

Ampeg SVT-VR

スピーカー・シミュレーション、FX Rack を搭載した胸が高鳴るレジェンド・ベースアンプのフィジカルモデリング



Ampeg Limited と Brainworx で共同開発され、Universal Audio が販売しています。



brainworx 
music & media gmbh

Ampeg SVT-VR 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、操作することができます。
システム要件等、その他の情報については、www.uaudio.com をご覧ください。

Ampeg SVT-VR

スピーカー・シミュレーション、FX Rack を搭載した胸が高鳴るレジェンド・ベースアンプのフィジカルモデリング



はじめに

Ampeg SVT は、40 年もの間、ベース・プレーヤーと観客を魅了してきました。SVT のサウンドはその後のすべてのベースアンプを評価する基準となりました。

Ampeg SVT-VR プラグインは、シンプルそのものです。簡単に認識できるほんの少しのゲインとトーン・コントロールによってクランチなサウンドからスーパークリーン・サウンドに至るまで素

FX ラックビューでは、ノイズゲート、23 種類のワールドクラスのレコーディングチェーンとオンボード・パワーソークを含むパワーアンプ・シミュレーションにアクセスすることができます。

また、(スタジオ・パワーアンプを経由して) 本物のベースキャビネットを通して本物のロックサウンドを得られます。これは平均的なアンプ・シミュレーターではありません。

このプラグインの主な用途は以下の通りです。:

1. DI からのベースをレコーディングし、その後 DAW でそれらをエディットやプロセッシングするために内部のアンプ・シミュレーター、レコーディング・チェーン、FX を使用することができます。

2. ハードウェア・プリアンプを通し、パワーアンプ・シミュレーションとレコーディング・チェーンを使用してレコーディングする

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 を使用し)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・

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. 以前にレコーディングしたベーstracksを完璧にリアンプすることができます。



ベーシック

本物の Ampeg SVT-VR チューブアンプを使うようにこのプラグインのアンプ・セクションを使うことができます。

ベースをオーディオ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！

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ました。もちろん SVT-VR は、どんな UAD-2 デバイスでも使用できますが、Apollo では、(リアルタイムにふれーするために)ウルトラロー・レイテンシーを実現することができます。

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、トラックリ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。それを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のインプットにレ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て接続してください。

Console ソフトウェア・ミキサーで SVT-VR 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、トラック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。

ベース・トラックをミックスする準備ができていて、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、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減られるという点です。それから次にすることは、伝統的なベース・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 アンプ・セクションのコントロール

CHANNEL & NORMAL/BRIGHT セレクション: SVT-VR のチャンネルを選択するには bright 、または normal モードの 4 つあるジャックのいずれかをクリックしてください。ブライツ・モードの場合は上段の 2 つの端子を使用し、ノーマル・モードは、下段の 2 つの端子を使用してください。

VOLUME (CHANNEL ONE): チャンネル 1 のアウトプット・レベルを調整するには、このコントロールを使用します。

TREBLE (CHANNEL ONE): チャンネル 1 の高周波数レベルを調整します。これは 4kHz を 12dB のブースト、またはカットします。高周波数アウトプットは、センター位置でフラットです。

MIDRANGE (CHANNEL ONE): チャンネル 1 の中周波数レベルを調整します。これは選択した周波数を 20dB のブースト、またはカットを提供します。

BASS (CHANNEL ONE): チャンネル 1 の低周波数レベルを調整します。これは 40Hz を 12dB のブースト、またはカットします。高周波数アウトプットは、センター位置でフラットです。

ULTRA-HI (CHANNEL ONE): このスイッチをオン(右側が下の位置)にすると、チャンネル 1 の高周波数アウトプットをエンハンスします。ブースト量は、ボリューム・コントロールの設定に依存しています。

BASS-CUT/OFF/ULTRA-LO (CHANNEL ONE): このスイッチを左側にするとチャンネル 1 の低周波数帯域を減少させます。右側では、チャンネル 1 の低周波数帯域をエンハンスし、中央ではオフです。

VOLUME (CHANNEL TWO): チャンネル 2 のアウトプット・レベルを調整するには、このコントロールを使用します。

TREBLE (CHANNEL TWO): チャンネル 2 の高周波数レベルを調整します。これは 4kHz を 12dB のブースト、またはカットします。高周波数アウトプットは、センター位置でフラットです。

BASS (CHANNEL TWO): チャンネル 1 の低周波数レベルを調整します。これは 40Hz を 12dB のブースト、またはカットします。高周波数アウトプットは、センター位置でフラットです。

ULTRA-HI (CHANNEL TWO): このスイッチをオン(右側が下の位置)にすると、チャンネル 1 の高周波数アウトプットをエンハンスします。ブースト量は、ボリューム・コントロール[10]の設定に依存しています。

ULTRA LO (CHANNEL TWO) : このスイッチをオン(右側が下の位置)にすると、チャンネル 2 の低周波数アウトプットをエンハンスします。

POWER SWITCH: プラグインのオン、またはバイパスを切替えます。



Ampeg 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、スレッシュホールド値が入力されるベース・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をアンプの出力を低減します。(例: 上の写真では 15dB)

NOISE GATE ON / OFF:

ノイズゲートのオン/オフを決定します。スイッチが上方向に向いていると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低減します。このレベルのことをスレッシュホールドと呼びます。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ュホールドを調整しますが、しかしサウンドの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ュホー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を・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 Filter:

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 Filter

スムーズ・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。



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 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・チェーンにお気に入りが見つけれなかった場合、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・アンプのみの音を接続します。

+ / - 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 セレクション:

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 SVT-VR のマッチング 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。



SETTINGS / Top Toolbar

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。

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、ドライナ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。
- パワーソーク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

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 DRIVE、TONE STACK と REC CHAINS です。

- ・ プレーしたいアンプのチャンネルを選択してください。
- ・ ゲイン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 STACK 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。
- ・ アンプのトーン・セクションの微調整を行ってください。

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ギター・サウンドを作成できます。ぜひ、お楽しみください。