CBA ref 2020 - BLP1

chase bliss

A web guide to Blooper

Table of Contents

2 Overview

4 Looping 101

6 Controls

16 Modifiers

22 Layers

26 Normal Mode

28 Recording with Modifiers

30 Additive Mode

32 ↳ Ideas

34 Sampler Mode

36 Delay-Style

38 ↳ Ideas

40 Customize

42 Ramping

44 ↳ Ideas

46 External Control

48 Bye

9V DC

Power req: 9V DC Center Negative ~150 mA

Overview

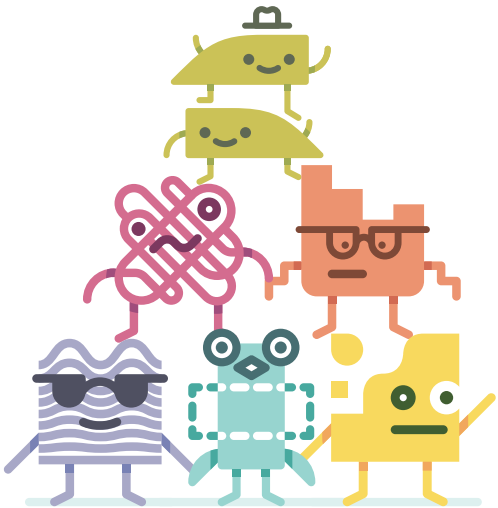
ルーパーはとっても便利なツール。

練習のパートナー、パフォーマンスの相棒、アイディアを出してくれることも。でもblooperはそれらとは少し違うように作られました。

blooperにおいては、ルーピングを音の「材料」を集めるためのもの、と考えてみましょう。なにか音が集められたら、そこがスタートです。blooperのルーピング機能はループ自体を新しい、思いもよらぬ方向へ舵取りできるよう作られています。ループの編集やリミックスをリアルタイムに、手触りを持って行なえます。バリエーションを積み重ね、それらを行き来したり、もしくはblooperに身を任せて完全に元から逸脱することだって可能です。

blooperが他とは少し違うデバイスであることがわかっていただけましたか？きっと貴方は驚き、戸惑うこともあるでしょう。それは意図されたもので、チャンスでもあります。

時間を掛けて、その景色を楽しんでください。



私達が案内します。

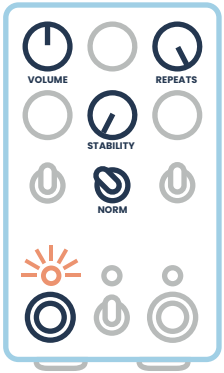
Looping 101

まずは最初のループをキャプチャーしよう。

シンプルでナイスな。

左フットスイッチを一度押すと、レコーディングが始まります。

もう一度押すとループのエンドポイントを決めて、ループプレイバックが始まります。

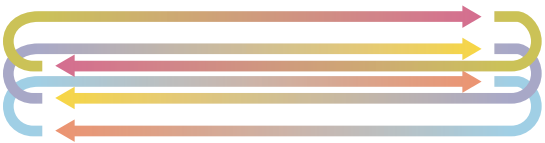


You're looping.

この最初のレコーディングではループの長さが決定されるため、重要です。ここからはどんなことを行っても、貴方がどれだけ奇妙でも、この長さは保たれます。これは重要なコンセプトなので、マニュアル内でまた戻って説明します。

modifierボタンはループが一周してリセットされるときに点滅します。タイミングをはかるのに便利です。

ここから先のレコーディングは、全て最初の録音の上に積み重なっていきます。これがオーバーダブです。オーバーダブを始めるには左フットスイッチを押しましょう。ループのどの位置からでもオーバーダブを始められます。ループがエンドポイントに来たら全てが一纏めになり、また続いていきます。終わったらまた左フットスイッチを押しましょう。



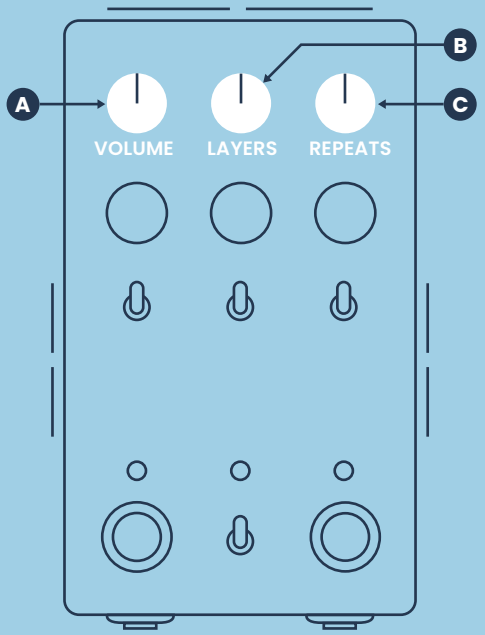
ざっとこんなところです。

- ループの長さをセットするベースレイヤーをレコーディングする。
- その上にオーバーダブする。

ルーピングはシンプルなテクニックですが、多くの可能性を秘めています。

もちろん、私達も更に深くへ行きます。

Controls - Shared



Boost, navigate, fade.

A **VOLUME**

ループの音量を決定します。12時はユニティ、最大では2倍くらいになります。rampingが有効のとき(p42)、このノブはrampムーブメントの速度の設定へ変わります。

B **LAYERS**

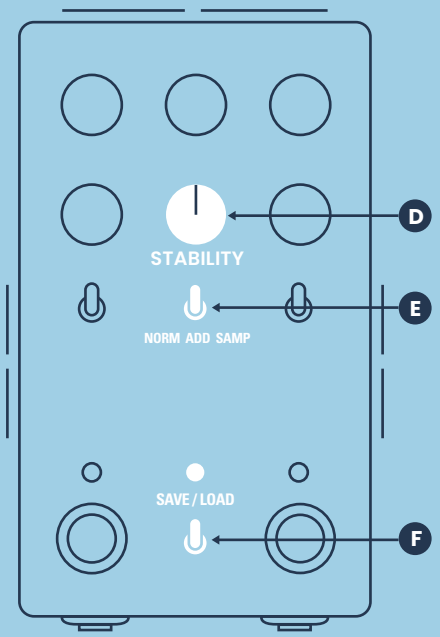
録音した異なるオーバーダブを行き来します。8階層まで行えるアンドゥ/リドゥのような感じです。反時計回りでレイヤーを取り除き、時計回りでレイヤーを足します。新しいレイヤーはオーバーダブを行う度に追加されます（p23)。

前のレイヤーに戻って録音を押すと、そこから先のレイヤーは全て消去されます。

C **REPEATS**

オーバーダブ中に録音をフェードアウトさせることで、常に変化するループを作り出します。反時計回しに回すほど録音は早くフェードアウトします。最大にすると一般的なルーパーで慣れ親しんだ、フェードアウトしないルーピングとなります（プレイバック中にループが無限に続きます）。

Controls - Shared (Continued)



Age, select, save.

D STABILITY

アナログ感、ワウ、フラッター、ノイズ、フィルタリングでどこか壊れたような雰囲気を足すマルチエフェクト。最小ではSTABILITYはバイパスされ、クリーンなループとなります。BLIP Interface(p41)でノイズのボリュームを調整できます。

E NORM, ADD, SAMP

ループモードを選択します。現在のループを保ったままモードを切り替えられます。

F SAVE / LOAD

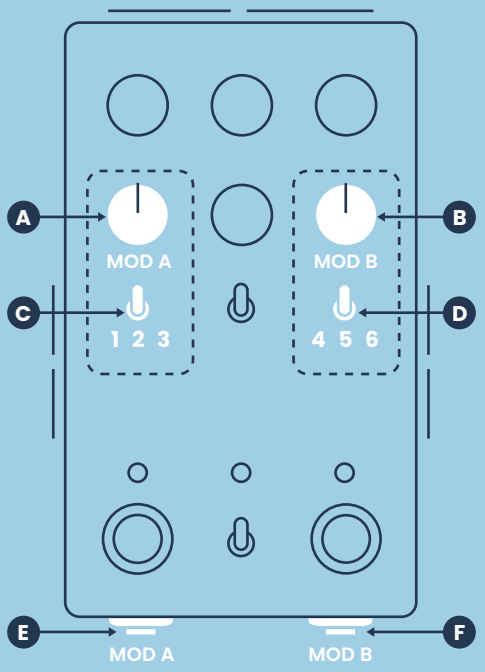
blooperはレイヤー情報を保ったまま16までのループを保存し、いつでもリコールできます。

PREVIEW (トグルスイッチ左) - 16のスロットをスクロールし、呼び出すループの選択、または保存先を選ぶことができます。左フットスイッチで進み、右スイッチで逆方向へスクロールします。modifierボタンの点滅、そして再生される音で確認が可能です。

SAVE / LOAD (トグルスイッチ右) - スロットを選択したら、トグルスイッチを右ポジションへ切り替えます。この状態で左フットスイッチを長押しで保存、右フットスイッチで呼び出しを行えます。動作するとLEDが光ります。完了したらスイッチを中央へ戻して、音楽を続けましょう。

BLIP Interfaceを使えば、保存したループをダウンロードすることができます(p41)。

Controls - Modifiers



Modify and modify more.

A MOD A **B** MOD B

MODはblooperのモディファイアを制御します。実際何を制御するかは選択したモディファイアにより異なります。12時は常に"ニュートラル"な効果の位置となり、そこから両サイドで異なる効果となります。

C 1, 2, 3

チャンネルAのモディファイアを選択します。

D 4, 5, 6

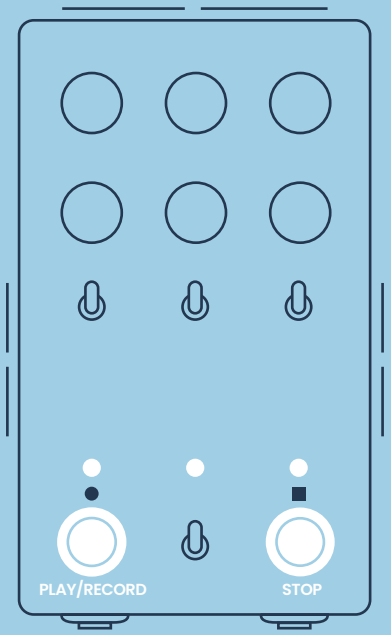
チャンネルBのモディファイアを選択します。

E MOD A BUTTON **F** MOD B BUTTON

アーケードボタンはモディファイアのオンオフに使用します。素早く押すとスタンダードなラッチング動作、長押しするとモーメンタリー動作となります。この場合はボタンが押されている間だけモディファイアが有効になります。

2つのチャンネルは同時にオンも可能です。

Footswitches (NORM and ADD modes)



Blinking　　Solid

TAP
RECORD
PLAY

RECORD / PLAY

一度押すとレコーディングを開始、再度押すとループのエンドポイントを設定してプレイバックします。ここからスイッチを押す度、オーバーダブとプレイバックを切り替えます。ループが停止しているときは、押すとまた再生します。

HOLD

ONE-SHOT OVERDUB

長押しでループの長さ分ぴったりのオーバーダブが有効になり、その後自動的にプレイバックへ戻ります。例えばADDITIVEモードで、modifierやstabilityを正確なタイミングをはかることなくベースループの長さぴったりに追加することができます。

TAP

STOP

ループのプレイバックを停止します。

HOLD

UNDO / REDO

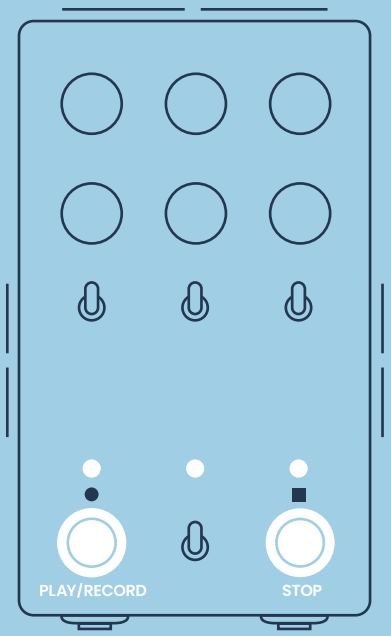
右フットスイッチを長押しでアンドゥ/リドゥを制御するサブメニューへ入ります。メニュー内では右フットスイッチでアンドゥ、左フットスイッチでリドゥを行えます。左フットスイッチを再度長押しするとサブメニューから抜けます。

TAP

DELETE

両方のフットスイッチを同時に押すと、ループを消去します。

Footswitches (SAMPLER mode)



Blinking　　Solid

RECORD
一度押すとレコーディングを開始、再度押すとループのエンドポイントを設定してプレイバックします。SAMPLERモードではオーバーダブはできず、左フットスイッチを押すたびに古いループは消去され、新しくレコーディングを開始します。

MOMENTARY RECORD
フットスイッチを押しているあいだレコーディングが有効になり、離した瞬間にプレイバックへ切り替わります。小さな瞬間をキャプチャーするのに最適です。

TRIGGER / RETRIGGER
ループを再生、またはリセットします。

LOOPING ON / OFF
右フットスイッチ長押しでループの繰り返しを無効にします。blooperをサンプルプレイヤーのように使えます。

DELETE
両方のフットスイッチを同時に押すと、ループを消去します。

Modifiers

モディファイア(modifier)はループを成形、リミックスするエフェクトのコレクションです。

同時に使用が可能な2つのチャンネルがあり、
それぞれ3つのコントロールを備えます。

モディファイアを制御します。

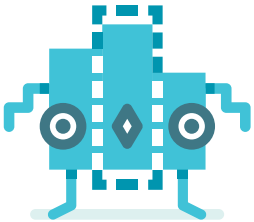
モディファイアを選択します。

モディファイアをオンオフします。

MOMENTARY – modifierボタンは長押しすることでモーメンタリー動作となります。素早く押すと馴染み深い一般的なオン/オフ動作となります。

blooperは出荷時では、dipスイッチ(p20)でアクセスできるALTバンクを含む全てのバンクに、スタンダードなモディファイアが登録されています。BLIP Interface(p41)で好みのものへ入れ替えたり、バンクのカスタマイズが可能です。

blooperの全てのモディファイアは12時方向に"ニュートラル"な効果を生むゾーンがあります。そこから左右に、異なる効果となります。



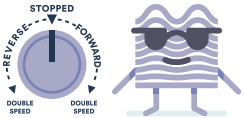
Stepped Trimmer modifier

いくつかのモディファイアには、スムースとステップの種類があります。スムースはなめらかな流体のようなレスポンス、ステップは音楽的に破綻しないインターバルで区切られており、より素早くシンプルに使えます。Trimmerのステップバージョンは例えば瞬間的に半分の長さにするなど、リズミカルにループを圧縮するのに最適です。

他には何があるの？

Default Modifiers

Channel A

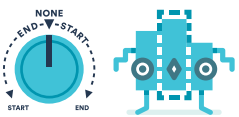


A1. SMOOTH SPEED

ループの再生方向とスピードを、テープマシンを彷彿とさせる流体のように変化させます。物事をゆっくりと進めたいとき、スイートスポットを探すとき、または不協和のハーモニーを求めるときにも。

A2. DROPPER

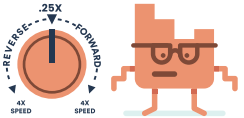
プレイバックにエラーを起こし、断片的な無音の瞬間を作ります。これらの欠けはスムースでマイルドだったり、時には目立つほど派手だったりします。反時計回しでランダムな欠けとなり、時計回しで一定のパターンを作ります。最大ではグラニュラーのような雰囲気となります。



A3. STEPPED TRIMMER

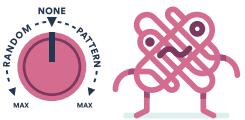
ループの終わりまたは始まりからトリミングしていくことで、ループ全体を圧縮します。それぞれのトリミングポイントは常にループの長さに対するサブディビジョンになるため、全てのポジションは貴方のリズムにナイスに追従します。半分の長さにするのもお手の物。

Channel B



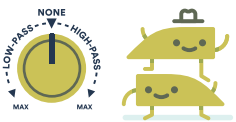
B1. STEPPED SPEED

ループの速度と方向を、音楽的な響きを保つステップで変化させます。ループは常に同じキー(オクターブまたは5度）を保ちます。Smooth、Chromatic Speedと比べて更に高いオクターブへアクセスできます。



B2. SCRAMBLER

ループの順番を入れ替えてパターンへ変化させます。反時計回しでランダム、時計回しで繰り返させるシーケンスを生成します。低い設定ではたまにジャンプが発生、高い設定では全てがチョップされます。



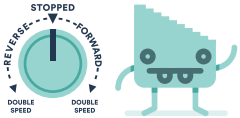
B3. FILTER

シンプルなマルチモードフィルター。ハイパスフィルターは低域を取り除き、ローパスは高域をとろけさせます。ADDモードではフィルターを使うと発振する場合があります。

Alt Banks

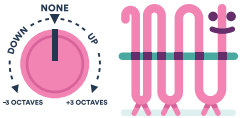
ALTバンクはblooperのdipスイッチ(p40)を使って有効にできます。バンクAとBでそれぞれ設定が可能です。

Channel A



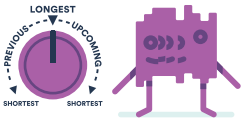
A1. CHROMATIC SPEED

ループの速度と方向を正確なステップで、クロマチックスケールで変更できます。ループの破片をトランスポーズしてみよう。



A2. PITCHER

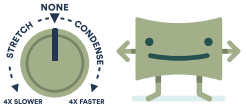
スピード/再生速度に影響を与えること無く、ループのピッチを変更します。上から下まで3オクターブのレンジがあります。



A3. STUTTER

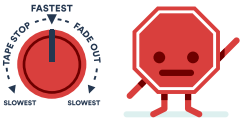
現在のループの中に新しいループを作り出します。反時計回りでこれから再生されるところをループ、時計回りでこれら再生されるものをループします。パフォーマンスにおいて最適で、長いループの特定のパートへズームインするような演出にも使えます。

Channel B



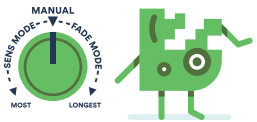
B1. STRETCHER

ピッチに影響を与えること無く、ループの再生速度を変更します。ループの中のミクロの世界を冒険したり、ストレッチして冷んだ風景を描いてみよう。



B2. STOPPER

フェードアウト、またはテープストップの2つの方法でループを停止させます。これは再生ヘッドのみに有効なため、ADDモードで録音することも可能です。Stopperがオフになるまでループは停止したままになります。



B3. SWAPPER

3つの方法でループに無音の空間をつくる、インタラクティブなモディファイア。ノブが12時のときはオーバーダブ中にループがミュートされ、そこから二方向のスイープではミュートをエンベロープ(入力の強さ)で制御します。ADDモードにおいて、ループの一部分を新しく入れ替えるようなプレイでとても便利です。

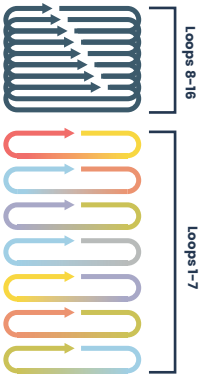
StretcherとPitcherはたくさんの処理パワーを使うため、これら2つは同時にオンにではできません。またリバース再生を除くSpeedモディファイアも使用できません。

Layers

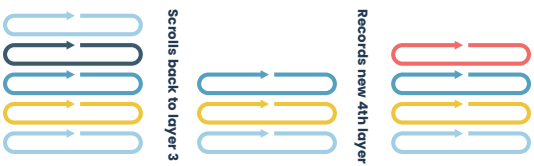
bloooperのLAYER機能は、一般的なアンドゥ/リドゥ機能を更に発展させたものです。

bloooperは合計16個のレイヤーを記録することができます。最初の7つは独立して保存され、8-16は1つの大きなレイヤーとしてまとめられます。

LAYERSノブでこれらのレイヤーを行き来することができます。反時計回りでレイヤーが1つずつ取り除かれ、時計回りで1つずつレイヤーが戻ります。



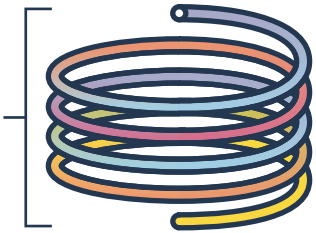
レイヤーは"タワー(塔)"のように考えることができます。レイヤーは独立しているのではなく、互いに重なり合っているのです。例えばレイヤー3に戻ると、レイヤー1から3までの集合体が聞こえます。ここで録音を押すと3以降のレイヤーは全てクリアされ、あらたな4層目が追加されます。



じゃあレイヤーはどう構成される？

レイヤーは、貴方がオーバーダブを行ったときに創り出されるのです。

これらを全て一つのレイヤーにまとめることもできます。

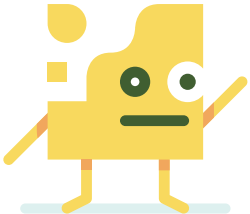


ループがいつリセットされるか、いつ繰り返されるかは貴方は気にしなくて大丈夫です。一つのレイヤーに何度も何度も、無限にオーディオを録音することだって可能です。レイヤーは貴方が「もういいや」と思って録音や停止スイッチを押したときのみ、新しく作成されます。つまりあるレイヤーは控えめな表現、その次のレイヤーは大量の音を録音することもできます。またREPEATSノブを使えば、興味深いトリックも行えます(p36)。

LAYERSノブは使用していないときは「スリープ状態」となります。なので使用していないときは、どこに設定されているかは気にしなくて大丈夫です。

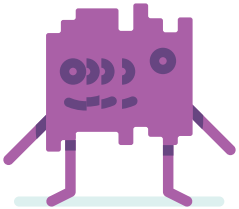
SAY HELLO TO THE BLOOP TROOP

SMOOTH SPEED

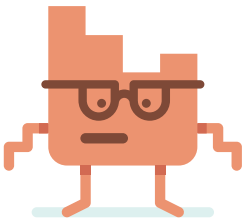


DROPPER

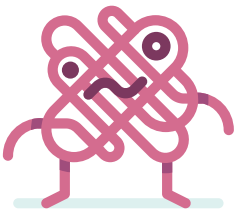
SWAPPER



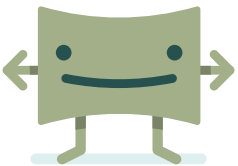
STUTTER



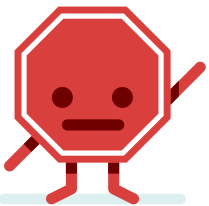
STEPPED SPEED



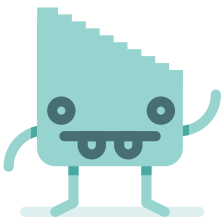
SCRAMBLER



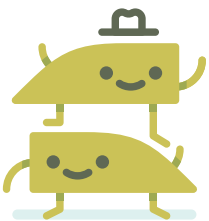
STRETCHER



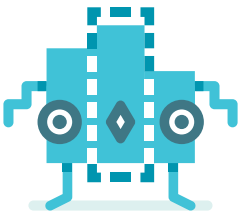
STOPPER



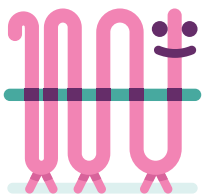
CHROMATIC SPEED



FILTER



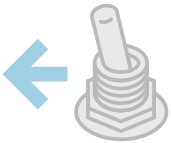
STEPPED TRIMMER



PITCHER

Normal Mode

Normalモードはblooperでの旅を始めるにはベストなスタートと言えるでしょう。



NORM ADD SAMP

NORMとADDモードの違いは、modifierとstabilityがどう扱われるかです。NORMALモードでは、これらは外部エフェクトのように考えられます。サウンドに与える変化は、オーバーダブにも全て適用されます。modifierやstabilityをオフにすれば、いつでもクリーンなループへ戻ることができます。

コレを試してみて:

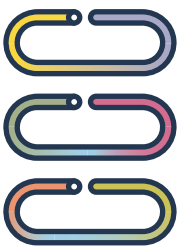
ループを録音して、ハーフスピードにセットしてみよう。

STEPPED SPEED MODIFIER

じゃあいくつかオーバーダブを録音してみよう。

これらのオーバーダブも全てハーフスピードに気づくはずです。変化、成長しながらも、背景としてとどまるようなループを構築するのに良い方法です。

そしたらハーフスピードをオフにして、後ろで待っていたナイスでクリーンなループを楽しんでみよう。



うん、大体ノーマルかな。

Recording with Modifiers

modifierと一緒に録音をするのは、blooperにおいて最もやりがりのある、チャレンジングな部分です。

まずは覚えてほしいことが一つ:

blooperでは2つの"ヘッド"を使ってそのエフェクトを実現しています。

一つはオーディオを録音するもの
一つはオーディオを再生するもの

いくつかのモディファイアでは、これら2つのヘッドは離されることもあります。そのためループのある部分が再生されながら、録音は異なる部分に行われることもあります。

重要なルール:
録音ヘッドは常に一定です。

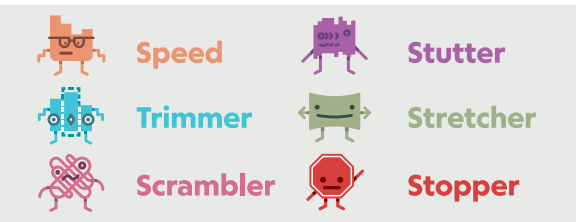
録音ヘッドは常にリアルタイムのスピードで、前に進みます。信じてもらって大丈夫です。貴方ができるのは、レコーディングを行うか、それともしないかを指示するだけです。

これはどういう意味なのか？シンプルにいうと、時間を操作するモディファイアを使いながらオーバーダブを行うと、予想外の結果となるということです。予想とは違うループの部分へ録音されることになります。

これは変ですが、自分自身さえを驚かせ、予測できない奇妙なループを構築するにはぴったりです。

TrimmerをオンにしてNORMモードで何度かオーバーダブを重ねて、最後にオフにしてどんなループとなるか試してみてください。

オーバーダブ中は以下のモディファイアはオフにすることで、予想可能な録音状態を保つことができます。



これについてもっと知りたい方のために、Recording with Modifiers というガイドが用意されています。ウェブサイトからチェックしてみてください。

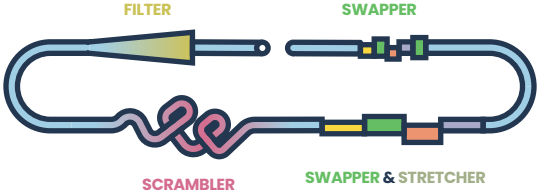
Additive Mode

ADDモードではmodifierとstabilityがオーバーダブへ録音されます。「貴方が聴くものは、全てblooperに録音される」と考えるとシンプルです。

ADDモードの使い方の一例を見てみましょう:
貴方のループを、リアルタイムでリミックスしていきます。

まずはループを録音しよう。

blooperをオーバーダブしたままにして、いくつかのmodifierをオンオフしてみよう。一緒にMODIFYノブを動かしてみよう。貴方がパフォーマンスしたこれらの表現が、全てそのまま記録されます。

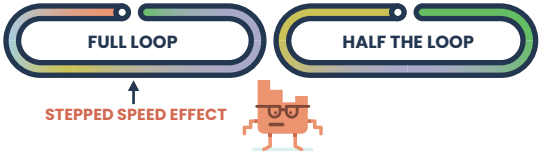


これはブレイクを作ったり、パートBへ移り変わるような表現に便利です。おかしなパフォーマンスが終わったら、LAYERSノブを回して戻りましょう。

One-shotオーバーダブ(p14)はループへmodifierを"プリント"できる、ADDモードにおいてとても便利な機能です。例えばフィルターをオンにして、LEDが赤で点滅するまでフットスイッチを長押ししてみましょう。ループが1回再生されるジャストの長さでオーバーダブとフィルターが自動的に無効になります。元々のループの長さ分、ちょうどmodifierを追加できたのです。

でも覚えておいて！: なにをしても最初に決めたループの長さは変わりません(p4)。

つまり、ハーフスピードのエフェクトを録音すると、ループの半分は失われてしまうのです。



ADDモードではこれらは調整され、modifierが録音されたらどんな音になるかを正確に再現するため、貴方が予想してプレイをする必要はありません。つまりハーフスピードにすると、ADDモードではループの半分しか再生されません。このプレビュー機能はBLIP Interface(p41)でオフにすることもできます。

慣れるまでは少し時間がかかりますが、慣れてしまえばこっちのもの。

次ページではいくつかアイディアをご紹介します。

Additive Mode Ideas

ACCUMULATOR

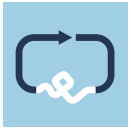
STABILITY

このアプローチではオーバーダブ中に（比較的マイルドな）モディファイアをオンにしたままにしておき、時間の経過とともにループを段々と変化させます。まずはStabilityで試すのがいいでしょう。古いレイヤーはピッチが揺れ帯域が劣化、ノイズも多くなっていき、新しいレイヤーはフレッシュでクリーンに響きます。Scramblerを使うともっと冒険的なサウンドになります。

NOISE GENERATOR

STABILITY

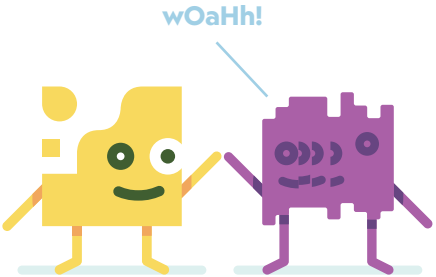
このアプローチではblooperをヘンテコな楽器へ変貌させます。入力シグナルは必要ありません。まずは無音のレイヤーを録音したら、Stabilityノブをあげてオーバーダブしましょう。これでStabilityのノイズがループへ録音されます。あとはスローにしたり、フィルタリングしたりして、ノイズを素敵なサウンドトラックへ仕上げよう。



PUNCH-IN

ANY MODIFIER

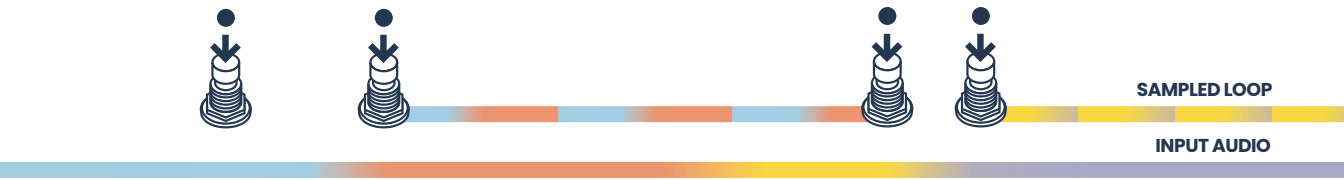
ADDモードにおいて正確かつインパクトのある結果を得られるテクニックです。まずオーバーダブを始め、ほんの一瞬だけモディファイアをオンにしてみましょう。ループを再生すると、その瞬間だけ変化するのがわかるはずです。ループにいたずらをしたり、特定のパートへ注目する演出にも使えます。



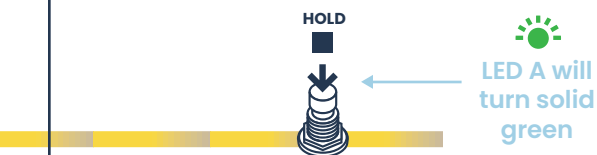
Sampler Mode

SAMPLERは独自のワークフローを持つ、パフォーマンスへより特化したモードです。

SAMPLERモードではオーバーダブは行われず、フットスイッチを押す度にループがクリアされ、新しい録音が始まります。モーメンタリーでのグリッチ、一瞬の瞬間をキャプチャーしたいときに特に便利です。

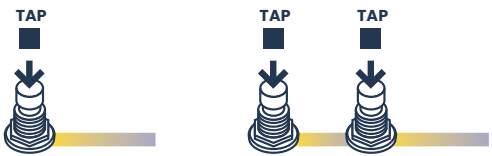


ONE SHOT PLAYBACK
デフォルトではSAMPLERはループするように設定されおり、誤ってループを止めること無く自由にモードを切り替えられます。右フットスイッチを長押しするとルーピングがオフとなり、blooperがマニュアルで動くサンプルプレイヤーとなります。



右スイッチタップでサンプルをトリガー。終わりに来ると自動的に停止します。

再生中にリトリガーしてDJプレイも可能。ルーピングが有効なときも可能です。



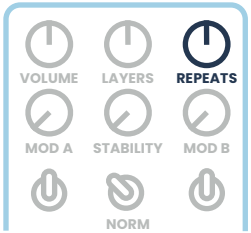
他のモードと同じく、サンプルはmodifierとstabilityを通過します。

CARRYOVER - SAMPLERモード内ではオーバーダブを録音できませんが、NORMやADDモードでループを構築したあとSAMPLERへ切り替えることが可能です。複数のレイヤーを持つ複雑なループをサンプルとして扱えます。

Delay-Style

REPEATSノブのおかげでblooperはディレイとしても使えます。

それもとってもユニークな！



まずは現在のループを消去して、一から始めましょう。新しいループを録音するかわりに、録音のフットスイッチでタップテンポを設定すると考えてください。一度押して、再度またすぐに押します。最初のタップと次のタップの間隔がディレイタイムになります。3度目のタップをして、blooperをオーバーダブ状態にしましょう。何かノートをプレイして、エコーを楽しんでみてください。

REPEATSノブは一般的なディレイにあるフィードバックコントロールのように使えます。高く設定すればその分エコーも増えます。

TRICK 1: LATCH – 録音フットスイッチを押してプレイバックさせることで、現在のエコーを無限にループします。フットスイッチをまた押すとエコーへ戻ります。ボーナス: これを行う度、ラッチされたフレーズは新しいレイヤーとなり、いつでも戻ることができます(p39)。

TRICK 2: DELOOPING – ディレイかルーピングか、どちらか1つを選ぶ必要はなく、2つを行き来することも可能です。全てはREPEATSノブによって決定されます。最大ではルーピング、下げるとディレイになります。これは素敵でどこか怠惰なループの構築に最適で、なにか面白いパートができるまではblooperをディレイとして使い、良いところでREPEATSをあげてループを始めてみましょう。また新しいものがほしければ再度REPEATSを下げて、ループを自然にトランジションさせてみましょう。二度洗のように、何度も繰り返してみよう。

次ページでは更にアイディアをご紹介。

Delay-Style Ideas

BLIPPERTRONICS

REPEATS

古き良きクラシック。ナイスでながーいディレイタイムに設定するとなおよしです。REPEATSを高く設定することでループに近い雰囲気を持ちつつ、常に移り変わる風景を描けます。繰り返しを断ち切って、ゆっくりと進化する瞑想のようなサウンドを生むのに最適です。

TAPE MACHINE

ADD **STABILITY** **REPEATS**

ADDモードでマイルドなSTABILITYを適用することで、リピートごとにエコーが劣化、エイジドされていきます。

LOOP CAPSULES

より深いテクニックです。レイヤーが作られるのは、オーバーダブを完了してプレイバックへ戻った(または停止）ときとお話しましたよね。このテクニックはレイヤーを全く異なる独立したアイディアとしてキャプチャーするのを可能にします。

1. ループを録音する
2. REPEATSを下げきる
3. オーバーダブを有効にする
4. オーディオがフェードアウトしたらREPEATSを最大へ戻す
5. 新しい音を録音する
6. プレイバックへ戻る

LAYERSノブを使って、2つの全く異なる録音レイヤーを切り替えることができます。このアプローチで、完全に異なる風景を瞬間的に行き来するような表現が可能です。

Customize

blooperの上部にあるdipスイッチで、動作や挙動を好みに合わせてカスタマイズできます。

DRY KILL
blooperの出力からドライ信号を取り除きます。

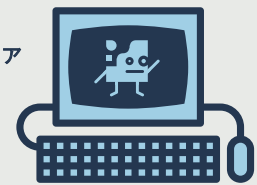
CV CLOCK
デフォルトではCVはblooperのノブを制御するようになっています。CV CLOCKdipスイッチをオンにすると、CVジャックはシンクするクロックソースを受け取ります。この状態では録音フットスイッチを押すとblooperが録音待機の状態に、そして録音の開始（と停止）はクロックパルスを受け取ったときにトリガーされます。ぐちゃぐちゃになるのを防ぐため、プレイバックもシンクされます。

PLAY / DUB
最初のループを録音したの挙動を設定します。デフォルトではループは自動的に再生へ移りますが、PLAY / DUB dipスイッチがオンだと2層目のレイヤーへすぐオーバーダブへ入ります。例えばアンビエントなプレイで、リバーブの残響だけ録音したいときなどに便利です。

BANK A / B
モディファイアのバンクをAとBで切り替えます。Bバンクにはバンクと全く異なるユニークなモディファイアが収められていますが、BLIP Interfaceを使って好みのものへ入れ替えることも可能です。

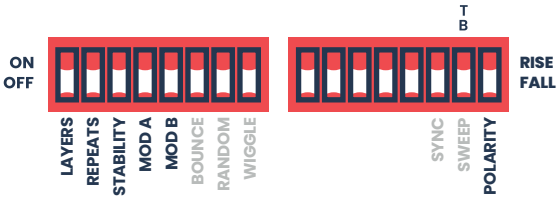
BLIP
Blooper. Interface. Program.

blooperをPCへUSBを使って接続することで、ループのダウンロード、挙動のカスタマイズ、モディファイアの入れ替えが行なえます。



blooper.chasebliss.com へアクセスしてください！

Ramping



Rampingはblooper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。ノブ自身を自動的に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. 制御したいノブを選択（複数可）。

3. スウィープ方向を設定。

4. スピードを設定。

これで貴方のループはハイファイからヴィンテージを行き来するようになります。ノブ自身が自動的に決められた範囲を動くイメージです。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。

デフォルトではbounceは三角波ですがランダム波に設定もできます。

SYNCスイッチでムーブメントをシンクし、ループの長さのサブディビジョン(rampノブの周りに数字で表示されています)で分割することもできます。この設定ではムーブメントは一定のパターンを刻むようになります。

またはWIGGLEスイッチでムーブメントのレンジをより狭めて、少しだけアップダウンするようにもできます。例えばフィルターへ割り当ててモジュレーションを適用するように使えます。

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。blooper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

TIME MACHINE

IDEA 1 - VARIATION

LAYERS, BOUNCE, RANDOM

レイヤーをランダムに切り替えていくことで、ループが勝手に常に変化し続けます。一息つこう。

IDEA 2 - SEQUENCING

LAYERS, BOUNCE, SYNC

この設定はレイヤーをシンクロしたパターンで足したり取り除いたりします。Rampingの速度によりエフェクトは大きく変わります。速い速度ではグリッチ、遅ければループをリミックスするように働きます。

ramping中にVOLUMEを変更したい場合は、左フットスイッチを長押ししながらノブを回します。

ARPEGGILOOP

MOD B, BOUNCE, SYNC, WIGGLE

STEPPED SPEED MODIFIER

この設定ではループがシンセサイザーのような不思議なパターンへ分解されます。WIGGLEスイッチでレンジをタイトかつコントローラブルに保ち、SYNCで現在のループにシンクする一定のムーブメントを作り出します。

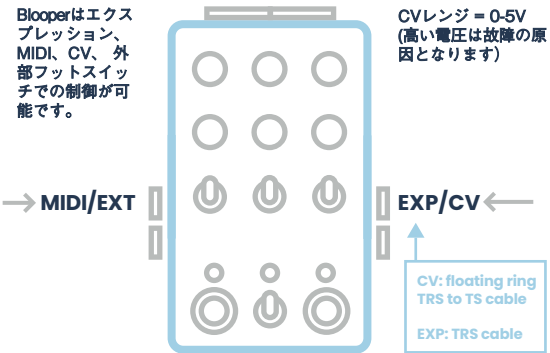
REPAIR ME

STABILITY, BOUNCE, RANDOM

STABILITY

この設定を使って死に際直前のテープマシンの音を冒険してみよう。かなり遅いrampingスピードがオススメです。貴方のループは時にはナイスでクリーン、時にはガビガビに揺れ、またある時には不安定かつ不安な音になります。

External Control



blooperのノブはCVとエクスプレッションを使って制御ができます。CVはシンク先の外部クロックとしても使えます(p40)。

MIDIでは上記の操作に加えて、さらに深い制御を達成できます。

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。

1. コントロールしたいノブを選択（複数可）。

2. スウィープ方向を決定。

3. ポラリティを選択。

4. 操作レンジを決定。

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、VOLUMEノブを制御します。

MID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blooperの左フットスイッチを制御する外部スイッチの接続としても使えます。blooper本体はテーブルトップに配置したいときに便利です。ノーマリオープンのモーメンタリーフットスイッチを繋げば、自動的に制御が割り当てられます。

OKAY.

ここからはあなた次第です。
いろいろ試して、チャンスを見つけて、奇妙でいよう。

質問があればhelp@chasebliss.com
または国内代理店まで。

いつでもお助けします。
Bye.