



ユーザーズマニュアル

Metal Amp Room

ユーザーマニュアル バージョン 1.3.15

2013年1月10日版

Softube ユーザーマニュアル

© 2007–2013. 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。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。Tube-Techは、Lydkraft ApS, Denmark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、JP2004183976I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)に準拠します。

免責事項

あらゆる努力は、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行われました。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けることができます。

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

1	ユーザーインターフェイス	5
	メニュー列	5
	キーコマンド	6
2	<i>Metal Amp Room</i>	7
	イントロダクション	7
	ユーザーインターフェイス	8
	アンプリファイアー	10
	キャビネット	11
	マイクروفオン	12
	ステレオブリアンプのバランス	12
	モノ/ステレオ・オペレーション	13
	アンプ/キャビのバイパス	14
	推奨事項	14
	クレジット	14

1 ユーザーインターフェイス

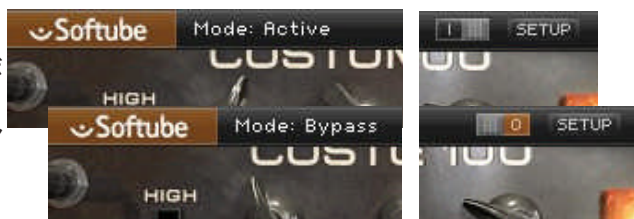
Softubeプラグインは、“見たそのまま”の製品です。素早く、効率的に操作できるよう直感的に数分以内に使い方を覚えることができます。メニューのような Softubeのすべてのプラグインで同じような部分がありますが、それについてはこの章で説明します。プラグインの特定の詳細な情報に関しては、それぞれの章を参照してください。

メニュー列

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、Dyna-mite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。

Enable 有効/プラグインをアクティブにします。
offにするとバイパスします。

Setup プラグイン全体の設定を変更する場合にはグローバルオプションを使用します。



About Box “About”ボックスを開き、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

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。



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、Bass Amp Roomで“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Bass Amp Roomのバリエーション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。(Mac OS のみ)

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、何かを台無しにして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¥

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を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 ⌘ (Mac)、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。

プラグインの特定のキーコマンド

多くのプラグインでは、いくつかの追加機能を得るためにShiftスイッチを押しながらノブやスイッチをクリックします。

Metal Amp Room

Shift + クリックしながらマイクをドラッグすると両方のマイクを動かすことができます。

すべてのAmp Rooms

Shiftを押しながらキャビネット(またはアンプ)のバックグラウンドをクリックするとアニメーション無しで変更することが可能です。

2 Metal Amp Room

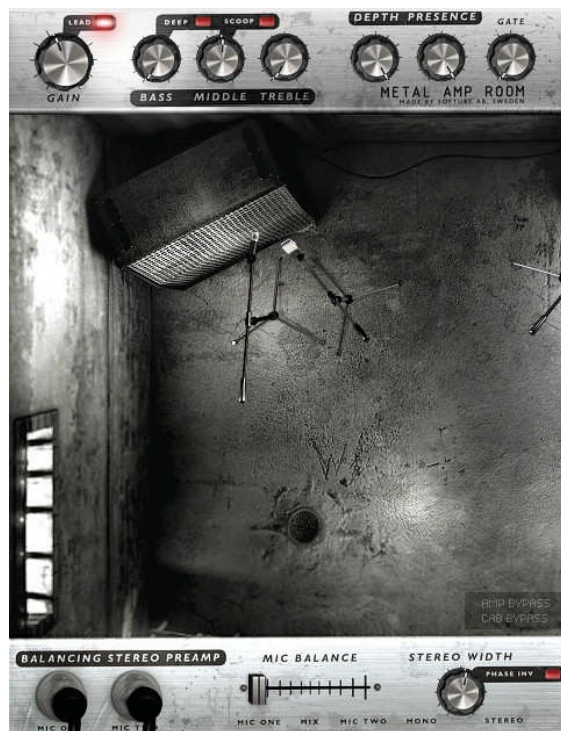
イントロダクション

METAL AMP ROOM とは、その音がするという事です。他のSoftubeプラグインであるVintageやBass Amp Roomと同様にAmp Roomですが、これはメタルのためのものです。それは最初の部分のアンプを含む3つのパーツから成り立ちます。

それは、アグレッシブなサウンドを作るためにスムーズなハイエンドと決して終わることのないサスティン、そしてパームミュートを使用するプレースタイルは胃に響くように慎重にケアされました。また、トラディショナルなプレースタイルに対応するためにプリアンプのゲインが低いプリアンプ(ローゲインと混同しないでください！)も追加しました。

第二に、ビルディングブロックの中で最も重要なのは、キャビネットです。2種類の4×12インチ・キャビネットとクラシックなメタルサウンドのダイナミックマイク、充実してリッチなサウンドを持つコンデンサーマイクの2種類から選択することができます。別のキャビネットとの組合せや、マイクの設定を工夫することで様々なサウンドのバリエーションを得ることが簡単にできるよう我々は熱心に取り組みました。

“balancing・ステレオプリアンプ”これは、さらに簡単にするために、3つのビルディングブロックを設計しました。これは基本的に2つのチャンネルストリップの合計で、それぞれにボリューム、パン、フェイズコントロールをもった2つのチャンネルストリップに、マイクバランスコントロールと2つのパンのステレオワイド・コントロールを持っています。シンプルにサウンドを損なうことなく容易に操作を行えます。



Vintage Amp Roomなど他の製品のようにMetal Amp Roomでは他のシミュレーションソフトウェアのような現実的ではない付加機能はありません。クオリティと精度にフォーカスし、忠実にライブなハードヒッター・メタルサウンドが得られます。目的は、事前に作られたサウンドを与えるのではなく、究極のギターサウンドをユーザー自身で作るためのツールを提供することです。なぜならば、人によって最高だと思うサウンドは違うことを我々は知っているからです。

製品の哲学

この製品はすべてが本物です。リアルでダイナミックなサウンドは、本物のスタジオでこれらのアンプのセットアップを持っているような効果を得られる絶対的なレプリカです。画面上に見えるのは、セットアップのような3Dレンダリングされたリアルな映像であり、プリセットポジション無く、遠方から背後まで最適な位置にマイクポジションを動かすことが可能です。

アイデアは、Amp Roomを使用すると、本当のスタジオでセットアップしているようにマイクがキャビネットの前にあって、それをDAWに直接接続しているように動かすことが可能です。そしてその操作方法をシンプルにしました。Amp Roomは用途が不明瞭で直感的ではない機能を備えたノブやフェイクを作るようなエフェクトを持っていません。

我々は改ざんされたギターアンプのサウンドを提供していません。シンプルにツールを提供します。:3つの偉大なクラシックアンプをデジタルフォーマットで。欲しいサウンドを得るためにコンプレッサーや、イコライザー、リバーブ、または他のエフェクトを加えるのはユーザー次第です。

ようするに本物のスタジオでのセットアップを扱うのと同じソフトウェアをマスターするのと同じスキルを必要とします。コンピュータースキルではなく、音楽制作でベストを尽くすために耳を使用します。

スーパーノーマライズ

“スーパーノーマライズ”機能(我々のモデルビルディングツールボックスの魔法のコンポーネントのインターナル名)は、Amp Roomからの出力シグナルが常に妥当なボリュームであることを確認します。つまり、ユーザーの観点から、Amp Roomは決してクリップ(不要なデジタルディストーション)を起こしません。また、出力ボリュームはノーマライズされるのでAmp Roomのボリューム・ノブが、低いセッティングでも、デジタルレコーディングに適した出力レベルは相応のレベルにあります。本物のアンプと比較してみてください。これは簡単に100dBのダイナミクスを得ることができます。

技術的な観点からAmp room内のシグナルパスは、常に可能な限り最高のダイナミックレンジを持っており、途中でロスをすることが無いということを意味します。

ユーザーインターフェイス

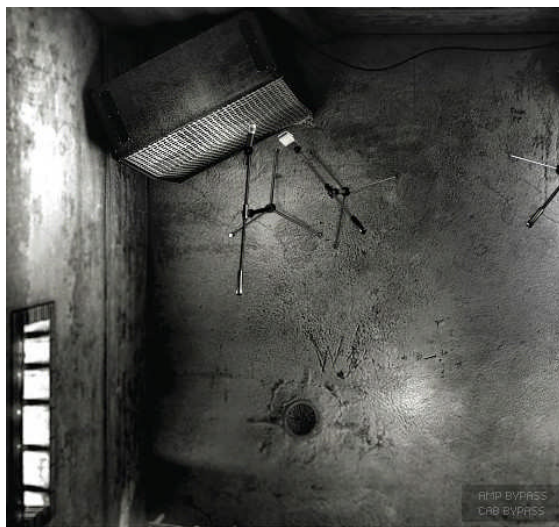
シンプルさは、この製品の開発目標としてきました。;アンプとマイクは本物のスタジオでも同じように動作するはずです。我々は、それは可能だと信じ、それを真似しようといえます。

本物のスタジオでの経験を持っている場合、Amp Roomは、期待通りに聴こえることに気づくでしょう。

Amp Panel



Room View



Mic Panel

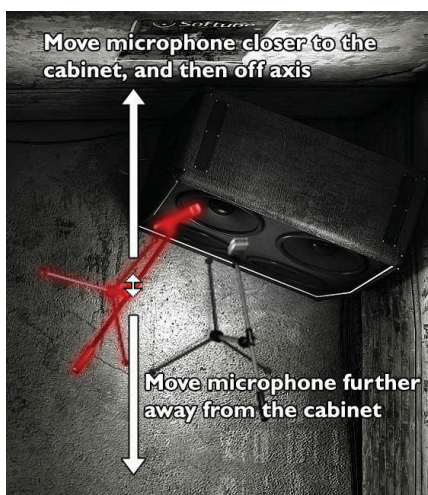


アンプパネル(トップエリア)

アンプパネルでは、ノブをクリックし、マウスを上下にドラッグすることでアンプの設定を変更可能です。スイッチはクリックする、またはクリック&ドラッグでマウスを上下に動かしてどちらかに切り替えることができます。

ルームビュー(ミドルエリア)

ルームビューでは、他のアンプを選択、マイクの位置を変更という、2つの動作を行うことができます。



マイクポジション

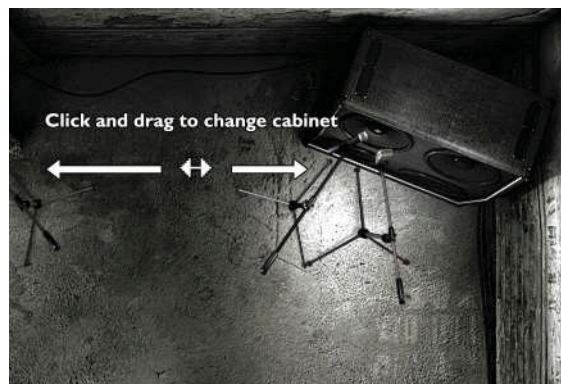
マウスがマイクスタンドの位置にある場合、“上下矢印”ポインターに変化します。クリックし、マウスを上下にドラッグしてマイクスタンドの位置を変更、マイクは、所定の経路に沿って移動するので、ノブの変更と同じようにマウスを上下に移動させる必要があります。

マイクのリンク

Shiftキーを押しながらマイクを動かすと他のマイクも同様に移動します。

キャビネットの選択

バックグラウンドをクリックして、左右にマウスをドラッグする事によってアンプを変更することができます。その際、アンプを変更することができることを示すように左右の矢印が表示されます。



マイクパネル(ボトムエリア)

マイクパネルでは、フェーダー、またはステレオ幅を変更するためにノブを使うことで2つのマイクからのレベルを設定することにより、2つのマイクのバランスや音量を変更することができます。異なるキャビネットに異なるセッティングがあるようにマイクパネルのセッティングは、キャビネットの選択に従います。

Shiftキーを押しながら背景をドラッグするとアニメーション無しでキャビネットを変更します。



アンプリファイアー

このプラグインでシミュレートするアンプ実際には2つの異なるアンプの間のハイブリッドで、リードチャンネル(LEAD=オン)は、1つの全体のアンプを表し、リズムチャンネル(LEAD=OFF)同じアンプのシミュレーションです。しかし、インプットゲインは、アンプのローゲインから録りました。

リードチャンネルはメインチャンネルです。パンチのあるパームミュートによるプレーを想定してシミュレートされています。

リズムチャンネルは、よりクラシックなロックを表現し、パワーコードのプレーに最適です。

また、アンプに独自のノイズゲートを備えました。これはギターにフォーカスを当てて非常に高速なレスポンスを実現するよう開発されました。音をミュートするよりゆっくりとしたディケイの場合、ゲートがゆっくり閉まる(ボリュームがきえる)ようになるのがわかるはずです。速いリフ、やコードと、スローなソロのどちらにも対応できる設定になっています。

ゲイン

歪みの量をコントロールします。リズムチャンネルを選択すると**ゲイン**ノブは、プリアンプのゲイン量をコントロールすることができます。リードチャンネルを選択した場合、**ゲイン**ノブは歪みのキャラクターを形作るために使用されます。ゲインノブを9時の位置に設定すると高速レスポンスのタイトな歪み得られます。ゲインを上げていくと、より多くの歪みを得られ、低く設定するとタイトではなくなります。適切な設定は12時前後です。

リード

このスイッチは、リズムチャンネル(消灯)、リードチャンネル(点灯)を切替えます。

ベース、ミドル

トレブル これらのノブは、アンプのトーンコントロールです。プリアンプの歪みの後に位置しており、プリアンプのディストーションサウンドのコントロールに使用します。

ディープ

超低域をブーストします。

スクープ

タイトなミッドレンジを作成します。

デプス、プレゼンス このコントロールは、パワーアンプのフィードバック・ループ内の低域と高域をコントロールし、パワーアンプでの高域、低域の量を調節します。低域、高域ブーストをするには値を上げていきます。

ゲート

ギター用にフォーカスして設計されています。ギターをミューとしてノイズが消えるまでノブを右に回します。

ゲートは、速くタイトなリフのようなはっきりと切れる音を弾く場合、非常に速くゲートを締めますが、ゆっくりとした持続音を弾くとゲートはゆっくりと閉まるようにプログラム依存となっています。

キャビネット



メタルキャビネット
スタイリッシュなメタルグリルと妥協のないメタルサウンドを有するので、このキャビネットはメタルキャビネットと呼ばれます。

これはマイクを周囲に動かすといくつかの驚きがあるという点で予測可能なサウンドです。メタルキャビネットは、現代のタイトなスタイルで中域に優れた性能を発揮します。生のサウンドですでにキャラクターが出来上がっているのので、(EQなどの)後処理はミックスに調和させるためだけのごくわずかな微調整だけで済むでしょう。

ブラックキャビネット

クラシックロックサウンドの4×12インチのキャビネットサウンドです。手に負えないほど迫力のあるサウンドを出すことができ、マイクを移動することで低域を強調することが可能です。ビンテージサウンドを得るには、バランスの良い位置にマイク1を、よりスクープサウンドを得るためにマイク2をセッティングしてください。ミックスの音とマイクの正確な位置などに従い、ブラックキャビネットは、アンプのトーンスタックと外部のEQによって適切にブレンドできるようわずかな調整が必要な場合があります。





マイクロフォン

マイク1

マイク1(両方のキャビネット・ビューで左側)は、クラシックタイプのダイナミックマイクです。多くの場合でサウンドの芯を作るタイトなミッドレンジを特徴としています。

マイクはキャビネットの近くにあるとキャラクターとフォーカスの当たったサウンドになり、離れるとメタルキャビネットでは薄くアンビエントルームの効果を得て、ブラックキャビネットでは、ブーミーなサウンドと予測できないサウンドになります。またこのマイクは非常に指向性が強いので、近くのオンアクシスや、オフアクシスに置いてマイクの角度を少し変えるだけでも大きな影響があります。

マイク2

マイク2(右側)はコンデンサーマイクです。マイク1の充実したミッドレンジに加え、よりオープンで、広域を拾い、伸びのある高域を必要とする場合に最適です。マイク1と同様にキャビネットの近くにマイキングするとよりスピーカーのキャラクターが得られ、離すとメタルキャビネットではアンビエントを、ブラックキャビネットでは、ブーミーになります。遠い位置のフィールドサウンドは、マイク1よりもコントロールしやすいサウンドになります。

ステレオプリアンプのバランス

各キャビネットには、“Balancing Stereo Preamp”を備えています。それは特定の機材をモデリングしているわけではありませんが、2つのマイクからのサウンドを調整することが簡単にできるよう設計されています。

以下に主な特徴を紹介します。:

1. 得たいサウンド以外に何も考えなくてよく、使い勝手が良くなければなりません。
2. **マイクバランス・フェーダー**を左右に動かして各々のマイクをモニターすることが簡単でなければなりません。
3. 各々のマイクからのサウンドをブレンドしてセンターにバランスがとれているステレオイメージを得ることが簡単でなければなりません。

マイクバランス 2つのマイク間のフェードを行います。完全な左側にすると左側のマイクからのサウンドのみとなり右側にすると右側のマイクのサウンドのみとなります。**ステレオワイズ**ノブがモノ側に設定されているとこれは普通のクロスフェーダーのように動作します。上図のように設定すると左側(マイク1)が75%、右側(マイク2)が25%のバランスとなります。

ステレオワイズ このノブは、シグナルのステレオ幅を調整します。

フェイズインバート マイク2のフェイズを反転させます。

サンプルセッティング

マイク1

マイクバランス=0 (左)

ステレオワイズ=anything

左側のマイクのみが選択されているので、ソースはマイク1のみになり、ステレオワイズは効果がありません。左右のアウトプットから同じ出力を行います。

両方のマイク、モノアウト

マイクバランス= 0.5 (中央)

ステレオワイズ= 0 (モノ)

中央のマイクバランスは、両方のマイクを等しい量を拾い、ステレオワイズをものに設定すると左右のチャンネルからは、同じ音が出力されます。両方のチャンネルは左右のマイクの「50%ずつ」を出力します。

フルセパレート

マイクバランス= 0.5 (中央)

ステレオワイズ=1 (ステレオ)

両方の完全なステレオマイクで等しいマイク音量です。左のマイク(マイク1)は、左チャンネル、右のマイク(マイク2)は、右チャンネルから音が出ます。

ハーフ&ハーフ

マイクバランス= 0.5 (中央)

ステレオワイズ= 0.5 (ステレオとモノの間)

ステレオワイズはフルでステレオではないので、両方のマイクが出力されます。左のチャンネルは、左のマイクの約75%と右のマイクの約25%を出力します。右チャンネルはその逆の割合で出力します。

モノ/ステレオ・オペレーション

メタルアンブルームは、モノ/ステレオのプラグインとして設計されています。1つのギター入力、2つのマイク出力。

最良の結果を得るために可能であれば、モノ/ステレオ、またはステレオトラックにインサートしてください。

ステレオプラグインとしてインサートされた場合、オーディオ処理をする前に2つの入力(左右)を1つに合計して入力します。

パン、バランスを使用する

ステレオトラックのバランスをコントロールするときは注意してください。例えば、左右のマイク両方を使用したステレオサウンドを出力している場合、ホスト(DAW)のバランスコントロールを使用してトラックのバランスをとりまします。例えばMetal Amp Roomからの出力が完全に右にパンニングしたい場合、そのバランスをとる前にステレオワイズをモノに設定してください。経験則では、ステレオトラックが片側の中間に寄っている場合、ステレオワイズ・コントロールは、モノラルとステレオの中間に設定する必要があります。

DAWのミキサーでステレオ出力のバランスをとる場合、いくつかのステレオ情報が失われます。それを補うためにステレオワイズ・コントロールを使用します。一方の側に向かって完全にトラックのバランスをとる場合には、ステレオワイズ=モノに設定します。トラックの片側の途中にバランスをとりたい場合、ステレオワイズをステレオとモノの中間に設定します。

アンプ、キャビネットのバイパス

右下隅にある小さなボックスでアンプ・バイパス、キャビネット・バイパスを選択することが可能です。

外部スピーカー（またはスピーカー・プラグイン）で Vintage Amp Roomを使用する場合やアンプからのラインアウトからインプットしてレコーディングを行う際のスピーカーシミュレーションとして使用したい場合、このスイッチを使用します。

キャビネットをバイパスすると他のアンプルーム・プラグインのキャビネットを使用することができます。例えば、Vintage Amp Roomのキャビネットバイパスの後にBass Amp Roomのアンプ・バイパスを接続するようなことが可能です。

推奨事項

アンプルームからのサウンドが好きで、本物を使用してそのサウンドを録音したい場合、ここにいくつかの推薦文があります（実際のところ、本物のアンプは、常にプラグインよりもセクシーです）。

アンプリファイアー

アンプのサウンドは、唯一無二のメタルアンプ、ENGL Powerballにインスパイアされています。素晴らしいリズムチャンネルを得るには、我々JCM800/Powerball改造機にインスパイアを受けました。

メタルキャビネット

メタルキャビネットは、ライブギグに使用するスラント型のEngl E 412 V 4x12 キャビネットを推奨します。

ブラックキャビネット

ビンテージサウンドにはストレートタイプの Marshall 4x12 キャビネットを推奨します。

ルーム

ルームは、サウンドの非常に重要な部分であり、それらは、Flames studio（以前は Studio Fredmanとして知られている）に新しいアルバムのトラックを制作する間に訪問する機会がありました。Tue Madsen と Patrik Jensenによってすべてのキャビネットとマイクは彼らの方法によって鳴らすことができました。これ以上のメタルサウンドを得ることはできないでしょう。

ENGL は、Beate Ausflug and Edmund Englの登録商標です。MARSHALLは、Marshall Amplification PLCの登録商標です。

ゲートとプリアンプ

ノイズゲートとバランスプリアンプは、Softubeによって開発され、モデルとなる機材はありませんでした。

Credits

Niklas Odelholm – モデリング、サウンドデザイン Oscar Öberg – コンセプト、プリアンプモデリング、サウンド、DSPプログラミング Arvid Rosén – パワーアンプモデリング、サウンドプログラミング Torsten Gatu – インターフェイス、DSPプログラミング Ulf Ekelöf – グラフィックスプログラミング、3Dレンダリング Patrik Jensen – アンプセクション、サウンドデザイン Tue Madsen – サウンドデザイン、キャビネット測定

