

STEINBERG CUBASE 10.5

LE ALTRE NOVITÀ

PROSEGUIAMO E COMPLETIAMO LA RASSEGNA DELLE PRINCIPALI NOVITÀ PORTATE DALL'ULTIMA RELEASE DI CUBASE. IN QUESTA PUNTATA CI CONCENTREREMO SULLA REGISTRAZIONE RETROSPETTIVA, CON QUALCHE CHIARIMENTO SULLE DIFFERENZE TRA LA NUOVA VERSIONE E LA PRECEDENTE, E SUL NUOVO MULTITAP DELAY

QUANTOMAI NON STAVO REGISTRANDO!

Vi è mai capitato di suonare qualcosa di interessante, ma di non avere Cubase in stato di registrazione in quel momento? Se in passato avete perso così attimi di genuina ispirazione non preoccupatevi, in futuro non succederà più, quantomeno non in ambito MIDI. In realtà la registrazione retrospettiva esiste da tempo in Cubase, ma è sempre stata una funzione poco visibile e pubblicizzata, col risultato che non molti ne conoscevano l'esistenza.

Per abilitarla il percorso da seguire era Preferenze → Registrazione → MIDI. Una volta attivata la registrazione retrospettiva Cubase memorizzava

automaticamente in un buffer dedicato (di dimensione settabile) quanto suonato via MIDI in fase di arresto o riproduzione. In ogni momento si poteva poi inserire nel progetto il contenuto del buffer, cliccando su Trasporto → Registrazione retrospettiva MIDI. In caso di registrazione retrospettiva durante la riproduzione in loop di un segmento Cubase generava correttamente le diverse corsie (e non un unico evento MIDI lineare).

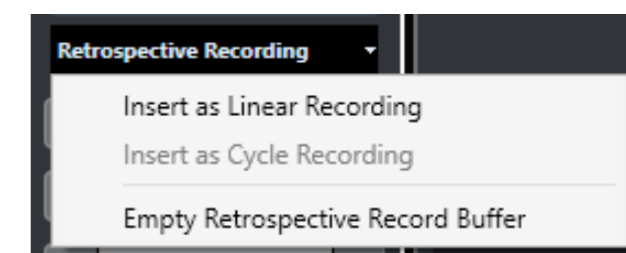
Il principale limite di questo approccio era che il buffer non era collegato alle singole tracce (suonando alcune note sulla traccia di violino e altre su quella di batteria tutto andava nello stesso calderone,

che poi poteva finire sulla traccia di basso se era quella selezionata al momento del richiamo del buffer). La nuova registrazione retrospettiva MIDI è collegata invece alle singole tracce ed è ben più visibile, grazie al nuovo pulsante rappresentante un pallino avvolto da una mezza luna, collocabile nella barra di trasporto e disponibile anche all'interno dell'Editor dei tasti. Cliccandoci sopra viene richiamato il buffer specifico relativo alla traccia selezionata.



Nel pannello Impostazioni di base dell'Inspector della Finestra progetto (dove ci sono volume, pan ecc.) è ora presente la voce

Retrospective recording, dalla quale si può richiamare la registrazione retrospettiva in versione lineare o ciclica (quando possibile), oltre a resettare il buffer. Quest'ultimo viene comunque svuotato automaticamente dopo trenta secondi di inattività seguiti da una nuova generazione di dati MIDI.



Le opzioni relative alla registrazione retrospettiva MIDI sono raggiungibili cliccando su Preferenze → Registrazione → MIDI.

“Se in passato avete perso così attimi di genuina ispirazione non preoccupatevi, in futuro non succederà più, quantomeno non in ambito MIDI”

E per quanto riguarda l'audio? Un sistema simile sarebbe sicuramente interessante, ma molto oneroso in termini di richiesta di risorse di sistema, vedremo se in futuro Steinberg si muoverà in questa direzione.

Per ora si possono impostare da Preferenze→Registrazione→Audio i secondi di pre-registrazione. In sostanza, Cubase memorizza la porzione di audio subito precedente all'avvio di una registrazione. In questo modo, in caso di *partenze anticipate*, si può andare a recuperare la parte iniziale della take.

REPETITA IUVANT

Potrà sembrare strano, ma una delle novità che hanno maggiormente catturato la nostra attenzione è stato il nuovo delay inserito nelle versioni Artist e Pro. Ovviamente Cubase ha da sempre a disposizione nativamente plug-in di delay, ma il nuovo arrivato è multitap, e soprattutto è incredibilmente versatile, tanto versatile che non basterebbe un'intera puntata per esplorarlo tutto. Vediamone quindi le caratteristiche principali.

Il nuovo **MultiTap Delay** consente di



definire fino a otto ripetizioni (con il controllo rotativo TAP in alto a destra, facendo direttamente doppio clic nel grafico centrale o registrando i tap in tempo reale col mouse) su una griglia settabile dai centovettotesimi alle minime (niente valori terzinati o puntati e quelli selezionabili in realtà non sono il tempo del delay, come vedremo) o in modo completamente libero. Sulla sinistra il controllo rotativo Delay definisce il tempo di delay in caso il multitap non sia attivo (in questo caso il processore diventa un normale delay). Quando invece attiviamo il multitap, andando a inserire delle ripetizioni, il valore di Delay diventa la finestra temporale entro cui collocare le ripetizioni. Ad esempio, settando Delay a 1/1 e Grid su 1/4 otterremo un quarto ogni linea di griglia. Settando Delay su 1/2 e Grid su 1/4 ci sarà una linea di griglia ogni ottavo. E settando

Delay sulla semibreve terzinata e Grid su 1/16 che succede? Succede che dobbiamo andare a ripassare il libro di matematica delle superiori! Il meccanismo insomma è un po' cerebrottonico, ma superato questo scoglio l'effetto è assicurato.

Le potenzialità del MultiTap Delay non si fermano qua: per ogni ripetizione possiamo definire volume (scheda Level) e posizione nel panorama stereo (scheda Panorama). Possiamo anche processare le ripetizioni con una serie di effetti, andando a modificarne i parametri indipendentemente su ogni ripetizione (scheda Tap Parameters).

Nell'esempio seguente abbiamo caricato un Bit Crusher e un Pitch Shifter nella sezione Tap Effects; quindi, nella scheda Tap Parameters abbiamo selezionato il Bit Crusher e il parametro Bits. Le tre colonnine rappresentano tale parametro su ogni ripetizione, e possono essere modificate direttamente col mouse (un po' come con la velocity nel MIDI).

Come se quanto scritto non bastasse, il MultiTap Delay mette anche a disposizione diverse modalità operative (Digital Modern, Digital



Vintage, Tape ecc.), saturazione, damping, filtri, effetto di ducking automatico modulabile (in presenza del suono sorgente viene ridotto il volume delle ripetizioni), più posizioni in catena dove si possono collocare gli effetti e molto altro.

Insomma, si tratta di un effetto decisamente di classe superiore rispetto a quanto si è soliti aspettarsi nel pacchetto nativo di una DAW.

Ci sarebbe almeno un'altra novità da affrontare presentando Cubase 10.5, ovvero la seconda incarnazione del synth granulare Padshop. Per ora la citiamo e segnaliamo che è molto interessante; più avanti, quando ci dedicheremo alla sintesi, avremo occasione di parlarne più approfonditamente.