



# Toveren met samples

**Steinberg verraste onlangs met een nieuw instrument voor het ontwerpen van drum- en percussiesounds. Backbone blijkt echter veel meer te kunnen.**



## INTERFACE XTRA

- 8 lange tutorials door Steinberg
- 12 audiodemo's
- demoversie
- handleiding

door **Eppo Schaap**  
epo@interface.nl

**B**ackbone kun je zien als een Zwitsers zakmes waarmee diverse creatieve bewerkingen in één plug-in kunnen worden uitgevoerd voor alle soorten drums en percussie. Dat kan variëren van trap- of dubstep-sounds tot filmische impacts en elektronische sfeerpercussieloops. Maar deze plug-in is ook heel geschikt voor het maken van originele gestemde klanken op basis van je eigen samples. Tijdens de test ontdekte ik dat je er ook goede bassen, pads, leads en zelfs vocals in kunt maken en bewerken. Eigenlijk is het gewoon een creatieve granulaire synthesizer op sampling-basis en gaan de toepassingen veel verder dan bij het zakmes uit de Alpen.

De basis van Backbone is een sampler waarin je maximaal acht layers op elkaar kunt stapelen. Dat zijn niet alleen complete klanken maar ook gesplitste tonale componenten en ruiscomponenten van wat oorspronkelijk één klank was, zoals je verderop kunt lezen. Elke layer heeft een onafhankelijke set bewerkingsparameters in vijf hoofdblokken. Op het hoofdscherm zie je de belangrijkste parameters van die blokken, maar je kunt ze ook per stuk schermvullend openen en er dieper in duiken. Met één klik ben je dan ook weer terug op het hoofdscherm, of je schakelt vanuit de deelschermen

### info

- Prijs incl: € 149,-
- Distributie: Steinberg Media Technologies GmbH, direct
- Internet: [www.steinberg.net](http://www.steinberg.net)

in één keer over naar een van de andere deelschermen.

### Vervreemding

In de Decompose-sectie worden geen songs of composities geanalyseerd, maar kun je een sample splitsen in een tonale component en een ruiscomponent. Gebruikers van Groove Agent 5 kennen deze functie waarschijnlijk al. Je kunt beide elementen eerst voorbeluisteren, de scheiding tussen de twee componenten goed instellen en ze daarna definitief splitsen in twee sample-layers. Er worden van beide componenten ook aparte samples op je harde schijf aangemaakt. De kracht is dat je de twee layers daarna afzonderlijk kunt bewerken, waardoor je dieper kunt ingrijpen op de klank en ook verder kunt gaan met vervreemding van het origineel. Je kunt ook gewoon een van de twee componenten gebruiken als die beter in je track past. Alleen al door de volumes afzonderlijk te regelen, kun je een kick meer body geven of een snare meer ruisaandeel. Pitchen wordt ook effectiever omdat het ruisdeel zijn kracht blijft behouden maar de

body in toonhoogte kan worden veranderd.

Hier bewerk je de sample die je net geïmporteerd hebt of die uit de meegeleverde collectie afkomstig is. Natuurlijk kun je het bereik instellen, maar ook een loop toevoegen met nuttige hulpmiddelen, zoals een looptuner en loopcrossfades. Verder zijn er in de werkbalk met een aantal minuscule knopjes nog een flink aantal nuttige bewerkingen mogelijk. Als je een sample knipt met Trim is dat non-destructive; je kunt later altijd de hele sample weer terughalen. Ook zijn er diverse opties voor grafische weergave en afspelen van de sample, kun je de starttijd afhankelijk maken van velocity, later laten starten of aan de note-off koppelen (wat in een layer natuurlijk heel handig kan zijn). Verder kan er achterstevoren worden afgespeeld en kan de toonhoogte van een sample worden gedetecteerd. Dat laatste is heel belangrijk om je kick goed in de toonsoort van je track te plaatsen.

Resynthese is wat ons betreft een van de interessantste functies van Backbone en zou je kunnen beschouwen als het geheime wapen van dit instrument. Je zet er een sample realtime mee om naar een synthesizerklank, >>

*Eigenlijk is het gewoon een creatieve granulaire synthesizer op sampling-basis*





Backbone kan je sample op toonhoogte analyseren en bijdragen aan een harmonisch kloppende mix.

Het spectral filter is een zeer krachtige sounddesign tool.

De fx-sectie heeft een architectuur met twee bussen.

Envelopes kunnen over elkaar worden weergegeven met de samplewave en kunnen ook inklikken op een ritmisch grid.

De totaalklank (of geselecteerde layers) kun je met drag&drop exporteren in een instelbare indeling.

en Backbone stijgt hiermee uit boven een 'gewone' sampler. De toonhoogte en het spectrum worden onafhankelijk van elkaar en hogere noten klinken dan niet automatisch sneller, zoals bij het afspelen van een sample. Je kunt met een fader zelfs de snelheid instellen waarmee de klank wordt 'uitgelezen'. Het heeft veel weg van de granulaire engine uit bijvoorbeeld Steinberg's Padshop.

### Exotisch

Er is een Tonal mode waarin het originele spectrum van de sample wordt gebruikt dat met Purity, Inharmonicity en Formant kan worden bewerkt. Daarnaast is er de Noise mode, waarin het originele spectrum op een ruissignaal wordt geprojecteerd. Dit is beter geschikt voor niet-tonale klanken zoals cymbals en ruisrijke percussie. Op deze pagina vind je ook nog het Spectral Filter waarmee diep kan worden ingegrepen op het totale spectrum van de klank. Je ziet op de achtergrond een dynamische Spectrum Analyser, zodat je snel kunt bepalen welke frequentiegebieden het meest effectief zijn om te bewerken met het filter, waarvan je de curve op allerlei manieren kunt tekenen. Het filter kan ook de toonhoogte volgen en dus op de juiste manier verschuiven ten opzichte van waar je speelt. Met dit filter kon ik omhoog gepitchte zangsamples die extra verkleuring geven die ze nodig hadden om als synthsound te gebruiken en niet als gepitchte zangsample te laten klinken.

Backbone kent na de pagina Resynthesis nog drie bewerkingsstadia die wat universeler zijn.

### specificaties

#### Globaal

- 64bit vst3/au/aaax-plug-in
- maximaal 8 fx in 2 bussen
- 8 sample-layers
- decompose-functie voor het splitsen van tonale en ruisaandelen van een sample
- Per layer**
- resynthesizen one-shots, loops en andere samples
- spectral filter
- traditioneel synthesizer-filter
- multisegment-envelopes voor pitch, filter en amp
- directe export als audio met drag&drop
- sample-import
- inclusief 1,8GB samples

Op de Pitch-pagina kun je op allerlei manieren de toonhoogte beïnvloeden, bijvoorbeeld door een curve te tekenen voor een eenvoudige kickdrum omlaag of een exotisch langer pitchverloop met verschillende punten. De envelopes in Backbone kunnen maximaal 128 punten en curves krijgen. Ook kun je de toonhoogte afhankelijk maken van velocity, bepalen in hoeverre de midnootnummers worden gevolgd en een toevalswaarde voor de toonhoogte instellen. Dat laatste kan natuurlijk tot experimentele toonhoogteverschillen leiden, maar met een subtiele instelling kun je ook polyfoon bespeelde tonale klanken heerlijk laten zweven als een natuurlijke chorus. Daarnaast zijn er handige functies om de decay van de envelope snel aan te passen aan velocity of midnootnummer.

### Totaalklank

Op de Filterpagina en Amp-pagina vind je vergelijkbare functies, maar dan voor het traditionele filter met 24 filtersoorten en verschillende oversturingseffecten, en voor het volume. Op de Amp-pagina kun je het signaal ook gedoseerd naar de twee effectbussen sturen of de fase omdraaien. En vergeet niet dat dit allemaal per layer kan.

Backbone wordt uiteraard geleverd met een flinke sample-library, maar je kunt ook je eigen samples naar de interface slepen en sounds vormgeven, wat een grote meerwaarde is. Deze samples kunnen alle bewerkingen ondergaan, waaronder ook resynthesis. Bij het maken van een complete productie is

het natuurlijk een beperking dat Backbone altijd maar één klank tegelijk kan produceren. Voor drums en andere percussie heb je meestal meerdere sounds nodig en het is handiger om deze allemaal in één kit te hebben en vanaf één instrumentkanaal te kunnen aansturen. De oplossing is dichtbij, want met de exportknop in de bedienings-interface sleep je een totaalklank van Backbone direct naar een track in je daw of naar een van de pads van bijvoorbeeld Groove Agent (SE), Native Instruments Battery of een andere drumsampler die met complete kits kan werken en drag&drop ondersteunt. Op deze manier heb je behoorlijk snel een eigen kit samengesteld. De klank wordt exact geëxporteerd zoals hij op dat moment klinkt, dus als je de klank puur, zonder reverb, delay of andere effecten in de drumsampler wilt gebruiken, kun je de effecten in Backbone gewoon vóór export even uitzetten. Ook worden de incidentele parameter tweaks meegenomen die op dat moment actief zijn. Het is sowieso handig om een bewerkt Program als eigen programma op te slaan als je het later nog eens wilt gebruiken, want na export is de klank een gerenderde sample geworden en zijn de Backbone-parameters niet meer beschikbaar.

### Ontmensenlijken

Als je met eigen samples werkt, sleep je die waarschijnlijk vanaf allerlei locaties op je systeem naar Backbone. In een Program wordt echter alleen het bestandspad naar de

## TIPS

De meeste functies van Backbone wijzen zich vanzelf als je wel eens met een virtuele sampler of synthesizer hebt gewerkt. Maar er zijn ook een paar dingen die je niet zo snel ontdekt.

- Op de Main-pagina van een patch kun je portamento van een programma instellen. Hier gebeurde echter in eerste instantie niets. Het blijkt namelijk dat je per layer kunt kiezen of deze wel of niet met de portamento meedoet, en dit staat standaard uit. Als je dit op de Pitch-pagina aanzet, werkt het zoals je verwacht. Dit geldt ook voor pitchbend. Inschakelen voor de layers waarvoor je het wilt gebruiken dus.
- Bij het opslaan van eigen programma's met eigen samples leek het alsof je bij de attributen alleen kunt kiezen uit de standaard in het programma aanwezige namen van sounddesigners. Een eigen naam invullen leek niet mogelijk, tot dat we ontdekten dat een dubbelklik in het naamveld hier de oplossing is. We konden dit nergens in de handleiding terugvinden.
- En *last but not least*: een aantal programma's zijn monofoon ingesteld, maar je kunt Backbone ook gewoon polyfoon bespelen door dit op de Main-pagina in te schakelen! Daarmee komen er nogal wat extra toepassingen bij.

samples opgeslagen en als je ze verplaatst, kan Backbone ze niet meer vinden en moet je een zoekactie uitvoeren, wat overigens ook goed werkt. Maar het gemakkelijkst is natuurlijk om alles bij elkaar te houden, zeker als je programma's wilt uitwisselen met anderen. Hiervoor is de functie Export with samples of Batch export with samples toegevoegd. Ik was direct begonnen met het slepen van samples vanaf verschillende locaties en kwam er later achter dat dat minder handig was op de lange termijn. Hiermee kon ik toch weer alles gemakkelijk bij elkaar krijgen.

De nadruk bij de presentatie van Backbone ligt op drums, percussie en andere impacts en effectsamples. Maar ik heb er van alles in gesleept, zoals een vocal sample, en daar kun je ook verrassende dingen mee doen. Voordat ik het wist, had ik met de pitchfunctie zo'n ultrahoge vocal chop gemaakt die je regelmatig in trap en andere stijlen hoort langskomen. De resynthese-functie is hierbij onmisbaar, omdat je sample daarmee op alle toonhoogtes even lang blijft klinken, ook als hij superhoog is gepitcht. Realtime timestretching, zeg maar. Verder blijkt het spectrumfilter ook heel belangrijk te zijn voor het creëren van verkleuringen die bij dergelijke leadsounds nodig zijn om ze niet te 'gewoon' als een minismurf te laten klinken.

Met de formantknop kun je natuurlijk nog veel verder gaan in het dehumanizen van je vocal sample.

Tja, en een effectsectie is natuurlijk ook onmisbaar in een instrument als Backbone. Backbone heeft een volwassen arsenaal effecten die je met verschillende routings kunt gebruiken. Er zijn twee bussen die onafhankelijk of in serie kunnen werken met elk vier effectslots voor effecten in de categorieën eq/filter, dynamiek, vervorming, modulatie, pan en timebased. De volgorde van effecten is eenvoudig met drag&drop te veranderen.

### Uitien speelgoed

Laten we in ons enthousiasme voor het gebruik van eigen samples niet vergeten dat Backbone wordt geleverd met 1,8GB aan presetmateriaal, samengesteld door een gerenommeerde sounddesigner. Je vindt hier natuurlijk kicks, snares, toms, hihats en cymbals, en de nodige traditionele en etnische percussie. Maar er is meer, zoals allerhande bellen en gongs, drones, drops en cinematische impacts. En er zullen ongetwijfeld nog commerciële aanvullingssets verschijnen.

Ik vind Backbone uitien speelgoed voor sounddesign dat ook nog eens heerlijk intuï-

### het oordeel

- + veel bewerkingsmogelijkheden
- + gebruiksvriendelijke interface
- + uitgebreide exportmogelijkheden naar andere toepassingen
- + in verschillende stijlen toepasbaar
- + niet alleen voor drum en percussie
- geen interne modulatie van sommige belangrijke parameters met lfo's en envelopes
- functieknopjes in sample-editor erg klein

tief werkt. Tijdens de test ontstonden spelenderwijs tientallen nieuwe klanken die de moeite waard zijn. Hiermee maak je gegarandeerd je eigen persoonlijke sound. Met een microfoon opgenomen onzinkreter vorm je met Resynthesis om tot originele percussie-sounds en pads met unieke klankkleur of bassen die je portamento kunt bespelen. Het maakt bijna niet uit wat je erin stopt, er is altijd wel iets origineels van te maken. Door al die bewerkingsmogelijkheden word je verwend en ga je zelfs functies missen, zoals een envelope of lfo op parameters als Formant en Purity. De ontwikkelaars hebben echter heel goed nagedacht over het ontwerp van de bedieningsinterface van Backbone en overall vind je handige extra functies die de bediening gemakkelijker en sneller maken, zoals de mogelijkheid om pitch-, filter- en amp-envelope over elkaar te laten weergeven, gesynchroniseerde grid en snap in alle envelopes, weergave van de golfvorm op de achtergrond, en verwerken van fades in de waveweergave. En dat voor de 1.0 versie van deze plug-in.

### Conclusie

Ik heb Backbone leren kennen als een inspirerend en veelzijdig instrument voor sounddesign met een intuïtieve bediening. In de eerste plaats voor drums, percussie, bassen, impacts en effecten. Maar de plug-in is ook prima bruikbaar bij het maken van pads, leads en vocals, waarbij de polyfonie en resynthesis goede dienst bewijzen om consistente sounds over het hele klavier te maken. ■

*Het maakt niet uit wat je erin stopt, er is altijd wel iets origineels van te maken*