

EINFÜHRUNG IN CUBASE SX

Erstellen (oder Öffnen) eines neuen **PROJEKTS**:

- > Menue Datei -> Neues Projekt bzw. [Strg] [N] oder Projekt öffnen [Strg] [O]
- > Wähle eine geeignete Projektvorlage oder erstellen ein leeres Projekt
- > Wähle oder erzeuge einen Projektordner.
In diesem sind sämtliche Dateien des Projekts enthalten.

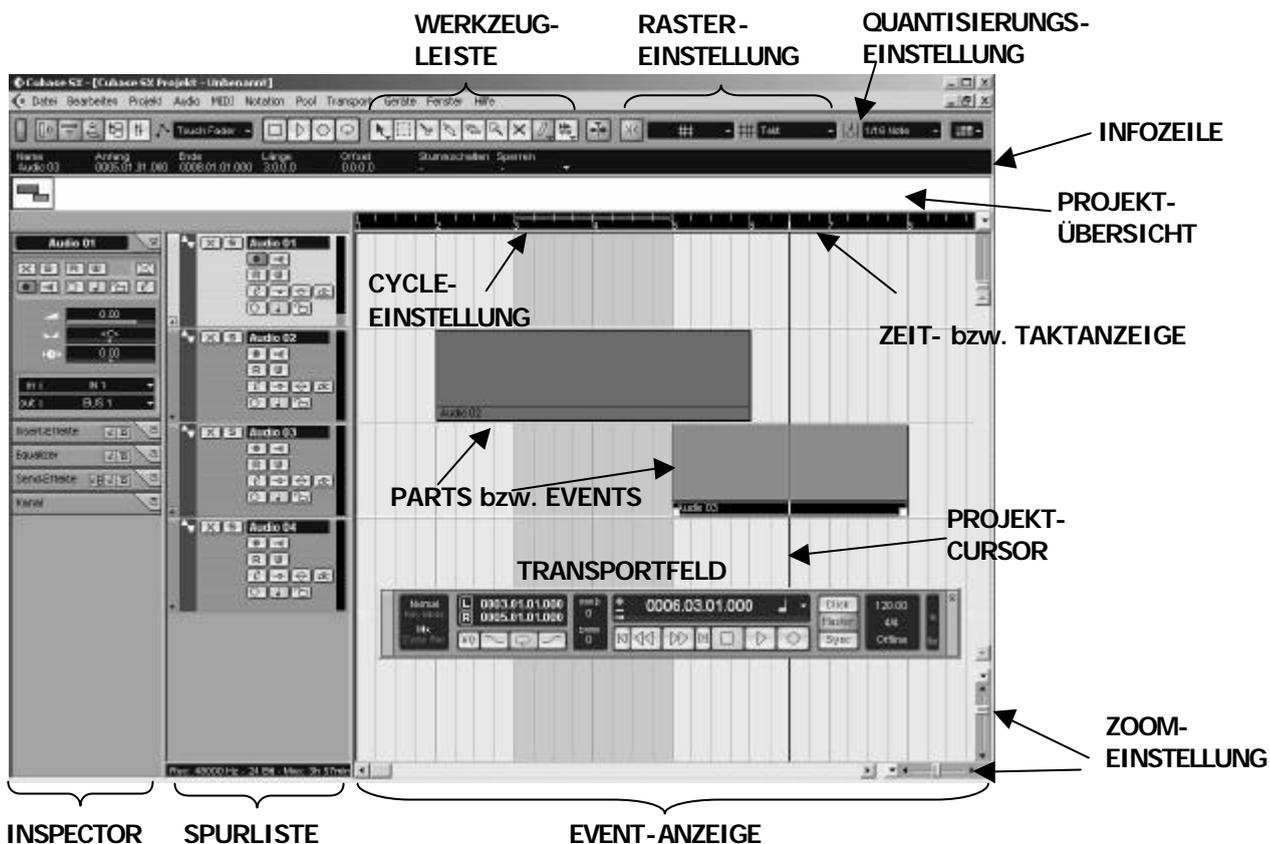
Anpassen der **PROJEKTEINSTELLUNGEN**:

- > Menue Projekt -> Projekteinstellungen bzw. [Umschalt.] [S]
- > Wähle SAMPLINGRATE, AUFNAHMEFORMAT (Bitttiefe), DATEITYP, ANZEIGEFORMAT

Erzeuge eine **SPUR**:

- > Menue Projekt -> Spur hinzufügen -> gewünschten Typ wählen -> Spur wird erzeugt
oder:
- > Klick auf rechte Maustaste in der **SPURLISTE** (siehe unten)

PROJEKT-FENSTER:



Das Projektfenster ist das zentrale Bearbeitungsfenster in Cubase SX. Es ermöglicht einen graphischen Überblick über das gesamte Audio-Projekt sowie die rasche Navigation in diesem. Viele wichtige, grundlegende Bearbeitungen können direkt im Projektfenster durchgeführt werden. Cubase SX bietet darüber hinaus aber auch eine Reihe weitere EDIT-FENSTER für spezielle bzw. genaue Bearbeitungen.

Die vertikale Gliederung erfolgt in sogenannten **SPUREN** (engl. TRACKS).

Jede SPUR hat abhängig von ihrer **SPUR-KATEGORIE** (Audio, Midi, Gruppe, Folder, Master-Automation, Marker und Video) unterschiedliche Aufgaben und kann mit unterschiedlichen Werkzeugen editiert werden.

Auf die genaue Bedeutung der einzelnen Kategorien wird bei Bedarf später eingegangen.

Jede Spur kann ein oder mehrere **EVENTS** beinhalten. Diese Events können zu sogenannten **PARTS** zusammengefügt werden.



Für wichtige Bearbeitungen stehen verschiedenen **WERKZEUGE** zur Verfügung. Diese können durch Klicken auf das entsprechende Icon in der Werkzeug-Liste ausgewählt werden. Alternativ dazu kann auch in der Event-Anzeige auf die rechte Maustaste gedrückt und das gewünschte Werkzeug bzw. die gewünschte Bearbeitung aus dem PopUp-Menü ausgewählt werden.

Parts und Events können durch Zeichnen mit dem **STIFT-WERKZEUG**, durch Aufnahme von Audio- oder MIDI-Daten, durch Importieren von Audio- oder MIDI-Daten etc. erzeugt werden.

Das **TRENNEN-WERKZEUG** (Die Schere) ermöglicht das Schneiden von Parts und Events.

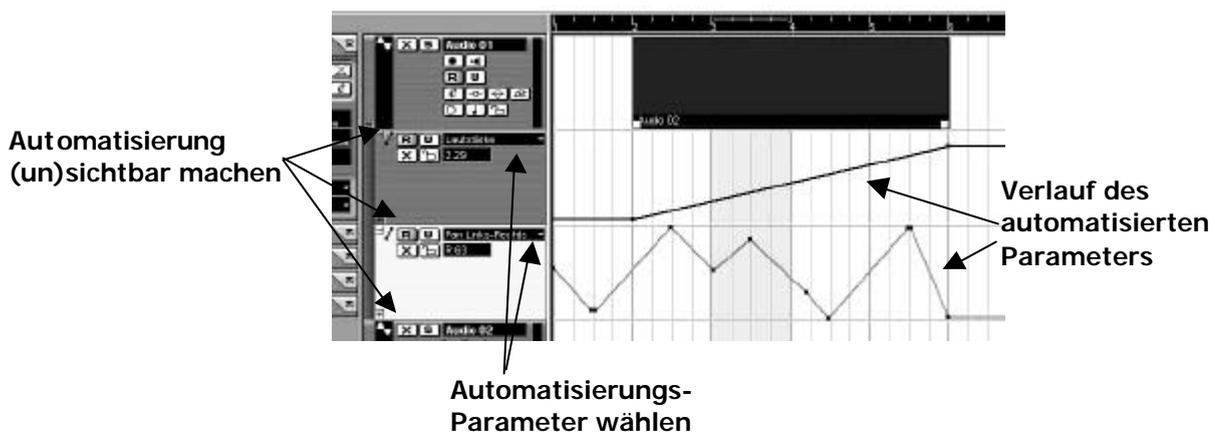
Um ein Event oder einen Part im Projekt neu zu positionieren, muss es mit dem **OBJEKTAUSWAHL-WERKZEUG** selektiert und verschoben werden.

Wird während des Verschiebens **[ALT]** gedrückt, so erzeugt man eine **KOPIE** des Events.

Neben Events und Parts können Spuren auch verschiedene **Informationen zur Beeinflussung der Wiedergabe** beinhalten.

Diese Einstellungen können in der **SPUR-LISTE**, im **INSPECTOR** oder im **VST-KANAL** oder im **MIXER** beeinflusst werden. (Eine genauere Beschreibung von VST-Kanal und Mixer erfolgt später.)

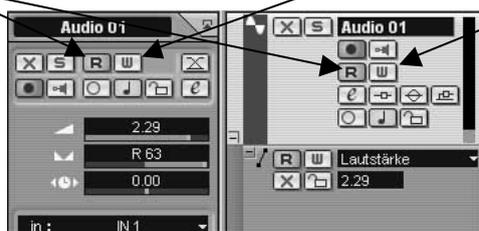
Die Einstellungen können auch während der Wiedergabe verändert und **AUTOMATISIERT** werden. Auf diese Weise können beispielsweise Lautstärke, Stereo-Panorama, Filter-Einstellungen etc. ein Spur während der Wiedergabe beliebig verändert werden.



Für jede Spur können mehrere Automatisierungsparameter angezeigt werden. Die Verlauf der Parameter kann mit dem Stift-Werkzeug verändert werden.

**Automatisierungs-
daten lesen**

**Automatisierungs-
daten schreiben**



Zum Lesen bzw. Schreiben von Automatisierungsdaten in Echtzeit muss "R" bzw. "W" im Inspector oder der Spurliste aktiviert sein.

Die horizontale Gliederung des Projektfensters erfolgt durch die **ZEIT-LEISTE**.

Die Positionsangabe kann als Zeit- oder Taktangabe erfolgen. Auch eine Darstellung in fps (Frames per Second) in unterschiedlichen Frameraten für die Videovertionung und in Samples (für genaues Schneiden etc.) ist möglich. Die Auswahl der Anzeige erfolgt durch Klicken der rechten Maustaste innerhalb der Zeit-Leiste.

Wird das **RASTER** aktiviert, so können Events und Parts nicht frei, sondern nur zu ganz bestimmten, von den jeweiligen Raster-Einstellungen abhängigen Zeitpunkten positioniert werden.

EINFACHE BEARBEITUNGEN VON AUDIO-MATERIAL

1. **Öffne** ein neues Projekt
2. **Importiere** geeignetes Audio-Material von CD oder Festplatte.

-> Menue Datei -> Importieren -> Audio Datei bzw. Audio-CD

Die Audio-Datei sollte in den Projektordner kopiert und das Format an das Projekt angepasst werden! (vgl. PopUp Option)

Beim Importieren von eine CD können mehrer Tracks aber auch nur ein kurzer Ausschnitt eines Tracks selektiert, vorgehört und in den Projektordner (oder einen anderen ausgewählten Ordner) kopiert werden.

3. Schneide die entstandenen Events mit dem **TRENNEN-WEKRZEUG**.
4. Ordne die Events mit den **OBJEKTAUSWAHL-WERKZEUG** nach belieben an.
5. Verändere die Lautstärke eines Events mit dem blauen Anfasser in der Mitte des Events.
6. Erzeuge ein Fade-In oder -Out mit den blauen Anfassern am Anfang bzw. Ende des Events.



7. Bearbeite den Verlauf einer Blende im Fade-Editor (Doppelklick auf die Blende).

8. Wiederhole ein Event mehrmals.

- > Selektiere das gewünschte Event
- > Klicke auf die rechte Maustaste -> Bearbeiten -> Wiederholen
- > Anzahl der gewünschten Wiederholungen eingeben

9. Wiederhole ein Event innerhalb der Loop

- > Selektiere das gewünschte Event
- > Klicke auf die rechte Maustaste -> Bearbeiten -> Loop füllen

10. Erzeuge ein Crossfade von einem Event auf das nächste (innerhalb einer Spur).

- > Positioniere die Events so, dass sie sich gegenseitig überlappen
- > Selektiere eines der beiden Events
- > Drücke [X]
- > Bearbeite den Kurvenverlauf des Crossfades (Doppelklick innerhalb der Blende)

11. Finde geeignete Loops innerhalb des Audiomaterials

- > Öffne den SAMPLE-EDITOR (Doppelklick auf das Event oder
- > Selektiere Nulldurchgänge finden
- > Wähle den gewünschten Bereich
- > Spiele diesen Bereich im Loop-Modus
- > Verändere den Bereich bis ein passender Loop gefunden wurde
- > Klicke in der Regionen-Liste auf Einfügen
(oder: rechte Maustaste -> Audio -> Region erzeugen)
- > Wechsle ins Projekt-Fenster
- > Selektiere das Event mit dem gewünschten Audiomaterial
- > rechte Maustaste -> Region zuweisen -> gewünschte Region wählen
- > Wiederhole dieses Event nach Belieben

