

BASS STATION II

THE ORIGINAL
BASS STATION II

NOVATION
AFX STATION

NOVATION X SWIFTY
BASS STATION II



Indice

| | |
|---|----|
| Introduzione al Bass Station II | 4 |
| Caratteristiche principali | 4 |
| Informazioni su questo manuale | 5 |
| Contenuto della confezione | 6 |
| Registrazione del tuo Bass Station II | 6 |
| Requisiti di potenza | 6 |
| Panoramica dell'hardware | 8 |
| Per iniziare con il Bass Station II | 14 |
| Utilizzo delle cuffie | 15 |
| Caricamento delle patch | 15 |
| Salvataggio delle patch | 16 |
| Funzionamento di base – modifica del suono | 17 |
| Bass Station II tutorial di sintesi | 20 |
| Pece | 20 |
| Tono/Timbro | 21 |
| Volume | 21 |
| Gli oscillatori e il mixer | 22 |
| Onde sinusoidali | 23 |
| Onde triangolari | 23 |
| Onde a dente di sega | 24 |
| Onde quadre/pulsate | 24 |
| Rumore | 25 |
| Modulazione ad anello | 25 |
| Il mixer | 26 |
| Il filtro | 26 |
| Involucro e amplificatore | 29 |
| Tempo di attacco | 31 |
| Tempo di decadimento | 31 |
| Mantenere il livello | 31 |
| Bass Station II diagrammi a blocchi | 32 |
| Bass Station II diagramma a blocchi | 32 |
| Bass Station II controlli di modulazione dell'oscillatore | 32 |
| Tempo di rilascio | 33 |
| LFO | 33 |
| Riepilogo | 34 |
| Bass Station II in dettaglio | 36 |

| | |
|---|----|
| La sezione dell'oscillatore | 36 |
| La sezione mixer | 40 |
| La sezione filtro | 41 |
| La sezione buste | 45 |
| Portamento | 49 |
| La sezione effetti | 49 |
| La sezione LFO | 50 |
| La sezione arpeggiatore | 53 |
| Il sequenziatore | 56 |
| Modalità AFX | 57 |
| Funzioni principali | 60 |
| Bass Station II appendice | 69 |
| Componenti Novation | 69 |
| Importazione di patch tramite SysEx | 69 |
| Tabella dei valori di sincronizzazione | 70 |
| Patch di inizializzazione – tabella dei parametri | 72 |
| Impostazioni del sintetizzatore salvate allo spegnimento | 74 |
| Le impostazioni del sintetizzatore non vengono salvate allo spegnimento | 74 |
| Elenco dei parametri MIDI | 75 |
| Supporto SysEx in modalità AFX | 78 |
| Elenco dei parametri di sovrapposizione | 80 |
| Micro-tuning | 82 |
| Messaggio di saluto | 85 |
| Informative di Novation | 87 |
| Risoluzione dei problemi | 87 |
| Copyright e note legali | 87 |
| Liberatoria | 87 |
| Marchi | 87 |

Introduzione al Bass Station II

Grazie per aver acquistato il Bass Station II, stazione AFX o Bass Station II Sintetizzatore analogico a controllo digitale Swifty Edition. Basato sul classico sintetizzatore Novation Bass Station degli anni '90, combina la tradizionale generazione ed elaborazione di forme d'onda analogiche con la potenza e la flessibilità del controllo digitale, oltre a un set di effetti e preset per il XXI secolo.

Questa guida per l'utente si applica a tutte le edizioni del Bass Station II. Abbiamo usato l'originale Bass Station II per la grafica in tutto il film. Se stai utilizzando la stazione AFX o Bass Station II Con Swifty Edition troverete maggiori informazioni sul pannello superiore relative ai vari aggiornamenti del firmware che abbiamo aggiunto nel corso degli anni.



NOTA

Bass Station II è in grado di generare audio con un'ampia gamma dinamica, i cui estremi possono danneggiare gli altoparlanti o altri componenti, nonché l'udito!

Caratteristiche principali

- Generazione di forme d'onda analogiche classiche
- Due oscillatori multi-forma d'onda più un sub-oscillatore separato
- Percorso del segnale analogico: filtri, involuppi, modulazione
- Controlli rotativi tradizionali in stile "monofunzione"
- Filtri LP/BP/HP con pendenza variabile
- Sezione LFO doppia separata
- Modulatore ad anello (ingressi: Oscs 1 e 2)
- Arpeggiatore versatile a 32 step con ampia gamma di pattern
- Sequencer a 32 step con quattro memorie
- Portamento con controllo del tempo dedicato
- Precaricato con 64 nuovissime patch killer
- Memoria per 64 patch utente aggiuntive
- Ruote Pitch e Mod
- Tastiera a 25 note sensibile alla velocità con aftertouch
- -5/+4 ottava di spostamento della tastiera

- Funzione di trasposizione della chiave
- Funzioni On-Key: utilizzare la tastiera per regolare i parametri audio non performanti
- Ingresso e uscita MIDI
- Display LED per la selezione delle patch, la regolazione dei parametri, le impostazioni di ottava, ecc.
- Ingresso CC esterno (per alimentatore CA fornito)
- Porta USB conforme alla classe (non sono necessari driver), per alimentazione CC alternativa, patch dump e MIDI
- Ingresso audio esterno alla sezione mixer
- Uscita cuffie
- Presa per pedale sustain
- Slot di sicurezza Kensington

Informazioni su questo manuale

Abbiamo cercato di rendere questo manuale il più utile possibile per tutti i tipi di utenti e questo significa inevitabilmente che gli utenti più esperti vorranno saltarne alcune parti, mentre i principianti vorranno evitarne altre finché non saranno sicuri di averne padroneggiato le basi.

Tuttavia, ci sono alcuni punti generali che è utile conoscere prima di continuare a leggere questo manuale. Abbiamo adottato alcune convenzioni grafiche nel testo, che speriamo possano essere utili a tutti i tipi di utenti per orientarsi tra le informazioni e trovare rapidamente ciò di cui hanno bisogno:

Abbreviazioni, convenzioni, ecc.

Quando si fa riferimento ai controlli del pannello superiore o ai connettori del pannello posteriore, abbiamo utilizzato un numero come segue: 1 per fare riferimento incrociato allo schema del pannello superiore, e quindi: ^① per fare riferimento incrociato allo schema del pannello posteriore.

Abbiamo usato **TESTO IN GRASSETTO** (o **testo in grassetto**) per nominare i controlli del pannello superiore o i connettori del pannello posteriore; abbiamo fatto in modo di utilizzare esattamente gli stessi nomi che appaiono su Bass Station II si.

Suggerimenti



SUGGERIMENTO

Questi fanno esattamente quello che promette: includiamo consigli pertinenti all'argomento in discussione che dovrebbero semplificare la configurazione di Impulse per ottenere ciò che desideri. Non è obbligatorio seguirli, ma in generale dovrebbero semplificarti la vita.



NOTA

Si tratta di aggiunte al testo che saranno di interesse per gli utenti più esperti e che generalmente possono essere evitate dai principianti. Il loro scopo è quello di fornire chiarimenti o spiegazioni su una specifica area operativa.

Contenuto della confezione

- Novation Bass Station II
- Cavo da USB-A a B
- Alimentatore di rete (PSU) esterno da 12 V CC

Registrazione del tuo Bass Station II

Registrazione del tuo Bass Station II è facoltativo, tuttavia così facendo avrai accesso a una serie di software in bundle gratuiti e al software autonomo Novation Components.

Requisiti di potenza

Bass Station II Viene fornito con un alimentatore da 9 V CC, 500 mA. Il pin centrale del connettore coassiale è il polo positivo (+ve) dell'alimentatore. Bass Station II può essere alimentato da questo adattatore di rete CA-CC o da una connessione USB a un computer. Per ottenere le migliori prestazioni audio possibili da Bass Station II Si consiglia di utilizzare l'adattatore in dotazione.

Esistono due versioni dell'alimentatore, la tua Bass Station II verrà fornito con quello appropriato per il tuo Paese. In alcuni Paesi l'alimentatore è dotato di adattatori rimovibili; utilizza quello compatibile con le prese CA del tuo Paese. Quando accendi Bass Station II con l'alimentatore di rete, assicurarsi che la tensione di alimentazione CA locale sia compresa nell'intervallo richiesto dall'adattatore, ovvero da 100 a 240 V CA, PRIMA di collegarlo alla rete elettrica.

Si consiglia vivamente di utilizzare esclusivamente l'alimentatore fornito. L'utilizzo di alimentatori alternativi invaliderà la garanzia. Gli alimentatori per il vostro prodotto Novation possono essere acquistati presso il vostro rivenditore di fiducia, qualora abbiate smarrito il vostro.

Se il sintetizzatore è alimentato tramite la porta USB, si noti che entrerà in modalità di "sleep" se il computer host entra in modalità di risparmio energetico. Il sintetizzatore può essere "riattivato" premendo un tasto qualsiasi; tuttavia, ciò non altera lo stato di alimentazione del computer.

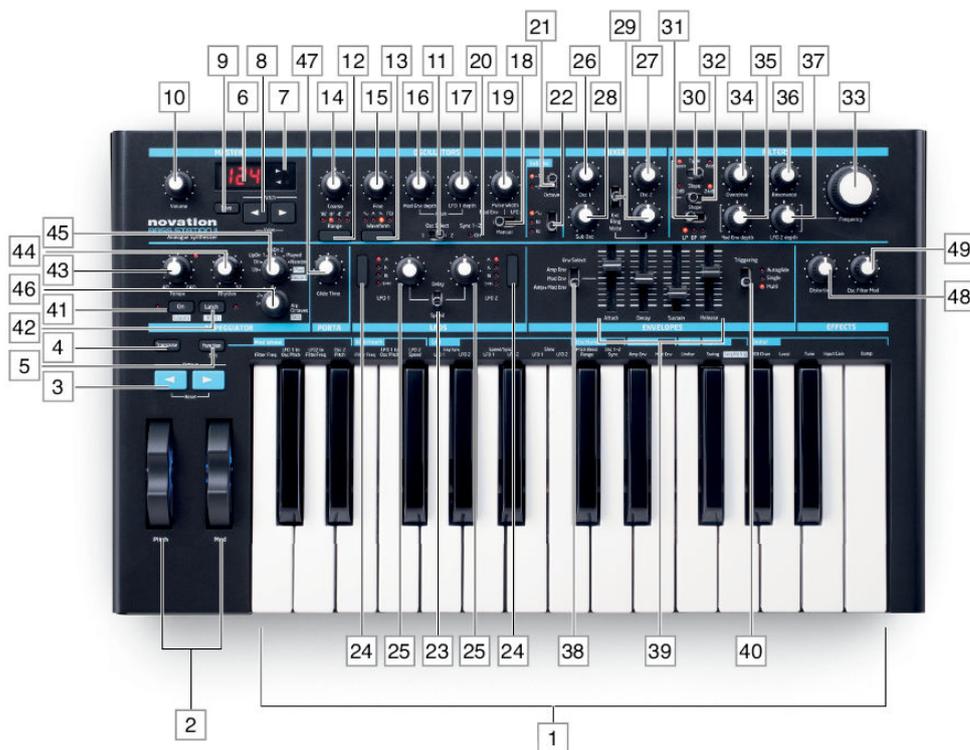


SUGGERIMENTO

Una parola sui computer portatili:

Se stai alimentando il tuo Bass Station II Tramite la connessione USB, è necessario tenere presente che, sebbene le specifiche USB concordate dal settore IT affermino che una porta USB dovrebbe essere in grado di fornire 0,5 A a 5 V, alcuni computer, in particolare i laptop, non sono in grado di fornire questa corrente. In tal caso, il funzionamento inaffidabile del sintetizzatore ne risulterà. Quando si accende Bass Station II dalla porta USB di un computer portatile, si consiglia vivamente di alimentare il computer portatile tramite la rete elettrica CA anziché tramite la batteria interna.

Panoramica dell'hardware



1. Tastiera a 25 note (due ottave) sensibile alla velocità con aftertouch.
2. **Pace E Mod** Ruote: la rotella Pitch è meccanicamente regolata per tornare in posizione centrale quando viene rilasciata. Le ruote sono illuminate internamente.
3. **Ottava** tasti shift: traspongono la tastiera in incrementi di ottava.
4. **Trasporre** - consente di trasporre la tastiera in incrementi di semitoni, fino a un massimo di +/- 12 semitoni.
5. **Funzione/Uscita** – tieni premuto questo per utilizzare uno qualsiasi dei Bass Station II Funzioni On-Key. In questa modalità è possibile impostare un'ampia gamma di parametri di "configurazione del sistema".

Pannello superiore

Sezione principale:

6. **Display LED**: un display alfanumerico a tre caratteri che mostra vari elementi di dati dell'unità, ad esempio numero di patch, spostamento di ottava e valori dei parametri, a seconda degli altri controlli in uso.
7. **Valore Org.** – uno di questi due LED si illuminerà quando il valore di un parametro non corrisponde più al valore memorizzato per la patch.

8. **Patch/Valore** – consente la selezione di una delle 64 patch di fabbrica o 64 patch utente e viene utilizzata anche per impostare i valori dei parametri per le funzioni On-Key.
9. **Salva** – utilizzare in combinazione con **Toppa** chiavi ⁸ per salvare le patch modificate nelle memorie utente.
10. **Volume** – imposta il Bass Station III il volume audio.

Sezione oscillatore:

11. **Selezione Osc** switch – assegna i controlli nella sezione Oscillator a Oscillator 1 o Oscillator 2.
12. **Allineare** – scorre gli intervalli di tono base dell'oscillatore selezionato. Per il tono da concerto standard (La3 = 440 Hz), impostare su **8'**.
13. **Forma d'onda** – passa attraverso la gamma di forme d'onda dell'oscillatore disponibili: seno, triangolare, a dente di sega e a impulso.
14. **Grossolano** – regola l'altezza dell'oscillatore selezionato su un intervallo di ± 1 ottava.
15. **Bene** – regola l'altezza dell'oscillatore su un intervallo di ± 100 cent (± 1 semitono).
16. **Profondità Mod Env** – controlla il grado in cui cambia l'altezza dell'oscillatore in seguito alla modulazione tramite Envelope 2; il controllo è "centrato", in modo che sia possibile ottenere sia aumenti che diminuzioni dell'altezza.
17. **LFO 1** profondità – controlla il grado in cui l'altezza dell'oscillatore cambia in seguito alla modulazione da parte dell'LFO 1.
18. Sorgente di modulazione della larghezza di impulso – attiva solo quando **Forma d'onda** ¹³ è impostato su Pulse; questo interruttore seleziona il metodo di variazione della larghezza della forma d'onda dell'impulso. Le opzioni sono: modulazione tramite Envelope 2 (**Mod Env**), modulazione tramite LFO 2 (**LFO 2**) o controllo manuale da parte del **Larghezza di impulso** controllare ¹⁹.
19. **Larghezza di impulso** – un controllo multifunzionale che regola la forma d'onda dell'impulso; attivo solo quando **Forma d'onda** ¹³ è impostato su Impulso. Quando l'interruttore di modulazione della sorgente di larghezza di impulso ¹¹ è impostato su **Manuale**, il controllo regola direttamente la larghezza dell'impulso; quando impostato su **Mod Env** o **LFO 2**, agisce come controllo della profondità di modulazione. Si noti che la larghezza dell'impulso può essere modulata da tutte e tre le sorgenti simultaneamente, in quantità diverse.
20. **Sincronizzazione 1-2** – questo LED si illumina quando la funzione Osc 1/Osc 2 Sync è abilitata (una funzione On-Key)

21. **Ottava** – imposta l'intervallo dell'oscillatore sub-ottava; l'altezza effettiva di questo oscillatore è determinata dall'altezza dell'OSC 1 e aggiunge ulteriori frequenze basse (LF) al suono. **-1** aggiunge LF un'ottava sotto OSC 1, **-2** aggiunge LF due ottave sotto.
22. Sub Osc Wave: per l'oscillatore sub-ottava è possibile scegliere tra tre forme d'onda: sinusoidale, a impulso stretto o quadra.

Sezione LFO:

23. **Ritardo/velocità LFO** – i due controlli rotativi nella sezione LFO sono a doppia funzione, la funzione viene impostata da questo interruttore. In **Velocità** modalità, i controlli rotativi regolano le frequenze dei due LFO. In **Ritardo** modalità, impostano il tempo di "fade-in" per l'LFO. La modalità di velocità può essere modificata in **Sincronizzazione** modalità utilizzando una delle funzioni On-key. Vedere [Funzioni principali \[60\]](#) per ulteriori informazioni.
24. Forma d'onda LFO: questi pulsanti consentono di scorrere le forme d'onda disponibili per ciascun LFO in modo indipendente: triangolare, a dente di sega, quadra, sample e hold. I LED associati forniscono un'indicazione visiva della velocità e della forma d'onda dell'LFO.
25. Controlli rotativi LFO: questi due controlli regolano la velocità o il ritardo dell'LFO, come impostato dall'interruttore LFO Delay/Speed [23].

Sezione mixer:

26. **OSC 1** – regola la proporzione del segnale dell'Oscillatore 1 che compone il suono.
27. **OSC 2** – regola la proporzione del segnale dell'Oscillatore 2 che compone il suono.
28. **Sub** – regola la proporzione dell'oscillatore sub-ottava che compone il suono. Ingressi aggiuntivi: fino a tre ulteriori sorgenti possono contribuire all'uscita del synth; questo controllo ne imposta i livelli. La funzione del controllo è impostata tramite interruttore. ³⁰.
29. **Rumore/Suoneria/Est.** – determina la funzione del controllo rotativo ²⁹. Quando impostato su **Rumore**, il controllo rotativo imposta la quantità di rumore bianco aggiunto al suono; quando impostato su Ring, imposta la quantità di uscita dal circuito Ring Modulator aggiunta (gli ingressi al Ring Modulator sono Osc 1 e Osc 2); nel **Interno** posizione, un segnale esterno collegato al connettore del pannello posteriore ⁶ possono essere mescolati.

Sezione filtro:

30. **Tipo** – interruttore a due posizioni per la selezione del tipo di filtro: **Classico** configura un filtro variabile, le cui caratteristiche di base possono essere impostate con **Forma E**

Pendenza interruttori; **Acido** configura un filtro passa-basso a diodi a 4 poli, che emula un tipo di filtro presente nei sintetizzatori analogici dei primi anni '80.

31. **Forma** – interruttore a tre posizioni; con **Tipo** impostato su **Classico**, imposta la caratteristica del filtro come passa-basso (**LP**), passa-banda (**BP**) o passa-alto (**HP**).
32. **Pendenza** – interruttore a due posizioni; con **Tipo** impostato su **Classico**, imposta la pendenza del filtro oltre la banda passante su **12 dB** o **24 dB** per ottava.
33. **Frequenza** – grande manopola rotante che controlla la frequenza di taglio del filtro (LP o HP) o la sua frequenza centrale (BP).
34. **Risonanza** – aggiunge risonanza (una risposta aumentata alla frequenza del filtro) alla caratteristica del filtro.
35. **Overdrive** – aggiunge un grado di distorsione pre-filtro all'uscita del mixer.
36. **Profondità Mod Env** – controlla il grado in cui la frequenza del filtro viene modificata dal Mod Envelope.
37. **Profondità LFO 2** – controlla il grado in cui la frequenza del filtro viene modificata dall'LFO 2.

Sezione buste:

38. **Seleziona ambiente** – assegna i fader Envelope [40] per variare i parametri dell'Amplificazione Envelope (**Amp Env**), Involuppo di modulazione (**Mod Env**), o entrambi contemporaneamente (**Amp+Mod Env**).
39. Controlli dell'involuppo: un set di quattro fader che regolano i parametri standard dell'involuppo ADSR (**Attacco, Decadimento, Sostenere E Pubblicazione**).
40. **Innesco** – interruttore a tre posizioni che controlla il funzionamento degli involuppi con stili di esecuzione legati e portamento.

Sezione arpeggiatore:

41. **On/Legato** – attiva e disattiva l'arpeggiatore. Permette inoltre di legare le note in una sequenza di arpeggio registrata o di suonarle in stile legato.
42. **Fermo/Riposo** – imposta l'arpeggiatore per riprodurre il pattern corrente in modo continuo. Permette inoltre di inserire una pausa musicale in una sequenza di arpeggio. Quando l'arpeggiatore è disattivato, il pulsante Latch/Rest abilita la funzione Key Hold, che simula l'effetto di tenere premuto un tasto in modo continuo, finché non viene premuto un altro tasto.
43. **Tempo** – imposta il tempo del pattern arp nell'intervallo da 40 a 240 BPM.
44. **Ritmo** – seleziona uno dei 32 pattern ritmici di arpeggio predefiniti. Il display LED indica il numero del pattern.

45. Modalità Arp: l'arpa può suonare le note che compongono il pattern selezionato in una varietà di sequenze; la modalità Arp imposta la sequenza e può anche mettere l'arpa in **Documentazione** E **Giocare** modalità per pattern basati sulle note effettivamente suonate anziché sulle sequenze predefinite.
46. **Arp Ottave/SEQ** – Interruttore rotativo a 4 posizioni che imposta il numero di ottave su cui viene riprodotto il pattern di arpeggio. Questo controllo seleziona anche una delle quattro sequenze globali quando la modalità Arp è impostata su **Giocare** O **Documentazione**.

Sezione Portamento:

47. **Tempo di planata** – imposta il tempo di scorrimento del portamento; con il controllo completamente ruotato in senso antiorario, il portamento è 'spento'.

Sezione Effetti:

48. **Distorsione** – controlla la quantità di distorsione post-filtro aggiunta all'uscita del sintetizzatore.
49. **Mod filtro Osc** - consente di modulare la frequenza del filtro direttamente tramite l'Oscillatore 2.

Pannello posteriore

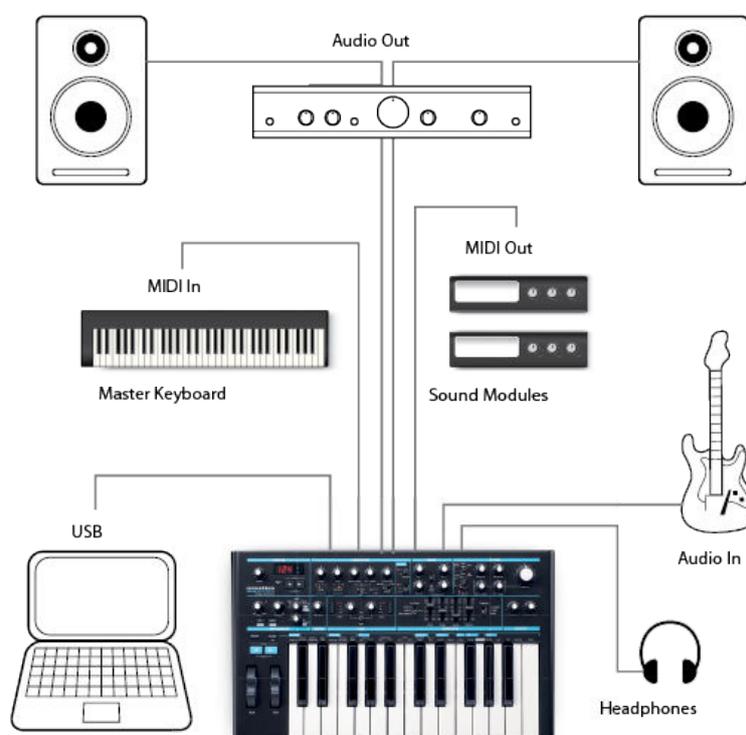


1. **POTENZA IN** – collegare qui l'alimentatore in dotazione quando si accende Bass Station II dalla rete elettrica CA.
2. Interruttore di alimentazione – interruttore a tre posizioni: il centro è **SPENTO**, impostato su **DC esterno** se si utilizza l'alimentatore di rete CA in dotazione, impostare su **USB** se si alimenta Bass Station II da un computer tramite un cavo USB.
3. **USB** – porta USB 1.1 standard (compatibile con 2.0). Collegare a una porta USB di tipo A di un computer utilizzando il cavo in dotazione.
4. **Ingresso MIDI E FUORI** – prese MIDI DIN standard a 5 pin per il collegamento Bass Station II ad altri hardware dotati di MIDI.
5. **SOSTENERE** – Presa jack da 1/4" a 2 poli (mono) per il collegamento di un pedale sustain. Sono compatibili sia i tipi di pedale N/O (normalmente aperto) che N/C (normalmente chiuso); se il pedale è collegato quando Bass Station II è acceso, il tipo verrà rilevato automaticamente durante l'avvio (a patto che il piede non sia sul pedale!).
6. **EXT IN** – Presa jack da 1/4" per ingressi audio esterni per microfono, strumento o linea. L'ingresso è sbilanciato. Una sorgente audio collegata qui può essere mixata con il suono del sintetizzatore.
7. **USCITA DI LINEA (MONO)** – Presa jack da 1/4" che trasporta il Bass Station II Segnale di uscita; collega il tuo sistema di registrazione, amplificatore e altoparlanti, mixer audio, ecc. L'uscita è sbilanciata.
8. **CUFFIE** – Presa jack da 1/4" a 3 poli per cuffie stereo (anche se l'uscita del sintetizzatore è mono). Il volume delle cuffie è regolato dal controllo VOLUME [10].
9. Kensington Security Slot: per proteggere il tuo sintetizzatore.

Per iniziare con il Bass Station II

Bass Station II Può essere utilizzato come sintetizzatore autonomo o con connessioni MIDI da/verso altri moduli sonori o tastiere. Può anche essere collegato, tramite la sua porta USB, a un computer (Windows o Mac). La connessione USB può alimentare il synth, trasferire dati MIDI da/verso un sequencer MIDI e consentire il salvataggio delle patch in memoria.

Il modo più semplice e veloce per iniziare con Bass Station II è quello di collegare la presa jack del pannello posteriore contrassegnata **Uscita LINEA** ^⑦ all'ingresso di un amplificatore di potenza, di un mixer audio, di un altoparlante amplificato, di una scheda audio di terze parti o di altri mezzi di monitoraggio dell'uscita.



SUGGERIMENTO

Bass Station II non è un'interfaccia MIDI per computer. Il MIDI può essere trasmesso tra il sintetizzatore e il computer tramite la connessione USB, ma il MIDI non può essere trasferito tra il computer e un'apparecchiatura esterna tramite Bass Station II Porte MIDI DIN.

Se si utilizza Bass Station II con altri moduli sonori, connessi **USCITA MIDI** ④ sul sintetizzatore a **Ingresso MIDI** sul primo modulo sonoro e collegare a cascata gli altri moduli nel solito modo. Se si utilizza Bass Station II con una tastiera master, collega la tastiera master **USCITA MIDI A Ingresso MIDI** sul sintetizzatore e assicurati che la tastiera master sia impostata per l'uscita sul canale MIDI 1 (il canale predefinito del sintetizzatore).

Con l'amplificatore o il mixer spenti o disattivati, collegare l'adattatore CA al Bass Station II ① e collegalo alla rete elettrica. Accendi il sintetizzatore spostando l'interruttore sul pannello posteriore ②. A **DC esterno** Dopo aver completato la sequenza di avvio, Bass Station caricherà la Patch 0 e il display LCD lo confermerà. Per un elenco delle impostazioni iniziali del synth che non sono state mantenute dalla sessione precedente, consultare la sezione "Impostazioni del synth non salvate dalla sessione precedente" nell'Appendice.

Accendere il mixer/amplificatore/altoparlanti amplificati e alzare il volume **VOLUME** controllare ⑩ finché non ottieni un livello sonoro adeguato dall'altoparlante quando suoni.

Utilizzo delle cuffie

Invece di un altoparlante e/o di un mixer audio, potresti voler utilizzare un paio di cuffie. Queste possono essere collegate alla presa di uscita cuffie sul pannello posteriore. ⑧ Le uscite principali rimangono attive quando le cuffie sono collegate. **VOLUME** controllare ⑩ regola anche il livello delle cuffie.



AVVERTIMENTO

IL Bass Station II L'amplificatore per cuffie è in grado di emettere un segnale di livello elevato; prestare attenzione quando si imposta il volume.

Caricamento delle patch

Bass Station II può memorizzare 128 patch in memoria. Le patch da 0 a 63 sono precaricate con alcuni fantastici suoni di fabbrica. Le patch da 64 a 127 sono destinate alla memorizzazione delle patch utente e sono tutte precaricate con la stessa patch "iniziale" predefinita (vedere "Init Patch - tabella dei parametri" a pagina 22).

Una patch viene caricata semplicemente scorrendo verso l'alto o verso il basso fino al numero della patch con i pulsanti Patch ⑧; la patch è immediatamente attiva e il display LED mostra il numero della patch corrente. I pulsanti Patch possono essere tenuti premuti per uno scorrimento veloce.



SUGGERIMENTO

Quando si cambia Patch, si perdono le impostazioni correnti del synth. Se le impostazioni correnti erano una versione modificata di una Patch memorizzata, queste modifiche andranno perse. Pertanto, è sempre consigliabile salvare le impostazioni prima di caricare una nuova patch. Vedi "Salvare le Patch" qui sotto.

Salvataggio delle patch

Le patch possono essere salvate in una qualsiasi delle 128 posizioni di memoria (da 0 a 127), ma ricorda che se salvi le tue impostazioni in una qualsiasi delle patch da 0 a 63, sovrascriverai uno dei preset di fabbrica. Per salvare una patch, premi il pulsante **Salva** pulsante  Il display LED, che mostra il numero della patch corrente, lampeggerà. Per sovrascrivere questa patch con le impostazioni correnti, premere il pulsante **Salva** nuovamente il pulsante. Il display LED indicherà brevemente che la patch è in fase di salvataggio.

Per salvare le impostazioni correnti in una memoria diversa dal numero di Patch sul display (come accadrebbe se caricassi una Patch, la modificassi in qualche modo e poi volessi salvare la versione modificata senza sovrascrivere la versione originale), premere il tasto **Salva** e quindi utilizzare i pulsanti Patch per selezionare una memoria Patch alternativa mentre il display lampeggia. Una volta selezionata, è possibile ascoltare la patch di destinazione (utilizzando la tastiera) solo per assicurarsi di essere disposti a sovrascriverla. Premere il pulsante **Salva** ancora una volta per memorizzare la patch. Il display LED indicherà brevemente che la patch è in fase di salvataggio.

È possibile interrompere la procedura di salvataggio nella fase di "lampeggio del LED" premendo il tasto **Funzione/Uscita** pulsante  La procedura di salvataggio verrà annullata e Bass Station II tornerà alla patch in fase di modifica.



SUGGERIMENTO

IL Bass Station II Le patch di fabbrica possono essere scaricate dal sito web di Novation e da Novation Components se sono state sovrascritte accidentalmente. Vedi [Importazione di patch tramite SysEx \[69\]](#).

Funzionamento di base – modifica del suono

Una volta caricata una Patch che ti piace, puoi modificarne il suono in molti modi diversi utilizzando i controlli del synth. Ogni area del pannello di controllo verrà trattata più approfonditamente più avanti nel manuale, ma qui è opportuno discutere alcuni punti fondamentali:

Il display a LED

Il display alfanumerico a tre segmenti mostra normalmente il numero della Patch attualmente caricata (da 0 a 127). Non appena si modifica un parametro "analogico", ovvero si ruota un controllo rotativo o si regola una funzione On-Key, il display visualizza il valore del parametro (la maggior parte è compresa tra 0 e 127 o tra -63 e +63), con una delle due frecce evidenziate (sul lato destro). Queste frecce indicano la direzione in cui ruotare il controllo per ottenere il valore memorizzato nella patch. Rilasciando il controllo, il display torna alla visualizzazione del numero della Patch.

La manopola del filtro

Regolare la frequenza del filtro di un synth è probabilmente il metodo di modifica del suono più comunemente utilizzato nelle performance dal vivo. Per questo motivo, Filter Frequency è dotato di un ampio controllo rotativo. Sperimentate diversi tipi di patch per sentire come la modifica della frequenza del filtro alteri le caratteristiche di diversi tipi di suono. Ascoltate anche i diversi effetti delle forme d'onda di base del filtro..

Ruote pitch e mod

Bass Station II è dotato di una coppia standard di rotelle di controllo del sintetizzatore ^[2] adiacente alla tastiera, **Pece** E **Mod** (Modulazione). Il **Pece** il controllo è a molla e ritorna sempre nella posizione centrale.

Trasloco **Pece** Alzerà o abbasserà sempre l'altezza delle note suonate. L'intervallo massimo di funzionamento è di 12 semitoni in su o in giù, ma questo può essere regolato utilizzando la funzione On-Key. **Oscillatore: Gamma di pitch bend** (Do# superiore).

IL **Mod** La funzione precisa della rotella varia a seconda della patch caricata; in generale, viene utilizzata per aggiungere espressione o vari elementi a un suono sintetizzato. Un uso comune è quello di aggiungere vibrato a un suono.

È possibile assegnare il **Mod** rotella per modificare i vari parametri che compongono il suono, o una combinazione di parametri simultaneamente. Questo argomento è trattato più dettagliatamente in altre parti del manuale. Vedi "Funzioni on-key (rotella di modulazione)" a pagina [Funzioni principali \[60\]](#).

spostamento di ottava

Questi due pulsanti ³ Traspongono la tastiera di un'ottava in su o in giù ogni volta che vengono premuti, fino a un massimo di quattro ottave in giù o cinque ottave in su. Il numero di ottave di cui viene trasposta la tastiera è indicato dal display a LED. Premendo entrambi i pulsanti contemporaneamente (Reset) si riporta la tastiera all'altezza predefinita, dove la nota più bassa sulla tastiera è un'ottava sotto il Do centrale.



Trasporre

La tastiera può essere trasposta di un'ottava in su o in giù, con incrementi di semitono.

Per trasporre, tieni premuto il tasto **Trasporre** pulsante ⁴ e tieni premuto il tasto che rappresenta la tonalità in cui desideri trasporre. La trasposizione è relativa al Do centrale. Ad esempio, per spostare la tastiera verso l'alto di quattro semitoni, tieni premuto **Trasporre** e premi E sopra il Do centrale. Per tornare all'intonazione normale, esegui le stesse azioni, selezionando solo il Do centrale come tasto di destinazione.

L'arpeggiatore

Bass Station II Include un arpeggiatore, che consente di suonare e manipolare arpeggi di diversa complessità e ritmo in tempo reale. L'arpeggiatore si attiva premendo il tasto Arp. **SU** pulsante ⁴²; il relativo LED si illuminerà.

Se viene premuto un singolo tasto, la nota verrà riattivata dall'arpeggiatore, a una velocità determinata dal controllo Tempo ⁴⁴. Se si suona un accordo, l'arpeggiatore ne identifica le note e le riproduce individualmente in sequenza alla stessa velocità (questo viene definito pattern di arpeggio o 'sequenza di arpeggio'); quindi se si suona una triade di Do maggiore, le note selezionate saranno Do, Mi e Sol.

Regolazione del **Ritmo** ^[45], **Modalità Arp** ^[46] E **Ottave Arp** ^[47] i controlli modificheranno il ritmo del pattern, il modo in cui la sequenza viene riprodotta e l'intervallo in vari modi. Vedi ["La sezione Arpeggiatore"](#) per maggiori dettagli.

Funzioni principali



Per ridurre il numero di controlli su Bass Station II (e quindi rendere il sintetizzatore più piccolo e ordinato!), sono state assegnate diverse opzioni di configurazione e impostazione alla tastiera stessa. Pensate ai tasti come se avessero la funzione Shift (o Ctrl, o Fn), come su una tastiera di computer; le funzioni On-Key si attivano tenendo premuto il tasto **Funzione/Uscita** pulsante ^[5] mentre si preme un tasto. La funzione On-Key di ciascun tasto è stampata sul pannello superiore, immediatamente sopra la tastiera.

Alcune funzioni On-Key sono "bi-state", ovvero abilitano o disabilitano qualcosa, mentre altre sono parametri "analogici" costituiti da un intervallo di valori. Una volta attivata la modalità On-Key, utilizzare i pulsanti Patch/Value. ^[8] per alterarne lo stato o il valore.

Premendo **Funzione/Uscita** una seconda volta si uscirà dalla modalità di funzione On-Key o in alternativa, se si desidera modificare un altro parametro, tenere premuto il tasto **Funzione/Uscita** pulsante mentre si preme il tasto del parametro successivo. Vedere [Modalità AFX \[57\]](#) per i dettagli completi di tutte le funzioni On-Key.

Controllo locale

Bass Station II ha un alto grado di implementazione MIDI e quasi tutti i parametri di controllo e di sintesi trasmettono dati MIDI ad apparecchiature esterne e, analogamente, il sintetizzatore può essere controllato in quasi tutti gli aspetti tramite dati MIDI in arrivo da una DAW o da un sequencer.

Il controllo locale è abilitato/disabilitato tramite la funzione On-Key **Globale: Locale** (A superiore). Tenere premuto il **Funzione/Uscita** pulsante ^[5] e premere il tasto. Utilizzare i pulsanti Valore ^[8] per attivare o disattivare il controllo locale. Il display confermerà l'impostazione. Premere Function/Exit per uscire dalla modalità On-Key. Lo stato predefinito è che la modalità locale sia attiva, in modo che la tastiera funzioni! Se si desidera controllare il synth via MIDI da altre apparecchiature (come una master keyboard), impostare la modalità locale su Off. La modalità locale è sempre attiva dopo un ciclo di accensione/spegnimento.

Bass Station II tutorial di sintesi

Questa sezione tratta in modo più dettagliato i principi generali della generazione e dell'elaborazione del suono elettronico, inclusi i riferimenti a Bass Station I dove pertinente. Si raccomanda di leggere attentamente questo capitolo se la sintesi sonora analogica non è un argomento di cui si ha familiarità. Gli utenti che hanno familiarità con questo argomento possono saltare questa sezione e passare direttamente a quella successiva.

Per comprendere come un sintetizzatore genera il suono è utile conoscere i componenti che lo compongono, sia musicali che non musicali.

L'unico modo in cui un suono può essere percepito è attraverso la vibrazione regolare e periodica dell'aria sul timpano. Il cervello interpreta queste vibrazioni (con grande precisione) in uno degli infiniti tipi di suono.

Sorprendentemente, qualsiasi suono può essere descritto in termini di tre proprietà, e tutti i suoni le possiedono sempre. Sono:

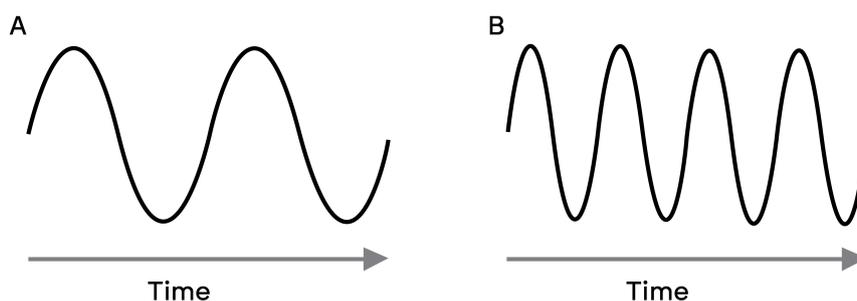
- Pece
- Timbro
- Volume

Ciò che rende un suono diverso da un altro è la grandezza relativa delle tre proprietà inizialmente presenti nel suono e il modo in cui tali proprietà cambiano nel corso della durata del suono.

Con un sintetizzatore musicale, ci siamo prefissati deliberatamente di avere un controllo preciso su queste tre proprietà e, in particolare, su come possono essere modificate durante il "ciclo vitale" del suono. Le proprietà hanno spesso nomi diversi: ad esempio, il volume può essere chiamato ampiezza, intensità sonora o livello, l'altezza può essere chiamata frequenza e talvolta il timbro tono.

Pece

Come detto, il suono viene percepito dalla vibrazione dell'aria nel timpano. L'altezza del suono è determinata dalla velocità delle vibrazioni. Per un adulto, la vibrazione più lenta percepita come suono è di circa venti volte al secondo, e il cervello la interpreta come un suono grave; la più veloce è di molte migliaia di volte al secondo, e il cervello la interpreta come un suono acuto.



Se si conta il numero di picchi nelle due forme d'onda (vibrazioni), nell'onda B ci sono esattamente il doppio dei picchi rispetto all'onda A. (L'onda B è in realtà un'ottava più alta in altezza rispetto all'onda A). Il numero di vibrazioni in un dato periodo determina l'altezza di un suono. Questo è il motivo per cui l'altezza è talvolta definita frequenza. È il numero di picchi di forma d'onda contati durante un dato periodo di tempo che definisce l'altezza, o frequenza.

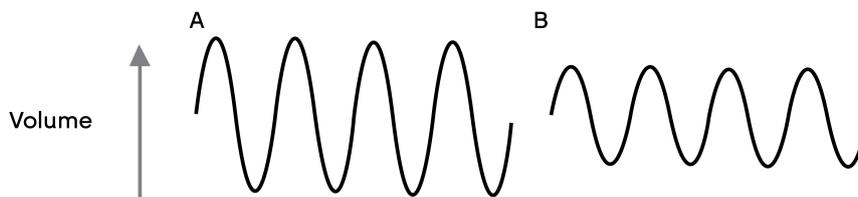
Tono/Timbro

I suoni musicali sono costituiti da diverse altezze diverse e correlate che si verificano simultaneamente. L'altezza più bassa è chiamata "fondamentale" e corrisponde alla nota percepita del suono. Le altre altezze che compongono il suono e che sono correlate alla fondamentale secondo semplici rapporti matematici sono chiamate armoniche. L'intensità relativa di ogni armonico rispetto all'intensità della fondamentale determina il tono complessivo o "timbro" del suono.

Consideriamo due strumenti, come un clavicembalo e un pianoforte, che suonano la stessa nota sulla tastiera e allo stesso volume. Pur avendo lo stesso volume e la stessa altezza, i due strumenti suonano comunque in modo nettamente diverso. Questo perché i diversi meccanismi di emissione delle note dei due strumenti generano diversi insiemi di armonici; gli armonici presenti nel suono di un pianoforte sono diversi da quelli presenti nel suono di un clavicembalo.

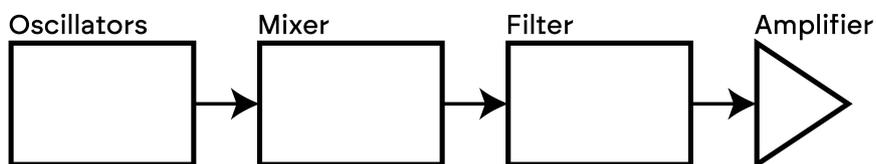
Volume

Il volume, spesso definito come ampiezza o intensità del suono, è determinato dall'intensità delle vibrazioni. In parole povere, ascoltare un pianoforte da un metro di distanza suonerebbe più forte che a cinquanta metri di distanza.



Dopo aver dimostrato che solo tre elementi possono definire qualsiasi suono, è ora necessario realizzarli in un sintetizzatore musicale. È logico che diverse sezioni del sintetizzatore "sintetizzino" (o creino) ciascuno di questi diversi elementi.

Una sezione del sintetizzatore, la **Oscillatori**, generano segnali di forma d'onda grezzi che definiscono l'altezza del suono insieme al suo contenuto armonico grezzo (tono). Questi segnali vengono poi mixati insieme in una sezione chiamata **Miscelatore**, e la miscela risultante viene quindi immessa in una sezione chiamata **Filtro**. Ciò apporta ulteriori alterazioni al tono del suono, rimuovendo (filtrando) o migliorando alcune armoniche. Infine, il segnale filtrato viene immesso nel **Amplificatore**, che determina il volume finale del suono.



Sezioni aggiuntive del sintetizzatore - **LFO E Buste** - fornire ulteriori modi per alterare l'altezza, il tono e il volume di un suono interagendo con l' **Oscillatori, Filtro E Amplificatore**, fornendo cambiamenti nel carattere del suono che possono evolversi nel tempo. Perché **LFO' E Bustell** loro unico scopo è quello di controllare (modulare) le altre sezioni del sintetizzatore; sono comunemente noti come "modulatori".

Queste varie sezioni del sintetizzatore verranno ora trattate più in dettaglio.

Gli oscillatori e il mixer

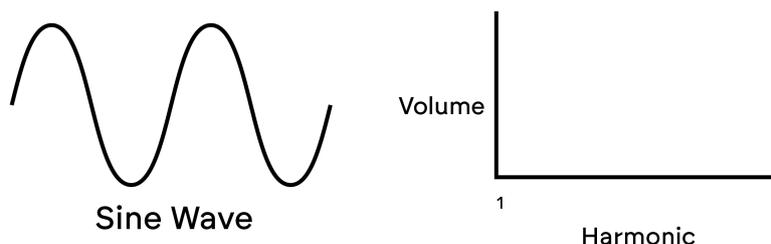
La sezione Oscillatore è il cuore del sintetizzatore. Genera un'onda elettronica (che crea le vibrazioni quando viene inviata a un altoparlante). Questa forma d'onda viene prodotta a un'altezza musicale controllabile, inizialmente determinata dalla nota suonata sulla tastiera o contenuta in un messaggio di nota MIDI ricevuto. Il tono o timbro distintivo della forma d'onda è in realtà determinato dalla forma della forma d'onda.

Molti anni fa, i pionieri della sintesi musicale scoprirono che solo poche forme d'onda distintive contenevano molte delle armoniche più utili per la creazione di suoni musicali. I nomi di queste onde riflettono la loro forma effettiva quando vengono visualizzate su uno strumento chiamato oscilloscopio, e sono: onde sinusoidali, onde quadre, onde a dente di sega, onde triangolari e rumore. Ognuna di queste Bass Station III Le sezioni Oscillatore di possono generare tutte queste forme d'onda, e anche forme d'onda synth non tradizionali. (Si noti che il rumore viene generato in modo indipendente e mixato con le altre forme d'onda nella sezione Mixer.)

Ogni forma d'onda (tranne il rumore) ha un insieme specifico di armoniche musicalmente correlate che possono essere manipolate da ulteriori sezioni del sintetizzatore.

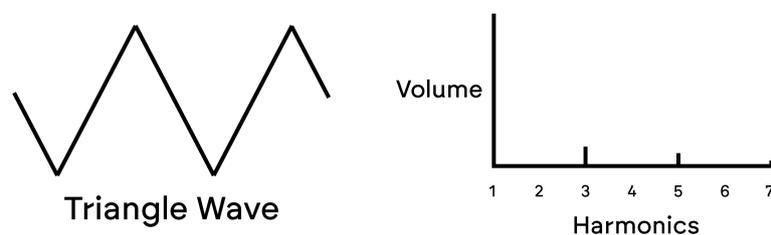
I diagrammi seguenti mostrano come queste forme d'onda appaiono su un oscilloscopio e illustrano i livelli relativi delle loro armoniche. Ricordate, sono i livelli relativi delle varie armoniche presenti in una forma d'onda a determinare il carattere tonale del suono finale.

Onde sinusoidali



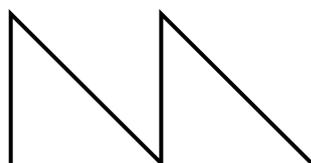
Queste possiedono una sola armonica. Un'onda sinusoidale produce il suono "più puro" perché ha solo questa singola altezza (frequenza).

Onde triangolari

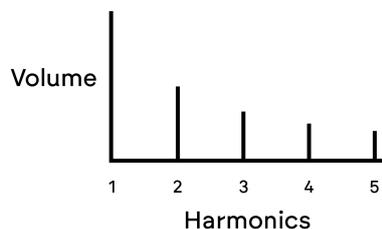


Questi contengono solo armoniche dispari. Il volume di ciascuna diminuisce con il quadrato della sua posizione nella serie armonica. Ad esempio, la quinta armonica ha un volume pari a $1/25$ del volume della fondamentale.

Onde a dente di sega

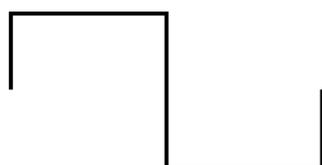


Sawtooth Wave

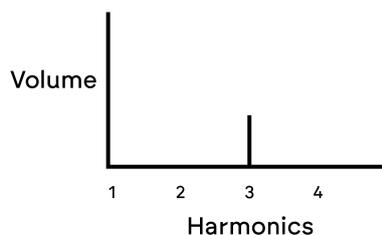


Sono ricche di armoniche e contengono armoniche pari e dispari della frequenza fondamentale. Il volume di ciascuna è inversamente proporzionale alla sua posizione nella serie armonica.

Onde quadre/pulsate



Square Wave

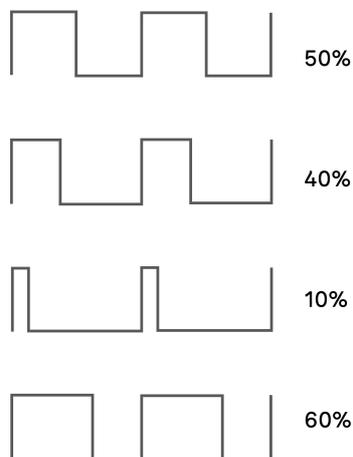


Le onde quadre/impulsive contengono solo armoniche dispari, che hanno lo stesso volume delle armoniche dispari in un'onda a dente di sega.

L'onda quadra trascorre lo stesso tempo nel suo stato "alto" e in quello "basso". Questo rapporto è noto come "duty cycle". Un'onda quadra ha sempre un duty cycle del 50%, il che significa che è "alta" per metà del ciclo e "bassa" per l'altra metà. Bass Station II consente di regolare il ciclo di lavoro della forma d'onda quadra di base (tramite **Forma** controlli) per produrre una forma d'onda più "rettangolare". Queste sono spesso note come forme d'onda a impulsi. Man mano che la forma d'onda diventa sempre più rettangolare, vengono introdotte armoniche più uniformi e la forma d'onda cambia carattere, assumendo un suono più "nasale".

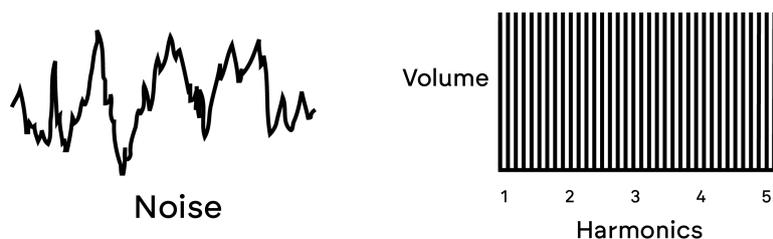
La larghezza della forma d'onda dell'impulso (la "larghezza dell'impulso") può essere modificata dinamicamente da un modulatore, il che determina una variazione costante del contenuto armonico della forma d'onda. Questo può conferire alla forma d'onda una qualità "grassa" quando la larghezza dell'impulso viene modificata a una velocità moderata.

Un'onda a impulsi suona sempre uguale indipendentemente dal fatto che il ciclo di lavoro sia, ad esempio, del 40% o del 60%, poiché la forma d'onda è semplicemente "invertita" e il contenuto armonico è esattamente lo stesso.



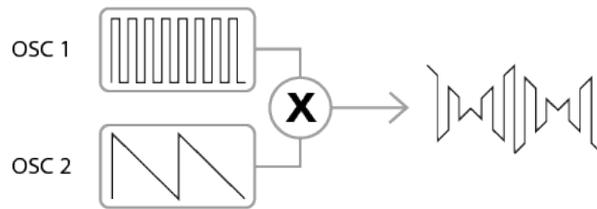
Rumore

Il rumore è un segnale casuale e non ha una frequenza fondamentale (e quindi non ha alcuna proprietà di altezza). Il rumore contiene tutte le frequenze, e tutte hanno lo stesso volume. Poiché non possiede un'altezza, il rumore è spesso utile per creare effetti sonori e suoni di tipo percussivo.



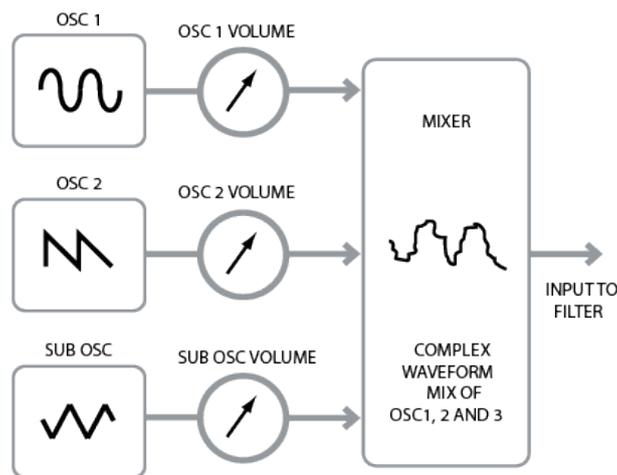
Modulazione ad anello

Un modulatore ad anello è un generatore di suoni che riceve i segnali da due oscillatori e, di fatto, li "moltiplica" insieme. Bass Station IIII modulatore ad anello di utilizza l'oscillatore 1 e l'oscillatore 2 come ingressi. L'uscita risultante dipende dalle varie frequenze e dal contenuto armonico presenti in ciascuno dei due segnali dell'oscillatore e sarà composta da una serie di frequenze di somma e differenza, oltre alle frequenze presenti nei segnali originali.



Il mixer

Per ampliare la gamma di suoni riproducibili, i sintetizzatori analogici tipici dispongono di più di un oscillatore. Utilizzando più oscillatori per creare un suono, è possibile ottenere mix armonici molto interessanti. È anche possibile disintonizzare leggermente i singoli oscillatori l'uno rispetto all'altro, creando un suono molto caldo e "corposo". Bass Station IIII Mixer consente di creare un suono composto dalle forme d'onda degli Oscillatori 1 e 2, dall'oscillatore sub-ottava separato, da una sorgente di rumore, dall'uscita del modulatore ad anello e da un segnale esterno, il tutto mixato insieme a seconda delle esigenze.



Il filtro

Bass Station II è un sintetizzatore musicale sottrattivo. Il termine sottrattivo implica che parte del suono venga sottratta da qualche parte nel processo di sintesi.

Gli oscillatori forniscono forme d'onda grezze con un ricco contenuto armonico, mentre la sezione Filtro sottrae alcune armoniche in modo controllato.

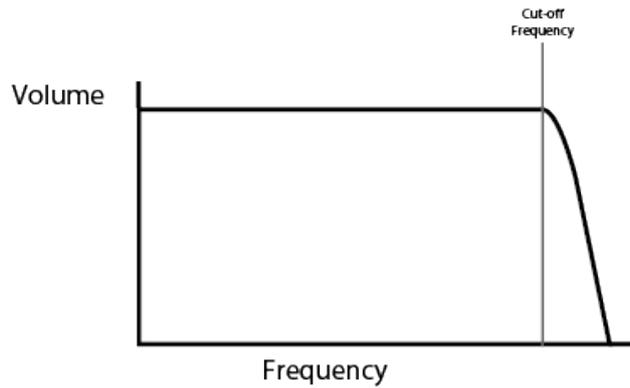
Sono disponibili 7 tipi di filtro Bass Station II; sono tutte varianti dei tre tipi di filtro base: passa-basso, passa-banda e passa-alto. Il tipo di filtro più comunemente utilizzato sui sintetizzatori è passa-basso. In un filtro passa-basso, viene scelta una "frequenza di taglio" e tutte le frequenze al di sotto di essa vengono lasciate passare, mentre le frequenze al di sopra vengono filtrate o rimosse. L'impostazione del parametro Frequenza del filtro determina il punto al di sopra del quale le frequenze vengono rimosse. Questo processo di rimozione delle armoniche dalle forme d'onda ha l'effetto di modificare il carattere o il timbro del suono. Quando il parametro Frequenza è al massimo, il filtro è completamente "aperto" e nessuna frequenza viene rimossa dalle forme d'onda grezze dell'oscillatore.

In pratica, si verifica una riduzione graduale (piuttosto che improvvisa) del volume delle armoniche al di sopra del punto di taglio di un filtro passa-basso. La rapidità con cui queste armoniche si riducono di volume all'aumentare della frequenza al di sopra del punto di taglio è determinata dalla pendenza del filtro. La pendenza si misura in "unità di volume per ottava". Poiché il volume si misura in decibel, questa pendenza viene solitamente espressa in decibel per ottava (dB/ottava). Maggiore è il numero, maggiore è la reiezione delle armoniche al di sopra del punto di taglio e più pronunciato è l'effetto filtrante. Bass Station II La sezione filtro fornisce due pendenze, 12 dB/ott. e 24 dB/ott.

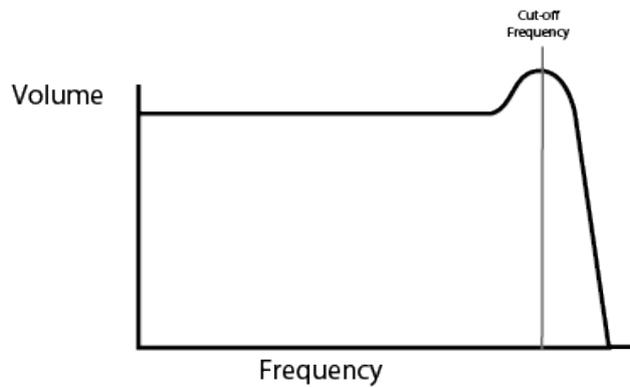
Un altro parametro importante del filtro è la sua risonanza. Le frequenze al punto di taglio possono essere aumentate di volume tramite il controllo "Filter Resonance". Questo è utile per enfatizzare alcune armoniche del suono.

Aumentando la risonanza, si introduce una qualità simile a un fischio nel suono che attraversa il filtro. Se impostata a livelli molto alti, la risonanza provoca l'auto-oscillazione del filtro ogni volta che un segnale lo attraversa. Il fischio prodotto è in realtà un'onda sinusoidale pura, la cui altezza dipende dall'impostazione della manopola Frequency (il punto di taglio del filtro). Questa onda sinusoidale prodotta dalla risonanza può essere utilizzata per alcuni suoni come sorgente sonora aggiuntiva, se lo si desidera.

Il diagramma seguente mostra la risposta di un tipico filtro passa-basso. Le frequenze superiori al punto di taglio vengono ridotte di volume.

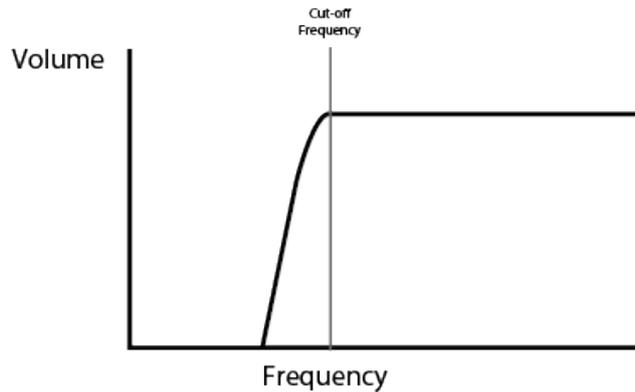


Aggiungendo la risonanza, le frequenze attorno al punto di taglio vengono aumentate di volume.

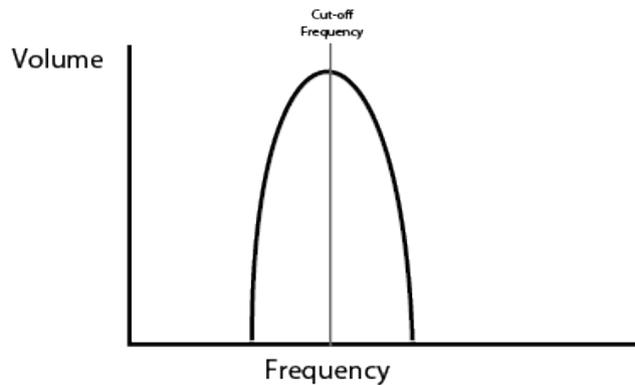


Oltre al tradizionale tipo di filtro passa-basso, esistono anche i tipi passa-alto e passa-banda. Bass Station II, il tipo di filtro viene selezionato con **Forma** interruttore ³².

Un filtro passa-alto è simile a un filtro passa-basso, ma funziona in "senso opposto", rimuovendo le frequenze al di sotto del punto di taglio. Le frequenze al di sopra del punto di taglio vengono lasciate passare. Quando il parametro Frequenza del filtro è impostato su zero, il filtro è completamente aperto e nessuna frequenza viene rimossa dalle forme d'onda grezze dell'oscillatore.



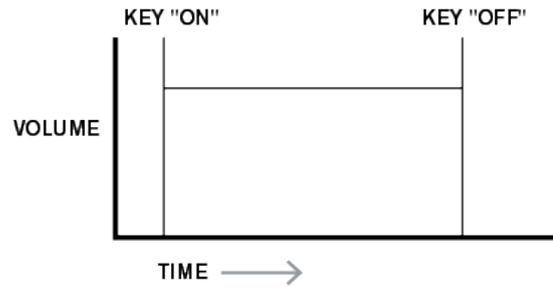
Quando si utilizza un filtro passa-banda, solo una banda stretta di frequenze centrata attorno al punto di taglio viene lasciata passare. Le frequenze sopra e sotto la banda vengono rimosse. Non è possibile aprire completamente questo tipo di filtro e lasciare passare tutte le frequenze.



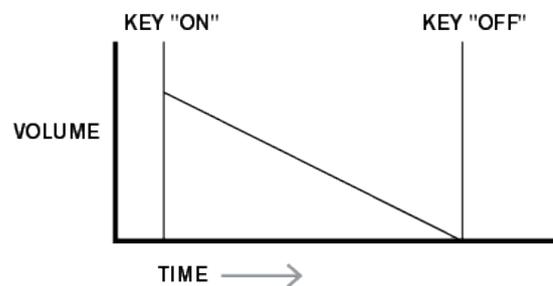
Involucro e amplificatore

Nei paragrafi precedenti è stata descritta la sintesi dell'altezza e del timbro di un suono. La parte successiva del Tutorial sulla Sintesi descrive come viene controllato il volume del suono. Il volume di una nota creata da uno strumento musicale spesso varia notevolmente lungo la sua durata, a seconda del tipo di strumento.

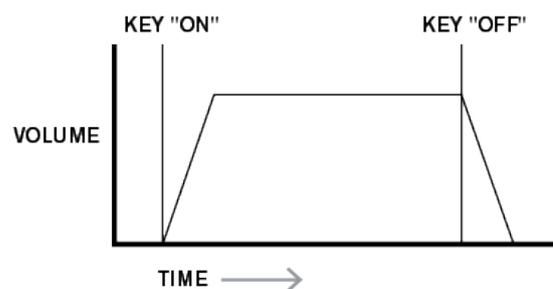
Ad esempio, una nota suonata su un organo raggiunge rapidamente il volume massimo quando si preme un tasto. Rimane al massimo volume finché il tasto non viene rilasciato, a quel punto il volume scende istantaneamente a zero.



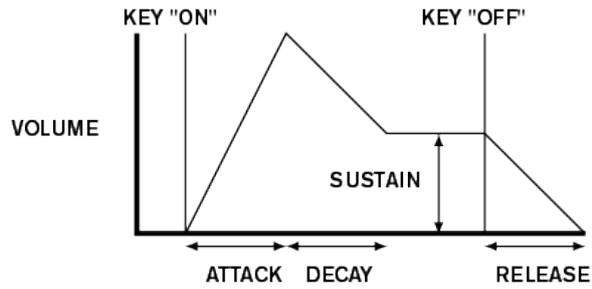
Una nota del pianoforte raggiunge rapidamente il volume massimo non appena viene premuto un tasto, e il suo volume scende gradualmente fino a zero dopo alcuni secondi, anche se il tasto viene tenuto premuto.



Un'emulazione di sezione d'archi raggiunge gradualmente il volume massimo quando si preme un tasto. Rimane al massimo volume finché il tasto viene tenuto premuto, ma una volta rilasciato, il volume scende a zero piuttosto lentamente.



In un sintetizzatore analogico, le modifiche al carattere di un suono che si verificano nel corso di una nota sono controllate da una sezione chiamata generatore di inviluppo. Bass Station II ha due generatori di inviluppo; uno (Amp Env) è sempre correlato all'amplificatore, che controlla l'ampiezza della nota – ovvero il volume del suono – quando la nota viene suonata. Ogni generatore di inviluppo ha quattro controlli principali, che vengono utilizzati per regolare la forma dell'inviluppo (spesso denominati parametri ADSR).



Tempo di attacco

Regola il tempo necessario dopo aver premuto un tasto affinché il volume salga da zero al massimo. Può essere utilizzato per creare un suono con un lento fade-in.

Tempo di decadimento

Regola il tempo impiegato dal volume per scendere dal volume iniziale massimo al livello impostato dal controllo Sustain, mentre si tiene premuto un tasto.

Mantenere il livello

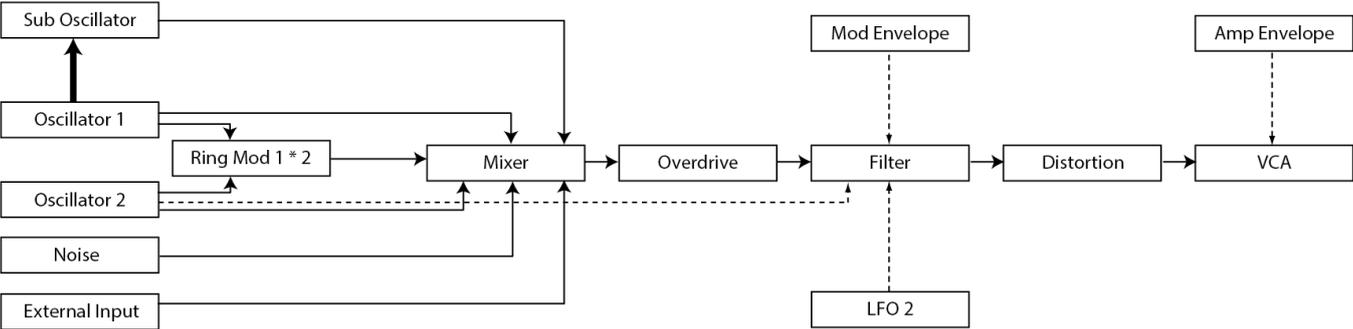
A differenza degli altri controlli Envelope, imposta un livello anziché un periodo di tempo.

Imposta il livello del volume a cui rimane l'inviluppo mentre si tiene premuto il tasto, una volta trascorso il tempo di decadimento.

Bass Station II diagrammi a blocchi

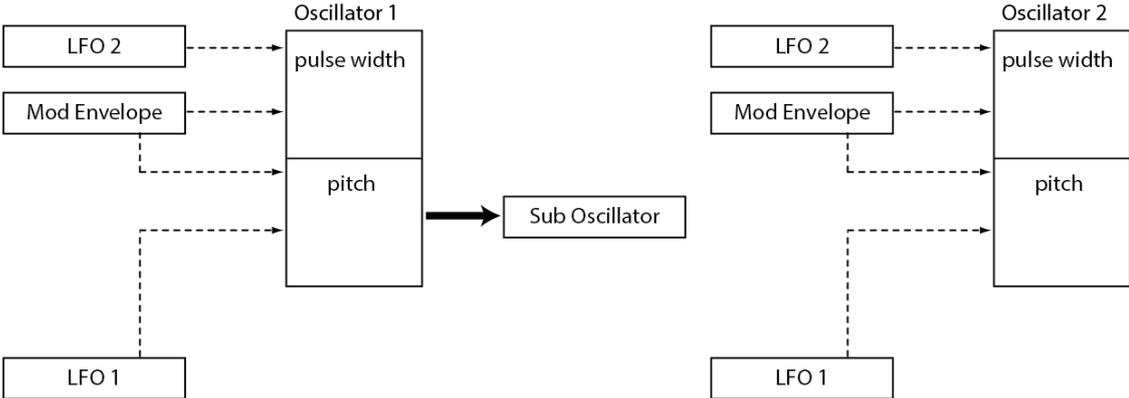
Bass Station II diagramma a blocchi

- 1. Audio flow →
- 2. Mod flow - - ->
- 3. Sub Osc control from Osc 1 →



Bass Station II controlli di modulazione dell'oscillatore

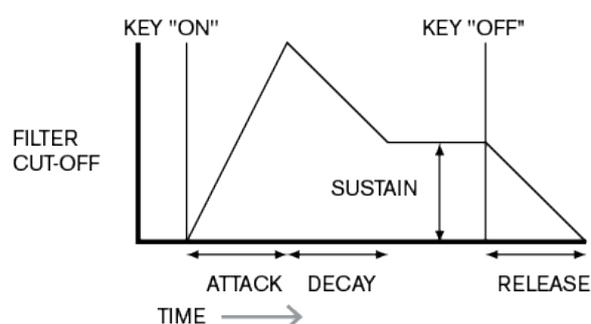
- 1. Mod flow - - ->
- 2. Sub Osc control from Osc 1 →



Tempo di rilascio

Regola il tempo necessario affinché il volume scenda dal livello di sustain a zero una volta rilasciato il tasto. Può essere utilizzato per creare suoni con effetto "fade-out".

La maggior parte dei sintetizzatori può generare più involuppi. Un involuppo viene sempre applicato all'amplificatore per modellare il volume di ogni nota suonata, come spiegato in precedenza. Involuppi aggiuntivi possono essere utilizzati per alterare dinamicamente altre sezioni del sintetizzatore durante la durata di ogni nota. Bass Station III secondo generatore di involuppo (**Mod Env**) può essere utilizzato per modificare la frequenza di taglio del filtro o la larghezza dell'impulso delle uscite ad onda quadra degli oscillatori.



LFO

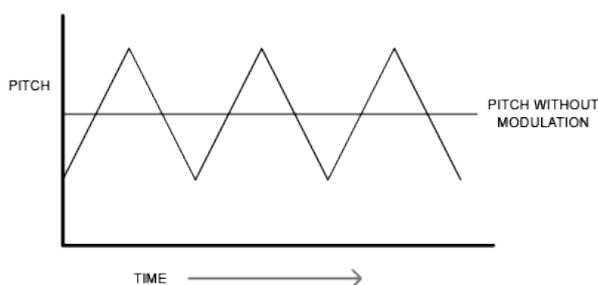
Come i generatori di involuppo, la sezione LFO (oscillatore a bassa frequenza) di un sintetizzatore è un modulatore. Invece di essere parte integrante della sintesi sonora, viene utilizzata per modificare (o modulare) altre sezioni del sintetizzatore. Ad esempio, gli LFO possono essere utilizzati per modificare l'intonazione dell'oscillatore, la frequenza di taglio del filtro e molti altri parametri.

La maggior parte degli strumenti musicali produce suoni che variano nel tempo sia in volume che in altezza e timbro. A volte queste variazioni possono essere piuttosto impercettibili, ma contribuiscono comunque in modo significativo a caratterizzare il suono finale.

Mentre un involuppo viene utilizzato per controllare una modulazione una tantum per tutta la durata di una singola nota, gli LFO modulano utilizzando una forma d'onda o un pattern ciclico ripetuto. Come discusso in precedenza, gli oscillatori producono una forma d'onda costante, che può assumere la forma di un'onda sinusoidale, triangolare, ecc. ripetuta. Gli LFO producono forme d'onda in modo simile, ma normalmente a una frequenza troppo bassa per produrre un suono percepibile direttamente dall'orecchio umano. Come con un involuppo, le forme d'onda generate dagli LFO possono essere inviate ad altre parti del sintetizzatore per creare le variazioni desiderate nel tempo, o "movimenti", del suono.

Immaginate che questa onda a bassa frequenza venga applicata all'altezza di un oscillatore. Il risultato è che l'altezza dell'oscillatore sale e scende lentamente al di sopra e al di sotto della sua altezza originale. Questo simulerebbe, ad esempio, un violinista che muove un dito su e giù lungo la corda dello strumento mentre viene suonato con l'archetto. Questo sottile movimento di altezza verso l'alto e verso il basso è chiamato effetto "Vibrato".

Una forma d'onda spesso utilizzata per un LFO è l'onda triangolare.



In alternativa, se lo stesso segnale LFO modulasse la frequenza di taglio del filtro anziché l'altezza dell'oscillatore, si otterrebbe il familiare effetto di oscillazione noto come "wah-wah".

Riepilogo

Un sintetizzatore può essere suddiviso in cinque blocchi principali di generazione o modifica (modula) del suono:

1. Oscillatori che generano forme d'onda a diverse altezze.
2. Un mixer che mixa insieme le uscite degli oscillatori (e aggiunge rumore e altri segnali).
3. Filtri che rimuovono determinate armoniche, modificando il carattere o il timbro del suono.
4. Un amplificatore controllato da un generatore di inviluppo, che modifica il volume di un suono nel tempo quando viene suonata una nota.
5. LFO e inviluppi che possono essere utilizzati per modulare uno qualsiasi degli elementi sopra elencati.

Gran parte del divertimento che si può provare con un sintetizzatore consiste nello sperimentare con i suoni preimpostati in fabbrica (Patch) e nel crearne di nuovi.

Non c'è sostituto per l'esperienza pratica. Esperimenti con la regolazione Bass Station III vari controlli porteranno infine a una comprensione più completa del modo in cui le varie sezioni del sintetizzatore modificano e aiutano a dare forma a nuovi suoni.

Grazie alle conoscenze acquisite in questo capitolo e alla comprensione di ciò che accade realmente nel sintetizzatore quando si apportano modifiche alle manopole e agli interruttori, il processo di creazione di suoni nuovi ed entusiasmanti diventerà semplice.

Bass Station II in dettaglio

La sezione dell'oscillatore



Bass Station II La sezione Oscillatore è composta da due oscillatori primari identici, più un oscillatore "sub-ottava" che è sempre bloccato in frequenza sull'Oscillatore 1. Gli oscillatori primari, Osc 1 e Osc 2, condividono un singolo set di controlli; l'oscillatore controllato è selezionato dal **Oscillatore** interruttore ¹⁸Dopo aver apportato le modifiche a un oscillatore, è possibile selezionare l'altro e utilizzare gli stessi controlli per regolarne il contributo al suono complessivo, senza alterare le impostazioni del primo. È possibile riassegnare i controlli tra i due oscillatori in qualsiasi momento fino a ottenere il suono desiderato.

Le descrizioni seguenti si applicano quindi in egual misura ai due oscillatori, a seconda di quale sia attualmente selezionato:

Forma d'onda

L'interruttore della forma d'onda ¹³ seleziona una delle quattro forme d'onda fondamentali - ~ Seno, ^ Triangolo, / (in aumento) Dente di sega o □ Quadra/Impulso. I LED sopra l'interruttore confermano la forma d'onda attualmente selezionata.

Tono dell'oscillatore

I tre controlli **Allineare**, **Grossolano** E **Bene** imposta la frequenza fondamentale dell'oscillatore (o tono). Il **Allineare** La selezione a pulsante avviene utilizzando le tradizionali unità "organo-registro", dove 16' indica la frequenza più bassa e 2' quella più alta. Ogni raddoppio della lunghezza del registro dimezza la frequenza e quindi traspone l'altezza di una nota suonata nella stessa posizione su una tastiera di un'ottava più bassa. Quando **Allineare** se impostato su 8', la tastiera sarà in tono da concerto con il Do centrale al centro. I LED confermano la lunghezza del registro attualmente selezionata.

IL **Grossolano** E **Bene** I controlli rotativi regolano l'altezza su un intervallo di 1 ottava e 1 semitono rispettivamente. Il display OLED mostra il valore del parametro per **Grossolano** in semitoni (12 semitoni = 1 ottava) e **Bene** in centesimi (100 centesimi = 1 semitono).

Modulazione

La frequenza di entrambi gli oscillatori può essere variata modulandola con uno (o entrambi) l'LFO 1 o l'inviluppo Mod Env. I due controlli Pitch, **Profondità LFO 1** ¹⁷ E **Profondità Mod Env** ¹⁶ controllare la profondità – o intensità – delle rispettive sorgenti di modulazione.

Si noti che per la modulazione dell'oscillatore viene utilizzato un solo LFO, l'LFO 1. L'altezza dell'oscillatore può essere variata fino a cinque ottave, ma il controllo di profondità dell'LFO 1 è calibrato per fornire una risoluzione più precisa a valori di parametro più bassi (inferiori a ±12), poiché questi sono generalmente più utili per scopi musicali.



SUGGERIMENTO

Scoprirai che le seguenti impostazioni dei parametri generano oscillazioni di tono musicalmente utili: 6 = un semitono 12 = un tono 22 = una quinta giusta 32 = un'ottava 56 = due ottave 80 = tre ottave

Valori negativi di **Profondità LFO 1** "invertire" la forma d'onda modulante dell'LFO; l'effetto sarà più evidente con forme d'onda dell'LFO non sinusoidali.

L'aggiunta di modulazione LFO può conferire un piacevole vibrato quando si utilizza una forma d'onda LFO sinusoidale o triangolare, e la velocità dell'LFO non è impostata né troppo alta né troppo bassa. Una forma d'onda LFO a dente di sega o quadra produrrà effetti molto più intensi e insoliti.

L'aggiunta di modulazione dell'inviluppo può produrre effetti interessanti, con l'altezza dell'oscillatore che si modifica per tutta la durata della nota suonata. Il controllo è "centre-off" e il display a LED mostra un intervallo da -63 a +63 durante la regolazione. Con il valore del parametro impostato al massimo, l'altezza dell'oscillatore varierà su otto ottave. Un valore del parametro pari a 8 sposta l'altezza dell'oscillatore di un'ottava per raggiungere il livello massimo dell'inviluppo di modulazione (ad esempio, se il sustain è al massimo). Valori negativi invertono il senso della variazione di altezza; ovvero, l'altezza calerà durante la fase di attacco dell'inviluppo se **Profondità Mod Env** ha un'impostazione negativa.

Larghezza di impulso

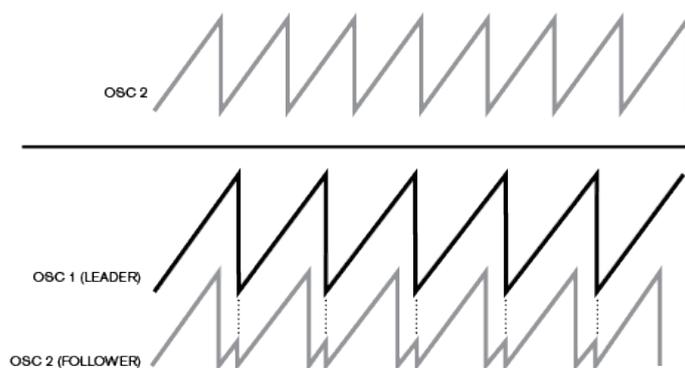
Quando la forma d'onda dell'oscillatore è impostata su Quadra/Impulso, il timbro del suono dell'onda quadra "tagliante" può essere modificato variando la larghezza dell'impulso, o ciclo di lavoro, della forma d'onda.

Interruttore della sorgente di modulazione della larghezza di impulso ^[18] consente di variare il ciclo di lavoro manualmente o automaticamente. Quando impostato su **Manuale**, il **Larghezza di impulso** controllare ^[19] è abilitato; l'intervallo del parametro è compreso tra 5 e 95, dove 50 corrisponde a un'onda quadra (un duty cycle del 50%). Impostazioni estreme in senso orario e antiorario producono impulsi positivi o negativi molto stretti, con il suono che diventa più sottile e "acuto" man mano che il controllo viene avanzato.

La larghezza dell'impulso può anche essere modulata da uno (o entrambi) l'involuppo di modulazione o LFO 2, spostando l'interruttore ^[18] in una delle sue altre posizioni. L'effetto sonoro della modulazione dell'LFO sulla larghezza dell'impulso dipende molto dalla forma d'onda dell'LFO e dalla velocità utilizzata, mentre l'uso della modulazione dell'involuppo può produrre buoni effetti tonali, con il contenuto armonico della nota che cambia nel corso della sua durata.

Sincronizzazione dell'oscillatore

Oscillator Sync è una tecnica che utilizza un oscillatore (Osc 1 su Bass Station II) per aggiungere armoniche aggiuntive alla forma d'onda prodotta da un'altra (Osc 2), facendo in modo che la forma d'onda di Osc 1 "riattivasse" quella di Osc 2 prima che un ciclo completo della forma d'onda di Osc 2 fosse completato. Questo produce un'interessante gamma di effetti sonori, la cui natura varia al variare della frequenza di Osc 1 e dipende anche dal rapporto tra le frequenze dei due oscillatori, poiché le armoniche aggiuntive possono essere o meno musicalmente correlate alla frequenza fondamentale. I diagrammi seguenti illustrano il processo.



In generale, è consigliabile abbassare il volume di Osc 1 nella sezione Mixer ^[26] in modo da non sentirne l'effetto. Osc Sync è abilitato da una funzione On-Key – **Oscillatore: Osc 1-2 sync** (il Re più alto). Il **Sincronizzazione 1-2 GUIDATO** ^[20] si illumina quando **Sincronizzazione Osc 1-2** è selezionato.

Il sub-oscillatore

Oltre ai due oscillatori primari, Bass Station II ha un oscillatore secondario "sub-ottava", la cui uscita può essere aggiunta a quella di Osc 1 e Osc 2 per creare ottimi suoni bassi. La frequenza del sub-oscillatore è sempre agganciata a quella di Osc 1, in modo che l'altezza sia esattamente una o due ottave sotto di essa, a seconda dell'impostazione di **Ottava del sub-oscillatore** interruttore ^[21].

La forma d'onda del sub-oscillatore è selezionabile indipendentemente da Osc 1, con l' **Onda** interruttore ^[22]. Le opzioni sono:  onda sinusoidale,  un'onda di impulso stretta o una  onda quadra.

Entrambi gli interruttori del sub-oscillatore sono dotati di LED per confermare l'impostazione corrente. L'uscita del sub-oscillatore viene inviata alla sezione Mixer, dove può essere aggiunta al suono del synth nella misura desiderata.

Modalità parafonica

IL Bass Station II è essenzialmente un sintetizzatore monofonico. Tuttavia, abilitando la modalità parafonica si aprono diverse possibilità esecutive. Parafonico significa che è possibile utilizzare i due oscillatori separatamente e tracciarli su tasti diversi.

In modalità monosynth, quando entrambi gli oscillatori sono attivati, seguono la tastiera insieme, indipendentemente dal fatto che siano scordati l'uno dall'altro. Con la modalità parafonica abilitata, quando si suonano 2 tasti sulla tastiera è possibile separare i 2 oscillatori e suonarli individualmente. In modalità parafonica, i 2 oscillatori condivideranno comunque lo stesso amplificatore e filtro.

Per abilitare la modalità parafonica, tieni premuto il tasto funzione e tocca due volte **Sincronizzazione Osc 1-2** Il display cambierà in: P-0. Utilizzare i pulsanti del valore della patch per abilitare (P-1) o disabilitare (P-0) la modalità parafonica. La modalità parafonica può essere salvata per ogni patch. Per impostazione predefinita, la modalità parafonica è sempre disattivata.

Errore dell'oscillatore

Per creare un po' più di carneficina, ora è possibile introdurre una detune casuale negli oscillatori ogni volta che si preme un tasto. L'errore segue una funzione pseudo-casuale, quindi dovrebbe essere diverso ogni volta che si preme, dando l'impressione di un vecchio sintetizzatore analogico.

Per attivare l'errore dell'oscillatore: tenere premuto il tasto funzione e premere **Gamma di pitch bend** Due volte. Lo schermo cambierà in: E-0. Utilizzare i tasti del valore della patch per modificare questo valore da 0 a 7. 0 indica nessun errore e 7 rappresenta un errore massimo di circa 1 semitono.

L'errore dell'oscillatore può essere salvato nella patch. Di default sarà 0 (nessun errore). In modalità parafonica, l'errore sarà diverso per ogni parte.

Sintonizzazione estesa del sub-oscillatore

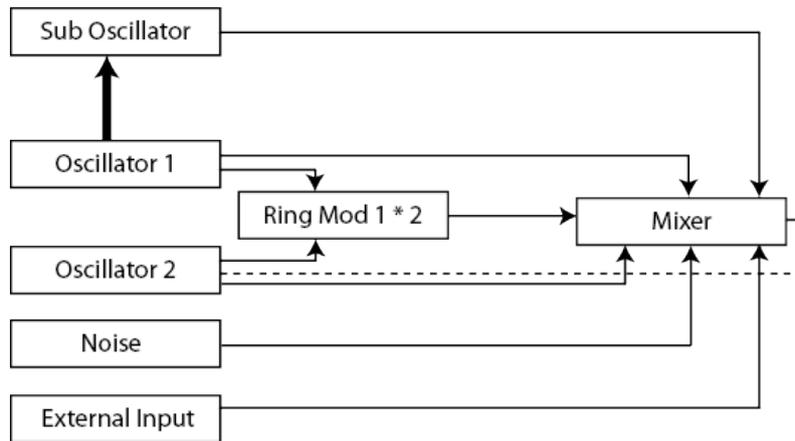
Per impostazione predefinita, il sub-oscillatore segue l'intonazione dell'oscillatore 1. Ora è possibile scordare l'intonazione del sub-oscillatore rispetto all'oscillatore 1 utilizzando i controlli Coarse/Fine. Ciò significa che tutti e 3 gli oscillatori possono essere accordati su altezze diverse per creare intervalli e accordi di triade interessanti con la semplice pressione di un singolo tasto.

Per regolare l'accordatura del sub-oscillatore, tenere premuto il tasto **Funzione** tasto durante la regolazione dell'oscillatore **Grossolana/Fine** controlli di sintonizzazione.

Quando il detune del sub-oscillatore è impostato su 0, corrisponderà al detune dell'oscillatore 1, che è l'impostazione predefinita.

La sezione mixer





Le uscite delle varie sorgenti sonore possono essere mixate insieme in varie proporzioni per produrre il suono complessivo del sintetizzatore, utilizzando quello che è essenzialmente un mixer mono standard 6 in 1.

I due oscillatori e il sub-oscillatore hanno controlli di livello fissi dedicati, **Osc 1** ²⁶, **Osc 2** ²⁷ E **Sub** ²⁸. Le altre tre sorgenti – la sorgente di rumore, l'uscita del modulatore ad anello e l'ingresso esterno – "condividono" un singolo controllo di livello, anche se è possibile utilizzare qualsiasi combinazione delle tre. **Rumore/Suoneria/Est.** interruttore ³⁰ assegna il controllo di quarto livello ²⁹ a una di queste tre sorgenti alla volta; dopo aver impostato il livello nel mix per una di esse, è possibile spostare l'interruttore ³⁰ in una posizione diversa e aggiungere quella sorgente al mix senza alterare il livello della prima.

La sezione filtro



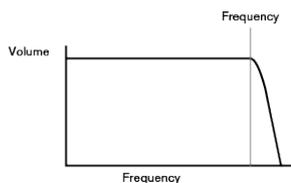
La somma creata nel mixer dalle varie sorgenti di segnale viene inviata alla sezione filtri. Bass Station III La sezione filtro è semplice e tradizionale e può essere configurata con solo un numero limitato di controlli monofunzione.

Tipo di filtro

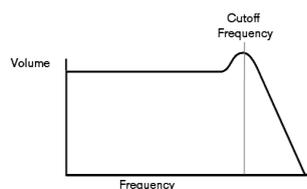
IL **Tipo** l'interruttore seleziona uno dei due stili di filtro: **Classico** E **Acido**.

Acido Configura la sezione filtro come passa-basso a pendenza fissa, a 4 poli (24 dB/ottava). I filtri passa-basso respingono le frequenze più alte, quindi questa impostazione del filtro è adatta a molti tipi di suoni bassi. Questo tipo di filtro si basa sui semplici design a diodo a scala presenti in vari sintetizzatori analogici popolari negli anni '80 e possiede un carattere sonoro particolare. Quando **Acido** è selezionato come **Tipo**, IL **Pendenza** E **Forma** gli interruttori non sono operativi.

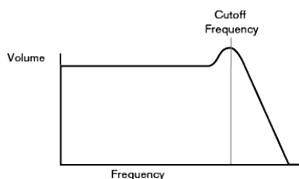
Quando **Tipo** è impostato su **Classico**, il filtro è configurato come un tipo di variabile, il cui **Forma** E **Pendenza** può essere impostato con gli interruttori. Un passa-basso (**LP**), passa-banda (**BP**) o passa-alto (**HP**) la caratteristica può essere selezionata con **Forma**; **Pendenza** imposta il grado di rigetto applicato alle frequenze fuori banda; **24 dB** la posizione dà una pendenza più ripida rispetto alla **12 dB**; una frequenza fuori banda verrà attenuata più sensibilmente con un'impostazione più ripida.



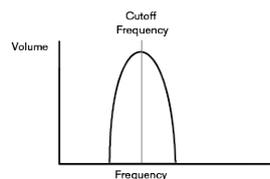
Passa basso 24 dB (Classico/Acido)



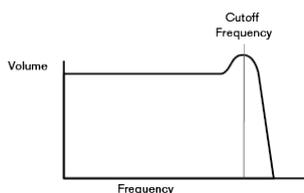
Passa basso 12 dB con risonanza



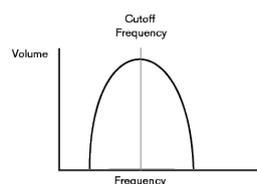
Passa basso 12 dB



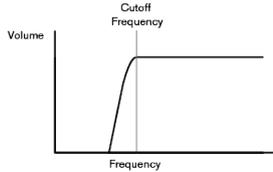
Passa banda 24 dB



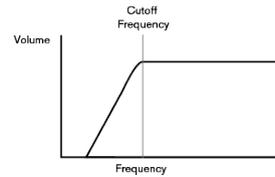
Passa basso 24 dB (Classico/Acido) con risonanza



Passa banda 12 dB



Passa alto 24 dB



Passa alto 12 dB

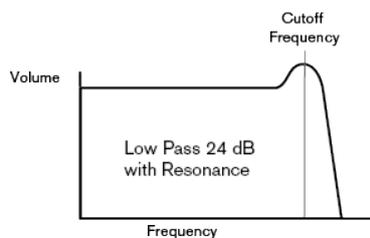
Frequenza

Il grande rotativo **Frequenza** controllare ³³ imposta la frequenza di taglio del **Acido** tipo di filtro e del **Classico** tipo di filtro quando **Forma** è impostato su **HP** O **LP** Con un filtro passa-banda classico configurato, **Frequenza** imposta la frequenza centrale della banda passante.

Regolando manualmente la frequenza del filtro si imporrà una caratteristica "da dura a morbida" a quasi tutti i suoni.

Risonanza

IL **Risonanza** il controllo aggiunge guadagno al segnale in una stretta banda di frequenze attorno alla frequenza impostata dal **Frequenza** Controllo. Può accentuare considerevolmente l'effetto filtro sweep. Aumentare il parametro di risonanza è utile per migliorare la modulazione della frequenza di taglio, creando un suono tagliente. Aumentare **Risonanza** accentua anche l'azione del **Frequenza** controllo, conferendogli un effetto più pronunciato.



Modulazione del filtro

Il parametro Frequency del filtro può essere variato automaticamente, o modulato, dall'uscita dell'LFO 2 e/o dall'involuppo di modulazione. È possibile utilizzare uno o entrambi i metodi di modulazione, ognuno con un controllo di intensità dedicato. **Profondità LFO 2** ³⁷ per LFO 2 e **Profondità Mod Env** ³⁵ per l'involuppo di modulazione. (Confronta con l'uso di LFO 1 e Mod Env per la modulazione degli oscillatori.)

Si noti che per la modulazione del filtro viene utilizzato un solo LFO, l'LFO 2. La frequenza del filtro può essere variata fino a otto ottave.



NOTA

Ecco alcuni esempi della relazione tra il parametro Profondità dell'LFO 2 e la frequenza del filtro:

- 1 = 76 centesimi
- 16 = un'ottava
- 32 = due ottave

Valori negativi di **Profondità LFO 2** "invertire" la forma d'onda modulante dell'LFO; l'effetto sarà più evidente con forme d'onda dell'LFO non sinusoidali.

Modulare la frequenza del filtro con un LFO può produrre effetti insoliti tipo "wah-wah". Impostare LFO 2 a una velocità molto bassa può aggiungere un graduale indurimento e poi ammorbidimento al suono.

Quando l'azione del filtro viene attivata dall'Envelope 2, l'azione del filtro cambia per tutta la durata della nota. Regolando attentamente i controlli dell'Envelope, si possono ottenere suoni molto gradevoli, come ad esempio, il contenuto spettrale del suono può essere reso notevolmente diverso durante la fase di attacco della nota rispetto al suo "fade-out". **Profondità Mod Env** Permette di controllare la "profondità" e la "direzione" della modulazione; più alto è il valore, maggiore sarà l'intervallo di frequenze su cui il filtro opererà. Con il parametro impostato al massimo, la frequenza del filtro varierà su un intervallo di otto ottave quando Envelope 2 Sustain è impostato al massimo. Valori positivi e negativi fanno sì che il filtro esegua l'oscillazione in direzioni opposte, ma il risultato udibile sarà ulteriormente modificato dal tipo di filtro in uso.

Overdrive

La sezione filtro comprende un generatore di unità (o distorsione) dedicato; **Overdrive** controllare ³⁴ Regola il grado di distorsione applicato al segnale. Il drive viene aggiunto prima del filtro.

Filtro di tracciamento regolabile

Il tracking del filtro si verifica quando la posizione di taglio della frequenza del filtro segue la tastiera. Questo permette di controllare quanto il taglio del filtro verrà tracciato e di ottenere suoni più naturali, poiché in genere, entrando nei registri più alti, i timbri diventano più brillanti, proprio come accade quando un filtro si apre e lascia passare le frequenze più alte.

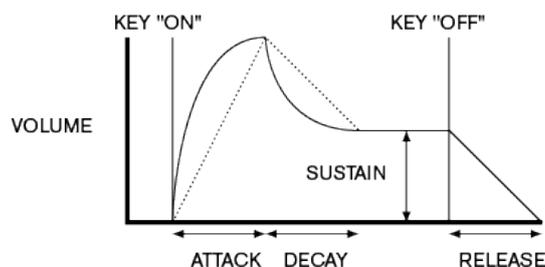
Il monitoraggio del filtro può ora essere regolato tenendo premuto il tasto funzione e premendo il tasto **Frequenza del filtro** tasto due volte. Il display cambierà in: F-0 Ciò significa che il monitoraggio del filtro è completamente attivo.

È possibile utilizzare i pulsanti del valore della patch per modificare questo valore nell'intervallo 0-7, dove 0 indica il tracciamento completo del filtro e 7 indica nessun tracciamento del filtro.

L'impostazione di tracciamento del filtro può essere salvata per ogni patch. Per impostazione predefinita, è sempre completamente attiva.

La sezione buste

Bass Station II Genera due involucri ogni volta che si preme un tasto, che possono essere utilizzati per modificare il suono del sintetizzatore in vari modi. I controlli degli involucri si basano sul familiare concetto ADSR.



L'involucro ADSR può essere visualizzato più facilmente considerando l'ampiezza (volume) di una nota nel tempo. L'involucro che descrive la "vita" di una nota può essere suddiviso in quattro fasi distinte:

- **Attacco** – il tempo impiegato dalla nota per passare da zero (ad esempio, quando si preme il tasto) al suo livello massimo. Un tempo di attacco lungo produce un effetto "fade-in".
- **Decadimento** – il tempo impiegato dal livello per scendere dal valore massimo raggiunto al termine della fase di attacco ad un nuovo livello, definito dal parametro Sustain.
- **Sostenere** – questo è un valore di ampiezza e rappresenta il volume della nota dopo le fasi iniziali di attacco e decadimento, ovvero mentre si tiene premuto il tasto. Impostare un valore basso di Sustain può produrre un effetto percussivo molto breve (a condizione che i tempi di attacco e decadimento siano brevi).
- **Pubblicazione** – Questo è il tempo necessario affinché il volume della nota torni a zero dopo aver rilasciato il tasto. Un valore elevato di Release farà sì che il suono rimanga udibile (sebbene diminuisca di volume) dopo aver rilasciato il tasto.

Sebbene quanto sopra discussa l'ADSR in termini di volume, si noti che Bass Station II è dotato di due generatori di inviluppo separati, denominati **Amp Env** e **Mod Env**.

Amp Env - l'inviluppo di ampiezza - è l'inviluppo che controlla l'ampiezza del segnale del sintetizzatore e viene sempre indirizzato solo al VCA nello stadio di uscita (vedere Bass Station II schema a blocchi a pagina 14).

Mod Env - l'inviluppo di modulazione - viene instradato verso varie altre sezioni di Bass Station II, dove può essere utilizzato per modificare altri parametri del sintetizzatore per tutta la durata della nota. Questi sono:

- Modulazione del tono di Osc 1 e Osc 2, ad un grado impostato dal **Profondità Mod Env** controllare ^[16]
- Modulazione della larghezza dell'impulso delle uscite Osc 1 e Osc 2 quando sono impostate su forme d'onda quadrate/a impulsi e sull'interruttore della sorgente di modulazione della larghezza dell'impulso ^[18] è impostato su Mod Env
- Modulazione della frequenza del filtro (quando il filtro è in modalità Classica), ad un grado impostato dal **Profondità Mod Env** controllare ^[37]



Bass Station II Dispone di un controllo a cursore dedicato per ciascun parametro ADSR. Il set di cursori regolerà l'inviluppo selezionato dall'interruttore Env Select. ^[38]: l'inviluppo di ampiezza, l'inviluppo di modulazione o entrambi insieme.

- **Attacco** - imposta il tempo di attacco della nota. Con il cursore nella posizione più bassa, la nota raggiunge il suo livello massimo immediatamente dopo aver premuto il tasto; con il cursore nella posizione più alta, la nota impiega oltre 5 secondi per raggiungere il suo livello massimo. A metà corsa, il tempo è di circa 250 ms.

- **Decadimento** - imposta il tempo impiegato dalla nota per decadere dal suo livello iniziale a quello definito dal parametro Sustain. Con il cursore in posizione centrale, il tempo è di circa 150 ms.
- **Sostenere** - imposta il volume della nota dopo la fase di decadimento. Un valore basso di Sustain enfatizzerà l'inizio della nota; abbassando completamente il cursore, la nota diventerà inudibile una volta trascorso il tempo di decadimento.
- **Pubblicazione** - Molti suoni acquisiscono parte del loro carattere dalle note che rimangono udibili dopo aver rilasciato il tasto; questo effetto "sospeso" o "dissolvenza", con la nota che si spegne dolcemente e naturalmente (come accade con molti strumenti reali), può essere molto efficace. Con il cursore impostato a metà, il tempo di rilascio sarà di circa 360 ms. Bass Station II Ha un tempo di rilascio massimo di oltre 10 secondi, ma tempi più brevi saranno probabilmente più utili! La relazione tra il valore del parametro e il tempo di rilascio non è lineare.

Un ulteriore controllo su come suonano le singole note con diversi stili di esecuzione può essere ottenuto con le diverse impostazioni del **Innesco** interruttore ⁴⁰.

- **Separare** – l'envelope selezionato/i viene/vengono attivato/i per ogni nota suonata singolarmente. Tuttavia, se si suona in stile legato, l'envelope/gli involucri non verranno attivati. Se **Tempo di planata** se il controllo è impostato su qualsiasi posizione diversa da completamente antioraria (off), il portamento viene applicato tra le note indipendentemente dallo stile di esecuzione. Vedi [Riattivazione dell'involucro \[48\]](#).
- **Multi**: l'envelope selezionata viene sempre attivata per ogni nota suonata, indipendentemente dallo stile di esecuzione. Se **Tempo di planata** controllare ⁴⁶ se impostato su un valore diverso da quello completamente antiorario (off), il portamento viene applicato tra le note, indipendentemente dal fatto che vengano suonate in stile legato o meno.
- **Autoglide** – questa modalità funziona allo stesso modo di **Separare**, ma il portamento viene applicato solo alle note suonate in stile legato.



SUGGERIMENTO

Che cosa è Legato?

Come accennato in precedenza, il termine musicale "legato" significa "dolcemente". Uno stile di tastiera legato è quello in cui almeno due note si sovrappongono. Ciò significa che, mentre si suona la melodia, si mantiene la nota precedente (o una nota antecedente) in esecuzione mentre si suona un'altra nota. Una volta che la nota suona, si rilascia la nota precedente.

Lo stile di esecuzione legato è rilevante per alcune possibilità sonore. Nel caso di **Multi** modalità, è importante comprendere che l'envolve verrà riattivata se rimane uno "spazio vuoto" tra le note.

Riattivazione dell'involucro

È possibile configurare sia gli involucri di mod che quelli di ampiezza in modo che vengano riattivati una volta terminata la fase di decadimento.

È possibile attivarlo e disattivarlo tenendo premuto il tasto Funzione e premendo il tasto **AmpEnv** (per il looping dell'involucro di ampiezza) o **ModEnv** (per il loop dell'involucro di modulazione) due volte. La schermata cambierà in: r-0. Utilizzare i tasti del valore della patch per passare da r-1 (l'involucro si riattiva) a r-0 (l'involucro non si riattiva).

Le impostazioni possono essere salvate nella patch. L'impostazione predefinita è sempre "non riattivare".

Conteggio di riattivazione della busta

Come estensione della funzionalità di riattivazione delle envelope descritta sopra, le envelope possono essere impostate in modo da ripetersi indefinitamente o per un valore fino a 16 volte.

Affinché questa funzione sia efficace, è necessario che l'Envelope Retriggering sia attivato. Per attivarlo, tenere premuto Function e premere due volte i tasti funzione Amp-Env o Mod-Env (finché il display non visualizza r-0), quindi utilizzare i pulsanti Patch </> per selezionare r-1.

Per impostare il numero di cicli dell'envelope, tieni premuto Function e premi il tasto Amp-Env o Mod-Env tre volte (finché il display non cambia in c-0). Impostando c-0, l'envelope eseguirà un ciclo indefinito; questa è l'impostazione predefinita. Seleziona c-[1-16] (utilizzando i pulsanti Patch </>) per impostare il numero di cicli da 1 a 16.

Inviluppi di sustain a durata fissa

Il periodo di sustain degli inviluppi dell'amplificatore e della modulazione può essere impostato su un tempo fisso. Questo è particolarmente utile per l'utilizzo di Bass Station II per progettare i suoni della batteria.

Quando è attivo, l'envelope passerà alla fase di rilascio un periodo di tempo stabilito dopo la fase di sustain, indipendentemente dal fatto che la nota di attivazione venga rilasciata o meno.

Abilitando il sustain a durata fissa, la fase di decadimento viene rimossa dall'inviluppo. Il cursore di decadimento ora determinerà la durata della fase di sustain dell'inviluppo.

Per modificare le buste in una modalità a durata fissa, tenere premuto **Funzione** e premere il tasto **Amp-Env** O **Mod-Env** tasto quattro volte (finché il display non cambia in d-0). Impostare il display su d-1 per abilitare gli inviluppi a durata fissa.

Se abilitate, le envelope di sustain a durata fissa sostituiscono la funzione di riattivazione delle envelope.

Portamento

Il portamento fa sì che le note scorrano in sequenza da una all'altra mentre vengono suonate, anziché saltare immediatamente da un tono all'altro. Il sintetizzatore ricorda l'ultima nota suonata e il glide partirà da quella nota anche dopo aver rilasciato il tasto. La durata del glide è impostata dal controllo Glide Time.

Divergenza di planata

Per impostazione predefinita, lo stesso tempo di glide (portamento) viene applicato a tutti gli oscillatori. Tuttavia, è anche possibile impostare tempi di glide diversi tra il primo e il secondo oscillatore.

Per attivare la Glide Divergence, tieni premuto Function e premi due volte il tasto Input Gain. Il display mostrerà (g-0). Seleziona g-[1-15] (utilizzando i pulsanti Patch </>). Il valore selezionato determina la velocità di scorrimento dell'oscillatore 2.

Quando la divergenza di planata è abilitata, l'oscillatore 2 planerà sempre più lentamente dell'oscillatore 1.

La sezione effetti

Sono forniti due strumenti aggiuntivi per gli effetti sonori Bass Station II: Mod. Filtro Distorsione e Osc.



- **Distorsione** - questo aggiunge una quantità controllata di distorsione prima del VCA. Ciò significa che le caratteristiche di distorsione non cambieranno al variare dell'ampiezza del segnale nel tempo, a causa dell'involuppo di ampiezza.
- **Mod filtro Osc** – Ciò consente di modulare la frequenza del filtro direttamente tramite l'Oscillatore 2. L'intensità dell'effetto risultante dipende dall'impostazione del controllo, ma anche da quasi tutti i parametri dell'Oscillatore 2, ad esempio intervallo, altezza, forma d'onda, larghezza dell'impulso e qualsiasi modulazione applicata.



SUGGERIMENTO

Prova ad aggiungere Osc Filter Mod mentre modifichi il pitch dell'Osc 2 con la rotella del pitch.

La sezione LFO

Bass Station II ha due oscillatori a bassa frequenza (LFO) separati, denominati LFO 1 e LFO 2. Sono identici in termini di caratteristiche, ma le loro uscite sono indirizzate a parti diverse del sintetizzatore e vengono quindi utilizzate in modo diverso, come descritto di seguito:

LFO 1

- può modulare l'altezza di Osc 1 e/o Osc 2; la quantità di modulazione viene regolata nella sezione Oscillatore con **Profondità LFO 1** controllare ^[17].
- può modulare il pitch di Osc 1 e Osc 2 tramite la rotella Mod ^[2], se abilitato dalla funzione On-Key **Mod Wh: LFO 1 a Osc Pitch** (C# inferiore).
- può modulare l'altezza di Osc 1 e Osc 2 tramite aftertouch della tastiera, se abilitato dalla funzione On-Key **Aftertouch: LFO 1 a Osc Pitch** (Fa inferiore).

LFO 2

- può modulare la larghezza dell'impulso di Osc 1 e/o Osc 2 quando **Forma d'onda** è impostato su Quadrato/Impulso e l'interruttore della sorgente di modulazione della larghezza di impulso [18] è impostato su **LFO 2**.
- può modulare la frequenza del filtro; la quantità di modulazione viene regolata nella sezione Filtro con **Profondità LFO 2** controllare.
- può modulare la frequenza del filtro tramite la rotella Mod, se abilitata dalla funzione On-Key **Mod Wh: LFO 2 per filtrare la frequenza** (Re inferiore).

Forme d'onda LFO

Gli interruttori di forma d'onda ²⁴ Seleziona una delle quattro forme d'onda: Triangolare, Dente di sega (discendente), Quadrata o Sample and Hold. I LED accanto all'interruttore confermano la forma d'onda attualmente selezionata.

Velocità LFO

La velocità (o frequenza) di ciascun LFO è impostata dai controlli rotativi ²⁵ quando l'**LFO Ritardo/Velocità** interruttore ²³ è impostato su Velocità. La gamma di frequenza va da zero a circa 190 Hz.



Ritardo LFO

Il vibrato è spesso più efficace quando è attenuato, piuttosto che semplicemente "acceso"; **Ritardo** Il parametro imposta il tempo impiegato dall'uscita dell'LFO per aumentare quando viene suonata una nota. Il singolo controllo rotativo (uno per LFO) ²⁵ viene utilizzato per regolare questo tempo quando il **Ritardo/velocità LFO** interruttore ²³ è nel **Ritardo** posizione.

Velocità/sincronizzazione LFO

Queste funzioni On-Key (disponibili per ogni LFO in modo indipendente) sono correlate a **Ritardo/Velocità** interruttore ^[23] nel **LFO** sezione del Bass Station II. Quando **Ritardo/Velocità** è impostato su **Velocità**, è possibile estenderne la funzione utilizzando la funzione Speed/ Sync On-Key. Impostazione della funzione On-Key **Velocità/sincronizzazione LFO 1** (tramite il tasto A inferiore) a SPd (velocità) consente di controllare la velocità dell'LFO 1 tramite il controllo rotativo ^[25]. Impostandolo su Snc (Sync) si riassegna la funzione di questo controllo e si consente di sincronizzare la velocità dell'LFO 1 con un clock MIDI interno o esterno, in base a un valore di sincronizzazione selezionato dal controllo. ^[25] valori di sincronizzazione sono visualizzati sul display LED. Vedere la tabella dei valori di sincronizzazione su [Tabella dei valori di sincronizzazione \[70\]](#).

La stessa funzionalità è applicabile all'LFO 2 tramite la funzione On-Key **Velocità/sincronizzazione LFO 2**, che viene selezionato dal tasto La# inferiore.

Sincronizzazione tasti LFO

Ogni LFO funziona continuamente, "in background". Se **Sincronizzazione dei tasti È Spento**, non c'è modo di prevedere dove si troverà la forma d'onda quando si preme un tasto. Pressioni consecutive di un tasto produrranno risultati variabili. Impostazione **Sincronizzazione dei tasti A SU** riavvia l'LFO all'inizio della forma d'onda ogni volta che viene premuto un tasto.

La sincronizzazione dei tasti viene selezionata o disattivata per ciascun LFO in modo indipendente tramite le funzioni On-Key: **LFO: LFO 1 di sincronizzazione dei tasti** (sol inferiore) e **LFO: Sincronizzazione dei tasti LFO 2** (Sol# inferiore).

LFO slew

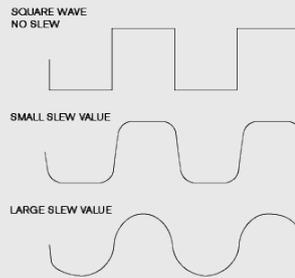
Slew ha l'effetto di modificare la forma d'onda dell'LFO. I bordi netti diventano meno netti all'aumentare di Slew. L'effetto può essere percepito selezionando Square come forma d'onda dell'LFO e impostando la frequenza piuttosto bassa in modo che l'uscita, quando si preme un tasto, alterni solo due toni. Aumentando il valore di Slew, la transizione tra i due toni diventerà più "scorrevole" piuttosto che brusca. Questo è dovuto alla rotazione dei bordi verticali della forma d'onda quadra dell'LFO.

La rotazione è controllata dalle funzioni On-Key: **LFO: Slew LFO 1** (B inferiore) e **LFO: Slew LFO 2** (Do centrale). Premere il tasto **Funzione/Uscita** pulsante ^[5] e il tasto Slew LFO scelto; quindi regolare il valore del parametro utilizzando **Valore** pulsanti ^[8]. Premere **Funzione/Uscita** di nuovo per uscire da LFO Slew.



NOTA

Mortaio ha un effetto su tutte le forme d'onda LFO, ma l'effetto sonoro varia a seconda della frequenza e del tipo di forma d'onda. Come **Mortaio** aumenta, aumenta il tempo impiegato per raggiungere l'ampiezza massima e, in ultima analisi, può portare al suo mancato raggiungimento, anche se l'impostazione in cui questo punto viene raggiunto varia a seconda della forma d'onda.



La sezione arpeggiatore

Bass Station II Dispone di una versatile funzione Arpeggiatore che consente di suonare e manipolare in tempo reale arpeggi di diversa complessità e ritmo. Quando l'Arpeggiatore è abilitato e si preme un singolo tasto, la relativa nota verrà riattivata. Se si suona un accordo, l'Arpeggiatore ne identifica le note e le riproduce individualmente in sequenza (questo viene definito pattern di arpeggio o "sequenza di arpeggio"); quindi, se si suona una triade di Do maggiore, le note selezionate saranno Do, Mi e Sol.



L'Arpeggiatore si attiva premendo il tasto **SU** pulsante 41; il LED associato ne confermerà lo stato.

Il tempo della sequenza arp è impostato dal **Tempo** controllare ⁴³; è possibile far riprodurre la sequenza più velocemente o più lentamente regolando questo. L'intervallo è compreso tra 40 e 240 BPM e il valore BPM viene visualizzato sul display LED. Se Bass Station II è sincronizzato con un clock MIDI esterno, rileverà automaticamente il clock in ingresso e disabiliterà il controllo del Tempo. Il tempo della sequenza di arpeggio sarà ora determinato dal clock MIDI esterno. Per visualizzare il valore BPM del clock in ingresso, regolare leggermente il controllo del Tempo; questo modificherà il display LED per mostrare la frequenza del clock esterno.



SUGGERIMENTO

Se la sorgente di clock MIDI esterna viene rimossa, l'arpeggiatore continuerà a "volare" all'ultimo tempo noto. Tuttavia, se ora si regola il **Tempo** controllo, il clock interno prenderà il sopravvento e sovrascriverà la velocità del volano. Il tempo dell'arpa è ora regolato dal clock interno e regolabile tramite il controllo Tempo.

IL **Fermo** pulsante ⁴² riproduce ripetutamente la sequenza arp attualmente selezionata senza che i tasti vengano tenuti premuti. **Fermo** può anche essere premuto prima che l'Arpeggiatore sia abilitato. Quando l'Arpeggiatore è abilitato, Bass Station II riprodurrà immediatamente la sequenza di arpeggio definita dall'ultimo set di note suonato e continuerà a farlo indefinitamente.

Il pattern arp è selezionato dai tre controlli ⁴⁴, ⁴⁵ e ⁴⁶: **Ritmo**, Modalità Arp e **Ottave Arp**.

- **Ritmo** – l'arpeggiatore è dotato di 32 sequenze arpeggiate predefinite; utilizzare **Ritmo** Controllo per selezionarne uno. Le sequenze sono numerate da 1 a 32; il display conferma il numero selezionato. La complessità ritmica delle sequenze aumenta con l'aumentare dei numeri; il Ritmo 1 è semplicemente una serie di semiminime consecutive, mentre i ritmi con numeri più alti introducono pattern più complessi e note di durata più breve (semicrome).
- Modalità Arp: l'impostazione di questo interruttore a 8 posizioni determina approssimativamente l'ordine in cui verranno suonate le note che compongono la sequenza:

Tabella 1.

| POSIZIONE DELL'INTERRUTTORE | DESCRIZIONE | COMMENTI |
|-----------------------------|-----------------|---|
| Su | Ascendente | La sequenza inizia con la nota più bassa suonata |
| Giù | Discendente | La sequenza inizia con la nota più alta suonata |
| UpDn | Salire/scendere | Sequenza alternata |
| UpDn2 | | Come UpDn, ma le note più basse e più alte vengono suonate due volte |
| Giocato | Ordine chiave | La sequenza comprende le note nell'ordine in cui vengono suonate |
| Casuale | Casuale | Le note tenute vengono suonate in una sequenza casuale in continua variazione |
| Documentazione | | Vedere la sezione Sequencer (Il sequenziatore [56]) |
| Giocare | | |



SUGGERIMENTO

Dovresti dedicare un po' di tempo a sperimentare diverse combinazioni di ritmo e modalità di arpeggio. Alcuni pattern funzionano meglio in determinate modalità.

- **Ottave Arp** – consente di aggiungere ottave superiori alla sequenza di arpeggio. Impostato su 2, la sequenza viene suonata normalmente, quindi riprodotta immediatamente un'ottava più alta. Valori più alti estendono questo processo aggiungendo ulteriori ottave superiori. Impostazioni diverse da 1 hanno l'effetto di raddoppiare, triplicare, ecc. la lunghezza della sequenza. Le note aggiuntive aggiunte duplicano la sequenza originale completa, ma traslata di un'ottava. Quindi una sequenza di quattro note suonata con **Ottave Arp** impostato su 1 sarà composta da otto note quando **Ottave Arp** è impostato su 2.

Swing dell'arpa

Questo parametro arp viene impostato tramite una funzione On-Key, **Arp: Swing** (Fa# superiore). Tenere premuto il tasto e regolare il valore del parametro con il **Patch/Valore** pulsanti ^[8] Impostando Swing su un valore diverso da quello predefinito di 50, si possono ottenere ulteriori interessanti effetti ritmici. Valori più alti allungano l'intervallo tra note pari e dispari, mentre gli intervalli tra note pari e dispari si accorciano di conseguenza. Valori più bassi hanno l'effetto opposto. Questo è un effetto più facile da sperimentare che da descrivere!

Il sequenziatore

Bass Station II Include uno step sequencer a 32 note, i cui controlli sono inclusi nella sezione Arpeggiatore. I controlli del sequencer sono contrassegnati sul pannello di controllo da testo nero su sfondo bianco e sono: **Documentazione, Giocare, SEQ, Legato, Riposo E SEQ Retrig.** (Notare che **SEQ, Legato E Riposo** sono "secondo funzioni" del **Ottave Arp** controllare ^[46] e l'arpa **SU** ^[41] E **Fermo** ^[42] pulsanti rispettivamente.)

Documentazione

È possibile registrare fino a quattro sequenze separate, ciascuna contenente fino a 32 note (o una combinazione di note e pause). Queste sequenze vengono memorizzate in Bass Station II e vengono mantenute anche quando il synth viene spento. Inoltre, la sequenza attualmente selezionata può essere salvata anche come parte di una patch.

Per registrare una sequenza, selezionare prima quale delle quattro posizioni di memoria (da 1 a 4) deve essere utilizzata con il **SEQ** controllare ^[46] Imposta il controllo della modalità Arp ^[45] A **Documentazione** Il display LED confermerà la modalità con rec. Suonate la prima nota (o inserite una pausa – vedi sotto) e il display LED mostrerà '1'; il valore aumenterà poi a ogni nota/pausa successiva suonata, fino a un massimo di 32 note.

Il sequencer non registra la durata delle note o delle pause suonate. Durante la riproduzione, il ritmo della sequenza è determinato dal controllo Rhythm dell'arpa. ^[44];

se è stata registrata una sequenza completa di 32 note/pause, qualsiasi nota suonata successivamente non verrà memorizzata;

Se lo si desidera, le sequenze possono essere più brevi di 32 note/pause ed è possibile interrompere la registrazione in qualsiasi momento.

Una pausa (un periodo di silenzio della stessa durata di una nota) può essere registrata in una sequenza nello stesso modo in cui si registra una nota premendo il tasto **Riposo** pulsante ^[41].

Se è necessario suonare due o più note in modo legato (indipendentemente dal pattern selezionato dall' **Ritmo** controllo), suona la prima nota e poi premi il **Legato** pulsante ^[41] Un trattino "-" apparirà sul display dopo il numero di passo per indicare che il legato è stato applicato a questa nota. Questa nota e la nota successiva verranno ora suonate in stile legato. Analogamente, le note possono essere legate (estese in durata) in modo simile suonando la stessa nota prima e dopo il trattino "-" del legato. (Si noti che non è possibile legare le pause in questo modo.)

Premendo ripetutamente il pulsante Legato si attiva e disattiva la funzione legato/legatura. Usatelo per annullare qualsiasi legato/legatura applicato a uno step del sequencer. Una volta annullato, il trattino scomparirà.

Giocare

Una volta registrata la sequenza desiderata, impostare il controllo Arp Mode su **GIOCARE**.

Le sequenze registrate possono essere riprodotte in diversi modi. Se si suona la prima nota della sequenza registrata, il sequencer riprodurrà l'intera sequenza nella sua tonalità originale. Ad esempio, se la prima nota della sequenza registrata era il Do centrale, per riprodurre quella sequenza nella sua tonalità originale è necessario suonare il Do centrale. Se si suona una tonalità diversa, la sequenza verrà trasposta, con la tonalità suonata come prima nota della sequenza. Ad esempio, se si suona il Si basso, la sequenza (che è stata registrata a partire dal Do centrale) verrà trasposta di un semitono verso il basso.

Il ritmo della sequenza può essere modificato utilizzando il **Ritmo** controllare ^[45] in modo simile a quanto utilizzato con l'arpeggiatore.

Seq retrig

Questo parametro di sequenza viene impostato tramite una funzione On-Key, **Arp: SEQ Retrig** (la Sol superiore).

I ritmi disponibili, come descritto nella sezione dedicata all'arpeggiatore, spaziano da due battute di semiminime singole a due battute con un pattern complesso di semicrome. Il numero di note nel pattern ritmico varia quindi da 8 (due battute ciascuna di quattro semiminime) a 32 (due battute ciascuna di 16 semicrome/pause). Tuttavia, una sequenza registrata potrebbe contenere un numero qualsiasi di note (fino a un massimo di 32), quindi la lunghezza della sequenza potrebbe non corrispondere alla lunghezza del pattern ritmico selezionato. Questo può essere accettabile, ma in alcuni casi potrebbe essere meglio accorciare la sequenza per adattarla alla lunghezza del ritmo selezionato, ovvero per avere una sequenza ripetitiva che corrisponda al ritmo.

Se impostato su On, SEQ Retrig riattiva la sequenza ogni due battute, indipendentemente dal fatto che la riproduzione dell'intera sequenza sia stata completata. Con **SEQ Retrig** impostato su **Spento**, la sequenza verrà riprodotta nella sua interezza, anche se 'avvolge' lo schema ritmico.

Modalità AFX

Sviluppata in collaborazione con Richard D. James (Aphex Twin), la modalità AFX consente di assegnare più variazioni di parametri di patch (sovrapposizioni) ai singoli tasti. Ciò consente di avere una patch diversa su ogni tasto, offrendo ampie possibilità Bass Station II.

Potresti iniziare con la tua patch preferita e introdurre sottili cambiamenti man mano che avanzi sulla tastiera, creare suoni di batteria e assegnarli a tasti specifici, utilizzare l'arpeggiatore per strutturare sovrapposizioni o persino creare tracce complete interamente dalla Bass Station II.

Sovrapposizioni

Un overlay contiene un elenco di valori di parametri che vengono caricati sulla patch. Non appena si preme un tasto con un overlay, i valori dei parametri memorizzati nell'overlay vengono richiamati.

Le sovrapposizioni sono organizzate in banchi da 25. Ogni banco da 25 sovrapposizioni è posizionato sulle 25 note delle due ottave iniziali della tastiera BSII (quando l'ottava è impostata su 0, da C2 a C4).

Sono disponibili otto banche di overlay, ognuna delle quali può essere caricata sopra qualsiasi patch. Per impostazione predefinita, non è selezionato alcun overlay in ogni patch.

Per selezionare una banca di sovrapposizioni, tenere premuto **Funzione/Uscita** e premere il tasto **Arp-Swing** tasto due volte. Utilizzando i pulsanti Patch < e >, scegli tra o-0 (nessuna sovrapposizione) e o-[1-8] (banchi di sovrapposizione 1-8).

Per modificare una sovrapposizione, tieni premuto il tasto desiderato e apporta alcune modifiche ai controlli. Le modifiche verranno applicate al tasto quando viene premuto, mentre tutti gli altri tasti rimarranno invariati.

I banchi di overlay sono indipendenti dalle patch, consentendo di richiamare qualsiasi banco di overlay su qualsiasi patch. Ad esempio, è possibile apportare modifiche agli overlay del banco 1 quando si utilizza la patch 1 e quindi richiamare gli overlay del banco 1 sopra qualsiasi altra patch. Le modifiche nel banco 1 verranno quindi applicate alla patch selezionata, creando nuove varianti sulla patch.

Per impostazione predefinita, i banchi da 1 a 4 contengono overlay preimpostati e i banchi da 5 a 8 sono lasciati vuoti. Quando si assegna un banco vuoto di overlay a una patch, si sentirà la patch "sotto" l'overlay alla prima pressione di un tasto.

Salvataggio delle sovrapposizioni

Ogni banca di sovrapposizioni deve essere salvata singolarmente. Per farlo, vai al menu di selezione delle sovrapposizioni (premendo **Funzione/Uscita** + **Arp-Swing** due volte) e premere **Salva**.

Eventuali modifiche non salvate verranno cancellate quando si modifica un banco di overlay. La modifica delle patch potrebbe comportare la modifica di un banco di overlay diverso.

Il banco di overlay selezionato viene salvato all'interno della patch del synth. I singoli overlay possono essere salvati solo come parte di un banco. Per l'esportazione di singoli overlay, consultare la sezione dedicata al supporto SysEx.

Cancellazione delle sovrapposizioni

I banchi di overlay possono essere cancellati utilizzando il software Novation Components nella pagina Modalità AFX. Da questa pagina è anche possibile ripristinare i banchi di overlay predefiniti. I singoli overlay possono essere cancellati singolarmente tramite SysEx (vedere "Supporto SysEx" di seguito).

Copia delle sovrapposizioni

È possibile copiare e incollare le sovrapposizioni da una nota all'altra sull'hardware.

Premere e tenere premuto **Funzione/Uscita + Trasporre** (in quest'ordine) per entrare in modalità copia-incolla, questa è disponibile solo quando è selezionata una serie di sovrapposizioni. Mentre si tiene premuto **Funzione/Uscita + Trasporre**, tenere premuto un tasto per copiare una sovrapposizione (quando la sovrapposizione viene copiata, sullo schermo viene visualizzato "CPY").

Mantenendo il tasto copiato, è possibile incollare la sovrapposizione su qualsiasi tasto premendo il tasto desiderato (sullo schermo verrà visualizzato 'PST'). Una sovrapposizione può essere incollata su un numero qualsiasi di tasti.

Protezione delle sovrapposizioni

È possibile proteggere da scrittura gli overlay per poter apportare modifiche alle prestazioni del synth senza alterarli accidentalmente. Per abilitare la protezione da scrittura, tieni premuto **Funzione/Uscita** e premere il tasto **Seq-Retrig** tasto due volte, quindi modificare r-0 (sola lettura disabilitata) in 1 (sola lettura abilitata).

Questa protezione da scrittura si applica solo alle sovrapposizioni.

Parametri di sovrapposizione

Per un elenco completo dei parametri memorizzati nelle sovrapposizioni, vedere la tabella alla fine di questo documento.

I parametri di sovrapposizione sono solo i valori che si applicano nota per nota. Le impostazioni dell'arpeggiatore e le impostazioni globali (voce) non sono incluse. Sono inclusi la maggior parte dei controlli di superficie e dei parametri on-key.

Funzioni principali

Per ridurre al minimo il numero di controlli, Bass Station II Utilizza le funzioni On-key per regolare i parametri audio non prestazionali.

Ogni nota sulla tastiera ha una funzione specifica, indicata sul pannello sopra ogni tasto. Per utilizzare una funzione, tenere premuto il tasto **Funzione/Uscita** pulsante **5** e premere il tasto corrispondente alla funzione desiderata. Il display LED lampeggerà, mostrando il valore corrente o l'impostazione della funzione. Rilasciare sia il tasto che il **Funzione/Uscita** pulsante e utilizzare il **Patch/Valore** pulsanti **8** per modificare il valore o lo stato. Si noti che alcune funzioni sono di tipo "interruttore", ovvero On/Off, mentre altre sono "analogiche" e hanno un intervallo di valori dei parametri tipico compreso tra -63 e +63. Una volta impostato il valore o lo stato desiderato, premere **Funzione/Uscita** di nuovo per uscire dalla modalità On-key; se non si effettuano ulteriori regolazioni, il timer scadrà dopo 10 secondi.

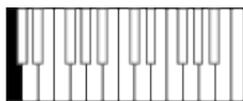


SUGGERIMENTO

Una volta selezionata la funzione On-key (con il display LED lampeggiante), la tastiera riprende il normale funzionamento. Questo consente di ascoltare dal vivo eventuali modifiche al suono derivanti dalla modifica della funzione On-key, se necessario.

Molte delle funzioni On-key sono descritte altrove nel manuale, comprese le funzioni a pressione multipla per funzioni estese. L'elenco seguente fornisce un riepilogo dei parametri stampati sul pannello frontale del vostro Bass Station II.

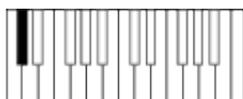
Mod Wh: Frequenza del filtro (in basso a C)



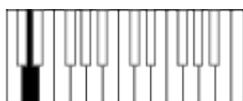
Intervallo: da -63 a +63

Oltre a variare manualmente la frequenza di taglio del filtro (con il **Frequenza** controllare ³³), con l'involuppo di modulazione e con l'LFO 2, è possibile utilizzare anche la Mod Wheel per variarlo. Questa è una funzionalità eccezionale nelle performance dal vivo. Il valore del parametro determina efficacemente l'intervallo di controllo disponibile dalla rotella. Valori positivi del parametro aumentano la frequenza di taglio del filtro allontanando la rotella di modulazione; valori negativi hanno l'effetto opposto.

Mod Wh: LFO 1 a OSC Pitch (C# inferiore)



Intervallo: da -63 a +63



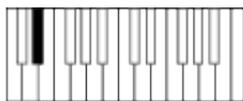
IL **LFO 1 a OSC Pitch** il parametro controlla il grado in cui il pitch dell'oscillatore (sia Osc 1 che Osc 2) viene modificato dall'LFO 1 quando si utilizza la rotella Mod ². Questa funzione si somma a tutti gli altri controlli del pitch dell'oscillatore, pertanto il suo effetto specifico dipenderà anche dalle impostazioni degli altri controlli del pitch dell'oscillatore. Valori positivi aumentano la modulazione, con una variazione massima del pitch di 96 semitoni, ovvero 8 ottave. Valori negativi riducono la modulazione del pitch dell'oscillatore di un valore massimo analogo.

Mod Wh: LFO 2 per filtrare la frequenza (Re inferiore)

Intervallo: da -63 a +63

IL **LFO 2 per filtrare la frequenza** il parametro controlla il grado in cui la frequenza del filtro viene modificata dall'LFO 2 quando si utilizza la rotella Mod ². Questa funzione si somma a tutti gli altri controlli di frequenza del filtro, quindi il suo effetto specifico dipenderà anche dalle altre impostazioni del controllo di frequenza del filtro. Valori positivi aumentano la modulazione di frequenza del filtro, valori negativi la diminuiscono.

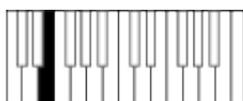
Mod Wh: Osc 2 Pitch (Re# inferiore)



Intervallo: da -63 a +63

IL **Parametro Pitch Osc 2** controlla il grado in cui il pitch di Osc 2 viene modificato quando si utilizza la rotella Mod ². Questo è utile per variare l'intonazione di Osc 2 in modo maggiore rispetto a quanto possibile utilizzando la rotella Pitch. Valori positivi aumentano la modulazione, con una variazione massima di intonazione di 96 semitoni, ovvero 8 ottave. Valori negativi riducono la modulazione dell'intonazione dell'oscillatore di un valore massimo simile.

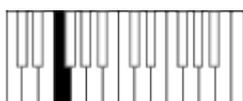
Aftertouch: frequenza del filtro (Mi inferiore)



Intervallo: da -63 a +63

IL **Parametro Frequenza filtro** Controlla il grado di modifica della frequenza del filtro tramite aftertouch (ovvero, la variazione della frequenza del filtro è proporzionale alla pressione esercitata sul tasto una volta premuto). Valori positivi aumentano la modulazione della frequenza del filtro, valori negativi la diminuiscono.

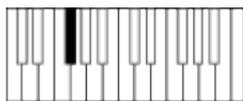
Aftertouch: LFO 1 al pitch OSC (Fa inferiore)



Intervallo: da -63 a +63

IL **LFO 1 a OSC Pitch** Il parametro controlla il grado di modifica dell'intonazione dell'oscillatore (sia per Osc 1 che per Osc 2) da parte dell'LFO 1 quando si utilizza l'aftertouch. Questa funzione si somma agli altri controlli dell'intonazione dell'oscillatore, pertanto il suo effetto specifico dipenderà anche dalle impostazioni degli altri controlli dell'intonazione dell'oscillatore. Valori positivi aumentano la modulazione, con una variazione massima dell'intonazione di 95 semitoni, ovvero 8 ottave. Valori negativi riducono la modulazione dell'intonazione dell'oscillatore di un valore massimo simile.

Aftertouch: LFO 2 Velocità (Fa# più basso)



Intervallo: da -63 a +63

IL **Parametro di velocità LFO 2** Controlla il grado in cui l'aftertouch influenza la velocità dell'LFO 2. Valori positivi aumentano la velocità in proporzione alla pressione esercitata sul tasto. Valori negativi diminuiscono la velocità dell'LFO 2.

LFO: LFO 1 di sincronizzazione dei tasti (sol inferiore)



Intervallo: acceso o spento

Collocamento **Sincronizzazione dei tasti LFO 1** Impostandolo su On, l'LFO 1 viene riavviato all'inizio della forma d'onda ogni volta che viene premuto un tasto. Impostandolo su Off, non è possibile prevedere dove si troverà la forma d'onda quando viene premuto un tasto.

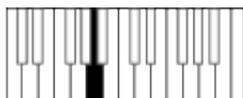
LFO: LFO 2 di sincronizzazione dei tasti (Sol# inferiore)



Intervallo: acceso o spento

Collocamento **Sincronizzazione dei tasti LFO 2** Impostandolo su On, l'LFO 2 riavvia l'LFO 2 all'inizio della forma d'onda ogni volta che si preme un tasto. Impostandolo su Off, non è possibile prevedere dove si troverà la forma d'onda quando si preme un tasto.

LFO: Velocità/Sincronizzazione LFO 1 (La inferiore)



Intervallo: SPd o Snc

Questa funzione On-key è correlata a **Ritardo/Velocità** interruttore ^[23] nel **LFO** sezione. Quando **Ritardo/Velocità** è impostato su Velocità, è possibile estenderne la funzione utilizzando il **Velocità/sincronizzazione** Funzione On-Key. Impostazione **Velocità/sincronizzazione LFO 1 A Velocità** consente di controllare la velocità dell'LFO 1 tramite il controllo rotativo ^[25] Impostandolo su **Sincronizzazione** riassegna la funzione di questo controllo e consente di sincronizzare la velocità dell'LFO 1 con un clock MIDI interno o esterno, in base a un valore di sincronizzazione selezionato dal controllo ^[25] I valori di sincronizzazione sono visualizzati sul display LED. Vedere la tabella dei valori di sincronizzazione su [Tabella dei valori di sincronizzazione \[70\]](#).

LFO: Velocità/Sincronizzazione LFO 2 (La# inferiore)



Intervallo: SPd o Snc

Questa funzione On-key funziona in modo simile a **LFO: Velocità/Sincronizzazione LFO 1** Sopra.

LFO: LFO 1 di Slew (Si inferiore)



Intervallo: da 0 a 127

Slew ha l'effetto di modificare la forma d'onda dell'LFO 1. I bordi netti diventano meno netti all'aumentare del valore di Slew.

LFO: LFO 2 di Slew (Do centrale)



Intervallo: da 0 a 127

Questa funzione On-key funziona in modo simile a **Slew LFO 1** sopra, ma varia la frequenza per LFO 2.

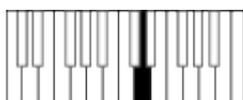
Oscillatore: intervallo di pitch bend (C# superiore)



Intervallo: da -24 a +24

IL **Gamma di pitch bend** il parametro determina l'intervallo massimo (in semitoni) in cui una nota può essere alzata o abbassata utilizzando la rotella Pitch [2]. È possibile selezionare un massimo di due ottave. Un valore positivo aumenta l'altezza di una nota quando la rotella del Pitch viene ruotata "in avanti" e la diminuisce quando viene ruotata "all'indietro". Un valore di Pitch Bend negativo inverte questa relazione.

Oscillatore: Osc 1-2 sync (Re superiore)



Intervallo: spento o acceso

Sincronizzazione Osc 1-2 è una tecnica che utilizza Osc 1 per aggiungere armoniche a Osc 2 utilizzando la forma d'onda dell'oscillatore 1 per riattivare quella dell'oscillatore 2. Quando **Sincronizzazione OSC 1-2** è acceso, il LED Sync 1-2 [20] è illuminato. Vedere [Gli oscillatori e il mixer \[22\]](#) per ulteriori dettagli.

Velocità: Amp Env (Re# superiore)



Intervallo: da -63 a +63

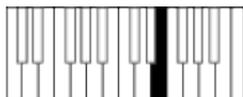
Questa funzione aggiunge la sensibilità al tocco al volume generale, in modo che con valori di parametro positivi, più forte si suonano i tasti, più forte sarà il suono. Con **Ampiezza Velocità** Impostato a zero, il volume rimane invariato indipendentemente da come vengono premuti i tasti. La relazione tra la velocità con cui viene suonata una nota e il volume è determinata dal valore. Si noti che i valori negativi hanno l'effetto inverso.



SUGGERIMENTO

Per uno stile di esecuzione più "naturale", prova a impostare Amp Env a circa +40.

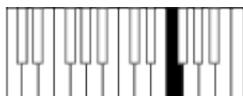
Velocità: Mod Env (E superiore)



Intervallo: da -63 a +63

COME **Amp Env** aggiunge la sensibilità al tocco al volume, quindi **Mod Env** Può essere impostato per rendere sensibile al tocco l'effetto di qualsiasi elemento controllato dall'involuppo di modulazione. Con valori di parametro positivi, più si premono i tasti, maggiore sarà l'effetto della modulazione. Si noti che valori negativi hanno l'effetto opposto.

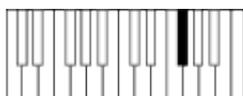
VCA: Limitatore (Fa superiore)



Intervallo: da 0 a 127

Perché Bass Station II può generare una gamma dinamica molto ampia, in particolare se la sezione del filtro è regolata vicino all'auto-oscillazione, potrebbe essere desiderabile applicare un limiter all'uscita del synth per controllare il livello del segnale. Questa funzione On-key applica un semplice limiter (non ci sono altri controlli) allo stadio VCA. È meglio regolarla dopo aver modificato tutti gli altri parametri del suono; se possibile, impostarla mentre si controlla il livello di uscita sul meter di un mixer o di un amplificatore per assicurarsi che non si verifichi alcun clipping mentre si regolano i controlli durante l'esecuzione. All'aumentare del valore del parametro, il limiter diventa più severo, con il risultato di un suono compresso a un livello di uscita inferiore. Potrebbe essere necessario aumentare il volume esternamente per compensare il limiter.

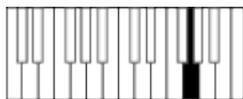
Arp: Swing (Fa# superiore)



Intervallo: dall'1% al 99%

Questo modifica il ritmo del pattern di arpione corrente. Vedi [Swing dell'arpa \[55\]](#) per una descrizione completa.

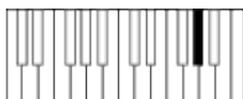
Arp: Seq Retrig (sol superiore)



Intervallo: spento o acceso

Ciò forza una ripetizione del pattern del sequencer corrente indipendentemente dalla lunghezza del pattern arp. Vedere [Seq retrig \[57\]](#) per una descrizione completa.

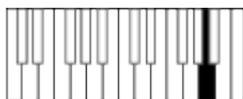
Globale: Canale MIDI (Sol# superiore)



Intervallo: da 1 a 16

Questa funzione On-key consente di selezionare il canale MIDI da utilizzare per la trasmissione e la ricezione di dati MIDI da/verso altre apparecchiature (come il sequencer MIDI all'interno della DAW). Tenere premuto il tasto **Pulsante Funzione/Esci** ⁵ verso il basso e premere la nota Sol# superiore. Il display lampeggerà, mostrando il numero del canale MIDI corrente (1 se non è stato modificato rispetto all'impostazione predefinita di fabbrica). Rilasciare **Funzione/Uscita** Ora è possibile utilizzare i tasti Patch/Value per modificare il numero del canale. Il nuovo numero del canale verrà memorizzato e ripristinato dopo uno spegnimento.

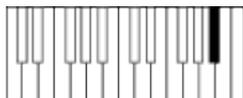
Globale: Locale (A superiore)



Intervallo: acceso o spento

Questo controllo determina se Bass Station II deve essere suonato dalla propria tastiera o rispondere al controllo MIDI da un dispositivo esterno, come un sequencer MIDI o una tastiera master. Imposta **Locale A SU** per usare la tastiera e per **Spento** se si intende controllare il sintetizzatore esternamente tramite MIDI o utilizzare Bass Station II tastiera e altri dispositivi MIDI esterni.

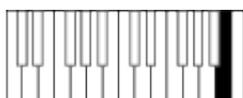
Globale: Sintonizzazione (La# superiore)



Intervallo: da -50 centesimi a +50 centesimi

Questo parametro consente di apportare regolazioni più precise all'accordatura complessiva del sintetizzatore. Gli incrementi sono in centesimi (1/100 di semitono), quindi impostando il valore a ± 50 si accorda l'oscillatore a un quarto di tono a metà tra due semitoni.

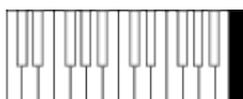
Globale: guadagno in ingresso (B superiore)



Intervallo: da -10 dB a +60 dB

Regola il guadagno dell'ingresso audio esterno applicato al pannello posteriore **EXT IN** connettore {6}. Il valore predefinito è zero (guadagno unitario)

Globale: Scarica (Do superiore)



Intervallo: n/d

Utilizza questa funzione On-Key per trasmettere i parametri correnti del synth via MIDI come messaggio SysEx. Questo ti permette di salvare le tue patch personali sul computer per scopi di backup. I dati vengono trasmessi sia dalla porta USB che dalle prese MIDI OUT sul pannello posteriore. Puoi trasmettere solo la patch corrente o tutte le 128. Tieni premuto il pulsante **Funzione/Uscita** pulsante e premere il tasto. Il display mostrerà onE. Mantenendo il **Funzione/Uscita** premuto il pulsante, premi di nuovo il tasto e tutti i parametri correnti del sintetizzatore verranno trasmessi. In alternativa, premi il tasto **Patch/Valore** pulsanti, il display mostrerà Tutto. Mantenendo il **Funzione/Uscita** pulsante premuto, premere nuovamente il tasto; Bass Station Il trasmetterà ora i parametri di tutte le 128 Patch in sequenza, in modo da avere un backup dell'intero synth.

Bass Station II appendice

Componenti Novation

Se vuoi salvare, eseguire il backup o trasferire le patch sul tuo Bass Station II Novation Components è il software di cui hai bisogno. Puoi accedere a Components dal tuo account Novation oppure alla versione online tramite browser web-MIDI compatibili al seguente URL:

componenti.novationmusic.com

Oltre alla gestione delle patch, Novation Components consente anche di gestire le sovrapposizioni della modalità AFX, i messaggi personalizzati, le tabelle di ottimizzazione e gli aggiornamenti del firmware.

Importazione di patch tramite SysEx

La funzione On-Key Dump ti consente di salvare una parte o tutti i tuoi Bass Station II Patch a un computer trasmettendo i dati sotto forma di messaggi MIDI SysEx. Questo non sarebbe molto utile senza un metodo per caricare le patch nel synth dal computer!

Oltre a caricare le patch che hai salvato, potresti anche voler caricare nuove patch scaricate dal sito web di Novation. (Ricordati di controllare il sito web di tanto in tanto, perché il nostro team di programmazione audio crea costantemente nuovi fantastici suoni da utilizzare.)

Utilizza il software MIDI installato sul tuo computer per caricare le patch come dati SysEx. Ovviamente, dovrai sapere dove sono salvati i file delle patch sul tuo disco rigido.

Quando invii una singola Patch dal tuo computer, Bass Station II la carica in una memoria buffer, ma diventa la Patch attualmente attiva, ovvero può essere utilizzata immediatamente. Tuttavia, se si passa a un'altra Patch sul synth, la Patch caricata andrà persa. Se si desidera caricare una Patch sul synth e salvarla per un utilizzo futuro, è necessario salvarla normalmente (vedere [Salvataggio delle patch \[16\]](#)). Come per il salvataggio di qualsiasi patch modificata, premendo semplicemente Salva, la patch nella posizione attualmente selezionata verrà sovrascritta. Se si desidera salvare la patch caricata in una posizione di memoria specifica (numero di patch), è necessario scorrere fino a quella posizione prima di salvare.

Se inviate una libreria di patch completa, sovrascriverete automaticamente ogni patch presente nel synth. Questo è utile, in quanto vi permette di ripristinare il synth alle impostazioni di fabbrica originali, ma tenete presente che sovrascriverà tutte le patch esistenti, quindi se non ne avete eseguito il backup, andranno perse. Da usare con cautela!

Tabella dei valori di sincronizzazione

Questa tabella spiega cosa verrà visualizzato sul display quando si modifica l'impostazione Speed/Sync per uno degli LFO (ruotando i controlli rotanti LFO [25] quando la funzione On-Key **LFO: Velocità/Sincronizzazione LFO 1** è impostato su Sincronizzazione).

| | Display | Significato del display | Descrizione musicale | Tick MIDI |
|----|---------------|-------------------------|--|-----------|
| 1 | 64b | 64 battiti | 1 ciclo ogni 16 barrette | 1536 |
| 2 | 48b | 48 battiti | 1 ciclo ogni 12 barrette | 1152 |
| 3 | 42b | 42 battiti | 2 cicli per 21 bar | 1002 |
| 4 | 36b | 36 battiti | 1 ciclo ogni 9 barrette | 864 |
| 5 | 32b | 32 battiti | 1 ciclo ogni 8 barrette | 768 |
| 6 | 30b | 30 battiti | 2 cicli ogni 15 bar | 720 |
| 7 | 28b | 28 battiti | 1 ciclo ogni 7 barrette | 672 |
| 8 | 24b | 24 battiti | 1 ciclo ogni 6 barrette | 576 |
| 9 | 213 | 21 + 2/3 | 3 cicli per 16 bar | 512 |
| 10 | 20b | 20 battiti | 1 ciclo ogni 5 barrette | 480 |
| 11 | 183 | 18 + 2/3 | 3 cicli per 14 barrette | 448 |
| 12 | 18b | 18 battiti | 1 ciclo ogni 18 battiti (2 cicli ogni 9 battute) | 432 |
| 13 | 16b | 16 battiti | 1 ciclo ogni 4 barre | 384 |
| 14 | 133 | 13 + 1/3 | 3 cicli per 4 barre | 320 |
| 15 | 12b | 12 battiti | 1 ciclo ogni 12 battiti (1 ciclo ogni 3 battute) | 288 |
| 16 | 102 | 10 + 2/3 | 3 cicli per 8 barre | 256 |
| 17 | 8b | 8 battiti | 1 ciclo ogni 2 barre | 192 |
| 18 | 6b | 6 battiti | 1 ciclo ogni 6 battiti (2 cicli ogni 3 battute) | 144 |
| 19 | 5b3 | 5 + 1/3 | 3 cicli per 4 barre | 128 |
| 20 | 4b | 4 battiti | 1 ciclo per 1 barra | 96 |
| 21 | 3b | 3 battiti | 1 ciclo ogni 3 battiti (4 cicli ogni 3 battute) | 72 |
| 22 | 8x3 | 2 + 2/3 | 3 cicli per 2 barre | 64 |
| 23 | 2n | 2° | 2 cicli per 1 barra | 48 |
| 24 | 4d | 4° punteggiato | 2 cicli per 3 battiti (8 cicli per 3 battute) | 36 |
| 25 | 4x3 | 1 + 1/3 | 3 cicli per 1 barra | 32 |
| 26 | 4n | 4° | 4 cicli per 1 barra | 24 |
| 27 | 8 giorni | 8° punteggiato | 4 cicli per 3 battiti (16 cicli per 3 battute) | 18 |
| 28 | 4t | 4° terzina | 6 cicli per 1 barra | 16 |
| 29 | 8n | 8° | 8 cicli per 1 barra | 12 |
| 30 | 16 giorni | 16° punteggiato | 8 cicli per 3 battiti (32 cicli per 3 battute) | 9 |
| 31 | 8t | 8° terzina | 12 cicli per 1 barra | 8 |
| 32 | 16n | 16° | 16 cicli per 1 barra | 6 |
| 33 | 16 tonnellate | 16° terzina | 24 cicli per 1 barra | 4 |
| 34 | 32n | 32° | 32 cicli per 1 barra | 3 |
| 35 | 32 tonnellate | 32° terzina | 48 cicli per 1 barra | 2 |

Patch di inizializzazione – tabella dei parametri

Questo elenco fornisce i valori di tutti i parametri del sintetizzatore nella Init Patch (la Patch di fabbrica inizialmente caricata nelle memorie Patch da 64 a 127):

| Sezione | Parametro | Valore iniziale |
|--------------------|---------------------------------------|-----------------|
| Maestro | volume della patch | 100 |
| Oscillatore | Osc 1 fine | 0 (centro) |
| | Gamma Osc 1 | 8' (La3=440Hz) |
| | Osc 1 grossolano | 0 (centro) |
| | Forma d'onda Osc 1 | sega |
| | Profondità dell'ambiente di Osc 1 Mod | 0 (centro) |
| | Profondità LFO 1 Osc 1 | 0 (centro) |
| | Osc 1 Mod Env PW quantità mod | 0 (centro) |
| | Quantità di mod Osc 1 LFO 2 PW | 0 (centro) |
| | Importo PW manuale Osc 1 | 50. (al centro) |
| | Osc 2 fine | 0 (centro) |
| | Gamma Osc 2 | 8' (La3=440Hz) |
| | Osc 2 grossolano | 0 (centro) |
| | Forma d'onda Osc 2 | sega |
| | Profondità dell'ambiente Osc 2 Mod | 0 (centro) |
| | Profondità Osc 2 LFO 1 | 0 (centro) |
| | Osc 2 env 2 PW mod quantità | 0 (centro) |
| | Quantità di mod Osc 2 LFO 2 PW | 0 (centro) |
| | Importo PW manuale Osc 2 | 50. (al centro) |
| | Sub Osc ott | -1 |
| | Onda sub-oscillante | seno |
| Miscelatore | Osc 1 livello | 255 (a destra) |
| | Livello Osc 2 | 0 (sinistra) |
| | Livello Sub Osc | 0 (sinistra) |
| | Seleziona rumore, suoneria, est. | 0 (sinistra) |
| | Livello di rumore | 0 (sinistra) |
| | Livello di mod dell'anello | 0 (sinistra) |
| | Livello del segnale esterno | 0 (sinistra) |
| Filtro | Tipo | Classico |
| | Pendenza | 24 dB |
| | Forma | LP |
| | Frequenza | 255 (a destra) |
| | Risonanza | 0 (sinistra) |
| | Profondità Mod Env | 0 (centro) |
| | Profondità LFO 2 | 0 (centro) |

| Sezione | Parametro | Valore iniziale |
|------------------------------|---|-----------------|
| | Overdrive | 0 (centro) |
| Portamento | Tempo di portamento | 0 (sinistra) |
| LFO | LFO 1 velocità | 75 (7,9 Hz) |
| | Ritardo LFO 1 | 0 (sinistra) |
| | LFO 2 velocità | 52 (3 Hz) |
| | Ritardo LFO 2 | 0 (sinistra) |
| | Onda LFO 1 | tri |
| | Onda LFO 2 | tri |
| | Valore di sincronizzazione LFO 1 | spento |
| | Valore di sincronizzazione LFO 2 | SU |
| Busta | Attacco Amp env | 0 (in basso) |
| | Decadimento dell'ambiente di amplificatore | 0 (in basso) |
| | Sostenibilità ambientale dell'amplificatore | 127 (su) |
| | Rilascio dell'ambiente Amp | 0 (in basso) |
| | Trigger dell'ambiente Amp | Multi |
| | Attacco Mod Env | 0 (in basso) |
| | Decadimento Mod Env | 0 (in basso) |
| | Mod Env sustain | 127 (a destra) |
| | Rilascio di Mod Env | 0 (in basso) |
| | Mod Env triggering | Multi |
| | Trigger di Amp e Mod Env | Multi |
| Effetti | Distorsione | 0 (sinistra) |
| | Mod filtro Osc | 0 (sinistra) |
| Arpeggiatore | SU | spento |
| | Fermo | spento |
| | Ritmo | 32 |
| | Modalità nota | su |
| | Ottave | 1 |
| Area di ottava | Trasposizione di tonalità | 0 |
| | Ottava | 0 |
| Altro | Mod | 0 |
| Sulle funzioni chiave | | |
| Mod Wh | Frequenza del filtro LFO 2 | 0 |
| | LFO 1 Osc Pitch | 10 |
| | Osc 2 Pitch | 0 |
| Dopo il tocco | Frequenza del filtro | 10 |
| | LFO 1 a Osc Pitch | 0 |
| | LFO 2 Velocità | 0 |
| LFO | Sincronizzazione chiave LFO 1 | spento |

| Sezione | Parametro | Valore iniziale |
|--------------------|---------------------------------|-----------------------|
| | Sincronizzazione chiave LFO 2 | SU |
| | Velocità/sincronizzazione LFO 1 | velocità |
| | Velocità/sincronizzazione LFO 2 | velocità |
| | Slew LFO 1 | 0 |
| | Slew LFO 2 | 0 |
| Oscillatore | Importo della piega | 12 (ottobre su e giù) |
| | Sincronizzazione Osc 1-2 | spento |
| Velocità | Amp Env | 0 |
| | Mod Env | 0 |
| VCA | Limite | 0 |
| Arp | Arp Swing | 50 |
| | Seq Retrig | SU |
| Globale | Canale MIDI | 1 |
| | Locale | SU |
| | Sintonizzarsi | 0 |
| | Guadagno in ingresso | 0 |

Impostazioni del sintetizzatore salvate allo spegnimento

| | |
|---|----------------------|
| 1 | Guadagno in ingresso |
| 2 | Master Tune |
| 3 | Canale MIDI |

Le impostazioni del sintetizzatore non vengono salvate allo spegnimento

| | |
|---|---|
| 1 | L'impostazione locale non viene mantenuta. Per impostazione predefinita è ON. |
| 2 | Memoria patch modificabile (se non salvata in una posizione preimpostata) |
| 3 | Numero di patch corrente. Il valore predefinito è patch zero. |

Elenco dei parametri MIDI

| Sezione | Parametro | CC / NRPN | Controllo n. | Allineare |
|--------------------|----------------------------------|---------------------|--------------|--|
| Maestro | | | | |
| | volume della patch | cc | 7 | Da 0 a 127 |
| | patch inc | cambio di programma | | Da 0 a 127 |
| | patch dec | cambio di programma | | Da 0 a 127 |
| Oscillatore | | | | |
| | osc 1 fine | cc | 26:58 | -100 a 100* (fino a 1 decimale, no 0 per gli interi) |
| | gamma osc 1 | cc | 70 | 16',8',4',2' (valori MIDI di 63, 64, 65, 66) |
| | osc 1 grossolano | cc | 27:59 | -12. a 12. |
| | forma d'onda osc 1 | NRPN | 0:72 | seno, trigono, dente di sega, impulso |
| | profondità di ambiente mod osc 1 | cc | 71 | -63 a +63* |
| | profondità LFO 1 osc 1 | cc | 28:60 | -127 a 127* |
| | osc 1 Mod Env PW quantità mod | cc | 72 | -63 a 63* |
| | quantità di mod osc 1 LFO 2 PW | cc | 73 | -90 a 90 (valore MIDI di 63 e 64 = 0%) |
| | osc 1 importo manuale PW | cc | 74 | Da 5 a 95 (valore MIDI di 64 = 50%) |
| | osc 2 fine | cc | 29:61 | -100 a 100* (fino a 1 decimale, no 0 per gli interi) |
| | gamma osc 2 | cc | 75 | 16',8',4',2' (valori MIDI di 63, 64, 65, 66) |
| | osc 2 grossolano | cc | 30:62 | -12. a 12* (a 1 decimale, senza 0 per gli interi) |
| | forma d'onda osc 2 | NRPN | 0:82 | seno, trigono, dente di sega, impulso |
| | profondità ambiente mod osc 2 | cc | 76 | -63 a +63* |
| | profondità LFO 1 osc 2 | cc | 31:63 | -127 a 127* |
| | importo mod osc 2 env 2 PW | cc | 77 | -63 a +63* |
| | quantità di mod osc 2 LFO 2 PW | cc | 78 | -90 a 90 (valore MIDI di 63 e 64 = 0%) |
| | importo PW manuale osc 2 | cc | 79 | 5. a 94,3 (valore MIDI di 64 = 50%) |
| | sub osc ott | cc | 81 | -2,-1 ott sotto OSC 1 |
| | onda suboscillante | cc | 80 | seno, impulso, quadrato |
| | errore di sintonizzazione osc | NRPN | 0:111 | |
| | modalità parafonica | NRPN | 0:107 | |
| | divergenza di planata osc | NRPN | 0:113 | |
| | sub-osc grossolano | NRPN | 0:84 | |
| | fine sub-osc | NRPN | 0:77 | |
| Miscelatore | | | | |

| Sezione | Parametro | CC / NRPN | Control lon. | Allineare |
|-------------------|---|-----------|--------------|--------------------|
| | livello osc 1 | cc | 20:52 | Da 0 a 255 |
| | livello osc 2 | cc | 21:53 | Da 0 a 255 |
| | livello sub-osc | cc | 22:54 | Da 0 a 255 |
| | livello di rumore | cc | 23:55 | Da 0 a 255 |
| | livello di mod dell'anello | cc | 24:56 | Da 0 a 255 |
| | livello del segnale esterno | cc | 25:57 | Da 0 a 255 |
| Filtro | | | | |
| | Tipo | cc | 83 | Classico, acido |
| | pendenza | cc | 106 | 12, 24 |
| | forma | cc | 84 | LP, BP, HP |
| | frequenza | cc | 16:48 | Da 0 a 255 |
| | risonanza | cc | 82 | Da 0 a 127 |
| | Profondità Mod Env | cc | 85 | -63 a +63* |
| | Profondità LFO 2 | cc | 17:49 | -127 a 127* |
| | overdrive | cc | 114 | 0-127 |
| | monitoraggio del filtro | NRPN | 0:108 | |
| Portamento | | | | |
| | tempo di portamento | cc | 5 | spento, da 1 a 127 |
| LFO | | | | |
| | LFO 1 velocità | cc | 18:50 | Da 0 a 255 |
| | Ritardo LFO 1 | cc | 86 | spento, da 1 a 127 |
| | LFO 2 velocità | cc | 19:51 | Da 0 a 255 |
| | Ritardo LFO 2 | cc | 87 | spento, da 1 a 127 |
| | Onda LFO 1 | cc | 88 | |
| | Onda LFO 2 | cc | 89 | |
| | Valore di sincronizzazione LFO 1 | NRPN | 87 | |
| | Valore di sincronizzazione LFO 2 | NRPN | 91 | |
| Busta | | | | |
| | attacco amp env | cc | 90 | Da 0 a 127 |
| | decadimento ambientale dell'amplificatore | cc | 91 | Da 0 a 127 |
| | amplificatore env sustain | cc | 92 | Da 0 a 127 |
| | rilascio dell'ambiente amp | cc | 93 | Da 0 a 127 |
| | trigger dell'ambiente amplificatore | NRPN | 0:73 | 1,2,3 |
| | riattivazione ambiente amplificatore | NRPN | 0:109 | |
| | amp env durata fissa della sustatina | NRPN | 0:114 | |
| | conteggio retrigger ambiente amp | NRPN | 0:117 | |
| | Attacco Mod Env | cc | 102 | Da 0 a 127 |
| | Decadimento Mod Env | cc | 103 | Da 0 a 127 |
| | Mod Env sustain | cc | 104 | Da 0 a 127 |

| Sezione | Parametro | CC / NRPN | Control lo n. | Allineare |
|----------------------|------------------------------------|------------------|---------------|--------------------|
| | Rilascio di Mod Env | cc | 105 | Da 0 a 127 |
| | Mod Env triggering | NRPN | 0:105 | 1,2,3 |
| | Riattivazione Mod Env | NRPN | 0:110 | |
| | Mod Env durata di sustain fissa | NRPN | 0:115 | |
| | Conteggio di riattivazione Mod Env | NRPN | 0:118 | |
| Effetti | | | | |
| | Distorsione | cc | 94 | Da 0 a 127 |
| | Mod filtro Osc | cc | 115 | spento, da 1 a 127 |
| Arpeggiatore | | | | |
| | SU | cc | 108 | |
| | chiavistello | cc | 109 | |
| | ritmo | cc | 119 | |
| | modalità nota | cc | 118 | |
| | ottave | cc | 111 | |
| Altro | | | | |
| | pece | pitchb end | | Da 0 a 65535 |
| | mod | cc | 0 | Da 0 a 127 |
| | sostenere | cc | 64 | Da 0 a 127 |
| | dopo il tocco | post- ritocco | | Da 0 a 127 |
| Mod Wh | | | | |
| | Frequenza del filtro LFO 2 | NRPN | 0:71 | |
| | LFO 1 Osc Pitch | NRPN | 0:70 | -63 a +63 |
| | Osc 2 Pitch | NRPN | 0:78 | -63 a +63 |
| Dopo il tocco | | | | |
| | Frequenza del filtro | NRPN | 0:74 | -63 a +63 |
| | LFO 1 a Osc Pitch | NRPN | 0:75 | -63 a +63 |
| | LFO 2 Velocità | NRPN | 0:76 | spento, da 1 a 127 |
| LFO | | | | |
| | Sincronizzazione chiave LFO 1 | NRPN | 0:89 | SPENTO o ACCESO |
| | Sincronizzazione chiave LFO 2 | NRPN | 0:93 | SPENTO o ACCESO |
| | Velocità/sincronizzazione LFO 1 | NRPN | 0:87 | |
| | Velocità/sincronizzazione LFO 2 | NRPN | 0:91 | |
| | Slew LFO 1 | NRPN | 0:86 | |
| | Slew LFO 2 | NRPN | 0:90 | |
| Oscillatore | | | | |
| | Importo della piega | cc | 107 | Da 1 a 12 |
| | Sincronizzazione Osc 1-2 | cc | 110 | SPENTO o ACCESO |
| Velocità | | | | |

| Sezione | Parametro | CC / NRPN | Control lo n. | Allineare |
|---------|------------|-----------|---------------|-----------|
| | Amp Env | cc | 112 | |
| | Mod Env | cc | 113 | |
| VCA | | | | |
| | Limite | cc | 95 | 0-127 |
| Arp | | | | |
| | Arp Swing | cc | 116 | |
| | Seq Retrig | NRPN | 106 | |

Supporto SysEx in modalità AFX

Tramite messaggi SysEx è possibile esportare, importare, copiare, spostare e salvare gli overlay. Il database degli overlay e la protezione da scrittura degli overlay possono essere modificati utilizzando NRPN dedicati.

Esportare

Per scaricare/esportare un overlay su SysEx, assicurarsi che sia selezionata la banca overlay appropriata, quindi inviare la seguente richiesta al dispositivo:

```
0xF0 0x00 0x20 0x29 0x00 0x33 0x00 0x4F 0xnn 0xF7
```

Dove 0xnn è l'indice della sovrapposizione (0 – 24 dove 0 corrisponde al Do nella posizione inferiore dell'ottava di partenza).

La risposta a questo messaggio sarà un SysEx di 106 byte. Il messaggio SysEx ricevuto corrisponde al formato del messaggio di importazione SysEx, consentendo la successiva reinstallazione dei dati di overlay scaricati.

Importare

Per importare un overlay in BSII tramite SysEx, è sufficiente riprodurre il file .syx corrispondente sul dispositivo utilizzando un librarian MIDI. Il formato del messaggio è:

```
0xF0 0x00 0x20 0x29 0x00 0x33 0x00 0x4e 0xnn <data> 0xF7
```

Dove 0xnn è l'indice della sovrapposizione desiderata (0-24).

Copia

Il seguente messaggio SysEx copia una sovrapposizione esistente da una posizione a un'altra:

```
0xF0 0x00 0x20 0x29 0x00 0x33 0x00 0x4b 0xnn 0xmm 0xF7
```

Dove 0xnn è la posizione di destinazione e 0xmm la posizione di origine. La sovrapposizione dell'origine non è interessata da questa operazione.

Mossa

Il seguente messaggio SysEx sposta un overlay esistente da una posizione a un'altra. L'overlay sorgente viene cancellato dopo l'esecuzione dell'operazione di spostamento.

```
0xF0 0x00 0x20 0x29 0x00 0x33 0x00 0x4d 0xnn 0xmm 0xF7
```

Dove 0xnn è la posizione di destinazione e 0xmm quella di origine.

Salva la banca di sovrapposizioni corrente

Il seguente messaggio salva la banca di sovrapposizioni corrente nella memoria.

```
0xF0 0x00 0x20 0x29 0x00 0x33 0x00 0x4a 0xF7
```

Cancella la banca di sovrapposizione corrente

Il seguente messaggio cancella la banca dati sovrapposta corrente.

```
0xF0 0x00 0x20 0x29 0x00 0x33 0x00 0x49 0xF7
```

Si noti che questa operazione non salva la banca compensata; questa operazione deve essere eseguita separatamente.

Sovrapposizione singola trasparente

Il seguente messaggio cancella una sovrapposizione individuale

```
0xF0 0x00 0x20 0x29 0x00 0x33 0x00 0x4c 0xnn 0xF7
```

Dove 0xnn è la posizione della sovrapposizione da cancellare (0-24).

Selezione corrente della banca di sovrapposizione

La banca di sovrapposizione può essere selezionata utilizzando NRPN 0:112.

Protezione da scrittura sovrapposta

La protezione da scrittura sovrapposta può essere selezionata utilizzando NRPN 0:116.

Elenco dei parametri di sovrapposizione

È possibile memorizzare i seguenti parametri in una sovrapposizione.

| Voce | Sincronizzazione Osc 1-2 |
|-------------|---------------------------|
| Osc 1 | Forma d'onda |
| | Larghezza di impulso |
| | Allineare |
| | Grossolano |
| | Bene |
| Osc 2 | Forma d'onda |
| | Larghezza di impulso |
| | Allineare |
| | Grossolano |
| | Bene |
| Sub-Osc | Onda |
| | Ottava |
| | Grossolano |
| | Bene |
| Osc Extra | Errore di sintonizzazione |
| | Glide Diverge |
| Miscelatore | Osc 1 |
| | Osc 2 |
| | Sub-Osc |
| | Rumore |
| | Mod ad anello |
| | Esterno |
| Filtro | Frequenza |
| | Risonanza |
| | Overdrive |
| | Forma |
| | Tipo |
| | Pendenza |
| Amp Env | Velocità |
| | Attacco |
| | Decadimento |
| | Sostenere |
| | Pubblicazione |
| | Grilletto |
| | Riattivare |
| | Durata fissa |
| | Riattiva conteggio |

| Voce | Sincronizzazione Osc 1-2 |
|----------------|------------------------------|
| Mod Env | Velocità |
| | Attacco |
| | Decadimento |
| | Sostenere |
| | Pubblicazione |
| | Grilletto |
| | Riattivare |
| | Durata fissa |
| | Riattiva conteggio |
| LFO 1 | Forma d'onda |
| | Ritardo |
| | Mortaio |
| | Velocità/sincronizzazione |
| | Velocità non sincronizzata |
| | Velocità di sincronizzazione |
| | Sincronizzazione chiave |
| LFO 2 | Forma d'onda |
| | Ritardo |
| | Mortaio |
| | Velocità/sincronizzazione |
| | Velocità non sincronizzata |
| | Velocità di sincronizzazione |
| | Sincronizzazione chiave |
| Dopo il tocco | Frequenza del filtro |
| | LFO 1 a Osc Pitch |
| | LFO 2 Velocità |
| LFO 1 > | Osc1 Pitch |
| | Osc2 Pitch |
| | Sub-oscillatore Pitch |
| LFO 2 > | Osc1 PW |
| | Osc2 PW |
| | Frequenza del filtro |
| Busta Mod > | Osc1 Pitch |
| | Osc2 Pitch |
| | Osc1 PW |
| | Osc2 PW |
| | Frequenza del filtro |
| Mod filtro Osc | Quantità |
| Distorsione | Quantità |

Micro-tuning

Il supporto per la micro-sintonizzazione offre il controllo completo della frequenza attivata da ogni pressione di tasto. La risintonizzazione viene eseguita all'inizio della catena del segnale.

Il dispositivo dispone di nove tabelle di accordatura modificabili, ma è possibile salvare solo le ultime otto. All'avvio, la prima tabella viene sempre inizializzata come tastiera MIDI standard. Per cambiare la tabella di accordatura attualmente attiva, tenere premuto il tasto Funzione e premere due volte il tasto Tune.

Lo schermo cambierà in: t-0.

Utilizza i pulsanti dei valori della patch per scegliere tra nove tabelle di accordatura. La tabella di accordatura attiva può essere salvata con la patch. La tabella di accordatura predefinita sarà sempre 0.

Tablette di sintonizzazione

L'aggiornamento del firmware 2.5 include 8 tabelle di ottimizzazione:

1. Primo (5 note per ottava)

Il modo pentatonico primario senza semitoni. Utilizza sia il tono intero "grande" che quello "piccolo" (rispettivamente 204¢ e 182¢).

9/8 5/4 3/2 5/3 2/1

2. Serie armonica (6 note per ottava) (432 Hz)

Armoniche dalla 6 alla 12 della serie armonica.

9/8 5/4 11/8 3/2 7/4 2/1

3. Indiano (22 note per ottava)

Scala Shruti tradizionale indiana.

256/243 16/15 10/9 9/8 32/27 6/5 5/4 81/64 4/3 27/20 45/32 729/512 3/2 128/81 8/5 5/3 27/16
16/9 9/5 15/8 243/128 2/1

4. Tolomeo (7 note per ottava)

Sintonone diatonico intenso di Tolomeo. Noto anche come scala di Zarlino.

9/8 5/4 4/3 3/2 5/3 15/8 2/1

5. Bianzhong cinese (12 note per ottava)

Toni delle campane Bianzhong (Xinyang)

104 308 624 820 1012 1144 1329 1515 1857 2039 2231 2674

6. Turco (7 note per ottava)

Scala turca con sistema di 5 toni limite, armonico minore inverso.

16/15 5/4 4/3 3/2 5/3 16/9 2/1

7. Slendro Pelog di Dan Schmidt (7 note per ottava) (pelog/slendro bianco/nero)

Pelog eptatonico sui tasti bianchi, Slendro pentatonico sui tasti neri.

8. Carlos Super (12 note per ottava)

La scala di intonazione giusta di Wendy Carlos

17/16 9/8 6/5 5/4 4/3 11/8 3/2 13/8 5/3 7/4 15/8 2/1

Le tabelle di accordatura associano ciascuna delle 128 note MIDI a frequenze diverse. Le tabelle possono essere modificate tramite SysEx, utilizzando il messaggio di accordatura MIDI in tempo reale:

F0 7F id 08 02 tt ll [kk xx yy zz] F7

Dove:

- F0 7F = intestazione SysEx universale in tempo reale
- id = ID del dispositivo di destinazione, che per noi è 0x00.
- 08 = sub-id #1 (standard di accordatura MIDI)
- 02 = sub-id #2 (nota modifica)
- tt = numero del programma di sintonizzazione da 0 a 127
- ll = numero di note da modificare (serie di [kk xx yy zz])
- [kk xx yy zz] = Numero della nota MIDI, seguito dai dati di frequenza per la nota
- F7 = fine del messaggio SysEx

I dati di frequenza sono descritti da:

- kk = numero di nota MIDI
- xx = Nuovo numero di nota MIDI
- yy = scordatura di 100 centesimi / 128 incrementi.
- Zz = stonatura in 100 cent / 16384 passi.

Ad esempio, per scordare A4 (nota numero 0x45) in B4 (nota numero 0x47), nella prima tabella di accordatura, inviare:

F0 7F 00 08 02 00 01 45 47 00 00 F7

Per spostare la nota La4 diesis di 50 centesimi, nella seconda tabella di accordatura, inviare:

F0 7F 00 08 02 01 01 45 45 40 00 F7

Quando le note vengono riaccordate, l'effetto è immediato, quindi tenendo premuta una nota e cambiando l'accordatura si otterrà un cambiamento udibile di tono.

È possibile inviare più accordature in un unico messaggio modificando il numero di note da modificare. Ad esempio, per cambiare da La4 a Si4 e da Si4 a Do5, inviare:

F0 7F 00 08 02 00 02 45 47 00 00 47 48 00 00 F7

Dovrebbe essere possibile riprodurre gli accordi Scala sul tuo BSII.

Non dimenticare di salvare le tue tabelle di accordatura. Per farlo, premi "Salva" quando sei nella pagina di selezione della tabella di ottimizzazione (funzione + "Tune" due volte). Altrimenti, tutte le modifiche apportate alle tabelle andranno perse.

Il limite inferiore assoluto per la nostra precisione di accordatura è un semitono/256. Ciò significa che verrà osservata solo la parte superiore del valore di scordatura in 16384 passi. In pratica, possiamo raggiungere una precisione inferiore al centesimo.

Morfismo di messa a punto

È possibile passare da una tabella di accordatura all'altra in tempo reale. Tenere premuta la funzione e premere due volte il tasto Tune. Questa schermata dei parametri non si bloccherà, per consentirne l'utilizzo a fini di prestazioni.

Aumenta il tempo di scorrimento, tieni alcune note (prova la modalità parafonica) e passa da una tabella di accordatura all'altra per sentire l'effetto del morphing tra le accordature.

Selezione della tabella

È possibile selezionare la tabella di accordatura corrente utilizzando il programma di modifica dell'accordatura MIDI RPN.

Per fare questo invia:

```
B0 64 03 65 00 06 tt 64 7F 65 7F
```

Dove:

- B0 64 03 65 00: seleziona il cambio programma di accordatura MIDI RPN
- 06 tt: seleziona il numero della tabella di sintonizzazione, dove tt per noi è [0:9].

- Il resto del messaggio disabilita la selezione del controller RPN.

Salvataggio della tabella

Le tabelle di ottimizzazione possono essere salvate utilizzando un singolo messaggio SysEx:

```
F0 00 20 29 00 33 00 48 F7
```

Messaggio di saluto

BSII ora supporta la visualizzazione di un messaggio personalizzato all'avvio. Questo può essere facilmente configurato in Componenti o inviato all'unità tramite SysEx utilizzando il messaggio:

F0 00 20 29 (preambolo di novazione)

00 33 (Bass Station II -specifico)

00 (versione del protocollo dei messaggi)

47 (tipo di messaggio = messaggio di saluto)

01 (schermata iniziale abilitata o disabilitata)

[numeri corrispondenti ai caratteri ascii]

F7

Ad esempio, per modificare il messaggio in "alza il volume", invia:

```
F0 00 20 29 00 33 00 47 01 74 75 72 6e 20 49 74 20 75 50 F7
```

Per disattivare il messaggio di saluto, inviare lo stesso messaggio senza i caratteri e con la sezione di abilitazione modificata in 0:

```
F0 00 20 29 00 33 00 47 00 F7
```

Il messaggio rimarrà sempre visualizzato all'avvio finché non lo disabiliterai, lo modificherai o eseguirai il downgrade del firmware.

Supporto al personaggio

Esistono alcune limitazioni nella visualizzazione delle lettere su un display a 7 segmenti. Alcune di esse appaiono insolite, sebbene tutte le lettere ASCII standard siano mappate su qualcosa che dovrebbe apparire un po' simile. A volte le lettere potrebbero apparire maiuscole o minuscole.

Possiamo supportare i caratteri [0:9][a:z][A:Z], lo spazio (0x20) e il trattino (0x2D).

Informative di Novation

Risoluzione dei problemi

Per ricevere assistenza su come iniziare a usare il tuo ti invitiamo a visitare:

novationmusic.com/get-started <http://novationmusic.com/get-started>

Per qualsiasi domanda o richiesta di supporto per il tuo , puoi contattare il nostro Centro Assistenza in qualsiasi momento. Qui potrai anche contattare il nostro Team di Assistenza:

support.novationmusic.com <http://support.novationmusic.com>

Ti consigliamo di verificare la presenza di aggiornamenti per in modo da avere le funzionalità e le correzioni più recenti. Per aggiornare il firmware di , devi usare Components:

components.novationmusic.com <https://components.novationmusic.com/>

Copyright e note legali

Novation è un marchio commerciale registrato e è un marchio commerciale di Focusrite Group PLC.

Tutti gli altri nomi commerciali e marchi commerciali dei prodotti appartengono ai rispettivi proprietari.

2025 © Focusrite Audio Engineering Limited. Tutti i diritti riservati.

Liberatoria

Novation ha adottato tutte le misure per garantire che le informazioni fornite in questo manuale siano corrette e complete. In nessuna circostanza Novation può accettare alcun obbligo o responsabilità per qualsiasi perdita o danno al proprietario dell'apparecchiatura, a terzi o a qualsiasi attrezzatura derivati dal presente manuale o dell'attrezzatura ivi descritta. Le informazioni contenute in questo documento possono essere modificate in qualsiasi momento senza preavviso. Le specifiche e l'aspetto potrebbero variare rispetto a quelli elencati e illustrati.

Marchi

Il marchio commerciale Novation è di proprietà di Focusrite Audio Engineering Ltd. Tutti gli altri marchi di prodotti e denominazioni commerciali e qualsiasi altro nome registrato o marchio commerciale citati in questo manuale appartengono ai rispettivi proprietari.