

ADPRT Audio Utopia

Spektraler Hall mit Klangcharakter

Autor: Peter Kaminski



Früher war Hall eigentlich gleichbedeutend mit der Simulation von realen Räumen und deren Nachhall-Verhalten unter Umständen gepaart mit Algorithmen, die dies auf verschiedene Art und Weise umgesetzt haben und dabei zudem so ihre eigenen klanglichen Färbungen boten. In den letzten Jahren wurden aber immer mehr Reverb-Produkte vorgestellt, die den Fokus nicht auf die möglichst genaue

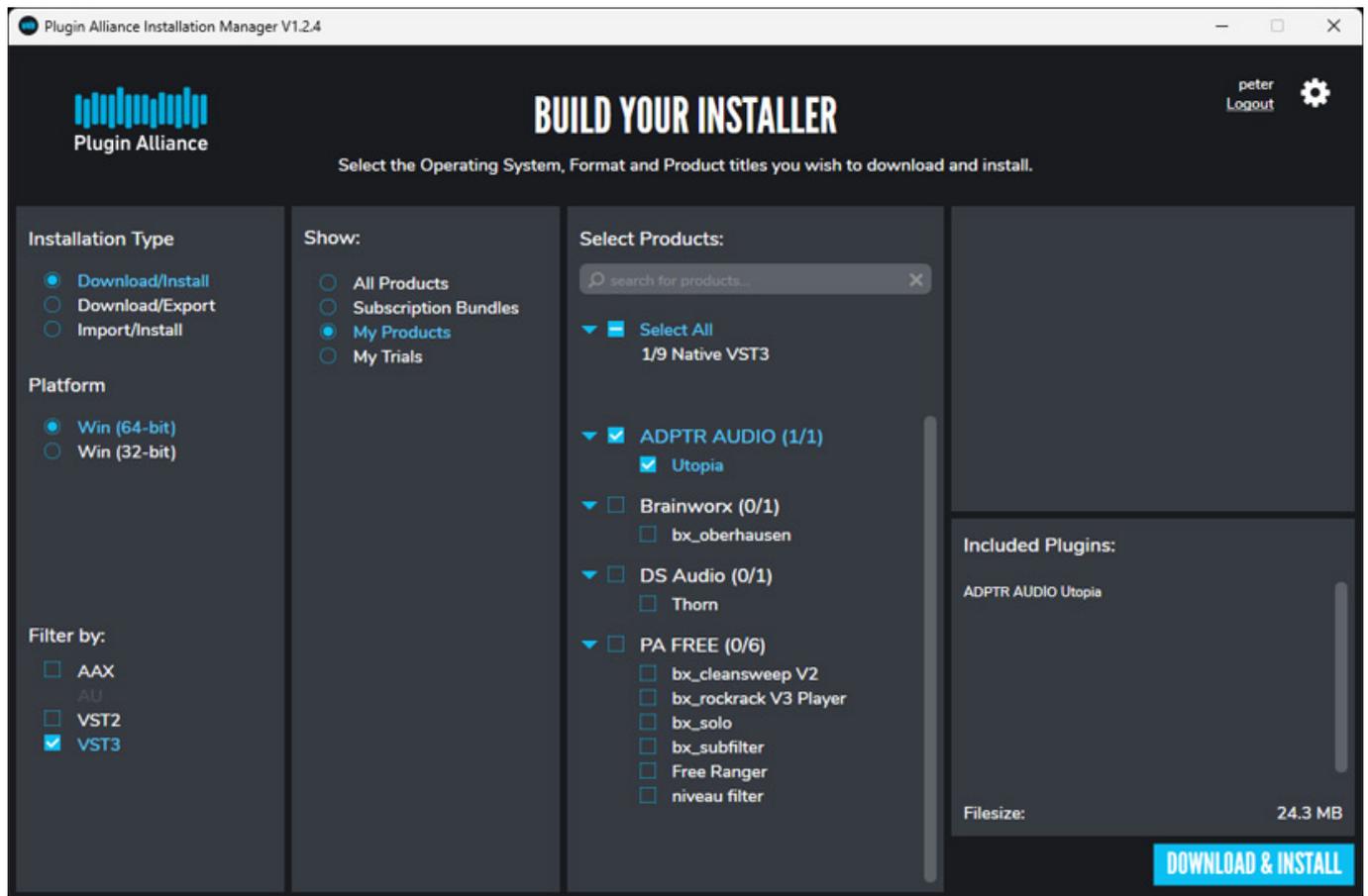
Abbildung der Realität setzen, sondern mehr auf gezielte spektrale Färbung. Das Plug-In Utopia von ADPTR Audio (gesprochen Adapter Audio), entstanden in Zusammenarbeit mit [SignalSmith Audio](#), ist genau ein solches Plug-In, welches den Klang in der spektralen Ebene beeinflusst und synthetisch klingende Halleffekte generiert.

Voraussetzungen und Installation

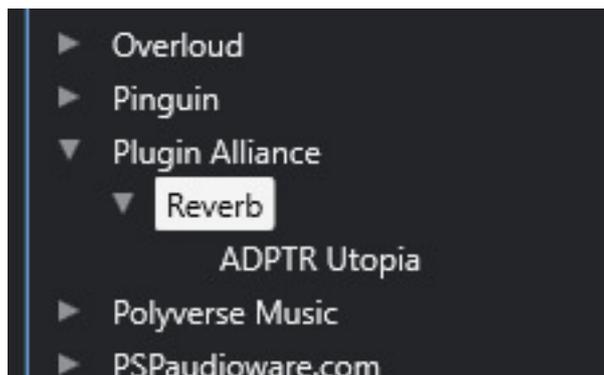
Das Plug-In lässt sich auf Windows 10/11 (64-Bit) und macOS-Computern (ab 10.11, native Kompatibel mit M1/M2 Chips) installieren und zwar als VST2-, VST3- sowie AAX- (native und AudioSuite) sowie auch als AudioUnit-Plug-In.

The screenshot shows the Plugin Alliance website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'Plugin Alliance by Native Instruments' and links for 'LOG OUT', 'NOTIFICATIONS (0)', 'NEWSLETTER', 'WISH LIST', 'YOUR CART (0)', and a search bar. Below the navigation bar, there is a main header with the title 'Manage Registered Plugins' and a sub-header 'Customer Account'. The main content area displays a list of registered plugins. The first plugin is 'ADPTR AUDIO Utopia [nfr license]' with '[Activated Devices: 0 | Available: 3]'. The second plugin is 'Brainworx bx_nherhausen [full license] [High Flyer available!]' with '[Activated Devices: 0 | Available: 3]'. On the right side, there is a 'DEALS' section featuring a 'HIGH FLYER Cut Classic' with a 'RESAMPLE SALE' badge. A 'LOG OUT' button is visible in the top right corner of the account management area.

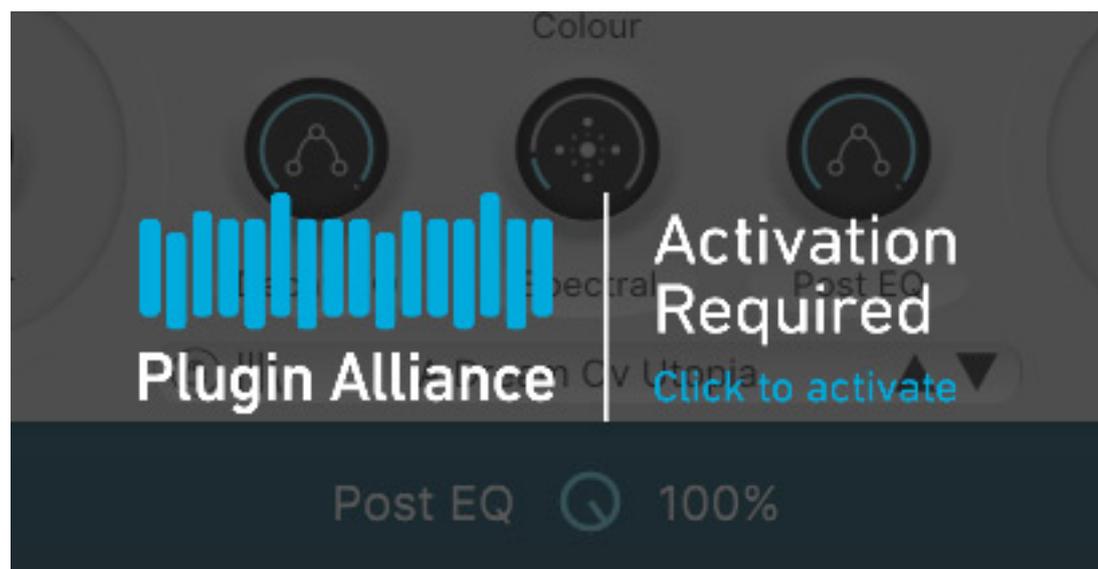
Die Lizenzaktivierung erfolgt über ein Plugin Alliance-Kundenkonto.



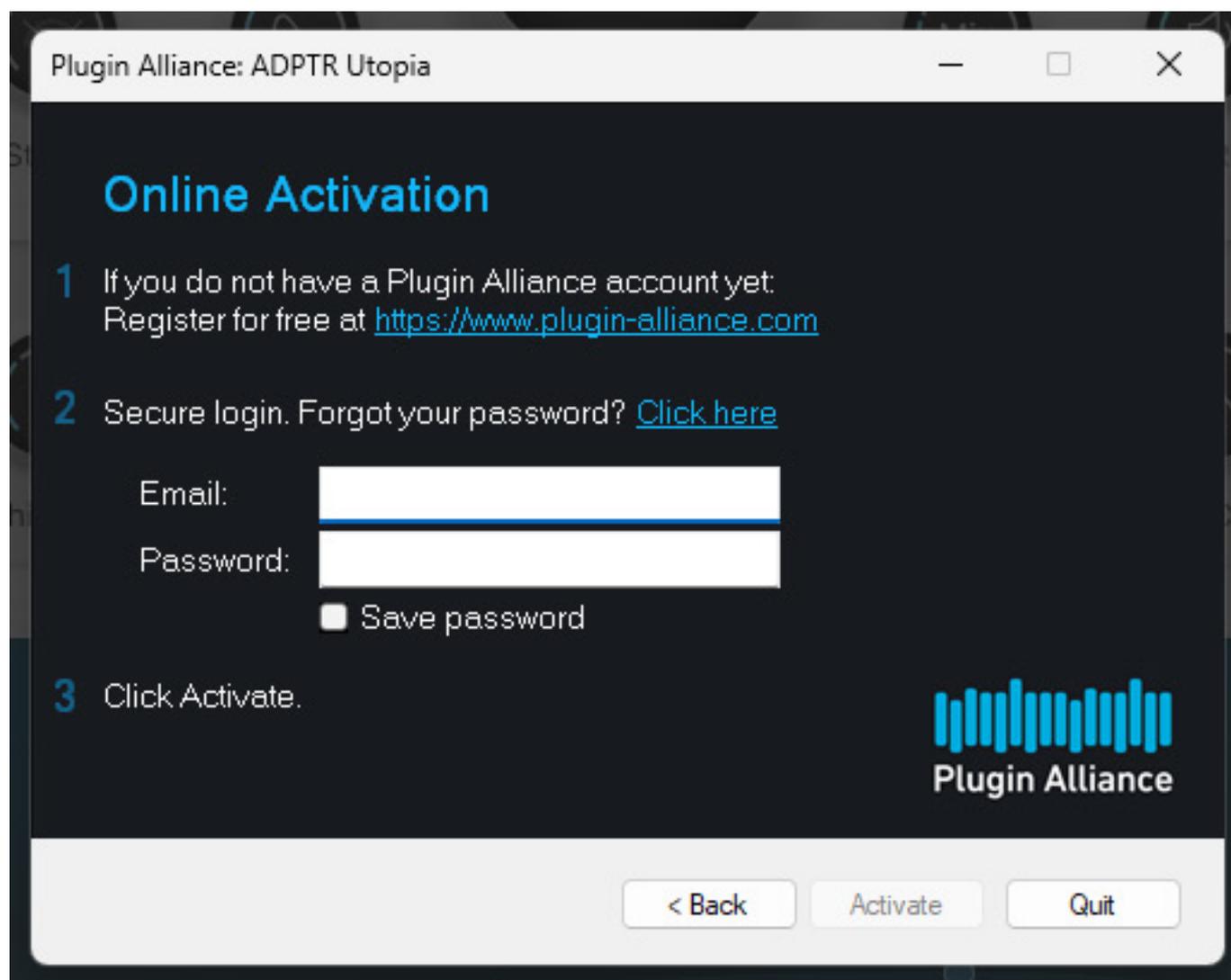
Über den Plugin Alliance Installation Manager kann man dann die Installationsdatei für die gewünschten Plug-In-Formate herunterladen.



In der Host-Software (hier als Beispiel Steinberg Nuendo) taucht das Plug-In dann auch unter Plugin Alliance auf.



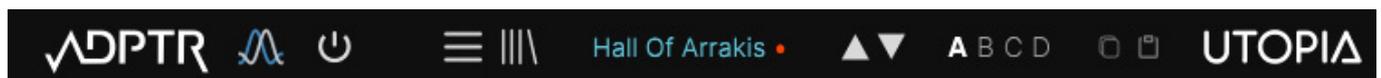
Nach dem ersten Aufruf ist eine Aktivierung der Lizenz erforderlich.



Hierzu muss man sich dann einmal mit E-Mail-Adresse und Passwort ins Plugin Alliace-Kundenkonto einwählen.

Bedienung

Die Bedienoberfläche teilt sich in drei Bereiche auf und zwar eine Kopfleiste, ein Sektor mit den wichtigsten Parametern im direktem Zugriff sowie ein Bereich der sich "Panel Page" nennt, wo über eine Leiste sieben Parameter-Seiten aufrufen und dann einstellen kann.



In der Kopfleiste lässt sich das Plug-In auf Bypass schalten, das globale Menü aufrufen, ein Preset anwählen, bzw. die Preset-Browser-Seite aktivieren und einen von vier Bänke zum Klangvergleich auswählen.



Utopia wird mit über 250 Presets ausgeliefert. Über den Preset-Browser lassen sich Presets nach verschiedensten Kriterien, wie Autor, Gruppen oder auch Hallzeitbereich, suchen und auflisten (s. Abb. oben). Der Anwender kann Favoriten festlegen und auch eine Favoritenliste aufrufen. Für das Auffinden eigener Presets gibt es auch eine User-Liste mit den eigenen, selbst erstellten Presets.

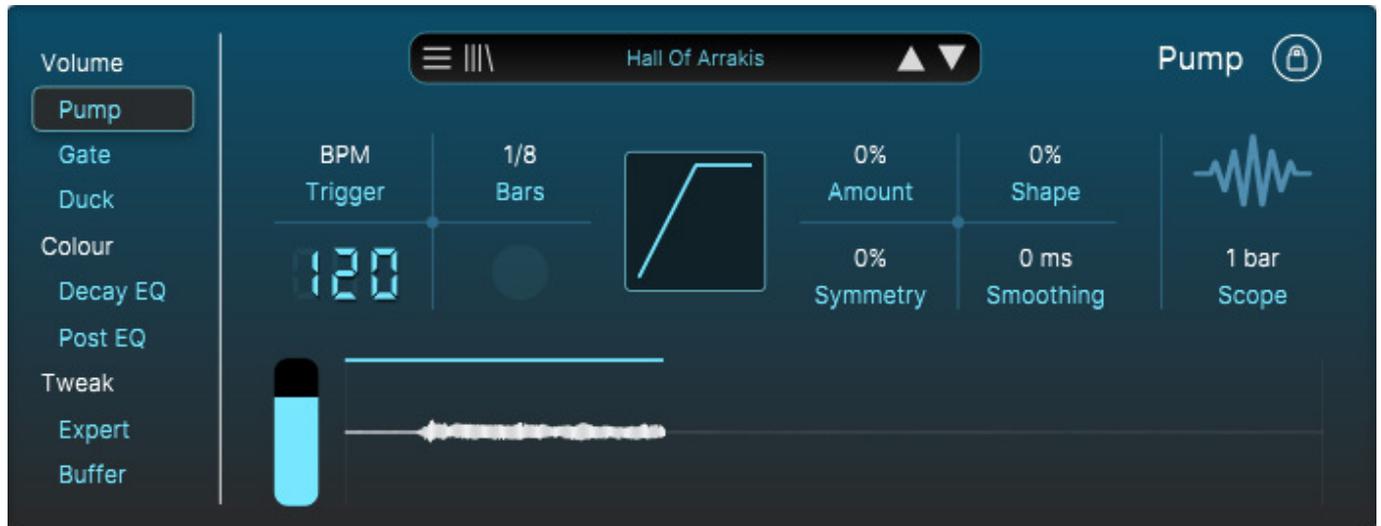


Schauen wir uns nun den Bereich an, in dem die wichtigsten Parameter im Direktzugriff verfügbar sind (s. Abb. oben). In einem Ring um die Regler wird die aktuelle Einstellung blau markiert. Wenn der Mauszeiger sich über einem Parameter befindet wird auch der numerische Wert angezeigt. In der Mitte befindet sich ein großer Regler für die Einstellung der Hallzeit. Darunter ist ein Schalter für eine Freeze-Funktion. Dabei bleibt der Hall solange stehen bis die Funktion deaktiviert wird. Erst dann wird auch das eingehende Signal wieder mit Hall versehen. Auch ein BPM-Sync mit der Host-Software ist aktivierbar. Mit dem Mix-Parameter rechts daneben lässt sich das Verhältnis zwischen Originalsignal und Effektsignal einstellen. Über Send kann man auch noch den Pegel in die virtuelle Reverb Engine einstellen. In der Regel wird man dies aber bei 100 % belassen.

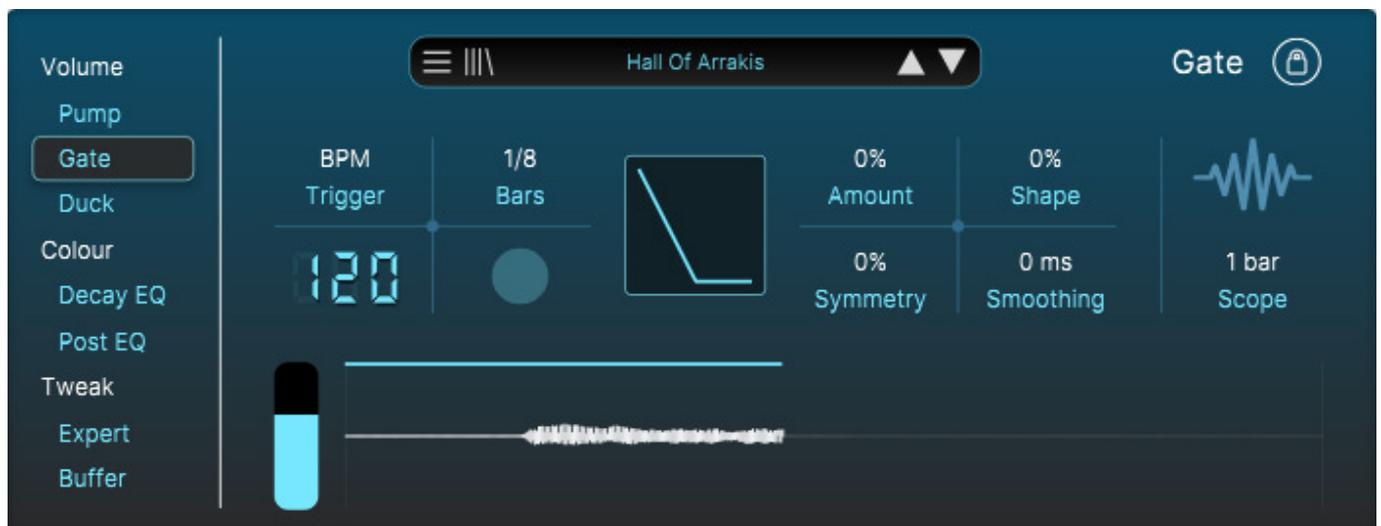
Weitere Parameter auf der linken Seite ist die Pre-Delay-Zeit, ebenfalls mit einer Host-Tempo-Synchronisationsmöglichkeit. Über "Stereo" lässt sich die Stereo-Basisbreite verändern und mit dem Shape-Parameter das Verhalten beim Hallanfang, also wie die Hüllkurve in diesem Zeitbereich geformt sein soll. Über die Parameter "ER" und "Tail" lassen sich die Pegel für die frühen Reflektionen sowie der Hallfahne getrennt einstellen. Es ist auch eine Verlinkung der beiden Parameter möglich.

In der unteren Hälfte lassen sich tonale Verstimmungen und ein Shimmer-Effekt stufenlos hinzufügen. In der Sektion "Colour" kann man die Wirkung des Decay- und Post-EQ-Filter einstellen sowie eine spektrale Färbung. Die Mix-Tools-Parameter sind schon etwas spezieller. Mit "Auto Clear" wird beim Feststellen von Frequenzen, die nicht miteinander harmonieren, das ältere Eingangssignal unterdrückt. Wie stark das passieren soll lässt sich über den Regler einstellen. Über den Regler rechts daneben lässt sich die Wirkung eines der Volume-Effekte, auf die wir als nächstes

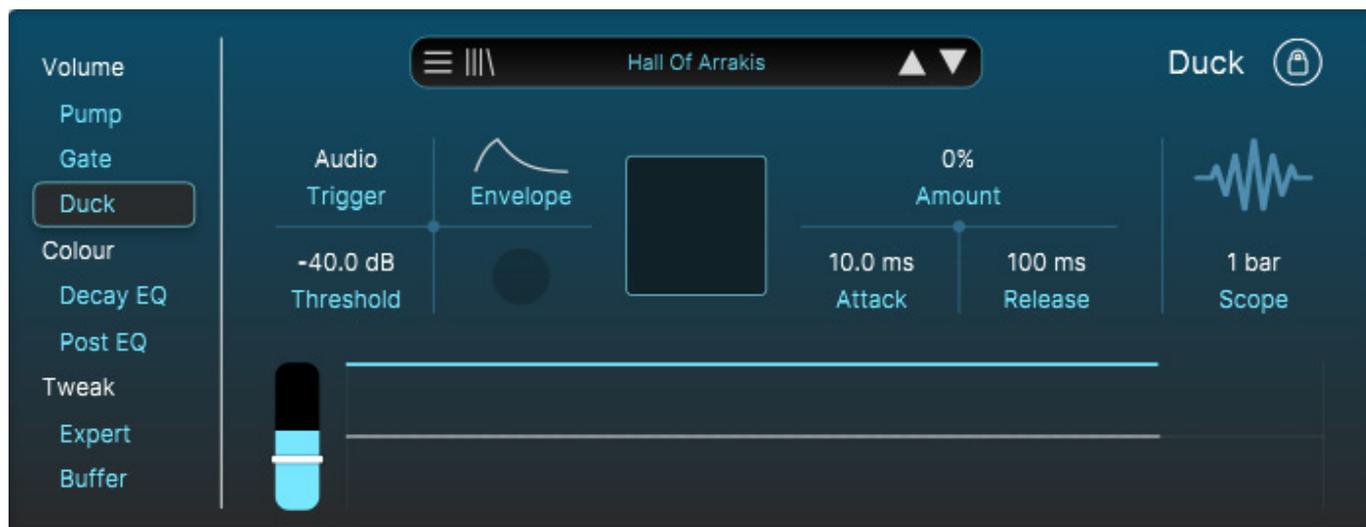
zu sprechen kommen, anpassen.



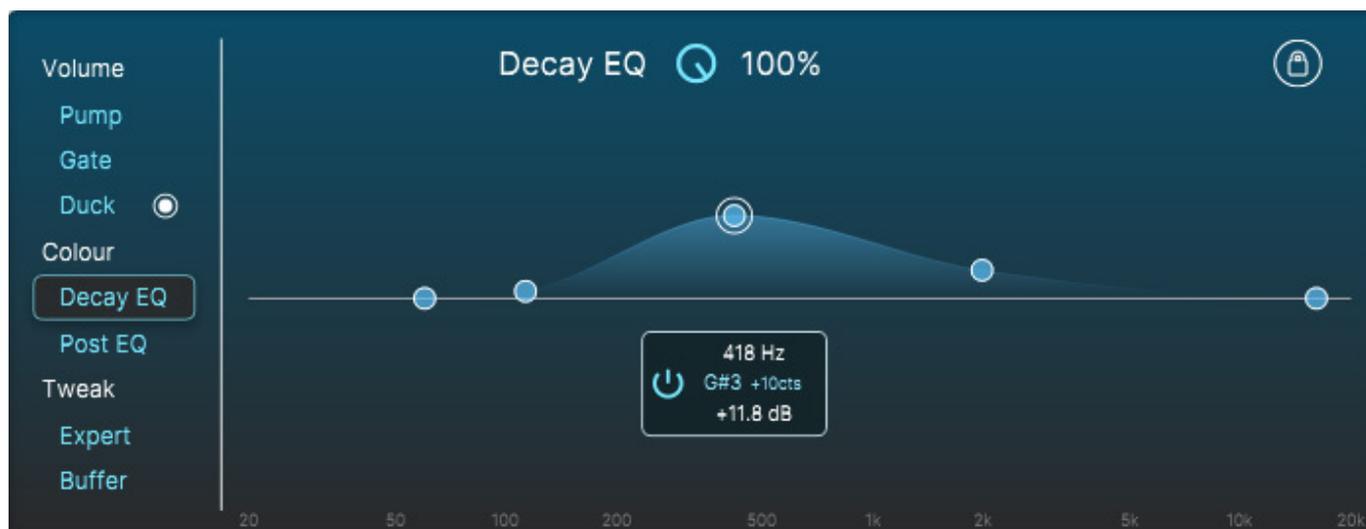
Nun zu den Panel Pages. Es stehen drei Volume-Effekte bereit und zwar "Pump" (Side-Chain-Effekt), "Gate" (Noise Gate) und "Duck" (Ducking). Auch diese Effekte lassen sich zum Host-Tempo synchronisieren. Mit dem Schloss-Icon kann man das Einstellen des Effektgrads auf der oberen Oberfläche für alle drei Effekte gleichzeitig deaktivieren



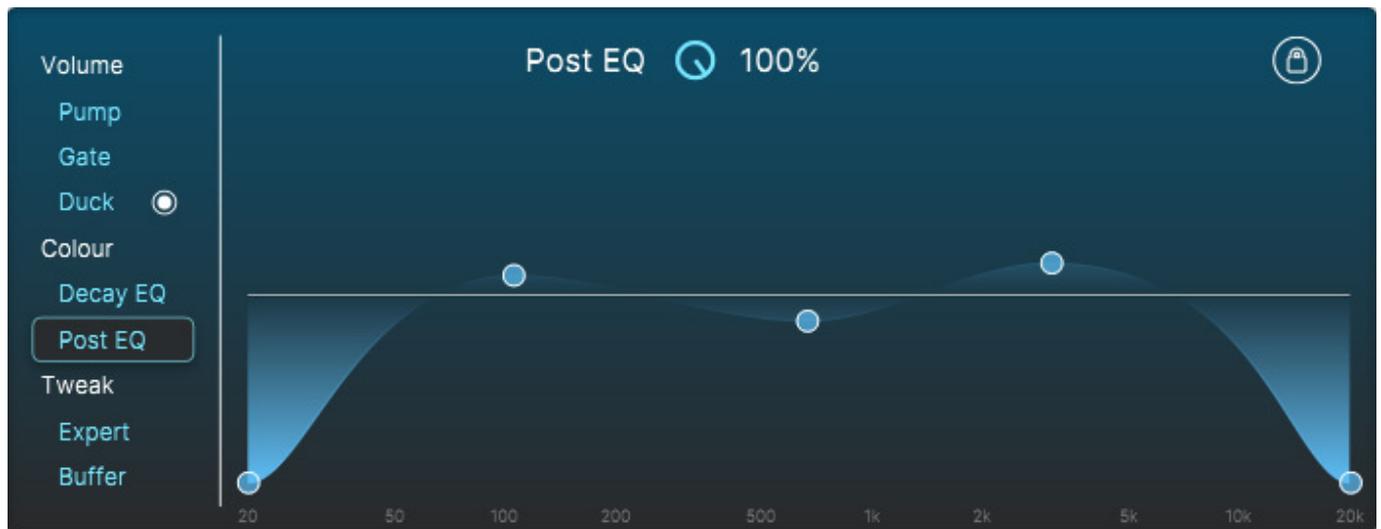
Alle Parameter dieser drei Effekte lassen sich völlig autark einstellen, also auch den Tempo-Trigger, die Parameter für die Übertragungsfunktion sowie den Pegel jedes Effektes.



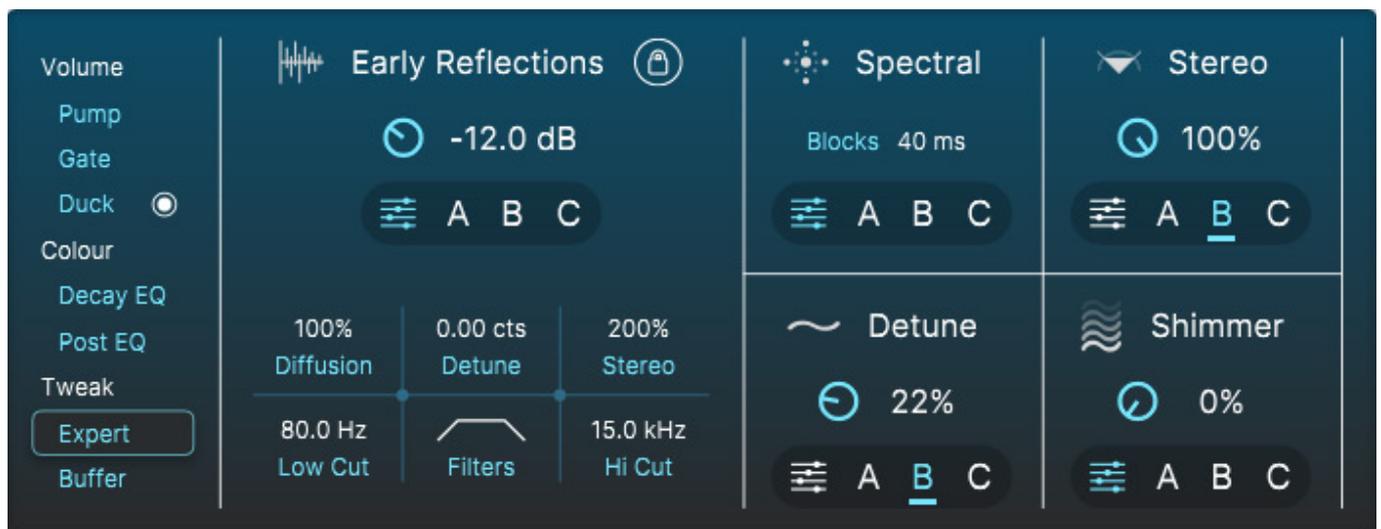
Beim Ducking ist die Einstellung logischerweise etwas anders als bei den beiden anderen Parametern. Hier lässt sich der Einsatz-Schwellwert, die Hüllkurve und die Anstiegs- und Abfallzeiten verändern (s. Abb. oben).



In den Colour-Sektionen lassen sich zwei Equalizer für das Decay- und für das Post-Processing einstellen.



Neben drei Bandfiltern mit fester Güte gibt es noch ein einstellbares Hoch- und Tiefpassfilter. Frequenz- und Verstärkungseinstellung erfolgt mit der Maus. Jedes Filter kann einzeln aktiviert werden. Über das Schloss-Symbol oben rechts kann das Ändern der Decay- oder Post-EQ-Regler auf der oberen Seite ausgeschaltet werden.



Es gibt noch zwei weitere Seiten für weitergehende Einstellungen. Über "Expert" hat man Zugriff auf zusätzliche Anpassungen der frühen Reflektionen, des Spektrums sowie der Stereobasisbreite und der Frequenzverschiebung sowie dem Shimmer-Effekt. Besonders interessant ist in der Sektion "Spectral" der Parameter "Blocks". Damit wird eingestellt wie viele Harmonische zur selben Zeit berücksichtigt werden. Für perkussive Klänge sollte man die Blocklänge klein halten und für Klänge die länger ausklingen entsprechend groß einstellen. Die Wirkung des Parameters ist sehr deutlich hörbar und daher auch ein wichtiger Parameter.



Über Buffer kann man den internen Buffer für spezielle Effekte zurücksetzen und das auch Host-Tempo synchronisiert (s. Abb. oben).

Praxis

Wir haben das Plug-In auf einer [AudioKern B14 DAW](#) von Digital Audio Service mit Windows 11 und Nuendo 14 als Host-Software getestet. Installation und Handhabung ist problemlos. Das Plug-In benötigt für eine Reverb sehr wenig Prozessor-Ressourcen. Beim Nuendo Audio Performance Monitor waren es in den Spitzen weniger als 10 Prozent.

Die Bedienoberfläche ist sehr strukturiert aufgebaut. Die wichtigsten Parameter sind immer auf der Oberfläche sichtbar. Die Parameter die sich über die Panel Pages aufrufen lassen sind, wenn man primär mit Presets arbeitet, schon etwas spezieller. Man kann sehr gut mit den angebotenen Presets arbeiten da diese doch sehr unterschiedlich klingen und einen breiten klanglichen Bereich abdecken bis hin zu extremen, aber nicht minder interessanten Klängen.

Diese Presets bieten schon viele passende Klänge und müssen ggf. leicht angepasst werden. Der Klang der Reverb Engine unterscheidet sich zum Teil deutlich von klassischen Hall-Konzepten und erinnert bei einigen Einstellungen schon mehr an eine Generierung von Sound als an einer Bearbeitung. Das Spektrale steht sehr im Vordergrund. Daher habe ich auch bei vielen Instrumenten die ich mit Utopia bearbeitet habe, den internen Hall des Synthesizers mitbenutzt oder bei Gitarre diese auch leicht mit Raumhall oder Hallspiralen vorverhallt, da sonst manchmal der Original-Sound und der Effekt zu abgesetzt wahrgenommen werden. Mit etwas klassischem Hall beim Eingangssignal schafft man mehr Integrität im resultierenden Signal.

Fazit

Der reguläre Preis für das Utopia Reverb von ADPTR Audio liegt bei 150 US\$. Das Utopia Reverb ist eines der Plug-Ins die Konzepte mit reiner Raumsimulation hinter sich lassen und mehr im Bereich Effekt anzusiedeln sind. Utopia schafft damit seinen Veränderungen im spektralen Bereich eine klangliche Bereicherung für viele Sounds sei es Synthesizer, E-Gitarre oder auch Gesang. Gerade bei Synthesizer möchte ich ohne Utopia nicht mehr vermissen. Ein wirklich tolles Plug-In, nicht nur für Sound Designer und Freunde der elektronischen Musik. Auch bei einer klassischen Pop-Produktion lässt sich Utopia prima einsetzen um klangliche Akzente zu setzen.

<https://adptraudio.com/>