

Audio Snap - Sonar 6

- Parte 2 -

Na edição passada vimos os principais recursos do AudioSnap, mas foram mostradas outras possibilidades que deixaram alguns leitores com água na boca. Vamos ver nesta edição como é simples alterar a velocidade do áudio com o projeto e como usar o Sonar para transformar áudio em notas MIDI, ideal para quem quer trocar aquele som ruim de bumbo por outro mais interessante, por exemplo.



Daniel Farjoun é tecladista, arranjador e produtor musical.

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

Até a versão 6, era muito comum ouvir de músicos ou bandas que gostariam de acelerar um pouco a gravação. Só restava aos produtores alertar que antes de começarem as gravações era preciso ter certeza do andamento (BPM) da música. Começada a gravação em um andamento, restavam três opções: (1) Gravar assim até o final; (2) Alterar a velocidade depois de tudo gravado; (3) Voltar e começar a gravar tudo novamente, no andamento desejado.

Como definir andamento não é uma tarefa tão simples, pois requer a responsabilidade de ser definitiva, a Cakewalk implementou, dentro do AudioSnap, uma opção que irá salvar muitos projetos daqui em diante, o Auto Stretch.


AUTO STRETCH

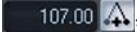

Vamos começar vendo como é simples preparar os clips de áudio para a alteração de velocidade (BPM) da música com o uso desta poderosa ferramenta.

1) Selecione todos os clips de áudio do seu projeto. Lembre-se que não é mais preciso englobar com o retângulo da seleção os clips desejados, basta encostar neles. Outra dica interessante é o uso do CTRL+F9 e CTRL+F10. O primeiro, seleciona do trecho previamente escolhido para o início do projeto. O segundo, do mesmo trecho até o final. Assim, temos a certeza de que nenhum clip ficou do lado de fora.

2) Abra a paleta do AudioSnap apertando as teclas SHIFT+A do seu teclado e ative-o clicando no ícone à esquerda da imagem, ou simplesmente apertando a tecla F12 de seu teclado. Se por algum mo-

tivo o desenho dos clips não estiver aparecendo, espere até que o Sonar termine de desenhá-los. Se ainda assim, por qualquer possível problema, o gráfico seja uma linha reta, mas você estiver escutando o áudio desta(s) pista(s), dê um Bounce to Clip para que o sonar redesenhe a onda. O AudioSnap só funciona com o desenho das ondas.

3) Agora, ainda na paleta do AudioSnap, clique no ícone AutoStretch  para deixá-lo azul, ou seja, selecionado. Qualquer mudança feita na velocidade da música agora será aplicada automaticamente aos clips de áudio. Faça o teste:

Vá no campo indicativo de BPM, como mostra a figura , clique com o botão esquerdo do mouse e digite uma nova velocidade, como mostra o exemplo a seguir . Qualquer mudança de BPM que houver na música fará com que os áudios a acompanhe. É sempre bom não abusar muito nessas mudanças, afinal, ninguém faz milagres. Uma alteração de 30 pontos, é uma alteração enorme e de acordo com os testes que fiz, ainda deixa um resultado muito bom para instrumentos percussivos (bateria e percussão), usando o algoritmo **Percussion**.

Tendo feito a alteração no andamento da música, você pode deixar o Sonar tocar tudo em tempo real ou fazer um Bounce. Se deixar tocar em tempo real, pode ser que o algoritmo usado não deixe o som com uma qualidade boa. Não se assuste. A segunda opção, o Bounce to Clip, deixa a alteração de andamento definitiva, mas a qualidade do resultado final é incomparável com o real time. Claro que nada disso

adianta se você usar o algoritmo errado. Para a mesma alteração de 30 pontos (de 140 para 170 BPM) do teste feito, a guitarra distorcida soou horrível em tempo real, usando o algoritmo Percussion, mas soou simplesmente perfeita usando o algoritmo **IZotope Radius Solo** no Bounce. Como escolher os algoritmos já foi visto na edição passada e você pode conferir no link: <http://www.musilab.com.br/util-backstage.htm>

Lembre-se que feito o bounce, se você alterar o andamento do projeto o áudio não irá acompanhar, a menos que você repita os passos anteriores.

EXTRACT GROOVE

A próxima novidade que veremos é a ferramenta Extract Groove, que faz parte da paleta do AudioSnap.

É muito comum em gravações de bateria que o resultado não tenha ficado tão bom quanto o esperado. Um recurso muito usado na grande maioria dos estúdios caseiros e outros “nem tão caseiros assim”, é a substituição de um bumbo ou uma caixa por sons previamente gravados, chamados samples.

É bem verdade que existem plug-ins, como o Drumagog, que são feitos para isso, substituir arquivos de áudio por outras gravações, melhores ou simplesmente diferentes. A vantagem é que agora o Sonar incorpora tudo dentro de seu pacote e não é mais preciso gastar dinheiro comprando plug-ins de terceiros, sem contar que os dois, de fato, trabalham de forma diferente para atingir o mesmo objetivo.

Vamos ver, a seguir, como podemos transformar áudio em MIDI por meio do Extract Groove do AudioSnap.

Imagine que você tenha feito uma gravação de bateria cujo som do bumbo não lhe agradou. Para que possamos transformar as batidas do bumbo em notas MIDI,



siga os passos a seguir:

1) Selecione o clip do bumbo e habilite o AudioSnap, apertando as teclas SHIFT+A para aparecer a paleta do AudioSnap e F12 para habilitá-lo.

2) Clique no terceiro ícone da esquerda para a direita, chamado **AudioSnap Add Transients to Pool**, ou simplesmente aperte as teclas CTRL+F12. Isso fez com que o Sonar reconhecesse os marcadores para habilitar as opções do próximo passo.

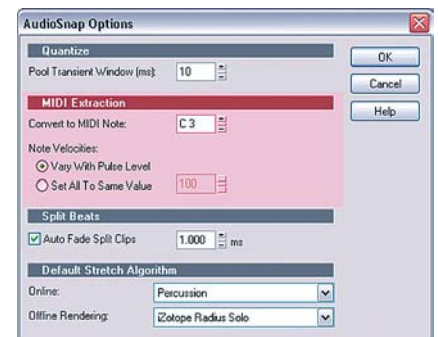
3) Selecione, no campo *Task*, a opção **Extract Groove**. Observe que as opções do campo *Actions* ao lado mudaram, e apareceram as novas **Save as Groove...** e **Copy as MIDI Notes...**. Sem usar o **Add Transients to Pool** estas duas opções ficariam desabilitadas.

4) Habilite o Snap to Grid apertando a tecla N de seu teclado, escolha **MOVE TO** e **WHOLE** e mova o início do clip em

questão para o início do compasso anterior. Com isto, você terá certeza de que o clip começa exatamente no início de um compasso. Isto vai facilitar e muito a sua vida lá na frente. OBS: Se você não souber usar o Snap to Grid, acesse o link dado anteriormente).

5) Volte para a paleta do AudioSnap e entre nas opções do AudioSnap clicando no ícone à direita.

Você verá a janela ao lado que contém algumas configurações importantes antes de criarmos o MIDI:



Convert to MIDI Note: Neste campo, você escolhe qual nota MIDI será criada após o processo. Escolha C3 para usar o som do bumbo no padrão GM. Esta opção é fácil de ser alterada depois, uma vez que no MIDI temos total liberdade para alteração das notas.

Note Velocities: Este é o campo que determinamos com qual velocity (intensidade) as notas midi serão criadas. Para isto, temos dois campos a escolher:

a) *Vary With Pulse Level* – Varia de acordo com a intensidade do áudio. Um

É muito comum em gravações de bateria que o resultado não tenha ficado tão bom quanto o esperado. Um recurso muito usado é a substituição de um bumbo ou uma caixa por sons previamente gravados, chamados samples

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

áudio com volume baixo vai gerar um MIDI com velocity baixo.

b) *Set All to Same Value* – Faz com que todas as notas MIDI tenham a intensidade que você estipular neste campo. O padrão é 100, numa escala de 0 a 127.

6) Feche a janela das opções do AudioSnap e clique na opção *Copy as MIDI Notes...* do Extract Groove.

Nada acontecerá, é normal. O que o Sonar faz é copiar as informações dos marcadores do clip de áudio para que sejam colados em forma de nota MIDI em uma pista de MIDI.

existem marcadores do AudioSnap. Agora, além de poder trocar o som do bumbo, você pode também quantizar o MIDI, o que dá um resultado ainda mais eficiente.

Tendo criado as notas MIDI, o próximo passo é substituí-las por outro som. Vamos usar o TTS-1 da Cakewalk, mas poderia ser o SessionDrummer2 ou qualquer outro som através do SFZ (tocador de SoundFonts) ou qualquer outro sampler ou instrumento virtual. Basta ir ao campo *FX* de uma pista de *áudio*, clicar com o botão direito do mouse e escolher, dentro de

Observe que as notas MIDI são inseridas exatamente onde existem marcadores do AudioSnap. Agora, além de poder trocar o som do bumbo, você pode também quantizar o MIDI, o que dá um resultado ainda mais eficiente

7) Insira uma pista MIDI. Para isso, clique com o botão direito do mouse em cima do número de qualquer pista, de preferência que seja logo acima da do bumbo em questão, e escolha a opção *Insert MIDI Track*

8) Ponha a barra “Now Time” (Lê-se Nau Táime) no mesmo compasso do início do clip de áudio clicando com o botão esquerdo do mouse na “time ruler”, área indicativa os compassos.

Exatamente para facilitar esta tarefa que solicitei o uso do Snap to Grid. Assim, você tem a certeza de que a “Now Time” está em ponto certo e não quebrado.


Ex: 1:1:000 e não 1:1:074.

9) Estando o “Now Time” no mesmo ponto do clip de áudio, basta apertar as teclas CTRL+V de seu teclado, ou ir no menu *EDIT* e clicar na opção *PASTE* e clicar em OK. Observe que as notas MIDI são inseridas exatamente onde

Soft Synths, o *Cakewalk TTS-1*. Aparecerá um número ao lado esquerdo da escrita que é o número da porta MIDI para onde você deve endereçar a pista MIDI.

Vá à pista MIDI e no Output (Símbolo O) escolha o número que apareceu ao lado do TTS-1.

Escolha o Canal (Channel), Banco (Bank) e instrumento (Patch) – que é o seu Kit de bateria - e pronto, seu áudio virou MIDI, de forma muito mais flexível que o Drumagog, por exemplo. Você pode alterar as notas MIDI, pode alterar os velocities, pode usar samples de quaisquer programas (gigastudio, kontakt, Battery, Reason, etc) dentre tantas outras possibilidades.

Um 2007 repleto de saúde, paz e muita música para todos vocês! 

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