

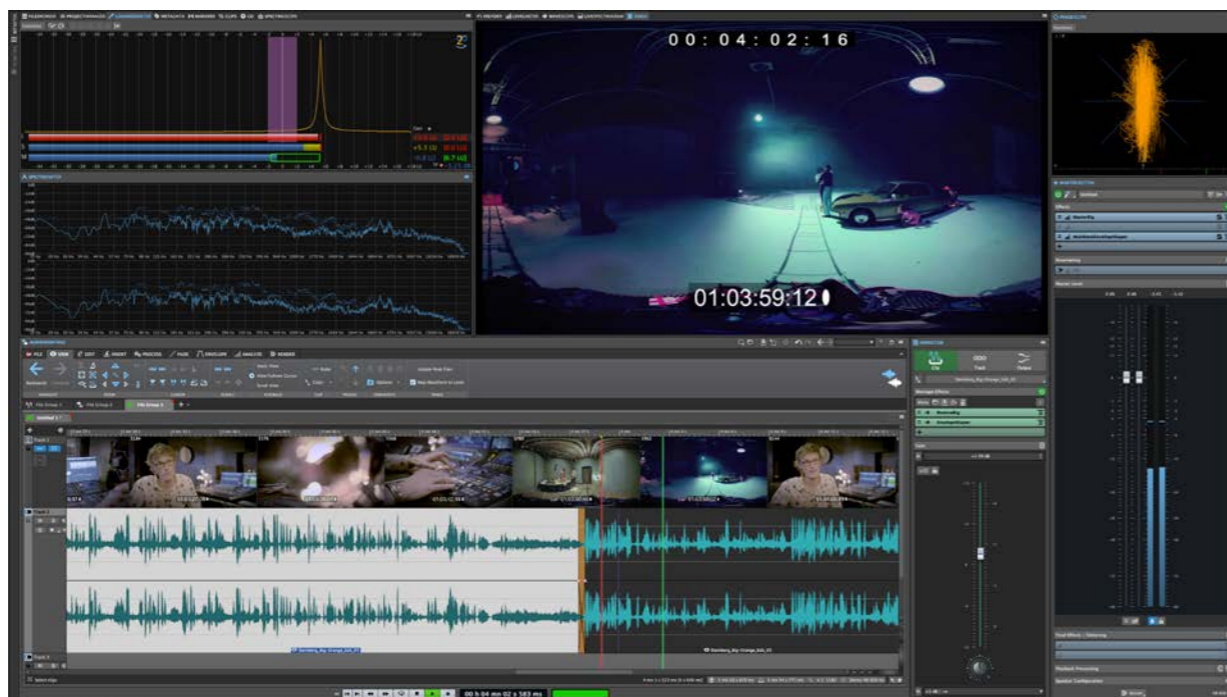
TEST

STEINBERG WAVELAB PRO 10

Di Pierluigi Bontempi

<https://www.produzionemusicaeconclubbase.cloud/>

FUNZIONALITÀ E MIGLIORAMENTI



È STATA RILASCIATA LO SCORSO OTTOBRE LA NUOVA VERSIONE DELL'AUDIO EDITOR DI CASA STEINBERG, WAVELAB 10, NELLE VERSIONI PRO ED ELEMENTS. IL SOFTWARE, GIÀ UNO DEGLI STANDARD DI RIFERIMENTO PER QUANTO CONCERNE MASTERING, RESTAURO AUDIO E AUTHORIZING, SI È ARRICCHITO DI IMPORTANTI NUOVE FUNZIONALITÀ E HA MIGLIORATO IL FLUSSO DI LAVORO SOTTO DIVERSI ASPETTI

Al primo avvio non abbiamo percepito differenze sostanziali, ma sono bastati pochi minuti di testing su Wavelab Pro 10 per rendersi conto che, **nonostante l'ambiente generale sia rimasto**

lo stesso, le novità apportate sono ben più rilevanti di semplici interventi cosmetici. Gli utenti più interessati alla nuova release saranno probabilmente quelli dediti al **mastering**. Il

PRO

Tracce di riferimento
Supporto per i video
Flusso di lavoro migliorato
Possibilità di annullare singole operazioni nell'editor

CONTRO

Nessuno

SECONDO NOI



Rapporto qualità prezzo



Suono



Facilità d'uso

INFO

STEINBERG

<https://www.steinberg.net/en/home.html>

Prezzo: **501⁹⁹ €**

Update da **99⁹⁹ €**

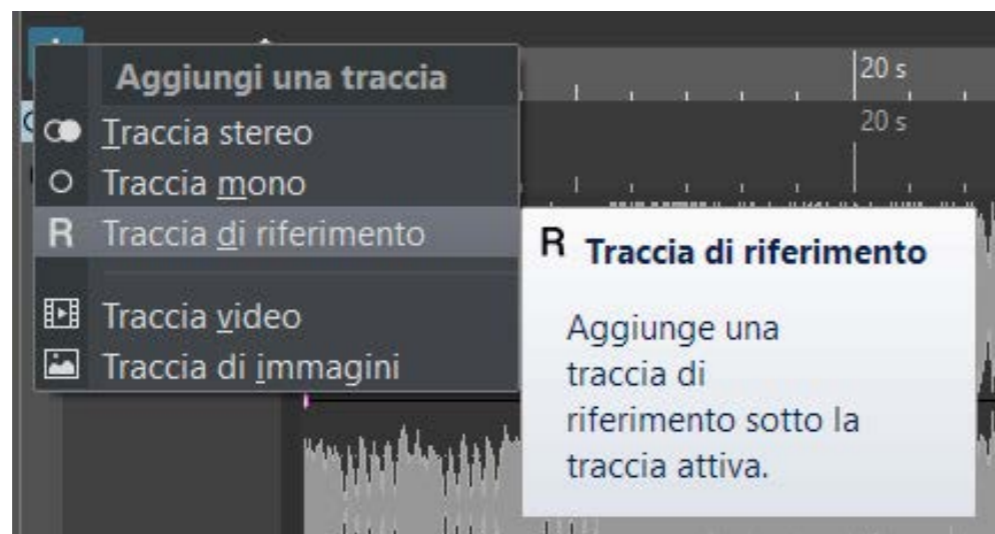
Upgrade **212⁹⁹ €**

nuovo supporto per i video rende d'altra parte Wavelab particolarmente invitante per chi si occupa di **musica e sound design per le immagini**. Infine, le nuove funzionalità legate all'utilizzo di effetti hardware esterni non potranno non attirare l'attenzione di chiunque lavori almeno in parte *out of the box*. Non abbiamo invece rilevato particolari novità "interne" per quanto riguarda analisi e restauro audio. Specifichiamo "interne" in quanto un'altra novità di Wavelab 10 è che **ora l'applicazione Steinberg supporta l'integrazione con editor esterni quali iZotope RX7, Celemony Melodyne e Steinberg Spectralayers**.

REFERENCE REFERENCE REFERENCE

Andiamo però con ordine, partendo da una *feature* fondamentale nella produzione audio e nel mastering, per la quale gli utenti Wavelab si sono tuttavia dovuti appoggiare sino alla versione 9.5 a plug-in di terze parti o a soluzioni più macchinose: l'utilizzo di tracce di riferimento. Nell'area del montaggio audio basta ora aggiungere una nuova traccia (clic sul simbolo + in cima all'elenco tracce), selezionando tra le opzioni Traccia di riferimento. Dopo aver trascinato nella nuova traccia la clip desiderata si potrà passare dalla stessa alle altre tracce con il mouse o tramite shortcut (O,

Creazione di una traccia di riferimento



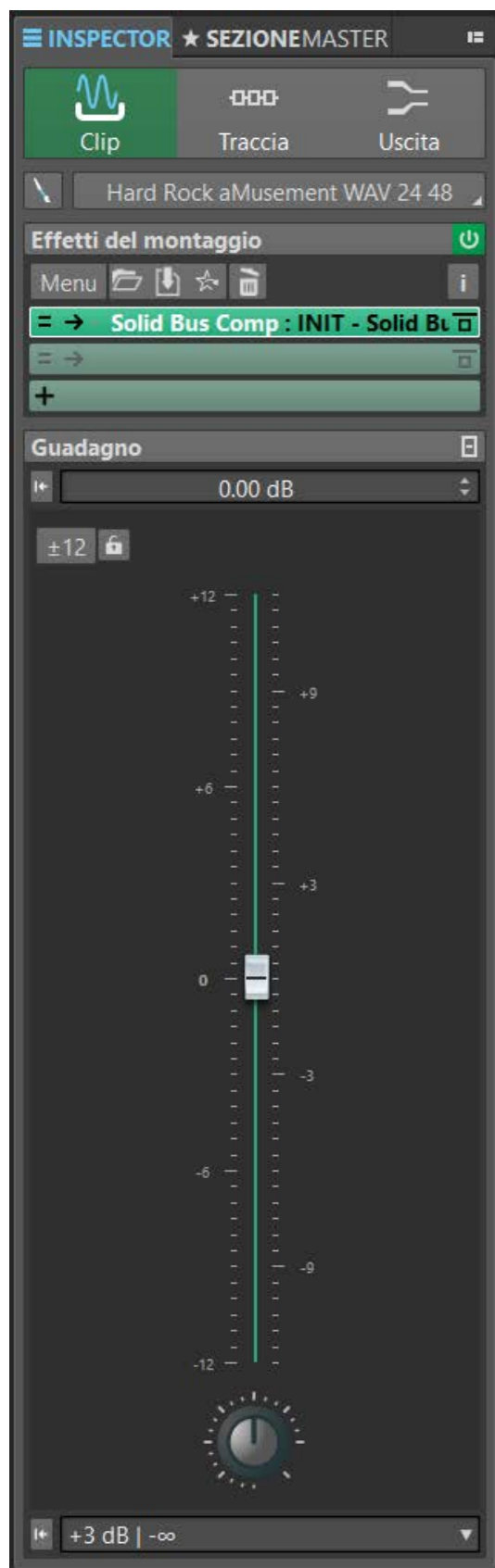
“Per inserirne uno nell'area di montaggio basta creare una traccia dedicata e importare il video tramite drag&drop”

oppure 1 e poi N) istantaneamente, senza problemi di clic o altri disturbi sonori.

C'è la possibilità di inserire sino a tre tracce di riferimento, e possono essere utilizzate in diretta come riferimento anche sorgenti esterne (ad esempio un lettore CD). Le clip audio possono essere spostate liberamente tra le tracce "normali" e di riferimento. Si può infine scegliere se processare la traccia di riferimento con gli effetti collocati nell'area Processamento della riproduzione (che influiscono sull'ascolto ma non vengono tenuti in considerazione al momento del rendering dei file, in modo analogo alla Control Room di Cubase) e se inviare la traccia di riferimento a delle uscite audio dedicate.

GESTIONE OTTIMIZZATA DELLA CATENA DEL SEGNALE

Sempre restando nell'area di montaggio, gli utenti di Wavelab sanno che gli effetti possono essere inseriti sulla clip, sulla traccia o sull'uscita generale dell'area di montaggio (oltre che sul master). La cosa non varia nella nuova release, ma **cambia dove bisogna portarsi nell'interfaccia grafica per gestire i diversi effetti. Ora tutto può essere svolto nell'area marcata Inspector**, appropriatamente collocata per impostazione di default in basso a destra, di fianco e alla sezione Master (come avviene in Wavelab per ogni pannello anche l'Inspector può poi essere spostato dall'utente dove preferisce). Sempre nell'Inspector si possono gestire il livello e il pan di clip/traccia/uscita.



La nuova sezione Inspector

Sino alla versione 9.5 gli effetti venivano invece gestiti nella scheda Effetti (tranne ovviamente quelli della sezione Master), collocata di default nel blocco in alto a sinistra, che se spostata di fianco alla sezione Master risultava graficamente disordinata e meno intuitiva. Senza mutare di fatto la logica di funzionamento del programma gli sviluppatori sono riusciti in questo modo a velocizzarne e renderne più intuitivo il flusso di lavoro. Nella medesima direzione vanno le aree di controllo delle tracce, completamente ridisegnate e ora molto vicine a quelle di una DAW.

NON SOLO AUDIO

Come anticipato, Wavelab 10 supporta anche i video. **Per inserirne uno nell'area di montaggio basta creare una traccia dedicata e importare il video tramite drag&drop.** Nell'area in alto a destra viene collocata per impostazione di default la scheda dedicata, che oltre a visualizzare il video mostra il timecode.

Spuntando l'opzione "Modalità il video segue le modifiche" nell'area Modifica della barra dei comandi, quando si spostano le clip audio viene modificato di conseguenza in tempo reale il frame video visualizzato, in modo da rendere estremamente semplice la sincronizzazione "offline" tra materiali audio e filmato.

“Almeno due delle novità varrebbero da sole per molti la pena di aggiornare: le tracce di riferimento e il supporto per il video”

SERVE UNA MANO?

Qualora ci fosse la necessità di appoggiarsi ad un editor audio esterno per lo svolgimento di particolari processamenti non sarebbe necessario in Wavelab 10 esportare l'audio, aprirlo e modificarlo nel secondo editor e reimportarlo infine una volta effettuate le modifiche desiderate. Basterebbe invece selezionare una regione audio, portandosi quindi su Modifica - Editor esterno (opzione disponibile sia nella modalità di montaggio sia in quella di editor audio) e selezionando l'editor desiderato. Questo si apre con già caricata la porzione di clip da editare. A questo punto basta effettuare gli interventi desiderati e ritrasferire a Wavelab il risultato (nel caso di editing in Spectralayers, ad esempio, cliccando su File - Replace project audio in Wavelab). Gli editor esterni che si desidera avere a disposizione possono essere configurati nelle Preferenze globali del software (scheda Applicazioni esterne).

CARO VECCHIO HARDWARE

In Wavelab 10 migliora anche radicalmente la gestione degli effetti esterni. Fino al 9.5 si poteva impostare una sola mandata esterna. Con la nuova release troviamo in File - Preferenze - Connessioni audio la nuova scheda Effetti esterni, che permette di configurare un numero a piacere di mandate esterne e dei relativi ritorni verso e dagli effetti hardware. Gli effetti così configurati possono essere ora utilizzati in qualunque punto della catena del segnale tanto in modalità editor quanto in modalità montaggio.

Si possono utilizzare più effetti contemporaneamente e applicare il medesimo effetto a più clip, a patto che queste non si sovrappongano. Anche in questo caso Wavelab si è avvicinato alla filosofia di Cubase, guadagnando in immediatezza e versatilità.

SE SI POTESSE TORNARE INDIETRO

Con Wavelab 10 si può, in modo meglio strutturato rispetto al passato. **La nuova scheda Storia** (disponibile sia nell'editor sia nel montaggio) **permette di accedere e tornare a ciascuna versione, creata automaticamente ad ogni nuovo intervento.** Il funzionamento del pannello Storia è particolarmente interessante nell'editor, dove gli interventi effettuati possono essere annullati non solo in maniera tradizionale (dall'ultimo al primo, senza possibilità di saltare degli step) ma anche indipendentemente l'uno

dall'altro. Dovendo annullare un'operazione effettuata all'inizio del lavoro non saremo più insomma obbligati a perdere anche tutti i successivi interventi. Un'innovazione estremamente utile, che speriamo di vedere presto anche sugli altri software Steinberg. La procedura è molto semplice: basta un doppio clic sull'area modificata (Wavelab colloca automaticamente dei marcatori dedicati), andare a cliccare col pulsante destro nel

pannello Storia sulla versione a cui vogliamo tornare (per quanto riguarda l'area selezionata) e cliccare su Sostituisci l'audio selezionato con i campioni di questa versione.

ALTRE NOVITÀ

Le novità di Wavelab 10 non si esauriscono qui, ma riteniamo che le principali siano quelle presentate nei paragrafi precedenti. Vanno aggiunti per completezza almeno la **possibilità di effettuare il rendering live** di segnali audio in ingresso processandoli con catene di effetti a piacere (utile per chi fa podcast), **l'aumento del numero di slot per gli effetti e la possibilità di registrare in multitraccia nell'area di montaggio.** Per la stesura di questa recensione ci siamo basati sulla versione Pro del software, rimandiamo alla documentazione ufficiale Steinberg per conoscere le differenze con la Elements.

TIRANDO LE SOMME

Nel complesso la nuova release dell'audio editor di Steinberg ci è sembrata un notevole passo in avanti, tanto sul fronte delle funzionalità offerte quanto su quello della semplificazione del flusso di lavoro. Almeno due delle novità varrebbero da sole per molti la pena di aggiornare: le tracce di riferimento e il supporto per il video. Le innovazioni sono però molte di più, e, in particolare se possedete già una licenza di Wavelab 9.5 potendolo fare a costo contenuto, consigliamo senza dubbio di aggiornare. **In questa versione di Wavelab abbiamo anche visto un avvicinamento al mondo di Cubase** (aree di controllo delle tracce ridisegnate, gestione rivista dei processori esterni) che abbiamo apprezzato particolarmente, e che **renderà certamente il passaggio dalla DAW di casa a Wavelab meno impegnativa rispetto al passato.** Seppur la curva di apprendimento resti ancora oggi abbastanza ripida agli inizi, negli anni Wavelab si è sempre più reso user friendly per quanto possibile, e su questo fronte quest'ultima versione non fa eccezione. Promosso a pieni voti.

Le aree di controllo delle tracce in Wavelab 9.5 (sinistra) e 10 (destra)

