
SOUND FORGE

Trecho tirado do Livro DJ Home2, Joe S © 2000 - 2005, Backstage.

Home

DJ 2





Todos os direitos reservados e protegidos por lei.
Nenhuma parte deste livro poderá ser reproduzida ou transmitida, sejam
quais forem os meios: eletrônico, fotográfico, gravação ou qualquer outros.

Produção Executiva: Nelson Cardoso
Revisão Ortográfica: Stella Walliter
Revisão Técnica:
Diagramação e Capa: Leandro J. Nazário
Coordenação Gráfica: Paula Coutinho

H.Sheldon Serviços de Marketing Ltda.
Rua Iriquitá, 392 - Jacarepaguá - Rio de Janeiro - RJ
CEP: 22.730-150
Tel/Fax: (21) 2440-4549
www.backstage.com.br
e-mail: produtos@backstage.com.br

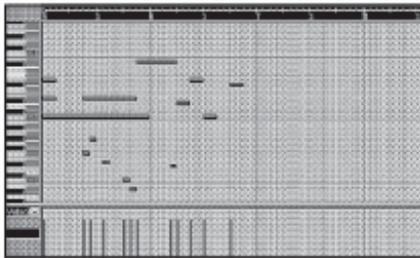
© 2005 - H. SHELDON - Serviços de Marketing Ltda.
PRIMEIRA EDIÇÃO VERÃO DE 2005
IMPRESSO NO BRASIL - PRINTED IN BRAZIL

CORRESPONDÊNCIAS OU SOLICITAÇÃO DE LIVROS:
Caixa Postal nº 15.111 - Ag. Lapa
Cep: 20.155-970 - Rio de Janeiro - RJ - Brasil
e-mail: produtos@backstage.com.br

A Editora e o autor não assumem a responsabilidade pelo uso indevido
ou inadequado das informações constantes neste livro.

Uma dica de como trabalhar com o Sound Forge é copiar a Tabela de Atalhos (mostrada nas páginas abaixo) numa folha de papel e deixar próximo do computador ou mesmo colar no canto do monitor, como se fosse uma cola de escola. Com o tempo você memorizará e descobrirá o quanto é fácil operar o Sound Forge. A ideia serve para qualquer soft.

List, só que os eventos serão mostrados através de barras e gráficos. É muito comum os músicos e programadores de estúdios usarem essa tela, devido a facilidade de edição e gravação.



Save, Load e SMF

Os sequencer e players de MIDI normalmente trabalham com o MIDI Padrão, que é o arquivo de extensão .mid, entretanto os softs profissionais ou os sequencers de teclado podem ter seu próprio formato. Independente disso, os arquivos, serão sempre pequenos, ocupando espaços bem inferiores a 1Mb, exatamente porque o MIDI trabalha com dados de 8bits.

No caso dos computadores, cada software seqüenciador utilizará o seu próprio formato, ou seja; a sua própria extensão de arquivo, porém, não significando que uma música feita em um programa não possa ser executada noutra programa e vice-versa.

O SMF é a forma abreviada do que

se chama Standard MIDI File, além da expressão MIDI standards ou simplesmente MIDI File. Isso se refere aos arquivos MIDI padrão, no caso, arquivos de seqüência de música. As canções poderão ser salvas em disquetes e numa formatação especial, que permitirá que qualquer soft seja capaz de carregá-lo, independente do fabricante. Quando se diz "qualquer soft", inclui-se os teclados ou módulos seqüenciadores que possuem o padrão MIDI File, e assim como já se foi mencionado, esses aparelhos são computadores dedicados e portanto possuem softwares.

Tipos Comuns de Arquivos MIDI

.all, arquivo MIDI específico do soft Cubase 32.

.arr, arquivo MIDI específico do soft Cubase 32 (arrangement)

.mid, arquivo compatível com todos softwares MIDI; arquivos MIDI padrão.

.syx, arquivo MIDI específico de Sistema Exclusivo (SysEx).

SOFTS

Sound Forge

Atalhos

Os atalhos do teclado são a melhor maneira de lidar com o Sound Forge, as-

sim como outros softs. Segue-se abaixo uma lista dos principais atalhos.

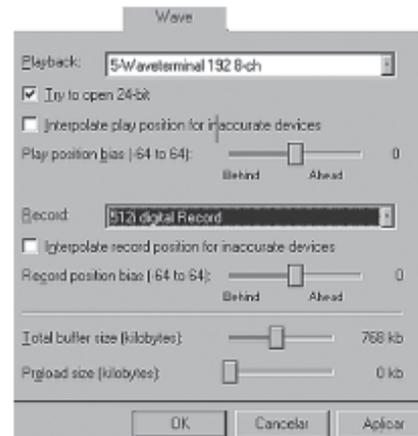
Configuração

Após ter instalado o soft e iniciar-lo pela primeira vez, redimensione-o na tela. Faça as mudanças abaixo e feche o programa. Reinicie para o trabalho.

General (Options, Preferences): sugiro desabilitar a primeira, segunda e quarta opção.

Recently used... (Options, Preferences, General): lista os últimos arquivos utilizados. Configure para o número 9.

Wave (Options, Preferences): determina o in/out para gravação e playback. Especifique o drive de sua placa (ou sistema) de som



Tollbars (Options, Preferences): determina quais opções do menu você deseja na barra de tarefas superior, mostrando os ícones. Dê ok nas opções "Standard" e "Process",

TABELA DE ATALHOS

Principais funções	Play/Stop:	Espaço
	Cursor (para o início)	W
	Cursor (para o final)	E
	Open (file)	Ctrl O
	Save (file)	Ctrl S
	Record (tela de gravação)	Ctrl R
	Inserir marca	M
Funções de Edição	Selecionar onda inteira	Ctrl A
	Zoom (horizontal)	↑ ↓
	Zoom (vertical)	Shift ↑ ↓
	Trim (corta as pontas).	Ctrl T
	Copia para o buffer	Ctrl C
	Apaga jogando para o buffer	Ctrl X
	Colar (com o buffer)	Ctrl V
	Novo arquivo com o conteúdo do buffer	Ctrl E
	Apaga trecho selecionado	Delete

que são básicas. Uma barra de ícones poderá aparecer, e nesse caso, você pode segura-la pela ponta com o mouse e arrastá-la para sua barra de tarefas superior. Ao soltá-la, ela se acomodará junto das outras opções. Você também pode re-acomodar o medidor de nível (o grande level verde na tela principal!), basta fazer o mesmo, segurá-lo pela ponta com o mouse e move-lo para alguma outra parte da tela. Sua altura e comprimento também pode mudar.

FruityLoops v.3.0.1

Sequenciador de sample MIDI, permitindo elaborar loops ou mesmo músicas.

Mínimo (pelo fabricante do soft):

CPU 586, 64 RAM

Recomendado: 500Mhz, 128/256 RAM, CDRW, Monitor 24 bits (true color), 98SE

É um típico soft para iniciantes na produção de e-music, sendo uma boa introdução na área, e sem a necessidade de um PC sofisticado. Abaixo, algumas características positivas e negativas.



Seu funcionamento é parecido com os conhecidos sequenciadores QY da Yamaha, do início da década de 90. Os QYs trabalhavam com dois modos:

Pattern (padrões)

e *Song* (canção).

No modo

pattern, era criado

os loops de bate-

ria, baixo, e ou-

tros instrumen-

tos principais,

além de varia-

ções, viradas ou

mesmo introdu-

ção e finaliza-

ção da música. Posteriormente, acionando o

modo *song*, era arrumado os pedaços (pa-

drões) da música, de acordo com a or-



Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none"> > É simples, permitindo rápida construção da música. > Atalhos do teclado mostrados na tela principal. > Ch: 4 insert, 2 AuxSend (4 FXs para cada um deles). > Master: 4 insert. > Possui synths próprios, além de aceitar VSTi. > FXs próprios (reverb, eco, etc), além de aceitar VST e DX. > Importa arquivos .wav, .mid, .syn (SimSynth1&2), .ds (Drum Synth), .rbs (ReBirth 338), .zgr (BeatCreator&SealSlicer). 	<ul style="list-style-type: none"> > Muitos timbres tem base não-linear > Sonoridade muito questionável. > Mesa só com 16 canais. > Recursos de mixagem limitado. > Recursos MIDI limitado. > Mais indicado para e-music. > Recurso de Export limitado. > Não aceita samples de 24bits