

Een stap vooruit

Ondanks dat de Cubase updates elkaar redelijk snel opvolgen, is Cubase 14 een update met meer impact dan gebruikelijk. Er zijn veel interessante nieuwe en belangrijke zaken toegevoegd die verschillende groepen gebruikers zullen aanspreken.

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

In de nieuwe versie 14 van Cubase werden meer dan dertig toevoegingen en upgrades van instrumenten, effect- en utility-plugins en programma-functies doorgevoerd. We beginnen uiteraard met de belangrijkste veranderingen in dit digitale audio workstation.

Drum Machine

De nieuwe Drum Machine is wat mij betreft een van de highlights van deze update. Natuurlijk zit Groove Agent SE al jaren standaard in Cubase. Hiermee kun je vooral goed klinkende akoestische drums maken, hoewel er ook prima elektronisch gewerkt kan wor-

den. Maar Drum Machine is gemaakt vanuit een andere benadering en werkt echt als een drumcomputer. Hij is bovendien directer in Cubase geïntegreerd, heeft een toegankelijker bedieningsinterface, meer synthesefuncties en ook een uitgebreide pattern sequencer. Hij nodigt echt uit om direct zelf een beat te gaan maken, met de nadruk op *zelf* maken.

Er zijn een aantal complete goed klinkende presets met kit en drum-patterns voor Drum Machine te vinden in de Mediabay, maar de noten daarin kun je niet bewerken in de pattern editor. Het zijn eigenlijk alleen maar een soort demo's. Ik heb het althans niet voor elkaar gekregen om ze in de pattern editor te krijgen en helaas kon bij Steinberg ook niemand me vertellen

hoe dat moet. Je kunt wel de midi-drumloops gebruiken van Sequel bijvoorbeeld, alleen vertalen die niet echt goed naar Drum Machine omdat ze een andere noottoewijzing hebben. Er worden een aantal goede kits meegeleverd, maar ook dit mogen er nog best wat meer zijn. Uiteraard kun je ook zelf drumkits maken.

Alles kits

Drum Machine heeft een pad grid in MPC-stijl waarin 16 klanken kunnen worden geladen en dat keer acht, dus je kunt in totaal 128 instrumenten tegelijk in één Drum Machine bespelen. Elk instrument/klank is opgebouwd uit vier layers. Dit kunnen samples zijn of klanken die met een van de 38 drum-

synthesemodellen worden gemaakt, verdeeld in zeven categorieën, variërend van kick tot percussie. Voor elk model zijn er een aantal parameters waarmee je de klank flink naar je hand kunt zetten. Een echte drumsynthesizer dus.

Drum Machine bevindt zich automatisch in de lower zone onder het Arrange window. Daarnaast in die lower zone zit het tabblad Pattern editor, waar je de drumpatterns kunt samenstellen. Hier heb je talloze mogelijkheden om patterns met maximaal 64 lanes te programmeren. Het werkt allemaal heel comfortabel en intuïtief. Als je in Drum Machine een instrument bewerkt, wordt de betreffende lane in het pattern editor venster automatisch geselecteerd. Voor elke stap zijn er

– per instrument – een aantal parameters beschikbaar, zoals velocity, velocity variance, repeats, probability en gate. Maar je kunt zelf ook parameters toevoegen, zoals de synthparameters van een instrument, om elke hit anders te laten klinken of om via pitch melodische patronen te creëren. Elke lane kan zijn eigen ritmische resolutie en lengte krijgen, zodat het maken van polyritmes een peulenschil wordt. De patterns kunnen maximaal 128 stappen lang zijn, maar zodra je een lang pattern inkort, worden de stappen aan het eind gewist en zijn deze verdwenen, mocht je je bedenken en het langere pattern weer terug willen. Dat kan dus beter. Er kunnen meerdere patterns worden aangeemaakt en je kunt ze ook kopiëren. De editor heeft verder een functie om het pattern te randomizen. Dat kan voor het totale pattern of voor instrumenten afzonderlijk. De mate van randomization kan worden ingesteld met een slider, maar ook hier is het oppassen geboden. Zodra je de slider aanraakt, gaat het pattern namelijk al flink op de schop en er is geen Undo.

Patterns uit de pattern editor kun je naar het Arrange window slepen en blijven dan pattern events. Pattern events zijn nieuw in Cubase 14 en ze kunnen ook voor andere instrumenten worden gebruikt. Bij het aanmaken van een instrument- of miditrack moet je kiezen welk type je wilt aanmaken:

– per instrument – een aantal parameters beschikbaar, zoals velocity, velocity variance, repeats, probability en gate. Maar je kunt zelf ook parameters toevoegen, zoals de synthparameters van een instrument, om elke hit anders te laten klinken of om via pitch melodische patronen te creëren. Elke lane kan zijn eigen ritmische resolutie en lengte krijgen, zodat het maken van polyritmes een peulenschil wordt. De patterns kunnen maximaal 128 stappen lang zijn, maar zodra je een lang pattern inkort, worden de stappen aan het eind gewist en zijn deze verdwenen, mocht je je bedenken en het langere pattern weer terug willen. Dat kan dus beter. Er kunnen meerdere patterns worden aangeemaakt en je kunt ze ook kopiëren. De editor heeft verder een functie om het pattern te randomizen. Dat kan voor het totale pattern of voor instrumenten afzonderlijk. De mate van randomization kan worden ingesteld met een slider, maar ook hier is het oppassen geboden. Zodra je de slider aanraakt, gaat het pattern namelijk al flink op de schop en er is geen Undo.

Beter moduleren

Modulators zijn hulpmiddelen om van alles te animeren of variëren. In veel andere daws kan dat al en ook in Cubase kon het al via midi met midisendeffecten, maar nu kun je ook naar hartenlust en op een gebruiksvriendelijke manier lfo's, envelopes, step-sequencers en envelope followers toepassen op elke parameter die je maar wilt. Ook op die van vst-plugins en -instrumenten van derden. Het maken van een macroknop is eveneens mogelijk en met zo'n macroknop kun je een onbeperkt aantal parameters tegelijk realtime besturen, wat zeer krachtige klankvariëaties kan opleveren. En uiteraard kun je alles aan een midicontroller hangen. Als zesde modulator is er een Modscripter, voor wie er dieper in wil duiken en complexere modulatie-routines in JavaScript wil ontwerpen. Je hoeft trouwens niet per se te programmeren in de modscripter, want er zijn ook presets. De envelope follower en de modscripter kunnen worden gesidechained, maar je kunt modulators ook triggeren met midinoten. En modulators kunnen ook weer andere modulators moduleren, zodat je bijvoorbeeld de snelheid van een lfo via

een tweede shaper-modulator kunt versnellen of vertragen in de tijd, om maar eens een eenvoudig voorbeeld te noemen. Of je kunt een envelope follower als ducker gebruiken op een reverb en delay, zodat de effecten het originele signaal minder in de weg zitten.

Scoren

Componisten, arrangeurs en muzikanten die met bladmuziek werken, kennen vast ook het notatieprogramma Dorico van Steinberg, dat in een paar jaar tijd door het voormalige ontwikkelteam van Sibelius uit de grond is gestampt. Dorico is ondertussen tot een toonaangevend notatieprogramma uitgegroeid met een prijzenswaardige online ondersteuning. Voor complexere producties zou het heel prettig zijn als je de noten van een Cubase-project op een comfortabele manier zou kunnen overbrengen naar Dorico. Dat kon al via een midifile of music xml-export, maar doordat deze indelingen zo universeel zijn, moet er in het ontvangende programma nog heel wat worden nabewerkt. Cubase 14 kan nu een project of geselecteerde tracks en events vanuit de nieuwe score editor rechtstreeks als Dorico-project exporteren. De score editor van Cubase zelf is ook compleet vernieuwd en maakt nu gebruik van Dorico-technologie, waardoor je vóór export in Cubase al het nodige kunt aanpassen en controleren.

Een belangrijk punt bij het converteren van een performance naar notatie is dat je de timing van de uitvoerder bij afspelen wilt behouden, maar dat het notenbeeld wel overzicht-

telijk en strak moet zijn. Daardoor is het eigenlijk een vereenvoudigde versie van wat je hoort. Hiervoor kun je in de score editor Display Quantize toepassen, waarbij de noten volgens een quantiseringswaarde worden weergegeven (bijvoorbeeld niet korter dan achtste noten) maar waarbij het klinkend resultaat onaangestast blijft. Dit kan per noot, maat of passage en hoeft niet voor een hele partij te gelden. Deze instelling wordt in Dorico overgenomen, want die hanteert ook diezelfde tweedeling tussen weergegeven notatie en klinkend resultaat.

Plugins

Behalve Drum Machine zijn er nog meer nieuwe plugins, zoals de Shimmer reverb, die je nagalm van een flinke dosis cinematografie kan voorzien. Je reverb gaat dan richting een synthesizerpad en voegt harmonisch materiaal toe aan je signaal, waardoor het lijkt of er een extra padklank is geactiveerd, maar wel een heel dynamische en ruimtelijke. Shimmer heeft een eigen klank die zowel ijsachtig als warm kan klinken, zeker als je het frequentiebereik gaat inperken. De toegevoegde harmonischen kunnen met Pitch ook worden getransponeerd tot een octaaf boven en ook onder het originele signaal. Je kunt zo met instellingen van 0,1 tot 0,5 ook subtiele detune-effecten bereiken. Shimmer is niet alleen een reverb, maar heeft ook een delay line met feedback. Zeer geschikt voor bijvoorbeeld Vangelis 2.0 reverb.

In de filtercategorie is er een nieuw autofilter dat reageert op het binnenkomende audiosignaal. Heel handig voor traditionele wahwah, hoewel je dit >>



CUBASE 14 KAN NU EEN PROJECT VANUIT DE NIEUWE SCORE EDITOR RECHTSTREEKS ALS DORICO-PROJECT EXPORTEREN



Met de Volume-plugin heb je alle volumes op elke plek in de keten in de hand.



De volledig nieuwe score editor maakt gebruik van Dorico-techniek en het materiaal kan een-op-een worden overgenomen in Dorico.



Je kunt elke parameter van elke (ook niet-Steinberg) plugin op verschillende manieren moduleren.



De Shaper-modulator kan als envelope of als complexe lfo dienst doen



Eindeloos bewegende en kleurrijke klankwerelden met de nieuwe Shimmer-reverb.



Autofilter is gemakkelijk voor wahwah of een dynamische drumloop.



Nieuwe exportfuncties, zoals Dorico-project of daw-project.

nu ook met een van je andere favoriete filters kunt doen dankzij de nieuwe Envelope follower modulator.

De Underwater plugin geeft met zijn naam al aan wat hij doet. Hij filtert het signaal zodanig dat het lijkt of het geluid zich bij de burens afspeelt, of onder water. De afsnijfrequentie kan natuurlijk worden ingesteld, maar dat is de enige parameter. Net zo ongecompliceerd als *the girl next door*.

De volumeplugin is niet het meest opwindend, maar wel handig als je bijvoorbeeld tussen verschillende plugins in een keten het volume wil aanpassen, of moduleren. Als je er bijvoorbeeld een stepmodulator op zet, kun je vrij eenvoudig de ingang van een volgende plugin stapsgewijs

oversturen of niet. Ook zijn de kanalen (stereo of meerkanaals) afzonderlijk in te stellen en kun je de 0dB grens locken ter bescherming van te heftige modulatie.

De Supervision monitoring plugin is uitgebreid met meer grafische mogelijkheden om je signaal nog veelzijdiger en kleurrijker in beeld te kunnen brengen.

Ook leuk

Daarnaast zijn er natuurlijk altijd een aantal minder in het oog springende maar wel handige nieuwe functies of uitbreidingen. In de key editor kun je parameters velocity variance en play probability toepassen. Realtime en non

DRUM MACHINE NODIGT ECHT UIT OM DIRECT ZELF EEN BEAT TE GAAN MAKEN, MET DE NADRIK OP ZELF MAKEN

destructive, want een sequence klinkt bij elke herhaling weer anders met deze parameters. Het mooie is dat je per noot de invloed kunt instellen in een controller lane, dus dat je kunt aangeven voor welke noten de variatie het sterkst zal gelden en voor welke noten helemaal niet.

De Range tool is een belangrijk stuk gereedschap in Cubase waarmee je steeds meer kunt doen. Zo zijn geselecteerde ranges nu veelzijdig te bewerken, zonder dat je events hoeft te splitten om alleen een nondestructive bewerking uit te voeren op slechts een klein onderdeel van je track, zoals flexibele volume curves tekenen of een range muten. Dit heeft als voordeel dat deze volumebewerkingen plaatsvinden vóórdat het signaal naar de plugins gaat en het ook onafhankelijk is van de volumefader van je track. Verder heeft elk event in het Arrangevenster nu een eigen volume offset-fader. De mixer in de lower zone kan als complete mixer worden weergegeven met niet alleen beperkte functies.

Je kunt toetscommando's toewijzen aan het oproepen van plugins die je veel gebruikt. De ruler kan een offset krijgen, wat handig is bij het componeren bij beeld. Samples in de mediabay kunnen nu op half of dubbel tempo worden voorbeluisterd en de video engine kan 4k en 8k video aan, als je systeem dat trekt. En last but not least kan een project als daw-bestand worden geëxporteerd, een nieuw bestandstype dat de uitwisseling tussen verschillende daws gemakkelijker moet maken.

Rimpeltjes

De installatie van Cubase verliep deze keer weer niet echt soepel. De login bij de Download Assistant werkte niet één keer en toonde zelfs een foutmelding waarin ik werd opgeroepen om contact met support op te nemen. Niet nodig: je moet eerst inloggen op de Steinberg website en dan de download manager alsnog via die weg opstarten, en dan werkt het alsnog. Ik kon Cubase 14 downloaden en installeren met de Steinberg Download Assistant, maar tijdens het opstarten verscheen een foutmelding omdat er nog geen licentie op het systeem aanwezig was. Die moet je aanmaken

MODULATORS KUNNEN OOK WEER ANDERE MODULATORS MODULEREN

door vanuit de Steinberg Download Assistant alsnog de Download Access Code in te voeren en zo de software te activeren op je systeem. Het zou handiger zijn als de Download Assistant vóór de download van Cubase 14 eerst om die code zou vragen en de licentie dan ook gelijk zou worden geactiveerd. Het heet tenslotte niet voor niets Download Access Code. Daarnaast ziet de Steinberg Download Assistant Steinberg componenten, zoals HALion Sonic, die al op je systeem zijn geïnstalleerd, voor het grootste deel niet als geïnstalleerd, waardoor je wordt gevraagd ze weer opnieuw te installeren. Het gaat dan om vele gigabytes, dus check eerst wat je al wel hebt geïnstalleerd, want dat werkt dan meestal gewoon, ook met Cubase 14. Tenzij het natuurlijk om erg oude versies gaat.

Maar toen dit allemaal achter de rug was, werkte het grotendeels als een zonnetje, hoewel nieuwe functies

zoals Drum Machine, pattern editor en score editor hier en daar nog wel wat kinderziektes vertonen. Gelukkig komen er regelmatig onderhoudsupdates uit. Het toewijzen van de modulators werkt heel overzichtelijk en is verslavend, alleen is het beheer van de patterns voor de pattern editor niet altijd even duidelijk – bijvoorbeeld welk pattern bij welke Drum Machine werkt heel overzichtelijk zijn in een groter project. De meest overzichtelijke oplossing is om de gemaakte drumpatterns naar het Arrangevenster te slepen, zodat je ze fysiek kunt volgen en beheren. Maar de nieuwe instrumenten en effecten zijn wel inspirerend en de werkwijzen zijn gebruiksvriendelijk. De totaalindruk van Cubase 14 is, kortom, heel positief.

Conclusie

Cubase 14 introduceert een aantal belangrijke uitbreidingen, zoals Drum Machine, Pattern Editor en een nieuwe en betere Score editor met Dorico-technologie. Ook de nieuwe plugins, zoals Shimmer Reverb, zijn inspirerend. Er moeten nog wel wat kinderziektes op details worden weggewerkt, maar de algehele ervaring is zeer positief. ■

R.I.P. vst2-plugin support?

Het gerucht deed de laatste tijd de ronde dat Steinberg met Cubase 14 geen vst2-plugins meer zou ondersteunen. Dat is echter niet waar. Als je Cubase 14 installeert, worden standaard weliswaar alleen de vst3-plugins gescand en verschijnen de vst2-plugins niet in de Plugin Manager. Maar je kunt de vst2-plugins vanuit de Plugin Manager wel met de hand laten scannen, en dan werken ze gewoon. Steinberg sorteert met deze instelling vast voor op hun voornemen om vst2 in de toekomst af te serveren en enkel nog het vst3-protocol te ondersteunen, wat stabiel en meer up to date is. Vst2 bestaat per slot van rekening ook al zo'n dertig jaar. Verwar dit overigens niet met de al jaren geleden gestopte ondersteuning van 32bits plugins door Steinberg.

INFO • prijs: € 579,- (Pro), € 329,- (Artist), € 99,99 (Elements)
• distributie: Steinberg
• internet: steinberg.net
SPECIFICATIES • Drum Machine met maximaal 64 instrumenten
• Pattern step editor voor drums en andere instrumenten met maximaal 128 stappen en parameter lanes
• 6 modulators (macro, lfo, shaper, stepmodulator, envelope follower, modscripter) • nieuwe score editor met Dorico-technologie • shimmer reverb • autofilter • Underwater filter
• velocity variance en play probability in Key editor • meer non-destructieve bewerkingen met range tool
• 64bit files

HET OORDEEL
+ Drum Machine
+ pattern events
+ modulators
+ betere score editor en koppeling met Dorico
– geen preset patterns voor Drum Machine
– pattern eventbeheer kan duidelijker
– score en pattern editor moeten verder worden gestreamlined

video • video's van alle nieuwe features
audio • beschrijving audio download • 60 dagen demoversie