

02

Som ambiente e trilha sonora

Transcrição

[00:00] Seguindo com a nossa sonorização. Vamos na nossa última cena, “07---sonorizando”. Nós estávamos colocando os nossos arquivos de áudio que nós pegamos na internet, no freesound.org e posicionando onde achávamos correto.

[00:17] Mas agora tem vários outros áudios, vamos pegar todos na pasta arquivos do curso, dentro da C, cursos, edição, arquivos do curso, dentro da pasta áudio. Nós pegamos todos esses, tem o som ambiente, a trilha sonora também. Vamos copiar e vamos colocar na nossa pasta áudio todos eles.

[00:48] Esses aqui nós podemos apagar, carro, carro, galinha, galinha, porque eles já estão aqui, eu renomeei, coloquei o número primeiro da ordem que ele vai ser colocado lá, pra facilitar pra vocês. O som ambiente e trilha sonora não precisa, porque eles são únicos, tem 20 segundos o tempo da animação.

[01:04] Vamos tirar o que nós fizemos aqui. Se quiserem deixar, mas eu não aconselho, porque eu peguei uns arquivos de áudio mais legais. Segura o Shift, clica no outro e aperta o delete, pronto. Pode tirar daqui também, clica, segura o Shift, clica no outro, aperta o delete, pronto, delete. E agora nós vamos copiar tudo.

[01:26] Nós já copiamos, na verdade. Vamos pegar esses quatro e vamos apagar, delete, sem dó, eles estão lá naquele site Freesound, se vocês quiserem achar tem vários outros lá. E vamos agora puxar todos esses para cá.

[01:42] Como nós podemos fazer? Direto dessa pasta. Nós só clicamos, arrastamos, pega todos e arrasta aqui pra cima do projeto. Ele carrega todos os áudios. Nós não precisamos puxar de um por um clicando em import, file, é um jeito mais fácil de fazer.

[02:02] Vamos abrir um pouquinho o nosso projeto, eles estão todos numerados. Agora eu vou colocar todos no tempo que eu acho correto. Primeiro o galinha pisando, cor amarela. Eu não vou mexer nas cores, depois nós fazemos as cores. O primeiro passo que ela dá é esse, então ela pisa aqui, é o primeiro passo. Vou colocar aqui, pegar nossa área de trabalho, reduzir e fazer o primeiro preview. Pronto, deu um passo.

[02:40] Só que em vez de eu copiar esse mesmo passo, eu tenho outro arquivo de áudio com passos diferentes que eu já positionei com eles todos lá para a frente, então vamos colocar. Deixa eu ver onde está o segundo passo no waveform. Ele está aqui. Então pisou uma vez, ok. Agora pisou a segunda, é aqui, mais ou menos aqui, onde o áudio estiver. Vou dar um zoom, clica e arrasta. Aqui são os picos de áudio onde ela dá o passo.

[03:13] Não está perfeito. O que eu fiz foi pegar um áudio desse e duplicar para os outros. Vamos ver esse conjunto. Preview. Pronto. Não precisa ficar perfeito, porque vai ter ainda trilha sonora, som ambiente, um monte de coisa. Então está feito já a nossa pegadinha.

[03:35] Agora vamos para o 3, que seria galinha cacarejando várias vezes. Vamos arrastá-la pra cá e vamos ver onde ela começa. Começa do zero mesmo, vamos ver como está. Pronto. Esse é um áudio que estava lá, só que ele é mais comprido, então ele vai durando pela animação inteira, a galinha cacarejando. Deixa eu ver como está aqui.

[04:15] É isso mesmo, ela vai dar a última cacarejada perto da Kombi, antes dela ser quase atropelada ou atropelada. Eu vou deixar a cor que está, se quiserem, vocês mudem. Vamos pra minhoca cobra coral. Por que minhoca cobra coral? Porque a minhoca não faz barulho, então eu arranjei um barulho de cobra. A cobra coral, aquele chacoalho. Eu coloquei o chacoalho de cobra, vamos ver como está.

[04:38] Acho que ela já começa do começo até a minhoca sair de quadro. Vamos fazer um preview e usamos zero no teclado numérico. Essa chacoalho, vocês viram. Se vocês quiserem sentir o áudio só, vocês desligam aqui, nesse ícone de áudio, desliga os outros, clica e arrasta, deixa só o minhoca cobra coral, agora você ouve o áudio dela.

[05:13] Isso é muito importante quando tiver muitos áudios em cima do outro, pra você conseguir se localizar. Não esquece de reabilitá-los, senão na hora de fazer o render final eles não aparecem.

[05:24] Colocamos a minhoca, agora a galinha curiosa. O que é a galinha curiosa? É quando ela fica se perguntando o que é esse lobo, quem ele acha que é. Vamos colocá-la mais ou menos aqui e ver se o posicionamento está certo. Vamos ar zero. A interrogação está na cabeça dela, o áudio reforça essa ação.

[05:51] E agora o lobo ofegante. Quando começa o lobo ofegante? Quando ele entra em cena. Se ele entra aqui, ele já está ofegante. Vamos começar aqui. Vamos ver esse trecho, zero no teclado numérico. Agora risada diabólica, porque ele acha que ele vai se sair bem.

[06:19] Onde ele começa a sua risada diabólica? Ele começa aqui também, mais ou menos aqui. Você pode fazer de outra maneira se acharem que o áudio pode ficar mais pra esquerda ou pra direita, mas aproximadamente é isso. Ele vem primeiro, isso, depois isso. Pronto.

[06:48] Agora a galinha kung fu. Então lobo 7, galinha kung fu e golpe, onde ela dá o golpe? Mais ou menos aqui. Aqui é legal nós colocarmos o waveform, não esqueçam de usar isso, por quê? Porque ela vai dar o golpe final aqui, então aqui tem a batida, vamos ver se é por aqui. Zero. Isso, é mais ou menos aqui, um morrinho, dois, o terceiro morrinho é o golpe, então é mais onde está batendo na cara do lobo, é esse morrinho. Vamos fechar aqui. Lobo bobo.

[07:43] Lobo bobo por quê? Porque ele fica se perguntando o que vai acontecer com ele. E quando é isso? É aqui, quando ela baixa e ele vira a cabeça de lado, então esse áudio vai mais ou menos aqui, não precisa ser muito preciso. Um pouco depois ele faz um “aaahn”, e toma lá o seu chute na cara.

[08:10] Agora o lobo voando, o que é o lobo voando? É aquele barulhinho de desenho animado, de quando alguma coisa vai longe. Aqui começa ele voando, olha que áudio é esse, é um áudio engraçado de desenho. É isso.

[08:29] E agora vamos ver aqui, clica e arrasta, Kombi passando buzinando e quebrando. Aqui tem um áudio que é bem comprido, então vamos aumentar no waveform e ver a passagem. O máximo da passagem é aqui, então o ponto mais alto é aqui, já com o fade e a buzina, tudo no mesmo áudio. Podia ser separado, dá na mesma. Vamos dar um preview.

[09:15] Agora a galinha gritando, esquecemos da galinha gritando, é o último. A galinha grita quando? Quando ela é atropelada, então aqui, quando acaba, se você segurar o Shift no teclado ele prende aqui, no layer que estiver. Aqui é onde começa a galinha gritando, então nós colocamos com o Shift também, segura o Shift, pronto, aqui. E vamos fazer um preview só em cima desse trecho. Zero. Pronto. E é isso. De áudio é o que temos.

[09:52] Agora, se nós pegarmos e fizermos um preview geral, reparem no áudio e no conjunto, estão todos ligados aqui, se não estiverem vocês lembrem de ligar. Vamos fazer um preview de tudo até onde tem áudio, que é aqui, até 15 segundos e pouco. Aperta o zero.

[10:26] Você repararam que parece que está tudo meio num estúdio? Silencioso? Os sons acontecem porque está faltando um detalhe muito importante no áudio, que é o som ambiente. Olha a diferença com e sem som ambiente, vou deixar aqui uns 5 segundos só. Isso aqui é o sem som ambiente. Meio silencioso.

[10:53] Agora vamos pegar o nosso som ambiente e vamos colocá-lo, geralmente som ambiente eu coloco lá embaixo, porque ele não é editado, ele já está no tamanho certo ou se for mais comprido também, ele só fica passando, então não tem problema, pra não misturar com os áudios que estão sendo editados aqui. Agora vamos ver com o som ambiente como vai ficar.

[11:20] Ele fica meio lento primeiro, porque estava carregando. Vamos fazer de novo. Aperta o zero. Vocês sentem que tem um sonzinho agora de fundo que parece realmente que nós estamos em algum lugar. Se eu desligar tudo aqui nós ouvimos melhor o que é o som ambiente. É só um ruído, mas é um ruído que tem a ver com a situação. No caso aqui foi o ruído de natureza.

[11:49] É isso. Não esqueçam de colocar algum som ambiente. Se a cena for urbana, coloquem um som ambiente de cidade, nesse caso foi de natureza porque nós estamos no meio do nada aqui, num deserto meio esverdeado.

[12:02] Só ficou faltando a trilha. A trilha sonora pode ser qualquer arquivo MP3 que vocês tiverem. Essa foi a que eu escolhi, eu coloquei trilha sonora XYZ. Está em .wav, mas pode ser .MP3 e vocês coloquem o trecho que vocês acharem bom. Essa daqui eu pensei bastante, achei que tem a ver com a animação. Geralmente eu coloco lá pra baixo também, embaixo até do som ambiente, a trilha, e coloco uma cor diferente pra trilha. Vamos colocar um roxo. No som ambiente vamos colocar laranja, pra diferenciar dos áudios.

[12:37] Vamos pegar todos esses áudios de uma vez, clica em um, segura o Shift, clica no último e vamos mudar a cor de todos pra yellow de uma vez. Pronto. Os áudios estão todos aqui, embaixo o som ambiente em laranja, e a trilha sonora em roxo.

[12:53] Vamos fazer o nosso preview geral, nossa animação já está sonorizada. Vamos lá. Zero no teclado numérico. E vamos fazer em tela cheia. Aqui, lembra do zoom? Zoom, fit e aqui embaixo clica e arrasta o preview, que é o espaço. O espaço no teclado vai fazer o preview em tela cheia.

[13:41] Em tela cheia ele pode dar uma travadinha, dependendo da máquina, porque ele tem que calcular algumas coisas. Se isso estiver acontecendo não se preocupem e façam o preview só com o zero.

[13:53] Faltou um áudio que vamos fazer na próxima onde também vamos fazer o efeito daquela bolinha preta que abre e fecha em cima do olho dela, e aprender a fazer o render final, os settings e tudo mais. Nos vemos em breve. Vamos salvar essa daqui. Arquivo, salvar como, “08---som-ambiente-e-trilha-sonora”. Até breve.