

# O Grid e a edição de áudio

**Já faz parte do dia-a-dia de quem grava no computador fazer edições do tipo “tira daqui, bota ali”, “chega só um pouquinho pro lado” ou “repete isso aqui, ali, por favor”. Infelizmente, numa tendência do mundo moderno, músicos deixam de ralar em cima de seus instrumentos para aprender a usar o máximo de recursos dos softwares. O resultado, na maioria das vezes, é uma gravação com execuções imperfeitas que precisam ser editadas para que se chegue à perfeição.**



Daniel Farjoun é especialista em Sonar. Usa o programa desde a primeira versão do cakewalk, ainda em DOS. Também é tecladista, arranjador, compositor, produtor musical e mixador.

**M**esmo nos casos em que se tenha feito uma excelente gravação, ainda temos o lado da interpretação do músico. “Este trecho ficou melhor do que aquele, vamos colocá-lo lá na frente”. Esta é uma frase muito mais comum dentro de um estúdio do que se imagina. Já que não vivemos em um mundo de gravações sempre perfeitas, resta-nos aprender a principal ferramenta para a realização de qualquer edição de áudio e MIDI: o Snap to Grid.

## Snap to Grid



O Snap to Grid é uma ferramenta que acompanha o Sonar há muitas versões, mas que deixa ainda muitas dúvidas nos usuários na hora da operação. O Snap to Grid serve para mover clips ou notas MIDI, posicionar o now time (barra vertical indicativa do momento da música), fazer seleções no Time Ruler (a barra horizontal que indica os compassos), selecionar apenas trechos de clips e fazer edições de Slip Editing (que será nosso tema na próxima edição).

Principalmente quando pensamos em mover um trecho de um lugar para outro na música, o Snap to Grid se torna o seu maior aliado para uma maior agilidade e precisão. Acionando o grid, você habilita o que seria um efeito similar a um ímã. Quando você

move um trecho gravado (clip), é como se ele pulasse para pontos pré-determinados da música (normalmente, subdivisões perfeitas do compasso que você determina). Se você desabilita o Grid, você permite que o clip se mova livremente, tirando sua precisão quando se precisa mover grandes distâncias. Para ajustes finos, é até necessário desabilitar o Grid. Para habilitar ou desabilitar o Grid, basta clicar no ícone ou apertar a tecla de atalho “N” do seu teclado.

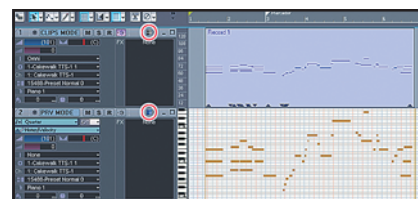
Para que você possa conhecer as opções de configuração do Grid, clique na seta do ícone Snap to Grid. Aparecerá a janela abaixo:

Note que na imagem existem duas abas: Clips e PRV Mode.

**CLIPS** – Se você pretende editar algum CLIP, seja ele de áudio ou de MIDI, é nesta janela que deve entrar com as configurações.



**PRV MODE (Piano Roll View Mode / Modo de visualização do Piano Roll)** – Todas as pistas MIDI possuem a opção de visualização do Piano Roll na Tracks View (janela principal do Sonar). Basta clicar no ícone indicado na imagem abaixo.



A imagem mostra duas pistas. Para editar a primeira, use a aba CLIPS. Para editar a segunda, use a aba PRV MODE.

O mais importante na hora de mover um clip, por exemplo, é saber como mover este clip.

O Sonar dá ao usuário diversas formas de se fazer este movimento com forma precisão.

No canto esquerdo da janela, escolha uma das cinco opções diferentes, dependendo da sua necessidade:

**Musical time:** Para mover o clip, fazendo com que o ímã funcione nas subdivisões do compasso - Você diz quais no quadro à direita.

**Events:** Para mover o clip até o próximo evento. Se for um clip MIDI, um evento pode ser uma nota, um apertar do pedal de sustain, uma mudança de efeito, etc. Um evento em um clip de áudio pode ser o início ou o fim da gravação de cada clip.

**Markers:** Para fazer com que o clip grude em qualquer marcador (marker) do projeto.

O marcador é caracterizado por uma bandeira branca, como na imagem. Aperte a tecla F11 de seu teclado para criar um marcador, dê um nome e faça o teste.

**Clip Boundaries:** Para colar o clip no início ou fim de qualquer outro clip (MIDI ou áudio).

**Absolute Time:** Para mover o clip a algum lugar específico da música, onde você estipula por meio do teclado o momento em que o clip deve começar. Neste caso, você pode dizer o número de samples (amostras - o mesmo do sampling rate - se o seu projeto está em 48kHz, a cada 48.000 samples, você tem um segundo de música), frames (quadros - muito usado para edição de áudio com vídeo) ou seconds (segundos).

Antes de seguirmos, é importante que você saiba que um compasso é dividido em quatro batidas quando trabalhamos em 4/4 (lê-se quatro por quatro) - muito comum em música pop e rock.

Quando contamos as batidas 1, 2, 3, 4... 1, 2, 3, 4... estamos contando as subdivisões dos compassos. Neste caso, dividindo o compasso em quatro partes iguais.

Note no lado direito da janela do Snap to Grid uma série de opções dentro de um "quadro".

Estas opções são exclusivas do Musical Time.

São justamente opções das subdivisões musicais que farão o ímã aparecer mais ou menos vezes dentro de um compasso.

**Veja as opções principais:**

**Whole** - Compasso Inteiro

**Half** - Metade do compasso (divide o compasso em duas partes iguais)

**Quarter** - ¼ do compasso (divide o compasso em quatro partes iguais)

**Eighth** - 1/8 do compasso (divide o compasso em oito partes iguais)

**Sixteenth** - 1/16 do compasso (divide o compasso em 16 partes iguais)

**32nd** - 1/32 do compasso (divide o compasso em 32 partes iguais)

**Triplet:** Simplificando, Triplet significa dizer que no espaço de duas notas agora existem três. Todas as subdivisões do compasso possuem esta opção.

**Por Exemplo:**

Se divido o compasso em duas partes iguais, estou usando o half.

Se uso o half triplet, significa que divido o compasso em três partes iguais. É como se você tivesse sempre 50% a mais de subdivisões do compasso. Se você divide o compasso em oito vezes, com o triplet, você têm 12 subdivisões iguais.

Quando escolhermos o Musical Time ou o Absolute Time, temos ainda outras duas opções que são fundamentais para o sucesso de um movimento: Move TO e Move BY.

**Move To** - Move PARA a subdivisão do compasso ou tempo estipulado. Imagine que você tenha uma gravação de guitarra onde um acorde que era para acontecer no início do compasso foi tocado entre as batidas 2 e 3 deste mesmo compasso. Para consertar, basta que você divida o clip (slice tool) exatamente no início e no fim do acorde em questão e acione o move to com o whole selecionado. Feito isto, basta mover o clip que o ímã irá colar o acorde no início dos compassos.

**Move By** - Move distâncias equivalentes ao estipulado. Digamos que você deseja copiar a voz do primeiro refrão para o segundo. Imagine que esta voz comece entre as batidas 2 e 3 do primeiro compasso do refrão. Se você usar o Move To, o clip vai grudar no início do compasso (se você marcar o whole) e vai fazer a voz ficar totalmente fora da base. Se você selecionar o clip da voz e movê-lo para o segundo refrão com o Move By acionado, você garante que a voz vá começar exatamente entre as batidas 2 e 3, só que lá no segundo refrão. Exatamente o que você precisa! Neste caso, o ímã funciona a cada distância equivalente a um compasso.

Resumindo: O Move To fez com que o início do trecho gravado que estava entre as

batidas 2 e 3 fosse parar no início do compasso. O Move By fez com que o início do trecho gravado andasse distâncias equivalentes a x compassos, indo parar entre as batidas 2 e 3 do refrão.

## Move To - Move By

O clip começa entre as batidas 2 e 3 do compasso 1. Com o Move To acionado, você move o clip para o início de cada compasso da música. Como resultado, temos o clip começando no compasso 2.

O trecho gravado começa entre as batidas 2 e 3 do compasso 1 e vai parar entre as batidas 2 e 3 do compasso 2, mas podia ser do 48, por exemplo.

Quando se pretende mover grandes distâncias e não se tem certeza de que a gravação começa exatamente no início do compasso, o melhor a fazer é usar o move by. Saber escolher entre os dois, ou mesmo desligar o Snap to Grid na hora certa, é fundamental para o sucesso de suas edições e seleções.

## Snap to Audio Zero Crossings

Esta opção faz com que qualquer divisão que se faça em um clip (slice) e até mesmo o posicionamento do "now time" (barra vertical), por exemplo, vá parar no ponto mais próximo em que a wave (onda) esteja em volume zero (cruzando a linha horizontal). Isto faz com que se diminua consideravelmente a possibilidade de acontecerem estalos decorrentes da junção de dois clips de áudio.

É importante lembrar que as configurações do Grid são independentes para cada janela.

Se você configura o Grid do Piano Roll para Whole e Move To, você pode ter o Grid da janela principal (track view) com outras configurações ou até mesmo desligado.

Lembre-se: o ajuste do áudio, com ou sem o snap to Grid habilitado, é visual, mas principalmente sonoro. Não recorra apenas aos seus olhos. Música é, antes de qualquer outra coisa, ouvido. Se soa certo, está certo!

Espero ter ajudado vocês!

Até a próxima edição.



e-mail para esta coluna:

[www.musilab.com.br](http://www.musilab.com.br)