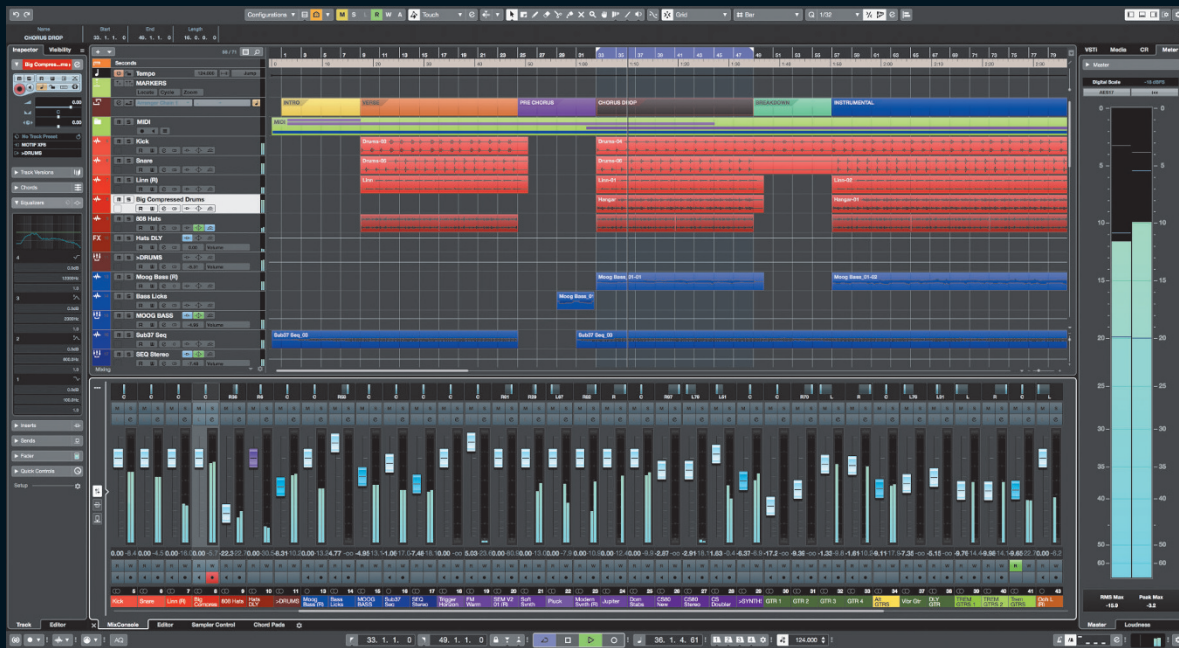




+++

VariAudio 3

+++

Audio Alignment

++

MixConsole Snapshots

++

Groove Agent SE 5

++

zahlreiche Workflow-
Verbesserungen

Cubase 10 Pro Hersteller Steinberg

Download-Preis 559,- Euro

www.steinberg.net

Cubase wird 30 Jahre! Nicht viele Hersteller können auf eine derart lange Lebensspanne einer Software zurückblicken. Dass das neue Major-Update etwas ganz Besonderes ist, sollte klar sein.

Die »Drei-Dekaden-DAW«

Autor: Axel Latta

Schon beim ersten Blick fällt sofort das überarbeitete Design von Cubase 10 auf. Die GUI erscheint deutlich knackiger und mit einer etwas dunkleren, moderneren Farbpalette. Einige Fenster und Menüs wurden teilweise komplett neu gestaltet, ebenso hat man manche Plug-ins einer Gesichtsstraffung unterzogen. Auch das Dialogfenster »Spuren hinzufügen« erlaubt nun eine schnellere Arbeitsweise. Beispielsweise lassen sich acht Mono-Audio-Eingänge mit Vorgabe von Routing und Spurnamen erstellen. Bei mehr als einer Spur versieht Cubase die Benennung automatisch mit aufsteigender Nummerierung. Das unscheinbare Häkchen »Dialog geöffnet lassen« erspart unglaublich viel Zeit, möchte man in einem Rutsch eine große Session vorbereiten.

Cubase 10 bietet nun eine HiDPI-Unterstützung, obwohl Steinberg auf Einschränkungen unter Windows 10 hinweist.

Deshalb ist die Darstellungsform auf dieser Plattform von Haus aus wohl noch deaktiviert. In den »Programmeinstellungen/Allgemein« kann man sie dennoch aktivieren. Einige Instrumente wie »Prologue, Mystic« oder »Spector« hätten noch etwas Probleme mit der höheren Auflösung, ebenso könne es bei Drittanbietern zu Falschdarstellungen kommen. Im Test allerdings sah alles gut aus.

Auch in der Zonenverwaltung hat sich etwas getan. So zeigt der Browser auf der rechten Seite, genauer das Tab »Medien«, nun Bilder der verfügbaren Instrumente und Effekte an. Drittanbieter-Plug-ins werden zwar nicht automatisch erkannt, allerdings kann man ganz einfach selbst ein Bild mit dem Kamerasymbol, welches in der Kopfzeile der Plug-ins erscheint, hinzufügen. Ein Klick auf das Plug-in im Browser zeigt dann alle verfügbaren Presets an. Per Drag&Drop

kann man diese Plug-ins nun direkt auf bestehenden Spuren einfügen oder eine neue Spur mit einem Plug-in erzeugen. Dabei erkennt Cubase, ob es eine Instrumenten- oder Effekt-Spur anlegen muss. StudioOne lässt grüßen!

Der »Channel Strip« erscheint in neuem Design und ist nun noch besser in das Edit-Fenster integriert. Wie bisher stehen bis zu sechs Module bereit. Diese lassen sich per Drag&Drop in der Reihenfolge frei konfigurieren und teilweise mit anderen Prozessoren bestücken.

Im Modul »Compressor« ist nun eine kleine Edit-Schaltfläche zu finden, die das Plug-in dann im gesamten Fenster und somit alle verfügbaren Parameter anzeigt. Sehr hübsch!

AUDIO-EDITING

Inzwischen ist Cubase bei der dritten Version von »VariAudio« zur Tonhöhenkorrektur angelangt. Beginnen wir zunächst mit dem Offensichtlichen, dem neuen Farbgebungssystem. Ist »Event« ausgewählt, entspricht die Segmentfarbe der des aktuell selektierten Audiomaterials. Bei »Tonhöhe« hingegen vergibt Cubase verschiedene Farben, je nachdem, wo sich das Segment auf der virtuellen Klaviatur befindet. Die dritte Option namens »Akkordspur« färbt alle Segmente rot, die nicht Bestandteil der aktuellen Skala sind. So lässt sich der Editor wunderbar an die jeweilige Situation anpassen!

Kommen wir nun zum Editieren selbst. Im Inspector ist ein neuer »Tonhöhen-Rastermodus« zu finden. Im Modus »Absolut« verläuft das Verschieben auf der vertikalen Achse wie gewohnt. Ein Segment rutscht beim ersten Bewegen auf die nächstgelegene Notensstufe. Ab dann erfolgt das Tuning immer in Notenschritten. Der Modus »Relativ« kommt deshalb sehr gelegen, möchte man leichte Schief lagen beim Transponieren beibehalten. Der Modus »Aus« ermöglicht ein Verschieben ganz ohne Raster.

Gleich über dem neuen Modus findet man die ebenfalls frisch hinzugekommenen »Smart-Controls«. Sind diese auf »Standard« gesetzt, erscheinen bei einem Mouse-Over vier Knotenpunkte um das Segment. Links und rechts kann man den Start bzw. das Ende eines Segments per Timestretch manipulieren. Wird dabei noch die [Alt]-Taste gedrückt, lässt sich der Bearbeitungsbereich trimmen. Der Knotenpunkt in der Mitte unten ermöglicht das Quantisieren der Tonhöhe, in der Mitte oben hingegen das Glätten der Kurve. Ein simpler, aber sehr praktischer Zusatz, musste man bisher doch erst ein Segment markieren und dann im Inspector die gewünschten Parameter per Schieberegler justieren.

So weit so gut! Setzt man die Anzeige der Smart-Controls auf »Alle«, kommen weitere Knotenpunkte hinzu, die es wirklich in sich haben. An den oberen beiden Ecken kann man das zugrundeliegende Audiomaterial »Neigen«, d. h.

den Tonhöhenverlauf nur am Anfang oder Ende bearbeiten. Das ist extrem hilfreich, möchte man möglichst unauffällige und angenehme Übergänge zwischen zwei Segmenten herstellen. Denn gerade hier kann Tonhöhenkorrektur schnell künstlich wirken. Bis wohin der vordere bzw. hintere Knotenpunkt agiert, lässt sich mit einem weiteren Punkt in Rautenform definieren. Und um den Edit-Wahnsinn noch vollends auszuschöpfen, kann man auch hier die [Alt]-Taste beauftragen – dann wird der gesamte Tonhöhenverlauf um die soeben definierte Achse »rotiert«. Unten rechts gibt es einen Knotenpunkt für die »Lautstärke«. Ziemlich praktisch, wenn man nicht extra mit Clip-Gain oder Automation arbeiten will, um vielleicht nur eine Silbe leiser zu machen.

In der Ecke unten links nimmt der letzte Punkt seinen Platz ein. Dieser kümmert sich um die sogenannte »Formantverschiebung« und verändert somit nicht die eigentliche Tonhöhe, sondern die Struktur der Obertöne und Resonanzen. So kann man etwa eine weibliche Stimme, grob gesagt, einer Geschlechtsumwandlung unterziehen und tiefer, »männlicher« erklingen lassen. Schon in geringer Dosis wirkt dieser Parameter wie ein Spezialeffekt, wenn auch ein recht zeitgemäßer, hört man sich aktuelle Produktionen an.

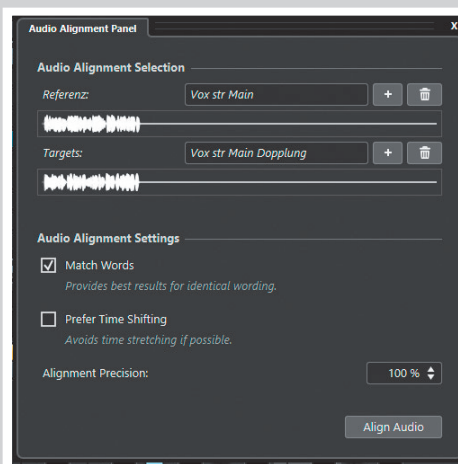
Die Überarbeitungen machen VariAudio zu einem extrem mächtigen Werkzeug. Lediglich die polyfone Erkennung und Bearbeitung steht noch auf der Wunschliste. Im gleichen Atemzug muss man allerdings die von Steinberg bereits angekündigte ARA-Schnittstelle erwähnen, die somit auf noch mehr Editiermöglichkeiten hoffen lässt.

Auch hinsichtlich der Zeitkorrektur hat sich Steinberg ein paar Gedanken gemacht. Der Neuling nennt sich »Audio Alignment Panel« und mag einigen bereits aus Nuendo 8.1. bekannt sein. Hier handelt es sich um ein Hilfsmittel, das Audiomaterial zweier Spuren analysiert und zeitlich angleichen kann. Der Prozess ist extrem simpel: Man wählt einen Audio-Event im Arrangement aus und klickt danach auf den [+] -Button in der der Sektion »Referenz« des Panels. Eine Zeile darunter, beschriftet mit »Targets«, kann auf gleiche Weise die zu bearbeitende Spur eingelesen werden. Klickt man dann auf »Align Audio«, passt Cubase das Timing automatisch an, die Referenz wird natürlich nicht beeinflusst.

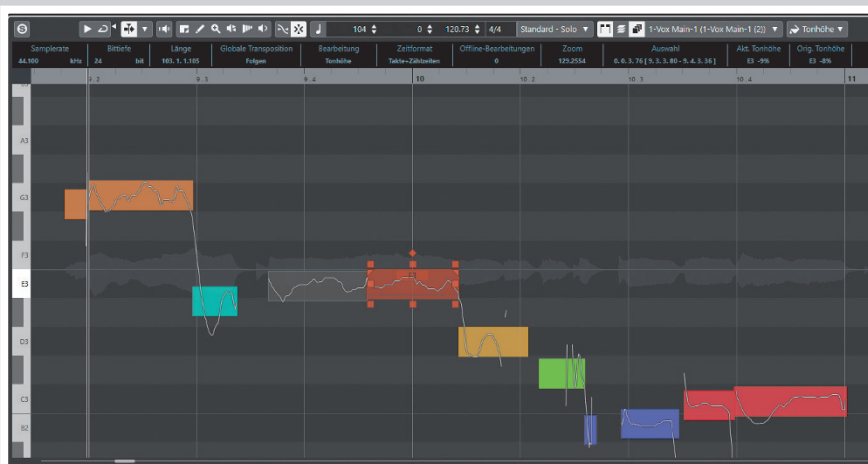
Das Ergebnis ist erstaunlich gut, und die Zeitersparnis ist riesig! Gesang und Harmoniestimmen sowie Raps und Adlibs sind absolut »tight«. Besonders auffällig ist das bei plosiven und harten Konsonanten, die nach dem Prozess schnurgerade untereinander liegen. Auch zu lang gehaltene Vokale innerhalb der Backings werden passend gemacht. Das entspricht natürlich der Ästhetik der aktuellen Pop-Musik. Möchte man dies umgehen, könnte man etwa den Regler »Intensität«, der von Haus aus auf »100%« steht,

Audio-Editing

wird bei diesem Major-Update groß geschrieben.



Das »Audio Alignment Panel« ermöglicht die zeitliche Korrektur von Audiomaterial anhand einer Referenzspur.



In »VariAudio3« stehen nun neue Knotenpunkte zur Bearbeitung einzelner Segmente bereit.

etwas reduzieren. Die Arbeitsschritte lassen sich zudem unter »Hitpoints« im Editor von Cubase bei Bedarf manuell nachjustieren. Optional kann man bei »Prefer Time Shifting« ein Häkchen setzen. Cubase versucht, den Einsatz seiner Timestretch-Algorithmen möglichst zu umgehen und die Schwankungen durch einfache zeitliche Verschiebung zu lösen.

Kürzlich erst in Nuendo vorgestellt, hält das Thema »Virtual Reality« mit »Headtracking«, GoPro VR« und »VST AmbiConverter« auch in Cubase Einzug. Um den Rahmen nicht vollkommen zu sprengen, widmen wir uns diesem Spezial-Thema aber in einem zukünftigen Artikel.

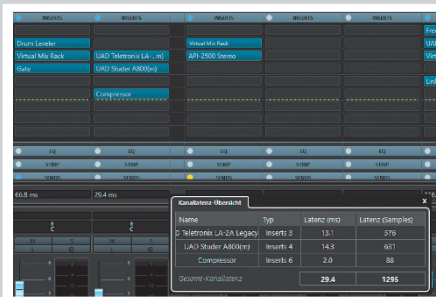
MIXING

Übersichtliche Rack-Verwaltung, VCA-System und Quick-Link sind bereits Bestandteil der hervorragenden Mixer-

Oberfläche in Cubase. Was fehlt denn eigentlich noch? In der linken Zone der MixConsole gibt es das neue Tab »Snapshots«. Klickt man auf das kleine Kamera-Symbol links oben im Mixer, speichert Cubase in dieser neuen Liste den aktuellen Stand der Console. Dabei kann man bei Bedarf sogar beliebige Parameter wie »Pre«, »Send-Effekte« oder »Panorama« ausschließen bzw. den Speicherprozess auf selektierte Kanäle beschränken. So lassen sich im Handumdrehen verschiedene Mix-Versionen vergleichen, ohne dass ein Speichern mehrerer Projekte nötig wäre. Wie bereits von den »Bearbeitungsschritten« bekannt, wird jeder Snapshot mit einem Zeitstempel versehen. Zudem kann man jeden Snapshot benennen und Notizen einfügen – ein lange ersehntes Feature, das nun mit Bravour gelöst wurde. Im Gegensatz zu den »Bearbeitungsschritten« sind die Snapshots auch noch nach einem Neustart des Projekts verfügbar.

Neue Mixing-Features

sind stets willkommen.



Cubase besitzt schon lange ein exzellentes Latenzkompensationssystem. Nichtsdestotrotz lassen sich über »Racks« nun auch Latenzwerte detailliert für jedes einzelne Plug-in anzeigen.



Der »Channel Strip« mit neuem Design. Dem »Compressor« wurde hier eine größere Ansicht spendiert.

