

5 ASPEKTÓW SZYBSZEGO I LEPSZEGO MIKSOWANIA Z CONSOLE 1





Spis treści

1. Miksowanie przy pomocy myszy to głupota

4

2. Zbyt duży wybór skutkuje złym wyborem

6

3. Zbyt duży wybór spowalnia cię

8

4. Console 1 umożliwia tworzenie z charakterem

10


5. Miksowanie na komputerze to dzicz.
Console 1 to twój „dom”

12



1

**Miksowanie
przy pomocy
myszy to
głupota!**



**Mysz to niesamowita rzecz.
Niektórzy powiedzieliby, że nawet
ważniejsza dla przeciętnego
użytkownika komputera
niż Console 1.**

**Ale nie jesteś przeciętnym
użytkownikiem komputera.
Jesteś realizatorem miksu.**

Mysz to jeden prosty kontroler dla dowolnej liczby różnych zadań. Jest przydatna ze względu na różnorodność funkcji, które może wykonać. Ale ponieważ jest ona tak ogólna w swojej konstrukcji, w żadnej z tych funkcji nie jest w zasadzie zbyt dobra.

Możesz sterować funkcjami miksowania przy pomocy myszy. Podobnie w programie Microsoft Paint można narysować myszą kota. Ale to jest nieporęczne, powolne i niezadowolające, a wyniki rzadko są powalające.

Poważni artyści cyfrowi używają kontrolerów przypominających ołówki na powierzchniach przypominających szkicowniki. Jest to szybsze,

przyjemniejsze i ostatecznie daje lepsze wyniki.

Z Console 1 jest tak samo. Nie jest ogólnym kontrolerem zaprojektowanym dla jak największej liczby różnych zadań. To skoncentrowana konstrukcja; najszybszy, najbardziej intuicyjny i najprzyjemniejszy sposób kontroli nad miksem; poziomy/wzmocnienie, panorama, EQ, bramkowanie, kształtowanie transjentów, kompresja, nasycenie.

Mysz to niesamowita rzecz; niektórzy powiedzieliby, że nawet ważniejsza dla przeciętnego użytkownika komputera niż Console 1.

Ale nie jesteś przeciętnym użytkownikiem komputera. Jesteś realizatorem miksu.



2

**Zbyt duży wybór
skutkuje złym
wyborem.**



Wyobraź sobie, że przyrządzasz posiłek dla grupy bardzo ważnych osób w dobrze wyposażonej, nowoczesnej kuchni.

Główną potrawę ustawiasz na wolnym ogniu na najwyższej klasy kuchence, która perfekcyjnie i przewidywalnie reguluje temperaturę, i oferuje wszystkie możliwe funkcje.

Teraz przyprawy. Otwierasz szafkę z przyprawami. Każdy smak jest w przezroczystych szklanych butelkach; bazylia, papryka, gałka muskatołowa, cynamon, trawa cytrynowa, tamarynd, szafran, tymianek, liście curry, liście laurowe, czosnek w proszku, imbir w proszku, seler w proszku, kminek, kardamon, płatki chili i tak dalej w nieskończoność.

Oczywiście można skorzystać z okazji, aby eksperymentować. Odrobina tego, szczypta tamtego. Zanim się zorientujesz, opowiadasz nieopisane bzdury królowi i królowej, żałując, że sól i pieprz nie stoją na wierzchu blatu

**Console 1 umożliwia
zastosowanie
wypróbowanego jak pieprz
i sól przetwarzania
nadającego się do każdego
miksu dokładnie tam, gdzie
jest ono potrzebne: zawsze
pod ręką.**

bezpośrednio przy palnikach i nie są wyraźnie oznaczone.

Ponieważ Console 1 od razu po wyjęciu z pudełka doskonale integruje się z DAW-em (nowoczesną kuchnią z najwyższej półki), nie odmawia Ci elastyczności i wszechstronności miksowania na komputerze. W razie potrzeby można jeszcze sięgnąć po kozieradkę.

Console 1 umożliwia zastosowanie wypróbowanego jak pieprz i sól przetwarzania nadającego się do każdego miksu dokładnie tam, gdzie jest ono potrzebne: zawsze pod ręką.



13

**Zbyt duży wybór
Cię spowalnia.**



Gdy masz dużo wtyczek, chcesz ich używać! Odsłuchasz czternaście różnych modeli tego samego analogowego sprzętu dla ledwo słyszalnego egg-shakera, aby znaleźć ten, który najbardziej pasuje. Cudownie, jak to może zabrzmieć, a czas to pieniądz.

Symulacja konsoli Solid State Logic SL 4000 E-series, dołączona do Console 1, daje szybkie, satysfakcjonujące rezultaty w przypadku ogromnej większości materiałów źródłowych.

W świecie rzeczywistym realizator miksu potrzebuje narzędzia, na którym może polegać przy wykonywaniu większości podstawowych prac. Pozwala to na zyskanie czasu i uwolnienie kreatywnej energii w celu skupienia się na innych punktach tego procesu.

Symulacja konsoli Solid State Logic SL 4000 E-series, dołączona do Console 1, jest niezawodna i uniwersalna oraz daje szybkie, satysfakcjonujące rezultaty w przypadku ogromnej większości materiałów źródłowych. Dlatego właśnie był to tak pożądanym sprzętem wół roboczy, gdy studio musiało polegać na jednym stole dla wszystkich potrzeb.

Oczywiście czasami wymagane jest specjalistyczne brzmienie, ale posiadanie tak wspaniale brzmiącego narzędzia w standardzie oszczędza czas i pozwala być roztropnym i wnikliwym. Można wybrać najcenniejsze miejsca w miksie dla tych akcentów dodatkowej



4

**Console 1
umożliwia
tworzenie
z charakterem.**



Praca w potencjalnie nieograniczonym studiu cyfrowym jest jak miecz obosieczny – łatwo jest odwrócić swoją uwagę od celu.

Prawdziwi profesjonalści wiedzą, że tworzenie pewnych zasad może nadać projektowi osobowość.

Architekt na początku decyduje się na budowę w przeważającej mierze z tytanu lub w czternastowiecznej skandynawskiej estetyce, lub na cokolwiek innego. Być może złamie własne zasady, użyje trochę szkła, ale wyraźne, arbitralne ograniczenia definiują projekt i sprawiają, że kreatywne idee tworzą spójną całość.

Przy nieograniczonym czasie i zasobach budynek może szybko stać się nieprzemysłaną

mieszanią stylów, materiałów i procesów. Tak samo może stać się z miksem.

Dołączona konsola SSL, czy też British Class A (sprzedawana osobno), jest sercem Twojego miksu. Wybór ten z pewnością zaowocuje szczególnym charakterem, rozpoznawalnym urokiem, często nieobecnym w cyfrowych miksach.

Przy nieograniczonym czasie i zasobach budynek może szybko stać się nieprzemysłaną mieszanią stylów, materiałów i procesów. Tak samo może stać się z miksem.



5

**Miksowanie na
komputerze
to dzicz.**

**Console 1 to
twój „dom”.**



Od dziesięcioleci celem rozwoju komputerów jest poszerzenie horyzontów i postrzeganych możliwości. Ale bądźmy szczerzy – czy regularnie korzystasz z więcej niż 20% funkcji swojego programu DAW?

Większość ludzi korzysta z tego samego, małego zestawu funkcji znacznie częściej niż

wszystkich innych. Układy DAW starają się ustalić priorytety, ale mimo to łatwo się w nich pogubić.

Dzięki nigdy nie zmieniającemu się sprzętowi i bardzo skoncentrowanemu wyświetlaczowi, Console 1 nie kończy tych przygód, ale umieszcza je w innej przestrzeni niż to, czego potrzebujesz każdego dnia.

Układ i wygląd pozostają takie same, a gałki pozostają niezmienione i robią to, czego od nich oczekujesz, dając Ci strukturę, o której nie możesz nawet marzyć na otwartych przestrzeniach DAW.

To jak wędrowną społeczność, która w końcu odrzuca swoje korzenie, budując wioskę. Nagle jest coś w środku i na zewnątrz. Jasna koncepcja „domu”. Możesz wносить codzienne rzeczy do środka, a resztę zostawić „na zewnątrz”, dopóki nie zechcesz ich tam zabrać. Nagle, jeśli tylko chcesz, możesz uprawiać pszenicę i zrobić chleb.

Nawet przy tworzeniu niestandardowych torów sygnałowych, przenoszeniu wtyczek z Softuba lub UAD-a do sekcji kształtu, korekcji

lub kompresora Console 1, układ i wygląd pozostają takie same, a pokrętła pozostają niezmiennie i robią to, czego się od nich oczekuje, dając Ci strukturę, o której nie możesz nawet marzyć na otwartych przestrzeniach DAW.

Podobnie jak w przypadku samego rozwoju ludzkości, niekończący się rozwój możliwości musi być w końcu zakończony i zdefiniowany, aby możliwe było wyłonienie o wiele większej wspaniałości dobrze zorganizowanego społeczeństwa.

CONSOLE 1

SOUND. WORKFLOW. CONTROL.

Więcej na softube.com
lub w Twoim lokalnym sklepie.

 Softube



softube.com