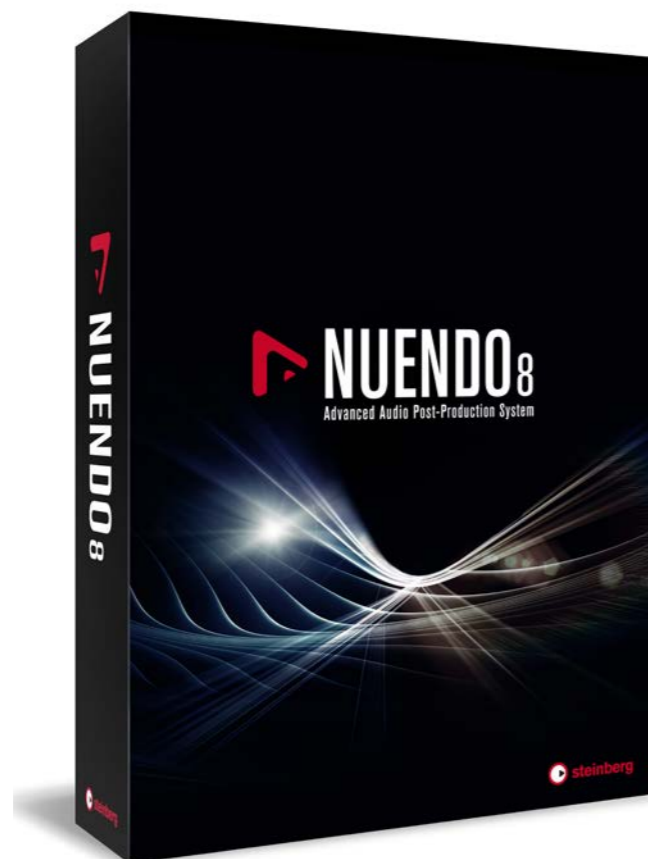


TEST

STEINBERG NUENDO 8

Di Mauro Abbatiello



NO LIMITS

L'ATTESISSIMA NUOVA RELEASE DELLA DAW DI POST PRODUZIONE DI CASA STEINBERG INTRODUCE FUNZIONALITÀ E UN NUOVO MOTORE VIDEO

Nuendo 8 (per precisione la versione testata è la 8.1), è la nuova importante release del software Steinberg anche perché include le molte novità introdotte in Cubase Pro 9 e aggiunge diverse migliorie dedicate al mondo della post produzione e al sound design che non lasceranno indifferenti anche gli utenti più esigenti.

INTERFACCIA GRAFICA E WORKFLOW

Le nuove funzionalità che mirano a migliorare il workflow, sono state implementate nell'ultima versione di Cubase, ne parleremo comunque ma in modo meno dettagliato per tanto, chi volesse approfondire, potrà farlo leggendo il test di Cubase Pro 9 sul numero 7 di Audiofader

PRO

Nuovo motore video e supporto multicanale
Processing Offline
Auto Alignment

CONTRO

Impossibile esportare direttamente i video
VST Connection datato
Impossibile salvare le proprie configurazioni del pannello External FX

SECONDO NOI



Rapporto qualità prezzo



Costruzione



Suono



Facilità d'uso

INFO

STEINBERG.NET

www.steinberg.net

Prezzo: **1.899⁰⁰** € inclusa IVA

Upgrade da Nuendo 7: **249⁰⁰** € inclusa IVA




Magazine . Lower Zone è uno spazio situato nella parte bassa della Project Window, dal quale si possono gestire gli editor audio/MIDI, il mixer e la nuova Sampler Track. Facendo doppio click su una qualsiasi Part, ad esempio quella relativa ad una traccia audio, non apriremo più la finestra del Sample Editor in mezzo allo schermo, ma la visualizzeremo in questa nuova porzione di schermo chiamata Lower Zone. Per la precisione, le zone sono tre (Left, Right e Lower) le prime due sono sempre esistite e si potevano aprire o chiudere tramite Setup Windows Layout (che esiste ancora) mentre la Lower Zone, è una novità introdotta in questa nuova release. Le tre zone sono attivabili grazie ad appositi pulsanti collocati nell'angolo alto a destra e mostreranno funzioni differenti se usate nella Project Window o nel Mixer. Nella Project Window, la Left Zone è dedicata alla visualizzazione del pannello Inspector/Visibility, la Right Zone, finalmente ridimensionabile, visualizzerà il pannello VST Instrument e il Mediabay. Nel Mixer, la Left zone attiverà la Visibility, Zones e il nuovo pannello History mentre la Right zone attiverà la Control Room.

"Con Game Connect 2, Nuendo fa uno step ulteriore perché permette di esportare intere sezioni di un progetto musicale in Wwise: tracce audio, MIDI e i marker, velocizzando enormemente il lavoro dell'utente"

LA LOWER ZONE

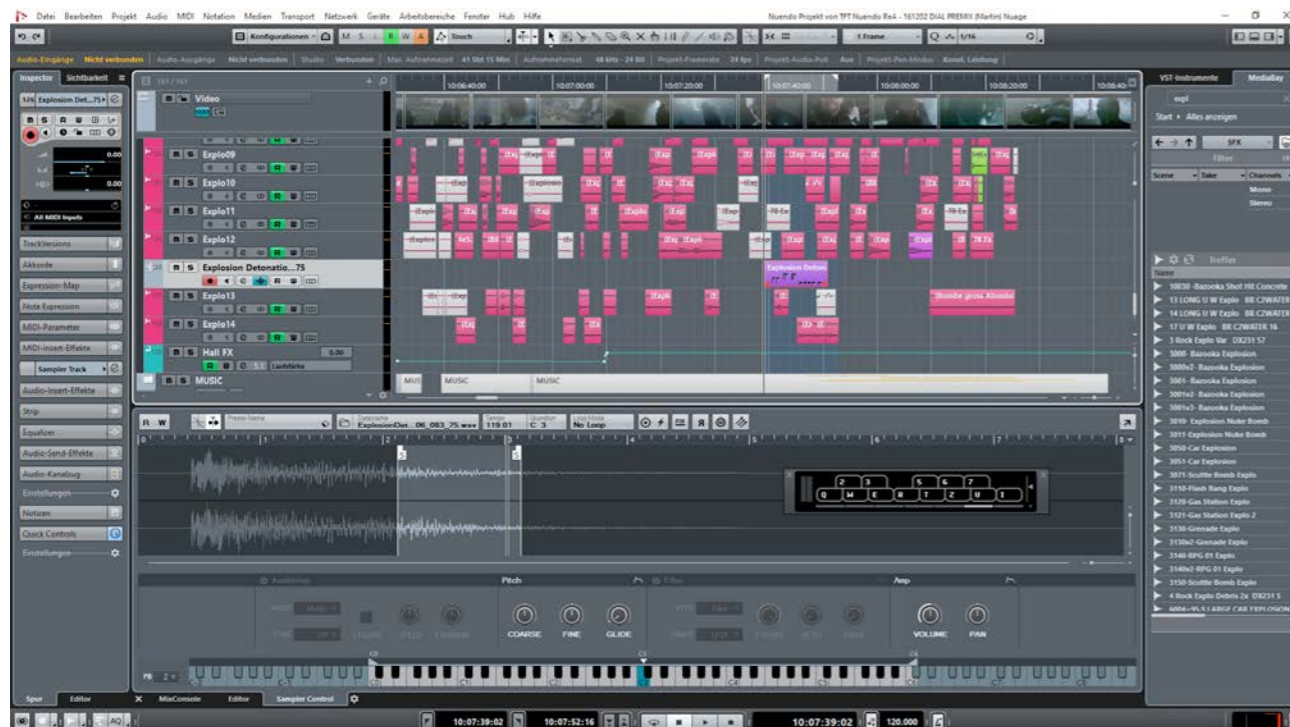
La Lower Zone è dotata di quattro Tab (se preferite schede) che possono attivare il Mixer, l'Editor (Audio o MIDI), il Chord Pads e il Sampler Control. Il Mixer è ovviamente, per motivi di spazio una versione riadattata ma funzionale del Mixer esteso di Nuendo. Alla sua sinistra troviamo una colonna con quattro pulsanti; il primo in alto, abilita la visualizzazione di una toolbar nella quale spiccano i due nuovi pulsanti relativi alle operazioni Undo/Redo delle fasi di mixing. Sotto questo pulsante possiamo visualizzare altre tre icone che rendono possibile la visualizzazione dei Fader, Insert e Send. Facendo doppio click su un evento audio, apriremo sempre il Sampler Editor ma questa volta collocato nell'apposito spazio Lower Zone chiamato Edit. Per le tracce MIDI, il principio è il medesimo solo che nella sezione Edit della Lower Zone, visualizzeremo il Key Editor e, grazie a un apposito pulsante, potremo eventualmente scegliere il Drum Editor o lo Score Editor a seconda delle proprie esigenze. Nell'editor MIDI troviamo un pulsante Record in Editor, con il quale è possibile armare la traccia e registrare in real time all'interno nella finestra. Il pannello Inspector della sezione Edit, mostrerà tutte le opzioni disponibili a seconda dell'editor utilizzato, audio o MIDI, in pratica, al contrario del mixer che ha meno funzioni, non vi è alcuna differenza o limitazione ad usare gli editor nella Lower Zone. Per quanto riguarda il pannello Sampler Control, ne parleremo in un paragrafo dedicato, mentre per il Chord Pad non ci sono novità. I pannelli MixConsole e Editor della Lower Zone, possono essere aperti in una finestra separata grazie a un apposito pulsante collocato per default alla destra della toolbar. Nelle Preferenze, nel sottomenù Editor, potrete decidere se e come usare la Lower Zone: chi preferisse quindi lavorare come nelle precedenti versioni, (perché ha un doppio monitor, o per qualsiasi altro motivo) potrà farlo facilmente.



NUENDO E I VIDEOGAME

Già nella precedente versione, Game Audio Connect aveva suscitato non pochi interessi soprattutto dagli sviluppatori di video games, non è un caso infatti che Blue Byte di Düsseldorf una delle più importanti società del settore ludico, si sia affidata a Nuendo. L'integrazione di Game Connect permetteva di velocizzare non poco il workflow perché agevolava il trasferimento di file all'interno di Wwise, semplicemente con un drag and drop. Nuendo 8 con Game Connect 2, fa uno step ulteriore perché permette di esportare intere sezioni di un progetto musicale da Nuendo in Wwise tra cui, tracce audio e MIDI, nonché, cosa non da poco, i Marker, velocizzando enormemente il lavoro dell'utente. Inoltre, grazie alle voci Edit in Nuendo e Create in Nuendo (tasto destro del mouse su un file audio in Wwise), sarà possibile editare i file o creare progetti direttamente in Nuendo. Nuendo 7 aveva molte funzioni interessanti ma nessuna che permettesse di rinominare automaticamente i file

La Lower Zone è dotata di quattro Tab (se preferite schede) che possono attivare il Mixer, l'Editor (Audio o MIDI), il Chord Pads e il Sampler Control



tramite il caricamento di un file di testo; in Nuendo 8, è stata aggiunta l'opzione Rename Event From List con la quale è possibile caricare un file CSV o TXT, selezionare le clip e in attimo modificarne il nome secondo le specifiche desiderate. Immaginiamo che questa novità renderà felice chi lavora nell'ambito videogame ma anche il Sound Designer che si occupa di librerie di campioni.

PIÙ PLUG-IN MENO CPU

Nuendo 8 migliora la funzionale ma datata opzione

Processing Offline ovvero la possibilità di applicare un effetto ad una specifica clip introducendo la nuova Direct Offline Processing. Questa importante novità, attivabile con il tasto funzione [F7] o dal menù Audio, ci permetterà di applicare, uno o più plug-in, alla clip selezionata. La clip o le clips processate in questo modo sono identificabili mediante un'icona situata nell'angolo in alto a destra e saranno allo stesso modo rintracciabili nel pool. I plug-in inseriti nel pannello Direct Offline Processing, possono essere messi in bypass, spostati al volo in una posizione diversa e, almeno a livello teorico, potrebbero essere infiniti. Noi per curiosità, grazie al copia incolla con il quale è possibile duplicare un plug-in inserito in catena, ne abbiamo caricati più di 100. I plug-in utilizzati mediante il Direct Offline Processing, possono essere applicati anche a più clip contemporaneamente, non pesano sulla CPU e l'usabilità è ottima perché le modifiche dei parametri si ascoltano in real time, esattamente come fossero in insert, solo successivamente, se soddisfatti, si potranno applicare e di conseguenza renderizzare. Le operazioni di undo non richiedono più l'opzione Offline Process History (presente nelle precedenti versioni) perché di fatto, sono inglobate nella History della Project Windows. Nella versione testata, la 8.1, sono state aggiunte alcune migliorie che aumentano ulteriormente il workflow. I plug-in caricati possono essere salvati facendo semplicemente un drag

and drop in un'area contenente quattro banchi. In ogni banco è possibile salvare fino a nove preset che possono contenere singoli plug-in o catene di effetti. I preset salvati potranno essere rinominati o cancellati in qualsiasi momento semplicemente utilizzando il tasto destro del mouse. Altra possibilità che accelererà le operazioni di routine è quella di poter caricare i propri Fx Chan Preset o i Track Preset memorizzati normalmente nel Mediabay di Nuendo. Se nella versione 8 non era possibile utilizzare un riverbero perché l'effetto risultava troncato alla lunghezza della clip, ora, è possibile sfruttare un parametro chiamato non a caso Tail col quale sarà possibile aumentare in millisecondi la lunghezza della clip in modo da riuscire a non troncature la coda del riverbero.

AUTO ALIGNMENT

Nuendo 8.1, introduce una nuova funzione con la quale è possibile allineare una registrazione audio a un'altra di riferimento. Non credo che esistano software che includano nelle proprie feature, uno strumento come questo, infatti, che io sappia, per questo tipo di editing ci si affida da sempre all'ottimo AutoAlign o RevoicePro di Syncro Arts. Il procedimento è molto semplice, basta scegliere la registrazione audio di riferimento e cliccare successivamente su quella che intendiamo allineare. L'allineamento delle due registrazioni avverrà

"Processing Offline, in accoppiata a Sound Randomizer, diventa uno strumento che faciliterà la vita dei sound designer che si occupano di effetti per videogame"

o mediante warp o mediante un semplice spostamento. Auto Alignment è ovviamente uno strumento utilissimo nell'ADR ma nulla ci vieta di usarlo per uniformare il timing di background vocals, tracce di chitarra o altro. A tal proposito, le modalità operative sono tipicamente due: Vocal per le voci e Standard per tutti gli altri tipi di registrazioni audio. Non c'è molto altro da dire su questa funzione perché di fatto non ha parametri o impostazioni su cui agire o funziona oppure no e tal proposito vi rimando al paragrafo in prova.

SOUND RANDOMIZER

Sound Randomizer è uno strumento utile per il sound

design ma soprattutto per chi lavora nell'ambito videogame. Proviamo a pensare ai passi di una camminata o agli spari dei giochi stile sparattutto, tutti questi suoni, per essere credibili dovrebbero essere disponibili in moltissime varianti. Wwise e Fmod offrono algoritmi che si occupano proprio di questo aspetto ma con questo plug-in sarà possibile creare delle semplici variazioni in pochi clic di mouse anche in Nuendo. Sound Randomizer agirà su quattro semplici parametri (Pitch, Impact, Color, e Timing) sui quali l'utente potrà agire esclusivamente sul range d'intervento; sarà poi Randomizer a variare la quantità di effetto entro il range definito precedentemente. Pitch, Timing e Color, non credo necessitino di spiegazioni mentre Impact, è legato al controllo dell'involuppo, in particolare alla modifica dell'attacco. In combinazione con Direct Offline Processing, Sound Randomizer ci consente variare la sonorità di più clip in un attimo. Per chi volesse per qualsiasi motivo, utilizzarlo in insert, va sottolineato il fatto che crea molta latenza, per tanto, bisogna valutare con attenzione su quale traccia inserirlo.

NUOVO MOTORE VIDEO E NUOVO SUPPORTO MULTICANALE

Nuendo 8 introduce un nuovo motore video che non è più basato sulla tecnologia Apple Quicktime e supporta non solo numerosi nuovi codec, sia su sistemi operativi Windows che Mac OS X, ma anche i dispositivi video esterni come Blackmagic Design. Al momento, il nuovo motore video supporta i seguenti formati di compressione video: DV, DVCPro, MotionJPEG, PhotoJPEG, H263, H264, Apple ProRes, Avid DNxHD® & DNxHR (per i quali è richiesta una licenza a pagamento). Il supporto multicanale è stato esteso e Nuendo 8 supporta Dolby Atmos sia bed che ad oggetti ma non solo, grazie a MixConvert V6 di Nuendo, Dolby Atmos 9.1 bed possono essere convertiti in Auro-3D e viceversa. Per una flessibilità maggiore potete passare da Bed Mode a Object Mode in qualsiasi momento, anche in progetto a stadio avanzato senza dover riconfigurare tutto da capo.

SAMPLER TRACK

Sampler Track è un'altra caratteristica ereditata da Cubase Pro 9 ed è accessibile dal pannello Sampler Control della Lower Zone. Qualsiasi clip audio della Project Windows o un campione del Mediabay o ancora un file audio prelevato direttamente da una cartella del finder, se draggato direttamente nel Sampler Control della Lower Zone, sarà automaticamente mappato in un campionatore. Il campione scelto, potrà quindi essere suonato immediatamente ed editato tramite i controlli del Sampler Control. La forza della Sampler Track è quella di poter usare qualsiasi campione o porzione di una traccia audio del progetto attivo, facendola diventare immediatamente un preset suonabile. Non stiamo parlando di un player come HALion sempre di Steinberg o Kontakt di Native Instruments, ma di un complesso strumento estremamente pratico,

con cui creare preset efficaci in pochi istanti. Per maggiori dettagli vi rimando alla recensione di Cubase Pro 9, nella quale entro maggiormente in profondità.

UN MIXER CHE HA UNA SUA STORIA

Sempre ereditata da Cubase Pro 9, in Nuendo 8 abbiamo la possibilità di effettuare Undo e Redo anche sul Mixer. Il Mixer ha quindi una sezione History dedicata che può essere visualizzata nella Left Zone (del Mixer ovviamente). Questa nuova caratteristica non funziona solo sui fader, le mandate e i plug-in di Cubase ma (fortunatamente) anche sui parametri dei processor virtuali esterni. Undo e Redo, possono essere richiamati con gli appositi pulsanti presenti nell'angolo superiore sinistro del Mixer ma anche con i comandi rapidi [Alt]+[Z] e [Alt]+[Shift]+[Z]. Le opzioni di Undo/Redo del Mixer funzionano anche nel Mixer della Lower Zone.

POCHI MA BUONI

Gli sviluppatori Steinberg hanno fatto dei cambiamenti anche alla sezione plug-in di Nuendo, migliorandone alcuni decisamente datati e aggiungendone uno che effettivamente mancava all'appello, ovvero un

Game Connect 2, permette di esportare intere sezioni di un progetto musicale da Nuendo in Wwise, tra cui, tracce audio e Marker



equalizzatore parametrico a fase lineare con funzionalità M/S. Frequency è un equalizzatore parametrico a otto bande, ognuna delle quali può funzionare a fase lineare, in stereo o in Mid-Side; in questa modalità, ogni banda è liberamente regolabile in modo da permetterci di equalizzare in modo differente la parte Side e la parte Mid. La prima e l'ultima banda dispongono di tutti i filtri presenti nelle altre, ma hanno, in più, un Hi Pass Filter con slope in grado di arrivare fino a 96 dB per ottava; le bande centrali possono lavorare con filtri Bell, Notch e Shelf. Tra le altre caratteristiche troviamo la possibilità di abilitare/disabilitare l'analizzatore di spettro, sceglierne il tipo di grafica (normale o a 60 barre), modificarne lo slope, e, soprattutto la funzione Auto Listen che ci permette di ascoltare o meglio di isolare la zona sulla quale stiamo agendo. Come accennato, diversi plug-in hanno subito un restyling come, ad esempio, Gate, Compressor ed Expander, mentre Autopan e Maximizer sono stati migliorati anche dal punto di vista qualitativo. Il nuovo Autopan è molto più flessibile perché possiamo modificare le curve che indirizzano il suono da destra a sinistra come desideriamo, praticamente disegnandole. Maximizer può funzionare anche in una nuova modalità chiamata Modern, che sfrutta un algoritmo ottimizzato per i compressissimi standard attuali. Sul fronte creatività, da questa versione, potremo inviare un segnale audio ad un VST3 Instrument dotato di Sidechain.

STABILITÀ E WORKFLOW

Una delle novità più discusse di Cubase Pro 9, è il fatto che è esclusivamente a 64 bit, anche Nuendo 8, ha ovviamente adottato lo stesso principio e non esiste più la possibilità di installare la versione a 32 bit del software. Una funzione chiamata Plug-In Sentinel esegue una scansione dei plug-in, attiva quelli validi e disabilita quelli che potenzialmente possono minare la stabilità del sistema; quelli disabilitati, saranno inseriti in una Blacklist

"Ho apprezzato l'integrazione del NEK che nelle versioni precedenti doveva essere acquistato a parte"

presente nella finestra Plug-In Manager ma, a discrezione dell'utente, potranno essere comunque riattivati.

IN PROVA

Per quanto riguarda la nuova interfaccia grafica e in particolare l'uso della Lower Zone, non posso che riconfermare l'utilità di quest'ultima esattamente come avevo già scritto per Cubase Pro 9 . Non mi soffermerò sugli aspetti in comune con Cubase, per quelli potrete leggere la recensione uscita precedentemente su Audiofader Mag #7, ma dopo mesi di utilizzo, vorrei una piccola aggiunta sull'equalizzatore Frequency che, ho rivalutato, considerandolo in molti casi migliore di altri equalizzatori più blasonati. Frequency è la mia prima scelta soprattutto quando mi trovo nella necessità di eliminare fastidiose risonanze sulle tracce.

Torniamo quindi a Nuendo 8.1; Direct Offline Processing

è estremamente utile, uno strumento che in parte esisteva già e in questa nuova veste, sono certo diventerà indispensabile. Non è uno strumento utile solo in post produzione ma, così come è stato strutturato, diventa un'arma in più anche in produzione, nel mixing e nel sound design. Questa funzione può cambiare radicalmente anche il modo di mixare sia per la possibilità di applicare un effetto in un solo punto di una traccia senza dover fare automazioni o duplicazioni di tracce, sia per l'opportunità di processare uno o più file contemporaneamente con

una catena di effetti. Provate a pensare a quante volte sia necessario usare denoiser, gate, deesser, o banalmente dei Low Cut e ora, pensate che questi plug-in non peseranno più sulla CPU del computer. Processing Offline, in accoppiata a Sound Randomizer diventa uno strumento che faciliterà la vita dei sound designer che si occupano di effetti per videogame, non è un caso che in un video della Steinberg si sia usato proprio l'esempio di una serie di spari che cambiano in modo randomico nel tempo. Unico appunto che mi sento di fare è sulla variazione in step (gli knob non sono liberamente regolabili) dei vari parametri che in alcuni casi, ad esempio sul pitch, anche nella posizione minima (relativa a 1) possono corrispondere a variazioni già troppo evidenti. Auto Alignment è uno strumento utilissimo, sicuramente da provare nel senso che non è ancora affidabile al 100%. Su alcune tracce funziona perfettamente e, in pochi secondi, si otterranno registrazioni assolutamente allineate, mentre in altri casi, occorrerà intervenire manualmente perché l'allineamento non risulta essere del tutto preciso. Detto questo, il suo utilizzo è talmente rapido che in ogni caso, anche se si dovesse intervenire manualmente su una porzione di file, il risparmio

Processing Offline con iZotope Ozone 7



ProSoundEffects

PRO SOUND EFFECTS 8

Nuendo 8 viene fornito con 2 GB di campioni (48 kHz - 24 bit di file WAV alcuni anche in formato 5.1) della Pro Sound Effects (www.prosoundeffects.com). Le categorie includono campioni di Animali, Emergency, Fire, Foley, Horror, Household, Human, Impacts, Industry, Office, Science Fiction, Sports, Technology, Transportation, Warfare, Water e molto altro. Le librerie PSE sono utilizzate dai marchi più prestigiosi: Skywalker, Disney, BBC, Google, EA, VICE e altro.

di tempo che si ottiene nelle operazioni di allineamento è indiscutibile. Lo abbiamo provato su parti parlate ma anche su cori, doppie voci, percussioni e, considerando che Auto Alignment è in una primissima release, immaginiamo che non possa che migliorare ulteriormente nei prossimi upgrade.

CONCLUSIONI

Ottimo upgrade di Nuendo che continua a crescere

introducendo caratteristiche uniche sia dal punto di vista del workflow che dal punto di vista qualitativo. Ho apprezzato l'integrazione del NEK che nelle versioni precedenti doveva essere acquistato a parte. Non ho mai nascosto le mie perplessità su questo argomento che trovavo assurdo perché, a mio avviso, Nuendo, non dovrebbe essere nient'altro che un Cubase Pro con in più tutte le funzioni e le caratteristiche di importazione ed esportazione dedicate al mondo della post produzione. In questo modo, la linea di confine è finalmente più precisa; chi si dedica al mondo dell'ADR, videogame e in generale alla post produzione si interesserà a Nuendo e chi produce o lavora nell'ambito degli studi di registrazione occupandosi di musica, potrà usare Cubase Pro. L'introduzione del NEK ha comportato un aumento di circa € 100 sul precedente prezzo di listino ma a conti fatti, Nuendo 7 + NEK era più costoso della attuale versione; ottimo lavoro Steinberg!