

TUTORIAL ACID 4.0

Primeiramente você precisa pegar o programa então você tem a seguinte opção:

1- Adquirir o cd de programas em nosso site (www.djsbsb.com) que contém os melhores programas de edição para música digital do mercado gravado em 1 cd + de 50 programas. **R\$25,00** reais + Frete Grátis.

2- Ou pegar o programa neste link abaixo:
[http://www.djchikim.brturbo.com/programas/\(www.djsbsb.com\)acidpro40+keygen+m anual.zip](http://www.djchikim.brturbo.com/programas/(www.djsbsb.com)acidpro40+keygen+m anual.zip)

3- Baixe o arquivo, descompacte-o usando o Win Zip encontrado no site (www.winzip.com) neste arquivo estão dentro 3 outros o Acid 4.0 o Keygen e o Manual, Instale o Acid 4.0 Normalmente, depois abra o keygen e pegue o número que irá aparecer no programa, agora abra o Acid 4.0 e coloque o número da serial que você anotou no Keygen feito isso clique no Ícone que aparecerá na sua área de trabalho (Acid 4.0) pronto o Acid 4.0 está instalado na sua máquina.

***Obs:** Você tem que ter no mínimo o DirectX 8.0 instalado na sua máquina Senão possui pode fazer o download no site (www.superdownloads.com.br)

Nosso objetivo:

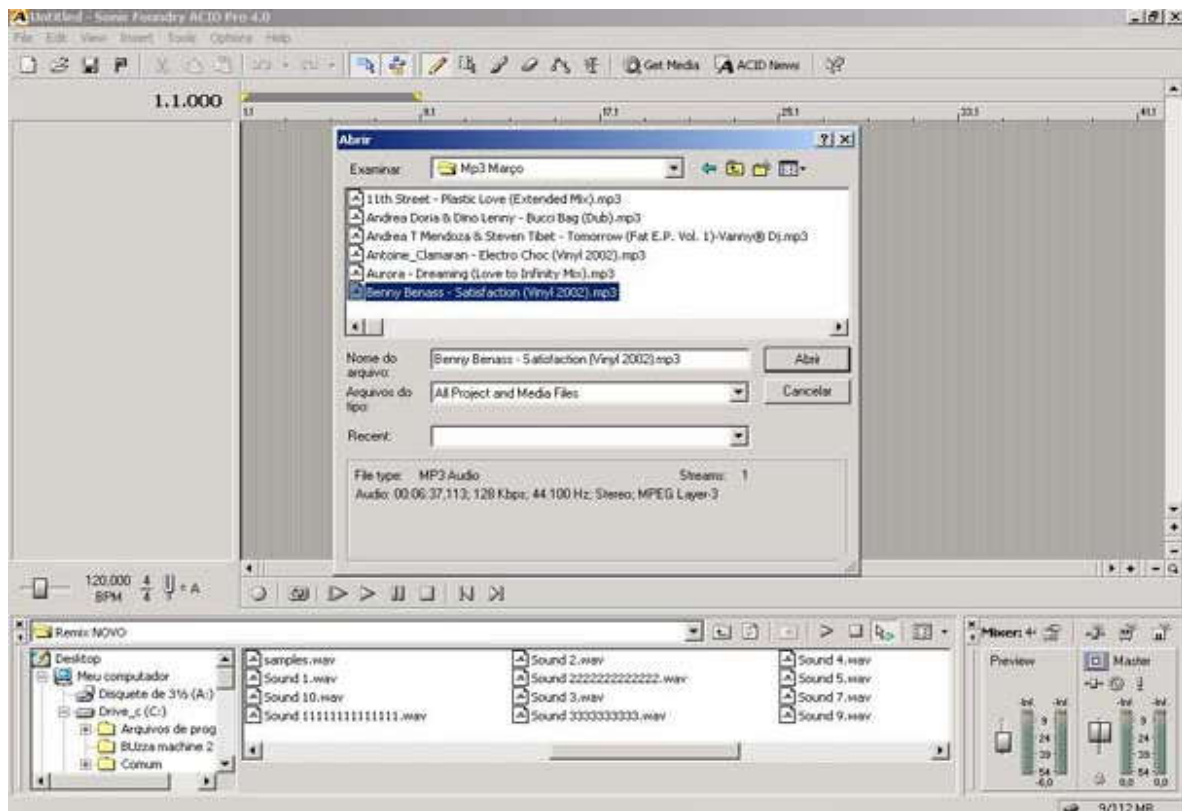
Fazer um remix da música (xxxxx) tirando a batida principal e colocando uma que nós vamos escolher é também a colocar a música no mesmo ritmo da batida.

1- Etapa:

Escolher a música em qual você vai fazer o remix no caso (xxxxx)

Escolhida a música e abra ela como está na **Figura 1**, de um duplo clique e vá para a tela seguinte.

1- Figura

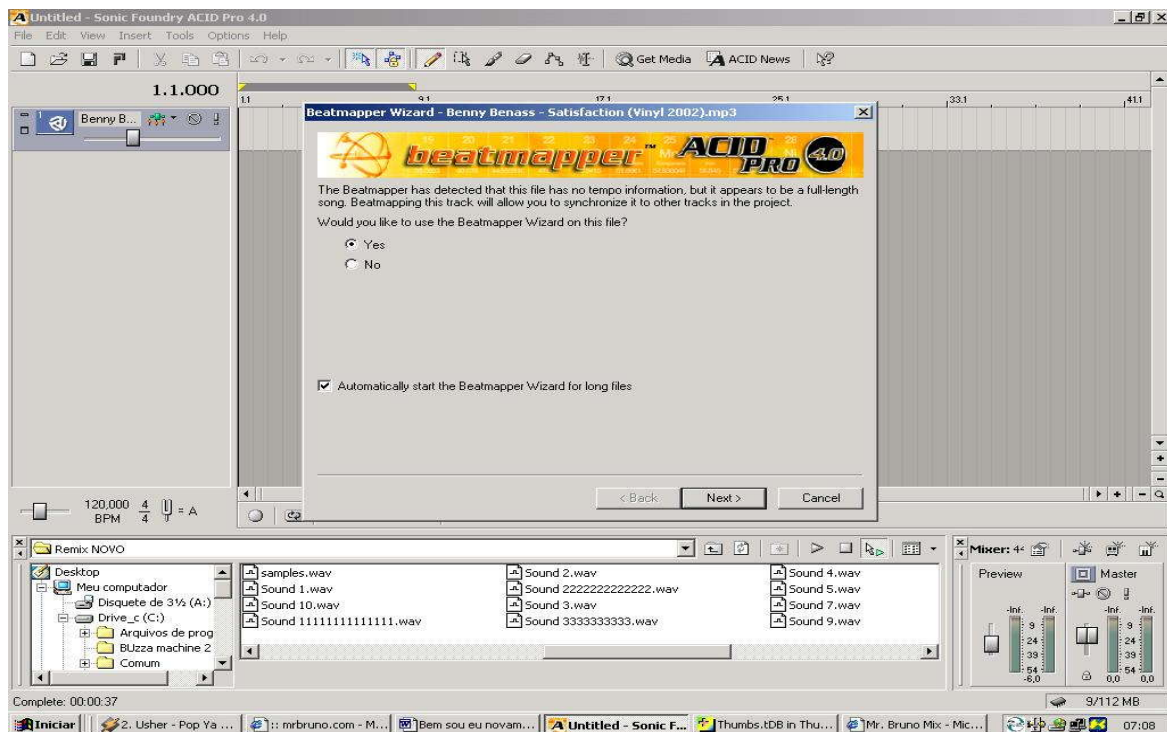


Depois de selecionada a música vai se abrir uma outra tela com o nome na parte de cima **Beatmapper** Figura 2. O que seria isso?
(Beatmapper como o nome já diz (Mapa da batida/música) está opção lhe permite ajustar o bpm da musica a ser remixada).

Deixando ela preparada para as inserções de outro elementos (Batida, Efeitos Etc....)

Esse é a fase mais importante de todo o nosso remix se caso ajustarmos a batida errada todo nosso remix será perdido.

2-Figura

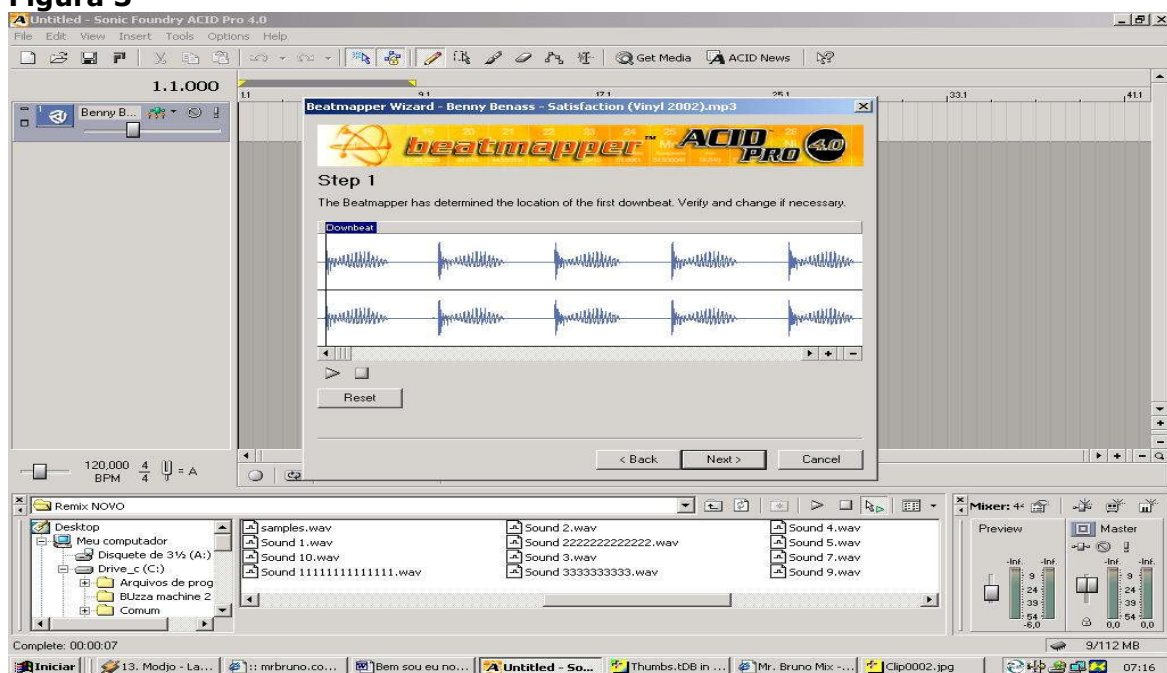


Deixe as opções como estão como na figura acima (**Figura 2**)

E em seguida clica em **NEXT**

Ele irá procurar a primeira batida da música como na foto abaixo (**Figura 3**)

Figura 3

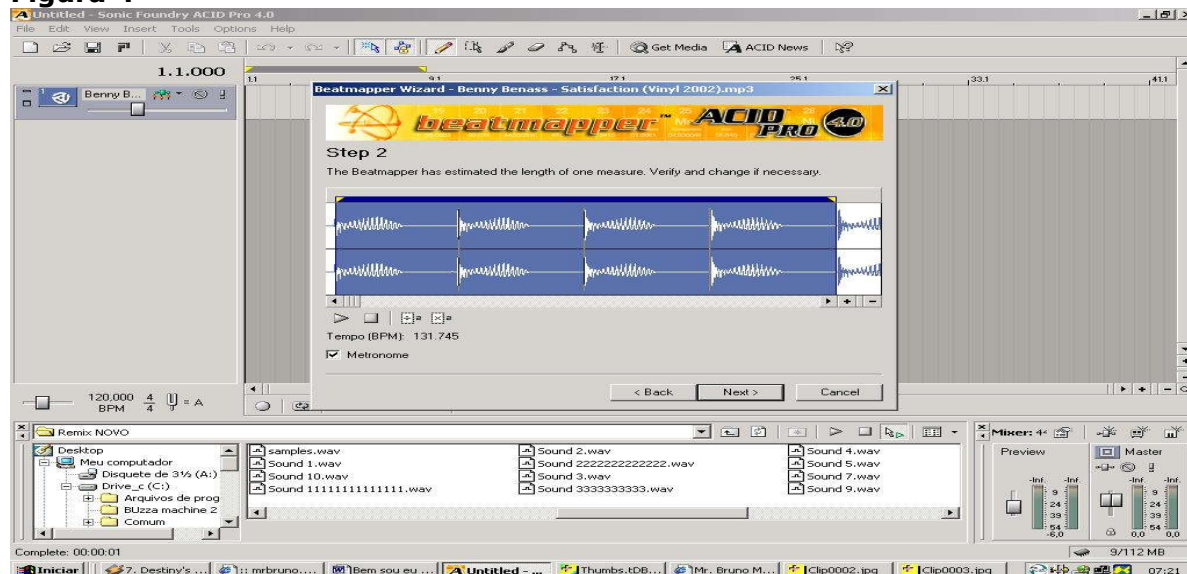


Obs* Detalhe importante ele irá sugerir a primeira batida da música mais quem deverá regular e você para isso use o curso de seu mouse (sempre procure a primeira batida da música para que não haja erros ok) .

Lembre-se que você tem a uma opção de zoom para a marcação da primeira batida com as setas do teclado cima, baixo, esquerda, direita.

Marcada a primeira batida vamos para a fase seguinte.

Figura 4

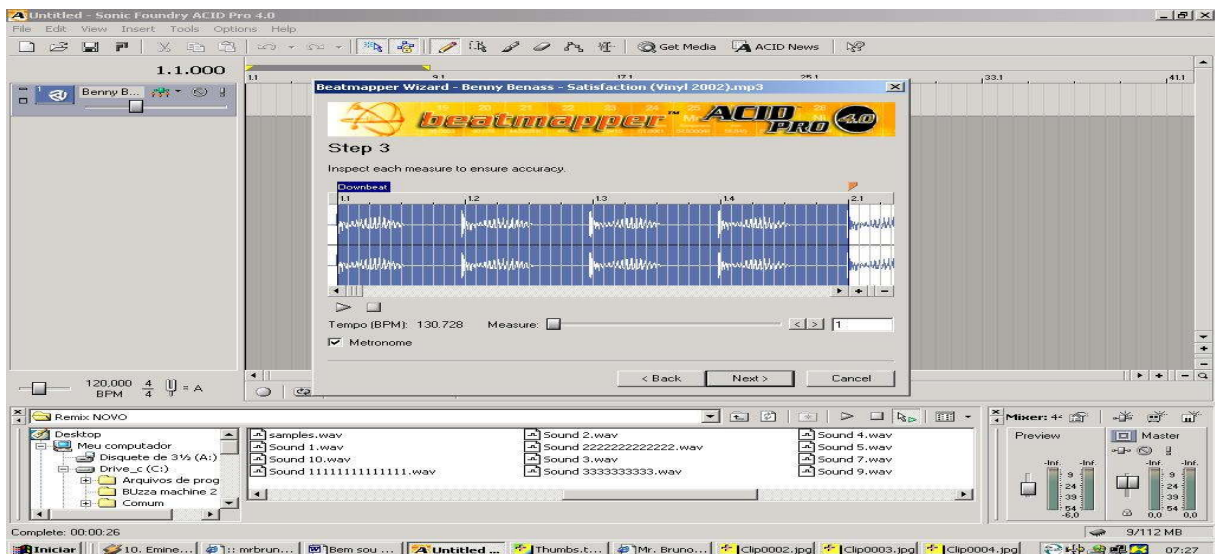


Agora vamos definir o primeiro loop da música (**Figura 4**)

Lembre-se que essa parte é importante o loop (repetição) tem que está fechado corretamente as batidas estão corretamente virando sem pausa. A opção **Metronome** tem que esta marcada que te auxiliara a marcação correta, as batidas de sua música tem que bater certinho com as do **Metronome** que é uma espécie de batida mais fraca, que te ajudará muito em todo o processo de seu remix.

Feito isso clique em "Next" aguarde e vamos para outra tela.

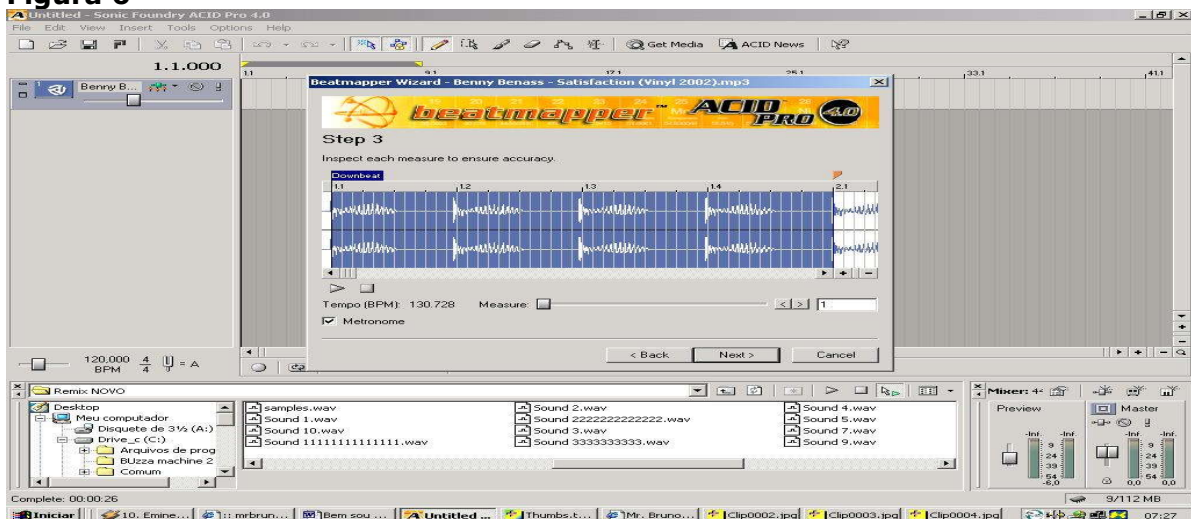
Figura 5



Está sem dúvida e a parte mais demorada e a mais complicada do remix mais com atenção você vai tirar ela de letra e se tornar um crake no remix vamos lá

Na **Figura 5** acima mostra o resultado das 2 primeiras marcações que você fez, lembra da primeira batida e do primeiro loop (repetição) agora nesta tela (**Figura 5**) O beatmapper te mostra a música totalmente cortada em vários pedaços, aqui o uso do **Metronome** é essencial (lembre-se sempre que a batida da música tem que bater com a batida do **Metronome**) fazendo isso você terá um remix perfeito sem variações no BPM (Batidas por minuto).

Figura 6

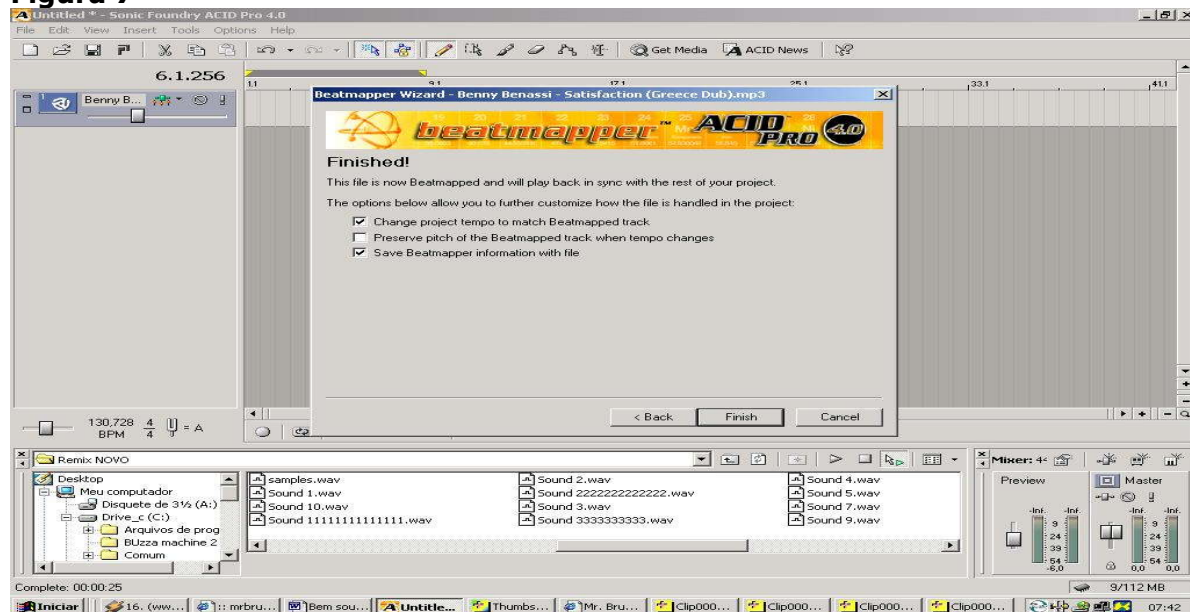


Repare no detalhe que eu grifei na **Figura 6**, você tem que ajustar o **Metronome** corretamente até o final da música (na música toda) passando para sempre para frente na seta indicada é não no botão "Next"

Uma vez marcada a batida toda corretamente "na música toda" vamos para a próxima etapa clicando em "NEXT"

***OBS:** Se você marcou a primeira batida errada, o loop errado com certeza o remix vai sair errado então muita atenção não tenha pressa.

Figura 7



Agora marque a 2 opção "**Preserve Pitch**" como na **Figura 6**

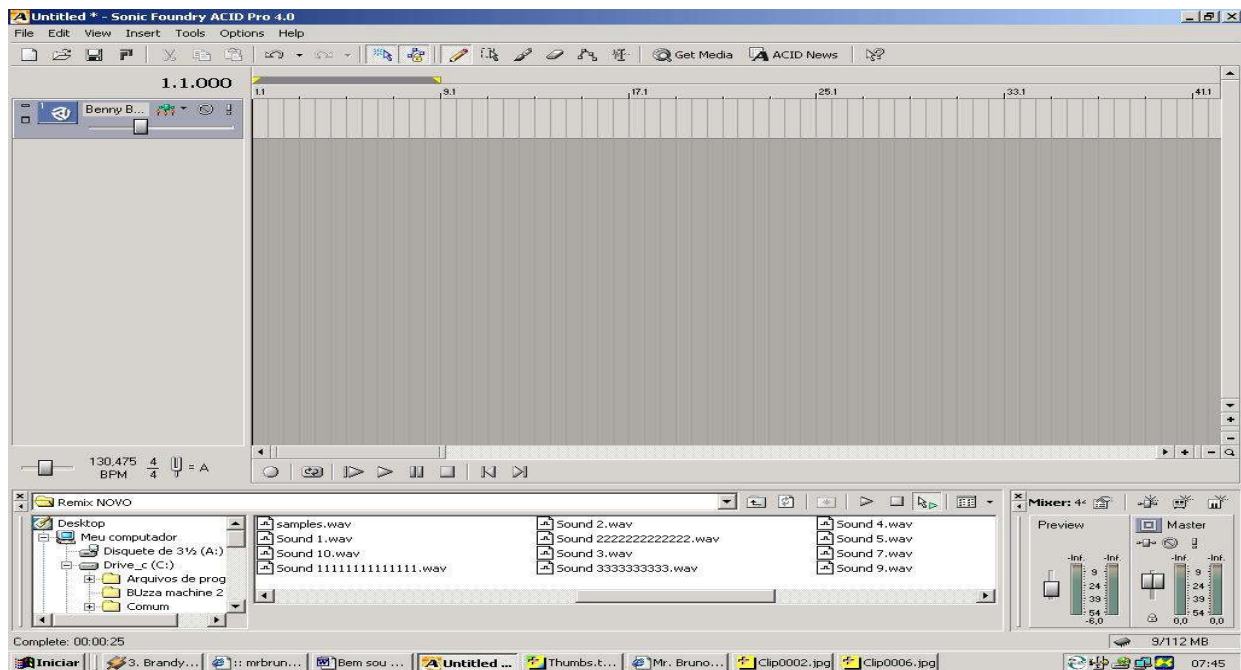
Com está opção marca você permanecerá com o BPM original da musica que você deseja realizar o remix.

Clique em "Next" e vamos para a etapa seguinte.

Agora que já passamos pela fase mais complicada vamos para as mais fáceis

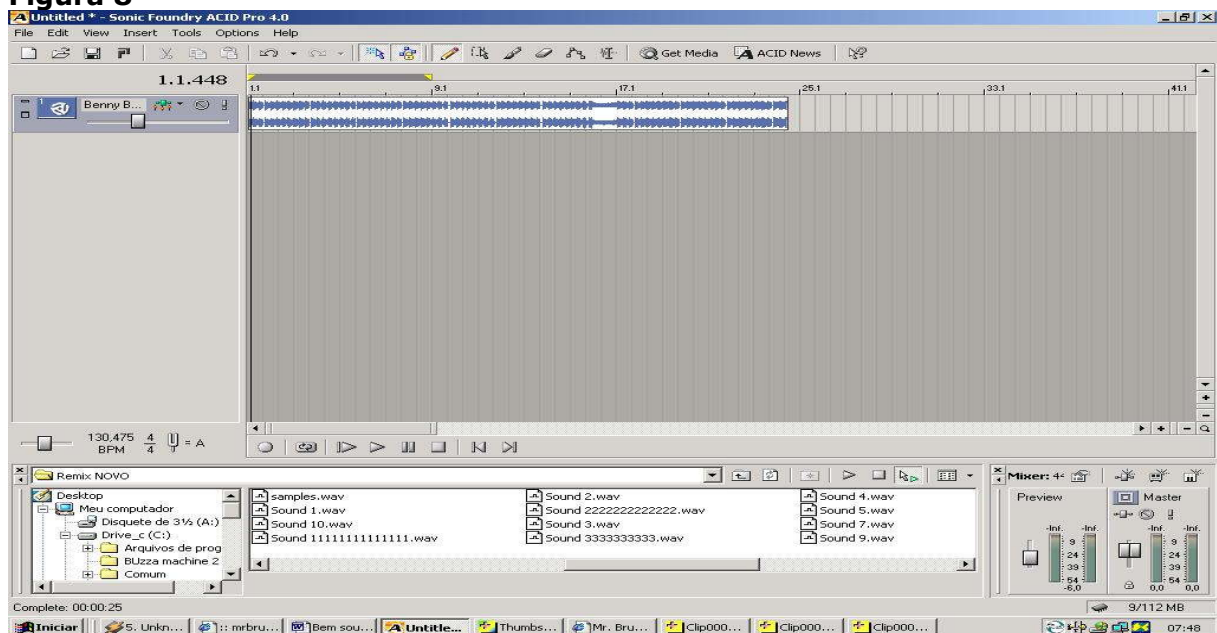
Na figura abaixo esta mostrando como deverá esta a tela veja.

Figura 7



Agora clique e arraste a música até o seu final, detalhe não até o final da tela do computador e sim o final da musica.

Figura 8



***OBS:** Pronto agora a música já esta preparada para receber as batidas Escolhidas por você, isso e outro detalhe, muita gente me pergunta. aonde pego as batidas no caso tem 2 opções usadas por mim uma delas e cria-las usando programa FRUTY LOOPS 3 ou pegando a batida de outra música e editando ela no SOUND FORGE lembrando sempre que a batida pega deverá fechar um compasso, abaixo tem uma explicação que eu separei especialmente para vocês.

(Compasso, pedal e caixa)

Para podermos aprender como se efetuar as mixagens, precisamos saber primeiro como as músicas são formadas:

a) compasso ou barra : é um conjunto de tempos musicais. A maioria das músicas dançantes (dance, rap, disco, rock, pop, samba, etc.) são formadas por compassos de 8 tempos.

ex:

tempo _|_|_|_|_|_|_|_

 1 2 3 4 5 6 7 8

Alguns tipos de músicas como valsas, possuem compassos com números de tempo ímpar.

ex:

tempo _|_|_|_

 1 2 3 (não importantes no curso)

b) pedal e caixa : podemos dividir cada compasso de 8 tempos como se fossem os componentes de marcação de uma baterias : pedal (ou bumbo) e caixa. Sempre o 1º tempo do compasso será o pedal e o 2º tempo a caixa, o 3º pedal, 4º a caixa e assim sucessivamente até terminamos o compasso.

ex:

p cx p cx p cx p cx

tempo _|_|_|_|_|_|_|_

 1 2 3 4 5 6 7 8 P = pedal C = caixa

Podemos distinguir o pedal e a caixa na música pelo timbre específico de cada um. Os pedais são sempre mais grandes e os caixas um pouco mais agudos.

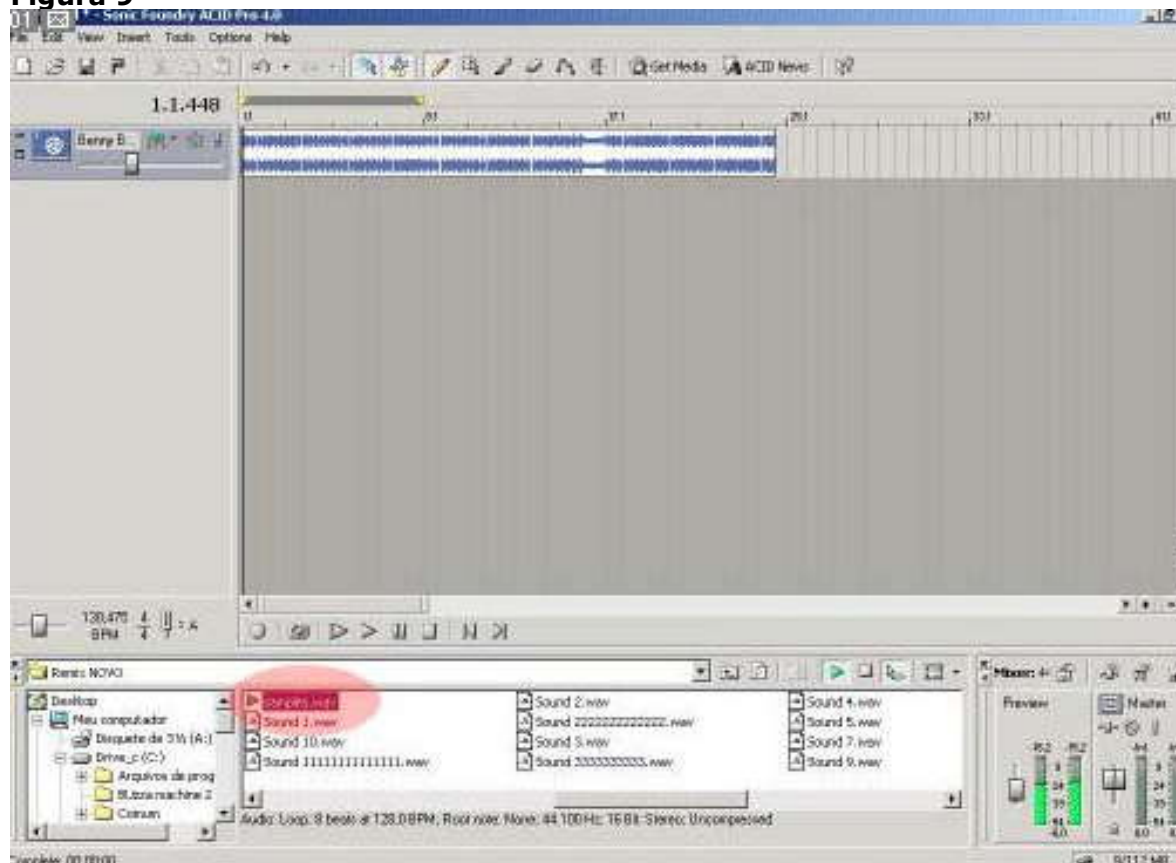
O QUE É BPM

BPM significa batidas por minuto, ou seja, a quantidade de tempos musicais (pedais e caixas) contados dentro do tempo de 1 minuto. essa referência serve para determinar a "velocidade" da música. Só podemos mixar duas músicas com BPM's próximos entre si. Existem aparelhos que medem eletronicamente o número de BPM's de uma música.

Voltando ao nosso remix.

Selecione a batida escolhida por você aonde esta indicada na **Figura 9** abaixo

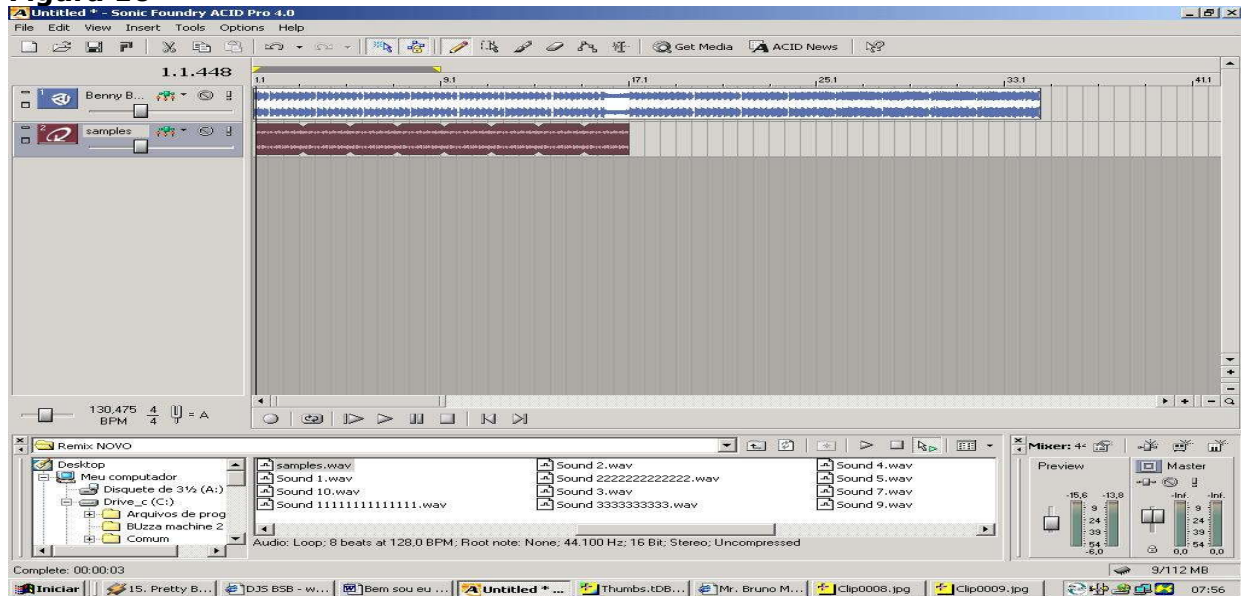
Figura 9



Clique 2 vezes nela e repare que ela vai aparecer abaixo da música que você quer editar agora tem um detalhe muito importante.

(TODOS OS EFEITOS E BATIDAS SEGUIRÃO ESTA MESMA ORDEM DE INSERÇÃO CLICANDO NA TELA ABAIXO COMO INDICADO)

Figura 10



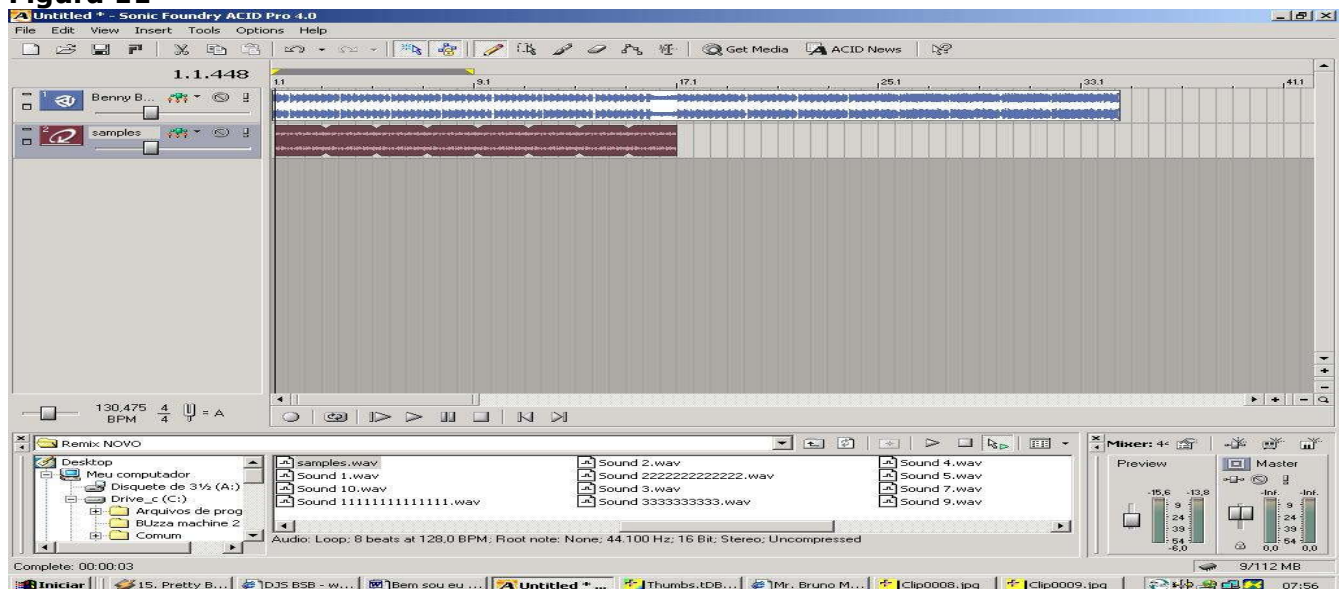
É só clicar e arrastar até aonde você vai querer as batidas você pode recortá-la para que haja espaço na batida das batidas e muitos outros efeitos que o programa Acid te proporciona.

Final

Acabamos essa etapa já colocamos uma batida totalmente diferente escolhida por você e regulamos para que as batidas fiquem juntas no beatmapper.

Agora você reparou que as batidas estão muito altas nisso você tem o (volume) como várias outras opções aonde esta indicada na figura abaixo.

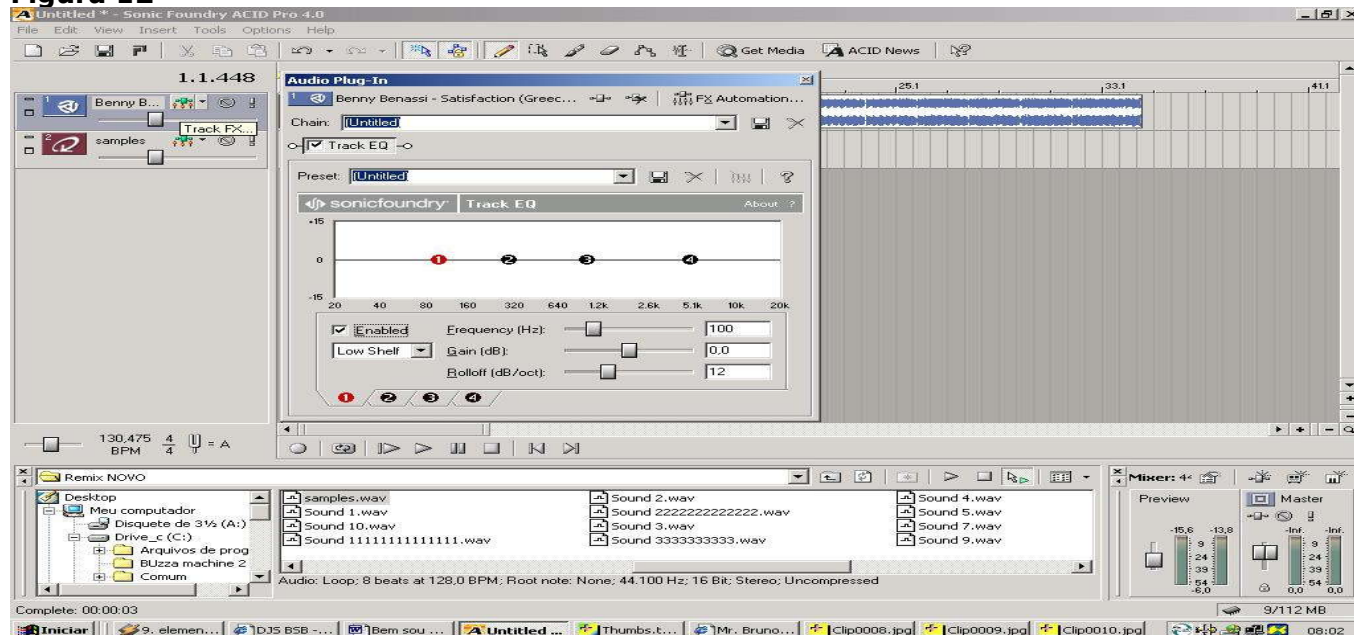
Figura 11



Agora vou dar uma explicação que muitas pessoas perguntam para mim há duvida é “tem como você tirar somente o vocal da música” e eu sempre falo

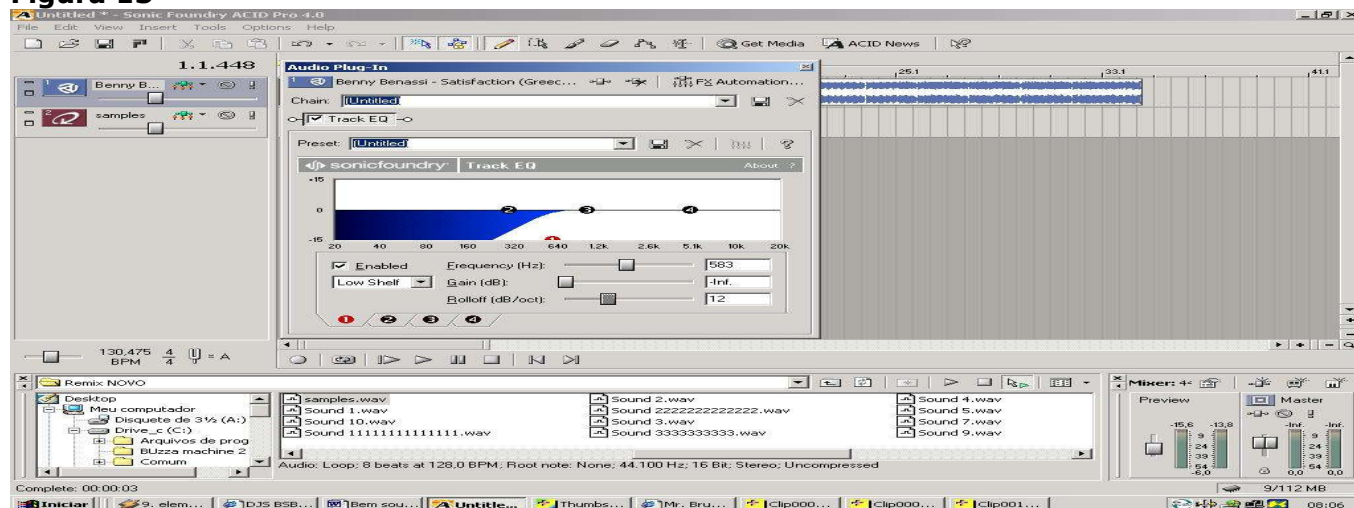
que não. O que podemos fazer e baixar os graves e médios da música original e aumentar o volume das batidas que foram selecionamos por vocês que para isso acontecer devemos entrar nesta opção marcada como na **Figura 12** abaixo.

Figura 12



Se possível deixe a musica tocando no Acid, clique e arraste pra baixo e para a direita o primeiro (**Botão 1 o Vermelho**) como na figura abaixo isso representa os graves e médios, teste pra ver se ficou legal.

Figura 13

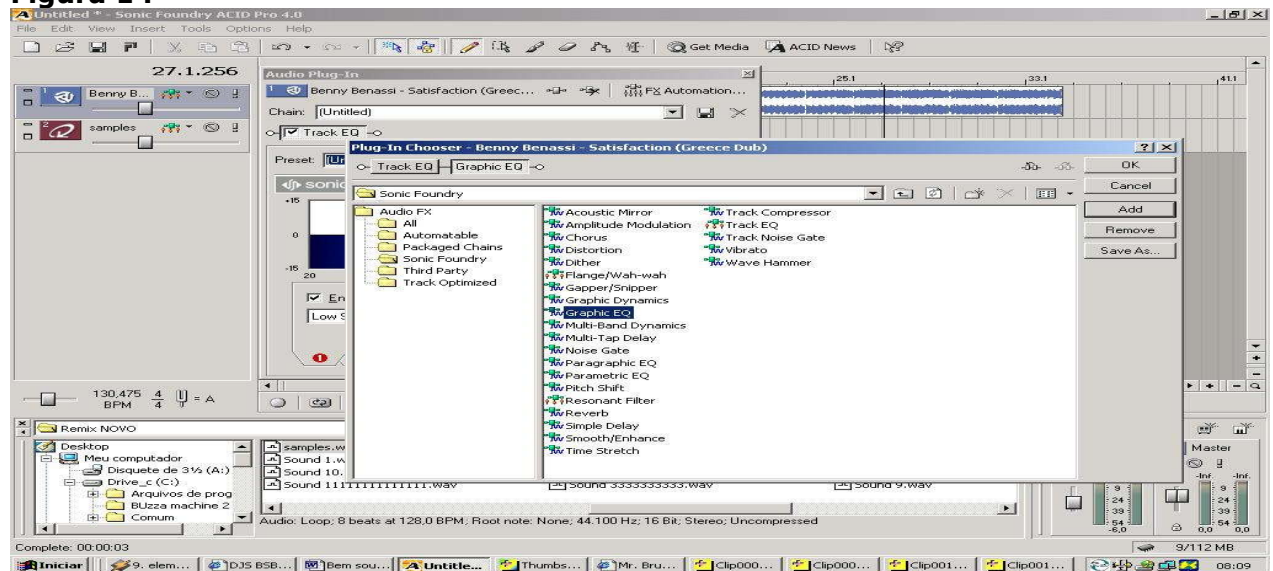


Se depois disso tudo ainda não ficou legal, inda resta um pouco de grave e médios você tem a opção de usar os pluig ins encontrados no Acid 4.0 para isso clique aonde está indicado na foto irá surgir uma outra tela na tela que ira surgir estão os principais plugins do acid 4.0, escolha a opção **GRAFIC EQ** e clique em "ok"

***OBS:** Você poderá usar vários outros plug-ins neste exemplo estamos mostrando como usar o **GRAFIC EQ** mais tem várias outras opções como efeitos Vibrator, Reverb, Chorus, flanger entre outros.

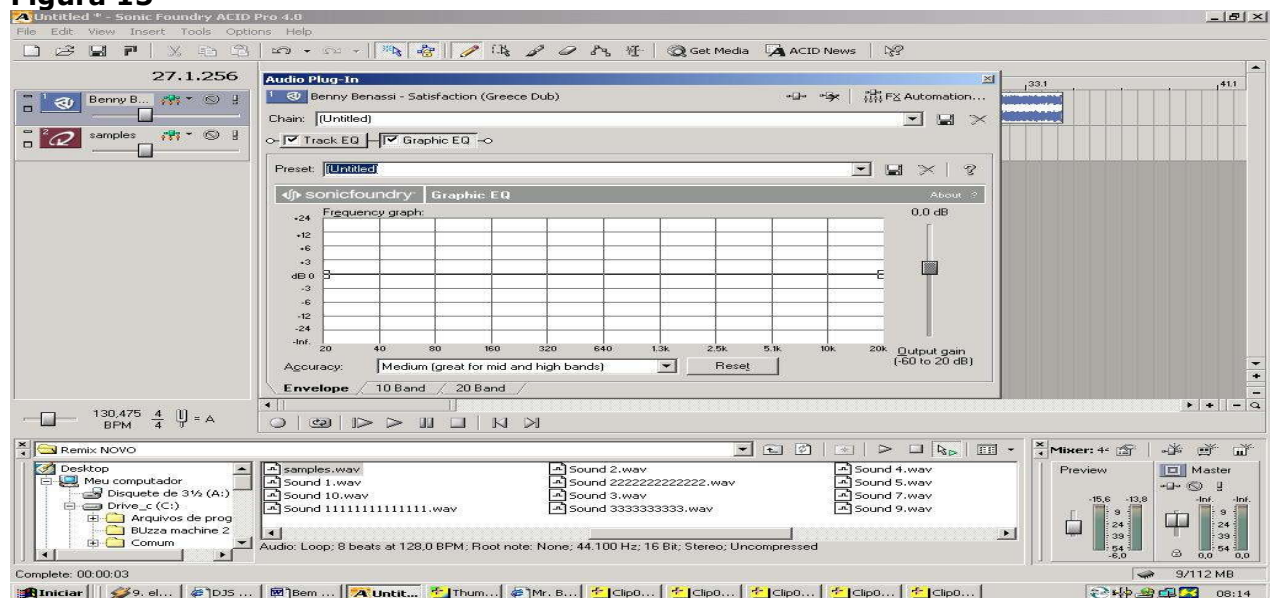
Não tenha nunca medo de errar e vá em frente.

Figura 14



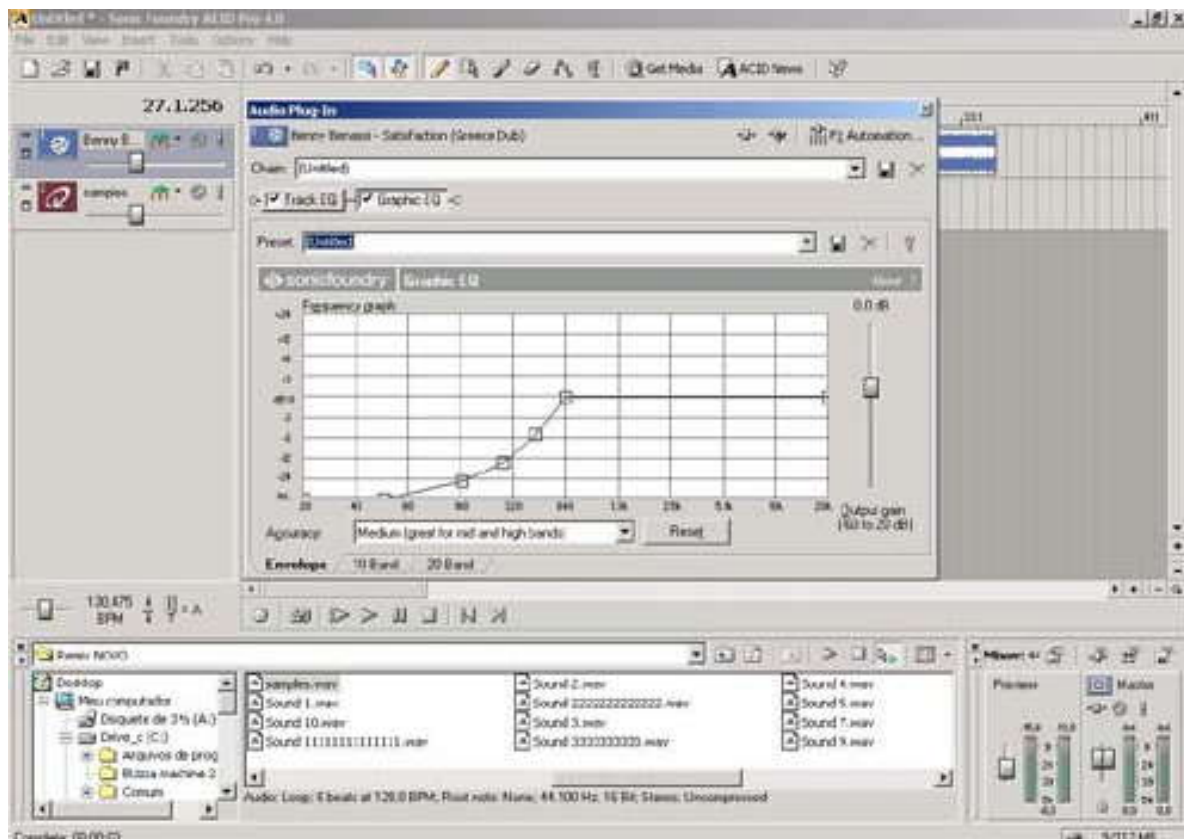
Depois que você clicar em Ok irá aparecer este gráfico abaixo.

Figura 15



Do lado direito do gráfico representa os agudos no meio os médios claros e na esquerda os graves veja a figura abaixo os graves e médios (Isso é só um exemplo). você determinará o quanto deve ser usado).

Figura 16



Clique na tela de tela para fechar e pronto a sua música estará regulada.

Por: Chekeyy