



Instalação e Janela Inicial

Olá e seja bem-vindo ao curso de Cubase! Ao longo das aulas, vamos conhecer os principais recursos e ferramentas desse programa, que é um dos mais completos e avançados. E o foco que a gente vai adotar aqui é a produção de músicas, tá certo?

E todo vídeo vem com tópicos, pra organizar nossos estudos. No decorrer deste vídeo, a gente vai ver o seguinte:

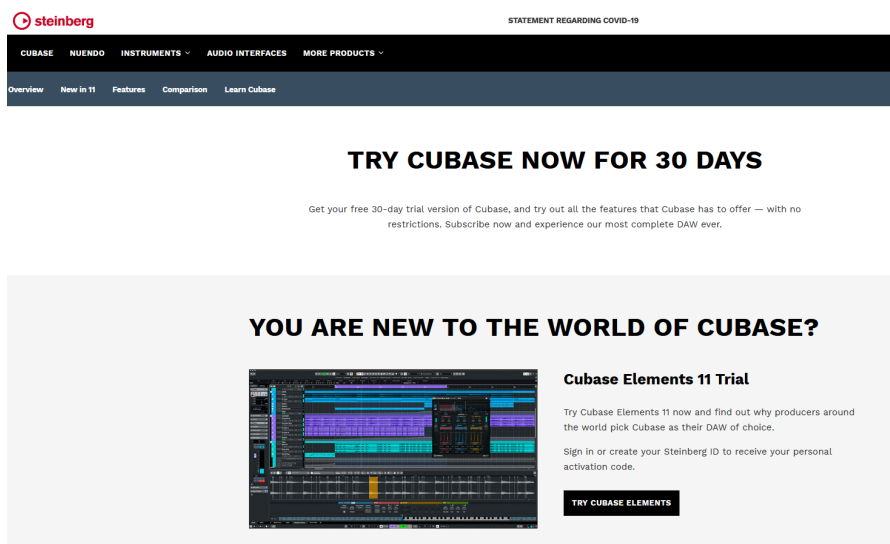
1. Instalação do Cubase
2. Dispositivos de áudio
3. Steinberg Hub: a janela inicial do Cubase
4. Configurações finais de instalação

Cada tópico tem a minutagem pra você localizá-lo. Isso é muito útil pra você revisar qualquer ponto do conteúdo do curso.

Vamos começar do começo! Como instalar a versão de teste do Cubase? É o que veremos a seguir.

1. Instalação do Cubase

A melhor forma de estudar é usar o programa, praticando o que se aprende em aula. Então é legal que você baixe uma versão de teste. Primeiramente, vá no site da Steinberg pra criar o seu perfil (a Steinberg ID). Cadastre um e-mail válido, porque você vai receber informações importantes de instalação!

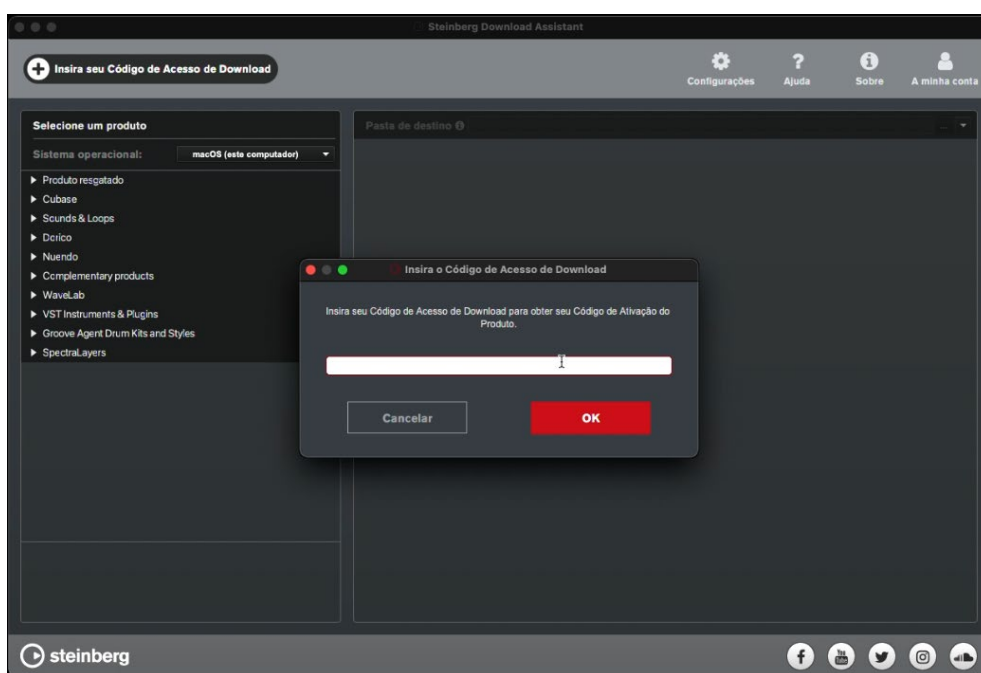
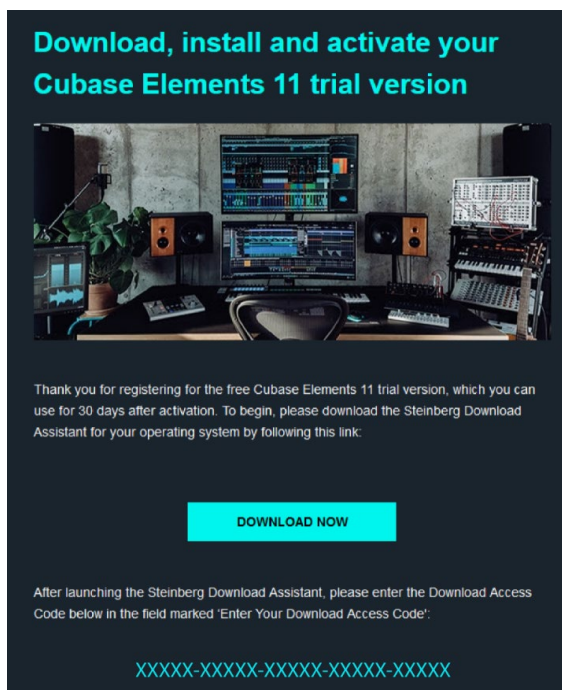


The screenshot shows the Steinberg website's trial offer for Cubase. At the top, there's a navigation bar with links for CUBASE, NUENDO, INSTRUMENTS, AUDIO INTERFACES, and MORE PRODUCTS. Below this, a dark banner reads "TRY CUBASE NOW FOR 30 DAYS". Underneath, a smaller text block says: "Get your free 30-day trial version of Cubase, and try out all the features that Cubase has to offer — with no restrictions. Subscribe now and experience our most complete DAW ever." The main content area has the heading "YOU ARE NEW TO THE WORLD OF CUBASE?" and features a screenshot of the Cubase Elements 11 interface. To the right of the screenshot, it says "Cubase Elements 11 Trial" and provides instructions: "Try Cubase Elements 11 now and find out why producers around the world pick Cubase as their DAW of choice. Sign in or create your Steinberg ID to receive your personal activation code." A "TRY CUBASE ELEMENTS" button is located at the bottom right of this section.

<https://new.steinberg.net/cubase/trial/>



Fez seu cadastro? Está logado no site da Steinberg? Muito bem! Agora, nessa página, você clica em “Try Cubase Elements” pra receber duas coisas importantes no seu e-mail. A primeira é um link para um programa de downloads, o “Steinberg Download Assistant”. A segunda é um código para ser usado nesse programa.

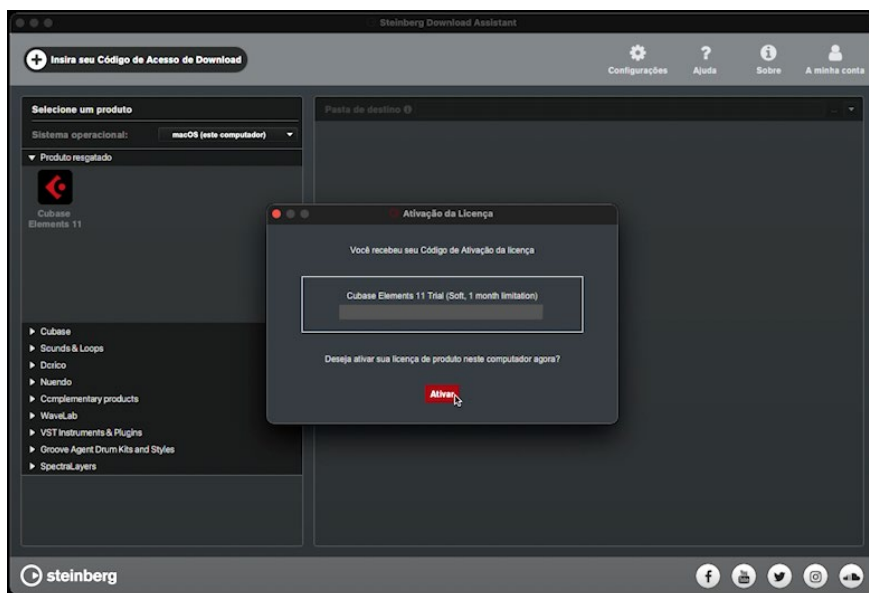


Faça o download desse programa por meio do link “Download Now”. Dois programas serão instalados: o “Steinberg Download Assistant” e o “e-Licenser Control Center”. Deixe esse e-Licenser ser instalado até o fim!



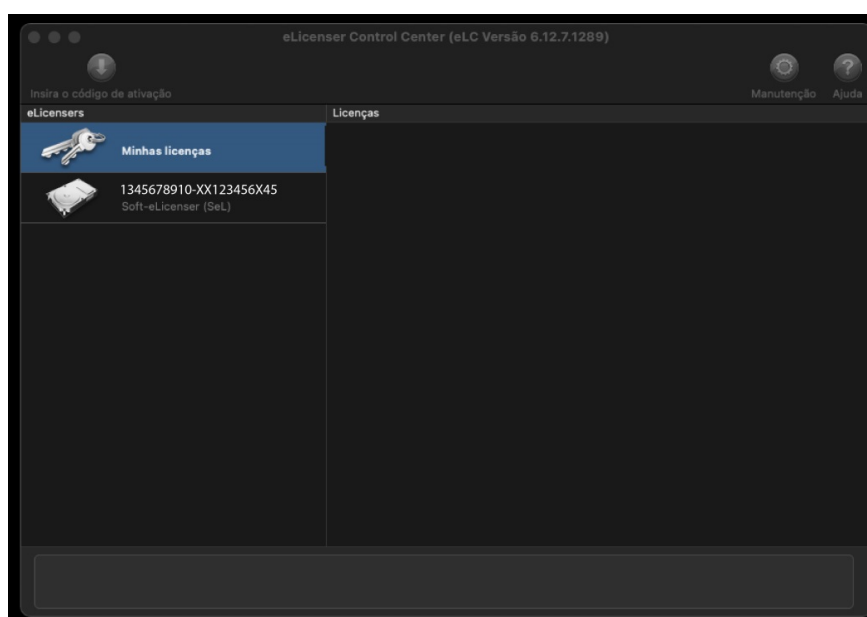
Com o fim da instalação, vá para o “Download Assistant” e clique onde está escrito “Insira seu código de acesso de download”. Essa é a janela onde você precisa digitar aquele “Access Code” que veio do e-mail.

E esse programa vai nos dar outro código, o código que vai para o “e-Licenser Control Center”.

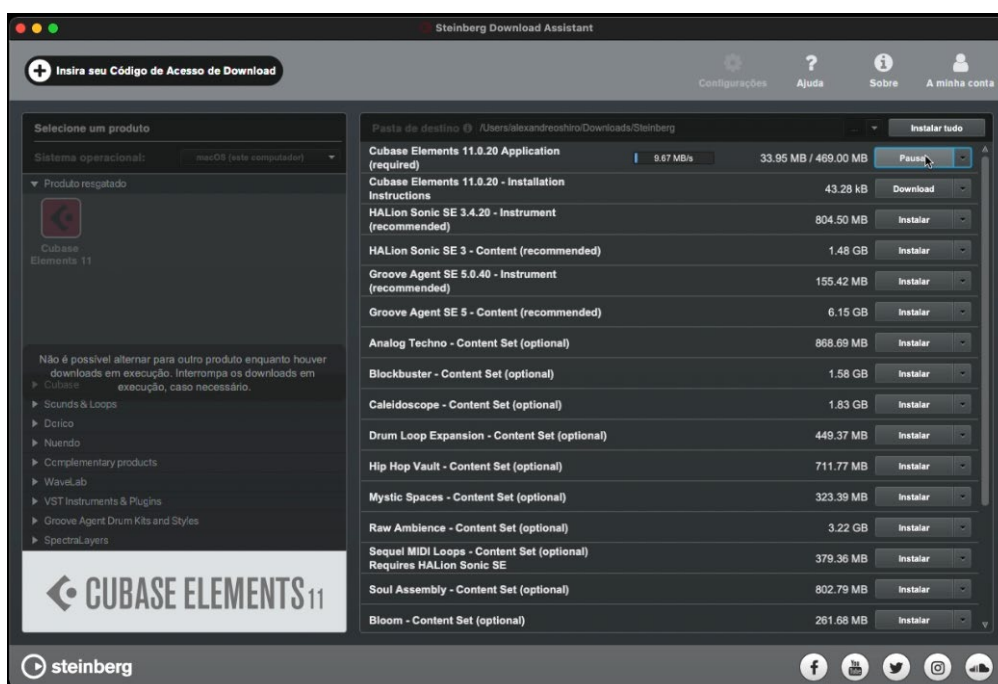


Clique em “Ativar” ou digite manualmente esse código de ativação de licença no e-Licenser.

Se algo der errado, reinstale o “e-Licenser Control Center”, pois esse programa deveria gerar automaticamente um “Soft-e-Licenser”, logo abaixo de “Minhas licenças”.



Se tudo deu certo, parabéns! Agora você poderá fazer o Download do “Cubase Elements”.



Clique na aba “Produto Resgatado” pra obter os downloads disponíveis, como o Cubase, plug-ins e bancos de sons. No Mac, você clica em “Instalar” e a instalação vai ser executada automaticamente. No Windows, a instalação não é automática, mas nada complicada.

Agora, você pode se perguntar: “Meu computador consegue rodar o Cubase?”. Pra saber dos requisitos do Cubase, tem site da Steinberg para você consultar.



CUBASE

	Cubase Pro 11	Cubase Artist 11	Cubase Elements 11	Cubase AI 11	Cubase LE 11
System requirements					
Operating systems (Windows)	64-bit Windows 10 Version 1909, 64-bit Windows 10 Version 2004, 64-bit Windows 10 Version 20H2	64-bit Windows 10 Version 1909, 64-bit Windows 10 Version 2004, 64-bit Windows 10 Version 20H2	64-bit Windows 10 Version 1909, 64-bit Windows 10 Version 2004, 64-bit Windows 10 Version 20H2	64-bit Windows 10 Version 1909, 64-bit Windows 10 Version 2004, 64-bit Windows 10 Version 20H2	64-bit Windows 10 Version 1909, 64-bit Windows 10 Version 2004, 64-bit Windows 10 Version 20H2
Operating systems (Mac)	macOS Mojave, macOS Catalina, macOS Big Sur	macOS Mojave, macOS Catalina, macOS Big Sur	macOS Mojave, macOS Catalina, macOS Big Sur	macOS Mojave, macOS Catalina, macOS Big Sur	macOS Mojave, macOS Catalina, macOS Big Sur
Apple silicon-based Mac	Rosetta 2 App	Rosetta 2 App	Rosetta 2 App	Rosetta 2 App	Rosetta 2 App
CPU minimum	Intel Core i series or AMD Ryzen multi-core	Intel Core i series or AMD Ryzen multi-core	Intel Core i series or AMD Ryzen multi-core	Intel Core i series or AMD Ryzen multi-core	Intel Core i series or AMD Ryzen multi-core

<https://new.steinberg.net/system-requirements/>

No momento, você deve ter um computador com pelo menos o processador Core i5, RAM de 8GB recomendados, 25GB no mínimo só para o Cubase Elements. Uma tela Full HD é o recomendado.



E os sistemas operacionais são Windows 10 (não funciona nas versões anteriores) e Mac Mojave (10.14) pra frente.

Talvez outra pergunta que você queira fazer: “O que são dispositivos de áudio?” “Preciso deles pra fazer minhas gravações?” É o que veremos no próximo tópico.

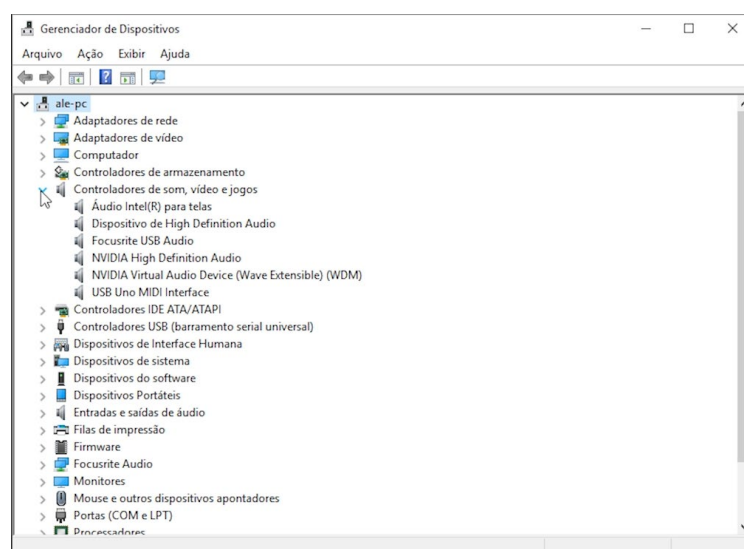
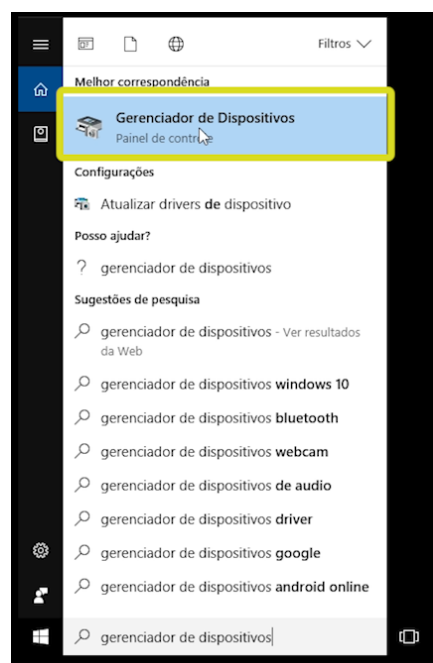
2. Dispositivos de áudio

Dispositivos de áudio são aqueles que a gente usa pra fazer gravações com boa qualidade técnica. Um tipo de dispositivo é a interface de áudio, ou placa de áudio dedicada. Placas integradas de computador geralmente não fazem boas gravações e consomem processamento que deveria ser usado no Cubase.

Você pode acompanhar este curso com seu equipamento atual, mas saiba que no futuro, esse será um bom investimento. Outro dispositivo que é interessante você ter é um controlador MIDI em forma de teclado. Pode ser um teclado MIDI, com algum adaptador para USB.

Se houver algum problema de instalação, procure o site do fabricante do seu dispositivo, ou entre no Google, pois é muito provável que outra pessoa tenha passado pelo mesmo problema.

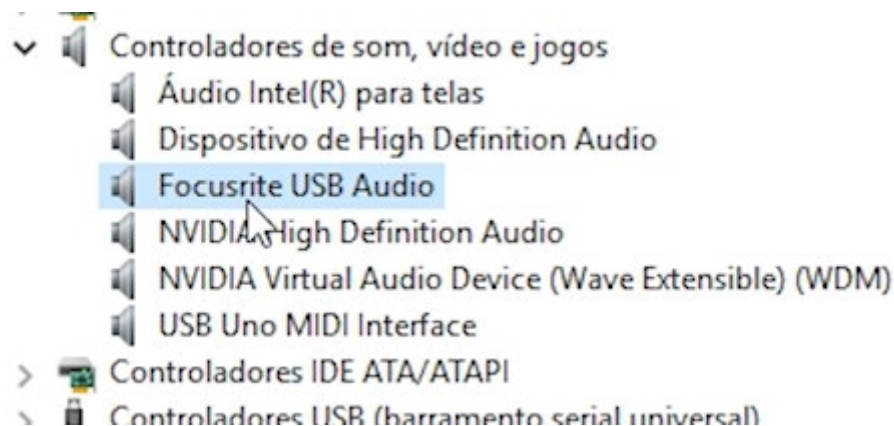
Agora vamos dar uma olhada em configurações gerais no Windows e no Mac, pra verificar se seus dispositivos estão disponíveis para o Cubase. Vamos começar pelo Windows.



À esquerda, o campo de buscas do Windows. Digite “Gerenciador de dispositivos” para achar a janela, à direita.



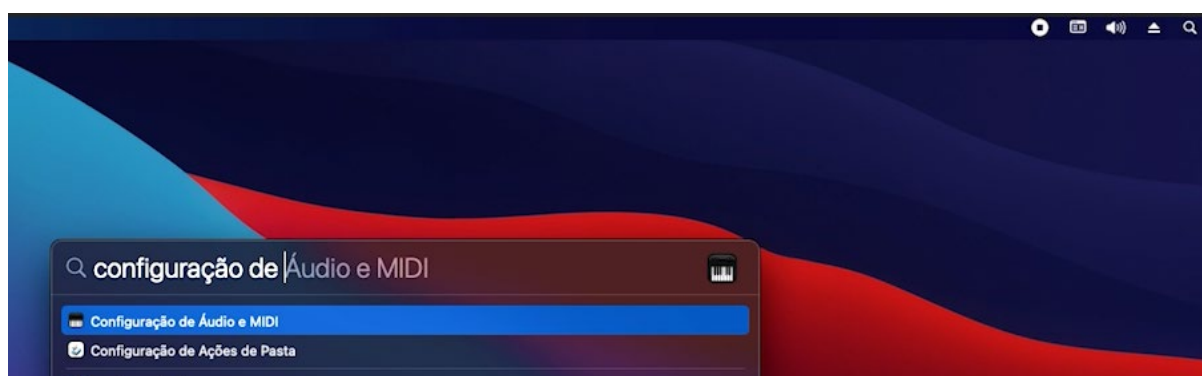
Lá no Windows, entre no campo de busca e escreva “Gerenciador de dispositivos”. Então procure pelo item “Controladores de som, vídeo e jogos”. Se o nome do fabricante do seu dispositivo aparecer aqui, é porque o driver foi instalado com sucesso.



Com um clique duplo, podemos ver se o dispositivo está funcionando corretamente e se o driver existe e foi bem instalado. Minha placa de áudio é a “Focusrite USB Audio” e meu teclado MIDI é o “USB Uno MIDI Interface”.

O próprio Cubase cria um driver chamado “Generic Low Latency ASIO Driver”. Ele não aparece no Gerenciador de Dispositivos, mas no próprio Cubase. Se você não tem qualquer placa externa de áudio, você poderá usa-lo.

E no Mac, pra onde vamos?



No Mac, à direita, clique na lupa para aparecer o campo de buscas, à esquerda.

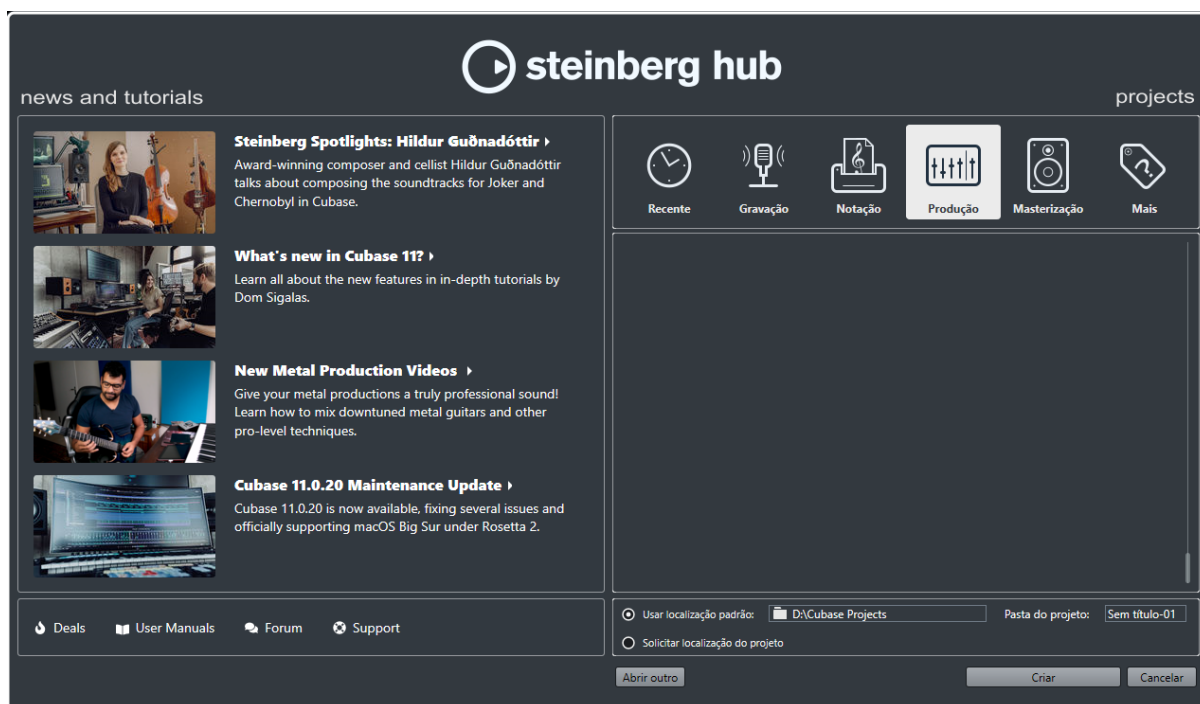
No Mac, vá para o Spotlight e procure por “Configuração de Áudio e MIDI”. Se você tiver uma placa de áudio instalada, o nome dela deveria estar nessa lista. Se não tiver placa, você pode usar a saída integrada do próprio computador, por enquanto.



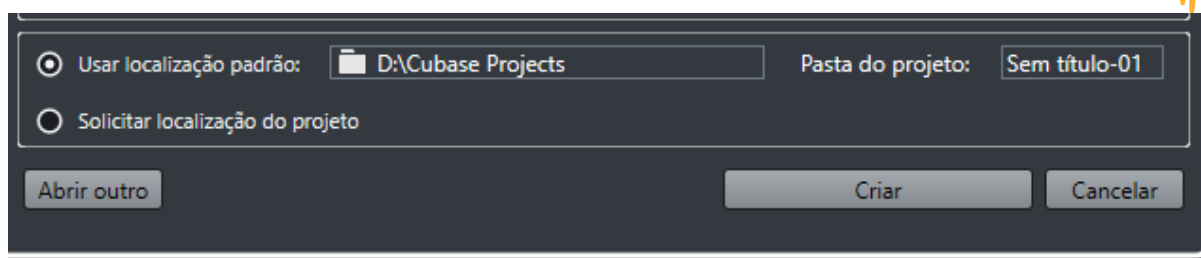
E lá no menu da “Configuração de Áudio e MIDI”, você tem a opção “Janela”. Clicando em “Mostrar Estúdio MIDI”, você verá os dispositivos MIDI conectados ao sistema. Meu teclado MIDI pode ser visto aqui e, assim, será identificado no Cubase. Se o seu controlador estiver plugado no seu Mac, verifique se ele está nesse “Estúdio MIDI”.

Muito bem. Agora estamos prontos pra rodar o Cubase e encarar aquela janela inicial. É o que veremos nosso próximo tópico.

3. Steinberg Hub: a janela inicial do Cubase



Este é o Hub, a janela inicial do Cubase. Por aqui, você pode criar um projeto do zero ou abrir um projeto pré-existente.

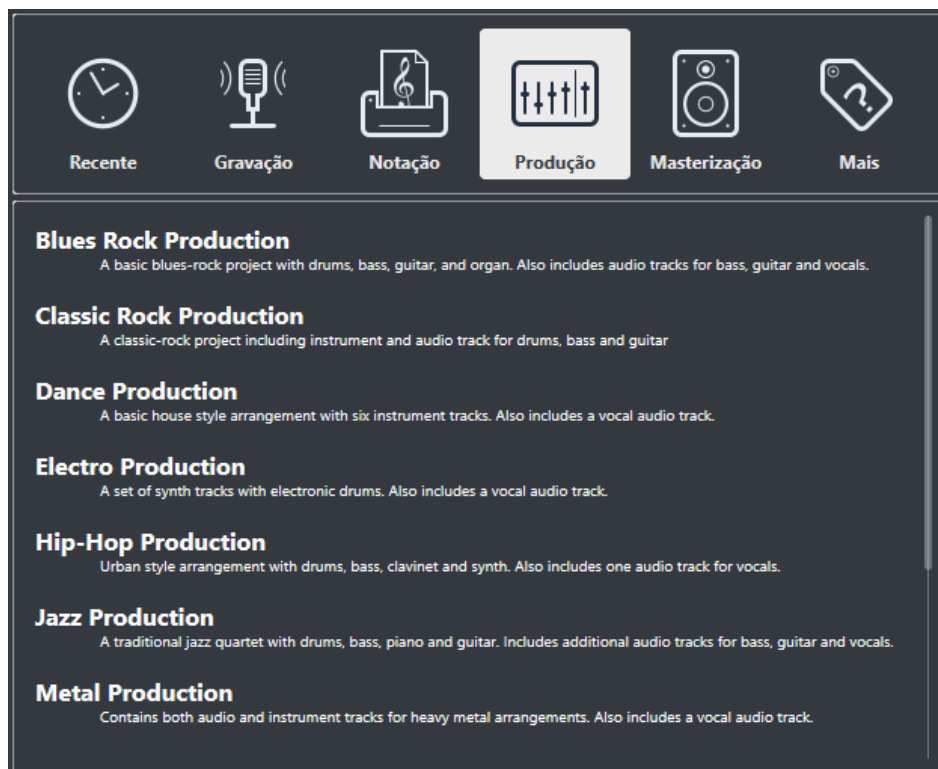


Na parte direita inferior, temos as seguintes opções:

- O "Abrir Outro" é o botão pra abrir um projeto que já existe. O "Criar" serve pra criar um projeto novo.

- E, mais em cima, temos as opções de um projeto novo. "Usar localização padrão" é o diretório padrão onde será gravado seu projeto. O padrão é gravar tudo no drive da instalação do sistema, o que pode diminuir o espaço no HD e diminuir a velocidade do sistema. Uma dica: clique na localização para escolher um HD separado pra isso. E a "Pasta do projeto" é o campo onde você nomeia seu projeto novo.

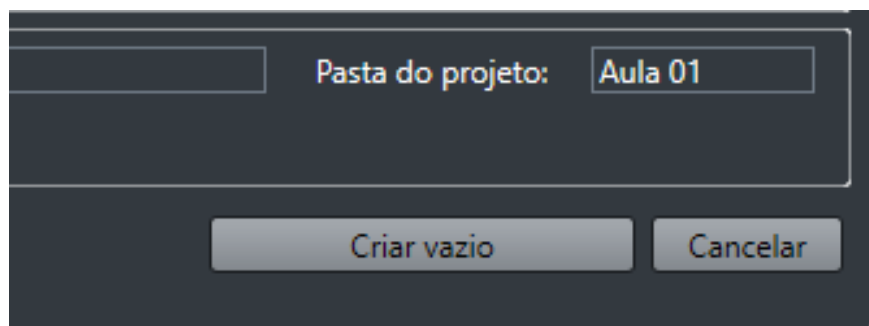
Se quiser, você pode escolher o "Solicitar localização do projeto". Então, na hora de criar, o Cubase vai perguntar qual é o local, diferente do padrão, onde seu projeto será salvo.



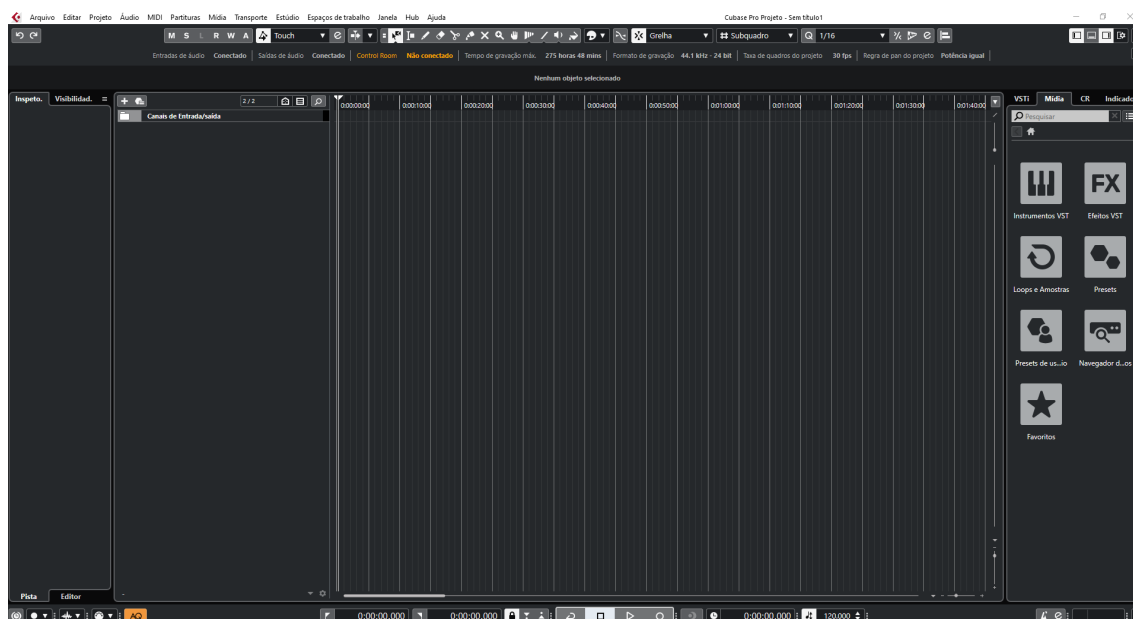
Agora, em cima, temos esses botões. "Recente" mostra os projetos abertos recentemente. "Gravação", "Notação", "Produção" e "Masterização" são grupos de Templates, isto é, modelos de



projetos pré-configurados pelo Cubase. Pra quem tem pressa, isso é importantíssimo! Pra começar, vamos criar um projeto vazio, tudo bem?



Vamos chama-lo de "Aula 01". Aí, é só clicar em "Criar Vazio".

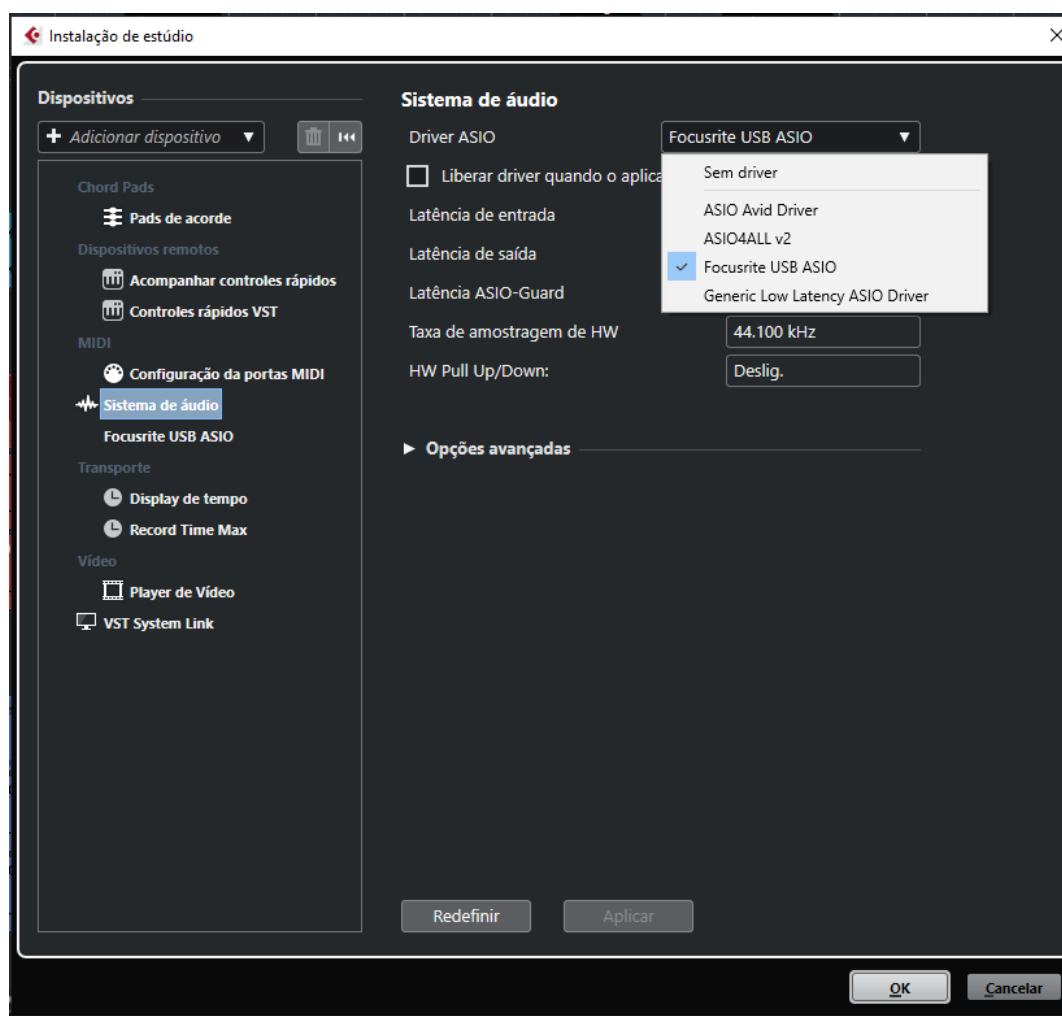


Se tudo der certo, o seu Cubase também abrirá desse jeito.

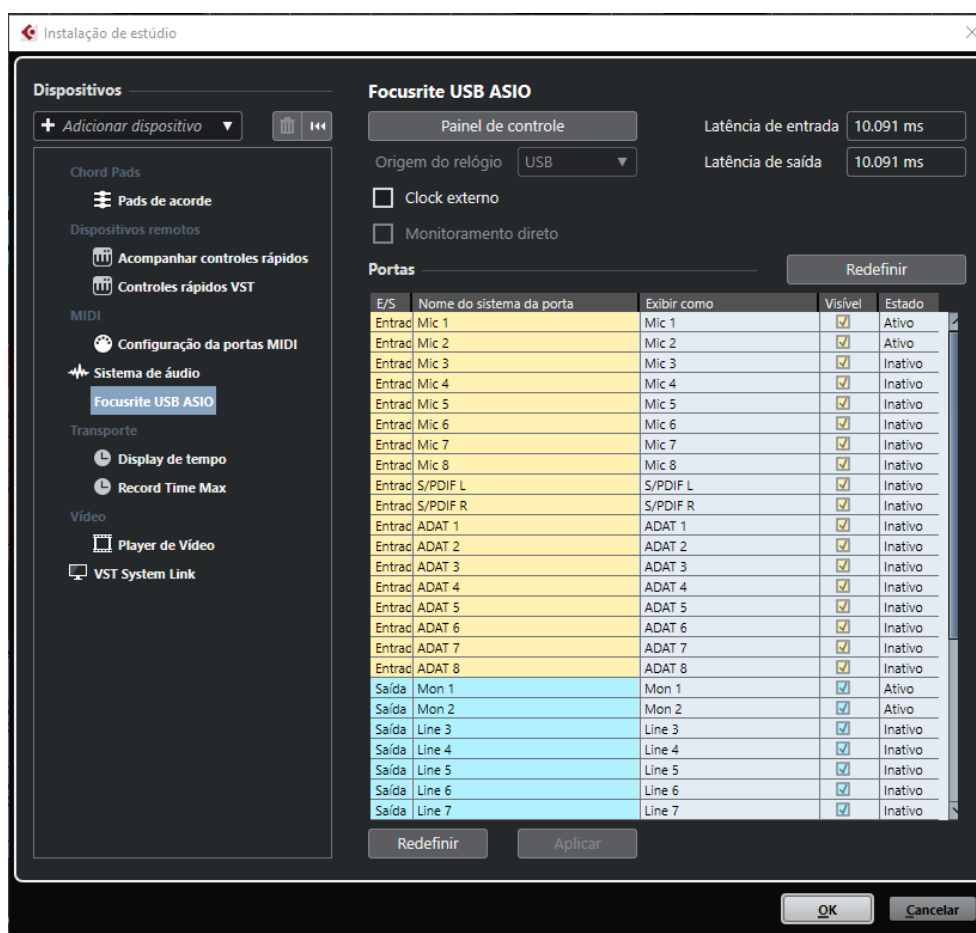
Agora vamos fazer os ajustes finais de áudio dentro do Cubase? Então vamos avançar para nosso próximo tópico.

4. Configurações finais de instalação

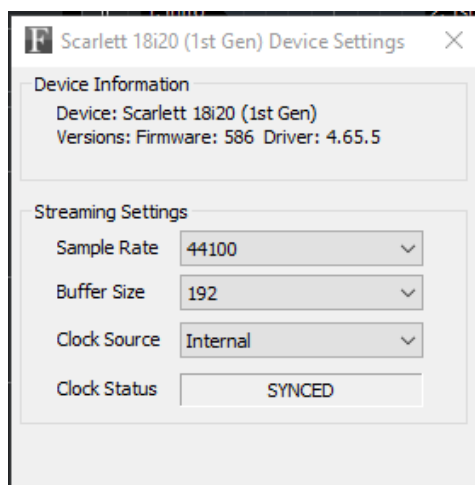
Uma coisa importante: se você usa uma placa ou interface externa de áudio, você deve entrar no Menu Estúdio > Instalação de Estúdio.



Nesta janela, clique em “Sistema de áudio”, do lado esquerdo. Assim, do lado direito, você pode escolher o Driver ASIO do seu dispositivo. Ele aparecerá nesse menu Drop-Down. Caso você use as saídas-padrão de áudio do seu computador, o “Generic Low Latency ASIO Driver” deve funcionar muito bem. Aqui, nós usamos o “Focusrite USB ASIO”.

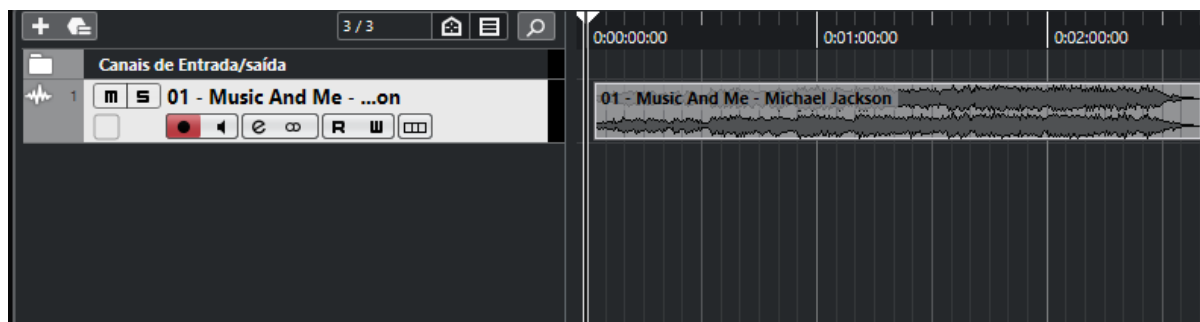


Quando clicamos no “Focusrite”, logo abaixo do “Sistema de Áudio”, vemos as entradas e saídas reais e os nomes que aparecerão no Cubase. Se quiser, você pode renomear esses nomes, para sua organização. E, o botão “Painel de Controle” abre as configurações da placa, onde podemos definir as configurações de áudio que você pode escolher. Depois falaremos o que significam esses números.





Vamos fazer um pequeno teste de áudio? Arraste um MP3 para dentro da Timeline. E quando aparecer uma janela de Opções de Importação, clique em OK.



Agora dê um "Play", apertando a tecla de "Espaço" no seu teclado. O cursor deve se mover e a musica deve tocar. Se tudo deu certo, parabéns!

Se você estiver passando por algum problema técnico, talvez seja interessante passar pelo nosso check-list de problemas básicos:

1. Sua placa está acesa, conectada ao computador e funcionando?
2. Os cabos são novos e estão bem conectados?
3. Você reiniciou o sistema depois de instalar os drivers e o Cubase?
4. Você verificou se os drivers foram bem instalados e o ASIO correto foi selecionado no Cubase?
5. Você verificou se a fabricante soltou um driver mais adequado para o Cubase?
6. Você conectou alto-falantes ou fones de ouvido a sua placa de áudio?

Conseguiu resolver seus problemas? Eu espero que sim!

Olha, este vídeo está quase no fim! E todo fim de vídeo vai ter uma Revisão! Então vamos refrescar nossa memória! O que aprendemos nesse vídeo?

Revisão

No primeiro tópico, vimos os detalhes da instalação da versão de teste do Cubase. Já no segundo, vimos alguns dispositivos que podem ajudar a fazer gravações a seus projetos. Também vimos algumas configurações que garantem a comunicação entre os dispositivos e o Cubase. No terceiro, conhecemos algumas opções de criação de projetos no Steinberg Hub. E, no último tópico, aprendemos a fazer as configurações finais de áudio.

Desse modo, você poderá se preparar para seu primeiro projeto, primeira track, primeira gravação! Mas, vamos deixar isso para o próximo vídeo! Então até lá!