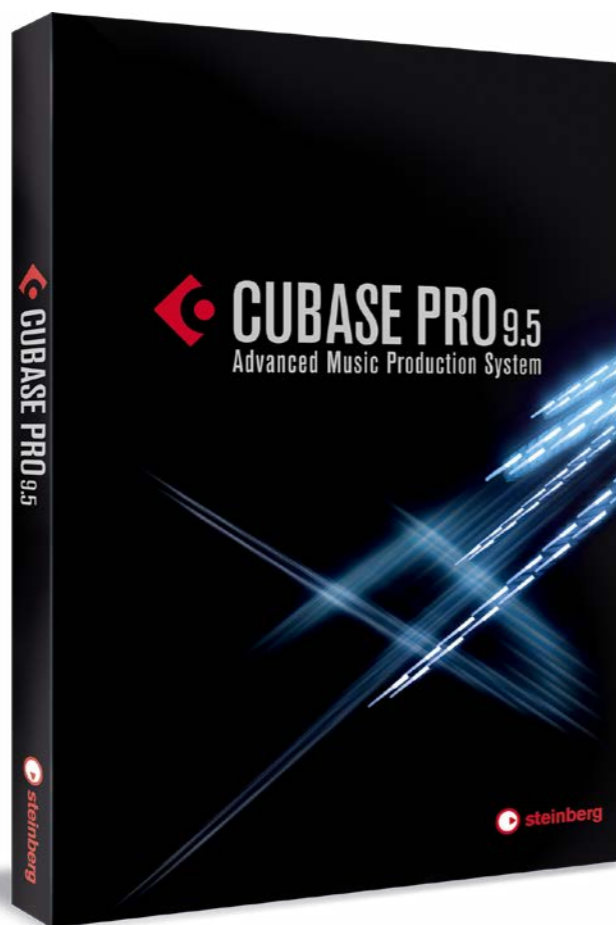


TEST

STEINBERG CUBASE PRO 9.5

Di Mauro Abbatiello



QUASI UN 10

STEINBERG SORPRENDE CON UN UPGRADE CHE INTRODUCE PARECCHIE NOVITÀ DEGNE DI UNA RELEASE 10

Cubase Pro 9.5 è la release di passaggio, quella che introdurrà la versione con le aspettative più alte, ovvero la 10. Solitamente, queste versioni intermedie non convincono pienamente, sarà così anche questa volta?

INTERFACCIA GRAFICA

L'interfaccia grafica, è leggermente cambiata, soprattutto a causa di nuove implementazioni introdotte nella right zone nella quale, è ora possibile visualizzare la control room e i meter master e loudness. Il menù Devices è stato sostituito dal menu Studio organizzato in modo più semplice e razionale. Device Setup ha cambiato il nome in Studio Setup, le voci

PRO

Automazioni Rinnovate
Direct Offline Process
File Browser interno

CONTRO

Automazioni MIDI datate
VST Connect datato

SECONDO NOI



Rapporto qualità prezzo



Costruzione



Suono



Facilità d'uso


INFO

STEINBERG

www.steinberg.net

Prezzo: **559⁰⁰** €

Upgrade dalla versione 9: **59⁹⁹** €

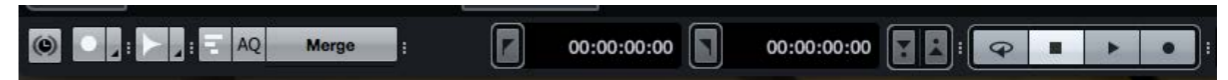


contenute al suo interno sono praticamente identiche al precedente menù se non per la novità della quale parleremo successivamente, ovvero poter cambiare il processing interno da 32 bit a 64 bit. All'apertura di un nuovo progetto, troverete automaticamente la cartella Input/Output Channel che nelle versioni precedenti appariva solo facendo un'automazione sul canale Stereo Output, ad esempio un fade-out, magari alla fine di un brano. In alto a destra troviamo sempre Set up Toolbar e sotto di essa possiamo accedere alla Set up Status line e alla Set up Info Line prima accessibile solo tramite il tasto destro del mouse. Parlando della Transport inferiore, una piccola ma importante miglioria a livello grafico ci permette di poter identificare la modalità MIDI Cycle Record Mode in uso che nella precedente versione non era possibile visualizzare. Le preferenze sono state in parte riorganizzate in particolare, il menù che prima si chiamava Appearance, è stato sostituito da un più funzionale e intuitivo User Interface con il quale è possibile cambiare e personalizzare i colori dell'interfaccia grafica in un attimo.

LA RIGHT ZONE


La Right Zone di Cubase è stata ampliata e ora, oltre al pannello VSTi e Media, possiamo disporre della Control Room e dei Meter che prima erano accessibili solo dal

"Le automazioni possono ora essere controllate tramite le curve di Bezier, un sistema innovativo che troviamo ancora oggi in moltissimi programmi di grafica"



Una piccola ma importante miglioria a livello grafico ci permette di poter identificare la modalità MIDI Cycle Record Mode in uso

mixer o tramite il Control Room Mixer. La grossa novità, non riguarda però tanto la visualizzazione della Control Room e dei vari Meter, ma piuttosto la rivisitazione del pannello Media, ora più efficiente grazie alla possibilità di poter visualizzare il file browser del vostro sistema operativo. Potrete accedere agli Hard Disk interni o esterni del vostro computer e finalmente, salvare delle cartelle "preferite" dei vostri sample o file audio che non appartengono alla Factory Library. Facciamo un preambolo, tutti noi disponiamo di decine di migliaia di sample, magari catalogati (in anni di lavori) e organizzati in cartelle in modo da poter essere ritrovati facilmente. Per completezza d'informazioni, anche nelle precedenti versioni si poteva accedere alle proprie cartelle, ma in un modo davvero poco pratico. Cosa facevamo allora tutti noi, oltre ad invidiare la semplicità con cui gli utenti di Ableton potevano salvarsi le loro cartelle personalizzate? Aprivamo il Finder o Esplora Risorse di Windows, andavamo nella nostra cartella di sample, localizzavamo il sample interessato e lo spostavamo (mediante drag&drop) in Cubase. Ebbene, ci sono voluti diversi anni, ma ci siamo arrivati, ed ora finalmente è possibile accedere alle nostre cartelle di sample in modo agevole. Cliccando su Media e poi su File Browser possiamo identificare una cartella di una library esterna e tramite il tasto destro del mouse oppure mediante il pulsante Add Favorite, associarla al menù Favorites. Questo menù sarà sempre accessibile a prescindere dal progetto su cui state lavorando e, nel giro di pochi minuti, potrete organizzare e quindi avere a disposizione i sample della vostra libreria personale che usate più frequentemente. Le cartelle che avete inserito nei preferiti potranno essere rinominate oppure eventualmente rimosse.



DIRECT OFFLINE PROCESS

Siamo felici del fatto che Cubase 9.5 abbia inserito la nuova funzione Direct Offline Processing già introdotto in Nuendo 8. 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

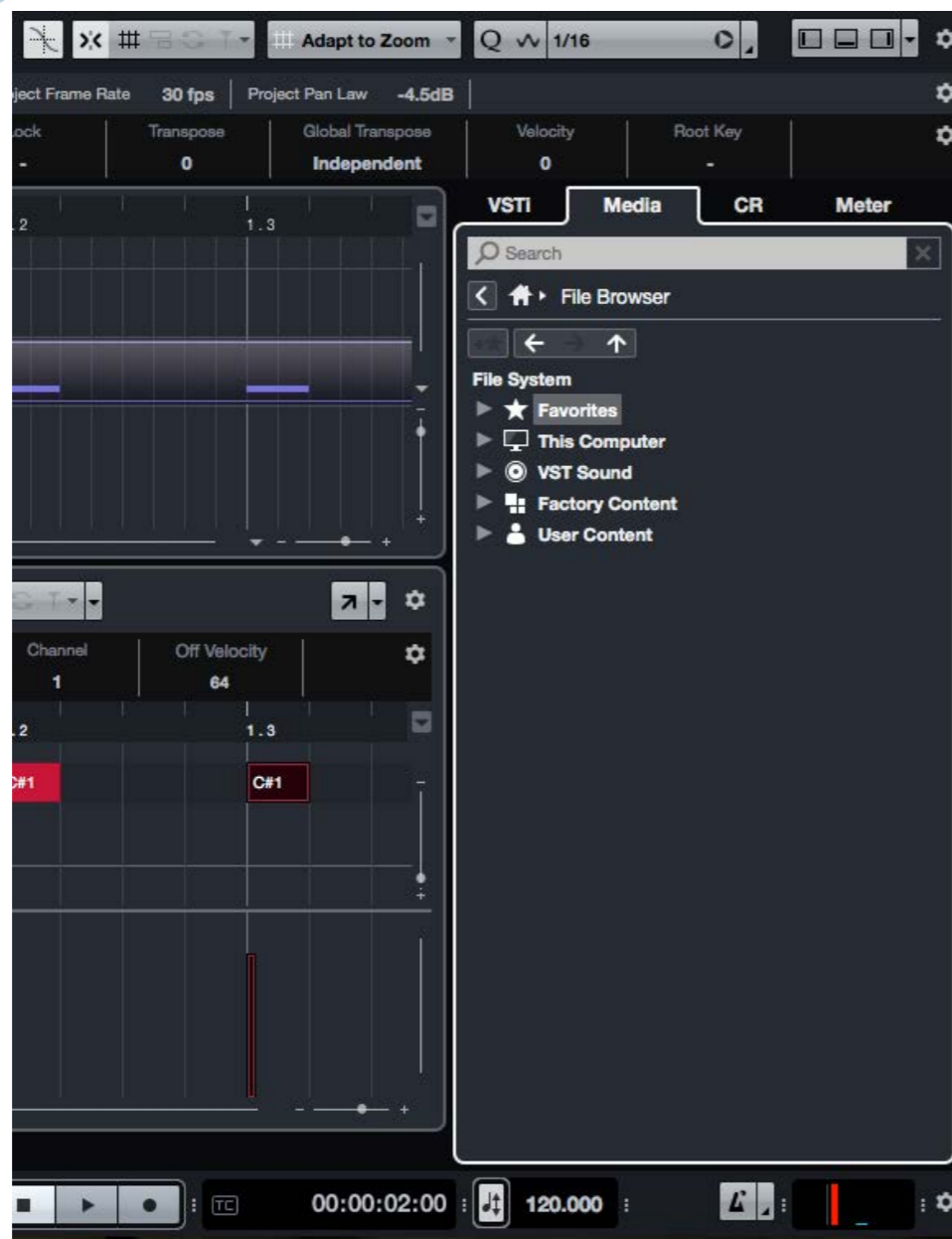
posizione diversa e, almeno a livello teorico, potrebbero essere infiniti. Gli effetti utilizzati mediante il Direct Offline Processing, possono essere applicati anche a più clip contemporaneamente, non pesano sulla CPU e l'usabilità è ottima perché le modifiche dei parametri si ascoltano in real time, esattamente come fossero in insert, solo successivamente, se soddisfatti, si potranno applicare e processare. 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.

AUTOMAZIONI COME IN PHOTOSHOP

Le automazioni possono ora essere controllate tramite

le curve di Bezier. Bezier, si riferisce all'ingegnere francese Pierre Bézier che nel 1962 usò per primo queste curve in ambito grafico. (per la cronaca disegnava automobili). Senza addentrarci nella spiegazione teorica che esula dal nostro scopo, diciamo solo che Bézier stabilì un modo per realizzare le curve a partire da due punti e una linea vettoriale, un sistema innovativo che troviamo ancora oggi in moltissimi programmi di grafica come Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects etc.. In Cubase 9.5 possiamo quindi creare delle curve semplicemente creando tre eventi (punti) di automazione. L'evento di automazione centrale che nelle precedenti versioni creava un angolo, ora produrrà una curva la cui forma potrà essere cambiata semplicemente spostando l'evento di automazione. Oltre a questa caratteristica, che ci permette di creare transizioni più efficaci e naturali, è stata ulteriormente migliorata la possibilità di cambiare velocemente il livello tra due punti di automazione. Questa possibilità, è stata estesa anche all'uso del range selection tools, il che permette di velocizzare ulteriormente la modifica delle automazioni. Queste novità e le diverse

Cliccando su Media e poi su File Browser possiamo identificare una cartella di una library esterna e tramite il tasto destro del mouse oppure mediante il pulsante Add Favorite, associarla al menù Favorites



opzioni, sono difficili da spiegare su carta, ma vi assicuro che, guardando il video dimostrativo sul sito Steinberg, capirete immediatamente le potenzialità e la facilità dello strumento il cui utilizzo risulta essere molto intuitivo.

METRONOMO PERSONALIZZABILE

Il metronomo di Cubase è stato notevolmente

aggiornato, in particolare la finestra di dialogo Metronome Setup (menù Transport) contiene tre schede: General, Click Sounds e Click Patterns. Nella scheda General e Click Sounds, possiamo impostare alcune opzioni di base come il tipo di metronomo ovvero MIDI o Audio, il numero di misure del count in (se attivarlo in riproduzione o in registrazione) e il tipo di suono da assegnare al metronomo, in pratica, tutta una serie di opzioni che in linea di massima erano presenti anche nelle versioni precedenti. La vera novità riguarda l'ultima scheda ovvero Click Patterns; qui possiamo creare diversi pattern ritmici a seconda della divisione ritmica (2/2, 4/4, 3/4...). Il metronomo seguirà i cambi di tempo della tempo track facendo suonare i pattern associati di default alle diverse divisioni ritmiche. Se in un determinato punto della song desideriamo cambiare pattern metronomico, possiamo farlo dalla Project Windows, direttamente dalla Info Line della traccia Signature dalla quale, possiamo cambiare pattern (selezionandone uno precedentemente salvato),

"Cubase 9.5 introduce un nuovo motore video che non è più basato sulla tecnologia Apple Quicktime e supporta numerosi nuovi codec, sia su sistemi operativi Windows che Mac OS"



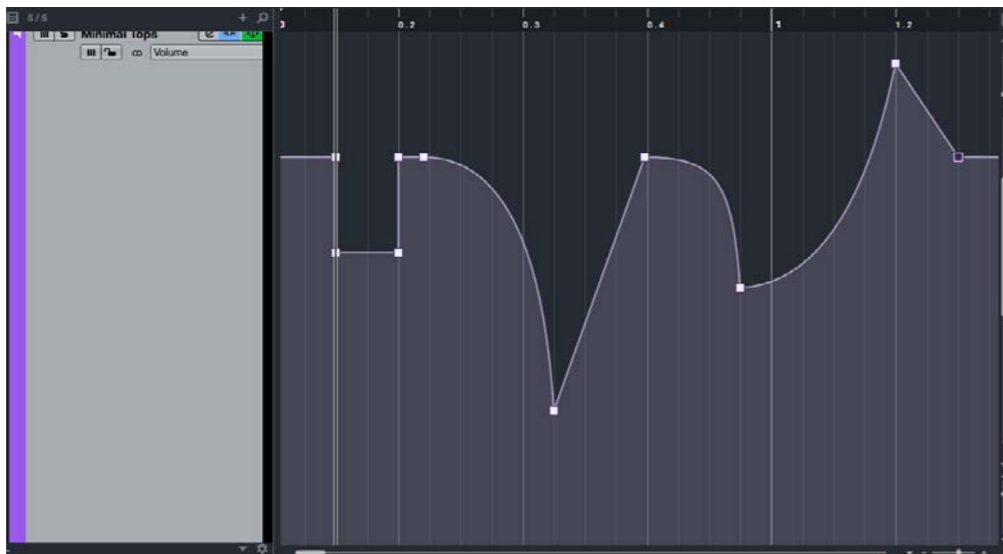
Direct Offline Processing

oppure crearne uno nuovo tramite un semplicissimo editor, che è di fatto un mini drum editor chiamato Click Pattern Editor. Il metronomo potrà poi essere convertito in una traccia audio o MIDI mediante il comando Select Project > Signature Track > Render Audio Click between Locators oppure Select Project > Signature Track > Render MIDI Click between Locators.

LA SEMPLICITÀ PAGA

Una delle novità che ho maggiormente apprezzato riguarda l'aumento degli insert da 8 a 16 e la possibilità di decidere facilmente (semplicemente spostando una linea verde su uno slot qualsiasi), quanti di questi debbano essere pre o post fader. Da questa versione si è deciso di nascondere il pulsante on/off dei plugin in insert il quale sarà visibile solo con la combinazione di tasti [Shift]+[click], decisione a mio avviso condivisibile perché è preferibile avere a portata di mano solo i pulsanti che usiamo maggiormente.

I nuovi
strumenti
dedicati alle
automazioni



Altra caratteristica apparentemente secondaria è la possibilità di adattare la griglia automaticamente allo zoom. Questa opzione, già adottata in altri software, permette di selezionare la griglia di quantizzazione in base al livello di zoom impostato. In pratica, impostando l'opzione Adapt to Zoom, effettuando uno zoom orizzontale, si potrà quantizzare non più selezionando il valore di quantizzazione, (quarti, ottavi, sedicesimi..) ma semplicemente impostando la griglia in funzione al livello di ingrandimento. Sempre sul fronte della facilità e praticità d'uso, ho apprezzato la possibilità di posizionare la barra di trasporto (playbar) in qualsiasi punto del progetto semplicemente premendo [Alt]+[Shift] (modificabile nelle preferenze) e cliccando in un punto qualsiasi del progetto. Nelle precedenti versioni era possibile farlo abilitando la voce Locate when clicked in empty space, contenuta nelle Preferenze di Cubase, trovo però questa soluzione, molto più utile perché a mio avviso è più comodo averla sempre a portata di mouse. Un'altra caratteristica molto importante, è la possibilità di poter estendere il range di playback oltre le parti MIDI, mi spiego: molto spesso si registrano degli strumenti MIDI e non si ha la necessità di quantizzare perfettamente, in questi casi può succedere, che l'attacco delle note registrate sia al di fuori della parte MIDI (MIDI Part) che invece è perfettamente in griglia e

di conseguenza, facendo play, queste, non suoneranno. Attualmente, nel menù MIDI delle Preferenze è possibile trovare la voce lunga ma esplicativa Extended Playback Range of Notes that starts before the Part, con la quale è possibile inserire un valore in Ticks che ci permetterà di estendere il playback alle note che partono prima della MIDI Part.

ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE MA L'ORECCHIO?

Grafica migliorata per il plug-in Magneto e i plug-in di compressione Tube e Vintage: questi ultimi sono stati arricchiti da un controllo dry/wet molto utile per effettuare facilmente una sorta di compressione parallela. Al Tube Compressor hanno aggiunto inoltre il parametro Characters che lavora in modo da aumentare gli armonici per le alte frequenze senza intaccare però il range coperto dalle basse frequenze. Come avvenuto per Nuendo 8, anche Cubase 9.5 introduce un nuovo motore video che non è più basato sulla tecnologia Apple Quicktime e supporta numerosi nuovi codec, sia su sistemi operativi Windows che Mac OS.

Anche il motore audio è stato migliorato, Cubase 9.5 può ora lavorare a 64 bit virgola mobile. Di default, il programma è impostato a 32 bit ma può essere cambiato dal nuovo menù Studio/VST Audio System. L'elaborazione del segnale a 64 bit funziona solo con i plug-in VST3 che supportano tale modalità tutti gli altri lavoreranno sempre a 32 bit. Nel pannello Programma di gestione dei Plug-in VST è possibile verificare quali plug-in supportano il processing del segnale a 64 bit e quali no. Per quanto riguarda la Sampler Track ci sono sostanzialmente due novità e un'importantissima implementazione che ci eviterà errori macroscopici. La prima news riguarda la funzione A/B, utile per poter

provare in totale sicurezza diverse soluzioni, mentre la seconda, è relativa alla possibilità di trasformare una traccia MIDI in Audio semplicemente spostandola sulla Sampler Track. Quest'ultima nuova caratteristica apre la strada a nuove ed importanti opportunità creative portando il campionatore di Cubase su un grado di flessibilità molto più alto rispetto a prima. Come anticipato, in questa versione della Sampler Track, gli sviluppatori Steinberg hanno corretto quello che a mio avviso era un errore piuttosto grossolano ovvero, i sample o i file audio importati direttamente nel campionatore non si copiavano automaticamente nella cartella di lavoro, ma rimanevano nella loro posizione originale. Bastava rinominare, spostare o peggio ancora cancellare il file dall'hard disk (quante volte copiamo i file da una chiavetta al desktop e poi, una volta importati in Cubase li cancelliamo) per perdere se non i file almeno un bel po' di tempo utile a ripristinarli. In Cubase 9.5 non sarà più possibile perdere i campioni esterni importati direttamente nel campionatore perché saranno automaticamente copiati nella cartella di lavoro.

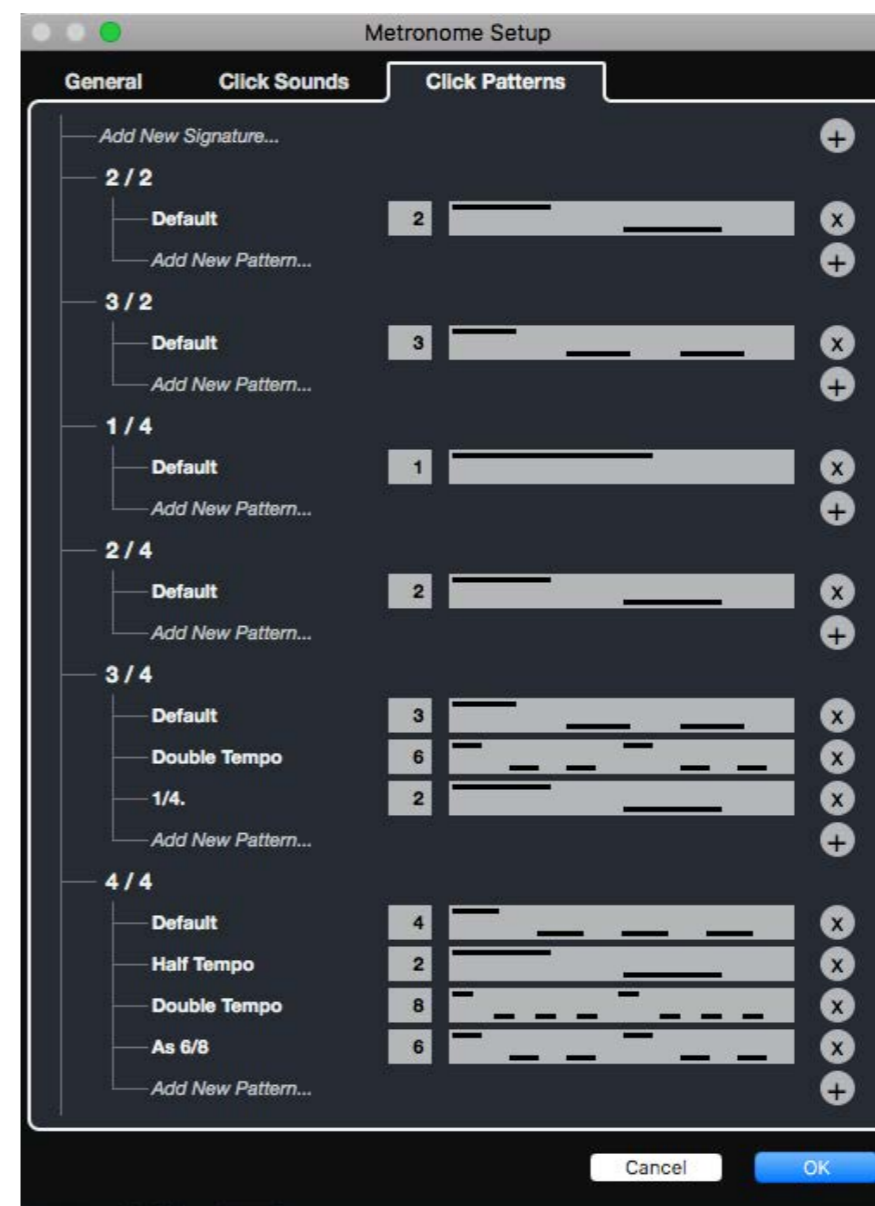
IN PROVA

La right zone è finalmente e forse definitivamente utile:

premetto che personalmente avevo già impostato le finestre del mio Cubase in modo da farmi visualizzare la Control Room alla destra della Project Windows e poter

"Molte novità introdotte in questa release, sono frutto di questa collaborazione tra Steinberg e gli utenti professionisti che lavorano nel settore musicale"

disporre quindi anche degli indicatori di livello Peak e RMS di conseguenza, questa nuova implementazione non può che rendermi felice. Chi avesse letto la mia precedente recensione su Cubase 9, si ricorderà che sono stato piuttosto duro sulle limitazioni del vecchio Mediabay (Right Zone). Ebbene, anche questo problema è stato risolto e ora, in termini di velocità operativa, si inizia a ragionare. Vi consiglio, a tal proposito (per chi non l'avesse già fatto), di organizzare le cartelle dei vostri sample prima di tutto nel vostro computer e successivamente nel File Browser interno a Cubase. Apprezzabile la possibilità di poter accedere ai VST Sound o ai Factory Content sempre dal File Browser,



La scheda Click Patterns dove è possibile creare diversi pattern ritmici a seconda della divisione ritmica impostata nella Time Signatures

anche in questo caso, diventa più facile accedere a contenuti specifici dei quali conosciamo il percorso. Facciamo un esempio: se cercassi un rullante acustico, del quale ricordo solo essere parte della libreria di Allen Morgan (ora anche in one shot), per trovarlo, basterebbe selezionare la cartella Allen Morgan Signature Drums, contenuta nella root VST Sound del File Browser ed effettuare una ricerca scrivendo Snare: in un attimo, visualizzerei solo i rullanti di quella libreria, potrei quindi ascoltarli e scegliere quello desiderato. Le automazioni, oltre a poter essere gestite più facilmente, sono ora molto più complete: l'utilizzo degli strumenti Linea e Range Selector permettono di realizzare automazioni anche molto complesse in un tempo ragionevole. Chi produce musica elettronica, sa bene che le automazioni sui parametri dei synth sono quasi sempre molto articolate, poter disporre di uno strumento completo, ma allo stesso tempo di facile utilizzo, è di vitale importanza. Parliamo del metronomo: quando registro, per ovviare al problema della variazione di Time Signature, realizzo il metronomo manualmente con un sample, solitamente un cowbell (ho salvato ovviamente diversi Track Preset con diverse opzioni da poter richiamare velocemente). Questa soluzione mi permette di cambiare tipo di metronomo, esclusivamente in alcuni punti del brano, ed eventualmente toglierlo nel caso fosse necessario fare un rallentato, inoltre, utilizzando un sample one shot, quindi una traccia audio, sono sicuro di ottenere una precisione al campione ed un'occupazione CPU praticamente nulla. La nuova soluzione adottata da Steinberg però, potrebbe e probabilmente lo farà, cambiare il mio modo di operare perché posso fare tutto quello che facevo prima, compreso convertire la traccia metronomo in audio.

Dopo aver recensito Nuendo 8, immaginavo che Direct Offline Process, sarebbe stato implementato anche in Cubase semplicemente perché non avrebbe avuto

HALION SONIC SE - FLUX

Sfruttando il motore audio di HALion Sonic SE, gli sviluppatori di Cubase hanno implementato un nuovo synth wavetable chiamato FLUX.

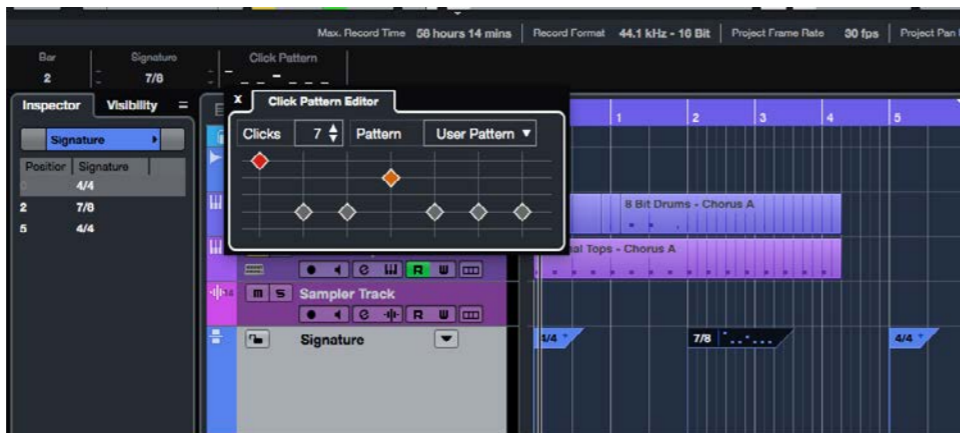
Il synth in questione è dotato di 100 preset dedicati alla musica EDM ma di fatto, l'utente può crearne facilmente di nuovi utilizzando le 70 wavetable disponibili per i due oscillatori. Oltre ai due oscillatori possiamo disporre di un sub oscillator, sezione filtri, due LFO, un sequencer interno e una sezione modulation matrix dotata di 16 slot. Sulla sezione involuপি possiamo disporre di una finestra chiamata Env3 che è di fatto una sezione aggiuntava alla solita Amp Envelope e Filter Envelope, che può essere liberamente gestita nella Modulation Matrix.



Il nuovo synth HaLion Sonic SE Flux

senso non farlo. Così come è stato strutturato, non è uno strumento dedicato esclusivamente alla post produzione ma è utile sia in produzione che nel sound design. Questa funzione, potrebbe cambiare anche il modo di mixare sia per la possibilità di applicare un effetto in un solo punto (fine dell'automazioni o delle duplicazioni di tracce), sia per l'opportunità di processare uno o più file contemporaneamente con una catena di effetti. La Waveform delle clip processate cambia in tempo reale, è quindi possibile visualizzare come i plug-in inseriti modifichino, anche visivamente, la forma d'onda. 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. Mi auguro che presto facciano un upgrade portando l'attuale versione a quella presente in Nuendo 8.1 nella quale è possibile salvare i preset con le varie catene di plug-in e le relative impostazioni.

Il mini
drum editor
chiamato
Click Pattern
Editor

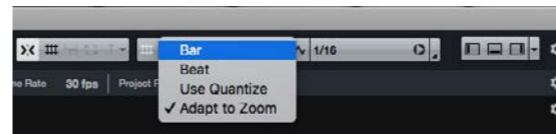


Parliamo di Flux: i preset sono moderni, attuali, suonano bene ma, per chi come me (e qualche altro milione di utenti) usa un synth come ad esempio Xfer Serum, oggettivamente, potrà mai essere utile? Nel mio caso, potrei sicuramente usare qualche preset ma, difficilmente, partirò da zero per creare un suono con Flux. Non dico che non succederà mai, ma sarà piuttosto improbabile. Sia chiaro, Flux non è per niente un synth complesso da usare ma l'interfaccia utente, (il fatto di trovarsi all'interno di HALion Sonic SE non aiuta) è di vecchia concezione e distante anni luce dalla velocissima GUI di un synth come Serum. Detto questo, bisogna però considerare che esistono altre categorie di utenti, non tutti hanno Serum, non tutti fanno musica elettronica e, un synth wavetable di questo tipo, mancava all'appello. Per questi utenti, Flux acquista un'importanza diversa perché, aggiunge alla propria libreria di suoni, un centinaio di ottimi preset totalmente modificabili, che potranno essere usati senza indugio in produzioni EDM, Electronic Pop, Trap etc... Questo è ovviamente un mio personalissimo parere, potrei essere stato un po' precipitoso. Per esempio inizialmente avevo sottovalutato l'equalizzatore Frequency che a oggi considero uno dei migliori del suo tipo: molte cose si devono testare sul campo e richiedono un po' più di tempo per poter essere apprezzate appieno, vi consiglio quindi di provarlo, ascoltare tutti i preset e trarre le vostre considerazioni.

CONCLUSIONI

Prima di entrare nel vivo delle conclusioni vorrei dire che un grosso punto a favore di Steinberg è il dialogo con gli utenti. Molte novità introdotte in questa release sono frutto di questa collaborazione tra Steinberg e gli utenti professionisti che lavorano nel settore musicale. Steinberg Italia, nella figura dell'ottimo Product Specialist Franco Fraccastoro sta svolgendo un ottimo lavoro a riguardo. Cubase è sempre stato un software incredibilmente completo, ma alcune funzioni, nonostante avessero innumerevoli opzioni, peccavano su aspetti davvero basilari. Il Mediabay ad esempio è forse uno dei più completi database (in dotazione ad una DAW) in circolazione, si possono inserire gli attributi, personalizzarli, decidere come gestire il preascolto dei sample, le posizioni da scansionare, insomma decine di opzioni tutte utilissime ma, fino ad oggi, mancava la cosa più semplice, la banalissima possibilità di poter accedere alle proprie cartelle in modo semplice. Un software completo non deve essere necessariamente complesso e Steinberg, ultimamente, sembra averlo capito.

Questa volta non ho dubbi, se in passato a causa di funzioni non unanimemente richieste, è stato difficile giustificare un upgrade intermedio a pagamento, in questo caso non lo sarà. Le automazioni, la Direct Offline Process e il file browser interno valgono il denaro speso. Certo, tutte le altre nuove caratteristiche, non per ultima la possibilità di usare il motore audio interno a 64 bit floating point, il metronomo, il supporto già annunciato e presto disponibile per la Control1 di Softube, le funzioni aggiuntive della Sampler Track, sono davvero importanti ma le tre caratteristiche menzionate sopra offriranno un boost al Workflow a cui non si potrà più rinunciare.



La voce
Adapt to Zoom

STUDIO LIVE® SERIES III

DIGITAL CONSOLES e RACK-MOUNTED MIXERS / STAGE BOXES

 PreSonus®



I mixer StudioLive Series III di PreSonus sono disponibili in configurazione a 16, 24 e 32 canali - ora sia come console, sia in formato rack. Anche se cambiano il numero di ingressi, uscite e canali, questi mixer condividono stessa tecnologia e workflow. La console è equipaggiata con fader motorizzati touch-sensitive, preset di canale memorizzabili ed un eccezionale touchscreen TFT da 7 pollici.

Vuoi registrare? Puoi lasciare il tuo computer a casa ed usare direttamente la registrazione su SD card integrata. La completa dotazione di connessioni della Serie III include AVB, Ethernet, Ethercon ed USB.

Qualsiasi siano le tue esigenze, c'è sicuramente un mixer StudioLive Serie III su misura per te.

Puoi collegare con un singolo cavo CAT5e o CAT6 Ethernet, tramite AVB, un mixer rack Serie III ad una console front-of-house Serie III, per avere a disposizione un semplice stage box oppure una combinazione stage box/monitor mixer.



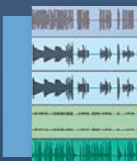
Registrazione su SD Card senza computer - multitraccia per le console, stereo con mixer a rack.



Fat Channel completamente ridisegnato, State Space Modeling con EQ e compressori vintage - interfaccia utente in stile plug-in.



Fader motorizzati touch-sensitive da 100 mm - lo stesso eccezionale workflow della serie StudioLive (analog style).



Software incluso - nuove versioni di Studio One®, Capture™, QMix® UC e UC 2.0 - eccellente integrazione software/hardware.

Distribuito in Italia da

 midimusic

www.midimusic.it info@midimusic.it