

Audio Snap - Sonar 6

Olá pessoal, Na edição passada, vimos algumas das principais mudanças e inovações do Sonar 6. Nesta edição, veremos o que chamei de “bola da vez”, o AudioSnap. Em poucas palavras, poderia dizer que AudioSnap é o Quantize do áudio, mas veremos a seguir que suas funções vão ainda mais longe.



Daniel Farjoun é tecladista, arranjador e produtor musical.

Oferece serviços de mixagem e gravação pela internet através do site www.omnimusic.com.br

Para quem não sabe, a quantização (Quantize) é a correção de uma execução em relação ao tempo da música.

Imagine a seguinte situação:

O percussionista grava uma percussão que não ficou exatamente perfeita no tempo. Às vezes, ele corre demais, outras, fica mais lento e o metrônomo (click que marca o andamento da música) não perdoa, está lá cravado. O que você faria quando, depois de inúmeras tentativas de gravação, percebesse que o resultado nunca vai ficar bom?

Das três, uma: (1) Desiste e deixa do jeito que está; (2) Chama outro músico para gravar; (3) Recorre ao AudioSnap para corrigir a gravação do percussionista.

Nesta era tecnológica, os mais aficionados irão, pelo menos tentar, a opção 3.

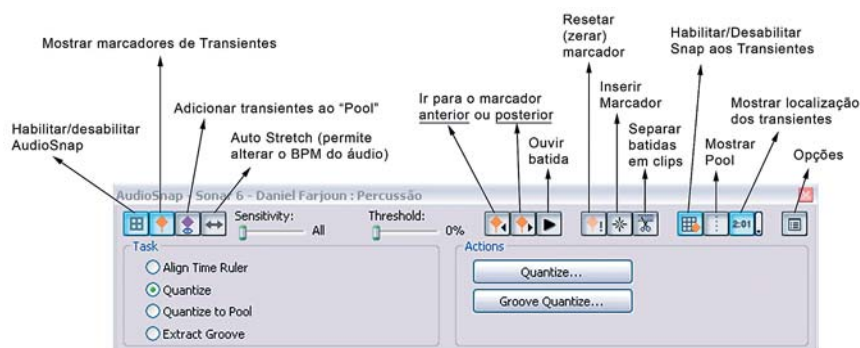
Além de consertar uma gravação mal tocada, o AudioSnap também serve para outras funções muito importantes, como alterar a velocidade (bpm) do projeto que contenha áudio gravado (sem ser groove-clip), fazer o projeto acompanhar a velocidade de uma gravação que tenha sido feita sem metrônomo, transformar batidas em notas MIDI, dentre outras.

Estas são apenas algumas das funcionalidades do AudioSnap, que como você pode perceber, já foi muito além do que um “simples” ajuste de execução. Vamos conhecer agora a paleta de recursos do AudioSnap e ver como acioná-la e aplicar alguns recursos:

A imagem mostra a paleta do AudioSnap, que reúne todas as suas funcionalidades. Para abri-la, basta apertar as teclas SHIFT+A do seu teclado.

Para aplicar qualquer uma das variadas funções do AudioSnap, é preciso selecionar o(s) clip(s) de áudio desejado(s) e ativar o AudioSnap clicando no ícone indicado à esquerda da imagem, ou simplesmente apertando a tecla F12 de seu teclado.

Tendo ativado o AudioSnap em qualquer clip de áudio, você pode observar que o Sonar criou marcadores verticais com losangos na parte superior. Estes marcadores são inseridos cada vez que o programa reconhece uma variação rápida e significativa de volume no áudio, chamada de transientes. Estes marcadores são a base para qualquer edição manual ou quantize automático no áudio através do AudioSnap.



Vamos então entender o funcionamento destes marcadores:

Quando habilitamos o AudioSnap em qualquer clip de áudio, automaticamente são gerados os marcadores nos transientes.

Para mover uma nota de lugar manualmente, basta visualizar o marcador que vem antes dela, clicar com o botão esquerdo do mouse em cima da barra vertical e arrastar para o ponto desejado. Se preferir, acione o GRID com as corretas configurações para um ajuste mais rápido e preciso.

Por vezes, pode acontecer de o marcador não estar exatamente onde gostaríamos que estivesse (vide imagens abaixo).

Para isso, existe o losango na parte superior. Clique nele e mova o marcador até o início da nota. Observe que com este movimento, você andou APENAS com o marcador. Agora sim você pode clicar na barra vertical e mover a nota de lugar para onde desejar, neste caso, para o início do compasso.)



Agora vamos finalmente aprender a fazer a correção em todo o clip, de uma só vez:

- 1) Selecione o clip e ative o AudioSnap;
- 2) Escolha Quantize no campo Task da paleta do AudioSnap e clique em Quantize no botão de Actions;
- 3) Abrirá a janela de quantize, similar a janela do Grid.

OBS: É importante ter um mínimo de conhecimento das subdivisões do compasso, assunto já visto nesta coluna na edição número 139 (Julho 2006), sob o título Sonar – O Grid e a edição de Áudio. Você também pode ler um artigo falando sobre o Snap to Grid no endereço www.musilab.com.br/artigos/grid/grid.htm

- 4) É só escolher a subdivisão que condiz com o áudio que está gravado e pronto, seu áudio foi corrigido... pelo menos na teoria.

Aconselho a verificar visualmente se os transientes foram inseridos no local certo. É só seguir o procedimento que vimos agora a pouco, andando com o losango para consertar o posicionamento da nota.

A qualquer momento, você pode desabilitar o AudioSnap nos clips selecionados e ter o seu áudio original intacto. Basta clicar no mesmo botão usado para habilitar o recurso, ou apertar a tecla F12 de seu teclado.

Em alguns casos, é possível que não te interesse inserir um marcador para quantizar notas que estão com volume muito baixo, como, por exemplo, um vazamento de outros instrumentos. O AudioSnap oferece a opção de fazer este ajuste através do controle Threshold na paleta principal. Quanto mais para a direita o Threshold, menos sensíveis a transientes de baixa amplitude (volume) os marcadores serão, permitindo um quantize mais preciso só nas notas que realmente interessam.

O campo Sensitivity é similar ao Threshold, só que ao invés de inserir marcadores com base no volume, ele insere marcadores

com base na distância entre eles. Quando mais para a direita, mais separadas devem ser as notas importantes presentes no clip.

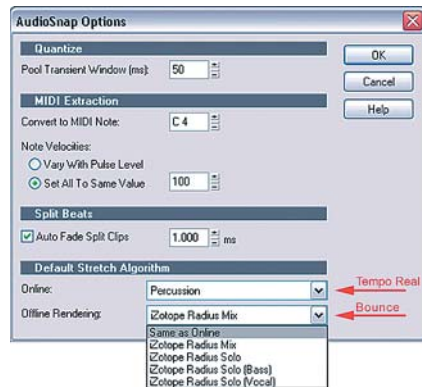
O ideal é sempre antes de aplicar o quantize definitivo, ajustar o threshold ou Sensitivity e ainda assim, dar uma verificada nos marcadores para ver se eles estão posicionados onde deviam, ou se estão em excesso ou em falta. Para fazer aparecer a barra vertical do marcador, clique no losango com o botão direito do mouse e escolha a opção Enable. Para descartar um marcador, escolha a opção Disable. Se você não quer que o marcador seja afetado pelo campo Sensitivity ou Threshold, selecione a opção Promote. Veja que o losango vira um quadrado.

Outra fantástica ferramenta do AudioSnap permite o ajuste do áudio, não apenas em relação ao tempo da música, mas também em relação a outro clip. É a ferramenta ideal para, por exemplo, alinhar dois vocais, ou para ajustar dobras de metais e outros instrumentos. Para isto, basta que você selecione o clip de referência (original), habilite o AudioSnap e em seguida aperte as teclas Ctrl+F12. Com isto, você faz com que todos os marcadores deste clip estejam no que o Sonar chama de “pool”. Observe que ao passar os marcadores (markers) para o Pool, linhas verticais aparecem exatamente onde encontram-se os marcadores, para auxiliar o ajuste manual em qualquer outra pista. Se você não quiser, pode desabilitar a visualização clicando no ícone AudioSnap Show Pool, traduzido na imagem do início como “Mostrar Pool”. Feito isso, basta escolher o clip que será ajustado, habilitar o AudioSnap e escolher a opção Quantize to Pool na Paleta. O campo Quantize Strength diz quantos percentos da distância até o destino os marcadores irão andar.

O valor inserido em Max Distance from Pool indica que um marcador que estiver mais longe do que a distância esti-

pulada do seu destino, não será quantizado. O Campo Quantize Window é um ajuste fino do anterior. Uma Window de 100 por cento, inclui todos os marcadores que estão presentes até o limite estipulado em Max Distance from Pool. Você pode também inserir ao Pool os marcadores do Grid. Facilita a edição manual com a visualização do Pool. Basta ir ao lado da Time Ruler (barra que mostra os compassos) e clicar no ícone idêntico ao que habilita o AudioSnap na Paleta. Os marcadores aparecem de acordo com a configuração do Grid.

Nada disso valerá a pena, se você não usar o algoritmo certo para processar o som da melhor maneira possível. Para conhecer os diversos algoritmos disponíveis, clique no ícone referente às opções do AudioSnap (último à direita) e observe a janela que aparece:



No campo Default Stretch Algorithm (Algoritmo de “esticamento” padrão), estão as opções Online e Offline Rendering.

O que você escolher para Online será o algoritmo usado em tempo-real, ou seja, quando você estiver alterando (acelerando ou desacelerando) um áudio, o som que você escutará ao dar play no seu projeto será proveniente do processamento de um dos dois algoritmos à sua disposição: Percussion ou Groove-Clips. O Percussion funciona melhor que o Groove Clip em material percussivo (bateria, percussão), especialmente quando

você faz grandes alterações de tempo.

Os melhores resultados são provenientes do Offline Rendering, ou seja, quando você aplica um Freeze, Bounce ou Export no áudio que foi alterado.

Vamos conhecer as opções dos algoritmos existentes para o Offline Rendering:

iZotope Radius Mix: Ideal para áudio polifônico e estéreo, como uma música de CD que contém vários instrumentos tocando ao mesmo tempo.

iZotope Radius Solo: Funciona melhor para áudio monofônico, como solo de instrumentos em geral.

iZotope Radius Solo (bass): Uma variação do “Solo” ideal para baixos.

iZotope Radius Solo (vocal): Variação do “Solo” ideal para voz.

Com a opção “Same as Online” (o mesmo que estiver no Online), podemos ainda ter:


Groove Clip: Uma opção que funciona mais rápido usando menos poder de processamento.

Percussion: A melhor opção para sons percussivos, como bateria e outras percussões.

A correta configuração de Online e Offline Rendering é fundamental para o excelente resultado final que esta ferramenta oferece. Escolher errado pode fazer com que o resultado seja artificial e nada agradável.

É bom lembrar que outras funções do AudioSnap como picotar áudio nos transientes ou criar nota MIDI referente a cada marcador não necessitam desta configuração.

Lembre-se que corrigir no computador pode soar bem, mas ao vivo, tudo é diferente. Lembre-se de praticar ao máximo o seu instrumento para que estes recursos sejam cada vez menos utilizados. Tocar certo é sempre o melhor caminho.

Qualquer dúvida, é só escrever! 

e-mail para esta coluna:
musilab@gmail.com

PROMOÇÃO!



omni music

Produção - Gravação - Mixagem

Conheça também os serviços de fotografia e design:



Saiba mais e confira as promoções de lançamento em:

www.omnimusic.com.br

 Tel. (21) 2431-0383