

TOWNSEND LABS SPHERE L22

FAQ

In che modo la tecnologia Sphere™ è diversa da altre tecnologie di modeling di microfoni?

Questa tecnologia consiste in un microfono a doppio canale estremamente preciso, l'L22, che quando viene "accoppiato" con gli algoritmi DSP proprietari può modellare accuratamente la risposta di un'ampia gamma di microfoni con le loro peculiarità, come l'effetto prossimità e la risposta polare tridimensionale.

Altri microfoni che sfruttano le tecnologie di modeling applicano un EQ per filtrare il suono di quello che è, essenzialmente, un microfono convenzionale. Questo non è diverso dall'applicare un'equalizzazione per processare una traccia registrata. Invece, il microfono "Sphere" cattura il campo sonoro in maniera più completa, includendo informazioni direzionali e di distanza, che solitamente vengono perse con un convenzionale microfono a un canale. Con questi dati, diventa possibile ricostruire come avrebbero risposto dei microfoni differenti. Questo permette all'utente di registrare, ad esempio, con un '87 cardiode per poi passare a un '47 in modalità omnidirezionale in fase di mixing. Non si tratta semplicemente di equalizzare le registrazioni in modo da assottigliare la differenza.

Questo sistema cambia sostanzialmente il pattern polare e le altre caratteristiche del microfono. In parole povere, questo permette di "ri-microfonare" l'audio, se è stato registrato col microfono Sphere.

Questo sistema ha anche tante altre caratteristiche importanti, che vanno oltre il modeling e che non sono possibili con altre tecnologie.

Ad esempio, si può regolare la quantità di effetto prossimità del microfono, non applicando un EQ, ma cambiando effettivamente la risposta del microfono a sorgenti differenti. Allo stesso modo, la "Off-Axis Correction" permette all'utente di ottenere un pattern polare molto più accurato di altri microfoni direzionali, in grado di ridurre notevolmente la colorazione sonora fuori asse.

È anche possibile rendere stereo le registrazioni con l'uso di un singolo microfono, con una configurazione cardiode "back to back". Si potrà anche avere diversi modelli di microfoni sul lato destro e sul lato sinistro, che è un'ottima soluzione per registrare la chitarra acustica dove la cassa armonica è tipicamente ricca di frequenze "rimbombanti". Altre caratteristiche sono:

1. Axis Shift - L'utente può "virtualmente" ruotare l'asse del microfono per ottenere un suono più fuori asse.
2. Più diagrammi polari - È possibile selezionare dei diagrammi polari non disponibili con il microfono originale, perché il modeling può elaborare dei diagrammi intermedi
3. Più modelli di Mic contemporaneamente - È possibile miscelare, con coerenza di fase, più modelli di microfoni con lo stesso microfono fisico.
4. Flat da 20Hz a 20kHz - Se l'utente lo desidera, è possibile creare un microfono con una risposta in frequenza essenzialmente flat.
5. Polar Meter - Il plug-in ha un Polar Pattern Meter davvero interessante, che mostra dinamicamente la direzione e il livello del suono catturato dal microfono.
6. Basso rumore di fondo - Il microfono ha un livello di rumore di fondo molto al di sotto della gran parte dei microfoni vintage e paragonabile ai migliori microfoni moderni.
7. Gestione di SPL alti - Il microfono può gestire fino a 140dB SPL.

Queste sono solo alcune delle possibilità, ma ce ne sono molte altre. Per maggiori informazioni, guarda la User Guide e questo video introduttivo.

In cosa consiste il sistema Sphere?

Il sistema Sphere consiste in un microfono a due canali di alta qualità e un plug-in formato VST2, VST3, AAX Native, e AU che svolge il modeling DSP. È supportato anche il formato plug-in UAD, in modo da poter processare con una latenza ultra-bassa su un sistema Apollo.

Posso cambiare il modello di microfono e il diagramma polare dopo che l'audio è stato registrato?

Sì, tutte le impostazioni di Sphere (fatta eccezione per lo switch PAD sul microfono) sono modificabili durante e dopo la registrazione.

In che modo il processamento di Sphere è differente dall'equalizzazione?

Il processamento Sphere utilizza la tecnologia "beamforming" per modellare direttamente la risposta tridimensionale di una vasta gamma di microfoni, in modo che le frequenze dipendenti dal diagramma polare e l'effetto prossimità vengano catturati in maniera accurata. Dall'altro lato, l'utilizzo di un EQ o un altro tipo di filtraggio, con un microfono convenzionale, non ha alcun effetto sui parametri appena elencati.

Quanto è accurato il modeling del microfono Sphere?

Il microfono Sphere utilizza una capsula a condensatore a diagramma largo, ed è ottimizzato per modellare in maniera più accurata i microfoni a diagramma largo. Per i microfoni vintage in particolare, lo scopo di Sphere è di avere la stessa accuratezza (se non maggiore) delle loro riedizioni, dei cloni o delle versioni moderne del microfono corrispondente. Nella maggior parte dei casi, si ottiene o si supera lo stesso standard di accuratezza.

Per altri tipi di microfoni, come i dinamici, i nastri e i condensatori a diagramma piccolo, i modelli sono generalmente accurati quando usati "in asse". Oltre i 45 gradi fuori asse i modelli possono cambiare in maniera sostanziale, mantenendo però il diagramma polare complessivo. Generalmente, questo significa che la microfonação ravvicinata sarà più accurata della microfonação distanziata, dove parte del suono ripreso è fuori asse.

Gestione del rumore, sensibilità alle plosive, rumori elettrici e la headroom non sono valori modellabili. La sensibilità alle plosive del microfono è comparabile a un tipico microfono a condensatore di fascia alta. Il microfono e gli algoritmi di modeling sono progettati per produrre il più basso rumore e la più alta headroom possibile, anche se il microfono originale viene imitato tramite modeling è più rumoroso e ha meno headroom.

Il microfono Sphere utilizza una capsula con tolleranze veramente strette, così da far suonare coerentemente i modelli a prescindere dal microfono hardware. I microfoni dello stesso modello, in generale, possono avere delle leggere differenze tra un'unità e l'altra. Sphere modella gli specifici microfoni che sono stato misurati, così avrai avere sempre il match perfetto.

Posso provare il plugin Sphere prima di acquistarlo?

Certamente. Il plug-in Sphere (VST, AU, AAX Native & DSP) è disponibile gratuitamente e può essere scaricato senza alcuna restrizione. Se vuoi provare la versione UAD-2, puoi semplicemente attivare la trial di 14 giorni dal tuo software UAD. Tieni conto che il plug-in Sphere ha bisogno di materiale registrato con il microfono Sphere, così è stato messo a disposizione dell'audio pre-registrato da utilizzare con la demo del plug-in. Puoi scaricare il plugin e le tracce audio a questo link: <https://townsendlabs.com/support/downloads/>

Qual è la latenza del sistema Sphere?

Il microfono Sphere non ha latenza, proprio come qualsiasi altro microfono analogico. Il plug-in Sphere ha 0.5 millisecondi di latenza oltre a quella della DAW. Con l'utilizzo della versione UAD del plugin su un sistema Apollo, si avrà la più bassa latenza possibile.

A 96 kHz di sample rate, la Apollo ha circa 1.1 millisecondi di latenza. La latenza complessiva, in questo caso, sarà di 1.6 millisecondi.

Utilizzando la versione nativa del plugin in generale avremmo più latenza, anche se questo dipenderà totalmente dal setup della DAW.

Quando si processa audio che è stato già registrato sul disco, la maggior parte delle DAW compenseranno la latenza del plugin in modo che, effettivamente, non venga percepita.

Sphere è pensato per rimpiazzare la mia intera collezione di microfoni?

No, non la vediamo in questo modo, anche se sappiamo che molti utenti Sphere hanno poi venduto parte dei loro microfoni. Sphere è, principalmente, un modo per espandere la tua attuale collezione. Alcuni utenti Sphere hanno già una preziosa collezione di microfoni e utilizzano Sphere per farne una coppia. Altri utilizzano Sphere in situazioni in cui non se la sentono di utilizzare i loro microfoni più delicati, come ad esempio in tour, applicazioni live, sulla cassa o dove il rumore di fondo delle unità originali potrebbe rappresentare un problema.

Il team di Townsend Labs è appassionato di microfoni e amano valutarli tutti. In questo momento, sono semplicemente concentrati nel fornire il miglior prodotto possibile.

Ho già un'ottima collezione di microfoni. Perché dovrei acquistare Sphere?

1. Anche la migliore collezione di microfoni ha i suoi limiti. Cosa faresti nel caso in cui tu voglia utilizzare più U47 o U67 su più sorgenti? A meno che non parliamo di Abbey Road, la maggior parte degli studi ha di solito uno solo di questi microfoni.
2. I microfoni vintage dello stesso tipo possono suonare in maniera molto diversa a seconda degli anni, delle condizioni e della produzione originale. Ad esempio, c'è un grande numero di sfumature dell'U47, tra quelli che montano la capsula M7 e quelli che montano la capsula K47. Con Sphere, potrai averle tutte a disposizione.
3. Ascoltare e cambiare i microfoni può essere un processo lungo, e può annoiare un cantante in sala di ripresa.
4. Con Sphere, non rischierai di rompere il tuo U47 vintage mettendolo davanti a un ampli di chitarra o a una cassa.
5. Non rischierai neanche di rompere un microfono a nastro con una sorgente sonora forte o una plosiva.
6. Per regolare il diagramma polare e il tipo di microfono sia in fase di registrazione sia dopo aver registrato!
7. Puoi regolare l'effetto di prossimità del tuo microfono.
8. Con la funzione Off-Axis Correction™ potrai ridurre i rientri di altri strumenti.
9. Potrai usare il microfono anche in ambienti acustici "ostili", come per esempio la stanza di un hotel. Con la Off-Axis Correction™ potrai ridurre l'influenza di una cattiva acustica.
10. Potrai portarlo on the road, lasciando a casa i preziosi microfoni vintage.
11. Se usato con una Apollo o una Apollo Twin, avrai accesso a un mondo completo di catene di segnale per voce e strumenti a portata di mano.
12. Lo Sphere ha un rumore di fondo virtualmente più basso di qualsiasi microfono vintage o moderno.
13. Richiede meno tempo e soldi per la manutenzione (le valvole VF-14 sono costose, sempre se riesci a trovarle!).

Dal momento che Sphere offre così tanto controllo in post produzione, è importante il posizionamento del microfono?

Sì: proprio come qualsiasi altro microfono, il posizionamento ha una grande importanza. In ogni caso, la maggiore flessibilità può essere utile in molti casi. Ad esempio, con la tecnologia Sphere potrai regolare direttamente l'effetto prossimità del microfono, in modo da non dover più allontanare il microfono perché ne hai troppo. Con un altro microfono, l'unico modo per risolvere il problema sarebbe quello di riposizionarlo.

HARDWARE

Il microfono Sphere è digitale o analogico?

L'hardware di Sphere è interamente analogico. La tecnologia di modeling Sphere diventa "digitale" quando viene usato il plug-in audio in formato VST2, VST3, AU, AAX Native, e UAD. La versione UAD può lavorare su una Universal Audio Apollo con il processing a bassa latenza garantito.

Posso utilizzare il microfono Sphere con qualsiasi preamp?

Sì, l'importante è che abbia una phantom power 48v e due canali disponibili; ci sono alcune linee guida che raccomandiamo per ottenere i migliori risultati. Ad esempio, l'utilizzo di un preamp con dei controlli di gain "matchati" con precisione, per rendere più semplice il setting dei livelli.

Le interfacce audio da registrazione con dei preamp controllati digitalmente, come le Universal Audio Apollo (Apollo 16 esclusa) o la RME Fireface UFX, sono una grande scelta da utilizzare con Sphere. Con queste interfacce, il gain tra i canali può essere linkato in modo da ottenere dei livelli sempre uguali. Anche dei progetti totalmente analogici, con controlli a "step" (come il Neve 1073) possono lavorare davvero bene, se usati nel loro range "lineare" e non sovraccaricati. Se il preamp ha un'impedenza in ingresso regolabile, raccomandiamo generalmente il settario più alto che, in certi casi, può fornire un migliore gain match tra i canali. Visita questa pagina per scoprire una lista di 250 preamp e interfacce audio che hanno degli input "matchati" con precisione.

Cosa succede se il modeling del microfono viene utilizzato senza un'adeguata calibrazione dei livelli?

Gli algoritmi di modeling sono progettati per essere "resistenti" a una differenza di gain tra i canali. Tuttavia, raccomandiamo di avere un match di 0.1 dB per una performance ottimale, anche se una differenza di 1dB generalmente non crea problemi. Una differenza, se udibile, tende ad essere notata maggiormente nella risposta fuori asse. Ad esempio, con una figura cardioide il suono proveniente dall'angolo di minor ripresa del microfono potrebbe non essere così buono se il gain è leggermente diverso sui due canali.

Perché il microfono Sphere ha due canali in uscita? Se volessi modellare un microfono mono?

Avere un microfono a due canali permette di catturare informazioni direzionali e di distanza dal campo sonoro. Questo permette agli algoritmi DSP di ricostruire la risposta tridimensionale di un'ampia gamma di microfoni. Il plug-in Sphere prende questi due canali come ingressi e uscite audio mono corrispondenti al suono del microfono (mono) modellato. Al contrario, alcuni prodotti di "modeling" dei microfoni applicano varie forme di filtraggio per far assomigliare il suono di un microfono mono a un altro. Come ogni tecnico del suono può affermare con sicurezza, non c'è alcun tipo di equalizzazione che possa ricreare un match perfetto tra due microfoni. Questo perché l'EQ non tiene conto dell'effetto prossimità o della risposta in frequenza tridimensionale del diagramma polare. Il massimo che puoi ottenere da una semplice equalizzazione (o da qualsiasi altro processing a singolo canale) è di modellare la risposta in asse del microfono a una data distanza della sorgente. Un esempio rilevante è l'iconico U47 che, nonostante sia nominalmente un cardioide, ha un pattern in qualche punto super-cardioide e iper-cardioide (a seconda della frequenza e del microfono in esame). Se paragonato a altri microfoni cardioidi, questa particolarità permette all'U47 di essere più presente e "intimo", una caratteristica che lo ha reso famoso. Il microfono a doppio canale Sphere permette di modellare con precisione questi effetti, anche se il risultato finale è "mono".

È anche possibile registrare in stereo utilizzando il plug-in Sphere 180 con un modello di microfono sul fronte (o left) e un'altro sul retro (o right). In questo caso, l'uscita del plug-in sarà stereo.

Posso utilizzare un microfono Sphere senza il processamento DSP come farei con un microfono convenzionale?

Assolutamente sì! Sphere è comunque un microfono di alta qualità. Un'uscita del microfono è un cardioide "frontale" e l'altra è un cardioide che guarda nell'altra direzione. È sufficiente connettere l'uscita frontale del microfono per utilizzarlo come un normale cardioide, lasciando l'altra uscita "libera".

C'è qualcosa di speciale riguardo l'hardware di Sphere?

Oltre ad essere un microfono a doppia uscita "beamforming", l'hardware è costruito con una tolleranza veramente bassa, il che assicura delle performance straordinarie in termini di modeling sonoro tra Sphere e altri microfoni.

L'elettronica del microfono è progettata per avere un gain match preciso tra i canali, tipicamente di 0.05 dB. La tolleranza del gain viene mantenuta a prescindere da quale PAD del microfono venga selezionato.

La capsula del microfono è fabbricata con un alto controllo qualità e con tolleranze basse, in modo che ogni punto di ripresa di Sphere abbia un alto livello di qualità sonora.

Questo è particolarmente importante per l'applicazione di Sphere, in modo che il modeling si avvicini il più possibile al microfono desiderato. Avere questo elevato livello di controllo sulla capsula giustifica il prezzo del microfono, perché tutte quelle che non rispondono alle caratteristiche desiderate vengono scartate. L'elettronica del microfono è molto silenziosa, con un rumore in ingresso equivalente di 7dB-A SPL.

Il cavo incluso ha un connettore femmina di 5-pin che si connette al microfono Sphere, e un'altro connettore da 3-PIN da connettere al preamp. Dei cavi equivalenti sono venduti anche da altri produttori.

Che convertitori A/D dovrei usare?

Virtualmente, puoi usare qualsiasi tipo di convertitore. Raccomandiamo giusto di utilizzarne uno pulito e trasparente. Nell'offerta MidiWare c'è un'ampia scelta come RME, Ferrofisch o Universal Audio.

SOFTWARE

Posso utilizzare il plug-in Sphere su materiale registrato con altri microfoni?

Anche se nulla vieta di farlo, il risultato sarà molto scarso. Il microfono Sphere è progettato e calibrato in maniera specifica per lavorare con il plugin. Lo Sphere L22 ha una tolleranza molto stretta su risposta in frequenza e diagramma polare. In questo modo il modeling è preciso per ogni tipo di microfono. Ma, cosa ancora più importante, Sphere L22 è un mic a doppio canale, cosa che permette di immagazzinare le informazioni direzionali che utilizza il plugin e che andrebbero totalmente perse con un microfono convenzionale.

Il plug-in Sphere utilizza la copy protection?

NO. Questo significa che, se vuoi far missare a qualcun altro le tue registrazioni dandogli accesso al controllo sul modeling, è possibile utilizzare il plug-in anche senza possedere un sistema Sphere.

Ci saranno costi per gli update del plug-in, ad esempio per l'aggiunta di nuovi microfoni?

Townsend Labs non ha in programma di far pagare gli upgrade software per il plug-in incluso "Sphere Core". Sono disponibili anche altri plug-in per Sphere, come la Ocean Way Microphone Collection e la Bill Putman Sr. Microphone Collection, che sono disponibili a un costo aggiuntivo. In futuro, potrebbero uscire anche altri plugin aggiuntivi a pagamento.

La tecnologia Sphere modella anche il rumore e il ronzio dei microfoni?

No. Il microfono Sphere è progettato per avere una quantità veramente bassa di rumore di fondo. L'approccio di Townsend Labs è di fornire all'utente il più basso rumore di fondo, anche minore dell'unità originale imitata.

La tecnologia Sphere modella anche la distorsione non lineare dei microfoni?

Sì, modella le caratteristiche armoniche di microfoni FET e valvolari, anche se NON modella le caratteristiche di "overload". Il microfono Sphere è progettato per avere un'ampia headroom e un grosso range dinamico, in modo che possa gestire tanto le pressioni sonore deboli quanto le più alte. Sphere ha un approccio che fornisce la headroom massima anche quando il microfono imitato non ne aveva così tanta. Crediamo che questo sia il principale vantaggio di questa tecnologia, dal momento che è raramente desiderabile che un microfono vada in "overload".

Che microfoni sono attualmente disponibili in Sphere?

I plug-in inclusi in Sphere includono i seguenti modelli di microfoni:

LD-47K
LD-49K
LD-67
LD-67 NOS
LD-251
LD-800
LD-87
LD-87 TK

LD-414 Brass
LD-414 Nylon
LD-414 US
LD-414 T2
LD-563
LD-017T
SD-451
SD-416
RB-4038
RB-77DX Satin
RB-77DX Umber
DN-57
DN-7
DN-409N
DN-409U
DN-421N
DN-421S
DN-421B
DN-12A
DN-12E

La UAD Ocean Way Mic Collection, esclusiva per hardware UAD e interfacce Apollo, espande le capacità dell'acclamato sistema Townsend Labs Sphere L22 con 12 accurate emulazioni dei migliori microfoni vintage presenti nello studio di Allen Sides.

OW-47 (basato sul Neumann U47)
OW-12 #1 (basato sul AKG C12)
OW-12 #2 (basato sul AKG C12)
OW-49 (basato sul Neumann M49)
OW-269 (basato sul Neumann M269)
OW-800 (basato sul Allen Sides' prototype Sony C800G)
OW-50 (basato sul Neumann M50)
OW-K53 (basato sul Neumann KM53)
OW-K54 (basato sul Neumann KM54)
OW-55 (basato sul Sony C55P)
OW-K3A (basato sul RCA KU-3A)
OW-57U3 (basato sul Shure SM57 Unidyne III)

La collezione di plug-in UAD Bill Putnam Sr. Mic Collection, esclusiva per le interfacce audio UA e hardware UAD, aggiunge nove emulazioni di microfoni vintage - modellati dalla collezione di Bill Putnam Sr.

BP-251E (basato sul Telefunken Ela M 251E)
BP-251A (basato sul Telefunken Ela M 251)
BP-47M (basato sul Neumann U47)
BP-67 (basato sul Neumann U67)
BP-12a (basato sul AKG C12A)
BP-37A (basato sul Sony C37A)
BP-405 (basato sul Sennheiser 405)
BP-44BX (basato sul RCA 44)
BP-545 (basato sul Shure 545)

Tutti i nomi dei prodotti citati sono marchi dei rispettivi proprietari, che non sono in alcun modo associati o affiliati con Townsend Labs Inc.

I nomi dei prodotti e le loro descrizioni hanno il solo scopo di identificare gli specifici prodotti che sono stati studiati durante lo sviluppo dei modelli Sphere.

Townsend Labs ha in programma di modellare nuovi microfoni?

Certamente. Alcuni sono già in via di sviluppo.

Cosa è il Polar Meter?

La linea gialla del Polar Meter mostra l'ampiezza e la direzione approssimativa da cui arriva il suono. La linea blu mostra il pattern polare del microfono selezionato. Il Polar Meter può essere particolarmente utile per determinare da dove arrivano i rientri degli altri strumenti, per impostare il diagramma polare migliore per ridurli. Il fatto che il microfono abbia due capsule, permette al Polar Meter di determinare approssimativamente quando è distante il suono fuori asse. [Ma](#) non ci sono abbastanza informazioni per distinguere, per esempio, tra $+45^\circ$ e -45° , così il Polar Meter li mostra come equivalenti e ne rispecchia l'immagine tra sull'asse verticale. In ambienti altamente riverberanti, il Polar Meter sarà più "circolare" mostrando che il suono viene equamente da tutte le direzioni.

Perché il livello cambia leggermente quando cambio tipo di microfono?

Perché diversi microfoni possono accentuare alcuni range di frequenze. Così non c'è alcun "match" dei livelli che lavori bene su tutti i materiali sonori. È stata comunque rivolta una grande attenzione per effettuare il match più vicino possibile.

SETUP

Qual è il processo di calibrazione dei preamp microfoni analogici con una regolazione del gain continua?

Per ottenere un'accuratezza ottimale con il sistema Sphere, i preamp microfoni dovrebbero essere settati ugualmente su entrambi i canali. Idealmente, ci dovrebbe essere una differenza di gain di +/- 0.1dB, anche se gli algoritmi di Sphere sono progettati per essere relativamente "immuni" alle differenze. In generale, una differenza di +/-1.0 dB va bene nella maggior parte delle situazioni, se non è richiesta la massima precisione. Per calibrare i canali di ingresso in un preamp totalmente analogico, con una regolazione continua, posiziona il microfono di fronte alla sorgente sonora e crea una traccia stereo nella tua DAW assegnando le uscite del preamp ai suoi ingressi.

I canali 1-Front e il 2-Rear corrispondono alle capsule anteriori e posteriori, rispettivamente. Nel parlare sulla capsula frontale e monitorarla, dovresti rilevare un livello significativamente più alto. Se no avviene, "scambia" gli ingressi sul preamplificatore. Setta il gain del canale del MIC 1 a un livello appropriato per la tua sorgente sonora. Setta lo switch "CAL/ON" sulla posizione "CAL". I led inizieranno ad accendersi lentamente in modalità calibration: adesso, le uscite del microfono, avranno lo stesso segnale su entrambi i canali.

Clicca poi sull'icona "gear" sul menu Setup del plug-in.

Imposta il gain del MIC 2 in modo da abbinarlo a quello del MIC 1 utilizzando il Level Calibration Meter. Se non è possibile matchare i livelli a 0.1 dB, clicca sul pulsante AUTO CAL sulla pagina setup per migliorare i livelli.

Una volta finito, imposta lo switch "CAL/ON" sul microfono nella posizione "ON". I LED indicheranno che il microfono è configurato per l'utilizzo normale.

Per maggiori informazioni, guarda la sezione "Preamp Calibration" nel capitolo di installazione e configurazione nella guida "passo passo" di Sphere per l'hardware e il software.

Nel pannello setup il plug-in ha il pulsante "Auto Cal". Che cosa fa?

Il pulsante "Auto Cal" è progettato per matchare automaticamente i gain tra i due canali, aumentando o diminuendo il gain nel canale posteriore del plug-in. Per renderlo efficace, bisogna attivare lo switch "cal" sul microfono. Dopodiché, imposta il gain del preamp frontale in maniera appropriata e poi imposta il gain "posteriore" approssimativamente sullo stesso livello. Poi premi il pulsante "Auto Cal" per matchare il gain e compensare eventuali discrepanze.

Il microfono Sphere ha uno switch "Cal" (calibration). Cosa fa?

Attivando questo switch, l'uscita della capsula frontale viene fornita a entrambe le uscite XLR in modo da avere segnali identici su entrambi i canali. Questo rende facile l'utilizzo dei meter della DAW o del Plug-In per verificare e impostare i gain dei preamp. Per maggiori info leggi la FAQ *Qual è il processo di calibrazione dei preamp microfoni analogici con una regolazione del gain continua?*

Voglio registrare in stereo. Come posso farlo con il microfono Sphere?

Con due microfoni Sphere, potrai registrare in stereo utilizzando qualsiasi tecnica di microfona standard, come ORTF o XY, proprio come faresti con due microfoni convenzionali. Ma è anche possibile registrare a 180° con un singolo microfono Sphere. Potrai, ad esempio, utilizzare un modello di microfono sul fronte e un'altro sul retro. Per maggiori informazioni, guarda il capitolo Stereo Recording nella guida utente Sphere.

Cosa significano le incisioni sul microfono?

Il cerchio presente sul fronte del microfono corrisponde alla posizione in asse. I due cerchi in sovrapposti diventano in asse durante le registrazioni stereo.

Posso utilizzare Sphere con il modeling dei preamp Universal Audio Unison?

Decisamente sì, con alcune linee guida. Anche se generalmente raccomandiamo che il plugin Sphere venga inserito in cima alla catena del segnale, possono essere ottenuti buoni risultati anche con il plugin UNISON e il plug-in Sphere in uno slot insert, fino al momento in cui le impostazioni sui due canali siano le stesse e che non si finisca in overload.

D'altro canto, se vuoi utilizzare un modeling di un preamp per aggiungere della saturazione allora è raccomandabile utilizzare il preamp non sull'inter unison, ma DOPO il plug-in Sphere.

Perché il microfono Sphere si illumina una volta connesso?

La griglia del microfono si illumina per indicare che la phantom power è correttamente applicata a entrambi i canali. Quando la modalità calibration è attivata, la luce si accenderà lentamente a intermittenza.

Che tipo di cavo utilizza il microfono? È incluso?

Il cavo di 3m incluso ha un connettore XLR femmina da 5 poli che si connette al microfono Sphere, e un XLR maschio a 3 poli dall'altro lato per connetterlo al preamp. Esistono anche cavi equivalenti prodotti da altri marchi.

Dal momento che ho due uscite sul microfono Sphere, come faccio a sapere quale va dove?

Il cavo è colorato ed etichettato. Per maggiori informazioni, guarda il capitolo Installation e Configuration sulla guida Sphere.

Posso utilizzare il microfono Sphere con qualsiasi preamp?

Sì, l'importante è che abbia una phantom power 48v e due canali disponibili; ci sono alcune linee guida che raccomandiamo per ottenere i migliori risultati.

Raccomandiamo l'utilizzo di un preamp con dei controlli di gain "matchati" con precisione, per rendere più semplice il settario dei livelli.

Interfacce audio da registrazione con dei preamp controllati digitalmente, come le Universal Audio Apollo (Apollo 16 esclusa) o la RME Fireface UFX, sono una grande scelta da utilizzare con Sphere. Con queste interfacce, il gain tra i canali può essere linkato in modo da ottenere dei livelli sempre uguali. Anche dei progetti totalmente analogici, con controlli a "step" (come il Neve 1073) possono lavorare davvero bene, se usati nel loro range "lineare" e non sovraccaricati. Se il preamp ha un'impedenza in ingresso regolabile, raccomandiamo generalmente il settario più alto che, in certi casi, può fornire un migliore gain match tra i canali. Visita questa pagina per scoprire una lista di 250 preamp e interfacce audio che hanno degli input "matchati" con precisione.