



ユーザーズマニュアル

Bass Amp Room

ユーザーズマニュアル v 1.3.15

Rev. Jan 10, 2013

## 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、JP20041839761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、我々はミスをお犯し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。

# もくじ

---

<b>1</b>	<b>ユーザーインターフェイス</b>	<b>5</b>
	メニュー列 . . . . .	5
	キーコマンド . . . . .	6
<hr/>		
<b>2</b>	<b><i>Bass Amp Room</i></b>	<b>7</b>
	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 . . . . .	9
	キャビネット . . . . .	10
	ミックスパネル . . . . .	11
	アンプとキャビネットのバイパス . . . . .	12
	ブロックダイアグラム . . . . .	13
	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

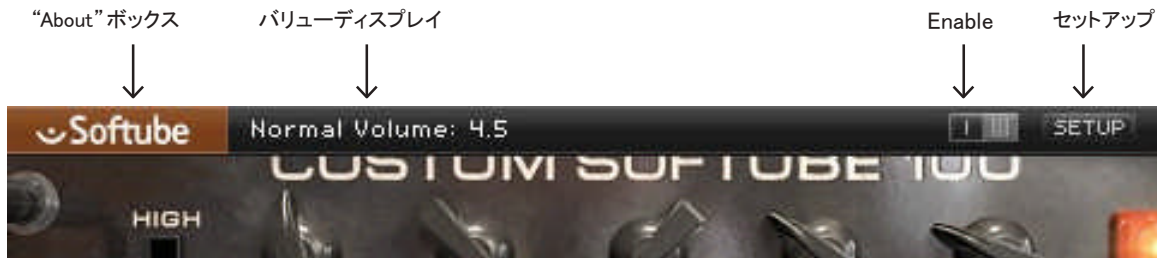


**About Box** “About”ボックスを開き、バージョン情報を表示します。

**Value Display** マウスがコントロール

## 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(O)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のパリユ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: プラグインの下の列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に変更することが可能です。

# 2 Bass Amp Room

## イントロダクション

BASS AMP ROOMの開発を行う時

我々は2つの目標を念頭においていました。最初の目標は、可能な限り最高のサウンドクオリティと最先端のフィジカルモデリングを提供することでした。もう一つは同様に重要な目標は、直感的で効率的なワークフローを提供することでした。“時は金なり”という言葉の通り、時間を削減することで貧しい結果になるのでは意味がありません。少なくともBass Amp Roomにおいては。そして本物のように動作するアンプモデルを持つことは、操作方法に慣れているために仕事のスピードを上げることができると思います。

要するにスタジオセットアップを扱えるということは、このソフトウェアをマスターするスキルをすでに持っているということになります。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。

2つのタイプのユーザーを想定しました。一つ目は、可能な限り最高のアンプモデリングを望み、各々のトラックの調整することに時間を費やすことができる。

マイク、アンプとDIトーンコントロールを使用することで最も重要なのは、DIとアンプのブレンドで、これはそれまでの正当性を失うことなくサウンドを完全にコントロールすることができます。

2番目のユーザーが前のユーザーと同様に可能な限り最高のアンプモデリングを望むものですが、あまりにも多くの時間を調整に費やすことができないという事実を認識しています。そういうわけでD.I.や1ノブリミッター上にシングルトーン・コントロールを備えています。シンプルで簡単でも特徴的なサウンドを作れる機能を備えています。非常に簡単な独立したブロック(アンプ、D.I.、キャビネット、マイク)の中に強さがあり、そしてそれらをミックスすることができます。



## 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。我々は、それは可能だと信じ、それを真似しようとしています。

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

### 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。スイッチをクリックする、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。一部のホストではマウスの動作を切り替えることができるものもありますが、Bass Amp Roomのデフォルトの動作は上述の通りです。

### 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”ポインタに変化します。そしてマイクは、銅や金のように輝きます。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。

#### キャビネットセレクション

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。

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。

### ミックスパネル(ボトムエリア)

ミックスパネルでは、アンプのシグナルとD.I.間のバランスを調整します。D.I.のシグナルは、3つのEQノブやコンプレッサー/リミッターで変更することができます。また、アンプのシグナルの位相を変更したり、出力ボリュームを調整することができます。

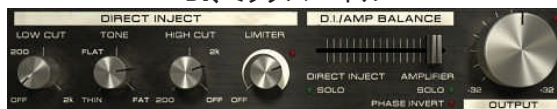
アンプパネル



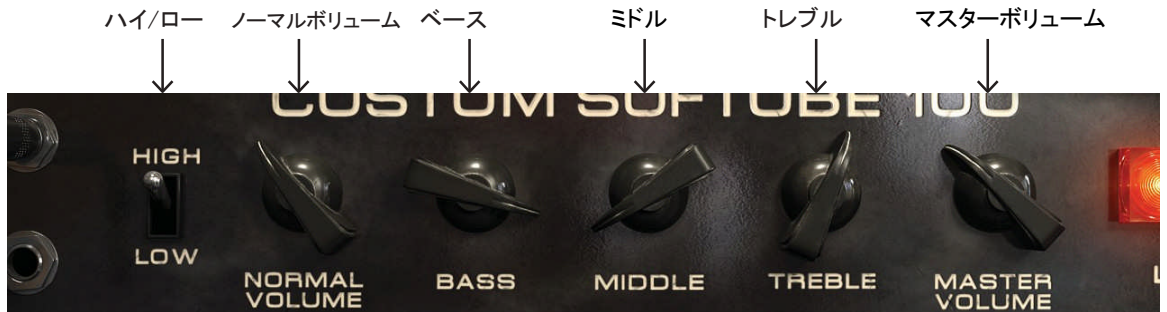
ルームビュー



DI、ミックスパネル







## アンプリファイアー

最初にモデルに選んだアンプは実際にはギターアンプですが、そのために特徴的なディストーションと特別な響きのトーンスタックのためにこの十年間の間、ベースプレイヤーの間で普及していました。High/LowスイッチをHIGHに設定すると、アンプはまるで本物のように動作します。LOWモードでは、同じアンプですがわずかに異なるインプットステージによってシグナルにいくらかの暖かさを追加します。LOWモードを使用すると歪みの少ないファットなベースサウンドを提供します。

実際のボリュームを変更するのではなく、2つの“ボリューム”コントロールによって適切な歪み量を得られるように調節します。よりノーマルボリュームを使用するとより大きなプリアンプディストーションが得られ、マスターボリュームを使用するとパワーアンプディストーションが得られます。

**ハイ/ロー** アッテネート・チャンネル(L)、またはノーマルチャンネル(HIGH)のどちらかを選択するにはこのスイッチを使用します。

**ノーマルボリューム** プリアンプの歪み量をコントロールし、通常より近代的なアンプでは“ゲイン”と呼ばれています。望ましい歪み量を得るためにダイヤルします。

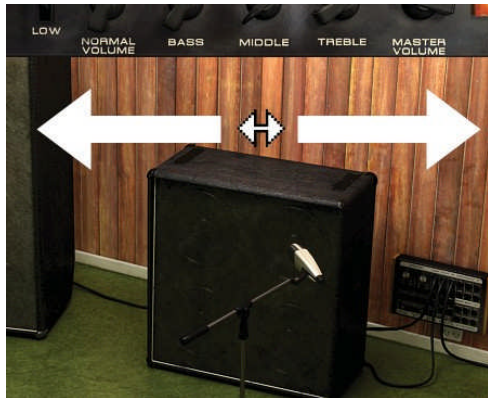
**ベース、ミドル、トレブルアンプのトーンコントロール**です。一般的な設定では、ベースはフル、ミドルは最小、トレブルは適量です。

**マスターボリューム** パワーアンプの歪み量を調整します。大量のマスターとノーマルボリュームではアンプは壊れるような激しいサウンドになります。適切な歪みを得たい場合、マスターボリュームを12時の位置に設定することをお勧めします。

本物のアンプと同様に、ノーマルボリュームを大きくしない限り、マスターボリュームは歪みません。

## キャビネット

キャビネットを変更するには、背景をクリックして左右にドラッグします。



### 8x10

業界標準の8x10”は多くの説明を必要としません。ファットなサウンドと豊富なローエンドが必要な多くのベーシストに好まれています。

### 4x12

レギュラーの 4x12” キャビネットは、業界標準の8x10”よりも多くのベーシストに好まれています。それは8x10”よりもフォーカスを絞ったサウンドを持ち、8x10”よりも薄い音になりますが、ミックスしやすいサウンドを得られます。

### 1x12

ちょっと変わったサウンドのするキャビネットです。Bass Amp Roomのキャビネットを試している時に自分の個々をクリアにするには完全に異なる何かを耳にする必要があると感じました。この古いオープンバックの1x12”を見つけ、それを試し一度で気に入りました。60年代のサウンドのようになります。オフアクシスにマイクを移動し、ローエンドを調節すると最高のサウンドを得られます。

## マイクのポジショニング

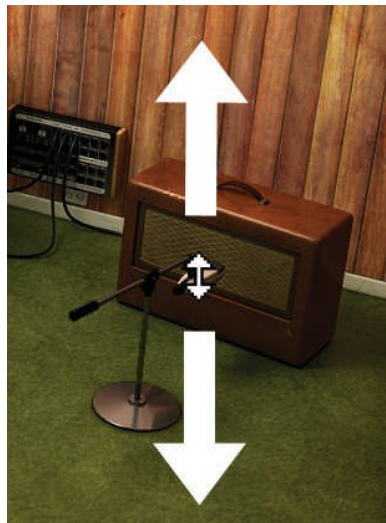
マイクの位置を変更することによって一つのキャビネットから多くの異なるサウンドを得ることができます。どのようにサウンドが変化するかは、キャビネットとルームによって異なりますが、Bass Amp Room内のすべてのキャビネットにはいくつかの共通の特徴があります。:

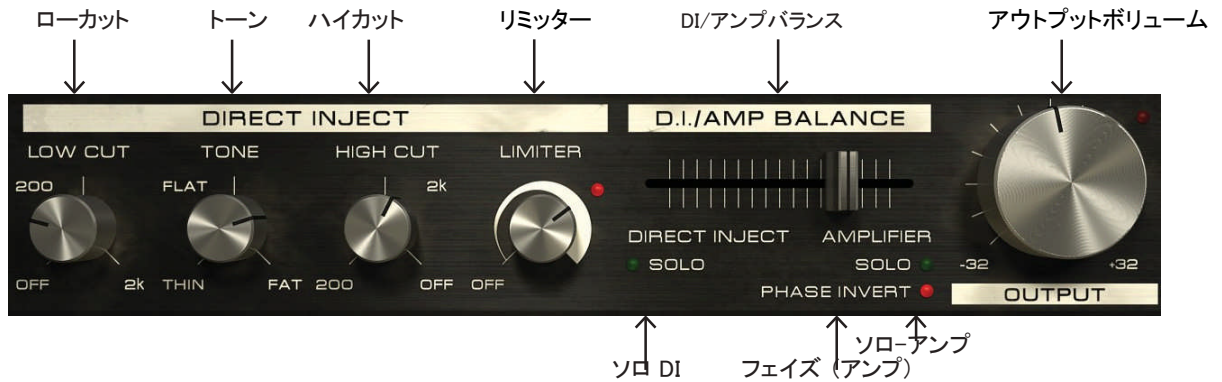
**クローズ・オフアクシス**: 最も低音と高音が少ないポジション

**クローズ・オンアクシス**: オンアクシスの位置に向かってマイクを動かすと、徐々に高域と中域がはっきり聞こえ、よりフォーカスしたサウンドになります。

**ファーフィールド**: キャビネットからマイクを離していくとサウンドはだんだん薄くなり、ルームのアンビエントをより多く拾うようになります。

キャビネットの選択が充分ではないと感じた場合、Bass Amp Roomのキャビネットをバイパスして、当社の他のAmp Roomプラグインの1つから(アンプモデリングをバイパスして)キャビネットを使用することも可能です。





## ミックスパネル

良い音のするアンプ以外に他に何が必要でしょうか？エンジニアやプロデューサーの多くは、D.I.シグナルとマイクからのシグナルの両方を必要としたがるので、Bass Amp Roomにそのワークフローを導入しました。しかし、そのサウンドのために(D.I.とマイクからの)2つのトラックを必要とするのではなく、Bass Amp Room内で2つのシグナルをブレンドすることができます。そして音作りをさらに充実させるためにD.I.には非常に強力なトーンコントロールと、シングルノブのコンプレッサーを追加しました。D.I.のシグナルだけを使用しても十分に良いベースサウンドを得ることができるでしょう。

## ダイレクトインジェクト (D.I.) ノブ

**ローカット** 12dB/オクターブのローカットフィルター。このコントロールは、不要な周波数をフィルタリングするためのものですが、もっとクリエイティブに使用することも可能です。サウンドの違いがわからなくなるまでノブを右に回してください。ローエンドが減り始めたところで戻したり進めたりしてちょうど良い位置を見つけてください。

**ハイカット** ローカットと同様で高域をフィルタリングします。

**トーン** 12時(フラット)の位置に設定されていると音に影響は与えません。時計回りに回すとアンプはトーンスタックのようなファットでスクープされたサウンドになり、反時計回りに回すとよりミッドを与えます。

ローカットとハイカットに調整を加えると、トーンノブの特性を大幅に変更します。帯域幅を変更したときトーンノブのフィルター中心周波数も変更されます。(ローとハイカットの設定は組み合わせて使用)

**リミッター** リミッターは、コンプレッション量を増やすためにリミッターを使用します。例えば、D.I.シグナルのピークをリミットングするために使用し、その後入力信号のレベルに応じて12時の周囲に設定します。

より高い設定では、各音のサステインが長くなります。

**リミッター LED** リミッターが作動中、リミッターノブの右上部にあるLEDが(ゲインリダクションメーターのように)点灯します。

## ミックスノブ

**D.I./アンプバランス** D.I. シグナルとアンプシグナルのバランスを設定します。各チャンネル(ポストフェーダー)を試聴するにはソロノブを使用します。

**ソロ** D.I.チャンネル、またはアンプ(キャビネット)チャンネルのいずれかのソロテキストをクリックすると他のチャンネルをミュートし、1つのチャンネルをソロで確認することができます。

**フェイズインパート** アンプシグナルの位相を反転させます。D.I.シグナルとアンプシグナルの位相を変化させるとサウンドを変化させることがあります。2つのシグナルのブレンドがうまくいかない場合、位相を反転させてみてください。大きくサウンドが変化することがあります。

フェイズを反転させる！ バランスフェーダーを中間に位置させている場合、**フェイズインパート**スイッチを切り替えることを試してください。それは音が大きく変化することがあります。

**アウトプット** 出力音量を設定します。それは、出力シグナルをオフにした場合を除いて-32 dB ~ +32 dBまでで設定します。

**出力ピーク LED** 出力ピークLEDは、出力シグナル0dBFSに達したことを示します。Bass Amp Roomはピークでクリッピングは起こしませんが、インジケータとして使用します。

## アンプと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。

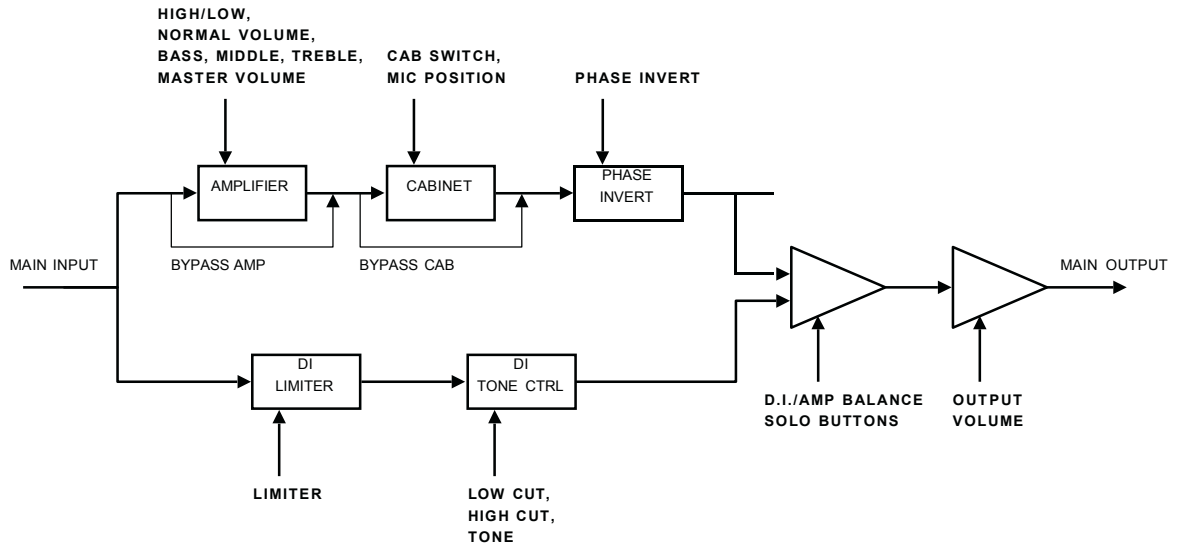
外部スピーカー(またはスピーカー・プラグイン)でBass Amp Roomを使用する場合やアンプからのラインアウトからインプットしてレコーディングを行う際のスピーカーシミュレーションとして使用したい場合、このスイッチを使用します。

D.I.セクションはバイパスしません。これは、D.I./アンプフェーダーを右端のアンプ側に設定することでバイパスが可能だからです。

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、Bass Amp Roomのキャビネットバイパスの後にMetal 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。

## ブロックダイアグラム

ベースシグナル(メイン入力)は2つに分割され、1つは、アンプ(トップセクション)へ、もう1つは、D.I.(ボトムセクション)へ送られます。2つのシグナルはD.I./アンプ・バランスフェーダーでミックスされます。



## 推奨事項

ベース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でも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

このファットな歪みが特性のトーンスタックが好きな場合、70年代後半～80年代初頭の2チャンネルHiwatt DR103 をお勧めします。

### キャビネット&マイク

Ampeg 8x10" SVT810: 左端のキャビネットは、業界標準のベースキャビネットをモデルにしました。4x12キャビネットのサウンドが好きの場合、我々は、同じ種類の4x12キャビネットの計測された手がかりがないので、別の4x12キャビネットを試されることをお勧めします。それは優れた響きを持ったノンレーベルの売り物では無いものでした。小さなキャビネットはCelestion 20W/15Ωドライバーのハーフオープン1x1キャビネットでした。

加えて、良いベースサウンドを得るには、良い音のするマイクを必要とし、我々のチョイスはSennheiser MD421でした。

### D.I. &ミックスパネル

D.I.のトーンコントロールとリミッターは、我々によって開発され対応するハードウェアはありませんでした。

### ルーム

このルームサウンドを気に入った場合、Norrköping の Care Of Soundでのセッションをスケジュールに入れてください。

ブランド名は各社の登録商標です。

## Credits

Niklas Odelholm - モデリング、サウンドデザイン Oscar Öberg - コンプレッサーモデリング、フレームワークプログラミング Torsten Gatu - インターフェイスプログラミング Arvid Rosén - フレームワークプログラミング Ulf Ekelöf - 3D レンダリング

