

Steinberg Cubase 6 – Sequenzer / Musik-Produktions-System Hamburgs Finest

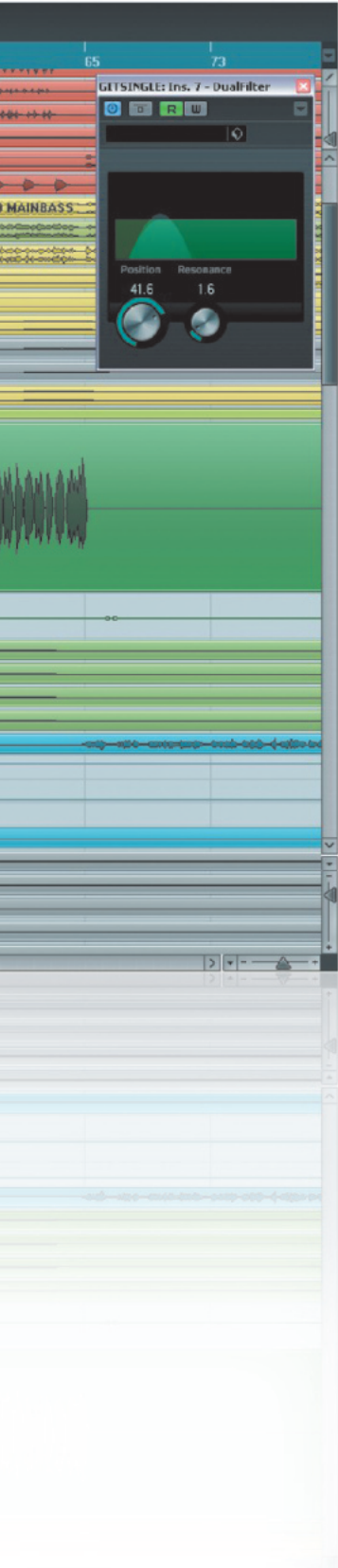
Neues Jahr, neues Major-Update. Dabei konzentriert sich Steinberg nach eigenen Angaben auf das, „was wirklich wichtig ist“. Ob diese Zielsetzung bei einem so vielschichtigen Allrounder gelungen ist, wird sich zeigen.

Je ein eigener Installer für Windows und OS X werden mitgeliefert. Eine Komplettinstallation inklusive des Content von Halion Sonic SE, LoopMash und Groove Agent benötigt etwa 6 GB.

Skeptiker dürfen Cubase 6 sicherheitshalber als „Testversion“ mit 24 Stunden Laufzeit

uneingeschränkt erkunden. Danach ist eine Online-Aktivierung über den USB-eLicenser nötig. Übermäßiges Misstrauen ist jedoch nicht angebracht, da das Programm zuverlässig Projekte des Vorgängers öffnet und sogar die eigens in Cubase 5 angelegten Shortcuts übernimmt.

Äußerlich sind nur einige geringfügige Änderungen erkennbar. Inspektor, Parts und Events wurden neu gestaltet und der Key-Editor hat einen Inspektor bekommen. Die Farbgebung wurde insgesamt optimiert, die GUI besitzt nun mehr schlichte Grauteile, und den Knöpfen und Events verlieh man etwas mehr



Plastizität. Cubase ist inzwischen einer der wenigen Sequenzer, der immer noch auf ein übersichtliches Einzelfenster-Design wie etwa Logic, Live oder StudioOne, verzichtet. Cubase 6 bietet einen enormen Funktionsumfang, der hier nicht in allen Details behandelt werden kann. Im Folgenden finden deshalb

weitestgehend nur die Neuerungen Erwähnung.

Audio

Auch im Jahr 2011 kommt es immer wieder vor, dass Audiomaterial, welches ohne Click-Track eingespielt wurde, in ein Projekt eingegliedert werden muss, sodass andere Audio- oder MIDI-Spuren diesem Grundstein synchron folgen können. Hier kommt die neue „Tempo Detection“ ins Spiel, ein Hilfsmittel, welches das Tempo von selektiertem Audiomaterial automatisch berechnet. Nach einem Klick auf die Schaltfläche „Analyze“ erstellt Cubase nach kurzer Berechnung zuverlässig eine „Tempo Map“, also eine Tempo-Spur, die stückchenweise das Projekt-Tempo anhand der Schwankungen in der Aufnahme anpasst. Das klappt sehr gut. Bei Material, das tight auf dem Tempo sitzt, kommt man allerdings manuell oder mit den bisherigen Tempo-Tools besser zum Ziel, denn die „Tempo Map“-Funktion erwartet dynamische Schwankungen und es käme beispielsweise bei elektronischer Tanzmusik mit einer durchgehend gleichbleibenden Geschwindigkeit zu Missinterpretationen.

Quantisierung

Steinberg hat eine Funktion zur Audio-Quantisierung von Multitrack-Aufnahmen in das Programm eingegliedert. Voraussetzung für die zeitliche Korrektur einer Schlagzeugaufnahme beispielsweise ist, dass alle Einzelspuren in einer Ordner-Spur zusammengefasst sind. Nun wird dort das neue „=“-Symbol namens „Group Edit“ aktiviert, was Cubase dazu veranlasst, alle Spuren gleich zu verarbeiten. Bei einem Schnitt in der Snare-Spur wird dieser somit in allen anderen Spuren im Ordner wiederholt. Um Cubase die nötigen Anhaltspunkte zu liefern, müssen mindestens zwei Spuren mit Hitpoints versehen werden. Im Test wurden die Analysen für Kick, Snare und Hi-Hat durchgeführt, deren Ergebnisse im Anschluss mit unterschiedlicher Priorität in die Gesamtbearbeitung einfließen. So sind Slices schnell in allen Spuren erstellt sowie die Quantisierung und das Verbinden der Slices durch Crossfades nacheinander im gleichen Fenster erledigt. Das funktioniert prima, und es kommt aufgrund der zuverlässigen Gruppenbearbeitung zu keinen verstärkten Phasenauslöschungen zwischen Close-Mics und Over-

heads. Auch für die gleichzeitige Bearbeitung von Multi-Amp-Setups oder Chor-Vocals sollte sich die Group-Edit-Funktion als extrem nützlich erweisen.

Comping

Zu den Studiotricks des Tonschnitts gehört aber nicht nur die Audio-Quantisierung, sondern ebenso das Zusammenstellen einer perfekten Performance aus mehreren Versuchen. Diese sogenannte „Comping“-Funktion wurde in Cubase deutlich verbessert und kann sowohl mit Audio- als auch mit MIDI-Spuren eingesetzt werden. Liegen mehrere Takes, beispielsweise nach einem „Stacked Recording“, aufeinander, werden diese fein säuberlich untereinander dargestellt, sobald man die „Unterspuren-Darstellung“, früher „Ebenen“, ausklappt – direkt im Arrangement. Nun können alle Takes entweder durch die zugehörige „Solo“-Taste der Unterspür oder durch das „Wiedergabe“-Werkzeug geprüft werden. Sind die größten Fehler gelöscht, kann man während der Wiedergabe der eigentlichen Audiospur auf die einzelnen Segmente der Takes klicken, die durch die Selektion automatisch in die Hauptspur wandern und sich sofort im Kontext abhören lassen. Viel besser!

Stretching

Zu den bestehenden Timestretch- und Pitch-Algorithmen in Cubase kommen neun zusätz-

Profil

Konzept: DAW

Systemanforderung:

Windows 7, Mac OS X 10.6, 2 GB RAM

Hersteller / Vertrieb: Steinberg

Internet: www.steinberg.net

UVP / Straßenpreise:

Cubase 6: € 599,- / ca. € 540,-

Cubase Artist 6: € 299,- / ca. € 280,-

Update 4/5: € 149,- / ca. € 140,-

+ Multitrack-Quantisierung

+ verbessertes Comping

+ Skalierung von Automationskurven

+ Quick Controls / MIDI-Mapping

+ neue Time-/Pitch-Algorithmen

+ VST Expression 2 / Note Expression

– unflexible Mikrofonierung im VST Amp Rack

Neuerungen im Audio- und MIDI-Bereich



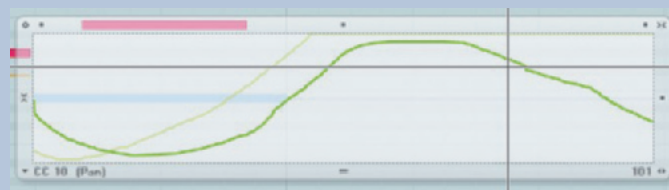
Cubase analysiert Temposchwankungen in Audioaufnahmen automatisch.



Endlich lassen sich auch Drum-Onsets einer Audioaufnahme auf eine MIDI-Spur übertragen.

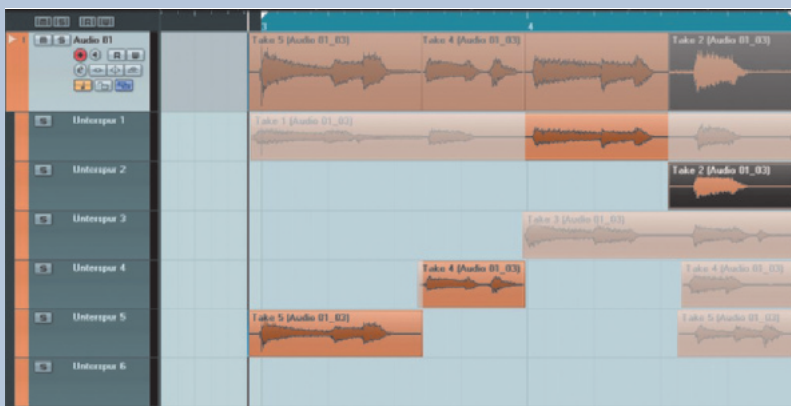
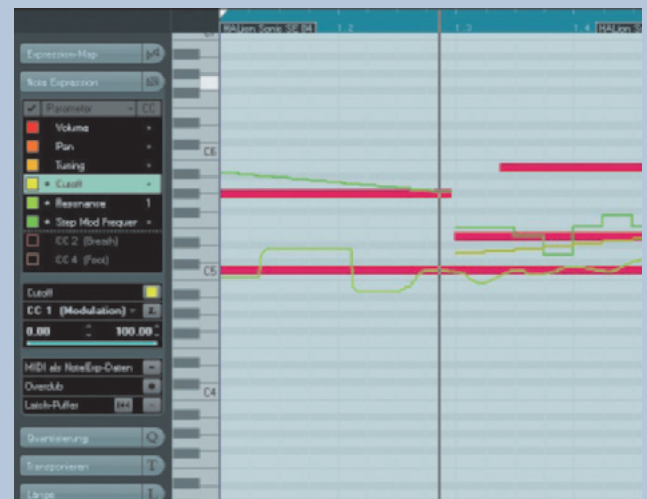


Die Quantisierung von Mehrspuraufnahmen ist in Cubase 6 effizient umzusetzen.



Für „Note Expression“ hat sich Steinberg einen sehr gut konzipierten Editor ausgedacht.

Alle Note-Expressions lassen sich auch gleichzeitig einsehen. Zudem verfügt der Key-Editor nun über seinen eigenen Inspector.



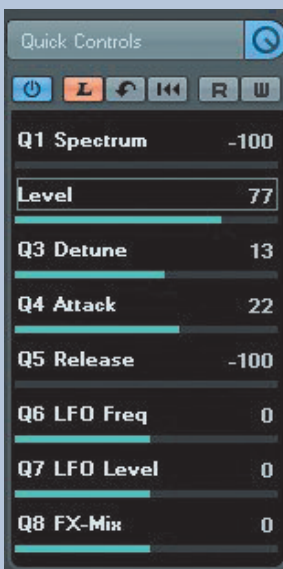
Steinberg hat sein Comping-System immens verbessert: Die Unterspuren-Darstellung zeigt alle Takes im Arrangement an.



Auch das Automationsystem profitiert von den neuen Möglichkeiten, Kurven in alle erdenklichen Richtungen anzupassen.



Die Trefferliste in HALion Sonic SE führt nur 33 Instrumente auf, die Note-Expression umfangreich unterstützen.



Quick Controls: nun mit „Learn“-Funktion und automatischem Parameter-Abwurf

liche aus dem Hause zPlane. „Time“, „Pitch“ und „Tape“ sind dabei jeweils als ein hochqualitatives, Formant-erhaltendes und ressourcenschonendes Rechenverfahren vorrätig, das nicht mehr zwischen mono- und polyförmem Material unterscheidet und dennoch eine verbesserte Klangqualität liefert. Bei einer Reduzierung des Tempos mithilfe des Algorithmus' „Elastique Pro – Time“ spalten sich die Transienten eines Drumloops etwa ab 20 Prozent auf. Auch bei Vocals treten ab diesem kritischen Punkt die ersten Artefakte auf. In beiden Fällen entspricht die mögliche Reduzierung des Tempos zwar den „Standard“-Algorithmen, das Ausmaß der hörbaren Artefakte ist mit den neuen Algorithmen aber bei *Weitem nicht* mehr so auffällig. Unterm Strich: gut!

Um nun vom Bereich „Audio“ zum Bereich „MIDI“ überzuleiten, folgende Neuigkeit: Das Tab „Hitpoints“ im „Sample-Editor“ bietet die neue Operation „MIDI-Noten erzeugen“. Entweder mit fester oder dynamischer Velocity können die Hitpoints auf eine neue MIDI-Spur übertragen werden. Das ist insofern erwähnenswert, da die bisherige Funktion „MIDI extrahieren“ im Tab „VariAudio“ zwar ähnliche Dienste verrichtete – auch in dieser Version noch –, allerdings ausgerechnet bei perkussiven Ausgangsmaterial versagte und „nur“ für das Übertragen von tonalem Material zu gebrauchen war. Somit hat die Diskussion „Drum-Triggern/Replacement“ nun auch im Hause Steinberg ein glückliches Ende genommen.

MIDI

Eine höchstinteressante Innovation – und für viele Nutzer wahrscheinlich sogar das Highlight von Cubase 6 – kommt im Key-Editor zum Vorschein. Im Inspector steht ein neues Tab mit dem Titel „Note Expression“ bereit, das mehrere Controller-Events verwaltet, vorausgesetzt die Spur steuert ein kompatibles VST3-Instrument an. Die gelisteten Controller wie beispielsweise Breath, Emphasis, oder Resonance hängen vom jeweiligen Instrument und geladenen Sound ab und variieren dementsprechend.

Wirken sich diese Controller-Events bisher zwangsläufig auf alle gleichzeitig gespielten Noten aus, zielt Note Expression nun auf die individuellen Noten ab. Somit ist es möglich, Artikulation auch für jede Note innerhalb

eines Akkords mit den verfügbaren Parametern zu bearbeiten, was viele Türen öffnet, um Orchester-Libraries noch realistischer oder Elektronik-Produktionen noch experimenteller zu gestalten. Jeder Parameter kann zwar einem externen MIDI-Controller, etwa einem Pitchbend-Rad, zugewiesen und somit aufgenommen werden, interessant ist gegenwärtig jedoch die Nachbearbeitung. Nach einem Doppelklick auf eine Note öffnet sich direkt darüber ein Editor, in den man eine Modulation des ausgewählten Parameters per Stift einzeichnen kann. Dieser Editor ist sehr gut konzipiert. Verschiedene Modi erlauben es, Einzelwerte, freihändig oder anhand des Quantisierungsrasters zu zeichnen. Eine genaue Nachbearbeitung ist durch mehrere „Smart Spots“ an verschiedenen Stellen des Editor-Rahmens möglich. Controller-Kurven lassen sich prozentual skalieren, kippen oder bzgl. ihres absoluten Wertes ändern. Des Weiteren ist die Auflösung nicht mehr auf die 128 Stufen des MIDI-Protokolls reduziert. Großartig!

Nach abgeschlossener Arbeit kann man alle Expressions auch gemeinsam im Key-Editor über den Noten ein- und ausblenden. Schade nur, dass Steinberg zur Einführung dieses Protokolls in HALion Sonic SE nur 33 Instrumente anbietet, die Note Expression mit mehreren Parametern statt nur Volume, Panorama und Tuning unterstützen. Das mindert die Euphorie etwas, lässt aber mit hohen Erwartungen neuen Libraries und Instrumenten entgegenblicken.

Im Key-Editor selbst darf man sich über einen eigenen Inspector freuen, der passenderweise Funktionen wie Quantisierung oder Transponieren schneller abrufen lässt. Auch „VST Expression“ geht in die nächste Version. VST3.5-kompatible Instrumente können die vorhandenen Artikulationen an Cubase übertragen, um automatisch eine Expression-Map zu generieren. Außerdem bieten die Controller-Spuren im Key-Editor an, direkt unter der Piano-Rolle auch Artikulationen und Dynamiksymbole einzuzeichnen, die in beiden Fällen in Echtzeit hörbar werden.

Die neue Form der Kurvenbearbeitung, die mit dem Editor von Note-Expression Einzug hält, ist aber nicht nur im MIDI-Bereich, sondern ebenso für alle Controller-Events und Automationen im Arrangementfenster möglich! Nach dem gleichen Prinzip des Edi-

Neue Instrumente und Effekte



Amps, Speaker und Stomp Boxes finden im neuen VST Amp Rack ihren Platz.



LoopMash 2 verfügt nun über 20 neue Effekte, welche sich sowohl live als auch fest in die Loops integrieren lassen.



Statt HALion One findet man in Cubase 6 jetzt eine abgespeckte Version von HALion Sonic vor.

tors lassen sich markierte Automationskurven strecken, dehnen, skalieren, kippen oder deren Werte komprimieren, wie man es bisher nur von Presonus' StudioOne kannte. Hervorragend – nicht nur um Lautstärken zu trimmen oder Filterläufe zu begradigen. Ebenfalls schön gelöst ist das Mapping von beliebigen Bedienelementen eines Klangerzeugers auf die Quick Controls. Ein Klick auf das Pfeilsymbol über den Quick Controls legt die wichtigsten Parameter – Cubase improvisiert hier natürlich – automatisch auf

die acht Slots. Zu einer zufriedenstellenden Belegung gehört natürlich etwas Glück, aber es ist kein Problem, selbst eine Konfiguration anzupassen. Aktiviert man den neuen „Learn“-Modus und selektiert die Quick Controls nacheinander, lassen sich beliebige Bedienelemente auf der GUI des Klangerzeugers per Klick zuweisen. Das funktioniert nicht nur bei Steinbergs VST3-Instrumenten, sondern auch bei Fremdanbietern. Nach dem gleichen Prinzip kann man auch bei der Zuweisung von Plug-ins wie beispielsweise Equalizern oder Kom-

pressoren vorgehen, obwohl ein automatischer Abruf in diesem Fall nicht möglich ist und alle Slots von Hand belegt werden müssen. MIDI-Learn wird auch hier supportet. Nichtsdestotrotz lohnt sich der Anschluss eines externen MIDI-Controllers mit mindestens acht Reglern mehr denn je.

Effekte

Zum „Amp Simulator“ in der Distortion-Sektion gesellt sich in Version 6 ein weiteres Plug-in, das „VST Amp Rack“. Dieses hübsch an-

gelegte Gitarrenrack bietet alle nötigen Tools, um den gewünschten Sound zu erstellen. Über die Schaltflächen Pre- und Post-Effects können vor oder nach dem Verstärker jeweils bis zu sechs Bodentreter zusammengesteckt werden. Zum Repertoire gehören 16 konventionelle Effekte wie Compressor, WahWah, Flanger, Octaver oder Fuzz. An Amps und Cabinets selbst stehen je sieben Modelle zur Auswahl, von „british“ bis „american“. Diese dürfen entweder unabhängig voneinander oder in ihrer korrekten Paarung kombiniert werden.

Das Cabinet wird von zwei Mikrofonen abgenommen, die leider nicht auszutauschen sind. Auch ist keine separate Positionierung der Schallwandler möglich – stets gemeinsam kann eine von vier Positionen auf der Zentralachse oder eine von drei Positionen seitlich der Membran eingenommen werden. Das Verhältnis der beiden Mikrofone wird durch den Regler „Mix“ bestimmt. Leider ist eine neue Einstellung nur sprunghaft nach etwa einer halben Sekunde Verzögerung zu beurteilen. Zudem können beim Bedienen auch leichte Knackser auftreten, was eine Automation dieses Reglers im laufenden Betrieb somit vollkommen ausschließt. Ansonsten bietet das Plug-in einen hohen Spaßfaktor.

Instrumente

Als Nachfolger des Sample-Players HALion One ist in Cubase 6 der HALion Sonic SE an

Bord. HALion One kann aber nachträglich über den „Additional Content“ installiert werden. Alle Sounds liegen fertig konvertiert im HALion Sonic SE vor – also ein mehr als würdiger Nachfolger. Im Gegensatz zur Vollversion, deren ausführlicher Test in SOUND & RECORDING 9.2010 zu finden ist, fehlt das Register „Multi“, welches aufwendige Instrumenten-Setups für den Livebetrieb ordentlich auflistet. Für die Bühne ist die SE-Version sowieso nicht das Richtige, da ein Betrieb im Standalone-Modus nicht funktioniert. Die Library besteht aus 900 eigenen Patches, und die Synth-Engine wurde auf eine grundlegende Filter-, Pitch- und Amplifier-Sektion reduziert. Nichtsdestotrotz ist HALion Sonic SE ein wunderbares VST-Instrument, das zudem mit Note-Expression-Unterstützung glänzt!

Das Slicing- und Remix-Tool „LoopMash“ geht in die zweite Runde. Wenn man das VST-Plug-in namens „Glitch“ kennt, wird man sich mit den über 20 neuen Effekten schnell anfreunden. Stutter, Loop, Reverse oder Tape Stop lassen sich entweder in Echtzeit über eine Controller-Keybaord abrufen oder für jeden Slice per Rechtsklick fest vorgeben. Zudem wurde die Anzahl der Scenes auf 24 verdoppelt.

Fazit

Einigen inzwischen unverzichtbaren Features wie Multitrack-Quantisierung und übersicht-

licherem Take-Comping verhilft das Update zu hohem Niveau. Doch den Schwerpunkt der Neuerung im Bereich Audio-Editing anzulegen wäre weit gefehlt, da der Hersteller auch seine eigenen MIDI-Innovationen, wie etwa Expression-Maps und Note-Expression, weiter ausgebaut hat – wenn auch Letzteres von Herstellerseite aufgrund zu weniger Sound-Patches noch nicht ausreichend unterstützt wird.

Auf Seiten der Klangerzeugung kann Cubase 6 durch die abgespeckte, aber dennoch sehr leistungsfähige Version von HALion Sonic punkten. Auch für rechnerinterne Gitarrenbearbeitung wurde mit „VST Amp Rack“ ein massiver Grundstein gelegt.

Somit entwickelt sich Cubase noch mehr zu einem Allrounder unter den DAWs – zu einem sehr stabilen sogar, denn bis auf den einmaligen Absturz auf dem offiziell nicht unterstützten Betriebssystem „Windows XP/SP3“ verlief der Test ohne Zwischenfälle. Und auch auf dem Mac gibt es nichts zu bemängeln. Hier findet sich mit der 64-Bit-Unterstützung eine weitere echte Neuheit des Updates.

Der Preis für eine Neuanschaffung ist zum Vorgänger unverändert und ist angesichts des ohnehin schon satten Funktionsangebots als sehr fair zu bewerten. →

Autor: Axel Latta

Das Praxisstudium der Medienbranche



www.sae.edu

Kurse | Ausbildung | Studium
Diploma-, Bachelor- und Masterabschlüsse*



DIGITAL FILM & ANIMATION



WEBDESIGN & DEVELOPMENT



AUDIO ENGINEERING



DIGITAL JOURNALISM



GAME DESIGN & DEVELOPMENT



www.qantm.com

*in Kooperation mit der Middlesex Universität, London

Erlebe uns
live auf der

musikmesse

Frankfurt am Main
6.–9.4.2011

Halle 5.1/Stand C85

Offizieller Messeblog
www.saemesseblog.de