



# TEMPLATES

Tiago Serôdio

# Índice

<b>1. Introdução e Objectivos</b>	<b>2</b>
<b>2. O que é uma <i>Template</i>?</b>	<b>3</b>
<b>3. Para que serve?</b>	<b>4</b>
<b>4. A ter em consideração</b>	<b>5</b>
<b>5. Conclusão</b>	<b>8</b>
<b>6. Recursos Adicionais</b>	<b>9</b>
<b>7. Bibliografia</b>	<b>10</b>

# 1. Introdução

Este breve manual dedica-se ao uso de *templates* para criar e organizar projectos de áudio de uma forma eficiente e estruturada.

Sendo que a criação e o uso de *templates* diferem de programa para programa, este manual irá centrar-se em conceitos mais alargados como “o que é um *template*”, “para que serve” e “o que ter em consideração na criação de um *template*”.

Realço que, apesar de os conceitos e ideias descritos no manual serem direccionados para projectos de áudio, acredito que possam ser transversais a outras áreas, como o vídeo.

## Objectivos:

**Após a leitura deste manual, o leitor deverá ser capaz de estruturar *templates* adequados às necessidades dos seus projectos.**

## 2. O que é um *Template*?

Podemos definir *template* como um modelo que nos permite criar conteúdos, de uma forma rápida.

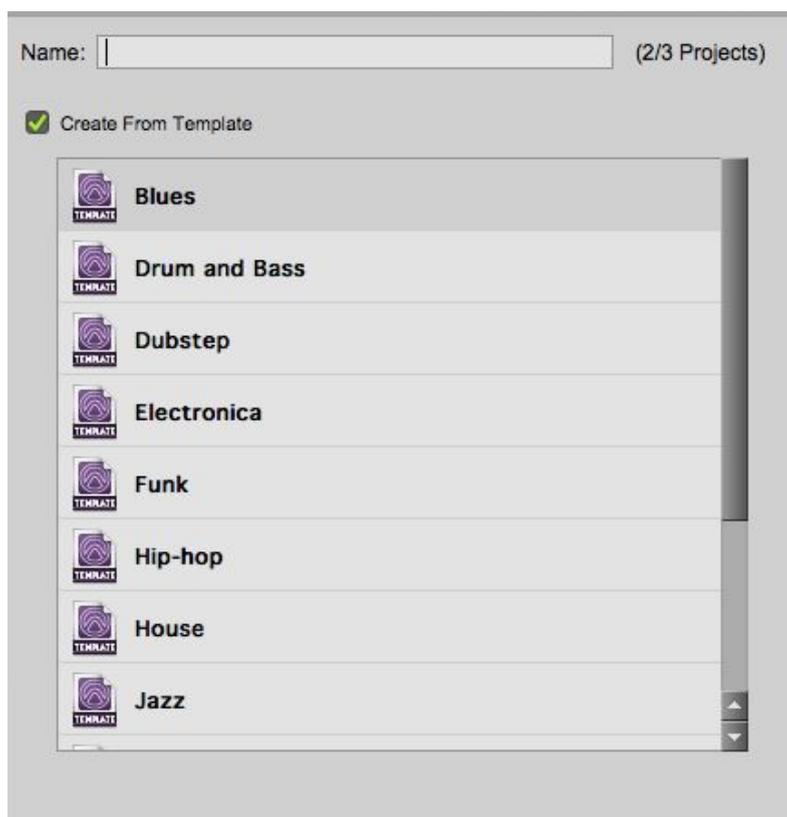
Praticamente todo o software, hoje em dia, permite criar estes modelos para utilizar como ponto de partida, e muitos já vêm com *templates* pré-criados, tais como o word, o excel, powerpoint, etc.

No caso das DAW (Digital Audio Workstations) é uma sessão base, previamente criada, que contém os elementos necessários para realizar um determinado projecto.

Estes elementos, e a sua estruturação, podem variar dependendo do tipo de projecto, de equipa para equipa, ou mesmo de técnico para técnico (no caso de trabalhos individuais).

Como tal, é necessário estruturar o *template* de acordo com as necessidades do projecto e da equipa.

Esta estrutura não é necessariamente inflexível, mas, havendo alterações, estas devem respeitar a lógica da sessão e ser comunicadas ao resto da equipa.



### 3. Para que serve?

O *template* promove uma maior eficiência na realização de um projecto, permitindo ao técnico começar a trabalhar mais rapidamente, em vez de estar constantemente a criar e estruturar projectos de raiz para cada trabalho que realiza.

Para além disso, o *template* também contribui para uma maneira de trabalhar mais organizada.

*Templates* devidamente categorizados (com um nome claro) e com uma estrutura clara e compreensível permitem que, mesmo aqueles que não estejam familiarizados com o projecto, possam confiantemente trabalhar e apresentar resultados.

Isto é especialmente importante em equipas grandes ou empresas que não tenham um técnico residente, uma vez que o mesmo projecto pode passar por várias mãos até à sua conclusão.

Uma estrutura clara e facilmente compreensível facilita, também, alterações em sessões mais antigas, quando o técnico pode já não se recordar de todos os pormenores do projecto em questão.

## 4. A ter em consideração

Na criação de um *template*, o técnico deverá ter certos elementos em consideração, sendo que a criação e estruturação do *template* deverá ser feita atempadamente e, se possível, discutida entre todos os membros da equipa.

Como mencionado anteriormente, o *template* deverá ser focado na eficiência e ser o mais claro possível, de forma a permitir um bom resultado.

Deverão, portanto, ser ponderados os seguintes pontos:

### **Sample Rate/Bit Rate/Frame Rate/Tempo**

Deverá ser definido de acordo com o tipo de projecto (a que se destina).

Dependendo do tipo de projecto (musical/áudio para vídeo/rádio), há *standards* diferentes que deverão ser tomados em consideração na criação do *template*.

### **Tipo/Nº de Pistas (tracks)**

Dependendo do software, poderá haver a escolha entre pistas áudio, midi, auxiliares (sends) e master, sendo que estas podem também ser mono ou stereo.

O número de pistas deverá ser pensado em média, havendo sempre a possibilidade de acrescentar ou apagar conforme o necessário.

### **Grupos**

Uma boa forma de estruturar a sessão é agrupando pistas, de acordo com o propósito a que se destinam (por ex: diálogo, música, sfx ou bateria, guitarras, piano).

O uso de grupos permite ajustes de mistura mais gerais, ao possibilitar o ajuste de volume e processamento de um conjunto de pistas.

Dependendo do software poderá haver pistas de grupos, pastas, ou será necessário recorrer ao uso de pistas auxiliares.

### **Nome/Cor**

Todas as pistas e grupos devem ter nomes simples e claros, de forma a facilitar a compreensão. Não é fora do normal pistas do mesmo grupo terem o mesmo nome, mas com uma terminação diferente (ex: SFX 1, SFX 2).

Outra maneira de identificar pistas e grupos é através do uso de cores contrastantes, para realçar o diferente propósito de cada conjunto de pistas e o grupo associado.

A escolha de nomes e cores deve ser consistente de *template* para *template*, para não gerar dúvidas, e deve ser acordada entre toda a equipa.

É importante realçar que as cores não devem ser usadas em substituição da nomeação das pistas, mas como reforço da mesma.

### **Processamento**

De modo geral poderá ser útil ter algum processamento incluído na sessão, mesmo que desactivado, sendo em pistas auxiliares (reverb, delay) ou mesmo em certos grupos ou pistas (compressão, limitador, de-noiser, eq).

A escolha de incluir processamento no *template*, para além do cariz prático de ter as ferramentas mais utilizadas “à mão”, também permite que haja uma coerência sonora entre diferentes sessões que façam parte do mesmo projecto.

### **Analisadores**

Para além do processamento, também pode ser útil a inclusão de analisadores (de espectro de frequências, espectro stereo e de dinâmica - DbFS e LUFS) nos *templates* criados.

Não há substituto para um bom ouvido, mas os analisadores são úteis para comparar o conteúdo da sessão com referências, atingir níveis específicos (no caso das normas televisivas, por exemplo) e mesmo tirar dúvidas em caso de fadiga auditiva.

### **Ligações (I/O)**

Fundamental na criação de *templates* é verificar se todas as ligações estão correctas.

Não estou, como é claro, a referir-me a ligações físicas, que devem ser feitas muito antes de se começar a pensar em *templates*.

Refiro-me, sim, às ligações virtuais entre as pistas, os grupos e as pistas auxiliares.

No caso da criação de um *template* para gravação, também será útil seleccionar a entrada (input) correcta e testar antes de se proceder à gravação do *template*, de forma a que, sempre que se abra o *template*, a entrada correcta já esteja seleccionada e pronta para a gravação.

### **Notas/Regiões/Marcadores**

Dependendo do DAW também poderá ser possível escrever notas de carácter explicativo e dividir a sessão em regiões ou com marcadores, para separar diferentes secções da sessão.

Apenas quando um *template* é posto em prática é que se poderá constatar a eficácia do mesmo, sendo que poderá haver alterações em qualquer um dos pontos mencionados acima.

Como mencionado antes, é importante que estas alterações mantenham a lógica original, uma vez que mudanças constantes num *template* acabam por derrotar o propósito do mesmo.

O objectivo do *template* deve ser simplificar o processo sem sacrificar a qualidade.



## 5. Conclusão

O uso de *templates* é fundamental para uma prática de trabalho eficiente e estruturada. Primeiro, porque permite a iniciação rápida de um projecto, diminuindo o tempo de trabalho gasto a estruturar a sessão, permitindo que este seja dedicado exclusivamente à produção e conclusão do mesmo.

Segundo, porque contribui para um modo de trabalhar mais uniforme, claro e consistente. Esta uniformização e estruturação não devem ser consideradas inimigas da criatividade, muito pelo contrário! Devem ser encaradas como meios para libertar o técnico de processos morosos e repetitivos, libertando o seu pensamento para o aspecto criativo do seu trabalho. O propósito do *template* é ajudar o técnico a concluir o projecto da forma mais prática possível, sendo que deve ser criado e adaptado de acordo com as necessidades de ambos. Não há *templates* perfeitos, mas um bom *template* acaba por ser um recurso fundamental em qualquer projecto.

## 6. Recursos Adicionais

Em complemento ao manual, poderá encontrar abaixo uma lista de recursos para analisar (em inglês):

[Mixing Templates In Pro Tools - TheRecordingRevolution.com](#)

[Reaper Tutorial: Creating Project Templates](#)

[\(Cubase\) Make Your Own Templates | Tips, Tricks and Workflow Enhancements](#)

[Film Scoring with Ableton Live - Setting Up Your Template](#)

[Logic Pro X Tutorial - Templates and Project Properties](#)

Também, em complemento poderá ler o manual de Introdução à Sonoplastia presente no link abaixo:

**Manual:** [Introdução à Sonoplastia](#)

## 7. Bibliografia

- <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/Template>
- <https://www.boomboxpost.com/blog/2018/2/15/five-things-ive-learned-about-editing-from-mixing>