

Cubase - Kurzanleitung

Erstellen eines Projekts

Der Projekt-Assistent

1. Cubase starten.
2. Im Projektordner-Feld einen Namen für den Projektordner eingeben.
3. Eine Vorlage auswählen.
4. Auf „Erzeugen“ klicken oder
5. „Leeres erzeugen“ klicken.



Speichern, Schließen und Öffnen von Projekten

Speichern eines Projekts

1. Speichern im Datei-Menü (Ctrl/Cmd-S).
2. „Speichern unter..“ unter neuem Namen speichern (Ctrl/Cmd-Shift-S).
3. Mit Ctrl/Cmd-Alt-S mit fortlaufenden Nummern speichern.

Öffnen eines Projekts

1. Öffnen im Datei-Menü (Ctrl/Cmd-O).

Auswählen des Treibers für das Audiogerät

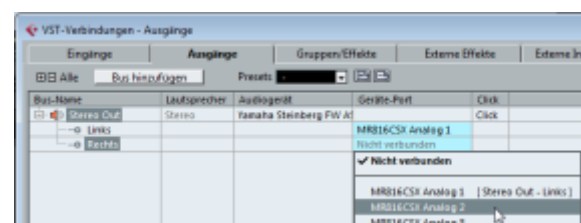
1. Geräte-Menü öffnen und die Option „Geräte konfigurieren...“ wählen.
2. Die Option „VST-Audiosystem“ auswählen.
3. „ASIO-Treiber“ den Treiberauswählen.



Einrichten der VST-Verbindungen

Hinzufügen von Ausgängen/Eingängen

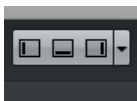
1. Im Geräte-Menü den Befehl „VST-Verbindungen“ auswählen.
2. „Bus hinzufügen“ klicken.
3. Stereo oder Mono-Konfiguration auswählen.
4. Unter „Geräte-Port“ Ausgangsanschlüsse auswählen.



Projekt-Fenster



1. Linke Zone (Alt-Ctrl/Cmd-L)
Spur & Editor-Inspector, Spur Sichtbarkeit
2. Projekt Zone
Spuren und Parts/Events
3. Rechte Zone (Alt-Ctrl/Cmd-R)
VST-Instrumente & MediaBay
4. Untere Zone (Alt-Ctrl/Cmd-E)
Editor, MixConsole, Akkordpads, Sampler Control
5. Transport Zone (Alt-Ctrl/Cmd-T)
Transportfunktionen



Zonen ein/ausblenden



Ansicht/Elemente der jeweiligen Zone anpassen.

Tabulator wechselt den Fokus der Zonen.

Doppelklick auf Parts öffnet Editoren in der unteren Zone.

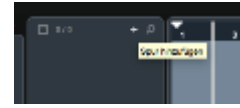


Öffnet den Editor in einem eigenen Fenster.

Grooves erstellen mit dem Groove Agent SE

Hinzufügen einer Instrumentenspur

1. Über das + oben rechts in der Spurliste eine Instrumentenspur erzeugen
2. Aus dem Drum-Untermenü die Option „Groove Agent SE“ auswählen.
3. Die neue Spur auswählen.



Einstellen des Drum-Sounds

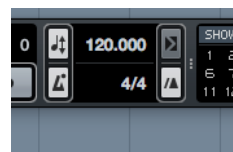
1. „Instrument bearbeiten« klicken.
2. Rechtsklick auf „Beat Agent“
3. „Load Kit with Patterns..“ wählen.



4. Kit auswählen (zB Texas Trip).

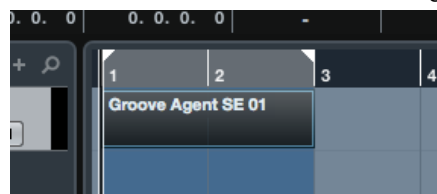
Groove aufnehmen

1. „Aufnahme aktivieren“ einschalten.
2. Ev. virtuelles Keyboard einschalten (alt-K)
3. Tempo anpassen und Metronom einschalten.
4. Vorzähler einschalten.
5. Aufnahme starten/stoppen.
6. „Aufnahme aktivieren“ ausschalten.



Groove programmieren

1. Im Inspector „Keine Drum Map“ klicken.
2. „Drum Map aus Instrument erzeugen“ auswählen.
3. Linken und rechten Marker setzen.
4. Doppelklick zwischen Marker um leeren Event zu erzeugen.



5. Event doppelklicken um Schlagzeug-Editor zu öffnen.
6. Mit Alt-Klick Schläge einfügen.
7. Anschlagstärke unten (vertikal) anpassen.



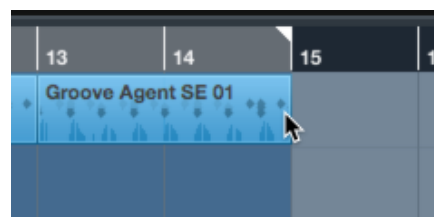
Groove mit Patterns erstellen

1. „Instrument bearbeiten« klicken.
2. Pattern Ansicht auswählen.
3. Patterns mit Maus oder Keyboard spielen.
4. Pattern auf die Spur ziehen.



Events bearbeiten (Midi & Audio)

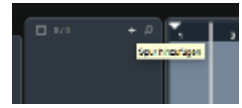
1. Raster ein/ausschalten.
2. Mit der Maus verschieben.
3. Mit alt-Maus kopieren.
4. Alt-klick schneiden
5. Ctrl/Cmd-D -> duplizieren
6. Ctrl/Cmd-K -> wiederholen
7. Locator-Bereich füllen unter „Bearbeiten -> Funktionen -> Loop füllen“
8. Anfang/Ende mit der Maus verlängern/verkürzen.
9. An rechten Ende (Mitte) ziehen um Event zu wiederholen.



Aufnahme von MIDI-Material

Hinzufügen einer Instrumentenspur

1. Über das + oben rechts in der Spurliste eine Instrumentenspur erzeugen.
2. Instrument auswählen (zB aus dem Synth-Untermenü „HALion Sonic SE“).
3. Die neue Spur auswählen.



Einstellen des Instrumenten-Sounds

1. „Instrument bearbeiten« klicken.
2. In der ersten Spur „Load Program“ klicken.



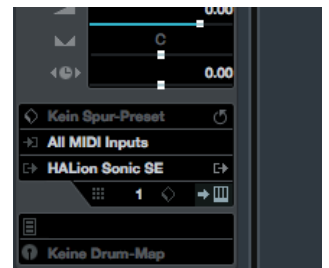
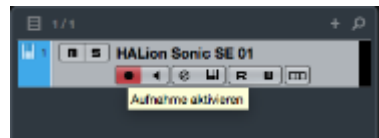
3. Links Kategorien filtern.



4. Doppelklicken rechts in der Preset-Liste um den gewünschten Sound auszuwählen.

Aufnehmen

1. Im Inspector den Midi-Eingang überprüfen (All Midi In).
2. „Aufnahme aktivieren“ einschalten.
3. Ev. virtuelles Keyboard einschalten (alt-K)



4. Tempo anpassen und Metronom einschalten.

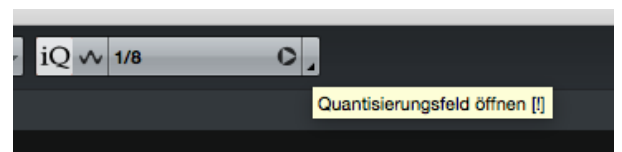


5. Aufnahme starten/stoppen.

6. „Aufnahme aktivieren“ ausschalten.

Quantisieren (Midi & Audio)

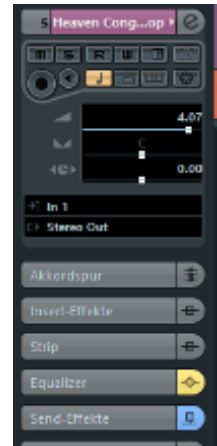
1. Quantisierungs-Wert/Preset auswählen
2. Raster ein/ausschalten.
3. Q = genaues Quantisieren/iQ = näherungsweise Quantisieren
4. Zu quantisierendes Material auswählen.
5. Taste „Q“ -> quantisieren.
6. Unter „Bearbeiten – Erweiterte Quantisierung“ verschiedenen andere Quantisierungseinstellungen.
7. Quantisierungsfeld mit weiteren Quantisierungsmöglichkeiten.



Aufnehmen von Audiomaterial

Eine Audiospur für die Aufnahme erzeugen:

1. Im Projekt-Menü aus dem Untermenü „Spur hinzufügen“ die Audio-Option auswählen.
2. Anzahl und die Mono-Konfiguration auswählen.
3. „Spur hinzufügen“ klicken.
4. Inspector öffnen.
5. „Eingangs-Routing“ und „Ausgangs-Routing“ wählen.



Einstellen der Pegel

1. Schalter für „Aufnahme aktivieren“ einschalten.
2. Monitor-Schalter, aktivieren um die Wiedergabe des Instruments hören zu können.



Die Spur empfängt Audiodaten.

3. Maximale Lautstärke am Audio-Interface einstellen.

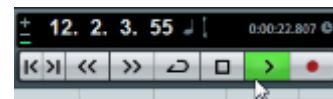
Aufnahme

1. „Aufnahme aktivieren“ & „Monitor“ einschalten.
2. Tempo anpassen und Metronom einschalten.
3. Aufnahme starten/stoppen.
4. „Aufnahme aktivieren“ ausschalten.



Wiedergabe

- Im Transportfeld den Wiedergabe-Schalter klicken oder
- Auf dem Ziffernblock Ihrer Tastatur die Enter-Taste drücken oder
- Die Leertaste auf der Computertastatur drücken oder.
- In die untere Hälfte des Lineals doppelklicken.

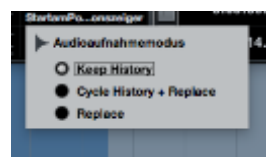


Wiedergabe im Cycle-Modus

1. Im Transportfeld die Position des linken Locators und die des rechten Locators einschalten oder
2. Im Lineal den linken und rechten Locator setzen
3. Den Cycle-Schalter einschalten oder
4. Im Lineal den Cycle-Bereich klicken.
5. Die Wiedergabe starten.

Aufnahme im Cycle-Modus

1. Aufnahmemodus auswählen (unterschiedlich für Midi oder Audio).
2. Aufnahme im Cycle-Modus starten.



Die Akkordspur

Hinzufügen von Akkord-Events

1. Eine Akkordspur erstellen.
2. Mit dem Stift-Werkzeug (oder Alt-Klick) auf der Akkordspur Akkord-Events einfügen.
3. Akkord-Event mit Doppelklick öffnen.
4. Im Akkord-Editor den Grundton, den Akkordtyp und die Tension für das Akkord-Event auswählen.
5. Ev. mit dem Chord-Assistent mögliche Akkorde anzeigen.

Folgen der Akkordspur

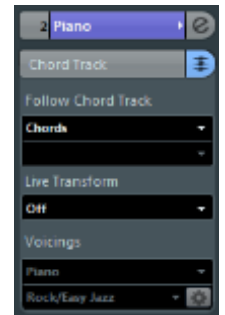
1. Spur auswählen, die der Akkordspur folgen soll.
2. Im Inspector den Akkordspur-Bereich im Einblendmenü „Akkordspur folgen“ einen Mapping-Modus auswählen.



Live-Transformieren des MIDI-Eingangs

1. Im Inspector den Akkordspur-Bereich im Einblendmenü „Live Transformieren“ öffnen und „Akkorde“ oder „Skalen“ wählen.

Die Noten werden immer in Echtzeit den Akkord-Events oder den Skalen-Events zugewiesen.



Die Akkord-Pads

Akkord-Pad-Bereich öffnen und spielen

1. Projekt > Akkord-Pads oder Shift-Ctrl/Cmd-C
2. Mit der Maus oder dem Keyboard die Akkord-Pads spielen (Instrumentenspuren im Monitor-Modus)

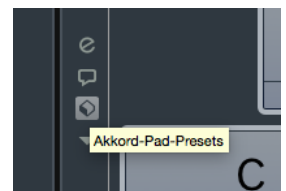
Akkord-Pads können als Midi-Aufnahme aufgezeichnet oder direkt in eine Spur gezogen werden.

Die blauen Tasten zeigen die Tastenbelegung auf dem Midi-Keyboard

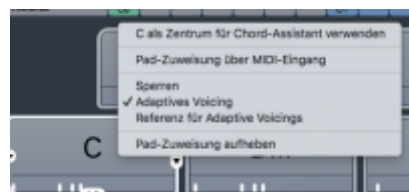


Akkord-Pads bearbeiten

- Über die Pfeile unten die Tension ändern.
- Über die Pfeile rechts das Voicing ändern.
- Über den Pfeil links den Akkord ändern.
- Links können ganze Akkord-Pad-Presets ausgewählt werden.
- Mit rechts-klick verschiedene Optionen ändern.



Referenz für Adaptive Voicing empfohlen.

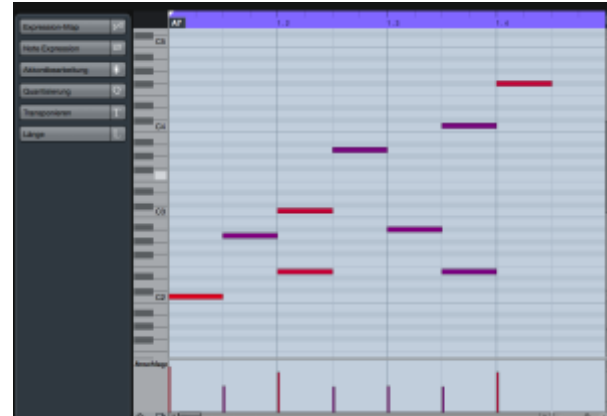


Arbeiten mit Midi-Dateien

1. Über Datei -> Importieren Midi-Datei importieren.
2. Klänge anpassen.
3. Über Projekt -> Akkordspur -> Akkordsymbole erzeugen die Akkorde aus der Midi-Datei in eine Akkordspur übernehmen.

Midi/Instrumenten-Spuren bearbeiten

1. Einen Midi-Event Doppelklicken um den Key-Editor zu öffnen.
2. Midi-Noten bearbeiten:
 - a. Ev. Raster einschalten und Wert anpassen.
 - b. Mit der Maus ziehen zum Verschieben.
 - c. Mit alt- Maus ziehen zum Kopieren.
 - d. Anfang/Ende anpassen.
 - e. Alt-Klick -> neue Noten einsetzen.
 - f. Anschlagstärke unten anpassen (vertikale Balken).
 - g. Quantisierungs-Wert/Preset auswählen
3. Verschiedene Funktionen über den Inspector auf der linken Seite.
4. Über Midi -> Noten-Editor öffnen oder Ctrl/Cmd-R können Midi-Events auch in Noten dargestellt und geändert werden

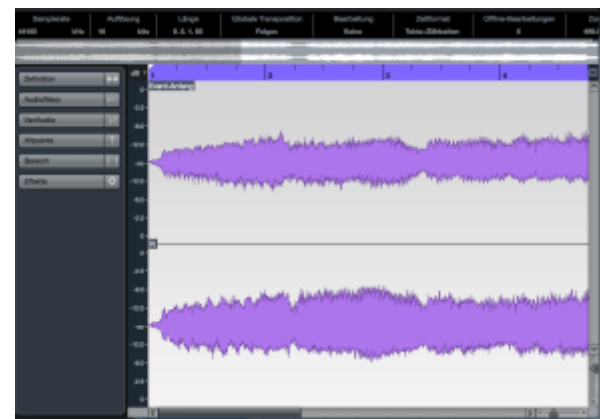


Audio-Spuren bearbeiten

1. Einen Audio-Event Doppelklicken um den Sample-Editor zu öffnen.
2. Verschiedene Funktionen über den Inspector auf der linken Seite.
 - a. AudioWarp -> Timing anpassen
 - b. VariAudio -> Pitch/Intonation anpassen
 - c. Hitpoints -> Bereich/Slices erstellen

Audio dem Projekt-Tempo anpassen

1. Musikmodus einschalten.
2. Ausgangstempo/länge anpassen.



Mischen und Anwenden von Effekten

Einstellen der Pegel und Panorama für den Mix

1. Über Geräte -> MixConsole oder F3 das Mischpult öffnen.
2. Mit dem Fader den Pegel einstellen.
3. Mit dem Panoramaregler das Panorama einstellen-



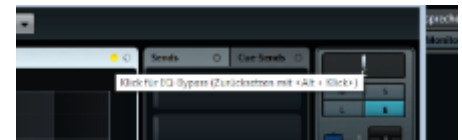
Stummschalten und Solo

1. Jede Spur verfügt über einen Stummschalten- (M) und einen Solo-Schalter (S).
2. Auf der Werkzeugzeile über die Schalter „Alle Stummschalten-Schalter deaktivieren“ oder „Alle Solo-Schalter deaktivieren“ alle Solo oder Mute Schalter deaktivieren.



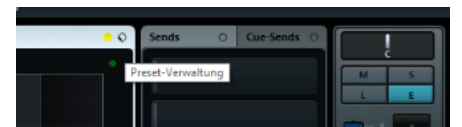
Vornehmen von EQ-Einstellungen

1. Über den E-Schalter „Kanaleinstellungen bearbeiten“ öffnen (Mischpult oder direkt auf der Spur).
2. EQs im Equalizer-Bereich einschalten.
 - a. EQ-Punkt in der Anzeige klicken und ziehen.
 - b. Verstärkung: EQ-Punkt nach oben oder unten ziehen.
 - c. Frequenz: EQ-Punkt nach rechts oder links ziehen.
 - d. Mit gedrückter Shift-Taste ziehen: Güte (Q) des EQs verändern.
 - e. EQ umgehen mit dem Bypass- Schalter.
 - f. EQ-Einstellungen zurücksetzen: mit Alt-Klick auf den Bypass-Schalter.
3. Ev. Im PRE-Bereich High – und Low-Cut einstellen.



Verwenden von Equalizer-Presets

1. „Preset-Verwaltung“ klicken und gewünschten Sound auswählen.
2. EQ-Einstellungen anpassen.
3. EQ-Einstellungen als neues Preset speichern.



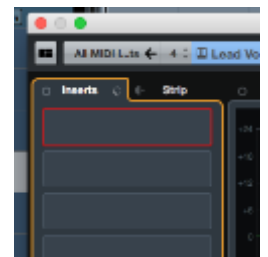
Audioeffekte

Insert-Effekte

1. Über den E-Schalter „Kanaleinstellungen bearbeiten“ öffnen (Mischpult oder direkt auf der Spur).
2. Im Bereich „Inserts“ in die erste Insert-Effektschnittstelle klicken.

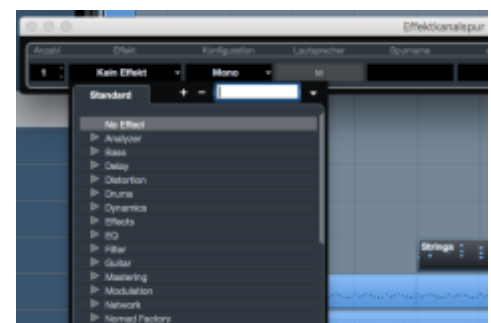
Das *Effekt-Einblendmenü* wird geöffnet.

3. Gewünschten Effekt auswählen.
4. Parameter einstellen oder Preset auswählen.



Effektkanäle (Send-Effekte)

1. Eine Effektkanalspur hinzufügen oder
2. Im Mischpult Kanäle für den Send-Effekt auswählen und über Rechtsklick -> „Effektkanal zu ausgewählten Kanälen hinzufügen...“ auswählen.
3. Effekt auswählen und Parameter einstellen.
4. Über den E-Schalter „Kanaleinstellungen bearbeiten“ öffnen (Mischpult oder direkt auf der Spur).



5. Im Bereich „Sends“ in die erste Effektschnittstelle klicken und den Effektkanal auswählen.
6. Über den Ein/Aus-Schalter den Send einschalten.
7. Mit dem Schieberegler den an den Effekt gesendeten Pegel anpassen.



Rendern eines Audio- oder Instrumenten-Events

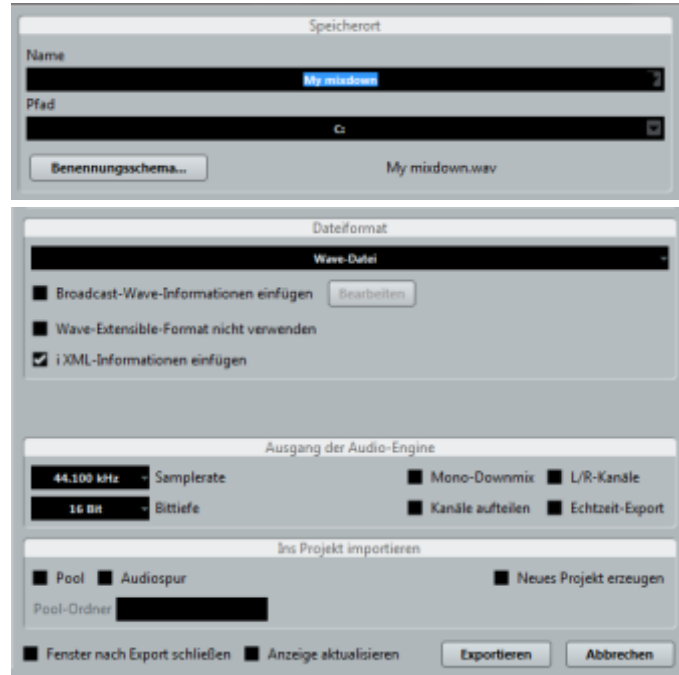
1. Event(s) auswählen.
2. Über Bearbeiten -> Render in Place -> Rendern (mit aktuellen Einstellungen) Event mit allen Einstellungen (EQ, Effekte etc.) in ein neues Audio-Event umwandeln (rendern).
3. Ev. Render Einstellungen anpassen

Exportieren eines Audio-Mixdowns

1. Linken und rechten Locator am Anfang und Ende der Aufnahme.
2. Im Datei-Menü aus dem Exportieren-Untermenü den Befehl „Audio-Mixdown...“ auswählen.
3. Im Kanalauswahl-Bereich den Haupt-Ausgangskanal „Stereo Out“ zum Exportieren auswählen.
4. Speicherort auswählen.
5. Im Dateiformat-Bereich den Dateityp auswählen.
 - a. Wave/AIFF für CD's
 - b. MPEG 1 Layer 3 für mp3

Für das Brennen von CDs „44.100 kHz“ und „16 Bit“ einstellen. Für mp3 die gewünschte Bitrate (128/192/256)

6. Fenster nach Export schliessen klicken
7. Exportieren-Schalter klicken.



Die MediaBay

Cubase bietet eine Datenbank, um alle Mediendaten (Loops, Presets, Projekte, MIDI-Loops etc.) zu verwalten.



1. Über Medien -> MediaBay oder F5 die MediaBay öffnen.
2. Ev. nach Medientypen filtern.
3. In der Trefferliste die gewünschten Mediendaten suchen und abspielen.
4. Mit Doppelklick die Mediendaten ins Projekt einfügen.



Mediendaten gezielt suchen

1. Über die Textsuche (Trefferliste durchsuchen)



2. Über den Attribut-Filter.

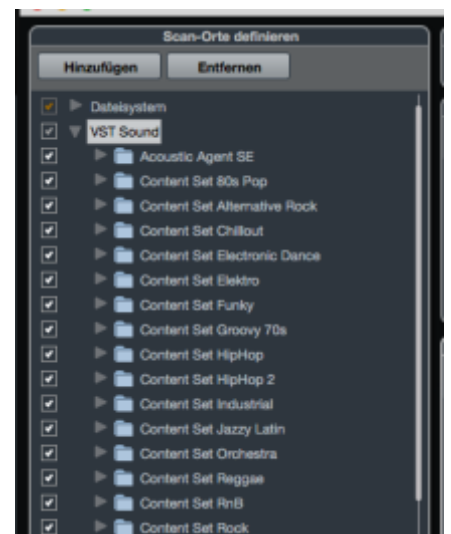


3. Über „Scan-Orte definieren“ einzelne Speicherorte/Ordner auswählen.

VST Sound zeigt alle mit Cubase installierten Dateien (Loops, Projekte etc.).

Interessant: EDM Toolbox, Rock Pop Toolbox, Production Grooves, Kaleidoscope

4. Mit dem Schalter „Filter zurücksetzen“ die Filter wieder zurücksetzen.



Die wichtigsten Tastaturbefehle

- Leertaste -> Start/Stop
- * -> Aufnahme
- , -> zurück zum Anfang
- Ctrl/Cmd-Z -> letzten Schritt rückgängig
- Ctrl/Cmd-A -> Alles auswählen
- Ctrl/Cmd-D -> Clip duplizieren
- Ctrl/Cmd-K -> Clip wiederholen
- Alt-X -> am Positionszeiger schneiden
- Delete -> Clip löschen
- Clip verschieben -> mit Maus ziehen
- Clip kopieren -> mit gedrückter Alt-Taste ziehen
- Clip schneiden -> mit gedrückter Alt-Taste klicken
- Doppelklick -> Editor öffnen
- Mauswerkzeuge oben im Menu
- Verschiedene spezielle Mausfunktionen mit gedrückter Alt-Taste
- C -> Click/Metronom einschalten
- Q -> Quantisieren
- S -> Spur Solo
- M -> Spur stummschalten (Mute)
- J -> Raster einschalten
- Ctrl/Cmd-S -> speichern
- G/H -> horizontaler Zoom; Shift-G/H -> vertikaler Zoom
- (fn)F3 -> Mischpult
- (fn)F5 -> Media Bay (Loops)
- Alt-Ctrl/Cmd-L -> Linke Zone
- Alt-Ctrl/Cmd-R -> Rechte Zone
- Alt-Ctrl/Cmd-E -> Untere Zone