

ES-8 Version 2 追加マニュアル

ES-8 Version 2 で追加／改良された機能について説明します。取扱説明書と併せてお読みください。

エフェクト・ループの接続方法に「セパレート」を追加

OUT (L, R) またはエフェクト・ループ 8 の 2 つの入力それぞれに、別のエフェクト・ループを割り当てることができるようになりました。これを「セパレート」(SEPARATE) と呼びます。

※ Version 2 では、OUT の表示が「0」から「L」「R」に変更されました。

L:7-6-5-4-3-8-2-
R:0

1. [◀] [▶] ボタンでカーソルを分岐ポイントに合わせ、[+] ボタンを押します。

分岐ポイントから OUT (L, R) またはエフェクト・ループ 8 までの間が、並列接続になります。

L:7-6-5-4-3-8-2-
R:0



L:7-6-5-4-3-8-2-
R:-----0

2. セパレートを解除する場合は、分岐ポイントで [-] ボタンを押します。

L:7-6-5-4-3-8-2-
R:-----0



L:7-6-5-4-3-8-2-
R:0

LINK 機能の追加

2 台の ES-8 を同期させて使うことができるようになりました。

プレイ画面の切り替え、パッチの切り替え、マニュアル・モード操作、Patch MIDI の出力、CTL/EXP の出力などが、1 台目の ES-8 を操作すると、2 台目の ES-8 でも同じ結果になります。

※ LINK 接続中は、パラメーターを変更しないでください。パラメーター変更画面になっていると、LINK 機能が無効になります。

※ LINK 機能を使うと、MIDI Setting (システム設定) の「MIDI Out Mode」と「Sync」の設定は無効になります。

1. あらかじめ、2 台の ES-8 の全パラメーターを同じ設定にします。

パルク・ダンプや ES-8 Editor を使うと便利です。

2. 1 台目の MIDI IN 端子と 2 台目の MIDI OUT 端子、1 台目の MIDI OUT 端子と 2 台目の MIDI IN 端子を、MIDI ケーブルで接続します。

3. 1 台目の ES-8 で、Play Option: Link を「MASTER」に設定します。

4. 2 台目の ES-8 で、Play Option: Link を「SLAVE」に設定します。

Loop On/Off 画面 (プレイ画面) の表示内容を変更

プレイ画面で、エフェクト・ループのオン／オフ確認がより簡単にできるように、Loop On/Off 画面の表示内容を次のように変更しました。全エフェクト・ループのオン／オフ状況が、1 画面に表示されます。

Patch Name
8765*321 U

※ エフェクト・ループがオフの場合は、[*] が表示されます。

Assign の Target に「Patch MIDI」を追加

Assign の Target に Cate: Pat.M、Target: PMIDI1 ~ 8 が追加されました。

Assign 設定で、上記ターゲットをコントロールすることで、パッチを切り替えたときだけでなく、任意のタイミングで Patch MIDI の設定を出力することができるようになります。

※ Patch MIDI 画面が表示されているときに[ENTER]ボタンを押すと、Patch MIDI 1 ~ 8 で設定された MIDI メッセージがまとめて送信されます。

※ パッチ切り替え時に出力しないようにしたい場合は、Patch MIDI 1 ~ 8: Transmit を「MANUAL」に設定してください。

設定例

Assign1 で、CTL1 IN に接続したフットスイッチを使って Patch MIDI1 に設定した MIDI PC メッセージを出力する

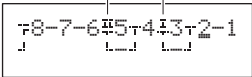
パラメーター	設定値
Patch MIDI 1 設定	
Ch	1
LSB	OFF
MSB	OFF
PC	5 (任意)
Ctl1 CC#	OFF
Val	0
Ctl2 CC#	OFF
Val	0
Transmit	MANUAL
Assign1 設定	
Sw	ON
Src	CTL1
Mod	MOM
Cate	Pat.M
Num	PMIDI1
Min	OFF
Max	ON
Act L	0
Act H	127

パッチ／システム・パラメーターの追加

Version 2 での機能追加に伴い、各パッチで設定するパッチ・パラメーターと、システム設定のパラメーターが追加されました。

パッチ・パラメーター

Patch

パラメーター	設定値／説明	
Output		
Mixer Mode	ミキサー 1、2 のゲイン設定は、自動的に、「並列接続」時は -6dB、「キャリアー・オーバー機能」時は 0dB のように設定されます。 このパラメーターと Mixer Gain1、2 を使うことで、ゲインを手動で設定することができます。 なお、ミキサー 1、2 は Loop Structure 画面右側のエフェクト・ループから順に使用されます。	
	AUTO	ミキサー 1、2 のゲインが、システムによって自動設定されます。
	MANUAL	ミキサー 1、2 のゲインを、手動で設定します。
	ミキサー 1、2 は、Loop Structure 画面で以下のように表示されます。 ミキサー 2 ミキサー 1 	
Mixer Gain1	Mixer Mode を「MANUAL」に設定したときの、ゲインを設定します。	
Mixer Gain2	-6dB、0dB	
Patch MIDI 1 ～ 8		
Transmit	Version 2 では、Patch MIDI に設定した内容を Assign を使って出力できるようになりましたが、パッチを切り替えたときに Patch MIDI の設定内容を自動的に出力しないように設定することができます。 詳しくは、「Assign の Target に「Patch MIDI」を追加」(P.1) をご覧ください。	
	AUTO	パッチを切り替えたときに、Patch MIDI の設定内容が送信されます。
	MANUAL	パッチを切り替えたときは、Patch MIDI の設定内容は送信されません。
MIDI Clock Out	MIDI Clock 信号を出力するかしないかを、パッチごとに設定することができます。 特定のパッチでは MIDI 同期したくないという場合に便利です。	
	SYSTEM	MIDI Clock 信号を出力するかしないかは、MIDI Setting の設定に従います。
	OFF	MIDI Setting の設定にかかわらず、MIDI Clock 信号を出力しません。

システム・パラメーター

パラメーター		設定値／説明
カテゴリー：Play Option		
Number 1 ～ 8 (MAN)	マニュアル・モードのとき、ナンバー・スイッチとエフェクト・ループの関係を変更できます。	
	AUTO	ナンバー・スイッチ [1] ～ [8] を押すと、同じナンバーのエフェクト・ループがオン／オフします。
	1 ～ 8、V	ナンバー・スイッチを押したときに、設定したナンバーのエフェクト・ループまたはボリューム・ループがオン／オフします。
Tempo Hold	パッチを切り替えたときの、Master BPM の切り替わりかたを設定します。	
	OFF	パッチを切り替えたとき、Master BPM はパッチごとに設定された値になります。
	ON	パッチを切り替えたとき、Master BPM はパッチを切り替える直前のパッチの値を引き継ぎます。
Link	LINK 機能を使うための設定です。 詳しくは、「LINK 機能の追加」(P.1) をご覧ください。	
	OFF	LINK 機能を使用しません。
	MASTER	LINK 機能がマスター側として動作します。 Master BPM もマスター側が使用されます。
	SLAVE	LINK 機能がスレーブ側として動作します。 Master BPM はマスター側の設定が反映されます。
	SLAVE に設定されている場合、プレイ・モードのパッチ・ネーム画面は以下のような表示になります。	
	Patch Name [J=120]	
カテゴリー：Preference		
MEMORY MANUAL MUTE BANK DOWN BANK UP NUMBER 1 ～ 8 CTL IN 1 ～ 4 EXP IN 1 ～ 2	[MEMORY/MANUAL] スイッチ、[MUTE] スイッチ、[BANK ▼] [BANK ▲] スイッチ、ナンバー・スイッチ [1] ～ [8]、CTL IN 端子に接続したフットスイッチを、どの設定に従って動作させるかを決めます。	
	PAT	各スイッチの動作は、各パッチの設定に従います。
	SYS	各スイッチの動作は、システム設定に従います。
	SYS に設定されている場合、CTL/EXP 画面で設定する各スイッチの設定は機器共通の設定となります。このとき、スイッチ名の下に (SYS) が表示されます。	
	MEMORY MANUAL ※ (SYS) [ENTER]	

その他の追加機能

- ES-8 Editor に対応しました。
- 現在選ばれているパッチを選び直したときは、バイパス／ミュートが解除されないようになりました。
- バイパス状態のときは、ディスプレイに「bypass」と表示されるようになりました。
- ロック機能がオンのときでも、[◀] [▶] ボタンで画面スクロールができるようになりました。
- Assign で、Mode = TGL の場合に最初に出力される値は、MAX に設定された値になりました。