Track 02

2. Auflage

Hans-Georg Schumann

CUBASE ELEMENTS

Praxisbuch für Einsteiger

Grundlagen für die Musikproduktion



mito

00:05:00

0:06:00

Inhaltsverzeichnis

	Einleitung	9
	DAW – was ist das?	9
	Und was ist Cubase?	9
	Voraussetzungen	11
1	Cubase kennenlernen	13
1.1	Der Steinberg Hub	13
1.2	Projektfenster	16
1.3	Eingänge – Ausgänge	17
1.4	Klangfülle	20
1.5	Die ersten Takte	26
1.6	Key- oder Noten-Editor	31
1.7	Transport	34
1.8	Ausklang	35
2	Audio-Mix	37
2.1	Neues Projekt, neue Spur	37
2.2	Musik-Schnipsel	40
2.3	Datei-Import	42
2.4	Anpassungen	46
2.5	Stretching	48
2.6	Duplikate und Loops	49
2.7	Ausklang	53
3	Akkorde	55
3.1	Auf ein Neues	56
3.2	Die Akkord-Spur	58
3.3	Automatik?	62
3.4	Akkord-Pads	66
3.5	Auf der Basslinie	68
3.6	Akkord-Malerei	75
3.7	Ausklang	78
4	Schlagzeug und Keyboard	79
4.1	Der Groove Agent	79
4.2	Pattern	84

Inhaltsverzeichnis

4.3	Der Schlagzeug-Editor	87
4.4	Das Keyboard	92
4.5	Ausklang	96
5	Selbstgemachtes	97
5.1	Das Metronom	97
5.2	Drum-Keys	100
5.3	Achtung Aufnahme	103
5.4	Korrekturen	107
5.5	Die Lead-Spur	111
5.6	Harmonisierung	115
5.7	Ausklang	120
6	Feintuning	121
6.1	Zu laut, zu leise?	121
6.2	Die Mix-Console	123
6.3	Quantisierung 1	128
6.4	Quantisierung 2	132
6.5	Die passende Tonlänge	137
6.6	Ausklang	140
7	Arbeitsplatz Cubase	141
7.1	Programmeinstellungen	141
7.2	Events und Farben	145
7.3	Tastenbelegung	148
7.4	Die Werkzeugleiste	150
7.5	Raster und Layout	155
7.6	Die Transportleiste	157
7.7	Ausklang	160
8	Musik »von außen«	161
8.1	Mikrofon einrichten 1	161
8.2	Mikrofon einrichten 2	164
8.3	Hallo, wer singt?	167
8.4	Audio-Daten bearbeiten	173
8.5	Klangvielfalt	177
8.6	Ausklang	182
9	Synthesizer und Sampler	183
9.1	Synthetische Klänge	183
9.2	MIDI trifft Cubase	187
9.3	In – Out – In	190

9.5 VST-Instrumente 9.6 Plug-in-Management 9.7 Ausklang 10 Audio-Effekte I 10.1 Von Clean bis Delay 10.2 Distortion 10.2.1 AmpSimulator 10.2.2 BitCrusher 10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2	197 199 203 205 205
9.6 Plug-in-Management 9.7 Ausklang 10 Audio-Effekte I 10.1 Von Clean bis Delay 10.2 Distortion 10.2.1 AmpSimulator 10.2.2 BitCrusher 10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	199 203 205 205
9.7 Ausklang 10 Audio-Effekte I 10.1 Von Clean bis Delay 10.2 Distortion 10.2.1 AmpSimulator 10.2.2 BitCrusher 10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.2 Studio-EQ 11.2.5 Iudio-Effekte II 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	203 205 205
10 Audio-Effekte I 10.1 Von Clean bis Delay 10.2 Distortion 10.2.1 AmpSimulator 10.2.2 BitCrusher 10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	205 205
10 Audio-Effekte I 10.1 Von Clean bis Delay 10.2 Distortion 10.2.1 AmpSimulator 10.2.2 BitCrusher 10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.2.6 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	205 205
10.1 Von Clean bis Delay	205
10.2 Distortion 10.2.1 AmpSimulator 10.2.2 BitCrusher 10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	
10.2.1 AmpSimulator 10.2.2 BitCrusher 10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.1 DJ-EQ 11.2.2 Studio-EQ 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	212
10.2.2 BitCrusher 10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.1 DJ-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.31 AutoPan 11.32 Chopper	214
10.2.3 DaTube 10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.1 DJ-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	214
10.2.4 Grungelizer 10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.1 DJ-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2 Morph Filter 11.2.3 Step Filter 11.2.4 Tone Booster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	216
10.2.5 Amp Rack 10.3 Dynamik 10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	217
10.3 Dynamik	218
10.3.1 Compressor 10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.3 Modulation 11.3 AutoPan 11.3 Chopper	220
10.3.2 De-Esser 10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.31 AutoPan 11.32 Chopper	221
10.3.3 Limiter 10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1 DJ-EQ 11.1 DJ-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	222
10.3.4 Weitere Kompressoren 10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1 DJ-EQ 11.1 DJ-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	224
10.3.5 VSTDynamics 10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1 Equalizer 11.1 DJ-EQ 11.1.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	224
10.4 Ausklang 11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1 DJ-EQ 11.1.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	225
11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1 DJ-EQ 11.1.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	226
11 Audio-Effekte II 11.1 Equalizer 11.1 DJ-EQ 11.1 DJ-EQ 11.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	
11.1 Equalizer 11.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	227
11.1.1 DJ-EQ 11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	227
11.1.2 Studio-EQ 11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	2.27
11.2 Filter 11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	228
11.2.1 DualFilter 11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	229
11.2.2 MorphFilter 11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	230
11.2.3 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	230
11.2.5 StepFilter 11.2.4 ToneBooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	231
11.2.1 Fonebooster 11.2.5 Underwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	232
11.2.5 Olderwater 11.2.6 Wah-Wah 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	237
11.2.0 wairwair 11.3 Modulation 11.3.1 AutoPan 11.3.2 Chopper	234
11.3 Modulation 1 11.3.1 AutoPan 1 11.3.2 Chopper 1	234
11.3.1 Autorali	233
11.3.2 Chopper	
	202 227
11.3.5 Chorus	230 237
11.3.4 Flanger	230 237 237
11.3.5 Metallizer	230 237 237 238
11.3.0 Phaser	230 237 237 238 239
11.3./ Kingmodulator	230 237 237 238 239 240
11.3.8 Kotary	230 237 237 238 239 240 241
11.3.9 Irancetormer	230 237 237 238 239 240 241 243
	230 237 237 238 239 240 241 243 244
11.3.5 Internizer 11.3.6 Phaser 11.3.7 Ringmodulator 11.3.8 Rotary	

11.4	Pitch-Shift	245
	11.4.1 Octaver	245
	11.4.2 Pitch Correct	246
11.5	Ausklang	247
12	»Effekt-Effizienz«	249
12.1	Welcher wann, welcher wo?	249
12.2	Send-Effekte	250
12.3	Einbindung und Aktivierung	255
12.4	Song-Tuning?	260
12.5	Reverb	264
	12.5.1 RoomWorks	265
	12.5.2 RoomWorks SE	268
12.6	Ausklang	269
13	Der Noten-Editor	271
13.1	Notenbild	271
13.2	Partitur-Tuning	276
13.3	Tonkunst	281
13.4	Noten bearbeiten	285
13.5	und drucken	288
13.6	Ausklang	290
14	Verwalten und veröffentlichen	291
14.1	Die MediaBay	291
14.2	Der Pool	296
14.3	Aggregatoren	301
14.4	Export	303
14.5	Publikation	306
14.6	Ausklang	312
	Anhang	313
Δ1	Cubase installieren und aktivieren	212
Δ Ο	Drojakte und Linke	210
r2	1 TOJEKIC UNU LINKS	519
	Stichwortverzeichnis	321

© des Titels »Cubase Elements« (ISBN 9783747510063) 2025 by mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen. Nähere Informationen unter: https://www.mitp.de/1006

Cubase kennenlernen

Wir beginnen mit einer kleinen Wanderung durch Cubase, um das Wichtigste kennenzulernen, bevor Sie Ihr erstes Musikprojekt erstellen. Vorweg eine Bemerkung zum Thema Lizenz: Bei Cubase reicht es nicht, einfach nur einmalig den Aktionscode einzugeben.

Beim Start von Cubase wird kontrolliert, ob es eine Lizenz für dieses Produkt gibt. Ggf. müssen Sie sich noch mal bei Steinberg anmelden, um als rechtmäßiger User anerkannt zu werden.

1.1 Der Steinberg Hub

Ich gehe jetzt davon aus, dass Cubase bereits installiert ist. Wie das geht, steht im Anhang.

1. Starten Sie Cubase durch Doppelklick auf das Symbol auf dem Desktop oder über den Eintrag STEINBERG CUBASE im Startmenü.



Ganz oben ist die Hauptmenüleiste von Cubase – darauf kommen wir später.

Datei Bearbeiten Projekt Audio MIDI Notation Medien Transport Studio Fenster Hub Hilfe

Das Fenster, das Sie als Erstes sehen, ist der sogenannte **Steinberg Hub**, mit einem »kleineren« Hauptmenü. Auf der linken Seite finden Sie aktuelle Nachrichten, Hinweise (u.a. auf Updates) und Tutorials.

Kapitel 1

Cubase kennenlernen



Interessanter ist die rechte Seite. Dort können Sie Vorlagen finden, die Steinberg mitgeliefert hat. Damit lässt sich für Ihre Projekte gleich das Passende zusammenstellen. Unter dem Button LETZTE stehen später auf dieser Seite die Namen Ihrer gerade aktuellen eigenen Projekte.

 Kontrollieren Sie zuerst, ob die Option ANDEREN SPEICHERORT WÄHLEN aktiviert ist, damit Sie später Ihren eigenen Musikordner nutzen können (ich habe mir dazu einen (jetzt noch leeren) Ordner CUBASE eingerichtet).



- 3. Klicken Sie dann auf Leeres erzeugen.
- 4. Ein Dialogfeld öffnet sich, dort klicken Sie sich zu dem Ordner durch, in dem Sie Ihre künftigen Projekte unterbringen wollen.

✔ Projektordner wählen ×						
$\leftarrow \ \rightarrow \ \checkmark \ \uparrow$	WorkDisk (D:) > Cubase > Cubase durchsuchen	Q				
Organisieren 🔻	Neuer Ordner 🔠 👻	•				
 Bilder Musik Videos Arbeitsplatz BootDisk (C:) WorkDisk (D:) 	Es wurden keine Suchergebnisse gefunden.					
0	rdner: Cubase Ordner auswählen Abbreche	n				

5. Klicken Sie anschließend auf Ordner Auswählen.

Das Dialogfeld verschwindet, und ein neues Fenster tut sich auf. Oder eigentlich gleich mehrere?

🔇 Cubase-Projekt - Unl	benannt1			-	o x
Datei Bearbeiten P	rojekt Audio MIDI	Notation Medien	Transport Studio	o Fenster Hub	Hilfe
で の 盲 幸 二	M S R W 📫 🔻	N & N I I	X Q / 🕂 ờ	₽ ▼ 🥓 🔳	
Audio-Eingänge Nicht verb	unden Audio-Ausgänge	Verbunden Control Ro	om Verbunden Max.	Aufnahmezeit 43 Std 2	1 Min Aufnahm
		Kein Objekt ausgewäł	lt		
Inspector	+ 🗲	1	3 5	7 9	11
	Eingang/Aus	sgang			
					~
					×
					- i - i - i - i - i - i - i - i - i - i
Spur Editor	Standard	* ¢ .		> • -	+++*
•••••	. 1. 0 1 1.	1. 1. 0 🔎 🛛		∠ ♦:	E Y X

Und das sieht mit den vielen Bereichen zunächst ein bisschen verwirrend aus. Daher erkläre ich die Aufteilung jetzt näher.

1.2 Projektfenster

Im oberen Bereich ist die **Werkzeugleiste** vorwiegend für die Bearbeitung einer Spur. Mehr darüber erfahren Sie nach und nach, vor allem aber in Kapitel 7.

り c の 🗄 🖬 M S R W ቚ 🔻 🖡 🕨 🖋 🗞 グ X Q ノ 🕪 🌧 ラマ ジ 🗉 🔲 💷 💷

Ganz unten ist die **Transportleiste**. Auch auf die kommen wir schon bald zu sprechen, aber erst in Kapitel 7 ausführlicher.

• 📲 🕅 1. 1. 1. 0 🤚 1. 1. 1. 0 🖉 🗖 🕨 O 🗄 🖌 🕸 🗐 🚺 🖡

Schauen wir uns den Mittelteil an, den Bereich für die Projektdaten. Von links nach rechts sehen Sie hier:

- Die INSPECTOR-Zone: Dort stehen (später) alle Informationen, die für eine Musikspur wichtig sind.
- Die Spuren-Zone: Hier sind alle Spuren aufgelistet, aus denen das Projekt besteht.
- Die eigentliche Projekt-Zone: Hier stehen die kompletten Spuren f
 ür die Bearbeitung zur Verf
 ügung.

Inspector	Spuren	1	3	5	7	9	
]					
Informationen	Liste der im		Alle	Spuren,	aus		
zur aktuellen	Projekt		dene	en das P	rojekt		
Spur	verwendeten		best	eht			
	Spuren						
							-
							Ī
							Ţ
Spur Editor	- + *	—			• •	+ -	

Außerdem gibt es noch die Rack-Zone: Hier finden sich alle im Projekt verwendeten Instrumente und Medien. Sie kann man »dazuschalten«, wenn man oben rechts auf den vorletzten Button klickt. Dieses Fenster braucht man aber nur selten.



Spuren?

Was sind denn eigentlich **Spuren**? Das sind die Grundbausteine eines Projekts. In ihnen werden die Daten der Töne gesammelt, die Sie beim Musikmachen erzeugen. Das kann auch ein Geräusch sein, das Sie z.B. über ein Mikrofon aufnehmen, oder ein externer Tonschnipsel.



Es gibt verschiedene Arten von Spuren, darunter Audio-, MIDI- oder Instrument-Spuren. Mit denen bekommen Sie im Laufe der folgenden Kapitel zu tun und Sie erfahren dann jeweils mehr darüber.

1.3 Eingänge – Ausgänge

Und nun? Fangen wir gleich damit an, für unser Projekt die erste Spur zu erzeugen? Nicht sofort, denn es gibt vorher noch einiges zu klären. Zum Beispiel ist bei mir ganz oben ein Warnhinweis zu sehen:



Um wirklich Musik zu machen, die man dann auch hören kann, braucht Cubase die passenden Verbindungen: Das sind für die Audio-Ausgänge üblicherweise Lautsprecher, und für die Audio-Eingänge können das z.B. Mikrofon, Gitarre oder Keyboard sein.

Kümmern wir uns also zuerst darum, dass die Ein- und Ausgänge richtig »verkabelt« sind.

1. Klicken Sie dazu in der Hauptmenüleiste auf Studio und dann auf Studio-Einstellungen.



 Ein Dialogfeld öffnet sich. Sorgen Sie dafür, dass links unter Audiosystem der Eintrag Steinberg Built-in ASIO Driver (oder Generic Low Latency ASIO Driver) markiert ist.



ASIO

ASIO ist die Abkürzung für »Audio Stream Input/Output«. Gemeint ist damit ein System, das Cubase (und anderen Programmen) den Zugriff auf die Fähigkeiten der in Ihrem Computer eingebauten Sound-Chips erlaubt. Dadurch ist ein weitgehend störungs- und verzögerungsfreier Datenverkehr möglich.

Unter ANSCHLÜSSE sind die Lautsprecher aufgeführt, die aktuell am Computer angeschlossen sind. Das werden bei Ihnen wohl andere als bei mir sein.

3. Kontrollieren Sie, ob Ihre Lautsprecher angezeigt werden und der Status auf Актту steht.

Wenn der Status NICHT AKTIV ist, hat Cubase die Lautsprecher nicht erkannt.

Anschlüsse		Nicht aktiv	Zurücksetzen	
E/A	Anschluss	Anzeigen als	Sichtbar	Status
Out	Lautsprecher (JBL Flip 4) 1	Lautsprecher (JBL Flip 4) 1	\checkmark	Nicht aktiv
Out	Lautsprecher (JBL Flip 4) 2	Lautsprecher (JBL Flip 4) 2	\checkmark	Nicht aktiv

Dann schließen Sie Cubase erst einmal. Kontrollieren Sie, ob die Lautsprecher eingeschaltet sind (ggf. schalten Sie sie aus und wieder ein). Danach starten Sie Cubase neu und wiederholen die obigen Schritte. Anschließend sollten die Audio-Ausgänge auf Aktiv stehen.

Möglicherweise gibt es zwei Lautsprechersysteme: das eine intern, in den Computer eingebaut, das andere extern, über USB oder Bluetooth angeschlossen. Dann können Sie so zwischen den Systemen wechseln:

1. Klicken Sie im Dialogfeld für die Studio-Einstellungen oben auf die Schaltfläche Einstellungen.

Steinberg built-in ASIO Driver							
Einstellungen Eingangslatenz 10.000 ms							
Clock-Quelle Internal T Ausgangslatenz 20.000 ms							
Externe Clock-Signale							
Anschlüsse Zurücksetzen							
E/A Anschluss Anzeigen als Sichtbar Sta	tus						
Out Lautsprecher (JBL Flip 4) 1 Lautsprecher (JBL Flip 4) 1 🗹 Nicht	aktiv						
Out Lautsprecher (JBL Flip 4) 2 Lautsprecher (JBL Flip 4) 2 🗹 Nicht	aktiv						

Kapitel 1

Cubase kennenlernen

2. Im nächsten Dialogfeld wählen Sie das Lautsprecherpaar aus, das Sie für Cubase benutzen wollen.

Ausgangsanschlüsse								
Gerätename	Audiokanäle	Samplerate						
Lautsprecher (JBL Flip 4)	2	44100						
Lautsprecher (Realtek(R) Audio)	2	48000	_					
Lautsprecher (JBL Flip 4)								
Eingangsanschlüsse								
Gerätename	Audiokanäle	Samplerate						

3. Abschließend klicken Sie auf OK und im Hauptdialog ebenfalls auf OK.

Ansch	lüsse		Zurücksetzen		
E/A	Anschluss	Anzeigen als	Sichtbar	Status	
Out	Lautsprecher (JBL Flip 4) 1	Lautsprecher (JBL Flip 4) 1	\checkmark	Aktiv	
Out	Lautsprecher (JBL Flip 4) 2	Lautsprecher (JBL Flip 4) 2	\checkmark	Aktiv	
Zur	ücksetzen		ÜŁ	pernehmen	
			ок	Abbrechen	

Damit sollten die Ausgänge »versorgt« sein. Das wird dann auch oben angezeigt:



Um die Eingänge müssen wir uns jetzt noch nicht kümmern; darauf kommen wir später zurück, wenn wir z.B. ein Mikrofon oder ein externes Instrument benutzen.

1.4 Klangfülle

Nun zurück zu unserem immer noch leeren Projekt.

1. Klicken Sie jetzt mit der rechten Maustaste in die Spuren-Zone, um das folgende Kontextmenü zu öffnen.

	Eingang/Ausgang
-	Spur hinzufügen: Audio
ш	Spur hinzufügen: Instrument
-yp	Spur hinzufügen: Sampler
۲	Spur hinzufügen: MIDI
FX	Spur hinzufügen: Effekt
Ψł	Spur hinzufügen: Gruppe
FX	Effektspur zu ausgewählten Spuren hinzufügen
Ψ	Gruppenspur zu ausgewählten Spuren hinzufügen
m	Spur hinzufügen: Lineal
•	Spur hinzufügen: Ordner
e	Spur-Preset verwenden
ŧ	Spur hinzufügen: Akkord
四	Spur hinzufügen: Arranger
Ţ	Spur hinzufügen: Marker
	Spur hinzufügen: Video
	Verwendete Automation aller Spuren anzeigen Verwendete Automation aller Spuren ausblenden

2. Wählen Sie per Mausklick Spur Hinzufügen: Instrument.

🔇 🔄 Spur hinzufügen	×
Instrument	
Instrument	HALion Sonic 🔹 🔻
MIDI-Eingänge	All MIDI Inputs
Audio-Ausgänge	Stereo Out
Name	Namen eingeben
Anzahl	1 🜲
	Spur hinzufügen Abbrechen

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Spur Hinzufügen.

Und bald darauf tut sich ein Fenster mit dem Titel HALION SONIC auf.

Kapitel 1

Cubase kennenlernen

HALior	n Sonic					
ΰR	W 0 + 0	÷ ÷ Y				
HAL	ION SONIC7		iii II Main ∞		0.0 CPU 440.0 DISK # 0 MEM 120 MB	Steinberg
Init		EDIT MIDI MIX	EFFECTS MULTI INSERTS	OPTIONS	이다면가 좀 한	n s
1 🔳	5					
2 🔳	5					
3 m	5					
4 m	5					
5 m	5					
	5					
8 m	5					
9 m	5		Drop	Program or La	ayer	
10 🔳	5					
11 🔳	5					
12 🔳	5					
13 m	5					
14 🔳	5					
15 🔳	5					
16 m	5					
► + + III (III)			0-(\bigcirc \bigcirc	00.
B						

Erst mal ist da offenbar gähnende Leere. Daneben jedoch befindet sich ein weiteres Feld, in dem Sie einiges auswählen können. Ich empfehle, dass Sie sich mal die verschiedenen Einträge genauer ansehen.



Sie sehen dort einige Gruppen bzw. Kategorien von Sounds. Alle werden von einem sogenannten virtuellen Synthesizer erzeugt.

Synthesizer?

HALion Sonic ist ein Instrument-Paket, das mit Cubase mitgeliefert wird. Unter einem Synthesizer versteht man etwas, das künstlich Töne erzeugen kann. Die können völlig »synthetisch«, aber auch natürlich klingen.

Ursprünglich war das ein Gerät, deshalb wird das auch Hardware-Synthesizer genannt.



Yamaha Workstation

© Yamaha

Heutzutage, wo die Prozessoren der Computer immer leistungsfähiger geworden sind, kann das auch eine Software erledigen, die auf Ihrem Computer läuft. Und so etwas heißt dann virtueller Synthesizer oder Software-Synthesizer. Viele sprechen auch von Workstation, weil ein solches Gerät so vielseitig ist.

Suchen wir uns jetzt einen Sound bzw. ein Instrument aus. Stehen Sie auf Geige? Oder Trompete? Oder wie wäre es mit einem elektrischen Klavier?

 Wählen Sie oben aus der Liste eine Instrument-Gruppe, dann klicken Sie auf KEYBOARD. Und anschließend unten auf das Bildfeld ALL.



© des Titels »Cubase Elements« (ISBN 9783747510063) 2025 by mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen. Nähere Informationen unter: https://www.mitp.de/1006 5. Suchen Sie sich in der Liste darunter ein konkretes Instrument aus – z.B. eins der beiden Electric Pianos. Dazu **doppelklicken** Sie auf einen Eintrag.



Und der Eintrag erscheint auch an anderer Stelle.

HALion Sonic				
U R W 0 + 0	≜ ∓ ₹			
HALION SONIC7	1 M 5 @ 1 CM 00	5] Electric Piano 1 🛛 📄 📃 Main ∞	0.0 CPU 440.0 DISK MEM 121 ME	• steinberg
Init	EDIT MIDI	MIX EFFECTS MULTI	options 이 다 뜨 J	🗎 🗲 🖍 🗸 🕞 🗖 P
	PROGRAM L1	L3 L4 INSERTS	[GM 0	05] Electric Piano 1 🔳 🗧
1 m 🗉 [GM 005] Electric P	iano 1			🕑 steinberg
2 m s		OICE/PITCH		
3 m 5	OCTAVE	COARSE FINE		
4 m 5			Y	
5 m s			A HA	LION SONIC
6 m s	0 oct	0 semi 0 cent	t So	nic Selection
7 m s	DOWN PB U		ONY	
8 m 5	-2 \$ +;	2 ‡ 🚺 24	•	
9 m 5				
		FILTER	AMPLIF	IER
	CUTOFF RESON	ANCE ATTACK RELEA	ASE LEVEL PAN	ATTACK RELEASE
	0.0 0.	0.0 0.0	0.0 dB C	0.0 0.0

6. Nun können Sie mit der Maus auf der unteren Tastatur spielen (einfach auf eine Taste klicken) und mithören, ob Ihnen der Sound gefällt.

All Category All Category Strings X Processed E Bright Rich Soft Strings See Warm Layer Dry Electric S Percussive Strings Cello	USER Pro nsemble ction SI Single A	perties Clean # rrings Synt Analog Mo	X coustic h Polyphonic vdern Clear
🖵 PROGRAMS 🏵 1 2 3 4 5)			\$ 64
Name	Rating	Category	Sub Category
□_ 1990s Synth Strings	***	Strings	Synth
80s String Ensemble	***	Strings	Synth
□_ [GM 041] Violin	****	Strings	Violin
□_ [GM 042] Viola	****	Strings	Viola
□_ [GM 043] Cello	****	Strings	Cello
GM 044] Contrabass	****	Strings	Bass
GM 049] String Ensemble 1	****	Strings	Section
GM 050] String Ensemble 2	****	Strings	Section
GM 051] Synth Strings 1	****	Strings	Synth
GM 052] Synth Strings 2	****	Strings	Synth

Da der virtuelle Synthesizer Hunderte von Klängen anbietet (die man auch noch mit den Reglern über der Tastatur modifizieren kann), wären Sie nun längere Zeit beschäftigt – wenn Sie alles, was geht, durchprobieren wollen, könnten es auch Tage werden. Für jetzt aber reicht es, sich auf die Schnelle irgendeinen Sound auszusuchen.

7. Schließen Sie das HAL10N-Fenster durch Klick auf das X oben rechts.

Und die Spuren-Liste hat ein neues erstes Mitglied – wenn auch erst mal nur eine leere Spur.



8. Um der Spur einen sinnvollen Namen zu geben, doppelklicken Sie auf den Eintrag HALION.SONIC 01. Dann tippen Sie den Namen des von Ihnen gewählten Instruments ein, z.B. E-PIANO.

Kapitel 1 Cubase kennenlernen



1.5 Die ersten Takte

Sie könnten jetzt mit dem Komponieren beginnen – falls Sie eine Melodie im Kopf haben. Doch wie kriegen Sie die Töne in Cubase?

Ich gehe erst einmal von der Situation aus, dass (noch) kein externes Keyboard-Instrument vorhanden ist. Auch dann lassen sich in Cubase Töne erzeugen. Schauen wir uns mal eine der Möglichkeiten an.

1. Suchen Sie oben in der **Werkzeugleiste** nach dem Stift-Symbol und klicken Sie darauf.



Nun können Sie im Bereich hinter der aktuellen Spur, der Projekt-Zone, etwas einzeichnen.

 Klicken Sie links (unter »1«) in den Bereich auf der Höhe der aktuellen Spur, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach rechts, dann lassen die die Maustaste wieder los.



3. Anschließend klicken Sie in der Werkzeugleiste wieder auf den Mauszeiger.



Sie sehen einen breiten Balken, der in meinem Fall insgesamt sechs Takte umfasst. Man erkennt das an der darüberliegenden Skala.



Takte

Ein Musikstück ist in kleine Zeitabschnitte aufgeteilt, **Takte** genannt. Hier haben wir es mit einer Folge von sechs Takten zu tun, aus denen das Musikstück besteht.

Q	1/16	\odot	%	e
	1/1			
	1/2			
	1/4			
	1/8			
~	1/16			
	1/32			
	1/64			
	1/128			

Jeder Takt ist in der Regel noch mal aufgeteilt: Ein 4/4-Takt zum Beispiel besteht aus 4 Zähleinheiten, wie man auch sagt. Zählen Sie einfach mal von 1 bis 4, das ist dann ein Takt. Beim nächsten beginnt man mit der Zählung dann wieder bei 1 usw.

Auch sehr häufig ist der 3/4-Takt. Prinzipiell kann es jede Art von Takt geben, doch das, was bei diesem Bruch im Nenner steht, muss immer ein Vielfaches von 2 sein. Einen 2/3-Takt zum Beispiel gibt es also nicht.

Natürlich ist der von uns erzeugte Bereich noch leer. Dort hinein kommt nun das, was wir später als Musik hören können. Doch wie füllen wir diesen Bereich?

4. Doppelklicken Sie auf den Spurabschnitt bzw. Balken.

Und schon tut sich darunter ein neues Fenster auf – oder eine neue Zone, wenn Sie so wollen. Unterhalb der Projekt-Zone erscheint der sogenannte **Key-Editor**.

Kapitel 1 Cubase kennenlernen



Wenn Sie auf die Klaviertasten links klicken, bekommen Sie was zu hören. Aber Sie haben damit noch keine Töne für Ihr Musikstück.

Auch hier taucht oben eine Werkzeugleiste auf, aus der wir ebenfalls den Stift auswählen.



5. Klicken Sie oben auf den Stift.

Und wenn Sie nun irgendwohin in die Editor-Fläche unter der Werkzeugleiste und rechts von den Klaviertasten klicken, entsteht dort ein Ton bzw. eine Note.

6. Klicken Sie also in einen Bereich und ziehen Sie die Maus bei gedrückter Taste nach rechts. Es entsteht ein kleiner Balken. Das wiederholen Sie noch einige Male.

		🗤 🕨 I= 🖊	، ۲ ک ک	* ×
Anfang 1. 1. 1. 60	Ende 1.1.3.0	Länge 0. 0. 1. 60	Tonhöhe C3	Anschlagstärke
E-Piano			2	
C3 C3				

Rückgängig

Falls Sie sich mal vertan haben, können Sie jeden Schritt wieder rückgängig machen.



Suchen Sie links oben in der Werkzeugleiste unter dem Fenstertitel zwei Symbole mit »Rundpfeilen«, klicken Sie dann auf den linken. Das Ganze geht auch mit der Tastenkombination [Strg]+[Z].

Anschließend haben Sie eine Tonfolge. Wenn Sie einfach irgendwohin geklickt haben, kann das dann z.B. so aussehen:



© des Titels »Cubase Elements« (ISBN 9783747510063) 2025 by mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen. Nähere Informationen unter: https://www.mitp.de/1006 In meinem Fall sind es die einzelnen Töne eines Akkords, hintereinander gespielt.



Akkord und Arpeggio

Bei einem **Akkord** erklingen mehrere Töne gleichzeitig. Spielt man diese Töne direkt hintereinander, so spricht man von einem **Arpeggio**.

Nun sollten Sie Ihr Erstlingswerk aber endlich einmal speichern.

1. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf Datei und Speichern unter (weil es das erste Mal ist, geht hier auch Speichern).

Datei	
Neues Projekt	Strg+N
Öffnen	Strg+O
Schließen	Strg+W
Speichern	Strg+S
Speichern unter	Strg+Umschalt.+S
Neue Version speichern	Strg+Alt+S
Letzte Version	
Drucken	
Importieren	>
Exportieren	>
Backup des Projekts erstellen	
Als Vorlage speichern	
Letzte Projekte	>
Beenden	Strg+Q

Speichern unter				×
$\leftarrow \ \ \rightarrow \ \ \land \ \ \land$	WorkDisk (D:) > Projekte	, ~ C	Projekte durchsuchen	Q
Organisieren 🔹	Neuer Ordner			?
 Arbeitsplatz BootDisk (C:) WorkDisk (D:) MediaDisk (E:) SafeDisk (F:) Netzwerk) ;)			
Datei <u>n</u> ame: Datei <u>t</u> yp: C	Projekt1.cpr ubase-Projektdatei (*.cpr)			~
∧ Ordner ausblende	en	<u>Speic</u>	hern Abbreche	n

2. Im Dialogfeld geben Sie nun einen Namen für Ihr Projekt ein.

Ich war so bescheiden und habe erst mal PROJEKT1 als Namen gewählt.

3. Klicken Sie abschließend auf Speichern.

Einfach nur Töne

Zerbrechen Sie sich bitte nicht den Kopf, um sich jetzt schon eine besonders wohlklingende Melodie auszudenken. Beginnen Sie mit dem Anfang eines einfachen Musikstücks, das Sie kennen. Oder einer Akkordfolge. Oder Sie erzeugen einfach irgendwelche Töne, egal wie schräg sie nachher beim Anhören klingen.

1.6 Key- oder Noten-Editor

Schauen wir uns die entstandenen Balken einmal genauer an.

	Tonlänge
C3	C3
+ •	Lautstärke

Wie Sie sehen, lassen sich drei Werte eindeutig einstellen:

- Die Höhe eines Tons hängt davon ab, wo Sie den Balken positionieren: Schieben Sie ihn nach oben, wird der Ton höher, nach unten geschoben wird er tiefer.
- Dass die Tonlänge durch die Länge des Balkens bestimmt wird, dürfte klar sein.
- Die Lautstärke der Töne wird durch die Höhe der kleinen senkrechten Linien am unteren Rand des Editors bestimmt. Man spricht hier auch von Anschlagstärke – bezogen auf die Klaviertastatur.

Und es gibt noch einen vierten Wert:

Die waagerechte Lage des Balkens bzw. seine Position bestimmt, wo der Ton beginnt. Schieben Sie den Balken nach links, erklingt der Ton früher, durch Schub nach rechts beginnt er später.

Verschieben mit den Tasten

Mit Strg + \leftarrow und Strg + \rightarrow können Sie die Position eines Balkens nach links oder rechts verschieben. Und wenn Sie die Tonhöhe ändern wollen, dann schubsen Sie den Balken mit \uparrow oder \downarrow einen Halbton höher oder tiefer.

Genannt werden diese Balken übrigens **Keys**, weshalb der Editor, in dem wir uns gerade befinden, auch Key-Editor heißt. Daneben gibt es noch einen weiteren Editor für Töne. Der ist besonders interessant für diejenigen, die Noten lesen können.

Ganz unten beim Eintrag Editor kann man ein kleines Menü öffnen.

Anschlagstär + • •		
X MixConsole Editor	Sampler Control MII	DI Remote Akkord-Pads
1. 1. 1.	MIDI-Editor auswählen 0 21. 1. 1. 0	
Anschlagstär + v <		
X MixConsole Editor	 Key-Editor 	Remote Akkord-Pads
7 1. 1. 1.	Schlagzeug-Editor Noten-Editor	

Und mit Klick auf Noten-Editor schaltet man um, danach sieht das Ganze so aus:



Sie sehen die Noten, die wir soeben »komponiert« haben. Auch hier lassen sich diese verschieben – was z.B. sinnvoll sein kann, wenn man sich mal verspielt hat.

Die Takte sind klar zu erkennen. Die vielen »Mini-Balken«, die Sie da außerdem sehen, sind Pausenzeichen, was heißt, dass es in diesen Takten stumm ist, weil die Musik pausiert.

Mehr will ich jetzt dazu nicht sagen. Wir werden für unsere Werke vorwiegend den Key-Editor einsetzen. In Kapitel 13 erfahren Sie aber mehr über Noten und den Noten-Editor.

Mit Klick auf EDITOR und KEY-EDITOR kehren Sie zurück zur alten Ansicht.

Stichwortverzeichnis

Symbole

1.1.1.0 108

A

ADSR 266 Aggregator 302 Akkord 30 Abwandlungen 68 Editor 67 Akkord-Editor 59 Akkord-Pads 66 Akkord-Spur 58 Amplifier 214, 219 Amplitude 220 Amplitudenmodulation 244 Amp Rack 218 AmpSimulator 214 Anschlagdynamik 124 Anschlagstärke 119 fest 123 Arpeggio 30 ASIO 19 Attack 266 Audio lauter leiser 170 Audio-Ausgang 18 Audio-Eingang 18 Audio-Interface 180 Audioqualität 215 Audio-Spur 38, 167 Audio-Verbindung 166 Aufhebungszeichen 284 Ausschlag 195

Automatische Quantisierung 129 AutoPan 236

B

Bach 284 Backup 142 Basslinie 68 Bassschlüssel 274 Basston 60 Becken 103 Betriebssystem 184 Bildformat 308 Bit 215 Bit 215 BitCrusher 214 Bittiefe 305 Bit-Tiefe 215 Boost 213 B statt H 55, 283

С

Cabinet 214 Chopper 237 Chorus 237 Cis usw. 89 Cover 307 Cubase 9

D

Datei-Browser 293 Dateiformat 304 Daten verwalten 291 DaTube 216 DAW 9 dB 222 Decay 266 De-Esser 222 Delay 209 Dezibel 222 Distortion 212 Dopplung 177 Download Assistant 314 Drucken 310 Drum-Key 88, 102 Drum-Map 101 Drum-Pads 82, 84 Dry 251 DualFilter 230 Duplizieren 49,65 Dur 60 Dynamik 220

E

Editor Einstellung 144 Effekt-Spur 252, 264 Einfügen 49 Enharmonische Verwechslung 287 Envelope 266 EQ 227 Equalizer 227 Error 166 Event 43 Darstellung 145 Farbe 147 kopieren 49 Exaktheit 118 Export als WAV 303 Export-Option 304

F

Fadenkreuz 144 Farbe 146 Feedback 213 Fehler 166 Feintuning 121 Fenster-Layout 155 Feste Länge 139 Flanger 238 Flat 282 Frequenz 211 Frequenzmodulation 244 FX-Spur 254

G

Ganzton 282 Gate 225 General MIDI 189 Glissando 233 GM-Map 102 Groove Agent 81, 317 Größer-Kleiner 154 Grundton 60 Grungelizer 217

Η

Halbton 282 HALion Sonic 23, 317 Headset 161 Hertz 211 Hochpassfilter 231 H oder B 282 H statt B 145 Hüllkurve 266 Hz 211

I

Importieren 43 In-Out 125 Insert-Effekt 251 Inspector-Zone 16 Instrument Natur 179 wechseln 69 Instrument-Spur 21, 39

© des Titels »Cubase Elements« (ISBN 9783747510063) 2025 by mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen. Nähere Informationen unter: https://www.mitp.de/1006

J

John Nobrook Band 308

K

Kanal 125 Kanal-Racks 259 Kanalzug 125, 258 Key 32 Keyboard Text und Zeichen 93 virtuell 92 Key-Editor 27, 105, 272 Kleber 63 Klinkenstecker 162 Knacken 179 Komplete 198 Kompression 305 Kopieren 49, 50, 65 Korrektur 178

L

Lautstärke 118 fest 123 Layout 279 Layout-Einstellungen 277 Leertaste 34 Legato 137 Leslie 243 LFO 241 Limiter 224 Lokator 51, 86, 126, 303 Loop 52, 86, 126 loopfähig 51 Lücke markieren 175

Μ

Major 60 MediaBay 291 Medien-Datei 291, 296 Metalizer 239 Metronom 98 MIDI 94 Geräte 187 GM 189 Schnittstelle 185 MIDI-Spur 167 Mikrofon Cubase 164 einrichten 163 Wahl 172 Windows 161 Minor 60 Mix-Console 124, 171, 257 Moll 60 Mono 128 MonoDelay 209 MorphFilter 231 **MSRW 151** Mugent 40 Mute 91, 151 Muting 91

N

Native Instruments 198 NI Komplete 198 Note löschen 286 Position 286 Tonhöhe 286 Tonlänge 286 Noten bearbeiten 285 Noten-Editor 33, 272 Notenhals 274 Notenlinie 274 Notenschlüssel 274 Notenschrift 271 N-Tole 131 Nulldurchgänge 154

0

Octaver 245 Oktave 55 Oszillator 241

Р

Partitur 274 Passfilter 231 Pattern 85 Pattern-Loop 85 Pause 33 Pausenzeichen 286 Pegel 126, 195 Pegelregler 171 PingPongDelay 210 Pitch Correct 246 Plopp-Zisch 177 Plug-in 197 Pool 296 Pool-Import 298 Positionszeiger 35, 152 pre-post 220, 251 Programmeinstellung 80, 141 Projekt-Zone 16

Q

Q-Bereich 134 Quantisierung 110, 128 Längen 136 näherungsweise 130 zu exakt 118 Zufall 134 Quantisierungsfeld 134

R

Rack-Zone 197 Raster 107 Release 266 Reverb 264 Rhythmus 82 Ringmodulator 241 RoomWorks 264 Rotary 243 Rückgängig 29, 150

S

Sample 185 Sampler 183, 185 Samplerate 305 Schieberegler 125 Schlagevent 89 Schlagzeug 79 Schlagzeug-Editor 89 Send-Effekt 251 Sharp 282 Sicherheitskopie 79 Solo 90, 151 Sound Einstellungen 162 Speichern automatisch 142 Spur 17 Audio 38 breiter-schmaler 170 Effekt 252.264 Farbe 147 Instrument 21 Spuren-Zone 16 Staccato 137 Standard-Einstellung 148 Start 34, 43 Steinberg Hub 13 Steinberg Hub 319 StepFilter 232 StereoDelay 209 Stereo In-Out 128 Stift 26, 59 Stift-Werkzeug 39 Stop 34 Stretching 49 Studio Einstellungen 18, 186 Studio-EQ 228

Stummschalten 90, 151, 202 Sustain 266 Swing 132 Synthesizer 22, 23, 183

Т

Takt 1.1.1.0 108 Anzeige 108 Takte 27 Tap 159 Tastaturbefehl 148 Taste verschieben 32 Tempospur 158 Text einfügen 280 Threshold 222 Tiefpassfilter 231 Tonart 60. 281 ToneBooster 233 Tonhöhe 32 Tonlänge 32 fest 123 Tonlautstärke 32 Tonleiter 55, 60, 274 Tranceformer 244 Transponieren 279 Transportleiste 16, 34, 157 Tremolo 237, 244 Triller 237 Trommel 103

U

Überlappung 137, 140 Update 184

V

Verwaltung 291 Verzerrung 212 Vibrato 244 Video 299 Video-Player 300 Video-Software 301 Violinschlüssel 274 Vorzähler 99 VST 197

W

Wah-Wah 234 Warnung 74 WAV 305 Wave-Datei 305 Wechsel Instrument 69 Werkzeug Stift 26, 59 Werkzeugleiste 16, 26, 150 Wet 251 Wiederholung 52 Workstation 23, 185

Ζ

Zähleinheit 27 Zone ein-/ausblenden 39 Zoom 106, 154, 173 Zufallsquantisierung 134 Zusammenfügen 63 Zusatztext 280