

Cubase/Cubasis kennen lernen

MIDI¹

In dieser Einheit lernst du, wie du MIDI-Dateien (z.B. aus dem Internet) mit Cubase/Cubasis² sinnvoll aufbereiten kannst:

1. Einstellen von MIDI-Kanälen
2. Zuweisen von Sounds
3. Ausbessern fehlerhafter Noten
4. Klangliche Verbesserungen

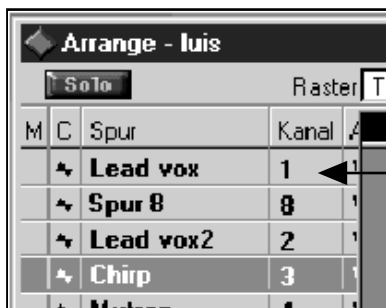
Bitte führe die folgenden Arbeitsschritte **genau und vollständig** aus!

1. Öffnen der Datei

1. Kopiere die Datei **prayer_versuch.MID** auf deine Festplatte.
2. Starte das Programm Cubasis.
3. Wähle aus dem Datei-Menü „**MIDI-Datei importieren...**“ und öffne die Datei **prayer_versuch.MID**.
4. Lege im angezeigten Dialog fest, dass die Datei in einem **neuen** Arrange-Fenster geöffnet werden soll (**ACHTUNG: Dialog genau lesen und richtige Entscheidung treffen! Du sollst ein neues Arrange-Fenster öffnen, nicht das bestehende verwenden!**).
5. Cubasis öffnet für den Song ein neues Arrange-Fenster. Das alte (leere) brauchst du nicht mehr und kannst es schließen und verwerfen.³
6. **Speichere die Datei unter deinem Namen ab (!).**

2. Korrigieren der MIDI-Kanäle

Damit ein Soundgerät mehrere verschiedene Klänge zugleich abspielen kann, muss jedes Instrument auf einen eigenen MIDI-Kanal eingestellt werden. 16 Kanäle gibt es insgesamt, Kanal 10 ist für das Schlagzeug reserviert.



Hier stellst du den Kanal für die jeweilige Spur ein. Ein Klick mit der linken Maustaste erniedrigt den Wert, ein Klick mit der rechten Maustaste erhöht ihn.

Zahlenwerte werden in Cubasis durch einen Klick mit der linken Maustaste erniedrigt und durch einen Klick mit der rechten Maustaste erhöht.

Stelle also alle Spuren auf unterschiedliche MIDI-Kanäle ein, lediglich die beiden Schlagzeugspuren (welche sind das wohl?) bekommen beide den Kanal 10.

3. Löschen der Wiedergabeparameter (eventuell)

MIDI-Dateien aus dem Internet enthalten oft Einstellungen (z.B. für Sounds), die die Cubasis-Einstellungen „stören“ können. Deshalb sollte man sie löschen. Da solche Einstellungen oft im ersten Takt gespeichert sind (die Musik beginnt erst im 2. Takt), genügt es meist, den 1. Takt einfach wegzuschneiden. Auch ein eventuell vorhandener Vorzähler wird damit entfernt.

Achtung! Die folgenden Arbeitsschritte darfst du nur durchführen, wenn in deinem Stück die Musik erst bei Takt 2 beginnt. Du löscht sonst nicht nur die Wiedergabeparameter, sondern auch den Anfang des Stücks.

1. **Halte** die rechte Maustaste gedrückt und wähle aus der erscheinenden Werkzeugpalette die Schere aus.

¹ Musical Instrument Digital Interface. Genaueres lernst du in einer späteren Einheit.

² Ab jetzt schreibe ich nur mehr Cubasis, natürlich gilt alles auch für Cubase.

³ Mache das niemals mit einem Arrange-Fenster, das du noch brauchst, da dadurch deine Musik verloren geht!

2. Trenne von jeder Spur links den 1. Takt ab. ACHTUNG: Die Spuren beginnen eventuell schon vor der Position 1 in der Taktleiste!
3. Halte wieder die rechte Maustaste gedrückt und wähle wieder den Pfeil.
4. Klicke ein Mal auf den 1. Takt jeder Spur und lösche ihn mit der Backspace-Taste.⁴
5. Drücke Strg-A, damit alle Parts ausgewählt werden.
6. Verschiebe alle Parts mit der Maus um einen Takt nach links, damit die Musik gleich am Anfang beginnt.



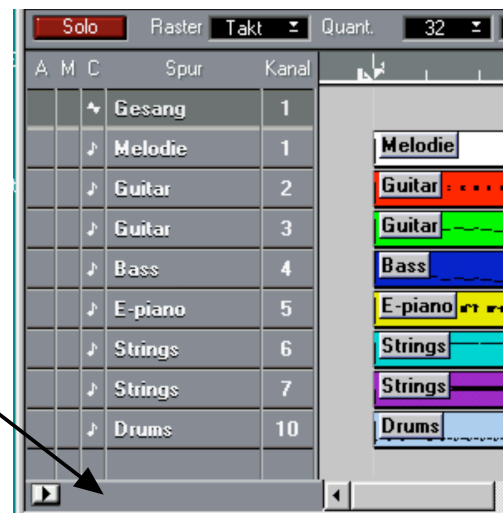
4. Löschen der Spur, auf der keine Musik gespeichert ist (eventuell)

MIDI-Dateien enthalten meist eine Spur, auf der nur Titel und Copyright angegeben sind. Diese Spur **enthält keine Musik** und kann daher gelöscht werden. Falls es eine solche Spur gibt *und sie leer(!) ist*: Klicke dazu ein Mal auf den Namen dieser Spur und betätige die Backspace-Taste.

5. Einstellen der Sounds

Nun fehlen noch die richtigen Klänge. Diese Einstellungen werden im sogenannten **Inspector** vorgenommen. Um ihn zu öffnen und zu schließen, klickt man in das Feld unterhalb der der Spurnamen.

Hier klicken



1. Suche das Eingabefeld mit der Bezeichnung „Patchname“. Hier kannst du für jede Spur Wiedergabeparameter einstellen. Du musst dazu zuerst auf den Namen der gewünschten Spur klicken.
2. Falls das Menü nicht funktioniert (beim Mausklick funktioniert nichts), bitte deinen Lehrer um Hilfe.
3. Stelle für jedes der 6 Instrumente (außer Schlagzeug) einen passenden Sound ein. Damit du einen Anhaltspunkt hast, hier meine Einstellungen (du kannst natürlich andere nehmen, wenn sie gut passen):

Melodie: Organ>Percussive Organ; **Glocken:** Chromatic Percussion>Glockenspiel; **Streicher:** Ensemble>Strings 1; **Trompete:** Brass>Trumpet; **Klavier:** Piano>Grand Piano; **Bass:** Bass>Fretless Bass

(möglicherweise heißen die Instrumente bei dir ein bisschen anders)

Nun sollte das Stück schon (fast) perfekt klingen. Spätestens jetzt solltest du deinen Song wieder einmal speichern (Strg-S), damit bei einem Computerabsturz nicht alles vergeblich war.

6. Transponieren der Bassstimme (eventuell)

Eine Bassgitarre klingt eine Oktave (=12 Halbtöne) tiefer als sie aufgeschrieben wird. Manche Sounds auf Soundkarten und/oder Musikprogramme berücksichtigen das bereits, andere nicht. Deshalb kann es vorkommen, dass die Bassgitarre eine Oktav zu hoch oder zu tief klingt. Man muss sie deshalb eventuell **transponieren**⁵.

1. Wähle im Arrange-Fenster die Bassspur aus.
2. Stelle fest, ob sie eventuell eine Oktave tiefer oder höher besser klingen würde. Wenn sie ohnehin gut klingt, sind die nächsten Schritte nicht nötig, zur Übung solltest du sie aber zumindest durchlesen.
3. Öffne den Inspector (wenn er nicht ohnehin noch offen ist).
4. Ändere den Wert im Feld **Transp.** auf -12 (= eine Oktav tiefer) oder 12 (= eine Oktav höher).
5. Du kannst auch mit den anderen Einstellungen im Inspector experimentieren. Eine kurze Beschreibung, was die einzelnen Parameter bedeuten, findest du auf der nächsten Seite.

⁴ Objekte können auch mit dem Radiergummi aus der Werkzeugpalette gelöscht werden

⁵ Transponieren heißt, eine Stimme höher oder tiefer setzen.

Hier kann man den Namen der Spur eingeben →

Das Ausgabegerät. Empfehlenswert ist hier das eingebaute Universal Sound Module →

MIDI-Kanalnummer →

Diese drei Felder bestimmen den Sound. Normalerweise reicht es, im Feld „Patchname“ ein Instrument auszuwählen →

Lautstärke →

Transposition →

Links-Rechts-Position im Stereoklangbild →

7. Ausbessern der Basedrum-Noten

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass einige Schlaginstrumente auf Kanal 10 falsch zugeordnet sind. Im vorliegenden Beispiel ist das für die Basedrum-Spur der Fall.

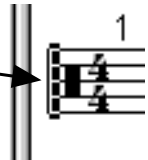
1. Klicke auf den Namen der Basedrum-Spur und wähle den Menüpunkt **Bearbeiten > Notation**.

Schauen die Noten bei dir so ähnlich aus?

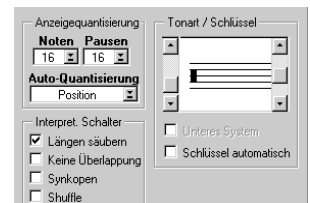


Dann wäre hier der Bassschlüssel besser!

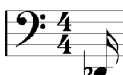
2. Doppelklicke hier: (links neben dem Notensystem)



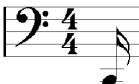
Du bekommst folgenden Dialog:



3. Verschiebe den linken Regler, bis du einen Bassschlüssel hast  und verlasse den Dialog.

Die ersten 4 bis 8 Noten sehen jetzt ungefähr so  aus (des oder cis wird angezeigt). Da die

Basedrum im GM⁶-Standard aber auf dem C liegt, müssen diese Noten alle um einen Halbton tiefer gesetzt werden. Das geht z.B. so:

4. Ziehe einen Rahmen um diese ersten Noten auf.
5. Ziehe einen Notenkopf **gerade** nach unten, bis die Noten so aussehen:  **Es kommt dabei nur auf die Tonhöhe an**, nicht auf den Notenwert!
6. Fertig. Schließe den Noten-Editor mit der Return-Taste.⁷

8. Speichern der Datei

Gratulation! Du hast die Übung geschafft. Bitte speichere deine Datei nochmals ab und kopiere sie in den dafür vorgesehenen Ordner im Netzwerk! Danach solltest du etwaige nicht mehr benötigte Dateien auf deinem Computer löschen (vor allem, wenn es ein Schul-Computerarbeitsplatz ist).

⁶ General MIDI, ein Standard der u.a. die Zuordnung zu Instrumentensounds regelt.

⁷ Wenn du zum Schließen eines Editors die Escape-Taste benutzt, werden alle Änderungen, die du in diesem Editor gemacht hast, verworfen!