

Hans-Georg Schumann

# CUBASE ELEMENTS

Praxisbuch für Einsteiger

Grundlagen für die Musikproduktion

2. Auflage



00:05:00

00:06:00

00:07:00

00:08:00



mitp

00:05:00

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*



Hans-Georg Schumann

# Cubase Elements

**Praxisbuch für Einsteiger**

Grundlagen für die Musikproduktion

2. Auflage



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de/opac.htm> abrufbar.

ISBN 978-3-7475-1007-0

2. Auflage 2025

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

E-Mail: [mitp-verlag@lila-logistik.com](mailto:mitp-verlag@lila-logistik.com)

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2025 mitp Verlags GmbH & Co. KG, Augustinusstr. 9a, DE 50226 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.

Lektorat: Katja Völpel

Sprachkorrektur: Jürgen Dubau

Covergestaltung: Christian Kalkert

Bildnachweis: © Andrey VP/stock.adobe.com

Satz: Petra Kleinwegen

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Einleitung</b> .....	9
	DAW – was ist das? .....	9
	Und was ist Cubase? .....	9
	Voraussetzungen .....	11
<b>1</b>	<b>Cubase kennenlernen</b> .....	<b>13</b>
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
<b>2</b>	<b>Audio-Mix</b> .....	<b>37</b>
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
<b>3</b>	<b>Akkorde</b> .....	<b>55</b>
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
<b>4</b>	<b>Schlagzeug und Keyboard</b> .....	<b>79</b>
4.1	Der Groove Agent .....	79
4.2	Pattern .....	84

4.3	Der Schlagzeug-Editor .....	87
4.4	Das Keyboard .....	92
4.5	Ausklang .....	96
<b>5</b>	<b>Selbstgemachtes</b> .....	<b>97</b>
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
<b>6</b>	<b>Feintuning</b> .....	<b>121</b>
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
<b>7</b>	<b>Arbeitsplatz Cubase</b> .....	<b>141</b>
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
<b>8</b>	<b>Musik »von außen«</b> .....	<b>161</b>
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
<b>9</b>	<b>Synthesizer und Sampler</b> .....	<b>183</b>
9.1	Synthetische Klänge .....	183
9.2	MIDI trifft Cubase .....	187
9.3	In – Out – In .....	190

9.4	Von MIDI zu Audio .....	192
9.5	VST-Instrumente .....	197
9.6	Plug-in-Management .....	199
9.7	Ausklang .....	203
<b>10</b>	<b>Audio-Effekte I .....</b>	<b>205</b>
10.1	Von Clean bis Delay .....	205
10.2	Distortion .....	212
10.2.1	AmpSimulator .....	214
10.2.2	BitCrusher .....	214
10.2.3	DaTube .....	216
10.2.4	Grungelizer .....	217
10.2.5	Amp Rack .....	218
10.3	Dynamik .....	220
10.3.1	Compressor .....	221
10.3.2	De-Esser .....	222
10.3.3	Limiter .....	224
10.3.4	Weitere Kompressoren .....	224
10.3.5	VSTDynamics .....	225
10.4	Ausklang .....	226
<b>11</b>	<b>Audio-Effekte II .....</b>	<b>227</b>
11.1	Equalizer .....	227
11.1.1	DJ-EQ .....	227
11.1.2	Studio-EQ .....	228
11.2	Filter .....	229
11.2.1	DualFilter .....	230
11.2.2	MorphFilter .....	231
11.2.3	StepFilter .....	232
11.2.4	ToneBooster .....	233
11.2.5	Underwater .....	234
11.2.6	Wah-Wah .....	234
11.3	Modulation .....	235
11.3.1	AutoPan .....	236
11.3.2	Chopper .....	237
11.3.3	Chorus .....	237
11.3.4	Flanger .....	238
11.3.5	Metalizer .....	239
11.3.6	Phaser .....	240
11.3.7	Ringmodulator .....	241
11.3.8	Rotary .....	243
11.3.9	Tranceformer .....	244
11.3.10	Tremolo und Vibrato .....	244

## Inhaltsverzeichnis

11.4	Pitch-Shift .....	245
11.4.1	Octaver .....	245
11.4.2	Pitch Correct .....	246
11.5	Ausklang .....	247
<b>12</b>	<b>»Effekt-Effizienz« .....</b>	<b>249</b>
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
<b>13</b>	<b>Der Noten-Editor .....</b>	<b>271</b>
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
<b>14</b>	<b>Verwalten und veröffentlichen .....</b>	<b>291</b>
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
	<b>Anhang .....</b>	<b>313</b>
A.1	Cubase installieren und aktivieren .....	313
A.2	Projekte und Links .....	319
	<b>Stichwortverzeichnis .....</b>	<b>321</b>



# Einleitung

## DAW – was ist das?

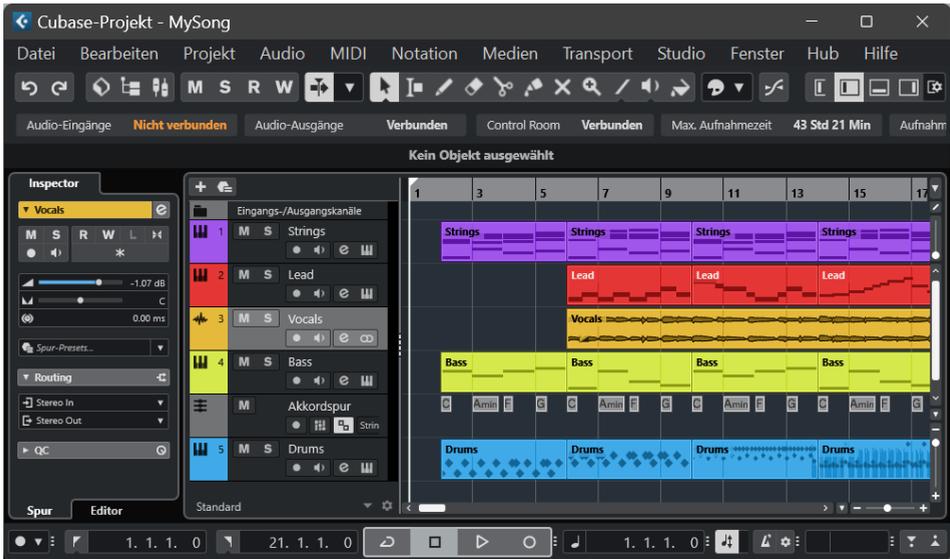
Früher hat man Musik in einem Studio gemacht, das war recht aufwendig, man benutzte teure Geräte, um letztendlich einen optimalen Song oder ein ganzes Album zu produzieren.

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 lassen sich 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 braucht man 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 sehr weitverbreitete DAW-Software, die von vielen Musikprofis genutzt wird.



### Für alle Cubase-Versionen

Ich selbst habe Cubase schon sehr früh kennengelernt und damit ab der ersten Version gearbeitet. Aktuell ist Version 14. 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 auch dann vieles in diesem Buch nutzen.

Es gibt derzeit drei Varianten von Cubase: Pro, Artist und Elements. Alle 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 neueste Version,
- einen Prozessor vom Typ Intel Core-i oder AMD Ryzen Multi-Core, empfohlen Intel i5 oder schneller,
- RAM mit mindestens 8 GB RAM,
- freien Speicherplatz auf dem Datenträger von mehr als 50 GB,
- eine Bildschirmauflösung mit mindestens 1440 x 900, empfohlen 1920 x 1080.

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

Die meisten Projekte im Buch bekommen Sie in einem Paket auf dieser Verlagsseite:

<https://www.mitp.de/1006>



# Cubase kennenlernen

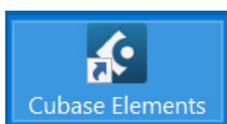
Wir beginnen mit einer kleinen Wanderung durch Cubase, um das Wichtigste kennenzulernen, bevor Sie Ihr erstes Musikprojekt erstellen. Vorweg eine Bemerkung zum Thema Lizenz: Bei Cubase reicht es nicht, einfach nur einmalig den Aktionscode einzugeben.

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.



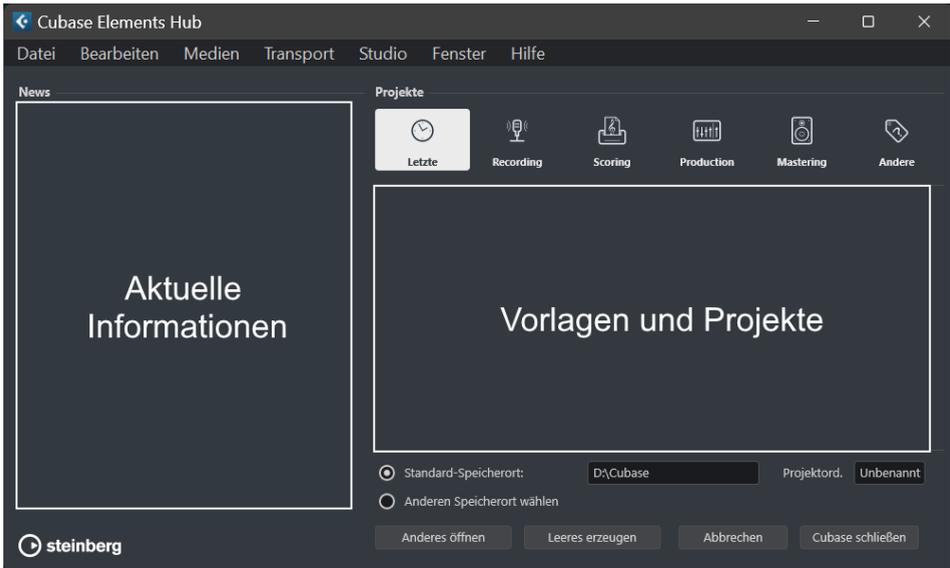
Ganz oben ist die Hauptmenüleiste von Cubase – darauf kommen wir später.

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.

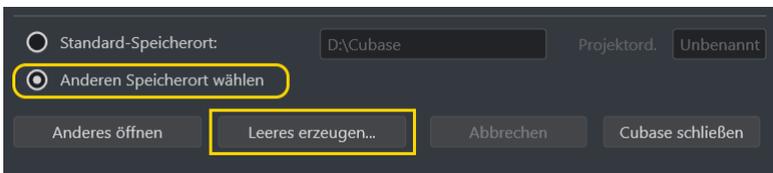
## Kapitel 1

### Cubase kennenlernen

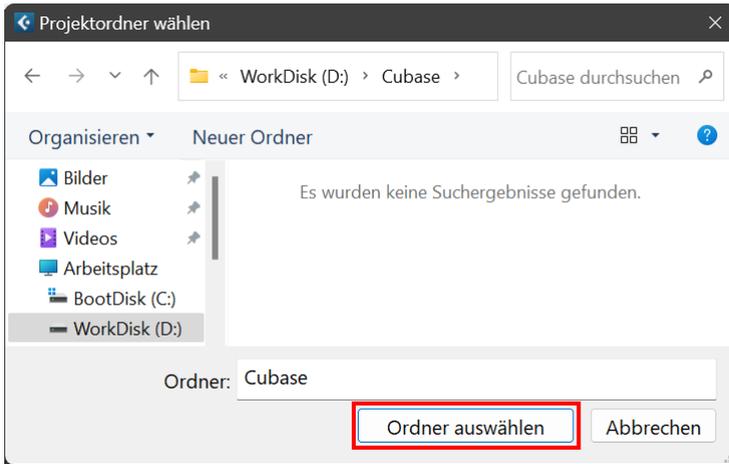


Interessanter ist die rechte Seite. Dort können Sie Vorlagen finden, die Steinberg mitgeliefert hat. Damit lässt sich für Ihre Projekte gleich das Passende zusammenstellen. Unter dem Button LETZTE stehen später auf dieser Seite die Namen Ihrer gerade aktuellen eigenen Projekte.

2. 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).

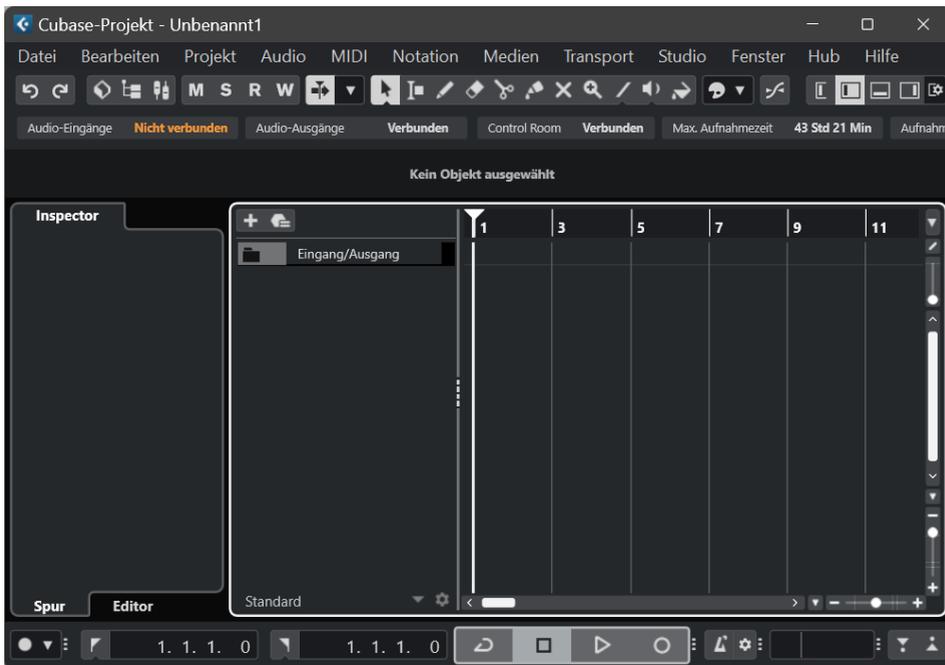


3. Klicken Sie dann auf LEERES ERZEUGEN.
4. Ein Dialogfeld öffnet sich, dort klicken Sie sich zu dem Ordner durch, in dem Sie Ihre künftigen Projekte unterbringen wollen.



5. Klicken Sie anschließend auf **ORDNER AUSWÄHLEN**.

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



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.

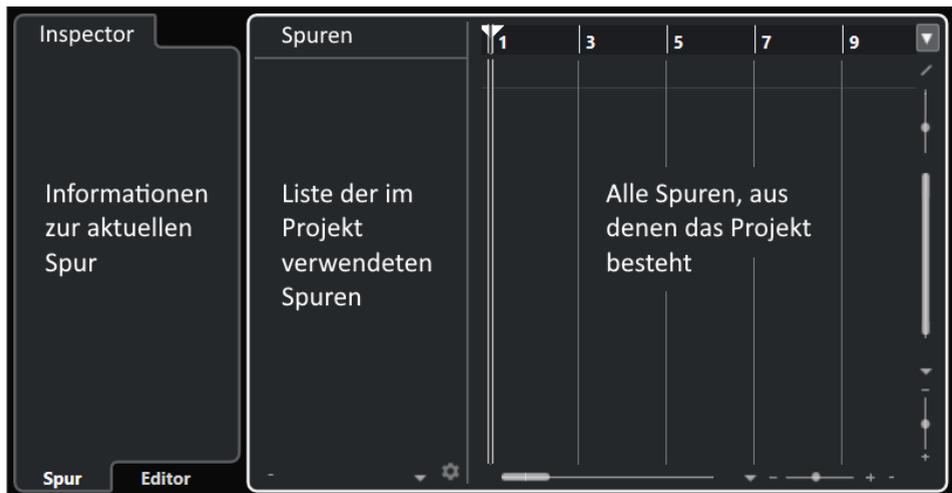


Ganz unten ist die **Transportleiste**. Auch auf die kommen wir schon bald zu sprechen, aber erst in Kapitel 7 ausführlicher.

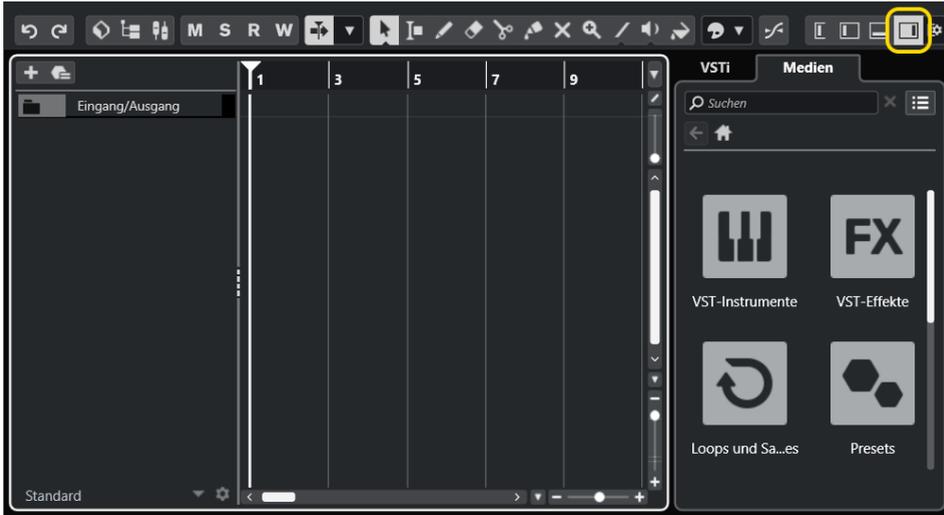


Schauen wir uns den Mittelteil an, den Bereich für die Projektdaten. Von links nach rechts sehen Sie hier:

- 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 für die Bearbeitung zur Verfügung.



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?

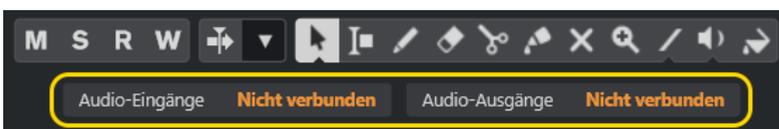
Was sind denn eigentlich **Spuren**? Das sind die Grundbausteine eines Projekts. In ihnen werden die Daten der Töne gesammelt, die Sie beim Musikmachen erzeugen. Das kann auch ein Geräusch sein, das Sie z.B. über ein Mikrofon aufnehmen, oder ein externer Tonschnipsel.



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:



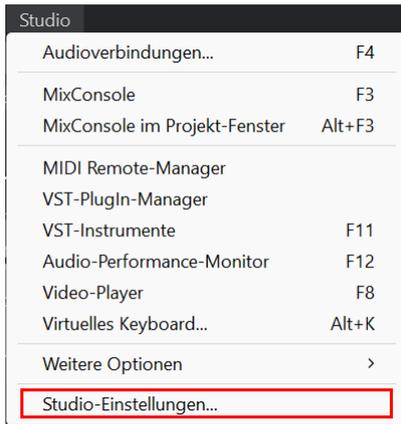
## Kapitel 1

### Cubase kennenlernen

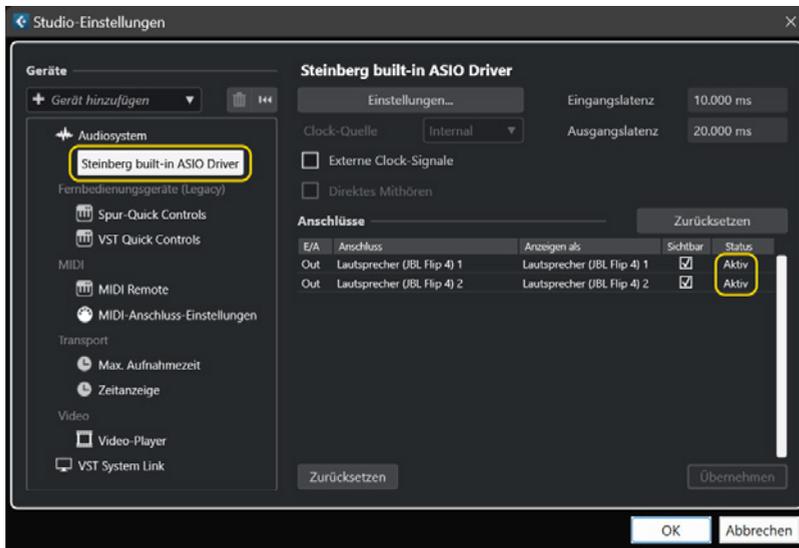
Um wirklich Musik zu machen, die man dann auch hören kann, braucht Cubase die passenden Verbindungen: Das sind für die Audio-Ausgänge üblicherweise Lautsprecher, und für die Audio-Eingänge können das z.B. Mikrofon, Gitarre oder Keyboard sein.

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**.



2. 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 AKTIV steht.

## Nicht aktiv?

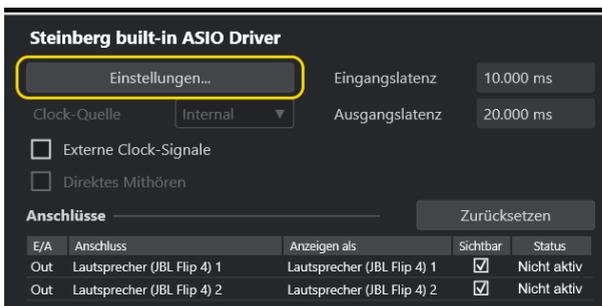
Wenn der STATUS NICHT AKTIV ist, hat Cubase die Lautsprecher nicht erkannt.

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

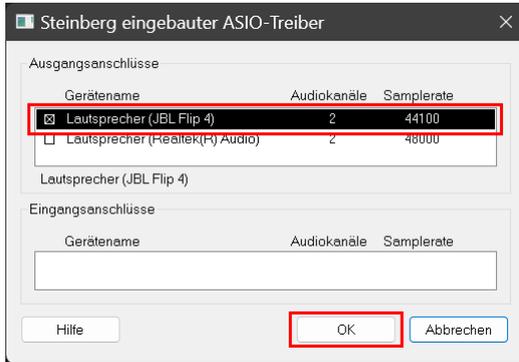
1. Klicken Sie im Dialogfeld für die Studio-Einstellungen oben auf die Schaltfläche EINSTELLUNGEN.



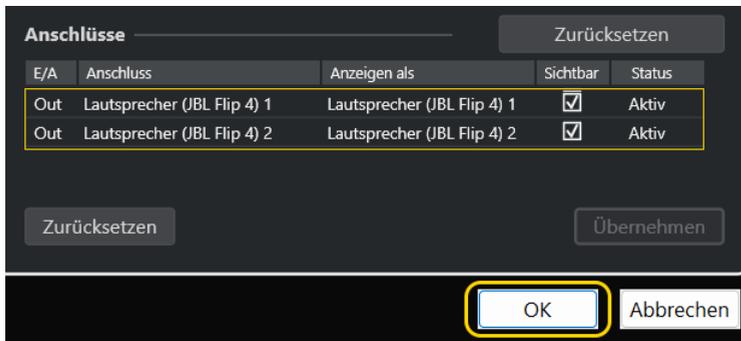
## Kapitel 1

### Cubase kennenlernen

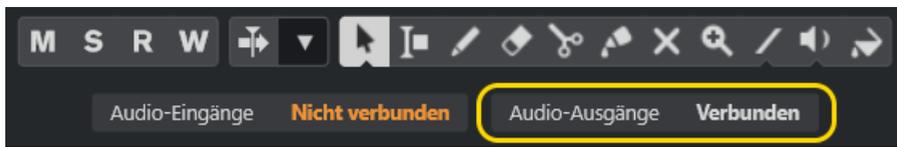
2. Im nächsten Dialogfeld wählen Sie das Lautsprecherpaar aus, das Sie für Cubase benutzen wollen.



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



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

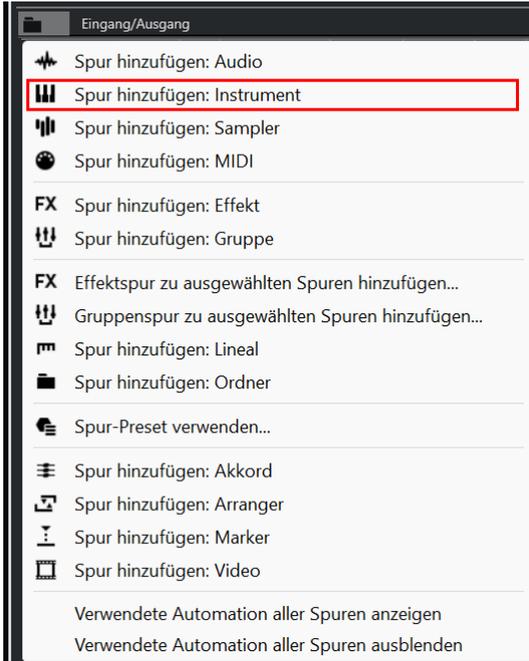


Um die Eingänge müssen wir uns jetzt noch nicht kümmern; darauf kommen wir später zurück, wenn wir z.B. ein Mikrofon oder ein externes Instrument benutzen.

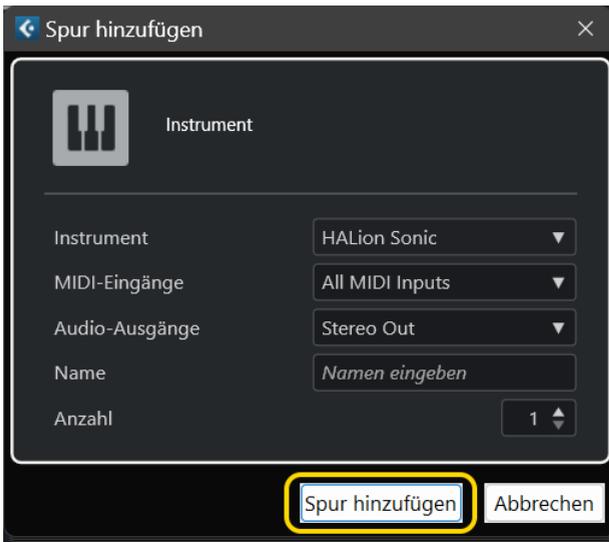
## 1.4 Klangfülle

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.



2. Wählen Sie per Mausclick SPUR HINZUFÜGEN: INSTRUMENT.



3. Klicken Sie auf die Schaltfläche SPUR HINZUFÜGEN.

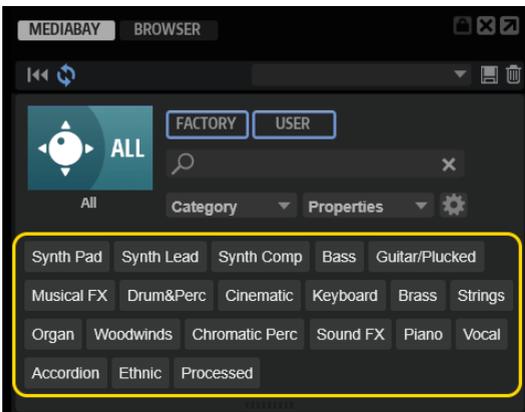
Und bald darauf tut sich ein Fenster mit dem Titel HALION SONIC auf.

# Kapitel 1

## Cubase kennenlernen



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.



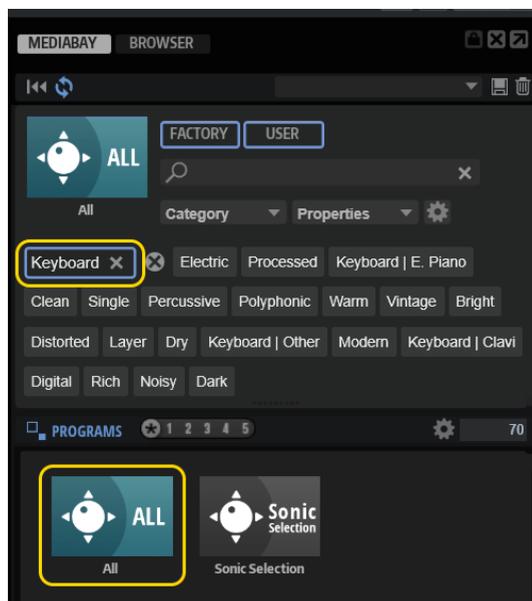
Yamaha Workstation

© 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?

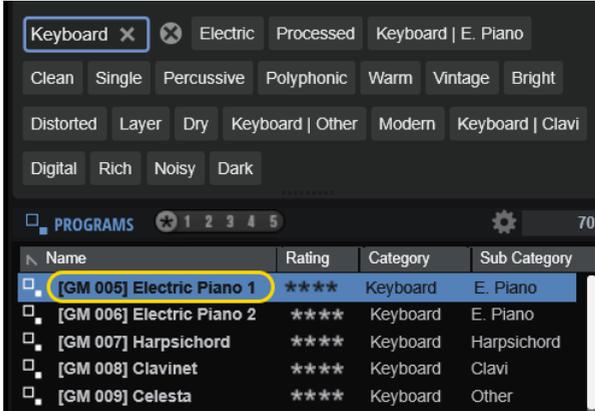
4. Wählen Sie oben aus der Liste eine Instrument-Gruppe, dann klicken Sie auf **KEYBOARD**. Und anschließend unten auf das Bildfeld **ALL**.



## Kapitel 1

### Cubase kennenlernen

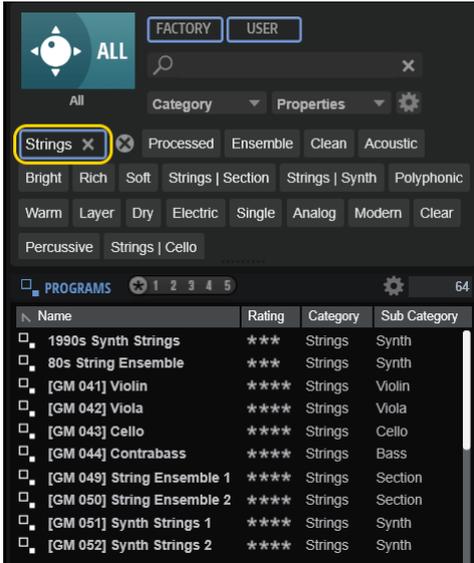
- Suchen Sie sich in der Liste darunter ein konkretes Instrument aus – z.B. eins der beiden ELECTRIC PIANOS. Dazu **doppelklicken** Sie auf einen Eintrag.



Und der Eintrag erscheint auch an anderer Stelle.



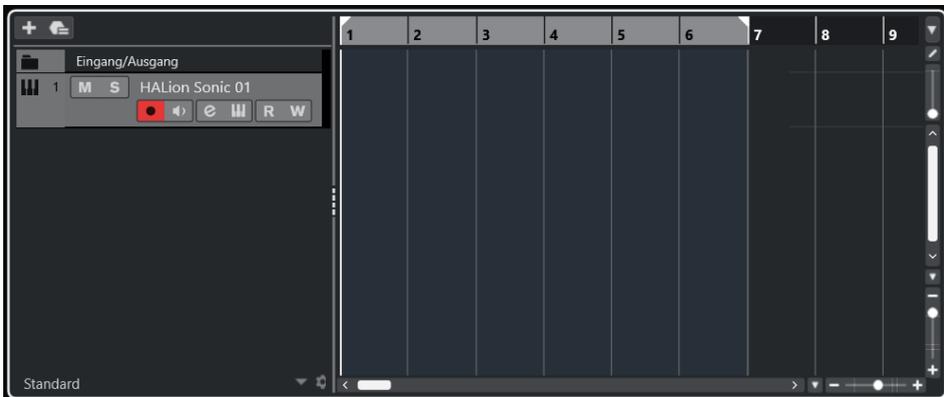
- Nun können Sie mit der Maus auf der unteren Tastatur spielen (einfach auf eine Taste klicken) und mithören, ob Ihnen der Sound gefällt.



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.

7. Schließen Sie das HALion-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.



## 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.

2. 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 Sie 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.



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 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?

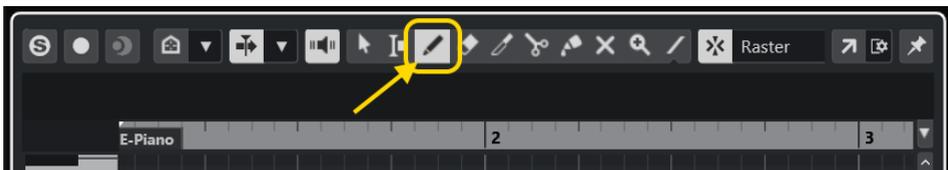
4. Doppelklicken Sie auf den Spurabschnitt bzw. Balken.

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**.



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

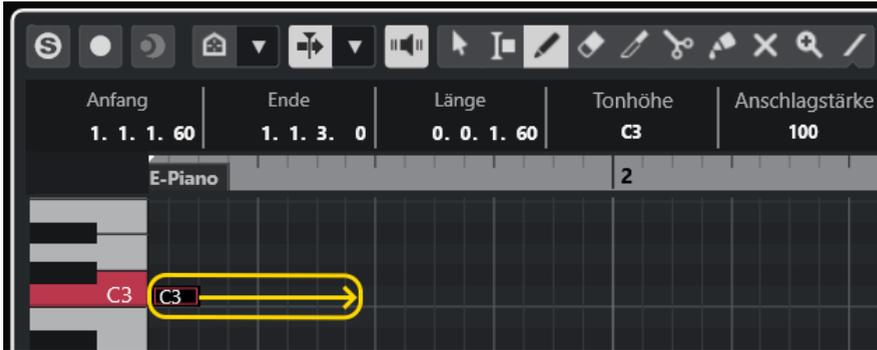
Auch hier taucht oben eine Werkzeugleiste auf, aus der wir ebenfalls den Stift auswählen.



5. Klicken Sie oben auf den Stift.

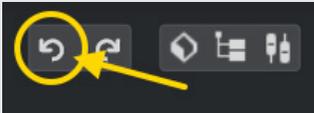
Und wenn Sie nun irgendwohin in die Editor-Fläche unter der Werkzeugleiste und rechts von den Klaviertasten klicken, entsteht dort ein Ton bzw. eine Note.

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]`.

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

