



Tipos de Pistas

Olá! Neste vídeo, vamos conhecer os ajustes iniciais de um projeto. Também veremos as funções de algumas Pistas do Cubase. Ao longo do curso, todas elas serão apresentadas. Os tópicos são os seguintes:

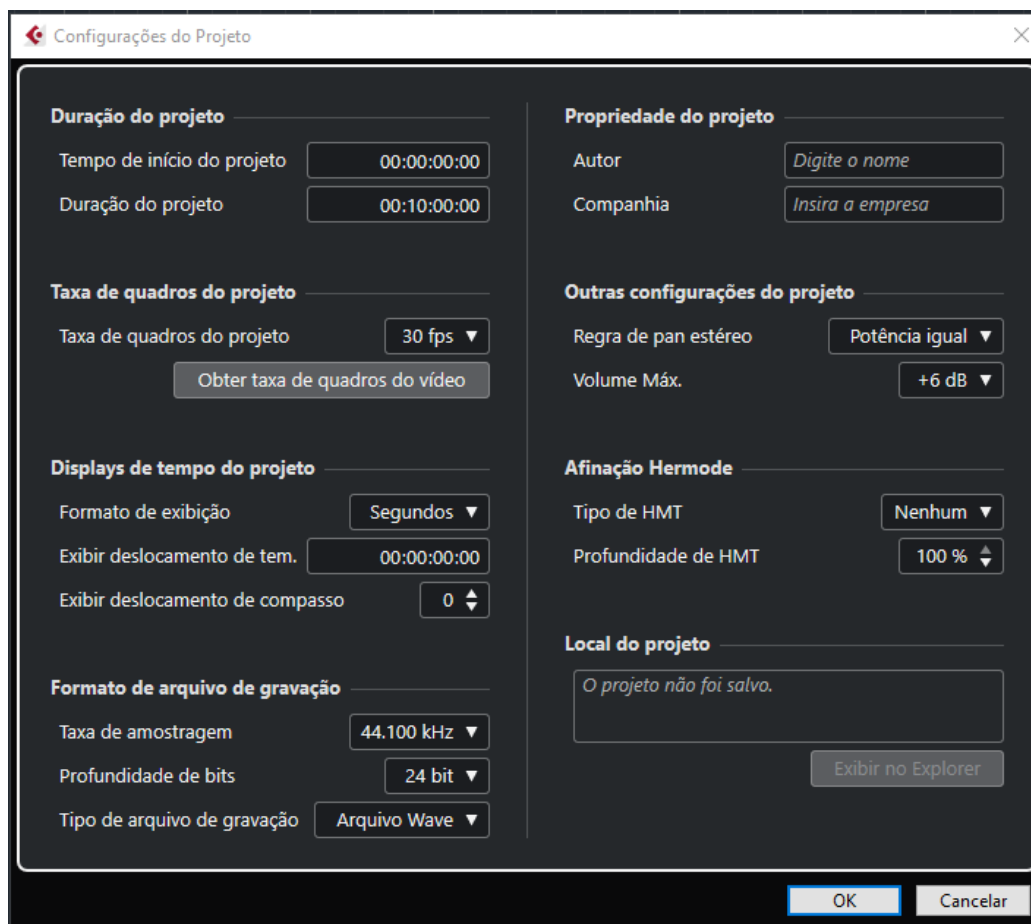
1. Configurações do Projeto
2. Tipos de Pistas
3. Editando o Layout de Pistas

Então vamos começar por um tópico importantíssimo: as Configurações do Projeto.

1. Configurações do Projeto

Vamos começar, criando um projeto vazio.

Agora, vamos abrir as Configurações do Projeto. Abra o Menu Projeto > Configurações do Projeto.



Atalho: Shift + S



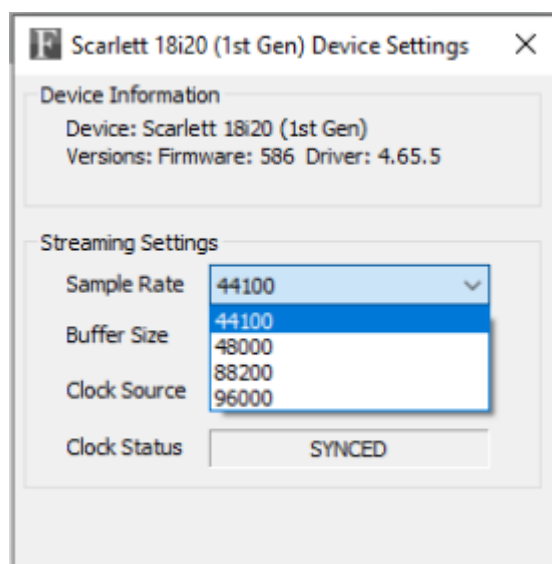
A maioria das opções pode ser feita enquanto o projeto estiver em desenvolvimento. Mas um ajuste em especial merece atenção: o “Formato de arquivo de gravação”.

Vou assumir que você não fez nenhum curso de áudio, nem conhece o assunto Áudio Digital. Assim, vou explicar de forma prática! Quanto maiores os valores de “Taxa de amostragem” e de “Profundidade de bits”, melhores serão os resultados na qualidade de áudio gravado e mixado. No entanto, os arquivos resultantes serão maiores.

Pra se ter uma ideia, o áudio de qualidade de CD tem taxa de 44,1KHz e 16 bits. É perfeitamente possível trabalhar assim. No entanto, você vai ter que tomar cuidado especial a gravações muito silenciosas. Nesse caso, 24 bits já garante o registro dos sons mais sutis, além de ser a taxa usada em DVDs e Blu-rays. O “float” garante que os sons que passarem de Zero dB sejam registrados e processados internamente. No entanto, os arquivos ficam maiores.

Observe se sua placa tem suporte a 24, ou 32 bits. Se você quiser gravar áudio com efeitos, recomenda-se usar 64 bits.

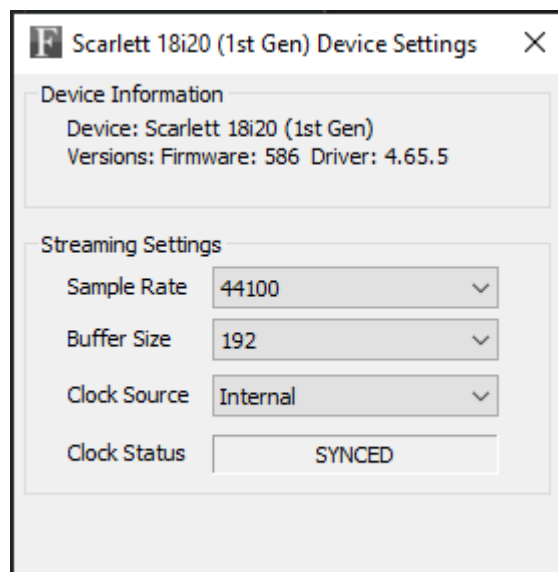
A escolha da Taxa de amostragem depende da sua placa de áudio. Veja as configurações da minha placa:



Preste atenção a isso: quem manda na qualidade na gravação é a placa. Por exemplo, meu limite é 96KHz. As placas mais modernas chegam a 192KHz. Talvez eu queira usar 44,1 ou 48KHz, que são mais econômicos em termos de tamanho de arquivo. Se for o caso, eu tenho que mudar a configuração na placa também. Portanto, vamos guardar a seguinte regra: a taxa da placa e a taxa do Projeto no Cubase devem ser as mesmas. Se eu escolher 48KHz na placa, eu devo escolher 48KHz no Cubase.



Muito bem, já que estamos falando de placa de áudio, vamos aproveitar e falar do “Buffer Size” e do “Clock Source”.



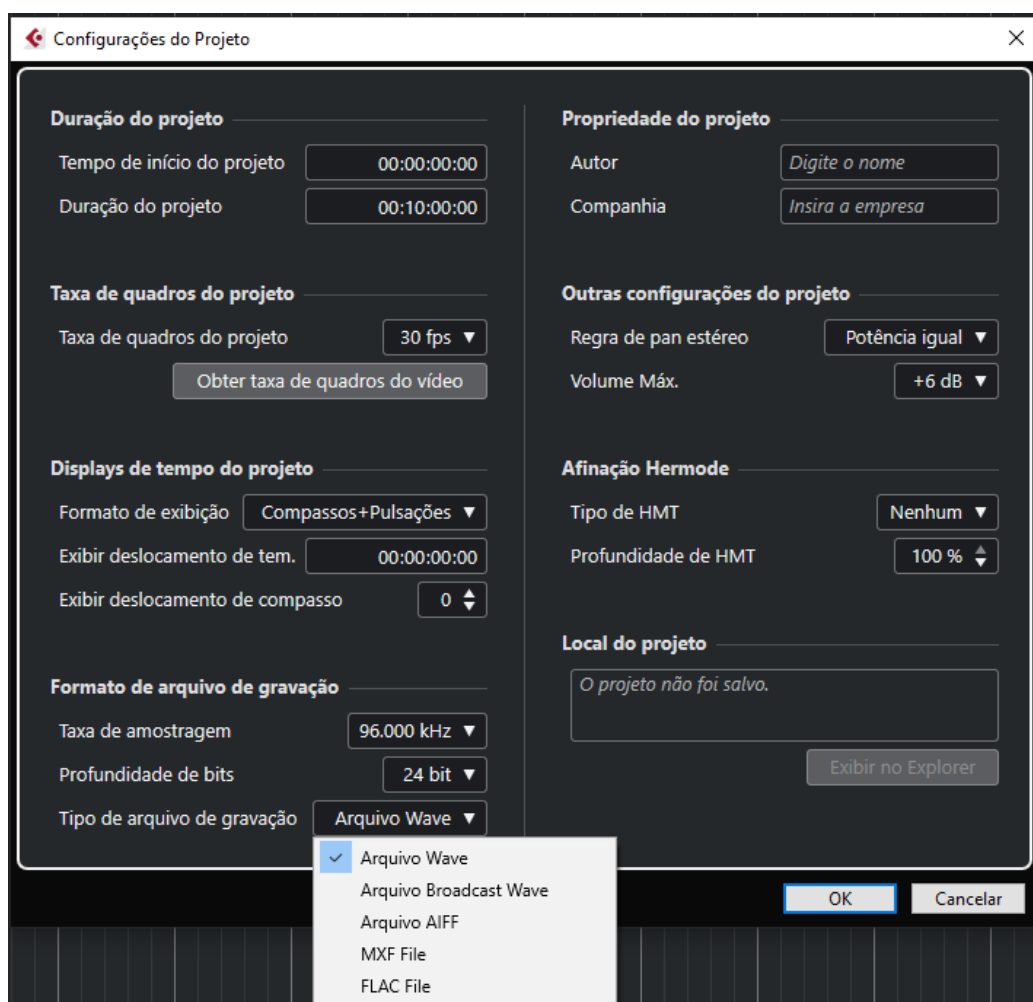
Meu Buffer Size varia de 16 a 1024 samples. O que isso significa? Um Buffer é um armazenamento de informações. Um Buffer garante um fluxo contínuo de áudio digital sendo recebido pelo Cubase. Mas, quanto maior o tamanho de Buffer, maior o atraso do áudio que ouvimos. Isso fica muito evidente se você usa um Microfone USB, porque o áudio que você ouve passou por um Buffer e pelo Cubase.

Então, você deve fazer testes de gravação com tamanhos de Buffer cada vez menores antes de dar problemas de interrupção do áudio. Não vai ficar perfeito, porque microfones USB sempre vão dar esse tipo de latência, isto é, atraso, ou delay.

Por outro lado, quando estivermos fazendo uma Mixagem, dá pra aumentar bastante o Buffer Size, para que os processamentos dos plug-ins possam agir sem travamentos.

E, por último, temos o Clock Source. Isso é importante pra indicar qual é o dispositivo que sincroniza a captação de áudio. Minha placa tem S/PDIF e ADAT como entradas alternativas. Isso significa que minha placa pode se conectar a outras placas por essas entradas. Já que a placa principal é esta, o meu Clock Source é interno, ou “Internal”.

Vamos voltar às Configurações do Projeto.



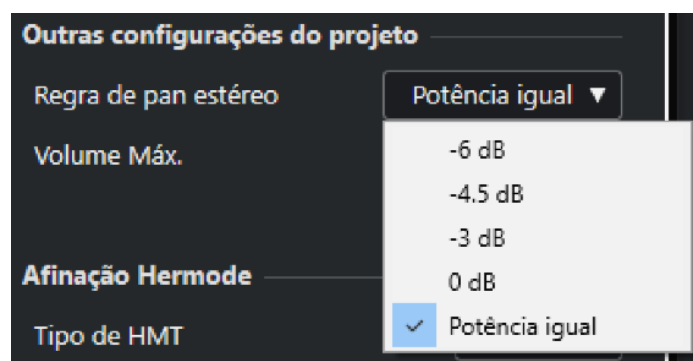
O tipo de arquivo também é algo importante pra decidir antes de gravar. Os formatos Wave e AIFF são de alta fidelidade, sem compressão e sem perdas de qualidade como o MP3. O FLAC também é ótimo, com a vantagem de ser gerar arquivos menores, em relação ao Wave.

Agora tem os formatos “especiais”: o BWF (Broadcast Wave) e o MXF. Além de guardar áudio, esses formatos geram metadados, pra exportar para outros programas. Mas eu recomendo usar o Wave ou AIFF, por serem mais confiáveis e compatíveis.

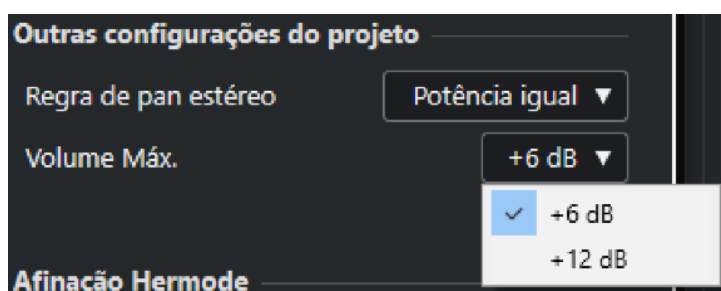
Definir tempo de início e de fim do projeto é interessante caso você saiba de antemão qual será a duração do seu projeto. Do contrário, pode-se deixar como o padrão 10 minutos.

A taxa de quadros do projeto é usado quando você quiser inserir um vídeo. Então, pra não perder a sincronia entre o áudio e o vídeo, temos que colocar a taxa de FPS (frames per second) que seu vídeo possui.

“Displays de tempo do projeto” é a unidade de tempo na Timeline. Se for um projeto simples de música, sem vídeo, pode-se escolher “Compassos+Pulsações”. Num vídeo lá na frente, a gente vai ver como funciona um projeto com vídeo.



A “Regra de Pan Estéreo” é uma regra de atenuação de volumes. Quando somamos os lados direito e esquerdo, a potência de som aumenta, em relação a cada lado individualmente. Mas, quem quer atenuar esse aumento, podemos escolher algum valor negativo. Em Zero dB, não há atenuação. E “Potência Igual” deixa que se haja o aumento de potência no som ouvido.



“Volume Max” é o volume máximo que o Fader de Volume pode chegar. Por padrão, o máximo chega a +12dB. Para projetos antigos de Cubase (até a versão 5.5), sugere-se o +6dB.

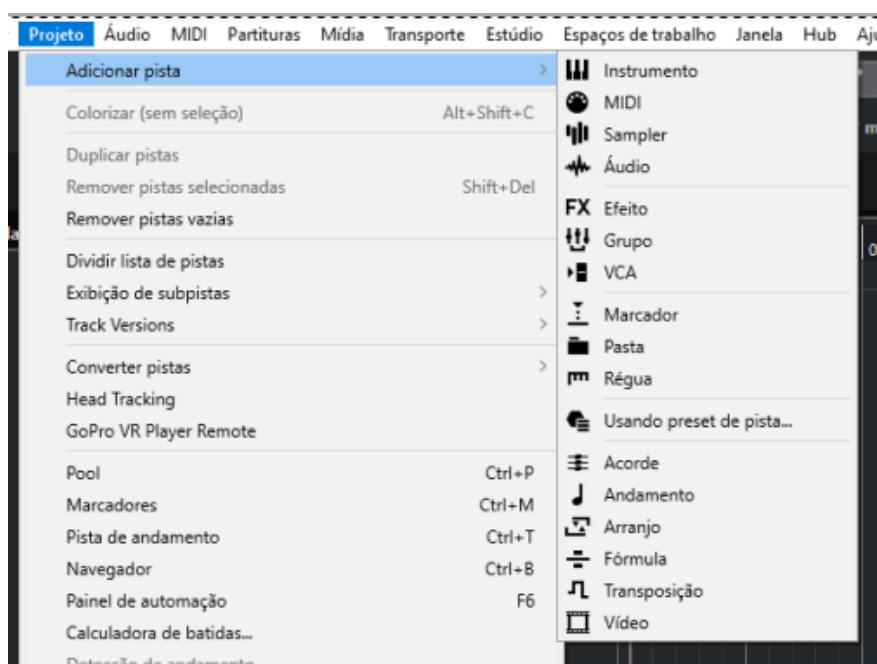
“Afinação Hermode” é um controle de afinação dinâmica de MIDI, que simula a afinação dos instrumentos reais. Pra música popular, não há tanta preocupação com isso.

E no “Local do Projeto”, você confere onde seu projeto está salvo no seu computador.

Agora, finalmente, está na hora de aprendermos os tipos de Pistas!

2. Tipos de Pistas

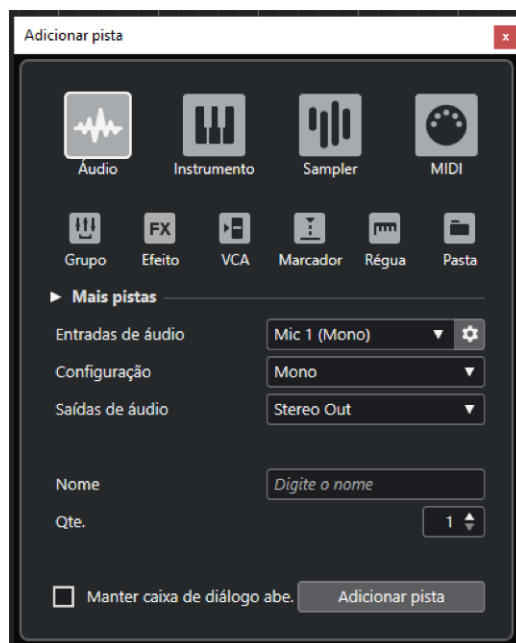
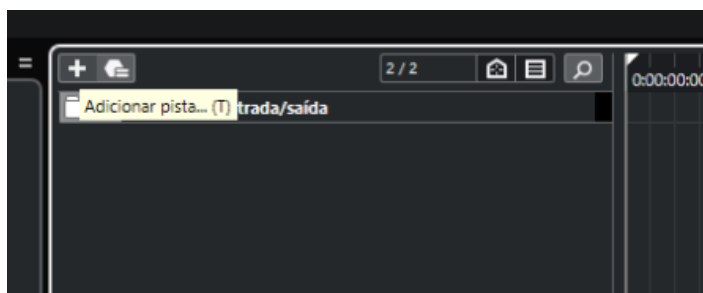
Há três formas de abrir Pistas no Cubase. A primeira é pelo Menu Projeto > Adicionar Pista.



A segunda forma é pelo Menu Contexto da lista de Pistas. Lembra-se dele? É só clicar com o botão direito do Mouse na Track List:



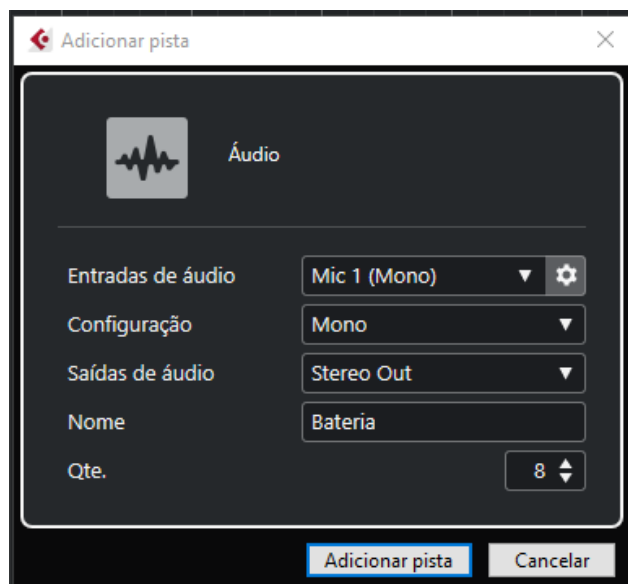
E a terceira forma é clicar no botão de "+", no canto superior esquerdo da Track List:



O atalho dessa janela é o "T". Não esqueça dele, pois você vai usa-la bastante!

Atalho: T – adicionar pista

Pra quem escolher o Menu Projeto > Adicionar pista > Áudio, temos a seguinte janela:





Nesse exemplo, eu vou abrir oito Pistas Mono de uma só vez. E vou colocar o nome “Bateria”. O Mic1 (Mono) é minha primeira entrada da interface de áudio. Se quiser abrir a janela das Conexões de áudio, pode clicar no botão de engrenagem, ou o atalho F4.

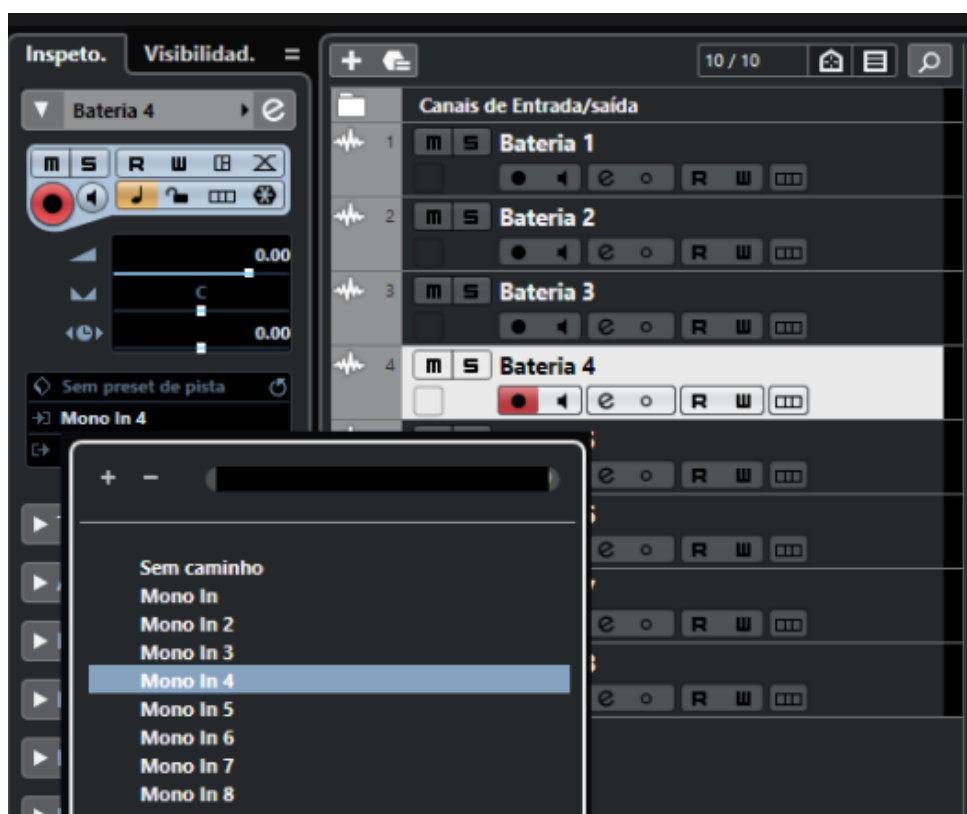


Espero que você tenha feito o seu Preset, correspondente ao seu hardware de áudio. Se não o fez, deixe tudo pronto!

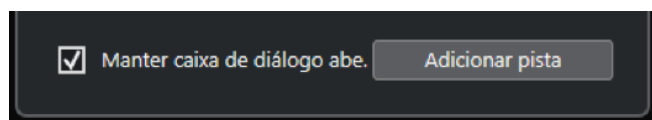
Uma Pista pode ser Mono, Estéreo ou ter configurações de Surround. Eu vou escolher “Mono”. A minha saída de áudio padrão é o “Stereo Out”. E, ao clicar em “Adicionar Pista”, as oito Pistas aparecem!



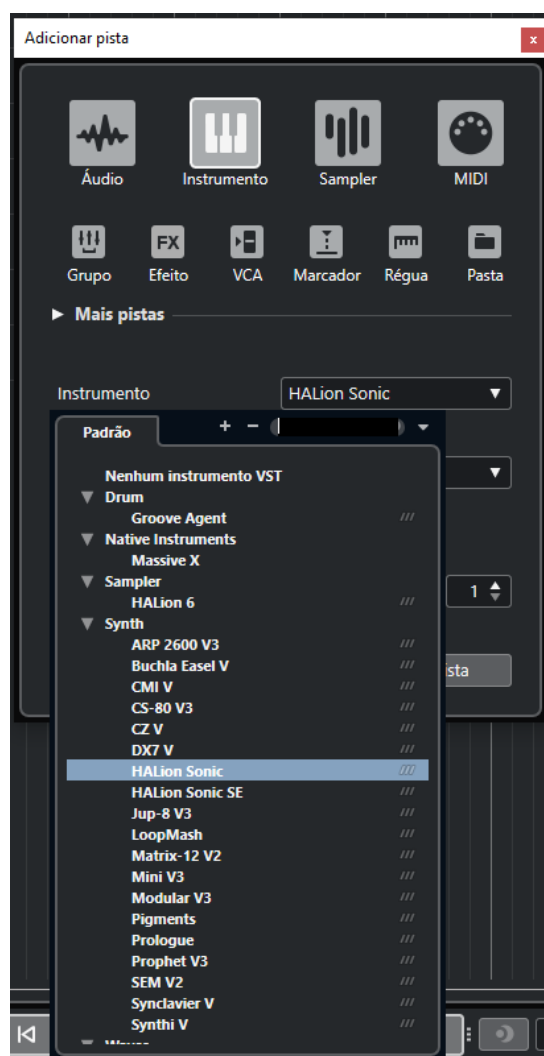
Uma coisa interessante: a numeração depois do nome “Bateria” foi adicionada pelo Cubase automaticamente! Mas uma coisa que ainda não é automática é a atribuição de entradas diferentes para cada Pista. Veja que todas as Pistas ficam com a mesma Entrada “Mono In”. Se eu quiser gravar as oito pistas de uma vez, cada uma com uma entrada diferente, preciso fazer um trabalhinho manual. Eu tenho que clicar em cada Pista e escolher a entrada de áudio.



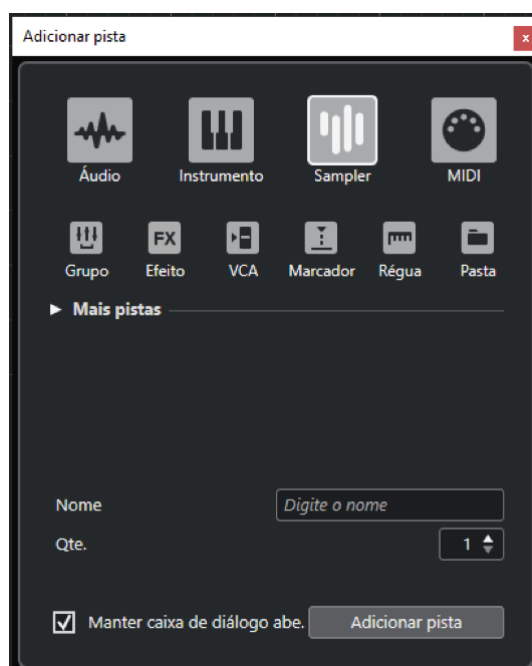
Agora, pra abrir pistas diferentes, a janela “Adicionar Pista” é bem melhor.



Se eu quiser criar essas mesmas pistas de áudio mais uma pista de instrumento, mas sem fechar e reabrir a janela? Faça o seguinte: antes de qualquer coisa, clique na opção “Manter caixa de diálogo aberta”.



Com a pista de instrumento, nós poderemos escolher o instrumento, ou o plugin, além da saída de áudio. E, mais uma vez, você pode escolher o número de pistas com esse instrumento virtual.



O próximo é a Pista de sampler. O Cubase tem um sampler-padrão, que pode ser visto lá na Zona Inferior, na aba “Controle de Sampler”. O objetivo desse tipo de Pista é importar, manipular e utilizar uma pequena amostra de áudio. Depois veremos mais a respeito.

A Pista MIDI não tem muita configuração. Ela depende mais de instrumentos reais baseados na tecnologia MIDI, como sintetizadores, processadores e bancos de sons.

Assim, antes de criar um novo tipo de Pista, clicamos em “Adicionar pista” e seguimos adiante.

Agora, os demais tipos de Pista serão apresentados no decorrer do curso, pois são melhor entendidos quando estivermos gravando ou organizando nosso projeto.

Já que estamos falando em criar Pistas, eu vou aproveitar a oportunidade pra mostrar como podemos organizar as pistas já criadas.

Podemos, inicialmente, mudar pistas de lugar, ao arrastarmos uma pista a partir do cabeçalho dela.



Depois, é interessante saber marcar pistas, selecioná-las. Como se faz? Simplesmente clica-se no cabeçalho e ele fica esbranquiçado. E pra marcar mais de uma? Segura-se o Ctrl e vai clicando.

Atalho: Ctrl + clique nas pistas - marcar várias pistas.

E pra desmarcar uma pista é só usar o Ctrl também.

Agora, para marcar uma sequência de pistas, você usa o Shift.

Atalho: Shift + clique nas pistas – marcar uma sequência de pistas

Clique na primeira Pista, segure o Shift e aperte a última da sequência. Ou então, use o Shift mais as teclas de flechas no seu teclado.



A marcação de pistas pode ser feita também na aba “Visibilidade”.

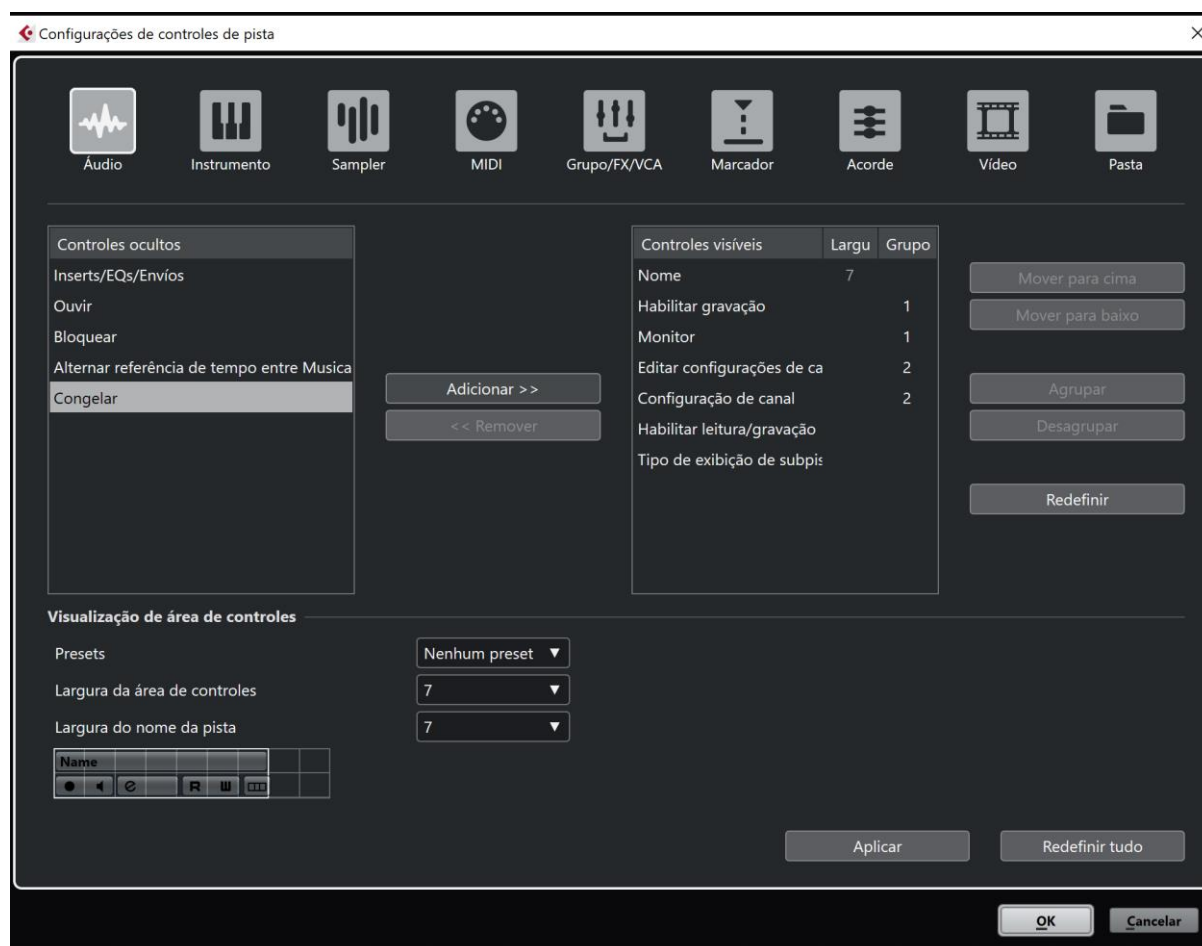
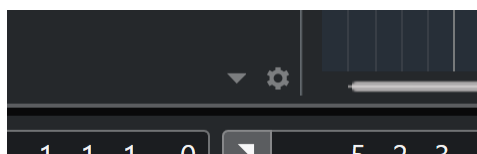
Por enquanto, a apresentação de Tipos de Pista fica por aqui, até porque o vídeo está bem longo! Mais pra frente, enquanto estivermos gravando e fazendo Mixagens, o resto dessas Pistas será apresentado, tá certo?

Agora, vem o último item desse vídeo, que é bem rápido! Agente firme!



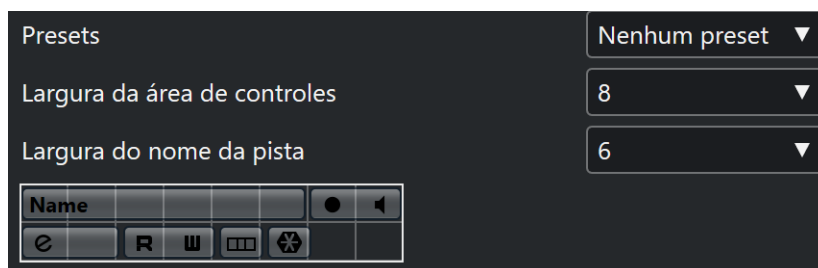
3. Editando o Layout de Pistas

Já que começamos a abrir pistas, que tal customizar o layout delas? Vamos começar com o botão de engrenagem, lá no pé na Track List.

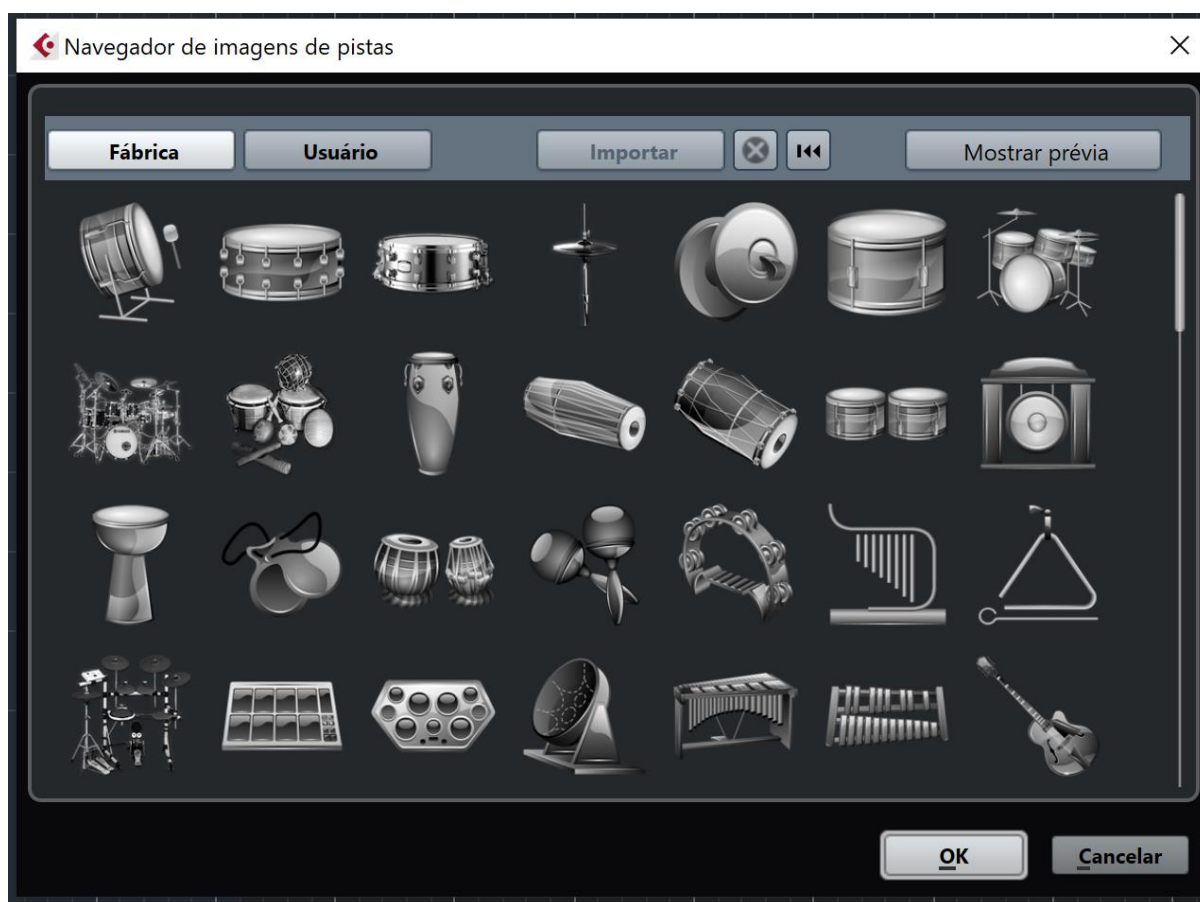


Nesta janela, podemos modelar todos esses tipos de pista. Vamos exemplificar com a pista de áudio.

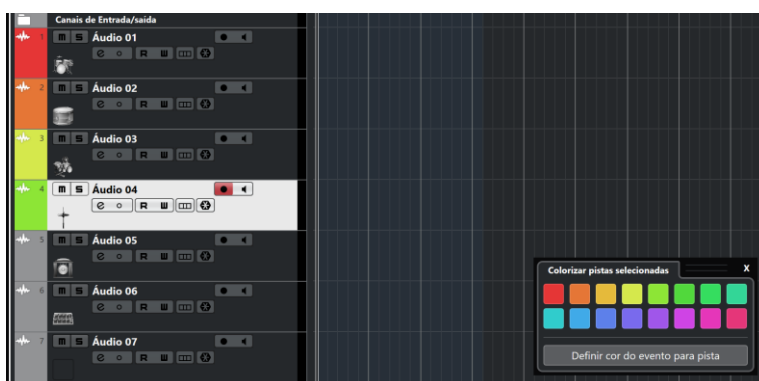
Veja que há duas listas de opções. A lista da direita é o que está incluso agora. E o da esquerda é o que está disponível mas ainda não foi inclusa. E, lá no canto inferior esquerdo, temos os botões correspondentes à lista direita. Vamos fazer uma inclusão de um botão? Quero incluir a função "congelar". Aí é só clicar nele e apertar em "Adicionar". Veja que o layout mudou. Só que eu não gostei dessa terceira linha. O que eu vou fazer? Aumentar a "largura da área de controles", de 7 para 8. E, pra compensar, vou diminuir a "Largura do nome da pista" para 6. Aí é só apertar o botão "Aplicar".



Outro aspecto estético, mas funcional, é a inclusão de ícones que simbolizem o que será gravado. Veja que abaixo do botão de Mute tem um quadradinho vazio. Dê um duplo clique pra abirmos uma janela de imagens. Aí é só selecionar uma e clicar em OK.



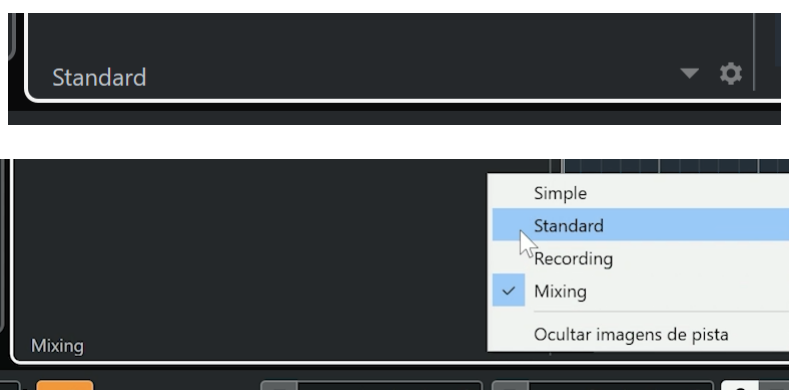
Outra sinalização interessante é a cor das pistas. O atalho é Alt + Shift + C.



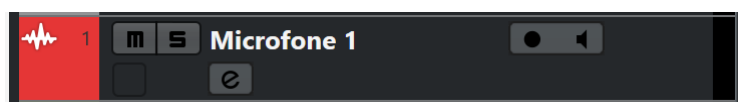
Atalho: Alt + Shift + C – abrir janela de cores de pistas

É só clicar na cor pra colorir a pista marcada. E, ao começarmos a gravar, as regiões também receberão as cores das pistas correspondentes.

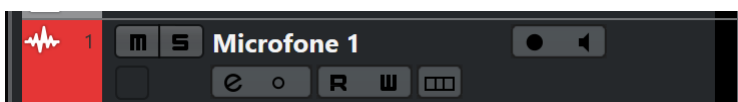
E, voltando ao pé da Track List, do lado da engrenagem, existem padrões de layout de pistas, como Simples, Standard, Gravação e Mixagem.



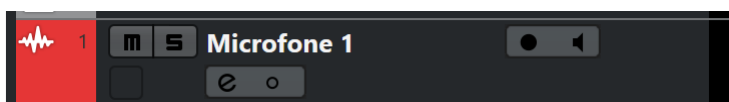
Cada padrão muda os botões visíveis nas pistas.



(Padrão Simple)



(Padrão Standard)



(Padrão Recording)



(Padrão Mixing)



Muito bem! Como não temos mais tempo, vamos continuar nosso curso no próximo vídeo. Mas antes não sairemos sem nossa tradicional e salutar Revisão!

Revisão

No primeiro tópico, aprendemos as configurações de um projeto, além de entender de forma resumida algumas configurações de áudio digital. Já no segundo tópico, conhecemos os tipos mais importantes de pista e como abri-los. E no terceiro tópico, começamos a editar o layout das pistas, incluindo recursos e atribuindo cores.

Na próxima aula, falaremos de importações de arquivos e de projetos, além de criarmos um projeto de música. Se tiver uma composição e gostaria de gravá-la, a próxima aula é pra você! Então até lá.