

Cubase Zone

► Arrangieren mit Cubase ► Literatur-Tipp: Cubase Composers Guide



Cubase bietet Ihnen eine Vielzahl nützlicher Funktionen bei der Erstellung eines Arrangements und ermöglicht damit eine effiziente und intuitive Arbeitsweise. In dieser Cubase-Zone geben wir Ihnen Tipps zum besseren Bearbeiten und Arrangieren Ihrer Songs. Zusätzlich verraten wir Ihnen, wie immer, zahlreiche Tricks zum Thema.

Grundsätzliche Arbeitsweisen im Projektfenster

- Um eine definierte Anzahl von Leertakten in Ihr Arrangement einzufügen, setzen Sie die beiden Locatoren an die entsprechenden Stellen und wählen Sie die Funktion „Stille einfügen“ im Menü Bearbeiten unter Bereich. Alternativ können Sie auch das Tastaturkommando STRG + SHIFT + E nutzen.

- Um einen definierten Bereich zu löschen, stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:
- Setzen Sie die Locatoren um den Bereich, den Sie löschen möchten und wählen Sie die Funktion „Zeit löschen“ im Menü Bearbeiten unter Bereich. Dabei werden die hinter dem gelöschten Bereich befindlichen Events und Parts automatisch nach links verschoben, um die entstandene Lücke zu schließen. Tipp: Möchten Sie im Vorfeld hören, wie Ihr Song ohne einen bestimmten Abschnitt klingt, positionieren Sie einfach den rechten (!) Locator am ent-

- sprechenden linken Abschnitt und den linken (!) Locator am entsprechenden rechten Abschnitt, schalten Sie dann den Cycle-Mode ein und starten Sie die Wiedergabe kurz vor dem gewählten Bereich. Cubase überspringt jetzt automatisch diesen Bereich, ohne dass Sie ihn löschen müssen.
- Setzen Sie die Locatoren um den Bereich, den Sie löschen möchten und wählen Sie dann die Funktion „Loop-Bereich schneiden“ im Menü Bearbeiten. Wählen Sie anschließend die Funktion „Im Loop“ im Menü Bearbeiten unter Auswahl. Drücken

- Sie nun die Delete-Taste auf Ihrer Computer-Tastatur, um den ausgewählten Bereich zu entfernen und ohne den Rest des Arrangements zu bewegen. Alternativ können Sie sich diese drei Befehle auch als Tastatur-Makro definieren, so dass Sie nur einen „Knopfdruck“ zum simultanen Auslösen benötigen.
- Einfärben von Songabschnitten zur besseren Übersicht:
- Gerade beim Arrangieren ist es sinnvoll, Songabschnitte wie Strophe und Refrain einzufärben, um einen besseren Überblick zu erhalten.



Die Farbwahlfunktionen in Cubase sorgen für eine farbliche Anpassung der Spuren, Parts und Events



Marker ermöglichen ein schnelles Anfahren und Auswählen bestimmter Songbestandteile oder -positionen

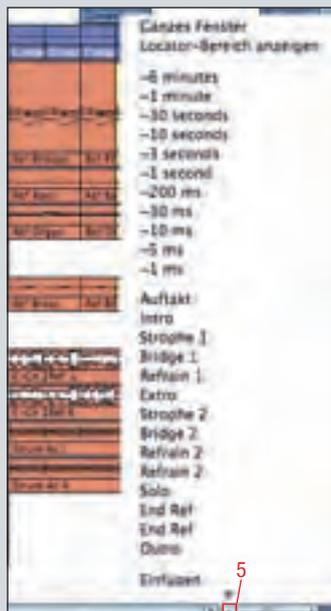
- Selektieren Sie dazu einen oder mehrere Events/Parts, klicken Sie auf das Farbauswahlfeld (1) und wählen Sie die gewünschte Farbe.
- Alternativ können Sie auch mit dem Farbauswahlwerkzeug (2) arbeiten. Klicken Sie auf das schmale Feld unterhalb des Werkzeugs, um die gewünschte Farbe auszuwählen und färben Sie die gewünschten Parts/Events durch Anklicken mit dem Werkzeug ein. Sie können bei aktivem Farbauswahlwerkzeug auch durch STRG + Klick auf den Part direkt die Farbauswahl aufrufen, bzw. mit ALT + Klick eine Farbpipette aufrufen und so die Farbe eines beliebigen anderen Parts aufnehmen.

Die Markerspur

Die Markerspur enthält Markierungsabschnitte für bestimmte Songpositionen (Marker) oder einen ganzen Bereich für Strophe, Refrain und so weiter (Cycle-Marker). Sie können und sollten Marker vor allem beim Arrangieren und Abmischen eines Songs verwenden, da Sie so sehr schnell und effektiv gewünschte Songpositionen ansteuern, markieren und auch bearbeiten können.

Anlegen von Markern

- Erzeugen Sie zunächst eine Markerspur (Rechtsklick im Projektfenster in die Spurleiste



Eine versteckte, aber nützliche Funktion: Der schnelle Zoom für Marker- und Locatorbereiche

und „Spur erzeugen: Marker“ auswählen), da diese die beste Übersicht über alle verwendeten Marker bietet.

- Erzeugen von Markern
- Positionieren Sie den Songpositionsanzeiger an der Stelle, an der Sie einen Marker einfügen möchten.
- Klicken Sie auf das Symbol „Marker hinzufügen“ (3) in der Markerspur oder zeichnen Sie mit dem Stiftwerkzeug einen Marker an einer beliebigen Songposition ein.
- Alternativ können Sie mit dieser Methode auch Marker bei laufendem Song erzeugen
- Benennen Sie den erzeugten Marker, indem Sie diesen durch Anklicken zunächst selektieren und dann in der Info-Zeile unter „Name“ eine aussagekräftige Bezeichnung eingeben.
- Bei Bedarf lassen sich angeählte Marker auch einfärben: Klicken Sie einfach in die Farbauswahl und suchen Sie sich eine entsprechende Farbe aus.
- Jedem Marker wird automatisch eine ID zugewiesen (beginnend ab 1). Mit der Tastenkombination SHIFT + 1 (im alphanumerischen Teil) setzen Sie die Songposition auf den Marker 1, SHIFT + 2 auf Marker 2 und so weiter. Sie können die IDs jederzeit im Inspector der Markerspur beziehungsweise in der Infozeile ändern.
- Erzeugen Sie Cycle-Marker (beispielsweise für Intro, Strophe oder Refrain):
- Setzen Sie den linken und den rechten Locator um den Bereich, für den Sie den Cycle-Marker erzeugen wollen.
- Klicken Sie auf das Symbol „Cycle Marker hinzufügen“ (4) in der Markerspur.
- Benennen Sie den erzeugten Cycle-Marker, indem Sie diesen durch Anklicken zunächst selektieren und dann in der Info-Zeile unter „Name“ eine aussagekräftige Bezeichnung eingeben.
- Bei Bedarf lassen sich angeählte Cycle-Marker auch einfärben: Klicken Sie einfach in die Farbauswahl und suchen Sie sich eine entsprechende Farbe aus.
- Jedem Cycle-Marker wird automatisch eine ID zugewiesen (beginnend ab 1). Mit der Tastenkombination SHIFT + 1 (im Zahlenblock) setzen Sie die Songposition auf den Beginn des Cycle-Markers 1, SHIFT + 2 auf

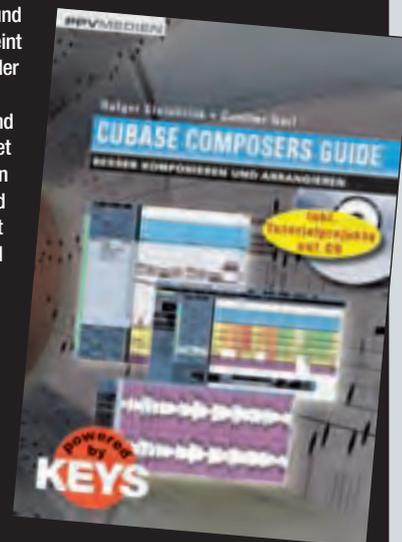
Literaturtipp: Cubase Composers Guide

Vom Autor dieser Cubase-Zone und des „Cubase Profi Guide“ erscheint im August das neue Werk – der Cubase Composers Guide.

Zusammen mit dem Musiker und Arrangeur Gunther Gerl bietet dieses Werk einen umfangreichen Einblick in das Songwriting und Arrangement – wie gewohnt knapp und präzise formuliert und sehr praxisnah. Mit den zahlreichen Cubase-Projektbeispielen auf der beiliegenden CD-ROM wird der Leser Schritt für Schritt von der Idee bis zum finalen Mix und Mastering geführt und lernt, alle relevanten Arbeitsweisen zu verstehen und auf seine eigenen Produktionen anzuwenden. Ob Pop, Rock oder elektronische Musik wie Minimal oder HipHop – für jeden Interessierten ist etwas dabei. Das Buch wird über PPVMedien vertrieben.

ISBN: 978-3-937841-73-1

Umfang: ca. 240 Seiten, inkl. CD-ROM mit Beispielproduktionen



Cycle-Marker 2 usw. Sie können die IDs jederzeit im Inspector der Markerspur bzw. in der Infozeile ändern.

Tipps zum Umgang mit Markern

- Sie können alle Marker bequem in einem Marker-Fenster darstellen und von dort aus auch „anfahen“. Öffnen Sie das Marker-Fenster über das Menü Projekt Marker (alternativ: STRG + M) oder klicken Sie im Transportfeld auf Show Marker. Hier können Sie durch Klicken der entsprechenden Marker-Tasten auch die gewünschte Songposition direkt anwählen. Der Einsatz des Marker-Fensters empfiehlt sich, wenn Sie viel Platz auf dem Bildschirm haben, etwa bei der Verwendung von zwei Monitoren.
- Vergrößern von Cycle-Marker-Bereichen: Klicken Sie einfach auf den Einblende-Menüschieber (5) direkt links vom horizontalen Projekt-Vergrößerungsregler und wählen Sie dort den entsprechenden Cycle-Marker an. Dieser Bereich wird dann automatisch über das gesamte Projektfenster vergrößert.
- Klicken Sie in der Markerspur auf das „Suchen“-Feld (6),

um in der Auswahlliste den entsprechenden Marker anzuwählen und dann die Songpositionsanzeige automatisch an den Beginn zu setzen. Die Anzeige in diesem Fenster wird beim Ändern von Markern automatisch aktualisiert.

- Klicken Sie in der Markerspur auf das „Cycle“-Feld (7), um in der Auswahlliste den entsprechenden Cycle-Marker anzuwählen und dann automatisch die beiden Locatoren an Beginn und Ende zu platzieren. Alternativ können Sie diesen Vorgang auch durch Doppelklick direkt in den Cycle-Marker auslösen.

Tricks mit Markern

Wählen Sie das Auswahlwerkzeug in der Werkzeuggestreife aus und doppelklicken Sie damit in einen Cycle-Marker. Alle zugehörigen Part- und Event-Abschnitte darunter werden angewählt und können bearbeitet werden, beispielsweise durch Klicken und Verschieben des Markers an eine andere Songposition oder durch ALT + Klick auf einen der ausgewählten Events/Parts und Verschieben als Kopie. Auf diese Weise lassen sich bequem Songabschnitte verschieben oder kopieren. K