



Software-Production-Workstation

Steinberg HALion Sonic

Nach Stilllegung von Hypersonic bringt Steinberg eine von Grund auf neu überarbeitete Workstation inklusive Library und Synth-Engine unter das VST-Volk.



Profil

Konzept: Production Workstation

Systemanforderungen:

Intel Core Duo 2,0 GHz, 2 GB RAM,
USB-eLicenser

Mac: OS X 10.5

PC: Windows Vista/7

Hersteller / Vertrieb:

Steinberg

Internet: www.steinberg.net

Unverbindliche Preisempfehlung:

€ 245,- (Upgrade: € 99,-)

- + Plug-in- und Standalone-Betrieb
- + große Library
- + eigenständige Synth-Engine
- + Filter und Effekte
- + FlexPhraser

– festes Mapping der Drum-Kits

Es ist ein ziemlich ereignisreiches Jahr für Steinberg! Zuerst das Nuendo-Update auf Version 5 und das Cubase-Update zu Version 5.5, dann zwei neue USB-Interfaces der CI-Serie und nun der Hypersonic-2-Nachfolger Halion Sonic.

Zum Lieferumfang dieser Workstation gehören lediglich zwei DVDs sowie der Aktivierungscode. Der für den Betrieb notwendige USB-eLicenser (Dongle) und ein gedrucktes Handbuch sind nicht enthalten. Die Installation verlief problemlos, und der Sample-Content, für den ein separater Pfad anzugeben ist, beansprucht insgesamt 8,5 GB auf der Festplatte. Halion Sonic ist kompatibel zu allen DAWs, welche die VST- und AU-Schnittstelle unterstützen.

GUI

Die grafische Oberfläche von Halion Sonic ist ordentlich aufgebaut, und alles hat seinen Platz. Am oberen Fensterrand befinden sich

grundlegende Steuerelemente für Lautstärke und Tuning sowie Anzeigen der CPU-Auslastung und aktuell gespielten Stimmen. Im Standalone-Betrieb wird dieser Bereich noch um das „Scratchpad“ und ein Metronom erweitert. Das Scratchpad setzt sich aus einer gewöhnlichen Transport-Sektion zusammen, die zusätzlich die Aufnahme oder das Laden von MIDI-Dateien gestattet. Auf der linken Seite befindet sich stets das „Multi Program Rack“. Halion Sonic ist 16-fach multitimbral, das heißt, jeder dieser 16 Slots im Rack kann unabhängig ein Programm wiedergeben. Den größten Platz aber nimmt das Bearbeitungs-Display auf der rechten Seite ein, dessen Inhalt mit sieben Schaltflächen umgeschaltet wird: Load, Edit, MIDI, Mix, Effects, Multi und Options.

Im Übrigen gibt es in Halion Sonic eine Undo/Redo-Funktion, um versehentlich ausgeführte Aktionen zu widerrufen, und auch ein Panic-Button, beschwichtigend mit „MIDI Reset“

betitelt, ist mit dabei. Die Oberfläche lässt sich zwar nicht frei skalieren, aber der Editor, sprich Multi Program Rack und Bearbeitungs-Display, kann eingeklappt werden.

Library

Die Sounddesigner von Yamaha, die auch schon Sounds für den Yamaha MOTIF-Synthesizer beigesteuert haben, erstellten für Halion Sonic über 1.200 Patches.

Die „Load“-Seite, eine Kopie von Steinbergs MediaBay, dient der schnellen Verwaltung von Programmen. Die Datenbank arbeitet mit Tags verschiedener Kategorien und verfügt

über eine Stichwortsuche sowie ein Sternchen-System zum Bewerten bevorzugter Sounds. Selbst in der Media Bay von Cubase selbst sind alle VST-Sounds zuverlässig aufgelistet. Das Laden eines einzelnen Programms dauert je nach Größe zwischen zwei und sechs Sekunden.

Beim ersten Testhören fällt auf, dass auf den meisten Presets etwas viel „Wohlfühl“-Hall bzw. -Raum liegt, das ist aber Geschmacksache und lässt sich mit einem Griff zum Effekt-Send abstellen. Bei der Qualität an sich gibt es aber nichts zu bemängeln. Besonders die Originaltreue der Pianos sticht hervor. Auch die elektrischen Pianos klingen sehr angenehm, wenn auch der Verzerrungsgrad bei härterem Anschlag teilweise etwas stärker ausfallen dürfte. Die Velocity-Stufen sind aber meist absolut ausreichend, wovon speziell Drums und Streicher profitieren. Akustische Gitarren und ganz besonders die Bässe überzeugen mit einem hervorragenden Realismus, und sogar Finger- und Klopfgeräusche lassen sich fast immer per Regler beimischen.

Wirklich toll, dass sowohl klassische Orchester-Sounds als auch Instrumente für Pop-, Rock- und Electro-Produktionen dank der vielen Klangfarben keinerlei Wünsche offen lassen. Zukünftig ist mit Expansion-Packs von Steinberg zu rechnen, wobei einzig das hauseigene Format „VST-Sound“ unterstützt wird. Samples und Samplerprogramme in Fremdformaten – so auch Wav-Dateien lassen sich nicht in Halion Sonic laden. Man darf hierbei aber nicht vergessen, dass Halion Sonic als Nachfolger von Hypersonic 2 eben keinen Software-Sampler darstellt, sondern als Workstation positioniert ist.

Ebenen/Layer

Ein Programm besteht aus bis zu vier Ebenen. Eine Ebene kann einen von fünf Typen repräsentieren: Synth, Sample, Instrument, Drum oder Loop.

Unter „Edit“ findet man alle wichtigen Parameter, um die Layer eines Programs aufeinander abzustimmen oder globale Einstellungen vorzunehmen. Je nach Ebenen-Typ nimmt der Editor eine andere Gestalt an. Sehen wir uns die Synth-Ebene etwas genauer an. Tatsächlich handelt es sich nicht um eine Samplesammlung, sondern um eine vollwertige Klangerzeugersection, die aus



Halion Sonic besitzt eine vollständige Synthesizer- und Filter-Sektion mit vielen tollen Features.



Für jeden Drum- bzw. Slice-Sound stehen diverse Hüllkurven und Filter bereit.

Mehrere Expressions lassen sich für Instrumenten-Ebenen verwalten.



drei Hauptoszillatoren mit je 16 Wellenformen, einem Suboszillator, einem Ringmodulator und einem Rauschgenerator besteht. Der Synth- und Sampler-Ebene wurde eine sehr umfangreiche Filter-Sektion spendiert. Halion Sonic hat 24 Filtertypen mit Tiefpass-, Bandpass-, Bandsperre- und Hochpass-

Charakteristik mit jeweils mehreren Filtergüten im Angebot. Nicht nur zwei Filter, die parallel oder seriell verschaltet werden können, sondern sogar vier Filter, zwischen denen man mit einem Morphing-Feld stufenlos überblenden kann, tragen einen großen Teil zur Klangvielfalt und zum Spaßfaktor bei.



Der FlexPhraser ist Arpeggiato und Phrasen-Player in einem.

Schaltet man den Filtertyp von „Classic“ auf „Tube Drive“ um, ist zusätzlich der Verzerrungsgrad der wunderbar dreckig klingenden Röhren-Emulation in die Höhe zu treiben. Hervorragend gelungen!

Drum- und Loop-Ebenen sind im Editor identisch aufgebaut. Der Bereich „Key Map“ zeigt alle geladenen Drums oder Loop-Slices mit der jeweiligen Tastaturzuweisung an. Jede Drum bzw. jeder Slice lässt sich mit Hüllkurven für Tonhöhe, Lautstärke oder Filter verfeinern. Sehr ärgerlich ist es aber, dass die Zuweisungen nicht geändert werden können, um sich ein Drum-Kit individuell zusammenzustellen.

Die ohnehin schon gute Library gewinnt durch die wirklich sinnvollen Artikulationen stark an Wert. In Cubase (ab Version 5) sind diese Artikulationen mit den VST-Expressions dank entsprechender Expression-Maps zudem perfekt integriert.

FlexPhraser

Für jedes Programm und für jede der vier Ebenen lässt sich ein FlexPhraser, ein interner Arpeggiator und Phrasen-Player, aktivieren. Flexphraser feuert dabei nicht nur Arpeggien ab, sondern auch die geslicten Loops. Da für das Abspielen der Loops keine Akkorde benötigt werden, können diese auch per

Insgesamt 40 Quick Controls! Je acht Stück für das Program und jede der vier Ebenen. Parameter und Regelverhalten lassen sich beliebig konfigurieren.



Acht Pads können nicht nur einzelne Noten, sondern sogar Akkorde abrufen.



Von Instrumenten-Ebenen ist die Rede, sobald ein Programm mit mehreren Multi-Samples arbeitet. Das Umschalten zwischen den bis zu 20 Artikulationen erfolgt durch Keyswitches, also Tasten, die nicht mit Klängen belegt sind. Für das Programm „Orchestral Strings“ stehen etwa die Spielweisen „Legato, Pizzicato“ und „Tremolo“ bereit.

Drag&Drop als MIDI-Track exportiert und weiter bearbeitet werden. Wirklich schade, dass die Phrasen bis auf einige wenige Parameter wie Swing, Gate oder Tempo Scale nicht verändert werden können. Insgesamt stehen über 1.400 Phrasen zur Auswahl, die nach Instrument und Genre wie Latin, Funk, Rock oder Samba sortiert sind. Ein begleit-

tendes Gitarren-Strumming, eine gut gezupfte Basslinie oder ganze Drumpatterns laufen sofort temposynchron zum Playback und helfen ungemein bei der Ideenfindung.

Routing, Mix und Effekte

Die vierte Schaltfläche über dem Bearbeitungsdisplay heißt „Mix“ und zeigt mehrere Schieberegler für Lautstärke, Panorama und vier Aux-Sends für jeden Instrumenten-Slot an. Schön, dass jedes der Programs frei auf einen der 16 Stereo-Ausgänge geschickt werden kann.

Wo vier Aux-Sends verbaut sind, sollten auch vier Aux>Returns vorhanden sein. Diese findet man unter „Effects“. Jeder Return ist ebenfalls frei zu routen und verfügt über vier Insert-Slots. Aus allen Ebenen, bei Loop- und Slice-Ebenen sogar von einzelnen Instrumenten, kann man einen Abgriff an diese Busse senden. Abgeschlossen wird der Bereich durch ein Master-Effektrack, das die Stereosumme bearbeitet.

Offenbar sind alle Insert-Effekte aus den Steinberg-DAWs mit leicht veränderter Bedienoberfläche übernommen worden. Insgesamt sind 17 Plug-ins inklusive einer Simulation von Gitarren-Amps sowie einer abgespeckten Version des Faltungshalls REVERence an Bord. Die Qualität ist gut.

MIDI-Steuerung

Über der virtuellen Klaviatur sind acht „Quick Controls“ aufgereiht, die man, in ähnlicher Form, schon aus den DAWs von Steinberg kennt. Sie sind quasi eine Fernsteuerung für beliebige Effekt- und Klangparameter. Für fast alle Programs sind die Regler schon bestens vorbelegt, lassen sich aber selbstverständlich den eigenen Wünschen anpassen. Benötigt man beispielweise ständigen Zugriff auf die Nachhallzeit von REVERence, kann die Zuweisung per Rechtsklick auf einen Parameter erfolgen. Über einen Rechtsklick auf eine Quick Control selbst gelangt man zur Funktion „Edit Quick Control“, die automatisch das passende Menü im Edit-Fenster öffnet, um etwa Regelbereich, Hüllkurve oder eine relative bzw. absolute Werteänderung zu konfigurieren.

Möchte man zwei Quick Controls gleichzeitig steuern, greift man am besten auf den orangenen Ball rechts unten zurück. Wenn kein Touchpad zur Steuerung der horizontalen

und vertikalen Achse vorhanden ist, kann man diesen XY-Controller auch dem Modulations- und Pitch-Rad zuweisen.

Links neben den Quick Controls sind acht Trigger-Pads angebracht, die ebenfalls per MIDI-Controller zu steuern sind. Der Anwendungsbereich geht aber über das simple Auslösen von beispielsweise Drum-Samples hinaus, denn ein Rechtsklick bringt eine interessante Funktion namens „Snapshot Chord“ zum Vorschein. So kann man jedem Pad mehrere Noten zuweisen, die dann gleichzeitig oder, je nachdem ob der FlexPhraser aktiv ist, als Arpeggio bzw. Phrase spielen. Ein tolles Gimmick!

Das MIDI-Mapping für all diese Steuerelemente ist dabei kinderleicht. Nach einem Rechtsklick auf einen Controller die Funktion „Learn CC“ auswählen, einen Hardware-Regler betätigen und fertig!

Für die Steuerung von Halion Sonic in Bühnensituationen hat Steinberg sogar eine separate Ansicht programmiert. Diese „Multi“-Seite richtet sich an alle Keyboarder, denn dort kann man eine Liste mit bis zu 128 Multis, also individuelle Setups des Multi-Program-Racks, erstellen und als Multi-Chain speichern. Mit zwei großen Pfeiltasten kann man in der Liste der „Multis“ vor und zurück springen. Auch diese Taster, lebenswichtig in Live-Situationen, dürfen mit einem beliebigen MIDI-Controller belegt werden, egal ob Drehregler, Modulationsrad oder Schalter. Das Laden eines kompletten Multis dauert natürlich etwas Zeit, jedoch erfolgt dies im Hintergrund, sodass gegenwärtig abgespielte Sounds nicht abreißen.

Alle weiteren Einstellungen bezüglich der MIDI-Kanäle, Key- und Velocity-Ranges oder der maximalen Polyfonie der 16 Programs nimmt man im Fenster „MIDI“ vor. Im Test stießen wir auf ein Problem, das laut Steinberg bereits im nächsten Update behoben sein soll. Externe MIDI-Controller, wie beispielsweise das Pitch- oder Modulationsrad, beziehen sich nämlich auf alle Layer eines Programs gleichzeitig, was den Live-Einsatz wiederum etwas einschränkt. Dafür darf man alle Programs auch über einen MIDI-Kanal inklusive Split- und Layer-Funktion ansteuern.

Leistung

Bei Verwendung von Sample-Programs lädt Halion Sonics Engine nur einen Bruchteil der

einzelnen Dateien in den Arbeitsspeicher und ruft die restlichen Informationen erst bei Wiedergabe von der Festplatte ab. Das Verhältnis zwischen Disk-Streaming und reserviertem RAM kann zur optimalen Systemauslastung mithilfe eines Schiebereglers angepasst werden. Die Anzeige des aktuell verbrauchten Arbeitsspeichers hilft bei der Konfiguration. Zur weiteren CPU-Optimierung ist es möglich, die maximale Stimmenanzahl zwischen 1 und 512 festzusetzen. Ist das Limit erreicht, schaufelt die Engine Platz für neue Sounds, indem sie vorher angespielte Stimmen innerhalb eines definierbaren Zeitintervalls zwischen 5 und 100 ms ausblendet.

Sind viele Slots des Multi-Program-Racks mit speicherintensiven Sounds wie beispielsweise akustischen Pianos beladen, kann es je nach System schon mal Engpässe geben, denn Halion Sonic ist ziemlich leistungshungrig. Wer mehr Leistung benötigt und seinen Rechner entsprechend ausgerüstet hat, kann die native x64-Version von Halion Sonic nutzen. Auf dem Testrechner (Windows XP/SP2, Intel Core Quad @ 2,5 GHz, 2 GB RAM) traten erste Knackser auf, nachdem exakt die Hälfte aller Programs bestückt waren. Genauer spielte Halion Sonic eine gesunde Mischung von verschiedenen Layer-Typen mit 32 Stimmen gleichzeitig ab. Wunder wirkte jedoch die Aktivierung von „Osc ECO Mode“, was die Oszillatoren der Synthesizer etwas CPU-freundlicher arbeiten lässt und Platz für vier weitere Ressourcen-Fresser schafft. Alter-

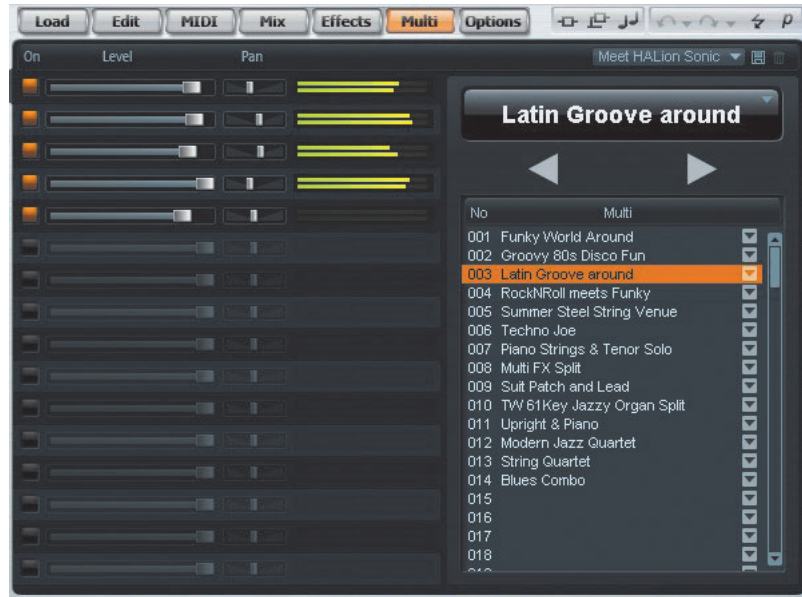
nativ kann man auch die Programm-Effekte deaktivieren und Bus-Effekte einsetzen, um Prozessorlast zu verringern. Zu einem Absturz kam es unter Volllast nicht.

Fazit

Halion Sonic ist wirklich sehr vielschichtig, und man sollte schon etwas Erfahrung mitbringen. Zwar sind die zahlreichen Menüs sinnvoll angeordnet, dennoch werden Einsteiger Probleme haben, gezielt einen bestimmten Parameter anzusteuern. In diesem Fall ist es effektiver, den Editor einfach einzuklappen und direkt mit den Presets und Quick Controls zu arbeiten. Wer über das nötige Know-how verfügt, hat aber Zugriff auf alle wichtigen Parameter zum Sounddesign und kann sich außerdem mithilfe der tollen Synth-Engine austoben. Der FlexPhraser dient zudem als Inspirationsquelle und Kompositionshilfe.

Durch den möglichen Standalone-Betrieb und die Multi Chains ist die Workstation zweifellos bühnentauglich. In Verbindung mit den realistischen Klängen aus der Library steht Stereoproduktionen jeglichen Genres nichts im Weg.

Mit einem Preis von unter 250 Euro darf man hier von einem wirklich fairen Deal sprechen. Ein Upgrade von Hypersonic 1/2 oder dem HALion Player schlägt mit 99 Euro zu Buche. →



„Keyboarders Home“: Dieses Fenster speichert bis zu 128 Multis.