



Restaureren en maximaliseren

In deze elfde versie van het bekende audionabewerkingspakket zijn maar liefst vier nieuwe plug-ins toegevoegd en de machine learning algoritmes verbeterd. Naast de focus op audiopostproductie is iZotope RX11 steeds meer geschikt voor muziekproducties en het maken van content in het algemeen.

door **Sander van der Heide**
ander@sandervanderheide.nl

Versie 10

Twee jaar geleden kon ik niet echt warmlopen om mijn versie 8 een upgrade te geven. Er waren weinig vernieuwingen en slechts enkele uitbreidingen, zoals de Repair Assistant, tekstnavigatie (nog steeds alleen beschikbaar in het Engels), een dynamische humfilter en Apple Silicon-ondersteuning. Versie 9 was iets interessanter maar ook niet groundbreaking. Dialogue Isolate deed zijn intrede, waarbij stem en achtergrondruis

gemakkelijk gescheiden konden worden. Verder was er weinig nieuws onder de zon.

Versie 11

Net zoals de vorige versies komt versie 11 in drie smaken: Elements, Standard en Advanced. Advanced is tien keer zo duur als Elements, dus kun je verwachten dat de mogelijkheden verschillen: Elements heeft zes losse plugins beschikbaar en Advanced twintig. Standard en Advanced zijn meer aan elkaar gewaagd en bieden naast losse plug-ins ook een audio-editor met nog veel

meer extra modules dan degene die ook als losse plug-in beschikbaar zijn. Standard is vooral interessant omdat het slechts op een derde van de prijs van Advanced zit met haast dezelfde functies en mogelijkheden, maar dan vaak in een simpelere en minder diepgaande oplossing.

Dialogue Isolate

Dialogue Isolate is alleen beschikbaar in Standard en Advanced, en een heel stuk verbeterd. Simpel gezegd wordt er gebruik gemaakt van nieuwe machine learning-trainingsmodellen en werkt deze een stuk effectiever. Naast het verwijderen van achtergrondruis kun je nu ook de galm op een stem verminderen. Ik heb het uitgetoetst op een iPhone-opname van een stem op drie meter afstand, met mensen die erdoorheen praten en zo'n bekende kantooruimtegalm. Je kunt deze plug-in rechtstreeks in je daw gebruiken en het resultaat is verbluffend: alsof je naar een opname van iemand vlak voor de microfoon in een stemcabine luistert. De Advanced versie heeft nog de mogelijkheid om per frequentieband te werken en offline in een hogere kwaliteit je audio te renderen.

Repair Assistant

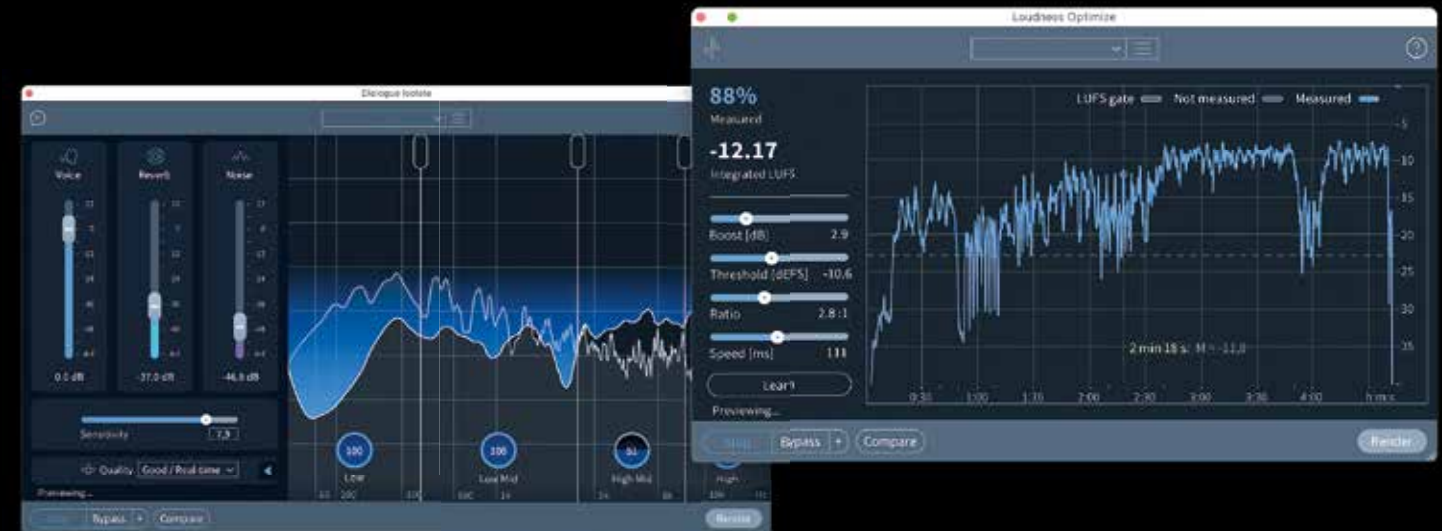
Deze is voor alledrie de pakketten beschikbaar. Je kunt het zien als een

schil over alle beschikbare modules heen, waarbij je een instelling laat genereren op basis van je audio. Je hebt dan nog een aantal controls om het resultaat te verfijnen. Gaat het om een spraakstem, dan pas je de mate van achtergrondruis of galm aan. Gaat het om een zangstem, dan kun je scherpere, spetterende en klankkleur aanpassen. Eenzelfde soort functie heb je ook in Ozone als mastering assistant (al heeft die mij nog nooit een goed resultaat geleverd), maar hier is het echt een handige tool en zijn alle suggesties gelijk raak.

Streaming

Produceer je voornamelijk muziek voor streaming op Spotify of YouTube, dan kun je veel leren van de modules Streaming Preview en Loudness Optimize. Bij de eerste krijg je een voorbeeld van hoe jouw mix op een bepaalde streaming klinkt. Kies je bijvoorbeeld Spotify, dan wordt de afspeelluidheid van -14 LUFS gehanteerd, de audio geëncodeerd als OggVorbis en kun je een AB-vergelijk met je mix toepassen. Het is grappig om te horen wat extra laag, stereo-verbreders of de mate van limiting als effect heeft op hoe het gaat klinken bij iemand thuis.

Als je nog meer controle wilt hebben op de loudheid (hoe hard, of liever gezegd: hoe zacht, je mix op een



bepaalde streamingdienst wordt weergegeven), dan geeft Loudness Optimize niet alleen een goede analyse, maar helpt je ook om onder de juiste normering de maximale loudheid te genereren. Je kon in Waveform Statistics voorheen al zien wat de Integrated Loudness van een audiofile was, maar nu zie je hoe deze is berekend en vooral welk gedeelte van de audio wordt meegerekend.

Dat er met een LUFS Gate wordt gewerkt, was voor mij een echte eyeopener. Het is de threshold die bepaalt welke audio meetelt voor de Integrated LUFS. Als er heel veel zachte passages zijn, kan het zomaar zijn dat 60% van je audio wordt gebruikt voor de berekening en dat een veel hogere loudheid oplevert, waardoor je mix op YouTube of Spotify weer onnodig zachter wordt gezet. De module kan je audio aanpassen, zodat de zachtere passages wat harder worden gezet en deze meetellen in de berekening.

DAT ER MET EEN LUFS GATE WORDT GEWERKT, WAS VOOR MIJ EEN ECHE EYEOPENER

Opeens heeft je mix meer dynamiek en wordt hij minder zacht gezet. Het concept moet even tot je doordringen, maar het is een proces dat ik nu na elk project even doorloop om alles nog even goed na te gaan.

Losse stems

De Music Rebalance module heb ik al eerder vergeleken in de grote multi-test van stemseparatiesoftware. Hoewel niet slecht is iZotope niet het enige bedrijf dat gebruik maakt van het Spleeter-algoritme. In RX 11 biedt iZotope echter wel een verbeterde versie, per stem (Vocal, Bass, Drums en Other) kun je nu de gevoeligheid aangeven en daardoor een beter

resultaat behalen. Voor het maken van een instrumentaal zul je niet veel verschil horen, maar voor het maken van een vocal outtake maakt deze verfijning het verschil tussen bruikbaar of toch op zoek moeten naar losse tracks.

Vanuit het midden

Elke plug-in biedt tegenwoordig MS-mode naast het gebruik in stereo aan. Hierbij worden het linker- en rechterkanaal bij elkaar opgeteld (dit is de mid, ook wel sum) en tevens van elkaar afgetrokken, wat het side (ook wel difference) signaal oplevert. Je hebt nog steeds te maken met twee kanalen, maar het zal eerst naar m/s omgezet moeten worden en na bewerking weer naar stereo. Je komt deze functie niet alleen tegen in de losse modules, maar ook in de editor en alle processing. Dat betekent dat je niet alleen het m- of s-signaal onafhankelijk kunt bewerken, je kunt het ook bekijken en de manier van processing is anders dan bij een stereosignaal. De mogelijkheden hiervan zullen de komende tijd steeds duidelijker worden. Ik vermoed dat de impact hiervan best onderschat wordt.

ARA

Nog een functie die nog niet eens volledig beschikbaar is en nu nog alleen in Logic Pro onder Rosetta werkt. ARA is een pluginformaat waardoor je de editorfuncties volledig kunt integreren in de daw waarin je werkt. Je hoeft dus niet eerst het stukje audio apart te openen in RX, de audio bewerken, opslaan en dan het resultaat proberen in je daw. Je kunt het bewerken alsof RX een onderdeel is

van je daw. De komende maanden is deze functie beschikbaar voor ProTools en PreSonus Studio One.

Conclusie

Voor mij biedt RX 11 zoveel toevoegingen en verbeteringen dat een upgrade vanaf versie 8 nu wel is te verantwoorden. De extra modules Dialogue Isolate en Music Rebalance zijn ook als plugin te gebruiken, en de kwaliteit en bruikbaarheid van vele modules is absoluut verbeterd. Toch is het jammer dat een plugin als Music Rebalance of een module als Resample niet los verkrijgbaar is. RX11 is erg uitgebreid maar meestal heb je maar een paar modules nodig, en vaak niet meer dan paar keer per jaar. Daarom is dit de eerste keer dat een abonnement op software me wel zinvol lijkt. ■

INFO • prijs RX Elements: € 109 • prijs RX 11 Standard: € 439 • prijs RX 11 Advanced: € 1299 • internet: www.izotope.com • distributeur: Native Instruments

SPECIFICATIES • Mac/Windows • au, aax, AAX Audiosuite, vst3 (sommige modules) • 64bit • ARA • werkt met Logic Pro 10.7-Logic Pro 11, Pro Tools 2024, Ableton Live 11-12, Cubase 13, Nuendo 13, Studio One 6, Reaper 7, FL Studio 21, Adobe Audition 2024, Adobe Premiere Pro 2024, DaVinci Resolve 19 • plugins in de editor: vst3, au

HET OORDEEL • + de standaardversie heeft meer dan genoeg mogelijkheden • + resultaat en kwaliteit van vele plug-ins zijn verbeterd • + meer geschikt voor muziekproductie dan vorige versies • - geen gratis update voor oudere versies • - sommige modules zouden los verkrijgbaar moeten zijn

Interface.nl XTRA

video • walkthrough van nieuwe functies
download • 10 dagen demoversie

