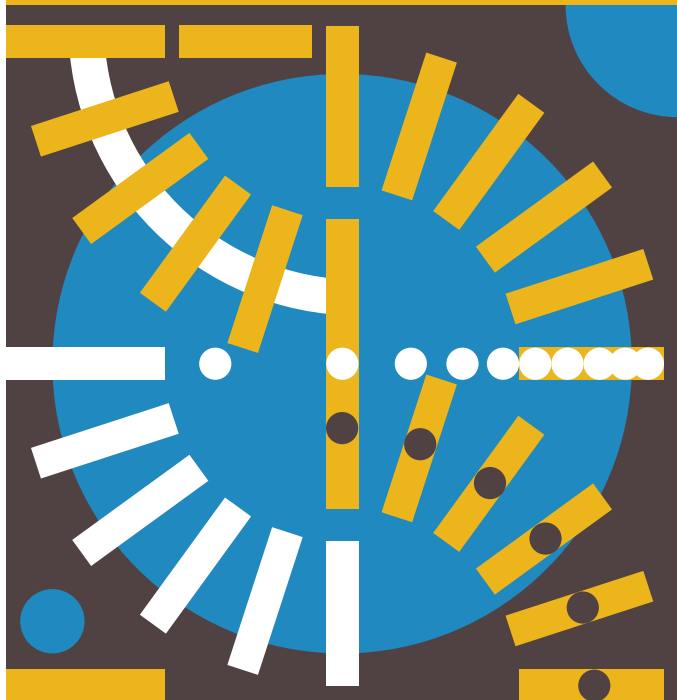


CBA ref 2022 - HABI



A web guide to
Habit





目次

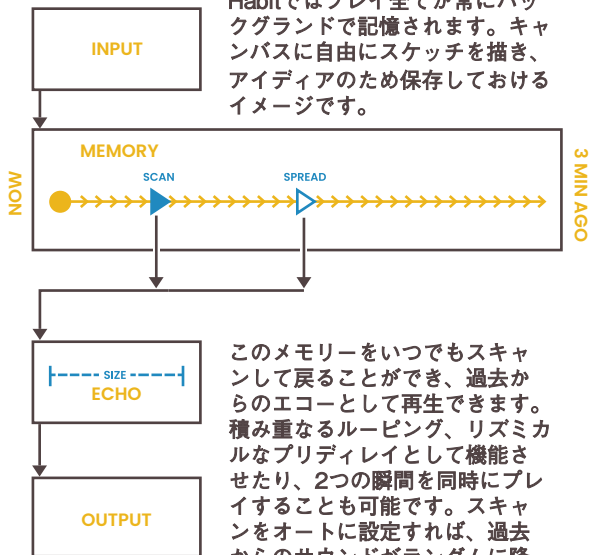
2	概要	
4	クイックスタート	
6	Controls	8 ノブ
16	Modify	10 トグルスイッチ
18	↳ アイディア	12 フットスイッチ
		14 LED
20	Memory	
22	Scan	
24	↳ アイディア	
28	Spread	
30	↳ アイディア	
32	Collect	
34	↳ 曲をコレクトする	
36	Feed	
38	↳ アイディア	
40	カスタマイズ	
42	↳ 秘密のオプション	
44	Ramping	
46	↳ アイディア	
48	外部コントロール	
50	シグナルフロー	

Overview 概要

Habitは記憶領域を備えたディレイペダルです。

複雑なことは考えず箱から取り出してすぐにプレイを楽しむこともできますが、それだけではありません。たくさんのサプライズと隠れた才能を兼ね備えます。触れるほどに、理解するほどに、Habitの世界は拡大していくようデザインされています。

Habitではプレイ全てが常にバックグラウンドで記憶されます。キャンパスに自由にスケッチを描き、アイデアのため保存しておけるイメージです。



このメモリーをいつでもスキャンして戻ることができ、過去からのエコーとして再生できます。積み重なるループिंग、リズムカルなプリディレイとして機能させたり、2つの瞬間を同時にプレイすることも可能です。スキャンをオートに設定すれば、過去からのサウンドがランダムに降り注ぎます。

新しく、思いがけない体験が詰まっているHabitは、もしかしたら貴方にとって挑戦になるかもしれません。Habitで起きる事象の全ては、このメモリー>>エコーの仕組みに基づいています。プレイ中に「なんだこれ??」と感じたら、左のナイスなイラストへいつでも戻ってきてください。

シンプルに言うなら、Habitは最大1分のタイムを備える実験的なディレイペダルです。

極端に言うなら、Habitは偶然の出会いの中で生まれる自己完結型のソングトラックです。

では詳細を解説しましょう。

Getting Started クイックスタート

まずはシンプルなディレイから始めよう。

Habitでベーシックなディレイを出力するためにはScanノブを最小にしておくのが重要です。なにが起きているかわからないときは、Scanを0まで下げることで物事が落ち着きます。

実家のように慣れ親しんだサウンド。



LEVEL



REPEATS



SIZE



MODIFY



SPREAD



SCAN



OFF

慣れてきたら以下も試してみましょう。



Modify



ディレイへ適用するモディファイアで実験。



SPREAD



spreadを使って2つ目のエコーを追加。



SIZE

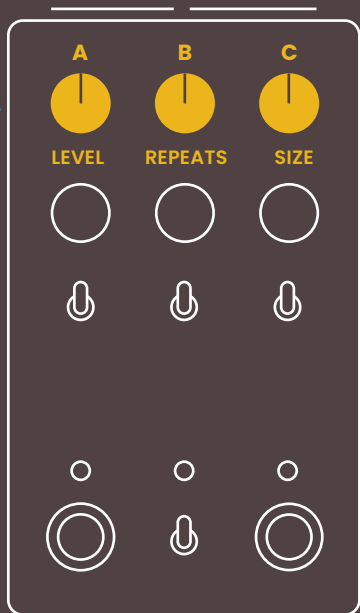


非常に長いディレイタイムを試してみる。

Just fun delay stuff.

新しいトーンへの準備ができれば、Habitならではのメモリーとscanが織りなす、魅惑の世界へ飛び込みましょう。(pg.20)

Controls - Knobs ノブ



上段のノブはディレイの基本的なコントロールです。これら以外のパラメータはすべて下げると、馴染みのあるディレイサウンドから冒険を始められます。

A

LEVEL (RAMP)

エコーの音量を設定します。ウェット音のみにしたい場合はdipスイッチでDRYKILLを有効にします。rampingが有効なときは役割が変わり、rampムーブメントの速度を設定します。(pg.44)

B

REPEATS

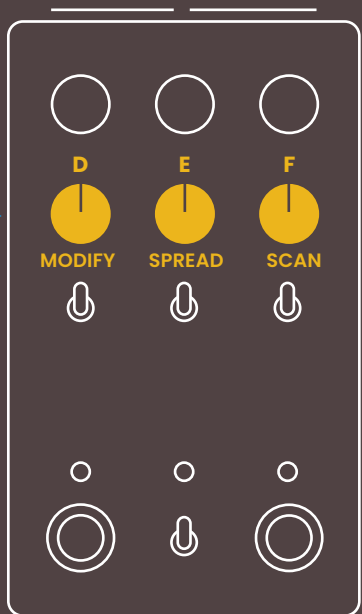
エコーの回数（フィードバック）を設定します。最大ではエコーが消えること無く、ルーピングのように無限に積み重なります。発振はしません。

C

SIZE

SIZEは一般的なディレイペダルの「タイム」として考えられます。Habitではエコー間の間隔をセットするように機能します。クリーンな調整レンジを持っており、ノブを動かしてもピッチシフトは起きずスムーズにタイムが変化します。最小50msから最大60sまで設定ができます。また左のフットスイッチでタップデンボでの設定も可能です。

Controls - Knobs ノブ



SPREADとSCANはSIZEにリンクしており、リズムカルな相互関係にあります。SIZEでテンポを設定し、SCANとSPREADも付随してレンジが決定されるため、各要素は常にシンクします。

D MODIFY

様々なエフェクトでエコーサウンドを変化させます。[1 2 3]と[A OFF B]トグルスイッチで、モディファイア(エフェクト)の選択とオンオフを切り替えます。各モディファイアの解説はpg.16を参照ください。

E SPREAD

Habitのメモリーから取り出したセカンダリーのエコーを出力します。短い設定ではユニークなマルチタップディレイのように機能します。長い設定は2つの入力と同時に再生されます。ノブのポジションで1つ目と2つ目のエコーの間隔を設定します。ノブが最小だとSPREADは無効になります。

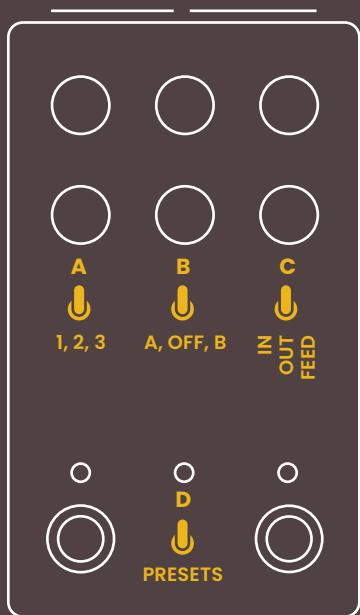
F SCAN

Habitのメモリー領域へどうインタラクトするかを設定します。dipスイッチのMANUALで2つの機能を切り替えます。

AUTOMATIC (デフォルト設定): メモリー内を自動的にスキャンし、古いオーディオの一部をオートで出力します。ノブはオートスキャンの頻度(最小ではオフ)と、参照するメモリーの長さを同時に決定します。

MANUAL: メモリーのどの部分を再生するかをマニュアルで選択します。ノブ最小では最も新しいメモリーを選択、ノブを上げるごとにメモリーをさかのぼっていきます。

Controls - Toggles トグルスイッチ



Modify, save, route.

A

1, 2, 3

使用するモディファイアを選択します。

B

A, OFF, B

モディファイアのバンクをAとBから選択、もしくはモディファイアをバイパスします。

C

IN, OUT, FEED

Habitの内部ルーティングを変更し、ドラマティックな効果を生み出します。これらはいつでも変更が可能です。

IN MODIFYで設定されたエフェクトが累積します。エコーが繰り返されるたび、有効なモディファイアが上乗せされます。

OUT MODIFYで設定されたエフェクトが一度のみかかります。エコーが繰り返されてもサウンドは共通になります。

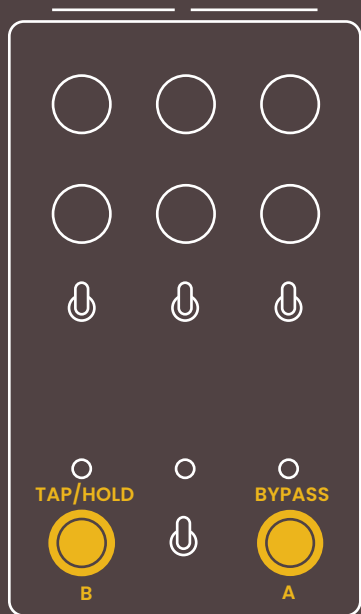
FEED Habitの出力が入力へ戻され、聞こえるすべてがメモリへ記録されます。このモードではREPATSノブの挙動も変化します。Habitの興味深い楽しさをアンロックするモードです。(pg.36)

D

PRESETS

トグルスイッチ右と左のポジションへプリセットを保存し、いつでも呼び出すことができます。中央はライブ設定で現在のセッティングを反映します。プリセットを保存するには、保存したい方向のフットスイッチを3秒長押しし、押しながらももう一方のフットスイッチを更に3秒長押しします。保存に成功するとLEDが点滅します。

Controls - Footswitches フットスイッチ



Engage, loop, perform.

A

BYPASS

Habitのオンオフを切り替えます。

A

LOOP

BYPASSフットスイッチを長押しすると、エコーをループさせます。このループはフリーズし永遠に続くため、ループに影響を与えずに別のプレイを重ねられます。またオーディオを消去することなく、SIZEも調整が可能です。dipスイッチのLATCHにより、ループ動作をモーメンタリーかラッチ式から選択できます。

NOTE: ループ中でもメモリーへは常にレコーディングが行われるため、興味深いサウンドとなります。(pg.20)

B

TEMPO / SIZE

SIZEをタップテンポで設定します。2タップで決定されます。

B

MOMENTARY SCAN

左フットスイッチ長押しでモーメンタリーでオートスキャンエフェクトを適用します。ちょうどSCANノブを最大へ上げた動作のようになります。フットスイッチを離すとノブの設定へ瞬間的に戻ります。

B

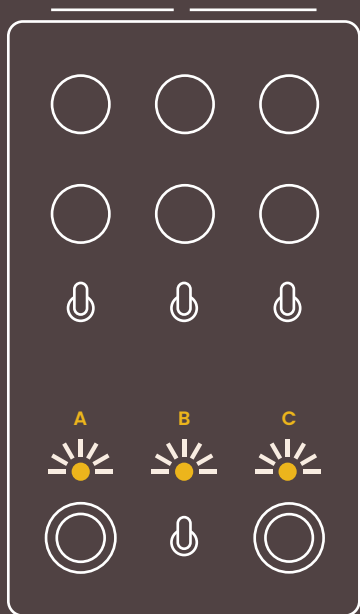
+

A

CLEAR MEMORY

2つのフットスイッチを同時押しするとメモリーを消去します。

Controls - LED



Blink, blonk.

HabitのLEDは様々な情報を表示します。



点滅



点灯

A

LEFT



SIZE設定中



モーメンタリースキャン

B

MIDDLE



右プリセットを選択



左プリセットを選択



メモリーを消去

C

RIGHT



Habitが有効



ルーピングが有効



ペダルがバイパス、レコーディング中
(ALWAYSモード、pg.40)



ペダルがバイパス、メモリーにオーディオが残っている状態
(COLLECTモード、pg.32)

Modify

モディファイを有効にすると、エコーを大きく変化させるダイナミックなエフェクトを適用します。各モディファイアは12時方向がニュートラルなポジションとなっており、そこから時計/反時計回りで異なるエフェクト変化になります。



A1. STEPPED SPEED

エコーの速度を音楽的に区切られたステップで可変させます。速度はオクターブと5度で区切られているため、元々のキーを保ちながら展開が可能です。時計/反時計で順再生と逆再生を切り替えます。



A2. STABILITY

ワウ/フラッターやフィルタリングでテープディレイのようなアナログ感をエコーに付与します。時計回しでは更にノイズも追加されます。反時計回しではノイズは無効になります。



A3. TRIMMER (STEPPED)

エコーの一部を切り取ってリピートします。TRIMMERはSIZEヘリズミカルに同期しており、テンポ設定への奇妙なサブディビジョンとしても使えます。



B1. SMOOTH SPEED

エコーの再生速度と再生方向をスムーズに変更します。デチューン効果やコーラスのようなモジュレーションでのエフェクトを生むのに最適です。



B2. FILTER

シンプルかつ便利なマルチモードフィルター。High-Passフィルターは低域を取り除き、Low-Passフィルターは高域をマイルドにします。INやFEEDモードではフィルターが累積しレゾナンスが重なるため、発振することがあります。



B3. DROPPER

プレイバックにエラーを引き起こし、無音の空間を作り出します。これらのドロップ(欠け)は時にはスムーズでマイルド、時にはディープで激しくなることもあります。時計回しではドロップパターンが規則的になり、ドロップ位置とフィリーリングがエコーごとに常に同じになります。最大ではグラニューラエフェクトとして機能します。

REAL TIME - SIZEとSCANを最小にすれば、これらのモディファイアはリアルタイムエフェクトのように使用できます。厳密には僅かな遅れがありますが、まあ試す価値はあるはずです。

Modify - Ideas アイディア例

各モディファイアでエコーエフェクトの挙動やキャラクターを自由にカスタマイズできます。いくつかアイデアをご紹介します。



FLOATING AWAY

MOD B2 IN

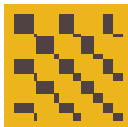
繰り返されるたび細くチャイミーに減衰するエコー。低域のメルトダウンが浮遊感を演出。



CRUMBLING ECHOES

MOD B3 IN

リピードごとに分解、溶解するエコー。マイルドな設定から異次元的なグラニュラーエフェクトまで。



INTERRUPTION PATTERNS

MOD B3 OUT

Dropperが副次的なリズム要素を生成。奇妙なトレモロとディレイの融合。



WIZARD JAZZ

MOD B1 IN

転がり続けるピッチが形成する奇妙な対位旋律。



TAPE DELAY

MOD A2 IN

古く、懐かしいサウンド。



SLICED SUBDIVISIONS

MOD A3 OUT

オートスタッターとサブディビジョンの中間のような何か。エコーをリズムに紐付いた破片へ切り刻む。



REVERSE DELAY

MOD A1 OUT

。生再逆

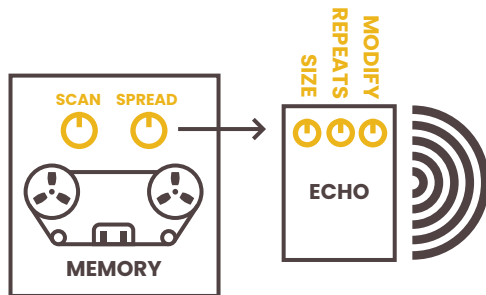
Memory

ここからがHabitの面白いところです。

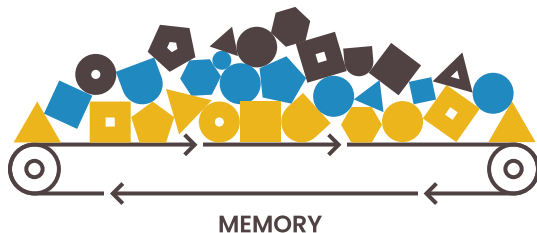
あなたが自分のプレイに集中している中、Habitはあなたのプレイを記憶しています。Habitは最大3分のデジタルテープが搭載されており、ペダルがオンである限り入力を記憶し続けます。

これがメモリーです。

メモリーはあなたの古いプレイングが詰まった追加のオーディオソースとして考えてもよいでしょう。常に3分で、常にレコーディングをしています。SCANとSPREADノブでメモリーから取り出す場所と、再生方法を決定します。それ以外のコントロールはメモリーの後に配置されているエコー自身に関するものです。



あとで使う。ぐちゃぐちゃにして冒険する。マニピュレートする。自分のプレイとミックス。メモリーはこのような用途のためにオーディオを貯めておくプールのようなものです。



Habitをバイパスすると、メモリーがすべて消去されます。dipスイッチのCOLLECTまたはALWAYSが有効のときは違う動作になります。(pg.40)

なぜ3分間なのかって？3分は曲の一部として扱うのに最適な長さだからです。そしてこれは、Habitの最も興味深いコンセプトである"song generation"にも関わってきます。(pg.34)

まあとにかく、貴方には自由に使える3分のオーディオがあるということです。

ここでSCANが登場します。



Scan

SCANはメモリーへどうアクセスするか決定します。

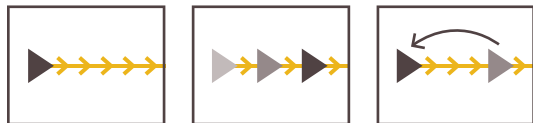
つまりメモリー再生の有無と再生方法を制御します。

2つのオプションから
dipスイッチで決定します。

AUTO (デフォルト)
MANUAL

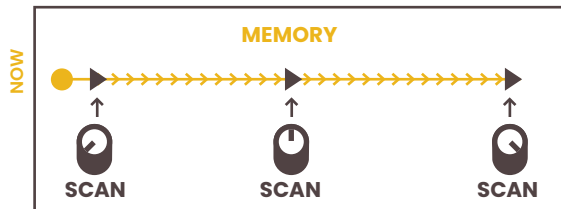


AUTOはリアルタイムのディレイに注目した、瞬間的かつ直感的なモードです。オートスキャンを有効にして、Habit自身がメモリー内をさまよってオーディオの欠片を拾い、現実へスナップバックします。現在と過去を混ぜ合わせるような効果です。ノブはスキャンの頻度を設定します。低い設定では奇妙さも抑えられ、最大では常にオートスキャンが起きる設定です。ノブはHabitがスキャンするメモリーの深度も同時に決定します。高い設定ではより古いメモリーからスキャンを行います。そのため低い設定では現在のプレイとハーモナイズしますが、高い設定は2-3分前の大きな出来事（キー変更など）が現実で混在する、奇妙な結果となることもあるでしょう。



AUTO-SCANNING

MANUALはメモリー内の手で自由に動き回り、特定のパートを取り出すことができます。言い換えるならこれはプリディレイの制御のように考えられます。貴方が今プレイしたものがエコーに達するまでの時間を設定するイメージです。



MANUAL SCANNING

あれ？何も起きない！Habitを最初に起動したとき、メモリーはカラです。再生するメモリーがないのでMANUALモードではノブをかなり低く設定しない限りなにも聴こえません。もしペダルが壊れているかもと思ったら、まずはSCANノブを最小へ設定してください。

SCANノブを動かすと曇り空のような特殊なサウンドが聴こえます。これはメモリー内のサウンドを素早くスクロールしているためです。ノブの動きを止めるとプレイしたようにスムーズに再生されます。（rampingやEXPペダルでこの曇りのようなサウンドをあえて狙うこともできます）

で、実際何ができるの？



Scan - Ideas アイディア

SCANは貴方のプレイをリサイクルし、気づかなかった視点を再発見します。過去からのサウンドを新しい観点から見直し、素材として、またはサプライズに溢れた現在へのパートナーとして使用できます。



AUTONOMOUS ECHO

SCANを最もシンプルに使う方法のひとつです。Habitを一般的なディレイのようにプレイしつつ、時折オートスキャンで過去からのサウンドが同時に出力されます。SCANノブを上げていくごとにメモリーの奥底までスキャンするようになり、更に過去のサウンドヘインタラクトしていきます。

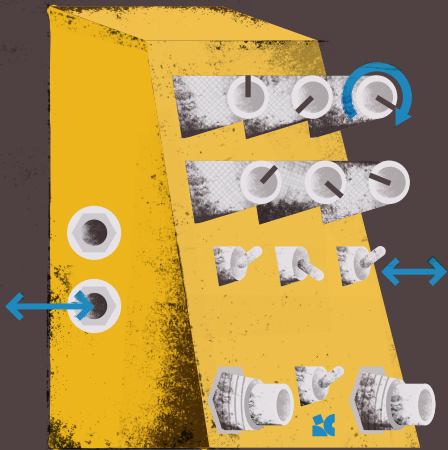


PRE-DELAYED DELAY

MANUALモードの概念に慣れるためには、この最もシンプルな例から始めてみましょう。リバーブにおけるプリディレイのように、貴方のプレイとエコーに間隔が広がります。SCANを高く設定するほど、長いプリディレイとなります。

LOOP COLLECTING

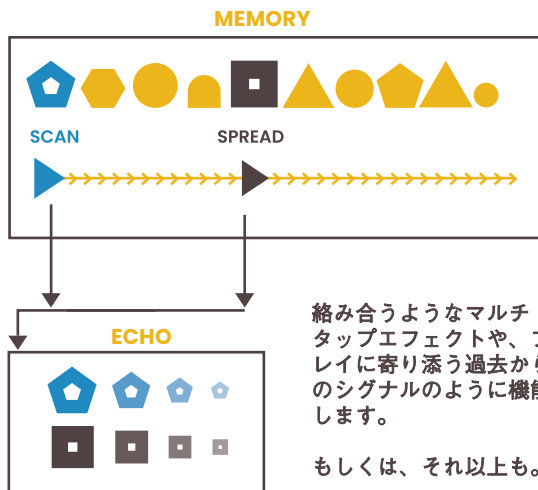
まず、しばらくプレイすることでメモリー内にオーディオを録音します。次にREPEATSノブを最大にすると、エコーを通過するすべてがルーピングのように無限にリピートされます。ここでSCANノブを操作し始めて、どのようにサウンドが積み重なっていくかに注目してください。貴方は今メモリー内を自由にスクロールし、サウンドを集めているのです。ノブを動かし続けると、ぼやけた雲のような抽象的なトーンのコレクションが発見できるでしょう。一定のポジションでノブを止めると、より確実なサウンドが集められます。SCANを最初の位置に戻せば、そのループにリアルタイムの入力を重ねるのも可能です。



Spread

SPREADは2つの場所に同時に存在することを可能にし、セカンダリーエコーを生成します。このエコーはメインのエコーと同じSIZEとREPEATS設定を共有しますが、Habitのメモリーから別の部分を再生します。

つまりSPREADのパラメーターを上げることで、メモリー内の異なる2つの瞬間を同時に再生することが可能になります。少しトリッキーな概念のため、時間をかけて学んでください。



絡み合うようなマルチタップエフェクトや、プレイに寄り添う過去からのシグナルのように機能します。

もしくは、それ以上も。



SPREAD

SPREADノブはセカンダリーエコーがメインエコーのどれくらい後ろの間隔に配置されるかを決定します(メインエコーは常に最初に配置されています)。マニュアルスキャンを調整するように、Habitのメモリー内で自由に設定できます。SCANとSPREADはリンクしており、一方が動くともう一方も動きます。またSPREADはSIZE設定にもリンクし、生み出されるパターンは常に興味深いリズムとなります。これはSPREADが低い設定で特に顕著になります。



CLASSIC MULTI-TAP

より馴染みのあるスタンダードなマルチタップトーンにしたい場合は、右のトグルスイッチをFEEDへ設定してください。詳しくはpg.32で解説します。

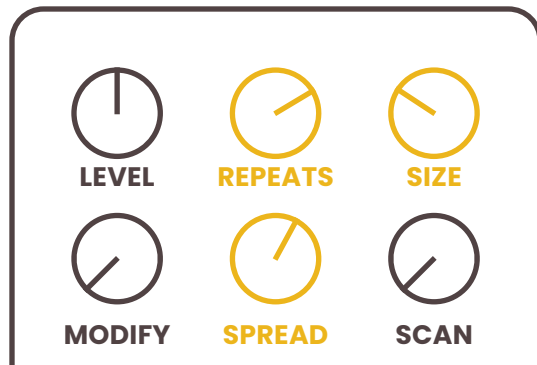
じゃあプレイしてみよう。

Spread - Ideas アイディア



TIDY TAPS

このセッティングはパターンの一つが常に拡大し、もう一つは元々のサウンドをタイトに維持する、一味違うマルチタップトーンです。まずはSIZEとREPEATSで制御されるエコーの螺旋が出力されますが、ここでSPREADによりこれは2度繰り返されます。SPREADを調整していくことで、興味深いリズムパターンが変化していきます。



HERE AND THERE

SPREADを上げることで更に実験的なアプローチとなります。まるで同時に2つの場所に存在しているような感覚になるでしょう。セカンダリーエコーは貴方が1分前にプレイしたものが常に出力されます。SIZEとSPREADはリズムカルにシンクしているため、SIZE設定を変更しない限り過去のプレイは現在へシンクロします。まるで2人のミュージシャンが同時に演奏しているようなトーン。ですがここではもうひとりとは過去のあなたです。

EXPRESSIVE SPREAD

SPREADをramping制御やエクスペッションに割り当てると、メインのエコー設定は保ちつつ、ダイナミックな動きを加えることができます。

Collect

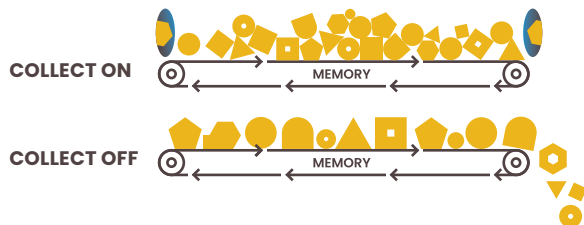
COLLECTはシンプルな変化ですがHabitの新しい側面をアンロックします。定形がない自由な形のコンポジション（作曲）を可能にするのです。

dipスイッチのCOLLECTをオンにすることで有効になります。

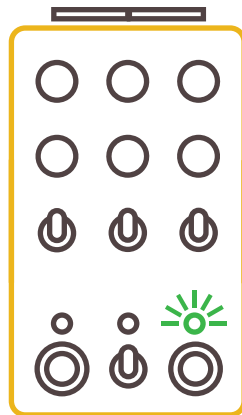


*Collectが有効時はメモリーはオーバーダブされます。Habitは常にレコーディングをしているため、貴方がプレイする全ては段々重なりレイヤーとなっていきます。3分前にプレイしたものが戻ってきて、現在のプレイとミックスされていきます。また3分後にはそれがレイヤーになります。

これがHabitの"song collector"機能です。



COLLECTを有効にしてHabitをバイパスすると、メモリーは一時停止しオーディオが保持されます。これはバイパススイッチ上のLEDが緑で点滅して表示されます。メモリーを消去するには2つのフットスイッチを同時に押してください。



では曲をコレクトする方法を見ていきましょう。

LISTENING BACK

メモリーは常にエコーの後に配置されており、出力前には常にディレイを通過しています。メモリー自体を直接聴きたい場合はdipスイッチ WIPEをオンにします。これでメモリーがエコーをバイパスします。



WIPE

Collecting a Song

曲をコレクトするのに正しい方法はありませんが、これはいいスタート地点になるはずです。

奇妙で可笑しいトラックを、12分で。



1

FOUNDATION

まずは深く考えず、プレイを始めましょう。キーは固定し、エコーが織りなすリズムに合わせるよう心がけてください。リフを変えたり放浪してもよいですが、ディレイにはシンクロするようにしましょう。3分後、最初に弾いたノートが舞い戻ってきます。最初は少し変に感じますが大丈夫です。ステップ2に進みましょう。

2

HARMONY

舞い戻ってきた過去のサウンドに反応して、サポートするように、デコレーションするようにプレイを重ねましょう。コードやメロディ的な要素を弾くと良いです。また最初のノートが戻ってくるまでの3分間、スキマを埋めるようにプレイしてみましょう。

3

TWEAK

ここまで来たら楽器を置いても大丈夫です。ペダル自身のパラメーターを調整して何が起きるか実験しましょう（ただストグルはINまたはOUTに固定してください）。これらのパラメーターはメモリーには関係なく、エコーのみ変化させることを覚えておいてください。反転、ワープ、モディファイアなど貴方の好きなようにできますが、メモリーに録音したオーディオはプレイしたとおりに保持されます。



4

FEED

いよいよです。右トグルスイッチをFEEDへ設定しましょう。これでペダル上で行う調整や変更はすべてメモリーへ記憶されます。モディファイア、SCANなどを弄り倒してエコーをマニピュレートし、自由にパフォーマンスしてください。特別な瞬間を、自分の手で作り出してください。すべては保存され、オーバードブのように記憶されます。3分間存分に弄ったら、ついに完成です。

5

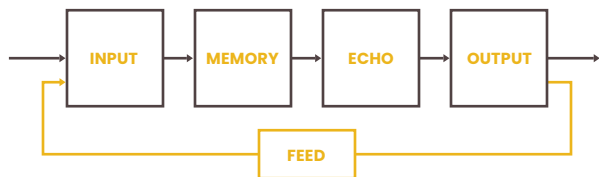
YOU DID IT!

やりました！ たった12分間で奇妙なトラックが完成です。FEEDがどう動作したのかを次は見てください。

Feed

Habitの深淵。本当のすがた。

FEEDはHabitを閉じたループに変貌させます。出力するオーディオは入力へ戻され、全てが再度レコーディングされます。つまり、エコー、ノブの変更、その他のペダルでの調整、行うことすべてがメモリーへキャプチャーされます。



この設定では、Habitのエコーはフィードバックするたびメタリックでばやけた質感になり、高い設定では強く滲んだサウンドになります。そしてREPEATSノブはエコーだけでなく、システム全体のフィードバックを制御するようになります。

またメインとセカンダリーエコー間のディレイが循環し繰り返されるため、よりベーシックなマルチタップ効果も得られます。

ひとまずは以上です。

FEEDモードはあなたのディレイのイメージを覆し、新たな次元へ誘います。

すべてをごちゃませにするFEEDはHabitを最も体現する概念です。ときに意図しない方向へ漂流し、ほとんどは意味不明になることも。でも何故かとても楽しいのです。

FEEDの残りの可能性はあなたのため残されています。解明すべきミステリーがたくさん詰まっています。

次ページの解説は、冒険の良いスタート地点になるはずです。



Feed - Ideas アイディア



SPACING OUT

REPEATS FEED

FEEDモードでは各エコーが滲み、金属的な響きも付加されます。REPEATSを高くした設定でこの特徴を活かせば、ドローンライクなりバープ風トーンを作れます。ルーピングや発振ほどは持続せず、貴方のプレイが反転するパッドに呑み込まれるようなサウンドです。



MULTI-TAP MAKER

SPREAD FEED

この設定ではメインとセカンダリーエコーの間の遅れがリピートに関連する要素となり、クラシックなマルチタップディレイサウンドとなります。貴方がプレイを重ねるたび、より広大で複雑なリズムが生まれ、時間とともに進化していきます。SCANをMANUAL設定で使用すれば、更にユニークで興味深いパターンを追加できます。



CYCLING PERFORMANCE

BYPASS LED LATCH, MANUAL

この設定はHabitを構成する異なるパートが、どのように相互に影響するかを学ぶための良いスタート地点になります。バイパススイッチを長押ししてループを持続させ、その上に即興でプレイを重ねてみましょう。その結果、ループも即興演奏も全部がFEEDによりメモリーへ記録されていきます。プレイが終わったらSCANノブを使って、メモリーを呼び出して聴き返してみましょう。気に入ったら今度はメモリーをループさせてまたプレイを重ねることも。何度も繰り返すことで、Habitの深淵へ近づきます。



Customize カスタマイズ

Habit上部にある青くマークされたdipをスイッチを使って異なる動作や機能を有効にし、Habitの可能性を限界まで追求ができます。

これらの設定はプリセットへ保存されます。プリセットごとに異なる設定も可能です。

MANUAL

SCANノブの機能を切り替えます。(pg.22)

COLLECT

メモリーへのオーバーダブを有効にします。(pg.20)

DRY KILL

ペダルの出力からクリーン信号を取り除きます。Habitには2つのドライキル設定があります。(pg.42)

ALWAYS

Habitのメモリーの録音方法を、ペダルがオフになったときでも続けるか設定します。何もエフェクトを適用せずにメモリーを埋めたいときに便利です。すべて準備が完了したら、3分のオーディオが貴方の冒険を待っています。



LATCH

ルーピングをオンにする動作（右フットスイッチ長押し）を変更します。デフォルトではモーメンタリー動作のためスイッチを踏んでいる間有効、LATCHをオンにするとフットスイッチを離してもルーピングが持続します。

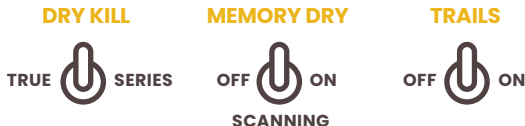
WIPE

エコーをミュートし、メモリーのみを有効にします。よりミニマルなパフォーマンスやsong collectでの最終段階でも便利です。(pg.34) WIPEをオンにすると、あなたが制作した成果がエコーを通過することなく直接メモリーへ記録されます。SIZEやMODIFYはこの機能時は無効になります。REPEATSも同様ですが、FEEDモード時は有効になります。

Hidden Options 秘密のオプション

Habitにはより深みへ到達するためのオプションで機能をファインチューニングできます。これらのオプションは両方のフットスイッチを長押ししながら、中段のトグルスイッチでアクセスします。変更するにはまずトグルスイッチを中央にし、その後希望を選択します。変更後はフットスイッチを離せば完了です。

これらの設定はプリセットへ保存されます。プリセットごとに異なる設定も可能です。



DRY KILL

標準的なペダルの接続セットアップで便利な、違うタイプのドライキル設定を切り替えます。SERIES設定はペダルがオンのときドライ信号がミュートされ、ペダルがオフだと通過します。Habitを最後尾に配置することなく、フルウェットで使用が可能になります。

TRUEはデフォルトの設定です。

MEMORY DRY

メモリーからのオーディオがエコーを通過すること無く直接出力されます。メモリーをまた別のドライ信号として扱える設定です。SIZEを高くしたり、MANUAL SCANを調整したときの瞬間的なフィードバックを誘発します。MEMORY DRYを有効にするとモディファイアを使用時にもクリーニング信号が出力されます。

SCANNINGがデフォルトの設定です。SCANまたはSPREADを変更している（オートスキャンを含む）ときのみMEMORY DRYが出力されます。

WIPE dipスイッチがオンのときはMEMORY DRYの設定はONで固定されます。

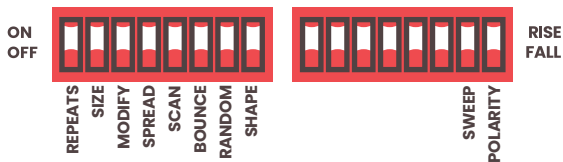
TRAILS

トレイルを有効にします。ペダルがバイパスされてもエコーが自然にフェードアウトします。

TRAILSはデフォルトではOFFです。トレイルを有効にすると2つのユニークな挙動を楽しむことができます。

1. トレイルが有効でフェードアウトしているとき、再びHabitをオンにするとフェードアウトが中断、消去されます。（ALWAYSまたはCOLLECTが有効な場合を除く。pg.40）
2. HabitがCOLLECTモード時はバイパスしてもメモリーが停止しません。全てのオーディオは保持されますがメモリーは先へ進みます。

Ramping



RampingはHabitのノブをオートメーションさせる機能です。1回だけの動き(ramp)または連続の動き(bounce)から選択できます。

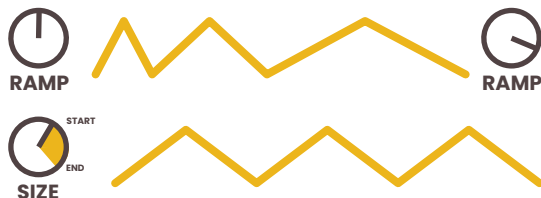
まずはbounceから始めるほうがわかりやすいでしょう。ノブ自身を自動でモジュレーションさせるイメージです。



1. bounceを有効にする。
2. 制御したいノブ選択。(複数可)



3. スウィープ方向を選択。
4. スピードを設定。



ざっとこんな感じです。この設定ではSIZEノブが設定したスピードで拡大と縮小を繰り返します。ノブ自身が自動的に決められた範囲を上下するイメージです。ノブの位置はムーブメントの最大または最小位置（SWEEPの設定により異なります）となるため、重要なセッティングです。

bounceは通常トライアングル波形です。ですがランダム波形またはスクエア波形。 dipスイッチにより切替可能です。

Rampは同じようなコンセプトですが、ペダルをオンにしたとき1度だけムーブメントが起きます。ノブでriseまたはfallポジションを決め、パラメータはその位置を維持します。Habitをオンにするときに、波のような動きをサウンドへ付加できます。

dipスイッチの入門編マニュアルではより詳しく解説しています。

Ramping - Ideas アイディア



EXPAND/CONTRACT

● SIZE

■ BOUNCE, SHAPE, SIZE

SHAPEをスクエア波形へ設定すると、2つのポジションを瞬間的に切り替えるような動作となります。まるで2ステップのパターンのように。この例では設定したディレイタイムとバスルーム風リバーブを行ったり来たりします。切り替えは瞬間的に行われ、異なるペダルをスイッチングしているようなフィーリングを楽しめます。



NOW AND THEN

● MODIFY A2

■ BOUNCE, RANDOM, MODIFY

この設定は新品のクリーンなリピートから崩壊寸前のサウンドまで、テープマシンにおいて年代で変化するキャラクターを楽しめます。RANDOMを選択すると異なる状態間をジャンプするような変化に。オフにすれば極端な設定をスムーズに行き来するようになります。



RANDOMIZED DELAY

● SIZE

■ BOUNCE, RANDOM, SIZE

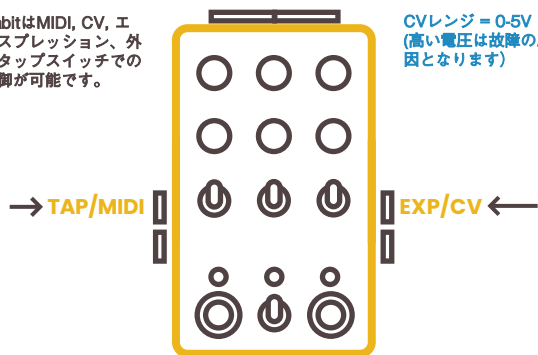
SIZEノブをランダムにbounceさせて、サイズが常に変化するユニークなディレイサウンドを構築。ここで多くは語りません。ナイスなサウンドです。

rampingを適用中は、LEVELはramp速度の設定になります。右フットスイッチを押しながらノブを回すと、LEVELを変更できます。



External Control 外部コントロール

HabitはMIDI, CV, エクスプレッション、外部タップスイッチでの制御が可能です。

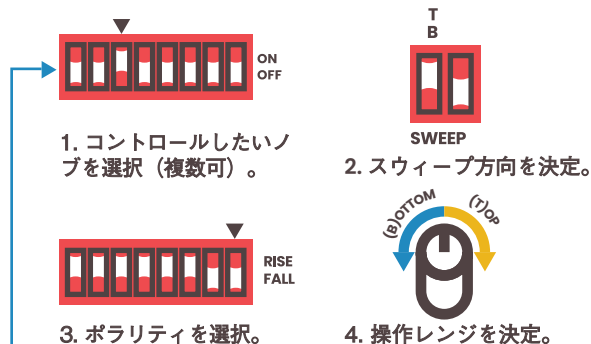


Habitのノブはエクスプレッション、またはCVで制御することができます。

MIDIを使えば、テンポシンクを含むあらゆる要素をコントロールできるようになります。

エクスプレッションまたはCVへパラメーター制御を割り当てるには、rampingと同様にペダル上部のdipスイッチで設定します。制御したいパラメーターを有効にしたら、ペダルはエクスプレッション信号かCVを自動的に検知し、コントロールが割り当てられます。
*何も接続がない場合はrampingへ割り当てられます。

CVレンジ = 0-5V
(高い電圧は故障の原因となります)

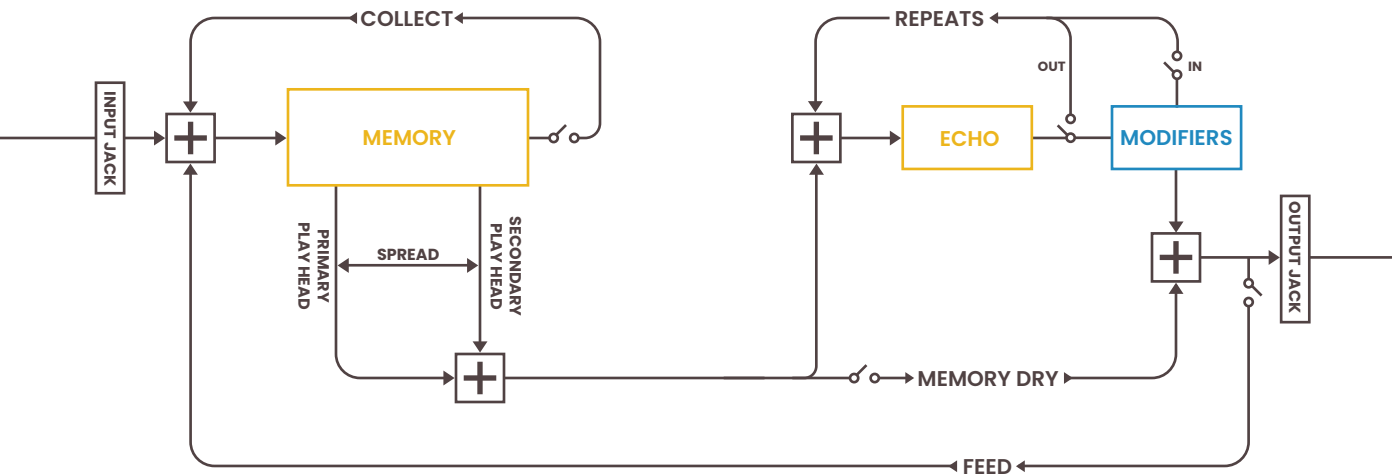


エクスプレッションまたはCVを接続しdipスイッチで何も割当がない場合は、LEVELノブを制御します。

MIDI接続にはMIDI信号を1/4インチTRSジャックへ変換するChase Bliss MIDIBOXなどの機器が必要です。MIDIについての詳しい情報はMIDIマニュアルを参照ください。

MIDIジャックはHabitのSIZEをコントロールする外部タップスイッチの接続としても使えます。

Signal Flow シグナルフロー





これでHabitのマニュアルは終わりです。便利に使ってくれたら嬉しいです。

わからないことや、何かおかしいことが起きたら、以下から私達を見つけてください。

help@chasebliss.com

または国内代理店まで。

楽しんでくださいね。
幸運を！