



Réguas, a Flecha Azul e os Marcadores

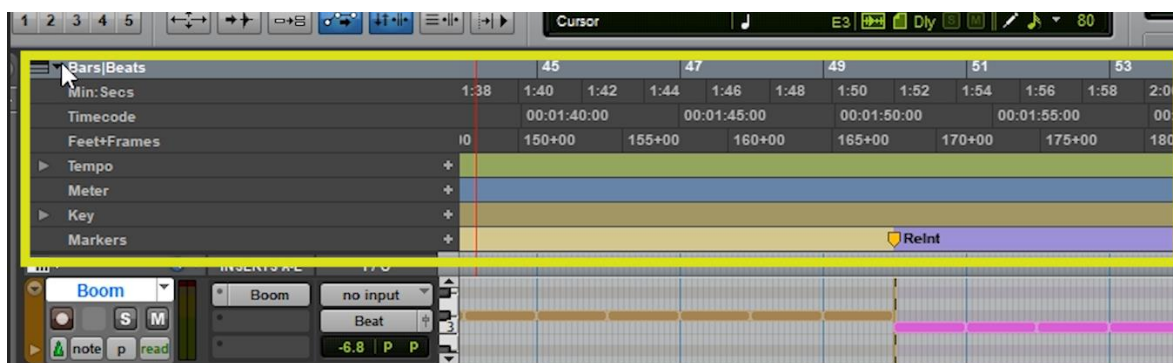
Olá! Neste vídeo, vamos ver mais ferramentas de navegação no Pro Tools.

Os Tópicos deste vídeo são os seguintes:

1. Réguas
2. Controlando o Ponto de Seleção (a Flecha Azul)
3. Memory Locations

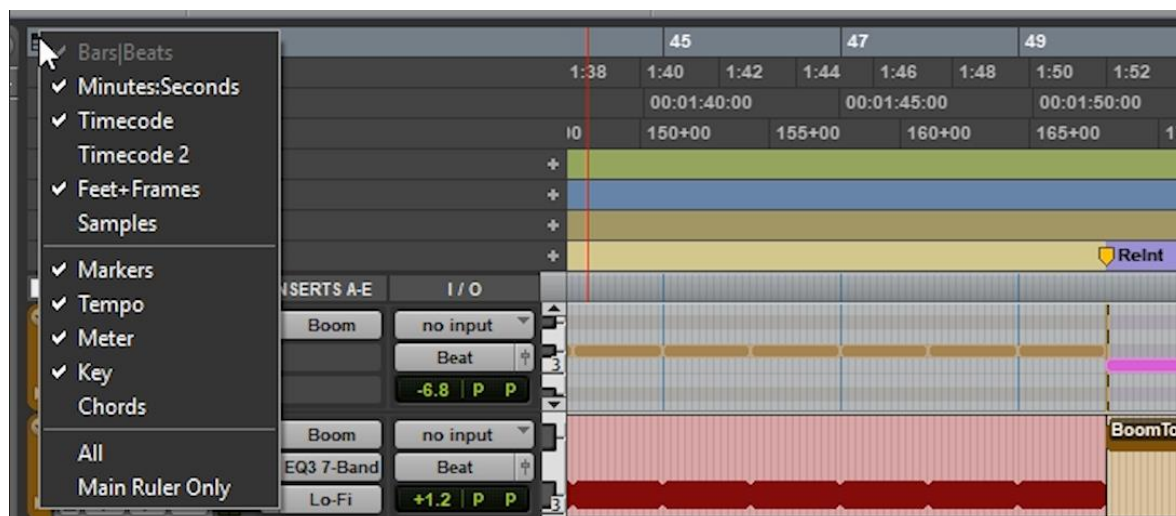
Agora vamos ver o primeiro tópico, as “réguas”!

1. Réguas



Existem várias réguas visualizáveis, baseadas em Compassos, Minutos, Timecode, Samples ou Feet. Se fizermos uma sonorização de vídeo ou de filme, usamos a régua cuja métrica seja a melhor. Para música, “Bars and Beats” (ou compassos e tempos) é a melhor opção.

Pela pequena caixinha, você pode escolher o que você quer visualizar ou não.

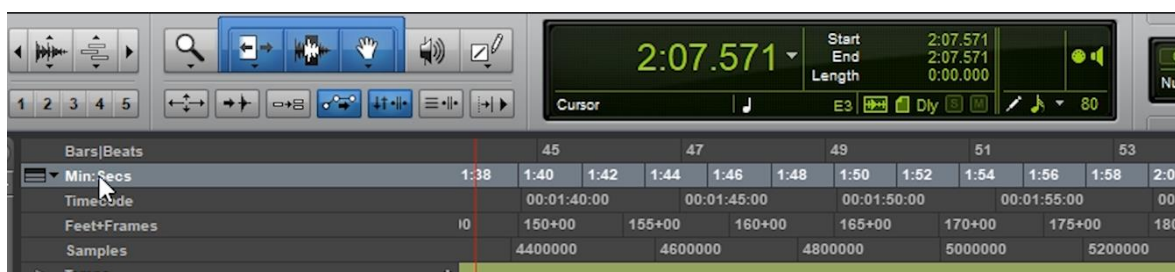
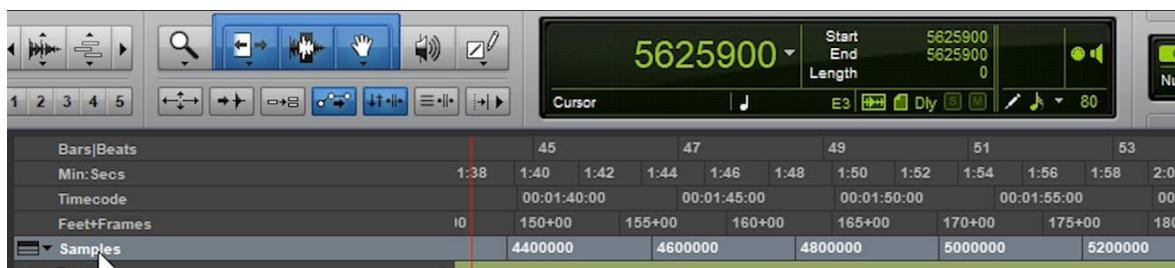




Se quiser, você pode esconder um tipo de régua com o atalho:



Ao clicar em cada régua, o contador muda a visualização.



Veja que o contador mostra a posição da flecha azul, que é ponto de seleção. Se eu clico no contador e modifico a numeração, posso modificar a posição da flecha também.



Muito bem, agora vamos para o segundo tópico.

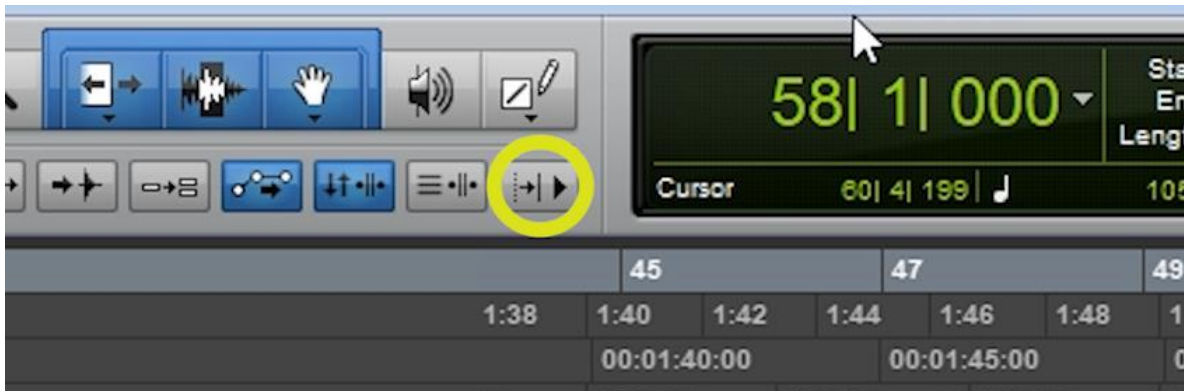
2. Controlando o Ponto de seleção (a Flecha Azul)

A flecha azul pode ter três comportamentos básicos:

- indicar um intervalo de seleção;
- indicar o ponto onde a música parou;
- ou indicar um ponto fixo da Timeline; ou seja, toda vez que damos Stop e depois voltamos a tocar, o cursor vai voltar ao mesmo ponto.



Ao ligarmos botão “Insertion Follows Playback”, a flecha azul aponta para o ponto onde paramos o Playback, nunca para um ponto fixo.



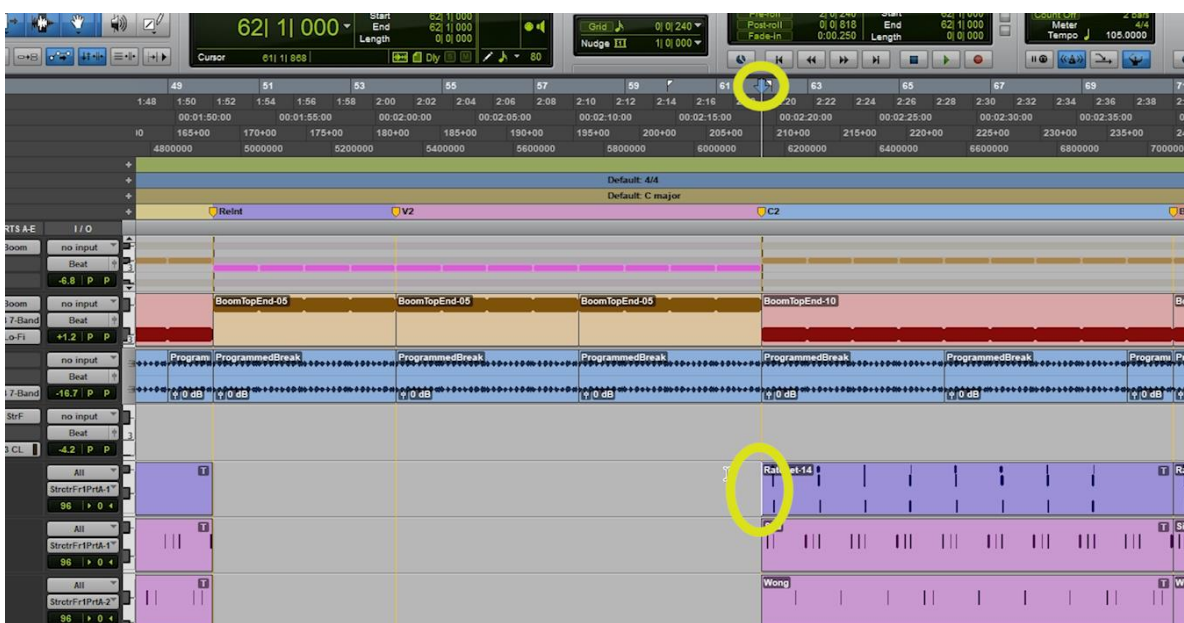
O nosso atalho é simplesmente a tecla “N”. Então, ao desligar esse botão, a flecha continuará fixa na Timeline. Com o botão em OFF, podemos manter um intervalo selecionado, mesmo depois de parar o Playback.



Temos outros atalhos interessantes para nossa coleção. Ao teclar “Enter” ou “Return”, a Flecha volta ao Ponto Zero da Timeline.



Clique numa região vazia num canal e depois TAB. O cursor e a flecha pulam para o começo do próximo clipe à direita.





Começo do próximo clipe



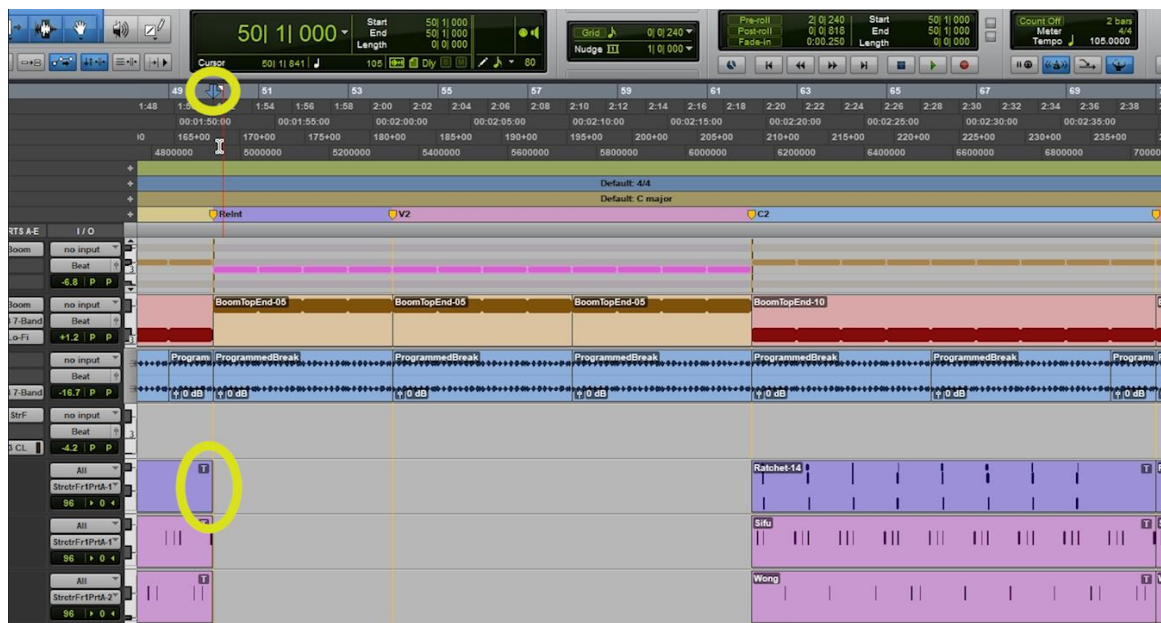
no PC:



no Mac:

Tab

Outro atalho: Alt + TAB ou Opt + TAB. Seleciona o FIM de um clipe à esquerda, ou seja, para trás.



Fim de clipe anterior



no PC:

Alt

Tab

ou



no Mac:

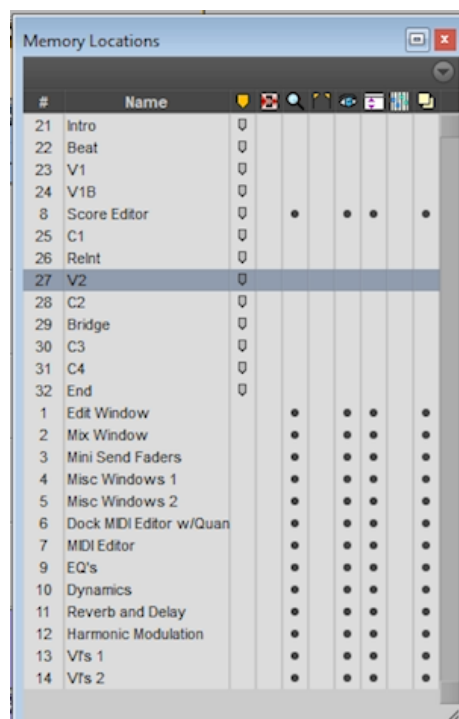
Opt

Tab

Tudo bem? Agora, veremos o terceiro e último tópico deste vídeo.

3. Memory Locations

“Memory Locations” é a janela onde vemos os nossos marcadores. Eles são muito importantes, principalmente para projetos de vídeo, onde os “Spots” (ou pontos de início de evento de som) devem ser encontrados e acessados. Também podemos memorizar configurações de janelas, abrindo até plug-ins e efeitos.



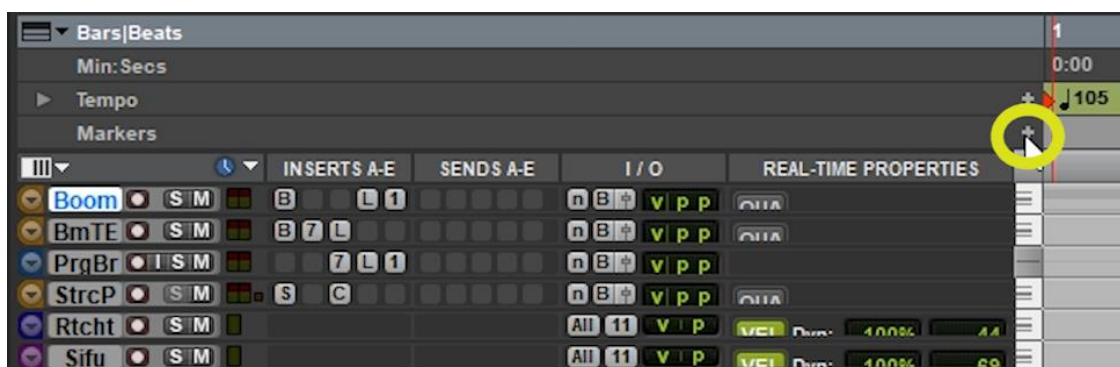


O atalho é:

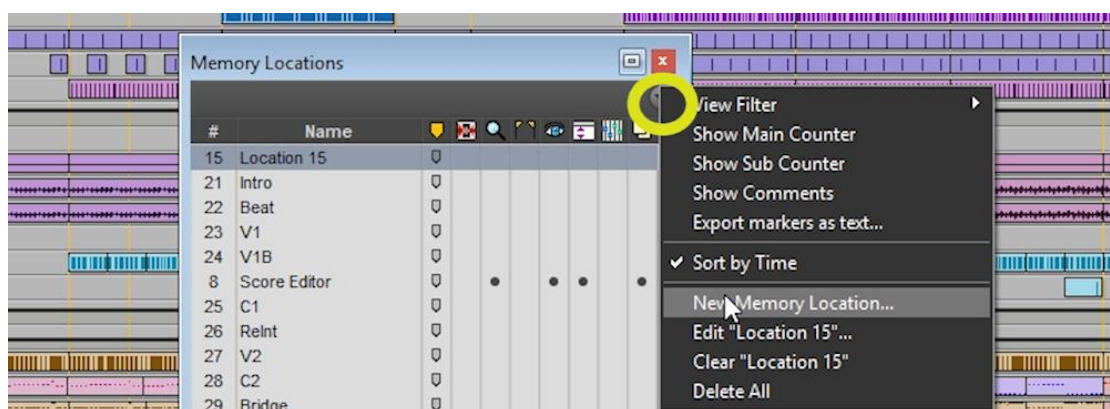


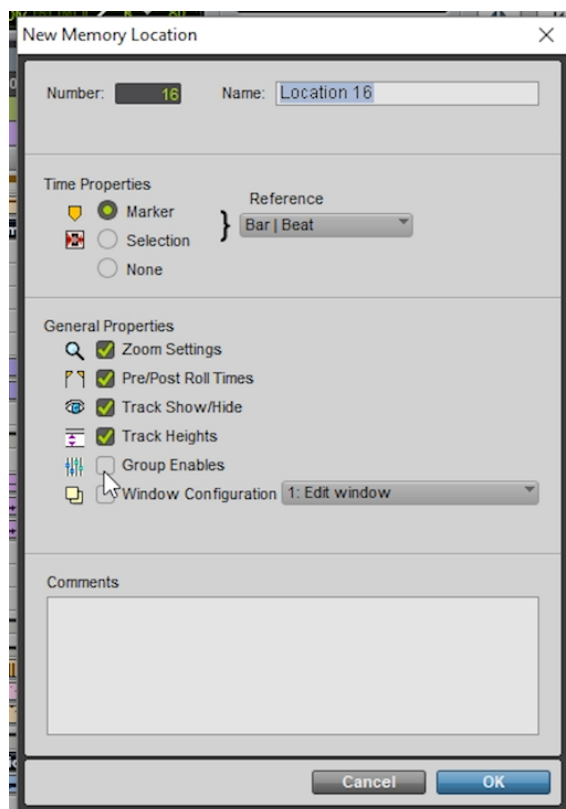
(Tem que ser o 5 do teclado lateral)

Primeiramente, você configura a visualização da janela do modo como quiser. Na régua de Marcadores, clique no botão de +. Assim, uma nova Memory Location é criada.



Também é possível criar um marcador pelo menu da própria "Memory Locations".





Nessa janela, você edita o nome e os comentários. Pela “General Properties”, você pode incluir a memorização de Zoom, a Seleção na Timeline, as tracks que devem aparecer (ou não), a grossura das tracks, os grupos e as janelas que aparecem no momento.

Para navegar nessas Locations, você pode clicar em cima deles com o mouse. Se quiser, tem atalho para isso também:

- “vírgula decimal” + “número da Location” + “vírgula decimal”



Ou então, na régua de markers, clique nela e use o “Tab” para passar por cada marcador.

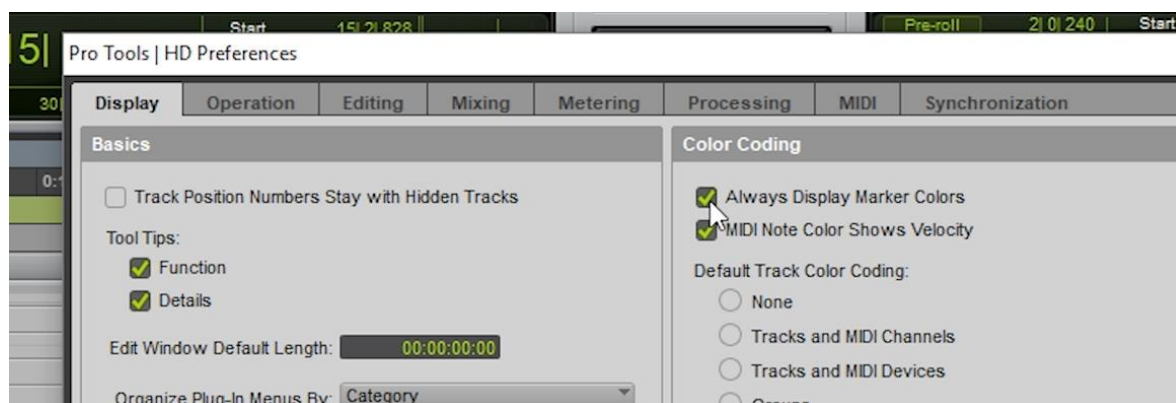


Para apagar locations, mantenha o Option (no Mac) ou Alt (no PC) pressionado e clique em cima do marker que quiser apagar. Isso vale tanto na régua de Marcadores, quanto na janela de Memory Locations.





Para dar cores entre os marcadores, vá para o Menu Setup > Preferences, no PC. No Mac é Pro Tools > Preferences. Selecione “Always Display Marker Colors”.



Assim, aparecem cores entre um marcador e outro, para melhor visualização desses trechos.

Quanta coisa, hein? Precisamos de uma Revisão!

Revisão

No primeiro tópico, vimos que há várias réguas, úteis para cada projeto. Você pode visualizá-las ou ocultá-las.

Já no segundo, vimos que a Flecha Azul pode selecionar um intervalo, indicar um ponto fixo ou acompanhar o Playback. O botão “Insertion Follows Playback”, quando ligado, faz a Flecha apontar no ponto onde o Playback parou.

Agora, no terceiro tópico, vimos como criar “Memory Locations”, que são úteis para marcar pontos importantes na sua Sessão.

Ao fim de cada Aula, nós sugerimos que você faça uma revisão da matéria e pratique também o que você viu nos vídeos. E tem mais: no site, temos a cada Aula, um Quizz para você testar seus conhecimentos! Não deixe de respondê-lo, tudo bem? Por enquanto, bom trabalho e até a próxima Aula! Tchau!