

# 1. AULA 4

## 1.1. Batidas e Loops

Na quarta aula deste módulo, abordamos os recursos de loops e batidas do FL Studio 12.5 essenciais para criarmos trilhas que serão executadas durante algumas ações no jogo.

Por exemplo, existe uma grande diferença entre uma música que é tocada durante uma **Cutscene** ou um acontecimento importante. A música de fundo chamamos de **BGMs**, do inglês *background music*. Encontramos muitas BGMs em jogos, como **The Elder Scrolls V: Skyrim** e os jogos da série *Rayman*.



## 1.2. Sequenciadores

Sequenciadores são utilizados no FL Studio com o grande auxílio de dois plug-ins: **Toxic Biohazard** e **Sytrus**. Estas sequências nós podemos aplicar utilizando somente uma nota ou utilizando diversas notas no Piano Roll.



### Toxic Biohazard

O toxic Biohazard é um dos principais plug-ins encontrados no FL Studio desde a sexta versão do software. Desde lá, é desenvolvido pelo também belga **Maxx Cluster**, sendo um dos plug-ins mais procurados pelos usuários do FL Studio. Podemos acessá-lo de duas formas: através do Browser e procurando-o em Plugin Database, ou clicando apenas com o scroll do mouse em um local que não esteja ocupado por nenhum

canal ou item em playlist. Se clicarmos como scroll nesta área em branco, encontraremos o Plug-in Picker, muito útil no caso de não encontramos algum sequenciador ou plug-in para utilização nas nossas músicas.

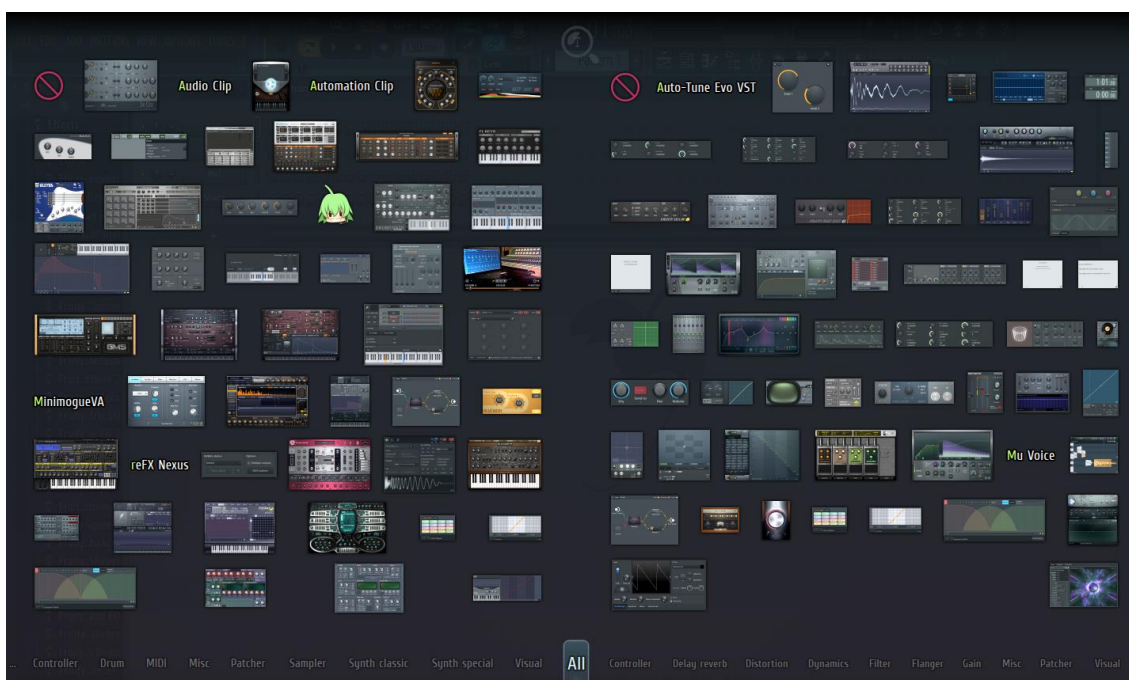


Foto acima: Plug-in Picker

Ao abrirmos o Toxic Biohazard, encontramos diversas opções de configuração do som que desejamos tocar, que aqui também chamamos de presets, sendo esses sons já criados para o Toxic Biohazard.

Podemos também configurar os nossos próprios sons, mas, para isso, precisamos conhecer um pouco mais do que se trata esse plug-in que possui diversas utilidades no FL Studio. Quando nós falamos sobre conhecer o plug-in, estamos tratando das diversas funções de sequência, além de uma pequena introdução aos filtros deste plug-in.



	<b>Preset</b> – No <i>Toxic Biohazard</i> , nós já encontramos sons prontos, desenvolvidos desde a primeira versão do plug-in, presente no FL Studio 6. Clicando no nome do preset selecionado, podemos escolher outro <i>preset</i> ou baixar demais <i>presets</i> para carregarmos no <i>Toxic Biohazard</i> .
	<b>Modulador</b> – Utilizando o modulador de qualquer <i>preset</i> selecionado, podemos alterar a forma na qual ele será executado, além de alterar o som durante a execução dele mesmo.
	<b>Filtro</b> – No Filtro, alteramos recursos básicos de reprodução do som, como, por exemplo, a duração do som ao soltarmos a tecla corresponde à nota que desejamos ou até mesmo a intensidade dele, no caso do preset.

## Sytrus

Assim como *Toxic Biohazard*, o *Sytrus* é outro plug-in desenvolvido especialmente para o FL Studio, fazendo parte do software desde a quinta versão do sistema. A grande utilidade que encontrarmos no *Sytrus* é, sem dúvida, a variedade de presets que encontramos a partir deste plug-in, desde pequenos sintetizadores e linhas de baixo, passando por sintetizadores de grande nível, até encontrarmos sons de natureza, como sons de mar, entre outros.



Existem alguns recursos no *Toxic Biohazard* que também devem ser citados nesta aula, como, por exemplo, o Delay, que não encontraremos somente no *Toxic Biohazard*, mas em boa parte dos recursos do FL Studio 12.5.



**Time** – Responsável por definir o tempo que o delay terá ao executarmos o som. Quanto maior for o delay, maior será a duração dele.

**Sync** – Em Sync, podemos definir o intervalo entre um som e outro do delay. Podemos alterar a sincronização dos sons do delay em diversas formas, mas deixamos em ¼ como padrão.

**Fdbk** – Abreviação para Feedback, ou seja, a resposta que o delay terá ao executarmos o som. Quanto maior for o feedback, maior será a resposta do delay, ou seja, maior será o volume do delay.

**Rate** – Rate, no Toxic Biohazard, corresponde a taxa de delay do som, ou seja, se aumentarmos o rate, maior será a duração de cada nota do delay, e não como um todo, assim como encontramos em Time.

### 1.3. Loops

Os loops de bateria podem ser aplicados na playlist no tempo em que desejamos. No FL Studio 12.5, nós encontramos alguns presets de bateria, com a grande utilidade de aplicarmos em uma música. Estes presets nós encontramos em Old Drum Loops. Encontramos na média 10 presets de bateria. Mas podemos criar os nossos presets de bateria, basta clicar nas marcações desejadas, salvarmos o arquivo em .flp e exportarmos na hora de começar em novo projeto.

## 1.4. EXERCÍCIOS

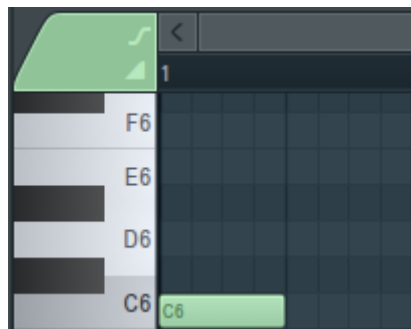
1. Abra o FL Studio.
2. Clique em **File**.
3. Clique na opção **Open** e selecione o arquivo **Exercício 3**, encontrado em sua pasta.
4. Posicione o mouse em cima de **Plugin database/ Generators/ Synth classic**.
5. Clique e arraste o **Toxic Biohazard** para o pattern.
6. No **Toxic Biohazard**, clique no local indicado abaixo.



7. Procure pelo preset **PAD Break the Static To Tc** e selecione-o, clicando duas vezes.
8. Com as setas direcionais, vá até a **Pattern 4**, que até o momento não está ocupada por nenhum preset.
9. Clique com o botão direito do mouse em **Toxic Biohazard**, conforme mostra a imagem abaixo.

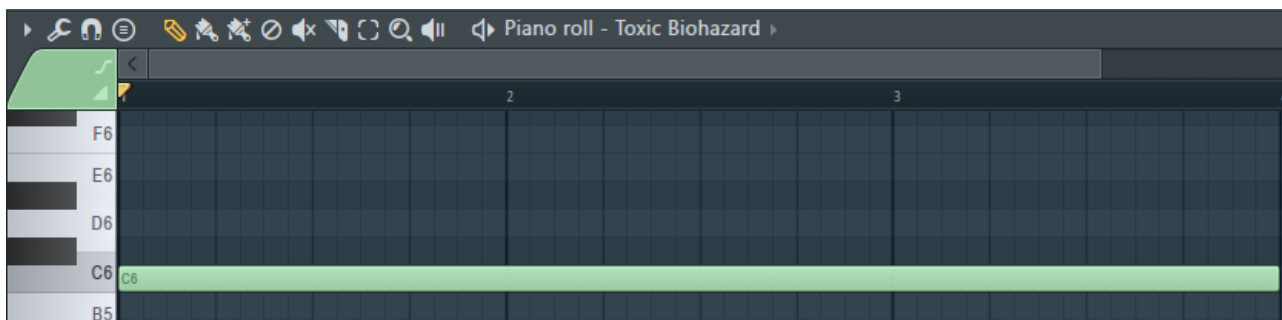


10. Clique na opção **Piano Roll**.
11. Clique em **Keyboard View Mode** para visualizar de forma parcial as notas presentes no Piano Roll.
12. Clique na nota **C6** conforme mostra a imagem abaixo.





14. Arraste a nota até o **tempo 4** deste preset conforme a imagem abaixo.



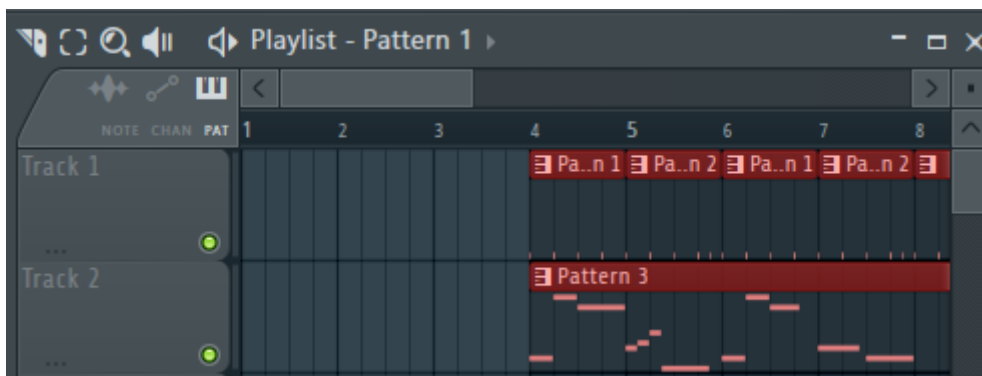
15. Na playlist, clique na ferramenta **Select**.

16. Selecione todos os itens encontrados nas duas tracks da Playlist.

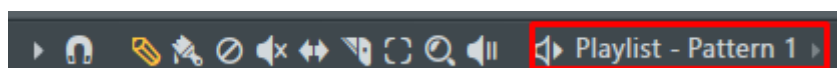


17. Clique na ferramenta **Draw**.

18. Arraste-os até o tempo 4 conforme mostra a imagem abaixo.

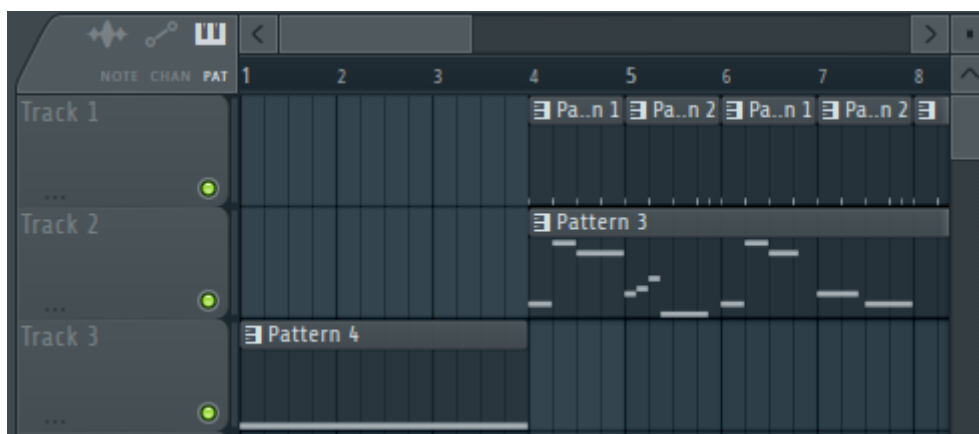


19. Clique no local indicado pela imagem a seguir.



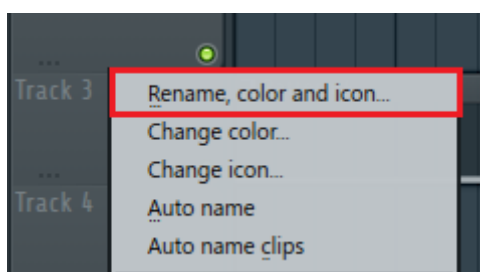
20. Selecione a **Pattern 4**.

21. Posicione na **Track 3** a **Pattern 4**, do tempo **1** até o tempo **4**, conforme mostra a imagem abaixo.



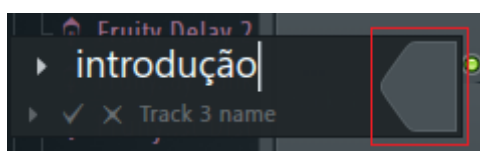
22. Clique com o botão direito no mouse em Track 3.

23. Selecione a opção **Rename, color and icon**.



24. Na caixa de texto, digite **introdução**.

25. Clique no local indicado abaixo.



26. Selecione a cor de sua preferência e pressione **Enter**.

27. No player, clique em **Play** para conferir a música e clique em **Stop** quando desejar.

28. Salve o seu arquivo como o nome de **Exercício 4**.

29. Feche o FL Studio 12.5