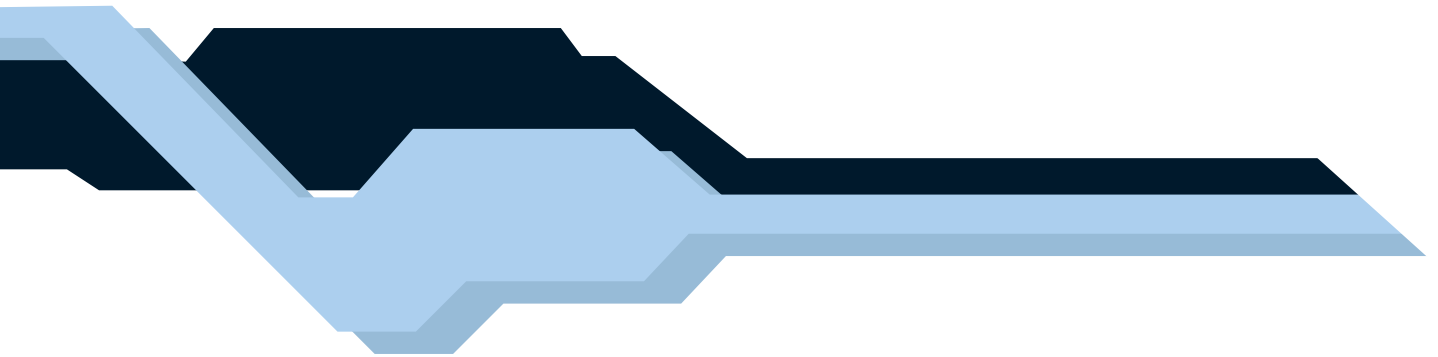


## Menübeschreibungen



# CUBASE AI<sub>4</sub>

Integrated Music Production System



Überarbeitung für Cubase AI und Qualitätskontrolle:

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Birgit Grossmann, Sabine Pfeifer, Claudia Schomburg

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die Software, die in diesem Dokument beschrieben ist, 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>TM</sup> oder ® Warenzeichen oder Kennzeichnungen der entsprechenden Firmen. Windows XP ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Mac-Logo ist eine Marke, die in Lizenz verwendet wird. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen. Power Macintosh ist eine eingetragene Marke.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2006.

Alle Rechte vorbehalten.

## **Menübeschreibungen**

## Einleitung

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

## Das Cubase AI-Menü (nur Mac OSX)

### Über Cubase AI...

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Fenster mit Informationen zur Versionsnummer usw. von Cubase AI angezeigt.

### Programmeinstellungen...

Mit diesem Befehl öffnen Sie den Programmeinstellungen-Dialog, in dem viele verschiedene Einstellungen und Optionen verfügbar sind. 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.

### Cubase AI beenden

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

## Das Datei-Menü

### Neues Projekt

Diese Option dient zum Erzeugen eines neuen und zunächst unbenannten Projekts. 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. Sie können ein Projekt als Vorlage speichern, so dass es in dieser Liste angezeigt wird.

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.

### Öffnen...

Mit diesem Befehl wird ein Dateiauswahldialog geöffnet, über den Sie gespeicherte Projektdateien finden und öffnen können. Cubase AI-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.

### 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, die Sie seit dem letzten Speichern vorgenommen haben, unter dem derzeitigen Namen im aktuellen Projektordner gespeichert.

### Speichern unter...

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

## Projekt in neuem Ordner speichern...

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

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:

- 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 unbenutzte Dateien löschen.

Wenn Sie ein Projekt in einem neuen Ordner speichern, 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 Dateien im ursprünglichen Projektordner nicht mehr benötigen, können Sie sie löschen.

## 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.

## 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

### Audiodatei...

Mit dieser Option können Sie Audiodateien direkt in ein Projekt importieren. Die importierte Datei wird am Positionseiger auf der ausgewählten Spur eingefügt.

### 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 Positionseiger eingefügt.

### 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.

## Exportieren

### MIDI-Datei...

Wenn Sie diese Option wählen, können Sie Ihre MIDI-Daten als Standard-MIDI-Dateien exportieren.

### Audio-Mixdown...

Mit diesem Befehl können Sie einen Ausgangsbuss zusammenmischen und exportieren.

## Programmeinstellungen...

⇒ Unter Mac OS X finden Sie die Programmeinstellungen im Cubase AI-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-Dialogs können Sie Tastaturbefehle für beinahe jede Funktion von Cubase AI 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. Wählen Sie ein Projekt in der Liste, um es zu öffnen. Das zuletzt bearbeitete Projekt steht in der Liste an erster Stelle.

## Beenden

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

Mit diesem Befehl wird das Programm geschlossen. Wenn das aktive Projekt nicht gespeicherte Änderungen enthält, werden Sie aufgefordert, das Projekt vor dem Beenden des Programms zu speichern oder die Änderungen zu verwerfen.

## Das Bearbeiten-Menü

### Rückgängig/Wiederherstellen

Cubase AI 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 Datei-Menü können Sie unter Programmeinstellungen–Allgemeines im Feld »Anzahl Aktionen, die rückgängig gemacht werden können« einstellen, wie viele Aktionen höchstens 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 werden 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. Events, die rechts vom ausgeschnittenen Bereich liegen, werden verschoben, um die Lücke zu schließen.
Zeit löschen	Der Auswahlbereich wird entfernt. Events, die rechts vom ausgeschnittenen Bereich liegen, werden verschoben, um die Lücke zu schließen.
Zeit einfügen	Der Inhalt der Zwischenablage wird an der Anfangsposition und auf der Spur des Auswahlbereichs eingefügt. Bestehende Events werden verschoben, um Platz für die eingefügten Daten zu schaffen.
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, die durch den Anfang des Auswahlbereichs geteilt werden, 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.
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.
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.

Option	Beschreibung
Auswahlbeginn zum Positionszeiger	Hier wird die linke Seite des aktuellen Auswahlbereichs an den Positionszeiger verschoben.
Auswahlende zum Positionszeiger	Hier wird die rechte Seite des aktuellen Auswahlbereichs 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 den Befehl »Wiederholen...« wählen, wird ein Dialog angezeigt, über den Sie mehrere 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 (am weitesten rechts eingefügte) Kopie wird automatisch gekürzt, damit sie nicht über den rechten Locator hinausragt.

## 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.

Option	Beschreibung
In den Vordergrund/ In den Hintergrund	Mit dieser Funktion wird nicht die Position der ausgewählten Events verändert, sondern sie werden entweder in den Vordergrund oder 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.

## 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.

## 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, d.h. 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-Dia-log (Bearbeitungsoptionen–Projekt & Mixer) eingeschaltet werden. Für einen schnelleren Arbeitsablauf ist die Option jedoch auch im Bearbeiten-Menü verfügbar. 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 ganze Projekt auf dem Bildschirm angezeigt wird. »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.)	Vergrößert auf horizontaler Ebene, so dass die aktuelle Auswahl den ganzen Bildschirm ausfüllt.
Ganzes Event	Diese Option ist nur im Sample-Editor verfügbar.
Vertikal vergrößern	Vergrößert die Darstellung vertikal um einen Schritt.
Vertikal verkleinern	Verkleinert die Darstellung vertikal 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 und die Höhe aller anderen Spuren minimiert.

## Das Projekt-Menü

### Spur hinzufügen

Wählen Sie aus dem Untermenü eine Spurart aus, um eine Spur dieser Art zum Projekt hinzuzufügen.

### Spur 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.

### Verwendete Automation anzeigen

Wenn Sie diese Option wählen, werden alle Automations-spuren, die Automationsdaten enthalten für alle Spuren geöffnet.

### Verwendete Automation aller Spuren ausblenden

Mit dieser Option werden alle geöffneten Automations-spuren aller Spuren 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.

## 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.

## Das 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.

### Hüllkurve

Mit der Hüllkurve-Option 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

Mit dieser Option können Sie den Pegel des ausgewählten Audiomaterials verändern.

### 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 im Sample-Editor einen Audiobereich 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 haben Sie die Möglichkeit, den höchstmöglichen Pegel Ihres Audiomaterials festzulegen. Das ausgewählte Audiomaterial wird analysiert, um den derzeit höchsten Pegel zu finden. Der gefundene Pegelwert wird vom angegebenen Höchstwert abgezogen und der Pegel des gesamten Materials um das Ergebnis dieses Vorgangs angehoben (liegt der gewünschte höchstmögliche Pegel unter dem derzeit höchsten Pegelwert, wird der Gesamtpegel entsprechend verringert). Die Normalisieren-Funktion wird normalerweise dazu verwendet, den Gesamtpegel von Audiomaterial anzuheben, das zu leise aufgenommen wurde.

### 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 wird DC-Offset (DC-Versatz) im ausgewählten Audiobereich entfernt. DC-Offset tritt dann auf, wenn ein Signal eine zu große DC-Komponente (Gleichstromkomponente) enthält. Dies wird in einigen Fällen dadurch sichtbar, dass das Signal nicht um die »Nullpegelachse« zentriert ist. DC-Offset beeinflusst das Audiomaterial nicht hörbar, es beeinträchtigt jedoch das Auffinden von Nulldurchgängen sowie einige Bearbeitungsfunktionen. Daher sollten Sie auftretende DC-Offsets entfernen.

Wenden Sie diese Funktion jeweils auf ganze Audio-Clips an, da ein DC-Offset normalerweise in der gesamten Aufnahme vorhanden ist.

### 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.

## Hitpoints

Die Optionen dieses Untermenüs beziehen sich auf die Hitpoint-Funktionen von Cubase AI. 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.
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 AI.

Das Untermenü enthält die folgenden Optionen:

Option	Beschreibung
Time-Strech und Transponierung festsetzen	Wenn Sie diese Option auswählen, werden die Einstellungen für die Echtzeitbearbeitung festgesetzt, um die Prozessorbelastung zu verringern.

Option	Beschreibung
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
Audio-Event aus Loop bilden	Mit diesem Befehl wird die Länge des Events an den Loop-Bereich (den Sie beim Erstellen von Hitpoints festlegen) angepasst.
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).
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.

## 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.

## Crossfade

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

- Wenn sich die zwei Events überlappen, wird der 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 der 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-Dialog 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.

## Audioprozesse festsetzen

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

## Das 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.

### Notation

Mit diesem Befehl wird ein Untermenü geöffnet, über das Sie den Noten-Editor öffnen können und das Funktionen des Noten-Editors enthält. Im Noten-Editor werden MIDI-Noten wie auf einem Notenblatt dargestellt.

### 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 dem MIDI-Noten, -Controller und andere Events in Form einer Liste dargestellt werden.

### 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

Im Gegensatz zur Standardquantisierung werden Noten mit dieser Option lediglich um einen Teil des Wegs zur richtigen Taktposition verschoben. 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

### 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 und richtet sich nach den Einstellungen im Quantisierung-Einblendmenü.

### 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.

### Quantisierung festsetzen

Es kann Situationen geben, in denen Sie die Quantisierungspositionen festsetzen möchten, wenn Sie z.B. Noten ein zweites Mal auf der Basis der quantisierten Positionen quantisieren möchten. Wählen Sie dazu die gewünschten Noten aus und wählen Sie den Befehl »Quantisierung festsetzen«.

### 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 und auf der ausgewählten Spur zwischen den Locatoren platziert. Sie können entscheiden, ob die Daten auf der Zielspur überschrieben werden sollen.

### Spurparameter 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.

## Funktionen

### Legato

Mit diesem Befehl werden ausgewählte Noten bis zum Anfang der nächsten Note verlängert. Im Programmeinstellungen-Dialog auf der Bearbeitungsoptionen-Seite können Sie mit der Option »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. Die Funktion wirkt sich immer auf ganze MIDI-Parts aus.

### 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. Haltpedal-Events, werden nicht gelöscht. Diese Funktion wirkt sich immer auf ganze MIDI-Parts aus.

## **Noten löschen...**

Mit diesem Befehl können Sie sehr kurze oder leise 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**

Mit diesem Befehl wird ein Dialog geöffnet, mit dem Sie die Anzahl der für die ausgewählten Noten oder Parts zu verwendenden »Stimmen« festlegen. 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).

## **Überlappungen löschen (Poly)**

Wenn Sie diese Option wählen, werden Noten ggf. gekürzt, so dass keine Note beginnt, bevor eine andere beendet ist, unabhängig von der Tonhöhe der Noten.

## **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 Controllerkurven 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 MIDI-Noten werden wie gewöhnlich wiedergegeben, aber in umgekehrter Reihenfolge.

## **Logical-Editor-Preset**

In diesem Untermenü finden Sie Presets, mit denen Sie Sie gezielt nach bestimmten MIDI-Daten suchen und diese bearbeiten können.

## **Drum-Map-Einstellungen...**

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie Drum-Maps laden, erstellen, bearbeiten und speichern können. Wenn Sie links einen Eintrag aus der Liste der 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.

## **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.

## **Das Medien-Menü**

### **Pool-Fenster öffnen**

Mit diesem Befehl wird der Pool geöffnet.

### **Medium importieren...**

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

### **Nicht gefundene Dateien suchen...**

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Dialog angezeigt, mit 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-Unterschied 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. Wenn Sie eine oder mehrere Dateien ausgewählt haben, können Sie mit den Einblendmenüs festlegen, welche Eigenschaften der Audiodateien geändert bzw. beibehalten werden sollen.

### **Dateien an Projekteinstellungen anpassen...**

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

### **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-Unterschied 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...**

Wenn Sie diese Option wählen, wird überprüft, ob sich alle Clips des Projekts im gleichen Ordner befinden, damit Sie das Projekt archivieren können.

### **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, so dass die Dateien anschließend nur noch die Audiodaten enthalten, 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, wird ein Dialog angezeigt, mit dem Sie Suchkriterien definieren können, um nach Clips oder Regionen im Pool zu suchen.

## Das 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 vorigen 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 vorigen Events auf der ausgewählten Spur verschoben.

## 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.

## **Pre-Roll verwenden**

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

## **Post-Roll verwenden**

Wenn diese Option eingeschaltet ist, gibt Cubase AI 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 (aktiv) ist. Sie können den Vorzähler auch über das Transportfeld einschalten. Die Anzahl der Takte für den Vorzähler geben Sie im Metronomeinstellungen-Dialog ein.

## **Synchronisationseinstellungen...**

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

## **Sync aktiv**

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 (auf der Aufnahme-Seite) die Option »Rückwirkende Aufnahme« eingeschaltet ist und sich eine MIDI-Spur im Aufnahmefeld 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 MIDI-Noten, die Sie gespielt haben (d.h. der Inhalt des Puffer-Speichers) in einem MIDI-Part auf der MIDI-Spur im Aufnahmefeld gespeichert. Der MIDI-Part wird an der Position eingefügt, an dem sich der Positionszeiger befand, als Sie angefangen haben, Noten zu spielen.

## Das Geräte-Menü

### Mixer

Wenn Sie diese Option wählen, wird der Mixer geöffnet. Der Mixer enthält Kanalzüge für alle Audio-, MIDI-, Effektkanal- und Gruppenspuren des Projekts sowie für alle Ausgangsbusse und alle im Projekt verwendeten VST-Instrumente.

### PlugIn-Information

Im Fenster »PlugIn-Information« werden die installierten VST-, Audio-Codec- und Programm-PlugIns sowie Informationen zu jedem PlugIn angezeigt.

### 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 AI weiterzuleiten.

### VST-Instrumente

Mit diesem Befehl wird das Fenster »VST-Instrumente« geöffnet, in dem Sie bis zu 2 VST-Instrumente auswählen können. 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-Videowiedergabeprogramm gestartet. Sie können die Standardvorgabe im Dialog »Geräte konfigurieren« ändern.

### 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).

## Das Fenster-Menü

### Schließen

Mit diesem Befehl wird das aktive Fenster geschlossen. Wenn es sich dabei um ein Projekt-Fenster handelt, wird das Projekt geschlossen.

### Alle schließen

Mit diesem Befehl werden alle Fenster geschlossen, auch alle geöffneten Projekte.

### Alle minimieren

Mit diesem Befehl werden alle Fenster minimiert.

### Alle wiederherstellen

Mit diesem Befehl werden alle minimierten Fenster von Cubase AI wiederhergestellt.

### Horizontal/Vertikal anordnen (nur Windows)

Mit diesen Befehlen werden die geöffneten Fenster nebeneinander bzw. untereinander angeordnet.

### Überlappend (nur Windows)

Mit diesem Befehl werden die geöffneten Fenster so angeordnet, dass sie sich teilweise überlappen.

### 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 aus der Liste im unteren Teil des Fenster-Menus ein Fenster auswählen, wird dieses Fenster in den Vordergrund gestellt.

# Das Hilfe-Menü

## Dokumentation (Acrobat-PDF-Format)

⇒ Damit Sie diese Dokumente lesen können, muss die Anwendung Acrobat Reader auf Ihrem Computer installiert sein (den Acrobat-Installer finden Sie auf dem Installationsdatenträger von Cubase AI).

## Benutzerhandbuch

Wenn Sie diese Option wählen, wird das Benutzerhandbuch im pdf-Format geöffnet.

## Fernbedienungsgeräte

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein separates pdf-Dokument geöffnet, in dem das Einrichten und Verwenden der unterstützten MIDI-Fernbedienungsgeräte für die Arbeit mit Cubase AI beschrieben werden.

## PlugIn-Referenz

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein separates pdf-Dokument geöffnet, in dem die Funktionsweise und Parameter der mitgelieferten Audioeffekte und VST-Instrumente beschrieben werden.

## Menübeschreibungen

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein separates pdf-Dokument geöffnet, in dem alle Menüpunkte des Programms kurz beschrieben werden.

## Registrierung

Wenn Sie diesen Eintrag wählen, so wird die Registrierungs-Webseite von Steinberg in Ihrem Standard-Webbrowser angezeigt (vorausgesetzt, Sie haben eine Verbindung zum Internet).

## Über Cubase AI

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

Wenn Sie diese Option wählen, wird ein Fenster mit Informationen zur Versionsnummer usw. von Cubase AI angezeigt.