



Interface do Cubase

Olá! Talvez a interface do Cubase assuste algumas pessoas pela quantidade de recursos. Nossa estratégia será a do Napoleão: “É dividir para conquistar”. Nesse vídeo, a gente vai explicar de forma geral as funções de cada parte. E, ao longo do curso, vamos nos aprofundar. Os tópicos desse vídeo são:

1. Zona do Projeto
2. Barra de Ferramentas
3. Zona Esquerda
4. Zona Direita
5. Zona Inferior
6. Barra de Transporte

Começaremos pela parte mais importante do Cubase, a “Zona do Projeto”.

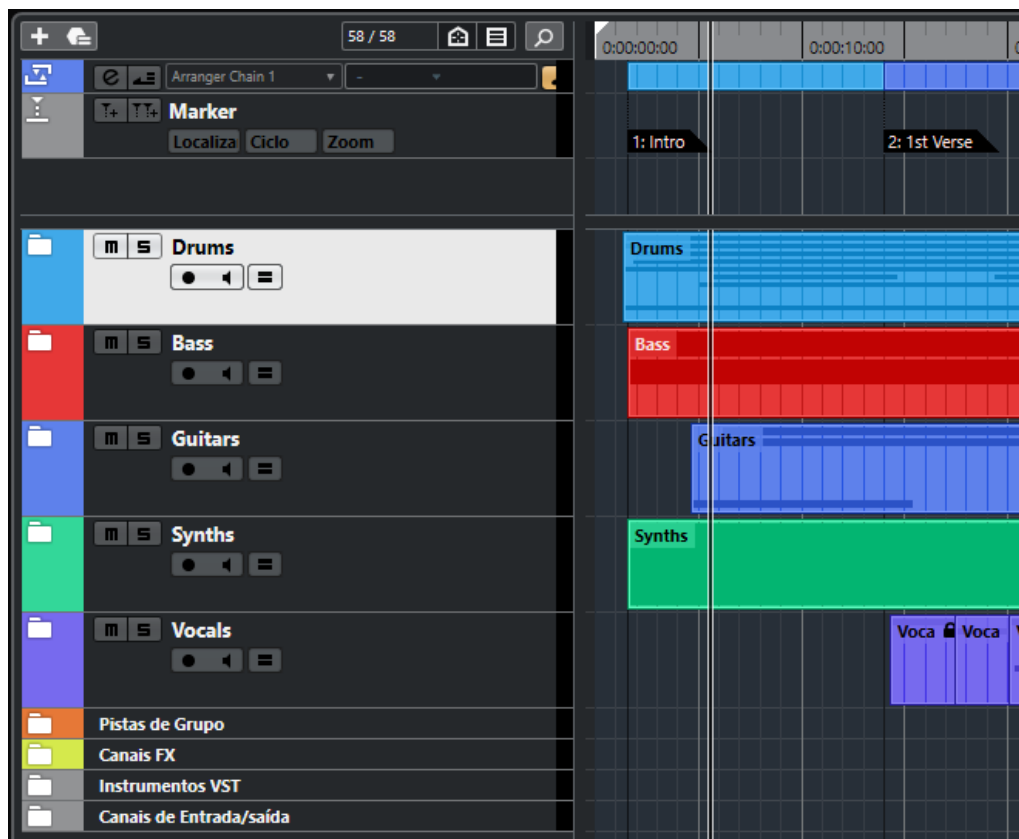
1. Zona do Projeto



Eu abri aqui um projeto de demonstração só pra ilustrar o que significa cada parte, ou “zona”, que é uma denominação do Cubase. Basicamente, a janela de um Projeto é dividida em: 1) Barra de Ferramentas, 2) Zona do Projeto, 3) Zona Esquerda, 4) Zona Direita, 5) Zona Inferior e 6) Barra de Transporte.



A parte mais importante é a Zona do Projeto.



É nesse espaço onde está a linha do tempo, as pistas e os eventos. O Cubase traduziu “Track” como Pista. E o que é Pista? É o canal que grava, reproduz e modifica as gravações. Esta coluna onde ficam as pistas é chamada de “Track List”. E a parte onde fica essa grade e as gravações é chamada de “Event Display”.

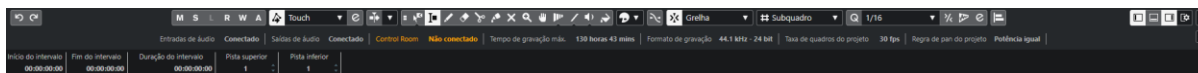
As gravações em áudio e MIDI são simbolizadas por esses retângulos coloridos. No Cubase, esses retângulos são chamados de “Eventos”.

E a linha vertical é o cursor, que indica o que está sendo tocado. Quando damos Play num projeto, o cursor indica o instante exato que está sendo tocado. Pra gente não perder o foco do vídeo, vamos passar para outra zona. Por enquanto é importante a gente aprender de modo geral o que cada zona faz, tá certo? Então vamos para o próximo tópico.



2. Barra de Ferramentas

A Barra de Ferramentas é um agregado de botões e informações. De modo geral, os botões servem para editar as gravações contidas na Zona do Projeto. Ou seja, cortar, colar, controle geral das pistas, automações, entre muitas coisas.

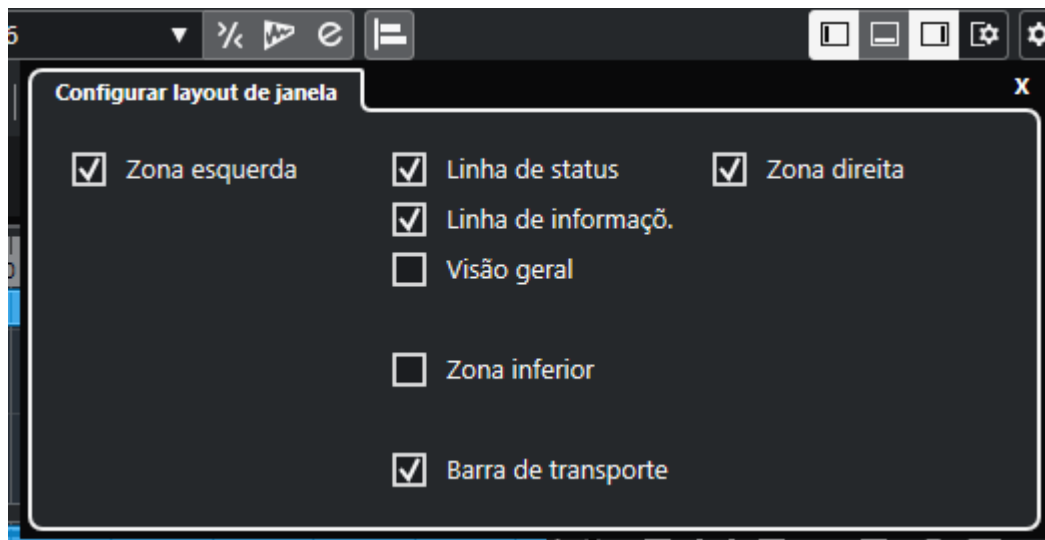


Nesse mar de botõezinhos, agora você deve conhecer estes aqui: os botões que mostram ou ocultam zonas.

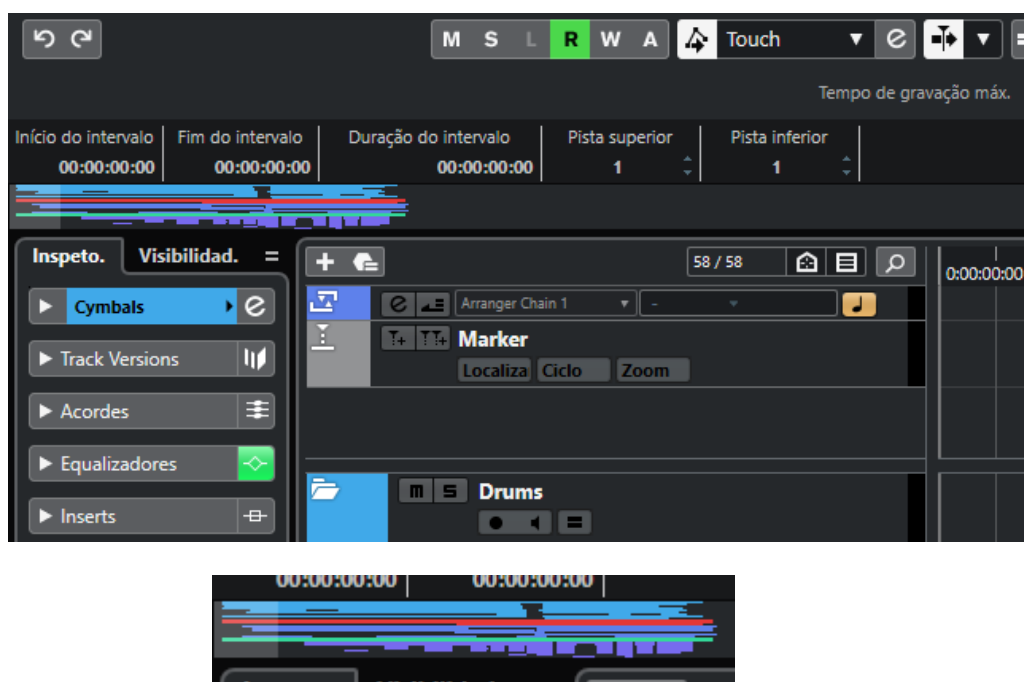


Quando clicamos no botão direito, mostramos ou ocultamos a Zona Direita. O botão do meio controla a Zona Inferior. E o botão esquerdo controla a Zona Esquerda.

Logo ao lado, o botão de quadradinho com uma engrenagem abre uma janela com mais opções, que mostram ou ocultam as zonas que nós vimos agora e outras: a “Linha de status”, a “Linha de informações”, a “Visão geral” e a “Barra de transporte”.



Aliás, vamos clicar na Visão Geral, pra entendermos o que ela faz.



Esses riscos coloridos são miniaturas dos eventos da Zona do Projeto. Se eu clico numa parte, a Zona do Projeto muda e mostra essa parte. Isso é muito útil para navegar em projetos com muitas Pistas, ou com eventos muito longos.

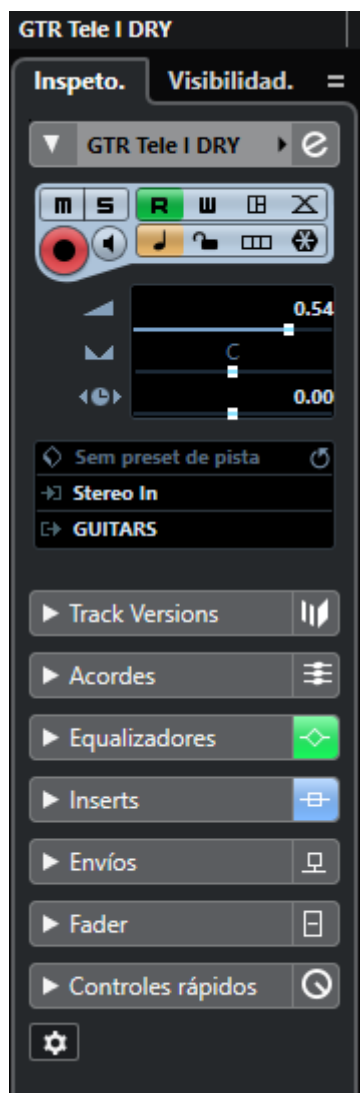
Ao passar o mouse na Visão Geral, você verá que ele muda: um lápis na parte superior e uma flecha dupla na parte inferior. E, dentro do quadradinho esbranquiçado, uma mãozinha. Aliás, o quadradinho é o onde estamos focando a Zona Geral. Com o lápis, você desenha um novo quadradinho. Com a flecha dupla, você mexe com a extensão do quadradinho. E, com a mãozinha, você arrasta o quadradinho ao longo das barrinhas.

A intenção, nessa primeira aula, é dar noções de navegação na Interface do Cubase. E as ferramentas de edição ainda serão apresentadas. Então, de modo resumido, a gente viu que a Barra de Ferramentas junta muitas ferramentas de edição e de navegação no Projeto.

Agora, vamos ver qual é a funcionalidade da Barra Esquerda, que é o nosso próximo tópico.



3. Zona Esquerda



Uma coisa interessante é que na Zona Esquerda, temos as Abas “Inspector” e “Visibilidad”. Lá embaixo, temos sub-abas para a “Inspector” e outras sub-abas para “Visibilidad”.

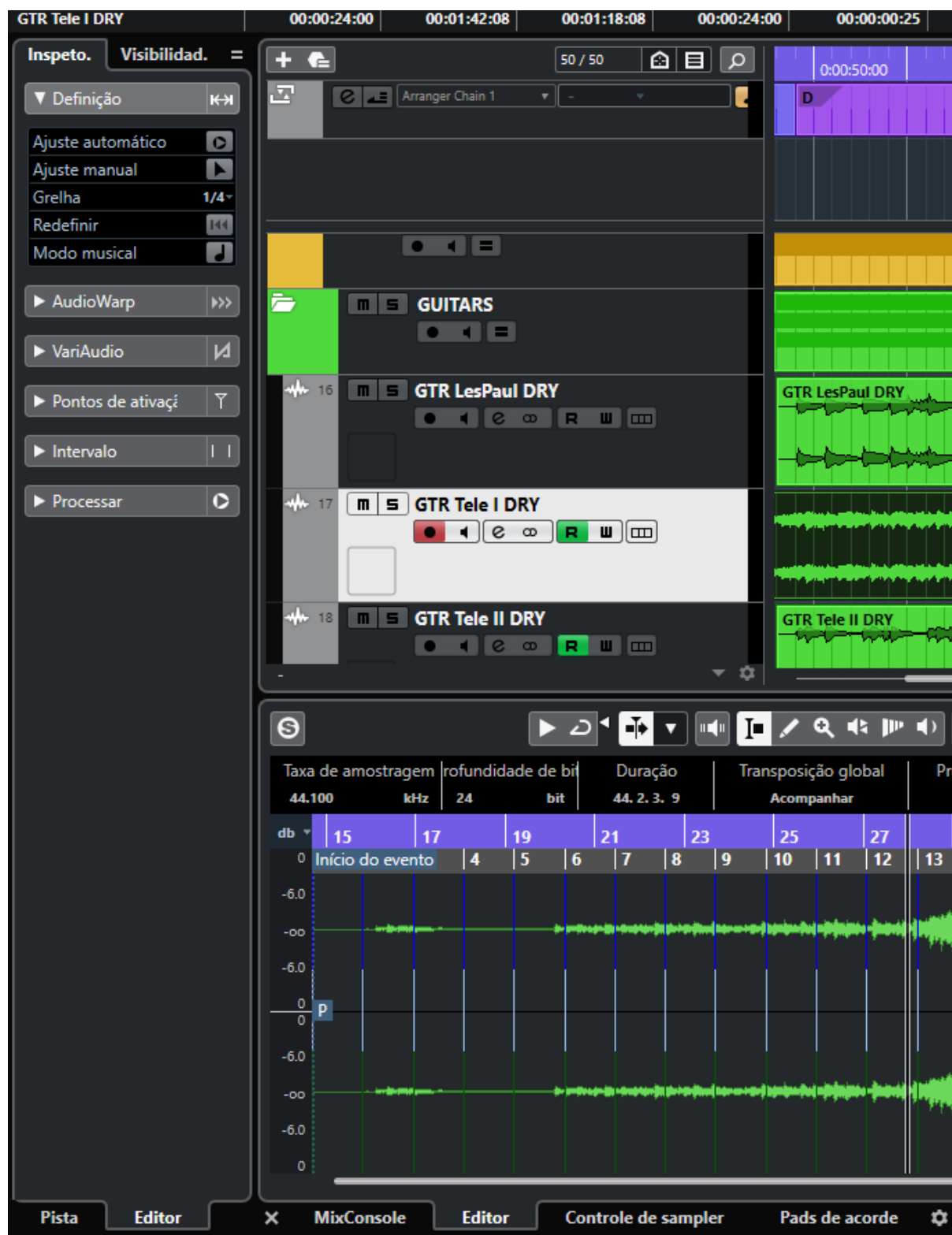
Vamos ver a aba “Inspector”. Quando selecionamos uma Pista, aparecem controles e opções para ela. De cara, já reconhecemos que há botões de Mute, Solo, Gravação, Monitoração, botões de automação, entre outros.

Mais abaixo, temos controle de Ganho, de Panorama Estéreo e de Atraso. Depois temos um browser que carrega Presets de Pistas, a Saída de Som e a Inserção de um plugin.

Num vídeo futuro, vamos explicar essa “Track Versions”, “Acordes”, “Equalizadores” etc.



Até agora, nós vimos a aba “Inspector”, com a sub-aba “Pista”. A sub-aba “Editor” pode ser vista quando abrimos a Zona Inferior e clicamos duas vezes num Evento.



The screenshot shows the Cubase Pro interface with the Inspector and Editor tabs. The Inspector tab is active, displaying the 'GUITARS' track with 'GTR LesPaul DRY' and 'GTR Tele I DRY' tracks. The Editor tab is also visible, showing a piano roll with a green waveform and a timeline with markers.

Inspector Tab:

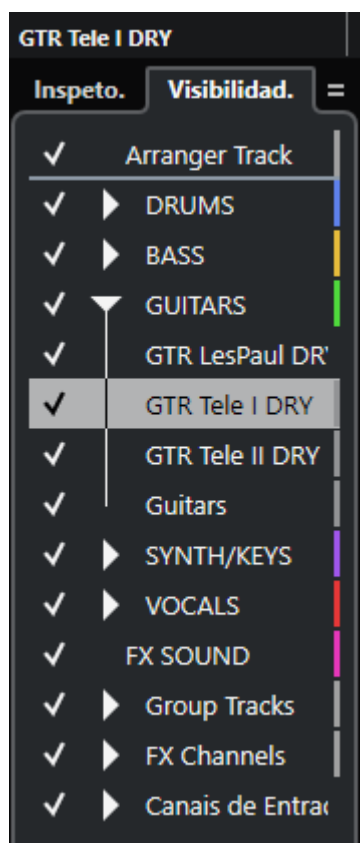
- Definição:**
 - Ajuste automático
 - Ajuste manual
 - Grelha: 1/4
 - Redefinir
 - Modo musical
- AudioWarp**
- VariAudio**
- Pontos de ativação**
- Intervalo**
- Processar**

Editor Tab:

- Taxa de amostragem:** 44.100 kHz
- Profundidade de bit:** 24 bit
- Duração:** 44. 2. 3. 9
- Transposição global:** Acompanhar
- db:** 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27
- 0:** Início do evento
- 4:** 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13



Ou seja, o Evento selecionado pode ser visto em detalhes na Zona Inferior. E a Zona Esquerda mostra algumas opções para edição para esse Evento: “Definição”, “AudioWarp”, “VariAudio”, “Pontos de Ativação”, “Intervalo” e “Processar”.



Agora vamos para a aba “Visibilidad.”. Esta é a lista de Tracks (ou Pistas) que foram criadas neste Projeto. Veja que esses triângulos indicam Pastas de Pistas. E o que faz uma pasta? Ela guarda uma ou várias pistas dentro dela. Basta clicar numa delas pra revelar as pistas. Se clicarmos em um desses checkmarks, podemos ocultar uma pista, o que é bem útil. Mas essa é a sub-aba “Pista”. O que temos na sub-aba “Zonas”?



Na sub-aba “Zonas”, temos três bolinhas. Elas determinam a ordem das Pistas no Mixer, que está na Zona Inferior.





Ou seja, podemos jogar uma Pista para à direita no Mixer, ou à esquerda, ou na posição padrão. Então a aba “Visibilidade” serve para organizar as Pistas criadas. Isso é muito bom, principalmente pra quem trabalha em telas de Laptop, que não tem muito espaço, não é?

Vamos continuar nosso Tour pela interface? Agora é a vez da Zona Direita.

4. Zona Direita



A primeira aba é a de VSTi's, ou seja, dos instrumentos virtuais usados num projeto. O que vemos aqui é somente um acesso a botõezinhos rápidos. Por exemplo: tem uma pista que usa o plugin Halon Sonic SE. Os 4 primeiros botões, logo acima do piano, são os botões que estão no VSTi.

Ou seja, essa aba é para ter acesso rápido, sem precisar abrir o plugin todo. Claro, dá pra inserir mais plug-ins e salvar minhas configurações como Presets. Na próxima aula a gente mostra como funcionam os instrumentos virtuais do Cubase, tá certo?

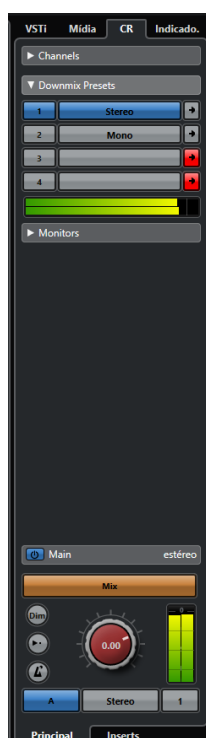
Vamos ver a próxima aba da Zona Direita, que é a de Mídia.



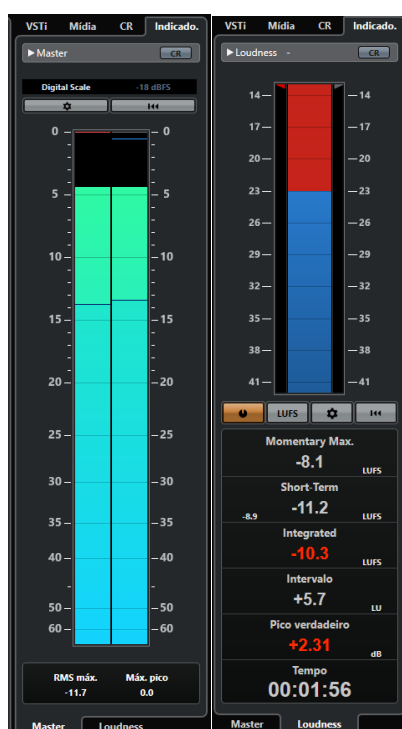
Isso é como um navegador: aqui tem instrumentos virtuais (VST), Efeitos VST, Loops e Samples, Presets, entre outros. Se você já souber o nome do plugin que você quer usar, já pode colocar na Busca. Ou então, poderá clicar nesses ícones e encontrar o plugin desejado. E depois, com um duplo clique no preset, criamos uma nova Pista com esse plugin inserido.

Talvez alguns plug-ins e loops apareçam na lista, mas ainda não foram instalados. Lembra do Steinberg Download Assistant? A partir de lá, a gente poderá instalar recursos novos.

Muito bem, agora vamos para a aba CR.



CR significa “Control Room”. Ou seja, são controles de monitoração do som. Na hora de fazer Mixagens, precisamos ouvir o som em diferentes configurações. Dá pra comutar entre Estéreo e o Mono, por exemplo. Num vídeo futuro, nós voltaremos a esse tema.



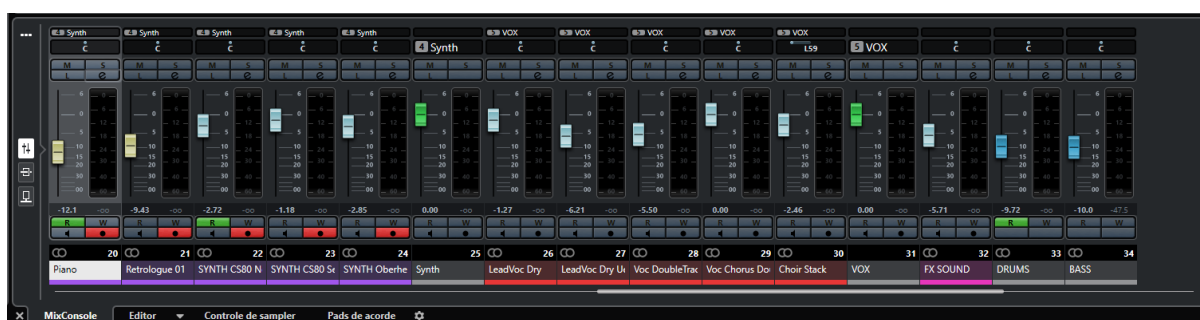
A aba “Indicador” é o medidor de som. As sub-abas são: Master (que é o som resultante de seu projeto) e a Loudness, que mede o volume em LUFS, LU e dB.



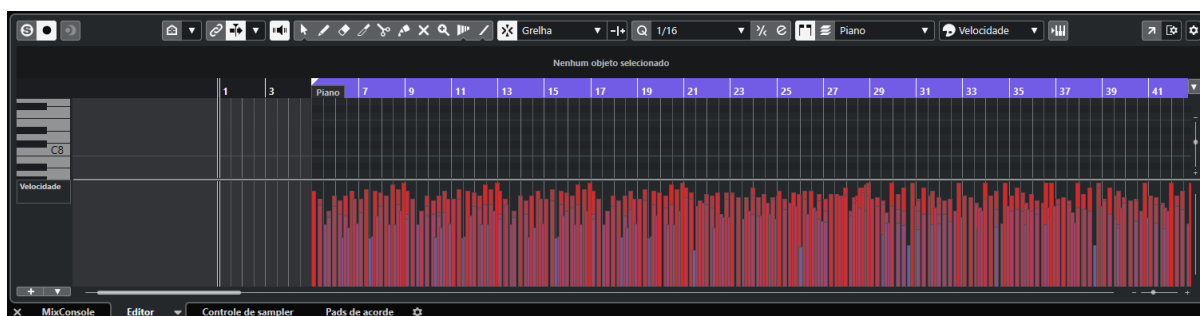
Dessa forma, a gente viu que a Zona Direita tem dois tipos de recursos: o primeiro é o acesso aos nossos instrumentos virtuais. E a segunda tem a ver com o som que nós monitoramos, incluindo aqui a medição visual do volume. Tá certo? Lembre-se: a gente vai voltar a esses recursos no momento oportuno, no contexto de gravação, edição e mixagem. Então vamos continuar nosso passeio! Agora é a vez da Zona Inferior!

5. Zona Inferior

A Zona Inferior tem quatro abas: o “MixerConsole”, o “Editor”, o “Controle de Sampler” e “Pads de Acorde”.



No “Mixer”, você poderá fazer mixagens no seu projeto.



No “Editor”, dá pra editar cada nota, seja ela MIDI ou áudio.



No “Controle de sampler”, você pode inserir uma amostra de som e fazer a correspondência com qualquer tecla do seu teclado MIDI.



E em “Pads de Acorde”, você pode tocar numa tecla e disparar acordes, o que pode ser útil pra quem não tem habilidade pra tocar piano.

Como você deve perceber, a Zona Inferior serve pra dar um acesso rápido a todos esses Editores. O importante por enquanto é saber o que temos à nossa disposição. Depois nós voltaremos a ela.

E, finalmente, vamos ver o último tópico: a Barra de Transporte.

6. Barra de Transporte



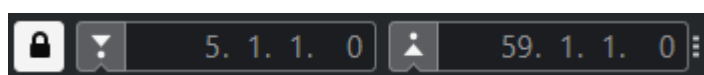
Os recursos essenciais para se aprender agora são os do centro.



Os dois primeiros números são os localizadores: o localizador esquerdo (de início) e o direito (de fim). Eles servem pra delimitar uma seleção na linha do tempo. Veja que esses símbolos de localizadores aparecem na Linha do Tempo. E, com o mouse, nós podemos arrastá-los. O intervalo entre eles é a tal “Seleção”, em roxo.



Os próximos botões são os de gravação Punch: a de entrada e a de saída. Aliás, percebeu que tem três pontinhos verticais? Passe o mouse e arraste para a direita. Você verá mais informações; no caso, os momentos de entrada e saída na Timeline. Ou seja, podemos delimitar um intervalo em que uma gravação será feita.



A seguir, temos os controles de Transporte propriamente ditos:



E, ao arrastar os três pontinhos relativos a esse grupo, teremos mais botões interessantes:

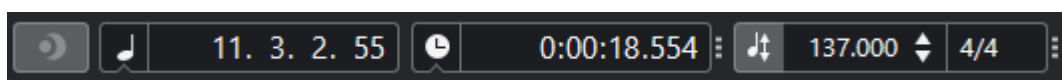


Os dois primeiros botões da esquerda servem para pular entre marcadores, ou para chegar ao início ou ao fim do projeto.

Os dois botões seguintes são os avanços rápidos para frente ou para trás.

O botão roxo é o de Loop, ou seja, toca-se uma seleção indefinidamente, seleção esta que é definida pelos marcadores da esquerda.

Depois, os botões de Parar, Tocar e Gravar, obviamente.



E os números seguintes são as localizações atuais do cursor, seja em compassos e tempos, seja em tempo corrido. E, por fim, o andamento do projeto e da fórmula de compasso.

Portanto, a Barra de Transporte é como se fosse um “controle remoto” do cursor: seja para a reprodução ou para a gravação. Entendeu isso?

Como o vídeo está longo, vamos fazer aquela Revisão. Então, “bora” lá!

Revisão

No primeiro tópico, a gente viu que a Zona do Projeto é onde fica o arranjo de regiões, as pistas e a Linha do tempo. Já no segundo tópico, vimos que a Barra de Ferramentas carrega essencialmente as ferramentas de edição de Regiões. No terceiro tópico, vimos a Zona Esquerda controla parâmetros das Pistas, além ajudar a visualizar e ordenar a lista de Tracks. Depois, o quarto tópico ficou com a Zona Direita. Lá, agente encontrou os plug-ins e os samples. E ainda vimos alguns controles de monitoração do som. No quinto tópico, vimos que a Zona Inferior tem o Mixer, entre outros editores. E, por fim, no sexto tópico, vimos a Barra de Transporte, nosso “controle remoto” do cursor!

E, com isso, eu quero que você faça algo muito importante: revise a matéria, faça anotações e... veja nosso próximo vídeo! Então até lá!