

1. Aula 1

1.1. Introdução ao FL Studio 12.5

Antes de tudo, os co-fundadores, Frank Van Biesen e Jean-Marie Cannie, tinham planos de desenvolver um jogo baseado no sucesso da época: Tetris. Porém, procurando mais diversão, desenvolveram um StepSequencer, que mais tarde foi se moldando até virar um DAW.

A versão 12 é a mais nova versão do FL Studio. Lançada em Abril de 2015, ela trouxe uma interface completamente nova, plug-ins atualizados, suporte Multi-touch melhorado, uma Mixer toda redesenhada, melhorou o suporte de plug-ins 32 e 64 bits, assim como uma melhor gestão de arquivos.

O FL Studio é um DAW (Digital áudio workstation) desenvolvido pela empresa belga Image-Line desde 1997. As primeiras versões não contavam com muitos recursos, sendo o único e principal recurso de criação de áudio somente em MIDI – aqueles formatos de arquivos encontrados em celulares, teclados, entre outros dispositivos –, limitando, assim, a criação de músicas neste software. Chegamos na décima segunda versão, onde o FL Studio não perde para nenhum DAW, sendo até utilizado por DJs como Afrojack e o mundialmente conhecido Avicii, além de ser utilizado em jogos da série Tekken e de demais jogos da produtora japonesa Namco.

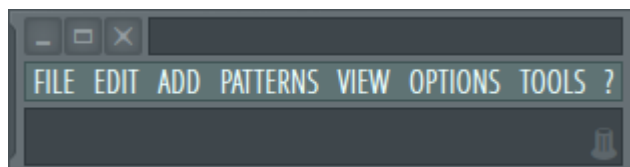


Foto: Avicii em turnê pela Europa.

1.2. MENU BAR & PANELS

Ao abrirmos o FL Studio, encontramos a interface principal, na qual encontramos diversos recursos importantes para começarmos a trabalhar em nossas trilhas.

Começamos pelo menu principal, onde encontramos os seguintes itens:



FILE – Assim como programas diversos, em FILE, encontramos as opções gerais do aplicativo, como abrir um novo projeto, começar uma nova trilha e até mesmo salvar o projeto no qual trabalhamos.

EDIT – Em EDIT, encontramos opções simples de edição de faixas, como desfazer uma ação ou enviá-las ao Piano Roll, recurso que falaremos em breve.

ADD – Aqui em ADD, podemos adicionar os recursos extras em cada faixa selecionada. Existem diversos recursos extras no FL Studio, tais como: Toxic Biohazard ou Poizone, que são sintetizadores sobre os quais iremos falar em breve.

PATTERNS – O menu Padrão (anteriormente janela do canal) trocou lugares com o menu Opções do canal no FL Studio.

VIEW – Em VIEW, podemos optar pelo que desejamos visualizar na nossa interface, ou desejamos deixar oculto no software.

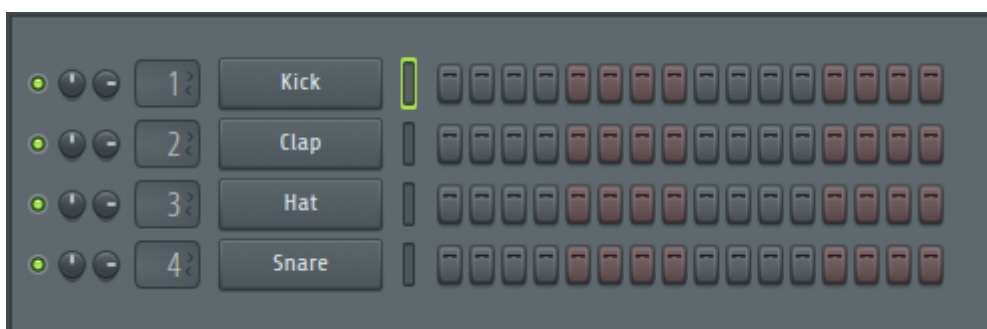
OPTIONS – Em OPTIONS, podemos configurar as opções de áudio do FL Studio, tais como: opções de MIDI (falaremos nas próximas aulas), microfone, entre outros.

TOOLS – Aqui em Tools, nós podemos adicionar macros nas nossas faixas, além da opção de realizarmos gravações de possíveis vocais nas faixas.

? – Dessa forma, como na maioria dos softwares encontrados hoje em dia, o menu Ajuda nos auxilia em diversas tarefas do FL Studio, assim como a opção de nos informar qual versão estamos utilizando.

1.3. PATTERNS

Muitos programas utilizam sistemas de modelos para melhor organizarmos os arquivos em softwares como o Photoshop CS6 ou o Unreal Engine 4. No FL Studio, não é diferente, exceto pelo fato de que aqui chamamos de Patterns.



Se clicarmos com o botão esquerdo em cada quadrado, o som será reproduzido ao pressionarmos PLAY. E ao clicarmos com o botão direito no mesmo quadrado, ele será removido da Pattern. Vale lembrar que cada som está representado pelo item encontrado na esquerda da Pattern, conforme mostra a imagem a seguir.



1.4. TOOLBAR

Assim como diversos DAWs encontrados no mercado, o FL Studio nos fornece um pequeno player capaz de controlar tranquilamente qualquer função relacionada a faixa quando tratamos de pausar ou parar a faixa como um todo.

Neste player, encontramos as seguintes funções:



PLAY – Reproduz a faixa selecionada.

STOP – Interrompe a faixa selecionada.

TEMPO – Em tempo, podemos definir a quantidade de batidas por minuto. Se desejamos uma música mais rápida ou mais lenta, alteramos o tempo dela.

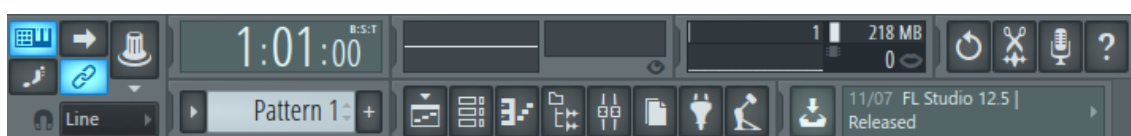
RECORD– Aciona a opção gravar.

METRONOME – Mede o tempo em andamento musical.

Sobre as opções correspondentes a PAT e SONG, aprenderemos em uma próxima aula.

1.5. Other buttons

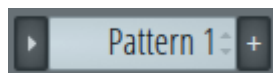
Logo ao lado de Toolbar, encontramos diversos botões que serão semelhantes à imagem abaixo.



Indicador de Latência – Aqui encontramos todo o processo que a música está executando através de ondas.



Pattern selecionado – Os modelos no FL Studio podem ser chamadas também de Patterns. O número indicado na tela representa a camada selecionada, mas sobre isso falaremos em uma próxima aula.



Modificações do Piano Roll – Mudanças a respeito de tempo, marcação e metrônomo podemos efetuar aqui. Mas em breve falaremos melhor sobre essas modificações.

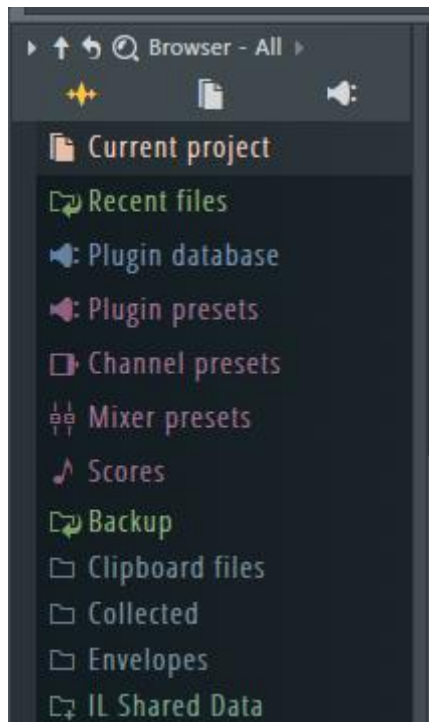


Exibição de Itens – Encontramos aqui as opções de exibição de inúmeros itens do FL Studio, como a playlist, as patterns, entre outros.



1.6. BROWSER

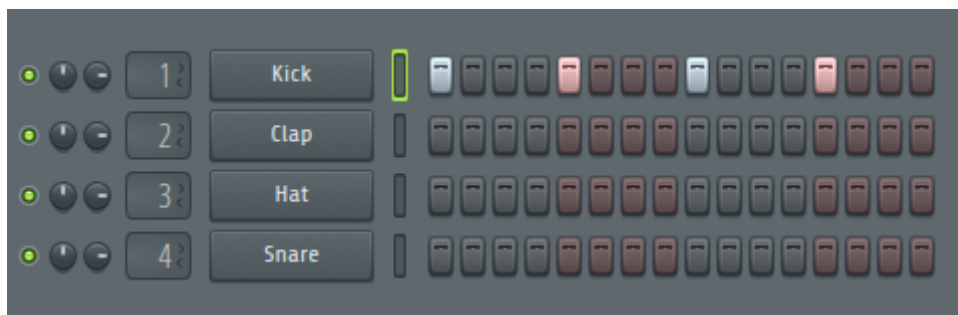
No Browser do FL Studio, encontramos diversos efeitos, essenciais para a criação das faixas que aplicaremos ao nosso jogo.



1.7. EXERCÍCIOS

1. Abra o FL Studio.

2. Clique nas marcações do item **Kick** conforme mostra a imagem abaixo.



3. Clique nas marcações do item **Hat** conforme mostra o exemplo a seguir.



4. Clique em **PLAY**.



5. Observe o andamento da latência da música.

6. Clique em **STOP** quando desejar.



7. Clique nas marcações do item **Snare** conforme mostra a imagem a seguir.



8.Clique em **PLAY**.

9.Novamente observe o andamento da latência e como ela altera se compararmos com a batida anterior que não possuía as marcações em **Snare**.

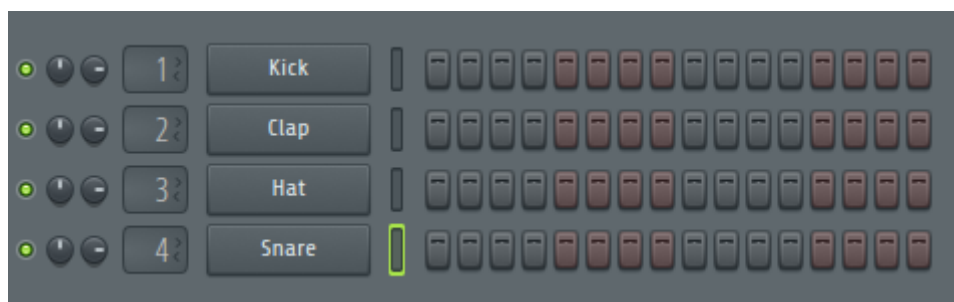
10.Quando desejar, clique em **STOP**.

11.Clique em **View Browser** para esconder o Browser no FL Studio.



12.Clique novamente em **View Browser**.

13.Com o botão direito, clique em todas as marcações, deixando a Pattern totalmente vazia.



14.Clique em **FILE**.

15.Selecione a opção **Save As**.

16.Salve o seu arquivo de projeto na sua pasta, com o nome de **Exercício 1**. Em caso de dúvidas a respeito desse passo, consulte seu instrutor.

17.Feche o **FL Studio**.