

Track 02



mitp

Hans-Georg
Schumann

00:06:00

00:07:00

00:08:00



Cubase Elements

Praxisbuch für Einsteiger

Track 02

Grundlagen für die Musikproduktion

00:06:00

00:07:00

00:08:00

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--------------------------------------|----|
| | Einleitung | 9 |
| | DAW – was ist das? | 9 |
| | Und was ist Cubase? | 9 |
| | Voraussetzungen | 10 |
| 1 | Cubase kennenlernen | 13 |
| 1.1 | Der Steinberg Hub | 13 |
| 1.2 | Projektfenster | 16 |
| 1.3 | Eingänge – Ausgänge | 17 |
| 1.4 | Klang-Fülle | 21 |
| 1.5 | Die ersten Takte | 25 |
| 1.6 | Key- oder Noten-Editor | 31 |
| 1.7 | Transport | 33 |
| 1.8 | Ausklang | 34 |
| 2 | Audio-Mix | 35 |
| 2.1 | Neues Projekt, neue Spur | 35 |
| 2.2 | Musik-Schnipsel | 38 |
| 2.3 | Datei-Import | 41 |
| 2.4 | Anpassungen | 45 |
| 2.5 | Stretching | 48 |
| 2.6 | Duplikate und Loops | 51 |
| 2.7 | Ausklang | 55 |
| 3 | Akkorde | 57 |
| 3.1 | Auf ein Neues | 58 |
| 3.2 | Die Akkord-Spur | 60 |
| 3.3 | Automatik? | 65 |
| 3.4 | Akkord-Pads | 69 |
| 3.5 | Auf der Basslinie | 72 |
| 3.6 | Akkord-Malerei | 76 |
| 3.7 | Ausklang | 79 |
| 4 | Schlagzeug und Keyboard | 81 |
| 4.1 | Der Groove Agent | 81 |
| 4.2 | Pattern | 85 |

| | | |
|----------|--|------------|
| 4.3 | Der Schlagzeug-Editor | 89 |
| 4.4 | Das Keyboard | 94 |
| 4.5 | Ausklang | 99 |
| 5 | Selbstgemachtes | 101 |
| 5.1 | Das Metronom | 101 |
| 5.2 | Drum-Keys | 104 |
| 5.3 | Achtung Aufnahme | 107 |
| 5.4 | Korrekturen | 111 |
| 5.5 | Die Lead-Spur | 115 |
| 5.6 | Harmonisierung | 119 |
| 5.7 | Ausklang | 124 |
| 6 | Feintuning | 127 |
| 6.1 | Zu laut, zu leise? | 127 |
| 6.2 | Die Mix-Console | 130 |
| 6.3 | Quantisierung 1 | 134 |
| 6.4 | Quantisierung 2 | 138 |
| 6.5 | Die passende Tonlänge | 143 |
| 6.6 | Ausklang | 147 |
| 7 | Arbeitsplatz Cubase | 149 |
| 7.1 | Programmeinstellungen | 149 |
| 7.2 | Events und Farben | 153 |
| 7.3 | Tastenbelegung | 156 |
| 7.4 | Die Werkzeugleiste | 158 |
| 7.5 | Raster und Layout | 163 |
| 7.6 | Die Transportleiste | 165 |
| 7.7 | Ausklang | 169 |
| 8 | Musik »von außen« | 171 |
| 8.1 | Mikrofon einrichten 1 | 171 |
| 8.2 | Mikrofon einrichten 2 | 175 |
| 8.3 | Hallo, wer singt? | 178 |
| 8.4 | Audio-Daten bearbeiten | 182 |
| 8.5 | Klang-Vielfalt | 187 |
| 8.6 | Ausklang | 192 |
| 9 | Synthesizer und Sampler | 193 |
| 9.1 | Synthetische Klänge | 193 |
| 9.2 | MIDI trifft Cubase | 196 |

| | | |
|-----------|---------------------------------------|------------|
| 9.3 | In – Out – In | 200 |
| 9.4 | Von MIDI zu Audio. | 202 |
| 9.5 | VST Instrumente. | 206 |
| 9.6 | Plug-in-Management. | 209 |
| 9.7 | Ausklang. | 215 |
| 10 | Audio-Effekte I | 217 |
| 10.1 | Von Clean bis Delay | 217 |
| 10.2 | Distortion | 224 |
| | 10.2.1 AmpSimulator | 226 |
| | 10.2.2 BitCrusher. | 227 |
| | 10.2.3 DaTube | 228 |
| | 10.2.4 Grungelizer. | 230 |
| | 10.2.5 Amp Rack | 230 |
| 10.3 | Dynamik. | 233 |
| | 10.3.1 Compressor. | 234 |
| | 10.3.2 De-Esser | 236 |
| | 10.3.3 Limiter. | 237 |
| | 10.3.4 Weitere Kompressoren | 238 |
| | 10.3.5 VSTDynamics | 239 |
| 10.4 | Ausklang. | 239 |
| 11 | Audio-Effekte II | 241 |
| 11.1 | Equalizer. | 241 |
| | 11.1.1 DJ-EQ | 242 |
| | 11.1.2 Studio-EQ | 242 |
| 11.2 | Filter | 244 |
| | 11.2.1 DualFilter | 245 |
| | 11.2.2 MorphFilter. | 245 |
| | 11.2.3 StepFilter. | 247 |
| | 11.2.4 ToneBooster | 248 |
| | 11.2.5 Wah-Wah | 249 |
| 11.3 | Modulation. | 250 |
| | 11.3.1 AutoPan. | 250 |
| | 11.3.2 Chopper. | 252 |
| | 11.3.3 Chorus. | 253 |
| | 11.3.4 Flanger | 254 |
| | 11.3.5 Metalizer | 254 |
| | 11.3.6 Phaser | 256 |

| | | |
|-----------|--------------------------------------|-----|
| 11.3.7 | Ringmodulator | 256 |
| 11.3.8 | Rotary | 259 |
| 11.3.9 | Tranceformer | 259 |
| 11.3.10 | Tremolo und Vibrato | 260 |
| 11.4 | Pitch-Shift | 261 |
| 11.4.1 | Octaver | 262 |
| 11.4.2 | Pitch Correct | 262 |
| 11.5 | Ausklang | 264 |
| 12 | »Effekt-Effizienz« | 265 |
| 12.1 | Welcher wann, welcher wo? | 265 |
| 12.2 | Send-Effekte | 266 |
| 12.3 | Einbindung und Aktivierung | 271 |
| 12.4 | Song-Tuning? | 277 |
| 12.5 | Reverb | 281 |
| 12.5.1 | RoomWorks | 282 |
| 12.5.2 | RoomWorks SE | 285 |
| 12.6 | Ausklang | 286 |
| 13 | Der Noten-Editor | 287 |
| 13.1 | Notenbild | 287 |
| 13.2 | Partitur-Tuning | 292 |
| 13.3 | Ton-Kunst | 297 |
| 13.4 | Noten bearbeiten ... | 302 |
| 13.5 | ... und drucken | 306 |
| 13.6 | Von Cubase zu Dorico | 309 |
| 13.7 | Ausklang | 313 |
| 14 | Verwalten und veröffentlichen | 315 |
| 14.1 | Die MediaBay | 315 |
| 14.2 | Der Pool | 320 |
| 14.3 | Aggregatoren | 325 |
| 14.4 | Export | 326 |
| 14.5 | Publikation | 330 |
| 14.6 | Ausklang | 335 |
| | Anhang | 337 |
| | Cubase installieren und aktivieren | 337 |
| | Projekte und Links | 347 |
| | Stichwortverzeichnis | 349 |

Einleitung

DAW – was ist das?

Früher hat man Musik in einem Studio gemacht. Das war recht aufwändig, man benutzte teure Geräte, um letztendlich einen optimalen Song oder ein ganzes Album zu produzieren.

Auch heute gibt es weiterhin Studios, nur arbeiten die mit moderneren Mitteln. Dazu gehört eine **Digitale Audio Workstation** (kurz DAW). Heutzutage nutzt man eine Software, die z.B. auf Computern mit Microsoft Windows oder Apple MacOS läuft. Dadurch lässt sich inzwischen ein solches Tonstudio auch zu Hause betreiben, im Grunde genügt dazu erst einmal ein schneller Computer mit viel Speicherplatz.

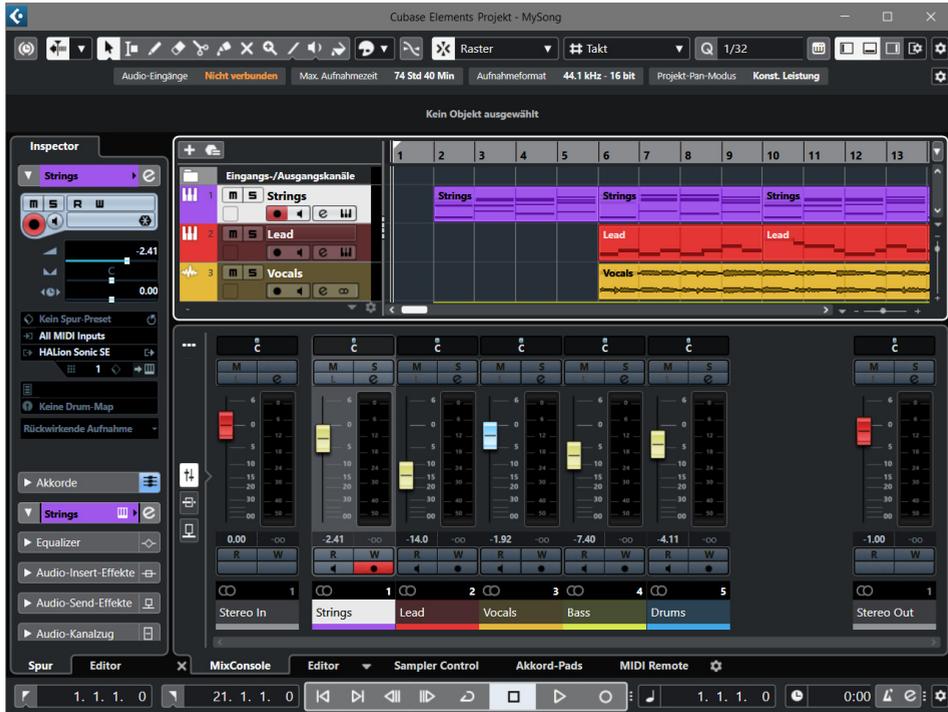
Dort können Sie Musikinstrumente über die USB-Schnittstelle anschließen und betreiben, oder man nimmt über ein Mikrofon Gesang, Schlagzeug oder Naturinstrumente auf. Eine andere Möglichkeit ist die Nutzung sogenannter virtueller Instrumente, deren Sound künstlich auf dem Computer erzeugt wird. Natürlich brauchen Sie ein dazu passendes Programm, und damit wird das Ganze erst zur DAW.

Und was ist Cubase?

Kommen wir zu der Software, die man für ein Musikstudio braucht. Es gibt da ein breites Angebot, einiges ist sogar kostenlos. Doch für die besten Programme muss man schon etwas bezahlen. Aber nicht unbedingt allzu viel. Hier haben wir es mit **Cubase** zu tun. Und das ist eine DAW-Software, sehr weitverbreitet, sie wird von vielen Musik-Profis genutzt.

Für alle Cubase-Versionen

Ich selbst habe Cubase schon sehr früh kennengelernt und damit ab Version 6 gearbeitet. Aktuell ist Version 12. Die verwende ich auch für dieses Buch. Sollten Sie bereits eine frühere Version haben oder in Erwägung ziehen, nicht die ganze neue, sondern eine ältere Version günstig zu erwerben, lässt sich vieles in diesem Buch auch dann nutzen.



Es gibt derzeit drei Varianten von Cubase: Pro, Artist und Elements. Alle drei bieten Möglichkeiten, Musik schon mit einfachsten Mitteln zu komponieren, ohne zusätzliche andere Hard- oder Software. Auch weil eine Fülle virtueller Instrumente inklusive Schlagzeug bereits mit dabei ist.

Für unsere Zwecke als Einsteiger reicht Cubase Elements völlig aus. Die neueste Version belastet Ihren Geldbeutel mit nicht einmal 100 Euro. Wenn Sie im Laufe der Zeit zum Profi aufsteigen, dann sollten Sie einen Blick auf Cubase Artist und Cubase Pro werfen. Die kosten mehrere Hundert Euro, bieten aber auch weitere hochprofessionelle Zusatzwerkzeuge. Später, wenn Sie mit Musik Geld verdienen und es Ihnen mal mit Cubase Elements »zu eng« wird, können Sie leicht auf eine der höheren Varianten aufrüsten.

Voraussetzungen

Sie brauchen einen Computer mit folgenden Eigenschaften:

- 64 Bit Windows 10 oder 11, am besten die jeweils neueste Version,
- einen Prozessor vom Typ Intel Core-i oder AMD Ryzen Multi-Core, empfohlen Intel i5 oder schneller
- RAM mit mindestens 4 GB RAM, empfohlen 8 GB,

- freien Speicherplatz auf dem Datenträger von mehr als 25 GB,
- eine Bildschirmauflösung mit mindestens 1440 x 900, empfohlen 1920 x 1080,
- eine freie USB-Schnittstelle, falls Sie einen Hardware-Lizenz-Key nutzen wollen.

Für den Anfang können Sie Cubase als Vollversion zum Test für einen Monat herunterladen, danach müssen Sie es kaufen. Wie Cubase installiert wird, erfahren Sie im Anhang.

Die meisten Projekte im Buch können Sie in einem Paket von der Verlagsseite herunterladen:

<https://www.mitp.de/0398>

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.

Lizenzkontrolle

Steinberg ist die Firma, die Cubase programmiert hat. Seit Cubase 12 gibt es ein neues Lizenz-System. Für ältere Cubase-Versionen (bis 11) war der sogenannte **e-Licenser** nötig, einmal als Software und einmal als Hardware. Ein sogenannter **Dongle**.



(© Steinberg)

Der wird über USB an den Computer angeschlossen, Cubase ließ sich damit immer problemlos starten (was bei der Software-Kontrolle nicht unbedingt sicher war). Der Nachteil: Er kostet um die 20 Euro. Doch wie gesagt: Seit Cubase 12 ist er nicht mehr nötig.

1.1 Der Steinberg Hub

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

0. 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.



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

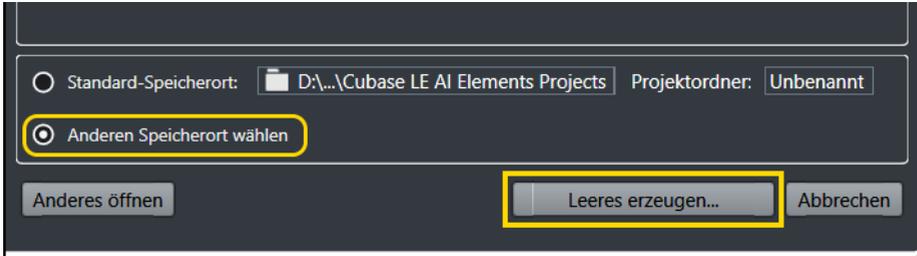


Interessanter ist die rechte Seite. Dort sind Vorlagen aufgeführt, die Steinberg mitgeliefert hat. Damit können Sie für Ihre Projekte gleich das Passende zusammenstellen. Später stehen auf dieser Seite die Namen Ihrer gerade aktuellen eigenen Projekte.

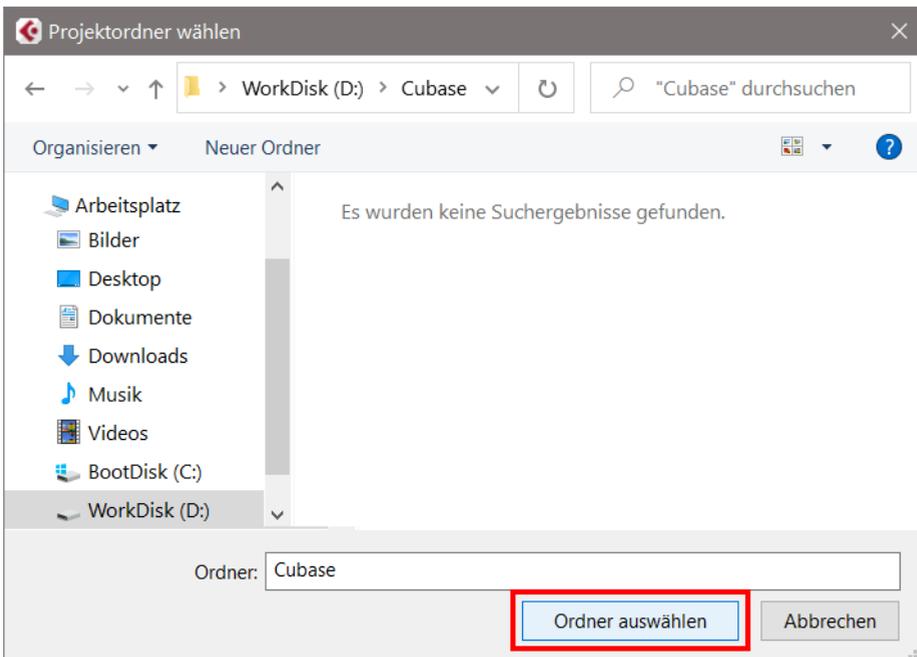
Ältere Versionen

Bei manchen der älteren Cubase-Versionen hieß es statt HUB einfach PROJEKT-ASSISTENT.

1. Kontrollieren Sie als Erstes, 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).



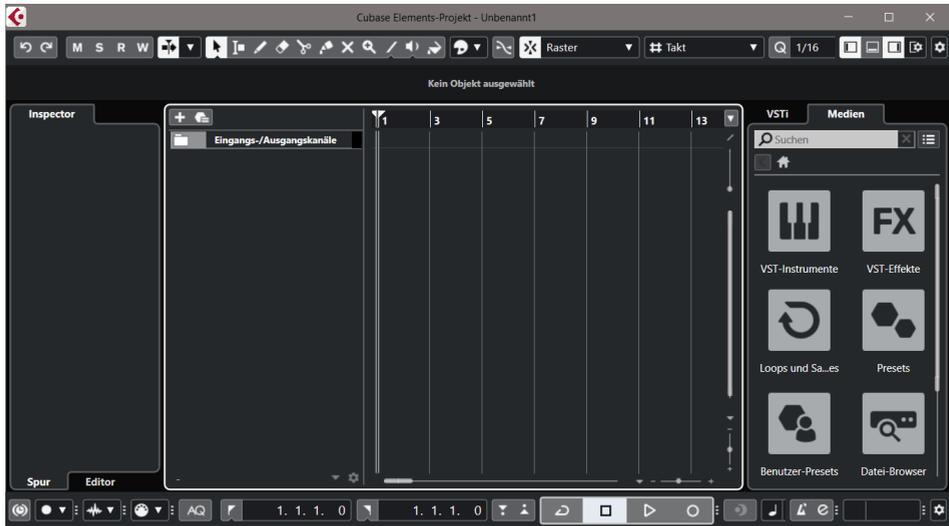
2. Klicken Sie dann auf LEERES ERZEUGEN.
3. Ein Dialogfeld öffnet sich, dort klicken Sie sich zu dem Ordner durch, in dem Sie Ihre künftigen Projekte unterbringen wollen.



4. Klicken Sie anschließend auf ORDNER AUSWÄHLEN.

Das Dialogfeld verschwindet, und ein neues Fenster tut sich auf. Und das sieht zunächst ein bisschen verwirrend aus, mit den vielen Bereichen. 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 in Kapitel 7.

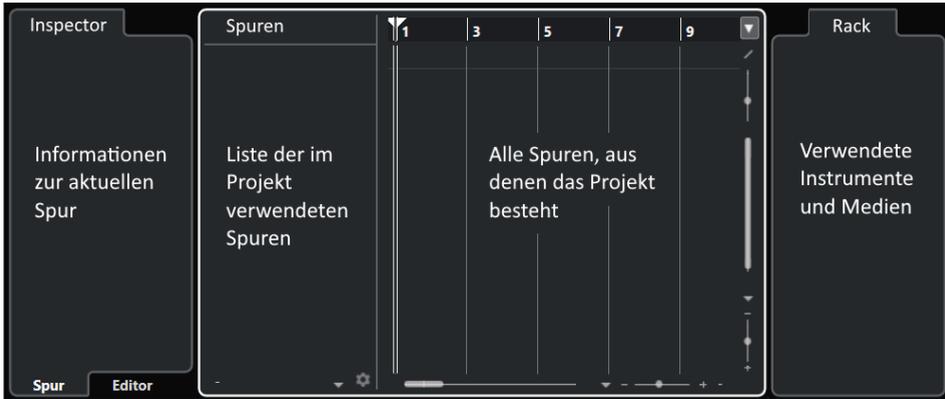


Ganz unten ist die **Transportleiste**. Auch auf die kommen wir erst in Kapitel 7 ausführlicher zu sprechen.



Schauen wir uns den Mittelteil an, den Bereich für die Projekt-Daten. 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 für die Bearbeitung zur Verfügung.
- Die Rack-Zone: Hier finden sich alle im Projekt verwendeten Instrumente und Medien.



Spuren?

Was sind denn eigentlich **Spuren**? Das sind die Grund-Bausteine eines Projekts. In ihnen werden die Daten der Töne gesammelt, die Sie beim Musizieren 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

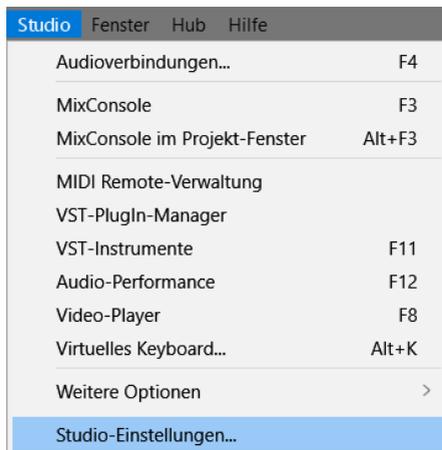
Und nun? Fangen wir gleich damit an, für unser Projekt die erste Spur zu erzeugen? Nicht sofort, denn es gibt vorher noch einiges zu klären. Zum Beispiel ist bei mir ganz oben ein Warnhinweis zu sehen:



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



Studio oder Geräte

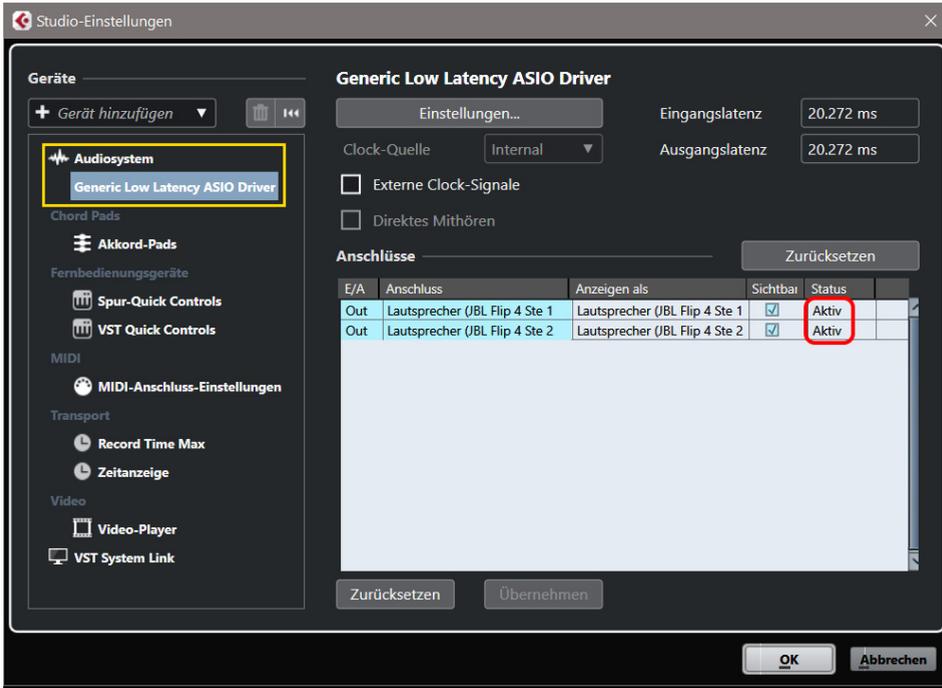
Wenn Sie eine ältere Cubase-Version benutzen, müssen Sie ab und zu nach einem Menüeintrag woanders suchen. So hieß es z.B. statt **STUDIO** früher noch **GERÄTE**. Auch sehen die Dialogfelder natürlich teilweise etwas anders aus.

2. Ein Dialogfeld öffnet sich. Sorgen Sie dafür, dass links unter **AUDIOSYSTEM** der Eintrag **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.

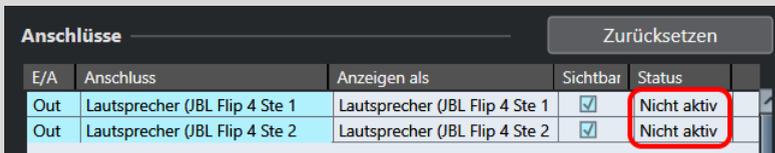
Unter **ANSCHLÜSSE** sind die Lautsprecher aufgeführt, die aktuell am Computer angeschlossen sind.



- Kontrollieren Sie, ob Ihre Lautsprecher angezeigt werden und der STATUS auf AKTIV steht.

Nicht aktiv?

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

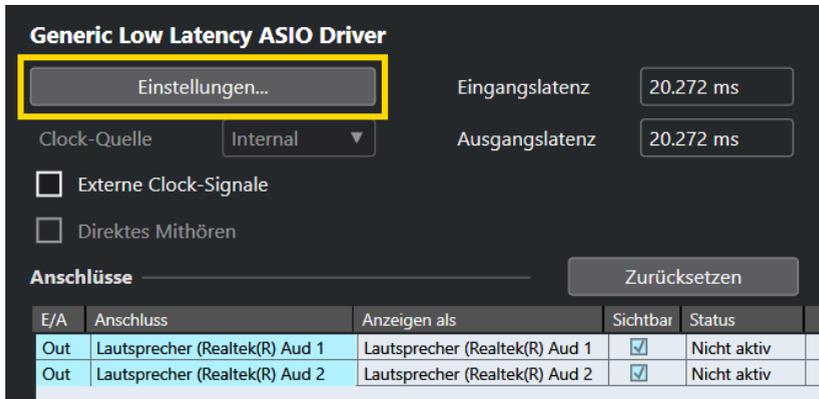


Dann schließen Sie Cubase erst einmal. Kontrollieren Sie, ob die Lautsprecher eingeschaltet sind (ggf. schalten Sie sie aus und wieder ein), schließlich starten Sie Cubase neu und wiederholen die obigen Schritte.

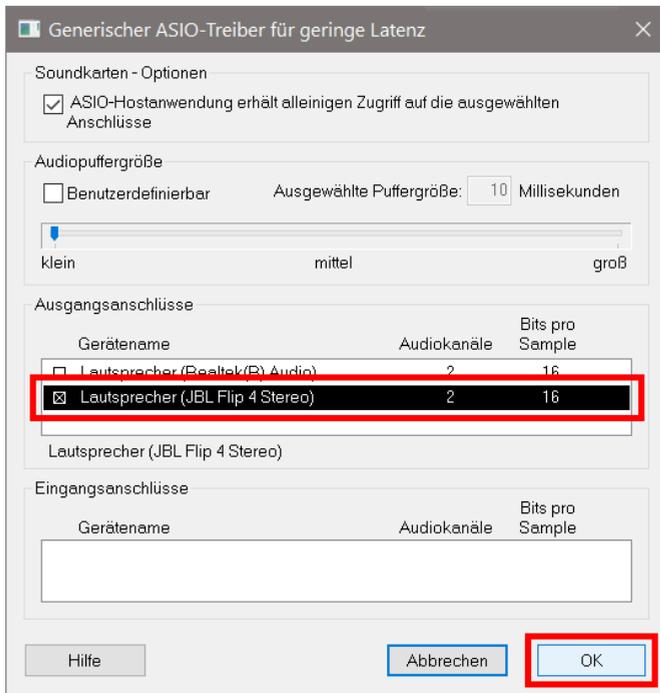
Anschließend sollten die Audio-Ausgänge auf AKTIV stehen.

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.



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



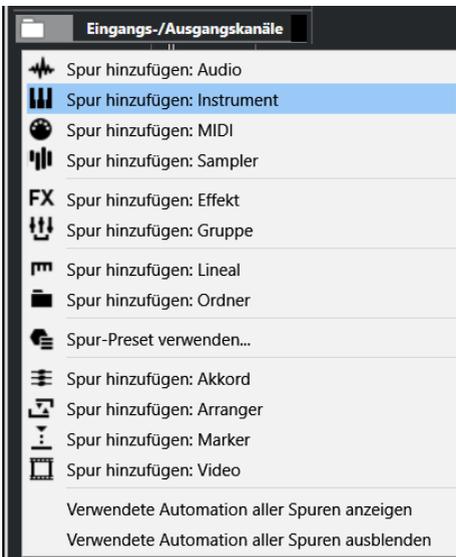
3. Abschließend klicken Sie auf OK und im Haupt-Dialog ebenfalls auf OK.

Damit sollten die Ausgänge »versorgt« sein. 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.

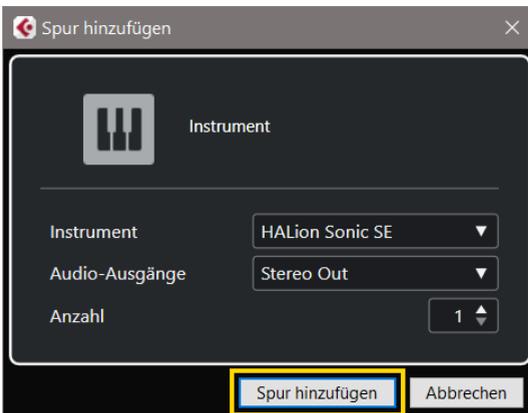
1.4 Klang-Fülle

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.



2. Wählen Sie per Mausklick SPUR HINZUFÜGEN: INSTRUMENT.



3. Klicken Sie auf die Schaltfläche SPUR HINZUFÜGEN.

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



Schauen wir das mal genauer hin: Was ist das? Die Namen, die Sie da sehen, weisen auf Instrumente hin. Und tatsächlich haben wir hier einen ausgewachsenen virtuellen Synthesizer.

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 es auch Hardware-Synthesizer genannt.



Yamaha Montage (© Thomann)

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.

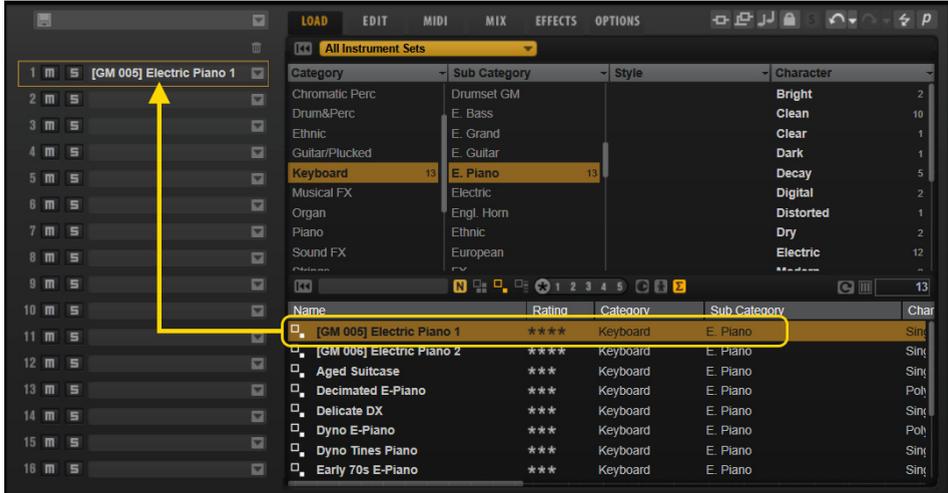
Suchen wir uns jetzt ein Instrument aus. Stehen Sie auf Geige? Oder Trompete? Oder wie wäre es mit einem elektrischen Klavier?

4. Wählen Sie oben unter CATEGORY eine Instrument-Gruppe, dann suchen Sie sich darunter ein konkretes Instrument aus.



Nicht immer sagt der Name genau genug, um was für einen Klang es sich handelt. Da hilft nur ausprobieren.

5. Dazu **doppelklicken** Sie auf einen Eintrag unter NAME. Und der Eintrag erscheint auch an anderer Stelle.



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



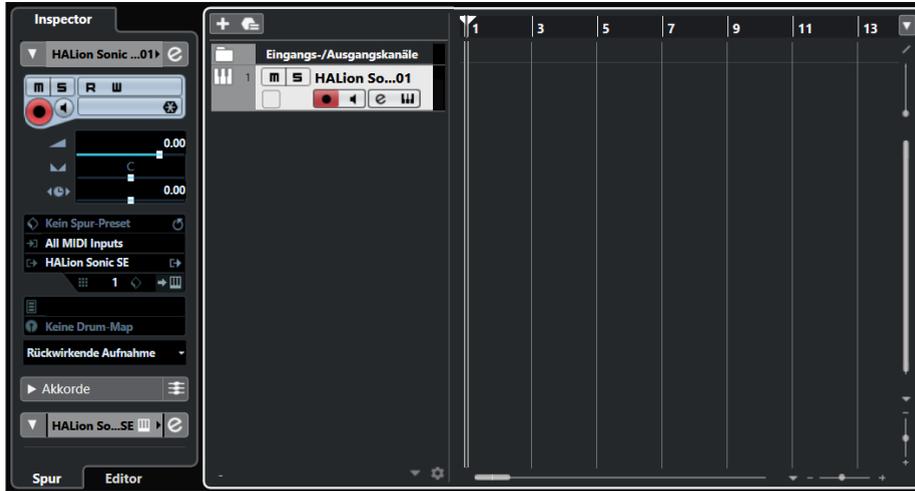
Da der virtuelle Synthesizer Hunderte von Klängen anbietet (die man auch noch mit den Reglern über der Tastatur modifizieren kann), wären Sie nun längere Zeit beschäftigt – wenn Sie alles, was geht, durchprobieren wollen, könnten es auch Tage werden. Für jetzt aber reicht es, sich auf die Schnelle irgendeinen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

Haben Sie sich für einen Klang entschieden, sollte der dann auch ganz oben eingetragen sein.



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

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



Sie sehen links in der Inspector-Zone eine Menge an Informationen, mit denen Sie jetzt noch nichts anfangen können. Mit der Zeit erfahren Sie mehr und mehr über diese Angaben.

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



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.

Stichwortverzeichnis

1.1.1.0 112

A

ADSR 283
Aggregator 326
Akkord 29
 Abwandlungen 71
 Picker 70
 Varianten 72
Akkord-Editor 62, 71
Akkord-Pads 69
Akkord-Spur 60
Amplifier 227, 232
Amplitude 233
Amplitudenmodulation 260
Amp Rack 230
AmpSimulator 226
Anschlagdynamik 130
Anschlagstärke 122
 fest 129
Arpeggio 30
ASIO 18
Attack 283
Audio
 lauter – leiser 180
Audio-Ausgang 18
Audio-Eingang 18
Audio-Interface 190
Audio-Qualität 228
Audio-Spur 37, 178
Audio-Verbindung 177
Aufhebungszeichen 301
Ausschlag 205
Automatische Quantisierung 136
AutoPan 250

B

Bach 301
Backup 150
Basslinie 72
Bassschlüssel 291
Basston 63
Becken 107

Betriebssystem 194
Bildformat 332
Bit 228
BitCrusher 227
Bit-Tiefe 228
Bittiefe 329
Boost 225
BPM 50
B statt H 57, 300

C

Cabinet 227
Chopper 252
Chorus 253
Cis usw. 90
Cover 331
Cubase 9

D

Datei-Browser 317
Dateiformat 328
Daten
 verwalten 315
DaTube 229
dB 236
Decay 283
De-Esser 236
Delay 221
Dezibel 236
Distortion 224
Dongle 13
Dopplung 187
Dorico 309
Download Assistant 339
Drucken 334
Drum-Key 90, 106
Drum-Map 104
Drum-Pads 83
Dry 219
DualFilter 245
Duplizieren 52, 68
Dur 63
Dynamik 233

E

Editor
 Einstellung 152
 Effekt-Spur 268, 281
 Einfügen 51
 e-Licenser 13, 344
 Enharmonische Verwechslung 305
 Envelope 283
 EQ 241
 Equalizer 241
 Error 177
 Event 43
 Darstellung 153
 Farbe 155
 kopieren 51
 Exaktheit 122
 Export
 als WAV 326
 MIDI 310
 von Teilen 311
 Export-Option 328

F

Fadenkreuz 152
 Farbe 154
 Feedback 226
 Fehler 177
 Feintuning 127
 Fenster-Layout 164
 Feste Länge 146
 Flanger 254
 Flat 299
 Frequenz 223
 Frequenzmodulation 260
 FX-Spur 270

G

Ganzton 300
 Gate 239
 General MIDI 198
 Gesang 304
 Glissando 248
 GM-Map 105
 Groove Agent 83, 345
 Größer-Kleiner 162
 Grundton 63
 Grungelizer 230

H

Halbton 300
 HALion Sonic 22, 345
 Headset 171

Hertz 223
 Hochpassfilter 245
 H oder B 300
 H statt B 153
 Hüllkurve 283
 Hz 223

I

Importieren 41
 In-Out 131
 Insert-Effekt 219
 Inspector-Zone 16
 Instrument
 Natur 189
 Instrument-Spur 21, 38

K

Kanal 131
 Kanal-Racks 275
 Kanalzug 131
 Key 32
 Keyboard
 Text und Zeichen 95
 virtuell 95
 Key-Editor 27, 109, 288
 Kleber 66
 Klinkenstecker 172
 Knacken 189
 Komplete 209, 213
 Kompression 329
 Kopieren 51, 68
 Korrektur 187

L

Lautstärke 122
 fest 129
 Leertaste 33
 Legato 143
 Leslie 259
 LFO 257
 Limiter 237
 Lizenz 344
 Lokator 53, 88, 133, 327
 Loop 54, 88, 133
 Lücke
 ausschneiden 184
 schließen 186

M

Major 63
 MediaBay 315
 Medien-Datei 315, 320

Medien suchen 318
 Metalizer 254
 Metronom 102
 MIDI 97
 Geräte 197
 GM 198
 Schnittstelle 195
 MIDI-Spur 178
 Mikrofon
 Cubase 175
 einrichten 173
 Wahl 182
 Windows 171
 Minor 63
 Mix-Console 130, 181, 273
 Moll 63
 MonoDelay 221
 MorphFilter 245
 MSRW 158
 Mugent 38
 Mute 159
 Muting 93

N

Native Instruments 209, 213
 NI Komplete 209
 Nobrook 332
 Note
 bearbeiten 302
 einfügen 304, 306
 löschen 306
 Position 305
 Tonhöhe 305
 Tonlänge 305
 Noten-Editor 32, 288
 Notenhals 291, 306
 Notenlinie 290
 Notenschlüssel 290, 298
 Notenschrift 287
 N-Tole 138

O

Octaver 262
 Oktave 57
 Oszillator 257

P

Partitur 290
 Pattern 86
 Pattern-Loop 87
 Pausenzeichen 303
 Pegel 132, 205

Pfadeinstellung 210
 Picker 71
 PingPongDelay 222
 Pitch Correct 262
 Plopp-Zisch 187
 Plug-in 207
 Pool 320
 Pool-Import 322
 Positionszeiger 34, 46, 160
 Programmeinstellung 82, 149
 Projekt-Zone 16

Q

Q-Bereich 139
 Quantisierung 114, 134
 Längen 143
 näherungsweise 136
 zu exakt 122
 Zufall 140
 Quantisierungsfeld 140

R

Rack-Zone 16, 207
 Raster 111
 Release 283
 Reverb 281
 Rhythmus 83
 Ringmodulator 256
 RoomWorks 281
 Rotary 259
 Routing 276
 Rückgängig 28, 158

S

Sample 195
 Sampler 195
 Samplerate 329
 Schieberegler 131
 Schlagevent 91
 Schlagzeug 81
 Schlagzeug-Editor 91
 Send-Effekt 219
 Sharp 299
 Shuffle 298
 Sicherheitskopie 81
 Solo 109, 159, 311
 Sound
 Einstellungen 172
 Speichern
 automatisch 150
 Spur 17
 Audio 37

- Effekt 268, 281
- Farbe 155
- Instrument 21
- Spuren-Zone 16
- Staccato 143
- Standard-Einstellung 157
- Start 33, 43
- Steinberg 13
 - Hub 14, 347
- StepFilter 247
- StereoDelay 222
- Stereo In-Out 133
- Stift 26, 61
- Stift-Werkzeug 38
- Stop 33
- Stretching 49
- Strip 276
- Studio
 - Einstellungen 18, 195
- Studio-EQ 242
- Stummschalten 92, 159, 214
- Sustain 283
- Swing 138
- Synkope 297
- Synthesizer 22, 193

T

- Takt
 - 1.1.1.0 112
 - Anzeige 112
- Takte 26
- Tastaturbefehl 157
- Taste
 - verschieben 32
- Text
 - einfügen 304
- Threshold 235
- Tiefpassfilter 245
- Time-Stretch 48
- Tonart 63, 298
- ToneBooster 248
- Tonhöhe 31
- Tonlänge 31
 - fest 129

- Tonlautstärke 31
- Tonleiter 57, 63, 290
- Tranceformer 259
- Transportleiste 16, 33, 165
- Tremolo 260
- Triole 297
- Trommel 107

U

- Überlappung 144, 146
- Update 194

V

- Verwaltung 315
- Verzerrung 224
- Vibrato 260
- Video 322
- Video-Player 324
- Video-Software 325
- Violinschlüssel 291
- Vorzähler 103
- VST 207

W

- Wah-Wah 249
- WAV 329
- Wave-Datei 329
- Werkzeug
 - Stift 26, 61
- Werkzeugleiste 16, 26, 158, 316
- Wet 219
- Wiederholung 54
- Workstation 195

Z

- Zähleinheit 27
- Zone
 - ein-/ausblenden 38
- Zoom 110, 162, 183
- Zufallsquantisierung 140
- Zusammenfügen 66