

HARDWARE & SOFTWARE

Abaixo adicionamos um set up básico, extraído da Computer Music Magazine – UK, mostrando o que você vai necessitar:

HARDWARE

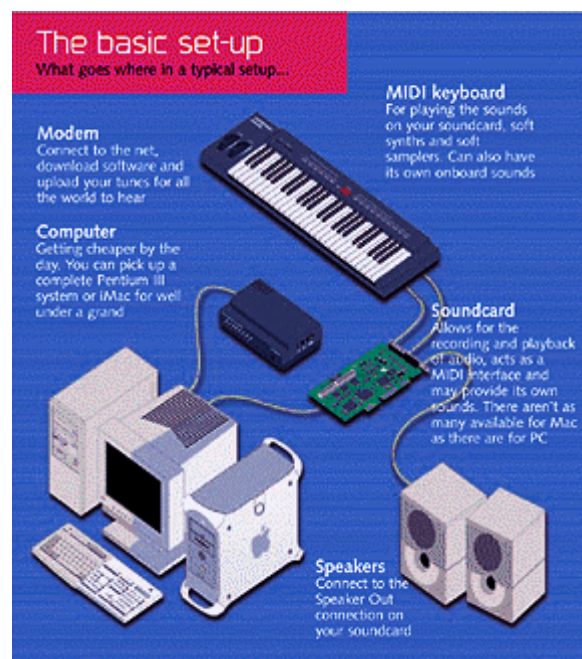
Você necessitará de um equipamento mínimo ou uma configuração básica como a ilustrada abaixo, para que consiga produzir música em seu computador.

O Sistema

Em geral a configuração de hardware de seu Computador deverá ser a melhor possível, quanto maior, melhor a capacidade de seu processador e quantidade de memória, uma vez que você irá gravar e tocar Audio ao mesmo tempo.

Recomendamos no mínimo um Processador Pentium IV 2.0 GHz / Mac /iMac G4, 512 MB de Memória RAM, um HD mínimo de 80 GB e 7200rpm (recomendável 2 HD's).

Softwares seqüenciadores necessitam mostrar muitas informações na tela, então um monitor de vídeo de 17 polegadas e alta resolução seria confortável.



Windows XP e/ou Mac OS9 em diante são os sistemas operacionais recomendados. Mantenha o sistema o mais simples possível e utilize os drivers mais recentes disponíveis para seu hardware, visando ter uma boa performance e estabilidade.

Placa de Áudio

A parte mais importante de seu computador define a qualidade de sua produção e finalização. A placa de áudio opera em três modos distintos.

Primeiro, proverá um canal de saída (Output) para o áudio criado em seu computador.

Segundo, pode prover uma Interface MIDI básica e finalmente pode supri-lo com uma imensa quantidade de sons gerados por seus synths virtuais que podem ser trigados e gravados por um sequencer ou qualquer outro programa.

Não há necessidade de preocupar-se com rotas ou cabearmentos internos, uma vez que o sistema operacional detecta a placa de áudio e informa o software de que está lá.

Terceiro, possibilitará gravar o som de fontes externas, captados por um microfone, tais como

violão, voz ou em linha como baixo, guitarra, etc.

O áudio gravado será armazenado dentro de seu HD como arquivos WAV ou .AIFF que podem ser tocados a qualquer instante. Ou seja, quando 2 ou mais arquivos de áudios são tocados ao mesmo tempo seu computador estará funcionando exatamente como um Gravador Multipista.

Teclado / Controlador MIDI

Para muitos compositores o tradicional teclado ainda é a melhor maneira de criação musical. Fácil de ligar e conectar além de carregar inúmeros timbres. Agora utilizado também como controlador MIDI permitira tocar e/ou controlar manualmente os timbres carregados de seus synths virtuais e samplers.

Monitores

Será necessário um par de monitores de boa qualidade para escutar o seu som. Você pode utilizar os auto-falantes de seu stereo hi-fi (não ideal, mas aceitável) ou se desejar qualidade profissional, um par de monitores de referência para estúdio.

SOFTWARE

Se você já possui o hardware necessário, então aqui está o que vai necessitar para transformar seu computador em um estúdio.

Os softwares são a peça central em um estúdio de gravação, hoje em dia, capacitando-nos para as mais diversas aplicações musicais. É através dele que o áudio é registrado ou criado dentro do HD. Há categorias distintas de softwares atendendo as diferentes necessidades e etapas do processo de produção musical nos estúdios de gravação.

O Sequencer

Seja qual for sua inspiração musical, ela deverá ser gravada e arranjada em seu computador através de um sequenciador ou programa. A essência desses programas é a base de um estúdio de gravação em forma de software, incluindo equipamentos e efeitos virtuais, capacidade de processamento dos efeitos, gravação e mixagem. Há inúmeros disponíveis.

Ou seja, você deverá escolher um programa mãe para trabalhar seja ele Logic, Pro Tools, Cubase, Nuendo, etc. Os Instrumentos e efeitos são chamados de Plug Ins e rodam dentro do programa mãe. Compreenda a idéia, tudo que se pode realizar em um studio de gravação, pode agora ser elaborado em casa utilizando-se quase que apenas softwares. Impressionado ? Você ficará ...

Plug-ins, Instruments e Synths

O mais recente desenvolvimento da tecnologia de plug ins são os instrumentos virtuais. Estes estão disponíveis em cinco formatos, VST, DirectX, Audio Unit, TDM e MAS. Os últimos são exclusivos para uso profissional em Pro Tools TDM, enquanto que os outros são formatos criados pela Steinberg, Microsoft e MOTU. Além de soarem incrivelmente bem, possuem grandes vantagens tais como, o preço, não possuem cabearios externos dispensando a necessidade de mesa de som e de um conversor A/D D/A de alta qualidade..

Synths

Recentemente, há mais synths virtuais no mercado do que qualquer outro tipo de plug ins, desde pequenas empresas virtuais como a JX, LinPlug, Muon conhecidas por terem synths originais a baixos preços até grandes corporações como Steinberg, Emagic e Native Instruments que focam suas produções na emulação de instrumentos analógicos clássicos tais como Prophet 5, B3 organ, Fender Rhodes e Minimoog.

Altamente bem sucedidas, estas emulações proporcionam uma combinação de sons originais e convenientes a um preço relativamente baixo e com alta confiabilidade do softwares.

Samplers

A última geração de plug ins virtuais trouxe os samplers, a linha de frente. O primeiro grande reelease destes foi o incrível Emagic EXS 24, que somente roda com o Logic. Em sequência temos ótimas opções em modelos definitivos que transformaram a geração sampling com incríveis recursos, poderosas interfaces e compatibilidade em 32 bit, tais como Native Instruments Kontakt 2 e MOTU Mac Five.

Efeitos

Os primeiros equipamentos de estúdio a serem produzidos em softwares foram os efeitos. Hoje em dia há centenas deles. Reverbs, delay units, phasers, compressores, flangers, filters, EQ's etc. Basta imaginar um, que este já foi criado. Partindo-se de necessidades essenciais há criativas sofisticações. Preços variam de Free download até centenas de dólares.

Alguns exemplos famosos incluem Waves, TC Works, Native Instruments, FXpansion, PSP, Steinberg and Prosoniq.

Outros softwares

Enquanto que os seqüenciadores e bem escolhidos plug ins podem mantê-lo satisfeito e produzindo música tranquilamente, há outros programas que podem ser consideravelmente úteis ou indispensáveis, tais como, os editores / Audio editors, Sound Forge e Wavelab utilizados para recortar e processar seu som, também softwares de masterização ou finalização tais como o IK Multimedia T-Rex ou Izotope Ozone.

Nenhum deles é absolutamente essencial, entretanto possibilita considerável ajuda na produção. À medida que você for se familiarizando e se aprofundando em computer music você começará a perceber suas próprias necessidades e quais softwares utilizar.
