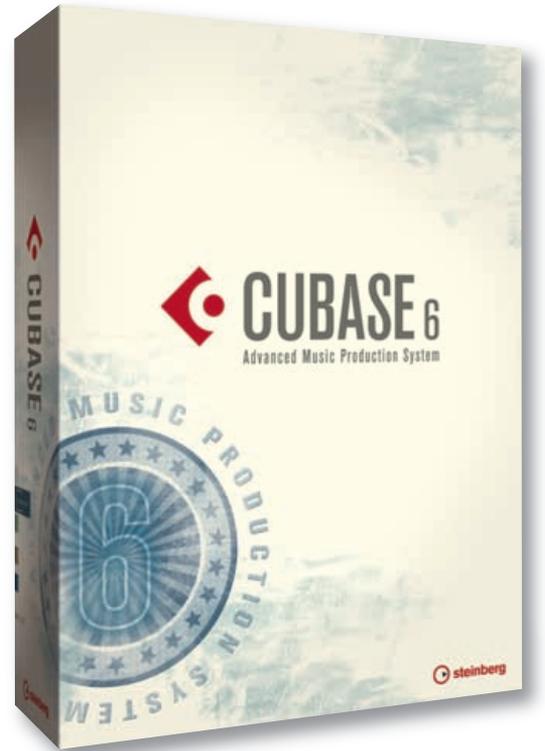


# Endlich

## Steinberg „Cubase 6“ Recording-Software



Ich muss zugeben, manchmal fällt der Einstieg in einen Testbericht nicht leicht. Das gilt besonders dann, wenn das Thema umfangreich und die Zahl der zur Verfügung stehenden Seiten beschränkt ist, zusammengefasst: Steinberg „Cubase 6“ ist am Start. An sich keine spektakuläre Sache, wenn nicht in diesem Update lang erwartete Feature-Requests von „Cubase“-Anwendern umgesetzt würden. Darüber hinaus ließ Steinberg es sich nicht nehmen, weitere frische Funktionen zu implementieren, die (so viel sei verraten) nachhaltig zu beeindrucken wissen.

Von Christian Boche

Zur Installation stand mir eine „Cubase 6“ ISO-Datei vom Steinberg Server zur Verfügung, welche über ein virtuelles CDR-Laufwerk aufgerufen wurde. Stolze 6 Gigabyte ist die ISO-Datei groß. Nach dem ersten Programmstart zeigt sich deutlich, dass auch die Optik überarbeitet wurde. Der eher bunte Style von „Cubase 5“ wurde gegen einen seriöseren Look eingetauscht. Persönlich gefällt mir der etwas dezentere Stil von „Cubase 6“ sehr gut. Ein erstes Testprojekt mit zwanzig importierten Audiodateien, beweist, dass „Cubase 6“ zumindest auf der hier relevanten Rechnerkonfiguration stabil läuft, weshalb jetzt auch direkt die neuen Funktionen der „6“ zum Zuge kommen. Dabei liegt der Fokus bewusst auf einigen ausgewählten, mir besonders aufgefallenen Funktionsdetails.

### Ende gut

Als eingefleischter Steinberg User sind mir die diversen Einträge in einschlägigen Internetforen nicht verborgen geblieben. Im Gegensatz zur ElektromIDI-Musik produzierenden Anwenderschar waren

Pop-/Rock- und Metal-Produzenten nur mäßig begeistert über die neuen Features von „Cubase 5“. Schon seit einigen Jahren hallte der Ruf nach einer Möglichkeit, mehrere Drumpuren eines Akustik-Drumsets gleichzeitig editieren zu können, ungehört durch verschiedene „Cubase“-Foren. „ProTools“ hat es mit dem „Beat Detective“ Algorithmus vorge-macht: Automatische Multitrack-Audio-Quantisierung ist für professionelle Produktionen mit echten Schlagzeugspuren eigentlich unverzichtbar. Was dazu führte, dass nicht wenige „Cubase“- und „Nuendo“-User sich ein kleines „ProTools“-Setup neben „Cubase“ oder „Nuendo“ zulegten, nur um Schlagzeugspuren komfortabel bearbeiten zu können. Kinder freut euch – Steinberg hat das Aufbegehren der Massen vernommen (*was alteingesessene Diktatoren derzeit auch berücksichtigen sollten, die Red.*) und macht mit „Cubase 6“ Rock’n’Roller-Träume wahr. Multitrack-Drum-Editing ist für mich eine der wichtigsten Neuigkeiten der sechsten Version. Obwohl das Editieren von

akustischen Drums zu den komplexesten Herausforderungen im Mixing-Prozess gehört, ist dies in „Cubase 6“ dermaßen gut und einfach umgesetzt worden, dass ich es kaum glauben mag. Man markiert alle Drumpspuren, drückt die rechte Maustaste und fügt diese Spuren einer Ordnerspur zu. In der Ordnerspur gibt es einen Button für das neue Feature „Als Gruppe Bearbeiten“ (Group Editing). Ist der Taster aktiviert, werden alle Editierungen einer Spur automatisch auf alle weiteren Spuren in diesem Ordner übertragen. Genial! Darauf bestimmt man die Erkennungsschwelle der Hitpoints bei den wichtigsten Schlagzeugspuren (in der Regel: Bassdrum, Snare und HiHat), vergibt im Quantisierung-Fenster Prioritäten für den Editierungsprozess und drückt den „Teilen“ Taster. Jetzt werden alle Drumpspuren an den Hitpoints geschnitten. Als nächstes wird die passende Taktart eingestellt und „Quantisieren“ angeklickt. Alle Drumschläge rücken auf das Quantisierungsraster, die dabei entstehenden Lücken zwischen den einzelnen Spuren lassen sich mit einem Klick auf den Button „Crossfade“ auffüllen. Klingt komplizierter als es in Wirklichkeit ist. Wer das einige Male gemacht und dabei ein Gefühl für die passenden Einstellungen gefunden hat, wird begeistert sein. Mit etwas Glück ist ein kompletter Song in weniger als einer Viertelstunde gerade gerückt. Sehr beeindruckend!

Nicht verschweigen möchte ich allerdings, dass es je nach Ausgangsmaterial schon etwas länger dauern kann, bis alles zu 100 Prozent sitzt. Eventuell sind zwei, drei Versuche notwendig, bis die passende Einstellung gefunden ist. Oder im Song gibt es Taktwechsel – dann bietet es sich an, diese Teile nacheinander zu bearbeiten. Sollte ein Crossfade an einer Stelle nicht gelungen sein, dann kann man diesen problemlos von Hand korrigieren. Noch einmal zum Mitschreiben: Drums auf den „Punkt“ bringen ist in „Cubase 6“ ein Traum.

### MIDI-Mania

Jetzt haben wir unsere akustischen Drumpspuren gerade gerückt und festgestellt, dass uns vielleicht der



„Cubase 6“ ist clever programmiert: Das Programm kann aus einer Audiospur selbstständig das Tempo errechnen und legt simultan dazu eine neue Tempospur an



Die manuelle Einstellung der Schwellenwertes für die Hitpoint-Erkennung ist ein wichtiger Schritt für das automatische Quantisieren von Schlagzeugspuren

Bassdrum-Sound nicht wirklich gefällt. Für diesen Fall hat Steinberg ebenfalls die passende Antwort parat. Wir doppelklicken auf die entsprechende Spur und gelangen so in den Sample-Editor. Dort wählen wir unter „Hitpoints“ den letzten Eintrag und zwar „MIDI Noten erzeugen“ und gelangen in das Fenster „Hitpoints in MIDI Noten umwandeln“. Bei „Tonhöhe“ wählen wir „B0“ aus und unter Ziel „neue MIDI-Spur“. Jetzt erzeugt „Cubase 6“ automatisch eine MIDI-Spur aus unserer Bassdrum-Vorlage. Mit dieser MIDI-Spur kann ein professionell klingendes VST-Schlagzeug an-

### Fakten

#### Unterstützte Betriebssysteme:

Windows XP Pro 32 Bit, 4-GB-RAM, Gigabyte EP-35 Motherboard, Intel E-8400 Core 2 Duo CPU, MotU 2408 MKIII Soundkarte an MotU 424 PCI Karte

#### Verkaufspreise:

Steinberg „Cubase 6“ Vollversion: 570 Euro; Update: 140 Euro

[www.steinberg.net](http://www.steinberg.net)

Anzeige



Höchste Qualität und flexible Produktion für individuell handgefertigte Mikrofone

Qualität durch Tradition  
Handmade in Germany!



Mittels „Group Editing“ werden Schnitte und Crossfades automatisch ausgeführt, was beim Editieren von Drumpspuren enorm Zeit spart



Neue Interaktion bei den VSTi-Instrumenten: Sounds vom „LoopMash“ können einfach via Drag&Drop auf den „Groove Agent One“ gezogen werden

„Cubase 6“ kann nun aus einem Song das Tempo errechnen, selbst wenn dieser nicht nach Click gespielt wurde. Das funktioniert sogar mit einer 2-Track-Datei. Um das Tempo zu errechnen, wird der jeweilige Track markiert, unter „Projekt“ die „Tempoerkennung“ gewählt und der „Analyse“ Button aktiviert. „Cubase 6“ erstellt selbstständig eine Tempospur, bei der sich das „Cubase“ Metronom dem Songtempo anpasst.

### Achtung SOLO

Manchmal drängt sich der Eindruck auf, dass Gitarrensoli die Rockmusik zurückerobern. Vielleicht mit ein Grund, warum Steinberg die Layer-Darstellung (verschiedene Ebenen) in der aktuellen „Cubase“-Version deutlich verbessert hat. In der Praxis sieht das so aus, dass wir im Studio den „Guitarhero“ mehrere Solo-Takes hintereinander im Cycle Modus spielen lassen und daraus das perfekte Solo basteln. Mit einem Click auf die Ebenen Darstellungsart, poppen alle aufgenommenen Takes als Wave-Forum untereinander auf, und der Anwender kann frei mit dem Schneidewerkzeug aus den gesammelten Takes ein Soli „basteln“. Diese Comping-Funktion ist deutlich einfacher und intuitiver zu bedienen als in den älteren „Cubase“-Versionen.

Wo wir gerade bei der Saitenquäler-Fraktion sind: Zwar bot schon „Cubase 5“ einen Ampsimulator Algorithmus an, dieser aber war zumindest optisch nur wenig ansprechend und führte daher eher ein Schattendasein. Auch in diesem Punkt hat „Cubase 6“ deutlich nachgelegt. Das VST Amp Rack ist eine Ansammlung verschiedener Amp-Typen samt großer Boxen und Bodentreter. Klanglich gefällt mir die Auswahl erstaunlich gut. Hat man ein passendes Topteil samt Gitarrenbox für seinen Song gefunden, dann kann der Anwender zur Klangverfeinerung noch zwischen zwei virtuellen Mikrofontypen wählen (Kondensator oder dynamische Kapsel). Beide Mikrofone lassen sich stufenlos mischen, zudem werden noch verschiedene Mikrofonpositionen und Abstände zur Box angeboten.

### Finale

„Cubase 6“ ist richtig Rock’n’Roll – anders ausgedrückt: Anwendern, die mit natürlichen Schlagzeug- und Gitarrensensoren arbeiten, wird mit dieser Version die ungeteilte Aufmerksamkeit Steinbergs zu teil. Unsere Testversion lief über die „Versuchsstrecke“ sehr geschmeidig, also spricht alles dafür, von einer rundum gelungenen Weiterentwicklung zu sprechen. Knapp unter 600 Euro kostet die Vollversion. Wer dagegen schon „Cubase 4/5“ besitzt, der sollte das Upgrade nicht scheuen, denn es handelt sich um gut investierte 140 Euro, die definitiv für ein höheres Maß an Professionalität im Recording-Prozess sorgen. ■

### Pro & Contra

- + automatische Tempoerkennung
- + Goup Edit Feature
- + keine Performance- oder Systemprobleme im Testzeitraum
- + Mehrspur Schlagzeug Quantisierung
- + MIDI-Note-Expression
- + MIDI-Track-Erstellung aus Audiospuren
- + VST Amp Rack

gesteuert und damit der Sound unserer Bassdrum ersetzt werden. Verrückt! Nebenbei hat Steinberg „mal eben“ den altbekannten MIDI Standard um die „Note Expression“ Funktion erweitert. Erstmals ist möglich, MIDI-Noten dahingehend zu bearbeiten, um beispielsweise bei einer einzelnen MIDI-Note mit dem Stiftwerkzeug ein Bending oder Pitchshift einzumalen. Auf diese Weise klingen gerade MIDI-Bläser oder Streicher-Sounds deutlich lebendiger.

### Tempus fugit

Nicht jeder Musiker kann oder möchte zu einem Clicktrack aufnehmen, das macht das Editieren für den Tontechniker beim Mix nicht gerade einfacher. Tap-Delays müssen ständig angepasst werden, nachträgliche MIDI Sounds lassen sich nicht via Tempospur synchronisieren, da das Tempo schwankt.

### NACHGEFRAGT

Von Steinberg erreichte uns bis Redaktionsschluss kein Kommentar zu diesem Test.