



Softube Console 1 Fader

# Grenzenlos mischen

Console 1 hat sich in den letzten Jahren in etlichen Studios einen festen Platz erobert. Viele haben sich dazu eine passende Fader-Einheit gewünscht. Diese ist jetzt auf dem Markt und wir haben sie unter die Lupe genommen.

Softubes Console 1 erfreut sich seit ihrer Vorstellung großer Beliebtheit, führt sie doch hochwertige Software-Emulationen verschiedener analoger Hardware-Klassiker mit haptischer, intuitiver Steuerung aller Parameter über einen Hardware-Controller zusammen. Dieses Konzept wird jetzt um eine Variante mit zehn Fadern erweitert und vertieft die Integration in die Host-DAW.

## INFO

### Softube Console 1 Fader

HERSTELLER Softube

VERTRIEB Audiowerk

INTERNET [www.softube.com](http://www.softube.com)  
[www.audiowerk.eu](http://www.audiowerk.eu)

PREIS (UVP) 599 EUR

## Hardware und Konzept

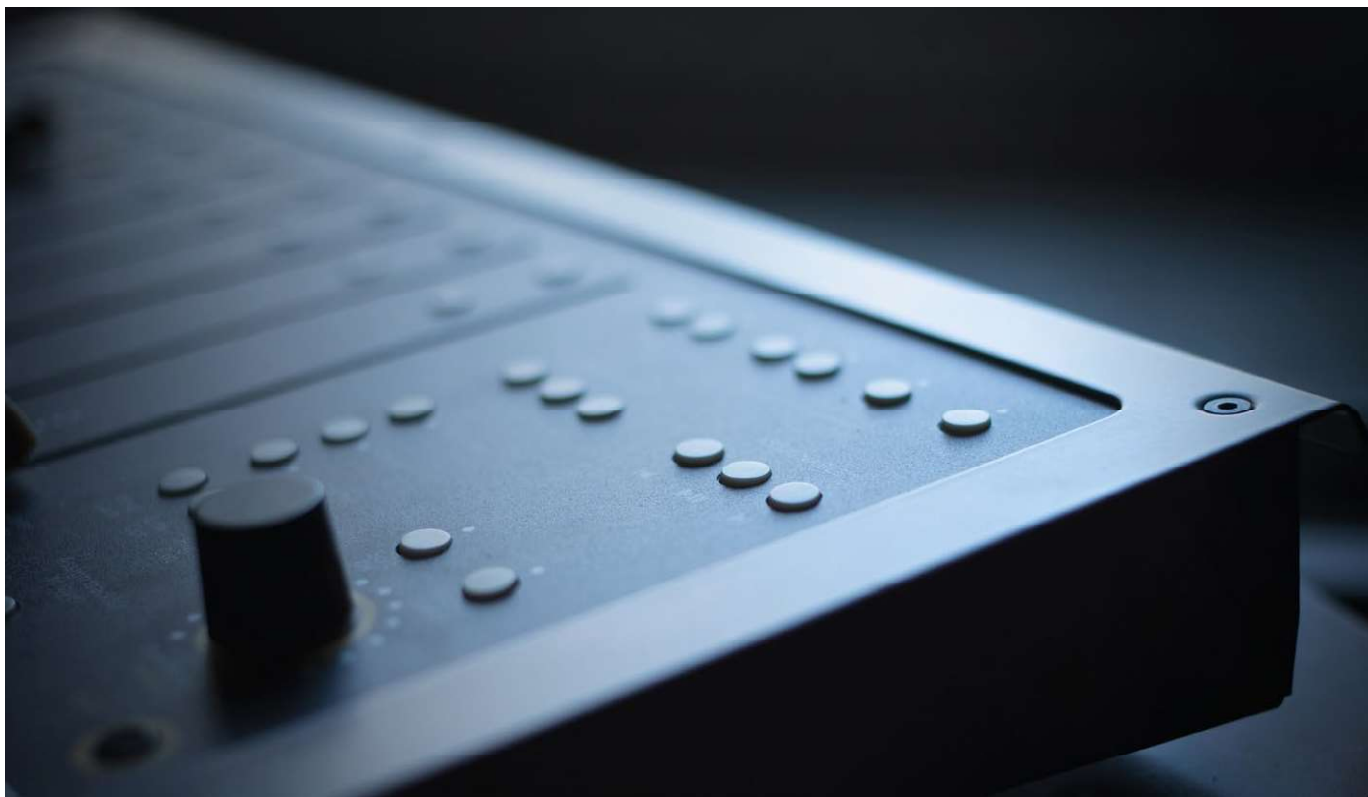
Console 1 Fader bietet zehn berührungsempfindliche motorisierte Fader mit je drei Drucktastern für Solo, Mute und Select sowie eine Aussteuerungsanzeige und eine Status-LED. Mit gehaltener Shift-Taste lassen sich die zusätzlichen gelb aufgedruckten Funktionen aufrufen. In den Kanälen sind dies Phase und Bypass. Rechts der Fader-Kanäle findet man 22 Taster für globale Funktionen. Mit den beiden Page-Tastern springt man in großen Projekten um jeweils zehn Kanäle vor oder zurück. „Display“ ruft das On-Screen-Display (OSD) der Console-1-Software auf dem Host-Rechner auf.

Welche Funktion die Fader haben, legen die Taster im Bereich „Fader Mode“ fest. Neben der Kanallautstär-

ke lässt sich hier auch die Stärke von Drive und Character festlegen. Weiterhin können die Fader den Eingangsspegel, die Hoch- oder die Tiefpass-Filterfrequenz einstellen. Zudem lassen sich in kompatiblen DAWs die ersten drei Sends regeln. Mit den drei Assignable-Tastern steuert man in der Standardbelegung Laufwerksfunktionen der Host-DAW. Sie lassen sich aber bei Bedarf mit anderen Funktionen belegen.

## Weitere Bedienungselemente

Unten rechts findet man einen Drehregler, der entweder das Panorama oder die Stereobreite des per Select-Taster ausgewählten Kanals regelt oder aber zur Auswahl von Elementen in Pop-up-Menüs des OSD dient. Die darüber liegenden Taster Solo und Mute haben bei



Mit dem Drehregler stellt man das Panorama und bei Stereokanälen zudem Stereobreite und Monosummierung ein.

offenen Pop-up-Menüs die Funktion von OK und Cancel. Mit einem eigenen Taster lässt sich, unabhängig von der gewählten Channelstrip-Emulation im Console-1-Plug-in, der Drive-Charakter auswählen. Globale Grundeinstellungen ruft man über den Taster „Settings“ auf. Unten neben den Fadern findet man einen Taster für den Layer Mode, der zusammen mit dem Taster „Assign Tracks to Layer“ unabhängig von der Funktionalität der Host-DAW eine gemeinsame Regelung mehrerer Kanäle ähnlich einer VCA-Gruppe ermöglicht.

Console 1 Fader hat das gleiche stabile Metallgehäuse wie Console 1. Sie wird per USB an den Host-Rechner angeschlossen, benötigt jedoch zusätzlich eine Energiezufuhr vom mitgelieferten Netzteil. Es können mehrere Einheiten an einem Rechner betrieben werden und sie lässt sich mit der Original Console 1 kombinieren.

### DAW-Integration

Console 1 Fader ist eine Erweiterung und Überarbeitung des mit Console 1 eingeschlagenen Grundkonzepts. Um Kanäle steuern zu können, muss in jeden Kanal der DAW das Console-1-Plug-in geladen werden.

Je nachdem, wie tief dieses Plug-in in die DAW integriert ist, steuert die Hardware entweder lediglich das Plug-in, wie dies beispielsweise bei Ableton Live, Avid Pro Tools oder Apple Logic der Fall ist. Einige Hersteller erlauben den Console-1-Plug-ins und damit der Hardware den Zugriff direkt auf die Kanalfader, Solo Mute, Pan et cetera in der DAW. Hier sind Presonus Studio One, Steinberg Cubase und Nuendo, Reaper oder FL Studio zu nennen.

Bald soll auch Ableton Live dazukommen. Ebenfalls von der Integrationstiefe und dem Plug-in-Format abhängig muss man die Spurnummer und Namen manuell eingeben oder es

werden nur die Namen übernommen. In den oben zuletzt genannten DAWs werden bei Nutzung des VST3-Formats Spurname und Nummer und auch die Position im Mixer an die Console 1 Fader übertragen, sodass auch ein Umsortieren der Spuren im Software-Mixer von der Console-1-Software mitvollzogen wird. Dann wird die Console 1 ein integraler Bestandteil des DAW-Setups. In den anderen Hosts verhält sie sich wie eine zusätzliche Mixerebene. Man lässt den Host-Kanal-Fader auf 0 dB und schreibt die Fader-Automation im Console-1-Plug-in.

### Hands-on-Mixing

Trotz der kompakten Maße konnte Softube 100-Millimeter-Alps-Motor-Fader in der Hardware unterbringen. So lässt sich sehr feinfühlig mit hoher Auflösung mischen. Ein großes Plus gegenüber den meisten MIDI-Fader-Boxen sind die berührungsempfindlichen



Console 1 Fader bietet zehn berührungsempfindliche motorisierte Fader mit je drei Drucktastern für Solo, Mute und Select.

Fader, die trotz Kunststoff-Fader-Kappe die aufgelegten Finger erkennen und so von Automation lesen zu Automation wechseln, ohne dass man den Fader initial bewegen muss.

### Drive & Character

Neben der Pegelautomation lassen sich die Fader auch zur Justage von Drive und Character nutzen. Erstere Funktion regelt die Intensität der harmonischen Verzerrungen. Character fokussiert den Schwerpunkt von Drive entweder auf die mittleren oder die tiefen Frequenzen. Mit dem Mitten-Drive lässt sich eine Solostimme oder Instrument nach vorn bringen, ohne einen EQ einzusetzen. Mit Low-End-Drive bekommen Bass und Bassdrum mehr Druck. Welchen Grundcharakter Drive hat, lässt sich auswählen.

Mit der Console-1-Fader-Lizenz bekommt man den Klang analoger Schaltungen auf Basis von Transistoren (Discrete) oder Röhren (Tube). Hier hat Softube keine konkreten Vorbilder emuliert, sondern auf Basis der hauseigenen jahrzehntelangen Erfahrung in der Emulation quasi ideale Transistor- und Röhrenschaltungen entwickelt,

die den Klang optimal unterstützen, ohne unangenehm oder aufdringlich zu sein. Herausgekommen ist eine sehr edle Sättigungsstufe, die den Mischprozess optimal unterstützt und bei Einsatz auf vielen Kanälen der Mischung einen überzeugenden analogen Touch gibt.

### Weitere Einsatzmöglichkeiten

Tube bringt Vocals ohne weitere Bearbeitung durch EQ oder Kompression weit nach vorn, ohne dass das Signal übermäßig verzerrt wirkt. Hohe Drive-Werte geben E-Gitarren den oft gewünschten Biss. Discrete klingt hingegen rauer und verschleift Transienten etwas, was zu einem kompakteren Drumsound führt.

Mit der Auswahl des Drive-Algorithmus ändern sich auch die Filter. Hoch- und Tiefpass von Tube geht mit sanften sechs dB pro Oktave zu Werke. Discrete hingegen senkt die Tiefen mit 12 dB pro Oktave ab und unterdrückt die Höhen mit hörbarer Resonanz mit 24 dB pro Oktave. So ist er gut als Effekt-Filter in der EDM einsetzbar, was im Zusammenspiel mit den Hardware-Fadern viel Spaß bereitet.

Sind weitere Console-1-kompatible Softube-Plug-ins und Channelstrips auf dem System installiert, lassen sich auch deren Drive- und Filter-Charakter in Console 1 Fader laden.

### Drehregler

Nach Auswahl eines Kanals mit der zugehörigen Select-Taste steuert der Drehregler rechts das Panorama. In Stereokanälen bekommt er zusammen mit gehaltener Shift-Taste zwei weitere Funktionen. Dreht man ihn nach rechts, regelt er die Stereobreite. In der Extremstellung löschen sich alle Signalanteile, die in der Stereomitte liegen, komplett aus. Dreht man ihn nach links, werden alle Signalanteile unterhalb einer einstellbaren Frequenz mono summiert, was insbesondere für druckvolle Bässe und Bassdrums in Loops eine beliebter Trick ist. Man kann natürlich auch das gesamte Spektrum mono summieren.

Mischen für Fortgeschrittene bietet der Layer Mode. Nach Definieren eines Master-Fader-Kanals lassen sich per „Assign Tracks to Layer“ beliebige viele Spuren aus einer Session ge-



Im Zusammenspiel mit Console 1 wird ein intuitiv zu bedienendes Mischsystem geschaffen.



meinsam regeln. Diese müssen nicht nebeneinander liegen oder innerhalb der DAW gruppiert sein.

Dieser Master-Fader im Layer Mode übernimmt die Aufgabe eines VCA-Faders, wie man ihn von klassischen Großkonsolen kennt. So kann man beispielsweise die Drums global im Pegel regeln, ohne sie über einen AUX-Return summieren zu müssen. Bildet man für alle Kanalgruppen, wie Drums, Gitarren, Keys, Lead und Background Vocals, eigene Layer-Fader, hat man auch große und komplexe Projekte kompakt mit wenigen Fadern im Griff.

Damit man bei der Vielzahl unterschiedlicher Funktionen nicht den Überblick verliert, ändern die LEDs über den Select-Tasten in den Kanälen passend die Farbe.

### Zusammenspiel mit Console 1

Hat man sowohl Console 1 Fader als auch die bisherige Console 1 mit dem Rechner verbunden, werden beide automatisch erkannt. Sie interagieren hervorragend miteinander. Drückt man auf Console 1 Fader einen Select-Taster, wird der zugehörige Kanal auf der Console 1 aufgerufen und man hat sofort Zugriff auf den gesamten Channelstrip mit Shape, EQ und Kompression. Wählt man auf der Console 1 mit den 20 Select-Tasten aus, springt Console 1 Fader automatisch in den Zehnerblock, der den zugehörigen Kanal enthält. So hat man in einem kompakten Setup die Steuerungsfunktionen eines digitalen Mischpults mit Zentralbedienung.

Dadurch, dass für die meisten Funktionen ein festgelegter Fader, Knopf oder Taster vorhanden ist, kommt die

Arbeitsweise der auf einem Hardware-Pult sehr nahe. Da im Hintergrund reine Software und die DAW agieren, ist man jedoch deutlich flexibler, da diese ja nach Bedarf die Kanalzahl variieren kann. Im Zusammenspiel mit dem OSD behält man sehr gut den Überblick. Im OSD wird immer der selektierte Kanal oder die Kanäle, deren Fader man berührt, angezeigt, was die Zuordnung enorm beschleunigt. Hat man sich in seinem Projekt einmal eingerichtet, kann man das OSD auch getrost ausblenden und rein haptisch und nach Gehör arbeiten.

### DAW-Funktionen

Wie bereits erwähnt, kann Console 1 (Fader) in einigen DAWs direkt Funktionen im Kanal steuern: Pegel, Panorama, Solo, Mute und Select. So hat

man von der Hardware also unmittelbaren Zugriff auf das Software-eigene Mischpult. Durch die hochauflösenden Motor-Fader sind Haptik und Präzision deutlich besser als bei der Steuerung mit reinen MIDI-Fadern, wie sie auf vielen Master-Keyboards verfügbar sind. Weiterhin kommen hier die ersten drei Sends ins Spiel. Da dies genuine DAW-Funktionen sind, stehen sie nur bei der tiefen Integration mit VST3 zur Verfügung. Sie lassen sich temporär aufrufen, solange man den zugehörigen Taster hält.

### Praxis

Auf den ersten Blick erscheint die Beschränkung auf die Hardware-Steuerung von lediglich drei Sends recht eingeschränkt. In der Praxis ist es je-

doch so, dass man selten mehr Sends pro Kanal einsetzt. Daher fällt diese Reduktion kaum auf und gleichzeitig bleibt die Oberfläche übersichtlich. Der Zugriff auf die Sends ist insbesondere beim Recording praktisch, lässt sich doch eine Kopfhörermischung für die Künstler mit echten Fadern viel leichter erstellen als mit der Maus auf dem Bildschirm.

Das Mischen mit tiefer Integration ist vom ersten Moment an ausgesprochen intuitiv und man fühlt sich von Anfang an zu Hause. Aber auch wenn die Hardware nur auf das Console-1-Plug-in zugreift, ist die Haptik ein großer Zugewinn gegenüber der reinen Mausbedienung. Softube beschreibt im Manual einige Szenarien für den praktischen Einsatz, auf die man un-

ter Umständen erst mal nicht kommt. So ergibt die frequenzabhängige Monobildung auch im Mastering Sinn, oder man setzt Console 1 Fader als zusätzlichen Controller für den Produzenten oder live beim Schichten von Ambient-Sounds ein.

### Fazit

Mit Console 1 Fader erweitert Softube das Konzept von Console 1 konsequent und schlüssig. Mit der Fader-Unit bekommt man den oft vermissten haptischen Zugriff auf die Mischung zurück. In Kombination mit Console 1 entsteht ein flexibles und sehr intuitiv zu bedienendes Mischsystem, das die Grenzen zwischen Hard- und Software verschwinden lässt.

□ Michael Hennig

# Schüler-Abo mit 40% Preisvorteil!

## Du bist Schüler / Student?

Mit einer Schulbescheinigung erhältst du Recording Magazin 40% günstiger, als im regulären Abo.

# PAUSE

