

TEST

UNIVERSAL AUDIO APOLLO 8P

Di Andrea Scansani

L'INTERFACCIA DEI VOSTRI SOGNI



TRASPARENTE, PULITA, VIVA, PRESENTE, NATURALE: SONO LE CARATTERISTICHE CHE RENDONO QUESTA INTERFACCIA AUDIO UNICA. A QUESTO VA AGGIUNTA L'ESTREMA SEMPLICITÀ D'USO, SIA DELL'HARDWARE CHE DEL SOFTWARE DEDICATO, E I PLUG-IN UAD, LA CILIEGINA SULLA TORTA CHE FA DI APOLLO 8P UN PRODOTTO CHE VALE LA SPESA FINO ALL'ULTIMO CENTESIMO

**ESEMPI
AUDIO** 
Test apollo_acoustictr

Con Apollo 8p entriamo a piè pari nel mondo del professionale, sia come investimento che come qualità sonora e, benché col prezzo spesso molte case esagerino un po', con la qualità non c'è invece scampo: Apollo 8p vale il suo costo e il mio consiglio è quello di investire su un'interfaccia come questa invece di spendere poco meno per rinunciare a cotanta qualità. Non c'è bisogno di molte prove

o di smanettare come forsennati per capire al volo che ci troviamo di fronte a un prodotto di eccellenza: basta registrare una voce o una chitarra acustica, o un fiato e una batteria. Subito la verità è udibile in modo chiaro e senza tanti fronzoli. La qualità del suono non è un parere, è un dato di fatto. E qui di fatti ce ne sono tanti per dimostrarvi di cosa sto parlando: andiamo a spulciarli uno per uno.

PRO

Preamplificatori efficienti e trasparenti
Conversione A/D - D/A
Routing
Circuito di Clock
Semplicità d'uso
Plug-in UAD
Suono


CONTRO

Potenza DSP interni migliorabile
Assenza di controlli di Talkback

SECONDO NOI


Rapporto qualità prezzo


Costruzione


Suono


Facilità d'uso

INFO

EKO MUSIC GROUP
www.ekomusicgroup.com/it
Prezzo: **2.649⁰⁰** € + IVA

HARDWARE

Gli otto preamplificatori (PGA 2500) sono controllati digitalmente e sono molto puliti, con una distorsione armonica così bassa da considerarsi quasi irrilevante (THD+N a 30dB = 0,0004%). Se volete ottenere un suono colorato, la tecnologia Unison vi permette di emulare vari preamplificatori tramite software, come vedremo più avanti. I quattro convertitori A/D sono degli AK5388AEQ (216 kHz - 24bit), la cui peculiarità è di avere la possibilità di funzionare sia in stereo (quindi quattro canali ciascuno) che in mono (quindi due canali ciascuno): nella modalità mono la headroom si espande di 3 dB, quindi con Apollo 8p abbiamo 3 dB in più di dinamica rispetto alla normale Apollo, arrivando a 123 dB. Non è un cambiamento epocale, certamente, ma una maggiore headroom non da sicuramente fastidio a nessuno. Per quel che riguarda i convertitori D/A, Apollo 8p monta degli AK4490 a 32 bit/stereo, veramente ottimi nella risposta e nella rotondità del suono e la cui particolarità è nell'alta tolleranza agli errori di jitter, che possono creare artefatti non proprio piacevoli in fase di conversione D/A. Questo convertitore è

“I quattro ADSP Share 21469 si occupano diligentemente di elaborare e gestire tutto il flusso dei dati riguardante l'audio processato dai plug-in UAD, con una latenza praticamente pari a zero”

in grado di supportare segnali PCM fino a 768 kHz e segnali DSD (sigma-delta) fino a 11,2 MHz. Infine la parte relativa ai DSP interni rende Apollo 8p molto particolare rispetto a quasi tutte le altre interfacce audio che affidano il compito di calcolo alle CPU interne del vostro computer e, quando si tratta di lavorare con dei mix con molte tracce e molti plug-in aperti, questa caratteristica vi può salvare. I quattro ADSP Share 21469 si occupano diligentemente di elaborare e gestire tutto il flusso dei dati riguardante l'audio processato dai plug-in UAD (con una latenza praticamente pari a zero), mentre il DSP Spartan 6 si occupa di elaborare tutto ciò che riguarda il mixer interno di Apollo 8p, ossia la Console Application.

CONNESSIONI E CONTROLLI

Apollo 8p ha un sistema di controllo facile e intuitivo da capire rispetto a molte interfacce della sua categoria. Non mi dilungherò troppo su tutte le funzioni specifiche, sul sito di Universal Audio sono disponibili tutti i manuali necessari in PDF, divisi per sezioni e ben scritti.

Il pannello frontale spostandosi da sinistra verso

destra dispone di due ingressi ad alta impedenza, potenziometro Preamp che gestisce digitalmente il guadagno per ognuno degli otto ingressi analogici, sei pulsanti input (per selezionare il tipo di ingresso tra quello microfonico e quello di linea), +48 V, l'inversione di polarità, un filtro passa alto (attivabile sui segnali microfonici, di linea e ad alta impedenza, ha frequenza di cut off a 75 Hz e uno slope di 12 dB/ottava), Pad (attenua il segnale di 20 dB attivabile solo su segnali microfonici) e Link (quando attivato permette di creare una coppia stereo col canale successivo, quando due canali sono accoppiati, il controllo di gain è comune a entrambi). Al centro troviamo il display: partendo da sinistra viene indicato che tipo di ingresso è attivo per il

canale selezionato (Mic, Line, Hi-Z), per cambiare tra Mic e Line basta premere il tasto Input, mentre per attivare Hi-Z è sufficiente inserire un jack in una delle due entrate Hi-Z frontali. Subito dopo troviamo gli otto LED meter che indicano il livello del segnale per ogni canale, sopra ogni LED troviamo il numero relativo al canale che si illumina indicandoci quale degli otto canali è selezionato.

Apollo 8p ha una funzione particolare che permette di bypassare lo stadio di preamplificazione interno e mandare il segnale direttamente al convertitore a un livello operativo prestabilito (fixed reference level). Questo può essere molto utile quando si utilizza un preamplificatore esterno e si vogliono eliminare più elementi possibili nella catena audio, in modo da mantenere il segnale il più pulito possibile. Quando questa funzione è attiva il LED line, a sinistra degli otto meter, passa da bianco a verde. Subito dopo i meter troviamo una sezione relativa a host, clock e input/output metering. L'indicatore Host, quando acceso e di colore bianco, indica che l'interfaccia audio è correttamente collegata via Thunderbolt: quando la scritta è rossa o spenta significa che non è stata riconosciuta o che ci sono dei problemi di connessione.

Per quel che riguarda il clock, esso può essere interno oppure esterno (la modalità può essere scelta all'interno di Console Application). Quando è in modalità Ext, il clock può essere sincronizzato via ADAT, via World Clock oppure via S/PDIF. Quando questo indicatore rimane rosso significa che l'interfaccia non riesce a trovare un segnale di clock valido alla porta specificata. Non appena il segnale sarà individuato il LED passerà da rosso a bianco. In ultimo gli indicatori In e Out, relativi agli otto meter nel display, visualizzano il livello del segnale in entrata (Analog in) o in uscita (Analog out): la modalità è selezionabile tramite il tasto Meter appena di fianco al knob Monitor.



La collezione di plug-in UAD è in continua espansione

Il logo Universal Audio, quando illuminato, indica che l'interfaccia è accesa e pronta all'uso. La sezione Rate, appena a destra del logo, indica quale frequenza di campionamento è stata selezionata (la si può impostare all'interno di Console Application). Attenzione che, quando la modalità external clock è attiva, la frequenza di campionamento interna va modificata manualmente per avere un perfetto sync tra master e slave.

Se udite dei clip digitali (dei pop a traccia armata senza bisogno di essere in play o in rec) il problema è probabilmente causato da una disattenzione di questo tipo, facilmente risolvibile settando lo stesso sample rate per master (preamp esterno) e slave (Apollo 8p). Lo stereo meter appena a destra di questi LED è relativo al livello appena dopo il convertitore D/A, quindi non dipende dal volume settato con il knob Monitor. Se il segnale va in clip, probabilmente il livello di output dalla DAW e/o dalla Console Application è troppo alto.

A destra del display trovano spazio i pulsanti Meter (con cui è possibile decidere se i meter del display devono visualizzare il livello in input oppure il livello output), Alt che se attivo invia il segnale del monitor alle uscite di linea 1-2 anziché alle uscite monitor L-R; questa funzione

deve essere attivata nella Console Application da menu Settings/Hardware/Alt Count impostando un valore diverso da zero. A questo punto, premendo il tasto Alt, il segnale verrà inviato alle uscite 1-2 e il LED del knob Monitor diventerà arancione. Il terzo pulsante FCN ha diverse funzioni assegnabili sempre dalla Console Application e può fungere da terzo ascolto (Alt 2, uscite di linea 3-4), da mono sum (Mono) oppure da attenuatore (Dim), secondo il valore assegnatogli nella sezione Control Room interna a Console Application. Il potenziometro Monitor è relativo al volume in uscita verso gli altoparlanti, può essere assegnato alle uscite L-R (di default), 1-2 oppure 3-4 a seconda delle impostazioni date coi tasti Alt e FCN. Il LED relativo cambia colore e/o lampeggia a seconda della funzione attivata. Alle uscite cuffie Headphones 1-2 è possibile, tramite la Console Application, assegnare lo stesso mix oppure due mix completamente indipendenti.

CONSOLE APPLICATION

Questa applicazione è in pratica il mixer interno di Apollo 8p, dal quale potrete gestire moltissime funzioni come per esempio il routing, i livelli sui singoli canali, gli input, il gain, i settaggi dell'hardware, le mandate, gli insert, i livelli di uscita e di entrata del segnale, i diversi mix per monitor, cuffie e anche per le uscite digitali e/o analogiche (grazie sia ai due Cue mix completamente editabili che alle mandate Aux 1 e 2). Inoltre da qui è possibile controllare anche la maggior parte delle funzioni alle quali si ha accesso direttamente dal pannello frontale dell'interfaccia audio. L'utilizzo di questo software non è di per sé necessario, soprattutto in fase di mix, ma è sicuramente vantaggioso in sede live o di registrazione, in quanto garantisce una latenza praticamente pari a zero. A ogni modo, se durante una registrazione l'input monitoring della vostra DAW è attivo e volete ascoltare quindi il ritorno macchina anziché l'input diretto, dovrete accedere a

Console Application e mettere in mute tutti i canali in registrazione, onde evitare di sentire un segnale doppio e con un ritardo di fase fastidioso. Al contrario, se volete registrare e ascoltare solo il segnale interno a Console Application e non il ritorno macchina, è importante ricordarsi di disattivare il software monitoring della vostra DAW. È un'applicazione estremamente versatile e completamente editabile, con la possibilità di salvare e richiamare diversi preset. Inoltre, essendo utilizzabile anche con altre interfacce Universal Audio, le sue caratteristiche cambiano automaticamente in base all'hardware a cui è collegata.

La prima grossa peculiarità, rispetto ad altri mixer

interni di questo tipo, è la possibilità di utilizzare la speciale funzione Unison (posizionata appena al di sotto del gain): tale funzione permette di simulare una varietà di diversi mostri sacri in ambito di preamplificatori come Neve, Manley, API e UA, tutti con un suono ben riuscito e che possono dare un qualcosa in più alle vostre registrazioni. Un'altra funzione eccezionale è UAD Rec che permette di registrare sulla DAW il segnale processato sia da eventuali preamp in modalità Unison che eventuali effetti o cabinet simulator presenti in insert su ogni canale; questo vi permetterà, una volta che sarete in fase di mix, di alleggerire molto il carico di lavoro sulla CPU perché il segnale sarà stato registrato già processato, e non è una cosa da poco. La funzione UAD Mon infine disattiva la registrazione degli insert ma lascia attiva la registrazione di ciò che viene processato dalla funzione Unison.

ROUTING

Il routing con Apollo 8p è molto semplice, sia perché può disporre di un massimo di 16x20 I/O simultanei, sia perché il pannello di controllo non ha decine di sotto-menù in cui cercare le impostazioni da cambiare, quindi

La pagina principale di Console application



anche senza manuale in breve tempo si riesce a capire come gestire il tutto.

La cosa più importante è capire subito che ci sono due tipi di I/O, ossia quelli fisici (input e output dell'interfaccia) e quelli virtuali (input, output, virtual, aux, cue, monitor) che sono interni a Console Application e che possono essere indirizzati dove vogliamo, compresa la DAW, in modo da usare i processori UAD come fossero veri e propri outboard esterni.

È bene ricordare due cose: lo S/PDIF è condiviso con gli in/out ADAT e oltre i 96 kHz di sample rate i canali ADAT disponibili si riducono a quattro In e quattro out, ma è cosa comune a tutte le interfacce audio. Le possibilità sono così tante che non finirei mai di fare degli esempi di utilizzo, quindi direi che solo una sperimentazione personale può far rendere conto delle potenzialità di questo device. considerando anche che, in multi-wiring, Apollo 8p può essere collegato via Thunderbolt a un'altra interfaccia Apollo (fino a quattro) in una sorta di daisy chain che può aumentare di molto il numero di I/O e di DSP disponibili. Particolare attenzione meritano gli otto Virtual I/O che sono a tutti gli effetti dei bus interni

di Console Application, i quali permettono di registrare sulla DAW differenti mix di segnali già processati senza il bisogno di utilizzare connessioni fisiche (ed evitando quindi due ulteriori step di conversione A/D - D/A), oppure permettono di collegare un qualsiasi output della DAW direttamente alla Console Application, sempre senza bisogno di alcuna connessione fisica. Con i tasti Alt e FCN si possono impostare anche due ascolti alternativi attraverso le uscite di linea 1-2 e 3-4.

MIXER E METER

Il mixer interno è praticamente uguale a quello di moltissime DAW, forse proprio per facilitare il lavoro il più possibile, è veramente molto editabile e non lascia spazio a desideri inespresi: c'è tutto il necessario. I meter possono essere settati in modalità pre-fader (default) oppure post-fader dal pannello Settings/display e, sempre da qui, è possibile decidere il tempo di hold sia dei picchi che dei clip. Appena al di sopra dei fader e dei meter abbiamo i controlli di Mute e di Solo e il pan. Sopra ai panpot sono posizionati gli output dei canali, che possono essere indirizzati sia ai monitor che alle varie uscite analogiche e digitali.

La sezione Send è molto importante, poiché è relativa alle mandate Aux e Cue, che per certi versi sono simili nell'utilizzo ma hanno scopi decisamente diversi; cliccando su questa finestra se ne aprirà una più grande al cui interno troviamo i quattro fader relativi ad ogni mandata. Le mandate A1 e A2 (Aux1 e Aux2) possono essere utilizzate come delle mandate effetto, selezionando e impostando quest'ultimo nella sezione Show/Aux che trovate a destra sopra al monitor knob in Console Application. Da qui è possibile controllare il master level di ognuna delle due Aux e anche quanto effetto mandare separatamente ai relativi due Cue, che a loro volta

potranno essere indirizzati alle cuffie e/o a una qualsiasi uscita analogica/digitale.

Le mandate C1 e C2 invece (Cue 1 e Cue2) hanno la mera funzione di spia, ossia possono essere utilizzate per mandare parte di un segnale alle cuffie e/o alle uscite fisiche dell'interfaccia, sia in mono che in stereo. Potrete decidere come utilizzarle a vostro piacimento, semplicemente cliccando sul tasto Cue Outputs e impostando in questo menù da dove prendere il segnale e dove mandarlo. Tutti i procedimenti sopra elencati sono eseguibili su ogni input di Console Application, anche quelli di tipo Virtual.

Di seguito troviamo la sezione Insert: qui potrete caricare i plug-in UAD e dare libero sfogo alla vostra creatività, coi limiti imposti dal caso perché ahimè questi plug-in sono piuttosto impegnativi anche per il DSP interno di Apollo 8p.

Infine, sui primi otto canali analogici, troviamo anche la finestra Unison. Ultima chicca di questo mixer interno è la possibilità di creare una coppia stereo di canali semplicemente cliccando sul nome del canale e selezionando Link: in questo modo i due canali vengono

“La latenza, anche se c'è, è talmente bassa che di fatto non ce ne si accorge proprio, soprattutto quando i plug-in sono utilizzati in Live Track Mode”

uniti e possono essere utilizzati plug-in stereo anziché mono, con un notevole risparmio di calcolo sulla CPU.

Un metodo alternativo per farlo è cliccare sul tasto Link presente sul pannello frontale di Apollo 8p.

EFFETTI

Apollo 8p ha al suo interno vari DSP ottimizzati per gestire i processori virtuali proprietari in modo da non utilizzare la CPU del vostro computer. È un sistema che, se da una parte vincola l'utilizzo di questi plug-in a un'interfaccia o DSP esterno Universal Audio, dall'altro sarà in grado di darvi una marcia in più su molti aspetti, sia come suono che come sfruttamento ottimale delle risorse. La latenza, anche se c'è, è talmente bassa che di fatto non ce ne si accorge proprio, soprattutto quando i plug-in vengono utilizzati in Live Track Mode: in questa modalità infatti non viene applicato alcun buffering e il segnale viene elaborato direttamente dai DSP interni. Per quel che riguarda il suono in generale, posso dire che si meritano tutta la loro fama, a partire dai preamplificatori, passando per i cabinet simulator, fino ad arrivare a compressori, equalizzatori e riverberi. C'è tutto il necessario per eseguire un mix completo e, anche se sono mediamente plug-in piuttosto costosi, direi che non si potrebbero investire meglio i soldi.

Il loro sound analogico è dovuto al fatto che vengono riprodotti nel dominio digitale emulando ogni singola componente dell'outboard, di fatto tra alcuni di essi c'è una leggera differenza di livello operativo del segnale. I bundle UAD sono continuamente aggiornati e arricchiti con nuovi prodotti la cui versione Demo ha durata diversa a seconda di ognuno e, cosa molto apprezzabile, ogni volta che ne acquisterete un nuovo tutte le licenze scadute si riattiveranno da zero, per il tempo prestabilito

di durata della versione Demo. Parlare specificatamente di ogni plug-in sarebbe una cosa infinita, ma nel tempo troverete i test su Audiofader.

In particolare mi voglio soffermare sulle simulazioni di testate e cabinet per chitarra e basso, perché sono eccellenti, soprattutto come presenza e ricchezza armonica, nonché per l'ottima emulazione dei vari modelli. Sarà difficile, con questi plug-in, riconoscere una chitarra microfonata dalla sua versione digitale e ormai è anche vero che bisogna fare i conti col futuro, perché l'emulazione e la convoluzione ormai si stanno facendo strada un po' ovunque e la loro qualità ormai è a un punto che può, in molti casi, rendere l'utilizzo di un vero amplificatore una cosa ormai obsoleta.

IN PROVA

Non è necessario fare ore di prove per capire se un prodotto merita la sua fama. Apollo 8p sa stupire subito, basta registrare una voce o una chitarra per sentire l'effetto degli ottimi preamplificatori e convertitori, puliti e trasparenti come poche volte ho sentito. Il suono che ne scaturisce è molto fedele a quello originale, tanto che una chitarra acustica registrata come si deve sembrerà suonare davanti a voi invece di uscire dai monitor durante il play.

Certo questi preamplificatori, di base, non colorano il suono ma Universal Audio ha pensato anche a questo: col sistema Unison, infatti, è possibile emulare vari preamplificatori storici, aggiungendo quel colore tipico che manca ai preamplificatori fisici dell'interfaccia. E il gioco è fatto. Potrete avere un tocco vintage o le armoniche e la dinamica delle valvole, oppure la risposta tipica del transistor. Il tutto senza utilizzare outboard fisici ma semplicemente registrando sulla vostra DAW il suono

colorato da questi emulatori, con un notevole risparmio di CPU, visto che i plug-in UAD sono gestiti dai DSP interni di Apollo 8p.

Il routing è talmente semplice e intuitivo che quasi non avrete bisogno di manuali per capire come impostare tutto a vostro piacimento e ottimizzare al massimo le risorse del computer, tramite Console Application. I plug-in UAD lavorano molto ma molto bene, restituendo un suono che rende onore all'ottima fama che si è creata attorno a questi prodotti. In bundle con Apollo 8p, oltre alle emulazioni dei preamplificatori, viene fornito il pacchetto Realtime Analog Classics Plus.

Unico punto dolente è il fatto che, in media, per ogni plug-in in insert viene occupata non poca memoria DSP, quindi non farete molta fatica a esaurire le risorse, soprattutto quando utilizzate i pre/cabinet simulator. I pre virtuali sono invece quelli che utilizzano meno risorse, quindi potete stare tranquilli.

A ogni modo, utilizzando sia i plug-in UAD che di terze parti potrete sfruttare appieno le risorse sia della CPU interna del vostro computer che dei DSP di Apollo 8p, aumentando di non poco il numero di processori totali utilizzati senza andare in overload. Ovviamente bisogna anche considerare che l'utilizzo del DSP interno non dipende solo dal plug-in selezionato, ma anche dalla frequenza di campionamento (più è alta, più pesanti e numerosi saranno i calcoli che dovranno essere eseguiti).

Questa interfaccia non ha bisogno di essere collegata a una DAW per funzionare e a dire il vero, a meno che non vogliate registrare qualcosa, conviene non farlo e utilizzarla a tutti gli effetti come un vero e proprio mixer digitale tramite Console Application. Quando invece è scollegata dal computer, ci sono parecchie limitazioni

alle possibilità di utilizzo: i plug-in proprietari non sono più utilizzabili dopo aver spento l'interfaccia, perché per caricarli è necessario essere collegati ad un host; è comunque possibile caricare i plug-in necessari e impostare il routing come vogliamo e solo dopo disconnettere il cavo Thunderbolt, ricordandosi di non spegnere l'interfaccia (nel caso in cui sia spenta, al momento della riaccensione saranno caricate solo le impostazioni del routing come erano appena prima dello spegnimento).

In questo modo potrete utilizzare Apollo 8p in modalità stand-alone, anche se il mio consiglio è di utilizzarlo come una sorta di preamplificatore esterno quando è settato così. Le possibilità di utilizzo sono tante, potrete fare interi mix utilizzando solo plug-in UAD e Console Application mentre la vostra DAW solo per registrare il mix finito in stereo o creando vari stem utilizzando le Virtual I/O, oppure utilizzare solo la vostra DAW caricando i plug-in UAD dentro di essa. E ancora, perché no, fare metà e metà, in modo da ottimizzare le risorse e poter utilizzare molti più processori virtuali, sia UAD che non.

In sede live è possibile utilizzare Apollo 8p unito alla Console Application per gestire l'audio sia del PA che del palco e registrare tutto sulla vostra DAW, sempre sia

in traccia stereo che in stem, senza bisogno di utilizzare ulteriori connessioni audio di tipo fisico. Questi sono solo alcuni esempi di utilizzo, nei quali potrete capire quanto questo sistema sia versatile, intuitivo, pratico e veloce, senza che manchi la qualità.

CONCLUSIONI

Universal Audio Apollo 8p è l'evoluzione

dell'interfaccia audio che abbiamo conosciuto fino a oggi. Oltre alla conversione e al mixer digitale, integra DSP con plug-in eccellenti, emulazioni di cabinet per la chitarra ed emulazioni di preamplificatori per colorare il suono, il tutto con un'eccellente interfaccia utente che richiama le modalità di lavoro in studio di registrazione, ma tutto completamente virtuale. La strada che Apollo 8p traccia è verso il futuro della produzione musicale professionale: tutto si può fare senza mixer e outboard ingombranti quando c'è un sistema completo hardware e software come Apollo 8p, che inoltre suona molto bene e spinge soprattutto sulla musicalità dei risultati. L'insieme delle parti di Apollo 8p è una filosofia vincente: si comprende benissimo che l'intero progetto è stato creato per i musicisti e le produzioni musicali professionali. Da qui si può partire per il futuro delle produzioni professionali.



Le connessioni di Apollo 8p alloggiate nel pannello posteriore