

# AmpliTube<sup>®</sup> 2

advanced guitar amp and fx modeling plug-in



- ギター・エフェクト & アンプ・モデリング・プラグイン。
- 独自のDSM技術による、音楽的な演奏ファイル。
- 21種類のストンプ・エフェクト & 11種類のラック・エフェクト・モデル。
- 14種類のプリ・アンプ & EQと、7種類のパワー・アンプ・モデル。
- 16種類のキャビネットと、6種類のマイク・モデル。
- シリアル、パラレル接続可能な2系統チェーン。

User Manual

日本語ユーザー・マニュアル

Japanese edition © Media Integration, Inc.

IK Multimedia. Musicians First.



## PLEASE NOTE:

AmpliTube® is a registered trademark of IK Multimedia. All other product names and trademarks are property of their respective owners, which are in no way associated or affiliated with IK Multimedia. Product names are used solely for the purpose of identifying the specific products that were studied during IK Multimedia's sound model development and for describing certain types of tones produced with IK Multimedia's digital modeling technology.

Use of these names do not imply any cooperation or endorsement.

THD logo on AmpliTube 2 courtesy of THD Electronics, Ltd.

記載の会社名、機種名は、各社の商標または登録商標です。

表記の会社名、機種名は、IK Multimediaが製品開発時参照した機種およびIK Multimediaのデジタル・モデリング・テクノロジーによって生成されたサウンドの特徴を示す目的で記載され、各社との提携、各社による承認および、参照機種再現の保証を示すものではありません。

<b>I</b>	<b>Contents</b>	
<b>II</b>	<b>Interface</b>	
<b>III</b>	<b>License and copyrights</b>	
<b>Chapter 1</b>	<b>AmpliTube 2</b>	
1.1	AmpliTube 2	
1.2	DSM™ Technology	
1.3	Block Diagram	
<b>Chapter 2</b>	<b>Basic Operation</b>	
2.1	Starting AmpliTube 2 in your Sequencer	
2.1.1	Starting AmpliTube 2 in Pro Tools®	
2.1.2	Starting AmpliTube 2 in Cubase™ SX	
2.1.3	Starting AmpliTube 2 in Logic™	
2.1.4	Starting AmpliTube 2 in Digital Performer™	
2.1.5	Starting AmpliTube 2 in Sonar®	
2.1.6	Starting AmpliTube 2 in Live®	
2.2	Plug-in Architecture	
2.3	Using the Interface	
2.4	Automation	
<b>Chapter 3</b>	<b>Input/Output Interface</b>	
3.1	I/O Interface	
3.2	Connecting your guitar and adjusting your levels	
3.3	Selected Module Pan and Volume	
3.4	Using Noise Gate	
3.5	Navigation	
3.6	Tune	
3.7	Preferences (“Prefs”)	
3.8	Info	
<b>Chapter 4</b>	<b>Module Selector</b>	
4.1	Dual Signal Paths	
4.2	Selecting Modules	
<b>Chapter 5</b>	<b>Preset Manager</b>	
5.1	Loading Presets	
5.2	Other Controls	
5.3	Saving a Preset	

## Chapter 6 Getting Started

- 6.1 Quick Start: how to get a clean sound
- 6.2 Quick Start: how to get a crunch sound
- 6.3 Quick Start: how to get a lead sound
- 6.4 Creating your own Amp Setups
  - 6.4.1 Getting Started
  - 6.4.2 Select an Amp
  - 6.4.3 Setup the Cabinet
  - 6.4.4 Choosing Stomp Effects
  - 6.4.5 Working with the Rack Effects
  - 6.4.6 Saving a Global Preset
  - 6.4.7 Saving a Module Preset

## Chapter 7 TUNER Module

## Chapter 8 STOMP Module (Stomp Effects)

- 8.1 Controls
- 8.2 Modulation Effects
  - 8.2.1 Chorus-1
  - 8.2.2 Phazer10
  - 8.2.3 Chorus
  - 8.2.4 Flanger
  - 8.2.5 Opto-Tremolo
- 8.3 Delay Effects
  - 8.3.1 Echoman
  - 8.3.2 Delay
- 8.4 Filter Effects
  - 8.4.1 Envelope Filter
  - 8.4.2 LFO Filter
  - 8.4.3 Wah
- 8.5 Pitch Effects
  - 8.5.1 Octav
  - 8.5.2 Pitch Shifter
  - 8.5.3 Harmonator
- 8.6 Distortion Effects
  - 8.6.1 Fuzz Age
  - 8.6.2 Overscream
  - 8.6.3 Overdrive
  - 8.6.4 Crusher
- 8.7 Dynamics Effects
  - 8.7.1 DCOMP
  - 8.7.2 Compressor
- 8.8 EQ Effects
  - 7.8.1 Graphic EQ
- 8.9 Other Effects
  - 8.9.1 Volume



## Chapter 9 AMP Module (Amp Head)

9.1	Intro
9.2	Model Components
9.3	Preamp Models
9.3.1	American Tube Clean 1
9.3.2	American Tube Clean 2
9.3.3	Modern Tube Lead
9.3.4	American Tube Vintage
9.3.5	Tube Vintage Combo
9.3.6	British Tube 30TB
9.3.7	British Tube Lead 1
9.3.8	British Tube Lead 2
9.3.9	Modern Hi-Gain
9.3.10	Solid State Clean
9.3.11	Solid State Fuzz
9.3.12	Solid State Lead
9.3.13	THD BiValve
9.3.14	Bass PreAmp
9.4	Power Amp Models
9.4.1	Class A EL84
9.4.2	Class A Single Ended
9.4.3	100W EL34
9.4.4	50W EL34
9.4.5	100W 6L6
9.4.6	50 W 6L6
9.4.7	Solid State

# AmpliTube® 2

## Chapter 10 CAB Module (Cabinets + Microphones)

- 10.1 Intro
- 10.2 SPEAKER MODEL
- 10.3 SPEAKER MODELS
  - 10.3.1 1x6 Small Combo
  - 10.3.2 1x8 Combo Modern
  - 10.3.3 1x12 Combo
  - 10.3.4 1x12 Open Modern
  - 10.3.5 1x12 Open Vintage
  - 10.3.6 2x12 Closed Vintage
  - 10.3.7 2x12 Open Vintage
  - 10.3.8 4x10 Closed Modern
  - 10.3.9 4x10 Open Vintage
  - 10.3.10 4x12 Closed Vintage1
  - 10.3.11 4x12 Closed Modern1)
  - 10.3.12 4x12 Closed Modern2
  - 10.3.13 4x12 Closed Vintage2
  - 10.3.14 1x15 Bass Vintage
  - 10.3.15 4x10+tw Bass
  - 10.3.16 1x12 Bass (figure 10.19)
- 10.4 MIC MODEL
  - 10.4.1 Dynamic 57
  - 10.4.2 Dynamic 421
  - 10.4.3 Dynamic 441
  - 10.4.4 Condenser 87
  - 10.4.5 Condenser 84
  - 10.4.6 Condenser 414

## Chapter 11 RACK Module (Post Effects)

- 11.1 Intro
- 11.2 Modulation Effects
  - 11.2.1 Digital Flanger
  - 11.2.2 Analog Chorus
  - 11.2.3 Digital Chorus
  - 11.2.4 Rotary Speaker
- 11.3 Delay and Reverb Effects
  - 11.3.1 Digital Delay
  - 11.3.2 Digital Reverb
- 11.4 Pitch Effects
  - 11.4.1 Harmonator
  - 11.4.2 Pitch Shifter
- 11.5 EQ and Dynamics Effects
  - 11.5.1 Parametric EQ
  - 11.5.2 Tube Compressor
- 11.6 Stereo Enhancer

## **Chapter 12    AmpliTube 2 Models**

---

## **Chapter 13    Standalone Mode**

---

- 13.1 Launch AmpliTube 2 Standalone
  - 13.2 Audio Configuration
  - 13.3 SpeedTrainer™
  - 13.4 Loop Trimming
  - 13.5 Waveform Display
  - 13.6 Tempo and Pitch adjustment
  - 13.7 Values Indication
  - 13.8 Peak Meter
  - 13.9 Metronome
  - 13.10 CPU load display
- 

## **Chapter 14    Troubleshooting**

---

## **Chapter 15    Support**

---

- 15.1 User Area
-

# AmpliTube® 2

## Guitar Amp & Fx Modeling Plug-In

プリセットメニュー：アンプとエフェクトを組み合わせたプリセットを、400種類以上収録。

モジュール画面：ストンプ・エフェクト、プリ・アンプ、パワー・アンプ、キャビネット、マイク、ラック・エフェクトなど、80種類以上の名器をモデリング。



# AmpliTube® 2

5 モジュール構成：チューナー、ストンプ・エフェクト、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトの画面を切替え表示。



2 系統仕様：シリアル/パラレル使用可能なストンプ・エフェクト、シングル/ツイン使用可能なアンプ、キャビネットなど、2 系統のルーティングを使用可能。

インプット、アウトプット、ミニ・チューナーを並べて表示。

## License Agreement

### END-USER LICENSE AGREEMENT FOR IK MULTIMEDIA PRODUCT

Please read this document carefully before breaking the seal on the media package. This agreement licenses the enclosed software to you and contains warranty and liability disclaimers.

By breaking the seal on the media envelope, you are confirming to have taken notice of terms and conditions of this agreement and you acknowledge your acceptance of the software as well as your acceptance of the terms of this agreement. If you do not wish to do so, do not break the seal. Instead, promptly return the entire package, including the unopened media package, to the dealer from whom you have obtained it, for a full refund.

#### 1) DEFINITIONS

"EULA" means this end user license agreement

"IK Multimedia Product" means the software program included in the enclosed package, and all related updates supplied by IK Multimedia.

"IK Multimedia Product" means the software program and hardware (if any) included in the enclosed package, the related documentation, models, multimedia content (such as animation, sound and graphics) and all related updates supplied by IK Multimedia.

"Not for resale (NFR) Version" means a version of IK Multimedia Product, so identified, is intended for review and evaluation purposes, only.

#### 2) LICENSE

The "IK Multimedia Product" is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The "IK Multimedia Product" is licensed, not sold. This EULA grants you the rights as specified here below. All other actions and means of usage are reserved to the written permission of the right holder IK Multimedia Production srl:

**Applications Software.** The "IK Multimedia Product" may be used only by you. You may install and use the "IK Multimedia Product", or any prior version thereof for the same operating system, on up to three (3) computers, provided that (a) each computer is owned by (or leased to) and under the exclusive control of the licensee; (b) the program(s) shall NOT be used simultaneously on more than one machine, and (c) any computer(s) with IK Multimedia software installed shall not be sold, rented, leased, loaned or otherwise be removed from the licensee's possession without first removing (uninstalling) the licensed software, except as provided in Paragraph 4 (below) pertaining to "Software Transfer".

**Storage/Network use.** You may also store or install a copy of the "IK Multimedia Product" on a storage device, such as a network server, used only to install or run the "IK Multimedia Product" on your other computers over an internal network; however, you must acquire and dedicate a distinct license for each user of the "IK Multimedia Product" from the storage device. Any given license for the "IK Multimedia Product" may not be shared or used concurrently or otherwise on different computers or by different developers in a given organization.

#### 3) AUTHORIZATION CODE

The "IK Multimedia Product" only functions when you are in the possession of an authorization code. You will receive an authorization code upon completing the authorization code request procedure. Once your authorization code is activated, you may use the product.

You agree to follow the authorization code request procedure and will provide true, accurate and complete information about yourself. If you provide any information that is untrue, inaccurate, not correct or incomplete, or IK Multimedia has reasonable grounds to suspect that such information is untrue, inaccurate, not correct or incomplete, IK Multimedia has the right to suspend or to revoke the license.

The termination of the license shall be without prejudice to any rights, whatsoever, of IK Multimedia.

#### 4) DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS

**Limitations on Reverse Engineering, Decompilation, and Disassembly.** You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the "IK Multimedia Product", except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation of components. The "IK Multimedia Product" is licensed as a single product. Its component parts may not be separated for use on more than one computer.

**Not for Resale Version.** If the "IK Multimedia Product" is labeled "Not for Resale" or "NFR" or "Evaluation Copy", then, notwithstanding other sections of this EULA, you may not sell, or otherwise transfer the "IK Multimedia Product".

**Rental.** You may not rent, lease, or lend the "IK Multimedia Product" to any party.

**Software Transfer.** You may not transfer, license or sublicense your rights as licensee of the software or any IK Multimedia product, as licensed to you under this agreement without prior written consent of the rights owner. The carrier on which the IK Multimedia product has been distributed may be transferred or otherwise made available to any third party only with the prior written consent of the rights owner and provided that (a) the original media and license(s) accompany the carrier and (b) the party transferring the media does not retain a copy of the media.

## 5) UPGRADES

If the "IK Multimedia Product" is labeled or otherwise identified by IK Multimedia as an "upgrade", you must be properly licensed to use a product identified by IK Multimedia as being eligible for the upgrade in order to use the "IK Multimedia Product".

An "IK Multimedia Product" labeled or otherwise identified by IK Multimedia as an upgrade replaces and/or supplements the product that formed the basis for your eligibility for such upgrade. You may use the resulting upgraded product only in accordance with the terms of this EULA. If the "IK Multimedia Product" is an upgrade of a component of a package of software programs that you licensed as a single product, the "IK Multimedia Product" may be used and transferred only as part of that single product package and may not be separated for use on more than one computer.

## 6) DUAL-MEDIA SOFTWARE

You may receive the "IK Multimedia Product" in more than one medium. You may not loan, rent, lease, or otherwise transfer the other medium to another user, except as part of the permanent transfer (as provided above) of the "IK Multimedia Product".

## 7) LIMITED WARRANTY

IK Multimedia warrants to the original purchaser of the computer software product, for a period of ninety (90) days following the date of original purchase, that under normal use, the software program and the user documentation are free from defects that will materially interfere with the operation of the program as described in the enclosed user documentation.

## 8) WARRANTY CLAIMS

To make a warranty claim under the above limited warranty, please return the product to the point of purchase, accompanied by proof of purchase, your name, your return address and a statement of the defect, or send the CD(s) to us at the below address within ninety (90) days of purchase. Include a copy of the dated purchase receipt, your name, your return address and a statement of the defect. IK Multimedia or its authorized dealer will use reasonable commercial efforts to repair or replace the product and return it to you (postage prepaid) or issue to you a credit equal to the purchase price, at its option.

## 9) LIMITATIONS ON WARRANTY

IK Multimedia warrants only that the program will perform as described in the user documentation. No other advertising, description or representation, whether made by a IK Multimedia dealer, distributor, agent or employee, shall be binding upon IK Multimedia or shall change the terms of this warranty.

**EXCEPT AS STATED ABOVE, IK MULTIMEDIA MAKES NO OTHER WARRANTY, EXPRESSED OR IMPLIED, REGARDING THIS PRODUCT. IK MULTIMEDIA DISCLAIMS ANY WARRANTY THAT THE SOFTWARE IS FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND ANY IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY SHALL BE LIMITED TO A NINETY (90) DAY DURATION OF THIS LIMITED EXPRESS WARRANTY AND IS OTHERWISE EXPRESSLY AND SPECIFICALLY DISCLAIMED. IK MULTIMEDIA SHALL NOT BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL OR OTHER DAMAGES, EVEN IF IK MULTIMEDIA IS ADVISED OF OR AWARE OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THIS MEANS THAT IK MULTIMEDIA PRODUCTION SRL SHALL NOT BE RESPONSIBLE OR LIABLE FOR THE LOSS OF PROFITS OR REVENUES, OR FOR DAMAGES OR COSTS AS A RESULT OF LOSS OF TIME, DATA OR USE OF THE SOFTWARE, OR FROM ANY OTHER CAUSE EXCEPT THE ACTUAL COST OF THE PRODUCT. IN NO EVENT SHALL IK MULTIMEDIA LIABILITY EXCEED THE PURCHASE PRICE OF THIS PRODUCT.**

## 10) CHOICE OF LAW

You agree that any and all claims, suits or other disputes arising from your use of the software shall be determined in accordance with the laws of Italy, in the event IK Multimedia, is made a party thereto. You agree to submit to the jurisdiction of the court in Modena, Italy for all actions, whether in contract or in tort, arising from your use or purchase of the software.

## 11) GENERAL

This Agreement contains the complete agreement between the parties with respect to the subject matter hereof, and supersedes all prior or contemporaneous agreements or understandings, whether oral or written. All questions concerning this Agreement shall be directed to:

IK Multimedia Production srl  
Via Dell'Industria 46  
41100 Modena  
Italy

© IK Multimedia. All rights reserved.

# AmpliTube® 2

TUNER Module



STOMP Module



AMP Module



CAB Module



RACK Module





## Chapter 1 AmpliTube 2の特徴

### 1.1 AmpliTube 2とは

AmpliTube 2は、アンプ・モデリング・ユニットにエフェクト・モジュールを追加したプラグインです。チューナー、ペダル・エフェクター、アンプ・ヘッド、キャビネット、マイク、ラック・エフェクトをシリアルまたはパラレルに接続したギターチェインを構築することができます。

21種類のペダル・エフェクター、14種類のプリアンプ+EQ、7種類のパワー・アンプ、16種類のキャビネット、6種類のマイクと、11種類のラック・エフェクター。それぞれ独立操作可能ですが、組み合わせを一つのプリセットとして保存できるので、夢のエフェクト & アンプの組み合わせによるギター・サウンドを、次々と生み出すことができます。

- 21種類のペダル・エフェクト、14種類のプリ・アンプ & EQ、7種類のパワー・アンプ、16種類のキャビネットと、6種類のマイク、11種類のラック・エフェクトと、80種類以上の名器をモデリング。その組み合わせの可能性は、20,000以上。
- Boss® Octaver/CE-1、Arbiter® Fuzz Face、MXR® Dynacomp/Phaser 100、Electro Harmonix® Memory Man、Ibanez® Tube Screamerなど、ビンテージ市場でもなかなか手に入らないペダル・エフェクト・モデルを、21種類も搭載。
- EQ、リバーブ、ハーモナイザー、ロータリー・ス피ーカーなど、スタジオ・ラック・エフェクトも11モデル用意。
- エフェクトを並べる順番の変更も簡単な、合計20個以上のペダル & ラック・エフェクト・スロット。

### 1.2 DSM™技術について

DSM™ (ダイナミック・サチュレーション・モデリング) 技術は、IK Multimediaが独自に開発したアナログ回路エミュレーション技術です。

DSM™技術は、アナログ回路モデリング時の「演奏フィール」と「音楽性」の向上を目指して開発されました。ギター・アンプなど高度なアナログ機器の場合、通常のデジタル技術でエミュレーションしても「演奏フィール」と「音楽性」に欠ける結果になりがちで、それが音楽家の皆さんの「やっぱり本物じゃなければ、ダメだね」といった不満の原因となっていました。DSM™技術が埋めようとしたギャップは、そこにあります。

アナログ回路、とくに真空管やクラスAディスクリート機器では、入力信号と出力信号の関係が決して「リニア」ではありません。アナログ回路の出力信号のキャラクターは、入力信号の音量だけでなく、周波数や倍音構成によってダイナミックに変動しています。ところが、多くのデジタル・エミュレーション技術では、そうした変動が再現されていません。

# AmpliTube® 2

DSM™技術のユニークな点は、他のデジタル技術のように「静的なスナップ・ショット」を適用するのではなく、アナログ回路の「ふるまい」を持続的に再現する点にあります。内部で作動する計算はとても高度で、複雑なものになりますが、結果は無味乾燥な数値ではなく、真空管機器特有の音楽的なサウンドとなって現れます。

例えば、2x6L6真空管を使ったパワー・アンプをイミュレーションする時、伝統的なデジタル技術は、「極端に歪ませた状態」、「通常のクリーンなサウンド」など、いくつかのデータを組み合わせてサウンドを再現しています。

それに対し、DSM™技術は、入力信号に応じて常時ダイナミックに反応して、「モーフィング」しながら入力信号に追従します。つまり、「音楽」に追従するのです。

DSM™技術が可能にしたのは、アナログ回路の「より正確」な再現です。ただ、結果は「正確」という言葉が連想させるお固いイメージとは反対に、とても人間的なものです。自分の演奏に対応して、まるで生きているかのように反応してくれる、ニュアンスにあふれたアナログ機器。それを、ソフトウェアで実現することを可能にしたのが、DSM™技術です。

## 1.3 Block Diagram

AmpliTube 2の信号の流れは、下記の通りです。

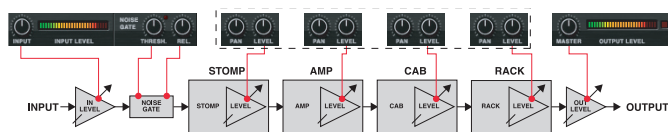


figure 1.1

## Chapter 2 基本的な使い方

### 2.1 ホスト・アプリケーションでAmpliTube 2を起動する。

#### 2.1.1 Pro ToolsでAmpliTube 2を起動する。

- Pro Toolsを起動してください。
- モノ・オーディオ・トラックを作成してください。
- 上記トラックのインプット欄で、ギター(もしくはギターDI)を接続したI/O端子を指定してください。
- インサート・メニューのRTASプラグイン・メニューから「AmpliTube 2 Mono/Stereo」を起動してください。
- AmpliTube 2が起動したことを確認してください。

##### 備考

- TDM版のPro Toolsをお使いの場合、トラックをレコーディング状態にするとRTASプラグインがバイパスされることがあります。その場合は、AmpliTube 2の前に、何か1つのTDMプラグイン(Digidesignの「Trim」など)をインサートしてください。
- Pro Tools LEでは、レコーディング時でも、そのままRTASプラグインの音をモニターすることができます。
- 詳しくは、Pro Toolsのマニュアルを参照してください。

#### 2.1.2 Cubase SXでAmpliTube 2を起動する。

- Cubase SXを起動してください。
- アレンジ・ウィンドウでオーディオ・トラックを選択してください。
- 画面左のインスペクターで、「Insert」もしくは「e」ボタンをクリックしてください。
- インサート画面が表示されたら、未使用のインサート・スロットをクリックして、「AmpliTube 2」を選択してください。
- AmpliTube 2が起動したことを確認してください。

##### 備考

- AmpliTube 2のパニング、ステレオ・アウト・エフェクト効果を発揮するため、ステレオ・トラックか、ステレオ・グループ・トラックにインサートすることをお勧めします。
- 詳しくは、Cubase SXのマニュアルを参照してください。

# AmpliTube® 2

## 2.1.3 LogicでAmpliTube 2を起動する。

- Logicを起動してください。
- オーディオ・トラックのAudio Unitsインサート・メニューから「AmpliTube 2」を起動してください。
- AmpliTube 2が起動したことを確認してください。

備考

- AmpliTube 2のパンニング、ステレオ・アウト・エフェクト効果を発揮するため、モノ・トラックにインサートする場合でも「Mono->Stereo」タイプを選択してください。
- 詳しくは、Logicのマニュアルを参照してください。

## 2.1.4 Digital PerformerでAmpliTube 2を起動する。

- Digital Performerを起動してください。
- 「Mixer View」を開いて下さい。
- オーディオ・トラックのAudio Unitsインサート・メニューから「AmpliTube 2」を起動してください。
- AmpliTube 2が起動したことを確認してください。

備考

- AmpliTube 2のパンニング、ステレオ・アウト・エフェクト効果を発揮するため、モノ・トラックにインサートする場合でも「Mono to Stereo」タイプを選択してください。
- 詳しくは、Digital Performerのマニュアルを参照してください。

## 2.1.5 SonarでAmpliTube 2を起動する。

- Sonarを起動してください。
- 「CONSOLE」(ALT+3)を開いて下さい。
- ミキサーの「FX INSERT AREA」(オーディオ・トラックの上の四角)を右マウスでクリックして、「AUDIO EFFECTS」サブ・メニューから「AmpliTube 2」を選択してください。
- AmpliTube 2が起動したことを確認してください。
- 詳しくは、Sonarのマニュアルを参照してください。

## 2.1.6 LiveでAmpliTube 2を起動する。

- Liveを起動してください。
- 「Mixer Drop Area」で、オーディオ・トラックをクリックしてください。
- 画面下の「Track View」に「Drop Audio Effects」というテキストが表示されたことを確認してください。
- 画面下画面左のブラウザー・ウィンドウで、プラグイン・ブラウザー・ボタン(プラグのアイコン)をクリックしてください。
- プラグイン・ブラウザーから「AmpliTube 2」を選び、「Drop Audio Effects」と表示されたエリアにドラッグ&ドロップしてください。
- AmpliTube 2がXYコントロール付きのデバイスとして起動したことを確かめください。
- 「Edit plug-in panel」ボタン(レンチの形)をクリックすると、AmpliTube 2画面が表示されます。
- 詳しくは、Liveのマニュアルを参照してください。

## 2.2 AmpliTube 2の構造

AmpliTube 2は、ギタリストがステージやスタジオで使う機材の組み合わせを再現しています。エフェクターを並べて、アンプに接続して、キャビネットの音をマイクで拾って、ラック・エフェクトを加える。そんな、日常動作を目に浮かべながら、AmpliTube 2の柔軟な仕様をお楽しみください。

### 5モジュール構成

AmpliTube 2画面の右上のボタンをクリックすると、チューナー、ストンプ(ペダル・エフェクト)、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトと、5つのモジュールの画面を切替えて表示します (figure 2.1)。必要にウィンドウの数や面積を増やさず、必要な時、必要な画面だけを表示するので、スッキリと、各機能の調整に集中することができます。



figure 2.1

### 2系統のギター・リグ

AmpliTube 2には、2系統のストンプ(ペダル・エフェクト)、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトが用意されています (figure 2.2)。ストンプをシリアル接続して12個のペダル・エフェクトを起動したり、2つのアンプ、キャビネットを組み合わせるなど、贅沢なセッティングを、1つのプリセットにまとめて保存することができます。



figure 2.2

# AmpliTube® 2

## 柔軟なルーティング

ルーティング・ウィンドウの左の数字をクリックすると、2系統のギター・リグの配列を切り替えることができます。

- #1: シリアル接続されたストンプの出力が、1系統のアンプ、キャビネットを経由した後、シリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング(figure 2.3)。

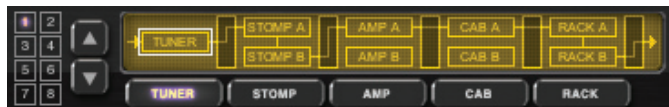


figure 2.3

- #2: ストンプ、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトが2系統パラレルに接続され、最後にミックスされるルーティング(figure 2.4)。

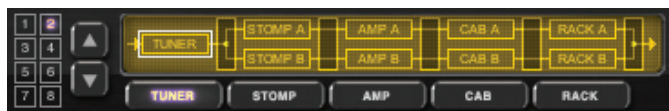


figure 2.4

- #3: シリアル接続されたストンプの出力が、1系統のアンプを通った後、2系統のキャビネットにパラレル出力され、そのミックス信号がシリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング(figure 2.5)。

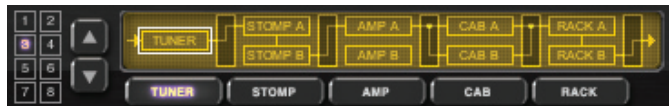


figure 2.5

- #4: シリアル接続されたストンプの出力が、2系統のアンプ、キャビネットにパラレル出力され、そのミックス信号がシリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング(figure 2.6)。

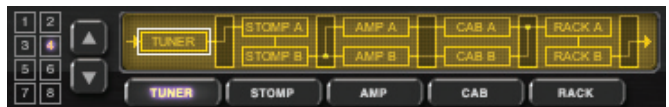


figure 2.6

- #5: パラレル接続されたストンプの出力がミックスされ、1系統のアンプを通った後、2系統のキャビネット、ラック・エフェクトにパラレルに接続され、最後にミックスされるルーティング(figure 2.7)。

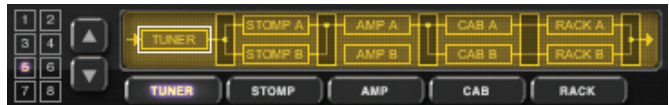


figure 2.7

- #6: パラレルに接続されストンプ、アンプ、キャビネットの出力がミックスされた後、パラレル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング(figure 2.8)。

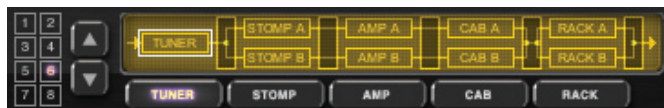


figure 2.8

- #7: パラレル接続されたストンプの出力がミックスされた後、パラレル接続されたアンプ、キャビネットを通過して、そのミックス信号がシリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング(figure 2.9)。

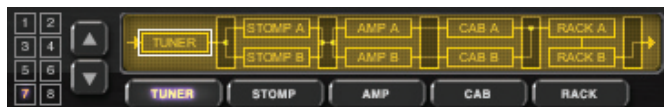


figure 2.9

- #8: パラレル接続された2系統のストンプの出力がミックスされた後、1系統のアンプ、キャビネットを通過して、シリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング(figure 2.10)。

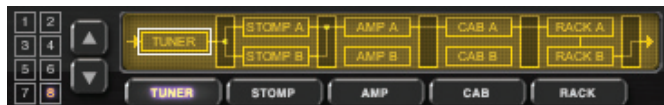


figure 2.10

## プリセット

ストンプ用、アンプ、ラック・エフェクト用と個別に起動しなければならないプラグインと異なり、AmpliTube 2はすべての組み合わせを1つのプリセットとして、保存可能です。ギターの音は、エフェクト、アンプ、キャビネット、マイクのどれが欠けても完結しない、という方には、うれしい仕様でしょう。

また、AmpliTube 2には、大量のファクトリー・プリセットも収録されています (figure 2.11)。アンプの種類はもちろん、ベース/クリーン/クランチ/リードといった目的、ブルーズ/ファンク/ジャズ/ロックといったスタイル、エアロリフ/ボヘミアンソロ/カルロス/レニーといった「あの音」もすぐに見つかるように分類されているので、お試しください。

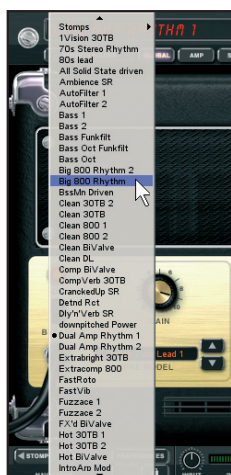


figure 2.11

# AmpliTube® 2

## 2.3 インターフェースの基本構成

AmpliTube 2のインターフェースは、下記4つのパートに分かれています。

- プリセット・マネージャー：プリセットをロード、セーブ、表示するパートです。詳しくは、Chapter 5を参照してください。



figure 2.12

- モジュール・セクター：下記モジュール・インターフェースに表示するモジュールを選択したり、そのルーティングを選択するパートです。詳しくは、Chapter 4を参照してください。



figure 2.13

- モジュール・インターフェース：上記モジュール・セクターで選択したモジュールを表示します。詳しくは、Chapter 7～11を参照してください。



figure 2.14

- インプット/アウトプット・インターフェース：インプット/アウトプット・ゲインの調整、ノイズ・ゲート、各モジュールのボリューム、パンなどを調整します。詳しくは、Chapter 3を参照してください。



figure 2.15



## 2.4 オートメーションについて

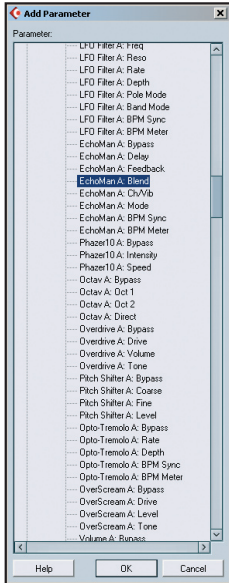


figure 2.16

AmpliTube 2の下記パラメーターは、ホスト・アプリケーションの画面上でオートメーション可能です。

- ストンプA/B(ペダル・エフェクター)のパラメーター
- アンプA/Bのパラメーター
- スピーカー・モデル、マイク・モデル/ポジション、アンビエンスA/Bのパラメーター
- 各ラック・エフェクトA/Bのパラメーター

ホスト・アプリケーションのオートメーション・パラメーター・メニューには、現在選択されたエフェクター、アンプだけでなく、AmpliTube 2の全パラメーターが表示されます。

前項(2.2)の通り、AmpliTube 2にはA/B2システムが用意されていますが、A/Bそれぞれ、独立したオートメーションを指定可能です。

例えば、ストンプAに起動した「EchoMan」の「Blend」というパラメーターをオートメーションしたい場合は、ホスト・アプリケーションのオートメーション・パラメーター・メニューにて「EchoMan A: Blend」をアプリケーション可能にしてください。

その状態で、「EchoMan A: Blend」のオートメーション・データを書き込んだ後、AmpliTube 2のプリセットを、ストンプAに「EchoMan」のないものに切替えても、「EchoMan A: Blend」のオートメーション・データそのものは残るということを、覚えておいて下さい。

なお、1つのシステムに同じエフェクトを2つ以上インサートした場合、最初のエフェクトのパラメーターのみがオートメーション可能となります。

同じエフェクトを2つ以上起動して、それぞれ異なるオートメーションを書き込みたい場合は、1つをSTOMP A、他方をSTOMP Bなど、A/Bシステムを分けて起動してください。

オートメーション・パラメーターの指定方法、オートメーション・データの書き込みおよびエディット方法に関しては、ホスト・アプリケーションの「プラグイン・パラメーター・オートメーション」の項を参照してください。

## Chapter 3 インプット/アウトプット・インターフェース

### 3.1 I/Oインターフェース

AmpliTube 2画面の最下部には、インプット/アウトプット・ゲインの調整、ノイズ・ゲート、各モジュールのボリューム、パンなどを調整するインターフェースが表示されます (figure 3.1)。



figure 3.1

インプット・レベルを調整したり、ノイズ・ゲートで不要なノイズをカットすることは、その後の処理の效果に大きな影響を与えますので、慎重に設定してください。

### 3.2 ギターを接続してレベルを調整する

最適な入力レベルを得るためには、インストールメントもしくはギター専用の入力端子があるオーディオI/Oを使用してください。ギターの入力には、ギターアンプの入力端子同様、ハイ・インピーダンスで、ゲインがコントロールできるインプットが必要です。

ロー・インピーダンス・ライン入力(通常シンセやキーボードを接続に使用する)に、直接ギターを接続するのは適切ではありません。ギターのピックアップは、ロー・インピーダンス機器への接続を目的として設計されていませんので、ギター・サウンドは貧相になってしまいます。

まず、オーディオ・インターフェースの説明書を参照して、正しい入力端子にギターを接続しているか、確認してください。

Hi-Zインプットの無いオーディオ・インターフェースをお使いの場合は、ギター用に設計されたDI(ダイレクト・ボックス)を使用して、そのアウトプット(通常XLR端子)をオーディオ・インターフェースに接続してください。

#### ● ギターを接続する端子の名称例

- ◎ Hi-Z(ハイ・インピーダンス)・インプット
- ◎ インストゥルメント・インプット

#### ● ギターを直接接続すべきでない端子の名称例 (DI経由の接続は可)

- X ライン・インプット
- X -10/+4dBインプット
- X マイク・インプット

接続およびインピーダンスのマッチングを確認したら、次は入力レベルを調整してください。

重要なのは、AmpliTube 2の「Input」ツマミを操作する前に、ギター、DI、オーディオ・インターフェースのゲインを正しく設定することです。小さすぎる入力音をAmpliTube 2の「Input」ツマミで増幅しても、ノイズが多く、痩せた音になります。逆に、入力時にクリッピングした音は、AmpliTube 2のオーバードライブとは異なり、非音楽的な歪みになりますので、ご注意ください。

- ギター、DI、オーディオ・インターフェースのゲイン(ボリューム)を調整して、最大音量演奏時に、オーディオ・インターフェースのインプット・メーターがクリッピングしない、ギリギリのポイントを見つけて下さい。
- 上記ポイントから、若干ゲイン(ボリューム)を絞って下さい。最大時に-6dBになるくらいがちょうどいいでしょう。
- AmpliTube 2をインサートしたトラックのフェーダーが規定位置(通常+/-0と表示された位置)にある時、そのトラックのインプット・メーターがクリッピングしていないことを確かめください。クリッピング気味の場合は、ギター、DI、オーディオ・インターフェースのゲインを絞って、最大時に-6dBになるくらいに設定してください。



figure 3.2



figure 3.3



figure 3.4

- AmpliTube 2インプット/アウトプット・インターフェースの左側にある「Input」ツマミが規定位置(真ん中の「0dB」)にある時(figure 3.2)、「Input Level」メーター(figure 3.3)がクリッピングしていないことを確かめください。
- 実際にギターを演奏しながら、AmpliTube 2の「Input Level」メーターをよく観察して、最大音量のフレーズを演奏したときに「Input Level」メーターがほぼピークに近い値になるよう、「Input」ツマミを調整してください。
- 上記手順で、入力ゲインを正しく設定しても、AmpliTube 2の各パラメーターで増幅された出力音が大きくなりすぎることもあるでしょう。その場合、各モジュール、エフェクターのボリューム・ツマミを調整するのが基本ですが、各モジュールのバランスを保ったまま全体の出力レベルを調整したい時は、AmpliTube 2インプット/アウトプット・インターフェースの右側にある「Output Level」メーターを見ながら、「Master」ツマミを調整してください(figure 3.4)。

### 3.3 各モジュールのパン/ボリュームを調整する



figure 3.5

「Master」ボリュームの左には、現在選択中のモジュールのパンとボリュームを調整するツマミが装備されています(figure 3.5)。

パンは、ステレオ・アウトのモジュール (CAB=キャビネットとRACK=ラック・エフェクト)のみで有効になります。

通常は、各モジュールに装備されたツマミでの操作を優先して、この「Selected Module」の「Pan」、「Volume」ツマミはデフォルトの位置(センター)にしておいてください。

# AmpliTube® 2

## 3.4 ノイズ・ゲートを使う



figure 3.6

AmpliTube 2のインプット・レベル・ステージを通過した信号は、ノイズ・ゲートに入力されます (figure 3.6)。

ノイズゲートは、スレッシュホールド以下の入力信号をすばやくカットし、演奏していない時のギター・ピックアップ等のノイズを除去します。特に、アンプをハイゲインのセッティングにした時は有効で、フレーズの合間の無音となるべき時に、ノイズがアンプで増幅されることを防ぎます。

- THRESHL: 入力信号が、このつまみで設定したスレッシュホールドを下回ると、ゲートが閉じて信号が遮断されます。まずは、左にまわしきった位置から初めてみてください。この位置につまみがある時、スレッシュホールドが最大値に設定されるため、ゲートは完全にバイパスされます。その後、少しずつ右にまわして、ノイズが不快でなくなるポイントを探して下さい。右にまわしきると、スレッシュホールドが最小値となり、信号が一切通過しない状態になりますので、ご注意ください。
- REL: 入力信号がスレッシュホールドを下回った時に、開いたゲートが閉じ始めるまでの時間を設定します。

## 3.5 ナビゲーション



figure 3.7

インプット/アウトプット・インターフェースの一番左には、モジュール・インターフェースに表示するモジュールを順次切り替えるナビゲーション・ボタンがついています (figure 3.7)。

## 3.6 ミニ・チューナー



figure 3.8

AmpliTube 2には、本格的なチューナーが装備されています (Chapter 7参照)、インプット/アウトプット・インターフェースにも簡易チューナーが表示されています (figure 3.8)。

「Tune」欄に音名が表示され、音程が合うと、スケール下の「OK」ライトが点灯します。

さらに細かいチューニングを行いたい方は、Chapter 7を参照してください。

## 3.7 プレファレンス画面を開く



figure 3.9

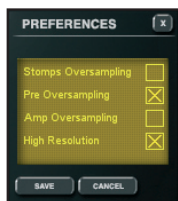


figure 3.10

「Input」ツマミの左の「Preferences」ボタン(figure 3.9)をクリックすると、プレファレンス画面が開きます(figure 3.10)。

- Stomps Oversampling: ストンプ(ペダル・エフェクター)のオーバーサンプリング機能のOn/Offを切り替えます。デフォルトは、Offとなっています。
- Pre Oversampling: プリ・アンプのオーバーサンプリング機能のOn/Offを切り替えます。デフォルトは、Onとなっています。
- Amp Oversampling: アンプのオーバーサンプリング機能のOn/Offを切り替えます。デフォルトは、Offとなっています。
- High Resolution: 高解像度モードのOn/Offを切り替えます。デフォルトは、Onとなっています。

### 備考

- Oversampling、High Resolutionとも、Onにした方がサウンド・クオリティが向上しますが、CPU負荷も高くなります。
- オーバーサンプリングは、ゲインをあげて歪みを発生させた場合など高次倍音が重要な場面(「Modern Tube Lead」、「British Tube Lead 2」など)で効果を発揮しますので、「Pre Oversampling」はONのまま使うことをお勧めします。
- CPU能力が足りない場合は、作曲時はOFFにして、ホスト・アプリケーションのバウンス/フリーズ機能を使ってエフェクト音を書き出す時にONにするなど、使い分けると良いでしょう。

3.8 インフォメーション画面を開く



figure 3.11

「Preferences」ボタンの下にある「i」ボタン(figure 3.11)をクリックすると、インフォメーション画面が開きます(figure 3.12)。

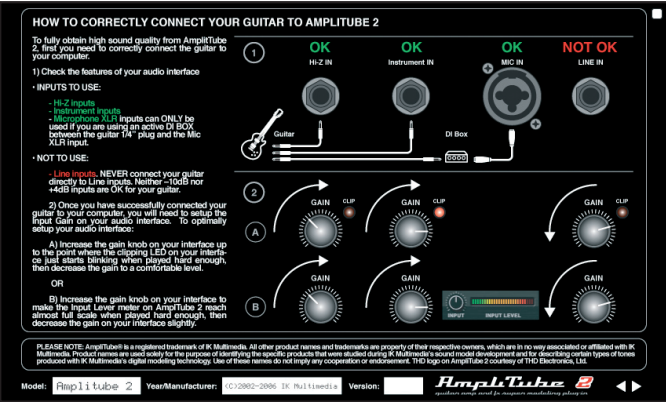


figure 3.12

インフォメーション画面の下部には、バージョン情報が記載されています。

インフォメーション画面右下の「<」「>」ボタンでページをめくると、AmpliTube 2の信号の流れなどを確認することができます(figure 3.13)。

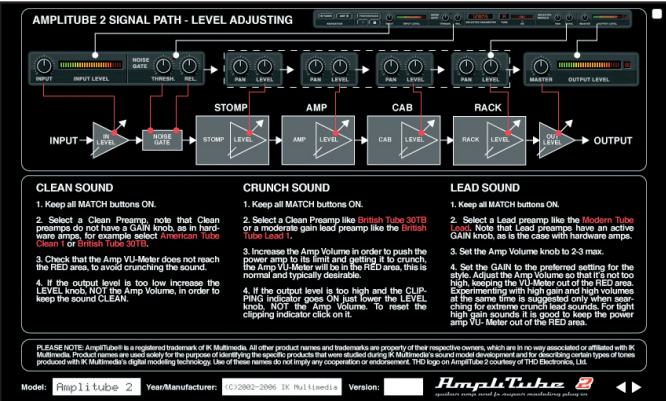


figure 3.13

## Chapter 4 モジュール・セレクター

AmpliTube 2画面の上部の右側にある「モジュール・セレクター」(figure 4.1)では、AmpliTube 2のメイン画面「モジュール・インターフェース」に表示するモジュールを選択したり、そのルーティングを選択することができます。



figure 4.1

### 4.1 2系統の信号経路

AmpliTube 2には、2系統のストンプ(ペダル・エフェクト)、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトが用意されています。ストンプをシリアル接続して12個のペダル・エフェクトを起動したり、2つのアンプ、キャビネットを組み合わせるなど、贅沢なセッティングを、1つのプリセットにまとめて保存することができます。



figure 4.2

ルーティング・ウィンドウの左の数字(figure 4.2)をクリックすると、2系統のギター・リグの配列を切り替えることができます。

- #1: シリアル接続されたストンプの出力が、1系統のアンプ、キャビネットを経由した後、シリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング(figure 4.3)。



figure 4.3

- #2: ストンプ、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトが2系統パラレルに接続され、最後にミックスされるルーティング(figure 4.4)。

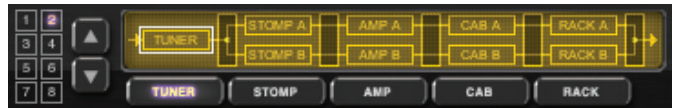


figure 4.4

- #3: シリアル接続されたストンプの出力が、1系統のアンプを通った後、2系統のキャビネットにパラレル出力され、そのミックス信号がシリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング(figure 4.5)。

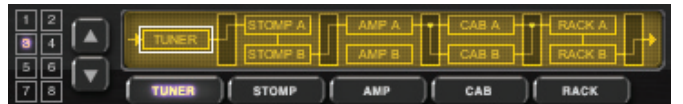


figure 4.5

# AmpliTube® 2

- #4: シリアル接続されたストンプの出力が、2系統のアンプ、キャビネットにパラレル出力され、そのミックス信号がシリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング([figure 4.6](#))。

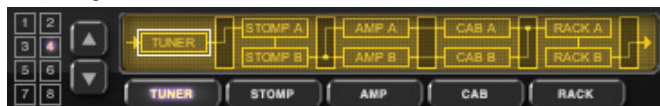


figure 4.6

- #5: パラレル接続されたストンプの出力がミックスされ、1系統のアンプを通った後、2系統のキャビネット、ラック・エフェクトにパラレルに接続され、最後にミックスされるルーティング([figure 4.7](#))。

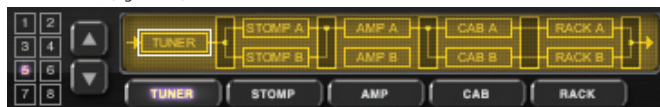


figure 4.7

- #6: パラレルに接続されたストンプ、アンプ、キャビネットの出力がミックスされた後、パラレル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング([figure 4.8](#))。

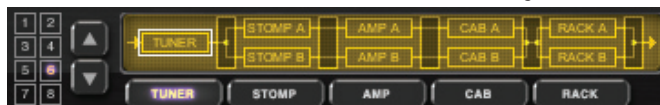


figure 4.8

- #7: パラレル接続されたストンプの出力がミックスされた後、パラレル接続されたアンプ、キャビネットを通過して、そのミックス信号がシリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング([figure 4.9](#))。

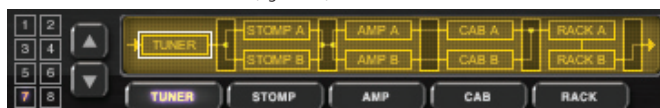


figure 4.9

- #8: パラレル接続された2系統のストンプの出力がミックスされた後、1系統のアンプ、キャビネットを通過して、シリアル接続されたラック・エフェクトから出力されるルーティング([figure 4.10](#))。

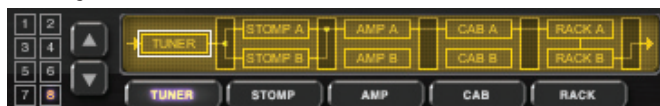


figure 4.10



## 4.2 モジュールを選択する

ギター・リグの配列を決めたら、次は各モジュールを選択する番です。

- 「AMP A」など、ルーティング・ウィンドウ上のモジュール名をクリックすると(figure 4.11)、そのモジュールが、AmpliTube 2のメイン画面「モジュール・インターフェース」に表示されます。
- 「STOMP」、「AMP」など、モジュール・ボタンをクリックすると、最初のモジュール(通常は「A」モジュール)が選択/表示されます。



figure 4.11

## Chapter 5 プリセット・マネージャー

AmpliTube 2画面の上部の左側にある「プリセット・マネージャー」(figure 5.1)では、AmpliTube 2のプリセットをロード、セーブ、確認することができます。

ストンプ(ペダル・エフェクト)、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトを組み合わせたグローバル・プリセットの他、各モジュール単位のプリセットも管理可能です。

あの時使ったストンプ(ペダル・エフェクト)を、違うアンプ設定と組み合わせて使いたい、といった時に便利な仕様です。



figure 5.1

### 5.1 プリセットをロードする

プリセット名をクリックすると、現在選択されたモジュールもしくはグローバルなプリセットのメニューが表示されます(figure 5.2)。通常のドロップダウン・メニュー操作同様、プリセット名を選択した状態でマウスを外すと、そのプリセットがロードされます。

プリセット名欄の右側の「▲」「▼」ボタンを使えば、プリセットを順次切り替えることもできます。

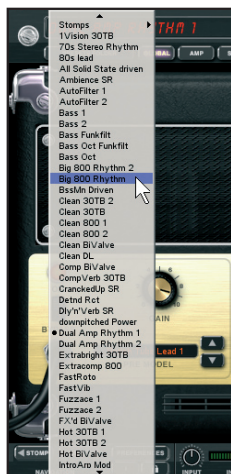


figure 5.2

### 5.2 プリセット・セレクト・ボタン

プリセット名欄の下には、プリセットのタイプを選択したり、保存するボタンが並んでいます。

- PRESET FOLDER: OS標準のオープン・ダイアログ画面が開きます(figure 5.3)。



figure 5.3

- GLOBAL: ストンプ(ペダル・エフェクト)、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトを組み合わせたグローバル・プリセットをロード/セーブしたい時は、このボタンをクリックしてください(figure 5.4)。



figure 5.4

- STOMP/AMP/CAB/RACK: 現在メイン画面に表示されたモジュールのプリセットをロード/セーブしたい時は、このボタンをクリックしてください(figure 5.5)。TUNERを表示させている時、このボタンは無効になります。



figure 5.5

- SAVE: 現在選択中の設定を上書き保存します。元のプリセットを保持した場合は、下記「SAVE AS」を使って下さい。上記「GLOBAL」選択時はストンプ(ペダル・エフェクト)、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトを組み合わせたグローバル・プリセットが、上記「STOMP/AMP/CAB/RACK」選択時は各モジュールのプリセットが保存されます。
- SAVE AS: 現在選択中の設定を、別名保存します。新しい名前を付けて、保存してください。
- DELETE: 現在選択中のプリセットを削除します。一度削除したプリセットは復元できませんので、注意してください。

## 5.3 プリセット保存ダイアログ

前項(5.2)の通り、「SAVE AS」ボタン(figure 5.6)をクリックすると、プリセット保存ダイアログが表示されます(figure 5.7)。

- Save to folder: プリセットを保存するフォルダーの位置を変更することができます。

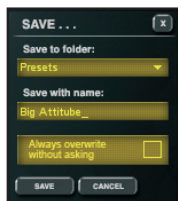


figure 5.7



figure 5.6

- Save with name: 元のプリセットを保持したい場合は、半角英数字で、別名をタイプ入力してください。
- Always overwrite without asking: 右の「☐」にチェックを入れると、「SAVE」クリック時、確認無しに元のプリセットを消去して、現在の設定を同名で上書きします(figure 5.8)。

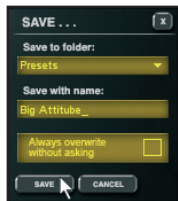


figure 5.8

# AmpliTube® 2

## Chapter 6 クイック・スタート・ガイド

この章では、AmpliTube 2の代表的な使用例を体験することで、各機能の概要を把握することを目指します。

## 6.1 クリーン・サウンドの鳴らし方



EQ Model Match



### AMP Model Match



### Speaker Model Match

figure 6.1

- モジュール・セレクター(Chapter 4参照)でAMPを選択してください。
- 下記、2つの「MATCH」をOnにしてください(figure 6.1).
  - ◎ EQ Model Match
  - ◎ AMP Model Match
- モジュール・セレクターでCABを選択してください。
- Speaker Model MatchをOnにしてください(figure 6.1)。
- モジュール・セレクターでAMP画面に戻って下さい。
- 「Pre Model」メニューから「American Tube Clean 1」、「British Tube 30TB」など、クリーン・プリアンプ・モデルを選択してください(figure 6.2)。(Chapter 9を参照)



figure 6.2



figure 6.3



figure 6.4

- VUメーター(figure 6.3)がレッド・ゾーンに入らないよう、「Volume」ツマミを調整してください。
- アウトプット・レベルが低すぎる場合、アンプのボリュームを調整すると歪みが付加されるので、インプット/アウトプット・インターフェース(画面再下部)の「Selected Modules」の「LEVEL」ツマミで調整してください。(Chapter 3を参照)

## 6.2 クランチ・サウンドの鳴らし方



EQ Model Match



AMP Model Match



Speaker Model Match

figure 6.5



figure 6.7



figure 6.8



figure 6.9

- モジュール・セレクトター(Chapter 4参照)でAMPを選択してください。
- 下記、2つの「MATCH」をOnにしてください(figure 6.5)。
  - EQ Model Match
  - AMP Model Match
- モジュール・セレクトターでCABを選択してください。
- Speaker Model MatchをOnにしてください(figure 6.5)。
- モジュール・セレクトターでAMP画面に戻って下さい。
- 「Pre Model」メニューから「British Tube 30TB」などのクリーン・プリアンプ、もしくは適度なゲインのリード・プリアンプ「British Tube Lead 1」を選択してください(figure 6.6)。(Chapter 9を参照)



figure 6.6

- 「Volume」ツマミを上げて、好みのクランチ・サウンドを探して下さい。VUメーター(figure 6.7)がレッド・ゾーンに入ってもOKです。
- クランチさが物足りない場合は、インプット/アウトプット・インターフェース(画面再下部)の「Input」を上げてみてください(figure 6.8)。(Chapter 3参照)
- アウトプット・レベルが高すぎてクリッピングする場合、アンプのボリュームを調整すると歪みのキャラクターが変わるので、インプット/アウトプット・インターフェースの「Selected Modules」の「LEVEL」ツマミで調整してください(figure 6.9)。(Chapter 3参照)

# AmpliTube® 2

## 6.3 リード・サウンドの鳴らし方

- モジュール・セクター(Chapter 4参照)でAMPを選択してください。

- 下記、2つの「MATCH」をOnにしてください(figure 6.10)。

◎ EQ Model Match

◎ AMP Model Match

- モジュール・セクターでCABを選択してください。

- Speaker Model MatchをOnにしてください(figure 6.10)。

- モジュール・セクターでAMP画面に戻って下さい。

- 「Pre Model」メニューから「Modern Tube Lead」などのリード・プリアンプを選択してください(figure 6.11)。(Chapter 9を参照)



EQ Model Match



AMP Model Match



Speaker Model Match

figure 6.10



figure 6.11

- 「Volume」ツマミを4、5まで上げてください。

- 「Gain」ツマミを調整して、好みのリード・サウンドを探して下さい。

- 「Volume」ツマミを再調整して、VUメーター(figure 6.12)がレッド・ゾーンに入らないようにしてください。クランチなリード・サウンドが欲しい時は、「Gain」、「Volume」の両方を上げておかまいますが、タイトなリード・サウンドが欲しい時は、レッド・ゾーンは避けた方が良いでしょう。



figure 6.12



figure 6.13

- サウンドのキャラクターが決まった後で、出力レベルを調整したくなった時は、インプット/アウトプット・インターフェース(画面再下部)の「Selected Modules」の「LEVEL」ツマミで調整してください(figure 6.13)。(Chapter 3を参照)

## 6.4 自分のセットアップを構築する

### 6.4.1 機材の配列を決める

AmpliTube 2には、2系統のストンプ(ペダル・エフェクト)、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトが用意されています(figure 6.14)。(Chapter 4参照)



figure 6.14

画面上部のルーティング・ウィンドウ左の数字をクリックすると、2系統のギター・リグの配列を切り替えることができますが、ここではプリセット#1を選択してみましょう(figure 6.15)。



figure 6.15

プリセット#1は、チューナー > ストンプA > ストンプB > アンプA > キャビネットA > ラックA > ラックB > アウトとシリアル接続されていることを確認してください。

### 6.4.2 アンプを選択する

- 画面上部のモジュール・セクターで、「AMP A」をクリックしてください(figure 6.16)。



figure 6.16

- モジュール・インターフェースに表示されたアンプ画面で、「EQ」、「AMP」の「MATCH」をOnにしてください。
- 「Pre Model」欄で、「British Tube 30TB」を選択してください(figure 6.17)。

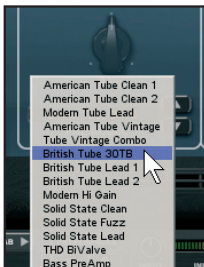


figure 6.17

# AmpliTube® 2

## 6.4.3 キャビネットを選択する

- 画面上部のモジュール・セクターで、「CAB A」をクリックしてください(figure 6.18)。



figure 6.18

- 「MATCH」が「On」の場合、「Pre Model」で選んだ「British Tube 30TB」とマッチした「2X12 Open Vintage」が起動します。
- 「MATCH」を「Off」にして、「Speaker Model」を「4x12 Modern Closed」に変更してみましょう(figure 6.19)。

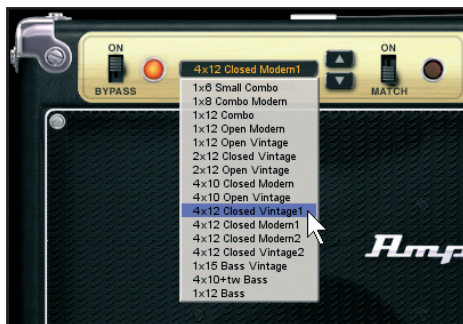


figure 6.19

- 「Mic Model」欄で、「Dynamic 421」を選択します。
- 「Ambience」スライダーを3くらいに上げて、ルーム・アンビエンスを加えましょう。スライダー調整中は、インプット/アウトプット・インターフェース(画面再下部)の「Selected Parameter」欄にパラメーター値が表示される点も、確認してください (figure 6.20)。

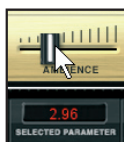


figure 6.20



## 6.4.4 ストンプ・エフェクトを選択する

ギタリストにとって、アンプ、スピーカーと並んで重要なベダル/コンパクト・エフェクターの設定を行います。

- 画面上部「モジュール・セクター」で「STOMP A」をクリックしてください (figure 6.21)。



figure 6.21

- 最初の(いちばん左)スロットをクリックして、メニューから「Modulation - Chorus -1」を選びましょう。クラシックなアナログ・コーラス・エフェクトが起動します (figure 6.22)。
- 次のスロットをクリックして、メニューから「Distortion - Overscream」を選びましょう。クラシックなアナログ・オーバードライブ・エフェクトが起動します (figure 6.23)。アンプの歪みとのバランスもあるので、「Drive」は3.6あたりに設定します。



figure 6.22



figure 6.23

## 6.4.5 ラック・エフェクトを選択する

アンプ通過後の音にかかる、ラック・エフェクトを選択します。

- 画面上部「モジュール・セレクトター」で「RACK A」をクリックしてください (figure 6.24)。



figure 6.24

- 最初の(いちばん上)スロットをクリックして、メニューから「Delay & Reverb – Digital Delay」を選びましょう (figure 6.25)。



figure 6.25

## 6.4.6 グローバル・プリセットを保存する

ストンプ、アンプ、キャビネット、ラック・エフェクトと、お気に入りの組み合わせができたら、セットアップ全体を「グローバル・プリセット」として保存しましょう。

- 画面左上「プリセット・マネージャー」のプリセット名欄の下にある「Global」ボタンをクリックしてください (figure 6.26)。



figure 6.26

- 「Global」ボタンの右にある「Save As」ボタンをクリックしてください。
- 「Save...」画面が表示されたら、「Save with name」欄でプリセット名を半角英数字でタイプして、「Save」ボタンをクリックしてください。
- プリセット名欄をクリックして、いま保存したプリセット名が表示されていることを確かめて下さい。
- 詳しくは、Chapter 5を参照してください。

## 6.4.7 モジュール・プリセットを保存する

セットアップ全体ではなく、ペダル・エフェクターの組み合わせだけ保存しておきたい、というときは、モジュール・プリセットとして保存してください。

- 画面上部「モジュール・セクター」で「STOMP A」をクリックしてください (figure 6.27)。



figure 6.27

- 画面左上「プリセット・マネージャー」のプリセット名欄の下にある「Stomp」ボタンをクリックしてください (figure 6.28)。



figure 6.28

- 「Stomp」ボタンの右にある「Save As」ボタンをクリックしてください。
- 「Save...」画面が表示されたら、「Save with name」欄でプリセット名を半角英数字でタイプして、「Save」ボタンをクリックしてください。
- プリセット名欄をクリックして、いま保存したプリセット名が表示されていることを確かめて下さい。

この要領で、ストップだけ、アンプだけ、ラックだけといったモジュール単位のプリセットを読み込めば、セットアップを効率良く差し替えることができます。

## Chapter 7 チューナー・モジュール

AmpliTube 2に入力された信号が最初に通るモジュールは、「チューナー」です(figure 7.1)。



figure 7.1



figure 7.2



figure 7.3



figure 7.4



figure 7.5

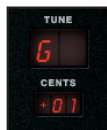


figure 7.6



figure 7.7

- 画面上部「モジュール・セクター」で「TUNER」をクリックしてください(figure 7.1)。
- モジュール・インターフェースにチューナー画面が表示されます。
- 「On/Off」ボタンがOffになっている場合は、「On」にしてください(figure 7.2)。
- チューニング中の音を再生したくない場合は、「Mute」スイッチをOnにしてください。ライブ会場では、重宝する機能でしょう(figure 7.3)。
- 上記「On/Off」と、「Mute」は、画面上部「モジュール・セクター」の右にある「Bypass」、「Mute」ボタンでも設定可能です(figure 7.4)。
- 基準となる周波数を変更したい場合は、「On/Off」、「Mute」ボタン下の「Tune」欄をクリックして、A音の周波数値をタイプしてください。デフォルトはA=440Hzですが、425から455Hzの間で調整可能です(figure 7.5)。
- ギターを1音弾いて下さい。オートマチック・クロマチック・チューナーなので音程は自動認識され、音名はチューニング・メーター右の「Tune」欄に表示されます(figure 7.6)。
- ここで表示される音名は、インプット/アウトプット・インターフェースの「ミニ・チューナー」でも確認することができます(figure 7.7)。(Chapter 3参照)
- 高精細なチューニング・メーターを見ながら、チューニングを行って下さい。ギタリストに定評のあるラック・マウント・チューナーを再現しているので、短時間に、正確なチューニングを行うことができますでしょう(figure 7.8)。



figure 7.8

## Chapter 8 ストンプ・モジュール(ペダル・エフェクター)



figure 8.1 - STOMP Module

### 8.1 基本的な使い方

AmpliTube 2には、中古市場で高値で取引されているビンテージ・ペダル、コンパクト・エフェクターを含め、20種類以上のストンプ・エフェクトが用意されています。

- AmpliTube 2には、「Stomp A」、「Stomp B」と2系統のストンプ・モジュールがあり、それぞれ6種類、合計12種類のエフェクトを同時に使用可能です。
- 「Stomp A」、「Stomp B」は、画面上部「モジュール・セレクター」で選択します (figure 8.2)。



figure 8.2

- 「Stomp A」、「Stomp B」は、6個ずつパラレルに接続するか (figure 8.3)、12個をシリアル接続するか (figure 8.4)、選択することができます。
- シリアル/パラレル配列のパターンは、「モジュール・セレクター」左のナンバーで切替えます (figure 8.5)。詳しくは、Chapter 4を参照してください。



figure 8.3



figure 8.4



figure 8.5

# AmpliTube® 2

- 「モジュール・セレクトター」で「Stomp A」もしくは「Stomp B」を選択すると、まず、木のペダル・ボードと、空のスロット6個が表示されます(figure 8.6)。



figure 8.6

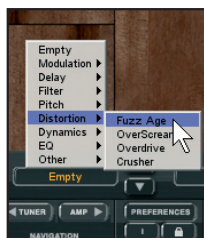


figure 8.7



figure 8.8



figure 8.9



figure 8.10

- 各スロットをクリックすると、カテゴリー別に分類されたメニューが表示されるので、起動したいエフェクトを選択してください(figure 8.7)。
- 各スロットの右の「▲」「▼」ボタンをクリックすると、エフェクトを順次切り替えすることができます(figure 8.8)。
- 各エフェクトのインターフェースは、ビンテージ・ペダル、コンパクト・エフェクターの名機を再現しているので、ギタリストの方なら迷わずにコントロールすることができるでしょう(figure 8.9)。
- 各ツマミは、マウス・ドラッグで調整可能です。ホスト・アプリケーションによっては「上下/左右」、「回転」操作を選択できるものがあるので、ホスト・アプリケーションの説明書を参照のうえ、適時切り替えて下さい。
- マウスで調整中のパラメーター値は、画面下部のインプット/アウトプット・インターフェースの「Selected Parameter」欄に表示されます(figure 8.10)。

## 8.2 モジュレーション・エフェクト

### 8.2.1 Chorus-1

Boss® CE-1のような、クラシックなアナログ・コーラス/ビブラートを再現したモデルです (figure 8.11)。

コーラスではみずみずしく、ゆったりとしたエフェクトを、ビブラートでは耳につきやすく、速めのモジュレーション・エフェクトを得る事ができます。

- Level: インプット・レベルを-15dBから+15 dBの間で調整します。
- Chorus: コーラスの深さを0から10の間で調整します。
- Vibrato Depth: ビブラートの深さを0から10の間で調整します。
- Vibrato Rate: ビブラート周期の速さを0から10の間で調整します。
- Vibrato/Chorusスイッチ: ビブラート/コーラス・モードを切り替えます。ビブラート選択時は、上のLEDが点灯します。



figure 8.11



figure 8.12

### 8.2.2 Phaser10

MXR® Phaser 100のような、クラシックなアナログ・マルチモード・フェイザーを再現したモデルです (figure 8.12)。

- Intensity: フェイザーの強度を4段階のモードから選択します。
- Speed: モジュレーション・スピードを0から10の間で調整します。

### 8.2.3 Chorus

クラシックなデジタル・コーラス・ペダルを再現したモデルです (figure 8.13)。

- RATE: モジュレーション・スピードを0から10の間で調整します。
- DEPTH: コーラスの深さを0から10の間で調整します。
- LEVEL: インプット・レベルを0から10の間で調整します。
- BPM ON: モジュレーション周期をホストのBPMにシンクさせることができます。



figure 8.13

# AmpliTube® 2



figure 8.14

## 8.2.4 Flanger

クラシックなフランジャー・ペダルを再現したモデルです (figure 8.14)。

- RATE: モジュレーション・スピードを0から10の間で調整します。
- DEPTH: フランジャーの深さを0から10の間で調整します。
- DELAY: フランジャー効果が始まるまでのプリ・ディレイ・タイムを0から10の間で調整します。
- LEVEL: インプット・レベルを0から10の間で調整します。
- BPM ON: モジュレーション周期をホストのBPMにシンクさせることができます。

## 8.2.5 Opto-Tremolo

Fender® Opto-Tremoloのような、ビンテージ・オプト・トレモロを再現したモデルです (figure 8.15)。

- RATE: モジュレーション・スピードを0から10の間で調整します。
- DEPTH: トレモロの深さを0から10の間で調整します。
- BPM ON: モジュレーション周期をホストのBPMにシンクさせることができます。



figure 8.15

## 8.3 ディレイ・エフェクト

### 8.3.1 Echoman

Electro-Harmonix® Memory Manのような、クラシックなアナログ・エコー/ディレイを再現したモデルです (figure 8.16)。

- DELAY: ディレイ・タップ間のディレイ・タイムを25msから500msの間で調整します。
- FEEDBACK: リピートされるフィードバック量を0%から100%の間で調整します。
- BLEND: ドライ信号とディレイ信号のバランスを0%(ドライ)から100%(ディレイ)の間で調整します。
- CH/VIB: コーラス/ビブラートを付加する量を0%から100%の間で調整します。
- CHORUS VIBRATO: 付加するエフェクトをコーラス/ビブラートから選びます。
- BPM: ディレイ・タイムをホストのBPMにシンクさせることができます。



figure 8.16





figure 8.17

## 8.3.2 Delay

伝統的なデジタル・ディレイ・ペダルを再現したモデルです(figure 8.17)。

- DELAY: ディレイ・タップ間のディレイ・タイムを1msから2,000msの間で調整します。
- FBK: リピートされるフィードバック量を0%から100%の間で調整します。
- LEVEL: エフェクト音のレベルを0から100の間で調整します。
- BPM: ディレイ・タイムをホストのBPMにシンクさせることができます。

## 8.4 フィルター・エフェクト

### 8.4.1 Envelope Filter

入力音量によってトリガー可能な、エンベロープ・フィルターです(figure 8.18)。シンプルなオート・ワウから、実験的な音響サウンドまで、幅広く使えるエフェクトです。



figure 8.18

- FREQ: カット・オフ周波数を40 Hzから20,480 Hzの間で調整します。
- RESO: レゾナンス量を0.30から10の間で調整します。
- DEPTH: 入力音のエンベロープによって変化する度合いを0%から100%の間で調整します。
- MODE: フィルター・タイプを12dB/オクターブ、24 dB/オクターブから選択します。
- HP/BP/LP: フィルター・タイプをハイパス、バンドパス、ローパスから選択します。

### 8.4.2 LFO Filter

LFOによってカットオフ周波数をスウィープするLFOフィルターです。LFOのテンポをホストのBPMにシンクする設定をONにすれば、リズム的な効果を簡単に生み出すことができます(figure 8.19)。



figure 8.19

- FREQ: 中心となるカット・オフ周波数を40 Hzから20,480 Hzの間で調整します。
- RESO: レゾナンス量を0.30から10の間で調整します。
- RATE: LFOのスピードを0.05 Hzから5 Hzの間で調整します。
- DEPTH: LFOによってカット・オフ周波数が変化する度合いを0%から100%の間で調整します。
- MODE: フィルター・タイプを12dB/オクターブ、24 dB/オクターブから選択します。
- HP/BP/LP: フィルター・タイプをハイパス、バンドパス、ローパスから選択します。
- BPM ON: LFO周期をホストのBPMにシンクさせることができます。

# AmpliTube® 2



figure 8.20



figure 8.21



figure 8.22

## 8.4.3 Wah

60/70年代のトップ・プレイヤーに愛用されていた、クラシックなワウ・ペダルを再現したモデルです (figure 8.20)。

- OFF/ON/AUTO: Onでは、下記「WAHWAH」ペダルでかかりを調整するワウ、Autoでは入力音量に応じてかかりが自動的に変化するオート・ワウ・モードになります。
- WAHWAH: 上記「On」モードの時、ワウのかかりの強さを0%から100%の間で調整します。

## 8.5 ピッチ・エフェクト

### 8.5.1 Octav

ビンテージ・エフェクト市場で探している人も多い、Boss® Octaverのような、クラシックなデュアル・ボイス・オクターブ・ペダルを再現したモデルです (figure 8.21)。原音に対し、1オクターブ下、2オクターブ下の2音を重ねて再生します。

- OCT 2: 2オクターブ下の音のレベルを-infから0.00 dBの間で調整します。
- OCT 1: 1オクターブ下の音のレベルを-infから0.00 dBの間で調整します。
- DIRECT LEVEL: ダイレクト音のレベルを-infから0.00 dBの間で調整します。

### 8.5.2 Pitch Shifter

演奏音と並行移動するツイン・リード・ギターなど、ギターの厚みを増したい時に使用されることの多い、ピッチ・シフターです (figure 8.22)。

- COARSE: 半音単位で移調する量を、-24から+24の間で調整します。
- FINE: セント単位で移調する量を、-50から+50の間で調整します。
- LEVEL: エフェクト音のレベルを、0から10の間で調整します。



figure 8.23



figure 8.24



figure 8.25

## 8.5.3 Harmonator

3ボイス・デジタル・ハーモナイザーです(figure 8.23)。固定したインターバルで並行移動するピッチ・シフターとは異なり、スケールを指定することで、音楽的な3声ハーモニーを生成可能です。

- MIX: ハーモナイズされた音のレベルを、1から10の間で調整します。
- KEY-SCALE: ハ長調=C Majorなど、ハーモナイズの元になる根音とスケールを指定します。メジャー・スケール以外に、ドリアン、フリジアン、リディアン、ミクソリディアン、マイナー、ロクリアンに対応しています。転調の多い楽曲の場合、ホスト・アプリケーションのオートメーション機能を使ってオートメーション・データをエディットすると良いでしょう。
- Voice 1/2/3: 下記「Level」、「Interval」を設定するボイスを選択します。
- LEVEL: 上記「Voice」ボタンで選択したボイスのレベルを調整します。
- INTERVAL: 上記「Voice」ボタンで選択したボイスと原音のインターバルを、オクターブ下、ユニゾン、オクターブ上の範囲で指定します。

## 8.6 ディストーション・エフェクト

### 8.6.1 Fuzz Age

ビンテージ市場で探している人も多い、Arbiter® Fuzz Faceのような、クラシックなゲルマニウム・トランジスター・ファズを再現したモデルです(figure 8.24)。リード・ギターでの使用が典型的ですが、他の場面でも「ディストーションといえば、ファズ」という人がたくさんいます。

- VOL: エフェクトのアウトプット・ボリュームを-infから0.0 dBの間で調整します。
- FUZZ: ファズのかかりの強さを0から10の間で調整します。

### 8.6.2 Overscream

Ibanez® Tube Screamerのような、クラシックなオーバードライブ/ディストーションを再現したモデルです(figure 8.25)。パラメーターはシンプルですが、求めるサウンドがすばやく得られるということで、影響力の強いギター・プレイヤーに愛用者が多いエフェクトです。

- DRIVE: ディストーション回路での歪みの強さを0から10の間で調整します。
- LEVEL: エフェクトのアウトプット・ボリュームを-infから0.0 dBの間で調整します。
- TONE: 高音域の量を0から10の間で調整して、音のキャラクターを調整します。

# AmpliTube® 2



figure 8.26

## 8.6.3 Overdrive

クラシックなオーバードライブを再現したモデルです (figure 8.26)。

- TONE: 高音域の量を0から10の間で調整して、音のキャラクターを調整します。
- DIST: 入力信号にかかるディストーションの強さを0から10の間で調整します。
- LEVEL: インプット・レベルを0から10の間で調整します。

## 8.6.4 Crusher

サンプリング・レートを落とした時の音質劣化を再現した、クラッシャーです (figure 8.27)。通常のオーバードライブよりも荒れた音を、ローパス・フィルターで調整することで、クリエイティブなサウンド生成が可能となります。

- CUTOFF: ローパス・フィルターのカット・オフ周波数を調整します。
- DECIM: サンプリング・レート落としの割合を、1:1から1:16の間で調整します。
- GAIN: エフェクトに送る信号のレベルを、-40 dBから+40 dBの間で調整します。
- OUT: アウトプット・レベルを-40 dBから+40 dBの間で調整します。



figure 8.27

## 8.7 ダイナミック・エフェクト

### 8.7.1 DCOMP

ビンテージ市場で探している人も多い、MXR® Dynacompのような、クラシックなコンパクト・コンプレッサーを再現したモデルです (figure 8.28)。

- OUTPUT: エフェクトのアウトプット・レベルを-infから0.0 dBの間で調整します。
- SENSITIVITY: コンプレッサーの感度を0から10の間で調整します。



figure 8.28



figure 8.29



figure 8.30



figure 8.31

## 8.7.2 Compressor

クラシックなハイエンド・コンプレッサーを再現したモデルです(figure 8.29)。マイルドなかりから、叩くようなコンプ・サウンドまで対応可能な、高品位なコンプレッサーです。

- COMP: コンプレッサーのかかる強さを0から100の間で調整します。
- LEVEL: コンプレッサーのアウトプット・レベルを-15 dBから+15 dBの間で調整します。

## 8.8 EQエフェクト

### 8.8.1 Graphic EQ

クリーンで効きの良い、1オクターブのグラフィックEQです(figure 8.30)。基本的な音質調整はもちろん、他のストンプ・エフェクトやアンプで歪ませる中心帯域をブッシュしたい時にも使えるでしょう。

- FREQUENCY BAND LEVEL: 100 Hz、200 Hz、400 Hz、800 Hz、1.6 kHz、3.2 kHz、6.4 kHzと、1オクターブ間隔で並んだスライダーで、各周波数を+/- 15dBの間でブースト/カット可能です。
- LEVEL: 全体のアウトプット・レベルを-15 dBから+15 dBの間で調整します。

## 8.9 他のエフェクト

### 8.9.1 Volume

伝統的なボリューム・ペダルを再現したモデルです(figure 8.31)。

- MIN: 最小ボリューム・レベルを0から10の間で調整します。
- OFF/ON: ボリューム・ペダルのOn/Offを切り替えます。
- VOLUME: アウトプット・ボリュームを0%から100%の間で調整します。

# AmpliTube® 2

## Chapter 9 アンプ・モジュール



figure 9.1 - AMP Module

### 9.1 基本的な使い方



figure 9.2



figure 9.3

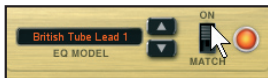


figure 9.4



figure 9.5

AmpliTube 2には、14種類のプリアンプ、EQと、7種類のパワーアンプ・モデルが装備されています。

- AmpliTube 2には、「Amp A」、「Amp B」と2系統のアンプ・モジュールがあり、パラレルに接続するか、シリアル接続するか選択することができます。
- 「Amp A」、「Amp B」は、画面上部「モジュール・セレクター」で選択します。
- シリアル/パラレル配列のパターンは、「モジュール・セレクター」左のナンバーで切替えます (figure 9.2)。詳しくは、Chapter 4を参照してください。

各アンプ・モデルは、モデルとなったアンプに装備されたツマミ類を再現しているため、パラメーター数が異なりますが、下記機能は全アンプ・モデルに装備されています。

- On/Bypass: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切替えます (figure 9.3)。
- EQ MATCH: 「Pre Model」で選択されたプリアンプ・モデルに対応したEQが自動的に起動するモードです (figure 9.4)。あえて、実機と異なる組み合わせをしたい時以外は、Onにしておくと良いでしょう。
- AMP MATCH: 「Pre Model」で選択されたプリアンプ・モデルに対応したパワーアンプ・モデルが自動的に起動するモードです (figure 9.5)。お決まりの組み合わせに制限されたくない時は、Offにしてください。

MATCHを両方ともOnにすれば、プリアンプ・モデルを選ぶだけで、最適なEQとパワーアンプも起動するので、短時間に現実的な組み合わせを構築することができます。

## 9.2 アンプ・モデルの構成要素

AmpliTube 2のアンプ・モデルは、下記の3つから構成されています。

「Match」ボタンの使い方で、現実的な組み合わせと、自分ならではの組み合わせが、簡単に選択可能です。



figure 9.6



figure 9.7



figure 9.8

- PRE MODEL: アンプに入力された信号は、まずプリアンプに入ります (figure 9.6)。
- EQ MODEL: プリアンプの次に入るのは、EQです (figure 9.7)。「Match」ボタンをOnにしてあれば、上記プリアンプ・モデルに対応したEQモデルが起動します。
- AMP MODEL: EQの次に入るのは、パワーアンプです (figure 9.8)。「Match」ボタンをOnにしてあれば、上記プリアンプ・モデルに対応したパワーアンプが起動します。「Match」ボタンをOffにすれば、MarshallスタイルのプリアンプとVoxスタイルのパワーアンプ、といった組み合わせも可能です。

# AmpliTube® 2

## 9.3 プリアンプ & EQモデル

### 9.3.1 American Tube Clean 1

クラシックなアメリカのギターアンプ(Fender® Super Reverb®)を再現したモデルです(figure 9.9)。このアンプは、クリーンなサウンドを基本としながら、クランチャーリズム・ギター・サウンドや、少しダーティなサウンドにも対応しているので、ロック、カントリー、ブルーズなど、幅広い音楽で使われています。



figure 9.9

- BYPASS：アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

EQ MODEL：

- BASS：低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- MIDDLE：中音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE：高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE：高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。

- SPRING REVERB：スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL：

- VOLUME：パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。



## 9.3.2 American Tube Clean 2

クラシックなアメリカのギターアンプ(Fender® DeLuxe Reverb® 65)を再現したモデルです (figure 9.10)。American Tube Clean 2にくらべ、小さめのコンボ・アンプで、クリーンだけど暖かみのあるサウンドに、特徴があります。



figure 9.10

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- MIDDLE: 中音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

# AmpliTube® 2

## 9.3.3 Modern Tube Lead

ハードにドライブされた、今日のロック・ギター・サウンドを代表するアンプ(Mesa-Boogie® Dual Rectifier®)を再現したモデルです(figure 9.11)。焼け付くようなリードからヘビーなクラッシュ・サウンドまで、現代的なロック・サウンドが欲しい時、このアンプに勝るものはありません。



figure 9.11

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

PRE MODEL:

- GAIN: プリアンプのインプット・ゲインを、1から10の間で調整します。プリアンプによる歪みが欲しい時は、ツマミを上げて下さい。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- MIDDLE: 中音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

## 9.3.4 American Tube Vintage

もともと、ベース・アンプとして開発されながら、後にアメリカ製ギター・アンプの中で最も人気の高い機種となった、Fender® Bassman®を再現したモデルです(figure 9.12)。特にクリーン・トーンは最高で、幅広い音楽ジャンルと、演奏スタイルに対応します。



figure 9.12

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- MIDDLE: 中音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバースを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

# AmpliTube® 2

## 9.3.5 Tube Vintage Combo

サイズは小さく、ツマミの数も最小限だけど、ビッグなサウンドが鳴るチューブ・ビンテージ・コンボ(Supro® Late 50's combo)を再現したモデルです(figure 9.13)。シンプルだけど、愛着のわくアンプです。



figure 9.13

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

EQ MODEL:

- PRESENCE: 高音域の存在感の強度度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

## 9.3.6 British Tube 30TB

一度耳にすれば「あの音」とすぐにわかる、伝説のイギリス製アンプ(Vox® AC30 Top Boost)を再現したモデルです(figure 9.14)。あの、「リバプール出身の4人組」の他、多くのロック創始者に愛用され、現在でも多くのアルバムで耳にすることのできるアンプです。



figure 9.14

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- CUT: 高音域を絞りたい時、ツマミを絞って下さい。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

# AmpliTube® 2

## 9.3.7 British Tube Lead 1

80年代のハードロック・ギタリストの定番となったイギリスのチューブ・アンプ(Marshall® JCM800)を再現したモデルです(figure 9.15)。真空管独特のサチュレーションを使って歪ませた、ヘビーなロック・ギター・サウンドが欲しい時に、真っ先に思い浮かべるアンプでしょう。



figure 9.15

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

PRE MODEL:

- GAIN: プリアンプのインプット・ゲインを、1から10の間で調整します。プリアンプによる歪みが欲しい時は、ツマミを上げて下さい。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- MIDDLE: 中音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

## 9.3.8 British Tube Lead 2

British Tube Lead 1の弟分といえる、Marshall® JCM900を再現したモデルです(figure 9.16)。British Tube Lead 1より少し荒く、攻撃的なサウンドですが、真空管独特のクラシックなトーンは健在で、リードからヘビーなクランチまで、ロック・ギター界を代表するアンプの1つとなっています。



figure 9.16

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

PRE MODEL:

- GAIN: プリアンプのインプット・ゲインを、1から10の間で調整します。プリアンプによる歪みが欲しい時は、ツマミを上げて下さい。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- MIDDLE: 中音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

# AmpliTube® 2

## 9.3.9 Modern Hi-Gain

AmpliTube 1から引き継がれたモデルです(figure 9.17)。Modern Tube Lead(Mesa-Boogie® Dual Rectifier®)に近いモデルですが、さらにゲインを上げて、激しいディストーション・サウンドを得ることができます。



figure 9.17

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

PRE MODEL:

- GAIN: プリアンプのインプット・ゲインを、1から10の間で調整します。プリアンプによる歪みが欲しい時は、ツマミを上げて下さい。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- MIDDLE: 中音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバースを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。



### 9.3.10 Solid State Clean

AmpliTube 1から引き継がれたモデルです(figure 9.18)。Roland® Jazz Chorus™に近い感じで、クリーンなジャズサウンドには最適でしょう。



figure 9.18

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

EQ MODEL :

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強弱度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバースを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

# AmpliTube® 2

## 9.3.11 Solid State Fuzz

AmpliTube 1から引き継がれたモデルです(figure 9.19)。アンプというより、1960年代のファズに近い、はっきりとしたディストーション・サウンドが特徴です。



figure 9.19

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

PRE MODEL:

- GAIN: プリアンプのインプット・ゲインを、1から10の間で調整します。プリアンプによる歪みが欲しい時は、ツマミを上げて下さい。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- CUT: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

## 9.3.12 Solid State Lead

AmpliTube 1から引き継がれたモデルです(figure 9.20)。「Modern Hi-Gain」や「Modern Tube Lead(Mesa-Boogie® Dual Rectifier®)」に近いモデルですが、少し暗めのサウンドが特徴です。ゲインを上げた時も、ボリュームを抑えた時も、安定したサウンドを得る事ができるので、リード・ギター以外にも重宝するでしょう。



figure 9.20

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

PRE MODEL :

- GAIN: プリアンプのインプット・ゲインを、1から10の間で調整します。プリアンプによる歪みが欲しい時は、ツマミを上げて下さい。

EQ MODEL :

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL :

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

## 9.3.13 THD BiValve

最近のスタジオ、ステージで人気の高い、モダンな高級アンプ(THD® BiValve)を再現したモデルです(figure 9.21)。シングル・エンドのクラスA設計により、レンジの広いサウンドを実現しています。クリーン、クランチなサウンドから、ヘビーなサチュレーション・サウンドまで、高品位なギター・サウンドが欲しい時は、ぜひお試しください。



figure 9.21

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- PRESENCE: 高音域の存在感の強調度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバーブを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

## 9.3.14 Bass PreAmp

ソリッド・ステートのベース・アンプを再現したモデルです(figure 9.22)。ゲイン設定により、クリーンなサウンドから、ドライブされたサウンドまで対応します。



figure 9.22

- BYPASS: アンプ・モジュールのOn/バイパスを切り替えます。

PRE MODEL:

- GAIN: プリアンプのインプット・ゲインを、1から10の間で調整します。プリアンプによる歪みが欲しい時は、ツマミを上げて下さい。

EQ MODEL:

- BASS: 低音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- MIDDLE: 中音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- TREBLE: 高音域のブースト/カット量を、1から10の間で調整します。
- CUT: 高音域の存在感の強弱度合いを、1から10の間で調整します。
- SPRING REVERB: スプリング・リバースを付加する度合いを、1から10の間で調整します。

AMP MODEL:

- VOLUME: パワーアンプの出力ボリュームを、1から10の間で調整します。

## 9.4 パワーアンプ・モデル

アンプ画面の右側には、プリアンプと独立操作可能なパワーアンプが装備されています。

- Volume: パワーアンプのボリュームです。
- Match: Onにすると、「Pre Model」で選択されたプリアンプ・モデルに対応したパワーアンプ・モデルが自動的に起動します。
- Amp Model: 上記「Match」ボタンをOffにすれば、プリアンプに関係なく、パワーアンプを選択可能です。

### 9.4.1 Class A EL84

クラシックなイギリスの30WクラスAフィードバック無しパワーアンプのモデルです。超高精度で音楽的なサウンドで、控えめのボリュームで演奏すれば、完全にクリーンな音でも演奏可能です。クリーンな時は、透明で現代的なサウンドとなりますが、少しボリュームを上げれば、唸るような1960年代サウンドが鳴り始めます。

### 9.4.2 Class A Single Ended

小さめで、オールド・スタイルなクラシック・パワーアンプのモデルです。ボリュームをかなり絞ればクリーンなサウンドも演奏可能ですが、少し上げると、このパワーアンプならではの、魔法のような唸りが生まれます。

### 9.4.3 100W EL34

ハイパワーのブリティッシュ・スタイル・パワーアンプのモデルです。ボリュームをかなり上げてもタイトでクリーンなサウンドを得る事ができます。ハイゲイン・プリアンプと相性の良いパワーアンプで、プリアンプでドライブされたパワー・コードを大きなボリュームで鳴らしても汚くならないサウンドでプレイ可能です。

### 9.4.4 50W EL34

典型的なブリティッシュ・スタイルの50Wヘッド・パワーアンプ・モデルです。VUメーターがレッド・エリアに入るまでボリュームを上げてても、驚くほど音楽的で、クランチさが気持ちいいサウンドを保持してくれます。ポップ・ロックのリズム・ギターに最適なクランチ・サウンドが欲しい時は、プリアンプのゲインによるサチュレーションに頼らずに、このパワーアンプのボリュームでドライブするといいでしょう。

## 9.4.5 100W 6L6

AmpliTube 2のなかで、最もタイトなパワーアンプ・モデルです。透明でクリーンなサウンドが欲しい時だけでなく、プリアンプで過激に歪ませたメタル・リード・サウンドを生かしたい時にも最適なパワーアンプです。

## 9.4.6 50 W 6L6

100W 6L6より、若干ソフトなパワーアンプ・モデルです。ボリュームを極限まで上げると、いい感じの唸りを得ることができます。

## 9.4.7 Solid State

ソリッドでクリーンな、トランジスター・パワーアンプ・モデルです。ボリュームを上げすぎると音楽的とは言いがたいサウンドになる点まで再現されているので、ご注意ください。

## Chapter 10 キャビネット・モジュール



figure 10.1 - CAB Module

### 10.1 キャビネット・モジュールA/Bを選択する



figure 10.2

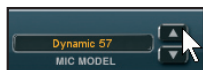


figure 10.3

AmpliTube 2には、16種類のスピーカー・モデル(figure 10.2)と、6種類のマイク・モデル(figure 10.3)が装備されています。

- AmpliTube 2には、「CAB A」、「CAB B」と2系統のキャビネット・モジュールがあり、パラレルに接続するか、シリアル接続するか選択することができます。
- 「CAB A」、「CAB B」は、画面上部「モジュール・セクター」で選択します。
- シリアル/パラレル配列のパターンは、「モジュール・セクター」左のナンバーで切替えます。詳しくは、Chapter 4を参照してください。

### 10.2 スピーカー・モデルの使い方

- On/Bypass: キャビネット・モジュールのOn/バイパスを切替えます。
- Speaker Model (figure 10.2): 下記「Match」がOffの場合、16種類のメニューからスピーカー・モデルを選択可能です。
- Match: アンプ・モジュールの「Pre Model」で選択されたプリアンプ・モデル(Chapter 9参照)に対応したスピーカー・モデルが自動的に起動するモードです。



## 10.3 スピーカー・モデル

IK Multimediaでは、音の出口であるキャビネットはとても大事だと考えており、AmpliTube 2にはバリエーション豊かなスピーカー・キャビネットを用意しました。

6インチ、10インチ、12インチといったサイズの違い。実装されたスピーカーの数の違い。オープン・バックとクローズド・バックの違い。同一メーカーにも存在する年代による違い。同じタイプのものでいて、微妙に異なるモデルによる違い。

まずは、「Match」ボタンをOnにして、アンプ本来のキャビネット・サウンドを把握したうえで、自由な組み合わせをおたのしみください。

### 10.3.1 1x6 Small Combo

Fender® “Fender15”に準拠したモデルです。



figure 10.4  
1x6 Small Combo

### 10.3.2 1x8 Combo Modern

Mesa/Boogie® 1x8 Subway Rocker™に準拠したモデルです。



figure 10.5  
1x8 Combo Modern

# AmpliTube® 2

## 10.3.3 1x12 Combo

Marshall® 1x12 Valvestate™ 12に準拠したモデルです。



figure 10.6  
1x12 Combo

## 10.3.4 1x12 Open Modern

VHT® Pitbull 1x12 Comboに準拠したモデルです。



figure 10.7  
1x12 Open Modern

## 10.3.5 1x12 Open Vintage

Fender® DeLuxe® 65に準拠したモデルです。



figure 10.8  
1x12 Open Vintage

## 10.3.6 2x12 Closed Vintage

Marshall® 1922 2x12 Greenbacks™に準拠したモデルです。



figure 10.9  
2x12 Closed Vintage

## 10.3.7 2x12 Open Vintage

Vox® AC30 60'sに準拠したモデルです。



figure 10.10  
2x12 Open Vintage

## 10.3.8 4x10 Closed Modern

Marshall® 4x10 90's JCM410に準拠したモデルです。



figure 10.11  
4x10 Closed Modern

# AmpliTube® 2

## 10.3.9 4x10 Open Vintage

Fender® Super Reverb® 1967に準拠したモデルです。



figure 10.12  
4x10 Open Vintage

## 10.3.10 4x12 Closed Vintage1

Marshall® 4x12 Angled, 70'sに準拠したモデルです。



figure 10.13  
4x12 Closed Vintage1

## 10.3.11 4x12 Closed Modern1

Marshall® 4x12 80's 1982Aに準拠したモデルです。



figure 10.14  
4x12 Closed Modern1



## 10.3.12 4x12 Closed Modern2

Mesa/Boogie® 4x12 Rectifier™に準拠したモデルです。



figure 10.15  
4x12 Closed Modern2

## 10.3.13 4x12 Closed Vintage2

Marshall® 4x12 Straight, Greenbacksに準拠したモデルです。



figure 10.16  
4x12 Closed Vintage2

## 10.3.14 1x15 Bass Vintage

Ampeg® B15 15"に準拠したモデルです。



figure 10.17  
1x15 Bass Vintage

# AmpliTube® 2

## 10.3.15 4x10+tw Bass

SWR® Goliath™ 4x10に準拠したモデルです。



figure 10.18  
4x10+tw Bass

このキャビネットには高音域用のホーンが実装されています。ベースに最適な仕様ですが、ハイゲインまたはクランチ・ギターで使うと、高音域がきついサウンドになるので、注意してください。

## 10.3.16 1x12 Bass

Custom Bass 1x12に準拠したモデルです。



figure 10.19  
1x12 Bass

## 10.4 マイク・モデル

キャビネット・モジュールの右側には、収音マイクの種類、ポジション等を調整するマイク・モデルが装備されています。最終的な出音への影響の大きい部分なので、欲しい音が得られるまで、お試しください。

- Mic Model: 6種類のメニューから、マイク・モデルを選択します。
- OFF AXIS/ON AXIS: マイクのポジションを、スピーカーの中心に向けるか(On Axis)、中心から外すか (Off Axis)を切り替えます。一般的に、「On Axis」の方が存在感のある音になりますが、アンプの設定によっては高域がきつくなりすぎる場合があるので、そんな時は「Off Axis」にしてみてください。最終的には、どちらがスウィートなサウンドになるか、耳で判断しましょう。
- FAR/NEAR: マイクとスピーカー・キャビネットの距離の遠(FAR)/近(NEAR)を切り替えます。「NEAR」を選ぶと、近接効果により低域が強くなります。
- AMBIENCE: 部屋の響きをどれくらいミックスするかを調整します。

使用上のヒント

- クリーンなサウンドを、そのままきれいに収音したい時は、まず「ON-AXIS」、  
「CLOSE」をお試しください。そのまま音が太すぎるようなら、「FAR」に切り替えても結構です。
- ハイゲインなサウンドを収音する場合は、まず「OFF-AXIS」、「CLOSE」を、  
「Dynamic 57」や「Dynamic 441」と組み合わせて使うと良いでしょう。
- 「AMBIENCE」を上げた場合、アンビエンス成分はステレオでミックスされるので、  
AmpliTube 2をインサートしたトラックが「Mono to Stereo」もしくは「Stereo」になっていることをお確かめください。



figure 10.20

### 10.4.1 Dynamic 57

超定番の小型ダイナミック・マイク、Shure® SM-57を再現したモデルです(figure 10.20)。明るく、抜けの良いサウンドは、ギター・アンプの収音で好んで使われます。



figure 10.21

### 10.4.2 Dynamic 421

57と並んで、ギター・アンプの収音で好まれているダイナミック・マイク、Sennheiser® MD-421を再現したモデルです(figure 10.21)。57より少し暖かめの、気持ちのよいサウンドが特徴です。

# AmpliTube® 2



figure 10.22

## 10.4.3 Dynamic 441

上記2機種に比べ、フラットな周波数特性を持ったダイナミック・マイク、Sennheiser® MD-441の「M」ポジションを再現したモデルです(figure 10.22)。世界中のスタジオで「ギター用マイク」として重宝されています。



figure 10.23

## 10.4.4 Condenser 87

大型ダイアフラムのコンデンサー・マイク、Neumann® U-87のカーディオイド・モードを再現したモデルです(figure 10.23)。世界中のスタジオでこのマイクを持っていないところはないというほど、人気の高いマイクです。カバースペクトルが広く、アンプから出力された音をそのまま収録してくれるので、強弱のニュアンスを伝えたい時や、クリーンで自然なサウンドが欲しい時の定番といえるでしょう。



figure 10.24

## 10.4.5 Condenser 84

小型ダイアフラムのコンデンサー・マイク、Neumann® KM-84を再現したモデルです(figure 10.24)。小型コンデンサー・マイク特有の、クリーンで描写力の高いサウンドを得ることができます。



figure 10.25

## 10.4.6 Condenser 414

大型ダイアフラムのコンデンサー・マイク、AKG® C-414 ULSのカーディオイド・モードを再現したモデルです(figure 10.25)。明るく、オープンなサウンドは、アンプ、キャビネットの音を十分に生かしてやることでしょう。AmpliTube 2のルーティングをデュアル・キャビネット仕様にして他のキャビネットと組み合わせた時も、美しい効果を発揮するマイクです。



## Chapter 11 ラック・エフェクト・モジュール

### 11.1 基本的な使い方

AmpliTube 2には、11種類のラック・エフェクト・モデル(figure 11.1)が装備されています。モノラル仕様のSTOMPとは異なり、ステレオ仕様が基本となっているので、音に広がりをもたらえるコーラスや空間系に適したエフェクトです。



figure 11.1 - RACK Module

- AmpliTube 2には、「RACK A」、「RACK B」と2系統のラック・モジュールがあり、パラレルに接続するか、シリアル接続するか選択することができます。
- 「RACK A」、「RACK B」は、画面上部「モジュール・セレクター」で選択します。
- シリアル/パラレル配列のパターンは、「モジュール・セレクター」左のナンバーで切替えます。詳しくは、Chapter 4を参照してください。

各ラック・エフェクト・モデルの左側には、下記スイッチとメニューがあります。

- On/Bypass: ラック・モジュールのOn/バイパスを切替えます。
- Rack Effect Model: モデル名欄をクリックすると、カテゴリー別に分類されたメニューが表示されるので、起動したいエフェクトを選択してください(figure 11.2)。スロットの右の「▲」「▼」ボタンをクリックすると、エフェクトを順次切り替えることができます(figure 11.3)。

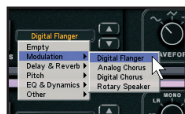


figure 11.2



figure 11.3

## 11.2 モジュレーション・エフェクト

### 11.2.1 Digital Flanger

金属的なモジュレーション・サウンドを生成する、デジタル・フランジャー・モデルです (figure 11.4)。



figure 11.4

- WAVEFORM: モジュレーション波形を、サイン波、三角波、矩形波から選択します。
- RATE: モジュレーション・スピードを0.100 Hzから8 Hzの間で調整します。下記「BPM」をOnにした時は、音符単位で選択します。
- BPM: モジュレーション周期をホストのBPMにシンクさせることができます。
- DEPTH: フランジャーの深さを0から100の間で調整します。
- FEEDBACK: プロセス後の信号がインプットにフィードバックされる量を0から10の間で調整します。
- STEREO/MONO: ステレオ/モノ・モードを切り替えます。ステレオ選択時は、点灯します。
- MIX: エフェクト・サウンドとドライ・サウンドのバランスを、0%から100%の間で調整します。
- OUT LEVEL: アウトプット・レベルを-15 dBから+15 dBの間で調整します。

### 11.2.2 Analog Chorus

音に深みと広がりを生み出す、クラシックなアナログ・ステレオ・コーラス・モデルです (figure 11.5)。ビブラートとしても、使えます。



figure 11.5

- CHORUS/VIBRATO: コーラス/ビブラート・モードを切り替えます。コーラス選択時はLEDが点灯します。
- CHORUS: コーラスの深さを0から99の間で調整します。
- VIB RATE: ビブラート周期の速さを0.02 Hzから8 Hzの間で調整します。
- VIB DEPTH: ビブラートの深さを0から99の間で調整します。
- STEREO/MONO: ステレオ/モノ・モードを切り替えます。ステレオ選択時は、点灯します。
- OUT LEVEL: アウトプット・レベルを-15 dBから+15 dBの間で調整します。

## 11.2.3 Digital Chorus

透明で、明瞭なデジタル・コーラス・モデルです(figure 11.6)。音に深みと広がりを生み出す点はAnalog Chorusと同じですが、音のキャラクターが違うので、聴き比べて選択してください。



figure 11.6

- WAVEFORM: モジュレーション波形を、サイン波、三角波、矩形波から選択します。
- RATE: モジュレーション・スピードを0.100 Hzから8 Hzの間で調整します。下記「BPM」をOnにした時は、音符単位で選択します。
- BPM: モジュレーション周期をホストのBPMにシンクさせることができます。
- DEPTH: コーラスの深さを0から100の間で調整します。
- STEREO/MONO: ステレオ / モノ・モードを切り替えます。ステレオ選択時は、点灯します。
- MIX: エフェクト / ドライ・サウンドのバランスを、0%から100%の間で調整します。
- OUT LEVEL: アウトプット・レベルを -15 dB から +15 dB の間で調整します。

## 11.2.4 Rotary Speaker

ロータリー・スピーカー・キャビネットを再現したモデルです(figure 11.7)。オルガンでよく聴くような、ビブラート/コーラス・エフェクトにより、音に深みを与えてくれます。



figure 11.7

- SPEED: ロータリー・スピーカーの回転速度を0.50 Hzから7.80 Hzの間で調整します。
- DRIVE: ロータリー・スピーカーにかかるオーバードライブの量を0%から100%の間で調整します。
- BALANCE: 高音用ローターと、低音用ローターのバランスを0から100の間で調整します。
- MIX: エフェクト / ドライ・サウンドのバランスを、0%から100%の間で調整します。
- OUT LEVEL: アウトプット・レベルを -15 dB から +15 dB の間で調整します。

## 11.3 デレイ/リバーブ・エフェクト

### 11.3.1 Digital Delay

ステレオ、ピンポンなど、複数のモードを備えた、デジタル・ディレイ・モデルです(figure 11.8)。ディレイ・タイムは、ホストのテンポに同期可能です。



figure 11.8

- **MODE**: ディレイ・モードを、ステレオ、モノ、L/R、L/センター/R、ダブルから選択します。
- **DELAY TIME**: ディレイ・タップ間のディレイ・タイムを1msから2,000msの間で調整します。下記「BPM」をOnにした時は、音符単位で選択します。
- **BPM**: ディレイ・タイムをホストのBPMにシンクさせることができます。
- **FEEDBACK**: ディレイ音がインプットにフィードバックされる量を0%から100%の間で調整します。
- **FILTER**: ディレイ音にかかるローパス・フィルターのカットオフ周波数を200 Hzから20 kHzの間で調整します。
- **MIX**: エフェクト/ドライ・サウンドのバランスを、0%から100%の間で調整します。
- **OUT LEVEL**: アウトプット・レベルを-15 dBから+15 dBの間で調整します。

### 11.3.2 Digital Reverb

小さな部屋から大きなホールまで、空間の響きを再現する、デジタル・リバーブ・モデルです(figure 11.9)。



figure 11.9

- **DECAY TIME**: リバーブ音の減衰タイムを0.60秒から14.00秒の間で調整します。
- **DENSITY**: リバーブ音の密度を0から99の間で調整します。
- **COLOUR**: リバーブ音にかかるフィルターのカットオフ周波数を2 kHzから20 kHzの間で調整して、リバーブ音のカラーを調整します。
- **MIX**: エフェクト/ドライ・サウンドのバランスを、0%から100%の間で調整します。
- **OUT LEVEL**: アウトプット・レベルを-15 dBから+15 dBの間で調整します。

## 11.4 ピッチ・エフェクト

### 11.4.1 Harmonator

3 ボイス・デジタル・ハーモナイザーです (figure 11.10)。固定したインターバルで並行移動するピッチ・シフターとは異なり、スケールを指定することで、音楽的な3声ハーモニーを生成可能です。



figure 11.10

- KEY: スケールの根音を指定します。
- SCALE: スケールの種類をメジャー、ドリアン、フリジアン、リディアン、ミクソリディアン、マイナー、ロクリアンから選択します。転調の多い楽曲の場合、上記「KEY」と合わせて、ホスト・アプリケーションのオートメーション機能を使ってオートメーション・データをエディットすると良いでしょう。
- Voice 1/2/3: 下記「Level」、「Interval」、「PAN」を設定するボイスを選択します。
- INTERVAL: 上記「Voice」ボタンで選択したボイスと原音のインターバルを、オクターブ下、ユニゾン、オクターブ上の範囲で指定します。
- LEVEL: 上記「Voice」ボタンで選択したボイスのレベルを0から100の間で調整します。
- PAN: 上記「Voice」ボタンで選択したボイスのステレオ定位を1.0Lから1.0Rの間で調整します。
- DRY PAN: 原音(ドライ音)のステレオ定位を、1.0Lから1.0Rの間で調整します。
- MIX: エフェクト/ドライ・サウンドのバランスを、0%から100%の間で調整します。

### 11.4.2 Pitch Shifter

演奏音と並行移動するツイン・リード・ギターなど、ギターの厚みを増したい時に使用されることの多い、ピッチ・シフターです (figure 11.11)。



figure 11.11

- SHIFT COARSE: 半音単位で移調する度数を、-24から+24の間で調整します。
- SHIFT FINE: セント単位で移調する量を、-50から+50の間で調整します。
- STEREO/SPLIT: 原音/ピッチ・シフト音を重ねて再生するステレオ・モードと、分けて再生するスプリット・モードを切り替えます。
- MIX: エフェクト/ドライ・サウンドのバランスを、0%から100%の間で調整します。
- OUT LEVEL: アウトプット・レベルを-15 dBから+15 dBの間で調整します。

## 11.5 EQ/ダイナミック系エフェクト

### 11.5.1 Parametric EQ

3バンドのパラメトリックEQです(figure 11.12)。



figure 11.12

- GAIN: BASS(低音域)/MID(中音域)/HI(高音域)各帯域のブースト/カット量を、-15 dBから+15 dBの間で調整します。
- FREQ: BASS(低音域)/MID(中音域)/HI(高音域)各帯域のセンター周波数を、20 Hzから20 kHzの間で調整します。
- Q: BASS(低音域)/MID(中音域)/HI(高音域)各帯域の調整幅を、なだらかな0.1から鋭い8.0の間で調整します。

### 11.5.2 Tube Compressor

クラシックな真空管コンプレッサーの名器を再現したモデルです(figure 11.13)。なめらかで、対応範囲の広いコンプレッサーです。



figure 11.13

- DRIVE: コンプレッサー入力音のレベルを調整します。
- ATTACK: 入力音が一定値を超えた時に、コンプレッサー圧縮動作がはじまるまでの時間を調整します。
- RELEASE: 入力音が一定値を下回った時に、コンプレッサー圧縮動作が終わるまでの時間を調整します。
- RATIO: コンプレッサーが入力音を圧縮する比率を調整します。値が大きいくほど、圧縮率が高くなります。
- OUT LEVEL: アウトプット・レベルを-15 dBから+15 dBの間で調整します。

## 11.6 Stereo Enhancer

ステレオ・エンハンサー・モデルです (figure 11.14)。



figure 11.14

- STEREO IMAGE: ステレオ・イメージの広さを調整します。通常値がセンターで、左に動かすとステレオ・イメージ狭くなり、右に動かすとステレオ・イメージが広がります。

# AmpliTube® 2

## Chapter 12 AmpliTube 2モデル・リスト

PREAMP & EQモデル名	参照機種
American Tube Vintage	Fender® Bassman®
American Tube Clean1	Fender® Super Reverb®
American Tube Clean2	Fender® DeLuxe Reverb® 65
British Tube Lead 1	Marshall® JCM800
British Tube Lead 2	Marshall® JCM900
Modern Tube Lead	Mesa-Boogie® Dual Rectifier®
British Tube 30TB	Vox® AC30 Top Boost
THD BiValve	THD® BiValve
Tube Vintage Combo	Supro® Late 50's combo
STOMPモデル名	参照機種
Overscream	Ibanez® Tube Screamer® TS-9
EchoMan	Electro Harmonix® Memory Man™
Phazer10	MXR® Phase 100™
Dcomp	MXR® Dynacomp™
Fuzz Age	Arbiter® Fuzz Face™
Chorus-1	Boss® CE-1 Chorus™
Octav	Boss® OC-2 Octaver™
Opto-Tremolo	Fender® Super Reverb® Amp Opto-Tremolo
CABINETモデル名	参照機種
1x12 Bass	Custom Bass 1x12
1x12 Open Vintage	Fender® DeLuxe® 65
4x10 Open Vintage	Fender® Super Reverb® 1967
2x12 Closed Vintage	Marshall® 1922 2x12 Greenbacks™
4x10 Closed Modern	Marshall® 4x10 90's JCM410
4x12 Closed Vintage1	Marshall® 4x12 Angled, 70's
4x12 Closed Vintage2	Marshall® 4x12 Straight, Greenbacks
4x12 Closed Modern1	Marshall® 4x12 80's 1982A
1x12 Combo	Marshall® 1x12 Valvestate™ 12
4x12 Closed Modern2	Mesa/Boogie® 4x12 Rectifier™
1x8 Combo Modern	Mesa/Boogie® 1x8 Subway Rocker™
2x12 Open Vintage	Vox® AC30 60's
1x12 Open Modern	VHT® Pitbull 1x12 Combo
1x6 Small Combo	Fender® "Fender15"
4x10+tw Bass	SWR® Goliath™ 4x10
1x15 Bass Vintage	Ampeg® B15 15"
MICROPHONEモデル名	参照機種
Dynamic 57	Shure® SM-57
Dynamic 441	Sennheiser® MD-441 ("M" position)
Dynamic 421	Sennheiser® MD-421
Condenser 414	AKG® C-414 ULS (Cardioid mode)
Condenser 87	Neumann® U-87 (Cardioid mode)
Condenser 84	Neumann® KM-84



記載の会社名、機種名は、各社の商標または登録商標です。表記の会社名、機種名は、IK Multimediaが製品開発時参照した機種およびIK Multimediaのデジタル・モデリング・テクノロジーによって生成されたサウンドの特徴を示す目的で記載され、各社との提携、各社による承認および、参照機種再現の保証を示すものではありません。

AmpliTube® is a registered trademark of IK Multimedia.

THD logo on AmpliTube 2 courtesy of THD Electronics, Ltd.

AMPEG® is a trademark of St. Louis Music, Inc.

Tube Screamer® is a registered trademark of Hoshino Gakki Co. Ltd.

MXR® is a registered trademark of Applied Research and Technology, Inc.

BOSS® is a trademark of Roland Corporation.

ELECTRO-HARMONIX® is a registered trademark of New Sensor Corporation.

MARSHALL® is a trademark of Marshall Amplification Plc.

FENDER®, BASSMAN®, DELUXE REVERB®, SUPER REVERB® are trademarks of Fender Musical Instruments Corporation.

MESA/BOOGIE® and RECTIFIER® are trademarks of Mesa/Boogie Ltd.

THD® BIVALVE is a trademark of THD Electronics Ltd.

VOX® is a trademark of Korg Europe Ltd.

SUPRO® is a trademark of Zinky Electronics.

SWR® and Goliath™ are trademarks of SWR Sound Corporation.

VHT® is a trademark of VHT Amplification, Inc.

NEUMANN® is a trademark of Georg Neumann GmbH.

AKG® is a trademark of AKG Acoustics GmbH.

SENNHEISER® is a trademark of Sennheiser Electronic Corp.

SHURE® is a trademark of Shure incorporated.

## Chapter 13 スタンド・アローン版を使う

AmpliTube 2をインストールすると、スタンド・アローン版とプラグイン版の両方がインストールされますが、この章ではスタンド・アローン版に関する説明をします。

スタンド・アローン版は、他のホスト・アプリケーションを起動する事なく、単体で使用できるので、ライブ演奏や練習時に、気軽に使えることでしょう。そのため、スタンド・アローン版には、伴奏やコピーしたい曲のオーディオ・ファイルを読み込んで繰り返し再生する機能を追加してあります。

スタンド・アローン版は、Windows ASIO/DirectXおよびMac OS X Core Audio対応オーディオ・インターフェースにて再生されます。

AmpliTube 2スタンド・アローン版を起動する前に、オーディオ・インターフェースおよびMIDIコントローラーが正しく設定されているか、ご確認ください。

### 13.1 スタンド・アローン版を起動する

下記ディレクトリーより、AmpliTube 2 スタンド・アローン版を起動してください。

- Windows : 「スタート」メニュー/プログラム/AmpliTube 2
- Mac : /Applications/AmpliTube 2

## 13.2 使用オーディオ/MIDI機器の設定

### 13.2.1 Windows (figure 13.1)

AmpliTube 2 を起動したら、「Settings」メニューより「Audio MIDI Set-up」画面を開いて下さい。

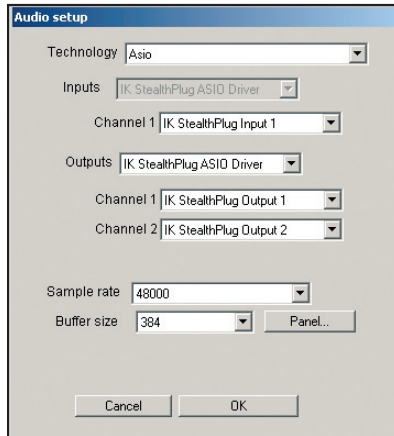


figure 13.1

- Technology：使用ドライバー（ASIOまたはDirectX）を選択してください。
- Inputs：使用オーディオ・インターフェース名が現れない場合は、手動で選択して下さい。
- Input Channel 1：ギター/ベースを接続するインプット端子を選択してください。
- Outputs：オーディオ・インターフェース名が現れない場合は、手動で選択してください。Inputs/Outputsで同一のオーディオ・インターフェースを使用します。
- Output Channel 1/2：オーディオ機器やミキサーに接続されたアウトプット端子を選択してください。
- Sample Rate：サンプル・レートを選択してください。AmpliTube 2は96kHzまで対応していますが、選択可能な対応サンプル・レートはオーディオ・インターフェース、ドライバーによって異なります。サンプル・レートを上げるほど、CPU負荷が大きくなります。
- Buffer Size：バッファ・サイズをサンプル数単位で設定します。バッファ・サイズを小さくするほど、レイテンシー（入力音と出力音の間の遅延）の少ない演奏が楽しめますが、CPU負荷が高くなります。演奏時、レベルに余裕があるのに音がクリップしたり途切れるようなら、バッファ・サイズを大きくしてください。まずは、256サンプル程度から始め、AmpliTube 2画面右下の「CPU Load」メーターを見ながら調整すると良いでしょう。
- Panel：オーディオ・インターフェースのドライバーによって用意されたコントロール・パネルを開きます。

## 13.2.2 Macintosh (figure 13.2)

AmpliTube 2 を起動したら、「Settings」メニューより「Audio MIDI Set-up」画面を開いて下さい。



figure 13.2

- Inputs：使用するCore Audioオーディオ・インターフェース名を選択してください。
- Input Channel 1：ギター/ベースを接続するインプット端子を選択してください。
- Outputs：使用するCore Audioオーディオ・インターフェース名を選択してください。  
Inputs/Outputsで同一のオーディオ・インターフェースを使用します。
- Output Channel 1/2：オーディオ機器やミキサーに接続されたアウトプット端子を選択してください。
- Sample Rate：サンプル・レートを選択してください。AmpliTube 2 は96kHzまで対応していますが、選択可能な対応サンプル・レートはオーディオ・インターフェースによって異なります。サンプル・レートを上げるほど、CPU負荷が大きくなります。
- Buffer Size：バッファー・サイズをサンプル数単位で設定します。バッファー・サイズを小さくするほど、レイテンシー（入力音と出力音の間の遅延）の少ない演奏が楽しめますが、CPU負荷が高くなります。演奏時、レベルに余裕があるのに音がクリップしたり途切れるようなら、バッファー・サイズを大きくしてください。まずは、256サンプル程度から始め、AmpliTube 2 画面右下の「CPU Load」メーターを見ながら調整すると良いでしょう。

## 13.3 SpeedTrainer™ を使う

SpeedTrainerは、ギター/ベースを練習する時や曲のアイデアを練るときに便利な、オーディオ・ファイル・プレイヤーです(figure 13.3)。



figure 13.4



figure 13.5



figure 13.6



figure 13.7



figure 13.8



figure 13.9

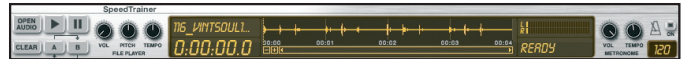


figure 13.3

### コントロール部(figure 13.4)

- Open Audio (figure 13.5) : オーディオ・ファイル (Wav、Aiff、MP3、WMAファイル) をロードするダイログが開きます。オーディオ・ファイルは、右の波形画面にドラッグ&ドロップすることでもロード可能です。波形画面右下のステータス表示が「Loading」から「Ready」に変わったら、ロード完了です。
- プレイ/ポーズ・ボタン (figure 13.6) : ロードしたオーディオ・ファイルを、再生/一時停止します。

### ループ再生区間の設定

- ファイル再生中に「A」ボタンをクリックすると、ループ・スタート・ポイントが記録され、「A」ボタンが点灯します(figure 13.7)。
- ファイル再生中に「B」ボタンをクリックすると、ループ・エンド・ポイントが記録され、「B」ボタンが点灯します(figure 13.8)。
- ファイルをロードした後、再生前に「A/B」ボタンをクリックすると、ファイルの頭と終点にスタート/エンド・マーカが記録されます。
- ループ・エンド・マーカが記録されると、A-B間のリピート再生が始まります。再生を止めた時は、「ポーズ」ボタンをクリックしてください(figure 13.6)。
- A/Bポイントを消去したい時は、「Clear」ボタンをクリックしてください(figure 13.9)。

## 13.4 ループ・ポイントの調整



figure 13.10



figure 13.11



figure 13.12



figure 13.13

A/Bボタンで設定したループ・スタート/エンド・ポイントは、スタート/エンド・ポイントの「→」/「←」フラッグを左右にドラッグすることで、調整可能です(figure 13.10)。

微調整を行いたい時は、波形画面左下の「+」ボタンで拡大表示すると良いでしょう。(figure 13.13)

スタート/エンド・ポイントの「→」/「←」フラッグをクリックすると、波形左のファイル名(figure 13.12)の下に、ロケート・タイム(figure 13.11)が表示されます。

# AmpliTube® 2

## 13.5 波形画面



figure 13.13



figure 13.15

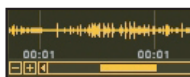


figure 13.16

- 波形画面 (figure 13.14)：ロードしたファイルの波形が表示されます。ステレオ・ファイルの場合、L/Rの平均レベルとなります。

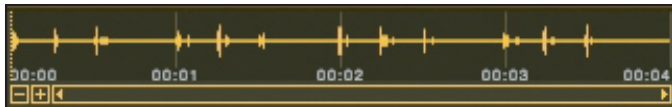


figure 13.14

- 「+」「-」ボタン (figure 13.13)：波形表示を横軸方向に拡大/縮小します。最大32倍まで拡大可能で、倍率は右下のステータス欄に表示されます (figure 13.15)。
- スクロール・バー：波形を拡大表示した時に現れ、左右にドラッグすることができます (figure 13.16)。

## 13.6 再生テンポやピッチの調整



figure 13.17



figure 13.18

SpeedTrainer™ という名前の通り、再生テンポやピッチを調整することができます。

- Tempo：再生テンポを調整します (figure 13.17)。
- Pitch：再生ピッチを、半音単位で調整します。可変幅は、+/-12音（上下1オクターブ）です (figure 13.18)。

### 活用例

- 好きな曲のフレーズをコピーしたい時、再生テンポを遅くする。テューブとは異なり、ピッチは変化しないので、正しい音程でコピー可能です。
- 伴奏、ドラム・ループ等に合わせて練習する時、遅いテンポで始め、毎日少しずつテンポを上げていく。
- スケール、アドリブ練習時など、再生ピッチを移調して、あらゆるキーで演奏できるよう練習する。

## 13.7 ステータス表示



figure 13.19



figure 13.20

波形画面の右下のステータス表示欄には、現在の動作に応じた内容が表示されます。

- ファイル・ロード時の状況表示 (Loading/Ready)
- 選択中のパラメーターの値 (figure 13.19/13.20)

## 13.8 ピーク・メーター



figure 13.21

波形画面の右のメーターには、再生中のオーディオ・ファイルのピーク・レベルが表示されます(figure 13.21)。

## 13.9 メトロノーム



figure 13.22

波形画面の右には、メトロノームが装備されています(figure 13.22)。

- Vol: メトロノームの再生ボリュームを、0から100%の間で調整します。
- Tempo: メトロノームのテンポをBPM (1分あたりの拍数) で設定します。設定テンポはメトロノーム・アイコンの下と、AmpliTube 2 画面の下部に表示されます。

### ツマミ以外のテンポ設定方法

- 「Settings」メニューから、テンポを数値で指定可能な「Preferences」画面が開きます(figure 13.23)。「Tempo」欄をクリックして、好きな値 (30から220 BPMの間) を入力してください。

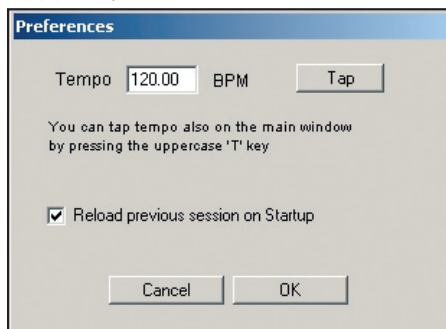


figure 13.23

- 「Preferences」画面の「Tap」ボタンを5回以上クリックすると、そのタップ間隔に対応してBPMを設定することができます。
- 「Preferences」画面を開かなくても、コンピュータの「Shift」キーを押しながら「T」キーを5回以上押すと、そのタップ間隔に対応してBPMを設定することができます。

### 活用例

スケール練習をする時に、毎日テンポを記録して、日々の進歩を把握すると良いでしょう。

Week days	Scales Exercises	BPM record
Monday	Chromatic	76
Tuesday	Pentatonic Scale	80
Wednesday	Major Scale	82
Thursday	Dorian	86
Friday	Mixolydian	88
Saturday	Minor Harmonic	92
Sunday	Diminished	100

### 13.10 CPU負荷表示

スタンドアローン版画面の下端には、現在のCPU負荷を%で表示するメーターが装備されています (figure 13.24)。



figure 13.24

常に100%近辺にある時は、CPU負荷が高すぎる可能性があるので、下記を調整してください。

- サンプリング周波数を低く抑える (Chapter 13.2を参照)。
- バッファサイズを大きくする (Chapter 13.2を参照)。
- オーバー・サンプリング、ハイ・レゾリューション・モードをOffにする (Chapter 3.7を参照)。



## Chapter 14 トラブル・シューティング

**Q：**登録、サポート時に必要な「シリアル・ナンバー」は、どこに記載されていますか？

**A：**製品に同梱されたライセンス書類封筒に入った、レジストレーション・カードに記載されています (figure 14.1)。

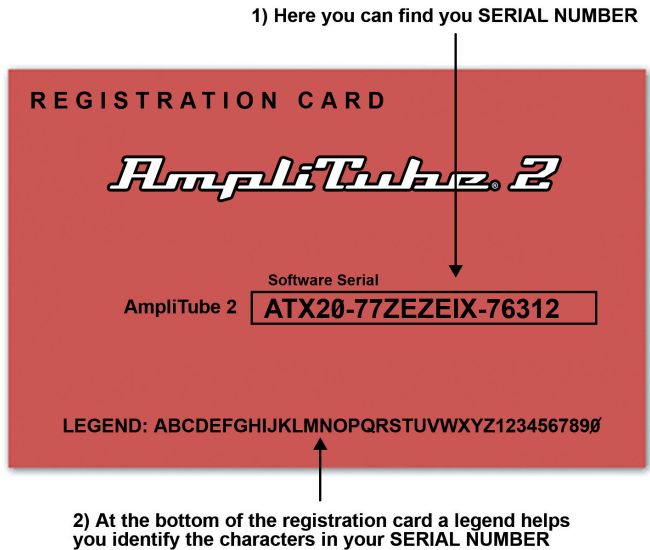


figure 14.1

ゼロとオウ、イチとアイなどの判読に迷ったら、「LEGEND」欄にある表記例を参照してください。ゼロには「斜線」が入っています。

**Q：**オーサライゼーション・ウィザードにシリアル・ナンバーを入力しても、認証されません。

**A：**上記「LEGEND」を参照のうえ、下記を誤って入力していないか確認してください。

- 0 (数字のゼロ) と O (アルファベットのオウ)
- 1 (数字のイチ) と I (アルファベットのアイ)
- 2 (数字のニ) と Z (アルファベットのゼット)
- 5 (数字のゴ) と S (アルファベットのエス)
- - (スラッシュ) と . (ピリオド)

あわせて、下記もお確かめください。

- 半角英数字モードで入力している。（全角文字は使えません）
- アルファベットは、すべて大文字で入力している。
- 不要なスペースは、残っていない。
- ハイフン「-」も、半角英数字モードで入力している。
- 異なる製品のシリアル・ナンバーを入力していない。  
(AmpliTube 2 のオーサライゼーション・ウィザードで T-RackS EQ 等のシリアル・ナンバーを入力しても、受付されません)

**Q：登録ページ (<http://www.ikmultimedia.com/IKReg.html>) にシリアル・ナンバーを入力したら、"The serial number is already registered..." (このシリアル・ナンバーは、すでに登録されています) と表示され、先に進めない。**

**A：** 各製品のシリアル・ナンバーを登録できるのは、最初の1回だけです。再オーサライズが必要な場合は、「ユーザー・エリア」(Chapter 15.2を参照) より申請してください。

**Q：オーサライズに必要な「Digital ID」は、どこに記載されていますか？**

**A：** 「Digital ID」は、製品がインストールされたコンピュータ固有の情報にもとづいて生成されるIDなので、事前に印刷された書類はありません。製品をお使いになるコンピュータのオーサライゼーション・ウィザードに表示されたものを参照してください (figure 14.2)。

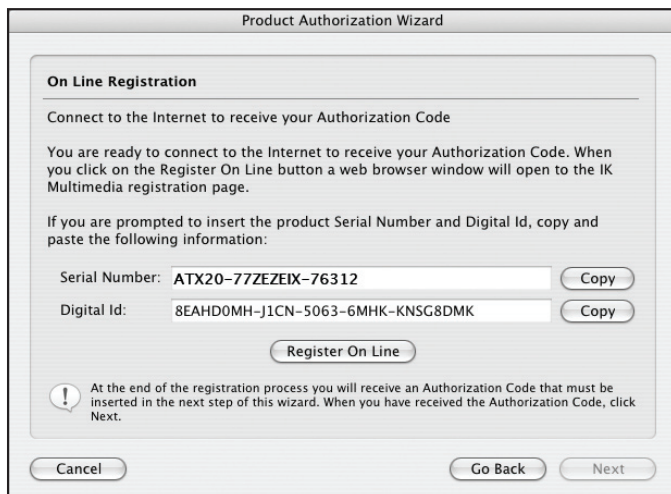


figure 14.2

**Q：登録ページ (<http://www.ikmultimedia.com/IKReg.html>) に「Digital ID」を入力しても、認証されません。**

A：手でタイプすると、ゼロとオウ、イチとアイなど、入力間違いが起こりえますので、できるだけ、オーサライゼーション・ウィザードの「Digital ID」欄にある「Copy」ボタンを使って、登録ページの「Digital ID」欄にペーストしてください。製品をお使いになるコンピュータと、インターネット接続されたコンピュータが異なる場合は、テキスト・エディタなどに「Digital ID」をペースト保存した書類を、USBメモリなどを介してコピーすることを、おすすめいたします。

**Q：登録済み製品のシリアル・ナンバー、「Digital ID」、「Authorization Code」を確認することはできますか？**

A：「ユーザー・エリア」(Chapter 15.2を参照) より、「Request a new authorization code.」ページに進むと、登録済み製品の情報を確認することができます。OSアップデートやハードディスク再フォーマット後に再オーサライズが必要になった場合でも、コンピュータのハードウェア構成が変わらない場合は同じ「Digital ID」、「Authorization Code」が使える場合があるので、再オーサライズ申請を行う前にお確かめください。

**Q：コンピュータの買い換え等で、再オーサライズが必要になった時は、どうすればいいですか？**

A：IK Multimediaにて通常と考えられている回数まで、「ユーザー・エリア」(Chapter 15.2を参照) にて再オーサライズ申請を行う事ができます。

- ユーザー・エリア (<http://www.ikmultimedia.com/IKRegUsersArea.html>) にアクセスしてください。
- 「Request a new authorization code.」をクリックしてください。
- 再オーサライズが必要な製品の「Digital ID」欄に、新しいコンピュータによって生成された「Digital ID」を入力して、「Get New Authorization Code.」ボタンをクリックしてください。
- 登録Emailアドレスに、オーサライゼーション・コードが送信されます。

**Q：登録ページ (<http://www.ikmultimedia.com/IKReg.html>) で製品を登録したのに、オーサライゼーション・コードが届かない。**

**A：**「ユーザー・エリア」(Chapter 15.2参照) の「Request a new authorization code.」ページにて、製品の登録状況をお確かめください。

● Product (製品)、Serial (シリアル・ナンバー) は登録されているが、「Software Key(s) Data」欄が空欄の場合、「Digital ID」を入力せずに登録した可能性があります。「Digital ID」を入力後、「Get New Authorization Code.」ボタンをクリックして、登録EmailアドレスにてEmailを受信してください。

● 「Software Key(s) Data」欄に、「Digital ID」、「Authorization Code」とも記載され、「Request Date」欄の日付もあっている場合は、その「Authorization Code」をコピーして、オーサライゼーション・ウィザードの「Authorization Code」欄に入力してください。なお、Emailが届かない場合、登録Emailアドレスに間違いがある可能性がありますので、「Back Home」で「ユーザー・エリア」トップに戻り、「Edit your personal and product data」ページにて、登録Emailアドレスをお確かめください。

● Emailアプリケーションの「迷惑メール」フィルタにIK Multimediaより送信されたEmailが入っていないか、お確かめください。オンライン登録後にEmailを受信した時は、迷惑メールを削除する前に、迷惑メール・フォルダの内容を確認することをお勧めいたします。

**Q：「UserName」と「Password」を忘れてしまったので、ユーザー・エリアにログインできません。**

**A：**ユーザー・エリアにログインするのに必要な「UserName」と「Password」は、IK Multimedia製品を初めて登録した時に、登録Emailアドレス宛に送信されています。

そのEmailが見つからない場合は、ユーザー・エリア入り口の「Forgot your Password?」欄に、登録Emailアドレスを入力して、「Remind」をクリックしてください。登録Emailアドレスに「UserName」と「Password」が再送信されます。

ユーザー・エリア

<http://www.ikmultimedia.com/IKRegUsersArea.html>

## Chapter 15 サポート

### 15.1 テクニカル・サポート

同梱の日本語PDFガイド(インストール・ガイド)、本ユーザー・ガイド、ホスト・アプリケーションのガイドを参照しても解決できない問題に遭遇した場合は、下記サポート受付窓口よりお申し付けください。

AmpliTube 2のシリアル番号、お使いのパソコン、OS、CPUタイプとそのクロックスピード、RAM空き容量、ホスト・アプリケーション名を控えて、下記サポート受付窓口よりお問い合わせください。なお、シリアル番号の再発行および、シリアル番号無しのサポートはお受け致しかねますので、シリアル番号は大切に保管してください。

サポート受付窓口 (日本語)

<http://www.minet.jp/support/>

AmpliTube 2ページ (日本語)

<http://www.minet.jp/amplitube/>

サポート関連 (英語)

<http://www.amplitube.com/User.php>

AmpliTube 2 FAQ (英語)

<http://www.amplitube.com/FAQ.php>

サポート受付ページ (英語)

<http://www.amplitube.com/Support.php>

## 15.2 ユーザー・エリア

まず、同梱のPDFガイド「インストール・ガイド」を参照のうえ、AmpliTube 2をIK Multimediaの登録ページにて登録してください。

AmpliTube 2が、はじめてのIK Multimedia登録製品である場合、「Authorization Code」とあわせて、お客様のパーソナル・ユーザー・エリアにアクセスするために必要な「UserName」と「Password」(ユーザーネームとパスワード)が登録Emailアドレス宛に届きます。

下記は、その文例です。

-----  
SUCCESSFUL REGISTRATION For User: (お名前)

Serial Num: XXXXX-XXXXXXXX-XXXXX <-- シリアル番号

\*\*\* PLEASE \*\*\* SAVE/PRINT this Email (You may need the Serial Number in the future)

Digital ID: XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXX <-- Digital ID

The AUTHORIZATION CODE for Your copy is:

XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXX <-- オーサライズ・コード

\*\*\* PLEASE \*\*\* SAVE/PRINT this Email (You may need the Authorization Code in the future)

\*\*\* IMPORTANT:

\*\*\* You are now eligible to access our PRIVATE USER AREA at:

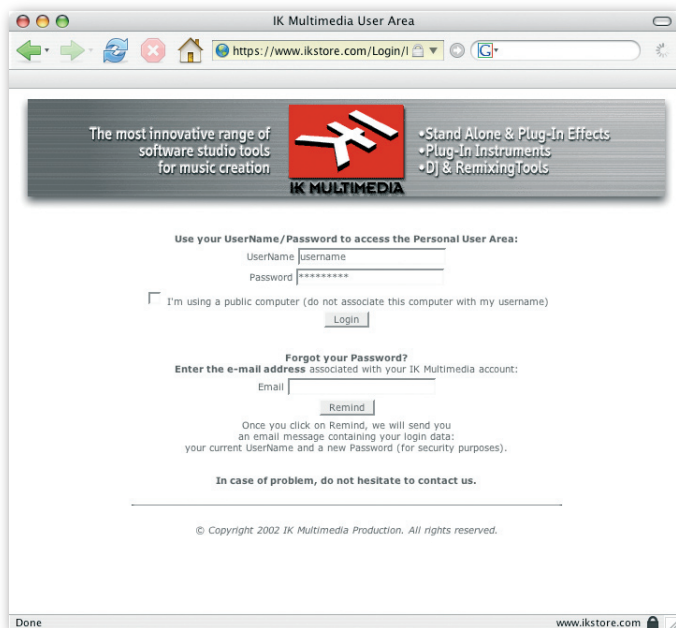
\*\*\* <https://www.ikstore.com/Login/IKLogin.cgi>

\*\*\* UserName: [XXXXXXXX] <-- ユーザー・ネーム

\*\*\* Password: [XXXXXXXX] <-- パスワード

-----  
このユーザーネームとパスワードは、今後、他のIK Multimediaを新規登録する時にも必要になりますので、プリントアウトするなどして、大切に保管してください。

## ユーザー・エリアへのアクセス方法



- インターネットに接続したコンピュータで、下記ユーザー・エリアにアクセスしてください。
- ユーザー・エリア入り口にてユーザーネーム(UserName)とパスワード>Password)を入力したら、「Login」をクリックしてください。

IK Multimediaユーザー・エリア

<http://www.ikmultimedia.com/IKRegUsersArea.html>

## ユーザーネームとパスワードを忘れた場合

- インターネットに接続したコンピュータで、上記ユーザー・エリアにアクセスしてください。
- ユーザー・エリア入り口の「Forgot your Password?」欄に、登録Emailアドレスを入力して、「Remind」をクリックしてください。登録Emailアドレスに「UserName」と「Password」が再送信されます。

ユーザー・エリアでは、下記のサービスをご利用いただけます。

### ● Request a new authorization code

登録済み製品の「Serial Number」、「Authorization Code」などをご確認いただけます。ハードディスク破損、コンピュータの買い換えなど、やむを得ない理由でDigital IDが変わってしまった場合は、このページで新しいDigital IDに対応したオーサライゼーションコードの発行を依頼してください(インストール・ガイド Chapter 4参照)。IK Multimediaで通常と考える頻度を超過でご請求いただいた場合は、自動的な再発行が拒否されることがありますので、その場合は、日本語サポート受付(<http://www.minet.jp/support/>)よりお問い合わせください。

### ● Submit a support request

英文でのテクニカル・サポートをご希望の方は、このページをご利用ください。IK Multimediaにて優先的に処理されます。日本/イタリアの時差により、返答に数日かかる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、日本語でのサポートをご希望の方は、<http://www.minet.jp/support/> よりお申し付け下さい。

### ● Edit your personal and product data

Emailアドレスなど、お客様の登録データを修正していただけます。登録済み製品のシリアル番号を確認することもできます。「UserName」、「Password」を忘れた時は、Emailアドレスが唯一の手がかりとなりますので、Emailアドレス変更時はすみやかに修正してください。

### ● Download software updates and free contents

ご登録いただいた製品に関連するアップデート・ファイルなどを、ダウンロードしていただけます。定期的にアクセスして、最新版の有無を確認することをお奨めいたします。

### ● Customize your Username/Password

パーソナル・ユーザー・エリアにアクセスする時に使用する「UserName」と、「Password」を変更することができます。



このユーザーマニュアルは、日本国内の正規代理店にてAmpliTube 2をお買いあげになった方のために、株式会社メディア・インテグレーションが翻訳、ローカライズを行ったものです。本ユーザーマニュアルの無断複製、転載、配布を禁止します。

日本総輸入代理店:

株式会社メディア・インテグレーション

〒150-0041 東京都渋谷区神南1-9-2 大島ビル901

Tel. 03-3477-1493 • Fax. 03-3477-1757

日本語ウェブサイト

<http://www.minet.jp/>

日本語サポート受付ウェブサイト

<http://www.minet.jp/support/>

PN: MINU-AT-0004