

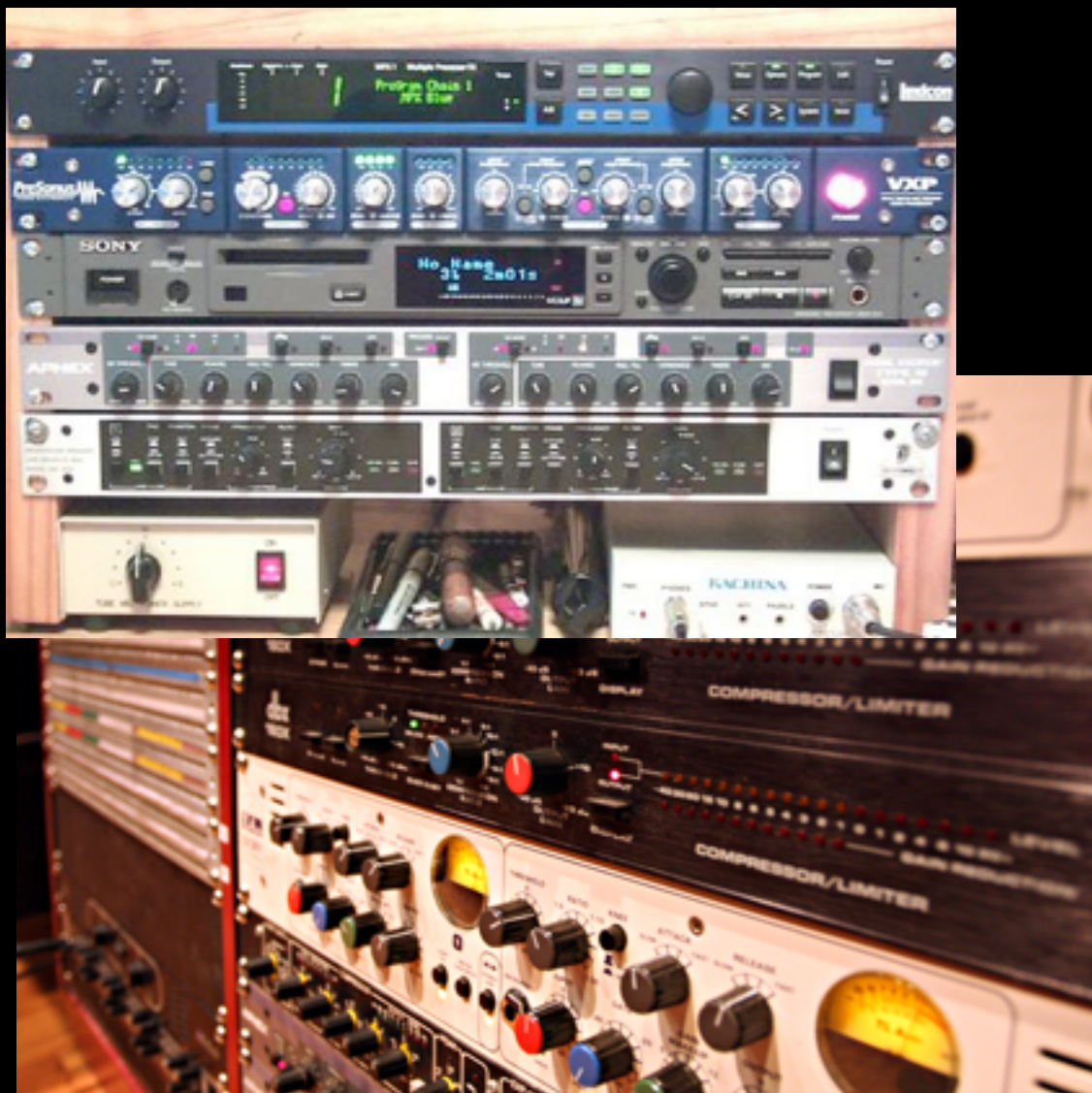
# PLUGINS DE PROCESSAMENTO

- Conceito básico
- Formatos de plugins
- Tipos de processamento
  - Domínio do *Tempo*
    - Delay
    - Reverb
  - Domínio do *Espectro frequencial*
    - EQ
  - Domínio da *Amplitude*
    - Compressão

# PLUGINS DE AUDIO

## CONCEITO BÁSICO

- Pequeno programa que se “acopla” ao seu DAW (host)
- Inicialmente emulando equipamentos analógicos





# PLUGINS DE AUDIO

## CONCEITO BÁSICO

- Pode ser tanto um processador de efeitos, quanto um instrumento virtual, como um sintetizador ou sampler



# PLUGINS DE AUDIO

## CONCEITO BÁSICO

- Pode ser tanto um processador de efeitos, quanto um instrumento virtual, como um sintetizador ou sampler



# PLUGINS DE AUDIO

## CONCEITO BÁSICO

- Audio passa “através” do plugin de maneiras diferentes, dependendo de onde ele estiver posicionado no caminho do seu sinal.
- Quando dentro do DAW os processamentos, em geral, são *não destrutivos*.

1 - Track: EQ, noise gate, delay, compressor, reverb

2 - Bus: reverb

3 - Master: compressor, limiter, EQ

(Apenas exemplos do conceito. Qualquer processamento pode ir em qualquer lugar. Não existe regra!)

# PLUGINS DE AUDIO

## FORMATOS DE PLUGINS

VST - Criado pela Steinberg, suportado pela maioria dos DAWs: Cubase, Sonar, Reaper, Ableton Live

AU - Restrito ao Mac. Grande variedade de DAWs: Logic, Reaper, Ableton Live

RTAS - Exclusivo do Pro Tools

LADSPA - Linux

Obs: Alguns formatos possuem duas variações de nome: VST e VSTi. Terminação “i” = instrumento virtual, não efeito de processamento

# ESPAÇO

REFERÊNCIA PARA  
“MELHOR” PRÁTICA  
DE ESTÚDIO

=

~~REPRODUÇÃO  
DO AO VIVO~~

- Gravação em suporte distancia a escuta do local e momento da geração som
- Gravação perder a função de fixar e reproduzir fielmente um evento sonoro gerado ao vivo.
- Coloca o som em outro “espaço”.



# ESPAÇO

REFERÊNCIA PARA  
“MELHOR” PRÁTICA  
DE ESTÚDIO

=

~~REPRODUÇÃO  
DO AO VIVO~~

- Somatória de ambientação, EQ, compressão, panorâmica, estilo de microfonação, timbragem pré-captação, concepção comercial, etc, etc, etc, etc...

- NÃO É EMULAÇÃO DE ESPAÇO REAL!!!

(mas pode ser se você quiser...)

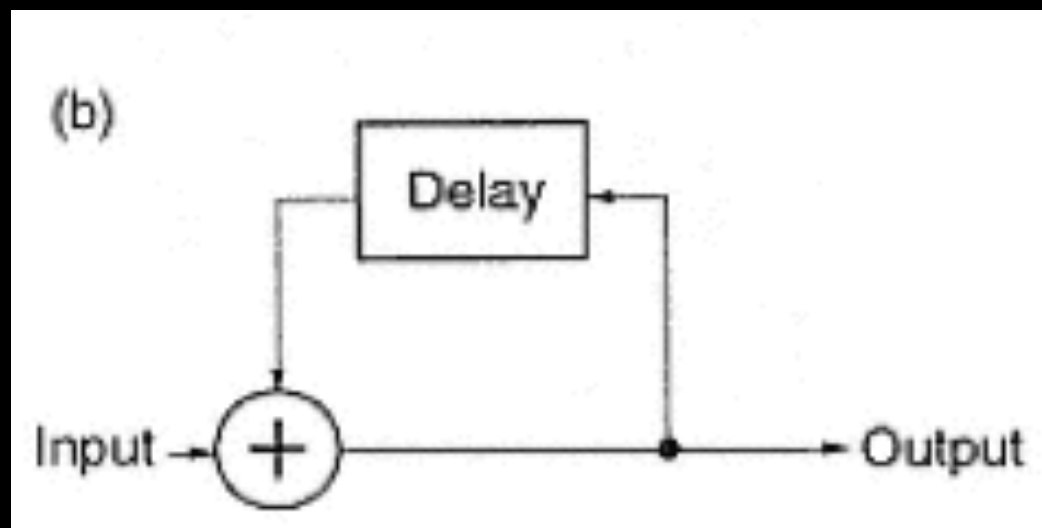


# PLUGINS DE AUDIO

## TIPOS DE PROCESSAMENTO

### DOMÍNIO DO *TEMPO* - DELAY

- Divide o sinal em dois, “guarda” um pedaço desse sinal durante um tempo, depois reproduz junto do sinal original



- Parâmetros básicos:
- Delay (ms ou BPM)
  - Feedback
  - Dry/wet

# PLUGINS DE AUDIO

## TIPOS DE PROCESSAMENTO

### DOMÍNIO DO *TEMPO* - DELAY

Parâmetros básicos:

- Delay (ms ou BPM)
- Feedback
- Dry/wet

