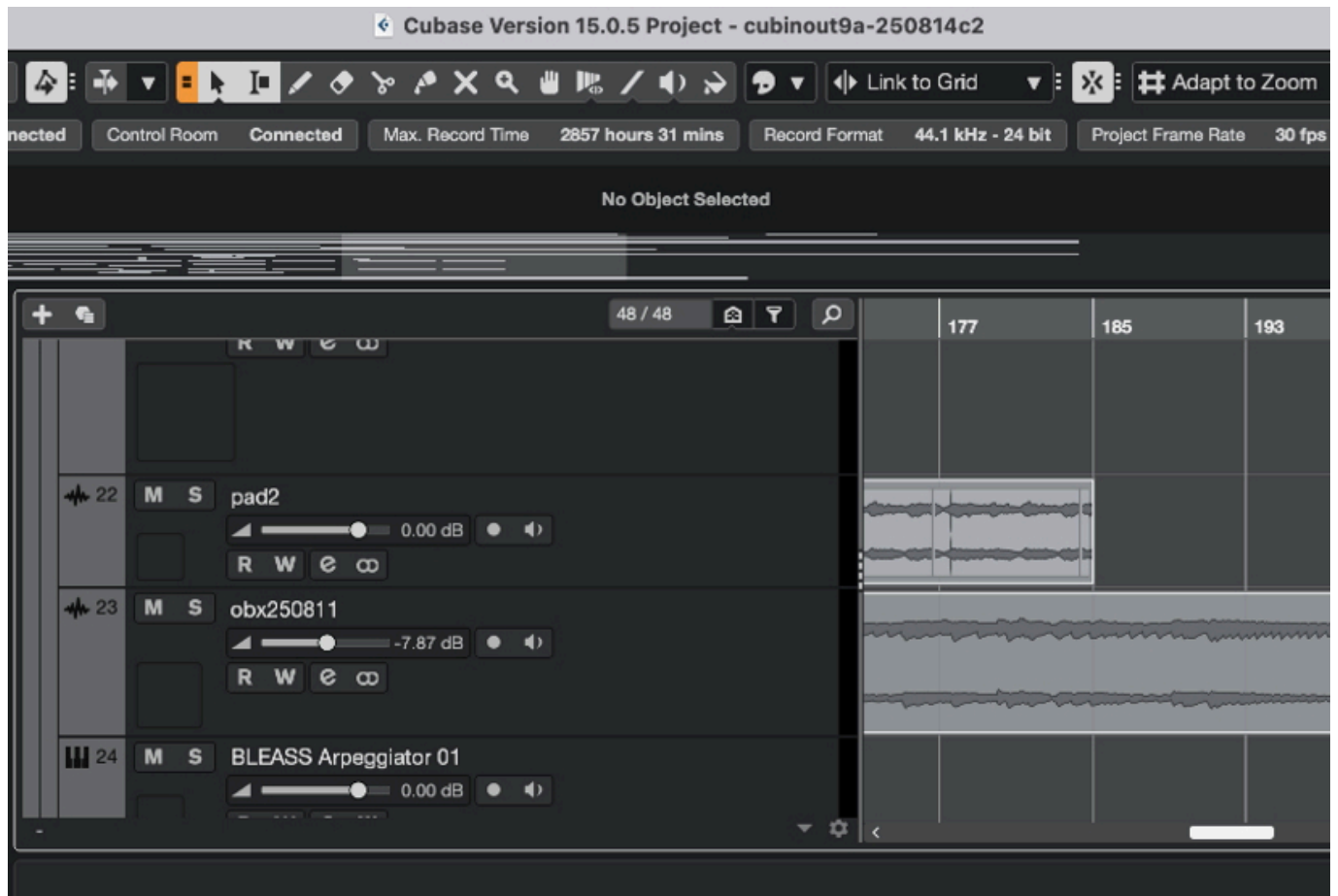


Steinberg Cubase 15 Pro

KI-Einführung, Workflow-Verbesserungen, Groove Agent 6LE und mehr

Autor: Heiner Kruse

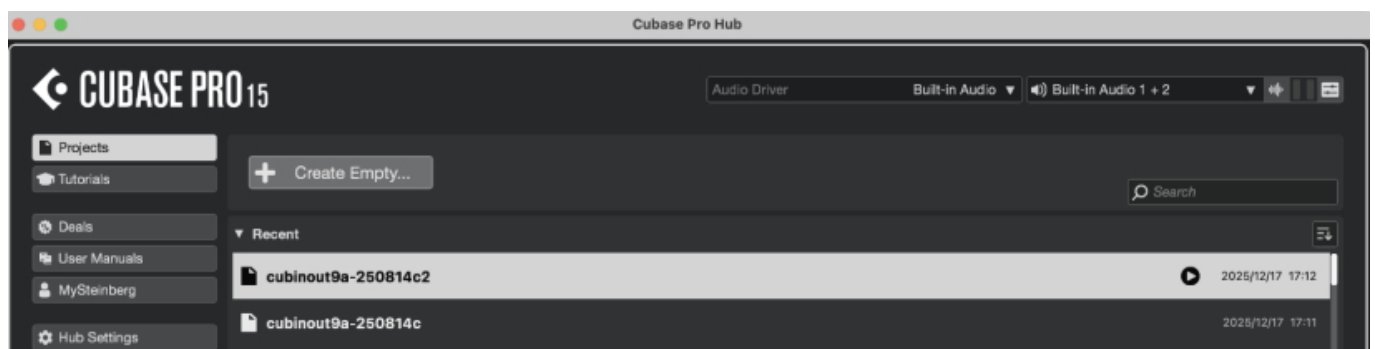


Neue Cubase-Updates erscheinen typischerweise im Jahresrhythmus, so auch diesmal: Steinberg Cubase Pro 15, die Profi-DAW für die Musikproduktion, erschien im November 2025. Wenige Monate später wird passend dazu das Update der großen und zusätzlich stärker auf den Multimedia- und Audio-Engineering-Bereich ausgerichteten Nuendo-Version erwartet. Unser zuvor erschienene [Test zu Cubase 14](#) beinhaltete eine Einführung zu Cubase sowie Unterschiede zu Nuendo und zwischen den verschiedenen Cubase-Versionen. Zudem haben wir [Nuendo](#) bereits mehrfach getestet. Dieser Test konzentriert sich auf Neuerungen aus Cubase 15.

Installation und Einrichtung

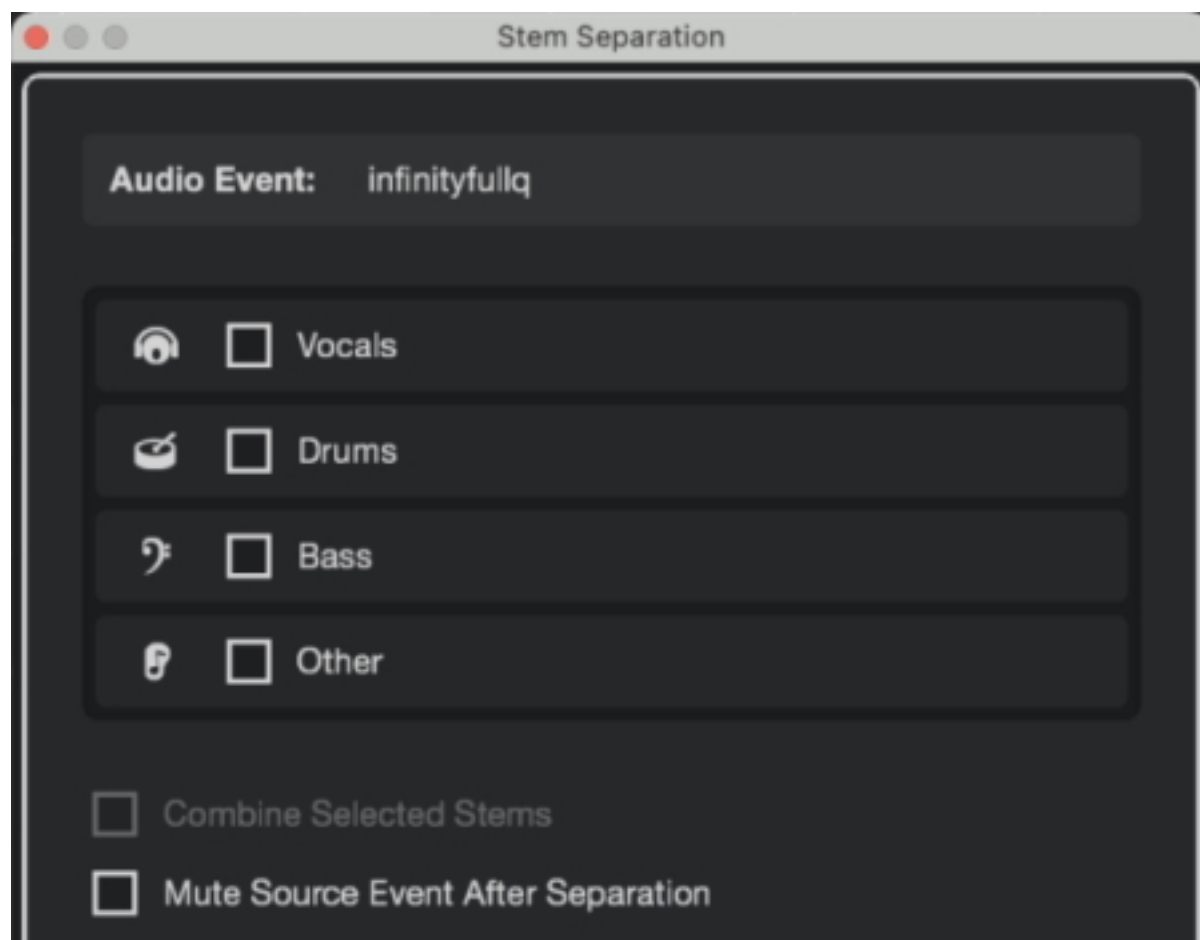
Cubase 15 ist gegenüber der Vorversion von 1,97 auf 2,89 GB Größe angewachsen. Spectralayers 11 benötigt ca. 2 GB, Spectralayers 12 ca. 5 GB Speicherplatz. Auf dem Mac wird nun auch MacOS 26 Tahoe unterstützt. Man benötigt als Mindestvoraussetzung Windows 10 (64-Bit, Version 22H2) oder macOS 14 (Sonoma), einen Multi-Core Prozessor (z.B. Intel i5 oder AMD Ryzen bzw. Apple Silicon), mindestens 8 GB RAM und 85 GB freien Speicher, mit einer 64-Bit-Umgebung für Plugins, eine stabile Internetverbindung für die Aktivierung und eine Bildschirmauflösung von mindestens 1440x900. Eine Installation ist auf bis zu drei Rechnern möglich.

Bei der Begrüßung wird Hilfe beim Einrichten des Audiogeräts angeboten, ein Prozess, der zuvor weniger leicht zugänglich war. Dieses Einrichten kann nun oben im Cubase Pro Hub-Dialogfenster durchgeführt werden, welches sich beim Start des Programms öffnet. Durch einen Klick auf ein Wellenformsymbol kann dabei sofort testweise ein Sprachsample als Audio ausgegeben werden.

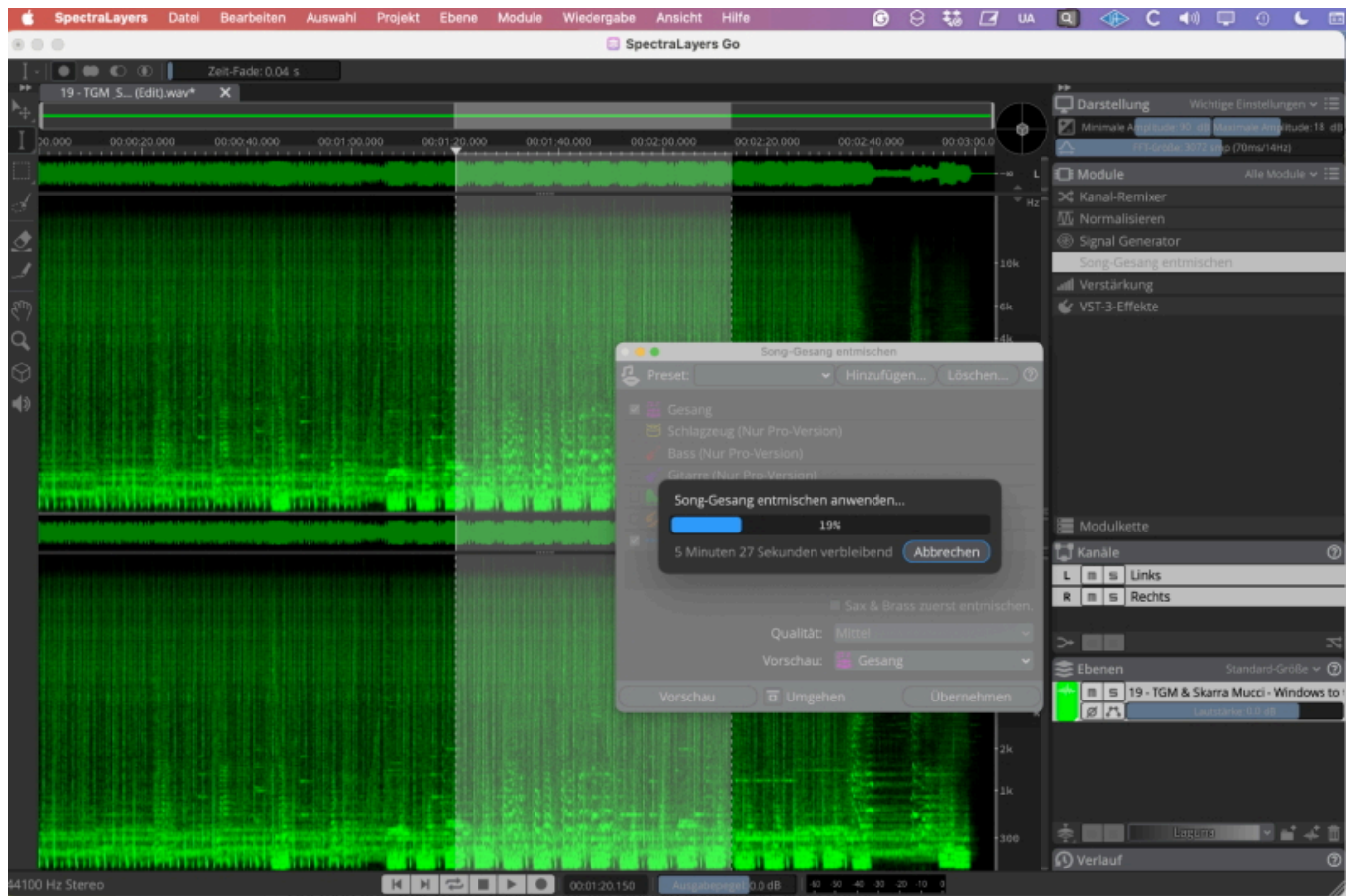


Im Hub kann man nun auch Projekte vorhören, ohne sie zu öffnen. Das klappt allerdings nur, wenn zuvor im jeweiligen Projekt ein Preview-Datei im Projekt-Menü generiert wurde. Dann erscheint neben dem Projekt-Eintrag ein kleiner Play-Button.

KI und Stem Separation, Spectralayers Go 12

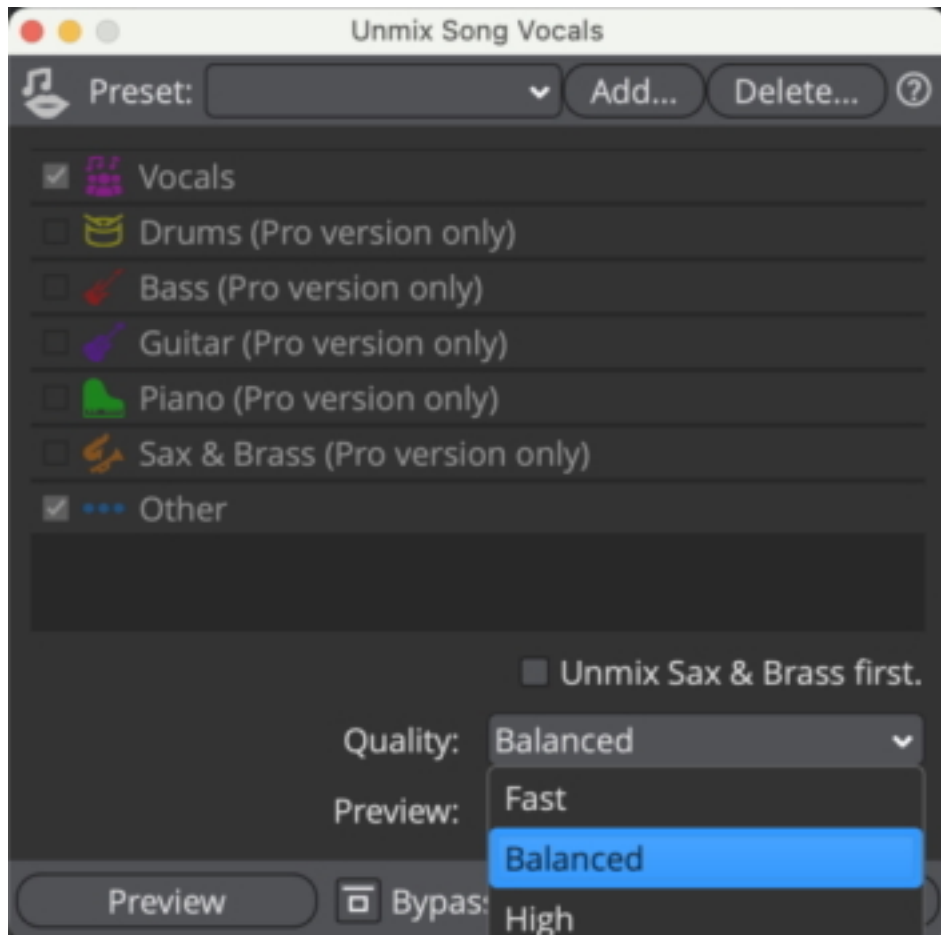


Cubase 15 führt nun eine KI-gestützte Stem-Trennung ein. Im Menü Audio finden wir den Eintrag „Seperate Stems...” (deutsch: „Stems aufteilen....“), um vier Stems (Vocals, Drums, Bass, Other) aus einem Audiofile zu separieren. Die Qualität ist als „in Ordnung“ zu bewerten und für eine einfache Nachjustierungen der Mixbalance ausreichend, allerdings habe ich anderswo auch schon bessere Ergebnisse gehört und es fehlt mir eine Option für unterschiedliche Qualitätsstufen. Hier geht es vor allem darum, schnell und unkompliziert Teile separieren zu können, diese landen bequemerweise direkt im Arrangierbereich und werden schneller berechnet als zum Beispiel via Spectralayers Go, welches die Alternative darstellt und ebenfalls in Cubase über den ARA- bzw. Extension-Bereich im Editor verfügbar ist.



Der Prozess via Spectralayers Go benötigt mehr Zeit, bietet dafür mehr Optionen und eine bessere Qualität. Die neue mitgelieferte Spectralayers Go 12-Version lässt sich auch Standalone nutzen und beherrscht Vocal-Unmixing in verschiedenen Qualitätsstufen, die allesamt bereits besser klingen als die Separierung in Cubase. Für den vollen Funktionsumfang in Bezug auf „Song unmixing“ ist in Spectralayers aber ein Update auf die Pro-Version notwendig. Grundsätzlich bietet Spectralayers 12 gegenüber Version 11 verbesserte Algorithmen bei der Bearbeitung auf der Basis von Spektralanalyse, verbesserte Auswahlwerkzeuge und optimierte

Performance. Etwas irritiert hat mich, dass vor der Installation der Version 12 die höchste Vocal-Unmixing-Qualität in Version Go 11 „Extreme“ hieß, danach in Version 12 aber nur noch „High“, wie die mittlere Qualitätseinstellung aus Version 11 zuvor, wobei Version 12 temporär über 8 GB Arbeitsspeicher in Anspruch nahm, aber immerhin die verbleibende Restzeit zeigte.



KI und Omnivocal Beta AI von Yamaha

Das Software-Instrument Omnivocal Beta stammt von Yamaha und kann eine weibliche und eine männliche Stimme erzeugen. Man kann eine Melodiespur auf die Instrumentenspur ziehen, dann singt das Instrument einfach mit „ah“-Silben. Im Editor-Bereich oben rechts lässt sich eine längere Gesangs-Textphrase einfügen, wenn das Textfeld oben rechts sichtbar gemacht wird, die dann automatisch auf die Noten verteilt wird. Hat man den Text vorher passend für die Melodie komponiert, kann dabei eine korrekte Zuweisung herauskommen, ansonsten sind manuelle Edits möglich. Eingegebener Text wird dabei in sogenannte IPA (International Phonetic Alphabet) Notation konvertiert. Sollen einzelne Silben verlängert werden, ist dies durch einfaches Verlängern der MIDI-Note möglich.



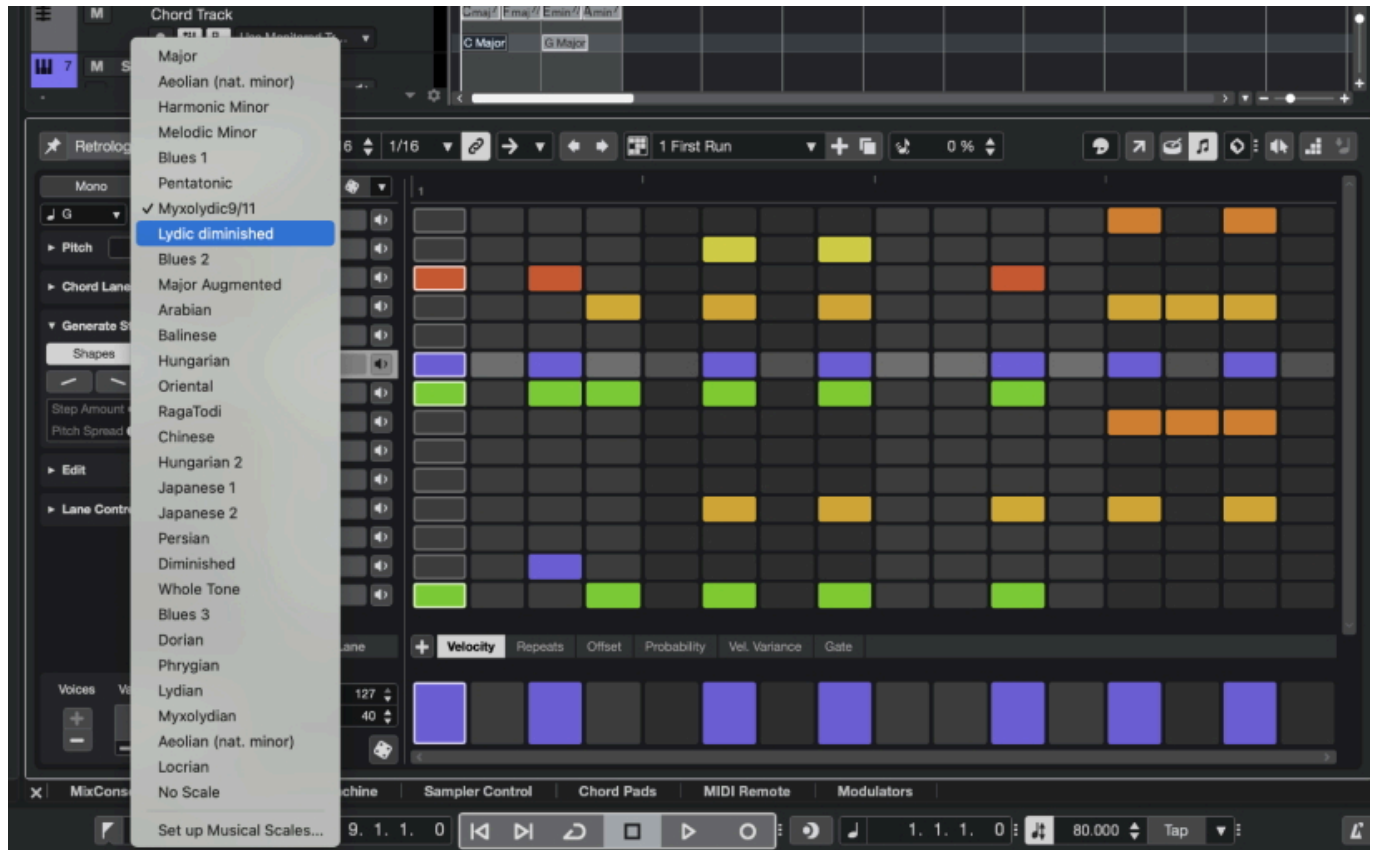
Expression verändert den Charakter der Stimme deutlich, weitere Einstelloptionen heißen Formant, Attack und Air. Die weibliche Stimme wirkte im Test etwas überzeugender, die Noten für die männliche Stimme müssen freilich im Vergleich nach unten transponiert werden, sollen sie authentischer klingen. Wir haben es hier bislang mit einer Beta-Version zu tun – und weitere Verbesserungen sind zu erwarten. Doch schon jetzt lässt sich Omnivocal Beta auch für Background-Vocals einsetzen.

Pattern Editor. Melodic Patterns, Preset-Options

Zur Erinnerung: Cubase 14 führte Drum-Spuren und den Pattern-Editor ein, der in Cubase 15 auf vielen Ebenen Verbesserungen erfährt. Der Pattern-Editor ließ sich zuvor schon zum Spielen melodischer Instrumente nutzen. Es fehlte jedoch eine Option zum projektunabhängigen Speichern von Patterns.

In Cubase 15 gibt es neue Sounds für die Drum Machine und im Pattern Editor hat sich Einiges verändert. Es gibt nun eine dedizierte Melodic Pattern Sequencer-Option sowie die Wahl zwischen einem monophonem und polyphonem Modus. Hierbei lassen sich Skalen, Zufallsvariationen und (via Density) die Dichte der „Notenbevölkerung“ einstellen oder Akkorde von der Akkordspur herüberziehen. Es

wird dabei zum Beispiel auch nach Wiederholungen, Sprüngen und Bindungen gefragt, so dass schnell realistisch gute Melodien oder Stimmführungen im Stil bekannter Hits herauskommen können.



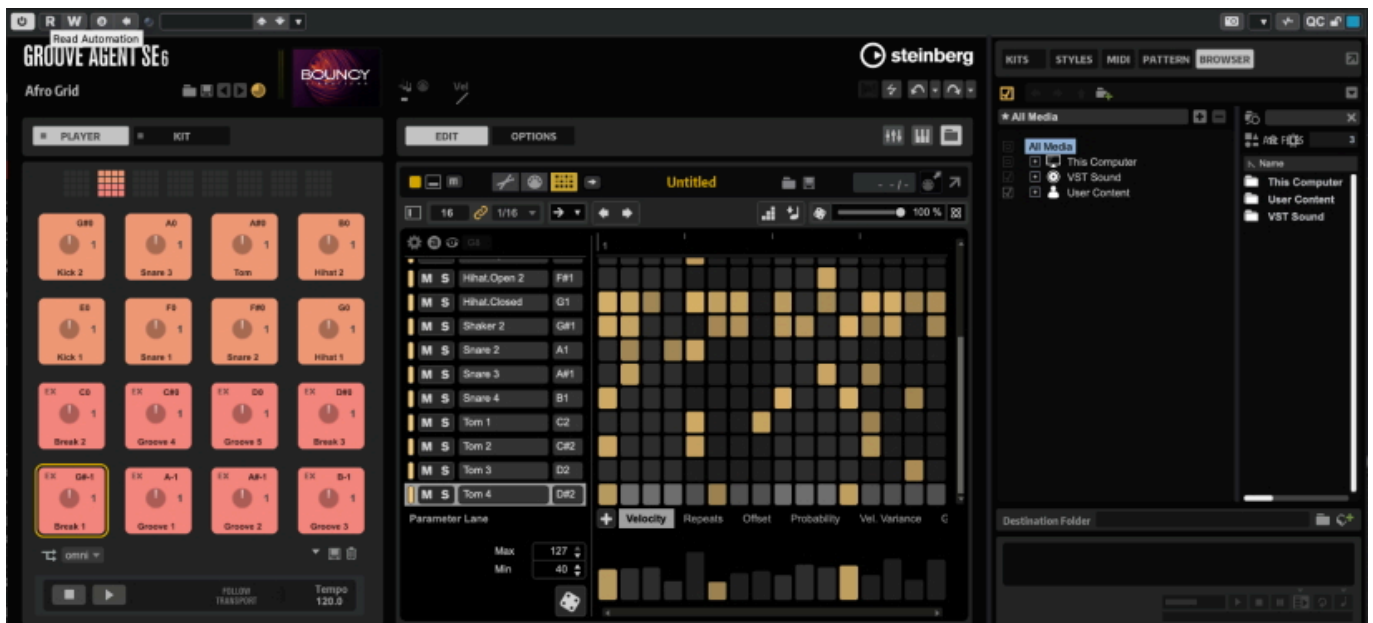
Zudem lassen sich die Patterns, inklusive melodischer Patterns, nun auch als Presets speichern und verwalten. Genauer gesagt lässt sich bei der Arbeit mit sogenannten Pattern-Bänken gleich ein ganzes Set (z. B. mit Intro, Fill, Break etc.) an Patterns laden und speichern.

Man kann sich nun auch eine reduzierte Anzeige von nur jenen Spuren anzeigen lassen, in denen tatsächlich Inhalte vorhanden sind. Neu ist auch eine Step-Eingabe, die ermöglicht, Schläge schrittweise einzugeben oder mit den Pfeiltasten zwischen Steps zu wechseln. Einstellungen für Drum Kits sind übrigens, wie auch Inhalte der Sampler-Spur, als Track- und nicht als Instrumenten-Preset kategorisiert, was nicht immer sinnvoll erscheint.

Groove Agent SE 6 und Writing Room Synths

Groove Agent SE 6 ist eine neue Version von Steinbergs bekanntem Schlagzeug-Klangerzeuger, der jetzt neu mit einem Pattern-Player im Stil des in Cubase 14 eingeführten Pattern-Editors ausgestattet ist um Beats zu programmieren. Dabei kann man auch mit Randomize-Optionen spielen oder, wie im Pattern-Editor, auch die Abspielrichtung von Patterns ändern.

Grundsätzlich wechselt man zwischen einem Kit und einem Player-Bereich. In Letzterem kann man zudem immer noch mit MIDI-Files und Styles arbeiten, die auch direkt mit gespielten Noten triggerbar sind und sich nun auch in ein Pattern konvertieren lassen. Ein "Style" spielt in etwa im Stil eines intelligenten Drummers, ähnlich wie in Logic, und kann wiederum bei Bedarf in ein MIDI-File konvertiert werden. Inhalte des Players lassen sich zudem als MIDI-Daten per drag & drop in die DAW übertragen. Es gibt zusätzlichen Komfort, wie etwa das optionale Ablösen eines Player-Fensters und Undo/Redo. Zudem lässt sich das Interface skalieren. In der Kit-Ansicht fehlte mir ein globaler Pitch-Regler für das ganze Kit, ich konnte mein Ziel aber durch Selektion mehrerer Pads gleichzeitig erreichen.



Der Browser bietet nun detaillierte Optionen zum Laden verschiedener Dateitypen. Kits lassen sich vor dem Laden vorhören. Es können auch Samples separat geladen werden, ebenso lassen sich Styles, MIDI-Files und Patterns separat verwalten und mit aktuell gewählten Kits probenhören. Verschiedene Packs bieten reichlich Auswahl, Pattern-Presets sind allerdings bislang noch nicht dabei.

Groove Agent SE ist, wie auch die Software-Instrumente Retrologue, Halion Sonic und Padshop, auch außerhalb von Cubase als Plugin verfügbar – zum Beispiel auch als Audio Unit. Unten lässt sich nun auch eine Mixer-Sektion einblenden, sodass z.

B. auch Reverence als Hall intern (und auch außerhalb von Cubase) bereitsteht, aber leider nicht der neue Ultrashaper (siehe unten), der sich sehr gut für Drums eignet. Bei der Nutzung in Cubase lassen sich Groove-Agent Mixer-Spuren auch in den Cubase-Mixer exportieren.

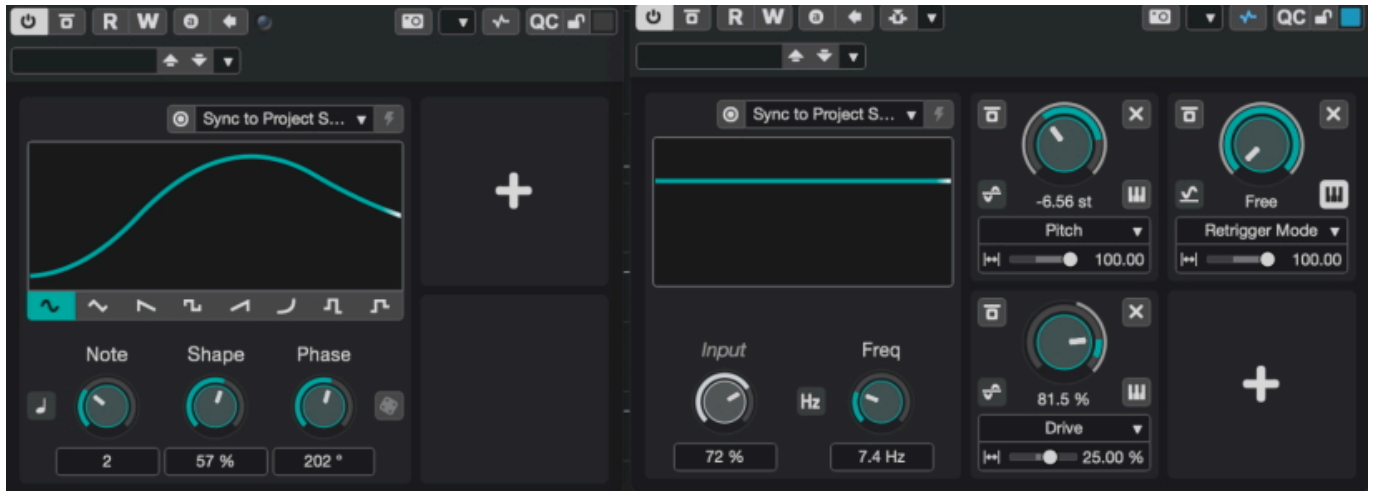
Mit „Writing Room Synths“ gibt es eine neue Halion Sonic Soundbank, die wie ein eigenes Software-Instrument wirkt und mit Arpeggiator und Effekten ausgestattet ist. Hier findet man schnell passende Sounds aller Art zur musikalischen Ideenfindung, die sich leicht editieren lassen. Mit einem Würfel lassen sich auch einige Parameter zufällig verstellen. Gemeinsam mit Soundbanken wie Iconica Sketch zum Orchestrieren oder dem Verve-Piano lassen sich die Writing Room Synths ebenso via Halion Sonic wird die Soundpalette hier abgerundet.



Modulatoren

Die in Cubase 14 eingeführten Modulatoren machen es möglich, Bewegung auf eine Weise in Sounds hereinzubringen, die man zuvor vor allem von Ableton Live und

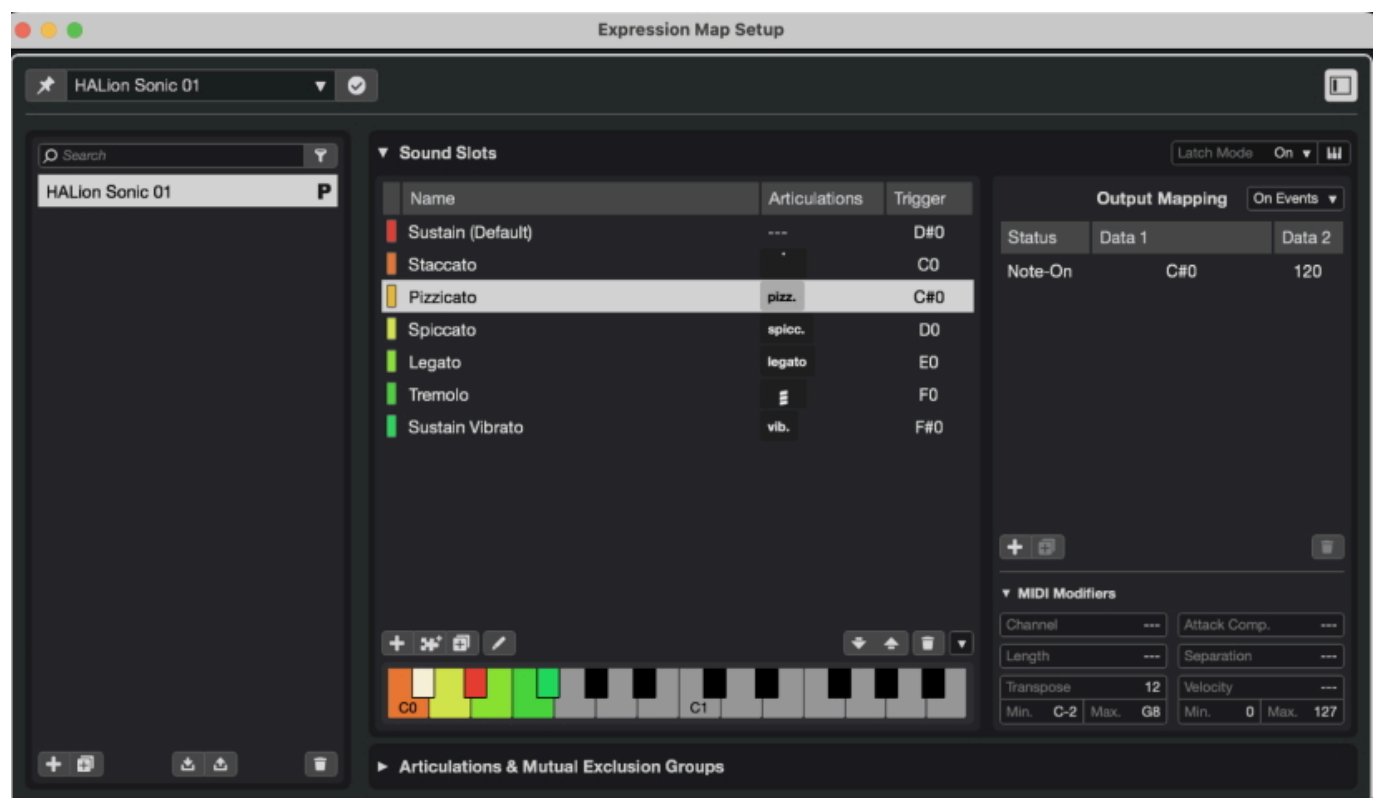
Bitwig kannte. Cubase 15 fügt dem Setup sechs neue Modulatoren (Random, Attack/ Decay, Morph LFO, Wavefold, Crosfader, Sample & Hold) hinzu, mit denen sich noch schneller und differenzierter lebendige Ergebnisse erzielen lassen. Ein Schwerpunkt der neuen Modulatoren liegt auf der Erzeugung komplexer, abwechslungsreicher Modulationsquellen. Ziele lassen sich hier beliebig auswählen.



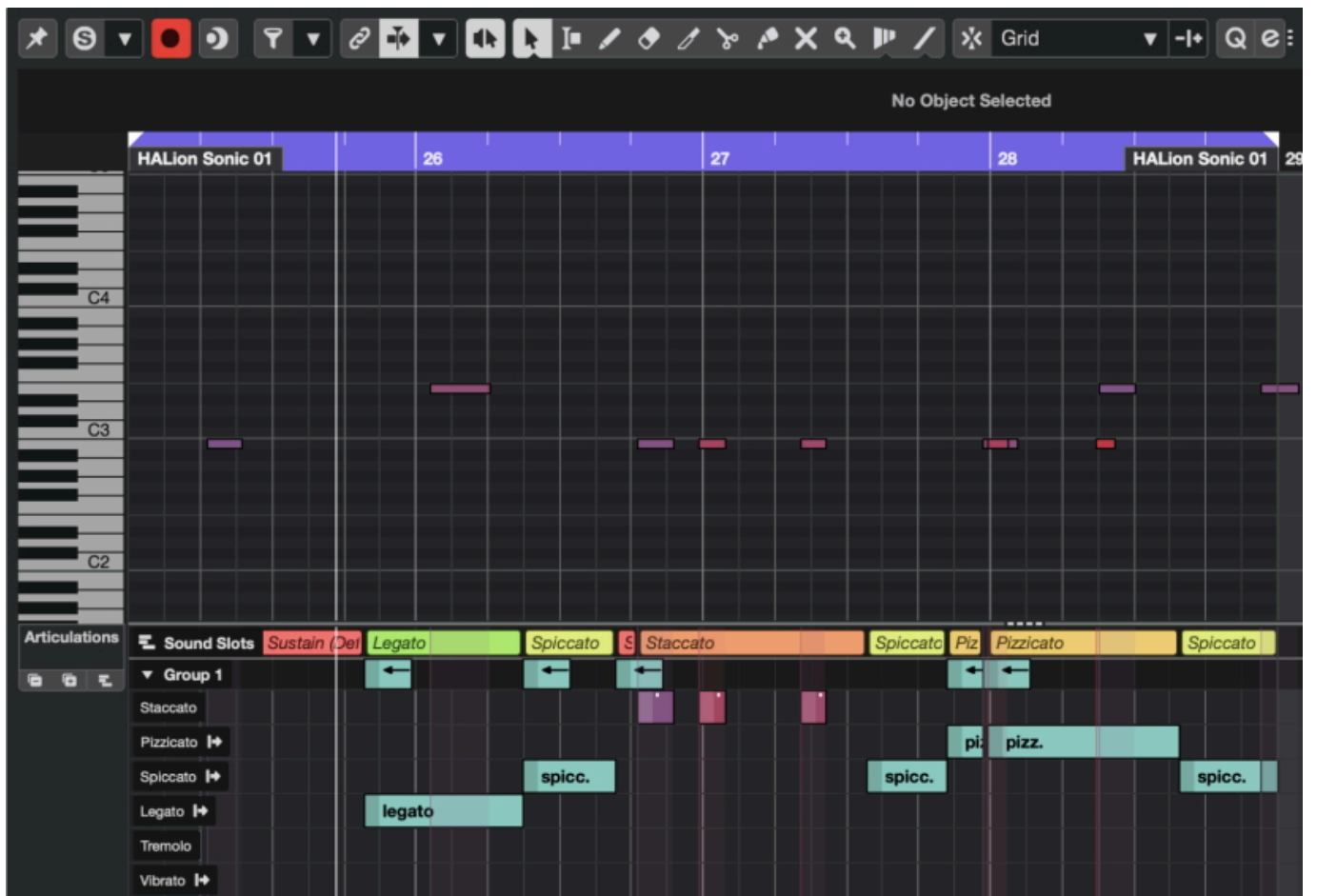
Bitwig geht allerdings nach wie vor einen Schritt weiter und erlaubt auch globale, spurübergreifende Modulationen, die in Cubase auch in Version 15 nach wie vor nicht möglich sind.

Expression-Maps/ Artikulationen

Artikulationen sind über Expression Maps möglich und lassen sich nun besser bearbeiten und aufrufen, um verschiedene Artikulationen eines Software-Instruments besser spielen zu können. So wurden beispielsweise beim Erstellen einer Expression Map Keyswitches des Iconic Sketch Instruments automatisch importiert. Dabei muss zuerst im Inspector eine entsprechende Expression Map Section eingeblendet werden, was via Rechtsklick in einen leeren Inspector-Bereich und Auswahl des Eintrags "Setup Section" möglich ist (darauf muss man allerdings erst mal kommen, Zugang und Kennzeichnung könnten hier verbessert werden).



Im Editor lassen sich Artikulationen gruppieren und Sound Slots sowie auch Gruppen anzeigen. Jede definierte Artikulation kann eigene MIDI-Modifiers-Einstellungen haben. Hierzu gehört zum Beispiel ein optionaler Zeitversatz, wenn zum Beispiel gespielte Streicher etwas hinter dem Timing hinterherhinken. So etwas lässt sich hier nun leicht beheben. So ist die Attack Compensation für jede Artikulation separat einstellbar. Auch ist es möglich, pro Artikulation eine Transposition (z. B. um eine Oktave) einzustellen.



Ultrashaper, Pitch Shifter und neue Inhalte

Ultrashaper ist ein neuer Kompressor, der detaillierte Sound Shaping-Optionen bietet. Hier kann man zwischen den Betriebsarten „Feedforward“ und „Feedback“ umschalten. In einer ausklappbaren Sektion finden wir zudem einen Transient Designer, einen Sidechain-Bereich, einen Pre/Post schaltbaren Slope-EQ und eine Clip-Sektion. Zudem verfügt Ultrashaper über eine Mix-Funktion, eine prozentuale Autogain-Regelung und überblendbare Hard/Soft Knee Charakteristik.



Der neue Pitch-Shifter lässt sich ebenfalls mit einem Mix-Regler bei Bedarf dezent hinzumischen und bietet ebenfalls detaillierte Einstellungsmöglichkeiten. Er verfügt auch über eine Bearbeitung der Formanten und eine prozentual dosierbare Bandsättigung mit verschiedenen Modi (Tape, Tube). Mit Hilfe der Unlink Funktion können für beide Stereokanäle verschiedene Einstellungen gemacht werden, wodurch sich interessante Stereo-Wirkungen ergeben können – zum Beispiel auch

für Drums.

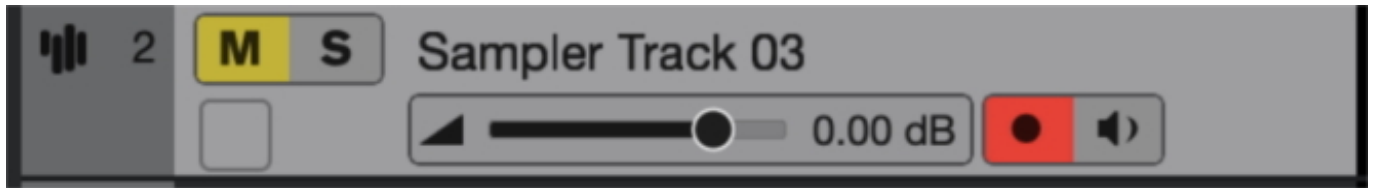


In Cubase 15 gibt es zudem fünf neue Sound-Libraries mit Audioloops, darunter Grid & Grime, Laidback House, Mainstream Melodic House, Future Trap, Cinematic Odyssey Library. Für die Akkordspur sind 30 neue Presets dazugekommen.

Weitere Workflow-Verbesserungen

Neu eingeführt wurde eine Funktion für ein schnelles Exportieren, was ein Setzen von Locator-Punkten überflüssig macht. Man erreicht den Quick Audio Export Button ganz leicht oben rechts im Projektfenster und ich habe ihn im Test mehrmals und gerne benutzt. Nach dem Export wird die neue Datei zudem schnell im Dateisystem angezeigt, was eine schnelle Weiterverwertung ermöglicht.

In den neu gestalteten Spure-Headern des Arrangementbereichs lässt sich nun auch leicht die Lautstärke mit Hilfe eines horizontalen Sliders ändern, ohne dass die Spur selektiert sein muss.



Alle Plug-ins und auch die ganze App können mit Tastaturkommandos vergrößert und verkleinert werden. Es gibt verbesserte Möglichkeiten zum Färben der einzelnen Spuren.

In der Sampler-Spur gibt es eine Hot-Swap-Funktion. Ist diese aktiviert, lässt sich ein Sample probespielen, bei Bedarf auch mit manueller Verschiebung des Startpunkts. Nach dem Deaktivieren der Hot Swap-Funktion kehrt der Sampler zur Ursprungseinstellung mit dem bisher geladenen Sample zurück.

Auch im Bereich Automation gibt es Verbesserungen: Klickt man einen Parameter an, erscheint dieser in vielen Demo-Videos sofort oben im Bereich Automation als oberste "Lane". Dies war bei mir im Test zunächst nicht der Fall. Hierzu musste ich erst ein entsprechendes Setting im Bereich "Automation Panel" ändern, dann klappte es.

Im Notationsbereich ist die Dorico 6 Engine integriert worden. So lassen sich Noten jetzt auch ein- und ausblenden, um schneller Leadsheets zu erzeugen - und für Chöre lassen sich Stimmen leichter trennen.

Fazit

Cubase 15 bringt viele Verbesserungen, die den Focus auf intuitives Musizieren legen und insbesondere helfen, wenn Ideen festgehalten werden und/oder es nicht zu lange dauern soll. Das gilt sowohl für die unkomplizierte Stem Separation via KI, den Pattern Editor und die neuen Instrumente. Cubase 15 liefert dabei nicht nur interne Neuheiten, sondern mit dem sehr gut ausgestatteten Groove Agent SE6 und den Writing Room Synths auch erstklassiges Material zur Nutzung außerhalb von Cubase. Vielleicht ist es die Nähe zu Yamaha, die hier noch besonders zur hervorragenden Qualität der Klänge beiträgt. Habe ich bei Cubase 14 noch eine Kluft zwischen den alten und neuen Welt für das Beatprogramming kritisiert, wird das Gesamtpaket in Cubase 15 z. B. durch den Pattern-Editor in Groove Agent oder neue Patterns für den Pattern Editor in Cubase deutlich schlüssiger und homogener.

In Form des Gesangs-Synthesizers Omnivocal Beta erweitert Cubase 15 ebenfalls die Palette der kompositorischen Möglichkeiten, hier lassen sich nun auch Ideen für Gesang erstellen und festhalten. Zudem gibt es viele kleine Workflow-Verbesserungen. Auch an die Profis wurde mit verbesserten Optionen für Expression-Maps gedacht.

Die Cubase 15 Vollversion kostet knapp unter 600 Euro, das Update von Cubase 14 Pro auf Cubase 15 Pro liegt bei 100 Euro. Eine Cubase Artist-Version mit

reduziertem Funktionsumfang ist für ca. 330 Euro erhältlich und noch günstiger ist die Elements-Version für ca. 100 Euro. Education-Versionen sind zu reduzierten Preisen erhältlich. Eine Liste mit funktionellem Versions-Vergleichen findet man auf der Hersteller-Webseite.

www.steinberg.net