

Synthesizer wordt workstation



workstation

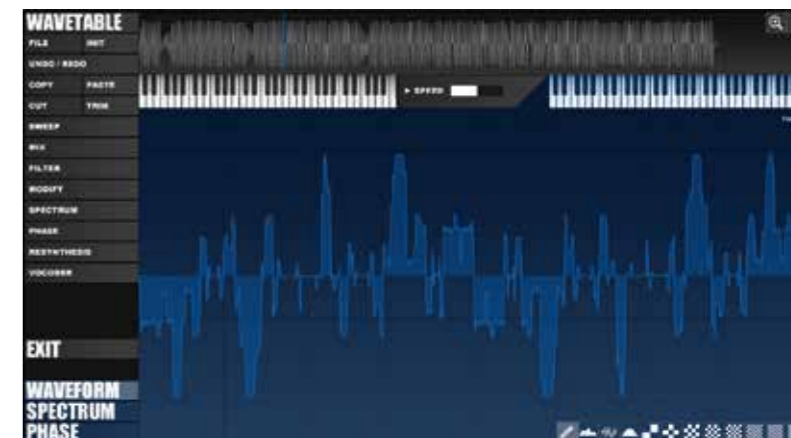
sterk te beïnvloeden zijn hier bijna eindeloos. Morphs kunnen ook worden gerenderd naar wavetables, waardoor je ze in serie kunt gaan toepassen.

Resynthese

De resynthesefunctie is in Icarus 2 verder uitgebreid. Een geïmporteerd sample wordt hierbij door de synthesizer geconverteerd naar een dynamische additieve patch die het geluid van de geïmporteerde sample zo goed mogelijk reproduceert. Dat klinkt meestal niet 100% identiek en soms zelfs heel anders, maar je kunt er daarna wel bewerkingen op loslaten die met een sample niet mogelijk zijn. Icarus 2 kan nu ook een melodie in een audiobestand resynthesiseren en manipuleren, wat voor sounddesign in moderne dance en pop een belangrijke functie is geworden. Andere voordelen van resynthese zijn variabele pitchshifting, timestretching, temposync, timefreezing en vooruit en achteruit afspelen op verschillende snelheden en formant shifting. Als exacte reproductie van de wav-file belangrijk is, heeft Icarus 2 hier trouwens ook een afzonderlijke functie voor.

specificaties

- 3 oscillators
- 54 synthesizeralgoritmes, waaronder wavetable, virtual analog, vocoder en resynthesis
- uitgebreide wavetable editor
- 2 filters in 62 variaties
- 2 Multi Segment Envelopes
- 18-delige modulatiematrix met gedeeltelijke drag & drop modulatieoewijzing
- arpeggiator
- 1.600 patches in patchbrowser met vijfsterrenrating
- drumsequencer met 100 meegeleverde drumpatterns
- glitchsequencer
- 6-delige effectsectie
- resynthesis import wizard
- vocoder wizard
- mpe-ondersteuning
- verschillende interface-groottes
- vst/au/aax-plug-in en standalone



De uitgebreide wavetable editor is natuurlijk ook nog aanwezig.

De nieuwe Multi Segment Envelopes zijn eigenlijk grafieken die je helemaal zelf kunt samenstellen. De curves tussen de punten kunnen in allerlei vormen worden getrokken. Met de knoppen onder de display kies je de snelheid, start en looppunten, delay en de x- en y-grid, zodat het gemakkelijker is om ritmisch kloppende envelopes te tekenen. En met de functies Bar, Up en Down teken je razendsnel een reeks blokken of op- of neerwaartse curves op een rij. Vormen die je in de praktijk vaak nodig hebt. Gelukte curves kun je trouwens opslaan als preset. Net als andere modulatiebronnen sleep je de MSEG's makkelijk naar één of meerdere parameter in de interface die je wilt moduleren.

De intensiteit van de modulatie bepaal je met het kleine cirkeltje naast de parameterknop.

Drumpatterns

Icarus 2 is uitgebreid met een drumsequencer in TR-stijl waarin je de uitgebreide, meegeleverde collectie sounds kunt gebruiken. Ook kun je je eigen wav-samples of automatisch syncende loops importeren en eigen templates opslaan. Bovendien vind je er een flinke voorraad door verschillende producers geprogrammeerde drumpatterns. Er zijn maximaal zestien stappen voor vijf samples met repeatmogelijkheid. >>

Wavetable-synthese is slechts een van de technieken die deze synth beheerst

De ontwikkelaars van Tone2 presenteren Icarus 2 als hun vlaggenschip. Wij zijn benieuwd in hoeverre ze deze claim kunnen waarmaken.

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

info

- **prijs incl:** € 199,- (introductieprijs € 149,-)
- **distributie:** Tone2, online
- **internet:** www.tone2.com

Icarus mag dan niet de meest gehypte wavetable-synthesizer zijn, maar qua mogelijkheden en klank doet hij zeker niet onder voor bekende namen als Serum en Massive. Dankzij de ingebouwde drumsequencer kan hij nu zelfs als workstation fungeren. Tone2 beschrijft Icarus 2 als een 3D wavetable-synthesizer, omdat de wavetables in verschillende richtingen kunnen worden gemorph. Maar wavetable-synthese is slechts een van de technieken die deze synth beheerst. Op het menu staan ook resynthese, additieve synthese, vocoding, multiwave detuning en met wat kunst- en vliegwerk haal je er ook vintage klanken uit, variërend van vroeg analog tot klassieke fm.

Wavetables zijn het laatste decennium niet meer weg te denken uit moderne muziek. Ze hebben bovendien het ontwerp van synthesizersounds een nieuwe impuls gegeven. Het principe werd al lang geleden uitgevonden door Wolfgang Palm, maar de nieuwe generatie virtuele wavetable-instrumenten heeft hier een moderne en meer bewegende agressieve laag en de nodige interne effecten aan toegevoegd; zaken die ontbraken in de oorspronkelijke wavetable-instrumenten.

Basisbrandstof

Icarus 2 heeft drie oscillators, die je nu alle drie tegelijk in de interface ziet. De oscillators hebben verschillende play-, waveshaping- en morph-modes, waardoor je aan de basis al een ongelooflijk aantal bewegende dynamische

klankkleuren kunt realiseren. Hierbij laten drie displays zien wat er met de klank gebeurt. De 38 play-modes beginnen met allerlei stapelingen met detune, akkoorden, flange-effecten en hypersaws. De 91 meegeleverde wavetables zijn de basisbrandstof voor de oscillators. Het begint met de standaardgolven zaagtand/blok/sinus, maar daarna gaat het alle elektronische kanten op.

Icarus kan ook externe samples converteren naar wavetables, dus het stopt niet bij de meegeleverde tables alleen. In het derde oscillatormenu kun je dan nog eens 91 morph-modes toepassen op de oscillator-golf, zoals pulsewidth, phase distortion, fm, formant, hard sync, ringmod, comb, granular en jodel chip, om er maar eens een paar te noemen. De mogelijkheden om de klank





Met de Glitch sequencer kun je met één klank een heel verhaal vertellen.

>>> De snelheid ten opzichte van de daw-clock is instelbaar. Met de velocity van de stappen kun je het volume of de toonhoogte van de sample bepalen. Elke sample heeft instellingen voor volume, pan en een driedelige envelope, en per instrument kies je of het gebruik maakt van de effectsectie van de synth. Ten slotte is er ook nog een swingfunctie. In de drumsequencer kun je een bassample laten meelopen die desgewenst automatisch op de synth gespeelde akkoorden herkent en daarbij de juiste basnoot (grondtoon) speelt.

De output van de drummachine kun je bewerken met alle andere synthesizer-functies, zoals tempo-gesyncte envelopes en lfo's, voor bijvoorbeeld gating-effecten. Met de Glitch sequencer kun je drum-patterns effectief dynamisch maken. Als je deze in stappen van één maat laat lopen, kun je een 16-staps drumpattern variaties geven over een langere periode, bijvoorbeeld vier, acht of zestien maten.

Stutters, rises en falls

Met de Glitch sequencer kun je een lopende (drum)sequence in een grid manipuleren en daarbij allerlei glitches en stappen voor volume, filter, pitch of degrading creëren, zoals stutters, rises en falls. Dit is dus een soort effectsequencer met tien effecten die in zestien stappen van bijvoorbeeld één maat per stap kunnen worden ingevoerd. Ook kun je de snelheid, routing, mix en looplengte aanpassen. Met de randomknoppen kunnen ook snel nieuwe resultaten worden gegenereerd, en je kunt gelukke configuraties als sjabloon opslaan. Met de Glitch sequencer kun je een kortere sequence uit de arpeggiator of drum-

sequencer van bijvoorbeeld één maat, een veel langere en gevarieerdere performance geven. Icarus 2 kan overigens random klanken genereren voor de hele synth met zeer bruikbare resultaten.

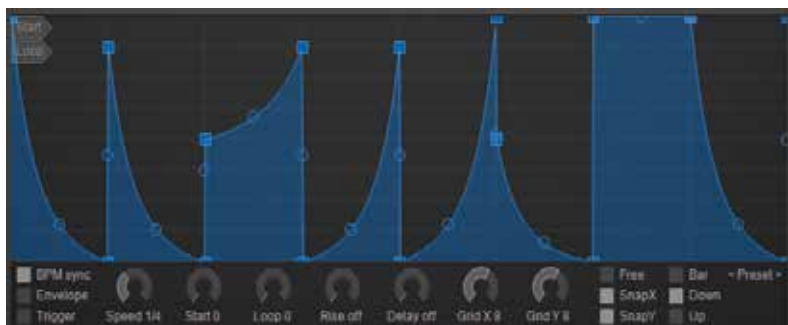
Het zesdelige effectenrack van Icarus2 overtuigt zonder meer. Je vindt er een breed aanbod effecten die je in een moderne synth verwacht, maar ook leuke extra's zoals het Feedback-effect en de mogelijkheid om in de laatste effectmodule de effecten op verschillende manieren te routen. Je kunt

Icarus 2 is uitgebreid met een drumsequencer in TR-stijl

effecten ook 'ducken', zodat ze vooral te horen zijn op de momenten dat er ruimte voor is in de mix. Wel zou de reverbstaart soms nog wat compacter kunnen en vertoont de galm wel eens licht 'rammelgedrag' bij korte felle klanken.

Intimiderend

De interface van Icarus 2 is in eerste instantie wat intimiderend, maar de meeste dingen werken in de praktijk vrij logisch. Een aantal functies, zoals de arpeggiator, werken via uitklapmenu's met submenu's, wat soms wat moeizaam functioneert. Aan sommige ontwerpkeuzes moest ik even wennen, zoals de lfo's die altijd worden getriggerd door nieuwe noten en niet vrij kunnen oscilleren. Er is wel een verborgen free running lfo die je alleen ziet in de modulatiematrix, maar die is veel minder



Envelopes met meerdere segmenten, die ook nog eens makkelijk te bedienen zijn.



De wavetables in Icarus kunnen in 3D-weergave verschijnen, maar ook als 2D.

flexibel dan de standaard lfo's. Ook zou het bij het programmeren erg handig zijn als een oscillator met één klik op solo zou kunnen worden gezet en modulaties in de matrix zouden kunnen worden gemute. De wizards voor het importeren van waves voor resynthese en het samenstellen van vocoderpatches zijn daarentegen weer erg handig. Natuurlijk zijn de functies uit de eerste versie van Icarus behouden gebleven, zoals de uitgebreide wavetable-editor, sequencer en de krachtige filtersectie, maar daar moet je Interface 206 nog maar eens op naslaan.





Conclusie

Icarus 2 is meer dan een synthesizer. De extra functies van Icarus 2 maken hem naast leads, pads, bassen en sequence-machine ook inzetbaar voor drums en beats en zelfs semicomplete tracks. De mogelijkheden voor sounddesign met verschillende synthesevormen zijn daarnaast ook zeer uitgebreid. Icarus 2 heeft een moderne sound en bevestigt daarmee het *larger than life*-imago wat Tone2 producten kenmerkt, maar wat je ook moet liggen. Je kunt echt jaren met deze synthesizer vooruit, en hij werkt zelfs nog onder Windows XP. ■

het oordeel

- + zeer veelzijdige, moderne sound
- + drumsequencer
- + wavetable editor
- + resynthese van samples
- + wizards voor complexe importfuncties
- interface kan gebruiksvriendelijker
- niet alle effectparameters te automatiseren

INTERFACE XTRA

-  • **introductie Icarus 2**
-  • **4 tutorials door Tone2**
-  • **demoversie**
-  • **handleiding**