

Руководство по установке и настройке Steinberg Cubase 6 Family



Установка Cubase

Защита от копирования

Внимание! Перед установкой Cubase обязательно прочтите следующий раздел.

Во многих продуктах Steinberg применяется аппаратный ключ USB-eLicenser (или "донгл"), который обеспечивает аппаратную защиту от копирования.

USB-eLicenser – это USB-устройство, на котором хранятся лицензии программного обеспечения Steinberg. Для всех аппаратно защищенных продуктов Steinberg используются устройства одного и того же типа, и на одном устройстве можно хранить несколько лицензий. Кроме того, лицензии могут передаваться между устройствами USB-eLicenser (при определенных ограничениях) - что полезно, например, если вы хотите продать программу.

В Центре управления eLicenser (в меню "Пуск" Windows-систем или в папке "Программы" Mac) можно проверить, какие лицензии установлены на USB-eLicenser.

Внимание! При использовании других защищенных от копирования продуктов Steinberg можете перенести все лицензии на один USB-eLicenser, который займет только один USB-порт компьютера. Информация о том, как переносить лицензии между устройствами USB-eLicenser, находится в справочном разделе Центра управления eLicenser.

К Cubase прилагается USB-eLicenser и код активации. USB-eLicenser содержит ограниченную по времени лицензию, которая позволяет использовать Cubase в общей сложности в продолжение 25 часов.

Для неограниченного использования версии Cubase необходимо активировать постоянную лицензию (см. раздел «Активация лицензии»).

Программные продукты Steinberg всегда поставляются с кодом активации лицензии, но не всегда с USB-eLicenser.

- Если нужно активировать лицензию для такого программного обеспечения Steinberg (например, обновления или VSTi) и хранить ее на устройстве USB-eLicenser, полученном вместе с оригинальной версией Cubase, нажмите кнопку "Enter Activation Code" в Центре управления eLicenser и следуйте инструкциям.

Более подробную информацию о переносе или активации лицензий можно получить в справочном разделе Центра управления eLicenser.

Начало установки

Процедура установки автоматически записывает все файлы в нужные места.

В зависимости от системы программа Start Center на DVD может запускаться автоматически. Если интерактивный центр запуска не появляется, откройте DVD и дважды щелкните на файле Start_Center.exe (Win) или Start_Center.app (Mac). Из программы Start Center можно начать установку Cubase и получить доступ к дополнительным возможностям и сведениям.

Если вы не хотите устанавливать Cubase через интерактивный Start Center, следуйте процедуре, приведенной ниже.

Windows

1. Дважды щелкните на файле Setup.exe.
2. Следуйте инструкциям на экране.

Macintosh

1. Дважды щелкните на файле Cubase 6.mpkg.
2. Следуйте инструкциям на экране.

Активация лицензии

При запуске Cubase, откроется диалоговое окно, которое сообщает, сколько времени осталось до окончания временной лицензии. В этом же диалоговом окне содержится кнопка запуска процесса активации лицензии.

1. Убедитесь, что USB-eLicenser подключен к порту USB компьютера.
2. Нажмите кнопку Start License Activation. Откроется диалоговое окно для ввода кода активации и загрузки постоянной лицензии.

Регистрация программного обеспечения

Мы рекомендуем зарегистрироваться программное обеспечение! Это дает право на техническую поддержку и позволяет постоянно быть в курсе новинок и других новостей, связанных с Cubase.

- Для регистрации программного обеспечения откройте меню Help Cubase и выберите пункт Registration.

В веб-браузере откроется страница регистрации веб-сайта Steinberg. Продолжайте следовать инструкциям на экране.

Внимание! Можно также сразу зайти на страницу www.steinberg.net/mysteinberg, войти в эксклюзивный интернет-портал для клиентов MySteinberg и зарегистрировать продукт, следуя инструкциям на экране.

Установка оборудования

Установка аудиооборудования и драйвера

1. Установите аудиооборудование и соответствующее оборудование для компьютера, как описано в прилагаемой к аудиооборудованию документации.
2. Установите драйвер аудиооборудования.

Драйвер — это часть программного обеспечения, которая позволяет программе взаимодействовать с определенным оборудованием. В данном случае драйвер позволяет Cubase работать со звуковым оборудованием. В зависимости от операционной системы могут использоваться драйверы разного типа.

Специальные драйверы ASIO

К профессиональному звуковому оборудованию часто прилагается драйвер ASIO, написанный специально для данного устройства. Это обеспечивает возможность прямой связи между Cubase со звуковым оборудованием. В результате устройства со специальными драйверами ASIO могут обеспечивать более низкую латентность (задержку вход-выход), что очень важно при мониторинге звука через Cubase или применении VST-инструментов. Драйвер ASIO может обеспечить также специальную

поддержку для нескольких входов и выходов, маршрутизацию, синхронизацию и т.д.

Драйверы ASIO предоставляются производителями звукового оборудования. За последними версиями драйверов обращайтесь на веб-сайт производителя.

Внимание! Если аудиооборудование поставляется со специальным драйвером ASIO, мы настоятельно рекомендуем использовать именно его.

Универсальный драйвер ASIO с низкой латентностью (только для Windows)

В Windows-системах можно использовать Универсальный драйвер ASIO с низкой латентностью. Это универсальный драйвер ASIO, который обеспечивает ASIO-поддержку любого аудиооборудования, поддерживаемого Windows 7, что гарантирует низкую латентность. В Cubase Универсальный драйвер ASIO с низкой латентностью обеспечивает поддержку технологии Windows Core Audio. Никаких дополнительных драйверов не требуется. Этот драйвер входит в состав Cubase и не требует специальной установки.

- ▬ Этот драйвер следует использовать при отсутствии специального драйвера ASIO. Хотя Универсальный драйвер ASIO с низкой латентностью поддерживает любые звуковые устройства, со встроенной звуковой картой можно добиться лучших результатов, чем с внешними USB-аудиоинтерфейсом.

Драйверы DirectX (только для Windows)

DirectX — это "пакет" Microsoft для обработки мультимедийных данных разного типа в Windows-системах. Cubase поддерживает DirectX или, точнее, Direct-Sound, который входит в состав DirectX и используется для воспроизведения и записи звука. Для этого требуется один из следующих типов драйверов:

- драйвер DirectX для звукового устройства, который обеспечивает его связь с DirectX; если аудиооборудование поддерживает DirectX, этот драйвер должен поставляться производителем. если он не установлен с аудиооборудованием, обратитесь на веб-сайт за дополнительной информацией;

- драйвер ASIO DirectX Full Duplex, позволяющий Cubase взаимодействовать с DirectX. Этот драйвер входит в состав Cubase и не требует специальной установки.

Драйверы Mac OS X (только для Mac)

При работе с компьютером Macintosh убедитесь, что вы используете для своей звуковой аппаратуры последнюю версию драйвера Mac OS X. Чтобы установить драйвер, следуйте инструкциям производителя.

Тестирование звукового оборудования

Чтобы убедиться, что аудиоустройство работает должным образом, выполните следующие тесты:

- используйте любое программное обеспечение, прилагаемое к оборудованию, чтобы убедиться в беспроблемной записи и воспроизведении звука;
- если аппаратура работает через стандартный драйвер операционной системы, попробуйте воспроизвести звук с помощью стандартного аудиоприложения компьютера (например, Windows Media Player или Apple iTunes).

Установка MIDI-интерфейса или MIDI-клавиатуры USB

Хотя многие MIDI-клавиатуры USB и MIDI-интерфейсы – это устройства plug&play, может потребоваться установка специального драйвера устройства. Следуйте процедуре, описанной в документации, прилагаемой к устройству.

Внимание! За последними версиями драйверов обращайтесь на веб-сайт производителя.

3. Создание первого проекта

Об этой главе

Из этой главы вы узнаете, как создать новый проект, сохранить проект и открыть сохраненный проект. Вы узнаете также, как настроить свое аудиоустройство в Cubase.

Диалоговое окно Project Assistant

Чтобы создать новый проект, выполните следующие действия.

1. Запустите Cubase.

Откроется диалоговое окно Project Assistant. Он позволяет открывать существующие проекты и создавать новые проекты, пустые или на основе шаблона проекта.

Внимание! Если Cubase уже запущен, Project Assistant можно открыть, выбрав команду New Project из меню File.

2. В поле Project folder введите имя папки проекта (например, "Мой первый проект").

3. Если вы хотите начать с готового проекта, выберите шаблон одной из категорий (Recording [запись], Scoring [аранжировка], Production [производство] или Mastering [изготовление оригинала диска]). Если не выбрать шаблон, будет создан пустой новый проект.

4. Нажмите кнопку Create.

Вы видите свой первый проект в Cubase. Поздравляем! В верхней части окна ("Окне проекта") указано название проекта: Untitled1.

Внимание! Это еще не все! Пока вы только создали новый проект Cubase. На жестком диске появилась новая папка, но проект Cubase еще не сохранен.

Сохранение, закрытие и открытие проектов

Сохранение проекта

1. Выберите команду Save из меню File.

Если проект еще не сохранен, откроется диалоговое окно Save As. Обратите внимание, что созданная ранее папка ("Мой первый проект") уже выбрана. В ней и будет сохранен ваш проект.

2. Введите имя проекта (например, "Мой первый проект Cubase").

3. Нажмите кнопку Save — на этом создание проекта окончено!

Если проект уже был сохранен, кратчайший способ сохранения — нажатие клавиш [Ctrl]/[Command] - [S].

Заккрытие проекта

1. Убедитесь, что выбрано окно Project. Окно Project — это главное рабочее окно.
2. Выберите команду Close из меню File.

Если с момента последнего сохранения в проект были внесены какие-либо изменения, вам будут предложены варианты Save (сохранить), Don Save (не сохранять) или Cancel (отмена). Если нужно сохранить изменения, нажмите кнопку Save.

Открытие проекта

Существует несколько способов открыть проект снова после того как он был сохранен и закрыт.

Открытие проекта с помощью команды Open

1. Выберите команду Open из меню File.
2. Перейдите в папку с проектом, который нужно открыть.
3. Выберите проект и нажмите кнопку Открыть. Проект загружается в окно Project.

Открытие проекта с помощью диалогового окна Project Assistant

В разделе Recent диалогового окна Project Assistant приведен список недавно открывавшихся проектов. При выборе проекта в этой области кнопка Create заменяется кнопкой Open и используется для загрузки соответствующего проекта.

Открытие проекта с использованием подменю Recent Projects

Cubase помнит недавно открывавшиеся проекты и отображает их в подменю Recent Projects меню File. В этом меню можно выбрать имя проекта, чтобы загрузить этот проект.

Выбор драйвера звукового устройства

Прежде чем настроить маршрутизацию аудиосигналов и начать запись, нужно убедиться, что выбран нужный драйвер ASIO.

1. Откройте меню **Devices** и выберите пункт **Device Setup**.
2. В диалоговом окне **Device Setup** выберите из списка слева **VST Audio System**.

Страница **VST Audio System** показана на рисунке.

3. Из всплывающего меню **ASIO Driver** выберите драйвер, который вы хотите использовать. Различные типы драйверов описаны в разделе "Установка оборудования" на стр. 20.

Настройка соединений VST

Окно **VST Connections** позволяет настроить маршрутизацию входных и выходных сигналов между **Cubase** и аудиооборудованием. Эти соединения называются «шинами» (**buses**). В этом разделе указано, как настроить эти шины, чтобы воспроизведение и запись работали.

Добавление выходов

В этом разделе говорится о том, как настроить выходы для воспроизведения звука в **Cubase**. Начнем с чистого листа и удалим все выходы, которые **Cubase** добавил автоматически.

1. Откройте меню **Devices** и выберите **VST Connections**. Откроется окно **VST Connections**. Этой же цели служит клавишная команда по умолчанию **[F4]**.
2. Если в столбце **Bus Name** что-то есть, щелкните правой кнопкой мыши на этой записи и выберите из контекстного меню **Remove Bus**.
3. Нажмите кнопку **Add Bus**. Откроется диалоговое окно **Add Output Bus**.
4. Выберите значение **Stereo** параметра **Configuration** и значение **"1"** параметра **Count**. Нажмите **ОК**. Добавится новая стереошина (левый и правый каналы), что позволяет направить звук **Cubase** в аудиоустройство.