

RazorLAME

O LAME é um dos melhores *encoders* para MP3 existentes, sendo utilizado em praticamente todos os programas que precisam gravar arquivos de áudio - mas ninguém costuma usá-lo sozinho por ser um programa DOS. Usando ele sozinho você terá que digitar comandos no DOS para que sua música seja convertida para MP3.

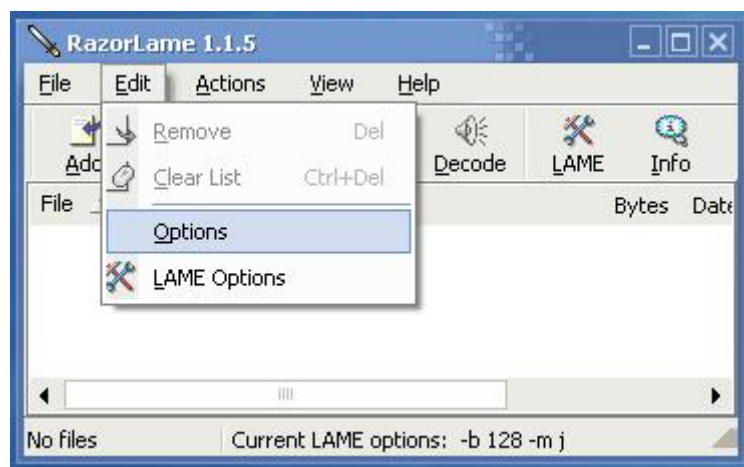
Isso não é nada atraente e por isso existe o **RazorLAME**: um *front-end* (um *front-end* é um programa que dá aparência gráfica em programas DOS, ou seja, não precisaremos mais digitar comandos para converter as músicas) para o LAME.

Instalação

1. Pegue o **RazorLAME** no site do programa (<http://www.dors.de/razorlame/index.php>) e descompacte o arquivo em uma pasta qualquer. É só descompactar em alguma pasta e rodar o programa.
2. Lembre-se que o **RazorLAME** é um *front-end*, portanto ele necessita do **LAME** para funcionar: pegue o **LAME** em <http://www.audiograbber.nl/lame-3.93.1.zip> e descompacte-o de preferência na mesma pasta do **RazorLAME**.

RazorLAME - Configurando antes de usar

1. Abrindo o **RazorLAME** - devemos configurá-lo antes de começar a usar- clicando no menu **Edit** no item **Options**.

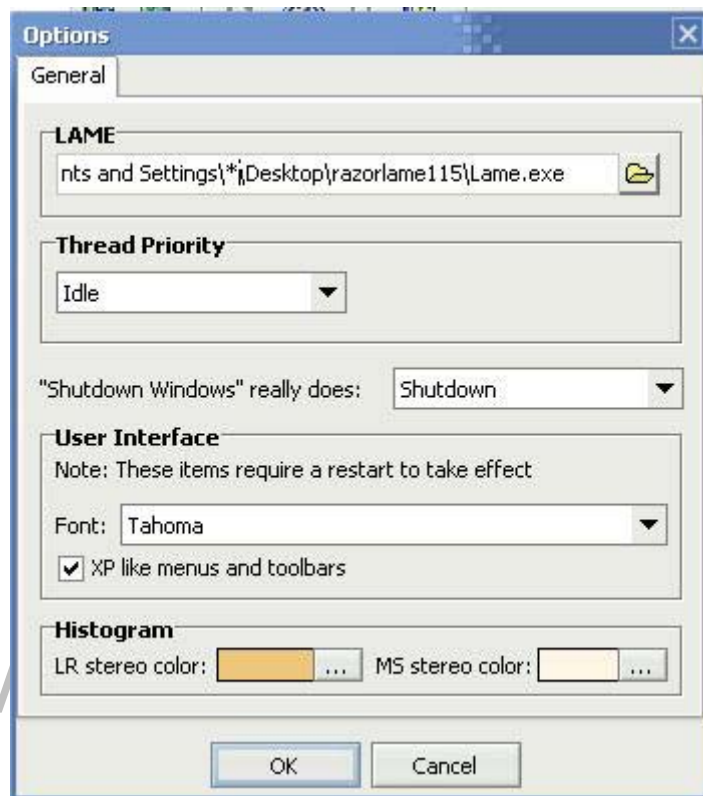


2. No campo **LAME** você deve colocar o caminho do **LAME**, o programa, e no campo **Thread Priority** você deve colocar a

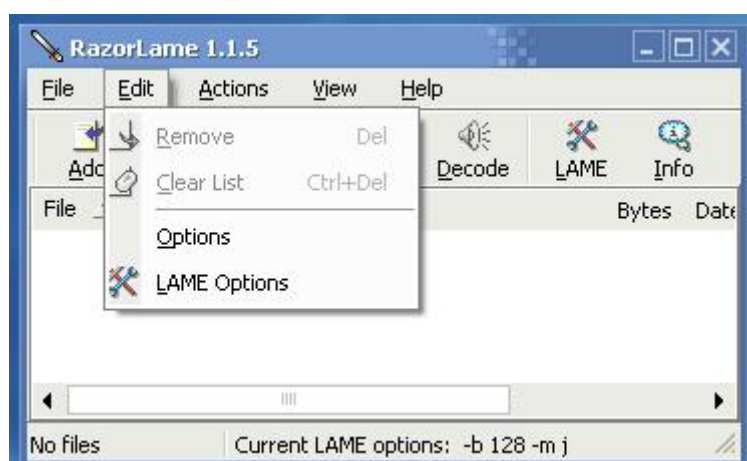
RazorLAME

prioridade do programa em relação ao processamento: quanto mais processamento melhor.

3. No campo **User Interface** você configura a aparência do programa. Clique em **OK** para confirmar as alterações e voltar ao programa.



4. Para configurar as opções do **LAME**, entre no item **LAME options** do menu **Edit**.

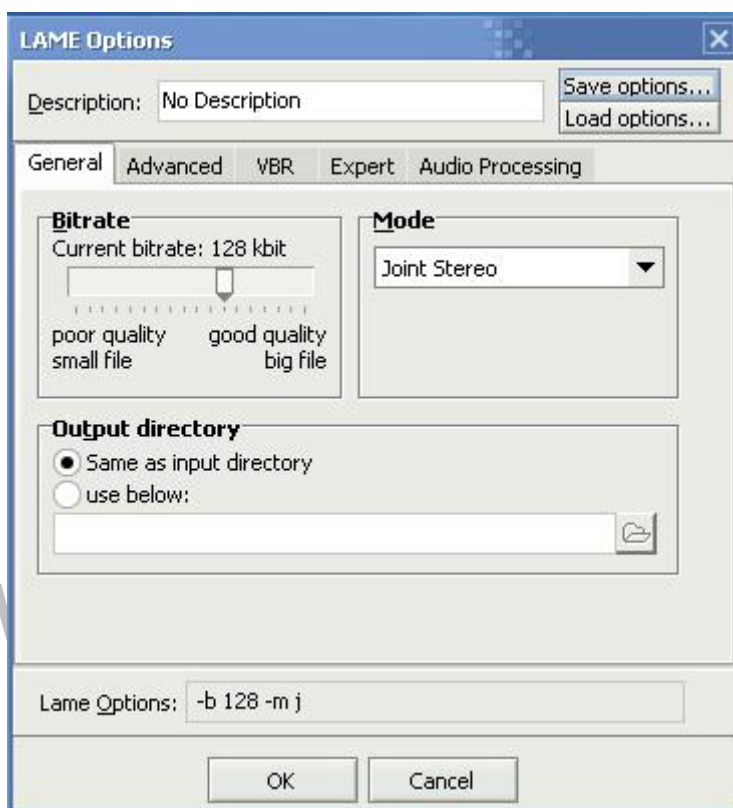


5. O campo **Description** e os botões **Save options** e **Load options** servem para salvar suas opções em um arquivo separado - desta maneira você poderá salvar diferentes configurações. Na guia **General** você configura aspectos gerais

RazorLAME

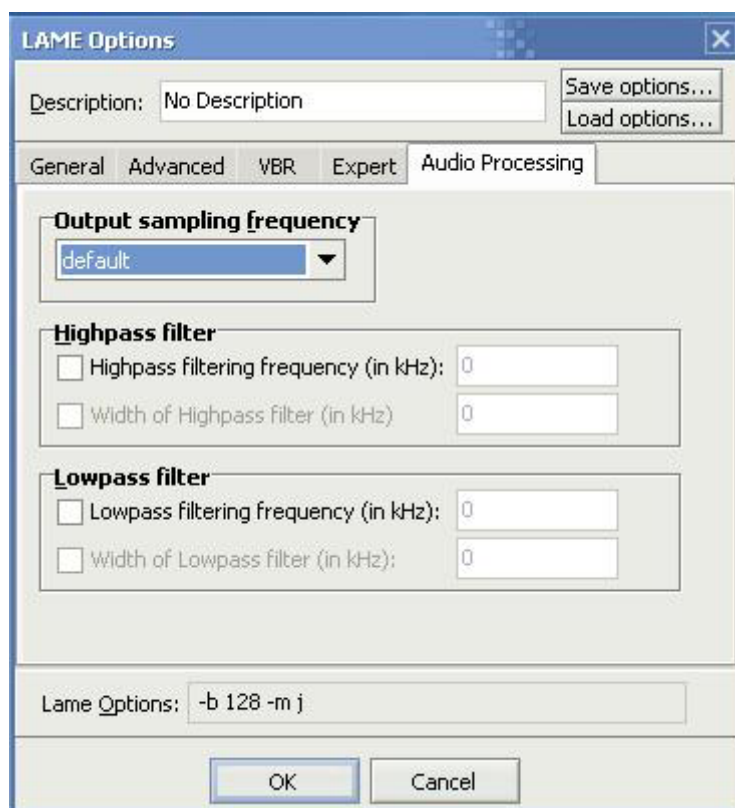
das músicas e no campo **Bitrate** você muda a qualidade das músicas convertidas (lembrando que quanto mais qualidade, maior o tamanho da música).

6. No campo **Output directory** você define a pasta que irá guardar as músicas: pode ser na mesma pasta das músicas originais (opção: **Same as input directory**) ou em uma outra pasta (opção **use below**).



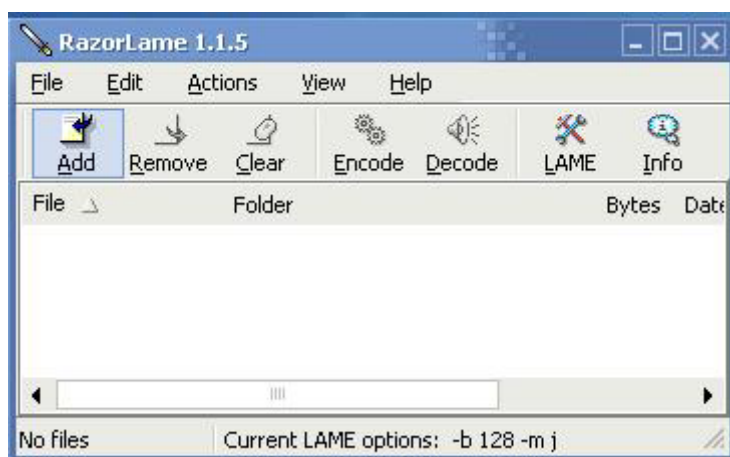
7. Na guia **Audio Processing** você configura a qualidade do áudio das músicas (campo **Output sampling frequency**). As outras guias contêm opções avançadas que não necessitam de configuração. Clique em **OK**.

RazorLAME



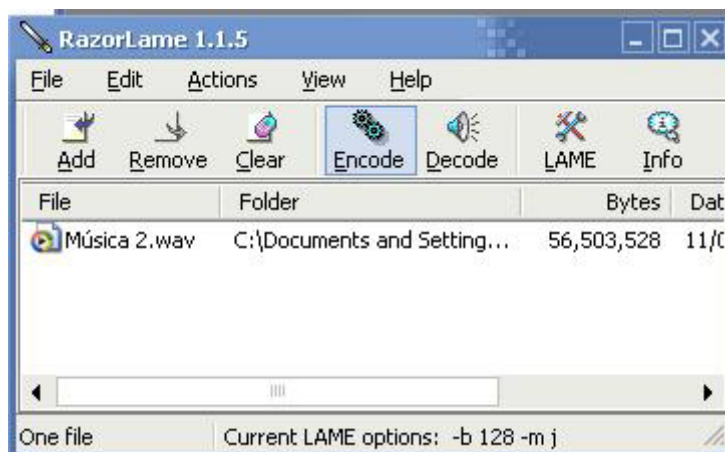
Codificando uma música

1. Codificar significa transformar um arquivo **WAV** em **MP3**: O **MP3** terá a qualidade que você configurou e ocupará um espaço **BEM MENOR** no seu computador. Para fazer isso adicione um arquivo **WAV** na lista de músicas clicando no botão **Add**.

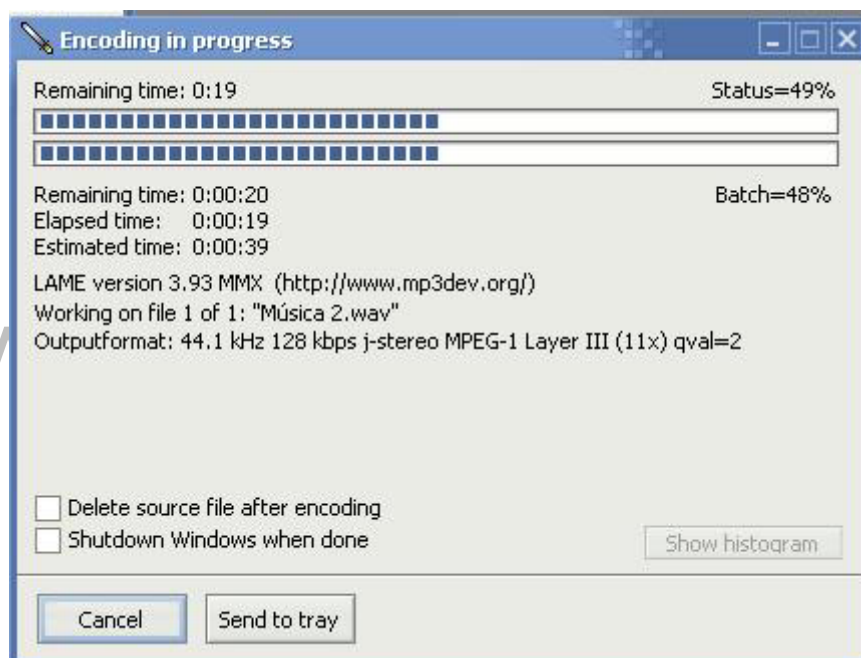


2. Para adicionar mais músicas, clique novamente no botão **Add** e para codificar as músicas em **MP3**, clique no botão **Encode** na barra de ferramentas.

RazorLAME



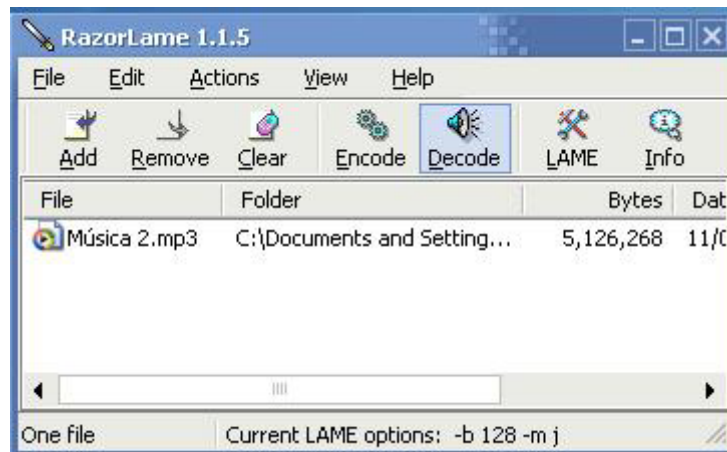
3. Uma música de 5 minutos demora menos de 1 minuto para ser codificada em um computador comum.



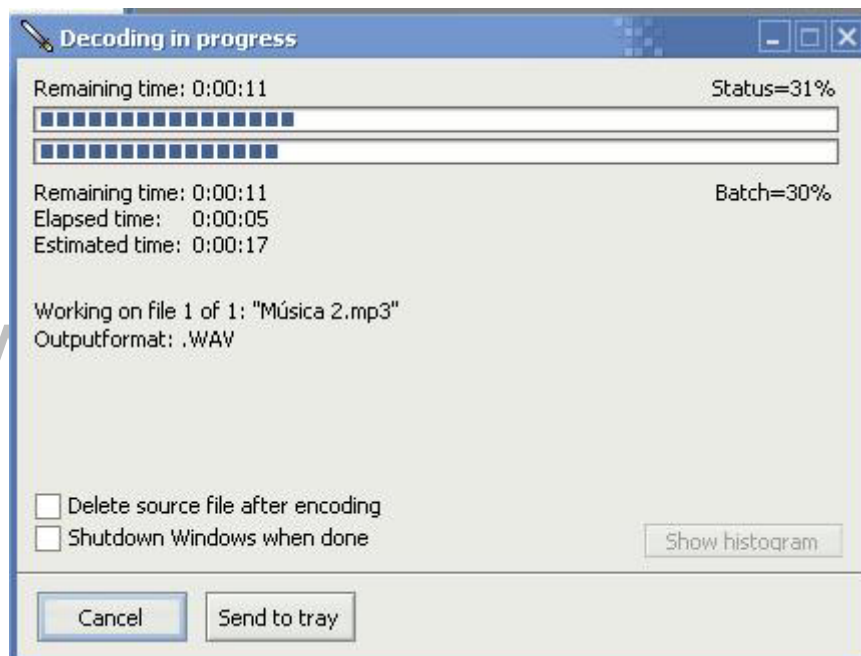
Decodificando uma música

1. Decodificar significa justamente o contrário da ação anterior. Neste processo você transformará seus MP3 em WAV. O processo é o mesmo: clique no botão **Add** para adicionar suas músicas em formato **MP3**. Para decodificá-las, clique no botão **Decode**.

RazorLAME



2. Decodificar é bem mais rápido (cerca da metade do tempo de uma codificação).



O botão **Remove** apaga a música selecionada da lista e o botão **Clear** limpa a lista de músicas:

