

EINFÜHRUNG IN CUBASE SX

BEARBEITUNGEN DES ZEITVERLAUFS

REVERSE (Umkehren)

Dieser Audio-Effekt bewirkt, dass das aufgezeichnete Schallsignal umgekehrt – also von hinten nach vorne – abgespielt wird.

-> Part auswählen -> rechte Maustaste klicken -> Effekte -> Umkehren

oder

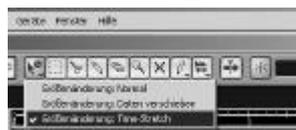
-> Audio-Editor öffnen (Doppelklick auf den Part) -> gewünschten Bereich auswählen -> rechte Maustaste klicken -> Effekte -> Umkehren

ACHTUNG: Die Bearbeitung mit Effekten erfolgt destruktiv!!!

TEMPO-ERRECHNEN

-> Part auswählen -> Menue Projekt -> Tempo errechnen -> Zählzeiten (Anzahl der Beats innerhalb des gewählten Parts angeben) -> Tempo am Spurbeginn oder am Beginn der Auswahl in die Tempospur einfügen

DRUM-LOOP AN SONGTEMPO ANPASSEN



-> Objektauswahl umstellen auf Time-Stretch
-> Raster aktivieren (Takt)
-> Part-Ende des Drum-Loops zum nächst liegenden Takt ziehen

In den Programmeinstellungen (Menue Datei -> Programmeinstellungen -> Audio -> Timestretch-Werkzeug -> Algorithmus anpassen (Klang / Rhythmus und Genauigkeit)

TIMESTRETCHING

-> mit Timestretch-Werkzeug (siehe oben)

oder:

-> Part auswählen -> rechte Maustaste klicken -> Effekte -> Time-Stretch -> gewünschte Änderung (in Prozent oder neue Länge in Sekunden oder neues Tempo) eingeben -> Algorithmus anpassen (Genauigkeit und Klang / Rhythmus) -> ausführen

oder:

-> Audio-Editor öffnen (Doppelklick auf den Part) -> gewünschten Bereich auswählen -> rechte Maustaste klicken -> Effekte -> Time-Stretch -> gewünschte Änderung (in Prozent oder neue Länge in Sekunden oder neues Tempo) eingeben -> Algorithmus anpassen (Genauigkeit und Klang / Rhythmus) -> ausführen

RESAMPLING

-> Part auswählen -> rechte Maustaste klicken -> Effekte -> Pitch-Shifting -> Transponieren auswählen -> im Pitch-Shift-Modus Zeitkorrektur und Formantkorrektur deaktivieren (Genauigkeit und Klang / Rhythmus) -> Intervall bestimmen -> Algorithmus anpassen (Genauigkeit und Klang / Rhythmus) -> ausführen

oder:

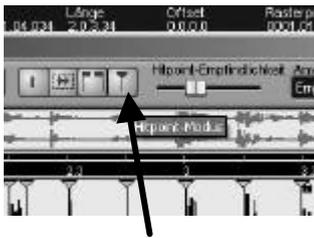
-> Audio-Editor öffnen (Doppelklick auf den Part) -> gewünschten Bereich auswählen -> rechte Maustaste klicken -> Effekte -> rechte Maustaste klicken -> Effekte -> Pitch-Shifting -> Transponieren auswählen -> im Pitch-Shift-Modus Zeitkorrektur und Formantkorrektur deaktivieren (Genauigkeit und Klang / Rhythmus) -> Intervall bestimmen -> Algorithmus anpassen (Genauigkeit und Klang / Rhythmus) -> ausführen

RESAMPLING – dynamischer Verlauf

wie oben, aber: statt Transponieren -> Hüllkurve auswählen -> Bereich auswählen und Verlauf einzeichnen

ARBEITEN MIT HIT-POINTS

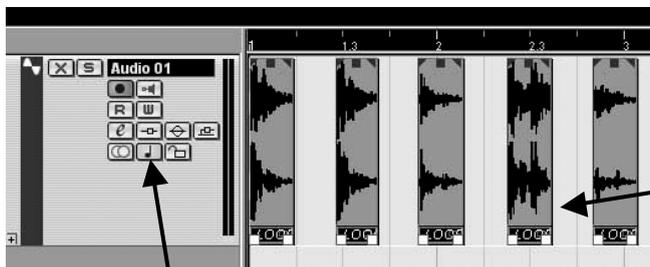
Ermöglicht das Zerteilen von Drum-Loops (bzw. ganz allgemein von Beat orientertem Material) in Einzelschläge



Button zum Aktivieren
des Hitpoint-Modus

- > Audio-Editor öffnen (Doppelklick auf den Part)
- > Hit-Point-Modus aktivieren
- > Taktart, Taktanzahl und Anzahl der Zählzeiten einstellen
- > Optionen für „Anwenden“ auswählen (Empfindlichkeit oder 1/4, 1/8,...)
- > Empfindlichkeit (falls gewünscht einstellen)
- > Klick auf rechte Maustaste -> Hitpoints -> Audio-Slices erstellen (mehrer Audio-Events innerhalb eines Parts) oder Events teilen (mehrer Events)

Wurde ein Drum-Loop in Einzelschläge zerteilt und ist die Zeitbasis der Spur auf „musikalisch“ eingestellt, so werden die Schläge bei einer Änderung des Song-Tempos nun automatisch zusammen- (oder auseinander-) geschoben.



Zeitbasis zwischen
musikalisch und linear umschalten

Drum-Loop in Einzelschläge
zerlegt -> wird bei langsamerem
Tempo auseinander gezogen,
wenn die Zeitbasis der Spur auf
„musikalisch“ gestellt wurde