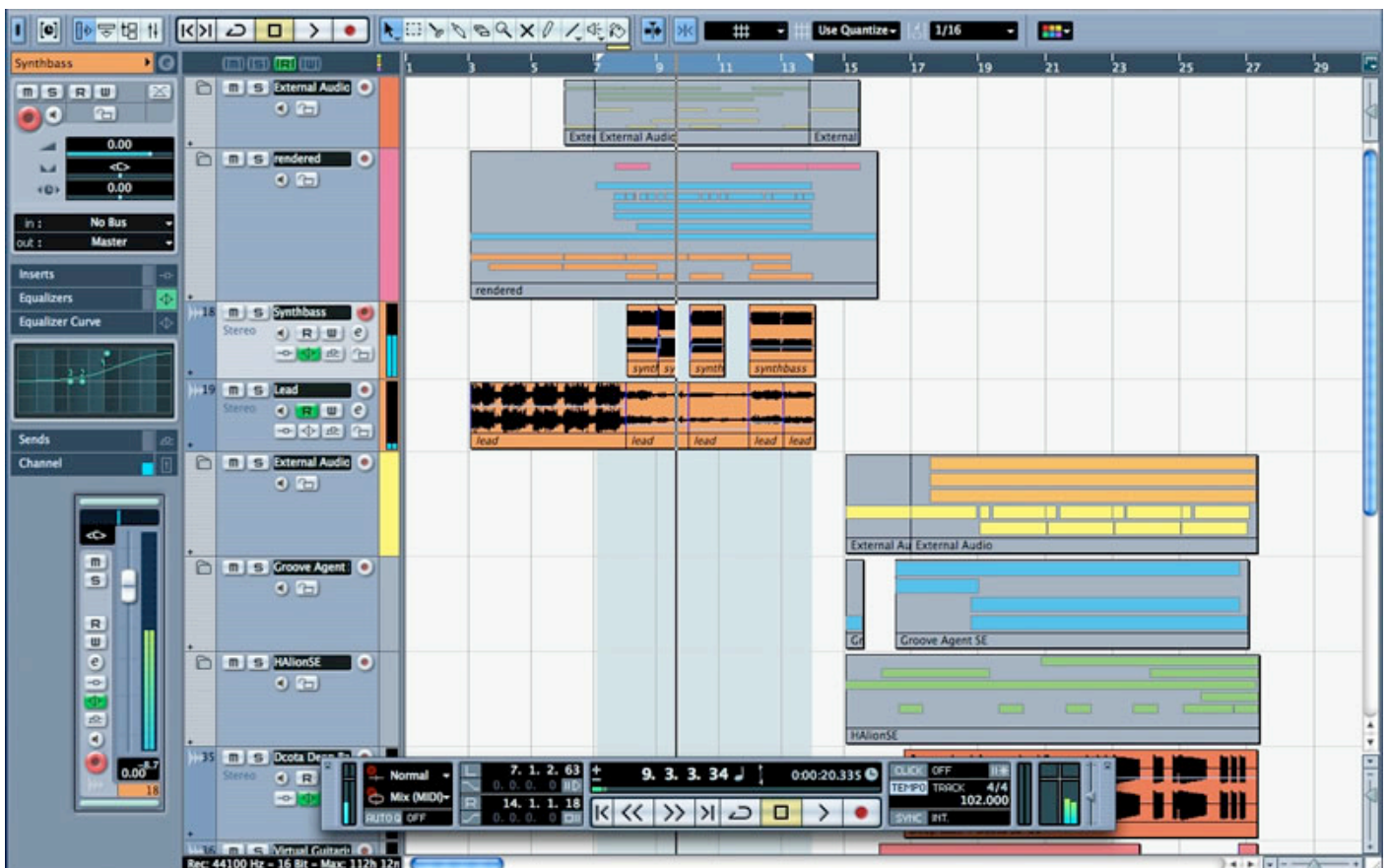


CUBASE SE

Eine erste Einführung



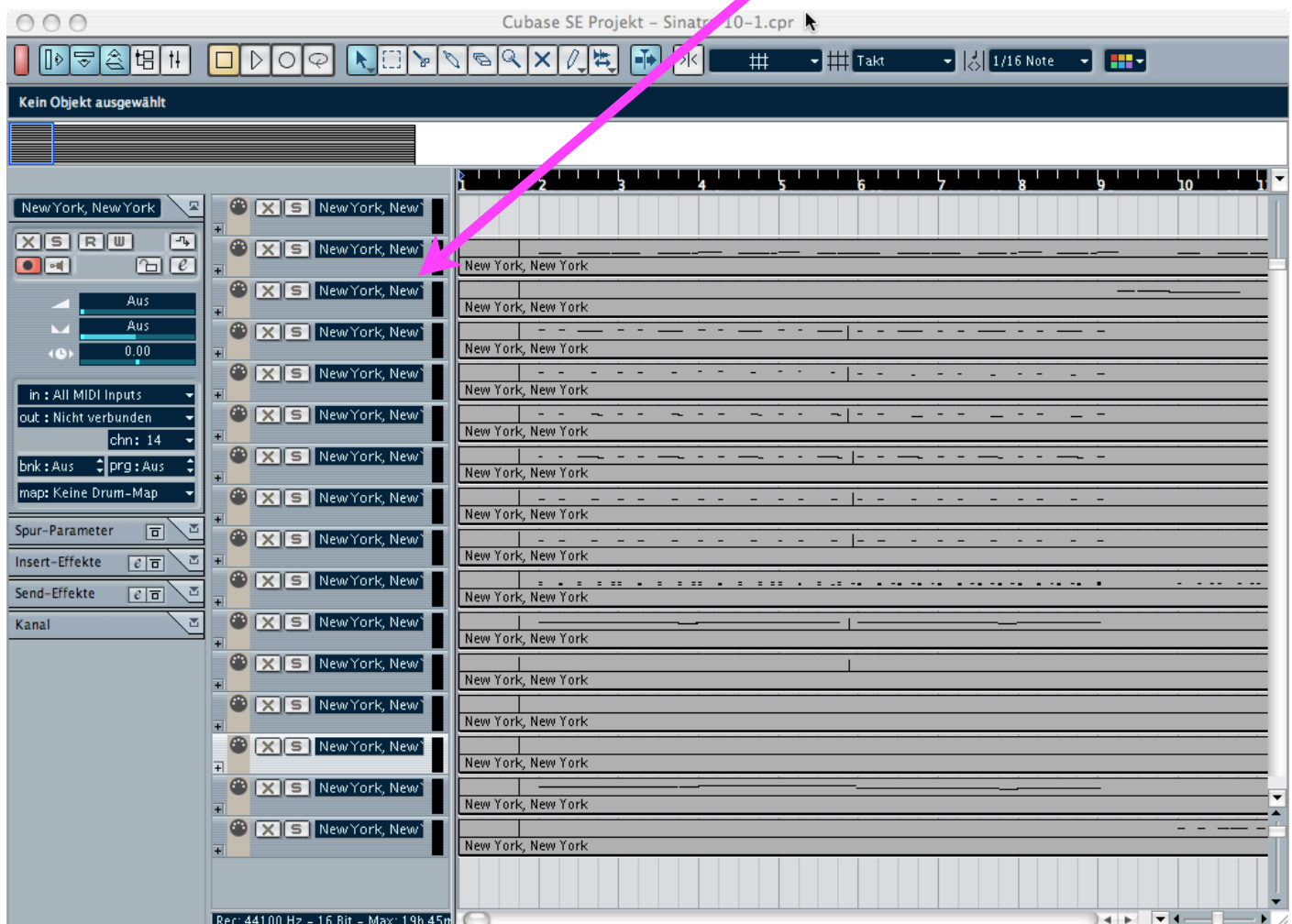
DAS TRANSPORTFENSTER

Das Transportfenster ist das Herzstück der Sequenzersoftware. In ihm laufen alle zeitlichen Parameter zusammen. Neben den üblichen **Tastenbelegungen** (Start, Stop, Vorlauf, Rücklauf, Aufnahme) zeigt es das aktuelle **Tempo** (113.00), die **Taktart** (4/4), den aktuell abgespielten **Takt** (0062.01.02.075) als die wichtigsten Parameter.



DAS PROJEKTFENSTER

Das Projektfenster beinhaltet alle einzelnen Instrumente und musikalischen Ereignisse. Zeitlich denkt man von links nach rechts, instrumental von oben nach unten. Die einzelnen Spuren beinhalten die jeweiligen **Instrumente**. Hier findet man auch die wichtigsten Werkzeuge und Parameter.



DIE ERSTEN TÖNE

Noch kann das Programm keine Musik machen. Dazu muss zunächst einmal ein Projekt neu erstellt oder geöffnet werden. Das geschieht in gewohnter Art unter “Datei > Neu” oder “Datei > öffnen”. Projekte haben grundsätzlich die Endung “.cpr”. Wenn das erste Projekt geöffnet ist, kann noch immer kein Ton erklingen. Erinnern wir uns: MIDI-Daten sind nur Steuerungssignale und keine Musikdateien. Deshalb muss einem jeden Instrument (also jeder Spur) ein Sound bzw. eine Soundbank zugewiesen werden. Das geschieht so: “Geräte > VST-Instrumente > Universal Sound Module” einstellen. Dies reicht einmal, die anderen 15 können mit weiteren Instrumenten belegt werden, die unter “Geräte” zu finden sind.



Noch immer wird aber nichts zu hören sein, denn die einzelnen Spuren sind noch nicht auf die entsprechenden Instrumente geschaltet. Das passiert im Projektfenster. Hier suchen wir uns die Ausgänge und stellen das **Universal Sound Module** ein.

Erst jetzt wird Musik zu hören sein, da die Spur nun das Universal Sound Module ansteuert und ihm die entsprechenden MIDI-Parameter übermittelt.



AUFGABEN

1. Öffne das Projekt “Sinatra 10-1.cpr”!
2. Notiere auf dem Arbeitsblatt folgende Parameter des Stückes: Tempo, Taktart, Anzahl der Spuren!
3. Belege die entsprechenden Ausgänge aller Spuren mit dem Sound Modul!
4. Spiele den Titel ab und notiere, in welchen Takten Tempowechsel vorkommen. Beobachte dazu das Transportfenster!