© PPVMEDIEN 2010

Cubase Zone

▶ Tipps & Tricks zu den VST-Verbindungen

Cubase lässt sich optimal an verschiedene Recording- und Playbacksituationen anpassen. Außerdem können Hardware-Effekte und -Klangerzeuger problemlos in den Signalpfad eingebunden werden. Das alles geschieht in den VST-Verbindungen. In dieser Cubase Zone zeigen wir Ihnen, wie Sie die VST-Verbindungen perfekt nutzen.

Allgemeines

Öffnen Sie die VST-Verbindungen über das Menü „Geräte“ oder die Funktionstaste F4. Eingerichtete Setups Ihrer VST-Verbindungen sollten Sie in Ihrem Default-Projekt als Vorlage (siehe Kasten auf der nächsten Seite) oder direkt im VST-Verbindungsfenster als Preset abspeichern durch Klicken auf das Plus-Symbol rechts neben dem „Presets“-Aufklapp-Menü.

• Legen Sie mehrere Setups für Ihre Audioaufnahmen an, vor allem, wenn Sie mit wechselnden Mikrofonierungen arbeiten (z. B. Drum Recording, Chor, Band etc.).

• Bei Interfaces mit vielen Ein- und Ausgängen ist es meist sinnvoll, nicht mit den ursprünglichen Namensbezeichnungen der Kanäle Ihres ASIO-Treibers zu arbeiten, sondern den entsprechenden Kanälen sinnvolle Bezeichnungen zu geben:

• Öffnen Sie hierzu unter Menü Geräte → Geräte konfigurieren.

• Klicken Sie im linken Bereich direkt unterhalb von VST-Audiosystem den Namen Ihrer Audiohardware an.

• Im Feld „Anschlüsse“ können Sie in der Spalte „Anzeigen als“ auf die Bezeichnung klicken und dann einen aussagekräftigen Namen eingeben, beispielsweise Bass oder Gesangsmikro.

• Diese Namen werden ab sofort in den VST-Verbindungen als Ein- bzw. Ausgang des Geräte-Ports angezeigt.

• Mikrofone sollten immer einen Monoeingang erhalten, da sie auch nur ein Monosignal erzeugen (Ausnahme: Stereomikrofone z. B. für Choraufnahmen).

• Öffnen Sie ein Projekt, welches auf einem anderen Rechner und/ oder mit anderer Audiohardware erstellt und gespeichert worden ist, so erzeugt Cubase eine Warnmeldung über „nicht wiederherstellbare Verbindungen“. Sie haben dann die Möglichkeit, für dieses Projekt Ihre eigene Konfiguration zuzuweisen. Aus diesem Grund empfiehlt sich die Verwendung von Presets.

• Bei den Ausgängen können Sie den Metronom-Click auf einen beliebigen Ausgang legen, unabhängig von den Zuweisungen im Control Room. Klicken Sie einfach in die Spalte „Click“ neben den gewünschten Ausgang, um den Klick für diesen zu aktivieren.

• Sie können einen Ausgangsbus als sogenannten „Main-Mix-Bus“ definieren, quasi als Master-Ausgangskanal. Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Bus-Namen und wählen im Aufklapp-Menü die Funktion „Bus Name“ als Main-Mix definieren. Ein orangefarbenes Lautsprechersymbol neben dem entsprechenden Ausgang kennzeichnet diesen als Main-Mix-Bus. Über den Main-Mix hören Sie alle Audiosignale (Vorhörfunktion, MediaBay etc.), vorausgesetzt der Control Room ist deaktiviert.

Anschluss und Betrieb externer Effektgeräte

Cubase bietet ein komfortables Einbinden externer Hardware (Effektgeräte, Kompressoren etc.). Voraussetzung hierfür ist ein Audiointerface mit mehreren Ein- und Ausgängen. Nachfolgend wird das Grundprinzip der Verkabelung am Beispiel eines Effektgerätes gezeigt:

Verkabeln Sie einen freien Ausgang Ihrer Audiohardware mit dem Eingang des Effektgerätes. Die meisten Effektgeräte besitzen einen Mono-Eingang, hier sollten Sie entsprechend auch nur einen Monokanal verwenden.

Verbinden Sie den Ausgang des Effektgerätes mit einem freien Eingang Ihrer Audiohardware. Die meisten Effektgeräte besitzen einen Stereo-Ausgang, hier sollten Sie entsprechend auch einen Stereokanal verwenden.

Öffnen Sie die VST-Verbindungen und wählen den Tab „Externe Effekte“.

Fügen Sie den externen Effekt entsprechend Ihrer physikalischen Verkabelung für die externe Hardware ein. Benennen Sie den Effekt sinngemäß (z. B. Lexicon 480L).

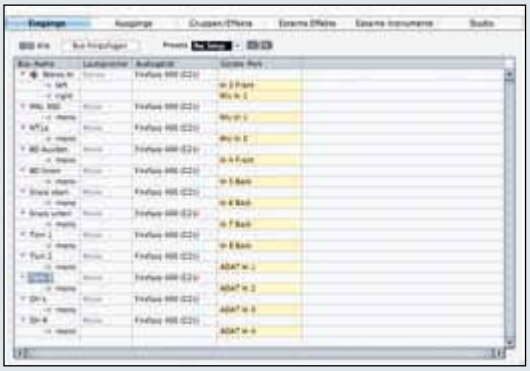
Legen Sie zum Test der Verbindungen eine Audiospur an und importieren eine Audiodatei. Laden Sie den externen Effekt (der ab sofort bei Ihren Effekt-Plug-ins zur Verfügung steht) als Insert oder Send-Effekt (über einen Effektkanal) und richten sie diesen ein.

Im externen Plug-in-Bedienfeld können Sie mit dem Verzögerungsregler eine evt. Latenz der externen Hardware ausgleichen, bzw. mit Send- und Return-Gain den Ein- und Ausgangspegel anpassen.

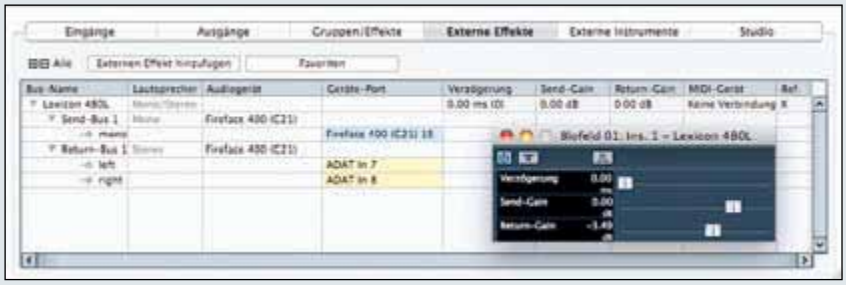
Ein Klick auf den Button im oberen Bereich erzeugt ein kurzes Signal zur automatischen Bestimmung der Latenz für den externen Effekt. Diese Funktion sollten Sie in jedem Fall nutzen.

Bedenken Sie, dass ein externer Effekt nur einmal als Insert oder Effektkanal zur Verfügung steht, da er durch seine Hardware limitiert ist. In den VST-Verbindungen wird ein bereits verwendeter Externer Effekt mit einem X gekennzeichnet.

Externe Effekte werden beim Audio-Export automatisch via Echtzeitexport in das Ge-



Ein klassisches Recording-Szenario der Eingangskanäle am Beispiel eines RME Fireface 400-Interfaces.



Integration eines Hardware-Effektgeräts in Cubase mit Pegelaussteuerung beim Einsatz.

samtsignal mit aufgenommen und eingerechnet.

Anschluss und Betrieb externer Hardware-Klangerzeuger

Ähnlich wie bei den externen Effekten können über die VST-Verbindungen auch externe MIDI-Instrumente (z. B. Synthesizer, Expander etc.) in Cubase eingebunden werden.
Gehen Sie hierfür folgendermaßen vor:

• Verbinden Sie den Audio-Ausgang des MIDI-Klangerzeugers mit einem freien Eingang Ihrer Audiohardware. Bei Bedarf können Sie auch eventuell vorhanden Einzelausgänge Ihres Klangerzeugers zusätzlich anschließen.

• Verbinden Sie dann den MIDI-Ausgang Ihres MIDI-Interfaces mit dem MIDI-Eingang des Klangerzeugers.

• Öffnen Sie die VST-Verbindungen und wählen den Tab „Externe Instrumente“.

• Fügen Sie das externe Instrument entsprechend Ihrer physikalischen Verkabelung ein. Benennen Sie das Instrument sinngemäß (z. B. Waldorf Blofeld).

Um Ihr neues Instrument zu testen, laden Sie dieses über das VST-Instrumenten-Fenster oder eine Instrumentenspur. Dieser Vorgang ist identisch mit dem Laden eines normalen VST-Instruments.
Über eine MIDI-Spur bzw. die Instrumentenspur lässt sich das externe Instrument wie gewohnt einspielen. Das Audiosignal liegt direkt im Cubase-Mixer an und kann dort mit Effekten versehen werden.
Im externen Instrument-Bedienungsfeld können Sie mit dem Verzögerungsregler eine eventuell auftretende Latenz des externen Klangerzeugers ausgleichen, beziehungsweise den Return-Gain-Pegel entsprechend anpassen.
Bedenken Sie, dass ein externes Instrument nur einmal zur Verfügung steht. In den VST-Verbindungen wird ein bereits verwendetes externes Instrument mit einem X gekennzeichnet.
Externe Instrumente werden beim Audio-Export automatisch via Echtzeitexport in das Gesamtsignal mit aufgenommen und eingerechnet.

Auf die Schnelle: Erstellen von Projektvorlagen

In vielen Situationen macht es Sinn, mit „vorgefertigten“ Projekten zu arbeiten, um schnell auf eine Arbeitssituation reagieren zu können. Legen Sie für diese verschiedenen Fälle Projektvorlagen an:

• Erzeugen Sie zunächst ein leeres Projekt.

• Richten Sie das Projekt nach Ihren Wünschen und Anforderungen ein:

• Für ein Mehrspur-Recording-Projekt erzeugen Sie die entsprechende Anzahl an Audiospuren und evt. auch schon Gruppenspuren und benennen diese sinngemäß. Weisen Sie die Eingänge Ihrer Audiohardware den Audiospuren zu. Platzieren Sie Projektfenster, Mixer und evt. auch Plug-ins oder Kanalübersichten auf Ihrem Desktop.

• Für ein Kompositionsprojekt laden Sie eine entsprechende Anzahl an Audio- und MIDI-, bzw. Instrumentenspuren. Sie können, falls Sie favorisierte VST-Instrumente besitzen, diese schon laden und einen gewünschten Klang einstellen. Sie können auch schon vorgefertigte Sequenzen in Form von MIDI-Parts platzieren.

• Sie können auch ein schon vorhandenes Projekt von vorhandenen Audio- und MIDI-Daten befreien, im Pool alle Verweise auf Audiodateien entfernen und daraus dann eine Vorlage erstellen.

Projektvorlagen sorgen für eine schnelle Konfiguration der wichtigsten Parameter.

• Wählen Sie im Menü Datei „Als Vorlage speichern“ und geben der Vorlage einen aussagekräftigen Namen. Durch Anklicken des „Tag-Editor“-Button und dann in das Wertefeld hinter Template Category können Sie der Vorlage außerdem eine entsprechende Zuordnung zuweisen. Speichern Sie dann die Vorlage.

• Beim nächsten Erzeugen eines neuen Projekts oder beim Cubase-Programmstart können Sie in der Vorlagenliste Ihr gewünschtes Projekt direkt laden. Beachten Sie, dass das Vorlagenmanagement bei den allerneuesten Cubase 5-Versionen grafisch geändert worden ist.

• Da Projektvorlagen nicht direkt in Cubase verwaltet werden, müssen Sie diese bei Bedarf manuell löschen oder umbenennen. Sie finden die Vorlagen auf Ihrer Festplatte unter folgendem Pfad:

• Windows VISTA: System-Laufwerk → Benutzer → Benutzername → AppData → Roaming → Steinberg → Cubase → Templates

• Windows XP: System-Laufwerk → Dokumente & Einstellungen → Benutzername → Anwendungsdaten → Steinberg → Cubase → Templates

• Mac OS: System-Laufwerk → Benutzer → Benutzername → Library → Preferences → Cubase → templates