

SOFTUBE CONSOLE 1

Windows-Kompatibilität & SSL XL 9000K Erweiterung



Mit analogem Workflow in der DAW mischen – das wünschen sich nicht nur Mac-User. Seit Ende 2014 unterstützt Console 1 von Softube endlich auch Windows. Außerdem bereichert nun ein zweiter Channelstrip die Klangpalette.

Jahresbilanz

Softube Console 1 Windows-Kompatibilität und SSL XL 9000K Erweiterung

TEXT & FOTOS: DR. ANDREAS HAU



Console 1 auf Windows! Es hat etwas länger gedauert, als mancher glauben wollte – auch ich. Nach dem Test Anfang letzten Jahres auf der Mac-Plattform war auch ich angefixt. Fest entschlossen, Console 1 für mein Studio zu erwerben, lag das Geld bereits abgezählt auf der Meterbridge. Nur: Mein Haupt-Audiorechner läuft unter Windows. Hierzulande ja keine Seltenheit – im Gegensatz zu Nordamerika, dem nach wie vor größten Abnehmermarkt für Audiotechnik. Aber auch in Schweden, wo die Firma Softube ihren Sitz hat, ist man eher Mac-affin. Siehe Ikea-Katalog.

Im Oktober war es dann endlich soweit, und einige Wochen nach der Windows-Unterstützung folgte sogleich ein zweiter Meilenstein: eine zweite Pult-Emulation als Alternative zum mitgelieferten SSL 4000E-Channelstrip. Außerdem wurden unter der Haube etliche Detailverbesserungen implementiert, die u. a. den Workflow verbessern – zum Teil sogar ganz erheblich!

WINDOWS

Bei Softube gibt es keine einzelnen Setup-Dateien oder Treiberdateien, sondern einen Universal-Installer, der alle Komponenten aller Produkte für die jeweilige Plattform aufspielt. Das macht die Installation einfach, erfordert aber eine einigermaßen flotte Internetanbindung, denn die Installationsdatei für Windows ist inzwischen auf 420 MB angewachsen. Und ähnlich wie bei UAD muss jedes Mal die komplette Installationsdatei heruntergeladen werden; Updater für kleinere Bugfixes o. Ä. gibt es nicht.

Console 1 erfordert Windows 7 oder neuer in der 32- oder 64-Bit-Version. Die Hardware-Anforderungen sind moderat: Ein Intel Core 2 Duo oder AMD Athlon 64 X2 CPU sowie 1 GB Arbeitsspeicher sind das Minimum. Prinzipiell laufen also auch recht betagte Rechner. Getestet habe ich auf einem Intel Core i7 2600K (4 x 3,5 GHz) mit 16 GB RAM unter Windows 7 64 Bit. Kleinere Installationsprobleme der allerersten Windows-Version von Console 1 wurden in den folgenden Updates rasch beseitigt; Grundlage für diesen Test ist Version 2.1.59. Der Installer fordert zwar nicht zum Neustart auf, dennoch würde ich es sicherheitshalber empfehlen, da das On-Screen-Display von Console 1 beim Systemstart automatisch initialisiert wird.

Kopiergeschützt ist Console 1 über das iLok-System. Ein entsprechender USB-Key ist jedoch nicht zwingend erforderlich, sondern nur die iLok-Manager-Software. Console 1 kann nämlich wahlweise per USB-Key oder ohne Key rechnergebunden aktiviert werden. Die Console-1-Hardware fungiert übrigens nicht als Dongle; die Software läuft prinzipiell auch ohne den USB-Controller und kann zur Not über das Plugin-Fenster bedient werden, wenn man dort auf »Show Knobs« klickt. Praktisch, wenn man fern der Heimat kleine Tweaks an einem bestehenden Mix machen möchte. Außerdem ist es völlig unproblematisch, wenn z. B. mal der Stecker aus dem Controller rutscht: Die DAW läuft ohne Aussetzer munter weiter. Der Controller wird auch sofort wieder erkannt, so-

bald man das USB-Kabel erneut einsteckt. Ein durchdachtes, betriebssicheres System!

Was gibt es sonst zur Windows-Implementierung zu sagen? Erfreulich wenig: Läuft! Und zwar genauso »rock solid« wie auf dem Mac.

TWEAKS

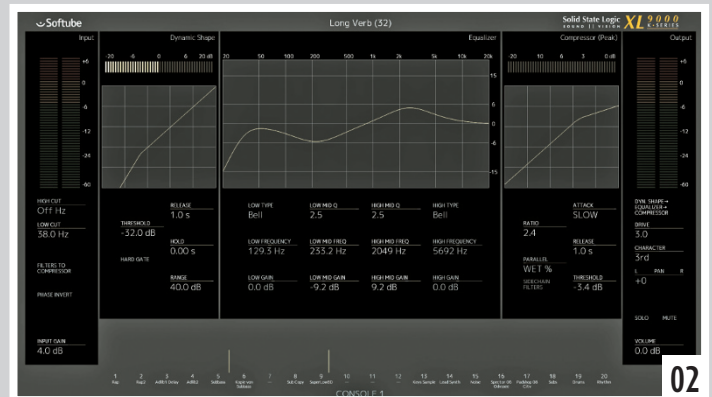
Mac- und PC-User profitieren zudem von einer Reihe von Verbesserungen, die vor allem den Workflow betreffen. U. a. wurde das Regelverhalten der Endlos-Drehregler optimiert. Sie reagieren nun besser auf die Geschwindigkeit, mit der der Knopf gedreht wird. Schnelles Drehen bewirkt große Parametersprünge, langsames Drehen bewirkt kleine Werteänderungen. Den Fine-Adjust-Button benötigt man nur noch sehr selten.

Die größte Arbeitserleichterung ist ohne Frage, dass die automatische Übernahme von Track-Nummer und -Name inzwischen in den meisten populären DAWs funktioniert. Halleluja! Denn zum Konzept von Console 1 gehört es ja, dass das Plugin in *jeden* Kanal geladen werden sollte. Nur so kann der Mix (bis auf die Sends und Laufwerksfunktionen) komplett vom USB-Controller aus gesteuert werden. Bei heute üblichen Projektgrößen von über 100 Spuren bedeutete das manuelle Übertragen von Kanalnummer und -name eine Menge Tipparbeit. Laut Softube funktioniert die automatische Übernahme inzwischen in Presonus StudioOne 2.6, Ableton Live 8.4.1, Nuendo 6.5 und Cubase 7.5. Die Übernahme des Track-Namens (jedoch nicht der Nummer) funktioniert in Pro Tools 11.2.1 und Logic Pro X 10.0.7.

Im Test mit Cubase 7.5.3 und Cubase 8 Pro wurden tatsächlich Name und Nummer korrekt übertragen. Übrigens auch, wenn man Kanaleinstellungen per Copy&Paste von einem Kanal auf weitere überträgt, was das Einrichten von Projekten und Templates enorm erleichtert. Sogar wenn man den Track-Namen ändert, wird dies sofort an Console 1 weitergegeben. Obacht: Der Datenaustausch funktioniert in Cubase nur mit der VST3-Version des Console 1 Plug-ins, die sich normalerweise im Ordner »Dynamics« befindet. Mit der VST2-Version, die per Default im Softube-Ordner installiert wird, funktioniert die Übernahme von Track-Nummer und -Name nicht.

Eine weitere Neuerung sorgt für mehr Übersicht beim Mixen. In der Track-Liste am unteren Rand des On-Screen-Displays werden nun nicht mehr nur die Pegel angezeigt, sondern auch die Gain-Reduction der Shape- und Compressor-Sektion.

Die Windows-Implementierung läuft genauso »rock solid« wie auf dem Mac. Neu ist zudem eine zweite Pult-Emulation des SSL XL 9000K als Alternative zum mitgelieferten 4000E-Channelstrip.



01 Optisch unterscheidet sich der SSL XL 9000K kaum vom mitgelieferten SL 4000E-Channelstrip.

02 Betätigt man den EQ, verschwindet das große Logo in der Bildmitte, und man erkennt den 9000K-Channelstrip nur noch an dem Schriftzug rechts oben in der Ecke.

DAS NEUE PULT: SSL XL 9000K

Bereits bei Erscheinen wurde angekündigt, dass nach und nach Ergänzungen bzw. Alternativen zum mitgelieferten SSL 4000E-Series-Channelstrip erscheinen würden. Der erste Neuzugang ist endlich da! So mancher Anwender hätte wohl mit einem Vintage-Kanalzug gerechnet, etwa von Neve oder vielleicht auch von Trident, API, Harrison oder Helios. Stattdessen überrascht Softube mit der Emulation eines hochmodernen Pults, dem SSL 9000K.

Die 9000er-Serie wurde 1994 mit der J-Series eingeführt und 2002, kurz bevor Peter Gabriel (Mit-)Eigentümer von SSL wurde, mit der K-Series nochmals verfeinert. Die SSL 9000 Console ist nicht einfach nur eine Weiterentwicklung der SSL 4000, sondern bezüglich der eigentlichen Audioschaltungen eine komplette Neuentwicklung. Revolutionär an den SSL 4000-Pulten war eigentlich nur der Workflow; die Audioschaltungen waren dagegen relativ konventionell (wenngleich mit einem eigenen Sound). Für die 9000er-Pulte beschritt SSL ganz neue Pfade. Der Signalweg ist (fast) durchgängig frei von Koppelkondensatoren und damit auch frei von Phasenverschiebungen und anderen Artefakten, die Filterschaltungen verursachen. Entsprechend ist der Frequenzgang extrem weit entsprechend dem alten Ideal »DC to Lightning« und reicht vom Infraschallbereich bis über 200 kHz. Außerdem hat die 9000er-Serie einen enormen

Headroom; es ist nahezu unmöglich, das Pult zu übersteuern.

Mit ihrem breitbandigen, extrem sauberen Sound fanden SSL 9000-Pulte Anklang in völlig gegensätzlichen Lagern. Klassik-Engineers und Produzenten von akustischer Musik gefiel die hohe Klangtreue und Transparenz, Pop-Produzenten mochten die luftige Eleganz in den Höhen, und HipHop-Produzenten imponierte das abgründige, völlig unbeschnittene Low-End.

Doch gerade daraus ergibt sich die entscheidende Frage: Braucht die Welt tatsächlich die Emulation eines quietschsauberen Analogpults? Ist der Sound, den eine SSL 9000-Konsole Anno 1994 mit enormem Aufwand in Analogtechnik erzielte, nicht exakt der, den eine moderne DAW von Haus aus erzielt?

PRAXIS

Softube verzichtet nach wie vor konsequent auf ablenkendes Eye-Candy. Der SSL XL 9000K-Channelstrip sieht im On-Screen-Display kaum anders aus als der mitgelieferte SL 4000E-Channelstrip. Sobald EQ-Einstellungen getätigt wurden, verschwindet das Logo, und es ist nur noch an der Beschriftung zu erkennen, welcher Channelstrip im jeweiligen Kanal aktiv ist.

Unter der Haube unterscheidet sich der SSL XL 9000K jedoch sehr deutlich vom SL 4000E-Channelstrip. Und zwar nicht nur im

Sound, sondern auch in der Ausstattung.

Während beim 4000E die Shape-Sektion ein von Softube, ohne SSL-Mitwirkung, designedes Transienten-Tool bildet, wurde beim 9000K das Gate des SSL-Pults emuliert. Und das ist wirklich sehr vielseitig. Abseits von normaler Noise-Gate-Funktionalität (die man in einer DAW ja kaum noch benötigt) macht sich das SSL-Gate ausgezeichnet, um Ausklingphasen zu verkürzen. Wenn man möchte, auch richtig rabiat im Hard-Gate-Modus. Es eignet sich also sehr gut für Mix-Tricks und Kreativ-Effekte, zumal auch Sidechaining mit externen Signalen möglich ist (jedenfalls in der VST3-Version), um z. B. Synth-Pads rhythmisch zu zerhacken. Außerdem lässt sich das Gate frapierend leicht einstellen. Wo andere Gate-Plugins selbst mit Sidechain-Filtering noch Fehl-Trigger produzieren, kommt man hier in Sekundenschnelle zu optimalen Ergebnissen. Einziger Wermutstropfen: Das 9000K-Gate ist (bisher) die einzige Sektion in Console 1, wo die Reglerbeschriftung des Controllers nicht mit den Parametern übereinstimmt. Das macht aber nichts, solange man sich visuell am On-Screen-Display orientiert, wo die Regler natürlich korrekt beschriftet sind.

Die EQs der beiden Channelstrips unterscheiden sich ebenfalls deutlich. Zwar ist die Parametrisierung identisch, mit halbparametrischen Außenbändern (Peak/Shelf/Cut) und zwei vollparametrischen Mittenbändern, was

sich jedoch unterscheidet, ist die Ausgestaltung insbesondere der Mittenbänder. Der 9000K-EQ eignet sich wenig für chirurgische Eingriffe; selbst bei maximaler Filtergüte bleiben die Mitten-EQs noch recht breitbandig. Es ist somit eher ein EQ zum Nachjustieren der Klangbalance, ein Entzerrer im eigentlichen Wortsinn. Das macht er hervorragend und ohne unerwünschte Artefakte; Fehlbedienung ist nahezu ausgeschlossen. Für klanggestalterische Millimeterarbeit, etwa um mehrere E-Gitarrenspuren etwas voneinander abzusetzen ist der 9000K-EQ jedoch weniger geeignet. Tatsächlich ist ja gerade für Rock-orientierte Musik, die viel Feinarbeit in den Mitten erfordert, die SSL 4000-Serie nach wie vor beliebter als ihre Nachfolger.

Auch der 9000K-Kompressor bereichert die Palette um neue Farben. Auffälligster Unterschied zum 4000E-Kompressor ist der Attack-Regler: Der 9000K-Kompressor kennt nur die Stellungen »fast« und »slow«; dafür gibt es aber zwei Betriebsmodi, Peak und RMS. Im Peak-Modus reagiert der Kompressor sehr schnell, im RMS-Modus orientiert er sich mit einer längeren Integrationszeit mehr am Durchschnittspegel. Effektiv ergeben sich so vier Reaktionszeiten: Peak-fast, Peak-slow, RMS-fast und RMS-slow. Leider kann man zwischen Peak- und RMS-Modus nicht einfach hin- und herschalten, sondern muss das komplette Kompressor-Modell austauschen. Das ist umständlich. Praktischer wäre eine Umschaltung über den Attack-Regler mit vier statt zwei Stellungen. Vielleicht beim nächsten Update?

Generell ist der 9000K-Kompressor recht simpel einzustellen; das Klangbild bleibt auch bei stärkeren Eingriffen transparent. Das empfiehlt ihn vor allem für akustische Musik, aber auch für Hochglanz-Pop, wo man jeden Höhenverlust vermeiden möchte. Beeindruckend ist, wie artefaktarm der SSL 9000-Kompressor auch im Peak-Modus arbeitet, der, wenn gewünscht, beherzt zupacken kann.

Bei der Saturation-Funktion des 4000E-Channelstrip emulierte Softube das Übersteuerungsverhalten eines SSL 4000-Pults; beim 9000K-Channelstrip war dieser Ansatz kaum gangbar, denn ein SSL 9000K-Pult produziert ja so gut wie keine Verzerrungen. Und wenn man es unter Vorsatz doch zum Übersteuern bringt, klingt es eher fies. Die Firma SSL, die keineswegs nur den Namen gab, sondern Softubes Emulationen erst nach kritischem Gehören und ggf. Nachbesserungen absegnete, schlug deshalb vor, die VHD-Technologie des SSL Duality-Pults zu

emulieren. VHD steht für »Variable Harmonic Drive«: Der erste Regler bestimmt die Stärke der Sättigung, der zweite Regler steuert das Zerrverhalten. Auf Linksanschlag des zweiten Reglers werden röhrenartige Verzerrungen erzeugt, bei denen die geradzahlgigen Obertöne dominieren, während auf Rechtsanschlag eine kräftigere Verzerrung erzeugt wird, bei der die ungeraden Obertöne überwiegen, wie es bei Transistorschaltungen zumeist der Fall ist. Dazwischen sind vielfältige Abstufungen möglich.

Natürlich ist auch VHD nur *ein* Ansatz zum Thema Sättigung, aber es ist erstaunlich, wie gut sich diese Funktion im Mix bewährt. Gefallen hat mir vor allem das dreckig-kantige Zerrverhalten gegen Rechtsanschlag des VHD-Potis. Damit lassen sich Signale in einem bereits lauten Mix noch weiter pushen. Auch lässt sich mit VHD die Ortung von ober-tonarmen Bässen und 808-Kicks verbessern – am besten mittels einer separaten Spur für das angezerrte Signal.

Extrem hilfreich sind auch die sehr gelungenen Hoch- und Tiefpassfilter. Es ist ja kein Geheimnis, dass es für einen kompakten Mix unerlässlich ist, den Bassbereich konsequent aufzuräumen. Leider machen viele Hochpassfilter schon bei vorsichtiger Einstellung den Klang schlapp. Nicht so bei Console 1. Im 4000E- und noch mehr im 9000K-Channelstrip bleibt der Druck selbst bei beherzten Einstellungen sehr gut erhalten.

Der aufgerufene Preis von 329 Dollar bzw. 222 Euro scheint mir angesichts der Klangleistung voll gerechtfertigt, zumal der SSL XL 9000K Channelstrip sehr effizient programmiert ist. In der Praxis stellten auch Projekte mit sehr vielen Spuren und großzü-

gigem Einsatz des neuen Channelstrips den Testrechner vor keine Herausforderung.

FAZIT

Die Bilanz nach rund einem Jahr ist durchweg erfreulich: Softubes Console 1 nimmt weiter Fahrt auf. Die Windows-Portierung läuft problemlos und sollte den Nutzerkreis massiv erweitern. Offenbar funktioniert auch die Zusammenarbeit mit führenden DAW-Herstellern bestens, sodass die automatische Datenübernahme in den meistgenutzten Programmen bereits gegeben ist. Auch sonst wurden Kritikpunkte zügig beseitigt und der Workflow weiter optimiert.

Darüber hinaus bereichert der neue SSL XL 9000K-Channelstrip die Klangpalette und damit die Anwendungsbereiche. Ist der mitgelieferte SSL 4000E-Channelstrip eher auf Rock abonniert, zielt der 9000K mehr auf akustische Musik, aber auch HipHop, R&B und Charts-Pop. Ein quatschsauberer Channelstrip mag manchem Anwender erst mal langweilig erscheinen, in der Praxis stellt man jedoch bald fest, dass die SSL XL 9000K-Emulation diesen prallen, transparenten Sound in einer sehr hochwertigen Form realisiert. Nicht farblos, sondern farbecht würde man das Klangbild charakterisieren.

Vor allem aber ist dieser transparente Sound nun in den Console-1-Workflow integriert. Und: Erstmals kann man sich sein virtuelles Wunsch-Pult basteln, da sich die einzelnen Komponenten untereinander austauschen lassen. Eine Custom-Konsole mit 9000K-Kompressor, 4000E-EQ und dem VHD des Duality-Pults? Was früher eine teure Sonderanfertigung gewesen wäre, lässt sich in Console 1 mal eben als Preset abspeichern. ■



SSL XL 9000K Channelstrip für Console 1

Hersteller/Vertrieb Softube/Audiowerk UvP/Straßenpreis

329,- Dollar / ca. 220,- Euro www.audiowerk.eu

+++

hohe Klangtransparenz

+++

Ressourcen-schonend
programmiert

++

variables, leicht einstellbares
Gate

++

Variable Harmonic Drive (VHD)

—

Wechsel zwischen Peak- und
RMS-Modus umständlich