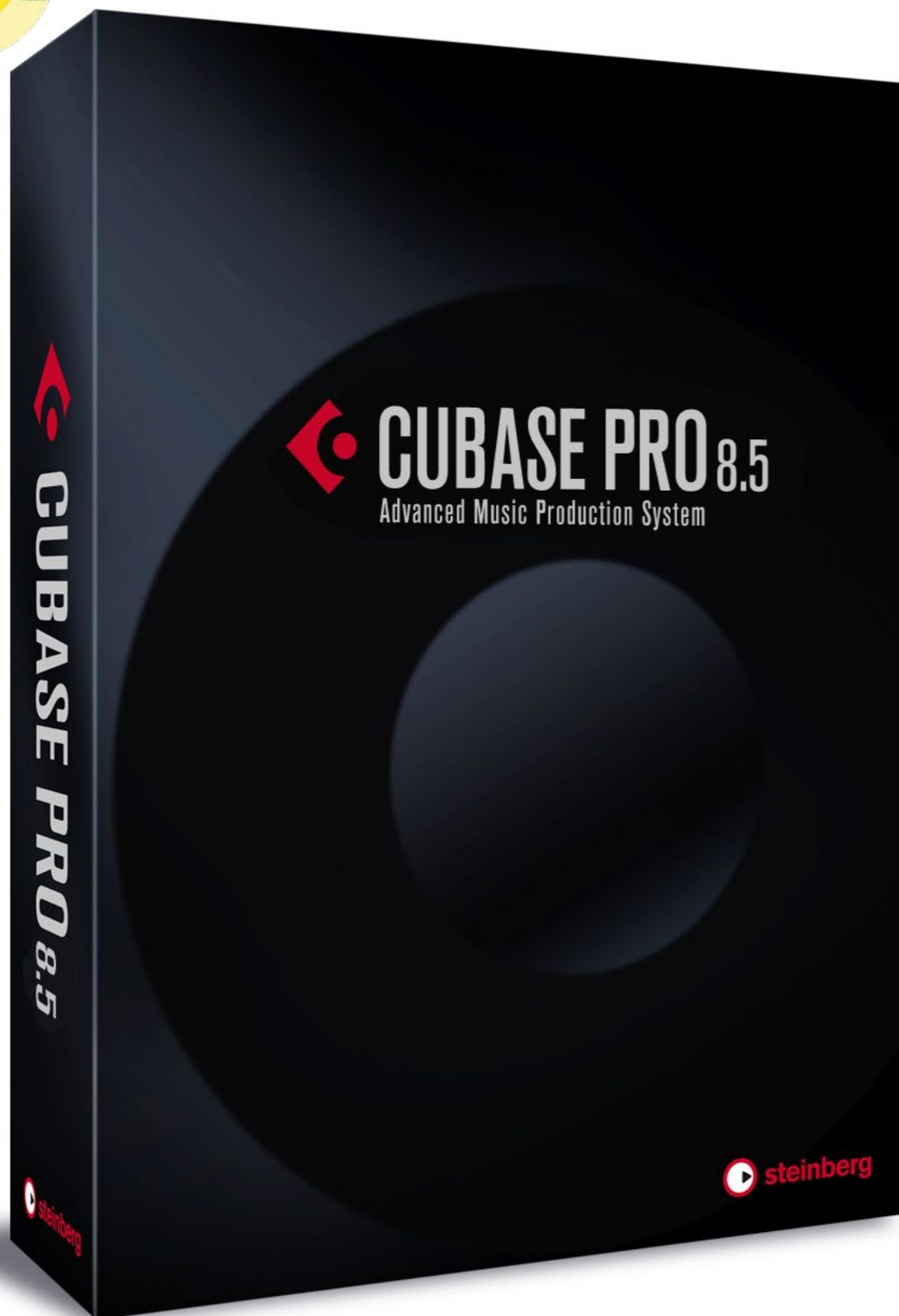


TEST

STEINBERG CUBASE PRO 8.5

Di Mauro Abbatiello



VERSO IL FUTURO

L'UPDATE ALLA VERSIONE 8.5 DI CUBASE PRO INCLUDE UNA SERIE DI NOVITÀ CHE FANNO PRESAGIRE UNA POLITICA FUTURA DELL'AZIENDA TEDESCA IMPRONTATA ALLA VELOCITÀ

Cubase 8.5 è l'aggiornamento a pagamento della DAW di Steinberg nelle versioni Artist e Pro. In questo update troviamo delle novità piuttosto importanti, destinate non solo a

PRO

VST Transit
Workflow migliorato
Prezzo Upgrade

CONTRO

Impossibile integrare VST e library di terze parti nel Mediabay

SECONDO NOI



Rapporto qualità prezzo



Suono



Facilità d'uso

INFO

STEINBERG

www.steinberg.net

Prezzo Cubase Pro 8.5: **549⁰⁰** €

Upgrade da Cubase 8: **49⁹⁹** €

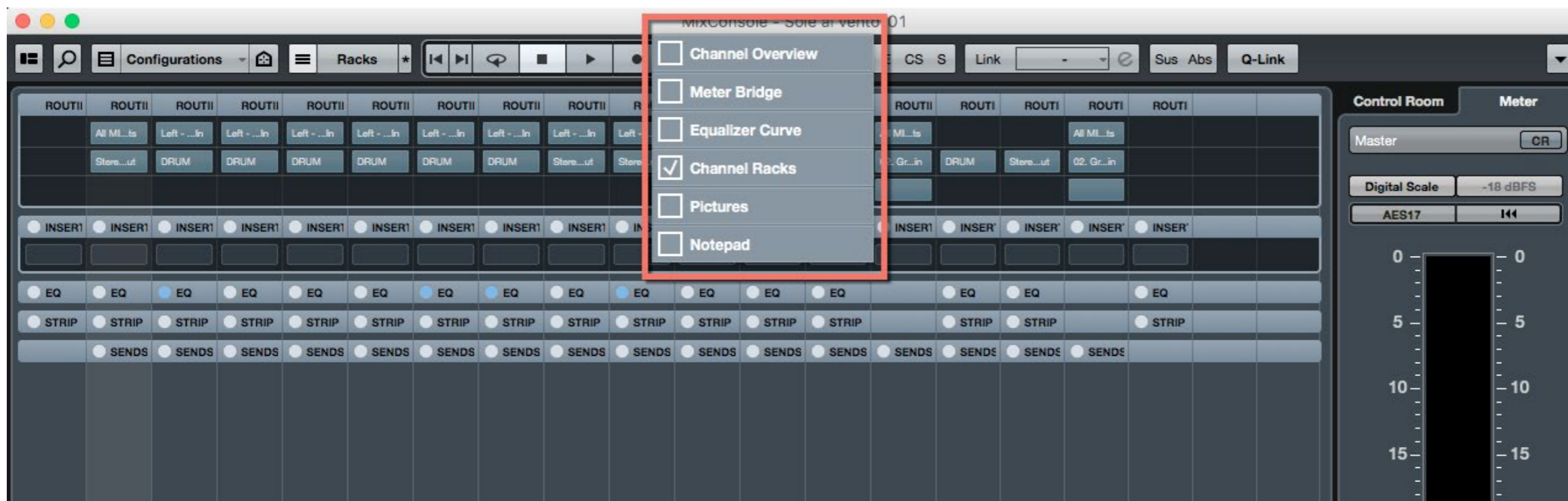
Upgrade da Cubase 7: **149⁰⁰** €

velocizzare il workflow ma anche a implementare strumenti che, a mio avviso, potrebbero cambiare il nostro modo di produrre musica. Negli anni, Steinberg ha sempre lavorato in modo da snellire le operazioni di routine migliorando il modus operandi dell'utente; in questo senso, la nuova release porta molti

"Negli anni Steinberg ha sempre lavorato in modo da snellire le operazioni di routine migliorando il modus operandi dell'utente"

cambiamenti, a partire dall'interfaccia grafica. Come saprete, tramite il pulsante Setup Windows Layout è già possibile personalizzare ciò che vediamo a video. In Cubase 8.5 grazie agli Edge, ovvero i mini menù che appaiono posizionando il mouse ai bordi della Project Window, potremo fare lo stesso ma molto più velocemente; posizionandosi sul bordo superiore, si abilitano i pannelli Info Line, Status Line e Overview Line e con lo stesso procedimento sugli altri tre bordi, troviamo ulteriori riquadri che aprono i pannelli che si trovano in quelle posizioni, quindi: Racks a destra, Inspector a sinistra e Chord Pad nel bordo inferiore. Lo stesso vale per i pannelli del mixer come Channel Selector a sinistra, Control Room/Meter a destra, Channel Overview, Meter Bridge e tutte le altre opzioni del mixer posizionate in alto.

Edges nel mixer. Occorre posizionare il mouse perfettamente al bordo superiore affinché appaia



IL TUO CUBASE SEMPRE CON TE

Profile Manager è una voce del menu File che

permette di salvare e/o importare il profilo utente.

Questa funzione ci consente di salvare quasi tutte le impostazioni (Preferenze, Impostazioni della toolbar per tutte le finestre, Global Workspaces, Track Control Settings, Track Control Preset, Bus I/O, Plugin Collection, Quantize Preset, Crossfades Preset e Key Command), in modo da poter essere esportate e successivamente importate sul Cubase di un'altra postazione di lavoro.

IMPORT DELLE TRACCE

Nelle versioni precedenti di Cubase si potevano

importare una o più tracce da un altro progetto mediante due modalità: la voce Import Selected Track oppure drag & drop tra due progetti aperti contemporaneamente. Con la voce Tracks from Project, contenuta nel menu File/Import è ora possibile

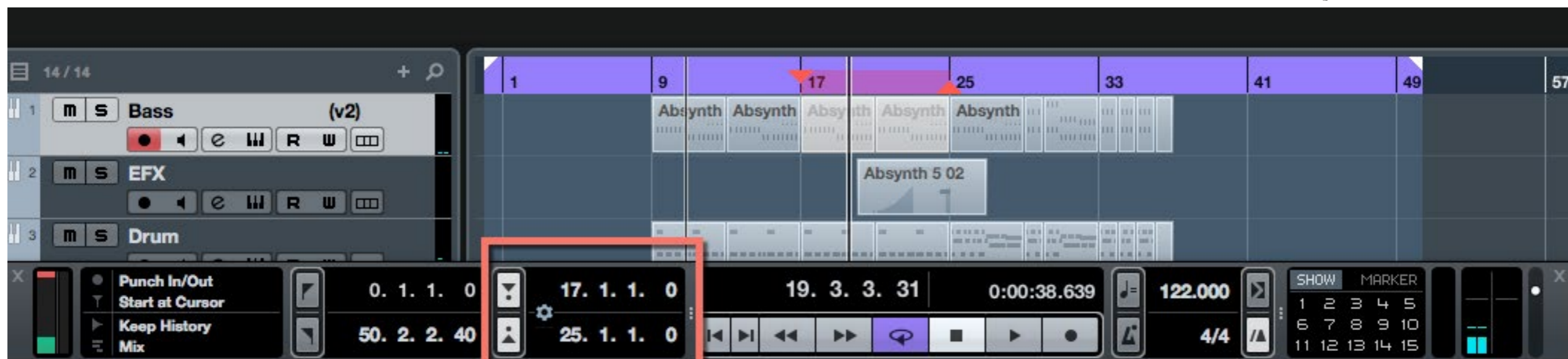
importare le tracce e i relativi dati (plug-in, routing e dati di automazione) in modo decisamente più semplice. Cliccando su questa voce, si avrà accesso a una finestra nella quale visualizzeremo le tracce contenute nel progetto dal quale intendiamo importarle. Prima di fare ciò, possiamo stabilire se gli eventi dovranno essere inseriti su tracce nuove o esistenti come nuova versione.

RINOMINARE IN MODO PIÙ SEMPLICE

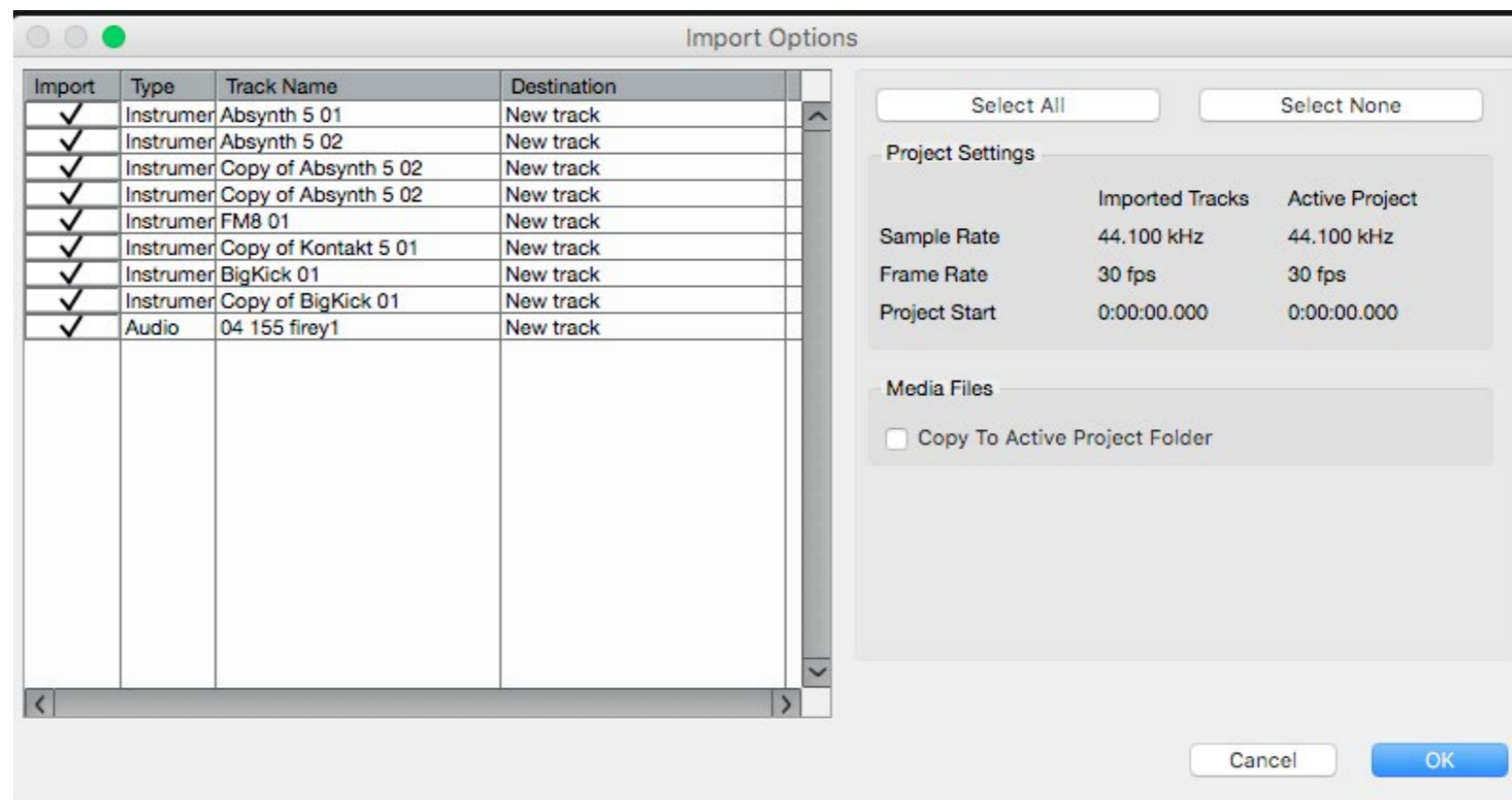
La funzione per rinominare automaticamente le

tracce, visualizzabile dal pannello Export Audio Mixdown, è stata migliorata notevolmente; ora semplicemente tramite drag & drop possiamo decidere come rinominare i file esportati ma soprattutto salvare il nostro Naming Scheme che potrà essere richiamato a seconda dell'esigenza.

I nuovi Punch Point, (in rosso) dedicati ai Punch In Punch Out e la loro visualizzazione sulla transport bar di Cubase



Import Option,
la nuova
funzione di
Cubase con cui
è possibile
importare
le tracce
da altri
progetti,
senza aprirli



La funzione Duplicate Track crea automaticamente un duplicato rinominato con il nome della traccia d'origine seguita da (D): ad esempio duplicando Voce otterremo Voce (D) e non più Copy of Voce.

GESTIONE DEGLI EFFETTI

Grafica e gestione degli effetti in insert e nelle

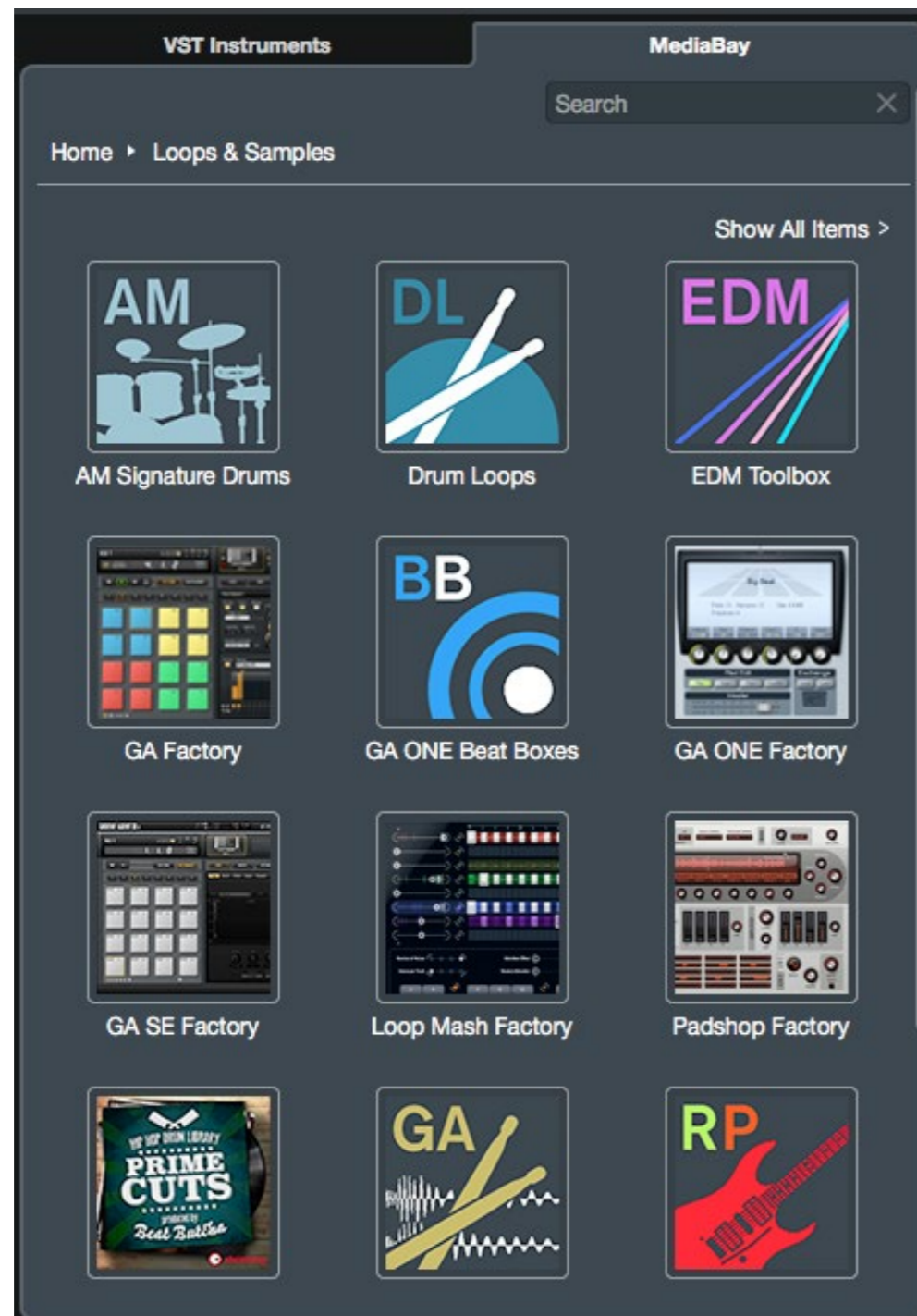
mandate del mixer sono nettamente cambiate; nelle precedenti versioni, soprattutto negli schermi di piccole dimensioni o nel caso di un ridimensionamento del mixer a livelli di zoom molto bassi, diventava difficoltoso gestire gli effetti in insert o addirittura le mandate. In questa versione, possiamo scegliere tra una modalità di visualizzazione statica e una dinamica. In quella statica, lo spazio grafico

occupato dall'effetto in insert è leggermente più grande e ci permette di visualizzare il nome e i tasti funzione dello stesso, mentre in quella dinamica, tramite un mouse over, è possibile visualizzare l'uno o gli altri. La visualizzazione dinamica è utile in schermi di piccole dimensioni, occupa meno spazio, permette di rimpicciolire il mixer, ma non preclude una corretta operatività; la visualizzazione statica invece è utile se usata in monitor di grandi dimensioni e permette di avere una visuale completa del nome dell'effetto e pulsanti utili a gestirlo. Queste due modalità possono essere attivate premendo il tasto destro sull'insert o sulla mandata e cliccando sulla voce Show Sends/Insert as.

CREARE NUOVE TRACCE

Miglioramenti anche sulla gestione di tracce e gruppi: nella fattispecie, le tracce non sono più

La finestra di gestione del Mediabay

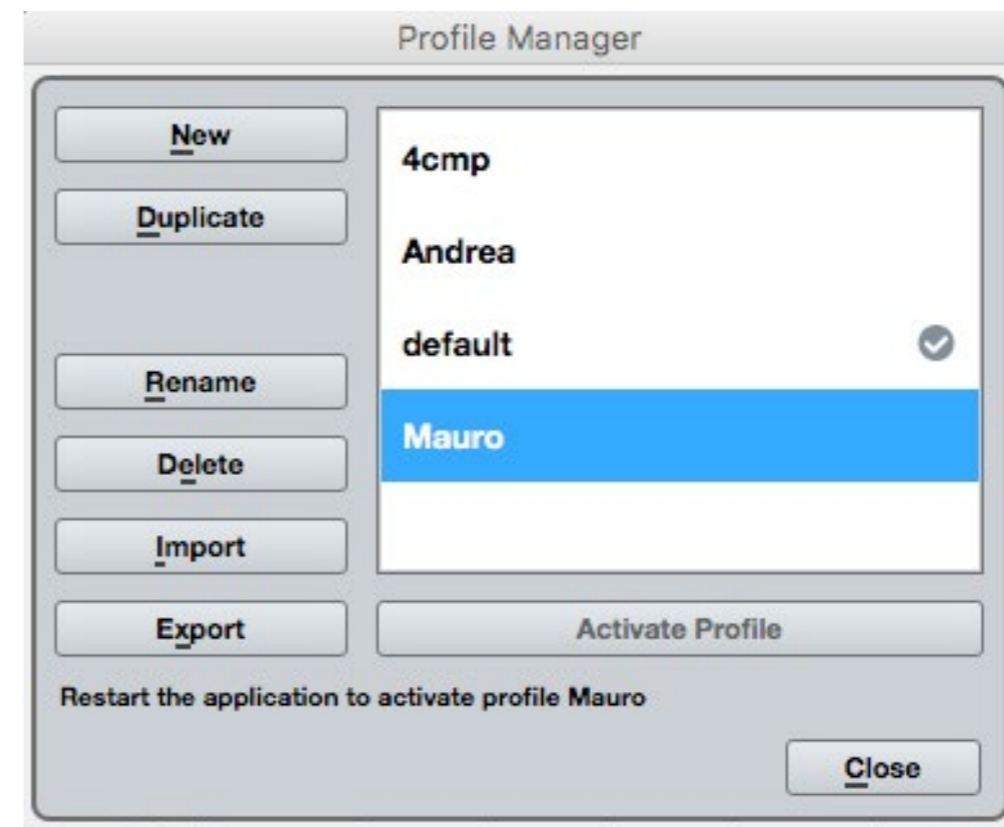


indirizzate allo Stereo Output, ma possiamo scegliere tra uscita fisica, gruppo o effetto. Le tracce gruppo, o quelle FX, al momento del loro inserimento, possono essere posizionate alla destra delle tracce selezionate (fuori dalla cartella FX o Gruppo) o, come per le precedenti versioni, alla destra del mixer (all'interno della cartella FX o Gruppo).

LOCATORI PER TUTTI I GUSTI

La posizione dei locatori di Cubase può essere impostata più velocemente grazie al semplice drag & drop in un'area dedicata posizionata nella parte superiore della Timeline. Sempre nella Timeline

La finestra Profile Manager con cui è possibile creare i diversi profili utenti



possiamo disporre di due nuovi marker dedicati alle operazioni di punch in/out chiamati Punch Point. L'utilizzo di questo nuovo strumento non solo ci permette di effettuare un punch in/out senza spostare i normali locatori dalla posizione a noi più congeniale, ma di farlo anche in Cycle Recording Mode. La posizione dei Punch Point è indicata da una zona di colore rosso alla base della timeline ma può essere mostrata anche da un apposito pannello che si attiva dalla transport bar.

PIÙ VELOCE DELLA LUCE

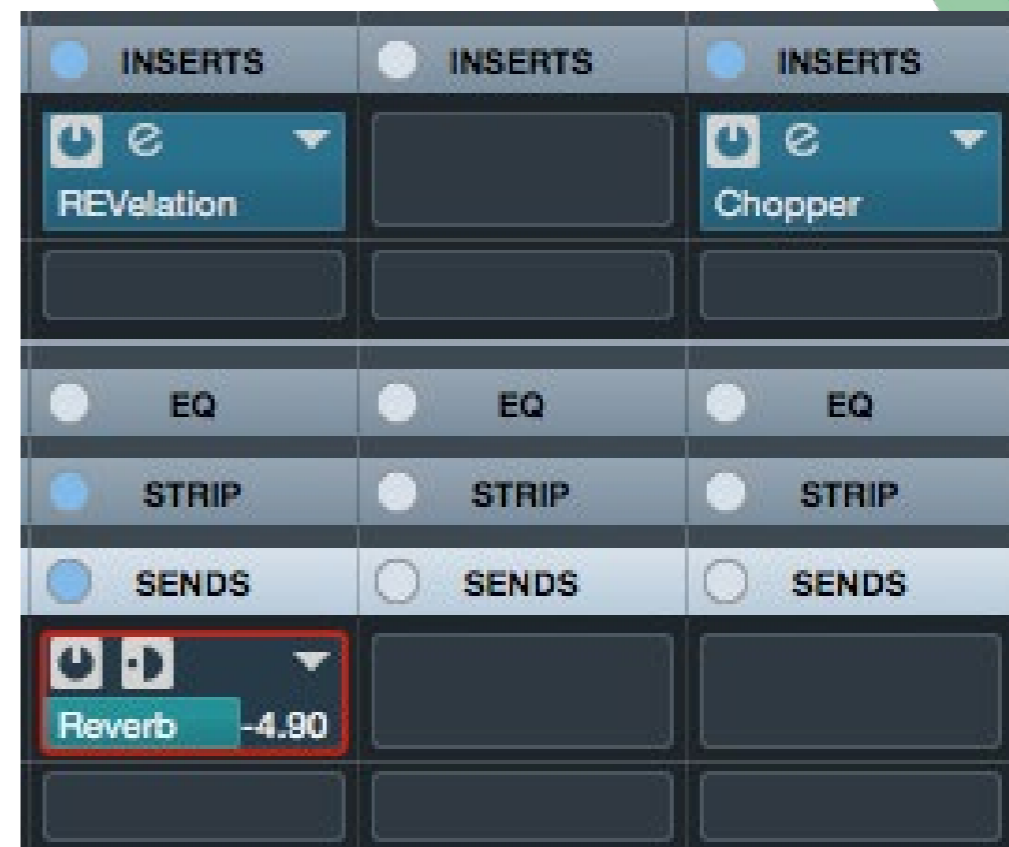
I miglioramenti effettuati sulla Project Window non interessano solo la grafica, ma anche l'editing; la grossa novità riguarda la possibilità di duplicare (una o più volte) una Part (clip) audio o MIDI semplicemente cliccando con il mouse in prossimità del quadratino collocato alla destra della Part ed effettuando un drag & drop verso destra. Gli eventi relativi a tempo e automazioni possono essere modificati con la stessa semplicità con cui si gestiscono le velocity MIDI, possiamo quindi usufruire dei soliti quattro punti dedicati ai fade in, fade out, gain e compressione o espansione. Gli eventi di automazione possono anche essere spostati senza dover cambiare strumento, basterà selezionarli e spostarli nella posizione desiderata. Gli eventi spostati sostituiranno automaticamente quelli occupati precedentemente nella stessa posizione. Sempre per aumentare la velocità operativa cliccando con

lo strumento Object Selection in un punto qualsiasi di una linea di automazione disattivata, attiveremo automaticamente il tasto Read sulla traccia.

MIDI EDITING

Il drum editor di Cubase è stato arricchito della possibilità di poter visualizzare anche la lunghezza delle note e ovviamente editarle esattamente come nel Key Editor, caratteristica utile soprattutto nel caso di kit contenenti sample di effetti, voci e soprattutto per chi usa Groove Agent SE come campionatore e non solo come strumento dedicato alle ritmiche. Sempre nel Drum Editor, possiamo disporre di un filtro

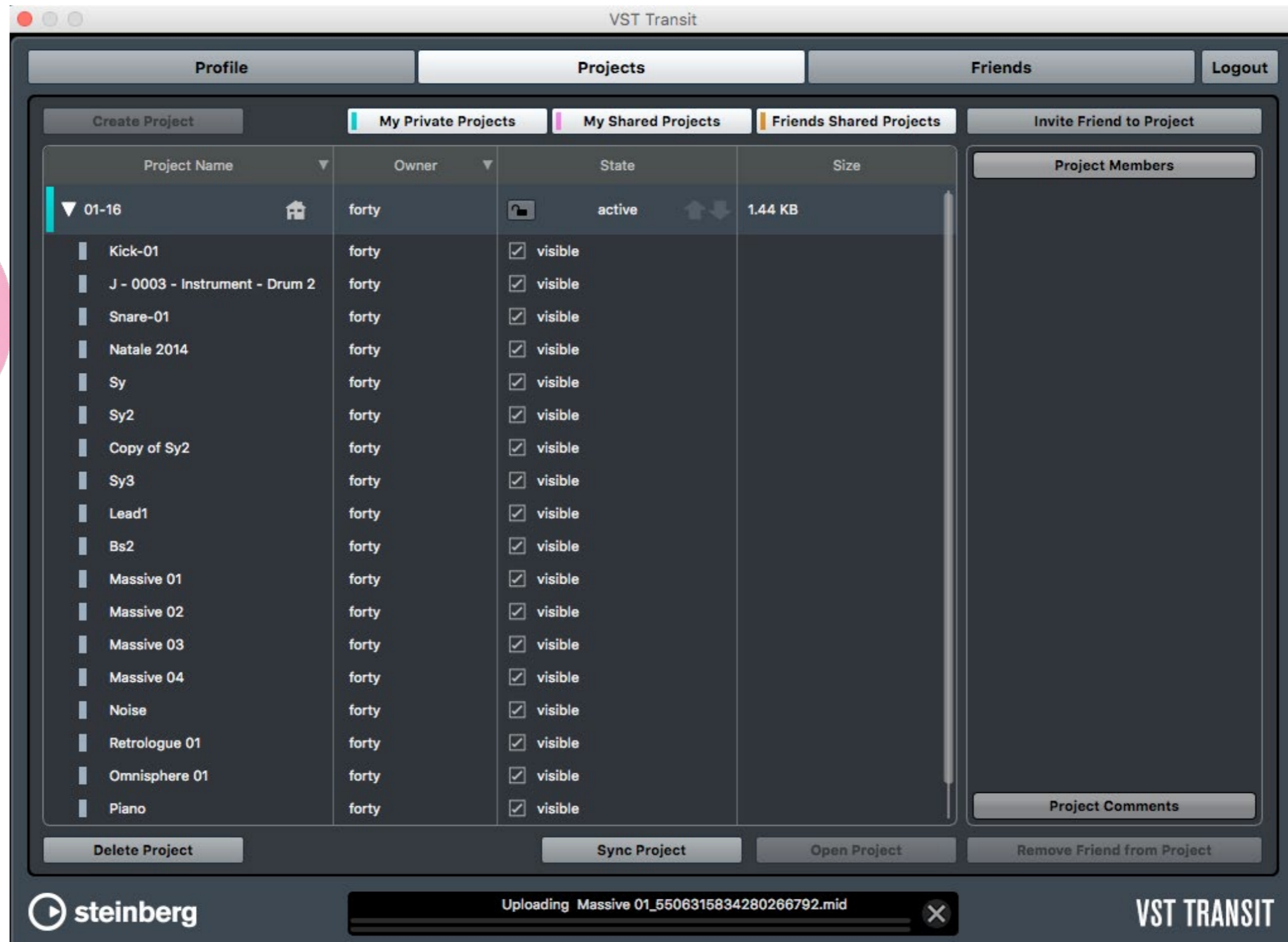
La nuova visualizzazione statica dei plugin in insert e nelle mandate

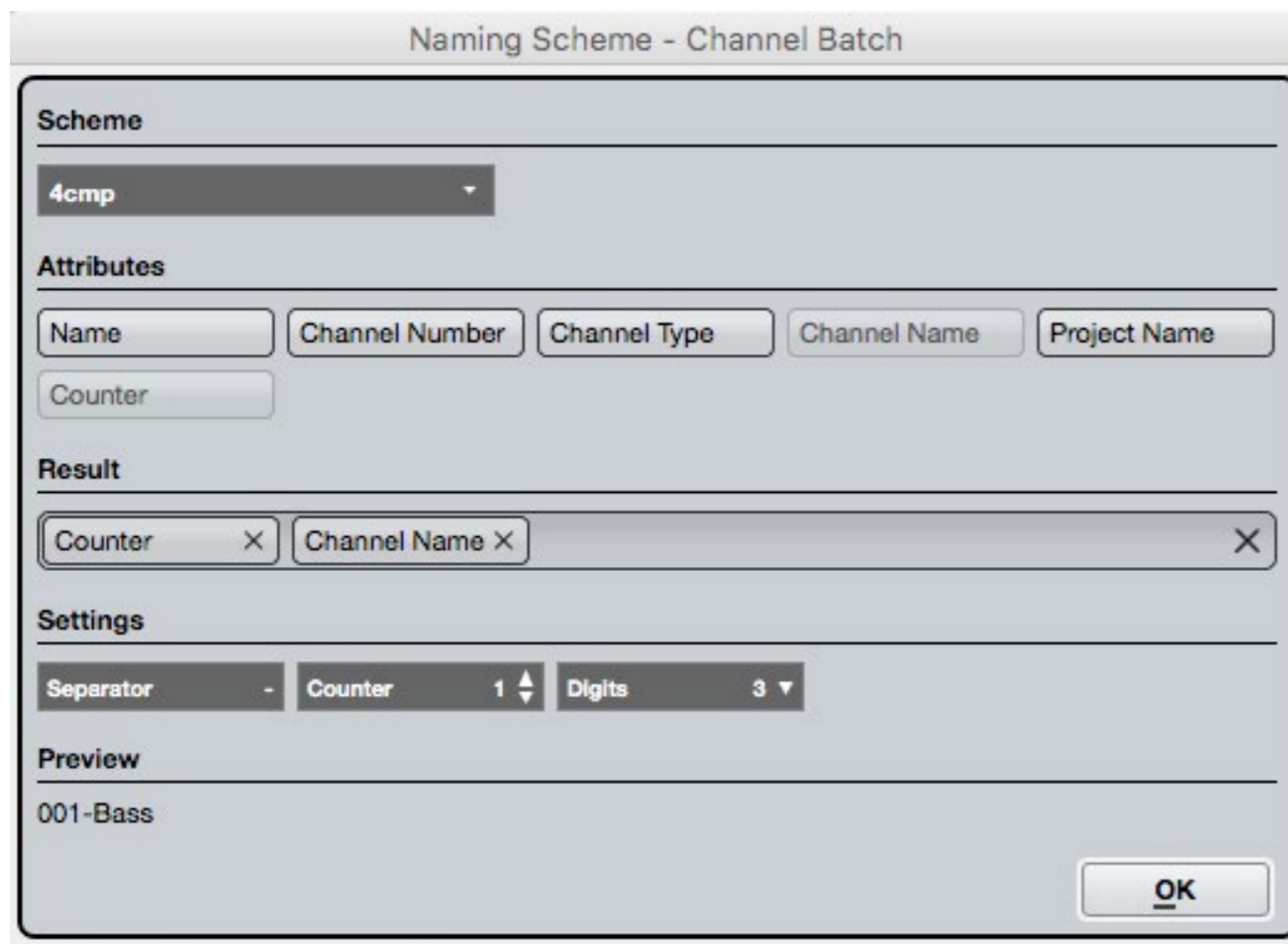


che ci permette di visualizzare solo le note realmente utilizzate e un'ulteriore opzione che inverte la posizione degli strumenti del kit che di default sono così

posizionati: kick, snare, hi hat, tom etc. Quest'ultima opzione può sembrare banale ma non è così: tendenzialmente siamo tutti abituati a programmare

La schermata del VST Transit





Le nuove opzioni di Naming Scheme ci permettono di rinominare facilmente le tracce esportate

la batteria considerando la cassa in basso e il resto degli strumenti in alto, adesso possiamo decidere di disporre gli elementi del kit come più ci aggrada. Dopo il Drum Editor, la più importante novità inerente alla programmazione, riguarda il modo d'inserimento delle note MIDI nel Key Editor, le quali possono essere scritte semplicemente con un doppio click. L'idea è di fare tutto senza spostare il dito dal mouse. In pratica, possiamo fare doppio click, inserire la nota e, senza lasciare il tasto del mouse, intervenire sulla lunghezza della nota o sulla velocity. Per essere più

chiari, facendo doppio click in un punto del Key Editor inseriremo una nota e, se non lasciamo il mouse, possiamo fare un drag & drop in verticale o verso destra per modificare rispettivamente la velocity o la lunghezza della nota.

UN ARPEGGIATORE PERSONALE

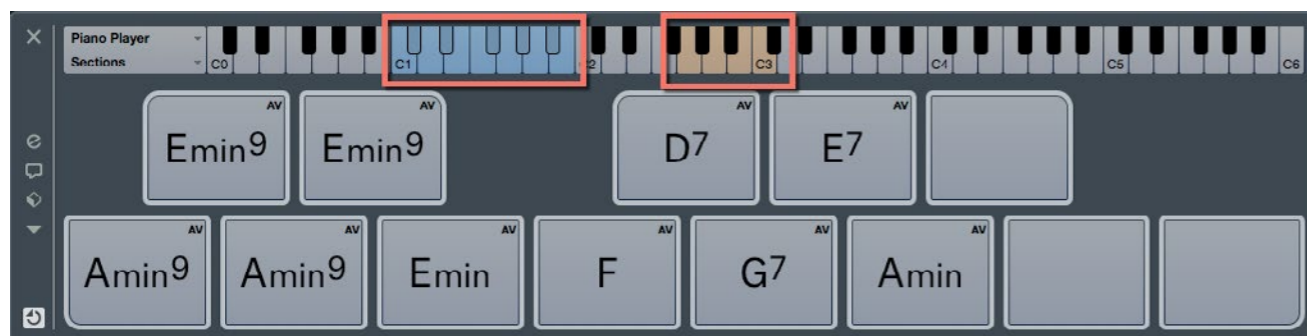
Le molteplici funzioni legate alla traccia accordi di

Cubase sono state arricchite di un arpeggiatore con il quale possiamo facilmente eseguire gli arpeggi degli accordi scritti nella Chord Pad di Cubase. Non si tratta del classico arpeggiatore con preset prestabiliti ma di un sistema molto più flessibile perché a suonare l'arpeggio sarà l'utente. Le note dell'accordo sono assegnate ai tasti G2-A2-B2-C3 della master keyboard collegata al computer. Per fare un esempio un Cmaj7 in posizione fondamentale, è composto dalle note C-E-G-B che sono a loro volta assegnate ai tasti G2-A2-B2-C3; detto ciò, per effettuare un arpeggio, ci basterà suonare una qualsiasi combinazione di queste quattro note; qualsiasi musicista (si spera non un pianista) potrà arpeggiare qualsiasi accordo, anche qualora non fosse così semplice. Ovviamente tutto può essere liberamente configurabile, dalle note usate per il trigger degli accordi della Chord Pad a quelle utili per effettuare gli arpeggi. A tal proposito, anche la nomenclatura degli accordi può essere personalizzata grazie all'apposita pagina delle preferenze chiamata Event Display Chords; Cm7 non vi piace e volete cambiarlo in un imbarazzante C-7? Potrete farlo!

RETROLOGUE 2

Retrologue è stato migliorato sotto diversi punti di vista, raggiungendo una versatilità e un suono che in alcuni casi può sostituire synth più blasonati in modo davvero efficace. Pluck, bassi, lead e supersaw possono essere creati con facilità grazie a tre oscillatori funzionanti in diverse modalità, un generatore noise e un sub oscillator. La sezione effetti, oltre a chorus e a delay già presenti nella precedente versione vede l'aggiunta di flanger, phaser, vintage ensemble, riverbero e un equalizzatore a quattro bande. La sezione filtro è dotata di ulteriori 16 tipi di filtro differenti ed è stata, inoltre, arricchita di cinque modalità di distorsione: tube, clip, bit reduction e rate reduction. Retrologue 2 conta di un completo, ma allo stesso tempo semplice, arpeggiatore a 32 step con cui è possibile creare facilmente delle linee di sequencer (Phrases). Le nostre performance possono essere salvate e anche esportate direttamente su Cubase tramite un semplice drag and drop.

Nel Chord Pad possiamo visualizzare le note dal C1 al B1 utili a fare suonare gli accordi inseriti nei pad e le note dal G2 al C3 che funzioneranno da trigger per arpeggiare



"Retrologue è stato migliorato sotto diversi punti di vista, raggiungendo una versatilità e un suono che in alcuni casi può sostituire synth più blasonati in modo davvero efficace"

VST TRANSIT

Abbiamo lasciato per ultimo la più eclatante novità

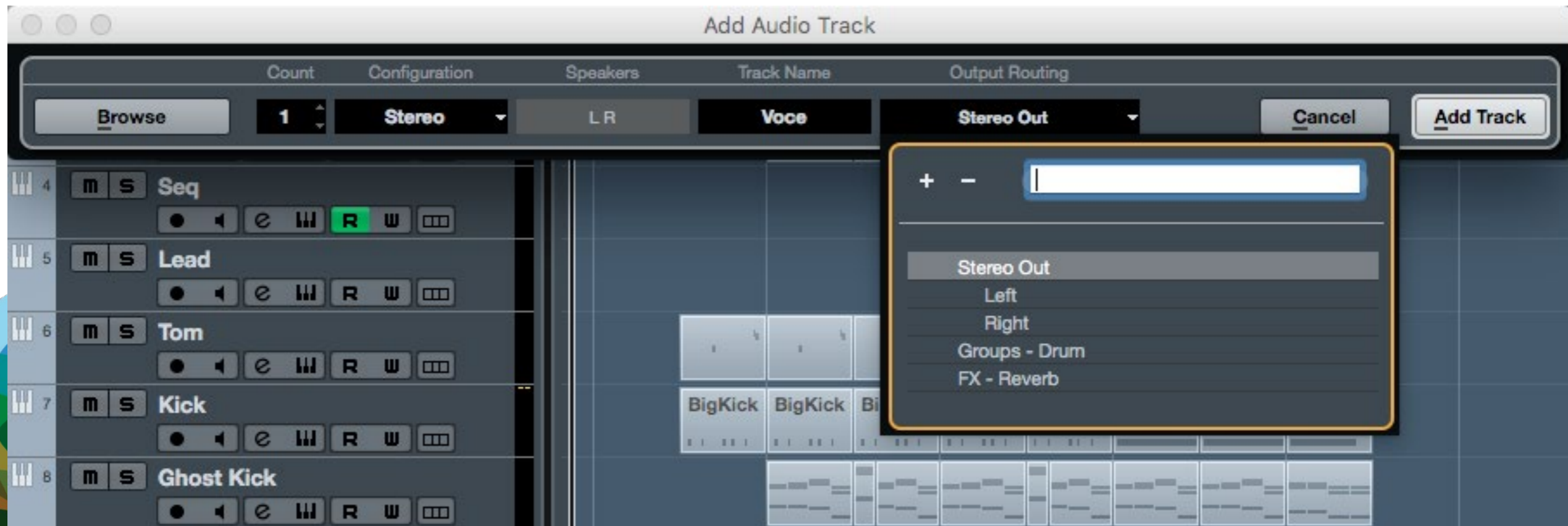
di questa release ovvero il Cloud di Steinberg chiamato VST Transit. Con questo sistema si può lavorare ovunque, collaborare a progetti condivisi con qualsiasi persona e in qualsiasi parte del mondo. VST Transit viene fornito con 500 MB di spazio di archiviazione e 1 GB di traffico gratuiti al mese. Per chi ha bisogno di più spazio c'è la versione Premium a pagamento che offre abbonamenti trimestrali, semestrali e annuali, con 20 GB di traffico per mese e 1 GB di spazio sul Cloud. VST Transit non è solo un Cloud, altrimenti basterebbe usare ad esempio Dropbox per ottenere lo stesso risultato, ma è molto di più; si tratta di un servizio dedicato agli utenti di Cubase con il quale si possono gestire in modo efficiente i progetti

"Chi è abituato da anni a usare poco il mouse e molto la tastiera del computer si dovrà riprogrammare sulle nuove funzioni ma, a discapito di un primo periodo di disagio, ne guadagnerà enormi benefici in termini di velocità operativa"

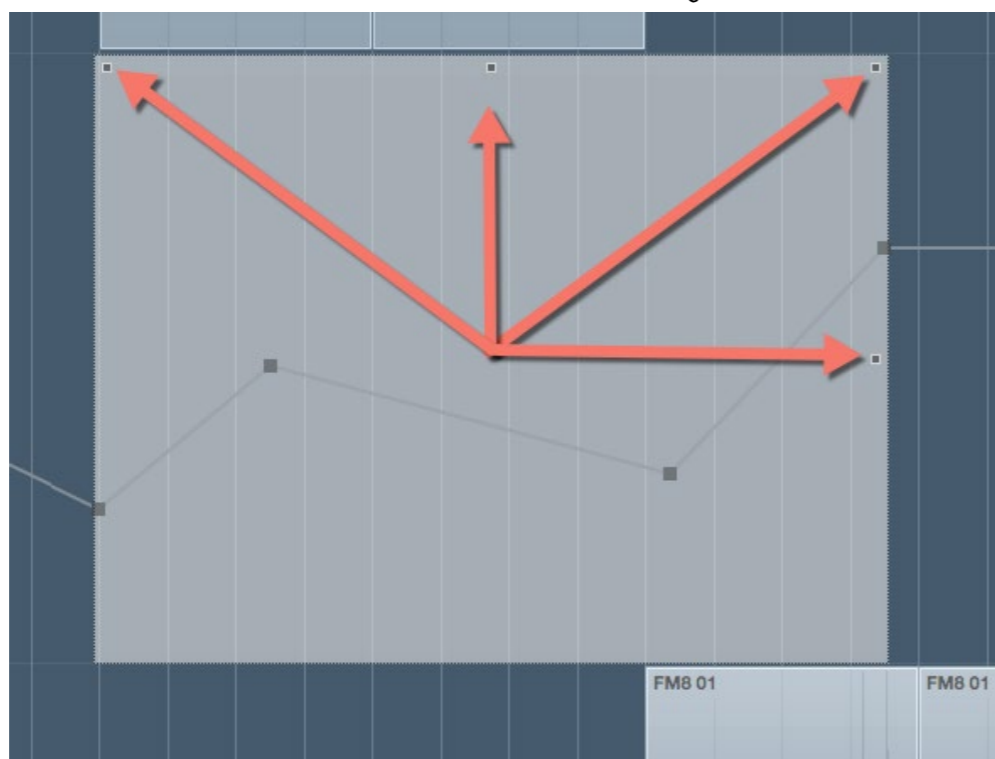


prossima versione gli sviluppatori di Cubase fanno in modo che l'accesso sia più veloce e non si debba avere una precisione al millesimo di millimetro per riuscire ad usarla. Le nuove opzioni di punch in sono utili soprattutto se usate in Cycle Mode; in molte situazioni avrei voluto poter registrare un paio di misure contenute all'interno di un loop più esteso e ora posso finalmente farlo. Fantastiche le nuove modalità di rinominazione dei file, utilissime quando bisogna esportare e rinominare decine di tracce così come la nuovissima Audio Tracks From Project che stavo aspettando da quando la vidi la prima volta su Pro Tools, moltissimo

Retrologue 2 e la sua nuova interfaccia. Notare le tre icone in alto che serviranno per accedere alle pagine relative allo step Sequencer e agli effetti



Quando selezioniamo due o più punti di automazione possiamo visualizzare i quattro edit point esattamente come se stessimo editando delle note MIDI nel Key Editor



Quando creiamo una nuova traccia possiamo indirizzarla immediatamente ad un gruppo, ad un canale fx o ad un uscita fisica

tempo fa. L'arpeggiatore non cambierà la vita ai moltissimi musicisti che usano Cubase; tuttavia, sarà di vitale importanza per tutti quelli che non hanno dimestichezza con i tasti bianchi e neri. Retrologue 2 è stato praticamente rifatto: facilissimo, efficace su bassi e lead, insomma un altro synth! Per darvi un'idea di massima, le sonorità che si possono creare con Retrologue 2 possono essere paragonate a quelle ottenibili con Sylenth1 di Lennar Digital. VST Transit sulla carta e per quello che ho potuto verificare di persona, funziona bene; mi riservo di ritornare in futuro sull'argomento. In generale, Cubase 8.5

presenta qualche problema di stabilità, almeno nella prima versione 8.5.0; ma pare che con la release attualmente testata, ovvero la 8.5.15, questo sia stato risolto.

CONCLUSIONI

Un upgrade che consiglio a tutti, con novità che, ad esclusione del nuovo Mediabay, giustificano senza alcun dubbio un investimento di 50 euro. A chi si avvicina ora alla produzione musicale e deve scegliere quale software comprare, posso dire con assoluta certezza che con Cubase si va sul sicuro. Steinberg, da quando è stata acquisita da Yamaha (una delle aziende più importanti del panorama audio pro), release dopo release, ha rivoluzionato praticamente tutto. Forse qualcuno non se n'è ancora accorto, ma siamo distanti anni luce dal vecchio Cubase 5. Cubase Pro 8.5 è una delle DAW più performanti e complete del mercato. Avendo testato le tante novità introdotte in questa nuova release, ho la forte sensazione che per 2017, Steinberg ci riserverà delle grosse sorprese.

NUOVO MEDIABAY

Il Mediabay contenuto nel pannello Racks è stato migliorato e ora possiamo disporre di una visualizzazione a cartelle strutturata sulla base delle librerie di suoni e virtual instrument Steinberg inclusi nel nostro Cubase 8.5. L'inserimento di qualsiasi tipo di clip dal Mediabay nella Project Window tramite un drag & drop ci permette di creare automaticamente delle nuove tracce audio o instrument. Il workflow è stato migliorato, possiamo draggare preset, loop, sample, sentirne la preview al BPM e anche nella tonalità del progetto (Link Playback to Chord Track). In poche parole, un potente strumento in grado di velocizzare in modo evidente il nostro lavoro, con un unico neo: non si può accedere ai plug-in di terze parti e non possiamo creare thumbnail personalizzati delle nostre librerie. Per chiarezza: in Cubase si può aggiungere un percorso personalizzato in modo da includere le proprie librerie all'interno del Mediabay ma, detto onestamente, è poco pratico. In questa nuova versione, i programmatori Steinberg si sono inventati una visualizzazione a cartelle molto più rapida ma, purtroppo, non hanno pensato di fornire all'utente la possibilità di aggiungere le proprie librerie. Un problema non piccolo perché è difficile che un professionista lavori solo con i campioni e VST forniti da Steinberg. La possibilità di avere un Mediabay alla destra della Project Window facilita enormemente il lavoro di ricerca, preview e l'inserimento di loop, samples, synth ma, se non possiamo usufruire velocemente ai contenuti di terze parti, tutto ciò (Rack, cartelle delle library, thumbnail dei synth e tutte le fantastiche funzioni varie del Mediabay) è inutile. Se Steinberg farà qualcosa per colmare questa lacuna, il Mediabay diventerà probabilmente uno degli strumenti più potenti sul mercato dei software di produzione musicale; in altro modo, rimarrebbe uno strumento incompleto e software come Ableton, che dispongono di una gestione dei sample e dei plug-in estremamente più semplice e meno accessoriata del Mediabay Steinberg, sarebbero, comunque, più efficienti.