

## Universal Audio - Quad Audio Interface Apollo Q

Art. Nr.: 050577

Universal Audio - Quad Audio Interface Apollo Q

**2.390,00 €**

1 Stc | 2.390,00 €/Stc

Lieferzeit 1-2 Wochen



Universal Audio Apollo Quad

UA Apollo Quad - Hochauflösendes Audio-Interface mit UAD Quad Core Echtzeit-Processing

Apollo. Das hochauflösende Audio-Interface mit klassischem Analog-Sound.

Apollo ist das erste professionelle, hochauflösende Computer-Audio-Interface, welches den Klang, das Gefühl und den Workflow von analogen Aufnahmen bereitstellt. Dieses innovative 18 x 24 Firewire/Thunderbolt-fähige Interface kombiniert authentisches UA Analog-Design mit überragender 24-bit/192 kHz Klangqualität und internem UAD Echtzeit-Processing. Mit Apollo können Musikproduzenten und Künstler Audiomaterial in Echtzeit durch die UAD Plug-In Emulationen der analogen Klassiker von Neve, Studer, Manley, Lexicon und weiteren Herstellern aufnehmen - und das mit einem einfachen, eleganten Workflow sowohl am Mac als auch PC.

Erstklassige 24-bit/192 kHz Klangqualität für Pro Tools, Logic, Cubase & mehr

Als extrem robustes, hochauflösendes Audio-Interface mit erstklassigen Mikrofonvorverstärkern und Wählern der Spitzenklasse, welche für geringste Verzerrungen (THD) und den höchsten Dynamikbereich seiner Klasse sorgen, baut Apollo auf die jahrzehntelange UA Tradition in der Entwicklung von Analogtechnik. Core-Audio und ASIO Treiber garantieren Kompatibilität mit

allen wichtigen DAWs, darunter Pro Tools, Logic Pro, Cubase, Live und weitere. Hinzu kommt, dass die Console Software und das zugehörige Console Recall Plug-In (VST/AU/RTAS) Steuerung und Recall aller Interface- und Plug-In-Einstellungen einzelner DAW-Sessions möglich machen - selbst Monate oder Jahre später.

## UAD Plug-In Signalbearbeitung in Echtzeit fürs Aufnehmen, Mischen und Mastern

Durch das UAD Echtzeit-Processing unterscheidet sich Apollo von allen anderen Audio-Interfaces am Markt. Mit der Quad Core Signalbearbeitung ermöglicht die interne DSP-Beschleunigung das Aufnehmen und Mischen durch die UAD Powered Plug-Ins mit einer Latenz von weniger als 2 ms. Musikproduzenten erhalten dadurch die Möglichkeit, Audiomaterial unter Einsatz einer großen Bandbreite von beliebten Plug-In Analog-Emulationen von Ampex, Lexicon, Manley, Neve, Roland, SSL, Studer und weiteren Herstellern abzuhören, vorzuspielen und zu veröffentlichen. Der Klangcharakter und die tonalen Optionen von Apollo sind damit nahezu unendlich. Darüber hinaus entlasten die vier internen UAD Prozessoren die CPU des Host-Computers zugunsten anderer Mischprozesse und des Einsatzes zusätzlicher virtueller Instrumente.

## Thunderbolt I/O: Konnektivität der nächsten Generation

Apollo bietet Kompatibilität mit der neuen Thunderbolt-Technologie von Intel, welche in den aktuellsten iMacs, MacBook Pros und MacBook Airs zu finden ist. Nachrüstbar über eine separat erhältliche, benutzerinstallierbare Thunderbolt I/O-Karte, liefert Thunderbolt gegenüber Firewire eine geringere Latenz, eine reduzierte Audio-Puffergröße sowie eine verbesserte Leistung und ermöglicht eine höhere Zahl von UAD Plug-In Instanzen.

## Eigenschaften

18 x 24 Firewire/Thunderbolt-fähiges Audio-Interface für Mac und PC

UAD Echtzeit-Processing für das Aufnehmen und Mischen mit den UAD Powered Plug-Ins (Neve®, Studer, Lexicon, Roland, SSL und mehr) mit geringer Latenz (weniger als 2 ms)

Überragende klangliche Performance durch erstklassige Mikrofonvorverstärker, Wandler der Spitzenklasse und ein kompromissloses analoges Design

Frontseitige Bedienelemente: Vorverstärker- und Abhörpegel, Kanalauswahl, Mikrofoneinstellungen, zwei Kopfhörerausgänge und weitere häufig genutzte Funktionen

Sofortiger Recall aller Interface- und UAD-Plug-In-Einstellungen innerhalb von DAW-Sessions über Console Software und Console Recall Plug-In (VST/RTAS/AU)

8 analoge Eingänge: 4 digital gesteuerte analoge Mikrofonvorverstärker; 8 symmetrische Line-Eingänge; 2 frontseitige JFET DI-Eingänge

14 analoge Ausgänge: 8 symmetrische Line-Ausgänge; 2 digital gesteuerte analoge Monitor-Ausgänge; 2 fest zugeordnete Stereo-Kopfhörerausgänge

10 digitale Ein- und Ausgänge: 8 ADAT-Kanäle; 2 S/PDIF-Kanäle; Wordclock Ein- und Ausgang

Zwei Firewire 800 Anschlüsse (serienmäßig) für die Verbindung mit dem Host und Reihenschaltung

Optionale Thunderbolt I/O-Karte für schnelle, leistungsstarke Verbindung mit neuen Macs und PCs (separat erhältlich)

Inklusive "Analog Classics" Plug-In Bundle: 1176LN, 1176SE, LA-2A, Pultec EQP-1A, Realverb Pro und CS-1

DSP-Beschleunigung mit vier Prozessoren (QUAD CORE)

## Plug-In Ausstattung

Kompressor: LA-2A, 1176LN, 1176SE

EQ: Pultec EQP-1A

Reverb: RealVerb Pro

Channelstrip: CS-1 Plug-In Suite

## UA Apollo FAQ

### Angaben von Universal Audio

#### Was ist die UAD Console?

Die UAD Console ist ein virtuelles Mischpult, das bei Aufnahmen der DAW vorgeschaltet wird. Innerhalb dieser Umgebung können UAD-Plug-ins mit bisher ungeahnt niedrigen Latenzen genutzt werden ("Realtime UAD Processing"). Außerdem bietet es ein flexibles Routing um Monitor-Mixe zu erstellen.

#### Wie niedrig sind die Latenzen?

Aufgrund der internen DSPs sind Aufnahmen auch mit komplexeren Plug-ins möglich ohne große Verzögerungen möglich. Bei einer Session mit 96 kHz und vier in Reihe geschalteten Plug-ins erhalten Sie eine Analog-zu-Analog Latenzzeit von 1,1 ms. Die UAD Console wird dabei genutzt, um Plug-ins in den Signalweg zu laden.

#### Wie kann ich virtuelle Instrumente mit Effekten in niedriger Latenz nutzen?

Es wird empfohlen, zu diesem Zweck das Signal des Klangzeugers auf einem ADAT-Kanal auszuspielen und direkt wieder aufzunehmen. Dazu muss lediglich ADAT-Out mit ADAT-In über ein Lichtleiterkabel verbunden werden. Das virtuelle Instrument verhält sich dann so, als wäre es extern angeschlossen. Das Signal wird über die UAD Console aufgenommen, in der Plug-ins mit sehr niedriger Latenz laufen.

#### Wie viele Plug-ins können gleichzeitig geladen werden?

Das hängt sowohl von der Hardware, wie von der Software ab. Mit Apollo Quad können Sie deutlich mehr Plug-ins nutzen, als mit Apollo Duo. Es kommt jedoch auch auf die Art des

einzelnen Plug-ins an. Genau wie bei CPU-gestützter Software, brauchen manche Effekte mehr Rechenzeit als andere. Eine Tabelle mit der möglichen Anzahl von Instanzen verschiedener UAD-Plug-ins finden Sie hier. Sie können die Spalten von UAD-2 Duo und UAD-2 Quad für den Vergleich nutzen.

Sind alle UAD-Plug-ins für Aufnahmen mit niedriger Latenz geeignet?

Die meisten Effekte laufen mit sehr niedrigen Latenzwerten und sind daher für die Nutzung während der Aufnahme geeignet. Lediglich einige Plug-ins, die speziell für das Mastering entwickelt wurden, sind aufgrund der internen Prozesse etwas trüger. Dazu zählen vor allem "Precision Multiband" und "Ampex ATR-102 Mastering Tape Recorder."

Entsteht durch Plug-ins eine Phasenverschiebung?

Die UAD Console hat eine automatische Delay Kompensation für die Eingangskanäle. Somit werden Eingangskanäle ohne Plug-ins gegenüber Kanälen mit Plug-ins verzögert, um eine phasenkorrekte Aufnahme mehrerer Spuren zu gewährleisten. Dieses Feature kann über die Einstellungen der Console aktiviert und deaktiviert werden.

Ich habe bereits eine UAD-2 Karte. Kann diese zusammen mit Apollo genutzt werden?

UA Apollo verhält sich wie jedes andere UAD-2 Device und kann mit PCIe-Karte und Satellite kombiniert werden. Sie müssen lediglich ihr Apollo zu einer Gruppe im UAD Account hinzufügen. Damit stehen alle Plug-ins, die für die Gruppe lizenziert wurden, auch auf dem Apollo zur Verfügung.

Können die Plug-ins auch direkt in der DAW genutzt werden?

UAD Plug-ins sind kompatibel zu VST, AU und RTAS und können in entsprechende Host-Software geladen werden. Ihnen steht dann jedoch nicht das Realtime UAD Processing der Console zur Verfügung.