



## Templates e Preferências

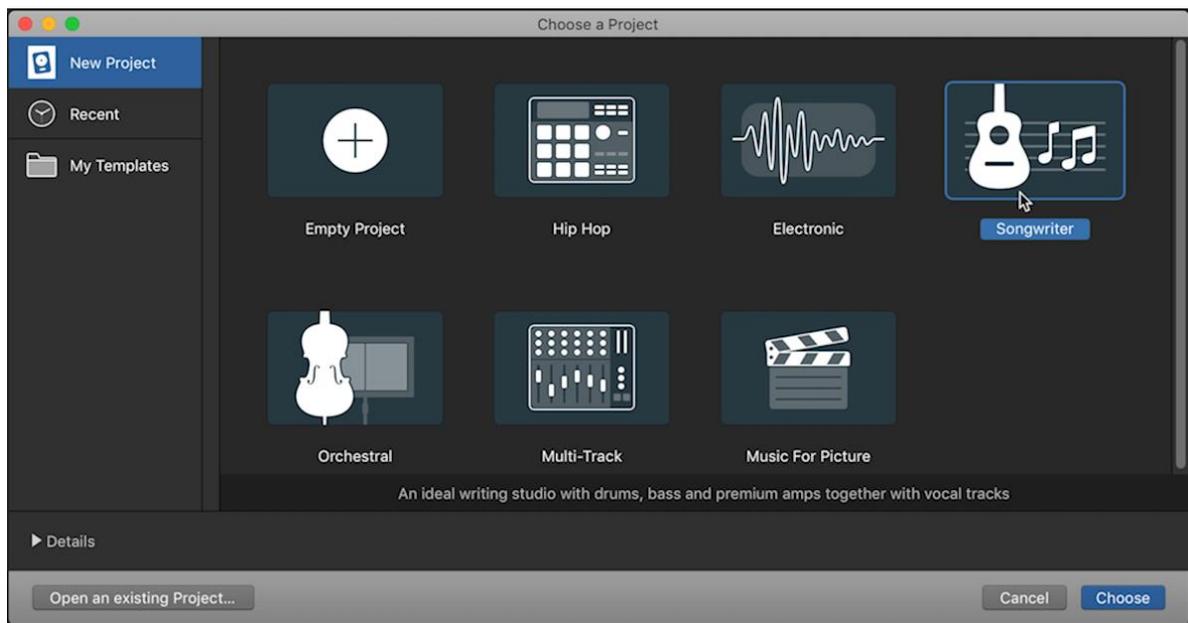
Olá! Neste vídeo, vamos aprender como usar os Templates pra criar projetos com maior rapidez. Os tópicos deste vídeo são os seguintes:

1. Templates;
2. Tipos de Tracks;
3. Criando um template e
4. Preferências.

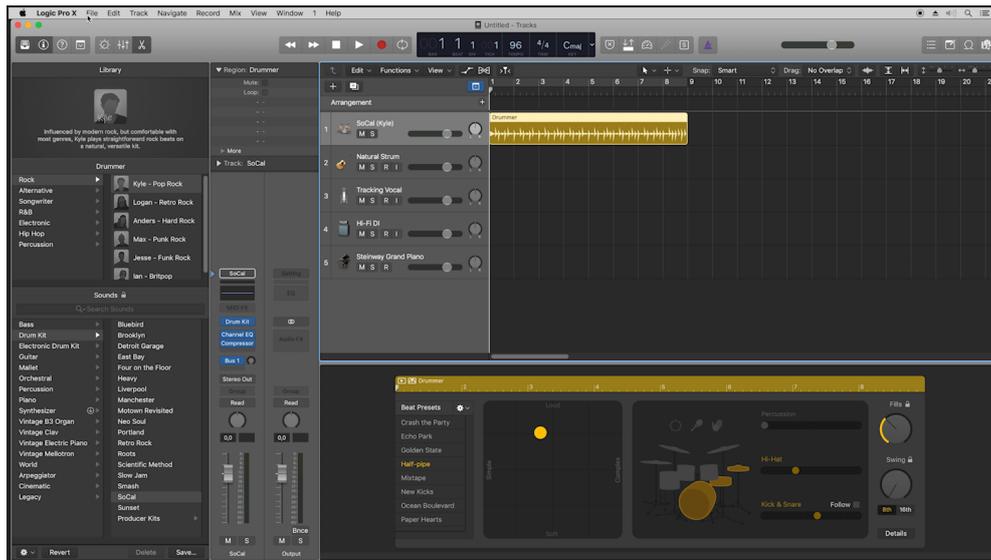
Então, vamos abrir o Logic e escolher um dos nossos Templates.

### 1. Templates

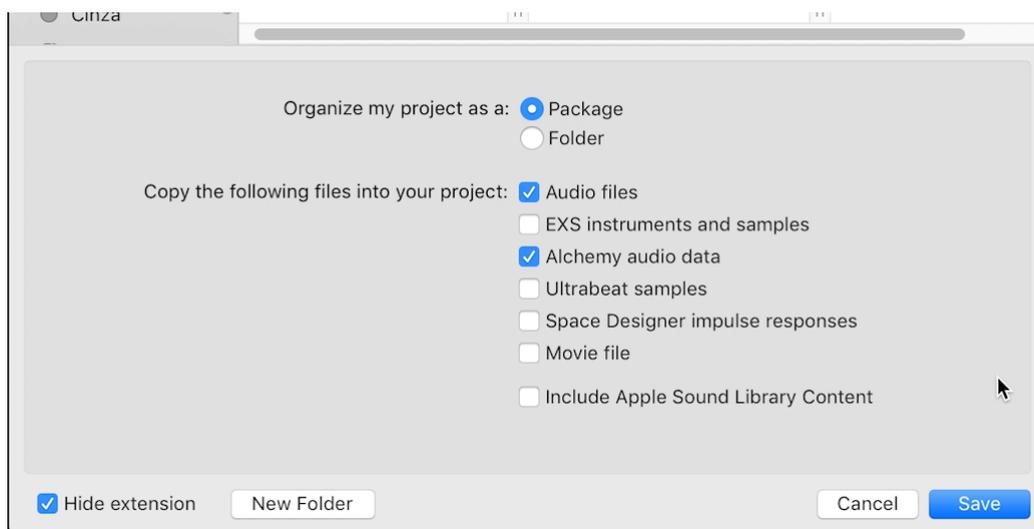
Os Templates são modelos de projeto, com algumas configurações já prontas, pra agilizar seu trabalho. Como exemplo, vamos escolher o Template “Songwriter”.



Depois, clicamos em “Choose”, ou simplesmente, “Enter”.



Então, algumas ferramentas foram abertas, como uma Track de Drummer, o que pode ser um bom ponto de partida para os compositores. Lembre-se de que um Template não é um projeto. Portanto, ao usá-lo, você deve dar um nome e salvá-lo. Para isso, vá para o Menu File > Save.

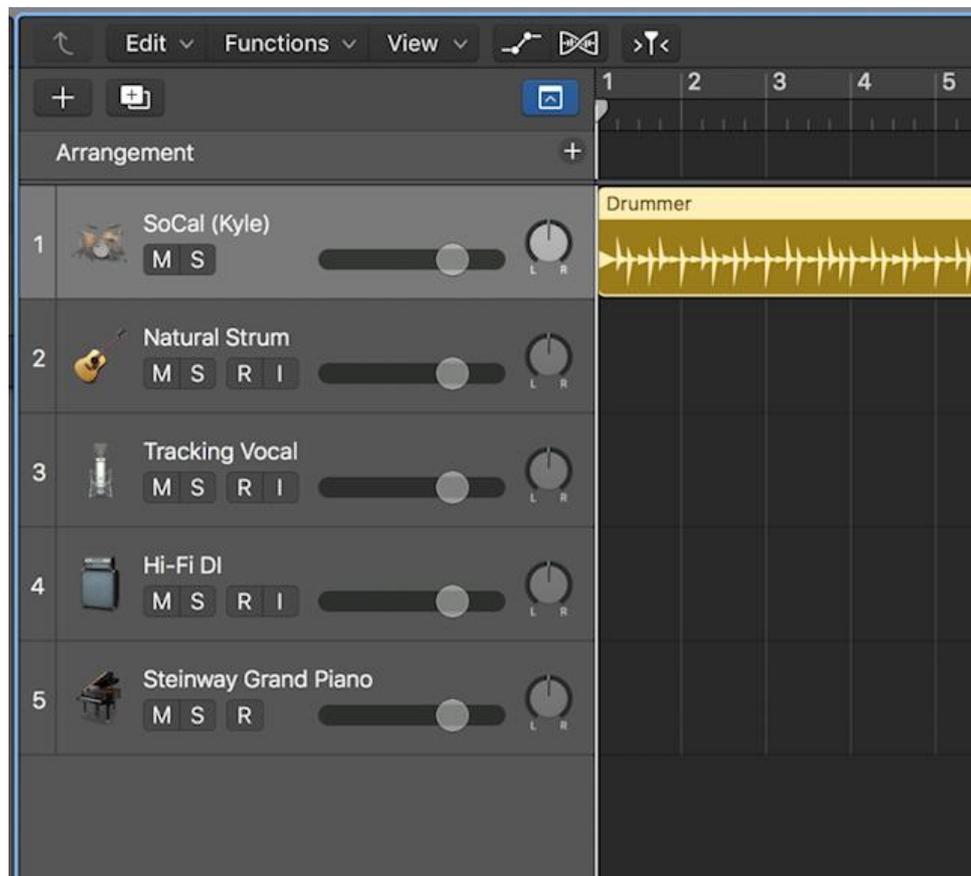


Aqui, temos duas formas de organizar os arquivos: "Folder" e "Package". "Folder" faz a separação entre o arquivo do Logic X e as pastas, onde os arquivos serão guardados. Já o "Package" significa que todas as pastas serão incluídas no arquivo do projeto.

Mais abaixo, marcamos quais os tipos de arquivos que serão salvos no arquivo do projeto. Se quiser copiar um projeto todo sem perder arquivos, é melhor usar "Package" e selecionar todos os tipos de arquivos usados. Mas se você não quer duplicar arquivos, nem tem espaço em disco, então não precisa selecionar o resto dos itens. Continue com "Audio Files" selecionado, por segurança. Então escolha a organização que lhe é mais conveniente e depois clique em "Save". Agora vamos entender quais os tipos de tracks que o Logic possui.

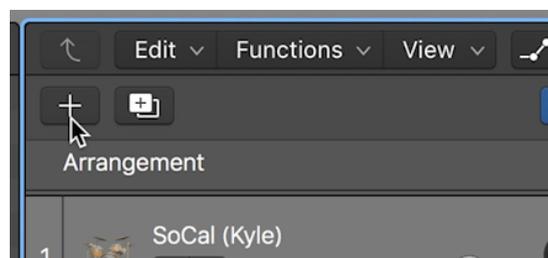


## 2. Tipos de Tracks

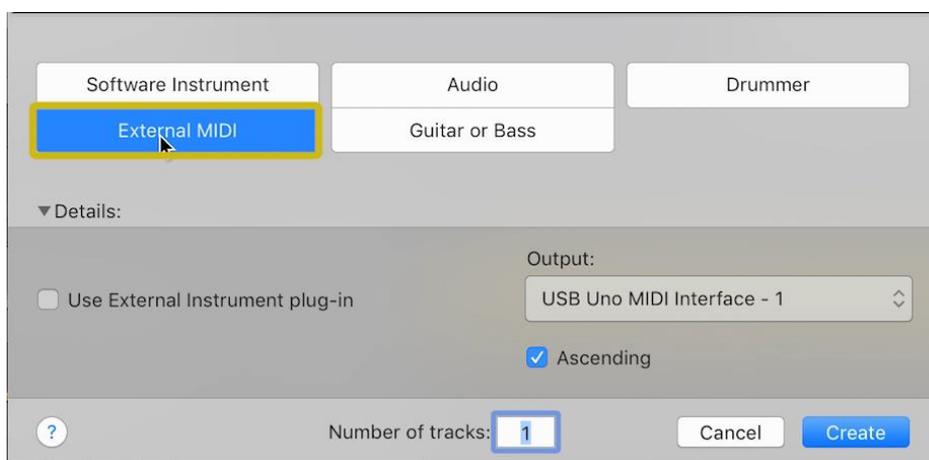
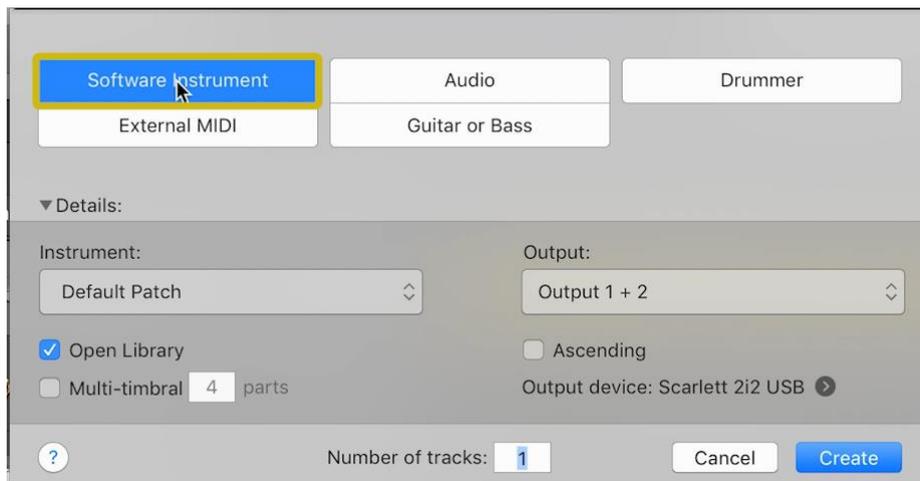


Neste Template, foi definida a abertura de uma Track de “Drummer”. Depois veremos o que é o Drummer. Mais abaixo, temos uma Track de Guitar. Mais abaixo, uma de áudio. Tem uma de Baixo. E mais uma, de “Software Instrument”; no caso, com timbre de piano. Podemos dar um Play, para ver se o som da bateria está saindo.

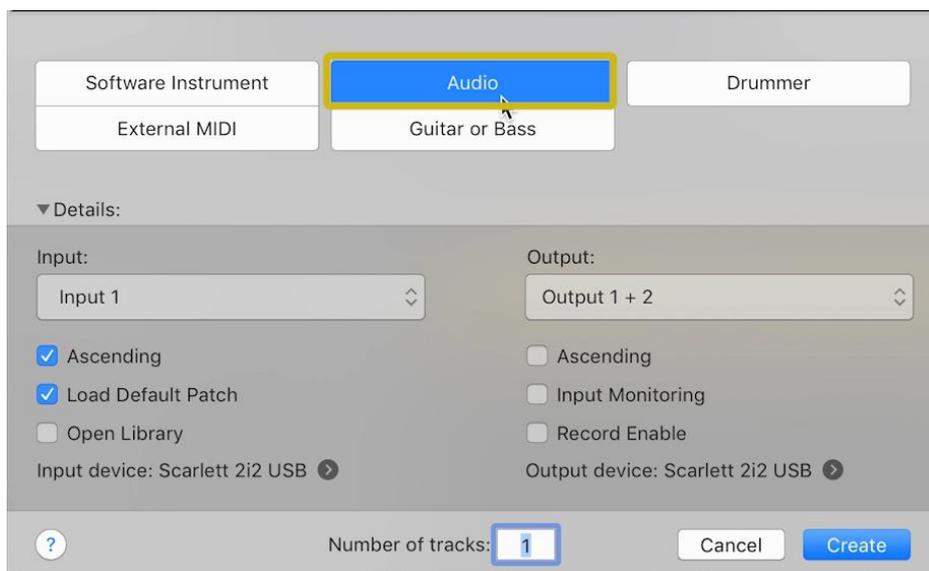
Pra criar Tracks, você clica no botão de “Mais”, abaixo do “Edit”; ou então o atalho **Opt + Cmd + N**.



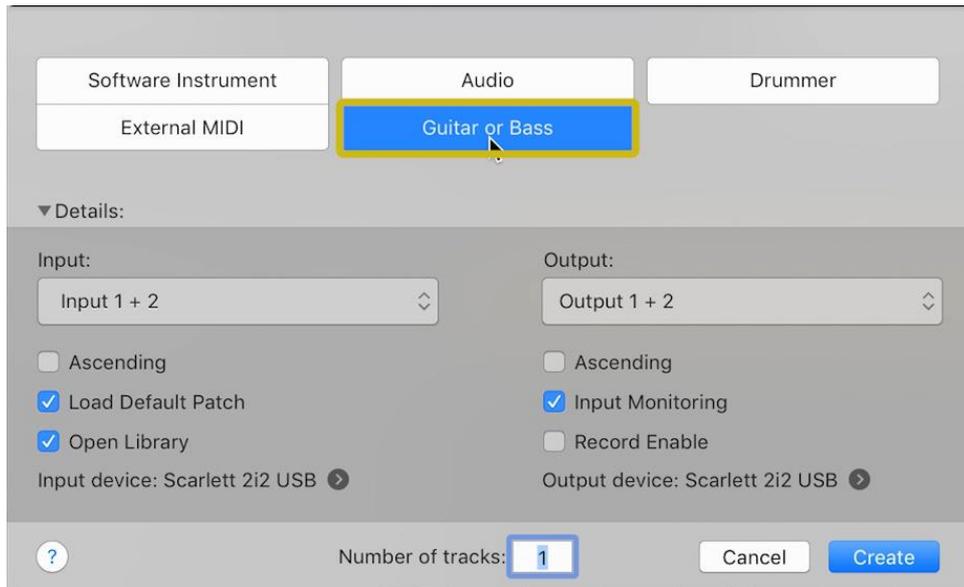
Vemos aqui “Software Instrument”, que são instrumentos virtuais, usando regiões MIDI. “External MIDI” depende de dispositivos externos ao Logic; então, não vamos usar isso.



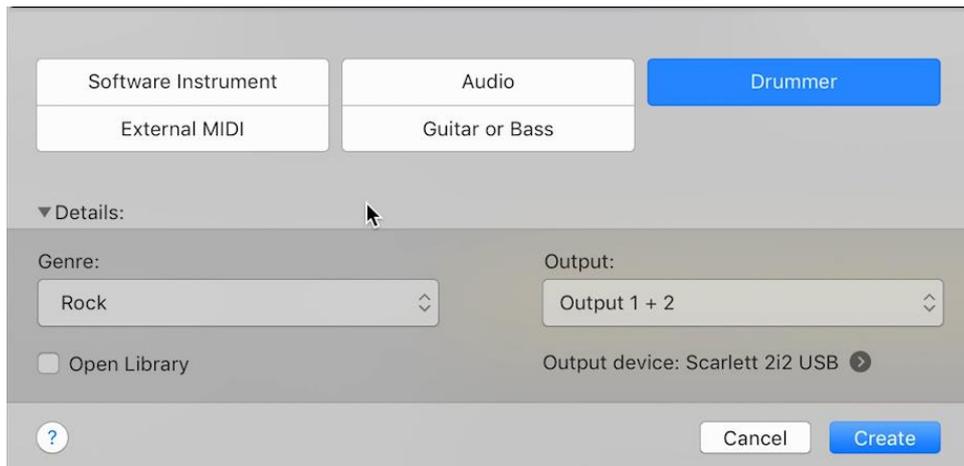
“Audio” e “Guitar or Bass” são entradas de microfone e de linha. A Track de “Audio” não carrega plug-ins de distorção. Mas, se você quiser, ele oferece opção pra carregar Plug-ins de EQ e de Compressor.



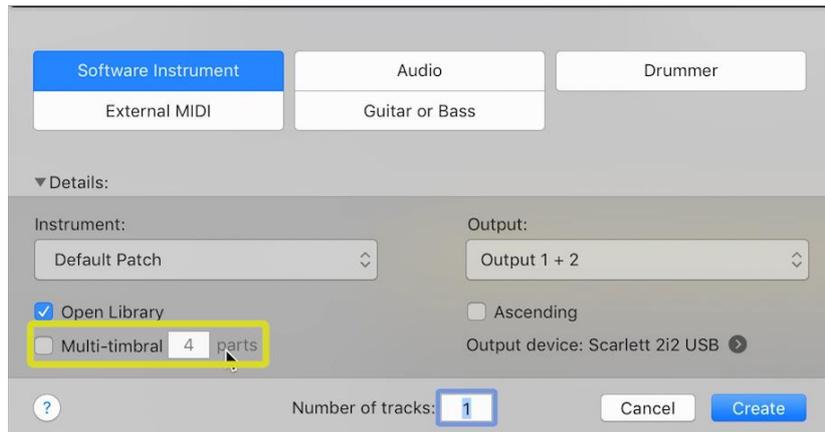
No “Guitar or Bass”, são abertos plug-ins que simulam sons de amplificadores, com distorções.



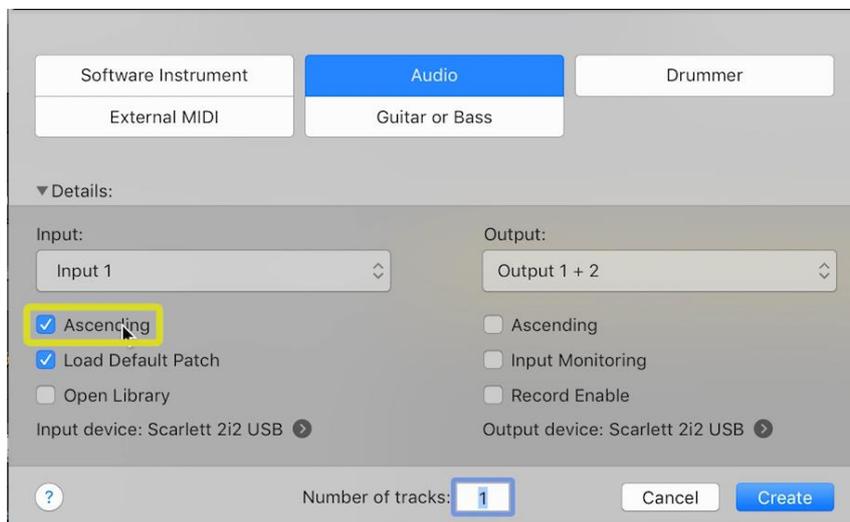
E "Drummer" são batidas criadas pelo Logic.



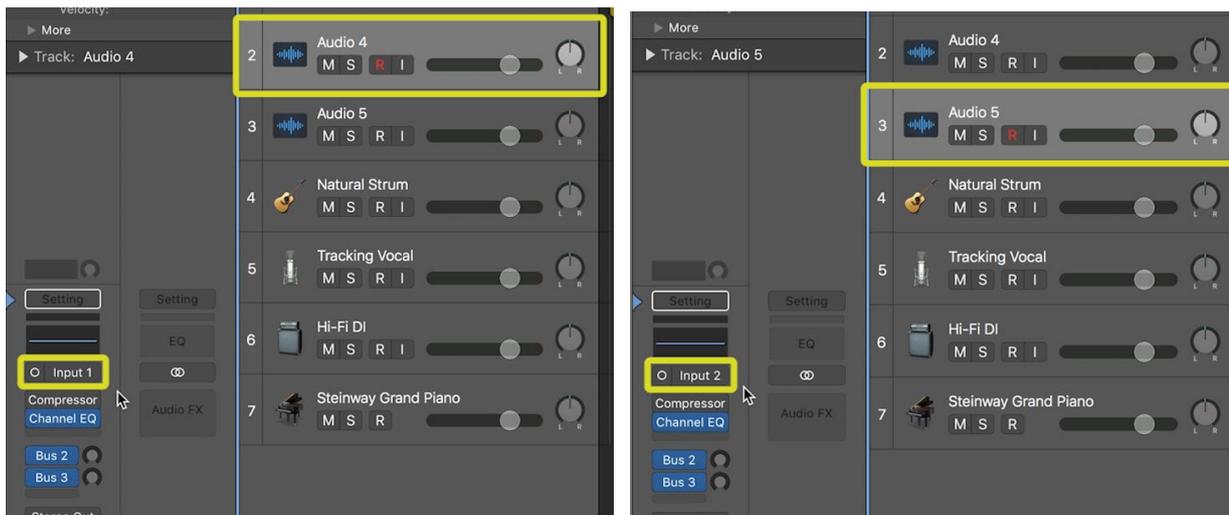
Mais abaixo, temos como escolher se a track será estéreo, com Input 1-2, ou mono (Input 1, ou 2). Output é a saída do sinal. Por padrão, escolhemos Output 1-2.



“Multi-timbral” é a possibilidade de inserir mais timbres numa mesma Track. “Open Library” vai abrir a biblioteca dos Patches, o que não é necessário.



“Ascending” é para facilitar a abertura de mais de uma Track. Vamos marcar isso. E, no fim, definimos o número de Tracks com as configurações acima. Vamos criar duas Tracks de “Audio” Mono.



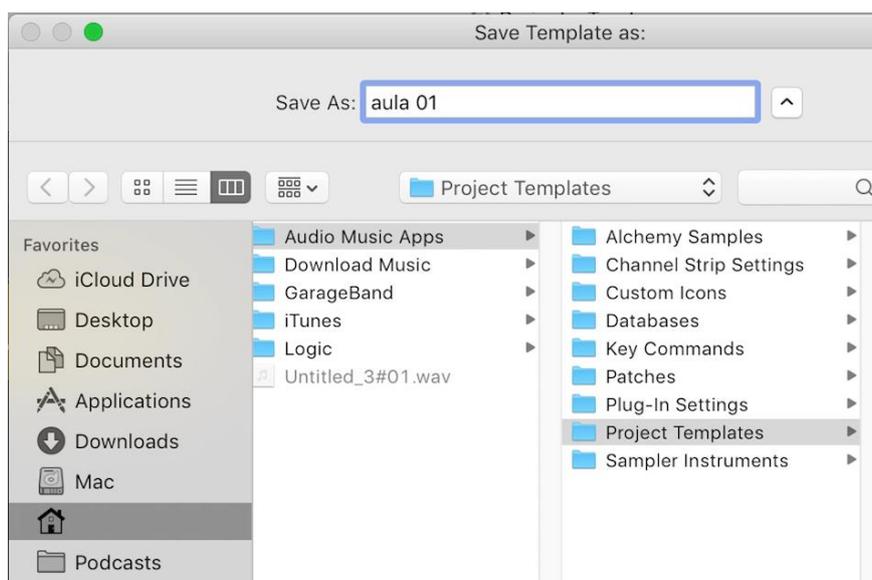
Criamos as Tracks "Audio 4" e "Audio 5". Ao abrir duas tracks com o Ascending, o Logic atribuiu ao "Audio 4", a entrada Input 1, da minha interface. E, no "Audio 5", foi atribuída a Input 2. Essa atribuição automática de entradas é a função do Ascending.

Só um aviso: no decorrer do curso, vamos demonstrar os tipos de Tracks, com mais detalhes.

Tudo bem? Agora, vamos aprender a criar um Template?

### 3. Criando um Template

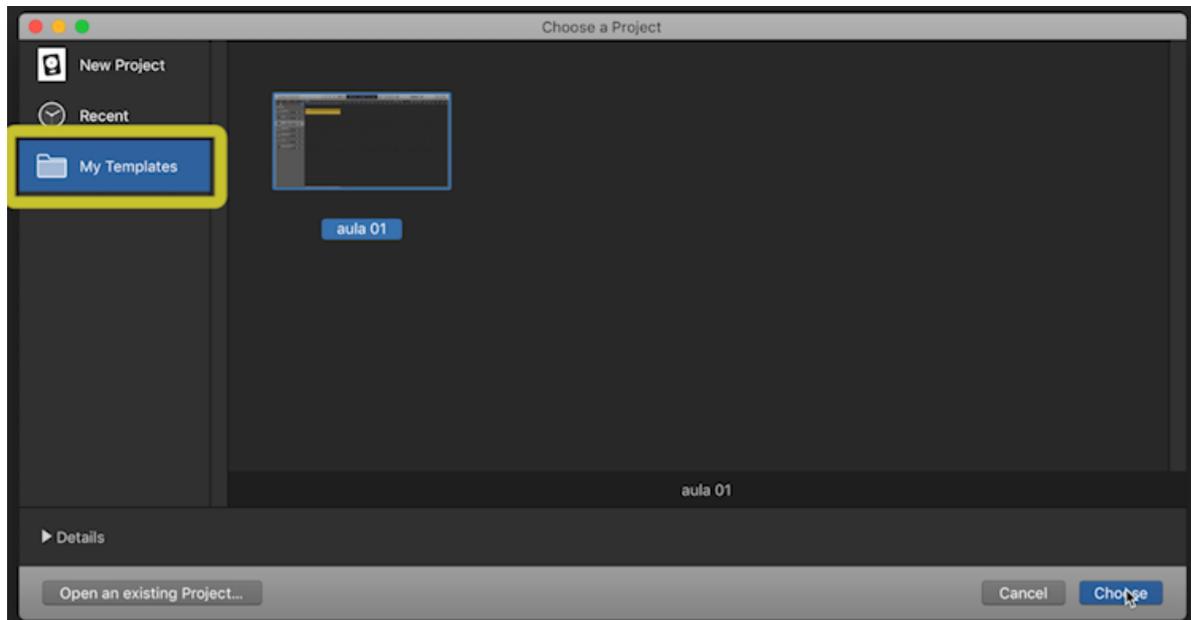
Criar um Template é bem fácil, além de ser útil. Você pode criar tracks e configurações que você quer abrir com frequência. Depois, é só clicar no Menu File > Save as Template...



Escreva o nome do seu Template e o salve.



Feche o projeto, para abrir a janela de Templates. O atalho para essa janela é o **Cmd + N**. Assim, toda vez o que você acessar seus Templates, ele estará lá, na pasta “My Templates”.



Abrir a janela de Templates

Cmd

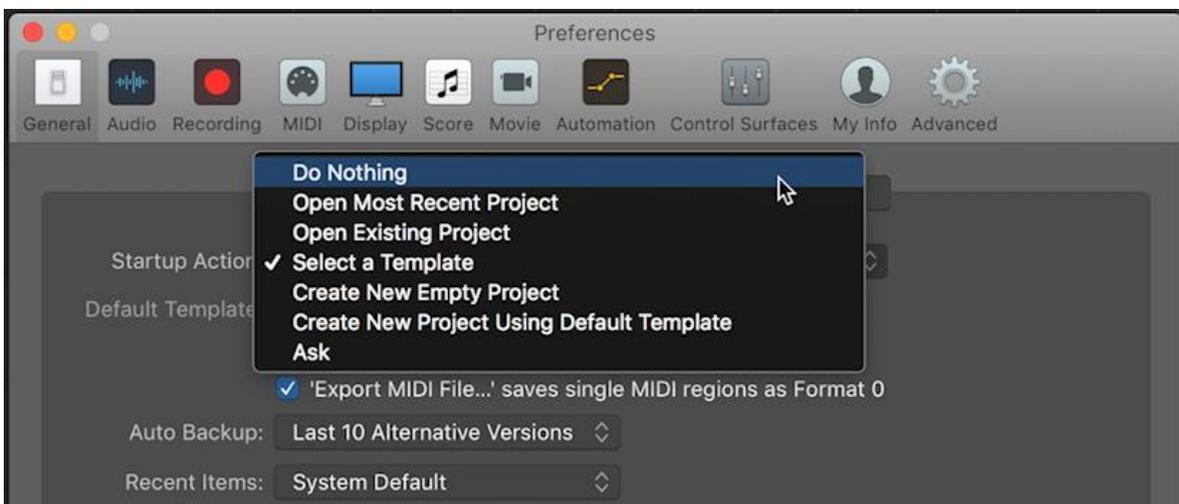
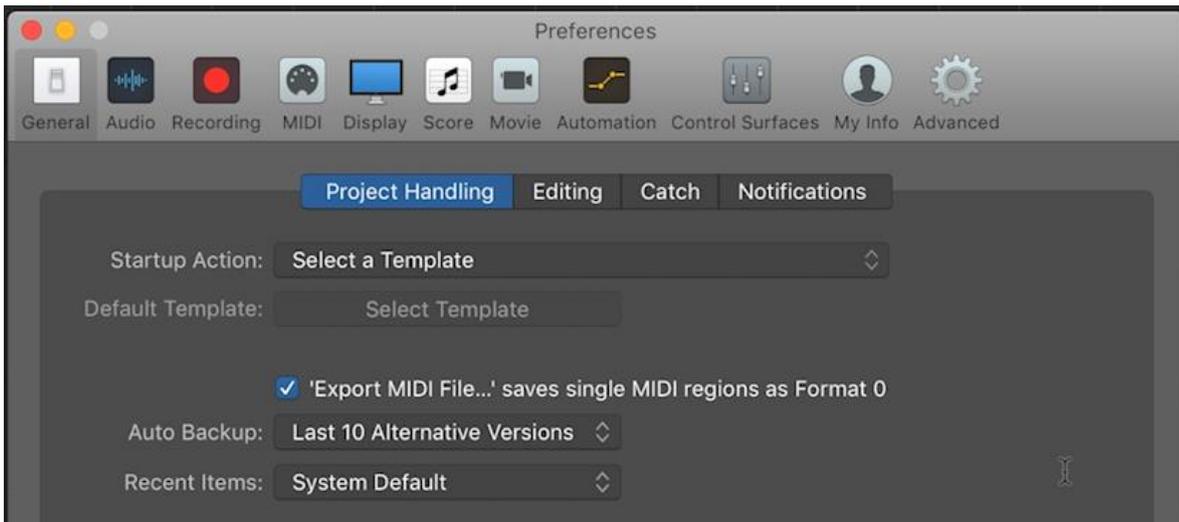
N

Agora, vamos aprender a mexer nas Preferências de abertura do Logic.

#### 4. Preferências

Por padrão, quando abrimos o Logic, o último projeto que você mexeu será aberto. Como eu quero escolher algum template ou projeto recente, eu configurei o Logic para que essa janela seja aberta.

Para redefinir como o Logic é aberto, clique no Menu Logic Pro X > Preferences > General...



Na aba “Project Handling”, eu escolhi “Select a Template”, que é aquela janela inicial. Mas você pode escolher outras opções, como o “Do Nothing”, que não faz nenhuma ação automática.

“Open Most Recent Project” faz abrir o projeto que você mexeu por último.

“Open Existing Project” faz abrir uma janela do Finder, para você procurar e selecionar o projeto que você quer abrir.

“Create New Empty Project” abre um projeto vazio, sem Tracks ou configurações.

“Create New Project Using Default Template” faz abrir um projeto, com um Template que você indicar.

E “Ask” faz abrir uma janela, com alternativas parecidas com essa lista.

Enfim, você deve experimentar e decidir qual é a preferência que lhe será mais útil.

Tudo bem? Então, pra fechar o vídeo, vamos fazer aquela revisão!



## Revisão

No primeiro tópico, vimos que um Template é um modelo de projeto, que nos poupa tempo. E vimos as opções de organização dos nossos arquivos. No segundo, vimos os tipos de Tracks que o Logic pode criar. Já no terceiro, vimos como é fácil criar um Template. E, finalmente, no quarto tópico, aprendemos a configurar como o Logic age, quando é aberto.

Olha, você só aprende de verdade quando manipula o software, principalmente porque esse curso é voltado para a prática. Se você está decidido a produzir música, trilha sonora, sonoplastia, ou dublagem, tente comprar o Logic. E toda aula tem um “Quiz”, com testes pra testar o seu conhecimento. Tudo bem? Então, bons estudos e até o próximo vídeo!