

한국어

BASS STATION II

THE ORIGINAL
BASS STATION II

NOVATION
AFX STATION

NOVATION X SWIFTY
BASS STATION II



Bass Station II 사용자 가이드

Version 5.0

차례

소개 Bass Station II	4
주요 특징	4
이 매뉴얼에 관하여	5
박스 구성품	6
등록 중 Bass Station II	6
전력 요구 사항	6
하드웨어 개요	8
시작하기 Bass Station II	13
헤드폰 사용	14
패치 로딩 중	14
패치 저장	15
기본 작동 - 사운드 수정	15
Bass Station II 합성 튜토리얼	19
정점	19
음색/음색	20
용량	20
오실레이터와 믹서	21
사인파	22
삼각파	22
톱니파	22
사각파/펄스파	23
소음	23
링 변조	24
믹서	24
필터	25
봉투와 증폭기	27
공격 시간	28
붕괴 시간	28
지속 레벨	28
Bass Station II 블록 다이어그램	29
Bass Station II 블록 다이어그램	29
Bass Station II 발진기 변조 제어	29
출시 시간	30
LFO	30
요약	31
Bass Station II 상세히	32

오실레이터 섹션	32
믹서 섹션	36
필터 섹션	37
봉투 섹션	40
포르타멘토	43
효과 섹션	43
LFO 섹션	44
아르페지에이터 섹션	47
시퀀서	49
AFX 모드	50
온키 기능	52
Bass Station II 충수	61
Novation 구성 요소	61
SysEx를 통해 패치 가져오기	61
동기화 값 테이블	62
Init 패치 - 매개변수 테이블	63
전원이 꺼지면 저장된 신디사이저 설정	65
전원을 끄면 신디사이저 설정이 저장되지 않습니다.	65
MIDI 매개변수 목록	66
AFX 모드 SysEx 지원	69
오버레이 매개변수 목록	71
마이크로 튜닝	73
인사말	76
Novation 공지	77
문제 해결	77
저작권 및 법적 고지	77
면책 조항	77
상표	77

소개 Bass Station II

구매해주셔서 감사합니다 Bass Station II, AFX 스테이션 또는 Bass Station II Swifty Edition 디지털 제어 아날로그 신시사이저. 1990년대의 클래식 Novation Bass Station 신시사이저를 기반으로, 전통적인 아날로그 파형 생성 및 처리 기술과 디지털 제어의 강력하고 유연한 기능을 결합했으며, 21세기에 적합한 다양한 효과와 프리셋을 제공합니다.

이 사용자 가이드는 모든 에디션에 적용됩니다. Bass Station II. 우리는 원본을 사용했습니다 Bass Station II 그래픽 전반에 걸쳐. AFX Station을 사용하거나 Bass Station II Swifty Edition의 경우 상단 패널에서 지난 몇 년 동안 추가한 다양한 펌웨어 업그레이드와 관련된 자세한 정보를 볼 수 있습니다.



참고

Bass Station II 넓은 동적 범위의 오디오를 생성할 수 있으며, 그 극단적인 범위는 라우드스피커나 다른 구성 요소, 그리고 청력에 손상을 줄 수 있습니다!

주요 특징

- 클래식 아날로그 파형 생성
- 2개의 다중 파형 발진기와 별도의 하위 발진기
- 아날로그 신호 경로 - 필터, 엔벨로프, 변조
- 전통적인 "단일 기능" 스타일 회전식 컨트롤
- 가변 경사를 갖춘 LP/BP/HP 필터
- 분리형 듀얼 LFO 섹션
- 링 변조기(입력: Osc 1 및 2)
- 다양한 패턴을 갖춘 다재다능한 32단계 아르페지시에이터
- 4개의 메모리를 갖춘 32단계 시퀀서
- 전용 시간 제어 기능이 있는 포르타멘토
- 64개의 새로운 킬러 패치가 미리 로드됨
- 64개의 추가 사용자 패치를 위한 메모리
- 피치 및 모드 휠
- 애프터터치 기능이 있는 25노트 벨로시티 감지 키보드
- -5/+4 옥타브 키보드 이동
- 키 전치 함수
- 온키 기능 - 키보드를 사용하여 비연주 사운드 매개변수 조정

- MIDI 입력 및 출력
- 패치 선택, 매개변수 조정, 옥타브 설정 등을 위한 LED 디스플레이
- 외부 DC 입력(공급된 AC PSU용)
- 클래스 호환 USB 포트(드라이버 필요 없음), 대체 DC 전원, 패치 덤프 및 MIDI용
- 믹서 섹션에 대한 외부 오디오 입력
- 헤드폰 출력
- 서스테인 페달 소켓
- 컨닝턴 보안 슬롯

이 매뉴얼에 관하여

저희는 이 설명서를 모든 유형의 사용자에게 최대한 도움이 되도록 만들려고 노력했습니다. 이는 필연적으로 경험이 많은 사용자는 특정 부분을 건너뛰고 싶어할 것이고, 상대적으로 초보자는 기본 사항을 완전히 익힐 때까지 특정 부분을 피하고 싶어할 것임을 의미합니다.

하지만 이 매뉴얼을 계속 읽기 전에 알아두면 유용한 몇 가지 일반적인 사항이 있습니다. 본문에는 몇 가지 그래픽 규칙을 적용했으며, 모든 유형의 사용자가 필요한 정보를 빠르게 찾고 정보를 탐색하는 데 도움이 되기를 바랍니다.

약어, 규칙 등

상단 패널 컨트롤이나 후면 패널 커넥터가 언급되는 경우 다음과 같은 번호를 사용했습니다.  상단 패널 다이어그램을 교차 참조하려면 다음과 같이 하십시오. ① 후면 패널 다이어그램을 교차 참조하세요.

우리는 사용했습니다 **굵은 글씨 (또는 굵은 텍스트)** 상단 패널 컨트롤이나 후면 패널 커넥터의 이름을 지정하려면 다음과 같이 정확히 동일한 이름을 사용하는 것이 중요합니다. Bass Station II 그 자체.

팁



작은 정보

이 가이드는 말 그대로 Impulse를 원하는 대로 설정하기 위한 간단한 팁을 제공합니다. 논의되는 주제와 관련된 유용한 정보를 제공하여 Impulse를 원하는 대로 쉽게 설정할 수 있도록 도와줍니다. 반드시 따라야 하는 것은 아니지만, 일반적으로는 훨씬 수월하게 작업할 수 있도록 도와줍니다.



참고

이러한 추가 사항은 고급 사용자에게는 흥미롭지만 초보자는 일반적으로 피할 수 있는 텍스트 추가 사항입니다. 이러한 추가 사항은 특정 작업 영역에 대한 설명이나 명확화를 제공하기 위한 것입니다.

박스 구성품

- Novation Bass Station II
- USB A-B 케이블
- 외부 12 V DC 메인 전원 공급 장치(PSU)

등록 중 Bass Station II

귀하의 등록 Bass Station II 선택 사항이지만, 그렇게 하면 다양한 무료 번들 소프트웨어에 액세스할 수 있고 Novation Components 독립형 소프트웨어에 액세스할 수 있습니다.

전력 요구 사항

Bass Station II 9V DC, 500mA 전원 공급 장치가 함께 제공됩니다. 동측 커넥터의 중앙 핀은 전원의 양극(+ve)입니다. Bass Station II 이 AC-DC 전원 어댑터 또는 컴퓨터에 USB로 연결하여 전원을 공급할 수 있습니다. 최상의 오디오 성능을 얻으려면 Bass Station II 제공된 어댑터를 사용하는 것이 좋습니다.

PSU에는 두 가지 버전이 있습니다. Bass Station II 해당 국가에 적합한 어댑터가 함께 제공됩니다. 일부 국가에서는 PSU에 분리형 어댑터가 함께 제공되므로 해당 국가의 AC 콘센트에 맞는 어댑터를 사용하십시오. 전원을 켤 때 Bass Station II 전원 공급 장치를 사용하는 경우, 어댑터에 필요한 전압 범위(예: 100~240VAC) 내에 해당 지역의 AC 공급 장치가 있는지 확인한 후 전원에 연결하세요.

제공된 PSU만 사용하실 것을 강력히 권장합니다. 다른 PSU를 사용하시면 보증이 무효화됩니다. Novation 제품용 전원 공급 장치를 분실하신 경우, 악기 판매점에서 구매하실 수 있습니다.

USB 포트를 통해 신시사이저에 전원을 공급하는 경우, 호스트 컴퓨터가 절전 모드로 전환되면 신시사이저가 "절전 모드"로 전환됩니다. 아무 키나 누르면 신시사이저가 다시 "켜질" 수 있지만, 컴퓨터의 전원 상태는 변경되지 않습니다.

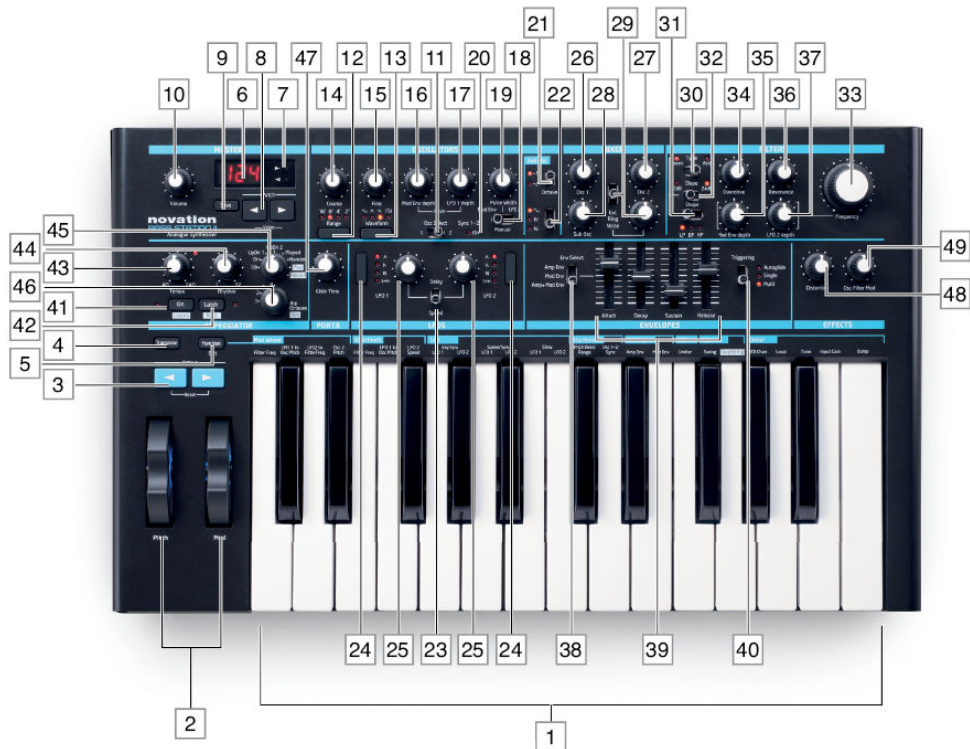


작은 정보

노트북에 대한 설명:

전원을 공급하는 경우 Bass Station II USB 연결을 통해 연결할 경우, IT 업계에서 합의된 USB 사양에 따라 USB 포트는 5V에서 0.5A의 전류를 공급할 수 있어야 하지만, 일부 컴퓨터, 특히 노트북은 이 전류를 공급할 수 없습니다. 이러한 경우 신시사이저의 불안정한 작동이 초래될 수 있습니다. 전원을 켤 때 Bass Station II 노트북의 USB 포트에서 전원을 공급받는 경우, 내장 배터리가 아닌 AC 전원에서 전원을 공급받는 것이 좋습니다.

하드웨어 개요



1. 애프터터치 기능이 있는 25노트(2옥타브) 벨로시티 감지 키보드.
2. **정점** 그리고 **모드** 휠: 피치 휠은 놓으면 중앙 위치로 돌아가도록 기계적으로 편향되어 있습니다. 휠에는 내부 조명이 있습니다.
3. **옥타브 Shift 키** - 키보드를 옥타브 단위로 전조합니다.
4. **바꾸어 놓다** - 키보드를 반음 단위로 전조할 수 있으며, 최대 +/- 12반음까지 가능합니다.
5. **함수/종료** - 이것을 누르고 있으면 다음 중 하나를 사용할 수 있습니다. Bass Station II 온키 기능. 이 모드에서는 다양한 "시스템 설정" 매개변수를 설정할 수 있습니다.

상단 패널

마스터 섹션:

6. **LED 디스플레이** - 패치 번호, 옥타브 이동, 매개변수 값 등 다양한 단위 데이터 항목을 표시하는 3자리 영숫자 디스플레이로, 사용 중인 다른 컨트롤에 따라 달라집니다.
7. **조직가치** - 이 두 개의 LED 중 하나는 매개변수 값이 패치에 저장된 값과 더 이상 일치하지 않을 때 켜집니다.
8. **패치/값** - 64개의 팩토리 패치나 64개의 사용자 패치 중 하나를 선택할 수 있으며, 온키 기능에 대한 매개변수 값을 설정하는 데에도 사용됩니다.
9. **구하다** - 함께 사용 **반점** 열쇠 [8] 수정된 패치를 사용자 메모리에 저장합니다.

10. **용량** - 설정합니다 Bass Station II 오디오 볼륨입니다.

오실레이터 섹션:

11. **오스크 선택** 스위치 - 오실레이터 섹션의 컨트롤을 오실레이터 1 또는 오실레이터 2에 할당합니다.
12. **범위** - 선택된 오실레이터의 기본 피치 범위를 단계별로 이동합니다. 표준 콘서트 피치(A3 = 440Hz)의 경우, **8'**.
13. **파형** - 사용 가능한 발진기 파형 범위(사인파, 삼각파, 톱니파, 펄스파)를 단계별로 살펴봅니다.
14. **조잡한** - 선택된 오실레이터의 피치를 ± 1 옥타브 범위로 조정합니다.
15. **관잡은** - ± 100 센트(± 1 반음) 범위 내에서 발진기 피치를 조정합니다.
16. **Mod Env 깊이** - 엔벨로프 2의 변조로 인해 발진기 피치가 변경되는 정도를 제어합니다. 제어는 '중앙에서 벗어남'으로 피치가 증가하거나 감소할 수 있습니다.
17. **엘에프오 1 깊이** - LFO 1의 변조로 인해 발진기 피치가 변경되는 정도를 제어합니다.
18. **펄스 폭 변조 소스** - 다음 경우에만 활성화됨 **파형** ^[13] 펄스로 설정되어 있습니다. 이 스위치는 펄스 파형의 폭을 변경하는 방법을 선택합니다. 옵션은 다음과 같습니다. 엔벨로프 2에 의한 변조 (**모드 환경**), LFO 2에 의한 변조(**엘에프오 2**) 또는 수동 제어 **펄스 폭 제어** ^[19].
19. **펄스 폭** - 펄스 파형을 조정하는 다기능 제어; 활성화되는 경우에만 **파형** ^[13] 펄스로 설정됩니다. 펄스 폭 소스 변조 스위치가 ^[11]로 설정됩니다 **수동**, 제어는 펄스 폭을 직접 조정합니다. 설정된 경우 **모드 환경** 또는 **엘에프오 2**, 변조 깊이 제어 역할을 합니다. 펄스 폭은 세 가지 소스 모두에 의해 동시에, 그리고 각기 다른 양으로 변조될 수 있습니다.
20. **동기화 1-2** - 이 LED는 Osc 1/Osc 2 Sync 기능이 활성화되면 켜집니다(온키 기능)
21. **옥타브** - 하위 옥타브 발진기의 범위를 설정합니다. 이 발진기의 실제 피치는 OSC 1의 피치에 의해 결정되며, 사운드에 추가적인 저음 주파수(LF)를 추가합니다. **-1** OSC 1보다 1옥타브 아래에 LF를 추가합니다. **-2** LF를 두 옥타브 아래에 추가합니다.
22. 하위 오실레이터 파형 - 하위 옥타브 오실레이터에는 사인파, 좁은 펄스파 또는 구형파의 세 가지 파형이 제공됩니다.

LFO 섹션:

23. **LFO 지연/속도** - LFO 섹션의 두 개의 회전식 컨트롤은 이중 기능을 가지고 있으며, 이 스위치로 기능을 설정합니다. **속도** 모드에서 회전식 컨트롤은 두 개의 LFO의 주파수를 조정합니다. **지연** 모드에서는 LFO의 "페이드인" 시간을 설정합니다. 속도 모드는 다음으로 변경할 수 있습니다. **동조** 온키 기능 중 하나를 사용하여 모드를 변경하세요. **온키 기능** ^[52] 자세한 내용은.
24. **LFO 파형** - 이 버튼들은 각 LFO에 사용 가능한 파형(삼각, 톱니, 사각, 샘플 앤 홀드)을 독립적으로 전환합니다. 관련 LED는 LFO 속도와 파형을 시각적으로 표시합니다.
25. **LFO 회전 제어** - 이 두 제어는 LFO 지연/속도 스위치^[23]에 의해 설정된 대로 LFO 속도 또는 지연을 조정합니다.

믹서 섹션:

- 26. **오에스씨 1** – 사운드를 구성하는 오실레이터 1의 신호 비율을 조정합니다.
- 27. **오에스씨 2** – 사운드를 구성하는 오실레이터 2의 신호 비율을 조정합니다.
- 28. **보컬** – 사운드를 구성하는 서브 옥타브 오실레이터의 비율을 조절합니다. 추가 입력 - 최대 세 개의 추가 소스가 신시사이저 출력에 기여할 수 있으며, 이 컨트롤은 각 소스의 레벨을 설정합니다. 컨트롤의 기능은 스위치로 설정됩니다. ^[30].
- 29. **소음/울림/외부** – 회전 제어의 기능을 결정합니다 ^[29]. 설정 시 **소음** 회전식 제어는 사운드에 추가되는 백색 잡음의 양을 설정합니다. 링으로 설정하면 링 변조기 회로의 출력 양이 추가됩니다(링 변조기 입력은 Osc 1 및 Osc 2임). **내선** 위치, 후면 패널 커넥터에 연결된 외부 신호 ^⑥ 섞일 수 있습니다.

필터 섹션:

- 30. **유형** – 필터 유형을 선택하는 2위치 스위치: **권위 있는** 기본 특성을 설정할 수 있는 가변 필터를 구성합니다. **모양** 그리고 **경사** 스위치; **산** 80년대 초반 아날로그 신시사이저에서 발견되는 필터 유형을 에뮬레이트한 4극 다이오드 래더 로우패스 필터를 구성합니다.
- 31. **모양** – 3위치 스위치; **유형** 로 설정 **권위 있는**, 필터 특성을 저역통과(Lo-Pass)로 설정합니다. **엠피**, 대역 통과 (**BP**) 또는 하이패스(**HP**).
- 32. **경사** – 2위치 스위치; **유형** 로 설정 **권위 있는**, 통과대역을 넘어서는 필터의 기울기를 설정합니다. **12데시벨** 또는 **24데시벨** 옥타브당.
- 33. **빈도** – 필터의 차단 주파수(LP 또는 HP)나 중심 주파수(BP)를 제어하는 대형 회전식 손잡이입니다.
- 34. **공명** – 필터 특성에 공진(필터 주파수에서 응답 증가)을 추가합니다.
- 35. **오버드라이브** – 믹서 출력에 사전 필터 왜곡을 추가합니다.
- 36. **Mod Env 깊이** – Mod Envelope에 의해 필터 주파수가 수정되는 정도를 제어합니다.
- 37. **LFO 2 깊이** – LFO 2에 의해 필터 주파수가 수정되는 정도를 제어합니다.

봉투 섹션:

- 38. **환경 선택** – Envelope 페이더[40]를 할당하여 Amplitude Envelope의 매개변수를 변경합니다. **앰프 환경**), 변조 봉투(**모드 환경**), 또는 둘 다 동시에 (**앰프+모드 환경**).
- 39. **엔벨로프 컨트롤** – 표준 ADSR 엔벨로프 매개변수를 조정하는 4개의 페이더 세트(**공격**, **부식**, **지속시키다** 그리고 **풀어 주다**).
- 40. **트리거링** – 레가토와 포르타멘토 연주 스타일에 맞춰 엔벨로프가 작동하는 방식을 제어하는 3단계 스위치입니다.

아르페지에이터 섹션:

- 41. **온/레가토** - 아르페지에이터를 켜고 끕니다. 또한 녹음된 아르페지에이터 시퀀스의 음표를 묶거나 레가토 스타일로 연주할 수 있습니다.
- 42. **래치/레스트** - 아르페지에이터가 현재 패턴을 계속 재생하도록 설정합니다. 또한 아르페지에이터 시퀀스에 쉼표를 삽입할 수 있습니다. 아르페지에이터가 꺼져 있을 때, 래치/레스트 버튼을 누르면 키 홀드 기능이 활성화되어 다른 건반을 누를 때까지 건반을 계속 누르고 있는 효과를 구현합니다.
- 43. **속도** - ARP 패턴 템포를 40~240 BPM 범위로 설정합니다.
- 44. **율** - 미리 정의된 32개의 아르페지오 리듬 패턴 중 하나를 선택합니다. LED 디스플레이에 패턴 번호가 표시됩니다.
- 45. **Arp 모드** - ARP는 다양한 시퀀스에서 선택된 패턴을 구성하는 노트를 연주할 수 있습니다. Arp 모드는 시퀀스를 설정하고 ARP를 다음 시퀀스에 넣을 수도 있습니다. **기록** 그리고 **놀이** 미리 정의된 시퀀스가 아닌 실제로 연주되는 음표에 기반한 패턴을 위한 모드입니다.
- 46. **아르프 옥타브/SEQ** - 4단계 회전 스위치는 ARP 패턴이 재생되는 옥타브 수를 설정합니다. 이 컨트롤은 ARP 모드가 설정된 경우 4개의 글로벌 시퀀스 중 하나를 선택합니다. **놀이** 또는 **기록**.

포르타멘토 섹션:

- 47. **글라이드 타임** - 포르타멘토 글라이드 시간을 설정합니다. 컨트롤을 시계 반대 방향으로 끝까지 돌리면 포르타멘토는 '꺼집니다'.

효과 섹션:

- 48. **왜곡** - 신디사이저 출력에 추가되는 포스트 필터 왜곡의 양을 제어합니다.
- 49. **오실레이터 필터 모드** - 발진기 2를 통해 필터 주파수를 직접 변조할 수 있습니다.

후면 패널

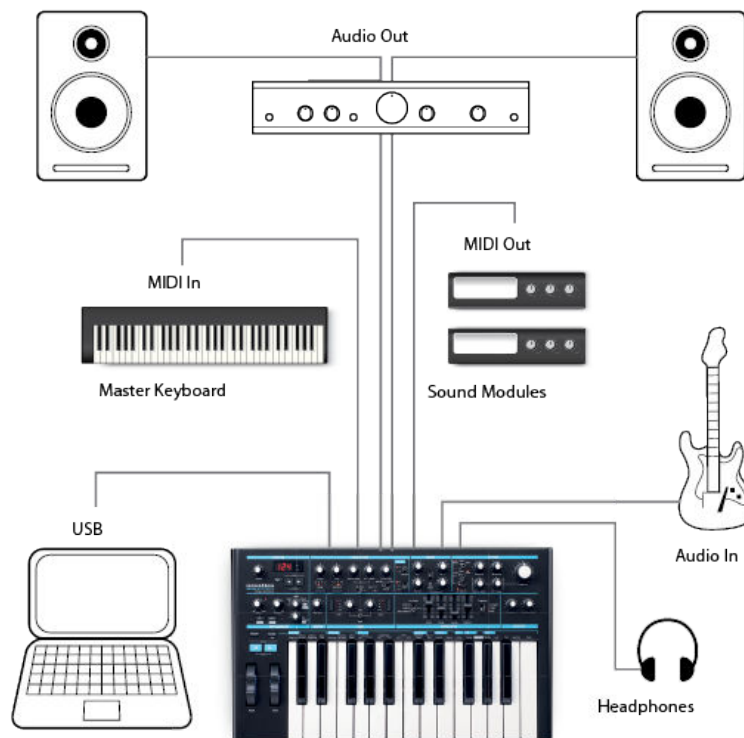


1. **전원 켜기** - 전원을 공급할 때 여기에 제공된 PSU를 연결합니다. Bass Station II AC 전원으로 부터.
2. **전원 스위치** - 3위치 스위치: 중앙은 **끄다**, 설정 **외부 DC** 제공된 AC 메인 PSU를 사용하는 경우 다음으로 설정하십시오. **USB** 전원을 켜면 Bass Station II USB 케이블을 통해 컴퓨터에서.
3. **USB** - 표준 USB 1.1 포트(2.0 호환). 제공된 케이블을 사용하여 컴퓨터의 Type A USB 포트에 연결하세요.
4. **미디 입력 그리고 밖으로** - 연결을 위한 표준 5핀 DIN MIDI 소켓 Bass Station II 다른 MIDI 장비 하드웨어로.
5. **지속시키다** - 서스테인 페달 연결을 위한 2극(모노) ¼인치 잭 소켓. N/O(정상 개방) 및 N/C(정상 폐쇄) 페달 유형 모두 호환됩니다. 페달이 연결된 경우 Bass Station II 전원이 켜져 있으면 부팅하는 동안 유형이 자동으로 감지됩니다(발이 페달 위에 있지 않은 경우!).
6. **외부에서** - 외부 마이크, 악기 또는 라인 레벨 오디오 입력용 ¼인치 잭 소켓. 입력은 언밸런스드입니다. 여기에 연결된 오디오 소스는 신시사이저 사운드와 믹싱될 수 있습니다.
7. **라인 출력 (MONO)** - ¼" 잭 소켓 Bass Station II 출력 신호; 녹음 시스템, 앰프 및 스피커, 오디오 믹서 등을 연결하세요. 출력은 불균형합니다.
8. **헤드폰** - 스테레오 헤드폰용 3극 ¼" 잭 소켓(신시사이저 출력은 모노). 헤드폰 볼륨은 VOLUME 컨트롤[10]로 조절합니다.
9. **켄싱턴 보안 슬롯** - 신스를 보호하세요.

시작하기 Bass Station II

Bass Station II 독립형 신시사이저로 사용하거나 다른 사운드 모듈이나 키보드와 MIDI 연결을 통해 사용할 수 있습니다. USB 포트를 통해 컴퓨터(Windows 또는 Mac)에 연결할 수도 있습니다. USB 연결을 통해 신시사이저에 전원을 공급하고, MIDI 시퀀서 애플리케이션과 MIDI 데이터를 주고받을 수 있으며, 패치를 메모리에 저장할 수 있습니다.

시작하는 가장 간단하고 빠른 방법 Bass Station II 후면 패널 잭 소켓을 연결하는 것입니다 **LINE 출력** ⑦ 전력 증폭기, 오디오 믹서, 전원 스피커, 타사 컴퓨터 사운드 카드 또는 출력을 모니터링하는 다른 수단의 입력에 연결합니다.



작은 정보

Bass Station II 컴퓨터 MIDI 인터페이스가 아닙니다. USB 연결을 통해 신시사이저와 컴퓨터 간에 MIDI를 전송할 수 있지만, USB 연결을 통해 컴퓨터와 외부 장비 간에 MIDI를 전송할 수는 없습니다. Bass Station II MIDI DIN 포트.

사용하는 경우 Bass Station II 다른 사운드 모듈과 연결 **미디 아웃** ④ 신스에서 **미디 입력** 첫 번째 사운드 모듈에 연결하고, 나머지 모듈은 평소처럼 데이지 체인 방식으로 연결합니다. Bass Station II 마스터 키보드를 사용하여 마스터 키보드를 연결하세요. **미디 아웃** 에게 **미디 입력** 신디사이저에서 마스터 키보드가 MIDI 채널 1(신디사이저의 기본 채널)에서 출력되도록 설정되어 있는지 확인하세요.

앰프나 믹서가 꺼져 있거나 음소거된 상태에서 AC 어댑터를 연결하세요. Bass Station II ①, AC 전원에 연결하세요. 후면 패널 스위치를 움직여 신시사이저를 켜세요. ② 에게 **외부 DC**부팅 과정이 완료되면 Bass Station이 패치 0을 로드하고 LCD 디스플레이에 이를 표시합니다. 이전 세션에서 유지되지 않은 초기 신시사이저 설정 목록은 부록의 이전 세션에서 저장되지 않은 신시사이저 설정을 참조하십시오.

믹서/앰프/전원 스피커를 켜고 볼륨을 높이세요. **용량** 제어 ⑩ 연주할 때 스피커에서 나오는 소리 수준이 적당해질 때까지 기다리세요.

헤드폰 사용

스피커나 오디오 믹서 대신 헤드폰을 사용하는 것이 좋습니다. 헤드폰은 후면 패널의 헤드폰 출력 소켓에 꽂을 수 있습니다. ⑧ 헤드폰이 연결되어 있는 경우 메인 출력은 계속 활성화됩니다. **용량** 제어 ⑩ 헤드폰 레벨도 조절합니다.



주의

그만큼 Bass Station II 헤드폰 앰프는 높은 신호 레벨을 출력할 수 있으므로 볼륨을 설정할 때 주의하시기 바랍니다.

패치 로딩 중

Bass Station II 메모리에 128개의 패치를 저장할 수 있습니다. 0~63은 훌륭한 공장 사운드가 미리 로드되어 있습니다. 64~127은 사용자 패치를 저장하기 위한 것이며, 모두 동일한 기본 "초기" 패치가 미리 로드되어 있습니다(22페이지의 "초기 패치 - 매개변수 표" 참조).

패치 버튼을 사용하여 패치 번호를 위아래로 스크롤하면 패치가 로드됩니다. ⑧ 패치가 즉시 활성화되고 LED 디스플레이에 현재 패치 번호가 표시됩니다. 패치 버튼을 길게 누르면 빠르게 스크롤할 수 있습니다.



작은 정보

패치를 변경하면 현재 신시사이저 설정이 사라집니다. 현재 설정이 저장된 패치의 수정된 버전인 경우, 이러한 수정 사항은 사라집니다. 따라서 새 패치를 로드하기 전에 항상 설정을 저장하는 것이 좋습니다. 아래 패치 저장하기를 참조하세요.

패치 저장

패치는 128개의 메모리 위치(0~127) 중 어디에든 저장할 수 있습니다. 하지만 패치 0~63 중 하나에 설정을 저장하면 공장 프리셋 중 하나가 덮어쓰워진다는 점을 기억하세요. 패치를 저장하려면 **구하다** 단추 [9]. 현재 패치 번호를 표시하는 LED 디스플레이가 깜박입니다. 이 패치를 현재 설정으로 덮어쓰려면 **구하다** 버튼을 다시 누르세요. LED 디스플레이에 패치가 저장 중임을 잠깐 표시합니다.

현재 설정을 디스플레이의 패치 번호와 다른 메모리에 저장하려면(패치를 로드하고 어떤 식으로든 수정한 다음 원래 버전을 덮어쓰지 않고 수정된 버전을 저장하려는 경우처럼) 다음을 누릅니다. **구하다** 버튼을 누른 다음, 디스플레이가 깜빡이는 동안 패치 버튼을 사용하여 다른 패치 메모리를 선택하세요. 선택한 후에는 키보드를 사용하여 대상 패치를 미리 들어보고 덮어쓸지 확인할 수 있습니다. **구하다** 버튼을 한 번 더 눌러 패치를 저장합니다. LED 디스플레이에 패치가 저장 중이라는 메시지가 잠깐 표시됩니다.

"LED 깜박임" 단계에서 저장 절차를 중단하려면 다음을 누르세요. **함수/종료** 단추 [5]. 저장 절차가 취소되고 Bass Station II 편집 중인 패치로 돌아갑니다.



작은 정보

그만큼 Bass Station II 팩토리 패치는 Novation 웹사이트에서 다운로드할 수 있으며, 실수로 덮어쓰워진 경우 Novation Components에서 다운로드할 수 있습니다. [SysEx](#)를 통해 패치 가져오기 [61].

기본 작동 - 사운드 수정

마음에 드는 패치를 불러오면 신시사이저 컨트롤을 사용하여 다양한 방식으로 사운드를 수정할 수 있습니다. 컨트롤 패널의 각 영역에 대해서는 이 설명서의 뒷부분에서 더 자세히 다루겠지만, 여기서는 몇 가지 기본적인 사항만 다룹니다.

LED 디스플레이

3세그먼트 영숫자 디스플레이는 일반적으로 현재 로드된 패치 번호(0~127)를 표시합니다. "아날로그" 파라미터를 변경하는 순간, 즉 회전식 컨트롤을 돌리거나 온키 기능을 조정하는 순간, 파라미터 값(대부분 0~127 또는 -63~+63)이 표시되고, 오른쪽에 두 개의 화살표 중 하나가 강조 표시됩니다. 이 화살표는 패치에 저장된 값과 일치하도록 컨트롤을 어느 방향으로 돌려야 하는지를 나타냅니다. 컨트롤에서 손을 떼면 패치 번호 디스플레이로 돌아갑니다.

필터 손잡이

신시사이저 필터의 주파수를 조정하는 것은 라이브 공연에서 사운드를 변형하는 가장 일반적인 방법일 것입니다. 이러한 이유로 필터 주파수는 큰 회전식 컨트롤을 가지고 있습니다. 다양한 유형의 패치를 실험하여 필터 주파수를 변경하면 다양한 유형의 사운드 특성이 어떻게 달라지는지 들어보세요. 또한 기본 필터 모양의 다양한 효과도 들어보세요..

피치 및 모드 휠

Bass Station II 표준 신시사이저 컨트롤 휠 쌍이 장착되어 있습니다. ^[2] 키보드 옆에, **정점** 그리고 **모드** (변조). **정점** 제어 장치는 스프링이 장착되어 있어 항상 중앙 위치로 돌아갑니다.

움직이는 **정점** 연주되는 음의 피치를 항상 높이거나 낮춥니다. 최대 작동 범위는 반음 12단계까지이며, 온키(On-Key) 기능을 사용하여 조정할 수 있습니다. **발전기: 피치 밴드 범위** (위쪽 C#).

그만큼 **모드** 휠의 정확한 기능은 로드된 패치에 따라 다릅니다. 일반적으로 합성된 사운드에 표현력이나 다양한 요소를 추가하는 데 사용됩니다. 일반적인 용도는 사운드에 비브라토를 추가하는 것입니다.

할당이 가능합니다 **모드** 휠을 사용하여 사운드를 구성하는 다양한 매개변수를 변경하거나 여러 매개변수를 동시에 조합할 수 있습니다. 이 주제는 매뉴얼의 다른 부분에서 더 자세히 설명합니다. '온키 기능(모드 휠)'을 참조하세요. [온키 기능 \[52\]](#).

옥타브 이동

이 두 개의 버튼 ^[3] 누를 때마다 키보드를 한 옥타브 위아래로 조옮김할 수 있으며, 최대 4옥타브 아래로, 5옥타브 위로 조옮김할 수 있습니다. 키보드가 조옮김되는 옥타브 수는 LED 디스플레이에 표시됩니다. 두 버튼을 동시에 누르면(Reset) 키보드가 기본 음높이로 돌아갑니다. 기본 음높이는 키보드의 가장 낮은 음이 가온 다(Middle C)보다 한 옥타브 낮습니다.



바꾸어 놓다

키보드는 반음 단위로 한 옥타브 위아래로 전조될 수 있습니다.

전치하려면 다음을 누르고 있습니다. **바꾸어 놓다** 단추 ^[4], 조옮김하려는 키를 나타내는 키를 누르고 있습니다. 조옮김은 중간 C를 기준으로 합니다. 예를 들어, 키보드를 반음 네 개 위로 올리려면 **바꾸어 놓다** 중간 C 위에 있는 E 키를 누릅니다. 일반 피치로 돌아가려면 동일한 동작을 수행하되, 대상 키로 중간 C를 선택합니다.

아르페지에이터

Bass Station II 다양한 복잡성과 리듬의 아르페지오를 실시간으로 연주하고 조작할 수 있는 아르페지에이터가 포함되어 있습니다. 아르페지에이터는 Arp 버튼을 눌러 활성화됩니다. **예** 단추 ^[42], LED가 켜집니다.

단일 키를 누르면 템포 제어에 의해 결정된 속도로 아르페지에이터에 의해 노트가 다시 트리거됩니다. ^[44]. 코드를 연주하면 아르페지에이터가 해당 음표를 식별하고 동일한 속도로 순서대로 각각 연주합니다(이를 아르페지오 패턴 또는 '아르페지오 시퀀스'라고 합니다). 예를 들어 C장조 3화음을 연주하면 선택된 음표는 C, E, G입니다.

조정 **울** ^[45], **아르프 모드** ^[46] 그리고 **아르프 옥타브** ^[47] 컨트롤은 패턴의 리듬, 시퀀스의 연주 방식, 그리고 음역대를 다양한 방식으로 변경합니다. ???자세한 내용은 "아르페지에이터 섹션"을 참조하세요.

온키 기능



컨트롤의 수를 줄이려면 Bass Station II (따라서 신디사이저를 더 작고 깔끔하게 만들 수 있습니다!), 키보드 자체에 여러 구성 및 설정 옵션이 할당되었습니다. 컴퓨터 키보드처럼 키에 Shift(또는 Ctrl, Fn) 기능이 있다고 생각해 보세요. 온키 기능은 키를 길게 눌러 활성화됩니다. **합수/종료** 단추 ^[5] 키를 누르는 동안, 각 키의 온키 기능은 키보드 바로 위 상단 패널에 인쇄되어 있습니다.

일부 온키 기능은 "바이-스테이트", 즉 특정 기능을 활성화 또는 비활성화하는 반면, 다른 기능은 다양한 값으로 구성된 "아날로그" 매개변수입니다. 온키 기능 모드로 전환되면 패치/값 버튼을 사용하세요. ^[8] 상태나 가치를 바꾸다.

누르기 **합수/종료** 두 번째로 누르면 On-Key 기능 모드가 종료되거나 다른 매개변수를 변경하려면 키를 누르고 있습니다. **합수/종료** 다음 매개변수의 키를 누르는 동안 버튼을 누르세요. **AFX 모드** ^[50] 모든 On-Key 기능에 대한 자세한 내용은 여기에서 확인하세요.

지역 통제

Bass Station II MIDI 구현 수준이 높고, 거의 모든 제어 및 신디사이저 매개변수가 MIDI 데이터를 외부 장비로 전송하고, 마찬가지로 신디사이저는 DAW나 시퀀서에서 들어오는 MIDI 데이터로 거의 모든 면에서 제어할 수 있습니다.

로컬 제어는 On-Key 기능을 통해 활성화/비활성화됩니다. **글로벌: 현지의** (위 A). **함수/종료** 단추 [5] 키를 누르세요. 값 버튼을 사용하세요 [8] 로컬 컨트롤을 켜거나 끄려면 디스플레이에 설정이 표시됩니다. 기능/종료(Function/Exit)를 눌러 온키(On-Key) 모드를 종료합니다. 로컬 모드는 기본적으로 켜짐(On) 상태이므로 키보드가 작동합니다! 다른 장비(예: 마스터 키보드)에서 MIDI를 통해 신시사이저를 제어하려면 로컬 모드를 꺼짐(Off)으로 설정하세요. 전원을 켜다 켜면 로컬 모드가 항상 켜짐(On) 상태로 설정됩니다.

Bass Station II 합성 튜토리얼

이 섹션에서는 전자 사운드 생성 및 처리의 일반 원칙을 보다 자세히 다루고 참조 사항도 포함합니다. Bass Station II 관련 있는 경우 의 시설을 참조하십시오. 아날로그 사운드 합성에 익숙하지 않은 경우 이 장을 주의 깊게 읽어볼 것을 권장합니다. 이 주제에 익숙한 사용자는 이 섹션을 건너뛰고 다음 섹션으로 넘어갈 수 있습니다.

신시사이저가 어떻게 소리를 생성하는지 이해하려면, 음악적, 비음악적 소리를 구성하는 구성 요소를 파악하는 것이 도움이 됩니다.

소리를 감지할 수 있는 유일한 방법은 공기가 고막을 규칙적이고 주기적으로 진동시키는 것입니다. 뇌는 이러한 진동을 (매우 정확하게) 무한한 수의 다양한 소리 유형 중 하나로 해석합니다.

놀랍게도 모든 소리는 세 가지 속성으로 설명될 수 있으며, 모든 소리는 항상 이 세 가지 속성을 가지고 있습니다. 그 속성들은 다음과 같습니다.

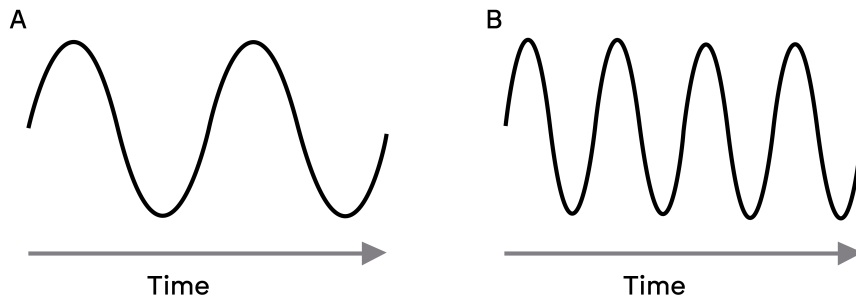
- 정점
- 음색
- 용량

한 소리를 다른 소리와 다르게 만드는 것은 처음에 소리에 존재하는 세 가지 속성의 상대적인 크기와 소리가 지속되는 동안 속성이 어떻게 변하는가입니다.

음악 신시사이저를 통해 우리는 이 세 가지 속성, 특히 소리의 "수명" 동안 어떻게 변화시킬 수 있는지를 정밀하게 제어하고자 의도적으로 노력했습니다. 이러한 속성은 종종 다른 이름으로 불립니다. 예를 들어, 볼륨은 진폭(Amplitude), 라우드니스(Loudness) 또는 레벨(Level), 피치(Pitch)는 주파수(Frequency), 때로는 음색(Timbre)은 톤(Tone)으로 불립니다.

정점

앞서 언급했듯이, 소리는 공기가 고막을 진동시켜 감지합니다. 소리의 높낮이는 진동의 속도에 따라 결정됩니다. 성인의 경우, 소리로 감지되는 가장 느린 진동은 초당 약 20회이며, 뇌는 이를 저음으로 해석합니다. 가장 빠른 진동은 초당 수천 회이며, 뇌는 이를 고음으로 해석합니다.



두 파형(진동)의 피크 개수를 세면, B파에는 A파보다 정확히 두 배 많은 피크가 있습니다. (B파는 실제로 A파보다 음높이가 한 옥타브 높습니다.) 주어진 주기의 진동 횟수가 소리의 음높이를 결정합니다. 이것이 음높이를 주파수라고도 하는 이유입니다. 주어진 시간 동안 세어진 파형 피크의 개수가 음높이, 즉 주파수를 정의합니다.

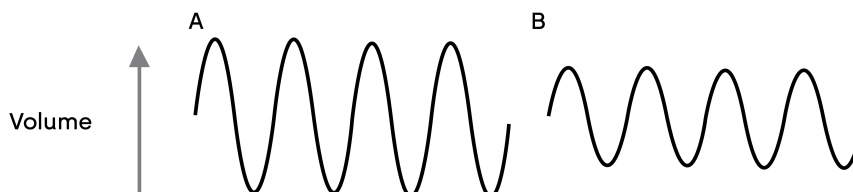
음색/음색

음악적 소리는 동시에 발생하는 여러 개의 서로 다른 관련 음높이로 구성됩니다. 가장 낮은 음높이는 '기본음'이라고 하며, 소리의 지각되는 음에 해당합니다. 소리를 구성하는 다른 음높이들 중 기본음과 간단한 수학적 비율로 관련된 음높이를 배음이라고 합니다. 기본음의 음높이에 대한 각 배음의 상대적인 크기가 소리의 전체적인 음색 또는 '음색'을 결정합니다.

하프시코드와 피아노라는 두 악기가 건반에서 같은 음을 같은 음량으로 연주한다고 생각해 보세요. 음량과 음높이는 같지만, 두 악기는 여전히 뚜렷하게 다른 소리를 냅니다. 이는 두 악기의 음표 생성 메커니즘이 서로 다르기 때문입니다. 피아노 소리에 존재하는 배음은 하프시코드 소리에 존재하는 배음과 다릅니다.

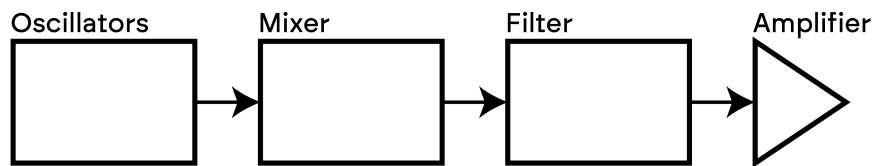
용량

음량은 흔히 소리의 진폭 또는 크기라고 불리는데, 진동의 크기에 따라 결정됩니다. 아주 간단히 말해서, 피아노 소리를 1미터 떨어진 곳에서 듣는 것이 50미터 떨어진 곳에서 듣는 것보다 더 크게 들립니다.



세 가지 요소만으로 모든 사운드를 정의할 수 있다는 것을 보여드렸으니, 이제 이 요소들을 음악 신시사이저에서 구현해야 합니다. 신시사이저의 여러 부분이 이러한 각 요소를 '합성'(또는 생성)하는 것은 논리적입니다.

신시사이저의 한 섹션, **발진기**, 소리의 피치와 그 원시 배음 성분(톤)을 정의하는 원시 파형 신호를 생성합니다. 이 신호들은 "음정"이라는 섹션에서 함께 믹싱됩니다. **믹서** 그리고 그 결과 혼합물은 다음과 같은 섹션으로 공급됩니다. **필터**. 이는 특정 배음을 제거(필터링)하거나 강화하여 소리의 톤을 더욱 변화시킵니다. 마지막으로, 필터링된 신호는 **증폭기**는 소리의 최종 볼륨을 결정합니다.



추가 신시사이저 섹션 - **LFO** 그리고 **봉투** - 상호 작용하여 사운드의 피치, 톤 및 볼륨을 변경하는 추가 방법을 제공합니다. **발진기**, **필터** 그리고 **증폭기** 시간이 지남에 따라 진화할 수 있는 소리의 특성 변화를 제공합니다. **LFO** 그리고 **봉투** 유일한 목적은 다른 신시사이저 섹션을 제어(변조)하는 것인데, 이를 일반적으로 '변조기'라고 합니다.

이제 다양한 신시사이저 섹션에 대해 더 자세히 살펴보겠습니다.

오실레이터와 믹서

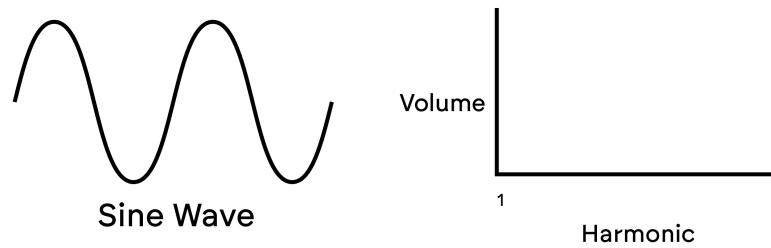
오실레이터 섹션은 신시사이저의 핵심입니다. 전자파를 생성하여 스피커로 전달될 때 진동을 발생시킵니다. 이 파형은 제어 가능한 음높이로 생성되며, 처음에는 키보드에서 연주되는 음이나 수신된 MIDI 음표 메시지에 의해 결정됩니다. 파형의 독특한 음색이나 음색은 실제로 파형의 모양에 의해 결정됩니다.

수년 전, 음악 합성의 선구자들은 음악적 소리를 내는 데 가장 유용한 배음들을 많이 포함하는 몇 가지 독특한 파형을 발견했습니다. 이러한 파형의 이름은 오실로스코프라는 기기에서 볼 때 실제 모양을 반영하며, 다음과 같습니다. 사인파, 사각파, 톱니파, 삼각파, 그리고 잡음. 각각은 Bass Station II Oscillator 섹션에서는 이러한 모든 파형을 생성할 수 있으며, 비전통적인 신시사이저 파형도 생성할 수 있습니다. (참고로 Noise는 실제로 독립적으로 생성되어 Mixer 섹션에서 다른 파형과 혼합됩니다.)

각 파형(노이즈 제외)에는 음악적으로 관련된 특정 하모닉 세트가 있으며, 이는 신시사이저의 추가 섹션을 통해 조작할 수 있습니다.

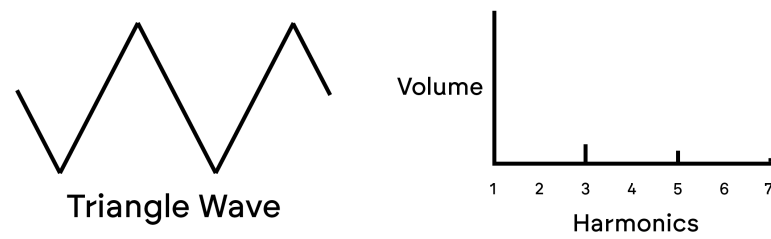
아래 그림은 이러한 파형이 오실로스코프에서 어떻게 보이는지, 그리고 각 파형의 배음의 상대적인 레벨을 보여줍니다. 파형에 존재하는 다양한 배음의 상대적인 레벨이 최종 소리의 음색적 특성을 결정한다는 것을 기억하세요.

사인파



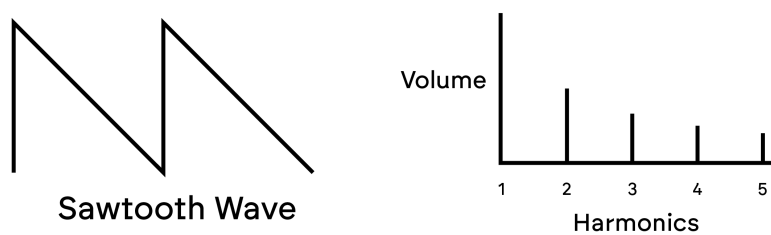
이 파형은 단 하나의 고조파만 가지고 있습니다. 사인파는 단일 음높이(주파수)만을 가지고 있기 때문에 "가장 순수한" 소리를 냅니다.

삼각파



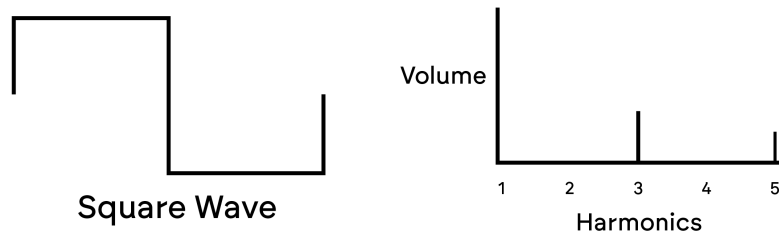
여기에는 홀수 배음만 포함됩니다. 각 배음의 볼륨은 배음렬에서 위치의 제곱에 따라 감소합니다. 예를 들어, 5차 배음의 볼륨은 기본음 볼륨의 $1/25$ 입니다.

톱니파



이들은 고조파가 풍부하며, 기본 주파수의 짝수 고조파와 홀수 고조파를 모두 포함합니다. 각 고조파의 음량은 고조파 급수에서의 위치에 반비례합니다.

사각파/펄스파

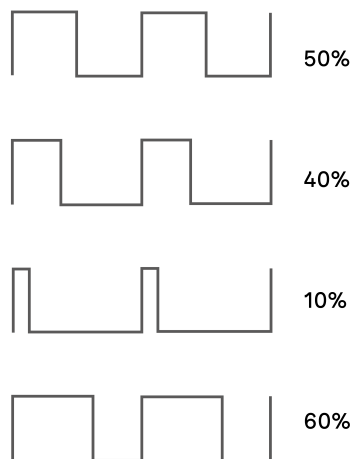


사각파/펄스파는 톱니파의 홀수 고조파와 동일한 볼륨을 갖는 홀수 고조파만 포함합니다.

구형파는 '하이' 상태와 '로우' 상태에서 같은 시간을 보냅니다. 이 비율을 '듀티 사이클'이라고 합니다. 구형파는 항상 듀티 사이클이 50%이므로, 사이클의 절반은 '하이'이고 나머지 절반은 '로우'입니다. Bass Station II 기본 사각파의 듀티 사이클을 조정할 수 있습니다(**모양** 컨트롤)을 사용하여 더 '직사각형' 모양의 파형을 생성합니다. 이러한 파형은 종종 펄스 파형이라고 합니다. 파형이 점점 더 직사각형이 될수록 더 많은 고조파가 추가되고 파형의 특성이 바뀌어 더 '비음'처럼 들립니다.

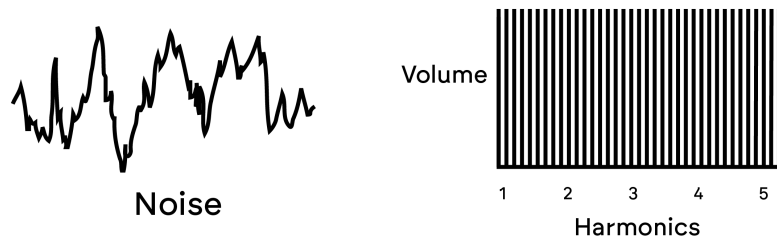
펄스 파형의 폭('펄스 폭')은 변조기를 통해 동적으로 변경될 수 있으며, 이로 인해 파형의 고조파 성분이 지속적으로 변합니다. 펄스 폭이 적당한 속도로 변경되면 파형이 '뚱뚱한' 느낌을 줄 수 있습니다.

듀티 사이클이 40%이든 60%이든 펄스 파형은 소리가 똑같습니다. 파형이 단지 "반전"되었을 뿐이고 고조파 성분이 정확히 동일하기 때문입니다.



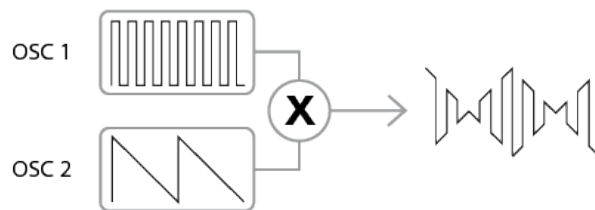
소음

잡음은 무작위 신호이며 기본 주파수가 없으므로 음높이 특성이 없습니다. 잡음은 모든 주파수를 포함하며, 모든 주파수는 동일한 음량을 갖습니다. 음높이가 없기 때문에, 잡음은 음향 효과나 타악기 소리를 만드는 데 종종 유용합니다.



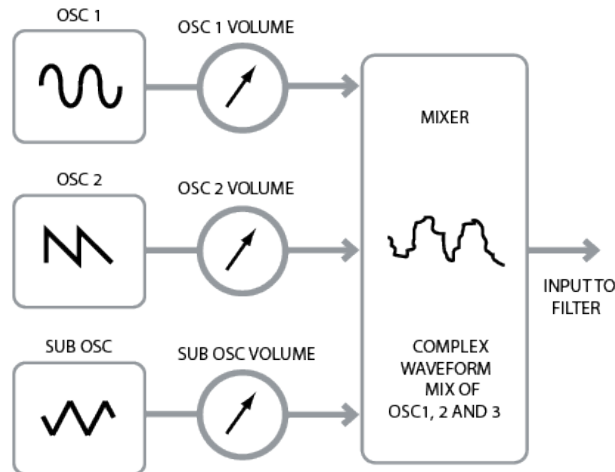
링 변조

링 모듈레이터는 두 개의 발진기로부터 신호를 받아서 효과적으로 두 신호를 "중폭"시키는 사운드 생성기입니다. Bass Station II 링 변조기는 발진기 1과 발진기 2를 입력으로 사용합니다. 출력 결과는 두 발진기 신호 각각에 존재하는 다양한 주파수와 고조파 성분에 따라 달라지며, 원래 신호에 존재하는 주파수뿐만 아니라 일련의 합과 차 주파수로 구성됩니다.



믹서

일반적인 아날로그 신시사이저는 생성 가능한 사운드의 범위를 넓히기 위해 두 개 이상의 오실레이터를 사용합니다. 여러 오실레이터를 사용하여 사운드를 생성하면 매우 흥미로운 하모닉 믹스를 얻을 수 있습니다. 또한 각 오실레이터를 서로 미세하게 디튠하여 매우 따뜻하고 '뚱뚱한' 사운드를 만들 수도 있습니다. Bass Station II 믹서를 사용하면 오실레이터 1과 2의 파형, 별도의 서브 옥타브 오실레이터, 노이즈 소스, 링 변조기 출력 및 외부 신호로 구성된 사운드를 만들 수 있으며, 필요에 따라 이 모든 것을 함께 믹스할 수 있습니다.



필터

Bass Station II 는 감산 음악 신시사이저입니다. 감산은 합성 과정의 어느 시점에서 소리의 일부가 제거된다는 것을 의미합니다.

오실레이터는 풍부한 고조파 성분을 포함한 원시 파형을 제공하고 필터 섹션은 제어된 방식으로 일부 고조파를 뺍니다.

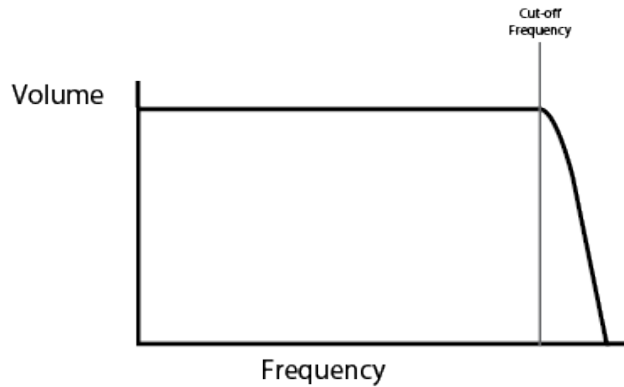
7가지 유형의 필터가 제공됩니다. Bass Station II; 이 필터들은 모두 세 가지 기본 필터 유형, 즉 저역 통과, 대역 통과, 고역 통과와 변형입니다. 신시사이저에서 가장 일반적으로 사용되는 필터 유형은 저역 통과입니다. 저역 통과 필터에서는 "차단 주파수"를 선택하고 그보다 낮은 주파수는 통과시키고, 그보다 높은 주파수는 필터링하거나 제거합니다. 필터 주파수(Filter Frequency) 매개변수 설정은 그 이상의 주파수를 제거하는 지점을 결정합니다. 파형에서 고조파를 제거하는 이 과정은 사운드의 특성이나 음색을 변화시키는 효과를 냅니다. 주파수(Frequency) 매개변수가 최대값에 도달하면 필터는 완전히 "열려" 원래 발진기 파형에서 주파수가 제거되지 않습니다.

실제로 저역 통과 필터의 차단점 이상에서는 고조파의 볼륨이 (갑작스럽지 않고) 점진적으로 감소합니다. 차단점 이상의 주파수가 증가함에 따라 이러한 고조파의 볼륨이 얼마나 빨리 감소하는지는 필터의 기울기에 따라 결정됩니다. 기울기는 '옥타브당 볼륨 단위'로 측정됩니다. 볼륨은 데시벨로 측정되므로, 이 기울기는 일반적으로 옥타브당 데시벨 수(dB/oct)로 표시됩니다. 숫자가 높을수록 차단점 이상의 고조파 제거율이 높아지고 필터링 효과가 더 강해집니다. Bass Station II 필터 섹션은 12dB/옥타브와 24dB/옥타브의 두 가지 슬로프를 제공합니다.

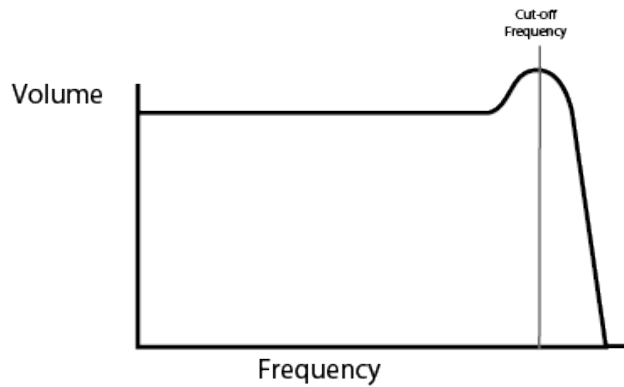
필터의 또 다른 중요한 매개변수는 공명입니다. 필터 공명 컨트롤을 통해 차단 지점의 주파수 볼륨을 높일 수 있습니다. 이는 소리의 특정 배음을 강조하는 데 유용합니다.

공명이 증가함에 따라 필터를 통과하는 소리에 휘파람 같은 소리가 추가됩니다. 공명이 매우 높게 설정되면 신호가 필터를 통과할 때마다 필터가 자체 진동합니다. 결과적으로 생성되는 휘파람 소리는 순수 사인파이며, 그 음높이는 주파수 노브(필터의 차단 지점) 설정에 따라 달라집니다. 공명으로 생성된 이 사인파는 원하는 경우 일부 사운드에 추가 음원으로 사용할 수 있습니다.

아래 그림은 일반적인 저역 통과 필터의 응답을 보여줍니다. 차단점 이상의 주파수는 볼륨이 감소합니다.

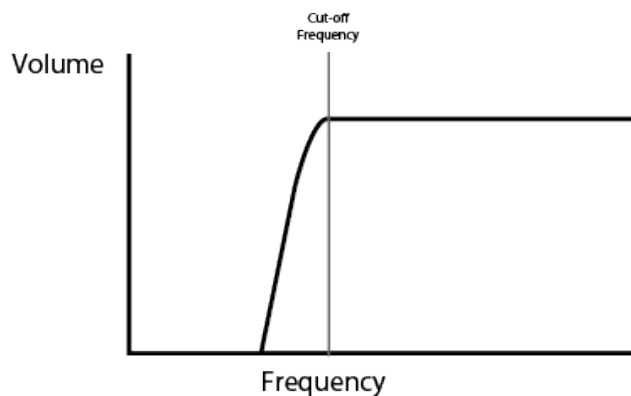


공명이 추가되면 차단 지점 주변의 주파수 볼륨이 증폭됩니다.

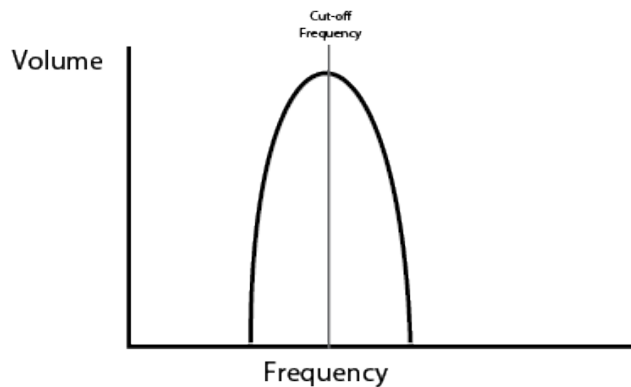


기존의 저역 통과 필터 유형 외에도 고역 통과 및 대역 통과 유형도 있습니다. Bass Station II, 필터 유형은 다음을 사용하여 선택됩니다. 모양 스위치 [\[32\]](#).

고역 통과 필터는 저역 통과 필터와 유사하지만, "반대 방향"으로 작동합니다. 즉, 차단점 아래의 주파수는 제거되고, 차단점 위의 주파수는 통과됩니다. 필터 주파수 매개변수를 0으로 설정하면 필터가 완전히 열려 원시 오실레이터 파형에서 주파수가 제거되지 않습니다.



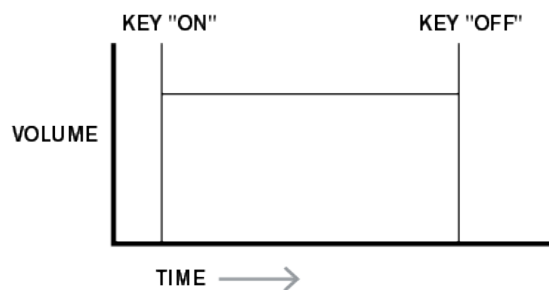
대역 통과 필터를 사용하면 차단 지점을 중심으로 하는 좁은 대역의 주파수만 통과시킵니다. 대역 위아래의 주파수는 제거됩니다. 이 유형의 필터를 완전히 열어 모든 주파수를 통과시키는 것은 불가능합니다.



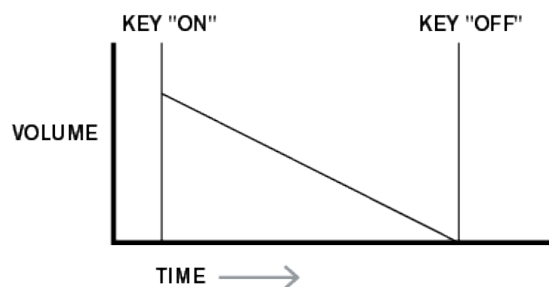
봉투와 증폭기

이전 단락에서는 소리의 음높이와 음색의 합성에 대해 설명했습니다. 합성 튜토리얼의 다음 부분에서는 소리의 음량을 조절하는 방법을 설명합니다. 악기에서 생성되는 음량은 악기의 종류에 따라 음의 지속 시간에 따라 크게 달라지는 경우가 많습니다.

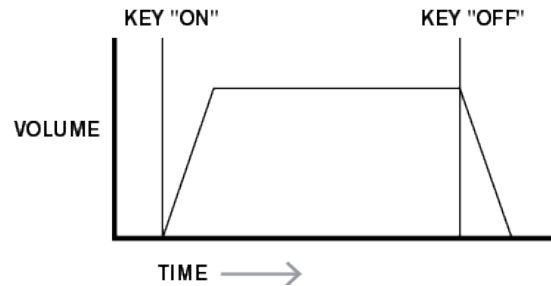
예를 들어, 오르간에서 연주되는 음은 건반을 누르면 빠르게 최대 음량에 도달합니다. 건반에서 손을 떼기 전까지는 최대 음량이 유지되다가, 손을 떼면 음량이 즉시 0으로 떨어집니다.



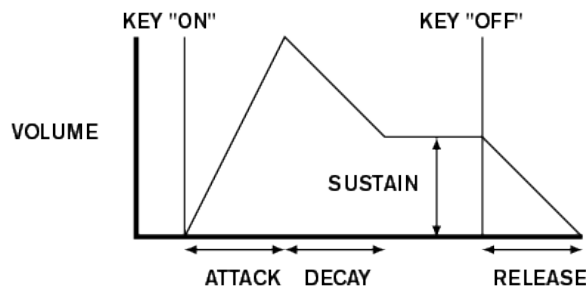
피아노 음은 건반을 누르면 곧바로 최대 음량에 도달하고, 건반을 누르고 있더라도 몇 초 후에는 점차 음량이 0으로 줄어듭니다.



문자열 섹션 에뮬레이션은 키를 누를 때만 볼륨이 점진적으로 최대치에 도달합니다. 키를 누르고 있는 동안은 최대 볼륨이 유지되지만, 키를 놓으면 볼륨이 매우 느리게 0으로 떨어집니다.



아날로그 신시사이저에서 음표의 지속 시간에 따라 발생하는 사운드 특성의 변화는 인벨로프 생성기라는 섹션에 의해 제어됩니다. Bass Station II 두 개의 인벨로프 생성기가 있습니다. 그중 하나(앰프 인벨로프)는 항상 앰프와 관련이 있으며, 앰프는 음을 연주할 때 음의 진폭, 즉 소리의 크기를 제어합니다. 각 인벨로프 생성기에는 네 개의 주요 컨트롤이 있으며, 이는 인벨로프의 모양(ADSR 파라미터라고도 함)을 조정하는 데 사용됩니다.



공격 시간

키를 누른 후 볼륨이 0에서 최대 볼륨으로 올라가는 데 걸리는 시간을 조절합니다. 느리게 페이드인되는 사운드를 만드는 데 사용할 수 있습니다.

붕괴 시간

키를 누르고 있는 동안 볼륨이 초기 최대 볼륨에서 Sustain 컨트롤에서 설정한 레벨로 떨어지는 데 걸리는 시간을 조절합니다.

지속 레벨

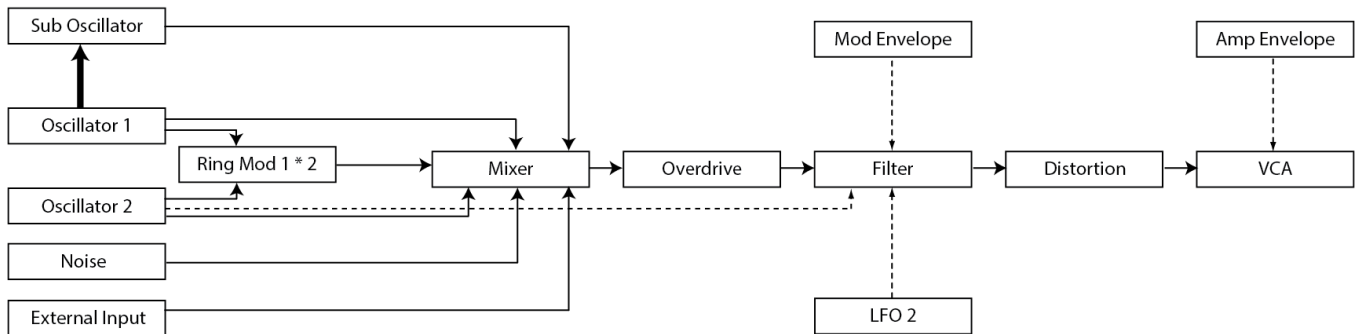
이 컨트롤은 기간이 아닌 수준을 설정한다는 점에서 다른 Envelope 컨트롤과 다릅니다.

Decay Time이 만료된 후, 키를 누르고 있는 동안 봉투가 유지되는 볼륨 레벨을 설정합니다.

Bass Station II 블록 다이어그램

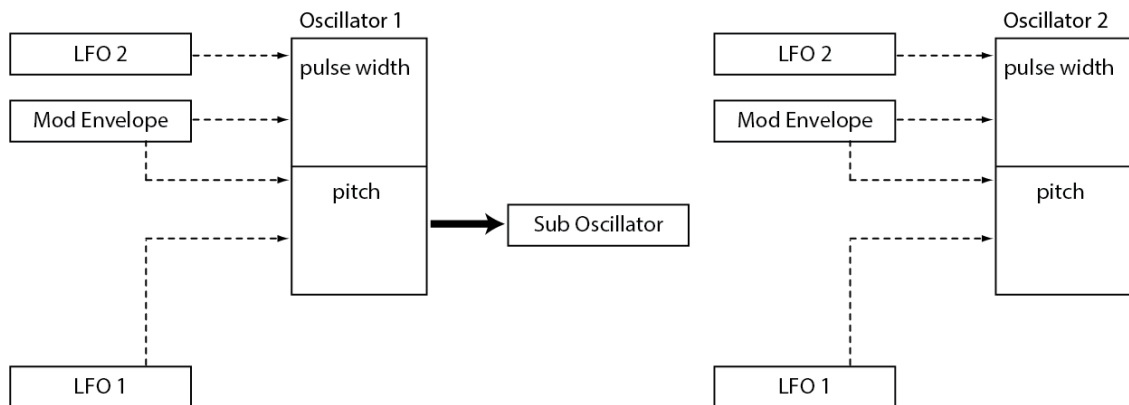
Bass Station II 블록 다이어그램

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



Bass Station II 발진기 변조 제어

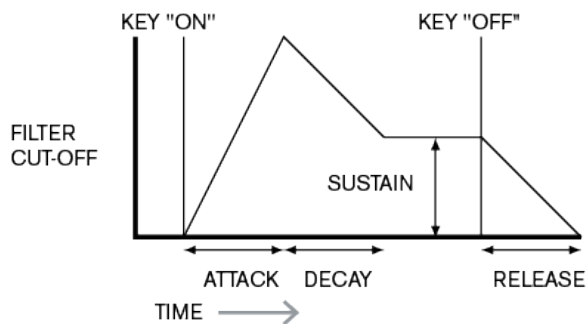
- 1. Mod flow - - ->
- 2. Sub Osc control from Osc 1 ➡



출시 시간

건반에서 손을 떼었을 때 볼륨이 서스테인 레벨에서 0으로 떨어지는 데 걸리는 시간을 조절합니다. "페이드 아웃" 효과가 있는 사운드를 만드는 데 사용할 수 있습니다.

대부분의 신시사이저는 여러 개의 엔벨로프를 생성할 수 있습니다. 위에서 설명한 바와 같이, 하나의 엔벨로프는 항상 앰프에 적용되어 연주되는 각 음의 볼륨을 조절합니다. 추가 엔벨로프를 사용하면 각 음의 재생 시간 동안 신시사이저의 다른 부분을 동적으로 변경할 수 있습니다. Bass Station II 두 번째 봉투 생성기(**모드 환경**)을 사용하면 필터 차단 주파수나 발진기 사각파 출력의 펄스 폭을 수정할 수 있습니다.



LFO

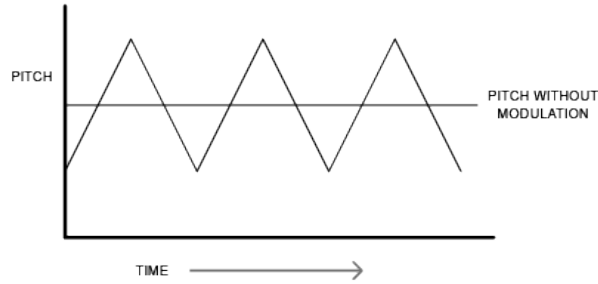
인벨로프 제너레이터와 마찬가지로 신시사이저의 LFO(저주파 발진기) 섹션은 변조기입니다. 사운드 합성 자체의 일부가 되는 대신, 신시사이저의 다른 섹션을 변경(또는 변조)하는 데 사용됩니다. 예를 들어, LFO는 발진기 피치, 필터 차단 주파수를 비롯한 여러 파라미터를 변경하는 데 사용될 수 있습니다.

대부분의 악기는 시간에 따라 음량, 음높이, 음색이 변화하는 소리를 냅니다. 때로는 이러한 변화가 매우 미묘할 수 있지만, 최종적인 소리의 특징을 형성하는 데 큰 영향을 미칩니다.

인벨로프가 단일 음표의 수명 동안 일회성 변조를 제어하는 데 사용되는 반면, LFO는 반복되는 순환 파형이나 패턴을 사용하여 변조합니다. 앞서 설명했듯이, 오실레이터는 일정한 파형을 생성하며, 이는 반복되는 사인파, 삼각파 등의 형태를 가질 수 있습니다. LFO도 유사한 방식으로 파형을 생성하지만, 일반적으로 사람의 귀가 직접 감지할 수 있는 소리를 내기에는 너무 낮은 주파수를 사용합니다. 인벨로프와 마찬가지로, LFO에서 생성된 파형은 신시사이저의 다른 부분에 전달되어 시간이 지남에 따라 원하는 변화, 즉 '움직임'을 만들어낼 수 있습니다.

이 저주파가 오실레이터의 음높이에 적용된다고 상상해 보세요. 그 결과 오실레이터의 음높이는 원래 음높이보다 위아래로 천천히 오르락내리락합니다. 이는 예를 들어 바이올리니스트가 악기를 현에서 위아래로 움직이면서 활을 휘두르는 것과 같은 효과를 냅니다. 이처럼 음높이가 미세하게 오르락내리락하는 것을 '비브라토' 효과라고 합니다.

LFO에 자주 사용되는 파형은 삼각파입니다.



또는 동일한 LFO 신호가 발진기 피치 대신 필터 차단 주파수를 변조하면 '와와'라고 알려진 익숙한 흔들림 효과가 나타납니다.

요약

신시사이저는 5가지 주요 사운드 생성 또는 사운드 수정(변조) 블록으로 나눌 수 있습니다.

1. 다양한 피치로 파형을 생성하는 발진기.
2. 발진기의 출력을 함께 믹싱하고(노이즈와 다른 신호를 추가함)하는 믹서입니다.
3. 특정 고조파를 제거하여 소리의 특성이나 음색을 바꾸는 필터입니다.
4. 음표가 연주될 때 시간이 지남에 따라 소리의 볼륨을 변경하는 엔벨로프 생성기로 제어되는 증폭기입니다.
5. 위에 언급된 어떤 것이든 변조하는 데 사용할 수 있는 LFO와 엔벨로프입니다.

신시사이저를 사용하는 가장 큰 즐거움은 공장에서 사전 설정된 사운드(패치)를 실험하고 새로운 사운드를 만드는 것입니다.

'직접' 경험보다 더 나은 것은 없습니다. 조정을 위한 실험 Bass Station II 다양한 컨트롤을 통해 다양한 신시사이저 섹션이 어떻게 새로운 사운드를 바꾸고 형성하는지 더욱 완벽하게 이해할 수 있을 것입니다.

이 장에서 다루는 지식과 신시사이저의 노브와 스위치를 조정할 때 실제로 어떤 일이 일어나는지 이해한다면, 새롭고 흥미로운 사운드를 만드는 과정이 쉬워질 것입니다.

Bass Station II 상세히

오실레이터 섹션



Bass Station II의 발진기 섹션은 두 개의 동일한 기본 발진기와 항상 발진기 1에 주파수가 고정된 "서브 옥타브" 발진기로 구성됩니다. 기본 발진기인 Osc 1과 Osc 2는 단일 제어 세트를 공유합니다. 제어되는 발진기는 다음에 의해 선택됩니다. **발진기 스위치** [18] 하나의 오실레이터를 조정 한 후, 다른 오실레이터를 선택하여 동일한 컨트롤을 사용하여 첫 번째 오실레이터의 설정을 변경하지 않고도 전체 사운드에 미치는 영향을 조절할 수 있습니다. 원하는 사운드를 얻을 때까지 두 오실레이터 간의 컨트롤을 지속적으로 재할당할 수 있습니다.

따라서 다음 설명은 현재 선택된 발진기에 따라 두 발진기 모두에 동일하게 적용됩니다.

파형

파형 스위치 [13] 4가지 기본파동 모양 중 하나를 선택합니다. ~ 사인, ^ 삼각형, / (상승) 톱니 또는 □ 사각파/펄스파. 스위치 위의 LED는 현재 선택된 파형을 확인합니다.

오실레이터 피치

세 가지 컨트롤 **범위**, **조잡한** 그리고 **괘찮은** 발진기의 기본 주파수(또는 피치)를 설정합니다. **범위** 버튼은 전통적인 "오르간 스톱" 단위를 사용하여 선택합니다. 16'는 가장 낮은 주파수를, 2'는 가장 높은 주파수를 나타냅니다. 스톱 길이가 두 배로 늘어날 때마다 주파수는 절반으로 줄어들어 건반의 같은 위치에서 연주되는 음의 음높이가 한 옥타브 낮아집니다. **범위** 8'로 설정하면 건반은 중앙 C를 중심으로 콘서트 피치가 됩니다. LED는 현재 선택된 스톱 길이를 표시합니다.

그만큼 **조잡한** 그리고 **괘찮은** 회전식 컨트롤은 각각 1옥타브와 1반음 범위에서 피치를 조정합니다.

OLED 디스플레이는 매개변수 값을 표시합니다. **조잡한** 반음(12개 반음 = 1옥타브)으로 **괘찮은** 센트 단위(100센트 = 1반음).

조정

각 발진기의 주파수는 LFO 1 또는 Mod Env 엔벨로프(또는 둘 다)를 사용하여 변조하여 변경할 수 있습니다. 두 개의 피치 컨트롤은 **LFO 1 깊이** ^[17] 그리고 **Mod Env 깊이** ^[16] 각 변조 소스의 깊이 또는 강도를 제어합니다.

오실레이터 변조에는 LFO 1 하나만 사용됩니다. 오실레이터 피치는 최대 5옥타브까지 조절할 수 있지만, LFO 1 깊이를 제어는 일반적으로 음악적 목적에 더 유용한 낮은 파라미터 값(± 12 미만)에서 더 세밀한 해상도를 제공하도록 조정됩니다.



작은 정보

다음 매개변수 설정은 음악적으로 유용한 피치 스윙을 생성합니다. 6 = 반음 12 = 음정 22 = 완전 5도 32 = 1옥타브 56 = 2옥타브 80 = 3옥타브

음수 값 **LFO 1 깊이** 변조 LFO 파형을 "반전"합니다. 이 효과는 사인파가 아닌 LFO 파형에서 더욱 분명하게 나타납니다.

LFO 변조를 추가하면 사인파 또는 삼각파 LFO 파형을 사용하고 LFO 속도를 너무 높거나 낮게 설정하지 않을 때 기본 좋은 비브라토를 더할 수 있습니다. 톱니파 또는 사각파 LFO 파형은 훨씬 더 극적이고 독특한 효과를 만들어냅니다.

엔벨로프 변조를 추가하면 흥미로운 효과를 얻을 수 있습니다. 연주하는 동안 음표의 지속 시간에 따라 오실레이터 피치가 변합니다. 컨트롤은 "중앙에서 꺼짐" 상태이며, LED 디스플레이는 조정 시 -63에서 +63까지의 범위를 표시합니다. 파라미터 값을 최대로 설정하면 오실레이터 피치가 8옥타브에 걸쳐 변합니다. 파라미터 값을 8로 설정하면 변조 엔벨로프의 최대 레벨(예: 서스테인이 최대일 때)에 대해 오실레이터 피치가 1옥타브 이동합니다. 음수 값은 피치 변화의 의미를 반전시킵니다. 즉, 엔벨로프의 어택 단계에서 피치가 낮아집니다. **Mod Env 깊이** 부정적인 설정이 있습니다.

펄스 폭

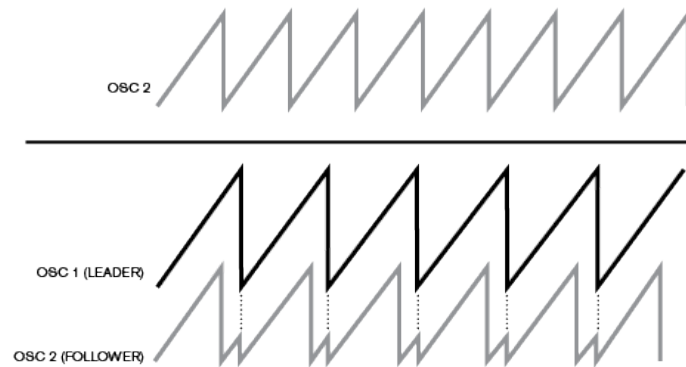
오실레이터 파형을 사각파/펄스로 설정하면 파형의 펄스 폭 또는 듀티 사이클을 변경하여 "날카로운" 사각파 사운드의 음색을 수정할 수 있습니다.

펄스 폭 변조 소스 스위치 ^[18] 듀티 사이클을 수동 또는 자동으로 변경할 수 있습니다. 설정 시 **수동**, 그 **펄스 폭** 제어 ^[19] 활성화되어 있습니다. 매개변수 범위는 5에서 95까지이며, 50은 사각파(듀티 사이클 50%)에 해당합니다. 시계 방향과 시계 반대 방향으로 극단적으로 설정하면 매우 좁은 양의 펄스 또는 음의 펄스가 생성되며, 컨트롤을 높일수록 소리가 더 가늘고 "날카로워집니다".

펄스 폭은 스위치를 움직여 변조 봉투 또는 LFO 2 중 하나(또는 둘 다)로 변조될 수도 있습니다. [18] 다른 위치 중 하나로 이동합니다. LFO 변조가 펄스 폭에 미치는 음향 효과는 사용되는 LFO 파형과 속도에 따라 크게 달라지는 반면, 인벨로프 변조를 사용하면 음의 고조파 성분이 지속 시간에 따라 변하면서 훌륭한 음색 효과를 낼 수 있습니다.

오실레이터 동기화

Oscillator Sync는 하나의 오실레이터(Osc 1)를 사용하는 기술입니다. Bass Station II) 파형에 추가적인 고조파를 추가하기 위해 Osc 2 파형의 전체 주기가 완료되기 전에 Osc 1의 파형을 Osc 2의 파형과 "재트리거"하여 또 다른 고조파(Osc 2)를 생성했습니다. 이는 Osc 1의 주파수가 변경됨에 따라 다양한 음향 효과를 생성하며, 두 발진기의 주파수 비율에도 영향을 받습니다. 추가 고조파가 기본 주파수와 음악적으로 관련이 있을 수도 있고 그렇지 않을 수도 있기 때문입니다. 아래 그림은 이 과정을 보여줍니다.



일반적으로 Mixer 섹션에서 Osc 1의 볼륨을 낮추는 것이 좋습니다. [26] 그 효과가 들리지 않도록 합니다. Osc Sync는 On-Key 기능으로 활성화됩니다. **오실레이터: Osc 1-2 동기화** (더 높은 D). **동기화 1-2** 주도의 [20] 켜질 때 **오실레이터 1-2 동기화** 선택되었습니다.

서브 오실레이터

두 개의 기본 발진기 외에도, Bass Station II 보조 "서브 옥타브" 오실레이터가 있으며, 이 오실레이터의 출력을 오실레이터 1과 오실레이터 2의 출력에 추가하여 훌륭한 저음 사운드를 생성할 수 있습니다. 서브 오실레이터의 주파수는 항상 오실레이터 1의 주파수에 고정되어 있어, 설정에 따라 피치가 정확히 1옥타브 또는 2옥타브 아래가 됩니다. **서브 오실레이터 옥타브 스위치** [21].

서브 오실레이터의 파형은 Osc 1과 독립적으로 선택 가능합니다. **파도 스위치** [22]. 옵션은 다음과 같습니다. ~ 사인파, ㄴ 좁은 펄스파 또는 ㄱ 사각파.

두 개의 서브 오실레이터 스위치에는 현재 설정을 확인하는 LED 세트가 있습니다. 서브 오실레이터 출력은 믹서 섹션으로 전달되어 필요한 만큼 신시사이저 사운드에 더해질 수 있습니다.

파라포닉 모드

그만큼 Bass Station II 기본적으로 모노포닉 신시사이저입니다. 하지만 파라포닉 모드를 활성화하면 다양한 연주 방식이 가능합니다. 파라포닉 모드는 두 개의 오실레이터를 개별적으로 사용하여 각 키에 걸쳐 트래킹할 수 있다는 것을 의미합니다.

모노신스 모드에서는 두 오실레이터가 모두 켜지면 서로 디튠되어 있더라도 키보드를 함께 추적합니다. 파라포닉 모드를 활성화하면 키보드에서 두 개의 건반을 연주할 때 두 오실레이터를 분리하여 개별적으로 연주할 수 있습니다. 파라포닉 모드에서는 두 오실레이터가 동일한 앰프와 필터를 공유합니다.

파라포닉 모드를 활성화하려면 기능 버튼을 누른 채로 두 번 탭하세요. **오실레이터 1-2 동기화**. 디스플레이가 P-0으로 변경됩니다. 패치 값 버튼을 사용하여 파라포닉 모드를 활성화(P-1) 또는 비활성화(P-0)할 수 있습니다. 파라포닉 모드는 패치별로 저장할 수 있습니다. 기본적으로 파라포닉 모드는 항상 꺼져 있습니다.

발진기 오류

좀 더 복잡한 사운드를 만들기 위해 이제 키를 누를 때마다 오실레이터에 무작위 디튠을 적용할 수 있습니다. 이 오류는 의사 난수 함수를 따르므로 키를 누를 때마다 달라지며, 마치 오래된 아날로그 신시사이저를 사용하는 듯한 느낌을 줍니다.

발진기 오류를 켜려면: 기능 키를 누른 채로 누르세요. **피치 밴드 범위** 두 번. 화면이 E-0으로 변경됩니다. 패치 값 키를 사용하여 이 값을 0에서 7까지 변경하세요. 0은 오류가 없고, 7은 최대 약 1반음의 오류를 나타냅니다.

발진기 오류는 패치에 저장할 수 있습니다. 기본값은 0(오류 없음)입니다. 파라포닉 모드에서는 각 파트마다 오류가 다릅니다.

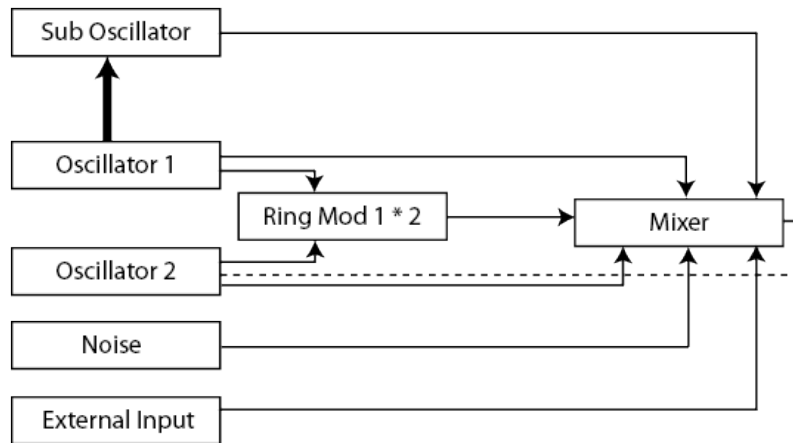
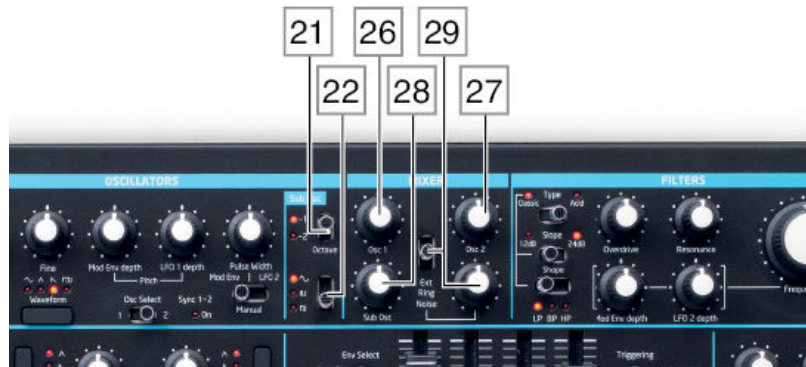
확장된 서브 오실레이터 튜닝

기본적으로 서브 오실레이터는 오실레이터 1의 음높이를 따릅니다. 이제 Coarse/Fine 컨트롤을 사용하여 서브 오실레이터를 오실레이터 1에서 디튠할 수 있습니다. 즉, 세 개의 오실레이터를 모두 다른 음높이로 튜닝하여 한 번의 키 조작으로 흥미로운 음정과 3화음 코드를 만들 수 있습니다.

Sub-Oscillator의 튜닝을 조정하려면 다음을 누르고 있습니다. **기능 발진기를 조정하는 동안 키 거친/미세한 조정 제어**.

서브 오실레이터 디튠이 0으로 설정되면 기본값인 오실레이터 1의 디튠과 일치하게 됩니다.

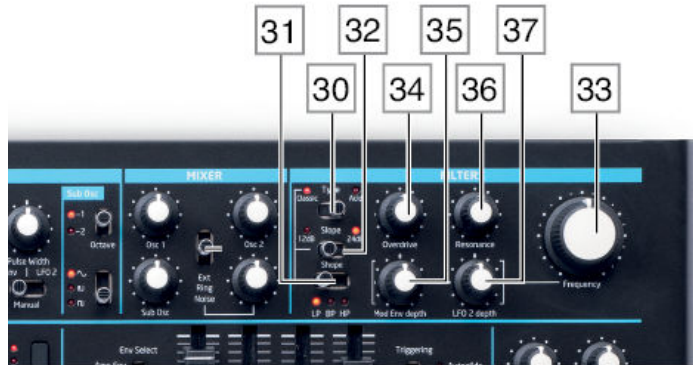
믹서 섹션



다양한 사운드 소스의 출력을 다양한 비율로 혼합하여 전반적인 신디사이저 사운드를 생성할 수 있는데, 이는 기본적으로 표준 6-1 모노 믹서를 사용하여 이루어집니다.

두 개의 발진기와 하위 발진기에는 전용 고정 레벨 제어가 있습니다. **오실레이터 1** ^[26], **오실레이터 2** ^[27] 그리고 **보컬** ^[28] 나머지 세 가지 소스(노이즈 소스, 링 모듈레이터 출력, 외부 입력)는 단일 레벨 컨트롤을 공유하지만, 세 가지를 자유롭게 혼합하여 사용할 수 있습니다. **소음/울림/외부** 스위치 ^[30] 네 번째 레벨 제어를 할당합니다 ^[29] 한 번에 이 세 가지 소스 중 하나에 연결하고, 그 중 하나에 대한 믹스 레벨을 설정한 후 스위치를 이동할 수 있습니다. ^[30] 다른 위치로 옮기고 첫 번째 소스의 레벨을 변경하지 않고 해당 소스를 믹스에 추가합니다.

필터 섹션



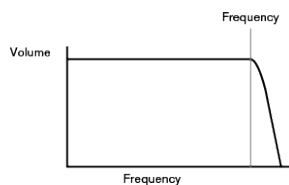
믹서에서 다양한 신호 소스로부터 생성된 합은 필터 섹션으로 공급됩니다. Bass Station II 필터 섹션은 간단하고 전통적이며, 소수의 단일 기능 제어만으로 구성할 수 있습니다.

필터 유형

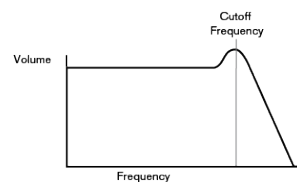
그만큼 **유형** 스위치는 두 가지 필터 스타일 중 하나를 선택합니다. **권위 있는** 그리고 **산**.

산 필터 섹션을 고정 기울기, 4극(24dB/옥타브), 저역 통과 유형으로 구성합니다. 저역 통과 필터는 고주파를 차단하므로 이 필터 설정은 다양한 유형의 베이스 사운드에 적합합니다. 이 필터 유형은 1980년대에 유행했던 다양한 아날로그 신시사이저에서 사용된 간단한 다이오드-래더 설계를 기반으로 하며, 특별한 음향적 특성을 가지고 있습니다. **산** 로 선택됩니다 **유형**, 그 **경사** 그리고 **모양** 스위치가 작동하지 않습니다.

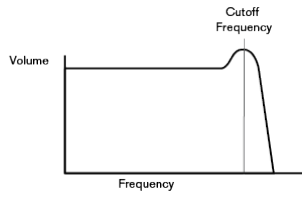
언제 **유형** 로 설정됩니다 **권위 있는** 필터는 변수 유형으로 구성됩니다. **모양** 그리고 **경사** 스위치로 설정할 수 있습니다. 저역 통과(**엘피**), 대역 통과(**BP**) 또는 하이패스(**HP**) 특성은 다음과 같이 선택될 수 있습니다. **모양**; **경사** 대역 외 주파수에 적용되는 거부 정도를 설정합니다. **24데시벨** 위치는 더 가파른 경사를 제공합니다 **12데시벨**; 대역 외 주파수는 설정이 가파르면 더 심하게 감소됩니다.



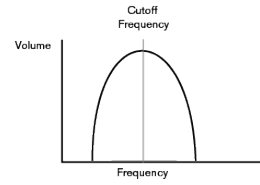
저역 통과 24dB(클래식/애시드)



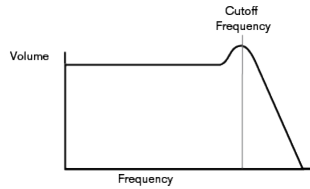
저역 통과 12dB



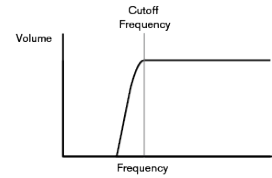
공진이 있는 저역 통과 24dB(클래식/애시드)



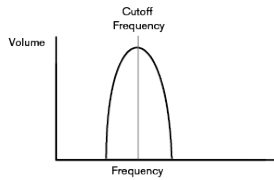
대역 통과 12dB



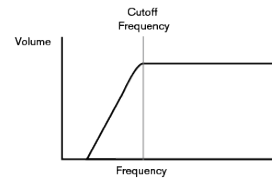
공진이 있는 저역 통과 12dB



하이패스 24dB



대역 통과 24dB



고역 통과 12dB

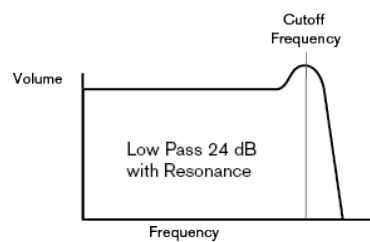
빈도

대형 회전식 빈도 제어 차단 주파수를 설정합니다 산 필터 유형 및 권위 있는 필터 유형 모양 로 설정됩니다 **HP** 또는 **엘피**. 클래식 대역 통과 필터가 구성된 경우 빈도 통과대역의 중심 주파수를 설정합니다.

필터 주파수를 수동으로 조정하면 거의 모든 사운드에 "단단함에서 부드러움"까지의 특성이 부여됩니다.

공명

그만큼 공명 제어는 설정된 주파수 주변의 좁은 주파수 대역에서 신호에 이득을 추가합니다. 빈도 제어합니다. 스위치 필터 효과를 상당히 강조할 수 있습니다. 공명 파라미터를 높이면 차단 주파수의 변조를 강화하여 날카로운 사운드를 만드는 데 좋습니다. 공명 또한 행동을 강조합니다 빈도 통제력을 강화하여 효과를 더욱 두드러지게 합니다.



필터 변조

필터의 주파수 매개변수는 LFO 2 및/또는 변조 엔벨로프의 출력에 따라 자동으로 변경되거나 변조될 수 있습니다. 두 가지 변조 방식 중 하나 또는 둘 다를 사용할 수 있으며, 각 변조 방식에는 전용 강도 제어 기능이 있습니다. **LFO 2 깊이** ^[37] LFO 2 및 **Mod Env 깊이** ^[35] 변조 엔벨로프의 경우. (발진기 변조에 LFO 1과 Mod Env를 사용하는 것과 비교하세요.)

필터 변조에는 LFO 2 하나만 사용됩니다. 필터 주파수는 최대 8옥타브까지 변경할 수 있습니다.



참고

LFO 2 Depth 매개변수와 필터 주파수 간의 관계에 대한 몇 가지 예는 다음과 같습니다.

- 1 = 76센트
- 16 = 1옥타브
- 32 = 2옥타브

음수 값 **LFO 2 깊이** 변조 LFO 파형을 "반전"합니다. 이 효과는 사인파가 아닌 LFO 파형에서 더욱 분명하게 나타납니다.

LFO를 사용하여 필터 주파수를 조절하면 독특한 "와와" 효과를 낼 수 있습니다. LFO 2를 매우 느린 속도로 설정하면 소리에 점진적으로 단단함을 더하다가 부드럽게 변하는 효과를 얻을 수 있습니다.

필터 동작이 인벨로프 2에 의해 트리거되면, 필터 동작은 음표의 지속 시간에 따라 변화합니다. 인벨로프 컨트롤을 신중하게 조정하면 매우 기분 좋은 사운드를 얻을 수 있습니다. 예를 들어, 음표의 어택 단계와 페이드 아웃 단계에서 사운드의 스펙트럼 구성이 상당히 달라질 수 있습니다. **Mod Env 깊이** 변조의 "깊이"와 "방향"을 제어할 수 있습니다. 값이 높을수록 필터가 스윙하는 주파수 범위가 넓어집니다. 이 매개변수를 최대값으로 설정하면 Envelope 2 Sustain을 최대로 설정했을 때 필터 주파수가 8옥타브 범위에서 변합니다. 양수와 음수 값을 설정하면 필터가 반대 방향으로 스윙하지만, 이로 인한 청각적 결과는 사용 중인 필터 유형에 따라 더욱 달라집니다.

오버드라이브

필터 섹션에는 전용 드라이브(또는 왜곡) 생성기가 포함됩니다. **오버드라이브 제어** ^[34] 신호에 적용되는 왜곡 처리 정도를 조정합니다. 드라이브는 필터 전에 추가됩니다.

조정 가능한 필터 추적

필터 트래킹은 필터 주파수의 컷오프 위치가 키보드를 따라가는 방식입니다. 이를 통해 필터 컷오프의 트래킹 정도를 조절하고 더욱 자연스러운 사운드를 얻을 수 있습니다. 일반적으로 고음역대로 갈수록 음색이 밝아지는데, 이는 필터를 열어 고주파를 통과시키는 것과 유사합니다.

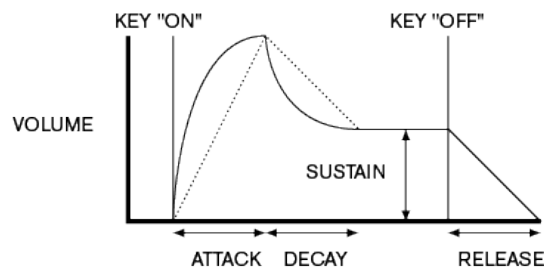
이제 기능 키를 누른 채로 필터 추적을 조정할 수 있습니다. **필터 주파수** 키를 두 번 누릅니다. 디스플레이가 F-0으로 변경됩니다. 이는 필터 추적이 완전히 켜졌다는 것을 의미합니다.

패치 값 버튼을 사용하여 0~7 범위에서 이 값을 변경할 수 있습니다. 0은 전체 필터 추적이고 7은 필터 추적이 없습니다.

필터 추적 설정은 패치별로 저장할 수 있습니다. 기본적으로는 항상 켜져 있습니다.

봉투 섹션

Bass Station II 키를 누를 때마다 두 개의 엔벨로프가 생성되어 신시사이저 사운드를 다양한 방식으로 수정할 수 있습니다. 엔벨로프 컨트롤은 익숙한 ADSR 개념을 기반으로 합니다.



ADSR 포락선은 시간에 따른 음표의 진폭(볼륨)을 고려하면 가장 쉽게 시각화할 수 있습니다. 음표의 "수명"을 나타내는 포락선은 네 가지 단계로 구분할 수 있습니다.

- **공격** - 음표가 0(예: 건반을 눌렀을 때)에서 최대 음량까지 증가하는 데 걸리는 시간입니다. 어택 시간이 길면 "페이드 인" 효과가 나타납니다.
- **부식** - 공격 단계가 끝날 때 도달한 최대값에서 Sustain 매개변수에 의해 정의된 새로운 레벨까지 레벨이 떨어지는 데 걸리는 시간입니다.
- **지속시키다** - 진폭 값으로, 초기 어택 및 디케이 단계 이후, 즉 건반을 누르고 있는 동안 음의 볼륨을 나타냅니다. 서스테인 값을 낮게 설정하면 매우 짧고 타악적인 효과를 얻을 수 있습니다(어택 및 디케이 시간이 짧을 경우).
- **풀어주다** - 건반에서 손을 뗀 후 음의 음량이 0으로 돌아오는 데 걸리는 시간입니다. Release 값이 높으면 건반에서 손을 뗀 후에도 소리가 계속 들립니다(음량은 감소하지만).

위에서 볼륨 측면에서 ADSR을 논의했지만 다음 사항에 유의하십시오. Bass Station II 2개의 별도 봉투 생성기가 장착되어 있습니다. **앰프 환경** 그리고 **모드 환경**.

앰프 환경 - 진폭 엔벨로프 - 합성 신호의 진폭을 제어하는 엔벨로프이며 항상 출력 단계의 VCA로만 라우팅됩니다(참조). Bass Station II (14페이지의 블록 다이어그램).

모드 환경 - 변조 봉투 - 다양한 다른 섹션으로 라우팅됩니다. Bass Station II, 음표의 지속 시간에 따라 다른 신시사이저 매개변수를 변경하는 데 사용할 수 있습니다. 이러한 매개변수는 다음과 같습니다.

- Osc 1과 Osc 2의 피치를 설정된 각도로 조절합니다. **Mod Env 깊이 제어** [16]
- Osc 1 및 Osc 2 출력이 Square/Pulse 파형 및 펄스 폭 변조 소스 스위치로 설정될 때 펄스 폭 변조 [18] Mod Env로 설정됨
- 필터 주파수를 변조합니다(필터가 클래식 모드일 때), 설정된 정도로 **Mod Env 깊이 제어** [37]



Bass Station II 각 ADSR 매개변수에 대한 전용 슬라이더 컨트롤이 있습니다. 슬라이더 세트는 Env Select 스위치로 선택된 엔벨로프를 조정합니다. [38]: 진폭 포락선, 변조 포락선 또는 둘 다.

- **공격** - 음표의 어택 시간을 설정합니다. 슬라이더가 가장 낮은 위치에 있으면 건반을 누르는 즉시 음표가 최대 레벨에 도달합니다. 슬라이더가 가장 높은 위치에 있으면 음표가 최대 레벨에 도달하는 데 5초 이상 걸립니다. 중간 지점에서는 어택 시간이 약 250ms입니다.
- **부식** - 음표가 초기 레벨에서 서스테인 매개변수에 정의된 레벨까지 감소하는 데 걸리는 시간을 설정합니다. 슬라이더를 중간 위치에 놓으면 시간은 약 150ms가 됩니다.
- **지속시키다** - 감쇠 단계 이후 음의 볼륨을 설정합니다. 서스테인 값이 낮으면 음의 시작 부분이 강조되고, 슬라이더를 완전히 내리면 감쇠 시간이 지난 후 음의 소리가 들리지 않습니다.
- **풀어주다** - 많은 사운드는 건반에서 손을 뗀 후에도 남아 있는 음표에서 특정 특성을 얻습니다. 음이 자연스럽게 서서히 사라지는 이러한 "매달리는" 또는 "페이드 아웃" 효과(실제 악기에서처럼)는 매우 효과적일 수 있습니다. 슬라이더를 중간 위치로 설정하면 릴리스 시간은 약 360ms가 됩니다. Bass Station II 최대 릴리스 시간은 10초 이상이지만, 더 짧은 시간이 더 유용할 수 있습니다! 매개변수 값과 릴리스 시간 간의 관계는 선형적이지 않습니다.

다양한 연주 스타일에 따라 개별 음표가 어떻게 들리는지에 대한 추가 제어는 다양한 설정을 통해 얻을 수 있습니다. **트리거링** 스위치 [40].

- **하나의** - 선택한 엔벨로프는 단독으로 연주되는 모든 음표에 대해 트리거됩니다. 그러나 레가토 스타일로 연주하는 경우에는 엔벨로프가 트리거되지 않습니다. **글라이드 타임** 컨트롤이 완전히 반시계 방향(꺼짐)이 아닌 다른 방향으로 설정된 경우, 연주 스타일과 관계없이 음표 사이에 포르타멘토가 적용됩니다. **봉투 재트리거링** [42].

- 다중 - 선택한 엔벨로프는 연주 스타일과 관계없이 연주되는 모든 음표에 대해 항상 트리거됩니다. **글라이드 타임 제어** ⁴⁶ 완전히 반시계 방향(꺼짐)으로 설정되지 않은 경우, 레가토 스타일로 연주 하든 아니든 음표 사이에 포르타멘토가 적용됩니다.
- **오토글라이드** - 이 모드는 다음과 같은 방식으로 작동합니다. **하나의**하지만 포르타멘토는 레가토 스타일로 연주되는 음표에만 적용됩니다.



작은 정보

레가토란 무엇인가?

위에서 암시했듯이, 레가토(Legato)라는 음악 용어는 "부드럽게"라는 뜻입니다. 레가토 건반 스타일은 최소 두 개의 음이 겹쳐지는 스타일입니다. 즉, 멜로디를 연주할 때 이전 음(또는 그보다 앞선 음)의 소리가 계속 들리면서 다른 음을 연주하는 것입니다. 그 음이 들리면 이전 음에서 손을 뗍니다.

레가토 스타일 연주는 일부 음향적 가능성과 관련이 있습니다. **멀티** 모드에서는 음표 사이에 '간격'이 남아 있으면 엔벨로프가 다시 트리거된다는 점을 이해하는 것이 중요합니다.

봉투 재트리거링

봉고 단계가 끝나면 모드 및/또는 진폭 엔벨로프를 다시 트리거하도록 구성할 수 있습니다.

기능 키를 누른 상태에서 버튼을 눌러 켜고 끌 수 있습니다. **앰프엔브** (진폭 봉투 루핑의 경우) 또는 **모드 엔브** (변조 엔벨로프 루핑) 키를 두 번 누릅니다. 화면이 r-0으로 변경됩니다. 패치 값 키를 사용하여 r-1(엔벨로프 재트리거) 또는 r-0(엔벨로프 재트리거 안 함) 사이를 전환합니다.

설정은 패치에 저장할 수 있습니다. 기본값은 항상 재시작하지 않는 것입니다.

봉투 재발동 카운트

위에 설명한 재발동 엔벨로프 기능을 확장하여 엔벨로프를 무한 반복하도록 설정하거나 최대 16회까지 원하는 값으로 반복하도록 설정할 수 있습니다.

이 기능을 사용하려면 엔벨로프 리트리거링(Envelope Retriggering)을 켜야 합니다. 엔벨로프 리트리거링을 켜려면 Function 키를 누른 상태에서 Amp-Env 또는 Mod-Env 기능 키를 두 번 누릅니다(디스플레이가 r-0으로 바뀔 때까지). 그런 다음 Patch </> 버튼을 사용하여 r-1을 선택합니다.

엔벨로프 루프 횟수를 설정하려면 Function 키를 누른 상태에서 Amp-Env 또는 Mod-Env 키를 세 번 누릅니다(디스플레이가 c-0으로 바뀔 때까지). c-0으로 설정하면 엔벨로프가 무한 루프하며, 이는 기본 설정입니다. 패치 </> 버튼을 사용하여 c-[1-16] 중에서 선택하여 루프 횟수를 1에서 16까지 설정할 수 있습니다.

고정 지속 시간 지속 봉투

앰프와 모드 엔벨로프의 지속 시간을 고정된 시간으로 설정할 수 있습니다. 이는 특히 다음을 사용할 때 유용합니다. Bass Station II 드럼 사운드를 디자인합니다.

활성화되면, 트리거 노트가 해제되었는지 여부에 관계없이, 엔벨로프는 지속 단계 이후 일정 시간이 지나면 해제 단계로 이동합니다.

고정 지속 시간 서스테인을 활성화하면 엔벨로프에서 감쇠 단계가 제거됩니다. 이제 감쇠 슬라이더가 엔벨로프의 서스테인 단계 지속 시간을 결정합니다.

봉투를 고정 기간 모드로 변경하려면 **기능** 그리고 누르세요 **앰프-환경** 또는 **모드-환경** 키를 네 번 누릅니다(디스플레이가 d-0으로 바뀔 때까지). 고정 지속 시간 엔벨로프를 활성화하려면 디스플레이를 d-1로 설정합니다.

이 기능을 활성화하면 고정 지속 시간 지속 엔벨로프가 엔벨로프 재트리거 기능보다 우선합니다.

포르타멘토

포르타멘토는 한 음정에서 다른 음정으로 바로 넘어가는 것이 아니라, 연주하는 동안 음표가 순차적으로 글라이드(glide)되도록 합니다. 신시사이저는 마지막으로 연주된 음을 기억하며, 건반에서 손을 떼더라도 글라이드는 해당 음표에서 시작됩니다. 글라이드의 지속 시간은 글라이드 타임(Glide Time) 컨트롤로 설정합니다.

글라이드 발산

기본적으로 모든 오실레이터에 동일한 글라이드 시간(포르타멘토)이 적용됩니다. 하지만 첫 번째 오실레이터와 두 번째 오실레이터 사이에 서로 다른 글라이드 시간을 적용할 수도 있습니다.

글라이드 다이버전스를 켜려면 기능 키를 누른 상태에서 입력 게인 키를 두 번 누르세요. 디스플레이에 (g-0)이 표시됩니다. 패치 </> 버튼을 사용하여 g-[1-15]를 선택하세요. 선택한 값에 따라 오실레이터 2의 글라이드 속도가 결정됩니다.

글라이드 발산이 활성화되면 오실레이터 2는 항상 오실레이터 1보다 느리게 글라이드합니다.

효과 섹션

두 개의 추가 사운드 효과 도구가 제공됩니다. Bass Station II: 왜곡 및 오실레이터 필터 모드



- **왜곡** - 이는 VCA 이전에 제어된 양의 왜곡을 추가합니다. 즉, 진폭 포락선(Amplitude Envelope)의 영향으로 신호의 진폭이 시간에 따라 변하더라도 왜곡 특성은 변하지 않습니다.
- **오실레이터 필터 모드** - 이를 통해 발진기 2에서 필터 주파수를 직접 변조할 수 있습니다. 결과 효과의 강도는 제어 설정에 따라 달라지지만 범위, 피치, 파형, 펄스 폭 및 적용된 변조 등 거의 모든 Osc 2 매개변수에 따라 달라집니다.



작은 정보

피치 휠로 Osc 2 피치를 스위핑하는 동안 Osc 필터 모드를 추가해보세요.

LFO 섹션

Bass Station II LFO 1과 LFO 2로 지정된 두 개의 개별 저주파 발진기(LFO)가 있습니다. 기능은 동일하지만, 출력이 신시의 다른 부분으로 라우팅되어 각각 다르게 사용됩니다. 자세한 내용은 아래와 같습니다.

엘에프오 1

- Osc 1 및/또는 Osc 2의 피치를 조절할 수 있습니다. 변조량은 Oscillator Section에서 조절됩니다. **LFO 1 깊이** 제어 [17].
- Mod 휠을 통해 Osc 1과 Osc 2의 피치를 조절할 수 있습니다. [2], On-Key 기능으로 활성화된 경우 **Mod Wh: LFO 1에서 Osc Pitch**로 (소문자 C#).
- On-Key 기능으로 활성화된 경우 키보드 애프터터치를 통해 Osc 1과 Osc 2의 피치를 조절할 수 있습니다. **애프터터치: LFO 1 ~ Osc Pitch** (낮은 F).

엘에프오 2

- Osc 1 및/또는 Osc 2의 펄스 폭을 조절할 수 있습니다. **파형** Square/Pulse로 설정되고 펄스 폭 변조 소스 스위치[18]가 설정됩니다. **엘에프오 2**.

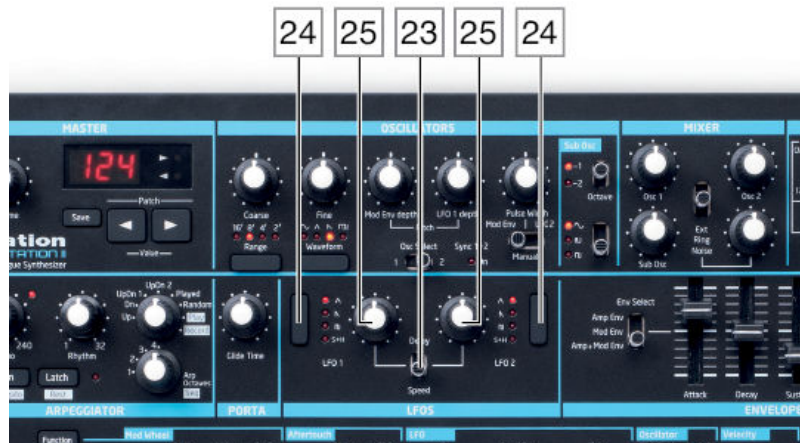
- 필터 주파수를 조절할 수 있습니다. 변조량은 필터 섹션에서 조절됩니다. **LFO 2** 깊이 제어.
- On-Key 기능으로 활성화된 경우 Mod 휠을 통해 필터 주파수를 조절할 수 있습니다. **Mod Wh: LFO 2**에서 필터 주파수로 (낮은 D).

LFO 파형

파형이 전환됩니다 [24] 삼각형, (하강) 톱니파, 사각파, 샘플 앤 홀드 등 네 가지 파형 중 하나를 선택하세요. 스위치 옆의 LED는 현재 선택된 파형을 표시합니다.

LFO 속도

각 LFO의 속도(또는 주파수)는 회전 제어에 의해 설정됩니다. [25] LFO가 있을 때 **지연/속도** 스위치 [23] 속도로 설정되었습니다. 주파수 범위는 0Hz에서 약 190Hz입니다.



LFO 지연

비브라토는 단순히 켜두는 것보다는 페이드인할 때 더 효과적입니다. **지연** 매개변수는 음표가 연주될 때 LFO 출력이 램프업되는 데 걸리는 시간을 설정합니다. 단일(LFO당 하나) 회전식 컨트롤 [25] 이 시간을 조정하는 데 사용됩니다. **LFO 지연/속도** 스위치 [23] 에 있습니다 **지연** 위치.

LFO 속도/동기화

이러한 On-Key 기능(각 LFO에 대해 독립적으로 사용 가능)은 다음과 관련됩니다. **지연/속도** 스위치 [23] 에서 **LFO** 섹션의 Bass Station II. 언제 **지연/속도** 로 설정됩니다 **속도**, 속도/동기화 온키 기능을 사용하여 기능을 확장할 수 있습니다. 온키 기능 설정 **속도/동기화 LFO 1** (아래쪽 A 키를 통해) SPd(속도)를 사용하면 회전 제어로 LFO 1의 속도를 제어할 수 있습니다. [25]. 이를 Snc(동기화)로 설정하면 이 컨트롤의 기능이 재할당되고 컨트롤에서 선택한 동기화 값을 기준으로 LFO 1의 속도가 내부 또는 외부 MIDI 클럭과 동기화될 수 있습니다. [25]. 동기화 값은 LED 디스플레이에 표시됩니다. 동기화 값 표를 참조하세요. **동기화 값 테이블** [62].

동일한 기능은 On-Key 기능을 통해 LFO 2에도 적용됩니다. **속도/동기화 LFO 2**, 아래쪽 A# 키로 선택합니다.

LFO 키싱크

각 LFO는 '백그라운드에서' 지속적으로 실행됩니다. 키싱크 ~이다 꺾다키를 눌렀을 때 파형이 어디에 나타날지 예측할 방법이 없습니다. 키를 연속해서 누르면 결과가 달라집니다. 설정 키싱크 에게 ~에 키를 누를 때마다 파형의 시작 부분에서 LFO를 다시 시작합니다.

각 LFO에 대해 Keysync는 On-Key 기능을 통해 독립적으로 켜지거나 꺼집니다. LFO: 키싱크 LFO1 (낮은 G) 및 LFO: 키싱크 LFO2 (낮은 G#).

LFO 슬루

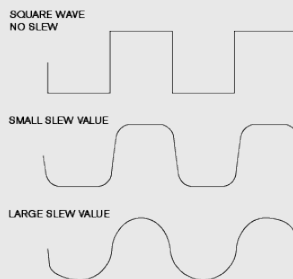
슬루는 LFO 파형의 모양을 수정하는 효과가 있습니다. 슬루가 증가할수록 날카로운 모서리는 덜 날카로워집니다. LFO 파형으로 Square를 선택하고 속도를 상당히 낮게 설정하여 키를 눌렀을 때 출력이 두 가지 톤으로만 번갈아 나타나도록 하면 이러한 효과를 확인할 수 있습니다. 슬루 값을 높이면 두 톤 사이의 전환이 급격한 변화가 아닌 "글라이드" 형태로 나타납니다. 이는 사각 LFO 파형의 수직 모서리가 슬루되기 때문입니다.

Slew는 On-Key 기능으로 제어됩니다. LFO: 슬루 LFO1 (아래쪽 B) 및 LFO: 슬루 LFO2 (중간 C). 함수/종료 단추 ⁵ 그리고 선택된 Slew LFO 키; 그런 다음 다음을 사용하여 매개변수 값을 조정합니다. 값 버튼 ⁸. 누르다 함수/종료 다시 LFO Slew를 종료합니다.



참고

회전 모든 LFO 파형에 영향을 미치지만, 음향 효과는 파형 속도와 유형에 따라 다릅니다. 회전 증가하면 최대 진폭에 도달하는 데 걸리는 시간이 늘어나고 궁극적으로는 도달하지 못할 수도 있습니다. 다만 이 지점에 도달하는 설정은 파형에 따라 달라집니다.



아르페지에이터 섹션

Bass Station II 다양한 복잡성과 리듬의 아르페지오를 실시간으로 연주하고 조절할 수 있는 다재다능한 아르페지에이터 기능을 제공합니다. 아르페지에이터가 활성화된 상태에서 건반 하나를 누르면 해당 음이 다시 트리거됩니다. 코드를 연주하면 아르페지에이터는 해당 음을 식별하여 순차적으로 연주합니다(이를 아르페지오 패턴 또는 '아르페지오 시퀀스'라고 합니다). 예를 들어 다장조 3화음을 연주하면 선택된 음이 도(C), 미(E), 솔(G)이 됩니다.



아르페지에이터는 다음을 눌러 활성화됩니다. ~에 단추 [41]; 관련 LED가 상태를 확인합니다.

ARP 시퀀스의 템포는 다음에 의해 설정됩니다. 속도 제어 [43]; 이 값을 조정하여 시퀀스 재생 속도를 빠르게 또는 느리게 할 수 있습니다. 설정 범위는 40~240 BPM이며, BPM 값은 LED 디스플레이에 표시됩니다. Bass Station II 외부 MIDI 클럭과 동기화되는 경우, 자동으로 수신 클럭을 감지하고 템포 컨트롤을 비활성화합니다. 이제 아르페지오 시퀀스의 템포는 외부 MIDI 클럭에 따라 결정됩니다. 수신 클럭의 BPM 값을 확인하려면 템포 컨트롤을 약간 조정하세요. 그러면 LED 디스플레이가 외부 클럭 속도를 표시합니다.



작은 정보

외부 MIDI 클럭 소스가 제거되면 아르페지에이터는 마지막으로 알려진 템포로 계속 "플라이휠"을 실행합니다. 하지만 이제 속도 컨트롤을 사용하면 내부 클럭이 플라이휠 속도를 제어하고 오버라이드합니다. ARP 템포는 이제 내부 클럭에 의해 제어되며 템포 컨트롤로 조절할 수 있습니다.

그만큼 겹쇠 단추 [42] 키를 누르지 않고도 현재 선택된 ARP 시퀀스를 반복해서 재생합니다. 겹쇠 아르페지에이터가 활성화되기 전에도 누를 수 있습니다. 아르페지에이터가 활성화되면, Bass Station II 마지막으로 재생된 음표 세트에 의해 정의된 ARP 시퀀스를 즉시 재생하고, 무기한으로 그렇게 할 것입니다.

ARP 패턴은 세 개의 컨트롤에 의해 선택됩니다. [\[44\]](#), [\[45\]](#) & [\[46\]](#): **올**, Arp 모드 및 **아르프 옥타브**.

- **올** – 아르페지오에이터에는 32개의 사전 정의된 ARP 시퀀스가 제공됩니다. **올** 컨트롤을 사용하여 하나를 선택하세요. 시퀀스는 1부터 32까지 번호가 매겨져 있으며, 디스플레이에서 선택한 시퀀스의 번호를 확인할 수 있습니다. 시퀀스는 번호가 높아질수록 리듬이 더욱 복잡해집니다. 리듬 1은 4분음표의 연속이며, 번호가 높을수록 리듬 패턴이 더 복잡해지고 길이가 짧은 음표(16분음표)가 나타납니다.
- **Arp 모드** – 이 8단계 스위치의 설정은 시퀀스를 구성하는 음표가 연주되는 순서를 대략적으로 결정합니다.

표 1.

스위치 위치	설명	댓글
위로	오름차순	시퀀스는 가장 낮은 음표로 시작됩니다.
아래에	하강	시퀀스는 가장 높은 음표가 연주되는 것으로 시작합니다.
업다운	상승/하강	시퀀스 대체
업다운2		UpDn과 같지만 가장 낮은 음과 가장 높은 음은 두 번 연주됩니다.
플레이했다	키 순서	시퀀스는 연주되는 순서대로 음표를 포함합니다.
무작위의	무작위의	유지되는 음표는 지속적으로 변하는 무작위 순서로 연주됩니다.
기록		시퀀서 섹션을 참조하세요(시퀀서 [49])
놓다		



작은 정보

리듬과 아르페지오 모드를 다양하게 조합해 보는 시간을 가져보세요. 특정 모드에서는 어떤 패턴이 더 잘 어울릴지 모릅니다.

- **아르프 옥타브** – ARP 시퀀스에 상위 옥타브를 추가할 수 있습니다. 2로 설정하면 시퀀스가 정상적으로 재생된 후 한 옥타브 높은 음으로 즉시 다시 재생됩니다. 값이 높을수록 더 높은 옥타브가 추가되어 이 과정이 확장됩니다. 1 이외의 설정은 시퀀스의 길이를 두 배, 세 배로 늘리는 효과를 가집니다. 추가된 음은 원래 시퀀스 전체를 복제하지만 옥타브가 이동합니다. 따라서 4음 시퀀스는 **아르프 옥타브** 1로 설정하면 8개의 음표로 구성됩니다. **아르프 옥타브** 2로 설정됩니다.

아르프 스윙

이 arp 매개변수는 On-Key 기능을 통해 설정됩니다. **아르프: 스윙** (위쪽 F#). 키를 누른 채로 매개변수 값을 조정합니다. **패치/값** 버튼 [\[8\]](#) 스윙을 기본값인 50이 아닌 다른 값으로 설정하면 더욱 흥미로운 리듬 효과를 얻을 수 있습니다. 값이 높을수록 홀수 음과 짝수 음 사이의 간격이 길어지고, 짝수에서 홀수 음 사이의 간격은 그에 따라 짧아집니다. 값이 낮으면 반대 효과가 나타납니다. 이 효과는 설명하기보다는 실험해 보는 것이 더 쉽습니다!

시퀀서

Bass Station II 32노트 스텝 시퀀서가 포함되어 있으며, 해당 컨트롤은 아르페지시에이터 섹션에 포함되어 있습니다. 시퀀서 컨트롤은 제어판에서 흰색 블록 배경에 검은색 텍스트로 표시되어 있으며, 다음과 같습니다. **기록**, **놀다**, **시퀀스**, **레가토**, **나머지** 그리고 **SEQ 재트리거**. (참고하세요 **시퀀스**, **레가토** 그리고 **나머지** "두 번째 기능"입니다 **아르프 옥타브** 제어 [46] 그리고 **arp ~에** [41] 그리고 **걸쇠** [42] 각각 버튼을 누릅니다.)

기록

최대 4개의 개별 시퀀스를 녹음할 수 있으며, 각 시퀀스는 최대 32개의 음표(또는 음표와 쉼표의 조합)를 포함합니다. 이러한 시퀀스는 Bass Station II 신시사이저가 꺼져도 유지됩니다. 또한, 현재 선택된 시퀀스도 패치의 일부로 저장됩니다.

시퀀스를 기록하려면 먼저 4개의 메모리 위치(1~4) 중 어느 것을 사용할지 선택하십시오. **시퀀스 제어** [46]. Arp 모드 제어 설정 [45]에게 **기록**. LED 디스플레이에 녹음 모드가 표시됩니다. 첫 번째 음을 연주하거나 (또는 쉼표를 삽입하세요 - 아래 참조) LED 디스플레이에 '1'이 표시됩니다. 이후 연주되는 음표/쉼표가 늘어날 때마다 숫자가 증가하여 최대 32개 음표까지 표시됩니다.

시퀀서는 연주된 음표나 쉼표의 길이를 기록하지 않습니다. 재생 중 시퀀스의 리듬은 ARP 리듬 컨트롤에 의해 결정됩니다. [44];

32개의 음표/쉼표로 구성된 완전한 시퀀스가 녹음된 경우 이후에 연주된 음표는 저장되지 않습니다.

원하는 경우 시퀀스는 32개 음표/쉼표보다 짧을 수 있으며 언제든지 녹음을 중지할 수 있습니다.

음표와 동일한 기간의 침묵(휴식)은 음표를 녹음하는 것과 같은 방식으로 시퀀스에 녹음할 수 있습니다.

나머지 단추 [41].

두 개 이상의 음표를 레가토 방식으로 연주해야 하는 경우(선택한 패턴과 무관) **올** 제어), 첫 번째 음을 연주한 다음 누릅니다. **레가토** 단추 [41]. 단계 번호 뒤에 대시(-)가 표시되어 이 음표에 레가토가 적용되었음을 나타냅니다. 이 음표와 다음 음표는 이제 레가토 스타일로 연주됩니다. 마찬가지로, 레가토 대시(-)의 양쪽에서 같은 음을 연주하면 음표를 묶을 수 있습니다(길이 연장). (쉼표는 이런 식으로 묶을 수 없습니다.)

레가토 버튼을 반복해서 누르면 레가토/타이 기능이 켜지거나 꺼집니다. 시퀀서 스텝에 적용된 레가토/타이를 취소할 때 사용합니다. 취소하면 대시(-)가 사라집니다.

놀다

원하는 시퀀스가 기록되면 Arp 모드 제어를 설정하십시오. **놀다**.

녹음된 시퀀스는 여러 가지 방법으로 재생할 수 있습니다. 녹음된 시퀀스의 첫 음을 연주하면 시퀀서는 전체 시퀀스를 원래 조성으로 재생합니다. 예를 들어, 녹음된 시퀀스의 첫 음이 가온 다(Middle C)였다면, 해당 시퀀스를 원래 조성으로 재생하려면 가온 다(Middle C)를 연주해야 합니다. 다른 조성으로 연주하면 시퀀스가 조옮김되어 해당 조성이 시퀀스의 첫 음으로 연주됩니다. 예를 들어, 낮은 B를 연주하면 가온 다(Middle C)로 시작해서 녹음된 시퀀스가 반음 낮아집니다.

시퀀스의 리듬은 다음을 사용하여 변경할 수 있습니다. **울 제어** ^[45] 아르페지시에이터에서 사용하는 것과 비슷한 방식입니다.

Seq 재분사

이 시퀀스 매개변수는 On-Key 기능을 통해 설정됩니다. **Arp: SEQ 재트리거** (위쪽 G).

아르페지시에이터 섹션에서 설명한 대로 사용 가능한 리듬은 단일 4분음표 박자의 두 마디부터 복잡한 16분음표 패턴의 두 마디까지 다양합니다. 따라서 리듬 패턴의 음표 수는 8개(4분음표 2마디)에서 32개(16분음표/쉼표 2마디)까지 다양합니다. 그러나 녹음된 시퀀스에는 음표가 여러 개(최대 32개) 포함될 수 있으므로 시퀀스의 길이가 선택한 리듬 패턴의 길이와 일치하지 않을 수 있습니다. 이는 문제가 되지 않을 수 있지만, 경우에 따라 선택한 리듬의 길이에 맞춰 시퀀스를 줄이는 것이 더 나을 수 있습니다. 즉, 리듬에 맞는 반복 시퀀스를 만드는 것입니다.

켜짐으로 설정하면 SEQ Retrig는 전체 시퀀스 재생이 완료되었는지 여부와 관계없이 두 마디마다 시퀀스를 다시 트리거합니다. **SEQ 재트리거**로 설정 **끄**다 리듬 패턴을 '감싸고' 있더라도 시퀀스는 전체적으로 재생됩니다.

AFX 모드

Richard D James(Aphex Twin)와 공동으로 개발한 AFX 모드를 사용하면 각 키에 다양한 패치 매개변수(오버레이)를 할당할 수 있습니다. 이를 통해 각 키에 다른 패치를 적용할 수 있어 다양한 가능성을 제공합니다. Bass Station II.

좋아하는 패치로 시작하여 키보드를 올리면서 미묘한 변화를 도입하고, 드럼 사운드를 구축하고 주어진 키에 할당하고, 아르페지시에이터를 사용하여 오버레이를 구성하거나 심지어 전체 트랙을 만들 수도 있습니다. Bass Station II.

오버레이

오버레이는 패치 위에 로드되는 매개변수 값 목록을 포함합니다. 오버레이가 있는 키를 누르면 오버레이에 저장된 매개변수 값이 호출됩니다.

오버레이는 25개씩 뱅크로 구성됩니다. 25개의 오버레이로 구성된 각 뱅크는 BSII 키보드의 두 초기 옥타브의 25개 음표 위에 배치됩니다(옥타브가 0으로 설정된 경우 C2~C4).

오버레이는 총 8개 뱅크로 구성되어 있으며, 어떤 패치 위에든 로드할 수 있습니다. 기본적으로 각 패치에는 오버레이가 선택되어 있지 않습니다.

오버레이 은행을 선택하려면 다음을 누르세요. **합수/종료** 그리고 누르세요 **아르프 스윙** 키를 두 번 누릅니다. 패치 < 및 > 버튼을 사용하여 o-0(오버레이 없음) 및 o-[1-8](오버레이 बैंक 1-8) 중에서 선택합니다.

오버레이를 수정하려면 원하는 키를 길게 누르고 컨트롤을 변경하세요. 그러면 해당 키를 누르면 변경 사항이 적용되고, 다른 키에는 영향을 주지 않습니다.

오버레이 बैंक는 패치와 독립적이므로 어떤 패치에서든 오버레이 बैं크를 불러올 수 있습니다. 예를 들어, 패치 1을 사용할 때 बैं크 1의 오버레이를 변경한 다음, 다른 패치 위에 बैं크 1의 오버레이를 불러올 수 있습니다. 그러면 बैं크 1의 변경 사항이 선택한 패치에 적용되어 해당 패치에 새로운 변형이 생성됩니다.

기본적으로 बैं크 1~4에는 프리셋 오버레이가 포함되어 있고 बैं크 5~8은 비어 있습니다. 패치에 빈 오버레이 बैं크를 할당하면 처음 키를 누를 때 오버레이 '아래'에서 패치 소리가 들립니다.

오버레이 저장

각 오버레이 बैं크는 개별적으로 저장해야 합니다. 이렇게 하려면 오버레이 선택 메뉴로 이동하세요(**합수/종료 + 아르프 스윙** 두 번)을 누르고 **구하다**.

오버레이 बैं크를 변경하면 저장되지 않은 변경 사항이 삭제됩니다. 패치를 변경하면 다른 오버레이 बैं크에도 변경 사항이 적용될 수 있습니다.

선택한 오버레이 बैं크는 신스 패치 내에 저장됩니다. 개별 오버레이는 बैं크의 일부로만 저장할 수 있습니다. 개별 오버레이 내보내기에 대한 자세한 내용은 시스템 익스플로러 지원 섹션을 참조하세요.

오버레이 지우기

오버레이 बैं크는 Novation Components 소프트웨어의 AFX 모드 페이지에서 삭제할 수 있습니다. 기본 오버레이 बैं크도 이 페이지에서 복원할 수 있습니다. 각 오버레이는 SysEx를 통해 개별적으로 삭제할 수 있습니다(아래 'SysEx 지원' 참조).

오버레이 복사

하드웨어에서 한 노트에서 다른 노트로 오버레이를 복사하여 붙여넣는 것이 가능합니다.

누르고 계세요 **합수/종료 + 바꾸어 놓다** (순서대로) 복사-붙여넣기 모드로 들어가려면 오버레이 बैं크를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. **합수/종료 + 바꾸어 놓다**, 키를 길게 눌러 오버레이를 복사합니다 (오버레이가 복사되면 화면에 "CPY"가 표시됩니다).

복사한 키를 누른 상태에서 원하는 키를 누르면 오버레이를 아무 키에나 붙여넣을 수 있습니다(화면에 'PST'가 표시됨). 오버레이는 원하는 개수의 키에 붙여넣을 수 있습니다.

오버레이 보호

오버레이에 쓰기 보호 기능을 설정하면 오버레이를 실수로 변경하지 않고도 신시사이저의 성능을 변경할 수 있습니다. 쓰기 보호 기능을 활성화하려면 **합수/종료** 그리고 누르세요 **Seq-Retrig** 키를 두 번 누른 다음 r-0(읽기 전용 비활성화)을 1(읽기 전용 활성화)로 변경합니다.

이 쓰기 보호는 오버레이에만 적용됩니다.

오버레이 매개변수

오버레이에 저장된 매개변수의 전체 목록은 이 문서의 마지막에 있는 표를 참조하세요.

오버레이 매개변수는 음표별로 적용되는 값만 포함합니다. 아르페지시에이터 설정과 글로벌(보이스) 설정은 포함되지 않습니다. 대부분의 서페이스 컨트롤과 온키 매개변수는 포함되어 있습니다.

온키 기능

제어 수를 최소화하려면 Bass Station II 비연주 사운드 매개변수를 조정하기 위해 온키 기능을 사용합니다.

키보드의 각 음표에는 특정 온키 기능이 있으며, 이는 각 키 위 패널에 표시되어 있습니다. 온키 기능을 사용하려면 **합수/종료** 단추 [5] 원하는 기능에 해당하는 키를 누르세요. LED 디스플레이가 깜빡이며 기능의 현재 값이나 설정을 보여줍니다. 키와 버튼을 모두 놓으세요. **합수/종료** 버튼을 누르고 사용하세요 **패치/값** 버튼 [8] 값이나 상태를 변경합니다. 일부 기능은 켜기/끄기 등 "스위치" 유형이고, 다른 기능은 "아날로그" 유형이며 일반적인 매개변수 값 범위는 -63에서 +63입니다. 원하는 값이나 상태를 설정했으면 **합수/종료** 다시 한번 키를 눌러 온키 모드를 종료합니다. 추가 조정을 하지 않으면 10초 후에 시간 초과가 발생합니다.

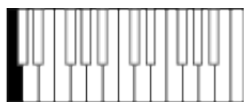


작은 정보

온키 기능을 선택하면(LED 디스플레이가 깜빡이는 상태) 키보드가 정상 작동 상태로 돌아갑니다. 이를 통해 온키 기능 변경으로 인한 사운드 변화를 필요한 경우 라이브로 직접 들어볼 수 있습니다.

여러 온키 기능은 설명서의 다른 곳에 설명되어 있으며, 확장 기능을 위한 여러 번 누르기 기능도 포함되어 있습니다. 아래 목록은 키보드 전면판에 인쇄된 매개변수 요약입니다. Bass Station II.

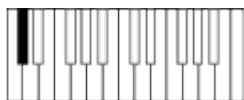
Mod Wh: 필터 주파수 (하단 C)



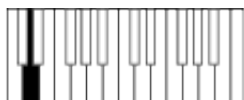
범위: -63 ~ +63

필터 차단 주파수를 수동으로 변경하는 것과 마찬가지로(**빈도 제어** ^[33]), 모듈레이션 엔벨로프와 LFO 2를 사용하면 모드 휠을 사용하여 값을 변경할 수도 있습니다. 이는 라이브 공연에서 매우 유용한 기능입니다. 파라미터 값은 휠에서 사용 가능한 제어 범위를 효과적으로 결정합니다. 파라미터 값이 양수이면 모드 휠을 사용자로부터 멀리 떨어뜨릴수록 필터 차단 주파수가 증가하고, 음수이면 반대 효과가 나타납니다.

Mod Wh: LFO 1에서 OSC 피치로 (낮은 C#)



범위: -63 ~ +63



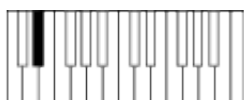
그만큼 **LFO 1에서 OSC 피치로** 매개변수는 Mod 휠을 사용할 때 LFO 1에 의해 발진기 피치(Osc 1과 Osc 2 모두)가 수정되는 정도를 제어합니다. ^[2]이 기능은 다른 모든 오실레이터 피치 컨트롤과 함께 사용되므로, 특정 효과는 다른 오실레이터 피치 컨트롤 설정에 따라 달라집니다. 양수 값은 변조를 증가시켜 최대 96반음 또는 8옥타브의 피치 변화를 가져옵니다. 음수 값은 오실레이터 피치 변조를 비슷한 최대치만큼 감소시킵니다.

Mod Wh: LFO 2에서 필터 주파수로 (낮은 D)

범위: -63 ~ +63

그만큼 **LFO 2에서 필터 주파수로** 매개변수는 Mod 휠을 사용할 때 LFO 2에 의해 필터 주파수가 수정되는 정도를 제어합니다. ^[2]이 기능은 다른 모든 필터 주파수 제어와 함께 사용되므로, 그 효과는 다른 필터 주파수 제어 설정에 따라 달라집니다. 양수 값은 필터 주파수 변조를 증가시키고, 음수 값은 감소시킵니다.

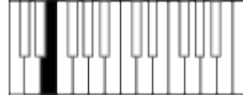
Mod Wh: Osc 2 Pitch (낮은 D#)



범위: -63 ~ +63

그만큼 **Osc 2 피치 매개변수** Mod 휠을 사용할 때 Osc 2의 피치가 수정되는 정도를 제어합니다. ^[2]이 기능은 피치 휠을 사용하는 것보다 오실레이터 2를 더 크게 조정할 때 유용합니다. 양수 값은 변조를 증가시켜 최대 96반음, 즉 8옥타브의 피치 변화를 가져옵니다. 음수 값은 오실레이터 피치 변조를 비슷한 최대치만큼 감소시킵니다.

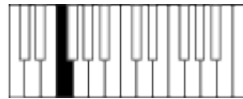
애프터터치: 필터 주파수 (아래쪽 E)



범위: -63 ~ +63

그만큼 **필터 주파수 매개변수** 애프터터치에 의해 필터 주파수가 변경되는 정도를 제어합니다(즉, 필터 주파수의 변화는 키를 누른 후 가해지는 압력의 양에 비례합니다). 양수 값은 필터 주파수 변조를 증가시키고, 음수 값은 감소시킵니다.

애프터터치: LFO 1 ~ OSC 피치 (낮은 F)



범위: -63 ~ +63

그만큼 **LFO 1에서 OSC 피치**로 이 파라미터는 애프터터치 사용 시 LFO 1에 의해 오실레이터 피치(Osc 1과 Osc 2 모두)가 수정되는 정도를 제어합니다. 이 기능은 다른 오실레이터 피치 컨트롤과 함께 사용되므로, 특정 효과는 다른 오실레이터 피치 컨트롤 설정에 따라 달라집니다. 양수 값은 변조를 증가시켜 최대 95반음(8옥타브)의 피치 변화를 가져옵니다. 음수 값은 오실레이터 피치 변조를 비슷한 최대치만큼 감소시킵니다.

애프터터치: LFO 2단 (낮은 F#)



범위: -63 ~ +63

그만큼 **LFO 2 속도 매개변수** 애프터터치가 LFO 2 속도에 미치는 영향을 제어합니다. 양수 값은 건반에 가해지는 압력의 양에 비례하여 속도를 증가시킵니다. 음수 값은 LFO 2의 속도를 감소시킵니다.

LFO: 키스킹 LFO 1 (낮은 G)



범위: 커짐 또는 꺼짐

환경 **키스킹 LFO 1** 커짐으로 설정하면 키를 누를 때마다 LFO 1이 파형 시작 부분에서 다시 시작됩니다. 꺼짐으로 설정하면 키를 누를 때 파형의 위치를 예측할 수 없습니다.

LFO: 키스킹 LFO 2 (낮은 G#)



범위: 커짐 또는 꺼짐

환경 **키스싱크 LFO 2** 커짐으로 설정하면 키를 누를 때마다 LFO 2가 파형 시작 부분에서 다시 시작됩니다. 꺼짐으로 설정하면 키를 누를 때 파형의 위치를 예측할 수 없습니다.

LFO: 속도/동기화 LFO 1 (낮은 A)



범위: SPd 또는 Snc

이 온키 기능은 다음과 관련됩니다. **지연/속도** 스위치 ^[23] 에서 **LFO** 섹션. 언제 **지연/속도** Speed로 설정된 경우 다음을 사용하여 기능을 확장할 수 있습니다. **속도/동기화** 온키 기능 설정 **속도/동기화 LFO 1** 에게 **속도** 회전 제어로 LFO 1의 속도를 제어할 수 있습니다. ^[25] . 설정하기 **동조** 이 컨트롤의 기능을 재할당하고 컨트롤에서 선택한 동기화 값을 기반으로 LFO 1의 속도를 내부 또는 외부 MIDI 클럭과 동기화할 수 있습니다. ^[25] . 동기화 값은 LED 디스플레이에 표시됩니다. 동기화 값 표를 참조하세요. [동기화 값 테이블 \[62\]](#).

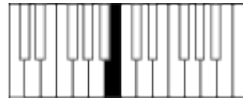
LFO: 속도/동기화 LFO 2 (낮은 A#)



범위: SPd 또는 Snc

이 온키 기능은 다음과 유사한 방식으로 작동합니다. **LFO: 속도/동기화 LFO 1** 위에.

LFO: 슬루 LFO 1 (아래쪽 B)



범위: 0~127

슬루는 LFO 1 파형의 모양을 수정하는 효과가 있습니다. 슬루 값이 증가할수록 날카로운 모서리는 덜 날카로워집니다.

LFO: 슬루 LFO 2 (중간 C)



범위: 0~127

이 온키 기능은 다음과 유사한 방식으로 작동합니다. **슬루 LFO 1** 위에 나와 있지만 LFO 2의 슬루는 다양합니다.

오실레이터: 피치 벤드 범위 (대문자 C#)



범위: -24 ~ +24

그만큼 **피치 벤드 범위** 매개변수는 피치 휠을 사용하여 음표를 높이거나 낮출 수 있는 최대 범위(반음 단위)를 결정합니다. [2] 최대 2옥타브까지 선택할 수 있습니다. 양수 값은 피치 휠을 "앞으로" 돌리면 음의 피치가 증가하고, "뒤로" 돌리면 음의 피치가 감소합니다. 음수 피치 벤드 값은 이 관계를 반대로 합니다.

오실레이터: Osc 1-2 동기화 (위쪽 D)



범위: 꺼짐 또는 켜짐

오실레이터 1-2 동기화는 발진기 1의 파형을 사용하여 발진기 2의 파형을 재트리거함으로써 발진기 1을 사용하여 발진기 2에 고조파를 추가하는 기술입니다. **OSC 1-2 동기화** 켜짐, Sync 1-2 LED [20]가 켜집니다. 참조 [오실레이터와 믹서 \[21\]](#) 자세한 내용은.

속도: 앰프 환경 (위쪽 D#)



범위: -63 ~ +63

이 기능은 전체 볼륨에 터치 감도를 추가하여, 매개변수 값이 양수일 때 건반을 세게 칠수록 소리가 더 커 집니다. **진폭 속도** 0으로 설정하면 건반을 어떻게 연주하든 음량은 동일합니다. 음을 연주하는 속도와 음량의 관계는 값에 따라 결정됩니다. 음수 값은 반대의 효과를 나타냅니다.



작은 정보

가장 "자연스러운" 연주 스타일을 원하시면 Amp Env를 +40 정도로 설정해보세요.

속도: Mod Env (위쪽 E)



범위: -63 ~ +63

처럼 **앰프 환경** 볼륨에 터치 감도를 추가하므로 **모드 환경** 모듈레이션 엔벨로프에 의해 제어되는 모든 것의 효과를 터치 감응식으로 설정할 수 있습니다. 매개변수 값이 양수이면 건반을 세게 연주할수록 모듈레이션 효과가 커집니다. 음수 값은 반대 효과를 나타냅니다.

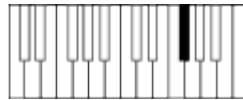
VCA: 리미터 (위쪽 F)



범위: 0~127

왜냐하면 Bass Station II 매우 넓은 다이내믹 레인지를 생성할 수 있습니다. 특히 필터 섹션이 자기 발진에 가깝게 조정된 경우, 신호 레벨을 제어하기 위해 신시사이저 출력에 리미팅을 적용하는 것이 바람직할 수 있습니다. 이 온키 기능은 VCA 스테이지에 간단한 리미터(다른 컨트롤은 없음)를 적용합니다. 다른 모든 사운드 파라미터를 조정한 후에 조정하는 것이 가장 좋습니다. 가능하면 믹서나 앰프의 미터에서 출력 레벨을 확인하면서 설정하여 연주 중 컨트롤을 조정하는 동안 클리핑이 발생하지 않는지 확인하십시오. 파라미터 값이 증가할수록 리미팅이 더 심해져 낮은 출력 레벨에서 압축된 사운드가 발생합니다. 리미팅을 보상하기 위해 외부 볼륨을 높여야 할 수도 있습니다.

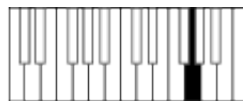
Arp: 스윙 (높은 F#)



범위: 1% ~ 99%

이는 현재 ARP 패턴의 리듬을 수정합니다. 다음을 참조하세요. [아르프 스윙 \[48\]](#) 자세한 설명은 여기를 참조하세요.

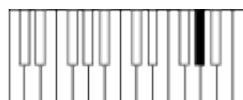
Arp: Seq Retrig (위 G)



범위: 꺼짐 또는 켜짐

이렇게 하면 ARP 패턴의 길이에 관계없이 현재 시퀀서 패턴이 반복됩니다. 다음을 참조하세요. [Seq 재분사 \[50\]](#) 자세한 설명은 여기를 참조하세요.

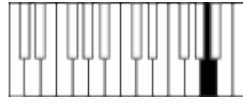
글로벌: MIDI 채널 (고음 G#)



범위: 1~16

이 온키 기능을 사용하면 다른 장비(예: DAW 내의 MIDI 시퀀서)와 MIDI 데이터를 송수신하는 데 사용할 MIDI 채널을 선택할 수 있습니다. **기능/종료 버튼** ^[5] 아래로 내리고 위쪽 G# 음을 누르세요. 디스플레이가 깜빡이며 현재 MIDI 채널 번호(공장 기본값에서 변경되지 않은 경우 1)를 표시합니다. 손을 떼세요. **합수/종료** 이제 패치/값 키를 사용하여 채널 번호를 변경할 수 있습니다. 새 채널 번호는 저장되며 전원을 끄면 다시 설정됩니다.

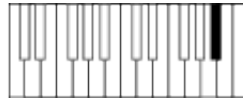
글로벌: 로컬 (위 A)



범위: 커짐 또는 꺼짐

이 제어는 다음을 결정합니다. Bass Station II 자체 키보드에서 연주하거나 MIDI 시퀀서나 마스터 키보드와 같은 외부 장치의 MIDI 제어에 응답하도록 설정합니다. **현지의** 에게 **~에** 키보드를 사용하려면 **끄다** MIDI를 통해 외부에서 신디사이저를 제어하거나 사용하려는 경우 Bass Station II 키보드와 다른 외부 MIDI 장치.

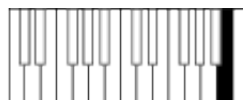
글로벌: 조정 (대문자 A#)



범위: -50센트 ~ +50센트

이 매개변수를 사용하면 신시사이저의 전반적인 튜닝을 더욱 세밀하게 조정할 수 있습니다. 단위는 센트 (반음의 1/100)이므로, 값을 ± 50 으로 설정하면 오실레이터가 두 반음 사이의 중간인 4분의 1 음으로 튜닝됩니다.

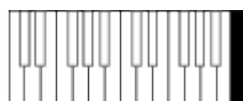
글로벌: 입력 이득 (위쪽 B)



범위: -10dB ~ +60dB

이는 후면 패널에 적용된 외부 오디오 입력의 게인을 조정합니다. **외부에서** 커넥터 {6}. 기본값은 0(단위 게인)입니다.

글로벌: 덤프 (위쪽 C)



범위: 없음

이 온키 기능을 사용하면 현재 신스 파라미터를 MIDI를 통해 SysEx 메시지로 전송할 수 있습니다. 이를 통해 개인 패치를 컴퓨터에 저장하여 백업할 수 있습니다. 데이터는 후면 패널의 USB 포트와 MIDI OUT 소켓을 통해 전송됩니다. 현재 패치만 전송하거나 128개 모두를 전송할 수 있습니다. **합수/종료** 버튼을 누르고 키를 누르세요. 디스플레이에 OneE가 표시됩니다. **합수/종료** 버튼을 누른 후 키를 다시 누르면 현재 모든 신시사이저 매개변수가 전송됩니다. 또는 **패치/값** 버튼을 누르면 디스플레이에 All이 표시됩니다. **합수/종료** 버튼을 눌렀다면, 다시 키를 누르세요. Bass Station II 이제 128개 패치의 매개변수를 순서대로 전송하여 전체 신디사이저의 백업을 갖게 됩니다.

Bass Station II 총수

Novation 구성 요소

패치를 저장, 백업 또는 전송하려면 Bass Station II Novation Components는 꼭 필요한 소프트웨어입니다. Novation 계정 내에서 컴포넌트에 접속하거나, 호환되는 웹 MIDI 브라우저에서 다음 URL을 통해 온라인 버전을 이용할 수 있습니다.

components.novationmusic.com

패치 관리 외에도 Novation Components를 사용하면 AFX 모드 오버레이, 사용자 정의 메시지, 튜닝 테이블 및 펌웨어 업데이트를 관리할 수 있습니다.

SysEx를 통해 패치 가져오기

On-Key Dump 기능을 사용하면 원하는 내용이나 모든 내용을 저장할 수 있습니다. Bass Station II MIDI SysEx 메시지 형태로 데이터를 전송하여 패치를 컴퓨터에 전송합니다. 컴퓨터에서 신시사이저로 패치를 로드하는 방법이 없다면 이 방법은 별로 유용하지 않을 것입니다!

저장해 두신 패치를 불러오는 것 외에도 Novation 웹사이트에서 다운로드하신 새 패치를 불러오실 수도 있습니다. (저희 사운드 프로그래밍 팀은 여러분이 이용하실 수 있는 멋진 새 사운드를 끊임없이 개발하고 있으니, 웹사이트를 자주 확인해 주세요.)

컴퓨터에 설치된 MIDI 소프트웨어를 사용하여 패치를 SysEx 데이터로 업로드하세요. 물론, 패치 파일이 하드 드라이브에 저장된 위치를 알아야 합니다.

컴퓨터에서 단일 패치를 보낼 때, Bass Station II 버퍼 메모리에 로드되지만 현재 활성화된 패치가 됩니다. 즉, 바로 사용할 수 있습니다. 하지만 신시사이저에서 다른 패치로 변경하면 업로드된 패치는 손실됩니다. 신시사이저에 패치를 업로드하고 나중에 사용하기 위해 저장하려면 일반적인 방법(참고: [패치 저장 \[15\]](#)). 수정된 패치를 저장할 때와 마찬가지로, '저장'을 누르면 현재 선택된 위치의 패치가 덮어쓰워집니다. 업로드된 패치를 특정 메모리 위치(패치 번호)에 저장하려면 저장하기 전에 먼저 해당 위치로 스크롤해야 합니다.

전체 패치 라이브러리를 보내면 신시사이저의 모든 패치가 자동으로 덮어쓰워집니다. 이 기능은 신시사이저를 원래 공장 패치 설정으로 복원할 수 있어 유용합니다. 하지만 기존 패치는 모두 덮어쓰워지므로 백업하지 않으면 손실될 수 있습니다. 주의해서 사용하세요!

동기화 값 테이블

이 표는 On-Key 기능이 작동 중일 때 LFO 회전 제어[25]를 돌려서 LFO의 속도/동기화 설정을 변경할 때 디스플레이에 표시되는 내용을 설명합니다. **LFO: 속도/동기화 LFO1** 동기화로 설정됨).

	표시하다	표시 의미	음악 설명	MIDI 킥
1	64b	64박자	16개 막대당 1사이클	1536
2	48b	48박자	12개 막대당 1사이클	1152
3	42b	42박자	21개 막대당 2 사이클	1002
4	36b	36박자	9개 막대당 1사이클	864
5	32b	32박자	8개의 막대당 1사이클	768
6	30b	30박자	15개 막대당 2 사이클	720
7	28b	28박자	7개 막대당 1사이클	672
8	24b	24박자	6개의 막대당 1사이클	576
9	213	21 + 2/3	16개 막대당 3 사이클	512
10	20b	20박자	5개 막대당 1사이클	480
11	183	18+ 2/3	14개 막대당 3 사이클	448
12	18b	18박자	18박자당 1사이클(9마디당 2사이클)	432
13	16b	16박자	4개의 막대당 1사이클	384
14	133	13 + 1/3	4개의 막대당 3개의 사이클	320
15	12b	12박자	12박자당 1사이클(3마디당 1사이클)	288
16	102	10 + 2/3	8개 막대당 3 사이클	256
17	8b	8박자	2개의 막대당 1사이클	192
18	6b	6박자	6박자당 1사이클(3마디당 2사이클)	144
19	5b3	5 + 1/3	4개의 막대당 3개의 사이클	128
20	4b	4박자	1바당 1사이클	96
21	3b	3박자	3박자당 1사이클(3마디당 4사이클)	72
22	8x3	2 + 2/3	2개의 막대당 3개의 사이클	64
23	2n	2번째	1바당 2사이클	48
24	4일	4번째 점	3박자당 2사이클(3마디당 8사이클)	36
25	4x3	1 + 1/3	1바당 3사이클	32
26	4n	4번째	1바당 4사이클	24
27	8일	8번째 점선	3박자당 4사이클(3마디당 16사이클)	18
28	4티	4번째 삼중음	1바당 6사이클	16
29	8n	8번째	1바당 8사이클	12
30	16일	16번째 점선	3박자당 8사이클(3마디당 32사이클)	9
31	8튼	8번째 삼중음	1바당 12사이클	8
32	16n	16번째	1바당 16사이클	6
33	16튼	16번째 삼중음	1바당 24사이클	4
34	32n	32번째	1바당 32사이클	3
35	32튼	32번째 삼중주	1바당 48사이클	2

Init 패치 - 매개변수 테이블

이 목록은 Init Patch(처음에 Patch 메모리 64~127에 로드된 팩토리 Patch)의 모든 합성 매개변수 값을 보여줍니다.

부분	매개변수	초기값
주인	패치 볼륨	100
발전기	오스크 1 파인	0 (중앙)
	오실레이터 1 범위	8' (A3=440Hz)
	오스크 1 거친	0 (중앙)
	오실레이터 1 파형	봤다
	Osc 1 Mod Env 깊이	0 (중앙)
	오실레이터 1 LFO 1 깊이	0 (중앙)
	Osc 1 Mod Env PW 수정량	0 (중앙)
	Osc 1 LFO 2 PW 모드 양	0 (중앙)
	Osc 1 수동 PW 양	50. (중앙)
	오스크 2 파인	0 (중앙)
	오스크 2 범위	8' (A3=440Hz)
	오실레이터 2 거친	0 (중앙)
	오실레이터 2 파형	봤다
	Osc 2 Mod Env 깊이	0 (중앙)
	오실레이터 2 LFO 1 깊이	0 (중앙)
	Osc 2 env 2 PW 모드 양	0 (중앙)
	Osc 2 LFO 2 PW 모드 양	0 (중앙)
	Osc 2 수동 PW 양	50. (중앙)
	서브 오실레이터 10진수	-1
	서브 오실레이터 파동	사인
믹서	오스카 1 레벨	255(오른쪽)
	오스크 2 레벨	0 (왼쪽)
	하위 오실레이터 레벨	0 (왼쪽)
	소음, 벨소리, 확장 선택	0 (왼쪽)
	소음 수준	0 (왼쪽)
	링 모드 레벨	0 (왼쪽)
	외부 신호 레벨	0 (왼쪽)
필터	유형	권위 있는
	경사	24데시벨
	모양	엘피
	빈도	255(오른쪽)
	공명	0 (왼쪽)
	Mod Env 깊이	0 (중앙)
	LFO 2 깊이	0 (중앙)

부분	매개변수	초기값
	오버드라이브	0 (중앙)
포르타멘토	포르타멘토 시간	0 (왼쪽)
LFO	LFO 1단	75(7.9Hz)
	LFO 1 지연	0 (왼쪽)
	LFO 2단	52(3Hz)
	LFO 2 딜레이	0 (왼쪽)
	LFO 1파	트리
	LFO 2파	트리
	LFO 1 동기화 값	끄다
	LFO 2 동기화 값	~에
봉투	앰프 환경 공격	0 (하단)
	앰프 환경 붕괴	0 (하단)
	앰프 환경 지속	127(위)
	앰프 환경 릴리스	0 (하단)
	앰프 환경 트리거링	멀티
	Mod Env 공격	0 (하단)
	Mod Env 붕괴	0 (하단)
	Mod Env 지속	127(오른쪽)
	Mod Env 릴리스	0 (하단)
	Mod Env 트리거링	멀티
	앰프 및 모드 환경 트리거링	멀티
효과	왜곡	0 (왼쪽)
	오실레이터 필터 모드	0 (왼쪽)
아르페지지에이터	~에	끄다
	걸쇠	끄다
	율	32
	노트 모드	위로
	옥타브	1
옥타브 면적	키 전치	0
	옥타브	0
다른	모드	0
주요 기능에 관하여		
모드 Wh	LFO 2 필터 주파수	0
	LFO 1 오실레이터 피치	10
	오스크 2 피치	0
애프터터치	필터 주파수	10
	LFO 1에서 Osc 피치로	0
	LFO 2단	0
LFO	키 동기화 LFO 1	끄다

부분	매개변수	초기값
	키 싱크 LFO 2	~에
	속도/동기화 LFO 1	속도
	속도/동기화 LFO 2	속도
	슬루 LFO 1	0
	슬루 LFO 2	0
발진기	급힘 양	12(위아래 8진수)
	오실레이터 1-2 동기화	끄다
속도	앰프 환경	0
	모드 환경	0
VCA	한계	0
아르프	아프 스윙	50
	Seq 재트리거	~에
글로벌	미디 찬	1
	현지의	~에
	곡조	0
	입력 이득	0

전원이 꺼지면 저장된 신디사이저 설정

1	입력 이득
2	마스터 톤
3	MIDI 채널

전원을 끄면 신디사이저 설정이 저장되지 않습니다.

1	로컬 설정은 유지되지 않습니다. 기본값은 커짐입니다.
2	편집 가능한 패치 메모리(사전 설정된 위치에 저장되지 않은 경우)
3	현재 패치 번호입니다. 기본값은 패치 0입니다.

MIDI 매개변수 목록

부분	매개변수	CC / NRPN	제어번호	범위
주인				
	패치 볼륨	참조	7	0~127
	패치 주식회사	프로그램 램 변경		0~127
	패치 12월	프로그램 램 변경		0~127
발진기				
	osc 1 fine	참조	26:58	-100 ~ 100* (1자리까지, 정수의 경우 0 없음)
	osc 1 범위	참조	70	16',8',4',2' (MIDI 값 63, 64, 65, 66)
	osc 1 거친	참조	27:59	-12에서 12까지.
	osc 1 파형	NRPN	0:72	사인파, 트라이파, 톱니파, 펄스파
	osc 1 Mod Env 깊이	참조	71	-63 ~ +63*
	osc 1 LFO 1 깊이	참조	28:60	-127에서 127*까지
	osc 1 Mod Env PW mod 양	참조	72	-63도에서 63도*
	osc 1 LFO 2 PW 모드 양	참조	73	-90 ~ 90(MIDI 값 63 & 64 = 0%)
	osc 1 수동 PW 양	참조	74	5. ~ 95. (MIDI 값 64 = 50%)
	osc 2 fine	참조	29:61	-100 ~ 100* (1자리까지, 정수의 경우 0 없음)
	오실레이터 2 범위	참조	75	16',8',4',2' (MIDI 값 63, 64, 65, 66)
	osc 2 거친	참조	30:62	-12. ~ 12* (1자리까지, 정수의 경우 0 없음)
	osc 2 파형	NRPN	0:82	사인파, 트라이파, 톱니파, 펄스파
	osc 2 Mod Env 깊이	참조	76	-63 ~ +63*
	osc 2 LFO 1 깊이	참조	31:63	-127에서 127*까지
	osc 2 env 2 PW 모드 양	참조	77	-63 ~ +63*
	osc 2 LFO 2 PW 모드 양	참조	78	-90 ~ 90(MIDI 값 63 & 64 = 0%)
	osc 2 수동 PW 양	참조	79	5. ~ 94.3 (MIDI 값 64 = 50%)
	서브 오실레이터 옥타브	참조	81	OSC 1 아래 -2,-1 옥타브
	서브 오실레이터 파동	참조	80	사인, 펄스, 사각파
	osc 튜닝 오류	NRPN	0:111	
	파라포닉 모드	NRPN	0:107	
	OSC 글라이드 발산	NRPN	0:113	
	서브 오스크 거친	NRPN	0:84	
	서브 오시스트 미세	NRPN	0:77	
믹서				
	osc 1 레벨	참조	20:52	0~255
	osc 2 레벨	참조	21:53	0~255
	하위 진동 수준	참조	22:54	0~255
	소음 수준	참조	23:55	0~255
	링 모드 레벨	참조	24:56	0~255

부분	매개변수	CC / NRPN	제어번호	범위
	외부 신호 레벨	참조	25:57	0~255
필터				
	유형	참조	83	클래식, 산성
	경사	참조	106	12, 24
	모양	참조	84	LP, BP, HP
	빈도	참조	16:48	0~255
	공명	참조	82	0~127
	Mod Env 깊이	참조	85	-63 ~ +63*
	LFO 2 깊이	참조	17:49	-127에서 127*까지
	오버드라이브	참조	114	0~127
	필터 추적	NRPN	0:108	
포르타멘토				
	포르타멘토 시간	참조	5	꺼짐, 1~127
LFO				
	LFO 1단	참조	18:50	0~255
	LFO 1 지연	참조	86	꺼짐, 1~127
	LFO 2단	참조	19:51	0~255
	LFO 2 딜레이	참조	87	꺼짐, 1~127
	LFO 1파	참조	88	
	LFO 2파	참조	89	
	LFO 1 동기화 값	NRPN	87	
	LFO 2 동기화 값	NRPN	91	
봉투				
	앰프 환경 공격	참조	90	0~127
	앰프 환경 붕괴	참조	91	0~127
	앰프 환경 지속	참조	92	0~127
	앰프 환경 릴리스	참조	93	0~127
	앰프 환경 트리거링	NRPN	0:73	1,2,3
	앰프 환경 재트리거	NRPN	0:109	
	amp env 고정 서스타틴 지속 시간	NRPN	0:114	
	앰프 환경 재트리거 카운트	NRPN	0:117	
	Mod Env 공격	참조	102	0~127
	Mod Env 붕괴	참조	103	0~127
	Mod Env 지속	참조	104	0~127
	Mod Env 릴리스	참조	105	0~127
	Mod Env 트리거링	NRPN	0:105	1,2,3
	Mod Env 재시작	NRPN	0:110	
	Mod Env 고정 지속 시간	NRPN	0:115	
	Mod Env 재트리거 카운트	NRPN	0:118	
효과				

부분	매개변수	CC / NRPN	제어번호	범위
	왜곡	참조	94	0~127
	오실레이터 필터 모드	참조	115	꺼짐, 1~127
아르페지에이터				
	~에	참조	108	
	걸쇠	참조	109	
	올	참조	119	
	노트 모드	참조	118	
	옥타브	참조	111	
다른				
	정점	피치벤드		0~65535
	모드	참조	0	0~127
	지속시키다	참조	64	0~127
	애프터 터치	애프터 터치		0~127
모드 Wh				
	LFO 2 필터 주파수	NRPN	0:71	
	LFO 1 오실레이터 피치	NRPN	0:70	-63 ~ +63
	오스크 2 피치	NRPN	0:78	-63 ~ +63
애프터터치				
	필터 주파수	NRPN	0:74	-63 ~ +63
	LFO 1에서 Osc 피치로	NRPN	0:75	-63 ~ +63
	LFO 2단	NRPN	0:76	꺼짐, 1~127
LFO				
	키 동기화 LFO 1	NRPN	0:89	OFF 또는 ON
	키 싱크 LFO 2	NRPN	0:93	OFF 또는 ON
	속도/동기화 LFO 1	NRPN	0:87	
	속도/동기화 LFO 2	NRPN	0:91	
	슬루 LFO 1	NRPN	0:86	
	슬루 LFO 2	NRPN	0:90	
발진기				
	급힘 양	참조	107	1에서 12까지
	오실레이터 1-2 동기화	참조	110	OFF 또는 ON
속도				
	앰프 환경	참조	112	
	모드 환경	참조	113	
VCA				
	한계	참조	95	0~127
아르프				
	아프 스윙	참조	116	

부분	매개변수	CC / NRPN	제어번호	범위
	Seq 재트리거	NRPN	106	

AFX 모드 SysEx 지원

SysEx 메시지를 통해 오버레이를 내보내고, 가져오고, 복사하고, 이동하고, 저장할 수 있습니다. 현재 오버레이 뱅크와 오버레이 쓰기 보호는 전용 NRPN을 사용하여 변경할 수 있습니다.

내보내다

SysEx를 통해 오버레이를 덤프/내보내려면 적절한 오버레이 뱅크가 선택되었는지 확인한 후 다음 요청을 장치에 보내세요.

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

여기서 0xnn은 오버레이의 인덱스(0~24, 여기서 0은 홈 옥타브 위치의 바닥에 있는 C에 해당)입니다.

이 메시지에 대한 응답은 106바이트 길이의 SysEx 메시지입니다. 수신된 SysEx 메시지는 Import SysEx 메시지의 형식과 일치하므로, 덤프된 오버레이 데이터를 나중에 다시 설치할 수 있습니다.

수입

SysEx를 통해 BSII로 오버레이를 가져오려면 MIDI 라이브러리를 사용하여 해당 .syx 파일을 장치에서 재생하기만 하면 됩니다. 메시지 형식은 다음과 같습니다.

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

여기서 0xnn은 의도된 오버레이의 인덱스(0-24)입니다.

복사

다음 SysEx 메시지는 기존 오버레이를 한 위치에서 다른 위치로 복사합니다.

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

여기서 0xnn은 대상 위치이고 0xmm은 소스 위치입니다. 소스 오버레이는 이 작업의 영향을 받지 않습니다.

이동하다

다음 SysEx 메시지는 기존 오버레이를 한 위치에서 다른 위치로 이동합니다. 이동 작업이 수행되면 원본 오버레이는 지워집니다.

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

여기서 0xnn은 목적지 위치이고 0xmm은 소스 위치입니다.

현재 오버레이 बैं크 저장

다음 메시지는 현재 오버레이 बैं크를 메모리에 저장합니다.

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

현재 오버레이 बैं크 지우기

다음 메시지는 현재 오버레이 बैं크를 지웁니다.

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

이 작업은 청산된 은행을 저장하지 않으므로 별도로 수행해야 합니다.

단일 오버레이 지우기

다음 메시지는 개별 오버레이를 지웁니다.

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

어디 0xnn 지울 오버레이의 위치입니다(0-24).

현재 오버레이 बैं크 선택

오버레이 बैं크는 NRPN 0:112를 사용하여 선택할 수 있습니다.

오버레이 쓰기 보호

오버레이 쓰기 보호는 NRPN 0:116을 사용하여 선택할 수 있습니다.

오버레이 매개변수 목록

다음 매개변수를 오버레이에 저장할 수 있습니다.

특소리	오실레이터 1-2 동기화
오실레이터 1	파형
	펄스 폭
	범위
	조잡한
	괜찮은
오실레이터 2	파형
	펄스 폭
	범위
	조잡한
	괜찮은
하위 오스크	파도
	옥타브
	조잡한
	괜찮은
오스크 엑스트라	튜닝 오류
	글라이드 다이버지
믹서	오실레이터 1
	오실레이터 2
	하위 오스크
	소음
	링 모드
필터	외부
	빈도
	공명
	오버드라이브
	모양
	유형
	경사
앰프 환경	속도
	공격
	부식
	지속시키다
	풀어 주다
	방아쇠
	재트리거
	고정 기간
	재트리거 카운트

목소리	오실레이터 1-2 동기화
모드 환경	속도
	공격
	부식
	지속시키다
	풀어 주다
	방아쇠
	재트리거
	고정 기간
	재트리거 카운트
엘에프오 1	파형
	지연
	회전
	속도/동기화
	비동기 속도
	동기화 속도
엘에프오 2	키 동기화
	파형
	지연
	회전
	속도/동기화
	비동기 속도
애프터터치	동기화 속도
	키 동기화
	필터 주파수
LFO 1 >	LFO 1에서 Osc 피치로
	LFO 2단
	Osc1 피치
LFO 2 >	Osc2 피치
	서브 오실레이터 피치
	오스카1 PW
모드 봉투 >	오스카2 PW
	필터 주파수
	Osc1 피치
	Osc2 피치
	오스카1 PW
오실레이터 필터 모드	오스카2 PW
	필터 주파수
	양
왜곡	양

마이크로 튜닝

마이크로 튜닝 지원을 통해 각 키 입력에 따라 트리거되는 주파수를 완벽하게 제어할 수 있습니다. 재튜닝은 신호 체인의 맨 앞에서 수행됩니다.

장치에는 편집 가능한 튜닝 테이블이 9개 있지만, 마지막 8개만 저장할 수 있습니다. 시작 시 첫 번째 테이블은 항상 표준 MIDI 키보드로 초기화됩니다. 현재 활성화된 튜닝 테이블을 변경하려면 Function 키를 누른 상태에서 Tune 키를 두 번 누릅니다.

화면이 t-0으로 변경됩니다.

패치 값 버튼을 사용하여 9개의 튜닝 테이블 중에서 선택하세요. 활성 튜닝 테이블은 패치와 함께 저장할 수 있습니다. 기본 튜닝 테이블은 항상 0입니다.

튜닝 테이블

2.5 펌웨어 업데이트에는 8개의 튜닝 테이블이 포함되어 있습니다.

1. 프라임(옥타브당 5음)

반음이 없는 프라임 펜타토닉 모드입니다. "큰" 온음과 "작은" 온음(각각 204¢와 182¢)을 모두 사용합니다.

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

2. 하모닉 시리즈(옥타브당 6음)(432Hz)

고조파 급수의 6~12번째 고조파.

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

3. 인디언(옥타브당 22음)

전통 인도의 슈루티 음계.

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. 프톨레마이오스(옥타브당 7음)

프톨레마이오스의 강렬한 온음계 신토논. 자를리노 음계라고도 함.

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

5. 중국 편중(옥타브당 12음)

편중중(신양)의 음높이

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

6. 터키어(옥타브당 7음)

5개의 한계음 체계와 하모닉 마이너 역음계를 갖춘 터키식 음계입니다.

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

7. Dan Schmidt의 Slendro Pelog (옥타브당 7음)(페로그/화이트 슬렌드로/블랙)

흰 건반에서는 7음음계 펠로그, 검은 건반에서는 5음음계 슬렌드로.

8. 카를로스 수퍼(옥타브당 12음)

웬디 카를로스의 매우 정확한 음정 스케일

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

튜닝 테이블은 128개의 MIDI 음표를 각각 다른 주파수에 매핑합니다. SysEx를 사용하여 실시간 MIDI 튜닝 메시지를 사용하여 테이블을 수정할 수 있습니다.

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

어디:

- F0 7F = 범용 실시간 SysEx 헤더
- id = 대상 장치 ID, 우리의 경우 0x00입니다.
- 08 = 하위 ID #1(MIDI 튜닝 표준)
- 02 = 하위 ID #2 (변경 사항 참고)
- tt = 0~127까지의 튜닝 프로그램 번호
- ll = 변경할 음표 수([kk xx yy zz] 세트)
- [kk xx yy zz] = MIDI 음표 번호, 그 뒤에 음표의 주파수 데이터
- F7 = SysEx 메시지 끝

빈도 데이터는 다음과 같이 설명됩니다.

- kk = MIDI 음표 번호
- xx = 새로운 MIDI 음표 번호
- yy = 100센트/128단계로 디튠합니다.
- Zz = 100센트/16384단계로 디튠합니다.

예를 들어, A4(노트 번호 0x45)를 B4(노트 번호 0x47)로 디튠하려면 첫 번째 튜닝 테이블에서 다음을 보내세요.

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

두 번째 튜닝 테이블에서 A4 샤프 음표를 50센트만큼 옮기려면 다음을 보내세요.

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

음을 재조정하면 효과가 즉각적으로 나타나므로 음을 누른 채로 조정을 변경하면 음높이가 소리로 변하는 것을 볼 수 있습니다.

변경할 음표 수 입력란을 변경하여 여러 튜닝을 하나의 메시지로 전송할 수 있습니다. 예를 들어, A4를 B4로, B4를 C5로 이동하려면 다음과 같이 전송합니다.

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

BSII에서 Scala 튜닝 덤프를 재생할 수 있어야 합니다.

튜닝 테이블을 저장하는 것을 잊지 마세요. 튜닝 테이블 선택 페이지(기능 + 튜닝 두 번)에서 저장을 눌러 이 작업을 수행하세요. 그렇지 않으면 테이블에 적용된 모든 수정 사항이 손실됩니다.

튜닝 정확도의 절대 하한은 반음/256입니다. 즉, 16384단계 디튜닝 값의 최상위 비트만 관찰됩니다. 실제로는 100분의 1 미만의 정확도를 달성할 수 있습니다.

튜닝 모핑

서로 다른 튜닝 테이블 간에 실시간으로 모핑할 수 있습니다. 기능을 누르고 Tune 키를 두 번 누르세요. 이 파라미터 화면은 성능 향상을 위해 시간 초과되지 않습니다.

글라이드 타임을 높이고, 몇 음을 유지한 채(파라포닉 모드를 시도해 보세요) 튜닝 테이블을 전환하면서 튜닝 간의 모핑 효과를 들어보세요.

테이블 선택

MIDI 튜닝 프로그램 변경 RPN을 사용하여 현재 튜닝 테이블을 선택할 수 있습니다.

이렇게 하려면 다음을 보내세요.

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

어디:

- B0 64 03 65 00 : MIDI 튜닝 프로그램 변경 RPN을 선택하세요
- 06 tt : 튜닝 테이블 번호를 선택합니다. 여기서 tt는 [0:9]입니다.
- 나머지 메시지는 RPN 컨트롤러 선택을 비활성화합니다.

테이블 저장

튜닝 테이블은 단일 SysEx 메시지를 사용하여 저장할 수 있습니다.

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

인사말

BSII는 이제 시작 시 사용자 지정 메시지 표시를 지원합니다. 이는 구성 요소에서 쉽게 구성하거나 다음 메시지를 사용하여 SysEx를 통해 장치로 전송할 수 있습니다.

F0 00 20 29 (혁신 서문)

00 33 (Bass Station II -특정함)

00(메시지 프로토콜 버전)

47 (메시지 유형 = 인사말 메시지)

01 (시작 화면 활성화 또는 비활성화)

[ASCII 문자에 해당하는 숫자]

F7

예를 들어, 메시지를 "볼륨을 높여"로 변경하려면 다음을 보내세요.

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

인사말 메시지를 비활성화하려면 해당 문자 없이 동일한 메시지를 보내고, 활성화 섹션을 0으로 변경합니다.

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

해당 메시지는 사용자가 비활성화하거나, 변경하거나, 펌웨어를 다운그레이드할 때까지 시작 시 계속 표시됩니다.

캐릭터 지원

7세그먼트 디스플레이에 문자를 표시하는 데는 몇 가지 제약이 있습니다. 모든 표준 아스키 문자는 비슷하게 보이도록 매핑되어 있지만, 그중 일부는 이상하게 보입니다. 경우에 따라 문자가 대문자로 표시되거나 소문자로 표시될 수 있습니다.

[0:9][a:z][A:Z] 문자, 공백(0x23), 하이픈(0x20)을 지원할 수 있습니다.

Novation 공지

문제 해결

사용 시작 관련 도움말은 다음 사이트를 방문하세요:

novationmusic.com/get-started

관련 질문이 있거나 도움이 필요한 경우 고객 지원 센터를 방문하세요. 다음 링크를 통해 지원 팀에 문의할 수도 있습니다:

support.novationmusic.com

업데이트를 확인하는 것이 좋습니다. 최신 기능과 수정 사항을 이용할 수 있습니다. 업데이트하려면 사용하는 데 필요한 펌웨어

[구성 요소.novationmusic.com](https://novationmusic.com)

저작권 및 법적 고지

Novation은 Focusrite Group PLC의 등록 상표이며, 은 Focusrite Group PLC의 상표입니다

다른 모든 제품명과 브랜드명은 해당 소유자들의 재산입니다.

2025 © Focusrite Audio Engineering Limited. All rights reserved.

면책 조항

Novation은 본 설명서에 제공된 정보가 정확하고 완전하도록 하기 위해 가능한 모든 조치를 취했습니다. Novation은 어떤 경우에도 장비 소유자, 제3자, 또는 본 설명서나 설명서에 기술된 장비의 사용으로 인해 발생할 수 있는 장비의 손실이나 손상에 대하여 그 어떤 배상의 의무 또는 책임도 지지 않습니다. 본 설명서에 제공된 정보는 예고 없이 언제든지 변경될 수 있습니다. 사양 및 외관은 목록에 수록된 내용 및 예시와 다를 수 있습니다.

상표

Novation 상표는 Focusrite Audio Engineering Ltd의 소유입니다. 본 설명서에 명시된 기타 모든 브랜드, 제품 및 회사 이름, 기타 등록 이름 또는 상표는 해당 소유자의 재산입니다.