



Dank der aktuellen USB-Version endlich auch für Windows-User: Das Universal Audio Apollo Twin befindet sich zwar in der gehobenen Preisklasse, ebnet aber den Weg in der Welt der UAD-Plug-ins, die dank UNISON-Technik bei latenzfreiem Monitoring eingesetzt werden können.



Deutlich Preiswerter, aber auch latenzfreies Monitoring inklusive Gitarren-Effekten: Steinbergs aktuelle Interfaces der UR-Serie



Zwar ohne DSP, ansonsten aber alles, was man zum Recorden braucht: Der SPL Creon ist unser Favorit in puncto »rocksolide Recording-Komplettlösung«.

Songwriting mit dem Audio-Rechner – das ist für die meisten Standard, es ist praktisch und einfach, zudem gibt es eine große Auswahl an Interfaces. Und doch birgt es u. a. für Gitarristen einige Schwierigkeiten; vor allem Einsteiger haben hier immer wieder die gleichen Problemchen und Fragen ...

Rock dein Interface!

Recording-Hardware für Gitarristen

Empfehlungen der Redaktion

AUTOR: REDAKTION

Hat man bei einem Gitarrenamp Eingangsbuchse, Netzschalter und Volume-Poti gefunden, kann man auch schon spielen. Das ist in Recording-Umgebungen schon etwas komplexer, aber sooo schwierig ist es nun auch wieder nicht. Es sind nur ein paar Dinge, die man wissen sollte (und es sind nicht immer allein die totalen Anfänger, die dieselben Fehler immer wieder machen ;-)

ÜBER INPUTS UND OUTPUTS

Nicht eine maximale Anzahl an Ins und Outs ist hier ausschlaggebend, sondern die Ausstattung vor allem der Eingangskanäle. Wer hauptsächlich Songwriting betreibt und lediglich Vocals, einen Bass und Gitarre über das Interface direkt aufnehmen will (und ansonsten alles mittels Software- oder MIDI-Instrumenten aufnimmt), braucht kein Interface mit Maximalausstattung.

Wichtig ist ein Instrument-Eingang, der für den Anschluss niederohmig ausgelegter Geräte geeignet ist – dazu zählen Mikrofone und eben E-Gitarren und E-Bässe. Line-Eingänge funktionieren hier nicht, wohl aber ein sogenannter »Hi-Z«-Eingang. Das gilt, wie gesagt, für den direkten Anschluss der E-Gitarre an das Interface. Wer einen speziellen Pre-amp oder einen Amp mit Line-Ausgang nutzt, kann dieses Ausgangssignal natürlich an einen Line-Eingang des Audio-Interfaces anschließen.

LATENZ

Gut – die Gitarre ist mit dem Hi-Z-Eingang verbunden, man lädt das Plug-in mit seinen Lieblings-Amps und spielt los. Toller Sound, aber verflixt, warum kommt das Signal verzögert aus den Lautsprechern? Die Systemlatenz der Audio-Treibersoftware ist hier die Ursache und mehr

oder weniger nicht zu vermeiden. Latenz ist die Verzögerung, die durch die Übertragung vom Interface in die DAW und zurück an die Monitorlautsprecher entsteht.

Während die Latenz zum Spielen von Software-Instrumenten längst nicht so kritisch ist, spüren Gitarristen (nun, manche mehr, manche weniger ... ;-)) und auch Vocalisten selbst minimale Verzögerungen des Audio-Treibers unmittelbar, sofern das Monitoring über die DAW erfolgen muss.

Spürbar wird diese Verzögerung ab Werten über 10 ms. Bei Verstärkersimulationen wie NI Guitar Rig kommt zusätzlich die Eingangslatenz hinzu, da hier ja ein Audiosignal vom Eingang über das Simulations-Plug-in bis zum Ausgang geleitet wird. Für ein direktes Spielgefühl sollte die Summe von Ein- und Ausgangslatenz ebenfalls den Wert von 10 ms nicht nennenswert überschreiten.

Ein Lichtblick ist die UNISON-Technologie der neuen Apollo-Interfaces von Universal Audio (das Twin Solo gibt's ab ca. 800,- Euro), die mit dem Marshall Plexi auch schon das richtige Plug-in am Start haben. Dank der DSP-Technik der UAD-Plattform ist es per UNISON möglich, die UAD-Plug-ins in Echtzeit zu nutzen – sie werden damit nicht erst in die DAW geleitet, sondern die Eingangssignale werden direkt nach dem analogen Preamp des Audio-Interfaces bearbeitet – und das eben mit extrem kurzer (eigentlich nicht spürbarer) Latenz – das gilt im Übrigen für sämtliche UAD-Plug-ins. Das heißt, man kann die hochqualitativen Emulationen legendärer Studio-Standards direkt in den Aufnahmeweg einbinden. So werden Bassisten sich über den 1176-Kompressor freuen, während

Gitarristen ganze Effekt-Patches aus Amp-Simulation plus z. B. Analog-Delay, Chorus/Flanger, Reverb etc. kreieren können.

Es gibt natürlich auch andere Lösungen, z. B. bringen die Steinberg-Interfaces der aktuellen UR-Reihe (ab ca. 300,- Euro) ebenfalls die elementaren Dinge mit, um Gitarristen das Recording-Leben leichter zu machen. Die URs sind mit hochwertigen Preamps von Yamaha ausgestattet und verfügen ebenfalls über interne DSP-Technik zum Erzeugen von Gitarrenamp- und Speaker-Simulationen sowie einen Channelstrip inklusive Reverb bei latenzfreiem Monitoring.

REAMPING EINGEBAUT

ReAmping bedeutet, dass man neben dem Amp-Signal parallel das reine Signal der E-Gitarre mit aufnimmt. Man kann es dann zur weiteren Bearbeitung z. B. einem Gitarren-Plug-in zuführen oder es bei Gelegenheit doch mal an einen externen Amp ausspielen, um es dann wiederum per Mikro(s) mit der DAW aufzunehmen. Wer ohnehin direkt über das Interface aufnimmt, hat diese Funktion gleich mit eingebaut, denn das Eingangssignal auf mehreren Spuren gleichzeitig aufzunehmen bedeutet nicht mehr als einen weiteren Mausklick.

IN-DA-FACE ROCKSOLID!

Zwei Merkmale, die sicher nicht ganz so wichtig sind wie die Latenz, aber trotzdem ein Kriterium bei der Anschaffung des Interfaces sein sollten: Stabilität und Verarbeitungsqualität. Ein Interface in Leichtbauweise bringt dann Vorteile, wenn man viel damit unterwegs sein will. Aber es macht absolut keinen Spaß, wenn

es bereits durch das Gewicht des Gitarrenkabels vom Recording-Desk gefegt wird – eine gewisse Standfestigkeit sollte schon vorhanden sein.

Vorbildliche Beispiele dafür sind Interfaces der mittleren bis gehobenen Preisklasse. Allen voran das SPL Crimson (ca. 500,- Euro) bzw. das neue Creon – Letzteres ist durch Verzicht auf MIDI- und S/PDIF-Schnittstellen noch günstiger (ca. 450,- Euro) zu haben als der große Bruder Crimson. Beide Geräte sind rocksolid gebaut und mit besten Audio-Komponenten ausgestattet. So ist auch das latenzfreie Monitoring von bester Qualität, nur gibt es hier keine internen DSP-Effekte wie Reverb oder etwa Gitarrenamp- oder Speaker-Simulationen.

SPL Crimson und Creon empfehlen sich also dann, wenn man die Gitarre über einen Recording-Amp (beispielsweise Yamaha THR oder H&K Tubemeister) einspielt. Ansonsten bekommt man mit Crimson und Creon grundlegende Recording-Lösungen, die hervorragende Mikrofon-Preamps mit einem Monitor-Controller kombinieren – und dank ihres Gewichts auch dann auf dem Recording-Desk stehenbleiben, wenn man mal richtig losrocken will. ■



Viele weitere Infos zu Audio-Interfaces findest du auf www.sound-and-recording.de/audiointerface