MEHR ALS EIN »ADD-ON«

SOFTUBE CONSOLE 1 FADER – USB-CONTROLLER

Softube gehört zur Crème de la Crème der Plug-in-Welt. Seit Jahren vertrauen Firmen wie Solid State Logic, Marshall, Tube-Tech oder Chandler Limited auf die möglichst naturgetreue Software-Nachbildung ihrer Studio-Boliden durch die schwedischen Programmierer.

Autor: **Axel Latta** Fotos: **Archiv**

Es war eine kleine Überraschung, als Softube plötzlich mit einem Hardware-Controller an den Start ging. Die sogenannte »Console 1« stellte eine elegante Lösung dar, all diese Plug-ins mithilfe einer physikalischen Bedienoberfläche optimal zu steuern. Equalizer-Bänder und alle wichtigen Parameter von Kompressoren und Filtern wurden automatisch dedizierten Drehknöpfen zugewiesen. Die Beschleunigung des Workflows war so überzeugend, das eigentlich »nur« noch die Fader fehlten – und genau dort knüpft Softube an. Bei »Console 1 Fader« handelt es sich also um eine Erweiterung von Console 1. Auch dieser Hardware-Controller erlaubt es, via USB-Schnittstelle Plug-ins von Softube und UAD fernzusteuern.

Das stabile Aluminium-Chassis besitzt mit Maßen von knapp 430 x 40 x 190 mm die gleichen Dimensionen wie die Console 1. Mit einem Gewicht von ca. 3 kg ist der Neuling jedoch etwas schwerer.

Die Rückseite ist mit einer USB-2.0-Buchse des Typs B versehen. Im Gegensatz zur Console 1 kommt hier noch eine Buchse zum Anschluss für das mitgelieferte 8V-Netzteil hinzu; die zusätzliche Stromversorgung ist nicht zuletzt den Motor-Fadern geschuldet. Im Gegensatz zu vielen anderen Mixing-Surfaces besitzt das neue Softube-Gerät nicht acht, sondern zehn Fader. Da es 20 »Select Track Buttons« an der Console 1 gibt, hat man somit stets exakt die Hälfte der Kanäle auf der Oberfläche. Die Schieberegler des Fabrikats ALPS besitzen einen Regelweg von je 100 mm. Jeder Fader wird oben von drei Buttons begleitet – zwei oben, einer unten.

Des Weiteren sind auch kleine Level-Meter mit acht LEDs zu finden. Auf der rechten Seite gibt es noch 23 weitere Buttons sowie einen Encoder (ohne Push-Funktion) – doch dazu später. Nahezu alle Buttons sind mit mehrfarbigen LEDs versehen, allerdings gibt es keine Anzeigen in Form von LC-Displays oder einem TFT-Monitor.

Hersteller
Softube

Straßenpreis
ca. 560,– Euro

Internet
softube.com

Unsere Meinung

+++ *sehr gute Verarbeitung und Haptik*
+++ *Fader-Modi*
++ *Layer-Mode*
–– *momentan keine vollständige Unterstützung von Pro Tools und Logic*
– *keine LC-Displays*

Der Controller wird ab Windows 7 (64 Bit) sowie auf dem Mac ab OSX 10.12 unterstützt. Das zugehörige Plug-in ist in allen gängigen Schnittstellen, also VST2/3, AU und AAX Native verfügbar.

Für den Betrieb benötigt man einen iLok-Account, welcher automatisch mit der »Softube Central« synchronisiert werden kann. Dieses kostenlose Software-Portal listet – sofern online – alle aktivierten Lizenzen, installierte Software-Pakete und informiert automatisch über verfügbare Updates. Sobald Console 1 Fader installiert ist, erscheint ein kleines Softube-Icon in der Systemleiste. Nach einem Rechtsklick lässt sich überprüfen, ob die Hardware als »C1 Fader: Connected« gelistet wird.

Hier zwei der insgesamt fünf OSD-Ansichten.

Software & »On-Screen-Display«. Das Ecosystem besteht, genau genommen, aus drei Komponenten: der Hardware, dem Plug-in und dem »On-Screen-Display«, kurz »OSD«. Dieses Display spiegelt am Rechner die gesamte Mixing-Oberfläche in einem Fenster wider. Dieses kann man beliebig skalieren und jederzeit ein- und ausblenden, etwa mit dem Button »Display On« an der Hardware. Durch wiederholtes Drücken des Buttons lässt sich die GUI in eine von fünf Ansichten umschalten: mal der gesamte Mixer, mal nur als kleine Meter-Bridge. Wird ein Kanal am Controller per »Track Select« ausgewählt, nimmt das OSD diesen in den Fokus und markiert den Kanalzug mit leicht grauem Hintergrund. So hat man ein gutes visuelles Feedback.

Links gibt es einen großzügigen Bargraphen für das Eingangssignal, welcher auf der rechten Seite für das Ausgangssignal erneut vorhanden ist. Je nach Ansicht erscheint in der Mitte eine Mixer-Übersicht mit allen Parametern von Gain über EQ bis hin zu den Aux-Sends oder eben eine detaillierte Ansicht der Shape-, Equalizer- und Kompressionskurven.

Das System erkennt automatisch alle kompatiblen Plug-ins von Softube. Im Falle der Channel Strips, etwa SSL SL 4000 E-Series, Summit Audio Grand Channel oder Chandler Zener-Bender. Sind Plug-ins von UAD installiert, sind diese ebenfalls unter den Kompressoren und Equalizern zu finden. Top!

Die Einrichtung in der DAW erfolgt problemlos und ohne umständliches MIDI-Mapping. Damit die DAW mit der Hardware kommunizieren kann, muss auf jedem Kanal das mitgelieferte Plug-in abgelegt werden. Der automatische Übertrag von Spurnummer und Spurname in das Plug-in bzw. das OSD ist allerdings noch keine Selbstverständlichkeit. In Ableton Live, Cubase, StudioOne, Cockos Reaper und Sonar ist das mittlerweile jedoch einwandfrei gelöst. Pro Tools und Logic ziehen hier langsam nach, allerdings wird bis dato noch nicht die Steuerung des DAW-Mixers (Volume, Mute, usw.) oder die synchronisierte Track-Auswahl unterstützt. Interessenten ist also dringend anzuraten, zuerst die »Console 1 DAW Chart« auf der Website des Herstellers genau zu überprüfen.

Im Betrieb. Als Herzstück des neuen Controllers ist wohl die Sektion »Fader Mode« mit neun Buttons zu verstehen. Von Haus aus agiert der Controller im ersten Modus namens »Volume«: Die Fader regeln hier ganz klassisch die Lautstärke des jeweiligen Kanals. Mit den Page-Buttons kann man dann in beide Richtungen durch das Projekt navigieren, und die Fader nehmen rasch die entsprechende Position ein.

Die beiden nächsten Modi unter dem Volume-Button nennen sich »Drive« und »Character«. Betätigt man Drive, repräsentieren die Fader den aktuellen Stand der Sättigungsstufe im zugehörigen Plug-in. Softube gilt inzwischen als Spezialist, wenn es um das Thema Sättigung geht – durch akribisches Modelling hat man diverse Röhren, Übertrager und sonstige Bauteile naturgetreu nachbilden können. Insofern ist es eine wahre Freude, wenn man mit einer einfachen Fader-Fahrt Transienten abschleifen, Dynamik eingrenzen und Signalen zu mehr Substanz verhelfen kann.

Im Character-Modus lässt sich die Klangästhetik weiter variieren. Bewegt man einen Fader nach oben, erklingen hinzugefügte harmonische Obertöne immer deutlicher im oberen Frequenzbereich – je nach Gangart des »Drive« entsteht somit ein helleres bzw. aggressiveres Ergebnis. Wird der Fader hingegen in die andere Richtung geschoben, macht sich ein »dunklerer« Klangeindruck bemerkbar, d. h., in erster Linie wird das tiefere Frequenzspektrum mit Sättigungsartfakten angereichert. Dies eignet sich oft gut, um beispielsweise Bassläufe etwas anzudicken. Je nach Modul, beispielsweise dem »SSL SL 4000« oder »Console 1 Fader Tube Output« kann man alleine schon mit der Drive-Funktion ordentlich »Sound machen«.

Diese drei Fader Modi arbeiten fix, sind also solange aktiv, bis ein anderer Modus angewählt ist. Das ist insofern erwähnenswert, weil die anderen sechs Buttons nur temporär in den entsprechenden Modus wechseln. So muss man die Buttons »Send 1–3« gedrückt halten, um das Mischungsverhältnis der Aux-Sends zu ändern.

Auch die drei Fader Buttons in der unteren Reihe agieren temporär. So kann man dort mit dem Modus »Input Gain« schnell das Eingangssignal per Fader anpassen. Auch die beiden Modi »Low Cut« und »High Cut« verwandeln die Schieberegler nur temporär in Hoch- bzw. Tiefpassfilter. Dadurch ist ein extrem schneller und intuitiver Workflow möglich, da man gleich mehrere Kanäle im unteren oder oberen Frequenzbereich beschneiden kann. Der Hochpass arbeitet variabel bis zu 6 kHz, der Tiefpass hingegen bis 100 Hz – mehr als genug Spielraum also.

Je nachdem, welcher Modus ausgewählt ist, wechseln die LEDs über den Track-Selector-Buttons die Farbe: Gelb für den normalen Track Mode, Rot für Drive und Lila für Character. Ist hingegen einer der Sends oder der Modi »Input Gain«, »Low Cut« oder »High Cut« angewählt, leuchten die LEDs grün.

Es gibt allerdings noch einen weiteren Modus, der mehr dem Workflow als einer tatsächlichen Klangbearbeitung dient: der »Layer Mode«, dessen Button auffällig blau umrandet ist. Bei Betätigung erscheint im OSD ein Dialog, der leicht verständlich durch den folgenden Prozess leitet. Letztendlich kann man einen oder mehrere »Layer Fader« definieren und diesen dann beliebige Kanäle zuweisen. Das ist sehr praktisch, wenn man größere Projekte verwalten möchte. So könnte man etwa einen Layer Fader für die Drums, die Backing-Vocals oder die Gitarren anlegen und gesammelt stummschalten oder in der Lautstärke anpassen. Hier handelt es sich jedoch nicht um Subgruppen, vielmehr ist der Layer Mode mit DCA-Fadern vergleichbar. Es erfolgt keine Summierung, sondern lediglich eine gemeinsame Steuerung der beteiligten Kanäle.

Der Encoder rechts unten dient nicht nur zum Scrollen in geöffneten Menüs und Listen, sondern ist hinsichtlich der Spurbearbeitung mit gleich zwei Funktionen beauftragt. Zum einen dient er als simpler »Panorama«-Regler, ist jedoch der Shift-Button gedrückt, kümmert sich der Encoder um die Stereobasisbreite. Dreht man im Uhrzeigersinn, wird das Seitensignal der jeweiligen Spur stärker betont. In die andere Richtung wird dieser Stereoanteil reduziert. Letzteres erfolgt allerdings frequenzabhängig, d. h., mit einem variablen Filter wird nur der Signalanteil unterhalb der Grenzfrequenz zu einem Mono-Signal summiert. Das eignet sich bestens, um beispielsweis Bass-Synths oder Drum-Overheads im unteren Frequenzbereich etwas in der Mitte zu verankern.

Die drei mit »Assignable« beschrifteten Buttons lassen sich, wie der Name schon verrät, beliebig konfigurieren. Werksseitig ist dort schon eine kleine Transport-Sektion angelegt. Über das Setup-Menü kann man aber jeden erdenklichen Shortcut individuell anpassen. Zu beachten ist jedoch, dass diese Buttons lediglich ASCI-Befehle abschicken, also wie eine herkömmliche Computer-Tastatur. In Ableton Live könnte man so beispielsweise den Browser per [Alt]+[Cmd]+[B] einblenden oder zwei der Buttons mit simplen Pfeil-Tasten zum Navigieren in der Session-View beauftragen.

Fazit: Die Verarbeitung und Haptik von Console 1 Fader ist gut, allerdings wird sich erst nach einiger Zeit herausstellen, wie lange die Buttons, in erster Linie jene der Transport-Sektion, ihr Dienst zuverlässig erfüllen. Auf den Workflow wirkt sich das neue Gerät höchst positiv aus. Insbesondere die verschiedenen Fader-Modi beschleunigen die Arbeit immens. Sättigung, Filter und Sends lassen sich sehr intuitiv über mehrere Fader hinweg justieren – ein wunderbares Mixing-Erlebnis, das man mit anderen Controllern nicht so einfach nachahmen kann.

Einen großen Wermutstropfen stellt allerdings ein fehlendes LC-Display dar, welches beispielsweise den aktuellen Spurnamen über den Hardware-Fadern anzeigt. Vielleicht überlegt sich Softube zukünftig noch eine iPad-App, um auch das OSD weg vom Rechner zu bekommen? Eine gute Vorlage wäre hier etwa die »Control App« von Avid, welche die Arbeit mit den Controllern des US-Herstellers funktional aufwertet.

Die DAW-Integration in Ableton Live oder Steinberg Cubase ist gut gelungen, und die Steuerung von Softube- und UAD-Prozessoren erstklassig umgesetzt.

Natürlich kann man Console 1 Fader nicht nur als Erweiterung, sondern auch separat einsetzen. Allerdings kommt man im Einzelbetrieb nicht an die Sektionen Shape, Equalizer oder Compressor ran. Insofern macht es mehr Sinn, zuerst mit Console 1 oder gleich im Doppelpack zu starten.

Die Oberfläche von Console 1 Fader ist sinnvoll strukturiert.