

IK Multimedia Sunset Sound Studio Reverb II

Impulsantworten-basierendes Hall-Plug-In

Autor: Peter Kaminski



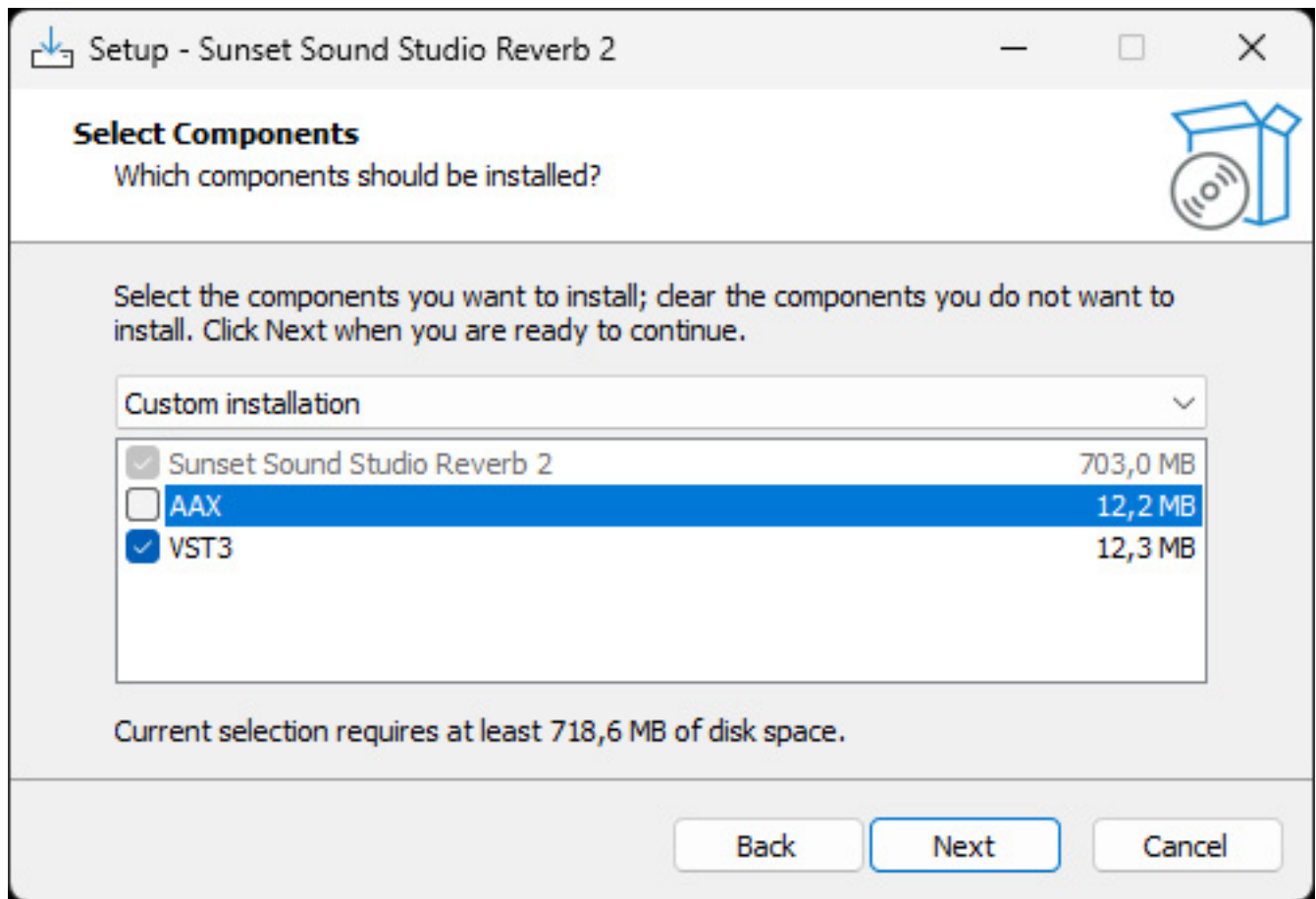
Mit dem Sunset Sound Studio Reverb II bietet man nun ein neues Stand-Alone-Hall-Plug-In an, was das Sunset Sound Studio in Hollywood über 336 Stereo-Impulsantworten simuliert. Es ist nicht Bestandteil des T-RackS Plug-In-Bundel.

Vorraussetzungen, Installation, Lizenzierung

Die Installation erfolgt über den IK Multimedia Product Manager. Hierfür ist ein Nutzerkonto bei IK Multimedia erforderlich.

The screenshot shows the IK Multimedia Product Manager web interface. At the top, there's a navigation bar with the IK logo, 'PRODUCT MANAGER', and a welcome message 'Welcome Peter Kaminski'. Below this, there are four promotional banners for products: '75% OFF AMPLITUDE 5', 'STARTING FROM \$/€29.99', 'ARC X 50% OFF', and 'FOR ONLY \$/€69.99'. A navigation menu includes 'Software', 'Sounds', 'Hardware', 'All', a search bar, and a 'Register' button. Below the menu, there are tabs for 'Release Notes' and 'Manuals'. The main content area displays the 'Sunset Sound Studio Reverb 2' plugin, which is 'Authorized - 1 of 5 device authorized.' and has 'Install' and 'Unauthorize' buttons.

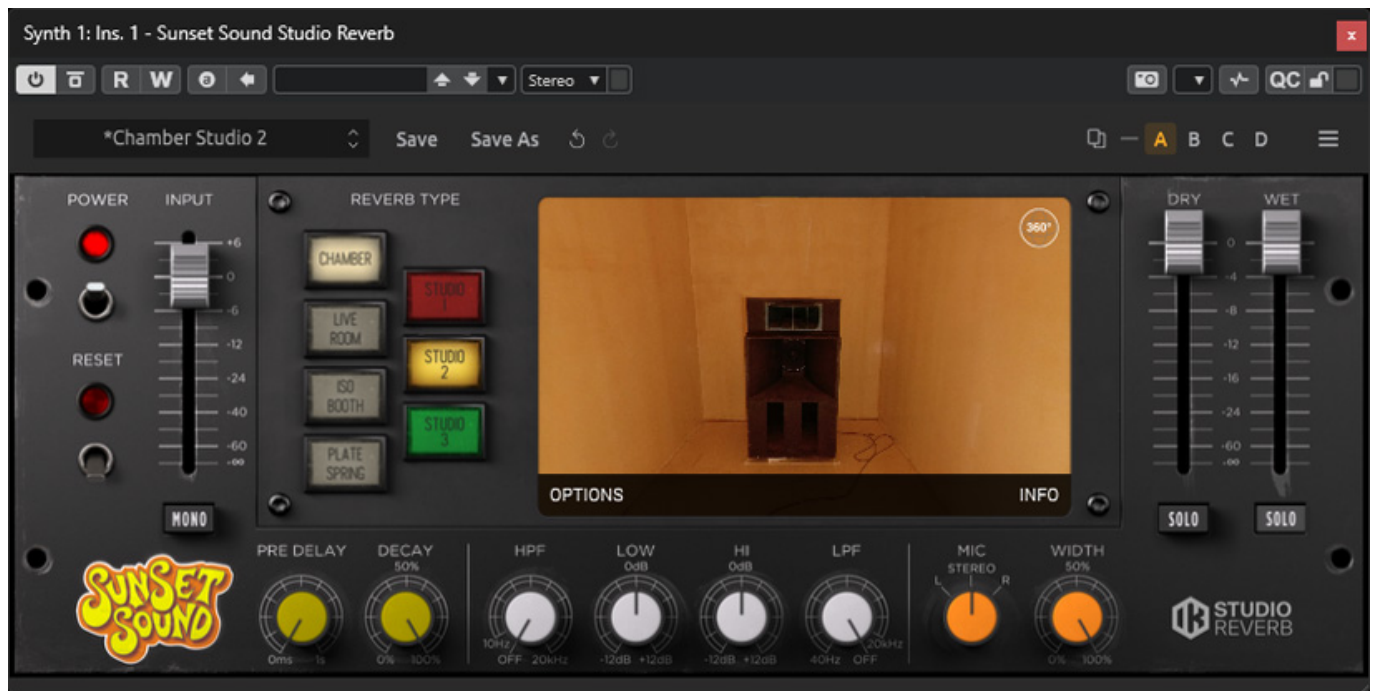
Im Product Manager gibt man den Lizenzcode ein und dann steht das Plug-In zur Installation bereit. Das Plug-In lässt sich ab Windows 10 sowie ab macOS 10.15 betreiben. Es ist mindestens ein Intel Core i5 oder alternativ auf macOS ein M1-Prozessor erforderlich. Eine OpenGL 2 kompatible Grafikkarte ist ebenfalls eine erforderliche Anforderung.



Das Plug-In steht als 64 Bit VST3- und AAX- sowie unter macOS auch als AudioUnit-Plug-In bereit. Über den im Installationsprozess gestarteten Installer-Software lassen sich die Plug-In-Formate, die installiert werden sollen, auswählen (s. Abb. oben). Das Plug-In lässt sich mit einer Lizenz auf bis zu fünf Rechnern installieren.

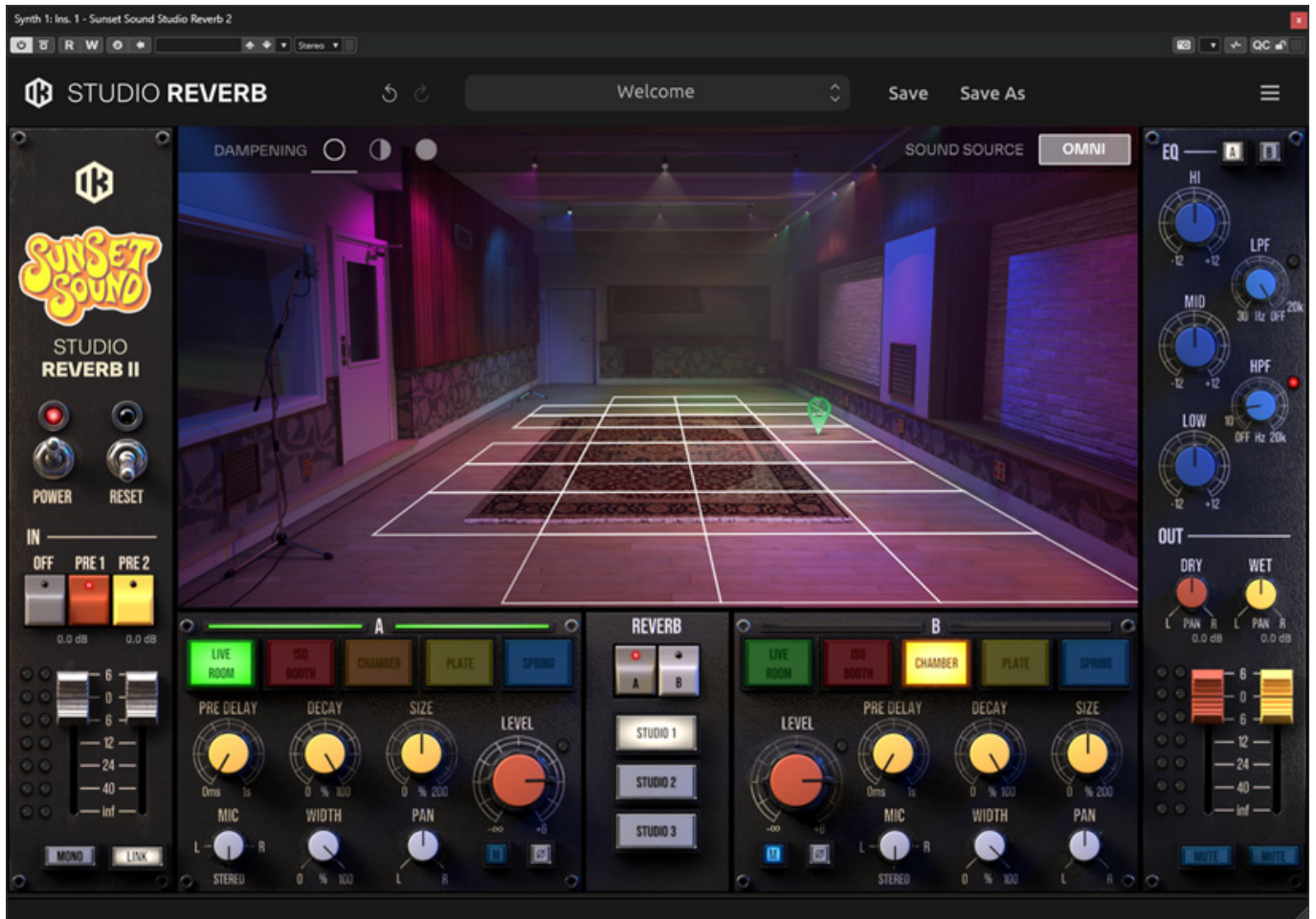
Konzept

Das [Sunset Sound Studio](#) in Hollywood wurde 1962 gegründet und dort sind legendäre Aufnahmen entstanden, unter anderem von den Beach Boys, Doors, Janis Joplin, Led Zeppelin, Rolling Stones Van Halen, Prince aber auch zeitgenössischen Künstlern wie Dixie Chicks, Ryan Adams, Morrissey, Maroon 5, The Smashing Pumpkins, um nur einige auszugswise zu nennen. Es gibt dort drei Studios unterschiedlicher Größe und Geometrie sowie auch noch drei Hallräume.

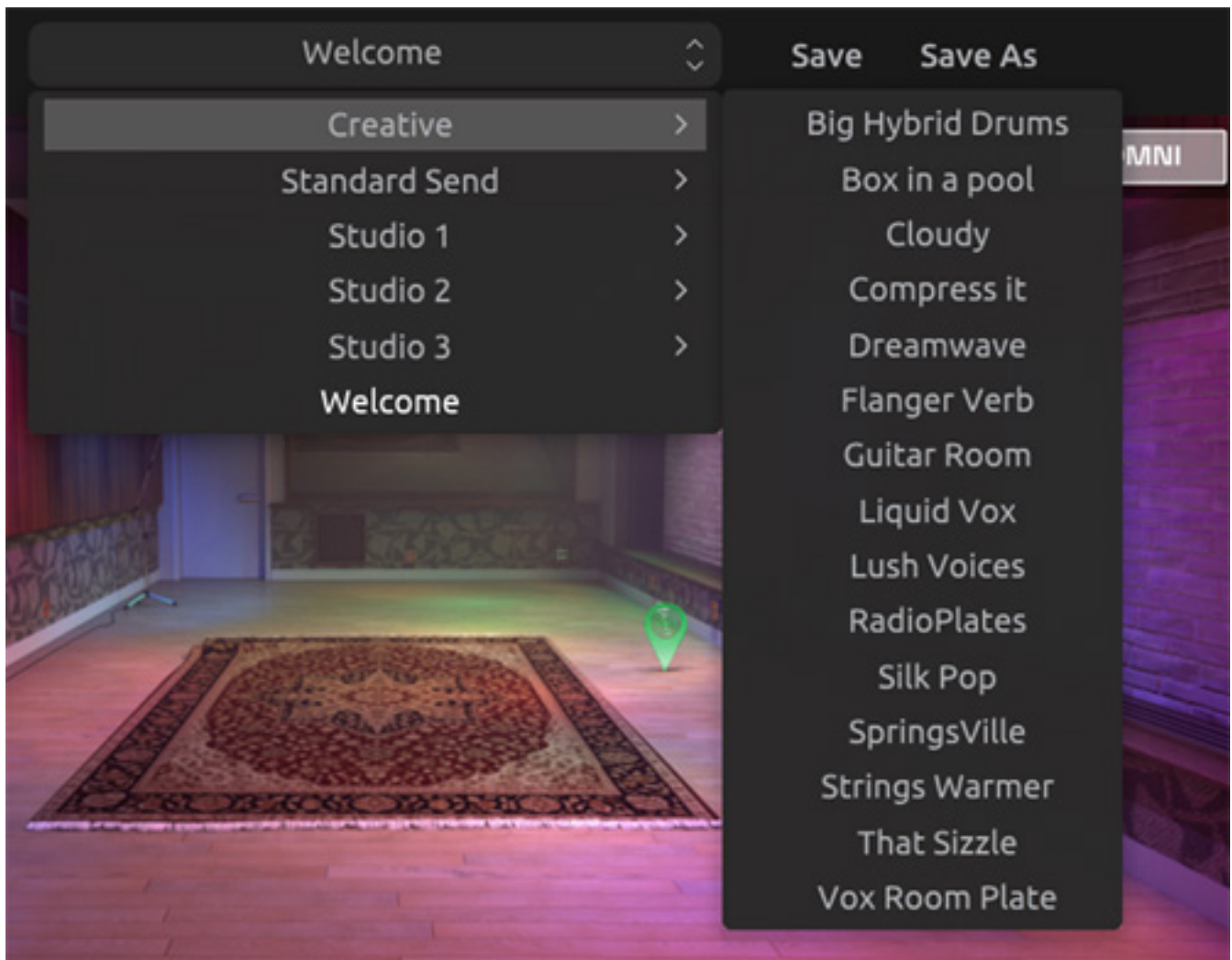


IK Multimedia hat schon in dem T-Tacks Plug-In-Bundle ein Hall-Plug-In basierend auf Impulsantworten der Studios, angeboten (s. Abb. oben). Nun hat man die Funktionalität erweitert um umschaltbaren Pre-Amps, zwei parallelen Hall-Engines mit Equalizer, umschaltbare Wandabsorption und anderes. Dieses neue Plug-In ersetzt nicht das Sunset Sound Studio Reverb, das mit dem T-Racks-Bundle mitgeliefert wird. Das Plug-In lässt sich mit Abtastraten bis zu 96 kHz nutzen.

Bedienung



Man sieht schon auf den ersten Blick den deutlich größeren Funktionsumfang (s. Abb. oben).



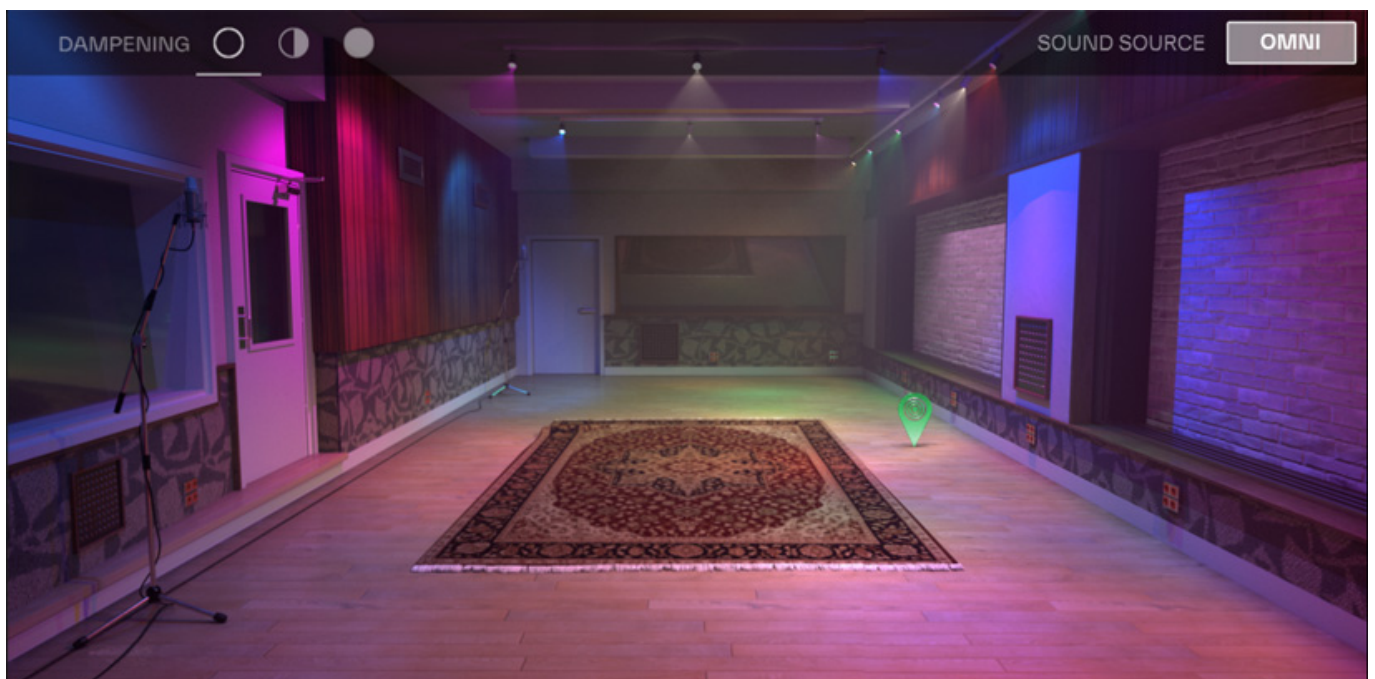
Es gibt auch schon sehr viele vorgefertigte Presets, die nach Kreativ-Presets, Standards Send (Chamber, Live Rooms, Hallplatte und Hallspirale) und den drei Studios (Presets für Bass, Drum, Guitar, Keys) gruppiert sind und sich über ein Menü im Kopf des Plug-Ins anwählen lassen.



Links befindet sich die Eingangssektion mit Bypass- und Reset-Schalter (ruft Standard-Grundeinstellung auf). Es lassen sich noch die beiden Vorverstärker PRE1 (API-Console mit Ausgangsübertrager) oder PRE 2 (NEVE 1073 im Mic-Mode) zuschalten. Über die beiden Fader kann der Eingangspegel angepasst werden.



Zentral sind in der Mitte die beiden Reverb-Engines sowie die Umschaltung (A/B-Engine) der für die Einstellung aktiven Reverb Engine. Die Engines A und B sind von der Funktionalität und der Bedienung her identisch. Es lassen sich folgende Simulationen anwählen: Live Room, Isolated Booth und Chamber (drei verschiedene der Studios 1, 2 und 3. Weiter noch zwei Platten-Reverbs (EMT 140 und Echoplate) sowie einr Hallspirale (AKG BX-20E). Über virtuelle Regler lassen sich sieben Parameter verändern: Pre-Delay, Decay-Zeit, Größe (Länge der Impulsantwort bis zu 200 %), Mic-Mode (Stereo oder Mono L bzw. Mono rechts), Stereo-Image-Breite, Stereopanorama sowie über den großen Regler der Hall-Ausgangspegel.



In der grafischen Visualisierung des Raums lässt sich auch die Position der Schallquelle definieren. Hierzu wird auch, wenn die Maus sich in der Grafikdarstellung des Raums befindet, ein Hilfsgitter eingeblendet. Die Position im Raum wird ebenfalls markiert. Oben hat man noch die Möglichkeit zwei Betriebsarten auszuwählen und zwar mit OMNI ein oder aus. Mit OMNI aus (Standardeinstellung) wird die Richtungsabstrahlung der Schallquelle berücksichtigt während bei OMNI eingeschaltet berücksichtigt wird, dass sich der Schall in alle Richtungen gleichmäßig ausbreitet. Das führt dann zu einem mehr einhüllenden Hall. Oben links kann man über das "Damping" in den Studios noch die Wandbeschaffenheit über drei verschiedene Absorptions-Panels verändern. Das wird auch in der großen Grafikdarstellung visualisiert.



Auf der rechten Seite gibt es die zuvor erwähnten Fünfband-Equalizer. Mit den Schaltern "A" und "B" lassen sich nicht Speicherplätze, sondern die Equalizer der beiden Reverb-Engines A und B anzeigen, bzw. nach Anwahl dann einstellen. Es

werden folgende Filter geboten: Low-Pass- und High-Pass-Filter 2. Ordnung sowie drei Peak-Filter mit +/- 12 dB Gain. Hoch- und Tiefpass lassen sich auch komplett deaktivieren.



In der Ausgangssection lassen sich der Pegelanteil des DRY- (nach dem Vorverstärker) und WET-Pfad (nach dem Equalizer) im Pegel und Panorama einstellen. Die A und B Reverb Engine wird am Ende der Signalkette aufsummiert und als Stereosignal ausgegeben. Zur Kontrolle und zum besseren Einstellen lassen sich Original- und Effektweg auch einzeln stummschalten.

Praxis

Wir haben das VST3 Plug-In in Nuendo 15 auf einer [AudioKern B14 DAW](#) von Digital Audio Service unter Window 11 getestet. Was sehr erstaunt ist die sehr geringe benötigte Prozessorleistung. In der Performance-Anzeige von Nuendo kann man nach Aktivierung des Plug-Ins kaum eine Erhöhung der benötigten Prozessorleistung

wahrnehmen. Das Plug-In läuft also auch problemlos auf nicht ganz so leistungsstarken Rechnern. Abstürze konnten wir im Testzeitraum nicht feststellen.

Natürlich können wir schlecht beurteilen, wie gut die Simulation des Sunset Sound Studios in dem Plug-In umgesetzt wurde. Sagen können wir dagegen, dass die gebotenen Aufnahmeräume, Hallräume und auch die Halleffekte wirklich exzellent klingen. Ich bin ein großer Fan des EMT 140 und AKG BX-20E und die klingen im Sunset Sound Studio Reverb II sehr gut. Die Aufnahmeräume bieten ja auch eine Positionierung der virtuellen Schallquelle an 27 Positionen im Raum. Damit kann man etwas rumspielen und die klanglich beste Position herausfinden. Die Aufnahmeräume klingen sehr natürlich. Auch die Zuschaltmöglichkeit beider Preamps sollte man noch positiv erwähnen. Ich habe eigentlich fast immer einen der beiden Preamps aktiviert. Man sollte sich erstmal mit einer Reverb Engine beschäftigen und die zweite stummschalten und dann ggf. die parallele Engine dazumischen. Einer der Entwickler erzählte mir auch, dass man ursprünglich auch noch eine serielle Verschaltung vorgesehen hatte, dies aber nicht die zu erwartenden Ergebnisse brachte und man sich daher entschlossen hat, die beiden Engines virtuell parallel zu verschalten.

Fazit

Der Preis für das Sunset Sound Studio Reverb II Plug-In liegt bei ca. 150 Euro. Das Leistungspotential ist deutlich über dem Sunset Sound Studio Reverb im T-RackS Bundle und auf jeden Fall lohnenswert, wenn man sich im Bereich der Musikproduktion bewegt. Die Reverbs klingen phantastisch und sind auf jeden Fall die 150 Euro wert.

www.ikmultimedia.com