

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

## **Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)**

Liebe Leserinnen und Leser,

dieses E-Book, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Mit dem Kauf räumen wir Ihnen das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Jede Verwertung außerhalb dieser Grenzen ist ohne unsere Zustimmung unzulässig und strafbar. Das gilt besonders für Vervielfältigungen, Übersetzungen sowie Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Je nachdem wo Sie Ihr E-Book gekauft haben, kann dieser Shop das E-Book vor Missbrauch durch ein digitales Rechtemanagement schützen. Häufig erfolgt dies in Form eines nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichens, das dann individuell pro Nutzer signiert ist. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Beim Kauf des E-Books in unserem Verlagsshop ist Ihr E-Book DRM-frei.

Viele Grüße und viel Spaß beim Lesen,

*Ihr mitp-Verlagsteam*



Neuerscheinungen, Praxistipps, Gratiskapitel,  
Einblicke in den Verlagsalltag –  
gibt es alles bei uns auf Instagram und Facebook



[instagram.com/mitp\\_verlag](https://www.instagram.com/mitp_verlag)



[facebook.com/mitp.verlag](https://www.facebook.com/mitp.verlag)



Hans-Georg Schumann

# Cubase Elements

Praxisbuch für Einsteiger  
Grundlagen für die Musikproduktion



**mitp**

## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-7475-0399-7

1. Auflage 2022

[www.mitp.de](http://www.mitp.de)

E-Mail: [mitp-verlag@sigloch.de](mailto:mitp-verlag@sigloch.de)

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2022 mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Für die Bereitstellung der Software und die Unterstützung gilt unser Dank *Steinberg Media Technologies GmbH*.

Lektorat: Katja Völpel

Sprachkorrektorat: Christine Hoffmeister

Covergestaltung: Christian Kalkert, Sandrina Dralle

Coverbild: Andrey VP/[stock.adobe.com](http://stock.adobe.com)

Satz: III-satz, Flensburg, [www.drei-satz.de](http://www.drei-satz.de)

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Einleitung</b> .....	9
	DAW – was ist das?.....	9
	Und was ist Cubase?.....	9
	Voraussetzungen.....	10
<b>1</b>	<b>Cubase kennenlernen</b> .....	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
<b>2</b>	<b>Audio-Mix</b> .....	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
<b>3</b>	<b>Akkorde</b> .....	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
<b>4</b>	<b>Schlagzeug und Keyboard</b> .....	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
<b>5</b>	<b>Selbstgemachtes</b> . . . . .	<b>101</b>
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
<b>6</b>	<b>Feintuning</b> . . . . .	<b>127</b>
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
<b>7</b>	<b>Arbeitsplatz Cubase</b> . . . . .	<b>149</b>
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
<b>8</b>	<b>Musik »von außen«</b> . . . . .	<b>171</b>
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
<b>9</b>	<b>Synthesizer und Sampler</b> . . . . .	<b>193</b>
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
<b>10</b>	<b>Audio-Effekte I. . . . .</b>	<b>217</b>
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
<b>11</b>	<b>Audio-Effekte II . . . . .</b>	<b>241</b>
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
<b>12</b>	<b>»Effekt-Effizienz«</b>	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
<b>13</b>	<b>Der Noten-Editor</b>	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
<b>14</b>	<b>Verwalten und veröffentlichen</b>	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
	<b>Anhang</b>	337
	Cubase installieren und aktivieren	337
	Projekte und Links	347
	<b>Stichwortverzeichnis</b>	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.

## Kapitel 1

### Cubase kennenlernen

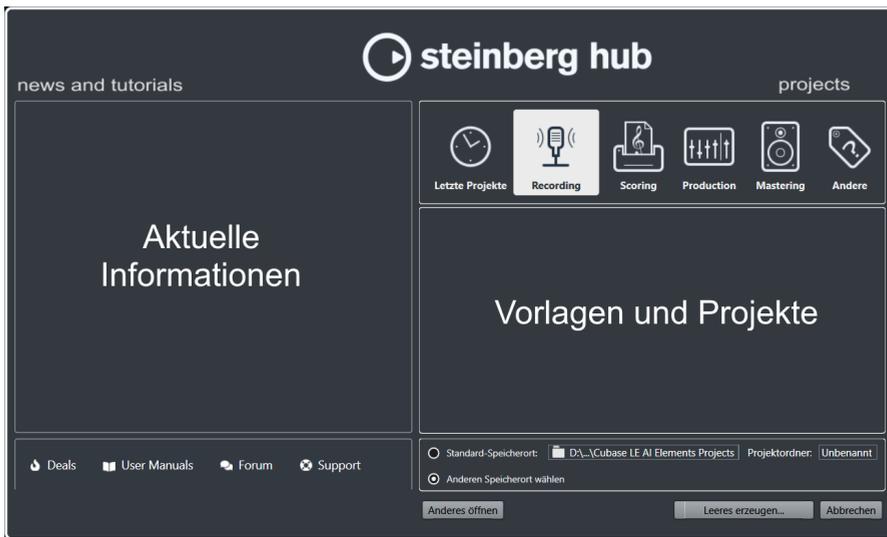
0. Starten Sie Cubase durch Doppelklick auf das Symbol auf dem Desktop oder über den Eintrag STEINBERG CUBASE im Startmenü.



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.

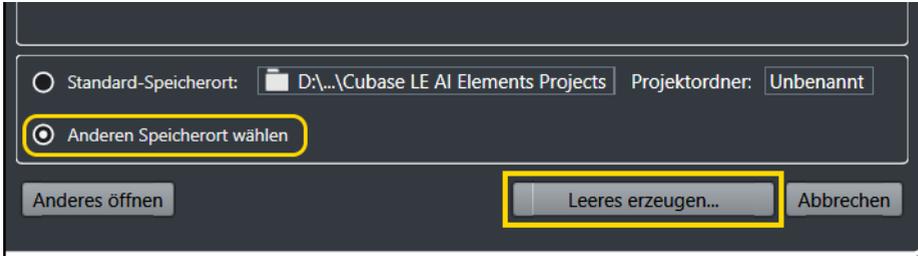


Interessanter ist die rechte Seite. Dort sind Vorlagen aufgeführt, die Steinberg mitgeliefert hat. Damit können Sie für Ihre Projekte gleich das Passende zusammenstellen. Später stehen auf dieser Seite die Namen Ihrer gerade aktuellen eigenen Projekte.

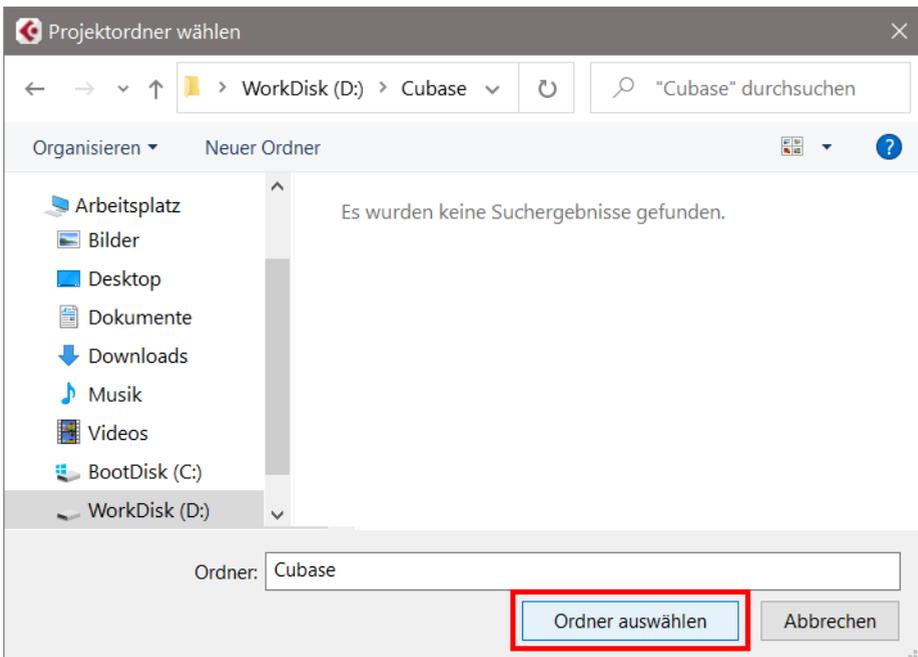
## Ältere Versionen

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).



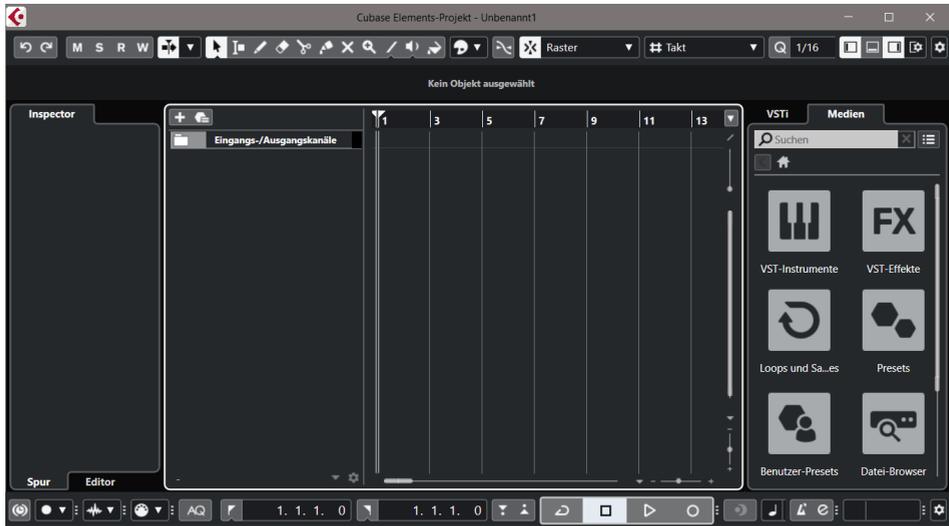
2. Klicken Sie dann auf LEERES ERZEUGEN.
3. Ein Dialogfeld öffnet sich, dort klicken Sie sich zu dem Ordner durch, in dem Sie Ihre künftigen Projekte unterbringen wollen.



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.

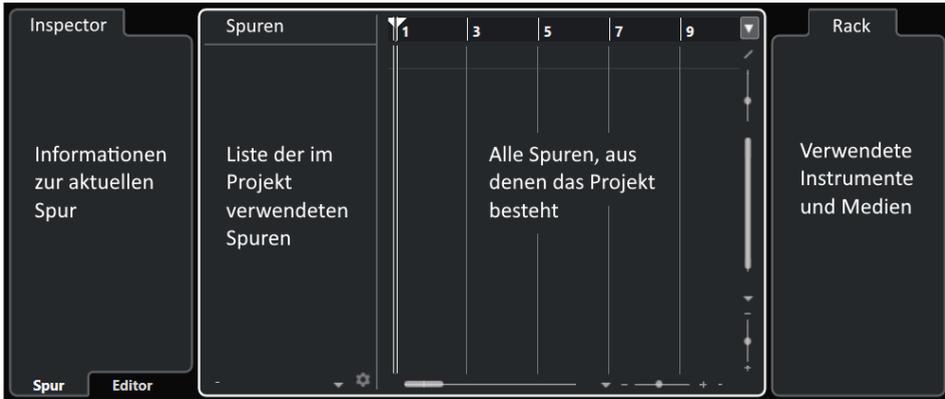


Ganz unten ist die **Transportleiste**. Auch auf die kommen wir erst in Kapitel 7 ausführlicher zu sprechen.



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?

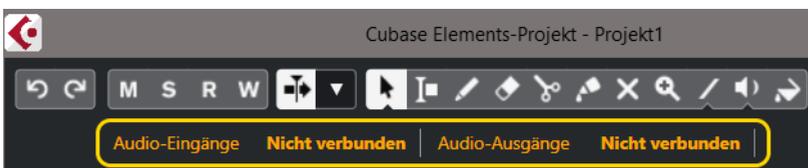
Was sind denn eigentlich **Spuren**? Das sind die Grund-Bausteine eines Projekts. In ihnen werden die Daten der Töne gesammelt, die Sie beim Muskmachen erzeugen. Das kann auch ein Geräusch sein, dass Sie z.B. über ein Mikrofon aufnehmen, oder ein externer Tonschnipsel.



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

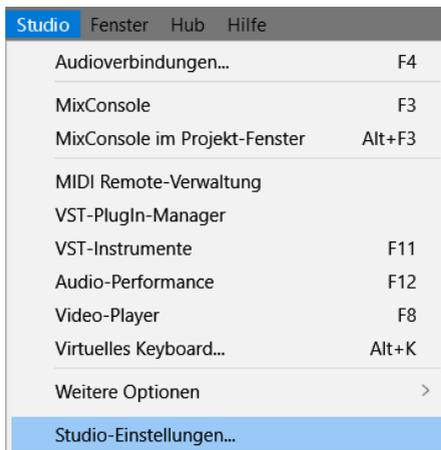
Und nun? Fangen wir gleich damit an, für unser Projekt die erste Spur zu erzeugen? Nicht sofort, denn es gibt vorher noch einiges zu klären. Zum Beispiel ist bei mir ganz oben ein Warnhinweis zu sehen:



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

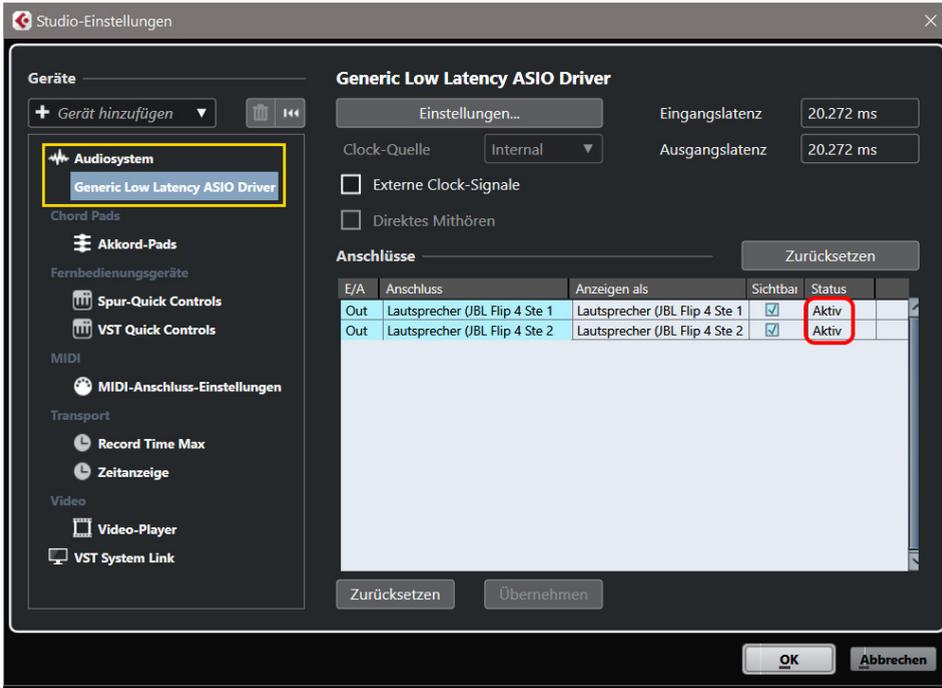
Wenn Sie eine ältere Cubase-Version benutzen, müssen Sie ab und zu nach einem Menüeintrag woanders suchen. So hieß es z.B. statt **STUDIO** früher noch **GERÄTE**. Auch sehen die Dialogfelder natürlich teilweise etwas anders aus.

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.

The screenshot shows the 'Anschlüsse' table with the status of the two outputs set to 'Nicht aktiv':

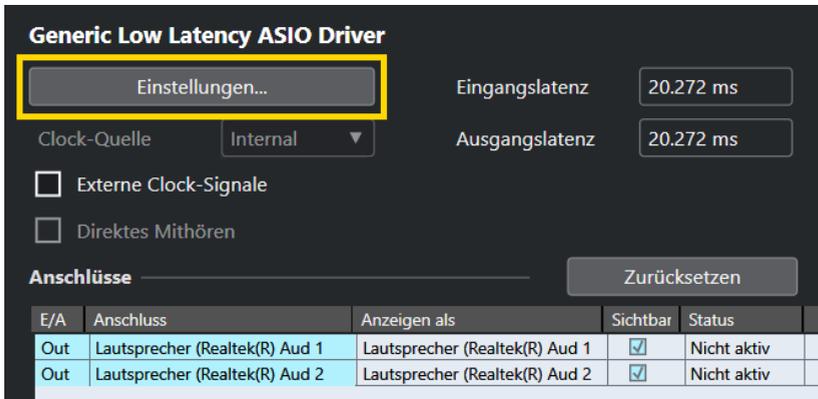
E/A	Anschluss	Anzeigen als	Sichtbar	Status
Out	Lautsprecher (JBL Flip 4 Ste 1)	Lautsprecher (JBL Flip 4 Ste 1)	<input checked="" type="checkbox"/>	Nicht aktiv
Out	Lautsprecher (JBL Flip 4 Ste 2)	Lautsprecher (JBL Flip 4 Ste 2)	<input checked="" type="checkbox"/>	Nicht aktiv

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.

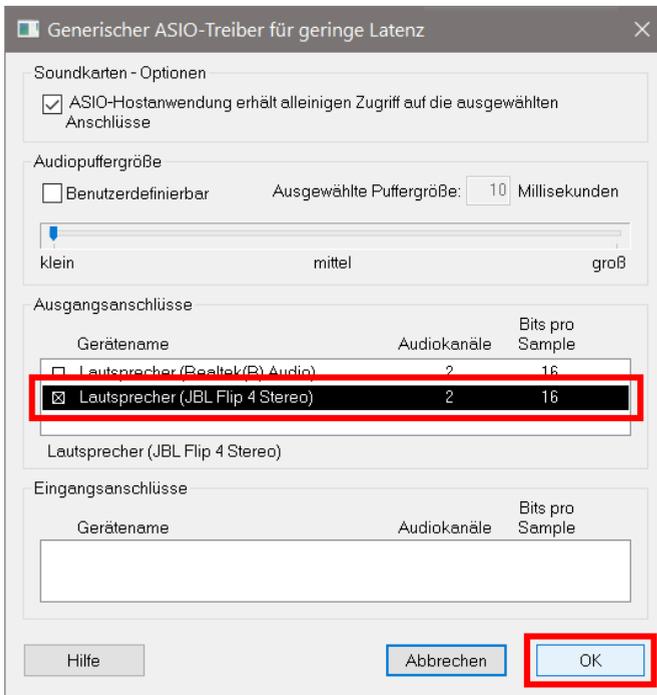
Anschließend sollten die Audio-Ausgänge auf AKTIV stehen.

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.



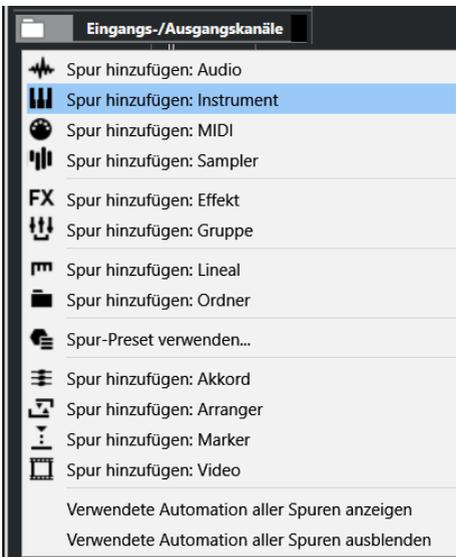
3. Abschließend klicken Sie auf OK und im Haupt-Dialog ebenfalls auf OK.

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.

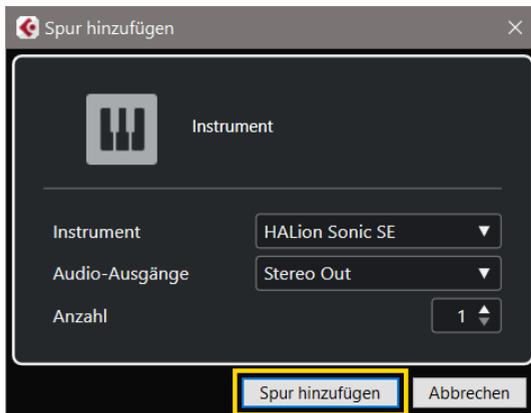
## 1.4 Klang-Fülle

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.

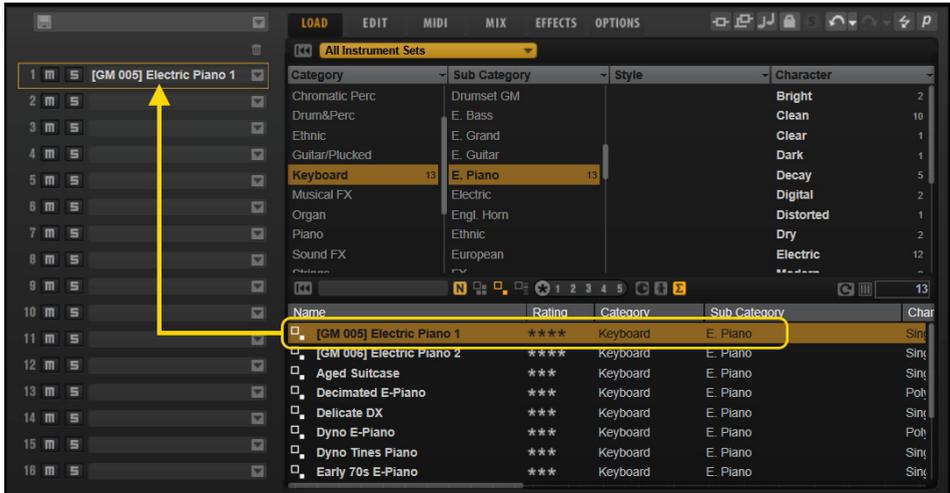
Suchen wir uns jetzt ein Instrument aus. Stehen Sie auf Geige? Oder Trompete? Oder wie wäre es mit einem elektrischen Klavier?

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.



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



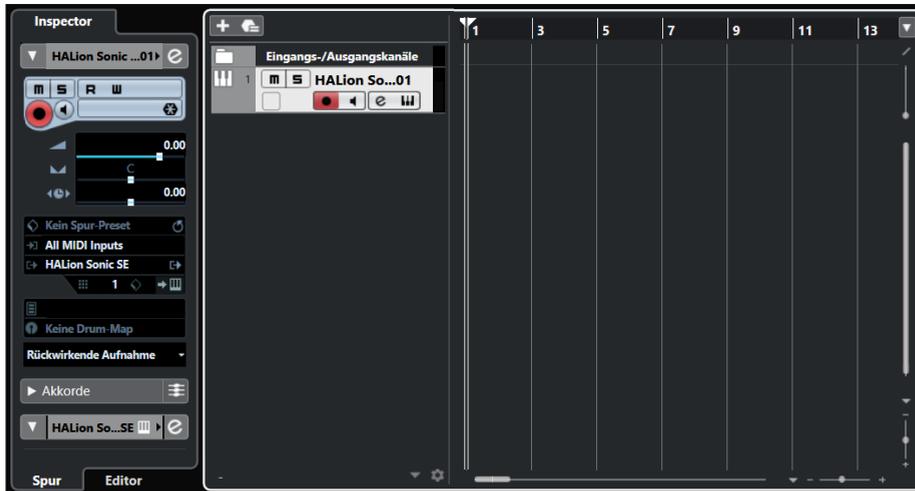
Da der virtuelle Synthesizer Hunderte von Klängen anbietet (die man auch noch mit den Reglern über der Tastatur modifizieren kann), wären Sie nun längere Zeit beschäftigt – wenn Sie alles, was geht, durchprobieren wollen, könnten es auch Tage werden. Für jetzt aber reicht es, sich auf die Schnelle irgendeinen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

1. Suchen Sie oben in der **Werkzeugleiste** nach einem Symbol für den Stift und klicken Sie darauf.

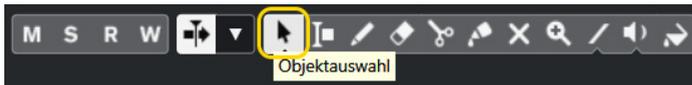


Nun können Sie in der Projekt-Zone hinter der aktuellen Spur etwas einzeichnen.

2. Klicken Sie in der Projekt-Zone links 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.

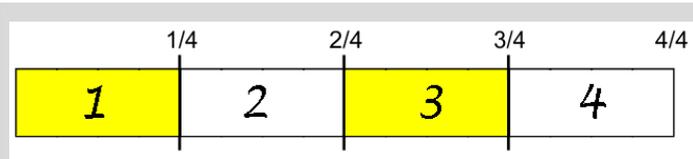


Sie sehen einen breiten Balken, der in meinem Fall insgesamt acht Takte umfasst. Man erkennt das an der darüberliegenden Skala.



### Takte

Ein Musikstück ist in kleine Zeit-Abschnitte aufgeteilt, **Takte** genannt. Hier haben wir es also mit einer Folge von acht Takten zu tun, aus denen das Musikstück besteht.



Jeder Takt ist in der Regel noch mal aufgeteilt: Ein 4/4-Takt zum Beispiel besteht aus 4 Zählheiten, 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 – und so weiter.

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?

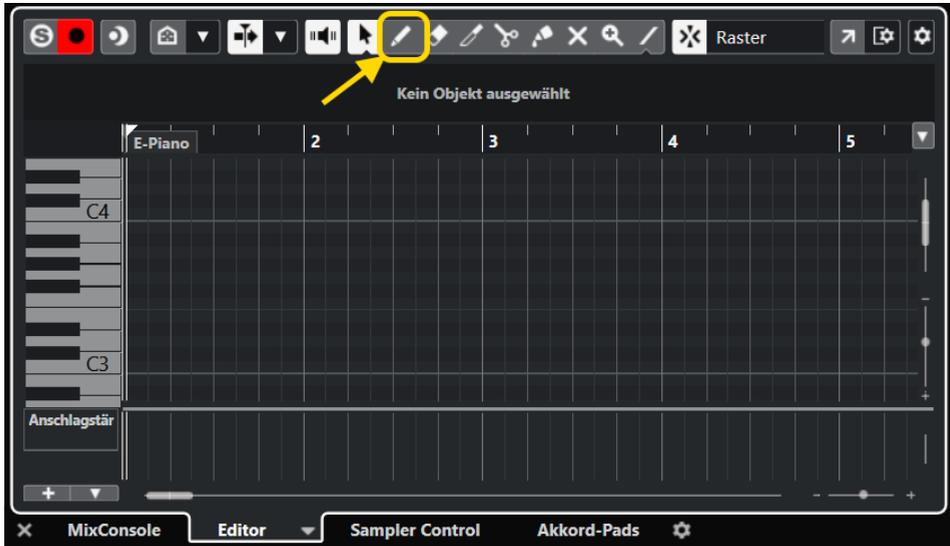
4. Doppelklicken Sie auf den Spurabschnitt bzw. Balken.

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



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.

### 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`.