



UNIVERSAL AUDIO APOLLO TWIN MKII

POTENZA COMPATTA

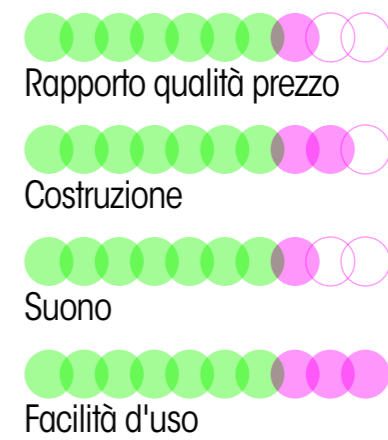
APOLLO TWIN MK2 È UNA INTERFACCIA AUDIO ALLA QUALE CI SI APPASSIONA SUBITO: COMPATTA, POTENTE, VERSATILE E DOTATA DEGLI ORMAI FAMOSI PLUG-IN UAD E DEGLI EMULATORI DI PREAMPLIFICATORE UNISON. UNA VOLTA CHE CI SI È ABITUATI A QUESTO SISTEMA, È DIFFICILE TORNARE INDIETRO



Prima l'outboard analogico, poi i plug-in UAD e ora i sistemi completi di interfacce audio con scheda UAD inclusa. Universal Audio non solo ha le idee chiare, ma sta modificando il modo di lavorare e di produrre per molti musicisti e produttori. La piccola Apollo Twin MKII è destinata fin d'ora al successo, per le sue dimensioni, qualità e plug-in. La modernità della produzione fatta hardware e software.

- PRO**
- Preamplificatori efficienti e trasparenti
 - Conversione
 - Routing
 - Circuito di Clock
 - Semplicità d'uso
 - Plug-in UAD
 - Suono
- CONTRO**
- Utilizzo DSP migliorabile
 - I/O limitati

SECONDO NOI



INFO

EKO MUSIC GROUP
www.ekomusicgroup.com
 Prezzo:
 Apollo Twin MK II Solo **699⁰⁰** €
 Apollo Twin MK II Duo **899⁰⁰** €
 Apollo Twin MK II Quad **1299⁰⁰** €

ESEMPI AUDIO

- Gtr Twin MkII Preamp
- Gtr UNISON Neve 1073
- Gtr UNISON SSL 4000E
- Gtr UNISON UAD 610B

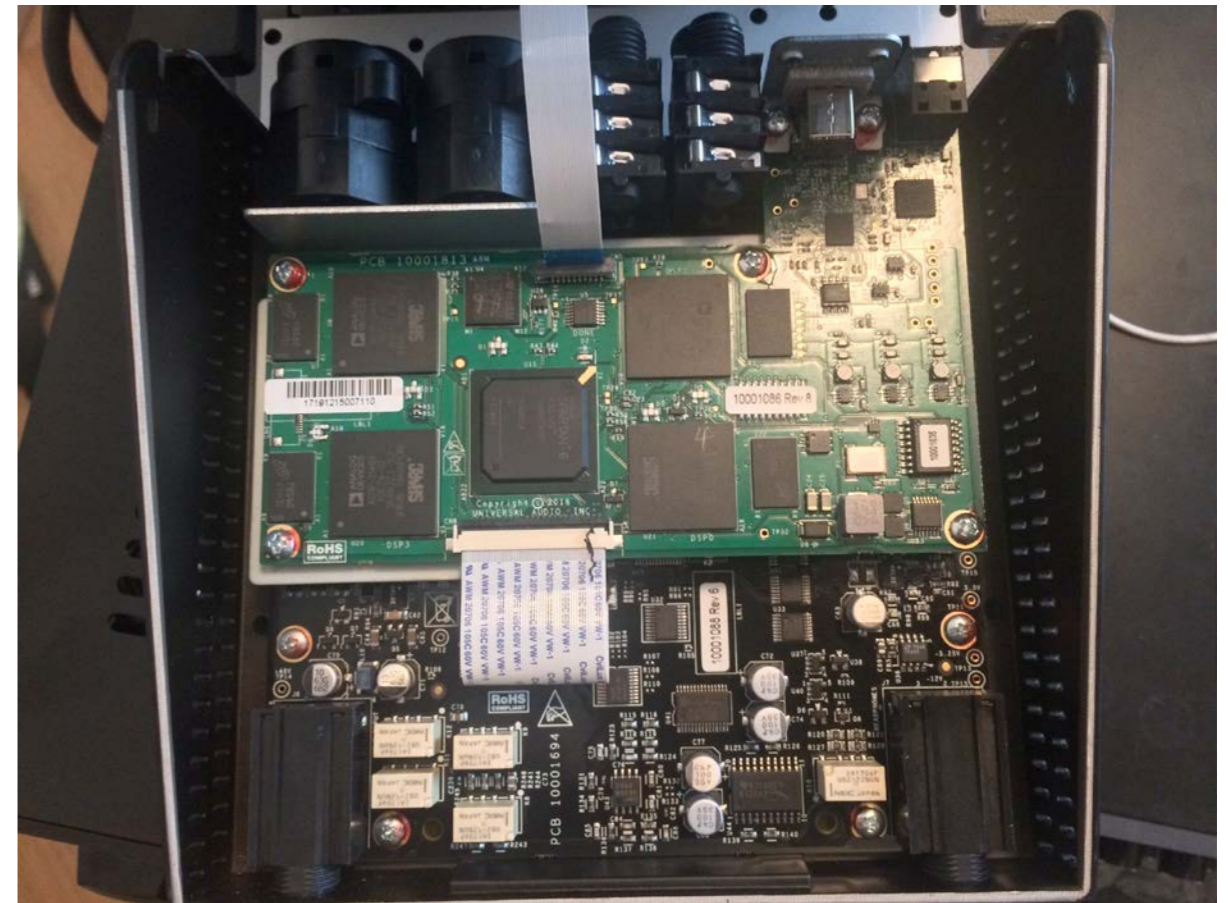
HARDWARE

I due preamplificatori (PGA 2500) sono controllati digitalmente e hanno una distorsione armonica bassissima (THD+N a 30dB = 0,0004%). Sono gli stessi che monta la Apollo 8p e, come quest'ultima, la MkII dispone della tecnologia UNISON che permette di emulare già in fase di

registrazione alcuni preamplificatori che hanno fatto la storia delle produzioni (Neve e SSL per citarne solo alcuni). I convertitori A/D sono degli AK5572 (768 kHz-32 bit), cosa in cui differisce sostanzialmente dalla Apollo 8p. Sono convertitori con un rapporto segnale/rumore di 112 dB e una dinamica di 121 dB, puliti e precisi e con una risposta piuttosto morbida e accattivante. Per quel che riguarda i convertitori D/A, MklI monta degli AK4490 a 32 bit/stereo, altra cosa in comune con la Apollo 8p: l'alta tolleranza agli errori di jitter e la restituzione di un suono corposo e definito anche sulle basse frequenze sono le due peculiarità di questa componente hardware. Le quattro schede interne DSP SHARC elaborano il flusso di dati dei plug-in UAD e la scheda SPARTAN-6 invece si occupa del software di controllo Console, il quale contiene il mixer e gestisce tutto il routing del segnale. Grazie a questi DSP, i plug-in UAD, anche quando usati all'interno della vostra DAW, saranno gestiti dall'interfaccia audio e non peseranno minimamente sulla CPU del computer: si tratta di un vantaggio enorme quando si devono affrontare dei mix in cui ci sono molti strumenti e tracce. Apollo MklI è venduta in tre modelli (Quad, Duo, Solo), che differiscono tra di loro solo per il numero di schede SHARC e, di conseguenza, per il limite di numero di plug-in UAD che potrete utilizzare senza andare in overload.

CONTROLLO

Apollo Twin MklI è l'interfaccia più intuitiva sulla quale io abbia mai messo le mani: il libretto di istruzioni, a meno di non essere dei totali neofiti, è praticamente inutile. I controlli necessari sono tutti in linea sul pannello frontale e alcuni di essi sono controllati da un unico knob centrale. Col tasto Preamp si possono attivare i comandi Knob (regolazione del gain di uno dei due canali Mic/Line, per passare da un canale all'altro basta premere nuovamente il tasto "preamp"), Input (seleziona il tipo di ingresso tra



Aperta l'interfaccia troviamo la sezione dedicata a preamplificatori e convertitori

Mic e Line), filtro passa alte, Phantom Power, Pad (20 dB), invertitore di polarità e Link.

Col tasto monitor invece si attivano i seguenti controlli:

Knob (regola volume uscite monitor, premendolo nuovamente si passa invece al controllo del volume delle cuffie), Talk (permette di attivare il microfono integrato e comunicare coi musicisti), Dim (attenua il segnale in uscita), Alt (da utilizzare se si dispone di un'altra coppia di monitor collegata alle uscite 3 e 4, come ascolto alternativo), Mono (esegue un mono summing dei canali L e R) e Mute. Tutti i sopra elencati controlli sono attivati e disattivati tramite i sei tasti al di sotto dello knob principale, un gioco da ragazzi e molto veloce da fare.

Il display è composto da tre LED meter che indicano il

“SE CERCATE UN’INTERFACCIA DA HOME STUDIO SENZA RINUNCIARE ALLA QUALITÀ, APOLLO TWIN MKII È LA RISPOSTA”

livello del segnale in entrata per i due canali analogici, il livello del volume delle uscite monitor, line 3 e 4, cuffie così come il livello di guadagno. Infine l’ultimo LED meter indica il volume di uscita (pre knob e pre master fader di console) sia degli output principali che delle cuffie.

Console Application è il mixer interno di Apollo Twin MkII, comune alle interfacce Universal Audio e con le dovute piccole differenze del caso a seconda del numero di I/O. Essendo appunto la stessa applicazione di cui ho già parlato sull’articolo dedicato all’interfaccia Apollo 8p, per delucidazioni più precise in merito a controllo, routing, plug-in UAD ed emulazione UNISON vi invito a leggere tali sezioni nell’articolo sull’interfaccia Apollo 8p, presente su *Audiofader Mag #6* (Dicembre 2016).

IN PROVA

Se cercate un’interfaccia da home studio senza rinunciare alla qualità, Apollo Twin MkII è la risposta. La definisco Home Studio solamente perché il numero di I/O disponibili non è sufficiente per le richieste di una band al completo, forse nemmeno per registrare una batteria con tanti fusti: 10 input e 6 output sono infatti pochini per molte situazioni da studio. Nulla vieta però di linkare tra di loro diverse interfacce Apollo (fino a quattro) aumentando quindi la potenza e il numero di I/O totali, ma chi sceglie questa interfaccia deve tenere a mente che, in sé e per sé, ha dei limiti fisici che corrispondono perfettamente al lavoro del producer o del musicista tra le quattro mura di casa o in viaggio.

Apollo Twin MkII non ha nulla da invidiare in termini di qualità del suono alle sue sorelle maggiori, anzi, a dirla tutta, la conversione A/D sembra più pulita e con una minore distorsione armonica. Rispetto al modello precedente è stata migliorata notevolmente la sezione di monitoring, compatta e intelligente nel suo complesso ma anche molto veloce e intuitiva nell’utilizzo.

I preamplificatori sono precisi e brillanti, con una risposta ai transienti molto veloce ma non eccessivamente nervosa. La tecnologia UNISON, che è una delle punte di diamante della serie Apollo, permette di emulare vari modelli di preamplificatori direttamente in fase di recording: questo significa che il suono sarà digitalmente elaborato da queste emulazioni prima di essere registrato, un concetto unico nel panorama delle interfacce audio. I nostalgici dell’analogico puro potrebbero rimanere perplessi davanti a una tecnologia simile e, se da una parte sono d’accordo con loro, dall’altra devo dire che queste emulazioni sono notevoli: a tale proposito ho creato quattro sample dove una chitarra acustica è registrata sia col preamp normale di Apollo Twin MkII sia con tre diversi modelli di emulazione UNISON (Neve 1073, SSL 4000E, UA 610B). La differenza tra le varie take è chiaramente percepibile e mi lascia immaginare, con una certa fiducia, un futuro in cui le emulazioni saranno così perfette da mettere a dura prova anche le orecchie più allenate.

La conversione A/D e D/A fa un lavoro notevole, il suono è chirurgico e rotondo, mai impastato sulle basse e medio basse, con un’immagine stereo ben bilanciata nel complesso. I plug-in UAD sono ritenuti tra i migliori esistenti in commercio e mi unisco al coro: fanno il loro lavoro e lo fanno bene, senza pesare sulla CPU del computer. Unica nota dolente è che, anche nella versione QUAD di Twin MkII, si giunge facilmente a impiccare i quattro processori

“LA CONVERSIONE A/D E D/A FA UN LAVORO NOTEVOLE, IL SUONO È CHIRURGICO E ROTONDO, MAI IMPASTATO SULLE BASSE E MEDIO BASSE, CON UN’IMMAGINE STEREO BEN BILANCIATA NEL COMPLESSO”

SHARC. Con una decina dei plug-in più impegnativi in termini di calcolo è probabile arrivare già ad un 50% di utilizzo delle quattro DSP (figuriamoci coi modelli SOLO e DUO), ma bisogna tenere a mente che non siamo vincolati all’utilizzo dei soli plug-in UAD durante un mix, possiamo infatti dividere il lavoro tra CPU del computer e le DSP di Apollo, aumentando quindi la potenza totale del sistema.

Come tutti sanno questi sistemi Thunderbolt hanno una latenza estremamente bassa, così bassa che è praticamente trascurabile: ma è trascurabile al nostro orecchio, non al calcolo digitale. Cosa succede se, per esempio, volete eseguire una compressione parallela con un plug-in UAD e lo utilizzate dentro la Console Application? Succede che dalla DAW mandate una copia di un segnale (split) dentro a Console, lo elaborate

Le connessioni sono poste sul retro ad eccezione dell’uscita cuffie e l’ingresso Hi-Z



e poi ritornate dentro alla DAW su una traccia da mixare al suono dry, pensando che la dichiarata zero latency vi salvi dai problemi di fase ma non è affatto così! Una latenza c’è sempre, anche nei sistemi più veloci, e il solo fatto che il segnale esca dalla DAW per andare dentro l’interfaccia e dentro il mixer di Console Application per poi tornare nella DAW basta a creare qualche sample di delay, impercettibile all’orecchio mentre si suona, ma abbastanza per creare il famoso comb filter, udibile soprattutto sulle medie e sulle alte frequenze. Ma Universal Audio ha pensato anche a questo, permettendo di utilizzare i plug-in UAD anche all’interno della vostra DAW, senza pesare sulla CPU del vostro computer e senza i problemi di fase sopra discussi: sembra un’ovvietà, ma posso garantirvi che non tutte le case produttrici hanno pensato a questo problema. L’unione di un’interfaccia audio con un DSP che corregge in automatico la latenza dei plug-in all’interno della DAW è la carta vincente di tutta la serie Apollo.

CONCLUSIONI

Universal Audio, anche questa volta, conferma la sua capacità di creare sistemi facili nell’utilizzo ma potenti e affidabili, che a tratti sostituiscono egregiamente outboard analogici di ben altro costo. I sistemi di emulazione digitale di ultima generazione sono incredibilmente verosimili a quelli del mondo analogico e, a mio parere, nonostante le diatribe infinite e i rumors su questioni come l’analogico sarà sempre meglio del digitale, siamo molto vicini al giorno in cui ci si dovrà arrendere all’evidenza, ossia che quella poca se non impercettibile differenza tra analogico e la sua emulazione non giustifica l’enorme differenza di prezzo che ancora esiste tra una filosofia e l’altra. Considerando il prezzo di Twin MK II e l’inclusione di ben 17 plug-in UAD nel bundle siamo perfettamente in linea con il mercato.