

BASS STATION II

THE ORIGINAL
BASS STATION II

NOVATION
AFX STATION

NOVATION X SWIFTY
BASS STATION II



目次

はじめに Bass Station II	4
主な特徴	4
このマニュアルについて	5
同梱品	6
登録する Bass Station II	6
電力要件	6
ハードウェアの概要	8
始めるには Bass Station II	14
ヘッドフォンの使用	15
パッチの読み込み	15
パッチの保存	16
基本操作 - サウンドの変更	16
Bass Station II 合成チュートリアル	20
ピッチ	20
音色	21
音量	21
発振器とミキサー	22
正弦波	23
三角波	23
のこぎり波	23
矩形波/パルス波	24
ノイズ	25
リングモジュレーション	25
ミキサー	25
フィルター	26
エンベロープとアンプ	28
攻撃時間	29
減衰時間	30
サステインレベル	30
Bass Station II ブロック図	31
Bass Station II ブロック図	31
Bass Station II 発振器変調制御	31
リリース時間	32
LFO	32
まとめ	33
Bass Station II 詳細	34

発振器セクション	34
ミキサーセクション	38
フィルターセクション	39
封筒セクション	42
ポルタメント	46
エフェクトセクション	46
LFO セクション	47
アルペジエーターセクション	50
シーケンサー	52
AFX モード	54
オンキー機能	56
Bass Station II 付録	65
Novation コンポーネント	65
SysEx 経由でパッチをインポートする	65
同期値テーブル	66
初期化パッチ - パラメータテーブル	67
電源を切ってもシンセ設定は保存されます	69
シンセの設定は電源を切っても保存されません	69
MIDI パラメータリスト	70
AFX モード SysEx サポート	73
オーバーレイパラメータリスト	75
マイクロチューニング	77
挨拶メッセージ	80
その他の情報	81
トラブルシューティング	81
著作権および法定通知	81
免責事項	81
商標	81

はじめに Bass Station II

ご購入いただきありがとうございます Bass Station II、AFX ステーション、または Bass Station II Swifty Edition は、デジタル制御のアナログシンセサイザーです。1990 年代の Novation Bass Station シンセサイザーをベースに、伝統的なアナログ波形生成と処理、そしてデジタル制御のパワーと柔軟性を融合させ、21 世紀にふさわしいエフェクトとプリセットを備えています。

このユーザーガイドは、Bass Station II オリジナルの Bass Station II グラフィック全般に。AFX ステーションまたは Bass Station II Swifty Edition では、長年にわたって追加されてきたさまざまなファームウェア アップグレードに関連する詳細情報が上部パネルに表示されます。



注記

Bass Station II 広いダイナミックレンジを持つオーディオを生成する能力があり、その極端な範囲ではスピーカーやその他のコンポーネント、さらには聴覚に損傷を与える可能性があります。

主な特徴

- 古典的なアナログ波形生成
- 2 つのマルチ波形発振器と独立したサブ発振器
- アナログ信号パス - フィルター、エンベロープ、モジュレーション
- 伝統的な「単機能」スタイルのロータリーコントロール
- 可変スロープの LP/BP/HP フィルター
- 独立したデュアル LFO セクション
- リングモジュレーター (入力 : オシレーター 1 と 2)
- 幅広いパターンを備えた多用途の 32 ステップアルペジエーター
- 4 つのメモリを備えた 32 ステップシーケンサー
- 専用の時間制御を備えたポルタメント
- 64 個の新しいキラパッチがプリロードされています
- 64 個の追加ユーザーパッチ用のメモリ
- ピッチホイールとモジュレーションホイール
- アフタータッチ付き 25 鍵ベロシティセンシティブキーボード
- -5/+4 オクターブキーボードシフト
- キートランスポーズ機能

- オンキー機能 - キーボードを使用して、演奏以外のサウンドパラメータを調整します。
- MIDI 入力と出力
- パッチ選択、パラメータ調整、オクターブ設定などを表示する LED ディスプレイ。
- 外部 DC 入力 (付属の AC PSU 用)
- クラス準拠の USB ポート (ドライバー不要)、代替 DC 電源、パッチダンプ、MIDI 用
- ミキサーセクションへの外部オーディオ入力
- ヘッドフォン出力
- サステインペダルソケット
- ケンジントンセキュリティスロット

このマニュアルについて

私たちはこのマニュアルがあらゆるタイプのユーザーにとってできるだけ役立つものになるよう努めてきましたが、これは必然的に、経験豊富なユーザーはマニュアルの特定の部分を飛ばしたいと考えるでしょうし、比較的初心者のユーザーは基本をマスターしたと確信するまでマニュアルの特定の部分を避けたいと考えるでしょう。

ただし、このマニュアルを読み進める前に知っておくと役立つ一般的なポイントがいくつかあります。テキスト内では、グラフィカルな表記を採用しています。これは、あらゆるタイプのユーザーが情報を読み進め、必要な情報を素早く見つけるのに役立つことを願っています。

略語、慣例など

トップパネルのコントロールまたはリアパネルのコネクタを参照する場合は、次のように番号を使用します。① 上部パネルの図と相互参照するため、次のようになります。② 背面パネルの図と相互参照します。

私たちは **太字テキスト** (または **太字テキスト**) は、トップパネルのコントロールやリアパネルのコネクタの名前に使用されています。Bass Station II 自体。

ヒント



ヒント

これらはまさにその名の通り、議論されているトピックに関連したちょっとしたアドバイスを盛り込んでおり、Impulse の設定を簡素化し、目的の機能をスムーズに実行できるようにしています。必ずしも従う必要はありませんが、一般的には作業が楽になるはずです。



注記

これらはテキストに追加されるもので、上級ユーザーにとっては興味深い内容ですが、初心者は通常は無視しても構いません。特定の操作領域について、より明確な説明や理解を深めることを目的としています。

同梱品

- Novation Bass Station II
- USB-A - USB-B ケーブル
- DC12V 外部電源ユニット (PSU)

登録する Bass Station II

あなたの登録 Bass Station II オプションですが、そうすることで、さまざまな無料バンドル ソフトウェアと Novation Components スタンドアロン ソフトウェアにアクセスできるようになります。

電力要件

Bass Station II 9V DC、500mA の電源が付属しています。同軸コネクタの中央のピンが電源のプラス (+ve) 側になります。Bass Station II この AC-DC 電源アダプター、またはコンピューターとの USB 接続で電源を供給できます。最高のオーディオパフォーマンスを得るには、Bass Station II 付属のアダプターを使用することをお勧めします。

PSU には 2 つのバージョンがあります。Bass Station II お住まいの国に適したアダプターが付属します。国によっては、電源ユニットに取り外し可能なアダプターが付属している場合があります。お住まいの国の AC コンセントに適合するものをご使用ください。電源を入れる際は、Bass Station II 主電源 PSU を使用する場合は、主電源に差し込む前に、お住まいの地域の AC 電源がアダプタに必要な電圧範囲内 (100 ~ 240 VAC) であることを確認してください。

付属の電源ユニットのみをご使用いただくことを強くお勧めします。それ以外の電源ユニットをご使用いただいた場合、保証は無効となります。Novation 製品の電源ユニットを紛失された場合は、楽器販売店からご購入いただけます。

シンセサイザーが USB ポートから電源供給されている場合、ホストコンピュータが省電力モードに入るとシンセサイザーも「スリープ状態」になりますのでご注意ください。シンセサイザーは任意のキーを押すことで再び「ウェイクアップ」できますが、これによってコンピュータの電源状態は変化しません。

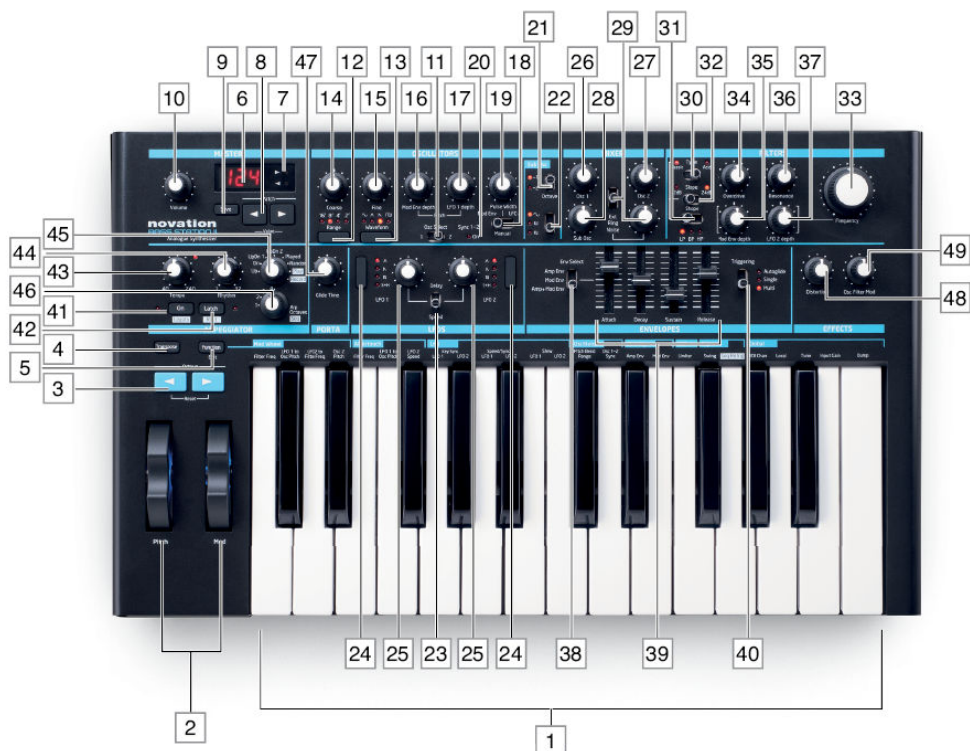


ヒント

ノートパソコンについて一言:

電源を入れる場合 Bass Station II USB 接続の場合、IT 業界で合意されている USB 仕様では USB ポートは 5V で 0.5A を供給できるとされていますが、一部のコンピューター（特にノートパソコン）はこの電流を供給できない場合があります。このような場合、シンセサイザーの動作が不安定になります。電源を入れる際は、Bass Station II ノートパソコンの USB ポートから電源を供給する場合は、ノートパソコンの内蔵バッテリーではなく、AC 電源から電源を供給することを強くお勧めします。

ハードウェアの概要



1. アフタータッチ付きの 25 音 (2 オクターブ) ベロシティ センシティブ キーボード。
2. ピッチ そして モッド ホイール : ピッチホイールは、手を離すと中央位置に戻るよう機械的に調整されています。ホイールは内部が照らされています。
3. オクターブ シフトキー - キーボードをオクターブ単位で移調します。
4. 転置 - キーボードを半音単位で最大 +/- 12 半音まで移調できます。
5. 機能/終了 - これを押し続けると、Bass Station II のオンキー機能。このモードでは、さまざまな「システムセットアップ」パラメータを設定できます。

上部パネル

マスターセクション:

6. LED ディスプレイ - 他のどのコントロールが使用されているかに応じて、ユニット データのさまざまな項目 (パッチ番号、オクターブ シフト、パラメーター値など) を表示する 3 文字の英数字ディスプレイ。
7. 組織価値 - パラメータの値がパッチに保存されている値と一致しなくなった場合、これらの 2 つの LED のいずれかが点灯します。
8. パッチ/値 - 64 個のファクトリー パッチまたは 64 個のユーザー パッチのいずれかを選択できるほか、オンキー機能のパラメーター値を設定するのに使用されます。

9. **保存** – 併用する **パッチ キー** ^[8] 変更したパッチをユーザーメモリに保存します。
10. **音量** – 設定する Bass Station II の音量。

オシレーターセクション:

11. **オシレーター選択** スイッチ - オシレーターセクションのコントロールをオシレーター 1 またはオシレーター 2 に割り当てます。
12. **範囲** – 選択したオシレーターの基本ピッチ範囲を段階的に切り替えます。標準コンサートピッチ (A3 = 440 Hz) の場合は、**8 フィート**。
13. **波形** – 使用可能な発振器波形 (正弦波、三角波、のこぎり波、パルス波) の範囲を段階的に表示します。
14. **粗い** – 選択したオシレーターのピッチを ± 1 オクターブの範囲で調整します。
15. **大丈夫** – オシレーターのピッチを ± 100 セント (± 1 半音) の範囲で調整します。
16. **モッド環境深度** – エンベロープ 2 によるモジュレーションの結果として発振器のピッチが変化する度合いを制御します。コントロールは「センターオフ」であるため、ピッチの増加または減少のいずれかが得られます。
17. **LFO 1 depth** – LFO 1 によるモジュレーションの結果としてオシレーターのピッチが変化する度合いを制御します。
18. **パルス幅変調ソース** – 次の場合にのみ有効 **波形** ^[13] Pulse に設定されている場合、このスイッチはパルス波形の幅を変化させる方法を選択します。オプションは、エンベロープ 2 によるモジュレーション (**モッド環境**)、LFO 2 によるモジュレーション (**LFO 2**) または手動制御 **パルス幅 コントロール** ^[19]。
19. **パルス幅** – パルス波形を調整する多機能コントロール。 **波形** ^[13] パルスに設定されています。パルス幅ソース変調スイッチが ^[11] 設定されている **マニュアル**、コントロールはパルス幅を直接調整します。 **モッド環境** または **LFO 2** は、モジュレーションデプスコントロールとして機能します。パルス幅は、3 つのソースすべてによって同時に、異なる量でモジュレーションされる可能性があることに注意してください。
20. **同期 1-2** – この LED は、Osc 1/Osc 2 Sync 機能が有効になっているときに点灯します (オンキー機能)。
21. **オクターブ** – サブオクターブオシレーターの範囲を設定します。このオシレーターの実際のピッチは OSC 1 のピッチによって決定され、サウンドに追加の低音周波数 (LF) が追加されます。 **-1** OSC 1 の 1 オクターブ下の LF を追加し、 **-2** 2 オクターブ下の LF を追加します。
22. **サブオシレーター波形** – サブオクターブオシレーターには、正弦波、狭幅パルス、矩形波の 3 つの波形から選択できます。

LFO セクション:

23. **LFO デイレイ/スピード** – LFO セクションの 2 つのロータリーコントロールはデュアルファンクションで、このスイッチで機能を設定します。 **スピード** モードでは、ロータリーコント

ロールで 2 つの LFO の周波数を調整します。遅れモードでは、LFO のフェードイン時間を設定します。スピードモードは同期オンキー機能のいずれかを使用してモードを切り替えることができます。オンキー機能 [57] 詳細については、こちらをご覧ください。

- 24. LFO 波形 – これらのボタンは、各 LFO で利用可能な波形（三角波、ノコギリ波、矩形波、サンプル&ホールド）を個別に切り替えます。対応する LED は、LFO の速度と波形を視覚的に示します。
- 25. LFO ロータリーコントロール – これら 2 つのコントロールは、LFO デイレイ/スピードスイッチ[23]で設定された LFO のスピードまたはデイレイを調整します。

ミキサーセクション:

- 26. **OSC 1** – サウンドを構成するオシレーター 1 の信号の割合を調整します。
- 27. **OSC 2** – サウンドを構成するオシレーター 2 の信号の割合を調整します。
- 28. **サブ** – サウンドを構成するサブオクターブオシレーターの比率を調整します。追加入力 – シンセ出力には最大 3 つの追加ソースが接続でき、このコントロールでそれらのレベルを調整します。コントロールの機能はスイッチで設定します。[30]。
- 29. **ノイズ/リング/内線** – 回転制御の機能を決定する [29]に設定すると **ノイズ**回転式コントロールは、サウンドに加えられるホワイトノイズの量を設定します。リングに設定すると、リングモジュレーター回路からの出力が追加される量を設定します（リングモジュレーターへの入力はおシレーター 1 とオシレーター 2 です）。**内線** 位置、背面パネルコネクタに接続された外部信号 ④ 混ぜることもできます。

フィルターセクション:

- 30. **タイプ** – フィルタータイプを選択する 2 ポジションスイッチ: **クラシック** 可変フィルタを構成します。その基本特性は、**形** そして **スロープ** スイッチ; **酸** 4 極ダイオードラダーローパスフィルターを構成します。これは、80 年代初期のアナログシンセに見られるフィルターの一つをエミュレートします。
- 31. **形** – 3 ポジションスイッチ; **タイプ** に設定 **クラシック** は、フィルタ特性をローパスに設定します (**LP**)、バンドパス (**BP**) またはハイパス (**HP**)。
- 32. **スロープ** – 2 ポジションスイッチ; **タイプ** に設定 **クラシック** 通過帯域を超えたフィルタの傾きを以下のいずれかに設定します。 **12dB** または **24 デシベル** 1 オクターブあたり。
- 33. **頻度** – フィルターのカットオフ周波数 (LP または HP)、またはその中心周波数 (BP) を制御する大きな回転ノブ。
- 34. **共振** – フィルタ特性に共振（フィルタ周波数での応答の増加）を追加します。
- 35. **オーバードライブ** – ミキサー出力にプリフィルター歪みを加えます。
- 36. **モッド環境深度** – モジュレーションエンベロープによってフィルター周波数が変更される度合いを制御します。

37. **LFO 2 の深さ** – LFO 2 によってフィルター周波数が変更される度合いを制御します。

封筒セクション:

38. **環境選択** – エンベロープフェーダー[40]を振幅エンベロープのパラメータを変化させるために割り当てます (**アンプエンベロープ**)、モジュレーションエンベロープ (**モッド環境**)、または両方を同時に (**アンプ+モジュレーションエンベロープ**)。
39. **エンベロープコントロール** – 標準の ADSR エンベロープパラメータを調整する 4 つのフェーダーのセット (**攻撃**、**減衰**、**持続する** そして **リリース**)。
40. **トリガー** – レガートとポルタメントの演奏スタイルでのエンベロープの動作を制御する 3 ポジション スイッチ。

アルペジエーターセクション:

41. **オン/レガート** – アルペジエーターのオン/オフを切り替えます。また、録音したアルペジエーターシーケンス内のノートタイドをタイドで繋いだり、レガートスタイルで演奏したりすることもできます。
42. **ラッチ/レスト** – アルペジエーターが現在のパターンを連続的に演奏するように設定します。また、アルペジエーターシーケンスに休符を挿入することもできます。アルペジエーターがオフのとき、Latch/Rest ボタンを押すとキーホールド機能がオンになり、別のキーが押されるまでキーを押し続けているような効果をシミュレートします。
43. **テンポ** – アルペジエーターパターンのテンポを 40 ~ 240 BPM の範囲で設定します。
44. **リズム** – 32 種類のアルペジエーターリズムパターンから 1 つを選択します。LED ディスプレイにパターン番号が表示されます。
45. **アルペジオモード** – アルペジオは、選択したパターンを構成するノートを様々なシーケンスで演奏できます。アルペジオモードではシーケンスを設定し、アルペジオを次のシーケンスにすることもできます。 **記録** そして **遊ぶ** 事前に定義されたシーケンスではなく、実際に演奏された音符に基づいたパターンのモード。
46. **アルペジエーターオクターブ/SEQ** – 4 ポジションのロータリースイッチで、アルペジエーターのパターンを演奏するオクターブ数を設定します。また、アルペジエーターモードが「 **遊ぶ** または **記録**」。

ポルタメントセクション:

47. **グライドタイム** – ポルタメントのグライド時間を設定します。コントロールを反時計回りに完全に回すと、ポルタメントは「オフ」になります。

エフェクトセクション:

48. **ねじれ** – シンセ出力に追加されるポストフィルター歪みの量を制御します。

49. オシレーターフィルターモジュレーション - フィルター周波数をオシレーター 2 によって直接変調できます。

バックパネル

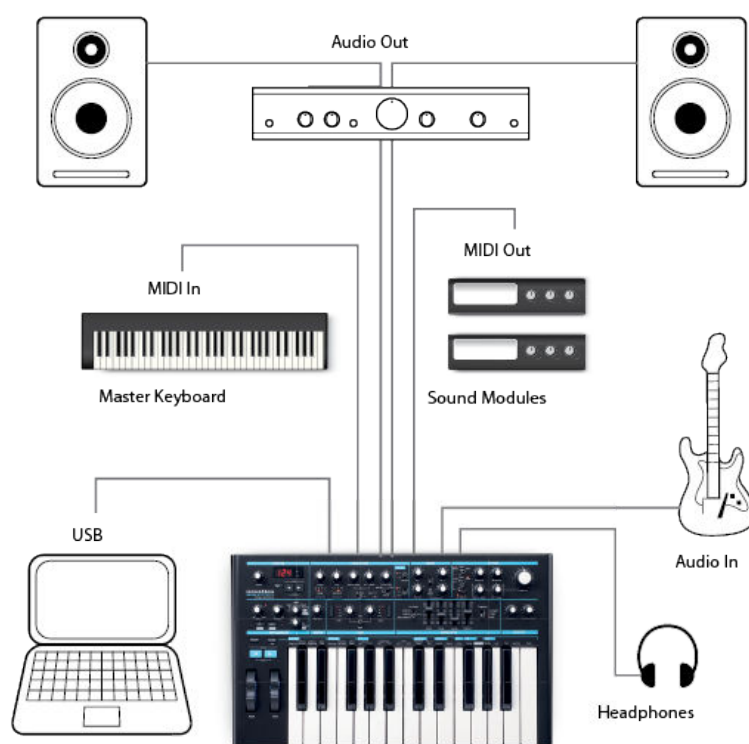


1. **パワーイン** – 電源を入れるときは付属の PSU をここに接続します Bass Station II AC 主電源から。
2. **電源スイッチ** - 3 ポジションスイッチ: 中央は **オフ** に設定 **外付け DC** 付属の AC 電源を使用する場合は、 **USB** 電源を入れる場合 Bass Station II USB ケーブル経由でコンピューターから。
3. **USB** – 標準 USB 1.1 ポート (2.0 互換)。付属のケーブルを使用して、コンピューターの USB タイプ A ポートに接続します。
4. **MIDI 入力** そして **外** – 標準の 5 ピン DIN MIDI ソケットで接続 Bass Station II 他の MIDI 搭載ハードウェアに接続します。
5. **持続する** – サステインペダルを接続するための 2 極 (モノラル) 1/4 インチジャックソケット。N/O (ノーマルオープン) と N/C (ノーマルクローズ) のどちらのペダルタイプにも対応しています。Bass Station II 電源がオンになると、起動時にタイプが自動的に検出されます (足がペダルに乗っていない場合)。
6. **外部入力** – 外部マイク、楽器、またはラインレベルのオーディオ入力用の 1/4 インチジャックソケット。入力はアンバランスです。ここに接続されたオーディオソースはシンセサイザーのサウンドとミックスされる場合があります。
7. **ライン出力 (モノラル)** – 1/4 インチジャックソケット、Bass Station II の出力信号。録音システム、アンプとスピーカー、オーディオミキサーなどを接続します。出力はアンバランスです。
8. **ヘッドフォン** – ステレオヘッドフォン用の 3 極 1/4 インチジャックソケット (シンセ出力はモノラルです)。ヘッドフォンの音量は VOLUME コントロール[10]で調整します。
9. Kensington セキュリティ スロット – シンセを保護します。

始めるには Bass Station II

Bass Station II スタンドアロンのシンセサイザーとして、または他の音源モジュールやキーボードと MIDI 接続して使用できます。また、USB ポートを介してコンピューター (Windows または Mac) に接続することも可能です。USB 接続は、シンセサイザーへの電源供給、MIDI シーケンサーアプリケーションとの MIDI データの送受信、そしてパッチのメモリへの保存を可能にします。

最も簡単で素早い始め方 Bass Station II 背面パネルのジャックソケットに接続します **ライン出力** ⑦
パワーアンプ、オーディオミキサー、パワードスピーカー、サードパーティのコンピュータサウンドカード、またはその他の出力監視手段の入力に接続します。



ヒント

Bass Station II はコンピューターの MIDI インターフェースではありません。USB 接続を介してシンセサイザーとコンピューター間で MIDI を転送することはできますが、USB 接続を介してコンピューターと外部機器間で MIDI を転送することはできません。Bass Station II の MIDI DIN ポート。

使用する場合 Bass Station II 他のサウンドモジュールと接続するには **MIDI 出力** ④ シンセサイザーで **MIDI 入力** 最初のサウンドモジュールに接続し、通常の方法で他のモジュールをデジチェーン接続します。Bass Station II マスターキーボードを使用する場合は、マスターキーボードの **MIDI 出力** に **MIDI 入力** シンセサイザーで、マスターキーボードが MIDI チャンネル 1 (シンセサイザーのデフォルトチャンネル) に出力されるように設定されていることを確認します。

アンプまたはミキサーの電源をオフまたはミュートした状態で、AC アダプターを Bass Station II ① 電源プラグをコンセントに差し込みます。リアパネルのスイッチを回してシンセサイザーの電源を入れます。② に 外付け DC 起動シーケンスが完了すると、Bass Station はパッチ 0 をロードし、LCD ディスプレイにその旨が表示されます。前回のセッションから保持されないシンセ初期設定のリストについては、付録の「前回のセッションから保存されていないシンセ設定」をご覧ください。

ミキサー/アンプ/パワードスピーカーをオンにし、**音量** コントロール ⑩ 再生時にスピーカーから適切な音量が出るまで調整します。

ヘッドフォンの使用

スピーカーやオーディオミキサーの代わりに、ヘッドフォンを使用することもできます。ヘッドフォンはリアパネルのヘッドフォン出力ソケットに接続します。⑧ ヘッドホンを接続してもメイン出力はアクティブのままです。**音量** コントロール ⑩ ヘッドホンのレベルも調整します。



警告

その Bass Station II ヘッドホンアンプは高い信号レベルを出力することができますので、音量を設定する際には注意してください。

パッチの読み込み

Bass Station II メモリには 128 個のパッチを保存できます。0 ~ 63 には、優れたファクトリーサウンドがプリロードされています。64 ~ 127 はユーザーパッチを保存するためのもので、すべて同じデフォルトの「初期」パッチがプリロードされています (22 ページの「Init Patch - パラメータテーブル」を参照)。

パッチボタンでパッチ番号までスクロールするだけでパッチが読み込まれます。⑧; パッチは即座にアクティブになり、LED ディスプレイに現在のパッチ番号が表示されます。パッチボタンを長押しすると、パッチを高速スクロールできます。



ヒント

パッチを変更すると、現在のシンセ設定は失われます。現在の設定が保存済みのパッチの修正版だった場合、その変更内容は失われます。そのため、新しいパッチをロードする前に、必ず設定を保存することをお勧めします。下記の「パッチの保存」をご覧ください。

パッチの保存

パッチは 128 のメモリロケーション (0 ~ 127) のいずれかに保存できますが、パッチ 0 ~ 63 のいずれかに保存すると、ファクトリープリセットのいずれかが上書きされることに注意してください。パッチを保存するには、**保存** ボタン ^[9] 現在のパッチ番号を示す LED ディスプレイが点滅します。このパッチを現在の設定で上書きするには、**保存** もう一度 ボタンを押します。LED ディスプレイにパッチが保存中であることが短時間表示されます。

現在の設定を、ディスプレイ上のパッチ番号とは別のメモリに保存するには (パッチをロードし、何らかの方法で変更した後、元のバージョンを上書きせずに変更したバージョンを保存したい場合など)、**保存** ボタンを押し、ディスプレイが点滅している間にパッチボタンを使って別のパッチメモリを選択します。選択したら、上書きしてもよいか確認するために、対象のパッチをキーボードで試聴することができます。**保存** もう一度 ボタンを押すとパッチが保存されます。LED ディスプレイにパッチが保存中であることが一瞬表示されます。

「LED 点滅」段階で保存手順を中止するには、**機能/終了** ボタン ^[5] 保存手順はキャンセルされ、Bass Station II 編集集中のパッチに戻ります。



ヒント

その Bass Station II ファクトリーパッチは、誤って上書きしてしまった場合は Novation のウェブサイトと Novation コンポーネントからダウンロードできます。
[SysEx 経由でパッチをインポートする \[65\]](#)。

基本操作 - サウンドの変更

気に入ったサウンドのパッチをロードしたら、シンセサイザーのコントロールを使って様々な方法でサウンドを変更できます。コントロールパネルの各エリアについてはマニュアルの後半で詳しく説明しますが、ここではいくつかの基本的なポイントについて説明します。

LED ディスプレイ

3 セグメントの英数字ディスプレイには通常、現在ロードされているパッチ番号 (0 ~ 127) が表示されます。「アナログ」パラメータ (ロータリーコントロールを回す、またはオンキー機能を調整するなど) を変更するとすぐに、パラメータ値 (ほとんどは 0 ~ 127 または -63 ~ +63) が表示され、右側の 2 つの矢印のいずれかがハイライト表示されます。これらの矢印は、パッチに保存されている値と一致させるためにコントロールをどの方向に回す必要があるかを示しています。コントロールを離すと、パッチ番号表示に戻ります。

フィルターノブ

シンセサイザーのフィルター周波数の調整は、ライブパフォーマンスにおけるサウンド調整の最も一般的な方法と言えるでしょう。そのため、フィルター周波数には大きなロータリーノブが装備されています。様々な種類のパッチを試して、フィルター周波数の変化が様々なサウンド特性にどのように変化するかを確認してください。また、基本的なフィルターシェイプによる様々な効果もご確認ください。

ピッチホイールとモジュレーションホイール

Bass Station II 標準的なシンセサイザーコントロールホイールが装備されている ^[2] キーボードの隣に、**ピッチ** そして **モッド** (変調)。 **ピッチ** コントロールはバネ式で、常に中央の位置に戻ります。

移動 **ピッチ** 演奏中の音符のピッチを常に上下させます。操作範囲は最大 12 半音上下ですが、オンキー機能を使用して調整できます。 **発振器** : **ピッチベンド範囲** (上部 C#)。

その **モッド** ホイールの正確な機能は、ロードされているパッチによって異なります。一般的には、合成音に表情や様々な要素を加えるために使用されます。よくある用途としては、音にビブラートを加えることが挙げられます。

割り当てることが可能です **モッド** ホイールを使って、サウンドを構成する様々なパラメータ、あるいは複数のパラメータの組み合わせを同時に変更することができます。このトピックについては、マニュアルの別の箇所で詳しく説明しています。「オンキー機能 (モジュレーションホイール)」を参照してください。 [オンキー機能 \[56\]](#)。

オクターブシフト

この 2 つのボタン ^[3] 押すたびにキーボードを 1 オクターブ上下にトランスポートします。最大で下方向に 4 オクターブ、上方向に 5 オクターブまでトランスポートできます。トランスポートするオクターブ数は LED ディスプレイに表示されます。両方のボタンを同時に押すと (リセット)、キーボードはデフォルトのピッチに戻り、最低音は中央 C の 1 オクターブ下になります。



転置

キーボードは半音単位で 1 オクターブ上または下に移調できます。

転調するには、**転置** ボタン ^[4] を押したまま、移調したいキーに対応するキーを押し続けます。移調は中央 C を基準とします。例えば、キーボードを 4 半音上にシフトするには、**転置** 中央 C の上の E を押します。通常のピッチに戻すには、同じ操作を実行し、ターゲット キーとして中央 C のみを選択します。

アルペジエーター

Bass Station II アルペジエーターを搭載しており、様々な複雑さとリズムのアルペジオをリアルタイムで演奏・操作できます。アルペジエーターは、Arp ボタンを押すことで有効になります。 ^[42] の上 ボタン ^[42] LED が点灯します。

単一のキーが押された場合、そのノートはアルペジエーターによってテンポコントロールで決定された速度で再トリガーされます。 ^[44] コードを演奏すると、アルペジエーターがその音を識別し、それらを同じ速度で順番に個別に演奏します (これはアルペジオ パターンまたは「アルペジオ シーケンス」と呼ばれます)。したがって、C メジャートライアドを演奏する場合、選択される音は C、E、および G になります。

調整する **リズム** ^[45]、**アルペジオモード** ^[46] そして **アルペジオオクターブ** ^[47] コントロールはパターンのリズム、シーケンスの演奏方法、そして音域を様々な方法で変化させます。 [???詳細については、「アルペジエーター セクション」を参照してください。](#)

オンキー機能



コントロールの数を減らすには Bass Station II (シンセサイザーをより小さく、すっきりと見せるために！) キーボード自体に、いくつかの設定オプションとセットアップオプションが割り当てられています。キーはコンピュータのキーボードのように Shift (または Ctrl、Fn) 機能を持つと考えてください。On-Key 機能は、**機能/終了** ボタン 5 キーを押しながら。各キーのオンキー機能は、キーボードのすぐ上のトップパネルに印刷されています。

オンキー機能の中には「バイステート」、つまり何かを有効または無効にする機能と、値の範囲で構成される「アナログ」パラメータがあります。オンキー機能モードに入ったら、パッチ/値ボタンを使って 8 状態または値を変更します。

押す **機能/終了** もう一度押すとオンキー機能モードが終了します。または、別のパラメータを変更したい場合は、**機能/終了** 次のパラメータのキーを押しながらボタンを押します。AFX モード [54] すべてのオンキー機能の詳細については、こちらをご覧ください。

ローカル制御

Bass Station II 高度な MIDI 実装を備えており、ほぼすべてのコントロールとシンセ パラメータが MIDI データを外部機器に送信します。同様に、シンセは DAW またはシーケンサーから受信した MIDI データによってほぼすべての点で制御できます。

ローカルコントロールはオンキー機能によって有効/無効になります **グローバル：地元** (上 A)。 **機能/終了** ボタン 5 キーを押します。値ボタンを使って 8 ローカルコントロールのオン/オフを切り替えます。ディスプレイに設定内容が表示されます。Function/Exit を押すと、オンキーモードを終了します。デフォルトではローカルモードはオンになっており、キーボードは正常に動作します。他の機器 (マスターキーボードなど) から MIDI 経由でシンセサイザーをコントロールする場合は、ローカルモードをオフにしてください。電源を入れ直すと、ローカルモードは常にオンになります。

Bass Station II 合成チュートリアル

このセクションでは、電子音生成と処理の一般原理について、以下の項目を含めて詳しく説明します。Bass Station II 関連する機能については、この章で詳しく説明します。アナログ音声合成に馴染みのない方は、この章を注意深くお読みいただくことをお勧めします。この分野に精通している方は、このセクションを飛ばして次のセクションに進んでください。

シンセサイザーがどのように音を生成するかを理解するには、音楽的なものも非音楽的なものも含め、音を構成する要素を理解することが役立ちます。

音を感知できる唯一の方法は、空気が鼓膜を規則的に周期的に振動させることです。脳はこれらの振動を（非常に正確に）無数の異なる種類の音のいずれかとして解釈します。

驚くべきことに、あらゆる音は 3 つの特性で説明でき、すべての音に必ずそれらが備わっています。それは以下のとおりです。

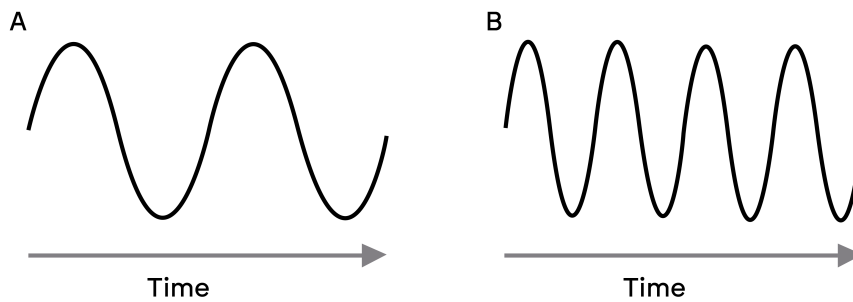
- ピッチ
- 音色
- 音量

ある音を他の音と区別する要素は、その音に最初に存在する 3 つの特性の相対的な大きさと、特性が音の持続時間中にどのように変化するかです。

音楽シンセサイザーでは、これら 3 つの特性、特に音の「寿命」の中でどのように変化させるかを意図的に精密に制御することを目指しています。これらの特性はしばしば異なる名前で呼ばれます。例えば、音量は振幅、音の大きさ、またはレベル、ピッチは周波数、音色はトーンと呼ばれることがあります。

ピッチ

前述の通り、音は空気が鼓膜を振動させることで知覚されます。音の高さは振動の速さによって決まります。成人の場合、音として知覚される最も遅い振動は 1 秒間に約 20 回で、脳はこれを低音として認識します。一方、最も速い振動は 1 秒間に数千回で、脳はこれを高音として認識します。



2つの波形（振動）のピークの数进行数えると、波形Bには波形Aのちょうど2倍のピークがあります（実際には波形Bは波形Aよりも1オクターブ高い音程です）。一定期間における振動の数によって音の高さが決まります。これが、音高が周波数と呼ばれることがある理由です。つまり、一定期間における波形のピークの数进行数えることで、音高、つまり周波数が決まるのです。

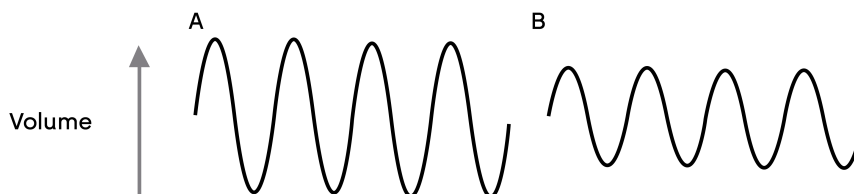
音色

音楽の音は、同時に発生する複数の異なる関連する音高から構成されています。最も低い音高は「基音」と呼ばれ、知覚される音の音符に対応します。音を構成する他の音高は、基音と単純な数学的比率で関連しており、これらは倍音と呼ばれます。各倍音の相対的な音量は、基音の音量と比較することで、音全体の音色、つまり「音色」を決定します。

ハープシコードとピアノという2つの楽器を、同じ音符を同じ音量で鍵盤で弾いたとします。音量と音程は同じであるにもかかわらず、2つの楽器の音色は明らかに異なります。これは、2つの楽器の音符生成機構が異なるため、異なる倍音成分が生成されるからです。ピアノの音に含まれる倍音成分は、ハープシコードの音に含まれる倍音成分とは異なります。

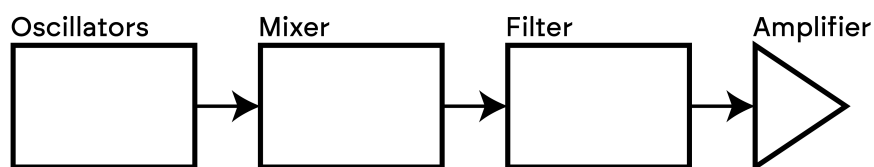
音量

音量は、音の振幅または大きさとも呼ばれ、振動の大きさによって決まります。簡単に言えば、ピアノを1メートル離れた場所から聴くと、50メートル離れた場所から聴くよりも大きく聞こえます。



たった3つの要素であらゆる音を定義できることを示したので、これらの要素を音楽シンセサイザーで実現する必要があります。シンセサイザーの異なるセクションが、これらの異なる要素をそれぞれ「合成」(または生成)するのは当然のことです。

シンセサイザーのセクションの一つである **発振器**は、音のピッチと倍音成分(トーン)を定義する生の波形信号を生成します。これらの信号は、**ミキサー**、そして得られた混合物は、**フィルター**これにより、特定の倍音成分を除去(フィルタリング)または強調することで、音色をさらに変化させることができます。最後に、フィルタリングされた信号は **増幅器**最終的な音量を決定します。



追加のシンセサイザーセクション - **LFO** そして **封筒** - 音の高さ、音色、音量を、**発振器**、**フィルター**そして **増幅器**時間の経過とともに音の特徴が変化し、進化していく可能性があります。**LFO**そして **封筒**他のシンセサイザーセクションを制御(変調)することだけが目的であるため、一般的に「モジュレーター」と呼ばれます。

これらのさまざまなシンセサイザーセクションについて、ここでさらに詳しく説明します。

発振器とミキサー

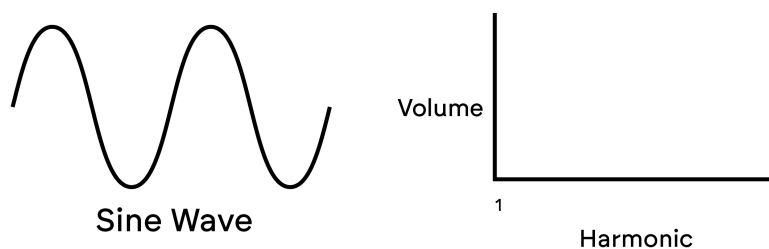
オシレーター部はシンセサイザーの心臓部です。電子波(最終的にスピーカーに送られる際に振動を生み出す)を生成します。この波形は、キーボードで演奏された音符、または受信した MIDI ノートメッセージに含まれる音高によって制御可能な音程で生成されます。波形の独特の音色は、実際には波形の形状によって決まります。

何年も前、音楽合成の先駆者たちは、音楽の音作りに最も有用な倍音を多く含む、特徴的な波形がいくつかあることを発見しました。これらの波形の名前は、オシロスコープと呼ばれる機器で観測した際の実際の形状を反映しており、正弦波、矩形波、ノコギリ波、三角波、ノイズです。Bass Station II のオシレーターセクションでは、これらすべての波形を生成できるほか、従来とは異なるシンセ波形も生成できます。(ノイズは実際には独立して生成され、ミキサーセクションで他の波形とミックスされることに注意してください。)

各波形(ノイズを除く)には、音楽に関連した特定の倍音セットがあり、シンセサイザーのその他のセクションで操作できます。

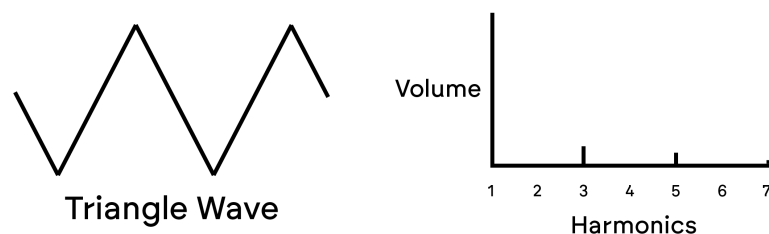
下の図は、これらの波形がオシロスコープ上でどのように見えるかを示し、それぞれの倍音の相対的なレベルを示しています。最終的な音色を決定するのは、波形に含まれる様々な倍音の相対的なレベルであることを忘れないでください。

正弦波



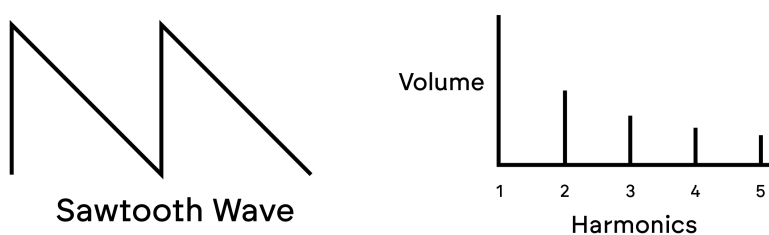
これらは1つの倍音しか持ちません。正弦波は、この単一のピッチ（周波数）しか持たないため、「最も純粋な」音を生み出します。

三角波



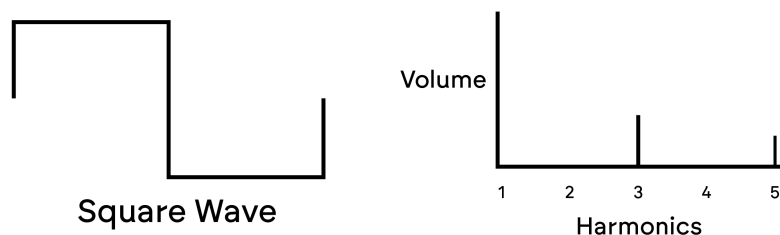
これらには奇数倍音のみが含まれます。それぞれの音量は、倍音列における位置の2乗に比例して減少します。例えば、5次倍音の音量は基音の25分の1です。

のこぎり波



これらは倍音が豊富で、基本周波数の偶数倍音と奇数倍音の両方を含みます。それぞれの音量は、倍音列における位置と反比例します。

矩形波/パルス波

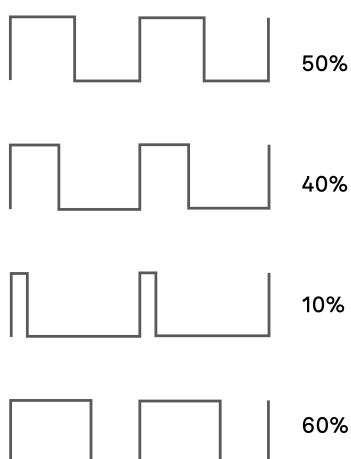


方形波/パルス波には奇数次高調波のみが含まれ、その音量はノコギリ波の奇数次高調波と同じです。

方形波は、「ハイ」状態と「ロー」状態の時間が等しくなります。この比率は「デューティサイクル」と呼ばれます。方形波のデューティサイクルは常に 50% です。つまり、周期の半分は「ハイ」、残りの半分は「ロー」の状態になります。Bass Station II 基本的な矩形波のデューティサイクルを調整できます (形より「矩形」に近い波形を生成するために、コントロールを調整します。これらはパルス波形と呼ばれることもあります。波形が矩形に近づくにつれて、偶数倍音が多く含まれ、波形の響きが変化し、より「鼻にかかった」ような音になります。

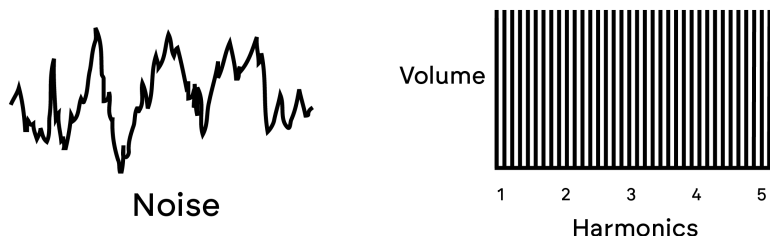
パルス波形の幅 (「パルス幅」) は、変調器によって動的に変化させることができます。これにより、波形の倍音成分が絶えず変化します。パルス幅を中程度の速度で変化させると、波形に「太い」質感を与えることができます。

パルス波形は、デューティサイクルが 40% でも 60% でも同じように聞こえます。これは、波形が単に「反転」され、倍音の内容がまったく同じであるためです。



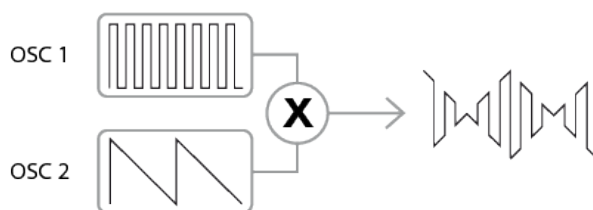
ノイズ

ノイズはランダム信号であり、基本周波数を持たない（したがってピッチ特性を持たない）ため、あらゆる周波数が含まれ、すべて同じ音量です。ピッチを持たないため、ノイズは効果音やパーカッションのような音の作成によく使用されます。



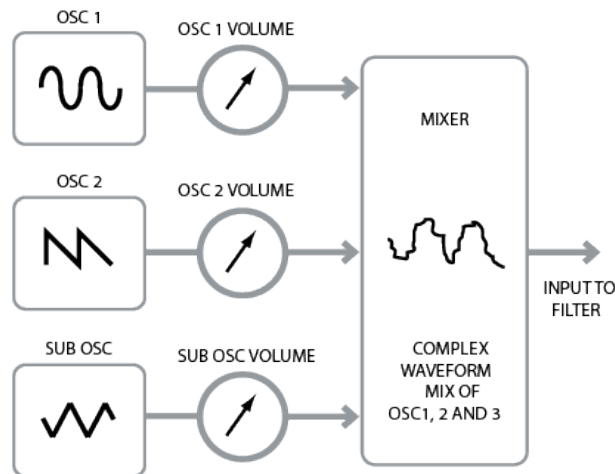
リングモジュレーション

リング モジュレーターは、2 つの発振器からの信号を受け取り、それらを効果的に「乗算」するサウンドジェネレーターです。Bass Station II リングモジュレーターは、オシレーター 1 とオシレーター 2 を入力として使用します。出力は、2 つのオシレーター信号に含まれる様々な周波数と倍音成分に依存し、元の信号に含まれる周波数に加えて、和周波数と差周波数の連続で構成されます。



ミキサー

生成可能な音域を拡張するために、一般的なアナログシンセサイザーには複数のオシレーターが搭載されています。複数のオシレーターを用いて音色を作り出すことで、非常に興味深い倍音のミックスを実現できます。また、個々のオシレーターをわずかにデチューンすることで、非常に暖かく「ファット」なサウンドを作り出すこともできます。Bass Station II のミキサーを使用すると、オシレーター 1 と 2 の波形、個別のサブオクターブ オシレーター、ノイズ ソース、リング モジュレーター出力、外部信号をすべて必要に応じてミックスしたサウンドを作成できます。



フィルター

Bass Station II 減算方式の音楽シンセサイザーです。減算方式とは、合成プロセスのどこかで音の一部が減算されることを意味します。

オシレーターは生の波形に豊富な倍音成分を提供し、フィルター セクションでは制御された方法で倍音の一部を減算します。

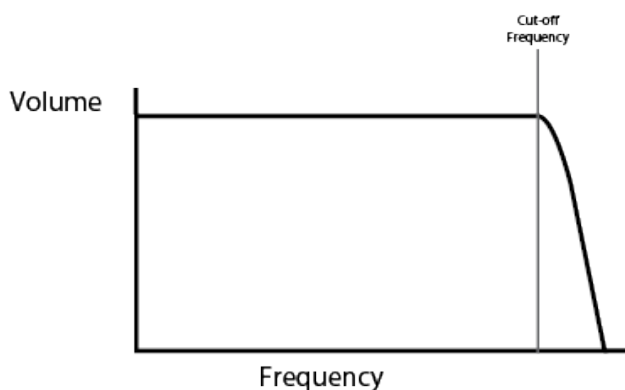
7 種類のフィルターが利用可能 Bass Station II これらはすべて、ローパス、バンドパス、ハイパスという 3 つの基本フィルター タイプのバリエーションです。シンセサイザーで最も一般的に使用されるフィルター タイプはローパスです。ローパス フィルターでは、「カットオフ周波数」が選択され、この周波数より低い周波数は通過し、高い周波数はフィルターで除去されます。フィルター周波数パラメーターの設定により、どの周波数より高い周波数が除去されるかが決まります。波形から倍音を除去するこの処理により、サウンドの特性や音色が変わります。周波数パラメーターが最大するとき、フィルターは完全に「オープン」になり、生のオシレーター波形から周波数が除去されることはありません。

実際には、ローパスフィルターのカットオフポイントを超える倍音の音量は、急激ではなく徐々に減少します。カットオフポイントを超えて周波数が上昇するにつれて、これらの倍音の音量がどれだけ急速に減少するかは、フィルターのスロープによって決まります。スロープは「オクターブあたりの音量単位」で測定されます。音量はデシベルで測定されるため、このスロープは通常、オクターブあたりのデシベル数 (dB/oct) で表されます。数値が高いほど、カットオフポイントを超える倍音の除去が大きくなり、フィルタリング効果がより顕著になります。Bass Station II のフィルター セクションには、12 dB/oct と 24 dB/oct の 2 つのスロープがあります。

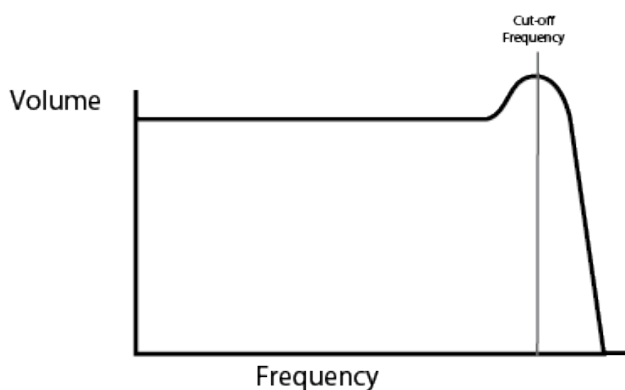
フィルターのもう一つの重要なパラメータはレゾナンスです。フィルターレゾナンスコントロールによって、カットオフポイントの周波数の音量を上げることができます。これは、サウンドの特定の倍音を強調するのに便利です。

レゾナンスを上げると、フィルターを通過する音に口笛のような質感が加わります。レゾナンスを非常に高いレベルに設定すると、信号が通過するたびにフィルターが自己発振するようになります。その結果生成される口笛のような音は、実際には純粋な正弦波であり、そのピッチは Frequency ノブ (フィルターのカットオフポイント) の設定に依存します。このレゾナンスによって生成された正弦波は、必要に応じて追加の音源としていくつかのサウンドに使用できます。

下の図は、典型的なローパスフィルタの応答を示しています。カットオフポイントを超える周波数は音量が低下します。

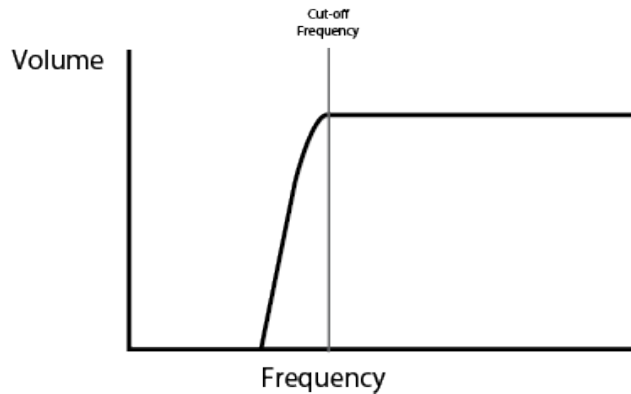


共鳴が追加されると、カットオフポイント周辺の周波数の音量がブーストされます。

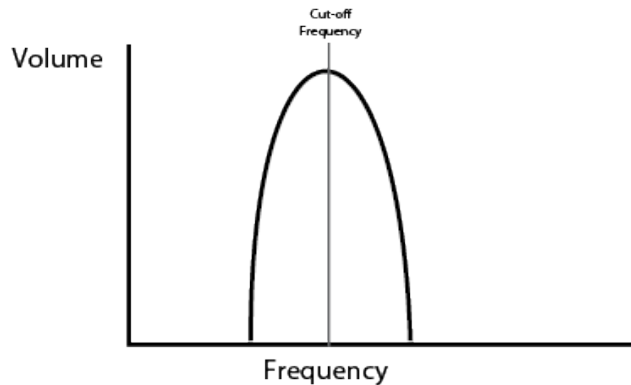


従来のローパスフィルタータイプに加えて、ハイパスとバンドパスタイプもあります。Bass Station II フィルターの種類は、形スイッチ³²。

ハイパスフィルターはローパスフィルターに似ていますが、「逆の意味で」動作し、カットオフポイントより下の周波数はカットオフされます。カットオフポイントより上の周波数は通過します。フィルター周波数パラメータを 0 に設定すると、フィルターは完全に開き、オシレーターの生の波形からどの周波数もカットされません。



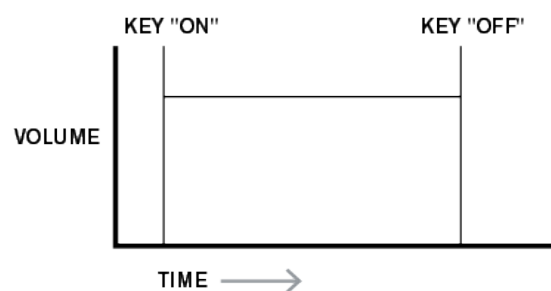
バンドパスフィルターを使用すると、カットオフポイントを中心とした狭い帯域の周波数のみが通過します。帯域の上下の周波数は除去されます。このタイプのフィルターを完全に開き、すべての周波数を通過させることは不可能です。



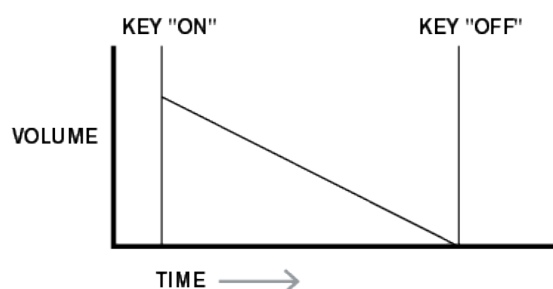
エンベロープとアンプ

前の段落では、音のピッチと音色の合成について説明しました。合成チュートリアル 次の部分では、音量を制御する方法について説明します。楽器によって生成される音の音量は、楽器の種類によって、音符の長さに応じて大きく変化することがよくあります。

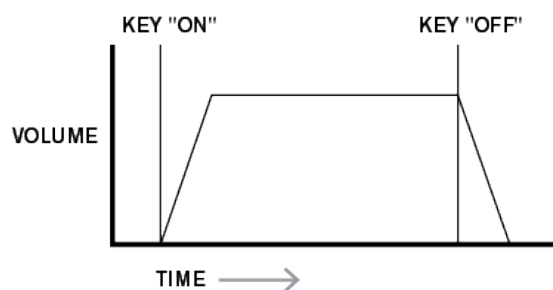
例えば、オルガンで演奏された音符は、鍵盤が押されるとすぐに最大音量に達します。鍵盤を離すまで最大音量が維持され、離すと音量は瞬時にゼロに下がります。



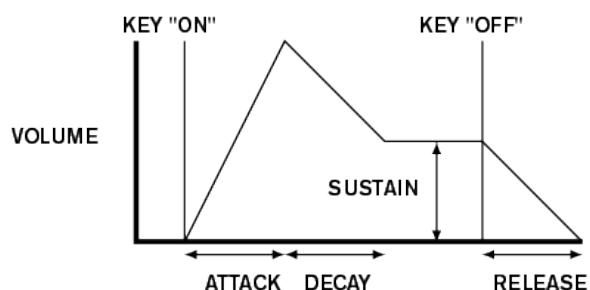
ピアノの音は、キーを押すとすぐに最大音量に達し、キーを押しても数秒後に音量が徐々にゼロまで下がります。



ストリングセクションのエミュレーションは、キーが押された瞬間から徐々に最大音量に達します。キーが押されている間は最大音量を維持しますが、キーを放すと音量はゆっくりとゼロまで下がります。



アナログシンセサイザーでは、音符の持続時間中に発生するサウンドの特性の変化は、エンベロープジェネレーターと呼ばれるセクションによって制御されます。Bass Station II 2つのエンベロープ・ジェネレーターを搭載しています。1つ (Amp Env) は常にアンプファイアーと連動しており、ノートの実演奏時にその振幅 (つまり音量) を制御します。各エンベロープ・ジェネレーターには4つのメイン・コントロールがあり、エンベロープの形状 (ADSRパラメーターと呼ばれることが多い) を調整します。



攻撃時間

キーを押してから音量がゼロから最大音量まで上昇するまでの時間を調整します。ゆっくりとフェードインするサウンドを作成するのに使用できます。

減衰時間

キーが押されている間に、音量が最初の最大音量からサステイン コントロールで設定されたレベルまで下がるまでの時間を調整します。

サステインレベル

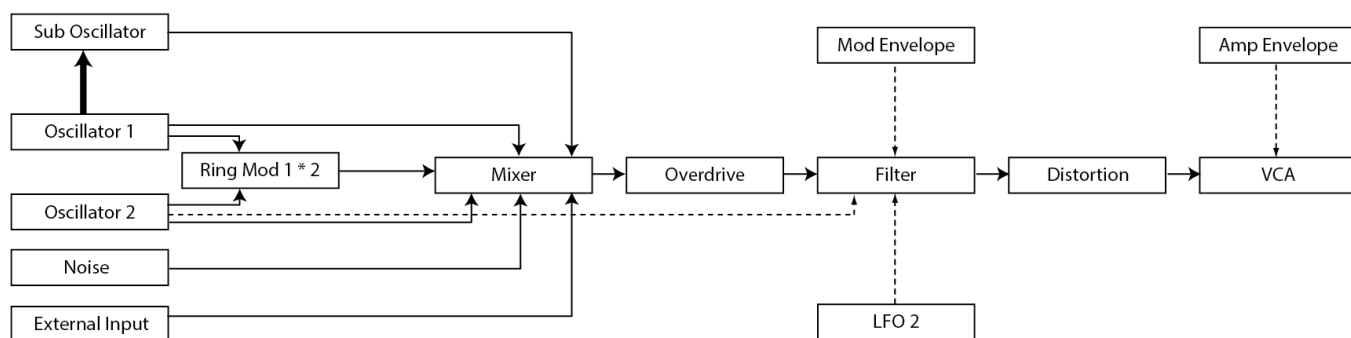
これは、期間ではなくレベルを設定するという点で、他のエンベロープ コントロールとは異なります。

ディケイタイムが経過した後、キーが押されている間エンベロープが維持する音量レベルを設定します。

Bass Station II ブロック図

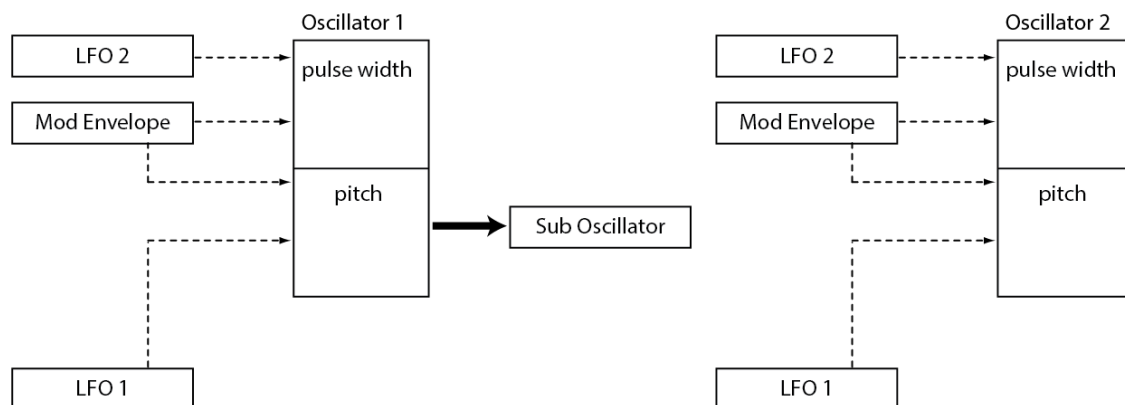
Bass Station II ブロック図

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



Bass Station II 発振器変調制御

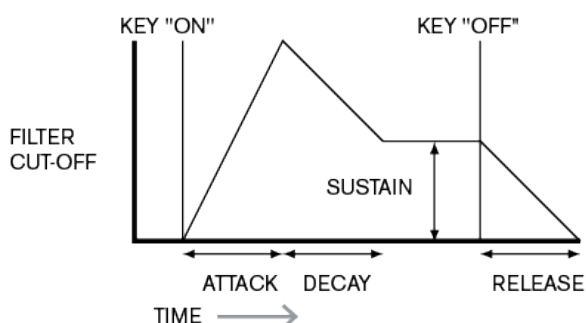
- 1. Mod flow ---→
- 2. Sub Osc control from Osc 1 ➡



リリース時間

キーを離してからサステインレベルから音量がゼロに下がるまでの時間を調整します。フェードアウトのようなサウンドを作るのに使えます。

ほとんどのシンセサイザーは複数のエンベロープを生成できます。前述の通り、アンプには常に 1 つのエンベロープが適用され、各音符の音量を調整します。追加のエンベロープを使用することで、各音符の持続時間中にシンセサイザーの他のセクションを動的に変化させることができます。Bass Station II の 2 番目のエンベロープジェネレーター (**モッド環境**) は、フィルターのカットオフ周波数、または発振器の矩形波出力のパルス幅を変更するために使用できます。



LFO

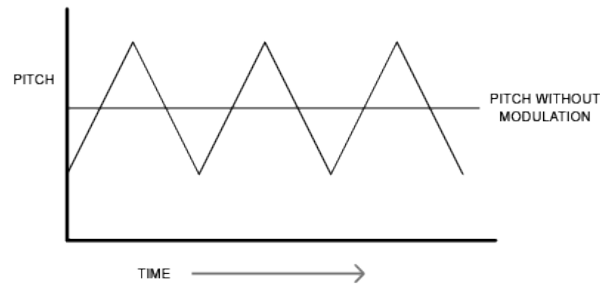
エンベロープ・ジェネレーターと同様に、シンセサイザーの LFO (低周波発振器) セクションはモジュレーターです。音の合成そのものの一部ではなく、シンセサイザーの他のセクションを変化させる (または変調する) ために使用されます。例えば、LFO はオシレーターのピッチやフィルターのカットオフ周波数、その他多くのパラメータを変化させることができます。

ほとんどの楽器は、音量だけでなく音程や音色も時間とともに変化します。時にこれらの変化は非常に微妙なものですが、最終的な音色の特徴を大きく左右します。

エンベロープは単音の持続時間中に単発のモジュレーションを制御するのに対し、LFO は周期的な波形またはパターンを繰り返してモジュレーションを行います。前述のように、オシレーターは一定の波形を生成します。これは、正弦波や三角波などの繰り返し波形になります。LFO も同様の方法で波形を生成しますが、通常は人間の耳が直接認識できる音を生成するには低すぎる周波数で生成されます。エンベロープと同様に、LFO によって生成された波形はシンセサイザーの他の部分に送られ、サウンドに時間経過に伴う変化、つまり「動き」を与えることができます。

この低周波をオシレーターのピッチに適用するとどうなるか想像してみてください。その結果、オシレーターのピッチは元のピッチからゆっくりと上下に変化します。これは、例えばバイオリニストが弓で弦を弾きながら指を上下に動かすような効果をシミュレートします。この微妙なピッチの上下動は「ビブラート」効果と呼ばれます。

LFO でよく使われる波形は三角波です。



あるいは、同じ LFO 信号がオシレーターのピッチではなくフィルターのカットオフ周波数を変調すると、「ワウワウ」と呼ばれるよく知られたウォブリング効果が得られます。

まとめ

シンセサイザーは、主に 5 つのサウンド生成またはサウンド変更 (変調) ブロックに分類できます。

1. さまざまなピッチの波形を生成する発振器。
2. 発振器からの出力をミックスする (そしてノイズやその他の信号を追加する) ミキサー。
3. 特定の倍音を除去して、サウンドの特性や音色を変えるフィルター。
4. エンベロープ ジェネレーターによって制御されるアンプ。音符が演奏されると時間の経過とともに音量が変化します。
5. 上記のいずれかを変調するために使用できる LFO とエンベロープ。

シンセサイザーで得られる楽しみの多くは、工場出荷時にプリセットされたサウンド (パッチ) を試したり、新しいサウンドを作成したりすることです。

実際に体験してみることに代わるものではありません。調整を試みる Bass Station II のさまざまなコントロールにより、さまざまなシンセセクションがどのように変化し、新しいサウンドを形成するのかをより深く理解できるようになります。

この章で学んだ知識と、ノブやスイッチを微調整したときにシンセ内で実際に何が起きているかを理解すれば、新しくエキサイティングなサウンドを作成するプロセスが容易になります。

Bass Station II 詳細

発振器セクション



Bass Station II のオシレーターセクションは、2 つの同一のプライマリーオシレーターと、常にオシレーター 1 に周波数ロックされている「サブオクターブ」オシレーターで構成されています。プライマリーオシレーターであるオシレーター 1 とオシレーター 2 は、1 つのコントロールセットを共有しています。コントロールされるオシレーターは、**発振器** スイッチ **18** 片方のオシレーターを調整した後、もう片方のオシレーターを選択し、同じコントロールを使って、最初のオシレーターの設定を変更することなく、サウンド全体への寄与を調整できます。2 つのオシレーター間のコントロールの割り当てを何度も変更することで、理想のサウンドが得られます。

したがって、現在選択されている発振器に応じて、次の説明は 2 つの発振器に等しく適用されます。

波形

波形スイッチ **13** 4 つの基本波形から 1 つを選択します - $\sim$ 正弦、 $\wedge$ 三角形、 $\nearrow$ (上昇) 鋸歯状または $\square$ 矩形波/パルス波。スイッチの上にある LED で現在選択されている波形を確認できます。

発振器ピッチ

3 つのコントロール **範囲**、**粗い** そして **大丈夫** オシレーターの基本周波数 (またはピッチ) を設定します。**範囲** このボタンは、伝統的な「オルガンストップ」単位を選択します。16 フィートで最低周波数、2 フィートで最高周波数となります。ストップの長さが 2 倍になると周波数は半分になり、キーボードの同じ位置で演奏された音のピッチは 1 オクターブ下に移動します。**範囲** 8' に設定すると、キーボードは中央 C を中心とするコンサートピッチになります。LED は現在選択されているストップ長を示します。

その **粗い** そして **大丈夫** ロータリーコントロールは、それぞれ 1 オクターブと 1 半音の範囲でピッチを調整します。OLED ディスプレイには、パラメータ値が表示されます。**粗い** 半音単位 (12 半音 = 1 オクターブ) **大丈夫** セント単位 (100 セント = 1 半音)。

変調

どちらのオシレーターの周波数も、LFO 1 または Mod Env エンベロープのいずれか（または両方）で変調することで変化させることができます。2 つのピッチコントロール、**LFO1 の深さ** ^[17]そして **モット環境深度** ^[16]それぞれのモジュレーション ソースの深さ（強度）を制御します。

オシレーターのモジュレーションには LFO 1 のみが使用されます。オシレーターのピッチは最大 5 オクターブまで変化しますが、LFO 1 のデプスコントロールは、低いパラメーター値（±12 未満）でより細かい解像度が得られるように調整されています。これは、音楽的な用途ではより有効であるためです。



ヒント

以下のパラメータ設定は、音楽的に有用なピッチスイングを生成します: 6 = 半音 12 = 全音 22 = 完全五度 32 = 1 オクターブ 56 = 2 オクターブ 80 = 3 オクターブ

負の値 **LFO1 の深さ** モジュレーション LFO 波形を「反転」します。この効果は、非正弦 LFO 波形の場合により顕著になります。

LFO モジュレーションを追加すると、LFO の波形が正弦波または三角波で、LFO のスピードが速すぎず遅すぎずであれば、心地よいビブラートを加えることができます。ノコギリ波や矩形波の LFO 波形を使用すると、よりドラマチックで独特な効果が得られます。

エンベロープモジュレーションを加えると、演奏中のノートの長さに応じてオシレーターのピッチが変化するという興味深い効果が得られます。コントロールは「センターオフ」で、LED ディスプレイには調整に応じて -63 ~ +63 の範囲が表示されます。パラメータ値を最大に設定すると、オシレーターのピッチは 8 オクターブ変化します。パラメータ値が 8 の場合、モジュレーションエンベロープの最大レベル（例えば、サステインが最大の場合）でオシレーターのピッチが 1 オクターブシフトします。負の値を設定すると、ピッチ変化の方向が反転します。つまり、エンベロープのアタックフェーズでピッチが下がる場合です。 **モット環境深度** マイナス設定になっています。

パルス幅

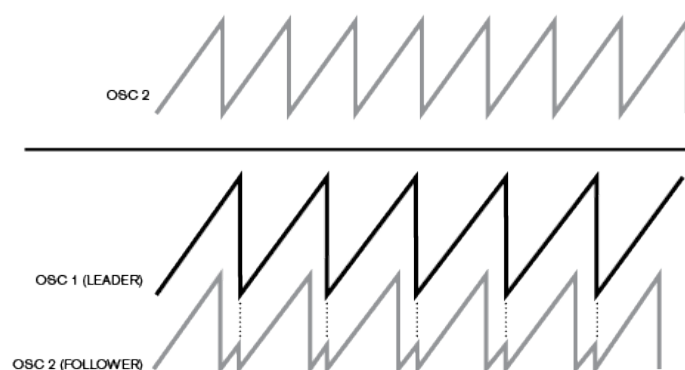
オシレーターの波形をスクエア/パルスに設定すると、波形のパルス幅またはデューティ サイクルを変更することで、「エッジの効いた」スクエア波の音色を変更できます。

パルス幅変調ソーススイッチ ^[18]デューティサイクルを手動または自動で変更することができます。マニュアル、その **パルス幅 コントロール** ^[19]有効の場合、パラメータの範囲は 5 ~ 95 で、50 は矩形波（デューティサイクル 50%）に相当します。時計回りまたは反時計回りに極端に設定すると、非常に狭い正または負のパルスが生成され、コントロールを進めるにつれて音が細く「リーディー」な音になります。

パルス幅は、スイッチを動かすことで、モジュレーションエンベロープまたは LFO 2 のいずれか (または両方) で変調することもできます。^[18] 他の位置に移動します。LFO モジュレーションによるパルス幅への音響効果は、使用する LFO の波形と速度に大きく依存しますが、エンベロープモジュレーションを使用すると、ノートの倍音成分が持続時間とともに変化し、優れた音色効果を生み出すことができます。

発振器同期

オシレーターシンクとは、1つのオシレーター (オシレーター 1 とオシレーター 2) を Bass Station II) は、波形に倍音を追加し、別の波形 (オシレーター 2) を生成します。これは、オシレーター 1 の波形でオシレーター 2 の波形を「リトリガー」することで、オシレーター 2 の波形が 1 周期完了する前に生成されます。これにより、興味深い音響効果が得られます。その効果はオシレーター 1 の周波数の変化に応じて変化し、2 つのオシレーターの周波数比にも依存します。追加された倍音は、基本周波数と音楽的に関連している場合とそうでない場合があります。下の図は、このプロセスを示しています。



一般的には、ミキサーセクションの Osc 1 のボリュームを下げることをお勧めします。^[26] 効果は聞こえません。オシレーター同期はオンキー機能によって有効になります。 **発振器: オシレーター 1-2 同期** (D が高いほど)。同期 1-2 導かれた^[20]点灯すると **オシレーター 1-2 同期** が選択されます。

サブ発振器

2 つの主要な発振器に加えて、Bass Station II サブオクターブオシレーターを搭載しており、その出力をオシレーター 1 とオシレーター 2 のオシレーターに加えることで、素晴らしいベースサウンドを作ることができます。サブオシレーターの周波数は常にオシレーター 1 の周波数にロックされており、ピッチはオシレーター 1 の 1 オクターブ下、または 2 オクターブ下になります。 **サブオシレーターオクターブ スイッチ**^[21]。

サブオシレーターの波形はオシレーター 1 とは独立して選択可能で、 **波 スイッチ**^[22] オプションは次のとおりです。 $\sim$ 正弦波、 $\sqcap$ 狭い脈波または $\square$ 方形波。

両方のサブオシレータースイッチには、現在の設定を確認するための LED セットが装備されています。サブオシレーターの出力はミキサーセクションに送られ、必要に応じてシンセサウンドに追加されます。

パラフォニックモード

その Bass Station II は本質的にはモノフォニック・シンセサイザーです。しかし、パラフォニック・モードを有効にすると、異なる演奏の可能性が生まれます。パラフォニックとは、2 つのオシレーターを個別に使用し、別々のキーでトラッキングできることを意味します。

モノシンセモードでは、両方のオシレーターを最大にすると、互いにデチューンされているかどうかに関係なく、両方のオシレーターがキーボードに同時に追従します。パラフォニックモードを有効にすると、キーボードで 2 つのキーを弾くと、2 つのオシレーターを分離して個別に演奏できるようになります。パラフォニックモードでは、2 つのオシレーターは同じアンプとフィルターを共有します。

パラフォニックモードを有効にするには、機能ボタンを押したままダブルタップします **オシレーター 1-2** 同期ディスプレイが「P-0」に変わります。パッチ値ボタンを使って、パラフォニックモードを有効 (P-1) または無効 (P-0) に切り替えます。パラフォニックモードはパッチごとに保存できます。デフォルトでは、パラフォニックモードは常にオフになっています。

発振器エラー

さらに破壊的なサウンドを演出するために、キーを押すたびにオシレーターのデチューンをランダムに変化させる機能が追加されました。このデチューンは擬似乱数関数に従うため、キーを押すたびに変化し、まるで古いアナログシンセサイザーのような印象を与えます。

発振器エラーをオンにするには: ファンクションキーを押しながら **ピッチベンド範囲** 2 回押すと画面が「E-0」に変わります。パッチ値キーを使って、この値を 0~7 の範囲で変更します。0 はエラーなし、7 は最大約 1 半音のエラーを表します。

オシレーターのエラーをパッチに保存できます。デフォルトでは 0 (エラーなし) です。パラフォニックモードでは、各パートごとにエラーが異なります。

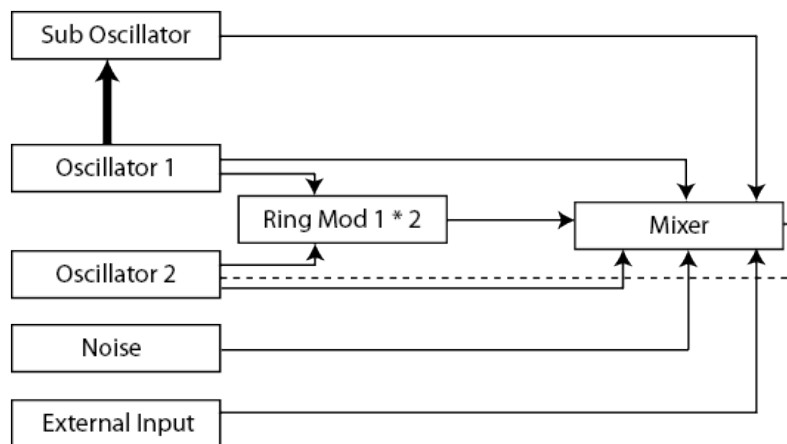
拡張サブオシレーターチューニング

デフォルトでは、サブオシレーターはオシレーター 1 のピッチに追従します。Coarse/Fine コントローラーを使用することで、サブオシレーターをオシレーター 1 からデチューンすることが可能です。これにより、3 つのオシレーターすべてを異なるピッチにチューニングし、1 回のキー操作で興味深いインターバルやトライアドコードを作成できます。

サブオシレーターのチューニングを調整するには、**関数** 発振器を調整しながらキーを押す **粗い/細かい** コントロールを調整します。

サブオシレーターのデチューンを 0 に設定すると、オシレーター 1 のデチューンと一致します (デフォルト)。

ミキサーセクション



基本的に標準的な 6-into-1 モノ ミキサーを使用して、さまざまなサウンドソースの出力をさまざまな割合でミックスし、全体的なシンセサウンドを生成することができます。

2つのオシレーターとサブオシレーターには専用の固定レベルコントロールがあり、オシレーター1^[26]、オシレーター2^[27]そしてサブ^[28]他の3つのソース（ノイズソース、リングモジュレーター出力、外部入力）は、単一のレベルコントロールを共有しますが、3つを自由に組み合わせて使用できます。ノイズ/リング/内線スイッチ^[30]第4レベルの制御を割り当てる^[29]一度に3つのソースの1つに切り替えます。1つのソースのミックスレベルを設定したら、スイッチを^[30]別の位置に移動し、最初のソースのレベルを変えずにそのソースをミックスに追加します。

フィルターセクション



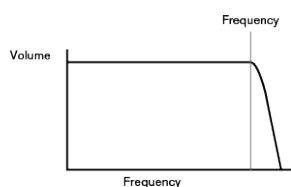
ミキサーでさまざまな信号ソースから作成された合計は、フィルター セクションに送られます。Bass Station II のフィルター セクションはシンプルかつ伝統的であり、少数の単機能コントロールのみで構成できます。

フィルタータイプ

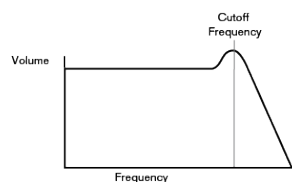
その **タイプ** スイッチは 2 つのフィルター スタイルのいずれかを選択します。 **クラシック** そして **酸**。

酸 フィルターセクションを固定スロープ、4 ポール (24dB/oct) のローパスフィルターに設定します。ローパスフィルターは高域をカットするため、このフィルター設定は様々なベースサウンドに適しています。このフィルタータイプは、1980 年代に人気を博した様々なアナログシンセに採用されていたシンプルなダイオードラダー型フィルターをベースとしており、独特のサウンド特性を持っています。 **酸** が選ばれる **タイプ**、その **スロープ** そして **形** スイッチは動作しません。

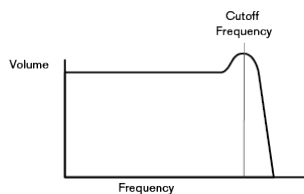
いつ **タイプ** 設定されている **クラシック** フィルタは変数型として設定され、**形** そして **スロープ** スイッチで設定できます。ローパス (**LP**)、バンドパス (**BP**) またはハイパス (**HP**) 特性は、**形**; **スロープ** 帯域外周波数に適用される除去度合いを設定します。 **24 デシベル** 位置は、 **12 デシベル**; 帯域外周波数は、設定が急峻なほど、より激しく減衰されます。



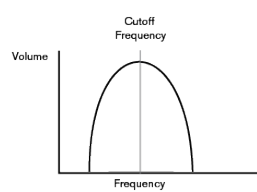
ローパス 24dB (クラシック/アシッド)



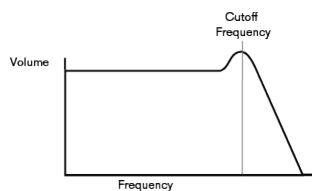
ローパス 12dB



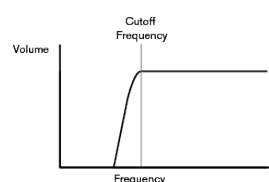
ローパス 24dB (クラシック/アシッド) 共鳴付き



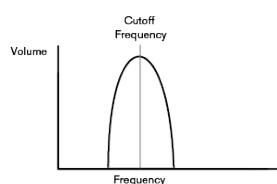
バンドパス 12dB



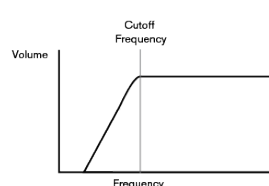
ローパス 12dB、共鳴あり



ハイパス 24dB



バンドパス 24dB



ハイパス 12dB

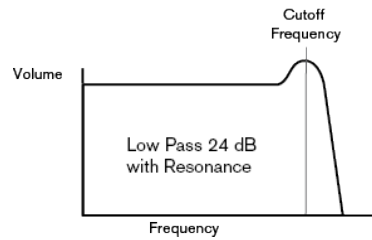
頻度

大型ロータリー **頻度** コントロール ³³ カットオフ周波数を設定します **酸** フィルターの種類と **クラシック** フィルタータイプ **形** 設定されている **HP** または **LP** クラシックバンドパスフィルタを設定すると、**頻度** 通過帯域の中心周波数を設定します。

フィルター周波数を手動でスワイプすると、ほぼすべてのサウンドに「ハードからソフト」な特性が適用されます。

共振

その **共振** コントロールは、設定された周波数の周りの狭い周波数帯域で信号にゲインを追加します。**頻度** コントロール。スワイプフィルターの効果をかなり強調できます。レゾナンスパラメーターを上げると、カットオフ周波数の変調が強調され、エッジの効いたサウンドになります。 **共振** また、 **頻度** コントロールすることで、より顕著な効果が得られます。



フィルタ変調

フィルターの周波数パラメータは、LFO2 の出力とモジュレーションエンベロープによって自動的に変換、または変調されます。どちらか一方、あるいは両方のモジュレーション方式が使用可能で、それぞれに専用の強度コントロールがあります。**LFO 2 の深さ** ^[37] LFO 2 と **モッド環境深度** ^[35] モジュレーションエンベロープ用です。(オシレーターのモジュレーションに LFO 1 と Mod Env を使用するのと比較してください。)

フィルターモジュレーションには LFO 2 のみが使用されます。フィルター周波数は最大 8 オクターブまで変化します。



注記

LFO 2 の Depth パラメータとフィルタ周波数の関係の例を以下に示します。

- 1 = 76 セント
- 16 = 1 オクターブ
- 32 = 2 オクターブ

負の値 **LFO 2 の深さ** モジュレーション LFO 波形を「反転」します。この効果は、非正弦 LFO 波形の場合により顕著になります。

LFO でフィルター周波数を変調すると、独特な「ワウワウ」のような効果が得られます。LFO 2 を非常に遅い速度に設定すると、サウンドのエッジが徐々に硬くなり、その後柔らかくなる効果が得られます。

フィルターのアクションがエンベロープ 2 によってトリガーされると、フィルターのアクションはノート
の長さに応じて変化します。エンベロープのコントロールを慎重に調整することで、非常に心地よい
サウンドを生み出すことができます。例えば、ノートのアタックフェーズとフェードアウトフェーズ
で、サウンドのスペクトル成分を大きく変化させることができます。 **モッド環境深度** モジュレーション
の「深さ」と「方向」をコントロールします。値が高いほど、フィルターがスweepする周波数範囲
が広がります。パラメーターを最大値に設定すると、Envelope 2 の Sustain を最大に設定した際に、
フィルター周波数は 8 オクターブの範囲で変化します。正の値と負の値ではフィルターは逆方向にス
weepしますが、その可聴結果は使用しているフィルタータイプによってさらに変化します。

オーバードライブ

フィルターセクションには専用のドライブ (または歪み) ジェネレーターが含まれています。 **オーバ
ードライブ** コントロール ³⁴ 信号に適用される歪み処理の度合いを調整します。ドライブはフィルターの
前に加えられます。

調整可能なフィルタートラッキング

フィルタートラッキングとは、フィルター周波数のカットオフ位置がキーボードの音に追従すること
です。これにより、フィルターカットオフの追従度合いをコントロールし、より自然なサウンドを得るこ
とができます。通常、高音域では音色が明るくなり、フィルターが開いて高音域を通過させるのと似て
います。

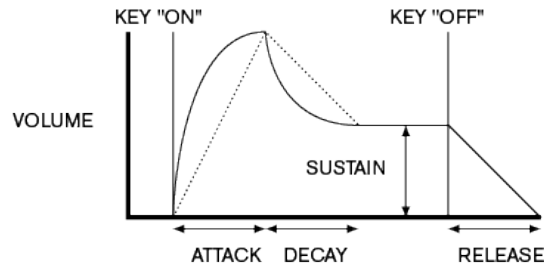
フィルタートラッキングは、ファンクションキーを押しながら **フィルター周波数** キーを 2 回押します。
ディスプレイの表示が「F-0」に変わります。これはフィルタートラッキングが完全にオンになっている
ことを意味します。

パッチ値ボタンを使用して、この値を 0 ~ 7 の範囲で変更できます。0 は完全なフィルタートラッキ
ング、7 はフィルタートラッキングなしです。

フィルタートラッキング設定はパッチごとに保存できます。デフォルトでは常に完全にオンになってい
ます。

封筒セクション

Bass Station II キーを押すたびに 2 つのエンベロープが生成され、シンセサウンドを様々な方法で変化
させることができます。エンベロープのコントロールは、おなじみの ADSR コンセプトに基づいていま
す。



ADSR エンベロープは、音の振幅（音量）を時間経過とともに変化させることで、最も簡単に視覚化できます。音の「寿命」を表すエンベロープは、以下の 4 つの明確なフェーズに分けられます。

- **攻撃** – ノートがゼロ（例えば、キーが押された時点）から最大レベルまで上昇するのにかかる時間。アタックタイムを長くすると、「フェードイン」効果が得られます。
- **減衰** – アタックフェーズの終了時に到達した最大値から、サステイン パラメータで定義された新しいレベルまでレベルが下がるのにかかる時間。
- **持続する** – これは振幅値で、最初のアタックとディケイ段階の後、つまりキーを押し続けている間のノートの音量を表します。サステインの値を低く設定すると、非常に短いパーカッシブな効果が得られます（アタックとディケイの時間が短い場合）。
- **リリース** – これは、キーを離した後、音符の音量がゼロに戻るまでの時間です。リリースの値を大きくすると、キーを離した後も音は聞こえ続けます（ただし、音量は減少します）。

上記では ADSR を音量の観点から論じましたが、Bass Station II 2 つの独立したエンベロープジェネレーターが装備されており、**アンプエンベロープ**そして**モッド環境**。

アンプエンベロープ - 振幅エンベロープ - シンセ信号の振幅を制御するエンベロープで、常に出力段の VCA にのみルーティングされます（Bass Station II（14 ページのブロック図を参照））。

モッド環境 モジュレーションエンベロープは、Bass Station II ノートの長さに応じて他のシンセパラメータを変更できます。パラメータは以下のとおりです。

- オシレーター 1 とオシレーター 2 のピッチを、**モッド環境深度 コントロール** ^[16]
- オシレーター 1 とオシレーター 2 の出力を矩形波/パルス波に設定し、パルス幅変調ソーススイッチをオンにすると、パルス幅を変調します。 ^[18] Mod Env に設定されている
- フィルター周波数を変調する（フィルターがクラシックモードの場合）。変調度は **モッド環境深度 コントロール** ^[37]



Bass Station II 各 ADSR パラメータ専用のスライダーコントロールを備えています。これらのスライダーは、Env Select スイッチで選択されたエンベロープを調整します。[38](#): 振幅エンベロープ、変調エンベロープ、またはその両方。

- **攻撃** ノートのアタックタイムを設定します。スライダーを一番下の位置に設定すると、キーが押された瞬間にノートは最大レベルに達します。スライダーを一番上に設定すると、ノートは最大レベルに達するまでに 5 秒以上かかります。中間位置では、アタックタイムは約 250 ミリ秒です。
- **減衰** - ノートが初期レベルからサステインパラメータで定義されたレベルまで減衰するのにかかる時間を設定します。スライダーを中央の位置に設定すると、約 150 ミリ秒になります。
- **持続する** - ディケイフェーズ後のノートの音量を設定します。サステイン値を低くすると、ノートの立ち上がりが強調されます。スライダーを完全に下げると、ディケイタイムが経過した後にノートが聞こえなくなります。
- **リリース** 多くのサウンドは、キーを離した後も音が残ることで、その個性をある程度表現します。この「ハンギング」または「フェードアウト」効果、つまり音がゆっくりと自然に消えていく効果（多くの実楽器と同様）は、非常に効果的です。スライダーを中央に設定すると、リリースタイムは約 360 ミリ秒になります。Bass Station II 最大リリース時間は 10 秒以上ですが、もっと短い時間の方が使いやすいでしょう。パラメータ値とリリース時間の関係は直線的ではありません。

異なる演奏スタイルで個々の音がどのように聞こえるかをさらにコントロールするには、トリガー スイッチ [40](#)。

- **シングル** - 選択したエンベロープは、単独で演奏されたノートごとにトリガーされます。ただし、レガート演奏の場合はエンベロープはトリガーされません。グライドタイム コントロールが完全に反時計回り（オフ）以外の位置にある場合、演奏スタイルに関係なくノート間にポルタメントが適用されます。エンベロープの再トリガー [\[45\]](#)。

- マルチ – 選択したエンベロープは、演奏スタイルに関係なく、演奏されるすべてのノートで常にトリガーされます。 **グライドタイム** コントロール ⁴⁶ 完全に反時計回り (オフ) 以外に設定されている場合、レガート スタイルで演奏されているかどうかに関係なく、ノート間にポルタメントが適用されます。
- オートグライド – このモードは、 **シングル** だし、ポルタメントはレガート スタイルで演奏された音符にのみ適用されます。



ヒント

レガートとは何ですか？

上で示唆されているように、音楽用語の「レガート」は「滑らかに」という意味です。レガートとは、少なくとも 2 つの音符を重ねて演奏するキーボード奏法です。つまり、メロディーを演奏する際に、前の (またはそれより前の) 音符を鳴らしたまま次の音符を弾きます。次の音が鳴ったら、前の音符を離します。

レガート奏法は、いくつかの音響的可能性に関係しています。 **マルチ** モードでは、ノート間に「ギャップ」が残っているとエンベロープが再トリガーされることを理解することが重要です。

エンベロープの再トリガー

減衰段階が終了したら、モジュレーション エンベロープと振幅エンベロープの両方を再トリガーするように設定できます。

ファンクションキーを押しながら、 **アンプ環境** (振幅エンベロープループ用) または **ModEnv** (モジュレーションエンベロープのループ) キーを 2 回押します。画面が「r-0」に変わります。パッチ値キーを使って、r-1 (エンベロープをリトリガー) または r-0 (エンベロープをリトリガーしない) を切り替えます。

設定はパッチに保存できます。デフォルト値は常にリトリガーしない設定です。

エンベロープの再トリガー回数

上で説明したエンベロープの再トリガー機能の拡張機能として、エンベロープを無期限にループするように設定したり、最大 16 回までの任意の値に設定したりできます。

この機能を有効にするには、エンベロープ・リトリガーをオンにする必要があります。エンベロープ・リトリガーをオンにするには、Function キーを押しながら Amp-Env または Mod-Env のファンクションキーを 2 回押し (デ스플레이が r-0 に変わるまで)、Patch ボタンを使って r-1 を選択します。

エンベロープのループ回数を設定するには、Function キーを押しながら Amp-Env キーまたは Mod-Env キーを 3 回押します (デ스플레이が c-0 に変わるまで)。c-0 に設定すると、エンベロープは無限にループします (これがデフォルト設定です)。ループ回数を 1 から 16 に設定するには、C-[1-16] (Patch ボタンを使用) を選択します。

固定持続時間サステインエンベロープ

アンプとモジュレーションエンベロープのサステイン時間を固定値に設定できます。これは特に、Bass Station II ドラムのサウンドをデザインします。

有効にすると、トリガーノートがリリースされたかどうかに関係なく、エンベロープはサステインステージの後に設定された時間後にリリースステージに移動します。

固定持続時間サステインを有効にすると、エンベロープからディケイ段階が削除されます。ディケイスライダーでエンベロープのサステイン段階の長さを制御できるようになります。

エンベロープを固定持続モードに変更するには、**関数** を押して **アンプ-エンベロープ** または **Mod-Env** キーを 4 回押します (デ스플레이が d-0 に変わるまで)。ディスプレイを d-1 に設定すると、固定デューレーションエンベロープが有効になります。

有効にすると、固定持続時間のサステイン エンベロープがエンベロープの再トリガー機能をオーバーライドします。

ポルタメント

ポルタメントは、演奏中にノートが 1 つのピッチから別のピッチへ瞬時にジャンプするのではなく、演奏中にノートが徐々にグライドする効果をもたらします。シンセサイザーは最後に演奏されたノートを記憶しており、キーを離れた後もそのノートからグライドが始まります。グライドの持続時間は「Glide Time」コントロールで設定します。

滑空発散

デフォルトでは、すべてのオシレーターに同じグライドタイム (ポルタメント) が適用されます。ただし、1 番目と 2 番目のオシレーター間で異なるグライドタイムを導入することも可能です。

グライド・ダイバージェンスをオンにするには、Function キーを押しながら Input Gain キーを 2 回押します。ディスプレイに(g-0)と表示されます。Patch ボタンを使って g-[1-15]を選択します。選択した値によって、オシレーター 2 のグライドの速度が遅くなります。

グライドダイバージェンスが有効な場合、オシレーター 2 は常にオシレーター 1 よりも遅くグライドします。

エフェクトセクション

2 つの追加サウンドエフェクトツールが付属 Bass Station II: ディストーションとオシレーターフィルターのモジュレーション。



- **ねじれ** - VCA の前段に、制御された量の歪みを加えます。つまり、振幅エンベロープによって信号の振幅が時間とともに変化しても、歪み特性は変化しません。
- **オシレーターフィルターモジュレーション** - これにより、フィルター周波数をオシレーター 2 によって直接変調できるようになります。結果として得られる効果の強さはコントロール設定によって決まりますが、範囲、ピッチ、波形、パルス幅、適用された変調など、オシレーター 2 のほぼすべてのパラメーターによっても決まります。



ヒント

ピッチホイールで Osc 2 のピッチをスワイプしながら、Osc Filter Mod を追加してみてください。

LFO セクション

Bass Station II には、LFO 1 と LFO 2 と呼ばれる 2 つの独立した低周波発振器 (LFO) があります。これらは機能的には同一ですが、出力はシンセの異なる部分にルーティングされるため、以下のように使用方法が異なります。

LFO 1

- オシレーター 1 とオシレーター 2 のピッチを変調できます。変調量はオシレーターセクションの **LFO 1 の深さ** コントロール^[17]。
- モジュレーションホイールでオシレーター 1 とオシレーター 2 のピッチを変調できる^[2] **オンキー機能**によって有効になっている場合 **Mod Wh: LFO 1 から Osc Pitch** (下段の C#)。
- オンキー機能が有効になっている場合、キーボードアフタータッチでオシレーター 1 とオシレーター 2 の両方のピッチを変調できます。 **アフタータッチ: LFO 1 からオシレーターピッチ** (下音 F)。

LFO 2

- オシレーター 1 とオシレーター 2 のパルス幅を変調することができます。波形は矩形/パルスに設定され、パルス幅変調源スイッチ[18]は **LFO 2**。
- フィルター周波数を変調することができます。変調量はフィルターセクションで調整します。**LFO 2 の深さ** コントロール。
- オンキー機能が有効になっている場合、モジュレーションホイールを介してフィルター周波数を変調できます。 **Mod Wh: LFO 2 からフィルター周波数** (下段の D)。

LFO 波形

波形が切り替わる^[24] 4 つの波形 (三角波、ノコギリ波 (下降)、矩形波、サンプル & ホールド) から 1 つ選択します。スイッチ横の LED で現在選択されている波形を確認できます。

LFO 速度

各 LFO の速度 (または周波数) はロータリーコントロールで設定します。^[25] LFO が **遅延/速度** スイッチ^[23] 速度に設定されています。周波数範囲は 0 ~ 約 190Hz です。



LFO デイレイ

ビブラートは、単に「オン」にするよりも、フェードインした方が効果的です。遅れパラメータは、ノートが演奏されたときに LFO 出力が立ち上がるまでの時間を設定します。1 つの (LFO ごとに 1 つ) ロータリーコントロール^[25] この時間を調整するために使用されます **LFO デイレイ/スピード** スイッチ^[23] は **遅れ** 位置。

LFO 速度/同期

これらのオンキー機能 (各 LFO ごとに独立して使用可能) は、**遅延/速度** スイッチ ^[23] の中で **LFO** のセクション Bass Station II。いつ **遅延/速度** 設定されている **スピード/同期** オンキー機能を使用することで機能を拡張することができます。オンキー機能の設定 **スピード/同期 LFO 1** (下の A キーを介して) SPd (スピード) に設定すると、LFO 1 のスピードをロータリーコントロールで制御できます。^[25] Snc (Sync) に設定すると、このコントロールの機能が再割り当てされ、コントロールで選択された同期値に基づいて、LFO 1 の速度を内部または外部の MIDI クロックに同期させることができます。

^[25] 同期値は LED ディスプレイに表示されます。同期値表をご覧ください。 [同期値テーブル \[66\]](#)。

同じ機能がオンキー機能によって LFO 2 にも適用されます。 **スピード/同期 LFO 2** 下の A# キーで選択されます。

LFO キーシンク

各 LFO はバックグラウンドで継続的に動作します。 **キーシンク** は **オフ** キーが押されたときに波形がどこにあるかを予測することはできません。キーを連続して押すと、結果が異なります。設定 **キーシンク** に **の上** キーが押されるたびに、波形の開始位置で LFO を再起動します。

Keysync は、On-Key 機能によって各 LFO ごとに個別にオンまたはオフに選択されます。 **LFO: キーシンク LFO 1** (下の G) と LFO : **キーシンク LFO 2** (下段の G#)。

LFO スルー

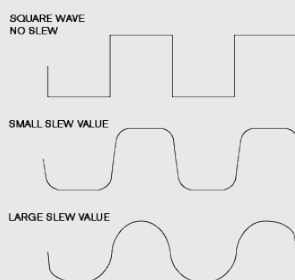
Slew は LFO 波形の形状を変化させる効果があります。Slew の値を大きくすると、鋭いエッジが緩やかになります。この効果は、LFO 波形に Square を選択し、Rate をかなり低く設定することで確認できます。これにより、キーを押した際に 2 つのトーンが交互に出力されます。Slew の値を大きくすると、2 つのトーン間の遷移が鋭い変化ではなく、「グライド」のような変化になります。これは、Square LFO 波形の垂直エッジが Slew によって変化することで発生します。

スルーはオンキー機能によって制御されます: **LFO : スルー LFO 1** (下 B) と **LFO : スルー LFO 2** (中央の C) を押します。 **機能/終了** ボタン ^[5] 選択したスルー LFO キーを押し、 **価値** ボタン ^[8]。 **プレス機能/終了** もう一度押すと LFO スルーが終了します。



注記

スルー すべての LFO 波形に効果がありますが、音響効果は波形のレートとタイプによって異なります。スルーが増加すると、最大振幅に到達するまでの時間が長くなり、最終的には最大振幅にまったく到達しない可能性があります。ただし、この点に到達する設定は波形によって異なります。



アルペジエーターセクション

Bass Station II 多彩なアルペジエーター機能を搭載しており、様々な複雑さやリズムのアルペジオをリアルタイムで演奏・操作できます。アルペジエーターが有効になっている状態でキーを1つ押すと、そのノートがリトリガーされます。コードを演奏すると、アルペジエーターはそのノートを識別し、個別に順番に演奏します (これをアルペジオパターンまたは「アルプシーケンス」と呼びます)。例えば、Cメジャートライアドを演奏すると、C、E、Gのノートが選択されます。



アルペジエーターは、 の上 ボタン ⁴¹; 関連する LED がそのステータスを確認します。

アルペジエーターシーケンスのテンポは、**テンポ** コントロール ^[43] 調整することで、シーケンスの再生速度を速くしたり遅くしたりできます。設定範囲は 40～240BPM で、BPM 値は LED ディスプレイに表示されます。Bass Station II 外部 MIDI クロックに同期している場合、入力クロックを自動的に検出し、テンポコントロールが無効になります。これにより、アルペジエーターシーケンスのテンポは外部 MIDI クロックによって決定されます。入力クロックの BPM 値を確認するには、テンポコントロールをわずかに調整します。LED ディスプレイが外部クロックのレートに切り替わります。



ヒント

外部 MIDI クロックソースが取り外された場合、アルペジエーターは最後に認識されたテンポで「フライホイール」動作を続けます。ただし、**テンポ** コントロールをオフにすると、内部クロックがフライホイールのレートをオーバーライドします。アルペジエーターのテンポは内部クロックによって制御され、Tempo コントロールで調整できるようになります。

その **ラッチ** ボタン ^[42] キーを押していなくても、現在選択されている ARP シーケンスを繰り返し再生します。**ラッチ** アルペジエーターを有効にする前に押すこともできます。アルペジエーターを有効にすると、Bass Station II 最後に演奏されたノートのセットによって定義されたアルペジエーターシーケンスを直ちに演奏し、それを無期限に繰り返します。

アルペジエーターのパターンは 3 つのコントロールで選択されます ^[44]、^[45] & ^[46] : **リズム**、アルペジエーターモードと **アルペジオクターブ**。

- **リズム** – アルペジエーターには 32 種類のアルペジエーターシーケンスがあらかじめ用意されています。**リズム** コントロールを使って 1 つを選択します。シーケンスには 1 から 32 までの番号が付けられており、ディスプレイに選択された番号が表示されます。番号が大きくなるにつれて、シーケンスのリズムは複雑になります。リズム 1 は 4 分音符の連続ですが、番号が大きくなるにつれて、より複雑なパターンと短い音符 (16 分音符) が登場します。
- **Arp モード** – この 8 ポジション スイッチの設定によって、シーケンスを構成するノートの再生順序が大まかに決まります。

表 1

スイッチの位置	説明	コメント
上	上昇	シーケンスは最低音から始まる
下	降順	シーケンスは最高音で演奏されて始まります
アップダウン	上昇/下降	シーケンスの交互
アップダウン 2		UpDn と同じですが、最低音と最高音は 2 回演奏されます
プレイした	キー順序	シーケンスは演奏された順に音符で構成される
ランダム	ランダム	保持された音符は連続的に変化するランダムなシーケンスで演奏されます
記録		シーケンサーセクションを参照してください (シーケンサー [52])
遊ぶ		



ヒント

リズムとアルペジエーターモードの様々な組み合わせを試してみるのも良いでしょう。パターンによっては、特定のモードでより効果的に機能するものもあります。

- ・ **アルペジオオクターブ** – アルペジオシーケンスに高音オクターブを追加できます。2 に設定すると、シーケンスは通常通り再生され、その後すぐに 1 オクターブ高い音で再生されます。値を大きくすると、この処理がさらに高音オクターブを追加することで拡張されます。1 以外の設定では、シーケンスの長さが 2 倍、3 倍などになります。追加された音符は元のシーケンスを完全に複製しますが、オクターブシフトされます。つまり、4 音のシーケンスを 2 オクターブで演奏すると、**アルペジオオクターブ 1** に設定すると 8 つの音符で構成されます **アルペジオオクターブ 2** に設定されています。

アルプスイング

この ARP パラメータはオンキー機能で設定され、**アルペジオ : スイング** (上の F#) キーを押したまま、**パッチ/値** ボタン [\[8\]](#) スイングをデフォルト値の 50 以外に設定することで、さらに興味深いリズム効果が得られます。値を大きくすると、奇数音と偶数音の音程が長くなり、偶数音と奇数音の音程はそれに応じて短くなります。値を小さくすると逆の効果になります。この効果は説明するよりも実際に試す方が簡単です。

シーケンサー

Bass Station II 32 音ステップシーケンサーを搭載しており、そのコントロールはアルペジエーターセクションに含まれています。シーケンサーのコントロールは、コントロールパネル上で白地に黒の文字で表示され、以下の機能を備えています。 **記録**、**遊ぶ**、**シーケンス**、**レガート**、**休む** そして **SEQ リトリガー**。(ご了承ください **シーケンス**、**レガート** そして **休む** の「第 2 の機能」である **アルペジオオクターブ** コントロール [\[46\]](#) そして **アルプの上** [\[41\]](#) そして **ラッチ** [\[42\]](#) それぞれボタンをクリックします。

記録

最大 4 つのシーケンスを録音でき、各シーケンスには最大 32 の音符 (または音符と休符の組み合わせ) が含まれます。これらのシーケンスは Bass Station II シンセの電源を切っても保存されます。さらに、現在選択されているシーケンスもパッチの一部として保存されます。

シーケンスを記録するには、まず 4 つのメモリ位置 (1~4) のどれを使用するかを選択します。シーケンスコントロール ^[46] Arp モードコントロールを設定する ^[45] に 記録 LED ディスプレイに「rec」モードが表示されます。最初の音符を演奏 (または休符を挿入 - 下記参照) すると、LED ディスプレイに「1」が表示されます。その後、演奏される音符/休符ごとに数字が増加し、最大 32 音符まで表示されます。

シーケンサーは演奏された音符や休符の長さを記録しません。再生中、シーケンスのリズムはアルペジエーターのリズムコントロールによって決定されます。 ^[44]

32 個の音符/休符の完全なシーケンスが録音されている場合、それ以降に演奏された音符は保存されません。

必要に応じて、シーケンスを 32 音符/休符より短くすることができ、いつでも録音を停止できます。

休符 (音符と同じ長さの無音期間) は、音符を録音するのと同じ方法でシーケンスに録音できます。休む ボタン ^[41]。

2 つ以上の音符をレガートで演奏する必要がある場合 (リズム コントロール) を押して最初の音符を演奏し、レガート ボタン ^[41] ステップ番号の後にダッシュ「-」が表示され、この音符にレガートが適用されていることを示します。この音符と次の音符はレガートで演奏されます。同様に、レガートのダッシュ「-」の両側で同じ音符を演奏することで、音符をタイで繋ぐ (音の長さを延長する) こともできます。(ただし、この方法で休符をタイで繋ぐことはできません。)

レガートボタンを繰り返し押すと、レガート / タイ機能のオン / オフが切り替わります。シーケンサーステップに適用されたレガート / タイを解除するには、このボタンを使用します。解除されるとダッシュは消えます。

遊ぶ

希望するシーケンスが録音されたら、Arp Mode コントロールを遊ぶ。

録音されたシーケンスは、様々な方法で再生できます。録音されたシーケンスの最初の音符を演奏すると、シーケンサーはシーケンス全体を元のキーで再生します。例えば、録音されたシーケンスの最初の音符が中央の C だった場合、そのシーケンスを元のキーで再生するには、中央の C を演奏する必要があります。別のキーを演奏すると、シーケンスは移調され、演奏されたキーがシーケンスの最初の音符になります。例えば、下の B を演奏すると、(中央の C から録音された) シーケンスは半音下に移調されます。

シーケンスのリズムは、リズム コントロール ^[45] アルペジエーターで使われるのと同様の方法です。

シーケンス再トリガー

このシーケンスパラメータはオンキー機能で設定され、**アルペジエーター: SEQ リトリガー** (上の G)。

アルペジエーターのセクションで説明されているように、使用可能なリズムは、2 小節の単四分音符から 2 小節の複雑な 16 分音符パターンまで多岐にわたります。したがって、リズムパターンの音符数は 8 (4 分音符×2 小節) から 32 (16 の 16 分音符/休符×2 小節) まで変化します。ただし、録音されたシーケンスには任意の数の音符 (最大 32) を含めることができるため、シーケンスの長さが選択したリズムパターンの長さとは一致しない場合があります。これは問題ない場合もありますが、場合によっては、選択したリズムの長さに合わせてシーケンスを短くする (つまり、リズムと一致する繰り返しシーケンスにする) 方がよい場合もあります。

SEQ Retrig をオンにすると、シーケンス全体の再生が完了したかどうかに関係なく、2 小節ごとにシーケンスが再トリガーされます。**SEQ リトリガー** に設定 **オフ**、リズムパターンを「ラップ」する場合でも、シーケンス全体が再生されます。

AFX モード

Richard D James (Aphex Twin) とのコラボレーションにより開発された AFX モードでは、個々のキーに複数のパッチパラメータ (オーバーレイ) を割り当てることができます。これにより、各キーに異なるパッチを割り当てることができるため、演奏の可能性が広がります。Bass Station II。

お気に入りのパッチから始めて、キーボードを上へ進めながら微妙な変化を加えたり、ドラムサウンドを構築して特定のキーに割り当てたり、アルペジエーターを使用してオーバーレイを構成したり、完全にトラックを作成したりすることもできます。Bass Station II。

オーバーレイ

オーバーレイには、パッチの上にロードされるパラメータ値のリストが含まれています。オーバーレイのあるキーが押されると、オーバーレイに保存されているパラメータ値がすぐに呼び出されます。

オーバーレイは 25 個のバンクに配置されます。25 個のオーバーレイの各バンクは、BSII キーボードの最初の 2 オクターブの 25 個のノート (オクターブが 0 に設定されている場合、C2 ~ C4) 上に配置されます。

オーバーレイは 8 バンクあり、どのパッチの上にもロードできます。デフォルトでは、各パッチでオーバーレイは選択されていません。

オーバーレイのバンクを選択するには、**機能/終了** を押して **アルプ・スウィング** キーを 2 回押します。Patch < と > ボタンを使って、o-0 (オーバーレイなし)、o-[1-8] (オーバーレイバンク 1-8) から選択します。

オーバーレイを変更するには、目的のキーを長押ししてコントロールを変更します。変更はキーを押すと適用され、他のキーは影響を受けません。

オーバーレイのバンクはパッチとは独立しているため、どのバンクのオーバーレイもどのパッチからでも呼び出すことができます。例えば、パッチ 1 を使用しているときにバンク 1 のオーバーレイに変更を加え、その後、バンク 1 のオーバーレイを他のパッチの上に重ねて呼び出すことができます。バンク 1 の変更は選択したパッチに適用され、パッチの新しいバリエーションが作成されます。

デフォルトでは、バンク 1~4 にはプリセットオーバーレイが含まれ、バンク 5~8 は空白になっています。空のオーバーレイバンクをパッチに割り当てると、最初にキーを押したときにオーバーレイの「下」にあるパッチが聞こえます。

オーバーレイの保存

オーバーレイの各バンクは個別に保存する必要があります。これを行うには、オーバーレイ選択メニュー（**機能/終了 + アルプ・スウィング**（2 回）押して **保存**）。

オーバーレイバンクを変更すると、保存されていない変更はすべて消去されます。パッチを変更すると、別のオーバーレイバンクにも変更が反映される場合があります。

選択したオーバーレイバンクはシンセパッチ内に保存されます。個々のオーバーレイはバンクの一部としてのみ保存できます。個々のオーバーレイのエクスポートについては、SysEx サポートセクションをご覧ください。

オーバーレイをクリアする

オーバーレイバンクは、Novation Components ソフトウェアの AFX モードページで消去できます。また、このページからデフォルトのオーバーレイバンクを復元することもできます。個々のオーバーレイは SysEx 経由で個別に消去できます（下記の「SysEx サポート」を参照）。

オーバーレイのコピー

ハードウェア上で、あるノートから別のノートにオーバーレイをコピーして貼り付けることができます。

押し続ける **機能/終了 + 転置**（この順番で）コピー＆ペーストモードに入ります。これはオーバーレイバンクが選択されている場合にのみ使用できます。**機能/終了 + 転置**キーを長押しするとオーバーレイがコピーされます（オーバーレイがコピーされると画面に「CPY」と表示されます）。

コピーしたキーを押したまま、任意のキーを押すことでオーバーレイを任意のキーに貼り付けることができます（画面に「PST」と表示されます）。オーバーレイは任意の数のキーに貼り付けることができます。

オーバーレイの保護

オーバーレイを誤って変更することなくシンセのパフォーマンスを変更できるように、オーバーレイを書き込み保護することができます。書き込み保護を有効にするには、**機能/終了**を押して **シーケンス再トリガー** キーを 2 回押して、r-0（読み取り専用無効）を 1（読み取り専用有効）に変更します。

この書き込み保護はオーバーレイにのみ適用されます。

オーバーレイパラメータ

オーバーレイに保存されるパラメータの完全なリストについては、このドキュメントの最後にある表を参照してください。

オーバーレイパラメータは、ノートごとに適用される値のみを対象としています。アルペジエーター設定とグローバル (ボイス) 設定は含まれません。ほとんどのサーフェスコントロールとオンキーパラメータは含まれています。

オンキー機能

制御の数を最小限に抑えるために、Bass Station II オンキー機能を使用して、演奏以外のサウンドパラメータを調整します。

キーボードの各音符には特定のオンキー機能があり、各キーの上のパネルに表示されています。オンキー機能を使用するには、**機能/終了** ボタン **5** 希望する機能に対応するキーを押してください。LED ディスプレイが点滅し、機能の現在の値または設定値が表示されます。キーと **機能/終了** ボタンをクリックし、**パッチ/値** ボタン **8** 値または状態を変更します。一部の機能は「スイッチ」タイプ (オン/オフなど) ですが、その他の機能は「アナログ」タイプで、典型的なパラメータ値の範囲は-63~+63 です。希望の値または状態を設定したら、**機能/終了** もう一度押すとオンキー モードが終了します。それ以上調整を行わない場合は、10 秒後にタイムアウトになります。

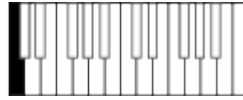


ヒント

オンキー機能を選択すると (LED ディスプレイが点滅)、キーボードは通常の動作に戻ります。これにより、オンキー機能の変更によって生じるサウンドの変化を、必要に応じてライブで試聴できます。

オンキー機能の多くは、拡張機能のための複数回押し機能など、マニュアルの他の箇所で説明されています。以下のリストは、お使いのキーボードのフェースプレートに印刷されているパラメータの概要です。Bass Station II。

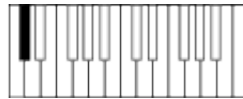
Mod Wh: フィルター周波数 (下 C)



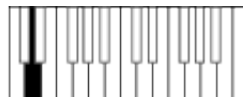
範囲: -63 ~ +63

フィルターのカットオフ周波数を手動で変更するだけでなく (頻度 コントロール ^[33])、モジュレーションエンベロープ、そして LFO 2 に加えて、モジュレーションホイールを使っても変化をつけることができます。これはライブパフォーマンスに非常に役立つ機能です。パラメータ値によって、ホイールで操作できる範囲が決まります。パラメータをプラス値に設定すると、モジュレーションホイールを手前に動かすほどフィルターのカットオフ周波数が上がり、マイナス値に設定すると逆の効果が得られます。

Mod Wh: LFO 1 から OSC ピッチ (下 C#)



範囲: -63 ~ +63



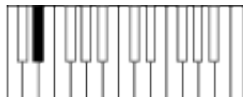
その **LFO 1 から OSC ピッチ** このパラメータは、モジュレーションホイールを使用しているときに、オシレーターピッチ (オシレーター 1 とオシレーター 2 の両方) が LFO1 によって変更される度合いを制御します。 ^[2] この機能は他のオシレーターのピッチコントロールと加算されるため、その効果は他のオシレーターのピッチコントロールの設定にも依存します。正の値に設定するとモジュレーションが大きくなり、最大 96 半音 (8 オクターブ) のピッチ変化が得られます。負の値に設定すると、オシレーターのピッチモジュレーションが同程度に減少します。

Mod Wh: LFO 2 からフィルター周波数 (下段 D)

範囲: -63 ~ +63

その **LFO 2 からフィルター周波数** このパラメータは、モジュレーションホイールを使用する際に LFO 2 によってフィルター周波数がどの程度変更されるかを制御します。²この機能は他のすべてのフィルター周波数コントロールと加算されるため、その具体的な効果は他のフィルター周波数コントロールの設定にも依存します。正の値に設定するとフィルター周波数変調が増加し、負の値に設定すると減少します。

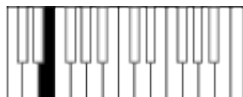
Mod Wh: オシレーター 2 ピッチ (下 D#)



範囲: -63 ~ +63

その **オシレーター 2 ピッチパラメータ** モジュレーションホイールを使用したときにオシレーター 2 のピッチがどの程度変更されるかを制御します²これは、ピッチホイールよりも大きなピッチ変化をオシレーター 2 で実現したい場合に便利です。正の値にするとモジュレーションが大きくなり、最大 96 半音 (8 オクターブ) のピッチ変化が得られます。負の値にすると、オシレーターのピッチモジュレーションが同程度に減少します。

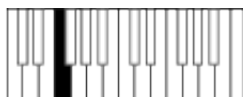
アフタータッチ: フィルター周波数 (下弦の E)



範囲: -63 ~ +63

その **フィルタ周波数パラメータ** アフタータッチによってフィルター周波数がどの程度変化するかを制御します (つまり、フィルター周波数の変化は、キーを押した後に加えられた圧力に比例します)。正の値ではフィルター周波数の変調度が増加し、負の値では減少します。

アフタータッチ: LFO1 から OSC ピッチ (下 F)



範囲: -63 ~ +63

その **LFO1 から OSC ピッチ** このパラメーターは、アフタータッチ使用時に LFO 1 によってオシレーターピッチ (オシレーター 1 とオシレーター 2 の両方) がどの程度変化するかを制御します。この機能は他のオシレーターピッチコントロールと加算されるため、その具体的な効果は他のオシレーターピッチコントロールの設定にも依存します。正の値にするとモジュレーションが大きくなり、最大 95 半音 (8 オクターブ) のピッチ変化が得られます。負の値にすると、オシレーターピッチモジュレーションが同様の最大量だけ減少します。

アフタータッチ: LFO 2 スピード (下 F#)



範囲: -63 ~ +63

その **LFO 2 スピードパラメータ** アフタータッチが LFO 2 のスピードに及ぼす影響度をコントロールします。正の値にすると、キーに加えられた圧力に比例してスピードが上がります。負の値にすると、LFO 2 のスピードが下がります。

LFO: キーシンク LFO 1 (下 G)



範囲: オンまたはオフ

設定 **キーシンク LFO 1** オンにすると、キーが押されるたびに波形の先頭から LFO 1 が再開されます。オフにすると、キーが押されたときに波形がどこにあるかを予測できなくなります。

LFO: キーシンク LFO 2 (下 G#)



範囲: オンまたはオフ

設定 **キーシンク LFO 2** オンにすると、キーが押されるたびに波形の先頭から LFO 2 が再開されます。オフにすると、キーが押されたときに波形がどこにあるかを予測できなくなります。

LFO: スピード/同期 LFO 1 (下 A)



範囲: SPd または Snc

このオンキー機能は、**遅延/速度** スイッチ ^[23] の中で **LFO セクション**。**遅延/速度** スピードに設定されている場合、**スピード/同期** オンキー機能。設定 **スピード/同期 LFO1** に **スピード** LFO1 の速度をロータリーコントロールで制御できます ^[25] 設定すると **同期** このコントロールの機能を再割り当てし、コントロールで選択された同期値に基づいて、LFO1 の速度を内部または外部の MIDI クロックに同期できるようにします。 ^[25] 同期値は LED ディスプレイに表示されます。同期値表をご覧ください。 [同期値テーブル \[66\]](#)。

LFO: スピード/同期 LFO2 (下 A#)



範囲: SPd または Snc

このオンキー機能は、**LFO: スピード/同期 LFO1** その上。

LFO: スルー LFO1 (下 B)



範囲: 0 ~ 127

Slew は LFO1 の波形の形状を変化させる効果があります。Slew の値を大きくすると、鋭いエッジの鋭さが鈍くなります。

LFO: スルー LFO2 (ミドル C)



範囲: 0 ~ 127

このオンキー機能は、**スルー LFO1** 上記と同じですが、LFO2 のスルーが変化します。

オシレーター: ピッチベンドレンジ (上 C#)



範囲: -24 ~ +24

その **ピッチベンド範囲** パラメータは、ピッチホイールを使用して音符を上げ下げできる最大範囲 (半音単位) を決定します。[2] 最大 2 オクターブまで選択できます。正の値に設定すると、ピッチホイールを「前」に回すと音程が上がり、「後」に回すと音程が下がります。負の値に設定すると、この関係が逆になります。

発振器: オシレーター 1-2 同期 (上段 D)



範囲: オフまたはオン

オシレーター 1-2 同期 オシレーター 1 の波形を使ってオシレーター 2 の波形を再トリガーすることで、オシレーター 1 を使ってオシレーター 2 に倍音を加えるテクニックです。 **OSC 1-2 同期** オンの場合、Sync 1-2 LED [20] が点灯します。 [発振器とミキサー \[22\]](#) 詳細についてはこちらをご覧ください。

ベロシティ: アンプエンベロープ (上 D#)



範囲: -63 ~ +63

この機能は、全体の音量にタッチ感度を追加します。パラメータ値が正の場合、キーを強く弾くほど音量が大きくなります。 **振幅速度 0** に設定すると、キーの演奏方法に関わらず音量は同じになります。音符を演奏するベロシティと音量の関係は、この値によって決まります。負の値を設定すると、逆の効果が生じることに注意してください。



ヒント

最も「自然な」演奏スタイルを実現するには、Amp Env を +40 程度に設定してみてください。

速度: モジュレーション環境 (上 E)



範囲: -63 ~ +63

として **アンプエンベロープ** 音量にタッチ感度を追加し、**モッド環境** モジュレーションエンベロープでコントロールされているすべてのエフェクトをタッチセンシティブにすることができます。正のパラメータ値を設定すると、鍵盤を強く弾くほどモジュレーション効果が大きくなります。負の値を設定すると、逆の効果になりますのでご注意ください。

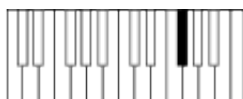
VCA: リミッター (上 F)



範囲: 0 ~ 127

なぜなら Bass Station II 非常に広いダイナミックレンジを生成できるため (特にフィルター セクションを自己発振に近い値に調整した場合)、信号レベルを制御するためにシンセ出力にリミッティングを適用することが望ましい場合があります。このオンキー機能は、VCA ステージにシンプルなリミッター (他のコントロールはありません) を適用します。他のすべてのサウンド パラメータを微調整した後に調整するのが最適です。可能であれば、ミキサーまたはアンプのメーターで出力レベルをチェックしながら設定し、パフォーマンス中にコントロールを調整したときにクリッピングが発生しないことを確認してください。パラメータ値を大きくするほど、リミッティングが強くなり、出力レベルが低いときに圧縮されたサウンドになります。リミッティングを補正するために、外部でボリュームを上げる必要がある場合があります。

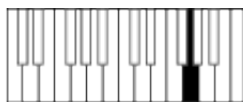
アルベジオ: スイング (上 F#)



範囲: 1% ~ 99%

現在のアルベジオーターパターンのリズムを変更します。 [アルプスイング \[52\]](#) 詳しい説明についてはこちらをご覧ください。

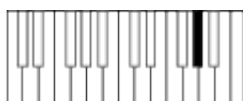
Arp: シーケンスリトリガー (上 G)



範囲: オフまたはオン

ARP パターンの長さに関係なく、現在のシーケンサーパターンを強制的に繰り返します。 [シーケンス再トリガー \[54\]](#) 詳しい説明についてはこちらをご覧ください。

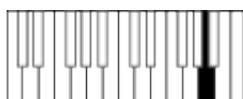
グローバル: MIDI チャンネル (上 G#)



範囲: 1 ~ 16

このオンキー機能では、他の機器 (DAW 内の MIDI シーケンサーなど) との MIDI データの送受信に使用する MIDI チャンネルを選択できます。 **機能/終了ボタン** 5 下から上側の G# の音を押します。ディスプレイが点滅し、現在の MIDI チャンネル番号が表示されます (工場出荷時のデフォルトから変更されていない場合は 1)。離します。 **機能/終了パッチ/バリュースキー** を使ってチャンネル番号を変更できるようになりました。新しいチャンネル番号は保存され、電源を切っても元に戻ります。

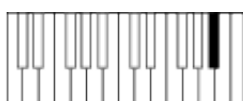
グローバル: ローカル (上 A)



範囲: オンまたはオフ

このコントロールは、Bass Station II 自身のキーボードから演奏するか、MIDI シーケンサーやマスターキーボードなどの外部機器からの MIDI コントロールに応答するかを設定します。 **地元** に **の上** キーボードを使うことと **オフ** MIDI 経由でシンセを外部から制御する場合や、Bass Station II のキーボードその他の外部 MIDI デバイス。

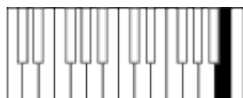
グローバル: チューン (上 A#)



範囲: -50 セント ~ +50 セント

このパラメータを使うと、シンセ全体のチューニングを微調整できます。増分はセント (半音の 1/100) 単位です。つまり、値を±50 に設定すると、オシレーターは 2 つの半音の中間の 1/4 音にチューニングされます。

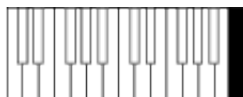
グローバル: 入力ゲイン (上 B)



範囲: -10 dB ~ +60 dB

リアパネルで適用される外部オーディオ入力のゲインを調整します **外部入力** コネクタ{6}。デフォルト値はゼロ (ユニティゲイン) です。

グローバル: ダンプ (上 C)



範囲: 該当なし

オンキー機能を使用すると、現在のシンセサイザーパラメータを MIDI SysEx メッセージとして送信できます。これにより、バックアップ用に個人用パッチをコンピュータに保存できます。データは USB ポートとリアパネルの MIDI OUT 端子の両方から送信されます。現在のパッチのみ、または 128 個すべてのパッチを送信できます。 **機能/終了** ボタンを押してキーを押します。ディスプレイに onE と表示されます。 **機能/終了** ボタンを押した状態でもう一度キーを押すと、現在のシンセパラメータがすべて送信されます。または、 **パッチ/値** ボタンを押すと、ディスプレイに「All」と表示されます。 **機能/終了** ボタンが押されたら、もう一度キーを押します。Bass Station II 128 個のパッチすべてのパラメータを順番に送信するので、シンセ全体のバックアップが作成されます。

Bass Station II 付録

Novation コンポーネント

パッチを保存、バックアップ、または転送したい場合は、Bass Station II Novation Components は、必要なソフトウェアです。Components は Novation アカウント内からアクセスするか、互換性のある Web-MIDI ブラウザで以下の URL からオンライン版にアクセスできます。

components.novationmusic.com

パッチ管理に加えて、Novation Components では、AFX モード オーバーレイ、カスタム メッセージ、チューニング テーブル、ファームウェアの更新も管理できます。

SysEx 経由でパッチをインポートする

オンキードンプ機能を使用すると、Bass Station II MIDI SysEx メッセージの形式でデータを送信することで、コンピュータにパッチを転送します。コンピュータからシンセサイザーにパッチをロードする手段がなければ、この方法はあまり役に立ちません。

保存したパッチを読み込むだけでなく、Novation のウェブサイトからダウンロードした新しいパッチを読み込むこともできます。(Novation のサウンドプログラミングチームは常に素晴らしい新しいサウンドを開発しているので、ウェブサイトを定期的にチェックしてください。)

コンピュータにインストールされている MIDI ソフトウェアを使用して、パッチを SysEx データとしてアップロードします。もちろん、パッチファイルがハードドライブのどこに保存されているかを知っておく必要があります。

コンピュータから 1 つのパッチを送信すると、Bass Station II バッファメモリにロードされますが、現在アクティブなパッチになります。つまり、すぐに使用できます。ただし、シンセサイザーで別のパッチに切り替えると、アップロードしたパッチは失われます。パッチをシンセサイザーにアップロードして後で使用できるように保存したい場合は、通常の方法で保存する必要があります ([パッチの保存 \[16\]](#))。変更したパッチを保存する場合と同様に、「保存」ボタンを押すと、現在選択されている場所のパッチが上書きされます。アップロードしたパッチを特定のメモリ位置 (パッチ番号) に保存したい場合は、保存する前にまずその場所までスクロールする必要があります。

パッチライブラリ全体を送信すると、シンセサイザー内のすべてのパッチが自動的に上書きされます。これはシンセサイザーを工場出荷時のパッチ設定に復元できるため便利ですが、既存のパッチもすべて上書きされるため、バックアップを取っていない場合は失われますのでご注意ください。使用にはご注意ください。

同期値テーブル

この表は、LFO の速度/同期設定を変更したとき (オンキー機能が有効になっているときに LFO ローターリーコントロール[25]を回して) ディスプレイに表示される内容を示しています。 **LFO: スピード/同期** **LFO 1** 同期に設定されています)。

	画面	表示の意味	音楽の説明	MIDI ティック
1	64b	64 ビート	16 小節あたり 1 サイクル	1536
2	48b	48 ビート	12 小節ごとに 1 サイクル	1152
3	42b	42 ビート	21 小節あたり 2 サイクル	1002
4	36b	36 ビート	9 小節ごとに 1 サイクル	864
5	32b	32 ビート	8 小節ごとに 1 サイクル	768
6	30b	30 ビート	15 バーあたり 2 サイクル	720
7	28b	28 ビート	7 小節ごとに 1 サイクル	672
8	24b	24 ビート	6 小節ごとに 1 サイクル	576
9	213	21 + 2/3	16 小節あたり 3 サイクル	512
10	20b	20 ビート	5 バーごとに 1 サイクル	480
11	183	18 + 2/3	14 小節あたり 3 サイクル	448
12	18b	18 ビート	18 拍に 1 サイクル (9 小節に 2 サイクル)	432
13	16b	16 ビート	4 小節ごとに 1 サイクル	384
14	133	13 + 1/3	4 小節あたり 3 サイクル	320
15	12b	12 ビート	12 拍ごとに 1 サイクル (3 小節ごとに 1 サイクル)	288
16	102	10 + 2/3	8 小節あたり 3 サイクル	256
17	8b	8 ビート	2 バーあたり 1 サイクル	192
18	6b	6 拍子	6 拍に 1 サイクル (3 小節に 2 サイクル)	144
19	5b3	5 + 1/3	4 小節あたり 3 サイクル	128
20	4b	4 拍子	1 バーあたり 1 サイクル	96
21	3b	3 拍子	3 拍ごとに 1 サイクル (3 小節ごとに 4 サイクル)	72
22	8x3	2 + 2/3	2 バーあたり 3 サイクル	64
23	2n	2 番目	1 バールあたり 2 サイクル	48
24	4 日	4 番目の点線	3 拍あたり 2 サイクル (3 小節あたり 8 サイクル)	36
25	4x3	1 + 1/3	1 バールあたり 3 サイクル	32
26	4n	4 番目	1 バールあたり 4 サイクル	24
27	8 日	8 番目の点線	3 拍あたり 4 サイクル (3 小節あたり 16 サイクル)	18
28	4 トン	4 番目の三つ子	1 バールあたり 6 サイクル	16
29	8n	8 日	1 バールあたり 8 サイクル	12
30	16 日	16 番目の点線	3 拍あたり 8 サイクル (3 小節あたり 32 サイクル)	9
31	8 トン	8 番目の三つ子	1 バールあたり 12 サイクル	8
32	16n	16 日	1 バールあたり 16 サイクル	6
33	16 トン	16 番目の三つ子	1 バールあたり 24 サイクル	4
34	32n	32 日	1 バールあたり 32 サイクル	3
35	32 トン	32 番目の三つ子	1 バールあたり 48 サイクル	2

初期化パッチ - パラメータテーブル

このリストには、Init Patch (パッチ メモリ 64 ~ 127 に最初にロードされた工場出荷時のパッチ) 内のすべてのシンセ パラメータの値が表示されます。

セクション	パラメータ	初期値
マスター	パッチボリューム	100
発振器	Osc 1 罰金	0 (中央)
	オシレーター 1 の範囲	8 分 (A3=440Hz)
	発振器 1 粗	0 (中央)
	オシレーター 1 の波形	見た
	オシレーター 1 モジュレーションエンベロープの深さ	0 (中央)
	オシレーター 1 LFO1 深度	0 (中央)
	Osc 1 Mod Env PW mod 量	0 (中央)
	オシレーター 1 LFO 2 PW モジュレーション量	0 (中央)
	Osc 1 手動 PW 量	50. (中央)
	Osc 2 罰金	0 (中央)
	オシレーター 2 の範囲	8 分 (A3=440Hz)
	発振器 2 粗	0 (中央)
	オシレーター 2 の波形	見た
	オシレーター 2 モジュレーションエンベロープの深さ	0 (中央)
	オシレーター 2 LFO 1 深度	0 (中央)
	オシレーター 2 環境 2 PW モジュレーション量	0 (中央)
	オシレーター 2 LFO 2 PW モジュレーション量	0 (中央)
	オシレーター 2 の手動 PW 量	50. (中央)
	サブオシレーターオクターブ	-1
	サブオシレーター波	正弦
ミキサー	オシレーター 1 レベル	255 (右)
	オシレーター 2 レベル	0 (左)
	サブオシレーターレベル	0 (左)
	ノイズ、リング、拡張子を選択	0 (左)
	騒音レベル	0 (左)
	リングモジュレーションレベル	0 (左)
	外部信号レベル	0 (左)
フィルター	タイプ	クラシック
	スロープ	24 デシベル
	形	LP
	頻度	255 (右)
	共振	0 (左)
	モット環境深度	0 (中央)
	LFO 2 の深さ	0 (中央)

セクション	パラメータ	初期値
	オーバードライブ	0 (中央)
ポルタメント	ポルタメントタイム	0 (左)
LFO	LFO 1 スピード	75 (7.9Hz)
	LFO 1 デイレイ	0 (左)
	LFO 2 スピード	52 (3Hz)
	LFO 2 デイレイ	0 (左)
	LFO 1 波	トライ
	LFO 2 波	トライ
	LFO 1 同期値	オフ
	LFO 2 同期値	の上
封筒	アンプ環境攻撃	0 (下)
	アンプ環境減衰	0 (下)
	アンプエンベロープサステイン	127 (上)
	アンプ環境リリース	0 (下)
	アンプエンベロープトリガー	マルチ
	Mod Env 攻撃	0 (下)
	Mod Env の減衰	0 (下)
	Mod Env サステイン	127 (右)
	Mod Env リリース	0 (下)
	Mod Env トリガー	マルチ
	アンプとモジュレーションエンベロープのトリガー	マルチ
効果	ねじれ	0 (左)
	オシレーターフィルターモジュレーション	0 (左)
アルペジエーター	の上	オフ
	ラッチ	オフ
	リズム	32
	ノートモード	上
	オクターブ	1
オクターブエリア	キートランスポーズ	0
	オクターブ	0
他の	モッド	0
主要機能について		
モッド Wh	LFO 2 フィルター周波数	0
	LFO 1 オシレーターピッチ	10
	オシレーター 2 ピッチ	0
アフタータッチ	フィルター周波数	10
	LFO 1 からオシレーターピッチ	0
	LFO 2 スピード	0
LFO	キーシンク LFO 1	オフ

セクション	パラメータ	初期値
	キーシンク LFO 2	の上
	スピード/同期 LFO 1	スピード
	スピード/同期 LFO 2	スピード
	スルー LFO 1	0
	スルー LFO 2	0
発振器	曲げ量	12 (オクターブアップとダウン)
	オシレーター 1-2 同期	オフ
速度	アンプエンベロープ	0
	モッド環境	0
VCA	制限	0
アルブ	アルブ・スウィング	50
	シーケンス再トリガー	の上
グローバル	MIDI チャンネル	1
	地元	の上
	チューニング	0
	入力ゲイン	0

電源を切ってもシンセ設定は保存されます

1	入力ゲイン
2	マスターチューン
3	MIDI チャンネル

シンセの設定は電源を切っても保存されません

1	ローカル設定は保持されません。デフォルトはオンです
2	編集可能なパッチメモリ (プリセットの場所に保存されていない場合)
3	現在のパッチ番号。デフォルトはパッチ 0 です。

MIDI パラメータリスト

セクション	パラメータ	CC / NRPN	管理番号	範囲
マスター				
	パッチボリューム	cc	7	0 から 127
	パッチ株式会社	プログラムの 変更		0 から 127
	パッチ 12 月	プログラムの 変更		0 から 127
発振器				
	osc 1 調音	cc	26:58	-100 ~ 100* (小数点第 1 位まで、整数の場合は 0 なし)
	osc 1 範囲	cc	70	16',8',4',2' (MIDI 値 63、64、65、66)
	発振器 1 粗	cc	27:59	-12.から 12.
	発振器 1 の波形	NRPN	0:72	正弦波、三角波、のこぎり波、パルス波
	osc 1 Mod Env の深さ	cc	71	-63 ~ +63*
	オシレーター 1、LFO1、深さ	cc	28:60	-127 ~ 127*
	osc 1 Mod Env PW mod 量	cc	72	-63 ~ 63*
	オシレーター 1 LFO 2 PW モジュレーション 量	cc	73	-90 ~ 90 (MIDI 値 63 と 64 = 0%)
	osc 1 手動 PW 量	cc	74	5. から 95. (MIDI 値 64 = 50%)
	OSC 2 調音	cc	29:61	-100 ~ 100* (小数点第 1 位まで、整数の場合は 0 なし)
	osc 2 範囲	cc	75	16',8',4',2' (MIDI 値 63、64、65、66)
	発振器 2 粗	cc	30:62	-12. ~ 12* (小数点 1 位まで、整数の場合は 0 なし)
	オシレーター 2 波形	NRPN	0:82	正弦波、三角波、のこぎり波、パルス波
	osc 2 Mod Env の深さ	cc	76	-63 ~ +63*
	オシレーター 2 LFO 1 深度	cc	31:63	-127 ~ 127*
	osc 2 env 2 PW mod 量	cc	77	-63 ~ +63*
	オシレーター 2 LFO 2 PW モジュレーション 量	cc	78	-90 ~ 90 (MIDI 値 63 と 64 = 0%)
	osc 2 手動 PW 量	cc	79	5. 94.3 (MIDI 値 64 = 50%)
	サブオシレーターオクターブ	cc	81	OSC 1 より-2、-1 オクターブ下
	サブオシレーター波	cc	80	正弦波、パルス波、矩形波
	発振器のチューニングエラー	NRPN	0:111	
	パラフォニックモード	NRPN	0:107	
	OSC グライド発散	NRPN	0:113	
	サブオシレーター粗	NRPN	0:84	
	サブオシレーターファイン	NRPN	0:77	
ミキサー				

セクション	パラメータ	CC / NRPN	管理番号	範囲
	OSC 1 レベル	cc	20:52	0 から 255
	OSC 2 レベル	cc	21:53	0 から 255
	サブオシレーターレベル	cc	22:54	0 から 255
	騒音レベル	cc	23:55	0 から 255
	リングモッドレベル	cc	24:56	0 から 255
	外部信号レベル	cc	25:57	0 から 255
フィルター				
	タイプ	cc	83	クラシック、酸味
	スロープ	cc	106	12, 24
	形	cc	84	LP、BP、HP
	頻度	cc	16:48	0 から 255
	共振	cc	82	0 から 127
	モッド環境深度	cc	85	-63 ~ +63*
	LFO 2 の深さ	cc	17:49	-127 ~ 127*
	オーバードライブ	cc	114	0-127
	フィルタートラッキング	NRPN	0:108	
ポルタメント				
	ポルタメントタイム	cc	5	オフ、1 ~ 127
LFO				
	LFO 1 スピード	cc	18:50	0 から 255
	LFO 1 デイレイ	cc	86	オフ、1 ~ 127
	LFO 2 スピード	cc	19:51	0 から 255
	LFO 2 デイレイ	cc	87	オフ、1 ~ 127
	LFO 1 波	cc	88	
	LFO 2 波	cc	89	
	LFO 1 同期値	NRPN	87	
	LFO 2 同期値	NRPN	91	
封筒				
	アンプ環境攻撃	cc	90	0 から 127
	アンプ環境減衰	cc	91	0 から 127
	アンプエンベロープサステイン	cc	92	0 から 127
	amp env リリース	cc	93	0 から 127
	アンプエンベロープトリガー	NRPN	0:73	1,2,3
	アンプエンベロープの再トリガー	NRPN	0:109	
	amp env 固定持続時間	NRPN	0:114	
	amp env の再トリガーカウント	NRPN	0:117	
	Mod Env 攻撃	cc	102	0 から 127
	Mod Env の減衰	cc	103	0 から 127
	Mod Env サステイン	cc	104	0 から 127
	Mod Env リリース	cc	105	0 から 127

セクション	パラメータ	CC / NRPN	管理番号	範囲
	Mod Env トリガー	NRPN	0:105	1,2,3
	Mod Env の再トリガー	NRPN	0:110	
	Mod Env のサステイン持続時間を固定	NRPN	0:115	
	Mod Env の再トリガー回数	NRPN	0:118	
効果				
	ねじれ	cc	94	0 から 127
	オシレーターフィルターモジュレーション	cc	115	オフ、1~127
アルペジエーター				
	の上	cc	108	
	ラッチ	cc	109	
	リズム	cc	119	
	ノートモード	cc	118	
	オクターブ	cc	111	
他の				
	ピッチ	ピッチ ベンド		0 ~ 65535
	モッド	cc	0	0 から 127
	持続する	cc	64	0 から 127
	アフタータッチ	アフター タッチ		0 から 127
モッド Wh				
	LFO 2 フィルター周波数	NRPN	0:71	
	LFO 1 オシレーターピッチ	NRPN	0:70	-63 から+63
	オシレーター 2 ピッチ	NRPN	0:78	-63 から+63
アフタータッチ				
	フィルター周波数	NRPN	0:74	-63 から+63
	LFO 1 からオシレーターピッチ	NRPN	0:75	-63 から+63
	LFO 2 スピード	NRPN	0:76	オフ、1~127
LFO				
	キーシンク LFO 1	NRPN	0:89	オフまたはオン
	キーシンク LFO 2	NRPN	0:93	オフまたはオン
	スピード/同期 LFO 1	NRPN	0:87	
	スピード/同期 LFO 2	NRPN	0:91	
	スルー LFO 1	NRPN	0:86	
	スルー LFO 2	NRPN	0:90	
発振器				
	曲げ量	cc	107	1 から 12
	オシレーター 1-2 同期	cc	110	オフまたはオン
速度				
	アンプエンベロープ	cc	112	

セクション	パラメータ	CC / NRPN	管理番号	範囲
VCA	モット環境	cc	113	
	制限	cc	95	0-127
アルプ				
	アルプ・スウィング	cc	116	
	シーケンス再トリガー	NRPN	106	

AFX モード SysEx サポート

SysEx メッセージを介して、オーバーレイのエクスポート、インポート、コピー、移動、保存が可能です。現在のオーバーレイバンクとオーバーレイの書き込み保護は、専用の NRPN を使用して変更できません。

輸出

SysEx 経由でオーバーレイをダンプ/エクスポートするには、適切なオーバーレイ バンクが選択されていることを確認し、次の要求をデバイスに送信します。

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

ここで、0xnn はオーバーレイのインデックス (0 - 24、0 はホームオクターブ位置の一番下の C に対応します) です。

このメッセージへの応答は、長さ 106 バイトの SysEx メッセージです。受信した SysEx メッセージはインポート SysEx メッセージの形式と一致するため、ダンプされたオーバーレイデータを後で再インストールできます。

輸入

SysEx 経由で BSII にオーバーレイをインポートするには、MIDI ライブラリアンを使用して、対応する .syx ファイルをデバイスで再生するだけです。メッセージの形式は次のとおりです。

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

ここで、0xnn は、目的のオーバーレイのインデックス (0 ~ 24) です。

コピー

次の SysEx メッセージは、既存のオーバーレイをある位置から別の位置にコピーします。

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

0xnn はコピー先の位置、0xmm はコピー元の位置です。コピー元のオーバーレイはこの操作の影響を受けません。

動く

次の SysEx メッセージは、既存のオーバーレイをある位置から別の位置に移動します。移動操作の実行後、元のオーバーレイはクリアされます。

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

ここで、0xnn は宛先の位置、0xmm はソースの位置です。

現在のオーバーレイバンクを保存

次のメッセージは、現在のオーバーレイ バンクをメモリに保存します。

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

現在のオーバーレイバンクをクリア

次のメッセージは、現在のオーバーレイ バンクをクリアします。

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

この操作ではクリアされたバンクは保存されないため、別途実行する必要があることに注意してください。

クリアな単一オーバーレイ

次のメッセージは個別のオーバーレイをクリアします

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

どこ 0xnn クリアするオーバーレイの位置です (0-24)。

現在のオーバーレイバンクの選択

オーバーレイ バンクは NRPN 0:112 を使用して選択できます。

オーバーレイ書き込み保護

オーバーレイ書き込み保護は、NRPN 0:116 を使用して選択できます。

オーバーレイパラメータリスト

オーバーレイには次のパラメータを保存できます。

声	オシレーター 1-2 同期
オシレーター 1	波形
	パルス幅
	範囲
	粗い
	大丈夫
オシレーター 2	波形
	パルス幅
	範囲
	粗い
	大丈夫
サブオシレーター	波
	オクターブ
	粗い
	大丈夫
Osc Extra	チューニングエラー
	グライドダイバージ
ミキサー	オシレーター 1
	オシレーター 2
	サブオシレーター
	ノイズ
	リングモッド
フィルター	外部の
	頻度
	共振
	オーバードライブ
	形
	タイプ
	スロープ
アンプエンベロープ	速度
	攻撃
	減衰
	持続する
	リリース
	トリガー
	再トリガー
	固定期間
	再トリガー回数

声	オシレーター 1-2 同期
モット環境	速度
	攻撃
	減衰
	持続する
	リリース
	トリガー
	再トリガー
	固定期間
	再トリガー回数
LFO 1	波形
	遅れ
	スルー
	スピード/同期
	非同期速度
	同期速度
	キー同期
LFO 2	波形
	遅れ
	スルー
	スピード/同期
	非同期速度
	同期速度
	キー同期
アフタータッチ	フィルター周波数
	LFO 1 からオシレーターピッチ
	LFO 2 スピード
LFO 1 >	Osc1 ピッチ
	Osc2 ピッチ
	サブオシレーターピッチ
LFO 2 >	オシレーター 1 PW
	オシレーター 2 PW
	フィルター周波数
モッドエンベロープ >	Osc1 ピッチ
	Osc2 ピッチ
	オシレーター 1 PW
	オシレーター 2 PW
	フィルター周波数
オシレーターフィルターモジュレーション	額
ねじれ	額

マイクロチューニング

マイクロチューニング機能により、キーを押すたびにトリガーされる周波数を自在にコントロールできます。再チューニングはシグナルチェーンの最前列で実行されます。

デバイスには編集可能なチューニングテーブルが 9 つありますが、保存できるのは最後の 8 つだけです。起動時には、最初のテーブルが常に標準 MIDI キーボードに初期化されます。現在アクティブなチューニングテーブルを変更するには、Function キーを押しながら Tune キーを 2 回押します。

画面が t-0 に変わります。

パッチ値ボタンを使って、9 つのチューニングテーブルから選択します。アクティブなチューニングテーブルはパッチと共に保存できます。デフォルトのチューニングテーブルは常に 0 です。

チューニングテーブル

2.5 ファームウェア アップデートには 8 つのチューニング テーブルが含まれています。

1. プライム (1 オクターブあたり 5 音)

半音のない主要なペントトニック旋法。「大きい」全音と「小さい」全音 (それぞれ 204 セントと 182 セント) の両方を使用します。

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

2. 倍音列 (1 オクターブあたり 6 音) (432Hz)

倍音列の 6 番目から 12 番目の倍音。

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

3. インド風 (1 オクターブあたり 22 音)

伝統的なインドのシュルティ音階。

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. プトレマイオス (1 オクターブあたり 7 音)

プトレマイオスの強烈な全音階シントノン。ザルリノの音階としても知られる。

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

5. 中国撞音 (1 オクターブあたり 12 音)

汴鐘 (信陽) の音程

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

6. トルコ語 (1 オクターブあたり 7 音)

5 つの限界音階システム、ハーモニックマイナー逆数を備えたトルコの音階。

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

7. ダン・シュミットのスレンドロ・ペログ (1 オクターブあたり 7 音) (ペログ/白スレンドロ/黒)

白鍵では 7 音階のペログ、黒鍵では 5 音階のスレンドロ。

8. カルロス・スーパー (1 オクターブあたり 12 音)

ウエンディ・カルロスのスーパー純正律スケール

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

チューニングテーブルは、128 個の MIDI ノートそれぞれを異なる周波数にマッピングします。このテーブルは、SysEx (リアルタイム MIDI チューニングメッセージ) を使用して変更できます。

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

どこ :

- F0 7F = ユニバーサルリアルタイム SysEx ヘッダー
- id = ターゲットデバイス ID (ここでは 0x00)。
- 08 = サブ ID #1 (MIDI チューニング標準)
- 02 = サブ ID #2 (音符の変更)
- tt = 0 から 127 までのチューニングプログラム番号
- ll = 変更する音符の数 ([kk xx yy zz]のセット)
- [kk xx yy zz] = MIDI ノート番号、その後にノートの周波数データが続く
- F7 = SysEx メッセージの終了

頻度データは次のように記述されます。

- kk = MIDI ノート番号
- xx = 新しい MIDI ノート番号
- yy = 100 セント / 128 ステップでデチューンします。
- Zz = 100 セント / 16384 ステップのデチューン。

たとえば、最初のチューニングテーブルで A4 (ノート番号 0x45) を B4 (ノート番号 0x47) にデチューンするには、次のように送信します。

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

2 番目のチューニングテーブルで、音符 A4 を 50 セントシフトするには、次を送信します。

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

音符を再調整すると、その効果は即座に現れるため、音符を押したままチューニングを変更すると、ピッチの変化が聞き取れます。

変更する音符の数を変更することで、複数のチューニングを1つのメッセージで送信できます。例えば、A4 を B4 に、B4 を C5 に変更するには、次のように送信します。

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

Scala チューニング ダンプを BSII で再生できるはずですが。

チューニングテーブルを保存することを忘れないでください。 チューニングテーブルの選択ページで保存ボタンを押してください (ファンクションキーを押しながら「Tune」キーを 2 回押してください)。そうしないと、テーブルに加えた変更はすべて失われます。

チューニング精度の絶対的な下限は半音/256 です。これは、16384 ステップのデチューン値の上位ビットのみが観測されることを意味します。実用的には、1 セント未満の精度を実現できます。

チューニングモーフィング

異なるチューニングテーブル間をリアルタイムでモーフィングできます。ファンクションキーを押しながら Tune キーを 2 回押します。このパラメータ画面はタイムアウトせず、パフォーマンス向上のために使用できます。

グライドタイムを上げて、いくつかの音を保持し (パラフォニック モードを試してください)、チューニング テーブルを切り替えて、チューニング間のモーフィングの効果を聞いてください。

テーブルの選択

MIDI チューニング プログラム チェンジ RPN を使用して現在のチューニング テーブルを選択できます。

これを行うには、次のものを送信します。

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

どこ :

- B0 64 03 65 00 : MIDI チューニングプログラムチェンジ RPN を選択
- 06 tt:チューニングテーブル番号を選択します。ここで tt は[0:9]です。
- メッセージの残りの部分では、RPN コントローラーの選択が無効になります。

テーブル保存

チューニング テーブルは、単一の SysEx メッセージを使用して保存できます。

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

挨拶メッセージ

BSII は起動時にカスタムメッセージを表示できるようになりました。これはコンポーネントで簡単に設定できるほか、以下のメッセージを使用して SysEx 経由でユニットに送信することもできます。

F0 00 20 29 (契約更改前文)

00 33 (Bass Station II -特定の)

00 (メッセージプロトコルバージョン)

47 (メッセージの種類 = 挨拶メッセージ)

01 (スプラッシュスクリーンの有効または無効)

[ASCII 文字に対応する数字]

F7

たとえば、メッセージを「turn it up」に変更するには、次のように送信します。

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

グリーティングメッセージを無効にするには、文字を削除し、有効セクションを 0 に変更した同じメッセージを送信します。

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

このメッセージは、無効にするか、変更するか、ファームウェアをダウングレードするまで、起動時に永続的に表示されます。

キャラクターサポート

7 セグメントディスプレイに文字を表示する際には、いくつかの制限があります。標準的な ASCII 文字はすべて似たようなものにマッピングされているにもかかわらず、一部の文字は見慣れない表示になります。場合によっては、文字が大文字になったり小文字になったりすることがあります。

文字 [0:9][a:z][A:Z]、スペース (0x23)、ハイフン (0x20) をサポートできます。

その他の情報

トラブルシューティング

を使い始めるためのヘルプが必要な場合は、こちらをご参照ください：

novationmusic.com/get-started

に関して不明な点がある場合には、いつでもヘルプセンターをご利用いただけます。また、以下の URL からサポートチームにお問い合わせいただくことも可能です：

support.novationmusic.com

のアップデートを確認することをお勧めします。最新の機能と修正が適用されます。を更新するにはのファームウェアを使用する必要があります。コンポーネント：

[コンポーネント.novationmusic.com](https://components.novationmusic.com)

著作権および法定通知

Novation は Focusrite Group PLC の登録商標です。は Focusrite Group PLC の商標です。

その他すべての商標および商品名はそれらの個別の所有者の財産です。

2025 © Focusrite Audio Engineering Limited. 無断転用禁止。

免責事項

Novation は、本マニュアルに記載されている情報が正確で完全であることに万全を期しております。本マニュアルまたは記載されている機器の使用に起因する機器、第三者または機器の所有者に対する損失または損害について、Novation はいかなる場合も責任を負いません。本マニュアルに記載されている情報は、予告なしに変更される場合があります。仕様および外観は、リストおよび例示されているものとは異なる場合があります。

商標

Novation の商標は Focusrite Audio Engineering Ltd.の所有物です。本マニュアルに記載されているその他すべてのブランド名、製品名、会社名、およびその他の商標登録または商標は、それぞれの所有者に帰属します。