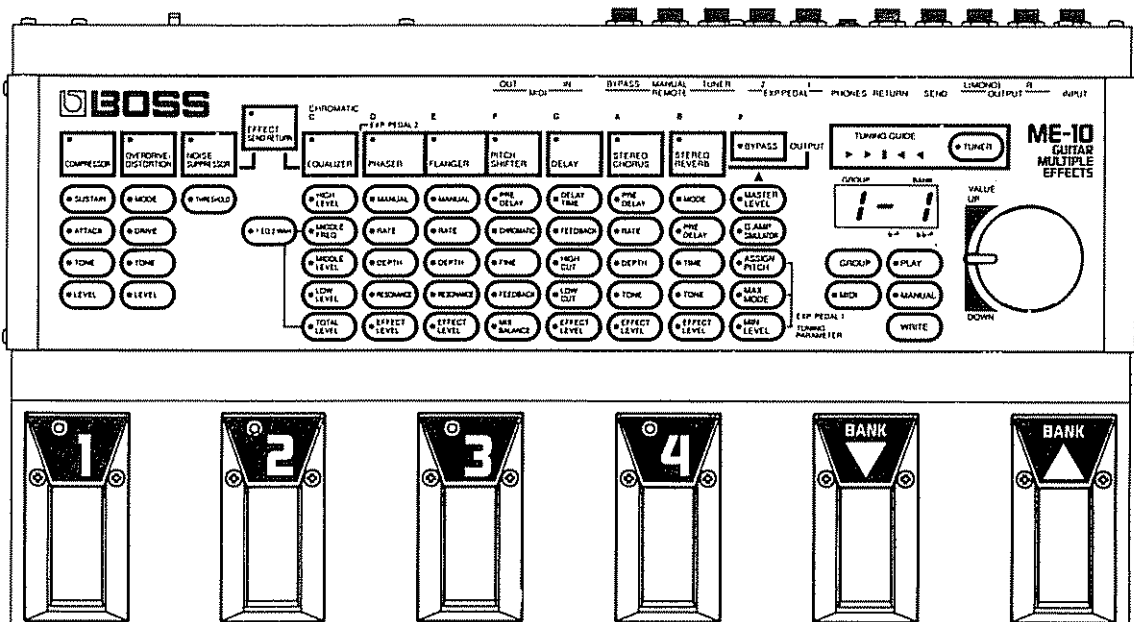
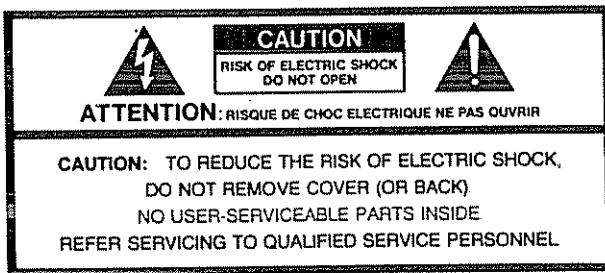




ME-10 GUITAR MULTIPLE EFFECTS

Mode d'emploi





Le symbole de l'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'une tension dangereuse à l'intérieur du boîtier du produit. Cette tension est d'une intensité suffisante pour risquer de créer un choc électrique à l'individu.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance dans le mode d'emploi accompagnant le produit.

**INSTRUCTIONS CONCERNANT UN RISQUE D'INCENDIE, DE CHOC ELECTRIQUE
OU DE BLESSURES.**

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

Attention – Lorsque vous utilisez des produits électriques, des précautions de base doivent toujours être suivies y compris les suivantes:

1. Lisez toutes ces instructions avant d'utiliser le produit.
2. N'utilisez pas ce produit dans un milieu humide – par exemple près d'une baignoire, d'une douche, d'un évier ou d'une piscine ou similaire
3. Ce produit ne doit être utilisé qu'avec un stand préconisé par le fabricant.
4. Ce produit, seul ou en combinaison avec un amplificateur et un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores risquant de causer des pertes auditives permanentes. Ne l'utilisez pas durant une longue période à un haut niveau de volume ou un niveau inconfortable. Si vous ressentez toute perte ou altération auditive, vous devez consulter un spécialiste de l'audition
5. Le produit doit être situé dans un emplacement n'interférant pas avec sa propre ventilation.
6. Le produit doit être éloigné de sources de chaleur telles que radiateurs ou autres équipements générateurs de chaleur.
7. Protégez le produit de la poussière
8. Cet appareil ne peut être alimenté qu'avec la tension indiquée dans ce manuel ou inscrite sur l'appareil lui-même.
9. Débranchez l'appareil si le produit reste inutilisé durant une grande période.
10. Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation.
11. Débranchez le cordon d'alimentation en tirant sur la fiche et non pas sur le cordon
12. Lors d'une installation avec d'autres appareils, suivez les instructions du mode d'emploi.
13. Faites attention à ce qu'aucun objet liquide ou solide ne pénètre dans l'appareil par ses ouvertures
14. L'appareil doit être réparé par un personnel qualifié quand:
 - A. Le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé.
 - B. Des objets, liquides ou solides, ont pénétré dans l'appareil.
 - C. Le produit a été exposé sous la pluie; ou
 - D. Le produit ne semble pas fonctionner normalement ou bien présente un changement important dans ses performances.
 - E. On a laissé tomber l'appareil, ou le coffret est endommagé.
15. N'effectuez pas vous-même de réparations non décrites dans le mode l'emploi. Toute intervention doit être effectuée par un technicien compétent.

CLASSE B

AVIS

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

■ Avant de commencer

Merci d'avoir choisi le multi-effet pour guitare ME-10 Boss. Pour pleinement profiter du potentiel du ME-10 et vous assurer des années d'utilisation sans problème, veuillez prendre le temps de lire ce mode d'emploi dans sa totalité.

■ Fonctions principales

Le meilleur de l'analogique et du numérique

Le ME-10 tire pleinement parti des meilleures qualités respectives des technologies analogiques et numériques. Les sonorités de compresseur, overdrive/distorsion sont analogiques et le pitch shifter, le delay, le chorus stéréo et la reverb stéréo sont des effets numériques.

Treize effets différents

Le ME-10 est équipé de 13 des effets que les guitaristes désirent le plus. De plus, vous pouvez conserver les réglages d'envoi/retour dans un patch et ainsi intégrer vos autres effets favoris dans la chaîne du signal du ME-10.

Procédure d'édition simple

Les paramètres d'effets sont représentés en façade, ce qui simplifie leur sélection et leur édition.

Stockage de 128 réglages d'effets

Vous pouvez stocker jusqu'à 128 réglages d'effets différents dans la mémoire interne du ME-10 et les rappeler instantanément à l'aide des pédales commutateurs.

Commandes des paramètres en temps réel

Vous pouvez piloter certains paramètres en temps réel avec une pédale d'expression (optionnelle). Cela vous permet de modifier les sonorités d'effets pendant que vous jouez.

Accordeur chromatique avec un mode spécial guitare

Le ME-10 est équipé d'un accordeur chromatique qui peut afficher la note et la corde de guitare que vous accordez. Lorsque vous êtes en concert, cela est particulièrement pratique pour s'accorder rapidement sans se décâbler.

Mode manuel pour retourner l'esprit des pédales

Avec le mode manuel, vous pouvez utiliser les pédales du ME-10 pour mettre en/hors service les effets, comme si vous utilisiez une série de pédales. Cela facilite également l'appel et l'édition des réglages d'effets pendant le jeu.

Des effets Delay et Reverb longs, sans coupure

Delay et Reverb poursuivront leur chute naturelle sans être interrompus quand vous passez d'un patch à l'autre.

■ Utilisation de ce mode d'emploi

Nous avons divisé ce mode d'emploi en cinq sections principales que vous devriez lire dans l'ordre. Elle vous indiqueront tout ce que vous devez savoir à propos des fonctions et procédures de base, ainsi que comment faire les différents réglages. A la fin de ce mode d'emploi se trouve un index que vous pouvez utiliser pour vous documenter sur des mots ou concepts que vous ne connaissez pas.

Sommaire

Section I : Les sons

Les procédures de base, des connexions à la sélection de sonorités d'effets.

Section II : Changement des réglages

Comment faire pour changer les réglages des sonorités d'effets, la commande d'effets externes et leur sauvegarde dans un patch. Vous devriez lire cette section lorsque vous commencerez à créer vos propres effets ou utiliserez les différentes fonctions d'édition.

Section III : Les effets

Vous pouvez bâtir de nouveaux sons en changeant les réglages des paramètres (éléments de base du son) de chaque effet. Chaque paramètre, et l'action qu'il a sur le son, est expliqué dans cette section.

Section IV : Utilisation du MIDI

Vous devriez lire cette section pour comprendre les fonctions MIDI.

Section V : Appendices

Les réglages pré-programmés en usine et les solutions préconisées en cas de fonctionnement anormal.

Copyright © 1992 par BOSS CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de BOSS CORPORATION

■ Sommaire

■ Fonctions principales	3
■ Utilisation de ce mode d'emploi	3
■ Sommaire	4
■ Précautions d'emploi	6
■ Nom des parties	7

Section I : Les sons

■ Faire les connexions	10
■ Mise sous tension	11
■ Sélection des patches	11
1. Sélection d'un groupe	12
2. Sélection d'une banque	12
3. Sélection d'un numéro	12
<< Appel d'un patch >>	13
■ Bypass On/Off	14
■ Utilisation de l'accordeur	15
1. Mode accordeur	15
2. Affichage d'accord	16
3. Comment accorder	17
4. Personnalisation de l'accordeur	18
1) Changt. de la hauteur standard	18
2) Changement de mode	18
3) Changement du niveau de sortie ..	19

Section II : Changement des réglages

■ Faire les réglages d'effets	22
1. Sélection du patch à modifier	22
2. Effets On/Off	23
3. Réglages des paramètres	24
4. Autres paramètres stockés dans un patch	
1) Envoi/retour d'effets	25
2) Réglages de pédale d'expression ..	26
3) Niveau général	27
5. Annulation d'un réglage	28
■ La procédure d'écriture	29
■ Copie	30
■ Mode manuel	31
1. Sélection du mode manuel	31
2. Procédure du mode manuel	32
1) Commutation On/Off des effets	32
2) Changement des paramètres	33
3) Changement de l'assignation de la	
pédale d'expression	33

■ Emploi de la pédale d'expression 2	34
---	----

Section III : Les effets

<input type="checkbox"/> Compresseur	36
<input type="checkbox"/> Overdrive/Distorsion	37
<input type="checkbox"/> Noise Suppressor (suppresseur de bruit)	37
<input type="checkbox"/> Equalizer (égaliseur)	38
<input type="checkbox"/> Phaser	39
<input type="checkbox"/> Flanger	40
<input type="checkbox"/> Pitch Shifter	41
<input type="checkbox"/> Delay	42
<input type="checkbox"/> Stereo Chorus	43
<input type="checkbox"/> Stereo Reverb	44
<input type="checkbox"/> Simulateur d'ampli guitare	45

Section IV : Utilisation du MIDI

■ A propos du MIDI	48
1. Echange de messages MIDI	48
2. Messages MIDI traités par le ME-10 ..	49
■ Alors, que faire avec le MIDI ?	50
1. Sélection des patches par MIDI	50
<< Changement de patches sur un	
appareil MIDI externe >>	50
<< Changement de patches du ME-10	
depuis un appareil externe >>	50
2. Transmission de données par MIDI ..	51
■ Canaux MIDI et mode Omni	51
■ Transmission de données	52
1. Transmission de données (Bulk Dump) ...	52
2. Réception de données (Bulk Load) ...	53

Section V : Appendices

■ Mauvais fonctionnement	56
■ Correspondance Patch/Changement de programme	57
■ Réglages pré-programmés en usine .	57
■ Initialisation	58
<< Initialisation d'un patch >>	58
<< Initialisation de tous les patches >> .	58
■ A propos des messages exclusifs	
Roland	59
■ Equipement MIDI	61
■ Tableau d'équipement MIDI	64
■ Tableau vierge	65
■ Caractéristiques	68
■ Index	69

■ Précautions d'emploi

En plus des précautions exprimées en page 2, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

[Alimentation]

- Lors de toute connexion avec d'autres appareils, commencez d'abord par éteindre tous vos instruments ; cela évitera dommages et mauvais fonctionnement.
- N'utilisez pas pour cette unité le même circuit d'alimentation que pour tout appareil qui crée des parasites, tel qu'un moteur ou un système variateur de lumière.

[Emplacement]

- L'utilisation de cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres appareils contenant de gros transformateurs) peut induire une «ronflette».
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio et télévision. Ne l'utilisez 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) car cela pourrait déformer ou décolorer l'instrument, et ne l'installez pas près d'unités qui irradient de la chaleur.

[Maintenance]

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec, doux (ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau). Pour ôter les tâches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux. 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 pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

[Précautions additionnelles]

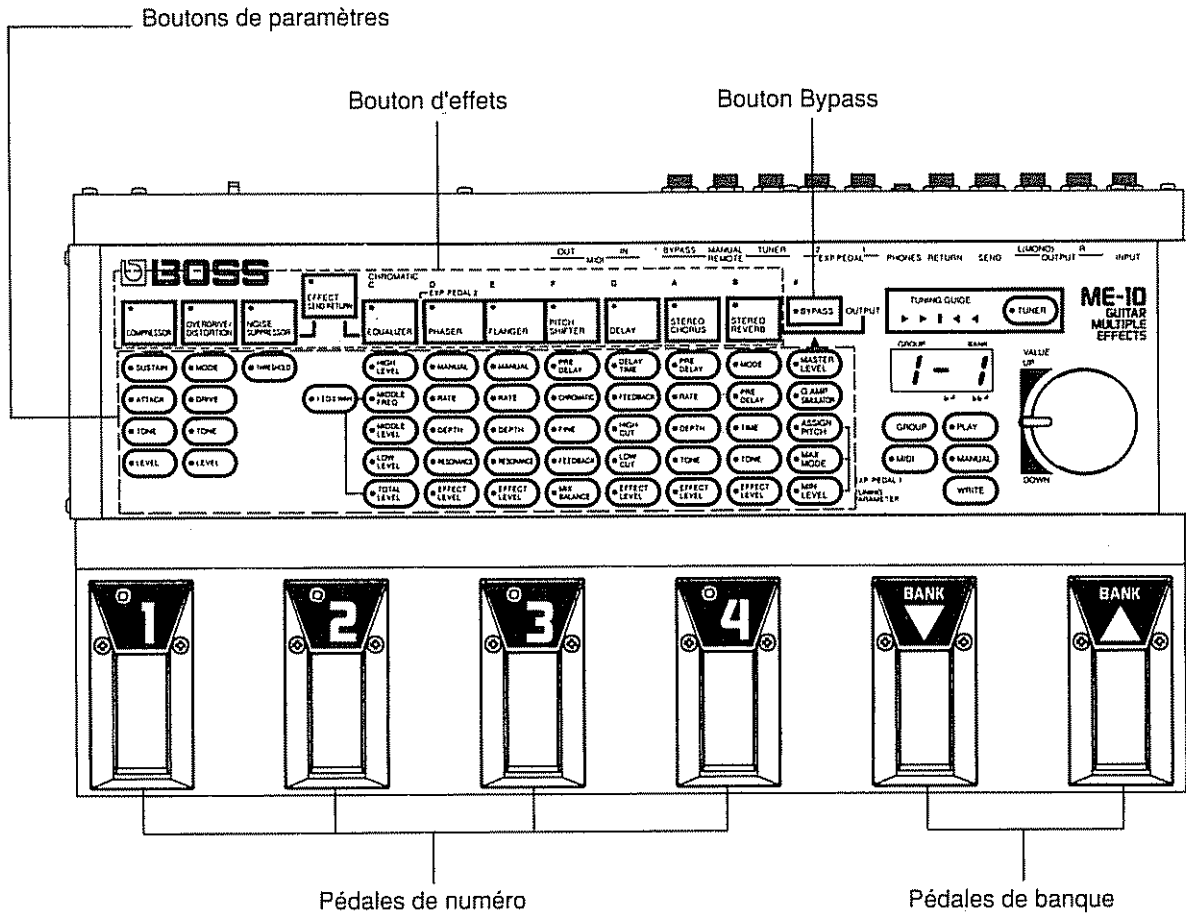
- Protégez l'unité des chocs violents.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Un peu de chaleur émanera de l'unité et cela doit être considéré comme normal.
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.

[Sauvegarde de la mémoire]

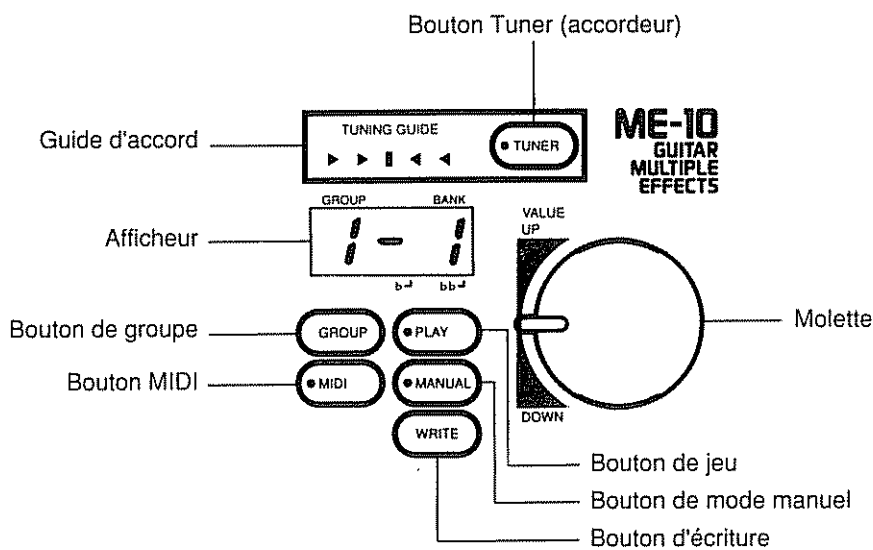
- L'unité contient une pile qui maintient le contenu de la mémoire même lorsque l'appareil n'est plus sous tension. La durée de vie estimée de cette pile est de 5 ans ou plus.
- Lorsque la pile devient faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur : «b.Lo». Toutefois, il est possible qu'à cet instant le contenu de la mémoire ait déjà été perdu.
- Gardez toujours à l'esprit que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu ; lorsque l'appareil est envoyé pour réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Des données importantes doivent donc être stockées dans l'unité BL-1 BOSS, un séquenceur, ou écrites sur papier.

Nom des parties

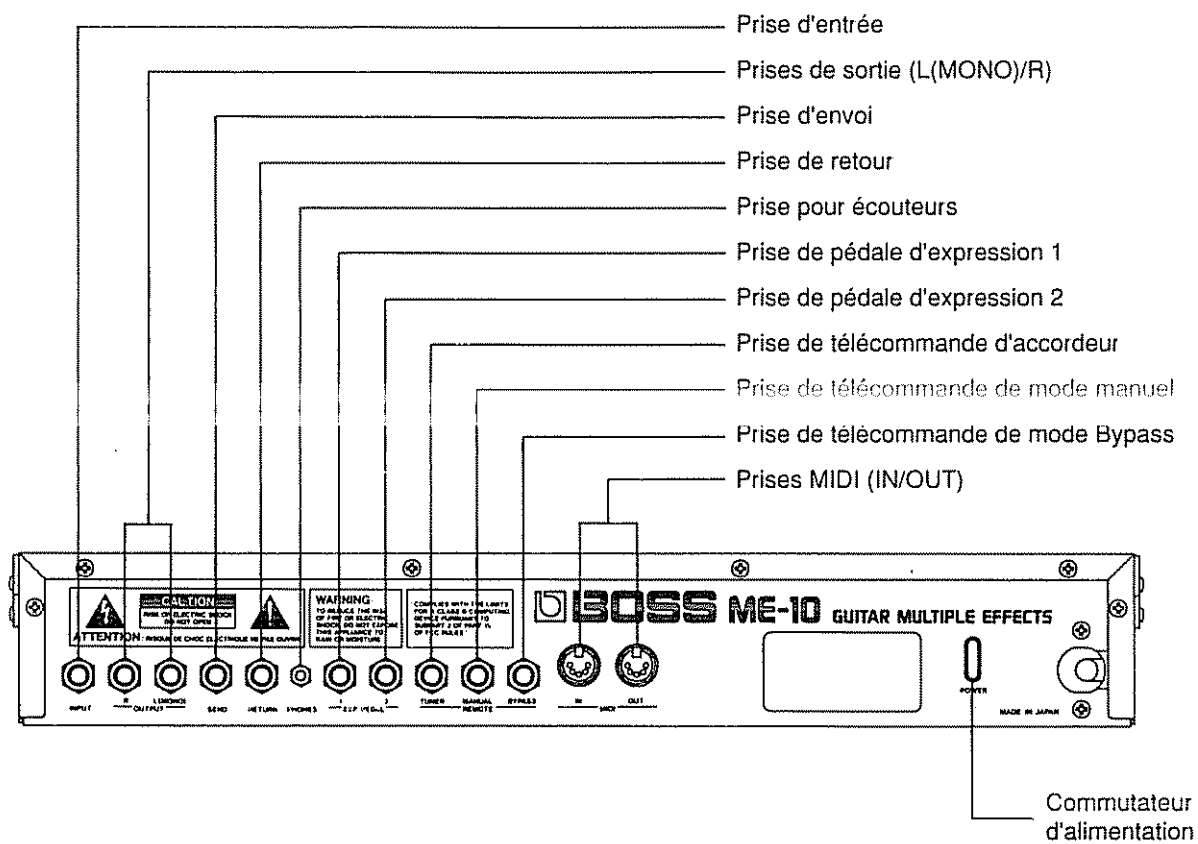
Face avant



Face avant : Commande



Face arrière



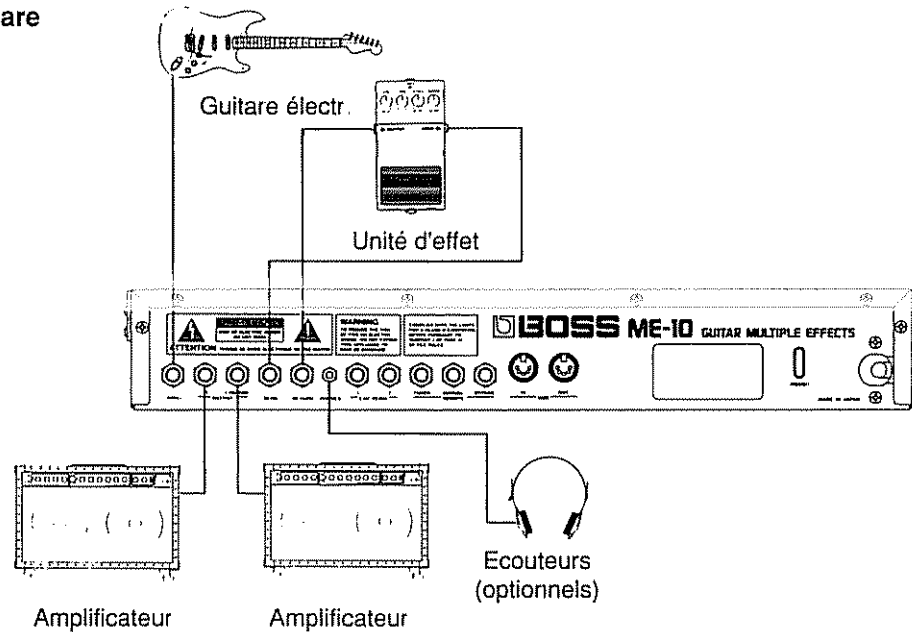
Section I

Les Sons

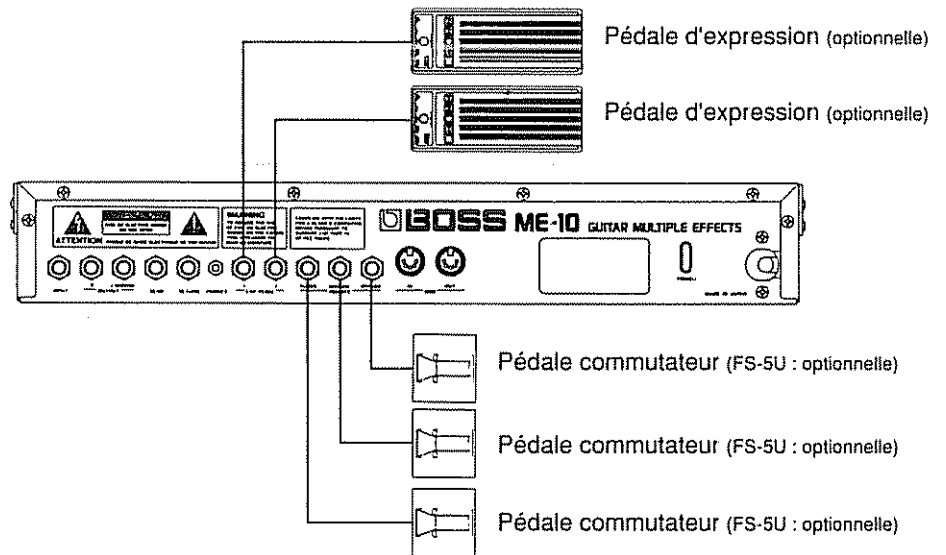
■ Faire les connexions

- * Lors des connexions, veillez à ce que le volume de l'ampli soit à 0 et l'ampli éteint. Sinon, vous pouvez obtenir des crêtes de tension détériorant les haut-parleurs ou causant des problèmes sur la ligne du signal.
- * Pour une sortie mono, utilisez la prise OUTPUT L (MONO).

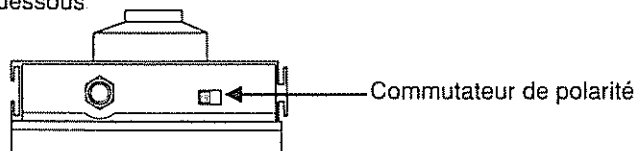
● Connexions de la guitare et de l'ampli



● Connexions d'autres unités

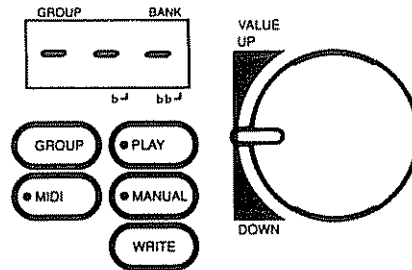


- * Réglez le potentiomètre de volume au minimum sur toute pédale d'expression que vous auriez connectée à la prise jack EXP.PEDAL 1 (les pédales sont vendues séparément). Vous pouvez aussi régler ce volume minimum pour chaque patch (voir page 26).
- * Une pédale connectée à la prise EXP.PEDAL 2 vous permettra de contrôler le niveau de sortie minimum du ME-10 (voir page 34).
- * Avec une pédale commutateur (FS-5U ; optionnelle) connectée à l'une ou l'autre des prises de télécommande, assurez-vous que son commutateur de polarité est réglé comme ci-dessous



■ Mise sous tension

Quand tous les appareils externes sont correctement connectés, allumez le ME-10. L'indicateur du bouton Play s'allumera, indiquant que vous êtes en mode de jeu (dans lequel vous pouvez sélectionner les patches)



- * Vous pouvez allumer l'ampli (et régler son volume) une fois que tous les autres appareils ont été mis sous tension.
- * Un circuit de protection rend momentanément muet le ME-10 après la mise sous tension.

■ Sélection des patches

<< Qu'est-ce qu'un patch ? >>

Vous pouvez stocker et rappeler jusqu'à 128 combinaisons d'effets différentes et leur réglage dans la mémoire du ME-10. Chacune de ces combinaisons stockées est nommée un «patch». Les 128 patches du ME-10 sont divisés en 4 groupes (1-4) de 32 patches chacun. Chaque groupe est ensuite divisé en 8 banques (1-8) de 4 patches (1-4) chacune.

< GROUPE 1 >

		BANQUE							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO	1								
	2								
	3								
	4								

< GROUPE 3 >

		BANQUE							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO	1								
	2								
	3								
	4								

< GROUPE 2 >

		BANQUE							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO	1								
	2								
	3								
	4								

< GROUPE 4 >

		BANQUE							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO	1								
	2								
	3								
	4								

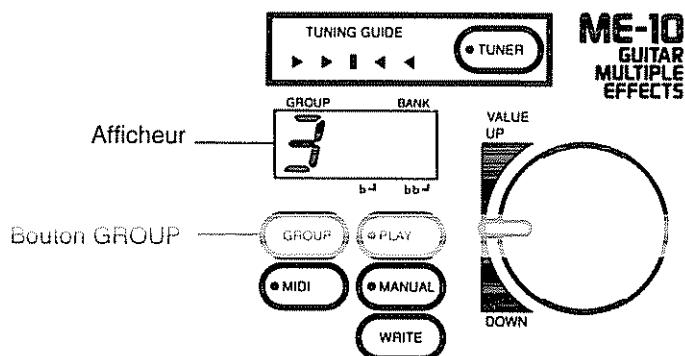
Chaque patch du ME-10 est identifié par les 3 valeurs groupe-banque-patch. C'est le numéro que vous devrez connaître lorsque vous désirerez sélectionner (appeler) un patch donné durant le jeu.

- * Chaque fois que l'appareil est mis sous tension, vous retrouvez le patch qui était sélectionné au moment de l'extinction précédente.

Vous pouvez sélectionner un nouveau patch dès lors que le bouton Play est allumé. Si la diode clignote ou est éteinte, pressez simplement le bouton Play pour permettre la sélection d'un nouveau patch.

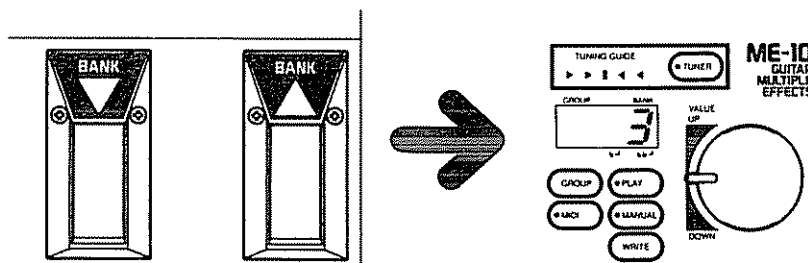
1. Sélection d'un groupe

Pressez le bouton Group en façade pour sélectionner un numéro de groupe (1 à 4). Chaque pression du bouton fait avancer la valeur de groupe d'une unité. Le numéro du groupe actuellement sélectionné sera indiqué sur la gauche de l'afficheur à diode.



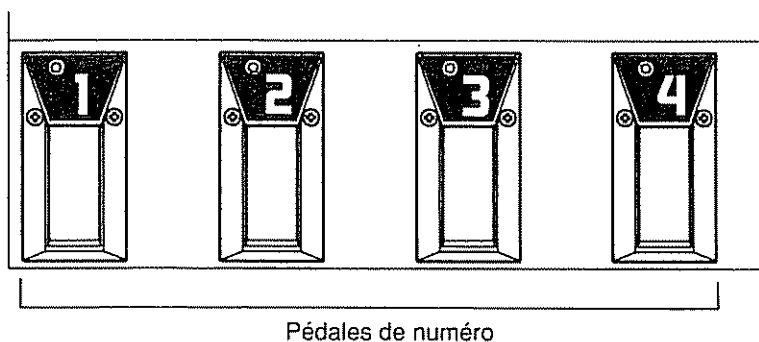
2. Sélection d'une banque

Sélectionnez une banque à l'aide des pédales de banque. Chaque pression de la pédale [▲] fait monter la valeur du numéro de banque d'une unité, et chaque pression de la pédale [▼] le fait monter d'une unité. Le numéro de banque actuellement sélectionné est indiqué sur la droite de l'afficheur à diode.



3. Sélection d'un numéro

Le numéro de patch est sélectionné en pressant l'une des pédales de numéro ; pressez simplement la pédale correspondant au numéro que vous voulez. La diode de la pédale s'allumera pour indiquer que ce numéro a bien été sélectionné.



<< Appel d'un patch >>

Il y a deux façons de sélectionner un patch ; vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des méthodes selon votre besoin.

- * La méthode 1 est le réglage par défaut effectué en usine.

<"Attente du numéro" : Méthode 1>

Changez les valeurs de groupe et de banque autant de fois que vous le voulez. L'afficheur changera mais le patch ne changera pas tant que vous n'aurez pas sélectionné un numéro à l'aide d'une des pédales de numéro. A ce point, les effets correspondant à la combinaison groupe-banque-numéro choisie seront sélectionnés. Si vous désirez passer d'un numéro à un autre à l'intérieur de la même combinaison groupe-banque, pressez simplement la pédale de numéro voulu pour aller directement au patch voulu.

- * Si vous changez d'avis en ce qui concerne le changement de patch, pressez le bouton [Play] pour retourner au patch avec lequel vous avez commencé.

<< "Changement direct" : Méthode 2 >>

Avec cette méthode, vous sautez immédiatement à la combinaison d'effets qui correspond à l'ensemble groupe-banque-numéro sélectionné. Par exemple, si 1-1-1 est affiché et si vous pressez la pédale de banque [▲], vous passez immédiatement au patch 1-2-1.

<< Sélection de la méthode d'appel direct >>

Suivez la procédure ci-dessous pour sélectionner la méthode d'appel direct du patch.

- ① Eteignez le ME-10.
- ② Tenez enfoncée la pédale [▲] et mettez le ME-10 sous tension.
- ③ La méthode d'appel direct qui vient d'être sélectionnée sera indiquée dans l'afficheur à diode ; P-1 pour la première méthode (attente du numéro) et P-2 pour la méthode d'appel direct. Tournez la molette pour sélectionner la méthode voulue.
- ④ Pressez [PLAY] pour retourner en méthode normale.

La méthode sélectionnée sera dorénavant en service chaque fois que vous allumerez le ME-10.

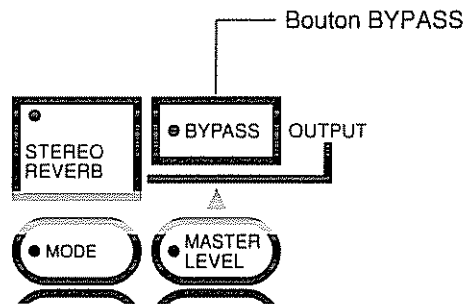
■ Bypass On/off

Lorsque vous désirez que le son de guitare direct (sans effet) arrivant au ME-10 soit produit tel quel, mettez le Bypass en service.

* Le réglage de Bypass ne peut être sauvegardé dans un patch.

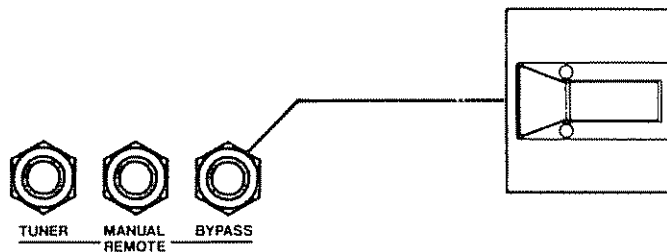
□ Réglage On et Off du Bypass

Chaque fois que vous pressez le bouton [BYPASS], vous pouvez régler la fonction On ou Off.



□ Bypass : commande au pied

Si vous connectez une pédale commutateur optionnelle FS-5U à la prise BYPASS REMOTE, vous pouvez régler On et Off le Bypass en pressant la pédale commutateur. Cela fonctionne de la même façon que si vous pressiez le bouton Bypass de la façade.



◆ Lorsque vous pressez [PLAY] ...

Vous pouvez également presser [PLAY] pour annuler le Bypass et entendre la sonorité avec effet correspondant au patch actuellement sélectionné.

■ Utilisation de l'accordeur

Le ME-10 est équipé d'un accordeur chromatique intégré qui peut servir à vous accorder rapidement sans avoir à rien décâbler ! L'accordeur est doté de fonctions telles que l'affichage par nom de note et nom de corde, l'accord relatif, et le niveau de sortie réglable.

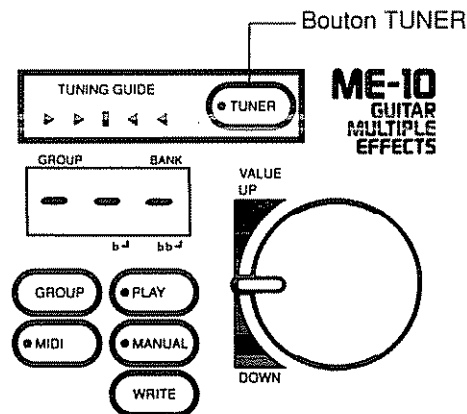
1. Mode accordeur

Pour vous accorder, mettez en service l'accordeur interne.

- * Lorsque vous passez pour la première fois en mode accordeur, la hauteur d'accord standard apparaîtra durant environ une demi-seconde dans l'afficheur à diode. Vous pouvez dès lors commencer à vous accorder, même lorsque l'indication est encore affichée.
- * Pour changer la hauteur standard, voir «Changement de la hauteur standard» en page 18.
- * Pour utiliser un mode de flat tuning (accord un demi-ton au dessous), ou changer de mode d'affichage, voir «Changement de mode» en page 18.
- * Pour régler le niveau de sortie, voir «Changement du niveau de sortie» en page 19.

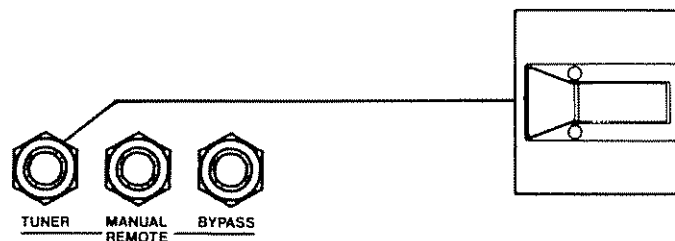
□ Passage à l'accordeur : sélection en façade

Chaque pression du bouton [TUNER] met en/hors service l'accordeur. Quand l'accordeur est en service, la diode Tuner est allumée.



□ Utilisation d'une pédale commutateur

Si vous avez une pédale commutateur FS-5U optionnelle connectée à la prise jack TUNER REMOTE, vous pouvez mettre en/hors service l'accordeur au pied. Cela fonctionne de la même façon qu'en pressant le bouton Tuner de la façade.



◆ Lorsque vous pressez [PLAY]...

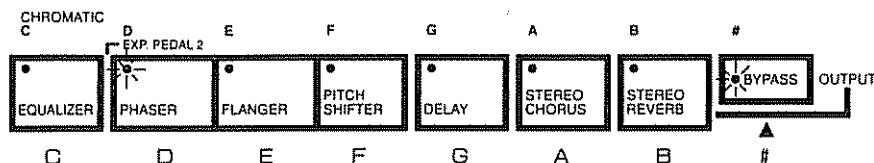
Vous pouvez également presser [PLAY] pour annuler l'utilisation de l'accordeur et retrouver la sonorité des effets correspondant au patch actuellement sélectionné.

2. Affichage d'accord

Les noms de note pour l'accordeur sont imprimés au-dessus des boutons d'effets (de l'égaliseur ou «Equalizer» au Bypass). En mode accordeur, les boutons s'allument pour indiquer la note la plus proche de celle jouée. Vous verrez également le nom de la corde et le nom de la note dans l'afficheur.

1) Affichage lumineux de la façade

Le nom de la note que vous jouez s'affiche à l'aide des diodes de pédale allant de l'égaliseur au bouton Bypass



Par exemple, les boutons Phaser et Bypass s'allumeront simultanément pour identifier un ré dièse (D #)

- * Le bouton s'allume toujours pour identifier des noms de note absolues. Aussi, si vous utilisez un «flat tuning» (accord diminué d'un demi-ton, ou accord doublement diminué, soit d'un ton), l'affichage sera situé un demi-ton (ou un ton entier) plus bas que le nom de la note dans l'afficheur à diode.

2) Affichage à diode

Le nom de la note et le nom de la corde s'affichent dans l'écran à diode. Le nom de la corde est sur la gauche et les deux emplacements suivants donnent le nom de la note.

Nom de corde ——— Nom de note



- * Pour les hauteurs intermédiaires entre notes, l'affichage suivant indique qu'il n'y a actuellement pas de signal reçu par le ME-10



L'affichage peut être légèrement différent en fonction des réglages décrits dans «Changement de mode» en page 18

● Affichage de nom de corde

Le nom de la corde libre (sur laquelle la note jouée est produite) est aussi affiché. Si la note jouée a plus de 50 centièmes de la hauteur exacte, le nom de la corde clignotera dans l'affichage à diode. Le clignotement s'affiche lorsque vous accordez la note pour revenir à l'intérieur de la plage de 50 centièmes d'éloignement par rapport à la hauteur exacte.

Voici ce que l'afficheur indiquera lorsque vous jouerez une note :

	6ème corde 82,4Hz		5ème corde 110,0Hz		4ème corde 146,8Hz		3ème corde 196,0Hz		2ème corde 246,9Hz		1ère corde 329,6Hz	
	6' clignotant	6' allumé	5' clignotant	5' allumé	4' clignotant	4' allumé	3' clignotant	3' allumé	2' clignotant	2' allumé	1' clignotant	1' allumé
	50 centièmes		50 centièmes									
Nom de corde	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
Nom de note	Mi	Fa Fa# Sol Sol#	La	La# Si Do Do#	Ré	Ré# Mi Fa Fa#	Sol	Sol# La La#	Si	Do Do# Ré Ré#	Mi	

- * Vous pouvez supprimer l'affichage du nom de corde en changeant le réglage de mode. Vous pouvez vouloir faire ceci, par exemple, si vous utilisez un accord non standard. Voir «Changement de mode» en page 18 pour savoir comment faire.

● Affichage de note

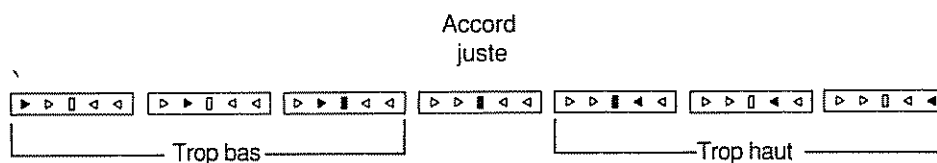
Le nom de note programmé sera le même que celui indiqué par la diode allumée. Le nom de note s'affichera comme suit :

C : C	E : E	G# : $G^{\#}$	A = la	B = si
C# : $C^{\#}$	F : F	A : A	C = do	D = ré
D# : $D^{\#}$	F# : $F^{\#}$	A# : $A^{\#}$	E = mi	F = fa
D# : $D^{\#}$	G : G	B : B	G = sol	

● Affichage du guide d'accord

Lorsque la note reçue est éloignée de moins de 50 centièmes de la note de référence la plus proche, l'indicateur triangulaire lumineux s'éclaire pour indiquer l'éloignement, vers les aigus ou les graves. Observez ces triangles et accordez votre corde jusqu'à ce que seul l'indicateur central soit allumé.

- * Un demi-ton est fait de 100 centièmes.



3. Comment s'accorder

- ① Jouez la corde à vide que vous désirez accorder.
La note la plus proche de celle jouée s'indiquera dans l'afficheur à diode et à l'aide de l'indicateur d'un des boutons. Le nom de la corde à vide s'affichera également dans l'afficheur à diode.
- ② Accordez la corde jusqu'à ce que le nom de celle-ci cesse de clignoter, ce qui signifie que vous êtes à moins de 50 centièmes de la hauteur correcte.

CORDE	NOM DE NOTE	FREQUENCE
1e corde à vide	1E	329,6 Hz
2e corde à vide	2B	246,9 Hz
3e corde à vide	3G	196,0 Hz
4e corde à vide	4D	146,8 Hz
5e corde à vide	5A	110,0 Hz
6e corde à vide	6E	82,4 Hz

- ③ Maintenant, vous pouvez utiliser le guide d'accord et ses indicateurs lumineux pour vous accorder précisément jusqu'à ce que seul l'indicateur central soit allumé.
Répétez les étapes ① à ③ jusqu'à ce que toutes les cordes soient accordées.
- * Si votre guitare a un vibrato, vous savez qu'accorder une corde en changeant assez brutalement sa tension peut entraîner un léger désaccord sur les autres cordes. Aussi, vous devrez d'abord faire un accord grossier en vous contentant d'accorder chaque corde pour que le nom de celle-ci cesse de clignoter. Ensuite, vous pouvez reprendre et accorder chaque corde précisément.

4. Personnalisation de l'accordeur

Vous pouvez faire des réglages qui personnalisent l'accordeur et l'adapteront à vos besoins. Les réglages comprennent :

- 1) Changement de la hauteur standard
- 2) Changement de mode
- 3) Changement du niveau de sortie

Les réglages sont faits en mode accordeur (Tuner).

◆ Lorsque vous pressez [PLAY]...

Pressez [PLAY] pour stocker les réglages et retourner en mode de jeu.

1) Changement de la hauteur standard

L'affichage à diodes indique la hauteur standard. Si vous en avez besoin, vous pouvez changer cette valeur et la régler entre 435 Hz et 445 Hz. La nouvelle hauteur standard sera stockée jusqu'à ce que vous la changiez à nouveau.

- * Le réglage pré-programmé en usine est $f_a = 440$ Hz.
 - * Lorsque vous passez en mode accordeur, la hauteur standard s'affiche durant environ une demi-seconde.
- ① Contrôlez que vous êtes bien en mode accordeur (le bouton Tuner a son indicateur allumé).
 - ② Pressez [PITCH (ASSIGN)]. La hauteur standard actuelle s'affiche dans l'écran à diodes.
 - * Si tout ce que vous désirez faire est contrôler la hauteur standard actuellement sélectionnée, pressez [PITCH (ASSIGN)] ou [TUNER] pour retourner en mode accordeur.
 - ③ A l'aide de la molette, changez la hauteur standard.
 - ④ Pressez [PITCH (ASSIGN)] ou [TUNER] pour stocker le réglage et retourner en mode accordeur.

2) Changement de mode

Vous pouvez alterner entre accord normal et «flat tuning» (accord plus bas), ainsi qu'entre affichage ou non du nom de corde. Les réglages seront mémorisés jusqu'à ce que vous les changiez à nouveau.

< Flat Tuning (Double Flat) >

L'accord «flat tuning» est à un demi-ton au-dessous de l'accord normal. L'affichage de la diode continue cependant d'afficher les notes comme s'il s'agissait d'un accord normal, mais la hauteur absolue est en fait à un demi-ton au-dessous. Cela facilite l'accord et le jeu avec des tonalités riches en bémols. L'accord dit «double flat tuning» est basé sur le même principe excepté qu'il est situé un ton en dessous de la hauteur absolue.

- * Les diodes des boutons d'effets continuent d'indiquer la hauteur absolue. En flat tuning (double flat), les notes sont situées un demi-ton (un ton) au-dessous du nom de note indiqué par l'afficheur à diodes.
- * Le réglage par défaut est : affichage du nom de corde/accord normal.
- * Pour des hauteurs situées entre les notes, les réglages de mode sont indiqués dans l'afficheur à diodes.

-
-
- ① Vérifiez que vous êtes en mode accordeur (le bouton Tuner a sa diode allumée).
 - ② Pressez [MODE (MAX)]. Le réglage actuel est affiché.
 - * Si tout ce que vous désirez faire est contrôler le mode actuel, pressez [MODE (MAX)] ou [TUNER] lorsque vous êtes prêt à retourner en mode accordeur.
 - ③ Avec la molette, changez le réglage.

Les différents modes sont indiqués comme suit :

Affichage de nom de corde Off/accord normal « -- -- »

Affichage de nom de corde On/accord normal « -- -- »

Affichage de nom de corde On/flat tuning « -- -- »

Affichage de nom de corde On/double flat tuning « -- -- »

- ④ Pressez [MODE (MAX)] ou [TUNER] pour stocker le réglage et retourner en mode accordeur.

3) Changement du niveau de sortie

Le niveau de sortie du mode accordeur est affiché dans l'écran à diodes. Si vous le voulez, vous pouvez changer ce niveau afin d'entendre la guitare pendant l'accord (en mode accordeur, seul le son de guitare direct est produit). Le réglage sera stocké jusqu'à la prochaine fois où vous le changerez.

- * Le réglage par défaut est 0 (Mute).
- ① Vérifiez que vous êtes en mode accordeur (le bouton Tuner aura sa diode allumée).
 - ② Pressez [LEVEL (MIN)]. Le réglage de niveau de sortie actuel sera affiché.
 - * Si tout ce que vous désirez faire est contrôler le niveau de sortie actuel, pressez [LEVEL (MIN)] ou [TUNER] lorsque vous désirez retourner au mode accordeur.
 - ③ A l'aide de la molette, changez le réglage.
 - ④ Pressez [LEVEL (MIN)] ou [TUNER] pour stocker le réglage et retourner en mode accordeur.

MEMO

Section II

Changement des réglages

Avec simplement quelques procédures simples, vous pouvez modifier les réglages d'effets selon vos goûts et stocker les changements en mémoire. Cette section explique comment faire.

Le ME-10 comprend les effets suivants :

Compresseur

Saturation/Distorsion

Suppresseur de bruits

Envoi/retour d'effets *1

Egaliseur *2

Phaser/Flanger/Pitch Shifter *3

Delay

Chorus Stéréo

Reverb Stéréo

Simulateur d'ampli guitare

*1 : C'est une commande on/off pour les unités externes connectées à la boucle envoi/retour.

*2 : Il y a un réglage ici qui vous permet d'utiliser une pédale d'expression (connectée à la prise EXP. PEDAL 1) comme pédale wah-wah.

*3 : Vous pouvez utiliser un de ces trois effets au choix dans n'importe quel patch.

La sonorité d'effet générale obtenue dépend des effets en service et des réglages de leurs paramètres (les paramètres sont des éléments variables d'un effet qui déterminent le résultat sonore).

* Si vous éteignez l'appareil ou retournez en mode de jeu alors que vous êtes en cours de changement de réglages, tous les changements que vous avez fait jusqu'à ce point seront perdus. Vous devez sauvegarder les changements apportés à un patch, comme indiqué dans "procédure d'écriture" en page 29.

■ Faire les réglages d'effets

1. Sélection du patch à modifier

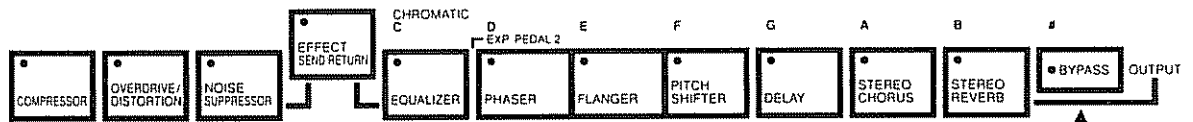
- ① Depuis le mode de jeu, sélectionnez le patch que vous désirez modifier (nous avons expliqué comment faire en page 11).
- * Si la diode de jeu (Play) n'est pas déjà allumée, poussez le bouton Play à ce moment.
- * Une façon rapide de créer de nouvelles sonorités d'effets est de d'abord sélectionner un patch qui contient des réglages similaires à ceux que vous désirez obtenir. De cette façon, si vous modifiez le patch mais ne le sauvegardez pas, le patch à partir duquel vous êtes parti est toujours conservé en mémoire et vous n'avez rien perdu.

Une fois que le patch a été sélectionné, vous pouvez modifier les paramètres dans n'importe quel ordre. Maintenant, nous allons détailler ces modifications.

2. Effet On/Off

Cela règle chaque effet On ou Off. Vous pouvez facilement savoir quel effet est en service (On) ou hors service (Off) à un moment donné en regardant les diodes de chaque bouton d'effet : si l'effet est en service, sa diode est allumée.

- ① Pressez simplement le bouton d'effet que vous désirez employer pour alternativement le mettre en/hors service.



- * Lorsque vous faites des changements dans un patch, la diode du bouton Play s'éteint pour indiquer que le patch n'est plus le même que celui stocké en mémoire.
- * Si aucun paramètre n'est sélectionné et si vous réglez On ou Off un effet, vous verrez apparaître "— —" dans l'afficheur à diodes.

Le nouveau réglage n'est que temporaire toutefois, et sera perdu lorsque vous éteindrez l'appareil ou presserez à nouveau le bouton Play pour retourner en mode de jeu. Vous devez sauvegarder tout changement effectué dans le patch à l'aide de la procédure d'écriture décrite en page 29.

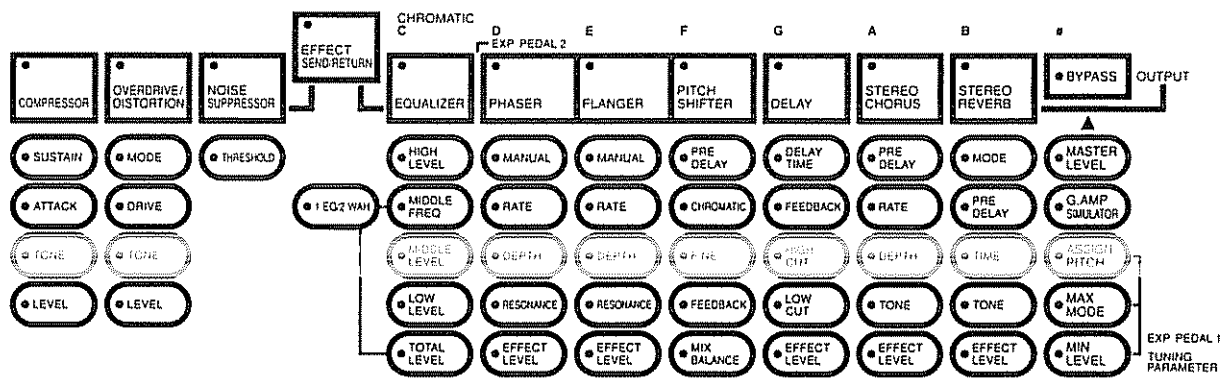
<< Sélection de Phaser/Flanger/Pitch Shifter >>

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul de ces trois effets à la fois dans un patch. Pressez le bouton de l'effet que vous désirez employer et sa diode s'allumera pour indiquer que cet effet est en service. Si vous désirez désactiver les trois effets, pressez le bouton de l'effet actuellement employé (dont la diode est allumée) pour les mettre hors service.

3. Réglage des paramètres

Chaque effet a ses propres paramètres et en changeant leur valeur, vous modifiez l'effet et créez de nouvelles sonorités. Les paramètres sont indiqués sur les boutons de façade.

- ① Sélectionnez le paramètre que vous désirez changer en pressant le bouton de paramètre voulu. Le bouton s'allumera et le réglage actuel de ce paramètre s'affichera dans l'écran à diodes.



- * Lorsque vous faites des changements dans un patch, la diode du bouton Play s'éteint pour indiquer que le patch n'est plus le même que celui stocké en mémoire.
- * Vous pouvez modifier les paramètres d'un effet qui est actuellement hors service. Lorsque vous pressez le bouton paramètre, le réglage actuel clignote dans l'afficheur à diodes pour indiquer que l'effet est hors service.
- * Pour savoir ce que chaque paramètre fait, consultez la section III : Les effets.

- ② Modifiez le réglage avec la molette.

Tournez la molette dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter les valeurs et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour les diminuer. Il y a quatre vitesses d'affichage différentes ; plus loin vous tournez la molette et plus rapidement les nombres changent.

- * Traitez votre molette avec délicatesse et celle-ci pourra ainsi vous servir de longues années. Répétez les étapes ① et ② pour modifier tous les paramètres voulus.

Les nouveaux réglages de paramètres ne seront cependant que temporaires et seront perdus si vous éteignez l'appareil ou pressez le bouton Play pour retourner en mode de jeu. Vous devez sauvegarder tout changement apporté à un patch à l'aide de la procédure d'écriture décrite en page 29.

4. Autres paramètres stockés dans un patch

En plus des paramètres qui pilotent le son des effets, les paramètres suivants peuvent également être stockés en mémoire comme partie d'un patch.

1) Envoi/retour d'effets (page 25)

Cela détermine si les signaux seront envoyés vers un appareil externe connecté en boucle sur les prises Send/Return.

2) Réglage de pédale d'expression (page 26)

Lorsque vous avez connecté une pédale d'expression au ME-10, vous pouvez l'utiliser pour piloter en temps réel certains paramètres. Ce réglage détermine quel paramètre sera piloté par la pédale.

3) Niveau général (page 27)

C'est le réglage définitif du niveau de sortie obtenu aux sorties Output.

1) Envoi/Retour d'effet

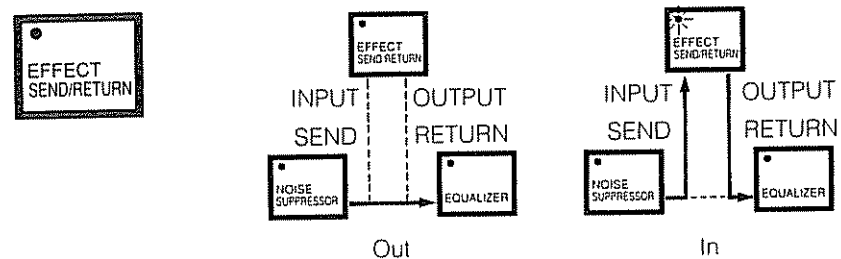
Cela insère un appareil externe connecté en boucle aux prises Send/Return sur le trajet du signal (entre le suppresseur de bruit ou "Noise Suppressor" et l'égaliseur). Le fait que l'unité externe soit ou non placée sur le trajet du signal peut être stocké comme partie d'un patch avec les réglages des sons internes du ME-10.

Le réglage Send/Return est indiqué par la diode du bouton : si la diode est allumée, l'effet externe est sur le trajet du signal.

- * Veillez bien à ce que l'effet externe soit allumé !
- * Voir "Faire les connexions" en page 10 pour savoir comment connecter les unités externes.

C'est une procédure simple et directe :

- ① Pressez le bouton pour placer/retirer l'effet sur le trajet du signal



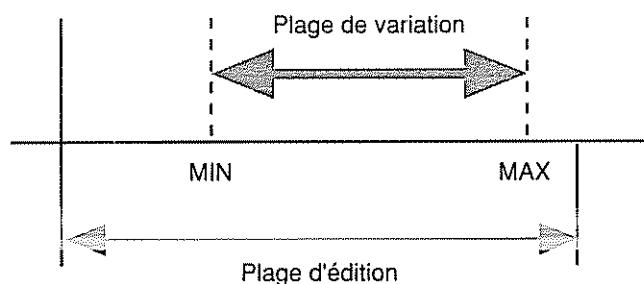
- * Lorsque vous faites des changements dans un patch, la diode du bouton Play s'éteint pour indiquer que le patch n'est plus le même que celui stocké en mémoire.
- * Si aucun paramètre n'est sélectionné et si vous mettez en/hors service un effet, vous verrez apparaître "--" dans l'afficheur à diodes.

Les nouveaux réglages ne sont que temporaires et seront perdus si vous éteignez l'appareil ou pressez le bouton Play pour retourner en mode de jeu. Vous devez sauvegarder tout changement apporté au patch en utilisant la procédure d'écriture décrite en page 29.

2) Réglage de pédales d'expression

Si vous avez une pédale d'expression connectée à la prise EXP. PEDAL 1, vous pouvez changer la valeur du paramètre sélectionné "au vol" en pressant la pédale pendant que vous jouez. Ces réglages déterminent quel paramètre sera piloté et les valeurs minimale et maximale de la plage de variation du paramètre.

Les deux derniers réglages déterminent quelle sera la valeur du paramètre lorsque la pédale est enfoncée au maximum ou relevée au maximum. Graphiquement, cela se représente comme suit :



- * Les nouvelles valeurs pour la position de la pédale prennent effet dès l'instant où vous passez à un patch qui comprend ces paramètres.
- * Voir section III "Les effets" (page 35) pour en savoir plus sur les paramètres qui peuvent être assignés de cette façon.



- ① Assignez le paramètre qui devra être piloté par la pédale.
Pressez le bouton [ASSIGN] et la diode du paramètre actuellement assigné à la pédale clignotera. Utilisez la molette pour assigner un nouveau paramètre devant être contrôlé.
 - * Si aucun paramètre n'est actuellement assigné, l'afficheur à diodes indique "OFF". Le fait de tourner la molette change cet affichage pour "ON" et les diodes des paramètres qui peuvent être assignés à la pédale clignoteront dans l'ordre.
 - * Réglez ce paramètre sur OFF pour les patches dans lesquels la pédale d'expression n'est pas utilisée. Autrement, lorsque vous passerez à un patch différent, vous risquez de piloter un paramètre que vous ne désiriez pas modifier.
 - * Lorsque la pédale d'expression est connectée, quand vous modifiez une valeur de paramètre, (sélectionnée par ASSIGN), la valeur réglée et "-A-" s'affichent alternativement dans l'afficheur pour indiquer ce qui est piloté par la pédale. A ce point, vous changez réellement la valeur réglée bien que vous n'entendiez pas le son changer.
- ② Réglez la plage de variations (min. et max.) du paramètre piloté par la pédale.
Pressez [MIN] pour afficher la valeur minimum actuelle et utilisez la molette pour la régler.
Pressez [MAX] pour afficher la valeur maximale actuelle et utilisez la molette pour la régler.



-
- * Après cela, tout changement apporté au paramètre se fera entre les valeurs minimale et maximale. Par conséquent, la dernière chose que vous devez faire lorsque vous modifiez un paramètre piloté par la pédale d'expression est de contrôler la plage de variation.
 - * Vous pouvez choisir une valeur minimale supérieure à la valeur maximale ! Dans ce cas, la valeur de paramètre diminuera lorsque vous enfoncerez la pédale (c'est-à-dire que cette dernière fonctionnera en sens inverse).
 - * S'il n'y a pas de pédale d'expression connectée, tous les paramètres seront exclusivement pilotés par les réglages.

Ces nouveaux réglages des assignations sont temporaires et si vous éteignez l'appareil ou interrompez les procédures en retournant en mode de jeu, ils sont perdus. Vous devez sauvegarder vos nouveaux réglages dans un patch à l'aide de la procédure d'écriture décrite en page 29.

3) Niveau général

Cela règle le niveau de sortie général aux prise Output du ME-10.

Lorsque tous les effets sont hors service, régler le niveau général (Master Level) à 70 assure un niveau de sortie identique au niveau d'entrée.

- * Le réglage de niveau général peut être piloté par la pédale d'expression également. Voyez en page 26 "Réglages de pédale d'expression" pour voir comment cela se fait. Le niveau général se règle de la même façon que les autres paramètres.

① Pressez le bouton Master Level. La diode s'allume et le réglage actuel s'affiche.



② Utilisez la molette pour modifier la valeur.

- * La molette fonctionnera mieux si vous la tournez délicatement que si vous lui faites subir une brusque rotation.

5. Annulation d'un réglage

Si vous désirez simplement retourner en mode de jeu alors que vous êtes en cours de changement de réglage, et cela sans rien sauver en mémoire, pressez simplement [PLAY] ou sélectionnez un nouveau patch.

< Presser [PLAY] >

- ① Pressez [PLAY].
La diode du bouton PLAY clignotera et le patch actuel sera indiqué dans l'afficheur à diode tandis que la pédale de numéro correspondante s'éclairera.
- * Le bouton PLAY clignote pour vous prévenir que tous les changements de réglage que vous avez faits jusqu'à présent seront perdus si vous poursuivez cette procédure. Pour les changements de réglage, pressez le bouton du prochain paramètre à changer.
- * Si tout ce que vous désirez faire est d'afficher les réglages et ne rien changer, presser [PLAY] vous ramène immédiatement au mode de jeu.
- ② Pressez [PLAY] à nouveau
Le bouton PLAY cessera de clignoter et restera constamment allumé vous indiquant que vous êtes maintenant en mode de jeu. Tous les changements que vous avez apportés aux réglages sont perdus et les valeurs d'origine reviennent.

< Sélection d'un patch >

- ① Poussez une pédale de numéro, une pédale de banque ou le bouton de groupe.
Le bouton PLAY commencera à clignoter et l'affichage à diodes et la pédale de numéro correspondante indiqueront le patch actuel.
- * Le bouton PLAY clignote pour vous indiquer qu'à ce point tous les changements de réglage que vous avez effectués seront perdus si vous passez à l'étape ②. Si vous ne désirez pas que cela arrive, pressez un bouton de paramètre.
- ② Sélectionnez un nouveau patch.
Dès que vous êtes passé dans ce nouveau patch, vous revenez en mode de jeu. Tous les changements que vous avez apportés aux réglages sont perdus et les paramètres reviennent à leur valeur d'origine.
Voir "Sélection d'un patch" en page 11 pour plus d'information sur la sélection des patches.

■ La procédure d'écriture (Write)

Considérons que vous avez apporté quelques changements aux réglages d'un patch et que vous désirez les conserver. Vous pouvez sauvegarder ces changements dans un patch, soit en remplaçant le patch existant par les nouveaux réglages, soit en sauvegardant vos réglages dans un autre patch (en laissant le patch d'origine intact). Ou bien, vous pouvez copier les changements effectués dans le mode Manuel. Voici comment.

Sauvegarde des changements.

- ① Pressez [WRITE].
L'afficheur et la pédale clignoteront, pour indiquer le patch actuel.
- * Pour annuler la procédure d'écriture, pressez n'importe lequel des boutons de paramètre. Vous retournerez au mode de réglage de paramètre.

<Si vous désirez remplacer le patch d'origine>

Si vous ne choisissez pas à cet instant un nouveau patch, vous effacerez le patch d'origine et le remplacerez par le nouveau que vous venez de créer.

- ② Pressez [WRITE] à nouveau. Le patch est maintenant stocké en mémoire. Une fois cette procédure terminée, la diode du bouton PLAY s'allume de façon constante et vous êtes revenu en mode de jeu normal.

< Si vous désirez conserver le patch d'origine >

- ② Sélectionnez un patch de destination.
Lorsque vous sélectionnez un patch de destination de sauvegarde, l'afficheur et la pédale correspondante indiquent les réglages de ce patch.
Voir "Sélection d'un patch" en page 11 si vous avez un trou de mémoire.
- ③ Pressez [WRITE]. Le patch que vous venez de modifier sera sauvegardé dans le numéro de patch ainsi sélectionné. Lorsque cela est fait, la diode du bouton PLAY s'allume de façon constante et vous retournez en mode de jeu avec le nouveau patch automatiquement sélectionné.

< Sauvegarde dans en mode manuel >

Le patch que vous avez modifié peut également sauvegardé en mode manuel (voir page 34 pour en savoir plus sur le mode manuel).

- ② Pressez [MANUAL].
Vous verrez 0-0 dans l'afficheur indiquant ainsi que le lieu de destination de copie est le mode manuel
- * Si vous changez d'avis après avoir pressé [MANUAL], sélectionnez simplement un nouveau patch dans lequel s'effectuera la copie.
- ③ Pressez [WRITE] à nouveau.
Le patch est maintenant sauvegardé en réglage manuel. Une fois cela fait, la diode du bouton Manual s'allume de façon constante et vous vous retrouvez en mode manuel.

■ Copie

Jusqu'à présent, nous avons parlé de sauvegarder un patch modifié. Mais supposons que vous ne désiriez que copier un patch, tel qu'il est. Ce qui suit explique comment faire. Cette procédure peut également servir à copier un patch dans un réglage de mode manuel ou vice-versa.

< Copie d'un patch dans un autre numéro de patch >

- ① En mode de jeu (diode du bouton PLAY allumée), sélectionnez le patch à copier.
 - * Voir page 11 si vous devez vous remémorer la sélection des patches.
 - * Si la diode n'est pas déjà allumée, pressez [PLAY] pour l'allumer.
- ② Pressez [WRITE]. L'afficheur et la pédale correspondante refléteront les réglages du patch source de la copie que vous venez de sélectionner.
- ③ Sélectionnez le numéro de patch servant de destination à la copie.
 - * Pour annuler la procédure de copie à cet instant, pressez [PLAY]. Vous retournerez alors en mode de jeu.
- ④ [WRITE] à nouveau.

Le patch source de la copie sera copié dans le patch sélectionné en ③. La diode du bouton PLAY s'allumera de façon constante et vous retournerez en mode de jeu avec le "nouveau" patch sélectionné.

< Copie d'un patch en réglage manuel >

- ① En mode de jeu (diode du bouton PLAY allumée), sélectionnez le patch à copier.
 - * Voir page 11 si vous devez vous remémorer la sélection des patches.
 - * Si la diode n'est pas déjà allumée, pressez [PLAY] pour l'allumer.
- ② Pressez [WRITE]. L'afficheur et la pédale correspondante s'allumeront pour refléter les réglages du patch servant de source à la copie, patch que vous venez de sélectionner.
- ③ Pressez [MANUAL]. L'afficheur indiquera 0-0 pour indiquer que la destination de la copie est le mode manuel.
 - * Si vous changez d'avis après avoir pressé [MANUAL], sélectionnez simplement un nouveau patch dans lequel devra s'effectuer la copie.
 - * Pour annuler la procédure de copie à cet instant, pressez [PLAY]. Vous retournerez en mode de jeu.
- ④ Pressez le bouton [WRITE] à nouveau.

Les réglages seront copiés dans les réglages manuels. Une fois que cela est fait, la diode de bouton Manual s'allume de façon constante et vous êtes en mode manuel.

< Copie d'un réglage manuel dans un patch >

- ① Pressez [MANUAL] pour passer en mode manuel.
- ② Pressez [WRITE]. L'afficheur et la diode de pédale correspondante clignoteront pour indiquer les réglages du patch actuellement en mémoire.
- ③ Sélectionnez le patch dans lequel doit s'effectuer la copie.
 - * Voir page 11, "Sélection d'un patch" si vous devez vous remémorer la procédure.
 - * Pour annuler la procédure de copie à cet instant, pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.
- ④ Pressez [WRITE] à nouveau.

Les réglages manuel seront copiés dans le patch sélectionné à l'étape ③, après quoi la diode du bouton PLAY s'allumera de façon constante et vous retournerez en mode de jeu avec le patch destination de copie automatiquement sélectionné.

■ Mode manuel

Vous pouvez sauvegarder les réglages d'effets dans un patch ou dans le mode manuel totalement indépendant.

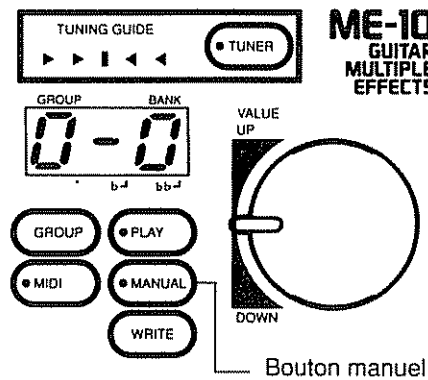
Le mode manuel correspond à un mode particulier dans lequel chaque pédale de banque/numéro peut servir à commuter un effet, vous autorisant à employer le ME-10 comme s'il s'agissait d'un enchaînement de pédales d'effets compactes.

Lorsque vous sélectionnez le mode manuel, les réglages de chaque effet reviennent tels qu'ils étaient lors de la dernière utilisation du mode manuel.

1. Sélection du mode manuel

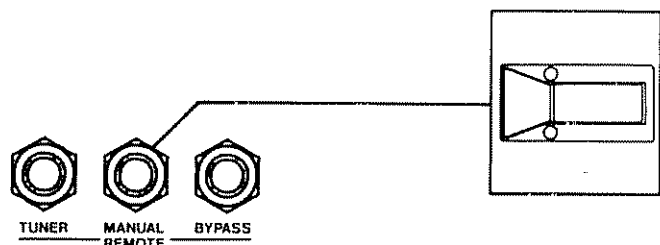
□ Utilisation du bouton de façade

Chaque pression du bouton [MANUAL] met en/hors service le mode manuel. Quand le mode manuel est en service, le bouton est allumé.



□ Utilisation d'une pédale commutateur

Si vous avez une pédale commutateur optionnelle FS-5U connectée à la prise MANUAL REMOTE, chaque pression de cette pédale met alternativement en/hors service le mode manuel.



◆ Lorsque vous pressez [PLAY]...

Presser [PLAY] pour annuler le mode manuel et retourner au mode de jeu. Vous entendrez la sonorité d'effet correspondant au patch actuellement sélectionné.

- * Même si vous avez utilisé l'accordeur ou le mode Bypass en mode manuel, lorsque vous pressez [PLAY], vous retournez directement au mode de jeu et le patch sélectionné est entendu, car tous les réglages d'accordeur et de Bypass sont annulés.

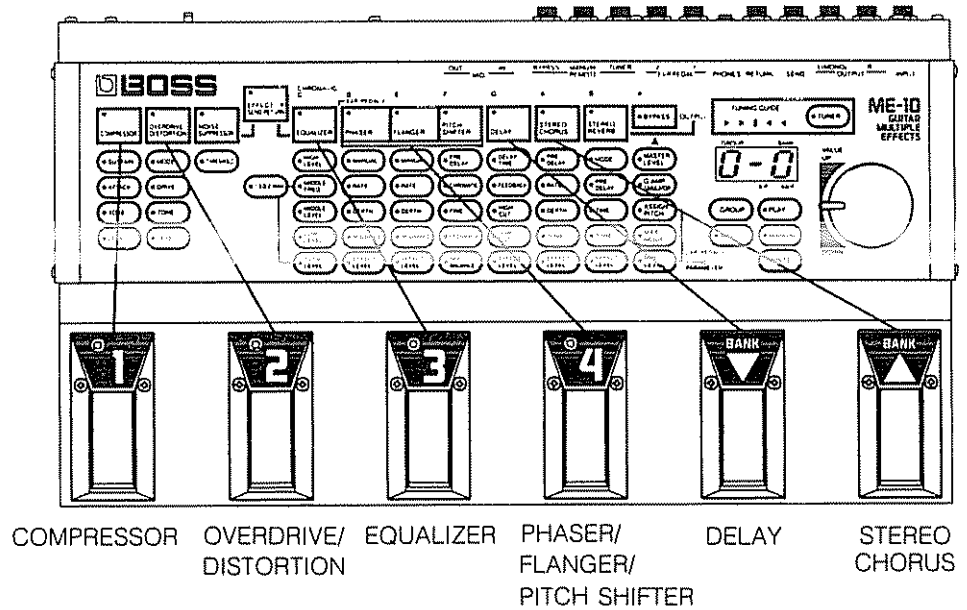
2. Procédures du mode manuel

Voici comment travailler avec les différents effets en mode manuel.

1) Commutation on/off des effets

En mode manuel, les pédales de banque et de numéro correspondent aux commutateurs qui servent à mettre en/hors service les effets.

Les pédales de banque et numéros sont assignées aux effets de la façon suivante :



Si vous avez un doute, contrôlez la diode située au-dessus de chaque bouton d'effet pour voir si celui-ci est en ou hors service.

- * Vous ne pouvez pas commuter avec les pédales les effets suivants : Noise Suppressor, Envoi/Retour d'effet ou Reverb stéréo. Ces effets doivent être mis en et hors service avec les boutons de la façade.
- * Et bien entendu, tous ces effets peuvent toujours être mis en ou hors service à l'aide des boutons de la façade aussi bien qu'avec les pédales.
- * Nous avons inclus dans votre emballage des étiquettes que vous pouvez coller sur les pédales de banque et numéro si vous désirez disposer d'un aide-mémoire pour vous souvenir de l'effet assigné à chaque pédale.

2) Changement des paramètres

Chaque réglage d'effet peut être modifié en temps réel, ce qui signifie que le changement prend effet dès que vous l'effectuez. De plus, les changements sont automatiquement stockés et rappelés chaque fois que vous passez en mode manuel.

- ① Indiquez le paramètre à modifier.
Pressez le bouton du paramètre approprié. La diode s'allumera et le réglage actuel s'affichera dans l'écran LED.
- * Si cet effet est actuellement hors service, le réglage de l'afficheur LED clignotera et même si c'est le cas, vous pouvez cependant modifier le réglage.
- ② Faites votre changement avec la molette shuttle. Tourner la molette shuttle dans le sens des aiguilles d'une montre augmente les valeurs et la tourner dans le sens inverse les diminue. Il y a quatre affichages différents : plus vous tournez loin la molette et plus rapidement changent les numéros.
Répétez les étapes ① et ② pour modifier tous les paramètres voulus.
- * Les autres procédures de modification de ces valeurs de paramètre seront les mêmes que pour l'édition normale de patch. Pour des détails, voir "Réglage des paramètres" en page 24.

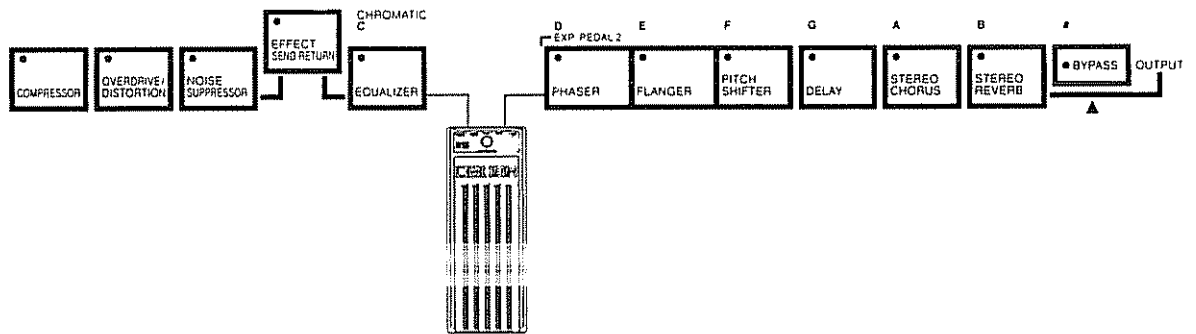
3) Changement de l'assignation de la pédale d'expression

Avec une pédale d'expression optionnelle connectée à la prise EXP.PEDAL1, vous pouvez éditer "au vol" un paramètre sélectionné, chaque mouvement de la pédale entraînant un changement de ce paramètre.

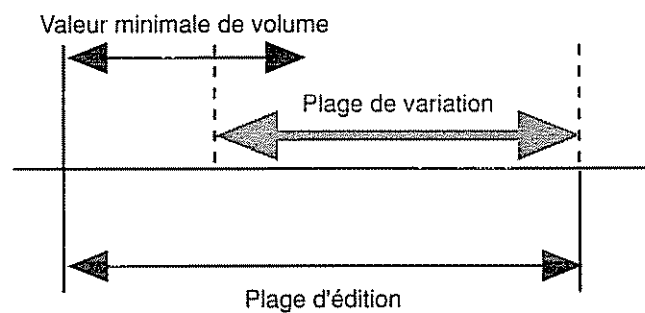
- * Veillez à ce que la pédale connectée à la prise EXP.PEDAL1 soit au volume minimum.
- * Comme pour toute pédale que vous pourriez connecter à la prise EXP.PEDAL2, voir "Utilisation de la pédale d'expression 2" en page 34
- ① Déterminez le paramètre que vous désirez piloter avec la pédale. Lorsque vous pressez [ASSIGN], la diode du bouton clignotera pour indiquer le paramètre actuellement piloté par la pédale. Choisissez un nouveau paramètre à l'aide de la molette shuttle.
- * Si aucun paramètre n'est actuellement sélectionné, l'afficheur à diode indiquera "OFF".
- ② Réglez les valeurs minimum et maximum du paramètre.
Pressez [MIN] pour afficher la valeur minimum actuelle et changez-la avec la molette shuttle. Faites de même pour [MAX].
- * Les autres procédures de modification de l'assignation de pédale seront les mêmes que pour l'édition normale de patch. Pour des détails, voir "Réglages de pédale d'expression" en page 26.

■ Utilisation de la pédale d'expression 2

Si vous avez une pédale d'expression connectée à la prise EXP.PEDAL2, vous pouvez l'utiliser pour régler le niveau d'entrée du Phaser/Flanger/Pitch Shifter. Ce niveau est piloté depuis un emplacement situé dans le trajet du signal avant la reverb et delay, aussi même si vous devez brutalement couper le niveau du son, ce dernier diminuera naturellement.



Lorsque cette pédale est totalement enfoncée, le volume obtenu est absolument identique au niveau d'entrée. Lorsque vous relevez la pédale, le volume est ramené à la valeur minimale réglée sur la pédale elle-même.



Section III



Les effets

Avec le ME-10, vous pouvez créer vos propres sonorités en combinant les effets et en changeant leurs paramètres. Dans cette section, nous indiquerons l'action de chaque effet et quels changements vous pouvez apporter aux paramètres.

- Si un paramètre a un réglage < ASSIGN >, cela signifie que vous pouvez piloter sa valeur en temps réel à l'aide d'une pédale d'expression. Voir «Réglage de pédales d'expression» en page 26.

□ Compressor (analogique)

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

● SUSTAIN

< ASSIGN > (0 à 100)

Accentue les signaux de bas niveau et règle temps (la durée) durant lequel le volume est rendu plus uniforme. Des valeurs plus élevées donnent un SUSTAIN plus long. Avec des valeurs plus basses pour ce paramètre, cet effet peut servir de limiteur pour ne supprimer que les signaux de haut niveau d'entrée.

● ATTACK

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle le temps et l'intensité d'attaque. Des valeurs plus élevées rendent le début de chaque note plus clair et accentuent l'articulation du son.

● TONE

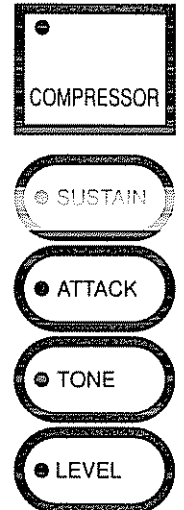
< ASSIGN > (- 50 à 50)

Cela règle la tonalité du compresseur. Des valeurs positives amplifient les aigus et des valeurs négatives les coupent.

● LEVEL

< ASSIGN > (0 à 100)

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



□ OVERDRIVE/DISTORTION (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 goût.

● MODE

< ASSIGN > (o-1 / o-2 / d-1 / d-2)

Sélectionne le type de distorsion. Les modes Overdrive 1 et 2 vous donnent une distorsion légère comparable à celle obtenue avec un ampli à lampes. Les distorsions 1 et 2 vous donnent un son plus dur.

o-1 : Overdrive 1

o-2 : Overdrive 2

d-1 : Distorsion 1

d-2 : Distorsion 2

● DRIVE

< ASSIGN > (0 à 100)

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

● TONE

< ASSIGN > (- 50 à 50)

Ce paramètre règle la couleur tonale de l'effet Overdrive/Distorsion. Des valeurs positives amplifient les aigus, rendant le son plus brillant.

● LEVEL

< ASSIGN > (0 à 100)

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.



□ NOISE SUPPRESSOR (analogique)

Supprime les bruits et « ronflettes » provenant du micro de la guitare. En tenant compte de l'enveloppe particulière du son de guitare (la variation de volume dans le temps), vous pouvez réduire le bruit sans affecter la résonance de votre instrument. Cela donne un son plus naturel.

● THRESHOLD

(0 à 100)

C'est le seuil réglable pour le niveau de bruit : à régler haut pour des bruit forts et bas pour un bruit faible. Réglez-le pour que vous puissiez entendre les notes de guitare chuter naturellement.

- * Si le seuil (Threshold) est réglé trop haut, cela risque de couper les notes de guitare jouées doucement tout autant que le bruit ! (Cela peut être la cause si vous jouez et que vous n'entendez rien).



□ EQUALIZER (numérique)

Un égaliseur trois bandes avec médium paramétrique (la plage la plus importante pour une guitare). Il y a également un réglage spécial que vous pouvez utiliser en conjonction avec une pédale pour créer un effet wah-wah.

● 1 : EQ/2 : WAH

(1/2)

Sélectionne soit l'égaliseur trois bandes soit l'égalisation particulière qui vous donne l'effet wah-wah.

[1] : Egaliseur trois bandes

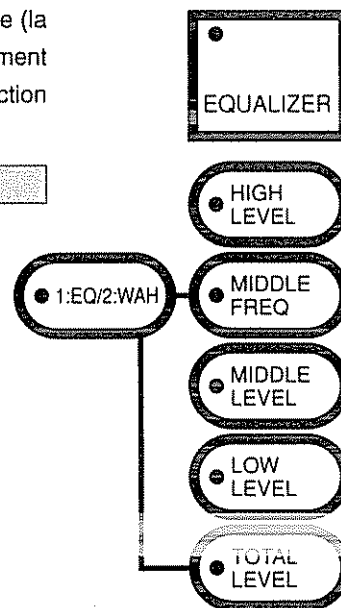
[2] : Pédale wah-wah

* Utilisé comme effet wah-wah, cet effet n'emploie pas les paramètres suivants (vous verrez pour leur valeur apparaître «----» dans l'afficheur LCD.

High Level

Middle Level

Low Level



● HIGH LEVEL

(- 12 à 12 dB)

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

● MIDDLE FREQ

EQ : 200Hz / 250Hz / 315Hz / 400Hz / 500Hz / 630Hz / 800Hz / 1.00Hz / 1.60Hz / 2.00Hz

Wah : < ASSIGN > (0 à 100)

EQ : règle la fréquence centrale de correction dans les médiums, la correction s'effectuant grâce à la commande Middle Level.

WAH : simule la position de la pédale wah-wah.

[ASSIGN]

Vous pouvez assigner l'effet Wah-wah à la pédale d'expression 1 en faisant les réglages suivant :

1 : EQ / 2 : WAH sur 2

ASSIGN sur MIDDLE FREQ

MAX sur 100

MIN sur 0

● MIDDLE LEVEL

(-12 à 12 dB)

Ce paramètre règle le niveau des médiums. Des valeurs positives les amplifient, des valeurs négatives les atténuent.

● LOW LEVEL

(-12 à 12 dB)

Ce paramètre règle les basses. Des valeurs positives les amplifient, des valeurs négatives les atténuent.

● TOTAL LEVEL

(-12 à 12 dB)

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.

□ PHASER (numérique)

Cet effet prend le son direct, décale légèrement sa phase et ajoute ainsi un signal hors phase au son de guitare direct. Cela donne un effet vibrato similaire au son d'un haut parleur rotatif.

● MANUAL

< ASSIGN > (0 à 100)

En réglant ce paramètre, vous pouvez faire varier la fréquence centrale autour de laquelle s'applique l'effet phaser. Des valeurs basses vous donnent une fréquence centrale plus basse alors que des valeurs élevées vous donnent une fréquence centrale plus élevée.

● RATE

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle la période du vibrato. Augmenter cette valeur augmente la vitesse du vibrato.

● DEPTH

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle l'intensité du vibrato. Des valeurs élevées donnent un effet plus prononcé.

● RESONANCE

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle la résonance du phaser (volume de réinjection dans l'effet). Des valeurs plus élevées augmentent l'intensité de l'effet phaser.

● EFFECT LEVEL

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle le niveau d'effet. Plus haute est la valeur, plus fort est le son avec effet. A 100, le son direct et le son avec effet ont le même niveau.

* Ce paramètre est habituellement réglé à 100.



□ FLANGER (numérique)

Le son direct de la guitare est électroniquement retardé et ajouté au son d'origine pour produire un effet de balayage large. Vous pouvez façonner cet effet afin de créer des sonorités allant du souffle d'un jet à un léger vibrato.

● MANUAL

(0 à 100)

En réglant ce paramètre, vous pouvez faire varier la fréquence centrale autour de laquelle s'applique l'effet Flanger. Des valeurs basses donnent une fréquence centrale peu élevée alors que des valeurs hautes donnent une fréquence centrale élevée.

● RATE

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle la vitesse du balayage. Des valeurs plus élevées donnent un balayage plus rapide.

● DEPTH

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle l'intensité du balayage. Des valeurs plus élevées donnent un balayage plus intense.

● RESONANCE

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle la résonance du Flanger (volume de réinjection ou "feedback"). Des valeurs plus élevées augmentent le décalage de phase, accentuant l'effet Flanger.

● EFFECT LEVEL

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle le niveau d'effet. Plus haute est la valeur, plus fort est l'effet. A 100, le son direct et le son de l'effet ont le même niveau.

* Ce paramètre est habituellement réglé à 100.



● MANUAL

● RATE

● DEPTH

● RESONANCE

● EFFECT LEVEL

□ PITCH SHIFTER (numérique)

Le Pitch Shifter vous permet de changer réellement la hauteur des notes jouées, et cela jusqu'à une octave.

● PRE DELAY

(0 à 100 ms)

Cela règle l'intervalle de temps qui sépare la production du son direct du son avec effets. Habituellement, ce réglage est sur 0 ms, mais en augmentant le Feedback (la réinjection) et en allongeant le Pre Delay, vous obtenez un effet dans lequel chaque note est suivie par une succession de notes diminuant de volume, chacune montant (ou descendant) légèrement en hauteur. Essayez cela !

- * Bien que le Pre Delay puisse être réglé à 0 ms, il faut en réalité au Pitch Shifter une fraction de seconde pour traiter la note, aussi y aura-t-il un bref retard avant que le son de l'effet ne soit entendu.

● CHROMATIC

< ASSIGN > (- 12 à 12 demi-tons)

Cela règle le changement de hauteur par paliers d'un demi ton, avec un maximum de +/- 1 octave.

[ASSIGN]

Avec ce paramètre, vous pouvez contrôler le changement de hauteur à partir d'une pédale d'expression (comme si vous jouiez d'une guitare avec un levier de tremolo).

● FINE

(- 50 à 50)

Pour faire des réglages fins de variation de hauteur.

- * Cet intervalle (de - 50 à + 50) correspond à un demi ton.

● FEEDBACK

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle le niveau de réinjection dans l'effet. Comme le changement de hauteur s'applique à chaque fois que le son est injecté dans le circuit, augmenter la valeur donnera une montée progressive de hauteur.

● MIX BALANCE

< ASSIGN > (- 50 à 50)

Cela règle la balance entre le son direct et le son avec effets.

- [+] : Plus haute est la valeur, plus grande est la proportion de l'effet. Avec un réglage sur 50, seul le son avec effet est produit.
- [0] : Les volumes du son direct et du son avec effet sont équivalents
- [-] : Plus haute est la valeur, plus grande est en proportion le son direct. Si ce réglage est sur - 50, le son direct est produit.



□ DELAY (numérique)

Les sonorités retardées électroniquement sont ajoutées au son direct de la guitare. L'utilisation du delay grossit le son et peut servir également à des effets spéciaux.

● DELAY TIME

< ASSIGN > (1 ms à 1,2 s)

Ce paramètre règle le temps de retard. Les temps de retard s'affichent comme suit :

1 ms à 999 ms : 1 à 999 (en unités d'une milliseconde)

1.00 à 1,20 s : 1.00 à 1.20 (en unités d'une seconde)

* Un certain niveau de bruit est créé par la pédale d'expression lorsqu'elle est utilisée pour la commande

● FEEDBACK

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle le volume de réinjection (feedback) du son retardé. Des valeurs plus élevées signifient un plus grand nombre de répétitions du son, alors qu'un réglage à 0 vous donne une unique répétition du son retardé.

● HIGH CUT

(- 12 à 0)

Cela règle l'intensité de la suppression des aigus dans la sonorité avec effet. Une valeur de 0 indique qu'aucune coupure ne s'effectue - le timbre reste inchangé.

● LOW CUT

(- 12 à 0)

Cela règle l'amplitude de la coupure des basses dans le son avec effet. Une valeur de 0 indique qu'aucune coupure n'a été effectuée - le timbre est inchangé.

● EFFECT LEVEL

< ASSIGN > (0 à 100)

Ce paramètre règle le volume du son retardé. Des valeurs plus élevées amplifient le volume du son retardé et avec "100", le volume du son direct et celui du son retardé sont approximativement identiques.



□ STEREO CHORUS (numérique)

L'effet Chorus ajoute amplitude et chaleur à vos sons.

● PRE DELAY

(1 à 60 ms)

Cela règle le temps qui s'écoule entre la production du son direct et celle du son avec effet. Un pre delay plus long donne un effet de doublage plus prononcé.

● RATE

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle la vitesse du Chorus. Des valeurs plus élevées donnent un effet de Chorus plus rapide.

● DEPTH

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle l'intensité du Chorus. Des valeurs plus élevées créent un effet de Chorus plus profond.

● TONE

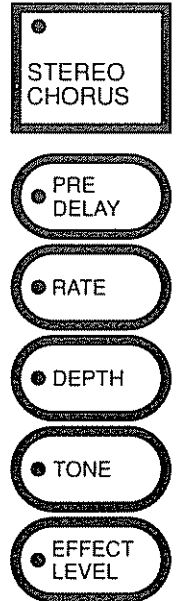
(- 12 à 12)

Règle la qualité tonale du son avec effet. Des valeurs positives amplifient les aigus, des valeurs négatives les coupent, donnant une sonorité de Chorus plus chaude.

● EFFECT LEVEL

< ASSIGN > (0 à 100)

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 100, les volumes du son direct et du son avec effet sont équivalents.



□ STEREO REVERB (numérique)

La reverb est la réflexion complexe du son qui se produit naturellement dans toute salle. Par exemple, si vous tapez dans vos mains à l'extérieur, vous n'entendez que le claquement. Mais lorsque vous faites cela dans une église, par exemple, il y a une sonorité qui se prolonge comme un écho, que nous appelons la réverbération ou reverb. La sonorité de la reverb dépend du volume de la pièce (une pièce, une salle, etc.) et de la forme et du revêtement des surfaces réfléchissantes (comme les murs). Tous ces éléments sont simulés numériquement dans le ME-10.

● MODE

(h-1/h-2/r-1/r-2/P-1/P-2)

Cela règle le mode de réverbération. Avec ce réglage, vous pouvez produire différentes simulations de salles.

h-1 : Hall 1

Simule la réverbération claire d'une salle de concert.

h-2 : Hall 2

Simule la réverbération d'une salle de concert; une sonorité de réverbération bien contrôlée.

r-1 : Room 1

Simule la reverb brillante d'une pièce très vivante.

r-2 : Room 2

Room 1 simule une pièce plutôt morte acoustiquement, sans beaucoup de résonance.

P-1 : Plate 1

Simule une reverb à plaques (un type de reverb analogique ancien mais populaire qui utilisait des plaques chargées électriquement pour les vibrations). Les aigus sont accentués pour obtenir une qualité de résonance plus métallique.

P-2 : Plate 2

Cela simule une reverb à plaques. La résonance des médiums est particulièrement prononcée dans Plate 1.

● PRE-DELAY

(0 à 150 ms)

Cela règle l'écart de temps entre la production du son direct et celle du son avec effet.



● **TIME**

<ASSIGN> (0 à 100)

Ce paramètre règle la durée de réverbération. Des valeurs plus importantes correspondent à des durées de réverbération plus grandes.

● **TONE**

(-12 à 12)

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

● **EFFET LEVEL**

< ASSIGN > (0 à 100)

Règle le volume de la reverb.

G. AMP SIMULATOR (analogique)

(On/Off)

Cet effet simule les caractéristiques sonores d'un ampli guitare. Vous pouvez utiliser cet effet pour obtenir une sonorité d'ampli guitare tout en vous connectant directement dans l'entrée ligne de votre table de mixage.



MEMO

Section IV



Utilisation du MIDI

Le ME-10 est équipé de prises MIDI qui vous permettent d'échanger des données avec d'autres appareils MIDI.

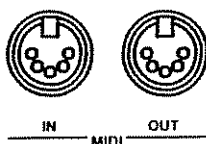
- * Si c'est la première fois que vous utilisez un appareil avec une interface MIDI, veuillez à bien lire les instructions suivantes.

■ A propos du MIDI

MIDI correspond à Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique). Le MIDI est un standard international qui permet l'échange de données musicales entre instruments de musique et ordinateurs. La plupart des instruments de musique électroniques vendus aujourd'hui sont compatibles MIDI. Les unités compatibles MIDI ont des prises MIDI qui servent à relier physiquement les instruments (à l'aide de câbles spéciaux). Le MIDI ne transmet pas le son d'un instrument, mais plutôt des messages numériques qui indiquent une action à faire pour l'instrument récepteur. Ces messages sont nommés messages MIDI.

1. Echange de messages MIDI

Premièrement, nous expliquerons en termes simples comment sont échangés les messages MIDI.



● A propos des prises MIDI

Les messages MIDI sont échangés par le biais de trois prises MIDI :

MIDI IN : Reçoit les messages venant d'appareils MIDI externes.

MIDI OUT : Transmet les messages aux appareils MIDI externes.

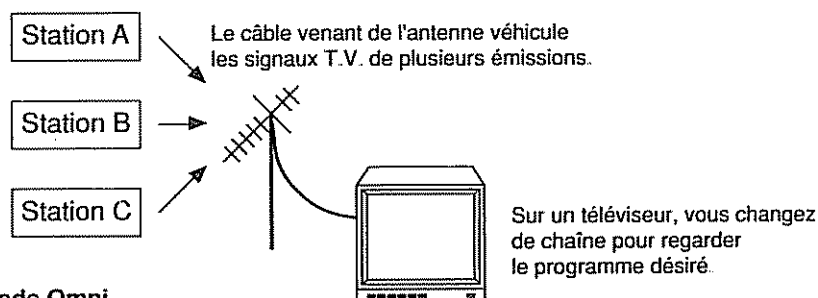
MIDI THRU : Retransmet une copie exacte des messages reçus en MIDI IN.

- * Le ME-10 a des prises MIDI IN et MIDI OUT.

● Canaux MIDI

Avec le MIDI, un unique câble peut servir à transmettre des messages pour différents appareils MIDI en une seule fois, chaque appareil ne recevant que les messages qui lui sont destinés. Cela est rendu possible par le concept de canaux MIDI.

Les canaux MIDI sont simples à comprendre par analogie avec les chaînes de télévision. De nombreux programmes télévisés sont émis par différentes stations de télévision et votre antenne les reçoit tous. En réglant votre télévision sur un canal spécifique, vous pouvez ne voir que le programme désiré. Le même concept s'applique aux canaux MIDI. Un appareil ne recevra un message MIDI que s'il est réglé sur le canal MIDI de ce message (le canal MIDI de l'appareil transmetteur). Le câble venant de l'antenne véhicule les signaux de télévision de toutes les stations de production. Sur une télé, vous changez de canal pour regarder la chaîne que vous désirez voir.



● Le mode Omni

En mode Omni, tous les messages MIDI sont reçus quel que soit le canal sur lequel ils sont transmis (c'est quelque chose qu'aucune télévision ne peut faire !). Mais, si vous avez choisi un canal MIDI, l'appareil ne reçoit les messages MIDI que sur ce canal.

2. Messages MIDI traités par le ME-10

Les messages MIDI sont globalement divisés en messages de canal (ceux qui ont des informations spécifiques par canal) et en messages de système (informations qui s'appliquent à la totalité du système).

< Messages de canal >

Les messages MIDI qui transmettent les réelles données de jeu sont des messages de canal. Ces messages font principalement tout le travail de contrôle de l'instrument. Différents instruments peuvent répondre cependant à différents messages.

● Messages de changement de programme

Généralement, les messages de changement de patch vous permettent de passer d'un programme à l'autre parmi 128 numéros de programme différents. Sur le ME-10, les numéros de patch correspondent aux numéros de programme comme suit :

Numéro de patch : 1-1-1 à 4-8-4

Numéro de programme : 1 à 128

< Messages de système >

Les messages de système comprennent les messages de système exclusif et les messages nécessaires à la synchronisation, au diagnostic de liaison et ainsi de suite. Le ME-10 ne traite que les messages de système exclusif.

● Messages de système exclusif

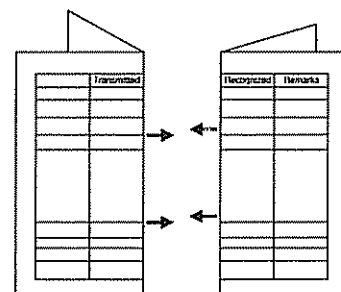
Les messages de système exclusif servent à traiter des procédures spécifiques d'un appareil tels que le changement de patch. En général, tous les instruments faits par le même fabricant peuvent échanger des messages de système exclusif (ces messages servent à charger et stocker les réglages d'effets dans un séquenceur ou le BL-1 (Bulk Librarian Boss, ou encore à la transmission vers un autre ME-10). Lors de l'échange de messages de système exclusif, vous devez faire correspondre les numéros d'unité des appareils transmetteurs et récepteurs. Le numéro d'unité du ME-10 correspond à son numéro de canal MIDI.

Tableau d'équipement MIDI

Le MIDI a rendu possible l'échange d'informations entre une grande variété d'appareils, mais il n'est pas toujours vrai que tous les types de messages MIDI puissent être échangés entre tous les types d'appareil. Par exemple, si vous utilisez un synthétiseur comme clavier maître pour piloter un piano numérique, le pitch-bend (le levier ou la molette qui modifie la hauteur) du synthétiseur n'aura pas d'effet sur le son du piano.

Pour vous aider à rapidement déterminer quels types de messages MIDI peuvent être échangés entre deux appareils, le mode d'emploi de chaque appareil MIDI comprend un tableau d'équipement MIDI. En observant ce tableau,

vous pouvez rapidement voir quel message l'appareil est capable de transmettre et recevoir. Le côté gauche du tableau donne les noms des différents messages MIDI et les colonnes transmission et réception utilisent des symboles "o" et "x" pour indiquer si chacun de ces messages peut être ou non transmis ou reçu. Cela signifie qu'un message MIDI spécifique peut être échangé à la seule condition qu'il y



ait un "o" à la fois dans la colonne transmission de l'appareil maître et dans la colonne réception de l'appareil esclave. Les tableaux d'équipement MIDI sont standardisés pour les plier, les placer côte à côte et voir en un instant ce que deux appareils peuvent échanger.

* Pour une information détaillée sur le traitement des messages MIDI, référez-vous à "A propos des messages exclusifs Roland" en page 59 et "Equipement MIDI" en page 61.

■ Alors, que faire avec le MIDI ?

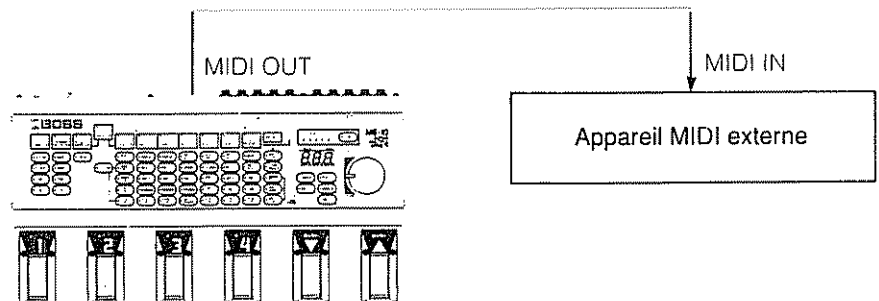
- * Veillez à faire correspondre le réglage de canal MIDI du ME-10 avec le canal des appareils MIDI connectés, autrement, vous ne pourrez pas échanger de messages.

1. Sélection de patch par MIDI

Vous pouvez utiliser des messages de changement de programme MIDI pour changer de patch sur le ME-10 à partir d'un appareil MIDI externe, ou encore utiliser le ME-10 pour changer de patch sur un appareil MIDI externe.

<< Changement de patch sur un appareil MIDI externe >>

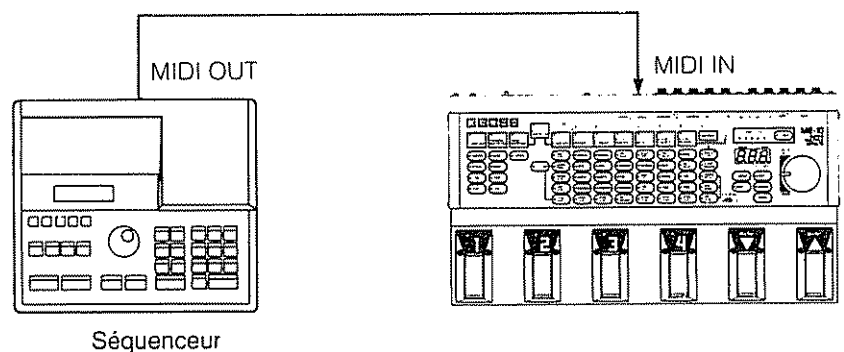
En faisant les connexions ci-dessous, vous pouvez sélectionner un patch sur le ME-10 et entraîner ainsi l'émission d'un message de changement de programme correspondant vers l'appareil MIDI externe. Cet appareil changera alors de patch ou de programme en correspondance avec le numéro de changement de programme reçu.



- * Rappelez-vous de changer le canal MIDI si nécessaire. Référez-vous à "Canaux MIDI et mode Omni" en page 51.

<< Changement de patch sur le ME-10 depuis un appareil externe >>

Avec les connexions ci-dessous, vous pouvez jouer de la guitare avec des accompagnements automatiques venant d'un séquenceur. Lorsque vous arrivez à un point du morceau où vous désirez de changer de patch sur le ME-10, si vous avez inclus un message de changement de programme correspondant au patch désiré au milieu des informations de jeu, le patch sera automatiquement sélectionné.



- * Le réglage pré-programmé en usine pour le ME-10 est Omni ON. N'oubliez pas de changer le canal MIDI si nécessaire. Référez-vous à "Canaux MIDI et mode Omni" en page 51.

2. Transmission de données par MIDI

A l'aide des messages exclusifs Roland, vous pouvez transmettre les réglages d'effets du ME-10 dans un autre ME-10, un Bulk Librarian BL-1 optionnel ou un séquenceur.

- * Référez-vous à "Transmission des données" en page 52 et "Réception des données" en page 53.

■ Canaux MIDI et mode Omni

Si vous désirez transmettre ou recevoir des données MIDI sur un canal MIDI spécifique, vous devez fixer ce canal.

Le réglage par défaut est Omni ON, aussi votre appareil recevra-t-il toutes les données quel que soit le canal sur lequel elles sont transmises. Le ME-10 lui-même transmet ses données sur le canal 1.

- ① Vérifiez que vous êtes en mode de jeu (la diode du bouton Play sera allumée).
- * Si ce n'est pas le cas, pressez le bouton [PLAY] pour l'allumer.
- ② Pressez le bouton [MIDI]. Le canal MIDI actuel s'affichera dans l'écran à diodes.
- * Si Omni On est en service, l'affichage sera le suivant :



- ③ Réglez le canal MIDI avec la molette.
- ④ Pressez [PLAY].

Le nouveau canal MIDI est maintenant programmé. Après cela, le bouton PLAY s'allumera pour indiquer que vous êtes revenu en mode de jeu.

■ Transmission de données

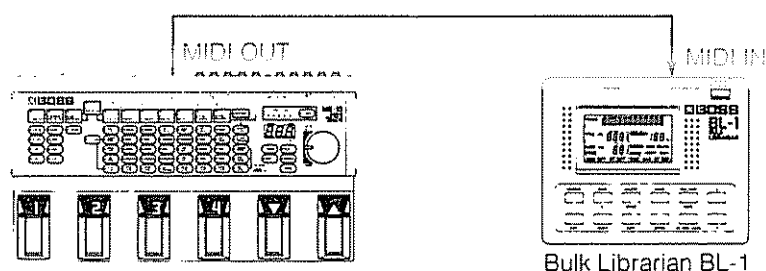
Vous pouvez utiliser des données de système exclusif sur le ME-10 pour copier des réglages dans un autre ME-10 ou sauvegarder des réglages d'effets dans un Bulk Librarian BL-1 Boss optionnel ou un séquenceur. La transmission de messages exclusifs est appelée "bulk dump" et la réception "bulk load".

1. Transmission de données (Bulk Dump)

< Faire les connexions >

- Sauvegarde dans un bulk librarian BL-1 ou un séquenceur

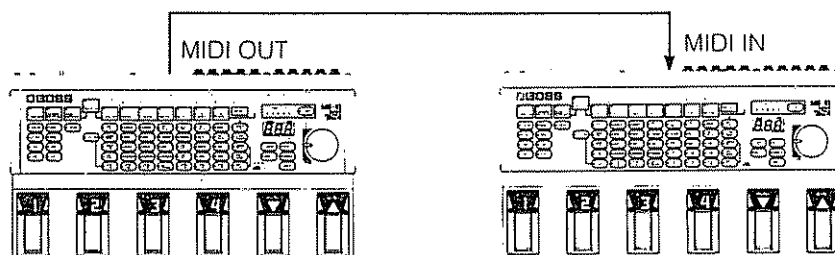
Connectez l'appareil comme ci-dessous et placez le séquenceur ou le BL-1 en mode d'attente de réception.



- * Pour des détails sur le fonctionnement du BL-1 ou du séquenceur, référez-vous à leur mode d'emploi respectif.

- Copie de données dans un autre ME-10

Connectez les appareils comme ci-dessous et faites correspondre les canaux MIDI de réception et d'émission. Ensuite, tenez le ME-10 récepteur en mode d'acceptation de données de système exclusif. Voir "réception de données" en page 53 pour en savoir plus.



- * Lorsque le canal MIDI de transmission est réglé sur Omni ON, les données sont en fait transmises sur le canal MIDI 1.

< Comment transmettre les données >

Lors de l'émission des messages de système exclusif, il y a une méthode pour transmettre les données des 128 patches d'un coup et une autre pour transmettre un patch spécifique.

- ① Vérifiez que vous êtes en mode de jeu (la diode du bouton PLAY sera allumée).

- * Si ce n'est pas le cas, pressez le bouton [PLAY] pour l'allumer.

- ② Pressez deux fois le bouton [MIDI].

Les lettres "Ld" apparaîtront dans l'afficheur pour indiquer le mode de transmission (bulk load).

③ Utilisez la molette pour sélectionner le type de données à transmettre.

Pour envoyer les données des 128 patches :

Sélectionnez *ALL*

Pour envoyer les données d'un patch spécifique :

Sélectionnez le patch désiré (comme vous avez fait jusqu'à présent).

④ Pressez [WRITE].

L'afficheur à diodes commencera à clignoter et la transmission des données débutera.

Une fois terminé, vous retournerez à la situation de l'étape ③. Pour annuler, pressez [PLAY]; le bouton PLAY s'allumera et vous retournerez en mode de jeu normal.

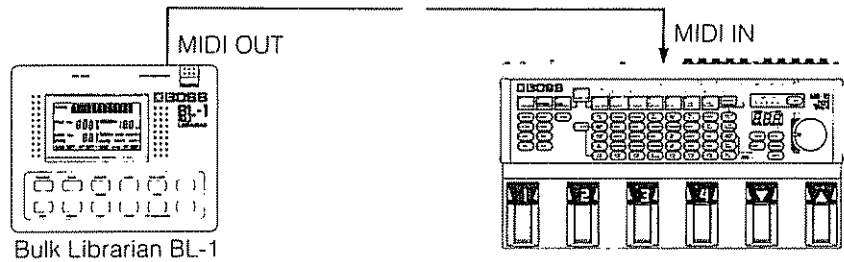
* Pour transmettre plus de patches, répétez les étapes ③ et ④.

2. Réception de données (Bulk Load)

< Faire les connexions >

● Transmission de données depuis un bulk librarian BL-1 ou un séquenceur vers le ME-10

Faire les connexions ci-dessous. Assurez-vous que le canal MIDI du ME-10 au numéro d'unité du BL-1 ou du séquenceur.



* Référez-vous au mode d'emploi du BL-1 ou du séquenceur pour plus d'informations sur les procédures à suivre.

< Comment recevoir >

① Vérifiez que vous êtes en mode de jeu (la diode du bouton PLAY s'allumera).

* Si ce n'est pas le cas, pressez le bouton [PLAY] pour l'allumer.

② Pressez deux fois le bouton [MIDI]. Les diodes "Ld" apparaîtront dans l'afficheur pour indiquer que vous êtes en mode de chargement (bulk load).

③ Transmettez les données depuis le BL-1 ou le séquenceur.

Durant la transmission, l'afficheur à diodes clignotera. Lorsque la transmission est terminée, vous retournerez en mode de chargement.

④ Pressez [PLAY]. Le bouton PLAY s'allumera et vous retournerez en mode de jeu.

MEMO

Section V



Appendices

■ Mauvais fonctionnement

Si vous rencontrez un problème, ou si l'unité ne répond pas correctement, référez-vous à cette section. Si vous ne pouvez pas résoudre le problème, cessez immédiatement toute utilisation et contactez votre revendeur Roland ou le service de maintenance Roland le plus proche.

“Pas de son/volume trop bas”

- * Le volume est-il totalement baissé ?
Vérifiez le volume également sur tout ampli ou table de mixage connectés.
- * Pouvez-vous entendre quelque chose avec les écouteurs ?
Si vous obtenez du son par les écouteurs, c'est probablement un des câbles qui est déconnecté ou cassé, ou des appareils externes incorrectement réglés. Vérifiez tous les câbles et les appareils externes une nouvelle fois.
- * Les réglages de patch sont-ils corrects ?
Par exemple, vérifiez que le niveau n'est pas trop bas. Voir page 24.
- * L'accordeur est-il en fonction ?
Pressez le bouton Play pour retourner en mode de jeu.
- * Le niveau de la pédale d'expression est-il à zéro ?
Réglez la pédale d'expression.
- * L'appareil externe connecté à la boucle d'effet Send/return fonctionne-t-il bien ?
Vérifiez-le

“Impossible de sélectionner un patch”

- * Etes-vous en mode Manuel ?
Pressez le bouton [PLAY] pour passer en mode de jeu.
- * Etes-vous en mode accordeur ?
Pressez le bouton [PLAY] pour passer en mode de jeu.
- * Etes-vous en mode MIDI ?
Pressez le bouton [PLAY] pour passer en mode de jeu.
- * Utilisez-vous la méthode 1 pour appeler les patches ?
Dans la méthode "attente de numéro", le patch n'est pas sélectionné tant que vous n'avez pas choisi un numéro de patch avec une pédale de numéro. Pressez une pédale de numéro et voyez si cela change.

“Impossible d'émettre ou de recevoir des messages MIDI”

- * Les canaux MIDI des appareils MIDI connectés correspondent-ils ?
Vérifiez le canal MIDI (page 51).
- * L'appareil MIDI externe est-il correctement connecté ?
Vérifiez les connexions.
- * Le câble MIDI est-il cassé ou déconnecté ?
Essayez un autre câble MIDI.

■ Correspondance Patch/Changement de programme

Ces tableaux vous donnent le numéro de changement de programme correspondant à chaque patch du ME-10.

		< GROUPE 1 >							
		BANQUE							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO	1	1	5	9	13	17	21	25	29
	2	2	6	10	14	18	22	26	30
	3	3	7	11	15	19	23	27	31
	4	4	8	12	16	20	24	28	32

		< GROUPE 3 >							
		BANQUE							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO	1	65	69	73	77	81	85	89	93
	2	66	70	74	78	82	86	90	94
	3	67	71	75	79	83	87	91	95
	4	68	72	76	80	84	88	92	96

		< GROUPE 2 >							
		BANQUE							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO	1	33	37	41	45	49	53	57	61
	2	34	38	42	46	50	54	58	62
	3	35	39	43	47	51	55	59	63
	4	36	40	44	48	52	56	60	64

		< GROUPE 4 >							
		BANQUE							
		1	2	3	4	5	6	7	8
NUMERO	1	97	101	105	109	113	117	121	125
	2	98	102	106	110	114	118	122	126
	3	99	103	107	111	115	119	123	127
	4	100	104	108	112	116	120	124	128

■ Réglages pré-programmés en usine

Vous trouverez ci-dessous certains réglages d'usine par défaut du ME-10.

Méthode d'appel de patch (P. 13) :	"Attente de numéro", méthode 1
Hauteur d'accord standard (P. 18) :	440 Hz
Mode d'accord (P. 18) :	Affichage de nom d'accord/Accord normal
Niveau de sortie accordeur (P. 19) :	0 (coupure)
Canal MIDI (P. 51) :	OMNI ON (transmission sur le canal 1)
Effet après coupure de Delay/Reverb :	Sortie continue des répétitions ou de la réverbération.

<<Traitement de la coupure des sons de Delay/Reverb par le ME-10>>

Une fonction interne du ME-10 laisse le son se répéter ou la réverbération se poursuivre et mourir naturellement après que l'effet ait été mis hors service. Autrement, vous obtiendriez une coupure peu naturelle du son à chaque fois que vous passez d'un patch utilisant la Reverb ou le Delay à un patch qui ne l'utilise pas.

<Réglage de la méthode de traitement>

Ce réglage détermine si les sons de Reverb/Delay seront ou non coupés lorsque l'effet sera mis hors service (ou lorsque vous passerez à un patch sans Delay/Reverb).

- ① Eteignez l'appareil.
- ② En tenant enfoncée la pédale de numéro 4, rallumez l'appareil.
- ③ L'écran indiquera le réglage actuel que vous pourrez changer avec la molette Shuttle :

d-1 : Les sons de répétitions ou de réverbération se poursuivent.

d-2 : Les sons de répétitions ou de réverbération sont coupés.

■ Initialisation

L'initialisation est une procédure vous permettant de retrouver la totalité ou une partie des réglages d'origine faits en usine.

<Initialisation d'un patch>

Voici comment initialiser un patch spécifique.

- ① Eteignez l'appareil.
- ② En tenant enfoncée la pédale de numéro 1, rallumez l'appareil. L'afficheur et la pédale de numéro correspondante indiqueront le patch qui sera initialisé si vous pressez [WRITE] à cet instant.

Un "F" s'affichera lors du retour aux réglages d'usine.

- ③ Sélectionnez le patch que vous désirez initialiser.
- ④ Pressez [WRITE]

Les données d'usine reviennent alors. Une fois terminé, vous pouvez retourner à l'étape ③ et initialiser d'autres patches si vous le désirez.

- ⑤ Pressez [PLAY] pour retourner en mode de jeu.

<Initialisation de tous les patches>

Cette procédure ramène tous les patches et les autres réglages à leur valeur d'origine choisie en usine.

- ① Eteignez l'appareil.
- ② En tenant enfoncée la pédale de banque "▼", rallumez l'appareil. "F.P." s'affichera lors du retour aux réglages d'usine.
- * Pour annuler l'initialisation, pressez [PLAY]. Vous retournerez en mode de jeu.
- ③ Pressez [WRITE].

Les données d'usine reviennent alors. Une fois terminé, vous retournerez automatiquement en mode de jeu.

Messages exclusifs Roland

1 Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut. L'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0)

Numéro de fabricant: 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland.

Numéro d'unité: UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité), ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI)

Numéro de modèle: MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données.

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Numéro de commande: CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format du numéro de commande peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données: corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande.

2 Transfert de données par carte d'adressage

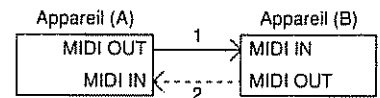
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message.

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake).

Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way, voir section 3 pour plus de détails)

Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur.

Schéma de connexion

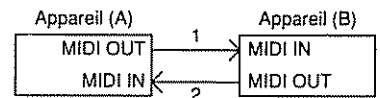


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3).

Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake; cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake = "poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données.

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

- * Il existe un numéro de commande propre à chacune.
- * Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication.

3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception.

Pour les messages longs, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages.

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.

À réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille indiquées par le message.

S'il le trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
11H	Numéro de commande (RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
...	...
...	(octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
...	...
...	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

- * La taille de données demandée ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
- * Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- * Le même nombre d'octets détermine adresse et taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil
- * La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0

Data Set 1 : DT1 (12H)

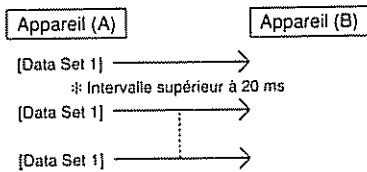
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses. Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages.

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Numéro de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
⋮	(octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
⋮	⋮
⋮	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

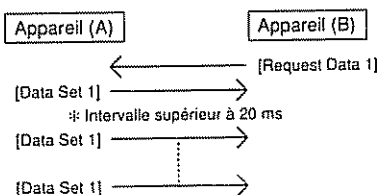
- * Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
- * Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- * Le nombre d'octets d'adresse et taille varie avec le modèle
- * La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0

Exemples d'échanges de messages

- L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue



- L'appareil B demande des données à l'appareil A
B envoie un message RQ1 à A
Après contrôle, A envoie un message DT1 à B



***: Tableau 1 Adresse offset des paramètres**

Adresse offset	Description
00 00 00H 0abc defgB 00 00 01H 0hij 0000B	Effet On/Off (Octet de poids fort) Effet On/Off (Octet de poids faible) a : Compresseur b : Overdrive/Distorsion c : Noise Suppressor d : Envoi/retour d'effet e : Egaliseur f : Phaser/Flanger/Pitch Shifter g : Delay h : Chorus i : Reverb j : Simulateur d'ampli guitare 0 : Off 1 : On
00 00 02H 0000 00aaB 00 00 03H 00bc cdddB	Mode (Octet de poids fort) Mode (Octet de poids faible) aa : Mode d'overdrive/distorsion 0 : Overdrive 1 1 : Overdrive 2 2 : Distorsion 1 3 : Distorsion 2 b : Mode d'égalisation 0 : Egaliseur 1 : Wah-wah cc : Mode de Phaser/Flanger/Pitch Shifter 0 : Phaser 1 : Flanger 2 : Pitch Shifter ddd : Mode de reverb 0 : Hall 1 1 : Hall 2 2 : Room 1 3 : Room 2 4 : Plate 1 5 : Plate 2
00 00 04H 0aaa aaaaB 00 00 05H 0aaa aaaaB 00 00 06H 0aaa aaaaB 00 00 07H 0aaa aaaaB	Compresseur Sustain 0 - 100 Attack 0 - 100 Tone 0 - 100 (-50 - +50) Level 0 - 100
00 00 08H 0aaa aaaaB 00 00 09H 0aaa aaaaB 00 00 0AH 0aaa aaaaB	Overdrive/Distorsion Drive 0 - 100 Tone 0 - 100 (-50 - +50) Level 0 - 100
00 00 0BH 0aaa aaaaB	Noise Suppressor Threshold 0 - 100
00 00 0CH 000a aaaaB 00 00 0DH 0000 aaaaB	Egaliseur Hi-Level 0 - 24 (-12 - +12) Mid-Freq 0 - 10 0 : 200Hz 1 : 250Hz 2 : 315Hz 3 : 400Hz 4 : 500Hz 5 : 630Hz 6 : 800Hz 7 : 1.00kHz 8 : 1.25kHz 9 : 1.60kHz 10 : 2.00Hz
00 00 0EH 000a aaaaB 00 00 0FH 000a aaaaB 00 00 10H 000a aaaaB 00 00 11H 0000 0000B 00 00 12H 0aaa aaaaB	Mid-Level 0 - 24 (-12 - +12) Lo-Level 0 - 24 (-12 - +12) Total-Level 0 - 24 (-12 - +12) Inutilisé Pédale Wah-wah 0 - 100
00 00 13H 0aaa aaaaB 00 00 14H 0aaa aaaaB 00 00 15H 0aaa aaaaB 00 00 16H 0aaa aaaaB 00 00 17H 0aaa aaaaB	Phaser Manual 0 - 100 Rate 0 - 100 Depth 0 - 100 Resonance 0 - 100 Effect Level 0 - 100
00 00 18H 0aaa aaaaB 00 00 19H 0aaa aaaaB 00 00 1AH 0aaa aaaaB 00 00 1BH 0aaa aaaaB 00 00 1CH 0aaa aaaaB	Flanger Manual 0 - 100 Rate 0 - 100 Depth 0 - 100 Resonance 0 - 100 Effect Level 0 - 100
00 00 1DH 0aaa aaaaB 00 00 1EH 000a aaaaB 00 00 1FH 0aaa aaaaB 00 00 20H 0aaa aaaaB 00 00 21H 0aaa aaaaB	Pitch Shifter Pre-Delay 0 - 100 Chromatic 0 - 24 (-12 - +12) Fine 0 - 100 (-50 - +50) Feedback 0 - 100 Mix balance 0 - 100 (-50 - +50)
00 00 22H 0000 00aaB 00 00 23H 0aaa aaaaB	Delay Delay Time (octet de poids fort) Delay Time (octet de poids faible) 0 - 998 (1 - 999 ms) 999 - 1019 (1 00 - 1 20s)

00 00 24H 0aaa aaaaB	Feedback 0 - 100
00 00 25H 0000 aaaaB	High Cut 0 - 12 (-12 - 0)
00 00 26H 0000 aaaaB	Low Cut 0 - 12 (-12 - 0)
00 00 27H 0aaa aaaaB	Effect Level 0 - 100
00 00 28H 0aaa aaaaB	Chorus
00 00 29H 0aaa aaaaB	Pre-Delay 0 - 60
00 00 2AH 0aaa aaaaB	Rate 0 - 100
00 00 2BH 000a aaaaB	Depth 0 - 100
00 00 2CH 0aaa aaaaB	Tone 0 - 24 (-12 - +12) Effect Level 0 - 100
00 00 2DH 0000 000aB	Reverb
00 00 2EH 0aaa aaaaB	Pre-Delay (octet de poids fort)
00 00 2FH 0aaa aaaaB	Pre-Delay (octet de poids faible) 0 - 150
00 00 30H 000a aaaaB	Time 0 - 100
00 00 31H 0aaa aaaaB	Tone 0 - 24 (-12 - +12) Effect Level 0 - 100
00 00 32H 0aaa aaaaB	Master Level 0 - 100
00 00 33H 000a aaaaB	Assignment de la pédale d'expression 1
00 00 34H 0000 0000B	Paramètre assigné * Tableau 3
00 00 35H 0aaa aaaaB	Inutilisé
00 00 36H 0000 0000B	Valeur maximale 0 - 120
00 00 37H 0aaa aaaaB	Inutilisé Valeur minimale 0 - 120

***: Tableau 2 Demande de changement de son**

Adresse offset	Description
00 00 38H 0000 0000B	Demande de changement de son

La demande de changement de son est un paramètre résidant uniquement en zone temporaire. La réception de ce paramètre après des données altère la couleur tonale

***: Tableau 3 Assignment de la pédale d'expression**

Paramètre assigné	Max/Min
00H : pas d'assignation	0
(Compresseur) 01H : Sustain 02H : Attack 03H : Tone 04H : Level	0 - 100 0 - 100 0 - 100 (-50 - +50) 0 - 100
(Overdrive/Distorsion) 05H : Mode	0 - 3 0 : Overdrive 1 1 : Overdrive 2 2 : Distorsion 1 3 : Distorsion 2
06H : Drive 07H : Tone 08H : Level	0 - 100 0 - 100 (-50 - +50) 0 - 100
(Egaliseur/Wah-wah) 09H : Pédale Wah-wah	0 - 100
(Phaser) 0AH : Manual 0BH : Rate 0CH : Depth 0DH : Resonance 0EH : Effect Level	0 - 100 0 - 100 0 - 100 0 - 100 0 - 100
(Flanger) 0FH : Rate 10H : Depth 11H : Resonance 12H : Effect Level	0 - 100 0 - 100 0 - 100 0 - 100
(Pitch shifter) 13H : Chromatic 14H : Feedback 15H : Mix Balance	0 - 120 (-12 - +12) 0 - 100 0 - 100 (-50 - +50)
(Delay) 16H : Delay time 17H : Feedback 18H : Effect Level	0 - 120 (1 ms - 1 20 s) 0 - 100 0 - 100
(Chorus) 19H : Rate 1AH : Depth 1BH : Effect Level	0 - 100 0 - 100 0 - 100
(Reverb) 1CH : Time 1DH : Effect Level	0 - 100 0 - 100
1EH : Master Level	0 - 100

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 - 16	1 - 16	Mémorisé
	Modifié	1 - 16	1 - 16	* 1
Mode	Par défaut	X	OMNI ON/OFF	Mémorisé
	Modifié	X	X	* 2
	Altéré	* * * * * * *		
N° de note	Vraiment jouées	X	X	
		* * * * * * *	X	
Dynamique	Enfoncement	X	X	
	Relâchement	X	X	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch bend		X	X	
Changement de commande		X	X	
Changement de programme	N° réels	○ (0 - 127)	○ (0 - 127)	
		* * * * * * *	○ (0 - 127)	
Système exclusif		○	○	Valeur de paramètre
Système commun	Position ds le morceau	X	X	
	Sélection du morceau	X	X	
	Accord	X	X	
Système en temps réel	Horloge	X	X	
	Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	X	X	
	All Notes OFF	X	X	
	Active sensing	X	X	
	Ré-initialisation	X	X	
Notes		* 1 Le canal de base sert à la fois à la transmission et à la réception. * 2 En cas de réglage OMNI On, le canal de base est le 1.		

■ Caractéristiques

ME-10 : Multi-effet pour guitare

Traitement du signal :

(exceptés Compresseur, Overdrive/Distorsion, Noise Suppressor et simulateur d'ampli guitare)

Conversion A/N : 16 bits linéaire

Conversion N/A : 16 bits linéaire

Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz

Patches : 128 + réglage manuel

Effets internes :

Compresseur, Overdrive/Distorsion, Noise Suppressor, Egaliseur/Wah-Wah, Phaser/Flanger/Pitch Shifter, Delay, Chorus stéréo, Reverb stéréo, Simulateur d'ampli guitare

Accordeur :

Hauteur de concert : 435 Hz à 445 Hz (paliers d'1 Hz)

Plage d'accord : la0 (27,50 Hz) à si6 (1975,53 Hz)

Précision d'accord : ± 1 centième

Niveau d'entrée nominal :

Entrée : -20 dBm

Retour d'effet : -20 dBm

Impédance d'entrée :

Entrée : 1 M Ω

Retour d'effet : 100 k Ω

Niveau de sortie nominal :

Sortie G/D : -20 dBm

Envoi d'effet : -20 dBm

Impédance de sortie :

Sortie G/D : 1 k Ω

Envoi d'effet : 1 k Ω

Impédance de charge recommandée :

Sortie G/D : 10 k Ω ou plus

Envoi d'effet : 10 k Ω ou plus

Afficheur :

7 segments, 3 caractères (LED)

Prises :

Jack d'entrée (6,35 mm)

Jacks de sortie G (MONO)/D (6,35 mm)

Jack d'envoi à l'effet (6,35 mm)

Jack de retour d'effet (6,35 mm)

Jacks 1/2 pour pédale d'expression

Jack de télécommande d'accordeur

Jack de télécommande de mode manuel

Jack de télécommande de Bypass

Jack pour écouteurs (mini-jack stéréo)

Prises MIDI IN et OUT

Alimentation : CA 117V, 230V ou 240V

Consommation électrique : 20W

Dimensions :

435 (L) x 235 (P) x 70 (H) mm

Poids :

3,6 kg

Accessoires :

Auto-collant pour pédales

Mode d'emploi

Options :

Pédale commutateur FS-5U

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

Pédale d'expression EV-5 Roland

* 0dBm = 0,775 Vrms

* Dans l'intérêt de l'amélioration constante de ce produit, les caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

■ Index

<i>O-O</i>	29, 30	Paramètre (bouton)	24
Accord "Double Flat"	19	Patch	11, 13, 54
Accord "Flat Tuning"	19	Phaser	23, 32, 39
Accord normal	19	Pitch Shifter	23, 32, 41
Accordeur	15	[PLAY]	14, 15, 18, 28, 31
Annulation d'un réglage	28	PLAY (bouton)	12
<ASSIGN>	36	Pédale commutateur	10, 14, 15, 31
[ASSIGN]	26, 33	Pédale d'expression	3, 10, 26, 33, 34, 36, 38, 41
Banque	11, 12, 13	Programme (numéro de)	49
Bouton d'effet	23, 32	Programme d'usine	56
Bulk Dump	52	Programme d'usine (réglages)	55
Bulk Load	53	Réception de données	53
Bypass	14	Reverb stéréo	32, 44
Canal MIDI	51	Simulateur d'ampli guitare	45
Chorus stéréo	32, 43	Son de guitare direct	14, 19
Compresseur	32, 36	Sortie (prise de)	27
Copie	30, 52	Sortie (niveau de)	19, 27
Delay	32, 42	Tableau d'équipement MIDI	63
Distorsion	32, 37	Transmission de données	52
Ecriture (procédure d')	29	Wah-wah	38
Effet On/Off	23		
Egaliseur	32, 38		
Envoi/retour	25, 32		
Équipement MIDI	61		
Flanger	23, 32, 40		
Groupe	11, 12, 13		
Guide d'accord	17		
Hauteur standard	18		
Initialisation	56		
Manuel	31		
Master Level	27		
[MAX]	26, 33		
Message exclusif	49, 52		
MIDI	47		
[MIN]	26, 33		
Mode	19		
Mode de jeu	11		
Molette Shuttle	24, 33		
Mute	19		
Niveau	32		
Noise Suppressor	32, 37		
Nom de corde	16, 17		
Nom de note	16, 17		
Numéro	11, 12, 13		
<i>Off</i>	26		
Omni	48, 51		
<i>On</i>	26		
Overdrive	32, 37		
Paramètre	22, 23, 24, 25, 33		

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
DanvikCenter 28 A. 2 tr
S - 131 30 Nacka.
SWEDEN
☎ 08 - 702 00 20

NORVEGE

Roland Scandinavia
Avd 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 591
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 Pinsky 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 Verg Nakorn Kasem. Soi 2
Bangkok 10100
THAILAND
☎ 2248821

MALAISIE

Syarikat Bentley
N° 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur
MALAYSIA
☎ 2421288

INDONESIE

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta merlin Blok C/59
Jl Gajah mada N° 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 N°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 N° 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 Werdmuller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
☎ 021 - 64 - 4030



2605025200F '92-9-H2-11NITHiER