

Marshall

JMP 2203

ユーザーガイド

Rev. Dec 11, 2015

Softube ユーザーズマニュアル

© 2007–2015. Amp Room は、Softube AB, Sweden の登録商標です。Softube は、Softube AB, Sweden の登録商標です。Marshall, Super Lead, Plexi, 1959 に関連するロゴ、及びすべての視覚と聴覚のリファレンスは、ライセンスを受けて使用している Marshall Amplification UK の商標です。Valley People Dyna-mite、Trident A-Range、Tonelux、Tilt への視覚と聴覚へのリファレンスは、PMI Audio から書面による許諾を得て使用されている登録商標です。Tonelux、Tilt logo、Valley People、Dyna-mite に関連するロゴ、Trident、A-Range、Triangle のゴロはライセンスに基いて使用されている PMI Audio Group の商標です。Summit Audio Inc. は、Baltic Latvian Universal Electronics, LLC の登録商標です。すべての仕様は予告なく変更することがあります。無断複写、転載を禁じます。

その他の会社名、および本書に記載されている商品名は、各社の商標、及び登録商標です。他社製品に関する記載は、情報提供のみを目的としており、保証、推奨するものではありません。Softube は、これら製品のパフォーマンス、または使用に関して一切の責任を負いません。

Softube 製品は、特許 SE526523、SE525332、関連する特許/特許 WO06054943、US11/667360、US20040258250、EP1492081、EP1815459、JP2004183976 によって保護されています。

ユーザーへのソフトウェアへの権利は付属のソフトウェア使用許諾契約書(EULA)に準拠しています。

謝辞とライセンスについて

‘zlib’ general purpose compression library version 1.2.8 の **zlib.h** インターフェイス、April 28th, 2013. Copyright © 1995–2013 Jean- loup Gailly と Mark Adler. このソフトウェアの一部は、copyright © 2006 **The FreeType Project** (www.freetype.org)です。すべての著作権を保有しています。**WonderGUI** は、Tord Jansson のライセンスに基づき使用されます。© 2004, 2006–2014 Glenn Randers-Pehrson による **Libpng** のバージョン 1.2.6, August 15, 2004 からバージョン 1.6.12, June 12, 2014 までは、同じ免責にとライセンスに従って頒布されています。いくつかのコードは、copyright © 2008 **The NetBSD Foundation, Inc** が所有しています。**VST** は、Steinberg Media Technologies GmbH のソフトウェアであり、商標です。Mac OS X のヘッダーは、**Apple Public Source License (APSL)** の元でカバーされ、<http://www.publicsource.apple.com/apsl/> でご利用可能です。

免責事項

このマニュアルに記載されている情報が正確であることを確認するために全力が尽くされました。しかし、我々はミスを行っている可能性があり、我々も人間であるということをご理解いただけますと幸いです。ミスを発見した場合、我々にお知らせください。マニュアルの後のバージョンで修正します。

サポート

Softube のウェブサイト上 (www.softube.com)では、よくある質問(FAQ)や、様々な他のトピックへの答えを見ることができるよう。

サポート的な質問は、<http://www.softube.com>、にポストしてください。

我々は出来るだけ速やかにお答えします。Web: www.softube.com

E-mail: info@softube.com

Phone: +46 13 21 1623 (9 am – 5 pm CET)

もくじ

			23
			24
			25
			26
<hr/>			
1	ユーザーインターフェイス	7	29
	メニュー	7	31
	Apollo Unison	8	33
	メーター	8	34
	モノ&ステレオ	9	
	プリセット	9	
	キーコマンド	9	
	クレジット	9	
<hr/>			
2	Marshall JMP 2203		29
	アンプ		31
	チャンネルストリップ		33
	クレジット		34

1 ユーザーインターフェイス

MARSHALL LEGENDS プラグインは、“見たそのまま”の製品です。素早く、効率的に操作できるよう直感的に数分以内に使い方を覚えることができます。メニューのような Softube のすべてのプラグインで同じような部分がありますが、それについてはこの章で説明します。プラグインの特定の詳細な情報に関しては、それぞれの章を参照してください。

メニュー

プラグインインターフェイスの下部には、いくつかのボタンと細い黒い列があります。ここでは例として、Bass Amp Room プラグインを使用しますが、他のプラグインでも同様です。

About Box

About ボックスを開くとバージョン情報を表示します。

Value Display

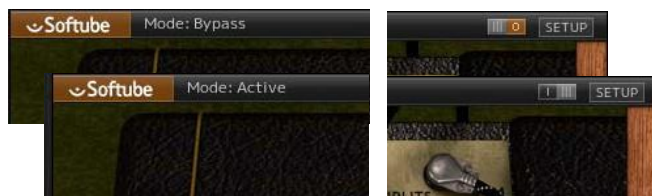
マウスがコントロールしているノブの値を表示します。

Enable

プラグインの有効/無効を決定します OFF ではバイパスになります。

Setup

プラグイン全体の設定を変更する場合に使用します。



Enable

Enable スイッチがオンになっている場合 (i)、プラグインはアクティブになり、オーディオ処理がなされます。オフ (0) にするとバイパスされ、オーディオ処理されません。バイパス時の CPU 消費率はかなり少なくなります。

“About”Box Value Display



Enable Setup



セットアップ

セットアップウィンドウでは、プラグインの特定のインスタンスに影響を与える設定を行います。例えば、“Show Value Display”オプションの選択を解除した場合、プラグインは再びそのオプションを選択するまでシステム上のすべてのバリューディスプレイはオフになります。

Windows と Mac の間では、異なるオプションに変わっている場合があります。また異なるフォーマットやプラグインでも同様です。一般的なオプションは以下の通りです。:

Show Value Display: プラグインの下でパラメーターと値の表示を有効にします。

Reverse Mouse Wheel Direction: (Mac OS のみ) ノブの動きに合わせてマウスホイールの上下を変更することができます。

変更を有効にするには、ホストアプリ(DAW)を再起動する必要があります。

もし、マニュアルでこのオプションを設定する必要がある場合は、下記の場所にテキスト形式でそれらを見つけることができます。:

Mac OS: ~/Library/Application Support/Softube

Windows: username¥Application Data¥

Apollo Unison

これらのプラグインを Apollo で使用する場合、Unison 機能に対応します。

Console アプリケーションの Unison スロット(最初のプラグインスロット)にプラグインをインサートすることによって Unison をアクティブにします。:

- ・ギターは、正確にオリジナル・アンプにマッチするレベルをインプットすることでプラグインは、オリジナル・アンプと同じように動作します。
- ・異なるインプット・チャンネルやパッチを選択しても、ギターのリアルなアンプに接続した時と同じ反応が得られるようインプット・インピーダンスを調節してください。

ソフトウェア・ベースのギターアンプを使用する場合、インプット・レベルとインピーダンスは、もっとも重要な要因の2つで、これを今まではエミュレート、コントロールすることができませんでした。Unison を使用することによって、ギター方 Apollo を介してソフトウェアの全経路がオリジナルのハードウェアの完璧なレプリカであることを保証することができます。

その上、以下も得ることができます。:

- ・2つのインプット・ゲインと Apollo のマスター・アウトボリュームをリモートコントロールすることができます。

Unison、Apollo と Console アプリケーションの詳細については、UAD マニュアルを参照してください。

メーター

各チャンネルには、そのチャンネルから出てくるオーディオのレベルを表示するピークレベル・メーターがあります。このメーターは、パンとメインアウト・ボリュームの前にあります。

0 dBFS を超えたオーディオレベルは、メーター内の赤い LED で標示されますが、レベルは、メインアウトのボリュームとパンの影響も受けるので、必ずしもクリッピングを示すわけではないことにご注意ください。

プラグインには内部クリッピングは起こりませんが、0 dBFS でシグナルがクリップするかどうかは DAW に依存します。

モノ&ステレオ オペレーション

Marshall Legends プラグイン は、モノー ステレオ、またはステレオ・モードでの動作が可能です。アンプは常にモノラルですが、キャビネットは、別々にパンすることができます。

プリセット

収録されているプリセットは、Tony Platt と Chris George によって作成され、このアンプで音作りを行なうための優れたスタート地点を提供します。プラグインのプリセットの難点は、ユーザーがプラグインに対し、ゲインなどのセットアップによってクリーンなプリセットであっても歪む場合があり、逆にクランチ・サウンドでもクリーンになる場合があります。

その場合、目的のサウンドを得るためにギターやギター・インターフェイスのボリューム、または、Volume I、Volume II コントロールのいずれかを調整してください。

Marshall アンプを使用する一般的な方法は、約 12 時の位置にボリューム・ノブを設定し、ギターのボリューム・コントロールでゲインを変更します。

キーコマンド

プラグイン内のすべてのナンバーとラベルはクリックすることができます。これは簡単に希望する値を入力、設定することができます。ラベルの上にマウスを乗せると指差し型のポインターに変更されます。

マウス

UP/DOWN マウスホイール

ノブやスイッチのパラメーター変更方法を選択

キーボード

ファインアジャスト \mathbb{H} (Mac) or **Ctrl** (Win), パラメーターの値を微調整する場合に使用

パラメーターのリセット

Alt キーを押しながら、ノブやフェーダーをクリックするとデフォルト値にリセットされます。

いくつかのマイクを同時にソロ

Shift キーを押しながらソロ・ボタンをクリック

クレジット

Henrik Andersson Vogel - プロジェクト・マネージメント、マニュアル & マーケティング Niklas Odelholm - プロダクト・デザイン、キャビネット・モデリング、グラフィック・デザイン Arvid Rosén - アンプモデリング Oscar Öberg - パワーアンプ・モデリング Tony Platt - サウンド・デザイン Chris George - Marshall エキスパート & サウンド・デザイン Paul Shyrinskykh - クオリティ・アシュアランス Patrik Holmström - フレームワーク・プログラミング Torsten Gatu フレームワーク・プログラミング Erik Hampusgård - コンフィグレーション & ビルディング Mattias Danielsson - サポート



2 Marshall JMP 2203

Marshall JMP 2203 が 1975 年に発売された時、それは Marshall の主力として Plexi のポジションを引き継ぐだけではありませんでした。これは他のすべてのロックギターアンプに対抗したアンプとなりました。1981 年からはアンプの外装が再デザインされ、JCM800 2203 と名付けられ、JMP 2203 より広く名前を広めました、フードの下の回路は同じままでした。

ロック&メタル

2203 は、ロックやメタル・プレーヤーの間で非常に人気となり、70 年代半ばから 80 年代後半にかけては 2203 を使用していないバンドはほとんどいなかったほどと言えます。AC/DC が最初にロックアルバムリリースに使い、そして Iron Maiden、Judas Priest、Motley Crue、Slayer、Anthrax などがよく知られた 2203 のユーザーでした。また 2203 は、Jeff Beck やインディーズロック・アイコンの My Bloody Valentine などヘビーロック・シーン以外のプレーヤーにも愛用されていました。

ロッカースイッチの採用

2203 とその 50 ワットの姉妹機 2204 についてのアイデアは、主にマスターボリュームを必要とするという要求が生まれました。マスターボリュームは、マスターボリュームの無いアンプで得られる歪んだサウンドを耳をつんざくような音圧レベルまで上げずに得られるようになりました。しかしマスターボリュームはライブで実用的なだけでなく、主にサウンドのオプションを拡げられました。プリアンプからのゲインを下げて、パワーアンプからの歪みを得ることで 1960 年代の Marshall サウンドを得ることができます。





オン/オフ
スタンバイ

プレゼンス

ベース

ミドル

トレブル

マスター
ボリューム

プリアンプ
ボリューム

インプット
セレクト

しかし、マスターボリュームを下げ、プリアンプのボリュームを上げるとよりプレゼンスが得られ、エッジのあるディストーションが得られます。そして両極端ではなく、その中間のセッティングでバランスをとることも可能です。1970年代とは明らかに異なる新しいデザインが採用されました。大きな Marshall ロゴ、白いパイピングのディテールとトグルスイッチをロッカースイッチに変更しました。

Marshall のリファレンス

JMP 2203

他の UAD プラグイン **Marshall Plexi Super Lead 1959**、**Bluesbreaker 1962**、**Silver Jubilee 2555** と同様に Marshall JMP 2203 プラグインを開発するために使用されたリファレンス・アンプは、Marshall のミュージアムから借用したもので、一般には公開されていません。このアンプは、1977 年製で本物の 2203 サウンドをモデリングするために使用しました。

AC/DC のプロデューサー のサウンドを内蔵

Softube は、プラグインが 2203 を正しく作られたことを確認するために象徴的なロック・プロデューサーの **Tony Platt** (AC/DC の *Highway to Hell* や *Back in Black* のエンジニア) と Marshall のエキスパート **Chris George** の協力を得ました。彼らとともに使用するキャビネットを選び、1960B に Celestion GT12-75 を搭載したものを選択しました。

本物の JMP 2203 のサウンドをキャプチャーするために Tony の手によるマイクを使用して London の Strongroom studios でキャビネットのレコーディングを行いました。プロセスの後半で Tony と Chris は、Softube が作ったアンプ・モデリングを承認し、付属のプリセットのほとんどを彼らが設計しました。

ミキサー・パネル

サウンドへのオプションと迅速なワークフローを加えるためにプラグインにミキサー・パネルを追加しました。

ミキサー上で相対的なボリュームレベルを設定し、任意の2種類のマイクをペアにし、必要に応じてそれらをパンすることができます。また Softube は、スィープ可能なミッドを持つ3バンドのフレキシブルなサウンドのイコライザーを搭載しました。これは、プレーヤーがプラグイン・ウィンドウを離れることなくサウンドを作りこむことを可能とします。また、タイトなメタル・リフ用のゲートを追加し、弱い設定ではハンドリングノイズも軽減することができます。

Unison™ テクノロジー

Unison テクノロジーを含めて UAD-2/Apollo プラットフォームでの Softube Marshall プラグインは、オリジナルのアンプに精度と忠実度の面で大きな一歩を踏み出します。

Unison は Marshall プラグインがアクティブになると Apollo のインターフェイス上のインプット・インピーダンスを自動的に変化させます (実際には、アンプ上のすべてのインプット)。これは、実際の Marshall アンプに接続したかのように接続したギターのピックアップが負荷を得るということを意味します。Apollo のギター・インプットのインプット・レベルが自動的に本物のアンプのそれと一致します。この機能は、ギター・アンプとインタラクションして動作する方法に多大な影響を与えており、そのために正確なアンプ・シミュレーションを得ることが重要です。Apollo の Console アプリケーション内の Unison スロットに Softube の Marshall アンプ・プラグインを使用する場合は、すべて自動的に設定されています。

アンプのパラメーター

フロントパネル・コントロールの機能は本物のアンプのそれに相当しています。

パワー

オンにすると赤いライトが点灯します。オフにするとプラグインをバイパスします。

スタンバイ

プレゼンス

プレゼンス量を増加させます。—パワーアンプ・セクションでフィードバックが起こっている場合、高周波数域を減少させるとによってトレブルブーストを行なうことが可能になります。

ベース、ミドル、トレブル

アンプからの周波数成分を決定するトーン・コントロールを行います。

マスターボリューム

パワーアンプ・セクションのアウトプット・レベルを調整します。太いパワーアンプによるクランチ・サウンドを得るにはこのパラメータを上げてください。

プリアンプ・ボリューム

プリアンプ・セクションのゲイン・レベルを調整します。アグレッシブなクランチ・サウンドを得るにはこのパラメータを上げてください。

ハイ・センシティビティ・インプット

明るく歪んだサウンドを提供します。このインプットにギターを接続するには、インプットをクリックします。

ローセンシティビティ・インプット

あまり歪まず、ダークなサウンドを提供します。このインプットにギターを接続するには、インプットをクリックします。

マイク 1
セレクト

マイク 2
セレクト



← ゲート LED

← インプット・ゲート

← ハイ・ゲイン

← ミッド・ゲイン

← ミッド・フリークエンシー

← ローゲイン

← マスターアウト LED

← マスターアウト

パン 1

パン 2

イン 1

イン 2

レベル 1

レベル 2

チャンネルストリップの パラメーター

チャンネルストリップは、アンプヘッドの右側にあり、白いチャンネルストリップ・ステッカーやアルミの縁をクリックして開くことができます。これは同じアルミの縁をクリックするか右にドラッグすることで再び閉じることができます。

マイクセレクト

2つのチャンネルに使用するそれぞれのマイクを選択します。マイクのすべてはルームマイクとして使用された 251 を除き、1960B キャビネットにセットした 4 台の G12-75 スピーカーの近くに配置しました。

パン

ステレオフィールド内のチャンネルの位置を選択します。

イン

対応するチャンネルのオン/オフを切替えます。

ボリューム・フェーダー

チャンネルのボリューム・レベルを設定します。

インプットゲート

ギターを弾いていない時のサウンドをオフにします。高い値では、ゲートが速く効き出し、低い値では、サウンドを多く通過させます。

ハイ、ミッド、ロー・ゲイン

3 バンド EQ それぞれのブースト/カット値を設定します。

ミッド・フリークエンシー

ミッドバンドの動作周波数を設定します。

クリップ・インジケーター

アウトプットが大きすぎる場合に点灯します。

マスターアウト

全体的なボリュームをコントロールします。

オフ(キャビネット、マイク無し)

Marshall JMP アンプからの直接のサウンドが聴こえるようにキャビネットやマイク・エミュレーションをバイパスすることができます。これは通常快適なサウンドとはみなされません。しかし、Softube Vintage Amp Room、Bass Amp Room、Metal Amp Room、Half Stack、Bass Amp Room 8x10 など他のキャビネットやマイクモデリングと組み合わせて使用することも可能です。すべてのプラグインは、アンプ・セクションをバイパスすることができるので、これらと Marshall JMP ヘッドを組合せて新しいサウンドを作ること推奨されます。チャンネルストリップは、緑のチャンネルストリップ・ステッカーや木の縁をクリックして開くことができます。これは同じ木の縁をクリックするか右にドラッグすることで再び閉じることができます。

モノ/ステレオ・オペレーション

Marshall JMP 2203 は、モノ-ステレオ、ステレオ・モードのどちらでも快適に使用することができます。アンプは常にモノですが、マイクは別にパンを使用することができます。

プリセット

収録されているプリセットは、Tony Platt と Chris George によって作成され、このアンプで音作りを行なうための優れたスタート地点を提供します。2203 を Apollo で使用し、Unison スロットにインサートした場合、インプット・ゲインを自動的に実際のアンプのそれと同じように対応させます。クリーンなサウンドのプリセットがかなり歪んで閉まっている場合、ギターの入力、または 2203 でリアンプするレコーディングしたギター・トラックのゲインを下げてください。

すべてのプリセットはモノラルで作成されていますが、好みに応じて 2 本のマイクにパンを使用することを意図しています。

マルチマイクを使用する場合のヒント

複数のマイクを使用して 1 つのソースを録音する場合、ギターアンプでは興味深い結果を得られますが、いくつかの注意が必要になります。フェイズ・ディストーションと呼ばれる現象が起こる場合があります、それが望まないサウンドを生む場合があります。複数のマイクを使用し、互いが離れている場合、それらをパンニングし、ステレオ・イメージを左右に広げることができますが、モノラルに合計された場合に問題が起こる場合があります。良い結果を得るためのもっとも安全な方法は、存在感の強い、フォーカスしたイメージを持つ近接マイクをセッティングのベースに置くことです。次に慎重に他のマイクチャンネルを加えることを試すことができます。



Softube AB, S:t Larsgatan 10c, 582 24 Linköping, Sweden. www.softube.com

