

Neue Funktionen in Cubase 7.5

 **CUBASE 7.5**
Advanced Music Production System

 **CUBASE ARTIST 7.5**
Music Production System

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer,
Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Diese PDF wurde für die Verwendung von Screenreader-Software optimiert. Beachten Sie, dass es aufgrund der Komplexität und großen Anzahl von Bildern in diesem Dokument nicht möglich ist, alternative Bildbeschreibungen einzufügen.

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. Registrierte Lizenznehmer des Produkts dürfen eine Kopie dieses Dokuments zur persönlichen Nutzung ausdrucken.

Alle Produkt- und Firmennamen sind TM oder [®] Marken der entsprechenden Firmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Steinberg-Website unter www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2014.

Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

4	Die neuen Features auf einen Blick
4	Am Puls der Zeit
6	Mehr Instrumente – Nahtlose Integration
7	Pimpen Sie Ihre Tracks
10	Arbeiten mit den neuen Funktionen
10	TrackVersions
23	Instrumentenspuren
25	VST-Instrumente
29	Spur-Sichtbarkeitsverwaltung
36	Automatische Hitpoint-Berechnung
38	Verbesserungen im Noten-Editor
39	Re-Record-Modus
40	Control Room
57	Neue PlugIns
57	Die neuen PlugIns
59	Weitere Verbesserungen
59	Steinberg Hub
59	Drum-Maps und VST3-Instrumente
60	Presets für Quick Controls
61	Farbverwaltung
64	Verbesserungen im projektbezogenen Logical-Editor
65	Verbesserungen im Projekt-Fenster
65	Verbesserungen beim MIDI-Monitoring

Die neuen Features auf einen Blick

Am Puls der Zeit

TrackVersions: Playlisten einer neuen Generation

Sie können für eine oder mehrere Spuren Alternativversionen erzeugen, umbenennen und verwalten, um Takes zu vergleichen, oder alternative Aufnahmen erstellen und dabei alle Spureinstellungen beibehalten.

Die flexiblen neuen TrackVersions, die perfekt mit bereits bestehenden Features zur Spurverwaltung wie Unterspuren zusammenspielen, werden Ihren Workflow bei der Arbeit mit Audio-, MIDI-, Instrumenten-, Akkord-, Tempo- und Taktartspuren beträchtlich beschleunigen.

- Erstellen Sie Alternativversionen für eine oder mehrere Spuren.
- Benennen Sie TrackVersions um, löschen und verwalten Sie sie.
- Verwenden Sie TrackVersions für Audio-, MIDI-, Instrumenten-, Akkord-, Tempo- und Taktartspuren.

Spur-Sichtbarkeitsverwaltung

Cubase bietet Ihnen nun die Spur-Sichtbarkeitsverwaltung, das die Arbeit an großen Projekten extrem beschleunigt, indem es auf dynamische Art nur die Spuren anzeigt, die Sie wirklich benötigen.

Mit demselben Ansatz wie die Kanal-Sichtbarkeitsverwaltung, die mit der MixConsole eingeführt wurde, und über den Inspector des Projekt-Fensters zugänglich, zeigen Ihnen die Sichtbarkeits-Agenten sofort die richtigen Spuren. Dieses leistungsfähige neue Feature wird Ihnen dabei helfen, jederzeit den vollständigen Überblick über Ihr Projekt zu behalten – sogar bei den umfangreichsten, komplexesten Produktionen.

- Blenden Sie die Spuren aus, die Sie nicht sehen möchten und erstellen Sie Sichtbarkeitskonfigurationen.
- Behalten Sie den Überblick im Projekt-Fenster.
- Verwenden Sie intelligente Sichtbarkeits-Agenten und konzentrieren Sie sich auf das Wesentliche.

Schnelle Navigation zu den Transienten

Dank der neuen Funktion zur schnellen Hitpoint-Navigation können Sie nun die Transienten von Audio-Events im Projekt-Fenster direkt anspringen. Klingt einfach? Ist es auch!

Hitpoints werden automatisch im Hintergrund berechnet, sobald Sie Audiomaterial aufnehmen oder ins Projekt-Fenster importieren. Verwenden Sie einfach die Tastaturbefehle, um durch das Audiomaterial zu navigieren.

- Hitpoints werden automatisch im Hintergrund berechnet.
- »Tab to transient« ist jederzeit für Audiomaterial auf allen Spuren verfügbar.
- Für eine oder mehrere Spuren.

Re-Record-Modus

Wir alle kennen die Situation: man drückt auf Aufnahme, schnappt sich die Gitarre oder beginnt zu singen und nach der ersten Note bereits weiß man: es geht auch besser. Alles auf Anfang, bitte!

Um diesen Prozess zu beschleunigen, können Sie nun einfach erneut auf Aufnahme klicken und die Aufnahme startet von derselben Startposition, mit demselben Vorzähler und denselben Metronomeinstellungen. Ein handliches, zeitsparendes neues Feature, das ebenso einfach wie hilfreich ist.

- Starten Sie eine Aufnahme erneut, indem Sie einfach nochmals auf Aufnahme klicken.
- Verwenden Sie dieselben Vorzähler- und Metronomeinstellungen.

In Sachen guter Ton: Der Noten-Editor

Der Noten-Editor wurde weiterentwickelt und beinhaltet nun alle MIDI-Funktionen aus dem Key-Editor, so dass Sie im entscheidenden Moment alle Tools zur Hand haben.

Dazu gehören dezidierte Bearbeitungsvorgänge mit der Akkordspur oder grundlegende Funktionen wie die Quantisierung, die Transposition und die Längenbearbeitung. Alles für einen schnellen Workflow fein sortiert und klar arrangiert. Mit den neuen Inspector-Registerkarten können Sie einfach zwischen den Notationssymbolen und den MIDI-Funktionen hin- und herschalten. Ein echter Fortschritt auf den Sie schon nach dem ersten Tag nicht mehr verzichten möchten.

- Zusätzliche Bearbeitungsfunktionen für den Noten-Editor.
- Dezidierte Registerkarten für allgemeine Bearbeitungsvorgänge.
- Synchronisiert mit dem Inspector des Key-Editors.

Mehr Instrumente – Nahtlose Integration

Instrument (T)rack 2.0

Durch die Verschmelzung des VST-Instrumente-Fensters mit dem Instrumentenspur-Konzept ist das Arbeiten mit Instrumenten in Cubase noch leichter, schneller und transparenter geworden.

Instrumentenspuren zeichnen sich nun durch mehrere Audioausgänge für jedes Instrument aus und können auch von jeder MIDI-Spur auf jedem Kanal gespeist werden. Beim Hinzufügen eines neuen Instruments wird im Projekt-Fenster automatisch eine neue Instrumentenspur erzeugt und umgekehrt. Das neue Instrument-Rack führt Quick Controls für jedes Instrument ein und ermöglicht Ihnen, Instrumente und Sounds noch schneller zu verändern – ohne die Bedienoberfläche zu öffnen. Aber das Beste daran ist, dass Sie nun jedem Instrument einen sinnvollen Namen geben können und so die entsprechenden MIDI-Anschlüsse und Audio-Rückgabekanäle schneller erkennen.

- Mehrere MIDI-Eingänge und Audioausgänge für Instrumentenspuren.
- Ein mit den Spuren perfekt synchronisiertes VST-Instrumente-Fenster für eine bessere Projekt-Übersicht.
- Quick Controls für bequemen Parameterzugriff.

Groove Agent SE 4 hat den Groove

Groove Agent SE 4 ist ein hervorragend ausgestatteter Drum-Sampler mit integriertem Mixer und Effekten sowie Funktionen zur Pattern-Wiedergabe und zur komfortablen Sample-Bearbeitung.

Durch die tiefgreifende Integration in Cubase werden Instrumente automatisch als Drum-Maps im Schlagzeug-Editor und im Beat Designer angezeigt.

- Nachfolger von Groove Agent ONE mit verbesserter Funktionalität.
- Bedienoberfläche im MPC-Stil.
- Automatische Zuweisung von Instrumenten als Drum-Maps im Schlagzeug-Editor und im Beat Designer.
- Dutzende von neuen Drum-Kits.

Die nächste Generation: HALion Sonic SE 2

HALion Sonic SE 2 ist eine kompakte Version von Steinbergs vielgerühmten Sample-Player und Synthesizer HALion Sonic. Damit erhält Cubase eine üppige Ausstattung neuer Sounds und Instrumente.

Der neue analoge Synthesizer Trip, der mit HALion Sonic SE 2 ausgeliefert wird, besitzt ein Arpeggiator-Modul mit vier Variationen und über 150 ultradynamischen Sounds, die Sie in den Arpeggiator-Himmel aufsteigen lassen. Acht neue Effektarten sind ebenfalls mit an Bord: Tape Saturator, Wah Wah, Auto Filter, Step Flanger, Ring Modulator, Octaver, Vintage Ensemble, Envelope Shaper und ein verbesserter Rotary.

- Neuer analoger Synthesizer Trip mit 150 neuen Sounds.
- Acht neue Effektarten, darunter Dynamik-, Filter- und Modulationseffekte.
- Neue Bedienoberfläche und Macro-Seite.

Frische Construction Kits

Um das Optimum aus Ihren neuen Instrumenten zu holen, haben wir die EDM Toolbox mit 30 neuen Construction Kits hinzugefügt: direkt einsatzbereit helfen sie Ihnen, neue kreative Pfade zu erschließen.

Construction Kits sind Gruppen von 25 bis 30 MIDI-Loops, die vordefinierten Instrumenten zugewiesen sind und Mix-Einstellungen beinhalten. Sie können sofort beginnen und sich inspirieren lassen.

- EDM Toolbox: 30 MIDI-Construction-Kits mit über 800 MIDI-Loops für Instrumente.
- Verwendet HALion Sonic SE 2, Padshop, Retrologue und Groove Agent SE 4.

Pimpen Sie Ihre Tracks

Audio-Häckseln mit LoopMash FX

Schrauben und drehen Sie mit diesem neuen Klangwunder in Echtzeit an Ihren Audiospuren: LoopMash FX verjüngt Ihre Musik und fügt ihr aktuelle Breaks, Tape-Stops, Stutters und mehr hinzu.

Da LoopMash FX für Live-Performances konzipiert wurde, kann es vollständig automatisiert und sogar in Echtzeit über einen MIDI-Controller getriggert werden!

- Fügt Ihren Spuren aktuelle Breaks, Tape-Stops, Stutters und mehr hinzu.
- Kann über jeden MIDI-Controller getriggert werden.

- Alle Parameter sind automatisierbar.

Sanft wie Seide mit REVeLation Reverb

In Zusammenarbeit mit erfahrenen Toningenieuren und Filmmischtonmeistern entwickelt, führt Cubase 7.5 einen algorithmischen Hall ein, der der Atmosphäre und dem Charakter berühmter Hardware-Effektgeräte nachempfunden ist.

REVeLation bietet maximale Tiefe und verzaubert fast jedes Instrument und jeden Sound, von Streicherpassagen bis hin zu Lead-Vocals, durch seine einzigartige Magie. Mit Dutzenden nützlicher Presets ausgestattet, lässt REVeLation Ihren Mix glänzen.

- Supersanfter, seidiger, algorithmischer Reverb.
- Dem Charakter und Sound berühmter Hardware-Geräte nachempfunden.
- Über 70 Presets enthalten.

Eine Legende kehrt zurück: Magneto 2

Nach einer langen Pause kehrt Magneto nun in Form des völlig neuartigen Magneto 2 zurück – und klingt besser als je zuvor.

Magneto 2 erzeugt nicht nur den warmen, analogen Sound, den wir alle kennen, es fügt auch aufregende neue Funktionen wie den Dual-Modus hinzu und verleiht Ihren Spuren dadurch mehr Würze und Persönlichkeit – so wie in der guten alten Zeit. Und in Magneto 2 können Sie den Frequenzbereich des Effekts, den Sie in Ihre Spur laden, auswählen. Magneto 2 bringt mehr analoge Wärme und Charakter in Ihre digitale Welt.

- Ein legendärer Bandsättigungs-Klangprozessor, der neu konzipiert und erweitert wurde.
- Bandpass-Einstellung für mehr Kontrolle.
- Dual-Modus simuliert zwei sequentielle Bandmaschinen.
- Individuelle Module für PlugIn und Channel Strip.

Internet-Aufnahme mit VST Connect SE 2

Cubase fügt einer der aufregendsten Funktionen in Cubase noch mehr Möglichkeiten hinzu: VST Connect SE 2 unterstützt nun MIDI.

Version 2 des Online-Produktionstools der nächsten Generation ermöglicht Ihnen, MIDI-Daten in Echtzeit über das Internet zu senden. Der Musiker, der einen MIDI-Part spielen oder ein Instrument bzw. Vocals aufnehmen soll, ist meilenweit entfernt? VST Connect SE 2 stellt den musikalischen Produktionsablauf auf den Kopf und ermöglicht Ihnen, live über das Internet zusammenzuarbeiten, ganz so, als ob Sie und Ihre Kollegen sich im selben Raum befänden.

- Audio- und MIDI-Aufnahmen über das Internet.
- Talkback- und Video-Chat-Funktionen.

Arbeiten mit den neuen Funktionen

TrackVersions

TrackVersions ermöglichen Ihnen, mehrere Versionen von Events und Parts auf derselben Spur zu erstellen und zu verwalten.

TrackVersions sind für Audio-, MIDI- und Instrumentenspuren verfügbar. Sie können auch TrackVersions für die Akkordspur, die Taktartspur und die Tempospur erzeugen.

TrackVersions sind für die folgenden Aufgaben sinnvoll:

- Erzeugen neuer Aufnahmen auf leeren Spuren.
- Vergleichen unterschiedlicher Takes und Comps.
- Verwalten von Takes, die in einer Mehrspuraufnahme erzeugt wurden.

HINWEIS

TrackVersions sind nicht für Automationsspuren verfügbar.

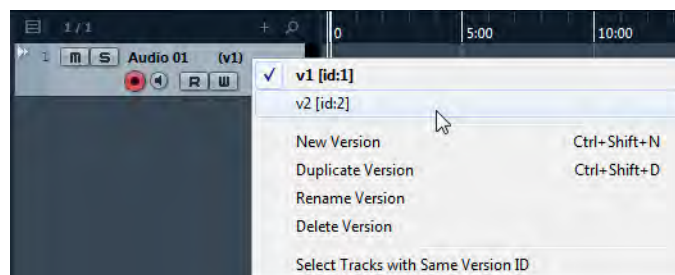
TrackVersions werden in Spur-Archiven und Projekt-Backups berücksichtigt.

Die TrackVersion-Tastaturbefehle finden Sie im **Tastaturbefehle**-Dialog in der **TrackVersions**-Kategorie.

TrackVersions-Einblendmenü

Das **TrackVersions**-Einblendmenü ist für alle Spurarten verfügbar, die TrackVersions unterstützen. Es enthält die wichtigsten Funktionen zum Verwalten von TrackVersions sowie eine Liste der TrackVersions.

Wenn Sie das **TrackVersions**-Einblendmenü für eine Spur öffnen möchten, klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Spurnamen.



TrackVersions-Liste

Listet alle TrackVersions für die Spur auf, für die Sie das **TrackVersions**-Einblendmenü geöffnet haben und ermöglicht Ihnen, eine TrackVersion zu aktivieren.

Neue Version

Erzeugt eine neue, leere TrackVersion für alle ausgewählten Spuren.

Version duplizieren

Erzeugt eine Kopie der aktiven TrackVersion für die ausgewählten Spuren.

Version umbenennen

Öffnet einen Dialog, in dem Sie den Namen für die TrackVersion für die ausgewählten Spuren ändern können.

Version löschen

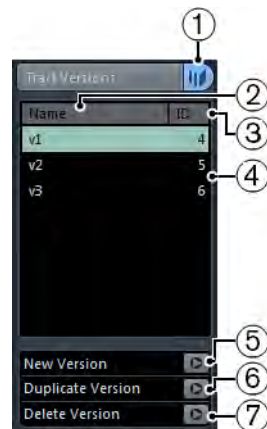
Löscht die aktive TrackVersion für die ausgewählten Spuren.

Spuren mit derselben Version-ID auswählen

Wählt alle Spuren aus, die eine TrackVersion mit derselben ID besitzen.

Der TrackVersions-Bereich im Inspector

Der **TrackVersions**-Bereich im Inspector ermöglicht Ihnen, TrackVersions für eine ausgewählte Spur anzuzeigen und zu verwalten. Er ist für Audiospuren, MIDI-Spuren, Instrumentenspuren und für die Akkordspur verfügbar.



Wenn Sie den **TrackVersions**-Bereich des **Inspectors** für eine Spur öffnen möchten, wählen Sie die Spur aus und klicken Sie im **Inspector** auf die **TrackVersions**-Registerkarte.

1) TrackVersion-Anzeige

Zeigt an, dass mehr als eine TrackVersion verfügbar ist.

2) Name-Spalte

Zeigt den Namen der Version an. Doppelklicken Sie, um ihn zu ändern. Der Name wird für alle ausgewählten Spuren geändert.

3) **ID-Spalte**

Zeigt die TrackVersion-ID an.

4) **TrackVersion-Liste**

Listet alle TrackVersions auf und ermöglicht Ihnen, eine davon für alle ausgewählten Spuren zu aktivieren.

5) **Neue Version**

Erzeugt eine neue, leere TrackVersion für alle ausgewählten Spuren.

6) **Version duplizieren**

Erzeugt eine Kopie der aktiven TrackVersion für alle ausgewählten Spuren.

7) **Version löschen**

Löscht die aktive TrackVersion für alle ausgewählten Spuren. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn für die Spur mehr als eine TrackVersion verfügbar ist.

Eine TrackVersion erzeugen

Sie können für ausgewählte Spuren eine neue, leere TrackVersion erzeugen.

VORGEHENSWEISE

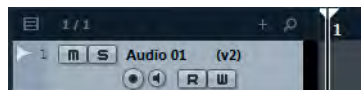
1. Wählen Sie die Spuren, für die Sie eine neue TrackVersion erzeugen möchten, in der Spurliste aus.
2. Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Neue Version**.

HINWEIS

Sie können zum Erzeugen einer neuen TrackVersion auch den **TrackVersions**-Bereich im **Inspector** (nur für Audiospuren, MIDI-Spuren, Instrumentenspuren und die Akkordspur verfügbar) oder das **TrackVersions**-Einblendmenü in der Spurliste verwenden.

ERGEBNIS

In der Event-Anzeige wird eine neue, leere TrackVersion angezeigt. Events früherer TrackVersions werden ausgeblendet. In der Spurliste wird ein Standardname für die Version angezeigt.



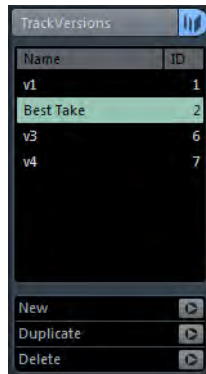
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Der TrackVersions-Bereich im Inspector auf Seite 11](#)
[TrackVersions-Einblendmenü auf Seite 10](#)

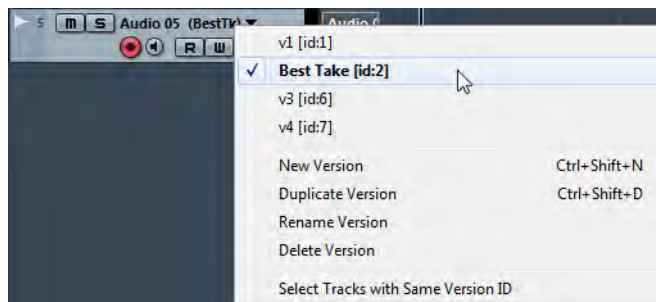
TrackVersion-IDs

Alle TrackVersions erhalten automatisch eine ID. TrackVersions, die zusammen erzeugt wurden, erhalten dieselbe TrackVersion-ID und können zusammen ausgewählt werden.

Im **TrackVersions**-Bereich des Inspectors wird die TrackVersion-ID in der **ID**-Spalte der TrackVersions-Liste angezeigt.



In der Spurliste wird die TrackVersion-ID im **TrackVersions**-Einblendmenü angezeigt.



Spuren nach TrackVersion-ID auswählen

Sie können alle Spuren, die dieselbe TrackVersion-ID besitzen, gleichzeitig auswählen.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie die gewünschte TrackVersion.
 2. Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Spuren mit derselben Version-ID auswählen**.
-

ERGEBNIS

Alle Spuren, die TrackVersions mit derselben ID besitzen, werden ausgewählt.

Gemeinsame ID zuweisen

TrackVersions für Spuren, die nicht zusammen erzeugt wurden, haben unterschiedliche TrackVersion-IDs. TrackVersions mit unterschiedlichen IDs können nicht zusammen aktiviert werden. Um dies zu tun, müssen Sie den Spuren eine neue Version-ID zuweisen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spuren aus und aktivieren Sie die TrackVersions, denen Sie eine gemeinsame Version-ID zuweisen möchten.
 2. Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Gemeinsame Version-ID zuweisen**.
-

ERGEBNIS

Eine neue ID wird allen aktiven TrackVersions der ausgewählten Spuren zugewiesen. Die Spuren sind nun als zusammengehörig markiert und können gemeinsam aktiviert werden.

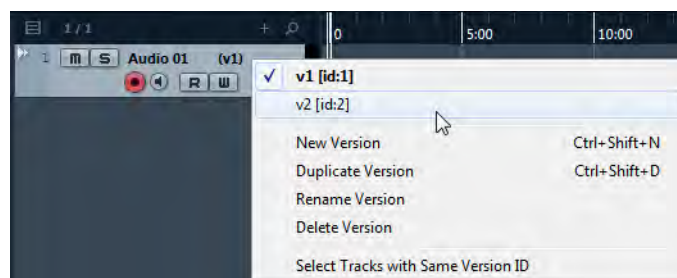
Die aktive TrackVersion

Wenn Sie für eine Spur mehr als eine TrackVersion erzeugt haben, können Sie die Events einer bestimmten TrackVersion in der Event-Anzeige anzeigen. Dieser Vorgang wird Aktivieren von TrackVersions genannt.

TrackVersions aktivieren

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Spurnamen, um das **TrackVersions**-Einblendmenü zu öffnen.



2. Wählen Sie die TrackVersion aus, die Sie aktivieren möchten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Version wird aktiviert und die Events werden in der Event-Anzeige angezeigt.

HINWEIS

Wenn Sie mit Audiospuren, MIDI-Spuren, Instrumentenspuren oder der Akkordspur arbeiten, können Sie zum Aktivieren einer TrackVersion auch den **TrackVersions**-Bereich im **Inspector** verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Der TrackVersions-Bereich im Inspector auf Seite 11](#)

TrackVersions für mehrere Spuren aktivieren

Sie können TrackVersions für mehrere Spuren gleichzeitig aktivieren, wenn die TrackVersions dieselbe ID haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie alle Spuren aus, für die Sie eine bestimmte TrackVersion aktivieren möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Spurnamen, um das **TrackVersions**-Einblendmenü zu öffnen.
 3. Wählen Sie in der Liste die TrackVersion aus, die Sie aktivieren möchten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte TrackVersion wird für alle ausgewählten Spuren aktiviert und die entsprechenden Events werden in der Event-Anzeige angezeigt.

HINWEIS

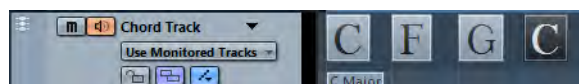
Wenn Sie mit Audiospuren, MIDI-Spuren, Instrumentenspuren oder der Akkordspur arbeiten, können Sie zum Aktivieren einer TrackVersion auch den **TrackVersions**-Bereich im **Inspector** verwenden.

TrackVersions duplizieren

Sie können eine TrackVersion duplizieren, indem Sie eine neue TrackVersion erstellen, die eine Kopie der aktiven TrackVersion enthält.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spuren in der Spurliste aus und aktivieren Sie die TrackVersion, die Sie duplizieren möchten.



2. Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Version duplizieren**.

In der Event-Anzeige wird eine duplizierte TrackVersion angezeigt. In der Spurliste wird ein Standardname für die duplizierte Version angezeigt.



HINWEIS

Sie können zum Erzeugen einer neuen TrackVersion auch den **TrackVersions**-Bereich im **Inspector** (nur für Audiospuren, MIDI-Spuren, Instrumentenspuren und die Akkordspur verfügbar) oder das **TrackVersions**-Einblendmenü in der Spurliste verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Der TrackVersions-Bereich im Inspector auf Seite 11](#)
[TrackVersions-Einblendmenü auf Seite 10](#)

TrackVersions löschen

Sie können aktive TrackVersions für ausgewählte Spuren löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spuren aus und aktivieren Sie die TrackVersions, die Sie löschen möchten.
2. Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Version löschen**.

HINWEIS

Sie können zum Löschen einer TrackVersion auch den **TrackVersions**-Bereich im **Inspector** (nur für Audiospuren, MIDI-Spuren, Instrumentenspuren und die Akkordspur verfügbar) oder das **TrackVersions**-Einblendmenü in der Spurliste verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Der TrackVersions-Bereich im Inspector auf Seite 11](#)
[TrackVersions-Einblendmenü auf Seite 10](#)

Nicht aktive TrackVersions löschen

Sie können nicht aktive TrackVersions auf einer oder mehreren Spuren löschen. Dies ist sinnvoll, wenn Sie sicher sind, dass Sie diese TrackVersions nicht mehr benötigen. Sie können diesen Vorgang rückgängig machen, und es werden keine Audiodateien gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie die TrackVersions, die Sie behalten möchten.
 2. Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:
 - Wählen Sie die Spuren, die die nicht aktiven TrackVersions, die gelöscht werden sollen, enthalten und wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Nicht aktive Versionen ausgewählter Spuren löschen**.
 - Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Nicht aktive Versionen aller Spuren löschen**.
-

ERGEBNIS

Eine Meldung informiert Sie darüber, wie viele Variationen von wie vielen Spuren entfernt wurden.

HINWEIS

Wenn Sie die Audiodateien ebenfalls löschen möchten, verwenden Sie **Datei > Aufräumen**.

Auswahlbereiche zwischen TrackVersions kopieren und einfügen

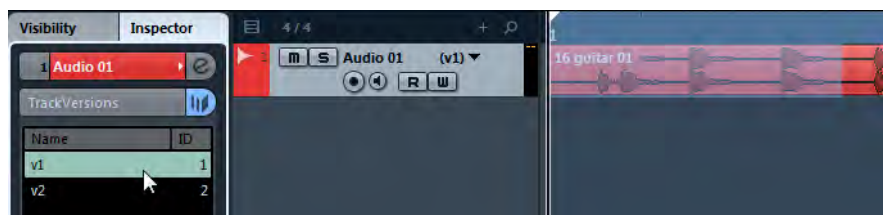
Sie können Auswahlbereiche zwischen verschiedenen TrackVersions kopieren und einfügen, sogar über mehrere Spuren.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens 2 TrackVersions erzeugt.

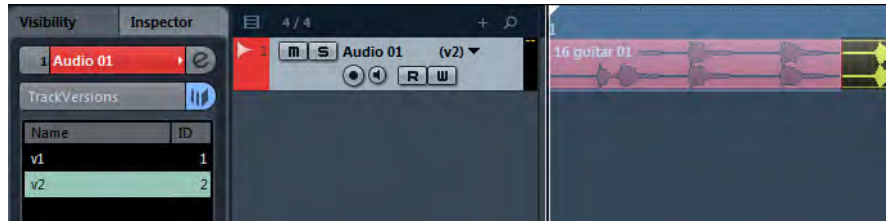
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das **Auswahlbereich-Werkzeug** aus.
2. Wählen Sie den Bereich der TrackVersion aus, den Sie kopieren möchten.



3. Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**.

4. Aktivieren Sie die TrackVersion, in die Sie den kopierten Bereich einfügen möchten.
5. Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.



ERGEBNIS

Der kopierte Auswahlbereich der ersten TrackVersion wird an derselben Zeitposition in der zweiten TrackVersion eingefügt.

HINWEIS

Wenn Sie kompliziertere Comping-Aufgaben durchführen möchten, empfehlen wir Ihnen, **Projekt > TrackVersions > Unterspuren aus Versionen erzeugen** auszuwählen und mit dem **Comp**-Werkzeug fortzufahren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Unterspuren aus Versionen erzeugen auf Seite 22](#)

Ausgewählte Events zwischen TrackVersions kopieren und einfügen

Sie können ausgewählte Events zwischen verschiedenen TrackVersions kopieren und einfügen, sogar über mehrere Spuren.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens 2 TrackVersions erzeugt und die entsprechenden Events z.B. mit dem **Trennen**-Werkzeug getrennt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das **Objektauswahl-Werkzeug** aus.
2. Wählen Sie die Events aus, die Sie kopieren möchten.
3. Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**.
4. Aktivieren Sie die TrackVersion, in die Sie die kopierten Events einfügen möchten.

5. Wählen Sie **Bearbeiten > Funktionen > An Ausgangsposition einfügen**.
So stellen Sie sicher, dass die Events an derselben Zeitposition eingefügt werden.
-

ERGEBNIS

Die kopierten Events der ersten TrackVersion werden an derselben Zeitposition in der zweiten TrackVersion eingefügt.

TrackVersion-Namen

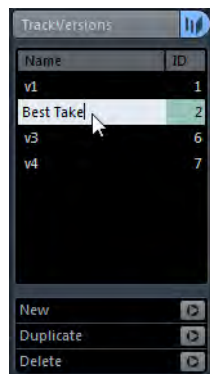
Jede TrackVersion erhält standardmäßig einen Namen.

Wenn für die Spur mehr als eine Version verfügbar ist, wird der TrackVersion-Name in der Spurliste und im **TrackVersions**-Bereich des **Inspectors** angezeigt. Standardmäßig erhalten TrackVersions die Namen v1, v2 usw. Sie können jede TrackVersion umbenennen.

TrackVersions umbenennen

VORGEHENSWEISE

- Doppelklicken Sie im **TrackVersions**-Bereich des **Inspectors** auf den Namen der TrackVersion und geben Sie einen neuen ein.
Der Name wird geändert. Wenn in der Spurliste nicht genug Platz verfügbar ist, wird der Name automatisch abgekürzt.



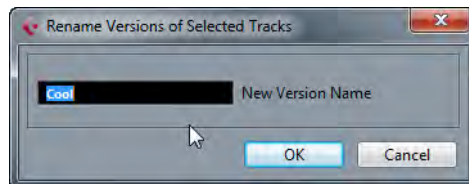
TrackVersions auf mehreren Spuren umbenennen

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie alle TrackVersions, die Sie umbenennen möchten und wählen Sie die entsprechenden Spuren aus.



2. Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Version umbenennen**.
3. Geben Sie einen neuen Namen für die TrackVersions ein und klicken Sie auf **OK**.



ERGEBNIS

Der neue Name für die TrackVersions wird in der Spurliste angezeigt.



HINWEIS

Wenn Sie den TrackVersions dieselbe ID zuweisen möchten, wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Gemeinsame Version-ID zuweisen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gemeinsame ID zuweisen auf Seite 14](#)

Spurnamenbreite anpassen

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Programmeinstellungen > Event-Darstellung > Spuren**.
2. Geben Sie im Feld **Standard-Spurnamenbreite** einen Wert ein.
Dadurch wird für alle Spurarten, für die ein Spurname angezeigt wird, der Standard-Spurnamenbreite geändert.

HINWEIS

Die Einstellung **Standard-Namensbreite** ist auch im Fenster **Spurbedienelemente** verfügbar. Hier können Sie weitere Einstellungen für die verschiedenen Spurarten vornehmen.

TrackVersions und Gruppenbearbeitung

Sie können TrackVersions in eine Ordnerspur verschieben und den Modus **Als Gruppe bearbeiten** verwenden, um unterschiedliche TrackVersions zu erzeugen und zu bearbeiten.

Wenn **Als Gruppe bearbeiten** aktiviert ist, beeinflussen alle TrackVersion-Funktionen alle TrackVersions innerhalb der Ordnerspur.

Weitere Informationen zur Gruppenbearbeitung finden Sie im Kapitel »Arbeiten mit Spuren und Unterspur« im »Benutzerhandbuch«.

TrackVersions und globale Bearbeitungsoptionen

Die globalen Bearbeitungsoptionen beeinflussen nur die aktive TrackVersion. Es gibt jedoch ein paar Ausnahmen.

Die folgenden Funktionen beeinflussen alle TrackVersions, also auch TrackVersions, die nicht aktiv sind:

- **Bearbeiten > Bereich > Zeit löschen**
- **Bearbeiten > Bereich > Stille einfügen**
- **Projekt > Tempospur > Dialog »Taktstruktur verändern« öffnen > Takte einfügen/löschen**

TrackVersions vs. Unterspuren

TrackVersions und Unterspuren sind unterschiedliche Funktionen, die sich ergänzen. Jede TrackVersion kann ein eigenes Set an Unterspuren haben.

Unterspuren aus Versionen erzeugen

Wenn Ihr Projekt TrackVersions enthält und Sie mit Unterspuren weiterarbeiten und z.B. das **Comp**-Werkzeug verwenden möchten, können Sie Unterspuren aus TrackVersions erzeugen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spuren aus, für die Sie Unterspuren erzeugen möchten.
 2. Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Unterspuren aus Versionen erzeugen**.
Eine neue TrackVersion mit dem Namen **Unterspuren aus Versionen** wird hinzugefügt. Diese TrackVersion enthält alle TrackVersions auf separaten Unterspuren. Die ursprünglichen TrackVersions bleiben erhalten. Unterspuren, die Sie aus MIDI-TrackVersions erzeugen, werden stummgeschaltet.
 3. Aktivieren Sie in der Spurliste oder im **Inspector** den Schalter **Unterspuren anzeigen** für die Spur.
 4. Aktivieren Sie in der Werkzeugzeile des **Projekt**-Fensters das **Comp**-Werkzeug und gehen Sie wie gewohnt vor.
-

TrackVersions aus Unterspuren erzeugen

Wenn Ihr Projekt Unterspuren enthält und Sie mit TrackVersions weiterarbeiten möchten, können Sie TrackVersions aus Unterspuren erzeugen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spuren aus, für die Sie TrackVersions erzeugen möchten.
Wenn Sie bestimmte Unterspuren umwandeln möchten, wählen Sie diese aus.
 2. Wählen Sie **Projekt > TrackVersions > Versionen aus Unterspuren erzeugen**.
-

ERGEBNIS

Für jede einzelne Unterspür wird eine neue TrackVersion hinzugefügt. Die ursprünglichen Unterspuren bleiben erhalten. Crossfades, die Sie zwischen den Unterspuren erzeugt haben, werden verworfen.

Instrumentenspuren

Das Arbeiten mit Instrumentenspuren wurde verbessert. Instrumente, die Sie über Instrumentenspuren hinzufügen, unterstützen nun dieselben Funktionen wie Rack-Instrumente.

- Instrumentenspuren unterstützen mehrere Audioausgänge.
Dadurch können Sie unterschiedliche Ausgänge von VST-Instrumenten, die mehrere Ausgänge unterstützen, wiedergeben, mischen und aufnehmen.
- Instrumentenspuren unterstützen mehrere MIDI-Eingänge.
Dies ermöglicht Ihnen, zusätzliche MIDI-Spuren an multitimbrale Instrumente einer Instrumentenspur zu leiten.
- Instrumentenspur-Presets ermöglichen Ihnen, alle Audioausgänge des VST-Instruments für die Instrumentenspur zu speichern und zu laden. Darüberhinaus können Sie auch Lautstärke- und Panoramaeinstellungen speichern und laden.
- Multispur-Presets ermöglichen Ihnen, alle verbundenen MIDI-Spuren zu speichern.

Mehrere Ausgänge für Instrumentenspuren aktivieren

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Projekt > Spur hinzufügen > Instrument**.
 2. Wählen Sie im Dialog **Instrumentenspur hinzufügen** ein Instrument aus und klicken Sie auf **Spur hinzufügen**.
Eine Instrumentenspur wird zum Projekt hinzugefügt.
 3. Klicken Sie im Inspector für die Instrumentenspur auf den Schalter **Ausgänge aktivieren** und aktivieren Sie alle Ausgänge, die Sie benötigen.
Die entsprechende Anzahl an Kanälen wird zur MixConsole hinzugefügt.
 4. Klicken Sie auf **Instrument bearbeiten**, um das Instrument-Bedienfeld zu öffnen und weisen Sie die Ausgänge des Instruments den aktivierten Audioausgängen zu.
Weitere Informationen über die Zuweisung von Instrumentenausgängen finden Sie in der Beschreibung für das Instrument.
-

ERGEBNIS

Ihre Instrumentenausgänge sind nun den dezidierten Audioausgängen zugewiesen und Sie können sie über die Instrumentenkanäle der MixConsole mischen.

Mehrere MIDI-Spuren an multitimbrale Instrumente leiten

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Projekt > Spur hinzufügen > Instrument**.
 2. Wählen Sie im Dialog **Instrumentenspur hinzufügen** ein Instrument aus und klicken Sie auf **Spur hinzufügen**.
Eine Instrumentenspur wird zum Projekt hinzugefügt.
 3. Klicken Sie im **Inspector** auf **Instrument bearbeiten**, um das Instrument-Bedienfeld zu öffnen und einen Sound in den ersten Programm-Slot zu laden.
 4. Wählen Sie **Projekt > Spur hinzufügen > MIDI**.
Der Ausgang der neuen MIDI-Spur wird automatisch an das Instrument geleitet und der nächste verfügbare MIDI-Kanal wird eingestellt.
 5. Klicken Sie im **Inspector** auf **Instrument bearbeiten**, um das Instrument-Bedienfeld zu öffnen und einen Sound in den nächsten verfügbaren Programm-Slot zu laden.
-

ERGEBNIS

Sie können nun unterschiedliche Sounds auf unterschiedlichen Spuren wiedergeben und aufnehmen. Sie können auch MIDI-Events für Akkorde, Melodie oder MIDI-Control-Change-Befehle auf unterschiedlichen MIDI-Spuren wiedergeben und aufnehmen.

HINWEIS

Wenn Sie Ihre Einstellungen als Multispur-Preset speichern möchten, wählen Sie die Instrumentenspur und die verbundenen MIDI-Spuren aus und wählen Sie im Kontextmenü **Spur-Preset speichern**.

NACH DIESER AUFGABE

Sie können nun die Instrumentenausgänge an unterschiedliche Audioausgänge im Instrument-Bedienfeld leiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Ausgänge für Instrumentenspuren aktivieren auf Seite 23](#)

VST-Instrumente

Das neugestaltete Fenster **VST-Instrumente** ermöglicht Ihnen, VST-Instrumente für MIDI- und Instrumentenspuren hinzuzufügen und bietet Ihnen so einen Überblick über alle Instrumente des Projekts. Es ermöglicht Ihnen auch den Zugriff auf 8 Quick Controls für jedes hinzugefügte Instrument.



Die folgenden Steuerelemente befinden sich im Fenster VST-Instrumente:



1) **Spur-Instrument hinzufügen**

Öffnet den Dialog **Instrumentenspur hinzufügen**, über den Sie ein Instrument wählen und eine dazugehörige Instrumentenspur hinzufügen können.

2) **Instrumente suchen**

Öffnet eine Auswahl, in der Sie ein Instrument im Fenster **VST-Instrumente** suchen können.

3) **Fernbedienungs-Fokus für VST Quick Controls auf vorheriges/nächstes Instrument setzen**

Aktiviert die Quick Controls für das vorherige/nächste Instrument im Fenster **VST-Instrumente** und zeigt sie an.

4) **Alle VST Quick Controls ein-/ausblenden**

Blendet die Standard-Quick-Controls für alle geladenen Instrumente ein/aus.

5) **Einstellungen**

Öffnet das **Einstellungen**-Menü, in dem Sie die folgenden Modi aktivieren/deaktivieren können:

VST Quick Controls nur für einen Slot anzeigen zeigt die VST Quick Controls exklusiv für das ausgewählte Instrument an.

MIDI-Kanal folgt der Spurauswahl stellt sicher, dass die **Kanal**-Auswahl der Auswahl der MIDI-Spur im **Projekt**-Fenster folgt. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie mit multitimbralen Instrumenten arbeiten.

Fernbedienungs-Fokus für VST Quick Controls folgt der Spurauswahl stellt sicher, dass der Fernbedienungs-Fokus für VST Quick Controls der Spurauswahl folgt.

Die folgenden Steuerelemente befinden sich auf jedem Instrument:



1) **Instrument aktivieren**

Aktiviert/Deaktiviert das Instrument.

2) **Instrument bearbeiten**

Öffnet das Instrument-Bedienfeld.

3) **Instrument einfrieren**

Friert das Instrument ein. Dadurch können Sie CPU-Leistung einsparen.

4) **Instrument-Auswahl**

Ermöglicht Ihnen, ein anderes Instrument auszuwählen. Wenn Sie doppelklicken, können Sie einen neuen Namen für das Instrument eingeben. Der Name wird im Fenster **VST-Instrumente** und im Menü **Ausgangs-Routing** für MIDI-Spuren angezeigt. Dies ist nützlich, wenn Sie mit mehreren Instanzen desselben Instruments arbeiten.

5) **Eingangs-Optionen**

Leuchtet auf, wenn das Instrument MIDI-Daten empfängt. Klicken Sie auf diesen Schalter, um ein Einblendmenü zu öffnen, in dem Sie Spuren, die MIDI-Daten an das Instrument senden (Eingänge), auswählen können. Diese Eingänge können Sie hier außerdem stumm- oder soloschalten bzw. ihre Stumm- oder Soloschaltung aufheben.

6) **Ausgänge aktivieren**

Ermöglicht Ihnen, einen oder mehrere Ausgänge für das Instrument zu aktivieren.

7) **Preset-Browser**

Ermöglicht Ihnen, ein Instrument-Preset zu laden oder zu speichern.

8) **Nächstes/vorheriges Programm laden**

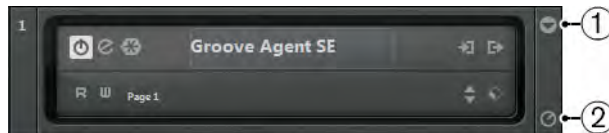
Ermöglicht Ihnen, das nächste/vorherige Programm zu laden.

9) **Quick Control-Layer auswählen**

Ermöglicht Ihnen, ein Programm auszuwählen.

10) **Automationsdaten lesen/schreiben**

Ermöglicht Ihnen, Automationsdaten für die Parametereinstellungen des Instruments zu lesen/schreiben.



1) **Alle VST Quick Controls ein-/ausblenden**

Ermöglicht Ihnen, die VST Quick Controls für das Instrument ein-/auszublenden.

2) **Fernbedienungs-Fokus für VST Quick Controls setzen**

Ermöglicht Ihnen, die VST Quick Controls für die Fernsteuerung des Instruments zu aktivieren.

Kontextmenü im Fenster VST-Instrumente

Die folgenden Funktionen sind im Kontextmenü des Fensters **VST-Instrumente** verfügbar:

- **Immer im Vordergrund**

Wenn diese Option aktiviert ist, ist das Fenster **VST-Instrumente** immer im Vordergrund.

- **Spur-Instrument hinzufügen**

Öffnet den Dialog **Instrumentenspur hinzufügen**, über den Sie ein Instrument wählen und eine dazugehörige Instrumentenspur hinzufügen können.

- **Rack-Instrument hinzufügen**

Öffnet eine Auswahl, über die Sie ein VST-Instrument hinzufügen können.

Instrumente-Kontextmenü

Die folgenden Funktionen sind nur im Instrumente-Kontextmenü verfügbar:

- **Einstellung kopieren/einfügen**

Ermöglicht Ihnen, die Einstellungen für das Instrument zu kopieren und in ein anderes Instrument einzufügen.

- **Preset laden/speichern**

Ermöglicht Ihnen, ein Instrument-Preset zu laden oder zu speichern.

- **Standard-Preset**
Ermöglicht Ihnen, ein Standard-Preset zu definieren und zu speichern.
- **Zu Einstellung B wechseln**
Ermöglicht Ihnen, die Einstellung B zu aktivieren.
- **A nach B kopieren**
Ermöglicht Ihnen, die Effektparameter der Effekteinstellung A in die Effekteinstellung B zu kopieren.
- **Ausgänge aktivieren**
Ermöglicht Ihnen, einen oder mehrere Ausgänge für das Instrument zu aktivieren.
- **Remote Control Editor**
Öffnet den **Remote Control Editor**.

Quick Controls

VST Quick Controls ermöglichen Ihnen die Fernbedienung von VST-Instrumenten über das Fenster **VST-Instrumente**.

- Um die VST Quick Controls im Fenster **VST-Instrumente** anzuzeigen, aktivieren Sie den Schalter **VST Quick Controls ein-/ausblenden**.

Quick Controls mit einem Fernbedienungsgerät verbinden

Quick Controls eignen sich besonders für die Verwendung mit Fernbedienungsgeräten.

VORAUSSETZUNGEN

Ihr Fernbedienungsgerät ist mit Cubase über MIDI verbunden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Geräte > Geräte konfigurieren**.
2. Wählen Sie in der **Geräte**-Liste den Eintrag **VST Quick Controls**.
3. Wählen Sie im Einblendmenü **MIDI-Eingang** den MIDI-Eingang Ihres Computers.
 - Wenn Ihr Fernbedienungsgerät über einen eigenen MIDI-Eingang verfügt und Rückmeldungsmöglichkeiten über MIDI unterstützt, können Sie Ihren Computer mit dem Geräte-Eingang verbinden. Wählen Sie im Einblendmenü **MIDI-Ausgang** den entsprechenden MIDI-Ausgang.
4. Klicken Sie auf **Übernehmen**.
5. Aktivieren Sie **Lernen**.

6. Wählen Sie in der **Steuerelement**-Spalte den Eintrag **QuickControl1**.
 7. Bewegen Sie auf Ihrem Fernbedienungsgerät das Steuerelement, das Sie dem ersten Quick Control zuweisen möchten.
 8. Wählen Sie den nächsten Eintrag in der **Steuerelement**-Spalte und wiederholen Sie die vorherigen Schritte.
 9. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Die Quick Controls sind nun mit den Bedienelementen Ihres externen Fernbedienungsgerätes verbunden. Wenn Sie ein Bedienelement bewegen, ändert sich entsprechend der Wert des Parameters, der dem Quick Control zugewiesen ist.

Spur-Sichtbarkeitsverwaltung

Spurliste konfigurieren

Sie können festlegen, welche Spuren in der Spurliste angezeigt oder ausgeblendet werden.

Sie können die Sichtbarkeit von Spuren in der Spurliste mit den folgenden Funktionen konfigurieren:

- **Spurarten-Filter**
- **Sichtbarkeit**-Registerkarte im **Inspector**
- **Spur-Sichtbarkeits-Agenten**
- **Spur-Sichtbarkeitskonfigurationen**

HINWEIS

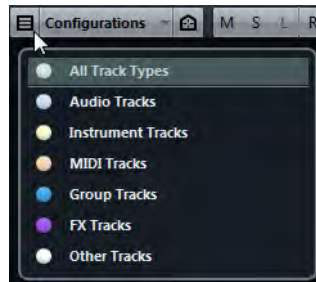
Sie können diese Funktionen nicht verwenden, um Unterspuren anzuzeigen oder auszublenden.

Spurarten-Filter

Der Spurarten-Filter ermöglicht Ihnen festzulegen, welche Spurarten angezeigt werden.

Um den Spurarten-Filter einzurichten, klicken Sie auf den Schalter **Spurarten filtern**. Diesen finden Sie an folgenden Stellen:

- In der Werkzeugzeile des **Projekt-Fensters**.



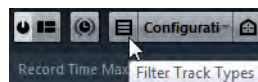
- Über der Spurliste.



Spurarten filtern

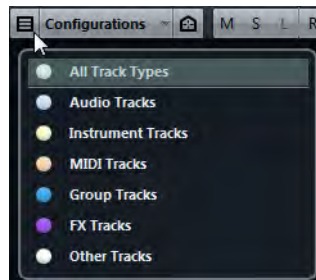
VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des **Projekt-Fensters** auf den Schalter **Spurarten filtern**.



Der **Spurarten**-Filter wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf einen Punkt links neben einer Spurart, um die Spurart auszublenden.



ERGEBNIS

Die gefilterte Spurart wird aus der Spurliste entfernt und die Farbe des Schalters **Spurarten filtern** ändert sich, um anzuzeigen, dass eine Spurart ausgeblendet ist.



Sichtbarkeit-Registerkarte

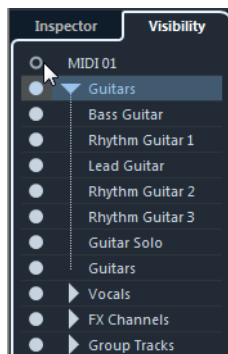
Der **Inspector** im **Projekt-Fenster** besitzt zwei Registerkarten: **Inspector** und **Sichtbarkeit**. Die **Sichtbarkeit**-Registerkarte ermöglicht Ihnen festzulegen, welche Spuren in der Spurliste angezeigt werden.



- Um die **Sichtbarkeit**-Registerkarte zu öffnen, klicken Sie darauf oder verwenden Sie den Tastaturbefehl **Inspector-Registerkarten umschalten** in der **Inspector**-Kategorie des **Tastaturbefehle**-Dialogs.

Einzelne Spuren anzeigen/ausblenden

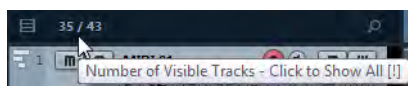
Die **Sichtbarkeit**-Registerkarte im **Inspector** zeigt eine Liste aller aktuellen Spuren an. Hier können Sie einzelne Spuren anzeigen und ausblenden.



- Um eine Spur in der Spurliste anzuzeigen oder auszublenden, klicken Sie auf den Punkt links neben der Spur.
- Um mehrere Spuren gleichzeitig anzuzeigen oder auszublenden, wählen Sie sie aus und drücken Sie die [Eingabetaste].
- Um eine ausgeblendete Spur exklusiv anzuzeigen, klicken Sie mit gedrückter [Umschalttaste] auf den Punkt.
- Um einen Ordner zu öffnen oder zu schließen, klicken Sie auf das Dreieck links neben einer Ordnerspur.

Anzahl der sichtbaren Spuren

Die Anzahl der sichtbaren Spuren wird oberhalb der Spurliste angezeigt. So sehen Sie, wie viele Spuren ausgeblendet sind.



- Klicken Sie auf die Zahl, um alle Spuren anzuzeigen.

HINWEIS

Spuren, die Sie mit dem Spurarten-Filter ausgeblendet haben, können nicht auf diese Weise angezeigt werden.

Spur-Sichtbarkeits-Agenten

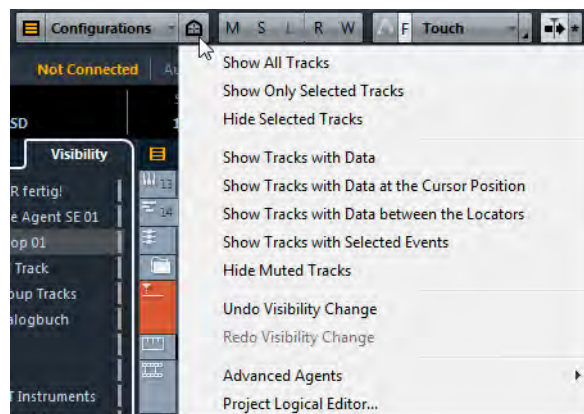
Spur-Sichtbarkeits-Agenten ermöglichen Ihnen, alle Spuren, ausgewählte Spuren, oder Spuren mit bestimmten Eigenschaften ein- oder auszublenden.

HINWEIS

Wenn Sie die Spurliste teilen, wird der obere Bereich der Liste nicht durch die Sichtbarkeits-Agenten beeinflusst.

Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus, um das Einblendmenü **Spur-Sichtbarkeits-Agenten** zu öffnen:

- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf den Schalter **Spur-Sichtbarkeits-Agenten**.



- Öffnen Sie die **Sichtbarkeit**-Registerkarte im **Inspector** und klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü zu öffnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Sichtbarkeit-Registerkarte auf Seite 31](#)

Spuren mit bestimmten Eigenschaften anzeigen

- Um das Einblendmenü **Spur-Sichtbarkeits-Agenten** zu öffnen, klicken Sie auf den Schalter **Spur-Sichtbarkeits-Agenten** in der Werkzeugzeile.

Alle Spuren anzeigen

Zeigt alle Spuren Ihres Projekt an.

Nur ausgewählte Spuren anzeigen

Zeigt nur die Spuren an, die ausgewählt sind.

Ausgewählte Spuren ausblenden

Blendet alle Spuren aus, die ausgewählt sind.

Spuren mit Daten anzeigen

Zeigt alle Spuren mit Events oder Parts an. Die Tempospur, die Taktartspur und die Akkordspur werden immer angezeigt.

Spuren mit Daten am Positionszeiger anzeigen

Zeigt alle Spuren mit Events oder Parts an der Position des Positionszeigers an.

Spuren mit Daten zwischen den Locatoren anzeigen

Zeigt alle Spuren mit Events oder Parts zwischen dem linken und dem rechten Locator an.

Spuren mit ausgewählten Events anzeigen

Zeigt alle Spuren mit ausgewählten Events oder Parts an.

Stummgeschaltete Spuren ausblenden

Blendet alle Spuren aus, die stummgeschaltet sind.

HINWEIS

Sie können im **Tastaturbefehle**-Dialog in der Kategorie **Kanal- und Spur-Sichtbarkeit** Tastaturbefehle für die Spur-Sichtbarkeits-Agenten einrichten.

Sichtbarkeitsänderung rückgängig machen

Sie können bis zu 10 Sichtbarkeitsänderungen rückgängig machen/wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des **Projekt**-Fensters auf den Schalter **Spur-Sichtbarkeits-Agenten**.
 2. Wählen Sie **Sichtbarkeitsänderung rückgängig machen**.
-

Erweiterte Agenten

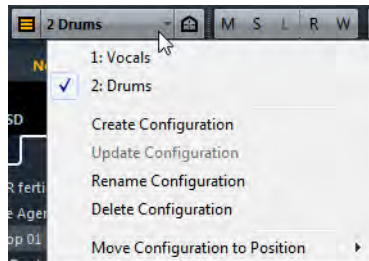
Das Einblendmenü **Erweiterte Agenten** enthält Presets für den **projektbezogenen Logical-Editor**, mit denen Sie Spuren mit bestimmten Eigenschaften anzeigen oder ausblenden können.

- Klicken Sie auf den Schalter **Spur-Sichtbarkeits-Agenten** in der Werkzeugzeile des **Projekt**-Fensters und wählen Sie **Erweiterte Agenten**, um ein Untermenü zu öffnen.

Probieren Sie die Presets aus, um Ihre Spuren anzuzeigen oder auszublenden, oder verwenden Sie sie als Ausgangspunkt für Ihre eigenen Presets für den **projektbezogenen Logical-Editor**.

Spur-Sichtbarkeitskonfigurationen

Der Schalter **Spur-Sichtbarkeitskonfigurationen** in der Werkzeugzeile des **Projekt**-Fensters ermöglicht Ihnen, Konfigurationen zu erzeugen. Diese sind sinnvoll, wenn Sie schnell zwischen verschiedenen Sichtbarkeitskonfigurationen umschalten möchten. Spur-Sichtbarkeitskonfigurationen werden mit dem Projekt gespeichert.



Spur-Sichtbarkeitskonfigurationen

Dieser Schalter in der Werkzeugzeile zeigt den Namen der aktiven Konfiguration an.

Konfigurationen-Liste

Eine Liste der Konfigurationen wird angezeigt, sobald Sie mindestens eine Konfigurationen erzeugt haben. Um eine Konfiguration zu laden, wählen Sie sie in dieser Liste aus.

Konfiguration erzeugen

Öffnet den Dialog **Konfiguration erzeugen**, mit dem Sie die Konfiguration speichern und einen Namen eingeben können.

Konfiguration aktualisieren

Wenn Sie die aktive Konfiguration ändern, wird dies durch ein Sternchen hinter dem Konfigurationsnamen angezeigt. Verwenden Sie diese Funktion, um Änderungen an der aktiven Konfiguration zu speichern.

Konfiguration umbenennen

Öffnet den Dialog **Konfiguration umbenennen**, in dem Sie die aktive Konfiguration umbenennen können.

Konfiguration löschen

Ermöglicht Ihnen, die aktive Konfiguration zu löschen.

Konfiguration verschieben an Position

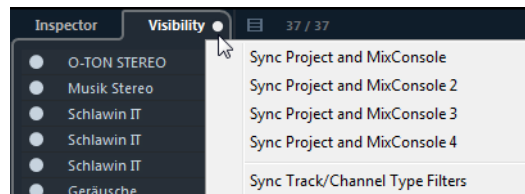
Diese Funktion ist verfügbar, wenn Sie 2 oder mehr Konfigurationen erzeugt haben. Sie ermöglicht Ihnen, die Position der aktiven Konfiguration im Menü zu ändern. Dies ist sinnvoll, da Sie den ersten 8 Konfigurationen im Menü in der Kategorie **Kanal- und Spur-Sichtbarkeit** im **Tastaturbefehle**-Dialog Tastaturbefehle zuweisen können.

Spur- und Kanal-Sichtbarkeit synchronisieren

Sie können die Spur-Sichtbarkeit im **Projekt**-Fenster mit der Kanal-Sichtbarkeit in der **MixConsole** synchronisieren.

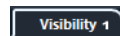
VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie die **Sichtbarkeit**-Registerkarte im **Inspector** und klicken Sie auf den Punkt, um das Menü **Spur-/Kanal-Sichtbarkeit synchronisieren** zu öffnen.



2. Wählen Sie **Projekt und MixConsole synchronisieren**, um die Spur-Sichtbarkeit mit der Kanal-Sichtbarkeit zu synchronisieren.

Der Punkt in der **Sichtbarkeit**-Registerkarte ändert sich und zeigt nun an, dass die Spur- und die Kanal-Sichtbarkeit synchronisiert sind.



HINWEIS

Sie können die Spur-Sichtbarkeit im **Projekt**-Fenster nur mit der Kanal-Sichtbarkeit einer einzigen **MixConsole** synchronisieren. Wenn Sie die Funktion **Spur-/Kanal-Sichtbarkeit synchronisieren** für eine zweite **MixConsole** aktivieren, wird die erste Synchronisierung aufgehoben.

HINWEIS

Wenn Sie die Spurliste teilen, wird der obere Bereich der Liste nicht beeinflusst. Entsprechend werden Kanäle in der linken oder rechten Zone der **MixConsole** nicht synchronisiert.

Spuren finden

Die Funktion **Spuren finden** ermöglicht Ihnen, bestimmte Spuren zu finden. Dies ist sinnvoll, wenn Sie ein großes Projekt mit vielen Spuren haben, oder wenn Sie Spuren mit den Funktionen für die Spur-Sichtbarkeit ausgeblendet haben.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie auf **Spuren finden** über der Spurliste, um eine Auswahl zu öffnen, in der alle Spuren aufgelistet sind.



2. Geben Sie den Spurnamen in das Suchfeld ein.
Beim Eingeben wird die Auswahl automatisch aktualisiert.
3. Wählen Sie eine Spur und drücken Sie [Eingabetaste].
Die Auswahl wird geschlossen und die Spur wird in der Spurliste ausgewählt.

HINWEIS

Wenn die Spur sich außerhalb der Ansicht befand oder ausgeblendet war, wird sie nun angezeigt. Spuren, die Sie mit **Spurarten filtern** ausgeblendet haben, werden nicht angezeigt.

Automatische Hitpoint-Berechnung

Wenn Sie eine Audiodatei durch Aufnehmen oder Importieren zu Ihrem Projekt hinzufügen, berechnet Cubase automatisch die Hitpoints. Dadurch können Sie im **Projekt**-Fenster durch die Hitpoints einer Audiodatei navigieren.

Bei langen Audiodateien dauert die Hitpoint-Berechnung eventuell etwas länger. Alle Bearbeitungsvorgänge, die auf Hitpoints basieren, sind während der Berechnung ausgeschaltet.

- Wenn Sie die automatische Hitpoint-Berechnung deaktivieren möchten, wählen Sie **Datei > Programmeinstellungen > Bearbeitungsoptionen > Audio** und deaktivieren Sie **Automatische Berechnung von Hitpoints aktivieren**.

HINWEIS

Im **Projekt**-Fenster werden Hitpoints für das ausgewählte Event angezeigt, vorausgesetzt, der Zoom-Faktor ist hoch genug eingestellt. Wenn Sie die Hitpoints ausblenden möchten, wählen Sie **Datei > Programmeinstellungen > Event-Darstellung > Audio** und deaktivieren Sie **Hitpoints für ausgewählte Events anzeigen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hitpoints zum Springen zu Audiopositionen im Projekt-Fenster verwenden auf Seite 37](#)

Hitpoints zum Springen zu Audiopositionen im Projekt-Fenster verwenden

Sie können durch die Hitpoints eines Audio-Events im **Projekt**-Fenster navigieren.

VORAUSSETZUNGEN

Automatische Berechnung von Hitpoints aktivieren ist im **Voreinstellungen**-Dialog (**Bearbeitungsoptionen–Audio**) aktiviert.

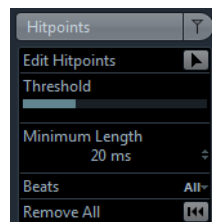
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Audiospur, die das Audio-Event enthält, dessen Hitpoints Sie anspringen möchten.
2. Drücken Sie [Alt]-Taste/[Wahltaste]-[N], um zum nächsten Hitpoint zu springen, oder [Alt]-Taste/[Wahltaste]-[B], um zum vorherigen Hitpoint zu springen.
Der Positionszeiger springt zum entsprechenden Hitpoint.

Hitpoints filtern

Sie können Hitpoints auf der **Hitpoints**-Registerkarte im Inspector des **Sample-Editors** filtern.

Sie können folgende Parameter verwenden, um Hitpoints zu filtern:



Schwellenwert

Filtert die Hitpoints nach Signalspitzen. So können Sie die Hitpoints leiserer Signale, z.B. Übersprechen, ausschließen.

Minimale Länge

Filtert Hitpoints nach der Entfernung zwischen zwei Hitpoints. So können Sie zu kurze Slices vermeiden.

Zählzeiten

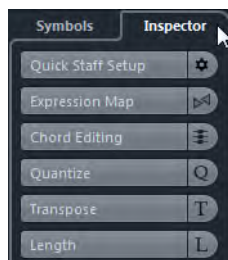
Filtert Hitpoints nach ihrer musikalischen Position. So können Sie Hitpoints ausschließen, die nicht in einen bestimmten Bereich eines festgelegten Zählzeitwertes passen.

Verbesserungen im Noten-Editor

Inspector im Noten-Editor

Der **Inspector im Noten-Editor** enthält nun zwei **Inspector**-Registerkarten: **Symbole** und **Inspector**.

Wenn Sie eine **Inspector**-Registerkarte öffnen möchten, klicken Sie auf die Überschrift.



- Die **Symbole**-Registerkarte enthält Notationsfunktionen. Weitere Informationen zu diesen Funktionen finden Sie im Kapitel »Arbeiten mit Symbolen« in »Teil II: Notenbearbeitung und -druck« im »Benutzerhandbuch«.
- Die **Inspector**-Registerkarte enthält die MIDI-Funktionen. Weitere Informationen zu diesen Funktionen finden Sie in der Beschreibung zum **Inspector des Key-Editors** im Kapitel »Die MIDI-Editoren« im »Benutzerhandbuch«.

HINWEIS

Der Bereich **Schnelleinstellungen** wurde von der Registerkarte **Symbole** in die Registerkarte **Inspector** verschoben.

Re-Record-Modus

Der **Re-Record**-Modus ermöglicht Ihnen, eine Aufnahme mit einem einzigen Klick neu zu starten.

Die erste Aufnahme wird abgebrochen, die Events werden entfernt und die Aufnahme wird von exakt derselben Position neu gestartet.

Re-Record

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie **Transport > Re-Record-Modus**.
 2. Aktivieren Sie die Aufnahme wie gewohnt.
 3. Klicken Sie erneut auf **Aufnahme**, um die Aufnahme erneut zu starten.
-

ERGEBNIS

Der Positionszeiger springt zurück an die Startposition und die Aufnahme wird neu gestartet. Die Preroll- und Vorzähler-Einstellungen werden berücksichtigt.

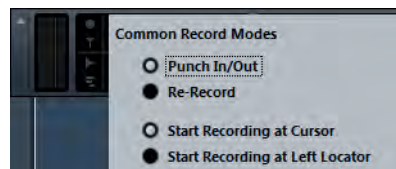
HINWEIS

Die vorherige Aufnahme wird aus dem Projekt entfernt und kann nicht über die **Rückgängig**-Funktion wiederhergestellt werden. Sie ist allerdings im **Pool** verfügbar.

Aufnahmemodi

Mit den **Aufnahmemodi** können Sie bestimmen, was geschieht, wenn Sie während einer Audio- oder MIDI-Aufnahme auf **Aufnahme** klicken.

- Klicken Sie im **Transportfeld** in die obere Hälfte des **Aufnahmemodus**-Bereichs, um das **Aufnahmemodi**-Einblendmenü zu öffnen.



Punch-In/Out

In diesem Modus wird die Aufnahme gestoppt.

Re-Record

In diesem Modus wird die Aufnahme entfernt und die Aufnahmefunktion erneut gestartet.

Aufnahmestart am Positionszeiger

In diesem Modus wird die Aufnahmefunktion von der Position des Positionszeigers gestartet.

Aufnahmestart am linken Locator

In diesem Modus wird die Aufnahmefunktion von der Position des linken Locators gestartet.

Control Room

Die Control Room-Funktionen ermöglichen Ihnen, die Studioumgebung in Aufnahmerraum (Studio) und Regieraum (Control Room) zu unterteilen.

Sie haben 2 Möglichkeiten, den Control-Room-Mixer zu öffnen:

- Wählen Sie **Geräte > Control-Room-Mixer**.
Der **Control Room** wird in einem separaten Fenster geöffnet.
- Wählen Sie **Geräte > MixConsole > Fenster-Layout einrichten > Control Room/Meter**.
Der **Control Room**-Bereich der **MixConsole** wird geöffnet.

Der Control-Room-Mixer ist in 2 Bereiche unterteilt, die Sie durch Klicken auf die Registerkarten unten im Fenster öffnen.

- Die **Mixer**-Registerkarte enthält alle Steuerelemente, die Sie regelmäßig z.B. zum Aufnehmen, Mischen und Mastern verwenden.
- Die **Einstellungen**-Registerkarte enthält Einstellungen, die Sie vermutlich nur einmal für das Projekt vornehmen.

Kanäle zum Control Room hinzufügen

Um den Control Room verwenden zu können, müssen Sie zunächst die Kanäle hinzufügen, die Sie benötigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Geräte > VST-Verbindungen**.
2. Klicken Sie auf **Studio**.
3. Klicken Sie auf **Kanal hinzufügen**.
Im Einblendmenü werden alle verfügbaren Kanalarten sowie die Anzahl der verfügbaren Kanäle aufgeführt.
4. Wählen Sie eine Kanalart aus.
Für die meisten Kanalarten wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie die Kanalkonfiguration auswählen können.
5. Klicken Sie in die **Audiogerät**-Spalte, um ein Audiogerät für die Kanalart auszuwählen.

6. Klicken Sie in die Spalte **Geräte-Port**, um dem Kanal einen Port zuzuweisen.

HINWEIS

Sie können einen Geräte-Port nicht gleichzeitig einem Bus oder Kanal und einem Control-Room-Kanal zuweisen.

ERGEBNIS

Die Control-Room-Funktionen sind verfügbar. Wenn Sie den Control Room ausschalten, wird die Konfiguration gespeichert und erneut geladen, wenn Sie den Control Room wieder einschalten.

Ausgangs-Routing

Damit der Control Room richtig funktioniert, müssen Sie den Main-Mix-Bus auf die Ausgänge einstellen, die den Mix enthalten, den Sie hören möchten.

Wenn Sie nur einen Ausgangsbuss haben, wird dieser automatisch zum Main Mix. Alle anderen Ausgänge werden nicht durch den Control-Room-Mixer geleitet.

Exklusive Zuweisung für Monitoring-Kanäle

Normalerweise ist die Port-Zuweisung für Control-Room-Kanäle exklusiv. Es kann jedoch sinnvoll sein, Monitor-Kanäle zu erzeugen, die dieselben Geräte-Ports verwenden, sowie dieselben Ein- und Ausgänge. Dies ist hilfreich, wenn Sie zwei Lautsprecher als Stereosystem und gleichzeitig als den linken bzw. rechten Lautsprecher in einer Surround-Konfiguration verwenden. Das Umschalten zwischen Monitoren mit denselben Anschlüssen funktioniert nahtlos. Mehrkanal-Audiomaterial wird ggf. zu stereo zusammengemischt. Es ist immer nur eine Monitor-Anlage verfügbar.

Wenn es für Ihre Zwecke nicht notwendig ist, verschiedenen Monitoring-Kanälen denselben Anschluss zuzuweisen, aktivieren Sie im **Programmeinstellungen**-Dialog (unter **VST-Control Room**) die Option **Exklusive Geräteanschlüsse für Monitoring-Kanäle**. So können Sie verhindern, dass Sie versehentlich Eingängen/Ausgängen und Monitor-Kanälen identische Geräteanschlüsse zuweisen.

HINWEIS

Der Status der Option **Exklusive Geräteanschlüsse für Monitoring-Kanäle** wird mit den Presets für den Control Room gespeichert. Wenn Sie also ein Preset für den Control Room laden, wird die aktuelle Einstellung für diese Option im **Programmeinstellungen**-Dialog überschrieben.

Control-Room-Kanäle

Jede Control-Room-Kanalart, die Sie erstellen, definiert einen Eingang oder Ausgang des **Control-Room-Mixers**.

Monitor-Kanäle

Ein Monitor-Kanal entspricht einer Reihe von Ausgängen, an die Monitor-Lautsprecher im Control Room angeschlossen sind.

Sie können bis zu 4 Monitor-Kanäle für eine Mono-, Stereo- oder Surround-Konfiguration erzeugen. Sie können für jeden Monitor eigene Downmix-Einstellungen vornehmen und Eingangsverstärkung und -phase festlegen.

HINWEIS

Monitor-Kanäle können mit anderen Bussen oder Kanälen Hardware-Eingänge oder -Ausgänge teilen. Beim Einrichten von Verbindungen für die einzelnen Monitor-Kanäle werden die Geräteanschlüsse, die schon für andere Busse oder Kanäle verwendet werden, im **Geräteanschluss**-Einblendmenü rot angezeigt. Wenn Sie einen bereits verwendeten Anschluss auswählen, geht die vorherige Verbindung verloren.

Monitoring-Quellen

Sie können unterschiedliche Monitoring-Quellen einrichten und den **Control-Room-Mixer** verwenden, um die Mix-Quellen auszuwählen, die Sie hören möchten. Unterschiedliche Monitoring-Quellen für Dialog, Sound-Effekte und Musik sind sinnvoll in Postproduktionsumgebungen, die mehr als einen Mix-Bus erfordern.

Sie können bis zu 8 Monitoring-Quellen für eine Mono-, Stereo- oder Surroundkonfiguration erzeugen. Dies können Eingangs- oder Ausgangsbusse sein, die Sie auf der **Eingänge/Ausgänge**-Registerkarte im Fenster **VST-Verbindungen** einrichten, oder ein Gruppenkanal.

HINWEIS

Wenn Sie für das Monitoring eine Quelle mit mehr Lautsprechern auswählen als im Main-Mix-Bus verfügbar sind, führt dies automatisch zu einem Downmix auf die Kanalkonfiguration des Main-Mix-Busses.

Phones-Kanal

Sie können den Phones-Kanal dazu verwenden, im Control Room die Cue-Mixe abzuhören.

Sie können 1 Phones-Kanal für eine Stereokonfiguration erzeugen. Er ermöglicht Ihnen, den Main Mix oder Cue-Mixe über die externen Kopfhörereingänge abzuhören. Sie können ihn auch zum Vorhören verwenden.

Cue-Kanäle

Cue-Kanäle dienen dazu, während der Aufnahme einen Cue-Mix (Kopfhörer-Mix), an Musiker im Studio zu übertragen.

Sie können bis zu 4 Cue-Kanäle in Mono oder Stereo für 4 diskrete Cue-Mixe erzeugen. Cue-Kanäle besitzen Talkback- und Click-Funktionen. Sie ermöglichen Ihnen, den Main Mix, externe Eingänge oder einen dezidierten Cue-Mix abzuhören.

BEISPIEL

Wenn Ihnen für Musiker 2 Kopfhörerverstärker zur Verfügung stehen, können Sie 1 Cue-Kanal für jeden Kopfhörermix erzeugen und entsprechend der Funktion benennen, zum Beispiel Vocal-Mix, Bass-Mix usw.

Cue-Kanäle und Cue-Sends

Für jeden im Fenster **VST-Verbindungen** eingerichteten Cue-Kanal finden Sie in den Kanälen der **MixConsole** einen zusätzlichen Cue-Send mit Reglern für Pegel und Pan sowie der Möglichkeit, zwischen Pre-Fader und Post-Fader umzuschalten. Mit diesen Cue-Sends können Sie diskrete Cue-Mixe erstellen, die die Musiker während der Aufnahme hören können.

- Öffnen Sie die **MixConsole** und aktivieren Sie **Racks > Cue-Sends**, um die Cue-Sends anzuzeigen.

Externe Eingänge

Externe Eingänge dienen zum Abhören von externen Geräten wie CD-Playern, Mehrkanal-Rekordern oder einer beliebigen anderen Audioquelle.

Sie können bis zu 6 externe Eingänge für eine Mono-, Stereo- oder Surround-Konfiguration erzeugen.

HINWEIS

Wenn Sie externe Eingänge als Quelle für einen Audiokanal verwenden, können Sie diese auch aufnehmen. In diesem Fall müssen Sie die Geräteanschlüsse nicht dem Eingangskanal zuweisen.

Talkback-Kanäle

Sie können die Talkback-Kanäle für die Kommunikation zwischen dem Aufnahmeleiter im Regieraum (Control Room) und dem Künstler im Aufnahmerraum (Studio) verwenden.

Sie können bis zu 4 Talkback-Kanäle hinzufügen und jedem einen Mono-Eingangskanal zuweisen.

Sie können Talkback-Kanäle auch als Eingangsquelle für Audiospuren verwenden und sie aufnehmen. Sie können Sie an die einzelnen Cue-Kanäle leiten und unterschiedliche Pegel einstellen.

Sie können Talkback-Kanälen Effekte wie Kompressor oder Limiter zuweisen. Dadurch stellen Sie sicher, dass die Künstler nicht durch falsche Pegeleinstellungen gestört werden und dass eine klare Kommunikation möglich ist.

HINWEIS

Im **Programmeinstellungen**-Dialog (**VST–Control Room**) ermöglicht Ihnen die Option **Talkback-Modus automatisch deaktivieren** festzulegen, wie Talkback während der Wiedergabe und der Aufnahme verwendet wird.

Metering-Kanal

Sie können den Metering-Kanal erzeugen und ein Hardware-Meter anschließen.

Der Metering-Kanal ermöglicht Ihnen, die Monitoring-Quellen zu messen, ohne dass die Abhörlautstärke die Messung beeinflusst. Bei diesem Kanal handelt es sich um einen physikalischen ASIO-Ausgang, der das Signal speist, das durch den Metering-Kanal geleitet wird.

HINWEIS

Der Metering-Kanal wird im Projekt nicht angezeigt.

Control-Room-Mixer

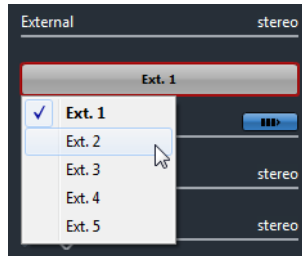
Der **Control-Room-Mixer** zeigt Informationen und Bedienelemente für die Kanäle an, die Sie im Fenster **VST-Verbindungen** auf der **Studio**-Registerkarte definiert haben.

Der **Control-Room-Mixer** ist in eine Anzahl von Bereichen unterteilt, die Sie durch Klicken auf die Überschrift öffnen können. Wenn Sie mehrere Bereiche gleichzeitig öffnen möchten, drücken Sie die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] und klicken Sie.



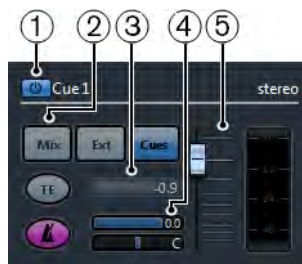
Extern

Der **External**-Bereich wird nur angezeigt, wenn Sie mehr als einen externen Eingang im Fenster **VST-Verbindungen** hinzugefügt haben.



Wenn Sie zu einem anderen externen Eingang wechseln möchten, klicken Sie auf den Namen des Eingangs und wählen Sie einen neuen externen Eingang aus dem Einblendmenü aus.

Cue-Kanal



1) Cue-Kanal aktivieren

Ermöglicht Ihnen, den Cue-Kanal zu aktivieren/deaktivieren.

2) Quell-Auswahl

Ermöglicht Ihnen, die Quelle für den Cue-Kanal auszuwählen: Monitor-Mix (Mix), Externe Eingänge (Ext) oder Cue-Sends (Cues). Die Signalanzeigen in der oberen linken Ecke leuchten auf, wenn der Quellkanal Daten an den Cue-Kanal sendet.

3) Talkback an Cue-Kanal einschalten

Ermöglicht Ihnen, die Talkback-Kanäle für die Kommunikation zwischen dem Aufnahmeleiter im Regieraum (Control Room) und dem Künstler im Aufnahmerraum (Studio) zu aktivieren. Mit dem Schieberegler können Sie den Pegel des Talkback-Signals einstellen.

4) Metronom-Click aktivieren

Aktiviert den Metronom-Click. Verwenden Sie die Steuerelemente für **Click-Pegel** und **Click-Panorama**, um die Lautstärke und die Panoramaposition des Metronom-Clicks einzustellen.

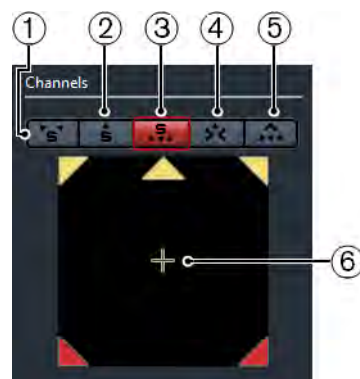
5) **Signalpegel**

Ermöglicht Ihnen, den Signalpegel einzustellen.

Channels

Der **Channels**-Bereich bildet die Lautsprecherkonfiguration des Main-Mix-Busses ab.

Sie können die Solo-Funktionen nutzen, um die einzelnen Kanäle des Main-Mixes abzuhören. Sie können sie auch verwenden, um Ihr Mehrkanal-Lautsprechersystem zu testen und sicherzustellen, dass die richtigen Kanäle an die Lautsprecher geleitet werden.



1) **Linke und rechte Kanäle solo**

Ermöglicht Ihnen, die linken und rechten Kanäle solo zu schalten.

2) **Front-Kanäle solo**

Ermöglicht Ihnen, die Front-Kanäle solo zu schalten.

3) **Surroundkanäle soloschalten**

Ermöglicht Ihnen, die Surround-Kanäle solo zu schalten.

4) **Solo-Kanäle auf dem Center-Kanal wiedergeben**

Ermöglicht Ihnen, alle auf solo geschalteten Lautsprecher im Center-Kanal abzuhören. Wenn der Center-Kanal nicht verfügbar ist, werden die Kanäle gleichmäßig links und rechts verteilt.

5) **Surround-Kanäle auf Front-Kanälen wiedergeben**

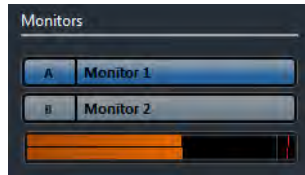
Ermöglicht Ihnen, die Surround-Kanäle solo zu schalten und sie an die Front-Lautsprecher zu leiten.

6) **LFE-Kanal solo**

Ermöglicht Ihnen, den LFE-Kanal solo zu schalten.

Monitors

Der **Monitors**-Bereich ermöglicht Ihnen, Monitor-Sets auszuwählen und zu konfigurieren.



Downmix-Presets

Der Bereich **Downmix-Presets** ermöglicht Ihnen, Downmix-Presets zu konfigurieren.



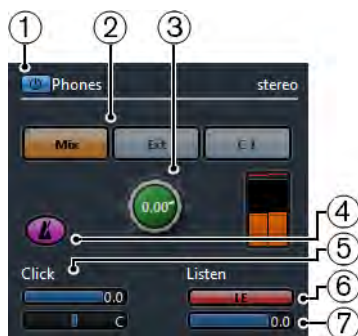
1) **Downmix-Preset zuweisen**

Ermöglicht Ihnen, ein Downmix-Preset für den Monitor zu konfigurieren, der im **Monitors**-Bereich ausgewählt ist.

2) **Ausgangskonfiguration auswählen**

Ermöglicht Ihnen, eine Ausgangskanalkonfiguration auszuwählen.

Phones-Kanal



1) **Phones-Kanal aktivieren**

Ermöglicht Ihnen, den Phones-Kanal zu aktivieren/deaktivieren.

2) **Quell-Auswahl**

Ermöglicht Ihnen, die Quelle für den Phones-Kanal auszuwählen: Monitor-Mix (Mix), Externe Eingänge (Ext) oder Cue-Sends (Cues). Die Signalanzeigen in der oberen linken Ecke leuchten auf, wenn der Quellkanal Daten an den Phones-Kanal sendet.

3) **Signalpegel**

Ermöglicht Ihnen, den Signalpegel einzustellen. Wenn Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] klicken, können Sie den Referenzpegel einstellen, den Sie im **Programmeinstellungen**-Dialog (**VST-Control Room**) festgelegt haben.

4) **Metronom-Click aktivieren**

Aktiviert den Metronom-Click.

5) **Click-Pegel und Click-Panorama**

Verwenden Sie die Steuerelemente für **Click-Pegel** und **Click-Panorama**, um die Lautstärke und die Panoramaposition des Metronom-Clicks einzustellen.

6) **Listen für Ausgang einschalten**

Aktiviert die Listen-Bus-Funktion.

7) **Listen-Pegel**

Ermöglicht Ihnen, den Listen-Pegel einzustellen.

Control-Room-Kanal

Der Control-Room-Kanal ist die Darstellung des Busses, der auf der **Ausgänge**-Registerkarte im Fenster **VST-Verbindungen** als Main-Mix-Bus eingerichtet ist.



Die einzelnen Steuerelemente sind im Folgenden beschrieben.



1) **Control Room-Kanal aktivieren**

Ermöglicht Ihnen, den Control-Room-Kanal zu aktivieren/deaktivieren.

2) **Signalpegel**

Ermöglicht Ihnen, die Lautstärke des Control-Room-Ausgangs festzulegen. Dies hat keinen Einfluss auf den Eingangspegel der Aufnahme oder den Pegel des Main-Mix-Busses beim Erstellen eines Mixdowns. Wenn Sie mit gedrückter [Strg]-Taste/[Befehlstaste] klicken, können Sie den Referenzpegel einstellen, den Sie im **Programmeinstellungen**-Dialog (**VST–Control Room**) festgelegt haben.

3) **Signalanzeige**

Zeigt die Lautstärke für den Control-Room-Ausgang.



1) **Quell-Auswahl**

Ermöglicht Ihnen, die Quelle für den Control-Room-Kanal auszuwählen. Welche Quellen verfügbar sind, hängt von den Kanälen ab, die Sie im Control Room hinzugefügt haben. Die Signalanzeigen in der oberen linken Ecke leuchten auf, wenn der Quellkanal Daten an den Control-Room-Kanal sendet.

2) **Signal dimmen**

Aktivieren Sie dies, um den Control-Room-Pegel um einen festen Wert abzusenken. Sie können damit den Monitorpegel schnell verringern, ohne die zuvor eingestellte Abhörlautstärke zu verändern. Wenn Sie erneut auf den **DIM**-Schalter klicken, wird der ursprüngliche Monitorpegel wiederhergestellt.

3) **Referenzpegel verwenden**

Aktivieren Sie dies, um den Control-Room-Pegel auf den Referenzpegel zu setzen, den Sie im **Programmeinstellungen**-Dialog (**VST–Control Room**) festgelegt haben. Der Referenzpegel ist der Pegel, der in kalibrierten Mischumgebungen wie Film-Dubbing-Studios verwendet wird.

4) Metronom-Click aktivieren

Aktiviert den Metronom-Click.



1) Monitor-Auswahl

Ermöglicht Ihnen, eine andere Monitor-Quelle auszuwählen.

2) Downmix-Preset-Auswahl

Ermöglicht Ihnen, ein anderes Downmix-Preset auszuwählen.

3) Talkback aktivieren

Ermöglicht Ihnen, die Talkback-Kanäle für die Kommunikation zwischen dem Aufnahmeleiter im Regieraum (Control Room) und dem Künstler im Aufnahmerraum (Studio) zu aktivieren. Klicken Sie, um die Talkback-Kanäle zu aktivieren, klicken und halten Sie die Maustaste gedrückt, um den Momentary-Modus einzuschalten.



1) Click-Pegel und Click-Panorama

Verwenden Sie die Steuerelemente für **Click-Pegel** und **Click-Panorama**, um die Lautstärke und die Panoramaposition des Metronom-Clicks für den Control-Room-Kanal einzustellen.

2) PFL/AFL

Ermöglicht Ihnen festzulegen, ob das Signal eines Kanals im Listen-Modus nach (AFL) oder vor (PFL) dem Pegel- und Panoramaregler zum Control-Room-Kanal geleitet wird.

3) Listen für Ausgang einschalten

Schaltet die Listen-Bus-Funktion für den Control-Room-Ausgang ein.

4) Listen-Pegel

Ermöglicht Ihnen, den Pegel von Listen-Bus-Signalen anzupassen, die an den Control-Room-Ausgang geleitet werden.

5) Listen-Dim

Ermöglicht Ihnen, die Lautstärke des Main Mix anzupassen, wenn die Kanäle im Listen-Modus sind. Dadurch bleibt der Zusammenhang zwischen Kanälen im Listen-Modus und dem Main Mix erhalten. Wenn Sie hier den Minimalwert einstellen, sind nur die Kanäle zu hören, für die die Listen-Funktion aktiv ist.

6) Talk Dim

Wenn **Talkback** aktiv ist, bestimmt dieser Schieberegler, wie stark der Ausgang aller Kanäle im Control-Room-Mixer reduziert wird, um unerwünschtes Feedback zu verhindern.

Control Room-Einstellungen

Die **Control Room**-Einstellungen enthalten zusätzliche Einstellungen für die Kanäle.

- Um die **Control Room**-Einstellungen zu öffnen, klicken Sie auf die **Einstellungen**-Registerkarte unten rechts im Control Room.

Die **Control Room**-Einstellungen sind in eine Anzahl von Bereichen unterteilt, die Sie durch Klicken auf die Überschrift öffnen können.



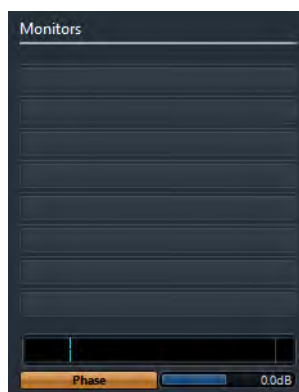
Eingangsverstärkung



Das Einstellen der Eingangsverstärkung kann in folgenden Situationen sinnvoll sein:

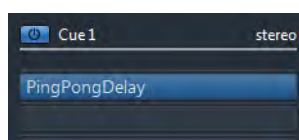
- Um den Pegel der externen Eingänge, das heißt von CD-Spielern und anderen Quellen, für A/B-Vergleiche auf den Main-Mix-Pegel anzupassen.
- Um den Pegel Ihrer Monitor-Systeme anzupassen, so dass das Wechseln von Lautsprechersets keinen Einfluss auf die Wiedergabelautstärke hat.

Eingangsphase



Das Umkehren der Eingangsphase ist sinnvoll, wenn Sie externe Eingänge und Monitor-Ausgänge verwenden.

Insert-Effekte



Für jeden Control-Room-Kanal steht Ihnen eine Anzahl von Insert-Effektschnittstellen zur Verfügung.

- Verwenden Sie die Insert-Effekte im Control-Room-Kanal für Meter und Spektralanalyse-PlugIns.

Alle solo geschalteten Kanäle werden an den Control-Room-Kanal geleitet, so dass Sie hier einzelne Sounds gut analysieren können. Wenn Sie in der letzten Insert-Schnittstelle des Control-Room-Kanals einen Brickwall-Limiter einfügen, können Sie Überlastungen und Schäden an Ihren Lautsprechern vermeiden.

- Verwenden Sie die Insert-Effekte im Talkback-Kanal, um Dynamikschwankungen auf dem Talkback-Kanal zu verhindern.

Das schützt das Gehör der Musiker im Studio und sorgt gleichzeitig dafür, dass alle über Talkback zu hören sind.

- Verwenden Sie die Insert-Effekte im Monitor-Kanal für Surround-Decoding oder Brickwall-Limiter, um empfindliche Monitorboxen zu schützen.

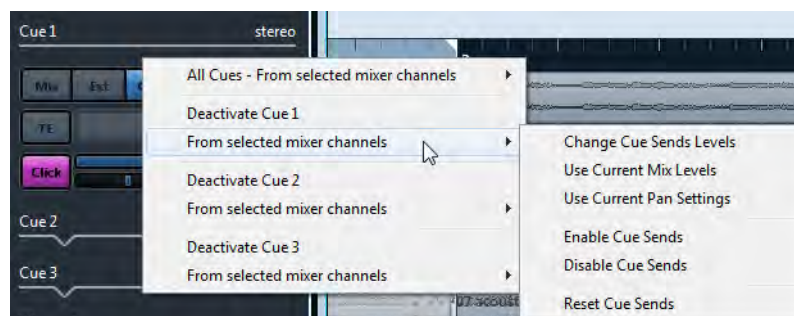
Für jeden Monitor-Kanal stehen acht Post-Fader-Insert-Effekte zur Verfügung, die nach dem Pegelregler des Control Rooms abgegriffen werden.

Cue-Mix einrichten

Sie können einen Cue-Mix aus den Regler- und Panoramapegeln erstellen, die in der **MixConsole** verwendet werden und diese anpassen, um eine Abmischung für einen bestimmten Musiker zu erzeugen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **MixConsole** den Kanal aus, dessen Einstellungen Sie kopieren möchten.
2. Klicken Sie im **Control Room** mit der rechten Maustaste auf einen Cue-Kanal, um das Kontextmenü zu öffnen.
So wird die Funktion nur auf diesen Cue-Kanal angewendet.
 - Wenn Sie die Funktion für alle Cue-Kanäle anwenden möchten, klicken Sie an eine beliebige Stelle außerhalb des Cue-Kanals, um das Kontextmenü zu öffnen.
3. Wählen Sie **Von ausgewählten Mixerkanälen** und wählen Sie eine der Funktionen.



Cue-Mix-Kontextmenü

Cue-Sends-Pegel ändern

Ermöglicht Ihnen, mehrere Send-Pegel gleichzeitig anzupassen.

Aktuelle Mix-Pegel verwenden

Ermöglicht Ihnen, die Reglerpegel der ausgewählten Spuren in die Cue-Sends zu kopieren. So werden alle Cue-Send-Pegel der ausgewählten Spuren auf die Einstellungen der Pegelregler der Spuren gesetzt. Außerdem werden die Cue-Sends auf Pre-Fader eingestellt, damit sich Änderungen im Main Mix nicht auf die Cue-Sends auswirken.

Aktuelle Panoramaeinstellungen verwenden

Ermöglicht Ihnen, die Panoramainformation des Main-Mix-Busses in die Cue-Sends der ausgewählten Spuren zu kopieren. Wenn ein Cue-Send mono ist, wird die Panoramaeinstellung kopiert, aber der Ausgang des Cue-Sends ist die Summe der linken und rechten Kanäle.

Cue-Sends einschalten

Ermöglicht Ihnen, die Cue-Sends der ausgewählten Kanäle zu aktivieren. Um den Cue-Mix für einen Cue-Kanal hören zu können, müssen die Cue-Sends aktiviert sein.

Cue-Sends deaktivieren

Ermöglicht Ihnen, die Cue-Sends der ausgewählten Kanäle zu deaktivieren.

Cue-Sends zurücksetzen

Ermöglicht Ihnen, die Cue-Sends zu deaktivieren, den Send-Pegel aller ausgewählten Kanäle auf 0dB zu setzen und die Signalquelle auf Post-Fader einzustellen. So verändern alle Änderungen am Main Mix auch den Cue-Mix. Wenn Sie den Pegel von einzelnen Cue-Kanälen anheben möchten, erhöhen Sie den Pegel dieses Kanals.

Anpassen des Cue-Send-Gesamtpegels

Sie können mehrere Send-Pegel gleichzeitig für den Cue-Send-Mix anpassen, so dass der Mix beim Senken des Gesamtpegels erhalten bleibt. Dies kann notwendig sein, weil die Pegel im Main Mix oft auf den höchstmöglichen Signalpegel eingestellt sind (so dass es gerade noch nicht zu Clipping kommt). Wenn Sie einen Musiker im Cue-Mix lauter machen möchten, kann es daher passieren, dass der Cue-Send nicht genug Headroom bietet, so dass bei einem höheren Pegel Clipping auftreten kann.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **MixConsole** die Kanäle aus, die Sie anpassen möchten.
2. Klicken Sie im **Control Room** mit der rechten Maustaste auf einen Cue-Kanal, um das Kontextmenü zu öffnen.
3. Wählen Sie **Von ausgewählten Mixerkanälen > Cue-Sends-Pegel ändern**.

4. Aktivieren Sie **Relative Anpassung**.
Auf diese Weise passen Sie die bestehenden Pegel an. Wenn Sie **Relative Anpassung** deaktivieren, werden alle Cue-Sends auf den selben absoluten Pegel gesetzt.
 5. Passen Sie den Pegel so weit wie nötig an.
Der Pegel aller ausgewählten Cue-Sends wird um den eingestellten Wert angepasst.
 6. Klicken Sie auf **OK**.
-

Neue PlugIns

Die neuen PlugIns

Die neuen PlugIns werden im Folgenden aufgelistet.

REVeLation

Dieses PlugIn erzeugt einen hochwertigen algorithmischen Hall mit Erstreflexionen und Hallfahne.

Magneto II

Dieses Verzerrer-PlugIn simuliert die Sättigung und Kompression von Aufnahmen, die mit einer analogen Bandmaschine erstellt wurden.

LoopMash FX

Dieses PlugIn ist ein Effekt für Live-Performances und bietet Ihnen DJ-Effekte, die Sie über MIDI-Keyboard steuern können.

Gate-Verbesserungen

Dieses PlugIn beinhaltet nun einen zusätzlichen **Range**-Parameter, mit dem Sie den Dämpfungsgrad bestimmen können, wenn das Gate geschlossen ist. Dieser neue Parameter ist auch im **Channel Strip**-Modul der **MixConsole** enthalten.

HALion Sonic SE 2

Dieser Synthesizer ist der Nachfolger von HALion Sonic SE mit einer überarbeiteten grafischen Benutzeroberfläche und dem neuen analogen Synthesizer-Modul Trip.

Groove Agent SE 4

Dieser Drum-Sampler ist der Nachfolger von Groove Agent ONE mit erweiterter Funktionalität. Seine Oberfläche im MPC-Stil mit 128 Pads ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Beats zu erzeugen.

VST Connect SE 2 (nur Cubase)

Dieses PlugIn ist der Nachfolger von VST Connect SE. Es ermöglicht Ihnen, mit anderen Musikern auf der ganzen Welt zusammenzuarbeiten und eine Peer-to-Peer-Kommunikation aufzubauen. Nehmen Sie Ihre Performances in samplegenauer Synchronisation auf und verwenden Sie die Funktionen für Videoeingabe, Talkback und Chat.

HINWEIS

Weitere Informationen erhalten Sie in folgenden separaten Dokumenten:
»PlugIn-Referenz«, »HALion Sonic SE«, »Groove Agent SE«, »VST Connect SE«.

Weitere Verbesserungen

Steinberg Hub

Wenn Sie Cubase starten, wenn Sie Projekte öffnen, oder wenn Sie neue Projekte über das Datei-Menü erzeugen, wird Steinberg Hub geöffnet. Steinberg Hub hält Sie mit den neuesten Informationen auf dem Stand und unterstützt Sie beim Organisieren von Projekten.

- Wenn Sie die Funktionen von Steinberg Hub nicht verwenden möchten, wählen Sie **Datei > Programmeinstellungen > Allgemeines** und deaktivieren Sie **Steinberg Hub verwenden**.
- Wenn Sie beim Programmstart das letzte Projekt öffnen möchten, wählen Sie **Datei > Programmeinstellungen > Allgemeines** und aktivieren Sie **Letztes Projekt beim Start öffnen**.

Drum-Maps und VST3-Instrumente

Wenn Sie ein VST3-Instrument wie Groove Agent SE 4 als Ausgang für eine MIDI- oder eine Instrumentenspur auswählen, können Sie eine neue Drum-Map erzeugen, welche die Tonhöhen- und Namensinformationen enthält, die das Instrument zur Verfügung stellt.

Drum-Maps für Groove Agent SE erzeugen

Sie können eine Drum-Map für MIDI- oder Instrumentenspuren erzeugen, die an Groove Agent SE geleitet werden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine MIDI- oder Instrumentenspur erzeugt und Groove Agent SE geladen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im **Inspector** für die Spur das **Drum-Maps**-Einblendmenü und wählen Sie **Drum-Map aus Instrument erzeugen**.
2. Wählen Sie im **Drum-Map**-Einblendmenü **Drum-Map-Einstellungen**.

3. Wählen Sie im Dialog **Drum-Map-Einstellungen** in der **Drum-Maps**-Liste **Groove Agent SE** aus.
Die Sounds und Einstellungen der Drum-Map von Groove Agent SE werden rechts angezeigt. Die Instrumente und Tonhöhen entsprechen genau denen, die in Groove Agent SE angezeigt werden.

HINWEIS

Wenn Sie einen MIDI-Part auswählen und **MIDI > Schlagzeug-Editor öffnen** wählen, werden in der Liste der Schlagzeugklänge genau dieselben Einstellungen angezeigt.

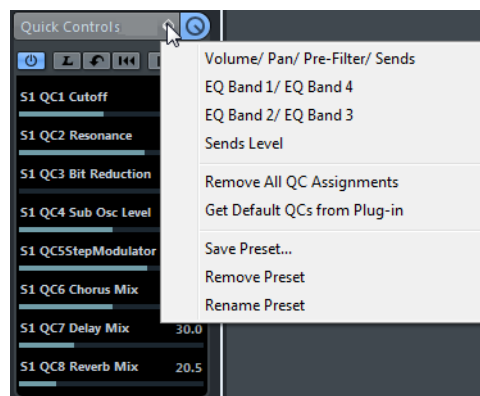
Presets für Quick Controls

Für Audio-, Instrumenten-, MIDI-, Effektkanal- und Gruppenspuren können Sie nun Ihre eigenen Quick-Control-Zuweisungen als Presets speichern und laden oder mitgelieferte Presets verwenden.

Zuweisungen für Quick Controls als Presets speichern/laden

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im **Inspector** für Ihre Spur den Bereich **Quick Controls**.
Für Instrumentenspuren werden die Quick Controls auf die 8 standardmäßig eingestellten VST Quick Controls des geladenen Instruments eingestellt.
2. Klicken Sie auf **Preset-Verwaltung** in der oberen rechten Ecke des **Inspector**-Bereichs und wählen Sie ein Preset aus.



Die Zuweisung der Quick Controls ändert sich, so dass Sie auf die Kanalparameter zugreifen können.

HINWEIS

Sie können auch Ihre eigenen Zuweisungen vornehmen und diese als Presets speichern, und die Presets löschen, umbenennen oder auf die Standardzuweisungen zurücksetzen.

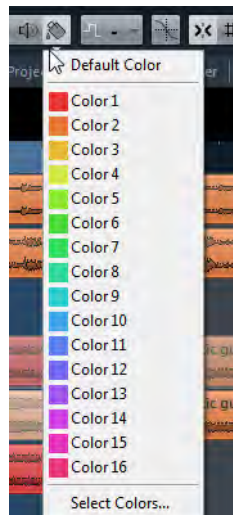
Farbverwaltung

Farben für Spuren, Parts oder Events manuell zuweisen

Mit dem **Farben-Werkzeug** in der Werkzeugzeile des **Projekt**-Fensters können Sie jede Spur, jeden Part oder jedes Event einzeln einfärben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie eine der folgenden Aktionen im **Projekt**-Fenster aus:
 - Um die Farbe eines Events oder Parts zu ändern, wählen Sie das Event oder den Part aus.
 - Um die Farbe einer Spur zu ändern, wählen Sie die Spur aus und heben Sie die Auswahl aller Events oder Parts auf dieser Spur auf.
2. Wählen Sie in der Werkzeugzeile das **Farben-Werkzeug** und klicken Sie nochmals, um eine Farbe im Einblendmenü auszuwählen.



Die Farbe wird dem ausgewählten Objekt zugewiesen. Wenn Sie die Farbe für eine Spur ändern, wird die neue Farbe für alle Events auf der Spur und den dazugehörigen Kanal in der **MixConsole** verwendet.

HINWEIS

Wenn Sie einzelnen Parts oder Events eine andere Farbe zuweisen, folgen diese den Farbeinstellungen der Spur nicht mehr.

Standard-Farbeinstellung wiederherstellen

Sie können die Standard-Farbeinstellung für eine Spur, einen Part oder ein Event wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Projekt**-Fenster das Event oder den Part aus, dessen Standard-Farbeinstellung Sie wiederherstellen möchten.
 2. Wählen Sie in der Werkzeugzeile das **Farben-Werkzeug** und klicken Sie nochmals, um **Standard-Farbeinstellung** im Einblendmenü auszuwählen.
-

Projektfarben-Dialog

Im **Projektfarben**-Dialog können Sie die Auswahl der verfügbaren Farben für die Elemente im **Projekt**-Fenster einstellen.

- Um den **Projektfarben**-Dialog zu öffnen, wählen Sie in der Werkzeugzeile des **Projekt**-Fensters das **Farben-Werkzeug**. Klicken Sie erneut, um ein Einblendmenü zu öffnen und wählen Sie **Projektfarben**.



Farbfelder

Klicken Sie auf ein Feld, um eine Farbauswahl zu öffnen und eine neue Farbe festzulegen.

Klicken Sie auf **Optionen**, um die folgenden Optionen anzuzeigen.

Neue Farbe am Ende hinzufügen

Fügt ein neues Farbfeld am Ende der Liste hinzu.

Neue Farbe vor der Auswahl einfügen

Fügt ein neues Farbfeld über dem ausgewählten Farbfeld hinzu.

Ausgewählte Farbe entfernen

Entfernt die ausgewählte Farbe.

Ausgewählte Farbe zurücksetzen

Setzt die ausgewählte Farbe auf die Werkseinstellungen zurück.

Intensität aller Farben verringern/erhöhen

Erhöht oder verringert die Intensität aller Farben.

Helligkeit aller Farben verringern/erhöhen

Erhöht oder verringert die Helligkeit aller Farben.

Dieses Set als Programmeinstellungen speichern

Speichert das aktuelle Farbset als Standard.

Programmeinstellungen für dieses Set laden

Wendet das Standard-Farbset an.

Werkseitige Einstellungen für dieses Set wiederherstellen

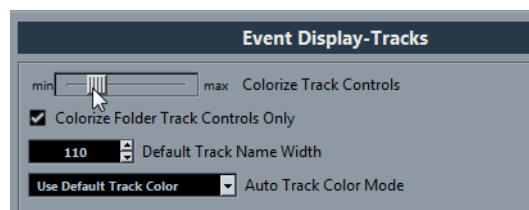
Stellt die Standard-Farbpalette wieder her.

Nur Spurbedienelemente von Ordnerspuren einfärben

Sie können die Wirkung der Funktion **Spurbedienelemente farbig markieren** nur auf Ordnerspuren beschränken. Dies ist sinnvoll, wenn Sie Projekte mit vielen Spuren und Ordnerspuren verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Programmeinstellungen > Event-Darstellung > Spuren**.
2. Ziehen Sie den Schieberegler **Spurbedienelemente farbig markieren** nach rechts.



3. Aktivieren Sie **Nur Spurbedienelemente von Ordnerspuren einfärben**.
4. Klicken Sie auf **OK**.

5. Wählen Sie in der Spurliste die Ordnerspur aus, die Sie farbig markieren möchten.
 6. Wählen Sie in der Werkzeugzeile des **Projekt**-Fensters das **Farben-Werkzeug** und klicken Sie nochmals, um eine Farbe auszuwählen.
-

ERGEBNIS

Nur die Steuerelemente der Ordnerspuren werden eingefärbt.

Verbesserungen im projektbezogenen Logical-Editor

Der **projektbezogene Logical-Editor** wurde um zusätzliche Parameter erweitert, mit denen Sie die Sichtbarkeit von Spuren bearbeiten können.

HINWEIS

Automationsspuren werden nur beeinflusst, wenn sie geöffnet sind. Die Sichtbarkeit der Skala-Events kann nicht bearbeitet werden.

Neue Parameter

Im **projektbezogenen Logical-Editor** wurden neue Optionen hinzugefügt.

- Wählen Sie **Bearbeiten > Projektbezogener Logical-Editor - Presets > Visibility** und wählen Sie eine Sichtbarkeitsoption aus dem Menü.

Wenn Sie Ihre eigenen Sichtbarkeits-Presets für den projektbezogenen Logical-Editor erzeugen, können Sie diese in den Ordner **Visibility** verschieben.

Datentyp

Für das Ziel der Aktion **Datentyp** wurden die Parameter **Video**, **Gruppe** und **Effekt** hinzugefügt.

Eigenschaft

Für das Ziel der Aktion **Eigenschaft** wurden die Parameter **Ist ausgeblendet** und **Besitzt TrackVersion** hinzugefügt.

Spuroperation

Für das Ziel der Aktion **Spuroperation** wurde die Spuroperation **Spur ausblenden** hinzugefügt. Die verfügbaren Parameter sind **Einschalten**, **Ausschalten** und **Umschalten**.

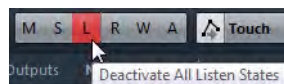
Verbesserungen im Projekt-Fenster

Die Werkzeugzeile des **Projekt**-Fensters wurde durch zusätzliche Werkzeuge erweitert.

Neue Werkzeuge im Projekt-Fenster

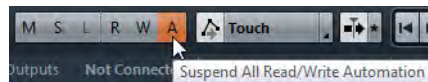
Alle Listen-Schalter deaktivieren

Ermöglicht Ihnen, alle Listen-Schalter gleichzeitig zu deaktivieren.



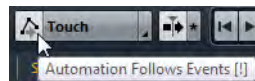
Lesen/Schreiben von Automationsdaten global aufheben

Ermöglicht Ihnen, das Lesen oder Schreiben von Automationsdaten global aufzuheben.



Automation folgt Events

Aktivieren Sie diesen Schalter, wenn Sie möchten, dass Automations-Events automatisch folgen, wenn Sie ein Event oder einen Part auf einer Spur verschieben.



Verbesserungen beim MIDI-Monitoring

MIDI-Aufnahme-Voreinstellung

Wenn Sie MIDI-Daten aufnehmen und über einen externen MIDI-Klanggenerator abhören, können Sie eine neue Voreinstellung für die MIDI-Aufnahme aktivieren. Diese Option verhindert, dass Sie doppelte Noten auf Spuren hören, für die die Aufnahmebereitschaft aktiviert ist und denen ein VST-Instrument zugewiesen ist.

NAVIGATIONSPFAD

Programmeinstellungen > Aufnahme > MIDI

MIDI-Thru für Aufnahmebereitschaft deaktivieren

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie nicht möchten, dass MIDI- oder Instrumentenspuren, für die die Aufnahmebereitschaft aktiviert ist, eingehende MIDI-Daten doppelt wiedergeben.