

BASS STATION II

THE ORIGINAL
BASS STATION II

NOVATION
AFX STATION

NOVATION X SWIFTY
BASS STATION II



Kazalo

Uvod v Bass Station II	4
Ključne značilnosti	4
O tem priročniku	5
Kaj je v škatli?	6
Registracija vašega Bass Station II	6
Zahteve glede napajanja	6
Pregled strojne opreme	8
Začetek uporabe Bass Station II	14
Uporaba slušalk	15
Nalaganje popravkov	15
Shranjevanje popravkov	16
Osnovno delovanje – spreminjanje zvoka	17
Bass Station II vadnica za sintezo	20
Nagib	20
Ton/Znak barve	21
Glasnost	21
Oscilatorji in mešalnik	22
Sinusni valovi	23
Trikotni valovi	23
Žagasti valovi	24
Kvadratni/pulzni valovi	24
Hrup	25
Modulacija obroča	25
Mešalnik	26
Filter	26
Ovojnice in ojačevalnik	29
Čas napada	30
Čas razpadanja	30
Raven vzdrževanja	30
Bass Station II blokovni diagrami	31
Bass Station II blokovni diagram	31
Bass Station II Krmilniki modulacije oscilatorja	31
Čas izdaje	32
LFO-ji	32
Povzetek	33
Bass Station II podrobno	34

Oscilatorni odsek	34
Mešalni del	38
Oddelek za filter	39
Oddelek za kuverte	42
Portamento	46
Oddelek z učinki	46
Oddelek LFO	47
Oddelek za arpeggiator	50
Sekvencer	53
Način AFX	54
Funkcije na tipki	56
Bass Station II slepič	66
Novacijske komponente	66
Uvoz popravkov prek SysExa	66
Tabela vrednosti sinhronizacije	68
Init patch – tabela parametrov	70
Nastavitve sintetizatorja se shranijo ob izklopu	72
Nastavitve sintetizatorja se ob izklopu ne shranijo	72
Seznam parametrov MIDI	73
Podpora za način AFX SysEx	76
Seznam parametrov prekrivanja	78
Mikro uglaševanje	80
Pozdravno sporočilo	83
Obvestila o novostih	84
Odpravljanje težav	84
Avtorske pravice in pravna obvestila	84
Zavrnitev odgovornosti	84
Blagovne znamke	84

Uvod v Bass Station II

Hvala za nakup Bass Station II, postaja AFX ali Bass Station II Digitalno krmiljen analogni sintetizator Swifty Edition. Temelji na klasičnem sintetizatorju Novation Bass Station iz 90. let prejšnjega stoletja in združuje tradicionalno generiranje in obdelavo analognih valovnih oblik z močjo in prilagodljivostjo digitalnega krmiljenja ter naborom učinkov in prednastavitev za 21. stoletje.

Ta uporabniški priročnik velja za vse izdaje Bass Station II. Uporabili smo original Bass Station II za grafiko po celotnem posnetku. Če uporabljate postajo AFX ali Bass Station II V različici Swifty boste na zgornji plošči imeli več informacij o različnih nadgradnjah vdelane programske opreme, ki smo jih dodali skozi leta.



OPOMBA

Bass Station II je sposoben ustvarjati zvok z velikim dinamičnim razponom, katerega skrajnosti lahko poškodujejo zvočnike ali druge komponente ter vaš sluh!

Ključne značilnosti

- Klasična analogna generacija valovnih valov
- Dva oscilatorja z več valovnimi oblikami in ločen podoscilator
- Analogna signalna pot – filtri, ovojnice, modulacija
- Tradicionalni vrtljivi gumbi z eno samo funkcijo
- LP/BP/HP filtri s spremenljivim naklonom
- Ločen dvojni LFO del
- Obročni modulator (vhoda: oscilatorja 1 in 2)
- Vsestranski 32-stopenjski arpeggiator s širokim naborom vzorcev
- 32-stopenjski sekvencer s štirimi pomnilniki
- Portamento z namenskim časovnim nadzorom
- Prednaloženih je 64 povsem novih popravkov Killer Patches
- Pomnilnik za 64 dodatnih uporabniških popravkov
- Kolesa za naklon in modulacijo
- 25-notna klaviatura, občutljiva na hitrost, z naknadnim dotikom

- Premik tipkovnice za -5/+4 oktave
- Funkcija transponiranja tonalitete
- Funkcije na tipkovnici – s tipkovnico prilagodite parametre zvoka, ki niso povezani z izvedbo
- MIDI vhod in izhod
- LED zaslon za izbiro popravkov, nastavitve parametrov, nastavitve oktav itd.
- Zunanji enosmerni vhod (za priloženi napajalnik)
- Vrata USB, skladna s standardom (gonilnik ni potreben), za alternativno napajanje z enosmernim tokom, izpis popravkov in MIDI
- Zunanji avdio vhod za mešalni del
- Izhod za slušalke
- Vtičnica za pedal za vzdrževanje
- Varnostna reža Kensington

O tem priročniku

Ta priročnik smo poskušali narediti čim bolj uporaben za vse vrste uporabnikov, kar neizogibno pomeni, da bodo izkušenejši uporabniki želeli preskočiti nekatere dele, medtem ko se bodo relativni začetniki želeli določenim delom izogniti, dokler ne bodo prepričani, da so obvladali osnove.

Vendar pa obstaja nekaj splošnih točk, ki jih je koristno poznati, preden nadaljujete z branjem tega priročnika. V besedilu smo uporabili nekaj grafičnih konvencij, za katere upamo, da bodo v pomoč vsem uporabnikom pri navigaciji po informacijah in hitrem iskanju potrebnih informacij:

Okrajšave, konvencije itd.

Kjer so omenjeni krmilniki na zgornji plošči ali priključki na zadnji plošči, smo uporabili naslednjo številko:  za navzkrižno sklicevanje na diagram zgornje plošče in tako:  za navzkrižno sklicevanje na diagram zadnje plošče.

Uporabili smo **KREPKO BESEDILO** (ali **krepko besedilo**) za poimenovanje krmilnih elementov na zgornji plošči ali priključkov na zadnji plošči; potrudili smo se, da uporabimo popolnoma enaka imena, kot so prikazana na Bass Station II sam.

Nasveti



NAMIG

To počne tisto, kar piše na embalaži: vključujemo nekaj nasvetov, pomembnih za obravnavano temo, ki bi morali poenostaviti nastavitve programa Impulse, da bi deloval tako, kot želite. Ni obvezno, da jih upoštevate, vendar bi vam na splošno morali olajšati življenje.



OPOMBA

To so dodatki k besedilu, ki bodo zanimivi za naprednejšega uporabnika in se jim začetniki običajno lahko izognejo. Namenjeni so pojasnjevanju ali razlagi določenega področja delovanja.

Kaj je v škatli?

- Novation Bass Station II
- USB-A to B cable
- External 12 V DC mains Power Supply Unit (PSU)

Registracija vašega Bass Station II

Registracija vašega Bass Station II je neobvezno, vendar boste s tem pridobili dostop do vrste brezplačne programske opreme v paketu in dostop do samostojne programske opreme Novation Components.

Zahteve glede napajanja

Bass Station II Dobavljen je z napajalnikom 9 V DC, 500 mA. Sredinski pin koaksialnega priključka je pozitivna (+ve) stran napajanja. Bass Station II se lahko napaja s tem omrežnim adapterjem AC-DC ali prek povezave USB z računalnikom. Za doseganje najboljše možne zvočne zmogljivosti iz Bass Station II Priporočamo uporabo priloženega adapterja.

Obstajata dve različici napajalnika, vaša Bass Station II Priložen bo napajalnik, ki ustreza vaši državi. V nekaterih državah je napajalnik opremljen s snemljivimi adapterji; uporabite tistega, ki ustreza vtičnicam AC v vaši državi. Pri napajanju Bass Station II Pri priključitvi napajalnika v električno omrežje se prepričajte, da je napetost vašega lokalnega omrežja znotraj območja, ki ga zahteva adapter – tj. od 100 do 240 V AC.

Toplo priporočamo, da uporabljate samo priloženi napajalnik. Uporaba alternativnih napajalnikov bo razveljavila vašo garancijo. Napajalnike za vaš izdelek Novation lahko kupite pri svojem prodajalcu glasbenih naprav, če ste svojega izgubili.

Če se sintetizator napaja prek vrat USB, upoštevajte, da bo »preklopil v stanje mirovanja«, če gostiteljski računalnik preklopi v način varčevanja z energijo. Sintetizator lahko ponovno »prebudite« s pritiskom na katero koli tipko; vendar to ne spremeni stanja napajanja računalnika.

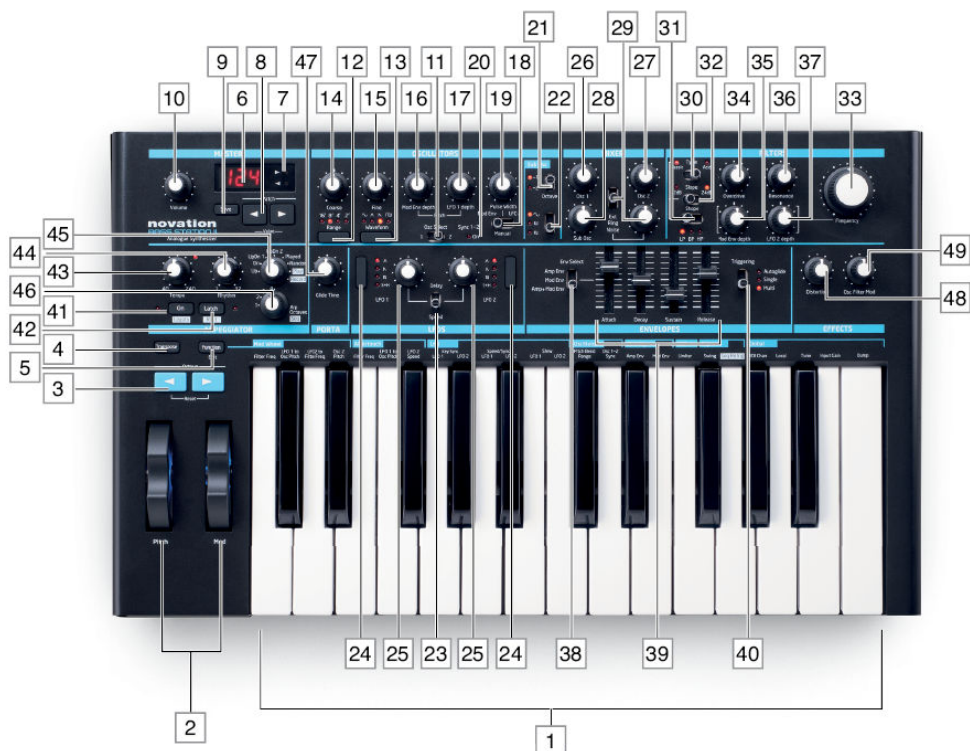


NAMIG

Nekaj besed o prenosnikih:

Če napajate svoj Bass Station II Prek povezave USB se morate zavedati, da čeprav specifikacija USB, ki jo je sprejela IT industrija, določa, da mora vrata USB zagotavljati 0,5 A pri 5 V, nekateri računalniki – zlasti prenosniki – tega toka ne morejo zagotavljati. Nezanesljivo delovanje sintetizatorja bo povzročilo takšen primer. Pri napajanju Bass Station II iz USB vhoda prenosnika, je zelo priporočljivo, da prenosnik napajate iz električnega omrežja in ne iz notranje baterije.

Pregled strojne opreme



1. 25-notna (dve oktavi) hitrostno občutljiva klaviatura z naknadnim dotikom.
2. **Nagib** in **Mod** kolesa: Kolo Pitch je mehansko nastavljeno tako, da se ob sprostitvi vrne v sredinski položaj. Kolesa so notranje osvetljena.
3. **Oktava** tipke Shift – transponiranje tipkovnice v korakih po oktave.
4. **Transponiraj** - omogoča transponiranje klaviature v poltonskih korakih, do največ +/- 12 poltonov.
5. **Funkcija/Izhod** – držite to pritisnjeno, da uporabite katero koli od Bass Station II funkcije na tipki. V tem načinu je mogoče nastaviti širok nabor parametrov »sistemskih nastavitvev«.

Zgornja plošča

Glavni del:

6. LED-zaslon – trimestni alfanumerični zaslon, ki prikazuje različne podatke o enoti – npr. številko popravka, oktavno premik in vrednosti parametrov – odvisno od tega, kateri drugi krmilniki so v uporabi.
7. **Vrednost organizacije** – ena od teh dveh LED diod se bo zasvetila, ko vrednost parametra ne bo več ustrezala vrednosti, shranjeni za popravek.

8. **Popravek/vrednost** – omogoča izbiro enega od 64 tovarniških ali 64 uporabniških popravkov in se uporablja tudi za nastavitve vrednosti parametrov za funkcije na tipkovnici.
9. **Shrani** – uporaba v povezavi z **Obliž** ključa ^[8] za shranjevanje spremenjenih popravkov v uporabniški pomnilnik.
10. **Glasnost** – nastavi Bass Station in glasnost zvoka.

Oscilatorni odsek:

11. **Izbira oscilatorja** stikalo – dodeli kontrole v razdelku Oscilator oscilatorju 1 ali oscilatorju 2.
12. **Razpon** – se pomika po osnovnih razponih tonov izbranega oscilatorja. Za standardni koncertni ton (A3 = 440 Hz) nastavite na **8'**.
13. **Valovna oblika** – preklaplja med razpoložljivimi valovnimi oblikami oscilatorja – sinusna, trikotna, žagasta in pulzna.
14. **Grobo** – prilagodi višino tona izbranega oscilatorja v območju ± 1 oktave.
15. **V redu** – prilagodi višino tona oscilatorja v območju ± 100 centov (± 1 polton).
16. **Globina modnega okolja** – nadzoruje stopnjo spremembe višine tona oscilatorja kot posledica modulacije z ovojnico 2; nadzor je 'centrirano', tako da je mogoče doseči povečanje ali zmanjšanje višine tona.
17. **LFO 1** globina – nadzoruje stopnjo, za katero se višina tona oscilatorja spremeni kot posledica modulacije z LFO 1.
18. Vir pulzno-širinske modulacije – aktiven samo, ko **Valovna oblika** ^[13] je nastavljeno na Pulz; to stikalo izbere način spreminjanja širine pulzne valovne oblike. Možnosti so: modulacija z ovojnico 2 (**Mod Env**), modulacija z LFO 2 (**LFO 2**) ali ročno upravljanje s strani **Širina impulza** nadzor ^[19].
19. **Širina impulza** – večfunkcijski regulator za prilagajanje oblike impulznega vala; aktiven le, ko **Valovna oblika** ^[13] je nastavljeno na Pulz. Ko je stikalo za modulacijo vira širine impulza ^[11] je nastavljeno na **Ročno**, krmilnik neposredno prilagaja širino impulza; ko je nastavljeno na **Mod Env** ali **LFO 2**, deluje kot regulator globine modulacije. Upoštevajte, da lahko širino impulza modulirajo vsi trije viri hkrati, z različnimi količinami.
20. **Sinhronizacija 1-2** – ta LED dioda sveti, ko je funkcija sinhronizacije Osc 1/Osc 2 omogočena (funkcija na tipki)
21. **Oktava** – nastavi obseg podoktavnega oscilatorja; dejanski ton tega oscilatorja je določen z tonalnim tonom OSC 1 in zvoku doda dodatne nizke frekvence (LF). **-1** doda LF eno oktavo pod OSC 1, **-2** doda LF dve oktavi nižje.
22. Sub Osc Wave – za suboktavnega oscilatorja je na voljo izbira treh valovnih oblik: sinusna, ozkopulzna ali kvadratna.

Oddelek LFO:

- 23. **Zakasnitev/hitrost LFO** – dva vrtljiva regulatorja v LFO sekciji imata dvojno funkcijo, funkcijo pa nastavlja to stikalo. V **Hitrost** V načinu vrtljivi gumbi prilagajajo frekvence obeh LFO-jev. **Zamuda** V načinu nastavi čas "postopnega uvajanja" za LFO. Način hitrosti se lahko spremeni v **Sinhronizacija** način z uporabo ene od funkcij tipke na vklopu. Glejte [Funkcije na tipki \[57\]](#) za dodatne informacije.
- 24. Valovna oblika LFO – ti gumbi neodvisno preklaplajo med razpoložljivimi valovnimi oblikami za vsak LFO: trikotnik, žagast zob, kvadrat, vzorčenje in zadrževanje. Pripadajoče LED lučke vizualno prikazujejo hitrost in valovno obliko LFO.
- 25. Vrtljivi regulatorji LFO – ti dve regulatorji prilagajata hitrost ali zakasnitev LFO, kot je nastavljeno s stikalom za zakasnitev/hitrost LFO [23].

Mešalni del:

- 26. **OSC 1** – prilagodi delež signala oscilatorja 1 v zvoku.
- 27. **OSC 2** – prilagodi delež signala oscilatorja 2 v zvoku.
- 28. **Podrejeni** – prilagodi delež suboktavnega oscilatorja, ki sestavlja zvok. Dodatni vhodi – k izhodu sintetizatorja lahko prispevajo do trije dodatni viri; ta krmilnik nastavi njihove ravni. Funkcijo krmilnika nastavi stikalo ^[30].
- 29. **Hrup/Zvonjenje/Zunanji** – določa funkcijo vrtljivega krmiljenja ^[29] Ko je nastavljeno na **Hrup**, vrtljivi regulator nastavi količino belega šuma, dodanega zvoku; ko je nastavljen na Ring, nastavi količino izhoda iz vezja Ring Modulator, ki se doda (vhoda v Ring Modulator sta Osc 1 in Osc 2); v **Zunanjo** položaj, zunanji signal, priključen na priključek na zadnji plošči [Ⓔ] se lahko vmeša.

Filtrirni razdelek:

- 30. **Vrsta** – dvopozicijsko stikalo za izbiro vrste filtra: **Klasična** konfigurira spremenljiv filter, katerega osnovne značilnosti je mogoče nastaviti z **Oblika** in **Naklon** stikala; **Kislina** konfigurira 4-polni diodni lestvični nizkopasovni filter, ki posnema vrsto filtra, ki ga najdemo na analognih sintetizatorjih iz zgodnjih 80. let.
- 31. **Oblika** – tripozicijsko stikalo; z **Vrsta** nastavljeno na **Klasična**, nastavi karakteristiko filtra na nizkopasovno (**LP**), pasovno prepustni (**Krvni tlak**) ali visokopasovni (**HP**).
- 32. **Naklon** – dvopozicijsko stikalo; z **Vrsta** nastavljeno na **Klasična**, nastavi naklon filtra onkraj prepustnega pasu na eno od možnosti **12 dB** ali **24 dB** na oktavo.
- 33. **Pogostost** – velik vrtljivi gumb za nastavitve mejne frekvence filtra (LP ali HP) oziroma njegove osrednje frekvence (BP).
- 34. **Resonanca** – doda resonanco (povečan odziv na frekvenci filtra) karakteristiki filtra.

- 35. **Prekomerna vožnja** – doda določeno stopnjo popačenja predfiltra na izhod mešalnika.
- 36. **Globina modnega okolja** – nadzoruje stopnjo, za katero ovojnica modulacije spreminja frekvenco filtra.
- 37. **Globina LFO 2** – nadzoruje stopnjo, za katero LFO 2 spreminja frekvenco filtra.

Oddelek za kuverte:

- 38. **Izbira okolja** – dodeli drsnike ovojnice [40] za spreminjanje parametrov ovojnice amplitude (**Ojačevalno okolje**), Modulacijska ovojnica (**Mod Env**) ali oboje hkrati (**Ojačevalnik+Mod Env**).
- 39. Kontrolniki ovojnice – niz štirih drsnikov, ki prilagajajo standardne parametre ovojnice ADSR (**Napad, Razpad, Vzdrževanje in Izdaja**).
- 40. **Sproženje** – tripozicijsko stikalo, ki nadzoruje delovanje ovojnic pri igranju legato in portamento.

Sekcija arpeggiatorja:

- 41. **Vklopljeno/Legato** – vklopi in izklopi arpeggiator. Omogoča tudi vezanje not v posnetem arp zaporedju ali njihovo igranje v slogu Legato.
- 42. **Zapah/Počitek** – nastavi arpeggiator tako, da neprekinjeno predvaja trenutni vzorec. Omogoča tudi vstavitve glasbenega pavze v arp zaporedje. Ko je arpeggiator izklopljen, gumb Latch/Rest omogoči funkcijo Key Hold, ki simulira učinek neprekinjenega držanja tipke, dokler ni pritisnjena druga tipka.
- 43. **Tempo** – nastavi tempo vzorca arp v območju od 40 do 240 BPM.
- 44. **Ritem** – izbere enega od 32 vnaprej določenih ritmičnih vzorcev arp. LED-zaslon prikazuje številko vzorca.
- 45. Način Arp – arp lahko predvaja note, ki sestavljajo izbrani vzorec, v različnih zaporedjih; način Arp nastavi zaporedje in lahko arp tudi postavi v **Zapis** in **Predvajaj** načini za vzorce, ki temeljijo na dejansko zaigranih notah in ne na vnaprej določenih zaporedjih.
- 46. **Arp oktave/sekvence** – 4-pozicijsko vrtljivo stikalo za nastavitev števila oktav, v katerih se predvaja vzorec arp. Ta krmilnik izbere tudi eno od štirih globalnih zaporedij, ko je način arp nastavljen na **Predvajaj** ali **Zapis**.

Oddelek za prenosne nosilce:

- 47. **Čas drsenja** – nastavi čas drsenja portamenta; ko je krmilnik popolnoma obrnjen v nasprotni smeri urinega kazalca, je portamento »izklopljen«.

Oddelek za učinke:

- 48. **Popačenje** – nadzoruje količino popačenja po filtru, dodanega izhodu sintetizatorja.
- 49. **Mod filtra Osc** - omogoča neposredno modulacijo frekvence filtra z oscilatorjem 2.

Zadnja plošča

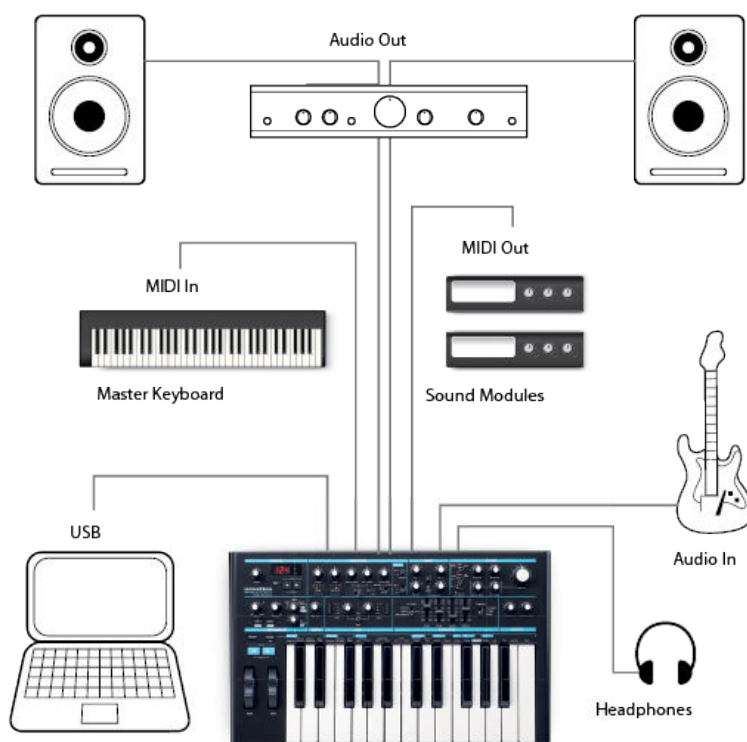


1. **VKLOP** – priloženi napajalnik priključite tukaj, ko ga napajate Bass Station II iz omrežja z izmeničnim tokom.
2. Stikalo za vklop – tripozicijsko stikalo: sredina je **IZKLOP**, nastavljeno na **zunanji enosmerni tok**. Če uporabljate priloženi napajalnik izmeničnega toka, nastavite na **USB** če napaja Bass Station II iz računalnika prek kabla USB.
3. **USB** – standardna vrata USB 1.1 (združljiva z 2.0). Priključite na vrata USB tipa A na računalniku s priloženim kablom.
4. **MIDI VHOD in IZHOD** – standardne 5-pinske DIN MIDI vtičnice za priklop Bass Station II na drugo strojno opremo, opremljeno z MIDI.
5. **VZDRŽEVANJE** – 2-polna (mono) 1/4" vtičnica za priključitev sustain pedala. Združljiva sta tako N/O (normalno odprta) kot N/C (normalno zaprta) vrsta pedalov; če je pedal priključen, ko je Bass Station II je vklopljen, bo tip samodejno zaznan med zagonom (pod pogojem, da vaša noga ni na pedalu!).
6. **ZUNANJI VHOD** – 1/4" vtičnica za zunanji mikrofona, instrument ali linijski avdio vhod. Vhod je neuravnovežen. Zvočni vir, priključen tukaj, se lahko meša z zvokom sintetizatorja.
7. **IZHOD (MONO)** – 1/4" vtičnica, ki nosi Bass Station II izhodni signal; priključite snemalni sistem, ojačevalnik in zvočnike, mešalnik zvoka itd. Izhod je neuravnovežen.
8. **SLUŠALKE** – 3-polni 1/4" jack priključek za stereo slušalke (čeprav je izhod sintetizatorja mono). Glasnost slušalk se nastavlja z gumbom VOLUME [10].
9. Varnostna reža Kensington – za zaščito vašega sintetizatorja.

Začetek uporabe Bass Station II

Bass Station II Uporablja se lahko kot samostojni sintetizator ali z MIDI povezavami do/iz drugih zvočnih modulov ali tipkovnic. Prek USB vhoda ga je mogoče povezati tudi z računalnikom (Windows ali Mac). USB povezava lahko napaja sintetizator, prenaša MIDI podatke v/iz aplikacije MIDI sekvencerja in omogoča shranjevanje popravkov v pomnilnik.

Najpreprostejši in najhitrejši način za začetek Bass Station II je za priključitev vtičnice na zadnji plošči, označene **LINE izhod** ^⑦ na vhod ojačevalnika moči, mešalnika zvoka, aktivnega zvočnika, zvočne kartice računalnika drugega proizvajalca ali drugega sredstva za spremljanje izhoda.



NAMIG

Bass Station II ni računalniški MIDI vmesnik. MIDI se lahko prenaša med sintetizatorjem in računalnikom prek povezave USB, vendar MIDI-ja ni mogoče prenašati med računalnikom in zunanjo opremo prek Bass Station II MIDI DIN vhodi.

Če uporabljate Bass Station II z drugimi zvočnimi moduli, povežite **MIDI IZHOD** ^④ na sintetizatorju **MIDI VHOD** na prvem zvočnem modulu in na običajen način povežite nadaljnje module v zvezek. Če uporabljate Bass Station II z glavno tipkovnico povežite glavne tipkovnice **MIDI IZHOD** do **MIDI VHOD** na sintetizatorju in se prepričajte, da je glavna klaviatura nastavljena na izhod na MIDI kanalu 1 (privzeti kanal sintetizatorja).

Ko je ojačevalnik ali mešalnik izklopljen ali utišán, priključite napajalnik na Bass Station II ^① in ga priključite na električno omrežje. Vključite sintetizator tako, da premaknete stikalo na zadnji plošči ^② do **zunanji enosmerni tok**. Po končanem zagonskem zaporedju bo Bass Station naložil popravek 0, kar bo potrdil LCD-zaslon. Za seznam začetnih nastavitev sintetizatorja, ki niso shranjene iz prejšnje seje, glejte Nastavitve sintetizatorja, ki niso shranjene iz prejšnje seje v Dodatku.

Vključite mešalnik/ojačevalnik/aktivne zvočnike in povečajte glasnost **GLASNOST** nadzor ^⑩ dokler med predvajanjem ne dosežete zdrave ravni glasnosti iz zvočnika.

Uporaba slušalk

Namesto zvočnika in/ali avdio mešalnika boste morda želeli uporabiti slušalke. Te lahko priključite v izhod za slušalke na zadnji plošči. ^⑨ Glavni izhodi so še vedno aktivni, ko so priključene slušalke. **GLASNOST** nadzor ^⑩ prilagodi tudi glasnost slušalk.



POZOR

The Bass Station II Ojačevalnik za slušalke lahko oddaja visok signal; bodite previdni pri nastavljanju glasnosti.

Nalaganje popravkov

Bass Station II V pomnilnik lahko shranite 128 popravkov. Popravki od 0 do 63 so prednaloženi z nekaj odličnimi tovarniškimi zvoki. Popravki od 64 do 127 so namenjeni shranjevanju uporabniških popravkov in so vsi prednaloženi z istim privzetim »začetnim« popravkom (glejte »Tabela parametrov začetnega popravka« na strani 22).

Popravek naložite tako, da se s pomočjo gumbov za popravke pomaknete navzgor ali navzdol do številke popravka. ^⑧; Patch je takoj aktiven in LED zaslon prikazuje trenutno številko Patcha. Gumba Patcha lahko pridržite za hitro pomikanje.



NAMIG

da ko spremenite popravek (Patch), izgubite trenutne nastavitve sintetizatorja. Če so bile trenutne nastavitve spremenjena različica shranjenega popravka, bodo te spremembe izgubljene. Zato je vedno priporočljivo, da pred nalaganjem novega popravka shranite nastavitve. Glejte Shranjevanje popravkov spodaj.

Shranjevanje popravkov

Popravke lahko shranite na katero koli od 128 pomnilniških lokacij (0–127), vendar ne pozabite, da če shranite nastavitve na katero koli od popravkov 0–63, boste prepisali eno od tovarniških prednastavitev. Za shranjevanje popravka pritisnite **Shrani** gumb ⁹ LED-zaslon, ki prikazuje trenutno številko patcha, bo utripal. Če želite ta patch prepisati s trenutnimi nastavitvami, pritisnite **Shrani** ponovno pritisnite gumb. LED-zaslon bo na kratko prikazal, da se popravek shranjuje.

Če želite shraniti trenutne nastavitve v drug pomnilnik, kjer je številka popravka prikazana na zaslonu (kot bi to bilo v primeru, če bi naložili popravek, ga kakorkoli spremenili in nato želeli shraniti spremenjeno različico, ne da bi prepisali izvirno), pritisnite **Shrani** in nato z gumbi Patch izberite alternativni pomnilnik Patch, medtem ko zaslon utripa. Ko je izbran, lahko poslušate ciljni patch (z uporabo tipkovnice), da se prepričate, da ga želite prepisati. Pritisnite **Shrani** še enkrat pritisnite gumb, da shranite patch. LED-zaslon bo na kratko prikazal, da se patch shranjuje.

Postopek shranjevanja lahko prekinete v fazi utripanja LED-diode s pritiskom na **Funkcija/Izhod** gumb ⁵ Postopek shranjevanja bo preklican in Bass Station II se bo vrnil na popravek, ki ga urejate.



NAMIG

The Bass Station II Tovarniške popravke lahko prenesete s spletnega mesta Novation in Novation Components, če so bili pomotoma prepisani. Glejte [Uvoz popravkov prek SysExa \[66\]](#).

Osnovno delovanje – spreminjanje zvoka

Ko naložite popravek, ki vam je všeč, lahko zvok spremenite na več različnih načinov z uporabo kontrolnikov sintetizatorja. Vsako področje nadzorne plošče je podrobneje obravnavano kasneje v priročniku, vendar je tukaj treba obravnavati nekaj temeljnih točk:

LED-zaslon

Trisegmentni alfanumerični zaslon običajno prikazuje številko trenutno naloženega patcha (od 0 do 127). Takoj ko spremenite kateri koli "analogni" parameter – tj. zavrtite vrtljivi regulator ali prilagodite funkcijo na tipki, se prikaže vrednost parametra (večina je od 0 do 127 ali od -63 do +63), pri čemer je označena ena od dveh puščic (na desni strani). Ti puščici kažeta, v katero smer je treba obrniti regulator, da se ujema z vrednostjo, shranjeno v patchu. Po sprostitvi regulatorja se vrne na prikaz številke patcha.

Gumb za filter

Prilagajanje frekvenca filtra sintetizatorja je verjetno najpogostejše uporabljena metoda modifikacije zvoka pri nastopih v živo. Zaradi tega ima frekvenca filtra velik vrtljiv regulator. Eksperimentirajte z različnimi vrstami patchev, da slišite, kako spreminjanje frekvenca filtra spremeni značilnosti različnih vrst zvoka. Prisluhnite tudi različnim učinkom osnovnih oblik filtrov..

Kolesa za naklon in modulacijo

Bass Station II opremljen je s standardnim parom kontrolnih koles sintetizatorja ^[2] poleg tipkovnice, **Nagib** in **Mod** (Modulacija). **Nagib** Krmiljenje je vzmetno obremenjeno in se vedno vrne v srednji položaj.

Selitev **Nagib** vedno bo zvišal ali znižal višino predvajane note (not). Največji razpon delovanja je 12 poltonov gor ali dol, vendar ga je mogoče prilagoditi s funkcijo On-Key. **Oscillator:**

Območje upogibanja višine tona (Zgornji C#).

The **Mod** Natančna funkcija kolesa se razlikuje glede na naložen popravek; na splošno se uporablja za dodajanje izraza ali različnih elementov sintetiziranemu zvoku. Pogosta uporaba je dodajanje vibrata zvoku.

Možno je dodeliti **Mod** kolesce za spreminjanje različnih parametrov, ki sestavljajo zvok – ali kombinacije parametrov hkrati. Ta tema je podrobneje obravnavana drugje v priročniku. Glejte »Funkcije na tipki (modulacijsko kolesce)« na [Funkcije na tipki \[56\]](#).

Oktavni premik

Ta dva gumba ^[3] Z vsakim pritiskom premaknete klaviaturo za eno oktavo navzgor ali navzdol, največ za štiri oktave navzdol ali pet oktav navzgor. Število oktav, za katere se klaviatura premakne, je prikazano na LED-zaslonu. Če hkrati pritisnete oba gumba (Ponastavi), se klaviatura vrne na privzeto višino tona, kjer je najnižja nota na klaviaturi eno oktavo pod srednjim C.



Transponiraj

Tipkovnico je mogoče transponirati navzgor ali navzdol za eno oktavo, v poltonskih korakih.

Za transponiranje držite pritisnjeno tipko **Transponiraj** gumb ^[4] in držite tipko, ki predstavlja tipko, v katero želite transponirati. Transpozicija je relativna glede na srednji C. Na primer, če želite premakniti klaviaturo navzgor za štiri poltone, držite **Transponiraj** in pritisnite E nad srednjim C. Če se želite vrniti na normalno višino tona, izvedite enaka dejanja, le da kot ciljno tipko izberite srednji C.

Arpeggiator

Bass Station II vključuje arpeggiator, ki omogoča igranje in manipulacijo arpeggijev različne kompleksnosti in ritma v realnem času. Arpeggiator se omogoči s pritiskom na gumb **Arp VKLOPLJENO** gumb ^[42]; njegova LED dioda bo zasvetila.

Če pritisnete eno samo tipko, bo arpeggiator ponovno sprožil noto s hitrostjo, ki jo določa nadzor tempa. ^[44] Če igrate akord, arpeggiator prepozna njegove note in jih predvaja posamično v zaporedju z enako hitrostjo (to se imenuje vzorec arpeggia ali 'arp zaporedje'); če torej igrate trizvok v C-duru, bodo izbrane note C, E in G.

Prilagajanje **Ritem** ^[45], **Arp način** ^[46] in **Arp oktave** ^[47] Kontrolniki bodo na različne načine spremenili ritem vzorca, način igranja zaporedja in obseg. Glejte ??? Za več podrobnosti glejte »Oddelek za arpeggiatorje«.

Funkcije na tipki



Za zmanjšanje števila kontrol Bass Station II (in s tem narediti sintetizator manjši in urejenejši!), je bilo sami tipkovnici dodeljenih več možnosti konfiguracije in nastavitvev. Predstavljajte si tipke, ki imajo funkcijo Shift (ali Ctrl ali Fn), kot na računalniški tipkovnici; funkcije na tipkovnici omogočite tako, da pritisnete in držite tipko **Funkcija/Izhod** gumb ⁵ med pritiskom tipke. Funkcija na tipki za vsako tipko je natisnjena na zgornji plošči tik nad tipkovnico.

Nekatere funkcije On-Key so »dvostatne« – tj. nekaj omogočajo ali onemogočajo, druge pa so »analogni« parametri, ki so sestavljeni iz nabora vrednosti. Ko vstopite v način funkcije On-Key, uporabite gumba Patch/Value ⁸ spremeniti njegovo stanje ali vrednost.

Pritiskanje **Funkcija/Izhod** Z drugim pritiskom boste zapustili način delovanja na tipkovnici ali pa, če želite spremeniti drug parameter, držite pritisnjeno tipko **Funkcija/Izhod** gumb, medtem ko pritisnete tipko naslednjega parametra. Glejte [Način AFX \[54\]](#) za podrobnejše informacije o vseh funkcijah On-Key.

Lokalni nadzor

Bass Station II ima visoko stopnjo implementacije MIDI in skoraj vsak kontrolni parameter in parameter sintetizatorja prenaša MIDI podatke na zunanjo opremo, podobno pa je mogoče sintetizator v skoraj vseh pogledih nadzorovati z vhodnimi MIDI podatki iz DAW ali sekvencerja.

Lokalno upravljanje je omogočeno/onemogočeno prek funkcije On-Key **Globalno: Lokalno** (zgornji A). Držite **Funkcija/Izhod** gumb ⁵ in pritisnite tipko. Uporabite gumbe Vrednost ⁸ Za vklop ali izklop lokalnega upravljanja. Zaslona bo potrdil nastavev. Pritisnite Function/Exit (Funkcija/Izhod), da izhodite iz načina On-Key (Na tipkovnici). Privzeto je lokalni način vklopljen, da klaviatura deluje! Če želite upravljati sintetizator prek MIDI-ja z druge opreme (na primer glavne klaviature), nastavite lokalni način na Off (Izklopljeno). Lokalni način se po izklopu in izklopu napajanja vedno vklopi.

Bass Station II vadnica za sintezo

Ta razdelek podrobneje obravnava splošna načela elektronskega ustvarjanja in obdelave zvoka, vključno s sklici na Bass Station II zmogljivosti, kjer je to ustrezno. Priporočljivo je, da to poglavje natančno preberete, če vam analogna sinteza zvoka ni znana. Uporabniki, ki poznajo to temo, lahko ta razdelek preskočijo in nadaljujejo z naslednjim.

Da bi razumeli, kako sintetizator ustvarja zvok, je koristno razumeti komponente, ki sestavljajo zvok, tako glasbene kot neglasbene.

Zvok je mogoče zaznati le z rahlim, periodičnim vibriranjem bobniča. Možgani te vibracije (zelo natančno) interpretirajo v eno od neskončnega števila različnih vrst zvoka.

Presenetljivo je, da lahko vsak zvok opišemo s tremi lastnostmi, in vsi zvoki jih vedno imajo. To so:

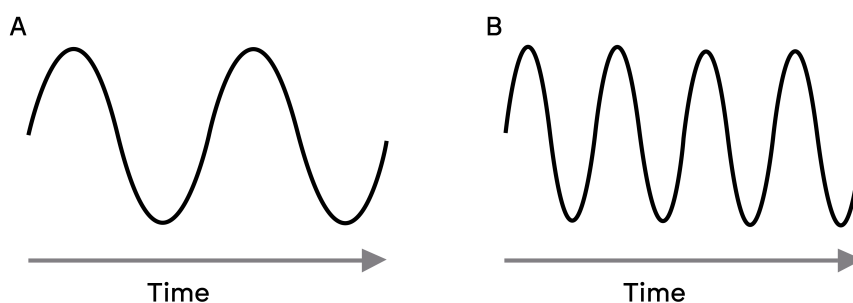
- Nagib
- Zven zvoka
- Glasnost

Kar loči en zvok od drugega, so relativne velikosti treh lastnosti, ki so sprva prisotne v zvoku, in kako se lastnosti spreminjajo skozi čas trajanja zvoka.

Pri glasbenem sintetizatorju si namerno prizadevamo za natančen nadzor nad temi tremi lastnostmi in zlasti nad tem, kako jih je mogoče spreminjati med »življenjsko dobo« zvoka. Lastnosti se pogosto imenujejo različno, npr. glasnost se lahko imenuje amplituda, glasnost ali nivo, višina tona frekvenca in včasih barva tona.

Nagib

Kot je bilo že omenjeno, zvok zaznava zrak, ki vibrira bobnič. Višina zvoka je določena s hitrostjo vibracij. Za odraslega človeka je najpočasnejša vibracija, ki jo zazna kot zvok, približno dvajsetkrat na sekundo, kar možgani interpretirajo kot nizek bas; najhitrejša pa več tisočkrat na sekundo, kar možgani interpretirajo kot visok zvok.



Če preštejemo število vrhov v obeh valovnih oblikah (vibracij), je v valu B natanko dvakrat toliko vrhov kot v valu A. (Val B je pravzaprav za oktavo višji od vala A.) Število vibracij v danem obdobju določa višino tona. Zato se višina včasih imenuje frekvenca. Število vrhov valovne oblike, prešteti v danem časovnem obdobju, določa višino tona ali frekvenco.

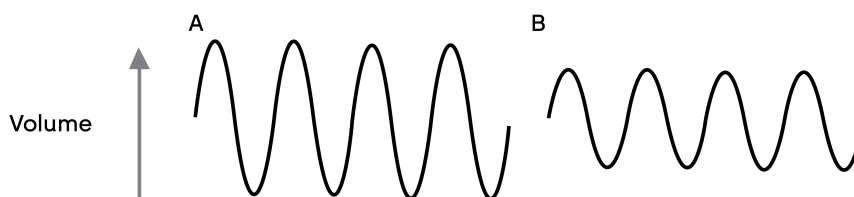
Ton/Znak barve

Glasbeni zvoki so sestavljeni iz več različnih, sorodnih tonov, ki se pojavljajo hkrati. Najnižji se imenuje »osnovni« ton in ustreza zaznani noti zvoka. Drugi toni, ki sestavljajo zvok in so povezani z osnovnim tonom v preprostih matematičnih razmerjih, se imenujejo harmoniki. Relativna glasnost vsakega harmonika v primerjavi z glasnostjo osnovnega tona določa celoten ton ali »barvo« zvoka.

Predstavljajte si dva instrumenta, kot sta čembalo in klavir, ki igrata isto noto na tipkovnici in z enako glasnostjo. Kljub enaki glasnosti in višini tona se instrumenta še vedno slišita bistveno drugače. To je zato, ker različni mehanizmi za ustvarjanje tonov obeh instrumentov ustvarjajo različne nabore harmonikov; harmoniki, prisotni v zvoku klavirja, se razlikujejo od tistih, ki jih najdemo v zvoku čembala.

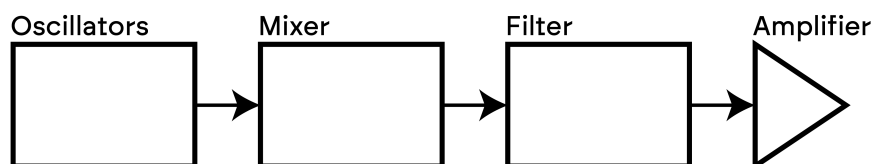
Glasnost

Glasnost, ki se pogosto imenuje amplituda ali glasnost zvoka, je določena z velikostjo vibracij. Preprosto povedano, poslušanje klavirja z razdalje enega metra bi zvenelo glasneje kot če bi bil oddaljen petdeset metrov.



Ko smo pokazali, da lahko le trije elementi definirajo kateri koli zvok, je treba te elemente zdaj uresničiti v glasbenem sintetizatorju. Logično je, da različni deli sintetizatorja »sintetizirajo« (ali ustvarjajo) vsakega od teh različnih elementov.

En del sintetizatorja, **Oscilatorji**, generirajo surove signale valovne oblike, ki določajo višino zvoka skupaj z njegovo surovo harmonsko vsebino (tonom). Ti signali se nato zmešajo v odseku, imenovanem **Mešalnik**, nastala mešanica pa se nato dovaja v odsek, imenovan **Filter** To dodatno spremeni ton zvoka z odstranitvijo (filtriranjem) ali okrepitvijo določenih harmonikov. Nazadnje se filtrirani signal dovaja v **Ojačevalnik**, ki določa končno glasnost zvoka.



Dodatne sekcije sintetizatorja - **LFO-ji** in **Ovojnice** - zagotavljajo nadaljnje načine spreminjanja višine, tona in glasnosti zvoka z interakcijo z **Oscilatorji**, **Filter** in **Ojačevalnik**, kar omogoča spremembe v značaju zvoka, ki se lahko sčasoma razvijajo. Ker **LFO-ji** in **Ovojnice** Njihov edini namen je nadzor (modulacija) drugih delov sintetizatorja, zato so splošno znani kot "modulatorji".

Ti različni deli sintetizatorja bodo sedaj podrobneje obravnavani.

Oscilatorji in mešalnik

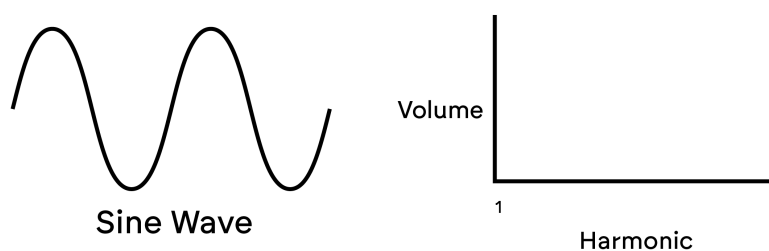
Oscilatorni del je srce sintetizatorja. Generira elektronski val (ki ustvari vibracije, ko se sčasoma dovede do zvočnika). Ta valovna oblika se proizvaja v nadzorovani glasbeni višini, ki jo sprva določa nota, zaigrana na tipkovnici, ali pa je vsebovana v prejetem sporočilu MIDI. Značilen ton ali zven valovne oblike dejansko določa oblika valovne oblike.

Pred mnogimi leti so pionirji glasbene sinteze odkrili le nekaj značilnih valovnih oblik, ki vsebujejo številne najbolj uporabne harmonike za ustvarjanje glasbenih zvokov. Imena teh valov odražajo njihovo dejansko obliko, če jih opazujemo na instrumentu, imenovanem osciloskop, in so: sinusni valovi, kvadratni valovi, žagasti valovi, trikotni valovi in šum. Vsak od njih Bass Station II Oscilatorni odseki lahko generirajo vse te valovne oblike in tudi netradicionalne sintetizatorske valovne oblike. (Upoštevajte, da se šum dejansko generira neodvisno in se meša z drugimi valovnimi oblikami v odseku mešalnika.)

Vsaka valovna oblika (razen šuma) ima specifičen nabor glasbeno povezanih harmonikov, ki jih je mogoče manipulirati z nadaljnjimi deli sintetizatorja.

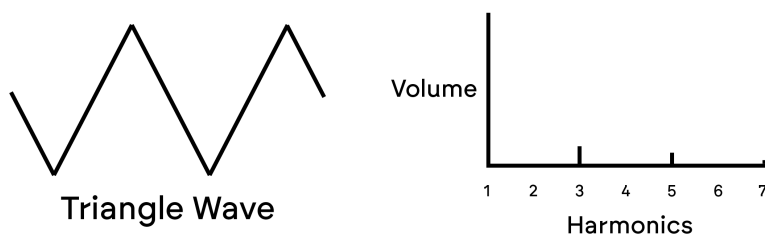
Spodnji diagrami prikazujejo, kako te valovne oblike izgledajo na osciloskopu, in ponazarjajo relativne nivoje njihovih harmonikov. Ne pozabite, da so relativni nivoji različnih harmonikov, prisotnih v valovni obliki, tisti, ki določajo tonski značaj končnega zvoka.

Sinusni valovi



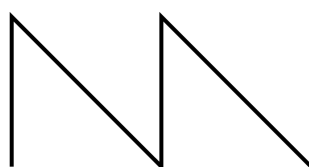
Ti imajo samo en harmonik. Sinusna valovna oblika proizvaja "najčistejši" zvok, ker ima samo ta en sam ton (frekvenco).

Trikotni valovi

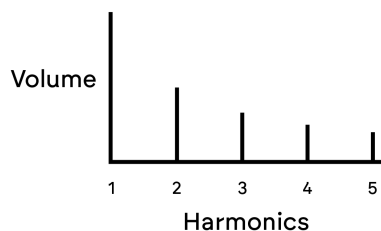


Vsebujejo samo lihe harmonike. Glasnost vsakega se zmanjšuje s kvadratom njegovega položaja v harmonski vrsti. Na primer, 5. harmonik ima glasnost $1/25$ glasnosti osnovnega harmonika.

Žagasti valovi

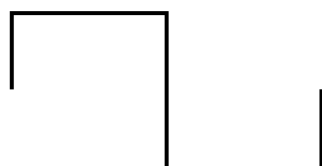


Sawtooth Wave

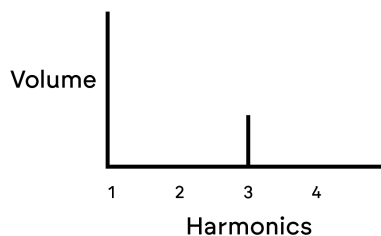


Ti so bogati s harmoniki in vsebujejo tako sode kot lihe harmonike osnovne frekvence. Glasnost vsakega je obratno sorazmerna z njegovim položajem v harmonski vrsti.

Kvadratni/pulzni valovi



Square Wave

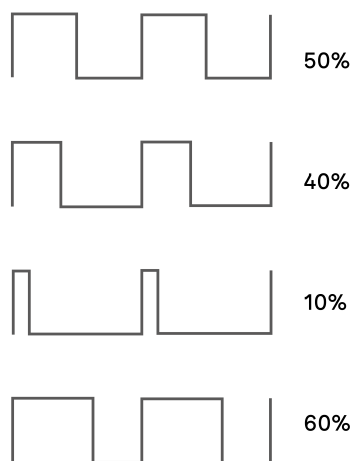


Kvadratni/pulzni valovi vsebujejo samo lihe harmonike, ki so enako glasne kot lihi harmoniki v žagastem valu.

Kvadratna valovna oblika preživi enako količino časa v svojem "visokem" stanju kot v "nizkem" stanju. To razmerje je znano kot "delovni cikel". Kvadratna valovna oblika ima vedno delovni cikel 50 %, kar pomeni, da je polovico cikla "visoka" in drugo polovico "nizka". Bass Station II omogoča prilagajanje delovnega cikla osnovnega kvadratnega vala (prek **Oblika** krmilniki) za ustvarjanje valovne oblike, ki je bolj »pravokotne« oblike. Te so pogosto znane kot pulzne valovne oblike. Ko valovna oblika postaja vse bolj pravokotna, se uvaja več sodih harmonikov in valovna oblika spreminja svoj značaj, tako da zveni bolj »nosno«.

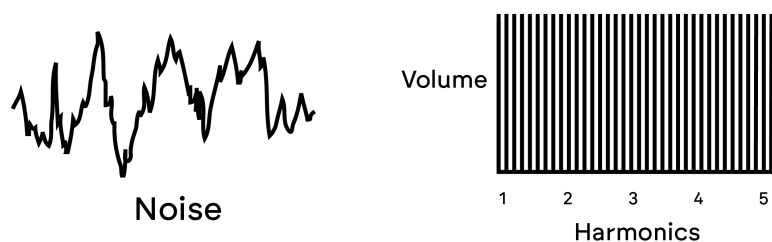
Širino impulzne valovne oblike (»širino impulza«) lahko dinamično spreminja modulator, zaradi česar se harmonična vsebina valovne oblike nenehno spreminja. To lahko valovni obliki da »debelo« kakovost, če se širina impulza spreminja z zmerno hitrostjo.

Impulzna valovna oblika se sliši enako, ne glede na to, ali je delovni cikel – na primer – 40 % ali 60 %, saj je valovna oblika le »obrnjena« in je harmonska vsebina popolnoma enaka.



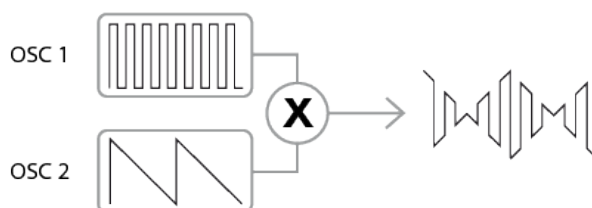
Hrup

Šum je naključen signal in nima osnovne frekvence (zato nima lastnosti višine tona). Šum vsebuje vse frekvence in vse so enake glasnosti. Ker nima višine tona, je pogosto uporaben za ustvarjanje zvočnih učinkov in zvokov, podobnih tolkalom.



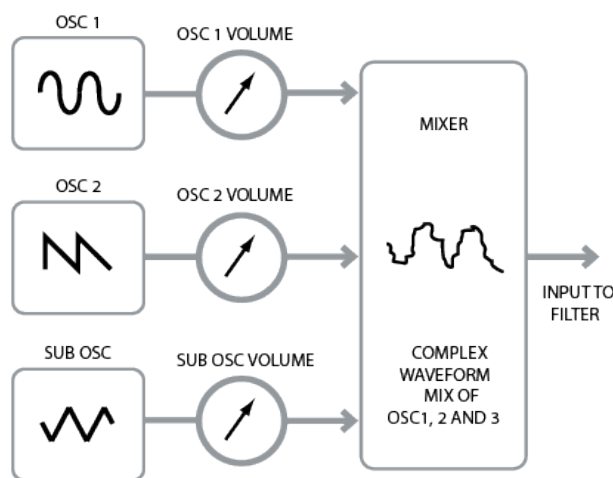
Modulacija obroč

Obročni modulator je generator zvoka, ki sprejema signale iz dveh oscilatorjev in jih učinkovito "pomnoži". Bass Station II Obročasti modulator uporablja oscilator 1 in oscilator 2 kot vhoda. Nastali izhod je odvisen od različnih frekvenc in harmonske vsebine, prisotnih v vsakem od obeh signalov oscilatorja, in bo sestavljen iz vrste vsote in razlike frekvenc ter frekvenc, prisotnih v izvirnih signalih.



Mešalnik

Za razširitev nabora zvokov, ki jih je mogoče proizvesti, imajo tipični analogni sintetizatorji več kot en oscilator. Z uporabo več oscilatorjev za ustvarjanje zvoka je mogoče doseči zelo zanimive harmonične mešanice. Možno je tudi nekoliko razločiti posamezne oscilatorje drug glede na drugega, kar ustvari zelo topel, »maščobnejši« zvok. Bass Station II Mešalnik vam omogoča ustvarjanje zvoka, ki ga sestavljajo valovne oblike oscilatorjev 1 in 2, ločeni podoktavni oscilator, vir šuma, izhod obročnega modulatorja in zunanji signal, vse skupaj pa se po potrebi zmeša.



Filter

Bass Station II je subtraktivni glasbeni sintetizator. Subtraktivno pomeni, da se del zvoka nekje v procesu sinteze odšteje.

Oscilatorji zagotavljajo surove valovne oblike z veliko harmonske vsebine, razdelek Filter pa nekatere harmonike nadzorovano odšteje.

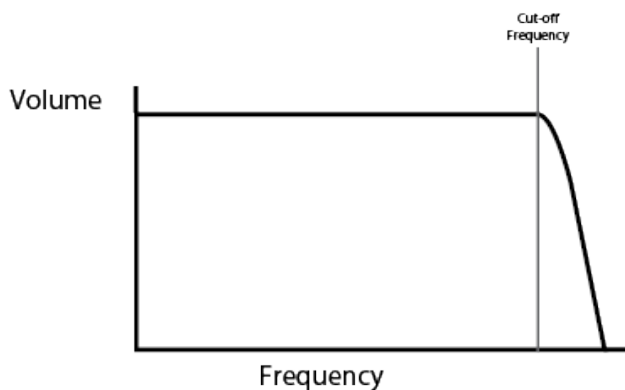
Na voljo je 7 vrst filtrov Bass Station II; vse so različice treh osnovnih vrst filtrov: nizkoprepustnega, pasovno prepustnega in visokoprepustnega. Vrsta filtra, ki se najpogosteje uporablja na sintetizatorjih, je nizkoprepustni. Pri nizkoprepustnem filtru se izbere »mejna frekvenca« in vse frekvence pod njo se prepustijo, medtem ko se frekvence nad njo filtrirajo ali odstranijo. Nastavitev parametra Frekvenca filtra določa točko, nad katero se frekvence odstranijo. Ta postopek odstranjevanja harmonikov iz valovnih oblik ima učinek spreminjanja značaja ali barve zvoka. Ko je parameter Frekvenca na vrhuncu, je filter popolnoma »odprt« in iz surovih valovnih oblik oscilatorja se ne odstranijo nobene frekvence.

V praksi pride do postopnega (in ne nenadnega) zmanjševanja glasnosti harmonikov nad mejno vrednostjo nizkoprepustnega filtra. Hitrost zmanjšanja glasnosti teh harmonikov, ko se frekvenca poveča nad mejno vrednostjo, je določena z naklonom filtra. Naklon se meri v "volumnskih enotah na oktavo". Ker se glasnost meri v decibelih, se ta naklon običajno navaja kot določeno število decibelov na oktavo (dB/okt). Višje kot je število, večje je zavračanje harmonikov nad mejno vrednostjo in izrazitejši je učinek filtriranja. Bass Station II Filtrirni del ponuja dva naklona, 12 dB/okt in 24 dB/okt.

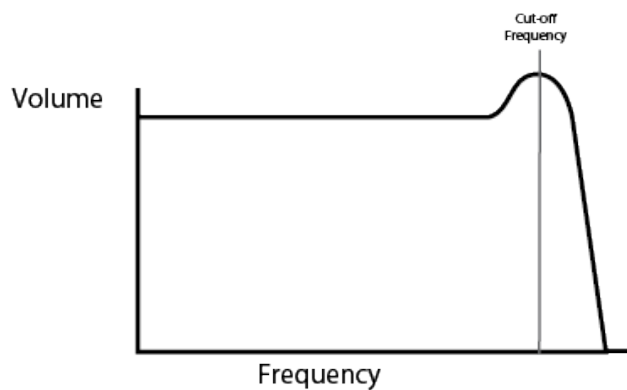
Nadaljnji pomemben parameter filtra je njegova resonanca. Frekvence na mejni točki je mogoče povečati z regulatorjem resonance filtra. To je uporabno za poudarjanje določenih harmonikov zvoka.

Ko se resonanca poveča, se zvok, ki prehaja skozi filter, pojavi žvižgajoč zvok. Ko je nastavljena na zelo visoke ravni, resonanca dejansko povzroči, da filter samoniha vsakič, ko skozenj prehaja signal. Nastali žvižgajoči ton je pravzaprav čisti sinusni val, katerega višina je odvisna od nastavitve gumba Frekvenca (mejna vrednost filtra). Ta sinusni val, ki ga ustvari resonanca, se lahko po želji uporabi za nekatere zvoke kot dodaten vir zvoka.

Spodnji diagram prikazuje odziv tipičnega nizkoprepustnega filtra. Glasnost frekvenc nad mejno vrednostjo se zmanjša.

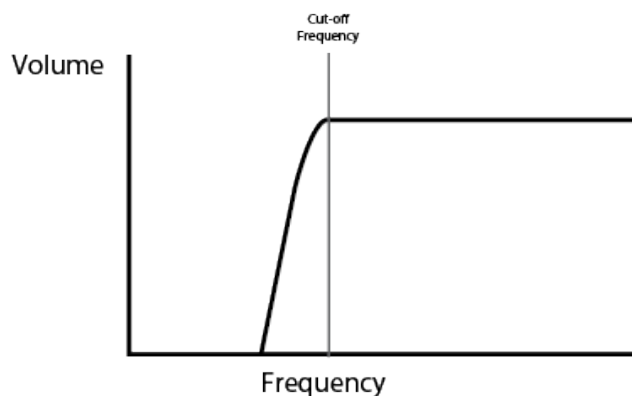


Ko se doda resonanca, se frekvence okoli mejne točke povečajo.

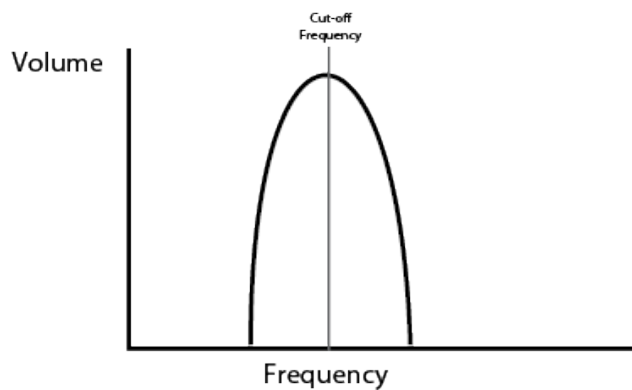


Poleg tradicionalnega nizkoprepustnega filtra obstajajo tudi visokoprepustni in pasovno prepustni filtri. Bass Station II, vrsta filtra je izbrana z **Oblika** stikalo ^[32].

Visokoprepustni filter je podoben nizkoprepustnemu filtru, vendar deluje v "nasprotnem smislu", tako da se frekvence pod mejno vrednostjo odstranijo. Frekvence nad mejno vrednostjo se prepustijo. Ko je parameter »Frekvenca filtra« nastavljen na nič, je filter popolnoma odprt in iz surovih valovnih oblik oscilatorja se ne odstranijo nobene frekvence.



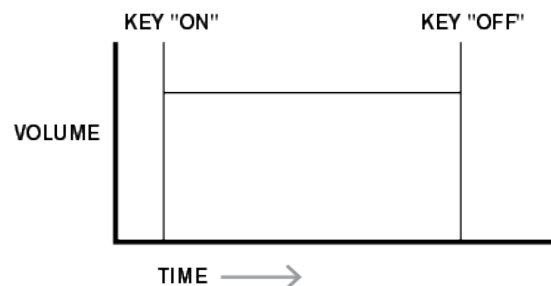
Pri uporabi pasovno prepustnega filtra se prepusti le ozek pas frekvenc, osredotočen okoli mejne točke. Frekvence nad in pod pasom se odstranijo. Te vrste filtra ni mogoče popolnoma odpreti in prepustiti vsem frekvencam.



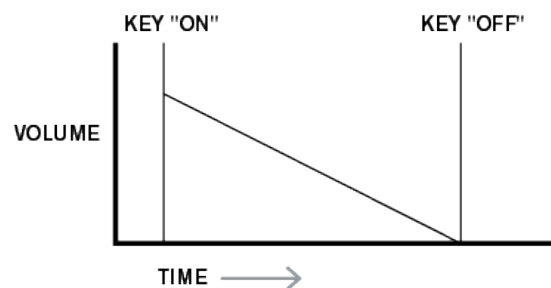
Ovojnice in ojačevalnik

V prejšnjih odstavkih je bila opisana sinteza višine in barve zvoka. Naslednji del vadnice za sintezo opisuje, kako se nadzoruje glasnost zvoka. Glasnost note, ki jo ustvari glasbilo, se pogosto zelo spreminja glede na trajanje note, odvisno od vrste instrumenta.

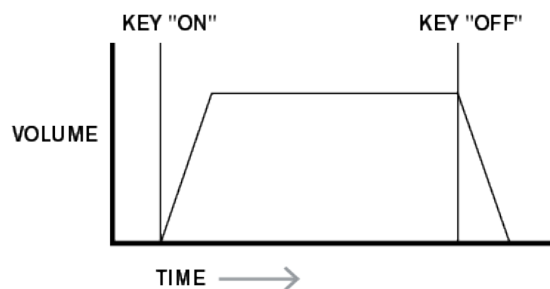
Na primer, nota, zaigrana na orglah, hitro doseže polno glasnost, ko pritisnete tipko. Ostane na polni glasnosti, dokler tipke ne spustite, pri čemer glasnost takoj pade na nič.



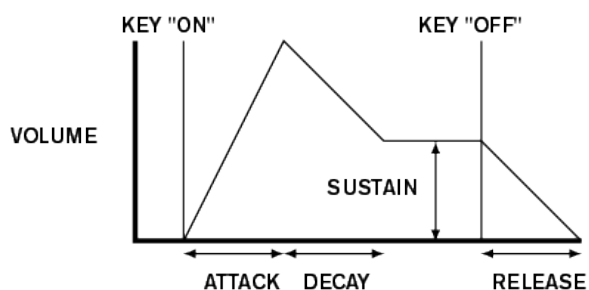
Glasnost klavirja hitro doseže polno glasnost po pritisku tipke in se po nekaj sekundah postopoma zmanjša na nič, tudi če tipko držite pritisnjeno.



Emulacija stringovnega dela doseže polno glasnost le postopoma, ko pritisnete tipko. Polna glasnost ostane, dokler držite tipko pritisnjeno, ko pa jo spustite, glasnost dokaj počasi pade na nič.



V analognem sintetizatorju spremembe značaja zvoka, ki se pojavijo med trajanjem note, nadzira del, imenovan generator ovojnice. Bass Station II ima dva generatorja ovojnice; eden (Amp Env) je vedno povezan z ojačevalnikom, ki nadzoruje amplitudo note – tj. glasnost zvoka – ko je nota predvajana. Vsak generator ovojnice ima štiri glavne kontrole, ki se uporabljajo za prilagajanje oblike ovojnice (pogosto imenovane parametri ADSR).



Čas napada

Prilagodi čas, ki ga po pritisku tipke potrebuje, da se glasnost dvigne od nič do največje glasnosti. Uporabite ga lahko za ustvarjanje zvoka s počasnim postopnim uvajanjem.

Čas razpadanja

Prilagodi čas, ki je potreben, da se glasnost zniža z začetne polne glasnosti na raven, nastavljeno z regulatorjem Sustain, medtem ko držite tipko.

Raven vzdrževanja

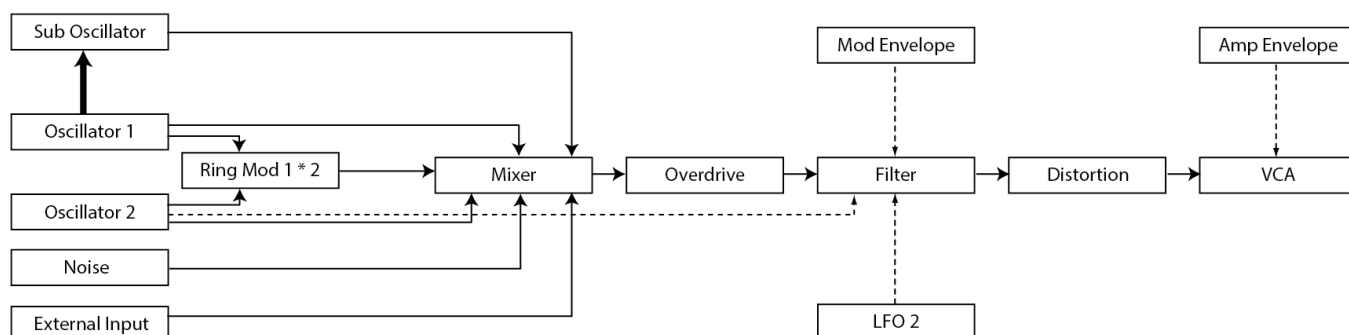
To se razlikuje od drugih kontrolnikov ovojnice, saj nastavi raven in ne časovnega obdobja.

Nastavi raven glasnosti, na kateri ovojnica ostane, ko držite tipko, po preteku časa upadanja.

Bass Station II blokovni diagrami

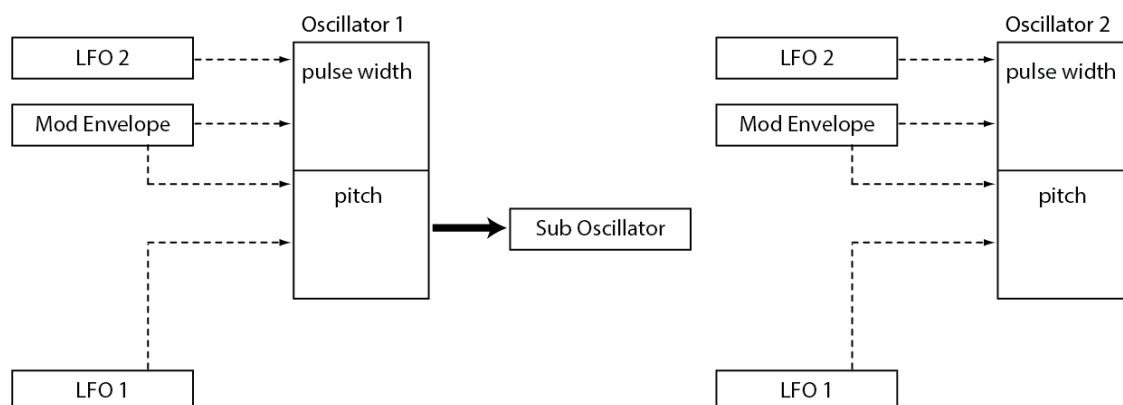
Bass Station II blokovni diagram

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



Bass Station II Krmilniki modulacije oscilatorja

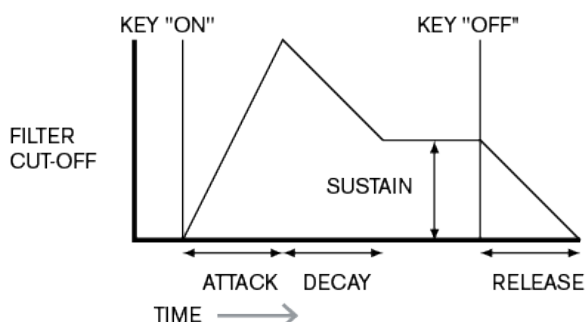
1. Mod flow - - ->
 2. Sub Osc control from Osc 1 ➔



Čas izdaje

Prilagodi čas, ki je potreben, da se glasnost po sprostitvi tipke zniža z ravni vztrajnega tona na nič. Uporabite ga lahko za ustvarjanje zvokov z značilnostjo »postopnega izginjanja«.

Večina sintetizatorjev lahko ustvari več ovojnic. Na ojačevalnik se vedno uporabi ena ovojnica, ki oblikuje glasnost vsake zaigrane note, kot je podrobno opisano zgoraj. Dodatne ovojnice se lahko uporabijo za dinamično spreminjanje drugih delov sintetizatorja med trajanjem vsake note. Bass Station II Drugi generator ovojnic (**Mod Env**) se lahko uporabi za spreminjanje mejne frekvence filtra ali širine impulza pravokotnih izhodov oscilatorjev.



LFO-ji

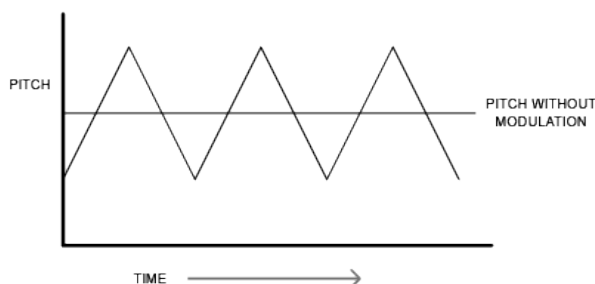
Tako kot generatorji ovojnic je tudi del LFO (nizkofrekvenčni oscilator) sintetizatorja modulator. Namesto da bi bil del same sinteze zvoka, se uporablja za spreminjanje (ali modulacijo) drugih delov sintetizatorja. LFO-je je mogoče na primer uporabiti za spreminjanje višine tona oscilatorja ali mejne frekvence filtra, pa tudi za številne druge parametre.

Večina glasbil proizvaja zvoke, ki se sčasoma spreminjajo tako po glasnosti kot po višini in barvi tona. Včasih so te spremembe lahko precej subtilne, vendar še vedno močno prispevajo k karakterizaciji končnega zvoka.

Medtem ko se ovojnica uporablja za nadzor enkratne modulacije v času trajanja posamezne note, LFO-ji modulirajo s ponavljajočo se ciklično valovno obliko ali vzorcem. Kot smo že omenili, oscilatorji proizvajajo konstantno valovno obliko, ki je lahko v obliki ponavljajočega se sinusnega vala, trikotnega vala itd. LFO-ji proizvajajo valovne oblike na podoben način, vendar običajno na frekvenci, ki je prenizka, da bi ustvarila zvok, ki bi ga človeško uho lahko neposredno zaznalo. Tako kot pri ovojnici se lahko valovne oblike, ki jih ustvarijo LFO-ji, dovajajo drugim delom sintetizatorja, da se sčasoma ustvarijo želene spremembe – ali »premiki« – zvoka.

Predstavljajte si, da se ta nizkofrekvenčni val nanaša na višino tona oscilatorja. Rezultat je, da se višina tona oscilatorja počasi dviga in spušča nad in pod svojo prvotno višino. To bi na primer simuliralo violinista, ki premika prst gor in dol po struni instrumenta, medtem ko se ta igra z lokom. To subtilno premikanje višine tona gor in dol se imenuje učinek "vibrato".

Oblika valov, ki se pogosto uporablja za LFO, je trikotni val.



Če bi isti LFO signal moduliral mejno frekvenco filtra namesto višine tona oscilatorja, bi bil rezultat znan učinek nihanja, znan kot 'wah-wah'.

Povzetek

Sintetizator lahko razdelimo na pet glavnih blokov za ustvarjanje ali spreminjanje (modulacijo) zvoka:

1. Oscilatorji, ki ustvarjajo valovne oblike z različnimi toni.
2. Mešalnik, ki meša izhode oscilatorjev skupaj (in doda šum in druge signale).
3. Filtri, ki odstranijo določene harmonike in s tem spremenijo značaj ali ton zvoka.
4. Ojačevalnik, ki ga krmili generator ovojnice, ki sčasoma spreminja glasnost zvoka, ko se zaigra nota.
5. LFO-ji in ovojnice, ki jih je mogoče uporabiti za modulacijo katerega koli od zgoraj navedenega.

Velik del užitka pri igranju sintetizatorja je v eksperimentiranju s tovarniško prednastavljenimi zvoki (popravki) in ustvarjanju novih.

Nič ne more nadomestiti praktičnih izkušenj. Poskusi s prilagajanjem Bass Station II Različni kontrolniki bodo sčasoma pripeljali do popolnejšega razumevanja, kako se različni deli sintetizatorja spreminjajo in pomagajo oblikovati nove zvoke.

Oboroženi z znanjem iz tega poglavja in razumevanjem, kaj se dejansko dogaja v sintetizatorju, ko se izvajajo nastavitve gumbov in stikal, bo postopek ustvarjanja novih in vznemirljivih zvokov postal enostaven.

Bass Station II podrobno

Oscilatorni odsek



Bass Station II Oscilatorni del je sestavljen iz dveh enakih primarnih oscilatorjev in "podoktavnega" oscilatorja, ki je vedno frekvenčno zaklenjen na oscilator 1. Primarna oscilatorja, Osc 1 in Osc 2, si delita en sam niz krmilnikov; oscilator, ki ga krmilimo, izbere ... **Oscilator** stikalo ¹⁸Ko so nastavitve na enem oscilatorju opravljene, lahko izberete drugega in z istimi kontrolami prilagodite njegov prispevek k celotnemu zvoku, ne da bi spremenili nastavitve prvega. Kontrole lahko nenehno prerazporejate med obema oscilatorjema, dokler ne dobite želenega zvoka.

Naslednji opisi torej veljajo enako za oba oscilatorja, odvisno od tega, kateri je trenutno izbran:

Valovna oblika

Stikalo valovne oblike ¹³ izbere eno od štirih osnovnih oblik valov - $\sim$ Sinus, $\wedge$ Trikotnik, $\nearrow$ (naraščajoče) žagast ali $\square$ Kvadrat/Impulz. LED diode nad stikalom potrjujejo trenutno izbrano valovno obliko.

Nagib oscilatorja

Trije kontrolniki **Razpon**, **Grobo** in **V redu** nastavite osnovno frekvenco oscilatorja (ali višino tona). **Razpon** Gumb izbira z uporabo tradicionalnih enot "orgel-stop", kjer 16' daje najnižjo frekvenco in 2' najvišjo. Vsaka podvojitev dolžine stop prepolovi frekvenco in tako transponira višino tona, ki se igra na istem mestu na klaviaturi, za eno oktavo nižje. Ko **Razpon** nastavljen na 8', bo klaviatura na koncertni višini tona s srednjim C v sredini. LED-lučke potrjujejo trenutno izbrano dolžino zapora.

The **Grobo** in **V redu** Vrtljivi gumbi prilagajajo višino tona v območju 1 oktave oziroma 1 poltona. OLED-zaslon prikazuje vrednost parametra za **Grobo** v poltonih (12 poltonov = 1 oktava) in **V redu** v centih (100 centov = 1 polton).

Modulacija

Frekvenco katerega koli oscilatorja je mogoče spreminjati z modulacijo z (ali obema) LFO 1 ali ovojnico Mod Env. Dva regulatorja višine tona, **Globina LFO 1** ^[17] in **Globina modnega okolja** ^[16] nadzorovati globino – ali intenzivnost – posameznih virov modulacije.

Upoštevajte, da se za modulacijo oscilatorja uporablja samo en LFO – LFO 1. Višino tona oscilatorja je mogoče spreminjati za do pet oktav, vendar je nadzor globine LFO 1 kalibriran tako, da zagotavlja natančnejšo ločljivost pri nižjih vrednostih parametrov (manj kot ± 12), saj so te na splošno bolj uporabne za glasbene namene.



NAMIG

Naslednje nastavitve parametrov ustvarjajo glasbeno uporabne nihanja višine tona: 6 = polton 12 = ton 22 = čista kvinta 32 = ena oktava 56 = dve oktavi 80 = tri oktave

Negativne vrednosti **Globina LFO 1** »Obrnite« moduliirajočo valovno obliko LFO; učinek tega bo bolj očit en pri nesinusoidnih valovnih oblikah LFO.

Z dodajanjem modulacije LFO lahko dosežete prijeten vibrato, če uporabljate sinusni ali trikotni val LFO in če hitrost LFO ni nastavljena niti previsoko niti prenizko. Žagast ali kvadratni val LFO bo ustvaril precej bolj dramatične in nenavadne učinke.

Z dodajanjem modulacije ovojnice lahko dosežemo nekaj zanimivih učinkov, saj se višina tona oscilatorja spreminja glede na trajanje igranja note. Nadzor je "centrirano izklopljen", LED zaslon pa med prilagajanjem prikazuje razpon od -63 do +63. Ko je vrednost parametra nastavljena na največ, se višina tona oscilatorja spreminja za osem oktav. Vrednost parametra 8 premakne višino tona oscilatorja za eno oktavo za najvišjo raven moduliirajske ovojnice (npr. če je vzdrževalni čas na najvišji ravni). Negativne vrednosti obrnejo smer spremembe višine tona; tj. višina tona se bo med napadalno fazo ovojnice znižala, če **Globina modnega okolja** ima negativno nastavitvev.

Širina impulza

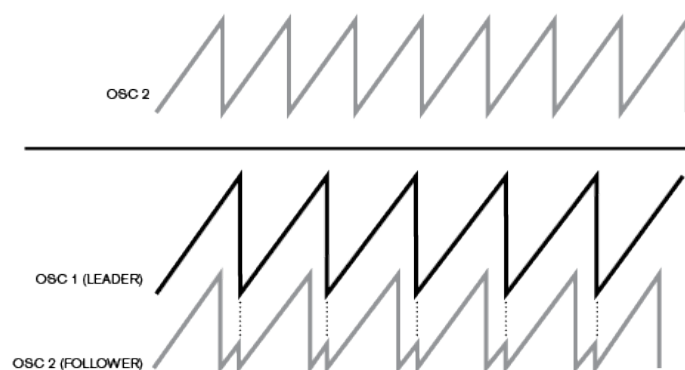
Ko je valovna oblika oscilatorja nastavljena na Kvadrat/Impulz, lahko zven "ostrega" zvoka kvadratnega vala spremenite s spreminjanjem širine impulza ali delovnega cikla valovne oblike.

Stikalo vira pulzno-širinske modulacije ^[18] omogoča ročno ali samodejno spreminjanje delovnega cikla. Ko je nastavljeno na **Ročno**, ta **Širina impulza** nadzor ^[19] je omogočen; območje parametra je od 5 do 95, kjer 50 ustreza kvadratnemu valu (delovni cikel 50 %). Ekstremne nastavitve v smeri urinega kazalca in v nasprotni smeri urinega kazalca proizvajajo zelo ozke pozitivne ali negativne impulze, pri čemer zvok postaja tanjši in bolj »piskav« z napredovanjem regulatorja.

Širino impulza lahko modulirate tudi z (ali obema) modulacijsko ovojnico ali LFO 2, s premikanjem stikala ^[18] v enega od svojih drugih položajev. Zvočni učinek modulacije LFO na širino impulza je zelo odvisen od uporabljene valovne oblike LFO in hitrosti, medtem ko lahko uporaba modulacije ovojnice ustvari nekaj dobrih tonskih učinkov, pri čemer se harmonična vsebina note spreminja skozi njeno trajanje.

Sinhronizacija oscilatorja

Sinhronizacija oscilatorja je tehnika uporabe enega oscilatorja (Osc 1 na Bass Station II) za dodajanje dodatnih harmonikov valovni obliki je ustvarilo še eno (Osc 2), tako da je valovna oblika iz Osc 1 "ponovno sprožila" valovno obliko Osc 2, preden je bil zaključen celoten cikel valovne oblike Osc 2. To ustvari zanimivo paleto zvočnih učinkov, katerih narava se spreminja s spreminjanjem frekvence Osc 1 in je odvisna tudi od razmerja frekvenc obeh oscilatorjev, saj so dodatni harmoniki lahko glasbeno povezani z osnovno frekvenco ali pa tudi ne. Spodnji diagrami ponazarjajo postopek.



Na splošno je priporočljivo zmanjšati glasnost Osc 1 v razdelku Mixer. ^[26] tako da ne slišite njegovega učinka. Sinhronizacijo Osc omogoča funkcija On-Key – **Oscilator: sinhronizacija Osc 1-2** (višji D). **Sinhronizacija 1-2** LED-luč ^[20] svetli, ko **Sinhronizacija oscilatorja 1-2** je izbrano.

Podoscilator

Poleg dveh primarnih oscilatorjev, Bass Station II ima sekundarni oscilator "podoktavne" frekvence, katerega izhod se lahko doda izhodu Osc 1 in Osc 2 za ustvarjanje odličnih nizkih tonov. Frekvenca podoscilatorja je vedno zaklenjena na frekvenco Osc 1, tako da je višina tona natančno eno ali dve oktavi pod njo, glede na nastavitvev **Oktava suboscilatorja** stikalo ^[21].

Valovna oblika podoscilatorja je izbirna neodvisno od Osc 1, pri čemer je **Val** stikalo ^[22]Možnosti so: $\sim$ sinusni val, $\square$ ozek pulzni val ali $\sqcap$ kvadratni val.

Obe stikali za sub oscilator imata pripadajoče nize LED diod za potrditev trenutne nastavitve. Izhod sub oscilatorja se dovaja v mešalni del, kjer ga je mogoče dodati zvoku sintetizatorja do zelene stopnje.

Parafonični način

The Bass Station II je v svojem bistvu monofonični sintetizator. Vendar pa vam omogočanje parafoničnega načina ponuja različne možnosti igranja. Parafonični način pomeni, da lahko oba oscilatorja uporabljate ločeno in ju sledite po ločenih tipkah.

V monosintetičnem načinu, ko sta oba oscilatorja nastavljena na najvišjo raven, skupaj sledita klaviaturi, ne glede na to, ali sta drug od drugega razglašena. Ko je omogočen parafonični način, lahko pri igranju dveh tipk na klaviaturi ločite oba oscilatorja in ju igrate posamično. V parafoničnem načinu si oba oscilatorja še vedno delita isti ojačevalnik in filter.

Če želite omogočiti parafonični način, držite funkcijski gumb in ga dvakrat tapnite

Sinhronizacija oscilatorja 1-2Prikaz se bo spremenil v: P-0. Z gumbi za vrednost popravka omogočite (P-1) ali onemogočite (P-0) parafonični način. Parafonični način je mogoče shraniti za vsak popravek posebej. Privzeto je parafonični način vedno izklopljen.

Napaka oscilatorja

Za še večji pokol je zdaj mogoče ob vsakem pritisku tipke uvesti naključno odpravljanje uglasitve oscilatorjev. Napaka sledi psevdonaključni funkciji, zato bi morala biti vsakič, ko pritisnete tipko, drugačna in dajati vtis starejšega analognega sintetizatorja.

Za vklop napake oscilatorja: držite funkcijsko tipko in pritisnite **Območje upogibanja višine tona** dvakrat. Zaslona se bo spremenil v: E-0. S tipkami za vrednost popravka spremenite to vrednost od 0 do 7. 0 pomeni, da ni napake, 7 pa predstavlja napako največ približno 1 poltona.

Napako oscilatorja je mogoče shraniti v patchu. Privzeto bo 0 (brez napake). V parafoničnem načinu bo napaka za vsak del drugačna.

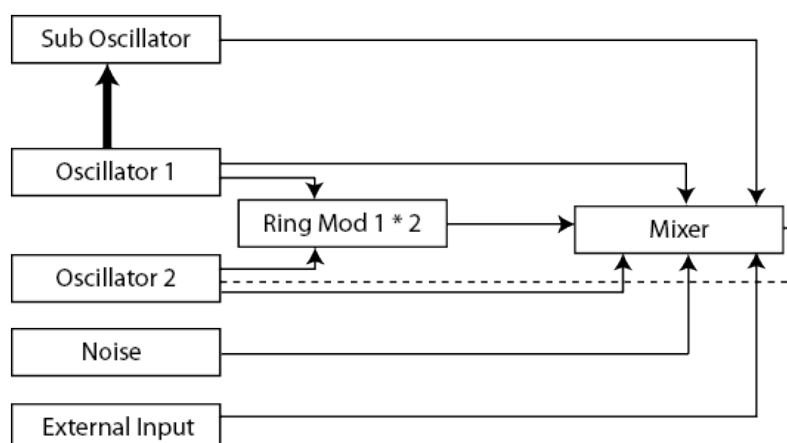
Razširjeno uglasjevanje podoscilatorja

Privzeto podoscilator sledi tonu oscilatorja 1. Podoscilator je zdaj mogoče odklopiti od oscilatorja 1 z uporabo kontrolnikov Coarse/Fine. To pomeni, da je mogoče vse 3 oscilatorje uglasiti na različne tone, da z enim samim pritiskom tipke ustvarite zanimive intervale in trizvočne akorde.

Za nastavitve uglasitve podoscilatorja pritisnite in držite **Funkcija** tipko med nastavljanjem oscilatorja **Grobo/Fino** kontrole uglasjevanja.

Ko je razglasitev podoscilatorja nastavljena na 0, se bo ujemala z razglasitvijo oscilatorja 1, kar je privzeta vrednost.

Mešalni del



Izhode različnih zvočnih virov je mogoče mešati v različnih razmerjih, da se ustvari celoten zvok sintetizatorja, pri čemer se uporablja v bistvu standardni mono mešalnik 6 v 1.

Dva oscilatorja in podoscilator imajo namenske, fiksne regulatorje nivoja, **Osc 1** ²⁶, **Osc 2** ²⁷ in **Podrejeni** ²⁸. Ostali trije viri – vir šuma, izhod obročnega modulatorja in zunanji vhod – si »delijo« enoten nivojski nadzor, čeprav se lahko uporabi katera koli kombinacija vseh treh. **Hrup/Zvonjenje/Zunanji** stikalo ³⁰ dodeli nadzor četrte ravni ²⁹ na enega od teh treh virov hkrati; ko nastavite raven v mešanici za enega od njih, lahko premaknete stikalo ³⁰ na drug položaj in dodajte ta vir v mešanico, ne da bi spremenili raven prvega.

Oddelek za filter



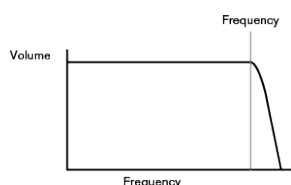
Vsota, ustvarjena v mešalniku iz različnih virov signalov, se dovaja v sekcijo filtra. Bass Station II Razdelek s filtri je preprost in tradicionalen ter ga je mogoče konfigurirati le z majhnim številom posameznih kontrolnikov.

Vrsta filtra

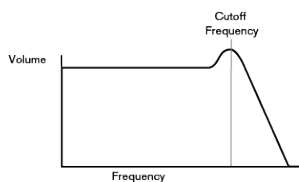
The **Vrsta** Stikalo izbere enega od dveh stilov filtra: **Klasična** in **Kislina**.

Kislina konfigurira odsek filtra kot nizkoprepustni filtri s fiksnim naklonom, 4-polnim (24 dB/okt). Nizkoprepustni filtri zavračajo višje frekvence, zato bo ta nastavev filtra primerna za številne vrste basovskih zvokov. Ta tip filtra temelji na preprostih diodno-lestvičnih zasnovah, ki so jih našli v različnih analognih sintetizatorjih, priljubljenih v osemdesetih letih prejšnjega stoletja, in ima poseben zvočni značaj. Ko **Kislina** je izbran kot **Vrsta**, ta **Naklon** in **Oblika** stikala ne delujejo.

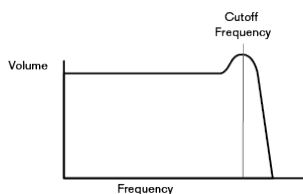
Kdaj **Vrsta** je nastavljeno na **Klasična**, filter je konfiguriran kot spremenljivka tipa, katere **Oblika** in **Naklon** lahko nastavite s stikali. Nizkoprepustni (**LP**), pasovno prepustni (**Krvni tlak**) ali visokopasovni (**HP**) karakteristiko je mogoče izbrati z **Oblika**; **Naklon** nastavi stopnjo zavrtnitve, ki se uporablja za frekvence zunaj pasu; **24 dB** položaj daje strmejši naklon kot **12 dB**; frekvenca zunaj pasu bo pri strmejši nastavitvi močnejše oslabljen.



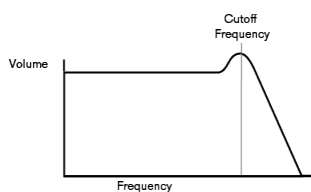
Nizkoprepustna jakost 24 dB (klasična/kisla)



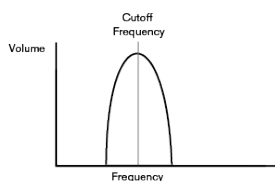
Nizkoprepustna gostota 12 dB



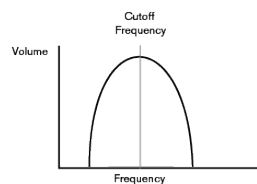
Nizkoprepustni pas 24dB (klasični/kislinski) z resonanco



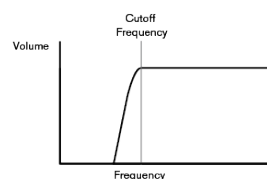
Nizkoprepustni 12dB z resonanco



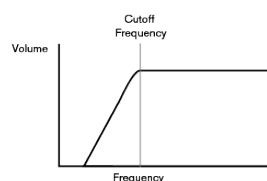
Pasovna prepustnost 24 dB



Pasovna prepustnost 12dB



Visokoprepustna 24dB



Visokoprepustni 12dB

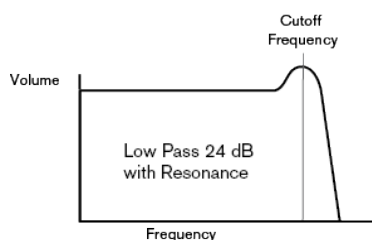
Pogostost

Veliki rotacijski **Pogostost** nadzor ^[33] nastavi mejno frekvenco **Kislina** vrsta filtra in **Klasična** vrsta filtra, ko **Oblika** je nastavljeno na **HP** ali **LPS** konfiguriranim klasičnim pasovno prepustnim filtrom, **Pogostost** nastavi osrednjo frekvenco prepustnega pasu.

Ročno spreminjanje frekvence filtra bo skoraj vsakemu zvoku vsililo karakteristiko "od trdega do mehkega".

Resonanca

The **Resonanca** krmiljenje doda ojačanje signalu v ozkem frekvenčnem pasu okoli frekvence, ki jo nastavi **Pogostost** nadzor. Lahko znatno poudari učinek pometajočega filtra. Povečanje resonančnega parametra je dobro za izboljšanje modulacije mejne frekvence in ustvarjanje ostrega zvoka. Povečanje **Resonanca** poudarja tudi delovanje **Pogostost** nadzor, kar mu daje izrazitejši učinek.



Modulacija filtra

Parameter frekvence filtra se lahko samodejno spreminja – ali modulira – z izhodom LFO 2 in/ali modulacijske ovojnice. Uporabiti je mogoče eno ali obe metodi modulacije, vsaka pa ima namensko regulacijo intenzivnosti. **Globina LFO 2** ^[37] za LFO 2 in **Globina modnega okolja** ^[35] za modulacijsko ovojnico. (Primerjajte z uporabo LFO 1 in Mod Env za modulacijo oscilatorjev.)

Upoštevajte, da se za modulacijo filtra uporablja samo en LFO – LFO 2. Frekvenco filtra je mogoče spreminjati za do osem oktav.



OPOMBA

Nekaj primerov razmerja med parametrom globine LFO 2 in frekvenco filtra je naslednjih:

- 1 = 76 centov
- 16 = ena oktava
- 32 = dve oktavi

Negativne vrednosti **Globina LFO 2** »Obrnite« modulirajočo valovno obliko LFO; učinek tega bo bolj očiten pri nesinusoidnih valovnih oblikah LFO.

Moduliranje frekvence filtra z LFO lahko povzroči nekaj nenavadnih učinkov tipa »wah-wah«. Nastavitev LFO 2 na zelo nizko hitrost lahko zvoku doda postopno strjevanje in nato mehčanje roba.

Ko ovojnica 2 sproži delovanje filtra, se delovanje filtra spreminja skozi trajanje note. S skrbnim prilagajanjem kontrolnikov ovojnice lahko ustvarimo nekaj zelo prijetnih zvokov, na primer, spektralno vsebino zvoka je mogoče precej razlikovati med fazo napada note v primerjavi z njenim "postopnim izstopanjem". **Globina modnega okolja** Omogoča vam nadzor nad »globino« in »smerjo« modulacije; višja kot je vrednost, večji je razpon frekvenc, v katerih se bo filter premikal. Ko je parameter nastavljen na najvišjo vrednost, se frekvenca filtra spreminja v razponu osmih oktav, ko je Envelope 2 Sustain nastavljen na najvišjo vrednost. Pozitivne in negativne vrednosti povzročijo, da se filter premika v nasprotnih smereh, vendar bo slišen rezultat tega dodatno odvisen od uporabljene vrste filtra.

Prekomerna vožnja

Filtrirni del vključuje namenski generator pogona (ali popačenja); **Prekomerna vožnja** nadzor ³⁴ prilagodi stopnjo popačenja, ki se uporabi za signal. Pogon se doda pred filtrom.

Nastavljivo sledenje filtrov

Sledenje filtra pomeni, da mejna vrednost frekvence filtra sledi klaviaturi. To vam omogoča nadzor nad tem, koliko se bo mejna vrednost filtra sledila, in omogoča bolj naravne zvoke, saj pri prehodu v višje registre temбри običajno postanejo svetlejši, podobno kot pri odprtju filtra, ki prepušča višje frekvence.

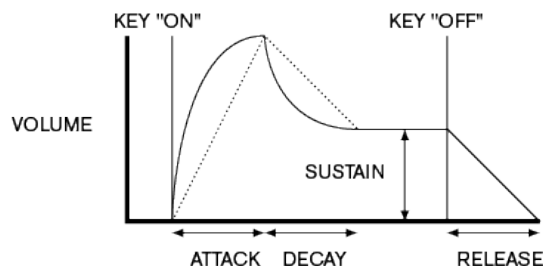
Sledenje filtra lahko zdaj prilagodite tako, da držite funkcijsko tipko in pritisnete **Frekvenca filtra** dvakrat pritisnete tipko. Prikaz se bo spremenil v: F-0 To pomeni, da je sledenje filtru popolnoma vklopljeno.

Z gumbi za vrednost popravka lahko spremenite to vrednost v območju od 0 do 7, kjer 0 pomeni popolno sledenje filtra, 7 pa brez sledenja filtra.

Nastavitev sledenja filtra je mogoče shraniti za vsak posamezen popravek posebej. Privzeto je vedno popolnoma vklopljena.

Oddelek za kuverte

Bass Station II Ob vsakem pritisku tipke ustvari dve ovojnici, ki ju je mogoče uporabiti za spreminjanje zvoka sintetizatorja na različne načine. Kontrole ovojnic temeljijo na znanem konceptu ADSR.



Ovojnico ADSR si najlažje predstavljamo z upoštevanjem amplitude (glasnosti) note skozi čas. Ovojnico, ki opisuje »življenjsko dobo« note, lahko razdelimo na štiri različne faze:

- **Napad** – čas, ki je potreben, da se nota poveča od ničle (npr. ob pritisku tipke) do najvišje ravni. Dolg čas napada povzroči učinek »postopnega prehajanja«.
- **Razpad** – čas, ki je potreben, da se raven zniža z najvišje vrednosti, dosežene na koncu napadalne faze, na novo raven, ki jo določa parameter Vzdrževanje.
- **Vzdrževanje** – to je vrednost amplitude in predstavlja glasnost note po začetnih fazah napada in upadanja – tj. medtem ko držite tipko pritisnjeno. Nastavitev nizke vrednosti vztrajanja lahko da zelo kratek, udarni učinek (pod pogojem, da sta časa napada in upadanja kratka).
- **Izdaja** – To je čas, ki je potreben, da se glasnost note po sprostitvi tipke vrne na nič. Visoka vrednost Sprostitve povzroči, da zvok ostane slišen (čeprav se glasnost zmanjša) po sprostitvi tipke.

Čeprav zgoraj navedeno obravnava ADSR glede na obseg, upoštevajte, da Bass Station II je opremljen z dvema ločenima generatorjema ovojnice, imenovanima **Ojačevalno okolje** in **Mod Env**.

Ojačevalno okolje - ovojnica amplitude - je ovojnica, ki nadzoruje amplitudo sintetizatorskega signala in je vedno usmerjena samo na VCA v izhodni stopnji (glejte Bass Station II blokovni diagram na strani 14).

Mod Env – modulacijska ovojnica – je usmerjena v različne druge dele Bass Station II, kjer ga je mogoče uporabiti za spreminjanje drugih parametrov sintetizatorja med trajanjem note. To so:

- Moduliranje višine tona Osc 1 in Osc 2 na stopnji, ki jo nastavi **Globina modnega okolja** nadzor ¹⁶
- Modulacija širine impulza izhodov Osc 1 in Osc 2, ko sta nastavljena na kvadratne/impulzne valovne oblike in stikalo za vir modulacije širine impulza ¹⁸ je nastavljeno na Mod Env
- Moduliranje frekvence filtra (ko je filter v klasičnem načinu) na stopnji, ki jo nastavi **Globina modnega okolja** nadzor ³⁷



Bass Station II ima namenski drsnik za vsak parameter ADSR. Drsniki bodo prilagodili ovojnico(-e), izbrano(-e) s stikalom Env Select ^[38]: amplitudna ovojnica, modulacijska ovojnica ali oboje skupaj.

- **Napad** - nastavi čas napada note. Ko je drsnik v najnižjem položaju, nota doseže najvišjo raven takoj po pritisku tipke; ko je drsnik v najvišjem položaju, nota potrebuje več kot 5 sekund, da doseže najvišjo raven. Na sredini je čas približno 250 ms.
- **Razpad** - nastavi čas, ki ga nota potrebuje, da se z začetne ravni zniža na raven, ki jo določa parameter Sustain. Ko je drsnik v srednjem položaju, je čas približno 150 ms.
- **Vzdrževanje** - nastavi glasnost note po fazi upadanja. Nizka vrednost vztrajanja bo poudarila začetek note; če je drsnik popolnoma spuščен, bo nota po preteku časa upadanja neslišna.
- **Izdaja** - Mnogi zvoki dobijo nekaj svojega značaja zaradi not, ki ostanejo slišne po sprostitvi tipke; ta učinek »visečega« ali »pojemanja«, pri katerem nota nežno in naravno zamre (kot pri mnogih pravih instrumentih), je lahko zelo učinkovit. Ko je drsnik nastavljen na srednji položaj, bo čas sprostitve približno 360 ms. Bass Station II ima najdaljši čas sprostitve več kot 10 sekund, vendar bodo krajši časi verjetno bolj uporabni! Razmerje med vrednostjo parametra in časom sprostitve ni linearno.

Nadaljnji nadzor nad tem, kako posamezne note zvenijo pri različnih slogih igranja, je mogoče doseči z različnimi nastavitvami **Sproženje** stikalo ^[40].

- **Samski** – izbrana ovojnica(e) se sproži(jo) za vsako noto, ki se igra posebej. Če pa se igra v slogu legato, se ovojnica(e) ne bo(jo) sprožila(e). Če **Čas drsenja** Če je krmilnik nastavljen na karkoli drugega kot popolnoma v nasprotni smeri urinega kazalca (izklopljeno), se portamento uporabi med notami ne glede na slog igranja. Glejte [Ponovno sprožitev ovojnice \[45\]](#).

- Večkratno – izbrana ovojnica (e) se vedno sproži za vsako zaigrano noto, ne glede na slog igranja. Če **Čas drsenja** nadzor ⁴⁶ je nastavljen na karkoli drugega kot popolnoma v nasprotni smeri urinega kazalca (izklopljeno), se med notami uporabi portamento, ne glede na to, ali so igrane v slogu legato ali ne.
- **Samodejno drsenje** – ta način deluje na enak način kot **Samski**, vendar se portamento uporablja le za tiste note, ki se igrajo v legato slogu.



NAMIG

Kaj je Legato?

Kot je že zgoraj navedeno, glasbeni izraz legato pomeni »gladko«. Slog klaviature legato je tisti, pri katerem se vsaj dve noti prekrivata. To pomeni, da med igranjem melodije ohranite prejšnjo (ali zgodnejšo) noto, medtem ko igrate drugo noto. Ko ta nota zazveni, nato spustite zgodnejšo noto.

Igranje v legato slogu je pomembno za nekatere zvočne možnosti. V primeru **Več V** načinu je pomembno upoštevati, da se bo ovojnica ponovno sprožila, če med notami ostane kakršna koli "vrzel".

Ponovno sprožitev ovojnice

Možno je konfigurirati ovojnico modulacije in/ali amplitude tako, da se ponovno sprožita, ko se faza upadanja konča.

To lahko vklopite in izklopite tako, da držite funkcijsko tipko in pritisnete **AmpEnv** (za zanko amplitudne ovojnice) ali **ModEnv** (za zanko modulacijske ovojnice) dvakrat pritisnete tipki. Zaslona se bo spremenil v: r-0. S tipkama za vrednost popravka preklaplajte med r-1 (ponovno sprožitev ovojnice) ali r-0 (ovojnica se ne sproži ponovno).

Nastavitve je mogoče shraniti v popravek. Privzeta vrednost je vedno, da se ne sproži ponovno.

Števec ponovnih sprožitev ovojnice

Kot razširitev zgoraj opisane funkcije ponovnega sprožanja ovojnice je mogoče ovojnico nastaviti tako, da se ponavljajo v nedogled ali do 16-krat.

Za učinkovito delovanje te funkcije mora biti vklopljeno ponovno proženje ovojnice. Za vklop ponovnega proženja ovojnice držite tipko Function in dvakrat pritisnite funkcijsko tipko Amp-Env ali Mod-Env (dokler se zaslon ne spremeni v r-0), nato pa z gumboma Patch </> izberite r-1.

Če želite nastaviti število zank ovojnice, držite tipko Function in trikrat pritisnite tipko Amp-Env ali Mod-Env (dokler se zaslon ne spremeni v c-0). Ko je nastavljena na c-0, se ovojnica ponavlja v nedogled, to je privzeta nastavev. Izberite med c-[1-16] (z gumboma Patch </>), da nastavite število zank od 1 do 16.

Ovojnice s fiksnim trajanjem

Časovno obdobje zadrževanja ovojnic ojačevalnika in modulacije je mogoče nastaviti na fiksni čas. To je še posebej uporabno pri uporabi Bass Station II za oblikovanje zvokov bobnov.

Ko je ovojnica aktivna, se bo po določenem času po stopnji vzdrževanja premaknila na stopnjo sprostitve, ne glede na to, ali je sprožilni ton sproščen ali ne.

Ko omogočite vzdrževanje s fiksnim trajanjem, se stopnja upadanja odstrani iz ovojnice. Drsnik upadanja bo zdaj določal trajanje stopnje vzdrževanja ovojnice.

Če želite ovojnice spremeniti v način s fiksnim trajanjem, držite **Funkcija** in pritisnite **Ojačevalno okolje** ali **Mod-Env** štirikrat pritisnite tipko (dokler se prikaz ne spremeni v d-0). Za omogočene ovojnice s fiksnim trajanjem nastavite prikaz na d-1.

Ko je omogočeno, ovojnice s fiksnim trajanjem preglasijo funkcijo ponovnega proženja ovojnice.

Portamento

Portamento omogoča, da note med igranjem zaporedno drsijo od ene do druge, namesto da bi takoj skakale z ene višine tona na drugo. Sintetizator si zapomni zadnjo zaigrano noto in drsenje se bo začelo od te note, tudi ko je tipka spuščena. Trajanje drsenja se nastavi z nadzorom časa drsenja.

Drsna divergenca

Privzeto se za vse oscilatorje uporablja enak čas drsenja (portamento). Vendar pa je mogoče uvesti tudi različne čase drsenja med prvim in drugim oscilatorjem.

Za vklop divergence drsenja držite pritisnjeno tipko Function in dvakrat pritisnite tipko Input Gain. Na zaslonu se bo prikazalo (g-0). Izberite g-[1-15] (z gumboma Patch </>). Izbrana vrednost določa, koliko počasneje drsi oscilator 2.

Ko je omogočena divergence pri drsenju, bo oscilator 2 vedno drsel počasneje kot oscilator 1.

Oddelek z učinki

Na voljo sta dve dodatni orodji za zvočne učinke Bass Station II: Modifikacija filtra popačenja in oscilatorja.



- **Popačenje** - to doda nadzorovano količino popačenja pred VCA. To pomeni, da se karakteristika popačenja ne bo spreminjala s spreminjanjem amplitude signala skozi čas zaradi amplitudne ovojnice.
- **Mod filtra Osc** – To omogoča, da oscilator 2 modulira frekvenco filtra neposredno. Intenzivnost nastalega učinka je odvisna od nastavitve krmiljenja, pa tudi od skoraj vseh parametrov oscilatorja 2, npr. obsega, višine tona, valovne oblike, širine impulza in morebitne uporabljene modulacije.



NAMIG

Poskusite dodati Osc Filter Mod, medtem ko s kolescem za nastavitve višine tona pomikate po Osc 2.

Oddelek LFO

Bass Station II ima dva ločena nizkofrekvenčna oscilatorja (LFO), označena kot LFO 1 in LFO 2. Po funkcijah sta si enaka, vendar sta njuna izhoda usmerjena v različne dele sintetizatorja in se zato uporabljata različno, kot je opisano spodaj:

LFO 1

- lahko modulira višino tona Osc 1 in/ali Osc 2; količina modulacije se prilagodi v razdelku oscilatorja z **Globina LFO 1** nadzor ^[17].
- lahko modulira višino tona tako Osc 1 kot Osc 2 prek kolesa Mod ^[2], če je omogočeno s funkcijo On-Key **Mod Wh: LFO 1 do Osc Pitch** (nižji C#).
- lahko modulira višino tona tako Osc 1 kot Osc 2 z naknadnim dotikom na tipkovnici, če je to omogočeno s funkcijo On-Key **Aftertouch: LFO 1 do Osc Pitch** (spodnji F).

LFO 2

- lahko modulira širino impulza Osc 1 in/ali Osc 2, ko **Valovna oblika** je nastavljeno na Kvadrat/Impulz, stikalo vira pulzno-širinske modulacije [18] pa je nastavljeno na **LFO 2**.
- lahko modulira frekvenco filtra; količina modulacije se prilagodi v razdelku Filter z **Globina LFO 2** nadzor.
- lahko modulira frekvenco filtra prek kolesa Mod, če je to omogočeno s funkcijo On-Key **Mod Wh: LFO 2 za filtriranje frekvence** (spodnji D).

Valovne oblike LFO

Valovna oblika se preklopi ^[24] Izberite eno od štirih oblik valov - trikotnik, (padajoči) žagasti zob, kvadrat ali vzorec in zadrževanje. LED-lučke poleg stikala potrjujejo trenutno izbrano obliko valov.

Hitrost LFO-ja

Hitrost (ali frekvenca) vsakega LFO-ja se nastavi z vrtljivimi gumbi ^[25] ko LFO **Zamuda/Hitrost** stikalo ^[23] je nastavljeno na Hitrost. Frekvenčno območje je od nič do približno 190 Hz.



Zakasnitev LFO-ja

Vibrato je pogosto učinkovitejši, ko se zgledi, namesto da bi bil le "vklopljen"; **Zamuda** Parameter nastavi, kako dolgo traja, da se izhod LFO stopnjuje, ko je zaigrana nota. Enojni (en na LFO) vrtljivi regulator ^[25] se uporablja za prilagoditev tega časa, ko **Zakasnitev/hitrost LFO** stikalo ^[23] je v **Zamuda** položaj.

Hitrost/sinhronizacija LFO

Te funkcije na tipkovnici (na voljo za vsak LFO posebej) se nanašajo na **Zamuda/Hitrost** stikalo ^[23] v **LFO** odsek Bass Station II. Kdaj **Zamuda/Hitrost** je nastavljeno na **Hitrost**, njegovo funkcijo je mogoče razširiti z uporabo funkcije Speed/Sync na tipki. Nastavitev funkcije na tipki **Hitrost/sinhronizacija LFO 1** (prek spodnje tipke A) na SPd (Hitrost) omogoča nadzor hitrosti LFO 1 z vrtljivim regulatorjem ^[25]. Z nastavitvijo na Snc (Sync) se funkcija tega krmilnika ponovno dodeli in omogoči sinhronizacija hitrosti LFO 1 z notranjo ali zunanjo MIDI uro na podlagi vrednosti sinhronizacije, ki jo izbere krmilnik. ^[25] Sinhronizacijske vrednosti so prikazane na LED-zaslonu. Glejte tabelo sinhronizacijskih vrednosti na [Tabela vrednosti sinhronizacije \[68\]](#).

Enaka možnost se uporablja za LFO 2 s funkcijo On-Key. **Hitrost/sinhronizacija LFO 2**, ki ga izberemo s spodnjo tipko A#.

Sinhronizacija tipk LFO

Vsak LFO deluje neprekinjeno, 'v ozadju'. Če **Sinhronizacija tipk** je **Izklopljeno**, ni mogoče napovedati, kje bo valovna oblika, ko pritisnete tipko. Zaporedni pritiski tipke bodo dali različne rezultate. Nastavitev **Sinhronizacija tipk** do **Vklopljeno** ponovno zažene LFO na začetku valovne oblike vsakič, ko pritisnete tipko.

Sinhronizacijo tipk je mogoče vklopiti ali izklopiti za vsak LFO neodvisno s funkcijami na tipkovnici: **LFO: Sinhronizacija tipk LFO 1** (nižji G) in **LFO: Sinhronizacija tipk LFO 2** (nižji G#).

LFO poražen

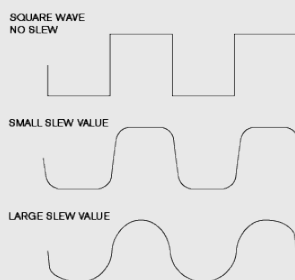
Funkcija Slew (pomik) vpliva na spreminjanje oblike valovne oblike LFO. Ostri robovi postanejo manj ostri, ko se Slew poveča. Učinek tega lahko slišimo tako, da za valovno obliko LFO izberete Square (kvadratno) in nastavite hitrost dokaj nizko, tako da se ob pritisku tipke izmenično predvajata le dva tona. Povečanje vrednosti Slew bo povzročilo, da bo prehod med tonoma postal "drseč" in ne ostra sprememba. To je posledica pomika navpičnih robov kvadratne valovne oblike LFO.

Slew se nadzoruje s funkcijami na tipkovnici: **LFO: Ubil LFO 1** (spodnji B) in **LFO: Ubil LFO 2** (srednji C). Pritisnite **Funkcija/Izhod** gumb ^[5] in izbrano tipko Slew LFO; nato prilagodite vrednost parametra z uporabo **Vrednost** gumbi ^[8]. Pritisnite **Funkcija/Izhod** ponovno za izhod iz LFO Slew.



OPOMBA

Pobil vpliva na vse valovne oblike LFO, vendar se zvočni učinek razlikuje glede na hitrost in vrsto valovne oblike. Kot **Pobil** Če se poveča, se čas, potreben za dosego največje amplitude, poveča in lahko na koncu privede do tega, da ta sploh ni dosežena, čeprav se nastavitev, pri kateri je ta točka dosežena, razlikuje glede na valovno obliko.



Oddelek za arpeggiator

Bass Station II ima vsestransko funkcijo arpeggiatorja, ki omogoča igranje in manipulacijo arpeggijev različne kompleksnosti in ritma v realnem času. Ko je arpeggiator omogočen in pritisnete eno samo tipko, se njena nota ponovno sproži. Če igrate akord, arpeggiator prepozna njegove note in jih predvaja posamično v zaporedju (to se imenuje vzorec arpeggia ali »arp zaporedje«); če torej igrate trizvok C-dur, bodo izbrane note C, E in G.



Arpeggiator se omogoči s pritiskom na **Vklopljeno** gumb ^[41]; pripadajoča LED lučka bo potrdila njegovo stanje.

Tempo arp zaporedja nastavi **Tempo** nadzor ^[43]; s tem lahko pospešite ali upočasnite predvajanje zaporedja. Razpon je od 40 do 240 BPM, vrednost BPM pa je prikazana na LED-zaslonu. Če Bass Station II sinhronizira z zunanjo MIDI uro, bo samodejno zaznala vhodno uro in onemogočila nadzor tempa. Tempo arp zaporedja bo zdaj določala zunanja MIDI ura. Če si želite ogledati vrednost BPM dohodne ure, nekoliko prilagodite nadzor tempa; to bo spremenilo LED-zaslon, da bo prikazoval hitrost zunanje ure.



NAMIG

Če odstranite zunanji vir MIDI ure, bo arpeggiator še naprej "vztrajal" pri zadnjem znanem tempu. Če pa zdaj prilagodite **Tempo** nadzor, bo notranja ura prevzela in razveljavila hitrost vztrajnika. Tempo arp zdaj ureja notranja ura in ga je mogoče nastaviti s krmilnikom tempa.

The **Zapah** gumb ^[42] ponavljajoče se predvaja trenutno izbrano zaporedje arp brez držanja tipk. **Zapah** lahko pritisnete tudi, preden je arpeggiator omogočen. Ko je arpeggiator omogočen, Bass Station II bo takoj predvajal zaporedje arp, ki ga določa zadnji niz zaigranih not, in to bo počel v nedogled.

Vzorec arp izberemo s tremi kontrolniki ^[44], ^[45] & ^[46]: **Ritem**, Arp način in **Arp oktave**.

- **Ritem** – arpeggiator ima 32 vnaprej določenih arp zaporedij; uporabite **Ritem** krmilnik za izbiro enega. Zaporedja so oštevilčena od 1 do 32; zaslon potrdi številko izbranega. Zaporedja se z naraščajočimi številkami povečujejo po ritmični kompleksnosti; Ritem 1 je le niz zaporednih četrtnink, ritmi z višjimi številkami pa uvajajo bolj kompleksne vzorce in krajše note (šestnajstinke).
- Arp način – nastavev tega 8-pozicijskega stikala približno določa vrstni red, v katerem se bodo predvajale note, ki sestavljajo zaporedje:

Tabela 1.

POLOŽAJ STIKALA	OPIS	KOMENTARJI
Gor	Naraščajoče	Zaporedje se začne z najnižjo zaigrano noto
Navpično	Padajoče	Zaporedje se začne z najvišjo zaigrano noto
UpDn	Vzpon/spust	Zaporedja se izmenjujejo
UpDn2		Kot UpDn, vendar se najnižja in najvišja nota igrata dvakrat
Igrano	Vrstni red ključev	Zaporedje sestavljajo note v vrstnem redu, kot so zaigrane
Naključno	Naključno	Note, ki jih držite, se igrajo v neprekinjeno spreminjajočem se naključnem zaporedju
Zapis		Glejte razdelek Sekvencer (Sekvencer [53])
Predvajaj		

**NAMIG**

Nekaj časa bi morali porabiti za eksperimentiranje z različnimi kombinacijami ritma in arp načina. Nekateri vzorci delujejo bolje v določenih načinih.

- **Arp oktave** – omogoča dodajanje višjih oktav arp zaporedju. Ko je nastavljeno na 2, se zaporedje predvaja kot običajno, nato pa se takoj ponovno predvaja za oktavo višje. Višje vrednosti podaljšajo ta postopek z dodajanjem dodatnih višjih oktav. Nastavitve, ki niso 1, imajo učinek podvojitve, potrojitve itd. dolžine zaporedja. Dodatne dodane note podvojijo celotno izvirno zaporedje, vendar so premaknjene za oktavo. Tako se zaporedje štirih not, igrano z **Arp oktave** nastavljeno na 1 bo sestavljeno iz osmih not, ko **Arp oktave** je nastavljeno na 2.

Arp swing

Ta parameter arp se nastavi s funkcijo na tipkovnici, **Arp: Swing** (zgornji F#). Držite tipko pritisnjeno in nastavite vrednost parametra z **Popravek/vrednost** gumbi  Če je Swing nastavljen na nekaj drugega kot privzeta vrednost 50, je mogoče doseči nekaj dodatnih zanimivih ritmičnih učinkov. Višje vrednosti podaljšajo interval med lihimi in sodimi notami, medtem ko se intervali med sodimi in lihimi notami ustrezno skrajšajo. Nižje vrednosti imajo nasproten učinek. S tem učinkom je lažje eksperimentirati kot opisati!

Sekvencer

Bass Station II Vključuje 32-notni koračni sekvencer, katerega kontrole so vključene v razdelek Arpeggiator. Kontrole sekvencerja so na nadzorni plošči označene s črnim besedilom na belem ozadju in so: **Zapis**, **Predvajaj**, **ZAPOREDJE**, **Legato**, **Počitek** in **SEQ Ponovni sprožilec**.

(Upoštevajte, da **ZAPOREDJE**, **Legato** in **Počitek** so "druge funkcije" **Arp oktave** nadzor ^[46] in arp **Vklopljeno** ^[41] in **Zapah** ^[42] gumbov.)

Zapis

Posneti je mogoče do štiri ločena zaporedja, od katerih vsako vsebuje do 32 not (ali kombinacijo not in pavz). Ta zaporedja so shranjena v Bass Station II in se ohranijo, ko je sintetizator izklopljen. Poleg tega se trenutno izbrano zaporedje shrani tudi kot del popravka.

Za snemanje zaporedja najprej izberite, katero od štirih pomnilniških lokacij (1 do 4) želite uporabiti z **ZAPOREDJE** nadzor ^[46]. Nastavite nadzor načina Arp ^[45] do **Zapis** LED-zaslon bo potrdil način z rec. Zaigrajte prvo noto (ali vstavite pavzo – glejte spodaj) in LED-zaslon bo prikazal '1'; nato se bo z vsako naslednjo zaigrano noto/pavzo povečevala, do največ 32 not.

Sekvencer ne snema dolžine odigranih not ali pavz. Med predvajanjem ritem zaporedja določa arp Rhythm Control. ^[44];

če je posneto celotno zaporedje 32 not/pavz, se nobena naslednja zaigrana nota ne bo shranila;

Zaporedja so lahko po želji krajša od 32 not/pavz in snemanje lahko kadar koli ustavite.

Pavzo (obdobje tišine, ki traja enako kot nota) lahko posnamete v zaporedje na enak način kot snemanje note s pritiskom na **Počitek** gumb ^[41].

Če je treba dve ali več not zaigrati legato (ne glede na vzorec, ki ga izbere **Ritem** (zaslonski upravljalnik), zaigrajte prvo noto in nato pritisnite **Legato** gumb ^[41]. Na zaslonu se za številko koraka prikaže pomišljaj '-', ki označuje, da je bil na to noto uporabljen legato. Ta in naslednja nota bosta zdaj odigrani v slogu legato. Podobno lahko note vežemo (podaljšamo trajanje) na podoben način tako, da isto noto igramo na obeh straneh legato pomišljaja '-'. (Upoštevajte, da pavz na ta način ni mogoče vezati.)

Z večkratnim pritiskom na gumb Legato vklopite ali izklopite funkcijo legato/tie. S tem prekličete kateri koli legato/tie, ki je bil uporabljen za korak sekvencerja. Ko je preklicana, pomišljaj izgine.

Predvajaj

Ko je želeno zaporedje posneto, nastavite gumb Arp Mode na **IGRAJ**.

Posnete sekvence je mogoče predvajati na več načinov. Če zaigrate prvo noto posnete sekvence, bo sekvencer predvajal celotno sekvenco v originalni tonaliteti. Če je bila na primer prva nota posnete sekvence srednji C, potem morate za predvajanje te sekvence v originalni tonaliteti zaigrati srednji C. Če zaigrate drugo tonaliteto, se bo sekvenca transponirala, pri čemer bo zaigrana tonaliteta prva nota sekvence. Če se na primer igra nižji B, se bo sekvenca (ki je bila posneta od srednjega C) transponirala za en polton navzdol.

Ritem zaporedja lahko spremenite z uporabo **Ritem nadzor** ⁴⁵ na podoben način kot se uporablja pri arpeggiatorju.

Ponovni sprožilec zaporedja

Ta parameter zaporedja se nastavi s funkcijo na tipkovnici, **Arp: Ponovni sprožilec SEQ** (zgornji G).

Razpoložljivi ritmi – kot je opisano v razdelku o arpeggiatorju – segajo od dveh taktov z eno četrtniko do dveh taktov s kompleksnim vzorcem šestnajstink. Število not v ritmičnem vzorcu se torej giblje od 8 (dva takta po štiri četrtnike) do 32 (dva takta po 16 šestnajstink/pavz). Vendar pa lahko posneto zaporedje vsebuje poljubno število not (do največ 32), zato se dolžina zaporedja morda ne ujema z dolžino izbranega ritmičnega vzorca. To je morda v redu, vendar je v nekaterih primerih morda bolje skrajšati zaporedje, da se ujema z dolžino izbranega ritma, tj. da se ponavljajoče zaporedje ujema z ritmom.

Ko je nastavljeno na **Vklopljeno**, SEQ Retrig ponovno sproži zaporedje vsaka dva takta, ne glede na to, ali je bilo predvajanje celotnega zaporedja končano. Z **SEQ Ponovni sprožilec** nastavljeno na **Izklopljeno**, bo zaporedje predvajano v celoti, tudi če se 'ovije' okoli ritmičnega vzorca.

Način AFX

Način AFX, razvit v sodelovanju z Richardom D. Jamesom (Aphex Twin), omogoča dodelitev več različic parametrov popravkov (prekrivanj) posameznim tipkam. To vam omogoča, da imate na vsaki tipki drugačen popravek, kar prinaša obsežne možnosti. Bass Station II.

Začnete lahko s svojim najljubšim patchom in uvajate subtilne spremembe, ko napredujete po klaviaturi, ustvarjate zvoke bobnov in jih dodeljujete določenim tipkam, uporabljate arpeggiator za strukturiranje prekrivnih slojev ali celo ustvarjate celotne skladbe v celoti iz ... Bass Station II.

Prekrivne plasti

Prekrivna plast vsebuje seznam vrednosti parametrov, ki so naložene na vrh popravka. Takoj ko pritisnete tipko s prekrivno plastjo, se priključijo vrednosti parametrov, shranjene v prekrivni plasti.

Prekrivne plasti so razporejene v skupine po 25. Vsaka skupina s 25 prekrivnimi plastmi je nameščena čez 25 not prvih dveh oktav klaviature BSII (ko je oktava nastavljena na 0, od C2 do C4).

Na voljo je osem bank prekrivnih slojev, od katerih je mogoče katerega koli naložiti čez kateri koli popravek. Privzeto v nobenem popravku ni izbranih nobenih prekrivnih slojev.

Če želite izbrati banko prekrivnih slojev, držite **Funkcija/Izhod** in pritisnite **Arp-Swing** dvakrat pritisnite tipko. Z gumboma Patch < in > izberite med o-0 (brez prekrivanja) in o-[1-8] (banki prekrivanja 1-8).

Če želite spremeniti prekrivni element, pritisnite in držite zeleno tipko ter spremenite nekaj kontrol. Spremembe se bodo uporabile ob pritisku tipke, vse ostale tipke pa bodo ostale nespremenjene.

Banke prekrivnih slojev so neodvisne od popravkov, kar omogoča priklic katerega koli banke prekrivnih slojev na katerem koli popravku. Na primer, lahko spremenite prekrivne sloje v banki 1, ko uporabljate popravek 1, nato pa prekrivne sloje v banki 1 prikličete čez kateri koli drug popravek. Spremembe v banki 1 bodo nato uporabljene za izbrani popravek in ustvarile nove različice popravka.

Privzeto banke 1–4 vsebujejo prednastavljene prekrivne sloje, banke 5–8 pa so prazne. Ko dodelite prazen bank prekrivnih slojev popravku, boste ob prvem pritisku tipke slišali popravek »pod« prekrivnim slojem.

Shranjevanje prekrivnih slojev

Vsako banko prekrivnih slojev je treba shraniti posebej. To storite tako, da odprete meni za izbiro prekrivnih slojev (s pritiskom na **Funkcija/Izhod** + **Arp-Swing** dvakrat) in pritisnite **Shrani**.

Vse neshranjene spremembe bodo izbrisane pri menjavi banke prekrivanja. Spreminjanje popravkov lahko povzroči spremembo v drugi banki prekrivanja.

Izbrani bank prekrivnih slojev se shrani v popravek sintetizatorja. Posamezne prekrivne sloje je mogoče shraniti le kot del banke. Za izvoz posameznih prekrivnih slojev glejte razdelek o podpori za SysEx.

Brisanje prekrivnih slojev

Banke prekrivanja lahko izbrišete s programsko opremo Novation Components na strani AFX Mode. Privzete banke prekrivanja lahko na tej strani tudi obnovite. Posamezne prekrivne sloje lahko posamično izbrišete prek SysEx (glejte »Podpora za SysEx« spodaj).

Kopiranje prekrivnih slojev

Na strojni opremi je mogoče kopirati in prilepiti prekrivne sloje z ene note na drugo.

Pritisnite in držite **Funkcija/Izhod + Transponiraj** (v tem vrstnem redu) za vstop v način kopiranja in lepljenja, je to na voljo le, če je izbrana skupina prekrivnih slojev. Medtem ko držite **Funkcija/Izhod + Transponiraj**, pritisnite in držite tipko za kopiranje prekrivanja (na zaslonu se prikaže »CPY«, ko je prekrivno okno kopirano.

Ko še vedno držite kopirano tipko, lahko prekrivno plast prilepite na katero koli tipko s pritiskom na zeleno tipko (na zaslonu se bo prikazal napis »PST«). Prekrivno plast lahko prilepite na poljubno število tipk.

Zaščita prekrivnih slojev

Prekrivala je mogoče zaščititi pred pisanjem, da lahko spreminjate delovanje sintetizatorja, ne da bi pri tem pomotoma spreminjali prekrivne sloje. Če želite omogočiti zaščito pred pisanjem **Funkcija/Izhod** in pritisnite **Seq-Retrig** dvakrat pritisnite tipko, nato pa spremenite r-0 (samo branje onemogočeno) na 1 (samo branje omogočeno).

Ta zaščita pred pisanjem velja samo za prekrivne sloje.

Parametri prekrivanja

Za celoten seznam parametrov, shranjenih v prekrivnih slojih, glejte tabelo na koncu tega dokumenta.

Parametri prekrivanja so samo tiste vrednosti, ki veljajo za vsako noto posebej. Nastavitve arpeggiatorja in globalne (glasovne) nastavitve niso vključene. Vključena je večina površinskih kontrolnikov in parametrov na tipki.

Funkcije na tipki

Da bi zmanjšali število kontrol, Bass Station II uporablja funkcije na tipki za prilagajanje parametrov zvoka, ki niso povezani z izvedbo.

Vsaka nota na klaviaturi ima določeno funkcijo na tipki, ki je označena na plošči nad vsako tipko. Za uporabo funkcije na tipki pritisnite in držite **Funkcija/Izhod** gumb ^[5] in pritisnite tipko, ki ustreza zeleni funkciji. LED-zaslon bo utripal in prikazal trenutno vrednost ali nastavev funkcije. Spustite tipko in **Funkcija/Izhod** gumb in uporabite **Popravek/vrednost** gumbi ^[8] za spremembo vrednosti ali stanja. Upoštevajte, da so nekatere funkcije tipa "stikalo" – tj. Vkllop/Izklop, druge pa so "analogne" in imajo tipično območje vrednosti parametra od -63 do +63. Ko je zelena vrednost ali stanje nastavljeno, pritisnite **Funkcija/Izhod** ponovno pritisnite, da izklopite način delovanja s tipko vklopljeno; če ne izvedete nobenih nadaljnjih prilagoditev, se bo način delovanja po 10 sekundah izklopil.

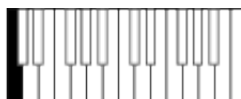


NAMIG

Ko je funkcija On-key izbrana (LED zaslon utripa), klaviatura nadaljuje z normalnim delovanjem. To omogoča, da se morebitne spremembe zvoka, ki nastanejo zaradi spremembe funkcije On-key, po potrebi poslušajo v živo.

Številne funkcije na tipki so opisane drugje v priročniku, vključno s funkcijami večkratnega pritiska za razširjene funkcije. Spodnji seznam vsebuje povzetek parametrov, natisnjenih na sprednji plošči vašega Bass Station II.

Mod Wh: Frekvenca filtra (spodaj C)



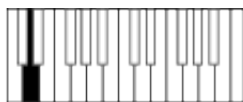
Razpon: od -63 do +63

Poleg ročnega spreminjanja mejne frekvence filtra (z **Pogostost** nadzor ³³), z modulacijsko ovojnico in z LFO 2 lahko za spreminjanje uporabite tudi kolo Mod. To je odlična funkcija pri nastopih v živo. Vrednost parametra učinkovito določa obseg nadzora, ki je na voljo s kolesom. Pozitivne vrednosti parametra povečajo mejno frekvenco filtra, ko se kolo Mod odmakne od vas; negativne vrednosti imajo nasproten učinek.

Mod Wh: LFO 1 do OSC višina tona (nižji C#)



Razpon: od -63 do +63



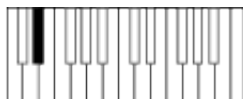
The **LFO 1 do višine tona OSC** Parameter nadzoruje stopnjo, do katere LFO 1 spreminja višino tona oscilatorja (Osc 1 in Osc 2) pri uporabi kolesa Mod. ^[2]Ta funkcija se seštevava z vsemi drugimi kontrolami višine tona oscilatorja, zato bo njen specifični učinek odvisen tudi od drugih nastavitev kontrole višine tona oscilatorja. Pozitivne vrednosti povečajo modulacijo, kar povzroči največjo spremembo višine tona za 96 poltonov oziroma 8 oktav. Negativne vrednosti zmanjšajo modulacijo višine tona oscilatorja za podoben največji znesek.

Mod Wh: LFO 2 za filtriranje frekvence (spodnji D)

Razpon: od -63 do +63

The **LFO 2 za frekvenco filtra** Parameter nadzoruje stopnjo, do katere LFO 2 spreminja frekvenco filtra pri uporabi kolesa Mod ^[2]Ta funkcija se seštevava z vsemi drugimi kontrolami frekvence filtra, zato bo njen specifični učinek odvisen tudi od drugih nastavitev kontrole frekvence filtra. Pozitivne vrednosti povečajo modulacijo frekvence filtra, negativne vrednosti pa jo zmanjšajo.

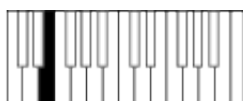
Mod Wh: Osc 2 Pitch (nižji D#)



Razpon: od -63 do +63

The **Parameter višine tona Osc 2** nadzoruje stopnjo, do katere se spremeni višina tona Osc 2 pri uporabi kolesa Mod ^[2]To je uporabno za večji pomet Osc 2, kot je mogoče z uporabo kolesa za nastavitve višine tona. Pozitivne vrednosti povečajo modulacijo, kar povzroči največjo spremembo višine tona za 96 poltonov oziroma 8 oktav. Negativne vrednosti zmanjšajo modulacijo višine tona oscilatorja za podoben največji znesek.

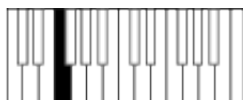
Aftertouch: Frekvenca filtra (spodnji E)



Razpon: od -63 do +63

The **Parameter frekvence filtra** nadzoruje stopnjo, do katere se frekvenca filtra spremeni z naknadnim dotikom (tj. sprememba frekvence filtra je sorazmerna s količino pritiska na tipko, ko jo pritisnete). Pozitivne vrednosti povečajo modulacijo frekvence filtra, negativne vrednosti pa jo zmanjšajo.

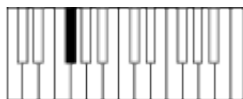
Aftertouch: LFO 1 do OSC višina tona (spodnji F)



Razpon: od -63 do +63

The **LFO 1 do višine tona OSC** Parameter nadzoruje stopnjo, do katere LFO 1 spreminja višino tona oscilatorja (za Osc 1 in Osc 2) pri uporabi naknadnega dotika. Ta funkcija se seštevava z drugimi kontrolami višine tona oscilatorja, zato bo njen specifični učinek odvisen tudi od drugih nastavitev kontrole višine tona oscilatorja. Pozitivne vrednosti povečajo modulacijo, kar povzroči največjo spremembo višine tona za 95 poltonov oziroma 8 oktav. Negativne vrednosti zmanjšajo modulacijo višine tona oscilatorja za podoben največji znesek.

Aftertouch: LFO 2 hitrosti (nižji F#)



Razpon: od -63 do +63

The **Parameter hitrosti LFO 2** Nadzoruje stopnjo, do katere naknadni dotik vpliva na hitrost LFO 2. Pozitivne vrednosti povečajo hitrost sorazmerno s količino pritiska na tipko. Negativne vrednosti zmanjšajo hitrost LFO 2.

LFO: Sinhronizacija tipk LFO 1 (nižji G)



Območje: Vključeno ali Izključeno

Nastavitev **Sinhronizacija tipk LFO 1** Če je nastavljeno na Vključeno, se LFO 1 ponovno zažene na začetku valovne oblike vsakič, ko pritisnete tipko. Če je nastavljeno na Izključeno, ni mogoče predvideti, kje bo valovna oblika, ko pritisnete tipko.

LFO: Sinhronizacija tipk LFO 2 (nižji G#)



Območje: Vključeno ali Izključeno

Nastavitev **Sinhronizacija tipk LFO 2** Če je nastavljeno na Vključ, se LFO 2 ponovno zažene na začetku valovne oblike vsakič, ko pritisnete tipko. Če je nastavljeno na Izključ, ni mogoče predvideti, kje bo valovna oblika, ko pritisnete tipko.

LFO: Hitrostni/sinhronizacijski LFO 1 (spodnji A)



Območje: SPd ali Snc

Ta funkcija na tipki se nanaša na **Zamuda/Hitrost** stikalo ^[23] v **LFO** odsek. Kdaj **Zamuda/Hitrost** nastavljen na Hitrost, je mogoče njegovo funkcijo razširiti z uporabo **Hitrost/sinhronizacija** Funkcija na tipkovnici. Nastavitev **Hitrost/sinhronizacija LFO 1** do **Hitrost** omogoča nadzor hitrosti LFO 1 z vrtljivim regulatorjem ^[25] Nastavitev na **Sinhronizacija** ponovno dodeli funkcijo temu krmilniku in omogoča sinhronizacijo hitrosti LFO 1 z notranjo ali zunanjo MIDI uro, na podlagi vrednosti sinhronizacije, ki jo izbere krmilnik ^[25] Sinhronizacijske vrednosti so prikazane na LED-zaslonu. Glejte tabelo sinhronizacijskih vrednosti na [Tabela vrednosti sinhronizacije \[68\]](#).

LFO: Hitrostni/sinhronizacijski LFO 2 (nižji A#)



Območje: SPd ali Snc

Ta funkcija na tipki deluje podobno kot **LFO: Hitrostni/sinhronizacijski LFO 1** zgoraj.

LFO: Upočasnjeni LFO 1 (spodnji B)



Razpon: od 0 do 127

Slew vpliva na spreminjanje oblike valovne oblike LFO 1. Ostri robovi postanejo manj ostri, ko se vrednost Slew poveča.

LFO: Ubit LFO 2 (srednji C)



Razpon: od 0 do 127

Ta funkcija na tipki deluje podobno kot **Ubit LFO 1** zgoraj, vendar spreminja nastavitev za LFO 2.

Oscilator: Območje upogibanja višine tona (zgornji C#)



Razpon: od -24 do +24

The **Območje upogibanja višine tona** Parameter določa največji razpon (v poltonih), v katerem lahko noto zvišamo ali znižamo s kolescem za nastavitev višine tona [2]. Izberete lahko največ dve oktavi. Pozitivna vrednost poveča višino tona, ko se kolesce za izbiro višine tona vrti »naprej«, in zmanjša višino tona, ko se vrti »nazaj«. Negativna vrednost upogiba višine tona obrne to razmerje.

Oscilator: sinhronizacija Osc 1-2 (zgornji D)



Območje: Izklopljeno ali Vključeno

Sinhronizacija oscilatorja 1-2 je tehnika uporabe Osc 1 za dodajanje harmonikov Osc 2 z uporabo valovne oblike oscilatorja 1 za ponovno sprožitev valovne oblike oscilatorja 2. Ko **Sinhronizacija OSC 1-2** je vključena, sveti LED-diode Sync 1-2 [20]. Glejte [Oscilatorji in mešalnik \[22\]](#) za več podrobnosti.

Hitrost: Ojačevalnik Env (zgornji D#)



Razpon: od -63 do +63

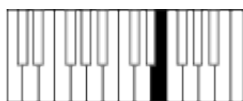
Ta funkcija doda občutljivost na dotik skupni glasnosti, tako da pri pozitivnih vrednostih parametrov velja, da močnejše kot pritisnete na tipke, glasnejši bo zvok. **Amplituda Hitrost** Če je nastavljena na nič, je glasnost enaka ne glede na to, kako se tipke igrajo. Razmerje med hitrostjo igranja note in glasnostjo je določeno z vrednostjo. Upoštevajte, da imajo negativne vrednosti obraten učinek.



NAMIG

Za najbolj »naraven« slog igranja poskusite nastaviti Amp Env na približno +40.

Hitrost: Mod Env (zgornji E)



Razpon: od -63 do +63

Kot **Ojačevalno okolje** doda občutljivost na dotik glasnosti, zato **Mod Env** lahko nastavite tako, da učinek vsega, kar nadzira modulatorska ovojnica, postane občutljiv na dotik. Pri pozitivnih vrednostih parametrov velja, da močnejše kot pritisnete tipke, večji bo učinek modulacije. Upoštevajte, da imajo negativne vrednosti obraten učinek.

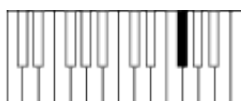
VCA: Omejevalnik (zgornji F)



Razpon: od 0 do 127

Ker Bass Station II lahko ustvari zelo širok dinamični razpon – še posebej, če je filtrirni del nastavljen blizu samonihanja – je morda zaželeno, da se na izhod sintetizatorja uporabi omejevalnik za nadzor nivoja signala. Ta funkcija On-key uporabi preprost omejevalnik (drugih kontrolnikov ni) na stopnji VCA. Najbolje ga je nastaviti po nastavitvi vseh drugih zvočnih parametrov; če je mogoče, ga nastavite med preverjanjem izhodne ravni na merilniku mešalnika ali ojačevalnika, da zagotovite, da med prilagajanjem kakršnih koli kontrol med izvajanjem ne pride do ožemanja. Ko se vrednost parametra poveča, postane omejevanje strožje, kar povzroči stisnjen zvok pri nižji izhodni ravni. Morda boste morali zunanje povečati glasnost, da kompenzirate omejevanje.

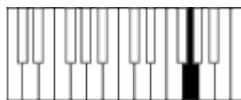
Arp: Swing (zgornji F#)



Razpon: od 1 % do 99 %

To spremeni ritem trenutnega arp vzorca. Glejte [Arp swing \[52\]](#) za popoln opis.

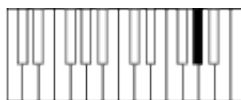
Arp: Seq Retrig (zgornji G)



Območje: Izklopljeno ali Vključeno

To prisili ponovitev trenutnega vzorca sekvencerja ne glede na dolžino vzorca arp. Glejte [Ponovni sprožilec zaporedja \[54\]](#) za popoln opis.

Globalno: MIDI kanal (zgornji G#)

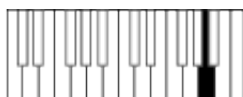


Razpon: od 1 do 16

Ta funkcija na tipki vam omogoča, da izberete MIDI kanal, ki ga boste uporabili za oddajanje in prejemanje MIDI podatkov v/iz druge opreme (kot je MIDI sekvencer v vaši DAW).

Držite **Funkcijski/izhodni gumb** ⁵ navzdol in pritisnite zgornjo noto G#. Zaslona bo utripal in prikazal trenutno številko MIDI kanala (1, če ni bila spremenjena glede na tovarniško privzeto nastavitev). Spustite **Funkcija/Izhod**. Sedaj lahko s tipkama Patch/Value spremenite številko kanala. Nova številka kanala bo shranjena in ponovno nastavljena po izklopu napajanja.

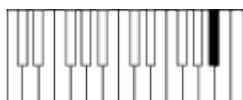
Globalno: Lokalno (zgornji A)



Območje: Vključeno ali Izključeno

Ta kontrola določa, ali Bass Station II naj bi se igrala z lastne tipkovnice ali pa naj bi se odzivala na MIDI krmiljenje iz zunanje naprave, kot je MIDI sekvencer ali glavna tipkovnica. Nastavite **Lokalno** do **Vključeno** uporabljati tipkovnico in **Izključeno** če boste sintetizator upravljali od zunaj prek MIDI-ja ali uporabili Bass Station II klaviatura druge zunanje MIDI naprave.

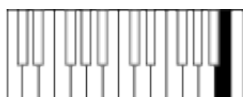
Globalno: Uglasitev (zgornji A#)



Razpon: od -50 centov do +50 centov

Ta parameter omogoča natančnejše nastavitve celotne uglasitve sintetizatorja. Koraki so centi (1/100 poltona), zato nastavev vrednosti na ± 50 uglasijo oscilator na četrtno tona na sredini med dvema poltonoma.

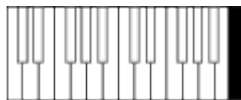
Globalno: Vhodno ojačanje (zgornji B)



Razpon: od -10 dB do +60 dB

S tem prilagodite ojačanje zunanjega avdio vhoda, ki se uporablja na zadnji plošči **ZUNANJI VHOD** konektor {6}. Privzeta vrednost je nič (enotni dobiček)

Globalno: Odlagališče (zgornji C)



Obseg: ni podatka

S to funkcijo na tipki lahko prenesete trenutne parametre sintetizatorja prek MIDI-ja kot sporočilo SysEx. To vam omogoča shranjevanje osebnih popravkov v računalnik za namene varnostnega kopiranja. Podatki se prenašajo tako iz vrat USB kot iz vtičnic MIDI OUT na zadnji plošči. Lahko prenesete samo trenutni popravek ali vseh 128. Držite **Funkcija/Izhod** gumb in pritisnite tipko. Na zaslonu se bo prikazala enaE. Če držite **Funkcija/Izhod** Ko pritisnete gumb, ga ponovno pritisnite in vsi trenutni parametri sintetizatorja se bodo prenesli. Lahko pa pritisnete tudi **Popravek/vrednost** gumbi, na zaslonu se bo prikazalo Vse. Če držite **Funkcija/Izhod** pritisnjen gumb, ponovno pritisnite tipko; Bass Station II bo sedaj zaporedno prenašal parametre vseh 128 popravkov, tako da boste imeli varnostno kopijo celotnega sintetizatorja.

Bass Station II slepič

Novacijske komponente

Če želite shraniti, varnostno kopirati ali prenesti popravke na svoj Bass Station II Novation Components je programska oprema, ki jo morate uporabljati. Do komponent lahko dostopate iz svojega računa Novation ali pa do spletne različice dostopate v združljivih spletnih MIDI brskalnikih na naslednjem URL-ju:

components.novationmusic.com

Poleg upravljanja popravkov vam Novation Components omogoča tudi upravljanje prekrivnih slojev AFX načina, sporočil po meri, tabel uglaševanja in posodobitev vdelane programske opreme.

Uvoz popravkov prek SysExa

Funkcija On-Key Dump vam omogoča shranjevanje katerega koli ali vseh vaših Bass Station II Popravke v računalnik prenašamo s prenosom podatkov v obliki sporočil MIDI SysEx. To ne bi bilo zelo uporabno brez metode nalaganja popravkov v sintetizator iz računalnika!

Poleg nalaganja shranjenih popravkov lahko naložite tudi nove popravke, ki ste jih prenesli s spletnega mesta Novation. (Ne pozabite občasno preveriti spletnega mesta, saj naša ekipa za programiranje zvoka nenehno pripravlja odlične nove zvoke, ki jih lahko uporabite.)

Za nalaganje popravkov kot podatkov SysEx uporabite programsko opremo MIDI, ki jo imate nameščeno v računalniku. Seveda boste morali vedeti, kje so datoteke popravkov shranjene na vašem trdem disku.

Ko pošljete en sam popravek iz računalnika, Bass Station II naloži ga v medpomnilnik, vendar postane trenutno aktivni Patch – tj. lahko ga takoj uporabite. Če pa na sintetizatorju preklopite na drug Patch, se bo naloženi Patch izgubil. Če želite naložiti Patch v sintetizator in ga shraniti za prihodnjo uporabo, ga morate shraniti na običajen način (glejte [Shranjevanje popravkov \[16\]](#)). Kot pri shranjevanju katerega koli spremenjenega popravka, bo popravek na trenutno izbrani lokaciji prepisan, če samo pritisnete Shrani. Če želite naloženi popravek shraniti na določeno pomnilniško lokacijo (številka popravka), se morate pred shranjevanjem najprej pomakniti na to lokacijo.

Če pošljete celotno knjižnico popravkov, boste samodejno prepisali vse popravke v sintetizatorju. To je uporabno – saj vam omogoča, da obnovite sintetizator na prvotne tovarniške nastavitve popravkov – vendar upoštevajte, da boste s tem prepisali vse obstoječe popravke, zato bodo izgubljeni, če jih niste varnostno kopirali. Uporabljajte previdno!

Tabela vrednosti sinhronizacije

Ta tabela pojasnjuje, kaj se bo prikazalo na zaslonu, ko spremenite nastavitev hitrosti/sinhronizacije za katerega koli od LFO-jev (z obračanjem vrtljivih gumbov LFO [25], ko je funkcija On-Key vklopljena). **LFO: Hitrostni/sinhronizacijski LFO 1** je nastavljeno na Sinhronizacija).

	Prikaz	Prikaz Pomen	Glasbeni opis	MIDI kljukice
1	64b	64 utripov	1 cikel na 16 taktov	1536
2	48b	48 utripov	1 cikel na 12 taktov	1152
3	42b	42 utripov	2 cikla na 21 palic	1002
4	36b	36 utripov	1 cikel na 9 taktov	864
5	32b	32 utripov	1 cikel na 8 taktov	768
6	30b	30 utripov	2 cikla na 15 barov	720
7	28b	28 utripov	1 cikel na 7 taktov	672
8	24b	24 utripov	1 cikel na 6 taktov	576
9	213	21 + 2/3	3 cikli na 16 barov	512
10	20b	20 utripov	1 cikel na 5 taktov	480
11	183	18 + 2/3	3 cikli na 14 taktov	448
12	18b	18 utripov	1 cikel na 18 utripov (2 cikla na 9 taktov)	432
13	16b	16 utripov	1 cikel na 4 črtice	384
14	133	13 + 1/3	3 cikli na 4 črtice	320
15	12b	12 utripov	1 cikel na 12 utripov (1 cikel na 3 takte)	288
16	102	10 + 2/3	3 cikli na 8 taktov	256
17	8b	8 utripov	1 cikel na 2 črtici	192
18	6b	6 utripov	1 cikel na 6 udarcev (2 cikla na 3 takte)	144
19	5b3	5 + 1/3	3 cikli na 4 črtice	128
20	4b	4 udarci	1 cikel na 1 takt	96
21	3b	3 udarci	1 cikel na 3 udarce (4 cikli na 3 takte)	72
22	8x3	2 + 2/3	3 cikli na 2 črtici	64
23	2n	2.	2 cikla na 1 takt	48
24	4d	4. pikčasta	2 cikla na 3 udarce (8 ciklov na 3 takte)	36
25	4x3	1 + 1/3	3 cikli na 1 takt	32
26	4n	4.	4 cikli na 1 takt	24
27	8 dni	8. pika	4 cikli na 3 udarce (16 ciklov na 3 takte)	18
28	4t	4. trojček	6 ciklov na 1 takt	16
29	8n	8.	8 ciklov na 1 takt	12
30	16 dni	16. pikčasto	8 ciklov na 3 udarce (32 ciklov na 3 takte)	9
31	8t	8. trojček	12 ciklov na 1 takt	8
32	16n	16.	16 ciklov na 1 takt	6
33	16t	16. trojček	24 ciklov na 1 takt	4
34	32n	32.	32 ciklov na 1 takt	3
35	32t	32. trojček	48 ciklov na 1 bar	2

Init patch – tabela parametrov

Ta seznam prikazuje vrednosti vseh parametrov sintetizatorja v Init Patchu (tovarniški Patch, ki je bil prvotno naložen v pomnilnike Patch 64 do 127):

Oddelek	Parameter	Začetna vrednost
Mojster	volumen obliža	100
Oscilator	Osc 1 globa	0 (sredina)
	Območje oscilatorja 1	8' (A3=440Hz)
	Osc 1 grobo	0 (sredina)
	Valovna oblika oscilatorja 1	žaga
	Globina ovojnice modulacije Osc 1	0 (sredina)
	Osc 1 LFO 1 globina	0 (sredina)
	Količina modulacije okolja Osc 1 PW	0 (sredina)
	Količina modulacije Osc 1 LFO 2 PW	0 (sredina)
	Ročna količina PW Osc 1	50. (na sredini)
	Osc 2 v redu	0 (sredina)
	Območje oscilatorja 2	8' (A3=440Hz)
	Osc 2 grobo	0 (sredina)
	Valovna oblika oscilatorja 2	žaga
	Globina ovojnice Osc 2 Mod	0 (sredina)
	Globina oscilatorja 2 LFO 1	0 (sredina)
	Količina modulacije okolja Osc 2 2 PW	0 (sredina)
	Količina modulacije Osc 2 LFO 2 PW	0 (sredina)
	Ročna količina PW Osc 2	50. (na sredini)
	Sub Osc okt	-1
	Sub Osc val	sinus
Mešalnik	Osc 1 raven	255 (desno)
	Osc 2. raven	0 (levo)
	Nivo sub oscilatorja	0 (levo)
	Izberite šum, zvonjenje, zunanje	0 (levo)
	Raven hrupa	0 (levo)
	Raven moda zvonjenja	0 (levo)
	Zunanja raven signala	0 (levo)
Filter	Vrsta	Klasična
	Naklon	24 dB
	Oblika	LP
	Pogostost	255 (desno)
	Resonanca	0 (levo)
	Globina modnega okolja	0 (sredina)
	Globina LFO 2	0 (sredina)

Oddelek	Parameter	Začetna vrednost
	Prekomerna vožnja	0 (sredina)
Portamento	Čas v Portamentu	0 (levo)
LFO-ji	LFO 1 hitrost	75 (7,9 Hz)
	Zakasnitev LFO 1	0 (levo)
	LFO 2 hitrosti	52 (3 Hz)
	Zakasnitev LFO 2	0 (levo)
	LFO 1 val	tri
	Val LFO 2	tri
	Vrednost sinhronizacije LFO 1	izklopljeno
	Vrednost sinhronizacije LFO 2	na
Ovojnica	Napad na okolje Amp	0 (spodaj)
	Upad ojačevalnega okolja	0 (spodaj)
	Vzdrževanje okolja ojačevalnika	127 (gor)
	Izdaja okolja Amp	0 (spodaj)
	Sproženje okolja ojačevalnika	Več
	Napad na okolje moderatorja	0 (spodaj)
	Razpad okolja moda	0 (spodaj)
	Vzdrževanje okolja moda	127 (desno)
	Izdaja Mod Env	0 (spodaj)
	Sproženje okolja moda	Več
	Sproženje ojačevalnika in modulacijskega okolja	Več
Učinki	Popačenje	0 (levo)
	Mod filtra Osc	0 (levo)
Arpeggiator	Vklopljeno	izklopljeno
	Zapah	izklopljeno
	Ritem	32
	Način zapiskov	gor
	Oktave	1
Območje oktave	Transponiranje ključa	0
	Oktava	0
Drugo	Mod	0
Ključne funkcije		
Mod Wh	Frekvenca filtra LFO 2	0
	LFO 1 Osc Višina tona	10
	Osc 2 Pitch	0
Naknadni dotik	Frekvenca filtra	10
	LFO 1 do višine tona Osc	0
	Hitrost LFO 2	0
LFO	Sinhronizacija tipk LFO 1	izklopljeno

Oddelek	Parameter	Začetna vrednost
	Sinhronizacija tipk LFO 2	na
	Hitrost/sinhronizacija LFO 1	hitrost
	Hitrost/sinhronizacija LFO 2	hitrost
	Ubil LFO 1	0
	Ubil LFO 2	0
Oscillator	Količina upogiba	12 (oktober gor in dol)
	Sinhronizacija oscilatorja 1-2	izklopljeno
Hitrost	Ojačevalno okolje	0
	Mod Env	0
VCA	Omejitev	0
Arp	Arp Swing	50
	Ponovni sprožilec zaporedja	na
Globalno	MIDI Chan	1
	Lokalno	na
	Uglasitev	0
	Vhodno ojačanje	0

Nastavitve sintetizatorja se shranijo ob izklopu

1	Vhodno ojačanje
2	Glavna uglasitev
3	MIDI kanal

Nastavitve sintetizatorja se ob izklopu ne shranijo

1	Lokalna nastavitve se ne ohrani. Privzeta nastavitve je VKLOPLJENO.
2	Pomnilnik popravkov, ki ga je mogoče urejati (če ni shranjen na prednastavljeno lokacijo)
3	Trenutna številka popravka. Privzeta nastavitve je popravek nič.

Seznam parametrov MIDI

Oddelek	Parameter	CC / NRPN	Kontrolna št.	Razpon
Mojster				
	volumen obliža	cc	7	od 0 do 127
	patch inc.	sprememba programa		od 0 do 127
	obliž dec	sprememba programa		od 0 do 127
Oscillator				
	osc 1 globa	cc	26:58	-100 do 100* (na 1 dec. mesto, brez 0 za cela števila)
	Območje oscilatorja 1	cc	70	16', 8', 4', 2' (MIDI vrednosti 63, 64, 65, 66)
	osc 1 grobo	cc	27:59	-12. do 12.
	Valovna oblika oscilatorja 1	NRPN	0:72	sinus, tri, žaga, pulz
	Globina okolja modulacije osc 1	cc	71	-63 do +63*
	globina oscilatorja 1 LFO 1	cc	28:60	-127 do 127*
	Količina modulacije okolja PW osc 1	cc	72	-63 do 63*
	osc 1 LFO 2 Količina PW modulacije	cc	73	-90 do 90 (MIDI vrednost 63 in 64 = 0 %)
	osc 1 ročni PW znesek	cc	74	5. do 95. (MIDI vrednost 64 = 50 %)
	osc 2 v redu	cc	29:61	-100 do 100* (na 1 dec. mesto, brez 0 za cela števila)
	Območje oscilatorja 2	cc	75	16', 8', 4', 2' (MIDI vrednosti 63, 64, 65, 66)
	osc 2 grobo	cc	30:62	-12. do 12* (na 1 mesto dec, brez 0 za cela števila)
	valovna oblika oscilatorja 2	NRPN	0:82	sinus, tri, žaga, pulz
	Globina okolja modulacije osc 2	cc	76	-63 do +63*
	globina oscilatorja 2 LFO 1	cc	31:63	-127 do 127*
	Količina modulacije PW okolja osc 2	cc	77	-63 do +63*
	osc 2 LFO 2 Količina PW modulacije	cc	78	-90 do 90 (MIDI vrednost 63 in 64 = 0 %)
	osc 2 ročni PW znesek	cc	79	5. do 94,3 (MIDI vrednost 64 = 50 %)
	pod oscilator oktober	cc	81	-2, -1 oktober pod OSC 1
	podvalni val	cc	80	sinusni, impulzni, kvadratni
	napaka ugaševanja oscilatorja	NRPN	0:111	
	parafonični način	NRPN	0:107	
	divergenca drsnega sistema OSC	NRPN	0:113	
	grobo podosc	NRPN	0:84	
	sub-osc fine	NRPN	0:77	

Mešalnik

Oddelek	Parameter	CC / NRPN	Kontrolna št.	Razpon
Filter	nivo oscilatorja 1	cc	20:52	od 0 do 255
	nivo oscilatorja 2	cc	21:53	od 0 do 255
	podnivojski nivo	cc	22:54	od 0 do 255
	raven hrupa	cc	23:55	od 0 do 255
	raven moda zvonjenja	cc	24:56	od 0 do 255
	raven zunanjega signala	cc	25:57	od 0 do 255
Portamento	Vrsta	cc	83	Klasična, kislina
	naklon	cc	106	12, 24
	oblika	cc	84	LP, BP, HP
	pogostost	cc	16:48	od 0 do 255
	resonanca	cc	82	od 0 do 127
	Globina modnega okolja	cc	85	-63 do +63*
	Globina LFO 2	cc	17:49	-127 do 127*
	preobremenitev	cc	114	0-127
	sledenje filtrov	NRPN	0:108	
LFO-ji	čas za prenos	cc	5	izklopljeno, od 1 do 127
Ovojnica	LFO 1 hitrost	cc	18:50	od 0 do 255
	Zakasnitev LFO 1	cc	86	izklopljeno, od 1 do 127
	LFO 2 hitrosti	cc	19:51	od 0 do 255
	Zakasnitev LFO 2	cc	87	izklopljeno, od 1 do 127
	LFO 1 val	cc	88	
	Val LFO 2	cc	89	
	Vrednost sinhronizacije LFO 1	NRPN	87	
	Vrednost sinhronizacije LFO 2	NRPN	91	
Ovojnica	napad na okolje amp	cc	90	od 0 do 127
	upad okolja ojačevalnika	cc	91	od 0 do 127
	vzdrževanje ojačevalnega okolja	cc	92	od 0 do 127
	izdaja okolja amp	cc	93	od 0 do 127
	sprožitev okolja amp	NRPN	0:73	1,2,3
	ponovni sprožilec okolja ojačevalnika	NRPN	0:109	
	amp env fiksno trajanje sustatina	NRPN	0:114	
	število ponovnih sprožilcev okolja ojačevalnika	NRPN	0:117	
	Napad na okolje moderatorja	cc	102	od 0 do 127
	Razpad okolja moda	cc	103	od 0 do 127
	Vzdrževanje okolja moda	cc	104	od 0 do 127

Oddelek	Parameter	CC / NRPN	Kontrolna št.	Razpon
	Izdaja Mod Env	cc	105	od 0 do 127
	Sproženje okolja moda	NRPN	0:105	1,2,3
	Ponovni sprožilec okolja moda	NRPN	0:110	
	Trajanje vzdrževanja okolja Mod Env je fiksno	NRPN	0:115	
	Število ponovnih sprožilcev okolja moda	NRPN	0:118	
Učinki				
	Popačenje	cc	94	od 0 do 127
	Mod filtra Osc	cc	115	izklopljeno, od 1 do 127
Arpeggiator				
	na	cc	108	
	zapah	cc	109	
	ritem	cc	119	
	način zapiskov	cc	118	
	oktave	cc	111	
Drugo				
	smola	tonalni bend		od 0 do 65535
	mod	cc	0	od 0 do 127
	vzdrževati	cc	64	od 0 do 127
	po dotiku	naknadni dotik		od 0 do 127
Mod Wh				
	Frekvenca filtra LFO 2	NRPN	0:71	
	Višina tona LFO 1 Osc	NRPN	0:70	-63 do +63
	Osc 2 Pitch	NRPN	0:78	-63 do +63
Naknadni dotik				
	Frekvenca filtra	NRPN	0:74	-63 do +63
	LFO 1 do višine tona Osc	NRPN	0:75	-63 do +63
	Hitrost LFO 2	NRPN	0:76	izklopljeno, od 1 do 127
LFO				
	Sinhronizacija tipk LFO 1	NRPN	0:89	IZKLOP ali VKLOP
	Sinhronizacija tipk LFO 2	NRPN	0:93	IZKLOP ali VKLOP
	Hitrost/sinhronizacija LFO 1	NRPN	0:87	
	Hitrost/sinhronizacija LFO 2	NRPN	0:91	
	Ubil LFO 1	NRPN	0:86	
	Ubil LFO 2	NRPN	0:90	
Oscilator				
	Količina upogiba	cc	107	od 1 do 12
	Sinhronizacija oscilatorja 1-2	cc	110	IZKLOP ali VKLOP
Hitrost				

Oddelek	Parameter	CC / NRPN	Kontrolna št.	Razpon
	Ojačevalno okolje	cc	112	
	Mod Env	cc	113	
VCA				
	Omejitev	cc	95	0-127
Arp				
	Arp Swing	cc	116	
	Ponovni sprožilec zaporedja	NRPN	106	

Podpora za način AFX SysEx

Prek sporočil SysEx je mogoče izvažati, uvažati, kopirati, premikati in shranjevati prekrivne sloje. Trenutni banki prekrivnih slojev in zaščiti pred pisanjem prekrivnih slojev je mogoče spremeniti z namenskimi NRPN-ji.

Izvoz

Za izvoz/izvoz prekrivnega sloja prek SysExa se prepričajte, da je izbran ustrezen bank prekrivnega sloja, nato pa napravi pošljite naslednjo zahtevo:

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

Kjer je 0xnn indeks prekrivanja (0–24, kjer 0 ustreza C na dnu domačega oktavnega položaja).

Odgovor na to sporočilo bo SysEx dolžine 106 bajtov. Prejeto sporočilo SysEx se ujema z obliko sporočila Import SysEx, kar omogoča kasnejšo ponovno namestitev izpisanih podatkov prekrivanja.

Uvoz

Za uvoz prekrivnega sloja v BSII prek SysEx preprosto predvajajte ustrezno datoteko .syx na napravi z uporabo knjižničarja MIDI. Oblika sporočila je:

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

Kjer je 0xnn indeks predvidenega prekrivanja (0–24).

Kopiraj

Naslednje sporočilo SysEx kopira obstoječi prekrivni element z enega mesta na drugo:

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

Kjer je 0xnn ciljni položaj in 0xmm položaj vira. Ta operacija ne vpliva na prekrivanje vira.

Premakni

Naslednje sporočilo SysEx premakne obstoječo prekrivno plast z enega položaja na drugega. Izvorna prekrivna plast se po izvedbi premika izbriše.

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

Kjer je 0xnn ciljni položaj in 0xmm izvorni položaj.

Shrani trenutno banko prekrivnih slojev

Naslednje sporočilo shrani trenutni banko prekrivanja v pomnilnik.

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

Počisti trenutno banko prekrivnih elementov

Naslednje sporočilo izbriše trenutni banko prekrivanja.

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

Upoštevajte, da ta operacija ne shrani počiščene banke, to je treba izvesti ločeno.

Prozoren enojni prekrivni sloj

Naslednje sporočilo počisti posamezno prekrivanje

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

Kje 0xnn je položaj prekrivanja, ki ga je treba počistiti (0–24).

Trenutna izbira banke prekrivanja

Prekrivno banko lahko izberete z uporabo NRPN 0:112.

Zaščita pred pisanjem s prekrivanjem

Zaščito pred pisanjem s prekrivanjem lahko izberete z NRPN 0:116.

Seznam parametrov prekrivanja

V prekrivku lahko shranite naslednje parametre.

Glas	Sinhronizacija oscilatorja 1-2
Osc 1	Valovna oblika
	Širina impulza
	Razpon
	Grobo
	V redu
Osc 2	Valovna oblika
	Širina impulza
	Razpon
	Grobo
	V redu
Sub-Osc	Val
	Oktava
	Grobo
	V redu
Osc Extra	Napaka pri uglasčevanju
	Dršenje in odklon
Mešalnik	Osc 1
	Osc 2
	Sub-Osc
	Hrup
	Mod za zvonjenje
	Zunanji
Filter	Pogostost
	Resonanca
	Prekomerna vožnja
	Oblika
	Vrsta
	Naklon
Ojačevalno okolje	Hitrost
	Napad
	Razpad
	Vzdrževanje
	Izdaja
	Sprožilec
	Ponovni sprožilec
	Fiksno trajanje
	Število ponovnih sprožilcev

Glas	Sinhronizacija oscilatorja 1-2
Mod Env	Hitrost
	Napad
	Razpad
	Vzdrževanje
	Izdaja
	Sprožilec
	Ponovni sprožilec
	Fiksno trajanje
	Število ponovnih sprožilcev
LFO 1	Valovna oblika
	Zamuda
	Pobil
	Hitrost/sinhronizacija
	Hitrost brez sinhronizacije
	Hitrost sinhronizacije
	Sinhronizacija tipk
LFO 2	Valovna oblika
	Zamuda
	Pobil
	Hitrost/sinhronizacija
	Hitrost brez sinhronizacije
	Hitrost sinhronizacije
	Sinhronizacija tipk
Naknadni dotik	Frekvenca filtra
	LFO 1 do višine tona Osc
	Hitrost LFO 2
LFO 1 >	Osc1 Višina tona
	Osc2 Višina tona
	Sub-Osc nagib
LFO 2 >	Osc1 PW
	Osc2 PW
	Frekvenca filtra
Mod ovojnice >	Osc1 Višina tona
	Osc2 Višina tona
	Osc1 PW
	Osc2 PW
	Frekvenca filtra
Mod filtra Osc	Znesek
Popačenje	Znesek

Mikro uglaševanje

Podpora za mikro uglaševanje vam omogoča popoln nadzor nad frekvenco, ki jo sproži vsak pritisk tipke. Ponovno uglaševanje se izvede na samem začetku signalne verige.

Na napravi je devet urejalnih tabel uglaševanja, vendar lahko shranite le zadnjih osem. Ob zagonu je prva tabela vedno inicializirana kot standardna MIDI tipkovnica. Če želite spremeniti trenutno aktivno tabelo uglaševanja, držite tipko Function in dvakrat pritisnite tipko Tune.

Zaslon se bo spremenil v: t-0.

Z gumbi za vrednosti popravka lahko izbirate med devetimi tabelami uglaševanja. Aktivno tabelo uglaševanja je mogoče shraniti skupaj s popravkom. Privzeta tabela uglaševanja bo vedno 0.

Uglaševalne mize

Posodobitev vdelane programske opreme 2.5 vključuje 8 tabel za uglaševanje:

1. Prim (5 not na oktavo)

Primarni pentatonični način brez poltonov. Uporablja tako "veliki" kot "majhen" celoton (204¢ oziroma 182¢).

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

2. Harmonična serija (6 not na oktavo) (432 Hz)

Harmoniki od 6 do 12 harmonske serije.

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

3. Indijski (22 not na oktavo)

Tradicionalna indijska lestvica Shruti.

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

4. Ptolemaj (7 not na oktavo)

Ptolemajev intenzivni diatonični sintonon. Znan tudi kot Zarlinova lestvica.

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

5. Kitajski Bianzhong (12 not na oktavo)

Zvoni Bianzhong (Xinyang)

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

6. Turščina (7 not na oktavo)

Turška lestvica s 5-tonskim sistemom mejnih tonov, harmonični mol inverz.

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

7. Slendro Pelog Dana Schmidta (7 not na oktavo) (pelog/belo slendro/črno)

Heptatonični Pelog na belih tipkah, pentatonični Slendro na črnih tipkah.

8. Carlos Super (12 not na oktavo)

Wendy Carlosova lestvica super pravične intonacije

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

Uglaševalne tabele preslikajo vsako od 128 MIDI not na različne frekvence. Tabele je mogoče spreminjati s SysExom, z uporabo sporočila za uglaševanje MIDI v realnem času:

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

Kje:

- F0 7F = univerzalna glava SysEx v realnem času
- id = ID ciljne naprave, ki je za nas 0x00.
- 08 = pod-id št. 1 (standard uglaševanja MIDI)
- 02 = pod-id št. 2 (sprememba opombe)
- tt = številka programa uglaševanja od 0 do 127
- ll = število not, ki jih je treba spremeniti (nizi [kk xx yy zz])
- [kk xx yy zz] = Številka MIDI note, ki ji sledijo podatki o frekvenci note
- F7 = konec sporočila SysEx

Podatki o frekvenci so opisani z:

- kk = številka MIDI note
- xx = Nova številka MIDI note
- yy = znižanje uglasitve v 100 centih / 128 korakih.
- Zz = znižanje uglasitve v 100 centih / 16384 korakih.

Na primer, za razglasitev A4 (nota številka 0x45) na B4 (nota številka 0x47) v prvi tabeli uglasitev pošljite:

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

Če želite premakniti noto A4 povisoka za 50 centov, v drugi uglasitveni tabeli pošljite:

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

Ko se note ponovno uglasijo, je učinek takojšen, zato bo držanje note in spreminjanje uglasitve povzročilo slišno spremembo višine tona.

Več uglasitev lahko pošljete v enem sporočilu tako, da spremenite vnos za število not, ki jih želite spremeniti. Na primer, za premik A4 v B4 in B4 v C5 pošljite:

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

Na vaš BSII bi moralo biti mogoče predvajati uglasitvene datoteke Scale.

Ne pozabite shraniti svojih tabel uglasjevanja. To storite tako, da na strani za izbiro tabele uglasjevanja pritisnete Shrani (funkcija + Uglasjevanje dvakrat). V nasprotnem primeru bodo vse spremembe tabel izgubljene.

Absolutna spodnja meja naše natančnosti uglasjevanja je polton/256. To pomeni, da bo opazen le zgornji bit razglasitve v vrednosti 16384 korakov. V praksi lahko dosežemo natančnost do podcentov.

Uglasjevanje morfiranja

Med različnimi tabelami uglasjevanja je mogoče preklapljati v realnem času. Držite funkcijo in dvakrat pritisnete tipko za uglasjevanje. Ta zaslon s parametri se ne bo časovno omejil, da ga boste lahko uporabili za namene delovanja.

Povečajte čas drsenja, zadržite nekaj not (poskusite s parafoničnim načinom) in preklaplajte med uglasitvenimi tabelami, da slišite učinek preoblikovanja med uglasitvami.

Izbira tabele

Trenutno tabelo uglasjevanja je mogoče izbrati z uporabo spremembe programa za uglasjevanje MIDI RPN.

Če želite to narediti, pošljite:

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

Kje:

- B0 64 03 65 00: izbira programa za uglasjevanje MIDI, sprememba RPN
- 06 tt: izberemo številko tabele uglasjevanja, kjer je tt za nas [0:9].
- Preostanek sporočila onemogoči izbiro krmilnika RPN.

Shranjevanje tabele

Tabele uglaševanja je mogoče shraniti z enim samim sporočilom SysEx:

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

Pozdravno sporočilo

BSII lahko zdaj podpira prikaz sporočila po meri ob zagonu. To je mogoče preprosto konfigurirati v razdelku Komponente ali poslati enoti prek SysExa z uporabo sporočila:

F0 00 20 29 (uvod v novosti)

00 33 (Bass Station II –specifično)

00 (različica protokola sporočil)

47 (vrsta sporočila = pozdravno sporočilo)

01 (začetni zaslon omogočen ali onemogočen)

[številke, ki ustrezajo znakov ASCII]

F7

Na primer, če želite sporočilo spremeniti v »povečaj glasnost«, pošljite:

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

Če želite onemogočiti pozdravno sporočilo, pošljite isto sporočilo brez znakov in s spremenjenim razdelkom »omogoči« na 0:

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

Sporočilo se bo ob zagonu prikazovalo vedno, dokler ga ne onemogočite, spremenite ali znižate različico vdelane programske opreme.

Podpora likom

Pri prikazovanju črk na 7-segmentnem zaslonu obstajajo nekatere omejitve. Nekatere so videti nenavadne, čeprav so vse standardne črke ASCII preslikane v nekaj, kar naj bi bilo nekoliko podobno. Včasih so črke lahko velike ali manj velike.

Podpiramo znake [0:9][a:z][A:Z], presledek (0x23) in vezaj (0x20).

Obvestila o novostih

Odpravljanje težav

Za pomoč pri začetku uporabe , obiščite:

novationmusic.com/get-started

Če imate kakršna koli vprašanja ali kadar koli potrebujete pomoč pri svojem , obiščite naš center za pomoč. Tukaj se lahko obrnete tudi na našo skupino za podporo:

support.novationmusic.com

Priporočamo, da preverite, ali so na voljo posodobitve za vaš tako da imate najnovejše funkcije in popravke napak. Če želite posodobiti svoje vdelano programsko opremo, morate uporabiti Components:

components.novationmusic.com

Avtorske pravice in pravna obvestila

Novation je registrirana blagovna znamka in je blagovna znamka Focusrite Group PLC.

Vse druge blagovne znamke in trgovska imena so last njihovih lastnikov.

2025 © Focusrite Audio Engineering Limited. Vse pravice pridržane.

Zavrnitev odgovornosti

Novation je sprejel vse potrebne ukrepe, da zagotovi, da so tukaj navedene informacije pravilne in popolne. Novation v nobenem primeru ne more prevzeti nobene odgovornosti ali odgovornosti za kakršno koli izgubo ali škodo lastnika opreme, katere koli tretje osebe ali katere koli opreme, ki lahko izhaja iz tega priročnika ali opreme, ki jo opisuje. Informacije v tem dokumentu se lahko kadar koli spremenijo brez opozorila. Specifikacije in videz se lahko razlikujejo od navedenih in ilustriranih.

Blagovne znamke

Blagovna znamka Novation je v lasti Focusrite Audio Engineering Ltd. Vse druge blagovne znamke, izdelki, imena podjetij in vsa druga registrirana imena ali blagovne znamke, omenjene v tem priročniku, so last njihovih lastnikov.