



## Pitch-Correction-Plug-in für Mac und PC

# Antares Auto-Tune Evo

Antares Auto-Tune ist mittlerweile satte elf Jahre alt und gilt unter den Werkzeugen zur Tonhöhenkorrektur schon lange als Klassiker. Mit Auto-Tune Evo gibt es nun einen Generationswechsel, der laut Antares alle vorherigen Auto-Tune-Updates in den Schatten stellt.

[www.soundandrecording.de](http://www.soundandrecording.de)  
 Unser Video zeigt die Neuerungen von Auto-Tune Evo im Praxiseinsatz.

Bekannt wurde Auto-Tune 1998 durch den berühmten „Cher-Effekt“, für den man das Plug in Chers Hit *Believe* absichtlich so extrem eingestellt hatte, dass der Gesang kalt und roboterhaft klang. Die Neuerungen in Evo zielen hingegen eher darauf ab, Instrumente und Vocals möglichst unauffällig nach- oder umzustimmen.

### Evolution

Ist Evo nun ein neues Plug-in oder ein Auto-Tune-Update? Wohl beides: Die Version lautet „Auto-Tune Evo 6.x“, und in Antares' Online-Store gibt es auch Downloadupdates von Auto-Tune 5.x auf Evo.

Der Hersteller betont zudem, dass es keine Auto-Tune-5-Updates jenseits der Evo-Linie

mehr geben wird. Wenn Sie Projekte haben, in denen Auto-Tune-5-Instanzen aktiv sind, können Sie diese zudem nicht einfach mit Evo als Ersatz starten. In solchen Fällen müssen Sie Evo zunächst zusätzlich einsetzen und die Einstellungen dann von Auto-Tune 5 manuell übertragen. Hier hätte ich mir einen komfortableren Umzugsservice gewünscht.

### Bedienung

Evos Oberfläche führt das Auto-Tune-5-Design fort und ist noch übersichtlicher. Viele Parameter sind anders platziert, und statt Fadern gibt's jetzt Regler. Der globale Bereich oben, der im Automatik- und im Grafik-Modus zugänglich ist, enthält nun auch

die Auswahllisten für Korrektur-Grundton, -Skala und -Feinstimmung sowie den Tracking-Parameter, den Antares in Auto-Tune 5 in die Optionen verlagert hatte. So können Sie in beiden Modi direkt auf alle wichtigen Auto-Parameter zugreifen. Power-User werden sich über zehn wählbare Grafik-Modus-Kommandos freuen, mit denen man in den Optionen die Tasten 1–0 (über den Buchstabentasten) belegen kann. Praktisch für alle ist schließlich, dass sich Evo in Echtzeit beliebig groß aufziehen lässt, um im Grafik-Modus mehr Arbeitsfläche zu schaffen. In gängigen Hosts wie Logic Pro, Cubase, Nuendo oder Live funktioniert das tadellos. Falls es doch einmal klemmen sollte, können Sie die Fenstergröße in Evos Optionen ein-

## Profil

**Plattformen:** Windows XP oder Vista, Mac OS X ab 10.4.11; VST, RTAS, AU; TDM (nur in TDM-Version)

**Pro-Tools-RTAS-Anforderungen:** Pro Tools oder Pro Tools LE ab 7.x; für Grafik-Modus-Sync: Pro Tools HD ab 7.2 oder Pro Tools LE ab 7.3

**Pro-Tools-TDM-Anforderungen:** Pro Tools ab 7.x; für Grafik-Modus-Sync: Pro Tools ab 7.2

**Kopierschutz:** Autorisierung für iLok-USB-Key (iLok nicht enthalten)

**Hersteller / Vertrieb:**

Antares / Sonic8 Limited UK

**Internet:** www.antarestech.com

**Unverbindliche Preisempfehlungen:**

Auto-Tune Evo Native: € 330,-

Auto-Tune Evo Native+TDM: € 530,-

**UVP Upgrades:**

AT TDM Mac/PC -> Evo TDM: € 118,-

AT Native Mac/PC -> Evo Native:

€ 90,-

AT VST LE Mac -> Evo Native: € 209,-

(Upgrades gelten auch für Avox AT, weil dort eine Lizenz für Auto-Tune 5 enthalten ist)

+ guter Automatik-Modus  
+ optimierte Bedienoberfläche  
+ Formantkorrektur mit Throat Length  
+ Retune Speed pro Objekt  
+ Notenobjekte im Grafik-Modus

- nicht abwärtskompatibel zu Auto-Tune 5  
- Formantkorrektur nicht für TDM  
- automatische Formantkorrektur bei Vocals nur mittelmäßig

lich. Um gegenzusteuern, können Sie die Formantkorrektur aktivieren – allerdings nur in den Native-Versionen von Evo. Pro-Tools-Anwender müssen gegebenenfalls das RTAS-anstelle des TDM-Plug-ins einsetzen.

Die Qualität der Formantkorrektur ist leider nur mittelmäßig: Je nach Stimme sind natürlich klingende Transponierungen bis zu einem Ganzton möglich. Darüber hinaus klingt's nach Schlumpf oder Big Foot.

Bei aktiver Formantkorrektur lässt sich zusätzlich der Parameter „Throat Length“ regeln, um die Länge der virtuellen Stimmröhre zu beeinflussen. Damit können Sie der Formantkorrektur bisweilen noch ein wenig unter die Arme greifen. In erster Linie ist „Throat Length“ aber dazu gedacht, den Stimmcharakter zu manipulieren, etwa um weibliche Stimmen männlich oder männliche Stimmen weiblich klingen zu lassen: eine willkommene Ergänzung für alle, die Auto-Tune vorzugsweise als „Effektgerät“ nutzen.

## Grafik-Modus

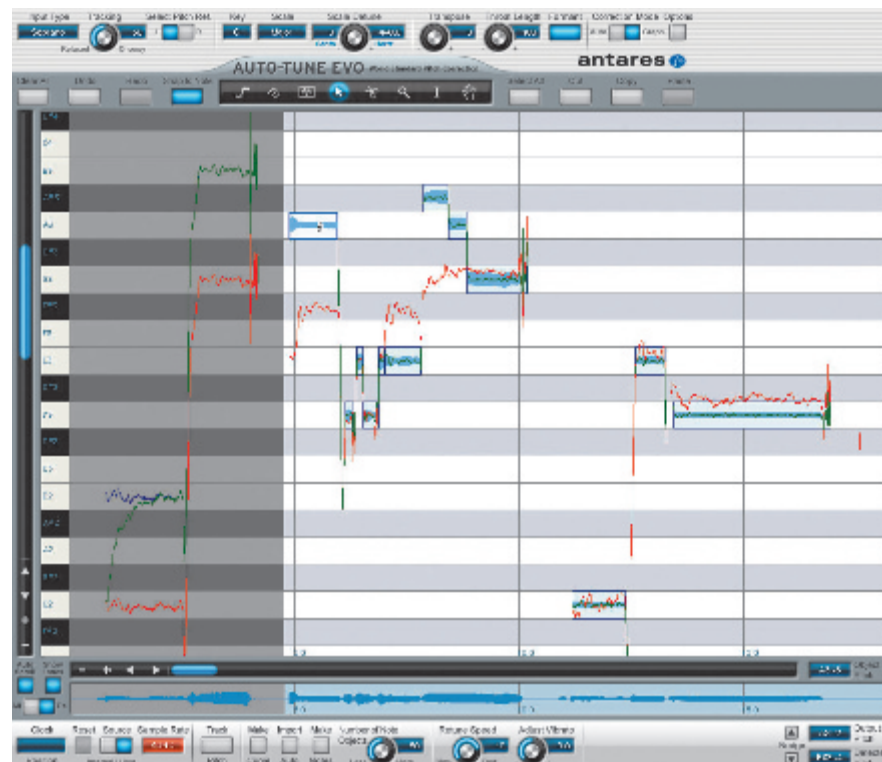
Im Grafik-Modus muss man Auto-Tune das Signal zuerst einmal vorspielen (Track Pitch). Danach wird der Tonhöhenverlauf als rote Originalkurve dargestellt. Mit „Make

Curve“ können Sie eine blaue Zielkurve überlagern, die sich editieren lässt. „Import Auto“ berücksichtigt dabei gleich die Einstellungen des Automatik-Modus, sodass das Ergebnis zunächst genauso klingt wie dort.

Den Tonhöhenverlauf, den das Plug-in tatsächlich am Ausgang ausgibt, zeigt Evo als rote Kurve. Diese Darstellung wird in Echtzeit aktualisiert, sodass Sie bei jeder Editierung auch gleich *sehen*, wie das Ergebnis klingt: eine große Hilfe.

Besonders wichtig ist der Parameter „Retune Speed“, mit dem Sie einstellen können, wie schnell/stark der Originalverlauf (rot) auf die editierte Zielkurve (blau) umgebogen wird. Sobald Sie die Zielkurve manipuliert haben, können Sie also mit „Retune Speed“ bestimmen, ob das Signal tonal exakter (Fast) oder nicht ganz so exakt, aber dafür etwas natürlicher (Slow) klingt. Eine der wichtigsten Neuerungen in Auto-Tune Evo ist nun, dass Sie „Retune Speed“ für jedes Objekt *separat* einstellen können, also für jede einzelne Note, für jeden Übergang und für jede Linie! So lässt sich der Grafik-Modus deutlich detaillierter nutzen als zuvor – ohne die Automation des Hostsequenzers.

**Evo im Grafik-Modus: Links sehen Sie den Tonhöhenverlauf in der alten Kurven-darstellung, rechts in der neuen Notendarstellung.**



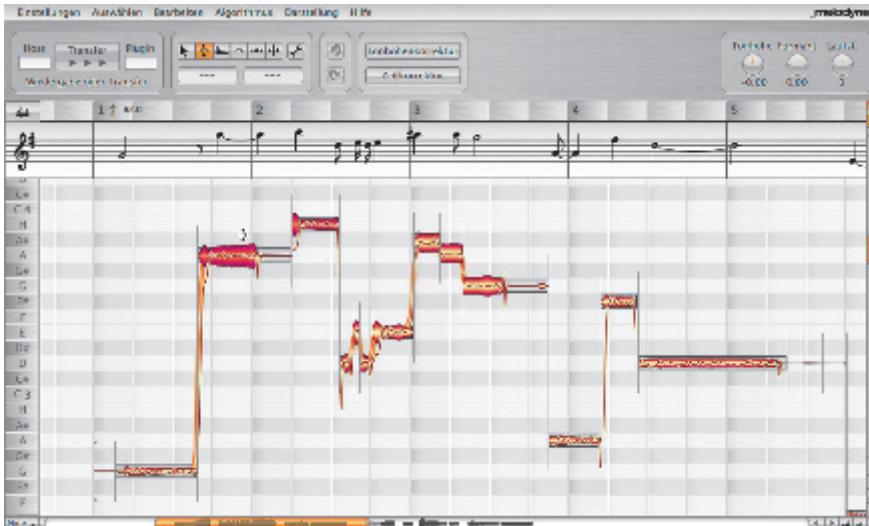
stellen, sodass diese beim nächsten Start des Plug-ins aktiv wird.

Weitere Verbesserungen im Grafik-Modus sind Displays für Ausgangs-/Originaltonhöhe an der Cursorposition, Nudge-Taster zur Feinverschiebung selektierter Objekte sowie ein „Lanes“-Modus, der die Arbeitsfläche mit einem Halbtonraster unterlegt.

## Automatik-Modus

Auto-Tune war schon immer besonders beliebt für seinen Automatik-Modus, in dem das Signal in Echtzeit bearbeitet wird. Evo bietet einige neue Optionen, die sich hier, aber auch im Grafik-Modus nutzen lassen.

„Transpose“ transponiert das Signal zusätzlich zu anderen aktiven Korrekturen in Halbtönen – bis zu einer Oktave auf- oder abwärts. Bei Stimmen klingen hier oft schon Verschiebungen um einen Halbton unnatür-



### Ohne Echtzeit-Automatik-Modus, dafür natürlicher bei größeren Transponierungen in der Offline-Bearbeitung: Celemony Melodyne plugin

Damit das Ganze nicht zu viel Mühe macht, können Sie in den Optionen Standard-„Retune-Speed“-Werte bestimmen, ebenfalls separat für Noten, Kurven und Linien. Wenn Sie eher der Cher-Effekt-Typ sind, wählen Sie dort hohe Werte. Wer es natürlich mag, geht die Sache „slower“ an. Danach müssen Sie „Retune Speed“ nur noch für solche Objekte ändern, bei denen ihre Voreinstellung nicht das optimale Ergebnis liefert.

### Notendarstellung

Ein weiteres Highlight verbirgt sich hinter dem Taster „Make Notes“. Damit können Sie die Darstellung selektierter Objekte auf ein Format umstellen, das Melodynes „Blobs“ ähnlich sieht: Die Tonhöhenkurve wird mit Rechtecken überlagert, die im Idealfall einzelne Noten repräsentieren.

Mit dem Regler „Number of Note Objects“ können Sie einstellen, ob Evo auch kleinste Schlenker als Einzelnoten oder eher „im Großen“ interpretieren soll. Zudem können Sie die Noteninterpretation auch von Hand editieren, indem Sie Noten mit dem Scherenwerkzeug zerschneiden, neue Noten mit dem Notenwerkzeug erzeugen oder Noten löschen, indem Sie die Start- oder Endpunkte benachbarter Noten in deren Richtung ziehen.

Die Notendarstellung macht das Editieren im Grafik-Modus übersichtlicher, weil Noten hier klarer definiert sind als zuvor. Es gibt jedoch eine Besonderheit, mit der man sich erst einmal anfreunden muss: Wenn man Noten mit „Make Notes“ erzeugt, ändert das nicht nur die Darstellung, sondern auch das hörbare Ergebnis. Falls man die Originaltonhöhenkurve zuvor bereits verändert hatte – durch manuelle Eingriffe und/oder durch

„Import Auto“ – gehen diese Veränderungen verloren! „Make Notes“ zieht die Noten stattdessen auf die erkannten Zieltonhöhen, auch dann, wenn die Option „Snap to Note“ gar nicht eingeschaltet ist!

Dies kann man nur umgehen, indem man Noten manuell mit dem Notenwerkzeug eingezeichnet. In der Praxis wird man die Notendarstellung deshalb meist selektiv anwenden: Man editiert in der Kurvendarstellung und schaltet nur bestimmte Noten auf Notendarstellung um.

### Praxis

Im direkten Vergleich zwischen Auto-Tune 5 und Evo hört man im Auto-Modus keinen Unterschied. Keine EVolution also, aber auch kein Beinbruch, denn leichte bis mittelstarke Intonationsprobleme bündelte auch schon Auto-Tune 5 sehr gut weg.

Wenn man im Grafik-Modus einzelne Objekte bearbeitet, um leichte Korrekturen möglichst natürlich klingen zu lassen, ist Evo hingegen klar im Vorteil. Weil man „Retune Speed“ nun für jedes Objekt separat einstellen kann, lässt sich die Balance zwischen Genauigkeit und Natürlichkeit für jede Note, jedes Vibrato und jeden Übergang optimal einstellen. So klingt das Ergebnis zumindest bei schwierigem Material deutlich natürlicher als in Auto-Tune 5.

Schwierig wird es aber, wenn Sie Melodien im Grafik-Modus umbauen wollen und dazu auch in größeren Intervallen transponieren müssen. Ohne Formantkorrektur ist Evo hier nicht besser als Auto-Tune 5. Schaltet man die Formantkorrektur hinzu, sind bei Vocals natürlich klingende Verschiebungen bis zu etwa drei Halbtönen möglich – allerdings nur, wenn man die „Throat Length“ sensibel

nachregelt. Hier zeigt sich eine Schwäche von Evo: Es wären viel bessere Ergebnisse möglich, wenn man auch „Throat Length“ für jede einzelne Note individuell einstellen könnte. Wer optimale Ergebnisse will, muss sich hier also wieder einmal mit der Parameterautomation des Hosts behelfen.

### Evo vs. Melodyne plugin

Einen Echtzeit-Automatik-Modus wie Evo hat Celemonys Melodyne plugin nicht. Falls Sie also leichte Intonationsprobleme möglichst einfach wegbügeln oder ab und zu auch mal einen Cher- oder Schlumpfdisco-Effekt wollen, ist Evo Klassenprimus.

Im Grafik-Modus lässt sich Auto-Tune Evo nun mindestens genauso einfach bedienen wie Melodyne plugin, und bei Korrekturen in kleinen Intervallen bis zu einem Halbton sind sich beide auch klanglich ebenbürtig. Obwohl Evo bei größeren Transponierungen dank Formantkorrektur natürlicher klingt als Auto-Tune 5, hat Melodyne plugin hier die Nase immer noch klar vorn. Für alle, die Naturinstrumente oder Vocals nicht nur korrigieren, sondern auch flexibel umkomponieren wollen, ist Melodyne plugin deshalb die bessere Wahl. Weitere Pluspunkte für Celemony sind Positions-, Formant- und Pegelkorrektur pro Note sowie das anstehende Update auf Melodyne plugin 2, das auch die Bearbeitung mehrstimmigen Materials erlauben soll (siehe S&R 05/08).

### Fazit

Wer Auto-Tune 5 mochte, wird Auto-Tune Evo lieben. Die Bedienung ist noch einfacher, Formantkorrektur und Throat Length helfen dabei, Bearbeitungen wahlweise natürlicher oder unnatürlicher klingen zu lassen, und der Grafik-Modus wird dank Darstellung von Notenobjekten und objektbezogener Retune Speed flexibler.

Im Vergleich zum wichtigsten Mitbewerber, Melodyne plugin, bleibt dennoch alles beim Alten: Bei großen Transponierungen klingt Melodyne immer noch natürlicher. Auto-Tune Evos größte Stärke ist hingegen der Automatik-Modus, der Intonationsprobleme in Echtzeit behebt oder auf Wunsch auch als deutlich hörbarer Effekt arbeitet. →

Autor: Ralf Kleinermanns