



**Menübeschreibungen**



**CUBASE 5**

Advanced Music Production System



Überarbeitung, Qualitätssicherung und Übersetzung:  
Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die hier beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden.

Alle Produkt- und Firmennamen sind <sup>™</sup> oder ® Marken der entsprechenden Firmen. Windows XP ist eine Marke der Microsoft Corporation. Windows Vista ist eine eingetragene Marke oder eine Marke der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Das Mac-Logo ist eine Marke, die in Lizenz verwendet wird. Macintosh und Power Macintosh sind eingetragene Marken.

Stand: 7. Januar 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Alle Rechte vorbehalten.

## **Menübeschreibungen**

## Einleitung

Im vorliegenden Dokument finden Sie eine kurze Beschreibung aller Menüoptionen in Cubase und Cubase Studio. Detaillierte Erläuterungen der Funktionen und ihrer Verwendung finden Sie in den entsprechenden Abschnitten im Benutzerhandbuch.

## Cubase-Menü (nur Mac OSX)

### Über Cubase

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Fenster mit Informationen wie der Versionsnummer von Cubase angezeigt.

### Programmeinstellungen...

Im Programmeinstellungen-Dialog finden Sie viele verschiedene Einstellungen und Optionen. Wählen Sie über die Liste auf der linken Seite die verschiedenen Seiten aus. Wenn Sie Einstellungen auf einer Seite ausführen, den Dialog aber nicht schließen möchten, klicken Sie auf »Übernehmen«.

Klicken Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter, um Informationen über die Optionen auf der geöffneten Seite zu erhalten.

### Beenden

Mit diesem Befehl beenden Sie das Programm. Wenn das geöffnete Projekt noch ungespeicherte Änderungen enthält, können Sie diese entweder beibehalten oder die Änderungen verwerfen.

## Datei-Menü

### Neues Projekt

Mit dieser Option können Sie ein neues und zunächst unbenanntes Projekt erzeugen. Wenn Sie diese Option wählen, wird eine Liste angezeigt, aus der Sie ein leeres oder ein auf einer Vorlage basierendes Projekt auswählen können. In den Vorlagen sind bestimmte Projekteinstellungen bereits vorgenommen worden, um das Einrichten des Projekts zu beschleunigen. Wenn Sie ein Projekt als Vorlage speichern, wird es in dieser Liste angezeigt.

Wenn Sie einen Listeneintrag ausgewählt und durch Klicken auf »OK« bestätigt haben, wird ein Dialog angezeigt, mit dem Sie einen Projektordner für das neue Projekt festlegen können. Sie können entweder einen bereits vorhandenen Ordner auswählen oder auf »Erzeugen« klicken, um einen neuen Ordner zu erstellen.

### Neue Bibliothek... (nur Cubase)

Mit diesem Befehl können Sie eine Bibliothek erzeugen – eine eigenständige Pool-Datei, die nicht mit einem bestimmten Projekt verknüpft ist. Sie müssen einen Projektordner angeben, in dem alle Dateien der Bibliothek gespeichert werden sollen. Bibliotheken ermöglichen es Ihnen, Dateien zu speichern, die Sie in mehreren Projekten verwenden möchten (Soundeffekte usw.).

### Öffnen...

Mit diesem Befehl wird ein Dateiauswahldialog geöffnet, über den Sie gespeicherte Projektdateien finden und öffnen können. Cubase-Projektdateien haben die Dateinamenerweiterung ».cpr«. Sie können mehrere Projekte gleichzeitig öffnen, allerdings ist immer nur eines davon aktiv. Das aktive Projekt wird durch einen blauen Schalter in der linken oberen Ecke des Projekt-Fensters angezeigt.

### Bibliothek öffnen... (nur Cubase)

Mit diesem Befehl können Sie eine Bibliothek-Datei (Dateinamenerweiterung ».npl«) öffnen. Bibliotheken sind eigenständige Pool-Dateien, die nicht mit einem Projekt verknüpft sind. Wenn Sie eine Bibliothek öffnen, wird diese in einem separaten, zusätzlichen Pool-Fenster angezeigt. Sie können die Dateien durch Ziehen und Ablegen (Drag & Drop) zu Ihrem Projekt hinzufügen.

## Schließen

Diese Option schließt das aktive Fenster. Wenn es sich dabei um ein Projekt-Fenster handelt, wird das entsprechende Projekt geschlossen.

## Speichern

Mit dieser Option wird das Projekt mit allen Änderungen gespeichert, die Sie seit dem letzten Speichern vorgenommen haben. Der Speichern-Befehl speichert das Projekt immer unter dem derzeitigen Namen und im aktuellen Projektordner.

## Speichern unter...

Mit diesem Befehl können Sie ein Projekt unter einem neuen Namen in einem neuen Projektordner speichern.

## Backup des Projekts erstellen...

Wenn Sie diese Option wählen, können Sie ein Projekt in einem neuen, leeren Ordner speichern. Sie bietet außerdem zusätzliche Sicherungsfunktionen.

Wenn Sie einen neuen, leeren Ordner ausgewählt haben, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie den Namen des Projekts ändern und die folgenden Einstellungen vornehmen können:

- Standardmäßig bleibt das ursprüngliche Projekt aktiv, nachdem Sie auf OK geklickt haben. Auf diese Weise können Sie schnell Backups des Projekts erstellen, ohne anschließend zum Originalprojekt zurückwechseln zu müssen. Bei Bedarf können Sie jedoch auch einstellen, dass das neue Projekt das aktive Projekt sein soll.

- Sie können Audiodateien minimieren.

Wenn Sie diese Option wählen, werden die Audiodateien des Projekts so verkleinert, dass sie nur noch die Audiodaten enthalten, auf die die Clips des Projekts verweisen. Da ein Clip eine Referenz auf einen kleinen Teil einer großen Audiodatei sein kann, können Sie mit dieser Option die Projektgröße stark verringern.

- Sie können Audioprozesse festsetzen.

Wenn Sie diese Option wählen, werden alle Clip-Bearbeitungen und auf Clips angewendeten Effekte dauerhaft gespeichert.

- Sie können einstellen, dass die Backup-Version des Projekts keine Videodateien beinhaltet.

- Sie können unbenutzte Dateien löschen.

Wenn Sie eine Backup-Version eines Projekts erzeugen, werden alle Projektdateien entsprechend den eingestellten Optionen im neuen Projektordner abgelegt. Der Inhalt des ursprünglichen Projektordners wird nicht verändert. Wenn Sie ganz sicher sind, dass Sie die unbenutzten Dateien und/oder die Videodateien des ursprünglichen Projekts nicht mehr benötigen, können Sie diese vom Backup ausnehmen.

## Als Vorlage speichern...

Sie können ein Projekt jederzeit als Vorlage speichern. Wenn Sie ein neues Projekt erzeugen, wird ein Dialog mit den verfügbaren Vorlagen angezeigt, so dass Sie die Einstellungen einer Vorlage als Grundlage für das neue Projekt verwenden können.

Eine Vorlage enthält sämtliche Einstellungen des ursprünglichen Projekts sowie die dazugehörigen Clips und Events.

## Bibliothek speichern... (nur Cubase)

Mit diesem Befehl können Sie die derzeit geöffnete und aktive Bibliothek speichern. Bibliothek-Dateien haben die Dateinamenerweiterung » .npl«.

## Letzte Version

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird die zuletzt gespeicherte Version des aktiven Projekts wiederhergestellt. Wenn Sie seit dem letzten Speichervorgang neue Audiodateien aufgenommen haben, werden Sie aufgefordert, diese entweder zu speichern oder zu verwerfen.

## Seite einrichten...

Mit diesem Befehl wird der Dialog »Seite einrichten« geöffnet, in dem Sie Einstellungen für das Drucken einer Partitur (Papiergröße usw.) vornehmen können. Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn der Noten-Editor geöffnet ist.

## Drucken...

Mit diesem Befehl wird der Drucken-Dialog geöffnet, in dem Sie die zu druckenden Seiten, die Anzahl der zu druckenden Exemplare usw. einstellen können. Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn der Noten-Editor geöffnet ist.

## Importieren

Option	Beschreibung
Audiodatei...	Mit dieser Option können Sie Audiodateien direkt in ein Projekt importieren. Die importierte Datei wird am Positionszeiger auf der ausgewählten Spur eingefügt.
Audio-CD...	Wenn Sie diese Option wählen, wird der Dialog »Audio-CD importieren« angezeigt, über den Sie Audiodaten von einer CD importieren können. Klicken Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter, um Informationen zu den Optionen zu erhalten.
Videodatei...	Mit dieser Option wird ein Dialog angezeigt, über den Sie eine Videodatei in eine Videospur importieren können. Sie müssen die Videospur vor dem Import nicht erstellen, da sie automatisch erzeugt wird. Die importierte Videodatei wird am Positionszeiger eingefügt.
Audio aus Videodatei	Mit diesem Befehl können Sie Audiomaterial aus einer Videodatei auf Ihrer Festplatte extrahieren. Das Audiomaterial der ausgewählten Videodatei wird extrahiert, in eine Wave-Datei umgewandelt und im Audio-Ordner des Projekts gespeichert.
MIDI-Datei...	Sie können Standard-MIDI-Dateien der Typen »0« (alle Daten auf einer Spur) und »1« (Daten auf mehreren Spuren) importieren. Beim Import können Sie angeben, ob die Daten in das aktive oder in ein neues Projekt importiert werden sollen.
Spur-Archiv... (nur Cubase)	Mit der Funktion »Importieren-Spur-Archiv« im Datei-Menü können Sie Spuren in Ihr Projekt importieren, die aus einem anderen Cubase- (oder Nuendo)-Projekt exportiert wurden.
Tempospur	Tempospur-Informationen (einschließlich Taktart-Events) können als separate xml-Datei (mit der Dateinamenerweiterung »smt«) exportiert werden. Mit diesem Befehl können Sie eine Tempospur-Datei, die Sie aus einem anderen Projekt exportiert haben, in das aktuelle Projekt importieren. Bei diesem Vorgang werden die Tempospur-Informationen des aktuellen Projekts durch die importierten Informationen ersetzt (der Vorgang kann jedoch ggf. rückgängig gemacht werden).
MusicXML...	Mit diesem Befehl können Sie MusicXML-Dateien importieren, die mit Version 1.1 erstellt wurden. Auf diese Weise können Notenblätter in Cubase angezeigt werden. Beachten Sie dabei, dass Cubase möglicherweise nicht alle Parameter unterstützt.
OMF... (nur Cubase)	Mit diesem Befehl können Sie eine OMF-Datei (Open Media Framework Interchange) öffnen und in ein Cubase-Projekt umwandeln.

## Exportieren

Option	Beschreibung
MIDI-Datei...	Wenn Sie diese Option wählen, können Sie Ihre MIDI-Daten als Standard-MIDI-Dateien exportieren.
MIDI-Loop...	Mit diesem Befehl können Sie MIDI-Loops (Dateinamen »midiloop«) in Cubase exportieren. MIDI-Loops enthalten neben den MIDI-Part-Informationen alle Einstellungen, die in Instrumentenspur-Presets gespeichert sind.
Audio-Mix-down...	Mit diesem Befehl können Sie einen Ausgangsbuss zusammenmischen und exportieren. Sie haben in Cubase auch die Möglichkeit, eine Audiospur oder einen beliebigen audiobezogenen Kanal im Mixer zu exportieren (einschließlich der VST-Instrument-, Effektrückgabe-, Gruppen- und ReWire-Kanäle). Der daraus resultierende Mix wird als Datei auf der Festplatte gespeichert, mit dazugehörigen Effekten, Automation, EQ-Einstellungen usw., wobei verschiedene Dateiformate möglich sind.
Ausgewählte Spuren... (nur Cubase)	Mit diesem Befehl können Sie ausgewählte Spuren des aktiven Projekts exportieren, einschließlich deren Inhalt, Mixereinstellungen, Automation, Effekte usw. Die exportierten Spuren können in andere Cubase-Projekte importiert werden, indem Sie im Importieren-Untermenü den Befehl »Spur-Archiv...« wählen.
Tempospur	Tempospur-Informationen (einschließlich Taktart-Events) können als separate xml-Datei (mit der Dateinamenerweiterung »smt«) exportiert werden, die dann wieder in ein anderes Projekt importiert werden können.
Notation	Hier können Sie ein Notenblatt als Bild, z.B. als Bitmap, exportieren. (Dafür muss der Seitenmodus des Noten-Editors eingeschaltet sein.)
MusicXML...	Mit diesem Befehl können Sie MusicXML-Dateien exportieren. Beachten Sie dabei, dass Cubase möglicherweise nicht alle Parameter unterstützt.
OMF... (nur Cubase)	Mit diesem Befehl können Sie das aktive Projekt als OMF-Datei (Open Media Framework Interchange) speichern.

## Audiodaten in Videodatei ersetzen

Mit diesem Befehl können Sie Audiomaterial in eine Videodatei einfügen. Wenn die Videodatei bereits eine Audiospur enthält, wird diese durch das eingefügte Audiomaterial ersetzt.

## Aufräumen...

Mit diesem Befehl können Sie Speicherplatz sparen, indem Sie nicht verwendete Audiodateien in den Projektordnern auf Ihrer Festplatte suchen und ggf. löschen.

## Programmeinstellungen...

⇒ Unter Mac OS X finden Sie die Programmeinstellungen im Cubase-Menü.

Im Programmeinstellungen-Dialog finden Sie viele verschiedene Einstellungen und Optionen. Wählen Sie über die Liste auf der linken Seite die verschiedenen Seiten aus. Wenn Sie Einstellungen auf einer Seite ausführen, den Dialog aber nicht schließen möchten, klicken Sie auf »Übernehmen«.

Klicken Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter, um Informationen über die Optionen auf der geöffneten Seite zu erhalten.

## Tastaturbefehle...

Mit Hilfe des Tastaturbefehle-Diialogs können Sie Tastaturbefehle für beinahe jede Funktion von Cubase einrichten bzw. ändern. Klicken Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter, um Informationen über die Optionen des Dialogs zu erhalten.

## Projekte

Über diese Option können Sie eine Liste der Projekte öffnen, an denen Sie zuletzt gearbeitet haben. Das zuletzt bearbeitete Projekt steht in der Liste an erster Stelle.

## Beenden

⇒ Unter Mac OS X finden Sie diesen Menüpunkt im Cubase-Menü.

Mit diesem Befehl wird das Programm geschlossen. Wenn das geöffnete Projekt noch ungespeicherte Änderungen enthält, können Sie diese entweder beibehalten oder die Änderungen verwerfen.

## Bearbeiten-Menü

### Rückgängig/Wiederherstellen


Cubase bietet eine umfassende Funktion zum Rückgängigmachen von durchgeführten Aktionen.

- Wenn Sie die zuletzt durchgeführte Aktion rückgängig machen möchten, wählen Sie im Bearbeiten-Menü den Rückgängig-Befehl oder verwenden Sie den entsprechenden Tastaturbefehl (standardmäßig [Strg]-Taste/[Befehlstaste]-[Z]).

Wenn Sie erneut »Rückgängig« auswählen, wird die vorletzte Aktion rückgängig gemacht usw.

- Wenn Sie die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen möchten, wählen Sie im Bearbeiten-Menü die Wiederherstellen-Option oder verwenden Sie den entsprechenden Tastaturbefehl (standardmäßig [Strg]-Taste/[Befehlstaste]-[Umschalttaste]-[Z]).

Rückgängig gemachte Aktionen können nur wiederhergestellt werden, bis Sie die nächste Aktion durchführen (da dann die Liste der wiederherstellbaren Aktionen zurückgesetzt wird, siehe unten unter »Liste der Bearbeitungsschritte...«).

-  Im Programmeinstellungen-Dialog (den Sie über das Datei-Menü öffnen) können Sie auf der Allgemeines-Seite einstellen, wie viele Aktionen rückgängig gemacht werden können.

### Liste der Bearbeitungsschritte...

Im Bearbeitungsschritte-Dialog werden oben im Fenster die durchgeführten Aktionen (mit der zuletzt durchgeführten Aktion ganz oben in der Liste) und unten im Fenster die rückgängig gemachten Aktionen (mit der zuletzt rückgängig gemachten Aktion ganz unten in der Liste) angezeigt. Die beiden Listen sind durch eine horizontale Linie voneinander getrennt.

Wenn Sie die Trennlinie zwischen den durchgeführten und den rückgängig gemachten Aktionen durch Klicken und Ziehen verschieben, können Sie mehrere Aktionen gleichzeitig rückgängig machen bzw. wiederherstellen.

### Ausschneiden/Kopieren/Einfügen

Sie können ausgewählte Events oder Auswahlbereiche ausschneiden bzw. kopieren und am Positionszeiger auf der ursprünglichen Spur wieder einfügen.

## An Ausgangsposition einfügen

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein ausgeschnittenes bzw. kopiertes Event an seiner ursprünglichen Position wieder eingefügt.

## Löschen

Mit dieser Option werden alle ausgewählten Events gelöscht.

## Am Positionszeiger zerschneiden

Mit dieser Option werden alle ausgewählten Events am Positionszeiger zerschnitten. Wenn Sie keine Events ausgewählt haben, werden alle Events auf allen Spuren, durch die der Positionszeiger verläuft, an dieser Position zerschnitten.

## Loop-Bereich schneiden

Mit dieser Option werden alle Events an den Positionen des linken und rechten Locators zerschnitten.

## Bereich

Die Optionen im Bereich-Untermenü haben die folgenden Funktionen:

Option	Beschreibung
Bereich kopieren	Der gesamte Auswahlbereich wird kopiert.
Zeit ausschneiden	Der Auswahlbereich wird ausgeschnitten und in die Zwischenablage kopiert. Die Events rechts vom ausgeschnitten Bereich werden verschoben, um die Lücke zu schließen.
Zeit löschen	Der Auswahlbereich wird entfernt. Events, die rechts vom ausgeschnitten Bereich liegen, werden verschoben, um die Lücke zu schließen.
Zeit einfügen	Der Inhalt der Zwischenablage wird an der Anfangsposition der ersten Spur des Auswahlbereichs eingefügt. Bestehende Events werden verschoben, um Platz für die eingefügten Daten zu machen.
Zeit an Ausgangsposition einfügen	Die Daten aus der Zwischenablage werden an ihrer ursprünglichen Position eingefügt. Bestehende Events werden verschoben, um Platz für die eingefügten Daten zu machen.
Trennen	Alle Events oder Parts, die über den Auswahlbereich hinausreichen, werden an den Rändern des Auswahlbereichs zerschnitten.

Option	Beschreibung
Freistellen	Die Bereiche außerhalb des Auswahlbereichs werden entfernt, so dass nur Events übrig bleiben, die vollständig innerhalb oder außerhalb des Auswahlbereichs liegen.
Stille einfügen	Ein leerer Spurbereich wird am Beginn des Auswahlbereichs eingefügt. Dieser eingefügte stille Bereich ist genauso lang wie der Auswahlbereich. Events, die rechts vom Anfang des Auswahlbereichs liegen, werden nach rechts verschoben, um Platz zu machen. Events, durch die der Anfang des Auswahlbereichs verläuft, werden zerschnitten und der rechte Teil des Events wird nach rechts verschoben.

## Auswahl

Die Funktion der Optionen in diesem Untermenü ist davon abhängig, ob Sie das normale Event-Auswahlwerkzeug (Pfeil) oder das Auswahlbereich-Werkzeug ausgewählt haben:

### Event-Auswahl

Option	Beschreibung
Alle	Alle Events im Projekt-Fenster werden ausgewählt.
Keine	Die Auswahl aller Events wird aufgehoben.
Invertieren	Die Auswahl der ausgewählten Events wird aufgehoben und stattdessen werden alle anderen Events ausgewählt.
Im Loop	Es werden alle Events ausgewählt, die teilweise oder vollständig zwischen dem linken und rechten Locator liegen.
Vom Anfang bis Positionszeiger	Es werden alle Events ausgewählt, die links vom Positionszeiger beginnen.
Vom Positionszeiger bis Ende	Es werden alle Events ausgewählt, die rechts vom Positionszeiger enden.
Gleiche Tonhöhe – alle Oktaven	Es werden alle MIDI-Noten (nur in den MIDI-Editoren) ausgewählt, die dieselbe Tonhöhe haben wie die ausgewählte Note (unabhängig von der Oktave).
Gleiche Tonhöhe –gleiche Oktave	Es werden alle MIDI-Noten (nur in den MIDI-Editoren) ausgewählt, die dieselbe Tonhöhe haben wie die ausgewählte Note (in derselben Oktave).
Controller im Notenbereich auswählen	Es werden alle MIDI-Controller im Bereich zwischen den ausgewählten Noten ausgewählt.
Alle auf ausgewählten Spuren	Es werden alle Events auf der ausgewählten Spur ausgewählt.



## Auswahlbereich

Option	Beschreibung
Alle	Hier werden im Projekt-Fenster alle Spuren vom Start bis zum Ende des Projekts ausgewählt. Im Sample-Editor wird der gesamte Clip ausgewählt.
Keine	Diese Option hebt den aktuellen Auswahlbereich auf.
Im Loop	Der Bereich zwischen dem linken und rechten Locator wird ausgewählt. Im Projekt-Fenster umfasst der Auswahlbereich alle Spuren.
Vom Anfang bis Positionszeiger	Der Bereich vom Anfang des Projekts bis zum Positionszeiger wird ausgewählt. Im Projekt-Fenster umfasst der Auswahlbereich alle Spuren.
Vom Positionszeiger bis Ende	Der Bereich vom Positionszeiger bis zum Ende des Projekts wird ausgewählt. Im Projekt-Fenster umfasst der Auswahlbereich alle Spuren.
Event auswählen	Mit dieser Option (nur im Sample-Editor verfügbar) wird das Audiomaterial im bearbeiteten Event ausgewählt.
Alle auf ausgewählten Spuren	Es werden alle Events auf der ausgewählten Spur ausgewählt.
Auswahlbeginn zum Positionszeiger	Der Beginn des Auswahlbereichs wird an den Positionszeiger verschoben.
Auswahlende zum Positionszeiger	Das Ende des Auswahlbereichs wird an den Positionszeiger verschoben.

## Duplizieren/Wiederholen...

- Mit dem Duplizieren-Befehl wird eine Kopie des ausgewählten Events erzeugt und direkt hinter dem ursprünglichen Event eingefügt.

Wenn Sie mehrere Events ausgewählt haben, werden alle zusammen kopiert, wobei die relativen Abstände zwischen den Events erhalten bleiben.

- Wenn Sie im Bearbeiten-Menü den Befehl »Wiederholen...« wählen, wird ein Dialog angezeigt, mit dem Sie eine Reihe von Kopien (eigenständige oder virtuelle) der/des ausgewählten Events erzeugen können.

Diese Funktion entspricht dem Duplizieren-Befehl, Sie können jedoch angeben, wie viele Kopien Sie erzeugen möchten.

## Loop füllen

Wenn Sie diese Option wählen, werden Kopien des ausgewählten Events erzeugt und zwischen den Locatoren eingefügt. Die letzte Kopie wird automatisch so gekürzt, dass sie am rechten Locator endet.

## Verschieben

In diesem Untermenü sind die folgenden Funktionen verfügbar:

Option	Beschreibung
Positionszeiger	Das ausgewählte Event wird an den Positionszeiger verschoben. Wenn Sie mehrere Events auf derselben Spur ausgewählt haben, beginnt das erste Event am Positionszeiger und alle anderen werden direkt dahinter angeordnet.
Ursprungszeit	Die ausgewählten Events werden an ihre ursprüngliche Position verschoben, d.h. die Position, an der sie aufgenommen wurden.
In den Vordergrund/In den Hintergrund	Die Position der ausgewählten Events wird nicht verändert, sondern sie werden in den Vordergrund bzw. in den Hintergrund gestellt. So können Sie bei überlappenden Events den Teil sichtbar machen, der verdeckt ist. Für Audio-Events ist dies besonders wichtig, da nur der sichtbare Bereich wiedergegeben wird. Wenn Sie ein verdecktes Audio-Event in den Vordergrund stellen (oder ein verdeckendes in den Hintergrund), können Sie das ganze Event bei der Wiedergabe hören. Sie können die Funktion »In den Vordergrund« auch über das Event-Kontextmenü aufrufen. Es handelt sich dabei aber nicht um dieselbe Funktion.

## In eigenständige Kopie umwandeln

Dieser Befehl erstellt eine neue Version eines Clips (die unabhängig vom ursprünglichen Clip bearbeitet werden kann) und fügt diese dem Pool hinzu.

## Gruppieren/Gruppierung aufheben

Mit dem Gruppieren-Befehl können Sie mehrere Events gruppieren, so dass sie als »Einheit« betrachtet werden, d.h., wenn Sie ein Event in der Gruppe bearbeiten, sind automatisch alle anderen Events der Gruppe auch von der Bearbeitung betroffen.

Mit dem Befehl »Gruppierung aufheben« können Sie die Gruppierung wieder aufheben.

## Sperren.../Sperrung aufheben

Wenn Sie sichergehen möchten, dass Sie ein Event nicht unbeabsichtigt bearbeiten oder verschieben, können Sie es sperren. Das Sperren kann sich auf eines oder mehrere der folgenden Attribute auswirken:

Option	Beschreibung
Position	Wenn dieses Attribut gesperrt ist, kann das Event nicht verschoben werden.
Größe	Wenn dieses Attribut gesperrt ist, kann die Größe des Events nicht geändert werden.
Sonstige	Wenn dieses Attribut gesperrt ist, kann das Event nicht mehr bearbeitet werden. Das Erstellen von Fades, die Lautstärkeregelung usw. sind dann nicht mehr möglich.

Im Programmeinstellungen-Dialog können Sie auf der Bearbeitungsoptionen-Seite im Einblendmenü »Attribute sperren« festlegen, welche Attribute in die Sperre einbezogen werden sollen.

Wählen Sie ein gesperrtes Event aus und wählen Sie »Sperrung aufheben«, um die Sperre aufzuheben.

## Stummschalten/Stummschaltung aufheben

Sie können Events stummschalten, indem Sie sie auswählen und die Stummschalten-Option wählen.

Sie können die Stummschaltung für ein stummgeschaltetes Event wieder aufheben, indem Sie es auswählen und die Option »Stummschaltung aufheben« wählen.

## Projektbezogener Logical-Editor

Mit dieser Option öffnen Sie den projektbezogenen Logical-Editor, der Ihnen erweiterte Funktionen zum Suchen und Ersetzen auf Projektebene bietet.

## Projektbezogener Logical-Editor – Presets

Dieses Untermenü enthält verschiedene Presets für den projektbezogenen Logical-Editor.

## Automation folgt Events

Diese Option kann auch im Programmeinstellungen-Dialog (auf der Bearbeitungsoptionen-Seite) eingeschaltet werden. Für einen schnelleren Arbeitsablauf ist die Option jedoch auch im Bearbeiten-Menü verfügbar. Wenn »Automation folgt Events« eingeschaltet ist, »folgen« die Automations-Events automatisch, wenn Sie das dazugehörige Event bzw. den Part auf einer Spur verschieben. Das heißt, die Automations-Events, die für ein Event vorliegen, werden zusammen mit dem Event verschoben und bleiben nicht auf ihrer ursprünglichen Position.

## Events unter Positionszeiger automatisch auswählen

Diese Option kann auch im Programmeinstellungen-Dialog (auf der Bearbeitungsoptionen-Seite) eingeschaltet werden. Für einen schnelleren Arbeitsablauf ist die Option jedoch auch im Bearbeiten-Menü verfügbar. Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden alle Events auf den ausgewählten Spuren, über die der Positionszeiger fährt, automatisch ausgewählt.

## Ausgewählte Spur vergrößern

Diese Option kann auch im Programmeinstellungen-Dialog (Bearbeitungsoptionen–Projekt & Mixer) eingeschaltet werden. Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden die im Projekt-Fenster ausgewählten Spuren automatisch größer angezeigt.

## Zoom

Im Bearbeiten-Menü finden Sie im Zoom-Untermenü diese Optionen:

Option	Beschreibung
Vergrößern	Vergrößert die Darstellung um einen Schritt, wobei der um den Positionszeiger liegende Bereich angezeigt wird.
Verkleinern	Verkleinert die Darstellung um einen Schritt, wobei der um den Positionszeiger liegende Bereich angezeigt wird.
Ganzes Fenster	Verkleinert die Darstellung, so dass das gesamte Projekt auf den Bildschirm passt. »Das ganze Projekt« bedeutet vom Start des Zeitlineals bis zu der Längeneinstellung im Projekteinstellungen-Dialog.
Ganze Auswahl	Vergrößert auf horizontaler und vertikaler Ebene, so dass die aktuelle Auswahl den ganzen Bildschirm ausfüllt.
Auswahl vergrößern (horiz.)	Die Darstellung wird horizontal so weit vergrößert, dass der aktuelle Auswahlbereich den gesamten Bildschirm ausfüllt.

Option	Beschreibung
Ganzes Event	Diese Option ist nur im Sample-Editor verfügbar.
Vertikal vergrößern	Vergrößert die Darstellung auf vertikaler Ebene um einen Schritt.
Vertikal verkleinern	Verkleinert die Darstellung auf vertikaler Ebene um einen Schritt.
Spuren vergrößern	Vergrößert die Darstellung der ausgewählten Spur(en) vertikal um einen Schritt.
Spuren verkleinern	Verkleinert die Darstellung der ausgewählten Spur(en) vertikal um einen Schritt.
Ausgewählte Spuren vergrößern	Mit dieser Option wird die Darstellung der ausgewählten Spur(en) vertikal vergrößert, wobei die Höhe aller anderen Spuren minimiert wird.
Zoom rückgängig machen/ wiederholen	Mit dem Befehl »Zoom rückgängig machen« können Sie die zuletzt vorgenommene Zoom-Einstellung rückgängig machen und mit dem Wiederholen-Befehl können Sie die letzte Aktion wiederherstellen. Wie viele Rückgängig- und Wiederholen-Vorgänge vorgenommen werden können, wird über die entsprechende Option für die »reguläre« Rückgängig-Funktion im Programmeinstellungen-Dialog (Allgemeines-Seite) festgelegt.

## Macros

Wenn Sie Macros erstellt haben, können Sie diese im Macros-Untermenü auswählen. Ein Macro ist eine Kombination mehrerer Funktionen oder Befehle, die nacheinander ausgeführt werden. Macros werden im Tastaturbefehle-Dialog eingerichtet.

## Projekt-Menü

### Spur hinzufügen

Wählen Sie aus dem Untermenü eine Spurart aus, um eine Spur dieser Art zum Projekt hinzuzufügen. Mit der Option »Sounds durchsuchen...« wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie nach Spur- oder VST-Presets suchen können.

### Spuren duplizieren

Dies erzeugt eine Kopie der ausgewählten Spur.

### Ausgewählte Spuren entfernen

Mit diesem Befehl werden alle ausgewählten Spuren sowie die dazugehörigen Parts oder Events aus dem Projekt-Fenster entfernt.

## Nicht genutzte Spuren entfernen

Mit diesem Befehl werden alle Spuren gelöscht, die keine Events enthalten.

## Unterspuren-Darstellung (nur Cubase)

Über diesen Menüpunkt können Sie einstellen, was im Projekt-Fenster angezeigt bzw. ausgeblendet werden soll (und diese Einstellungen umkehren). So können Sie z.B. Automationsspuren ausblenden.

Option	Beschreibung
Unterspuren der ausgewählten Spur anzeigen/ ausblenden	Blendet die Unterspuren der ausgewählten Spur ein oder aus, d.h., wenn die Unterspuren ausgeblendet waren, werden sie nun angezeigt und umgekehrt.
Spuren ausblenden	Blendet alle Unterspuren im Projekt-Fenster aus. Die genaue Funktionsweise dieses Befehls hängt auch von der Einstellung »Unterspuren-Darstellung: Alle untergeordneten Ebenen miteinbeziehen« im Programmeinstellungen-Dialog ab.
Spuren anzeigen	Öffnet alle Unterspuren im Projekt-Fenster. Die genaue Funktionsweise dieses Befehls hängt auch von der Einstellung »Unterspuren-Darstellung: Alle untergeordneten Ebenen miteinbeziehen« im Programmeinstellungen-Dialog ab.
Ausblenden-Einstellungen umkehren	Dies kehrt die Ausblenden-Einstellungen im Projekt-Fenster um. Alle angezeigten Unterspuren werden ausgeblendet und alle ausgeblendeten werden angezeigt.
Verwendete Automation aller Spuren anzeigen	Wenn Sie diese Option wählen, werden alle verwendeten Automationsspuren angezeigt.
Verwendete Automationsdaten aller Spuren ausblenden	Mit dieser Option werden alle geöffneten Automationspuren ausgeblendet.

## Pool

Wenn Sie diese Option wählen, wird der Audio-Pool geöffnet, in dem alle Clips (Audio und Video) des Projekts aufgeführt werden.

## Marker

Mit diesem Befehl wird das Marker-Fenster angezeigt. Marker markieren bestimmte Positionen im Projekt, um die Navigation zu erleichtern.

# Tempospur

Mit diesem Befehl wird das Tempospur-Fenster geöffnet. Wenn Sie mit tempobasierten Spuren arbeiten, können Sie das Tempo über die Tempospur steuern (schalten Sie dazu den Tempo-Schalter im Transportfeld ein). Die Tempospur kann auch Tempoänderungen enthalten.

# Browser

Wenn Sie diese Option wählen, wird der Projekt-Browser geöffnet, der das Projekt in Form einer Liste anzeigt. Sie können die Werte aller Events auf allen Spuren in der Liste anzeigen und bearbeiten.

# Automationsfeld

Mit diesem Befehl öffnen Sie das Automationsfeld. Dabei handelt es sich um ein frei verschiebbares Fenster, über das Sie auf alle Automationsoptionen von Cubase zugreifen können.

# Tempo errechnen...

Mit diesem Befehl wird der Dialog »Tempo errechnen« angezeigt. Damit können Sie das Tempo von aufgenommenem Audio- oder MIDI-Material berechnen.

# Timecode am Positionszeiger einstellen

Hiermit können Sie die Startposition des Projekts an den Positionszeiger verschieben. Wenn Sie Cubase mit externen Geräten (z.B. Videorecordern) synchronisieren, bestimmt die Startposition, welcher Timecode-Frame auf dem externen Gerät mit dem Beginn des Projekts übereinstimmen soll.

Diese Einstellung können Sie auch im Projekteinstellungen-Dialog vornehmen. Wenn Sie jedoch wissen, dass eine bestimmte Position in Ihrem Projekt mit einer bestimmten Timecode-Position auf dem externen Gerät übereinstimmt, ist es günstiger, den Menübefehl zu verwenden. Setzen Sie den Positionszeiger an die gewünschte Position, wählen Sie »Timecode am Positionszeiger einstellen« und legen Sie in angezeigten Dialog die entsprechende Timecode-Position fest – die Start-Position wird entsprechend angepasst.

# Notizen

Mit diesem Befehl wird ein Texteditor geöffnet.

# Projekteinstellungen...

Dieser Befehl öffnet den Projekteinstellungen-Dialog, in dem Sie Einstellungen für ein Projekt vornehmen können. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter klicken.

# Auto-Fade-Einstellungen...

Im Dialog »Auto-Fades« können Sie eine Reihe von Optionen zu Fades einstellen. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter klicken.

# Audio-Menü

## Effekte

Effekte werden auf Audiodaten angewendet, indem Sie Material auswählen und die gewünschte Funktion aus dem Effekte-Untermenü auswählen. Informationen über die Funktionen und Parameter der verschiedenen Dialoge erhalten Sie, wenn Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter klicken.

Option	Beschreibung
Hüllkurve	Mit dieser Funktion können Sie eine Lautstärke-Hüllkurve auf das ausgewählte Audiomaterial anwenden.
Fade-In/ Fade-Out	Mit diesen Optionen können Sie Fade-Ins und Fade-Outs erstellen.
Gain	In diesem Dialog können Sie die Verstärkung (Pegel) des ausgewählten Audiomaterials einstellen.
Mit Zwischenablage mischen	Mit diesem Befehl können Sie die Audiodaten in der Zwischenablage mit dem Audiomaterial mischen, das Sie für die Bearbeitung ausgewählt haben. Der Vorgang beginnt am Anfang des ausgewählten Bereichs. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn Sie zuvor im Sample-Editor einen Audibereich ausgeschnitten oder kopiert haben.
Noise-Gate	Diese Funktion überprüft das Audiomaterial auf Bereiche, deren Pegel unter einem bestimmten Schwellenwert liegt und ersetzt diese durch Stille.
Normalisieren	Mit der Normalisieren-Funktion können Sie den maximalen Pegel des Audiomaterials einstellen. Das ausgewählte Audiomaterial wird analysiert, um den derzeit höchsten Pegel zu finden. Dieser wird vom angegebenen Maximalpegel subtrahiert und die Verstärkung des Audiomaterials wird um den resultierenden Wert angehoben. (Wenn der Wert des angegebenen Maximalpegels unterhalb des derzeitigen Maximalpegels liegt, wird die Verstärkung zurückgenommen.) Die Normalisieren-Funktion wird meist verwendet, um den Pegel von Audiomaterial anzuheben, das mit einem zu niedrigen Eingangspegel aufgenommen wurde.

Option	Beschreibung
Phase umkehren	Mit dieser Option wird die Phase des ausgewählten Audiomaterials umgekehrt, d.h. die Wellenform wird einfach umgedreht.
Pitch-Shift	Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, die Tonhöhe des Audiomaterials zu ändern, wobei die Länge wahlweise verändert oder beibehalten werden kann. Sie können auf diese Weise auch »Akkorde« erzeugen, indem Sie mehrere Tonhöhen angeben oder eine Tonhöhenänderung durch eine selbstdefinierte Hüllkurve erzeugen.
DC-Offset entfernen	Mit dieser Funktion werden DC-Offsets im ausgewählten Audiobereich entfernt. Ein DC-Offset tritt auf, wenn ein Signal eine zu große DC-Komponente (Gleichstromkomponente) enthält. Dies wird meist dadurch sichtbar, dass das Signal visuell nicht um die »Nullpegelachse« zentriert ist. Ein DC-Offset beeinflusst das Audiomaterial nicht hörbar, es beeinträchtigt jedoch das Auffinden von Nulldurchgängen sowie einige Bearbeitungsfunktionen. Daher sollten Sie DC-Offsets entfernen. Wenden Sie diese Funktion immer auf den gesamten Audio-Clip an, da ein DC-Offset normalerweise in der gesamten Aufnahme vorhanden ist.
Resample	Mit dieser Funktion können Sie Länge, Tempo und Tonhöhe eines Events ändern, indem Sie eine höhere bzw. eine niedrigere Samplerate für das Event einstellen.
Umkehren	Mit dieser Funktion können Sie den ausgewählten Audiobereich umkehren, so als würden Sie ein Band auf einem Spulentonbandgerät rückwärts wiedergeben.
Stille	Der Auswahlbereich wird durch Stille ersetzt.
Stereo-Modifikation	Diese Funktion kann nur auf ausgewählte Bereiche in Stereodateien angewandt werden. Mit dieser Funktion können Sie den linken und den rechten Kanal auf verschiedene Weise bearbeiten.
Time-Stretch	Mit dieser Funktion können Sie die Länge und das Tempo des ausgewählten Audiobereichs verändern, ohne dabei die Tonhöhe zu beeinflussen.

## PlugIns (nur Cubase)

Im Audio-Menü sind im PlugIns-Untermenü alle installierten PlugIns verfügbar. Damit können Sie Effekte auf einen oder mehrere ausgewählte Events anwenden.

## Spektralanalyse (nur Cubase)

Mit dieser Funktion wird das ausgewählte Audiomaterial analysiert, das durchschnittliche »Spektrum« (die Verteilung der Pegel im gesamten Frequenzbereich) berechnet und in einem Koordinatensystem mit zwei Achsen angezeigt. Dabei werden auf der x-Achse die Frequenz und auf der y-Achse der Pegel dargestellt.

## Statistik (nur Cubase)

Wenn Sie diese Option wählen, können Sie eine Analyse des ausgewählten Audiomaterials (Events, Clips oder Auswahlbereiche) durchführen. Das Ergebnis wird in einem eigenen Fenster angezeigt. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie im Dialog auf den Hilfe-Schalter klicken.

## Hitpoints

Die Optionen dieses Untermenüs beziehen sich auf die Hitpoint-Funktionen von Cubase. Dabei werden die Attack-Phasen von Transienten gesucht und an den Fundstellen Marker, die so genannten »Hitpoints«, gesetzt. Sobald alle Hitpoints richtig gesetzt sind, können Sie die Datei in kleinere Teile zerlegen, was z.B. Tempoänderungen ohne gleichzeitige Änderung der Tonhöhe ermöglicht.

Das Untermenü enthält die folgenden Optionen:

Option	Beschreibung
Hitpoints berechnen	Wenn der Sample-Editor geöffnet ist, können Sie mit dieser Option Hitpoints berechnen.
Audio-Slices aus Hitpoints erstellen	Mit dieser Option wird das Event in Slices aufgeteilt und das Tempo der Loop an das aktuelle Projekttempo angepasst.
Groove-Quantisierung aus Hitpoints erstellen	Bei dieser Option werden die Hitpoints des Events zum Berechnen einer Groove-Quantisierung verwendet.
Marker aus Hitpoints erzeugen	Wenn Sie diese Option auswählen, werden auf der Markerspur Marker an den Hitpoint-Positionen gesetzt.
Audio-Events an Hitpoints teilen	Wenn Sie diese Option auswählen, werden die Hitpoints zum Aufteilen des Events in mehrere kleinere Events verwendet.
Hitpoints entfernen	Mit dieser Option werden alle Hitpoints entfernt.

## Echtzeitbearbeitung

Die Optionen dieses Untermenüs beziehen sich auf die Echtzeitbearbeitungsfunktionen von Cubase.

Das Untermenü enthält die folgenden Optionen:

Option	Beschreibung
Warp-Anker aus Hitpoints erstellen	Mit dieser Option werden Warp-Anker aus Hitpoints berechnet. Wenn Sie diese Option auswählen, werden zuerst Hitpoints erstellt und an deren Positionen anschließend Warp-Anker eingefügt. Sie können dazu auch bereits berechnete und bearbeitete Hitpoints verwenden.
Audio quantisieren	Mit dieser Option können Sie die Audiodaten entsprechend den Quantisierungseinstellungen des Projekts quantisieren.
Umrechnen	Wenn Sie diese Option auswählen, werden die Einstellungen für die Echtzeitbearbeitung festgesetzt, um die Prozessorbelastung zu verringern.
Audio-Stretch rückgängig	Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie ein Event im Sample-Editor geöffnet haben. Mit dieser Option werden alle Time-Stretch-Vorgänge rückgängig gemacht.

## Erweitert

Das Untermenü enthält folgende Optionen:

Option	Beschreibung
Stille suchen	Mit dieser Option können Sie stille Passagen in einem Event finden und das Event entweder teilen, wobei die gefundenen stillen Bereiche entfernt werden, oder aus den nicht stillen Bereichen Regionen erzeugen.
Event oder Auswahl als Region	Damit diese Funktion zur Verfügung steht, müssen Sie entweder ein oder mehrere Audio-Events ausgewählt oder einen Auswahlbereich festgelegt haben, der ein oder mehrere Events umschließt. Wenn Sie diese Option wählen, wird im entsprechenden Clip nach folgenden Regeln eine Region erstellt: <ul style="list-style-type: none"><li>• Wenn es keinen Auswahlbereich oder keine Hitpoints gibt, werden Anfang und Ende der Region durch die Anfangs- und Endposition des Events innerhalb des Clips festgelegt.</li><li>• Wenn es einen Auswahlbereich gibt, wird dieser verwendet.</li><li>• Wenn es Hitpoints im Event gibt, werden zwischen den Hitpoints Regionen erstellt.</li></ul>
Events aus Regionen	Diese Funktion ist verfügbar, wenn ein Audio-Event ausgewählt wurde, dessen Clip Regionen enthält, die sich innerhalb des ausgewählten Audio-Events befinden. Wenn Sie diese Option wählen, wird das ursprüngliche Event entfernt und durch neue Events ersetzt, deren Größe und Position denen der Regionen entsprechen.
Tempo aus Event entnehmen	Mit diesem Befehl wird das Projekttempo an das Tempo der bearbeiteten Loop angepasst.
Lücken schließen	Es wird Time-Stretch angewendet, um die Lücken zwischen Slices zu schließen (normalerweise wenn das Projekttempo niedriger ist als das Tempo der Loop).

Option	Beschreibung
An Projekttempo anpassen	Time-Stretch wird angewendet, um das oder die ausgewählte(n) Event(s) an das Projekttempo anzupassen. Sie können diese Funktion nur verwenden, wenn Hitpoints für das Event berechnet wurden.
Keine Event-Überlappungen	Diese Funktion ist sinnvoll, wenn Sie Audiomaterial im Cycle-Aufnahmemodus »Stacked« aufgenommen haben. In diesem Modus wird jeder Take (Cycle-Durchlauf) auf einer separaten Unterspur im Projekt-Fenster angeordnet. Wenn Sie die Takes bearbeitet haben (z.B. einen »perfekten Take« erstellt haben), können Sie mit diesem Befehl die separaten Takes wieder auf einer einzelnen Unterspur anordnen und die Überlappungsbereiche entfernen, d.h. nur das Material, das wiedergegeben wird, wird im Projekt-Fenster angezeigt.

## Events in Part umwandeln

Mit dieser Option wird aus ausgewählten Events ein Part erzeugt.

## Parts auflösen

Mit dieser Option wird ein ausgewählter Audio-Part aufgelöst, d.h., im Part enthaltene Events werden zu eigenständigen Objekten auf der Spur.

## Rasterpunkt zum Positionszeiger

Mit dieser Option können Sie den Rasterpunkt eines Events an die derzeitige Position des Positionszeigers setzen.

## Auswahl als Datei

Mit dieser Option können Sie aus einem ausgewählten Bereich einen neuen Clip oder eine neue Audiodatei erzeugen.

## Auswahl im Pool finden

Wenn Sie Events im Projekt-Fenster auswählen und im Audio-Menü diese Option wählen, wird das Pool-Fenster geöffnet. Die Clips der ausgewählten Events werden im Pool hervorgehoben.

## Ursprungszeit setzen

Im Pool-Fenster wird in der Ursprungszeit-Spalte die Position im Projekt angezeigt, an der ein Clip ursprünglich aufgenommen wurde. Da die Ursprungszeit als Ausgangswert für die Option »In das Projekt einfügen« (und andere Funktionen) verwendet werden kann, können Sie diesen Wert ändern. Wählen Sie den entsprechenden Clip im Pool aus, stellen Sie den Positionszeiger an die gewünschte Position und wählen Sie »Ursprungszeit setzen«.

## Crossfade

Mit dieser Funktion können Sie zwischen zwei ausgewählten, aufeinander folgenden Audio-Events ein Crossfade erzeugen.

- Wenn sich die zwei Events überlappen, wird das Crossfade auf den Überlappungsbereich angewendet.
- Wenn sich nicht die Events, sondern nur die entsprechenden Audio-Clips überlappen, wird die Größe der Events entsprechend angepasst und das Crossfade auf den entstandenen Überlappungsbereich angewendet.

## Fades entfernen

Wenn Sie diese Option wählen, werden alle Fades oder Crossfades aus dem ausgewählten Event entfernt.

## Fade-Editoren öffnen

Mit diesem Befehl wird der Fade-Editor für das ausgewählte Event geöffnet. Wenn das Event sowohl Fade-In als auch Fade-Out-Kurven aufweist, werden zwei Dialoge angezeigt.

## Fade-Längen wie Auswahlbereich

Mit dieser Option können Sie die Länge eines Fades an die Länge eines Auswahlbereichs anpassen.

## Fade-In zu Positionszeiger (nur Cubase)

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird ein lineares Fade-In erzeugt, das am Anfang des/der ausgewählten Events beginnt und am Positionszeiger endet.

## Fade-Out zu Positionszeiger (nur Cubase)

Mit diesem Befehl wird ein lineares Fade-Out erzeugt, das am Ende des/der ausgewählten Events beginnt und am Positionszeiger endet.

## Lautstärkekurve entfernen

Wenn Sie diesen Befehl wählen, werden für das ausgewählte Event alle vorhandenen Hüllkurven entfernt.

## Liste der Audioprozesse...

Wenn Sie diese Option wählen, wird der Prozessliste-Dialog geöffnet. Hier können Sie eine oder mehrere Bearbeitungsfunktionen, die Sie zuvor auf einen Clip angewendet haben, entfernen. Weitere Informationen finden Sie in der Dialog-Hilfe.

## Audioprozesse festsetzen...

Mit dieser Option können Sie Bearbeitungen und Effekte für einen Clip dauerhaft anwenden.

## MIDI-Menü

### Key-Editor öffnen

Mit diesem Befehl können Sie den Key-Editor für die ausgewählten MIDI-Parts oder -Spuren öffnen. Der Key-Editor verfügt über eine Klaviatur und ein Raster, in dem die Noten als Kästchen angezeigt werden.

### Noten-Editor öffnen

Mit diesem Befehl wird der Noten-Editor geöffnet, in dem die MIDI-Daten wie auf einem Notenblatt dargestellt werden.

### Schlagzeug-Editor öffnen

Mit diesem Befehl wird der Schlagzeug-Editor geöffnet, der für die Bearbeitung von Schlagzeug- und Percussion-Spuren entwickelt wurde.

### Listen-Editor öffnen

Mit diesem Befehl wird der Listen-Editor geöffnet. In diesem Editor werden MIDI-Noten, -Controller und andere Events in Form einer Liste dargestellt.

## Kontext-Editor öffnen

Mit diesem Befehl wird im Projekt-Fenster für eine ausgewählte MIDI-Spur eine neue Ansicht geöffnet. Die Darstellung ähnelt der im Key-Editor. Sie können die MIDI-Daten dadurch im Kontext der übrigen Spuren bearbeiten.

## Standard-Quantisierung

Quantisierung ist eine Funktion, mit der aufgenommene Noten automatisch auf die richtigen Positionen im Takt verschoben werden. Wenn Sie diese Option wählen, richtet sich die Quantisierung von MIDI-Parts und -Noten nach den Einstellungen im Quantisierung-Einblendmenü.

## Näherungsweise Quantisierung

Anstatt die Noten exakt auf den nächsten Quantisierungswert zu setzen, werden sie mit der Funktion »Näherungsweise Quantisierung« nur in die Richtung verschoben, also »angenähert«. Der Grad der Quantisierung hängt von der Einstellung unter »Näherungsw. Q-Stärke« im Quantisierungseinstellungen-Dialog ab.

## Quantisierungseinstellungen...

Im Quantisierungseinstellungen-Dialog können Sie verschiedene Optionen für die Quantisierung festlegen.

## Erweiterte Quantisierung

Option	Beschreibung
Längen quantisieren	Wenn Sie diese Option wählen, wird die Länge der Noten quantisiert, ohne dass dabei ihre Startposition verändert wird. Dabei wird der Wert verwendet, den Sie in den MIDI-Editoren im Längenquantisierung-Einblendmenü festgelegt haben.
Enden quantisieren	Diese Funktion betrifft ausschließlich die Endpositionen von Noten. Ansonsten hat der Befehl dieselbe Funktion wie die normale Quantisierung, d.h. die Einstellungen im Quantisierung-Einblendmenü werden angewandt.
Quantisierung rückgängig machen	Sie können die Quantisierung ausgewählter MIDI-Noten jederzeit rückgängig machen und ihre ursprüngliche Position wiederherstellen. Dieser Vorgang ist unabhängig von der normalen Rückgängig-Funktion.

Option	Beschreibung
Quantisierung festsetzen	Es kann Situationen geben, in denen Sie die Quantisierungspositionen permanent festhalten möchten, z.B. wenn Sie die zweite Quantisierung der Noten auf die quantisierten und nicht auf die ursprünglichen Positionen anwenden möchten. Wählen Sie dazu die gewünschten Noten aus und wählen Sie den Befehl »Quantisierung festsetzen«.
Part zu Groove	Mit diesem Befehl können Sie aus einem ausgewählten MIDI-Part eine Map für die Groove-Quantisierung erzeugen.

## Transponieren...

Mit diesem Befehl wird der Transponieren-Dialog geöffnet, in dem Sie Einstellungen für das Transponieren ausgewählter Noten vornehmen können.

## MIDI in Loop mischen

Mit dieser Option werden alle MIDI-Events auf allen nicht stummgeschalteten Spuren zwischen dem linken und dem rechten Locator in einem neuen MIDI-Part zusammengefasst. Der neue MIDI-Part wird auf der ausgewählten Spur zwischen den Locatoren platziert. Sie können entscheiden, ob ggf. verwendete MIDI-Insert- und/oder MIDI-Send-Effekte berücksichtigt und ob Daten auf der Zielspur überschrieben werden sollen.

Auf diese Weise können Sie z.B. im Inspector für diese MIDI-Spur vorgenommene Einstellungen festsetzen und MIDI-Effekte auf nur einen Part anwenden.

## MIDI-Parameter festsetzen

Diese Funktion wendet alle Filter-Einstellungen auf die ausgewählte Spur an und nimmt (im Gegensatz zu »MIDI in Loop mischen«) das Ergebnis als neue Basis.



## Parts auflösen

Diese Funktion können Sie in folgenden Fällen verwenden:

- Wenn Sie Events eines MIDI-Parts auf ihre Kanäle verteilen möchten (MIDI-Kanaleinstellung »Alle«).
- Wenn Sie Events nach ihrer Tonhöhe verteilen möchten. Bei Schlagzeugspuren z.B. werden verschiedene Sounds oft durch verschiedene Tonhöhen eingestellt.

Der Dialog enthält zwei weitere Optionen:

Option	Beschreibung
Optimierte Anzeige	Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden stille (leere) Bereich aus den neuen Parts automatisch entfernt. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn »Auf Ebenen aufteilen« eingeschaltet ist, siehe unten.
Auf Ebenen aufteilen	Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird der Part nicht auf unterschiedliche Spuren, sondern auf verschiedene Ebenen der ursprünglichen Spur aufgeteilt.

## Auswahl als Datei

Mit dieser Funktion können Sie MIDI-Parts auf unterschiedlichen Ebenen in einen einzelnen MIDI-Part zusammenmischen. Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn Sie einen Schlagzeug-Part zum Bearbeiten in Parts auf mehreren Ebenen aufgeteilt haben.

Während des Zusammenmischens werden alle stummgeschalteten Parts gelöscht. Wenn für die Parts Transposition oder Anschlagstärke eingestellt wurden, werden diese Daten mit berücksichtigt.

## A-Noten-Umwandlung

Diese Funktion (die nur verfügbar ist, wenn Sie der MIDI-Spur eine Drum-Map zugewiesen haben) analysiert alle ausgewählten MIDI-Parts und stellt die Tonhöhe jeder Note entsprechend ihrer A-Note ein. Auf diese Weise können Sie die Spur in eine »normale Spur« (ohne Drum-Map) umwandeln, auf der die Noten trotzdem den richtigen Schlagzeugklang wiedergeben.

## Loop wiederholen

Dieser Befehl ist nur dann verfügbar, wenn in einem MIDI-Editor eine Spur-Loop eingerichtet wurde. Wenn Sie diesen Befehl wählen, werden die Events in der Loop bis zum Ende des Parts wiederholt. Events des selben Parts, die auf den Loop-Bereich folgen, werden durch die Events in der Loop ersetzt.

## Funktionen

Option	Beschreibung
Legato	Mit diesem Befehl werden ausgewählte Noten bis zum Anfang der nächsten Note verlängert. Im Programmeinstellungen-Dialog unter »Bearbeitungsoptionen-MIDI« können Sie unter »Überlappung bei Legato« den gewünschten Abstand zwischen den Noten bzw. die Größe des Überlappungsbereichs festlegen.
Feste Längen	Mit dieser Option werden alle ausgewählten Noten auf die Länge eingestellt, die im Längenquantisierung-Einblendmenü des Editors festgelegt ist.
Doppelte Noten löschen	Mit dieser Option werden doppelte Noten entfernt, d.h. Noten derselben Tonhöhe an exakt derselben Position. Doppelte Noten können beim Aufnehmen im Cycle-Modus, nach dem Quantisieren usw. auftreten. Die Funktion wirkt sich immer auf ganze MIDI-Parts aus.
Controller-Daten löschen	Wenn Sie diese Option wählen, werden alle Controller-Events aus den ausgewählten MIDI-Parts gelöscht. Diese Funktion wird immer auf ganze MIDI-Parts angewandt.
Kontinuierliche Controller-Daten löschen	Wenn Sie diese Option wählen, werden alle kontinuierlichen MIDI-Controller-Events aus den ausgewählten MIDI-Parts gelöscht. Events mit Ein/Aus-Werten, wie z.B. Haltepedal-Events, werden nicht gelöscht. Diese Funktion wird immer auf ganze MIDI-Parts angewandt.
Noten löschen...	Mit diesem Befehl können Sie sehr kurze oder schwache Noten löschen. Dies ist nützlich, wenn Sie nach der Aufnahme versehentlich aufgenommene Noten automatisch löschen möchten. Wenn Sie »Noten löschen...« wählen, wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie die Kriterien für diese Funktion festlegen können.
Polyphonie begrenzen	Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie festlegen können, wie viele Stimmen (für die ausgewählten Noten und Parts) verwendet werden sollen. Sie können damit sicherstellen, dass auch bei Verwendung eines Instruments mit nur wenigen verfügbaren Stimmen alle Noten gespielt werden. In einem solchen Fall werden Noten ggf. gekürzt, so dass sie enden, bevor die nächste Note beginnt.
Pedal zu Notenlängen	Mit dieser Option wird nach Haltepedal-Events (»Sustain Pedal On/Off«, d.h. »gehalten« bzw. »losgelassen«) gesucht. Die Länge der entsprechenden Noten wird an die Haltepedal-Off-Events angepasst und die On/Off-Events werden anschließend entfernt.
Überlappungen löschen (Mono)	Mit dieser Option können Sie sicherstellen, dass es zwischen Noten derselben Tonhöhe keine Überlappungen gibt (d.h., dass eine Note nicht beginnen kann, bevor die andere beendet ist). Derartige überlappende Noten können bei einigen MIDI-Instrumenten zu Problemen führen (da ein Note-On- vor einem Note-Off-Befehl gesendet wird). Sie können solche Probleme mit Hilfe dieses Befehls automatisch beheben.
Überlappungen löschen (Poly)	Mit dieser Funktion werden Noten gegebenenfalls gekürzt, so dass keine Note beginnt, bevor eine andere endet. Dies geschieht unabhängig von der Tonhöhe der Noten.

Option	Beschreibung
Anschlagstärke...	Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog geöffnet, mit dem Sie die Anschlagstärke von Noten beeinflussen können.
Feste Anschlagstärke	Mit dieser Option wird die Anschlagstärke aller ausgewählten Noten auf den Wert geändert, der in den MIDI-Editoren im Einblendmenü »Anschl. neu« eingestellt ist.
Daten ausdünnen	Mit dieser Option wird die Menge der MIDI-Daten verringert. Verwenden Sie diesen Befehl, um bei Verwenden von Controller-Kurven mit sehr vielen Daten die Belastung Ihrer MIDI-Geräte zu verringern.
MIDI-Automationsdaten extrahieren	Diese Option erlaubt Ihnen, kontinuierliche Controller-Daten eines MIDI-Parts in Automationsdaten für die MIDI-Spur umzuwandeln.
Umkehren	Wenn Sie diese Option wählen, wird die Reihenfolge der ausgewählten Events (bzw. aller Events in den ausgewählten Parts) umgekehrt, so dass die Musik rückwärts wiedergegeben wird. Beachten Sie, dass dieser Effekt nicht dem entspricht, was Sie beim Umkehren einer Audioaufnahme hören. Die einzelnen Noten werden weiterhin wie gewohnt mit dem MIDI-Instrument wiedergegeben – es ändert sich nur die Wiedergabereihenfolge.
Tempo aus MIDI berechnen	Wenn Sie mit frei aufgenommenem Audio- oder MIDI-Material arbeiten und das Projekt-Tempo daran anpassen möchten, können Sie das Tempo eingeben, indem Sie MIDI-Noten aufnehmen, den aufgenommenen Part auswählen und dann diese Funktion darauf anwenden. Auf diese Weise wird die Tempospur an das eingegebene Tempo angepasst und neue Tempo-Events werden ggf. eingefügt.

## Logical-Editor...

Mit diesem Befehl wird der Logical-Editor geöffnet, mit dem Sie gezielt nach bestimmten MIDI-Daten suchen und diese bearbeiten können.

## Logical-Presets

In diesem Untermenü finden Sie Presets für die Arbeit mit dem Logical-Editor.

## Drum-Map-Einstellungen...

In diesem Dialog können Sie Drum-Maps laden, erzeugen, bearbeiten und speichern. Wenn Sie links einen Eintrag in der Liste der geladenen Drum-Maps auswählen, werden rechts die Klänge und Einstellungen dieser Drum-Map angezeigt.

## Anschlagstärke neu...

Alle MIDI-Editoren verfügen über ein Einblendmenü, in dem Sie für die Eingabe von neuen Noten zwischen fünf voreingestellten Anschlagstärkewerten wählen können. Mit diesem Befehl öffnen Sie einen Dialog, in dem Sie einstellen können, welche Anschlagstärkewerte im Menü verfügbar sein sollen.

## VST Expression - Einstellungen...

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, über den Sie Expression-Maps erstellen, laden und bearbeiten können. Expression-Maps ermöglichen es Ihnen, Artikulationen zu definieren, mit denen z.B. Legatos und Akzente richtig wiedergegeben werden können oder mit denen das VST-Instrument zwischen gestrichenen und gezupften Sounds für Saiteninstrumente wechselt. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Benutzerhandbuch.

## CC-Automationseinstellungen...

Mit dieser Option öffnen Sie den Dialog »Automationseinstellungen für MIDI-Controller«. Hier können Sie festlegen, wie vorhandene Automationsdaten für MIDI-Controller (im Falle eines Konflikts) bei der Wiedergabe behandelt werden und wie neue Automationsdaten aufgenommen werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel »Automation« im Benutzerhandbuch.

## Zurücksetzen

Mit diesem Befehl werden auf allen MIDI-Kanälen MIDI-Befehle zurückgesetzt und Note-Off-Befehle gesendet. Wählen Sie diese Option, wenn hängende Noten oder andere Probleme auftreten.

## Notation-Menü

### Ausgewähltes öffnen

Mit diesem Befehl werden die ausgewählten Parts im Noten-Editor geöffnet.

### Layout öffnen...

Mit diesem Befehl öffnen Sie eine Liste der verfügbaren Layouts. Wählen Sie ein Layout in der Liste aus, um die zum Layout gehörenden Spuren im Noten-Editor zu öffnen.

## Seitenmodus

Mit diesem Befehl schalten Sie den Noten-Editor auf den Seitenmodus um, in dem die Druckansicht des Notenblatts angezeigt wird. Einige Optionen des Noten-Editors sind nur im Seitenmodus verfügbar.

## Einstellungen...

Diese Option öffnet den Notationseinstellungen-Dialog, in dem Sie das Erscheinungsbild und das Verhalten des Noten-Editors festlegen können.

## Noten gruppieren/Gruppierung aufheben

Mit diesem Befehl können Sie ausgewählte Noten gruppieren bzw. die Gruppierung aufheben.

## In Vorschlagnote umwandeln

Mit diesem Befehl können Sie eine oder mehrere ausgewählte Noten in Vorschlagnoten umwandeln.

## N-Tole bilden...

Mit diesem Befehl können Sie aus ausgewählten Noten N-Tolen erzeugen, mit oder ohne Änderung der MIDI-Daten.

## Bindebogen einfügen

Mit diesem Befehl können Sie einen Bindebogen über den ausgewählten Noten erzeugen.

## Ein-/Ausblenden

Mit diesem Befehl können Sie Objekte im Noten-Editor ein- bzw. ausblenden. Jedes Objekt kann ausgeblendet werden: Noten, Pausen, Symbole, Notenschlüssel, Taktstriche, sogar ganze Notensysteme. Wenn Sie ausgeblendete Objekte kurzfristig sichtbar machen möchten, schalten Sie die entsprechende Option in der Anzeigefilterzeile ein. Wenn Sie ausgeblendete Objekte wieder einblenden möchten, wählen Sie diese aus und wählen erneut die Option »Ein-/Ausblenden«.

## Umkehren

Mit diesem Befehl können Sie ein ausgewähltes Crescendo/Diminuendo-Symbol umkehren.

## Elemente ausrichten

Option	Beschreibung
Links/Rechts/ Oben/Unten	Ordnet die ausgewählten Objekte entsprechend an.
Vertikal/Horiz- tal zentrieren	Zentriert die ausgewählten Objekte entsprechend.
Dynamiksymbole	Ordnet alle ausgewählten Dynamiksymbole (z.B. Crescendo) horizontal an.

## Akkordsymbole erzeugen

Bei dieser Option werden die ausgewählten Noten analysiert und das sich ergebende Akkordsymbol angezeigt.

## Gitarrensymbole erzeugen

Bei dieser Option werden die ausgewählten Noten analysiert und das sich ergebende Gitarrenakkordsymbol wird angezeigt.

## Funktionen

Option	Beschreibung
Systeme verschmelzen	Erlaubt Ihnen, bis zu vier Spuren auf einer einzigen Spur mit polyphonen Stimmen zusammenzufassen.
Stimmen extrahieren	Erlaubt Ihnen, 2 bis 8 Stimmen aus einer polyphonen Spur zu entnehmen, wobei für jede Stimme eine neue Spur erzeugt wird (diese Funktion hat die umgekehrte Wirkung zu »Systeme verschmelzen«).
Stimmen- auszug	Mit dieser Funktion können Sie die Noten eines Notensystems auf unterschiedliche Spuren verteilen. Sie können mit dieser Funktion auch ein polyphones Notensystem in polyphone Stimmen umwandeln.
Notierte Noten zu MIDI	Diese Funktion wandelt die Notenblatt-Daten (wie angezeigt) in MIDI-Daten um.
Liedtext aus Zwischen- ablage	Hiermit fügen Sie Liedtext (aus einem anderen Programm) über die Zwischenablage ein. Wählen Sie dafür die erste Note aus, bei der der Liedtext eingefügt werden soll.
Text aus Zwischen- ablage	Hiermit fügen Sie Text (aus einem anderen Programm) über die Zwischenablage ein.
Suchen und Ersetzen...	Mit der Funktion »Suchen und Ersetzen...« können Sie bestimmte Wörter oder eine Gruppe von Wörtern durch ein anderes Wort oder eine andere Gruppe von Wörtern ersetzen, unabhängig von ihrer Formatierung.
Darstellung neu berechnen	Führt zu einem Neuaufbau des Bildschirms.

## Auto-Layout...

Hier können Sie die Optionen der automatischen Layoutfunktion des Noten-Editors einstellen.

## Layout zurücksetzen...

Mit diesem Befehl können Sie ausgeblendete Layout-Elemente löschen, wodurch die Standardeinstellungen für das Partitur-Layout wiederhergestellt werden. Wählen Sie im Dialog die entsprechenden Elemente aus, die Sie löschen bzw. sichtbar machen möchten.

## Erweiterte Layout-Funktionen

Option	Beschreibung
Anzahl Takte	Hier können Sie die gewünschte Anzahl Takte über die Seitenbreite wählen.
Marker anzeigen	Wählen Sie diese Option, wenn Markernamen angezeigt werden sollen.
Markerspur als Formvorlage	Fügt an Markerpositionen Probemarken und doppelte Taktstriche im Notensystem ein.

## Medien-Menü

### Pool-Fenster öffnen

Mit diesem Befehl wird der Pool geöffnet.

### MediaBay öffnen

Mit diesem Befehl wird die MediaBay geöffnet.

### Loop-Browser öffnen

Mit diesem Befehl wird der Loop-Browser geöffnet.

### Sound-Browser öffnen

Mit diesem Befehl wird der Sound-Browser geöffnet.

### Medium importieren...

Mit diesem Befehl wird der Dialog »Medium importieren« geöffnet, über den Sie Dateien direkt in den Pool importieren können.

### Audio-CD importieren...

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, über den Sie Audiomaterial von einer Audio-CD importieren können.

## Pool importieren... (nur Cubase)

In den Steinberg-Anwendungen Nuendo und Cubase haben Sie die Möglichkeit, den Pool als eigenständige Datei (mit der Dateinamenerweiterung ».npl«) zu exportieren. In Cubase können Sie diese Pool-Dateien importieren, indem Sie im Medien-Menü die Option »Pool importieren...« wählen. Die in der Pool-Datei enthaltenen Dateiverweise werden dann dem Pool des Projekts hinzugefügt.

Beachten Sie, dass der Pool keine Audio- und Videodateien enthält, sondern lediglich Verweise auf diese Dateien. Wenn Sie eine Pool-Datei importieren möchten, benötigen Sie auch Zugang zu allen Dateien, auf die dieser Pool verweist (die Pfadangaben der Dateien sollten dabei möglichst unverändert bleiben).

## Pool exportieren... (nur Cubase)

Wenn Sie diese Option wählen, können Sie den Pool als separate Datei exportieren (siehe oben).

## Nicht gefundene Dateien suchen...

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie nach nicht gefundenen Dateien suchen können.

Sie haben die Möglichkeit, die Dateien automatisch suchen zu lassen (»Suchen«), selbst nach ihnen zu suchen (»Zeigen«) oder einen Ordner anzugeben (»Ordner«), in dem das Programm suchen soll.

## Nicht gefundene Dateien entfernen

Wenn im Pool auf Dateien verwiesen wird, die Sie nicht finden oder nicht wiederherstellen können, sollten Sie diese entfernen.

Wählen Sie diese Option, um alle nicht gefundenen Dateien aus dem Pool zu entfernen (die entsprechenden Events im Projekt-Fenster werden ebenfalls entfernt).

## Rekonstruieren

Wenn eine Datei nicht gefunden werden kann (weil Sie sie z.B. versehentlich von der Festplatte gelöscht haben), wird im Pool in der Status-Spalte ein Fragezeichen angezeigt. Wenn es sich dabei um eine Edit-Datei handelt (eine im Edits-Unterdner des Projektordners gespeicherte Datei, die bei der Audibearbeitung entstanden ist), kann das Programm u.U. die Bearbeitungsschritte erneut auf die ursprüngliche Datei anwenden und die Edit-Datei wiederherstellen.

## Dateien konvertieren...

Mit diesem Befehl wird der Konvertierungsoptionen-Dialog geöffnet. Sie können mit den Einblendmenüs festlegen, welche Eigenschaften der Audiodateien geändert bzw. beibehalten werden.

## Dateien an Projekteinstellungen anpassen...

Wenn Sie diesen Befehl wählen, werden alle ausgewählten Dateien, deren Eigenschaften nicht mit den Projekteinstellungen übereinstimmen, an die Projektvorgaben angepasst.

## Audio aus Videodatei extrahieren

Hiermit können Sie Audiomaterial aus einer Videodatei auf Ihrer Festplatte extrahieren. Ein neuer Clip wird im Aufnahmeordner im Pool eingefügt. Dieser Clip hat denselben Namen wie die dazugehörige Videodatei und die Sample-rate und das Dateiformat, die im Projekt verwendet werden.

## Thumbnail-Cache-Datei generieren

Dieser Befehl erzeugt für eine Videodatei eine Thumbnail-Cache-Datei, die im Fall hoher Prozessorlast zur Anzeige in der Spur verwendet wird.

## Neuer Ordner

Mit dieser Option können Sie einen neuen Audio- oder Video-Unterdner erstellen.

## Papierkorb leeren

Bevor Sie eine Datei von der Festplatte löschen können, müssen Sie sie in den Papierkorb verschieben. Clips im Papierkorb können mit diesem Befehl endgültig gelöscht werden.

## Unbenutzte Medien entfernen

Mit dieser Funktion wird nach Clips im Pool gesucht, die im Projekt nicht verwendet werden. Sie können diese Clips entweder in den Papierkorb verschieben, um sie endgültig löschen zu können, oder aus dem Pool entfernen.

## Archivierung vorbereiten...

Mit diesem Befehl können Sie die Archivierung eines Projekts vorbereiten. Wenn Sie diese Option wählen, wird überprüft, ob sich alle Clips des Projekts im gleichen Ordner befinden.

## Aufnahmeordner im Pool setzen

Mit diesem Befehl können Sie einen neuen Pool-Aufnahmeordner festlegen. Wählen Sie zunächst den Ordner aus und anschließend diesen Befehl.

## Datei minimieren

Wenn Sie diese Option wählen, wird die Größe der Audiodateien an die Größe der Clips angepasst, auf die im Projekt verwiesen wird. Anschließend enthalten die Dateien nur noch die Audiodaten, die im Projekt tatsächlich verwendet werden. Wenn Ihre Audiodateien mehr Daten enthalten als im Projekt verwendet werden, können Sie mit dieser Option die Größe des Projekts u.U. erheblich verringern.

## Neue Version

Mit diesem Befehl können Sie eine neue Version eines ausgewählten Clips erstellen. Die neue Clip-Version wird im Pool in demselben Ordner und mit demselben Namen wie das Original gespeichert, wobei dem Namen aber noch eine »Versionsnummer« hinzugefügt ist. Die Nummer der ersten neuen Version ist »2« usw.

⇒ Wenn Sie einen Clip kopieren, verweist der neue Clip immer noch auf dieselbe Datei auf der Festplatte, es wird also keine neue Datei erzeugt.

## In das Projekt einfügen

Mit dieser Option können Sie im Pool ausgewählte Clips in das Projekt einfügen (entweder am Positionszeiger oder an der Ursprungszeit).

## **Medien im Projekt auswählen**

Mit dieser Funktion können Sie herausfinden, welche Events im Projekt bestimmten Clips im Pool entsprechen. Wählen Sie den Clip im Pool aus und wählen Sie »Medien im Projekt auswählen«. Die entsprechenden Events werden im Projekt-Fenster ausgewählt.

## **Medien suchen...**

Wenn Sie diese Option wählen, können Sie nach Clips oder Regionen im Pool suchen. Im angezeigten Dialog können Sie verschiedene Suchkriterien definieren.

## **Transport-Menü**

### **Transportfeld**

Mit diesem Befehl wird das Transportfeld angezeigt.

### **Locatoren zur Auswahl setzen**

Mit diesem Befehl werden die Locatoren an den Anfang und das Ende der aktuellen Auswahl bzw. des Auswahlbereichs gesetzt.

### **Zum Anfang der Auswahl positionieren**

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird der Positionszeiger an den Anfang der aktuellen Auswahl bzw. des Auswahlbereichs verschoben.

### **Zum Ende der Auswahl positionieren**

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird der Positionszeiger an das Ende der aktuellen Auswahl bzw. des Auswahlbereichs verschoben.

### **Zum nächsten Marker positionieren**

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird der Positionszeiger an den nächsten Marker verschoben.

### **Zum vorigen Marker positionieren**

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird der Positionszeiger an den vorherigen Marker verschoben.

## **Zum nächsten Event positionieren**

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird der Positionszeiger an den nächsten Anfang bzw. das nächste Ende eines Events auf der ausgewählten Spur verschoben.

## **Zum vorigen Event positionieren**

Wenn Sie diesen Befehl wählen, wird der Positionszeiger an den Anfang bzw. das Ende des vorherigen Events auf der ausgewählten Spur verschoben.

## **Postroll ab Auswahlanfang/Auswahlende**

Die Wiedergabe wird ab dem Anfang bzw. dem Ende des aktuellen Auswahlbereichs gestartet und nach Ablauf der im Postroll-Feld festgelegten Zeit angehalten.

## **Preroll bis Auswahlanfang/Auswahlende**

Der Positionszeiger wird an eine Position einige Sekunden vor dem Anfang/dem Ende des Auswahlbereichs verschoben. Sie können die Wiedergabestartposition im Preroll-Feld des Transportfelds festlegen.

## **Wiedergabe ab Beginn/Ende der Auswahl**

Der Positionszeiger wird an den Anfang/das Ende des Auswahlbereichs verschoben und die Wiedergabe wird gestartet.

## **Wiedergabe bis zum Beginn/Ende der Auswahl**

Die Wiedergabe wird zwei Sekunden vor dem aktuellen Beginn/Ende des Auswahlbereichs gestartet und am Anfangs-/Endpunkt des Auswahlbereichs angehalten.

## **Wiedergabe bis zum nächsten Marker**

Die Wiedergabe wird am Positionszeiger gestartet und am nächsten Marker beendet.

## **Auswahlbereich wiedergeben**

Nur der aktuelle Auswahlbereich wird wiedergegeben.

## **Auswahl geloopt wiedergeben**

Die Wiedergabe wird vom Anfang des Auswahlbereichs aus gestartet und immer wieder neu gestartet, wenn das Ende des Auswahlbereichs erreicht ist.

## **Preroll verwenden**

Wenn diese Option eingeschaltet ist und Sie in Cubase die Wiedergabe oder die Aufnahme starten, wird der Positionszeiger vorher ein wenig nach links verschoben.

## **Postroll verwenden**

Wenn diese Option eingeschaltet ist, gibt Cubase nach einem automatischen Punch-Out noch einen kurzen Bereich wieder.

## **Aufnahmestart ab linkem Locator**

Wenn diese Option eingeschaltet ist, springt der Positionszeiger zu Beginn der Aufnahme zum linken Locator. Wenn diese Option nicht eingeschaltet ist, beginnt die Aufnahme am Positionszeiger.

## **Metronomeinstellungen...**

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie Einstellungen für das Metronom vornehmen können.

## **Metronom ein**

Mit diesem Befehl schalten Sie das Metronom ein bzw. aus.

## **Vorzähler ein**

Mit diesem Befehl schalten Sie den Vorzähler ein. Dieser ist hörbar, wenn Sie die Aufnahme aus dem Stop-Modus heraus starten und das Metronom eingeschaltet ist. Sie können den Vorzähler auch über das Transportfeld einschalten. Die Anzahl der Takte für den Vorzähler geben Sie im Metronomeinstellungen-Dialog ein.

## **Projekt-Synchronisationseinstellungen...**

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie Einstellungen für die Synchronisation vornehmen können.

## **Zu externem Gerät synchronisieren**

Mit diesem Befehl schalten Sie die Synchronisation ein bzw. aus.

## **Rückwirkende Aufnahme**

Mit diesem Menübefehl aktivieren Sie die rückwirkende MIDI-Aufnahme. Wenn im Programmeinstellungen-Dialog (unter »Aufnahme-MIDI«) die Option »Rückwirkende Aufnahme« eingeschaltet ist und sich eine MIDI-Spur im Aufnahmemodus befindet, werden alle Noten, die Sie im Stop-Modus oder während der Wiedergabe spielen, im Puffer gespeichert. Wenn Sie anschließend den Befehl »Rückwirkende Aufnahme« wählen, werden die gespielten MIDI-Noten (d.h. der Inhalt des Puffers) in einem MIDI-Part auf der MIDI-Spur im Aufnahmemodus gespeichert. Der MIDI-Part wird an der Position eingefügt, an der sich der Positionszeiger befand, als Sie die ersten Noten gespielt haben.

## **Geräte-Menü**

### **Control Room – Mixer (nur Cubase)**

Mit diesem Befehl wird der Control-Room-Mixer geöffnet, in dem Sie Zugriff auf alle Funktionen des Control Room haben.

### **Control Room – Übersicht (nur Cubase)**

Mit diesem Befehl wird die Control-Room-Übersicht geöffnet, in der die aktuelle Konfiguration der Kanäle und Routingverbindungen des Control Room dargestellt wird.

### **MIDI-Geräte-Verwaltung**

Mit der MIDI-Geräte-Verwaltung können Sie MIDI-Geräte installieren. Dabei können Sie entweder vorkonfigurierte Geräte aus eine Liste auswählen oder eine eigene Gerätekonfiguration definieren.

### **MMC Master (nur Cubase)**

Mit diesem Befehl wird das Master-Transportfeld für MIDI Machine Control geöffnet.

## Mixer

Wenn Sie diese Option wählen, wird der Mixer geöffnet. Der Mixer enthält Kanäle für alle Audio-, MIDI-, Effektkanal- und Gruppenspuren des Projekts sowie für alle Eingangs- (nur Cubase) und Ausgangsbusse und alle im Projekt verwendeten VST-Instrumente und ReWire-Kanäle.

Bei den zusätzlichen Mixer-Menüeinträgen handelt es sich nicht um weitere Mixer, sondern lediglich um unterschiedliche Fenster für denselben Mixer. Jedes Mixerfenster kann so eingerichtet werden, dass es unterschiedliche Kombinationen und Konfigurationen von Kanälen anzeigt.

## PlugIn-Informationen

Im Fenster »PlugIn-Informationen« werden die installierten VST- und MIDI-PlugIns sowie Informationen zu jedem PlugIn angezeigt.

## Anzeige verbleibender Aufnahmezeit

Mit diesem Befehl wird ein separates Fenster für die Anzeige verbleibender Aufnahmezeit geöffnet. Anhand dieser Anzeige können Sie ablesen, wie viel Aufnahmezeit abhängig von den Projekteinstellungen und dem verfügbaren Speicherplatz verbleibt.

## Zeitanzeige

Mit diesem Befehl wird ein separates Fenster für die Zeitanzeige geöffnet. Dabei handelt es sich um eine größere Version der Zeitanzeige im Transportfeld, in der die Position des Positionszeigers im ausgewählten Format für die primäre Zeitanzeige angezeigt wird.

## VST-Verbindungen

Mit diesem Befehl wird das Fenster »VST-Verbindungen« geöffnet. Hier können Sie die Eingangs- und Ausgangsbusse einrichten, um das Audiomaterial zwischen Ihrer Audio-Hardware und Cubase weiterzuleiten. Dabei stehen Ihnen unterschiedliche Kanalkonfigurationen zur Verfügung – Mono, Stereo und in Cubase noch eine Reihe von Surround-Formaten.

## VST-Instrumente

Mit diesem Befehl wird das Fenster »VST-Instrumente« geöffnet, in dem Sie bis zu 64 VST-Instrumente hinzufügen können (32 in Cubase Studio). Wenn Sie in diesem Fenster ein VST-Instrument ausgewählt haben, können Sie es im Ausgangsrouting-Einblendmenü einer MIDI-Spur auswählen.

## VST-Leistung

Wenn Sie diese Option wählen, wird das Fenster »VST-Leistung« geöffnet, in dem die derzeitige Prozessorauslastung und die Datenübertragungsrate der Festplatte angezeigt werden.

## Video

Wenn Sie diese Option wählen, wird das Standard-Video-wiedergabeprogramm gestartet. Sie können die Standardvorgabe im Dialog »Geräte konfigurieren« ändern.

## Virtuelles Keyboard

Wenn Sie diese Option wählen, wird das Transportfeld geöffnet (falls ausgeblendet) und das Virtuelle Keyboard aktiviert. Beachten Sie, dass die Standard-Tastaturbe-fehle blockiert sind, wenn das virtuelle Keyboard eingeschaltet ist.

## Liste anzeigen

Wenn Sie diese Option wählen, wird eine Liste der derzeit im Geräte-Menü verfügbaren Geräte angezeigt.

## Geräte konfigurieren...

Wenn Sie diese Option wählen, wird der Dialog »Geräte konfigurieren« angezeigt, in dem Sie Fernbedienungsgeräte hinzufügen bzw. entfernen und verschiedene Einstellungen für die Audio- und MIDI-Bearbeitung vornehmen können (z.B. die Auswahl von ASIO-Treibern und MIDI-Anschlüssen).



## Fenster-Menü

### Minimieren

Diese Option minimiert das aktive Fenster.

### Maximieren

Diese Option maximiert das aktive Fenster.

### Alle minimieren

Mit diesem Befehl werden alle Fenster minimiert.

### Alle wiederherstellen

Mit diesem Befehl werden alle minimierten Fenster von Cubase wiederhergestellt.

### Arbeitsbereiche

Eine bestimmte Fensteranordnung im aktiven Projekt wird auch als Arbeitsbereich bezeichnet. Sie können verschiedene Arbeitsbereiche speichern, so dass Sie Ihre Arbeit besser strukturieren können.

Option	Beschreibung
Aktiven Arbeitsbereich sperren	Schalten Sie diese Option ein, um den aktiven Arbeitsbereich gegen versehentliche Bearbeitung zu sichern.
Neuer Arbeitsbereich	Diese Option erzeugt einen neuen Arbeitsbereich.
Verwalten...	Diese Option öffnet einen Dialog, in dem Sie Arbeitsbereiche und Presets bearbeiten können.
Liste der Arbeitsbereiche (1 oder mehr Einträge)	Wählen Sie einen Eintrag in der Liste, um den entsprechenden Arbeitsbereich zu öffnen.

### Fenster...

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie globale Einstellungen für alle geöffneten Fenster vornehmen können.

### Die Liste der geöffneten Fenster

Wenn Sie in der Liste im unteren Teil des Fenster-Menüs ein Fenster auswählen, wird dieses Fenster in den Vordergrund gestellt.

## Hilfe-Menü

### Dokumentation (Acrobat-PDF-Format)

⇒ Damit Sie diese Dokumente lesen können, muss eine Anwendung zum Anzeigen von PDFs auf Ihrem Computer installiert sein. Den Reader-Installer finden Sie auf der Programm-DVD.

Option	Beschreibung
Einführung	Wenn Sie diese Option wählen, wird das Einführung-Handbuch im pdf-Format geöffnet.
Benutzerhandbuch	Wenn Sie diese Option wählen, wird das Benutzerhandbuch im pdf-Format geöffnet. Es setzt sich zusammen aus den Teilen »Funktionen im Detail« und »Notenbearbeitung und -druck«.
Fernbedienungsgeräte	Wenn Sie diese Option wählen, wird ein pdf-Dokument geöffnet, in dem das Einrichten und Verwenden der unterstützten MIDI-Fernbedienungsgeräte für die Arbeit mit Cubase beschrieben werden.
PlugIn-Referenz	Wenn Sie diese Option wählen, wird ein pdf-Dokument geöffnet, in dem die Funktionsweise und Parameter der mitgelieferten Audioeffekte, der VST-Instrumente und der MIDI-Effekte beschrieben werden.
MIDI-Geräte und -Funktionen	Wenn Sie diese Option wählen, wird ein pdf-Dokument geöffnet, in dem das Verwalten von MIDI-Geräten und ihren Bedienfeldern beschrieben werden.
Menübeschreibungen	Wenn Sie diese Option wählen, wird das vorliegende pdf-Dokument geöffnet, in dem alle Menüpunkte des Programms kurz beschrieben werden.

### Registrierung

Wenn Sie diesen Eintrag wählen, wird die Registrierungs-Webseite von Steinberg in Ihrem Standard-Webbrowser angezeigt. Sie benötigen dazu eine Internetverbindung.

### Credits und Copyrights

Wenn Sie diesen Eintrag wählen, werden Angaben zu externen Lizenzgebern sowie Copyright-Informationen angezeigt. Über diesen Menüeintrag können Sie außerdem die Steinberg-Website aufrufen.

### Über Cubase

⇒ Unter Mac OS X finden Sie diesen Menüpunkt im Cubase-Menü.

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Fenster mit Informationen wie der Versionsnummer von Cubase angezeigt.