Ampeg B-15N

Unison テクノロジーを採用したフィジカル・モデリングのベースアンプ、スピーカー・シミュレーション、FX ラック

60 年代のサウンドから生まれたモダン・スタンダード

Brainworx と Ampeg Limited が提携して開発を行い、Universal Audio によって販売されています。

UNIVERSAL AUDIO

brainworx
music & media gmbh

Ampeg B-15N アンプ・プラグインは、他の UAD-2 プラグインと同様にインストールして操作することができます。

必要動作要件などの一般的な情報については、www.uaudio.com を参照してください。

Ampeg B-15N

Unison テクノロジーを採用したフィジカル・モデリングのベースアンプ、スピーカー・シミュレーション、FX ラック

60 年代のサウンドから生まれたモダン・スタンダード

はじめに

Ampeg B-15 は、50 年以上に渡り、スタジオで“頼りになる” ベースアンプです。ウォームなフレーバーからゴージャスなオーバードライブ・カラーまで幅広いタイプのベース・サウンドを提供する能力は、Motown ヒットの James Jameson や、Stax レコードの Donald “Duck” Dunn、そして Darryl Jones、Justin Meldal-Johnsen、Alex Al など現代の売れっ子スタジオ・ミュージシャンに至るまで、多くのベーシストに愛用されています。

Brainworx が Ampeg と直接作業することでこの素晴らしいアンプの精密なプラグイン・エミュレーションを作り、Universal Audio の UAD プラットフォーム用のクラシックなベースアンプのコレクションに加えることになりました。

Unison プリアンプ・テクノロジーに対応した B-15N プラグインは、ベーシストやレコーディング・プロフェッショナルが頼りにしてきた伝説的なファットでスムーズでソウルフルなサウンドを忠実に提供します。

Brainworx は、1964 年と 1966 年の B-15 モデルのバイアス・サーキットをエミュレートすることにより、B-15N プラグインのユーザーに両方のアンプのカラーを 1 つのプラグインで提供することができます。このエキサイティングな歴史を持つアンプを忠実に再現したデジタル・レプリカである Brainworx の B-15N は、もっとも要求の厳しい音楽を満足させることができます。

このプラグインの主な使用方法は以下の通りです。:

1. Apollo の Hi-Z インプットに接続し、Unison テクノロジーを使用して DI ベースを B-15N でレコーディングし、DAW でエディットやプロセッシングを行なうことができます。

2. ハードウェア・プリアンプに通し、パワーアンプとレコーディング・チェインを使用してレコーディングを行なうことができます。

3. ホームスタジオのスピーカーやステレオ・システム、ヘッドフォン、実際のベースアンプやキャビネットを経由して最小のレイテンシー（Apollo の Console を使用）で練習することができます。

4. リアルなパワーアンプとスピーカーに接続してライブ・パフォーマンスを行なうことができます。

5. ライブで演奏する際に、コンソールへ直接接続、またはインイヤー・システムに接続することができます。

6. 以前に他のアンプシミュレーターでレコーディングしたベーストラックを完璧にリアンプすることができます。

Ampeg B-15N

Unison テクノロジーを採用したフィジカル・モデリングのベースアンプ、スピーカー・シミュレーション、FX ラック

60 年代のサウンドから生まれたモダン・スタンダード

ベーシック

このプラグインのアンプセクションは、実際の Ampeg B-15N チューブアンプを操作する時と同じように使用することができます。

ベースを（Apollo インターフェイス）にプラグインしてゲイン、トーンとボリュームを調整し…あとはロックンロール！

Unison テクノロジーについて

Ampeg プラグインは、Apollo で使用することを念頭において開発され、Unison テクノロジーに対応しています。もちろん SVT-3PRO は、どんな UAD-2 デバイスでも使用できますが、サウンドにとってもっとも重要なインピーダンス、リアルなアンプのゲイン・スウィートスポット、回路の動作、超低レイテンシーを体感するには Apollo インターフェイスが必要になります。また、これらの機能を使用するには、Apollo の Console アプリケーションのプリアンプ・インサートに B-15N をインサートする必要があります。これにより、サウンドのカラーや挙動が物理的なベースアンプの精密に再現することができます。

Ampeg B-15N を使用してレコーディング

プロデューサーのトリックの一つに、DI からのベース・シグナルをレコーディングしながら、トラッキング時にコントロールルームでのリアルタイム・モニタリングに（例えば、小型コンボの）リアルなベースアンプを使用する事があります。その後、残りの音楽とともにレコーディングしたトラックを再生するときに Ampeg プラグインを使用してください。その場合、コンピューターにレコーディングすると同時にリアルなベースアンプアンプのインプットにルーティングできるよう、ドライのベース・シグナルをスプリットする必要があります。

もっとも低いレイテンシーで、可能な限り最高のクオリティでドライの DI ベース・トラックをレコーディングするには、Apollo の Hi-Z インプットに直接、またはライン・インプットにハイクオリティな DI ボックスやマイクプリアンプを使用し、Apollo のライン・インプットに接続してください。

Console ソフトウェア・ミキサーで B-15N プラグインをインサートすると、プロセッシングしたベース・アンプサウンドをレコーディングする場合（もっとも低いレイテンシーが得られる）には、Console ソフトウェア上で、“INSERT EFFECTS ”スイッチを“REC”に切り替える必要があります。また、トラッキング中にアンプのサウンドをモニターしながらドライな DI のベース・サウンドをレコーディングする場合にはスイッチを“MON”に切り替えてください。

“MON”を選択することのアドバンテージは、ミックスダウン時にアンプやエフェクトの設定を変更することが可能だという点です。後でゲインを増やすなど、曲にあった設定を後からでも行なうことができるのです。

すでにプロセッシングしたベース・トラックのレコーディングを行なうことのアドバンテージは、ベース・トラックをミックスする準備ができているので、ミックスダウンを行なう間に使用するプラグインの数を少なくできるという点です。次にすることは、従来からのベースアンプのレコーディングと同じようにレコーディングしたベース・トラックにコンプレッサーや EQ 等のエフェクトを加える事です。“欲しいサウンド”を知っている人ならば、プロセッシング後のベース・トラックをレコーディングして、微調整せずにそのまま使うか、さらにエフェクトを加える時間を節約することができます。バンド仲間やプロデューサーはこれを評価してくれるでしょう。

Ampeg B-15N

Unison テクノロジーを採用したフィジカル・モデリングのベースアンプ、スピーカー・シミュレーション、FX ラック

60 年代のサウンドから生まれたモダン・スタンダード

Ampeg アンプ・セクションのコントロール

INPUT CHANNELS: 1964 B-15NC、または 1966 B-15NF のどちらのサーキットで B-15N を使用するか選択するために 4 系統の中から 1 つをクリックしてください。左右のジャックは、1964、または 1966 のチャンネルを選択し、上下段の 2 つのジャックは、ゲインを選択し、上段で 0dB、下段は-15dB を選択して使用することができます。

VOLUME（1964 チャンネル）: 1964 チャンネルのアウトプット・レベルを調整します。

TREBLE（1964 チャンネル）:1964 チャンネルの高周波数域レベルを調整します。5kHz で最大 18dB のブースト/カットを行います。高周波数アウトプットはセンター位置ではフラットです。

BASS（1964 チャンネル）:1964 チャンネルの低周波数域レベルを調整します。40Hz で最大 10dB のブースト/カットを行います。低周波数アウトプットはセンター位置ではフラットです。

VOLUME（1966 チャンネル）:1966 チャンネルのアウトプット・レベルを調整します。

TREBLE（1966 チャンネル）:1966 チャンネルの高周波数域レベルを調整します。5kHz で最大 18dB のブースト、-30dB のカットを行います。高周波数アウトプットはセンター位置ではフラットです。

BASS（1966 チャンネル）:1966 チャンネルの低周波数域レベルを調整します。40Hz で最大 11dB のブースト/カットを行います。低周波数アウトプットはセンター位置ではフラットです。

BIAS: 1964 のカソード・バイアス、または 1966 の固定バイアスのどちらかを選択することができます。;1964 と 1966 のプリアンプには、バイアスをミックスしてマッチさせる機能がついており、トーンのさらなるカスタマイズに役立てることができます。

POWER SWITCH: プラグインのオン、またはバイパスを切替えます。

Ampeg B-15N

Unison テクノロジーを採用したフィジカル・モデリングのベースアンプ、スピーカー・シミュレーション、FX ラック

60 年代のサウンドから生まれたモダン・スタンダード

Ampeg FX ラックのコントロール

(1) ノイズゲート

'CLOSED' LED
この LED が点灯している場合、ノイズゲートが閉じていることを示します。これは、スレッショルド値が設定したベース・シグナルよりも高いことを意味し、ノイズゲートがレンジ・コントロールによって設定された量のアンプの出力を減衰します。

NOISE GATE ON / OFF:
ノイズゲートのオン/オフを決定します。スイッチが上方向(ON)に向いている場合、ノイズゲートはオンです。

THRESHOLD:
インプット・シグナル(ベース・サウンド)が一定レベル以下になるとノイズゲートはすぐにアンプの出力を減衰します。このレベルのことをスレッショルドと呼び、オーバードライブしたアンプのノイズを低減するようにスレッショルドを調整しますが、しかしサウンドをフェージングカットしないように調整してください。

RANGE:
インプット・シグナルがスレッショルドの値よりも低い場合、アンプのアウトプットが低減、またはミュートされます。数 dB に設定することでアウトプット・レベルを下げることができ、最大に設定すると一時的にアウトプットをミュートすることができます。

(2) AMP FILTERS(プリ/ポスト切替え)

TIGHT フィルター:
タイト・フィルターを使用すると、DI のベース・シグナル(プリ)、またはプロセッシングしたアンプのアウトプット(ポスト)のどちらかの低域をカットすることができます。

PRE: ピックアップから必要の無い低域のノイズを生み出す場合は、DI のサウンドがアンプにインプットされる前にローエンドをフィルタリングすることができます

POST: アンプ・セッティングのローエンドの一部をカットしたい場合、低域を減衰させるためにスタジオ・クオリティのハイパス・フィルターを使用することができます。

OFF: オフに設定するとタイト・フィルターはバイパスされます。

SMOOTH フィルター
スムース・フィルターを使用すると、DI のベース・シグナル(プリ)、またはプロセッシングしたアンプのアウトプット(ポスト)のどちらかの高域をカットすることができます。

PRE: ピックアップからヒスノイズが発生している場合は、DI のサウンドがアンプにインプットされる前にハイエンドをフィルタリングすることができます。

POST: アンプ・セッティングのハイエンドの一部をカットしたい場合、高域を減衰させるためにスタジオ・クオリティのローパス・フィルターを使用することができます。

OFF: オフに設定するとタイト・フィルターはバイパスされます。

Ampeg B-15N

Unison テクノロジーを採用したフィジカル・モデリングのベースアンプ、スピーカー・シミュレーション、FX ラック

60 年代のサウンドから生まれたモダン・スタンダード

Ampeg FX ラックのコントロール

(3) INPUT GAIN:
Ampeg プリアンプのインプットをハード、またはソフトにしたい場合、好みに応じてインプット・ゲインを調節することができます。ビンテージ・ベースのシングル・ピックアップは、インプット・ゲインを補う必要がある低いレベルのアウトプットの場合があります。

反対にヘビーメタル・スタイルのハムバッカーは、高い出力である場合が多くあります。ホットな DI シグナルがレコーディングされている場合や、Ampeg プラグインを入力する前に他のプラグインを使用している場合、インプットを低減したくなる場合があります。

もっとも標準的なベースを使用した場合でもインプット・ゲインは 0 でない場合もあります。

Internal POWER SOAK:
パワーソークは、現実の世界ではベースのパワーアンプの音量を下げるために使用します。(チューブ)パワーアンプがクリッピングし始めるまでドライブしても聴覚的な大きさはセーブし、近所に迷惑をかけることなくそのサウンドをレコーディングすることができます。

クリッピングしたチューブ・パワーアンプは、ベースアンプのシグナルに歪みや倍音を加え、ほとんどのギタリストが好むサウンドを出力します。パワーソークによってボリュームを抑えられたサウンドは、マスター・ボリュームで同じ音量に調整した場合と、サウンドが異なります。

我々は、Ampeg のチューブ・パワーアンプの動作をモデリングしたので、アンプとパワーソークのマスター・ボリュームのセッティングを数通り試すことができます。最初に -10 dB の設定で試されることをお勧めします。

Ampeg B-15N

Unison テクノロジーを採用したフィジカル・モデリングのベースアンプ、スピーカー・シミュレーション、FX ラック

60 年代のサウンドから生まれたモダン・スタンダード

Ampeg FX ラックのコントロール

(4) REC CHAINS:
シンプルに“REC CHAIN”プルダウンメニューをブラウジングしてスピーカーと完璧なスタジオセットアップを選択してください！

Brainworx のオーナーDirk Ulrich は、過去 20 年の間に DREAM THEATER、TOTO、MICHAEL JACKSON 等をはじめとする多くのアーティストとプロデュースやレコーディングを行ってきました。ドイツの Brainworx Studio（www.brainworx-studio.de）では、これまでに 9 台しか製作されなかった NEVE VXS 72 コンソールの 1 台と最高級のアウトボード EQ やマイクプリアンプを所有しています。

この素晴らしいセットアップを使用して、Dirk は、プラグイン・アンプの設定に使用できる 23 種類もの完璧なマイキングや EQ されたベース・キャビネット等を 1 回のマウスクリックで簡単に使用することができます。

多くのベースアンプ・シミュレーターは、キャビネットとマイクの選択に違和感を与える場合があります。そしてこれらの不完全な設定は EQ や、プロセッシングによってユーザーが補完します。異なるマイク・セットアップのミックス、フェイズの調整、や EQ など…しかし、これらは簡単な調整ではありません。これらを正しく設定するには長年の経験が必要となります。

調整する必要があるのは、トーンやゲインで、アンプのチャンネルとセッティングに最高のサウンドを得られる REC CHAIN を選択しプレーするだけです。それはリコールでき、信頼があり、フレキシブルかつ即座に対応。

レコーディング・チェインにお気に入りが見つけられなかった場合、最後のセッティングとして独自のマイキングをしたキャビネットを使用することができます。（CABINET BYPASS とラベリングされている）このセッティングは、Console に 1 台のチューブ・アンプのみサウンドが得られます。これは素晴らしいエフェクト・サウンドでもあります。

+ ／ − Switches（プラス/マイナス）:
REC CHAINS テキストボックスのプルダウンメニューを使用するか、“+/−”記号をクリックして REC CHAIN をブラウジングすることができます。

AUTO & BAR セレクター:
使用する曲に最高にマッチする REC CHAIN を探す場合、マウスで REC CHAIN を選び、2,3 フレーズ弾いた後にまた次の REC CHAIN を探すためにマウスを使うという煩わしい操作をしなければなりません。

オート・モード:
パターン（1、2 または 4 小節）を選択するとプラグインは DAW のテンポにシンクし、 REC CHAIN のオートメーションを使用できるようになります。このようにして演奏を中断することなく、いくつかの REC CHAIN の音を 1, 2, 4 小節ごとに自動的に切替え、試すことができます。

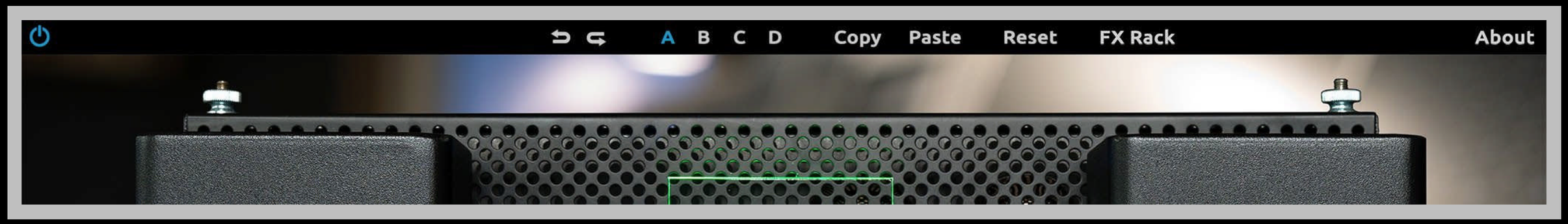
スピーカーセットアップで聴きながらちょうど良い REC CHAIN が見つかったら、もう一度 AUTO ボタンを押し、 オート・モードを停止し、必要な REC CHAIN を選択してトーンやゲインを調整して音作りを進めてください。

HORN オン/オフ:
Ampeg 8x10 スピーカー・キャビネットは、クラシックなアタック・トーンをもたらすピエゾ・ホーンが含まれています。8x10 キャビネットは本来、ホーンを備えていませんが、ホーンのインパルスレスポンスを作成し、その他のキャビネットに加えられるようオン/オフ・スイッチを追加しました。

Ampeg B-15N

Unison テクノロジーを採用したフィジカル・モデリングのベースアンプ、スピーカー・シミュレーション、FX ラック

60 年代のサウンドから生まれたモダン・スタンダード



セッティング / ツールバー:

UNDO / REDO :
Ampeg プラグインが変更したコントロールを、最大 32 ステップでいつでもアンドゥ/リドゥすることができます。セッティングを元に戻したくなった場合はいつでもアンドゥを使用することが可能です。

SETTINGS (A/B/C/D):

Ampeg プラグインは、すべてのプリセットに保存することができる 4 個の内部セッティング(A/B/C/D)があります。1 プリセットにつき、最高で 4 個のアンプとエフェクト・セッティングのバリエーションを保存することができます。

低域の増減やバイアス設定の変更など、アンプの設定を変更したり、1 つのプリセット内で 1964 から 1966 にサウンドを変更するなど、様々なサウンドを素早く切り替えるために使用することができます。

これらの設定は、ほとんどすべての DAW でオートメーション化することができます。この方法によって、ドライなリズムサウンドからディレイがかかったリードサウンドに瞬時に切り替えることができます。

COPY / PASTE:
同じサウンドのバリエーションを作る場合、何度も一から音作りをする必要はありません。セッティング A のバリエーションをディレイ無しにして B に作ると仮定します。

- セッティング A を選択し、“COPY”をクリックします。
- “SETTING”セクションで B に切替えます、
- “PASTE”をクリックすると A のセッティングを再現します。
- ディレイをバイパスして終了です。

たったこれだけの操作で A と B はディレイの有無以外はまったく同じサウンドになります。

FX ラック:
スタンダードとズーム・ビューを切替えます。

ファクトリー・プリセット

Ampeg プラグインのプリセットをたくさん作成しましたが、それらの多くはベースで良いサウンドが得られるように作られています。

これらのプリセットは Ampeg アンプ・プラグインを使用してオリジナル・サウンドを作成するためのスタート・ポイントとして使用することも意図しています。

オリジナルのサウンド＆プリセットの作成
オリジナル・サウンドを作り始める時に調整するもっとも重要なパラメーターは TONE SECTION と REC CHAINS です。

- プレーしたいアンプのチャンネル(1964、または 1966)を選択してください。
- インプット 1, または 2 を選択し、TONE セッティングを調整してください。
- GAIN や Distortion などのコントロールをお好みの位置にダイヤルしてください。
- REC CHAINS を使用してプレーし、TONE SECTION を変更することなくイメージの近いサウンドを選択してください
- TONE SECTION やアンプの設定の微調整を行ってください。
- 必要に応じてフィルターやノイズゲートなどをオンにしてください。

アンプのセッティングや REC CHAIN によって異なるトーンを提供する膨大な選択肢は、様々な音楽ジャンルにとって素晴らしいサウンドを提供する組み合わせを提供できると確信しています。

他の UAD-2 プラグイン(ダイナミクス、エフェクト、ルームシミュレーションなど)と組み合わせて数えきれないほどのワールドクラスのプロダクションに対応するベース・サウンドを作成できます。ぜひ、お楽しみください。