

CONSOLE 1 CHANNEL Mk III ユーザーズマニュアル

はじめに.....	5
Console 1 を初めて使用する.....	5
インストール.....	5
Console 1 の 3つの部分.....	5
Console 1 のワークフロー.....	6
最初のセッション.....	7
メニュー.....	7
Mk III の新機能.....	7
デュアルセンターセクションを備えた 9つのセクション.....	8
より多くのコントロール.....	8
新しいノブについて.....	8
サウンド.....	9
追加機能と改善点.....	9
ハードウェアユーザーインターフェイス.....	10
一般的なワークフロー.....	10
高速なワークフロー.....	11
Scroll/Ok/Cancel.....	11
ノブの動き.....	12
デュアルセクションの「On」ボタン.....	12
メニューの使用.....	13
クイック選択.....	13
グローバル機能.....	14
ディスプレイ.....	14
フェイバリット.....	15
プラグインをお気に入りとしてマークする.....	16
トラックセレクター.....	16

アンドウ/リドウと A/B/C/D.....	17
Group/All.....	18
コピー.....	18
プリセット.....	19
デフォルトプリセット.....	20
設定.....	20
Function モード.....	23
バイパス.....	23
Shift ボタン.....	24
Console 1 のセクション.....	24
Strip/Section のロード.....	26
セクションをロードするには.....	27
順序の変更.....	27
Ext. S/C To.....	28
Tape/Preamp.....	28
Filter.....	28
Shape.....	29
EQ.....	29
Compressor.....	29
Drive.....	30
Output.....	30
Solo Safe.....	31
ハードウェアディスプレイ.....	31
オンスクリーンディスプレイの概要.....	32
デュアルセクションの切り替え.....	33
シフトパラメーター.....	33

Input セクション.....	33
Filter.....	34
Tape/Preamp.....	34
Shape、EQ、Compressor セクション.....	34
Output セクション.....	34
セクションの概要.....	34
Output メーター.....	34
Drive セクション.....	34
Output コントロール.....	35
メーターブリッジ.....	35
ウィンドウフッター.....	35
トラック概要モード.....	35
プラグインユーザーインターフェイス.....	36
サイズ変更.....	37
セクション.....	37
Filters To... および Ext. S/C To.....	39
Integrated DAW Control.....	40
DAW コントロールによるメーター表示.....	40
DAW コントロールの無効化.....	40
Logic Pro の DAW コントロール.....	40
視覚障害者向け概要.....	40
フロントパネル.....	41
上段.....	41
2 段目.....	41
左から段ごと.....	41
リアパネル.....	44
スクリーンリーダー機能.....	44

特別なスクリーンリーダー機能	44
トレーニングモード	45
トレーニングモードをオンにする	45
Apollo Central モード	45
Apollo Central モードへの切り替え方法	46
機能の概要	47
プラグインの挿入	47
プリセットの読み込み	47
調整	47
Aux センド	47
オンスクリーンディスプレイ	47
ヘッダー	47
トラックとインサートの選択	48
基本的なミキシング(「Channel View」)	48
Sends	48
プリアンプ設定	49
Unison プリアンプ	49
トラックパラメーターのコントロール	49
プラグインのコントロール(「Insert View」)	50
チャンネル設定へのクイックアクセス	50
プラグインの読み込み	51
プリセットの読み込み	51
仕様	51

はじめに

Console 1 は、私たちの夢のコンソールです。これは、大型コンソールで作業しているような感覚で、現代のプロデューサー/ミキサーが、必要なすべてのデジタル機能にアクセスできないときに発生してしまう問題を解決する、最高のパソコンベースでのミキシング体験を実現する方法です。

ハードウェアは、この重要な部分です。画面上でマウスを動かすことは、ノブを回して結果を聞くこととは異なります。ノブを回すことには目を必要としないからです。そして、目が注意を向けるとすぐに、リスニングの焦点が失われます(ミックスに集中したいときに目を閉じたことはありますか?)。

音質は最重要課題です。必要な結果を達成できるでしょうか?それにはツールを信頼しないと、流れが失われます。私たちは、長年取り組んできたまったく新しいチャンネルストリップである Core Mixing Suite を搭載しました。これはユーザーのために開発しました。すばやいミキシング、大まかなストローク、そして細かいディテールのために作られています。魅力と精度を両立しました。

大型コンソールでの作業は楽しいものです。コンソールとその制限をわかっているならば、作業が速くて刺激的です。キックに「適切な」EQ を見つけるために 200 個のプラグインをスクロールするのは正反対です。制限があると、フロー状態に入りやすくなり、その結果クリエイティブになります。Console 1 はフローのために作られています。

皆さんが楽しんで、皆さんが作る音楽を私たちも楽しめることを願っています。

Console 1 を初めて使用する

インストール

最新のインストール手順については、<https://www.softube.com/get-started-with-console-1> にアクセスしてください。

Console 1 の 3つの部分

Console 1 ミキシングシステムは、次の 3つの部分で構成されています。

- Console 1 Channel Mk III ハードウェアです。Console 1 に関連するすべてのメインコントローラーです。
- Console 1 プラグインは、オーディオを実際に処理するユニットです。
- Console 1 オンスクリーンディスプレイは、トラックに関する設定と情報を表示する大きなウィンドウであり、プラグインとハードウェアユニット間の通信がスムーズに実行されるようにするメインアプリケーションでもあります。



図 1. Console 1 の 3つのパートです。左から、プラグインウィンドウ、ハードウェア、オンスクリーンディスプレイアプリケーションです。

これら 3つの部分はすべて、Console 1 ワークフローに必要です。ハードウェアからオーディオをコントロールし、オンスクリーンディスプレイで変更を確認し、DAW でプラグインによってオーディオが処理されます。ハードウェアなしで Console 1 プラグインのみを使用することもできますが、全体的な操作はハードウェアを中心に設計されており、ワークフローの最大の改善が実感できるハードウェアです。

オンスクリーンディスプレイアプリケーションが常に実行されていることを確認してください。これは、ハードウェアとプラグイン間のすべての通信を処理するアプリだからです。

Console 1 のワークフロー

Console 1 は流れを重視しています。ミキシング体験を楽器演奏のような体験にしたいと考えています。直感的に素早く行動/反応でき、ミスを犯して修正したり、幸運な偶然の余地を残したりできるエリアです。アイデアを素早く試すことができ、音楽以外のことを考える必要がありません。

しかし、Console 1 はミキシングプロセスのためだけのものではありません。制作ワークフローの自然な一部でもあります。Console 1 はトラックと制作を念頭に置いて設計されており、低レイテンシー（44 kHz と 48 kHz で 4 サンプル）と低 CPU 使用率を備えているため、ボーカルをトラック

ングしたり、ソフトウェアシンセで MIDI を録音したりするときに Console 1 を使用できます。トラックを録音するときに Console 1 をセットアップしておく、大きなメリットがあります。たとえば、シンガーがコンプを強くしたい、高域を減らしたい、リバーブを増やしたいと要求した場合、それらのセクションをすばやく有効にして、好みに合わせて調整できます。

最初のセッション

それでは、Console 1 を初めて使用する場合は、次の手順に従ってください。

1. すべてのトラックとバスの最後のインサートとして Console 1 プラグインを配置します。心配しないでください。Console 1 は CPU をあまり消費せず、アクティブなセクションのみがオーディオを処理します。モノラルトラックの場合は、プラグインを「モノからステレオ」または「ステレオ」として挿入します。
2. センドを好みに合わせて設定します。DAW が統合 DAW コントロールをサポートしている場合は、Console 1 からSEND ボリュームをコントロールできます。
3. メイン出カトラックだけでなく、リターンにも Console 1 を配置します。
4. プラグインウィンドウを開く必要はありません。トラックに配置するだけで、ハードウェアを介してコントロールできます。

始めるのに必要なのはこれだけです! 次のステップは、再生を押して作業を開始することです:

1. オンスクリーンディスプレイを開くには、ディスプレイオン (左上のボタン) をクリックします。
2. ユニット上部のトラックセレクターを使用して、作業するトラックを選択します。
3. EQ セクションを有効にするには、EQ ノブを回すだけでセクションがオンになります。EQ セクションの下にある EQ On/Off ボタンを押すと、再度無効になります。
4. 別のトラックを選択して、作業を続けましょう。

LogicPro(AU)またはProTools(AAX)を使用している場合を除き、常にプラグインのVST3バージョンを使用する必要があります。

メニュー

ロードストリップや設定などのメニュー内を移動するには、通常赤い Volume/Select ノブと、Solo/OK、Mute/Cancel を使用します。これがオプションのリストをスクロールする主な方法ですが、次のチャプターで説明するように、他の方法もあります。

Mk III の新機能

Console 1 は 2014 年に初めてリリースされましたが、それ以来、ユーザーから要望のあった機能

や特徴を慎重に追加してきました。今回、ハードウェアを大幅に改良し、ソフトウェアアップデートを次のレベルに引き上げることができたことを誇りに思っています。Console 1 の背後にある主なアイデアであるワークフローに忠実でありながらコンセプトを拡張して、Console 1 がこれまで以上に多くのニーズに対応できるようにしました。ユーザーの声に耳を傾け、最も要望の多かった機能を追加しました。

Console 1 をすでに使い慣れている方は、新しい Mk III にすぐに慣れるでしょう。古いプロジェクトも引き続き機能し、新しいハードウェアを使用してすばやく操作できます。今後の作業に役立つ新機能が多数含まれています。

デュアル高解像度ディスプレイやアルミニウムフロントのスリムデザインなど、ハードウェアの変更点の多くは明らかですが、ここでは目立たない変更点をいくつか見ていきましょう。

デュアルセンターセクションを備えた 9つのセクション

Console 1 Channel Mk III には合計 9つのセクションがあり、有名なテーパアルゴリズムを備えた新しい Tape/Preamp セクション、および Filter と Drive セクションの個別のオン/オフボタンがあります。

Shape、EQ、Compressor セクションは 2 つに分かれています。デュアルセクションでは、Console 1 内から 2つの Shape セクション、2つのイコライザー、2つのコンプレッサーを使用できます。多くのユーザーから、Console 1 ワークフローに補正 EQ 作業を含めながら、カラフルなビンテージ EQ も使用できる方法を求められています。デュアルセクションでは、これだけでなく、さらに多くのことが可能になります。もちろん、6つのセンターセクションの順序を自由に変更することもできます。

より多くのコントロール

多くのお客様から、低域と高域のバンドで Q 値をコントロールできるようにしてほしいというご要望をいただいていたので、EQ に4つの完全なパラメトリックバンドを追加しました。外側のバンドに専用の Q ノブを追加しましたが、Shift ボタンを利用することで、コンプレッサーのメイクアップゲインなどのさらに多くのパラメーターにアクセスできるようにしました（すべてのコンプレッサーのオートメイクアップゲインをオフにできるようにしました）。

新しいレイアウトにより、DAW コントロールをサポートする DAW では、ユーザーは最大 6つのセンドレベルをコントロールできます。

新しいノブについて

新しいノブは素晴らしいです。私たちの目標は、ノブの感触と動作をアナログコンソールとまったく

同じ精度としっかりした感触にすることでした。私たちは、驚くほどの精度を持つ無限のポテンシオメータを使用しています。試してみるだけで信じていただけるでしょう。ノブキャップは、半径がわずかに小さくなり、グリップ力が向上した新しいデザインになっています。また、タッチセンスも向上しています。

サウンド

Core Mixing Suite は、Console 1 でミキシングを行う新しい方法を提供します。単一のコンソールを複製するのではなく、FET や Opto Compressor などの実績のあるスタジオギアのアルバムに加えて、モダンイコライザーとビンテージイコライザー、Core Panner (モノラル互換の空間パンニングアルゴリズム)、入力でのテープエミュレーションなどの新機能も提供します。そしていつものように、Console 1 の世界は、より多くの音響の可能性とともに成長し続けます。お楽しみに!

追加機能と改善点

プリセット処理の改善、従来のアンドウ/リドウ、A/B/C/D 状態など、多数の機能を追加しました。出力時のステレオ幅、Drive およびFilter セクションの読み込み、トラックとプラグインのお気に入りへのマーク、コンパクトモードなど、以前のリリースでこっそりと追加された機能もあります。

全体として、多くの更新が行われています。しかし、コアは同じであり、Console 1 をこれまでどおりのワークフローで使用でき、Console 1 に馴染みを感じることができます。これらの改善点がワークフローの改善に役立ち、作業がより楽しくクリエイティブになることを願っています。

ミキシングをお楽しみください!

ハードウェアユーザーインターフェイス

ハードウェアのすべての機能は、次のセクションで詳しく説明します。まず、一般的なワークフロー機能とアイデアの概要を説明し、次にすべてのグローバル機能（表示モード、プリセット、設定など）を説明し、続いてさまざまなセクション（EQ、Compressor など）のすべての機能について説明します。最後の部分では、ハードウェアディスプレイの動作について説明します。



図 2. Console 1 Channel Mk III ハードウェアです。上段: グローバル機能とトラックセクターです。その下には、セクションとセクションの順序を変更したり、表示を変更したりするためのボタンがあります。さらに下には、さまざまな処理セクションがあります。左下には黄色の Shift ボタンがあり、右下には赤いボリュームコントロールがあります。

一般的なワークフロー

Console 1 は、制作やミキシング中に集中力を維持できるように作られています。何か聞こえたら反応します。毎回同じノブが同じ場所にあります。「本当に変更しますか? はい、いいえ?」というダイアログによる不要なやり取りはありません。すなわち、直感的なコントロールが可能です。

Console 1 には多くの機能がありますがどうか心配しないでください。すべてを知る必要はありません。最も重要な部分は、アルミニウムの表面にスクリーン印刷されており、すぐ操作できます。

Volume、EQ、Compression、Send などです。すべてのトラックに Console 1 を挿入し、ハードウェアからこれらの基本パラメーターを調整すると、ワークフローが大幅に改善されます。

高速なワークフロー

Console 1 では、変更を行う際に確認を求めません。確認を求めると作業が遅くなるためです。代わりに、間違えたときはアンドゥ/リドゥ (Shift + 1/2)、事前実験したいことがわかっているときは A/B/C/D (Shift + 3/4/5/6) を使用します。



図 3. アンドゥ/リドゥと A/B/C/D は、最初の 6つのトラックセレクターボタンにあります。Console

1 を起動するたびに必要なコントロールがわかっている場合は、デフォルトプリセット機能を使用して、Console 1 を挿入するたびに読み込まれるデフォルトのシグナルチェーンを保存しましょう。また、プリセットを使用して、お気に入りのチェーン（またはセクション）を保存してすばやくアクセスできます。

Scroll/Ok/Cancel

セクションやストリップをロードするときなど、リストをスクロールする必要がある場合は、出力ボリュームコントロール (Volume/Select) を使用してリスト内の項目を選択し、Volume/Select のすぐ上にある 2つのボタン (Solo/OK と Mute/Cancel.) を使用して確定またはキャンセルします。

各メッセージ/ダイアログの下部には常にコンテキストヘルプがあります。



図 4. Volume/Select でスクロールし、Solo/OK で確定するか、Mute/Cancel.でキャンセルします。

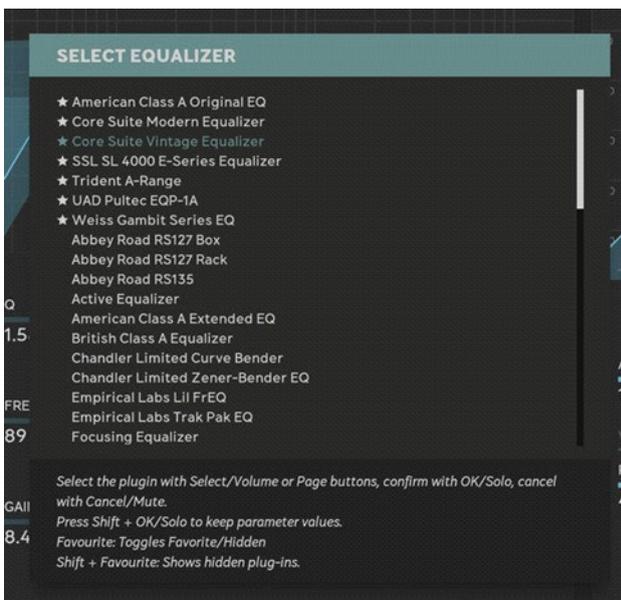


図 5. イコライザーメニューを選択します。下部にコンテキスト指示が表示されます。

ノブの動き

一般的に、ノブを時計回りに回していくと、パラメーター値が増えていきます。コンプレッションが強くなり、Q がタイトになり、アタックタイムが長くなり、ゲインが増すなどです。機器によって基準は異なりますが、Console 1 では「右に回すほどパラメーターが増えていく」というのがルールです。

デュアルセクションの「On」ボタン

Shape、EQ、Compressor のデュアルセクションを使用するには、同じボタンを使用してセクションを選択し、有効/無効にします。例:

1. EQ ▶ を押してオルタネート EQ を選択します
2. EQ ▶ をもう一度押して有効にします。

または:

1. EQ ▶ を押してオルタネート EQ を選択します
2. EQ ノブを回してその EQ を有効にします。

オルタネート EQ をバイパスする場合は、オルタネート EQ が選択されているときに EQ ▶ ボタンを押します。

また、これらのボタンを使用して、そのセクションのプラグインを変更したり、順序を変更したりするときにセクションを選択します:

1. Load Strip/Section を押し続けます。
2. EQ ▶ を押して、オルタネート EQ スロットに新しいプラグインをロードします。

メニューの使用

前述のように、Load Strip/Section を押したままセクションボタンをクリックすると、そのセクションにプラグインをすぐにロードできます。多くのメニューに同じタイプの手順が適用されます。ハードウェアのボタンを使用して何かをすぐに選択する論理的な方法がある場合は、メニューでそれを行うことができます。ただし、Volume/Select ボタンを使用してリストをスクロールし、Solo/OK で確定することもできます。ほとんどのメニューには、いくつかの操作方法があります。

次に例をいくつか示します。トラックをお気に入りとしてマークする場合:

1. お気に入りとしてマークするトラックを選択します。
2. Favorites Assign をクリックします。

または、逆の方法で実行することもできます:

1. Favorites Assign を押したままにします。
2. お気に入りとしてマークするトラックを選択します。
3. Favorites Assign を解除します。

2 番目の方法は、複数のトラックをお気に入りとして選択できるため興味深いです:

1. Favorites Assign を押したままにします。
2. お気に入りとしてマークされたすべてのトラックのトラックセレクターが点灯します。
 - 3.1 つまたは複数のトラックをお気に入りとして選択します。
4. Favorites Assign を解除します。

クイック選択

一度に複数のトラックをソロにする場合は、Solo を押したままにして、トラックセレクターを使用して

トラックを選択します。

1. Solo を押したままにします。
2. トラック LED が黄色になり、ソロトラックは明るい黄色になります。
3. ソロにするトラックを選択します。
4. Solo を解除します。

同じ機能はミュートにも機能しますが、セクションのオンボタンにも機能します。したがって、複数のトラックのコンプレッサーをオフにする場合は、Compressor のオンボタンを長押しするだけです。

グローバル機能

この章では、Console 1Channel Mk III のすべてのグローバル機能について説明します。

ディスプレイ

ディスプレイ On: コンピュータ画面のオンスクリーンディスプレイをオンまたはオフにします。オンスクリーンディスプレイが表示されているときは LED が点灯します。LED が点滅している場合は、オンスクリーンディスプレイに入力を必要とするメッセージダイアログが表示されていることを意味します。

ディスプレイ Auto: パラメーターをタッチまたは変更すると、オンスクリーンディスプレイが自動的に表示されます。デフォルトでは、オンスクリーンディスプレイは非表示になる前に 4 秒間表示されますが、この時間は設定メニューの「Set auto display delay」から調整できます。

ディスプレイがAutoに設定されている場合、ノブをタッチすることでオンスクリーンディスプレイをすばやく開くことができます。ノブをタッチしている間は、オンスクリーンディスプレイは開いたままです。

Display Mode: オンスクリーンディスプレイのさまざまなディスプレイタイプを切り替えます。設定メニューでは、有効にするディスプレイモードを選択できます(「Settings: Enabled View Modes」)。

- Channel View: 選択したトラックの各セクションを表示する通常のビューです。
- Track Overview: 一度に 20 トラックの簡易概要です。
- Knobs View: 「Channel View」と同じですが、Shape、Compressor、EQ グラフはありません。
- Meters View: トラック名、トラック番号、ボリューム、ゲインリダクション、出力レベルのみを表示する小さなビューです。
- Scribble Strip View: トラック名と番号のみを表示する最小限のビューです。このビューは、画

面の残りの部分に DAW が表示されている場合、同時にトラックナビゲーションの概要を確認したい場合に便利です。

ChannelView や *TrackOverview* など、頻繁に切り替えるビューモードのみを有効にして、すばやく切り替えられるようにすることをお勧めします。Viewモードの有効化/無効化は、設定メニューから行います。

Display Compact:Console 1 でコントロールできるトラックのみを表示します。たとえば、バスでのみ Console 1 を使用し、これらのトラックがトラック 11、34、48 などにまばらに配置されている場合、ディスプレイコンパクトを有効にすると、これらのインスタンスをトラック番号 1、2、3 などに再配置できます。Display Compact をもう一度押すと終了します。

「Display Compact」機能を使用しているときは常に、オンスクリーンディスプレイのステータスラインに「Compact Mode」と表示されます。

コンパクトモードは、重要なトラックにのみ Console 1 を配置したい大規模なプロジェクトに最適です。大量の Console 1 プラグインがあり、そのサブセットのみを表示したい場合は、代わりにお気に入り機能を使用してください。

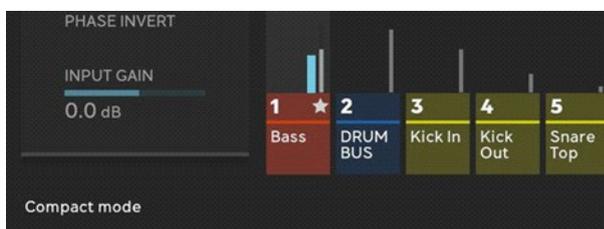


図 6.オンスクリーンディスプレイの左下隅にステータスラインが表示され、この場合はトラックが「コンパクトモード」であることを示しています。

フェイバリット

お気に入りは、バス、リードボーカル、リターンなど、ミックス内の最も重要なトラックに簡単にアクセスする方法です。お気に入りはプロジェクトとともに保存されます。

お気に入りの割り当て(フェイバリットアサイン):割り当てを使用して、お気に入りとしてマークするトラックを選択します。これは、オンスクリーンディスプレイとハードウェアスクリーンの両方でトラック番号の横に星印で示されます。

- フェイバリットアサインを押す/解除する:現在のトラックがお気に入りとしてマーク(またはマ

ーク解除)されます。

- フェイバリットアサインを押したままにする:トラックセクターボタンを使用して、お気に入りとしてマーク(またはマーク解除)するトラックを選択します。

フェイバリットの表示:オンスクリーンディスプレイのステータスラインに表示される「お気に入りモード」を開始または終了します。

ミックスを簡単に操作できるようにするには、ミックスを10個の重要な要素に制限してトップダウンアプローチを試してください。たとえば、ベース(トラック)、ドラムバス(バス)、リードボーカル(トラック)、バックボーカル(バス)、ギター(バス)、シンセ(バス)、その他の要素(バス)、リバーブリターン(トラック)、ディレイリターン(トラック)、メイン出力(トラック)などです。これらすべてをお気に入りとして割り当てると、簡単にアクセスしてバランスをとることができます。すべての個別のトラックとバスにアクセスする必要がある場合は、お気に入りモードを終了します。

プラグインをお気に入りとしてマークする

お気に入りは、「Load」メニューでも使用でき、サブプラグインまたはチャンネルストリップをお気に入りとしてマークしたり、非表示にしたりできます。チャンネルストリップをお気に入りまたは非表示としてマークするには、次の操作を行います。

1. Load Section/Strip に入ります。
2. 選択したサブプラグインで、Favorites Assign を押して、Favorite、Hidden、Normal を切り替えます。
3. 非表示のサブプラグインを表示するには、Favorites Show を押します。

プラグインのお気に入りはコンピューターに保存されます。

通常、コンプレッサーを1つまたは2つだけ使用していますか?お気に入りとしてマークすると、コンプレッサーをロードしたときにリストの一番上に表示されます。

トラックセクター

ページ ◀▶:押すと、前のページまたは次のページに移動します。たとえば、トラック 1-20 からトラック 21-40 に移動します。

Page Up/Downはメニューをナビゲートするときにも使用できます。Page ▶ を押すと、リストの次の項目に移動します。

トラック ◀▶:Shift キーを押しながら Page ◀▶ を押すと、前のトラックまたは次のトラックに移動します。たとえば、トラック 2 から 3 に移動します。

トラックセレクター 1-20:操作するトラックを選択します。

アンドウ/リドウと A/B/C/D

アンドウ/リドウ:Shift キーを押しながら、トラックセレクター1(アンドウ)またはトラックセレクター2(リドウ)を押します。

Shift キーを押しながらトラックセレクター 1 を押すと、現在のトラックの最後の変更が元に戻されます。右上隅には、選択したトラックで実行できるアンドウ手順ごとにドットが表示されます。これらのドットが使用可能な場合は、Volume/Select ノブを使用してアンドウリストをスクロールすることもできます。



図 7.Shift+2(アンドウ)を押すと、元に戻すことができるステップを示すドットが表示されます。これらのドットが表示されたら、Volume/Select またはアンドウとリドウを使用してリストを順に進めることができます。

アンドウ/リドウは、グループ機能やすべての機能とは連携しないことに注意してください。

Console 1は、スピードと流れを考慮して設計されています。編集や変更を行う場合、「本当によろしいですか」と尋ねることはありません。そうすると流れが止まってしまうからです。代わりに、アンドウ/リドウができるようにして、間違えた場合でもいつでも元に戻せるようにしています。

A/B/C/D:各 Console 1 インスタンスには 4つのスロットがあり、トラックに加えられた変更を簡単に比較できます。Shift キーを押したままにすると、現在のスロットが右上隅に表示されます。Shift キーを押しながらトラックセレクター 3~6(スロット A ~ D) を押して、新しいスロットを選択します。デフォルトでは、スロットを変更するまで、すべての変更はスロット A に適用されます。

現在選択されているスロットの設定のみがプリセットに保存されますが、すべてのスロットがプロジェクトに保存されます。

設定を新しいスロットにコピーするには「Copy」を押してから、Shift+トラックセレクター 3-6 でスロットを選択します。

DAWパラメーター、ボリューム、パン、ソロ、ミュート、センドは、A/B/C/Dまたはアンドウ/リドウには含まれないことに注意してください。

Group/All

グループを使用すると、複数のトラックを同時に簡単に調整できます。グループは一時的なもので、別のトラックを選択するだけでトラックのグループが解除されます。一般的な使用例は、オーバーヘッドマイクやバックボーカルなど、複数のトラックに同じ設定で同時にEQを適用する場合です。

1. グループに含める最初のトラックを選択します。
2. グループを押したまま、グループ化する他のすべてのトラックのトラックセレクターを使用します。
3. グループを放して確定します。これでトラックがグループ化され、変更はグループ化されたすべてのトラックに一度に適用されます。
4. グループの変更が完了したら、グループボタンをクリックするか、別のトラックを選択してトラックのグループを解除します。

ハイカット、ローカット、入力ゲイン、Drive、Drive 特性、パン、ボリュームへの変更は相対的に適用されるため、たとえば、最初のゲインに影響を与えずにすべてのトラックのゲインを3dB増やすことができます。

他のすべてのパラメーターへの変更は完全に適用され、基本的にグループ化されたトラックの以前の設定が上書きされます。

グループ化されたすべてのトラックに適用された変更を一度に表示するには、表示モードボタンを使用して「トラック概要」モードに切り替えます。

すべてはグループと同じ機能を持ちますが、Console 1 プラグインを含むすべてのトラックに適用されます。Shift+Copy を押すとすべてにアクセスできます。

Group/Allは、Console 1フェーダーユニットのフェーダーからパラメーターを変更するときには適用されないことに注意してください。Group/Allは、ノブまたはスイッチからパラメーターを変更するときのみアクティブになります。

コピー

コピーを使用すると、トラック全体または個々のセクションを別のトラックにコピーできます。

1. コピー元のトラックを選択します。
2. コピーを長押しします。
3. 選択
 - a. コピー先のトラック
 - b. 個々のセクションをあるトラックから別のトラックにコピーする場合(たとえば、「EQ 」)、
「EQ オン」ボタンでその EQ を選択します。
4. コピーを解除して確定します。

設定をコピーする場合、DAWパラメーター(ボリューム、パン、ソロ、ミュート、センド)は含まれないことに注意してください。

プリセット

Console 1 では、プリセットを操作する方法が 2 つあります。他の Softube プラグインと同様にプラグインウィンドウからプリセットコレクションを開くか、ハードウェアのプリセットボタンを使用してプリセットのリストにアクセスすることができます。違いは、プリセットコレクションからはフルチャンネルストリッププリセットにしかアクセスできないのに対し、ハードウェアからは各セクションの個別のプリセットにアクセスできることです。

たとえば、Tube-Tech CL 1B を Compressor セクションにロードした場合、Tube-Tech CL 1B プラグインのすべてのプリセットに Console 1 ハードウェアから直接アクセスできます。

プリセットのサウンドは、一部のパラメーターが Console 1 ハードウェアにマップされないため、Console 1 内とは異なる場合があります。EQ の出力ゲインコントロールなどのマップされていないパラメーターは、デフォルト値に設定されます。

チャンネルストリッププリセットをロードするには、次の操作を行います。

1. プリセットを押してプリセットウィンドウを開きます。
2. プリセットを選択し、OK を押します。
3. キャンセルを押してプリセットウィンドウを終了します。

セクションプリセットの読み込み:

1. プリセットを押してプリセットウィンドウを開きます。
2. プリセットを取得するセクションのオンボタンを押して選択します。
3. プリセットを選択し、OK を押します。
4. キャンセルを押してプリセットウィンドウを終了します。

プリセットの保存:

1. Shift+プリセットを押して「プリセットの保存」ウィンドウを開きます。
2. OK を押してチャンネルストリップ全体をプリセットとして保存するか、1 つまたは複数のセクションを選択してその設定のみをプリセットとして保存します。
3. OK を押して確定します。
4. オンスクリーンディスプレイに名前を入力し、キーボードの Enter キーを押して確定します。

DAWパラメーター、ボリューム、パン、ソロ、ミュート、センドはプリセットと一緒に保存されないことに注意してください。

デフォルトプリセット

デフォルトプリセットは、Console 1 プラグインの新しいインスタスがロードされる設定を定義します。

1. 以下の手順に従って、優先デフォルト設定を通常のプリセットとして保存します。
2. 「Preset」を押して「Preset」メニューを開きます。
3. 保存したプリセットまで下にスクロールし、「Favorites Assign」をクリックしてデフォルトとして設定します。プリセットの横に小さな家のアイコンが表示されます。

デフォルトプリセットを使用して、優先順序、セクション、および開始値を設定します。デフォルトプリセットのすべてのセクションをオフのままにしておくと、セクションを有効にしない限りプリセットがCPUを消費しません。

設定

設定メニューには、Console 1 ミキシングシステムのすべてのユーザー設定が含まれています。

ノブ速度:好みのノブの動きのタイプを選択します。Mk I/II とMk III チャンネルハードウェアでは異なる設定が可能であることに注意してください。「Linear」モードは、Mk III の新しい超高精度 Analog Feel™ノブの推奨モードですが、「Accelerated Smooth」は、Mk I と Mk II の古いノブの推奨モードです。

- Accelerated Smooth:ノブをゆっくり回すと、ノブの動きが徐々に正確になります。これは、Mk I と Mk II ハードウェアの推奨モードです。
- Accelerated Stepped:上記と同じですが、2つの異なる速度があります。
- Linear:ノブを完全に回すと、パラメーターの全範囲に一致し、ノブは均一な速度で回転しますが、精度は低くなります。Mk I と Mk II ハードウェアでは、パラメーター変更の解像度が非常に粗くなります。これは Mk III ハードウェアの推奨モードです。
- Linear Slow:リニアと同じですが、精度が 2 倍です。

最高の「アナログ」感覚を得るには、Console 1チャンネル Mk I の「Linear」ノブスピードを使用し

ます。

市販されているほとんどのコントローラーはノブに「エンコーダー」を使用しており、エンコーダーは通常、1回転あたりのステップ数が非常に少ないです。つまり、最小値から最大値まで1回転で正確に変更することは不可能であり、通常は1回転あたり25ステップ以下です。Console1チャンネルMk Iは、アナログコンソールに匹敵する精度のポテンシオメーターを使用しているため、「accelerated」モード、「fine tune」モード、その他のソフトウェアのトリックは必要ありません。実際のコンソールと同じように、1回転で微調整だけでなく、高速で幅広い変更も行うことができます。

Enabled View Modes:表示モードボタンで切り替える表示モードを選択します。さまざまな表示モードの詳細については、表示モードのセクションを参照してください。

Analyzer Mode:周波数アナライザーの減衰平滑化を選択します。デフォルトは「Hold Average」です。

- Fast:更新が速く、問題のある領域を見つけるのに役立ちます。
- Slow:更新が遅く、異なる周波数でのサウンドレベルの違いをより実感できます。
- Hold Average:このセクションでは、非常に長い間の平均周波数レスポンスを計算します。曲の全体的な周波数レスポンスを確認したり、厄介な共鳴を見つけたりするのに役立ちます。Shift キーを押すかトラックを切り替えると、アナライザーがリセットされます。
- Hold Peak:平均を保持と同じですが、周波数スペクトルのピーク値を強調するように設定されています。曲の全体的な周波数レスポンスを確認したり、厄介な共鳴を見つけたりするのに役立ちます。Shift キーを押すかトラックを切り替えると、アナライザーがリセットされます。

Analyzer Position:周波数アナライザーを入力に配置するか、出力に配置するか、無効にするかを選択します。デフォルトは出力です。

Analyzer Blocksize:ブロックサイズは、更新速度と周波数解像度のトレードオフです。ブロックサイズを大きくすると、周波数アナライザーはオーディオの変更に反応するのが遅くなりますが、周波数解像度は向上します。デフォルトは 2048 です。

- 1024:40 Hz の周波数解像度、1 秒あたり 40 回更新されます。
- 2048:20 Hz の周波数解像度、1 秒あたり 20 回更新されます。
- 4096:10 Hz の周波数解像度、1 秒あたり 10 回更新されます。

Accessibility:視覚障害者向けに設計されたモードにアクセスするための特別な設定です。

- Use Mode button to toggle screen reader training mode:有効にすると、ディスプレイモードボタンを使用して「スクリーンリーダートレーニングモード」に入り、スクリーンリーダーが各ノブの名前と現在の値を読み上げますが、ミックスプロジェクトには変更は加えられません。

DAW Settings:Console 1 が DAW と通信する方法に固有の設定をします。

- Renaming/rearranging:現在のトラックの名前を変更または移動します。トラック名と番号をサポートしていないDAW にのみ適用されます。
- Alert Notifications:アラートをオフにします。通常は DAW 機能が使用可能かどうかに関するアラートをオフにするか、変更があった場合にのみアラートを表示するように選択します。
- Turn off all internal Solo and Mute:すべての内部ソロとミュートパラメーターをオフにします。これは、DAW コントロールなしで保存され、Console 1 の組み込みソロ/ミュート機能を使用している古いプロジェクトがあり、それを DAW コントロール付きの DAW で開いた場合にのみ使用してください。この場合、ソロ/ミュートボタンは DAW のソロとミュートをコントロールします。
- DAW Control Settings:Console 1 が DAW(DAW コントロール)と通信する方法に関連する機能をオン/オフにします。DAW コントロール付きの DAW にのみ適用されます。
- DAW Control:DAW コントロールをオン/オフにします。オフにすると、DAW ボリューム、DAW パン、センドなどが無効になります。
- Track Number:自動トラック番号付けをオン/オフにします。
- Track Selection:相互トラック選択をオン/オフにします。DAW でトラックを選択すると、Console 1 でも選択され、その逆も同様です。
- Track Color:自動トラックカラー付けをオン/オフにします。

すべてのDAW 設定オプションがすべての DAW で使用できるわけではありません。

Software Settings:Console 1 ソフトウェアの一般設定が含まれています。

- Set current window position as default:オンスクリーンディスプレイの位置をデフォルトとして保存します。
- Set auto display delay:ディスプレイオートモードでオンスクリーンディスプレイが消えるまでの時間を設定します。

Hardware Settings: Console 1 ハードウェアの一般設定が含まれています。

- Set LED brightness:Console 1 Channel Mk III ハードウェアのLED の明るさを設定します。ユニットが低電力モードの場合、LED を最も明るい設定に設定できないことがあります。「OK」を押してプリセット値を切り替えるか、Shift キーを押しながら Volume/Select でスクロー

ルして値を設定します。「Cancel」を押してメニューを終了します。

- Set hardware display brightness: Console 1 Channel Mk III ハードウェアのディスプレイの明るさを設定します。

「OK」を押してプリセット値を切り替えるか、Shift キーを押しながら Volume/Select でスクロールして値を設定します。「Cancel」を押してメニューを終了します。

- Meter Bridge Type: ハードウェアメーターブリッジに入力レベルまたは出力レベルを表示するかどうかを設定します。

- Enable reset value on double tap: ノブキャップをダブルタップしたときに、現在のパラメーターをデフォルト値に設定するには、これを有効にします。

- Low power mode alert: ユニットが、すべての LED と画面を完全に点灯させるのに十分な電力を供給できない USB ポートに接続されている場合に、ユーザーに警告します。

System Info: Console 1 ミキシングシステムに関するシステム情報を表示およびコピーします。

- Copy system info: 関連するすべての情報を非個人情報としてコピー/貼り付けバッファーにコピーします。これにより、サポートに問い合わせる必要がある場合に、簡単にメールに貼り付けることができます。

- Open legal notices: サードパーティライブラリの法的通知、ライセンス、著作権を表示します。別のウィンドウで開きます。

- About Console 1: ソフトウェアとハードウェアのバージョン情報を表示します。

Function モード

異なる動作モードを切り替えるために使用します。現在、次のモードに切り替えることができます:

- Console 1 mode: Console 1 の通常の使用方法

- Apollo Central: Universal Audio の Apollo コンソールでプラグインをコントロールします。Apollo オーディオインターフェイスが接続されている UAD-2 Apollo ユーザーのみに適用されます。

バイパス

現在選択されているトラックのチャンネルストリップ全体をバイパスします。

多数のトラックの処理をバイパスするには:

1. Bypass を押し続けます。

2. Track Selector ボタンを使用して、バイパスするトラックを選択します。

すべてのトラックの処理をバイパスするには:

1. Shift を押し続けます。
2. All(Copy)を押して、「All」モードに入ります。
3. Shift を解除します。
4. Bypass を押して、すべてのトラックのバイパスを切り替えます。
5. All を解除します。

バイパス機能を使用して設定をA/B比較する場合は、出力ゲインレベルを合わせるために、DAW ボリュームではなく、内部出力ボリュームコントロールを使用することをお勧めします。出力ボリュームを変更するときにShiftを押して、内部出力ボリュームを設定します。

Shift ボタン

Shift は、ハードウェアに黄色で印刷されている二次機能にアクセスするために使用されます。コンプレッサーの平行ゲインやメイクアップゲイン、出力セクションの幅コントロールなどの二次機能は常に使用できます。その他のコントロールについては、どのセクションがロードされているかによって異なります。

Console 1 のセクション

セクションは、Console 1 でサウンドを変更するものであり、音楽をミックスするために使用するものです。Console 1 Channel Mk III には、セクションを変更したり、他の Softube プラグインをロードしたりできる 9つの処理セクションがあります。

付属のプラグインに関する具体的な情報については、*Core Mixing Suite*の別マニュアルを参照してください。

1. Tape/Preamp:このセクションは常に最初にあり、トラックにテープまたはプリアンプの風味を加えるために使用できます。入力ゲインを高くすると、より顕著な効果が得られます。
2. Filters:このセクションは常に 2 番目の位置にあり、ハイカットフィルターとローカットフィルターが含まれています。これらは、サイドチェーンフィルタリングだけでなく、通常のフィルタリングにも使用できます。
3. Dual Shape sections:Shape セクションには、トランジェントシェイパー、ゲート、またはサンプルデレイやディエッサーなどのユーティリティツールなど、サウンドを「形作る」ものを含めることができます。
4. Dual EQ sections:2つのイコライザー。通常、1つは精密な作業用、もう 1つは幅広いストロークのモジョ用です。
5. Dual compressor sections:1 つは高速、1 つは低速1 つはリミッター、1 つはポンピング選択

は自由です。

6. Drive section:ドライブは常に最後にあり、倍音処理が含まれます。

各セクションの下にあるオンボタンは、セクションのオン/オフを切り替えるのに使用します。また、複数のセクション(Shape、イコライザー、Compressor)がある場合は、そのセクションを選択します。現在表示されていないセクションのオン/オフを切り替えるには、まずそのセクションを選択してから、オン/オフ状態を切り替える必要があります。

オフになっているセクションはCPUを消費しません。すべてのトラックにセクションを配置した場合でも、DSPを使用するのは、オンにすることにしたセクションのみです。

On ボタンは、セクションを指定するためにも使用されます。たとえば、ストリップ/セクションのロード、セクションの順序の変更、またはフィルターを特定のセクションのサイドチェーンに送信する場合などです。

デュアルセクション(Shape、イコライザー、Compressor)の場合、オンボタンの LED に現在の状態が表示されます。

- オン LED が白色:セクションが選択され、オンになっています。
- オン LED が淡い白色:セクションが選択され、オフになっています。
- オン LED が黄色:セクションはオンになっていますが、選択されていません。
- オン LED が消灯:セクションはオフになっており、選択されていません。

オンスクリーンディスプレイでは、選択されたセクションのタイトルが点灯し、エンゲージされたセクションの横には矢印が点灯しています。



図 8:この例では、両方のイコライザー(Core Vintage とModern)がオンになっており、タイトルの横の白い矢印で示されています。Shape セクションでは、Core Shape がオンになっていて選択されていますが、Core Panner はオフになっています。

Console 1 を起動すると、すべてのセクションが、ほとんどのプロジェクトに適した開始点となるように選択されたデフォルトの順序で配置されます。セクションのデフォルトの順序と機能を以下に示

します。太字でマークされたセクションは、プライマリ/最初のセクションです。もちろん、デフォルトのプリセットを保存することで、デフォルトの順序を変更することも可能です。

Fixed position		Can be re-ordered						Fixed pos.
Tape/ Preamp	Filter	Shape ◀	Shape ▶	EQ ▶	Comp ◀	EQ ◀	Comp ▶	Drive
		Core Gate & Shape	Core Panner	Core Modern	FET Compressor	Core Vintage	Bus Processor	

別のデフォルトの順序が必要な場合、または他のプラグインをデフォルトのストリップとしてロードする場合は、プリセットを作成し、そのプリセットを「デフォルト」に設定します(前の章を参照)。

Strip/Section のロード

この機能はConsole 1 の核心であり、ニーズやサウンドの要望に合わせて Console 1 をカスタマイズできます。このメニューから、完全なコンソール(ストリップ)または個々のセクションをロードできます。たとえば、組み込みの Core Mixing Suite を Empirical Labs Trak Pak または SSL SL4000E シリーズコンソールに交換したり、デフォルトの FET コンプレッサーを Tube-Tech CL 1B または Console 1 と互換性のある多数の UAD-2 コンプレッサーのいずれかに交換したりできます。さまざまなセクションとストリップを使用できるかどうかは、所有しているものやコンピューターにインストールされているものによって異なります。

完全なチャンネルストリップをロードするには:

1. 「Load Strip/Section」をクリックします
2. 「Strip」が既に選択されているので、Load Strip/Section を解除して確定します。
3. ロードするストリップまでスクロールし、「OK」を押します。
 - a. ストリップをロードするときにパラメーター値をリセットしたくない場合は、代わりに Shift+OK を押します。設定をあるプロセッサから別のプロセッサに引き継ぐことは必ずしも意味がなく、非常に奇妙な結果になる可能性があることに留意してください。

ロードするストリップの種類によっては、コンソール1のすべてのセクションを占有しない場合があります。ほとんどのコンソールには、Filter、Shape、シングルEQとCompressor、および出力Driveの5つのセクションしかなく、左側のスロット(◀ でマーク)にロードされます。その他のセクションはすべてそのまま残ります。

セクションをロードするには:

1. Load Strip/Section を押し続けます。
2. 変更したいセクションの On ボタンを押すか、Volume/Select を使用して変更したいセクションまでスクロールし、OK を押します。
3. 選択したサブプラグインまでスクロールし、OK を押します。
 - a. セクションをロードするときにパラメーター値をリセットしたくない場合は、代わりに Shift+OK を押します。設定を 1つのプロセッサから別のプロセッサに引き継ぐことは必ずしも意味がなく、非常に奇妙な結果になる可能性があることに留意してください。

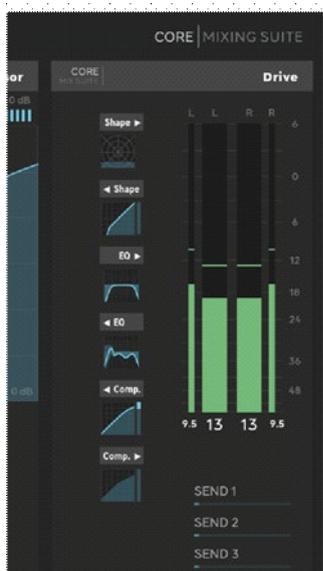
順序の変更

6つの中央セクション(2つの Shape、2つのイコライザー、2つの Compressor)の順序は自由に変更できます。Tape/Preamp、Filter、Drive の各セクションは、常にそれぞれ最初と最後に配置されます。

1. Change Order を押し続けます。
2. On ボタンで、移動するセクションを選択します。
3. Change Order を放します。
4. 次のいずれかの方法で新しい位置を選択します。
 - a. 新しい位置にトラックセレクター 1~6 を使用します。
 - b. 目的の場所までスクロールして、OK を押します。

セクションの現在の順序は、オンスクリーンディスプレイの大きな出力メーターの横にあるグラフの概要に表示されます。トラックの概要モードでも表示されます。

図 9.セクションの現在の順序は、出力メーターの横に表示されます。



Ext. S/C To...

ダイナミクスセクションの 1 つが外部サイドチェーンを受け入れることができる場合は、Ext. S/C To を使用して、Console 1 の外部サイドチェーンをそのセクションにルーティングできます。

1. Ext. S/C To...を押したままにします。
2. 外部サイドチェーンを受け取るセクションを選択します。選択できるのは、Shape セクションと Compressor セクションのみです。

プラグインが外部サイドチェーンを受け入れることを確認する必要があります。これは通常、DAWのプラグインウィンドウヘッダーで行います。

外部サイドチェーンを無効にするには、Ext. S/C To ボタンをもう一度押します。もう一度押すと、同じセクションへの外部サイドチェーンが再び有効になります。

Ext. S/C To...機能は、セクションのヘッダーにある XSC アイコン  で表示されます。

Tape/Preamp

Tape/Preamp セクションは、Console 1 が最初に行う処理です。デフォルトではテープエミュレーションがロードされており、すべてのセクションと同様に、CPU を節約するためにデフォルトでオフになっています。

Tape/Preamp をより強く駆動するには、入力ゲインを上げます。通常、入力メーターが 0dB を超えると、聞こえるほどの歪みが発生します。

位相反転は、入力信号の位相を入れ替えます。

Filter

2つのノブでハイカットとローカットを調整します。フィルターのスロープを変更できる場合は、Shift キーを押しながらハイカットまたはローカットを回します。

Filter...は、メインオーディオパスのフィルターを無効にし、代わりにダイナミクスセクションの 1 つでサイドチェーンパスをフィルターするために使用します。一般的な使用例は、ゲートのサイドチェーンでノイズをフィルターしたり、コンプレッサーのサイドチェーンでローエンドをフィルターしたりすることです。

サイドチェーンでフィルターを使用するには:

1. Filters To...を押し続けます。
 2. オンボタンで Shape または Compressor セクションを選択します。
- Filters To 機能は、セクションのヘッダーにあるローカットアイコンで表示されます。

Shape

Shape セクションは通常、ダイナミックシェイピング(トランジェントシェイパー、ゲートなど)やミックス作業をクリーンアップするために必要なユーティリティに使用されます。

詳細については、Core Mixing Suite のマニュアルを参照してください。

EQ

イコライザーは、4つの完全にパラメトリックなメインバンドと2つのオグジュアリーベルバンドで構成されています。各列のノブにはゲイン、周波数、Q があり、外側の2つのバンドはシェルフ、ベル、カットフィルターの間で切り替えることができ、カットモードでスロープを変更できます。

正確な機能は、使用中のイコライザーによって異なります。一部のイコライザーは設計上3つまたは4つのバンドしかなく、すべてのイコライザーが完全に柔軟であるわけではありません。Core Mixing Suiteのモダンイコライザーは、これらすべての機能をサポートしています。

すべてのConsole 1 ストリップでは、EQ タイプ LED は通常、次の色で表示されます。

- 緑:ベル
- 赤:カット
- 黄色:シェルフ

他のイコライザーでは、色の意味が異なる場合があります。

Compressor

コンプレッサーの機能はコンプレッサーごとに大きく異なりますが、ほとんどのコンプレッサーにはコンプレッション(コンプレッション量、リバーススレッシュホールドのような)、アタック、リリース、レシオがあります。バスコンプレッサーなど、一部のコンプレッサーはニーパラメーターもサポートしています。

すべてのコンプレッサーに共通する組み込みパラメーターは次のとおりです。

Wet/Dry:並列処理のとき、効果を増やすには増加させます。

Make-Up Gain:コンプレッサーのメイクアップゲインを手動で設定するか、付属のオートメイクアップ機能を使用します。メイクアップゲインが完全に反時計回りの場合、オートメイクアップゲインに設

定されます。メイクアップゲインを時計回りに回すとオートゲインが無効になり、コンプレッサーの出力ゲインを-10~+40dB に手動で調整できます。

Drive

歪み、サチュレーション、倍音の量は Drive ノブで調整できます。Character を時計回りに回すとドライブが明るくなりますが、これは Drive セクションにロードされているサブプラグインによって異なります。

Output

お使いのDAW がDAW コントロールをサポートしている場合、出力セクションは DAW 内のそのトラックの各機能をコントロールします。それ以外の場合は、Console 1 プラグイン内の機能をコントロールします。

Pan:出力信号のパンを設定します。

Width:出力の幅を設定します。Width を反時計回りに回すと、低音域がモノラルになり、反時計回りに回し切ると出力全体がモノラルになります。12 時から時計回りに回すと、サイドのゲインが上がり、中音域のゲインが下がることで、ステレオ信号の幅が広がります。時計回りに回し切ると、モノラル/中音域の部分は残りません。Width は、Console 1 プラグインがステレオまたはモノラルからステレオへのプラグインとして挿入されている場合にのみ機能します。

DAW ボリューム/ボリューム:DAW のフェーダーボリュームをコントロールします*。Console 1 の内部出力ボリュームをコントロールするには、ボリュームを調整しながら Shift キーを押します。

Solo/Mute:現在のトラックをソロまたはミュートします*。

これらの機能に加えて、ボリュームノブでコントロールするものを決定する 5つのボリュームノブモードスイッチがあります。

- Volume:これはデフォルト設定で、ボリュームノブは出力ボリュームをコントロールします。
- Sends 1-6:ボリュームノブは、選択したセンドのセンドレベルをコントロールします*。
- Main Out Volume:ボリュームノブは、指定されたメイン出力トラックの出力ボリュームをコントロールします。このボタンに割り当てるトラックを選択するには、目的のトラックを選択しながらメイン出力ボリュームを押し続けます。

*)DAW が DAW コントロールをサポートしている場合の動作です。

Solo Safe

このセクションは、DAW コントロールのない DAW にのみ適用されます。これらの DAW では、ソロ/ミュート機能をコントロールできません(例:Pro Tools)。

Solo Safe は、トラックをソロにしたときにバスがミュートされるのを防ぐために使用されます。Console 1 の内部ソロは、他のすべての Console 1 インスタンスを自動的にミュートします。バス上の Console 1 インスタンスがミュートされるのを防ぐには、バス上の Console 1 プラグインの Solo Safe をオンにする必要があります。

Solo Safe:DAW コントロールのない DAW の場合、バスで使用される Console 1 プラグインの Solo Safe をオンにしない限り、バスで Solo と Mute は機能しません。

ハードウェアディスプレイ

ディスプレイは、オンスクリーンディスプレイに表示されるすべてのメニューとダイアログを表示するためにも使用されるため、マウスやコンピューター画面をまったく使用しないミキシング体験にさらに近づきます。

Up/Down ボタン:画面の横にある上/下ボタンで、さまざまな表示モードを切り替えます:

- Adaptive 最後に調整されたセクションとパラメーターを表示します。
- Track:常にトラック名と番号を表示します。
- VU Meter:左のメーターには入力VUが表示され、右のメーターには出力VUが表示されます。VUは、0VUで-12dBFSが表示されるようにスケールされます。
- Shape:常に Shape セクションを表示します。
- EQ:常に EQ セクションを表示します。
- Compressor:常に Compressor セクションを表示します。

オンスクリーンディスプレイの概要



オンスクリーンディスプレイは、Console 1 のヘッドアップディスプレイです。セッションをすばやくナビゲートして、何が起きているかを確認できます。また、セッション内のハードウェアやプラグインと通信するアプリケーションでもあるため、Console 1 を使用するときには常に、Console 1 オンスクリーンディスプレイアプリケーションが実行中であることが必須です。

アプリケーションアイコンはメニュー(macOS)またはトレイ(Windows)に表示され、ハードウェアが接続されているときは緑色になります。

オンスクリーンディスプレイには、ハードウェアのレイアウトが反映されます。

- 入力ゲインとメーター、Filter セクション、Tape/Preamp セクションを含む入力セクション。
- 現在選択されている Shape セクション
- 現在選択されているイコライザーセクション
- 現在選択されている Compressor セクション
- Drive セクション、セクション順序の概要、出力ボリューム、メータリング、SENDを含む出力セクション
- トラック名、番号、色、メーターを含むメーターブリッジ
- 追加情報を含むウィンドウフッター

オンスクリーンディスプレイのレイアウトは、Mk I/II または Mk III ハードウェアのどちらを接続したかによって変わります。このマニュアルでは、Mk III レイアウトについてのみ説明します。

デュアルセクションの切り替え

オンスクリーンディスプレイでは、ハードウェアの対応する On ボタンをクリックすることで、2つのコンプレッサー(EQ または Shape)のうち、表示(およびコントロール)したいものを選択できます。現在表示されているセクションの名前は、フッターでハイライト表示されます。

対応するセクションがオンになっている場合、セクション名の横にある矢印が点灯します。



図 10: セクションフッターには、各セクションの内容と、選択されて有効になっているかどうかが表示されます。現在選択されているセクション(Core Shape、Core Modern、Core FET)が点灯します。セクションの横にある矢印は、セクションが有効になっていることを示します(Core Panner は有効になっていませんが、Core Vintage は有効になっています)。

トラックのサウンドに影響を与えているものを確認する必要がある場合は、出力ボリュームメーターの横にあるセクションの概要を確認してください。メインインターフェイスに現在表示されていないセクションも含め、中央の6つのセクションすべての視覚化と計測が表示されます。

シフトパラメーター

一部のコントロールは、ノブを調整しながらハードウェアの Shift キーを押すことでアクセスできます。これらのコントロールは、コンプレッションコントロールの上にあるメイクアップゲインなど、メインコントロールの上に表示されますが、パラメーター名のみを最小化されたビューで表示されます。Shift キーを押すと、これらのコントロールがすべてハイライト表示され、パラメーター値が表示されません。

Input セクション

Input メーター

Input メーターには入力ゲイン後の入力レベルが表示され、外側の細いメーターにはピークレベルが表示され、中央の太いメーターには RMS レベルが表示されます。

Filter

Filter To...:フィルターがダイナミクスプロセッサー(Shape または Compressor)のサイドチェーンに割り当てられているかどうかが表示されます。

フィルターのEQカーブは、選択したEQに関係なく、EQグラフに表示されます。

Tape/Preamp

プリアンプ自体にはパラメーターがなく、入力ゲインパラメーターによってコントロールされます。

Shape、EQ、Compressor セクション

これらのセクションにはそれぞれ 2つのユニットを配置でき、セクションのフッターに表示されます。たとえば、Shape セクションには、デフォルトで最初のスロットに Core Shape、2 番目のスロットに Core Panner がロードされています。名前の横にある矢印は、セクションがオンになっているかどうかを示します。

各セクションには、関連するメーターとカーブを表示する機能があります。

Output セクション

Output セクションには、Drive セクションの設定と、その他の出力パラメーターおよびメータリングが表示されます。

セクションの概要

左上には、6つの中央セクションすべての順序と、それぞれの視覚化が表示されます。これは、トラック概要ビューモードですべてのトラックに表示されるビューと同じ種類のビューです。

Output メーター

Output メーターには、出力のピーク(細いメーター)と RMS(太いメーター)が表示されます。DAW によっては、これらのメーターは DAW(Logic Pro、Cubase)から転送される実際のチャンネルメーターになるか、Console 1 の出力レベルとトラックのボリュームから計算されます。Console 1 プラグインの後にプラグインを使用して大きなゲイン変更を行った場合、メーターが誤解を招く可能性があります。

Drive セクション

Drive セクションには、Drive コントロールと Character コントロールがあります。

Output コントロール

パン、Width、ボリューム、DAW ボリューム、ソロ、ミュートなどの値がここに表示されます。

ボリュームコントロールの上には、センド(該当する場合)とメイン出力ボリュームも表示されます。現在選択されているボリュームが点灯します。

メーターブリッジ

オンスクリーンディスプレイの下部にあるメーターブリッジには、各トラックについて次の情報が表示されます。

1. 上部のソロ/ミュート/バイパス
2. 出力メーター
3. ゲインリダクションメーター
4. 出力ボリューム(白いスライダー)
5. トラック番号、お気に入りに登録されている場合は星印
6. トラック名と色

選択されているトラックは、やや明るい背景色で強調表示されます。

ハードウェアコントロールに触れると、そのコントロールに属するトラックも強調表示されます。

ウィンドウフッター

ウィンドウ フッターには、Shift キーが押されているか、お気に入りモードまたはコンパクト モードになっているかなど、現在の状態が表示されます。

トラック概要モード

トラック概要モードでは、20トラックの概要が表示されます。上部には現在のコンソールの名前が表示され、その下には 6つの中央セクションの順序とグラフが表示されます。

グラフの下には 4つのコントロールがあります。コントロールに触れると、そのコントロールと、最も隣接する 3つのコントロールが自動的に表示されます。

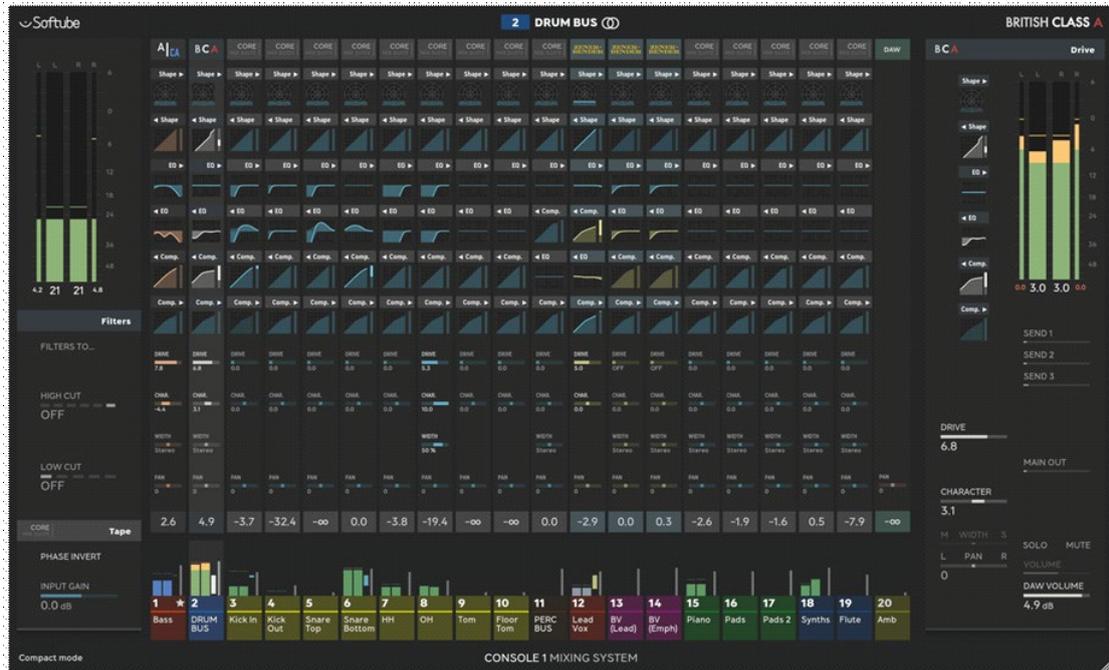


図 11.:トラック概要モード

プラグインユーザーインターフェイス

Console 1 プラグインを使用すると、ハードウェアが手元になくても、すべてのパラメーターを変更したり、さまざまなセクションをロードしたり、並べ替えたりすることができます。

グループ、コピー、A/B/C/D、お気に入りなど、完全な Console 1 システムに依存するいくつかの Console 1 の機能は、プラグインからのみ使用することはできません。DAW 固有の機能(トラックのボリューム、パン、センド、ソロ、ミュート)も Console 1 プラグインから調整することはできません。DAW が統合 DAW コントロールをサポートしている場合、これらのコントロールはプラグインインターフェイスに表示されません。

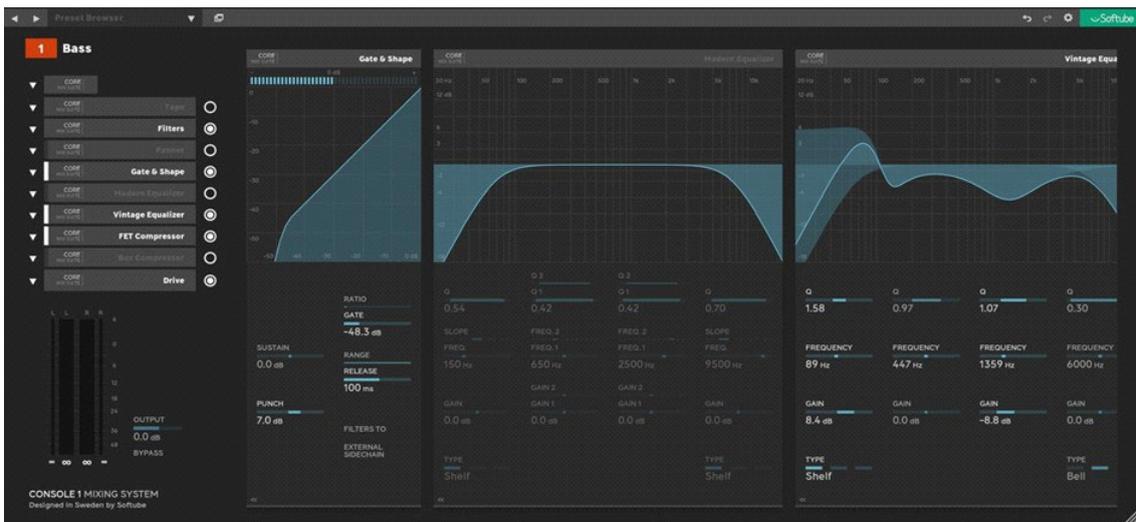


図 12.プラグインのユーザーインターフェイス。プラグインでは、ハードウェアのレイアウトを常に反映するOSDとは異なり、セクションは常に処理された順序で表示されます。

サイズ変更

プラグインウィンドウはサイズ変更可能で、ウィンドウの高さを増やすとウィンドウの内容が大きくなります。ウィンドウの幅を増やすと、より多くのセクションを表示できます。

セクション

すべてのセクションの名前は、プラグインウィンドウの左側に一覧表示されます。そのリストの各セクションは、右側のセクションに対応しており、そこでセクションのコントロールを調整できます。

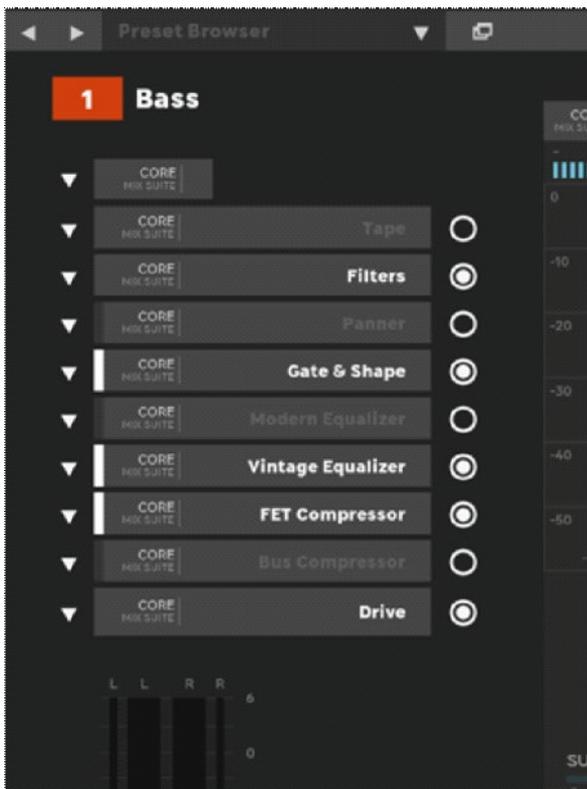


図 13: セクションリストには、ロードされたストリップの名前、ロードされたセクション、およびそれらの順序が表示されます。ドロップダウンメニュー(下矢印)を使用すると、別のストリップ/セクションを選択できます。右側の丸印は、セクションがアクティブかどうかを示します。

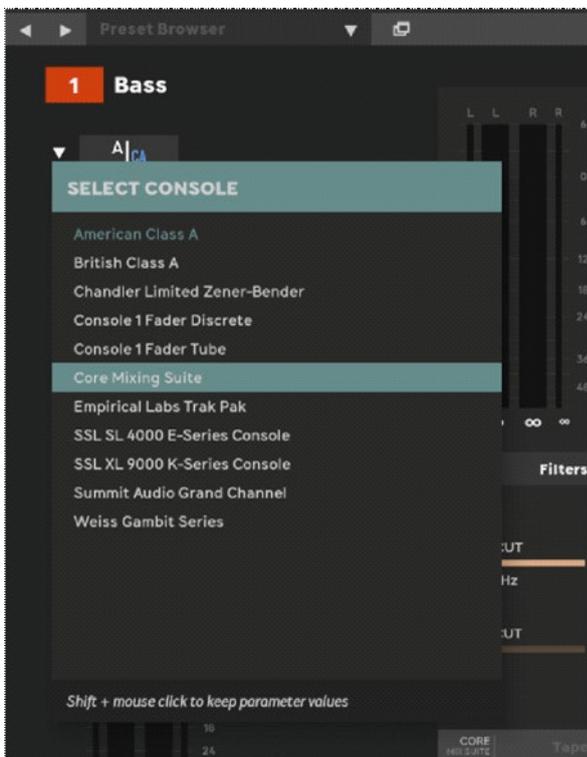


図 14. プラグインウィンドウ。下矢印をクリックして、コンソールまたはセクションを変更します。

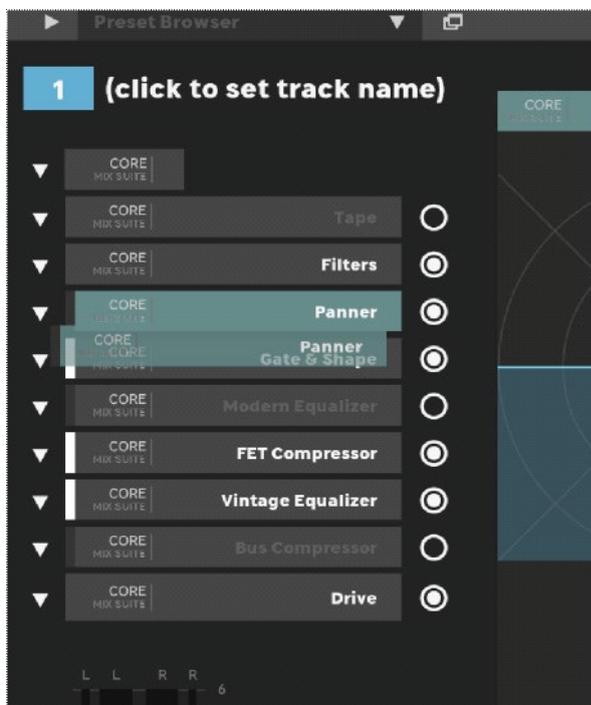


図 15:セクションリスト内をクリックしてドラッグすると、セクションを移動できます。

ストリップ/セクションのロード:ドロップダウンメニューでは、ハードウェアの「ストリップ/セクションのロード」と同様の機能を使用して、そのセクションにロードされる内容を変更できます。

セクションへの移動:名前をクリックすると、そのセクションのパラメーターが直接表示されます。右側の領域をスクロールするか、クリックしてドラッグして、特定のセクションに移動することもできます。

セクションの順序の変更:名前をクリックしてドラッグすると、そのセクションの位置を変更できます。

セクションのバイパス:名前の右側にあるオン/オフボタンを使用すると、セクションを有効または無効にできます。

セクションの折りたたみ:セクションのフッターにある「<<」記号を押すと、セクションを折りたたむことができます。

Filters To... および Ext. S/C To...

フィルターや外部サイドチェーンを Compressor またはShape セクションに送信するには、そのセクションのパラメーターに移動して、Filters To または外部サイドチェーンのテキストをクリックします。

Integrated DAW Control

ほとんどの DAW は Integrated DAW Control(略して「DAW コントロール」)をサポートしています。DAW コントロールを使用すると、DAW のミキサーで、DAW ボリューム、パン、ソロ、ミュート、SEND レベルなどのトラックパラメーターをコントロールできます(SEND が使用可能な場合)。DAW またはハードウェアのいずれかでトラックが選択されている場合、トラックの選択は同時にもう 1 つに反映されます。

現時点では、トラック名と番号のみをサポートする Pro Tools を除き、すべての主要 DAW が Console 1 の統合 DAW コントロールをサポートしています。

DAW が VST3 をサポートしている場合は、常に Console 1 の VST3 バージョンを使用してください。

DAW コントロールによるメーター表示

統合 DAW コントロールでは、出力メーターには DAW のフェーダーとパンが適用された後のレベルが表示されます。このレベルは近似値であり、Console 1 と DAW のフェーダーの間で処理が行われている場合は、メーター表示が不正確になる可能性があります。ただし、Cubase および Logic Pro では、オンスクリーンディスプレイの出力メーターは DAW から送信されているので、近似値ではありません。

DAW のボリュームとパンなしで Console 1 からの出力レベルを確認する場合は、Shift ボタンを押すと、オンスクリーンディスプレイの出力メーターに Console 1 プラグインの出力レベルが表示されます。

DAW コントロールの無効化

設定メニューから DAW コントロールを無効にすることができます。DAW コントロールを無効にすると、トラック番号、選択、および色をオンのままにすることができます。

Logic Pro の DAW コントロール

(このセクションは、画像を含む旧マニュアルのコピーです)

視覚障害者向け概要

ハードウェアのレイアウトは次のとおりです。

フロントパネル

上段

1. オンスクリーンディスプレイ切り替えボタン。Console 1 のオンスクリーンディスプレイのオン/オフを切り替えます。
2. ディスプレイモードボタン。押すと、Console 1 の表示モードが切り替わります。アクセシビリティモードがオンの場合、このボタンを押すと、デフォルトモードとトレーニングモードが切り替わります。
Shift キー(左下の一番下のボタン)を押したままディスプレイモードを押すと、コンパクトモードに切り替わります。
3. Page Up ボタンとPage Down ボタン。DAW のトラックバンクをスクロールします。メニューのパラメーターをスクロールする場合にも使用します。
Shift キーを押したまま Page Up ボタンと Page Down ボタンを押すと、トラックバンクではなくトラックが切り替わります。
4. トラックセクターボタン 1~20。
5. グループボタン
6. コピー/すべてボタン
7. プリセットボタン。Shift キーを押しながら Presets を押すと、新しいプリセットが保存されます。
8. 設定ボタン。Shift キーを押したままにすると、別の機能モード(Apollo モードなど)に入ります。
9. Console 1 をバイパスします。

2 段目

2 段目は、垂直に並んだ 2つのボタンを持つ 4つのグループで構成されています。左から右へ:

最初のグループ:

1. セクション/ストリップをロードします。
2. セクションの順序を変更します。2 番目のグループ:
 1. 外部サイドチェーン先
 2. フィルター先

3 番目のグループ(最初の画面の右側)では、その画面のさまざまな視覚化を選択します。

4 番目のグループ(2 番目の画面の左側)では、その画面のさまざまな視覚化を選択します。

左から段ごと

次のセクションでは、コントロールのグループを列ごとに説明します。

Input セクションの 1つのノブと 4つのボタン:

- 上側:位相反転ボタン
- Input ゲインノブ
- Tape/Preamp オンボタン
- 下側:シフトボタン(追加機能にアクセスするために使用)

Filter セクション用のノブ 2 つとボタン 1 つ:

- 上側:ハイカット(シフト時のスロープ)
- 中央:ローカット(シフト時のスロープ)
- 下側:フィルターオンボタン

画面下部のノブ 2 つは、Shape セクションの前半です:

- 上側: サステインノブ
- 下側:パンチノブ

ノブ 2 つとボタン 2 つ(ボタンは水平方向)。Shape セクションの後半

- 上側:ゲートノブ
- 中央:リリースノブ
- 下側:Shape1(左)と Shape2(右)のオンボタン

次は、Shape セクションの右側に垂直に配置されたノブ 3 つとボタン 1 つです。これは、イコライザ
ーセクションの最初のバンド、ローバンドです。

- 上側:ローの Q
- ローの周波数
- ローのゲイン
- 下側:ローバンドタイプ(シェルフ/ベル/カット)

ローバンドの右側、少し上の位置に垂直に配置されたノブ 3 つです。

- 上側:ローミッドの Q
- 中央:ローミッドの周波数
- 下側:ローミッドのゲイン

ローミッドバンドの右側に垂直に配置された 3つのノブです。

- 上側:ハイミッド Q
- 中央:ハイミッド周波数
- 下側:ハイミッドゲイン

ローミッドバンドとハイミッドバンドのノブの下に水平に配置された 2つのボタンです:

- 左:EQ1 オン
- 右:EQ2 オン

ハイミッドバンドの右側、少し下側に垂直に配置された 3つのノブです。これらはイコライザーセクションの最後のコントロールです。

- 上側:ハイの Q
- ハイの周波数
- ハイのゲイン
- 下側:ハイタイプ(シェルフ/ベル/カット)

ハイEQ バンドの右側に垂直に配置された 2つのノブと 2つのボタンです。ここが Compressor セクションの始まりです。

- 上側:アタック
- 中央:リリース。Shift キーを押したままにすると、ウェット/ドライコントロールにアクセスできます。
- 下側:Compressor1 と 2 のオンボタンです。水平に配置されています。

2つのノブは、右側に垂直に配置され、少し下にあります。

- 上側:レシオ
- 下側:コンプレッションです。Shift キーを押したままにすると、メイクアップゲインコントロールにアクセスできます。このコントロールは、最低位置でのオートメイクアップゲインから通常のボリュームコントロールに切り替わります。

Compressor の右側に垂直に 3つのノブと 1つのボタンです。

- 上側::Drive ノブ
- Character ノブ
- Pan ノブ。Shift キーを押したままにすると、Width コントロールにアクセスできます。
- 下側 Drive オンボタン

5 のボタンが垂直に配置され、ボタン 4 と 5 の間隔が大きくなっています。

- 上側:センド 1(Shift キーを押したままにするとセンド 4)
- Send2(Shift キーを押したままにするとセンド 5)
- Send3(Shift キーを押したままにするとセンド 6)
- メイン出力ボリューム
- ボリューム

これらのボタンは、ボリュームノブを調整したときの動作をコントロールします。

5つのボタンの下に水平に配置された 2つのボタンです:

- 左:ソロ。メニューの「OK」ボタンとしても使用されます。
- 右:ミュート。メニューの「キャンセル」ボタンとしても使用されます。

ソロとミュートの下にある 1つのノブ:

- 音量。メニューをスクロールするためにも使用されます。

リアパネル

くぼみの両側に USB-C ポートがあります。どのポートを使用してもコンピューターに接続できます。

スクリーンリーダー機能

Console1 のアクセシビリティ機能は、macOS のVoice Over を使用する macOS ユーザーのみが利用できます。Console 1 のスクリーンリーダーのオン/オフは、ハードウェアの「ディスプレイオン」ボタン(左上)で切り替えます。

DAW のトラックに Console 1 プラグインが挿入されていない場合は、設定メニューなどからスクリーンリーダーのフィードバックが制限されます。ミキシングコントロールとトラックセクターは非アクティブになります。

ディスプレイオンボタンを押しても反応がない場合は、ソフトウェアがクラッシュしている可能性があります。「Console 1 オンスクリーンディスプレイ」アプリケーションを再起動してみてください。

ハードウェアとソフトウェアのすべての機能の使用法の詳細については、マニュアルとアクセシブルなチュートリアルビデオを参照してください。

特別なスクリーンリーダー機能

Shift+Solo:入力メーターをリアルタイムで読み取ります。

Shift+ミュート:出力メーターをリアルタイムで読み取ります

Shift+Compressor オン(左):Compressor1 のゲインリダクションメーターをリアルタイムで読み取りま

す

Shift+Compressor オン(右):Compressor2 のゲインリダクションメーターをリアルタイムで読み取りま
す

Shift+トラック 11:入力メーターを 5 秒間隔でモニターします。

Shift+トラック 12:出力メーターを 5 秒間隔でモニターします。

Shift+トラック 13:ゲインリダクションメーターを 5 秒間隔でモニターします。

Shift+トラック 14:入力ピークメーターを読み取ります。

Shift+トラック 15:出力ピークメーターを読み取ります。

ピーク値は 2 秒間保持されます(それより前に高いピーク値がない場合)。その後、現在のメーター
値にリセットされます。

Shift+Tape/Preamp オン:現在選択されているトラックの Solo Safe をオンにします。

トレーニングモード

トレーニングモードでは、すべてのボタンとノブは、値を変更せずにパラメーター名とパラメーターの
現在の値を読み取ります。

トラック、ページ、グループ、コピー、プリセット、シフトなど、パラメーターにリンクされていないボタン
は、名前のみを読み取ります。

つまり、トレーニングモードではトラックを変更できません。ディスプレイオンボタンは通常どおり機
能し、モードボタンでトレーニングモードをオフにします。

トレーニングモードをオンにする

設定(一番上の段、右から 2 番目のボタン)を開き、アクセシビリティオプションに移動して、「Use
Mode button to toggle screen reader training mode: Off(モードボタンを使用してスクリーンリーダ
ートレーニングモードを切り替える:オフ)」オプションで OK を押します。これを 1 回だけ行う必要があり
ます。その後は、ディスプレイモードボタンでトレーニングモードのオン/オフを切り替えることができ
ます。

Apollo Central モード

この機能は、UniversalAudioApolloオーディオインターフェイスがコンピューターに接続されている
場合にのみ使用できます。

Apollo Central を使用すると、Console 1 ハードウェアからApollo Console のUAD チャンネルとプラ

ゲインをコントロールできます。Console 1 を Apollo Central モードに切り替えると、Apollo Control でプラグインとプリセットを直接ロードできるようになり、プラグイン、チャンネル、センド、モニタリングをコントロールできます。UA 610 をボーカルに使用して録音チェーンを設定し、ゲインを調整し、その一部を Lexicon 224 でセンドに送信し、Console 1 ハードウェアのみを使用してボーカリストのヘッドフォンに出力できます。

- ボリューム、パン、ソロ、ミュート、センドなどのチャンネル設定。
- ローカット、Input ゲイン、Unison プラグインのコントロールなどのプリアンプ設定。
- プラグインインサート。多くの UAD プラグインは、Console 1 ハードウェアに事前にマッピングされています。プラグインを挿入するだけで、そのパラメーターに簡単にアクセスして調整できます。
- 出力モニタートラック。
- プリセットとチャンネルプリセット。

Apollo Central モードへの切り替え方法

Console 1 オンスクリーンディスプレイを初めて起動すると、通常の Console 1 操作モードで起動します。Apollo Central に切り替えるには、Shift キーと設定(Func.モード)を押します。このモードは、右上隅の「Apollo Central」ロゴで示されます。Func モードをもう一度押すと元に戻ります。

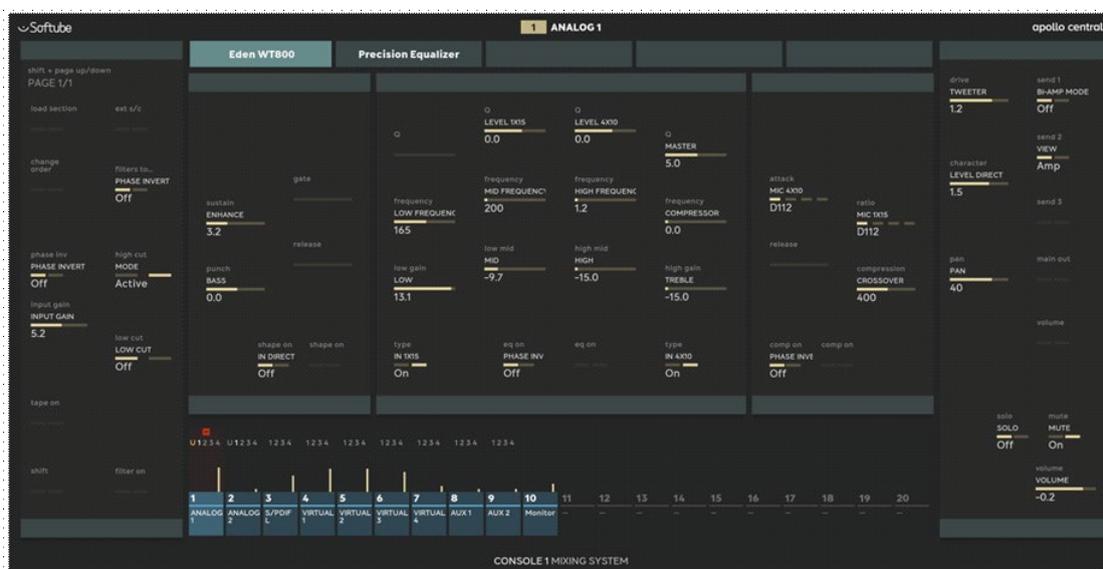


図 16.:Apollo Central モードの Console 1。アナログ 1 チャンネルで Eden WT-800 プラグインが選択されています。

機能の概要

- ディスプレイをオンにしてオンスクリーンディスプレイを開きます
- Func.モード(Shift キーと設定)を使用して Apollo Central モードに切り替えます。

プラグインの挿入

- トラックセレクター 1 で最初のトラックを選択します
- Shift+1 を押すと Unison スロットにプラグインが挿入され、Shift+2 を押すと最初のプラグイン スロットにプラグインが挿入されます。リストをスクロールし、選択するにはSolo/OK、終了するには Mute/Cancel を押します。

プリセットの読み込み

- Presets を押すとプリセットリストが開きます。プラグインが挿入されていない場合は、チャンネルプリセットが表示されます。

調整

- Console 1 ハードウェアのノブを使用して、プラグインの設定を調整します。
- トラックセレクター 1 をクリックすると、トラック 1 のさまざまなプラグインが切り替わります。
- プラグインのコントロールが表示されているときに、Shift キーを押したままにすると、パンやボリュームなどの一部のチャンネルコントロールに直接アクセスできます。

Aux センド

- チャンネルのパラメーターをコントロールしているときに、Shift キーを押したままにすると、オンスクリーンディスプレイに表示されているノブを使用して送信にアクセスできます。

オンスクリーンディスプレイ

オンスクリーンディスプレイは、プラグインとコントロールのレイアウトのガイドとして、またプラグインとレベルの概要として機能します。右下隅をつかんでドラッグすると、ウィンドウのサイズを変更できます。オンスクリーンディスプレイは、ウィンドウのサイズ変更を除き、マウスやキーボードの入力を受け付けません。

ヘッダー

ヘッダーには、挿入されているプラグインとそのプラグインがアクティブかどうかが表示されます。プラグインが挿入されていない場合は、最初のスロットのみがアクティブになり、「Channel」と表示されます。



図 17: 3つのプラグインがロードされています。Unison スロットに Eden WT800、最初のプラグインスロットに Precision Equalizer、3 番目のスロットに Ampeg B15N です。Ampeg はグレー表示され、非アクティブになっています。プラグインスロット 4~5 にはインサートがありません。プラグインのステータスは、ヘッダーに表示されるほか、メーターブリッジに短い形式で表示されます。

トラックとインサートの選択

Apollo Central モードでのトラックの選択は、Console 1 モードと同じくらい簡単です。大きな違いは、同じトラックセレクターボタンをもう一度クリックすると、そのトラックのさまざまなプラグインインサートを循環表示できることです(インサートがある場合)。

1. トラックセレクター X ボタンでトラック X を選択します。トラックが 20 を超える場合は、Page Up/Page Down を使用してトラックに移動します。
2. 初めてトラックを選択すると、チャンネルの設定が表示されます。そのトラックに Unison プラグインがある場合は、Unison プラグインの設定が表示されます。
3. トラックセレクター X ボタンをもう一度クリックすると、そのトラックに挿入されているさまざまなプラグインを循環表示します。現在選択されているインサートスロットは、オンスクリーンディスプレイのヘッダーで強調表示されます。
4. オンスクリーンディスプレイには、プラグインのパラメーターがハードウェアにどのようにマッピングされているかが表示されます。

基本的なミキシング(「Channel View」)

「Channel」ビュー(Console 1 オンスクリーンディスプレイの上部にある最初の色付きスロット)では、基本的なチャンネル設定にアクセスできます。

Console 1 ハードウェアまたは UAD Apollo アプリケーションからトラックを選択すると、その基本機能(ボリューム、パン、ソロ、ミュート)が Console 1 ハードウェアから直接使用できるようになります。

Sends

Console 1 ハードウェアで Shift キーを押すと、チャンネルのセンドにアクセスできます。6つのセンドすべてが、Drive セクションとCompressor セクションのノブで使用できるようになります。ハードウェアがサポートするセンド数が限られている場合でも、Apollo Central では常に 6 つすべてが表示されます。

プリアンプ設定

チャンネルにプリアンプ設定(入力ゲイン、位相反転、ローカット)がある場合は、これらもハードウェアからすぐにアクセスできます。

Unison プリアンプ

Unison スロットにプラグインを挿入すると、その設定がチャンネルビューから使用できるようになります。また、チャンネルの「通常の」パラメーター(ボリューム、パンなど)も使用できます。

トラックパラメーターのコントロール

トラックを選択し、最初のスロット(「チャンネル」またはプリアンプとして挿入されている Unison プラグインの名前で示される)にいることを確認します。入カトラックでは、次のパラメーターをコントロールできます。

ローカット
位相反転
Input ゲイン
パン
ソロ
ミュート
ボリューム

Shift キーを押すと、次の項目にもアクセスできます。

6 つのセンドすべて

録音モニター(UAD プラグインの有無にかかわらず録音)。

Unison が有効になっているトラックには、同じパラメーターと、Unison プラグインに固有のパラメーターがあります。

プリアンプのないトラックには、プリアンプをコントロールするパラメーター(ローカット、位相反転、Input ゲイン)を除いて、同じパラメーターがあります。

Aux トラックにはソロ、パン、センドはありませんが、ソロの代わりにモノをコントロールできます。Shift キーを押すと、次の項目にアクセスできます。

HP レベル
ライン 3/4 レベル
プリ/ポスト

プラグインのコントロール(「Insert View」)

チャンネルにプラグインが挿入されている場合は、プラグインが選択されるまでチャンネルのトラックセレクターを繰り返し押し、プラグインの設定にアクセスできます。たとえば、チャンネル 1 に UA1176 と Precision Equalizer の両方が挿入されている場合、ハードウェアのトラックセレクター 1 を押すと、次の順に切り替わります。

1. チャンネルビュー(基本的なミックス機能)
2. UA 1176
3. Precision Equalizer
- 4....チャンネルビューに戻ります。

オンスクリーンディスプレイは最後に選択した位置を記憶するため、異なるトラックの異なるプラグイン間を簡単に移動できます。

チャンネル設定へのクイックアクセス

挿入ビューの場合は、Shift キーを押したままにすることで、チャンネル設定にすばやくアクセスして、次の設定にアクセスできます。

- プリアンプ設定(入力ゲイン、位相反転、ローカット)(該当する場合)
- チャンネル設定(ボリューム、ソロ、ミュート、パン)
- 6つのセンドとキュー
- 現在のインサートの電源ボタン(Shift+Phase Inv)
- プラグイン GUIを開く/閉じる(Shift+Filters to...)
- 複数ページのプラグインの前/次のページ(Shift+Page Up/Down)
- 録音モニター、UAD プラグインの有無にかかわらず入力を録音します(Shift+Send 1)

プラグインに複数のページのコントロールが必要な場合は、Shift+Page Up または Shift+PageDown を押してページ間を移動します。オンスクリーンディスプレイの左上隅に「PAGE: Page 1/x」オプションが表示されている場合は、プラグインに複数のページがあります。

プラグインの読み込み

Unison スロットからプラグインを読み込むか削除します。

- 1.トラックを選択します。
2. Shift+1 をクリックして「Unison プラグインを選択」を選択します。
3. Volume/select ノブを使用してリストをスクロールします。現在のプラグインを削除する場合は、「なし」を選択します。
4. Solo/OK で選択を確定するか、Mute/Cancel でキャンセルします。

4つの通常のインサートスロットからプラグインをロードまたは削除します。

- 1.トラックを選択します。
2. Shift+2 をクリックして、最初のインサートの選択メニューを開きます。インサート 2~4 の場合は、Shift+3/4/5 をクリックします。
3. Volume/Select ノブを使用してリストをスクロールします。現在のプラグインを削除する場合は、「なし」を選択します。
4. Solo/OK で選択を確定するか、Mute/Cancel でキャンセルします。

プリセットの読み込み

プラグインプリセットをロードするには、まずハードウェアからそのプラグインを選択します。

1. Presets を押します。
2. Volume/Select でプリセットを選択し、Solo/OK で確定するか、Mute/Cancel でキャンセルします。

チャンネルプリセットをロードするには、Preset を押す前にプラグインではなくチャンネルを選択します。

現在のトラックにUnisonプラグインが挿入されている場合、チャンネルプリセットを選択することはできません。プリセットメニューにアクセスしてチャンネルプリセットのリストにアクセスする前に、Unisonプラグインを削除してください。

仕様

コネクタ:USB-Cx2

電源:USB バスパワー、または付属の電源で駆動

(コンピューターの USB 電源機能によって異なります)

寸法:435x219x45mm(17.1 インチ x8.66 インチ x1.77 インチ)

重量:1.80kg(3.96 ポンド)

同梱品

- ・ USB C to C: 2 m ケーブル
- ・ USB C to C: 1 m ケーブル
- ・ USB A to C: 1 m ケーブル
- ・ VESA マウント用ネジ 4 本
- ・ 20W USB-C 電源
- ・ ライセンス コード