



Geen half werk

Door het cijfer achter de komma van de nieuwe versie van Cubase zou je denken dat het om een kleine update gaat. In de praktijk blijkt er heel wat veranderd en verbeterd.

door Eppo Schaap > eppo@interface.nl



Het uitbrengen van betaalde 'tussenuitdates' zie je steeds vaker. Softwareontwikkelaars moeten immers ook leven. Maar of het bij Cubase 7.5 gaat om kleine toevoegingen is de vraag. De lijst met nieuwe en uitgebreide functies is lang genoeg om deze eens uitgebreid onder de loep te nemen. We concentreren ons hierbij vooral op de nieuwe functies. Besprekingen van eerdere versies van Cubase tref je onder

andere aan in Interface 165 (Cubase 7), Interface 158 (Cubase 6.5) en Interface 147 (Cubase 6).

Voer voor twijfelaars

Een fundamentele toevoeging in Cubase 7.5 is de functie Track Versions. Hiermee kun je verschillende versies van audio- of midi-opnamen onder dezelfde track bewaren. Dat scheelt ruimte op het scherm en de boel wordt er een stuk overzichtelijker door. In een venster in de Inspector links kun je tijdens



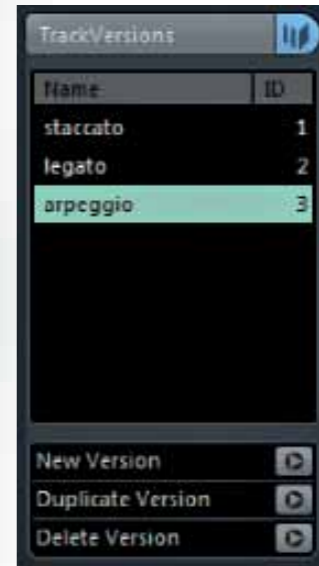
Welke tracks wil je zien in het Project window?

het afspelen snel van track version wisselen, zodat een intuïtieve vergelijking van de verschillende versies erg eenvoudig wordt.

Track versions hebben ook weer eigen comping lanes (zoals geïntroduceerd in Cubase 7), waarmee je onderdelen van verschillende takes kunt combineren tot bijvoorbeeld de beste solo. Je kunt een track version ook kopiëren met alle comping lanes erbij, om te experimenteren met edits, waardoor de originele opname bewaard blijft. Je kunt track versions trouwens ook toepassen op Instrument tracks (hierover later meer), Chord tracks en Tempo tracks.

Ben ik in beeld?

En het wordt nog overzichtelijker op het scherm, want in het Project-venster vind je nu ook een track visibility-menu, waarin je de weergave op het scherm van verschillende typen tracks (audio, instrument, midi et cetera.) kunt in- of uitschakelen. Hetzelfde principe als de filtering die voor de mix console al werd geïntroduceerd in Cubase 7. Je ziet aan de oranje kleur van de knop of er een trackfilter actief is, of dat je gewoon alle



Verschillende versies van één track in Track Versions

tracks ziet. Tracks die je niet ziet, worden trouwens wel afgespeeld, tenzij je ze op Mute zet.

Tracks en Racks

Eén van de beperkingen van Instrument tracks in vroegere versies van Cubase was altijd dat je vanuit een Instrument track maar één virtueel instrument kon aansturen, en dat ook enkel de data van die track naar het instrument kon worden gestuurd. Als je aanvullende noten of controllers wilde opnemen voor hetzelfde instrument, kon dat niet op een tweede track. Bij een multitimbraal instrument (zoals Halion Sonic van Steinberg zelf) was dat helemaal een probleem. Daarom heb ik ze nooit gebruikt, en deed ik alles op miditracks, waar dat wel kan. Met Instrument Tracks 2.0 komt daar verandering in. Je kunt nu de data van verschillende miditracks naar hetzelfde instrument op een Instrument



Het Instrument Rack in Cubase 7 heeft een flinke make-over gekregen

track sturen. Ook kun je instrumenten op een Instrument track naar verschillende audio-uitgangen sturen. Dat kon natuurlijk al met instrumenten in het rack die via miditracks werden aangestuurd.

Maar ook het Instrument rack zelf is verbeterd. Het is nu ingedeeld in twee secties: Track Instruments en Rack Instruments. Track Instruments zijn de instrumenten die zijn geïntegreerd in een Instrument track en Rack Instruments zijn de instrumenten die geen specifieke eigen track hebben, maar die je vanuit miditracks kunt aansturen. De verschillende tussen Track en Rack Instruments zijn hiermee wel kleiner geworden.

De slots voor de instrumenten in het rack zijn nu groter, en je kunt eindelijk de instrumenten een eigen naam geven. Ook is mogelijk in het slot van een instrument de acht Quick Controls in het rack zelf te zien en te bedienen. Zo heb je de belangrijkste parameters bij elkaar, zonder dat je het plug-inscherm van een instrument hoeft te openen.

Trip

Halion Sonic SE is het multitimbrale universele virtuele instrument dat vanaf Cubase 6 wordt meegeleverd. Het is de opvolger van Halion One. Tot nu toe kon je Halion Sonic SE alleen gebruiken voor gesampled klanken. Halion Sonic SE is echter gebaseerd op de engine van de grote commercieel verkrijgbare broers Halion Sonic en Halion. Zoals je in Interface 174 kon lezen, hebben deze laatste twee instrumenten, naast een indrukwekkend arsenaal aan gesampled klanken, ook een voortreffelijke virtuele en dynamische synthesizer-engine.

Halion Sonic SE 2 profiteert hier nu ook voor het eerst van in de vorm van de virtuele synthesizer Trip. Dit is een synthesizer die werkt met klassieke subtractieve synthesetechniek, maar hij heeft wel een modern geluid. Hij imiteert dus niet de klassieke analoge synths, want hiervoor hadden we vanaf Cubase 6 al Retrologue. Trip lijkt met zijn strakkere en meer digitale geluid vooral gericht op hedendaagse muziekproducties.

Agent

Voor het maken van beats in Cubase 7.5 is er Groove Agent SE 4, de opvolger van Groove Agent One. Groove Agent One is een leuk instrument als je presetkits gebruikt, maar heeft nogal wat beperkingen bij het finetunen van geluiden, effecten en beats. Groove Agent SE 4 maakt dat meer dan goed en heeft een volwassen functiepakket.

Allereerst is er natuurlijk weer een groot aantal kits toegevoegd, maar je kunt ook Groove Agent One-kits laden. Daarnaast kun je eigen samples laden, kits samenstellen en opslaan. Net als Groove Agent One heeft



Halion Sonic SE2 met de nieuwe Trip synthesizer

SPECIFICATIES

- Cubase 7.5 Artist**
- eenvoudige muzieknotatie
 - 18 midiplug-ins
 - 8 virtuele instrumenten, waaronder Groove Agent SE4 en Halion Sonic SE 2
 - 46 audiobewerkingsplug-ins, waaronder LoopMash FX, REvelation en Magneto II
 - ondersteunt vst2 en vst3
 - audiowarp
 - pitchshifting en timestretching (Mplex en zPLane)
 - Hermode tuning
 - Chord editing en Chord track
 - Instruments Tracks 2.0
 - Instrument Rack 2.0
 - Track Versions
 - track visibility manager
 - vst note expression
 - 5 midi-editors
 - remote control editor
 - channel strip modules
 - Media Bay
 - toewijsbare toetscommando's
 - rewire
 - ondersteunt wav, aiff, flac, mp3 en wma
 - Sequel 2 project import
 - ondersteunt 32-bit en 64-bit besturingssystemen
 - maximaal 64 audiotracks, 128 miditracks, 32 instrument tracks en 32 fysieke uitgangen
- Alleen Cubase 7.5**
- alles van Cubase Artist
 - 20 extra audiobewerkingsplug-ins
 - collectie drumpatterns
 - Chord Assistant
 - VariAudio 2.0
 - vst expression maps
 - Voxengo's CurveEQ
 - VintageCompressor
 - GEQ30 grafische equalizer
 - de-esser
 - expander
 - SoftClipper
 - Roomworks
 - REVerence
 - StudioChorus
 - Cloner
 - ModMachine
 - Multiscope
 - smpte generator
 - surround panner
 - MixConvert
 - Mix6to2
 - mixer delay
 - import Nuendo/Nuendo Live projects
 - midi devices
 - control room
 - ebu128/loudness meter
 - track/channel search
 - audio tempo detectie
 - time warp tool
 - uitgebreide muzieknotatie
 - onbeperkt aantal audio-, midi- en instrumenttracks en maximaal 256 fysieke uitgangen

nog een masterbus. Alle bussen hebben vier effectslots en vanuit elk pad kun je kiezen naar welke bus of naar welk van de zestien gescheiden uitgangen van Groove Agent SE 4 de klank wordt gestuurd.

Grooven in detail

Nog enkele voorbeelden waaruit blijkt dat de mogelijkheden van Groove Agent SE 4 veel verder gaan en er over de details is nagedacht. Zoals gezegd kunnen er onder de pads samples worden geplaatst die je kunt stapelen. Je kunt een of meerdere samples tegelijk naar de pads slepen, waarbij een pad verandert in een keuzeknop waarmee je kiest of de bestaande padsample wordt vervangen, of de samples gestapeld onder de betreffende pad moeten worden geplaatst, of dat ze moeten worden verdeeld over verschillende pads. In het laatste geval krijgen alle pads die een sample krijgen toegewezen een gele rand. Slepen kan vanuit de Steinberg Media Bay, de Pool, het Project window, maar ook gewoon vanuit Windows Explorer, Mac Finder, vanuit de sample editor of LoopMash om loopslices over de pads te verdelen.

Koppelingen tussen de pads van Groove Agent SE 4 en een externe midicontroller zijn als aparte maps te laden. Als er meerdere samples onder één pad zijn geplaatst, kies je de mode waarmee de samples worden aangesproken. In Velocity mode bepaalt de aanslagsterkte welke sample klinkt. In Layer mode worden alle samples tegelijk afgespeeld, maar bij Round Robin worden de samples één voor één geactiveerd bij meerdere triggers. Hiermee kun je dus machinegeweereffecten vermijden als je meerdere samples van één instrument gebruikt die enigszins verschillen qua klank. Ten slotte zijn er nog Random mode (waarbij willekeurig een sample wordt gekozen) en Random Exclusive (waarbij herhalingen van dezelfde sample worden voorkomen).

Het enige wat Groove Agent SE 4 misschien nog van een specialistische drumsampler onderscheidt, is dat je gelayerde samples niet via velocity crossfade in elkaar kunt laten overgaan en dat de pads geen eigen insert-effecten kunnen krijgen.

Mash met effect

De plug-in LoopMash, waarmee je loops volledig kunt mash-uppen, kenden we natuurlijk al. Hier is nu een effectversie van toegevoegd, waarmee je ook een stampot van je eigen materiaal kunt maken. Net als in LoopMash kun je realtime allerlei stotter-, stop-, scratch- en herhalings-effecten toepassen op alle tracks en bussen. Geloof me, dat is niet alleen leuk op ritmische loops. Probeer ook de master maar eens. Je kunt de realtime effecten ook via midi aansturen, dus als je



Stotteren, scratchen en gaten van je eigen audio in LoopMash FX

LoopMash FX aanstuurt vanaf een miditrack, kun je alles ook geraffineerd programmeren.

In het rood

Magneto is een oude bekende in Cubase. Hiermee simuleer je het effect dat optreedt als je (hard) op analoge tape opneemt en de meters in het rood jaagt. Dit levert een voor velen aangenaam klinkende verzadiging en compressie op. Magneto draait echter al heel wat jaartjes mee en computers zijn inmiddels tien keer zo krachtig geworden. Magneto II is dan ook aan de stand der techniek aangepast, heeft extra functies gekregen en klinkt ook overtuigender.

Zo kun je natuurlijk de intensiteit instellen van het effect, maar met Dual mode ook het effect dubbelen en daarnaast kun je het tape-effect ter controle solo beluisteren. Het mooiste is echter dat je de werking met Lo en Hi tot een specifieke frequentieband kunt beperken, wat Magneto II een stuk veelzijdiger maakt. Meestal kun je tapeverzadiging maar tot op zekere hoogte toepassen, omdat het laag snel gaat vervormen. Door het effect alleen op het midden en eventueel het hoog toe te passen, kun je veel verder gaan. Jammer dat je de twee tapemachines in Dual mode geen automatische double tracking kunt laten uitvoeren...

Galm der openbaring

REvelation is een nieuwe algoritmische galm die geen gebruik maakt van galmimpulsen, zoals bijvoorbeeld de convolutieverb REVerence in Cubase. REvelation rekent de galm uit volgens een model. Het voordeel van algoritmische galm is dat je de klank meer naar je hand kunt zetten. REvelation heeft een aantal parameters waarmee je creatieve galmen kunt maken. Modulation voegt een heerlijk zwevend sausje toe, waarmee je deze plug-in zelfs als chorus of ensemble kunt misbruiken.

Galmtijden voor aanpasbare hoge en lage frequenties kun je afzonderlijk instellen, om zoveel mogelijk overbodig laag of midden in

INFO

- **Prijs incl:** Cubase 7.5: € 599,- Cubase Artist 7.5: € 419 Upgrade vanaf Cubase 7 naar 7.5: € 59,-
- **Distributie:** Steinberg Media Technologies GmbH
- **Internet:** www.steinberg.net



Tijd besparen tijdens opnamen met Re-Record; één druk op de knop en je gaat weer

De laatste verbetering is een echte time saver. Je kunt nu kiezen voor de opnamemodus Re-Record. Hiermee hoeft je tijdens een mislukte midi- of audiotake alleen maar de opnameknop te activeren om direct opnieuw te kunnen beginnen. En stel dat je achteraf spijt hebt en toch een van die vorige audio-opnamen wilt terughalen, dan zijn ze nog allemaal aanwezig in de prullenbak van de Pool. Wel jammer dat dit niet geldt voor midi-opnamen.

Conclusie

Opnemen is flexibeler geworden met Re-Record, Track Versions en automatische hit point-detectie. Instrumentenbeheer is comfortabeler in het nieuwe Instrument Rack. Track Versions en Track Visibility maken het Project window veel overzichtelijker. Halion Sonic SE 2 heeft er naast extra patches een virtuele synth bij gekregen, Groove Agent SE 4 is nu een volwassen drumsampler geworden en laat vrijwel niets meer te wensen over. Op plug-ingebed is Cubase uitgebreid met LoopMash FX, Magneto II en de heerlijk smeuge REvelation galm. Wat nog wel kan worden verbeterd is het ondoorzichtige presetmanagement in de Media Bay. Ook zou het zelf kunnen indelen van de weergave van plug-ins erg handig zijn. Hoe dan ook: Cubase 7.5 is zeker geen halve update. ■

HET OORDEEL

- + • betere virtuele instrumenten
- + • betere workflow en meer overzicht
- + • mooie algoritmische galm en tapeverzadiging
- • geen re-recordgeschiedenis voor midi-opnamen
- • preset bestandsmanagement via Media Bay blijft ondoorzichtig op systeemniveau

>> Groove Agent SE 4 acht banken met elk zestien pads in MPC-stijl. In Instrument mode bevinden zich onder de pads klanken die uit één of meerdere gelayerde samples bestaan die als een balk worden weergegeven. In Pattern mode worden de pads gebruikt om beatpatterns te triggeren. Dit kunnen midi-files voor één of verschillende instrumenten tegelijk zijn. Je sleept je eigen midifiles naar een pad of gebruikt één van de patterns uit de meegeleverde verzameling. Tijdens het afspeken zie je een ronde voortgangindicator en patterns worden geactiveerd volgens de ingestelde mode; onmiddellijk, op de volgende beat of in de volgende maat. Je kunt de klanken van Groove Agent SE 4 gedetailleerd bewerken in verschillende

editschermen met namen als Pitch, Filter, Amp, Sample en Slice, waar je verschillende envelopes, modulaties en andere details kunt instellen. Groove Agent SE 4 blijkt qua sounddesign een stuk meer in zijn mars te hebben dan Groove Agent One. De klanken van een kit kunnen naar de kit-mixerbus worden gestuurd, maar ook naar een van de vier aux-bussen. Er is ook



Zelfs de velocitycurve van Groove Agent SE 4 kan worden ingesteld



Je kunt samples op drie manieren naar de pads van Groove Agent SE 4 slepen



In de verschillende editschermen kun je sampleklanken van Groove Agent SE 4 helemaal aan je eigen wensen aanpassen



REvelation algoritmische galm, met modulatie