apollo

HIGH - RESOLUTIONINTERFACE

avec en temps réel traitement UAD



Apollo FireWire Manuel du logiciel

Version 9.11.0 Logiciel UAD

Version manuelle 191016

UNIVERSAL AUDIO

www.uaudio.com

Table des matières

***Pointe:** Cliquez sur une section ou numéro de page pour accéder directement à cette page.*

À propos de ce manuel 6

Pour les modèles en rack Apollo connectés via FireWire 6

Introduction 7

Bienvenue chez Apollo! 7

Apollo Software Caractéristiques 8

Apollo Documentation Présentation .... dix

Apollo Software Présentation 12

Installation et configuration 14

Apollo FireWire Configuration requise 15

Installation sur les systèmes Windows 16

L'installation de Windows 17

Installation sur systèmes Mac 18

Optimisation de la performance FireWire 19

Travailler avec Apollo 22

Apollo Vue d'ensemble ..... Setups 22

A propos de Plug-Ins Traitement ..... Powered UAD 23

En utilisant Apollo comme une interface audio 25

L'utilisation d'Apollo avec la console (sans DAW) 30

L'utilisation Apollo sans ordinateur 31

L'utilisation d'Apollo avec une DAW (sans console) 32

En utilisant Apollo Parallèlement à une DAW et console 35

Virtual I / O 37

PT mode 39

Présentation de la console 41

Qu'est-ce que la console? 41

Fonctions de la console 42

Paramètres globaux 42

Quand utiliser la console 43

Interactions entre la console et Apollo 43

Console ..... Accès 44

Mise en page Console 45

Fenêtre globale des éléments 47

Meter Bridge Vue d'ensemble 48

Bar Présentation 49
Vue d'ensemble actuelle de la Banque 50
Voir la colonne Vue d'ensemble 51
Moniteur Colonne Vue d'ensemble 53
TRANCHES Vue d'ensemble 54
Console Plug-In Inserts Vue d'ensemble 56
Insérer Effets Vue d'ensemble 57
Popover de Windows 58
Cues Vue d'ensemble 59
Vue d'ensemble ..... Envoie 60
Console Sessions Aperçu 63
Console Vue d'ensemble des paramètres 64
Focus clavier et contrôle 65
Ajustement des commandes de la console 66
Commandes Raccourcis 66
Raccourcis clavier 67
Multiple Undo / Redo 68
Apollo Model Différences 68

Console de référence 69

Meter Bridge .... 69.
Voir colonne .... 72.
Options d'affichage .... 75.
Bar 81
Commandes canal d'entrée 86
Console Plug-In Inserts 89
Popover ..... envoie 90
Flex routage 92
Moniteur Commandes Mix 94
Aux retours 100
Moniteur Colonne 103
Cue Sorties Popover ..... 107 .....
Salle de contrôle Colonne 110
Console Sessions 112
Sessions Directeur Popover 114
Fenêtre Barre de titre 119
Menus de l'application 120

Console Plug-In Inserts 124

Affichage des inserts 124

Flux du signal .... 125.

Unison Insérer 125

Insérer Assigner Popover 125

Insérer les indicateurs État 126

Insérer Hover Options de 126

Insérez menu Options 127

Effets d'insertion des canaux 128

Plug-In Editor Window 129

TRANCHES 132

Présélections Gestionnaire 134

Présélections Gestionnaire Popover 137

Enregistrer le paramètre prédéfini Popover 139

Paramètres de la console 140

Console Vue d'ensemble des paramètres 140

Panneau de Configuration de matériel 142

Panneau d'affichage 148

Plug-Ins Panel 150

Panneau MIDI .... 152.

Console Recall Plug-In 154

Console Recall Vue d'ensemble 154

Contrôle de la console de rappel 155

Comment faire pour utiliser la console Recall 156

Unisson..... 158

Qu'est-ce que Unison? 158

Unison Caractéristiques 159

Unison Plug-Ins 159

Unison ..... activante 160

Comportement unique de Unison inserts 161

Contrôle Unison Plug-Ins avec Apollo 162

Gain mode scène 165

Unison Load / Save Behaviors 168

Unison Remarques Opération 169

Latence & Apollo 171

Compensation du retard avec Apollo 171

Compensation de retard d'entrée dans la console 171

Principes de base Latence 174

Cascading Multi-Unit 177

Multi-Unit Schémas de câblage 178

Multi-Unit FireWire Bande passante 180

Multi-Unit Operation 181

Multi-Unit Clocking 184

Multi-Flex Unit routage 184

Console de gestion de session 185

Contraintes multi-unités 186

Pilotes de périphérique 187

Apollo Pilotes Présentation 187

I / O Driver Tables 188

Glossaire 201

Avis 208

Support technique 209

Base de connaissances Universal Audio 209

YouTube Canal du Support 209

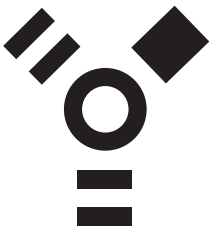
Forums Communauté Universal Audio 209

Universal Audio contactez le support 209

À propos de ce manuel

Pour les modèles en rack via FireWire Apollo connectés

Ce manuel du logiciel applique uniquement à la première génération (argent) Apollo et Apollo 16 modèles de crémaillère avec des ports FireWire qui sont connectés au système informatique hôte via FireWire dans une seule unité ou une configuration en cascade à plusieurs unités avec le logiciel de la console 2.



Pour les autres modèles Apollo

connexions Thunderbolt

Pour tous les modèles Apollo qui sont connectés à l'ordinateur via Thunderbolt, reportez-vous au manuel du logiciel Apollo Thunderbolt.

USB 3 connexions

Pour Apollo double USB, reportez-vous à l'Apollo double Manuel du logiciel USB.

A propos de Apollo Documentation

Voir le Apollo Documentation Vue d'ensemble Pour des informations connexes.

introduction



Bienvenue chez Apollo!

Haute résolution Music Production avec son analogique classique

Conçu pour jouer un rôle central dans les studios modernes, les interfaces audio Apollo intègrent une véritable approche « sans compromis » de la qualité audio. Se fondant sur des décennies de patrimoine matériel analogique UA, ils offrent extrêmement soniques à haute résolution, avec la plus faible THD et la plage de dynamique la plus élevée de leur catégorie. Les convertisseurs haut de gamme Apollo - et une attention méticuleuse de l'UA à la conception de circuits - se traduisent par une plus grande précision et de la profondeur dans vos enregistrements, de suivi et overdub, de mixage et mastering.

> ***Remarque: Tout au long de ce manuel, l'utilisation de « Apollo » fait référence à la fois Apollo et Apollo 16, sauf indication contraire.***

En temps réel Plug-In UAD traitement et de suivi pour la surveillance

Bien que son « naturel » d'Apollon est très ouverte et transparente, il peut rapidement offrir une large gamme de tonalités analogiques classiques et couleurs via son en temps réel traitement UAD. Disponible avec DUO ou QUAD traitement de base à bord, ce DSP intégré accélération permet d'enregistrer et de mélange par UAD Powered Plug-Ins - avec aussi bas que sub2ms latence - afin que les producteurs peuvent rapidement suivre, audition, et éventuellement audio « imprimer » à l'aide des émulations analogiques classiques de l'API, Ampex, Lexicon, Manley, Neve, SSL, Studer et plus. *

> ***Concept fondamental Important:** **La fonction principale de l'application de la console est inclus pour contrôler la surveillance de l'entrée du matériel d'Apollo, les plug-ins unisson, et en temps réel UAD Processing. Console DOIT être utilisé pour tirer profit de ces caractéristiques. Console remplace la fonction de contrôle d'entrée du logiciel de la console de mixage audio numérique.***

* Toutes les marques sont reconnues comme propriété de leurs propriétaires respectifs. Individuelle UAD Powered Plug-Ins vendus séparément.

Apollo Software Caractéristiques

Remarque: Pour une liste des fonctionnalités matérielles, reportez-vous à la Manuels de matériel Apollo .

Application de la console

Général:

- Permet en temps réel sur les entrées UAD Traitement Apollo avec une latence indiscernable
- mélangeur de type analogique pour la surveillance de la faible latence et de suivi avec les plug-ins UAD
- Commande à distance de fonctionnalités matérielles Apollo et fonctionnalité
- sessions de la console peuvent être sauvegardés / chargés pour le rappel instantané de toute configuration
- Multiple Undo / Redo pour les opérations d'édition

En temps réel Traitement UAD:

- Jusqu'à quatre plug-ins UAD peuvent être enchaînés en série sur chaque entrée et retour aux
- traitement d'insert UAD peut être contrôlée « humide » en cours d'enregistrement par voie humide ou sèche
- Sous-2ms de latence aller-retour avec quatre plug-ins UAD série à fréquence d'échantillonnage de 96 kHz

Entrées de canal:

- Les canaux d'entrée pour toutes les entrées de matériel d'interface (***exempter MADI avec Apollo 16)***
- Niveau, pan, solo, et de sourdine sur toutes les entrées
- fentes d'insertion plug-in Four par entrée en temps réel pour UAD Processing
- Deux auxiliaires stéréo envoie avec le niveau et de panoramique sur toutes les entrées
- Les entrées virtuelles acceptent toutes les sorties de DAW
- casque stéréo envoie avec le niveau et de panoramique sur toutes les entrées *
- Jusqu'à quatre cue mix stéréo envoie avec le niveau et de panoramique sur toutes les entrées *
- paires d'entrée adjacents peuvent être liés pour le contrôle stéréo pratique
- conversion de fréquence d'échantillonnage est disponible sur S / PDIF et entrées AES / EBU *
- entrées physiques peuvent être acheminés vers les sorties physiques

Surveillance:

- bus de mixage moniteur stéréo avec niveau, mute, solo clair, et les contrôles de sélection de la source
- 2 bus casque stéréo; commutable pour surveiller mélange et / ou de miroir à une quelconque sortie (***Apollon)***
- 4 bus de mixage stéréo cue; commutable pour surveiller mélange et / ou de miroir à une quelconque sortie (***Apollo 16)***
- contrôles somme monophoniques indépendants pour tous les bus de mixage
- S / PDIF et AES / EBU sorties peuvent éventuellement refléter le mixage de post-curseur *

Les bus auxiliaires et Cue:

- Deux retours auxiliaires stéréo avec niveau indépendant, mute et mono contrôle de somme
- plug-in quatre inserts par retour auxiliaire pour traitement en temps réel UAD
- bus auxiliaires peuvent être acheminés vers mixage d'écoute principal ou casque et sorties cue *
- bus auxiliaires et cue peuvent être acheminés vers une sortie *
- pré / commutation poste indépendant sur chaque bus auxiliaire

** fonctionnalités du logiciel spécifiques dépendent de la fonctionnalité du matériel non disponible avec tous les modèles Apollo. Détails à l'intérieur.*

Mesure:

- mètres de niveau de signal avec des indicateurs de maintien de pointe et un clip sur toutes les entrées
- double pic mètres de maintien avec LED de pointe du signal affichage des niveaux de bus de moniteur
- mètres d'entrée sont globalement commutable à l'affichage pré ou post niveaux de signal de fader
- pic sélectionnables indépendamment / pince temps d'attente et le bouton global des clips clairs

plug-in Console de rappel

- Un accès pratique aux commandes du moniteur de la console via le plug-in DAW
- Enregistre des configurations complètes Apollo à l'intérieur des projets DAW pour un rappel facile des paramètres
- VST, RTAS, AAX 64 et plug-in formats Audio Units

Plug-Ins UAD Powered

- Primé plug-ins audio pour la surveillance, le suivi, le mixage et le mastering
- plug-ins UAD peuvent être utilisées simultanément au sein de la console et / ou DAW
- Tous les plug-ins UAD sont entièrement fonctionnelle période de démonstration de 14 jours
- Complète bibliothèque de plug-ins UAD est disponible en ligne à www.uaudio.com

application du panneau de contrôle et compteur UAD

- Global-Configure 2 et UAD Powered paramètres UAD Plug-Ins
- Facilite l'autorisation automatique de plug-in licences et dispositifs UAD-2 UAD
- UAD-2 mètres de ressources pour l'utilisation et la bande passante FireWire DSP / mémoire

Pilotes de périphérique

- Toutes les entrées et sorties matérielles peuvent être adressés individuellement par DAW
- Tous les bus de mixage de la console peuvent être assignées aux entrées DAW pour l'enregistrement

Apollo Documentation Vue d'ensemble

Documentation pour tous les composants Apollo est vaste, si les instructions sont séparées par des zones de fonctionnalité. Chaque domaine fonctionnel a un fichier manuel séparé. Un aperçu de chaque fichier, et la façon dont ils sont accessibles, est fourni dans cette section.

Tous les fichiers manuels sont au format PDF. Les fichiers PDF nécessitent une application de lecteur de PDF gratuit comme Adobe Acrobat Reader (Windows et Mac) ou Aperçu (Mac).

Apollo Manuel Fichiers manuels

du matériel Apollo

Chaque modèle Apollo dispose d'un manuel de matériel unique. Les manuels de matériel Apollo contiennent des détails complets concernant le matériel sur un modèle spécifique Apollo. Il comprend des descriptions détaillées de toutes les caractéristiques matérielles, les commandes, les connecteurs et les spécifications.

> ***Remarque: Chaque manuel matériel contient le modèle Apollo unique au nom de fichier.***

Manuel du logiciel Apollo

Le manuel du logiciel Apollo est le guide d'accompagnement des manuels de matériel Apollo. Il contient des informations détaillées sur la façon de configurer et de contrôler tous les logiciels Apollo propose l'aide de l'application de la console, la fenêtre Paramètres de la console, et plug-in Console Recall. Reportez-vous au manuel du logiciel Apollo pour apprendre comment utiliser les outils logiciels et d'intégrer la fonctionnalité d'Apollo dans l'environnement DAW.

> ***Remarque: Chaque protocole de connexion Apollo (Thunderbolt, FireWire, USB) a son propre manuel logiciel unique.***

Manuel système UAD

Le manuel du système est le manuel UAD de fonctionnement complet pour la fonctionnalité UAD-2 Apollo et applique à toute la famille de produits UAD-2. Il contient des informations détaillées sur l'installation et la configuration des périphériques UAD, l'application du panneau de contrôle et compteur UAD, l'achat des plug-ins en option au magasin en ligne UA, et plus encore. Il comprend tout ce qui concerne l'exception des informations de UAD spécifiques à Apollo et plug-in descriptions individuelles UAD.

Manuel UAD Plug-Ins

Les caractéristiques et la fonctionnalité de tous UAD individuelle Powered Plug-Ins est détaillé dans le Manuel UAD Plug-Ins. Reportez-vous à ce document pour en savoir plus sur le fonctionnement, les commandes et l'interface utilisateur de chaque UAD plug-in qui est développé par Universal Audio.

Plug-In Manuels Direct Developer

Plug-Ins UAD Powered comprend les plug-ins créés par nos partenaires développeurs directs. Documentation pour ces 3 parties plug-ins sont des fichiers séparés qui sont écrits et fourni par les développeurs de plug-in. Les noms de fichiers pour ces manuels plug-in sont les mêmes que le plug-in titres.

Accès à la documentation installé

Toutes ces méthodes peuvent être utilisées pour la documentation installée d'accès:

- Choisissez « Documentation » dans le menu Aide dans l'application Console
- Cliquez sur le bouton « Manuel produit » dans le panneau d'aide au sein de l'application du panneau de contrôle et compteur UAD
- Manuels produits sont également disponibles en ligne à help.uaudio.com

UA Site Web et Base de connaissances

La Base de connaissances Universal Audio est votre ressource technique complète pour la configuration, l'exploitation et le dépannage des produits UA.

Vous pouvez regarder des vidéos de soutien utiles, rechercher la base de connaissances pour trouver des réponses, trouver des informations mises à jour techniques qui peuvent ne pas être disponibles dans d'autres publications, et plus encore.

- help.uaudio.com

Forums Communauté UAD

Les forums de discussion non officiels sont une ressource UAD précieuse pour tous les utilisateurs de produits Universal Audio. Ce site est détenu et exploité de manière indépendante.

- www.uadforum.com

Documentation DAW hôte

Chaque application DAW hôte a ses propres méthodes particulières pour la configuration des interfaces audio et d'utiliser des plug-ins. Reportez-vous à la documentation de DAW hôte pour obtenir des instructions spécifiques sur l'utilisation de l'interface audio et plug-in fonctions au sein de la DAW.

Les liens hypertextes

Liens vers d'autres sections du manuel et les pages web sont mis en évidence en bleu . Cliquez sur un lien hypertexte pour accéder directement à l'élément lié.

> ***Pointe: Utilisez le bouton « retour » dans l'application de lecteur de PDF pour revenir à la page précédente après avoir cliqué sur un lien hypertexte.***

Glossaire

Ce manuel utilisation des termes et acronymes techniques qui ne sont pas familiers. Se référer au Glossaire pour les définitions de plusieurs de ces termes.

Apollo Software Vue d'ensemble

Apollo a plusieurs composants logiciels qui composent le système Apollo complet. Une brève description de chaque composant est fourni ci-dessous, avec un lien pour plus de détails sur le composant.

Application de la console

L'application Console est l'interface logicielle principale d'Apollo. Sa fonction principale est de contrôler l'unité matérielle et son mixage numérique et de surveillance. Le mélangeur de la console est en temps réel où UAD traitement en utilisant des plug-ins UAD Powered est configuré.

> ***Concept fondamental Important:*** ***La fonction principale de l'application de la console est inclus pour contrôler la surveillance de l'entrée du matériel d'Apollo, les plug-ins unisson, et en temps réel UAD Processing. Console DOIT être utilisé pour tirer profit de ces caractéristiques. Console remplace la fonction de contrôle d'entrée du logiciel de la console de mixage audio numérique.***

Pour un aperçu de l'application, voir Présentation de la console . Pour plus de détails, voir console de référence .

Console Recall Plug-In



Console Recall est un plug-in DAW fourni en VST, RTAS, AAX 64 et formats Audio Units. Console Recall offre plus de confort lors de l'utilisation Apollo et / ou l'application console conjointement avec un CHOUCAS. Sa fonction principale est de stocker des configurations complètes de la console dans le fichier de projet DAW. Pour plus de détails, voir Console Recall Plug-In .

Plug-Ins UAD Powered

Plug-Ins UAD Powered sont le plug-in des titres contenant les algorithmes DSP. plug-ins UAD sont chargés dans une application hôte pour le traitement audio sur l'accélérateur DSP UAD-2 intégrée de Apollo (Console et DAW sont des applications hôtes). Chaque UAD plug-in comprend une interface utilisateur graphique (GUI) et de divers paramètres de commande qui peuvent être manipulés pour obtenir les résultats souhaités sonores.



UAD typique plug-in Interface

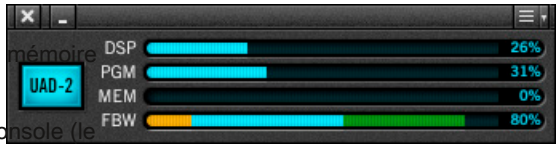
Apollo comprend de nombreux UAD Powered Plug-Ins qui sont fournis avec le dispositif. plug-ins en option peuvent être évalués UAD sans limitations fonctionnelles pendant 14 jours en démo en mode. plug-ins optionnels licences peuvent être achetés à la magasin en ligne UA .

Pour plus de détails sur la façon dont les plug-ins Powered sont utilisés avec UAD Console et DAW, voir A propos de Plug-Ins Traitement UAD Powered . Pour les plug-ins général instructions d'utilisation UAD, voir le manuel du système UAD. Pour plus de détails sur chaque individu UAD Powered Plug-In, voir le manuel UAD Plug-Ins.

Mètre et application UAD Panneau de configuration

L'application du panneau de contrôle et UAD compteur est utilisé pour configurer la fonctionnalité globale qui concerne tous les dispositifs UAD-2 dans le même système (la même application est utilisée pour tous les produits UAD-2). Tous les paramètres généraux du système UAD-2 sont définies dans la présente demande. L'application facilite également l'autorisation automatique des plug-in et licences UAD dispositifs UAD2. L'application se compose de deux éléments: le compteur et les panneaux UAD contrôle UAD.

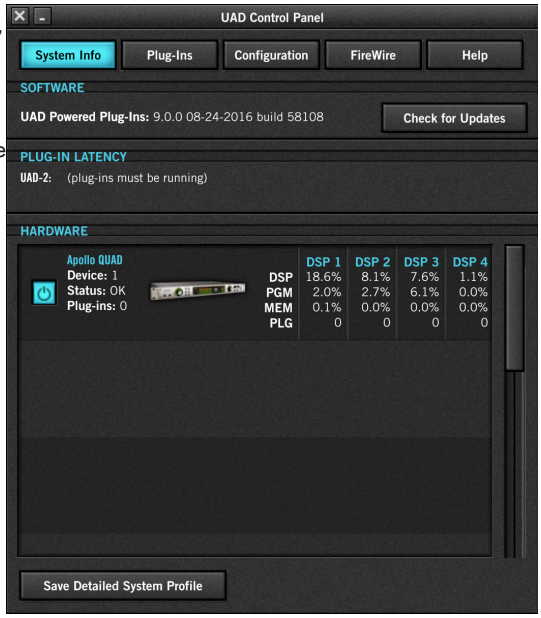
mètre UAD



La fenêtre de la barre UAD (à droite) affiche l'état actuel de DSP et de la mémoire de tous les matériels UAD-2 active (y compris plusieurs dispositifs). Ces compteurs sont également présents au bas de la fenêtre d'application Console (le compteur FBW est exclue dans la console).

> ***Remarque: Apollo utilise DSP et de la mémoire pour son mélangeur DSP interne. Par conséquent, le compteur affiche UAD DSP et utilisation de la mémoire, même lorsque les plug-ins UAD ne sont pas en cours d'utilisation.***

Panneaux de contrôle UAD



La fenêtre Panneau de configuration UAD comporte plusieurs panneaux d'affichage, et permettre le contrôle de la variété, plug-in système UAD-2, et les paramètres de configuration globale. La capture d'écran à droite montre le panneau Infos système, l'un des quatre fenêtres du panneau de commande dans l'application du panneau de contrôle et compteur UAD.

Accès & Compteur UAD Panneau de configuration

L'application est accessible depuis le Dock (Mac) ou Menu Démarrer (Windows).

Détails À propos de l'application

La documentation complète pour l'application du panneau de contrôle et compteur est UAD dans le manuel système UAD.

Pilotes de périphériques Apollo

Les pilotes de périphériques Apollo sont les fichiers du logiciel système de bas niveau qui instruisent le système d'exploitation de l'ordinateur sur la façon de communiquer avec le matériel Apollo. Les pilotes sont chargés au démarrage du système alors quand Apollo est connecté, l'interface est prête à accepter des instructions à partir des applications OS et audio.

Installation et configuration

Le logiciel Plug-Ins Powered doit être installé UAD à utiliser Apollo. Les lieux d'installation UAD tous les logiciels nécessaires pour configurer et utiliser des plug-ins Apollo et sur le lecteur UAD de démarrage de l'ordinateur.

> ***Remarque: Pour les notes d'installation du matériel et des schémas de câblage, reportez-vous à la Manuels de matériel Apollo .***

Mise en route Vidéos

vidéos utiles sont disponibles pour vous guider dans le processus d'installation et de configuration:

- help.uaudio.com

Mises à jour de logiciel

La plupart des logiciels récents UAD est toujours recommandé de sorte que vous aurez accès aux derniers plug-ins UAD et mises à jour de stabilité. La plupart des logiciels récents est disponible sur le site Web UA: www.uaudio.com/downloads

Mises à jour du micrologiciel

Pour des résultats optimaux, toujours mettre à jour le firmware si vous êtes invité par le logiciel. Suivez les instructions à l'écran pour terminer le processus avant de tenter d'utiliser le logiciel.

Préparation

Fermez tous les fichiers ouverts et des applications avant de lancer la procédure d'installation du logiciel. Le programme d'installation nécessite un redémarrage après l'installation.

Si vous mettez à jour vers une version plus récente du logiciel Apollo ou l'installation de dispositifs de supplémentaires UAD, il est pas nécessaire de supprimer le logiciel ou le matériel précédent UAD du système.

autorisation automatique

Si le matériel a déjà été enregistré, lorsque l'ordinateur redémarre le compteur et UAD Panneau de configuration ouvre automatiquement et les plug-ins UAD sont automatiquement autorisés en arrière-plan.

autorisation déconnecté

Pour autoriser un système UAD qui n'est pas connecté à Internet, consultez la Manuel système UAD .

Assistance technique

Si vous avez besoin d'aide, consultez le Support technique page.

Apollo FireWire Configuration requise

Remarque: Pour plus d'informations sur la compatibilité complète, visitez le site help.uaudio.com

ordinateur personnel

- Windows 7, 8,1, ou 10 (64 bits Editions)
- Compatible PCIe à FireWire 800 carte adaptateur

Mac

- macOS 10,12 Sierra, 10,13 High Sierra, ou 10,14 Mojave
- Disponible port FireWire 800

toutes les plates-formes

- câble FireWire 800 (inclus)
- Six gigaoctets de stockage disponible
- Connexion Internet à un logiciel de téléchargement et d'autoriser les plug-ins UAD
- Compatible VST, Audio Units, RTAS ou AAX 64 logiciel d'application DAW

Installation sur les systèmes Windows

Installez le PCIe FireWire 800 Card Adapter First

***Important:* Pour des résultats optimaux, installer et configurer le nécessaire *PCIe à FireWire 800 carte adaptateur* avant l'installation du logiciel ou la connexion Apollo UAD.**

Connectez-vous et alimentation Apollo Avant Installation du logiciel

Remarque: Pour des résultats optimaux, la connexion et la puissance du matériel Apollo avant d'installer le logiciel UAD.

Installation Apollo FireWire Procédure (Windows)

1. Après l'installation et la configuration du nécessaire PCIe à FireWire 800 carte adaptateur , Arrêtez (hors tension) l'ordinateur.
2. Connectez Apollo à l'alimentation secteur avec l'alimentation externe fournie, puis connectez Apollo au port carte PCIe FW800 sur l'ordinateur avec le câble FireWire 800 (inclus).
3. Allumez Apollo avec son interrupteur du panneau avant, puis démarrez l'ordinateur.
4. Téléchargez le dernier programme d'installation de logiciel UAD: www.uaudio.com/downloads
5. Ouvrez l'application du programme d'installation téléchargé. Le programme d'installation vous guidera. Assurez-vous de redémarrer l'ordinateur lorsque vous êtes invité.

Remarque: Si vous êtes invité à mettre à jour le firmware, consultez la procédure ci-dessous.

6. Après avoir redémarré, le navigateur Web par défaut démarre et se connecte à la boutique en ligne UA. Suivez les instructions dans le navigateur Web pour créer un compte, inscrivez-vous le matériel, et d'autoriser les plug-ins UAD empaquetés.
7. Une fois l'enregistrement terminé, Apollo en suivant autoriser les instructions sur les pages Web d'enregistrement.
8. **Important!** Réglez les paramètres du système Windows pour optimiser les performances Apollo. Voir l'installation de Windows sur la page suivante pour plus de détails.
9. **Important!** Réglez le paramètre de bande passante FireWire pour optimiser les performances Apollo. Voir Optimisation des performances FireWire dans ce chapitre pour plus de détails.

Mise à jour du micrologiciel Procédure

Si vous êtes invité par la fenêtre « Firmware Update » pour mettre à jour le firmware Apollo:

1. Cliquez sur « Load » pour commencer le processus. La fenêtre « firmware est mise à jour » apparaît.
2. Attendez que la fenêtre de dialogue « Power Off Device UAD », qui apparaît après le firmware est mis à jour.
3. Mise hors tension Apollo, la mise sous tension Apollo. La mise à jour du firmware est terminée.

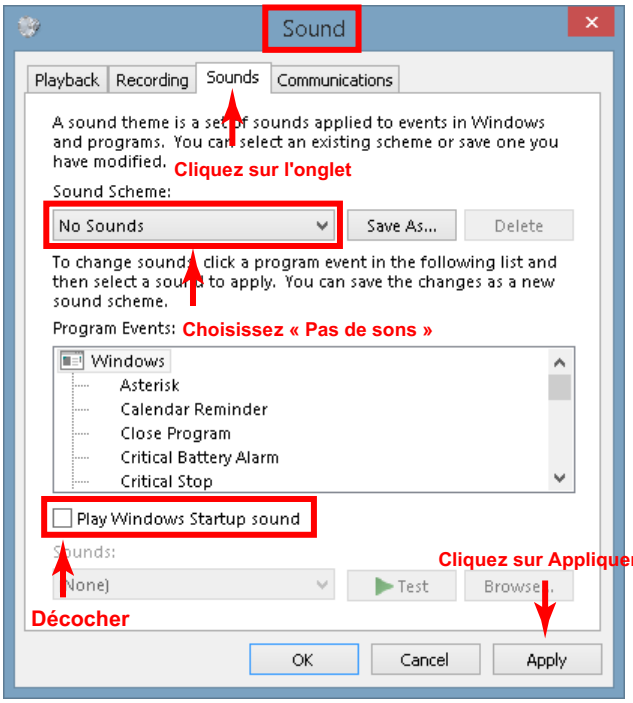
l'installation de Windows

Sons de notification Désactiver Windows

sons de notification Windows (comme un « ding » lorsqu'une fenêtre d'alerte apparaît) peuvent interférer avec audio DAW. Suivez la procédure ci-dessous pour désactiver tous les sons de notification.

1. Ouvrez le panneau de commande du son. Panneau de configuration> Le son peut être accessible par un clic droit sur le menu Démarrer de Windows et sélectionner « Panneau de configuration » dans le menu contextuel, puis double-cliquant sur son avec la fenêtre Panneau de configuration.
2. Cliquez sur l'onglet Sons dans la fenêtre du panneau de commande du son. Les options de sons de notification Windows sont affichés.
3. Cliquez sur le menu déroulant « Système audio » pour afficher les éléments du menu.
4. Sélectionnez "No Sounds" dans le menu déroulant Schéma Sound.
5. Cliquez sur le bouton Appliquer pour activer le nouveau réglage.

Important: ***Vérifiez que la case « Lire le son de démarrage de Windows » est désactivée.***



Un réglage correct montré - système « No Sounds » est sélectionné dans le panneau de commande du son

Important: ***Voir Système Windows WDM Remarques Opération audio pour d'importantes informations connexes lors de l'utilisation d'Apollo pour son système d'E / S.***

Optimisations supplémentaires de Windows

- Visitez la Base de connaissances Apollo à help.uaudio.com des nouvelles techniques mises à jour et des informations d'optimisation du système.

Installation sur systèmes Mac

Connectez-vous et alimentation Apollo Avant Installation du logiciel

Remarque: Pour des résultats optimaux, la connexion et la puissance du matériel Apollo avant d'installer le logiciel UAD.

Installation Apollo FireWire Procédure (Mac)

1. Arrêt (hors tension) l'ordinateur.
2. Connectez Apollo à l'alimentation secteur avec l'alimentation externe fournie, puis connectez Apollo à l'ordinateur avec un câble FireWire 800 (inclus).
3. Allumez Apollo avec son interrupteur du panneau avant, puis démarrez l'ordinateur.
4. Téléchargez le dernier programme d'installation de logiciel UAD: www.uaudio.com/downloads
5. Ouvrez l'application du programme d'installation téléchargé. Le programme d'installation vous guidera. Assurez-vous de redémarrer l'ordinateur lorsque vous êtes invité.

Remarque: Si vous êtes invité à mettre à jour le firmware, consultez la procédure ci-dessous.

6. Après avoir redémarré, le navigateur Web par défaut démarre et se connecte à la boutique en ligne UA. Suivez les instructions dans le navigateur Web pour créer un compte, inscrivez-vous le matériel, et d'autoriser les plug-ins UAD empaquetés.
7. Une fois l'enregistrement terminé, Apollo en suivant autoriser les instructions sur les pages Web d'enregistrement.
8. **Important!** Réglez le paramètre de bande passante FireWire pour optimiser les performances Apollo. Voir Optimisation des performances FireWire dans ce chapitre pour plus de détails.

Mise à jour du micrologiciel Procédure

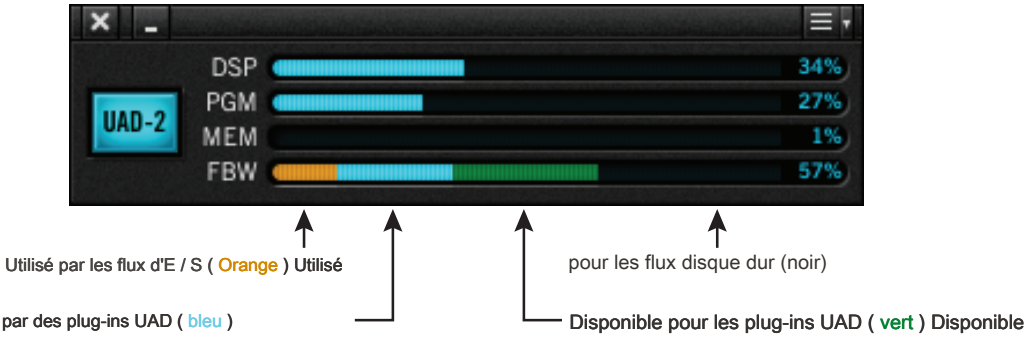
Si vous êtes invité par la fenêtre « Firmware Update » pour mettre à jour le firmware Apollo:

1. Cliquez sur « Load » pour commencer le processus. La fenêtre « firmware est mise à jour » apparaît.
2. Attendez que la fenêtre de dialogue « Power Off Device UAD », qui apparaît après le firmware est mis à jour.
3. Mise hors tension Apollo, puis la mise sous tension Apollo. La mise à jour du firmware est terminée.

Optimisation des performances FireWire

A propos de la bande passante FireWire

bande passante FireWire est partagée entre Apollo flux d'E / S, les plug-ins UAD utilisés dans le DAW, et les disques durs FireWire externe. La bande passante disponible dépend aussi du taux d'échantillonnage de la session; plus le taux d'échantillonnage, la bande passante plus FireWire est consommée. bande passante FireWire est affiché dans le compteur « FBW » dans l'application du panneau de contrôle et compteur UAD.



Le compteur de bande passante FireWire dans l'application du panneau de contrôle et compteur UAD

Allocation de bande passante UAD

La bande passante réserves UAD réglage Bandwidth Allocation FireWire pour les plugins utilisés dans les UAD un DAW. Elle n'a aucun effet sur les plug-ins UAD utilisés dans l'application Console d'Apollo. La valeur par défaut (55%) un bon point de départ pour la plupart des utilisateurs une seule unité. Cependant, il doit être ajustée en fonction de votre environnement. Utiliser les valeurs dans le tableau ci-dessous en tant que points de départ lors du réglage de la largeur de bande Allocation UAD. Les valeurs sont valables pour les deux Apollo et Apollo 16.

Remarque: Si vous utilisez des fréquences d'échantillonnage de 44,1 kHz ou 48 kHz, il est recommandé d'augmenter le réglage Bandwidth Allocation UAD la valeur par défaut de 55% pour permettre à plus de plug-ins UAD pour fonctionner dans les disques durs DAW lorsque FireWire externe ne sont pas utilisés.

Unité unique **Valeurs d'allocation de bande passante recommandée UAD**			
Taux d'échantillonnage (kHz): 44,1, 48 88,2, 96 176,4, 192			
Sans pour autant FireWire disque dur externe	75%	55%	40%
Avec FireWire disque dur externe	50%	30%	20%
tampon E / S de réglage pour obtenir les meilleurs résultats de lecture:	512	1024	2048

Remarque: Si deux Apollo ou deux unités Apollo 16 sont connectés, voir Multi-Unit FireWire Bande passante pour les valeurs recommandées.

Pour modifier le paramètre Bandwidth Allocation UAD:

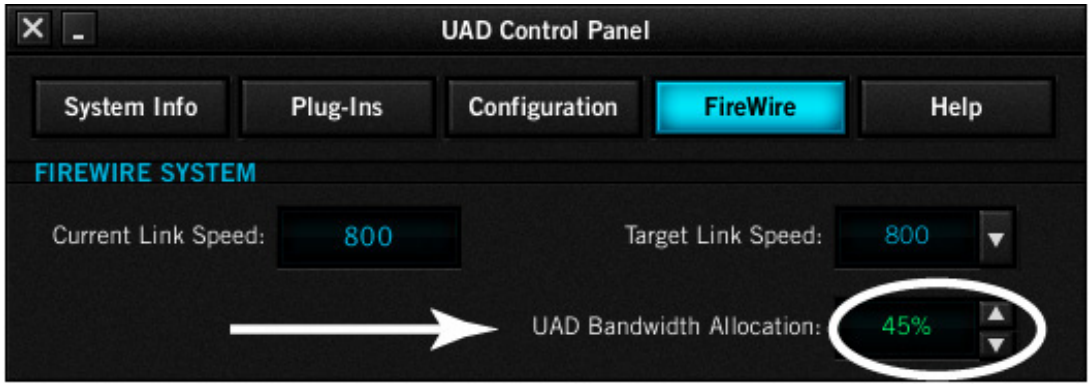
1. Quittez tous les logiciels DAW et l'application Console (plug-in UAD Les hôtes doivent être arrêter de modifier ce paramètre).
2. Ouvrez l'application Panneau de contrôle et compteur UAD. Il est accessible via les méthodes suivantes:

   - (Mac) Cliquez sur son icône dans le Dock
   - (Windows) Sélectionnez-le Menu Démarrer> Tous les programmes> Powered Plug-UAD Ins

3. Ouvrez le panneau FireWire en cliquant sur le bouton de menu dans la fenêtre et en choisissant compteur UAD « FireWire » dans le menu déroulant, ou le type ⌘- F (Mac) ou Ctrl-F (Windows) comme raccourci.



4. Modifier le paramètre d'allocation de bande passante UAD (ci-dessous) avec la saisie de texte directement, en cliquant sur le flèches haut ou bas, ou cliquez sur / maintenir la valeur pour un menu déroulant.
5. Voir Bande passante UAD Notes Allocation sur la page suivante pour plus d'informations sur ce paramètre.



Bande passante UAD Notes Allocation

- Bande passante valeurs UAD allocation dans le tableau sont recommandés comme points de départ pour le réglage de la bande passante FireWire. Selon l'utilisation du FireWire disque dur externe (par exemple, le nombre de pistes audio sont transmis en continu), des valeurs inférieures peuvent être nécessaires pour des charges de disques durs FireWire augmenté, ou des valeurs plus élevées peuvent être utilisées pour plug-in plus UAD compte lorsque l'utilisation du disque dur FireWire est inférieur. Pour exécuter plusieurs plug-ins UAD dans un DAW, utilisez USB, eSATA, ou des disques durs internes pour les fichiers de session audio au lieu des lecteurs FireWire.

- Pour éviter les erreurs d'autorisation UAD, définissez l'allocation de bande passante de sorte que la jauge UAD bande passante FireWire (FBW) dans le compteur affiche moins de UAD 100%.
- L'allocation de la bande passante UAD applique uniquement lorsque les plug-ins UAD sont utilisés dans un DAW. UAD plug-ins ne consomment pas de bande passante FireWire lorsqu'il est utilisé au sein de l'application Console d'Apollon, ni lorsqu'il est connecté à l'ordinateur hôte via la carte option Thunderbolt.

- Si l'allocation de la bande passante est UAD réglé de telle sorte que l'augmentation de la fréquence d'échantillonnage du système entraînera la bande passante totale dépasse 100%, E / S audio Apollo flux peuvent être désactivés. Dans ce cas, l'allocation de bande passante diminuer à 20% UAD puis définissez le taux d'échantillonnage à 44,1 kHz. Après l'augmentation de la fréquence d'échantillonnage à la fois le taux souhaité, ajuster l'attribution de sorte que la bande passante totale est inférieure à 100% à la fréquence d'échantillonnage plus élevée.

- (Mac) performances FireWire est mieux sur certains systèmes par rapport à d'autres en raison des puces de contrôleur FireWire qu'ils contiennent. En général, les nouveaux Mac Pro, iMac et Mac mini systèmes contiennent une puce de contrôleur FireWire supérieure et fournira une meilleure exécution FireWire que MacBook Pro systèmes. Il n'y a pas de méthode simple pour déterminer quel contrôleur est utilisé.

Travailler avec Apollo

Apollo Vue d'ensemble Setups

Apollo est une interface audio puissante et flexible qui peut être utilisé de plusieurs façons. Ce chapitre explique comment appliquer Apollo dans divers environnements audio numériques. Bien que les techniques exactes de configuration et l'utilisation Apollo variera en fonction des besoins, son application généralement dans l'une des principales catégories ci-dessous. Chaque application est détaillée plus loin dans ce chapitre.

Interface audio sans DSP

Apollo fonctions comme les autres interfaces audio non-DSP quand il est utilisé sans l'application de la console, le plug-in de rappel de la console, ou UAD Powered Plug-Ins. Voir En utilisant Apollo comme une interface audio pour plus de détails.

Table de mixage numérique avec la console

Apollo et la console peuvent être utilisés sans DAW ou tout autre logiciel audio, donnant accès à tous Apollo dispose, sa fonctionnalité DSP mélange, et en temps réel traitement UAD. Voir L'utilisation d'Apollo avec la console (sans DAW) pour plus de détails.

utilisation autonome sans ordinateur

Apollo peut être utilisé comme un mélangeur numérique (avec une fonctionnalité limitée) sans console ou une connexion à un ordinateur hôte. Voir L'utilisation Apollo sans ordinateur pour plus de détails.

Avec une DAW (sans console)

Lorsque Apollo est utilisé avec un DAW mais sans l'application de la console (ou plug-in de rappel Console), les commandes de tous les DAW de signaux de routage d'E / S, la surveillance du logiciel, et UAD-2 DSPaccelerated UAD Powered traitement des plug-ins. Voir L'utilisation d'Apollo avec une DAW (sans console) pour plus de détails.

Avec la console et un DAW

Console est utilisé simultanément avec un DAW lorsque la surveillance de faible latence et / ou l'enregistrement d'entrées de Apollo avec (ou sans) le traitement en temps réel UAD est souhaitée. Ce flux de travail élimine complètement le latences mémoire tampon E / S associé à la surveillance du logiciel. Virtual fonctionnalité E / S de la console peut également être utilisé avec la DAW aux instruments logiciels virtuels de route, ou tout autre sorties DAW, dans la console pour en temps réel traitement UAD. Voir

En utilisant Apollo Parallèlement à une DAW et console pour plus de détails.

Powered UAD Plug-Ins: Console contre DAW

Il y a quelques différences fondamentales lors de l'utilisation des plug-ins dans la console Powered UAD ou dans un DAW. Voir A propos de Plug-Ins Traitement UAD Powered pour plus de détails.

A propos de Plug-Ins Traitement UAD Powered

Deux méthodes Distinct avec Apollo

Apollo dispose de deux méthodes distinctes pour l'utilisation de plug-ins Powered UAD: La « méthode de traitement Console » pour la surveillance de faible latence et de suivi de temps réel UAD traitement via l'application Console et le « procédé de traitement de DAW » pour DSPaccelerated UAD-2 traitement via VST , RTAS, AAX et plug-ins Audio Units dans les applications DAW.

Ces deux méthodes ne sont pas un mode de commutation, mais au lieu de simplement dépendent de la demande (Console ou DAW) utilise les plug-ins UAD. Les deux méthodes peuvent être utilisées simultanément pour la surveillance du signal extrêmement puissant et flexible, le routage et le traitement.

Console Méthode de traitement

Powered UAD run plug-ins en temps réel que lorsqu'il est utilisé au sein de la console. L'utilisation en temps réel traitement Console UAD est optimale pour les artistes et les ingénieurs qui doivent surveiller et performances de capture sans mise en mémoire tampon E / S DAW latence et ses empêchements associés. Le temps réel spécial fonctionnalité traitement UAD est obtenue par la conception DSP + FPGA + Console de ultralow unique Apollo. Bien que ***chaque*** interface audio a une latence indétectable qui est inhérent au convertisseur A / D-D / Procédé, acheminer les signaux d'entrée d'Apollo par des plug-ins au sein de la console Powered UAD ***ne pas ajouter à cette latence inhérente.***

Jusqu'à quatre plug-in UAD cas peut être inséré en série (« empilés » ou « chaîne ») sur chacune des consoles analogiques / numériques entrées et / ou des bus auxiliaires en même temps, sans ajouter à la latence d'E / S inhérente.

> ***Remarque: Suréchantillonnée plug-ins UAD ajouter latence lorsqu'il est utilisé à l'intérieur de la console ou d'un DAW. Voir Suréchantillonnée plug-ins UAD pour plus d'informations.***

les entrées de console avec un traitement en temps réel UAD peuvent être acheminés dans le DAW via les pilotes de périphérique d'Apollo, et éventuellement enregistrées comme étant soit traitée (humide) ou non transformés (à sec) en utilisant l'audio Mondiaux effets d'insertion en fonction de la console.

> ***Important: plug-ins UAD utilisés dans la console pour en temps réel le traitement doit fonctionner UAD sur le DSP au sein de Apollo. Si d'autres appareils UAD-2 sont actifs dans le même système, DSP sur ces appareils ne peut pas être utilisé pour le traitement en temps réel UAD.***

> ***Important: plug-ins UAD à l'intérieur de la console utilisent DSP différemment que lorsqu'il est utilisé dans un DAW. Pour maintenir la latence d'entrée le plus bas possible, les plug-ins UAD sur une entrée de la console doit tenir sur un seul noyau de DSP. Par conséquent, le message « ressources DSP ont été dépassées » peut apparaître même lorsque les jauges indiquent DSP UAD est disponible.***

DAW Méthode de traitement

Lorsque UAD Powered Plug-Ins sont utilisés à l'intérieur VST compatible, RTAS, AAX 64, ou de l'hôte Audio Units applications DAW, tampon E / S est utilisé pour le traitement de plug-in parce que les données doivent faire la navette va et vient entre la DAW et Apollo. Dans ce scénario, l'UAD-2 DSP intérieur Apollo se comporte exactement comme les autres appareils UAD-2 tels que UAD-2 Satellite et UAD-2 cartes PCIe pour plug-in de traitement UAD.

Matériel tampon E / S avec un DAW ajoute une latence qui est compensé par la compensation de retard automatique du DAW hôte au cours du mélange (à savoir, toutes les pistes restent alignées dans le temps). Cependant, au tampon de plus grande taille cette latence rend la surveillance logiciel via la console de mixage DAW tout en suivant avec UAD Powered Plug-Ins moins pratique. En utilisant Apollo Parallèlement à une DAW et console élimine cette latence pendant le suivi, car la surveillance du logiciel n'est pas utilisé - la console de mixage DSP à l'intérieur Apollo est utilisé pour « matériel » surveillance à la place.

> ***Remarque: Voir Latence & Apollo Pour plus d'informations sur les temps d'attente.***

Latence est pas un problème lors du mixage final dans une DAW; le traitement en temps réel est pas nécessaire car les performances sont déjà capturés. Les avantages de l'utilisation de l'accélération DSP intégrée de Apollo pendant le mélange comprennent le déchargement de plug-in de traitement de la CPU de l'ordinateur hôte et les récompenses sonores des plug-ins UAD Powered, qui fonctionnent uniquement sur les plates-formes UAD-2 et Apollo.

L'utilisation concomitante de plug-ins UAD dans la console et un DAW

Powered Plug-UAD Ins peut être utilisé dans la console et un DAW simultanément. Dans ce scénario, les ressources DSP Apollo sont partagés entre les deux applications. En temps réel UAD traitement est disponible par l'intermédiaire de la console, et d'E / S en mémoire tampon (non temps réel) le traitement UAD est disponible via VST, RTAS, AAX 64, ou des plug-ins Audio Units dans le DAW. Voir En utilisant Apollo Parallèlement à une DAW et console pour plus de détails.

> ***Remarque: Apollo, comme les autres dispositifs d'UAD, ne peut charge alimentée UAD plug-ins qui sont spécifiquement conçus pour fonctionner sur des accélérateurs UAD DSP. Host-based « natifs » plug-ins ne peuvent pas fonctionner sur le DSP UAD.***

En utilisant Apollo comme une interface audio

fonctions Apollo, comme d'autres (non DSP) des interfaces audio quand il est utilisé sans l'application de la console, le plug-in de rappel de la console, ou UAD Powered Plug-Ins. Apollon core Audio et ASIO pilotes lui permettent d'être utilisé pour le routage d'E / S audio ordinateur avec un logiciel audio compatible Core Audio ou ASIO, y compris DAW, lecteurs de musique (par exemple, iTunes), des sons d'alerte du logiciel système et des applications similaires.

Apollo Accès E / S via Core Audio et ASIO

Audio est acheminé vers et depuis Apollo via ses pilotes de périphériques Core Audio (Mac) ou ASIO (Windows). Le logiciel audio accès de base Interfaces audio et ASIO directement via le panneau des paramètres audio / préférence dans le logiciel, ou il utilise simplement l'ensemble des périphériques audio comme la préférence dans le système d'exploitation.

les paramètres de Windows ASIO et WDM

Sur les systèmes Windows, ASIO et WDM sont différents sous-systèmes qui sont configurés séparément. les paramètres du système ASIO sont configurés dans la Paramètres de la console Apollo> Panneau de matériel et dans les préférences DAW. les paramètres du système WDM sont configurés dans le panneau de configuration audio sous Windows.

> ***Remarque: Lors de l'utilisation d'Apollo pour son système WDM E / S, le taux d'échantillonnage des deux sous-systèmes doit être le même taux d'être entendu dans les deux sous-systèmes. Voir Système Windows WDM Remarques Opération audio Pour des informations connexes.***

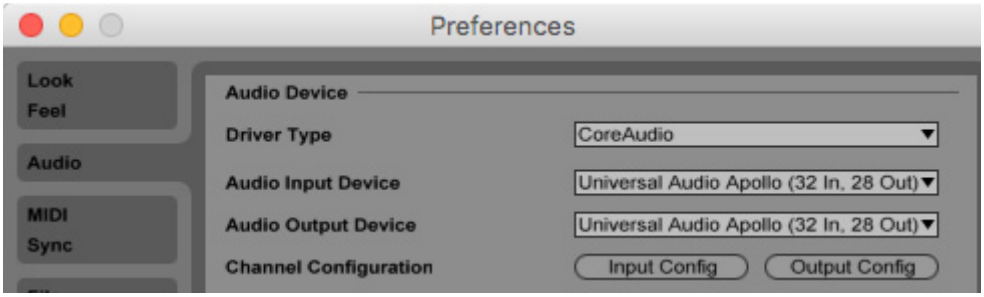
Noms Apollo du pilote E / S

Chaque entrée Apollo et sortie a un numéro de canal et le nom fourni par les pilotes Apollo à Core Audio et ASIO. Si une application logicielle audio peut accéder aux périphériques Core Audio / ASIO directement, il peut être possible de désigner des entrées spécifiques et / ou sorties dans l'application.

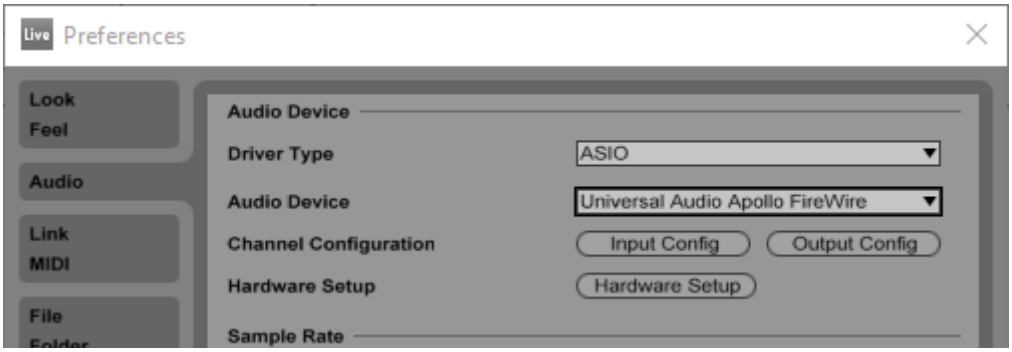
Tous les numéros et les noms pilote Apollo E / S sont répertoriés dans Tableaux I / O pilote . Ces valeurs peuvent être utilisées pour référencer les entrées ou sorties spécifiques Apollo par numéro ou le nom si cela est autorisé par l'application.

Réglage de la E / S dans l'application logicielle audio

Pour accéder à E / S d'Apollo dans une application logicielle audio qui permet de sélectionner les périphériques Core Audio ou ASIO directement, recherchez un paramètre dans les préférences de l'application logicielle audio appelé « configuration audio » ou « périphérique de sortie » ou similaire. Chaque application est différente; consulter la documentation de l'application logicielle pour plus de détails.



Apollo sélectionné comme périphérique de base E / S Audio dans Ableton Préférences de Live (Mac)



Apollo sélectionné comme périphérique E / S ASIO dans Ableton Préférences de Live (Windows)

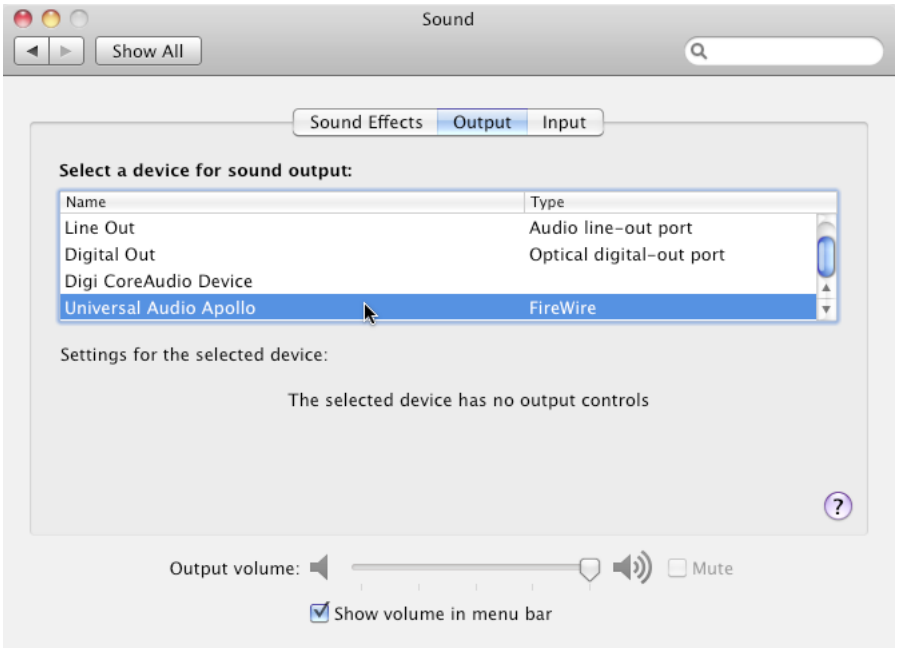
Réglage de la E / S dans le système d'exploitation

Si une application logicielle ne possède pas son propre paramètre pour accéder à un périphérique Core Audio ou ASIO directement, il utilise généralement le périphérique spécifié dans le panneau de commande du son dans le logiciel du système d'exploitation. Ceci définit l'appareil pour tous les sons du système, et tout autre appareil qui utilise le dispositif de système pour E / S audio.

> ***Remarque: Pour éviter que des sons du système d'être par inadvertance acheminés dans les sorties moniteur d'Apollo et / ou enregistrements DAW, réglage Apollo comme sortie pour les sons du système est généralement pas recommandé lors de l'utilisation d'un DAW.***

Mac

Dans le panneau dans son sein du système Preferences.app, régler l'entrée et / ou un dispositif de sortie à utiliser « Apollo Universal Audio » à son système d'itinéraire vers / depuis Apollo. Cette configuration assignera système audio à canaux par défaut d'Apollo (1 et 2), qui sont acheminés vers les sorties du moniteur gauche et droite d'Apollo.



Apollo sélectionné pour la sortie audio du système dans les Préférences système Mac OS X

les fenêtres

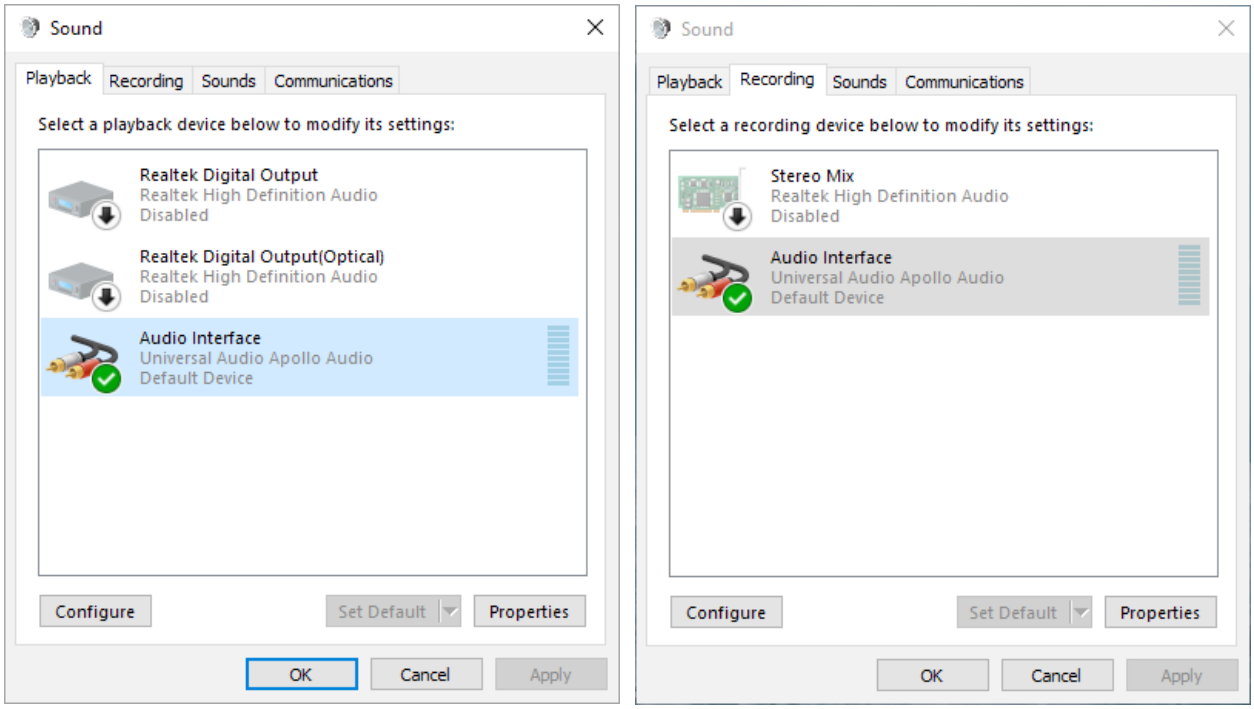
Pour utiliser Apollo I / O pour les sons du système:

1. Ouvrez Windows Panneau de configuration> Sons.

2. Dans l'onglet Lecture, sélectionnez Apollo. Cliquez sur Appliquer, puis cliquez sur Définir par défaut.

3. Dans l'onglet Enregistrement, sélectionnez Apollo. Cliquez sur Appliquer, puis cliquez sur Définir par défaut. Cette configuration assignera système audio aux canaux par défaut d'Apollo (1 et 2), qui sont acheminés vers les sorties du moniteur gauche et droite d'Apollo.

> ***Important:*** ***Voir Système Windows WDM Remarques Opération audio pour des informations importantes lors de l'utilisation d'Apollo pour son système d'E / S.***



Spécification Apollo pour la sortie audio du système WDM (à gauche) et l'entrée (à droite) dans le panneau de commande du son

Système Windows WDM Remarques Opération audio

audio système Windows WDM est utilisé pour l'entrée audio et la lecture dans les lecteurs multimédias, les navigateurs Web, conférence audio et des programmes similaires.

Pour garantir le bon fonctionnement du système audio adéquat, procédez comme suit lors de l'utilisation Apollo comme entrée et / ou de sortie pour l'audio système Windows WDM.

- **Désactiver les sons de notification du système.** Éteignez tous les sons d'alerte du système Windows en utilisant la procédure décrite dans la l'installation de Windows section.

Optimisations supplémentaires de Windows

- Visitez la Base de connaissances Apollo à help.uaudio.com des nouvelles techniques mises à jour et des informations d'optimisation du système.

L'utilisation d'Apollo avec la console (sans DAW)

Apollo et la console peuvent être utilisés sans DAW ou tout autre logiciel audio. Utilisation de la console sans DAW permet d'accéder à toutes les fonctionnalités Apollo et simplifie l'utilisation de mixage numérique d'Apollon, le suivi et le traitement en temps réel lors de l'enregistrement dispose UAD d'un DAW et les fonctions de lecture ne sont pas nécessaires.

Apollo a un mélangeur pour mélanger DSP interne en temps réel et le suivi des entrées Apollo, avec en option en temps réel UAD traitement utilisant UAD Powered Plug-Ins. L'interface du logiciel pour cette fonctionnalité est l'application de la console, mais le mélange proprement dit et le traitement du signal se produit à l'intérieur Apollo.

Utilisation de la console elle-même

Pour utiliser la table de mixage Console par lui-même pour le contrôle d'entrée et en temps réel traitement UAD, il n'y a pas des considérations particulières; il suffit de lancer la console et commencer à l'utiliser. Des explications complètes de toutes les fonctionnalités de la console et les fonctionnalités sont console de référence .

Utilisation de la console avec d'autres applications audio Système

audio

Lorsque le système d'exploitation est configuré pour utiliser Apollo pour l'audio système informatique (voir Réglage de la E / S dans le système d'exploitation), L'audio système informatique est acheminé vers les sorties moniteur de la console et mélangé avec des entrées Apollo (le cas échéant).

Les niveaux d'entrée d'Apollo peuvent être réglés avec les faders de canal d'entrée de la console, alors que le niveau audio du système informatique au niveau des sorties du moniteur est déterminée par les réglages de volume du logiciel audio en utilisant les sorties du système. Le niveau de volume du système informatique n'est pas réglé avec les curseurs d'entrée de la console.

Avec un DAW

Les postes de travail audio numérique ont leur propre table de mixage audio. Comprendre les interactions entre la console et la DAW contribuera à assurer un flux de travail optimisé dans ce scénario. Voir En utilisant Apollo Parallèlement à une DAW et console pour plus de détails.

L'utilisation Apollo sans ordinateur

utilisation autonome

Bien que l'application de la console et / ou un DAW sont nécessaires pour libérer le plein potentiel d'Apollo, l'appareil peut être utilisé comme un mélangeur numérique autonome avec des fonctionnalités limitées sans aucune connexion FireWire ou Thunderbolt à un ordinateur hôte.

Paramètres de la console qui sont conservés sur le cycle de puissance

Toutes les missions d'E / S actuellement actifs, routages de signal et les paramètres du moniteur sont enregistrés dans le firmware interne avant Apollo est propulsée vers le bas, et rappelé lorsque l'alimentation est une nouvelle demande. Par conséquent, ces derniers paramètres utilisés sont disponibles même lorsqu'un ordinateur hôte n'est pas utilisé.

plug-ins UAD ne sont pas retenus sur un cycle d'alimentation

Plug-In UAD Powered instanciations ne sont pas conservés après la mise hors tension puis la mise sous tension à nouveau, car les fichiers plug-in doit être chargé à partir de l'ordinateur hôte.

utilisation autonome avec les plug-ins UAD

Si les plug-ins UAD sont actifs lorsque la connexion d'Apollo à l'ordinateur hôte est perdue (soit en débranchant le câble ou éteindre l'ordinateur), UAD actuel de la console plug-in configurations restent actives pour en temps réel UAD traitement jusqu'à Apollo est hors tension.

Déconnexion

Lors de la déconnexion de l'ordinateur hôte, les changements suivants se produisent:

- bus auxiliaires sont réactivées
- Solo est désactivé sur tous les canaux
- Si en cascade à plusieurs unités, la source d'horloge passe à Word Clock

Opération

Après déconnexion, le comportement suivant s'applique:

- Le commutateur LINK sur le panneau avant Apollo ne peut pas être utilisé pour relier ou canaux stéréo Délier. Ce point s'applique uniquement si la connexion hôte a été perdu; le commutateur ne fonctionne lorsque Apollo est mis sous tension avant la connexion à un ordinateur hôte.
- Si les canaux 1 et 2 sont stéréo liés et un instrument est branché sur l'une des entrées Salut-Z, le lien stéréo est dissociées et plug-in de traitement est contournée sur UAD les deux canaux. Le lien stéréo, et le traitement UAD, les retours lorsque l'entrée Salut-Z est supprimé.

L'utilisation d'Apollo avec une DAW (sans console)

Lorsqu'il est utilisé avec un DAW mais sans l'application de la console (ou plug-in de rappel Console), les commandes de tous les DAW de signaux d'E / S de routage, la surveillance de logiciel, et UAD DSP-Powered accélérée traitement des plug-ins.

> ***Remarque: Apollo, comme les autres dispositifs d'UAD, ne peut charge alimentée UAD plug-ins qui sont spécifiquement conçus pour fonctionner sur des accélérateurs UAD DSP. Host-based « natifs » plug-ins ne peuvent pas fonctionner sur le DSP UAD.***

Suivi de la DAW

La fonction principale de la console suit des entrées d'Apollo pendant l'exécution en direct, avec (ou sans) en temps réel traitement UAD. Lorsque la surveillance du logiciel est activé dans le DAW, la surveillance de l'entrée de la console doit être désactivé pour éliminer les signaux doublé.

> ***Important: Lorsque la fonction de surveillance du logiciel du DAW est activé (quand ne pas utiliser la console pour le contrôle d'entrée), les entrées de la console doivent être mis en sourdine pour éviter le signal doublement aux sorties de moniteur d'Apollo.***

entrée Désactiver la surveillance dans la console lors de la surveillance logiciel via DAW

Si la surveillance de l'entrée de la console n'est pas désactivé, l'élimination progressive et / ou le doublement du signal surveillé (s) se produira, car le signal d'entrée est entendu deux fois - d'abord du mélange lowlatency DSP (dans la console) et peu après de la latence plus élevée mix logiciels (en DAW).

Comment le contrôle d'entrée désactiver dans la console

Pour désactiver la surveillance entrée dans la console lors de l'utilisation du logiciel de surveillance dans la DAW, ouvrez la console et couper tous les canaux d'entrée dans la console. Console peut alors être quitter.

> ***Pointe: Dans la console, l'option-cliquez sur un commutateur MUTE d'entrée pour basculer rapidement l'état muet de toutes les entrées.***

L'utilisation d'un DAW sans console est un flux de travail typique lors du mixage final, où la surveillance de la faible latence n'est pas nécessaire et est mise en mémoire tampon de latence pas un problème car les pistes sont déjà enregistrées. Lors de l'enregistrement de nouvelles pistes, le flux de travail DAW + Console (section suivante) est recommandé de profiter de temps réel traitement d'Apollo UAD. Dans ce scénario, les fonctions Apollo que deux dispositifs séparés « »: une interface audio, et un accélérateur DSP UAD-2:

1. **Interface audio -** Les accès DAW et les voies audio de l'interface Apollo I / O via
   les pilotes de périphériques Core Audio ou ASIO. E / S audio temps d'attente est déterminée par le réglage de la taille des tampons d'E / S du DAW.
2. **DSP UAD-2 Accelerator -** Le contrôle DAW UAD-2 DSP interne Apollo via
   plug-ins UAD dans VST, RTAS, AAX, ou au format Audio Units qui sont chargés dans le DAW. Tamponnage est utilisé pour les plug-ins UAD, car les données de la DAW doivent être transportés par navette via FireWire ou Thunderbolt / de DSP Apollo.

Accès aux E / S d'Apollo dans une DAW

Spécification du dispositif d'interface audio

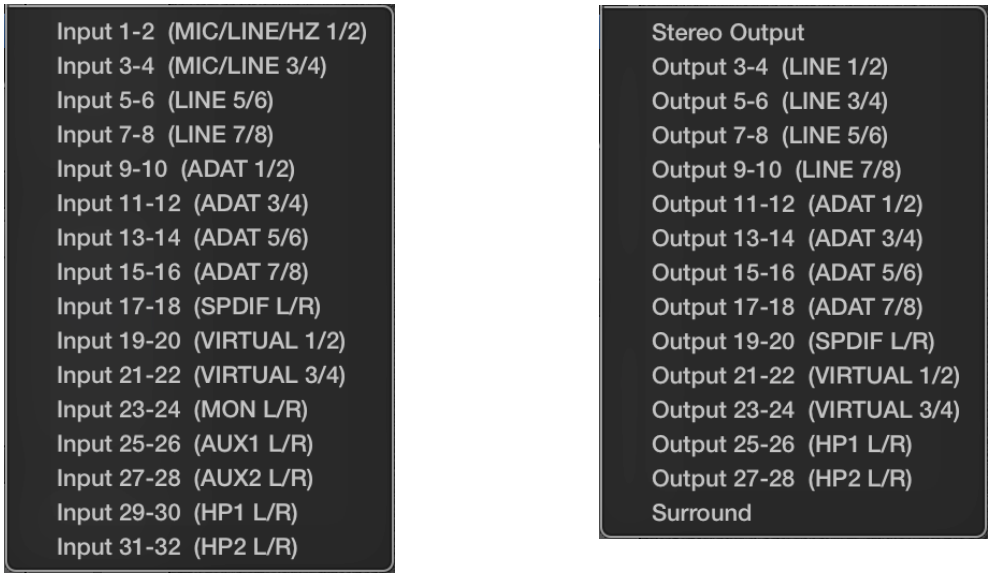
Pour accéder à E / S d'Apollon dans un DAW, le moteur audio de la DAW doit être configuré pour utiliser Apollo comme le dispositif d'interface audio. Des instructions spécifiques varient selon DAW; consultez la documentation DAW pour plus de détails. le Tampon E / S Taille réglage, qui détermine le temps de latence globale DAW I / O, est généralement fixé dans la même fenêtre. Voir Réglage de la E / S dans l'application logicielle audio pour des exemples.

I / O Complement

Les entrées et sorties spécifiques disponibles, et leurs noms, varient selon le modèle Apollo. Pour les listes complètes, voir le Tableaux I / O pilote .

Sélection des entrées et sorties d'Apollo

Lorsque le DAW est configuré pour utiliser Apollo que le dispositif d'interface audio, l'entrée audio de Daw et les canaux de sortie peuvent être acheminés vers / à partir de I / O de Apollo par l'intermédiaire des pilotes de périphériques.



Les entrées d'Apollo (à gauche) et les sorties (à droite) tels qu'ils apparaissent lors de la configuration d'E / S stéréo dans Logic Pro

Sorties par défaut

Les principales sorties stéréo d'une DAW généralement sortie aux canaux 1 et 2 par défaut. Par conséquent, étant donné que les canaux 1 et 2 correspondent aux sorties moniteur d'Apollo, les sorties principales de la DAW sont envoyées aux sorties moniteur d'Apollo par défaut. Les canaux utilisés pour la sortie peuvent généralement être modifiés dans le DAW.

Noms Apollo du pilote E / S

Chaque entrée Apollo et sortie a un numéro de canal et le nom fourni par les pilotes Apollo. La DAW utilise ces numéros ou noms pour désigner les entrées spécifiques et / ou des sorties dans le DAW.

Les chiffres par rapport aux noms

Les pilotes d'Apollo décrivent tous les canaux d'E / S par nom et le numéro, mais ce qui est réellement affiché dépend de chaque logiciel DAW. Les noms ne sont pas affichés par tous les DAW (par exemple, Ableton Live), ou le mode d'affichage du nom du pilote peut devoir être modifié dans le DAW (par exemple, Apple Logic Pro).

Tous les pilotes Apollo numéros d'E / S et les noms sont répertoriés dans la Tableaux I / O pilote . Ces valeurs peuvent être utilisées à des entrées spécifiques de référence Apollo ou sorties par nom lors de la sélection d'E / S dans une application qui ne présente pas les noms des pilotes.

En utilisant Apollo Parallèlement à une DAW et console

Console est utilisé simultanément avec un DAW lorsque la surveillance de faible latence et / ou l'enregistrement d'entrées de Apollo ou mélanger les bus avec (ou sans) en temps réel UAD traitement est souhaitée. Ce flux de travail élimine complètement le latences mémoire tampon E / S associé à la surveillance du logiciel.

Dans ce scénario, la console est utilisée pour contrôler tous les contrôles d'entrée et en temps réel lors de l'enregistrement Traitement UAD et fonction de surveillance du logiciel du DAW doit être désactivé.

> ***Important:*** ***Pour éliminer les signaux, le logiciel doublé de désactiver la surveillance dans la DAW lorsque la console est utilisée pour surveiller les entrées d'Apollo. Reportez-vous à la documentation DAW pour obtenir des instructions spécifiques sur la façon de logiciel de surveillance dans la défaite DAW.***

Surveillance du logiciel par rapport au contrôle du matériel

logiciel de surveillance (écouter les entrées en direct via la console de mixage DAW) a une latence perceptible en raison de mise en mémoire tampon E / S interface audio. Matériel de surveillance par l'intermédiaire d'un mélangeur de DSP interne de l'interface audio (par exemple, la demande de la console de Apollo) ne possède pas de latence perceptible, parce que l'audio en direct est acheminé directement à l'intérieur depuis les entrées vers les sorties sans DAW tampon I / O (voir latence Basics pour des explications détaillées).

Surveillance de la console

La fonction principale de la console suit des entrées d'Apollo pendant l'exécution en direct, avec (ou sans) en temps réel traitement UAD. Lorsqu'il est utilisé avec un DAW, la console est utilisée comme un mélangeur interne qui fonctionne séparément du mélangeur de surveillance du logiciel du DAW.

Logiciel de désactiver la surveillance dans la DAW lors de l'utilisation de la console

Lorsque la console est utilisée pour l'entrée en direct de surveillance avec une DAW, fonction de surveillance du logiciel du DAW doit être désactivé. Dans le cas contraire, l'élimination progressive et / ou le doublement du signal surveillé (s) se produira, car le signal d'entrée est entendu deux fois - d'abord du mélange DSP à faible latence (console) et peu de temps après à partir du mélange de logiciel de latence plus élevée (CHOUCAS).

> ***Important:*** ***Pour éliminer les signaux, le logiciel doublé de désactiver la surveillance dans la DAW lorsque la console est utilisée pour surveiller les entrées d'Apollo. Reportez-vous à la documentation DAW pour obtenir des instructions spécifiques sur la façon de logiciel de surveillance dans la défaite DAW.***

Routage et les entrées de la console d'enregistrement et des bus Mix

Enregistrement des entrées Apollo

Cette fonctionnalité est traitée dans Accès aux E / S d'Apollon dans un DAW .

bus de mixage Console d'enregistrement

surveiller et envoyer les sorties bus de la console peuvent être acheminés dans la DAW pour l'enregistrement des mélanges actifs de la console. Voir Virtual I / O pour plus de détails.

Enregistrement en temps réel traitement UAD

Lors de la surveillance des entrées d'Apollo avec en temps réel traitement UAD, les entrées peuvent être enregistrées avec le traitement (humide) ou sans traitement (sec). Cette fonction est réalisée avec le commutateur effets d'insertion. Voir Mondiaux effets d'insertion pour plus de détails.

Console avec le rappel de la console Plug-In

Le plug-in Recall Console offre un confort supplémentaire lors de l'utilisation Apollo et / ou l'application de la console en association avec un DAW. Sa fonction principale est de stocker les paramètres complets de la console dans le fichier de projet DAW.

Lorsqu'un projet DAW est chargé contenant le plug-in et la fonction « Synchronize » Recall Console dans le plug-in est activé, les paramètres de la console stockés dans la session DAW nouvellement chargée sont envoyés à la console. Voir SYNC pour plus de détails.

latence Compensation

Une certaine latence est inévitable dans des environnements audio numériques complexes tels que lors de l'exécution d'une DAW avec la console. Heureusement, lorsque ces applications sont correctement configurés et exploités, ne dissuade pas la latence car il est négligeable lors de la surveillance de faible latence via la console, et géré automatiquement pour le temps d'alignement des pistes enregistrées via la fonction de compensation de retard automatique de la DAW. Voir Compensation du retard avec Apollo pour plus d'informations.

Enregistrement d'entrées multiples simultanément

La fonction d'entrée compensation de retard de la console doit être activé pour maintenir l'alignement de phase lors de la surveillance et / ou l'enregistrement de sources multi-canaux simultanés (par exemple un kit de batterie ou guitare multi-mic'd ampères) lorsque Realtime UAD de traitement est activé dans la console et une partie (ou la totalité) des plug-ins UAD dans la console sont suréchantillonnée. Voir Compensation de retard d'entrée dans la console pour plus de détails.

latence Basics

Pour un aperçu complet de la latence dans un système audio numérique, voir latence Basics .

Virtual I / O

vue d'ensemble

Les pilotes de périphériques d'Apollo portent divers ***virtuel (*** logiciel uniquement) des canaux d'entrée et de sortie, en plus de ceux qui sont directement associés aux entrées et sorties matérielles. Les canaux virtuels se composent des entrées virtuelles de la console, des sorties virtuelles de la console, et toutes les sorties de bus d'Apollo (le mixage d'écoute principal et tous les bus de mixage d'envoi de canal).

Flexible, Pristine Acheminement du signal

Virtual I / O facilite le signal de routage très flexible via la DAW, sans avoir besoin d'accéder à l'arrière de la crémaillère pour patcher câble manuel. En outre, parce que le flux de canaux d'E / S virtuel audio sont dans le domaine numérique, un trajet de signal audio vierge est maintenu sans nécessiter supplémentaire A / D-D / D conversions.

Entrées virtuelles dans la console

Les canaux d'entrée virtuels permettent à toute sortie DAW pour être acheminé directement dans les entrées virtuelles en temps réel de la console de sorte UAD traitement avec les plug-ins UAD peut être appliqué au signal audio numérique (s).

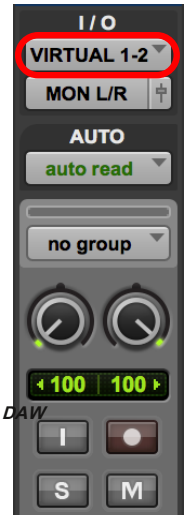


Cette fonction est particulièrement utile lors de l'exécution en temps réel avec des instruments logiciels virtuels insérés dans le DAW, parce que la mise en mémoire tampon associée à des E / S du temps d'attente est réduite dans cette configuration.

sorties de DAW peuvent être acheminés
numériquement dans les entrées de la console pour
En temps réel Traitement UAD

Les sorties virtuelles dans DAW

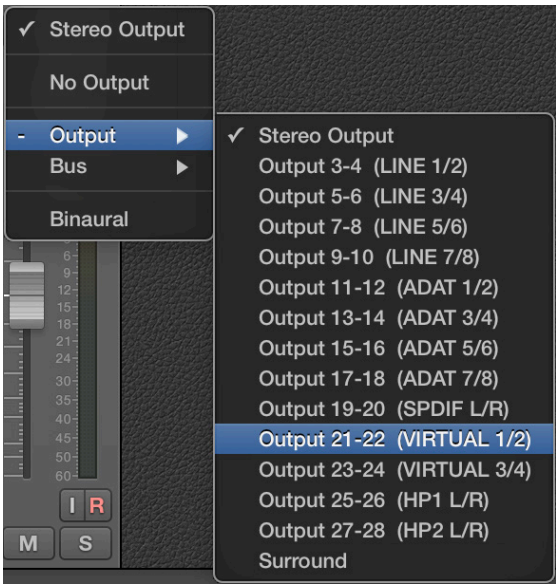
Les sorties virtuelles permettent une (ou la totalité) des canaux d'entrée virtuelle de la console et les sorties de bus de la console (moniteur et envoyer Mixes) pour être directement mis en déroute à une entrée DAW afin qu'ils puissent être enregistrés. Avec des sorties virtuelles, il est facile de capturer tout signal de la console, avec ou sans traitement en temps réel UAD.



sorties de console peuvent être acheminés
numériquement dans les entrées pour l'enregistrement DAW
et / ou en outre le routage

Comment Route Toute sortie de DAW dans les entrées de la console virtuelle

Pour acheminer un signal de sortie audio numérique dans la console pour en temps réel UAD traitement, il suffit d'attribuer un canal quelconque virtuel Console (ou paire de canaux, lorsque la source de DAW est stéréo) en tant que dispositif de sortie pour chaque piste DAW, bus, ou à la sortie. Ce signal de sortie DAW apparaît alors dans le canal d'entrée virtuelle dans la console, et il peut être traité ou acheminé le même que celui d'une entrée matérielle.

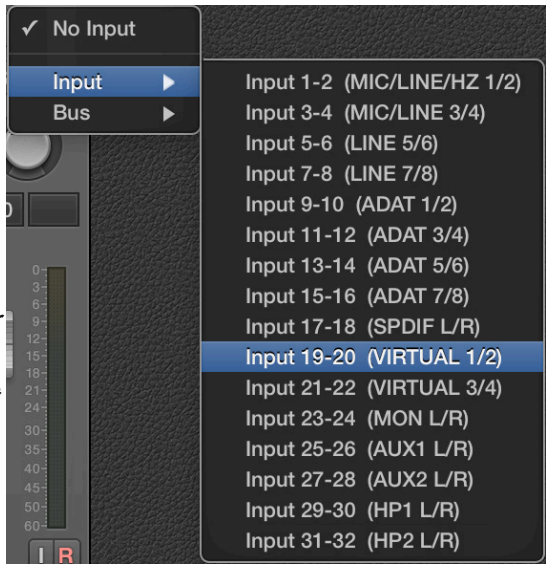


A droite: routage des sorties d'un canal DAW dans des entrées virtuelles de console

Comment Route Toute Sortie de la console virtuelle dans la DAW

Pour acheminer un signal de sortie de la console dans le DAW de sorte qu'il est possible d'enregistrer, d'attribuer simplement tout canal virtuel Console (ou la paire de canaux, lorsque la source est stéréo Console) en tant que source d'entrée pour une entrée audio numérique. Ce signal de la console peut alors être enregistré ou routé comme toute entrée de matériel par la DAW.

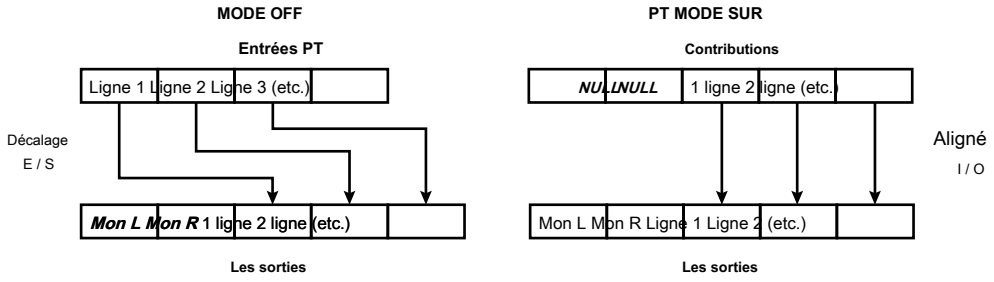
Pointe: Cette technique peut être utilisée pour re-capturer et enregistrer une performance de l'instrument de logiciel qui a été pratiquement acheminé depuis la DAW dans la console pour en temps réel traitement UAD.



A droite: sorties virtuelles de routage console dans l'entrée du canal DAW. Notez que toute sortie répertorié ici (y compris le moniteur, auxiliaires, et les bus de casque) peut être utilisé comme entrée DAW.

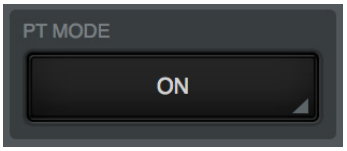
PT mode

PT mode loge logiciel Pro Tools I / O par l'insertion des valeurs nulles (vide) à des entrées Apollo 1-2 donc entrée de ligne et la numérotation des canaux de sortie Pro Tools est aligné. Le réglage permet également d'optimiser les canaux d'E / S d'Apollo pour accueillir les 32 canaux d'E / S disponibles dans Pro Tools.



Comment change PT mode de numérotation des E / S Apollo

Activation du mode PT



Pour activer le mode PT, ouvrez le panneau de matériel dans la fenêtre Paramètres de la console et choisissez ON dans le menu déroulant PT MODE.

Pour les changements d'E / S Complement

> ***Important:** Activation du mode PT change le conducteur complément d'E / S. Fermez toutes les applications audio avant de modifier le réglage du mode PT.*

DAW numérotation des pilotes E / S

PT change le mode de numérotation I du pilote d'Apollo / O et noms. Si un projet DAW enregistré avec le mode PT désactivé (ou enregistré avant V7.0.0 UAD) est ensuite ouvert lorsque le mode PT est activé, le canal de DAW affectations d'E / S peut être nécessaire d'ajuster. Les numéros de canal Apollo et les noms de spécifiques lorsque le mode PT est actif sont répertoriés dans les tableaux du mode PT dans le Tableaux I / O pilote .

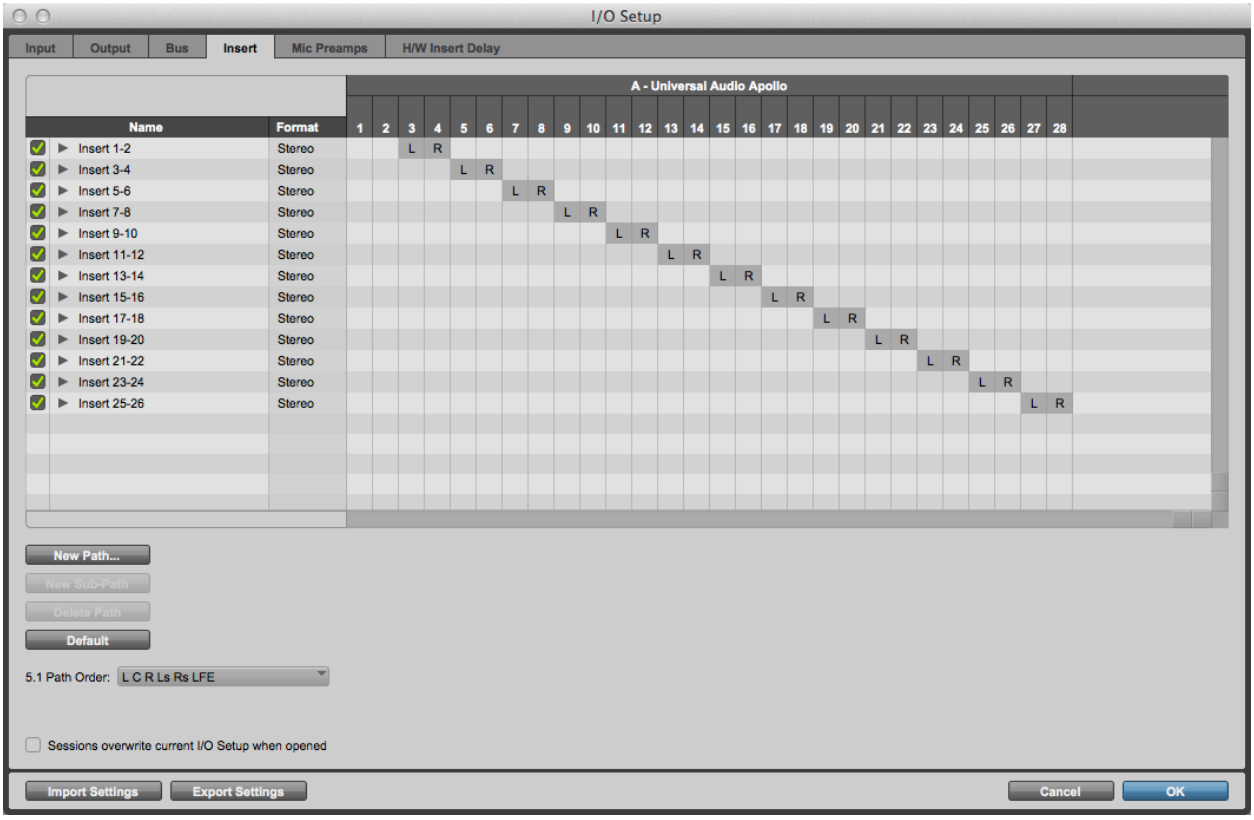
Apollo dans les canaux optimisés Pro Tools

Parce que la numérotation des canaux E / S Apollo dépasse les 32 canaux disponibles dans Pro Tools dans certaines configurations (par exemple lorsque plusieurs unités en cascade), les canaux d'E / S disponibles sont optimisés lorsque le mode PT est actif.

> ***Remarque: Les numéros de canal supérieur à 32 ne sont pas disponibles dans Pro Tools lorsque le mode PT est actif. Les canaux spécifiques qui ne sont pas disponibles dans Pro Tools sont affichés en italique entre parenthèses dans les tableaux du mode PT dans le Tableaux I / O pilote .***

Les inserts matériels Pro Tools

Pour configurer les inserts matériels Pro Tools pour que les étiquettes d'insertion sont alignés avec les E / S d'Apollon, la « Insertion » de fenêtre de configuration d'E / S doit être compensé dans les Pro Tools E / S de l'onglet. Ceci est réalisé en faisant glisser manuellement chaque insert I / O paire vers la droite de sorte qu'elles apparaissent comme dans la capture d'écran ci-dessous.



inserts matériels Pro Tools correctement configurés pour Apollo E / S lorsque le mode PT est actif

Présentation de la console



l'application de la console icône

Qu'est-ce que la console?

La console est inclus l'application de l'interface logicielle pour le matériel d'interface audio Apollo. Le flux de travail de style analogique de la console est conçue pour fournir un accès rapide aux fonctionnalités les plus nécessaires dans un environnement familier, application facile à utiliser. La fonction de la console est de contrôler le matériel Apollo et son mixage numérique et des capacités de surveillance à faible latence. Console est en temps réel où UAD traitement et l'unisson avec les plug-ins UAD sont configurés et gérés.

> ***Concept fondamental Important:*** ***La fonction principale de la console est de contrôler la surveillance de matériel d'entrée à faible latence Apollo, la technologie Unison, et en temps réel traitement UAD. Console DOIT être utilisé pour tirer profit de ces caractéristiques. Console remplace la fonction de contrôle d'entrée du logiciel de la console de mixage audio numérique.***

Console peut être utilisé simultanément avec un DAW pour la surveillance du traitement du signal d'extrémité avant et lowlatency et / ou de suivi. Sessions complètes de la console peuvent être sauvegardés sous forme de presets pour rappeler facilement la configuration entière, ou des bandes de canal unique peuvent être sauvegardés / rappelés à l'aide des bandes de canaux prédéfinis. Console peut également être utilisé pour configurer Apollo paramètres E / S interface audio tels que de la fréquence d'échantillonnage, source d'horloge, et les niveaux de référence. L'application de la console est une interface à distance pour le mixage numérique et des fonctions de traitement du signal qui sont effectuées à l'intérieur du matériel Apollo. Bien que la console fonctionne sur l'ordinateur hôte, le processeur de l'ordinateur ne fonctionne pas ces fonctions audio. Tout traitement de signaux se produit sur le SHARC DSP à l'intérieur de l'unité matérielle (s).

> ***Remarque: interfaces Apollo utilisent DSP et des ressources UAD de mémoire pour son mélangeur DSP interne. Par conséquent, les compteurs affichent UAD DSP et l'utilisation de la mémoire lorsque Apollo est connecté, même si la console et / ou plug-ins UAD ne sont pas chargés.***



La fenêtre principale de l'application Console

Fonctions de la console

Console permet la fonctionnalité suivante lorsqu'il est utilisé avec Apollo:

- **le contrôle du matériel.** Toutes les commandes de matériel de panneau avant Apollo (sauf le volume du casque) peut être contrôlé à l'aide de la console, ce qui facilite la manipulation de matériel facile, même si Apollo est installé dans un endroit hors de portée de l'opérateur informatique.
- **surveillance à faible latence.** Utilisation de la console élimine la latence associée à DAW tampon E / S qui rend la surveillance difficile pour l'interprète. En supprimant « la surveillance de l'entrée du logiciel » fonction du signal de surveillance du flux DAW tout à fait, la nécessité d'adapter les E / S tailles et temps d'attente ne est-tampon plus un problème.
- **En temps réel traitement UAD.** Plug-Ins UAD Powered peut être inséré dans toutes les entrées de la console et / ou retours auxiliaires (dans les ressources DSP disponibles), pour l'expérience sonore sans latence ultime tout en surveillant et / ou le suivi des performances en direct. Tous traitées (ou non) mélanger les bus, y compris le moniteur, auxiliaires, et les bus de repère, peuvent être éventuellement acheminé dans le DAW pour l'enregistrement.

- **Unisson.** La technologie Unison ™ d'Apollo vous donne le ton du tube le plus recherché du monde et l'état solide préamplis micro - y compris leur impédance tout importante, étape de gain « taches douces » et les comportements de circuit au niveau des composants.
- **Envoyer / bus de retour auxiliaires.** Console a deux bus aux pré / post stéréo, avec des niveaux d'envoi indépendants par entrée, pour le traitement du signal groupé (conservation des ressources DSP UAD) ou le routage vers les sorties de matériel de remplacement ou DAW.
- **Flexible, le mélange et le suivi du moniteur indépendant.** Deux bus de mixage casque stéréo (Apollo) ou quatre bus de mixage de retour stéréo (Apollo 16) avec par-entrée envoie assurer des artistes individuels peuvent entendre « plus me » si on le souhaite.
- **routage du signal flexible.** Utilisation de la console, toute entrée de matériel peut être acheminé vers une sortie matérielle. De plus, tous les écouteurs (Apollo) et cue (Apollo 16) mélanger les bus peuvent être mis en miroir toute sortie de matériel.
- **gestion de session.** Configurations complètes de la console peuvent être sauvegardés et chargés dans / à partir du disque sous forme de presets, pour la gestion de session pratique et illimitée. Les sessions peuvent également être stockés dans le projet DAW à l'aide du plug-in Recall Console.

Paramètres globaux

paramètres dans Paramètres de la console sont disponibles pour configurer divers comportements globaux:

- **Matériel.** paramètres d'interface mondiaux tels que la fréquence d'échantillonnage, source d'horloge, les niveaux de référence, et la mise en miroir de sortie numérique.
- **Logiciel.** paramètres logiciels globaux pour la console tels que le dosage et le plug-in de comportements fenêtre.

Quand utiliser la console

L'application de la console peut être utilisée sans DAW, simultanément en liaison avec une DAW, ou pas du tout. Ces scénarios sont traités plus en détail dans Travailler avec Apollo .

Console sans DAW. Console peut être utilisé par lui-même sans l'utilisation d'un DAW ou tout autre logiciel audio. Utilisation de la console sans DAW permet d'accéder à toutes les fonctionnalités Apollo et simplifie l'utilisation de mixage numérique d'Apollon, le suivi, et en temps réel traitement dispose d'UAD à l'enregistrement et les fonctions de lecture d'un DAW ne sont pas nécessaires.

Console avec DAW. Console est utilisé en même temps comme un DAW lorsque la surveillance de faible latence et / ou l'enregistrement d'entrées de Apollo avec (ou sans) en temps réel UAD traitement est souhaitée. Dans ce scénario, la console est utilisée comme une « extrémité avant » pour suivre l'entrée de commande lors de l'enregistrement, et fonction de surveillance de l'entrée du logiciel DAW est désactivé. Ce flux de travail élimine complètement le latences mémoire tampon E / S associé à l'utilisation du logiciel de surveillance via le DAW.

> ***Important:*** ***Pour éliminer les signaux doublé, logiciel de surveillance dans le DAW doit être désactivée lorsque la console est utilisée pour le contrôle d'entrée. A l'inverse, les entrées de la console doivent être mis en sourdine si la fonction de surveillance du logiciel DAW est activé.***

plug-ins UAD peuvent être utilisés à l'intérieur de la console et un DAW simultanément. Dans ce scénario, les ressources DSP Apollo sont partagés entre les deux applications. En temps réel UAD traitement est disponible par l'intermédiaire de la console, et tamponnée (non temps réel) le traitement UAD est disponible via VST, RTAS, AAX 64, ou des plug-ins Audio Units au sein de la DAW. Voir Powered UAD Plug-Ins: Console contre DAW pour plus de détails sur ce scénario.

> ***Pointe: Console peut être ouvert ou quitter à tout moment, que ce soit ou non un DAW est déjà en cours d'exécution. Les paramètres de la console et les plug-ins UAD restent actifs après fermeture de l'application.***

Interactions entre la console et Apollo

Les paramètres de la console miroir le matériel Apollo. Les modifications apportées à un sont également sur l'autre, et vice versa. Si des modifications sont apportées à la console lorsque Apollo n'est pas connecté, puis Apollo est connecté par la suite, les paramètres de la console sont envoyés au matériel.

> ***Important:*** ***Si la console est lancée après des modifications sont apportées à Apollo en utilisant les commandes de matériel du panneau avant, les paramètres de la console va écraser les modifications apportées à l'aide des commandes de matériel.***

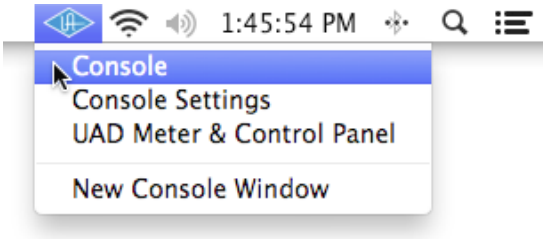
Console Accès

Pointe: Console peut être lancé ou quitter à tout moment, que ce soit ou non un DAW est déjà en cours d'exécution. le traitement de la console est toujours active, même lorsque l'application est fermée.

Une des méthodes suivantes peuvent être utilisées pour ouvrir l'application de la console.

Mac:

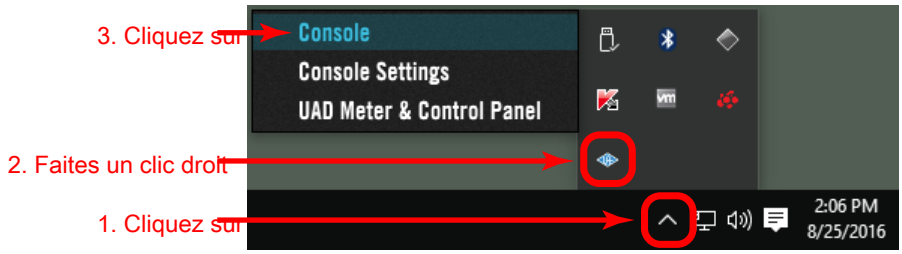
- Cliquez sur l'icône de l'application dans le Dock Console macOS
- Sélectionnez « Console » dans le menu déroulant après avoir cliqué sur le diamant bleu UA logo dans le menu macOS Bar (en haut à droite de l'écran)



Accès à la console à partir du menu macOS Bar

Les fenêtres:

- Accédez au programme à partir du menu Démarrer de Windows
- Cliquez droit sur le logo UA diamant bleu dans la zone de notification de Windows (dans la barre des tâches en bas à droite de l'écran), puis sélectionnez « Console » dans le menu contextuel



Accès à la console du système Windows Tray

Arrêter de fumer Console

Console peut être fermé en utilisant une de ces méthodes:

Mac:

- Sélectionnez Quitter dans le menu de l'application (en haut à gauche de l'écran) lorsque la console est en avant-plan
- Utilisez le raccourci clavier standard Mac (Commande + Q)
- Fermez toutes les fenêtres de la console (via le bouton Fermer dans la Fenêtre barre de titre)

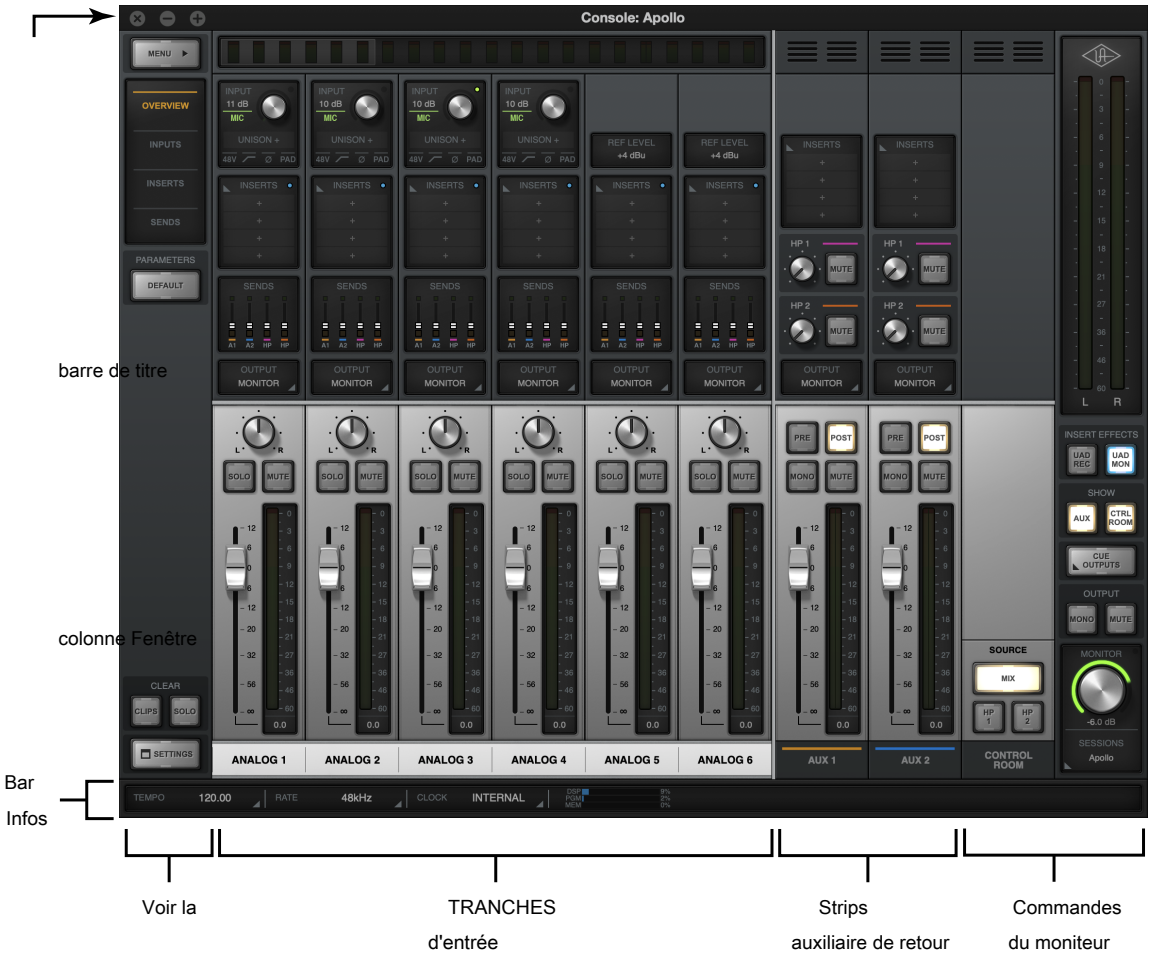
Les fenêtres:

- Fermez toutes les fenêtres de la console (principale de fenêtre de la console et la fenêtre Paramètres de la console) en cliquant sur le bouton Fermer « X » dans la Fenêtre barre de titre

Mise en page console

éléments visuels et de contrôle de la console sont regroupés en fonction de la fonctionnalité, avec une disposition similaire à celle trouvée sur les mélangeurs analogiques typiques.

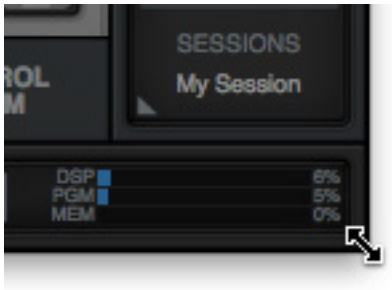
Des explications détaillées de toutes les fonctions de contrôle de la console sont également regroupées et présentées plus tard dans console de référence .



fenêtre principale de la console et les commandes mise en page

Taille dynamique fenêtre

La taille de la fenêtre à haute résolution de la console peut être réglée de manière dynamique en temps réel pour adapter à tout espace de travail. Pour régler la taille de la fenêtre, cliquez sur + glisser **tout coin ou une arête** de la fenêtre.



Faites glisser un coin ou un bord pour dynamiquement re-dimensionner la fenêtre Console

Largeur

La réduction de la fenêtre de la console largeur diminue le nombre de canaux d'entrée visibles. Utilisez le Bar Bank dans le Meter Bridge aux canaux d'entrée de vue qui peuvent être actuellement hors de vue.

la taille

Lorsque la taille de la fenêtre de la console est ajustée verticalement, les éléments affichés sont dynamiquement modifiés pour adapter l'espace disponible. Comme la hauteur augmente, certains éléments sont agrandies pour faciliter la visualisation et la manipulation. Comme la hauteur est réduite, certains éléments sont réduits.

Pointe: Tous les éléments d'affichage et de contrôle sont disponibles quelle que soit la taille de la fenêtre.





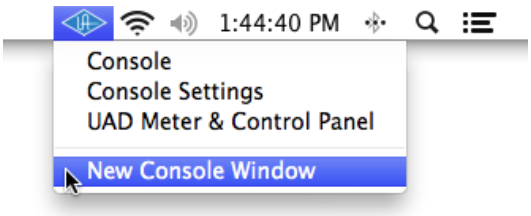
Captures d'écran partielles montrant comment les éléments de commande et d'affichage sont modifiés avec fenêtre ajustements de taille.

Ci-dessus: Les éléments affichés à gauche sont plus compacter lorsque la taille verticale est réduite.

Plusieurs fenêtres (Mac uniquement)

Sur les systèmes Mac, plus d'une fenêtre de la console peuvent être ouvertes simultanément et chaque fenêtre ouverte peut avoir des vues uniques et tailles. Plusieurs écrans sont pris en charge.

Pour ouvrir une autre fenêtre, choisissez le menu déroulant « Nouvelle fenêtre Console » sous l'icône UA dans le menu macOS Bar en haut à droite de l'écran.



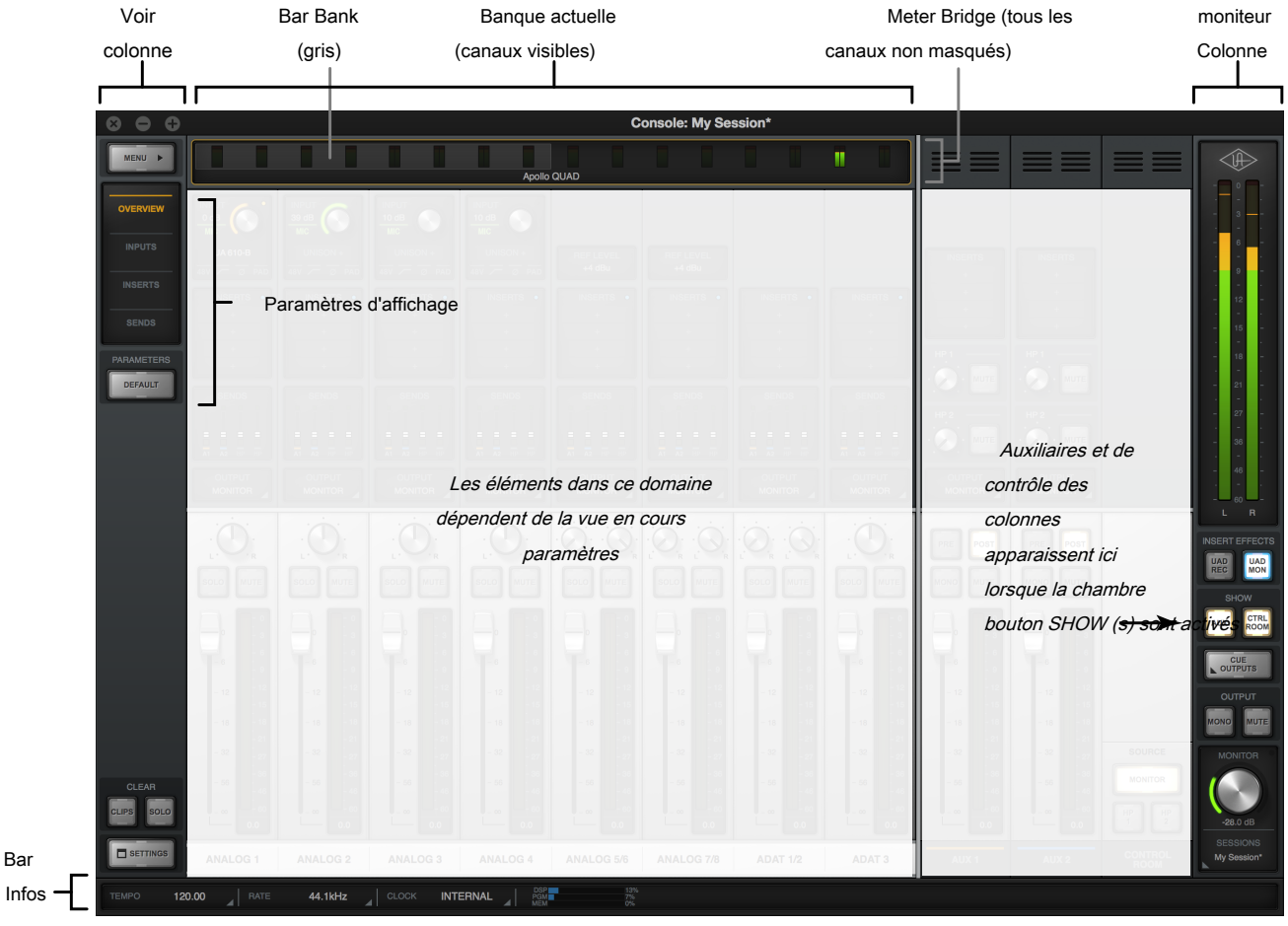
L'ouverture d'une fenêtre de la console supplémentaire sur Mac

Éléments fenêtre globale

Certains éléments visuels et de contrôle sont toujours affichés dans la fenêtre de la console, tandis que d'autres dépendent de la sélection actuelle (s) dans la ***Voir colonne*** et ***Moniteur Colonne,*** comme cela est illustré ci-dessous.

Un bref aperçu de chaque élément global est prévu dans ce chapitre. Une description détaillée de toutes les fonctions sont fournies dans un chapitre ultérieur. Les éléments suivants sont toujours visibles dans la fenêtre de la console:

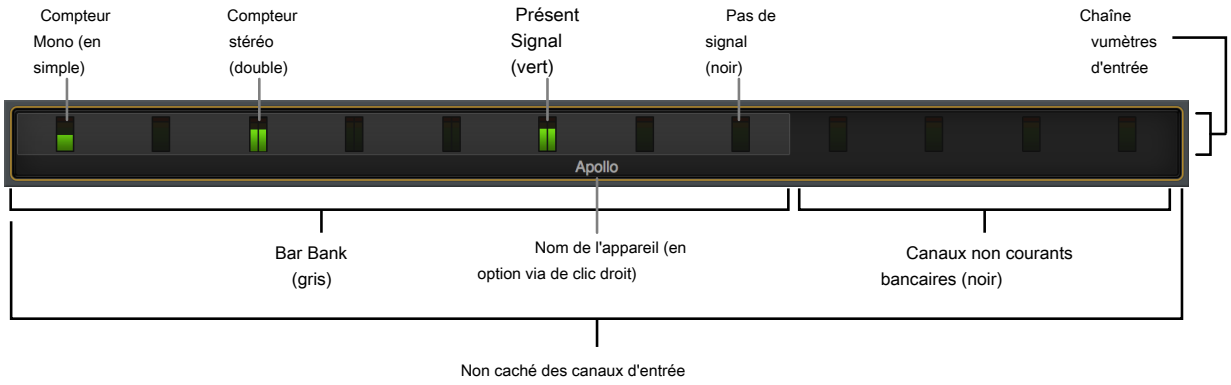
Voir colonne	Meter Bridge
moniteur Colonne	Banque actuelle
Bar Infos	Bar Bank (si les canaux hors de la vue)



éléments de la console qui sont toujours visibles

Meter Bridge Vue d'ensemble

Le Meter Bridge (illustré ci-dessous) est toujours visible en haut de la fenêtre de la console. Il affiche tous les canaux d'entrée non-masquée, l'activité de signal au niveau de ces entrées, et ***Bar Bank,*** qui est utilisé pour les entrées de défilement qui sont hors de la vue horizontale. Pour une description détaillée de tous les éléments Meter Bridge, voir Meter Bridge .

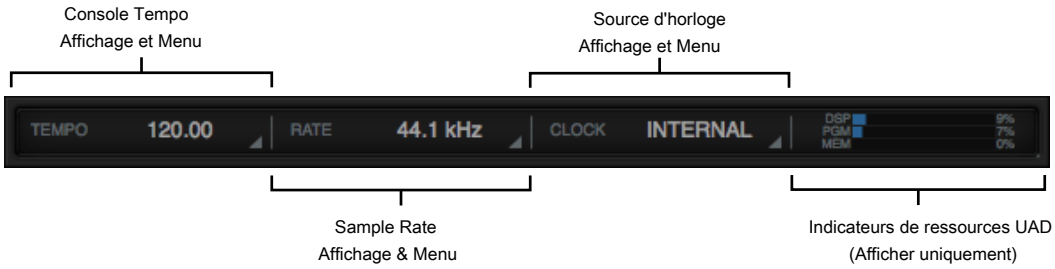


Les éléments Meter Bridge

Bar Vue d'ensemble

La barre d'informations (illustré ci-dessous) est toujours visible au bas de la fenêtre de la console. Il affiche et donne accès à plusieurs fonctions importantes.

Remarque: Pour une description détaillée, voir Bar Infos .



Les éléments de la barre d'Info

Tempo

tempo actuel de la console est affichée ici en battements par minute (BPM). La valeur est utilisée par des plug-ins UAD à l'intérieur de la console qui sont configurées pour utiliser Tempo Sync. Cliquez sur cette zone pour entrer ou appuyez sur un tempo différent.

Taux d'échantillonnage

taux d'échantillonnage actuel Apollo est affiché ici. Cliquez sur cette zone pour sélectionner un autre taux d'échantillonnage dans le menu déroulant lors de l'utilisation de la console sans DAW.

Remarque: Lorsque vous utilisez un DAW, le taux d'échantillonnage est géré dans le DAW.

horloge Source

La source d'horloge active (interne, ADAT, S / PDIF ou Word Clock) est affiché ici. Cliquez sur cette zone pour sélectionner une autre source d'horloge dans le menu déroulant. Cette zone clignote en rouge si l'horloge sélectionnée est non résolue (lorsque l'audio numérique est pas synchronisé).

Indicateurs de ressources UAD

Cette zone affiche DSP et des charges de ressources de mémoire utilisées par tous les plug-ins UAD chargées (console et DAW). les charges peuvent être surveillées UAD au besoin, par exemple au moment de décider quels plug-ins UAD à la charge, en fonction de la quantité de DSP est disponible. Les valeurs affichées ici se reflètent dans l'application du panneau de contrôle et compteur UAD. affichage plus détaillé (par-SHARC) d'utilisation DSP est disponible dans le panneau système dans l'application du panneau de contrôle et compteur UAD.

Vue d'ensemble actuelle de la Banque

Un concept de navigation important dans la console est ***Banque actuelle.*** La Banque actuelle est tous les canaux d'entrée qui sont actuellement affichées dans le corps principal de la fenêtre de la console (sous le pont mètre) comme le montre l'illustration ci-dessous.

La barre grise Banque est utilisée pour changer la Banque actuelle. Pour plus de détails, voir Banque actuelle .

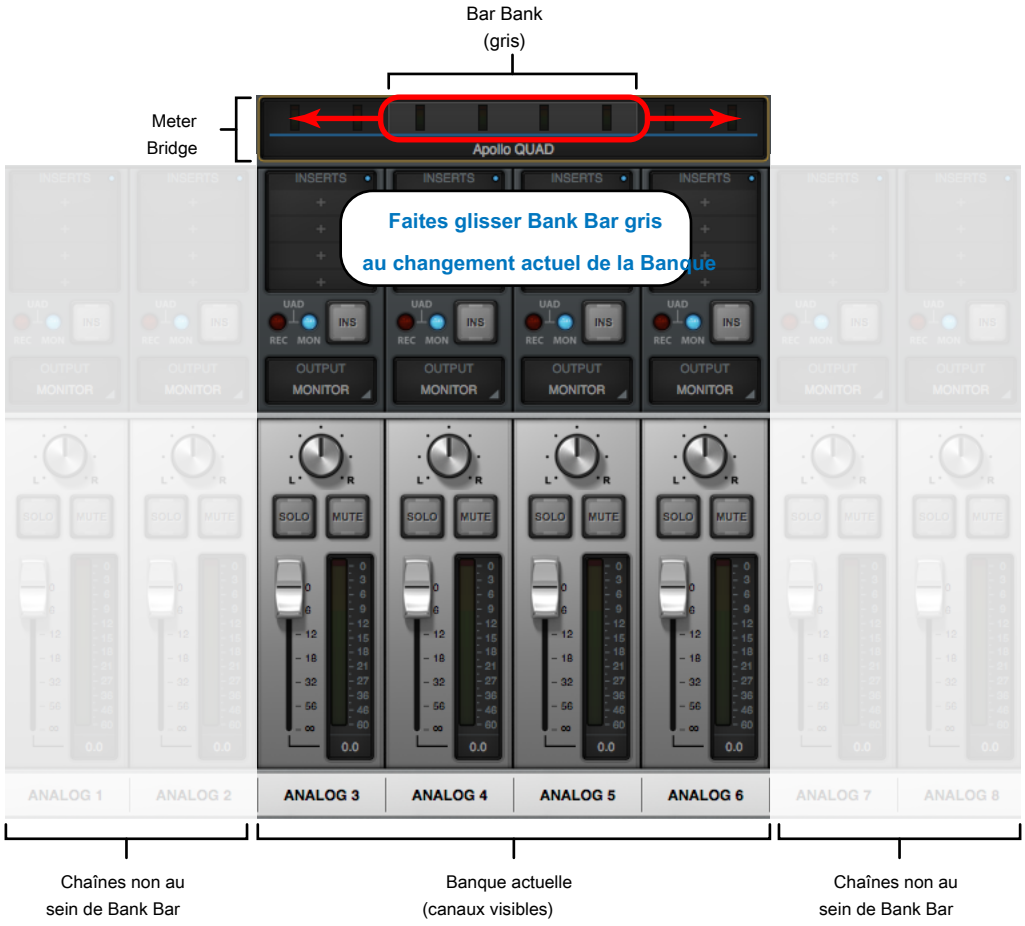
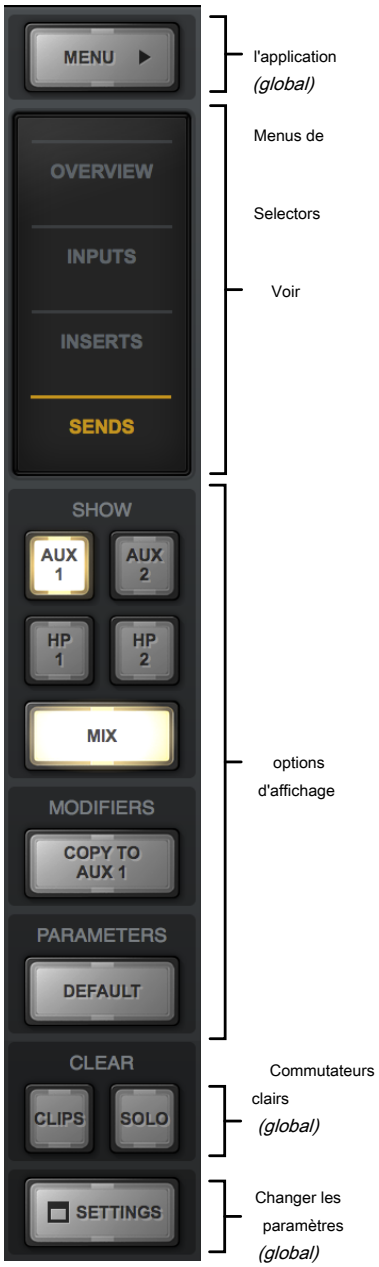


illustration conceptuelle de la Banque actuelle. Dans cet exemple, la Banque actuelle est des canaux analogiques 3 à 6. glisser la barre de la Banque apporte des canaux différents dans la vue actuelle de la Banque.

Voir la colonne Vue d'ensemble

La vue colonne (illustré à droite) est toujours visible sur le côté gauche de la fenêtre de la console. La vue colonne contient le menu Application, Voir sélecteurs, Options d'affichage, Effacer les commutateurs et changer le réglage.

Remarque: Pour une description détaillée, voir Voir colonne .



La vue colonne
tel qu'il apparaît
dans Sends View

vues

Quatre vues sont disponibles dans la console: Vue d'ensemble, entrées, insertions et envoie. Chaque vue affiche des éléments liés et les fonctionnalités associées dans la zone principale de la fenêtre de la console.

Voir Selectors

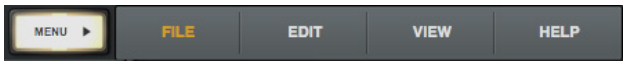
Pour changer l'affichage en cours: Cliquez sur le Voir Selectors dans la vue colonne, sélectionnez la vue dans le menu Application, ou utilisez la Raccourcis clavier .

options d'affichage

le options d'affichage activer diverses fonctions de contrôle dans chaque vue. L'affiche options d'affichage sont contextuels; certaines options changent quand un point de vue différent est sélectionné.

menus de l'application

Cliquer sur le commutateur de menu présente les menus de l'application , Où diverses fonctions de la console sont accessibles.



Les menus d'application

Clair

le Commutateurs clairs sont utilisés pour réinitialiser tous les indicateurs de découpage de signal et activer / désactiver la fonction solo sur tous les canaux.

Paramètres

L'interrupteur de configuration ouvre la Paramètres de la console fenêtre, où diverses fonctions globales sont définies. fonctions connexes sont regroupées au sein d'un des cinq onglets disponibles dans la fenêtre.

Voir Elements

Chaque vue affiche des éléments reliés et la fonctionnalité associée à des bandes d'entrée de canal dans la zone principale de la fenêtre de la console.

> ***Remarque: Les principales commandes de mixage du moniteur sont les mêmes dans toutes les vues, sauf indication caché dans Transmet vue.***

Les éléments d'entrée de canal de chaque vue sont présentés ci-dessous. Les détails complets pour tous les éléments sont décrits dans console de référence .

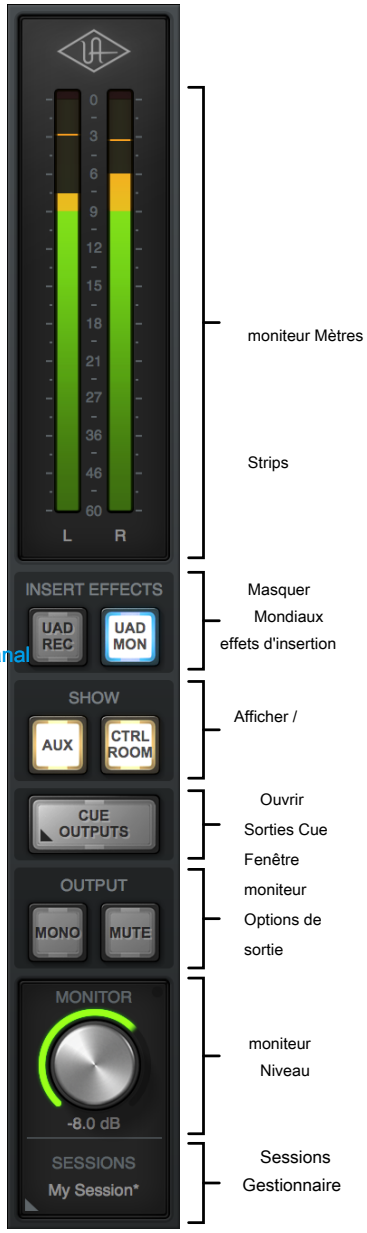


Chaque vue affiche les différents éléments dans les bandes de canaux d'entrée

Moniteur Colonne Vue d'ensemble

La colonne Monitor (illustré à droite) est toujours visible sur le côté droit de la fenêtre de la console. La colonne moniteur contient des éléments liés aux sorties moniteur, sorties de repère, insérer l'impression d'effet et la gestion des fichiers de session, comme indiqué à droite.

Remarque: Pour une description détaillée, voir moniteur Colonne .



La colonne Moniteur

Bargraphs

Ces compteurs affichent les niveaux de signal du bus de mixage moniteur juste avant le contrôle du niveau du moniteur. Les niveaux affichés reflètent ici l'état du moniteur 1 - 2 mètres LED sur la face avant Apollo.

Mondiaux effets d'insertion

Ces commutateurs passent globalement toutes les entrées de la console soit passer tout traitement d'insertion UAD effet à la DAW (moniteur humide et humide imprimer) ou non (moniteur sec humide, mais l'impression).

Effets d'insertion peuvent également être activés individuellement sur une base par canal (voir Canal effets d'insertion). Les commutateurs globaux Insérer effets remplacent les paramètres de chaque canal.

Strips Voir

Ces commutateurs afficher et masquer la visibilité des bandes de retour auxiliaires et / ou les options de salle de contrôle bande. Chaque bande est visible lorsque l'interrupteur est allumé SHOW

Fenêtre Sorties Cue

Cliquer sur ce bouton ouvre la Cue Sorties Popover , Où le casque (Apollo) ou cue (Apollo 16) mélanger les bus peuvent être attribués et miroir aux sorties disponibles.

Moniteur Options de sortie

Les sorties moniteur peuvent être mis en sourdine et / ou mis à monophonique avec ces commutateurs.

moniteur Niveau

Ceci est le contrôle de niveau master pour les sorties moniteur d'Apollo. Il effectue la même fonction que le bouton MONITOR sur le panneau avant Apollo.

Lorsque l'anneau autour du bouton est rouge, les sorties du moniteur sont mis en sourdine. Lorsque l'anneau clignote, les sorties moniteur sont monophoniques.

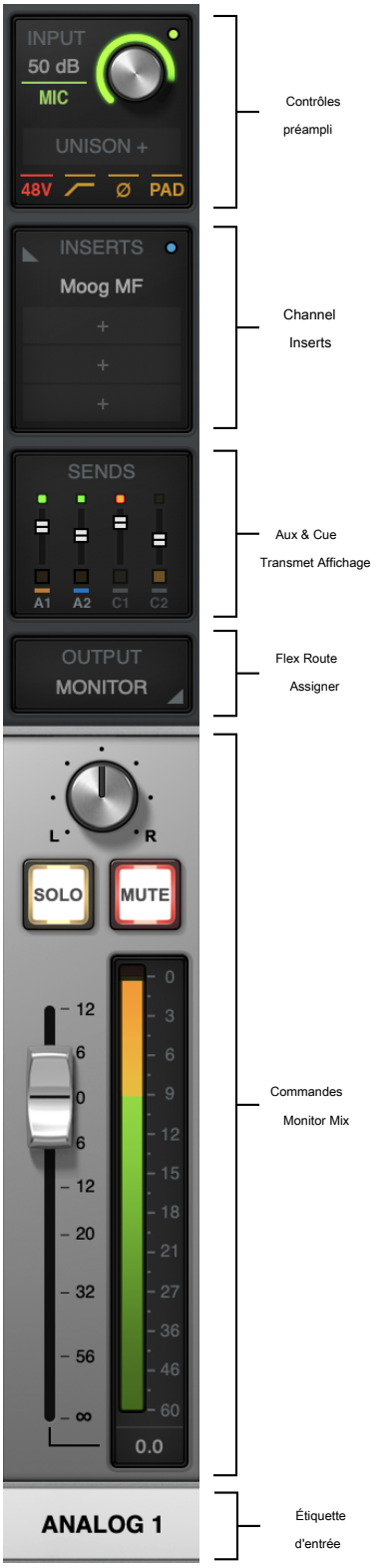
Menu sessions

Cliquer sur ce bouton ouvre la fenêtre Session Manager popover, où les fichiers de configuration de la console sont gérés.

TRANCHES Vue d'ensemble

Chaque bande d'entrée de canal Console (illustré à droite) commande une entrée Apollo correspondant. La sortie de toutes les entrées de canal de la console sont toujours acheminés vers les sorties moniteur de la console (sauf en sourdine). Les entrées peuvent être éventuellement acheminés vers d'autres sorties via routage Flex ou la Cue Sorties Popover . Les bandes d'entrée de canal de la console sont essentiellement les mêmes pour toutes les entrées, mais il existe certaines différences entre les entrées analogiques et numériques comme indiqué ci-dessous.

Remarque: Pour une description détaillée, voir Commandes canal d'entrée .



Canal d'entrée Strip

Flux du signal

Les signaux audio dans un flux de canal de la console par l'intermédiaire des inserts en série de haut en bas. Par conséquent, si plus d'un plug-in est inséré dans un canal, l'emplacement d'un plug-in dans les inserts peut influer sur le son du canal. Plug-ins peuvent être réordonnées en les faisant glisser pour modifier l'ordre de traitement en série.

Types d'entrée

Console a analogique, des entrées numériques et virtuelles. Les commandes qui sont disponibles dans chaque bande dépend du type d'entrée.

Entrées analogiques

Préamplificateur entrées (Apollo)

Chacun des canaux de préamplification d'Apollo ont de multiples entrées analogiques (micro, ligne, Salut-Z) qui peuvent être sélectionnés avec les commandes de préamplificateur. Les canaux de préamplification sont commutés entre les entrées micro et ligne à travers le panneau avant de console ou Apollo. Les canaux sont automatiquement commutées à des entrées Salut-Z quand un câble ¼" mono (pointe-manchon) est relié à la face avant de la prise d'entrée Salut-Z Apollo.

Entrées ligne (Apollo 16)

16 entrées de ligne analogiques de la console reflètent les 16 canaux de conversion A / D qui sont disponibles dans Apollo 16. Apollo 16 n'a pas canaux préamplificateur.

Entrées numériques

Apollon

huit entrées ADAT et deux S / PDIF (stéréo gauche et droite) de la console fonctionne comme les entrées analogiques, sauf qu'ils ne sont pas les préamplis supplémentaires et les paramètres au niveau de référence qui ne sont disponibles que sur les entrées analogiques.

Apollo 16

Console a deux entrées AES / EBU (gauche et droite). entrées MADI ne sont pas disponibles dans la console.

Entrées virtuelles

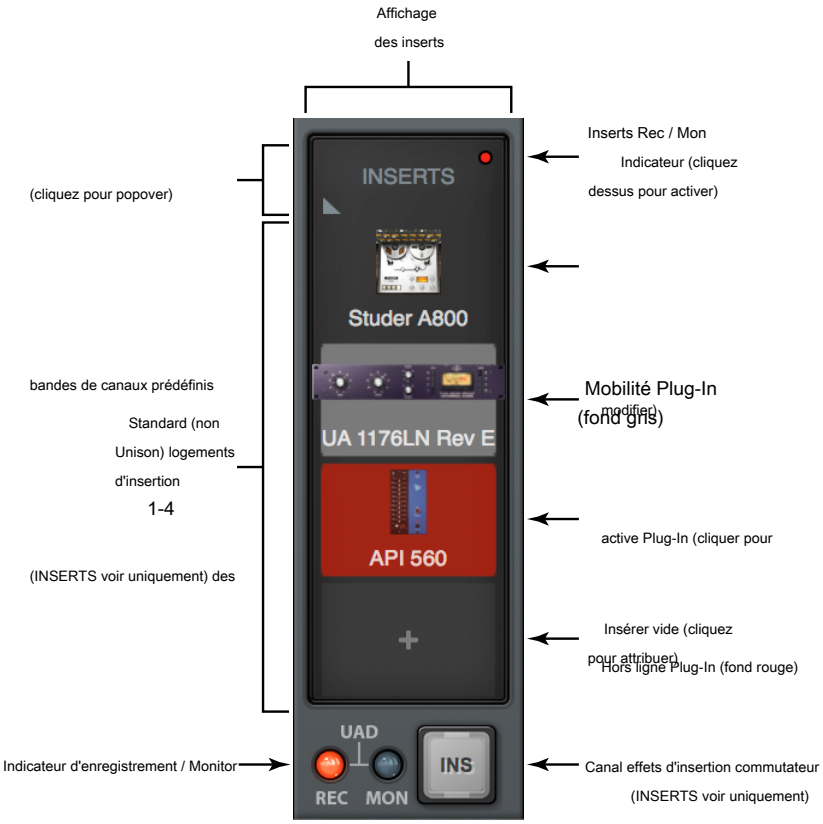
Les canaux d'entrée virtuelle dans la console ne reflètent pas les entrées de matériel d'Apollo. Au lieu de cela, ils reçoivent des signaux numériques de sorties audionumériques via les pilotes de périphériques d'Apollo, ce qui permet en temps réel sur toute UAD traitement sortie DAW. Cette fonction est particulièrement utile lors de la lecture d'instruments logiciels virtuels en direct grâce à des plug-ins UAD car il réduit la latence tampon E / S. Pour plus de détails sur cette fonctionnalité, voir Virtual I / O .

Console Plug-In Inserts Vue d'ensemble

Le plug-in UAD inserts au sein de chaque entrée et la bande auxiliaire est l'endroit où les plug-ins sont sélectionnées et utilisées pour Realtime UAD UAD Powered traitement.

Quatre inserts sont disponibles par bande de canal de la console; donc jusqu'à quatre plug-ins UAD peuvent être en série enchaînée (empilée) par entrée dans les limites des ressources DSP disponibles.

Remarque: Pour plus de détails, voir Console Plug-Inserts .



Les insertions de canal

Unison Insérer

La technologie de l'unisson Apollo est activé quand un plug-in est chargé dans l'emplacement dédié unisson insert unisson compatible UAD situé au-dessus des options de préamplification (comme illustré à droite, indiqué en rouge).

Remarque: Audio sur les canaux de préamplification est traité par l'insert unisson (si actif) avant que les inserts de canal.

L'insert Unison est uniquement disponible sur les canaux de préampli Apollo. Cependant, inserts Unison fonctionnent exactement de la même façon que les inserts de canal standard. Voir le Unisson chapitre des informations connexes.



Unison Insérer

Insérer Effets Vue d'ensemble

Les réglages des effets d'insertion sont utilisés pour spécifier si oui ou non en temps réel traitement Console UAD est enregistré (imprimé) dans la DAW.

- les entrées de la console sont enregistrées avec le traitement (humide) lorsque les effets d'insertion sont actifs. Les signaux traités sont UAD-entendus et enregistrés.
- les entrées de la console sont enregistrées sans traitement (sec) lorsque les effets d'insertion sont inactifs. Les signaux traités sont entendus UAD-, mais non enregistrées.

***Important:* traitement de plug-in UAD dans l'insert de la console d'unisson et des inserts auxiliaires sont toujours acheminés vers le DAW, quel que soit le réglage actuel effets d'insertion (unisson et de traitement d'insertion aux sont toujours enregistrées).**

Fonction de l'effet d'insertion commutateur

Le commutateur effets d'insertion détermine si les enregistrements DAW entrées de la console avec ou sans traitement en temps réel UAD, quel que soit l'état humide ou sec réelle du mélange du moniteur. Ceci est réalisé en acheminant les entrées de la console dans le DAW d'avant le plug-in inserts (enregistrement à sec) ou après que les inserts de plug-in (enregistrement par voie humide).

Record avec effets



Lorsque les effets d'insertion sont activées pour l'enregistrement, les signaux d'entrée du matériel d'Apollo sont traitées par le plug-in inserts UAD de la console avant le routage dans le DAW. Dans ce mode, le post-insertion (humide) état de toutes les entrées de la console avec en temps réel Le traitement est acheminé UAD aux entrées DAW.

Remarque: Ce paramètre est utilisé pour enregistrer « humide » avec en temps réel traitement UAD.

Moniteur avec effets



Lorsque les effets d'insertion est ***ne pas*** activée pour l'enregistrement, les signaux d'entrée de matériel d'Apollo sont acheminés directement dans la DAW ***avant*** en cours de traitement par le plug-in inserts UAD de la console.

Dans ce mode, l'état pré-insertion (sec) de toutes les entrées de la console est acheminé vers les entrées DAW, même si en temps réel le traitement est en cours UAD dans le mélange du moniteur.

Remarque: Ce paramètre est utilisé pour enregistrer « sec » quand en temps réel traitement est actif UAD.

Canal individuel effets d'insertion

Les effets d'insertion peuvent être enregistrés humides ou secs sur une base par canal. Pour plus de détails, voir Canal effets d'insertion .

Mondiaux effets d'insertion

Les effets d'Insert pour tous les canaux peuvent être commutés globalement pour remplacer le canal individuel effet d'insertion passe. Pour plus de détails, voir Mondiaux effets d'insertion .

popover de Windows

Certaines fonctions de la console qui ne sont pas visibles dans la fenêtre principale sont accessibles dans les fenêtres popover. Popovers sont un type spécial de fenêtre qui se ferment automatiquement lorsque l'un à l'extérieur de la zone de la popover est cliqué.



Remarque: La taille des fenêtres popover ne peut pas être réglé.

Pour fermer une popover, cliquez en dehors de la popover, appuyez sur le bouton « X » en haut à droite de la fenêtre, ou tapez la touche « esc » (d'échappement) sur le clavier de l'ordinateur. Les fonctions suivantes sont accessibles via Windows popover:

assign de sortie Cue	Plug-in préréglages
Renommer / liaison entrées de canal	préréglages canal
Envoie (Aux / HP / Cue)	préréglages de session de la console
Insérer assign	Flex Route assign

Cues Vue d'ensemble

Les bus de mixage de retour sont utilisés pour créer des mélanges uniques qui sont séparés du mixage d'écoute principal. Queues sont généralement utilisés pour les artistes qui veulent entendre un mélange de casque qui est différent du mixage d'écoute principal, l'envoi de mélanges séparés pour d'autres pièces ou de l'équipement audio et des applications similaires.

En plus du bus principal de mixage stéréo du moniteur et les deux bus de mixage stéréo auxiliaires, Apollo dispose bus de mixage stéréo de repérage qui peuvent être utilisés pour une variété de fins de routage de signal.

étiquettes Cue

Les bus de mixage de cue disponibles et les étiquettes varient selon le modèle de l'appareil Apollo, tel que décrit ci-dessous.

Apollo - Les deux indices disponibles sont étiquetés HP1 et HP2 respectivement.

Apollo 16 - Les quatre signaux disponibles sont étiquetés CUE 1, 2 CUE, CUE 3 et 4 respectivement CUE.

Composants Cue

Le système de repérage complet comprend des bus de mixage de repère, la queue envoie, et les sorties de repère.

Cue Mix Bus - Un bus de mixage de retour est le mixage stéréo résumé des signaux audio individuels. Les signaux sont acheminés dans les bus de mixage de retour via les commandes d'envoi de signal, et retour du bus de mixage de retour via les commandes du repère.

Cue Transmet - Le signal envoie des signaux régler les canaux individuels allant dans le bus de mixage de retour. Chaque canal d'entrée et le retour aux contient au niveau individuel, panoramique, * et les commandes de coupure pour chaque bus de mixage de mémoire active. Tous cue envoie sont pré-fader et pré-mute donc ils ne sont pas affectés par des ajustements au mixage d'écoute principal.

> **** Remarque: Si deux canaux d'entrée sont liés stéréo, le signal envoie sur la paire stéréo ne peut pas être éreinté. Envoie des canaux stéréo sont difficiles Enrobés à gauche et à droite.***

Cue Sorties - bus de mixage Cue sont renvoyées par la fenêtre Sorties Cue, qui est une matrice pour acheminer les signaux vers les sorties matérielles disponibles Apollo.

Surveillance Cue - sorties Cue disponibles peuvent également être choisis comme source pour les sorties principales du moniteur via la Moniteur source Sélectionnez boutons, ce qui permet tous les bus de mixage de retour pour se faire entendre dans les enceintes principales.

Vue d'ensemble envoie

Apollo a cinq bus de mixage et Apollo 16 a sept bus de mixage qui sont configurés et ajustés Console.

Les bus stéréo sont utilisés pour le moniteur, auxiliaires, et les mélanges de repère. Chaque entrée Apollo a un niveau indépendant, pan, et de sourdine pour chacun des bus de mixage stéréo.

Les bus Mix stéréo

En plus du mixage d'écoute principal, les bus de mixage stéréo suivantes sont disponibles:

Auxiliaire

Les deux bus aux sont généralement utilisés pour le traitement de l'effet partagé (pour réduire l'utilisation des ressources UAD) pour la surveillance en temps réel avec des effets temporels tels que la réverbération et / ou retard. Les mélanges sont adaptés aux deux contrôles par d'envoi aux chaque entrée. Par défaut, l'envoie aux sont post-fader et post-mute. Les départs auxiliaires peuvent être configurées en mode pré-fader et pré-mute. le aux Pre / aux Poster le commutateur de fonction pour chaque aux est situé dans sa bande de retour du bus auxiliaire correspondant.

Cues

Les bus de repère sont pour créer des mélanges qui sont différents du mixage d'écoute principal. Queues sont généralement utilisés pour les artistes qui veulent entendre un mélange de casque qui est différent du mixage d'écoute principal, ou pour le routage des canaux ou des mélanges individuels à d'autres équipements. Les mélanges de repère sont ajustées via la queue envoie sur chaque entrée et aux bandes. Tous cue envoie sont pré-fader et pré-mute donc ils ne sont pas affectés par des ajustements à l'écran principal

mélanger.

Mix Retours Bus

Les retours de bus de mixage stéréo sont utilisés pour acheminer le mélange aux sorties disponibles.

Auxiliaire

Les mélanges sont acheminés aux aux bandes de retour aux. Cue envoie sont disponibles sur le retour aux effets pour acheminer aux aux bus de mixage de retour. Voir Retours aux pour plus de détails.

Cues

Les mélanges de cue sont entendus par les sélections dans la section commandes du moniteur. Queues sont acheminés vers les sorties disponibles Apollo via une matrice dans la fenêtre Sorties Cue. Les sorties du moniteur peuvent être mis à la sortie tout au lieu de mélanger cue mix moniteur. Pour plus de détails de retour de repères, voir Cue Sorties Popover .

Accès envoie

SENDS est accessible et ajusté dans la vue d'ensemble et envoie des vues.

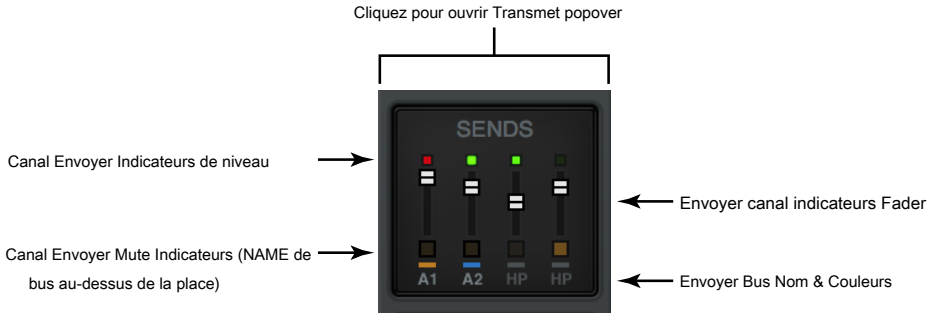
Remarque: Envoie ne sont pas visibles dans les vues Entrées et inserts.

Vue d'ensemble Vue

Une vue d'ensemble envoie état est représenté sur chaque voie d'entrée est une entrée, comme illustré ci-dessous. En cliquant sur cette liste ouvre la Popover envoie , Où les départs peuvent être ajustés. Si la fenêtre de la console est verticale redimensionnée assez grand, les boutons d'envoi individuels apparaissent à la place de l'envoie aperçu.

Remarque: à la fois dans le casque envoie Transmet Vue d'ensemble, sont étiquetés HP. L'étiquette HP sur la gauche représente HP1 et l'étiquette HP à droite représente HP2.

Pointe: Si un bus Cue est actuellement affecté au mixage d'écoute principal dans les sorties Cue popover, la couleur de bus Cue est gris.

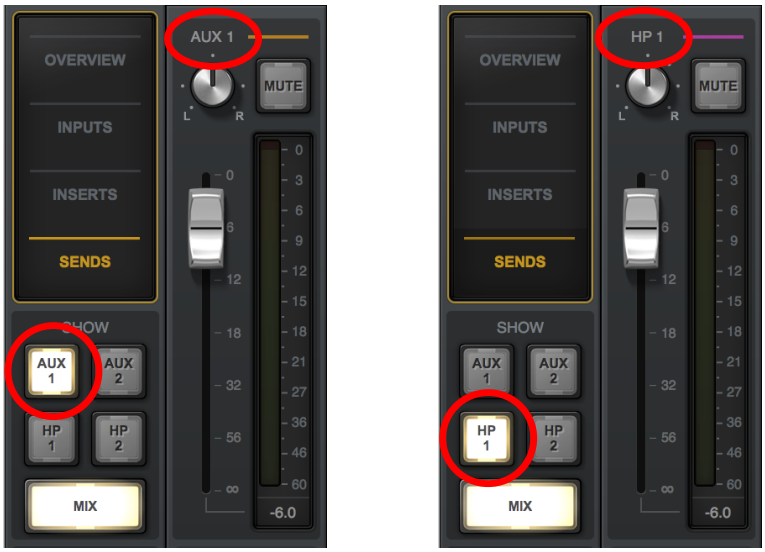


Les départs d'affichage dans chaque bande de canal d'entrée en vue Présentation

Sends View

Un envoi unique est affiché pour tous les canaux simultanément dans Sends View. L'envoi affichée est sélectionné avec les boutons SHOW dans la colonne View. Envoie les faders offres de vue pour la résolution de contrôle plus précis.

> ***Pointe: Pour augmenter la résolution du contrôle Envoyer quand en vue Transmet, augmenter la taille verticale de la fenêtre de la console et / ou désactiver le bouton MONITOR SHOW dans la colonne View.***



En vue Transmet, le même envoi est visible sur toutes les entrées. En cliquant sur le passe MONTRER disponibles affiche les différents envoie.

Afficher tous les Transmet Option

Tous les envoie peuvent être consultés simultanément en maintenant l'option (Mac) ou Windows (PC) sur le clavier d'ordinateur tout en cliquant sur un plus petit commutateur SHOW Sends View.



Tous les départs sont visibles lorsqu'un commutateur SHOW est cliqué option

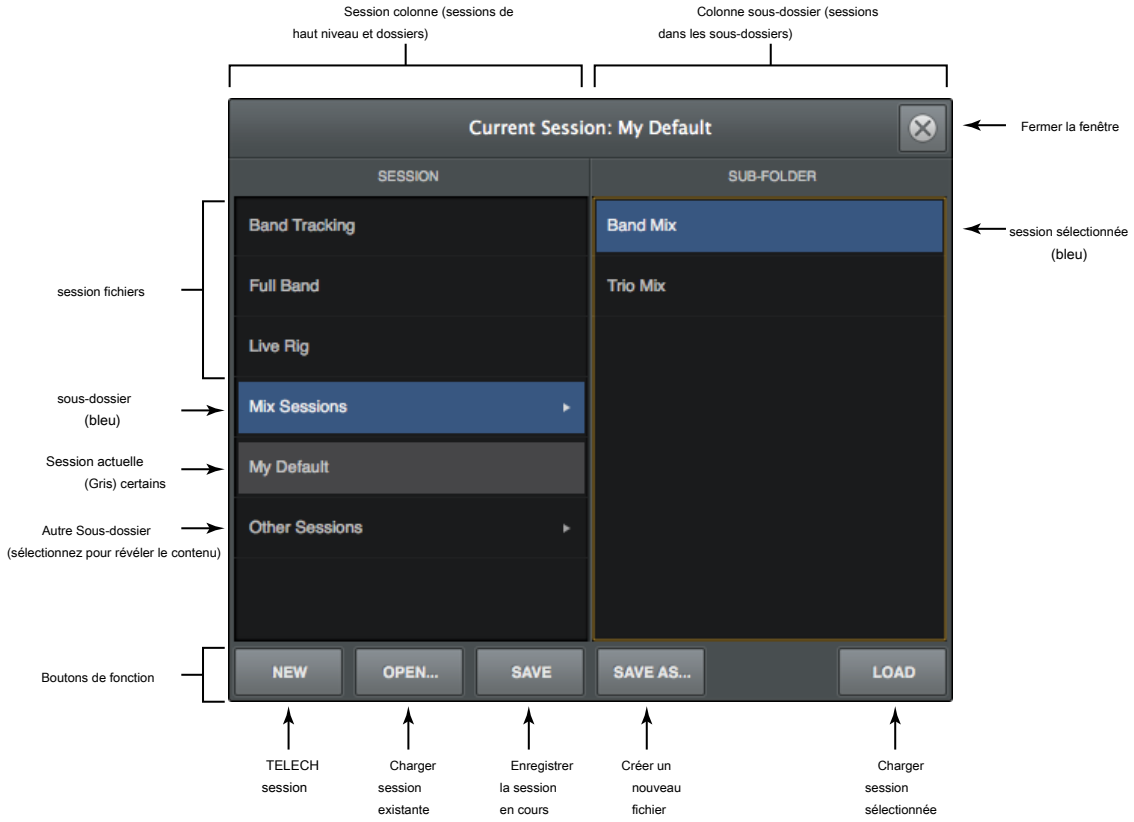
Console Sessions Vue d'ensemble

Les contrôles fournissent sessions méthodes de gestion des configurations complètes de la console sous forme de fichiers prédéfinis de la session. Lorsqu'un fichier de session de la console est enregistrée, la configuration de la console en cours est écrit sur le disque.

Lorsqu'un fichier de session est ensuite rechargée, la console est retourné à l'état de configuration exacte même, indépendamment de tout changement à la console qui ont été faites dans l'intervalle.

> ***Remarque: Réglages du moniteur et les paramètres matériels sont des paramètres globaux qui ne sont pas enregistrés dans les fichiers de session de la console.***

Pour plus de détails, voir Sessions console .

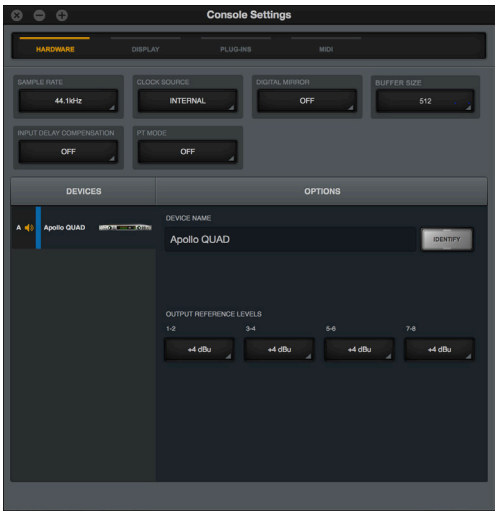


Les sessions Gestionnaire popover

Console Settings Vue d'ensemble

Les paramètres globaux pour Apollo et la console sont configurés dans la fenêtre Paramètres de la console.

Remarque: Pour plus de détails, voir Paramètres de la console .



Le panneau de matériel dans la fenêtre Paramètres de la console

Les panneaux Paramètres de la console

Les contrôles dans la fenêtre Paramètres de la console sont disposés selon les fonctionnalités associées. Chaque ensemble de contrôles connexes sont contenus dans un seul panneau. Quatre panneaux sont disponibles dans la fenêtre Paramètres de la console:

Matériel - Les paramètres relatifs à la configuration du périphérique matériel Apollo

Afficher - Les paramètres liés à la façon et quels éléments sont affichés dans la console

Plug-ins - Paramètres liés à des plug-ins UAD utilisés dans la console

MIDI - Paramètres de configuration du contrôle MIDI de Tap Tempo au sein de la console

Accès aux Paramètres de la console

La fenêtre Paramètres de la console peut être ouvert en utilisant une de ces méthodes:



- Choisissez Affichage> Paramètres de la menus de l'application
- Cliquez sur le bouton Paramètres en bas de la Voir colonne
- Utilisez la commande + virgule (Mac) ou Ctrl + virgule (Windows) Raccourcis clavier
- (Mac) Choisissez Paramètres de la console sous le menu déroulant de l'icône UA dans le menu macOS Bar
- (Windows) Cliquez droit sur le logo UA diamant bleu dans la zone de notification de Windows (en bas à droite de l'écran), puis choisissez Paramètres de la console dans le menu contextuel

Focus clavier et contrôle

De nombreuses fonctions de la console peuvent être contrôlées sans utiliser une souris. Lorsque des éléments sur l'écran ont le focus du clavier, ils peuvent être rapidement avec naviguée clavier QWERTY de l'ordinateur.

Mise au point Indication

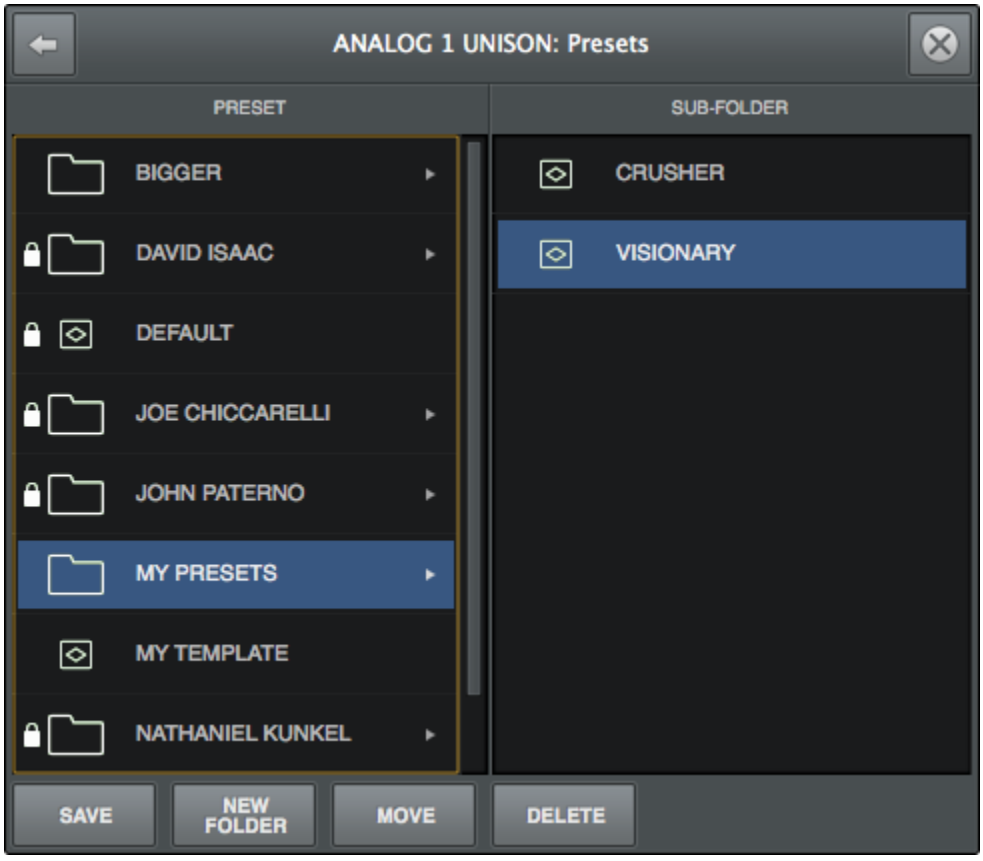
Le focus clavier dans la console est indiquée par une zone de surbrillance de couleur orange décrivant les éléments d'écran qui sont ciblés pour le contrôle du clavier.

Mise au point de navigation

Mise au point entre les éléments peut être modifié avec la touche TAB de l'ordinateur, ou en cliquant sur une autre zone de l'écran avec la souris.

Mise au point de contrôle

visaient essentiellement peuvent être sélectionnés en utilisant les touches haut / bas / gauche / flèche droite et / ou les touches Retour / Entrée.



indication de mise au point typique. La colonne PRESET sur la gauche a le focus (contour orange) et peut naviguer avec les flèches haut / bas touches fléchées du clavier. Alterne touche de tabulation se concentrer entre les deux colonnes.

Ajustement des commandes de la console

Console utilise des techniques de contrôle des logiciels typiques pour régler les paramètres.

2 interrupteurs à l'état: Cliquer ici pour basculer l'état.

boutons: Cliquez sur + glisser pour régler, ou utilisez la commandes Raccourcis . commandes rotatives de la console (et plug-in boutons UAD) peut répondre à linéaire, circulaire, ou modes relatifs d'ajustement circulaire. La préférence MODES CONTROL est réglé dans le panneau PLUG-INS dans la fenêtre Paramètres de la console.

Fondus: Cliquez sur + glisser pour régler, ou utilisez la commandes Raccourcis .

Menus baisse: Cliquez pour afficher le contenu du menu déroulant, puis cliquez sur un élément dans le menu déroulant pour sélectionner l'élément.

UAD Powered Plug-Ins: La plupart des plug-in de contrôle utilisent les mêmes UAD méthodes que ci-dessus. Cependant, certains plug-in paramètres peut avoir des contrôles personnalisés qui ne connaissent pas ou pas évident. Tous les contrôles personnalisés sont détaillés pour chaque plug-ins dans le Manuel UAD Plug-Ins .

commandes Raccourcis

En plus des raccourcis clavier ci-dessous, plusieurs autres raccourcis sont disponibles pour simplifier les réglages de contrôle de la console:

Contrôle fin: (contrôles continus des boutons et faders) peuvent être réglées avec une résolution accrue en appuyant sur la touche SHIFT tout en ajustant ces contrôles.

Molette: commandes continues (boutons et curseurs) peuvent être ajustés à l'aide de la fonction de défilement du dispositif d'entrée d'ordinateur (par exemple, molette de la souris). Placez le curseur sur la commande et régler la molette de défilement pour modifier la valeur du paramètre.

Tous les régler: Si la touche Option enfoncée tout en modifiant tout contrôle, le même contrôle sur toutes les entrées (ou retour aux) sera ajusté simultanément. La différence relative est maintenue entre les mêmes commandes jusqu'à ce que toute commande atteint sa valeur minimum ou maximum.

Retour à défaut: Si la touche Commande (Mac) ou Ctrl (Windows) est maintenue lorsqu'un contrôle est cliqué, le contrôle retourne à sa valeur par défaut. Commande + Option + clic (Mac) ou Ctrl + Option + clic (Mac) retournera tous les contrôles du même type à leur valeur par défaut.

Mute / Solo Tous Basculer: Option-cliquez sur un bouton Mute ou Solo pour basculer l'état sur tous les canaux.

Menus baisse: Les menus continuent à afficher après un seul clic. Le bouton de la souris n'a pas besoin d'être enfoncée pour afficher le menu.

Raccourcis clavier

Console prend en charge les raccourcis clavier répertoriés dans le tableau ci-dessous.

Nom raccourci	Commande clavier (Mac)	Commande du clavier (Windows)	La description
nouvelle session	Commande + N	Ctrl + N	Créer une nouvelle session par défaut
Ouvrir session	Commande + O	Ctrl + O	Charger un fichier de session existant à partir du disque
Sauvegarder la session	Commande + S	Ctrl + S	Enregistrer le fichier en cours de la session sur le disque
Enregistrer session sous ...	Commande + Maj + S	Ctrl + Maj + S	Enregistrer session en tant que nouveau fichier avec changement de nom en option
Masquer l'application	Commande + H	Ctrl + H	Cacher l'application de la vue
quitter l'application	Commande + Q	Ctrl + Q	Quitter l'application Console
vue d'ensemble	Commande + 1	Ctrl + 1	Changer de vue principale VUE D'ENSEMBLE
Contributions	Commande + 2	Ctrl + 2	Changer de vue principal ENTREES
inserts	Commande + 3	Ctrl + 3	Changer de vue principal INSERTS
envoie	Commande + 4	Ctrl + 4	Changer de vue principale SENDS
Afficher / Masquer Aux	Commande + A	Ctrl + A	Afficher / Masquer les retours auxiliaires
Entrées Afficher / Masquer	Commande + I (i lettre)	Ctrl + I (i lettre)	Activer Afficher / Masquer les modificateurs Entrées
Mise au point de navigation	Languette	Languette	Cycle à travers des zones décrites orange qui peuvent être concentrés / contrôlés / navigués avec les touches fléchées
Afficher Plug-In Commande + P Editeurs		Ctrl + P	Apportez tous les plug-in ouvert les fenêtres pour UAD premier plan
Fermer tous les éditeurs	Commande + Option + W	Ctrl + Option + W	Fermez toutes les fenêtres plug-in ouvert UAD
Fermer la fenêtre	Commande + W	Ctrl + W	Fermer la fenêtre de premier plan
Élément de navigation Gauche / Droite / Haut / Bas	(flèches)	Gauche / Droite / Haut / Bas (flèches)	Sélectionnez concentré éléments avec les touches fléchées
annuler Dialog	ESC (échappement)	ESC (échappement)	Annuler les fonctions de dialogue telles que PlugIn Assign, Sélectionnez Preset, Enregistrer sous, Popovers, etc.
Confirmer Dialog	Retour ou Entrée	Retour ou Entrée	Accepter des fonctions de dialogue telles que PlugIn Assign, Sélectionnez Preset, Enregistrer sous, etc.
Paramètres de la console	Commande +, (virgule)	Ctrl +, (virgule)	Ouvrir la fenêtre Paramètres de la console
Annuler Modifier	Commande + z	Ctrl + z	Rétablissez la dernière fonction exécutée (plusieurs niveaux d'annulation possible)
refaire Modifier	Commande + Maj + z	Ctrl + Maj + z	Rétablissez la dernière annulation (multiple Redo possible) exécuté

Multiple Undo / Redo

Console prend en charge plusieurs niveaux d'annulation et Redo pour toutes les opérations d'édition. opérations Undo et Redo peuvent être effectuées de façon répétée à pas en arrière et en avant par les opérations d'édition, tant que la session en cours est ouvert.

- Pour en arrière étape et les opérations d'édition (undo) de Revert, choisissez Annuler dans la Menu Edition ou commande z type (Mac) ou Ctrl-z (Windows).
- Pour l'étape avant et re-exécuter l'édition, choisissez Redo de la Menu Edition ou une commande de décalage z-type (Mac) ou ctrl-shift-z (Windows).

Undo / Redo Cache

Les modifications sont stockées dans le cache Undo / Redo. Edits dans une session particulière peuvent être reversées avec Undo / Redo jusqu'à ce que le cache est effacé. Ces deux opérations vont vider le cache Undo / Redo:

- Console quitter
- Une autre session de la console est chargée

Important: ***Avant les opérations Undo / Redo ne peuvent pas être effectués après le cache Undo / Redo est effacé.***

Différences modèle Apollo

Apollo et Apollo 16 ont des caractéristiques matérielles et le logiciel Console reflète automatiquement ces différences. Les éléments d'interface de la console qui apparaissent dépend du modèle que du matériel Apollo est connecté à l'ordinateur. Les différences de caractéristiques de la console sont spécifiquement indiqués dans ce manuel.

> ***Remarque: Dans ce manuel, « Apollo » fait référence à Apollo et Apollo 16 interfaces sauf mention contraire.***

Les différences spécifiques entre la première génération (FireWire) interfaces audio Apollo sont indiqués dans le tableau ci-dessous.

E / S primaire et les différences entre les modèles de routage d'interface Apollo	
Apollon	**Apollo 16**
8 entrées de ligne analogiques (première quatre avec micro / ligne / Salut-Z) 16 des	entrées de ligne analogiques 10
entrées numériques (S / PDIF, ADAT)	2 entrées numériques (AES / EBU)
14 sorties analogiques (ligne 8, 2 Lu, 4 HP)	16 sorties de ligne analogiques
2 bus de mixage casque stéréo	Quatre bus de mixage stéréo cue
Aux départs et retours peuvent être acheminés vers différentes sorties	Cue départs et retours peuvent être acheminés vers différentes sorties
niveau de contrôle de référence fixe	niveau de contrôle sélectionnable de fonctionnement
les niveaux de référence d'entrée de ligne pour les voies 5-6, 7-8 commutable par paires	niveaux de référence d'entrée de ligne pour les canaux 1-16 commutés individuellement
4 canaux virtuels dédiés	8 canaux virtuels dédiés

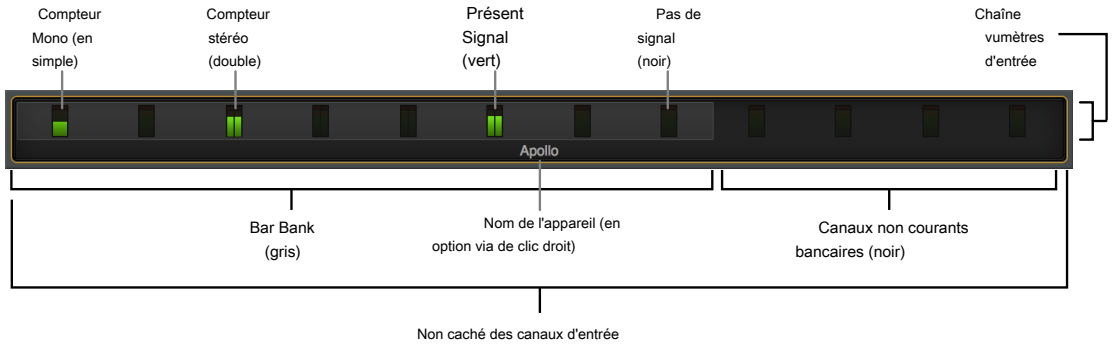
console de référence

Ce chapitre fournit des descriptions détaillées de tous les contrôles au sein de la console. Pour un aperçu général de fonctionnement, voir Présentation de la console .

Meter Bridge

Le Meter Bridge est toujours visible en haut de la fenêtre de la console. Il affiche tous les canaux d'entrée visibles, l'activité du signal à ces entrées, et ***Bar Bank,*** qui est utilisé pour les entrées de défilement qui sont hors de la vue horizontale.

Reportez-vous au schéma ci-dessous pour obtenir une description de cette section.



Les éléments Meter Bridge

Les canaux d'entrée

Le Meter Bridge représente tous les canaux d'entrée Apollo. Lorsqu'un canal d'entrée est masquée avec le Entrées Afficher / Masquer fonction, ce canal n'est pas affiché dans le Meter Bridge.

Mètres canal

Chaque compteur vert vertical représente l'activité du signal d'entrée dans le canal. Ces petits mètres reflètent l'activité de chaque haute résolution compteur d'entrée qui est affiché à côté de chaque canal de entrée Fader .

Bar Bank

Lorsque la fenêtre de la console n'a pas assez d'espace disponible horizontal pour afficher tous les canaux d'entrée disponibles, la barre grise Banque apparaît dans le Meter Bridge. La barre de la Banque « flotte » au-dessus de tous les canaux d'entrée dans le Meter Bridge. La barre de la Banque est utilisée pour changer les canaux qui sont visibles au sein de la Banque actuelle.

> ***Remarque: La barre de la Banque n'apparaît pas lorsque tous les canaux d'entrée disponibles sont visibles dans la fenêtre de la console.***

Banque actuelle

La Banque actuelle est tous les canaux d'entrée qui sont actuellement affichées dans le corps principal de la fenêtre de la console (sous le pont mètre) comme le montre l'illustration ci-dessous. La barre grise Banque est utilisée pour changer la Banque actuelle.

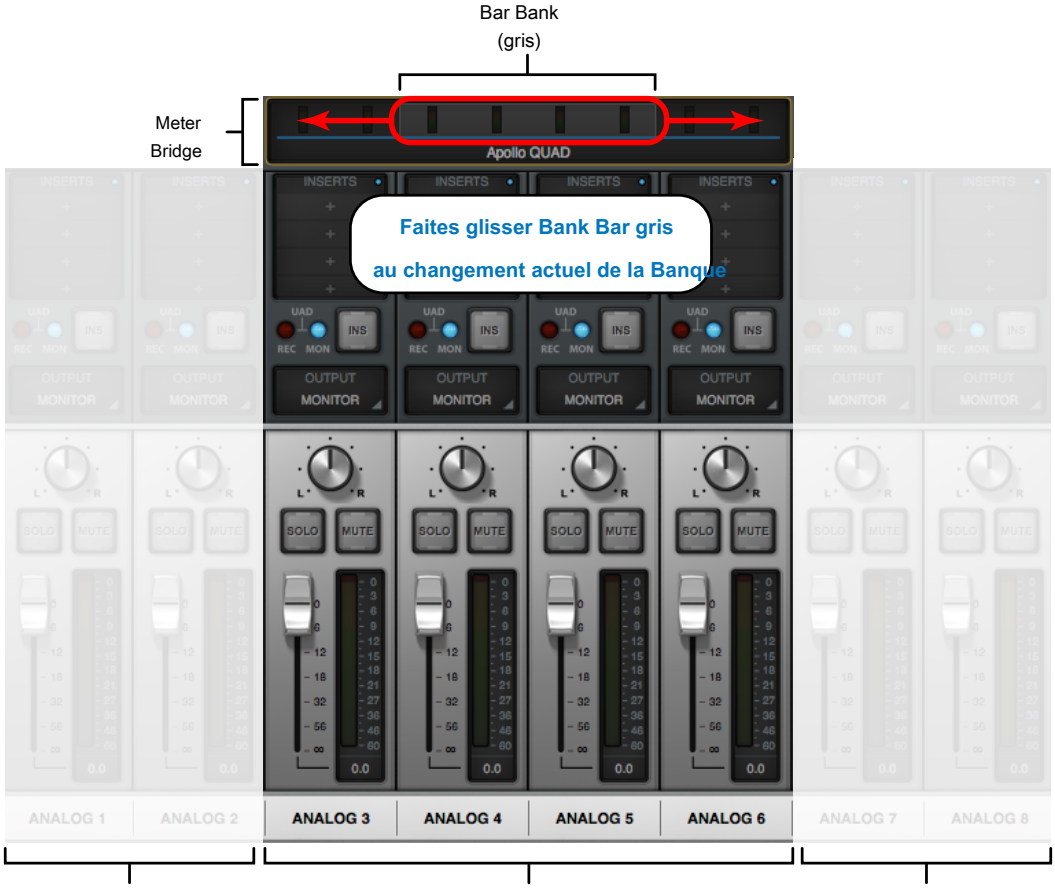


illustration conceptuelle de la Banque actuelle. Dans cet exemple, la Banque actuelle est des canaux analogiques 3 à 6. glisser la barre de la Banque apporte des canaux différents dans la vue actuelle de la Banque.

Modification de la Banque actuelle

Toutes ces méthodes peuvent être utilisées pour changer les canaux de la Banque actuelle:

Cliquez sur - Cliquez partout dans le Meter Bridge, mais en dehors de la barre de la Banque. La barre de Banque saute sur le canal qui est cliqué dans le Meter Bridge.

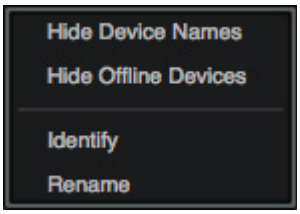
Traîne - Cliquez-hold-faites glisser la barre grise Banque pour la faire glisser sur tous les canaux disponibles.

Hover Scroll - Placez la souris sur le pont mètre puis faites défiler horizontalement avec le dispositif d'entrée de l'ordinateur.

Touches directionnelles - Lorsque la barre de la Banque a le focus du clavier, utilisez les touches fléchées gauche / droite de l'ordinateur pour naviguer la Banque actuelle.

Menu Meter Bridge

Le menu Meter Bridge permet d'accéder à diverses fonctions liées au Meter Bridge. Pour afficher le menu, faites un clic droit (ou Ctrl-clic dans le Meter Bridge.



La plupart des fonctions du menu sont disponibles ailleurs dans la console. Afficher / Masquer hors ligne Devices est disponible exclusivement dans ce menu.

Afficher / Masquer les noms de périphériques - Voir Afficher les noms de périphériques .

Afficher / Masquer hors ligne Devices - Dispositifs dans le panneau de matériel dans la fenêtre Paramètres de la console qui ne sont pas actuellement connectés sont affichés dans le Meter Bridge par défaut. Pour afficher / masquer hors ligne périphériques, choisissez cet élément dans le menu.

identifier - Voir Identifier .

Renommer - Voir Nom de l'appareil .

Voir colonne

Remarque: Pour un aperçu des colonnes Vue de la console, voir Voir la colonne Vue d'ensemble .

La vue colonne est toujours visible sur le côté gauche de la fenêtre de la console. La vue colonne contient la vue sélecteurs et commutateurs pour les options d'affichage (fonctions) disponibles dans chaque vue.

Chaque vue colonne contient également plusieurs éléments communs de la vue qui sont disponibles dans toutes les vues.

Vues disponibles

Quatre vues sont disponibles dans la console (Vue d'ensemble, entrées, inserts, Transmet). Chaque vue affiche des éléments liés et les fonctionnalités associées dans la zone principale de la fenêtre de la console.

Common Voir Elements

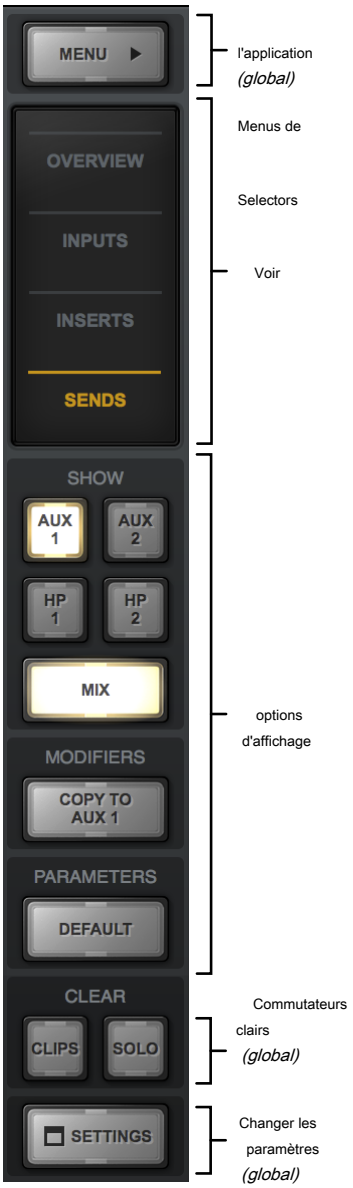
La plupart des éléments d'affichage et de contrôle qui apparaissent dans la zone principale de la console (voir Éléments fenêtre globale) Dans chaque vue sont communs à toutes les vues.

Par conséquent, les éléments communs sont détaillés séparément de la vue des descriptions de colonnes.

Voir Selectors

Toutes ces méthodes peuvent être utilisées pour changer l'affichage en cours:

- Cliquez sur un sélecteur de vue dans la vue colonne
- Choisissez la vue de la menus de l'application
- Utilisez les raccourcis clavier: Mac: ⌘ 1, ⌘ 2, ⌘ 3, ⌘ 4
  Windows: ctrl 1, 2 ctrl, ctrl 3, 4 ctrl



La vue colonne tel qu'il apparaît dans ENVOIE Voir

Options d'affichage de la colonne

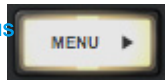
Les options d'affichage activer les différentes fonctions de commande disponibles dans chaque vue.
Les options d'affichage en vue d'ensemble, entrées et
Inserts Les vues sont identiques; le changement de vue lorsque les options Sends View est active. Voir les fonctions optionnelles sont effectuées à l'aide de modificateurs verrouillés. Voir le Vue d'ensemble modificateurs
Pour plus de détails sur la façon d'utiliser les commandes View Option. Voir options d'affichage pour une description des fonctions individuelles d'options.

Global View Controls colonne

Plusieurs contrôles apparaissent dans toutes les colonnes de la vue. Ces contrôles (détaillés ci-dessous) ont des fonctionnalités identiques dans toutes les vues.

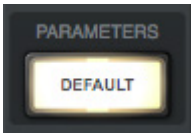
Menu Switch

Le commutateur MENU est situé en haut de la vue colonne. En cliquant sur le bouton Révèle la menus de l'application , Où diverses fonctions de la console sont accessibles.



Passer par défaut

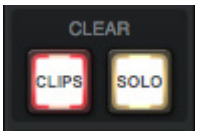
Quand Option de verrouillage est active avec le commutateur de paramètres DEFAULT, en cliquant aucun contrôle renvoie le paramètre à sa valeur par défaut.



> ***Remarque: La fonction DEFAULT est principalement pour les valeurs de bouton et fader. Il ne s'applique pas aux réglages de préampli, plug-in inserts, commutateurs SOLO / MUTE, les niveaux de moniteur, les noms d'entrée personnalisés, et des fonctions similaires.***

Commutateurs clairs

Les commutateurs sont situés près CLAIRES bas de toutes les colonnes Voir.



Clips clairs

Ce commutateur efface tous les indicateurs de clip et les indicateurs de crêtes sur tous les compteurs.

> ***Pointe: Clips et indicateurs de crêtes peuvent être effacées individuellement en cliquant sur un compteur individuel.***

Effacer Solo

Chaque fois que Solo est engagé sur une entrée de canal, le commutateur Effacer Solo clignote en jaune. En cliquant sur le bouton Effacer Solo désactive la fonction Solo de tout / toutes les entrées de canal.

> ***Pointe: Cliquez à nouveau Effacer Solo pour retourner tous les canaux à leurs précédents états Solo.***

Changer les paramètres

Le commutateur PARAM est situé au bas de toutes les colonnes Voir. Il ouvre la fenêtre Paramètres de la console, où sont définis de nombreuses fonctions globales. Pour plus de détails, voir Paramètres de la console .



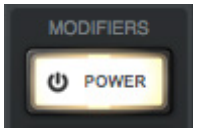
Vue d'ensemble modificateurs

le Options d'affichage de la colonne dans chaque vue de validation de colonne différentes opérations à effectuer sur les éléments dans la vue.

Voir les opérations optionnelles sont effectuées en sélectionnant une option pour verrouiller la fonction, l'exécution de l'opération (s) en utilisant des Modificateurs, sortant alors la fonction verrouillée.

Option de verrouillage

Lorsqu'une option d'affichage commutateur est cliqué, le commutateur clignote en jaune, ce qui indique que la fonction est verrouillée et prête à être exécutée à l'aide des Modifiers.



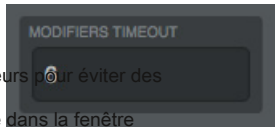
Option électrique encliqueté

Option Déverrouillez

L'option verrouillée est déverrouillée (le clignotement commutateur interrompt) lorsque:

- Tous identiques ou différents commutateur d'option est cliqué
- Un point de vue différent est sélectionné
- Aucune opération sont exécutées au cours de la période Délai d'attente Modificateurs

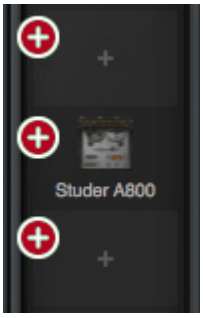
Délai d'attente modificateurs



préférence délai d'attente

Lorsqu'une option est verrouillée, il est automatiquement déverrouillés (délai) après la période Délai d'attente Modificateurs pour éviter des modifications involontaires. Le délai d'attente est Modificateurs un ensemble de préférence dans le panneau d'affichage dans la fenêtre Paramètres de la console. La valeur par défaut est Modificateurs période Délai d'attente de six secondes / clignote.

modificateurs



coller Modificateurs

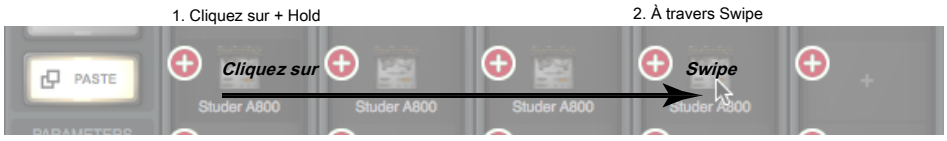
Sont superposées Modificateurs icônes sur divers éléments lorsqu'une vue Option est verrouillée. Modificateurs sont utilisés pour exécuter les opérations. Les modificateurs spécifiques qui apparaissent et où ils se trouvent, dépendent de l'option spécifique qui est verrouillée.

Les modificateurs des inserts sont superposées sur les logements d'insertion pour des inserts individuels, et les noms des canaux d'entrée pour les bandes de canaux plug-in.

Raccourcis modificatrices Swipe

Options d'affichage peut être exécuté très rapidement à travers de nombreux canaux et / ou insertions dans la banque actuelle en utilisant les raccourcis des modificateurs. Quand une option d'affichage est verrouillée, cliquez sur + maintenez la souris, puis faites glisser verticalement et / ou horizontalement à travers les inserts et / ou les noms d'entrée de canal pour exécuter la fonction sur tous les emplacements qui sont glissée.

Pointe: Modificatrices raccourcis sont swipe la plus rapide pour effectuer la même fonction sur plusieurs inserts.



Balayer pour effectuer rapidement la fonction de verrouillage enclenchée sur de nombreux inserts

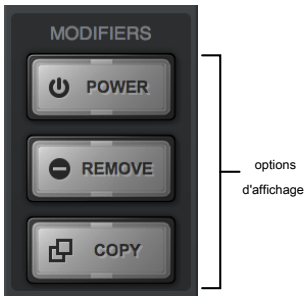
options d'affichage

L'individu Options d'affichage de la colonne sont détaillées dans cette section. Voir le Vue d'ensemble modificateurs Pour plus de détails sur la façon d'utiliser les commandes Modificateur.

Vue d'ensemble, entrées, et encarts Options d'affichage

Les options d'affichage pour la vue d'ensemble, entrées et vues Les inserts sont identiques. Chaque option est décrite ci-dessous.

Vue d'ensemble Note: Dans la vue d'ensemble Voir la colonne, la puissance, Supprimer et modificateurs de copie ne peut pas être visible si la taille de la fenêtre de la console est condensée verticalement. Pour mettre tous les modificateurs Aperçu en vue, augmenter la taille de la fenêtre verticale si possible, ou sélectionnez un point de vue différent.



Vue d'ensemble, entrées, et inserts Voir commutateurs modificateurs

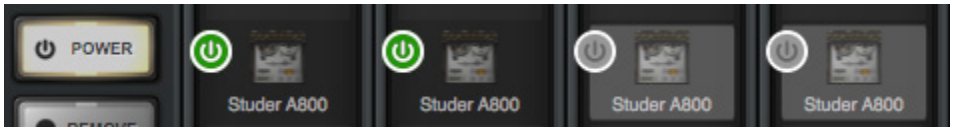
Modificateur puissance

Cette option permet de basculer l'état d'alimentation d'un plug-in individuel au sein d'un seul insert. Lorsqu'il est désactivé, le pas de plug-in utilise plus de ressources DSP UAD.

Cliquer POWER modificateur commutateur pour verrouiller l'option, puis bascule un plug-in de l'état d'alimentation en cliquant sur son modificateur, ou glisser sur plusieurs modificateurs.

Remarque: Cette option exécute la même fonction que la Plug-In Power passer dans l'en-tête à l'intérieur de la fenêtre de module d'édition.

Lorsque l'alimentation est enclenchée, les plug-ins handicapés sont indiquées par une icône de modificateur de gris, et des plug-ins actifs ont une icône de modificateur vert.



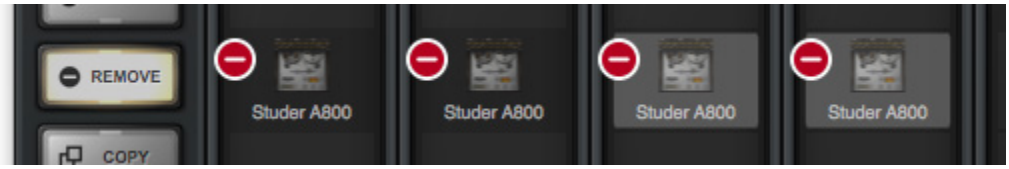
Le modificateur POWER lorsque verrouillé. Plug-ins sont présentés sous tension (à gauche) et désactivée (à droite).

Comme cette fonction déchargements et chargements du plug-in de la DSP, des artefacts audio peuvent se produire si l'état d'alimentation est modifié alors que l'audio est en cours de traitement par le module d'extension.

Pointe: Pour désactiver le traitement plug-in individuel sans artefacts audio, en utilisant la commande de puissance à l'intérieur de la place plug-in interface, qui maintient le plug-in chargé sur le DSP.

Retirer Modificateur

Cette option permet de supprimer le module d'extension de la fente d'insertion. Lorsque le commutateur SUPPRIMER est verrouillé, cliquez sur le modificateur de tout insert pour supprimer le plug-in ou glisser sur plusieurs modificateurs.



Le modificateur SUPPRIMER quand verrouillé. Plug-ins sont supprimés en cliquant sur / glisser son modificateur.

Remarque: Étant donné que cette fonction décharge le plug-in de la DSP, des artefacts audio peuvent se produire si un plug-in est éliminé tandis que l'audio est en cours de traitement par le module d'extension.

Copier / Coller Modificateur

Cette option est utilisée pour dupliquer les plug-ins individuels ou bandes de canaux, et leurs paramètres en cours, d'un insert (s) à un autre insert (s).

Copier / coller est un processus en deux étapes. Tout d'abord la bande d'insertion ou d'un canal est copié avec le modificateur COPY, les données copiées sont collées à l'insert de destination ou d'un canal.

Copie individuelle Plug-In

Lorsque COPY est verrouillé, cliquez sur un modificateur d'insertion pour copier le plug-in de l'insert.



L'insert modificateur de copie lorsque verrouillé

Copie Channel Strip

Lorsque Copy est verrouillé, cliquez sur un modificateur de nom d'entrée (en bas des bandes d'entrée) pour copier tous les plug-ins dans les inserts de canal.



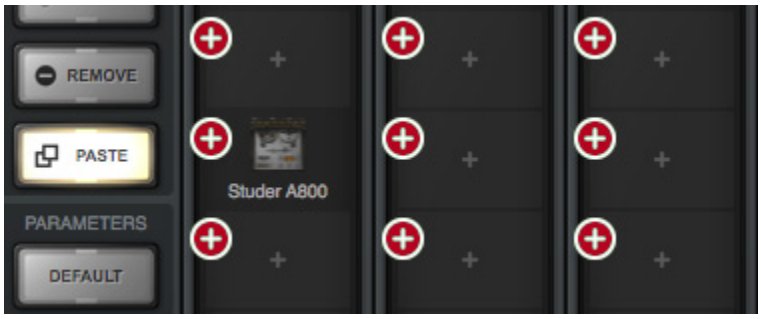
La bande canal modificateur de copie lorsque verrouillé

coller Modificateur

Après une insertion est copiée, le commutateur de copie passe à COLLER. Les données copiées peuvent être collées à plusieurs destinations alors que l'option de pâte reste verrouillée.

Coller individuel Plug-In

Après un insert est copié, cliquez ou glisser sur une ou plusieurs destinations tandis que le commutateur de pâte est verrouillé.



Les modificateurs de PÂTE apparaissent sur tous les inserts après la copie d'un insert

Coller Channel Strip

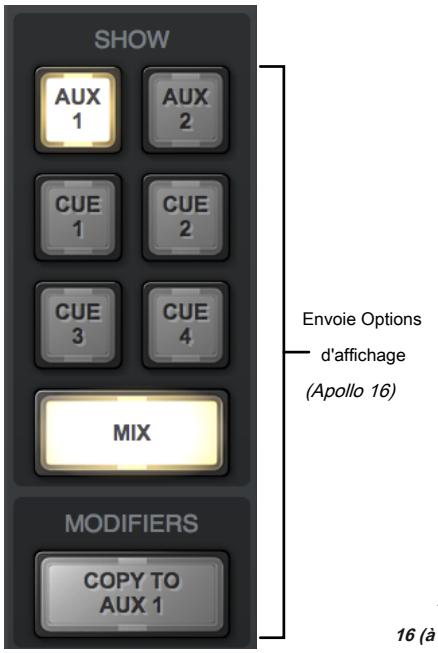
Après une bande de canal est copié, cliquer ou glisser à travers tout modificateur de nom d'entrée pour coller les plug-ins de bande de canal copiés dans le canal tandis que l'interrupteur de pâte est verrouillé.



Le modificateur de PATE apparaît sur les noms d'entrée après la copie d'une bande de canal

Envoie Options d'affichage

Tous les options d'affichage dans les Sends View sont décrites ci-dessous. Voir le Vue d'ensemble envoie Pour des informations connexes.



options d'affichage

Envoie Options d'affichage *(Apollo 16)*



Envoie Options d'affichage *(Apollon)*

Envoie Options d'affichage comme ils apparaissent avec Apollo 16 (à gauche) et Apollo DUO / QUAD (ci-dessus)

disponible Transmet

Deux interrupteurs MONTRER AUX sont toujours visibles. Les commutateurs CUE SHOW qui sont visibles dépendent du modèle de matériel Apollo:

Apollo 16 - commutateurs Quatre CUE sont visibles, ce qui reflète les bus de mixage de cue disponible avec cet appareil.

Apollo DUO / QUAD - Deux commutateurs casque (HP 1 et HP 2) sont visibles, ce qui reflète les bus de mixage de cue disponible avec cet appareil.

Afficher Transmet

Dans Sends View, toutes les commandes de mixage pour un seul envoi bus de mixage, et / ou le bus de mixage du moniteur, sont affichés pour toutes les entrées de la console simultanément (voir les captures d'écran ci-dessous).

Remarque: Un mélange d'envoi peut être affiché à la fois (les commutateurs SEND SHOW sont mutuellement exclusifs).

Les mélanges affichés sont déterminés par l'état de l'envoi et le moniteur passe afficher dans la colonne Transmet View. Le mélange est visible lorsque son commutateur est engagé (allumé).

- Si le commutateur MONITOR SHOW est engagé, les commandes de mixage de l'envoi sont affichés au-dessus des commandes de mixage du moniteur (capture d'écran de gauche).
- Si le commutateur MONITOR SHOW est débrayé, seuls les commandes de mixage de l'envoi ne sont pas visibles, offrant une résolution maximale envoyer fader (capture d'écran centrale).
- Si le commutateur MONITOR SHOW est engagé et tous les commutateurs SEND SHOW sont désengagés, que le principe est le contrôle sont visibles, offrant une résolution maximale de fader du moniteur (capture d'écran à droite).

Pointe: Envoie Voir les offres faders et mètres de long lancers francs pour la résolution de contrôle plus précis. Pour augmenter la résolution de contrôle des faders de mix dans Sends View, augmenter la taille verticale de la fenêtre de la console.



Exemples d'écrans d'interaction entre l'envoi et le moniteur passe SHOW.

En montrant un seul type de fader (ou moniteur Envoyer), les faders sont plus grands, offrant une résolution de contrôle plus précis.

Afficher tous les Transmet Option

Tous les envoie peuvent être consultés simultanément en maintenant l'option (Mac) ou Windows (PC) sur le clavier d'ordinateur tout en cliquant sur un plus petit commutateur SHOW Sends View.



Tous les départs sont visibles lorsqu'un commutateur SHOW est cliqué option

COPIER envoie Modificateur

Ce commutateur instantanément copie le mixage de courant au mélange d'envoi actuellement sélectionné avec le disponible Transmet commutateurs.



modificateur COPIER

> ***Pointe: La fonction COPIER est généralement utilisé lorsqu'un mélange de repère qui est similaire au mélange du moniteur est nécessaire, mais avec des ajustements mineurs (par exemple, la création d'un « plus me » cue mix).***

L'étiquette de texte dans le commutateur COPY TO changements du mélange d'envoi actuellement sélectionné avec le disponible Transmet commutateurs, indiquant la destination de la composition de l'écran collé.

> ***Mise en garde: Utilisez attentivement la fonction copie. Selon les états du mix moniteur et le mélange d'envoi de destination, routages de sortie de signal, et le réglage du volume des systèmes de contrôle (par exemple, un casque stéréo) attachés aux sorties de repère, cette fonction pourrait provoquer une augmentation extrême du volume au niveau des sorties de destination.***

COPIER Menu

Un clic droit (ou ctrl-clic) les principaux curseurs de contrôle (d'argent) présente le menu COPIER. Sélection de destination d'un effectue la même fonction que la copie modificateur décrit ci-dessus.

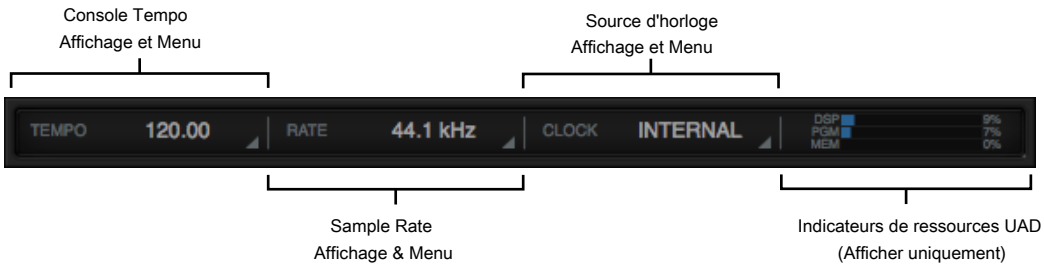


Menu COPIER

Bar Infos

La barre d'informations est toujours visible au bas de la fenêtre de la console. Il affiche et donne accès à plusieurs fonctions importantes.

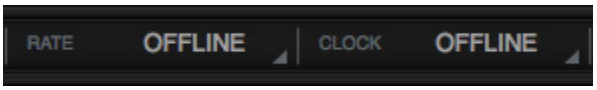
Les commandes Tempo ne sont disponibles que dans la barre d'informations. Les taux exemples et l'horloge de contrôle des sources sont également disponibles dans la fenêtre Paramètres de la console. Les jauges de ressources ont aucun contrôle UAD; ils sont des indicateurs visuels seulement. Reportez-vous au schéma ci-dessous pour obtenir une description de cette section.



La barre d'infos

Affichage hors ligne du matériel

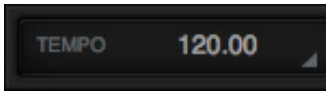
Si l'unité matérielle Apollo est pas correctement connecté, le taux d'échantillonnage et la source horloge OFFLINE affiche comme indiqué ci-dessous.



Taux d'échantillonnage et l'horloge lorsque Apollo est déconnecté

Affichage tempo

Cette zone affiche le tempo de la console en battements par minute (BPM). En cliquant sur l'affichage du tempo ouvre la fenêtre de popover Tempo, où peut être saisi ou tapé un nouveau tempo.



A propos de la console Tempo

Console Tempo est utilisé pour les plug-ins UAD en fonction du temps (tels que les retards et les modulations) à l'intérieur de la console qui sont configurées pour utiliser Tempo Sync. Console Tempo peut être modifié en tapant une valeur de texte, tapant sur un tempo, ou via MIDI.

Remarque: Console ne reçoit pas des informations de tempo du DAW.

La valeur de tempo est enregistré dans les fichiers de session de la console, et également dans les fichiers audionumériques lorsque le plug-in Recall Console est utilisée dans la DAW.

Pour plus de détails sur la façon d'utiliser la fonction Sync Tempo avec les plug-ins UAD, consultez le manuel du système UAD.

fenêtre tempo



Pour afficher la fenêtre Tempo, cliquez dans l'affichage tempo dans la barre d'informations.

La plage de tempo disponible est de 1,00 BPM à 999.00 BPM. Le tempo par défaut d'une nouvelle session est de 120 BPM.

réglage de Tempo

Entrée de texte

1. Ouvrez la fenêtre Tempo en cliquant sur l'affichage Tempo dans la barre d'informations
2. Cliquez sur le champ de texte de tempo, tapez une valeur de tempo numérique
3. Appuyez sur Retour ou Entrée, ou cliquez sur le bouton de fermeture avec la souris.

Pointe: Pour quitter le tempo inchangé après la saisie d'une valeur (indésirable) dans la fenêtre Tempo, appuyez sur la touche ESC ou fermer la fenêtre avec la souris.

Tap Tempo

1. Ouvrez la fenêtre Tempo en cliquant sur l'affichage Tempo dans la barre d'informations
2. Avec la souris, cliquez sur le bouton TAP au moins quatre fois pour établir le tempo
3. Appuyez sur Retour ou Entrée, ou cliquez sur le bouton de fermeture avec la souris.

Changement de tempo via MIDI

Tap Tempo peut être utilisé pour définir un nouveau tempo à partir des données MIDI. Cette méthode nécessite un matériel MIDI externe et / ou logiciel MIDI qui est reconnu par le système d'exploitation.

Remarque: les pilotes MIDI pour le périphérique MIDI peuvent avoir besoin d'être installé et / ou configuré.

A propos de contrôle externe tap tempo MIDI

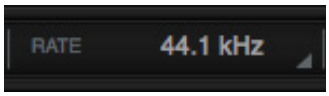
- Le dispositif MIDI doit être correctement configuré avant de pouvoir être utilisé par la console.
- valeurs de notes MIDI ou les valeurs de contrôleur MIDI peuvent être utilisés comme source de données.
- Console ne peut pas synchroniser le tempo à l'horloge de battement MIDI.

configuration MIDI / setup

1. Vérifier le périphérique de sortie MIDI ou logiciel MIDI est correctement configuré et actif.
2. Dans le panneau MIDI dans la fenêtre Paramètres de la console, définissez les valeurs DEVICE, TAP TEMPO CANAL et TAP TEMPO EVENEMENT pour correspondre aux données MIDI transmises.
3. Transmission de la note MIDI ou un contrôleur (tel que spécifié à l'étape précédente) au moins quatre fois pour établir le tempo. L'affichage Tempo est rouge au cours de cette période.
4. Après une nouvelle valeur de tempo est établie, le nouveau tempo est utilisé et l'affichage Tempo passe au mode noir. réémettre simplement les données MIDI pour appliquer les mises à jour supplémentaires de tempo.

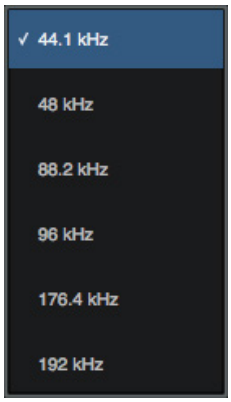
Affichage Sample Rate

Cette zone affiche le taux actuel d'échantillonnage utilisé pour A / DD / A Conversion et traitement UAD Powered Plug-Ins Apollo. Lors de l'utilisation des plug-ins Powered UAD, les taux d'échantillonnage plus élevés nécessitent plus de ressources DSP UAD.



> ***Important:*** ***Lorsque le paramètre Clock Source est configuré pour utiliser une source d'horloge externe, le taux d'échantillonnage doit être réglé manuellement pour correspondre à la fréquence d'échantillonnage de l'horloge externe.***

Menu Sample Rate

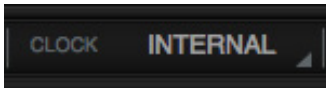


En cliquant sur les cadeaux d'affichage de la fréquence d'échantillonnage du Menu Sample Rate, où le taux actuel échantillon peut être modifié.

> ***Important:*** ***Lorsqu'un DAW est utilisé avec Apollo, le taux d'échantillonnage est généralement modifié dans les paramètres DAW. Si le taux d'échantillonnage est modifié à une valeur différente dans la console lorsqu'un DAW est actif artefacts, numériques pourraient se produire en raison d'un décalage de fréquence d'échantillonnage.***

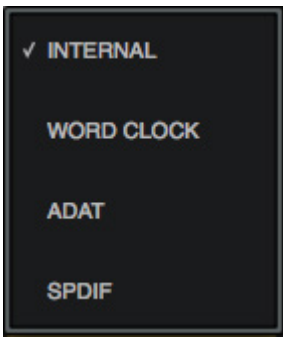
Affichage de l'horloge

L'affichage de l'horloge a trois fonctions: Il indique la source d'horloge sélectionnée, facilite la sélection d'une source d'horloge différente, et indique lorsque le signal source d'horloge sélectionnée n'est pas détectée.



Horloge Menu Source

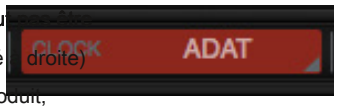
Apollo peut synchroniser son horloge interne ou une horloge externe (horloge mot, ADAT, S / PDIF ou AES / EBU, les sources d'horloge disponibles dépendent du matériel Apollo relié). Pour sélectionner une source d'horloge, cliquez dans la zone d'affichage de l'horloge pour afficher le menu Clock Source, puis sélectionnez une source d'horloge dans le menu.



> ***Pointe: La source d'horloge peut également être spécifié dans le panneau de matériel dans la fenêtre Paramètres de la console.***

Pas d'horloge externe

Si le réglage de l'horloge Source est ***ne pas*** ensemble et interne du signal d'horloge externe ne peu
détectée et / ou résolu, le texte sur l'écran d'affichage de l'horloge clignote en rouge (comme illustré
jusqu'à ce qu'une horloge valide est détectée et / ou une source d'horloge est choisie. Si cela se produit,
vérifier les connexions et les paramètres des périphériques externes.

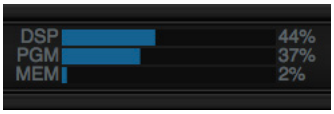


droite)

> ***Important:*** ***Un seul appareil dans un système audio numérique peut être la source d'horloge maître. Le réglage de l'horloge Apollo, et le taux d'échantillonnage, doivent correspondre aux paramètres du périphérique maître ou des artefacts audio pourraient se produire.***

Affichage des ressources UAD

plug-in charges sont présentés dans UAD l'affichage des ressources à l'extrême droite de la barre d'informations. Ces trois jauges (DSP, PGM et MEM) fournissent une rétroaction visuelle importante en temps réel, en aidant à déterminer quels plug-ins pour charger si les ressources disponibles sont limitées UAD.



Les ressources sont affichées sous forme UAD graphiques à barres bleu et en pourcentage. Ces jauges ont pas de contrôle; ils sont des indicateurs visuels seulement.

> ***Pointe: Les miroirs d'affichage des ressources les mètres dans l'application du panneau de contrôle et compteur. UAD***

moyennées charges

La charge pour chaque indicateur représente la moyenne pour tous les appareils utilisés UAD. Par exemple, si une unité Apollo QUAD est installé, la charge DSP est une UAD moyenne des quatre processeurs SHARC DSP dans l'unité. Si deux unités QUAD sont installés, les huit processeurs sont en moyenne, et ainsi de suite.

Les charges individuelles

charges individuelles DSP au sein d'une seule unité, et les charges de dispositifs individuels dans une configuration de plusieurs matériels, peuvent être consultés dans le panneau Informations sur le système dans le inclus l'application et UAD mètres Panneau de configuration.

Plug-In UAD charges

La quantité de ressources utilisées par UAD plug-ins UAD varient avec chaque plug-in individuel; Des algorithmes plus complexes nécessitent plus de ressources.

instance Graphique

La quantité de DSP utilisée par chaque individu plug-in est disponible UAD dans l'instance de UAD tableau de comptage. Le tableau peut aider à déterminer lequel des plug-ins pour affecter les ressources disponibles. Le tableau est publié en ligne à l'adresse:

- www.uaudio.com/support/uad/compatibility/instance-chart.html

Les charges statiques

Apollo utilise UAD DSP et de la mémoire pour son mélangeur de DSP interne, donc les compteurs indiquent des charges (lorsque le matériel est connecté), même si ne sont pas insérés plug-ins UAD.

DSP

La jauge DSP indique la quantité de ressources de traitement de signaux numériques qui sont utilisés par tous les dispositifs de UAD dans le système.

DSP est la ressource matérielle principale qui alimente les algorithmes Plug-Ins Powered UAD. Lorsque les plug-ins UAD sont désactivés, les exigences DSP diminuent.

> ***Remarque: Lorsque les plug-ins UAD sont désactivés, les exigences DSP sont réduits sauf lorsque le plug-in est désactivée en utilisant le contrôle de puissance au sein du plug-in interface.***

Programme

La jauge de programme (PGM) indique comment la mémoire de programme beaucoup UAD (PGM) est en cours d'utilisation. La mémoire de programme est une mémoire sur puce qui est spécifique au processeur DSP UAD-2 (S) et qui est utilisé pour certains plug-in UAD ressources.

Chaque plug-in UAD unique utilise un bit de mémoire de programme. Si de nombreux plugins sont chargés simultanément UAD, il est possible de cette ressource pour exécuter avant une surcharge DSP se produit. Ce point est considéré et pris en compte par les routines d'équilibrage de charge automatique de UAD.

Mémoire

La jauge mémoire (MEM) indique le pourcentage de RAM qui est UAD actuellement en cours d'utilisation. Il indique la mémoire totale disponible disponible UAD, quel que soit le nombre de processeurs DSP qui sont installés.

La mémoire est utilisée pour l'écho, des lignes à retard, réverbération, et un traitement spatial similaire. Lorsque les plug-ins UAD sont désactivées mais pas déchargées, les besoins en mémoire ne sont pas diminuées. Dans ce cas, les restes de mémoire chargés de telle sorte que les queues de réverbération et des lignes de retard ne sont pas coupés lorsque le plug-in est désactivé.

Commandes canal d'entrée

Remarque: Pour plus d'informations connexes, consultez la TRANCHES Vue d'ensemble .

Contrôles préampli

Remarque: Les commandes du préampli ne sont pas applicables à Apollo 16, qui ne figure pas préamplis micro.

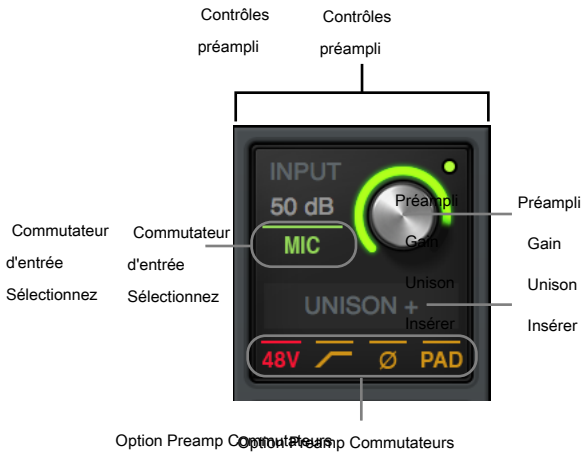
Les commandes de préampli de la console correspondent aux commandes de préampli équivalent sur le panneau avant Apollo. Réglage de la face avant Apollo mettra à jour la console (et vice versa); voir Interactions entre la console et Apollo pour plus de détails.

Contrôles Unison

Certaines commandes matérielles de préamplification (Gain, Low Cut, 48V, Pad, Polarité) sont des paramètres unisson qui interagissent avec les plug-ins unisson placée à l'unisson le logement d'insertion. Les contrôles de Unison dans cette section sont indiquées par l'icône Unison dans le paragraphe ci-dessus. Pour plus de détails Unison, voir Unisson .

Reportez-vous aux illustrations ci-dessous pour obtenir une description des éléments de cette section.





Les commandes de préampli de la console tels qu'ils apparaissent dans étendus verticalement (à gauche) et des vues condensés (ci-dessus). Les deux vues accès et l'affichage les mêmes fonctions.

préampli Gain



Le gain de préampli du canal est réglé avec ce bouton. L'entrée à régler (Mic, Line, ou Salut-Z) est déterminée par l'état du commutateur micro / ligne de la chaîne ou l'entrée Salut-Z (si connecté).

La rotation dans le sens horaire augmente le gain de préamplification pour le canal. La plage de gain disponible pour tous les canaux de préampli est de 10 dB à 65 dB pour le micro, ligne et entrées Salut-Z.

Valeur Gain

La quantité spécifique du gain préampli en décibels est affiché en gris près de la commande de gain. La quantité relative de gain de préamplification est indiqué par le lien « anneau LED » entourant la commande de gain. L'anneau de LED est une couleur différente lorsque l'unisson est active dans le canal.

Panneau avant Sélection du canal indicateur Dot



La sélection de canal d'Apollo peut être modifiée à l'aide du matériel du panneau avant. Le petit point de couleur qui apparaît à côté du contrôle de gain (comme illustré ci-contre, indiquée en rouge) indique le canal de préampli qui est sélectionné avec le panneau avant Apollo.

Remarque: Le point de l'indicateur dans la console canaux change lorsque la sélection du canal est changé avec le panneau avant Apollo.

Unison Insérer



Unison est une technologie exclusive d'intégration analogique / numérique qui est intégré dans chaque préampli micro Apollo. Les contrôles de préamplification dans la console (et l'unité matérielle) interagissent intensivement plug-in à l'unisson paramètres.

Pour ajouter un plug-in pour le canal de préamplification unisson, cliquez sur l'insert dédié unisson fente située au-dessous de la commande de gain (comme illustré à droite, indiqué en rouge). Pour plus de détails Unison, voir Unisson .

Sélectionner l'entrée



Ce commutateur commute entre les entrées micro et ligne sur le panneau arrière de Apollo. Cliquez sur l'entrée Sélectionner commutateur ou d'entrée Sélection de l'affichage pour changer le type d'entrée. Le type d'entrée sélectionné est en surbrillance. Pour changer le type d'entrée dans les vues condensées, cliquez sur le type d'entrée affiché (comme illustré à droite, tracée en rouge).

Remarque: Sélection d'entrée n'a pas d'effet si est connectée l'entrée Salut-Z de la chaîne, car les canaux de préamplification sont automatiquement commutées à l'entrée Salut-Z quand un ¼" mono câble (uniquement pointe-manchon) est relié à la face avant de la prise d'entrée Salut-Z Apollo .

Filtre Low Cut

Lorsqu'il est activé, le signal d'entrée du canal passe à travers un filtre coupe-bas (passe-haut). Ce deuxième filtre d'ordre pôles coïncident a une fréquence de coupure de 75 Hz avec une pente de 12 dB par octave par défaut (le filtre peut changer lorsque l'unisson est active dans le canal).



Les effets de filtre Low Cut micro, ligne et entrées Salut-Z. Low Cut est généralement utilisé pour éliminer le ronflement et d'autres fréquences basses indésirables à partir du signal d'entrée.

48V

Lorsqu'il est activé, le 48V est rouge et 48 volts de l'alimentation fantôme est fournie au panneau arrière de l'entrée micro du canal Apollo. La plupart des microphones à condensateur modernes nécessitent une alimentation fantôme 48V pour fonctionner. Cette option ne peut être activée lorsque le Mic / Switch est réglé sur Mic.



***Mise en garde:* Activer 48V uniquement avec des équipements compatibles tels que des microphones alimentation fantôme. l'équipement Incompatible peut être endommagé par la tension appliquée.**

En fonction de la configuration actuelle de l'Apollo et de la console, il peut y avoir un retard lors du changement de 48V état afin de minimiser les clics / POPS qui sont inhérents lorsque l'alimentation fantôme engageante. Le + 48V LED sur le panneau avant Apollo clignote pendant tout retard.

Tampon

Lorsqu'elle est activée, le commutateur PAD est jaune et le niveau du signal d'entrée du microphone du canal est atténué de 20 dB. Pad n'a pas d'effet de la ligne ou entrées Salut-Z.



Pad est utilisé pour réduire les niveaux de signal lorsque la distorsion de surcharge est présente à des niveaux de faible gain de préamplificateur, par exemple quand on utilise des microphones particulièrement sensibles sur les instruments de bord, et / ou si le convertisseur A / D est écrêtage.

Polarité

Lorsqu'elle est activée, la polarité (aka « phase ») commutateur est jaune et le signal du canal d'entrée est inversée. Polarité affecte le micro, ligne et entrées Salut-Z.



l'inversion de polarité peut aider à réduire les annulations de phase lorsque plus d'un microphone est utilisé pour enregistrer une seule source.

Niveau de référence

Le niveau de référence du signal pour les entrées de ligne analogiques sans préamplificateurs peut être commuté entre -10 dBV et +4 dBu. Cliquez sur l'écran pour activer le réglage. Le réglage commande un pad d'atténuation pour la



canal d'entrée. Lorsqu'il est réglé sur 4 dBu, le tampon est engagé et le canal peut accepter un niveau de signal plus élevé avant que les clips de convertisseur A / D. Sélectionner -10 dBV lorsque les niveaux de signal d'entrée inférieur sont utilisés.

Pointe: Pour régler les niveaux d'entrée de signal pour les entrées analogiques d'Apollo qui n'ont pas préamplis, utilisez les commandes de niveau de sortie des dispositifs qui sont connectés à ces entrées.

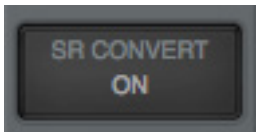
Pointe: gain supplémentaire peut être ajouté à des signaux d'entrée par l'insertion des plug-ins UAD et l'ajustement de la structure de gain dans les plug-ins.

La disponibilité et le comportement du contrôle du niveau de référence dépend du modèle de matériel, tel que décrit ci-dessous.

Apollo - Le niveau de référence pour les canaux d'entrée analogiques 5 et 6 et 7 et 8 sont reliés au matériel de Apollo. Par conséquent, le niveau de référence dans la console ne peut être commuté en fonction de ces paires stéréo.

Apollo 16 - Le niveau de référence pour tous les canaux d'entrée analogiques 1 - 16 peut être commuté individuellement.

Convertir Sample Rate



conversion de fréquence en temps réel échantillon (« SR CONVERT ») est disponible sur les entrées S / PDIF et AES / EBU. Cette fonctionnalité élimine les artefacts audio (clics, distorsion, etc.) qui peuvent se produire lorsque le taux d'échantillonnage d'appareils numériques externes connectés aux entrées S / PDIF ou AES / EBU ne correspond pas à la fréquence d'échantillonnage interne Apollo.

Pour activer la conversion de taux en temps réel échantillon sur les entrées d'Apollo S / PDIF ou AES / EBU, cliquez sur le bouton Convertir SR en bande de canal associé de la console. Cliquez à nouveau pour désactiver la fonction.

Exemple notes Taux de conversion:

- Disponible sur les entrées S / PDIF ou AES / EBU seulement
- S'applique aux entrées L / R (ils ne peuvent pas être activés individuellement)
- S'applique à la fois L / R entrées si elles sont ou non liés stéréo
- Non disponible lorsque la source d'horloge d'Apollo est réglé sur S / PDIF ou AES / EBU
- Non disponible sur les sorties numériques

Console Plug-Inserts



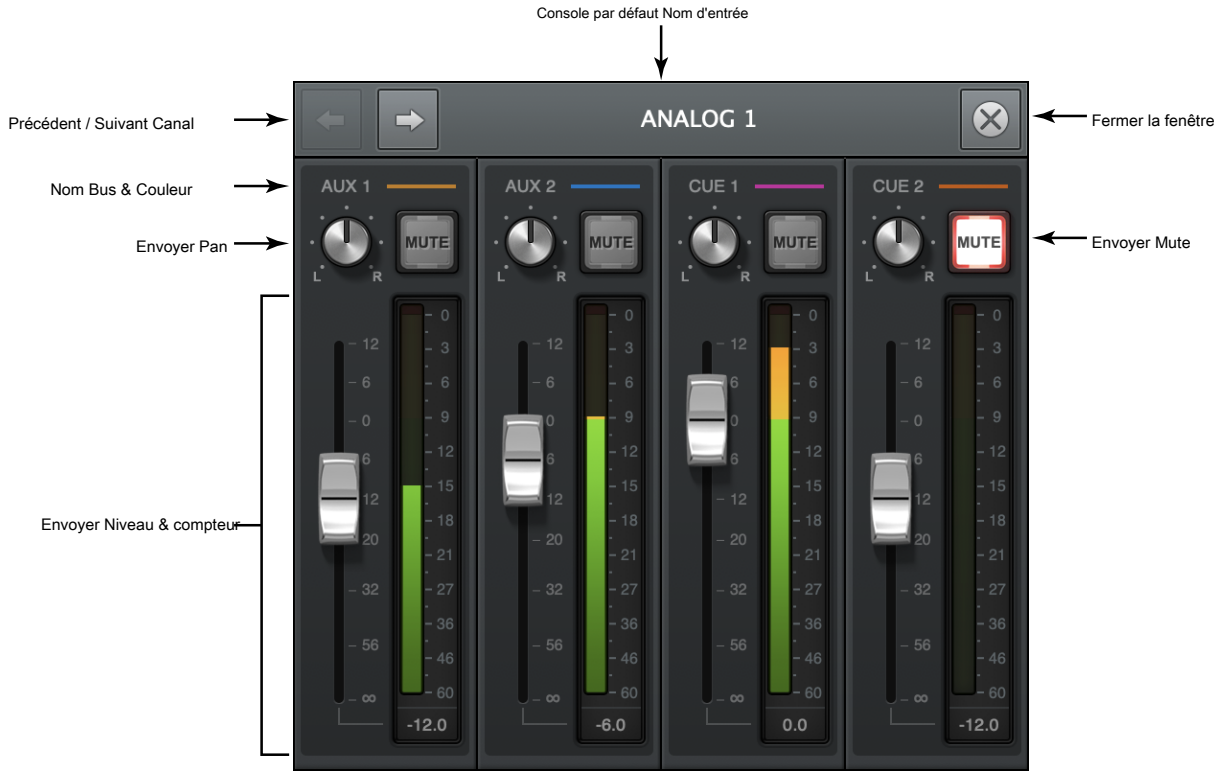
plug-in UAD inserts

Tous les plug-in Console logements d'insertion fonctionnent de la même manière. Pour plus de détails sur toutes les fonctionnalités d'insertion et des opérations, voir Console Plug-Inserts .

Popover envoie

Remarque: Voir Vue d'ensemble envoie Pour des informations connexes.

La fenêtre Transmet popover est l'endroit où tous les départs disponibles pour peut être réglé un canal individuel. Pour accéder à la fenêtre Transmet, cliquez sur l'affichage lorsque Transmet Vue d'ensemble est actif.



SENDS popover

Descriptions Popover fenêtre Envoie

Nom de l'entrée - Le nom de l'entrée Apollo est affiché comme le titre de la fenêtre. Si le nom d'entrée est personnalisé dans la console, le nom personnalisé est affiché ici.

Précédent / Suivant Channel - Ces boutons permettent de passer la fenêtre pour afficher l'envoie des canaux adjacents. Le raccourci clavier « Commande + flèche gauche / droite » peut également être utilisé pour canaux de navigation.

> ***Pointe: Pour empêcher la fenêtre de se déplacer lorsque ces boutons sont utilisés, faites glisser la fenêtre à Transmet un endroit autre que sa position par défaut.***

Nom Bus & Couleur - Le nom de bus et sa couleur sont affichées au-dessus de chaque envoi.

> ***Pointe: Si un bus Cue est actuellement affecté au mixage d'écoute principal dans les sorties Cue popover, la couleur de bus Cue est gris.***

Envoyer Pan - Permet de régler la position de l'entrée dans le champ stéréo du bus d'envoi. Les boutons panoramique ne sont pas affichés lorsque l'entrée est en mode lié stéréo, ce qui oblige les canaux stéréo à gauche dur pan automatiquement / droite.

Envoyer Mute - Le bouton Mute peut être utilisé pour désactiver / réactiver l'envoi de bus. Lorsque l'envoi est actif, le bouton est allumé

Envoyer Niveau - Ce curseur permet de régler le niveau du signal de canal d'entrée envoyé au bus. Jusqu'à 12 dB de gain au-dessus de 0 dB est disponible.

Envoyer Meter - Le niveau du signal post-fader de l'envoi est affiché ici.

routage Flex

Par défaut, les canaux d'entrée d'Apollo sont acheminés vers les sorties moniteur seulement. Cependant, les entrées d'Apollo peuvent éventuellement être acheminés vers une sortie de matériel Apollo disponible. Un maximum de huit affectations de route de sortie canaux sont disponibles pour chaque Apollo connecté.

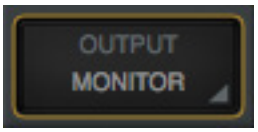
> ***Important:*** ***Si une sortie est utilisé par Flex routage, il n'est plus disponible pour être affecté en tant que sortie dans le DAW. La voie de sortie de canal Flex (s) remplace les canaux de sortie audio numérique assignés à la même sortie de matériel (s).***

signaux d'entrée multiples ne peuvent pas être fusionnées à la même sortie (s) avec Flex routage car cette fonctionnalité n'est pas un bus de mixage. Cependant, les bus de mixage de retour peuvent être utilisés à cette fin.

> ***Remarque: Flex Le routage est disponible à des fréquences d'échantillonnage de 176,4 kHz et 192 kHz.***

Route sortie Affichage

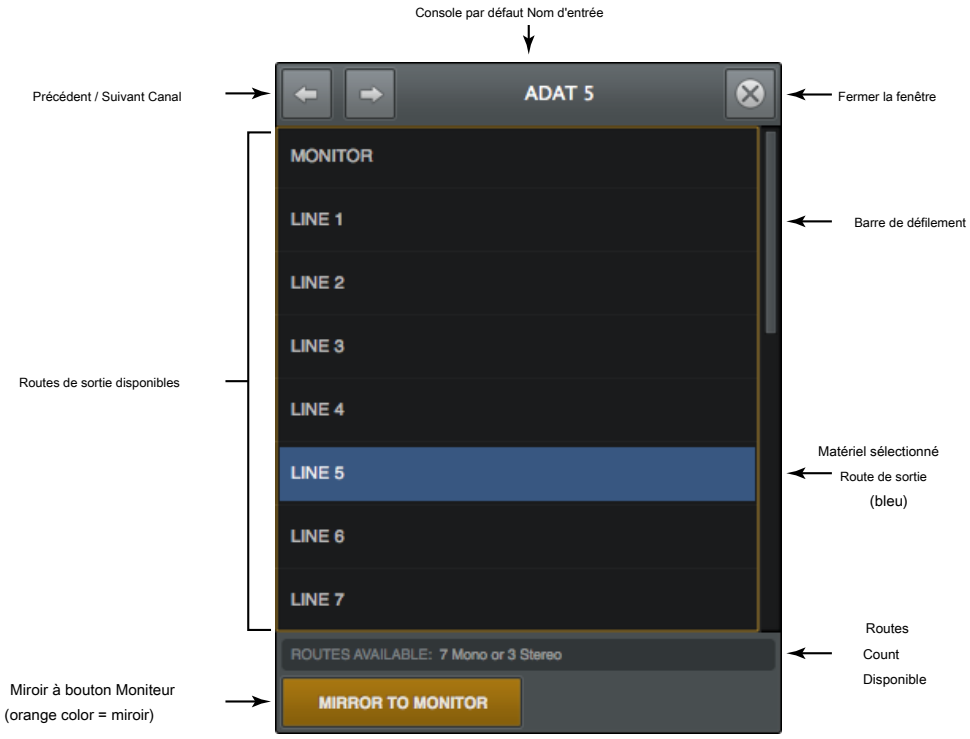
L'affichage Route de sortie est situé au-dessus des commandes principales de mixage d'entrée de chaque canal, comme illustré à droite. L'affectation de sortie active est affichée ici. En cliquant sur l'écran ouvre la fenêtre Route de sortie.



Route sortie Affichage

Sortie Route Popover

La fenêtre de sortie Route popover est l'endroit où peut être changé l'affectation de sortie du matériel pour le canal d'entrée.



La sortie Route popover

Pour modifier l'itinéraire de sortie:

1. Cliquez dans l'affichage Route de sortie pour révéler la fenêtre Route de sortie.

2. Sélectionnez une sortie (ou paire de sorties, pour les canaux liés stéréo) dans la fenêtre.



Le canal est acheminé vers sortie de ligne 5

Remarque: Si une sortie ne figure pas dans la fenêtre, la sortie est déjà utilisé par une autre voie d'entrée ou bus de mixage cue.

Routes Count Disponible

Le nombre de voies de sortie mono et stéréo canal actuellement disponible est affiché en gris au bas du menu. Le nombre est décrémenté à chaque mission. Jusqu'à huit sorties peuvent être affectées avec Flex routage pour chaque modèle rack connecté Apollo.

Miroir Monitor

Lorsqu'un canal est acheminé à une sortie autre que les sorties de moniteur, le canal est simultanément acheminé vers les sorties de moniteur (miroirs) par défaut. Miroir aux sorties moniteur peut être désactivé si le canal est acheminé uniquement à la sortie sélectionnée dans le menu Route de sortie.

Pour la mise en miroir du moniteur bascule, cliquez sur le bouton « Mirror Monitor » dans le menu Route de sortie. mirroring Monitor est actif lorsque le bouton est de couleur orange. Mirroring est désactivé lorsque le bouton est gris.

Multi-Unit de routage

Lorsque deux ou Apollo Apollo 16 deux modèles sont connectés dans une configuration en cascade à plusieurs unités, Flex routage peut être utilisé dans chaque unité. Jusqu'à huit voies de sortie peut être attribué à chaque Apollo ou Apollo 16 connectés.

Remarque: Les entrées ne peuvent être acheminés vers les sorties de la même unité.

Commandes Monitor Mix

Les commandes de mixage de l'intérieur des bandes de canaux d'entrée sont des signaux de réglage aux sorties de moniteur d'Apollo.

Remarque: Reportez-vous à l'illustration de droite pour les descriptions dans cette section.

entrée Pan

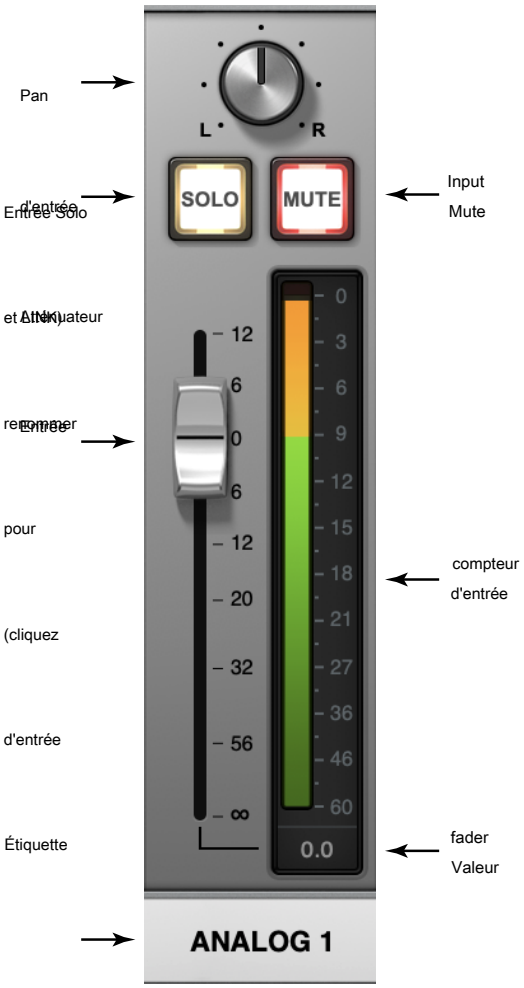
Cette commande permet de régler la position de l'entrée dans le panorama stéréo du bus de mixage du moniteur.

Entrée stéréo Pan

Lorsque l'entrée est couplée en stéréo, deux boutons apparaissent panoramique pour le canal permettant un mouvement indépendant pour les canaux gauche et droit. Lorsque la liaison stéréo est activé, la position par défaut des boutons à double pan sont difficiles gauche / droite.



Pan avec les chaînes dissociées (À gauche) et lié (à droite)



Les commandes Monitor Mix

Solo entrée

mutes Solo tous les signaux d'entrée, à l'exception des entrées en mode solo. Solo est utilisé pour écouter des canaux individuels dans le mélange de moniteur sans avoir à modifier d'autres canaux.

Remarque: solo d'entrée n'a pas d'effet de signal de la chaîne envoie, qui sont pré-fader.

Cliquez sur le bouton pour basculer l'état solo. Le canal est en mode solo lorsque son commutateur solo est surligné en jaune. Notez que l'activation muette n'a pas d'effet si le canal est en mode solo.

Pointe: Option-cliquez sur le bouton solo pour passer en solo sur tous les canaux d'entrée.



solo inactif et commutateurs de mute

Input Mute

Mute empêche le signal de canal d'entrée d'être acheminé vers le bus de mixage de surveillance (et aux bus qui sont en mode POST), mais pas les bus de mixage de repère.

Cliquez sur le bouton pour basculer l'état muet. Le canal est mis en sourdine lorsque son commutateur de coupure est en rouge.

Pointe: Option-cliquez sur le bouton mute pour basculer muet sur tous les canaux d'entrée.

Le compteur d'entrée est toujours active lorsque le canal est coupé pour une référence visuelle qu'il ya encore un signal entrant dans le canal, même si elle n'est pas entendu dans le mix moniteur.

Remarque: muet d'entrée n'affecte pas la queue du canal envoie, qui sont pré-fader. Tous cue envoie ont leur propre switch de mute.

Si Solo est activé sur le même canal en sourdine, l'état muet est surchargée et le canal est entendu dans le mix moniteur.

entrée Fader

Ceci est le contrôle principal de niveau de signal pour le mixage de retour du canal. Les modifications apportées à ce contrôle sont reflétés dans l'indicateur de niveau du canal.

Le potentiomètre d'entrée permet de régler le niveau du canal dans le bus de mixage de (les sorties moniteur) et les bus de mixage aux (lorsqu'il est réglé en mode POST), mais pas les bus de mixage de retour.

Balance fader

Les étiquettes numériques à côté du curseur représentent la quantité de gain ou l'atténuation appliqué par le curseur. Jusqu'à 12 dB de gain au-dessus de 0 dB est disponible. Une valeur de 0 dB représente un gain unitaire (pas de gain ou d'atténuation).

fader Valeur

réglage actuel de l'entrée fader est affiché sous le compteur d'entrée.



copie Mix

Tous fader de canal et les valeurs de panoramique pour toutes les entrées (l'ensemble du mix moniteur) peuvent être copiés simultanément à tout envoi bus de mixage.

Pour copier le mix moniteur à un envoi bus de mixage, un clic droit (ou Ctrl-clic) tout fader de canal pour afficher le menu de mixage de copie, puis sélectionnez un bus de destination pour le mélange.

Pointe: Ceci est la même fonction que la COPIER envoie Modificateur au sein de la colonne Transmet View.



Le menu Copy Mix

compteur d'entrée

Le compteur d'entrée affiche le niveau de signal du canal après UAD plug-in de traitement dans les inserts. En fonction de l'état de l'option DOSAGE dans le panneau d'affichage dans la fenêtre Paramètres de la console, (soit pré-fader ou post-fader), ce compteur affiche le niveau d'entrer dans le bus de mixage du moniteur (inserts post-post-fader /) ou le niveau à l'entrée de matériel (avant curseur / inserts post) du canal.



Mesure Pre / Post préférence

> ***Pointe: Lors de l'enregistrement dans une DAW, il est généralement préférable de garder ensemble le dosage pré-fader afin qu'ils représentent avec précision le niveau du signal au niveau des entrées DAW.***

Échelle Niveau d'entrée

Les étiquettes numériques représentent des niveaux de signaux numériques. « 0 » représente 0 dBFS (pleine échelle numérique, le niveau maximal avant écrêtage A / D indésirable). Si le niveau à l'entrée Apollo dépasse 0dBFS, indicateur clip du compteur allume. Si l'écrêtage se produit, réduire le gain du préamplificateur, le niveau de sortie du dispositif d'alimentation de l'entrée, ou le gain de sortie (s) de plug-in de traitement dans les inserts UAD.

Peak Hold

Les compteurs d'entrée ont aussi un pic caractéristique de maintien, qui maintient les valeurs de crête de signal pendant une période de temps déterminée. Le clip et pointe les temps d'attente peuvent être réglés dans le panneau d'affichage dans la fenêtre Paramètres de la console.

Renommer / Link Popover

La fenêtre de popover renommer / Link est utilisé pour la personnalisation des étiquettes d'entrée et stéréo reliant les canaux adjacents.



Le popover Renommer / lien

Étiquette d'entrée

Par défaut, le nom de l'entrée du matériel Apollo est affiché sous le fader et le compteur du canal. Les étiquettes d'entrée peuvent être personnalisées pour l'identification d'entrée pratique.



étiquettes d'entrée montrant plusieurs noms d'entrée personnalisés

Menu Étiquette entrée

Étiquette d'entrée Menu contient les mêmes fonctions que la fenêtre Renommer / Link, et aussi la possibilité de masquer l'entrée de la vue. Pour afficher le menu Étiquette d'entrée, cliquez droit sur une étiquette d'entrée.



> ***Pointe: Pour reétrenner une entrée cachée via ce menu, utilisez la Entrées Afficher / Masquer une fonction.***

Pour personnaliser un nom d'entrée de canal:

1. Cliquez sur une étiquette d'entrée ou choisissez « Renommer » dans le menu Étiquette d'entrée. La fenêtre popover Renommer / Link apparaît.
2. Tapez un nom personnalisé pour l'entrée.
3. Appuyez sur Retour / Entrée ou cliquez sur le bouton Fermer.

Pour revenir au nom par défaut:

1. Cliquez sur une étiquette d'entrée ou choisissez « Renommer » dans le menu Étiquette d'entrée. La fenêtre popover Renommer / Link apparaît.
2. Appuyez sur la touche Supprimer pour supprimer le texte personnalisé à partir du champ NOM.
3. Appuyez sur Retour / Entrée ou cliquez sur le bouton Fermer.

Remarques sur l'étiquette d'entrée

- Pour identifier l'entrée matérielle lorsqu'un nom d'entrée est personnalisé, cliquez sur l'étiquette d'entrée. Le nom de l'entrée matérielle apparaît en haut de la fenêtre de popover.
- étiquettes d'entrée sont stockés dans des fichiers de session de la console et le plug-in Recall Console.
- étiquettes de retour auxiliaires ne peuvent pas être personnalisés.
- étiquettes d'entrée personnalisée sont visibles dans la console uniquement.

Entrées Afficher / Masquer

Console peut masquer toute bande de canal d'entrée de la vue. Cette fonction réduit le besoin de défilement horizontal et / ou réduit les distractions visuelles quand il n'y a pas besoin de voir ou de manipuler une entrée particulière.

Comment faire pour utiliser Afficher / Masquer les entrées

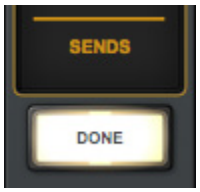
1. Soit choisir « Afficher / Masquer les entrées » de la Voir le menu , Utilisez le raccourci clavier (Mac: ⌘ + I ou Win: Ctrl + I), ou un clic droit (contrôle-clic) le Menu Étiquette entrée . icônes modificatrices apparaissent sur toutes les étiquettes d'entrée (voir Vue d'ensemble modificateurs Pour plus de détails connexes).



2. Cliquez ou glisser sur les étiquettes d'entrée. Le modificateur alterne entre vert et le gris. L'entrée sera affiché lorsque son modificateur est vert, et masqué lorsque gris.



3. Cliquez sur le bouton DONE dans la vue colonne, ou utilisez le raccourci clavier (Mac: ⌘ + I ou Win: Ctrl + I). Les entrées avec des modificateurs de gris sont cachés. Pour apporter des entrées dissimulées à l'arrière en vue, répétez la procédure.



Afficher / Masquer les notes d'entrée:

- Au moins un canal d'entrée doit être affichée.
- Tous les canaux d'entrée restent actives même si elles ne sont pas visibles.
- le Voir Aux retours commutateur est disponible pour afficher / masquer les bandes de retour aux.
- Afficher / Masquer l'état est stocké dans des fichiers de session de la console et le plug-in Recall Console.

Stereo Link



des canaux adjacents (1 + 2, 3 + 4, etc.) peuvent être reliés pour créer des paires d'entrée stéréo. Lorsque les canaux sont liés comme une paire stéréo, les réglages de contrôle auront une incidence sur les deux canaux du signal stéréo identique.

> ***Remarque: Seul le même type d'entrées peut être lié (Mic + micro ou ligne + ligne), et les entrées Salut-Z ne peut pas être liée.***

Activation

paires stéréo sont créés en activant LINK dans le Renommer / Link Popover . Pour les canaux préampli (Apollo et Apollo jumeaux), l'activation LINK effectue la même fonction exacte appuyant sur le bouton LINK sur le panneau avant Apollo. Pour tous les canaux stéréo lien dans la console, optionclick le bouton LINK.

> ***Pointe: Option-cliquez sur le bouton LINK pour relier tous les canaux stéréo.***

Lorsque Link est activé:

- Le commutateur LINK est allumé au lieu de gris
- Un ensemble de commandes est disponible pour le canal stéréo (à l'exception panoramique, comme il est indiqué ci-dessous)
- Tous les paramètres de contrôle actuels du canal gauche sont copiés sur le canal droit (sauf pan, comme il est indiqué ci-dessous)
- Tous les plug-ins insérés dans le canal gauche sont converties en stéréo (valeurs de paramètres sont conservées)
- Le bouton de panoramique d'entrée passe à boutons double pan
- Les valeurs Pan sont forcés de gauche dur et à droite
- Les boutons de panoramique d'envoi sont cachées à l'interface (casseroles sont contraints de gauche dur / droite avec envoie stéréo)
- L'indicateur de niveau d'entrée passe à un mètre stéréo
- Les noms d'entrée personnalisés reviennent par défaut les noms d'entrée



Avant et après LINK stéréo engageante

Désactivation

Une paire stéréo est séparée de nouveau dans les canaux individuels en cliquant sur le commutateur LINK lorsqu'il est actif (le commutateur de liaison est gris lorsqu'il est désactivé). Lorsque la liaison est désactivée, tous les paramètres de commande de courant et des plug-ins insérés pour le canal de stéréo restent sur le premier canal (sauf moule, qui est centré) et les seconds Reverts de canal à un état par défaut.

Contraintes de lien

- chaînes impaires ne peuvent être liés à la chaîne suivante paire. Par exemple, analogique 1 peut être lié à analogique 2, mais analogique 2 ne peut pas être lié à analogique 3.
- Seul le même type d'entrées peut être lié (par exemple, une entrée analogique ne peut être reliée à une entrée analogique).
- Pour les canaux du préampli, seuls les mêmes prises d'entrée peuvent être reliés (par exemple, une entrée micro ne peut pas être reliée à une entrée ligne).
- Les entrées Salut-Z ne peuvent pas être liés.

Retours aux

aux Présentation

Console a deux bus de mixage auxiliaire stéréo (auxiliaire). Les signaux sont envoyés aux bus auxiliaires via les départs auxiliaires dans les bandes d'entrée de canal de la console. retours aux consoles de sont utilisés pour contrôler et traiter les signaux reçus de ceux envoie.

Les commandes de bandes aux retours de la console sont semblables à des bandes d'entrée de canal, mais au lieu de commander une entrée de canal, ils contrôlent la sortie du bus de mixage auxiliaire. Les deux retours aux stéréo ont quatre plug-in pour inserts en temps réel traitement UAD. Les départs auxiliaires peuvent être post-fader et post-mute (faders de canal doivent être soulevées et non mis en sourdine pour être acheminé vers le bus aux, et les niveaux d'envoi reflète les changements de fader de canal), ou pré-fader et pré-mute (faders de canal et sourdines ne touchent pas le bus aux). Les bus aux dans la console sont conçus principalement pour le traitement / retour à l'aide de plug-ins UAD. L'utilisation des bus aux effets pour est une excellente façon de conserver les ressources UAD. Par exemple, en utilisant un aux fins de traitement de réverbération, un seul plug-in de réverbération est nécessaire sur le retour aux lieu de mettre un plug-in sur chaque canal individuel réverbération.



Les retours Aux de la console

Voir Aux retours

Par défaut, les rendements ne sont pas visibles aux. Pour afficher les retours aux, activez l'interrupteur AUX dans la section SHOW de la colonne du moniteur.



Le commutateur Afficher Aux dans la colonne de moniteur

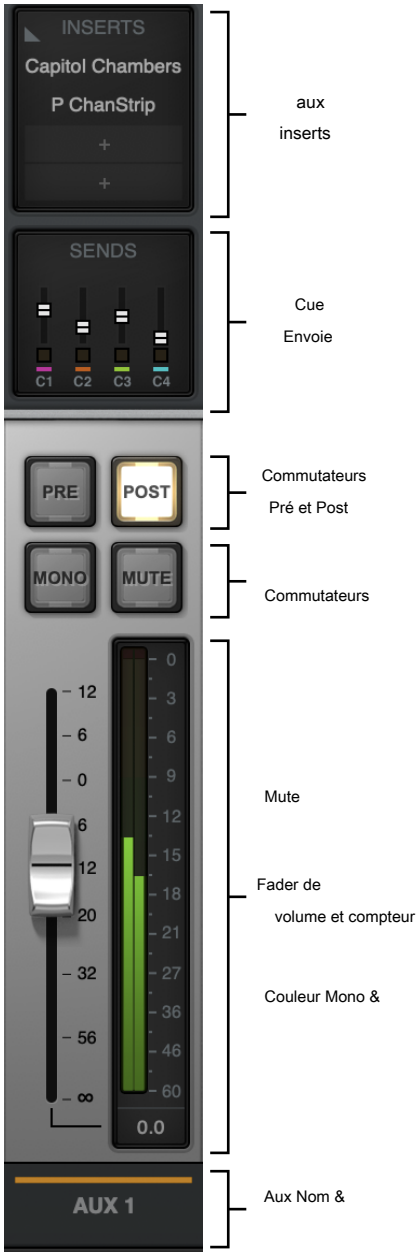
Remarques aux

- Aux 2 est disponible à des fréquences d'échantillonnage de 176,4 kHz et 192 kHz.
- Les sorties des bus aux 32 ont des échantillons de latence supplémentaire par rapport aux sorties moniteur. Cela est nécessaire pour maintenir la latence la plus faible possible pour les signaux secs.
- Bien que Apollo FireWire ne supporte pas le gain +12 dB sur les retours auxiliaires, l'interface de la console reflète cette fonctionnalité pour maintenir la compatibilité des sessions avec des modèles d'interface Apollo Thunderbolt.

Aux bandes de retour

Les deux bandes de retour aux de console sont identiques. La plupart des commandes ont une fonctionnalité identique à leur commande équivalente dans les bandes d'entrée de canal.

Se référer au schéma à droite pour les descriptions dans cette section.



Le retour Aux Strip

aux inserts

Les inserts sont actionnés aux utilisant les mêmes méthodes que les commandes d'insertion dans les bandes d'entrée de canal. Voir Console Plug-Inserts pour une description complète des commandes d'insertion aux.

> ***Important:** traitement de plug-in UAD dans les inserts auxiliaires est toujours dirigé vers le DAW (si les bus auxiliaires sont acheminés comme entrées DAW), indépendamment du réglage effets d'insertion (traitement d'insert aux est toujours enregistrée).*

Aux Cue Transmet

Les retours auxiliaires peuvent être acheminés vers les bus de mixage de repère disponibles (HP 1, 2 avec Apollo, CUE 1, 2, 3, 4 avec Apollo 16) en utilisant le signal envoie sur les retours auxiliaires. Il n'y a pas de contrôle de panoramique cue sur les retours aux, parce que les rendements sont aux stéréo. La queue aux envoie sont exploités en utilisant les mêmes méthodes que les commandes d'envoi dans les bandes d'entrée de canal. Voir Popover envoie

pour une description complète des contrôles aux send.

> ***Remarque: Lorsqu'un Cue Source est réglé sur cue, les retours aux doivent être envoyés au bus de mixage de retour via ces commandes pour le aux d'être entendu dans le mixage de retour.***

Aux Flex routage (Apollo)

Les retours d'Apollo peuvent être acheminés vers une paire de sorties de matériel pour la flexibilité de routage supplémentaire. le routage Flex DropMenu spécifie quelle paire de matériel Reproduit le bus aux est acheminé vers. Par défaut, les sorties moniteur sont sélectionnées.

Aux Cue routage (Apollo 16)

Apollo 16 retours aux peuvent être acheminés vers différentes sorties via le menu Mirror Monitor dans les sorties Cue popover.

aux Pre

Lorsque le commutateur PRE est activé (allumé), le bus de mixage aux est pré-fader et pré-mute. En mode PRE, les faders de canal et sourdines ne touchent pas le bus aux.

> ***Pointe: mode pré-fader est utile pour configurer un bus de mixage qui est indépendant des commandes de mixage du moniteur (par exemple, lors de la création d'un mixage de retour).***

aux Poster

Post-fader est le paramètre par défaut pour Aux 1 et Aux 2. Lorsque le commutateur POST est activé (allumé), le bus de mixage aux est post-fader et post-mute. En mode POST, les faders de canal doivent être et non mis en sourdine pour être acheminé vers le bus aux, et les niveaux d'envoi aux refléteront changements fader canal.

> ***Pointe: mode post-fader est généralement utilisé lors de la configuration d'un envoi effet de mixage si l'effet envoie interagira avec les commandes principales de canal.***

aux Mono

Ce commutateur additionne les canaux gauche et droit de la stéréo aux mix sortie du bus en un signal monophonique. La sortie de retour aux stéréo est lorsque le bouton est gris et mono lorsque le bouton est allumé

aux Mute

Le commutateur muet aux arrêts du signal de retour aux d'être acheminé au mélange de moniteur. La sortie aux de retour est actif lorsque le bouton est gris et mis en sourdine lorsque le bouton est allumé

> ***Remarque: Aux mute ne met pas en sourdine la queue aux envoie.***

aux Fader

Ceci est le contrôle du niveau du signal maître pour le retour aux bus pour les sorties principales du moniteur. Il ne porte pas atteinte à queue du retour aux bus envoie.

aux mètre

Les écrans aux compteurs du niveau du signal de retour après aux plug-in UAD traitement dans les inserts auxiliaires. En fonction de l'état de l'option DOSAGE dans le panneau d'affichage dans la fenêtre Paramètres de la console, (soit pré-fader ou post-fader), ce compteur affiche le niveau de sortie aux bus acheminés dans le bus de mixage du moniteur (post-fader / post -inserts), ou le niveau du bus de mixage aux lui-même (avant curseur / inserts post).

Échelle Niveau d'entrée

Les étiquettes numériques représentent des niveaux de signaux numériques. « 0 » représente 0 dBFS (pleine échelle numérique, le niveau maximal avant écrêtage A / D indésirable). Si le niveau du bus aux dépasse 0 dBFS, indicateur clip de l'allume mètres. Si l'écrêtage se produit, réduire l'envoie aux depuis les canaux d'entrée et / ou le gain de sortie (s) de plug-in de traitement dans les inserts aux UAD.

Peak Hold

Les aux mètres ont aussi un pic caractéristique de maintien, qui maintient les valeurs de crête de signal pendant une période de temps déterminée. Le clip et pointe les temps d'attente peuvent être réglés dans le panneau d'affichage dans la fenêtre Paramètres de la console.

> ***Pointe: Lors de l'enregistrement dans une DAW, il est généralement préférable de garder le dosage ensemble pour pré-fader afin qu'ils représentent avec précision le niveau du signal au niveau des entrées DAW.***

moniteur Colonne

La colonne du moniteur est toujours visible sur le côté droit de la fenêtre de la console. La colonne moniteur contient des éléments liés aux sorties moniteur, sorties de repère, insérer l'impression d'effet et la gestion des fichiers de session, comme indiqué à droite.

> ***Remarque: Les paramètres de la colonne moniteur sont des fonctions globales. Ils ne sont pas enregistrés avec les fichiers individuels sessions console.***

Bargraphs

Les bargraphs affichent les niveaux de bus de mixage de Apollo. Les niveaux affichés reflètent ici l'état du moniteur 1 - 2 mètres LED sur la face avant Apollo. Ces compteurs sont avant la commande de niveau de sortie de contrôle (pré-curseur) et reflètent le niveau des convertisseurs N / A au niveau des sorties de moniteur.

> ***Important:* Si l'écrêtage se produit, réduire les niveaux d'alimentation du bus de moniteur en abaissant les potentiomètres de canaux et / ou de gain de sortie (s) de plug-ins UAD au sein de la console pour éliminer indésirable D / A distorsion d'écrêtage.**

meter Source

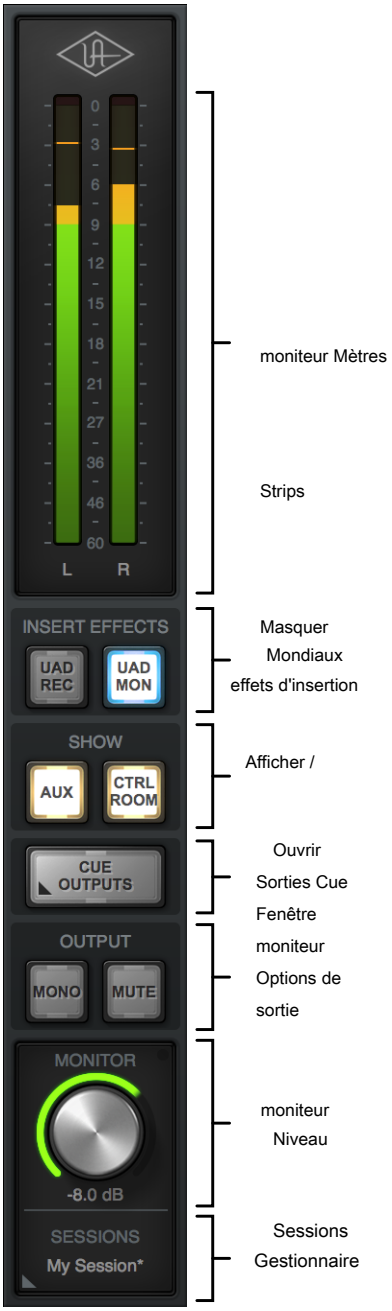
Lorsque les signaux de sortie du moniteur sont modifiés avec le Moniteur Options de sortie , Les niveaux affichés par les compteurs du moniteur reflètent le signal source de moniteur changé.

Moniteur Niveau échelle

Les étiquettes numériques représentent des niveaux de signaux numériques. « 0 » représente 0 dBFS (pleine échelle numérique, le niveau maximal avant écrêtage A / D indésirable). Si le niveau du bus de moniteur dépasse 0 dBFS, indicateur clip du compteur (s) allume.

Peak Hold

Les compteurs de moniteur ont également une fonction de maintien de crête, qui « tient » les valeurs de crête de signal pour une période de temps déterminée. Le clip et pointe les temps d'attente peuvent être réglés dans le panneau d'affichage dans la fenêtre Paramètres de la console.



La colonne Moniteur

Mondiaux effets d'insertion

Ces boutons permettent de passer globalement les inserts de tous Console soit passer tout traitement d'insertion UAD effet à la DAW (impression humide) ou non (moniteur humide, mais l'impression à sec). Effets d'insertion peuvent également être activés individuellement sur une base par canal (voir Canal effets d'insertion). Les commutateurs globaux Insérer effets remplacer tous les paramètres individuels d'insertion des canaux d'effets. Voir Insérer Effets Vue d'ensemble Détails supplémentaires.

> ***Important:*** ***UAD plug-in de traitement à l'unisson de la console et les inserts auxiliaires est toujours dirigé vers le DAW (lors de l'enregistrement des canaux AUX), quel que soit le réglage actuel effets d'insertion (unisson et de traitement d'insertion est toujours aux enregistrées).***

REC UAD (imprimer tout mouillé)



Lorsque cet interrupteur est allumé en rouge et le commutateur est désactivé MON UAD, tous les effets d'insertion sur tous les canaux sont acheminés vers le DAW.

MON UAD (imprimer tout sec)



Lorsque cet interrupteur est allumé BLEU et le commutateur REC est éteint UAD, aucun effet d'insertion sur les canaux d'entrée sont acheminés vers le DAW (sauf Unison et le traitement aux, qui est toujours enregistré).

Les deux REC et UAD MON UAD (impression humide et sec)



Lorsque les deux commutateurs sont allumés JAUNE, certains canaux individuels sont enregistrés avec insert traitement et certains sont enregistrées à sec, tel que déterminé par le Canal effets d'insertion commutateurs. Cliquez sur l'un des effets d'insertion globaux commutateurs remplace le canal individuel d'insertion des paramètres d'effets.

Strips Voir

Ces commutateurs afficher et masquer la visibilité des bandes de retour auxiliaires et / ou les options de salle de contrôle bande. Par défaut, ces bandes ne sont pas visibles. Les bandes sont visibles lorsque son commutateur SHOW est engagé (allumé).



Les boutons SHOW débrayé (à gauche) et engagés (à droite)

Cue Sorties Menu



Cliquez sur ce menu ouvre la fenêtre Sorties Cue popover, où les bus de mixage de Cue peuvent être acheminés et miroir vers différentes sorties. Pour plus de détails, voir Cue Sorties Popover .

Moniteur Options de sortie



Les options du moniteur Mono et Mute sont contrôlés par les commutateurs dans la section de sortie.

moniteur Mono



Ce commutateur additionne les canaux gauche et droit du mixage de stéréo en un signal monophonique. La sortie du moniteur est stéréo lorsque le bouton est gris et mono lorsque le bouton est allumé

moniteur Mute



Ce commutateur mutes les sorties moniteur d'Apollo. Les sorties du moniteur sont mis en sourdine lorsque l'interrupteur est allumé Ce commutateur effectue la même fonction que appuyant sur le bouton MONITOR sur le panneau avant Apollo. Le moniteur indicateur de niveau (l'anneau autour du bouton de niveau) est rouge lorsque les sorties du moniteur sont mis en sourdine.

moniteur Niveau



Ceci est le contrôle de niveau master pour les sorties moniteur d'Apollo. Il effectue la même fonction que le bouton du matériel MONITOR sur le panneau avant Apollo.

Moniteur Niveau Valeur

le ***spécifique*** moniteur valeur d'atténuation de sortie en dB est affiché sous le contrôle de niveau d'écoute.
le ***relatif*** moniteur niveau de sortie est indiquée par la bague de couleur autour du contrôle de niveau
(comme avec l'anneau de DEL de bouton MONITOR sur le panneau avant Apollo).

Moniteur Indicateur de niveau

En plus d'indiquer le niveau de signal relatif des sorties de contrôle, l'état de plusieurs autres fonctions est indiquée par la couleur de l'anneau autour de la commande du niveau du moniteur:

Vert - Les principaux résultats de surveillance sont actifs avec réglage de niveau variable (normal)

Rouge - Les principales sorties de contrôle sont mis en sourdine

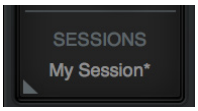
clignotant - La fonction moniteur MONO est actif



indications de niveau Monitor (de gauche à droite): Normal, Mute et Mono (vert clignotant)

sessions commutateur

Ce commutateur est utilisé pour accéder à la Sessions Directeur Popover (Un seul clic) ou Menu sessions (Clic droit), dans lequel les fichiers de configuration prédéfinis Console sont gérés. Pour plus de détails sur ces fonctionnalités, voir Sessions console .



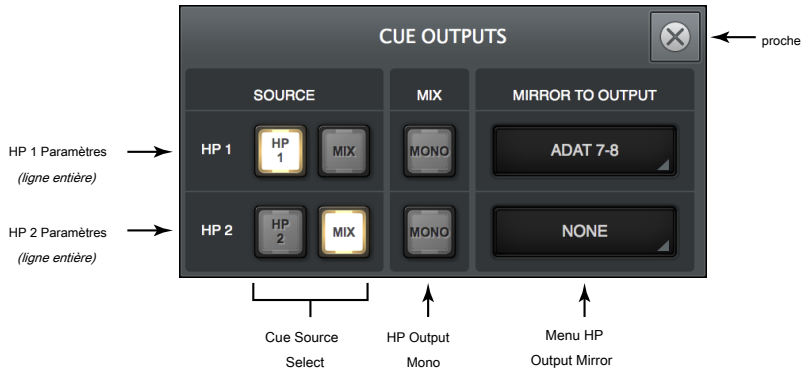
Cue Sorties Popover

Remarque: Pour un aperçu de Cues Apollo, voir Cues Vue d'ensemble .

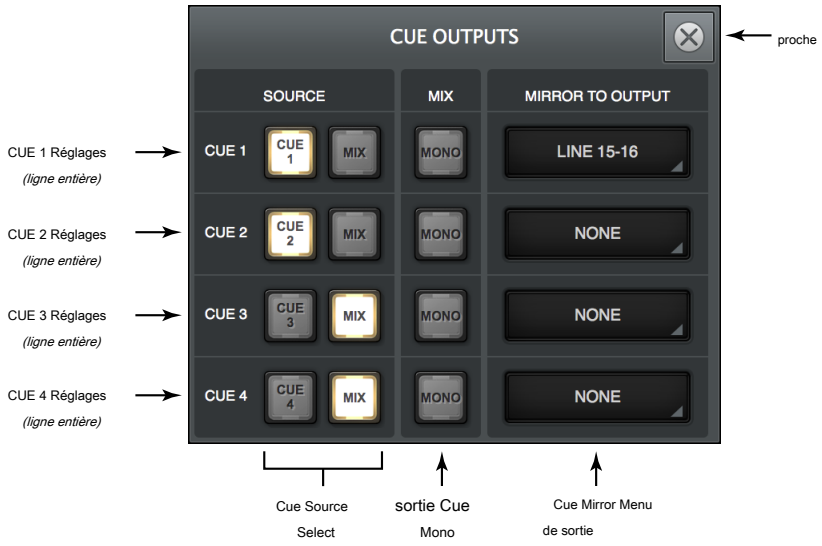
Les sorties Cue fenêtre popover est l'endroit où le rendement de bus de mixage de retour sont configurés. Pour accéder aux sorties Cue Popover, cliquez sur le bouton Sorties Cue dans la colonne Moniteur.



Chaque bus de mixage de retour a sa propre ligne de contrôle, comme indiqué dans les schémas ci-dessous. Étant donné que le contrôle mis pour chaque ligne de repère est identique, chaque commande dans les rangées ne sont décrits qu'une seule fois.



Cue Sorties popover avec Apollo



Cue Sorties popover avec Apollo 16

Cue Source Select

Ces deux interrupteurs déterminent la source d'entrée pour le mélange de repère de sortie de bus. La source de la queue est active lorsque son interrupteur est allumé

La source pour chaque signal peut être soit le mélange de signal associé ou le moniteur principal mélanger. Les sources de signal pour chaque signal sont mutuellement exclusifs (les deux sources ne peuvent pas être actifs simultanément).

> ***Remarque: Pour activer la possibilité de sélectionner le signal pour les sorties moniteur (via la salle de contrôle Moniteur source Sélectionnez commutateurs), la source du signal ne doit pas être réglé sur MON.***

MÉLANGER

Lorsqu'il est réglé sur MIX (la valeur par défaut), la source de signal est le principal mixage de retour Console, résumé avec toutes les sorties audionumériques qui sont acheminés vers les sorties de contrôle (le cas échéant). principaux faders mix moniteur de la console, et les solos sont mutes reflétés dans la sortie de signal dans ce mode.

HP 1, 2 (*Apollon)*

Lorsqu'il est réglé sur HP, la source de signal de casque est dédié mélange de HP, a résumé avec toutes les sorties audionumériques qui sont acheminés vers les sorties HP (le cas échéant).



HP Source sélectionnez (Apollon)

Dans ce mode, le mélange du bus Cue est déterminée par les commandes d'envoi HP dans les bandes de canaux d'entrée et les bandes de retour aux. faders de la console, et sourdines solos sont ***ne pas*** reflété dans les sorties de repère dans HP est sélectionné lorsque le signal (de la console envoie sont pré-curseur).

> ***Remarque: Lorsque HP est la source de mémoire sélectionnée, les signaux doivent être envoyés au bus de mixage de cet indice (via le signal envoie) pour mélanger le signal pour se faire entendre dans les sorties sélectionnées.***

CUE 1, 2, 3, 4 (*Apollo 16)*

Lorsqu'il est réglé sur CUE, la source de repère est le mélange de cue dédié, a résumé avec toutes les sorties audionumériques qui sont acheminés aux mêmes sorties de repère (le cas échéant).



Cue Source sélectionnez (Apollo 16)

Dans ce mode, le mélange du bus Cue est déterminée par les commandes d'envoi de signal dans les bandes de canaux d'entrée et les bandes de retour aux. faders de la console, et sourdines solos sont ***ne pas*** reflété dans les sorties de repère dans CUE est sélectionné lorsque le signal (de la console envoie sont pré-curseur).

> ***Remarque: Lorsque CUE est la source de mémoire sélectionnée, les signaux doivent être envoyés au bus de mixage de cet indice (via la queue envoie) pour le mélange signal pour se faire entendre dans les sorties sélectionnées.***

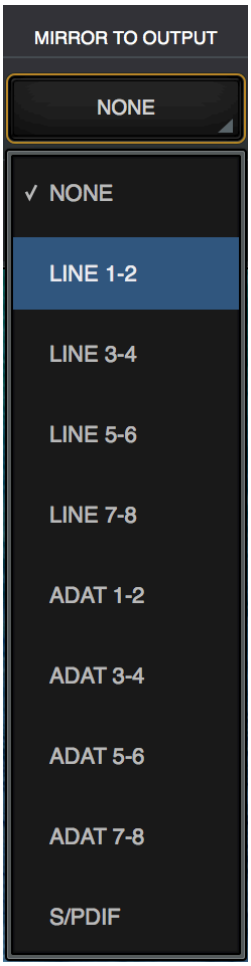
Cue sortie Mono

Ce commutateur additionne les canaux gauche et droit du bus de mixage de retour stéréo en un signal monophonique. La sortie de signal est stéréo lorsque l'interrupteur est gris et mono quand il est allumé

> ***Remarque: Ce commutateur ne contrôle que les sorties de la queue. Pour entendre le mixage de retour en mono quand il est acheminé vers les sorties moniteur (via la salle de contrôle bascule Source), utilisez la moniteur Mono passer à la place.***

Miroir au menu de sortie

Ce menu est utilisé pour acheminer en option le bus de mixage de retour aux sorties matérielles disponibles Apollo. Pour sélectionner une paire de sorties de matériel pour la queue stéréo, cliquez sur Aucun pour exposer le menu déroulant, puis sélectionnez une paire de sortie disponible dans le menu.



Menu Cue de sortie

> ***Important:*** ***La voie de sortie de signal remplace les canaux de sortie audio numérique assignés à la même sortie matérielle (s). Si une sortie est utilisé par une sortie de signal, il n'est plus disponible pour être affecté en tant que sortie dans le DAW.***

les affectations de sortie Cue sont mutuellement exclusives. Lorsqu'un itinéraire de sortie de repère est attribué, que la production devient indisponible pour le passage d'un bus Cue différent (Cue mix bus ne peuvent pas être fusionnés aux mêmes sorties).

> ***Remarque: Si une sortie ne figure pas dans le menu, la sortie est déjà utilisé par un autre canal d'entrée (Route Flex) ou de sortie de signal.***

Salle de contrôle Colonne

La colonne de la salle de contrôle est l'endroit où le bus de mixage qui est envoyé aux sorties moniteur d'Apollo est sélectionné.

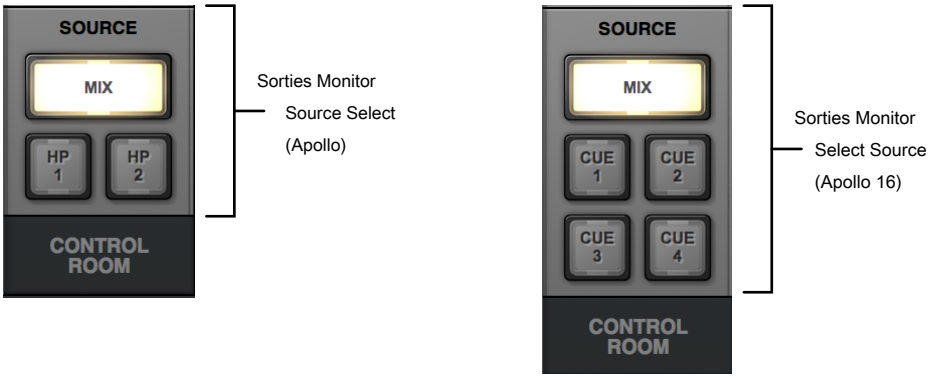
Afficher la colonne



Par défaut, la colonne de la salle de contrôle ne sont pas visibles. Pour afficher la colonne, activez l'interrupteur CTRL ROOM dans la section SHOW de la colonne du moniteur.

Moniteur source Sélectionnez

Ces commutateurs sélectionnent le bus de mixage qui est envoyé aux sorties moniteur d'Apollo. La source est sélectionnée lorsque son commutateur est allumé



Eléments de commande de colonne Chambre

Mélanger

Lorsque MIX est sélectionné, le principal mélange de moniteur, additionnée avec les sorties de DAW assignées sorties de moniteur (le cas échéant), est acheminé vers les sorties de moniteur.

HP 1, 2 (*Apollon)*

Lorsque HP 1 ou HP 2 est sélectionné, ce mélange de repère (le mélange créé à partir de HP adresse Console), sommée avec les sorties de DAW assignées aux sorties HP respectifs (le cas échéant), est acheminé vers les sorties de moniteur.

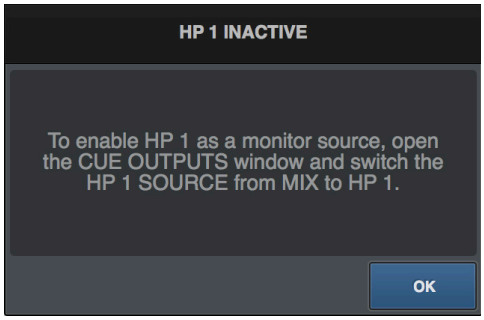
CUE 1, 2, 3, 4 (*Apollo 16)*

Quand un signal est sélectionné, ce mélange de repère (le mélange créé à partir de repère adresse Console), sommée avec les sorties de DAW affectés à la queue (le cas échéant), est acheminé vers les sorties de moniteur.

CUE INACTIVE Dialog

HP ou CUE peuvent être sélectionnés en tant que source de contrôle que si sa source respective dans la Cue Sorties Popover est ***ne pas*** réglé sur MIX.

Permettre à ces paramètres serait le même que sélectionnant MIX comme source avec le commutateur de sélection de la source de contrôle, sauf que vous ne seriez pas en mesure de déterminer l'itinéraire actuel sans ouvrir la fenêtre de la queue.



Si la boîte de dialogue CUE INACTIVE apparaît lorsque vous essayez pour permettre un signal comme source de moniteur, fermez la boîte de dialogue puis ouvrez la fenêtre CUE et OUTPUTS changer la source de cette queue de MIX au mélange de cue désiré.

Sessions console

Les contrôles fournissent sessions méthodes de gestion des configurations complètes de la console sous forme de fichiers prédéfinis de la session. Lorsqu'un fichier de session de la console est enregistrée, la configuration de la console en cours est écrit sur le disque.

Lorsqu'un fichier de session est ensuite rechargée, la console est retourné à l'état de configuration exacte même, indépendamment de tout changement à la console qui ont été faites dans l'intervalle.

Contenu de la session Fichiers

les fichiers de session console contiennent la plupart, mais pas tous, les paramètres de la console. Les paramètres spécifiques enregistrés et non enregistrés sont répertoriés ci-dessous:

Enregistré - Tous les bouton, le curseur et les valeurs de menu, tous insérés les plug-ins UAD, les paramètres contenus dans les plug-ins, des étiquettes d'entrée, salon / escamoter le statut et les paramètres dans la fenêtre Paramètres de la console (sauf ceux qui sont énumérés ci-dessous).

Non sauvé - Tous Gain Monitor, Ligne des niveaux de référence de sortie, horloge Source, Sample Rate, sorties moniteur miroir numérique et les paramètres Cue sorties sont des paramètres globaux qui ne sont pas spécifiques à la session. La plupart de ces paramètres sont gérés dans la fenêtre Paramètres de la console.

Session par défaut Emplacement des fichiers

Par défaut, les fichiers de session sont enregistrés et chargés à partir, le dossier de l'utilisateur à:

- Mac: Utilisateurs / Documents / UserName / Universal Audio / Sessions /
- Windows: C: \ Users \ UserName \ AppData \ Roaming \ Universal Audio \ Sessions Bien que les fichiers de session peuvent être enregistrés (et chargés à partir) tout emplacement sur le disque, en utilisant l'emplacement par défaut permet la plus pratique parce que la console utilise toujours cet endroit pour la sessions Manager et fenêtre aussi Ouvrir / Enregistrer les boîtes de dialogue présentées par le système d'exploitation.

> ***Remarque: Les fichiers de session doivent résider dans l'emplacement par défaut à apparaître dans les listes de session dans la console.***

Sessions sous-dossiers

Le dossier fichiers de session peut contenir un niveau de sous-dossiers pour une capacité supplémentaire d'organisation de la session. Le contenu des sous-dossiers (le cas échéant) sont affichés dans la colonne de sous-dossier lorsque le dossier dans la colonne de session est sélectionnée.

Session fichiers Suffixe

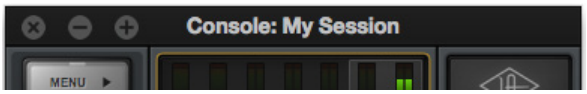
Les fichiers de session de la console ont le suffixe « .uadmix ». Le suffixe est ajouté aux fichiers de session automatiquement lors de l'enregistrement sur le disque; cependant, le suffixe ne figure pas dans le fichier de sauvegarde de dialogue (le suffixe ne doit pas être saisi manuellement l'enregistrement lorsqu'un fichier de session).

> ***Remarque: Sans le suffixe .uadmix, les fichiers de session ne seront pas visibles dans les boîtes de dialogue de fichier « Open » ou le menu Sessions, et ils ne seront pas ouverts quand ils sont double-cliqué dans le système de fichiers OS.***

Session Fichiers accès

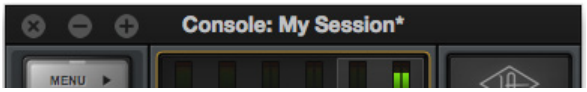
Les fichiers de session peuvent être sauvegardés et chargés par plusieurs méthodes: La Session modifiée Dialog , Le menu Fichier dans le menus de l'application Et / ou Menu sessions .

Nom de la session



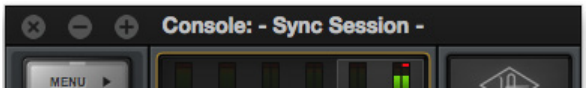
Les noms de session sont affichés dans la Meter Bridge dans la partie supérieure de la fenêtre principale de la console (« Ma session » dans la capture d'écran ci-dessous), sous le mot SESSIONS dans le Changer les paramètres Et en haut de la fenêtre du gestionnaire de sessions. Les noms de session sont créés lorsque le fichier est enregistré; ils peuvent également être modifiée via le système de fichiers du système d'exploitation.

Session modifiée Nom



Lorsqu'un réglage de la console est modifiée après la session a été enregistrée, un astérisque (*) apparaît après le nom de la session, comme indiqué à droite. Ceci est un rappel visuel pratique que la session est modifiée et peut-être besoin d'être sauvé pour une utilisation future. Pour effacer l'astérisque, enregistrer la session.

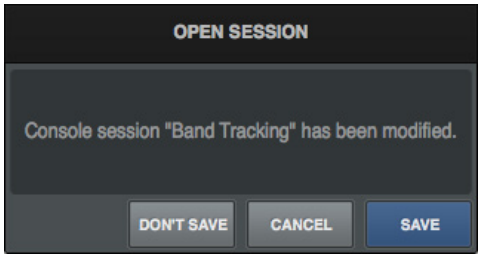
SYNC Nom de la session



Quand un projet DAW contenant le plug-in de rappel de la console est ouverte qui a le fonction SYNC dans le plug-in activé, les changements de nom de session « - Session Sync -» Indiquant que la DAW a envoyé les paramètres de session à la console. Voir SYNC Pour plus de détails connexes.

Session modifiée Dialog

Si la session de la console en cours a été modifié et une nouvelle session de console est chargée, une boîte de dialogue affichant le nom de la session en cours entre guillemets apparaît avec des commutateurs d'option (le nom de la session entre guillemets ne ***ne pas*** apparaît si la session n'a jamais été enregistré). Le comportement des commutateurs d'options dans cette boîte de dialogue sont détaillées ci-dessous.



> ***Important:*** ***Cette boîte de dialogue ne semble pas lorsqu'une session console est chargé via la fonction SYNC de la console Recall plug-in. Voir SYNC pour plus de détails.***

Do not Save - Toutes les modifications apportées à la session de la console en cours sont mis au rebut et la session est chargée (ou créé, si nouvelle session).

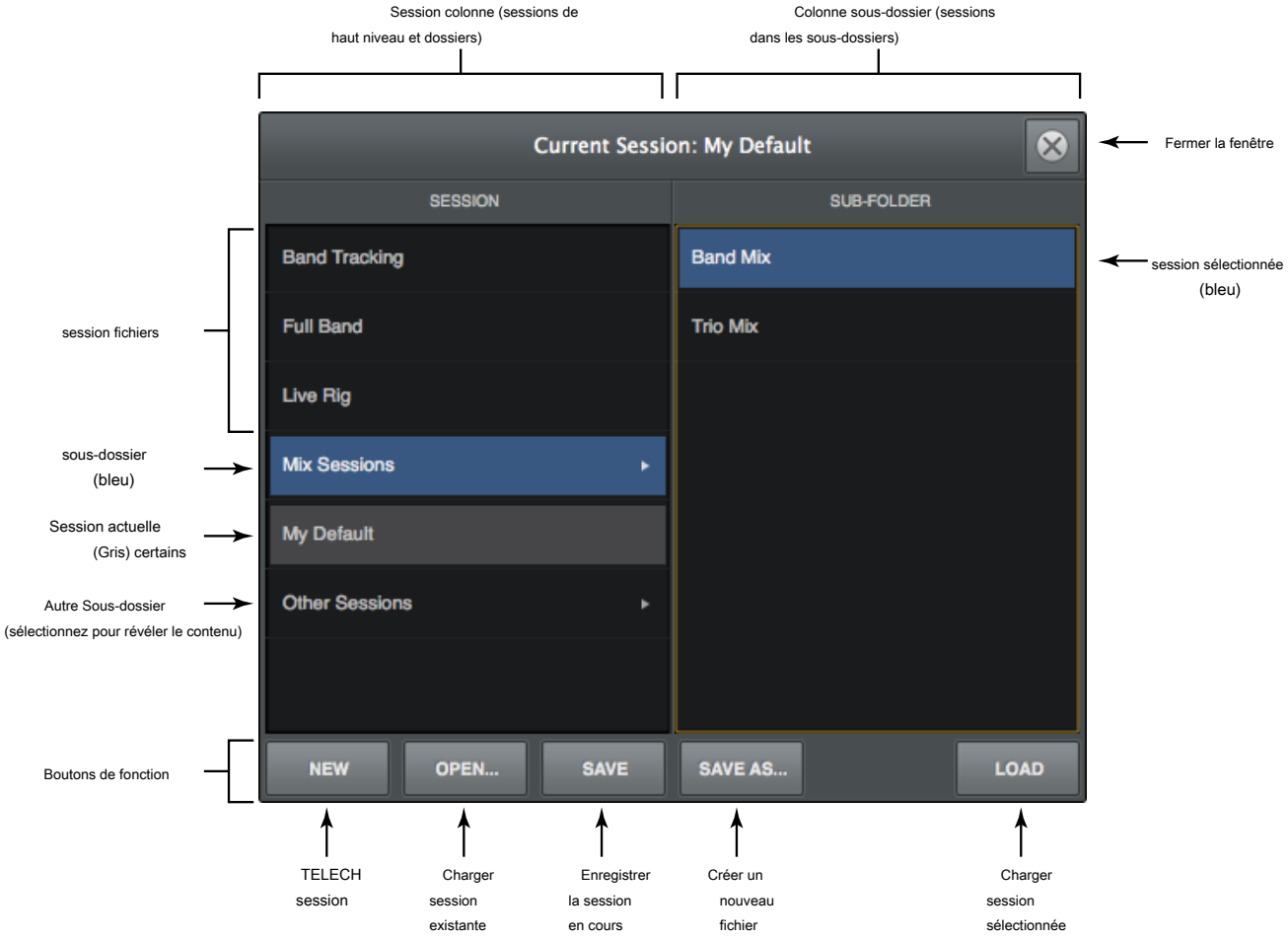
Annuler - La session de la console actuelle reste active et la tentative de charger le fichier de session de la console est annulée.

Sauver - La session en cours est enregistrée sur le disque et la session est chargée. Si la session n'a jamais été enregistré sur le disque, ce commutateur affiche « Enregistrer sous ... » qui ouvre le dialogue d'enregistrement de fichier.

Sessions Directeur Popover

Le gestionnaire des sessions fenêtre popover est l'endroit où les fichiers prédéfinis de session de la console sont gérés. La fenêtre Gestionnaire de sessions contient les colonnes de session et des sous-dossier et plusieurs interrupteurs de fonction. Les colonnes et les commutateurs sont utilisés pour naviguer et gérer les fichiers de session.

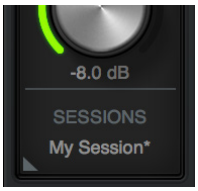
Reportez-vous à l'illustration ci-dessous pour obtenir une description de cette section.



Les sessions Gestionnaire popover

sessions d'accès

Pour accéder à la fenêtre du Gestionnaire de sessions, cliquez une fois la zone en bas de la colonne Moniteur.

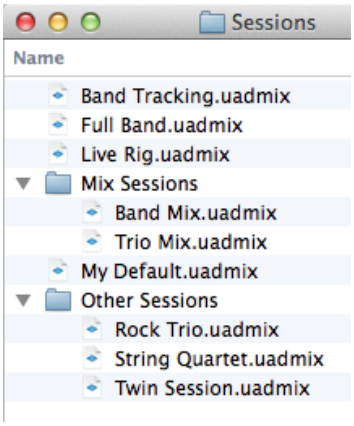


Cliquez pour ouvrir le Gestionnaire Sessions

Sessions Gestionnaire Sommaire

le contenu du dossier de session peuvent être organisées via le système de fichiers OS. Emplacements des fichiers dans le système d'exploitation sont reflétées dans le Gestionnaire des sessions.

> ***Remarque: L'organisation des fichiers de session dans les sous-dossiers est effectuée dans le système de fichiers du système d'exploitation.***



Sessions Gestionnaire de contenu figurant dans macOS Finder

SESSION Colonne

Tous les éléments du Session par défaut Emplacement des fichiers sont affichés dans la colonne SESSION. Si plusieurs sessions ou des dossiers résident dans la colonne que sont actuellement à la vue, une barre de défilement apparaît.

Double-cliquez sur une session dans la colonne de session pour le charger ou cliquez sur un sous-dossier (le cas échéant) pour afficher des sessions dans le sous-dossier dans la colonne sous-dossier.

> ***Remarque: Les sous-dossiers sont indiqués dans la colonne de session en petits triangles près du côté droit de la colonne de session.***

SOUS-FOLDER Colonne

Si la colonne de session contient un ou plusieurs dossiers, sélectionnez le dossier affiche son contenu dans la colonne sous-dossier. Double-cliquez sur une session dans la colonne sous-dossier pour le charger.

Sessions Gestionnaire Commutateurs de fonction

Le gestionnaire des sessions contient des commutateurs qui effectuent des tâches de gestion de fichiers. Cliquez sur un bouton pour effectuer l'opération sur le préréglage sélectionné ou sous-dossier.

Nouveau

Crée une nouvelle session console avec les paramètres par défaut (paramètres par défaut ne peuvent pas être modifiés). Si la session en cours a été modifié, une boîte de dialogue apparaît vous permettant d'enregistrer en premier.

Ouvrir...

Ouvre la boîte de dialogue standard du système d'exploitation « Open File » pour les fichiers de session existants de chargement à partir du disque.

> ***Pointe: Les fichiers de session peuvent également être ouverts par les fichiers de double-cliquant sur l'intérieur du système de fichiers du système d'exploitation.***

sauver

Enregistre le fichier preset modifié courant en place. Si la présélection n'a pas été enregistrée précédemment (si le fichier n'existe pas), la fenêtre Enregistrer sous apparaît.

Enregistrer sous...

Cette option ouvre le fichier standard du système d'exploitation de sauvegarde fenêtre de dialogue de sorte que la session en cours peut être nommé et enregistré sur le disque comme un nouveau fichier de session.

> ***Important:*** ***les paramètres de session ne seront pas correctement enregistrés si les caractères « / » (barre oblique) ou « ? » (point d'interrogation) sont dans le nom du fichier. Évitez ceux-ci et d'autres caractères spéciaux lors de l'enregistrement des fichiers de session.***

Charge

Charge la session qui est actuellement sélectionnée dans la fenêtre Gestionnaire de Presets (une session est sélectionnée lorsque surligné en bleu).

> ***Pointe: Une session peut également être chargée en double-cliquant sur la session ou en tapant Retour (ou Entrée) lorsque la session est sélectionnée.***

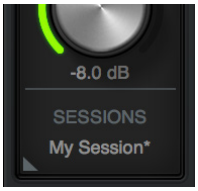
Menu sessions

Le menu Sessions permet d'accéder rapidement aux fonctions de sessions sans ouvrir le gestionnaire de sessions. Cliquez sur un élément dans le menu pour exécuter la fonction. Les éléments du menu sont divisés en trois sections. options de gestion des fichiers se trouvent dans la section supérieure, les fichiers de session existants et les dossiers qui se trouvent sur le disque sont répertoriés dans la section centrale, et des sessions mises en cache (écrasées) sont répertoriés dans la partie inférieure.

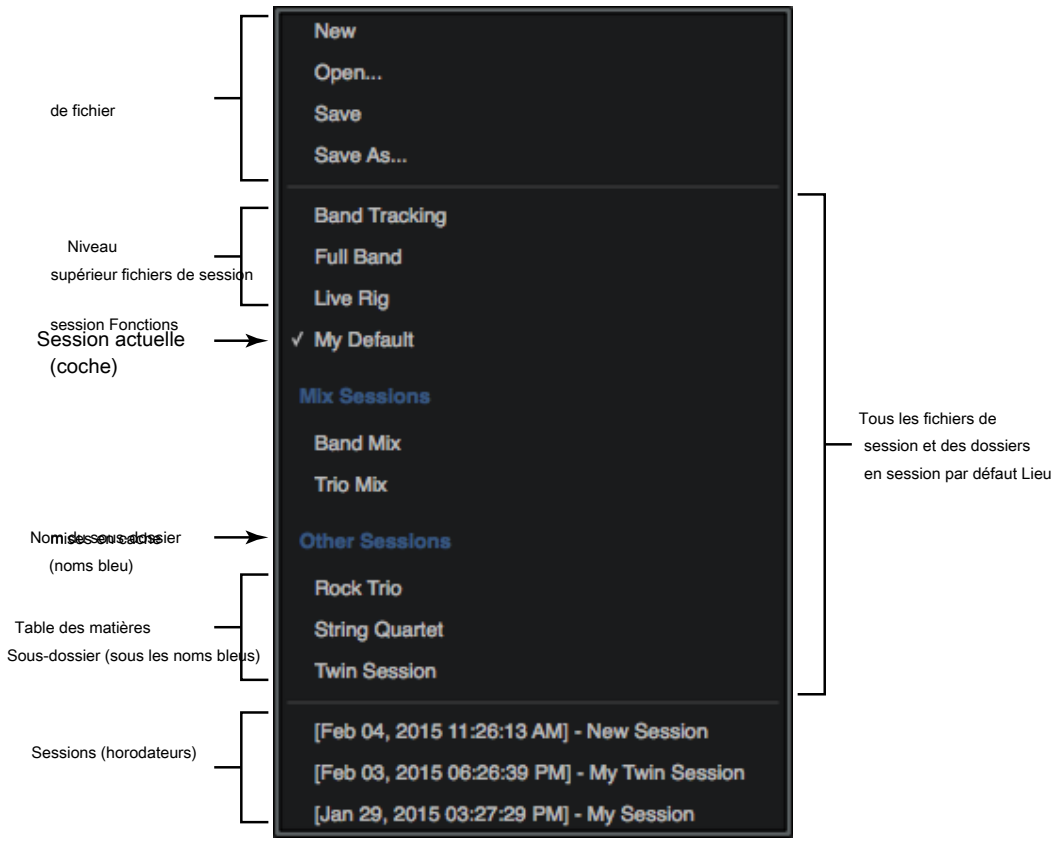
Affichage du menu Sessions

Pour accéder au menu Sessions, cliquez droit sur les sessions du commutateur situé au bas de la colonne du moniteur. Lorsque le menu est affiché, cliquer sur un élément dans le menu choisit cet élément.

Se référer au schéma de la page suivante pour une description du menu Sessions.



Faites un clic droit pour afficher le menu Sessions



Le menu Sessions

Session Fonctions de fichier

Les nouvelles, Ouvrir, Enregistrer et Enregistrer sous fonctions énumérées ici ont les mêmes fonctionnalités que le Sessions Gestionnaire Commutateurs de fonction .

sessions Liste

les fichiers de session existants qui résident dans la Session par défaut Emplacement des fichiers sont affichés dans la section centrale du menu sessions. (Noms de session dans le diagramme sont des exemples.) Sélectionnez une session dans la liste pour charger le fichier de session. Si la session en cours a été modifié, la session modifiée de dialogue apparaît.

> ***Remarque: Les fichiers de session doivent résider dans la Session par défaut Emplacement des fichiers et ont la .uadmix suffixe soit visible dans le menu Session.***

Les sous-dossiers

Les noms de sous-dossier dans le menu Sessions sont affichées en bleu. Les fichiers de session dans le sous-dossier sont affichés sous le nom du sous-dossier bleu (fichiers de session pas dans les sous-dossiers apparaissent en haut de la liste des sessions).

Sessions mises en cache

sessions mises en cache apparaissent dans la partie inférieure du menu Sessions. sessions mises en cache sont les mêmes que les fichiers de session, sauf qu'ils ne résident pas dans les fichiers de session sur le disque. Au lieu de cela, ces sessions sont automatiquement créées et stockées dans un cache temporaire.

Pourquoi Sessions Exist Cached

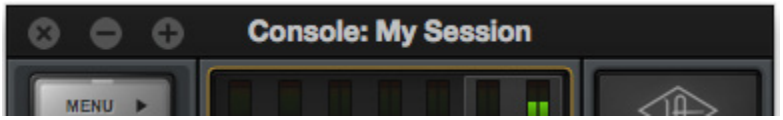
Quand un projet DAW contenant le plug-in est ouvert et la fonction SYNC du plug-in Recall Console est activée, les paramètres de la console contenus dans le projet DAW écrasent les paramètres de la console en cours. Les sessions mises en cache sont utilisées pour récupérer les données écrasées si on le souhaite. Voir SYNC Pour plus de détails sur la fonction.

Lorsque Sessions Apparaître Cached

Une session en cache est créé automatiquement chaque fois qu'un projet DAW contenant le plug-in Recall Console est ouverte et la fonction SYNC du plug-in est activé. Dans ce scénario, la fonction charge SYNC de la session de la console contenue dans le projet DAW, et les sont déplacés dans le menu Paramètres de la console sessions mises en cache précédemment actifs. Le nom de session de la console précédemment enregistrée est conservée dans la session de mises en cache, et un horodatage est préfixé de sorte qu'il peut être facilement distingué des autres sessions. Les cinq séances les plus récemment mises en cache apparaissent dans la liste.

Fenêtre barre de titre

Le titre de fenêtre Bar est la plus haute bande dans la fenêtre Paramètres de la console et la console, comme indiqué ci-dessous.



Titre Window Bar

Nom de la fenêtre - Dans la fenêtre principale de la console, le nom du fichier en cours de session est affiché dans la barre de titre. Si la session n'a pas encore été enregistré sur le disque, « Console » est affiché ici.

Proche - En cliquant sur le bouton « x » ferme la fenêtre de la console ou de sessions de console. Si la fenêtre est la dernière fenêtre ouverte, l'application de la console est quitte.



> ***Remarque: les paramètres actuels de la console sont enregistrés sur le disque lorsque quitter; lorsque la console est ensuite lancé, ces paramètres sont transférés à Apollo.***

Minimiser - En cliquant sur le bouton « - » réduit la fenêtre dans le Dock (Mac) ou Taskbar (Windows). La fenêtre peut être restaurée en cliquant sur la fenêtre réduite, ou toute autre méthode détaillée dans Console Accès .

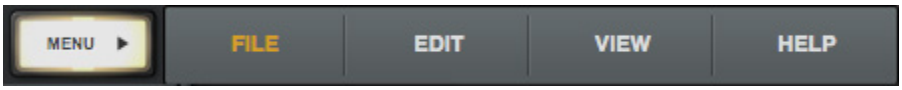


Zoom - En cliquant sur le bouton « + » permet d'agrandir la fenêtre de la console à la taille maximale disponible sur l'écran où la fenêtre se trouve actuellement.



menus de l'application

Diverses fonctions de la console sont accessibles à partir du menu des applications. La sélection d'un élément dans les menus déroulants exécute la fonction.

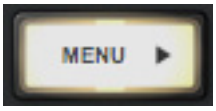


Menus de l'application de la console

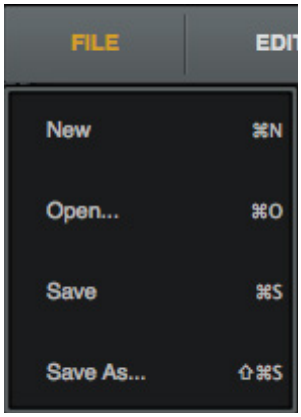
Pointe: De nombreuses fonctions de menu sont également accessibles en utilisant les raccourcis clavier indiqués à côté de l'élément dans le menu.

Bouton de menu

Le bouton de menu affiche les menus de l'application. Le bouton est situé en haut à gauche de la fenêtre principale de la console, en haut de chaque colonne Afficher.



Menu Fichier



Session Emplacement des fichiers

Par défaut, tous les fichiers de session de la console sont stockés à l'emplacement suivant dans le système de fichiers du système d'exploitation (le même emplacement utilisé par le Sessions Directeur Popover):

- Mac: Utilisateurs / Documents / UserName / Universal Audio / Sessions /
- Windows: C: \ Users \ UserName \ AppData \ Roaming \ Universal Audio \ Sessions

Pointe: sessions de la console peuvent être organisées via le gestionnaire de fichiers du système d'exploitation. Emplacements des fichiers dans le système d'exploitation sont reflétées dans le Gestionnaire des sessions.

Nouveau

Crée une nouvelle session console avec les paramètres par défaut (paramètres par défaut ne peuvent pas être modifiés). Si la session en cours a été modifié, une boîte de dialogue apparaît vous permettant d'enregistrer en premier.

Ouvrir...

Ouvre la boîte de dialogue standard du système d'exploitation « Open File » pour les fichiers de session existants de chargement à partir du disque.

Les fichiers de session peuvent également être ouverts par les fichiers de double-cliquant sur l'intérieur du système de fichiers OS.

sauver

Si un fichier de session a été précédemment enregistré, cette option écrit les paramètres actuels dans le fichier avec le même nom, en écrasant le fichier précédemment enregistré.

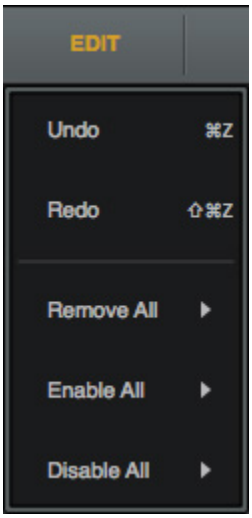
Si la session en cours n'a jamais été enregistré, le « Enregistrer le fichier » standard du système d'exploitation de dialogue apparaît alors un nouveau fichier de session peuvent être nommés et enregistrés sur le disque.

Enregistrer sous...

Cette option ouvre la boîte de dialogue standard du système d'exploitation « Save File » si la session en cours peut être nommé et enregistré sur le disque comme un nouveau fichier de session.

> ***Important:*** ***les paramètres de session ne seront pas enregistrées si les caractères « / » (barre oblique) ou « ? » (point d'interrogation) sont dans le nom du fichier. Évitez ceux-ci et d'autres caractères spéciaux lors de l'enregistrement des fichiers de session.***

Menu Edition



> ***Remarque: Voir Multiple Undo / Redo pour un aperçu des Undo / Redo.***

annuler

Lorsqu'une valeur de paramètre dans la fenêtre de la console est modifié, la modification peut être inversée avec la commande d'annulation. En Undo à nouveau, les modifications peuvent être à plusieurs reprises recula.

Le nombre d'étapes est essentiellement Undo illimité. Le cache Annuler est actif jusqu'à une session nouvelle ou différente est chargé ou de la console est quitte.

Refaire

Lorsque la fonction Annuler (ci-dessus) est exécuté, l'édition originale peut être restaurée avec la commande Redo. En exécutant Redo à nouveau, avant Annuler ce peut être restauré à plusieurs reprises.

Le nombre de Redo étapes est essentiellement illimitée. Le cache Redo est actif jusqu'à une session nouvelle ou différente est chargée.

Enlever tout

Tous les plug-ins peuvent être supprimés de façon catégorique de la console en sélectionnant un élément dans le sous-menu.

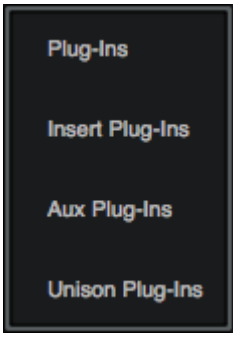
activer tout

Tous les plug-ins peuvent être activés de façon catégorique de la console en sélectionnant un élément dans le sous-menu.

Désactiver tous les

Tous les plug-ins peuvent être activés de façon catégorique de la console en sélectionnant un élément dans le sous-menu.

Supprimer / Activer / Désactiver sous-menu



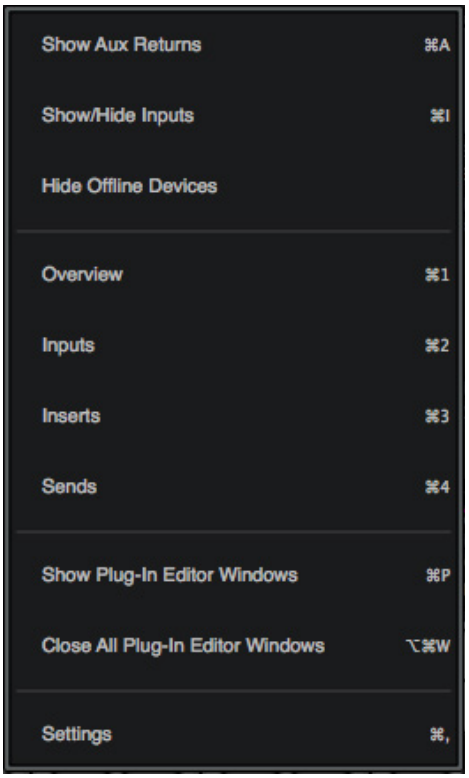
Plug-ins - La fonction est exécutée sur tous les plug-ins de console.

Insérer des plug-ins - La fonction est exécutée sur tous les plug-ins d'insertion de canal. Aux et des plug-ins unisson restent insérés.

Aux Plug-Ins- La fonction est exécutée sur tous les modules auxiliaires. Channel et plug-ins Unison restent insérés.

Unison Plug-Ins- La fonction est exécutée sur tous les plug-ins unisson. Channel et aux plug-ins restent insérés.

Voir Eléments du menu



Afficher / Masquer

Afficher / Masquer Aux retours

Affiche les retours aux quand ils sont cachés, et se cache quand ils sont visibles. Cet article remplit la même fonction que le Voir Aux retours passer dans la colonne de contrôle.

Entrées Afficher / Masquer



Permet entrées inutilisées de la console à l'abri des regards. Pour plus de détails, voir Entrées Afficher / Masquer .

Afficher / Masquer périphériques hors ligne

Spectacles périphériques hors ligne quand ils sont cachés, et se cache quand ils sont visibles. Cette fonction est généralement utilisée pour régler des sessions de la console dans des configurations multi-unités lorsque tous les dispositifs Apollo ne sont pas connectés.

Voir articles

> ***Remarque: Les éléments de cette section ont la même fonction que de cliquer sur la vue passe dans la colonne View.***

Vue d'ensemble - Commutateurs console pour afficher Présentation.

Contributions - Commutateurs console pour afficher les entrées.

inserts - Commutateurs console pour afficher Inserts.

envoie - Commutateurs Console SENDS vue.

Afficher le plug-in Windows Editor

Apporte tous les plug-in Windows éditeur ouvert au UAD de premier plan (le cas échéant). Si TOUJOURS EN HAUT dans le panneau d'affichage dans la fenêtre Paramètres de la console est réglée sur PLUG-INS, cette fonction n'a pas d'effet (plug-in éditeurs sont toujours au premier plan dans ce mode).

> ***Remarque: Cet article applique uniquement aux plug-ins UAD utilisés dans la console, et non ceux utilisés dans un DAW.***

Fermer tous les plug-in Windows Editor

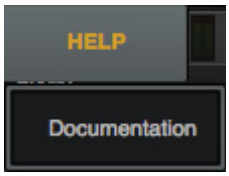
Ferme tous les plug-in Windows éditeur ouvert UAD (le cas échéant).

Paramètres

Ouvre la fenêtre Paramètres de la console, où différents paramètres globaux sont configurés. Voir Sessions Directeur Popover Pour plus de détails sur la fenêtre.

Menu Aide

Documentation



Cet article ouvre le dossier local contenant tous les fichiers de documentation produit Apollo. Consultez la documentation lorsque vous avez besoin d'informations opérationnelles spécifiques.

Après avoir ouvert le dossier, double-cliquez sur un fichier de documentation pour l'ouvrir.

> ***Pointe: Utilisez la fonction de recherche dans l'application de lecteur PDF pour trouver rapidement des informations sur un sujet particulier.***

Le contenu du dossier de documentation:

- Apollo manuels de logiciel (un pour chaque protocole de connexion)
- Manuels de matériel Apollo (un pour chaque modèle de matériel unique)
- Manuel système UAD
- Manuel UAD Plug-Ins
- plug-in Developer Direct (3ème partie) manuels

> ***Remarque: Pour plus d'informations connexes, consultez la Apollo Documentation Vue d'ensemble .***

Console Plug-Inserts

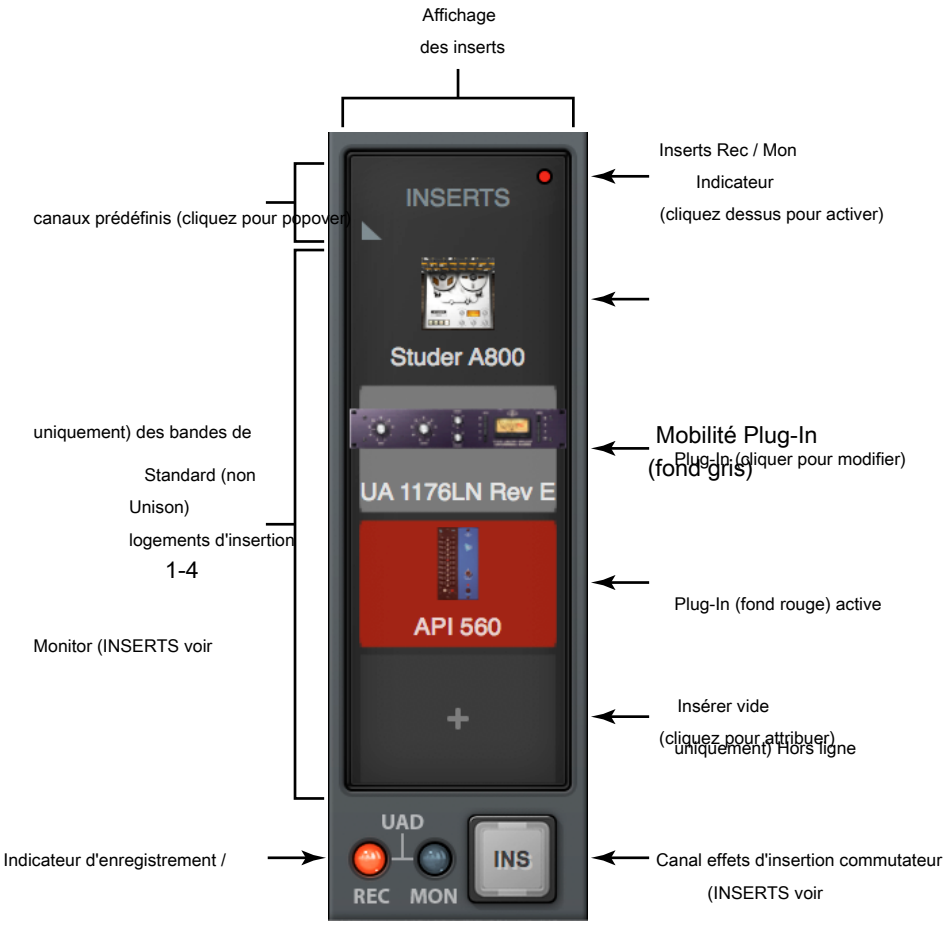
La section Inserts de chaque bande d'entrée est l'endroit où les plug-ins sont sélectionnées et utilisées pour Realtime UAD UAD Powered traitement. Quatre fentes d'insertion sont disponibles par bande de canal de la console; donc jusqu'à quatre plug-ins UAD peuvent être enchaînés en série (empilés) par entrée dans les limites des ressources DSP.

> ***Remarque: Seulement UAD Powered Plug-Ins peuvent être chargés dans la console. Cependant, les pistes avec les plug-ins UAD non utilisés dans un DAW peuvent être acheminés dans la console via Virtual I / O .***

Affichage des inserts

Les inserts écran affiche le nom de plug-ins actuellement chargés (le cas échéant). Un nom abrégé est indiqué pour les noms de plug-in plus en raison de contraintes d'espace. Dans les vues étendues, une icône représentant le plug-in est également affiché.

Reportez-vous à l'illustration ci-dessous pour obtenir une description des éléments de cette section.



Les insertions de canal

Flux du signal

Les signaux audio dans un flux de canal de la console par l'intermédiaire des inserts en série de haut en bas. Par conséquent, si plus d'un plug-in est inséré dans un canal, l'emplacement d'un plug-in à l'intérieur des inserts peut influer sur le son du canal. Plug-ins peuvent être réordonnées en les faisant glisser pour modifier l'ordre de traitement en série.

Unison Insérer

La technologie de l'unisson Apollo est activé lorsqu'un unisson compatible plug-in UAD est chargé dans l'unisson dédié insert situé au-dessus des options de préamplification (comme illustré à droite, indiqué en rouge).

> ***Remarque: Audio sur les canaux de préamplification est traité par l'insert unisson (si actif) avant que les inserts de canal.***

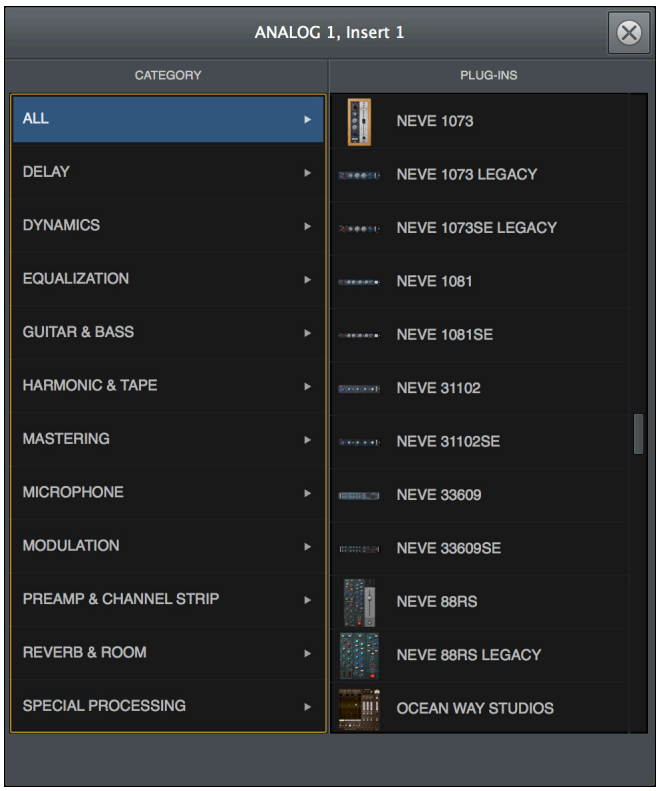
L'insert Unison est uniquement disponible sur les canaux de préampli Apollo. Cependant, inserts Unison fonctionnent exactement de la même façon que les inserts de canal standard. Voir Unisson Pour des informations connexes.



Cliquez zone délimitée en rouge pour insérer un plug-in Unison

Insérer Assigner Popover

En cliquant sur les écrans de fente d'insertion vide la fenêtre de popover plug-ins Manager. Cliquez sur un plug-in de toute catégorie UAD dans le popover pour charger le plug-in dans l'insert.



L'insertion Assigner popover

Modifier Plug-In

Si l'insert contient déjà un plug-in attribué, en cliquant l'insert ouvre la Plug-In fenêtre de l'éditeur Où les plug-ins peuvent être ajustées et / ou de plug-in préréglages peut être géré.

Insérez les indicateurs d'État

L'état de plug-ins chargés au sein de chaque insert peut être déterminée par la couleur de fond de la fente:

Actif (gris foncé) - Le plug-in est de l'audio actif et de traitement. L'insert Studer A800 à droite indique cet état.

Mobilité (gris clair) - Le plug-in a été désactivé par l'intermédiaire de l'interrupteur de puissance dans l'en-tête de la fenêtre de module modifier (ou via la fonction de verrouillage dans le menu d'options d'insertion). L'UA plug-in 1176LN à droite indique cet état.



Indications de l'État

Remarque: La désactivation d'un plug-in via la commande de puissance dans sa fenêtre de l'éditeur (par rapport à l'interrupteur d'alimentation en mode éditeur) ne change pas la couleur d'arrière-plan.

Hors ligne (rouge) - Le plug-in est désactivé parce qu'il n'y a pas assez de ressources UAD, il est sans licence et la démo a expiré, et / ou l'autorisation de mise à jour a besoin UAD. L'API 560 insert à droite indique cet état.

Vide (+) - L'insert ne soit pas remplie avec un plug-in. Cliquez sur le symbole » + » pour ouvrir la fenêtre Assign pour charger un plug-in dans l'insert.

Insérer Hover options

Trois plug-in fonctions couramment utilisées deviennent disponibles lorsque le curseur de la souris est plané sur tout insert contenant un plug-in. Les icônes de fonction apparaissent au-dessus du plug-in nom, comme indiqué à droite. Pour exécuter la fonction, cliquez sur le bouton de vol stationnaire associé.



Retirer - Décharge le plug-in de l'insert.

Attribuer - Ouvre la fenêtre popover Assign pour remplacer le plug-in de courant avec un plug-in different.

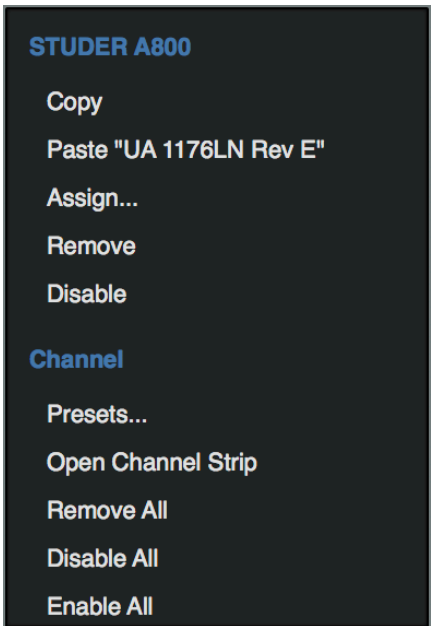
Puissance - Active / désactive le plug-in de traitement et conserve les ressources UAD. Le plug-in reste dans l'insert.

Insérer menu Options

Pour afficher le menu Options d'insertion, un clic droit (ou CTRL + clic) tout insert.

Les options disponibles dans le menu varient en fonction de l'état de l'insert (par exemple, vide ou chargé) et le contenu de la copie / coller le presse-papiers. Chaque option d'insertion est décrit ci-dessous.

Le menu comporte deux sections sous rubriques bleues: Plug-in options applicables à l'insertion individuelle et Channel options applicables à tous les inserts de canal dans la bande.



Insérer menu Options

Options de Plug-In

Copie - Copie le plug-in qui se trouve dans l'insert de sorte qu'il peut être collé dans un autre insert. Cette option ne semble pas si n'est pas chargé un plug-in dans la fente.

Coller - Colle un plug-in qui a été précédemment copié dans l'insert. Cette option ne semble pas si n'a pas été préalablement copié un plug-in.

Remarque: Toutes les copier / coller des fonctions copier / coller également les paramètres actuels du plug-in.

Attribuer - Ouvre la fenêtre popover Assign pour sélectionner un plug-in insert. Si l'insert contient déjà un plug-in, le plug-in chargé est remplacé par le plug-in nouvellement affecté.

Retirer - Décharge le plug-in de l'insert.

Désactiver - Plug-in Désactive traitement et conserve les ressources UAD, mais le plug-in reste dans l'insert.

Channel options

Mémoires - Ouvre la fenêtre des réglages de canaux de popover pour la gestion des stations présélectionnées.

Open Channel Strip - Ouvre l'éditeur de bande de canal, où tous les plug-ins dans les inserts de canal peuvent être affichées et gérées dans une seule fenêtre.

Enlever tout - déchargements tous les modules externes de tous les inserts de canal dans le canal.

Désactiver tous les - plug-in et désactive le traitement conserve les ressources pour tous les UAD plug-ins dans les inserts de canal, mais les plug-ins restent dans les inserts.

Activer tout - Les CV plug-in pour le traitement de tous les plug-ins handicapées dans les inserts de canal ,.

Open Channel Strip - Ce groupe d'entités et affiche les interfaces de tous les modules actuellement chargés dans les inserts d'une bande dans une seule fenêtre, offrant une méthode commode d'organiser des fenêtres plug-in canal. La fenêtre unique, contenant jusqu'à quatre plug-in interfaces graphiques, peut être déplacée et disposée sur l'écran comme on le souhaite dans un seul mouvement. Voir Channel Strip pour plus de détails.

Canal effets d'insertion

Remarque: Pour informations, voir Insérer Effets Vue d'ensemble .

Canal effets d'insertion commutateur

Ce commutateur détermine si oui ou non en temps réel UAD traitement se produisant dans une entrée de console individuelle est acheminé vers l'entrée audio numérique associé. Pour plus de détails, voir Mondiaux effets d'insertion .

Pointe: Insérer effets peuvent être activés pour tous les canaux simultanément avec la Mondiaux effets d'insertion commutateur.



Canal effets d'insertion commutateur (ENTREES affichage uniquement)



Canal Insert Effects Switch (VUE D'ENSEMBLE et affichage ENTREES)

Deux effets insertion des canaux commutateurs sont disponibles dans les entrées de la console. Le grand canal insert effets commutateur (en haut à gauche) est visible lorsque INSERTS vue est sélectionnée dans la vue colonne. Un plus petit commutateur, sous la forme d'un point d'indicateur coloré (en haut à droite), est disponible dans les deux vues sur la vue d'ensemble et inserts. Pour chaque type de commutateur, cliquez sur le bouton pour changer l'état REC / MON.

REC (impression humide) - L'indicateur est le traitement RED et UAD dans tous les inserts dans le canal est acheminé à l'entrée audio numérique associé pour l'enregistrement.

MON (impression à sec) - L'indicateur est le bleu et le signal non traité est acheminé vers l'entrée DAW. le traitement est entendu que UAD en sorties moniteur.

Important: Plug-in UAD traitement dans les inserts Unison de la console est toujours dirigé vers le DAW quel que soit le réglage actuel effets d'insertion (traitement Unison est toujours enregistré).

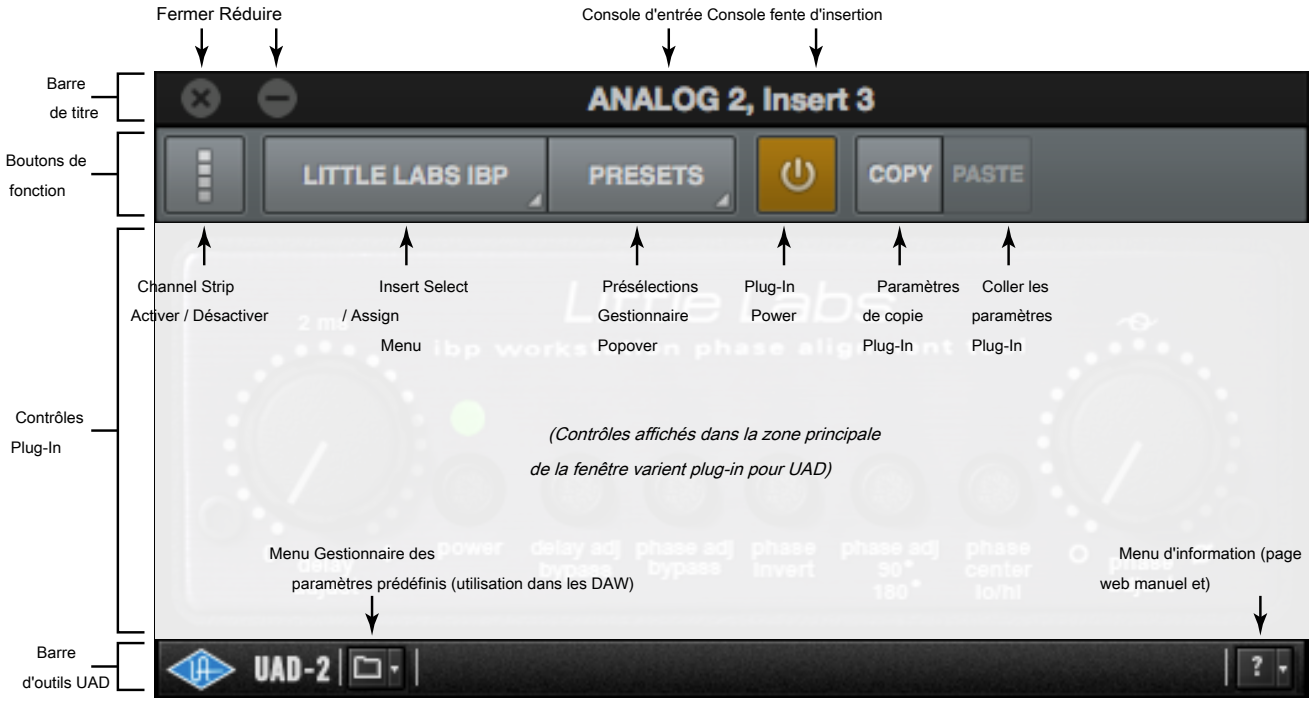
Plug-In fenêtre de l'éditeur

Cliquant sur un insert qui contient un plug-in ouvre la fenêtre d'édition, où les paramètres de plug-in UAD peut être ajustée et / ou plug-in préréglages sont gérés.

fenêtres éditeur multiples peuvent être ouverts simultanément. Par défaut, chaque fenêtre de l'éditeur ouvert est décalé si une fenêtre ne couvre pas complètement une autre.

Pointe: Pour ouvrir chaque fenêtre de l'éditeur au même endroit de l'écran, cliquez sur Maj + l'insert.

Reportez-vous à l'illustration ci-dessous pour obtenir une description des éléments de cette section.



Le plug-in fenêtre de l'éditeur

Barre de titre

La barre de titre de la fenêtre de l'éditeur est affiché en haut de chaque fenêtre de l'éditeur.

Console d'entrée - L'entrée de la console contenant l'insert est affiché.

Console Insertion - Le numéro de fente d'insertion (1 - 4) ou « unisson » est affiché.

Proche - Ferme la fenêtre de l'éditeur.

Minimiser - Minimise la fenêtre de l'éditeur en le plaçant dans le Dock (Mac) ou Taskbar (Windows). Cliquez sur la fenêtre réduite pour le restaurer.

Commutateurs de fonction

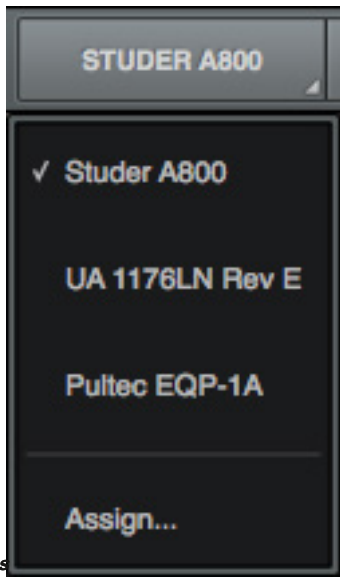
Les commutateurs de fonction apparaissent entre la barre de titre et le plug-in de contrôle.

Channel Strip Activer / Désactiver

Ce commutateur met en prise le mode Channel Strip, tous les plug-ins UAD à l'intérieur des inserts de canal peut être contrôlée dans une seule fenêtre. Pour plus de détails, voir Channel Strip .

Insert Select / Assign Menu

Cet article présente le commutateur Select / Assign menu déroulant, où les différents inserts peuvent être sélectionnés pour l'édition, ou un autre plugin peuvent être affectés à l'insertion en cours.



Le menu Select / Assign

Sélectionner

Lorsque plus d'un insert est rempli dans le canal, le choix d'un module différent à partir du menu sélectionne ce plugin pour l'édition. Dans l'exemple à droite, trois des inserts de la chaîne sont peuplées. Si un seul insert est peuplé, seul le plug-in est affiché.

Attribuer

Le choix de cette option de menu ouvre le plug-in assign fenêtre popover, pour remplacer le plug-in actuellement dans l'insert.

> ***Remarque: Quand est remplacé un plug-in via la fonction assign, les paramètres personnalisés dans le plug-in remplacé sont perdus (si elles ne sont pas enregistrés en tant que préréglage). Toutefois, ils peuvent être récupérés jusqu'à une autre session de la console est chargée en utilisant la fonction Annuler.***

Présélections Gestionnaire Popover

Cet article présente le commutateur Presets Manager fenêtre popover, où peut être sauvegardé et chargé plug-in réglages. Pour plus de détails, voir présélections Gestionnaire .



> ***Remarque: Avec les plug-ins étroits, l'icône de l'interrupteur à droite apparaît à la place du mot « PRESETS ».***

Plug-In Power

Ce commutateur désactive le plug-in de l'insert par le décharger à partir du processeur SHARC. Lorsqu'il est désactivé, le pas de plug-in utilise plus de ressources UAD.

Cliquez sur le bouton pour changer l'état. Le est activé plug-in lorsque l'interrupteur est de couleur orange, et désactivé lorsque le commutateur est gris. plug-ins désactivés sont indiqués dans les inserts de canal par un fond gris clair.

Important: ***Parce que cette fonction déchargements et charge le plug-in du DSP, des artefacts audio peut se produire si l'état d'activation est modifié alors que l'audio est en cours de traitement par le plug-in. Pour désactiver le traitement plug-in individuel sans artefacts audio, en utilisant la commande de puissance à l'intérieur de la place plug-in interface, qui maintient le plug-in chargé sur le DSP.***

Paramètres de copie Plug-In

Ce commutateur copie les réglages des paramètres du plug-in pour le presse-papiers afin qu'ils puissent être collés dans une autre instance du même plug-in.

Coller les paramètres Plug-In

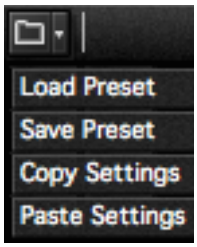
Ce commutateur pâtes plug-in, les réglages des paramètres qui ont été précédemment copiés dans le presse papier, dans le plug-in courant. Si le commutateur est indisponible (gris), aucun paramètre sont disponibles dans le presse-papiers ou le plug-in titre est différent.

Remarque: plug-in paramètres Copié ne peut être collé dans le même plug-in titre.

Barre d'outils UAD

La barre d'outils UAD est affichée au bas de chaque plug-in UAD, y compris lorsque le plug-in est utilisé dans un DAW (à l'extérieur de la console). Pour plus de détails la barre d'outils UAD, consultez le manuel du système UAD.

Menu Gestionnaire des paramètres prédéfinis



Ce menu déroulant permet de gérer dans un préréglages UAD DAW. Pour gérer Presets Console, la présélections Gestionnaire au lieu.

Remarque: le présélections Gestionnaire il est recommandé pour la gestion des présélections dans la console (au lieu de la barre d'outils) UAD en raison de sa fonctionnalité améliorée.

Menu d'information



Ce menu déroulant contient deux raccourcis pour accéder à des informations sur le plug-in UAD.

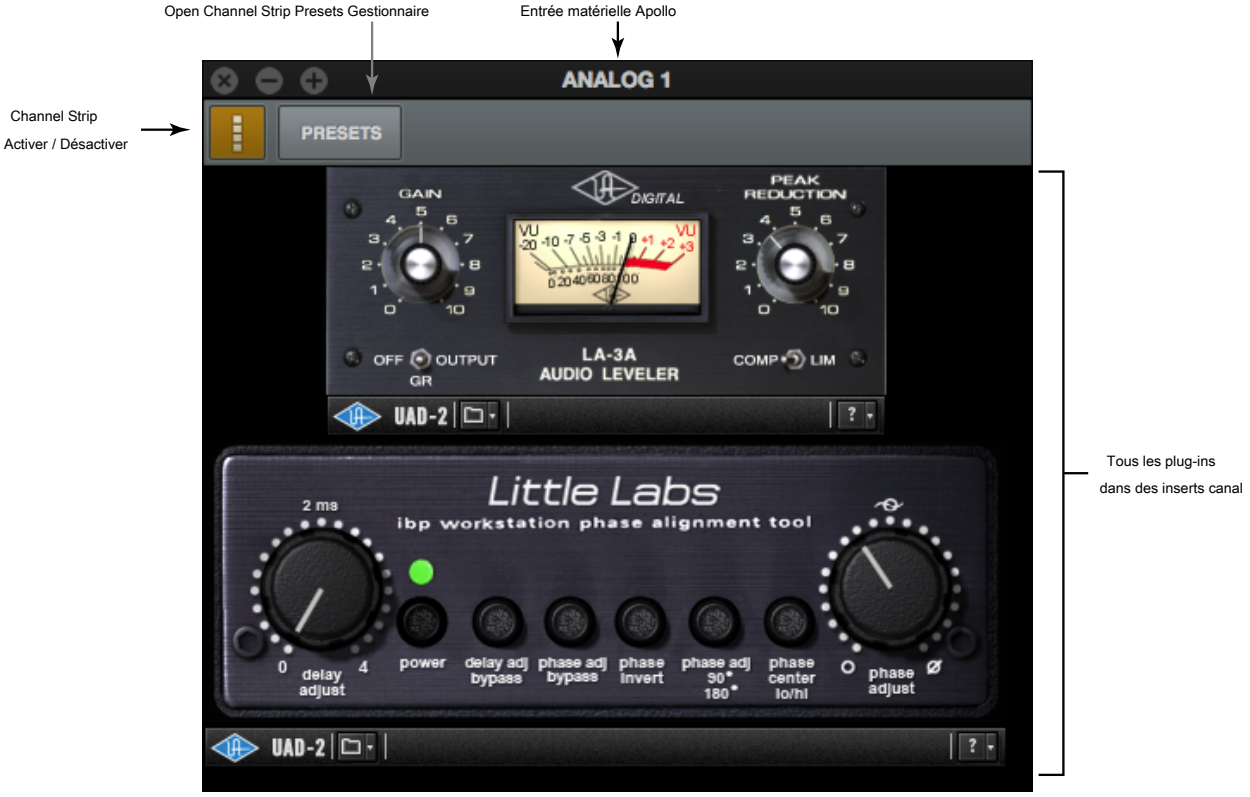
Manuel - Ouvre l'UAD Plug-Ins manuel pour les plug-ins UA-développés, ou le manuel fourni par le développeur pour les plug-ins 3 parties.

Informations sur le Web - Ouvre le navigateur Web par défaut et se dirige vers le plug-in page produit sur le site Universal Audio (connexion Internet requise).

Channel Strip

Tranches de console sont où tous les plug-ins UAD dans les quatre inserts de canal sont affichés et commandés dans une seule fenêtre de l'éditeur.

Remarque: plug-in Unison éditeurs dans les canaux préampli ne sont pas inclus dans les bandes anglo-normandes. Cependant, les paramètres de Unison sont stockés dans Channel Strip Presets .



La fenêtre de l'éditeur Channel Strip

Channel Strip Activer

Pour fusionner tous les plug-ins d'un canal dans une seule fenêtre, cliquez sur le Channel Strip Activer échangez dans un plug-in dans un insert de canal.

Pour désactiver le mode Channel Strip et revenir à l'affichage des canaux plug-ins individuellement, cliquez sur le bouton à nouveau.



Cliquez sur le bouton pour activer Activer

Vue Channel Strip

Channel Strip Presets

Un préréglage Bande de canal contient tous les paramètres de tous les modules d'extension au sein de la bande de canal. Les bandes sont des canaux préréglés enregistrés et / ou chargés via le présélections Gestionnaire .

Accès aux canaux préréglés Strip

Le Presets Manager pour bandes de canaux est accessible avec ces deux méthodes:

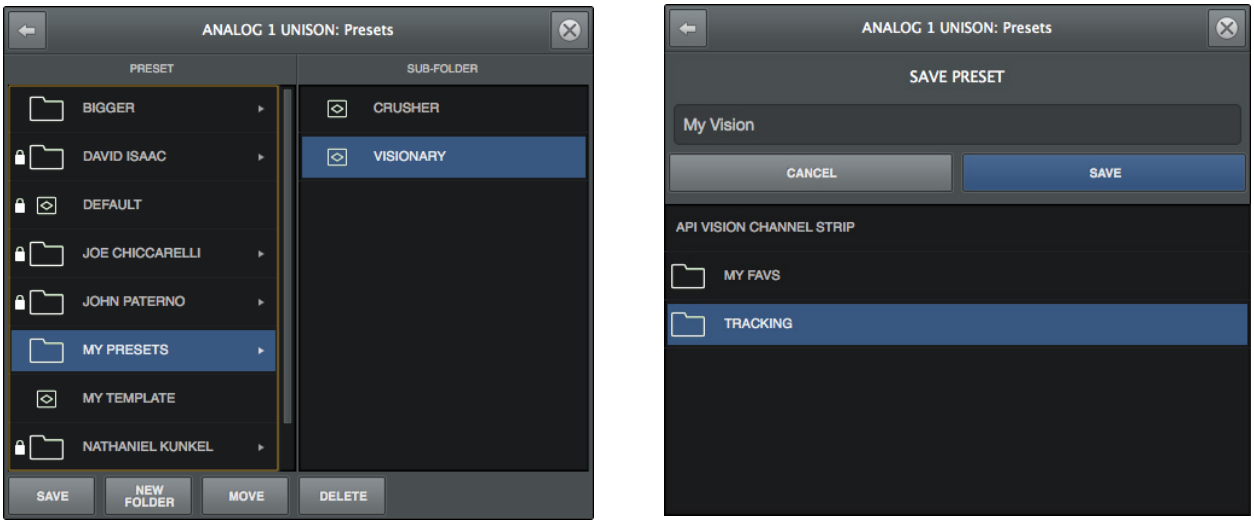
- Cliquez sur le bouton Gestionnaire des présélections dans la fenêtre d'édition Channel Strip.
- Cliquez n'importe où à proximité du triangle Presets Channel Strip ou le mot « Insertions » au-dessus des inserts de canal dans les vues ou VUE D'ENSEMBLE Encarts (comme indiqué à droite). Ce procédé peut être utilisé pour charger des paramètres prédéfinis de bande de canal lorsque les plug-ins ne sont pas déjà chargés dans les inserts de canal.



Cliquez sur zone délimitée en rouge pour un canal d'accès préréglages Strip

présélections Gestionnaire

Le gestionnaire Presets est l'endroit où les paramètres individuels plug-in et les paramètres du canal UAD Strip sont gérés après un plug-in est affecté à une insertion. tâches prédéfinies sont exécutées dans les présélections Gestionnaire popovers, qui sont accessibles à partir de la Plug-In fenêtre de l'éditeur .



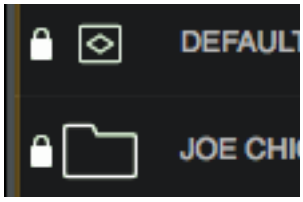
Les présélections Gestionnaire popovers

Vue d'ensemble préréglages

Un préréglage est une collection complète de paramètres d'un plug-in individuel qui est enregistré en tant que fichier disque de sorte que les paramètres peuvent ensuite être rappelés. Les présélections sont généralement utilisés pour sauvegarder et rappeler plug-in réglages favoris. Des milliers de presets d'usine sont installés avec le logiciel, ou ils peuvent être créés par l'utilisateur. fichiers prédéfinis ont le suffixe « .fxp ».

Présélections usine

préréglages d'usine sont plug-in paramètres créés par le plug-in développeurs pour les scénarios de cas d'utilisation typique. Tous les plug-ins UAD développés par Universal Audio comprennent un lot de presets d'usine. Ils peuvent être utilisés en l'état, ou modifiés comme on le souhaite.



icônes prédéfinies d'usine et dossier (indiqué par serrure) tels qu'ils apparaissent dans le Gestionnaire Presets

Tous les réglages d'usine, et les dossiers de présélection d'usine, sont en lecture seule. Ils ne peuvent pas être écrasées, renommé, supprimé ou déplacé. Cependant, les préréglages d'usine / dossiers peuvent être enregistrés sous un nom différent ou dans un emplacement de fichier différent.

préréglages d'usine / dossiers sont indiqués par une icône de verrouillage à gauche d'une icône ou un dossier prédéfini. Presets utilisateur / dossiers ne sont pas l'icône.

Remarque: Pas tous les plug-ins UA Direct Developer (3ème partie) comprennent des préréglages d'usine.

Présélections Emplacement du dossier

Tous les fichiers préréglés en usine et utilisateur pour les plug-ins sont stockés à UAD l'emplacement suivant dans le système d'exploitation:

- Mac: / Bibliothèque / Application Support / Audio / Presets Universal
- Windows: C: \ Program Files (x86) \ Universal Audio \ Plugins \ Propulsé Presets

Pointe: Presets utilisateur et les dossiers peuvent être organisés via le gestionnaire de fichiers du système d'exploitation (par exemple, macOS Finder ou Windows Explorer). Emplacements des fichiers du système d'exploitation sont reflétés dans le Gestionnaire Presets.

Dossier Presets de Plug-In

A l'intérieur des dossier Presets ci-dessus sont des dossiers nommés avec le titre de chaque plug-in UAD. Chacun de ces dossiers contiennent tous les réglages usine et utilisateur pour ce plug-in particulier. C'est le ***plug-in dossier de préréglages.*** Le contenu de ce dossier est affiché dans la colonne PRESET dans le Gestionnaire Presets.

Remarque: Presets utilisateur ne peuvent être enregistrés dans le plug-in dossier de presets.

Paramètres prédéfinis sous-dossiers

Chaque plug-in pour les préréglages dossier peut contenir un niveau de sous-dossiers pour une capacité supplémentaire d'organisation prédéfinie. Le contenu des sous-dossiers (le cas échéant) sont affichés dans la colonne de sous-dossier lorsque le dossier dans la colonne PRESET est sélectionné.

Channel Strip Presets

Un préréglage Bande de canal est une collection complète des plug-ins dans un seul canal, et tous les réglages de paramètres au sein de ces plug-ins, qui est enregistré dans un fichier de disque de sorte que le préréglage de la bande de canal peut ensuite être rappelé dans le même ou un autre canal . fichiers prédéfinis de bande canal ont le suffixe « .uadchannel ».



Pointe: Pour activer la présentation du canal Strip, cliquez sur l'icône Channel Strip dans la fenêtre d'édition. Mode Channel Strip est actif lorsque l'interrupteur est de couleur orange.

Channel Strip dossier Presets

Tous les presets de bande de canal résident dans le ***TRANCHES dossier présélections.*** Le contenu de ce dossier est affiché dans la colonne PRESET dans le Gestionnaire Presets.

Remarque: préréglages de bande de canal ne peuvent être enregistrés dans le dossier Presets Channel Strip.

Channel Strip Présélections Emplacement du dossier

Tous les fichiers sont stockés bande de canal à l'emplacement suivant dans le système d'exploitation:

Mac:

/ Bibliothèque / Application Support / Universal Audio / Presets / Channel Strip

Les fenêtres:

C: \ Program Files (x86) \ Universal Audio \ Propulsé Plugins \ Presets \ Channel Strip

Pointe: Presets utilisateur et les dossiers peuvent être organisés via le gestionnaire de fichiers du système d'exploitation (par exemple, macOS Finder ou Windows Explorer). Emplacements des fichiers du système d'exploitation sont reflétés dans le Gestionnaire Presets.

Channel Strip Présélections des sous-dossiers

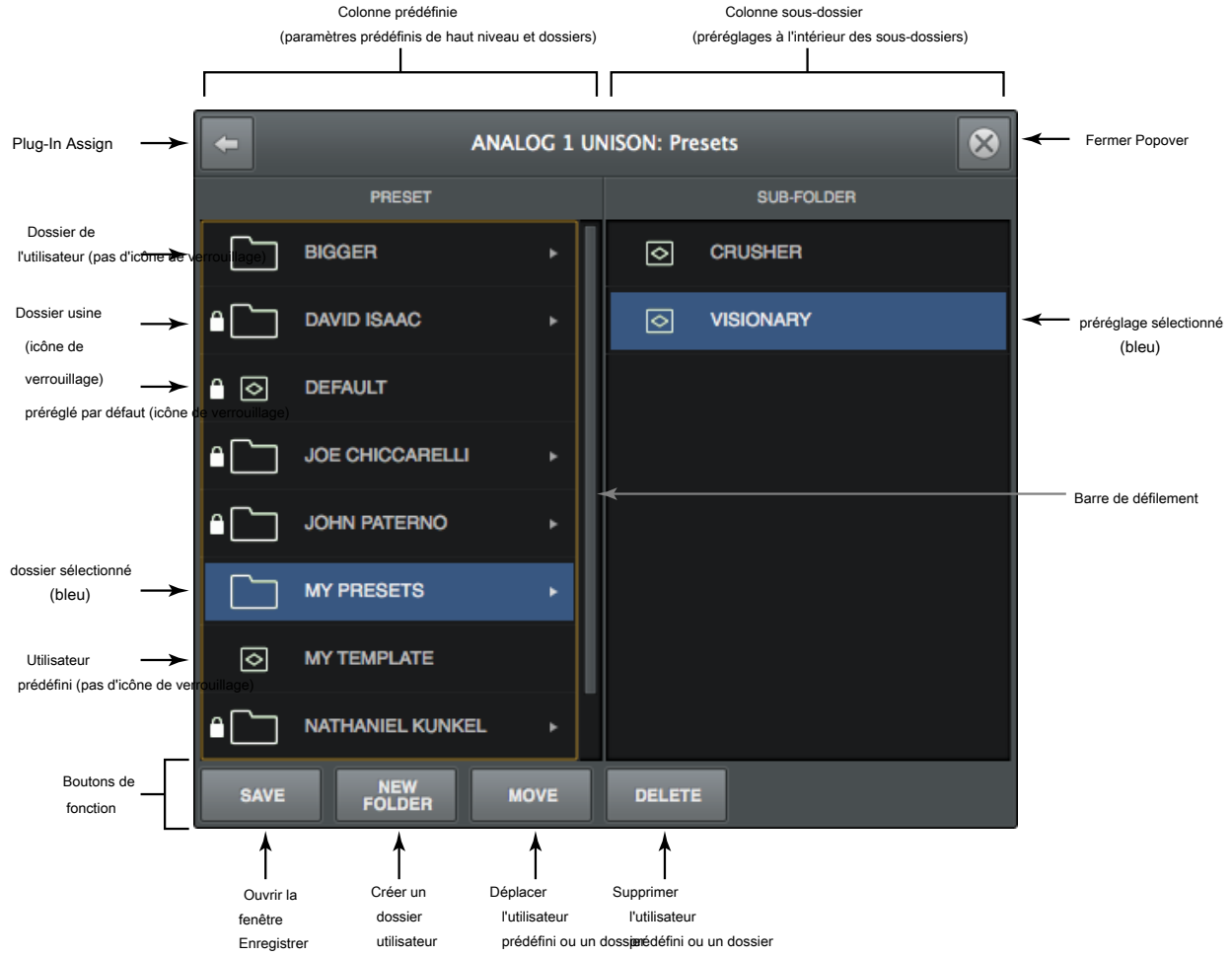
Les présélections de bande de canal dossier peut contenir un niveau de sous-dossiers pour bande de canal supplémentaire capacité d'organisation prédéfinie. Le contenu des sous-dossiers (le cas échéant) est affiché dans la colonne de sous-dossier lorsque le dossier dans la colonne de canal présélectionné est sélectionné.

Présélections Gestionnaire Popover

Le gestionnaire de fenêtre prédéfinies popover contient le PRESET et les colonnes sous-dossier et plusieurs interrupteurs de fonction. Les colonnes et les commutateurs sont utilisés pour naviguer et gérer les fichiers prédéfinis.

Pointe: Plug-in paramètres sont chargés instantanément comme ils sont sélectionnés dans les colonnes.

Reportez-vous à l'illustration ci-dessous pour obtenir une description de cette section.



Le directeur Presets popover

PRESET Colonne

Tous les éléments contenus dans le dossier de plug-in de paramètres prédéfinis sont affichés dans la colonne prédéfinie. Cliquez sur un préréglage dans la colonne PRESET pour charger instantanément, ou cliquez sur un sous-dossier (le cas échéant) préréglages d'affichage dans le sous-dossier dans la colonne sous-dossier.

Si plusieurs paramètres prédéfinis ou des dossiers se trouvent dans la colonne que sont actuellement à la vue, une barre de défilement apparaît.

SOUS-FOLDER Colonne

Si la colonne contient PRESET un ou plusieurs dossiers, sélectionnez le dossier affiche son contenu dans la colonne sous-dossier. Cliquez sur un préréglage dans la colonne sous-dossier pour charger instantanément.

Si plus préréglages résident dans la colonne que sont actuellement à la vue, une barre de défilement apparaît.

Présélections Gestionnaire Boutons de fonction

Le Presets Manager contient des commutateurs nommer, enregistrer et exécuter d'autres tâches de gestion de fichiers. Cliquez sur un bouton pour effectuer l'opération sur le préréglage sélectionné ou sous-dossier.

Sauver - Enregistre le fichier preset modifié courant en place. Si la présélection n'a pas été enregistrée précédemment (si le fichier n'existe pas), la fenêtre Enregistrer apparaît.

Nouveau dossier - Crée un nouveau sous-dossier. Les sous-dossiers apparaissent dans la colonne de gauche du gestionnaire Presets.

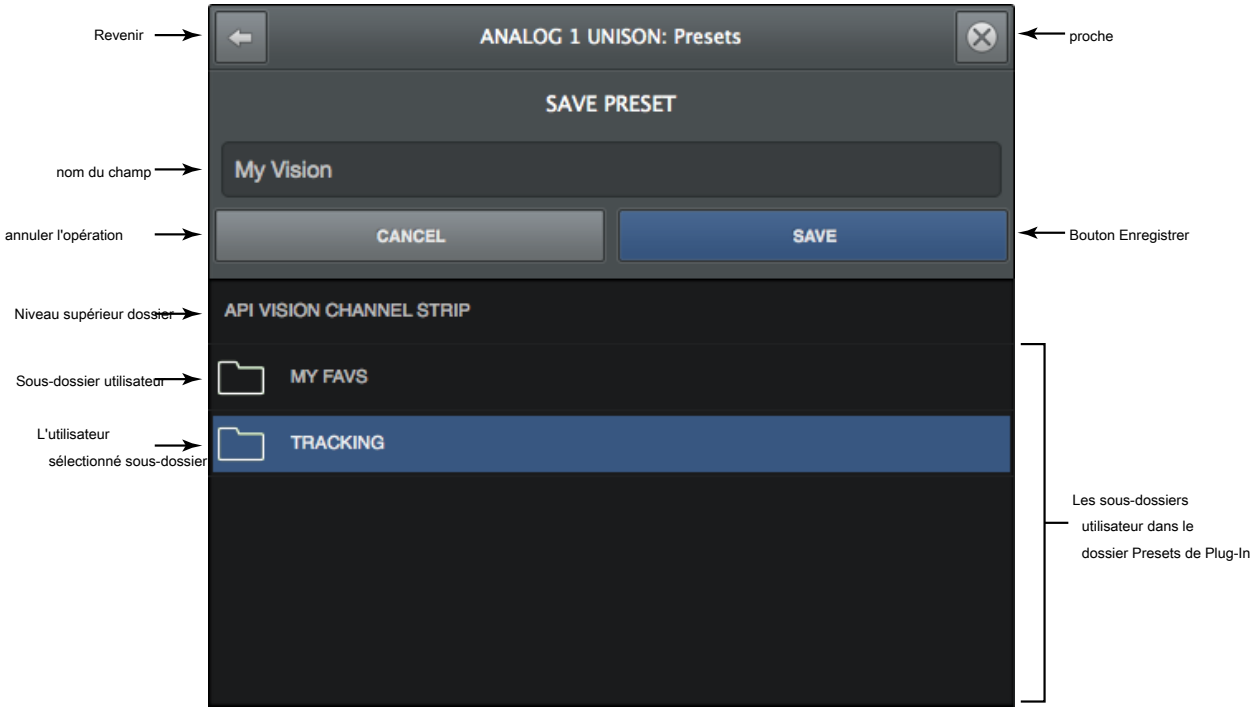
Bouge toi - Ouvre la fenêtre Enregistrer où le préréglage sélectionné peut être déplacé vers un autre emplacement dans le dossier Presets, avec la possibilité de renommer le préréglage.

Supprimer - Supprime le fichier de préréglage sélectionné à partir du disque et supprime de la liste des présélections. Une boîte de dialogue de confirmation apparaît avant que le fichier est supprimé.

Enregistrer le paramètre prédéfini Popover

La fenêtre Enregistrer le préréglage popover est l'endroit où les préréglages et les sous-dossiers peuvent être nommés et déplacés. Il apparaît lorsque la sauvegarde ou Déplacer les commutateurs dans la fenêtre Gestionnaire de Presets sont cliqué.

Reportez-vous à l'illustration ci-dessous pour obtenir une description de cette section.



Enregistrer Preset popover

Enregistrer Fonctions préprogrammées Popover

Revenir - Revient au principal gestionnaire de Presets popover.

Proche - Quitte le Gestionnaire des paramètres prédéfinis et retourne à la fenêtre Plug-In Editor.

Nom du champ - Lorsque vous créez un nouveau paramètre prédéfini ou sous-dossier, entrez un nom unique ici.

Annuler - Annule l'opération et revient au principal gestionnaire de Presets popover.

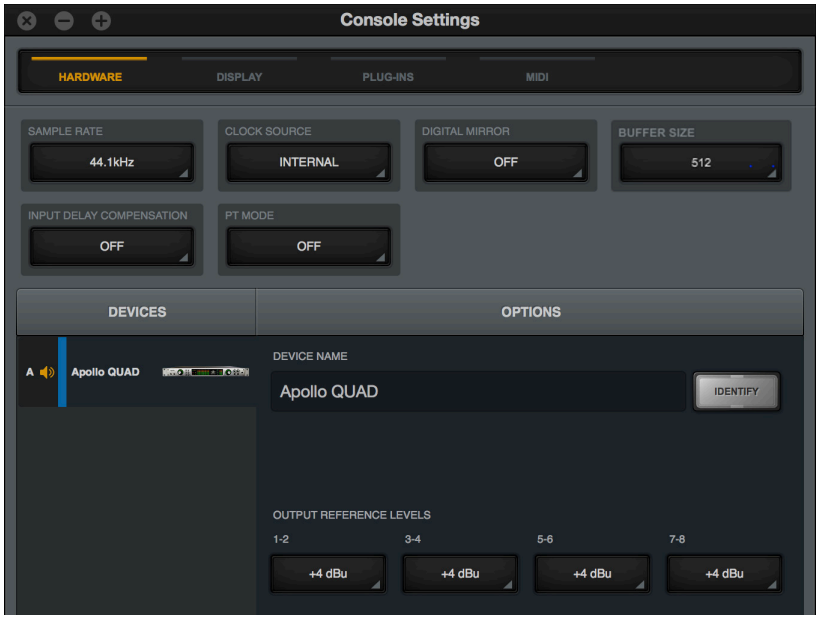
Sauver - Crée le fichier de disque ou d'un sous-dossier.

Paramètres de la console

Console Settings Vue d'ensemble

Les paramètres globaux pour Apollo et la console sont configurés dans la fenêtre Paramètres de la console. Tous les paramètres de la console sont détaillées dans ce chapitre.

> ***Remarque: Sur les systèmes Windows PC, les fonctions multi-unités décrites dans ce chapitre ne sont pas disponibles avec cette version du logiciel.***



Le panneau de matériel dans la fenêtre Paramètres de la console

Accès aux Paramètres de la console

La fenêtre Paramètres de la console peut être ouvert en utilisant une de ces méthodes:

- Choisissez Affichage> Paramètres de la menus de l'application
- Cliquez sur le bouton Paramètres en bas de la Voir colonne
- Utilisez la commande + virgule (Mac) ou Ctrl + virgule (Win) raccourcis clavier



Réglages commutateur en mode colonne

- (Mac) Choisissez Paramètres de la console sous le menu déroulant de l'icône UA dans le menu macOS Bar
- (Windows) Cliquez droit sur le logo UA diamant bleu dans la zone de notification de Windows (dans la barre des tâches en bas à droite de l'écran), puis sélectionnez Paramètres de la console dans le menu contextuel

Les panneaux Paramètres de la console

Les contrôles dans la fenêtre Paramètres de la console sont disposés selon les fonctionnalités associées. Chaque ensemble de paramètres associés sont contenus dans un seul panneau. Quatre panneaux sont disponibles dans la fenêtre Paramètres de la console:

Matériel - Les paramètres relatifs à la configuration du périphérique matériel Apollo

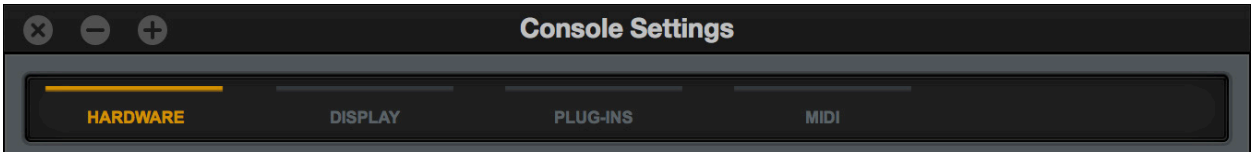
Afficher - Les paramètres liés à la façon et quels éléments sont affichés dans la console

Plug-ins - Paramètres liés à des plug-ins UAD utilisés dans la console

MIDI - Réglages pour la mise en place de contrôle MIDI de Tap Tempo au sein de la console

Accès aux panneaux de réglages

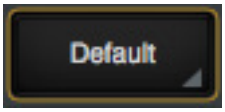
Chacun des quatre panneaux Paramètres de la console est accessible en cliquant sur le nom du panneau en haut de la fenêtre Paramètres de la console. Le panneau est sélectionné et affiché lorsque son nom est allumé.



Les noms de panneau en haut de la fenêtre Paramètres de la console avec le panneau de matériel sélectionné

Modification des paramètres

Sauf indication contraire, toutes les valeurs dans la fenêtre de la console sont modifiés soit en choisissant une valeur différente d'un menu déroulant ou entrer une nouvelle valeur directement.



triangle typique

Menus déroulants - Les valeurs avec les menus drop sont indiqués par un triangle en bas à droite de la zone de valeur. Pour modifier ces paramètres, cliquez sur l'élément et choisissez une valeur différente de son menu déroulant.

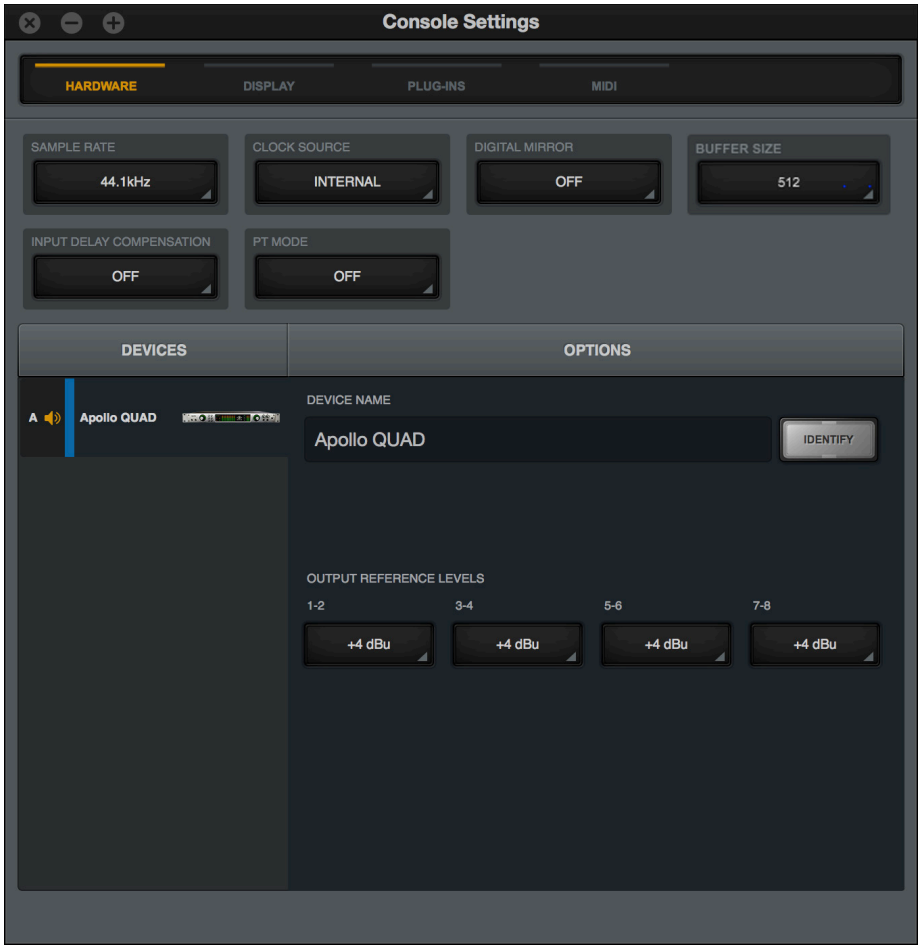
Entrée directe - Les valeurs avec le texte direct ou entrée numérique ont un fond gris clair et ne dispose pas d'un triangle en bas à droite du champ de valeur. Pour modifier ces paramètres, cliquez sur le champ et tapez une nouvelle valeur avec le clavier, puis tapez la touche Retour / Entrée.

Réglages disponibles

Les paramètres qui sont affichés dans la fenêtre Paramètres de la console peuvent varier en fonction du modèle de matériel Apollo particulier (s) qui sont actuellement connectés au système. Seuls les paramètres applicables au matériel actuellement connecté sont affichés. Tous les paramètres qui sont propres à un modèle de matériel particulier sont indiqués dans les descriptions.

Panneau de Configuration de matériel

Le panneau de matériel est là tels que la fréquence d'échantillonnage de l'interface I / l'audio au niveau du système d'Apollo S, source d'horloge, et les niveaux de référence de sortie sont configurés. Ces paramètres sont utilisés par les applications DAW lorsqu'ils sont configurés pour utiliser Apollo comme l'interface audio. Même lorsque la console n'est pas ouvert, ces paramètres sont stockés par les pilotes Apollo pour une utilisation par d'autres applications hôtes.



Le panneau de matériel tel qu'il est affiché avec Apollo

Réglages Sample Rate & Clock

Comportement et le contrôle de ces deux paramètres dépendent de l'environnement d'exploitation:

Sans une DAW - Sample Rate et Paramètres de l'horloge Source définissent la fréquence d'échantillonnage actif et source d'horloge pour Apollo quand un DAW n'est pas utilisé (lorsque la console est la seule application hôte).

Avec un DAW - Ces paramètres sont généralement modifiés dans les préférences audio de l'application DAW.

Pointe: Ces paramètres peuvent également être affichés et modifiés via la console de Bar Infos .

Taux d'échantillonnage

Ce paramètre définit la fréquence d'échantillonnage qui est utilisé pour Apollo A / D et D / A conversion et UAD Powered traitement des plug-ins. Lors de l'utilisation des plug-ins Powered UAD, les taux d'échantillonnage plus élevés nécessitent plus de ressources DSP UAD.

> ***Important:*** ***Lorsque le paramètre Clock Source est configuré pour utiliser une source d'horloge externe, le taux d'échantillonnage doit être réglé manuellement pour correspondre à la fréquence d'échantillonnage de l'horloge externe.***

horloge Source

Ce paramètre détermine la source d'horloge maître pour A / D et D / A conversion. Les valeurs disponibles sont les suivantes:

Apollo - horloge interne ou horloge externe de S / PDIF, ADAT ou Word Clock

Apollo 16 - horloge interne ou une horloge externe de AES / EBU ou Word Clock Si le réglage de l'horloge Source n'est pas réglé interne et le signal d'horloge externe n'est pas détecté, le texte à l'écran source d'horloge est rouge (si cela se produit, vérifier les connexions et externes paramètres dispositif d'horloge).

> ***Remarque: Un seul appareil dans un système peut être l'horloge maître. Ce paramètre doit correspondre au paramètre DAW hôte ou des artefacts audio et / ou la distorsion pourrait se produire.***

Taille du tampon (Windows)

> ***Remarque: Ce paramètre est disponible sur les systèmes Windows. Sur les systèmes Mac, le matériel taille du tampon E / S est réglé dans l'application DAW.***

Ce paramètre détermine la taille du tampon de matériel d'E / S utilisé par un DAW. Comme les valeurs sont diminuées, le débit diminue la latence DAW, mais augmente la charge de l'unité centrale de l'ordinateur. Inversement, lorsque les valeurs sont augmentées, DAW débit augmente la latence et la charge du processeur de l'ordinateur est réduite. Pour informations, voir latence Basics . Les valeurs de taille de tampons disponibles dépendent de la valeur de la fréquence d'échantillonnage en cours. Si les valeurs dans le menu Taille du buffer sont gris et ne peuvent pas être sélectionnés, modifiez la valeur de la fréquence d'échantillonnage.

> ***Remarque: Si des artefacts audio se produisent pendant la lecture DAW (clics, pops, bégaiement, etc), peut être nécessaire d'augmenter la taille du tampon.***

> ***Important:*** ***Taille du tampon applique à utiliser avec une seule DAW. Elle n'a aucun effet sur les fonctions de surveillance du matériel de la console ou en temps réel au sein de la console Traitement UAD.***

Miroir numérique

Ce paramètre configure les sorties S / PDIF sorties (Apollo) ou AES / EBU (Apollo 16) pour refléter le moniteur 1 et 2 sorties. Cette fonction est généralement utilisée lors de la connexion aux entrées stéréo d'autres appareils avec des entrées numériques, tels qu'un système de haut-parleur, enregistreur stéréo ou convertisseur N / A externe.

Lorsque le mode miroir est activé, les commandes de moniteur de niveau à la fois le niveau de sortie numérique et le niveau de sortie du moniteur analogique (ces sorties numériques sont post-fader lorsque miroir).

> ***Remarque: Sur ON, les sorties audionumériques et / ou console aux sorties qui sont acheminés à ces ports numériques ne seront pas entendues, car les ports numériques sont passés à la sortie du bus de moniteur à la place.***

Compensation de retard d'entrée

Compensation de retard d'entrée maintient l'alignement de phase à travers l'analogue de la console et les entrées numériques lorsque certains plug-ins UAD sont utilisés. Voir Compensation de retard d'entrée dans la console pour une explication complète de cette fonctionnalité.

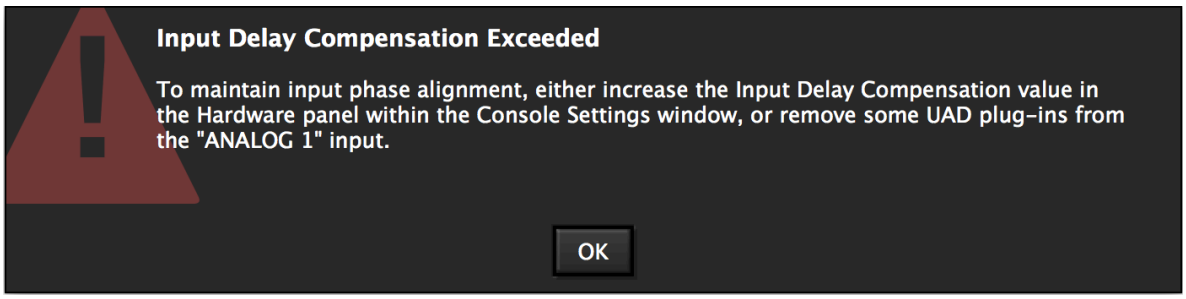
Valeurs d'entrée Retard de rémunération Nom du paramètre supplémentaire	de retard (échantillons)
De	0
Court	100
Moyen	200
De longueur moyenne	300
Longue	1000

Lorsque vous activez la compensation du délai d'entrée, il est généralement préférable de commencer avec la valeur courte (100 échantillons) afin de minimiser la latence. La valeur par défaut est moyenne.

> ***Remarque: Les modifications apportées à ce paramètre ne prennent pas effet jusqu'à ce que la DAW quitter.***

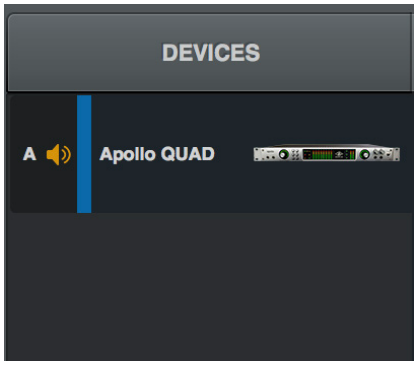
Retard à l'entrée Compensation Dépassé Dialog

Une boîte de dialogue apparaît dans la console si le montant de la compensation est dépassée sur un canal. Si cela se produit, soit augmenter la valeur IDC ou réduire l'utilisation des plug-ins échantillonné sur le canal pour maintenir l'alignement de phase.



> ***Pointe: Compensation de retard d'entrée et de l'alignement de phase est seulement important lorsque plusieurs entrées de la console sont utilisées pour une seule source (par exemple un kit de batterie à l'aide de plusieurs microphones). Pour la latence la plus faible possible sinon en utilisant des entrées multiples pour une seule source, activer la compensation de retard d'entrée OFF.***

dispositifs Colonne



Cette colonne indique tous les appareils Apollo dans le système. Il a trois fonctions principales:

1. Sélectionne l'unité en cours pour voir les options spécifiques de l'appareil
2. Désigne l'unité de contrôle dans les configurations multi-unités
3. Indique quelle unité (s) sont actuellement en ligne

Choisir un appareil

En cliquant une unité dans la colonne révèle ses paramètres spécifiques à l'appareil dans le colonne options .

Lettre de l'appareil

Chaque unité dans la liste des périphériques est désignée par une lettre séquentielle. Les lettres de l'appareil ne peuvent pas être modifiés.

Couleur de l'appareil

Chaque unité dans la liste des périphériques est un code couleur pour une identification améliorée. Ces couleurs sont utilisées dans le Meter Bridge faire la différence entre des dispositifs. Les couleurs de l'appareil ne peuvent pas être modifiés.

Désigner Monitor Unit

Lorsque plusieurs unités en cascade avec deux Apollo pour deux unités Apollo 16, le dispositif en tête de la colonne est de l'unité de surveillance désigné (maître). L'unité de contrôle indiquée par une icône haut-parleur entre la lettre de l'appareil et le nom du périphérique. Pour changer l'unité de contrôle, faire glisser une unité vers le haut de la colonne de l'appareil.

Remarque: Voir Moniteur / Désignations Expander Pour des informations connexes.

colonne options

La sélection d'une unité dans la colonne Devices révèle ses paramètres spécifiques à l'appareil dans la colonne Options. Un appareil est actuellement sélectionné lorsque le texte n'est pas faible.

> ***Remarque: Les paramètres de la colonne Les options s'appliquent uniquement à l'unité spécifique actuellement sélectionnée dans la colonne Périphériques.***



Options de l'appareil comme indiqué pour Apollo (à gauche) et Apollo 16 (à droite)

Nom de l'appareil

le nom du périphérique par défaut Apollo peut être modifié. Le nom de l'appareil est affiché dans la fenêtre « Connexion à Apollo » qui apparaît brièvement lors de la connexion du système et, éventuellement, dans le pont de compteur.

> ***Remarque: Texte dans ce domaine ne peut pas être modifié lorsque l'appareil est en mode hors connexion.***

Identifier

En cliquant sur le commutateur Identifier provoquer LED du panneau avant de l'appareil actuellement sélectionné flash dans un modèle. Cette fonction est généralement utilisé avec des systèmes multi-unités pour distinguer les unités lors des connexions E / S.

> ***Remarque: Si l'appareil est hors ligne, ce commutateur affiche ENLEVER à la place.***

Retirer

Lorsque plus d'un appareil est dans la colonne DEVICES et un appareil est hors ligne, il peut être retiré de la liste des périphériques. Pour supprimer un périphérique hors ligne, sélectionnez l'unité dans la colonne DEVICES, puis cliquez sur le bouton SUPPRIMER dans la colonne OPTIONS.

> ***Remarque: Si une unité d'extension hors tension ou déconnecté du système, l'unité d'extension doit être retiré avant que le taux d'échantillonnage peut être modifié à 176,4 kHz ou 192 kHz.***

Niveaux de référence de sortie

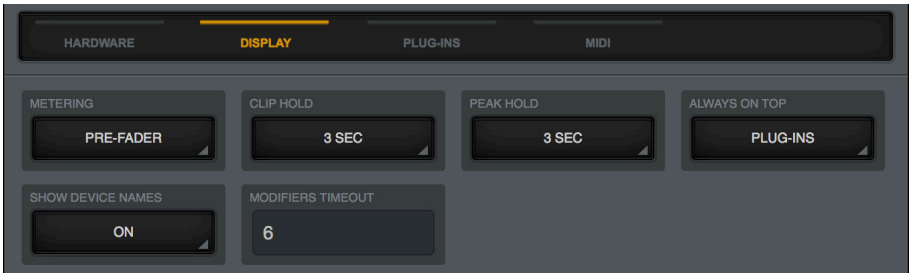
Ces menus déroulants définissent le niveau de référence pour les sorties de ligne. Le nombre de menus affichés dépend du matériel Apollo actuellement connecté (par exemple, Apollo 16, qui comporte plusieurs sorties, affiche plusieurs menus de sortie).

Les niveaux de référence de sortie de ligne peut être réglée à -10 dBV ou +4 dBu par paires adjacentes. La valeur est généralement réglée en fonction du niveau d'entrée nominal de dispositifs connectés à ces sorties (un réglage de 4 dBu délivre en sortie un niveau de signal supérieur à -10 DBV).

> ***Remarque: niveaux de référence d'entrée pour les entrées de ligne analogiques sont définies dans les bandes d'entrée de canal de la console.***

Panneau d'affichage

Diverses options d'affichage de la console sont définies dans le panneau d'affichage.



Le panneau d'affichage

Mesure

Pre-Fader

Lorsqu'il est réglé sur Pre-Fader, compteur de canal d'une entrée indique le niveau à l'entrée Apollo, quel que soit le réglage Fader du canal. Avec ce paramètre, changer le niveau de fader ne changera pas le compteur du canal.

> ***Pointe: Lorsqu'il est réglé sur Pre-Fader, les compteurs canal miroir le niveau du signal enregistré dans la DAW.***

Post-Fader

Lorsqu'il est réglé sur post-fader, changement de canal Fader une entrée changera le compteur du canal.

> ***Remarque: Le menu de mesure affecte les compteurs canal des entrées de canal de la console uniquement. Il ne touche pas les compteurs Aux ou les compteurs de moniteur.***

Clip / Peak Hold

> ***Pointe: Les indicateurs de clip et de pointe peuvent être effacées à tout moment avec le Clips clairs bouton.***

Clip Hold Time

Ce menu déroulant définit la durée que les indicateurs de clip de signal rouge dans l'entrée, envoyer et compteurs de moniteur sont affichés avant d'éteindre. Les valeurs disponibles sont None, 1 secondes, 3 secondes (par défaut), 5 secondes, 10 secondes, ou infinie.

Temps de maintien de crête

Ce menu déroulant définit la durée que les indicateurs de pointe du signal dans les compteurs d'entrée et envoyer sont affichés avant d'éteindre. Les valeurs disponibles sont None, 1 secondes, 3 secondes (par défaut), 5 secondes et 10 secondes.

Toujours au top

Lorsqu'il est réglé sur NONE (valeur par défaut), une fenêtre de l'éditeur plug-in UAD peut être couverte par la fenêtre de la console lorsque la console est l'application de premier plan.

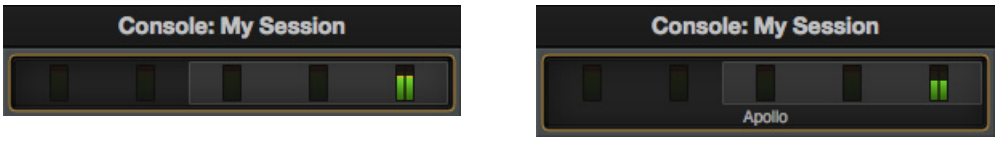
Lorsqu'il est réglé sur PLUG-INS, les fenêtres de l'éditeur plug-in toujours flotter UAD haut de la fenêtre Paramètres de la console et la console (lorsque la console est l'application de premier plan), de sorte qu'ils peuvent toujours être vus et ajustés.

> ***Remarque: Ce paramètre affecte uniquement le comportement de la fenêtre plug-in au sein de la console UAD. Il ne concerne pas les plug-ins UAD lorsqu'ils sont utilisés dans d'autres applications hôtes.***

Afficher les noms de périphériques

Sur ON, Apollon Nom de l'appareil est affiché dans le Meter Bridge. Cette fonction est principalement destiné à être utilisé avec des systèmes multi-unités. Lorsque le pont de compteur contient les données relatives à plus d'une unité Apollo, ces groupes de caractéristiques des canaux d'entrée par nom de l'appareil d'identification d'entrée plus facile.

> ***Pointe: Cette fonction peut également être accessible à partir du Menu Meter Bridge .***



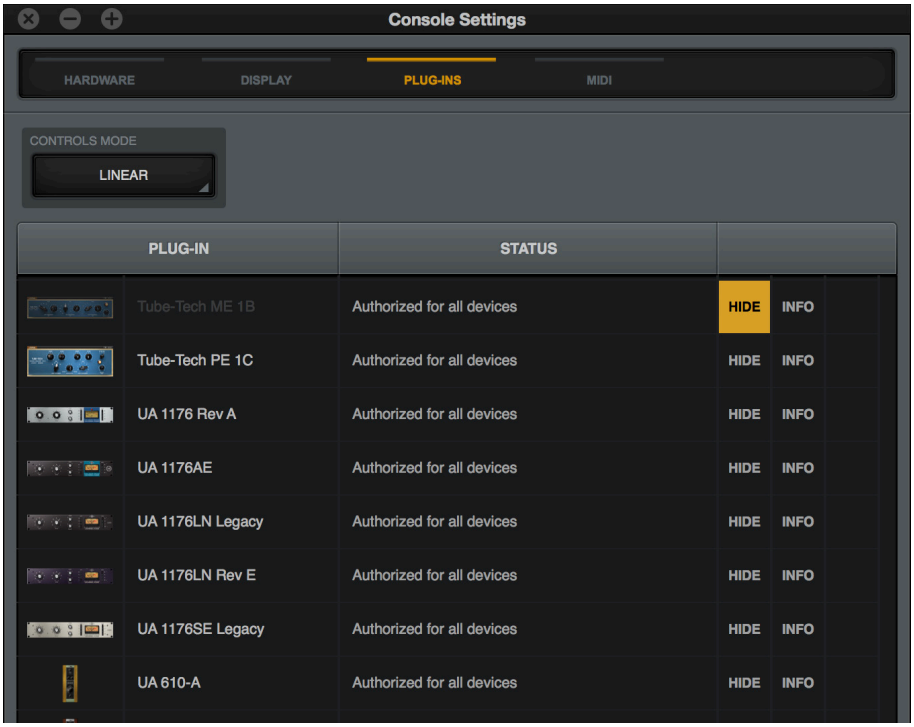
Le Meter Bridge avec l'option Afficher les noms de périphérique OFF (à gauche) et (à droite)

Délai d'attente modificateurs

Cette option définit la période, en secondes, utilisé pour Option de verrouillage opérations.

Plug-Ins Panel

Diverses options plug-in sont définis UAD dans le panneau d'affichage.



Le panneau Plug-Ins

Mode contrôles

Ce paramètre détermine le paramètre de plug-in UAD Boutons de répondre à l'ajustement. Trois modes de contrôle sont proposés: circulaire, circulaire relative et linéaire. Le comportement de chaque mode est décrit ci-dessous.

> ***Pointe: Ce paramètre est également disponible dans le panneau de configuration de l'application et du contrôle panneau compteur UAD.***

Linéaire (curseur) - En mode linéaire, le bouton est ajustée en faisant glisser horizontalement ou verticalement plutôt que par rotation. Ce comportement est similaire à déplacer un curseur physique.

Circulaire (saut) - En mode circulaire, les boutons de logiciels se comportent similaire à boutons rotatifs physiques. Les valeurs sont modifiés en cliquant sur le bouton puis tourner dans une direction circulaire. Lorsque le bord du bouton est cliqué, la valeur du paramètre passe à la position de la souris.

Circulaire relative (de grab) - Mode circulaire relative fonctionne de manière similaire au mode circulaire, mais la valeur de bouton ne saute pas à la position de la souris lorsque vous cliquez dessus. Au lieu de cela, la valeur du bouton est modifiée par rapport à sa valeur d'origine.

En mode circulaire relative, cliquez sur le bouton partout pour faire un produit originaire d'ajustement à la valeur d'origine (il est pas nécessaire de cliquer sur la position actuelle du bouton).

Pointe: Pour augmenter la résolution lors de l'ajustement des commandes rotatives dans des modes circulaires circulaires et relatifs, augmenter le rayon de la souris par rapport au bouton tout en faisant glisser (déplacer plus loin la souris du bouton tout en faisant glisser dans un mouvement circulaire).

Plug-In colonne

Tous les plug-ins installés sont affichés UAD dans la liste par ordre alphabétique. Paramètres pour chaque plug-in UAD sont contenus dans sa rangée. Verticalement faire défiler la liste pour voir les plug-ins qui ne sont pas actuellement en vue.

Colonne état

Le statut d'autorisation et / ou démonstration état du plug-in est affiché ici. Les informations miroirs montré le statut affiché dans le panneau des plug-ins dans l'application Panneau de contrôle et compteur. UAD

Pointe: Pour lancer un plug-in démo, cliquez sur Démarrer DEMO dans la panneau Plug-ins dans l'application Panneau de compteur et de contrôle UAD, ou dans la barre d'outils UAD au bas de chaque plug-in éditeur UAD.

Masquer la colonne

Ces commutateurs empêchent les plug-ins UAD d'être visible à partir de la console. Cliquez sur un plug-in de commutateur HIDE pour basculer l'état. Le plug-in est caché quand HIDE est jaune et son titre et l'icône sont faibles.

Cette fonction est utilisée pour restreindre la disponibilité des plug-ins dans assignables plug-in listes. Par défaut, tous les plug-ins sont visibles, même si elles sont sans licence ou la période de démonstration est expirée. Par les plug-ins cache qui sont sans licence ou expirés, les plug-ins qui peuvent seulement traiter l'audio sont exposés, ce qui peut être pratique pour des missions plus rapides.

Infos colonne

Ces commutateurs ouvrent les pages de produits de plug-in à uaudio.com dans le navigateur Web par défaut, fournissant un aperçu général du plug-in.

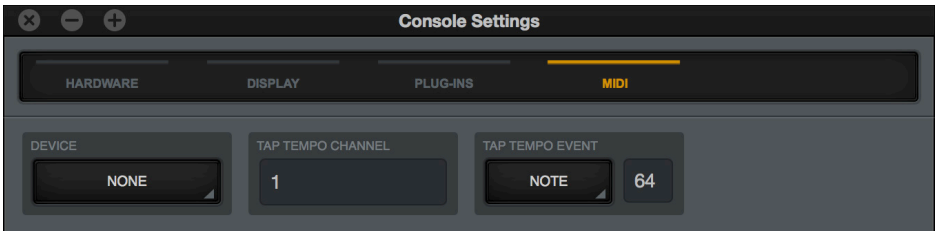
Pointe: Pour obtenir des instructions d'utilisation détaillées pour chaque plug-in UAD, voir le Manuel PlugIns UAD .

Acheter Colonne

Ajoute un plug-in sans licence au panier au magasin en ligne UA. Confirmez que vous êtes connecté au compte de votre choix à uaudio.com lors de l'achat du plug-in.

Panneau MIDI

Console prend en charge la possibilité d'utiliser MIDI pour définir à distance le tempo utilisé pour la fonction Sync Tempo. Le panneau MIDI est l'endroit où les commandes MIDI spécifiques sont définies. Les données MIDI sont reçues par la console via le système d'exploitation.



Le panneau MIDI

appareil MIDI

Définit le périphérique MIDI à utiliser comme source pour le contrôle MIDI. Pour configurer l'appareil, cliquez sur le menu périphérique MIDI et choisir un nouveau périphérique dans le menu déroulant.

Remarque: Seuls les appareils configurés dans le système d'exploitation sont disponibles pour la sélection dans ce menu.

Tap Tempo canal

Indique le canal MIDI à utiliser pour le contrôle MIDI. Pour définir le canal, cliquez sur le champ et entrez une valeur numérique entre 1 - 16.

Tap Tempo événement

Console peut recevoir des données de notes ou contrôleur MIDI pour le contrôle du Tap Tempo. Ces deux paramètres définissent le type de données MIDI et la valeur utilisée pour le contrôle MIDI. Pour plus d'informations, voir
Changement de tempo via MIDI .

Menu type MIDI

Définit le type de données MIDI à utiliser comme source pour le contrôle MIDI. Pour définir le type de données, cliquez d'abord sur le menu déroulant puis choisissez CONTRÔLEUR ou NOTE dans le menu, ou envoyer la valeur du contrôleur MIDI.

Valeur MIDI Champ

Définit la valeur de données MIDI à utiliser comme source pour le contrôle MIDI. Pour définir la valeur de données, d'abord cliquez sur le champ puis entrez une valeur numérique entre 0 - 127, ou envoyer la valeur du contrôleur MIDI.

Tableau Note MIDI

Lorsque NOTE est utilisé comme type MIDI, le tableau ci-dessous peut être utilisé comme référence pour les valeurs de notes MIDI.

Note	Octave										
	-1	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
C	0	12	24	36	48	**60**	72	84	96	108	120
C#	1	13	25	37	49	**61**	73	85	97	109	121
D	2	14	26	38	50	**62**	74	86	98	110	122
D#	3	15	27	39	51	**63**	75	87	99	111	123
E	4	16	28	40	52	**64**	76	88	100	112	124
F	5	17	29	41	53	**65**	77	89	101	113	125
F#	6	18	30	42	54	**66**	78	90	102	114	126
G	7	19	31	43	55	**67**	79	91	103	115	127
G#	8	20	32	44	56	**68**	80	92	104	116	
A	9	21	33	45	57	**69**	81	93	105	117	
A#	10	22	34	46	58	**70**	82	94	106	118	
B	11	23	35	47	59	**71**	83	95	107	119	

numéros de notes MIDI en note le nom et l'octave

Console Recall Plug-In

Console Recall Vue d'ensemble

Console Recall est un plug-in DAW fourni en VST, RTAS, AAX 64 et formats Audio Units. Il est inséré et utilisé dans les DAW hôtes comme avec tout autre plug-in.

> ***Remarque: Le plug-in Recall Console n'est pas nécessaire d'utiliser le matériel d'interface Apollo, l'application de la console, ou une DAW.***

La fonction principale du plug-in de rappel de la console est de stocker la configuration de la console actuelle dans le DAW via le SYNC (Synchronisation) commutateur dans le plug-in. Il peut également être utilisé pour visualiser et d'ajuster le niveau de sortie du moniteur d'Apollon, mono et états muets sans avoir à quitter la DAW.

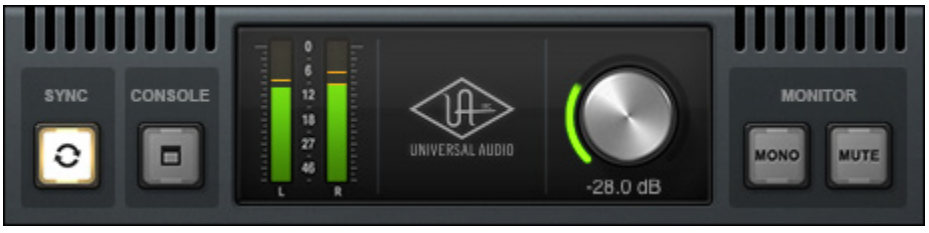
SYNC

Le commutateur SYNC n'est pas présent dans l'application de la console. Quand un projet DAW contenant le plug-in de rappel de la console est enregistré et le commutateur SYNC est activé dans le plug-in, l'état actuel de l'application de la console est stockée dans le module d'extension de rappel de la console.

Lorsque le fichier de projet DAW est ensuite rechargée, la console est automatiquement restauré à l'état des paramètres précédents, indépendamment de toute modification apportée à la console ou Apollo qui ont été faites dans l'intervalle.

Étant donné que plug-in paramètres sont enregistrés dans les fichiers de projet DAW, en utilisant SYNC permet l'état actuel de la console à être stockés dans le fichier de projet DAW sans enregistrer ou chargement préréglages sessions console via le Sessions console les fonctions.

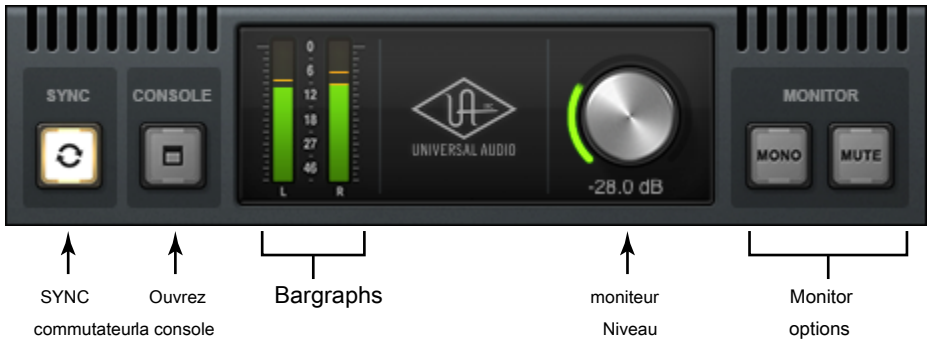
Cette fonction assure le projet DAW sera exactement la même chose quand rechargées à une date ultérieure, même si la console contient des paramètres personnalisés qui pourraient affecter l'audio, tels que les mélanges d'envoi, routages de signal, et / ou en temps réel traitement UAD.



Console de rappel interface plug-in

Contrôle de la console de rappel

La plupart Console plug-in contrôle Recall sont doubles de ceux qu'on trouve dans l'application de la console. Les exceptions sont les SYNC interrupteur et le commutateur CONSOLE, qui ouvre l'application console.



Plug-In Console de rappel contrôles

Commandes du moniteur

Les descriptions mêmes exactes de contrôle dans l'application de la console s'appliquent au plug-in Recall Console commandes. Reportez-vous au chapitre Console de référence pour une description des commandes en double:

- **Bargraphs**
- **moniteur Niveau**
- **Moniteur Options de sortie**

console Switch

L'application de la console peut être ouverte en cliquant sur le bouton CONSOLE. Notez que l'application de la console n'a pas besoin d'être ouvert lors de l'utilisation du plug-in DAW avec la console de rappel; Paramètres de la console sont toujours capturés par le plug-in Recall Console tant que le commutateur SYNC est engagé.

Comment faire pour utiliser la console Recall

Pour utiliser la console Recall, placez simplement une instance du plug-in de rappel de la console dans un emplacement d'insertion dans le projet DAW. Le plug-in est installé au même emplacement que tous les autres plug-ins UAD. Le nom du plug-in est « Recall Console » (sans le préfixe UAD).

> ***Important:*** ***Pour éviter des résultats imprévisibles, ne pas insérer plus d'une occurrence du plug-in Rappel Console au sein de tout projet DAW unique.***

Parce que le plug-in ne traite pas audio en aucune façon, l'emplacement d'insertion n'est pas critique. Bien qu'il puisse être placé sur une piste audio, d'instruments virtuels, bus aux, sortie, etc., en le plaçant sur la sortie maître est recommandé pour la cohérence puisque les projets contiennent généralement un canal de sortie.

Sur instanciation, moniteur de niveau, Mono, et les commandes Mute du plug-in miroir les contrôles équivalents dans l'application de la console. Activation SYNC les paramètres de la console provoque en cours d'être stockés dans le projet DAW.

Activation SYNC

Lorsque la console de rappel est d'abord chargé, le commutateur SYNC est désactivé (gris). Pour activer SYNC, cliquez sur le bouton il est engagé (allumé).



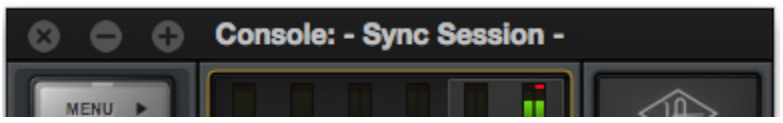
Commutateur SYNC quand il est désactivé (à gauche) et activée (à droite)

L'activation SYNC ne modifie pas les paramètres de la console; SYNC ne fait rien jusqu'à ce que le fichier de projet DAW est enregistré, puis rechargé.

> ***Important:*** ***SYNC enregistre les paramètres de la console dans le fichier DAW, pas l'application de la console. Par conséquent, le dossier du projet DAW doit être enregistré sur le disque pour conserver les paramètres de la console dans le projet.***

Effet sur la session Nom dans la console

Quand un projet DAW est chargé qui contient le plug-in avec SYNC activé Console de rappel, la Nom de la session dans l'application de la console affiche « - Session de synchronisation - » et l'affichage est estompé.



Console nom de session lorsque SYNC est activé dans DAW

Projets Synchronisée DAW Chargement vertical

Si SYNC est actif lorsqu'un fichier de projet DAW contenant la console Recall a été enregistré, puis le chargement de ce projet DAW charge les paramètres de la console enregistrés dans le plug-in et les paramètres de la console qui étaient actifs avant que le projet DAW a été chargé sont écrasées.

> ***Remarque: Les paramètres de la console qui étaient actifs avant que le projet DAW a été chargé peut être facilement récupéré si désiré à l'aide du Sessions mises en cache fonction dans le Menu sessions dans l'application de la console.***

Si SYNC était inactif lorsqu'un fichier de projet contenant DAW Console Recall a été enregistré, le chargement alors que la volonté du projet ***ne pas*** modifier les paramètres de la console qui étaient actifs avant que le projet DAW a été chargé.

Session Etat Paramètre

Le plug-in Recall Console a un paramètre appelé « état de session » qui est exposée pour l'automatisation DAW mais pas dans le plug-in interface. Session Etat assure toutes les modifications apportées aux paramètres de la console et la session DAW sont capturés par le plug-in Recall Console. Si quelque chose lié à l'état de session apparaît dans la DAW, il est préférable d'ignorer tout simplement.

> ***Important: Pour assurer un fonctionnement correct lorsque SYNC est activé dans la console Recall, ne créez pas ou modifier DAW automatisations avec le paramètre d'état de session.***



Unisson

Qu'est-ce que Unison?

Unison est un système d'intégration analogique / numérique exclusive qui est intégré dans tous les préampli micro Apollo. Il est le premier et le seul moyen d'émuler vraiment préampli micro analogique classique, ampli guitare, et les comportements à pédales dans une interface audio. Unison est une avancée de traitement audio qui commence directement à la source, l'étage d'entrée, ce qui permet préamplis micro d'Apollo au son et se comportent comme la plupart des tubes de soughtafter du monde et préamplis état solide, amplis guitare et pédales - y compris leur impédance allimportant, étage de gain « taches douces » et les comportements de circuits niveau des composants. préamplificateurs micro Apollo sont conçus pour une grande résolution, la traduction ultra-transparent à partir du microphone convertisseur. Cette conception de matériel propre est la base pour ajouter de la couleur du logiciel avec plug-in de traitement UAD.

Unisson compatible préampli UAD, guitare, et des plug-ins pédale reconfigurer l'impédance d'entrée physique, le gain de réponse de mise en attente, et d'autres paramètres du matériel préampli micro Apollo pour correspondre aux caractéristiques de conception du matériel émulé.

Parce que le matériel et les logiciels sont unifiés complexe, Unison fournit en continu, en temps réel, le contrôle bidirectionnel et interaction entre les contrôles de préamplis micro physique Apollo et les paramètres du logiciel dans le plug-in Interface Unison.

Les contrôles sur le panneau avant de Apollo ajuster dynamiquement les paramètres pour plug-in pour correspondre à l'unisson le préampli cible / ampli / comportement de la pédale. En conséquence, la modification d'un paramètre dans l'interface plug-in Unison modifier les paramètres du panneau avant d'Apollo. Parce que Unison peut être actif sur plus d'un canal micro, un complément de prime émulé le matériel est disponible en même temps.



Unisson est activé par le chargement d'un plug-in dans un insert unisson dédié UAD unisson dans la console

Caractéristiques Unison

La technologie Unison permet à ces fonctions Apollo, toutes avec en temps réel traitement UAD:

- ***son préamplificateur micro alternatif -*** préamplis micro ultra-transparent Apollo héritent de toutes les caractéristiques sonores uniques et d'entrée du préampli matériel émulé, ampli guitare ou pédale, y compris le micro, ligne et entrées Salut-Z.

- ***contrôle tandem réaliste -*** le contrôle interactif de Unison facilite plug-in paramètres de Unison utilisant Apollo est matériel à contrôle numérique et / ou le plug-in interface. Tous les contrôles de préamplification équivalents (gain, pad, polarité, etc.) sont mis en miroir et bidirectionnelle. Les commandes de préampli répondent à des ajustements avec exactement le même comportement que le jeu matériel émulé, y compris les niveaux de gain et des points de pincement.

- ***l'impédance d'entrée du matériel -*** Tous les préamplis micro Apollo disposent d'impédance d'entrée variable dans le matériel analogique qui peut être commuté physiquement par des plugins Unison pour une interaction physique, résistance microphone à préampli. Cette commutation d'impédance permet aux préamplificateurs d'Apollo pour correspondre physiquement l'impédance d'entrée de l'unité émulée, qui peut influer de façon significative le bruit d'un microphone. Étant donné que la charge électrique se produit à l'entrée, avant la conversion A / D, le réalisme est fidèle à la préamplification du matériel cible d'origine.

- ***mise en scène de gain tactile -*** Bouton de préamplification du panneau avant de Apollo peut régler indépendamment les paramètres de gain et de niveau disponibles dans le module d'extension à l'unisson par l'intermédiaire Gain Mode scène . L'étage de gain étant réglé peut être commuté à distance par l'intermédiaire d'Apollo, de sorte que de multiples niveaux de gain et de leurs colorations associés peut être réglé à partir de la commande de matériel pour la commande tactile physique précise, tout cela sans l'aide du plug-in de l'interface logicielle unisson.

Unison Plug-Ins

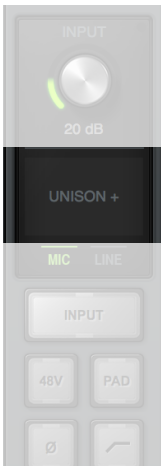
> ***Remarque: Dans tout le texte descriptif, « plug-in Unison » est défini comme toute Unison compatible plug-in plug-in préampli micro UAD, guitare et basse UAD ampli ou la pédale UAD plug-in.***

Unisson compatibles UAD plug-ins sont codés de manière unique pour l'intégration unisson. Seuls les plug-ins UAD qui sont Unison-activés peuvent être chargés dans la console de Unison Insérer Lieu . en annexe à l'arrière pour obtenir une liste complète de tous Unison compatibles avec les plug-ins UAD, voir « Unison Liste des plug-ins » de la Manuel UAD Plug-Ins .

Unison activante

***Important:** caractéristiques unisson sont disponibles uniquement lorsque l'unisson compatibles avec les plug-ins UAD sont chargés à l'intérieur de la console dans les inserts unisson dédiés.*

Unisson est activé par l'insertion d'un plug-in dans l'unisson spécial compatible unisson insert disponible sur tous les canaux de préamplification micro. Cliquez sur l'insert UNISON pour sélectionner un plug-in de la fenêtre Insérer popover Assigner activé Unison.



Dédiés unisson inserts
de préamplification u

Cliquez sur cette zone pour insérer un Unison brancher

Remarque: La technologie Unison est disponible avec Apollo seulement. Apollo 16 ne figuraient pas dans une préamplificateurs.

Pointe: Unison peut être actif sur plus d'un canal de préampli simultanément.

Unison Insérer Lieu

L'insert se trouve à l'unisson de la console sur les canaux d'entrée d'Apollo 1 - 4 entre la commande de gain du préamplificateur et les inserts de canal standard. Le texte « UNISON + » est superposé sur cet insert.

Remarque: Pour voir l'insert Unison, choisissez VUE D'ENSEMBLE ou INPUT de la Voir colonne .

Unison traitement

***Important:** traitement unisson dans l'insert unisson de la console est toujours actif sur le signal d'entrée du canal, indépendamment de toutes les options subséquentes de routage de canal (Flex Console de routage, DAW I / O, etc.). Par conséquent, le traitement Unison est toujours enregistré dans la DAW, même si les commutateurs de la console des effets d'insertion sont fixés à MON.*

plug-ins unisson dans des inserts de canal

UAD plug-ins support unisson peut également être chargé et utilisé dans les inserts standards disponibles sur tous les canaux d'entrée de la console et / ou dans un DAW via VST / AU / RTAS / AAX 64 (comme avec tout plug-in UAD). Cependant, il n'y a pas d'interaction du matériel physique ou électrique avec des inserts de canal, de sorte que les plug-ins unisson fonctionnent comme d'autres (non unisson) plug-ins UAD dans cette configuration.

Comportement unique d'inserts Unison

Les inserts Unison de la console ont des différences opérationnelles par rapport aux insertions de canaux standards, comme décrit ci-dessous.

Disponible plug-ins UAD

Seuls les plug-ins Unison sont disponibles pour la sélection de la Insérer Assigner Popover fenêtre lors de l'insertion des plug-ins UAD dans l'insert unisson (plug-ins non unisson ne sont pas visibles dans la fenêtre Insert Assign).

Remarque: Tous les plug-ins disponibles Unison sont installés au cours de la normale Powered processus UAD d'installation du logiciel Plug-Ins (ils ne sont pas installés séparément).

Lié insert permettre d'activer et de plug-in contrôles



Console d'unisson insert activer / désactiver la commutation et le module d'extension de l'interrupteur marche / arrêt dans le module d'extension à l'unisson l'interface sont liés. Un changement au niveau de marche / arrêt réglage modifiera aussi l'autre paramètre.



Mobilité des plug-ins unisson

Quand un plug-in unisson est involontairement désactivé (par exemple, lorsque les ressources DSP UAD-2 sont dépassés lors de l'insertion), l'indicateur désactivé rouge (voir Insérer les indicateurs d'État) ne semble pas comme il le fait avec les plug-ins non Unison. Cependant, dans cette situation (à la différence des plug-ins standards UAD) les indications suivantes se produisent:

- L'interrupteur d'alimentation à l'intérieur de la fenêtre de plug-in unisson est éteint
- Les inserts de Unison bouton de validation est éteint
- indicateur de niveau de gain préampli de la face avant Apollo couleur Revient au vert.

Remarque: Les fonctions ci-dessus peuvent être réactivée après sont mis à disposition des ressources adéquates UAD.

Contrôle Unison Plug-Ins avec Apollo

Quand un plug-in est inséré dans l'insert de la console unisson unisson, les contrôles de préamplification de la face avant d'Apollo et les contrôles de préamplification équivalents de plug-in unisson sont en miroir. Réglage des commandes du préampli de la face avant Apollo ajustera les commandes de préampli plug-in Unison, et vice versa.

Apollo panneau avant Indication Unison

active

Quand un plug-in unisson est inséré dans un insert Console unisson ***et*** canal de la face avant de la fonction de sélection Apollo est réglé sur le même canal, la couleur de l'indicateur avant du niveau de gain de préamplification du panneau de Apollo (l'anneau autour du bouton LED) est orange au lieu de vert.

> ***Remarque: Indicateur de sélection de canal du panneau avant Apollo doit correspondre au canal Unisonenabled pour voir le panneau avant indication Unison.***

L'anneau de couleur orange indique que le moment canal préamplificateur sélectionné utilise un plug-in à l'intérieur de la console unisson, et que le bouton du panneau avant de Apollo commande le premier étage de gain du plug-in préamplificateur (avec les plug-ins de pédale, le bouton est contrôler le paramètre d'effet primaire, par exemple, la distorsion).



Bouton de préamplification du panneau avant de Apollo pendant le fonctionnement normal (à gauche) et quand un plug-in est l'unisson dans l'insert unisson du canal sélectionné Apollo (à droite)

Les étapes supplémentaires Gain

Plus d'un paramètre de gain dans le plug-in Unison peut être réglé au moyen du bouton du panneau avant Apollo en activant le mode scène de gain. Lorsque le mode Gain scène est actif, la couleur de l'indicateur de niveau de gain d'Apollon, et le paramètre cible dans l'interface du plug-in Unison, change en fonction de paramètres est actuellement contrôlé par le bouton, et le paramètre contrôlé peut être naviguer à distance en appuyant sur la commutateur de bouton. Voir Gain Mode scène pour plus de détails.

Plug-In Paramètres

plug-ins unisson peuvent contenir des paramètres qui ne sont pas disponibles pour le contrôle du matériel par l'intermédiaire d'Apollo. Par exemple, l'UA 610-B a EQ paramètres, mais il n'y a pas de contrôle EQ sur le matériel d'Apollo. Pour régler ces paramètres supplémentaires, l'interface plug-in Unison doit être utilisé.

Indications Console de gain

Indicateur de niveau



La couleur de l'indicateur de niveau de gain de préamplification de la console (l'anneau de couleur autour du bouton de gain), et la sélection canal point sur le bouton de gain, est orange à la place du vert lorsque l'unisson est active dans le canal.

Si le module d'extension à l'unisson est inactive (que ce soit par l'intermédiaire du commutateur d'invalidation insert ou le commutateur de puissance dans le plug-in interface), la couleur revient à son vert.

Remarque: contrôle de gain préampli de la console ajuste uniquement plug-in le premier étage de gain d'un préampli Unison, même lorsque Apollo est en mode gain scène.

Affichage niveau de gain



L'affichage de niveau de gain de préamplification (la lecture de la valeur de gain sous le bouton) affiche toujours la valeur actuelle du paramètre principal au sein du module à l'unisson. En outre, l'affichage est adaptée à la valeur de paramètre et la portée du premier étage de gain à l'intérieur du module.

Par exemple, lorsque le plug-in Tube UA 610-A préamplificateur est en
l'insert Unison, ce champ affiche soit « Salut » ou « faible » parce que ce sont les deux seules valeurs disponibles dans la première étape de gain de ce plug-in.

Remarque: Cet écran affiche « --- » si le matériel Apollo n'est pas détecté lorsqu'un plug-in Unison est dans l'insert Unison et l'insert n'est pas désactivé.

Canal du panneau avant Bouton de sélection de

niveau Commutateur

En plus du bouton rotatif, le bouton de niveau de préamplification du panneau avant de Apollo a une fonction de commutation lorsque le bouton est enfoncé. La fonction de ce commutateur varie en fonction du mode actif (soit du canal ou le mode Sélection gain mode scène), comme décrit ci-dessous.

Canal Select Mode (fonctionnement standard)

sélection de canal détermine le canal d'entrée peut être ajusté avec des commandes de préamplification de la face avant d'Apollo. Ceci est le comportement standard lorsqu'un canal est pas en mode Unison; sélection de canal avant du panneau est pas lié à la fonctionnalité unisson. La méthode utilisée pour le canal de la face avant est décrite brièvement ci-dessous, afin de différencier le comportement standard du comportement unisson.

En appuyant sur le bouton préamplification de sélection des canaux de préampli disponibles Apollo. Un canal est sélectionné pour l'ajustement lorsque la LED de l'indicateur de sélection de canal (situé au-dessus des compteurs d'entrée de canal) est allumé Si le couplage stéréo est actif, les LED paire stéréo sont allumés

> ***Remarque: sélection de canal standard est également expliqué dans le Manuel du matériel Apollo (les méthodes de sélection de canaux peuvent être utilisés sans Unison).***

Gain Stage Select (fonctionnement Unison uniquement)

Lorsque le canal Apollo actuellement sélectionné est en mode Gain étape, en poussant le bouton de niveau modifie le paramètre du plug-in unisson qui est contrôlé. La couleur de l'indicateur avant du niveau de gain de préamplification du panneau de Apollo (l'anneau LED autour du bouton) change pour refléter l'étage de gain étant commandé, et l'étage de gain est également indiqué par la couleur correspondante du point d'indicateur dans le module d'extension de l'interface unisson. Pour plus de détails, voir Gain Mode scène .

Gain Mode scène

plug-ins unisson ont deux ou trois paramètres de gain. En activant le mode scène Gain, chacun de ces étages de gain plug-in préampli peut être réglé indépendamment en utilisant le bouton de gain du panneau avant Apollo.

Remarque: Gain mode scène ne peut être actif sur un canal de préampli à la fois.

Initialement, lorsque l'unisson est activée (avant d'entrer dans le mode Phase Gain), le bouton de gain de Apollo commande le premier paramètre de gain au sein du module à l'unisson. Cependant, lorsque le mode de gain Stage est actif, appuyez sur avant cycles bouton préampli du panneau d'Apollo à travers les paramètres de gain disponibles dans le plug-in.

Activation du mode Gain étape

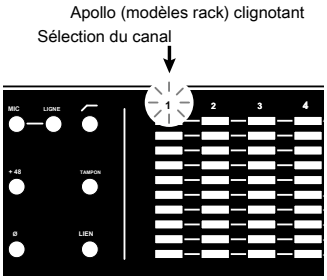
Pour activer le mode scène Gain d'Apollo lors de l'utilisation d'un plug-in Unison:

1. Dans la console, confirmer un plug-in unisson est placé dans l'insert unisson du canal de préamplification Apollo à contrôler.
2. Sur le panneau avant Apollo, sélectionnez le canal préampli à commander en appuyant sur le bouton PREAMP. L'indicateur de canal avant de panneau (au-dessus du compteur d'entrée du canal) éclaire sur le canal sélectionné.
3. Appuyez sur le bouton de niveau préampli du panneau avant Apollo pendant au moins deux secondes.

L'état du mode de gain est indiquée sur scène Apollo et le plug-in Unison, comme détaillé ci-dessous.

Gain mode scène - Panneau Apollo Indication

l'indicateur de sélection de canal de panneau de LED Apollo (au-dessus de son compteur d'entrée) clignote lorsque le mode Gain étape est active pour le canal de préamplificateur sélectionné, comme illustré à droite.



Gain mode scène - Unison Plug-In Indication



A apparaît de point de couleur au sein de l'interface plug-in unisson sur le paramètre cible étant commandés, comme montré à gauche.

Voir Gain scène Couleurs Pour des informations connexes.

Apollo Double clignotant
Sélection du canal

Gain mode scène désactivation

Gain mode scène peut être désactivé avec l'une de ces méthodes:

- Appuyez et maintenez le bouton de niveau de gain de la face avant Apollo pendant au moins deux secondes
- Désactiver le module d'extension à l'unisson par l'intermédiaire du plug-in fenêtre d'édition à l'intérieur de la console
- Désactiver le module d'extension à l'unisson par l'intermédiaire de la marche / arrêt paramètre dans l'interface plug-in
- Retirez le plug-in Unison de l'insert Unison de console

Lorsque le mode de gain Stage est désactivé, les changements suivants se produisent:

1. L'étage de gain fonction de sélection (en poussant le bouton de niveau de gain) revient à la fonction de sélection de canal

2. L'indicateur de sélection de canal sur le panneau avant Apollo cesse de clignoter

3. Si un étage de gain autre que le premier étage de gain était contrôlé, bouton de niveau de gain d'Apollo de Revient au contrôle de la première étape de gain du plug-in Unison, et l'indicateur de niveau de couleur Revient à l'orange.

Contrôle de gain individuels étapes Sélection gain

paramètres pour le contrôle

Lorsque le canal actuellement sélectionné plug-in unisson est en mode Gain étape (lorsque son indicateur de sélection canal clignote), Appuyez sur le bouton de niveau de gain d'Apollo pour faire défiler les paramètres de gain disponibles dans le plug-in Unison.

> ***Remarque: Contrairement bouton du panneau avant de Apollo, plug-in de commande de gain de préamplification de la console permet de régler seulement le premier étage de gain selon l'une quelconque unisson lorsque Apollo est en mode Gain scène. Pour régler les autres étages de gain à partir de la console, utilisez le bouton de gain d'Apollon ou le plug-in Unison interface.***

Gain scène Couleurs

L'étage de gain contrôlé est indiqué par unique les couleurs de l'indicateur de mise en correspondance sur le panneau avant Apollo et dans l'interface du module à l'unisson.

La couleur de l'indicateur de niveau de gain sur la face avant Apollo (l'anneau LED autour du bouton) change à chaque étage de gain, et le point de couleur correspondant à l'intérieur de la déplace d'interface de plug-in unisson au paramètre de gain cible étant commandé. Les étages de gain disponible pour le contrôle, et leurs couleurs associées, sont:

- ***Orange -*** étape Gain one; le paramètre de gain
- ***Ambre -*** Gain stade deux; le paramètre Niveau
- ***Vert -*** Gain étape trois, le propre (non modélisé) de commande de sortie

Indicateurs de gain scène correspondant

Dans le mode de gain étape, l'indicateur de niveau de préamplification d'Apollo (l'anneau de couleur autour du bouton) correspond au point de couleur sur le paramètre de gain cible dans le plug-in de l'interface unisson, comme illustré ci-dessous. Les commandes de matériel et de logiciel sont en miroir et l'étage de gain peuvent être réglés à l'aide soit le contrôle.



La couleur de l'indicateur de niveau de gain de préampli Apollo change pour refléter l'étage de gain étant contrôlé



Le point de couleur correspondant au paramètre dans l'interface plug-in indique l'unisson lequel étage de gain est commandé par le bouton avant de préamplification du panneau de Apollo

Les étapes de gain disponibles

plug-ins unisson ont jusqu'à trois paramètres d'étage de gain. Avec les plug-ins Unison qui contiennent deux paramètres de gain, seuls les paramètres de gain disponibles sont pédalé et contrôlés en mode Gain scène.

Remarque: Pour plus de détails sur les paramètres étage de gain uniques disponibles au sein des différents plug-in titres Unison, reportez-vous au manuel UAD Plug-Ins.

Unison Load / Save Behaviors

> ***Mise en garde:*** ***Apollo réglages de préampli matériel (y compris + alimentation fantôme 48V) peuvent changer lorsque sont chargés des sessions de la console. Les détails sont expliqués dans cette section.***

Chargement Unison Plug-In Settings

Lorsque plug-in paramètres unisson sont chargés dans la console, l'effet sur le plug-in paramètres unisson actif varie en fonction de la façon dont les paramètres sont chargés. Il est important de comprendre la distinction, car les paramètres de préampli critiques peuvent être affectées.

> ***Remarque: Lorsque les plug-ins sont utilisés dans l'unisson inserts standard de la console et / ou dans un DAW , Le présent article ne s'applique pas. Paramètres comportement charge à l'extérieur de l'insert est l'unisson comme tous les autres (non unisson) plug-ins UAD.***

Il y a deux façons Unison (et non Unison) plug-in paramètres peuvent être chargés dans la console:

- ***Plug-In Presets -*** UAD prédéfinis sont chargés à chaque fois un plug-in UAD est inséré (les charges prédéfinies par défaut). Les préréglages peuvent être chargés à partir des fichiers de disque via le présélections Gestionnaire ou la barre d'outils UAD. fichiers prédéfinis sont utilisés pour enregistrer et charger tous les paramètres des différents plug-in titres.

- ***Sessions Console -*** sessions de console sont chargées à partir du disque via le Sessions Directeur Popover , Le plug-in Recall Console dans une DAW, ou en double-cliquant sur les fichiers de session de la console sur le disque. sessions de console sont des configurations complètes Apollo, contenant tout le matériel et plug-in paramètres (par exemple, des sessions de la console sont préréglages console).

Chargement des Presets: Les paramètres de matériel sont hérités

Lorsqu'un plug-in est affecté à l'insert et un préréglage Unison Unison est chargé dans le plug-in, le plug-in hérite les paramètres matériels équivalents actuels du préampli Apollo, si ces paramètres sont disponibles dans le plug-in.

En termes plus simples, les réglages de préampli Apollo remplacent toujours les paramètres d'un plug-in Unison quand un préréglage est chargé ou le plug-in est inséré. Ceci est fait pour éviter que les paramètres de plug-in de commutation du matériel à des valeurs qui pourraient causer des changements de niveau extrêmes et / ou d'autres circuits indésirables des changements tels que + alimentation fantôme 48V. Par exemple, si le PAD est activé dans le préampli Apollo, lorsque le préréglage Unison est chargé, le réglage du tampon dans le plug-in est activé pour empêcher l'augmentation du niveau inattendu.

Sessions de chargement: Les paramètres de matériel sont surchargées

Lorsqu'une session console est chargée (via le menu Console Recall, sessions DAW contenant le plug-in ou double-cliquant sur les fichiers de la console sur le disque Recall Console), tous les réglages de la console sont remplacées (modifiée) par la session enregistrée, y compris tous les APOLLO HARDWARE réglages d'entrée .

En termes plus simples, les sessions de la console ont toujours priorité sur les réglages de préampli Apollo, même si les paramètres de préampli potentiellement nocifs sont contenus dans le fichier de session. Cela se fait parce que le concept même de rappel de session de la console est de reproduire tous les paramètres de la session.

Par exemple, si le PAD est désactivé dans le préampli Apollo, lors de la session de la console est chargée, le réglage du tampon dans le plug-in est désactivé et les équipements sensibles pourraient être affectés, tels que haut-parleurs (niveau augmente) et / ou micros à ruban (+ 48V alimentation fantôme).

Unison Notes de fonctionnement

Les notes de fonctionnement de cette section ne concernent que la fonctionnalité Unison (lorsqu'un plug-in est chargé dans Unison dédié insert Unison de la console).

Les notes ne concernent pas les plug-ins Unison qui sont utilisés dans des inserts standard de la console, ni via VST / AU / RTAS / AAX64 dans un DAW, même si un titre plug-in Unison est utilisé. Dans ce scénario, les plug-ins fonctionnent Unison le même que tous les plug-in standard (non Unison) titres et il n'y UAD a pas d'interaction de matériel physique ou électrique.

Important: ***fonctionnalité unisson est disponible uniquement lorsque l'unisson compatibles avec les plug-ins UAD sont chargés à l'intérieur de la console dans les inserts uniques unisson.***

- Lorsqu'une session console est chargée (via le menu Console Recall, sessions DAW contenant le plug-in ou double-cliquant sur les fichiers de la console sur le disque Recall Console), tous les réglages de la console sont surchargés (modifiée) par la session enregistrée, y compris toutes les entrées de matériel apollo des paramètres tels que + 48V et PAD. Voir Sessions de chargement: Les paramètres de matériel sont surchargées
  pour plus de détails.
- Unison insert traitement est toujours enregistré dans le DAW (quel que soit le courant Canal effets d'insertion réglage) parce que traiter les plug-ins unisson les entrées physiques.
- Un microphone, entrée de ligne, ou Salut-Z source d'instrument doivent être fixés à la voie d'entrée pour Apollo plug-in unisson traitement dans l'insert unisson pour être audible.
- Les commandes de préampli matériel d'Apollo restent actifs même si le plug-in Unison est désactivé.
- Étant donné que les commandes du préampli de la face avant Apollo sont toujours en cours et héritée par le plug-in, les modifications apportées à un plug-in lorsque le plug-in Unison Unison est contournée ne sont pas conservés lorsque le plug-in est réactivée.

- Un Unison plug-in de modélisation des comportements et des plages de paramètres sont utilisés par les commandes de matériel lorsque cela est possible, même si l'attribut est différent de celui préamplis stock d'Apollo. Par exemple, si le pad plug-in a 15 dB Unison, puis devant valeur bouton panneau PAD Apollo utilisera le plug-in de valeur 15 dB Unison au lieu de stock 20 dB la valeur d'Apollo.

- niveaux de gain par défaut quand un plug-in Unison est inséré peut varier de la valeur par défaut d'Apollo niveaux de préampli (non Unison), et aussi entre les différents plug-in titres Unison. Ceci est un sous-produit de la modélisation de préampli précis. Concevant préampli matériel de chaque fabricant varient, ils ont tous différents montants de gain total, les gammes de contrôle, et les courbes de réponse de contrôle, que ce soit Mic, Line, ou Salut-Z.

- Si un plug-in ne contient pas Unison paramètres qui sont disponibles sur Apollo (pad, filtre coupe-bas, etc.), les paramètres Apollo ne sont pas modifiés lorsque le plug-in paramètres Unison sont chargés, et les paramètres Apollo sont encore disponibles pour le contrôle par la face avant et / ou le canal de la console de Apollo.

- Quand un unisson plug-in est retiré de l'insert unisson, l'impédance d'entrée micro Apollo revient à sa valeur par défaut de 5.4K Ohms.

(A continué)

- Lorsque le préamplificateur matériel d'origine qui est émulée par l'entrée plug-in unisson a une Salut-Z (instrument) et le commutateur d'entrée Salut-Z associé, ce commutateur est indisponible dans le plug-in Interface unisson. Au lieu de cela, l'entrée Salut-Z de plug-in unisson est sélectionné automatiquement lorsqu'une fiche mono (pointe-manchon) est inséré dans le panneau avant du canal unisson la prise d'entrée Salut-Z.

- Si Apollo est déconnecté de l'ordinateur hôte (mode autonome), le plug-in Unison ne peut plus être contrôlé à partir de la face avant Apollo. Cependant, le signal continue à être traité par le module d'extension à l'unisson, en utilisant les valeurs qui étaient actifs lorsque la connexion a été perdue. Notez que si le mode de gain scène est actif lorsque la connexion hôte est perdue, l'étage de gain peut apparemment être commuté à partir du panneau avant. Cependant, la phase de gain réel contrôlé ne change pas.

- entrée interaction d'impédance Salut-Z est indisponible avec la première génération (argent) Apollo DUO / QUAD / FireWire modèles de montage en rack.
- Quand un préréglage de bande de canal est enregistré à partir d'un canal de préamplification, la consigne de bande de canal contient l'état de l'insert unisson du canal de préamplificateur.
- Quand un préréglage de bande de canal de préamplification est chargé dans un canal de préamplification, l'état d'insertion unisson est remplacée par l'état de l'instance unisson dans le préréglage de la bande de canal de préamplification. Par exemple, si l'insert Unison de la présélection de la bande de canal de préampli est vide, l'insert Unison sera vide après le chargement du préréglage.

Latence & Apollo

Compensation du retard avec Apollo

Vue d'ensemble du système Latence

latence système encapsule tous les latences induites dans l'environnement du poste de travail audio numérique typique. Voir latence Basics pour un aperçu détaillé des projets, quand et comment la latence est induite dans cet environnement.

Rapports du pilote

Toute latence du système qui est induite par E / S, console, et / ou UAD Powered Plug-ins d'Apollo est rapporté par les pilotes de périphériques d'Apollo au logiciel audio hôte qui utilise l'appareil.

Le logiciel hôte utilise ce temps d'attente de l'appareil pour son moteur signalé de compensation de retard automatique (ADC). Lorsqu'il est correctement configuré dans le DAW, ADC maintient une cohérence de phase (alignement temporel) tout au long de l'enregistrement, la superposition, et le processus de mélange.

Compensation automatique du retard dans la DAW

D'une manière générale, l'ADC doit être activé dans la DAW lors de l'utilisation Apollo, peu importe si oui ou non la console est utilisée en même temps. Le ADC DAW effectuera le ménage nécessaire pour maintenir les pistes alignées de phase, quelle que soit la source de latence (le cas échéant).

Compensation de retard d'entrée dans la console

Console possède automatique de compensation de retard d'entrée (IDC), qui est commandé par le Compensation de retard d'entrée menu Paramètres de la console. Console IDC maintient l'alignement de phase à travers les entrées analogiques et numériques de tous les plug-ins de console lorsque suréchantillonnées UAD sont utilisés dans la console.

Par exemple, si deux microphones sont utilisés sur une source acoustique (par exemple une batterie) et un en module est utilisé échantillonné sur un des canaux micro mais pas l'autre, sans compensation de retard d'entrée, la phase des deux canaux micro ne serait plus aligné.

Comment fonctionne la console IDC

Console IDC ajoute automatiquement de petites quantités de retard à chaque entrée de la console qui est ***ne pas*** retardé par des plug-ins suréchantillonnées, de sorte que toutes les entrées de la console sont toujours alignés Phase. En d'autres termes, toutes les entrées sont retardées automatiquement indemnisées par la même quantité.

Suréchantillonnée plug-ins UAD

Certains plug-ins UAD sont ***suréchantillonnée,*** qui signifie que leur fréquence d'échantillonnage interne augmente pour atteindre les objectifs de conception sonores. Lorsque les plug-ins UAD suréchantillonnées sont utilisées dans la console, la latence supplémentaire est induite dans le canal (s) à l'aide du plug-in (s).

Bien que le temps de latence ajoutée par des plug-ins UAD suréchantillonnées est négligeable (typiquement entre 0-300 échantillons, en fonction du plug-in et la fréquence d'échantillonnage), ce temps de latence supplémentaire peut affecter la cohérence de phase dans une session.

Remarque: latence suréchantillonnage est automatiquement compensée par DAW modernes d'accueil.

Valeurs suréchantillonnée Latence

Pour un tableau des valeurs de latence de suréchantillonnage spécifique pour les plug-ins UAD, voir le Manuel UAD Plug-Ins .

Quand utiliser la console d'entrée de compensation de retard

Console IDC est nécessaire pour maintenir l'alignement de phase uniquement lorsque **TOUS LES DEUX** les conditions suivantes sont actives:

1. De multiples entrées de la console sont utilisées pour une seule source (par exemple un kit de batterie à l'aide de plusieurs microphones), et
2. Tout de ces canaux d'entrée contiennent suréchantillonnée plug-ins UAD.

Pointe: Lorsque IDC n'est pas nécessaire, désactivez la console IDC pour le temps d'attente d'entrée le plus bas possible.

Effet du paramètre IDC de la console Dans la

console

Dans la console, le retard ajouté par le moteur IDC est automatique. Seul le montant minimum de retard réellement nécessaire pour compenser l'entrée (s) est appliquée (jusqu'à la valeur maximale du réglage), le maintien de la latence la plus faible possible pour un alignement de phase en tout temps.

Par exemple: Lorsque la valeur IDC est courte (100 échantillons) et seulement 31 échantillons est réellement nécessaire pour compenser, seuls 31 échantillons de retard seront appliqués aux autres entrées de la console.

Dans la DAW

Dans le DAW, le retard ajouté par le moteur IDC de la console est statique. Les échantillons supplémentaires sont toujours ajoutés à toutes les entrées dans la DAW, même si aucun plug-ins suréchantillonnées sont actifs. Cependant, cette latence globale d'entrée supplémentaire est rapporté par les pilotes d'Apollo, il est automatiquement compensé par l'ADC de la DAW.

Valeurs d'entrée Retard de rémunération Nom du paramètre supplémentaire de retard (échantillons)	
De	0
Court	100
Moyen	200
De longueur moyenne	300
Longue	1000

Par exemple: Lorsque la valeur IDC est courte (100 échantillons) et seulement 31 échantillons est réellement nécessaire pour compenser, 100 échantillons sont encore ajoutés à toutes les entrées de la DAW. Si vous utilisez un logiciel de surveillance via le DAW, le délai supplémentaire (inutile) pourrait être détectée.

Remarque: Par défaut, la console d'entrée est activée compensation de retard à la valeur moyenne (200 échantillons).

Surveillance du logiciel avec la console IDC

Lorsque le logiciel de surveillance via le DAW et la console IDC est activée, le réglage le plus bas efficace Console IDC est recommandée afin de minimiser la latence de surveillance. Si vous utilisez la console pour la surveillance et le contrôle logiciel via DAW est désactivé, la valeur IDC est pas aussi critique, car la console livrera de façon dynamique le temps d'attente de surveillance le plus bas possible.

UAD-2 Ressources DSP

Console IDC utilise un petit pourcentage de UAD-2 du DSP Apollo. Afin de maximiser la disponibilité des ressources DSP pour les plug-ins UAD, désactivez la console IDC si elle n'est pas nécessaire.

Cas particuliers: Précision multibandes, Ampex ATR-102, et AKG BX 20

Ces trois plug-ins UAD ont des valeurs de latence supplémentaires qui dépassent la capacité du moteur IDC de la console même au réglage maximal (Long). Ces plug-ins sont conçus pour être utilisés sur les sorties d'un DAW durant le mixage, où la latence est pas une considération. Si l'utilisation de ces plug-ins dans la console, la fonction d'entrée compensation de retard peut avoir besoin d'être désactivées ou ignorées.

latence Basics

La latence (délai) est un facteur inhérent aux systèmes audio numériques à cause de A / NN / A conversion, I / O en mémoire tampon dans le DAW, plug-in de traitement de signal, et d'autres aspects. Bien qu'il existe des moyens d'atténuer la latence (comme compensation de retard et / ou de surveillance de lowlatency), il existe toujours dans une certaine mesure lorsque vous travaillez avec des systèmes qui combinent audio analogiques et numériques. Ces concepts sont expliqués plus en détail ci-dessous.

Interface audio Latence

Chaque interface audio qui effectue A / D et / ou D / A induit de conversion de latence à la suite du processus de conversion. Cette inhérente A / D-D / A temps d'attente est essentiellement indétectable. A / D-D / A la latence dépend généralement de la fréquence d'échantillonnage, avec des taux d'échantillonnage plus élevées induisant moins de latence (taux plus élevé = moins de temps nécessaire pour la conversion).

Une spécification « latence aller-retour d'entrée / sortie analogique » de l'interface audio se réfère à la durée nécessaire pour un signal analogique à une entrée d'interface pour réapparaître à la sortie analogique de la même interface après que les deux A / D et D / A conversion. Interface audio Apollo E / S analogiques temps de latence aller-retour est de 1,1 millisecondes à un taux d'échantillonnage de 96 kHz.

Console de mixage Latence

Le mélangeur Console DSP Apollo est utilisé pour la surveillance de la faible latence (mélange de cue) de Apollo analogique et les entrées numériques. Utilisation de la console pour surveiller les entrées d'Apollo peuvent ou peuvent ne pas correspondre à l'analogue inhérente E / S temps de latence aller-retour, selon la façon dont il est configuré:

Console sans plug-ins UAD - Lorsque la console est utilisée sans plug-ins UAD, surveillance des entrées d'Apollo via la console n'ajoute pas de temps d'attente. Dans cette configuration, E / S temps de latence aller-retour analogique Apollo est encore 1,1 millisecondes à 96 kHz.

Console avec en temps réel traitement UAD - Lorsque la console est utilisée pour le traitement en temps réel avec UAD Plug-Ins UAD Powered qui ne sont pas suréchantillonnés, le suivi des entrées d'Apollo via la console ***ne pas ajouter de la latence.***

Dans cette configuration, la latence d'E / S aller-retour analogique Apollo est encore de 1,1 millisecondes à 96 kHz, même si jusqu'à quatre UAD (non suréchantillonnées) plug-ins sont en série « empilés » (chaîne) sur un seul analogique Apollo et / ou entrée numérique.

Plusieurs entrées Apollo peuvent avoir jusqu'à quatre UAD (non échantillonné) chaque plug-ins (dans la limite des ressources DSP); cette configuration également ***ne pas ajouter de la latence.***

> ***Remarque: Suréchantillonnée plug-ins UAD ajouter latence quand il est utilisé dans la console ou d'un DAW. Voir Suréchantillonnée plug-ins UAD ci-dessous pour plus de détails.***

Console auxiliaires - Bus Les sorties des bus auxiliaires dans la console ont des 32 échantillons de latence supplémentaire. Cela est nécessaire pour maintenir le temps d'attente d'entrée le plus bas possible.

Suréchantillonnée Plug-Ins UAD

Certains plug-ins UAD Powered sont ***suréchantillonnée,*** qui signifie que leur fréquence d'échantillonnage interne augmente pour atteindre les objectifs de conception sonores. En fonction du taux d'échantillonnage de la session, suréchantillonnées plug-ins UAD peuvent ajouter une latence supplémentaire lorsqu'il est utilisé dans la console de mixage et / ou une DAW.

Bien que le temps de latence ajoutée par des plug-ins UAD suréchantillonnées est négligeable (typiquement entre 0-300 échantillons, en fonction du plug-in et la fréquence d'échantillonnage), ce temps de latence supplémentaire peut affecter la cohérence de phase dans une session. Cependant, la phase est gérée automatiquement par Compensation de retard d'entrée dans la console et Compensation automatique du retard dans la DAW .

Remarque: Pour spécifique échantillonner des valeurs de latence pour les plug-ins UAD, voir le Manuel PlugIns UAD .

DAW Latence

La plupart des DAW utilisent en mémoire tampon E / S pour les données audio navette aller-retour entre l'interface audio et la DAW. Ce tampon E / S induit une latence supplémentaire avec une interface audio (non seulement Apollo).

Tampon E / S Taille

La quantité de latence DAW est généralement déterminée par l'interface E / S du DAW ***taille du tampon*** réglage. la faible taille des tampons réduisent la latence, mais augmentent la charge du processeur de l'ordinateur hôte. Si la taille de la mémoire tampon est trop faible, CPU surcharge hôte et / ou des artefacts audio tels que les clics, la distorsion ou les abandons peuvent se produire.

Surveillance de la performance en direct pendant l'enregistrement

latence DAW peut être un problème lors de l'enregistrement lorsque « un logiciel de surveillance » via le mélangeur de la DAW, parce que le retard de mise en mémoire tampon est une distraction; un artiste ne peut pas entendre leur performance en temps réel. temps d'attente lors de l'enregistrement DAW avec Apollo est atténué en utilisant la table de mixage Console pour la surveillance des performances en direct, où la latence mémoire tampon ne s'applique pas.

Time-alignement de pistes nouvellement enregistrés avec des plages déjà enregistrées

Faire face à la latence est également important avec DAW pour un alignement dans le temps des pistes nouvellement enregistrées et les pistes déjà enregistrées qui sont inévitablement décalé par rapport au processus de mise en mémoire tampon E / S.

La solution est d'utiliser la compensation de retard automatique (« ADC ») caractéristique de la DAW. La plupart des DAW modernes, y compris la console, disposent d'une compensation de retard automatique. Pour plus d'informations sur la latence du système et sa compensation, voir Compensation du retard avec Apollo .

DSP UAD-2 Latence

Lorsque les plug-ins UAD Powered sont utilisés dans un DAW (non Console), mise en mémoire tampon E / S est utilisé pour les données audio navette va et vient entre le UAD-2 à l'intérieur Apollo et le DAW, ce qui induit des temps de latence supplémentaire.

Ce DSP UAD-2 « Procédé de traitement de DAW » est déterminée par le temps de latence Tampon E / S Taille réglage. Ce temps d'attente est sans rapport avec la latence E / S d'interface audio (indiscernables) (ils sont des processus séparés).

UAD-2 latence DSP rend le suivi par les plug-ins UAD dans la DAW via un problème logiciel de surveillance pour l'interprète parce qu'encore une fois, un artiste ne peut pas entendre leur performance en temps réel.

La question des temps d'attente UAD-2 DSP lors de l'enregistrement avec Apollo est éliminé en utilisant la table de mixage Console pour une performance en direct avec la surveillance en temps réel en option Traitement UAD, où la latence mémoire tampon ne s'applique pas.

Est-ce que tout ce genre de choses de latence vraiment important?

Avec Apollo, pas vraiment. latence de performance ne sont pas un facteur en raison du faible surveillance du matériel de latence de la console; et l'enregistrement de latence (alignement de piste) pendant l'enregistrement, la superposition, et le mélange est compensée automatiquement par les pilotes de périphérique d'Apollo et le DAW.

Multi-Unit Cascading

Deux Apollo ou deux unités Apollo 16 peuvent être montés en cascade via FireWire dans une configuration multipleunit. Lorsque deux unités Apollo sont connectés, les deux unités sont contrôlées dans une seule fenêtre de la console, et le I / O complément des deux unités est disponible dans le DAW. Commande d'un système à unités multiples est presque identique à celle d'un système à une seule unité pour l'expansion de soudure lorsque plus d'E / S est nécessaire.

peuvent être utilisés ensemble dans un seul système Un total de six dispositifs de UAD.

> ***Remarque: La combinaison avec Apollo Apollo 16 est une configuration non prise en charge.***

intégration console

Lorsque cascade à plusieurs unités, le nombre d'entrées de la console est augmentée pour correspondre aux entrées de matériel ont augmenté. Les deux unités Apollo partagent le même moniteur, mélanger auxiliaire et Cué bus pour faciliter le mélange intégré.

Moniteur et unités d'extension

Pour faciliter l'intégration de bus de mélange à l'intérieur de la console, un dispositif doit être désignée comme l'unité de contrôle (maître) et l'autre comme l'unité d'expansion (esclave). Toutes les sorties de bus de mixage Console (moniteur, auxiliaire, casque, cue) sont disponibles sur le moniteur uniquement.

> ***Pointe: Les sorties du DAW peuvent être affectés librement à toutes les sorties casque Apollo sur l'unité maître ou esclave par l'intermédiaire des pilotes de périphériques.***

Les unités moniteur / expander désignés peuvent être substituez dans la console. Pour plus de détails, voir Moniteur / Désignations Expander .

configuration materielle

Dans les configurations multi-unités, les connexions de câblage matérielles spécifiques sont nécessaires, et que l'unité de contrôle est connecté au système de l'ordinateur hôte. L'unité d'extension est connectée à l'unité de contrôle, pas l'ordinateur hôte.

Les connexions spécifiques diffèrent pour Apollo et Apollo 16. Voir Multi-Unit Schémas de câblage
pour les illustrations de configuration du matériel.

> ***Remarque: Le câble optique inter-unité est nécessaire pour l'intégration mélange de bus lorsque plusieurs unités en cascade.***

Contraintes

En fonction de la configuration spécifique, certaines caractéristiques et / ou des flux d'E / S sont réduits en cascade à plusieurs unités. Voir Contraintes à plusieurs unités pour plus de détails.

Tableaux I / O pilote

la disponibilité des E / S conducteur et au nombre de changements en cascade à plusieurs unités et lorsque le mode PT est activé. Pour une liste complète de tous les états d'E / S possibles, voir le Tableaux I / O pilote .

Multi-Unit Schémas de câblage

Remarque: Pour l'intégrité maximale du signal, des câbles courts (par exemple, un à trois pieds de longueur) sont recommandées pour toutes les connexions inter-unités dans toutes les configurations multi-unités.

Multi-Unit Câblage - Apollo FireWire

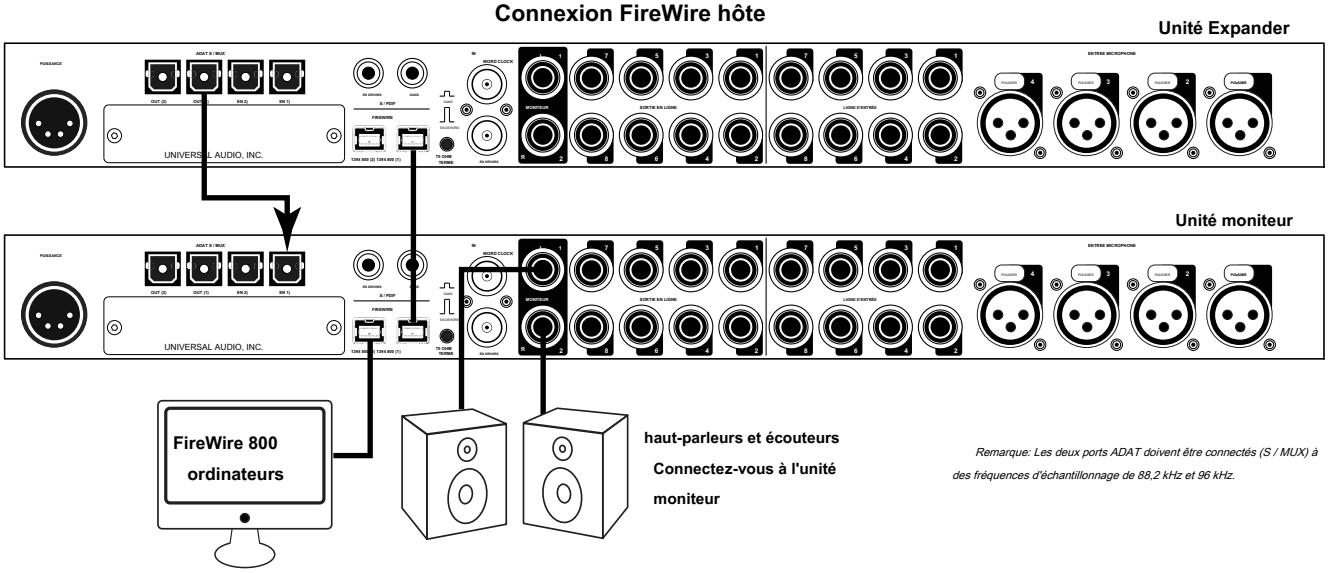
Câbles requis:

- Un câble FireWire 800 pour se connecter à l'ordinateur hôte
- Un câble FireWire 800 pour la connexion entre les deux interfaces
- Un câble optique ADAT pour le raccordement entre les deux interfaces *

**** A taux échantillonnage de 88,2 kHz et 96 kHz, deux câbles optiques ADAT sont nécessaires***

Apollo Multi-Unit Cascading Câblage

Connexion FireWire hôte



Remarque: Les deux ports ADAT doivent être connectés (S / MUX) à des fréquences d'échantillonnage de 88,2 kHz et 96 kHz.

Points clés pour cette installation:

- L'Apollo inférieure est désignée comme unité de moniteur (maître) et l'Apollo supérieur est désigné comme l'unité d'extension (esclave)
- L'unité de surveillance est connecté à l'ordinateur hôte via FireWire 800 (ou l'autre port FireWire Apollo 800 peut être utilisé pour cette connexion)
- L'unité d'extension est ***ne pas*** connecté à l'ordinateur hôte
- Un câble FireWire 800 doit être connecté entre les unités Expander et le moniteur (soit Apollo port FireWire 800 peut être utilisé pour cette connexion)
- Un câble optique ADAT doit être connecté à partir du ADAT OUT (1) de l'unité d'extension à l'ADAT IN (1) de l'unité moniteur *

  **** À des fréquences d'échantillonnage de 88,2 kHz et 96 kHz, une deuxième ADAT optique doit également être connecté à partir du ADAT OUT (2) de l'unité d'extension à l'ADAT IN (2) de l'unité moniteur***

- Moniteur, sorties casque et auxiliaires sont connectés à l'unité moniteur uniquement
- Allumez l'unité de contrôle avant que l'unité d'extension

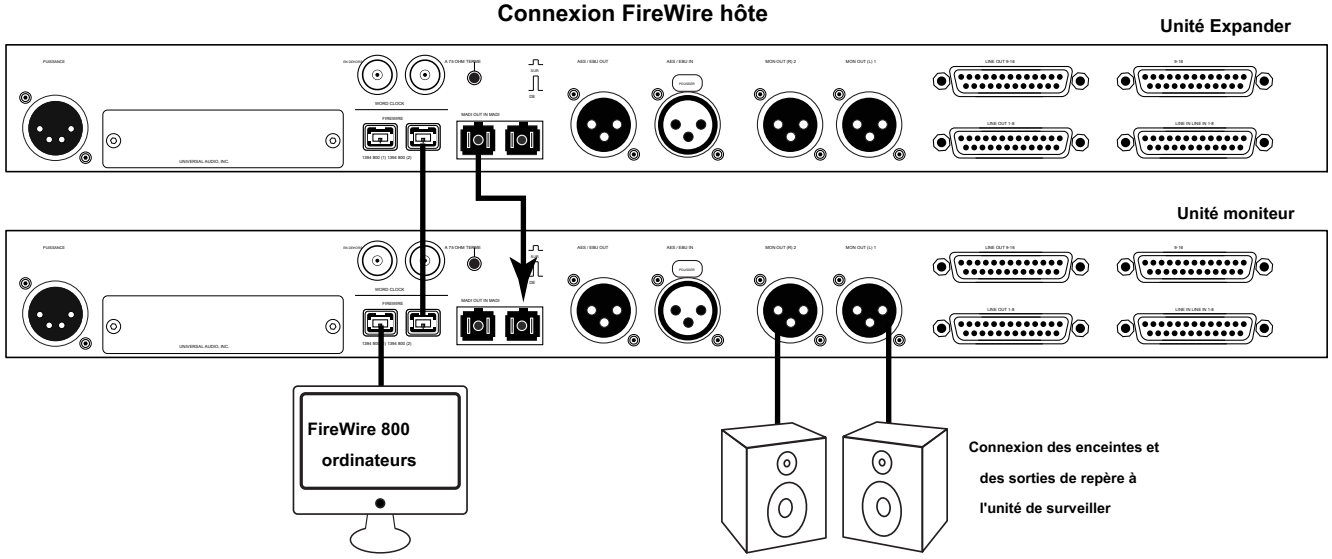
Multi-Unit Câblage - Apollo 16 FireWire

Câbles requis:

- Un câble FireWire 800 pour se connecter à l'ordinateur hôte
- Un câble FireWire 800 pour la connexion entre les deux interfaces
- Un câble optique MADI pour la connexion entre les deux interfaces (simples ou doubles câbles MADI peuvent être utilisés)

Apollo 16 Multi-Unit Cascading Câblage

Connexion FireWire hôte



Points clés pour cette installation:

- L'Apollo inférieure 16 est désignée comme l'unité de contrôle (maître) et l'Apollo 16 supérieure est désignée comme unité le Expander (esclave)
- L'unité de surveillance est connecté à l'ordinateur hôte via FireWire 800 (ou l'autre port FireWire Apollo 16 800 peut être utilisé pour cette connexion)
- L'unité d'extension est ***ne pas*** connecté à l'ordinateur hôte
- Un câble FireWire 800 doit être connecté entre les unités Expander et le moniteur (soit Apollo 16 port FireWire 800 peut être utilisé pour cette connexion)
- Un câble optique MADI doit être connecté OUT de la MADI de l'unité d'extension à l'MADI IN de l'unité moniteur
- Sorties moniteur et cue sont connectés à l'unité moniteur uniquement
- Allumez l'unité de contrôle avant que l'unité d'extension

Multi-Unit FireWire Bande passante

La consommation de la bande passante

Lorsque plusieurs unités en cascade étant connecté à l'ordinateur hôte via FireWire, plus la bande passante FireWire est consommée par les flux d'entrées / sorties audio supplémentaires, de sorte que moins de bande passante est disponible pour les plug-ins UAD utilisés dans le DAW.

> ***Remarque: bande passante FireWire est non consommée par les plug-ins UAD utilisés dans l'application Console d'Apollo. L'allocation de la bande passante ne UAD applique pas dans ce scénario.***

L'utilisation de disques durs sur FireWire Bus

Pour garder la bande passante disponible pour FireWire plug-in dans le traitement UAD DAW en cascade multi-unités, les disques durs FireWire en cours d'exécution pour les fichiers de session audio sur le même bus FireWire comme Apollo n'est pas recommandé. Au lieu de cela, en utilisant USB, eSATA, ou des disques durs internes pour les fichiers de session audio est recommandé.

Multi-Unit Valeurs recommandées UAD allocation de bande passante

Les valeurs dans le tableau ci-dessous sont recommandés en tant que points de départ lors du réglage de la largeur de bande Allocation UAD avec cascade à plusieurs unités. Voir Optimisation des performances FireWire
Pour plus de détails sur ce paramètre.

Multi-Unit Cascading **Valeurs d'allocation de bande passante recommandée UAD**			
Taux d'échantillonnage (KHz):	**44,1, 48**	**88,2, 96**	**176,4, 192**
Apollon	65%	40%	N / A*
Apollo 16	60%	20%	N / A*
Tampon E / S de réglage pour obtenir les meilleurs résultats de lecture	512	1024	N / A*
**** cascade multi-unité est disponible à ces taux d'échantillonnage***			

Multi-Unit Operation

Puissance Séquence

Lorsque plusieurs unités en cascade via FireWire, l'ordre dans lequel le moniteur Apollo et les unités d'extension qui sont sous tension est critique pour une initialisation correcte. Pour des résultats optimaux, suivez la puissance recommandée en séquence:

1. Arrêtez le système d'ordinateur hôte
2. Confirmer moniteur / désignations Expander et le câblage (voir ci-dessus)
3. Mettez l'unité de contrôle
4. Mettez l'unité d'extension
5. Démarrez l'ordinateur hôte

Moniteur / Désignations Expander

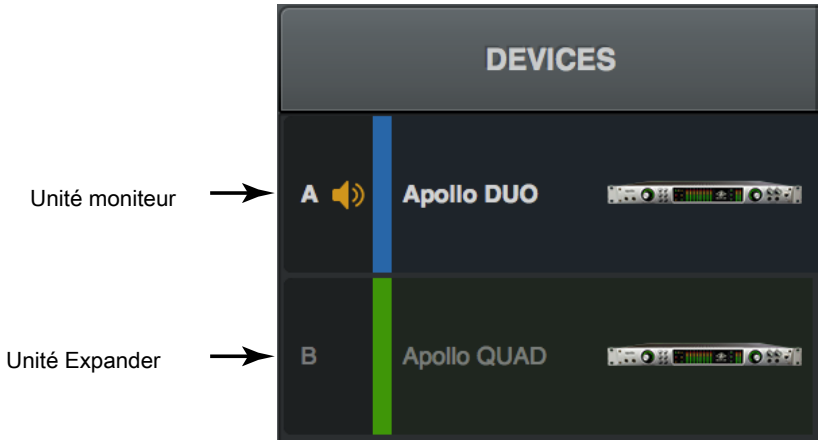
Pour faciliter l'intégration de bus de mixage au sein de la console, une unité doit être désignée comme l'unité de contrôle (maître). Le deuxième Apollo est l'unité d'expansion (esclave).

Unité moniteur

L'unité Apollo en haut de la dispositifs Colonne dans le panneau de matériel dans la fenêtre Paramètres de la console est l'unité de contrôle désigné. L'unité de contrôle est indiquée par la lettre « A » et une petite icône haut-parleur orange à côté de sa couleur et son nom unité.

Unité Expander

L'unité Apollo au bas de la colonne Devices est l'unité d'extension désigné. L'unité d'extension est indiquée par la lettre « B » à côté de sa couleur et son nom unité.



codifications Moniteur et extension dans les Paramètres> Panneau de matériel

Modification des désignations du moniteur / Expander

Les désignations de l'unité moniteur / expandeur peuvent être échangés à tout moment. Pour modifier les codifications, faites glisser l'unité d'extension vers le haut de la dispositifs Colonne , Comme représenté sur les captures d'écran ci-dessous. Après avoir fait glisser, l'unité d'extension devient l'unité de contrôle.



Modification de l'unité de contrôle désigné dans le panneau de matériel dans les Paramètres de la console

***Important:** Modification de la désignation de l'unité de contrôle des changements de configuration du pilote d'E / S. Fermez toutes les applications audio avant d'effectuer cette action. De plus, attendez que cette opération soit terminée avant de nouveaux ajustements.*

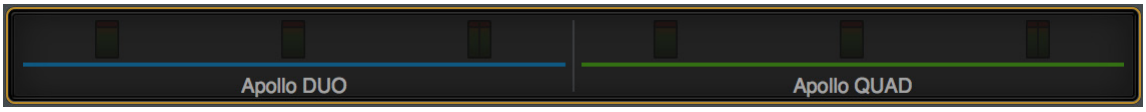
Distinguer Appareil Unités multiples

couleurs

Chaque unité dans la liste des périphériques est un code couleur pour une identification améliorée. Ces couleurs sont utilisées dans le Meter Bridge et les dispositifs de colonne lorsque plusieurs unités en cascade pour différencier entre les appareils. Les couleurs de l'appareil ne peuvent pas être modifiés.

Nom de l'appareil

Lorsque vous utilisez plusieurs appareils du même type, il peut être utile donner à chaque appareil une expérience unique Nom de l'appareil au lieu des noms par défaut. le Afficher les noms de périphériques paramètre est particulièrement utile avec plusieurs appareils.



Le pont de l'appareil montrant des couleurs uniques de l'appareil et les noms pour chaque unité Apollo

Multi-Unit Sorties moniteur

Lorsque plusieurs unités en cascade, toutes les unités partagent le même bus de mixage du moniteur. Le système de haut-parleurs moniteur doit être connecté aux sorties moniteur de l'unité de contrôle seulement. Les sorties moniteur de l'unité d'extension sont désactivées.

> ***Remarque: Après avoir modifié la désignation de l'unité de moniteur, les haut-parleurs du moniteur doivent être connectés physiquement à la nouvelle unité de moniteur pour entendre les sorties moniteur.***

Surveiller les boutons de contrôle

Pour régler le niveau de sortie du moniteur, le panneau avant du moniteur de niveau bouton sur l'unité de contrôle (ou les commandes de niveau du moniteur dans la console ou le plug-in Recall Console) doit être utilisé. Le bouton de contrôle sur le panneau avant de l'unité d'extension, et son anneau indicateur LED vert environnant, sont désactivées.

Multi-Unit Sorties casque

Toutes les sorties de casque pour les deux unités Apollo connectés (moniteur et Expander) sont disponibles à la sortie des bus mix moniteur ou casque via le Cue Sorties Popover .

Multi-Unit Sorties Cue

Cue mix bus peuvent être acheminés vers les sorties physiques (ligne, ADAT, etc.) sur la seule unité de contrôle. peuvent être envoyés Cependant, les signaux bus de mixage à une sortie casque disponible via le
Cue Sorties Popover .

Multi-Unit Clocking

Interne

Lorsque les unités sont connectées selon le Multi-Unit Schémas de câblage , Tous les réglages d'horloge du système et l'horloge sont automatiquement configurés par les pilotes de périphériques d'Apollo. Le réglage de l'horloge dans la barre Info Console (et sa mise en miroir dans le panneau de matériel dans la fenêtre Paramètres de la console) doit rester sur le commerce intérieur, sauf si spécifiquement cadencer à un dispositif externe (non-Apollo).

> ***Remarque: Lorsque la source d'horloge d'Apollo est réglé sur INTERNE, « EXT » s'allume sur le matériel du panneau avant de l'unité d'extension.***

Externe

Lors de l'utilisation d'une horloge externe (non-Apollo), connecter l'horloge externe à l'unité de contrôle seulement. Toutes les unités Apollo connectés sont automatiquement configurés pour utiliser l'horloge externe lorsque l'horloge d'Apollon est réglé sur EXTERNAL.

> ***Important: Lors de la synchronisation de l'horloge externe, connecter la source d'horloge externe à l'unité de moniteur seulement. L'unité d'extension synchronise toujours à l'unité de moniteur.***

Multi-Flex Unit de routage

Lorsque cascade à plusieurs unités, routage Flex peut être utilisé dans chaque unité. peuvent être attribués jusqu'à huit voies de sortie pour chaque modèle de crémaillère reliée Apollo.

> ***Remarque: Les entrées ne peuvent être acheminés vers les sorties de la même unité. Il est impossible de contre-parcours d'une unité à l'autre.***

Console de gestion de session

Console 1 à 2 Console session

Si une session de console FireWire a été créé et enregistré avec la console 1 (v9.0 ou logiciel UAD plus tôt) et la session est ensuite ouvert avec une configuration FireWire à plusieurs unités dans la console 2 (ou un logiciel v9.1 UAD plus tard), la console précédente une configuration est conservée, à l'exception indiquée ci-dessous.

> ***Remarque: paramètres de Cue et de gestion du casque sont gérées différemment dans la console 2 sessions. Ces paramètres ne sont pas conservés lors de la mise à jour d'une session de la console 1.***

Simple à multisession

Si une session de console a été créé et enregistré avec une configuration unique unité et la session est ensuite ouvert avec une configuration multi-unité, l'unité d'extension est automatiquement ajoutée à la session et le nombre d'entrées de la console augmente en conséquence. Tous les paramètres de la session unique unité sont maintenues.

Multi-to-unique session

Si une session de console a été créé et enregistré avec une configuration multi-unités et la session est ensuite ouvert avec une configuration unique unité, l'unité d'extension est retenue dans la session pour la configuration hors ligne. L'unité d'extension peut être retiré de la session par le dispositifs Colonne si on le désire.

Contraintes à plusieurs unités

Certaines fonctions et / ou E / S flux sont réduits en cascade à plusieurs unités en raison de contraintes de bande passante audio ou technique limitée nécessaire pour maintenir bus de mixage intégrés avec en temps réel des capacités de traitement UAD. Ces contraintes sont énumérées ci-dessous.

Sorties disponibles

- Toutes les sorties de bus de mixage Console (moniteur, auxiliaire, casque, cue) sont disponibles sur le moniteur uniquement.

Pointe: Les sorties du DAW peuvent être affectés librement à toutes les sorties casque Apollo sur l'unité maître ou esclave par l'intermédiaire des pilotes de périphériques.

Auxiliaire 2 (Apollo seulement)

- Aux deux bus est disponible lorsque plusieurs unités en cascade avec Apollo.

Taux élevés Exemples

176,4 kHz et 192 kHz

- cascade multi-unité est disponible à des fréquences d'échantillonnage de 176,4 kHz ou 192 kHz.

Remarque: Certains DAW (par exemple, Ableton Live, Steinberg Cubase) permettent de passer à ces taux élevés d'échantillons, même si elles ne sont pas prises en charge par Apollo FireWire multiunit en cascade. Si ces DAW sont passés à 176,4 kHz ou 192 kHz des fréquences d'échantillonnage en cascade à plusieurs unités, vous devrez peut-être connecter une seule unité Apollo afin de reconfigurer la DAW à un taux d'échantillonnage plus faible.

88,2 kHz et 96 kHz (Apollo seulement)

- Les deux ports ADAT doivent être utilisés pour les connexions S / MUX en cascade à plusieurs unités à des fréquences d'échantillonnage de 88,2 kHz ou 96 kHz.

PT mode

- Avid Pro Tools permet 32 canaux d'E / S avec des non-interfaces audio Avid marque. Parce que les flux audio dépassent ce nombre en cascade à plusieurs unités, des canaux Apollo E / S ne sont pas disponibles en mode cascade PT lorsque plusieurs unités.

  Les numéros de canal Apollo et les noms de particuliers qui sont disponibles lorsque le mode PT est actif sont répertoriés dans la Tableaux I / O pilote .

La combinaison de différents modèles Apollo

- La combinaison de Apollo FireWire avec Apollo 16 FireWire est une configuration non prise en charge.

- Apollo FireWire et / ou Apollo 16 unités FireWire ne peuvent pas être associées à des unités Apollo qui utilisent des connexions Thunderbolt ou USB. Tous les modèles Apollo connectés doivent utiliser le même protocole de connexion.

Pilotes de périphérique

Apollo Pilotes Vue d'ensemble

Les pilotes de périphériques Apollo sont les fichiers logiciels de bas niveau qui instruisent le système d'exploitation de l'ordinateur sur la façon de communiquer avec le matériel Apollo. Les pilotes sont chargés pendant le démarrage du système afin que chaque fois Apollo est connecté, l'appareil est prêt à accepter des instructions du système d'exploitation. Les pilotes d'Apollo contrôle interface audio d'Apollo, Mixer Console et fonctionnalité UAD-2.

Core Audio et ASIO

pilotes audio Apollo utilisent le Core Audio (Mac) et ASIO (Windows) Apis . Apollo fonctionnalités d'interface audio normale (non-DSP) sont simplement considérés comme Core Audio ou ASIO; donc un logiciel Core Audio / ASIO compatible peut utiliser Apollo pour les E / S audio.

Mixer Moteur UAD

Le plug-in application Console et Console Recall ne communiquent pas vraiment directement avec Apollo. , Ils communiquent plutôt avec la ***Mixer Moteur UAD,*** qui est la plaque tournante du logiciel central pour toutes les fonctions Recall Console et Console. Le moteur se comporte comme mélangeur UAD un serveur pour mélangeur DSP interne Apollo qui fonctionne en arrière-plan, si la console ne doit pas être ouvert pour Apollo à la fonction.

Le moteur Mixer est une application UAD au niveau du système qui est lancé automatiquement au démarrage du système et est en cours d'exécution toujours en fonctionnement normal. Le menu système est il est UAD seule interface, accessible à partir du menu de la barre OS X (Mac), ou la zone de notification (Windows).

E / S Transducteurs

Les entrées et sorties spécifiques qui sont disponibles à la DAW dépend de la configuration active. Le mode E / S complément change lorsque PT est activé, à des taux d'échantillonnage élevé, et en cascade à plusieurs unités. Les compléments d'E / S spécifiques sont répertoriés dans la Tableaux I / O pilote dans ce chapitre.

Les noms des pilotes et des numéros

Les pilotes d'Apollo décrivent tous les canaux d'E / S par nom et le numéro, mais ce qui est réellement affiché dans les listes d'affectation d'E / S de DAW dépend de chaque DAW particulier. Les noms ne sont pas affichés par tous les DAW (par exemple, Ableton Live), ou le mode d'affichage du nom du pilote peut devoir être modifié dans le DAW (par exemple, Apple Logic Pro).

Virtual I / O

Les pilotes de périphériques d'Apollo portent divers ***virtuel (*** logiciel uniquement) des canaux d'entrée et de sortie, en plus de ceux qui sont directement associés aux entrées et sorties matérielles. Les canaux virtuels se composent de toutes les sorties de bus d'Apollo (principal mix moniteur et tous les mélanges d'envoi de canal) et des entrées virtuelles de la console. Virtual I / O facilite le signal de routage très flexible via le DAW. Voir Virtual I / O Pour plus de détails sur cette fonction.

Tableaux I / O pilote

Les tableaux de cette section répertorient les numéros d'E / S et les noms de tous les flux audio de base / ASIO disponible dans toutes les configurations possibles. Toutes les configurations sont répertoriées dans le tableau ci-dessous. Cliquez sur un élément pour accéder directement à cette table.

> ***Pointe: Chaque table est sur une seule page. Pour référence pratique avec DAW qui ne présentent pas de canaux d'E / S conducteur par nom, imprimez la feuille pour votre configuration particulière.***

Apollo pilote E / S Tableau Pagination		
	APOLLON	APOLLO 16
Unité unique		
PT mode OFF page 189		page 195
SUR page 190		page 196
4x taux d'échantillonnage		
PT mode OFF page 191		page 197
SUR page 192		page 198
Multi-Unit		
PT mode OFF page 193		page 199
SUR page 194		page 200

I / O pilote Notes relatives au tableau

- Le nombre dans la colonne de gauche est le numéro de canal utilisé par le DAW.
- Toutes les tables sont applicables à tous les taux d'échantillonnage, sauf « 4x » fréquences d'échantillonnage est notée.
- « taux d'échantillonnage 1x » est défini comme 44,1 kHz et 48 kHz.
- « taux 2x échantillons » est défini comme 88,2 kHz et 96 kHz.
- « taux 4x d'échantillons » est défini comme 176,4 kHz et 192 kHz.
- (Apollo 16) Les bus Cue 3 et 4 ne sont pas disponibles dans les canaux Core Audio / ASIO. Ces bus sont disponibles dans la table de mixage Console uniquement.
- Dans les tableaux multi-unités, l'unité de contrôle désigné E / S est dans les colonnes de gauche et l'unité d'extension est désigné dans les colonnes de droite. Dans les tableaux et les étiquettes E / S, l'unité pilote de dispositif d'expansion d'E / S est préfixé avec le numéro 2 (par exemple, « 2 LINE 1 »).

Apollo I / O, une unité, PT mode Off

Apollo pilote E / S Liste Unité unique - PT mode Off			
CONTRIBUTIONS		LES SORTIES	
1	MIC / LINE / Salut-Z 1	1	MON L
2	MIC / LINE / Salut-Z 2	2	MON R
3	MIC / LINE 3	3	LIGNE 1
4	MIC / LINE 4	4	LIGNE 2
5	LINE 5	5	LINE 3
6	LINE 6	6	LINE 4
7	LINE 7	7	LINE 5
8	LINE 8	8	LINE 6
9	ADAT 1	9	LINE 7
dix	ADAT 2	dix	LINE 8
11	ADAT 3	11	ADAT 1
12	ADAT 4	12	ADAT 2
13	ADAT 5	13	ADAT 3
14	ADAT 6	14	ADAT 4
15	ADAT 7	15	ADAT 5
16	ADAT 8	16	ADAT 6
17	S / PDIF L	17	ADAT 7
18	S / PDIF R	18	ADAT 8
19	VIRTUAL 1 *	19	S / PDIF L
20	VIRTUAL 2 *	20	S / PDIF R
21	VIRTUAL 3 *	21	VIRTUAL 1 *
22	VIRTUAL 4 *	22	VIRTUAL 2 *
23 MON L *		23	VIRTUAL 3 *
24 MON R *		24	VIRTUAL 4 *
25	AUX1 L *	25	HP1 L
26	AUX1 R *	26	R HP1
27	AUX2 L *	27	HP2 L
28	AUX2 R *	28	R HP2
29 HP1 L * 30 R *			
31 HP1 HP2 L *			
32 R * HP2			
**** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)***		**** Entrées Logiciel (pour les entrées de la console)***	

Apollo I / O, une unité, PT Mode On

Apollo pilote E / S Liste Unité simple - mode PT sur			
CONTRIBUTIONS		LES SORTIES	
1	NULL 1	1	MON L
2	NULL 2	2	MON R
3	MIC / LINE / Salut-Z 1	3	LIGNE 1
4	MIC / LINE / Salut-Z 2	4	LIGNE 2
5	MIC / LINE 3	5	LINE 3
6	MIC / LINE 4	6	LINE 4
7	LINE 5	7	LINE 5
8	LINE 6	8	LINE 6
9	LINE 7	9	LINE 7
dix	LINE 8	dix	LINE 8
11	ADAT 1	11	ADAT 1
12	ADAT 2	12	ADAT 2
13	ADAT 3	13	ADAT 3
14	ADAT 4	14	ADAT 4
15	ADAT 5	15	ADAT 5
16	ADAT 6	16	ADAT 6
17	ADAT 7	17	ADAT 7
18	ADAT 8	18	ADAT 8
19	S / PDIF L	19	S / PDIF L
20	S / PDIF R	20	S / PDIF R
21	VIRTUAL 1 *	21	VIRTUAL 1 *
22	VIRTUAL 2 *	22	VIRTUAL 2 *
23 MON L *		23	VIRTUAL 3 *
24 MON R *		24	VIRTUAL 4 *
25	AUX1 L *	25	HP1 L
26	AUX1 R *	26	R HP1
27	AUX2 L *	27	HP2 L
28	AUX2 R *	28	R HP2
29 HP1 L * 30 R *			
31 HP1 HP2 L *			
32 R * HP2			
***Sorties logiciels (pour les entrées DAW)**		***Entrées Logiciel (pour les entrées de la console)**	

Apollo I / O, une unité, PT mode Off, 4x fréquences d'échantillonnage

Apollo pilote E / S Unité simple - PT mode Off 176,4 kHz et 192 kHz Taux d'échantillonnage			
CONTRIBUTIONS		LES SORTIES	
1	MIC / LINE / Salut-Z 1	1	MON L
2	MIC / LINE / Salut-Z 2	2	MON R
3	MIC / LINE 3	3	LIGNE 1
4	MIC / LINE 4	4	LIGNE 2
5	LINE 5	5	LINE 3
6	LINE 6	6	LINE 4
7	LINE 7	7	LINE 5
8	LINE 8	8	LINE 6
9	ADAT 1	9	LINE 7
dix	ADAT 2	dix	LINE 8
11	ADAT 3	11	ADAT 1
12	ADAT 4	12	ADAT 2
13	S / PDIF L	13	ADAT 3
14	S / PDIF R	14	ADAT 4
15 MON L *		15	S / PDIF L
16 MON R *		16	S / PDIF R
17	AUX1 L *	17	HP1 L
18	AUX1 R *	18	R HP1
19 HP1 L *		19	HP2 L
20 HP1 R *		20	R HP2
21 L * 22 HP2			
HP2 R *			
** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)*			

Apollo I / O, une unité, PT Mode On, 4x fréquences d'échantillonnage

Apollo pilote E / S Unité simple - mode PT sur 176,4 kHz et 192 kHz Taux d'échantillonnage			
CONTRIBUTIONS		LES SORTIES	
1	NULL 1	1	MON L
2	NULL 2	2	MON R
3	MIC / LINE / Salut-Z 1	3	LIGNE 1
4	MIC / LINE / Salut-Z 2	4	LIGNE 2
5	MIC / LINE 3	5	LINE 3
6	MIC / LINE 4	6	LINE 4
7	LINE 5	7	LINE 5
8	LINE 6	8	LINE 6
9	LINE 7	9	LINE 7
dix	LINE 8	dix	LINE 8
11	ADAT 1	11	ADAT 1
12	ADAT 2	12	ADAT 2
13	ADAT 3	13	ADAT 3
14	ADAT 4	14	ADAT 4
15	S / PDIF L	15	S / PDIF L
16	S / PDIF R	16	S / PDIF R
17 MON L *		17	HP1 L
18 MON R *		18	R HP1
19 HP1 L * 20 R *			
HP1			
** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)*			

Apollo E / S, Multi-Unit, PT mode Off

Liste Apollo pilote E / S Multi-Unit - PT mode Off							
CONTRIBUTIONS				LES SORTIES			
MONITEUR UNITÉ		EXPANSION UNITÉ		MONITEUR UNITÉ		EXPANSION UNITÉ	
1	MIC / LINE / Salut-Z 1	23	2 MIC / LINE / Salut-Z 1	1	MON L	29	2 LINE 1
2	MIC / LINE / Salut-Z 2	24	2 MIC / LINE / Salut-Z 2	2	MON R	30	2 LINE 2
3	MIC / LINE 3	25	2 MIC / LINE 3	3	LIGNE 1	31	2 LIGNE 3
4	MIC / LINE 4	26	2 MIC / LINE 4	4	LIGNE 2	32	2 LINE 4
5	LINE 5	27	2 LIGNE 5	5	LINE 3	33	2 LIGNE 5
6	LINE 6	28	2 LINE 6	6	LINE 4	34	2 LINE 6
7	LINE 7	29	2 LINE 7	7	LINE 5	35	2 LINE 7
8	LINE 8	30	2 LIGNE 8	8	LINE 6	36	2 LIGNE 8
9	S / PDIF L	31	2 ADAT 1	9	LINE 7	37	2 S / PDIF L
dix	S / PDIF R	32	2 2 ADAT	dix	LINE 8	38	2 S / PDIF R
11	VIRTUAL 1 *	33	2 3 ADAT	11	ADAT 1	39	2 VIRTUELLE 1 *
12	VIRTUAL 2 *	34	2 4 ADAT	12	ADAT 2	40	2 VIRTUEL 2 *
13	VIRTUAL 3 *	35	2 5 ADAT	13	ADAT 3	41	2 VIRTUELLE 3 *
14	VIRTUAL 4 *	36	2 ADAT 6	14	ADAT 4	42	2 VIRTUELLE 4 *
15 MON L *		37	2 7 ADAT	15	ADAT 5		
16 MON R *		38	2 ADAT 8	16	ADAT 6		
17	AUX1 L *	39	2 S / PDIF L	17	ADAT 7		
18	AUX1 R *	40	2 S / PDIF R	18	ADAT 8		
19 HP1 L *		41	2 VIRTUELLE 1 *	19	S / PDIF L		
20 HP1 R *		42	2 VIRTUEL 2 *	20	S / PDIF R		
21 L * HP2		43	2 VIRTUELLE 3 *	21	VIRTUAL 1 *		
22 HP2 R *		44	2 VIRTUELLE 4 *	22	VIRTUAL 2 * 23		
					VIRTUAL 3 * 24		
					VIRTUELLE 4 *		
				25 * 26 HP1 L HP1 R *			
				27 HP2 L * 28 R * HP2			
Sorties logiciels (pour les entrées DAW)				***Entrées Logiciel (pour les entrées de la console)***			

Apollo E / S, Multi-Unit, PT Mode On

Apollo Liste I / O pilote Multi-Unit - mode PT sur							
CONTRIBUTIONS				LES SORTIES			
MONITEUR UNITÉ		EXPANSION UNITÉ		MONITEUR UNITÉ		EXPANSION UNITÉ	
1	NULL 1	17	2 MIC / LINE / Salut-Z 1	1	MON L	21	2 LINE 1
2	NULL 2	18	2 MIC / LINE / Salut-Z 2	2	MON R	22	2 LINE 2
3	MIC / LINE / Salut-Z 1	19	2 MIC / LINE 3	3	LIGNE 1	23	2 LIGNE 3
4	MIC / LINE / Salut-Z 2	20	2 MIC / LINE 4	4	LIGNE 2	24	2 LINE 4
5	MIC / LINE 3	21	2 LIGNE 5	5	LINE 3	25	2 LIGNE 5
6	MIC / LINE 4	22	2 LINE 6	6	LINE 4	26	2 LINE 6
7	LINE 5	23	2 LINE 7	7	LINE 5	27	2 LINE 7
8	LINE 6	24	2 LIGNE 8	8	LINE 6	28	2 LIGNE 8
9	LINE 7	25	2 ADAT 1	9	LINE 7	29	2 S / PDIF L
dix	LINE 8	26	2 2 ADAT	dix	LINE 8	30	2 S / PDIF R
11	S / PDIF L	27	2 3 ADAT	11	ADAT 1	31	2 VIRTUELLE 1 *
12	S / PDIF R	28	2 4 ADAT	12	ADAT 2	32	2 VIRTUEL 2 *
13 MON L *		29	2 5 ADAT	13	ADAT 3	33	***(2 VIRTUELLE 3 *)***
14 MON R *		30	2 ADAT 6	14	ADAT 4	34	***(2 VIRTUELLE 4 *)***
15 HP1 L *		31	2 7 ADAT	15	ADAT 5		
16 HP1 R *		32	2 ADAT 8	16	ADAT 6		
		33	***(2 S / PDIF L)***	17	ADAT 7		
		34	***(2 S / PDIF R)***	18	ADAT 8		
		35	***(2 VIRTUELLE 1 *)***	19	S / PDIF L		
		36	***(2 VIRTUELLE 2 *)***	20	S / PDIF R		
		37	***(2 VIRTUELLE 3 *)***				
		38	***(2 VIRTUELLE 4 *)***				
****** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)***				****** Entrées Logiciel (pour les entrées de la console)***			
Les numéros de canal au-dessus de 32 (ceux en italique entre parenthèses) ne sont pas disponibles dans Pro Tools							

Apollo 16 E / S, une unité, PT mode Off

Apollo 16 Unité Liste E / S du seul conducteur - PT mode Off			
CONTRIBUTIONS		LES SORTIES	
1	LIGNE 1	1	MON L
2	LIGNE 2	2	MON R
3	LINE 3	3	LIGNE 1
4	LINE 4	4	LIGNE 2
5	LINE 5	5	LINE 3
6	LINE 6	6	LINE 4
7	LINE 7	7	LINE 5
8	LINE 8	8	LINE 6
9	LINE 9	9	LINE 7
dix	LIGNE 10	dix	LINE 8
11	LIGNE 11	11	LINE 9
12	LIGNE 12	12	LIGNE 10
13	LIGNE 13	13	LIGNE 11
14	LIGNE 14	14	LIGNE 12
15	LIGNE 15	15	LIGNE 13
16	LIGNE 16	16	LIGNE 14
17	AES / EBU L	17	LIGNE 15
18	AES / EBU R	18	LIGNE 16
19	VIRTUAL 1 *	19	AES / EBU L
20	VIRTUAL 2 *	20	AES / EBU R
21	VIRTUAL 3 *	21	VIRTUAL 1 *
22	VIRTUAL 4 *	22	VIRTUAL 2 *
23	VIRTUAL 5 *	23	VIRTUAL 3 *
24	VIRTUAL 6 *	24	VIRTUAL 4 *
25	VIRTUAL 7 *	25	VIRTUAL 5 *
26	VIRTUAL 8 *	26	VIRTUAL 6 *
27 MON L *		27	VIRTUAL 7 *
28 MON R *		28	VIRTUAL 8 *
29	AUX1 L *	29	CUE 1 L
30	AUX1 R *	30	CUE 1 R
31	AUX2 L *	31	CUE 2 L
32	AUX2 R *	32	CUE 2 R
**** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)***		**** Entrées Logiciel (pour les entrées de la console)***	

Apollo 16 E / S, une unité, PT Mode On

Apollo 16 Unité Liste E / S du seul conducteur - mode PT sur			
CONTRIBUTIONS		LES SORTIES	
1	NULL 1	1	MON L
2	NULL 2	2	MON R
3	LIGNE 1	3	LIGNE 1
4	LIGNE 2	4	LIGNE 2
5	LINE 3	5	LINE 3
6	LINE 4	6	LINE 4
7	LINE 5	7	LINE 5
8	LINE 6	8	LINE 6
9	LINE 7	9	LINE 7
dix	LINE 8	dix	LINE 8
11	LINE 9	11	LINE 9
12	LIGNE 10	12	LIGNE 10
13	LIGNE 11	13	LIGNE 11
14	LIGNE 12	14	LIGNE 12
15	LIGNE 13	15	LIGNE 13
16	LIGNE 14	16	LIGNE 14
17	LIGNE 15	17	LIGNE 15
18	LIGNE 16	18	LIGNE 16
19	AES / EBU L	19	AES / EBU L
20	AES / EBU R	20	AES / EBU R
21	VIRTUAL 1 *	21	VIRTUAL 1 *
22	VIRTUAL 2 *	22	VIRTUAL 2 *
23	VIRTUAL 3 *	23	VIRTUAL 3 *
24	VIRTUAL 4 *	24	VIRTUAL 4 *
25	VIRTUAL 5 *	25	VIRTUAL 5 *
26	VIRTUAL 6 *	26	VIRTUAL 6 *
27 MON L *		27	VIRTUAL 7 *
28 MON R *		28	VIRTUAL 8 *
29	AUX1 L *	29	CUE 1 L
30	AUX1 R *	30	CUE 1 R
31	AUX2 L *	31	CUE 2 L
32	AUX2 R *	32	CUE 2 R
** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)*		** Entrées Logiciel (pour les entrées de la console)*	

Apollo 16 E / S, une unité, PT mode Off, 4x fréquences d'échantillonnage

Apollo 16 Unité Liste E / S du seul conducteur - PT mode Off 176,4 kHz et 192 kHz Taux d'échantillonnage			
CONTRIBUTIONS		LES SORTIES	
1	LIGNE 1	1	MON L
2	LIGNE 2	2	MON R
3	LINE 3	3	LIGNE 1
4	LINE 4	4	LIGNE 2
5	LINE 5	5	LINE 3
6	LINE 6	6	LINE 4
7	LINE 7	7	LINE 5
8	LINE 8	8	LINE 6
9	LINE 9	9	LINE 7
dix	LIGNE 10	dix	LINE 8
11	LIGNE 11	11	LINE 9
12	LIGNE 12	12	LIGNE 10
13	AES / EBU L	13	LIGNE 11
14	AES / EBU R	14	LIGNE 12
15 MON L *		15	LIGNE 13
16 MON R *		16	LIGNE 14
17	AUX1 L *	17	LIGNE 15
18	AUX1 R *	18	LINE 16 19
			AES / EBU L 20
			AES / EBU R 21
			CUE 1 L 22
			CUE 1 R 23
			CUE 2 L 24
			CUE 2 R
***Sorties logiciels (pour les entrées DAW)**			

Apollo 16 E / S, une unité, PT mode On, 4x fréquences d'échantillonnage

Apollo 16 Unité Liste E / S du seul conducteur - mode PT sur 176,4 kHz et 192 kHz Taux d'échantillonnage			
CONTRIBUTIONS		LES SORTIES	
1	NULL 1	1	MON L
2	NULL 2	2	MON R
3	LIGNE 1	3	LIGNE 1
4	LIGNE 2	4	LIGNE 2
5	LINE 3	5	LINE 3
6	LINE 4	6	LINE 4
7	LINE 5	7	LINE 5
8	LINE 6	8	LINE 6
9	LINE 7	9	LINE 7
dix	LINE 8	dix	LINE 8
11	LINE 9	11	LINE 9
12	LIGNE 10	12	LIGNE 10
13	LIGNE 11	13	LIGNE 11
14	LIGNE 12	14	LIGNE 12
15	AES / EBU L	15	LIGNE 13
16	AES / EBU R	16	LIGNE 14
17 MON L *		17	LIGNE 15
18 MON R *		18	LIGNE 16
19	AUX1 L *	19	AES / EBU L
20	AUX1 R *	20	AES / EBU R 21
			CUE 1 L 22
			CUE 1 R 23
			CUE 2 L 24
			CUE 2 R
**** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)***			

Apollo 16 E / S, Multi-Unit, PT mode Off

Apollo 16 E / S du pilote Liste multi-unités - PT mode Off							
CONTRIBUTIONS				LES SORTIES			
MONITEUR UNITÉ		EXPANSION UNITÉ		MONITEUR UNITÉ		EXPANSION UNITÉ	
1	LIGNE 1	33	2 LINE 1	1	MON L	33	2 LINE 1
2	LIGNE 2	34	2 LINE 2	2	MON R	34	2 LINE 2
3	LINE 3	35	2 LIGNE 3	3	LIGNE 1	35	2 LIGNE 3
4	LINE 4	36	2 LINE 4	4	LIGNE 2	36	2 LINE 4
5	LINE 5	37	2 LIGNE 5	5	LINE 3	37	2 LIGNE 5
6	LINE 6	38	2 LINE 6	6	LINE 4	38	2 LINE 6
7	LINE 7	39	2 LINE 7	7	LINE 5	39	2 LINE 7
8	LINE 8	40	2 LIGNE 8	8	LINE 6	40	2 LIGNE 8
9	LINE 9	41	2 LINE 9	9	LINE 7	41	2 LINE 9
dix	LIGNE 10	42	2 LIGNE 10	dix	LINE 8	42	2 LIGNE 10
11	LIGNE 11	43	2 LIGNE 11	11	LINE 9	43	2 LIGNE 11
12	LIGNE 12	44	2 LIGNE 12	12	LIGNE 10	44	2 LIGNE 12
13	LIGNE 13	45	2 LIGNE 13	13	LIGNE 11	45	2 LIGNE 13
14	LIGNE 14	46	2 LIGNE 14	14	LIGNE 12	46	2 LIGNE 14
15	LIGNE 15	47	2 LIGNE 15	15	LIGNE 13	47	2 LIGNE 15
16	LIGNE 16	48	2 LIGNE 16	16	LIGNE 14	48	2 LIGNE 16
17	AES / EBU L	49	2 AES / EBU L	17	LIGNE 15	49	2 AES / EBU L
18	AES / EBU R	50	2 AES / EBU R	18	LIGNE 16	50	2 AES / EBU R
19	VIRTUAL 1 *	51	2 VIRTUELLE 1 *	19	AES / EBU L	51	2 VIRTUELLE 1 *
20	VIRTUAL 2 *	52	2 VIRTUEL 2 *	20	AES / EBU R 52		2 VIRTUEL 2 *
21	VIRTUAL 3 *	53	2 VIRTUELLE 3 *	21	VIRTUAL 1 * 53		2 VIRTUELLE 3 *
22	VIRTUAL 4 *	54	2 VIRTUELLE 4 *	22	VIRTUAL 2 * 54		2 VIRTUELLE 4 *
23	VIRTUAL 5 *	55	2 VIRTUEL 5 *	23	VIRTUAL 3 * 55		2 VIRTUEL 5 *
24	VIRTUAL 6 *	56	2 VIRTUELLE 6 *	24	VIRTUAL 4 * 56		2 VIRTUELLE 6 *
25	VIRTUAL 7 *	57	2 VIRTUELLE 7 *	25	VIRTUAL 5 * 57		2 VIRTUELLE 7 *
26	VIRTUAL 8 *	58	2 VIRTUELLE 8 *	26	VIRTUAL 6 * 58		2 VIRTUELLE 8 *
27 MON L *				27	VIRTUAL 7 *		
28 MON R *				28	VIRTUAL 8 *		
29	AUX1 L *			29	CUE 1 L		
30	AUX1 R *			30	CUE 1 R		
31	AUX2 L *			31	CUE 2 L		
32	AUX2 R *			32	CUE 2 R		
**** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)***				**** Entrées Logiciel (pour les entrées de la console)***			

Apollo 16 E / S, Multi-Unit, PT Mode On

Apollo 16 E / S du pilote Liste multi-unités - mode PT sur							
CONTRIBUTIONS				LES SORTIES			
MONITEUR UNITÉ		EXPANSION UNITÉ		MONITEUR UNITÉ		EXPANSION UNITÉ	
1	NULL 1	19	2 LINE 1	1	MON L	19	2 LINE 1
2	NULL 2	20	2 LINE 2	2	MON R	20	2 LINE 2
3	LIGNE 1	21	2 LIGNE 3	3	LIGNE 1	21	2 LIGNE 3
4	LIGNE 2	22	2 LINE 4	4	LIGNE 2	22	2 LINE 4
5	LINE 3	23	2 LIGNE 5	5	LINE 3	23	2 LIGNE 5
6	LINE 4	24	2 LINE 6	6	LINE 4	24	2 LINE 6
7	LINE 5	25	2 LINE 7	7	LINE 5	25	2 LINE 7
8	LINE 6	26	2 LIGNE 8	8	LINE 6	26	2 LIGNE 8
9	LINE 7	27	2 LINE 9	9	LINE 7	27	2 LINE 9
dix	LINE 8	28	2 LIGNE 10	dix	LINE 8	28	2 LIGNE 10
11	LINE 9	29	2 LIGNE 11	11	LINE 9	29	2 LIGNE 11
12	LIGNE 10	30	2 LIGNE 12	12	LIGNE 10	30	2 LIGNE 12
13	LIGNE 11	31	2 LIGNE 13	13	LIGNE 11	31	2 LIGNE 13
14	LIGNE 12	32	2 LIGNE 14	14	LIGNE 12	32	2 LIGNE 14
15	LIGNE 13	33	***(2 ligne 15)***	15	LIGNE 13	33	***(2 ligne 15)***
16	LIGNE 14	34	***(2 ligne 16)***	16	LIGNE 14	34	***(2 ligne 16)***
17	LIGNE 15	35	***(2 AES / EBU L)***	17	LIGNE 15	35	***(2 AES / EBU L)***
18	LIGNE 16	36	***(2 AES / EBU R)***	18	LIGNE 16	36	***(2 AES / EBU R)***
		37	***(2 VIRTUELLE 1 *)***			37	***(2 VIRTUELLE 1 *)***
		38	***(2 VIRTUELLE 2 *)***			38	***(2 VIRTUELLE 2 *)***
		39	***(2 VIRTUELLE 3 *)***			39	***(2 VIRTUELLE 3 *)***
		40	***(2 VIRTUELLE 4 *)***			40	***(2 VIRTUELLE 4 *)***
		41	***(2 VIRTUELLE 5 *)***			41	***(2 VIRTUELLE 5 *)***
		42	***(2 VIRTUELLE 6 *)***			42	***(2 VIRTUELLE 6 *)***
		43	***(2 VIRTUELLE 7 *)***			43	***(2 VIRTUELLE 7 *)***
		44	***(2 VIRTUELLE 8 *)***			44	***(2 VIRTUELLE 8 *)***
**** Sorties logiciels (pour les entrées DAW)***				**** Entrées Logiciel (pour les entrées de la console)***			
Les numéros de canal au-dessus de 32 (ceux en italique entre parenthèses) ne sont pas disponibles dans les Pro Tools							

Glossaire

UN D Un acronyme pour « Analog to Digital », qui se rapporte à la conversion de signaux analogiques en données numériques.

Acronyme Un mot formé des premières lettres d'autres mots (par exemple, l'interface graphique, ADAT, TRS, etc.).

ADAT Un acronyme pour « Alesis Digital Audio Tape. » ADAT était le nom donné aux produits de la marque Alesis des années 1990 qui ont enregistré huit pistes audio numérique sur une cassette vidéo standard S-VHS. Le terme maintenant se réfère généralement à la connexion « Lightpipe » optique 8 canaux qui est utilisé dans une large gamme de produits numériques de nombreux fabricants.

AES (parfois écrit « AES / EBU «) Le nom d'une norme de transfert audio numérique développé conjointement par l'Audio Engineering Society-américaine et l'Union européenne de radiodiffusion. Conçu pour transporter deux canaux 16, 20 ou 24 bits audio numériques à des taux d'échantillonnage de jusqu'à 192 kHz, le plus commun AES interconnexion physique utilise un câble à paire torsadée 110 ohms 3-conducteur, se terminant au niveau des connecteurs standards XLR. (Voir « Dual Wire » et « Single Wire »)

Analogique Littéralement, un analogue est une réplique ou une représentation de quelque chose. Dans les signaux audio, les variations de tension sont utilisés pour représenter les changements de pression sonore acoustique. Notez que l'audio analogique est une représentation continue, par opposition à la quantification, ou la représentation discrète « renforcé » créé par des appareils numériques. (Voir « Digital »)

API Acronyme pour l'interface de programmation d'application. Une couche logicielle entre un système d'exploitation et le matériel tiers (par exemple une interface audio) et / ou un logiciel (par exemple un DAW). Par exemple, une API de système d'exploitation informatique audio permet au matériel audio et des logiciels audio de différents fournisseurs pour communiquer avec le système d'exploitation et l'autre.

Apollo élargi Nom de Universal Audio pour connecter plus d'un appareil Apollo ensemble via Thunderbolt dans une configuration en cascade pour plusieurs unités d'E / S a augmenté.

ASIO Acronyme Audio Stream Input / Output. ASIO est un protocole de pilote d'interface audio pour les systèmes d'exploitation Windows développé par Steinberg GmbH.

Équilibré câblage audio qui utilise deux conducteurs torsadés enfermés dans un seul bouclier, permettant ainsi des chemins de câbles relativement longs avec une perte de signal minimale et une réduction de bruit induit par exemple ronflement.

Bit Une contraction des mots « binaire » et « digit », un bit est un numéro utilisé dans un système numérique, et il peut avoir seulement l'une des deux valeurs possibles: 0 ou 1. Le nombre de bits dans chaque échantillon détermine la dynamique maximale théorique plage des données audio, quel que soit le taux d'échantillonnage utilisé. Chaque bit supplémentaire ajoute environ 6 dB à la plage dynamique de l'audio. De plus, l'utilisation de plus de bits aide signal silencieux de capture avec plus de précision. (Voir « échantillon » et « Dynamique »)

Peu profond (Voir « Bit Résolution »)

Résolution Bit Souvent utilisés de façon interchangeable avec « profondeur de bit, » ceci est un terme utilisé pour décrire le nombre de bits utilisés dans un enregistrement numérique. Apollo audio analogique convertit et transmet audio numérique avec une résolution de 24 bits (donnant ainsi une plage de dynamique théorique d'environ 145 dB), la résolution de l'interface audio la plus élevée d'usage courant aujourd'hui. (Voir « Dynamic Range »)

BNC Un connecteur coaxial de type baïonnette souvent sur le matériel vidéo et audio numérique, ainsi que sur les appareils de test comme oscilloscopes. Dans l'équipement audio numérique, les connecteurs BNC sont normalement utilisés pour transporter des signaux d'horloge de mot entre les appareils. connecteurs BNC sont nommés pour leur type (Baïonnette), et leurs inventeurs, Paul Neil et Carl Concelman. (Voir « Word Clock »)

Tampon, des tampons, des tampons Le transfert des données en petits lots au lieu de façon continue. induit tamponnage latence (retard) et est inhérent à la plupart des systèmes audio numériques.

Autobus Un trajet de signal qui comporte plus d'un signal, par exemple un bus de mixage, bus auxiliaire, le bus de signal d'écouteur, etc.

Canal d'entrée Strip Un groupe de contrôle qui se rapportent uniquement aux fonctions contenues dans un canal d'entrée de mélangeur particulier. Dans la plupart des consoles de mixage, les « bandes » sont dupliqués pour chaque entrée.

Classe A Une technique de conception utilisés dans des dispositifs électroniques tels que leurs composants actifs sont aspiraient et de travail tout au long du cycle de signal complet, ce qui donne ainsi une réponse plus linéaire. Cette augmentation des résultats de linéarité en moins d'harmoniques générés, la distorsion donc plus faible dans le signal de sortie.

Microphone à condensateur Une conception de microphone qui utilise une membrane conductrice mince chargée électriquement étirée à proximité d'un disque métallique appelé une plaque arrière. pression acoustique entrant provoque le diaphragme à vibrer, provoquant à son tour la capacité de faire varier dans un même manière, ce qui provoque une variation de sa tension de sortie. Les microphones à condensateur ont tendance à avoir une excellente réponse transitoire mais nécessitent une source de tension externe, le plus souvent sous la forme de 48 volts de « alimentation fantôme ».

L'horloge Audio ou vidéo numérique, une horloge sert de référence de synchronisation pour un système. Chaque appareil numérique doit effectuer un nombre précis d'opérations par période de temps et à une vitesse constante pour que l'appareil fonctionne correctement. appareils audio numériques tels que Apollo ont normalement une horloge interne, et sont également capables de verrouillage de l'horloge externe acheminée à partir d'autres dispositifs numériques. Afin d'éviter la dégradation du signal ou des artefacts audibles indésirables, il est absolument essentiel que tous les appareils numériques qui sont interconnectés dans un système de verrouiller à la même horloge.

Distribution d'horloge Désigne le procédé d'acheminement d'un signal d'horloge maître (soit à partir d'une horloge interne ou d'une source externe) à plusieurs appareils au moyen de sorties multiples, supprimant ainsi la nécessité de mettre en cascade l'horloge par l'intermédiaire des dispositifs externes, ce qui peut dégrader le signal.

core Audio l'audio API pour Mac OS.

D / A Acronyme de « Digital to Analog », qui se réfère à la conversion d'une donnée numérique en un signal analogique.

CHOUCAS Acronyme pour « Digital Audio Workstation » - qui est, tout appareil qui permet d'enregistrer, de retour de jeu, modifier et traiter l'audio numérique.

dB Abréviation de « décibel », une unité logarithmique de mesure utilisée pour déterminer, entre autres, des rapports de puissance, le gain de tension et les niveaux de pression acoustique.

dBm Abréviation de « décibels à milliwatt, référencée » dans une charge dissipées standard de 600 ohms. 1 600 ohms dBm dans les résultats à 0,775 volts RMS.

dBV Abréviation de « décibels à la tension, tel que mentionné, » sans tenir compte de l'impédance; ainsi, un volt est égal à un dBV.

DI Acronyme pour « Direct Inject » ou « Saisie directe », une technique d'enregistrement de sorte que le signal provenant d'un instrument à haute impédance tels que guitare électrique ou basse est acheminé à une entrée. DI dans le mélangeur ou entrées magnétophone emploient souvent l'utilisation d'une « boîte de DI », ce qui augmente le signal au niveau de tension correct à l'impédance droite.

Numérique Les informations ou données qui sont stockées ou communiquées comme une série de bits (chiffres binaires, avec des valeurs de 0 ou 1). audio numérique se réfère à la représentation des différents niveaux de pression acoustique au moyen d'une série de nombres. (Voir « Analog » et « Bit »)

Tremblement des quantités infimes de forme du bruit ajouté intentionnellement à un enregistrement numérique afin de réduire une forme de distorsion connue sous le nom « bruit de quantification » et de l'aide dans la résolution de son faible niveau.

Sec Se réfère à un signal qui est non traité, par exemple, l'enregistrement d'un signal de sec. Le antonyme d'un signal « humide ».

DSP Acronyme pour « Digital Signal Processing » (ou « Digital Signal Processor ».)

DSP Accelerator Un dispositif dédié au traitement de signal numérique. dispositifs UAD-2 sont des accélérateurs DSP.

Microphone dynamique Un type de microphone qui génère un signal avec l'utilisation d'une membrane très mince, de la lumière qui se déplace en réponse à la pression acoustique. Ce mouvement provoque à son tour une bobine mobile qui est suspendue dans un champ magnétique pour se déplacer, à générer un faible courant électrique. micros dynamiques sont généralement moins chers que des micros à condensateur ou à ruban et ne nécessitent pas d'alimentation externe pour fonctionner.

Plage dynamique La différence entre les sections les plus bruyantes d'un morceau de musique et les plus douces les. La gamme dynamique de l'audition humaine (qui est, la différence entre les très passages les plus douces, nous pouvons discerner et nous pouvons les tolérer très bruyants les) est considéré comme environ 120 dB. (Voir « résolution de Bit »)

EQ Abréviation de « égalisation », un circuit qui permet une zone de fréquence sélectionnée dans un signal audio à atténuer ou stimulé.

Horloge externe Un signal d'horloge dérivé d'une source externe. (Voir « Horloge »)

FET Acronyme pour « Field Effect Transistor ». Un type de transistor qui repose sur un champ électrique pour contrôler la forme, et par conséquent la conductivité, d'un « canal » dans un matériau semi-conducteur.

firmware Le logiciel qui est intégré dans le matériel.

routage Flex La technologie Apollo qui permet à ses entrées physiques à être acheminé vers différentes sorties physiques. Comparer à Virtual I / O.

FPGA Acronyme pour « Field Programmable Gate Array. » Un type de circuit intégré qui peut être programmé après la fabrication (« dans le champ ») pour exécuter des fonctions spécialisées.

L'extrémité avant Se réfère à un dispositif qui fournit des entrées / sorties analogiques et numériques (I / O) à un poste de travail audio numérique (DAW). Apollo est une extrémité avant.

Interface utilisateur graphique Une fenêtre de logiciel, panneau ou écran de contrôle contenant des paramètres où sont ajustées par l'utilisateur. (Voir « GUI »)

GUI Acronyme de l'interface graphique utilisateur.

Salut-Z Abréviation de « haute impédance. » L'entrée Salut-Z Apollo permet la connexion directe d'un instrument comme une guitare électrique ou basse via une prise jack standard asymétrique ¼" .

Haute résolution En audio numérique, se réfère à des signaux de 24 bits à un taux d'échantillonnage de 88,2 kHz ou plus.

Hz Abréviation de « Hertz », une unité de mesure décrivant un seul cycle audio analogique (ou échantillon numérique) par seconde.

Impédance Une description de la résistance d'un circuit à un signal, tel que mesuré en ohms, des milliers d'ohms (kilohms), ou des millions d'ohms () des méga.

Horloge interne Un signal d'horloge dérivé du circuit intégré. (Voir « Horloge »)

I / O Acronyme de « entrée / sortie ».

kHz Abréviation de « kilohertz » (un millier de Hertz), une unité de mesure décrivant un millier de cycles audio analogiques (ou échantillons numériques) par seconde. (Voir « Hz »)

JFET Acronyme Junction Field Effect Transistor, un type spécifique de FET qui a quelques similitudes avec des conceptions de transistors bipolaires traditionnels qui peuvent le rendre plus approprié pour une utilisation dans certains modèles de circuits audio. (Voir « FET »)

jitter Fait référence aux variations à court terme dans les bords d'un signal d'horloge, causé par une horloge mauvaise source, le câblage inférieur ou terminaison de câble non approprié, et / ou le bruit du signal induit. Un signal nerveux contiendra des tonalités parasites à des fréquences aléatoires, non harmoniques. Habituellement, la gigue sera pire avec des fréquences plus élevées de signal. L'horloge numérique interne de Apollo a été conçu pour une stabilité extrême et un fonctionnement sans gigue, et son circuit de conditionnement d'horloge de phase alignée bord supprime la gigue à partir de sources externes, de sorte que la qualité de conversion est uneffected par la source d'horloge.

lightpipe Une connexion numérique faite avec le câble optique. Ce fut une expression inventée par Alesis pour faire une distinction entre le réseau optique 8 canaux propriétaire utilisé dans leurs produits ADAT et des connecteurs optiques stéréo standard utilisés sur les lecteurs CD et autres produits de consommation.

Niveau de ligne Fait référence aux tensions utilisées par des dispositifs audio tels que des mélangeurs, des processeurs de signaux, magnétophones, et DAW. systèmes audio professionnels utilisent généralement des signaux de niveau ligne de +4 dBm (ce qui correspond à 1,23 volts), tandis que l'équipement audio grand public et semi-professionnels utilisent généralement des signaux de niveau ligne de -10 dBV (ce qui correspond à 0.316 volts).

Filtre Low Cut Un circuit égaliseur qui coupe signal en dessous d'une fréquence particulière. Identique à « filtre passe-haut. »

Mic Niveau Fait référence à la très faible puissance du signal de niveau de microphones, typiquement de l'ordre de 2 millivolts (2 millièmes de volts).

Mic Preamp Le niveau de sortie des micros est très faible et nécessite donc micro préamplificateurs spécialement conçu pour soulever (Amplifier) leur niveau à celui requis par une console de mixage, magnétophone ou station de travail audio numérique (DAW).

Muet « Désactiver le signal. » Mute arrête le signal d'être mis en déroute.

Originaire de Fait référence à un logiciel d'enregistrement audio numérique par ordinateur contrôlé par le processeur à bord de l'ordinateur, par opposition à un logiciel qui nécessite un matériel externe pour fonctionner.

OS Acronyme pour le système d'exploitation. Le système d'exploitation est le logiciel utilisé pour contrôler le matériel informatique, tels que macOS (Mac) et Windows (PC).

La poêle Abréviation de « Panorama » ou « panoramique ». Un contrôle panoramique détermine le positionnement d'un signal monophonique dans le champ stéréo.

Patch Bay Un passif, la station de routage central pour les signaux audio. Dans la plupart des studios d'enregistrement, les entrées de niveau ligne et les sorties de tous les périphériques sont connectés à une baie de brassage, ce qui en fait une chose facile à un signal re route avec l'utilisation de cordons de raccordement.

Cordon Patch Un court câble audio avec des connecteurs à chaque extrémité, généralement utilisé pour interconnecter les composants câblés à une baie de patch.

PDF Acronyme pour « Portable Document Format ». PDF est le format de fichier normalisé utilisé pour la distribution de documents sous forme électronique. Diverses applications peuvent ouvrir des fichiers PDF; une telle application « lecteur » est disponible gratuitement à l'adresse www.adobe.com.

Brancher Les composants logiciels qui sont ajoutés aux applications de logiciel hôte pour améliorer leur fonctionnalité et / ou la performance.

Powered Plug-Ins plug-ins de traitement audio de haute qualité, développés et vendus par Universal Audio, qui fonctionnent exclusivement sur les produits d'accélérateur. DSP UAD

quantification bruit Une forme de distorsion numérique causée par des erreurs d'arrondi compensation mathématique dans le mode analogique au processus de conversion numérique. Le bruit de quantification peut être considérablement réduite par tramage le signal numérique. (Voir « dithering «)

En temps réel Traitement UAD La technologie DSP + FPGA Universal Audio qui permet Plug-Ins Powered pour fonctionner avec UAD latences dans la gamme sous-2ms. traitement en temps réel UAD fournit l'expérience sonore ultime tout en surveillant et / ou de suivi. le traitement en temps réel est une fonction UAD spéciale qui est disponible uniquement dans l'application de la console.

ruban Microphone Un type de microphone qui fonctionne par mise en suspension de manière lâche un petit élément (généralement une bande ondulée en métal) dans un champ magnétique fort. Ce « ruban » est déplacé par le mouvement des molécules d'air et, ce faisant, elle recoupe les lignes magnétiques de flux, ce qui provoque un signal électrique devant être généré. Les microphones à ruban ont tendance à être délicate et un peu cher, mais ont souvent une réponse en fréquence très plate.

Échantillon Un « instantané » numérique de l'amplitude d'un son à un instant dans le temps. Le nombre d'échantillons prélevés par seconde est déterminé par la fréquence d'échantillonnage de l'appareil. (Voir « Taux d'échantillonnage »)

Taux d'échantillonnage Le nombre d'échantillons par seconde. Dans l'audio numérique, il y a six couramment utilisés taux d'échantillonnage: 44,1 kHz (utilisé par les CD audio), 48 kHz, 88,2 kHz (2 x 44,1 kHz), 96 kHz (2 x 48 kHz, utilisé par les DVD), 176,4 kHz (4 x 44,1 kHz), et 192 kHz (4 x 48 kHz). Plus la fréquence d'échantillonnage, plus la réponse en fréquence du signal résultant; cependant, les taux d'échantillonnage plus élevés nécessitent plus d'espace de stockage. (Voir « kHz »)

Sample Rate Conversion Le processus de modification d'un taux d'échantillonnage de signal numérique à un taux d'échantillonnage différent.

S / MUX (parfois écrit comme « S-MUX ») Abréviation de l'échantillon Multiplexage. S / MUX est un procédé de transmission de deux canaux de fréquence d'échantillonnage élevée (88,2, 96, 176.4 ou 192 kHz) audio numérique 24 bits sur un héritage optique « lightpipe » connexion ADAT, qui a été conçu à l'origine pour effectuer huit canaux de 16 -, ou audio 20- 24 bits à 44,1 kHz ou 48 kHz de fréquence d'échantillonnage. (Voir « ADAT » et « Lightpipe »)

SPDIF (parfois écrit comme « S / PDIF ») Un acronyme pour « Sony / Philips Digital Interface Format, » une norme de transfert audio numérique en grande partie basé sur la norme AES / EBU. Conçu pour transporter deux canaux de 16-, 20- ou 24-bit audio numérique à la fréquence d'échantillonnage allant jusqu'à 192 kHz, l'interconnexion physique SPDIF le plus utilisé est déséquilibré, 75 ohms câbles coaxiaux de type vidéo se terminant à phono (type RCA) connecteurs. (Voir « AES »)

Superclock Un format propriétaire utilisé par certains systèmes de premiers outils Pro pour distribuer le signal d'horloge en cours d'exécution à 256x la fréquence d'échantillonnage du système, correspondant ainsi la résolution temporelle interne du logiciel. (Voir « Horloge » et « Pro Tools »)

transcodage La conversion d'un type de signal numérique à une autre (par exemple, à partir de AES SPDIF ou ADAT de AES).

Transformateur Un composant électronique constitué de deux ou plusieurs bobines de fil enroulé sur un noyau commun d'un matériau magnétiquement perméable. Transformateurs audio fonctionnent sur le signal sonore et sont conçus pour des tensions de l'étape vers le haut et vers le bas et de signal d'émission entre les microphones et les dispositifs de niveau de ligne tels que les consoles de mixage, enregistreurs, et DAW.

Transitoire Un volume relativement élevé impulsion sonore pitchless d'une durée extrêmement brève, comme un pop. Consonnes dans le chant et la parole, et les attaques d'instruments de musique (en particulier les instruments de percussion), sont des exemples de transitoires.

transimpédance Préampli Un transformateur préamplificateur à l'état solide en utilisant une configuration de transistor qui utilise la rétroaction de courant pour très faible distorsion et la meilleure qualité possible du signal de l'entrée à la sortie. La conception transimpédance permet audio de 4 Hz à 150 kHz pour passer sans modifier les relations de phase entre les fréquences fondamentales et harmoniques. Le bruit et la distorsion sont conservés à la limite minimale quasi théorique si des signaux critiques peuvent être amplifiés généreusement sans dégrader la qualité ou le caractère de la source sonore.

TRS Acronyme Tip-Ring-manches. A ¼" connecteur de téléphone à trois conducteurs, généralement utilisés pour les connexions de signaux équilibrés (par exemple, I / O) ou portant deux signaux asymétriques (par exemple, un casque stéréo).

TS Acronyme de Tip-manches. connecteur de téléphone A ¼" avec deux conducteurs, typiquement utilisés pour les connexions de signaux asymétriques. Notez que TS, comme TRS et XLR, indique le connecteur uniquement et ne signifie pas nécessairement le niveau du signal de la connexion. TS / TRS / XLR câbles sont utilisés pour les bas niveau (par exemple, des microphones et des instruments) et des connexions de niveau ligne.

UAD Acronyme pour « Digital Audio Universal ». Utilisé en référence aux produits numériques créés par Universal Audio.

UAD-2 Une gamme de produits d'accélérateur DSP développé et fabriqué par Universal Audio.

Unisson technologie exclusive d'intégration matériel / logiciel de préampli Universal Audio qui permet aux plug-ins UAD reconfigurent l'impédance d'entrée physique, le gain réponse de la mise en scène et d'autres paramètres du matériel préampli micro Apollo pour correspondre les caractéristiques de conception du matériel de préampli émulé avec contrôle bidirectionnel.

Virtual I / O entrées audio Apollo et les sorties qui existent dans le logiciel, mais pas dans le matériel. Virtual I / O est utilisé pour les canaux audio numériques de route entre la console et d'autres applications audio. Comparer à Flex routage.

Humide Se réfère à un signal qui est traité, par exemple, l'enregistrement d'un signal par voie humide. Le antonyme d'un signal « sec ».

Word Clock Un signal d'horloge dédié sur la base de la fréquence d'échantillonnage du dispositif de transmission ou la vitesse à laquelle les mots échantillons sont envoyés sur une liaison numérique. (Voir « Horloge »)

XLR Un connecteur à trois broches standard utilisé par de nombreux appareils audio, avec la broche 1 typiquement connecté au blindage du câblage, fournissant ainsi la masse. Les broches 2 et 3 sont utilisés pour transporter le signal audio, normalement dans une configuration équilibrée (de phase).

Avis

Avertissement

Les informations contenues dans ce manuel sont sujettes à changement sans préavis. Universal Audio, Inc. ne fait aucune garantie d'aucune sorte à l'égard de ce manuel, y compris, mais sans s'y limiter, les garanties implicites de qualité marchande et d'adéquation à un usage particulier. Universal Audio, Inc. ne sera pas responsable des erreurs contenues dans les présentes ou directs, indirects, dommages spéciaux, indirects ou consécutifs liés à la fourniture, la performance ou l'utilisation de ce matériel.

Contrat de licence de l'utilisateur final

Vos droits sur le logiciel sont régis par le Contrat d'accompagnement de licence utilisateur final, dont une copie se trouve à l'adresse: www.uaudio.com/eula

marques de commerce

Universal Audio, le logo Universal Audio « diamant », Apollo, Apollo double, Arrow, UAD, UAD Powered Plug-Ins, UAD-2 rack en direct, Powered Plug-Ins, la technologie Unison, 1176, 1176LN, LA-2A, LA- 3A, OX, OX Amp Top Box, Century Tube canal Strip, DreamVerb, EQP-1A, Helios, oxyde, Teletronix et « Oreilles analogiques | Digital Minds, » sont parmi les marques de commerce, noms commerciaux et marques de service appartenant à UA, dont beaucoup sont enregistrés aux États-Unis et dans d'autres pays. Ce n'est pas une liste exhaustive de toutes les marques UA. Toutes les autres marques représentées ici sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

droits d'auteur

Copyright © 2019 Universal Audio, Inc. Tous droits réservés.

Ce manuel et tout logiciel associé, des illustrations, des conceptions de produits et concepts design sont soumis à la protection du droit d'auteur. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite, sous quelque forme, sans l'autorisation écrite préalable de Universal Audio, Inc.

Support technique

Base de connaissances Universal Audio

La Base de connaissances UA est votre ressource technique complète en ligne pour la configuration, l'exploitation, le dépannage et la réparation de tous les produits UA.

Vous pouvez regarder des vidéos de soutien utiles, rechercher la base de connaissances pour trouver des réponses, obtenir des informations actualisées des informations techniques qui ne peuvent pas être disponibles ailleurs, et plus encore.

Base de connaissances UA

Support de Canal YouTube

Le support du canal audio universel à youtube.com comprend des vidéos de soutien utiles pour la mise en place et l'utilisation des produits UA.

UA YouTube soutien du canal

Forums Communauté Universal Audio

Les forums de discussion non officiels UA sont une ressource précieuse pour tous les utilisateurs de produits Universal Audio.
Ce site est détenu et exploité de manière indépendante.

www.uadforum.com

Universal Audio contactez le support

Pour contacter l'équipe de soutien UA pour l'assistance technique ou de réparation, visitez s'il vous plaît:

help.uaudio.com


INC.
UNIVERSAL AUDIO