

Sonorizando

Transcrição

[00:00] Continuando. Vamos enfim sonorizar a nossa animação. Última cena, “06---galinha-nervosa”, nós tínhamos deixado a nossa galinha nervosa, ela deu o golpe. Agora o que está faltando aqui é o áudio. Vamos começar pelo começo.

[00:18] Pegando nossa área de trabalho, vamos pro zero, vou deixar mais ou menos até os 5 segundos. Mas nós não temos nenhum arquivo de áudio, onde nós achamos arquivos de áudio? Vamos pegar na internet?

[00:34] No seu browser nós digitamos “free audio samples”, em inglês porque vai achar mais. O primeiro link é o [Freesound.org](https://www.freesound.org/), nós vamos usar esse. Aqui é o site, nós não estamos logados ainda, mas vamos digitar a pesquisa aqui à direita, no search sounds, vamos digitar galinha.

[01:04] Se nós digitarmos galinha só vem um áudio. Como em português tem poucos, vamos colocar em inglês. Vamos digitar chicken. Apareceu muito mais. Agora nós vamos no primeiro, porque eu já dei uma ouvida neles. Tem um ícone de play, e nós vamos dar o play. Pronto.

[01:32] Deu play, clica em cima do título, ele vai pra uma página só desse áudio e aqui tem outro play. Nós temos o áudio de galinha, mas pra baixar tem que fazer um login. Provavelmente vocês não têm, então vamos fazer um registro primeiro, no register. Vocês preenchem, nome de usuário, primeiro nome, último nome, e o e-mail de confirmação que ele manda lá na sua caixa de e-mail, como se fosse esse aqui. Você volta, coloca e está logado.

[02:08] Vou colocar meu nome de usuário direto. Vocês colocam o de vocês. “meuusuariofavorito”, senha e login. Quando eu faço isso agora eu posso baixar os áudios. Vamos lá, chicken de novo. O primeiro, “Chicken Single Alarm”, vocês podem escolher outro, eu escolhi o primeiro, mas depois eu vou passar todos os áudios que eu usei no arquivo do curso na próxima aula. Nós vamos baixar esse, nosso primeiro áudio, utilizando o botão download.

[02:47] E lá no C, Cursos, edição, nós vamos criar uma pasta chamada áudio. E dentro dessa pasta nós vamos salvar o arquivo. Não precisa deixar esse nome esquisito que eles colocam, você pode colocar “galinha-cacarejando1”. Por que 1? Porque você pode baixar o 2, o 3, o 4, o 5 e usar vários, então eu sempre coloco um número por último já pensando nisso. Vamos salvar, pronto. O arquivo está salvo no formato wav que o After abre.

[03:25] Nós voltamos pro nosso After e clicamos com o direito na área do projeto e vamos no importar, import, file. C, Cursos, edição, e dentro da pasta áudio nós salvamos o galinha cacarejando, um wav. Clica no import. O áudio está aqui, mas ele ainda não está na nossa composição. Vamos fechar isso, clicamos daqui e arrastamos pra baixo. Arrastou, ele ficou por último? Não, nós clicamos e arrastamos pra cima de tudo, pra nós trabalharmos aqui.

[04:02] Eu prefiro mudar a cor do áudio, então clica aqui, vem no verde claro, nessa coluna de cores, clica e eu vou colocar amarelo. Vocês podem colocar a cor que vocês acharem melhor. Vou colocar amarelo e agora nós apertamos o zero no teclado numérico pra ver o preview. Ele fica lento assim porque está fazendo o preview ainda, mas na próxima ele vai no tempo real.

[04:26] Pronto, a nossa galinha está cacarejando. Fácil fazer áudio? Não, tem muito áudio ainda pra fazer. Vamos agora colocar um áudio da galinha dando seu golpe de karatê, depois nós colocamos os intermediários. Vamos pegar nossa área de trabalho, colocar pra cá e ela vai dar o golpe de karatê. Vamos voltar lá e vamos digitar karatê com K. Karate Kids não, eu já dei uma olhada nos áudios, um áudio bom é esse segundo, o “karate shout”.

[05:04] Nós damos um play, pronto. Clico no título dele, pode checar se o áudio é esse mesmo e vamos fazer o download como nós fizemos da outra vez, tem que estar logado. Vamos chamar de – já está na pasta áudio – “galinha-karate”. Eu vou pôr “1” também porque vocês podem pegar o 2, o 3 e o 4, e depois selecionar quais vocês acham melhor.

[05:32] Salvamos, voltamos pro nosso After. Clica com o direito, import, file e galinha karatê está lá. Import, ok. Mesma coisa, clicou, arrastou pra baixo, se saiu fora do lugar clica e arrasta por cima de tudo, troca a cor dele, vamos colocar amarelo de novo, se vocês tiverem uma cor predileta, coloquem. E mais ou menos onde vai ser esse golpe? Mais ou menos aqui. Então zero no teclado numérico, preview, ele gera primeiro, vamos ver como ficou.

[06:10] Pra nós posicionarmos o áudio, sabendo exatamente onde vai ser o momento do grito, que deve ser aqui, nós podemos abrir aqui na setinha, dentro de áudio e abrir waveform, que nós vemos as curvas do áudio. O grito final é esse. Se nós clicarmos e arrastarmos, o grito final vai ser aqui, então aqui vai ser a preparação, e aqui vai ser o grito final. Agora nós fazemos o preview, zero no teclado numérico. Pronto.

[06:48] Agora vamos fazer o áudio da Kombi passando. Ela vai passar em cima da galinha. Eu estou fazendo só alguns porque depois nós voltamos e fazemos os passos, o lobo se assustando, o rosnado dele, só pra nós termos uma ideia do áudio geral, como é pegar e posicionar áudio. O carro passando é mais ou menos aqui, nós voltamos no nosso browser e vamos digitar car passing ou car passing by.

[07:20] Um áudio legal, que eu já dei uma experimentada, é o sétimo. Esse “PassingCar02”, vamos dar um play nele. Pronto, esse áudio está legal. Se vocês acharem outro, o 3 ou o 2 ou outro qualquer, eu vou nesse 2. Vou baixá-lo também, download, “carro-passando1”. Salvei. Volto pro After, clico com o direito, importo, file, “carro-passando1”. Importei. Clico e arrasto pra baixo. Eu já posso pôr direto em cima, troco a cor dele pra amarelo.

[08:17] Só que esse está bem grande, como nós vamos saber agora, que fica mais preciso? Onde está exatamente o momento que o carro passa? Nós vamos na setinha, abre o áudio de novo, abre o waveform e vê que o pico dele de áudio é aqui, então nós clicamos e arrastamos até deixar o meio aqui. Só que mesmo assim ainda tem muito áudio, vamos dar um zoom menos aqui, tem muito áudio.

[08:47] Se nós dermos um preview, zero no teclado numérico. O áudio se estende demais, como nós fazemos pra cortar esse áudio? Pra fazê-lo aparecer só nessa área que interessa, sem esses passarinhos no fundo e tal? Nós fazemos o seguinte, vamos fazer uma animação dos níveis de áudio nos decibéis aqui.

[09:23] Nós vamos colocar mais ou menos aqui uma chave no relógio e vamos voltar um pouco e clicar no zero decibéis pra -48, que é o mínimo que ele chega. Você vê que quando você clica e arrasta, aqui muda, ele vai pra baixo até ficar quase zero. Então daqui também eu vou marcar uma chave, clico nessa coluninha, passo um pouco e vou pro -48, que é o mínimo.

[09:57] Só que quando eu dou um preview, por exemplo, nessa região, zero no teclado numérico. O áudio desce, mas ele pode ficar ainda mostrando um pouquinho aqui, então o que nós fazemos é diminuir o tamanho desse layer. Nós clicamos aqui, segura o Shift e coloca até em cima da chave, pra ficar só essa região mesmo que nós animamos o áudio aqui passando.

[10:28] Vamos colocar mais o quê? Vamos colocar a buzina da Kombi. Vamos de novo no nosso browser e vamos digitar car horn. Se vocês não souberem inglês entrem no Google Translate e achem o termo que vocês querem em inglês. Não vai precisar porque eu vou passar todos os áudios já escritos em português na pasta arquivos do curso. Vamos pegar um car horn. Esse, o “Car horn.wav”, a simple car horn blow in traffic.

[11:02] Esse car horn eu já vi que é bom, vamos dar um play. Pronto. Vamos baixar, download e vamos chamá-lo de “carro-buzina1”. Ok. Já está lá na pasta áudio, nós adicionamos aqui, importar, arquivo, “carro-buzina1”, import.

[11:32] Vamos fechar aqui, vamos jogar lá em cima. Trocar a cor é mais fácil pra visualização, deixar tudo da mesma cor, e vamos abrir de novo aqui pra ver o waveform dele e onde é a buzina. Nós achamos aqui onde o carro deve buzinar. Vou aumentar a área de trabalho mais ou menos antes de chegar, está buzinando pra não atropelar a coitada da galinha. Agora vamos deixar aqui. Vamos colocar o ponto mais alto aqui da buzina, ela vai buzinar aqui. Então diminuir da área de trabalho aqui, zero no teclado numérico. Fica mais fácil posicionar assim.

[12:19] Vamos continuar na próxima? Nós já fizemos bastante por essa. Vamos salvar essa como arquivo, salvar como, save as, a “07---sonorizando”, salvar. Até breve.