

Steinberg Cubase 14 Pro Überblick und Update

Autor: Heiner Kruse

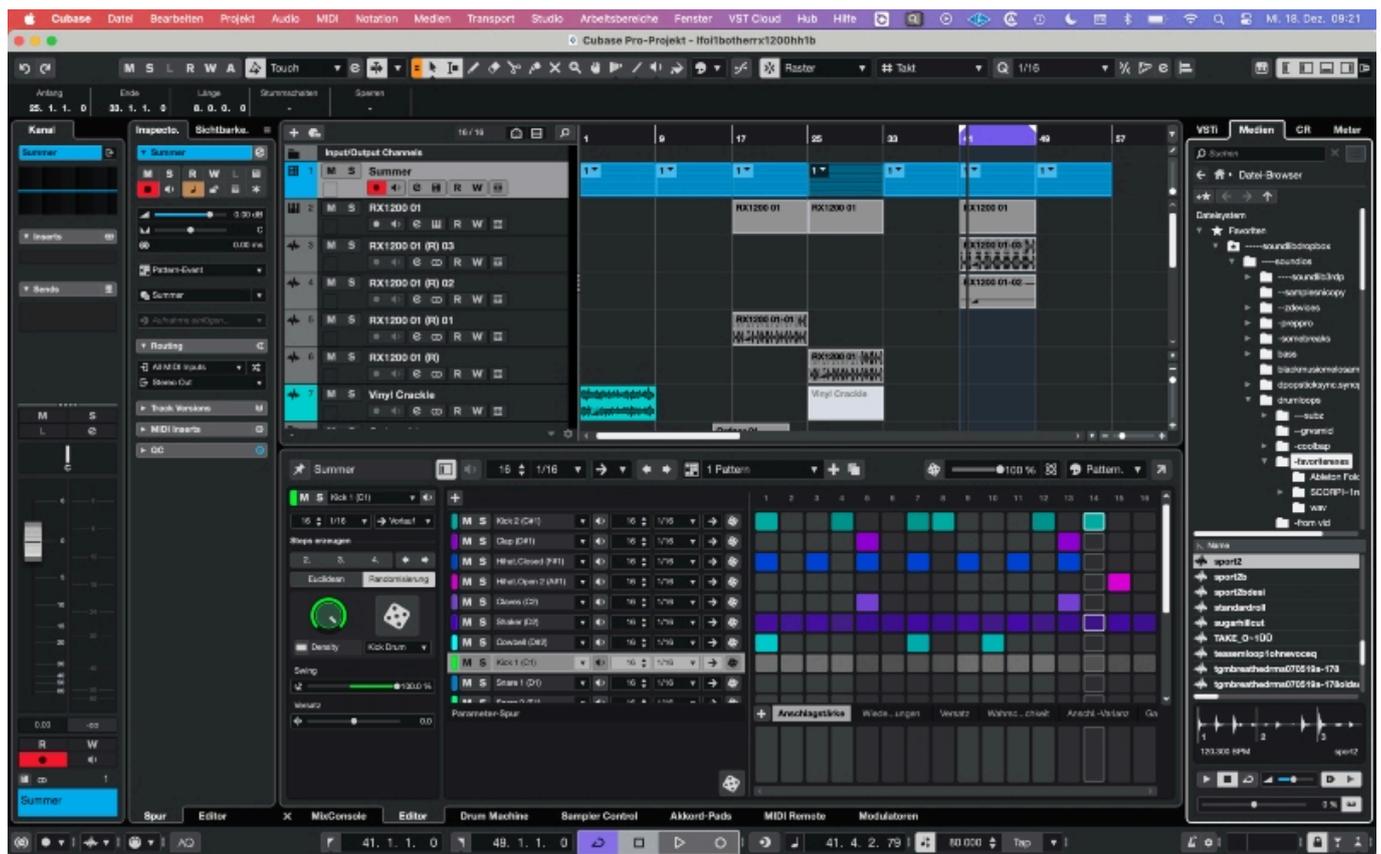


Anfang November 2024 ist die neueste Cubase Version 14 von Steinberg erschienen. Im Jahr 2025 wird dann das Update der großen Schwester-Software Nuendo erwartet. Nuendo haben wir schon mehrfach getestet und die einzelnen Updates vorgestellt. In diesem Test beschäftigen wir uns mit den Neuerungen von Cubase 14, die sich im Wesentlichen mit dem Thema Musikproduktion beschäftigen.

Wir haben bisher allerdings ausschließlich Steinberg Nuendo getestet. Daher zunächst ein grundsätzlicher Überblick über Cubase.

Cubase ist mit zahlreichen Instrumenten und Effekten ausgestattet und beherrscht professionelle MIDI- und Audibearbeitung. Auf der Instrumentenseite hat Cubase mit Halion Sonic, Padshop, Groove Agent SE und Retrologue ebenfalls viel zu bieten. Mit VariAudio steht eine interne Lösung zur Vocal-Bearbeitung und Tonhöhenkorrektur bereit. Viele bekannte Produzenten und Komponisten benutzen Cubase, darunter auch Hans Zimmer. Neben Cubase Pro 14 gibt es die Versionen Artist 14 und Elements 14. Diese werden durch Cubasis für iOS und Android sowie die Cubase-Remote-App ergänzt. Wir möchten uns hier ausschließlich mit Cubase Pro 14 beschäftigen.

Unterschiede zu Nuendo



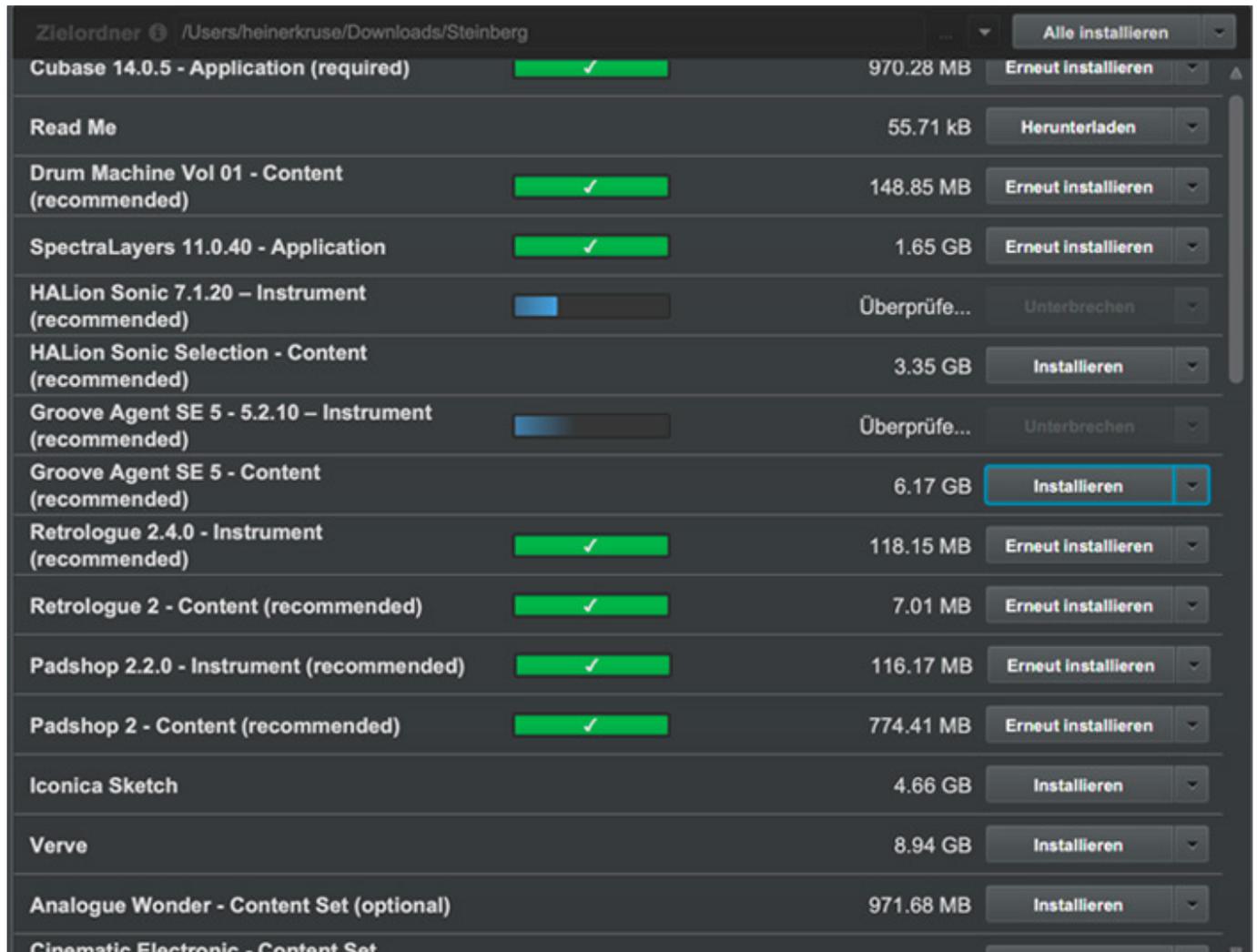
Nach oben hin erweitert Steinberg das Angebot um Nuendo. Cubase und Nuendo sind weitgehend gleich zu bedienen aber Nuendo bietet zusätzliche Features wie: größere Mehrkanalformate, externer Dolby Atmos Renderer, Videoschnitterkennung, Field-Recorder BWF-Metadaten-Import, MPEG-H Audio Authoring, Abtastraten bis zu 384 kHz, dearVR Spatial Connect-Unterstützung und mehr. Diese betreffen insbesondere die Bereiche Post Production, eine Anbindung an Game-Audio und den Bereich der Film- und Video-Nachvertonung. Mit Cubase ist man daher für den Bereich der Musikproduktion entsprechend gut ausgestattet.

Die Installation

Steinberg Cubase 14 Pro - Überblick und Update

Dienstag, 04. Februar 2025 07:00

Die Seriennummer wird über Steinbergs Download Assistant eingegeben, anschließend stehen alle Downloads zur Verfügung. Eine Installation von Cubase ist auf zwei Rechnern möglich.



Name	Status	Size	Action
Cubase 14.0.5 - Application (required)	✓	970.28 MB	Erneut installieren
Read Me		55.71 kB	Herunterladen
Drum Machine Vol 01 - Content (recommended)	✓	148.85 MB	Erneut installieren
SpectraLayers 11.0.40 - Application	✓	1.65 GB	Erneut installieren
HALion Sonic 7.1.20 – Instrument (recommended)	Progress	Überprüfe...	Unterbrechen
HALion Sonic Selection - Content (recommended)		3.35 GB	Installieren
Groove Agent SE 5 - 5.2.10 – Instrument (recommended)	Progress	Überprüfe...	Unterbrechen
Groove Agent SE 5 - Content (recommended)		6.17 GB	Installieren
Retrologue 2.4.0 - Instrument (recommended)	✓	118.15 MB	Erneut installieren
Retrologue 2 - Content (recommended)	✓	7.01 MB	Erneut installieren
Padshop 2.2.0 - Instrument (recommended)	✓	116.17 MB	Erneut installieren
Padshop 2 - Content (recommended)	✓	774.41 MB	Erneut installieren
Iconica Sketch		4.66 GB	Installieren
Verve		8.94 GB	Installieren
Analogue Wonder - Content Set (optional)		971.68 MB	Installieren
Cinematic Electronic - Content Set			

Bei der Installation ist im Hintergrund ein Library Assistant aktiv, der im Zweifel auch Installationspfade anzeigt. Zielordner und Download-Ordner lassen sich darüber individuell anpassen. Man benötigt 1 GByte Speicherplatz für eine Core- und 80 GByte für eine Vollinstallation. Welche Inhalte und Komponenten man installiert hängt von den individuellen Bedürfnissen ab.

Die Systemvoraussetzungen sind wie folgt angegeben: 8 GByte RAM, 4 CPU-Kerne, 1.440 x 900 minimale Bildschirmauflösung. Für Windows-Rechner: 64-Bit Windows 11 Version 23H2 (oder höher), 64-Bit Windows 10 Version 22H2 (oder höher), Intel Core i5 (4. Generation) oder AMD Ryzen. Für Mac-Rechner: macOS Ventura, macOS Sonoma, macOS Sequoia, Intel Core i5 (Ende 2018 oder später) oder Apple Silicon. Apple Silicon wird nativ unterstützt.

VST 2 wird offiziell nicht mehr unterstützt. VST 2-PlugIns können aber geladen

werden (außer im nativen Apple Silicon Modus), wenn der VST 2 PlugIn-Scanner im VST-PlugIn-Manager aktiviert ist. VST 2 ist halt ein Auslaufmodell und man sollte auf die Installation verzichten und ausschließlich VST 3 Plug-Ins installieren.

Was ist neu in Cubase 14?

Und nun zu den vielen Neuigkeiten der Cubase Version 14, die auch alle in der Nuendo 14 Version verfügbar sein werden.

Drum-Spur

Drums sind ein neuer Spurtyp, der sowohl Pattern- als auch MIDI-Inhalte haben kann. Hier sind das neue Instrument Drum Machine und der zugehörige (Pattern-) Editor automatisch verbunden und beim Erstellen eines Tracks sofort verfügbar. Diese integrierte Lösung finde ich besonders gelungen, hier will Steinberg ein neues, kompaktes Angebot bieten. In der unteren Zone schaltet man zwischen Editor und Drum Machine um. Nicht zu vergessen hierbei ist, dass es mit dem MIDI-Effekt „Beat Designer“ seit vielen Jahren schon ein vergleichbares Werkzeug mit etwas weniger oder anderen Möglichkeiten gibt, dass sich mit beliebigen Instrumenten, insbesondere dem integrierten Groove Agent SE, nutzen lässt.

Editor in der Drum-Spur

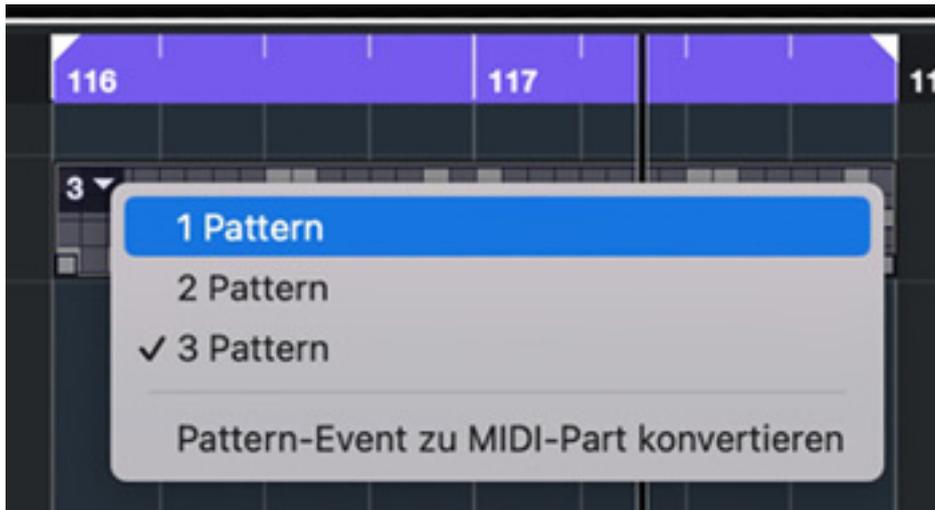
Der Pattern-Editor erlaubt intuitive Schlagzeug-Programmierung im typischen Step-Sequencer-Stil. Patterns lassen sich auf verschiedene, detaillierte Weisen auch zufällig erstellen und verändern. Herausragend sind Optionen, schnell Wahrscheinlichkeiten für einzelne Schläge oder Velocity-Variationen oder euklidische Pattern-Einstellungen für Einzelspuren einbauen zu können. Automatisierte Notenerzeugung mit Optionen wie „Füge auf jedem 2., 3. oder 4. Step eine Note hinzu“ sind möglich und Polyrhythmen, verschiedene Abspielrichtungen und globaler Swing-Faktor einstellbar. Nur eine Option zur Nutzung von Groove-Templates fehlt mir hier. So können aus dem Nichts schnell neue lebendige Patterns entstehen, die auch längere Zeiträume füllen können.



Pattern-Presets beziehen sich bislang auf die Kombination aus dem Beat-Designer MIDI Plugin und Groove Agent SE. Beide waren schon vorher bei Cubase dabei. In den neuen Drum Tracks geht es für mein Empfinden eher darum, schnell selbst Inhalte zu erstellen. Das wird einem leicht gemacht.

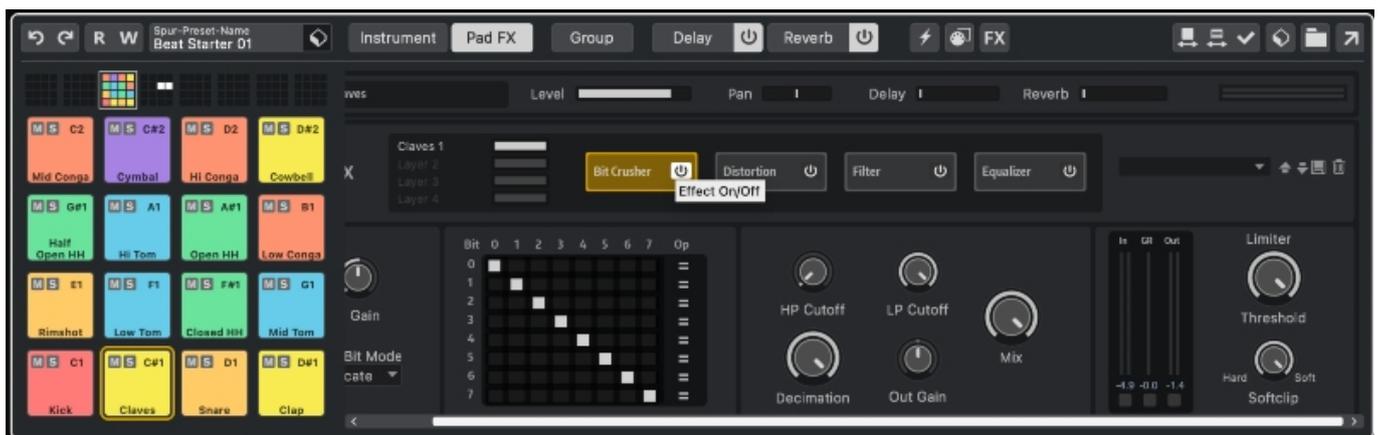


Ein Einzeichnen einer Region im Arrangement-Bereich füllt diese dann automatisch mit einem Pattern des Editors. Auch ein Export aus dem Editor via drag & drop ist möglich. Ab diesem Moment spielt das Pattern nicht mehr aus dem Editor heraus, sondern im Hauptsequenzer. Regionen im Arrangierbereich sind dann immer noch verlinkt, so dass Änderungen im Sequenzer übernommen werden. Zudem lassen sich in einem Flip-Menü Patterns auswählen, falls es davon mehrere im Editor-Bereich gibt. Das erinnert mich an das erfolgreiche Konzept von Pattern-Spuren in den ersten Reason-Versionen. Von hier aus lassen sich Patterns auch in MIDI-Regionen konvertieren.



Ein Wermutstropfen im Test war, dass die Render in Place-Konvertierung im Test erst nach einer Umwandlung des Patterns in MIDI-Daten funktionierte.

Drum Machine aus der Drum Spur



Im Gegensatz zum Groove Agent kann man im Drum Machine Instrument nicht nur Samples laden, sondern auch synthetische Drums erzeugen. Die Auswahl ist groß, es gibt zum Beispiel vier verschiedene Kick, sechs Snares, acht Hi-Hat-Typen, neun Percussion-Optionen, weitere - und die Sample-Option.

Samples lassen sich schnell über die Media Bay suchen. Für Drum Synths und Samples gibt es unterschiedliche Parameter. So finden wir bei einer Kick einen Oszillator- und einen Click-Teil, Pitch, Distortion und mehr, anderswo dagegen Filter, Pitch- und Pan-Settings. Jedes Pad verfügt über vier Layer, um synthetische und

gesampelte Sounds kombinieren zu können. Auch Delay- und Reverb-Send lassen sich pro Layer einstellen. Für jedes Pad insgesamt gibt es zudem vier Pad FX. Damit sind BitCrusher, Distortion, Filter und Equalizer mit jeweils sehr detaillierten Justage-Optionen gemeint. Ohne Zweifel hat man hier ein übersichtlich angeordnetes Arsenal an Werkzeugen für die Klanggestaltung zur Hand. Die Bedienung fiel mir hier leichter als etwa mit dem Groove Agent SE. Für Slicing-Operationen wechselt man zum Groove Agent oder zum sehr interessanten Sampler, der auch spektrale Timestretching-Modi beherrscht.

Kits in der Drum Machine werden in einer 4x4-Matrix mit 16 Pads angeordnet, es lassen sich aber bis zu acht (Groups) x 16 Pads, also 128 Pads definieren. Drum-Spur-Presets laden verschiedene Kits der Drum Machine (bislang ohne Patterns).

Modulatoren



Mit den neuen Modulatoren kann man in Cubase 14 jeden beliebigen Parameter in Bewegung bringen. Was mit einem Synthesizer meist ohnehin geht, ist auf Effekt- oder Audiospur-Ebene nicht ganz so einfach. Das Ziel ist meist, Lebendigkeit in die Klänge zu bekommen oder beim Mischen von Dolby-Atmos modulierte Bewegungen von Objekten zu realisieren. Die Modulatoren können im Modulatoren-Tab der unteren Zone, aber auch in Instrumentenfenstern hinzugefügt beziehungsweise editiert werden.

So oder so hat man Zugriff auf alle Kanaleffekte. So lässt sich zum Beispiel rhythmisch ein Hall durch LFO-Modulation in Szene setzen. Hierfür geht man in der unteren Zone auf den Modulators Tab. Dort findet man die Moderatoren LFO, Envelope Follower, Shaper, Macro Knob, Step Modulator und Mod Scripter. Fügt man hier einen Modulator hinzu, kann man Zuweisungen mit Einstellungen für einen

Ausgangswert, Modulationstiefe sowie Polarität (unipolare/ bipolare Modulation) in viereckigen Bereichen rechts daneben justieren.

Optisch erinnert mich das Bearbeiten von Zuweisungen im Modulatoren-Tab ein wenig an Bitwig. Modulatoren können sich auch gegenseitig modulieren. Der Envelope Follower kann auch auf ein Sidechain-Signal reagieren.

Shimmer und Studio Delay und andere Effekte



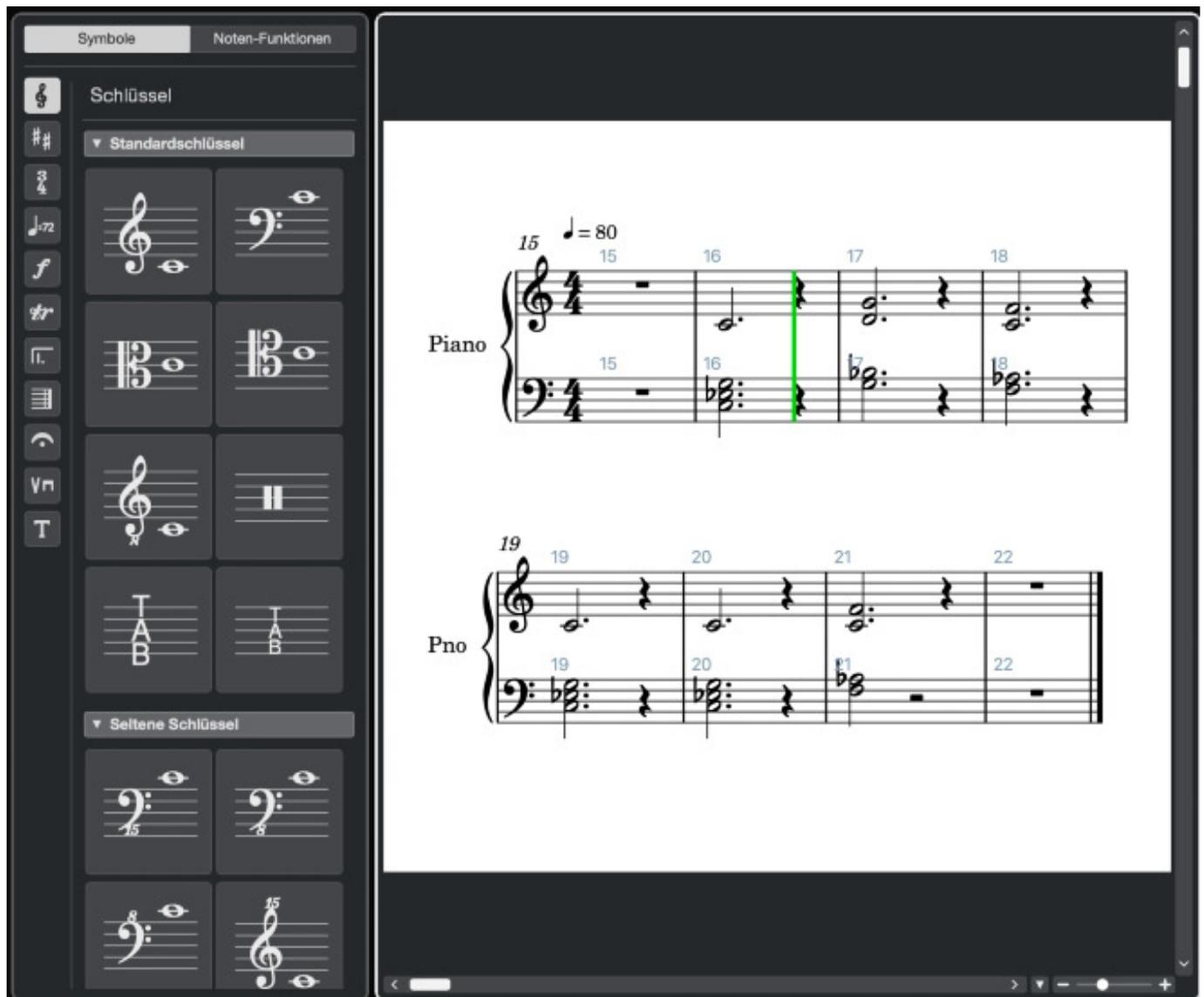
Neu ist nun auch der integrierte und einfach zu bedienende Shimmer-Effekt. Shimmer-Reverbs transponieren typischerweise den Hall (meist nach oben, in Shimmer optional um +/- 12 Halbtöne). In Shimmer gibt es zudem eine Feedback-Option, so dass eine Transposition sich immer weiter fortsetzen kann. Praktisch ist auch der Filterbereich oben, um Frequenzen im Hallsignalpfad abzuschneiden. Einen Parameter für die Länge des Halls gibt es nicht, dafür aber noch Modulation. Praktisch ist auch der interne kleine Play-Button, um Einstellungen mit einem Testsignal auszuprobieren.

Diesen findet man auch im nicht nur optisch verwandten Studio-Delay. Hier gibt es verschieden Tap-Modi (inklusive Ping -Pong), Age, Modulation, Distortion, Reverb und Pitch einzustellen. Unter den Parametern ist ein Effekttyp und dessen Platzierung im Loop wählbar. Das ist sehr praktisch, im Test fand ich dabei die Wirkung des Halls im Feedback-Loop etwas schwer dosierbar, auch mit nur einem Prozent konnten hier Feedbacks mit Einstellungen eskalieren, bei denen vorher wenig passierte. Distortion im Feedback Loop reagiert dagegen weniger empfindlich, der Effekt ist dezent und kann ohne große Gefahr aufgedreht werden, um die Echos etwas rauer zu machen. Mit dem Spatial-Regler geht man an die Effektbreite heran, bei 50 Prozent klingt der Hall hier aber noch relativ schmal, zumindest im Vergleich zum Shimmer-Plug-In.



Weit vorn liegen die neuen Effekte neben dem Sound vor allem in Bezug auf die Bedienung. Komplexe Möglichkeiten werden hier sehr einfach verfügbar gemacht. Weitere neue Effekte sind ein Volume-Plugin, ein Autofilter und ein Underwater-Effekt. Wenn auch kein Effekt, hier noch der Hinweis, dass SuperVision Analyzer-Plugin nun eine variabelere Farbzweisungen, zum Beispiel nach Zeit, Intensität oder Durchschnittsfrequenz, erlaubt.

Score-Editor



Der neue Noteneditor basiert auf Dorico und ist auch in allen Cubase-Varianten enthalten. Besonders ist hier, dass das Aussehen der Notation unabhängig von den MIDI-Noten optimiert werden kann. Saubere, typische Notationsdarstellung ist in DAWs oft ein Problem, wenn notwendige Edits hiermit konkurrieren. Daher fügt dieser Editor eine Anzeigen-Quantisierung ein.

Zudem ist die Interpretation von gespielten Phrasen besonders musikalisch, passende Bögen oder Staccato-Zeichen werden oft erkannt. Komplexe Sheets mit mehreren Instrumenten sind ebenfalls möglich. Für verschiedene Instrumententypen sind Presets verfügbar. Mit der Layout-Funktion kann man Instrumente und Spuren auswählen, um unterschiedliche Notenblätter für Instrumentengruppen anzuzeigen oder auszudrucken. Von der Seitenansicht kann für eine bessere Übersicht am Computer auch zu einer Gesamtansicht gewechselt werden.

Editing und Mediabay

Auch im Editorbereich für Instrumente stehen nun Parameter wie Probability- und Velocity-Varianz zur Verfügung. So können Inhalte automatisch dosiert variieren. Nicht zuletzt kann sich elektronische Musikproduktion so den interessanten Eigenschaften menschlicher Spielkunst annähern. Derlei Werkzeuge hat man vielleicht zuerst einst in Ableton Live gefunden, wo das Echo hierauf sehr positiv ausfiel.

Das Bereich-Selektions-Werkzeug wurde ebenfalls verbessert. Zum Schließen einer Lücke kann man einfach in diese doppelklicken. Mit CMD/ CTRL + L/R Pfeiltasten können selektierte Inhalte stückchenweise verschoben werden. Auch sonst wurden nützliche Verbesserungen hinzugefügt. So ist es möglich, einen selektierten Bereich mit ALT/Option + M stummzuschalten oder Slip-Editing vorzunehmen, ohne diesen zuvor separieren zu müssen. Beim Slip-Editing kann der Audioinhalt von Events innerhalb dieser verschoben werden, ohne dass die Regionsposition verloren geht.

Der Player in der Media Bay hat nun auch Optionen zum tempo- und taktsynchronen Spielen von Sounds und ist im Gegensatz zu Logic auch in der Lage, Loops im verbreiteten REX/REX2-Format abzuspielen. Samples und Loops können auch im halben oder doppelten Tempo, einer Anpassung mit Bandmaschinenstil (Tempo und Tonhöhe ändern sich simultan) oder in einer angepassten Tonhöhe vorgehört und mit den gewählten Einstellungen importiert werden.

Klang, Mixer, Event-Kurven, DAWProject

Was immer ich mit Cubase 14 gemacht habe, klang schnell sehr gut. Vielleicht hatte ich an diesen Tagen ein gutes Händchen, doch hatte ich den Eindruck, dass das auch an Cubase und dem integrierten Sound-Material lag. Die vielen hochqualitativen, mitgelieferten Klänge aufzuführen, würde hier den Rahmen sprengen. Presets der Verve-Piano-Library gefielen mir besonders gut. Kein Wunder, wurden die Sounds doch in den Yamaha Studios in Los Angeles aufgenommen.

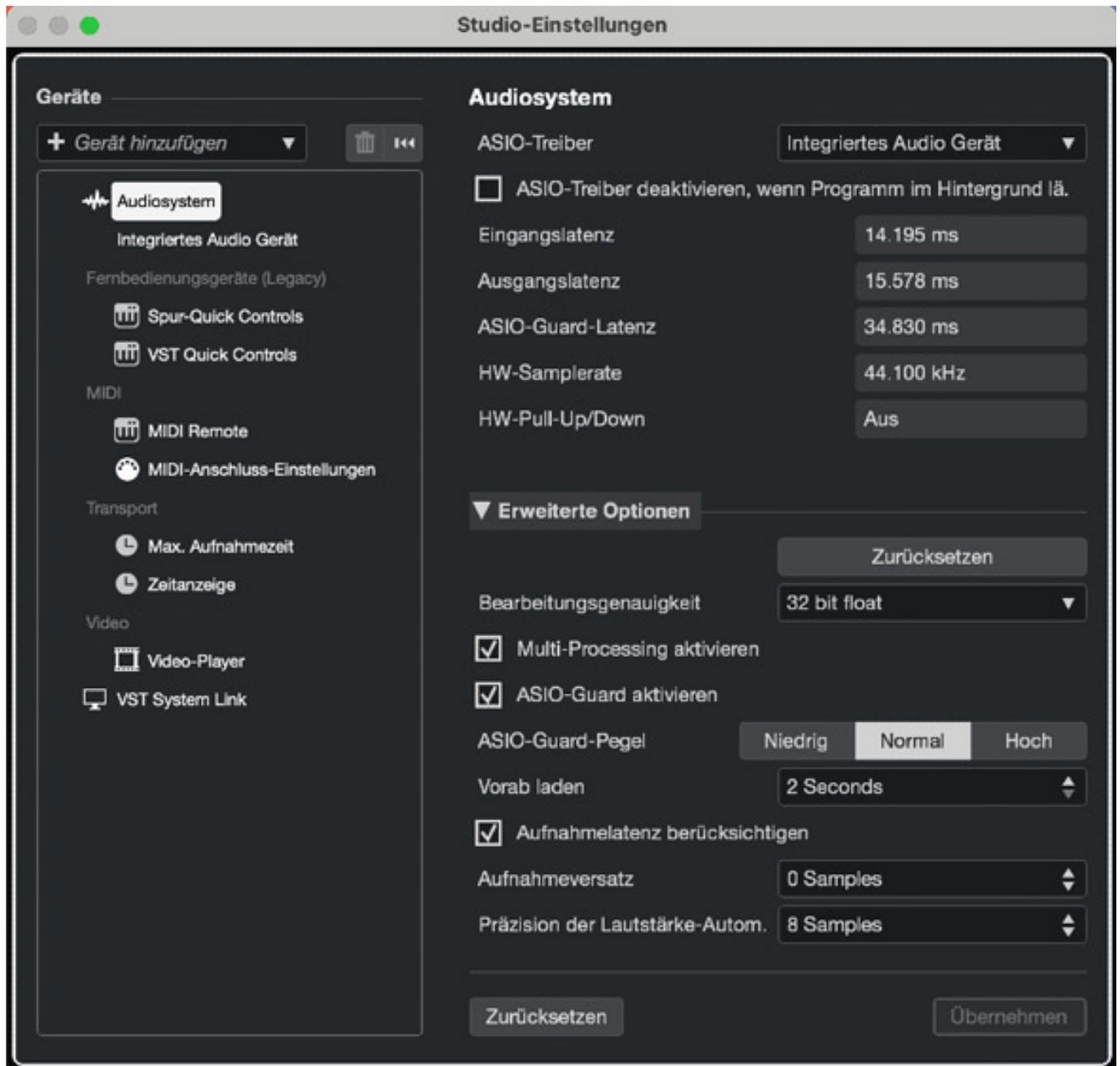
Im Cubase 14 kann man zudem Event-bezogene Lautstärkekurven einfach mit dem Stift einzeichnen, die von normaler Automation zu unterscheiden sind. Das kann beispielsweise helfen, um vor einer Kompressorbearbeitung Lautstärken anzugleichen.

In der unteren Zone hat man nun optional eine vollständige Mixer-Ansicht zur Verfügung. Man kann nun auch Spuren im Mixer verschieben und dies ändert auch die Anordnung im Arrangierbereich. Cubase 14 erlaubt Dank des Updates nun den Export von Projekten im neuen, offenen DAWProject-Format, der den Austausch von Inhalten zwischen DAWs erleichtern soll. Wie weit der Export übernommen wird hängt natürlich im Wesentlichen von der Implementation in der Ziel-DAW-Software ab. Hier gibt es bei Herstellern der verschiedenen DAWs noch Optimierungsbedarf.

Cubase-Bedienung im Vergleich zu anderen DAWs

Für User, die Cubase nicht kennen und in anderen DAWs zu Hause sind, hier

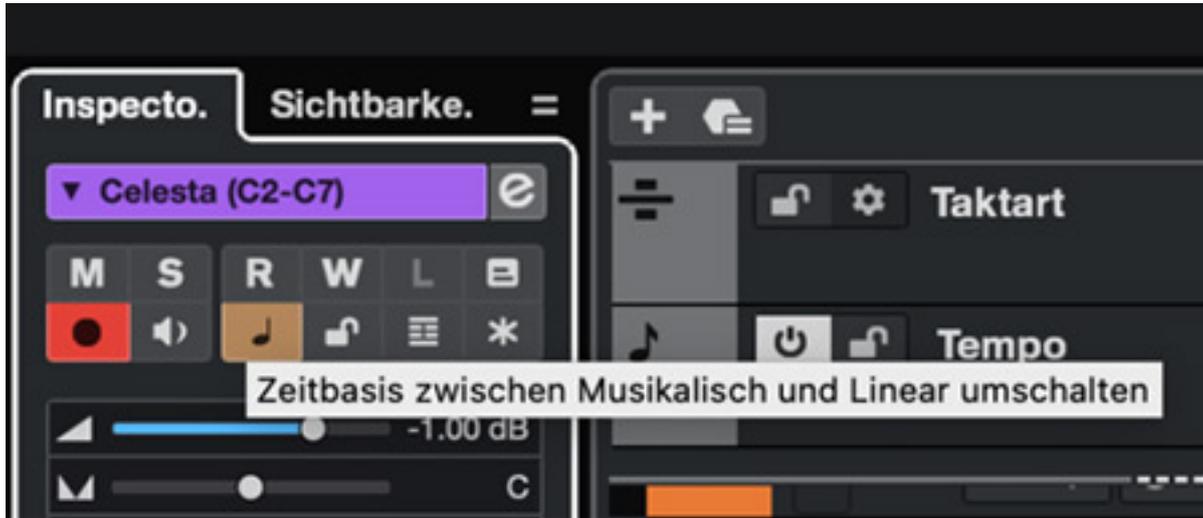
Hinweise auf spezifische Unterschiede.



Das Audio-Interface wird nicht in den „Einstellungen“, sondern im Untermenü „Studio“ eingestellt. Via ALT+K kann man am Laptop schnell ein virtuelles Keyboard nutzen. Ganz unten wird ein Transportbereich eingeblendet, der Rec/Play und Cycle-Aktivierung sowie Einstellungen für Tempo und Locator-Punkte bietet. Hier ist es auch möglich, den Anzeigebereich auf Timecode umzuschalten.

Wie in Pro Tools kann für jede neue Spur eingestellt werden, ob Inhalte sich an Zeit (in Cubase heißt das „linear“, in Pro Tools ist das eine samplebasierte Spur) oder an MIDI-Tempo orientieren (in Cubase ist die Spur im Modus „musikalisch“, in Pro Tools

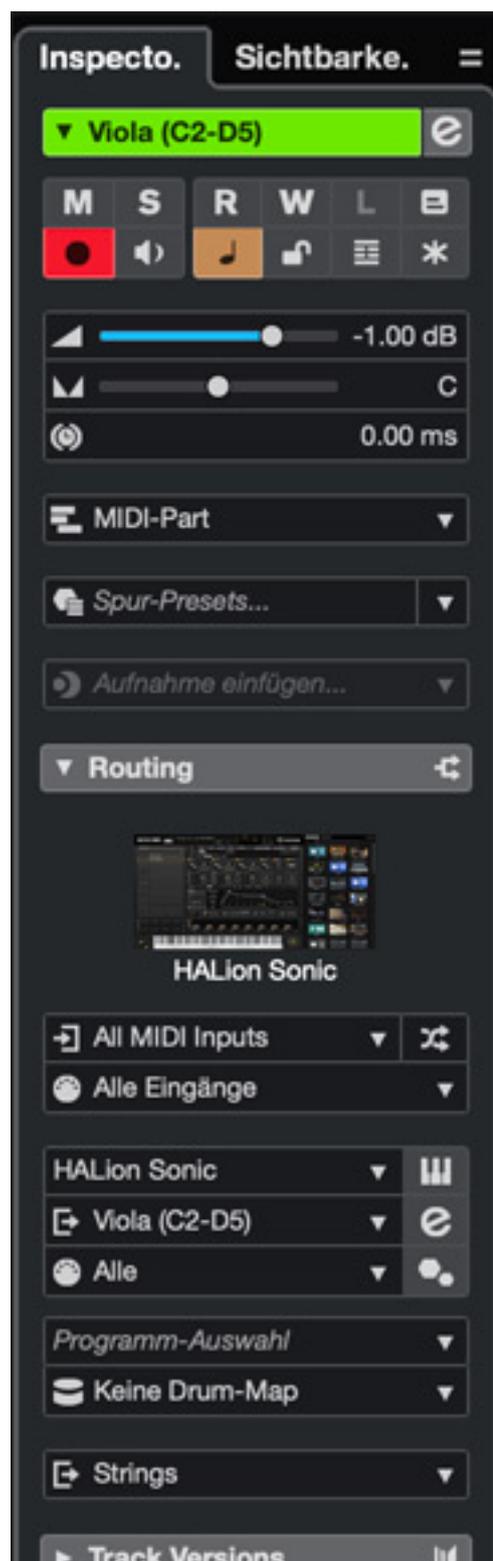
orientiert sich die Spur an Ticks).



Auf diese Weise kann Cubase, ähnlich wie Pro Tools, aber leichter als in Logic oder Ableton, auch wie ein Bandmaschinenersatz betrieben oder für Filmmusikkomposition mit gleichzeitigem Anlegen von Sound-Effekten genutzt werden. Diese Aspekte sind oft für professionelle Studios relevant, nicht zuletzt auch für die Kombination von DAW-Produktion und klassischen Musikaufnahmen wie Orchester- und Bandproduktionen.

Effekte lassen sich auch an Audiodateien koppeln und offline einrechnen, was nicht zuletzt beim Sounddesign für Film interessant ist. Im Pool kann man für Audiofiles ein Häkchen für den „Musik-Modus“ setzen, damit Tempoänderungen stets via Time-Stretching in Audiodateien eingerechnet werden.

Über dem Transportbereich zeigt eine „Untere Zone“ variierende Inhalte, zum Beispiel bei Bedarf auch Wave Lab und via ARA 2 eingebundene Software.



Gewöhnungsbedürftig finde ich, dass ein Instrumente nicht in dem Kanal-Strip sondern nur aus dem Inspector heraus selektierbar sind.

Fazit

Cubase 14 Pro ist bei Steinberg für 579 Euro erhältlich. Die Artist-Version kostet 329 Euro, die Elements-Version knapp unter 100 Euro. Education-Versionen sind zu reduzierten Preisen erhältlich. Eine Liste mit funktionellem Versions-Vergleichen findet man auf der Hersteller-Web-Site:

<https://www.steinberg.net/de/cubase/compare-editions/>

Cubase festigt in Version 14 sein Standing als professionelle DAW für Produzenten und Studios. Insbesondere die ohnehin schon guten Möglichkeiten der Erstellung von Schlagzeugspuren (Beat Designer, Groove Agent SE) wurden mit den neuen Drum Spuren nochmals verbessert. Mit den Modulatoren und neuen Effekten wird es nun auch nochmals leichter, Bewegung in den Sound zu bringen. Ein Leistungsmerkmal was auch im großen Bruder Nuendo 14 interessante Möglichkeiten im Bereich Dolby-Atmos-Produktionen bietet.

Cubase positioniert sich irgendwo zwischen Pro Tools und Logic und integriert auch Ideen aus Bitwig und Ableton Live. Positiv möchte ich die insgesamt guten Klangeindrücke beim Test hervorheben, sowohl was Sounds als auch Effekte und Audioverarbeitung angeht. Das ist schon hohes Niveau.

www.steinberg.net