

CONSERVATÓRIO

EVER DREAM

The title 'EVER DREAM' is written in a large, red, serif font across a musical staff. The staff has a treble clef and is decorated with ornate, dark red flourishes that extend downwards from the bottom line. The background of the entire page is a blurred image of a piano keyboard with some keys highlighted in green and red.

Gravando com o celular

Workshop

por Wagner Cappia

A white, rounded-corner graphic element in the bottom right corner of the page, resembling a folded piece of paper or a sticker.

Conceitos

- Áudio Digital / Analógico
- Pistas / Trilhas
- Termos “difíceis” (DAW / ASIO / MIX ...)
- Monitoramento
- Click
- Qualidade do Sinal
- I/O ou E/S = Entrada / Saída

Conceitos

Áudio Digital / Analógico

- Dizer que um sinal é **analógico** é dizer que ele está presente em qualquer ambiente que não seja um computador. Por exemplo, o áudio registrado em uma fita magnética.
- Em contrapartida, um sinal de áudio registrado em um computador, passa a ser um sinal **digital** (construído por “zeros” e “uns”).

Conceitos

Pistas / Trilhas

- Uma “pista” ou “trilha” (“track” em inglês) compreende em um sinal isolado de áudio manipulado por uma estação de tratamento de som. (mesa de som / mixer / DAW).
- Uma música é formada por várias trilhas: uma (ou mais) com voz, várias outras com instrumentos, e assim por diante.

Conceitos

Termos “difíceis” (DAW / ASIO / MIX ...)

- DAW - Digital Audio Workstation. É um software que executa o papel das antigas mesas de som no computador.
- ASIO - Audio Stream Input/Output. É um protocolo computacional para “conversar” com a placa de áudio.
- MIX - Misturar trilhas de forma equilibrada.

Conceitos

Monitoramento

- Monitorar áudio significa dizer que uma “cópia” do áudio será enviada como retorno para algum lugar. Por exemplo, no processo de gravação, deve-se monitorar o playback via fone (do cantor) para que este escute a base para poder cantar corretamente. A monitoração em gravação deve ser em fone para que este áudio não vaze sobre o áudio que está sendo captado pelo microfone.

Conceitos

Click

- Click. Termo usado para representar o metrônomo. O click pode (deve) ser enviado para o monitoramento para que a execução seja feita de forma precisa. Como gravamos trilha por trilha, é vital que todas as trilhas sejam gravadas seguindo o mesmo click (metrônomo) para que ao final, na mixagem, tudo esteja devidamente sincronizado.

Conceitos

Qualidade do Sinal

- Sinal é o pulso elétrico que é (na entrada) convertido para um arquivo digital e na saída, convertido em pulsos para serem externados por uma caixa de som / fone de ouvido. Por isso, ter uma boa qualidade de sinal, através de bons cabos, conectores de qualidade, etc. influencia diretamente no resultado final da gravação.

Conceitos

I/O ou E/S = Entrada / Saída

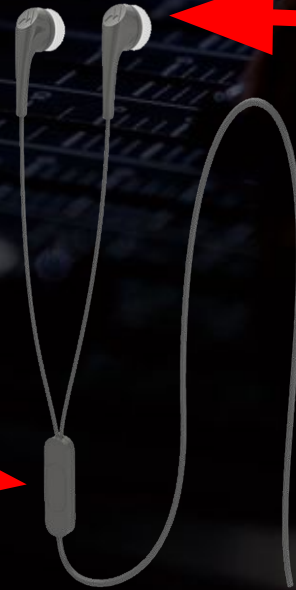
- É importante ter em mente que, todo sinal de áudio entra por algum lugar ou canal e sai para algum lugar ou canal. Sempre. Simples assim. Com isso, precisamos controlar o caminho que o áudio fará no meu projeto. Se ele “entra” em um processador de efeitos (reverb, por exemplo) ele deve “sair” para um canal master ou principal, e assim por diante.

Sinal

- I/O ou E/S = Entrada / Saída

Entrada = Microfone

Saída = Fone



Gravando!

- Experimentação
- Acústica / Ambiente
- Preparação musical

Gravando!

Experimentação

- Apesar de toda documentação, técnica, dicas, etc. disponível para se efetuar uma boa gravação, experimentar sempre é um ótimo caminho. Não é tentativa e erro e sim experimentar com propriedade. Experimentar a distância do microfone que fica melhor, a sala de gravação que soa melhor, a altura do sinal que fica melhor...

Gravando!

Acústica / Ambiente

- Encontrar o melhor lugar para gravar é uma tarefa difícil quando estamos fora de um estúdio preparado acusticamente para isso, então, novamente a experimentação é importante. Observar o reverb natural da sala, encontrar o som que você procura dentro de casa, na escada do prédio, na cozinha.. não há limites nessa busca..

Gravando!

Acústica / Ambiente

- Quando estiver satisfeito com o “som da sala”, preparar o ambiente também é importante. Evitar proximidade das janelas e tentar minimizar ao máximo os ruídos externos. Lembre-se sempre que tirar sons indesejados de uma gravação é muito (mesmo) mais difícil do que gravar sem essas interferências.

Gravando!

Preparação musical

- Parece meio óbvio, mas é isso. Saber tocar ou cantar perfeitamente a peça que será registrada é vital para o resultado final.

Mixing!

- O que é mixar?
- Software (DAW)

Mixing!

O que é mixar?

- Mixar. Misturar áudio. Mixar significa equalizar todas as trilhas gravadas, limpar ruídos que seguramente ocorreram durante a captação, ajustar tempos de execução, ajustar volumes, níveis de grave, médio e agudo de cada trilha, aplicar efeitos (reverb, distorções, etc.), etc.

Mixing!

Software (DAW)

- Existem várias opções de DAWs no mercado. Pagas e gratuitas. Das gratuitas sugiro duas (do mesmo fabricante) que são bem completas.

Mixing!

Software (DAW)

- A primeira é o **Cakewalk Sonar**, agora da empresa BandLab. O Sonar é uma DAW que permite um avançado tratamento de áudio, multipista, com recursos profissionais.

Link do produto: >> [download](#) <<

Mixing!

Software (DAW)

- Além do sonar, a BandLab disponibiliza uma DAW na web (não necessita instalação), multipista e com recursos suficiente para se fazer uma produção de qualidade bem razoável. Acesse o site, crie uma conta e comece a produzir hoje!

Link do produto: >> [Site da BandLab](#) <<