



Usability-Offensive

Mit Cubase 6 gestaltet sich das Produzieren von Musik künftig noch einfacher und komfortabler. Doch nicht nur das. So ganz nebenbei führt Steinberg teils einzigartige neue Features ein, die das Tor zu neuen kreativen Ausdrucksmöglichkeiten aufstößt.

VON GEORG BERGER

Major-Updates haben immer etwas von Geburtstag oder Weihnachten. Ähnlich wie beim Öffnen von Geschenken

sorgen die neuen Features für Überraschung und teils faszinierendes Staunen. Kein Wunder, denn je nach Art und Umfang der Neuheiten haben sich die Entwickler ordentlich ausgetobt und warten

mit teils spektakulären Features auf, die man selbst für unrealisierbar gehalten hat. So geschehen mit Cubase 6, der jüngsten Reinkarnation des Hamburger Software-Herstellers Steinberg. Das Ma-



Der Update des beliebten Sequenzers hat eine Renovierung und Optimierung in allen wichtigen Teilbereichen erfahren, die sich mit teils einzigartigen Features gekonnt in Szene setzt. Während sich Cubase 5 (Test in Heft 4/2009) sehr stark auf die kreativen Aspekte der Musikproduktion konzentrierte, dreht sich in Cubase 6 zumeist alles rund um die Usability und verbesserten Workflow. Altbekannte, etablierte Dialoge und Funktionen sind ganz im Geiste besserer Bedienbarkeit überarbeitet und mit neuen Features ausgestattet worden. Cubase 6 wartet zusätzlich auch mit neuen Klangerzeugern auf, die ebenfalls ganz im Geiste der Usability für ein flotteres und komfortableres Produzieren von Musik sorgen wollen. Die Zahl an Neuheiten ist erwartungsgemäß so hoch, dass wir uns lediglich auf die wichtigs-

ten Highlights konzentrieren und weitere interessante Features nur kurz anreißen wollen.

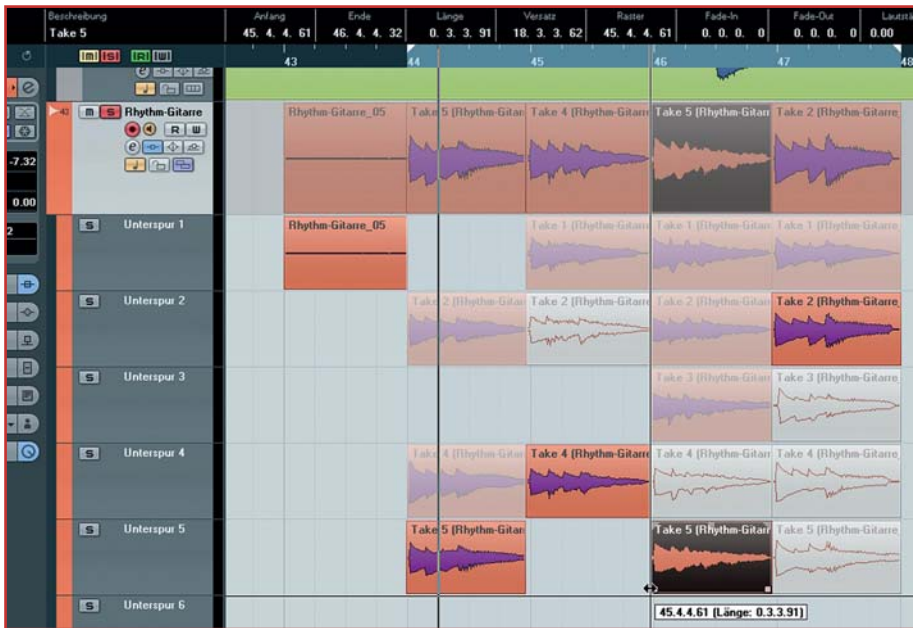
Die in unseren Augen spektakulärsten Neuheiten finden sich dabei im Note Expression-Feature (siehe Kasten auf Seite 26), das es ermöglicht, einzelne Noten in einer MIDI-Spur mit separaten Controller-Automatationen zu versehen sowie die Möglichkeit, Audio-Clips erstmals so einfach und unkompliziert quantisieren zu können wie MIDI-Clips (siehe Kasten auf Seite 24). Gitarristen werden sich über das VST Amp Rack freuen, das als waschechte Verstärker-Emulation auf den Pfaden von Guitar Rig, Amplitube oder Amp Farm wandelt (siehe Kasten auf Seite 22). Das Amp Simulator Plug-in ist übrigens nach wie vor immer noch an Bord, nicht zuletzt aus dem Grund, um ältere Projekte nach wie vor lauffähig zu halten.

Steinberg Cubase 6

- Viele sinnvolle Verbesserungen im Handling und Workflow
- Neuer, eleganter Look
- Geniales Note Expression-Feature
- Quantisieren von Audiospuren möglich
- Deutliches Plus an Sounds und Sounddesign-Optionen dank Halion Sonic SE, VST Amp Rack und Loop Mash 2
- Exzellent klingender elastique-Algorithmus von zplane an Bord

Mit Cubase 6 startet Steinberg eine Usability-Offensive und gibt dem Anwender jede Menge nützlicher neuer Features an die Hand, mit der das Produzieren von Musik künftig noch mehr Spaß macht.

599,-



Das Zusammenfügen einer Aufnahme aus mehreren Takes – Comping genannt – ist in Cubase 6 überarbeitet worden und gestaltet sich ab sofort deutlich komfortabler. Die Hauptspur zeigt das Ergebnis des Comping und nicht mehr wie bisher den letzten Aufnahme-Take.

Freunde elektronischer Klänge kommen mit der Light-Version der Workstation Halion Sonic auf ihre Kosten (siehe Kasten auf Seite 23) und mit der überarbeiteten Version des Loop Mash-Instruments lässt sich Cubase 6 auch für beinhartes

DJing mit allen Schikanen einsetzen (siehe Kasten auf Seite 25). Erfreulich ist, dass sich an der Preisgestaltung angesichts der vielen Neuheiten nichts geändert hat. Bei Erstkauf verlangt der Hersteller immer noch knapp 600 Euro. Up-

dates sind schon für cirka 200 Euro zu haben (siehe Steckbrief). Daneben offeriert Steinberg für umgerechnet 300 Euro mit der Version Cubase Artist 6 wiederum eine in der Ausstattung abgespeckte Version seines Sequenzers, die unter anderem allerdings ohne VST-Expression und Audio-Quantisierung auskommt, was aber nachvollziehbar ist. Doch genug der Vorrede, schauen wir uns Cubase 6 einmal näher an.

Neuer Look und verbesserter Bedienkomfort

Augenfälligste Neuheit ist eine insgesamt dunkler gestaltete Oberfläche mit der sich Cubase 6 an das elegant wirkende GUI von Nuendo 5 (siehe Test in Heft 9/2010) annähert und in gleichem Maße überzeugen kann. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die neue, plastisch wirkende Clip-Darstellung, die beim Anwählen anstelle eines roten Rahmens jetzt farbig invertiert angezeigt wird. Die Button-/Menü-Leiste des Projektfensters ist ebenfalls einem Redesign unterzogen worden, die ebenfalls plastischer daherkommt. Sehr schön: Innerhalb der Pro-

Ready to Rock: Das VST Amp Rack

Jüngster Zuwachs im mitgelieferten Effekt-Arsenal ist das VST Amp Rack. Mit der opulent ausgestatteten Gitarren-Amp-Simulation wandelt Steinberg auf den Pfaden namhafter Hersteller wie Native Instruments, IK Multimedia oder Line6 und bietet fast alles, was das Gitaristen-Herz begehrt. Sieben Amps, sechs Cabinets sowie elf Bodeneffekte, die simultan sowohl vor, als auch nach dem Amp ein-

setzbar sind, finden sich an Bord. Am Ende der Signalkette ist eine Master-Sektion integriert, bestehend aus Drei-Band-Equalizer, Stimmgerät und Master-Volumen-Regler. In der Amp-Sektion tummeln sich unter anderem die üblichen Klassiker von Marshall (Plexi), Fender (Twin Reverb), Vox (AC-30) und sogar eine Mesa Boogie Emulation, die wahlweise frei mit dem Arsenal an Boxen-Emulationen oder gezielt mit der

dafür vorgesehenen Box verlinkt werden können. Das Cabinet-Menü erlaubt dabei den Einsatz von vier on- und drei off-Axis-Positionen. Zwei Mikrofon-Simulationen stehen zur Verfügung, die sich anteilig per Blendenregler mischen lassen. Vertraut man den Darstellungen, handelt es sich um ein Neumann U87 und ein Shure SM57. Insgesamt fällt die Ausstattung überschaubar aus, was die Bedienung leicht und intuitiv gestaltet. Die klanglichen Stärken liegen im VST Amp Rack deutlich bei den Zerr-Sounds, die kraftvoll und merkbar drückend in den Vordergrund drängen. Crunch- und Clean-Sounds gelingen zwar ebenfalls, doch für unseren Geschmack klingen die Sounds insgesamt ein wenig zu mittenbetont. Auffällig ist auch der drastische Wechsel im Klang bei Auswahl der Cabinets und Mikrofonposition, was wenig filigran wirkt. Ein Highlight sind jedoch die Bodeneffekte, die ausnahmslos mit einem feinen, schmeichelnden Grundsound aufwarten. Einziger Reifall ist der Tuner, der für unseren Geschmack viel zu träge und grob reagiert. Eine ernsthafte Konkurrenz zu den Drittanbieter-Produkten ist das VST Amp Rack zwar nicht. Doch als Ressourcen schonende Alternative gerade für mächtige Zerrsounds oder als Effekt-Rack leistet das Steinberg-Rig sehr gute Dienste.



Klangliches Schlaraffenland: Halion Sonic SE

Mit Halion Sonic SE, einer abgespeckten aber dennoch in weiten Teilen identischen Version der gleichnamigen, mächtigen Synthesizer-Workstation (Test in Heft 10/2010), trumpft Steinberg in Sachen Sounds mächtig auf. Der altehrwürdige Halion One Player, der zum Abspielen alter Projekte im Lieferumfang übrigens immer noch enthalten ist, hat abgesondert, denn seine Sounds sind auch in der über 900 Presets umfassenden Sonic SE-Library enthalten. Unangefochtenes Highlight ist die Möglichkeit, den Halion Sonic SE 16-fach multitimbral zu nutzen, was bei der Arbeit deutlich übersichtlicher und auch Ressourcen schonender ausfällt. Das Handling und Management der Presets ist, ebenso wie im großen Halion Sonic, über das identische MIDI-, Mixer- und Global-Menü realisierbar und offeriert mannigfaltige Möglichkeiten. Mit an Bord ist sogar die gleiche opulente Effekt-Sektion, die allerdings ohne den Reverence-Faltungshall auskommt, was aber nicht weiter schmerzt. Der große Unterschied zur Haupt-Version findet sich im Edit-Menü. Im SE-Instrument beschränkt sich das dort enthaltene Arsenal an Parametern auf das Einstellen von Tonhöhe, Filter und Verstärker-Hüllkurve, was aber voll in Ordnung geht. Schade ist jedoch, dass sich das mächtige Flex Phraser-Feature zum Abspielen



von Sequenzen nicht einstellen lässt und fest in einigen Presets vorgegeben ist. Abseits dessen macht Cu-

base 6 mit Halion Sonic SE einen mächtigen Sprung nach vorne in Sachen Sounds und deren Handling.

JEDE WETTE...

...Studio One Pro beherrschst du sofort.

Noch nie war es so einfach, aufzunehmen und professionell zu produzieren.

Nimm dir Zeit für deine Musik und nicht für irgendeine Software.

Kostenlos downloaden
und ausprobieren
www.presonus.com



PreSonus Studio One Pro – All in One für DICH! Aufnehmen, Mischen & Mastern

- PreSonus Studio One – eine ultra-moderne DAW: und sehr leicht erlernbar
- Amtliche 32-Bit-Mixtools an Bord: per Drag&Drop extrem schnell und effektiv einsetzbar
- Videoclips einbinden: Soundtrack erstellen oder Remixen der Tonspur
- Professionelles Mastering: direkt in Studio One – versteht sich!



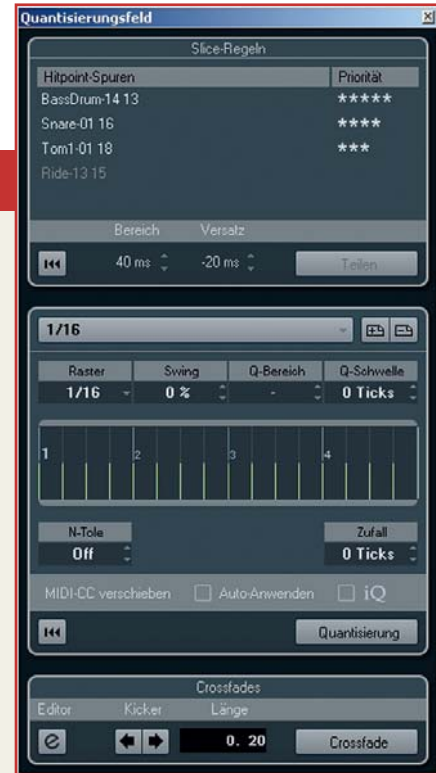
Neue Wege in der Audio-Bearbeitung: Audio-Quantisierung

Die Neuheiten-Lawine in Cubase 6 macht auch nicht vor Features und Funktionen zur Bearbeitung von Audio-Clips Halt. Das sensationellste Novum ist dabei ohne Zweifel die Möglichkeit, Audio-Clips erstmals in gleicher Weise wie MIDI-Daten quantisieren zu können. Um dies realisieren zu können, bedarf es zunächst der Hitpoint-Funktion im Sample-Editor zum Erkennen der Transienten. Mit Hilfe des altbekannten MIDI-Quantisierungs-Dialogs lässt sich als nächstes das gewünschte Raster auswählen. Über den Befehl „Audio-Warp-Quantisierung“ werden die Hitpoints/Transienten anschließend an das zuvor gewählte Taktraster angeglichen, wobei im Hintergrund ein Time-Stretching stattfindet. Sicherlich, in früheren Cubase-Versionen funktionierte das auch. Allerdings gestaltete sich dies bislang ungleich umständlicher und aufwändiger. Dank der Koppelung von Quantisierungs-, Audio-Warp- und Hitpoint-Funktion geschieht dies jetzt deutlich komfortabler und markiert in der Cubase-Geschichte einen Meilenstein.

Damit ist das Thema Audio-Quantisierung allerdings noch nicht ganz abgeschlossen. Die Entwickler haben sich zudem eine weitere pfiffige Lösung zum simultanen Quantisieren gleich mehrerer Audio-Spuren/-Clips einfallen lassen, was primär Schlagzeug-Takes zu Gute kommt, deren Instrumente per Einzel-Abnahme auf jeweils einer eigenen Spur aufgenommen sind. Doch bevor wir dazu kommen, müssen wir zunächst eine weitere Neuheit kurz erläutern, die in direktem Zusammenhang damit steht: Die Gruppen-Edit-Funktion. Sie macht es in Cubase 6 möglich, Clips in mehreren Spuren auf einen Schlag komfortabel zu bearbeiten, was das Handling und den Workflow ungleich sicherer und komfortabler gestaltet. Die Funktion eignet sich zwar gleichsam für Audio- und/oder MIDI-Spuren. Den größten Nutzen ziehen wir im Test jedoch

aus der Bearbeitung von Audio-Clips, so bei einer Instrumenten-Aufnahme die simultan auf mehreren Spuren mit unterschiedlichen Mikrofonen erfolgt ist oder, wie bereits erwähnt, beim Editieren von Einzelspuren eines Schlagzeug-Takes. Das Verfahren ist dabei denkbar einfach. Im Test erzeugen wir eine Ordnerspur und transferieren alle in Frage kommenden Spuren dort hinein. Anschließend klicken wir auf den neu in der Ordnerspurleiste integrierten Gruppen-Button und schon lassen sich sämtliche Clips auf einen Schlag wie gehabt editieren. Dabei ist es egal, auf welcher Spur wir Bearbeitungen vornehmen, etwa Schneiden, Kopieren, Löschen, Verschieben, sie werden wie von Zauberhand automatisch auf alle Spuren angewendet. Solch ein Feature war schon lange fällig, denn ab sofort verkürzen sich die Arbeitsabläufe merkbar. Zudem ist die Gefahr, beim Schneiden von Clips über viele Spuren hinweg einen Clip auszulassen, damit Geschichte.

Doch jetzt endlich zur Quantisierung mehrerer Einzelspuren im Gruppen-Edit-Modus: Auch dieses Procedere erfolgt denkbar einfach, wobei der Clou darin besteht, dass Quantisierungen sogar phasensynchron erfolgen, wovon Schlagzeug-Aufnahmen am meisten profitieren. Voraussetzung: Sämtliche Clips in den Spuren sind anhand der Hit-Points zuvor per Slice-Funktion zerschnitten worden. Doch der Reihe nach. Wir öffnen durch Doppelklick auf die Bassdrum-Spur den Sample-Editor, erstellen die Hitpoints und verlassen anschließend den Editor. Das Gleiche führen wir auch auf der Snaredrum- und der Tom-Spur durch. Als nächstes öffnen wir das Quantisierungsfeld, das anders als gewohnt um einen zusätzlichen Slice-Regel-Dialog erweitert ist. In ihm sind die Spuren aufgelistet, die wir zuvor per Hit-Point-Funktion analysiert haben. Über die Prioritätenspalte erhalten wir die Möglichkeit, die Hitpoints der zuvor analysierten Spuren für das anschließende Zerschneiden zu

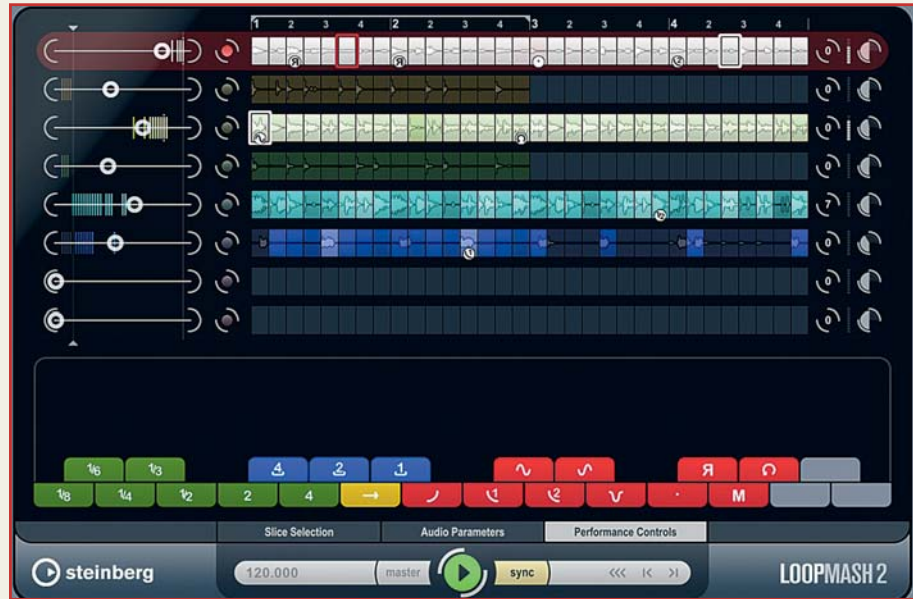


gewichten, wobei wir der Bassdrum die höchste Priorität einräumen. Sie bestimmt als Basisspur somit maßgeblich das anschließende Slicen der Spuren. Die übrigen Spuren erhalten eine niedrigere Priorität, wobei sich beim Einstellen auf den Spuren anteilig neue Schnittpunkte zeigen. So erzeugen wir zusätzlich zu den Einsätzen der Bassdrum weitere Slices an wichtigen Einsatzpunkten von Snaredrum und Tom. Ist dies erledigt, klicken wir auf den Teilen-Button und sämtliche Spuren sind blitzschnell anhand des zuvor definierten Slice-Rasters zerschnitten. Gleichzeitig erscheint ein Crossfade-Teil-Dialog, den wir zunächst außer Acht lassen. Zuvor stellen wir im eigentlichen Quantisierungsfeld das gewünschte Taktraster ein, auf das die Slices angepasst werden sollen und führen die Korrektur durch Klick auf den Quantisierungs-Button aus. Je nach Einstellung passiert es dabei, dass sich benachbarte Slices nach der Quantisierung überlappen oder Lücken auftreten, was sich akustisch mit hörbaren Drop-Outs bemerkbar machen müsste. Doch die Entwickler haben an alles gedacht und mit der kurz erwähnten Crossfade-Sektion für diese Fälle vorgesorgt. Bei Überlappungen wird über die dahinter werkelnde Funktion das Audio-Material des vorherigen Slice am Beginn des nachfolgenden abgeschnitten. Lücken werden geschlossen, indem der Teil des Audiomaterials vom nachfolgenden Slice in das vorherige Slice eingebündelt wird, das zuvor per Teilen-Funktion quasi ausgeblendet wurde. Der Teil-Dialog bietet dabei Möglichkeiten zum Feinjustieren und Verschieben des Crossfades. Im Test kann das Quantisieren im Gruppen-Modus vollauf erzeugen und wir sind ein weiteres Mal begeistert von einer pfiffigen wie effizienten Lösung, die uns einmal mehr bei der Arbeit künftig viel Zeit erspart.



Aufgebohrtes Loop-Tool mit DJing-Qualitäten: Loop Mash 2

Das in Version 5 erstmals integrierte Loop-Instrument Loop Mash hat in Cubase 6 einige bemerkenswerte neue Features erhalten, mit denen sich die Gestaltungsmöglichkeiten noch flexibler gestalten und sich der Spaß-Faktor nachhaltig erhöht. An der grundsätzlichen Funktionsweise hat sich selbstverständlich nichts geändert. Maximal acht Loops sind pro Instanz ladbar, wobei ein Loop als Master-Spur definierbar ist, der das rhythmische Grundgerüst des gesamten Loop-Arrangements liefert. Per Fader lassen sich anteilig die Slices der übrigen Loops in die Slices des Master-Loops einblenden und austauschen, was zu reizvollen klanglich-rhythmischen Ergebnissen führt. Soweit so gut. Neu ist, dass der Algorithmus zum Analysieren und Austauschen der Loop-Fragmente eine Erweiterung erfahren hat. So lässt sich auswählen, ob die Slices, grob gesprochen, anhand der Lautstärke oder ihres harmonischen/tonalen Gehalts analysiert und ersetzt werden sollen. Ebenfalls per Auswahlliste können die ersetzten Soundschnipsel nach klanglichen Kriterien an die Slices des Master-Loops angepasst werden, so im Spektrum, der Lautstärke oder der Hüllkurve, was im Test zu verschiedenen klanglich durchaus reizvollen Ergebnissen führt. Das spektakulärste Highlight in Loop Mash 2 findet sich jedoch im Performance-Control-Menü. Über die 24 farbigen Schaltflächen, die selbstverständlich auch per MIDI-Keyboards steuerbar sind, lassen sich eine Reihe von Effekten blitz-



schnell auf den Gesamt-Loop legen, etwa das Muten der Ausgabe, das rückwärts Abspielen des Sounds oder verschiedene Stotter- und Glitch-Effekte, die aus dem DJ-Bereich bekannt sind. Damit bettelt Loop Mash 2 noch stärker als bisher darum, seinen Dienst als Live-Instrument zu verrichten. Den Vogel schießt Loop Mash 2 jedoch mit der Möglichkeit ab, diese Effekte ge-

zielt auf einzelne Slices anzuwenden, was den Loops beim Abspielen automatisch mehr Lebendigkeit einhaucht. Die Gestaltungsmöglichkeiten erweitern sich dadurch ins schier Unendliche. Vergleichbare Effekte liefert unseres Wissens nur der in Reason 5 integrierte Octo Rex Player (Test in Heft 10/2010), der jedoch nicht mit der Zahl an Effekten mithalten kann.

jekt-Menü-Leiste findet sich neben dem Button zum Auswählen des Quantisierungs-Rasters jetzt ein weiterer kleiner Button zum direkten Aufruf des Quantisierungs-Dialogs, der zuvor nur umständlich über das MIDI-Menü erreichbar war. Nicht unerwähnt bleiben soll auch der

Spur-Preset-Button oberhalb des Inspectors, mit dem sich Track-Presets ohne lästigen Aufruf der Media Bay rasch auswählen lassen. Ansonsten ist soweit alles beim Alten geblieben.

Doch auch im Inneren, quasi unbenutzt, hat sich eine Menge getan, das

ebenfalls nicht verschwiegen werden soll. Mac-Anwender können Cubase 6 jetzt auch auf 64-Bit-Systemen verwenden und erstmals lassen sich Aufnahmen bis hinauf 192 Kilohertz aufnehmen und wiedergeben, was schon lang fällig war. Interessantestes Novum ist die neue

experience quality.

- Robustes USB Audio Interface
2 Kanäle, 192 KHz, 24 Bit
- Hochwertige Mic-Preamps
mit 114 dB SNR
- Pad, Lo-Cut, Phaseninv. & Limiter
vor dem A/D Wandler
- Präzises LED Peak- / VU-Meter,
schaltbar zwischen Eingangs-
und Ausgangspegel
- Stromversorgung über USB

SOUND DEVICES
USB Pre 2



prolight+sound · 06.-09.04.2011 · Halle 8.0 Stand J56
NAB · 11.-14.04.2011 · Halle C Stand 9047

Im Vertrieb bei:

Ambient Recording GmbH · Schleissheimer Str. 181 c · 80797 München
Tel.: +49 89 360 55 10 0 · info@ambient.de · www.ambient.de

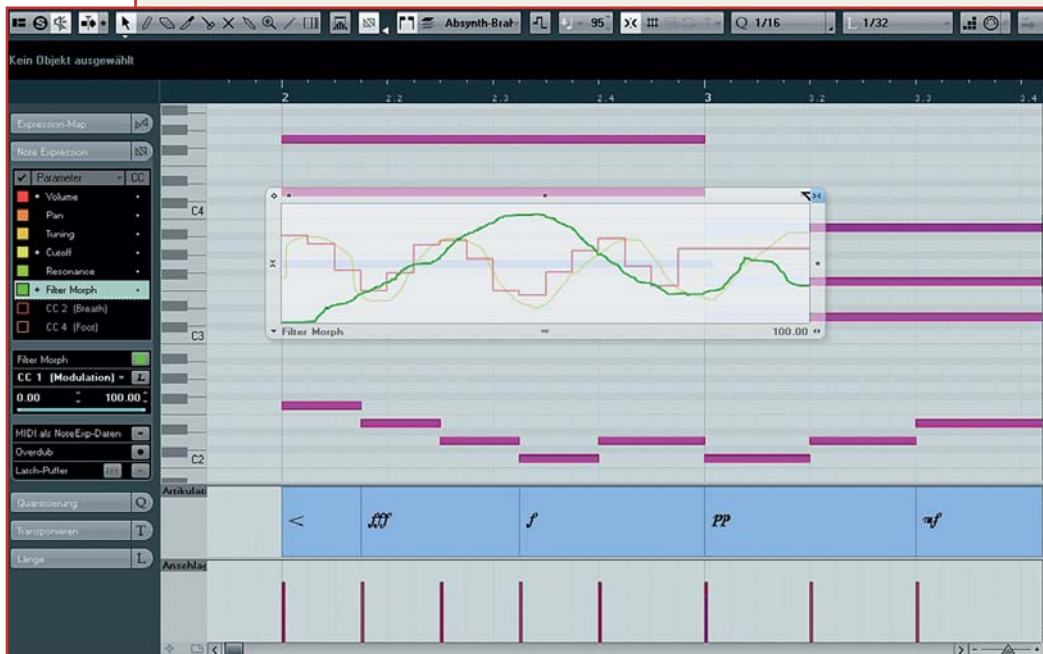
AMBIENT
RECORDING

Verbessertes Workflow mit einzigartigem Feature: Der neue Key Editor plus Note Expression-Feature

Auch im Key-Editor hat sich einiges hinsichtlich Bedienkomfort und Handling getan. Ebenso wie im Sample-Editor findet sich dort jetzt ein Inspector-Dialog mit Reiter-Buttons, die zentral sämtliche Funktionen rund ums Bearbeiten von MIDI-Daten bereitstellen. Für diese Lösung gibt's in jedem Fall schon einmal ein Sonderlob, denn zuvor waren diese Funktionen nur weit verstreut an verschiedenen Stellen des Programms erreichbar. An Bord des Inspectors sind der altbekannte Quantisierungsdialog, ein Menü zum Quantisieren der Notenlängen, zum Transponieren von Noten sowie ein Dialog zum Laden von Expression-Maps. Das in Cubase 5 eingeführte Feature erlaubt es, Spielartikulationen, die ansonsten per Key-Switch ausgewählt werden, bequem in eine gesonderte Controllerspurs des Key-Editors einzuzichnen und anschließend ausführen zu lassen. Gleiches gilt übrigens auch für die nächste Neuheit im Editor: Das Einzeichnen von Dynamikbezeichnungen in eine eigene Controllerspurs, die automatisch Einfluss wahlweise auf den Volume-Controller und/oder die Velocity nehmen und die, ebenso wie die übrigen Spielartikulationen einer Expression-Map, beim Öffnen des Noten-Editors automatisch im Notentext erscheinen. Die Spanne reicht dabei von einem je vierfachen piano bis forte. Crescendi und Diminuendi sind ebenfalls realisierbar. Ein separater Dialog erlaubt überdies das Edi-

tieren der einzelnen Dynamikbezeichnungen, wobei je nach Bedarf die Velocity und/oder Volume-Controller-Werte veränderbar sind. Zeichen-Orgien etwa in der Velocity-Controllerspurs reduzieren sich dadurch ab sofort auf ein Minimum. Im Test haben wir dieses Feature jedenfalls rasch in unser Herz geschlossen und wollen es künftig nicht mehr missen. Doch das Beste kommt zum Schluss: Hinter dem Note Expression-Reiter verbirgt sich ein einzigartiges Highlight, das im Zuge der Einführung von VST3.5 erstmals realisierbar ist: Das Einzeichnen/Programmieren von Controllern auf Notenebene. Wer etwa einen Filter-Sweep ausführen wollte, konnte diesen bislang nur auf alle Noten eines gespielten Akkords anwenden, da die Controller-Daten über den MIDI-Kanal auf den gesamten Sound und die damit gespielten Töne angewendet werden. Wollte man gezielt nur eine Akkordnote mit einem Sweep versehen, war dazu ein riesiger Aufwand erforderlich indem eine weitere MIDI-Spur und eine zusätzliche Instrumenten-Instanz zum Einsatz kommen mussten. Mit Note Expression findet dieser Aufwand jetzt ein Ende. Um das notenspezifische Senden und Empfangen von Controllern realisieren zu können, haben die Entwickler ein eigenes Datenformat entwickelt, das feiner aufgelöst ist als MIDI und ausschließlich über die VST3.5-Schnittstelle übertragbar ist. Zum Ausführen von Parameter-Automatationen bedarf es jedoch nach wie vor herkömmlicher

Hard-/Software-MIDI-Controller, deren Werte über VST3.5 übersetzt und an das Instrument respektive die Note weitergeleitet werden. Die Zuweisung der Controller auf Note Expression-Parameter wird dabei über den Note Expression-Dialog wahlweise durch direktes Routing oder per Lern-Funktion realisiert. Das Aufzeichnen von Controller-Automatationen erfolgt dabei wie gehabt, etwa mit Hilfe eines DAW-Controllers. Das funktioniert natürlich auch umgekehrt, also das Note Expression-Daten an Soft-/Hardware-Klangerzeuger ohne VST3.5-Schnittstelle gesendet werden, die wiederum in herkömmliche MIDI-Controller-Daten übersetzt werden. Logischerweise werden diese Automationen dann wieder kanalbezogen auf den Sound sowie sämtliche gespielten Töne gleichzeitig angewendet. Die Mächtigkeit des Note Expression-Features zeigt sich dabei erst beim nachträglichen Bearbeiten im Key-Editor. Durch Doppelklick auf eine einzelne Note legt sich ein in der Größe skalierbares Graphik-Display über die Note, in das sich per Stift-Werkzeug nach Lust und Laune Automationen einzeichnen lassen. Je nach geladenem Instrument – zurzeit ist dies (noch) auf den Halion Sonic SE sowie Halion Symphonic Orchestra beschränkt – findet sich im Note-Expression-Dialog eine entsprechende Zahl an vordefinierten Parametern, etwa Cutoff, Resonance oder Tuning, die per Klick wählbar sind und sich anschließend im Expression-Editor per Stift additiv animieren/einzeichnen lassen. Über Anfasser an den Ecken und der Mitte des Editors kann der Linienverlauf, ähnlich wie beim Erzeugen von Fades in Audio-Clips, skaliert und gestaucht werden. Das Feature ist übrigens auch nach Aufziehen eines Auswahl-Rechtecks auf Controller-/Automations-Spuren im Projekt-Fenster sowie im Key Editor verfügbar und sorgt dort für zusätzlichen Bedienkomfort. Genial: Der Expression-Editor ist nach rechts erweiterbar, um Klangverläufe, die nach einem Note-off-Befehl noch hörbar sind, ebenfalls in die Automation einzubeziehen. Das Beste: Die so erzeugten Parameter-Automatationen wandern beim Versetzen der MIDI-Note im Key-Editor automatisch mit. Es geht also nichts verloren. Mit dem Note Expression-Feature stößt Steinberg ohne Zweifel das Tor zu neuen Gestaltungsmöglichkeiten auf und betätigt sich einmal mehr als Pionier im Sequenzer-Bau. Es bleibt allerdings abzuwarten ob sich Note Expression bei den Herstellern von Sample-Libraries und virtuellen Instrumenten durchsetzen kann und wird.



VST3.5-Schnittstelle, über die das bereits erwähnte Note Expression-Feature realisierbar ist (siehe Kasten auf Seite 26). Das Software Development Kit zum Einbetten in Drittanbieter-Plug-ins ist übrigens bereits veröffentlicht worden. Darü-

ber hinaus haben die Entwickler einen neuen Algorithmus zum Erkennen von Transienten entwickelt, der jetzt auf Basis der Lautstärke Audio-Material analysiert, wichtig für das Erkennen von Hit-Points. Später dazu mehr. In Sachen

Time-Stretching und Pitch-Shifting hat der altgediente MPEX-Algorithmus Zuwachs bekommen in Form der exzellent klingenden elastique-Algorithmen des deutschen Herstellers zplane. Gerade die formantbasierten Algorithmen zur Kor-

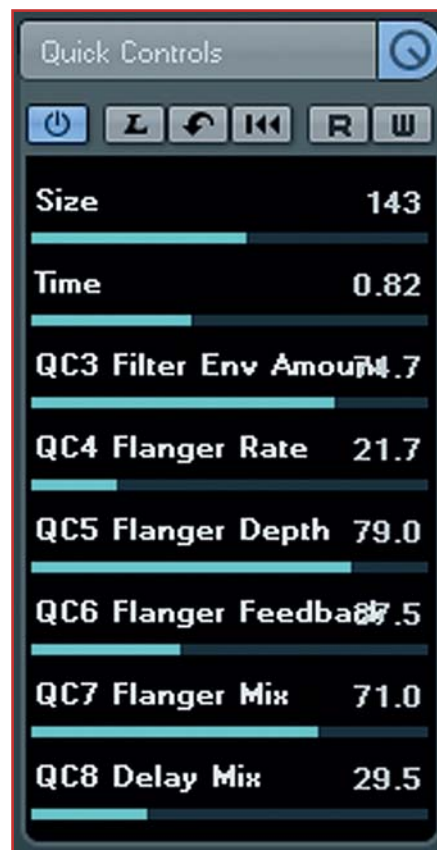
rektur wahlweise von Timing oder Tonhöhe wissen im Test zu überzeugen und erweitern die Möglichkeiten zur Korrektur von Audio-Material via Audio-Warp-Funktion. Ebenfalls eher unscheinbar und von Nuendo 5 übernommen, ist die Möglichkeit, Daten auf externen Medien von der Media Bay scannen und mit Indices versehen zu lassen. Damit lässt sich künftig auch mobil an verschiedenen Rechnern mit dem eigenen persönlichen Datenbestand arbeiten, der blitzschnell in der Media Bay zur Verfügung steht. Apropos Nuendo 5: Weitere übernommene Features erstrecken sich auf die Anzeige der verbleibenden Restaufnahme-Kapazität sowie das Schalten mehrerer oder aller Spuren auf Aufnahmebereitschaft inklusive Record-Lock-Funktion zum Vermeiden versehentlicher Aufnahmeabbrüche. Ein Umstand soll an dieser Stelle ebenfalls nicht verschwiegen werden, der insbesondere für Windows-Nutzer von Interesse sein dürfte: Steinberg hat Cubase 6 gezielt auf die aktuellen Betriebssysteme Mac OS X 10.6 und Microsoft Windows 7 ausgerichtet und testet die Produkte nicht mehr auf Lauffähigkeit in älteren Systemen, was



▲ Das MIDI-Quantisierungsfeld ist einem optischen Redesign unterzogen worden. Besonderheit: Außer über das MIDI-Menü lässt sich das Feld jetzt direkt über die Projekt-Menü-Leiste aufrufen.

Das im Spur-Inspector integrierte Quick-Control-Panel verfügt jetzt über eine Lern-Funktion (L-Button) und kann per simplem Tastendruck (Pfeil-Button) blitzschnell Parameter eines gerade geöffneten VST3-Plugins zwecks raschen Editierens in die Slots laden. ▶

übrigens auch schon Wavelab 7 und Halion Sonic betrifft. Doch das heißt nicht, dass Cubase 6 unter Windows XP nicht mehr läuft. Allerdings zeigen sich im



Test mit Windows XP einige wenige Abstürze, etwa beim Erkennen des Tempos oder dem Einstellen von Crossfades innerhalb der gruppenweisen Quantisie-

MIXERS · AMPLIFIERS · SPEAKERS · AUDIO TESTING · WIRELESS · DIGITAL INTERFACES · SIGNAL PROCESSORS

HERTZKLOPFEN

Die ganze Band über ein Kabel in den Rechner!



Helix Board 24 Universal

Analoger 16 Kanal Rackmixer
mit digitaler Schnittstelle

16 Monokanäle • 6 AUX Wege • 4 Subgruppen • 18 AD-Wandler
24-bit / 96 kHz • post Gain oder post Fader • 2 DA-Wandler für
Overdubs und Monitor • FireWire 400 und USB 2.0 Schnittstelle •
44,1 kHz S/PDIF Digitalausgang • 32/40-bit Multieffekt •
Mac OS X und Windows XP & Vista • plus Steinberg Cubase LE 4

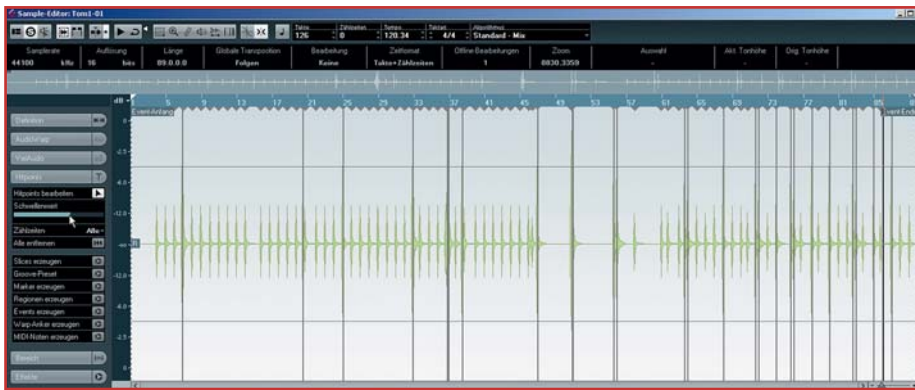
➤ Alle weiteren Infos unter www.phonic.info

PHONIC

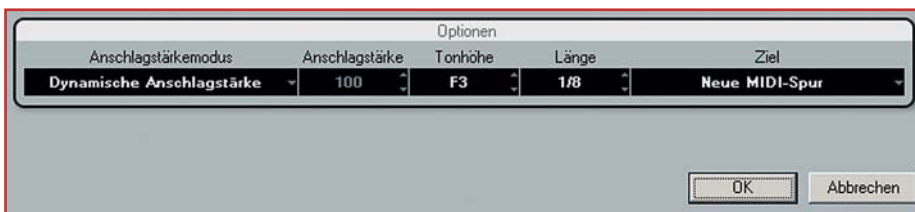
CLEVERE PRO AUDIO LÖSUNGEN

**Achtung!
Preissenkung!**

musikmesse
Halle: 8.0
Stand: K 41
06.04. - 09.04.11



▲ Der Algorithmus zum Erkennen von Hit-Points ist überarbeitet worden und analysiert das Material anhand der Lautstärke. Besonderheit: Über den Schwellenwert-Parameter können Hit-Points, basierend auf der Lautstärke hinzugefügt oder weggenommen werden. Neu ist auch der Befehl „MIDI Noten erzeugen“, der für jeden Hit-Point in einer MIDI-Spur eine Note setzt. Ein separater Dialog offeriert dazu verschiedene Optionen. ▼

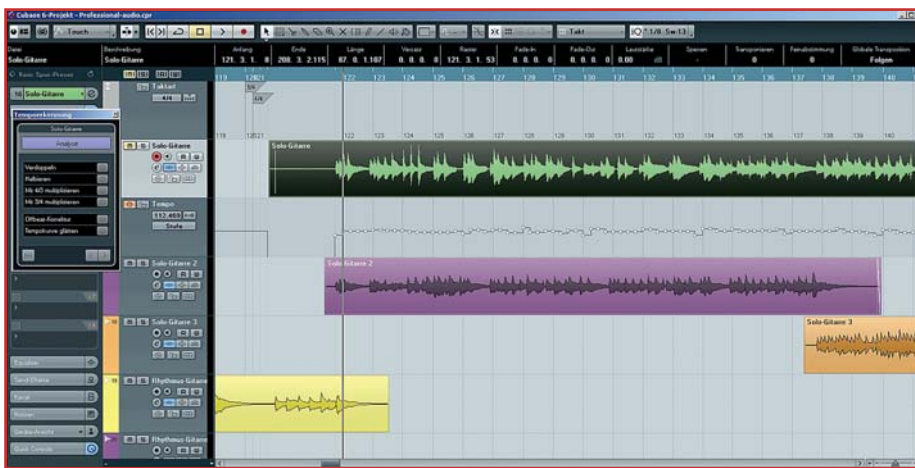


rung von Audiospuren (siehe Kasten auf Seite 24). Dabei ist nicht auszuschließen, dass diese Abstürze nicht ursächlich auch mit dem verwendeten Computersystem zu tun haben oder es sich schlicht und einfach um eine Kinderkrankheit von Cubase 6 handelt, die per Update behoben werden kann.

Genial: Quantisieren von Audio-Clips

Abseits von Äußerlichkeiten und den inneren Werten spielen die Hauptrolle selbstverständlich die vielen Verbesse-

runge und neu hinzugekommenen Features, mit denen sich das Produzieren von Musik künftig noch besser gestaltet. Den Reigen eröffnet das neue Unterspuren-Konzept, mit dem sich aus mehreren im Cycle-Modus aufgenommenen Takes ein resultierender End-Take zusammenstellen lässt, was auch Comping genannt wird. Anders als bisher zeigt die Hauptspur jetzt nicht mehr den zuletzt aufgenommenen Take, sondern das resultierende Ergebnis des Comping-Vorgangs. Ebenfalls neu ist, dass sich die Auswahl der in Frage kommenden Teilstücke nach erfolgtem Schneiden per simplem Klick



Eine Premiere feiert auch die automatische Tempoerkennung, mit der sich Audio-Material analysieren lässt. Nach Abschluss des Vorgangs zeigt sich eine Tempospur im Projektfenster, die sich bei Bedarf manuell oder über den Tempoerkennungs-Dialog feinjustieren lässt.

auswählen lassen. Darüber hinaus ist es jetzt möglich, die Teilstücke per Trim-Funktion relativ zu den benachbarten Teilstücken feinzustimmen. Abgeschnittene Attackphasen lassen sich durch Erweitern der Clip-Grenze sauber herausarbeiten, wobei der vorangegangene Clip entsprechend verkürzt wird. Beim Verkürzen eines Teilstücks blendet sich automatisch das Teilstück des vorherigen Takes ein, so dass sich unabhängig von den erfolgten Schnitten zusätzliche Möglichkeiten zum Comping bieten. Per Schnitt- und Mute-Funktion lassen sich dabei die in Frage kommenden Teilstücke gezielt auswählen beziehungsweise ausschließen. Im Test stellen wir uns unweigerlich die Frage, wie wir bislang nur ohne diese Möglichkeiten ausgekommen sind. Die Überarbeitung hat dem Feature gut getan und es von einem hässlichen Entlein in einen schönen Schwan verwandelt.

Wie bereits erwähnt, ist ein neuer Algorithmus zum Erkennen von Transienten in Cubase 6 implementiert worden. Dabei profitiert der Anwender gleichzeitig von neuen Features innerhalb der Hit-Point-Sektion des Sample-Editors, was nicht zuletzt auch erheblichen Einfluss auf die Möglichkeit zur Audio-Quantisierung hat (siehe Kasten auf Seite 24). Erstes Highlight: Über den Schwellenwert-Fader lässt sich nach erfolgter Analyse die Zahl der erkannten Hitpoints beeinflussen. Der Parameter arbeitet dabei ähnlich wie der Threshold-Regler an einem Kompressor. Je höher er eingestellt wird, desto weniger Hit-Points werden angezeigt, was auf den neuen, Lautstärke basierten, Algorithmus zurückzuführen ist. Vorteil: Ghost-Notes lassen sich bei Bedarf somit aus der Hit-Point-Erkennung entfernen. Tatsächlich sind sie zwar immer noch vorhanden, angezeigt durch kleine Dreiecke am oberen Rand des Editors. Doch für das Slicing oder eine Audio-Warp-Bearbeitung spielen sie dann keine Rolle mehr. Mit dieser einfachen wie genialen Lösung tendiert das lästige Entfernen unerwünschter Hit-Points dadurch gegen Null. Doch das ist noch längst nicht alles, denn das Arsenal an Hit-Point-Bearbeitungs-Funktionen hat gleichzeitig Zuwachs bekommen. Über den Befehl „MIDI Noten erzeugen“ können jetzt aus den Hitpoints – Nomen est Omen – MIDI-Notenbefehle erzeugt werden. Dazu erscheint ein neuer Dialog mit verschiedenen Optionen zum Erzeu-

STECKBRIEF

MODELL	CUBASE 6
Hersteller	Steinberg
Vertrieb	Steinberg Media Technologies Neuer Hoeltigbaum 22-32 22143 Hamburg Tel.: 040 210350 Fax: 040 21035300 info@steinberg.de www.steinberg.de
Typ	Software Sequenzer
Preis [UVP, Euro]	Cubase 6: 599; Cubase Artist 6: 299; Upgrades: 149 (von Cubase 4/5); 199 (von Cubase Studio 4/5); 249 (von Cubase Artist 6); 499 (von Cubase Essential 4/5, Sequel 2, Cubase SX/SL 1/2/3/SE 3, Cubase AI/LE 4/5)

TECHNISCHE DATEN	
Plattform	PC/Mac
Datenträger	2 DVD
Speicherplatz	ca. 8 GB
Plug-in-Schnittstellen	VST 3.5, Rewire
Mindestanforderungen (Herstellerangabe)	Windows 7 (32 und 64 Bit); Pentium/Athlon DualCore 2,4 GHz; 2 GB RAM; Mac OS X 10.6 (32 und 64 Bit); Intel DualCore 2 GHz; 2 GB RAM
Maximale Auflösung/ Samplingrate	32 Bit Fließkomma/192 kHz

LEISTUNGSUMFANG	
max. Anzahl MIDI-Spuren	unbegrenzt
max. Anzahl Audio-Spuren	unbegrenzt
max. Anzahl Instrumenten-Spuren	unbegrenzt
max. Anzahl physikalische Ein-/Ausgänge	256
max. Anzahl VST-Instrumenten-Slots	64
max. Anzahl Insert-Effekte pro Spur	8
max. Anzahl Send-Effekte pro Spur	8
Audio-Datei Im-/Export	Wav, Aiff, Bwav, Wav64, Mp3, Mp3 Pro/Surround, Ogg Vorbis, Rex, WMA Pro (Windows), SD2 (Mac OS X), Audio CD Grabbing, OMF
Video-Datei Import	Mpeg 1/4, Quick Time (mov, qt), AVI, DV
Surround-Sound	bis 5.1 echter Mehrkanal-Signalfloss
Slice-/Stretch-/Pitch-Shift-Funktion	Audio Warp Tool mit MPEX4 und elastique Algorithmus, VariAudio, Pitch Correct
Dithering	Apogee UV22HR
Editoren	7 (Audio, Key, List, Noten, Schlagzeug, Logical, Tempo)

LIEFERUMFANG	
Zubehör	USB-Dongle, 2 Handbücher
Effekt Plug-ins	60 VST-Effekte, 18 MIDI-Effekte
Instrumenten-Plug-ins	8

BESONDERHEITEN	
unzählige Verbesserungen im Handling und Workflow, zusätzlich integrierter elastique-Algorithmus von zplane, komplette virtuelle Gitarren-Amp-Simulation in Form des VST Amp Racks integriert, Loop Mash-Instrument wartet mit neuen kreativen Features auf, Halion Sonic SE-Instrument löst Halion One-Instrument ab, Inspector-Dialog in Key-Editor integriert, erstes Produkt mit neuer VST 3.5-Schnittstelle, VST Expression-Feature erlaubt jetzt zusätzlich das Einzeichnen und Erkennen von Dynamik-Artikulationen, Note Expression-Feature gestattet gezieltes Sounddesign auf einzelne MIDI-Noten, skalierbare Note Expression/Automations-/MIDI-Controller-Spuren, neue Group-Edit-Funktion erlaubt simultanes Editieren mehrerer Spuren, Quick-Control-Sektion mit Lern-Feature ausgestattet, neu integrierte Audio-Quantisierung, verbesserte Hitpoint-Transienten-Erkennung plus Ausgabe von MIDI-Noten bei jeder erkannten Transiente (Drum-Replacement) tief greifende Integration und Steuerung von Steinberg- (MR816 X/CSX, CC121) und Yamaha-Hardware (Motif-Serie, n-Serie) auf Sequenzer-Ebene.	

BEWERTUNG	
Ausstattung	sehr gut
Bedienung	sehr gut - überragend
Klang	sehr gut
Gesamtnote	Oberklasse sehr gut
Preis/Leistung	sehr gut

gen der Daten. Darin lässt sich definieren, ob die Daten mit fester oder freier Velocity erzeugt werden sollen. Zusätzlich lässt sich die Tonhöhe und Notendauer definieren sowie bestimmen, ob die Daten in eine bereits existierende, eine neue MIDI-Spur oder in die Zwischenablage geschrieben werden soll. Das Feature ist dabei primär zum Ersetzen von Drumsounds gedacht, es leistet aber auch gute Dienste für das synchrone Einstarten von Loops analog zu den Ereignissen der Audio-Spur. Reinrassige Drum-Replacer-Programme wie etwa Drumagog 5 (Test in Heft 2/2011) werden dadurch sicherlich nicht arbeitslos. Dennoch erweitern sich die Gestaltungsmöglichkeiten in Cubase 6 um eine willkommene Option, mit der sich das Sounddesign, sprich das Doppeln und Ersetzen von Sounds, erheblich vereinfacht.

Einzigartig: Notenbezogenes Controller- Editing dank VST 3.5

Damit ist der Themenkomplex Rhythmus und Tempo jedoch noch nicht ganz beendet. Audio-Clips und/oder -Spuren sind erstmals via Tempoerkennungsfunktion analysierbar, woraufhin sich nach Abschluss der Analyse eine Tempospur

zeigt. Ähnlich wie die Groove-Presets im Sample-Editor lässt sich dem Projekt somit der rhythmische Vortrag einer Audio-Aufnahme aufprägen. Wer also den Take seines Lebens eingespielt hat, der jedoch nicht ganz haargenau ins Taktraster passt, braucht künftig nicht mehr zu verzweifeln. Im Test funktioniert das ohne Fehl und Tadel, sofern es sich um leichte Temposchwankungen handelt. Sollten nach erfolgter Analyse noch Ungenauigkeiten beim Abhören mit aktiviertem Metronom auftreten, bietet der Tempoerkennung-Dialog verschiedene Optionen zur Korrektur. Bei Bedarf kann das Tempo in der Spur halbiert oder verdoppelt werden, die Tempokurve lässt sich glätten, um harte Brüche im Tempo zu vermeiden und es ist sogar auf punktierte und triolische Taktraster einstellbar.

Weitere nicht minder uninteressante Verbesserungen, die den Workflow deutlich beschleunigen, zeigen sich im Quick Control-Dialog des Spur-Inspectors sowie im Handling von Plug-ins. So verfügt der Quick Control-Dialog über eine Lernfunktion, mit der sich wieselflink die gewünschten Parameter eines oder mehrerer Plug-ins auf die Slots routen lassen. Der Clou: Beim Laden von Instrumenten werden automatisch die ersten acht Parameter des Plug-ins auf die Quick-Control-Slots geroutet, was letztlich noch

schneller geht. Wem die Auswahl nicht gefällt, kann immer noch per Lernfunktion oder über eine Parameter-Auswahl-liste korrigierend eingreifen. Zusätzliche Möglichkeiten zum Routing auf die Quick Controls zeigen sich im Plug-in selbst. Jenseits der beschriebenen Optionen reicht ein Rechtsklick auf den Parameter, woraufhin sich ein Menü zeigt, das dazu auffordert den Parameter wahlweise gezielt oder sukzessiv auf den nächsten Slot zu routen. Genial: Über dieses Menü lässt sich der Parameter zudem blitzschnell auf die Controller-Spur im Projekt-Fenster aufrufen, was ein zusätzliches Plus in Sachen Bedienkomfort bedeutet. Allerdings sind diese Optionen ausschließlich VST3-Plug-ins vorbehalten.

Fazit

Steinberg legt mit Cubase 6 ein glänzendes Major-Update vor, mit dem sich das Produzieren von Musik fortan deutlich komfortabler und zeitsparender gestaltet. Ähnlich wie in Nuendo 5 haben die Entwickler den Anwendern auf die Finger geschaut und Cubase 6 um viele praxisnahe Features erweitert. Gleichzeitig betätigt sich der Hersteller mal wieder als Technik-Pionier und stößt mit VST3.5 das Tor zu neuen musikalischen Gestaltungsmöglichkeiten auf. ●

GENELEC®

Das Original hören.

Genelec Studiomonitore erfüllen höchste Ansprüche an technischer Perfektion und exakter Wiedergabe des Klangbildes.

Monitore der Serie 8000 - zu Hause in allen erfolgreichen Studios der Welt und demnächst auch bei Ihnen?

Tag für Tag vertrauen Profis weltweit der Traditionsmarke aus Finnland.

Bewerten auch Sie das Ergebnis Ihrer Arbeit mit der analytischen Klarheit dieser Präzisionswerkzeuge.



6010 A

Aktiver Desktop-Lautsprecher mit hoher Übertragungsqualität, 74 Hz - 18 kHz, Schalldruck: 99 dB SPL
Bestell-Nr.: 1050044



8020 B

Aktiver Studiomonitor für Recording, Broadcast und Multimedia, 66 Hz - 20 kHz, Schalldruck: 105 dB SPL
Bestell-Nr.: 1068580



8030 A

Aktiver Studiomonitor für Recording und Mixing, 58 Hz - 20 kHz, Schalldruck: 108 dB SPL
Bestell-Nr.: 0126482

Musikinstrumente, Bühnen- und Studio-Equipment für jeden Bedarf - vom Einsteiger bis zum Profi.
Online-Shop, Infos, News, Events, Tipps & Tricks zu allen Themen rund um die Musik auf www.rockshop.de
Ladenöffnungszeiten: MO - FR 10:00 - 19:00 Uhr SA 10:00 - 15:00 Uhr

Workshops & Events • Installationen Ton & Licht • Fachwerkstätten & Service • Veranstaltungstechnik



8040 A

Aktiver Studiomonitor für
Recording und Mixing,
48 Hz - 20 kHz, Schalldruck: 115 dB SPL
Bestell-Nr.: 0126483



8050 A

Aktiver Studiomonitor für
Recording und Mixing,
38 Hz - 20 kHz, Schalldruck: 120 dB SPL
Bestell-Nr.: 0126484



ROCK SHOP CARD

- flexible Ratenzahlung bei selbstgewählter Laufzeit
 - Zielkauf: heute mitnehmen - in 3 oder 6 Monaten bezahlen!
 - keine Karten- oder Kontogebühren!
 - viele Vorteile speziell für Rock Shop Card Inhaber
- Weitere Infos zur Rock Shop Card und Antragsformular hier:
www.rockshop.de/finanzierung.htm

TAGESAKTUELLE PREISE
AUF WWW.ROCKSHOP.DE
Jetzt auch mit praktischer
Online-Finanzierung