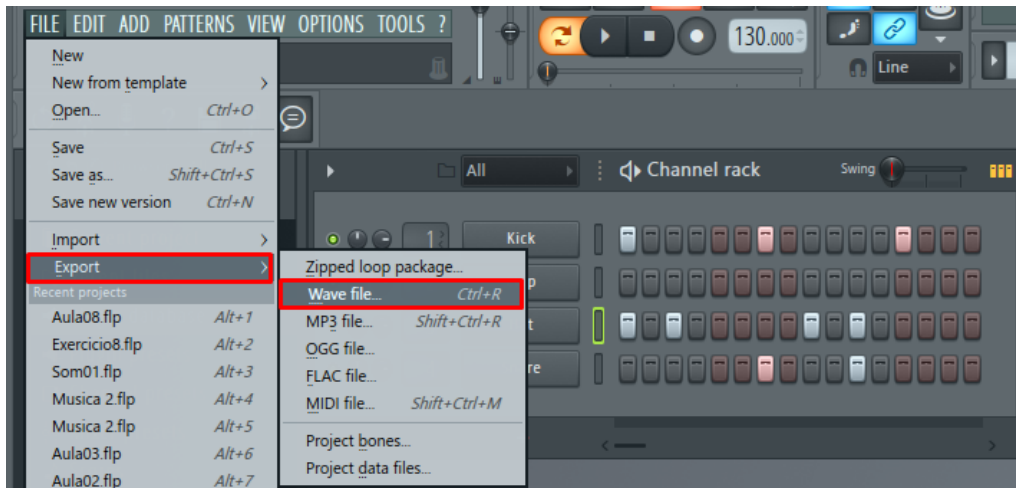


1. AULA 9

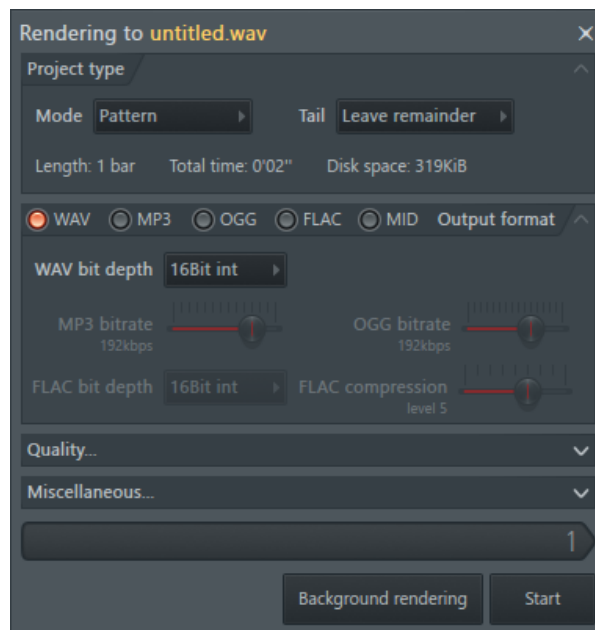
1.1. Exportar áudio

Como visto nas aulas passadas, o FL Studio é um fantástico software utilizado por produtores musicais, profissionais e amadores em produção de músicas, onde o nosso foco foi criar músicas para colocar em um determinado jogo. E o Unreal Engine é o software onde iremos inserir um áudio.

Para exportar um áudio, devemos acessar o menu File e selecionar o tipo Wave file.



Quando selecionamos a opção Wave file, uma caixa de diálogo surge, como mostra a imagem abaixo.



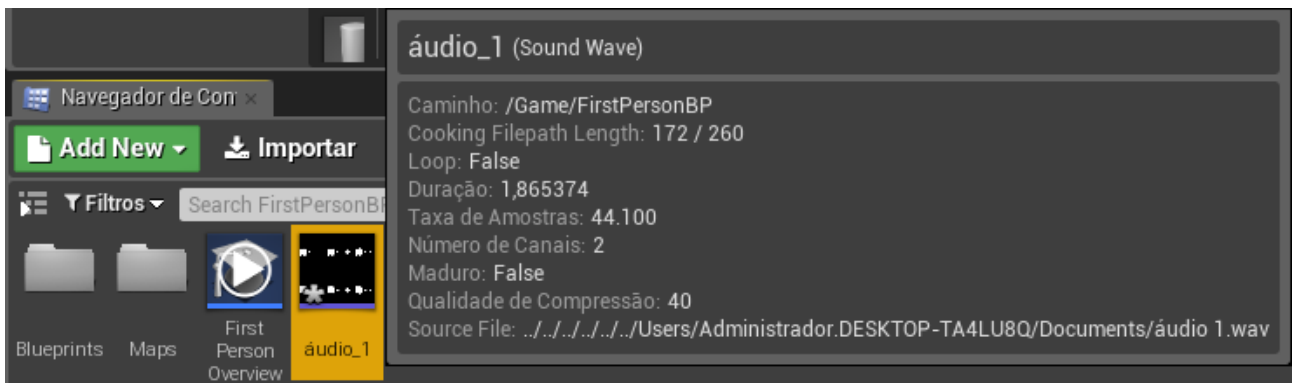
Nesta caixa de diálogo, o arquivo será gerado ao clicar no botão **Start**.

1.2. Importar áudio

No *Unreal Engine*, encontramos o botão **Importar** na barra *Navegador de Conteúdo*.



Após ter selecionado o arquivo de áudio, um ícone aparece na barra de navegação.



Quando inserimos o áudio dentro do cenário do jogo, a guia detalhes exibe várias propriedades que podemos alterar.



A posição do áudio dentro do cenário pode ser alterada, clicando e arrastando o ícone de acordo com as setas ou alterando os valores na propriedade localização, que pode ser encontrada na categoria **“Transformar”**:

Localização – permite alterar a localização do ícone do áudio no cenário, alteramos os valores dos eixos “X, Y e Z”.

Quando arrastamos um ícone de áudio para dentro do cenário, podemos escutar através da propriedade reproduzir.

Propriedades **Reproduzir** e **Parar** da categoria **Sound**:

Reproduzir – reproduz uma vez o áudio.

Parar – para a reprodução do áudio.

O Unreal permite definir uma área onde a música vai tocar. Por exemplo, se dentro do cenário, em uma determinada cena, uma música deve ser tocada, podemos definir através da atenuação.

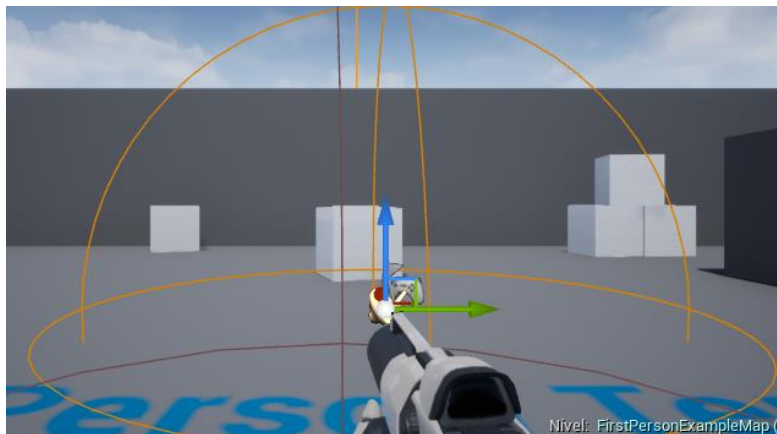
Categoria **Attenuation**.

Substituir atenuação – clique nesta opção para visualizar o raio, ou seja, a área de abrangência do som.

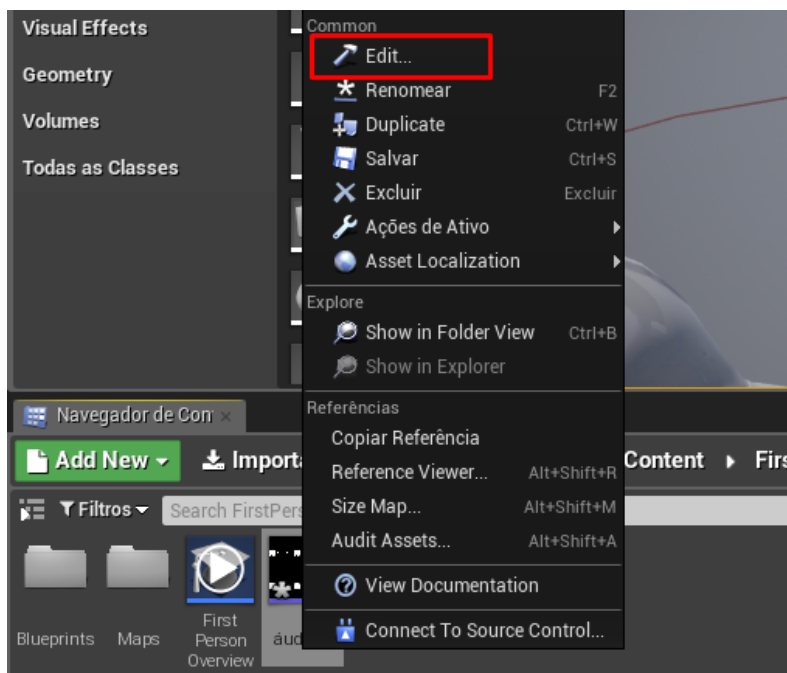
Para controlar a tamanho da área, precisamos alterar os valores na categoria **Attenuation Distance**.

Attenuation Shape – permite alterar a forma da área; por padrão, deixaremos a forma “*Esfera*”.

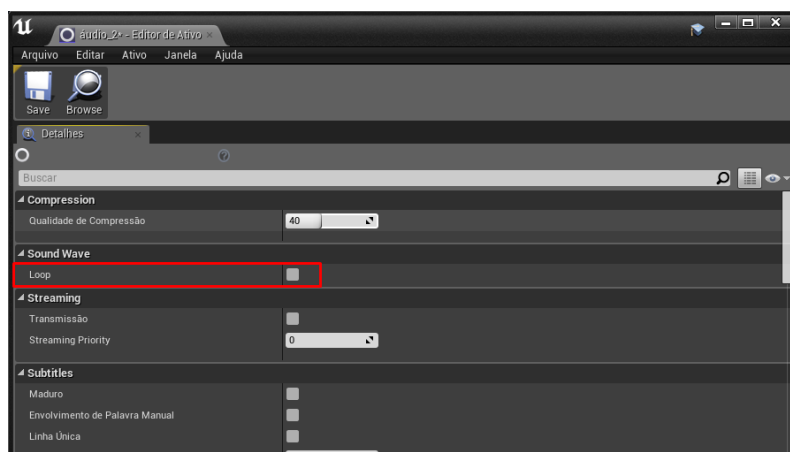
Inner Radius – permite definir o tamanho do raio dentro do cenário.



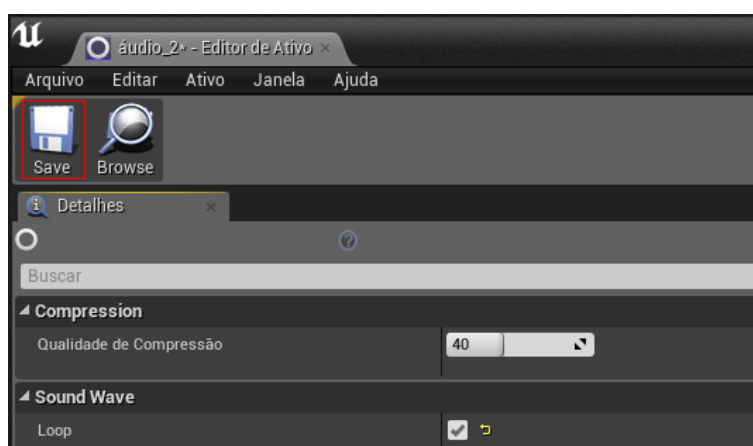
Outro recurso que precisamos ativar é o Loop. No caso, se estamos pensando em deixar a música tocar enquanto jogamos, é importante ativar essa opção.



Clicando com o botão direito no ícone do áudio, encontramos a opção **Edit**.



O botão **Save** confirma as opções que foram selecionadas dentro desta área.



1.3. EXERCÍCIOS

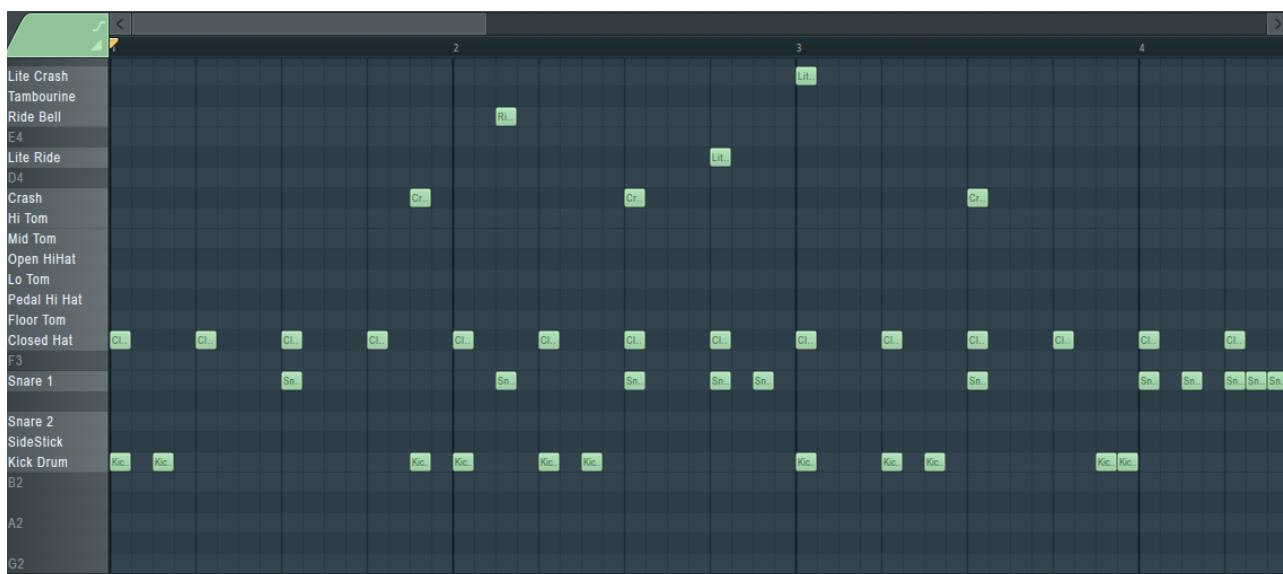
1. Abra o FL Studio.

2. Clique em **FILE**, agora clique em *New from template*, depois em **Minimal** e, então, selecione a opção *Empty*.

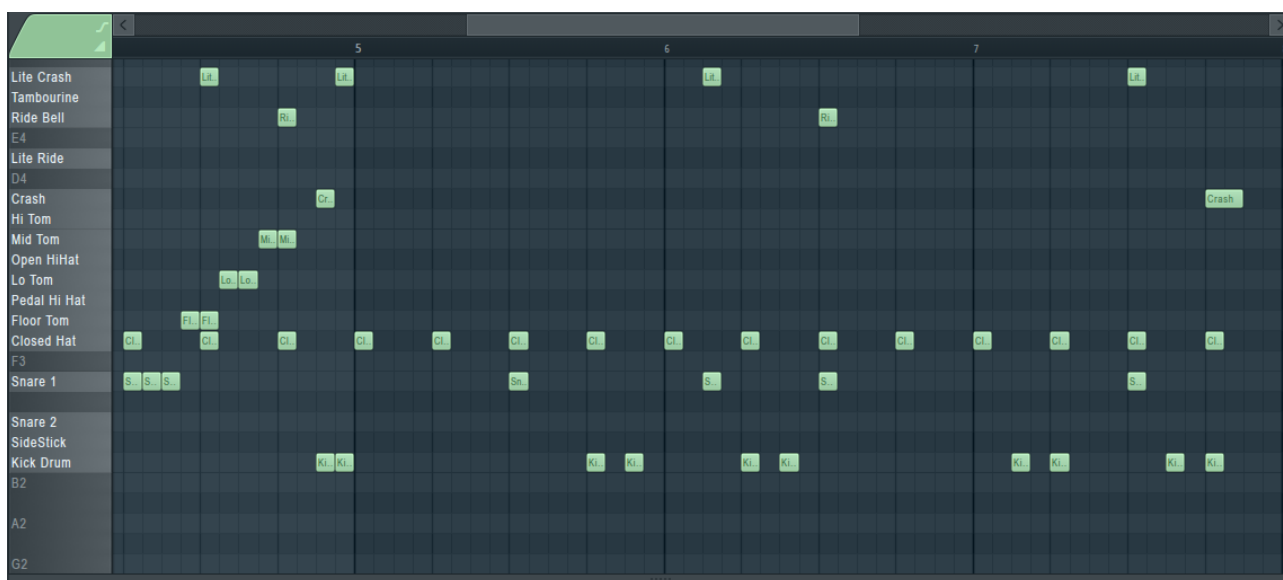
3. Posicione o mouse em cima de **Plugin database**, *Generators*, **Drum**, *FPC* e arraste-o até o *Sampler*.

4. Clique com o botão direito do mouse em **FPC** e clique na opção *Piano roll*.

5. Clique nas marcações, conforme a imagem abaixo.



6. Continuação das marcações, conforme a imagem abaixo:



Observação: Neste beat, envolvemos as seguintes peças da bateria:

Pratos: Lite Crash, Ride Bell, Lite Ride, Crash

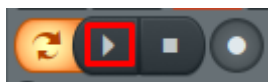
Tambores: Mid Tom, Lo Tom, Floor Tom

Xipô ou chimbal (Hi Hat): Closed Hat

Caixa: Snare 1

Bumbo: Kick Drum.

5. Clique no botão **Play** para ouvir com ficou.

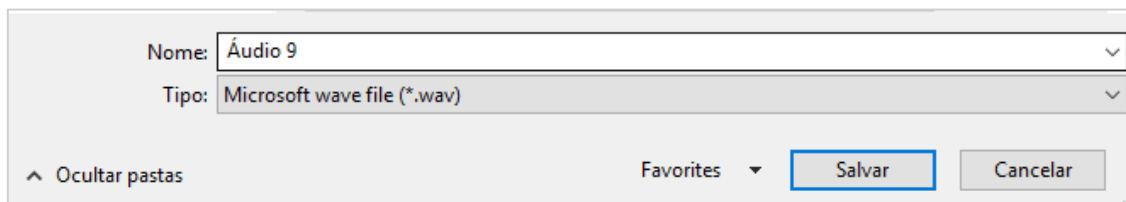


6. Salve o seu arquivo como o nome de **Exercício 9**.

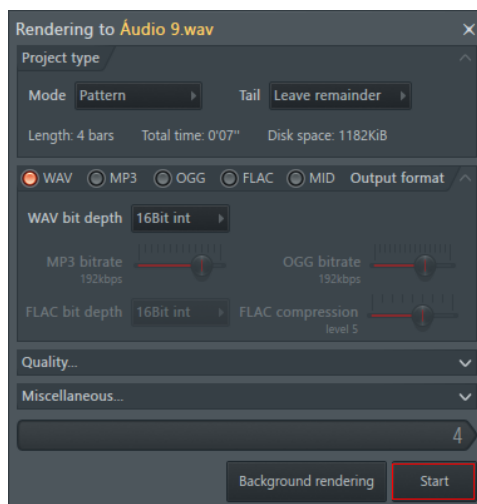
Importando arquivo:

7. Clique em **FILE**, agora clique em *Export/ Wave file*.

8. Em nome do arquivo, digite **Áudio 9** e, em seguida, clique no botão **Salvar**.



9. Na caixa de diálogo **Rendering to Áudio 9**, clique no botão Start para que o arquivo seja gerado.



10. Abra o **Unreal Engine**.

11. Na tela de abertura, clique no botão **Inicializar**.

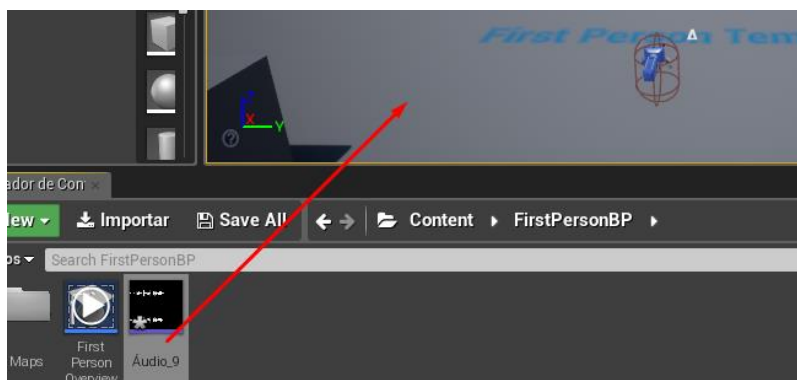
12. Uma nova janela vai aparecer com duas abas, clique na aba **Novo Projeto**.

13. Clique em **First Person** e, em seguida, clique no botão **Criar Projeto**.

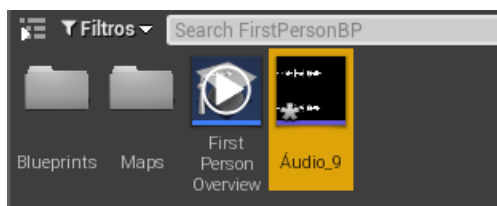
14. Na barra **Navegador de Conteúdo**, clique em **Importar**.

15. Clique na pasta onde foi salvo o áudio para abri-lo.

16. Arrasta o ícone do áudio até o cenário, conforme imagem auxiliar abaixo.



17. Clique com o botão direito do mouse no ícone do áudio.



18. Na lista que surgiu, clique na opção **Edit**.

19. Clique em **Loop** e, em seguida, no botão **Save**.

20. Feche a janela.

21. Para conferir como ficou o áudio, clique no botão **Reproduzir**.