

Guia Para Início Rápido

 **CUBASE PRO 8**
Advanced Music Production System

 **CUBASE ARTIST 8**
Music Production System

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

Tradução: Rosa Freitag

Este PDF fornece acesso melhorado para usuários com dificuldade de visão. Observe que, devido à complexidade e ao número de imagens neste documento, não é possível incluir descrições em texto das imagens.

As informações neste documento estão sujeitas a alterações sem aviso prévio e não representam um compromisso por parte da Steinberg Media Technologies GmbH. O software descrito por este documento está sujeito a um Acordo de Licença e não pode ser copiado para outras mídias, salvo se especificamente permitido no Acordo de Licença. Nenhuma parte desta publicação pode ser copiada, reproduzida, transmitida ou gravada, para qualquer finalidade, sem a permissão prévia por escrito da Steinberg Media Technologies GmbH. Os licenciados registrados do produto aqui descrito podem imprimir uma cópia deste documento para uso pessoal.

Todos os nomes de produtos e empresas são marcas comerciais [™] ou [®] de seus respectivos proprietários. Para mais informações, visite www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2014.

Todos os direitos reservados.

4	Introdução
4	Bem-vindo!
5	Sobre a documentação e a Ajuda
7	Convenções tipográficas
8	Como entrar em contato conosco
9	Requisitos de sistema e instalação
9	Requisitos de sistema
10	Instalando o programa
12	Ativando sua licença
13	Registro do software
13	Instalação de hardware
16	Configurando o seu sistema

Bem-vindo!

Parabéns e muito obrigado por comprar o Steinberg's Cubase Pro 8 ou o Cubase Artist 8.

O produto que você adquiriu possui, pelos padrões da indústria de software, uma tradição de longo sucesso, remetendo ao ano de 1989. Desde o lançamento da primeira versão para o lendário computador Atari, o Cubase mudou bastante; e para melhor. É por isso que ao longo dos últimos 25 anos, milhares de músicos, produtores, Djs, compositores e engenheiros de áudio escolheram o Cubase para ser a casa da sua criatividade musical. Estamos falando de vencedores de Grammys, adorados por milhões de pessoas, assim como de pessoas que criam música em casa por puro prazer; produtores renomados e modestos aspirantes; astros do rock e professores de música em escolas. E todos esses grupos são igualmente importantes para nós quando desenvolvemos este software.

O objetivo do design para esta versão foi combinar a tecnologia com criatividade. Misturar inovação com inspiração; profissionalismo com paixão. E nós acreditamos que conseguimos entregar exatamente isso.

A lista de novos recursos no Cubase Pro 8 e Cubase Artist 8 é muito extensa para ser descrita aqui. Alguns serão notados imediatamente ao abrir uma parte específica do programa, e alguns dos mais importantes ficam ocultos da visualização, incorporados no código do programa. Foi aplicado um grande trabalho de engenharia para tornar os projetos mais rápidos para abrir e salvar, deixar o software mais rápido, mais fluido e com melhor resposta. Tudo isso com o objetivo de tornar o Cubase mais elegante, mais eficiente e, ao mesmo tempo, ainda mais criativo do que antes.

Se você é um cliente que está fazendo a atualização, agradecemos por acreditar continuamente em nosso produto. E se o Cubase é uma novidade para você, esperamos que a experiência de abrir o Cubase pela primeira vez e explorar as incríveis novas possibilidades que se abrirão para você seja tão empolgante como nós desejamos torná-la. É por isso que nós trabalhamos nesta empresa, nesse projeto.

Seja qual for o seu caso, mantenha contato conosco e relate a sua experiência com o Cubase através dos nossos fóruns na Internet em www.steinberg.net/forum ou através dos canais de contato da sua região. Mais informações em nosso website.

Com grande apreço,

A Equipe do Steinberg Cubase

Sobre a documentação e a Ajuda

A documentação está disponível em formato PDF, dividida nas seguintes seções:

- Para abrir a ajuda no programa, selecione **Ajuda > Documentação**.
- Em sistemas Windows, você abre documentos PDF através do menu **Iniciar** na pasta Steinberg Cubase.
- Em sistemas Mac OS X, os documentos PDF estão localizados na pasta `/Library/Documentation/Steinberg/Cubase 8`.

OBSERVAÇÃO

Para ler os documentos PDF, um aplicativo leitor de PDF deve estar instalado no seu computador.

Guia para início rápido

Este é o documento que você está lendo. Ele abrange as seguintes áreas, sem entrar em detalhes:

- Requisitos de sistema, procedimento de instalação e ativação da licença.
- Configurando o seu sistema para trabalhar com áudio e MIDI.

Operation Manual

O Manual de operação é a principal Cubase documentação de referência, com descrições detalhadas de operações, parâmetros, funções e técnicas.

MIDI Devices

Este documento contém descrições de como gerenciar dispositivos MIDI e painéis de dispositivos.

Plug-in Reference

Este documento descreve os recursos e parâmetros dos plug-ins VST, instrumentos VST e efeitos MIDI inclusos.

HALion Sonic SE

Este documento descreve os recursos e parâmetros do instrumento VST incluso HALion Sonic SE.

Groove Agent SE

Este documento descreve os recursos e parâmetros do instrumento VST incluso Groove Agent SE.

Remote Control Devices

Este documento relaciona os dispositivos de controle remoto MIDI suportados.

Ajuda da caixa de diálogo

Para obter informações sobre a caixa de diálogo ativa, clique em seu botão de Ajuda.

Convenções tipográficas

Vários comandos de teclas padrão no Cubase usam teclas modificadoras, algumas delas diferentes de acordo com o sistema operacional. Por exemplo, o comando de tecla padrão para Desfazer é [Ctrl]-[Z] no Windows e [Command]-[Z] no Mac OS X.

Quando comandos de teclas com teclas modificadoras são descritos neste manual, eles são mostrados primeiro com a tecla modificadora do Windows, da seguinte maneira:

- [Tecla modificadora Windows]/[Tecla modificadora Mac]-[tecla]

Por exemplo, [Ctrl]/[Command]-[Z] significa «pressione [Ctrl] no Windows ou [Command] no Mac OS X, depois pressione [Z]».

Similarmente, [Alt]/[Option]-[X] significa «pressione [Alt] no Windows ou [Option] no Mac OS X, depois pressione [X]».

OBSERVAÇÃO

Este manual faz referências a cliques com o botão direito, por exemplo, para abrir menus contextuais. Se você estiver usando um Mac com mouse de botão único, mantenha pressionada [Ctrl] e clique.

Como entrar em contato conosco

No menu Steinberg Hub no Cubase há itens com links para informações adicionais.

O menu contém links para várias páginas do site da Steinberg. Ao selecionar um item do menu, o navegador automaticamente é iniciado e abre a página. Nessas páginas você encontra informações de suporte e compatibilidade, respostas a perguntas frequentes, informações sobre atualizações e outros produtos Steinberg, etc. Isso requer um navegador da Web instalado no computador e uma conexão ativa com a Internet.

Requisitos de sistema e instalação

Requisitos de sistema

O seu computador deve atender aos requisitos mínimos a seguir para as versões para PC e Mac do Cubase:

PC Windows 7/8.x	Mac OS X versões 10.9/10.10
<p>Intel ou AMD dual-core 8 GB RAM (mínimo: 4 GB) 15 GB de espaço livre no HD Resolução da tela de 1920 x 1080 (mínimo: 1366 x 768) Placa gráfica com DirectX 10 e suporte a WDDM 1.1 (somente Windows) Porta USB para USB-eLicenser (gerenciamento de licença) Hardware de áudio compatível com o SO Unidade de DVD ROM de camada dupla Conexão com a Internet necessária para ativação, configuração da conta e registro pessoal/do produto. Downloads adicionais poderão ser necessários para a instalação.</p>	

Para sistemas recomendados e suporte de futuros sistemas operacionais, consulte a seção Support em nosso website www.steinberg.net.

Instalando o programa

Há duas maneiras de instalar o programa: através do aplicativo Start Center ou manualmente.

Iniciando a instalação através do Start Center

A partir do aplicativo Start Center você pode instalar facilmente o programa e se informar sobre o conteúdo do pacote.

- Para softwares da Steinberg fornecidos com uma mídia de instalação, o Start Center inicia automaticamente assim que você insere o disco na unidade de CD/DVD do computador, desde que a função de reprodução automática esteja ativada.
- Para software Steinberg baixado da Internet, o Start Center inicia quando você clica duas vezes no arquivo baixado.

PROCEDIMENTO

1. No Start Center, escolha seu idioma preferido.
 2. Clique em **Instalar**.
 3. Siga as instruções na tela.
-

Iniciando a instalação manualmente

Se não quiser instalar o programa através do Start Center, é possível instalar manualmente.

- Em sistemas Windows, clique duas vezes no arquivo `Setup.exe` e siga as instruções na tela.
- Em sistemas Mac OS X, clique duas vezes no arquivo `Cubase 8.pkg` e siga as instruções na tela.

USB-eLicenser

A utilização do software da Steinberg costuma exigir um USB-eLicenser, um dispositivo de hardware de proteção contra cópia (ou «dongle»).



O USB-eLicenser é um dispositivo USB onde as suas licenças para softwares da Steinberg são armazenadas. Todos os produtos da Steinberg protegidos por hardware usam o mesmo tipo de dispositivo e você pode armazenar várias licenças em um dispositivo. Além disso, as licenças podem, dentro de certos limites, ser transferidas entre USB-eLicensers.

Se o seu produto de software da Steinberg não inclui um USB-eLicenser, você pode adquirir um através da loja online Steinberg.

No eLicenser Control Center, você pode ativar novas licenças e verificar quais licenças estão instaladas no seu USB-eLicenser. Após a instalação do seu aplicativo Steinberg application, o eLicenser Control Center pode ser aberto através do menu Iniciar em sistemas Windows ou na pasta Aplicativos em sistemas Mac OS X.

Se estiver usando outros produtos Steinberg com proteção contra cópia, talvez queira transferir todas as licenças dos seus aplicativos para um USB-eLicenser, para usar apenas uma porta USB do seu computador. Consulte a Ajuda do eLicenser Control Center para obter informações sobre como transferir licenças entre USB-eLicensers.

Ativando sua licença

É necessário ativar sua licença. Se o seu USB-eLicenser já contém uma licença ativada, ignore esta seção.

PRÉ-REQUISITO

Certifique-se de ter uma conexão ativa com a Internet.

Se você comprou o produto através da loja online da Steinberg, também recebeu um email com um código de ativação de licença. Use esse código para baixar sua licença para o USB-eLicenser.

Se o seu produto foi entregue em uma mídia de instalação, a embalagem do produto poderá conter um USB-eLicenser vazio e o folheto Informações essenciais sobre a licença do produto, com um código de ativação.

PROCEDIMENTO

1. Conecte seu USB-eLicenser em uma porta USB do computador.
 2. Inicie o software eLicenser Control Center.
 3. Clique no botão **Digite o código de ativação**.
 4. Digite o código de ativação e, em seguida, clique em **Avançar**.
-

RESULTADO

A licença será baixada para o USB-eLicenser e ativada.

Registro do software

Registre seu produto no portal do cliente online MySteinberg. Como usuário registrado, você poderá obter suporte técnico, acesso a ofertas exclusivas, como atualizações e melhorias no software, e muito mais.

PRÉ-REQUISITO

Certifique-se de ter uma conexão ativa com a Internet.

PROCEDIMENTO

1. Inicie o software.
 2. Selecione **Steinberg Hub > Registrar agora**.
Um formulário de registro online é aberto no navegador.
 3. Siga as instruções na tela para o registro no MySteinberg.
-

Instalação de hardware

Instalando o hardware de áudio e seu driver

PROCEDIMENTO

1. Instale o hardware de áudio e equipamentos associados no computador conforme descrito na documentação do hardware.
 2. Instalando o driver para o hardware de áudio.
Um driver é um software que permite que um programa se comunique com um determinado hardware. Neste caso, o driver permite que o Cubase use o hardware de áudio. Dependendo do sistema operacional do seu computador, há diferentes tipos de drivers que podem ser usados.
-

Drivers ASIO dedicados

Equipamentos de áudio profissional costumam vir com um driver ASIO desenvolvido especialmente para o dispositivo. Isso permite a comunicação direta entre o Cubase e o hardware de áudio. Como resultado, os dispositivos com drivers ASIO específicos podem proporcionar menor latência (atraso de entrada-saída), que é fundamental ao monitorar áudio através do Cubase ou usando instrumentos VST. O driver ASIO também pode oferecer suporte especial para várias entradas e saídas, roteamento, sincronização, etc.

Drivers ASIO são fornecidos pelos fabricantes de hardware de áudio. Verifique no site do fabricante as versões mais recentes dos drivers.

IMPORTANTE

Se o seu hardware de áudio vem com um driver ASIO específico, recomendamos o uso do mesmo.

Driver ASIO genérico de baixa latência (somente Windows)

Em sistemas Windows, você pode usar o driver ASIO genérico de baixa latência (somente Windows). Esse driver oferece suporte para qualquer hardware de áudio suportado pelo Windows, assim possibilitando a baixa latência. O driver ASIO genérico de baixa latência oferece a tecnologia Windows Core Audio no Cubase. Não é necessário um driver adicional. Esse driver acompanha o Cubase e não requer instalação especial.

OBSERVAÇÃO

Esse driver deve ser usado se não estiver disponível um driver ASIO específico. Embora o driver ASIO genérico de baixa latência ofereça suporte a todos os dispositivos de áudio, talvez você obtenha melhores resultados com placas de áudio internas do que com interfaces de áudio USB externas.

Drivers para Mac OS X (somente Mac)

Se você está usando um computador Macintosh computer, certifique-se de ter os drivers mais recentes para Mac OS X para o seu hardware de áudio. Siga as instruções do fabricante para instalar o driver.

Testando o hardware de áudio

Para assegurar que o dispositivo de áudio funcione conforme o esperado, faça os seguintes testes:

- Use qualquer software incluso com o hardware para certificar-se de que você consegue gravar e reproduzir áudio sem problemas.
- Se o hardware for acessado através de um driver de sistema operacional padrão, experimente reproduzir áudio usando o aplicativo de áudio padrão do computador, como Windows Media Player ou Apple iTunes.

Instalando uma interface MIDI ou um teclado USB MIDI

Embora vários teclados USB MIDI e interfaces MIDI sejam dispositivos plug-and-play, talvez seja preciso instalar um driver de dispositivo dedicado. Siga o procedimento de instalação descrito na documentação que acompanha o dispositivo.

OBSERVAÇÃO

Verifique também no site do fabricante as versões mais recentes dos drivers.

Configurando o seu sistema

Seleção do driver para o seu dispositivo de áudio

Antes de configurar o roteamento para os sinais de áudio e iniciar as gravações, é necessário selecionar o driver ASIO correto.

PROCEDIMENTO

1. Selecione **Dispositivos > Configuração de dispositivo**.
 2. Na caixa de diálogo **Configuração de dispositivo** clique à esquerda em **Sistema de áudio VST**.
A página **Sistema de áudio VST** é exibida à direita.
 3. No menu suspenso **Driver ASIO**, selecione o driver que deseja usar.
 4. Clique em **OK**.
-

Configurando as conexões VST

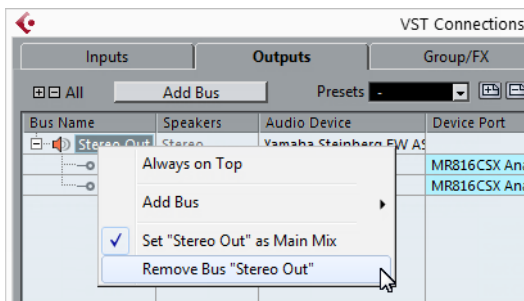
A caixa de diálogo **Conexões VST** permite configurar o roteamento de sinais de entrada e saída entre o Cubase e o seu hardware de áudio. Estas conexões são chamadas de caminhos. Nesta seção você aprende a configurar os caminhos para reprodução e gravação.

Removendo caminhos

Antes de você adicionar caminhos, recomenda-se a remoção das saídas que foram adicionadas automaticamente pelo Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Selecione **Dispositivos > Conexões VST**.
2. Na caixa de diálogo **Conexões VST**, selecione a aba **Saídas**.
3. Na coluna **Nome do caminho**, clique com o botão direito na entrada superior e selecione **Remover caminho** no menu contextual.



Caso necessário, repita este passo para outros caminhos.

Adição de saídas

É preciso configurar as saídas para reproduzir áudio no Cubase.

PRÉ-REQUISITO

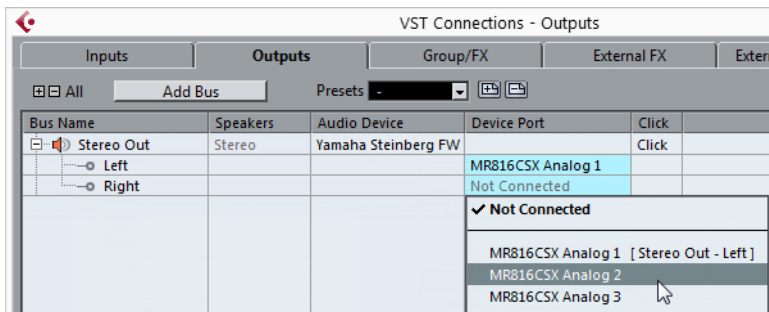
Remova os caminhos que foram adicionados automaticamente pelo Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Selecione **Dispositivos > Conexões VST**.
2. Na caixa de diálogo **Conexões VST**, selecione a aba **Saídas**.
3. Clique em **Adicionar caminho**.
4. Na caixa de diálogo **Adicionar caminho de saída**, faça os ajustes.
5. Clique em **Adicionar caminho**.

O novo caminho é adicionado, permitindo que o áudio de entrada no Cubase seja roteado para o seu hardware de áudio.

6. Opcional: se quiser mudar as portas de saída que foram selecionadas automaticamente, abra o menu suspenso **Porta do dispositivo** e selecione portas diferentes.



Dependendo do seu hardware de áudio, mais de duas portas de saída poderão estar disponíveis. Para a maioria dos casos, recomendamos o uso das saídas estéreo principais.

LINKS RELACIONADOS

[“Removendo caminhos” na página 17](#)

Adição de entradas

É preciso configurar as entradas para gravar no Cubase.

PROCEDIMENTO

1. Selecione **Dispositivos > Conexões VST**.
 2. Na caixa de diálogo **Conexões VST**, selecione a aba **Entradas**.
 3. Na coluna **Nome do caminho**, clique com o botão direito na entrada superior e selecione **Remover caminho** no menu contextual.
Caso necessário, repita este passo para outros caminhos.
 4. Clique em **Adicionar caminho**.
 5. Na caixa de diálogo **Adicionar caminho de entrada**, faça os ajustes.
 6. Clique em **Adicionar caminho**.
O novo caminho é adicionado, permitindo receber áudio da entrada do seu dispositivo de áudio roteado para o Cubase para gravação.
 7. Opcional: se quiser mudar as portas de entrada que foram selecionadas automaticamente, abra o menu suspenso **Porta do dispositivo** e selecione portas diferentes.
-

RESULTADO

Agora está pronto para gravar áudio no Cubase e reproduzi-lo.

IMPORTANTE

O Cubase Start Center fornece um link para um projeto de demonstração que pode ser baixado no site da Steinberg. Se você conseguir reproduzir esse projeto, o programa foi configurado corretamente.

OBSERVAÇÃO

Para iniciar o uso do Cubase, recomendamos assistir aos tutoriais em vídeo no canal da Steinberg no YouTube, inclusive uma demonstração dos novos recursos do Cubase.
