

Die Schlagzahl bei Steinberg ist derzeit atemberaubend: Kaum hat es sich Cubase 6 auf der Festplatte einigermaßen kuschelig gemacht, haben alle Plugins ihren gewohnten Platz gefunden und man sich an das aufgehübschte GUI gewöhnt, da über-rascht uns die Softwareschmiede schon mit einem kräftigen Sprung um eine halbe Versionsnummer nach oben. Ob es sich lohnt mitzuhüpfen, und wenn ja, für wen, haben wir getestet.

STEINBERG – CUBASE 6.5

UPDATE - TEST

Die Liste der Neuerungen, die das Update im Gepäck hat, liest sich auf jeden Fall schon einmal vielversprechend: Neben einem DJ-EQ, einem Morph-Filter und der Zusammenführung von Hitpoint- und Warp-Bearbeitung, hat die „Sechsfünfer“ vor allem einen waschechten Granularsynthesizer namens „Padshop“ und einen virtuellen Analog-Synthesizer mit an Bord, der auf den Namen „Retrologue“ hört. Zusätzlich unterstützt die neue Version den direkten Upload von Audiofiles nach Soundcloud und den Export im verlustfreien Komprimierungsformat FLAC. Wir starten unseren Rundgang mit dem:

RETROLOGUE

Wie der Name schon erahnen lässt, simuliert das Plugin den Klang und die Bedienoberfläche eines klassischen Analog-Synthesizers, ohne sich an einem bestimmten Vorbild zu orientieren. Die Basis aller Klänge liefern zwei achttimige Oszillatoren (Sine, Saw, Supersaw, Pulse), die von einem Sub- und einem Noise-Oszillator unterstützt werden. Dank der Multi- und Cross-Sync-Option liefert diese Sektion bereits ein gutes Ausgangsmaterial, um es in der Filter- und Hüllkurven-Sektion weitergehend zu formen. Dass der Retrologue sich nur grob an analogen Vorbildern orientiert, zeigt zunächst der Blick auf das Filtermenü, denn hier stehen nicht weniger als 18 unterschiedliche Typen zur Auswahl. Spätestens aber in der Modulationsmatrix spielt der Synthesizer seine digitalen Vorzüge voll aus: Insgesamt acht Quellen können auf so ziemlich jedes Ziel der Klangerzeugung geroutet werden. Als mögliche Quellen empfehlen sich besonders die beiden sehr flexibel einstellbaren LFO, die sowohl frei als auch metrisch und beat-synchron sechs Wellenformen ausgeben können.

DRUM UND DRAN

In letzter Zeit wird man bei Steinberg wohl nicht ganz neidlos auf Abletons – respektive Robert Henkes – Granularsynthesizer geblickt und gehört haben. Nun also Granularsynthese auch im Cubase-Design. Erwartungsgemäß geht es da am Bildschirm weitaus gestylter und opulenter zu als im Hause Ableton. Schade ist hingegen, dass Padshop (derzeit) nur mit Preset-Samples als Ausgangsmaterial für Klangkreationen bestückt werden kann. Das allerdings dann in doppelter Ausführung, denn zwei unabhängige Sound-Layer können hier bis zu acht verschiedene Grain-Streams generieren. Zur Ausstattung gehören ferner Tief-, Hoch- und Bandpassfilter sowie Bandsperrefilter mit integrierter Filtersättigung, zwei Hüllkurven, zwei LFOs, ein Step-Modulator sowie eine Effektsektion mit Delay- und Modulationseffekten.

Der DJ-EQ ist ein Dreiband-Festfrequenz-EQ mit Kill-Funktion. Mehr nicht. Nichts, was sich nicht mit Bordmitteln immer schon (und besser) realisieren ließ. Ein völliger Marketing-Blackout also. Reden wir nicht mehr darüber.

Ein anderes Kaliber ist da der Morph-Filter. Er vereint zwei Low-, Band- und High-Pass-Filter mit unterschiedlichen Flankensteilheiten (6, 12, 18, 24 dB), deren Grenzfrequenzen sich getrennt, die Resonanz hingegen zusammen regeln lässt. Dem GUI-Design ist leider die Beschriftung zum Opfer gefallen, weshalb man sich das Arbeitsprinzip hier leider erst mal praktisch erarbeiten muss. Ebenfalls unpraktisch ist das Fehlen eines simplen Mix-Reglers, um das Signal stufenlos in den Effekt zu fahren. Davon abgesehen, ist das Teil ein wirklich mächtiger Klangverbieger, der insbesondere im Verbund mit einem angeschlossenen XY-Controller die Sau ordentlich zum Fliegen bringen kann.

Das Comping – also das Zusammenfügen eines optimalen Takes aus verschiedenen Einzelspuren – war schon immer eine Stärke von Cubase und hat nun ein eigenes Werkzeug spendiert bekommen, mit dem sich in den Einzelspuren blitzschnell schneiden wie auch selektieren lässt. Eine weitere überaus nützliche Detailverbesserung ist, dass in Cubase 6.5 das Hitpoint-mit dem Audio Warp-System zusammengefasst wurden und somit die Warp-Quantisierung direkt in das Quantisierungsbedienfeld integriert ist – praktisch und logisch zugleich. Bleiben noch die Möglichkeit zum direkten Upload zu Soundcloud und das Speichern im verlustfreien FLAC-Format zu erwähnen. Spannender als die Soundcloud-Integration selbst ist allerdings die Tatsache, dass sich diese Möglichkeit im neu hinzugekommenen Feld „Postprocessing“ befindet – hier hat Steinberg offenbar ein Türchen für verschiedene Audio-Hosting-Accounts geöffnet, und man darf gespannt sein, was hier in Zukunft noch zur Auswahl stehen wird.

FAZIT

Bei kostenpflichtigen Updates lautet bekanntlich die Gretchenfrage: Ist es das wert oder hätte man das auch für lau an die Kunden verteilen können? Nun, ganz einfach: Padshop und Retrologue sind zwei erstklassige Klangerzeuger, die alleine schon die fünfzig Euro wert wären, die man für das Update anlegen muss. Auch und gerade da sie ab Werk bereits mit einer üppigen Auswahl hochwertiger Presets aufwarten und in ihrem Bedienkonzept und ihrer Klangcharakteristik völlig unterschiedlich sind und zusammen ein weites klingliches Feld abdecken. Wer sich aber synthesesetchnisch mit seinen bestehenden Plugins bereits bestens versorgt fühlt und selten bis gar nicht mit der Comping-Funktion arbeitet, der muss sich nun nicht in Update-Zugzwang gebracht fühlen und darf diese Versionsnummer durchaus auslassen.

TEXT: **NUMINOS**

UVP Vollversion: 599 Euro; Update (von Cubase 6): 49,99 Euro; Update (von Cubase 4 und 5): 199 Euro



Lange Zeit haftete dem Lemur-Controller von Jazzmutant die Aura der Unerreichbarkeit an. Das hauptsächlich deshalb, weil die damals revolutionäre, in Kleinserie gefertigte Hardware den Preis, den man für die Soft-/Hardware-Kombination zu entrichten hatte, bis weit über die Zweitausend-Euro-Zone trieb. Nun, bald eine Dekade später, steht mit dem iPad ein für den Massenmarkt erschwingliches Gerät zur Verfügung, das im Kern genau den Spezifikationen der damals sauteuren Hardware entspricht. Warum also nicht die grandiose Lemur-Software auf den Apple-Mobilrechner portieren? Genau das hat das Team von Liine gemacht und wir haben das Vergnügen, die Dreinuller-Version in Augenschein respektive in den Wischtest zu nehmen.

LIINE LEMUR

TOUCH-CONTROLLER-APP UND ENTWICKLUNGSUMGEBUNG FÜR IOS-GERÄTE

Wie schon beim „Original“ besteht auch das Lemur-Konzept auf dem iPad darin, über die frei konfigurierbare Touch-Oberfläche Controller-Daten via Midi- oder OSC-Protokoll an eine zu steuernde Software zu senden. Um welche Art von Software es sich dabei handelt, ist grundsätzlich egal, und somit ergibt der Einsatz nicht nur bei der Befehligung einer DAW oder DJ-Software Sinn, sondern beispielsweise auch in Verbindung mit einer Midi-fähigen VJ- oder DMX-Steuerungs-Software.

INBETRIEBNAHME

Das Lemur-Softwarepaket ist zweigeteilt: Auf dem iPad läuft die Lemur-Controller-App, die man mit sogenannten Templates bestückt – darin ist grundsätzlich festgelegt, was man wie auf dem Bildschirm sieht, wie es sich bei Berührung verhält und was für Controller-Daten an die zu steuernde Software versendet werden. Auf dem angeschlossenen Rechner läuft dann zum einen der Lemur-Dämon, der darüber wacht, auf welchen Ports die App ihre Daten sendet und an welches Programm diese gelangen sollen. Zum anderen der Lemur-Editor, mit dem sich Templates erstellen, modifizieren und zum iPad transferieren lassen. Mit der zu steuernden Software kommuniziert der Lemur dann auf alle möglichen Arten: über ein Ad-Hoc-Wireless- oder auch ein kabelgebundenes Netzwerk genauso wie über USB-Midi (beispielsweise über das Camera-Connection-Kit oder auch das Alesis iO Dock, wobei dieses Sysex-Daten hardwareseitig ausfiltert, was den Verbund nahezu unbrauchbar macht). Neben dem Midi-Protokoll kann Lemur dann auch Open Sound Control-Daten (OSC) an kompatible Programme wie beispielsweise Max/MSP, Reaktor, Circle, Module8 oder Resolume senden.

BÄLLE, FADER, KNÖPFE

Der Lemur-Editor bietet weit über fünfzig Objekte an, die unter anderem zur Parametereingabe, Visualisierung und Beschriftung dienen. Als Steuer-Objekte für Midi-Events stehen sowohl Standard-Elemente wie Taster, Fader und Drehknöpfe zur Verfügung wie auch aufwendigere Bausteine wie Lauflicht-Programmer, grafische Hüllkurven und XY-Pads. Das visuelle und parametrische Objektverhalten aller Objekte untereinander lässt sich durch die integrierte, relativ gut zu erlernende Skript-Sprache noch mit einer gewissen „Intelligenz“ ausstatten. Dem zur Seite steht eine Physik-Engine, die es erlaubt, virtuellen Objekten wie Bällen oder Kurven eine scheinbare Bewe-

gungenergie (inklusive Reibungswiderstand und Trägheit) zu verpassen. Im Ergebnis können Lemur-Templates von einfachen Fader-Controllern oder Trigger-Pads bis hin zu interaktiven Controller-Kunstwerken heranwachsen.

FAZIT

Um es noch einmal klarzustellen: Man kann sich auf den Weg machen, sein eigenes Template zu designen, muss es aber nicht. Denn auf der Liine-Webseite stehen jetzt schon weit über zweihundert – teils von Liine selbst, teils von der Lemur-Community erstellte – Templates bereit, deren Einsatzspektralen unter anderem von der 4-Deck-Steuerung von Traktor, über die Kontrolle von Ableton Live bis hin zur Befehligung der Transport- und Mixersektion von Cubase reichen. Der Schritt von der einfachen Modifikation eines bestehenden Templates dahin, dass man am Ende tatsächlich sein eigenes Controller-Setup zusammenstellt, ist allerdings nur ein sehr kleiner und die Faszination, mit seiner eigenen und einmaligen Bedienoberfläche zu arbeiten, ist groß. Der nach der Portierung auf das iPad sehr günstige Preis dürfte seinen Teil dazu beitragen, dass die User-Library weiterhin wächst und gedeiht. Allein das vorgegebene, leicht puristische Design der Objekte wirkt manchmal etwas karg, vergleicht man es mit den photorealistischen GUIs anderer Apps. Dadurch rückt allerdings das in den Vordergrund, worum es im Kern eigentlich geht, nämlich das Erzeugen und Steuern von Midi-Daten nur mit einer Fingerbewegung. Und davon geht nach wie vor dieselbe Magie aus, wie sie seinerzeit der Ur-Lemur versprühte – schön, dass wir uns zu dem Preis nun alle verzaubern lassen dürfen.

TEXT: NUMINOS

UVP: 39,99 Euro



Es gibt sie noch und wird es hoffentlich auch immer geben: Kleine Hardware-Schmieden, bei denen in Handarbeit Geräte gefertigt werden, die von keiner Marketingabteilung absegnet und deren Verkaufszahlen von keinem Controlling kritisch beäugt werden. Genau so eine grundcharmante Firma ist Koma Elektronik aus Berlin: Hier entwirft, ätzt und lötet man Analog-Hardware noch in Kleinserien. Wir hatten das Vergnügen, eines dieser Unikate zu testen.

K O M A E L E K T R O N I K - F T 2 0 1 A N A L O G E S F I L T E R / S T E P - S E Q U E N Z E R

Riechen VST-Plugins beim Auspacken nach frisch gesägtem Speerholz, kann man sie im Drogenrausch dem Gitarristen hinterherwerfen und ihn damit ernsthaft verletzen, stehen sie im Dunkeln auf dem Studiotisch und blinzelnd erwartungsfroh vor sich hin? Nein, wohl aber das FT201-Filter und es kann sogar noch ein bisschen mehr als das.

PRINZIP

Das FT201 ist ein mit drei Filtertypen (Low-, Band-, und High-Pass) ausgestattetes Bodeneffektgerät, das auf eine externe Stromversorgung via 9-Volt-Netzteil angewiesen ist. Das Filter ist sowohl im Handbetrieb wie auch über einen zehnstufigen Analogsequencer sowie externe Steuerspannung regelbar. Ein integrierter Infrarotsensor generiert seinerseits eine Steuerspannung, die man sowohl extern als auch intern nutzen kann. Zur Feinjustierung der ausgegebenen und empfangenen Stromstärke im Bereich von +/-5 bis +/-15 Volt stehen an der Rückseite des FT201 diverse Trimpotis bereit. Für die Filterschaltung selbst kommen Vactrolen zum Einsatz, die aufgrund ihres optischen Schaltkreises mit einem sehr weichen Regelverhalten aufwarten.

VON OBEN NACH UNTEN

Im hohen Norden startet das FT201 mit einer Mini-Patchbay. Hier liegen zum einen die Ausgangssignale der drei Filtertypen gleichzeitig an, zum anderen können externe Steuerspannungen zugeführt werden (Ziele: Externer Clock, Cutoff, Resonance, Sequencer Reset). Zudem wird der Strom des Infrarotsensors sowie des integrierten Sequenzers über Standard-Klinken-Buchsen ausgegeben. Darunter folgen Potis für die Geschwindigkeit und die Länge (1-10 Steps), mit der der interne Sequencer arbeitet, und der Cut-off-Regler. Eine Zeile tiefer finden sich zehn Mini-Potis, mit denen man den Cut-off-Wert für die einzelnen Steps drehen kann. Den Abschluss der Sektion

bilden ein Input-Gain- und Resonance-Fader, zwischen denen es sich eine Effekt-on/Off-LED gemütlich gemacht hat. Mit einigem Abstand darunter haben im Süden noch ein Bypass-Taster und die drei Infrarot-Sensoren ihren Platz gefunden.

PRAXIS

Optisch wirkt das FT201 außerordentlich edel und wertig, wenn es mit seiner leichten Pultform, seinen Holzfurnier-

Seitenteilen und den schönen Bedienelementen auf dem Studiotisch rumlungert. Ob es wirklich sinnvoll ist, das Gerät als Gitarren-Bodeneffekt einzusetzen, wage ich an dieser Stelle einfach mal zu bezweifeln, denn wer möchte sich schon jedes Mal bücken, um einen Filter-Sweep zu durchfahren. Hat man das FT201 hingegen vor sich, steht dem umfassenden Drehen, Schrauben und Patchen nichts im Wege – nun ja, bis auf die beiden Input-Gain- und Resonance-Fader, die sich wirklich sehr nah an der unteren Reihe des Step-Sequenzers befinden. Mit Wurstfingern muss man hier schon sehr spitz oder von oben greifen, um an die Potis zu kommen. Dass das zwar im grundsätzlichen Design-Konzept der Serie begründet ist, sieht man spätestens, wenn man einen Blick auf das Schwester-Gerät, das BD101-Delay wirft, praktischer wird es dadurch natürlich nicht. Der Groll ob dieser ergonomischen Nickeligkeit hält nur so lange vor, bis man das erste Mal ein Audio-signal durch die Filterschaltung jagt: Über den gesamten Regelbereich agiert die Vactrolen-Schaltung mit ihren 12 dB Flankensteilheit außergewöhnlich souverän. Besonders am Übergang von geringer zu starker Resonanz (Selbstoszillation ist möglich) bleibt das Klangbild homogen und druckvoll. Entsprechend eignet sich das FT201 in annähernder Neutralstellung (kaum Resonanz, Cut-off offen) sogar dazu, Einzelsignalen einen Klecks Analog-Mojo mit auf den Weg zu geben. Als klanglich sehr gewinnbringend stellt sich auch das harte Anfahren des Filter über den Input-Gain-Regler dar: Signale werden hier zunächst leicht angedickt, bei zunehmender Verstärkung folgen satte, bratzelige Verzerrungen, die einen schlaffen Lead- oder Bass-Synth mächtig muskeln können.

FAZIT

Die Distanz zwischen den Sequencer-Potis und den Gain- und Resonance-Fadern ist für meinen Geschmack wirklich ein unschöner Layout-Fauxpas. Dem entgegen stehen die mächtigen Faktoren Klang und Flexibilität. Denn mit dem FT201 erwirbt man nicht nur ein erstklassiges Filter, das in allen drei Modi (HP, BP, LP) außerordentlich ausgewogen und klingschmeichelnd agiert, sondern auch einen Infrarot-Controller und einen Step-Sequencer, die sich dank der integrierten Patchbay auch im Verbund mit einem externen Modularsystem bestens verstehen. Die Möglichkeit, die empfangenen und gesendeten Steuerspannungen über die rückseitigen Trimm-Potis noch zu justieren, unterstützt den vielseitigen Eindruck, den das Gerät vermittelt. Wirft man dann noch einen Blick auf das handbeschriftete Typenschild, das jedes Gerät als Unikat ausweist, und schaut auf das in Kleinserie gefertigte Gehäuse, kommt man nicht umhin, den aufgerufenen Preis als angemessen zu bezeichnen.

TEXT: NUMINOS

UVP: 349 Euro

