

CONSOLE 1 CHANNEL &

Console 1 Fader Mk III

ユーザーズマニュアル



はじめに.....	7
Console 1 を初めて使用する.....	8
インストール.....	8
Console 1 の 3 つの部分.....	8
Console 1 のワークフロー.....	9
最初のセッション.....	9
メニュー.....	10
Mk III の新機能.....	10
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.....	10
より多くのコントロール.....	11
新しいノブについて.....	11
フェーダーの触覚的なフィードバック.....	11
サウンド.....	11
追加機能と改善点.....	12
ハードウェアユーザーインターフェイス.....	12
一般的なワークフロー.....	13
高速なワークフロー.....	13
Scroll/Ok/Cancel.....	14
ノブの動き.....	15
デュアルセクションの「On」ボタン.....	15
メニューの使用.....	16
クイック選択.....	16
グローバル機能.....	17
ディスプレイ.....	17
Favorites.....	18
プラグインをお気に入りとしてマークする.....	19
トラックセレクター.....	19

プリセット.....	20
デフォルトプリセット.....	21
設定.....	21
Function モード.....	24
バイパス.....	25
Shift ボタン.....	25
Strip/Section のロード.....	25
セクションをロードするには.....	26
Solo Safe.....	26
順序の変更.....	29
アンドウ/リドウと A/B/C/D.....	30
Group/All.....	31
コピー.....	31
Ext. S/C To.....	32
Tape/Preamp.....	32
Filter.....	32
Shape.....	33
EQ.....	33
Compressor.....	33
Drive.....	34
Output.....	34
Console 1 Fader 固有の機能.....	35
フェーダー.....	35
フェーダー モード.....	35
パラメータ モード.....	36
フェーダー トリム.....	36
ハードウェアディスプレイ.....	36
オンスクリーンディスプレイの概要.....	37

デュアルセクションの切り替え	38
シフトパラメータ	38
Input セクション.....	39
Input メーター.....	39
Filter.....	39
Tape/Preamp.....	39
Shape、EQ、Compressor セクション.....	39
Output セクション.....	39
セクションの概要.....	39
Output メーター	40
Drive セクション.....	40
Output コントロール.....	40
メーターブリッジ.....	40
ウィンドウフッター.....	40
トラック概要モード.....	41
プラグインユーザーインターフェイス.....	41
サイズ変更.....	42
セクション.....	42
Filters To... および Ext. S/C To	44
DAW コントロール	45
DAW コントロールによるメーター表示.....	45
DAW コントロールの無効化.....	45
Logic Pro のダイレクト DAW コントロール.....	45
インストール.....	46
アドバンスインストール	47
トラック コントロール.....	47
リミテッドトラック: Console 1 プラグインなしのトラックコントロール	48
フェーダー上のセンド.....	49

最大 200トラック	49
ソロ/ミュートに関する注意	49
Cubase のダイレクト DAW コントロール	50
インストール	50
最大 100トラック	51
Pro Tools のダイレクト DAW コントロール	51
視覚障害者向け概要	52
フロントパネル	52
上段	52
2 段目	52
左から段ごと	53
コンソール 1 フェーダー フロント パネル	55
リアパネル	57
スクリーンリーダー機能	57
特別なスクリーンリーダー機能	57
トレーニングモード	58
トレーニングモードをオンにする	58
Pro Tools HUI モード	58
初めて使用する場合	58
操作	59
ジェネリック MCU モード	60
初めて使用する場合	60
操作	60
Apollo Central モード	61
Apollo Central モードへの切り替え方法	61
機能の概要	62
プラグインの挿入	62
プリセットの読み込み	62

調整	62
Aux センド	63
オンスクリーンディスプレイ	63
ヘッダー	63
トラックとインサートの選択	63
基本的なミキシング(「Channel View」)	64
Sends	64
プリアンプ設定	64
Unison プリアンプ	64
トラックパラメータのコントロール	64
プラグインのコントロール(「Insert View」)	65
チャンネル設定へのクイックアクセス	66
プラグインの読み込み	66
プリセットの読み込み	66
仕様	67

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 つの部分です。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。

Logic Pro AU または Pro Tools (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。

フェーダーの触覚的なフィードバック

100 mm モーター フェーダーはスムーズで正確です。さらに使いやすくするために、フェーダーに触覚的なフィードバックを追加しました。0 dB マークがどこにあるか、またはフェーダーがパン モードの場合は中心点がどこにあるかを簡単に感知できます。フェーダーが American Class A のステップ EQ ゲインなどの個別のパラメータをコントロールしている場合は、個別のステップを感知できません。

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。



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レクターです。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。



Console 1 Fader Mk III ハードウェアです。左列: グローバル機能とフェーダー モードでは中央セクション: トラック選択、ソロ、ミュート、位相反転、バイパスのボタンが付いた 10 個のモーター フェーダーがあります。右列: グローバル機能、ページ バンキング、赤いパン ノブなどです。

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。筋肉の記憶と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。

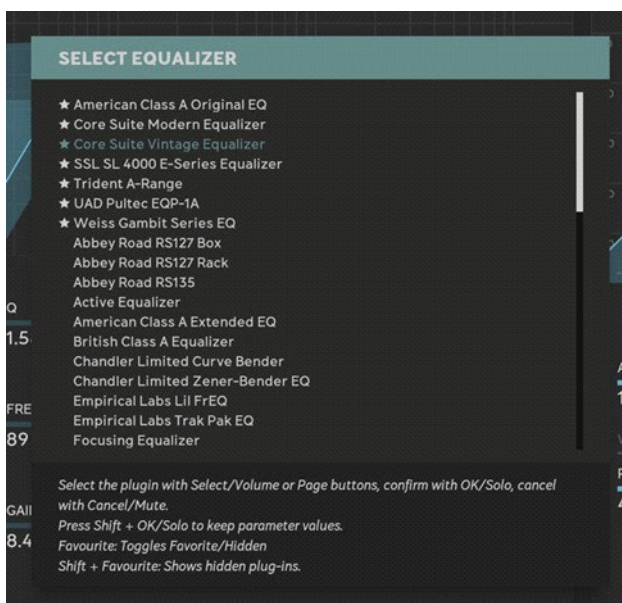
Scroll/Ok/Cancel

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。



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えます。

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

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。

Favorites

Favorites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。Favoritesはプロジェクトとともに保存されます。

Favorites Assigne:割り当てを使用して、Favorites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。

- Favorites Assigne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。
- Favorites Assigne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。

Favorites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「Favorites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、リードボーカルトラック、バックボーカル、バス、ギター、シンセ、その他の要素、リverbトラック、ディレイトラック、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に保存されます。

通常、コンプレッサーをいつまたはつだけ使用して 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。

トラックセレクター

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。

コンソール 1 チャンネル: Shift + 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 (例: トラック 2 から 3)。

コンソール 1 フェーダー: Shift + Page ◀▶ を押すと、1トラックずつバンク アップします (例: ト

トラック 1 から 10 ではなく、トラック 2 から 11 を表示します)。

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。

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 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ません。

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ン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た限りプリセットが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を使用しているため、

「accelerated」モード、「linear」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

のコントロールと同じように、回転で微調整だけでなく、高速で粗な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、非常に長い期間の平均周波数応答を計算します。曲の全体的な周波数応答を確認したり、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応答を確認したり、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 の通常の使用方法です。
- Pro Tools HUI: ユーザーがコンソール 1 フェーダーからトラックのボリュームをコントロールできる Pro Tools 固有の HUI モード (コンソール 1 フェーダー Mk III のみ)。
- ジェネリック MCU: DAW コントロールをサポートしていない DAW のボリューム、パン、センドを簡単にコントロールできる、簡素化された汎用 MCU (Mackie Control Universal) モード (コンソール 1 フェーダー Mk III のみ)。
- 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。

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、*Fla. Strip*、*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。

セクションをロードするときにパラメータ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。

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。

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。入力ゲインを強くドライブすると、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 フィルタリングと通常のフィルタリングに使用できます。
3. Dual Shape セクション: シェイプ 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 ディ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 セクション: 2 つのイコライザー。通常、1 つは精密なジョブ用、もう 1 つは広いストローク用です。
5. Dual compressor セクション: 1 つは高速、もう 1 つは低速? 1 つはリミッター、もう 1 つはポンピング? 選択は自由です。
6. ドライブ セクション: ドライブは常に最後にあり、ハーモニック処理が含まれます。

各セクションの下にある On ボタンは、セクションのオン/オフの切り替え、および複数のセクション (シェイプ、イコライザー、コンプレッサー) がある場合にそのセクションを選択するために使用されます。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、オンにすることしたセクションに基づいて DSP のみが使用されます。

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 (シェイプ、イコライザー、コンプレッサー) の場合、オン ボタンの LED に現在の状態が表示されます。

LED が白色: セクションが選択され、オンになっています。

LED が白く薄暗い: セクションが選択され、オフになっています。

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。

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強調表示され、エンゲージされたセクションの横には強調表示された矢印が表示されます。



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。シェイプ セクションでは、Core Shape がオンで選択されていますが、Core Panner はオフになっています。

コンソール 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して選択されたデフォルトの順序に配置されます。

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できます。

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)。

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)。

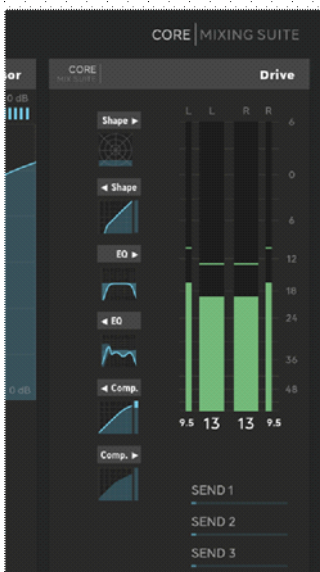
順序の変更

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。



Undo/RedoとA/B/C/D

Undo/Redo:Shift キーを押しながら、トラックセクター1(Undo)またはトラックセクター2(Redo)を押します。

Shift キーを押しながらトラックセクター 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ゥ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Undoリストをスクロールすることもできます。



図 7.Shift+2(Undo)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Undo/Redoを使用してリストを順に進めることができます。

Undo/Redo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、Undo/Redo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なっています。

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+トラックセクター 3-6 でスロットを選択します。

DAW パラメータ、ボリューム、パン、ソロ、ミュート、センドは、A/B/C/DまたはUndo/Redo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を変更するときには適用されません。ご注意ください。Gap/Allは、ノブまたはスイッチからパラメータ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(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。

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 Mixig 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もサポートしています。

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。

Console 1 Fader 固有の機能

Console 1 全般、特に Console 1 Channel Mk III に精通している場合は、Console 1 Fader Mk IIIを問題なく使用できます。多くの機能は Channel と Fader で共有されており、前半のセクションで解説しています。その次のセクションでは Fader 固有の機能についてのみ説明します。特定のトピックがここに含まれていない場合は、マニュアルの残りの部分を検索してください。

フェーダー

コンソール 1 フェーダーには 10 個のフェーダーがあり、各セクションは 100 mm のモーター付きフェーダーと 3 つのボタンで構成されています。

Fader: 現在のパラメータの値を設定します。通常は「ボリューム」です。パラメータの値と名前は、フェーダーの上の画面に表示されます。

Solo: 現在のトラックをソロにします。

Phase: Shift + Solo を押すと、現在のトラックの位相が反転します。

Mute: 現在のトラックをミュートします。

Bypass: Shift + Mute を押すと、現在のトラックの Console 1 プラグインがバイパスされます。

Select: 押すと、現在のトラックが選択されます。

フェーダー モード

フェーダーは通常、トラックの出力ボリュームをコントロールしますが、さまざまなフェーダー モードを使用して、コンソール 1 のセンド レベル、パン、またはその他のパラメータをコントロールすることもできます。

Pan: フェーダーはトラックの左右のパンをコントロールします。

Send 1-6: フェーダーはトラックのセンド レベル (該当する場合) をコントロールします。Send 4-6 を選択するには、Shift キーを押しながらセンド 1-3 を押します。

Param: フェーダーでコンソール 1 の任意のパラメータをコントロールできます。

Volume: フェーダーはトラックの出力ボリュームをコントロールします。

パラメータ モード

パラメータ モードでは、コンソール 1 の任意のパラメータをフェーダーに割り当てることができます。これにより、たとえば、フェーダーを使用してすべてのトラックのロー カットをコントロールできます。これは、以前の世代のフェーダーで使用できたハイ カットとロー カット、入力ゲイン、ドライブ、ドライブ キャラクターのクイック フェーダー モードに似ています。

フェーダーにパラメータを割り当てる方法は 2 つあります。

コンソール 1 チャンネル Mk III にアクセスせずにパラメータを割り当てる方法は次のとおりです:

1. Param を押したままにします
2. 赤い Pan/Select ノブを使用してパラメータのリストをスクロールします
3. パラメータが見つかったら Param を放します。

Console 1 Channel Mk III を使用してパラメータを割り当てる

1. Param を押し続けます。
2. Channel Mk III で使用可能なすべてのコントロールが点灯します
3. コントロールしたいパラメータをタッチします。シフト パラメータ (コンプレッサーの Wet/Dry など) をコントロールしたい場合は、Shift を押してそのコントロールをタッチします。
4. Param を放して確定します。

フェーダー トリム

フェーダー トリムを使用すると、フェーダーの値を微調整できます。フェーダー トリムを押すと、その値を維持したまますべてのフェーダーが中央の位置に設定されます。範囲は、ボリューム パラメータの場合は +/- 10 dB、その他のパラメータの場合は +/- 20 % に制限されます。

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、センド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 I 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 I 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

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、パラメータ名のみで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、パラメータ値が表示されます。

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、外側の細か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がなく、入力ゲインパラメータ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

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、SEND(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。

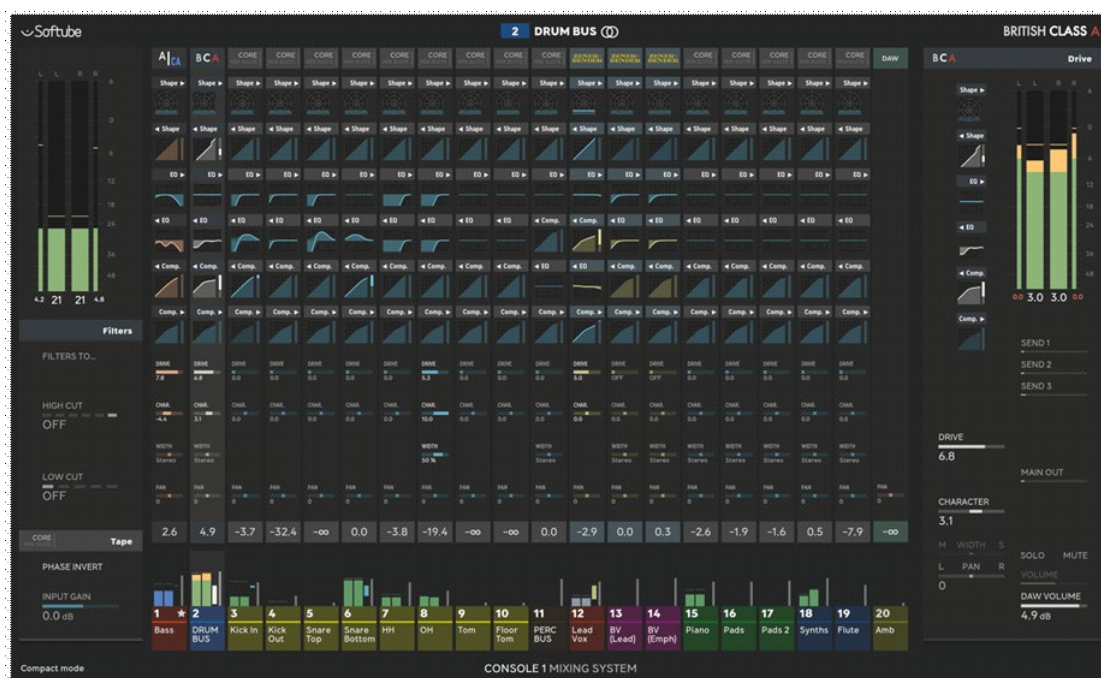


図 11.:トラック概要モード

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。

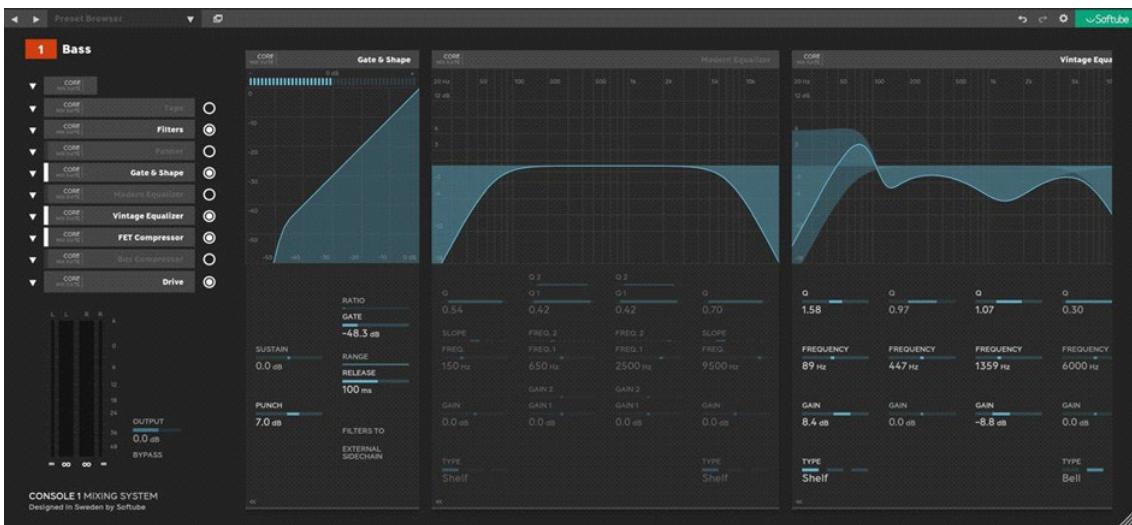


図 12.プラグインのユーザーインターフェイス。プラグインでは、ハードウェアのレイアウトを常に反映するOSDとは異なり、セクションは常に処理された順序で表示されます。

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。

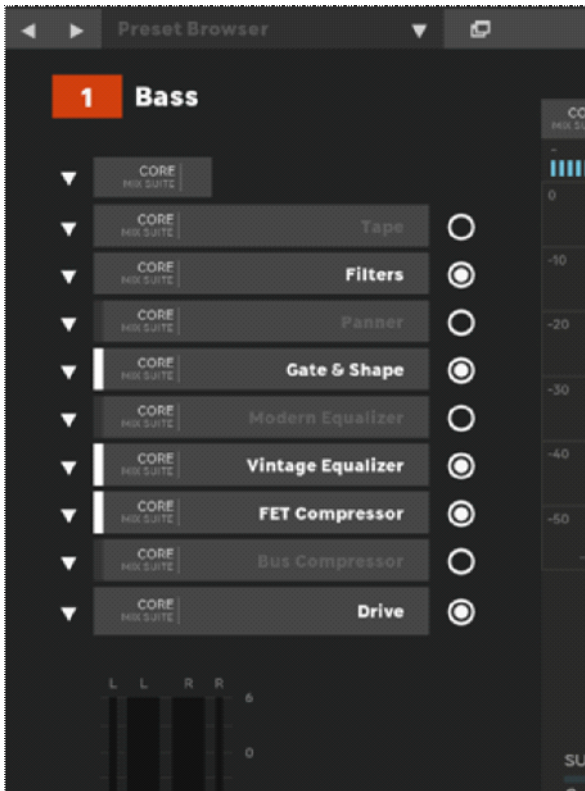


図 13: セクションリストには、ロードされたストリップの名前、ロードされたセクション、およびそれらの順序が表示されます。ドロップダウンメニュー(下矢印)を使用すると、別のストリップ/セクションを選択できます。右側の丸印は、セクションがアクティブかどうかを示します。

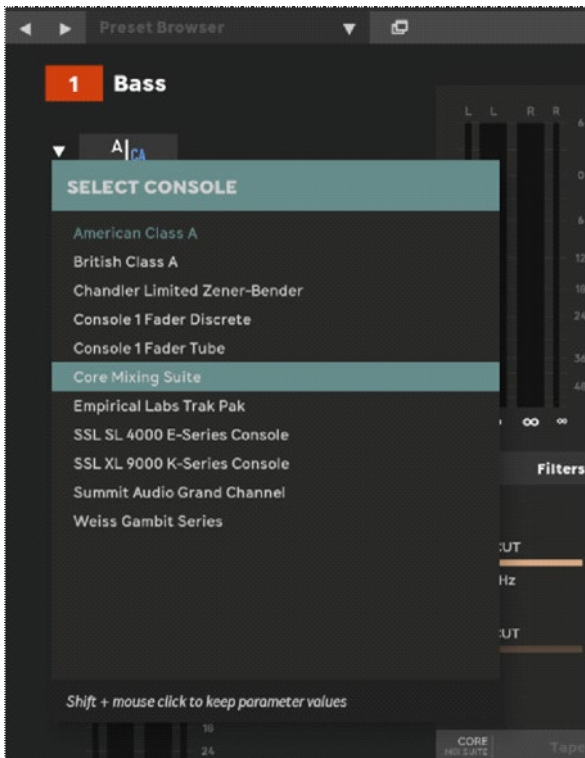


図 14. プラグインウィンドウ。下矢印をクリックして、コンソールまたはセクションを変更します。



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。

Strip/Sectionのロード:ドロップダウンメニューでは、ハードウェアの「Strip/Section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。

DAW コントロール

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 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 のダイレクト DAW コントロール

Logic Pro 10.7 以降では、Apple のコントロール サーフেস サポートを通じて、コンソール 1 の DAW コントロールがサポートされています。これにより、コンソール 1 プラグインを含むトラックとコンソール 1 プラグインのないトラックの両方で、トラックのボリューム、パン、SEND、ソロ、ミュートにアクセスできます。

VST3 DAW コントロール (Studio One、Live など) との違い

他の DAW の DAW コントロール (VST3 DAW コントロール インターフェイスを使用) に慣れてい
るユーザーは、いくつかの違いに気付くでしょう。

トラック レイアウト: コンソール 1 のトラック番号は、常に Logic のミキサーのトラックの順序に従
います。ミキサーに表示されるトラックのみがコンソール 1 からアクセスできます。

トラックの制限: コンソール 1 プラグインのないトラックもコンソール 1 から表示およびコントロ
ールできますが、コンソール 1 のオーディオ処理は行われません。

インストール

Logic Pro の DAW コントロールのインストールは自動的に行われ、1 回のみ必要です。場合によ
っては、たとえばコンピュータのネットワーク設定が変更された場合、再度実行する必要があります。

1. 最新バージョンの Console 1 がインストールされ、「Console 1 On-Screen Display」アプリケー
ションが実行中であることを確認します。
2. Logic を起動します
3. Logic に「OSC アプリ「Console 1」が「Console 1 [コンピュータ名]」上で Logic Pro に接続しよう
としています」というメッセージが表示されます。
4. ネットワーク上に Console 1 を実行しているコンピュータが複数ある場合は、メッセージが自分
のコンピュータを指していることを確認して [OK] を押します。

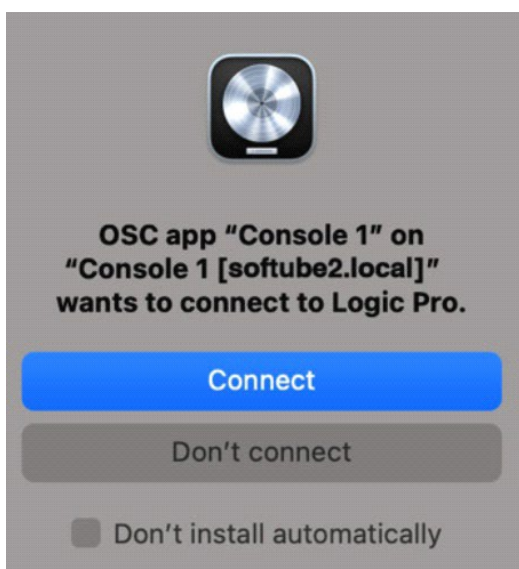


図 1. Console 1 が Logic Pro への接続許可を求めています。この例では、自分のコンピュータ
(「softube2」) にのみ接続するようにしてください。

アドバンスインストール

ネットワーク上に Console 1 がインストールされているコンピュータが複数ある場合、Logic は、Console 1 オンスクリーン ディスプレイ アプリケーションが動作しているすべてのコンピュータで、Console 1 に接続するかどうかを尋ねます。現在使用しているコンピュータ以外のコンピュータでは [OK] をクリックしないでください。

DAW コントロールは、Console 1 が接続されているコンピュータでのみ機能します。

誤ってネットワークに別のコンピュータを追加した場合は、最初のメッセージの後に Logic Pro から Console 1 を削除することで簡単に修正できます。メニューの [Logic Pro] > [コントロール サーフেস] > [設定] に移動します。そこには Console 1 のインスタンスが 1 つだけ表示されます。

コントロール サーフেসの構成では、Logic で高度な機能を有効にする必要があります。[Logic Pro] > [環境設定] > [詳細] に移動し、[すべての機能を有効にする] を選択します。

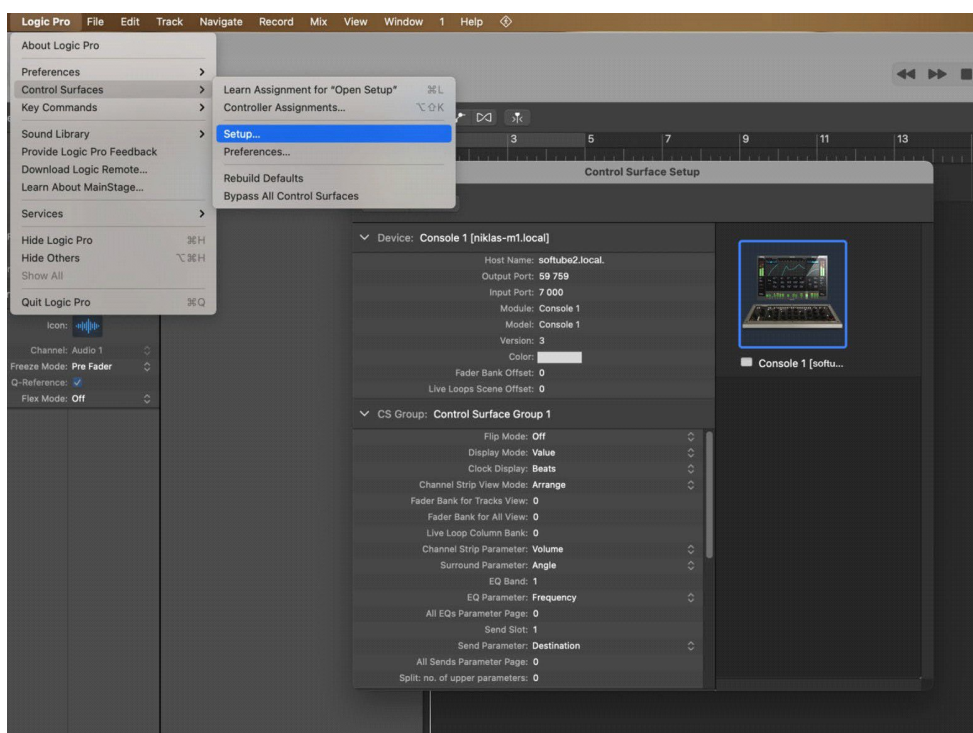


図 2. コントロール サーフেস セットアップに入り、Console 1 のサポートを削除または追加します。これは通常必要ありません。

トラック コントロール

Console 1 は、Logic のミキサーに現在表示されているトラックのみをコントロールできます。

現在の Logic ミキサー構成に応じて、異なるトラック セットが表示されます (例:「シングル」、「トラック」、「すべて」)。さらに、Console 1 は、閉じたトラック スタック内のサブトラックなど、Logic のミキサーに現在表示されていないトラックを非表示にします。

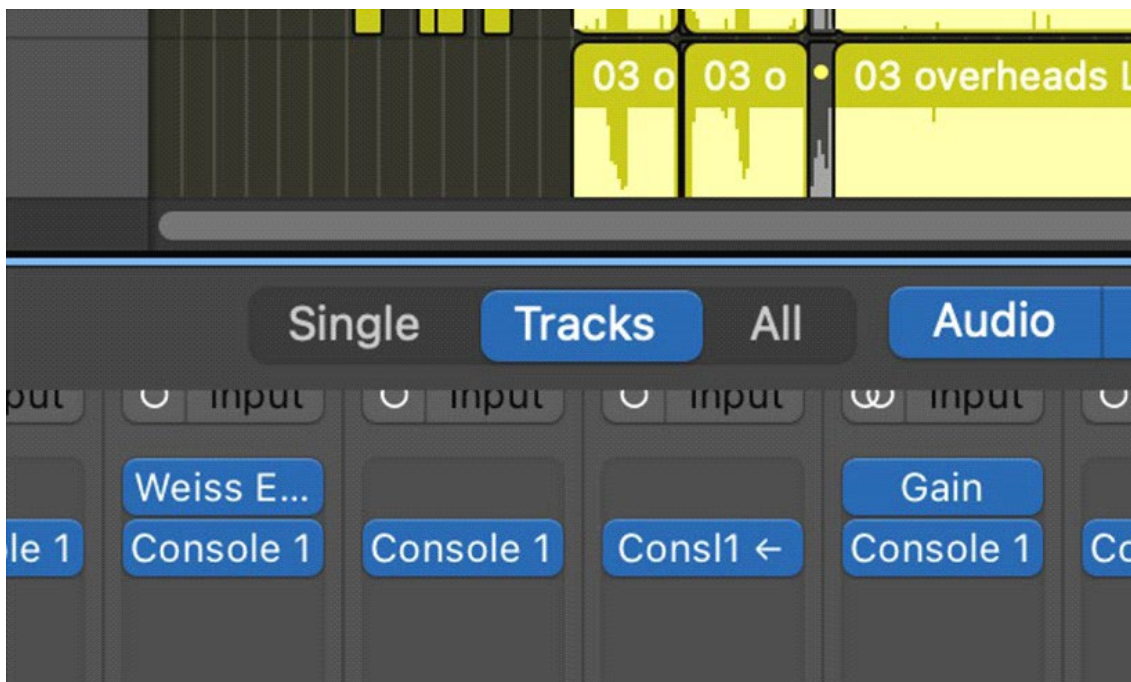


図 3. ミキサーに表示されているトラックのみが Console 1 でコントロールできます。「シングル」、「トラック」、および「すべて」は、表示されるトラックを変更します。

Console 1 のトラック ビューが Logic と同期していない場合は、ミキサーで「シングル」、「トラック」、および「すべて」を切り替えて、再同期させることができます。

リミテッドトラック: Console 1 プラグインなしのトラックコントロール

Logic Pro では、基本的な機能 (ボリューム、パン、ソロ/ミュート、センド) をコントロールするために、トラックに Console 1 プラグインは必要ありません。このタイプのトラックは「リミテッドトラック」と呼ばれます。

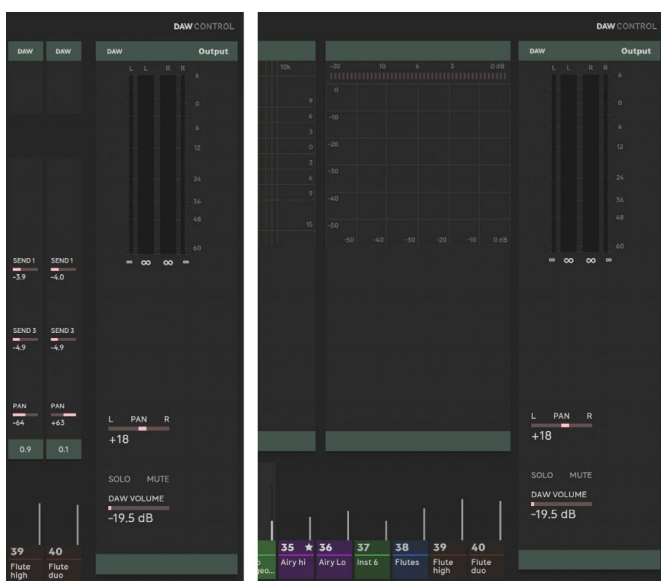


図 4. 「リミテッドトラック」は、右上の「DAW CONTROL」というテキスト、緑色、オーディオ処理がない(DAW コントロール以外のセクションにコントロールがない)ことで示されます。

フェーダー上のセンド

Logic Pro には、フェーダーにセンドを配置するオプションがありますが、コンソール 1 で使用することは推奨されません。代わりに、コンソール 1 またはコンソール 1 フェーダー ハードウェアの専用センド コントロールを使用してください。

最大 200 トラック

コンソール 1 は、プロジェクトで一度に 200 トラックしかコントロールできません。プロジェクトに 200 を超えるトラックを含めることは可能ですが、「お気に入り」、「コピー」、「グループ化」などのコンソール 1 の一部の機能は、コンソール 1 ミキシングでのみ使用できます。

200 個の隣接するトラック内でのみ機能します。Logic Pro ミキサーからグループ内のトラックを選択することで、Console 1 からコントロール可能な 200 個のトラックのグループを切り替えることができます。

ソロ/ミュートに関する注意

Console 1 の内部ソロ、ミュート、またはソロセーフ機能を使用したプロジェクトがある場合は、DAW Con を使用する前に、保存したプロジェクトでソロ、ミュート、ソロセーフをすべてオフにする必要があります。

すべての内部ソロ、ミュート、ソロセーフをオフにするには:

1. オンスクリーンディスプレイで設定に移動します (Shift + トラックセレクター 20)

2. [すべての内部ソロとミュートをオフにする] をクリックします

さらに検討が必要な場合は、コンソール 1 で DAW コントロールをオフにし、ソロ、ミュート、ソロセーフを手動でオフにします:

1. DAW コントロールをオフにします: Shift + トラックセレクター 20、DAW 機能設定、DAW コントロール

オン/オフ。DAW と OSD を再起動する必要があります。

2. プロジェクトを再度開き、コンソール 1 内のすべてのソロ、ミュートをオフにして、DAW のソロとミュートに置き換えます。

Cubase のダイレクト DAW コントロール

Cubase 13 以降では、Steinberg の MIDI リモート API を介して Console 1 の DAW コントロールがサポートされています。これにより、Console 1 プラグインを含むトラックと Console 1 プラグインのないトラック (Limited track) の両方で、トラックのボリューム、パン、センド、ソロ、ミュートにアクセスできます。MIDI リモート API を使用すると、Console 1 ではこれまで利用できなかった VCA トラックもコントロールできます。

Console 1 を含むトラック、またはトラックの他のサブセットのみを表示する場合は、トラックをお気に入りにしてマークし、Shift+お気に入りをクリックしてそれらのみを表示します。

インストール

インストールは自動で行われ、Console 1 は起動時に必要なファイルを Cubase にコピーし、Cubase は自動的にユニットに接続します。

問題が発生した場合は、チャンネル ユニットとフェーダー ユニットをコンピュータから切断/接続し、MIDI リモート スクリプトを再ロードすることもできます。

Studio > MIDI Remote Manager を開きます

MIDI コントローラーの下に少なくとも 1 つの Console 1 ユニットがリストされていることを確認します。

右上隅の Reload ボタンを押します。

Limited Track: Console 1 プラグインなしのトラック コントロール

Steinberg MIDI Remote を使用すると、基本的な機能 (ボリューム、パン、ソロ/ミュート、センド) をコントロールするためにトラックに Console 1 プラグインがなくてもよくなります。このタイプのト

トラックは「リミテッドトラック」と呼ばれます。

最大 100 トラック

コンソール 1 は、プロジェクト内で一度に 100 トラックしかコントロールできません。プロジェクト内に 100 を超えるトラックを含めることは可能ですが、コンソール 1 の一部の機能（「Favorites」、「Copy」、「Group」など）は、隣接する 100 トラック内でのみ機能します。コンソール 1 からコントロール可能な 100 トラックのグループを切り替えるには、Cubase ミキサーでそのグループのトラックを選択します。

ページ番号は 100 トラックを超えるとリセットされるため、コンソール 1 ではトラック 101 がトラック 1 として表示されます。

Pro Tools のダイレクト DAW コントロール

Pro Tools Scripting SDK と Pro Tools HUI という 2 つの異なるテクノロジーを使用することで、Pro Tools 2024.6 以降で Console 1 プラグインのないトラックも含め、すべてのトラックをコントロールできるようになりました。

ステップ 1、「スクリプト SDK」

「スクリプト SDK」、別名 Pro Tools PTSCL を使用すると、Console 1 はすべてのトラックの情報を取得できるほか、トラックの選択、ソロ、ミュートをコントロールできます。つまり、Console 1 プラグインの有無に関係なく、プロジェクト内のすべてのトラックを表示できます。また、すべてのトラックで Console 1 プラグインを必要とせず、ソロ/ミュートを適切にコントロールすることもできます。

トラックの選択は Pro Tools PTSCL のもう 1 つの大きな利点です。トラックの選択は、Console 1 と Pro Tools の間で同期されるようになりました。

インストール: インストールは自動で行われますが、Scripting SDK を起動するには、プロジェクトに少なくとも 1 つの Console 1 プラグインが必要です。また、Console 1 の設定で「DAW Control」がオンになっていることも確認する必要があります。PTSCL が起動していることを確認するには、[Settings] > [About Console 1] に移動し、一番下に「Using Pro Tools PTSCL」が表示されるまでスクロールします。

ステップ 2、「Pro Tools HUI」

Pro Tools HUI を使用すると、Console 1 Fader Mk III でトラックのボリュームと送信レベルをハードウェアから直接コントロールできます。PTSCL からのトラック選択と組み合わせると、Console 1

Channel Mk III (EQ、コンプレッサーなどをコントロール) とトラック レベルをコントロールする Console 1 Fader Mk III の間でシームレスな操作が行えます。

これを機能させるには、Console 1 Fader Mk III が「Pro Tools HUI」モードになっている必要があることに注意してください。

Pro Tools HUI を設定するには、Pro Tools HUI の章を参照してください。

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. トラックセレクターボタン 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: サスティンノブ
- 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。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せん。
- 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 つ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: Send 1 (Shift キーを押したままにすると Send 4)
- Send 2 (Shift キーを押したままにすると Send 5)
- Send 3 (Shift キーを押したままにすると Send 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:

- 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。

コンソール 1 フェーダー フロント パネル

左の列、上から下へ:

最初のグループは 3 つのボタンで構成されています。

オン スクリーン ディスプレイ トグル ボタンです。コンソール 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

ディスプレイ モード ボタンです。押すと、コンソール 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。

お気に入りの割り当てです。現在選択されているトラックをお気に入りとして割り当てます。Shift キーを押しながらお気に入りを押すと、お気に入りのトラックのみが表示されます。

2 番目のグループは、1、3、そして最後に 2 つのボタンで構成され、すべてフェーダー モードをコントロールします。

これらのボタンの 1 つを押すと、その機能（たとえば「パン」）がフェーダーに配置されます。

パンの後に小さなスペースがあります。

センド 1、センド 2、センド 3。Shift キーを押しながらこれらのボタンを押すと、センド 4 から 6 にアクセスできます。

この 3 つのボタンの後に、再び小さなスペースがあります。

パラメータ: フェーダーからコントロールする Console 1 パラメータを選択するために使用します。ボリューム: 「通常の」フェーダー モードです。

左下隅に「Shift」ボタンがあります。

フェーダーの左側に、それぞれ 3 つのボタンがある 10 個のフェーダーがあります

ボタン、上から下へ

ソロまたは位相反転 (Shift + Solo)

ミュートまたはバイパス (Shift + Solo)

下部のトラック選択

右列、上から下へ:

4 つのボタンのグループ

設定/機能モード

プリセット/プリセットの保存

ストリップ/セクションの読み込み

フェーダー トリム

次は、それぞれ 2 つの水平に配置されたボタンがある 2 つのグループです。

Page Up と Page Down

現在のトラックのソロとミュートです。これらのボタンは、メニューでは OK (ソロ) とキャンセル (ミュート) としても使用されます。

右下隅に Pan ノブがあります。これはメニューの選択ノブとしても機能しますが、通常は Page Up/Down を使用してメニューをナビゲートする方が簡単です。

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レ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名とパラメータ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。

Pro Tools HUI モード

Pro Tools HUI を使用すると、Console 1 Fader Mk III から Pro Tools のトラックのボリューム、ソロ、ミュート、パン、センドをコントロールできます。これは異なる操作モードであり、通常の Console 1 機能(フェーダートリム、パラメータモードなど)は使用できません。

初めて使用する場合

Pro Tools で、次の設定をします:

Setup > MIDI > MIDI Input Devices で、Console 1 Fader Mk III を選択します

Setup > Peripherals > MIDI Controllers で、タイプ: GUI を選択し、「Console 1 Fader Mk III」から受信し、「Console 1 Fader Mk III」に送信します

コンソール 1 で:

Shift + Settings を押して機能モードに入ります。

Pro Tools HUI を選択し、Solo/OK を押します。

フェーダーは Pro Tools の 8 つのトラックをコントロールできるようになり、10 番目のディスプレイに「Pro Tools HUI」というテキストと曲の位置が表示されます。コンソール 1 チャンネルは、引き

続き「normal」のコンソール 1 モードで動作しています。

コンソール 1 モードに戻すには、Shift + Settings を押して、コンソール 1 を再度選択します。

操作

Pro Tools HUI モードでは、フェーダーの操作は通常の操作モードとは大きく異なります。以下に異なる機能を説明します。

パン: パン ノブでパン L (“PAN”) とパン R (“PAN R”) を切り替えます。

センド 1-5: パン ノブでセンド 1 から 5 を選択します。

パラメータ: 現在のセンドをフェーダーに置きます。

ページ アップ/ダウン: 次の/前のバンクを選択します。

Shift + ページ アップ/ダウン: バンクを 1 ステップずつシフトします。

各フェーダーには次の機能があります:

操作

Pro Tools HUI モードでは、フェーダーの操作は通常の操作モードとは大きく異なります。以下に異なる機能を説明します

パン: パン ノブでパン L (“PAN”) とパン R (“PAN R”) を切り替えます。

センド 1-5: パン ノブでセンド 1 から 5 を選択します。

パラメータ: 現在のセンドをフェーダーに置きます。

Page Up/Down: 次の/前のバンクを選択します。

Shift + Page Up/Down: バンクを 1 ステップずつシフトします。

各フェーダーには次の機能があります:。

Solo: トラックをソロにします。

Mute: トラックをミュートします。

Select: Pro Tools でトラックを選択します。プロジェクトに Console 1 インスタンスが 1 つ以上ある場合、Pro Tools 2024.6 以降を使用すると、Console 1 でもトラックが選択されます。

Shift + Select: トラックの録音を有効にします。

Pro Tools HUI を使用する場合は、プロジェクトで Console 1 のインスタンスを少なくとも 1 つ使用します。これにより、チャンネルとフェーダー間のトラック選択が同期され、HUI でフルレングスのトラック名も表示されます (Pro Tools 2024.6 以降)

ジェネリック MCU モード

Console 1 Fader Mk III は、簡素化された MCU モードをサポートしており、ほとんどの DAW でトラック選択、ボリューム、ソロ、ミュート、パン、センドなどの基本的なトラック機能をコントロールできます。MCU は古いため、正確な機能は DAW に大きく依存します。

初めて使用する場合

DAW で、「Mackie MCU」を選択し、Console 1 Fader Mk III を入力ポートと出力ポートの両方として選択します。

Console 1 で、Shift + Settings を押して機能モードに入ります。

Generic MCU を選択し、Solo/OK を押します

操作

Console 1 Fader Mk III では、次の機能がサポートされています

Pan: パン/サラウンドの割り当て

Sends 1-5: センドの割り当て

Param: フェーダーへのフリップ機能

Page Up/Down: 次の/前のバンクの選択

Shift + Page Up/Down: バンクを 1 ステップずつシフト

各フェーダーには次の機能があります:

Solo: トラックをソロにします。

Shift + ソロ: 個々のパンノブの横にあるボタン (選択)

Mute: トラックをミュートします。

Select トラックを選択します。

Shift + Select: トラックの録音を有効にします。

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、入力ゲイン、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 ハードウェアにあらかじめ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

この機能は、Unison/AudApobオーディオインターフェイスがコンピュータ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 チャンネルとプラグ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。

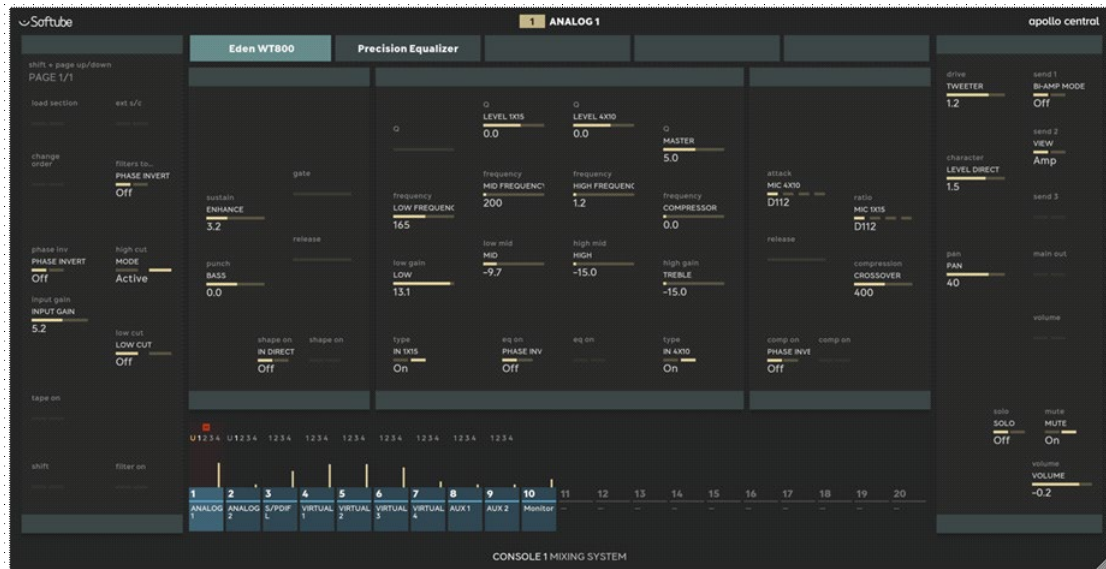


図 16.:Apollo Central モードの Console 1。アナログ 1 チャンネルで Eden WT-800 プラグインが選択されています。

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。

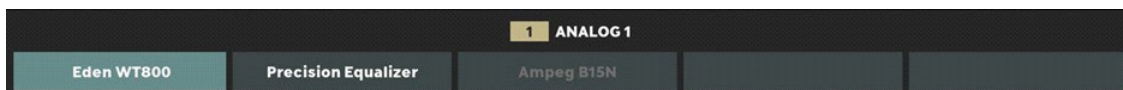


図 17:3 つのプラグインがロードされています。Unison スロットに Eden WT800、最初のプラグインスロットに Precision Equalizer、3 番目のスロットに Ampeg B15N です。Ampeg はグレー表示され、非アクティブになっています。プラグインスロット 4~5 にはインサートがありません。プラグインのステータスは、ヘッダーに表示されるほか、メーターブリッジに短い形式で表示されます。

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

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(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。入力トラックでは、次のパラメータ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、同じパラメータと、Unison プラグインに固有のパラメータがあります。

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(ローカット、位相反転、Input ゲイン)を除いて、同じパラメータがあります。

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て、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