

# Een echt werkpaard



**Sound Forge is tegenwoordig van Sony en heeft de toevoeging 'Pro' gekregen. Voor de rest is het nog steeds onze oude vertrouwde audio-editor, hoewel versie 10 aan alle moderne eisen voldoet.**

door Ruud Lekx > ruud@interface.nl



Als sinds de introductie van Sound Forge, ergens in de jaren negentig van de vorige eeuw, ben ik gebruiker van het pakket. Toen ik overstapte van de Atari naar de pc als muziekcomputer, was dat voornamelijk omdat je daarop ook audio kon bewerken en opnemen. Samples editen in Sound Forge en dan via de (tergend langzame) Midi Sample Dump Standard naar je sampler sturen – ja, kijkend naar de progress bar zijn er heel wat kopjes koffie doorheen gegaan.

Net als veel andere gebruikers ben ik gestopt met het updaten van Sound Forge rond versie 6, nog voor Sony het pakket overnam. Dus ik was erg benieuwd in hoeverre deze versie 10 (nog steeds alleen voor Windows)

was verbeterd. En vooral ook of het de concurrentie met Wavelab – de andere grote audio-editor voor pc – kan doorstaan. Want waar Sound Forge ooit heer en meester was op de markt voor audio-editors, daar heeft Wavelab die titel de afgelopen jaren grotendeels overgenomen. Vst-support (waar Sound Forge heel lang alleen Direct X-plug-ins ondersteunde), multitrack editing en recording plus allerlei andere vernieuwingen in Wavelab gaven Sound Forge een beetje oudbakken imago.

## Anders

Toch is er wel het een en ander veranderd sinds Sony de schouders eronder zette. Nou ja, uiterlijk misschien niet zo. Na het installeren ziet ook deze editie er vrijwel hetzelfde uit als

de oude versies, met gewoon een blauwe golfvorm op witte achtergrond. En dat is helemaal niet erg, want laten we wel zijn: een audio-editor is een werkpaard. En werkpaarden hoeven er niet flitsend uit te zien; ze moeten vooral goed en snel hun werk doen. De waveforms in Wavelab bijvoorbeeld, standaard met lichtblauwe waves op een grijze achtergrond, ogen een stuk minder prettig.

Een aantal onhebbelijkheden zijn in deze nieuwe Sound Forge verdwenen: mp3's worden nu standaard ondersteund en de default setting van die bestanden staat niet meer standaard op 64 kb/sec. Een kleinigheidje misschien, maar als je tientallen mp3's moet converteren, kunnen dat soort dingen hoogst irritant zijn.

## Plug-ins

Natuurlijk ondersteunt Sound Forge nu naast Direct X-plug-ins ook gewoon vst-plug-ins. De lijst is in eerste instantie een beetje rommelig, omdat sommige fabrikanten wel bij elkaar in een map worden gezet en andere niet. Maar dat kun je natuurlijk zelf herorganiseren.



Je kunt op twee manieren met de plug-ins werken. Voor snelle zaken open je hem direct: even voorluisteren, op OK drukken en de bewerking wordt uitgevoerd. Wil je meerdere plug-ins gebruiken, bijvoorbeeld bij mastering, dan neem je de Plug-in Chainer. Die is weliswaar wat minder elegant uitgevoerd dan het rack van Wavelab – zo is er bijvoorbeeld maar één plug-in tegelijk zichtbaar – maar wel overzichtelijker. Je hebt niet zoals bij Wavelab tig verschillende vensters op je scherm staan, wat vooral bij kleinere monitoren (zoals mijn 19" scherm) snel rommelig wordt. Wel jammer is dat de Plug-in Chainer alleen werkt op complete bestanden en niet op bijvoorbeeld één track in een meersporenbestand.

## Nieuw

Wat is er nieuw in Sound Forge 10 ten opzichte van zijn voorgangers? De belangrijkste vernieuwing is event based editing. Dat houdt in dat je meerdere stukken audio tegelijk kunt bewerken: erg handig om bijvoorbeeld standaard fade-ins en -outs te maken. Vreemd hierbij is wel dat sommige bewerkingen destructief zijn (zoals effecten) en andere weer niet (bijvoorbeeld fades). Altijd eerst een back-up van het origineel maken dus.

Sowieso is Sound Forge tegenwoordig net als Wavelab in staat om multitrack audio te editen, op te nemen en af te spelen – hoewel het beslist geen Pro Tools of Samplitude is. Dat werkt het beste via de event based editing tools. Zo kun je audio toevoegen, eenvoudig bewerken en renderen naar een stereo masterbestand. Zeer handig om bijvoorbeeld voice-overs te maken bij commercials, iets wat Sound Forge tot nu toe niet kon. Ook met video kan Sound Forge prima overweg: geluid onder beeld zetten en syncen is geen enkel probleem, en er zijn verschillende templates en codecs aanwezig om video-bestanden in professionele formaten weg te schrijven.

Nieuwe plug-ins in Sound Forge zijn het Resonant Filter en de Mastering Effects Bundle 2 van Izotope, bestaande uit een mastering eq, mastering reverb, multiband compressor, mastering limiter, stereo imager en harmonic exciter. Allemaal prima spul waar ook professionals mee werken. Van

Izotope stammen ook de nieuwe sample rate converter en MBIT+ dither plug-in.

Handig voor de softsamplergebruikers onder ons is dat het pakket nu ook werkt met dls-, Gigasampler- en Soundfont 2.0-bestanden. Je kunt deze bestanden direct openen in Sound Forge, ze bewerken en weer opslaan, waarbij alle informatie behouden blijft. Helaas is er geen ondersteuning voor bijvoorbeeld Kontakt of Halion, toch ook veelgebruikte samplers.

## Bestandssoorten

Sound Forge kan overweg met een lawine aan bestandssoorten: zo kan het 24-bit/192kHz audio aan, wordt Dolby Digital AC3 ondersteund en kan het naast mp3's ook overweg met flac en ogg vorbis. De algoritmes voor samplerate en bit depth conversie zijn ook behoorlijk opgefrist, en klinken nu een stuk beter dan voorheen. Een andere grote verbetering op audiobewerkingsgebied is Elastique, een plug-in voor timestretch en pitchshifting. De in Sound Forge ingebouwde algoritmes werden lang overvleugeld door wat andere plug-ins en programma's konden, maar hiermee is het programma weer helemaal up-to-date. Vooral bij redelijk extreme bewerkingen is dit een van de beste algoritmes die ik op dit gebied heb gehoord. En bij kleine bewerkingen klinkt het resultaat net zoals het origineel.

Ook mooi: het is nu eindelijk mogelijk om Disk At Once-cd's direct vanuit het programma zelf te branden. Voorheen kon dat alleen via het los bijgeleverde CD Architect: Sound Forge zelf kende alleen Track At Once, maar alleen-én is natuurlijk altijd handiger. Je kunt nu binnen Sound Forge meteen standaard Red Book audio-cd's prepareren met complete PQ Code Editing, om deze direct aan te kunnen leveren aan cd-perserijen. CD Architect wordt overigens nog steeds gewoon bijgeleverd.

## Interface

Andere kleine verbeteringen ten opzichte van versie 9 hebben vooral te maken met de interface, die nu een stuk beter op je eigen smaak kan worden afgestemd en een logischer ogende menu-indeling heeft. Vergeleken met mijn oude versie valt ook meteen de uitgebreide meteringsectie op, waarmee je



veel nauwkeuriger het signaalniveau in de gaten kunt houden en zelf allerlei offsets en opties kunt invoeren. Handig is dat het programma ook een eigen ingebouwde audiorestatuatieafdeling heeft, met ruisonderdrukking, klik- en kraakverwijderaar. Voor echt professioneel gebruik zijn er plug-ins die beter en overzichtelijker werken, maar om snel tikjes en rommel te verwijderen uit bijvoorbeeld gedigitaliseerd vinyl voldoen ze meer dan prima.

Waar ik zelf minder mee uit de voeten kan, is de spectrum analyzer. Ik gebruik de spectrum meter in Wavelab erg veel, een perfecte tool om te zien hoe je tracks qua frequentie zijn opgebouwd. De spectrum analyzer in Sound Forge doet van alles, maar een simpel live meelappende bargraph met frequenties en volumes krijg ik er niet uit. De gratis vst Starplugs MEQ biedt uitkomst, maar echt handig is het niet. Verder is het pakket qua metering en analyse overigens prima.

## Conclusie

Een audio-editor is een gereedschapskist waar je snel, logisch en overzichtelijk mee moet kunnen werken. Sound Forge 10 voldoet ruimschoots aan die criteria. Op sommige gebieden is concurrent Wavelab handiger, maar vaak prefereer ik toch de manier waarop Sound Forge de dingen doet. Het programma ziet er wellicht niet zo hip uit, maar het kan tegenwoordig vrijwel alles; van multitrack editing en recording tot het voorbereiden en branden van Red Book-cd's. De basistools werken hetzelfde als in oude versies, maar dankzij nieuwe mogelijkheden is die basis een stuk breder geworden. Of je als gebruiker van versie 9 wilt upgraden, hangt af van hoe hard je de nieuw geboden mogelijkheden nodig hebt. Gebruik je een oudere versie of ken je het pakket helemaal niet, dan zou ik op z'n minst de demoversie uitproberen, want deze versie 10 is helemaal up-to-date. Ik heb er in ieder geval een nieuw werkpaard bij. ■

## HET OORDEEL

- + veel mogelijkheden en zeer compleet
- + logische interface en workflow
- + uitgerijpt pakket
- geen ondersteuning sommige softsamplerformaten
- Plug-in Chainer werkt alleen op hele files

## INFO

- Prijs incl: € 445,-
- Distributie: Media Satellite info@media-satellite.nl
- Internet: www.media-satellite.nl, www.sonycreativesoftware.com

## SPECIFICATIES

- multitrack audio-editor voor Windows
- 24-bit/192kHz
- multichannel recording
- ondersteuning voor dx en vst-plug-ins
- asio-support
- 40 ingebouwde effecten
- Izotope Mastering Effects Bundle II
- Zplane Elastique
- geïntegreerde Disc At Once-cd-brander met pq-editing
- sampler tools
- videosupport inclusief Dolby AC3 codec
- inclusief CD Architect

