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 Gratís.

2- Ou pegar o programa neste link abaixo: 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 (<u>www.winzip.com</u>) 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

Attentional - Service Fearadry ACIO P	re 4.0						_		_ 8 ×
DSUPIXON	120 - 61	-	1420	ATO	Get Neda CA ACI	D Nerves			
1.1.000	-								
1.1.000	u	1	81.	17.3		1251		d)	1412
		Abrar				<u>?1×1</u>			
		Examinar	Mp3 Marpo		00	÷ 🖽 •			
		A 10th Stree A Ardree Do A Ardree TI A Ardree Do	rt - Plastic Love (Ext xia & Dino Lenny - 8 Menduza & Steven 1 Jamaran - Electro C reaming (Love to In asso Solid Action (ended Mix), mp3 Aucci Bag (Dub), mp3 Tibet – Tomorrow (Fi hoc (Vinyl 2002), mp3 Finity Mix), mp3 finity Mix), mp3	et E.P. Vol. 1)-Vannige 3	9 DLmp3			
		1				<u>.</u>			
		None do	Benry Benats - 5	atic/action (Virg/ 20)	[2] mp3	Abri			
		arquivo:	TAX Desired and Mr.	ede Eler		Carcela			
		fipo	planta proper and re-	Julia Y Hole					
		Recent			•				
		File type: 1 Audio: 00.06	MP3 Audio 1:37,113, 129 Kibpe,	44 100 Hz; Stereo, I	Steam: 1 VPEG Layer-3				•
	4					1			+ + - 9
BPM T YEA	0 3	$ \rangle > 11$	KNE						
Rema: NOVO						· > □	Ro II - 1	Miseri + 😭	-7 - 2 - 1
Desktop Meu computador Disquete de 316 (A.) Disquete de 316 (A.) Disquete de 116 (A.) Disquete d	A samples me Sound 1 me Sound 10 m Sound 1111	n n nav 1111111111111	aaaa	Sound 2 ///av Sound 2022222222 Sound 3//dav Sound 3333333333	122.wav wav	Sound 9. Hay Sound 5. Hay Sound 7. Hay Sound 9. Hay	2	Preview	■ Master -5- © 1 -4- 0 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1 -1

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

Untitled - Sonic Foundry ACID F	ro 4.0
File Edit View Insert Tools Opt	ions Help
	The second statement of the second statements is
1.1.000	11 94 723 281 1331 141
120,000 4 []]	Cancel
BPM 4 7 4	
Remix NOVO	
Desktop Meu computador Disquete de 3½ (A:) Drive_c (C:) Buzza machine 2 Buzza machine 2 Comum	A samples.wav A sound 2.wav A sound 1.wav A sound 1.wav A sound 1.wav A sound 3.wav A sound 3.wav A sound 3.wav A sound 3.wav A sound 3.wav A sound 3.wav A sound 9.wav A sound 9.wav
Complete: 00:00:37	🥥 9/112 MB
🎇 Iniciar 📋 💋 2. Usher - Pop Ya	. 🙋 :: mrbruno.com - M 🔞 Bern sou eu novam 🛛 🥙 Untitled - Sonic F 🎦 Thumbs.tDB in Thu 🧉 Mr. Bruno Mix - Mic 🛛 😔 🍁 🎥 🌠 🛛 07:08

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

E em seguida clica em $\ensuremath{\textbf{NEXT}}$

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

Figura 3						
Untitled - Sonic Foundry ACID Pro 4.0		88 8				- 8 ×
File Edit View Insert Tools Options Help						
	a - 🖄 😽 🖉 🕼 🥒 🛛	2 조 전 Q Get	Media 🔽 ACID I	News 🛛 🖗		
1.1.000 u	91 Pastosanou Wisuda Danou Pan	17.1 Cable Faction (View	2002) 0002	251	133.1	,141.1 ^
	Step 1	<mark>lepper"</mark>		RD 🕘		
	The Beatmapper has determined the I	ocation of the first downbe	at. Verify and chan	ge if necessary.		
	- marililitare - marililitare	mullillion	havittilliter			
	- mailliller - mailliller	an and the second	human			
	Reset					•
- 120,000 <u>4</u> <u>U</u> = A	- - -	< Back	Next >	Cancel		- + + - Q
Remix NOVO			* E 🕅		🛛 🔹 🗮 Mixer: 44 😭 🛛 🔹	ě ř í
Desktop Meu computador Mou computador Sound Disquete de 3% (A:) Diruce_c (C:) Arquives de prog Diruce_c (C:) Diruce_c (C:) Diruce_c (C:) Comum	s.wav A 1.wav A 10.way A 111111111111.way A]Sound 2.wav Sound 22222222222.v Sound 3.wav Sound 3333333333.wav	vav	A Sound 4.wav Sound 5.wav Sound 7.wav Sound 9.wav	Preview	Master
Complete: 00:00:07					-	9/112 MB
🏽 🗱 Iniciar 🔢 💋 13. Modjo - La 🛛 🖉 :: mrbrun	10.co 🛛 🗺 Bem sou eu no 🛛 🎮 Un	titled - So 🚰 Thum	bs.tDB in 🛛 🐲 🅅	4r. Bruno Mix 🚰 ClipC	0002.jpg 🛛 🔁 🥵 🚊	07:16

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.

Figura 4			
Untitled - Sonic Foundry ACID Pro 4.0			
File Edit View Insert Tools Options F	telp.		
	- 🗠 - 🎠 🍓 📝 🖧 🌶 🥔 🏤 🌿 🌀	🕽 Get Media 🛛 🙀 ACID News 🛛 🖓	
1.1.000			
11	91 171 Beatmanner Wizard - Benny Benass - Satisfaction	(Vinyl 2002) mp3	133.1 , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
	Deatinappe	E PERO CO	
	Step 2		
	The Beatmapper has estimated the length of one measure	. Verify and change if necessary.	
	- partillition - partillition - partillition	ter mouththin mouth	
	-Harmana Manazitana Manazitan	an and a second s	
		× -	
	Tempo (BPM): 131.745		
	✓ Metronome		-
			•
	<	Back Next > Cancel	* * = <u>a</u>
	water,		Miser: 4: 🕾 📰 🗤
Desktop	amples.way	A Sound 4.way	Preview Master
Meu computador	ound 1.wav Sound 222222222	2222.wav Sound 5.wav	-D- © 9
Disquece de 5% (At.)	ound 10.wav Sound 3.wav ound 111111111111111.wav Sound 3333333333	3.wav Sound 9.wav	-inf, -inf, -inf, -inf,
			24 24 24
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
Complete: 00:00:01			9/112 MB
😭 Iniciar 🔰 💕 7. Destiny's 🌾 1:: mrbi	runo 🕅 Bem sou eu 🗖 Untitled 🚰 Thumbs.tDF	8 🕼 Mr. Bruno M 🚰 Clip0002.jpg 🛛 😤 Clip00	103.jpg 🛛 😥 📢 🎿 🕮 🎇 07:21

Marcada a primeira batida vamos para a fase seguinte.

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

Lembre-se que essa parte e 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

uhtikled - Sonic Foundry ACLD Pro 4.0
le Edit View Insert Tools Options Help
] 送 🔜 严 🐰 🗈 🕄 🖙 ィ 🖙 - 🦄 🆑 🥒 🥒 🦓 🌾 🖉 Get Media 🖓 ACID News 😡
1.1.000
1 1
120,000,4 (I) (4) (8ack Next> Cancel) + + - Q
C Desitivo Sound 1. wav Sound 1. wav Sound 2. wav Desitivo Sound 1. wav Sound 1. wav Sound 3. wav Sound 1. wav Sound 1. wav Sound 1. wav Sound 3. wav

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** e 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).



Untitled - Sonic Foundry ACID Pro 4.0
Edit: View Insert Tools Options Help,
) 😹 🖬 🖻 ½, 🕞 🕄 🖙 - 🖙 - 🎠 🍰 🥜 🖧 🖉 🖉 🎝 🚱 🖉 🖉 🖉
1.1.000
Bearry B 21 1 2 1 1 1 2 1 4 1 2 1 1 1 1 2 1 1 1 1
- 120,000 4 U = A
Celetop A samples.wav A Sound 2.wav A Sound 4.wav A Sound 4.wav We computedor A sound 1.wav A Sound 2.wav A Sound 7.wav A Sound 7.wav B Disquete de 3% (A): A sound 1.wav A Sound 3.wav A Sound 7.wav A Sound 7.wav B Disquete de 3% (A): A sound 1.11111111111111111.wav A Sound 3.wav A Sound 9.wav A Sound 9.wav B Disquete de 3% (A): A sound 1.wav A sound 3.wav A Sound 9.wav A Sound 9.wav A sound 9.wav B Disquete de 3% (A): A sound 1.111111111111111.wav A sound 3.wav A sound 9.wav A sound 9.wav A sound 9.wav Comm Comm Comm Comm Comm A sound 9.wav A sound 9.wav
nplete: 00:00:26 🥥 9/112 MB
Iniciar 🛛 🖋 10. Emine 💩 :: mrbrun 🕲 Bem sou 🔀 Untitled 🎦 Thumbs.t 🖉 Mr. Bruno 💆 Clip0003.jpg 🖆 Clip0003.jpg 🖆 Clip0003.jpg

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.



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

Untitled * - Sonic Foundry ACID	Pro 4.0			X
File Edit View Insert Tools Opti	ons Help			
	🗠 + 🗠 + 🎠 😽 🖉 🕼	P P P3 1 Q Get Media 🗛 ACII	News 🖓	
1 1 000	× 1			
- in the second	11 19.1	117.1	125.1	3.1 , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
Benny B				
				-
130,475 <u>4</u> U = A		N		<u></u>
BPM 4 0		21		and f
Remix NOVO		- E Ø		× Mixer: 4* 😭 → 🗯 🛒 🖬
Desktop	samples.wav	Sound 2.way	Sound 4.way	Preview 🔲 Master
Disquete de 31/2 (A:)	Sound 1.way	Sound 22222222222.wav	Sound 5.way	-D- © !
E Drive_c (C:)	Sound 1111111111111.wav	- Sound 333333333.wav	Sound 9.way	· IDT IDT IDT IDT.
BUzza machine 2	-		-	24 24
主 🗈 Comum 🚬		······································		54
				0,0 0,0 0,0 0,0 0,0
Complete: UU:UU:25				9/112 MB
A ganciar [] >> 3. Brandy	mrorun	• Mr. Bruno	12-168	NC 12 22 5 07:45

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

Untitled * - Sonic Foundry ACID Pro 4.0	×
Edit View Insert Tools Options Help	
) 😂 🔜 🖻 🗏 🖄 🕫 🕆 🖙 - 🎼 🎼 🌈 🖧 🌈 🖉 👫 🎯 Get Media 🗔 ACID News 👷	
1.1.448	•
🔄 Remix NOVO 🗾 😒 🗇 💷 😓 📰 🗸 🌋 Mikee: 4* 🐨 📑 🏂 🗳	
Image: Sound 10, way Image: Sound 10, way <td< td=""><td></td></td<>	
nplete: 00:00:25 9/112 MB	
Iniciar 愛5. Unkn 衡):: mbru ⑧Bem sou ⑧Unitite 『11humbs 創Mr. Bru 創Clip000 11clip000 11clip000 249 過受量 07:48	

***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 _l_l_l_l_l_l_l_

 $1\quad 2\quad 3\quad 4\quad 5\quad 6\quad 7\quad 8$

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 o1º 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: pcx pcx pcx pcx

tempo _l_l_l_l_l_l_l_

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 BMP'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



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 INSERÇÂO CLICANDO NA TELA ABAIXO COMO INDICADO)

Figura 10				
Untitled * - Sonic Foundry ACID	Pro 4.0			×
File Edit View Insert Tools Optio	ons Help			
	m • m • 🌇 🖓 🥒 🛝	2 2 3% 1 Q Get Media	ACID News	
1.1.448	11 91	17.1	25.1	221 411
Benny B 💏 * 🕲 🗄				
samples (** * ©)				
				-
	4 11 11			+ + - Q
BPM 4 U = A		\bowtie		
*				×
Remix NOVO				r _ Mixer: 4* ⊡
Desktop Desktop Desktop Desquete de 3½ (A:) Drive_c (C:) Drive_c (C:) Drive_c (C:) Desta machine 2 Comum	A samples.wav A Sound 10.wav A Sound 10.wav A Sound 11111111111,wav A Audio: Loop: 8 beats at 128,0 BPM; Root no	A Sound 2; wav Sound 3; wav Sound 3; wav Sound 3; wav Sound 3; 3; 3; 3; 3; 3; 3; 3; 3; 4; 4; 100 Hz; 16 Bit; Stereo; Uncon	▲ Sound 4.wav ▲ Sound 5.wav ▲ Sound 7.wav ▲ Sound 9.wav pressed	Preview Master -15.6 -13.8 -1.7 - 1.0.6 -15.6 -13.8 -1.7 - 1.0.6 -1.5 - 1.3.8 -1.7 - 1.0.6 -1.5 - 1.0.6 -1.0.6 -1.0.6 -1.5 - 1.0.6 -1.0.
Complete: 00:00:03				🤿 9/112 MB
🚮 Iniciar 🔢 💕 15. Pretty B 👹	DJS BSB - w 🕅 Bem sou eu 🏹 Un	titled * 🚰 Thumbs.tDB 👹 Mr. B	runo M 🔁 Clip0008. jpg 🛛 😤 Clip00	109.jpg 🛛 🔁 📢 🎿 🛱 🎇 07:56

É só clica e arrastar até aonde você vai querer as batidas você pode recorta-la para que haja parado na batida das batidas e muito 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				
Untitled * - Sonic Foundry ACID	Pro 4.0			X
File Edit View Insert Tools Opti	ions Help			
	🗠 • 🗠 • 🌇 🍓 🌽	🔑 🖓 🥔 🖧 🕅 🖉 Get Media	ACID News	
1.1.448	-			-
	11 1 ^{9,1}	1 ^{17,1}	125.1	133.1 141.1

		ر میں بین بیر بی بی بی کہ ' نو میں اور	ه یک دو هد آنها یک بروا یک دو یک آراد کر ای دو اک	
□ 130.475 4 ¹ 1 .				+ + - Q
BPM 4 9 A				
		-		Miser: 44 🕾 📲 🔐
Desktop	A samples, way	 المجال المجال	A Sound 4.way	Preview Master
📄 💭 Meu computador	Sound 1.way	5ound 222222222222.wav	Sound 5.way	
Disquete de 3½ (A:)	Sound 10.way	Sound 3.way	Sound 7.wav	-15,6 -13,8 -InfInf.
🗄 🧰 Arquivos de prog	Sound IIIIIIIIIII.wav	Sound 3333333333.wav	Sound 9.wav	
BUzza machine 2			•	
Comum V	Audio: Loop: 8 beats at 128,0 BPM;	Root note: None; 44.100 Hz; 16 Bit; Stereo; Unco	ompressed	-6,0 (2) 0,0 (54 (2) (54 (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2)
Complete: 00:00:03				9/112 MB
🎢 Iniciar 🔢 🛷 15. Pretty B 👹	DJS BSB - w 🕅 🕅 Bem sou eu	🔁 Untitled * 🚰 Thumbs.tDB 🖉 Mr. I	Bruno M 🚰 Clip0008.jpg 🛛 😤 Clip000	9.jpg 07:56

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.



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

AUntitled * - Sonic Foundry ACID Pro 4.8			_ <u>-</u>
File Edit View Insert Tools Options Help			
	🥔 🖧 👫 🕴 🥘 Get Media 🖓 ACID	News 0	
			1.
1.1.448 Audio Plug-In		,25.1	33.1 ,41.1
- Benny B., Str R) g Benny Benassi - Satisfaction (Greec +	ト・今× 前前 FX Automation		
Chain Internet	T D V		
		ا ها به دو مراجع این بی به به دو ها به	
Preset [IIIWiles]			
	About ?		
-15			
20 40 90 160 320 640 1.	2k 2.6k 5.1k 10k 20k		
E Enabled Erequency (Hz)	583		
Low Shell 💽 Gain (08):	-tric.		
<u>B</u> olloff (dB/oct);	12		
0/8/8/8/			
1			+ + - 9
	- E Ø		🔭 Mixer: 4- 函 📄 🔐 🗃 🖬
Desktop A Samples.way	Sound 2.wav	Sound 4.way	Preview Daster
P- A Meu computador Sound 1.wav	Sound 22222222222.wav	Sound 5.way	© g
Disquete de 3/2 (A:) A Sound 10.way	Sound 3.way	Sound 7.way	-15,6 -13,8 -InfInf.
Arquivos de prog	g sound sasasasasa.wav	Est sound 9.wav	
BUzza machine 2		<u>. ()</u>	
Audio: Loop; 8 beats at 128,0 BPM; Root note: Not	ne; 44.100 Hz; 16 Bit; Stereo; Uncompressed		54
Complete: UU:UU:US	free free free	E	9/112 MB
📑 Iniciar 🛛 🗩 9. elem 🏾 🖉 DJS BSB 🕅 Bem sou 🧖 Untitle 💁 Thumb	s 🖉 Mr. Bru 🚰 Clip000 😤 C	Clip000	\sub 08:06 🎑 🚅 🖓 V

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 pluig ins neste exemplo estamos mostrando como usar o **GRAFIC EQ** mais tem vários outras opções como efeitos Vibrator, Reverb, Chorus, flanger entre outros.

Não tenha nunca medo de erra e vá em frente.



Figura 14

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



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

Figura 16



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

Por: Chekeey