# CSH42

☰ [Conteúdo](http://docs.google.com/index.html) [Glossário](http://docs.google.com/glossary.html) [Participantes](http://docs.google.com/index.html#participantes) [Feedback](http://docs.google.com/index.html#feedback)

## Glossário

Aqui você vai encontrar termos e conceitos usados em produção musical.

⬆ Voltar ao Topo

### Playlist

A Playlist é o conjunto de tracks e clipes que permitem você montar a música, como um quebra cabeça, encaixando as peças nos lugares certos.

Também possibilita a visualização da estrutura da música como um todo, tendo uma visão geral de tudo funcionando ao mesmo tempo.

* **Track (trilha)**  - É uma camada única na playlist que representa um instrumento, voz ou outro tipo de som.
* **Clipes**  - Toda track contém ao menos um clipe. Normalmente, uma track é composta por uma sequência de clipes, que podem ser iguais ou variados. Cada clipe contém um “pedaço” de música, um tipo de batida, ritmo, notas, etc, tudo definido pelo autor da música, para melhorar a organização e separação.

#### Como utilizar

Basta arrastar e soltar batidas e sons produzidos no  [Channel Rack](#7giy3ei7zxvf)  ou no [Piano Roll](#s3d4ankh7ew9), e ir ajustando (arrastando) os clipes para que fiquem no tempo correto.

Exemplo de Playlist:

### Channel Rack

O Channel Rack é um espaço onde você escolhe, adiciona e organiza os sons que vai usar na sua música.

Cada canal corresponde a um instrumento ou som. O padrão da repetição do som pode ser definido clicando manualmente nos quadrados, com cada um representando 1/4 de tempo. Nesse modo, o som na saída será sempre o mesmo.

Para personalizar ainda mais os tempos e usar diferentes notas de um instrumento para produzir sons diferentes, o [Piano Roll](#s3d4ankh7ew9) deve ser utilizado.

No exemplo abaixo, o Channel Rack contém 8 canais, sendo dois deles definidos usando Piano Roll, e os demais definidos diretamente, com diferentes disposições de tempo (1/8, 1/4, 1/2).

### Piano Roll

O Piano Roll funciona como uma grade, onde cada linha corresponde a uma tecla do piano, que por sua vez corresponde a uma nota musical. É aqui que podem ser definidos diferentes acordes e harmonias para o instrumento que você estiver editando.

Cada coluna dessas linhas representa 1/4 de tempo, e pode ser preenchida por um quadradinho, indicando que a nota será tocada naquele momento. Aqui as notas podem ser alongadas, sendo tocadas por mais tempo, apenas aumentando a largura dos quadradinhos.

### Mixer

O Mixer é como a "mesa de som" de um estúdio de gravação. É o lugar onde você ajusta e equilibra todos os sons da sua música para que fiquem em harmonia.

Cada som ou instrumento pode ser enviado à um canal, onde você pode regular o volume, o balanço (se o som sairá mais pra esquerda ou direita) e também adicionar efeitos como eco ou [reverb](#ue3a8qr7deim).

### Reverb

O reverb é um efeito que faz o som parecer que está em um ambiente, como um quarto, um show, uma caverna, etc. Ele adiciona uma espécie de "eco" suave, que dá profundidade e realismo ao som.

### Plugin

Um plugin no FL Studio é como um "acessório" que você adiciona ao programa para criar ou modificar sons. Os plugins são opcionais, pois não vêm instalados na versão padrão do FL Studio.

Tipos de Plugin:

* **Instrumentos virtuais:** Simulam instrumentos como pianos, guitarras ou [sintetizadores](#akdxvajv6mlq). Exemplo: Sytrus, Harmor.
* **Efeitos de áudio:** Alteram ou melhoram os sons, como [reverb](#ue3a8qr7deim), [equalizador](#w6cz09z56klc) ou [compressor](#9yn5guj3fvde).

### Equalizador

Um equalizador é como um "ajuste fino" do som, que permite aumentar ou diminuir certas partes dele, chamadas de frequências.

Todo som tem **graves** (sons baixos), **médios** (sons médios) e **agudos** (sons altos).

O equalizador permite ajustar cada uma dessas partes. Em um exemplo equalizando o som de uma bateria, é possível:

* Aumentar os graves para deixar o som dos bumbos mais pesado, como um subwoofer.
* Diminuir os agudos para suavizar sons muito estridentes, como os pratos.

### Compressor

Um compressor é um "ajustador de volume automático" que ajuda a equilibrar os sons de uma música.

Ele deixa os sons muito altos mais baixos e os sons muito baixos mais altos, para que tudo fique mais uniforme. Ele corrige qualquer "explosão" de volume na sua música, e deixando o som nivelado para ouvir em diferentes sistemas (fones, caixas, etc).

### Sintetizador

Um sintetizador é uma ferramenta de "criar sons" que você pode usar para fazer músicas. Ele não precisa de gravações reais, porque gera os sons **digitalmente**.

Ou seja, é usado para criar sons únicos e criativos que não existem no mundo real.

Ele usa diferentes formas de onda (como ondas sonoras) para criar sons diferentes. Você pode ajustar o som para que pareça com um instrumento real (como piano ou guitarra) ou criar sons totalmente novos, como em música eletrônica.

Verifique exemplos de formas de ondas e seus sons clicando [aqui](https://topmusicarts.com/blogs/news/4-main-types-of-synthesis-explained-wavetable-fm-additive-and-subtractive).

Saiba mais sobre sintetizadores [clicando aqui](https://www.youtube.com/watch?v=c3udLCvoCC0) (conteúdo em inglês).

## Feedback

Deixe-nos sua opinião! Sua sugestão é muito importante para nós.

Nome: E-mail: Mensagem: Enviar

Sinfonia para Todos licenciado por [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/?ref=chooser-v1) 