Softube



CONSOLE 1

MANUEL D'UTILISATION

Prise en charge vst/VST3/AU/AAX Native

Rev. Apr 30, 2020

Softube User Manual

© 2007-2020. Amp Room, Console 1 is trademarks of Softube AB, Sweden. Softube is a registered trademark of Softube AB, Sweden. All visual and aural references to the Valley People Dyna-mite, Trident A-Range, Tonelux and Tilt are trademarks being made with written permission from PMI Audio. The
Tonelux and Tilt logo, the Valley People, Dyna-mite and associated logos, and the Trident, A-Range and Triangle logo are trademarks of PMI Audio Group, used under license. Tube -Tech is a registered trademark of Lydkraft ApS, Denmark. EMI and Abbey Road are trademarks of EMI (IP) Limited. REDD, RS127 and RS135 are trademarks of EMI (IP) Limited. SSL, Solid State Logic, SL 4000 E, XL 9000 K are all trademarks of Solid State Logic, UK, used with written permission. All specifications subject to change without notice. All Rights Reserved.

Other company and product names mentioned herein are trademarks of their respective companies. Mention of third-party products is for informational purposes only and constitutes neither an endorsement nor a recommendation. Softube assumes no responsibility with regard to the performance or use of these products.

Softube products are protected by patents SE526523 and SE525332, and related patents/patent applications, including WO06054943, US11/667360, US2004 0258250, EP1492081, EP1815459, and JP2004 183976.

Your rights to the software are governed by the accompanying software license agreement (End User License Agreement).

Disclaimer

Every effort has been made to ensure that the information in this manual is accurate. However, there are a chance that we have made mistakes, and we hope that you understand that we are only humans. Please let us know about the mistake, and we'll fix it in the mix (or in the next version of this manual).

Support

On the Softube website (www.softube.com) you will find answers to common questions (FAQ) and other topics that might interest you.

Support questions can be posted at http://www.softube.com, where we will help you as fast as we can!

Web: www.softube.com
E-mail: info@softube.com
Phone: +46 13 21 1623 (9 am – 5 pm CET)

Contenu

1. *Introduction et vue d'ensemble 5*

Le SSL SL 4000 E Channel 5
Console 1 Par rapport aux mélangeurs traditionnels 6

2. *Mise en route 8*

Configuration de votre première console 1
Session 8 Entrée Section 15
Forme Section 16 Égaliseur Section 17
Compresseur Section 19
Sortie Section 19

3. *Utilisation de la console 1 21*

Sélection de piste 22 Affichage à l'écran 22
La section d'entrée 24 Forme 26
Égaliseur 28
Compresseur 30
La section sortie 32
Comprendre Solo Safe 33

4. *Fonctions utiles 35*

Sélectionnez Toutes les pistes 35 Créer un groupe 35 Copier paramètres de piste 37
Préréglages de charge 38
Enregistrer Preset 40
Organisation de vos préréglages 40 Presets par défaut 41
Histoire 42
Renommer/réorganiser les pistes 43
Mode Knob 44
Définir le délai d'affichage automatique 44
FFT 44 Alertes 45 À l'aide de la console 1 sans le matériel 45
Automatisation 45

1. *Personnalisation du Canal Strip 46*

Chargement d'autres bandes et effets de canal 46
Modification de l'ordre des articles 47
Utilisation des signaux latéraux externes 47
Options de vue 49
Console 1 Plug-ins prêt 50

1. *Intégration DAW 52*

Piste numéro 52
Nom de la piste 53
Contrôle DAW intégré 53
Désactivation de l'intégration DAW 54

2. *Classe américaine A 55*

Section de forme 56 Égaliseur Section 57
Compresseur Section 57
Lecteur 58

3. *Apollo Central 59*

Comment passer au mode Central Apollo 60
Sélection des pistes et des insertions 64 Mixage de base (« Channel View ») 65 Plug-ins de chargement 66
Chargement des préréglages 67

1. *Classe A 68* britannique

Introduction 69
Lecteur 69
Égaliseur 69
Compresseur 69
Limiter
70
Porte 70

2. *Chandler Limited® Zener-Bender 71*

3. *État solide*
Logique XL 9000 K 73

Modèle VHD inclus 74
Options de porte et de compresseur étendues 74
Contexte 75

4. *Summit Audio Grand Channel 76*

The Tone Sculpter
77
EQF-100 Full Range Equalizer 77 TLA-100A Tube Leveling Amplifier 77 Different Kinds of Distortion 78 Shape 78
Input Filters
78

5 *Weiss Gambit Series 79*

Input Section
79
Forme Section 79
Égaliseur Section 81
Compresseur Section 81
Lecteur Section 81
Latence **81**

14 *Spécifications, exigences et dépannage 82*

Diagramme de bloc 83
Résolution des problèmes 84
Spécifications matérielles 84

15 *CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL DE SOFTUBE AB (« EULA »). POUR LES PLUG-INS ET AUTRES PRODUITS LOGICIELS*
(ver 2019-06) lxxxv



1 Introduction et vue d'ensemble

Softube Console 1 est un nouveau type de mélangeur audio. Il est utilisé avec votre station de travail audio numérique préférée (DAW), et tout comme une console de mixage traditionnelle, vous pouvez acheminer n'importe quelle ou toutes les pistes DAW à la console 1 et les mélanger à partir de l'intérieur de ce système. Cela vous donne accès aux sections d'effets sonores de classe mondiale de la Console 1 et vous permet de tout contrôler, depuis l'unité matérielle, à l'aide de boutons et de boutons physiques.

Console 1 vous donne à la fois le grand son qui a rendu Softube mondialement célèbre, ainsi qu'un flux de travail tactile et intuitif qui accélère votre travail de mixage considérablement par rapport au mélange de souris sur l'ordinateur.

Le canal SSL SL 4000 E

Inclus dans votre achat est le modèle de Softube d'un Solid State Logic SL 4000 E, l'une des consoles de mixage les plus célèbres et convoitées dans le monde. Sl 4000 E consoles ont été installés dans des centaines de studios leader mondial, et il est dit que Solid State

La série 4000 de Logic a été utilisée sur plus de disques de vente de platine que tous les autres modèles de console combinés! C'est pour une bonne raison. Le SL 4000 E a un son signature qui est assez transparent pour fonctionner pour tous les styles de musique, mais ajoute encore sa touche de luxe. Les choses sonnent simplement comme un disque quand ils ont été exécutés à travers le SL 4000 E.

Avec console 1, vous obtenez le fameux bouton noir E242 égaliseur, le compresseur de canal classique, la porte très musicale / expandeur et les filtres doux haute / coupe basse du canal SL 4000 E. Nous avons également modélisé les harmoniques uniques, la distorsion et les non-linéarités que vous obtenez de l'exécution de la SL 4000 E en overdrive. Contrôlé par le bouton Drive de Console 1, vous pouvez l'utiliser subtilement sur tous les canaux pour coller le mix ensemble comme un SL 4000 E légèrement surmené, ou pas si subtilement pour ajouter le bord et la présence à certains sons.

En outre, vous obtenez le shaper transitoire unique de Softube, qui n'est pas modélisé à partir de la logique solid state SL 4000 E ou toute autre unité d'ailleurs. En savoir plus sur Le shaper transitoire dans « es » dans le chapitre 4.

Le modèle de Softube du canal Solid State Logic SL 4000 E n'est disponible que dans le cadre du système Console 1 et non comme un seul plug-in. Softube publiera en permanence plus de modèles de bandes de canal à utiliser avec la console 1, qui peuvent être achetés séparément.

Console 1 par rapport aux mélangeurs traditionnels

Pour comprendre ce qu'est la console 1, il peut être utile de la comparer aux types de mélangeur existants. Il y a pas mal de différences entre la console 1 et la plupart des mélangeurs traditionnels, tant numériques qu'analogiques.

Tout d'abord, la Console 1 est strictement faite pour le mixage, ce n'est pas un mixeur d'enregistrement avec préamplificateurs de microphone. Avec console 1, vous avez accès à un canal à la fois, celui que vous avez sélectionné avec le bouton sélecteur de canal correspondant sur l'unité matérielle. Cela donne à l'unité matérielle une petite empreinte, mais offre toujours un accès direct à plus de fonctions et d'effets par canal par rapport à la plupart des consoles de mixage physiques, comme mentionné dans la section précédente, égaliseur, compresseur, distorsion, porte, filtres à coupe haute et basse et notre Shaper transitoire. Tous les paramètres de la console 1 sont enregistrés avec votre session DAW pour un rappel total, et chaque paramètre peut être automatisé à l'aide des boutons matériels. Vous pouvez ouvrir une session DAW mixte à l'aide de la console 1 sans avoir le matériel console 1 connecté, et vous pouvez même ajuster les paramètres à l'aide de la souris s'il vous arrive d'être loin de votre matériel console 1.



En outre, le matériel console 1 n'a pas d'alimentation DSP embarquée, tout le traitement audio a lieu dans votre ordinateur. Cela présente plusieurs avantages par rapport à un mélangeur physique, tel que portabilité, moins coûteux et pas besoin d'une alimentation externe , le matériel console 1 est alimenté par USB. Le logiciel Console 1 est également très efficace CPU, mais s'il vous plaît se référer à « Exigences générales du système (Mac et Windows) » à la page 82 pour voir si votre ordinateur est assez puissant pour être utilisé avec la console 1.

Solid State Logic SL 4000 E a été introduit en 1980 et est à ce jour utilisé dans un grand nombre de studios haut de gamme partout dans le monde modèle Softube comprend la version d'égaliseur le plus recherché, le Et évidemment, la plupart des mélangeurs sont bouton noir E242 contenu dans une seule unité matérielle. Le système Console 1 se compose de trois composants différents qui fonctionnent dans une intégration étroite : le matériel, l'écran à l'écran et le plug-in DAW. On pourrait dire qu'il ya aussi un quatrième composant, à savoir la bande de canal ou l'effet unique que vous avez chargé dans la console séparée 1 pistes. Si vous êtes nouveau sur la console 1, la bande de canal sera la SSL SL 4000 E qui est inclus dans l'achat. Il y aura plus de bandes de canal plug-in pour la console 1 comme celle-là, qui peuvent être achetés séparément. Et vous pouvez également charger d'autres plug-ins Softube dans le système. Voir « Chargement d'autres bandes et effets de canal » au chapitre 6 de ce manuel.



Nobilis Audio,

2 Commencer

Afin d'installer le logiciel requis et d'activer votre licence, assurez-vous d'abord que votre ordinateur a accès à Internet. Utiliser n'importe quel navigateur pour visiter la page

www.softube.com/console1-install

Ici, vous serez guidé à travers toutes les étapes nécessaires. Il vous sera demandé d'entrer le code de licence unique inclus dans la zone d'expédition console 1.

Configuration de votre première session console 1

Lorsque vous avez suivi le processus d'inscription sur le site Web de Softube, vous êtes prêt à configurer votre session de base console 1. Vous pouvez enregistrer cela comme une session de modèle dans votre DAW, de sorte que vous n'aurez pas à le faire pour chaque nouveau morceau de musique que vous commencez à travailler sur. Veuillez consulter le manuel de votre DAW sur la façon d'enregistrer une session de modèle, ainsi que toutes les autres étapes mentionnées ci-dessous qui font référence aux actions de votre DAW.

1. Connectez le matériel console 1 à un port USB inoccupé sur votre ordinateur. Le logo Softube du panneau de commande de votre ordinateur passera du gris au noir. **2.** Lancez votre application daw (digital audio workstation) préférée. La console 1 s'exécute avec n'importe quel hôte qui prend en charge les formats de plug-in VST2, VST3, AAX et Audio Units.

3. Lancez une session vide dans votre DAW. **4.** Insérez le plug-in console 1 sur autant de pistes que vous le souhaitez. Nous vous recommandons de l'insérer sur toutes les pistes, aux canaux etbuses.

L'audio sur n'importe quelle piste où vous avez inséré le plug-in console 1 sera désormais le système Console 1 et retour au même canal DAW. Voir la section suivante pour définir le nom et le numéro de piste corrects.

Nom et numéro de la piste

De nombreux hôtes DAW tentent le transfert automatique du nom et du numéro de piste des pistes hôtes DAW vers les pistes console 1 correspondantes. Cela signifie que tout nom que vous avez donné à une piste dans l'hôte DAW apparaît automatiquement sur la piste correspondante dans le mélangeur Console 1. De même, si l'hôte DAW prend en charge le transfert automatique du numéro de piste, le nombre de la piste DAW sera le même que la piste correspondante dans la console 1, de sorte que la disposition de la piste sera la même dans la console 1 que dans votre DAW. Cela signifie à son tour que si vous décidez de réorganiser l'ordre de piste dans votre DAW, cela se reflète également dans la console 1 mélangeur.

Si le DAW ne prend *pas* en charge les numéros de piste automatique ou les noms, la zone de message de l'interface graphique plug-in vous en informera. Si le numéro de piste est pris en charge, vous pourrez désormais ouvrir l'écran à l'écran de la Console 1 (en appuyant sur le bouton **Affichage sur** le coin supérieur gauche du matériel) et voir toutes les pistes disposées et nommées comme elles le sont dans votre session DAW. Toutefois, certains hôtes DAW ne supportent pas le transfert automatique du nom et du numéro de la piste de l'hôte vers la console 1. Dans le cas de Pro Tools et Logic Pro, ces mesures 1000 000 sont transférées automatiquement du nom de la piste, mais pas du numéro. Cela sera indiqué par un message disant *« Numéros de piste manuel, nom automatique de la piste de DAW. »* Dans ce cas, vous devrez sélectionner manuellement à la console 1 la piste de la console 1 routs audio du canal DAW, et peut-être aussi entrer manuellement le nom de la piste pour qu'il s'affiche dans le système console 1.

Si votre DAW préféré ne prend pas en charge le transfert automatique du numéro de piste : lorsqu'un plug-in console 1 est instancié sur une piste DAW, il sera par défaut placé sur le numéro de piste le plus bas disponible Cela signifie qu'il peut être judicieux de lancer les plug-ins console 1 en commençant sur la piste DAW 1, qui sera ensuite placée sur la piste console 1 1 , puis passer à la piste DAW 2, qui sera placé sur la console 1 piste 2 (parce que c'est maintenant la piste la plus basse



disponible), etc Cela devrait vous sauver de la plupart du travail manuel de placer la console 1 pistes d'une manière qui correspond à la façon dont ils sont disposés dans le DAW

Si le DAW ne prend pas en charge le nom et les numéros de la piste, il est affiché ici

Si vous souhaitez désactiver le nom/numéro de piste automatique ou le contrôle DAW intégré, veuillez cliquer sur « SETUP » dans le plug-in (et non l'écran à l'écran) Pour plus d'informations, veuillez consulter « Désactiver DAW Intégration » à la page 54

Procédez comme suit pour définir le nom de la piste :

1. Ouvrez l'écran à l'écran de la console 1.
2. Ouvrez paramètres en appuyant sur Maj et suivre le sélecteur 20 (Paramètres). Faites défiler vers le bas pour « Renommer les pistes » et cliquez sur Solo/OK.
3. Sélectionnez la première piste avec le sélecteur de piste, mais- tonnes, et entrez le nom dans la fenêtre de dialogue. Frapper

D'accord.

4. Sélectionnez la piste suivante et faites la même chose.

Procédez comme suit pour placer une piste console 1 sur un numéro de piste spécifique :

1. Ouvrez l'écran à l'écran de la console 1.
2. Ouvrez paramètres en appuyant sur Maj et Track Selector 20 (Paramètres). Faites défiler vers le bas pour « Réorganiser les pistes » et cliquez sur Solo/OK. **3.** Sélectionnez la piste à déplacer à l'aide des boutons sélecteur de piste.
1. Sélectionnez où vous voulez le mettre.
2. Sélectionnez la piste suivante que vous souhaitez déplacer et répétez jusqu'à ce que vous iez terminé!

Voir les détails dans « Renumber/rearre Tracks » et « Rename Tracks » à la page 43.

Vous ne pouvez mettre 1 instance du plug-in console 1 sur chaque piste que si le DAW prend en charge les numéros de piste automatiques

Contrôle DAW intégré

Dans **Presonus Studio One** et **Cakewalk SONAR**, les fonctions DAW vitales peuvent être contrôlées directement à partir du matériel Console 1, ce qui permet un flux de travail encore plus fluide. Sélection de pistes

La console 1 permet de refléter la sélection de la piste DAW dans la console 1, et vice versa.

Volume et casserole

Comme toujours, les boutons **De sortie** et **pan** de la console 1 peuvent être utilisés pour contrôler les paramètres correspondants dans le logiciel Console 1, mais ils peuvent également être remplacés pour contrôler le bouton de panoramique et le moder de volume sur la piste DAW sélectionnée. Solo et Mute

Le **Solo** et **mute** peuvent également être commutés pour contrôler la piste DAW sélectionnée ou pour contrôler ces paramètres dans le logiciel Console 1. Niveaux d'envoi DAW

Maintenez le décalage et contrôlez les niveaux d'envoi de la piste DAW sélectionnée directement à partir du matériel console 1.

Pour plus d'informations sur le contrôle daw intégré, veuillez consulter le « contrôle intégré daw » à la page 53

Solo Safe sur Les Canaux et Les Bus

Comme mentionné ci-dessus, nous vous recommandons d'insérer le plug-in console 1 sur tous vos canaux DAW, y compris les pistes simples, aux canaux et les bus. Mais pour que la fonction **Solo** de Console 1 fonctionne comme prévu, vous devez définir aux canaux, les effets envoient des canaux, des bus de sous-groupe et le bus principal — essentiellement, tous les canaux de votre mélangeur DAW qui ne sont pas des pistes d'instruments audio ou logiciels uniques — à Solo **Safe**. Si vous utilisez un canal aux pour le son entrant d'une source sonore Rewire, comme Propellerheads Reason, cela peut toutefois être considéré comme une piste d'instrument. Nous vous recommandons donc de ne pas définir cela sur Solo **Safe**.

Voir « Understanding Solo Safe » à la page 33 si vous êtes intéressé par les raisons pour lesquelles ce paramètre est nécessaire pour que la fonction **Solo** de console 1 se comporte comme prévu. Sinon, il suffit de suivre les étapes suivantes :

1. Ouvrez le plug-in Console 1 sur tous les canaux aux (à l'exception des canaux Rewire aux canaux qui gèrent les signaux sonores entrants), les canaux d'effets, les bus de sous-groupe et le bus principal de votre DAW.
2. Activez le paramètre **Solo Safe** en cliquant sur ce bouton dans la fenêtre plug-in.

Chaque fois que vous appuyez sur **Solo** sur le matériel console 1, le texte « olon sû » apparaîtra dans l'écran à l'écran au-dessus de tout canal qui a été défini sur solo safe.

Numéro de piste Ceci est automatiquement défini sur cor-
répondre à la piste DAW, dans

Solo Safe En cliquant sur cela exclut la piste /
le canal de **Solo**. Lorsqu'un

Daws qui supports pour cette fonction. autre piste est définie en solo, **Solo Safe** Si votre DAW ne prend pas en charge les canaux ne seront pas réduits au silence. Ce transfert automatique de l'option piste est recommandé pour tous les nombre, cliquez sur le nombre défini manuellement par ces canaux, sous-groupes et le maître. bus.

Vous pouvez également appuyer sur Maj + 20 (Paramètres) pour renommer ou re-numéror les pistes de l'affichage à l'écran qui est la méthode préférée, et est beaucoup plus facile à utiliser

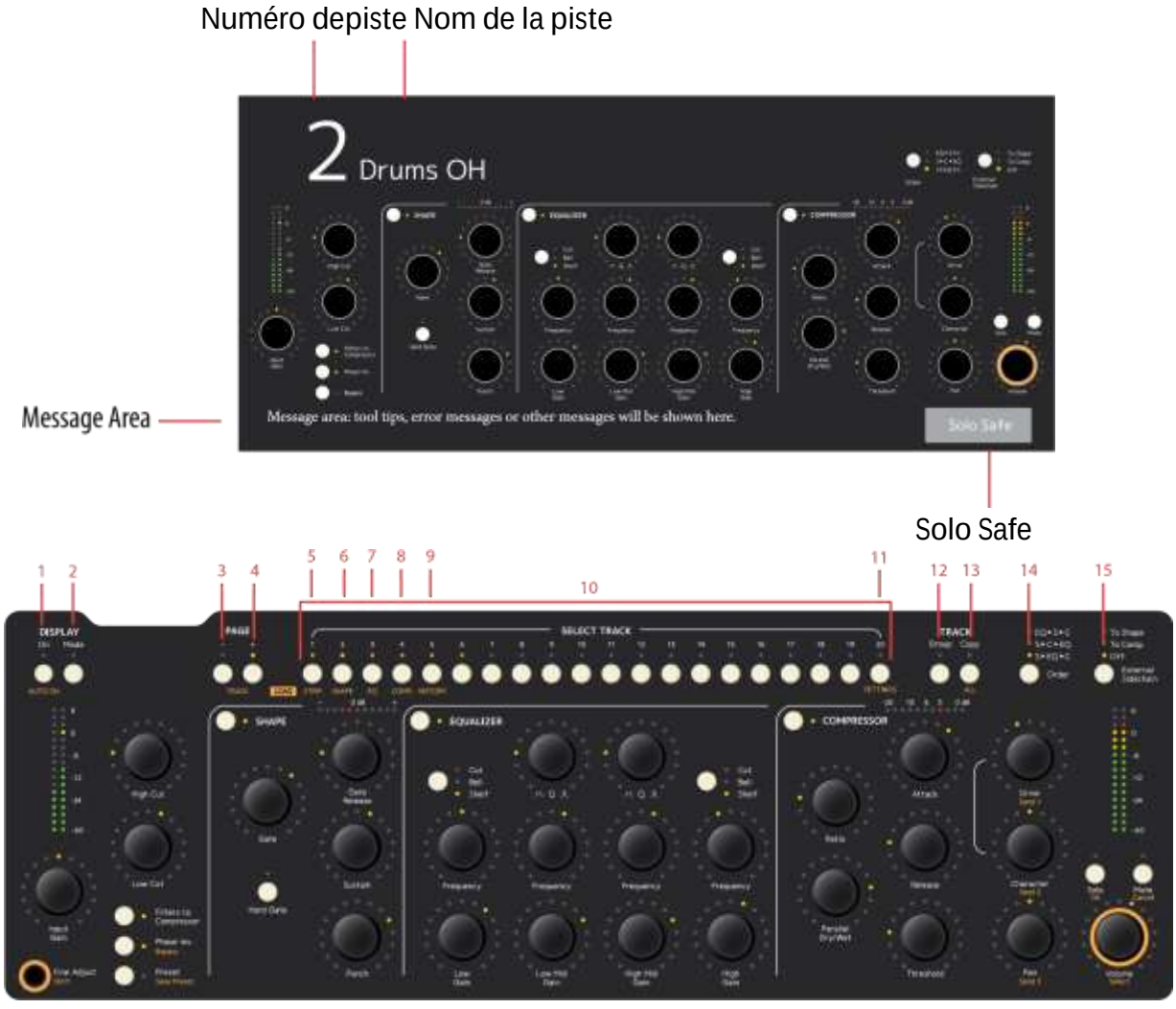
Nom de la piste Ceci est automatiquement défini sur cor-

répondre à la piste DAW, dans les DAW qui 500000 000 personnes aient la prise en charge de cette fonction. Si votre DAW ne prend pas en charge le transfert automatique du nom de la piste, cliquez sur le nom pour le définir manuellement.

Message Area Error messages or information

venant de l'OSD ou DAW

est vu ici, par exemple en notifiant si le nom ou le numéro de la piste est pris en charge.



1. Display on
2. Display mode
3. Page down
4. Page up
6. Load shape
7. Load EQ
8. Load compressor
9. History
10. Track selector buttons
11. Settings
12. Group
13. Copy
14. Order
15. External sidechain

5. Load strip

Display On Bascule l'écran à l'écran de la console 1. Maintenez **le décalage** et appuyez sur **Display On** pour définir l'écran à l'écran en mode automatique. Dans ce cas, l'affichage apparaît chaque fois que vous modifier un paramètre et disparaît automatiquement quelques secondes après votre dernier réglage.

Display Mode Bascule à travers différents modes d'affichage, tels que avec ou sans FFT, montrant des boutons au lieu de texte, et différentes vues de pont de compteur.

Page Up, Page Down Sélectionnez quelle banque de pistes le contrôle des boutons sélecteur de 20 canaux. Vous pouvez avoir un nombre pratiquement illimité de banques et de pistes. La **LED Page Up** s'allume s'il y a des pistes sur un page au-dessus du courant, et vice versa avec la **LED Page Down.** Maintenez **Le décalage** et poussez **Page vers le haut** ou page vers **le bas** pour passer d'une voie à l'autre au lieu de pages.

Si vous êtes dans un menu, vous pouvez utiliser **Page Vers le haut** et page vers **le bas** pour parcourir les options de menu, au lieu d'utiliser le bouton **Volume/Sélectionner.**

Track selector buttons Sélectionnez le canal que vous souhaitez ajuster, de 1-20 (ou 21-40, 41-60, etc., selon la page que vous avez sélectionnée avec les boutons **Page Vers** le haut et page vers le **bas.** Les boutons sélecteur pour les pistes 1-5 et 20 ont d'autres fonctions, accessibles en tenant **Shift**.

Load Strip Bouton sélecteur pour la piste 1 (ou 21, 41, 61 etc. selon la page sur laquelle vous vous trouvez). Maintenez le bouton **Maj/Fine Adjust** pour sélectionner une nouvelle bande de canal à charger dans la piste sélectionnée (si vous avoir plus d'une bande de canal compatible console 1).

Load Shape Bouton sélecteur pour la piste 2 (ou 22, 42, 62 etc. selon la page sur laquelle vous vous trouvez). Maintenez le bouton **Maj/Fine Adjust** pour sélectionner un nouveau plug-in Shape à charger dans la piste sélectionnée (si vous ont plus d'un plug-in compatible console 1 qui convient à la section Shape).

Load EQ Bouton sélecteur pour la piste 3 (ou 23, 43, 63 etc, selon la page sur laquelle vous vous trouvez). Maintenez le bouton **Maj/Fine Adjust** pour sélectionner un nouvel égaliseur à charger dans la piste sélectionnée (si vous avez plus d'un égaliseur compatible console 1).

Load Compressor Bouton sélecteur pour la piste 4 (ou 24, 44, 64 etc, selon la page sur laquelle vous vous trouvez). Maintenez le bouton **Maj/Fine Adjust** pour sélectionner un nouveau compresseur à charger dans la piste sélectionnée (si vous ont plus d'un compresseur compatible console 1).

History Bouton sélecteur pour la piste 5 (ou 25, 45, 65 etc. selon la page sur laquelle vous vous trouvez). Maintenez le bouton **Maj/Fine Adjust** pour activer la fonction **Historique** et annuler vos actions.

Settings Bouton sélecteur pour la piste 20 (ou 40, 60, 80 etc, selon la page sur laquelle vous vous trouvez). Maintenez le bouton **Maj/Ajustement fin** pour entrer dans le menu Paramètres.

Copy Paramètres dupliqués d'une piste à d'autres pistes. Maintenez **le bouton Maj** et appuyez sur **Copier** pour sélectionner toutes les pistes à la fois. Tous les ajustements effectués pendant que vous maintenez cela affectera toutes les pistes.

Group Appuyez et maintenez pendant que vous sélectionnez deux pistes ou plus pour former un groupe. Maintenez ensemble avec le bouton **Tout** pour dupliquer les paramètres d'une piste à l'autre, ou plusieurs autres.

Order Modifie l'ordre des trois sections d'effets principaux. L'état par défaut est la forme en égaliseur en compresseur (S→EQ→C). Appuyez à plusieurs reprises pour basculer entre cet état, ou la forme, le compresseur et égaliseur (S→C→EQ) ou égaliseur, forme et compresseur (EQ→S→C).

External Sidechain Détermine si un signal de chaîne latérale externe entrant ne doit pas avoir d'effet (Off), être acheminé vers la chaîne latérale du compresseur (À Comp) ou sur la chaîne latérale de la partie de porte dans le Section de forme (à la porte).

Input Section

Input Gain Adjusts the gain of the incoming signal of the selected track.

Input Gain meter Affiche le niveau de signal après le **gain d'entrée**.

High Cut définit la fréquence de coupure du filtre High **Cut.** Tournez entièrement horloge-

sage de contourner entièrement (laisser le signal intact). Lorsque **filtres à l'entrée** gain mètre

Le compresseur est activé, le filtre est appliqué sur le signal latéral du compresseur.

Low Cut Définit la fréquence de coupure du filtre **Low Cut.** Tournez entièrement contre-

Dans le sens des aiguilles d'une montre pour contourner entièrement (laisser le signal intact). Lorsque les filtres du compresseur sont **activés,** le filtre est appliqué sur le signal latéral du compresseur.

Fine Adjust/Shift Maintenez pendant que vous réglez un bouton pour

Faire changer le paramètre par incréments plus petits, ou pour accéder aux fonctions supplémentaires étiquetées en orange.

tenir Shift pour contourner l'ensemble du plug-in.

Préréglage/Enregistrer les appels prédéfinis dans le menu Presets. Appuyez sur ce tout en tenant **Shift** pour sauver le paramètres actuels en tant que préréglage.



Filtres pour compresseur déplace la coupe haute et basse de leur état par défaut (affectant le signal audio) à l'incidence du signal latéral du compresseur.

Phase Invert/Bypass Inverse la phase (polarité) du canal sélectionné. Appuyez sur ce tout

Section forme

L'activation de la forme active ou contourne la section Forme.

Le compteur de section de forme affiche les changements de niveau causés par la section Forme.



Porte Définit le niveau de seuil de la porte.

Gate Release définit l'heure de sortie de la porte.

Hard Gate bascule entre les paramètres Hard Gate et Soft Gate.

Sustain Turned dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, allonge le maintien de le signal. Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, raccourcit le maintien du signal.

Punch Tourné dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, rend les transitoires plus forts.
Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, rend les transitoires plus doux.

Section égaliseur

L'activation d'EQ active ou contourne la section d'activation d'égalisation EQ. section.



Low Band

Cut/Bell/Shelf Définit le mode de fonctionnement de la bande basse de l'égaliseur.

Frequency Définit la fréquence de fonctionnement de la bande basse de l'égaliseur.

Low Gain Tourné dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, augmente le gain de la bande basse de l'égaliseur. Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, coupe le gain de la bande basse de l'égaliseur.

Low Mid Band

Q Définit la largeur de la bande médiane basse de l'égaliseur.

Frequency Définit la fréquence de fonctionnement de la bande médiane basse de l'égaliseur.

Low Mid Gain Tourné dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, augmente le gain de la égaliseur faible bande moyenne. Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, coupe le gain de la bande médiane basse de l'égaliseur.

Bande haute de milieu

Q Définit la largeur de l'égaliseur bande moyenne haute.

Fréquence Définit la fréquence de fonctionnement de l'equaliseur haute bande moyenne



Gain de mi-haut tourné dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de son centre

Q (largeur) position, augmente le gain de la equalizer haute bande moyenne. Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de son centre

La position de coupe/cloche/étagère, réduit le gain de l'égalité

izer's high mid band.

High Band

Cut/Bell/Shelf définit le mode de fonctionnement de l'equaliseur

Frequency band.

Fréquence Définit la fréquence de fonctionnement de l'équaliseur hight band

Gain position, augmente le gain de la bande haute de l'égaliseur. Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, réduit le gain de l'equaliseur high band.

High Gain Tourné dans le sens des aiguilles d'unemontre à partir de son centre

High Mid Band High Band

Compressor Section

Gain Reduction meter Displays the gain reduction caused by the compressor.

activation Activates or by

Compressor

sor section.

Ratio Sets the compressor's ratio.

Attack Sets the compressor's attack time.

Parallel Dry/Wet Sets the relative level of the compressed and uncompressed signal.

Release Sets the compressor's release time.

Threshold Sets the compressor's threshold.

Output Section

Drive/Send 1 Sets the level of the **Drive**/distor-

fonction de tion. Tournez entièrement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour contourner. Appuyez et maintenez **Shift** pour ajuster le niveau Envoyer **1** dans les DAW avec le contrôle DAW intégré.

Caractère de lecteur/

Envoyer 2 Définit le **lecteur**/disto charac-

Ter. Appuyez et maintenez **Shift** pour ajuster le niveau Envoyer **2** dans les DAW avec le contrôle DAW intégré.

Pan/Send 3 définit le placement gauche-droite de

pistes mono-à stéréo, ou l'équilibre entre les canaux gauche et droit pour les pistes stéréo. **Pan** est désactivé pour les pistes mono. Appuyez et maintenez **Shift** pour ajuster le niveau Envoyer **2** dans les DAW avec le contrôle DAW intégré.



Solo/OK Définit les pistes sélectionnées en mode Solo (tous les autres canaux sont silenced, à l'exception des pistes qui ont été définies sur **Solo Safe** dans le plug-in console 1). Dans les menus et les fenêtres de dialogue, le bouton **Solo** fonctionne comme un bouton « K » et confirme votre choix dans un menu actuellement ouvert.

Si le DAW prend en charge le contrôle DAW intégré, **Solo** contrôlera la fonctionnalité solo du DAW.

Mute/Cancel Silences la piste sélectionnée.

Dans les menus et les fenêtres de dialogue, le

Le bouton Mute fonctionne comme un bouton « Annuler » et annule votre choix dans un menu actuellement ouvert.

Si le DAW prend en charge le contrôle DAW intégré, **Mute** contrôle la fonctionnalité MUTE du DAW.

Volume/Sélectionner Définit le volume de sortie de la piste sélectionnée.

Vous utilisez également ce bouton pour faire défiler les menus.

Si le DAW prend en charge le contrôle DAW intégré, **Volume** contrôlera le volume de fader du DAW. Appuyez et maintenez **Shift** pour contrôler le volume de sortie interne de la console 1.

Compteur de niveau de sortie Affiche le niveau de sortie de la



signal qui sera redirigé vers le canal DAW.

Si le DAW prend en charge le contrôle DAW intégré, le compteur **Niveau de sortie** affichera une valeur calculée pour le volume post-fader. Appuyez et maintenez **Maj** pour afficher le niveau de sortie interne de la console 1.



3 Utilisation de la console 1

Console 1 a été conçu pour vous donner non seulement un son de classe mondiale, mais aussi une extrême facilité d'utilisation. Une fois que vous avez tout configuré, le flux de travail de base de la Console 1 est le suivant



1. Sélectionnez une piste en appuyant sur le bouton **Sélecteur de piste** correspondant.
2. Utilisez les boutons pour ajuster les réglages.
3. Sélectionnez une autre piste.
4. Ajustez les paramètres.
5. Répétez jusqu'à ce que votre mélange soit parfait.

Cela dit, il y a bien sûr quelques détails supplémentaires à examiner. Nous allons commencer par examiner la sélection et la manipulation de la piste, puis passer à une procédure pas à pas des sections d'effets de la console 1.

Sélection de pistes

Les pistes DAW où vous avez lancé le plug-in console 1 seront acheminées vers la piste console 1 correspondante, telle qu'elle est définie dans le plug-in console 1 (voir « Nom et numéro de piste » à la page 9). Appuyer sur un bouton **Sélecteur de piste** sur le matériel sélectionne la piste correspondante, et tous les boutons et boutons contrôlent maintenant cette piste. Les LED au-dessus des boutons de sélecteur de piste s'allument si un canal DAW est acheminé vers cette piste, et la LED de la piste actuellement sélectionnée s'allume brillamment. Leds suivant



à chaque bouton et autour de chaque bouton afficher le

paramètre actuel du paramètre respectif avec LED

montrant le paramètre de réglage. setting.

Dans le pont de compteur de l'affichage à l'écran, vous verrez les numéros de piste et les noms. Lorsque la musique est rejoué, les niveaux de piste respectifs seront affichés ici. La piste sélectionnée sera mise en surbrillance dans le pont du compteur, et les réglages de cette piste sont reflétés graphiquement et numériquement dans les sections d'effet de l'écran.

Si vous avez plus de 20 pistes dans votre mix, utilisez les boutons **Page Up** et **Page Down** pour accéder à des pistes numérotées plus élevées, sur des banques de 20 pistes chacune.



Le nombre total de pistes disponibles n'est limité que

par la page up et page vers le bas du processeur de votre ordinateur

Ressources. boutons

S'il y a des pistes sur une autre page que celle que vous êtes actuellement sur, les LED au-dessus des boutons **Page Vers** le haut et Page Vers **le bas** s'affichent si ces pistes sont ci-dessous et/ou au-dessus de la page en cours. Si la piste actuellement sélectionnée se trouve sur une autre page, le guidage LED vers cette page sera lumineux.

À propos de la manipulation du processeur: Depuis console 1 fonctionne entièrement sur le processeur de votre ordinateur, quelques choses doivent être notées sur l'utilisation du processeur Plus important encore, la partie logicielle de la console 1 est exceptionnellement efficace CPU, et vous devriez être en mesure d'exécuter la plupart des sessions sur les ordinateurs d'aujourd'hui Il convient également de noter que lorsque vous lancez la console 1 plug-in sur une piste DAW , l'état par défaut de la bande de canal console 1 est d'avoir toutes les sections d'effets contournés Dans cet état, l'utilisation du processeur est à peine mesurable Mais bien sûr, vous avez toujours accès à des fonctions comme Solo, Mute, Volume, Phase Invert etc Par conséquent, il est une bonne idée de créer un modèle DAW avec console 1 active sur toutes les pistes et les bus , même si vous n'avez pas l'intention d'utiliser l'un des effets du système Vous obtenez le contrôle sur toutes les pistes, à peu près aucune dépense

Affichage à l'écran

Vous pouvez basculer sur et désactiver l'écran à l'écran de la console 1 avec le bouton **Affichage sur** le matériel de la console 1. L'arrêt de l'écran à l'écran révélera tout ce qui se trouve derrière sur l'écran de votre ordinateur , dans la plupart des cas, ce seront vos fenêtres DAW.

Il existe également un mode automatique que vous activez en appuyant sur le **Maj** et **l'affichage activé**. Avec cet actif, l'écran à l'écran s'affiche automatiquement chaque fois que vous réglez un paramètre sur le matériel de la console 1, puis disparaît automatiquement après quelques secondes, révélant tout ce qui se trouve derrière l'écran à l'écran. If you have an extra computer screen, you can drag the On-Screen Display window there, just as any window. The On-Screen Display window can also be resized to your liking, by grabbing a corner of the window and dragging it as you wish.

Beaucoup de gens trouvent que les DAW modernes et plug-ins leur fournir trop d'informations graphiques En effet, faire confiance à vos yeux sur vos oreilles est un piège bien connu lors du mélange Par conséquent, console 1 fonctionne tout aussi bien avec l'écran éteint Vous sélectionnez toujours un canal et ajuster les paramètres de la même façon Sur le matériel, les anneaux LED autour de chaque bouton montrent le réglage actuel , donc d'une certaine manière, travailler comme ça ressemble à travailler sur une console analogique classique

Vous pouvez également choisir de travailler avec différents types de vues sur l'écran d'affichage, que vous basculez en appuyant sur le **mode** sur le matériel.

Les modes d'affichage disponibles sont les suivants :

1. Analyseur de fréquences (par défaut)
2. No Frequency Analyzer
3. Knobs View (pas de graphiques)
4. Grand pont mètre **5.** Pont de petit compteur

Pour plus d'informations sur ces modes, veuillez consulter

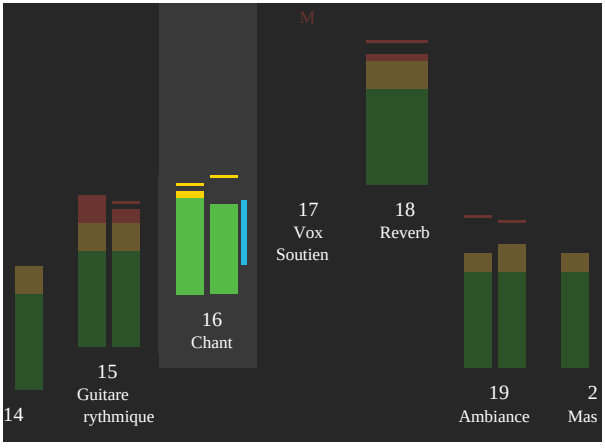
Options » à la page 49



L’affichage à l’écran affiche tous les paramètres de la piste en cours, ainsi que les compteurs de sortie pour les pistes de la page en cours

Compteurs de piste

Les compteurs de piste affichent le comptage (volume de sortie) pour toutes les pistes de la page en cours, ainsi que la réduction combinée des gains des sections Shape et Compressor. Il montre également si une piste a été solo, en sourdine ou indirectement atténuée par une autre piste en solo. Si **Solo Safe** est activé pour cette piste, un texte Solo **Safe** s'affiche dès qu'au moins une piste est en cours de mise en sons. La piste actuellement sélectionnée est mise en surbrillance.



L'affichage à l'écran affiche tous les paramètres de la piste en cours, ainsi que les compteurs de sortie pour les pistes de la page en cours

La section d'entrée

Dans la section Entrée de la console 1, vous trouverez le bouton **Gain d'entrée.** Cela ajuste le gain (niveau de volume) du son entrant. Son paramètre s'affiche numériquement dans l'écran à l'écran. Le compteur de gain d'entrée affiche le niveau de signal après le bouton Gain **d'entrée,** ce qui signifie que les ajustements au paramètre Gain **d'entrée** seront reflétés dans le niveau que le compteur affiche. Dans la plupart des cas, il est bon d'ajuster le niveau afin que les pics du signal atteignent entre –12 et –6 dBFS.



Section d'entrée sur le matériel Console 1

Coupe haute et basse

Les filtres **à coupe haute** et à **coupe basse** balayés peuvent être utilisés pour réduire la durée de fréquence du signal. Les fréquences de coupure des filtres seront reflétées numériquement dans la section d'entrée de l'écran à l'écran et affecteront la courbe d'égaliseur graphique.

Beaucoup d'ingénieurs de mélange ont pris l'habitude d'utiliser **Low Cut** sur la plupart des sources sonores, à l'exception des instruments de basse et des tambours de coup de pied, pour enlever le grondement de basse fréquence indésirable du signal. **High Cut** est utile pour enlever le sifflement indésirable des signaux qui n'ont pas beaucoup



contenu haute fréquence de toute façon. comme microphones supérieurs et inférieurs sur un tambour ou plusieurs

Il est bien sûr tout à fait possible d'utiliser des micros sur le même coffret de guitare. Lorsque **Invert** est actif, la LED à côté du bouton s'allume, **phase** les filtres à coupe **haute** et **basse** dans un plus et il est également indiqué dans l'écran à l'écran.

rumble indésirable et le sifflement, mais pour actu- **Bypass** est un contournement global qui vous permet de désactiver l'allié affecter la source sonore pour mieux s'adapter à l'ensemble de la console 1 plug-in sur la piste actuelle.
dans le mélange. La pente et le caractère de

Fine Adjust/Shift

les filtres High Cut et Low Cut sont déterminés par quelle bande de canal a été chargé dans la voie. Ainsi, dans le bouton Tenir le réglage fin / **décalage** fera n'importe quel cas de l'inclus SL4000E SSL, les paramètres que vous pouvez ajuster avec un mouvement de bouton dans les petits filtres haute et basse coupe sont mod-incréments. Vous pouvez voir la différence en suivant l'ered hors de cette console. Nous avons cependant le réglage numérique d'un paramètre dans l'écran Disextendé leur plage de travail tout à fait jouer tout en tenant et en libérant le bouton Fine Adjust. radicalement.

Avec le bouton **Low Cut** tourné complètement En ajustant un potard lentement, il sera automatiquement ajusté avec des incréments plus petits, tout comme le mode « Fine Adjust » Si vous

dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le filtre est entièrement besoin d'une résolution encore meilleure, il suffit de déplacer le bouton lentement tout en contournant. De la même manière, la même tenue « ow Ajustemen » s'applique au filtre High **Cut** lorsque son

le bouton est tourné entièrement dans le sens des aiguilles d'une montre. Holding **Fine Adjust/Shift** vous donne également accès à tous les

filtres à l'écran des fonctions

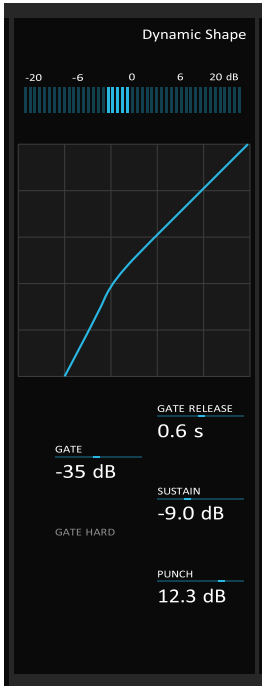
compresseurs imprimés en orange sur le matériel.

En appuyant sur les **filtres sur** le bouton Compresseur, les filtres Haute et Low Cut n'affecteront plus directement la source sonore, mais plutôt la section d'entrée du signal sidechain sur l'on-du compresseur. En savoir plus sur cet écran dans « Filtrage du Sidechain compresseur » à la page 31.

Phase Invert/Bypass

Phase Invert inverse la phase (polarité) du signal, de sorte que toutes les parties négatives de la forme d'onde du signal deviennent positives et vice versa. Ceci est utile pour corriger les problèmes où, par exemple, un câble de microphone a été mal câblé et la polarité inversée. Il peut (ou ne peut pas) également améliorer le résultat lors de la combinaison de deux microphones qui captent la même source sonore, tels

ShapeGate



The Shape section est une combinaison unique de deux dif-La partie porte de la forme ferent types d'effet, un expandeur / porte et la section de Softube a trois paramètres. propre *Shaper transitoire*. Basculez et retirez la section avec le paramètre La **Porte** détermine le bouton dans le coin supérieur gauche de la section. En tournant le seuil. La porte sur la section allumera la LED à côté de la forme s'ouvrira et laissera passer le bouton et allumera la section Forme dans l'écran n'importe quelle partie de l'écran sonore. Le compteur de la section, tant sur le matériel que sur ce niveau, et dans l'écran à l'écran, affichera l'augmentation de gain proche (ne laissant pas les sons ou la réduction causés par le traitement de la section de la travers) lorsque le signal est son, et vous verrez également une courbe graphique dans le On-dessous.

Écran qui représente l'effet en cours. Faites attention lorsque vous définissez Un expandeur / porte est le plus couramment utilisé pour automatiser ce niveau. S'il est trop élevé, il est adiffser les parties indésirables de l'enregistrement. A la porte n'ouvrira pas tous les exemples communs est de l'utiliser sur des pistes de tambour unique, le temps que vous souhaitez qu'il serait, où la porte s'ouvre et laisse le son à travers tous les sens que vous accidentime le tambour est frappé, mais se ferme et fait le décompte du canal supprimer les sons que vous allez silencieux entre les coups de tambour, en supprimant les fuites de l'intention de garder. Si c'est réglé le reste de la batterie. Mais une porte peut également être utilisé pour trop bas, la porte peut plutôt par exemple raccourcir la réverbération de la pièce dans un enregistrement, ouvert aux sons que vous avez l'intention de faire la salle apparaissent plus petit et l'amélioration separa-Forme section sur le On-pour enlever. entre les instruments. Affichage de l'écran



Section de forme sur le matériel de la console 1

Gate Release

The **Gate Release** détermine le temps qu'il faut pour que la porte se ferme après son ouverture. Pour le matériel percussif où vous voulez juste les hits et pas beaucoup entre les deux, vous pouvez vouloir un temps de sortie plus court. Mais pour une voix enregistrée en direct, un temps de sortie trop court peut entraîner l'arrêt brusque de la porte du son vocal, et supprimer les sons vocaux de bas niveau que vous auriez peut-être aimé garder.

Hard Gate

The **Hard Gate** bouton bascule entre deux comportements de porte différents. Avec **Hard Gate** engagé, la porte éteint strictement tout son en dessous du seuil.

Avec elle désengagée, la porte agira comme un expandeur. Il s'agit essentiellement d'une porte qui ne Laisse pas passer le son en dessous du seuil, mais il baisse un peu en niveau. Cela peut produire un son plus naturel dans certains cas, par rapport à une porte dure. Lorsque le paramètre **Hard Gate** est activé, la LED à côté du bouton Porte **dure** s'allume, ainsi que l'indicateur **Hard Gate** dans l'écran à l'écran.

Sustain

The **Sustain** and **Punch** contrôlez la partie Shaper transitoire de la section Shape. Lorsque le potard **Sustain** est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, le soutien du son est augmenté, par exemple en faisant sonner une seule batterie plus grande et plus étendue. Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, c'est le contraire : le sustain diminue, ce qui rend les sons de plus en plus petits.

Punch

Punch renforce ou adoucit le son transitoire, l'apparition d'un son. Lorsque le bouton **Punch** est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la position centrale, le transitoire deviendra plus fort, résultant en un son plus piquant et attentiongrabbing. Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le passager deviendra plus doux, ce qui rend l'apparition du son plus arrondi et discret.

Equalizer

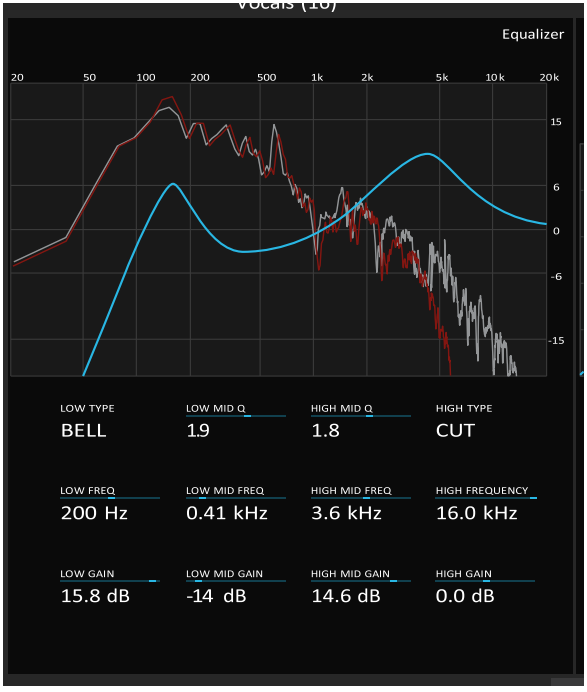
Un égaliseur modifie le contenu de fréquence du son, vous donnant un contrôle détaillé de la tonalité du son. L'égaliseur console 1 a quatre bandes paramétriques. Basculez ou éteignez toute la section avec le bouton dans le coin supérieur gauche de la section. La LED à côté du bouton s'allume lorsque la section est active et que toute la section s'allume dans l'écran. Tous les paramètres d'égaliseur mentionnés ci-dessous sont affichés numériquement dans l'écran à l'écran, ainsi que dans la courbe graphique de l'égaliseur.

Les quatre groupes ont un réglage **Gain.** Lorsque les boutons sont tournés dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de leur position centrale, ceux-ci augmenteront le gain des bandes de fréquences respectives. Tournés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, ils feront le contraire et couperont le gain des bandes de fréquences respectives.

Les quatre bandes ont également chacune un paramètre **de fréquence.** Ceux-ci déterminent les fréquences centrales ou de coupure des bandes de fréquences respectives.



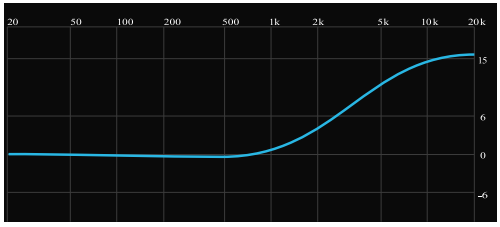
Section Égaliseur sur le matériel Console 1



Section Égaliseur sur l'écran d'affichage

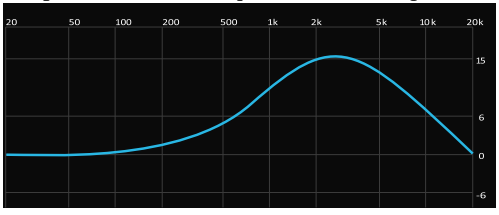
Low Mid and High Mid Bands

Les bandes Low Mid et High Mid ont un réglage **Q** chacun. Ceux-ci définissent la valeur **Q** de la courbe d'égaliseur, déterminant la largeur ou l'étroite gamme de fréquences que la bande d'égaliseur affectera.



A high shelving filter

Une courbe de cloche signifie que l'EQ augmente ou coupe la fréquence centrale définie et une gamme de fréquences au-dessus et au-dessous de cela, diminuant en force plus loin de la fréquence centrale qu'il obtient.



A broad high boost bell curve

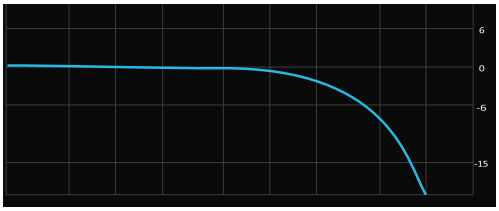
Cut signifie que les filtres **haut** et **bas** peuvent doubler les filtres à coupe haute et basse, tout comme ceux de la section Entrée. Ainsi, ceux-ci seront enlever tout ce qui se passe ci-dessous (dans le cas de **filtre faible)** et au-dessus (dans le cas du filtre **élevé)** la fréquence de coupure.

Low and High Bands

Les bandes Basse et Haute ont plutôt un bouton qui permet à l'utilisateur de basculer entre une forme shelf, bell ou coupe de ces filtres. Une étagère signifie que toutes les fréquences ci-dessous (dans le cas du filtre **low)** et au-dessus (dans le cas du filtre **élevé),** la fréquence de coupure sera coupée ou stimulée

Également.

S'il vous plaît noter que la courbe graphique affiche la réponse réelle égaliseur, calculé sur les circuits analogiques modélisés Cette courbe peut différer des marques sur les fonctions de paramètre d'égaliseur, ce qui est assez commun pour les égaliseurs analogiques du monde réel Les marques peuvent ne pas vous dire la vérité sur ce que vous faites vraiment lorsque vous tordez les boutons, mais la courbe d'égaliseur de console 1!



The high band set to "cut"

This is useful if you have chosen to use the **High** and **Low Cut** filters of Console 1's input section for the compressor's side chain but still want high and low cutting on the signal itself.

Compressor

Un compresseur est essentiellement un dispositif qui agit comme un contrôle automatique du volume. Lorsque le niveau du signal entrant s'élève au-dessus d'un certain niveau , le niveau de seuil du compresseur, le compresseur commence à diminuer le niveau de sortie. Ainsi, la différence entre les parties les plus bruyantes et les parties les plus douces du son sera réduite , le son sera compressé. Basculez ou éteignez la section compresseur de la console 1 avec le bouton dans le coin supérieur gauche de la section. La LED à côté du bouton s'allume lorsque la section est active et que toute la section s'allume dans l'écran. Le comportement actuel du compresseur s'affiche dans la courbe graphique.

Threshold

Le réglage **seuil** détermine le niveau de seuil, au-dessus duquel le compresseur réagira et commencera à diminuer le niveau de sortie. Un seuil bas signifie que le compresseur affecte la plupart des parties du son (le son n'a pas besoin d'être très fort pour dépasser le seuil), un seuil élevé signifie que le compresseur n'affecte que les parties les plus fortes du signal.



Section Compresseur sur le matériel console 1

La section Compresseur de console 1 intègre un **gain de maquillage automatique,**qui compense la réduction de gain que le compresseur provoque en augmentant le niveau sonore Cela s'applique à tout compresseur que vous chargez dans la section Compresseur, même si cette fonction peut ne pas faire partie du plug-in autonome d'origine

Ratio

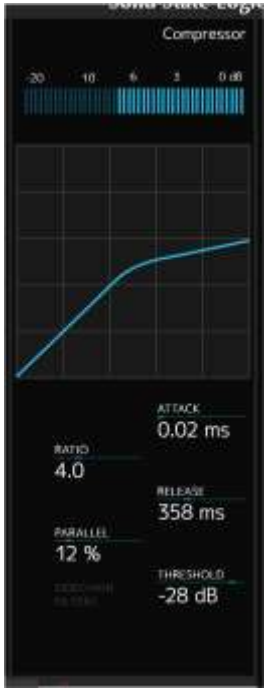
Le paramètre **Ratio** détermine par la quantité de sortie volume will be decreased when a sound is louder than the threshold level. For example, a 4:1 ratio means the sound will be reduced to a fourth of the level that exceeded the threshold. So if a sound exceeds the level by 4 dB the compressor will turn it down to 1 dB above the threshold level. If the sound exceeds the threshold by 8 dB, le compresseur le descend à 2 dB au-dessus du seuil. •:1 signifie qu'aucun son qui dépasse le seuil ne sera jamais plus fort que ce niveau. C'est ce qu'on appelle souvent la limitation.

Gain Reduction Meter

Le compteur de réduction de gain sur le matériel et dans l'écran affiche la quantité de réduction de gain en cours.

Attack

Le réglage **Attaque** détermine la rapidité avec laquelle le compresseur réagira au niveau d'un son dépassant le seuil. Une attaque rapide signifie que le compresseur réagira rapidement et descendra rapidement le son lorsqu'il a dépassé le seuil. Une attaque lente signifie que le compresseur répondra lentement. Un tel réglage laisse une partie du son qui a dépassé le seuil à son niveau d'origine avant que le compresseur ne réagisse et ne baisse la sortie.



Release

Le réglage **de libération** détermine la rapidité avec laquelle le compresseur retrouvera son gain normal après l'avoir réduit. Une libération rapide peut donner un son plus visiblement comprimé, tandis qu'une libération lente peut sembler plus naturelle, et ne pas être aussi clairement perçue comme étant comprimée.

Parallel Dry/Wet

Parallel Dry/Wet vous permet de mélanger le signal comprimé et non compressé avec un seul bouton. Lorsque cela est tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (qui est l'état par défaut), vous n'entendez que le signal compressé.

Section compresseur sur le parametre %, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le son compressé se mélange progressivement dans le son non compressé. Le pourcentage exprimé dans l'affichage à l'écran indique la partie du son non compressé. Une utilisation courante de la fonction **Parallel Dry/Wet** est de comprimer le son fortement avec une attaque rapide, puis de mélanger une partie du signal original (non compressé). Lorsqu'il est réglé avec soin, cela peut donner un bel équilibre entre un son qui a une belle présence dans le mix, mais qui sonne toujours vivant et dynamique.

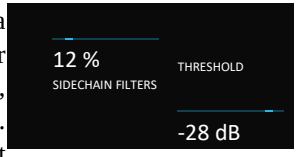
Filtering the Compressor Sidechain

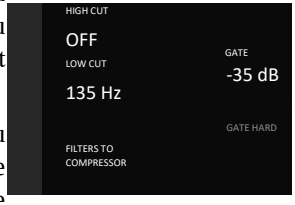
Comme mentionné dans « Filtres au compresseur » à la page 25, vous pouvez acheminer les filtres **haute** et basse **coupe** à la chaîne latérale du compresseur au lieu de les appliquer directement sur le signal (en activant **les filtres sur le compresseur**). Ceci est utile dans un certain nombre de cas. C'est par exemple une astuce courante pour couper les fréquences bas de gamme du signal sidechain du compresseur. Les basses fréquences ont souvent beaucoup d'énergie et peuvent faire réagir le compresseur plus fort que l'on pourrait trouver agréable. Filtrage du compresseur de la basse caisse

Par exemple, une grosse caisse peut provoquer un compresseur à travers le bus de batterie pour faire les cymbales « canard » avec chaque coup de grosse caisse. L'application **de Low Cut** sur la chaîne latérale du compresseur rendrait le compresseur « sourd » aux basses fréquences du tambour de coup de pied, et il ne répondrait donc pas aussi fortement à eux.

De-essing Example

Vous pouvez également utiliser les deux **High** and **Low Cut** filtres à travers la chaîne latérale du compresseur pour créer une fenêtre de fréquence serrée, qui sera tout le compresseur répond à. La plupart des dé-essers fonctionnent de cette façon, en réduisant la fréquence de la chaîne latérale du compresseur afin qu'il ne détecte et répond aux s-sons.





filtres à travers la chaîne latérale du compresseur pour créer une fenêtre de fréquence serrée, qui sera tout le compresseur répond à. La plupart des dé-essers fonctionnent de cette façon, en réduisant la fréquence de la chaîne latérale du compresseur afin qu'il ne détecte et répond aux s-sons.

This could also work to reactivating **Filters to** duce hi-hat bleed in a snare **Compressor** lights up the

drum microphone. When this setting is active, the

Sidechain Filters indicator in the Compressor section

(top) and the Filters to Compressor indicator

LED next to the **Filters to** in the Input section (bottom) **Compressor** button will light up, and it will also be indicated in the On-Screen Display.

The Output section



Section Sortie sur le matériel Console 1

Pour plus d'informations sur les fonctionnalités intégrées de contrôle DAW, telles que Send 1, 2 et 3, veuillez consulter la page « 6 DAW Integration » 52

Drive

La fonction **Drive** permet les harmoniques des consoles d'origine, dans le cas par défaut les fameuses caractéristiques nonliner de la console SSL SL4000E. Dans de nombreux cas, les harmoniques sont ce qui colle un mélange ensemble et crée ce grand, analogique, son console. S'il est appliqué subtilement, vous obtiendrez les harmoniques, la chaleur et le caractère de la console d'origine. Tournez-le vers le haut plus et vous obtiendrez un son plus agressif avec des harmoniques mi-rangy et des transitoires rasés.. Tournez-le vers le haut complètement et vous obtiendrez beaucoup de fuzz...

La section Drive est entièrement contournée lorsque le bouton **Drive** est entièrement tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, ce qui correspond à l'exécution de votre canal avec beaucoup d'espace de tête et aucun compteur atteignant le rouge.

Gain Staging avec le contrôle de lecteur

L'idée derrière le **Lecteur** est de vous donner la possibilité de contrôler la façon dont l'émulation de la console se déforme, ou en d'autres termes: *pour contrôler la marge de manœuvre de la console*. Avec **Drive** est déclenché, vous n'obtiendrez pas d'harmoniques du tout, et cette partie de l'émulation de la console a été entièrement contourné. Si vous commencez à le monter, et de garder vos niveaux en dessous de 0 dB (avec **le volume de sortie** à 0 dB), vous obtiendrez des harmoniques accrues jusqu'à 5 (12 heures), où les niveaux au-dessus de 0 dB va commencer à se déformer. Avec **Drive** à 10, les niveaux supérieurs à -24 commenceront à se déformer.



Section sortie sur le Affichage de l'écran

Si vous définissez Drive à 5, vous obtiendrez un comportement qui correspond à la vraie console

Drive Character

Le paramètre **Caractère de lecteur** modifie le caractère de la distorsion. Lorsqu'il est défini sur sa position centrale, le caractère est neutre et imite parfaitement la réponse overdrive de l'unité analogique qui a été modélisée , la solide logique d'état incluse SL4000E ou une autre bande de canal Console 1 que vous avez acheté séparément. Lorsqu'elles sont tournées dans le sens des aiguilles d'une montre, les harmoniques dans le milieu de gamme élevé sont soulignées, ce qui peut souvent être utile pour apporter un son en avant dans le mélange. Lorsqu'il est tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le milieu de gamme nettoie plutôt, vous laissant avec un son qui est saturé, épaissi et adouci, mais pas évidemment déformé. Ceci est souvent utile pour ajouter un peu de sonique « colle » à des sources complexes, comme un bus avec une section d'instrument entier ou à travers le bus principal.

Pan/Balance

Le paramètre **Pan/Balance** détermine le niveau relatif de la source sonore dans les canaux gauche et droit. Veuillez noter que le paramètre **Pan/Balance** n'affecte pas le réglage du panoramique de votre DAW. Pour que le réglage De la console 1 **Pan/Balance** fonctionne comme prévu, même les pistes mono doivent être mises en stéréo dans votre DAW (ou " Mono à stéréo " le cas échéant).) C'est parce que le panoramique dans la console 1 ne fonctionne que dans le cadre du canal DAW. Si vous ne faites pas de pistes mono en stéréo dans votre DAW, le bouton de panoramique du DAW doit être utilisé pour le panoramique.

Solo

> La façon la plus simple de désolo plusieurs pistes est d'utiliser la **fonction Tout** juste appuyez sur **Tous** + **Solo** pour basculer **Solo** sur toutes les pistes

The **Solo** la piste sélectionnée en mode **Solo.** Cela signifie que toutes les autres pistes sont réduites au silence, à l'exception des canaux qui ont été configurés sur **Solo Safe** dans le plug-in console 1.

Pour de plus amples renseignements à ce sujet, veuillez consulter « Solo Safe » à la page 12 et « Understanding Solo Safe » à la page 33.

> Veuillez noter que le bouton Solo affecte uniquement le système console 1, et non la fonction solo de votre DAW Pour que le Solo de la Console 1 fonctionne comme prévu, toutes les pistes du mix DAW doivent être acheminées vers les pistes système console 1 qui ne sont pas acheminées vers le système console 1 ne seront pas réduites au silence lorsque le mode Console 1 Solo est engagé

Vous pouvez facilement voir si une piste a été soloed (et ce faisant, muting d'autres pistes) depuis la LED Mute sur la console 1 matériel clignotera sur les pistes en sourdine, ainsi que d'un clignotant gris « M » indicateur sur l'écran affiché et clignotant Track Selectors pour les pistes en sourdine.

Mute

The **Mute** la fonction réduit au silence la piste sélectionnée. Lorsque **Maj** est appuyé et maintenu, le bouton **Mute** fonctionne comme un bouton « Annuler » et annule votre choix dans un menu actuellement ouvert. Tout comme indiqué ci-dessus en ce qui concerne la fonction **Solo,** la fonction **Mute** ne contrôle pas la fonction muette de votre DAW, elle coupe la piste en interne dans la console 1.

Volume/Select

Le **paramètre Volume/Sélectionner** détermine le volume de sortie de la piste sélectionnée. Le volume de sortie est indiqué dans le compteur de section de sortie.

Il est de bonne pratique de définir ce si pics sont en dessous de –6 dB et d'éviter les pics au-dessus de 0 dB Bien que le seul canal où cela est vraiment important est le bus maître- vous ne devriez jamais dépasser
0 dB sur le bus principal

Compréhension Solo Safe

Définir les canaux et les bus en mode Solo Safe signifie que lorsque vous sélectionnez une seule piste et appuyez sur **Solo**, les bus seront toujours ouverts et laisser passer le son. Si vous aviez inséré le plug-in console 1 par exemple sur le bus principal (à laquelle toutes les pistes sont résumées dans votre DAW), puis en solo l'une des pistes simples, cela ferait taire toutes les autres pistes de la console 1, y compris le bus principal. Puisque toutes les pistes passent par le bus principal, et cela est réduit au silence lorsque vous définissez un canal vers Solo, il n'y aurait pas de son du tout. Mais la mise en place du bus principal en mode Solo Safe signifie qu'il sera exclu des pistes qui sont réduites au silence. Si vous faites cela et en solo une seule piste, le bus principal restera ouvert et vous entendrez le jeu de piste solo.

Jouez en toute sécurité en mettant tous vos bus, auxes, groupes et la piste principale dans **Solo Safe**

La même logique s'applique à tous les bus/sous-groupes. Donc, si vous avez par exemple acheminé toutes les pistes de batterie à un seul bus de batterie stéréo, et vous avez une console 1 plug-in sur ce bus, assurez-vous de mettre cela en mode Solo Safe trop. Si vous, par exemple, en solo, le canal de la caisse claire, il jouera à travers le bus à batterie, puis à travers le bus principal, et les deux seront laissés ouverts s'ils sont réglés sur Solo Safe. Si l'un d'eux n'est pas réglé sur Solo Safe, ils seraient réduits au silence lorsque vous avez solo la piste de caisse claire, et vous n'obtiendrez aucun son du tout.

Il peut également être une bonne idée de Solo Safe une console 1 instance sur un canal d'envoi d'effets, où vous avez par exemple une réverbération ou de retard actif. De cette façon, la mise en place d'une seule piste en solo ne fera pas taire la reverb. Si la piste que vous avez en solo a un asend actif à la réverbération (configuré dans votre DAW), et que vous avez défini les effets de la reverb envoyer le canal à Solo Safe, vous entendrez à la fois le signal sec et la réponse de la réverbération à ce signal. Si vous n'avez pas réglé les effets de la reverb envoyer canal à Solo Safe, vous n'entendrez que le signal sec de la piste en solo et pas de réverbération.

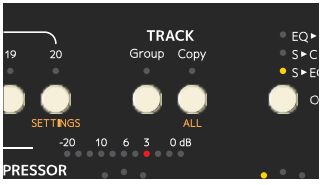
Solo Safe peut bien sûr également être utilisé pour les pistes individuelles que vous voulez être entendu en tout temps, par exemple une piste de métronome.



Pro-Suite Audio, Fellbach,

4 Fonctions utiles

Nous avons maintenant passé par les fonctions essentielles de la console 1. Mais il y a encore plus de fonctions utiles pour rendre votre musique quotidienne mélangeant la vie encore plus facile.



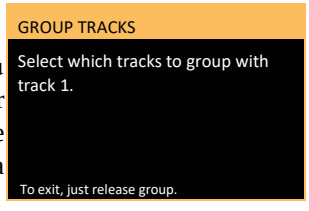
Select All Tracks

En appuyant sur **Maj** et en maintenant **Copier**, vous sélectionnez toutes les pistes à la fois. Tout ajustement que vous effectuez tout en tenant cela affecte toutes les pistes simultanément. Lors de l'utilisation **de Tout**, une fenêtre de dialogue s'affiche dans le **Shift Copy** to select all
Écran d'affichage, vous informant que tous les ajustements pistes à la fois, ou **group** pour créer des groupes temporaires vous effectuez actuellement affecter toutes les pistes.

> Lors de l'utilisation de tout ou de groupe, seuls les paramètres que vous modifiez affecteront les pistes groupées Le reste restera inchangé

Create a Group

Vous pouvez également créer des groupes temporaires de pistes que vous souhaitez ajuster simultanément, par exemple toutes les pistes vocales en arrière-plan.



Pour ce faire, sélectionnez d'abord une piste que vous souhaitez faire partie du groupe avec le bouton Sélecteur de **piste** correspondant. Maintenez le **groupe** sur le matériel, puis appuyez sur les boutons **Sélecteur** de suivi des autres pistes que vous souhaitez grouper avec le premier. Message Une fenêtre de message dans la fenêtre Affichage à l'écran de l'écran affiche l'action en cours vous informer des canaux que vous avez regroupés. Relâchez les boutons et effectuez les ajustements que vous souhaitez. Appuyez à nouveau **sur Groupe,** ou sélectionnez une autre piste, pour dissoudre le groupe

.

Une note sur « changements de bouton relatifs »

Veuillez noter que la sélection de tout ou de la création d'un groupe fonctionne de la même façon qu'un groupe VCA sur un mélangeur traditionnel Cela signifie qu'un groupe de piste Console 1 n'est pas un bus vers lequel toutes les pistes sont acheminées

et résumé ensemble en un seul canal stéréo Il est simplement une fonction d'ajuster simultanément les paramètres de plusieurs pistes individuelles à la fois

Une note sur « changements de bouton relatifs »	Track 1	Track 2	Track 3
Volume	-10 dB	0 dB	+10 dB

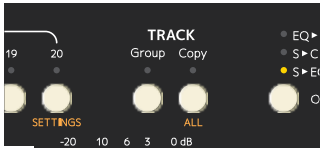
Si vous sélectionnez ce groupe et **augmentez la sortie Volume** avec 10 dB, toutes les pistes devraient obtenir 10 dB plus fort.
Sauf pour la piste 3, qui max à +18 dB après

an 8 dB increase.

Lors de la sélection **tout** ou de la création d'un **groupe**,les modifications apportées

Disons que vous avez regroupé trois pistes où toutes les pistes ont des **volumes de sortie**différents ,-10, 0 et +10 dB.

à **Gain d'entrée**, Volume **de sortie**, **Drive**Lecteur, **Caractère de lecteur, Coupe haute, Coupe basse** et **Pan/Balance** sera effectué par rapport au paramètre de *chaque canal*. Donc, si vous sélectionnez tous par exemple et baisser le volume de **sortie**, l'équilibre de niveau relatif entre les pistes sera intacte, ils seront tous juste refusés en volume. Inversement, lors de l'apport de modifications à n'importe quel autre paramètre, cela se traduira par toutes les pistes obtenir le même paramètre que celui actuellement sélectionné.



Doublez les pistes en appuyant sur **Copie**

Seuls les boutons des sections Entrée et Sortie changent relativement entre eux en mode Groupe/Tout!

	Track 1	Track 2	Track 3
Volume	0 dB	+10 dB	+18 dB
Continuez à augmenter le volume	Track 1	Track 2	Track 3

de sortie jusqu'à ce que toutes les pistes atteignent +18 dB.			
Volume	+18 dB	+18 dB	+18 dB

Ok, ce n'était pas mon plan, que se passe-t-il maintenant ? Dois-je utiliser la fonction Historique sur chaque piste pour revenir à mon paramètre d'origine ? Non. Il suffit de diminuer le volume à nouveau. Console 1 se souvient des modifications relatives. Réduisons à nouveau le volume de sortie de ce groupe, et nous reviendrons là où nous avons commencé.

	Track 1	Track 2	Track 3
Volume	+7 dB	+17 dB	+18 dB

...diminuer encore 17 dB:

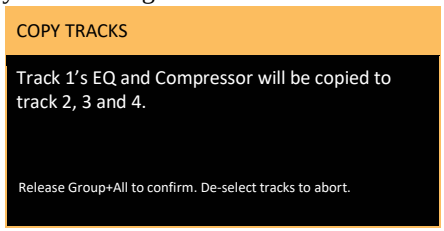
	Track 1	Track 2	Track 3
Volume	-10 dB	0 dB	+10 dB

Le bouton relatif change uniquement lorsque vous êtes dans le groupe/
Tous les modes

Copy Track Settings

Vous pouvez dupliquer les paramètres de suivi et les copier d'une piste à l'autre, ou plusieurs autres. Vous pouvez copier l'ensemble du paramètre de bande de canal, ou tout simplement les paramètres de forme, d'EQ ou de compresseur.

1. Select the track you would like to copy from using the corresponding **Track Selector** button.
2. Press and hold both **All** and **Group** buttons. A dialog window in the On-Screen Display will inform you that you are about to copy the channel strip settings of the selected track, and prompts you to select the track to which you would like to copy these settings.



A message window in the On-Screen Display displays the current action

3. Select the track (or tracks) you want to copy to by pressing the corresponding track selector button (or buttons), and release the **All** and **Group** buttons. If you change your mind during this process, simply deselect the tracks you were copying to by pressing the track selector buttons again. When you now release the **All** and **Group** buttons, nothing will be copied.

Copy Different Sections

Afin de ne pas copier l'ensemble du paramètre de bande de canal, mais seulement les paramètres des sections d'effets uniques:

1. Appuyez et maintenez à la fois le **Tout** et **le Groupe**buttons.
2. Lorsque la fenêtre de dialogue s'ouvre, appuyez sur le bouton on/off en regard du nom de la section (ou sections)

vous souhaitez copier , par exemple le bouton **Activer l'égaliseur**.

La fenêtre de dialogue vous informe maintenant que vous êtes sur le point de dupliquer les paramètres d'égaliseur de la piste sélectionnée. Vous pouvez sélectionner et dupliquer n'importe quelle combinaison de Forme, Égaliseur et Compresseur à d'autres pistes.

Ce n'est qu'en dupliquant l'ensemble de la bande que vous pouvez dupliquer les paramètres **High/Low Cut** et les paramètres du **lecteur**

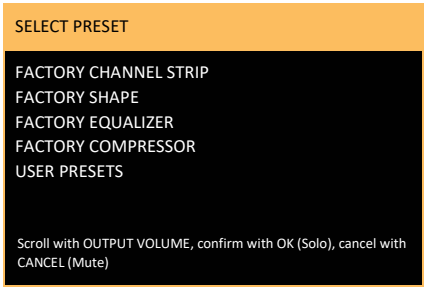
Load Presets

Vous pouvez appeler des presets d'usine, ainsi que sauver vos propres. Un préréglage peut contenir toute la bande de canal, ou une ou plusieurs sections, de sorte que vous pouvez par exemple créer un égaliseur + compresseur prédéfini.

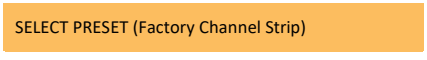


Accédez aux préréglages avec le bouton **Prédéfinis** ou enregistrez vos paramètres actuels en appuyant sur**Shift** + **Preset**

1. Appuyez sur le **Preset/Save Preset** pour



appeler une liste de presets de bande de canal entier. Une fenêtre de dialogue s'ouvre dans l'écran d'affichage pour vous afficher une liste de préréglages disponibles pour la bande



de canal que vous avez chargée dans le canal sélectionné.

2. Sélectionnez la catégorie à l'aide du **bouton Volume de sortie/Sélectionner** :

Factory Channel Strip: toute la bande Factory Shape: juste la section Shape Factory Equalizer: juste la section EQ Factory Compressor: juste le compresseur. Presets : préréglages enregistrés par l'utilisateur.

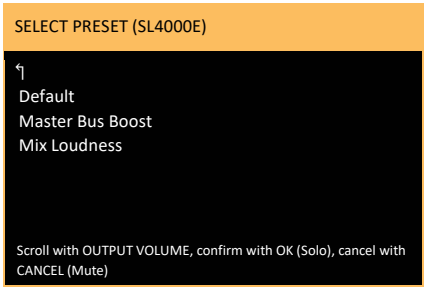
Par exemple, le chargement d'un préréglage Equalizer ne fera que remplacer le paramètre de l'égaliseur actuel et n'affectera pas le reste du canal

3. Sélectionnez le préréglage ou le dossier à l'aide du bouton **Volume de sortie/Sélectionner** et naviguez jusqu'à ce que vous trouviez le préréglage souhaité.

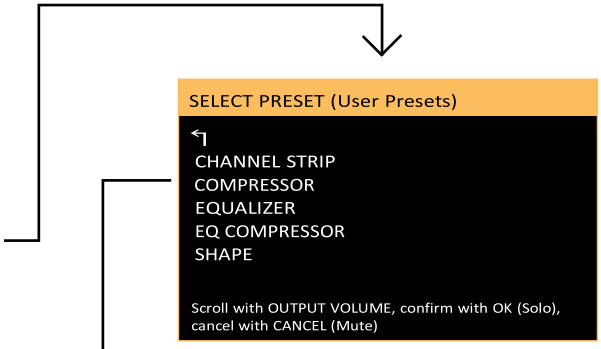
Vous pouvez également utiliser **Page Up** et **Page Down** pour naviguer dans les menus

4. Confirmez votre sélection en appuyant sur **Solo/OK** ou annulez la sélection prédéfinie en appuyant sur **Mute/Cancel**.

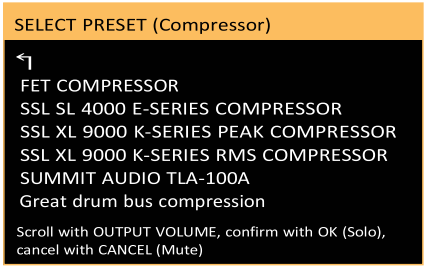

↰
SSL SL 4000 E-SERIES CONSOLE
SSL XL 4000 K-SERIES CONSOLE
Scroll with OUTPUT VOLUME, confirm with OK (Solo), cancel with CANCEL (Mute)


SELECT PRESET (SL4000E)
↰
Default
Master Bus Boost
Mix Loudness
Scroll with OUTPUT VOLUME, confirm with OK (Solo), cancel with CANCEL (Mute)

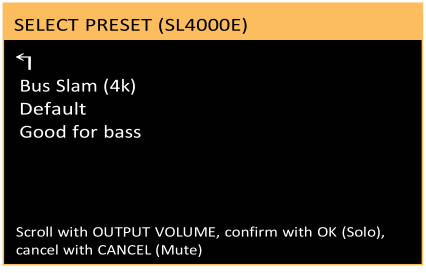
Initial Preset dialog box



Selecting "USER PRESETS" vous permettra de type de préréglage que vous souhaitez charger type de dossiers ici



Il s'agit d'une liste de préréglages compresseur, dans les dossiers, autres placés directement par Compressor folder



et maintenant nous avons les préréglages compresseur SL4000E

La sélection de « FACTORY CHANNEL STRIP » vous permettra de choisir la bande de canal que vous souhaitez charger

Enfin, les presets de la bande sl4000E sont affichés

Enregistrer preset

Les préréglages sont par défaut enregistrés dans des dossiers correspondant au type de préréglage que vous souhaitez enregistrer. Par exemple, si vous souhaitez enregistrer les paramètres actuels sur le SL 4000 E compresseur comme un préréglage, ce sera par défaut être placé
dans le dossier Compresseur/SSL SL 4000 Compresseur série E/. Mais vous pouvez organiser les préréglages de la manière qui vous convient , voir la section suivante pour en savoir plus.

Pour enregistrer votre paramètre actuel en tant que préréglage :

1. • Maintenez **le décalage** et appuyez sur **Preset/Save Preset**.
2. • Si vous souhaitez enregistrer toute la bande de canal en tant que préréglage, appuyez simplement **sur Solo/OK**.
3. • Si vous souhaitez enregistrer une ou plusieurs sections, sélectionnez celles qui ont les boutons on/off correspondants. Appuyez sur **Solo/OK** une fois terminé.
4. Vous serez invité à nommer votre nouveau préréglage et à l'enregistrer. Il apparaîtra maintenant dans la liste des préréglages utilisateur disponibles si vous en appelez un, comme indiqué ci-dessus.

Il est facile de créer un préréglage EQ + Compresseur : il suffit de sélectionner l'EQ et le Compresseur après avoir appuyé sur Save Preset Loading un tel préréglage ne fera que remplacer l'EQ actuel et le compresseur, rien d'autre!

Lors de l'enregistrement d'une console prédéfinie 1, il ouvre une fenêtre de navigateur de fichier distinct et ferme l'affichage à l'écran Cliquez sur **Afficher** pour afficher à nouveau l'écran à l'écran

Organisation de vos presets

Comme mentionné précédemment, les préréglages sont automatiquement enregistrés dans des dossiers correspondant au type (Bande de canal, Compresseur, EQ, etc.) et au modèle (SL 4000 E, TubeTech CL 1B, etc.). Mais vous pouvez créer de nouveaux dossiers prédéfinis et organiser vos presets de la manière qui vous convient, à vous et à votre flux de travail.

Peut-être souhaitez-vous créer un nouveau dossier où vous enregistrez tous les presets utilisés dans un projet particulier ou vous pouvez trier les presets par genre, de sorte que vous auriez tous vos presets rock dans un dossier et préréglages de jazz dans un autre

Il n'y a que deux restrictions lorsqu'il s'agit d'organiser des presets :

1. Les préréglages utilisateur doivent être placés dans le dossier racine Des préréglages utilisateur.
2. Les préréglages par défaut doivent être placés à l'emplacement que les systèmes suggèrent. Lire la suite dans « Presets par défaut » à la page 41.

Préréglages utilisateur dossiers « Root »

Voici les chemins d'accès à l'endroit où les préréglages utilisateur sont stockés : Mac OS X :

/Users/$USERNAME/Library/Application Support/Softube/Console 1/Presets Windows :

C:\Users\$USERNAME\AppData\Roaming\Softube\Console 1\Presets

En sélectionnant les sections Forme, EQ et Compresseur lors de l'enregistrement d'un préréglage, vous obtiendrez un préréglage sans les sections Entrée et sortie C'est pratique si vous souhaitez avoir un préréglage de canal sans modifier les volumes ou les paramètres de panoramique

Préréglages par défaut

Les préréglages par défaut sont des paramètres prédéfinis qui sont automatiquement chargés lorsque vous chargez une bande entière ou un plug-in dans les sections Forme, EQ ou Compresseur de la console 1. L'utilisateur peut créer des préréglages par défaut, qui remplacent ensuite les préréglages par défaut de l'usine.

1. Maintenez **le décalage** et appuyez sur **Preset/Save Preset**.
2. Si vous souhaitez créer un préréglage par défaut pour l'ensemble de la bande de canal, appuyez **sur Solo/OK**. Si vous souhaitez créer un préréglage par défaut pour un seul plug-in ou une section, sélectionnez cette section avec son bouton On/Off, puis appuyez **sur Solo/OK**. **3.** Lorsque vous êtes invité à enregistrer le fichier, nommez-le par défaut. c1preset et enregistrez-le dans le dossier suggéré. Ne l'enregistrez pas à un autre emplacement que le dossier suggéré, car il ne sera pas trouvé par le système. Exemple

Le préréglage par défaut pour l'ensemble de la bande de canal XL9000K doit être appelé Default.c1preset et être enregistré dans le dossier Presets/Channel Strip/SSL XL 9000 K-Series Console/. Exemple

Un préréglage par défaut pour le Tube-Tech CL 1B doit être enregistré ici : Presets/Compressor/Tube-Tech CL 1B/ Default.c1preset.

Vous pouvez par exemple créer un préréglage par défaut pour le SL4000E, mais avec, par exemple, le compresseur Tube-Tech CL 1B au lieu de la SL

(4000) E

History Settings

La plupart des DAW d'aujourd'hui ont une fonction d'annulation illimitée Pour accéder au menu Paramètres, **maintenez Maj** et appuyez sur le , de sorte que toutes les erreurs que vous avez pu faire peuvent être sélecteur de suivi pour la piste 20, avec les **paramètres**de texte orange. défait. Mais cela ne s'applique le plus souvent pas aux paramètres de plug-in. Si vous vous êtes perdu lors de l'ajustement d'un paramètre plug-in, vous ne pouvez généralement pas revenir à un paramètre précédent, sauf si vous revenez à une version précédemment enregistrée de votre projet.

Mais console 1 a une fonction d'annulation illimitée pour ses paramètres, que nous appelons *Histoire*.

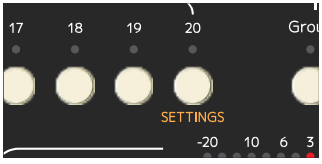
1. Hold **Shift** et appuyez sur le sélecteur de piste pour la piste 5, avec le texte orange **Settings**.
2. Utilisez le bouton **Volume/Select** pour faire défiler en arrière (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et en avant (dans le sens des aiguilles d'une montre) dans le temps, et vous verrez les différents paramètres être mis en surbrillance et leurs paramètres revenir à leur état avant que l'ajustement ne soit effectué. **3.** Lorsque vous avez atteint le point à partir duquel vous souhaitez recommencer, arrêtez de faire défiler et appuyez sur **Solo/OK** (ou **Mute/Cancel** si vous préférez cela.) Toutes les actions et ajustements que vous avez faits plus tard que ce point (ceux que vous venez de faire défiler) seront annulés.

Accéder aux paramètres en appuyant sur **Le sélecteur de décalage** et de suivi20 (**Settings**)

La boîte de dialogue Paramètres contient les options suivantes :

1. Piste solo automatique sur renommer/réorganiser : ON (page 43)
2. Renommer les pistes... (page 43) • Réorganiser les pistes... (page 43)
3. Sur...

• Définir le délai d'affichage automatique (page 44)



Pour plus d'informations sur ces options, voir les chapitres correspondants.

Renaming/Rearranging

...et si vous voulez annuler le récemment annulé, il suffit *d'entrer l'histoire* à nouveau et revenir en arrière juste une étape.



Accéder à l'historique en appuyant sur **Maj** et suivre le sélecteur 5 (**Historique**)

Tracks

Comme mentionné dans « Configuration de votre première console 1 session » à la page 8, certains hôtes DAW ne tiennement pas le transfert automatique du nom et du numéro de la piste. Certains hôtes, tels que Pro Tools et Logic Pro, aient seulement la prise en charge du transfert automatique du nom de la piste, mais pas le numéro de piste. Dans ces cas, l'utilisateur peut définir manuellement le nom correct sur les pistes console 1 et les placer sur la position de piste préférée.

Activer « Auto solo track on rename/rearreate » et démarrer la lecture avant de commencer à renommer les pistes Cela accélérera le processus et vous aidera à éviter de faire des erreurs

Rename Tracks

Activez « Piste solo automatique sur renommer/réorganiser » et démarrer la lecture, avant de commencer à renommer tracks It will help you to avoid making mistakes

1. Hold **Shift** and press **Track Selector 20/Settings**

2. Utilisez le **bouton Volume/Sélectionner** pour faire défiler vers le bas pour renommer les pistes. Appuyez sur **Solo/OK** pour sélectionner cette option. **3.** Sélectionnez la piste à renommer à l'aide du bouton Sélecteur de **piste** correspondant. **4.** Entrez le nom de piste que vous souhaitez dans la zone de l'affichage à l'écran et appuyez sur**OK**.

5. Sélectionnez une autre piste à renommer ou à appuyer **Cancel/ Mute** si vous avez terminé.

Renuméroter/réorganiser les pistes

Dans les hôtes DAW qui ne viennent pas à prendre en charge le transfert automatique du numéro de piste de l'hôte vers le système console 1, la disposition de la piste dans le DAW ne se reflète pas automatiquement dans la console 1. Donc, si vous travaillez dans un tel DAW et par exemple, souhaitez déplacer la piste 25 de sorte qu'il est placé après la piste 12 dans votre DAW, un mouvement correspondant ne se produit pas dans la console 1. Si vous souhaitez avoir une disposition de piste cohérente entre le DAW et la Console 1, vous pouvez suivre les étapes suivantes pour réorganiser manuellement les pistes console 1 :

1. Tenir **Shift** et appuyez sur **Track Selector 20/Paramètres.**
2. Utiliser le **Volume/Select** bouton à faire défiler vers le bas pour réorganiser les pistes. Appuyez sur **Solo/OK** pour sélectionner cette option.
3. Sélectionnez la piste à déplacer à l'aide des boutons sélecteur de piste.
4. Sélectionnez où vous voulez le mettre, à l'aide des sélecteurs de piste.
5. Example

Disons que vous avez 7 pistes, de A à G:

A	B	C	D	E	F	G			

Vous ajoutez une huitième piste, qui par défaut est placée sur la position la plus basse disponible:

A	B	C	D	E	F	G	X		

Si vous le déplacez à la 4ème position, les autres pistes seront déplacées vers le haut:

A	B	C	X	D	E	F	G		

Auto Solo Track on Rename/Rearrange

Réglez ceci sur si vous voulez solo de la piste qui est actuellement en cours de changement de nom ou de déplacé. Ceci est très utile si vous insérez la console 1 sur toutes les pistes d'une session existante et que vous souhaitez rapidement nommer toutes les pistes. Il suffit de frapper le jeu, commencer par la piste 1 et écouter ce qui est sur elle, et procéder à travers toutes les pistes de la même façon. Facile peasy!

Knob Mode

Dans le menu Knob Mode vous pouvez définir comment les boutons sur le matériel console 1 réagit aux modifications. Dans les modes linéaires, les potards ont toujours la même vitesse, alors que dans les modes accélérés un tour plus rapide du bouton conduit à des changements plus rapides.

Accelerated Smooth Mode par défaut. Un tour lent du bouton conduit à de plus petits changements d'un paramètre. L'augmentation progressive de la vitesse du tour du bouton entraînera des changements progressivement plus importants du paramètre.

Accelerated Stepped

Il s'agit de l'ancien mode par défaut.

Une torsion normale du bouton conduit à un changement de 1:1. Un virage lent mettra automatiquement le bouton en mode « Fine Adjust » avec une résolution 10x (1:10).

Linear

Un tour complet du potard correspondra toujours au paramètre en cours de la valeur minimale à la valeur maximale (1:1)

Linear Slow Same as LINEAR, but half as fast (1:2)

Les modes potard fonctionnent légèrement différemment pour le **Input Gain** and **Volume** potards, où le tour du bouton n'est pas relatif au changement de paramètre, mais au changement de décibels. En mode LINÉAIRE, chaque étape du bouton correspond à 1 dB de changement, en SLOW LINÉAIRE, chaque changement est de 0,5 dB. Appuyer **sur Maj/Fine Adjust** divisera le changement par un facteur 10.

Définir le délai d'affichage automatique

Cette option définit le temps qu'il faut pour que l'écran à**Auto** l'écran s'éteigne si vous êtes en mode « Automatique » (bouton automatique allumé). Par défaut est de 4 secondes. Set Auto Display

Delay 0.2 s, 1, 2, 4, 6, 10 30 seconds, 1 min, 5 min.

FFT

Dans le menu FFT, vous pouvez définir si fft doit être calculé à l'entrée ou à la sortie, définir la taille du bloc et le temps de décomposition fft. Pour plus d'informations, voir « Afficher les options » sur la page 49

Processing (Input/

Output) Selects if the analyzer should analyze the input or the output signal.

Block Size Sets the block size of the FFT calculations (1024, 2048, and 4096

samples). With a larger block size you will get a more detailed analyzer, but it will update less often. A short block size gives you a fast, but less detailed analyzer.

Decay Set the decay of the analyzer (10 or 30 dB/s). With a fast decay (30

dB/s) it is easier to see transients, like snare hits, but harder to see the general frequency response.

Alertes Automation dans Pro Tools

Spécifiez si vous souhaitez être averti de la compatibilité au toucher, les modifications de votre DAW et/ou console 1. Puisque les contrôles console 1 ne sont pas sensibles l'automatisation est de préférence faite en mode Latch ou Write au lieu du mode Touch.

Alert DAW Features

Définir sur ON CHANGE pour toujours être averti, ou JAMAIS si vous ne le faites pas

vous voulez être alerté.

Nous vous recommandons de le définir sur ON CHANGE, mais si vous changez de DAWs beaucoup et que vous voulez vous débarrasser de la notification, définissez-la sur JAMAIS.

Utilisation de la console 1 sans matériel

Beaucoup de musiciens d'aujourd'hui et les ingénieurs de mélange travaillent avec des ordinateurs portables de dessus de tour, et les utilisent dans beaucoup d'endroits différents. Bien que le matériel console 1 ne soit pas trop grand ou lourd à apporter avec vous, vous ne pouvez pas l'avoir disponible en tout temps. Pour cette raison, nous avons permis d'ajuster les paramètres de la console 1 à l'aide de la souris d'ordinateur. Dans votre DAW, ouvrez le plug-in Console 1 sur la piste que vous souhaitez ajuster. Cliquez sur **Afficher les boutons**et une interface qui ressemble au matériel console 1 s'affiche. Ceci est entièrement cliquable avec la souris, et vous pouvez ajuster les paramètres de la console 1 à partir d'ici.

Automation

Tous les paramètres de la Console 1 peuvent être automatisés dans votre DAW. L'automatisation peut être programmée, comme n'importe quel plug-in de votre DAW, soit en utilisant le matériel console 1 pour écrire l'automatisation en temps réel. Veuillez consulter le manuel de votre DAW pour plus d'informations sur la façon dont cela se fait.



Gareth Jones's Studio,

5 Personnalisation de la bande de canal

Même si les fonctions de base de la console 1 ainsi que le modèle inclus d'un Solid State Logic SL4000E devrait être plus que suffisant pour toutes les tâches de mixage, il existe des moyens de personnaliser le canal plus loin. Nous passons par ces ici.

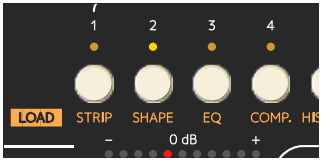
Chargement d'autres bandes et effets de canal

Le Solid State Logic SL4000E inclus est une excellente bande de canal, mais parfois on pourrait aimer avoir l'option d'autres caractères sonores. Soit juste un autre compresseur ou égaliseur, ou un tout autre son de bande de canal. Softube publiera en permanence de nouveaux modèles de matériel analogique sous forme de bandes de canaux qui s'intégreront parfaitement au système Console 1. Ceux-ci seront disponibles séparément à l'achat. Mais vous pouvez également utiliser tous les autres égaliseurs, compresseurs et portes de plug-in Softube dans le cadre d'un canal console 1.

Notez que les effets de plug-in que vous chargez dans le système console 1 peuvent ne pas correspondre parfaitement aux paramètres sérigraphiés sur le matériel console 1. Certains boutons console 1 peuvent changer ou perdre leur fonction, et il peut y avoir des plug-ins qui ont plus de fonctions que ne peuvent être contrôlées à partir de la console 1. Toutefois, tout cela sera reflété dans l'écran à l'écran. Si vous trouvez que vous souhaitez utiliser une fonction qui ne peut pas être atteint par le système console

1, nous vous recommandons de simplement lancer la version plug-in ordinaire dans votre DAW et contrôler ses paramètres avec votre souris, tout comme vous l'auriez fait avant d'obtenir la console 1.

Chargement des plug-ins



Chargement de la console 1 bandes de canal compatibles et les effets se fait en tenant **Shift** et en poussant l'un des

Chargez différentes bandes et plug-ins en appuyant sur **Maj** et sélectionnez les quatre premiers boutons de sélecteur de canaux, avec

Bande, **Forme**, **EQ** ou **Comp** les étiquettes orange **Strip**, **Shape**, **EQ** et **Comp.**

La tenue **du décalage** et la sélection **de Strip** (bouton sélecteur de piste 1) vous permettent de charger n'importe quelle bande de canal console 1 dans la piste sélectionnée, en remplaçant le Sl4000E de Solid State Logic. Cela ouvre un menu où vous voyez toutes les bandes de canal compatibles console 1 que vous avez disponibles sur votre système. Faites défiler la liste à l'aide **du volume/sélectionner**, puis appuyez sur **Solo/OK** pour confirmer ou **Désactiver/Annuler** pour annuler. Le nom et le logo de la bande de canal de l'écran affiché seront modifiés pour refléter votre choix.

Vous pouvez également utiliser **Page Up** et **Page Down** pour parcourir une liste d'options!

De la même manière, vous pouvez choisir de charger des effets uniques dans les sections Forme, Égaliseur et Compresseur séparément. Encore une fois, maintenez le bouton du sélecteur **De décalage** et appuyez sur le sélecteur de piste 2 pour charger un effet Shape, suivre le bouton sélecteur 3 pour charger un égaliseur ou suivre le bouton sélecteur 4 pour charger un compresseur. Encore une fois, un menu apparaîtra, énumérant les effets compatibles et appropriés. Utilisez **Volume/Sélectionner** pour faire défiler vers le bas jusqu'à l'effet que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur **Solo/OK** pour confirmer, soit **Désactiver/Annuler** pour annuler.

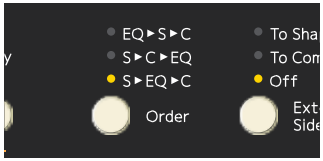
Si vous chargez un effet Forme, Égaliseur et/ou Compresseur, les filtres **Coupe haute** et **Coupe basse** et la section Lecteur ne **Drive** changeront pas par rapport à ce qui a été inclus dans la bande de canal que vous personnalisez. Ces sections ne changent qu'avec les bandes de canal.

Vous pouvez également créer des préréglages par défaut pour différentes bandes ou plug-ins en sauvant un préréglage appelé default.c1preset dans le dossier correspondant. Voir « Enregistrer le preset » à la page 40.

Modification de l'ordre des sections

L'ordre par défaut des effets console 1 est tel qu'ils sont disposés sur le matériel et dans l'écran à l'écran : première forme, puis égaliseur et enfin compresseur.

Parfois, un ordre différent des effets peut être souhaitable Par exemple, si vous ajoutez beaucoup de basses fréquences avec l'égaliseur, il peut être préférable de le faire après le compresseur



Modifier l'ordre des sections de la console 1 à l'aide du bouton **Ordre**

L'ordre en cours s'affiche au-dessus du bouton **Ordre** et dans l'affichage à l'écran. L'état par défaut est S→EQ→C (forme, égaliseur, compresseur). Pour modifier l'ordre des sections effets, appuyez sur le bouton **Ordre.** Les autres options sont EQ→S→C(égaliseur, forme, compresseur) et S→C→EQ (forme, compresseur, égaliseur).

Utilisation de signaux sidechain externes

C'est un truc commun pour alimenter un signal externe dans la chaîne latérale d'un compresseur ou d'une porte. Cela signifie que le compresseur ou la porte n'agira plus en réponse au signal sonore qu'il affecte, mais au signal externe qui est alimenté dans la chaîne latérale.

Un exemple de clé

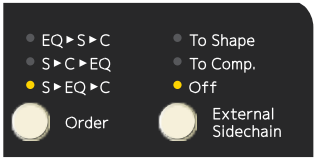
Un exemple d'utilisation de la chaîne latérale externe pour une porte: supposons que la porte est insérée sur une piste avec un pad synthé. Le synthé pad joue en continu, sans interruption. Mais au lieu de cela, nous aimerions qu'il suive le modèle du tambour de coup de pied, et ont le pad apparaissent à chaque coup de tambour de coup et disparaissent entre les deux. Pour ce faire, vous insérez la porte sur la piste pad. Vous acheminiez alors le son de tambour de coup de pied dans la chaîne latérale de cette porte. Maintenant, chaque fois que le tambour de coup de pied frappe, la porte s'ouvrira et laisser le son pad à travers. Mais entre les coups de tambour, la porte se refermera et fera taire la piste de pad.

Un exemple de esquive

Utilisé avec les mêmes signaux, mais sur le compresseur: Le compresseur est inséré à travers le signal de la plate-forme de synthé, et le tambour de coup de pied est acheminé vers la chaîne latérale du compresseur. Maintenant, chaque fois que le tambour de coup de pied frappe, le compresseur va réagir et baisser le signal de sortie de la garniture. Ainsi, le pad sera son volume normal entre les coups de tambour coup, mais plus bas chaque fois que le tambour coup de pied frappe. C'est ce qu'on appelle souvent esquiver, le pad canards chaque fois que le tambour coup de pied frappe.

Le faire avec console 1

Pour obtenir ce set dans console 1, vous allez sur le canal DAW où vous avez la source sonore que vous souhaitez être affecté par la chaîne latérale (dans les exemples ci-dessus, qui serait le canal DAW où le synthé pad est). Ouvrez la fenêtre plug-in console 1, et réglez-la pour que sa chaîne latérale soit alimentée avec le signal que vous souhaitez l'affecter (dans notre exemple, ce serait le kick drum). Reportez-vous à votre manuel DAW pour plus de détails sur la configuration d'une chaîne latérale externe.



Sélectionnez si une chaîne latérale externe (le cas échéant) doit être envoyée au compresseur ou à la section de forme

Une fois cela en place, vous pouvez revenir au système Console 1. Avec le bouton **Sidechain externe,** vous pouvez sélectionner si vous souhaitez que le signal de chaîne latérale externe soit acheminé vers votre porte ou vers votre compresseur, ou si vous n'avez aucun effet. Lorsqu'il est réglé à off, le signal sidechain n'affecte ni la porte ni le compresseur. Lorsqu'il est défini sur Pour façonner, le signal externe est acheminé vers la chaîne latérale de la console 1. Lorsqu'il est réglé sur To Comp, le signal externe est acheminé vers la chaîne latérale du compresseur console 1.

View Options

Si vous le souhaitez, vous avez également quelques options quand il s'agit de l'apparence de l'écran à l'écran. Appuyez **sur Mode Affichage** pour basculer à travers les différentes vues disponibles.

Frequency Analyzer (default)

Le mode par défaut montre l'analyseur de fréquences. Pour modifier les paramètres de l'analyseur de fréquence, veuillez entrer dans le menu Paramètres **(maintenez Maj** et appuyez sur **20/Paramètres)**et sélectionnez FFT. Toutes ces options sont globales et s'appliquent à toutes les pistes.

Processing (Input/Output

Sélectionne si l'analyseur doit analyser l'entrée ou le signal de sortie.

Block Size Définit la taille du bloc des calculs FFT (1024, 2048 et 4096 samples). Avec une plus grande taille de bloc, vous obtiendrez un analyseur plus détaillé, mais il mettra à jour moins souvent. Une taille de bloc courte vous donne un analyseur rapide, mais moins détaillé.

Decay Réglez la décomposition de l'analyseur (10 ou 30 dB/s). Avec une décomposition rapide (30 dB/s), il est plus facile de voir les transitoires, comme les coups de piège, mais plus difficile de voir la réponse générale de fréquence.

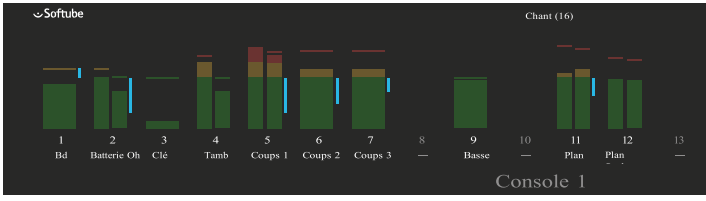
No Frequency Analyzer

Ce mode est le même que le mode d'affichage par défaut, sauf que l'analyseur de fréquences a été désactivé.

Knobs View

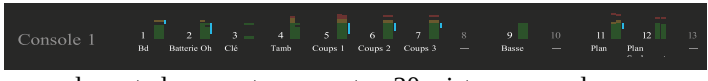
Au lieu de montrer des graphiques d'égaliseur et de dynamique, ce mode montre une représentation visuelle des boutons du matériel.

Large and Small Meter Bridge



Si vous souhaitez utiliser la console 1 sans l'OSD, il peut être utile d'avoir une petite bande de griffonnage / pont mètre montrant au bas de l'écran de votre ordinateur. Les modes de pont de deux mètres sont faits à cet effet.

La vue de pont de grand mètre



Le grand pont de compteur montre 20 pistes, avec des compteurs de sortie et de dynamique, ainsi que solo/mute et le nom et le nombre de piste.

Small meter bridge view

Le petit pont de compteur a la même information, mais les compteurs sont très petits. Ce mode est principalement destiné à utiliser comme bande de griffonnage virtuel.

Les vues sur le pont grand et le petit mètre sont également accessibles en redimensionnant simplement l'écran à l'écran de sorte qu'il devienne court et large.

Console 1 Plug-ins prêts

Presque toutes les dynamiques et les plug-ins d'égaliseur de Softube sont déjà prêts pour votre console 1, donc si vous possédez un compresseur Softube, un EQ ou une porte, vous pouvez l'utiliser directement à partir de la console 1. En général, nous voulons que le mappage du matériel console 1 soit aussi intuitif que possible, ce qui signifie que certaines fonctionnalités disponibles à partir de l'interface graphique du plug-in ne seront pas disponibles à partir de la console 1. Des exemples de cela seraient la tête d'apparence du compresseur FET et l'enchaînage latéral avancé, ou la fonction de saturation de Trident A-Range. Si vous avez besoin d'accéder à ces fonctionnalités avancées, s'il vous plaît utiliser le plug-in comme vous le feriez normalement.

Liste des plug-ins Console 1 Ready

Il s'agit d'une liste complète des plug-ins qui sont actuellement disponibles pour la console 1.

Shape section

- Transient Shaper
- Valley People Dyna-mite

Equalizer section

- Abbey Road RS127 Box
- Abbey Road RS127 Rack
- Abbey Road RS135
- Active Equalizer
- Focusing Equalizer
- Passive Equalizer
- Summit Audio EQF-100
- Tonelux Tilt and Tilt Live
- Trident A-Range
- Tube-Tech Classic Channel (EQ section)
- Tube-Tech ME 1B Midrange Equalizer
- Tube-Tech PE 1C "Pultec" Equalizer

Compressor section

- Drawmer S73 Intelligent Master Processor
- FET Compressor
- Summit Audio TLA-100A
- Tube-Tech CL 1B
- Valley People Dyna-mite

Liste des plug-ins Console 1 Ready UAD-2

Si vous possédez une carte UAD-2 et des plug-ins, il y a de fortes chances que vous ayez déjà beaucoup de plug-ins Compatible Console 1. Il s'agit d'une liste de plug-ins UAD-2 compatibles avec la console 1. Les plug-ins UAD2 ne prennent pas en charge des courbes eq. Shape section

- Valley People Dyna-mite

Equalizer section

- API 550A
- API 560
- Chandler Limited Curve Bender
- Harrison 32C and 32C SE
- Helios 69
- Precision Limiter

- Pultec-Pro Legacy
- Pultec EQP-1A
- Pultec HLF-3C
  - Tube-Tech ME 1B
  - Tube-Tech PE 1C
  - UA 610-B
- Pultec MEQ-5
- Tonelux Tilt and Tilt Live
- Trident A-Range

Compressor Section

- Fairchild 660
- Fairchild 670 and Legacy
- UA LA3A
- Precision Buss Compressor
- Precision Limiter
- Precision Maximizer
- SSL G Bus Compressor
- Summit Audio TLA-100A
- Teletronix LA-2A Gray, Legacy and Silver
- Tube-Tech CL 1B
- UA 1176: AE, LN Legacy, LN Rev. E, Rev A, SE Legacy
- Valley People Dyna-mite

6 Intégration DAW

Console 1 est à elle seule un outil de mixage très puissant, mais il devient encore plus polyvalent avec l'intégration que de nombreux DAW fournissent. En général, l'intégration n'est disponible que pour VST3, AU et AAX, et non en format VST 2. Pour que l'intégration DAW fonctionne correctement, vous devez toujours utiliser la dernière version de votre DAW et console 1.



Numéro de piste

Avec la numérotation automatique des pistes, le numéro de piste de la console 1 sera toujours synchronisé avec le numéro de piste de votre mélangeur DAWs. Déplacez une piste dans votre mélangeur, et il sera déplacé dans la console 1. Différents DAW s'occuperont différemment des effets, des effets et des pistes principales.

La fonction Numéro de piste est actuellement disponible dans **Presonus Studio One, Steinberg Cubase, Steinberg Nuendo, Logic Pro X, Cakewalk SONAR** et **Ableton Live** (AU seulement, exige que tous les noms de piste commencent par un « # « , notez l'espace vide)

Pour obtenir une liste mise à jour des hôtes pris en charge, consultez notre site Web

Nom de la piste

Avec les noms de piste automatiques, le nom que vous définissez sur votre piste dans votre DAW est automatiquement transféré sur la console 1. Cette fonctionnalité est disponible dans tous les hôtes qui prendent le numéro de piste, avec l'ajout de Pro Tools, qui prend en charge uniquement le nom de la piste.

Contrôle DAW intégré

Avec le contrôle DAW intégré, vous pouvez contrôler les **niveaux Fader Du Daw, Pan**, **Solo**, **Mute** et **Send** directement à partir de votre matériel Console 1. Sélectionnez une piste dans votre DAW et la même piste sera sélectionnée dans la console 1, modifier le **volume**

de sortie dans la console 1 et le fader de la piste correspondante se déplacera.

Integrated DAW Control est actuellement disponible dans les dernières versions de **Presonus Studio One, Steinberg Cubase, Cakewalk SONAR** et **Cockos Reaper**.

Volume, Solo and Mute

Daw Control est automatiquement activé pour les DAW qui le supports. Avec daw control activé, le **volume de sortie, le panoramique, le solo** et **le mute** contrôleront automatiquement les fonctions correspondantes de votre DAW.

Si vous appuyez sur Maj sur votre console 1, vous pourrez contrôler le volume de **sortie** interne de la console 1 au lieu des fonctions du DAW. Cela peut être utile si vous souhaitez surmener la section sortie de la console 1, ou si vous souhaitez définir des niveaux de base avec la console 1, et utiliser les faders DAWs pour l'automatisation et la conduite de niveau.

Console 1's internal **Solo** and **Mute** will get disabled, and the hardware's **Solo** and **Mute** buttons will now control the **Solo** and **Mute** in the DAW.

Meter Levels

Lorsque le contrôle DAW est activé, les compteurs de sortie affichent les niveaux après l'application du fader et du panoramique daw. Ce niveau est approximatif, et si vous avez le traitement entre la console 1 et le fader du DAW, le comptage peut être incorrect.

Si vous souhaitez voir les niveaux de sortie sortant de la console 1, sans le volume et le panoramique du DAW, appuyez sur Maj.



With Integrated DAW Control, you will adjust the DAW's Volume, Solo, Mute and Pan instead of Console 1's built-in functions Send levels are adjusted by holding Shift while changing Drive, Character and Pan If you want to change Console 1's internal output volume, you can press Shift while adjusting the Volume knob

Contrôle des niveaux Send

Vous pouvez accéder aux trois premiers envois de la piste en appuyant sur Shift et en ajustant the **Drive, Drive Character** et **Pan/Balance** knobs.

Lorsque vous cliquez sur Maj, vous verrez sur l'écran à l'écran que la fonction de changement des boutons.

Sélection de pistes DAW

Daw Track Selection vous permet de sélectionner une piste dans la console 1 en la sélectionnant dans votre DAW, ou vice versa.

Veuillez noter que chaque fois que le contrôle DAW est activé, les fonctionnalités internes **solo, mute** et **solo safe** de Console 1 sont désactivées Une session enregistrée qui utilise **Solo** et **Mute** et qui est ouverte avec DAW Control désactivera et désactivera le **Solo** interne et **le mute** et permet à la Console 1 de contrôler le **solo** et le **mute** du DAW, vous pouvez toujours revenir en arrière en désactivant le contrôle DAW du menu d'installation dans le plug-in

Désactivation de l'intégration DAW

Il est possible d'désactiver les fonctionnalités d'intégration DAW, même si nous ne le recommandons pas. Toutes ces fonctionnalités ne sont pas disponibles dans tous les DAW.

Pour ce faire, cliquez sur **Configurer** la fenêtre plug-in (et non dans l'écran d'écran!) Ces paramètres sont globale et affectera toutes les instances du plug-in dans tous les Daws.

Utiliser le contrôle DAW

Cette fonctionnalité active le contrôle DAW intégré, avec console

1 contrôle sur le volume fader du DAW, panoramique, solo, muet et envoie.

Utiliser daw track

Sélection Laissez console 1 sélectionner la piste dans le mélangeur DAW, et vice versa.

Utiliser le nom de la piste DAW

Récupérer le nom de la piste à partir du DAW

Utiliser daw track

Number Fetch the track number from the Daw.

Si vous travaillez avec des modèles de projet DAW et que vous souhaitez toujours que vos sessions se ressemblent dans la console 1, il peut être utile de désactiver « Tilez le numéro de piste DAW »

American Class A

Des tambours qui font vibrer votre ventre. Des guitares crépitantes, brûlantes et qui font fondre le visage. Basse, poinçonnage. Voix riche à l'avant. Électronique

vivante grande ouverte, aérée. Si vous voulez, ce n'est pas un rêve avec la classe américaine A. Basé sur les plus grands classiques du matériel de console de mixage américain, cette bande de canal est rapide et facile à travailler avec, et apporte un camion de caractère à la fête. Avec une section de forme comportant la porte et la conception transitoire, un EQ stellaire à quatre bandes avec le contrôle proportionnel de Q et de gamme, une conception fascinante de compresseur qui peut être commutée entre la rétroaction et les opérations avant d'alimentation, et une section chaude et croquante d'entraînement de sortie, aucun studio moderne n'est complet jusqu'à ce que cette option sonore soit à portée de main.

AMERICAN CLASS A

7

Bien que nous voulions rester fidèles au son et au caractère de l'original, nous voulions également développer certaines fonctionnalités, comme les sections Shape and Drive, et obtenir une combinaison parfaite de polyvalence et de caractère. Vous pouvez penser qu'un EQ en marche avec sept fréquences par bande est une limitation inutile dans le monde numérique d'aujourd'hui, mais une grande partie du caractère de cette console vient de la façon dont vous l'utilisez, et des options limitées dans l'EQ vous forcer à faire ressortir ce caractère!

Shape section

The shape section is not modeled from existing hardware. We have instead chosen to use the compressor hardware to build our own gate and transient shaper. That gives us a shaper that's extremely versatile but has the same unique DNA and sound as the compressor. Technically speaking, we've used the very special RMS detector, VCA and circuit solutions from the compressor, and built a completely new thing out of it.



Equalizer Section

L'égaliseur est basé sur un égaliseur de grade de mastering de 19 » plutôt que sur l'égaliseur de console que l'on trouve normalement dans ces bureaux. Avec sept fréquences et 11 réglages de gain par bande, les quatre bandes offrent une grande polyvalence, mais en même temps vous obligent à garder dans les mêmes limites que la console d'origine, vous donnant ainsi le même son classique.

Pour tirer le meilleur parti de cet égaliseur, nous avons choisi de vous donner deux versions différentes de celui-ci, original et étendu. L'original a les mêmes contrôles que l'unité 19, à l'exception d'un contrôle « multiplicateur de gain ». Le « multiplicateur de gain » modifie la longueur d'étape des paramètres de gain 11 avec x1, x0,5 et x0,25. Dans la classe américaine un égaliseur original la longueur de l'étape est toujours définie à x1. La version étendue fait plus. Nous avons ajouté deux contrôles Q sur les bandes Low et High Mid (parce que nous avons ces boutons sur le matériel, non?) et nous avons également fusionné toutes les étapes de gain possibles dans un seul contrôle de gain, donc au lieu de définir le gain à +/- 0, 2, 4, 6, 9 dB, vous pouvez maintenant le définir sur +/- 0, 0,5, 1, 1,5, 2, 2,5, 3, 4, 5, 6, 9, 12 dB vous donnant ainsi beaucoup plus de contrôle.

Il est facile de basculer entre les deux modèles et de conserver les paramètres actuels, simplement en cliquant sur "**Load EQ**" et sélectionnez celui que vous voulez.

Compressor Section

Le compresseur est modélisé à partir du compresseur de la console, la version qui a à la fois des commandes **d'attack** et **de release.** Il ya plus d'une version du compresseur de la console, et ils sonnent tous différents. Nous sommes de grands fans de cette version particulière en raison de sa crudité, punch et l'attitude. Le matériel dispose de deux commutateurs qui vous permet de basculer entre un genou dur et doux, et la rétroaction et le fonctionnement avant de flux. Nous avons pris le meilleur de ceux-ci et créé deux compresseurs différents que nous appelons punchy et lisse. classe américaine un compresseur lisse, qui est défini comme par défaut, a une topologie avant d'alimentation et le genou doux. Cela lui donne un résultat très prévisible et lisse, et est merveilleux sur les voix, la basse et les bus. classe américaine un compresseur punchy a le genou dur et la topologie de rétroaction, ce qui le rend ... punchi! Les dépassements du circuit de rétroaction crée des transitoires épais et durs et peuvent faire une piste de batterie vraiment venir à la vie.

Il est facile de basculer entre les deux modèles et de conserver les paramètres actuels, simplement en cliquant sur "**Load Comp**" et sélectionnez celui que vous voulez.

AMERICAN CLASS A

Drive

La section lecteur est notre partie préférée de chaque bande. Habituellement, une distorsion n'est qu'une distorsion. Ils ont un caractère différent, mais la seule option est d'avoir plus ou moins de distorsion. Dans console 1, nous avons ajouté le bouton Caractère drive, ce qui vous donne une option pour modifier la façon dont la distorsion sonne. Nous l'avons fait de différentes façons pour les différentes bandes, par exemple dans la logique à l'état solide sl 4000 e nous avons créé un nouveau modèle qui mettait l'accent sur différentes distorsions pour différentes fréquences en fonction du paramètre **Drive Character.** Dans le grand canal audio du sommet, le **personnage drive** mélange l'EQ et la distorsion du compresseur. Dans la classe Américaine A, le **personnage drive** change la facilité avec laquelle les hautes fréquences se déforment. Avec **Drive Character** sur ses réglages maximums, toutes les fréquences sont égales. Si vous tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre vers un minimum, vous obtiendrez moins de distorsion de haute fréquence, tandis que les basses fréquences continuent à se déformer.

À la position minimale (-10), vous obtiendrez une distorsion épaisse de basse fréquence, qui a le même genre de caractère qu'un transformateur vraiment sous-spécifique, usé, a. A +10 c'est une distorsion de bande complète « normale ».

Il est très efficace de modifier le **personnage de lecteur** en fonction du matériau source, si vous avez par exemple une piste vocale, vous voudrez peut-être le définir de sorte que le corps de la voix déforme, mais les « s »-sons restent non déformés. Vous le faites en partant de la position minimale et lentement tourner jusqu'à **Drive Character**. Le sweet spot est généralement quelque part entre -3 et +3.

Le **caractère Drive ne** fait pas partie du matériel d'origine, et si vous le souhaitez aussi « fidèle à l'original » que possible, vous devez le définir à sa valeur maximale(+10).



Apollo Central

8

Avec Apollo Central, vous pouvez contrôler vos canaux UAD et vos plugins dans la console Apollo à partir du matériel Console 1. Passez votre console 1 en mode Apollo Central et vous serez en mesure de charger les plug-ins et les préréglages directement dans votre contrôle Apollo et vous pouvez contrôler les plug-ins, canaux, envois, surveillance. Vous pouvez configurer une chaîne d'enregistrement avec un UA 610 sur la voix, ajuster le gain, envoyer un peu de cela à un envoyer avec le Lexicon 224, et le sortir au casque du chanteur seulement en utilisant le matériel console 1!

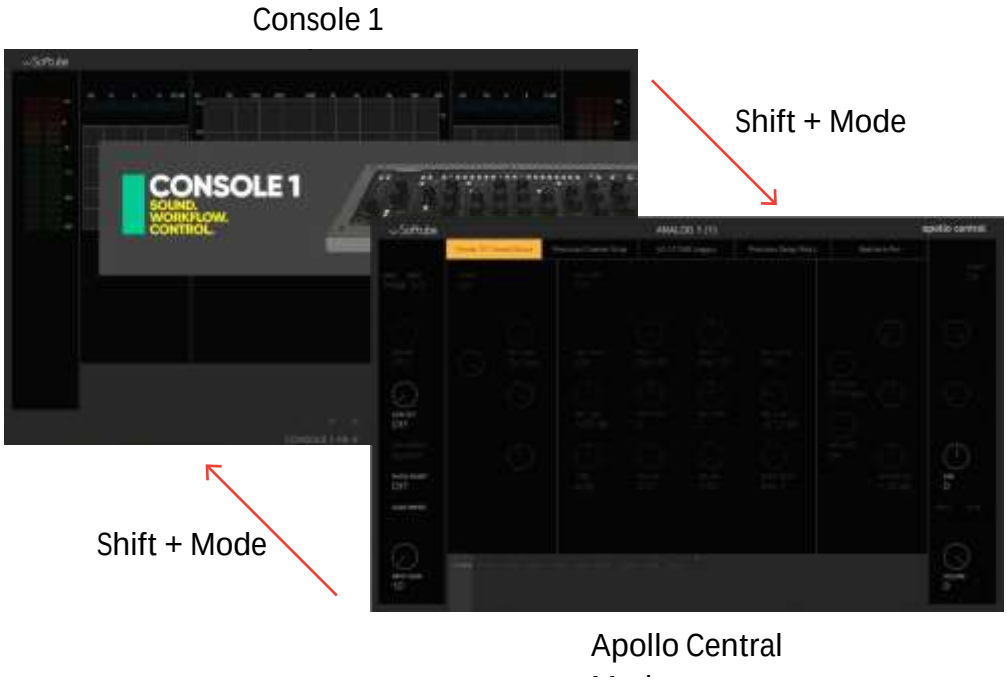
- Channel settings, such as **Volume, Pan, Solo, Mute, Sends**
- Preamp settings, such as **Low Cut, Input Gain** and also control of **Unison** plug-ins

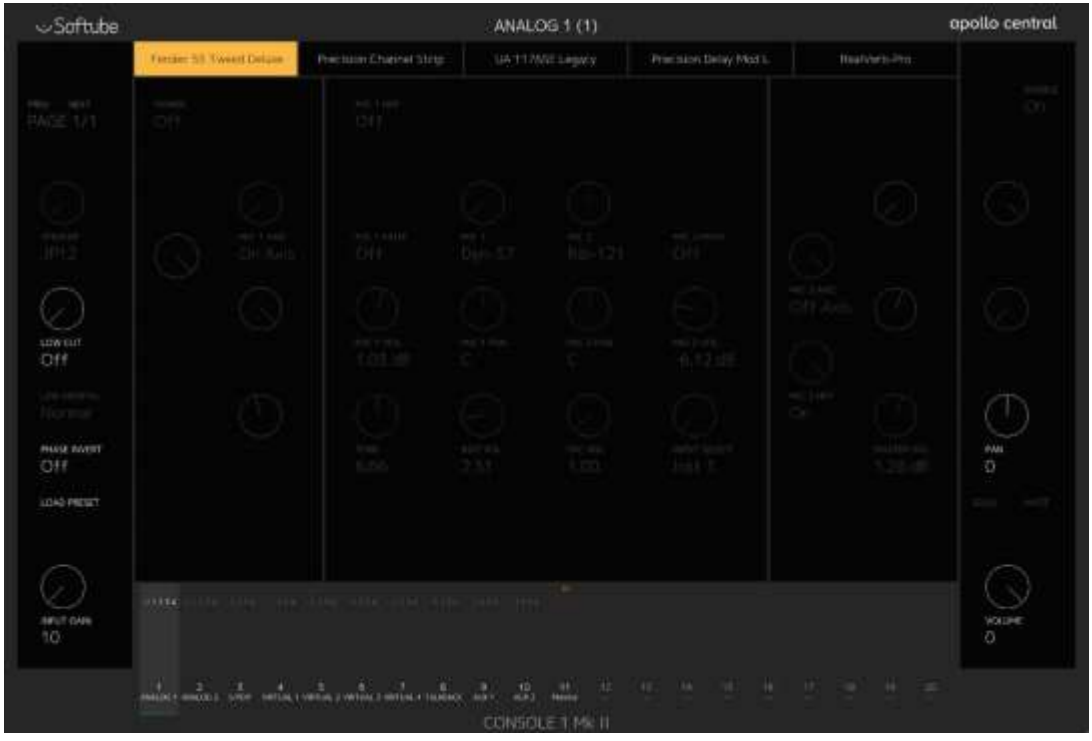
1. **Plug-in inserts.** Tous les plug-ins UAD sont pré-cartographiés sur le matériel console 1. Il suffit d'insérer un plug-in et vous pouvez facilement accéder et modifier ses paramètres

- Output monitor track
- **Presets** and channel presets

Comment passer en mode Central Apollo

Lorsque vous démarrez pour la première fois l'écran à l'écran de la console 1, il sera démarré en mode de fonctionnement normal de la console 1. Pour passer au mode Apollo Central, appuyez sur Maj + Mode (Maj + Display Auto sur le matériel de première génération). Ce mode est indiqué par le logo " Apollo Central " dans le coin supérieur droit.





Console 1 Écran à l'écran en mode « Apollo Central » avec beaucoup de plug-ins sur le canal « Analog 1 »

Presque toutes les fonctionnalités en un coup d'œil

1. Ouvrez l'écran à l'écran avec **Display On**.
2. Passez en mode Apollo Central avec **Maj + Mode** (Maj + Display Auto sur le matériel console 1 de première génération).

Insérer un plug-in

3. Sélectionnez la première piste avec Sélectionner la piste : 1.
4. Appuyez sur Maj + Sélectionnez La piste : 2 pour insérer un plug-in dans la première fente plug-in. Utiliser volume/Sélectionner pour faire défiler dans la liste, Solo/OK à sélectionner ou Désactiver/Annuler présents. → « Insérer 1 » → ... → « Insérer 4 » → « Chan « Channel, mais uniquement si des inserts sont pourannuler.

Charger un préréglage

1. Appuyez sur Preset pour ouvrir la liste prédéfinie. Utilisez Volume/Sélectionner, Solo/OK, Mute/Cancel pour sélectionner un préréglage.

Tweak

2. Utilisez les boutons sur le matériel console 1 pour modifier les paramètres du plug-in.

3. Cliquez sur **Sélectionner la piste :** 1 pour parcourir les différents plug-ins et le canal. Il va basculer à travers

- Tout en contrôlant un plug-in, appuyez et maintenez **Shift** pour obtenir un accès rapide à certains desparameters (such as Solo, Mute, Pan and Volume).

The Console 1 Hardware

Ouvrez l'écran à l'écran en appuyant sur le bouton

Affichage sur le haut à gauche du matériel console 1, et c'est essentiellement « ce que vous voyez est ce que vous obtenez ». Les plus grandes différences avec le flux de travail « normal » de la console 1 sont

1. Vous pouvez accéder à des fonctions supplémentaires en maintenant la touche **Maj** sur le matériel. Les fonctions supplémentaires s'affichent dans l'écran à l'écran.
2. Vous appuyez plusieurs fois sur le sélecteur de piste pour

à travers les inserts de pistes

Nouvelles fonctions à Apollo Central

Shift + Mode (**Shift + Display** Auto on Mk I hardware): Modifier les modes entre Apollo Central et le mode Console 1 normal.

Shift: Lorsque vous avez sélectionné un plug-in, vous pouvez appuyer et **Shift/Fine Adjust** pour un accès rapide aux paramètres du canal, tels que Volume, Pan, Solo et Mute. Si le canal est sélectionné, vous pouvez accéder aux envois en appuyant et en **Shift/Fine Adjust**.

Shift + Filters to Compressor: Open or close the plugin window of the current plug-in. Hold **Shift** and cliquez sur **Filtres sur Compresseur** une fois pour ouvrir. Appuyez et maintenez **Maj**,et double-cliquez sur **Filtres sur Compresseur** pour fermer la fenêtre plug-in.

Envoyer à Auxs

- Tout en contrôlant les paramètres de la chaîne, appuyez et maintenez Shift, pour accéder aux **Drive/ Send 1, Character/Send 2, Pan/Send 3, Attack,**
  Release, Threshold

Shift + Phase Inv: Toggle the power of the current insert.

Preset: Load presets

Shift + 1: Insérer ou supprimer le plug-in de la fente Unison

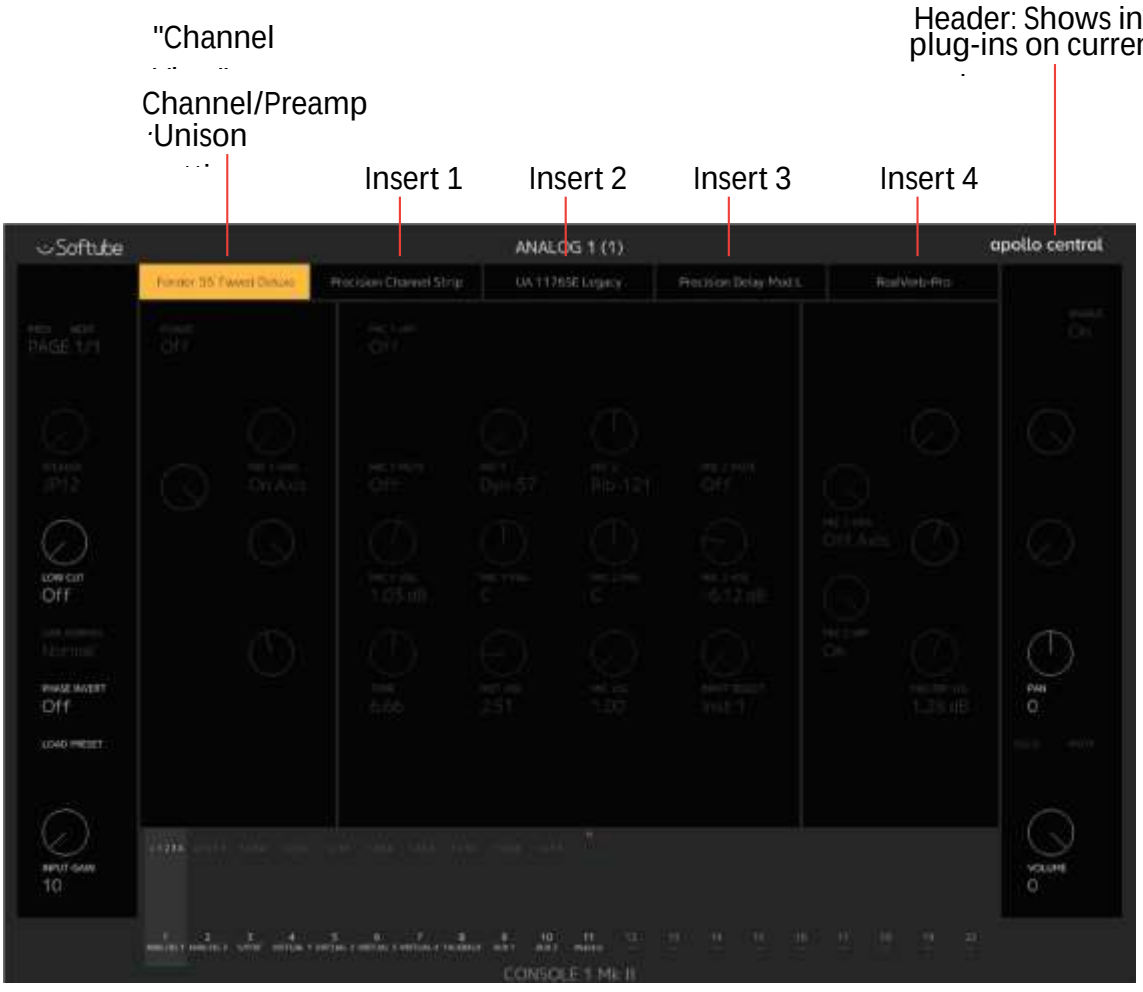
Shift + 2: Insérez ou supprimez un plug-in de la première fente d'insertion.

Shift + 3, 4, or 5: Insérer ou supprimer un plug-in de la deuxième, troisième ou quatrième fente d'insertion.

Shift + Page Up/Shift + Page Down: Accédez à la page suivante ou précédente pour les plug-ins qui ont plusieurs pages de cartes.

The On-Screen Display

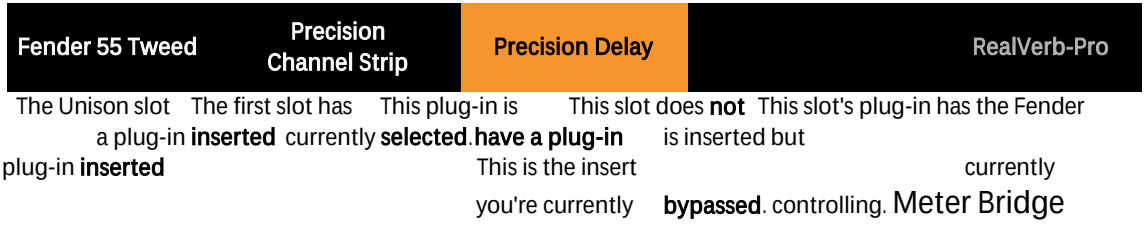
L'affichage à l'écran fonctionne comme guide pour les dispositions des plugins, ainsi qu'une vue d'ensemble des plug-ins et des niveaux. Redimensionner la fenêtre en saisissant et en faisant glisser un coin. L'écran à l'écran n'accepte aucune entrée de souris ou de clavier, à l'exception de la fonctionnalité de redimensionner.



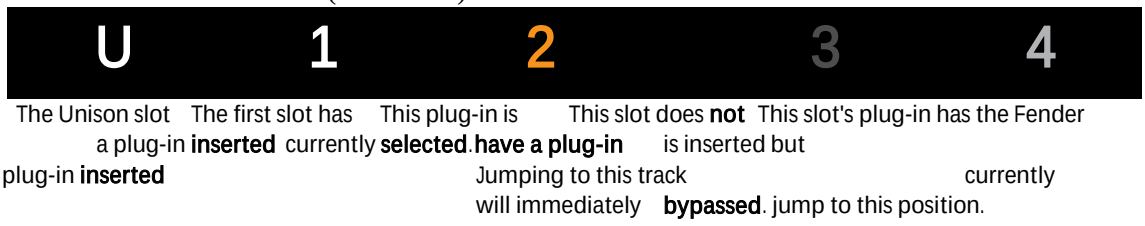
Insérer ou supprimer le plug-in de la fente Unison

La première ligne (« U 1 2 3 4 ») montre l'en-tête des plug-ins insérés

L'en-tête indique quels plug-ins ont été insérés et s'ils sont actifs. Si aucun plug-in n'est inséré, seul le premier emplacement est actif et indique".



The meter bridge shows the output meters of each channel, Solo/Mute/Mono status as well as an color coded overview of the header ("U 1 2 3 4").



Sélection de pistes et d’inserts

Sélectionner une piste en mode Apollo Central est aussi facile qu’en mode Console 1. La grande différence est que vous pouvez cliquer sur le même bouton de sélecteur de piste à nouveau pour cycle à travers les différents inserts plug-in sur cette piste (s’il ya des inserts).

1. Sélectionnez la piste X avec le bouton Sélectionner la piste : X. Si vous avez plus de 20 pistes, utilisez Page Vers le haut/Page vers le bas pour naviguer vers votre piste.
    1. Lorsque vous sélectionnez une piste pour la première fois, vous vous en rendrez aux paramètres du canal ou si vous avez un plug-in Unison sur cette piste, les paramètres du plug-in Unison.
    1. Cliquez à nouveau sur le bouton Sélectionner la piste : X pour parcourir les différents plug-ins insérés sur cette piste. La fente d’insertion actuellement sélectionnée est mise en surbrillance Lorsque vous sélectionnez une piste pour la première fois, vous vous en rendrez aux paramètres du canal ou si vous avez un plug-in Unison sur cette piste, les paramètres du plug-in Unison.
2. Cliquez à nouveau sur le bouton Sélectionner la piste : X pour parcourir les différents plug-ins insérés sur cette piste. La fente d’insertion actuellement sélectionnée est mise en surbrillance with yellow in the On-Screen Display's header.
3. The On-Screen Display shows how the plug-in's parameters are mapped to the hardware.

Mixage de base (« Channel View")

Solo Mute

Lorsque vous êtes dans la vue « ersa » (le premier **volume** de fente jaune en haut de l'écran de la console 1), vous pouvez accéder aux paramètres de base du canal.

En sélectionnant une piste à partir du matériel Console 1 ou de l'application UAD Apollo, ses fonctions de base (Volume, Pan, Solo, Mute) deviennent directement disponibles à partir du matériel console 1.

Envoie

Accédez aux envois de la chaîne en appuyant sur « e » sur le
Matériel console 1. Les six envois deviennent disponibles sur Drive/Send 1, Character/Send 2, Pan/Send 3, Attack, Release et Threshold. Même si votre matériel ne prend en charge qu'un nombre limité d'envois, Apollo Central affichera toujours les six.

Paramètres de préampli

Si le canal a des paramètres de préampli (gain d'entrée, inversion de phase et coupe basse), ceux-ci sont également immédiatement accessibles à partir du matériel.

Préamplis Unison

L'insertion d'un plug-in dans la fente Unison rendra ses paramètres disponibles à partir de la vue du canal, ainsi que les canaux « normal » paramètres (Volume, Pan, etc).

Contrôle des paramètres de la piste

Sélectionnez la piste et assurez-vous que vous êtes dans la première fente, indiEn appuyant sur **Shift,** vous pouvez également accéder

Tous les 6 envoie

Moniteur d'enregistrement (enregistrer avec nos plug-ins UAD sans UAD)

Les pistes activées unison ont les mêmes paramètres, ainsi que les paramètres du plug-in Unison.

Pistes sans préampli les mêmes paramètres, à l'exception des paramètres d'entrée (**Coupe basse, Inversion de phase, Gain d'entrée**).

Aux pistes n'ont pas **Solo, Pan** ou **Sends**, mais vous obtenez la capacité decontrôler **Mono** au lieu de **Solo**.
Changement de presse
et vous pouvez accéder

Niveau HP

Ligne 3/4 Niveau

Pré/Post

Contrôle des plug-ins (« Insert View »)

caté avec « Channel » ou le nom du plug-in Unison inséré comme préampli. Pour les pistes d'entrée, vous pouvez contrôler :

Coupe basse
Panoramique
de gain
d'entrée
d'inversion de phase

Si un canal a inséré des plug-ins, accédez aux paramètres du plug-in en appuyant à plusieurs reprises sur le sélecteur de suivi des canaux jusqu'à ce que vous ayez sélectionné le plug-in. Si, par exemple, le canal 1 a inséré l'UA 1176 et l'égaliseur de précision, en appuyant sur « Sélectionner la piste : 1 » sur le matériel, basculera :

1. Vue de canal (fonctions de mix de base)
2. UA 1176
3. Égaliseur de précision 4. ... retour à la vue Canal.

L'écran à l'écran se souvient de la dernière position sélectionnée de sorte qu'il est facile de sauter entre différents plug-ins sur différentes pistes. Accès rapide aux paramètres du canal

Si vous êtes en affichage Insertion, vous pouvez accéder rapidement aux paramètres du canal en maintenant « Maj » et accéder à :

1. Paramètres de préampli (**Gain d'entrée, Inversion de phase, Coupe basse)**le cas échéant

1. Paramètres de canal (**Volume, Solo, Mute, Pan**) • Les deux premiers envois (généralement **Aux 1** et **Aux 2**).
2. Bouton **d'alimentation** de l'insert actuel (**Maj** + **Phase Inv/ Bypass**)
3. Ouvrir/Fermer l'interface graphique plug-in

- Page précédente/suivante pour les plug-ins de plusieurs pages (**Maj** + **Page Vers le haut/bas**)
- Moniteur d'enregistrement, enregistrement des entrées avec ou sans
  Plug-in uad. (**Maj + Ordre**)
  (**Maj** + **Filtres au compresseur**)

Plusieurs pages

Si un plug-in nécessite plusieurs pages de contrôles, appuyez **sur Maj + Page vers le haut** ou Maj + Page vers **le bas** pour sauter entre les pages. Un plug-in comporte plusieurs pages si l'option *« PREV NEXT : Page 1/x »* est visible dans le coin supérieur gauche de l'écran à l'écran.

Chargement des plug-ins

Chargez ou supprimez un plug-in de la fente Unison :

1. Sélectionner la piste
2. Cliquez sur **Maj + Sélectionnez La piste 1** pour sélectionner « Sélectionner un plug-in Unison »

la liste. Choisissez « Aucun » si vous souhaitez supprimer le plug-in actuel.

4. Confirmez votre choix avec **« Solo/OK »** ou annulez avec **« Mute/Cancel »**



3. Utilisez le bouton **« volume/sélection »** pour faire défiler

Chargez ou supprimez un plug-in des 4 emplacements d'insertion normaux :

1. Sélectionner la piste
2. Cliquez sur **Maj + Sélectionnez Suivre 2** pour ouvrir le menu de sélection pour insérer #1. Utilisez **« Sélectionner la piste 3 »,** « Sélectionner la **piste 4 »**et « Sélectionner la **piste 5 »** pour les inserts 2-4.

3. Utilisez le bouton **« volume/sélection »** pour faire défiler la liste. Choisissez « Aucun » si vous souhaitez supprimer le plug-in actuel.
4. Confirmez votre choix avec **« Solo/OK »** ou annulez avec **« Mute/Cancel »**

Loading Presets

Pour charger un préréglage plug-ins, sélectionnez d'abord ce plug-in à partir du matériel. 1. Presse **Preset**

2. Sélectionnez le préréglage avec **Volume/Select,** confirmer avec **Solo/OK** ou annuler avec **Mute/Cancel**. Pour charger un préréglage de canal, sélectionnez le canal au lieu d'un plug-in avant d'appuyer sur **Preset**.

Note: il n'est pas possible de sélectionner un préréglage de canal si un plug-in Unison est inséré sur la piste actuelle. Supprimez le plug-in Unison avant d'accéder au menu prédéfini pour accéder à la liste des préréglages de canaux.



9 British Class A

Afin d'élargir les options sonores de la Console 1, Softube propose d'autres émulations de console à acheter séparément, en plus du modèle SL 4000 E inclus. La classe A britannique, ainsi que Solid State Logic XL 9000 K peuvent être achetés dans le magasin web de Softube ou chez n'importe quel revendeur Softube autorisé.

Introduction

Drive

Au début des années 70, il est rapidement devenu évident pour les ingénieurs d'enregistrement que pousser le transformateur couplé étape d'entrée de ces consoles plus difficile qu'il n'a été vraiment conçu pour ajouter un son riche aux enregistrements qui les ont fait grand et vivant sonnant. La première et la plus convoitée génération de canaux d'entrée incorporés transformateurs Marinair, et ce sont ceux que nous avons imité pour obtenir exactement le son qui a aidé des générations d'ingénieurs du son à atteindre de grands mélanges. Il suffit de monter le bouton **Drive** un peu sur toutes vos pistes. Le bouton Character fait une chose similaire à celle du canal SSL SL 4000 E, le tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre donne au caractère de distorsion moins d'accent mi-gamme (bon pour ajouter une densité subtile et de la chaleur aux pistes), le tournant dans le sens des aiguilles d'une montre le rend plus agressif (bon pour faire ressortir les sons dans le mix). Dans la position de 12 heures, vous obtenez exactement le son original de la scène d'entrée de la console d'origine à partir du début des années 70.

Equalizer

Pour assurer la précision du modèle, l'Égaliseur britannique de classe A a été basé sur plusieurs pièces de matériel vintage d'origine. Tout en restant fidèles au caractère des originaux, aux formes courbes et même à leurs petites bizarreries, nous avons ajouté des bandes intermédiaires doubles pour plus de flexibilité , les originaux n'en avaient qu'un seul. Ainsi, vous pouvez par exemple utiliser un pour les médiums inférieurs et un pour le plus haut, quelque chose qui n'était pas possible sur les originaux analogiques à moins que vous avez combiné deux canaux individuels. Les quatre bandes EQ ont toutes une position OFF, que vous trouverez en tournant le bouton **de fréquence** entièrement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour les bandes **Low, Low Mid** et **High Mid,** et entièrement dans le sens des aiguilles d'une montre pour la bande **Haute**. Vous remarquerez qu'avec toutes les bandes EQ réglées sur OFF, la courbe EQ affichée dans l'écran à écran de la console 1 n'est pas entièrement plate. Cela reflète précisément la façon dont les égaliseurs d'origine se comportent- ils ajoutent un petit quelque chose, même lorsque les bandes sont censés être en bypass! L'utilisation du bouton Equalizer dans le coin supérieur gauche de la section EQ de la console 1 prend toujours l'EQ entièrement hors de la chaîne de signal.

Compressor

Le British Class A Compressor ajoute un ton corsé et sirupeux à la source sonore, en plus de sa réduction de gain très musicale. Le modèle est basé sur le compresseur classique britannique pont diode / limiteur, qui est sorti en 1968. Comme avec l'égaliseur, nous avons ajouté une flexibilité supplémentaire, intégrant une modification utilisée par de nombreux studios de haut niveau pour améliorer le contrôle des temps d'attaque et ajouter plus d'options de temps de sortie. Nous avons également étendu la plage threshold pour la rendre utile pour une plus grande variété de niveaux de signal entrants.

Le compresseur d'origine n'offrait aucun contrôle sur les temps d'attaque, il était fixé à environ 3 ms. La modification, et le modèle britannique de compresseur de classe A, ajoute 6, 12, 20 et 30 ms paramètres d'attaque. En outre, la modification ajoute 100 et 200 ms à l'heure de sortie (ou BRITISH CLASSE A

Récupération comme il est étiqueté sur l'original), en plus des quatre options de l'original: 400, 800, 1500 ms et Auto. Auto ajuste automatiquement le temps de sortie pour s'adapter au contenu musical, et vous pouvez le trouver particulièrement utile sur le matériel complexe et mouvementé comme sur l'ensemble du mix stéréo ou sur un bus à tambour.

Donc, pour s'en tenir au son matériel d'origine, garder **l'attaque** sur 3 ms, et laisser de côté 100 et 200 ms **Release**. Vous pouvez enregistrer n'importe quel paramètre en tant que paramètre par défaut : veuillez consulter les « Préréglages par défaut » de la page41.

Limiter

Le compresseur d'origine a également incorporé une section limiteur que nous avons modélisé séparément et ajouté comme un seul plug-in pour une utilisation maximale. Le British Class A Limiter est idéal pour un contrôle subtil des niveaux ou pour battre vos sons dans la soumission. Par défaut, le compresseur britannique de classe A est chargé dans le canal, de sorte que vous chargez le limiteur en tenant **Shift + Track Selector 4** (Load Comp). Utilisez le bouton **Volume/Select** pour faire défiler jusqu'au limiteur de classe A britannique, puis appuyez sur **Solo/OK** pour confirmer. Pour revenir au compresseur britannique de classe A, passez par le même processus, mais cette fois sélectionnez British Class A Compressor. Aucune modification n'a été apportée aux temps de sortie du limiteur, ce sont les mêmes que sur le matériel analogique original.

Gate

L'une des unités britanniques classiques moins connues de cette époque, la porte analogique d'origine partageait le même facteur de forme que les unités d'égaliseur et de compresseur que nous avons modélisées. La porte fait un travail formidable de garder les pistes plus serré et plus propre, et en utilisant l'entrée sidechain le rend très utile pour les fins de keying ultra-musicale. Par rapport à la porte SSL SL 4000 E incluse, vous remarquerez que la porte britannique de classe A a un comportement plus lent et plus lent quand il s'ouvre et se ferme. Cela signifie que les transitoires du son seront arrondies et rendues plus douces.

Quelques légères modifications ont été apportées à l'exploitation de la porte britannique de classe A par rapport à la porte SSL SL 4000 E. Le bouton **Gate** sur le matériel console 1 contrôle le réglage du *seuil* de la Classe A britannique, **Gate Release** s'appelle **Recovery** dans le logiciel et nous avons omis la fonctionnalité **Punch** and **Sustain** et laissons plutôt le bouton **Punch** contrôler le paramètre **Depth** de la classe Britannique A Gate.



Chandler Limited®

10 Zener-Bender

Chandler Limited® est l'une des marques modernes les plus respectées dans notre industrie, et leurs reconstitutions autorisées de classiques Abbey Road Studios® unités telles que le

Curve Bender et Zener Limiter sont déjà devenus de véritables classiques du studio. La conception de ces unités sont égales partie darwinienne (si elles ne sonnent pas si bon, ils ne seraient pas autour plus) et un design très intelligent, où les ingénieurs Abbey Road a passé des années à essayer de perfectionner la forme des courbes EQ et des conceptions analogiques, et Wade Goeke à Chandler Limited® l'expansion sur cette option pour un flux de travail moderne. Le résultat sont deux unités qui sont extrêmement musicales et vous devez essayer vraiment dur pour les faire sonner mal.

CHANDLER LIMITED® ZENER-BENDER

Comme toujours, le flux de travail est une très grande partie du résultat, et en modelant ces deux unités dans le flux de travail console 1, vous obtiendrez le meilleur de deux mondes: le Chandler Limited® son et le flux de travail pratique de la console 1, et la polyvalence du monde numérique. Pour les utilisateurs familiers avec le Zener Limiter et Curve Bender, cette bande de canal ne sera pas de grandes surprises, bien que nous ayons pris des mesures prudentes pour améliorer le flux de travail, tout en maintenant le son d'origine

Input Section

La section d'entrée utilise les filtres de la courbe Bender. Ceux-ci sont également disponibles dans la section EQ, si vous définissez le **type EQ** sur la bande **basse** ou **haute** à CUT.

Shape Section

La section de forme est vide, à l'aide de la section SSL SL4000E Shape à la place.

Equalizer Section

L'égaliseur est modélisé forme de la Courbe Bender, mais nous avons renommé les paramètres pour correspondre au paradigme console 1 (Présence 2 est maintenant **Low Mid**, etc). Nous avons également combiné la fonctionnalité de la +/- 5dB « Mas-

Compressor Section

Le **Ratio** bouton va basculer entre les différents modes de compression (comp 1, comp 2, limite), et au lieu d'avoir des contrôles séparés d'entrée et de volume de sortie, nous avons fait ceux-ci en un seul **Threshold** sans affecter le son ou le fonctionnement de l'appareil.

Drive Section

The Drive section est modélisée à partir de la section TMD du Limiteur Zener, et gagnez mis en scène de la même manière que les autres bandes console 1. **Drive Character** met l'accent sur la distorsion du milieu supérieur lorsqu'il est tourné horloge sage (grand sur la voix!), tout en nettoyant la distorsion dans les médiums supérieurs lorsque tourné compteur horloge sage. Il est neutre (pure Zener Limiter TMD) à 12 heures.

Avec **Drive** à 12 heures, l'appareil va commencer à se déformer à environ 0 dB, ce qui est un bon point de départ!

Entrée édition " du Curve Bender avec la normale +/- 15 dB « Mixing Edition » en une seule unité. Pour les valeurs de faible gain, vous obtiendrez la précision 0.5 dB de la « Mastering Edition », mais si vous montez le gain sur une bande EQ, vous serez en mesure d'atteindre le plein 15 dB.

Afin d'élargir les options sonores de la Console 1, Softube propose d'autres émulations de console à acheter séparément, en plus du modèle SL 4000 E inclus. Le premier modèle de console supplémentaire de ce type est Solid State Logic XL 9000 K. Cela peut être acheté dans la boutique en ligne softube (www.softube.com/buy) ou à n'importe quel revendeur Softube autorisé. Solid State Logic XL 9000 K représente une approche complètement différente des circuits analogiques par rapport au canal SL 4000 E qui est inclus avec la console 1. Et depuis le XL 9000 K, grâce à l'étonnante technologie Super Analog, a virtually no distortion of its own, the Softube channel also includes a model of SSL's famous VHD (Variable Harmonic Distortion) circuit.

Alors que la SL 4000 E de Solid State Logic est largement considérée comme une grande console pop et rock'n'roll avec son son légèrement graveleux et avant, la conception du circuit de XL 9000 K offre une bande passante extrême, un décalage de phase minimal et une distorsion super faible. Cela en fait l'une des consoles analogiques les plus populaires au monde pour le hip-hop et le R'n'B, où les hauts solides, profonds et étendus fonctionnent très bien pour obtenir ce son hyper moderne, large et large. Pour les mêmes raisons, il est également aimé pour les enregistrements audiophiles classiques et acoustiques.

SOLID STATE LOGIC XL 9000 K

VHD model included

XL 9000 K est une console très propre. Afin d'avoir encore la possibilité d'utiliser la distorsion de manière créative, nous avons ajouté un modèle du circuit VHD (Variable Harmonic Disto) de Solid State Logic, qui fait partie des consoles de la série Duality et des préamplis de canal Alpha. Le bouton Drive sur la console 1 et le

bouton Character déplace la distorsion ajoutée du 2ème ordre (plus tube-like) au 3ème ordre (plus transistor-like), ou tout mélange intermédiaire, tout comme sur son homologue analogique.

Extended gate and compressor options

En outre, la section Shape de la XL 9000 K pour console 1 dispose d'une unité de porte entièrement contrôlable, où les boutons Punch et Sustain contrôlent les niveaux de plage et de retenue. Cela le rend plus réglable individuellement par rapport au modèle SL 4000 E, où un flux de travail rapide a été priorisé. Le compresseur est disponible en deux saveurs, l'une avec le circuit Peak (bouton « Peak » sur la console d'origine) et l'autre avec le circuit RMS, qui permet un genou plus doux et parfois une compression plus musicale.

Sélectionner différents modes de compresseur

Vous sélectionnez entre ces deux modes lorsque vous insérez le compresseur sur un canal à l'aide du compresseur de charge (**Maj + Track Selector 4**) sur le matériel. Si la bande XL 9000 K est installée, vous verrez les deux compresseurs : « Compresseur de pointe SSL XL 9000 K-Series » et « Compresseur RMS de série K SSL XL 9000 K ». Il suffit de sélectionner celui que vous souhaitez utiliser.

La section de contrôle du XL 9000 K dans le studio de Peter Gabriel Real World UK





XL 9000 K compressor section



XL 9000 K equalizer section

Background

Lorsque la première console de la série 9000 est sortie au milieu des années 1990, elle a représenté une percée dans la conception de circuits analogiques. La trajectoire sonore est entièrement sans condensateur, afin de garder une intégrité de signal parfaite et low distortion. Le XL 9000 K était la dernière et la plus développée version de la série 9000, sortie en 2002. C'est cette version qui forme l'épine dorsale de Peter Gabriel's Real World Studios, Wyclef Jean et Jerry Wonda's Platinum Sound, et la chambre de Michael Brauer dans Electric Lady Studios.

Solid State Logic XL 9000 K a été introduit en 2002 Notez qu'il ya un Lexicon 960 à distance assis sur le dessus de la console, et la photo SL 4000 E avait un Lexique 244 changements de temps à distance Photo de Pacifique Studios, Etats-Unis



12 Summit Audio Grand Channel

Afin d'élargir les options sonores de la Console 1, Softube propose d'autres émulations de console à acheter séparément, en plus du modèle SL 4000 E inclus. Le **Summit Audio Grand Channel** peut être acheté dans la boutique en ligne de Softube (www.softube.com/buy) ou chezn'importe quel revendeur Softube autorisé. Le Summit Audio Grand Channel fonctionne à la fois comme un plug-in régulier et comme une bande de canal de la console 1 dédiée. Pour plus d'informations sur le Summit Audio Grand Channel, veuillez consulter les chapitres **Summit Audio TLA-100A** et **EQF-100** dans le Manuel des plug-ins Softube.

The Tone Sculpter EQF-100 Full Range Equalizer

Nous savions dès le début de notre développement de quatre bandes complètes d'égalisation et d'une sortie chaude disthe compresseur TLA-100A que nous voulions créer la tortion rend cet égaliseur extrêmement polyvalent. Il peut être une belle recherche, extrêmement polyvalent et magnifique utilisé sur n'importe quel type de source, et une fois que vous apprendrez à le connaître, sonnant bande de bande plug-in qui combinerait il deviendra votre meilleur ami.

le TLA et la bête EQ connue sous le nom d'EQF-100. Mais

l'EQF-100 s'est avéré être une créature plus difficile que nous avions d'abord imaginé. TLA-

100A Tube Leveling Après avoir modélisé beaucoup d'égaliseurs, nous nous

sommes sentis Amplifier

Confiants que rien ne pourrait nous surprendre et que nous respecterions toutes les échéances. On n'aurait pas pu se tromper. La conception passive de l'EQF-100 était complexe, bien conçu et tout aussi beau que nous pensions qu'il serait. On ne s'est pas rendu compte à quel point c'était compliqué. Il n'a pas beaucoup de potards, mais peut créer une grande quantité de sons différents. Avec un circuit de compression opto-like, vous obtiendrez une compression lisse avec un genou très doux. Mais grâce à sa conception moderne et complexe, vous pouvez le définir pour être plus rapide que n'importe quel autre opto-compresseur, ce qui le rend plus polyvalent que ses concurrents.

Mais après beaucoup de travail de développement d'une nouvelle technique pour la modélisation de grands circuits passifs, nous nous sentons confiants que vous apprécierez ce monstre.

Différents types de distorsion

Le plug-in TLA-100A dispose d'un contrôle de saturation séparé qui vous permet d'ajuster la marge de manœuvre de l'appareil, de sorte que vous pouvez passer d'un son propre avec presque aucune distorsion audible du tout, à un son entièrement saturé leave-notransients-intact. La

distorsion dans le TLA est donc bien adapté pour apprivoiser les transitoires en batterie, mais peut-être pas le premier choix lorsque vous avez besoin de réchauffer une piste vocale.

La disto de l'EQF-100 a un caractère totalement différent, chaud et gras, en raison de son fort 2ème ordre harmonique. Il est très bien adapté pour les voix, la basse ou les cuivres.

En tant que bande de canal console 1, nous avons rendu encore plus facile de composer dans cette saturation parfaite. La section **Drive** se compose des deux types de distorsion, et vous pouvez facilement mélanger entre ceux-ci en ajustant le bouton De caractère de **lecteur.** Il va de la gloire TLA pleine, à 100% EQF chaleur.

Shape

Comme le Grand Channel n'a pas de section de forme ou de porte, nous avons décidé de mettre la forme dynamique polyvalente et magnifiquement sonore de la Logic Solid State SL4000E comme l'unité de forme par défaut.

Input Filters

Les filtres d'entrée sont modélisés à partir des filtres de l'EQF-100, mais modifiés pour être continus au lieu d'un pas.

13 Weiss Gambit Series

L'une des fonctionnalités les plus demandées dans la console 1 est une bande de canal propre, nette et numérique, et ce qui conviendrait mieux qu'une bande de canal basée sur les deux processeurs numériques les plus célèbres et vénérés, le Weiss DS1-MK3 et EQ1. Nous avons pris les éléments de traitement de base de la DS1 et EQ1 et les avons modifiés pour le flux de travail Console 1, et le résultat est la série Weiss Gambit pour console 1

Input Section

La section d'entrée comprend les 12 filtres à coupe basse dB et 6 filtres à coupe haute dB de l'EQ1. Faible bruit et super lisse. Tout comme l'EQ1 d'origine, chaque paramètre est discret, mais avec des centaines d'étapes, ce qui le rend facile à composer dans les paramètres exacts.

Shape Section

Bien que le DS1 d'origine ne contenait pas un expandeur « normal », seulement *au-dessus du seuil* d'expansion, nous avons travaillé avec Daniel Weiss pour ajouter cette fonctionnalité aux algorithmes d'origine. Le re

sult est la section de dynamique *ci-dessous-seuil* que vous obtenez ici.

Au-dessus et au-dessous du seuil?

Certains se réfèrent à cela comme compression/expansion vers le haut ou vers le bas, mais nous préférons le terme *au-dessus* ou *au-dessous du* seuil.

Au-dessus du seuil signifie simplement que le traitement dynamique se produit pour l'audio qui va au-dessus du seuil fixé, comme n'importe quel compresseur normal. *En dessous du seuil* affecte l'audio en dessous du seuil, comme une porte

normale ou un expandeur. Ainsi, la compression normale et l'expansion peuvent être appelés *au-dessus du seuil compression* and *below-threshold expansion*, Respectivement.

Mais pourquoi s'embêter avec cette terminologie? C'est parce que les deux cas impairs: *compression inférieure au seuil* et *au-dessus de-*

l'expansion du seuil. Section de

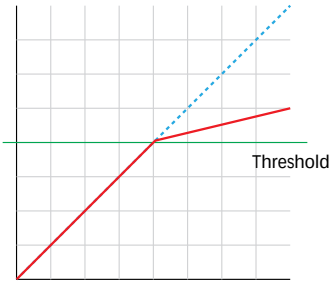
forme = au-dessous du seuil

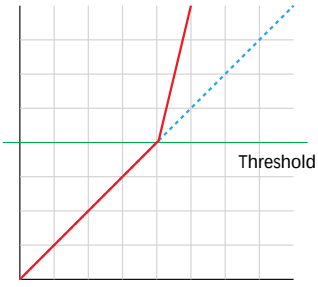
La section Shape de la série Weiss Gambit fonctionne en dessous du seuil. Vous pouvez faire l'expansion normale /gating avec elle, en laissant le rapport être *x*:1 (20:1, 5:1, etc.). Mais il est également possible de faire une compression inférieure au seuil en fixant le ratio à 1:*x* (1:2, 1:5 etc.).

Avec une compression inférieure au seuil, vous pouvez améliorer les sons doux sans affecter les sons forts, par exemple pour faire ressortir la queue d'une reverb, le son de la pièce d'un bus de batterie ou obtenir plus de legato dans une basse électrique sans affecter le punch de celui-ci.

Un peu va un long chemin, et c'est toujours une bonne idée de combiner cela avec le contrôle **range,** de sorte que vous avez vraiment composer sur les parties du son que vous voulez améliorer.

Les quatre types de dynamique, du haut à gauche au bas right:





OUT OUT

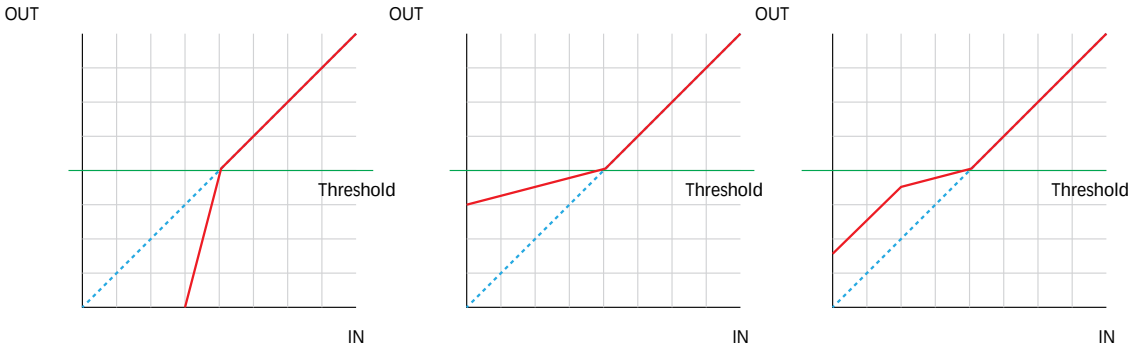
1)OUT compression au-dessus du seuil, aka compression « ormal » comme
trouvé dans le compresseur weiss gambit série

1. Expansion au-dessus du seuil, compression du rapport 1:x
Compresseur/limiteur Weiss DS1-MK3 ou Weiss

2. Expansion inférieure à la tresse, aka un seuil d'expansion « normal »

3.Compression inférieure au seuil, rapport 1:x défini dans la section Shape de la série Weiss Gambit

EN IN5) Compression inférieure au seuil avec commande de plageIN



Equalizer Section

L'EQ se compose du Weiss EQ1 en mode Faible latence sans aucune dynamique. Les quatre bandes ont une gamme de fréquences complètes et des options Q super-pointues.

Compressor Section

Le compresseur est le Weiss DS1-MK3 mais avec un ensemble de fonctionnalités limitées, conçu pour sonner transparent et lisse.

Drive Section

Comment faire un drive pour une unité super propre ? Eh bien, ce n'est pas vraiment un lecteur, mais le Limiteur de la DS1 et Weiss MM-1. Utilisez le bouton **Drive** pour augmenter le gain dans le limiteur.

Le **lecteur** a deux phases, en dessous de 12 heures et plus:

- Pour les réglages inférieurs à 0 dB (12 heures), il réduira le plafond du limiteur de OFF, à travers 15 dBFS jusqu'à 0 dB.
- Pour les réglages vers 12 heures, il va commencer à pousser le gain dans le limiteur, qui a un plafond à 0 dB (avant le contrôle **du volume**).

Le **caractère** vous permet de sélectionner entre les trois types de limiteurs : DS1 d'origine, Type 1 amélioré et Type amélioré2.

Latency

La latence, retard total, à travers la série Weiss Gambit vient principalement du Limiter. Si, par exemple, vous

avez besoin un EQ chirurgical ou le compresseur Weiss Gambit sans cette latence, nous vous suggérons de les charger dans une autre bande de canal, comme le SL4000E SSL. Les clients console 1 Fader peuvent échanger la section Lecteur et remplacer le Limiteur Weiss Gambit par quelque chose avec une faible latence, comme la sortie SL4000E SSL.



14

Dépannage

Spécifications, exigences et Configuration générale requise (Mac et Windows)

1. Résolution de l’écran 1280x800 ou plus
2. 1 Go de RAM ou plus, et au moins 900 Mo d’espace disque dur
3. Toute application d’hôte compatible VST, VST3, AU ou AAX (Pro Tools 10.3.7, 11.2.1 ou version ultérieure) compatible
4. 1 port compatible USB 2.0
5. Compte Softube/Gobbler
6. Application Gobbler pour gérer l’activation de la licence et les téléchargements de plug-in

7. Accès Internet à large bande pour le téléchargement de logiciels

Mac OS X spécifique

8. Mac OS X 10.9 ou plus récent.

Windows spécifique

1. Windows 8 64 bits ou plus récent. Nous n'avons pas qualifié nos plug-ins pour Windows 10 Anniversary Edition.
2. Intel Core Duo, AMD Athlon 64 X2 ou plus récent

Le plug-in console 1 prend en charge les taux d'échantillonnage suivants : 44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 et 192 kHz.
La console 1 n'est pas disponible pour AAX DSP.

Suivi des noms, des numéros et du contrôle DAW intégré

Les fonctionnalités d'intégration avancées, telles que le contrôle DAW intégré et la prise en charge du nom/numéro de suivi dépendent de la version DAW et de la version.

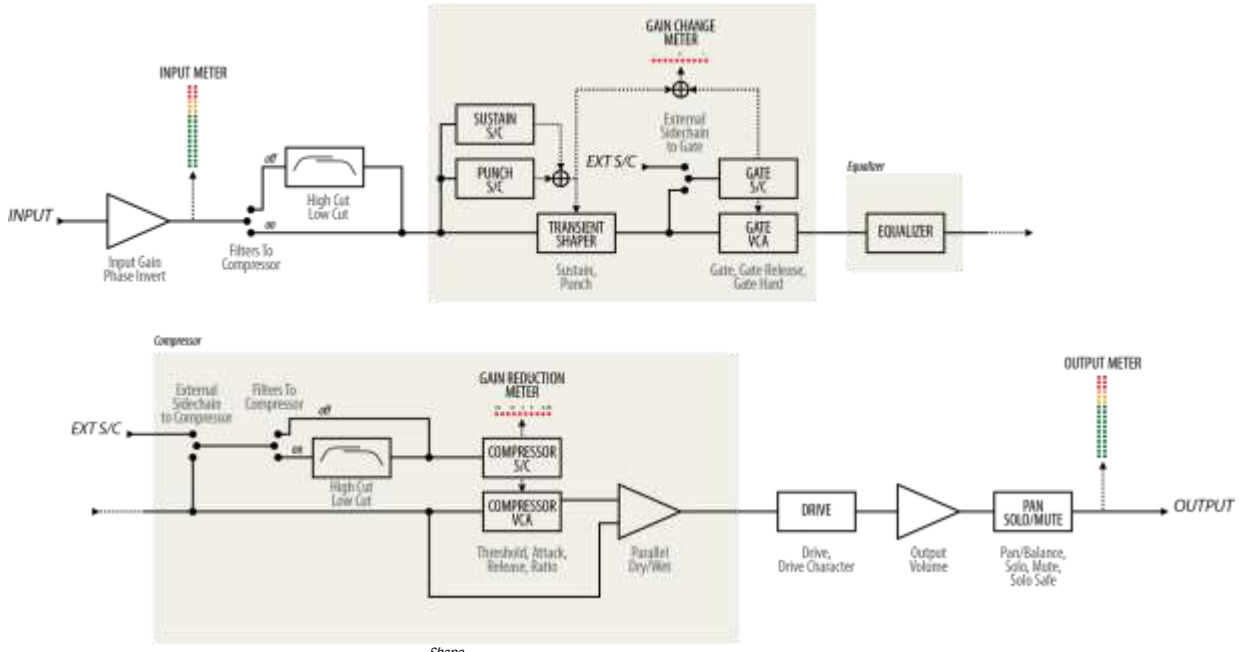
> S'il vous plaît vérifier https://softube com /?id = console1_sysreq pour une liste à jour!

Actuellement, ces DAW aient la prise en charge de la sélection de pistes synchronisées, solo/mute, DAW send, pan et volume :

1. Presonus Studio One 3.3
2. Sonar (dernière version)

> Le contrôle DAW intégré n'est disponible que pour VST3

Ces DAW tentent le transfert automatique du nom et du numéro de piste du DAW vers la console 1 :



Shape

Block Diagram

Le schéma suivant décrit le fonctionnement de la console 1. Par souci de simplicité, l'ordre différent des sections (EQ avant Shape before Compressor, etc.) ne sont pas inclus. Ni l'opération stéréo/mono sur les chaînes latérales dynamiques.

- Presonus Studio One 2.6
- Sonar

ECIFICATIONS, REQUIREMENTS AND TROUBLESHOOTING

- Cubase 8.0.5
- Nuendo 6.5
- Logic Pro 10.2
- Ableton Live 8.4.1 (AU seulement, exige que tous les noms de piste commencent par un « # « , notez l'espace vide) Ces DAW aient pris en charge le transfert automatique du nom de piste du DAW (mais pas le numéro) vers console 1:
- Pro Tools 11.2.1

Troubleshooting

Le matériel ne s'allume pas

Si vous utilisez un concentrateur USB passif, non alimenté, la console 1 peut ne pas s'allumer car elle n'obtient pas assez d'énergie. Connectez la console 1 à un concentrateur USB à alimentation ou directement à votre ordinateur.

Puisque la console 1 peut nécessiter le plein 500 mA, il peut interférer avec d'autres appareils USB sur le même hub.

Software Errors

Même si les erreurs logicielles doivent être rares, vous pouvez parfois rencontrer une « rreur inconnu ». Ce n'est pas un problème, et signifie généralement juste que « alors que votre ordinateur a fait cela, il n'a pas fait assez vite pour moi ». Quoi qu'il en soit, si vous obtenez une « Erreur inconnue », **s'il vous plaît assurez-vous que vous avez la dernière version de notre logiciel installé!** Si vous le faites, essayez les étapes suivantes :

1. Unplug the Console 1 hardware
2. Plug it back in again

If that didn't help, do this:

3. Exit Console 1 On-Screen Display, unplug the Console 1 hardware and quit your DAW
4. Start Console 1 On-Screen Display
5. Plug in the Console 1 hardware
6. Start your DAW again

That should definitely do it. If not, try a reboot.

Mac OS 10 8+ Firewall

L'application Console 1 utilise des ports réseau internes pour communiquer entre les plug-ins et l'application Console 1, ce qui déclenchera une alerte pare-feu la première fois que l'application est démarrée. Vous devez cliquer sur « Autoriser », sinon rien ne fonctionnera.



Vous devez autoriser la console 1 à accepter les connexions réseau entrantes pour qu'elle communique avec les plug-ins console 1

Veuillez noter que la console *external* 1 n'utilise aucun trafic réseau externe, comme appeler à la maison ou accéder à Internet. Tout le trafic se produit dans votre ordinateur.

Hardware Specifications

Connectors:	USB connector (Type B)
Power Supply:	USB bus powered
Power:	500 mA or less
Dimensions:	428 x 42 x 189 mm (W x H x D)
Weight:	1.95 kg
Included items:	USB cable, Quick Start Guide, License Code

SOFTUBE AB'S

15 LICENCE

D'UTILISATEUR FINAL Accord (« EULA »). Pour PLUG-INS ET

AUTRES LOGICIELS
Produits
(ver 2019-06)

1 Applicabilité de l'EULA, de la politique de confidentialité des Termes et de Softube

Certaines définitions d'importance pour l'EULA Ce contrat de licence pour l'utilisateur final (« EULA ») est un contrat entre vous (« ou », votre », " le tien " et similaire) soit en tant qu'individu, soit en tant que représentant d'une personne morale, et Softube AB (« Softube », « nous », notre », « le nôtre »), une société suédoise, régissant votre utilisation d'un ou de plusieurs produits Softube accompagnant tels que nos plug-ins et/ou d'autres produits logiciels (« le produit » ou « les produits », selon le cas).

En plus des modalités de cette EULA, nos conditions générales d'achat ainsi que nos informations sur les prix et autres informations commerciales sur www.softube.com et/ou le site Web du distributeur de Softube où la licence de produit est achetée (« es Conditions ») s'appliquent à votre achat de notre produit.
En cas de contradictions entre les Conditions et l'EULA, les dispositions des Conditions ont préséance.

Droit au retrait et vos droits légaux **possibles LxxxV**

Pour éviter tout malentendu concernant le contenu et l'importance de cette EULA, Softube vous conseille de lire attentivement et d'examiner les dispositions de cette EULA avant l'installation et l'utilisation du produit. N'oubliez pas non plus que vous pourriez avoir, comme le prévoit spécifiquement les Conditions, un droit limité à l'annulation et/ou au retrait de votre achat du produit.

En outre, comme le prévoient certaines dispositions de la présente EULA et des Conditions, si vous êtes un consommateur (ou une personne ayant des droits correspondants) en vertu du droit applicable et légal, ces règles peuvent vous donner droit à d'autres droits et/ou à des droits supplémentaires, qui, dans les parties pertinentes, ont alors préséance devant la partie pertinente de l'EULA et/ou des Conditions. Nous avons mis en évidence certaines dispositions de ce genre dans cette EULA pour votre commodité.

Quand l'EULA devient-elle contraignante pour vous? Toutefois, dès le plus tôt de votre (i) ACCEPTATION DE CETTE EULA, ii) TÉLÉCHARGER ET/OU SUITE À L'INSTALLATION DU PRODUIT ET/OU (III) UTILISATION DU PRODUIT, vous accepter d'être lié par les modalités de la présente EULA ainsi que par les conditions applicables des Conditions.

Que faire si vous n'acceptez pas l'EULA? Si vous n'acceptez pas les termes et conditions énoncés dans la présente EULA, n'installez pas le Produit et/ou ne supprimez pas le Produit de votre équipement (selon le cas) et les copies de celui-ci et ne nous en informez pas. Nous vous aiderons par la suite dans les aspects nécessaires.

Comment traitons-nous vos données personnelles ? La totalité ou la plupart de nos interactions avec vous nécessiteront le traitement de certaines de vos données personnelles. Softube s'engage à veiller à ce que toutes ces utilisations soient effectuées conformément aux règles de confidentialité applicables (y compris le règlement général de l'Union européenne sur la protection des données, « GDP »). Notre traitement de vos données personnelles est donc défini de manière exhaustive dans la politique de confidentialité de Softube,
https://www.softube.com/buy.php?id=privacy

politique avec certaines informations supplémentaires dans les Conditions. Si vous avez des questions sur notre traitement de votre

données personnelles ou vos droits connectés icito, vous pouvez toujours nous contacter. Nos coordonnées sont énoncées dans la Politique de confidentialité et sur notre site Web. 2 Nos options de licence et nos procédures de licence pour les Produits

Les différentes options de licence de Softube
Softube applique différents modèles de licence, ce qui vous permet d'utiliser le produit. Les modèles de licence qui sont actuellement appliqués par nous ou qui peuvent être appliqués par nous à l'avenir en ce qui concerne la licence des Produits sont les suivants:

1. Un droit d'utiliser le Produit sur une base perpétuelle
(« Licence perpétuelle »);
2. Droit d'utiliser le produit pendant une période limitée (« Licence limitée dans le temps);
3. Un droit d'utiliser le produit qui exige le paiement régulier des frais de licence de votre part à Softube (« ercence d'avou »);
4. Un droit d'utiliser le produit, lorsque vos frais de licence totaux sont divisés en versements mensuels en raison d'un plan de paiement (« er-à-propre licenc »);
5. Un droit d'utilisation temporaire pour votre test, essai et évaluation du produit concerné (« ertes d'évaluatio »);
6. Licences non à revendre, comme décrit ci-dessous (« R »)); et/ou
7. Combinaisons des modèles de licence ci-dessus (« ercence combiné »).

Dans cette EULA, la licence perpétuelle, la licence limitée dans le temps ci-dessus, la licence d'abonnement, la licence de location à la propriété, la licence d'évaluation, la NFR et/ou la licence combinée sont conjointement appelées (« Odents de licence"). Please observe that Softube does apply differing terms and conditions for different parts of the License Models. *Product Bundles*

The License Models are normally applied only in relation to individual Products, but may also apply in relation to different Product bundles ("Bundles") consisting of hardware and software or only software bundles. Bundles are only sold/licensed as a package and the individual components of a Bundle are not to be sold/licensed separately, except and only to the extent that such dispositions are explicitly allowed due to the Terms, the applicable Product manual or Product instructions for the individual Products (but then for another price than follows from the Bundle). The set-ups, pricing mechanisms and possibilities to transfer individual Products of the Bundles may thus vary due to the set-up of and specific terms applicable for the relevant Bundle.

Products labelled as Not for Resale ("NFR") Such of our Products which are marked, labeled or otherwise provided to you as NFR shall only be used for demonstration, testing and evaluation purposes. NFR Products may not be used for any commercial purposes, and must not be sublicensed, resold or transferred. NFR Products are subject to specific exceptions with regard to right of new versions and cannot be purchased with or exchanged for vouchers or coupons. Furthermore, as an owner of a NFR Product, you are not entitled to any vouchers that may follow with the standard version of the Product.

Softube's use of license key and license key procedures Our Products may not be used without use of a corresponding Product license key. You may purchase and/ or obtain a Product license key from Softube subject to conditions applied by Softube, from time to time, under the Terms.

Veuillez noter que vous êtes responsable de la clé de licence produit reçue et que Softube ne remplacera pas les clés de licence produit perdue.

Vous reconnaissez et acceptez que Softube puisse stocker certaines informations relatives aux clés de licence produit que vous avez achetées par rapport au Produit afin que nous puissions vous fournir la possibilité de re-télécharger ces produits à l'avenir. Le traitement par Softube de vos données personnelles à cet égard est régi par la politique de confidentialité de Softube telle qu'elle est énoncée dans les Conditions et les documents qui y sont mentionnés.

Le produit est développé et conçu pour une utilisation sur un ordinateur ou d'autres équipements matériels avec certains matériels et logiciels et d'autres exigences techniques applicables pour ces équipements, comme prévu dans notre documentation spécifique produit pour chacun des produits Softube et la version pertinente de la même.

3 Prix et paiement des produits

Tous les détails relatifs aux prix des produits dans différents modèles de licence sont énoncés dans les Conditions et sur notre site Web. S'il vous plaît être informé que les prix peuvent varier et de temps en temps et peut également être soumis à des offres de campagne et similaires.

Si et dans la mesure où un produit en tout ou en partie est payable par l'utilisation d'un bon, d'un coupon ou d'une autre offre restreinte similaire est également énoncé dans les Conditions, notre site Web et/ou tout autre matériel promotionnel.

Sauf indication contraire dans les Conditions ou une offre d'utilisateur spécifique, tous les produits doivent être payés soit par le biais d'un paiement anticipé complet ou soumis à un plan de paiement par exemple pour une licence d'abonnement, location-à-propre licence ou autre licence limitée de temps et similaire.

Toutes nos autres conditions de paiement et moyens de paiement disponibles et acceptés, tels que disponibles de temps en temps, sont énoncés dans les Conditions générales et sur notre site Web.

4 Droits de propriété intellectuelle relatifs aux produits

Softube et/ou ses concédants possèdent tous les droits d'auteur et autres droits de propriété intellectuelle dans et sur les produits (y compris toutes les images, photographies, graphiques, animations, vidéo, audio, musique et texte incorporés dans le produit), accompagnant les documents imprimés ou numériques, et toutes les copies que vous êtes autorisé à faire sous le provi**LxxxVii**

les sions de cette EULA ou les droits légaux applicables, appartiennent à Softube ou à ses concédants de licence. Nos produits sont également protégés par les lois sur le droit d'auteur et les traités internationaux sur le droit d'auteur, ainsi que par d'autres lois et traités sur la propriété intellectuelle. Tous les droits de propriété intellectuelle et autres à l'égard et dans les produits acquis et restent conférés à Softube ou à ses concédants. Le produit vous est autorisé, sous réserve de l'accord que le modèle de licence a appliqué, et donc pas vendu.

Pour éviter tout doute, il est également convenu qu'aucun droit, titre ou intérêt dans ou à une marque, marque de service, logo, domaine ou nom commercial de Softube, ses concédants ou par rapport aux Produits ne vous est accordé ou à d'autres enduseurs du Produit.

5 Octroi de licence de Softube

Vous êtes à partir de la date d'entrée en vigueur de la présente EULA en vertu des Conditions et des dispositions de la présente EULA qui ont accordé un droit non exclusif, transférable, limité dans le temps (le cas échéant au produit spécifique) et révocable d'utiliser le produit sous réserve du modèle de licence convenu. La licence peut donc être perpétuelle ou soumise à certaines limitations dans le temps ou otherwise, and may also only be possible to use together with certain equipment.

La licence s'applique à toutes les versions du produit (c'est-à-dire telles que les correctifs, mises à jour, mises à niveau, etc.), que vous pouvez recevoir de notre part pendant la durée du modèle de licence convenu. La disponibilité de ces versions ultérieures du produit, le cas échéant, est soumise à notre discrétion exclusive et exclusive telle qu'appliquée de temps à autre.

Sauf si vous changez (sous réserve de possibilité en vertu de la
Conditions) et/ou d'accepter de modifier le modèle de licence applicable pour votre produit avec nous, selon le cas, le modèle de licence initialement convenu continuera de s'appliquer pour vous jusqu'à l'expiration ou la résiliation de la même, comme le cas.

6 Résiliation d'une licence de produit et

d'une résiliation

Vous pouvez à tout moment et pour toute raison mettre fin à la licence de produit qui vous est accordée avec effet immédiat, sous réserve toutefois de certaines dispositions et limitations en ce qui concerne les licences limitées dans le temps, les licences d'abonnement, les licences de location à la propre et les licences de combinaison conformément aux Conditions. Si nous avons accepté de vous fournir l'une ou l'autre des licences, licence d'abonnement, licence de location à la carte ou licence de combinaison, vous ne pouvez normalement pas mettre fin prématurément à une telle licence avant la première date d'expiration. Nous ne rembourserons toutefois aucun montant qui nous est versé si vous résiliez prématurément toute licence qui vous est accordée, à moins qu'une telle résiliation ne soit due à une violation importante des dispositions du présent document ou des Conditions de notre part. En ce qui concerne une éventuelle licence d'évaluation, la licence d'évaluation qui vous est accordée continuera jusqu'à ce qu'elle soit résiliée par nous ou vous ou à la date à laquelle elle expire automatiquement (selon le cas).

Softube peut toutefois résilier la licence produit pertinente avec effet immédiat si vous enfreignez les dispositions de la présente EULA ou des Conditions et/ou si vous n'effectuez pas les paiements convenus en vertu des Conditions. En cas de violation de nos droits de propriété intellectuelle et de nos concédants, le cas échéant, sur le produit ou sur toute autre violation matérielle de la présente EULA ou des Conditions, cette résiliation peut suivre immédiatement après la détection d'une telle violation ou violation. À la résiliation de la licence produit pertinente, vous devez supprimer le produit de votre équipement et les copies de celui-ci.

7 Limitations convenues dans votre droit d'utiliser le Produit

Vous pouvez utiliser le Produit uniquement pour autant d'utilisateurs simultanés, de serveurs ou d'autres paramètres limitatifs que ceux qui sont énoncés dans le Produit (au moyen de limitations techniques), le manuel de produit applicable ou les instructions produits, tels qu'énoncés dans les Conditions, l'EULA ou autrement. Vous ne pouvez pas copier ou reproduire le Produit, sauf

dans la mesure contraire énoncée dans les dispositions législatives applicables. En tant qu'utilisateur final, vous ne pouvez ni transférer, vendre, distribuer, prêter, louer, louer, ni autrement, directement ou indirectement, disposer du Produit ou de toute œuvre dérivée du Produit (y compris ses informations d'accompagnement), sauf et seulement dans la mesure où ces dispositions sont explicitement autorisées en raison des Conditions, du manuel de produit applicable ou des instructions du produit.

Vous ne pouvez ni modifier ni modifier le Produit et ne pas analyser, inverser l'ingénierie, décompiler ou démonter le produit ou une partie quelconque du produit, incorporer le produit dans toute autre application Produit, ou imprimer le produit, sauf et seulement dans la mesure où cette activité est expressément autorisée par la loi applicable, malgré cette limitation.

8 Garantie limitée pour le produit

Garantie pour les supports sur lesquels le produit est livré, le cas échéant

En plus de ce qui est énoncé dans les Conditions, nous demandons que les médias sur lesquels le produit est enregistré (dans la mesure où le produit est livré sur ces supports, sinon non) soient exempts de défauts de conception, de matériel et d'exécution sous utilisation normale pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat (comme en témoigne une copie du reçu).

Sauf indication contraire dans la présente EULA ainsi que les Conditions et/ou les suites de la législation obligatoire et applicable en matière de consommation, la responsabilité totale de Softube et votre réparation exclusive en cas de violation de la garantie est une obligation de remplacer qu'il ne respecte pas la garantie limitée du Softube et qui est retournée à Softube ou à un représentant autorisé de Softube avec une copie du reçu. Softube n'aura aucune responsabilité de remplacer les médias endommagés par un accident, des abus ou des mauvaises demandes.

Autres défauts par rapport au produit

Sans préjudice des droits précités et de ces droits légaux dont vous disposez en tant que consommateur (ou individu ayant des droits correspondants) en vertu de la loi applicable, notre responsabilité en ce qui concerne les défauts éventuels dans les Produits est limitée aux défauts résultant au cours de la période ci-dessus quatre-vingt-dix (90) jours et impliquant que les produits ne sont pas conformes aux spécifications pertinentes lorsqu'ils sont utilisés sur l'équipement conseillé et conformément à la documentation et autres instructions, généralement ou spécifiquement émises / publié de temps en temps par nous. Softube peut, à sa discrétion, décider de la façon dont ces défauts possibles doivent être traités, c'est-à-dire par rectification, contournement, émission d'une mise à jour/mise à niveau du produit, remplacement du produit ou par tout autre moyen approprié. Nous n'aurons aucune responsabilité pour remédier aux défauts du Produit lorsque ce défaut résulte d'un défaut, d'une non-conformité ou d'une non-utilisation convenue du Produit par vous. Sous réserve de ce qui précède, toutes les conditions, garanties, modalités et engagements, express ou implicites, statutaires ou autres, à l'égard des Produits sont exclues. La responsabilité totale de Softube en cas de défaut pendant la période de garantie, que nous ne sommes pas en mesure de rectifier, sera (à notre discrétion raisonnable) soit

1. votre droit de retourner le Produit (et la suppression de la clé de licence produit pertinente conformément à nos instructions) et notre remboursement suivant de

   Prix du produit payé par vous;

   Ou

1. notre rectification ou remplacement du Produit (pour s'assurer qu'il répond aux spécifications

applicables) qui ne répond pas à notre garantie limitée.

Cette garantie limitée n'est pas valide si le défaut allégué du Produit a résulté d'un accident, d'un abus ou d'une mauvaise utilisation. Un produit de remplacement possible sera justifié pour le reste de la période de garantie initiale ou trente (30) jours à compter de votre réception, selon le montant le plus long. Softube décline toutes les autres garanties, qu'elles soient expresses ou implicites, y compris, mais sans s'y limiter, les garanties implicites de marchandabilité et d'aptitude à un but particulier, en ce qui concerne le produit et les matériaux qui l'accompagnent..

9 "AS IS" and LIMITATION OF LIABILITY

This EULA, including this section 9 and applicable parts of the Terms, is not intended to constitute any restriction or limitation of your rights, to the extent you are a consumer (or an individual with corresponding rights) under applicable law. If and to the extent this EULA and/or applicable parts of the Terms limit, restrict or contradict any such rights, your statutory rights shall remain unaffected in case of such contradictions with the EULA and/or the Terms.

All our Products, are provided to you strictly on an "AS IS"-basis without warranty of any kind, except as expressly set out herein.

ALL EXPRESSED OR IMPLIED REPRESENTATIONS AND WARRANTIES, INCLUDING ANY IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, ARE HEREBY EXCLUDED. SOFTUBE NE JUSTIFIE PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE PRODUIT RÉPONDENT À VOS EXIGENCES, OU QUE L'OPÉRATION DU PRODUIT SERA INTERROMPU OU SANS ERREUR, OU QUE LES DÉFAUTS DU PRODUIT SERONT CORRIGÉS. EN OUTRE, SOFTUBE NE JUSTIFIE PAS OU NE FAIRE DES OBSERVATIONS CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RÉSULTATS DE L'UTILISATION DE LE PRODUIT OU LES DOCUMENTS CONNEXES EN TERMES DE JUSTESSE, DE PRÉCISION, DE FIABILITÉ OU AUTREMENT. NI LES INFORMATIONS ORALES OU ÉCRITES OU LES CONSEILS DONNÉS PAR SOFTUBE OU UN REPRÉSENTANT AUTORISÉ DE SOFTUBE NE DOIVENT CRÉER UNE GARANTIE OU DANS MANIÈRE D'AUGMENTER LA PORTÉE DE CETTE GARANTIE. CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION DE LA GARANTIE IMPLICITE, DE SORTE QUE L'EXCLUSION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

NI SOFTUBE NI SES CONCÉDANTS EST RESPONSABLE DES DOMMAGES SUBIS-FERED PAR VOUS OU TOUT TIERS EN TANT QUE L'UTILISATION OU L'INCAPACITÉ D'UTILISER LE PRODUIT. EN AUCUN CAS SOFTUBE NI SES CONCÉDANTS NE SONT RESPONSABLES DE TOUTE PERTE DE REVENUS, BÉNÉFICE OU PRÉVISIONS ÉCONOMIES, DONNÉES, OU POUR DES OU DES DOMMAGES-INTÉRÊTS PUNITIFS, AUSSI CAUSÉS ET INDÉPENDAMMENT DE LA THÉORIE DE LA RESPONSABILITÉ, DÉCOULANT DE VOTRE

L'UTILISATION OU L'INCAPACITÉ DU TIERS À UTILISER LE PRODUIT, MÊME SI CETTE PARTIE A ÉTÉ INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ DE CES DOMMAGES. EN TOUT CAS SOFTUBE'S ET LA RESPONSABILITÉ TOTALE DE SES SOFTUBES EN VERTU DE TOUTE THÉORIE DE RESPONSABILITÉ LIMITÉ AU MONTANT EFFECTIVEMENT PAYÉ PAR VOUS À SOFTUBE POUR LE PRODUIT (Y COMPRIS LA CLÉ DE LICENCE PERTINENTE) SOUS LE MODÈLE DE LICENCE APPLICABLE.

10 Tiers bénéficiaires

Sauf dispositions du présent article 10, rien contenu dans la présente EULA n'est destiné ou ne doit être interprété pour conférer à toute personne (autre que les parties en l'espèce) des droits, des avantages ou des recours de quelque nature que ce soit ou pour créer des obligations ou des responsabilités d'une partie à une telle partie. Vous reconnaissez et acceptez toutefois que les concédants de licence de Softube, sous réserve de l'existence de dispositions pertinentes dans l'accord et/ou la compréhension entre nous et le concédant de licence de tiers concerné, le cas échéant, sont des tiers bénéficiaires de cette EULA en ce qui concerne les dispositions de la présente EULA qui créent des droits ou des obligations à l'égard de ce tiers concédant et/ou Softube, selon le cas et que, dès votre acceptation des modalités de cette EULA, ce concédant le droit de ce tiers licencié aura également le droit d'appliquer les dispositions de cette EULA contre vous en sa qualité de tiers bénéficiaire de cette EULA.

11 Version(s) de l'EULA

Le développement technologique ainsi que notre licence de technologie et de droits de propriété intellectuelle, le cas échéant, peuvent et entraîneront la modification et l'ajustement de l'EULA par Softube de temps à autre. L'EULA régissant votre achat du produit restera toutefois la version qui s'appliquait à l'origine dans le cadre de l'achat initial du produit. Toutefois, si et dans la mesure où vous achetez une nouvelle version et/ou des fonctionnalités supplémentaires à un produit, et dans le cadre de cet achat acceptent l'applicabilité d'une nouvelle EULA, cette nouvelle version de l'EULA s'applique.

12 Questions, commentaires ou remarques concernant les produits, la présente EULA…

Si et dans la mesure où vous avez des questions, des commentaires ou des remarques à notre égard, les Produits ou l'EULA/les Conditions, veuillez nous contacter, afin de nous permettre de répondre à vos questions, de résoudre le problème du produit et d'améliorer nos services à vous en tant qu'utilisateur final. La façon la plus simple d'entrer en contact avec nous est par e-mail support@softube.com ou d'autres moyens de communication comme cela est énoncé sur notre site Web.

13 Droit applicable et règlement des différends

Si vous êtes un consommateur (ou une personne ayant des droits correspondants) en vertu du droit applicable et légal, nous nous soumettrons au choix de la loi et des lieux compétents pour le règlement des différends, tel qu'énoncé en vertu de ces règles législatives applicables. Dans le cas contraire (c'est-à-dire principalement pour les autres enrusseurs que les consommateurs), en ce qui concerne le droit applicable, le lieu et la procédure de règlement des différends, les dispositions correspondantes des Conditions s'appliquent pour d'éventuels litiges entre nous et vous.

REMERCIEMENTS ET LICENCES

Avis juridiques de tiers

Un ou plusieurs produits de Softube peuvent inclure des logiciels sous licence dans des conditions qui exigent que Softube affiche les avis suivants :

--
Nigel Stewart, Milan Ikits, Marcelo E. Magallon et Lev Povalahev
Bibliothèque Wrangler d'extension OpenGL
Copyright (C) 2008-2016, Nigel Stewart <nigels[]users sourceforge net>
Copyright (C) 2002-2008, Milan Ikits <milan ikits[]ieee org>
Copyright (C) 2002-2008, Marcelo E. Magallon <mmagallo[]debian org> Copyright (C) 2002, Lev Povalahev Tous droits réservés.

1. La redistribution et l'utilisation sous forme source et binaire, avec ou sans modification, sont autorisées à condition que les conditions suivantes soient remplies :
2. Les redistributions du code source doivent conserver l'avis de copyright ci-dessus, cette liste de conditions et l'avertissement suivant.
3. Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire l'avis de droit d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et l'avertissement suivant dans la documentation et/ou d'autres documents fournis avec la distribution.
4. Le nom de l'auteur peut être utilisé pour approuver ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans autorisation écrite préalable spécifique.

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR LE TITULAIRES DE DROITS D'AUTEUR ET CONTRIBUTEURS « EN L'EST »

ET TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE LA MARCHANDABILITÉ ET DE LA CONDITION POUR UN **XCi** PARTICULIER BUT SONT NIÉS. EN AUCUN CAS LE OU LES CONTRIBUTEURS DU DROIT D'AUTEUR SONT-ILS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE OU CONSÉQUENT (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES MARCHÉS PUBLICS DES BIENS OU SERVICES DE SUBSTITUTION; PERTE D'UTILISATION, DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES; OU AFFAIRES L'INTERRUPTION) TOUTEFOIS CAUSÉES ET SUR TOUTE THÉORIE DE LA RESPONSABILITÉ, QUE CE SOIT EN CONTRAT, RESPONSABILITÉ STRICTE OU DÉLIT (Y COMPRIS LA NÉGLIGENCE OU AUTREMENT) RÉSULTANT EN AUCUNE FAÇON DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SI ELLE EST INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

-Brian

Paul

Bibliothèque graphique Mesa 3D
Version: 7.0
Copyright (C) 1999-2007 Brian Paul Tous droits réservés.

La permission est par les présentes accordée, gratuitement, à toute personne obtenant une copie de ce logiciel et des fichiers de documentation associés (le « gic »), pour traiter dans le Logiciel sans restriction, y compris sans limitation les droits d'utilisation, de copie, de modifier, de fusionner, de publier, de distribuer, de sous-licence et/ou de vendre des copies du Logiciel, et de permettre aux personnes auxquelles le Logiciel est fourni de le faire, sous réserve des conditions suivantes : L'avis de copyright ci-dessus et cet avis d'autorisation seront inclus dans toutes les parties ou copies substantielles du Logiciel.

LE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL », SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESS OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES DE MARCHANDABILITÉ,

APTITUDE À UN BUT PARTICULIER ET NON-FRAIS. BRIAN PAUL NE SERA EN AUCUN CAS RESPONSABLE D'UNE RÉCLAMATION, DOMMAGES-INTÉRÊTS OU AUTRES RESPONSABILITÉS, QU'IL S'AGISSE

| SOFTUBE

DANS UNE ACTION CONTRACTUELLE, DÉLICTUELLE OU
AUTREMENT, RÉSULTANT, HORS OU EN RELATION AVEC LE LOGICIEL OU L'UTILISATION OU D'AUTRES TRANSACTIONS DANS LE LOGICIEL.

--

Le Groupe Khronos Inc.
Droit d'auteur (c) 2007 Le Groupe Khronos Inc.Permission est accordé gratuitement à toute personne obtenant une copie de ce logiciel et/ou des fichiers de documentation associés (les « ocument »), pour traiter dans les matériaux sans restriction, y compris sans limitation les droits d'utilisation, de copie, de modification, de fusion, de publier, de distribuer, de sous-licence, et/ou de vendre des copies des matériaux, et de permettre aux personnes à qui les Matériaux sont fournis de le faire, de le faire, de le faire, de soumettre aux conditions suivantes :
L'avis de droit d'auteur ci-dessus et cet avis d'autorisation sont inclus dans toutes les copies ou parties substantielles des matériaux.

LES MATÉRIAUX SONT FOURNIS « TEL QU'IL EST »,
SANS GARANTIE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, EXPRESS OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES DE MARCHANDABILITÉ, D'APTITUDE À UN BUT PARTICULIER ET DE NON-LIBERTÉ.
EN AUCUN CAS LES AUTEURS OU
LES TITULAIRES DE DROITS D'AUTEUR SONT RESPONSABLES DE TOUTE RÉCLAMATION,
DOMMAGES-INTÉRÊTS OU TOUTE AUTRE RESPONSABILITÉ,
QUE CE SOIT DANS LE CAS D'UNE ACTION CONTRACTUELLE,
DÉLIT OU AUTREMENT, RÉSULTANT,
OU EN RELATION AVEC LES MATÉRIAUX OU L'UTILISATION OU D'AUTRES TRANSACTIONS DANS LES MATÉRIAUX.

--

Baptiste Lepilleur
JsonCpp
Copyright (c) 2007-2010 Baptiste Lepilleur L'autorisation est accordée, gratuitement, à toute personne obtenant une copie de ce logiciel et des fichiers de documentation associés (le « gic »), pour traiter dans le Logiciel sans restriction, y compris sans limitation les droits d'utilisation, de copie, de modifier, de fusionner, de publier, de distribuer, de sous-licence et/ou de vendre des copies du Logiciel, et de permettre aux personnes auxquelles le Logiciel est fourni de le faire, sous réserve des conditions suivantes : L'avis de copyright ci-dessus et cet avis d'autorisation seront inclus dans toutes les parties ou copies substantielles du Logiciel.

LE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL », SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESS OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES DE MARCHANDABILITÉ, APTITUDE À UN BUT PARTICULIER ET NON-FRAIS. EN AUCUN CAS LES AUTEURS OU LES TITULAIRES DE DROITS D'AUTEUR NE ÊTRE RESPONSABLE DE TOUTE RÉCLAMATION, DOMMAGES-INTÉRÊTS OU TOUTE AUTRE RESPONSABILITÉ, QUE CE SOIT DANS LE CADRE D'UNE ACTION CONTRACTUELLE, DÉLICTUELLE OU AUTRE, DÉCOULANT, HORS OU EN RELATION AVEC LE LOGICIEL OU L'UTILISATION OU D'AUTRES TRANSACTIONS DANS LE LOGICIEL.

-

dhbaird@gmail.co

m easywsclient

Copyright (c) 2012, 2013 <dhbaird@gmail.com> Permission est par les présentes accordée, gratuitement, à toute personne obtenant une copie de ce logiciel et des fichiers de documentation associés (le « gic »), pour traiter dans le Logiciel sans restriction, y compris sans limitation les droits d'utilisation, de copie, de modifier, de fusionner, de publier, de distribuer, de sous-licence et/ou de vendre des copies du Logiciel, et de permettre aux personnes auxquelles le Logiciel est fourni de le faire, sous réserve des conditions suivantes : L'avis de copyright ci-dessus et cet avis d'autorisation seront inclus dans toutes les parties ou copies substantielles du Logiciel.

LE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL », SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESS OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES DE MARCHANDABILITÉ, APTITUDE À UN BUT PARTICULIER ET NON-FRAIS. EN AUCUN CAS LES AUTEURS OU LES TITULAIRES DE DROITS D'AUTEUR NE ÊTRE RESPONSABLE DE TOUTE RÉCLAMATION, DOMMAGES-INTÉRÊTS OU TOUTE AUTRE RESPONSABILITÉ, QUE CE SOIT DANS LE CADRE D'UNE ACTION CONTRACTUELLE, DÉLICTUELLE OU AUTRE, DÉCOULANT, HORS OU EN RELATION AVEC LE LOGICIEL OU L'UTILISATION OU D'AUTRES TRANSACTIONS DANS LE LOGICIEL.

--

La policestruction « Graph 35+ pix » (http://fontstruct.com/fontstructions/show/664062) par « 30100flo » est sous licence Creative Commons Attribution Share Alone (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/). Le fichier de polices de cette archive a été créé à l'aide de Fontstruct l'outil gratuit de création de polices en ligne.
Cette police a été créée par « 30100flo ».
Cette police a une page d'accueil où cette archive et d'autres versions peuvent être trouvées:
http://fontstruct.com/fontstructions/show/664062
essayez Fontstruct à http://fontstruct.com C'est facile et c'est amusant.

NOTE POUR LES UTILISATEURS FLASH : Polices de polices
(policestructions) sont optimisés pour Flash. Si la police de cette archive est une police de pixels, il est préférable de l'afficher à un fontsize de 8.
Fontstruct est sponsorisé par FontShop.Visit them à http://fontshop.com
FontShop est le détaillant de polices indépendant d'origine.
Nous sommes là depuis l'aube du type numérique. Que vous ayez besoin de la bonne police ou que vous ayez besoin de créer la bonne police à partir de zéro, laissez nos 22 ans d'expérience
travailler pour vous. Fontstruct est copyright ©2012-2013 Rob
Meek

--

Mutable Instruments
Mutable Instruments Braids
Mutable Instruments Clouds
Mutable Instruments Rings
Copyright (c) 2018 Mutable Instruments

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

--

Christian Robertson
Roboto typeface
Copyright (c) 2015 Christian Robertson
Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0. Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License. --



Softube AB, S:t Larsgatan 9D, 582 24 Linköping, Sweden www.softube.com