

Gefaderde vriend

Het zat er al een tijdje aan te komen, een fader-versie van de Softube Console 1 controller. Dat maakt nieuwsgierig...

door **Stefan Robbers**
stefan@interface.nl

Softube lanceerde de eerste Console 1 alweer wat jaartjes geleden, en nu is er dus de Console 1 Fader. Met dezelfde vorm en een gelijksoortig idee qua concept en uitvoering, maar dan met... faders. De volledig metalen, stevige behuizing heeft dezelfde maten en vorm als de Console 1, maar bovenop vinden we tien gemotoriseerde Alps faders, een encoder-knop en diverse bedieningsknoppen. Naast elke fader zit een led-niveaumeter en elke fader heeft ook selectie-, mute- en solo-knoppen met led-aanduiding. Achterop zitten de usb-aansluiting en de ingang voor de meegeleverde voedingsadapter, die deze fader-versie van Console 1 nodig heeft vanwege het hogere stroomverbruik van de motorfaders.

Op eigen kracht

Op het eerste gezicht lijkt de Console 1 Fader een gewone controller voor daw's, met het verschil dat die meestal acht faders hebben. Er zijn ook geen displays of een transportsectie met shuttleknoppen. Softube volgt namelijk met deze release de lijn van Console 1: een controller die alleen met de eigen software werkt. Bij het aanraken van een knop toont die software een overlay op het scherm. In dit geval is daarbij het idee dat de Console 1 Fader je het gevoel van een mixing console geeft, met bijbehorende fadercontrol en een analoge sound. Hiervoor

zijn er twee meegeleverde plug-ins: de Discrete en Drive output-emulaties. Op elk kanaal kun je deze activeren en instellen, zodat je mix meer 'analoog' gaat klinken. De Console 1 Fader is, net als de Console 1 channelstrip, niet te gebruiken als midicontroller of voor andere plug-ins. Je kunt wel meerdere Console 1 Faders koppelen. De software installeert een plug-in en een schermoverlay, die naar keuze automatisch opstart. De Console 1 Fader is dus geen standaard daw-controller en heeft ook geen

De faders reageren snel en zijn nauwkeurig in te stellen

zaken aan boord zoals hui-protocol compatibiliteit of drivers voor daw's. In plaats daarvan bepaalt een vst/au-plug-in het gebruik en de stand van de faders. In je daw voeg je op elk spoor daarvoor de Console 1 plug-in toe, waarna de informatie daarvan automatisch gekoppeld is aan de faders. Op het moment dat je een actie uitvoert op de console, verschijnt het overlayscherm in beeld dat de settings laat zien en de levels van de audio die wordt afgespeeld op alle kanalen. Die informatie zie je ook terug in de vu-meters op de console. Het overlayscherm toont verder ook de gekozen output-drive-plug-in, en de instellingen hiervan per kanaal.

specificaties

- hardwarecontroller voor daw
- 10 gemotoriseerde Alps faders
- touch sensitive kunststof fader caps
- faders regelen volume, saturatie, filtering en 3 sends
- encoder voor panning en stereo tool
- 3 toewijsbare knoppen voor transport control
- 2 console drive emulaties meegeleverd
- usb2-aansluiting
- Layer mode
- Spatializer stereo tool
- 64bit vst3/vst2/au-plug-in
- daw-integratie met Cubase, Cakewalk, Studio One
- werkt standalone of in combinatie met Console 1
- inclusief netvoeding
- afmetingen (bxdxh): 43x4x19cm
- gewicht: 2,2kg

Dan zijn er nog extra's: je kunt met de Console 1 Fader het niveau van drie sends per kanaal van je daw bedienen, en er zijn drie vrij te programmeren knoppen die standaard de transportfuncties Stop, Play en Rewind bedienen.

Overlay

Net als de console 1 bestuurt deze controller alleen z'n eigen instellingen. Het is daardoor soms lastig te zien wat er precies gebeurt in de daw, omdat de faders van de daw en panning niet gekoppeld zijn aan de controller, want die werkt immers met z'n eigen plug-in. Maar voor een beperkt aantal daw's biedt men verdergaande integratie: Bij Cubase, Studio One en Cakewalk volgen de kanaalfaders van de daw de Console 1 faders, en werken de solo-, mute- en selectie-functies ook op de daw-kanalen, waardoor wel een volledige control surface-bediening ontstaat. In de overlay zie je dan ook de kanaalnummers en namen overgenomen van de daw. Cakewalk heb ik niet kunnen testen, maar in Studio One werkt dit direct nadat je de plug-in op een insert van een kanaal hebt geplaatst. In Cubase verschijnt vreemd genoeg alleen een vst2-versie in de plugin-lijst, en die biedt de integratie niet. De vst3-versie is te vinden in het Dynamics-menu. Heb je die eenmaal gevonden en in een insert-positie gezet, dan werkt alles zoals het hoort. Het is duidelijk even wennen aan dit principe, en ik kan me voorstellen dat het heel verwarrend is om deze Console 1 Fader te

gebruiken in een daw die deze integratie niet biedt. Je ziet dan alleen op de overlay en console wat je doet. Verder werkt het systeem op zich goed: de faders reageren snel en zijn nauwkeurig in te stellen. De drive- en character-sectie kun je per kanaal instellen door hiervoor het bewuste knopje in te drukken.

De Discrete-emulatie is wat helderder, de Tape-versie geeft wat meer body in het laag. Beide plug-ins zijn goed te doseren en geven duidelijk karakter aan het geluid. Vaak laten sporen zich daardoor net wat eenvoudiger in de mix zetten. Je kunt ook eenvoudig groepen maken, zodat je die functies voor alle kanalen in de groep tegelijk aan kunt passen. De send-functies bedien je door de send-knop ingedrukt te houden en de fader te bewegen. Er is ook nog een spatializer-functie, waarmee je een stereo-verbredings-effect per kanaal kunt toevoegen. Deze bedien je dan weer door de shifttoets in te drukken en aan de encoder te draaien. De bediening vraagt door deze verschillende methodes best wat gewenning en zorgt voor foutjes als je ermee aan het werk gaat.

Combinatie

De Console 1 Fader combineert mooi met een Console 1. Van de SSL4000-emulatie die je bij Console 1 krijgt, zie je de drive/character-sectie ook terug in de Console 1 Fader. Ook andere extra emulaties zoals de British Console werken in combinatie met de Fader-versie. Die emulaties zijn overigens

ook los te koop voor degenen die geen Console 1 bezitten. Opvallend is dat het on-screen display van de Fader console verandert wanneer je beide apparaten gebruikt. De parameters worden dan als ronde draaiknoppen aangegeven. Op zich is dat niet zo'n probleem, maar het is een beetje verwarrend. Ook treedt er af en toe een foutje op waarbij je in plaats van de parameters een Console 1-logo vol in beeld krijgt. Dit zal ongetwijfeld snel opgelost worden. De andere schermweergaves, zoals we die kennen van Console 1, kun je ook kiezen. In dat geval staat de overlay alleen onderaan in het scherm met de levels van de kanalen. Jammer is dat de overlay niet automatisch naar de channelstrip-weergave springt als je aan een knop van de Console 1 draait. De overlay blijft altijd in de laatste gekozen stand staan, wat de snelle workflow van het werken met het Console 1-systeem kan belemmeren.

Conclusie

Softube heeft de mogelijkheden van een control surface heel goed gecombineerd met hun idee over bediening en mixen. Net zoals bij de Console 1 zal dit echter niet iedereen aanspreken. De Console 1 Fader dicteert een eigen manier van werken, die je moet omarmen om hem volledig te kunnen waarderen. Als je dat doet, haal je daadwerkelijk het mixing console-gevoel in huis. De meegeleverde drive/character-emulaties dragen daar zeker aan bij. Ook de combina-

info

- **Prijs incl:** € 599,-
- **Distributie:** Pro Media Connect, +31 252 629365
- **Internet:** www.promediaconnect.nl, www.softube.com

het oordeel

- + gemotoriseerde faders
- + stevig gebouwd hardware
- + on screen venster
- + software console emulaties
- software nog buggy
- geen automatische schermkeuze Console 1/Fader
- totale integratie met beperkt aantal daw's

tie met Console 1 als channel strip werkt goed, hoewel de on-screen weergave daarbij nog wat te wensen over laat. Redelijk essentieel voor een complete en goede integratie is dat je een volledig compatibele daw gebruikt, zoals Cubase of Studio One. Met die integratie vormt dit apparaat een zinvol alternatief voor andere control surfaces, mits je geen plug-inparameters of andere functies zelf wilt kunnen instellen, want daar is het Console 1 systeem niet voor bedoeld. ■

INTERFACE XTRA

- **walkthrough**
- **tallose artistdemo's**
- **handleiding**

