

Softube Console 1 シリーズ

ユーザーズマニュアル



はじめに	6
Console 1 を初めて使用する	7
インストール	7
Console 1 の 3つのパーツ	7
Console 1 のワークフロー	8
最初のセッション	8
メニュー	9
Mk III の新機能	9
Console 1のチャンネル・セクションにMIDIモジュールを読み込む	9
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	10
新しいノブについて	10
フェーダーの触覚的なフィードバック	10
サウンド	10
追加機能と改善点	11
ハードウェアユーザーインターフェイス	11
一般的なワークフロー	13
アンドウ/リドウ機能を備えた高速なワークフロー (Channelのみ)	13
Scroll/Ok/Cancel	13
ノブの動き	14
デュアルセクションの「On」ボタン (ChannelとConnpactのみ)	15
メニューの使用	15
クイック選択	16
グローバル機能	16
ディスプレイ	16
Favorites	17
プラグインをお気に入りとしてマークする	18
トラックセクター	18
プリセット	19

デフォルトプリセット	20
設定 (Settings)	20
Function モード	24
バイパス	25
Shift ボタン	25
Strip/Section のロード	25
Solo Safe	26
Console 1 Channel Mk III と Console 1 Compactの固有の機能	26
Console 1 Channel Mk IIIとCompactの違い	26
セクション	27
順序の変更	28
Undo/RedoとA/B/C/D	29
Group/All (Channel MKIII のみ)	30
コピー (Channel MKIII のみ)	31
Ext. S/C To...	31
Tape/Preamp	32
Filter	32
Shape	32
EQ	33
Compressor	33
Drive	33
Output	33
Console 1 Fader 固有の機能	34
フェーダー	34
フェーダー モード	35
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

シフトパラメーター	38
Input セクション	39
Input メーター	39
Filter	39
Preamp/Tape	39
Shape、EQ、Compressor セクション	39
コンプレッサーセクションの表示	39
Output セクション	40
セクションの概要	40
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	41
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 コントロールとDirect DAW	45
視覚障害者向け概要	45
Console1 Channelフロントパネル	45
Console 1 Compact フロントパネル	48
コンソール 1 フェーダー フロントパネル	51
左の列、上から下へ:	51
リアパネル	52
スクリーンリーダー機能	52
特別なスクリーンリーダー機能(Console 1 Channel Mk III)	53
スクリーンリーダー用特別機能(Console 1 Compact)	53

トレーニングモード	53
トレーニングモードをオンにする	54
互換性	54
Pro Tools HUI モード	54
初めて使用する場合	54
操作	54
ジェネリック MCU モード	55
初めて使用する場合	55
操作	56
Fader MIDIコントローラーモード	56
Apollo Central モード	57
Apollo Central モードへの切り替え方法	58
機能の概要	58
オンスクリーンディスプレイ	59
ヘッダー	59
トラックとインサートの選択	59
基本的なミキシング(「Channel View」)	60
トラックパラメータのコントロール	60
プラグインのコントロール(「Insert View」)	61
トラブルシューティング	63
ハードウェアが応答しません	63
ハードウェアの再起動(Mk IIIのみ)	63
ハードウェアリセット(Mk IIIのみ)	63
ファームウェア・アップグレード時のトラブルシューティング	63
大変！画面が真っ暗です！	64
仕様	65

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。



Console 1 ミキシングシステム

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つのパーツ

Console 1 ミキシングシステムは、次の 3 つのパーツで構成されています。

- Console 1 ハードウェア: メインコントローラーです。
- Console 1 プラグイン: オーディオを実際に処理します。
- Console 1 オンスクリーンディスプレイ: 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。



Console 1 の 3 つのパート。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 はトラッキング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、ボーカルをトラッキングしたり、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 からセンドボリュームをコントロールできます。
3. メイン出力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) や Pro Tools (AAX) を使用する場合を除き、常に VST3 バージョンのプラグインを使用してください。1つのトラックにつき使用するプラグインは1つだけにしてください。Console 1 では DAW 上のトラック番号が識別情報として使用されるため、1トラックあたり1つのプラグインしか使用できません。複数のプラグインを配置すると、予期せぬ動作を引き起こす可能性があります。

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。

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。

Console 1のチャンネル・セクションにMIDIモジュールを読み込む

サードパーティ製プラグイン、お気に入りのソフトウェアシンセ、インストゥルメントライブラリ、あるいは外部ハードウェアMIDIデバイスをコントロールしたいとお考えですか？ Console 1のMIDIモジュール機能を使えば、Filter、Shape、Equalizer、Compressor、またはDriveセクションにモジュールを読み込むことで、MIDI CCによるコントロールが可能になります。基本的な仕組みはシンプルです。

1. 「Load Strip/Section」ボタンを押しながら、MIDIモジュールを配置したいセクションを選択します。
2. リストを下にスクロールし、そのセクションに読み込むユニットとして「MIDI CC」を選択します。
3. そのセクションが備えるノブの数に応じて、いくつかの異なるCC範囲（レンジ）から選択できます。そのセクション専用の範囲を選ぶようにしてください。例えば、Shapeセクションの最初のスロットにCC 0-7が割り当てられている場合、EQセクションの最初のスロットなど別のセクションにモジュールを読み込む際は、0-7以外の範囲を使用する必要があります。この場合、次に空いている範囲であるCC 26-51を選択するのが良いでしょう。
4. Shiftキーを押しながら操作することで、各セクションのCCコントロールの「セカンドレイヤー（2つ目の層）」にアクセスできることを覚えておいてください。
5. マッピングを行いましょ。通常の手順は簡単です。MIDIラーン（MIDI学習）モードに入り、マウスでプラグインのパラメーターをクリック（または操作）してから、Console 1のノブを回してコントロールを割り当てるだけです。ただし、DAWによってCCメッセージのマッピングや処理方法は異なります。MIDI CCを他の製品に割り当てる際の最適なワークフローについては、お使いのDAWのユー

ザーマニュアルを確認してください。

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、従来のアンドゥ/リドゥ、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。

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。



Console 1 Compactのハードウェアについて説明します。最上段には、グローバル機能やトラック 選択用のコントロールが配置されています。その下には、セクションやセクションの順序、表示内 容を切り替えるためのボタンがあります。中央のセクションは、選択しているモードに応じて、イコラ イザーセクションまたはその他のセクションをコントロールします。

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。何かが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。

アンドゥ/リドゥ機能を備えた高速なワークフロー (Channelのみ)

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)、事前に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



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 を起動するたびに手元で操作したい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できます。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。

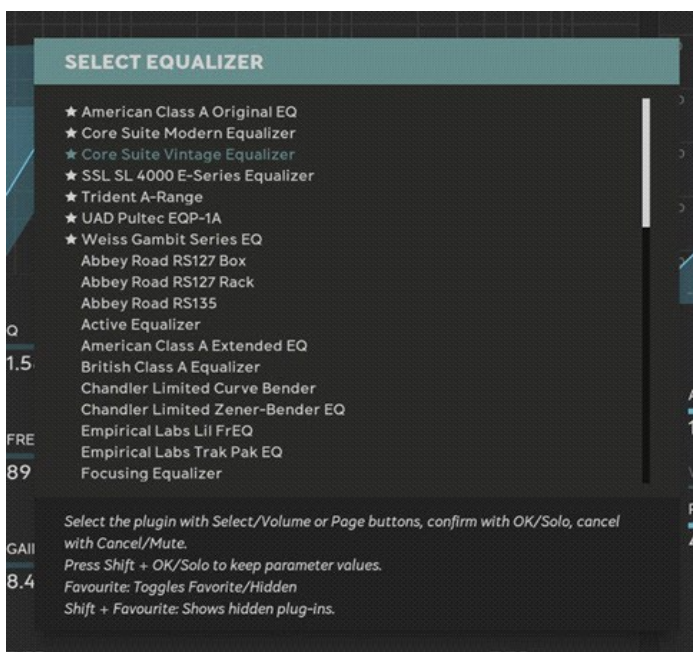
Scroll/Ok/Cancel

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 (ChannelとConnpackのみ)

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On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して、コンプレッサーのオン／オフを切り替えたいトラックを選択するだけで済みます。

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、*Setup*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の機能を使用してください。

LogicやCubase/Nuendoなどでの「Direct DAW Control」使用時、「Display Compact」機能を使うと、すべてのトラックを表示するモードと、Console 1プラグインが挿入されているトラックのみを表示するモードを切り替えることができます。(バージョン2.6.0の新機能)



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。

Console 1 Compactでは、「Favorites Assign」は「Favorites」と表記されています。

Favorites Assign: 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。

「Favorites」の表示:オンスクリーンディスプレイのステータス行に表示される「Favorite Mode」の開始/終了を行います。

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、バス、シンセ、バス、その他の要素、バス、リバーブ/ターントラック、ディレイ/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、Favorites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。

・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: 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)。トラックセクター 1-20:操作するトラックを選択します。

トラックセクター 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、ノブ、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 (Settings)

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。

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、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、「added」モード、「free」モード、その他のソフトウェアのトリックはありません。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なうことができます。

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。

コンプレッサーの表示設定 (Mk I/IIのみ)

オンスクリーン・ディスプレイ(OSD)におけるコンプレッサーの表示方法を設定します。

- Compressor curve: デフォルト設定です。現在選択されているコンプレッサーのニー・カーブを表示します。
- Waveform with compressor gain reduction: 現在選択されているコンプレッサーのゲインリダクションを時系列で表示します。
- Waveform with combined gain reduction: すべてのダイナミクスプロセッサのゲインリダクションを時系列で表示します。

Console 1 Channel Mk IIIのユーザーは、画面の横にあるDisplay Modeボタンを、Shiftキーを押しながら操作することで、この機能に直接アクセスできます。

トラック選択 (Console 1 Faderのみ)

自動トラック選択機能を設定します。

- Select track on solo (ソロ操作でトラックを選択): フェーダー上の Solo ボタンを押すと、そのトラックが自動的に選択されます。
- Select track on touch (タッチ操作でトラックを選択): フェーダーに触れると、そのトラックが自動的に選択されます。
- Rearrange Fader units (フェーダーユニットの並べ替え): 複数の Console 1 Fader ユニットを使用する場合、それらの配置順序を設定します。

「Rearrange Fader units」の設定を行うには、少なくとも2台の Console 1 Fader ユニットが接続されている必要があります。

フェーダータッチ (Console 1 Fader Mk Iのみ)

フェーダータッチモードに関する通知を設定します。

- エミュレートされたフェーダータッチモード使用時に通知を表示する (Fader Mk Iのみ):

フェーダーのタッチ機能の状態が変化した際に通知します。

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。
- Readout on knob turn/touch/release: 各操作時にノブの名称と値を読み上げます。
- Name/Number/Strip readout on track select: トラックを選択した際に、トラック名、番号、または現在のチャンネルストリップ情報を読み上げます。
- Track select readout order: トラック選択時に名称、番号、チャンネルストリップ情報を読み上げる順序です。「Solo/OK」ボタンを使って順序を切り替えます。
- Readout param name/value: ノブの名称や値を読み上げるかどうかを設定します。
- Parameter readout order: ノブの名称と値を読み上げる順序を設定します。
- Set metering feedback timer: メーターの値を読み上げる間隔 (秒単位、3~8秒) を設定します。

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

- DAW Control 設定: Console 1 と DAW 間の通信 (DAW Control) に関連する機能のオン/オフを切り替えます。

DAW Controlに対応したDAWでのみ有効です。

DAWコントロール: DAWコントロールのオン/オフを切り替えます。オフにすると、DAWのボリューム、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。

- Cubase MIDI Remote Integration: Cubase/Nuendo向けの「Direct DAW Control (DAWの直接制御)」機能のオン/オフを切り替えます。
- Turn off all internal Solo and Mute: 内部のSolo (ソロ) およびMute (ミュート) パラメーターをすべてオフにします。この機能は、DAW Controlを使用せずに保存された古いプロジェクト (Console 1の内部Solo/Mute機能を使用していたもの) を、Solo/MuteボタンがDAW側のSolo/Muteを制御するDAW Control対応環境で開く場合にのみ使用してください。
- Rename tracks...: トラック名を変更します。トラック名やトラック番号の連携に対応していないDAWでのみ有効です。
- Rearrange tracks...: トラックを移動・並べ替えます。トラック名やトラック番号の連携に対応していないDAWでのみ有効です。

すべてのDAW設定オプションが、あらゆるDAWで利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。

- 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。
- 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。
- Time showing clock before sleep: Console 1 Mk III ハードウェアを使用していない際、画面に時計が表示されます。本機が電源オフ (スリープ) 状態になる前に時計を表示しておく時間を設定します。
- Fader haptic feedback power: ハプティック・フィードバック (触覚フィードバック) の強度を設定

します (0~100%)。OKボタンを押すとプリセット値を切り替えられ、Shiftキーを押しながら Volume/Selectノブを回すと値を設定できます。Cancelボタンを押すとメニューを終了します。

- Vibrate faders when track is clipping: 出力音量が0 dBを超え、かつ指がフェーダーに触れている場合にフェーダーが振動します。

- 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 (Console 1 Channel Mk IIIのみ)。

- Alert when starting unit in low power mode: すべてのLEDや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ポートに本機が接続された場合、ユーザーに警告を表示します。

- Use Mk I/II as MIDI controller: Console 1 Mk IIIを所有しており、Mk IまたはIIのユニットをMIDIコントローラーとして使用したい場合にこのオプションを有効にします。これを有効にすると、Mk IおよびIIの通常のConsole 1モードは無効になります。

この機能の有効/無効は、オンスクリーンディスプレイのメニューバーアイコンからも切り替え可能です。

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。

「About Console 1」は、DAWコントロールやDirect DAW Controlのトラブルシューティングに役立ちます。表示されるテキストの末尾には、DAWで現在使用されている機能 (例: DAW Track Selection) や、使用中のDirect DAW Controlプロトコル (例: 「Steinberg MIDI Remote」や「Pro Tools PTSC」) が記載されています。

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)。
- Generic MCU: DAW Controlに非対応のDAWにおいて、ボリューム、パン、センドをシンプルに操作できる、簡略化された汎用MCU (Mackie Control Universal) モードです (Console 1 Fader Mk IIIのみ)。

- ・フェーダーMIDIコントローラー：Console 1プラグインやDAWと通信する代わりに、MIDI CCを出力するようにConsole 1 Fader Mk IIIを設定します（Console 1 Fader 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。

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は *Flex Strip*、*Single EQ* と *Compressor* および出力 *Drive* の5つのセクションしなく、左側のスロット(4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。

Console 1 Channel Mk III と Console 1 Compactの固有の機能

次の章では、Console 1 Channel Mk IIIおよびConsole 1 Compactに固有の機能について説明します。

Console 1 Channel Mk IIIとCompactの違い

基本的には、Console 1 CompactはChannel Mk IIIのすべての機能を利用できますが、以下の機能は除き

ます。

- GroupモードおよびAllモード
- 設定やセクションのコピー
- Display Auto

セクション

Console 1における「セクション」(EQ、コンプレッサーなど)とは、サウンドを変化させ、楽曲のミキシングを行うための処理機能のことです。Console 1 Channel Mk IIIおよびCompactには9つの処理セクションが搭載されており、各セクションを変更したり、Softube、UAD、またはFabFilterの他のプラグインを読み込んだりすることが可能です。

付属プラグインの詳細については、「Core Mixing Suite」の別冊マニュアルをご参照ください。

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. Drive 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、オンにしている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、On 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。

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)。

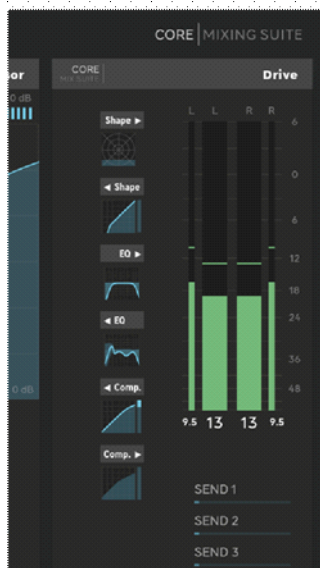
順序の変更

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。

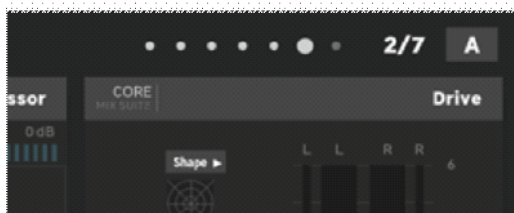


セクションの現在の順序は、出力メーターの横に表示されます。

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。



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 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 (Channel MKIII のみ)

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/AI 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/AI 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 (Channel MKIII のみ)

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 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。



エクスターナルサイドチェーンのアイコン

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セクションには次のパラメーターがあります。

Input Gain: Tape/Preampへの入力レベル、およびConsole 1内の後続の処理への入力レベルを設定します。

Headroom (Shift + Input Gain): Tape/Preampへの入力レベル(ドライブ量)を設定します。Headroomを0 dBに設定した場合、通常、入力メーターが0 dBを超えると可聴域の歪みが生じます。ノブを時計回りに回すと、歪みが強くなります(Headroomが減少します)。(Channel Mk III、Compact、およびプラグイン版でのみ利用可能)

Phase Invert: 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 To...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 Mix 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 Volume/Volume: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。

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。

フェーダースpillモード

Fader Spill機能を使用すると、現在選択されているトラックの複数のパラメータ (例: Send 1~6や各種プラグイン・パラメータなど) をフェーダーで操作できます。Fader Spillモードに入るには、Fader Modeボタン (Param、Send 1-3) を再度押します。Fader Spillモードを終了するには、同じボタンをもう一度押すか、Volumeボタンを押してVolumeモードに切り替えます。

- Send 1を押す: 全10トラックのSend 1を調整できます。
- Send 1をもう一度押す: 現在選択されているトラックの有効なSend (1~6) がフェーダー1~6に割り当てられます。別のトラックを調整したい場合は、トラック・セレクターを使用してトラックを選択してください。
- Volumeを押すと終了します。

Paramモードでも同様の動作となります。Paramボタンをもう一度押すと、そのParamモードのFader Spillモードに入ります。

パラメータはセクションやバンドごとにグループ化されています。表示するパラメータ・セットを切り替えるには、Paramボタンを長押しし、以下に示す手順で目的のパラメータを選択します。Paramモードでパラメータのバンクを切り替えるには、Shift + Page Up/Downを押します。

パラメーターモード

パラメーターモードでは、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。

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ーを割り当てる方法は 2 つあります。

Console 1 Channel Mk 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。

Console 1 ChannelおよびCompactではディスプレイの表示をカスタマイズできますが、Console 1 Faderは常に、トラックやパラメーターに関する重要な情報を表示します。

Up/Down ボタン(Console 1 Channel Mk III)：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：

Screen Modeボタン(Console 1 Channel Mk III)：画面の横にある黒いボタンは、表示モードを切り替えます。(Console 1 Compactのみ)

- 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。
- Gain Reduction:ゲインリダクションの合計をVUとして表示します。
- Waveform:ShapeセクションとCompressorセクションによる個別のゲインリダクション（上から下へ）と、現在の出力信号のレベル（下から上へ）を波形で表示します。
- 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アプリケーションのウィンドウ

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/I または Mk II 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 II 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。



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、パラメーター名をみの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。

Preamp/Tape

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。

コンプレッサーセクションの表示

コンプレッサーセクションの表示エリアには、デフォルトでコンプレッサーの「ニー(knee)」特性が表示されます。これを、時間軸に基づいた波形グラフの表示に切り替えることも可能です。

以下のモードが利用可能です：

- Compressor Knee Graph (コンプレッサーニー・グラフ) : デフォルト設定。
- Waveform Combined (波形(統合表示)) : すべてのコンプレッサーおよびシェイプ・プロセッサーのゲインリダクション波形を表示します。
- Waveform Current (波形(現在選択中)) : 現在選択されているコンプレッサーのゲインリダクション波形を表示します。

Console 1 Channel Mk III: Shiftキーを押しながら、ハードウェア画面の横にあるボタンを使ってモードを切り替えます。

Console 1 Compact、またはChannel Mk I / Mk II: 表示モードは「Settings(設定)」メニューから変更できます。

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。

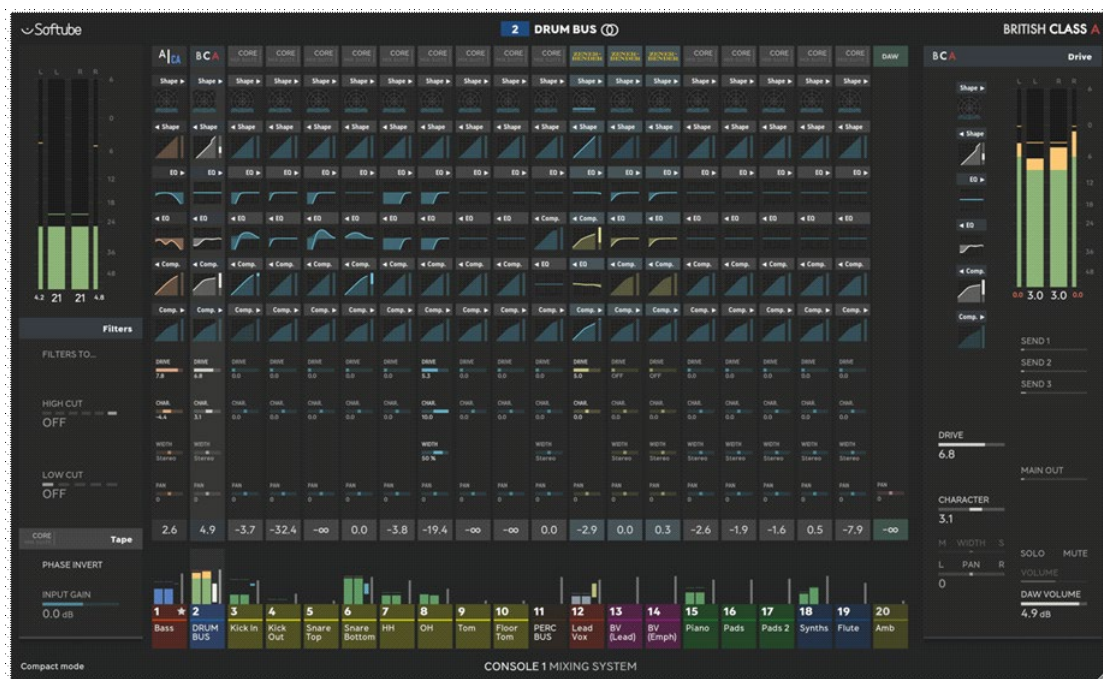
ウィンドウフッター

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。



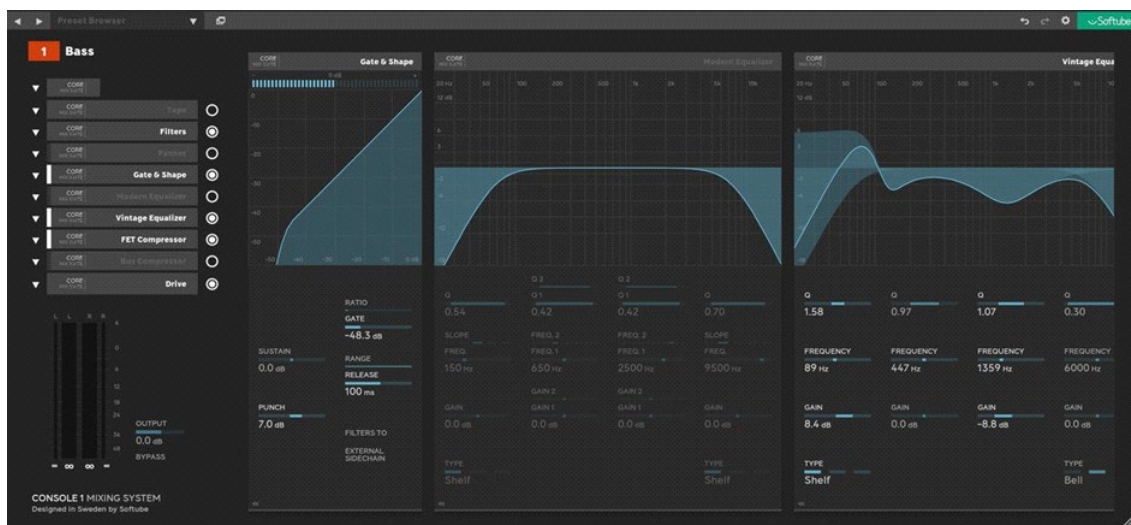
トラック概要モード

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。



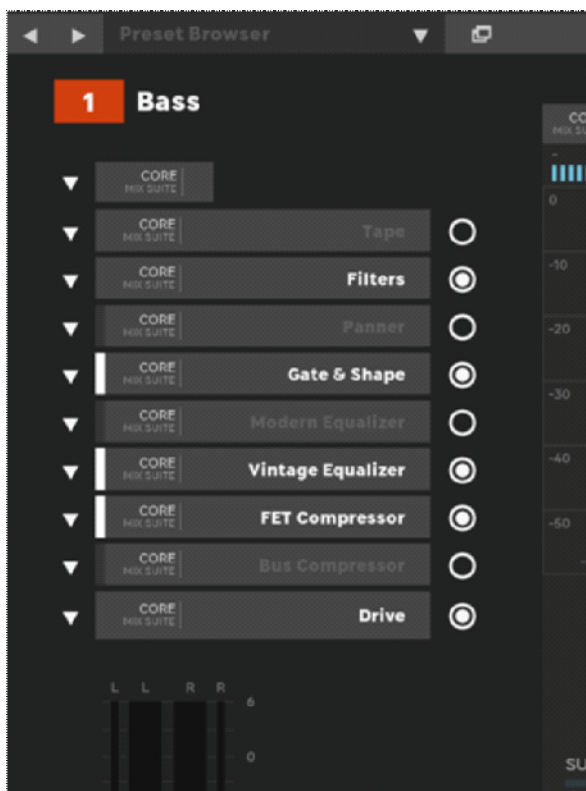
プラグインのユーザーインターフェイス。プラグインでは、ハードウェアのレイアウトを常に反映するOSDとは異なり、セクションは常に処理された順序で表示されます。

サイズ変更

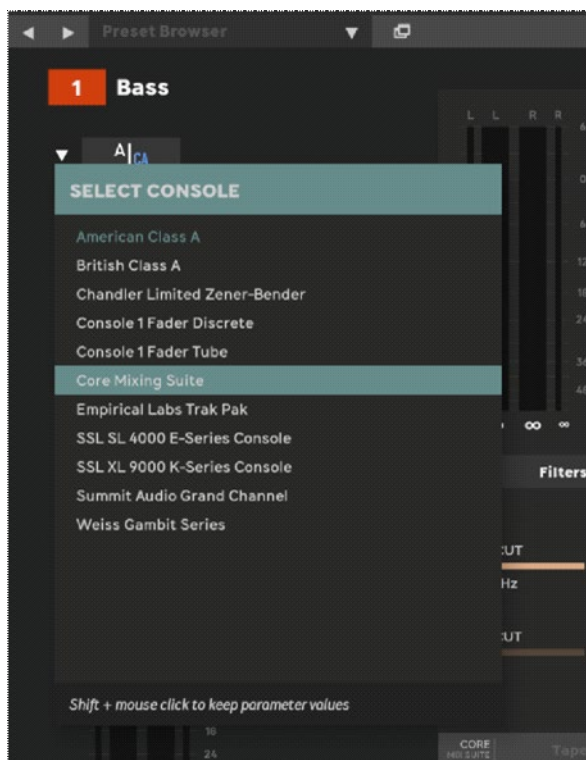
プラグインウィンドウはサイズ変更可能で、ウィンドウの高さを増やすとウィンドウの内容が大きくなります。ウィンドウの幅を増やすと、より多くのセクションを表示できます。

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。



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。



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。



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 コントロールとDirect DAW

多くのDAWは「DAW Control」に対応しており、Console 1のハードウェアからDAW内の特定の機能进行操作することができます。

詳細については、『DAW Control ユーザーマニュアル』をご覧ください。

視覚に障害をお持ちの方向けの概要

Console 1 Channel、Console 1 Compact、およびConsole 1 Faderのレイアウトは以下の通りです。

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。

Console1 Channel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. トラックセレクトターボタン 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:ハイトイプ(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 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: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:

- 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。

Console 1 Compact フロントパネル

Console 1 Compactは4つのセクションに分かれています。

上段:トラックセレクトーおよびページコントロール。

2段目:セクションコントロール。

左セクション:ノブ1つとボタン7つ(Shiftボタンを含む)。

中央セクション:パラメーター制御用のノブ12個とボタン2個。

右セクション:ノブ3個とボタン2個(出力ボリューム、Solo、Muteを含む)。

上段(左から右へ)

ボタン12個(10番目のボタンの後に間隔あり)。

1. トラックセレクトー 1～10
2. Shift + 1: Undo(取り消し)
3. Shift + 2: Redo(やり直し)
4. Shift + 3～6: States A～D(状態 A～D)
5. Shift + 10: Console 1のバイパス
6. Page UpおよびPage Down
7. トラックバンクのスクロール
8. メニュー操作に使用
9. Shift + Page Up/Down: 前または次のトラックを選択

2段目(左から右へ)

ボタン11個。

1. Display Mode(表示モード)

2. Tape/Preamp On/Off
3. Shift: Ext. S/C To...(外部サイドチェーンの割り当て)
4. Filters On/Off
5. Shift: Filters To...(フィルターの割り当て)
6. Shape 1および2 On/Off
7. EQ 1および2 On/Off
8. Compressor 1および2 On/Off
9. Drive On/Off
10. Shift: Compact Mode
11. Settings(設定)
12. Shift: Function Mode

左セクション(上から下へ)

ボタン4個:

1. On-Screen Display(OSD)
2. Shift + OSD: 表示モードの変更
3. Accessibility Mode(アクセシビリティモード)時: Training Modeの切り替え
4. Favorites Assign(お気に入りの割り当て)
5. Shift: お気に入りトラックのみを表示
6. Load Section/Strip(セクション/ストリップの読み込み)
7. Shift: 順序の変更
8. Load Preset(プリセットの読み込み)
9. Shift: プリセットの保存

モードボタン2個:

1. Equalizer(イコライザー)
2. Dynamics(ダイナミクス)

これらは中央セクションの制御対象を決定します。

Input Gainノブ: 入力ゲインを調整します。

Shift: テープ/プリアンプのヘッドルームを調整します。

Shiftボタン:

左下隅に配置されています。

中央セクション

3つのノブからなる列が4つと、2つのボタンで構成されています。

調整を行う前にEqualizerまたはDynamicsを押して、適切なセクションが選択されていることを確認してください。

Equalizerモード

各列において、上から順に: 次のように配置されています。

1. Q
2. 周波数 (Frequency)
3. ゲイン (Gain)

一部のEQでは、Shift操作により追加機能を利用できます。

2つのボタンは、最も左と最も右の帯域のフィルタータイプ (Cut、Shelf、Bell) を設定します。

Dynamicsモード

コントロールの配置は以下の通りです:

- ・左上の2つのノブ: フィルター (Filters)
- ・右上の2つのノブ: ドライブ (Drive)
- ・左下の4つのノブ (2 × 2): シェイプ (Shape)
- ・右下の4つのノブ (2 × 2): コンプレッサー (Compressor)

ボタン:

- ・左: 位相反転 (Phase Invert)
- ・右: 未割り当て

右セクション (上から順に)

2つのノブ:

1. センドレベル (Send Level)
2. Shift: センドの選択
3. パン (Pan)
4. Shift: 幅 (Width)

2つのボタン:

1. ソロ (Solo)
2. メニュー操作時は「OK」としても機能
3. ミュート (Mute)
4. メニュー操作時は「Cancel」としても機能

1つのノブ:

1. ボリューム (Volume)
2. DAWコントロール対応時はDAWのボリュームをコントロール

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方法的詳細については、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(Console 1 Channel Mk III)

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。

スクリーンリーダー用特別機能(Console 1 Compact)

Shift + Solo: 入力メーターをリアルタイムで読み上げる。

Shift + Mute: 出力メーターをリアルタイムで読み上げる。

Shift + Track 7: 入力メーターを3秒間隔で監視する。

Shift + Track 8: 出力メーターを3秒間隔で監視する。

Shift + Track 9: 合計ゲインリダクションを3秒間隔で監視する。

Shift + Compressor On(左):コンプレッサー1のゲインリダクションメーターをリアルタイムで読み上げる。

Shift + Compressor On(右):コンプレッサー2のゲインリダクションメーターをリアルタイムで読み上げる。

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。

互換性

Console 1 のアクセシビリティ機能は、macOS の VoiceOver および Windows の「ナレーター」に対応しています。ただし、現時点では VoiceOver の Siri 音声 (Siri Voices) との連携には対応しておりません。

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 L”) 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 でフルレンジ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。

Fader MIDIコントローラーモード

Console 1 Fader Mk IIIはMIDIコントローラーモードに対応しており、サードパーティ製プラグイン、バーチャル・インストゥルメント、あるいは外部ハードウェアMIDIデバイスのパラメーター (CC値) をFaderでコントロールすることができます。

使用開始の手順

Faderユニットを1台のみ使用する場合:

1. ShiftキーとFunction/Modeキーを同時に長押しします。
2. 「Fader MIDI Controller」を選択します。

ハードウェアの画面には「Fader MIDI Controller (Included)」と表示されます。

オンスクリーン・ディスプレイ (OSD) には「Fader MIDI Controller (All)」と表示されます。

複数のユニットを使用する場合、その一部をMIDIコントローラーとして使用することも可能です:

1. ShiftキーとFunction/Modeキーを同時に長押しします。
2. スクロールして「Fader MIDI Controller」を選択します。

対象のハードウェアでShiftキーとOKキーを押し、そのユニットをMIDIコントローラーモードの対象に含めるか、除外するかを切り替えます。

ハードウェアの画面には「Fader MIDI Controller (Included)」または「Fader MIDI Controller (Excluded)」と表示されます。

オンスクリーンディスプレイには、どのユニットがMIDIモードに設定されるかが表示されます (「All」、「None」、または「Fader 1」など)。

ユニットがMIDIモードにある間、画面にはそのフェーダーがどのMIDI CCをコントロールしているかが表示されます。

Fader上のいくつかのボタンもCC値に割り当て(マッピング)可能です。ページ切り替えボタンでバンクを移動することで、より多くのMIDI CC値にアクセスできます。

FaderがMIDIコントローラーモードになれば、プラグインへのマッピングは簡単です。一般的には、DAWで「ラーンモード(学習モード)」に入り、マウスでパラメーターを操作(タッチ)してから、Faderでそのパラメーターを調整します。なお、CCメッセージのマッピングや処理方法はDAWによって異なります。MIDI CCチャンネルを割り当てる際の最適なワークフローについては、お使いのDAWのユーザーマニュアルをご確認ください。

MIDI CCの変更

デフォルトでは、フェーダーとCCは順番に割り当てられています。カスタムマッピングを簡単に作成でき、その設定はグローバルに保存されます。

Fader MIDI Controllerモードでの手順:

1. [Settings]を押します。
2. CC値を再割り当てしたいフェーダーにタッチするか、ボタンを押します。
3. Panノブを使ってCC値を選択します。
4. [OK]を押して確定します。

このマッピングは、ユーザーライブラリに「Console 1 Fader Midi Map.txt」という名前のJSON互換テキストファイルとして保存されます。

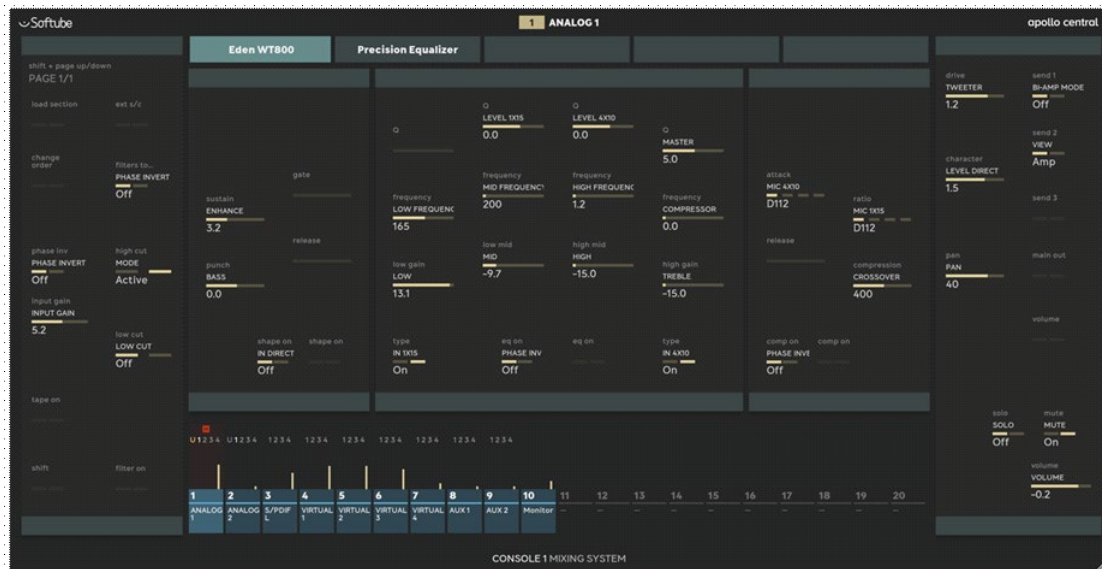
Apollo Central モード

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。



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。

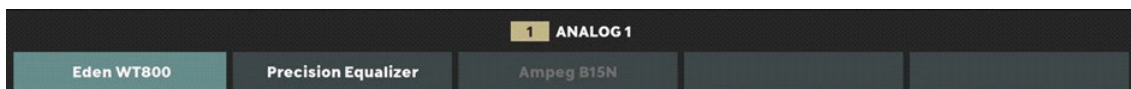


図 17:3 つのプラグインがロードされています。Unison スロットに Eden WT800、最初のプラグインスロットに Precision Equalizer、3 番目のスロットに Ampeg B15N です。Ampeg はグレー表示され、非アクティブになっています。プラグインスロット 4~5 にはインサートがありません。プラグインのステータスは、ヘッダーに表示されるほか、メーターブリッジに短い形式で表示されます。

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。

トラブルシューティング

Console 1 System v2.5.89以前のバージョンがインストールされたコンピューターには、Console 1 Fader Mk IIIを絶対に接続しないでください。接続してしまった場合は、最新のConsole 1 Systemソフトウェアをインストールし、ハードウェアをリセットしてください(下記参照)。

ハードウェアが応答しません

お使いのコンピューターに最新のConsole 1システムソフトウェアがインストールされていることを確認してください。重要: Console 1 Fader Mk IIIは、Console 1システムバージョン2.5.89以前では動作しません。

可能な限りUSB-C接続を使用してください。

ハードウェアに電源を接続してください(USBポートの電力供給能力によっては、電源を接続しないとConsole 1 Fader Mk IIIが動作しない可能性があります)。

USBハブを使用せず、コンピューターに直接接続してください。

上記を試しても解決しない場合は、電源を接続する際に「Shift」キーと「Display On」ボタンを同時に長押しすることで、ハードウェアをリセットできます。下記を参照してください。

ハードウェアの再起動(Mk IIIのみ)

「Display On」を5秒以上長押しすると、ハードウェアが再起動します。

ハードウェアリセット(Mk IIIのみ)

1. ShiftキーとDisplay Onボタンを同時に5秒以上長押しして、再起動とファームウェアのリセットを行います。
2. ファームウェアが工場出荷時の状態にリセットされると、ディスプレイに「Please connect to computer and open the Console 1 app」というメッセージが表示されます。
3. Softube On-Screen Displayアプリが起動していない場合は、起動してください。
4. ハードウェアに最新のファームウェアがインストールされます。

ファームウェア・アップグレード時のトラブルシューティング

Console 1 Channel Mk IIIまたはConsole 1 Fader Mk IIIのファームウェア・アップグレード中に問題が発生した場合は、以下の手順をお試ください。

1. コンピューターからすべてのハードウェアユニットを取り外します。

可能であれば、USB電源供給(USB-PD)に干渉する可能性があるため、他のUSB周辺機器やハブも取り外してください。

2. 最新バージョンのConsole 1 Systemをインストールします。このバージョンには最新のファームウェアが含まれています。
3. Softube Centralを終了します。
4. Softube On-Screen Displayアプリケーションが起動していることを確認します。

メニューバーにアイコンが表示されているはずです。

ハードウェアが接続されていないため、アイコンはグレー表示になっているはずです。

5. ハードウェアを1台ずつ接続します。可能な限りハブを使用せずに接続してください。

Console 1 Fader Mk IIIの場合：一方のUSBポートに電源を接続し、もう一方のポートにコンピュータを接続する必要があります。

6. ハードウェアに「Updating firmware...」と表示され、Softube On-Screen Displayに進行状況バーが表示されるはずです。

7. アップグレード後、ハードウェアが再起動し、ファームウェアの更新が完了します。

ファームウェアのバージョンを確認するには、「Settings」を押し、「About」までスクロールして「OK」を押してください。

それでも動作しない場合は、以下の手順をお試しください。

1. ハードウェアのUSBポートを入れ替えます。右側のUSBポートがコンピュータに接続されている場合は左側に、電源に接続されている場合はその逆に入れ替えてください。

それでも動作しない場合は、以下の手順を行ってください。

1. ハードウェアを接続します。

2. ハードウェアが再起動するまで、「Shift」キーと「Display On」ボタンを5秒以上長押しします。

これにより、ハードウェアのファームウェアが強制的にリセットされます。

ハードウェアのファームウェアは、初期バージョンから最新バージョンへとアップグレードされます。

大変！画面が真っ暗です！

本体は動作していますが、画面に何も表示されていません。

「Settings（設定）」内の「Hardware display brightness（ハードウェアディスプレイの輝度）」が100%に設定されているか確認してください。

「Display On」を押して、オンスクリーンディスプレイ（OSD）ウィンドウを開きます。

Console 1の「Settings」を押して、設定画面を開きます。

「Hardware Settings」および「Hardware display brightness」の項目までスクロールします。

その設定項目で、値が100%になるまで「Solo/OK」を押してください。これで

本体のディスプレイが点灯するはずです。

「Mute/Cancel」を押して終了します。

仕様

Console 1 Channel Mk III & Console 1 Fader Mk III

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: 435 x 219 x 45 mm

重量: Console 1 Channel Mk III: 1.80 kg / Console 1 Fader Mk III: 2.08 kg

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

Console 1 Compact

コネクタ:USB-Cx1

電源:USB バスパワー

寸法: 241 x 219 x 45 mm

重量: 1.05 kg

同梱品:

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