

# OF2

version 2.0.1

USER'S MANUAL

用户手册

MANUAL DEL USUARIO

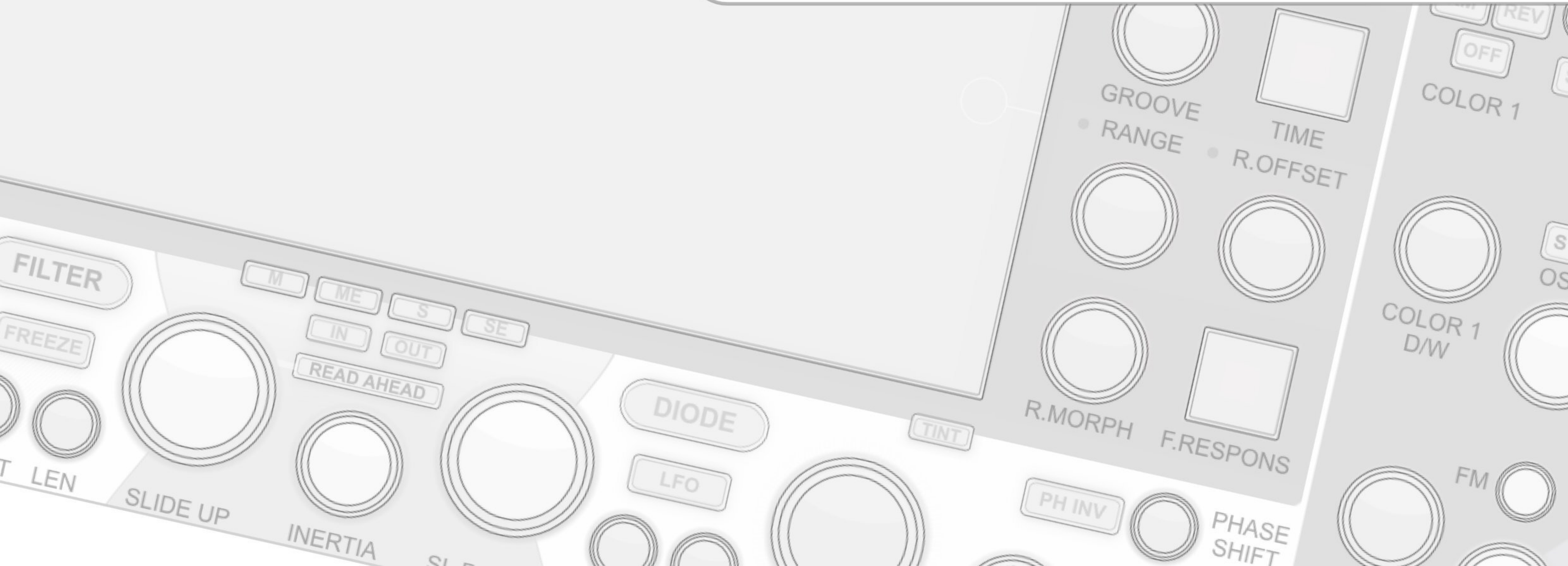
MANUEL D'UTILISATION

BRUKSANVISNING

MANUAL DO UTILIZADOR

BENUTZERHANDBUCH

取扱説明書





As informações contidas neste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio e não constituem um compromisso por parte da FKFX Audio. O software descrito neste manual é fornecido sob os termos de um contrato de licença ou contrato de não divulgação. O contrato de licença do software especifica os termos e condições de seu uso legal. Nenhuma parte deste manual pode ser reproduzida ou transmitida de qualquer forma ou para qualquer outro fim que não seja o uso pessoal do comprador sem a permissão por escrito da FKFX Audio. Todos os outros produtos, logótipos ou nomes de empresas mencionados neste manual são marcas comerciais ou marcas registradas dos respectivos proprietários.

## AVISO

**IMPORTANTE:** O software, quando utilizado em combinação com um amplificador, auscultadores ou altifalantes, pode ser capaz de produzir níveis sonoros que podem causar perda auditiva permanente. **NÃO** utilizar o software por períodos prolongados em volumes elevados ou desconfortáveis. Se sentir perda auditiva ou zumbido nos seus ouvidos, consulte um audiologista.

**AVISO:** As despesas de serviço incorridas devido ao desconhecimento do funcionamento de uma função ou característica (quando o software está a funcionar como pretendido) não estão cobertas pela garantia do fabricante e são da responsabilidade do proprietário. Por favor, estude cuidadosamente este manual e consulte o seu revendedor antes de procurar mais assistência.

## INSTALAR

Para instalar o plugin, clique duas vezes no ficheiro ZIP fornecido, depois clique duas vezes no executável de instalação, e deixe-o guiá-lo através das diferentes etapas.

Nota: no Windows, também pode instalar os plugins directamente na sua pasta VST/VST3, ver a pasta "DIRECT INSTALL"

Nota : em MACOSX pode escolher entre os diferentes formatos de plugin disponíveis.

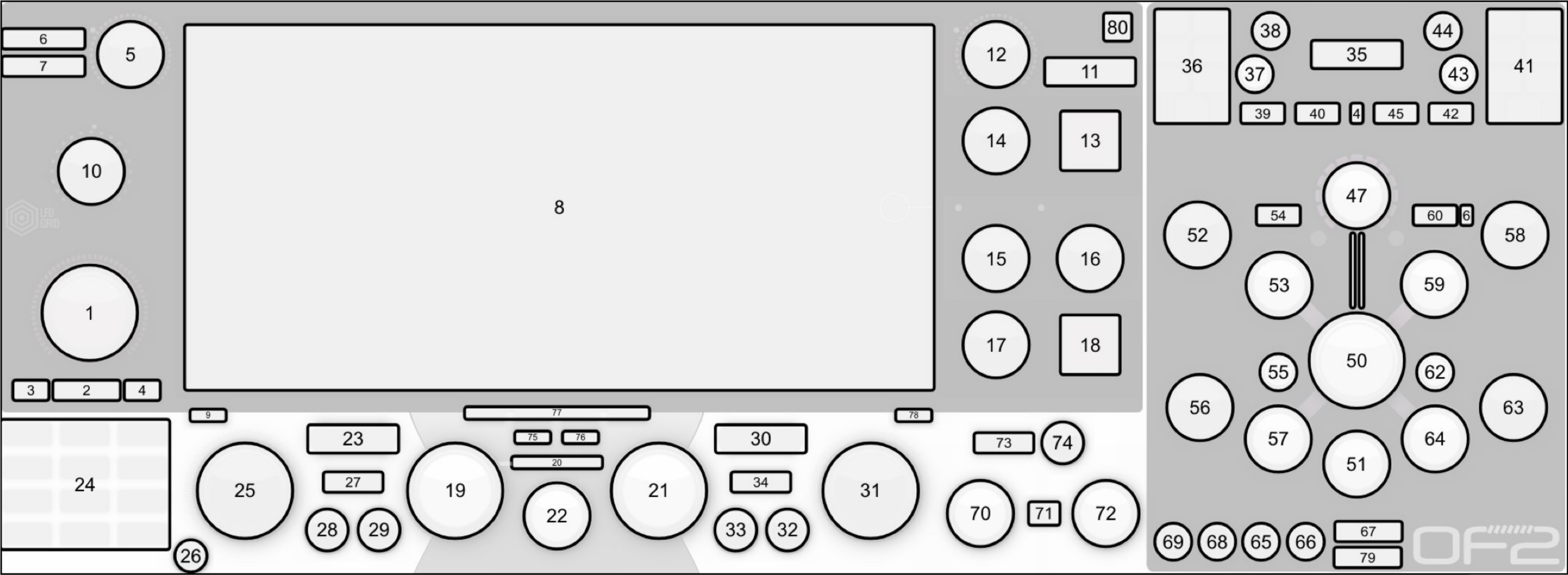


Obrigado por escolher o OF2! Quer esteja a esculpir texturas subtis ou a ultrapassar os limites do som, o OF2 proporciona-lhe um controlo poderoso e intuitivo. Do calor do analógico ao poder do digital, dos grooves MIDI ao caos controlado, tudo funciona em harmonia para estimular a sua criatividade.

Com caraterísticas como Chaos Autopilot, Resonance Compressor, Diode Distortion e MIDI Groove Import, o OF2 foi concebido para inspirar e tornar o seu som único.

VISÃO GERAL

O diagrama abaixo mostra o número de cada função no software e o número da página correspondente:

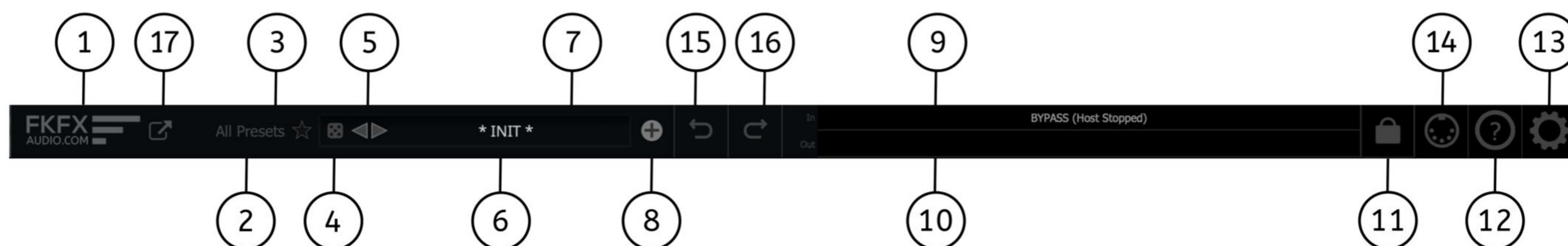


TOPO DO PLUGIN	p. 4
FECHADURA	p. 5
BLOQUEIO DO UTILIZADOR	p. 6
INSTANTÂNEO DO CADEADO	p. 6
OPÇÕES	p. 7
1 – 3	p. 8
4 – 6	p. 9
7 – 8	p. 10
9 – 12	p. 11
13 – 16	p. 12
17 – 21	p. 13
22 – 23	p. 14
24 – 26	p. 15
27 – 32	p. 16
33 – 35	p. 17
36 – 39	p. 18
40 – 43	p. 19
44 – 49	p. 20
50 – 51	p. 21
52 – 56	p. 22
57 – 63	p. 23
64 – 69	p. 24
70 – 76	p. 25
77 – 79	p. 26
80 –	p. 27
EDITOR MORPHING	p. 28



A parte superior do plugin contém as seguintes funções globais:

1. Logótipo do plugin: Clique no logótipo para abrir a janela "Acerca", que apresenta a versão do plugin e uma ligação para o nosso sítio Web.
2. Nome da secção predefinida: Este campo indica a secção atualmente carregada. Pode alterá-lo carregando uma predefinição de outra secção.
3. Adicionar aos favoritos: Clique na estrela para adicionar a última predefinição carregada aos seus favoritos. Clique novamente para a remover. A secção Favoritos do menu de predefinições contém todas as predefinições marcadas com uma estrela cor de laranja.
4. Predefinição aleatória: Carrega uma predefinição escolhida aleatoriamente a partir da secção atual.
5. Navegação rápida: Utilize as duas setas para navegar rapidamente entre as predefinições por ordem alfabética.
6. Nome da predefinição ativa: Apresenta a última predefinição carregada. Clique para abrir o menu de predefinições.
7. Predefinição modificada: As estrelas à volta do nome indicam que a predefinição foi modificada desde que foi carregada.
8. Guardar predefinição: Clique na cruz para guardar as definições actuais como uma nova predefinição. Terá de introduzir um nome utilizando o teclado e, em seguida, confirmar premindo Enter. Prima Escape para cancelar. A predefinição será guardada na secção indicada em 2, bem como na categoria Utilizadores do menu.
9. Medidor de entrada: Apresenta o nível do sinal que entra na ficha. Um sinal demasiado forte é apresentado a vermelho. Clique nele para exibir um medidor mais preciso. Clique novamente para voltar ao ecrã padrão.
10. Medidor de saída: Apresenta o nível do sinal que sai do plug-in. Funciona da mesma forma que o medidor de entrada.
11. Sistema LOCK: Clique para aceder ao sistema de carregamento de predefinições LOCK. Consulte as secções relevantes do manual para obter mais detalhes.
12. Ajuda interactiva em inglês: Active este modo para apresentar uma breve descrição em inglês quando passar o rato por cima dos controlos do plug-in. Clique novamente para desativar a ajuda.
13. Opções do plug-in: Clique neste símbolo para abrir o painel de opções. Clique novamente para o fechar. Consulte a secção Opções do manual para obter mais informações.
14. MIDI Learn (apenas VST): Clique neste botão para ativar a atribuição de MIDI. Em seguida, clique num controlo no plug-in e mova um parâmetro no seu controlador MIDI para o atribuir automaticamente. Para remover uma atribuição, mantenha premida a tecla Shift enquanto clica no controlo em questão. As versões VST3 não suportam a entrada do controlador MIDI. No macOS, é melhor usar a versão AudioUnit, e no Windows, a versão VST.
15. UNDO: Cancela a última modificação efectuada.
16. REDO: Restaura a última modificação desfeita.
17. Visite FKFXAudio: Clique aqui para descobrir as nossas últimas notícias e produtos.





O OBVIOUS FILTER 2 dispõe de 3 modos de bloqueio pré-definidos e de um modo de bloqueio definido pelo utilizador.

O bloqueio permite carregar um PRESET mantendo os valores dos controlos que estão bloqueados.

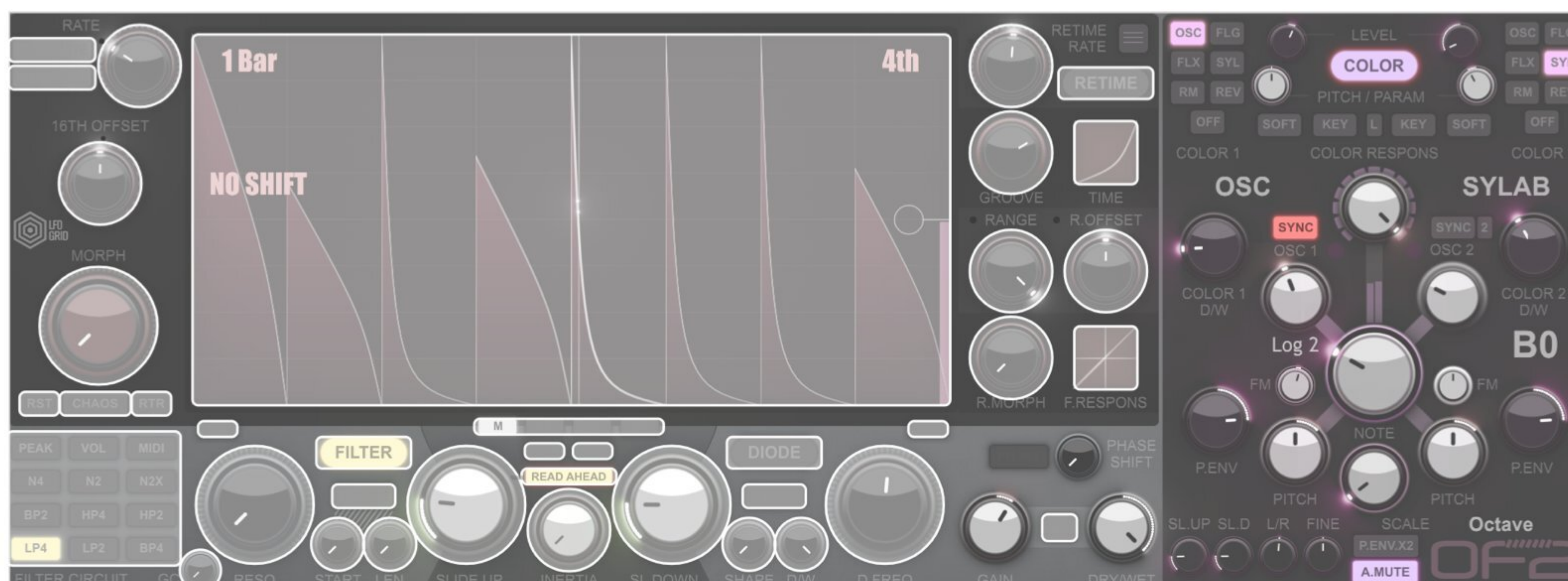
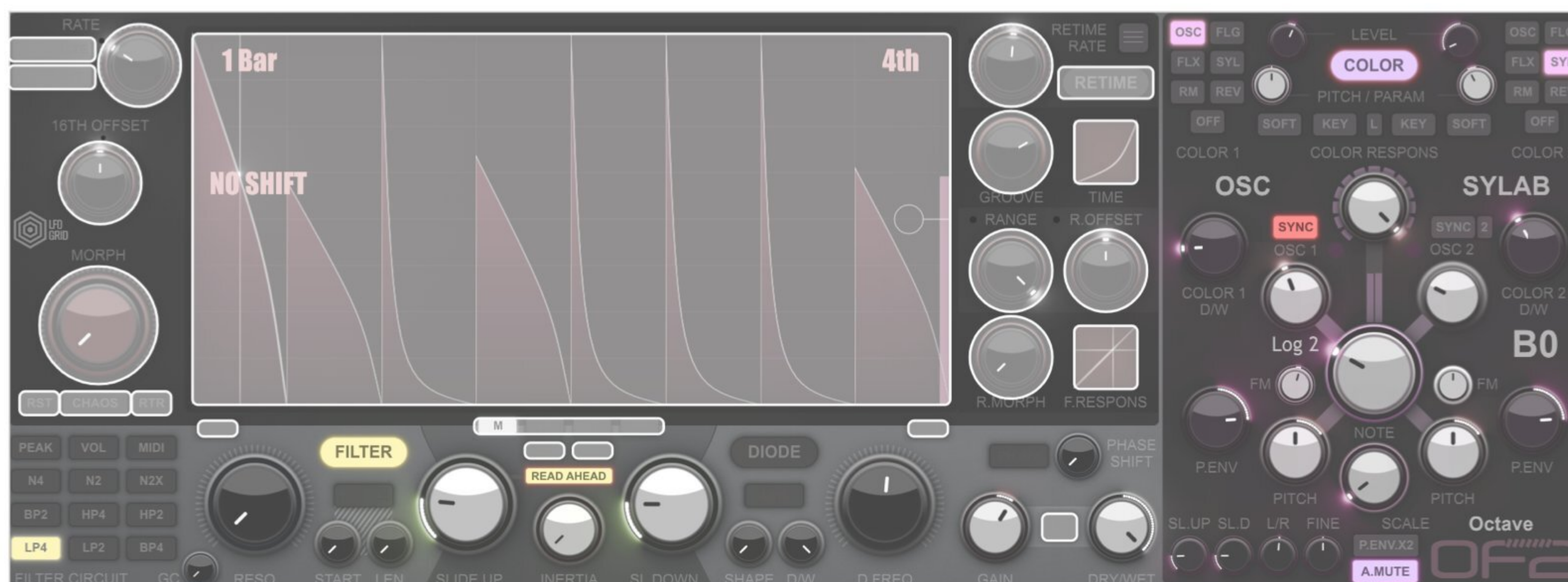
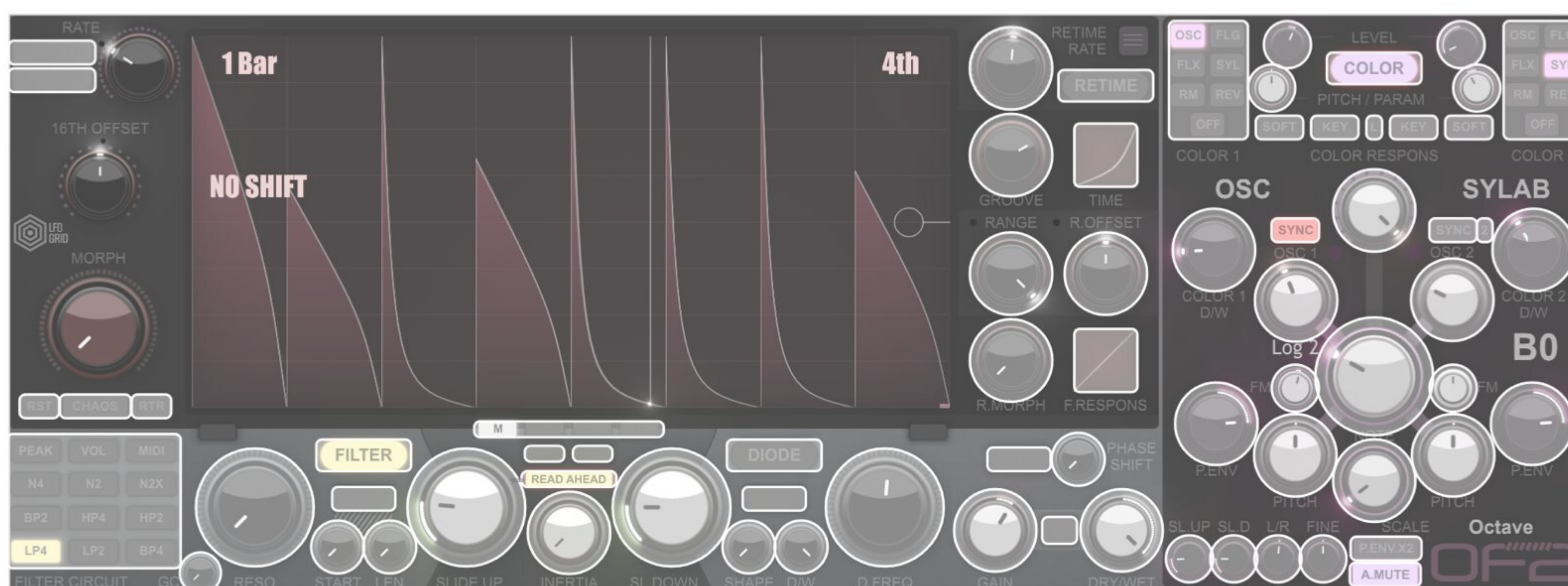
Os 3 modos de bloqueio pré-definidos são os seguintes:

- LOCK 1: Para substituir as curvas LFO. Também tem a opção de adicionar outras curvas (veja a secção SNAPSHOT).
- LOCK 2: Bloqueia tudo exceto as curvas e a sua velocidade.
- LOCK 3: Bloqueia tudo exceto a distorção

Para ativar os bloqueios pré-definidos, basta premir o ícone LOCK: uma vez para LOCK 1, duas vezes para LOCK 2, três vezes para LOCK 3, e finalmente uma quarta vez para LOCK USER.

O ícone LOCK está localizado no canto superior direito do plugin.

Os controlos bloqueados são realçados a vermelho. Eis os diferentes bloqueios possíveis:





O Filtro Óbvio tem um modo de bloqueio definido pelo utilizador.

O bloqueio permite carregar um PRESET mantendo os valores dos controlos que estão bloqueados.

Para activar o modo de bloqueio do utilizador, basta premir o ícone LOCK com o botão direito do rato.

O ícone LOCK está localizado na parte superior direita do plugin.

Com o modo de bloqueio do utilizador, pode escolher quais os controlos que são bloqueados quando PRESETS é carregado.

Basta clicar nos controlos para activar e desactivar a fechadura.

Um menu é acessível com o botão direito do rato, o que lhe permite desactivar todas as fechaduras (LOCK NONE), ou activar todas as fechaduras (LOCK ALL).

Neste menu pode também optar por sair do modo de bloqueio definido pelo utilizador (LOCK EXIT).

Os controlos bloqueados são realçados em laranja.

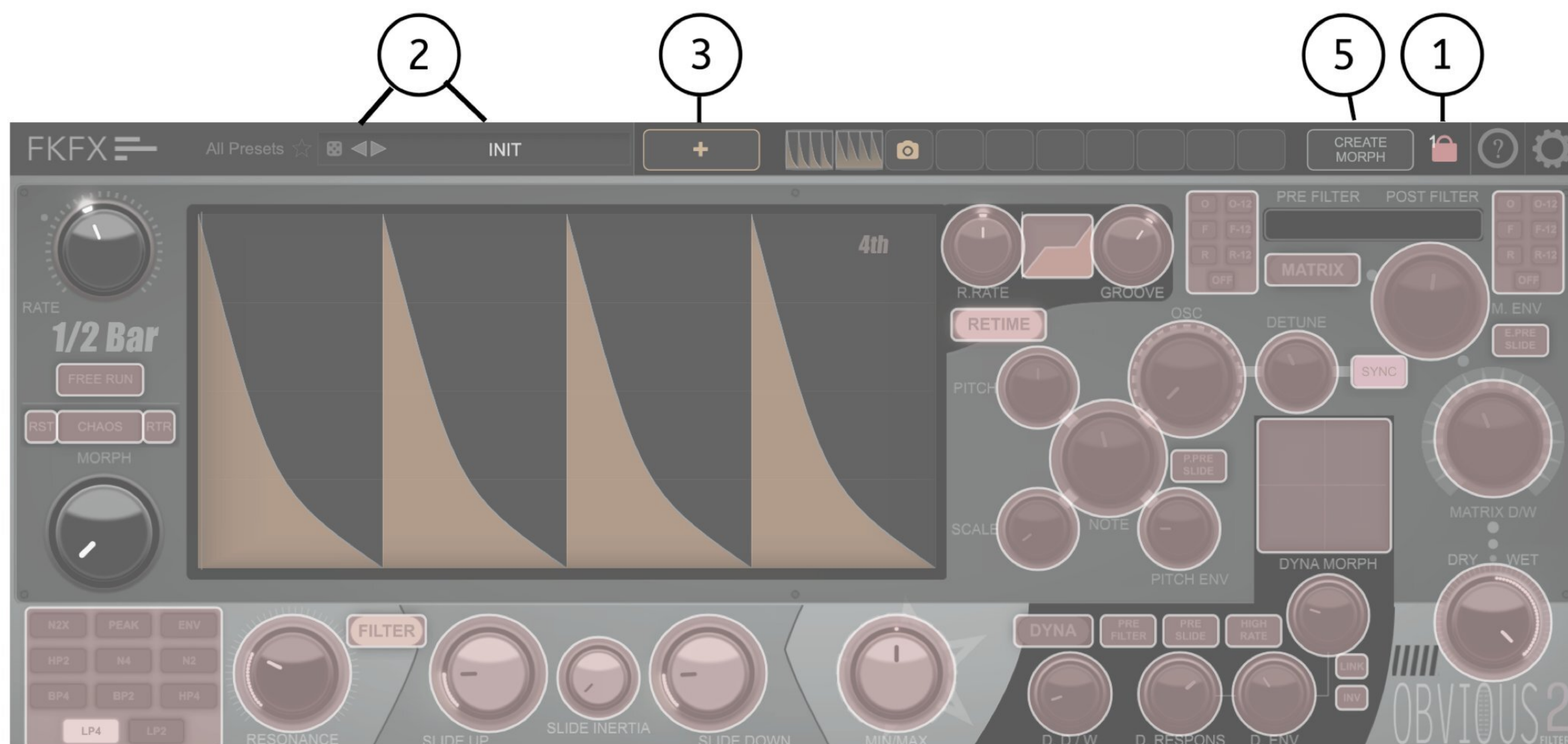
## INSTANTÂNEO DO CADEADO

O Filtro Óbvio 2 pode carregar uma série de novas curvas para o filtro LFO enquanto mantém as definições de som. Eis como o fazer:

- 1) Clicar em LOCK 1 (ver secção LOCK), neste momento as definições de som são mantidas, apenas as curvas de morphing são afectadas
- 2 – Carregar uma nova curva através do carregamento de novas predefinições.
- 3 – Quando uma curva é adequada, pressione o símbolo "+" para adicionar esta curva
- 4 – Repetir a operação 2 se necessário
- 5 – Pressione o botão 'CREATE MORPH' para terminar a operação

As novas curvas foram adicionadas, e adaptadas se necessário à velocidade do seu LFO.

Nota: Quando procura novas curvas, pode mover o controlo de morfologia para obter curvas intermédias, e tirar uma fotografia das mesmas!





Para aceder ao painel de opções do plugin, basta clicar na engrenagem no canto superior direito da interface do plugin. OBVIOUS FILTER 2 tem 15 opções:

- "Fast Animation": Desenha a interface do plugin à velocidade máxima, caso contrário a taxa de atualização será limitada a 15 frames por segundo.
- Glowing Point": Desenha as luzes dos LFOs.
- Half Glowing": Desenha as luzes dos LFOs com metade do brilho.
- MouseWheel (MW): Permite que os controlos sejam modificados com a roda do rato.
- MW Invert up/down": Inverte a roda do rato.
- MW Quick Zoom Edit": Permite-lhe usar a roda sobre um ponto no ecrã LFO para ativar o editor fazendo zoom na parte apontada.
- MIDI to Note": As notas MIDI IN controlam a nota principal (reproduzida em MIDI Thru).
- MIDI to Host": Envia a modificação da nota principal para o anfitrião, desativado para preservar a automação no anfitrião.
- MIDI Preset Load": Ativa o carregamento MIDI de presets cujo nome começa por "=C#4" (com a Nota C#4, Canal 2), ou "=29" (com Program Change 29).
- Auto Optimize": Optimiza automaticamente as curvas no fim do LFOGRID.
- Mouse Hide": Esconde o rato quando edita os controlos.
- R.Click knob Menu": Permite-lhe utilizar o botão direito do rato em controlos não contínuos para aceder a um menu.
- Contrast Labels": Utilize esta opção para tornar as etiquetas de todos os controlos mais legíveis.
- Saída MIDI(7/77) Envia o LFO principal para CC77/CH7 em MIDI OUT (apenas no formato VST).
- Show Routing": Active este controlo para apresentar o encaminhamento no ecrã LFO quando ativar ou desativar módulos.



Este controlo permite uma transformação fluida entre as diferentes curvas gravadas no editor, criando transições dinâmicas e evolutivas entre várias formas de modulação. Isto permite animar o movimento do sinal de uma forma orgânica, variando continuamente entre curvas com perfis contrastantes.



Numerosas opções de morphing estão disponíveis diretamente no editor. Clicando com o botão direito do rato neste controlo, abre-se um menu de contexto que oferece uma série de funções avançadas:

- Inserir uma nova curva entre duas curvas existentes, para criar transições intermédias com mais nuances.
- Substituir todas as curvas armazenadas pela que está atualmente visível no ecrã, para unificar a modulação.
- Substituir todas as curvas pela que está atualmente visível no ecrã, respeitando os parâmetros \*RANGE\*, o que permite adaptar a modulação a uma gama dinâmica personalizada.

O movimento deste controlo também pode ser automatizado através da função \*\*CHAOS\*\*. Quando activada, esta função injecta um comportamento aleatório ou evolutivo no morphing. A posição do controlo define então o valor máximo que o CHAOS pode atingir, servindo como um teto para a intensidade do morph. Isto gera variações imprevisíveis mas controladas, ideais para texturas animadas e modulantes.

## 2 CHAOS ADICIONA O CAOS ALEATÓRIO ENTRE ZERO E A MORFOLOGIA ACTUAL

Active este controlo para introduzir um comportamento aleatório na transformação de curvas, gerando variações dinâmicas e imprevisíveis na modulação.



Para que o caos seja eficaz, também é necessário ajustar o valor \*Morph\*. O Chaos funcionará então entre o valor mínimo de morph e o valor \*Morph\* definido, criando uma gama de variação controlada e expressiva.

Por defeito, a velocidade do caos segue a velocidade de reprodução da curva principal. No entanto, ao ativar o botão \*RTR\* (RETIME RATE) à direita, a velocidade da função \*RETIME\* (parâmetro RATE 2) será utilizada para controlar a velocidade do caos, oferecendo uma granularidade adicional na definição do tempo de modulação.

## 3 RST REINICIA O CAOS

O controlo do caos não gera um comportamento totalmente aleatório, mas sim uma modulação controlada com variações imprevisíveis, mantendo-se musicalmente coerente.



Ao clicar neste controlo, pode repor manualmente o estado de caos, devolvendo a modulação a um ponto de partida estável.

Quando toca em loop, o caos é automaticamente repostado a cada nova repetição, garantindo a coerência temporal do ciclo. Além disso, é repostado sempre que o transporte do anfitrião é retomado, garantindo que a modulação começa sempre num estado previsível quando a reprodução é iniciada.

Este recurso é particularmente útil ao renderizar em sua DAW. Em vez de obter resultados diferentes com cada exportação, pode inserir pontos de automatização neste controlo de reposição (RST) na linha de tempo do anfitrião. Desta forma, cada renderização será idêntica, com a função CHAOS a permanecer ativa mas com um comportamento repetitivo controlado, garantindo tanto a criatividade como a reprodutibilidade nas suas produções.



Quando se ativa este controlo, a velocidade do caos é sincronizada com o parâmetro \*RATE\* da função \*RETIME\* e não com a velocidade do LFO principal.

Esta opção oferece uma maior liberdade de ajuste, permitindo dissociar a velocidade das variações caóticas da velocidade da modulação principal, para obter efeitos mais complexos e personalizados.



Este controlo ajusta a velocidade de reprodução da curva de modulação, influenciando o ritmo a que as variações são aplicadas ao sinal de áudio. A velocidade é expressa em divisões rítmicas sincronizadas com o tempo do anfitrião, assegurando uma coerência musical perfeita num ambiente de produção ou atuação.

O botão de velocidade oferece uma série de interações avançadas: um duplo clique no seu lado direito duplica a duração de, por exemplo, uma oitava de nota (1/8) para um quarto de nota (1/4), abrandando o movimento da curva. Inversamente, um duplo clique no lado esquerdo reduz a duração para metade – de 1 compasso para 1/2 compasso, por exemplo – acelerando a leitura da modulação.

Finalmente, um duplo clique no centro do botão repõe a velocidade para um valor predefinido de 1 bar, proporcionando um ponto de partida neutro para ajustes mais precisos.



Este controlo é utilizado para determinar o comportamento temporal do filtro em relação à sincronização do anfitrião.

Quando está desativado, a sincronização é absoluta: a reprodução do filtro é totalmente sincronizada com o tempo e a posição do transporte do anfitrião. Por outras palavras, se o transporte parar, o movimento do filtro também pára, garantindo uma coerência rigorosa com o projeto.

Ao ativar este controlo, o filtro torna-se autónomo no tempo: continua a evoluir mesmo que o transporte do anfitrião seja interrompido. Isto permite, por exemplo, manter uma modulação constante, útil para efeitos de ambiente ou texturas independentes do tempo.

NOTA: Se o parâmetro MIDISHOT estiver ativado, este controlo determina o modo de disparo MIDI. No modo desativado, o comportamento corresponde ao modo "TRIG", em que cada impulso MIDI acciona brevemente o filtro. Quando ativado, muda para o modo "GATE", em que a duração do sinal MIDI determina quando o filtro é ativado.





Active este controlo para desativar a sincronização com o anfitrião e permitir que o LFO seja acionado utilizando notas MIDI de um teclado ou sequenciador externo. Isto transforma o comportamento do LFO, tornando-o sensível a eventos MIDI de entrada, para um controlo rítmico e expressivo mais direto.



Quando o parâmetro FREE / GATE está desativado, cada nota MIDI toca o LFO na sua totalidade, da esquerda para a direita, e pára quando o ciclo está completo. O sistema espera então pela próxima nota antes de reiniciar o LFO. Esta operação corresponde ao modo "MIDI TRIG" (indicado a azul), em que cada impulso MIDI actua como um detonador temporal.

Se FREE / GATE estiver ativado, passa para o modo "GATE": o LFO segue a duração da nota tocada. Enquanto a tecla é mantida premida, a reprodução continua; assim que é libertada, o LFO pára. Isto permite um controlo gestual e dinâmico mais fino, comparável a um envelope controlado pela reprodução MIDI.

#### MIDI TRIG (modo azul)

Ao combinar este modo com a função \*RETIME\*, pode ajustar a forma como o LFO se repete durante o triggering. Por exemplo, se o RATE principal estiver definido para 1 bar e o RETIME RATE for de 2 bares, então o LFO principal tocará duas vezes durante a duração do TRIG. Isto permite-lhe moldar com precisão a densidade de modulação dentro de um ciclo desencadeado por uma única nota.

Este modo é particularmente eficaz quando usado como uma fonte \*sidechain\* através de um sinal MIDI de um kick. Ao contrário do triggering de áudio convencional, a utilização de MIDI garante uma precisão extrema ao nível da amostra, permitindo um efeito \*pumping\* ultra-preciso, ideal para misturas limpas e dinâmicas.

#### MIDI GATE

Neste modo, o OF2 pode ser utilizado como um sintetizador monofónico, em que cada nota tocada define a duração e a presença do LFO. Isto abre a porta a uma grande variedade de utilizações musicais, transformando o plug-in num verdadeiro instrumento. As predefinições concebidas para este modo podem ser encontradas na secção 'MIDI SynthBass' do Navegador de Predefinições.

Este ecrã apresenta a curva morph atualmente ativa, que muda de acordo com o controlo morph.



Um simples clique neste ecrã abre o editor de curvas, permitindo-lhe modificar diretamente as formas e as suas transições. Clicar com o botão direito ativa o modo de seleção, facilitando a gestão e a edição precisa das várias curvas.

O MIDI OUT também reproduz este LFO no canal 7, controlador 77, desde que a opção correspondente esteja activada. Isto permite que a modulação gerada seja utilizada para acionar dispositivos MIDI externos ou outros plug-ins compatíveis.



Por predefinição, a resposta de frequência do filtro é adaptada para um controlo mais fácil em baixas frequências.

Esta resposta deriva da versão 1 do Obvious Filter, por isso, para obter o som desta primeira versão, é necessário deixar este parâmetro desativado.

Ao activá-lo, notará uma diferença na resposta do filtro, que se torna mais agressivo à medida que se torna linear. Também podes usar o "USER LOCK" para percorrer as predefinições neste modo linear, altura em que todas as predefinições carregadas terão um som completamente diferente.



Por vezes, pode acontecer que um ritmo muito bom criado pelo OF2 precise simplesmente de ser recalibrado para outra batida.

Para isso, basta usar este controlo para alterar todas as curvas de todos os LFOs de uma só vez.

A amplitude total da deslocação é de um compasso em 4/4:

- para a esquerda: o ritmo será tocado mais cedo, até duas batidas mais cedo.
- para a direita: o ritmo será tocado mais tarde, até duas batidas mais tarde.



Clique para ativar ou desativar a curva de tempo.

Este controlo oferece a possibilidade única de modificar a progressão temporal do LFO principal. Ao ajustar uma série de parâmetros complementares, pode deslocar a reprodução do LFO em diferentes direcções e a diferentes velocidades, dependendo de :

- A forma da curva de tempo (TIME), que determina o perfil geral da modulação.
- A velocidade do ciclo da curva de tempo (RETIME RATE), que ajusta a velocidade do movimento.
- A transformação aplicada à curva de tempo (GROOVE), que permite modular e variar a dinâmica de reprodução para obter efeitos rítmicos complexos e vivos.



Este controlo ajusta a velocidade de reprodução da curva de tempo, permitindo a criação de variações rítmicas com durações mais curtas ou mais longas do que as do LFO principal.

Quando a função RTR no modo CHAOS está activada, este controlo também influencia a velocidade da modulação aleatória, oferecendo um controlo preciso sobre a dinâmica caótica aplicada ao sinal.





Este ecrã apresenta a curva de tempo atualmente em uso. Pode modificar esta curva utilizando o controlo de ranhura. Esta função extremamente poderosa permite-lhe, por exemplo, inverter a progressão do tempo ou alterar o groove dinamicamente.



Para editar as curvas de groove e o morphing, clique neste ecrã. Clique com o botão direito do rato para aceder ao modo de seleção para uma edição mais precisa.

A velocidade de reprodução desta curva é controlada pela configuração da velocidade da curva de batida.

Note que as velocidades de deslocação do LFO principal e do RETIME são independentes, permitindo-lhe criar variações de tempo com durações diferentes, mais curtas ou mais longas do que as do LFO principal.

Nota: Um ponto luminoso indica visualmente o efeito do controlo em relação à curva fixa. Pode ajustar o seu brilho ou ocultá-lo utilizando as opções "Half Glowing" e "Glowing Point", de acordo com a sua preferência.

Este controlo ajusta a curva de tempo utilizada em tempo real.

Funciona como um morph aplicado à curva principal, oferecendo uma modulação dinâmica e fluida de acordo com as definições efectuadas.



Nota: Um ponto luminoso indica visualmente o efeito deste controlo em relação à curva fixa. Pode ajustar a visibilidade deste ponto (reduzir o seu brilho ou ocultá-lo completamente) através das opções "Half Glowing" e "Glowing Point" para uma melhor legibilidade de acordo com as suas preferências.

Este controlo ajusta o RANGE, ou seja, a amplitude global do LFO.

Ao ajustar este parâmetro, modifica a intensidade máxima da modulação aplicada pelo LFO ao sinal. Quanto maior for o RANGE, mais pronunciada será a modulação.



Também pode fazer estes ajustes diretamente no ecrã principal, agarrando e arrastando os bordos superior e inferior da curva, para um controlo visual intuitivo da amplitude.

Este controlo é utilizado para definir o RANGE OFFSET, ou seja, o desvio geral da posição do LFO para cima ou para baixo.

Esta função desloca toda a modulação sem alterar a sua amplitude, permitindo-lhe ajustar a base de modulação em torno da qual o LFO oscila.



Também é possível fazer estes ajustes diretamente no ecrã principal, agarrando e arrastando as extremidades alta e baixa da curva, proporcionando um controlo visual intuitivo do deslocamento.



Este controlo ajusta a morfologia da resposta do LFO.

Clicar com o botão direito do rato neste controlo abre um menu com várias opções:

- Inserir uma nova curva entre duas curvas pré-existentes.
- Substituir todas as curvas pela que é atualmente exibida no ecrã.
- Substituir todas as curvas pela que é atualmente visualizada no ecrã, tendo em conta o "RANGE" atual.



Este ecrã apresenta a curva de resposta do LFO.

A curva de resposta facilita a modificação da forma como a curva principal reage.

Clique neste ecrã para a editar (clique com o botão direito do rato para entrar no modo de seleção e edição).

A transformação desta curva é controlada pelo ajuste à esquerda, chamado RESPONS MORPH (16).

Nota: O ponto luminoso indica o efeito do controlo em relação à curva fixa. Pode reduzir o seu brilho ou escondê-lo nas opções "Meio Brilho" e "Ponto Brilhante".



Este controlo limita a velocidade a que o filtro sobe em frequência em relação à curva, evitando assim transições demasiado bruscas.

Nota: O ponto luminoso indica visualmente o efeito deste controlo em relação à curva fixa. Pode ajustar o brilho deste ponto, ou mesmo escondê-lo completamente, usando as opções "Meio Brilho" e "Ponto Brilhante".



A ativação deste controlo ativa a função "READ AHEAD" do sinal da curva LFO, para que o ataque (o "transiente") do som que entra no plugin não seja perdido.

Esta função é particularmente útil para preservar todos os ataques sem ter de ajustar manualmente cada elemento da curva.

READ AHEAD só se aplica quando o intervalo de SLIDE UP está entre 0 e 50 milissegundos. Para além de 50 ms, a sua eficácia diminui porque o desfasamento é demasiado grande: reajusta-se automática e progressivamente entre 50 e 100 milissegundos. Após 100 milissegundos, a função "READ AHEAD" é desactivada.



Este controlo limita a velocidade de descida da frequência do filtro em relação à curva, evitando assim descidas excessivamente acentuadas.

Nota: O ponto luminoso indica visualmente o efeito deste controlo em relação à curva fixa. Pode reduzir o seu brilho ou ocultá-lo completamente usando as opções "Meio Brilho" e "Ponto Brilhante".





Este controlo adiciona flexibilidade à evolução da frequência do filtro em relação à curva, permitindo transições mais suaves e naturais, bem como efeitos de ressalto de frequência em torno da curva.



Nota: O ponto brilhante dá uma indicação visual do impacto deste controlo em relação à curva fixa. Pode reduzir o seu brilho ou desactivá-lo completamente através das opções "Half Glowing" e "Glowing Point".

Clique para ativar ou desativar o filtro. O filtro é colocado na segunda posição na cadeia de efeitos interna, conforme indicado no visor da cadeia quando é ativado ou desativado. Este filtro oferece 12 modos diferentes, incluindo um dedicado ao controlo de volume e outro para enviar dados MIDI:



- LP4: filtro passa-baixo de 4 pólos
- LP2: filtro passa-baixo de 2 pólos
- BP4: filtro passa-banda de 4 pólos
- BP2: filtro passa-banda de 2 pólos
- HP4: filtro passa-alto de 4 pólos
- HP2: filtro passa-alto de 2 pólos
- N4: filtro de entalhe de 4 pólos
- N2: filtro de entalhe de 2 pólos
- N2X: variante do filtro de entalhe de 2 pólos
- PEAK: filtro de pico
- ENV: controla apenas o volume, sem filtragem
- MIDI: envia um sinal MIDI baseado na curva de modulação, permitindo que outros dispositivos sejam controlados através do LFO e do sistema de morphing do OF2



Pode seleccionar um tipo de filtro clicando diretamente no respetivo ícone.

Os filtros oferecidos são modelos de circuitos analógicos clássicos. Estas simulações, ricas em carácter e nuances, requerem mais recursos do processador do que os filtros digitais normais.

A frequência de corte é influenciada tanto pela curva de modulação como pelo parâmetro de ressonância. Nota: o último filtro no canto superior direito é apenas um controlo de volume. Não reage ao parâmetro de ressonância.

Importante: quando utilizar um filtro ressonante, tenha cuidado para não aumentar demasiado a ressonância para evitar saturação excessiva ou feedback que possa alterar ou danificar o sinal.

Na cadeia de efeitos PN, o filtro é colocado entre os dois módulos COLOR. Ele desempenha um papel central na coloração e na dinâmica do som.

Os 12 tipos de filtro disponíveis:

- LP4: Passa-baixo de 4 pólos
- LP2: Passa-baixo de 2 pólos
- BP4: Passa-banda de 4 pólos
- BP2: Passa-faixa de 2 pólos
- HP4: Passa-altas de 4 pólos
- HP2: Passa-altas de 2 pólos
- N4: entalhe de 4 pólos
- N2: entalhe de 2 pólos
- N2X: variante de entalhe de 2 pólos
- PEAK: filtro de campainha
- ENV: apenas controlo de volume (sem ressonância)
- MIDI: envia um sinal MIDI baseado na curva de modulação, permitindo que outros dispositivos sejam controlados através do LFO e do sistema de morphing do OF2



Este controlo ajusta a ressonância do filtro, aumentando as frequências em torno da frequência de corte.

Recomenda-se uma utilização moderada, uma vez que uma ressonância demasiado elevada pode levar a picos de som agressivos que podem causar fadiga auditiva ou mesmo danificar a audição a longo prazo. Por isso, certifique-se de que doseia este parâmetro com cuidado, especialmente em níveis de audição elevados ou durante a mistura, para preservar a qualidade do som e a saúde auditiva.



Este controlo simula a compressão da ressonância no circuito do filtro. O seu efeito sonoro torna-se particularmente audível quando a ressonância do filtro é activada.

Compensa a variação de volume induzida pelo aumento da ressonância, assegurando um equilíbrio sonoro mais estável.

Atenção: este filtro emula um circuito eletrónico analógico e a ressonância pode produzir picos agudos potentes. É importante manusear o controlo de ressonância com cuidado para proteger a sua audição e evitar qualquer desconforto.





Este controlo ativa o módulo "FREEZE", situado imediatamente antes do filtro. O efeito começa no ponto LFO definido pelo parâmetro "START" e termina após o tempo especificado por "LEN".

O efeito "FREEZE" dá a impressão de congelar o som na entrada do filtro no tempo, criando uma paragem temporal na modulação.

Se estiver interessado neste efeito, é uma versão simplificada do que é usado no nosso outro plugin, "VOCAL FREEZE".



O controlo "START" permite-lhe definir o ponto de partida preciso do congelamento na progressão temporal do LFO, dando-lhe um ajuste fino do momento em que o efeito entra em ação.



Este controlo ajusta a duração da parte "congelada" do LFO, ou seja, o período durante o qual o sinal está congelado.

Nota: Para prolongar rapidamente este tempo até ao fim da linha reta do LFO, basta fazer duplo clique neste controlo.



Este controlo ativa o efeito de distorção de díodo eletrónico, que produz uma saturação característica com harmónicos ricos e um som quente típico dos circuitos analógicos clássicos.

O módulo DIODE está posicionado no último estágio da cadeia de efeitos internos, garantindo que a distorção seja aplicada ao sinal final processado. É possível ver exatamente onde se encontra na cadeia graças ao visor dinâmico, que se actualiza sempre que o módulo é ativado ou desativado.

Esta distorção de díodo é ideal para adicionar corpo, calor e coloração vintage ao seu som, mantendo uma excelente dinâmica e musicalidade.



Este controlo ajusta a frequência de corte (passa-baixo) da distorção de díodo.



Este controlo ajusta a mistura seco/molhado da distorção de díodo, ajustando o equilíbrio entre o sinal não processado (seco) e o sinal saturado (molhado). Isto influencia a presença e a cor da distorção aplicada ao som.





Este controlo selecciona o tipo de circuito de díodos utilizado no sintetizador, oferecendo quatro modos distintos que influenciam a distorção e a cor do som: – SYM–H: Circuito de díodos simétrico com característica de "hard clipping", produzindo uma distorção limpa e agressiva, mantendo o equilíbrio harmónico – ASYM–H: Circuito de díodos assimétrico com hard clipping, gerando uma saturação mais rica em harmónicos ímpares, resultando num som mais áspero e expressivo.– SYM–S: Circuito de díodos simétricos com recorte suave, oferecendo uma saturação mais suave e quente, ideal para texturas analógicas subtis – ASYM–S: Circuito de díodos assimétricos com recorte suave, combinando a riqueza harmónica dos circuitos assimétricos com uma saturação mais suave, para um som simultaneamente quente e vibrante. Estes modos permitem-lhe moldar com precisão a resposta harmónica do sintetizador, modulando a natureza e a intensidade da distorção, oferecendo uma vasta paleta sónica adequada a diferentes estilos musicais e ambientes.



Clique para ativar ou desativar a modulação de ganho da distorção de díodo pelo LFO principal.

Quando esta modulação está activada, o volume máximo do efeito de díodo é atingido quando o LFO principal está no seu nível máximo, permitindo um controlo dinâmico e rítmico da distorção em função do LFO.



Clique para ativar ou desativar a matriz de modulação COLOR, concebida para gerar "acidentes felizes"!

A matriz de modulação inclui duas modulações semelhantes:

- A primeira é antes do filtro (COLOR 1)
- A segunda é depois do filtro (COLOR 2)

Pode ver estes módulos na cadeia de efeitos que aparece quando ativa ou desactiva o COLOR.

Note que estes dois módulos (PRE e POST) utilizam os mesmos tipos de osciladores e variações de altura. Esta limitação é intencional, uma vez que os módulos COLOR têm como objetivo adicionar simples toques de cor ao filtro, criando variações inesperadas e interessantes.

Os selectores à esquerda e à direita deste controlo permitem-lhe definir o tipo de modulação: Oscillator, Flux, Ring Modulation, Flanger, Syllab ou Reverb.





Este controlo ajusta a modulação antes do filtro. Estão disponíveis seis tipos de modulação:

- RNG (Ring Modulation): O sinal é multiplicado pelo oscilador, criando texturas harmonicamente ricas.
- FLX (Modulação de fluxo): O som é dividido em blocos repetitivos muito curtos, sincronizados com a frequência do oscilador. Este processamento utiliza a forma de onda de entrada para gerar as suas próprias tabelas de ondas em tempo real, que são depois utilizadas como oscilador.
- OSC (Oscillator Modulation): O oscilador é misturado diretamente no sinal de áudio, adicionando uma camada harmónica.
- REV (Reverb): O som passa por um efeito de reverberação. O pitch controla o tamanho da reverberação.
- SYL (Filtro de vogais): O som é processado por um filtro vocal semelhante ao nosso plugin Syllab. O pitch controla a transposição dos formantes.
- FLG (Flanger): O som é passado através de um flanger. O pitch controla o tamanho do feedback do flanger.

NOTA: A forma de onda do oscilador não é tida em conta quando as funções FLX, REV, SYL ou FLG estão activadas.



Este controlo ajusta a altura do oscilador antes do filtro.

Note que este valor será definido após o SCALE (quantização na escala musical), oferecendo maior flexibilidade no som final.

Pode usar a tecla SHIFT do teclado ou o clique direito do rato para fazer ajustes finos. Faça duplo clique à esquerda ou à direita para aumentar ou diminuir todo o valor do pitch. Clicar duas vezes no centro repõe a configuração a zero.

NOTA: A forma de onda do oscilador não é tida em conta se uma das funções FLX, REV ou FLG estiver activada. Nestes casos, este controlo é utilizado respetivamente para:

- FLG: ajusta a realimentação do flanger. Esta definição é bipolar, com a realimentação a zero no meio. Os valores para a esquerda também aumentam a realimentação, mas invertem a sua fase.
- SYL: ajusta a transposição do filtro Syllab.
- REV: ajusta o tamanho do reverb.



Este controlo ajusta o volume de modulação para a cor antes do filtro.



Active este controlo se desejar suavizar os envelopes de volume do oscilador de cor do pré-filtro.

Um deslizamento de alguns milissegundos será então adicionado ao envelope de volume do oscilador, para evitar sinais demasiado bruscos.





Active este controlo para desativar internamente as modulações de altura no módulo COLOR 1, apenas se OSC estiver seleccionado neste módulo.

Isto é útil se estiver a usar o OF2 como sintetizador. Neste caso, o oscilador do(s) módulo(s) em causa será definido para a nota, sem modulação de altura.



Este controlo ajusta a modulação após o filtro. São possíveis seis tipos de modulação:

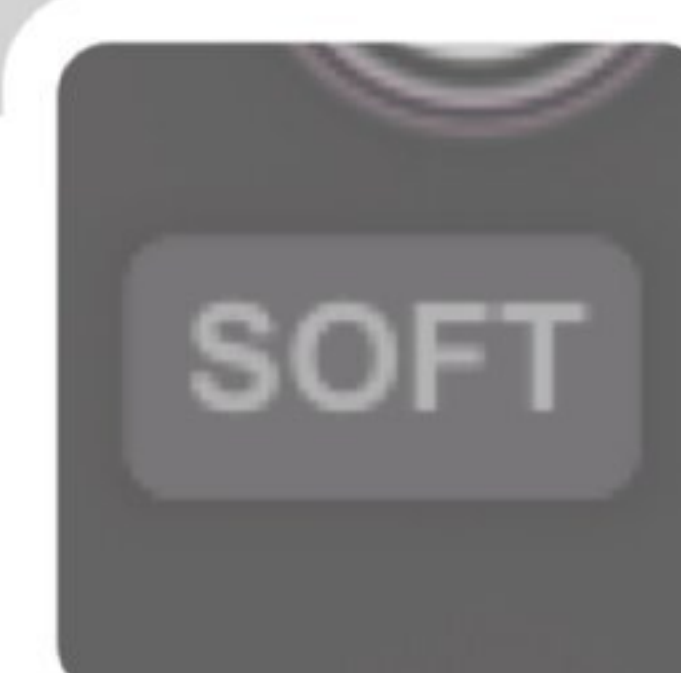
- RNG: Modulação em anel – o sinal é multiplicado pelo oscilador.
- FLX: Modulação de fluxo – o som é dividido em blocos muito curtos, definidos para a frequência do oscilador. Este processamento utiliza a forma de onda de entrada para gerar as suas próprias tabelas de ondas em tempo real, que são utilizadas como oscilador.
- OSC: Oscillator Modulation (Modulação do oscilador) – o oscilador é misturado com o sinal.
- REV: Reverb – o som é passado através de um reverb. O pitch controla o tamanho do reverb.
- SYL: Filtro de vogais – o som é passado através de um filtro semelhante ao nosso plugin Sylab. O pitch controla a transposição dos formantes.
- FLG: Flanger – o som passa por um flanger. O pitch controla o tamanho do feedback do flanger.

NOTA: A forma de onda do oscilador não é tida em conta quando as funções FLX, REV, SYL ou FLG estão activadas.



Active este controlo se desejar suavizar os envelopes de volume do oscilador de cor pós-filtro.

Um deslizamento de alguns milissegundos será então adicionado ao envelope de volume do oscilador, para evitar sinais demasiado bruscos.



Este controlo ajusta a altura do oscilador após o filtro.

Note que este valor será definido após o SCALE (quantização na escala musical), oferecendo maior flexibilidade no som final.

Pode usar a tecla SHIFT do teclado ou o clique direito do rato para fazer ajustes finos. Faça duplo clique à esquerda ou à direita para aumentar ou diminuir todo o valor do pitch. Clicar duas vezes no centro repõe a configuração a zero.

NOTA: A forma de onda do oscilador não é tida em conta se uma das funções FLX, REV ou FLG estiver activada. Nestes casos, este controlo é utilizado respetivamente para:

- FLG: ajusta a realimentação do flanger. Esta definição é bipolar, com a realimentação a zero no meio. Os valores para a esquerda também aumentam a realimentação, mas invertem a sua fase.
- SYL: ajusta a transposição do filtro Sylab.
- REV: ajusta o tamanho do reverb.





Este controlo ajusta o volume de modulação para a cor após o filtro.



Active este controlo para desativar internamente as modulações de altura no módulo COLOR 2, apenas se OSC estiver selecionado neste módulo.

Isto é útil se estiver a usar o OF2 como sintetizador. Neste caso, o oscilador do(s) módulo(s) em causa será bloqueado para a nota, sem modulação de altura.



Ativar este controlo para ligar notas entre si.

Isto pode ser útil se não quiser que as fases do oscilador sejam reiniciadas com cada nova nota. Por exemplo, se um oscilador produz um clique no arranque, active o modo Legato para resolver este problema.

Pode também usar os botões de cor 'SOFT' para atenuar este tipo de som, ou ajustar os tempos de 'SLIDE' para transições mais lentas.



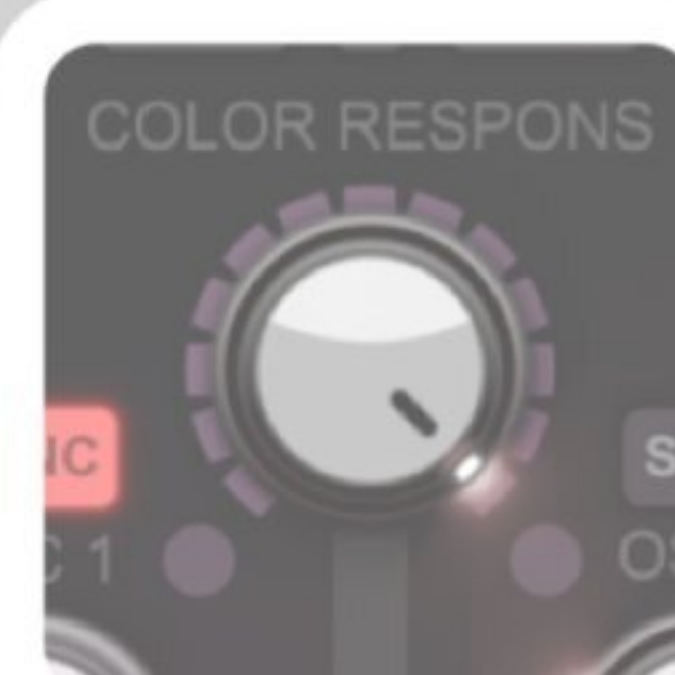
Este controlo determina o comportamento dinâmico da matriz de modulação (COLORS).

Posição central: os efeitos COLORS permanecem sempre activos.

Rodar para a direita: a resposta segue a curva de morphing de forma síncrona.

Rodar para a esquerda: a resposta torna-se assíncrona com a curva de morphing.

As posições intermédias oferecem variações subtis, particularmente na gama esquerda, onde pequenos ajustes produzem resultados variados. Para um ajuste preciso, mantenha premido o botão direito do rato ou a tecla Shift enquanto ajusta o parâmetro.



Este indicador mostra a resposta em tempo real do COLOR PRE-FILTER em função da curva do LFO principal.

O COLOR RESPON pode ser usado para alterar esta resposta.



Este indicador mostra a resposta em tempo real do COLOR POST-FILTER em função da curva do LFO principal.

O COLOR RESPON pode ser usado para alterar esta resposta.





Este controlo define a nota base do oscilador da matriz de modulação.

Esta nota será a nota base utilizada para o controlo da afinação e pode ser modulada por um teclado mestre externo (opção a ativar, ver nas opções "MIDI TO NOTE").

Nota : Faça duplo-clique no lado direito para subir uma oitava e no lado esquerdo para descer uma oitava.



Este controlo define a gama musical a ser utilizada pelo oscilador da matriz de modulação. Se este controlo estiver definido para zero, não será utilizada qualquer gama.

Existem 37 gamas (ou modos) musicais conhecidos:

- "Oitava"
- I-V
- I-IV
- I-IV-V
- Tetratónica
- Tetratónica menor
- Tritónica
- Pentatónica maior
- Pentatónica suspensa
- Blues Pentatónica menor
- Blues Pentatónica Maior
- Pentatónica menor
- Miyako-Bushi
- Iwato
- Hirajoshi
- "Insen"
- "Tom inteiro
- "Blues comum"
- Enigmático
- Persa
- Jónico
- Dórico
- Frígio
- Lídio
- "Mixolídio"
- Eólio
- Locriano
- Harmónica Menor
- Melódica Menor
- Frígio 6
- Lídio Aumentado
- Lídio Dominante
- Mixolídio b6
- Locriano 2
- Escala menor alterada
- Harmónica Maior
- Cromática





Este controlo ajusta o nível seco/molhado da Cor 1 (pré-filtro).



Este controlo permite definir o tipo de oscilador do módulo COLOR 1. 39 tipos de osciladores estão disponíveis no OBVIOUS FILTER 2. Os controlos SYNC e FM permitem trabalhar estas formas sonoras com maior profundidade.



NOTA: A forma de onda do oscilador não é tida em conta se estiver activada uma das funções diferentes de OSC ou RNG.

Quando este controlo está ativo, o oscilador do módulo COLOR 1 sincroniza-se com o sinal de entrada.



Note-se que esta definição requer mais CPU.

No contexto da sincronização de osciladores, o processo envolve o alinhamento da fase de dois osciladores para garantir que eles iniciem seus ciclos no mesmo ponto. Esta sincronização é conseguida através da reposição da fase de um oscilador quando o sinal de entrada passa por zero na subida. Isto assegura que os dois osciladores permanecem sincronizados, melhorando a coerência e a estabilidade do sinal resultante.

Os osciladores sincronizados produzem um som distinto e robusto, caracterizado por uma sincronização precisa e uma ressonância harmoniosa. Quando dois osciladores estão sincronizados, produzem uma experiência de audição unificada e impactante, semelhante a uma orquestra bem coordenada a tocar em unísono perfeito. Esta sincronização enriquece a textura e a profundidade sónicas, oferecendo um nível elevado de expressão e clareza musicais.

Quando este controlo ativa a modulação de frequência (IFM / FM) no oscilador do módulo COLOR 1.

- À direita, o sinal de entrada modulará a frequência do oscilador (FM).
- À esquerda, o sinal de entrada modulará a frequência do oscilador, com modulação invertida (IFM), ou seja, a modulação de frequência abrandará a forma em vez de a acelerar.



Note que esta configuração requer mais CPU.

Este controlo ajusta o nível a que a altura do oscilador COLOR 1 é modulada pela curva principal de morphing.



Este controlo é modulado pelo LFO principal.



Este controlo permite-lhe tocar com a frequência do oscilador 1 ao longo da gama musical seleccionada com SCALE. Este controlo pode ser modulado pelo controlo de envelope P.ENV.

Clicar duas vezes à esquerda e à direita move o pitch para cima e para baixo até ao valor total.

Se o controlo denominado "P.E.X2" estiver ativo, o valor interno do oscilador será duplicado.



Este controlo ajusta o nível seco/molhado da Cor 2 (pós-filtro).



Este controlo permite definir o tipo de oscilador do módulo COLOR 2. 39 tipos de osciladores estão disponíveis no OBVIOUS FILTER 2. Os controlos SYNC e FM permitem trabalhar estas formas sonoras com maior profundidade.

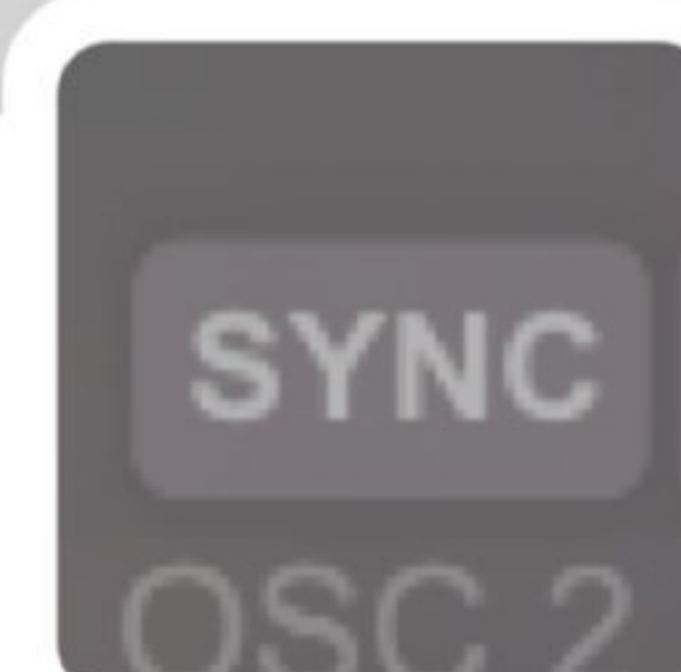
NOTA: A forma de onda do oscilador não é tida em conta se estiver activada uma das funções que não seja OSC ou RNG.



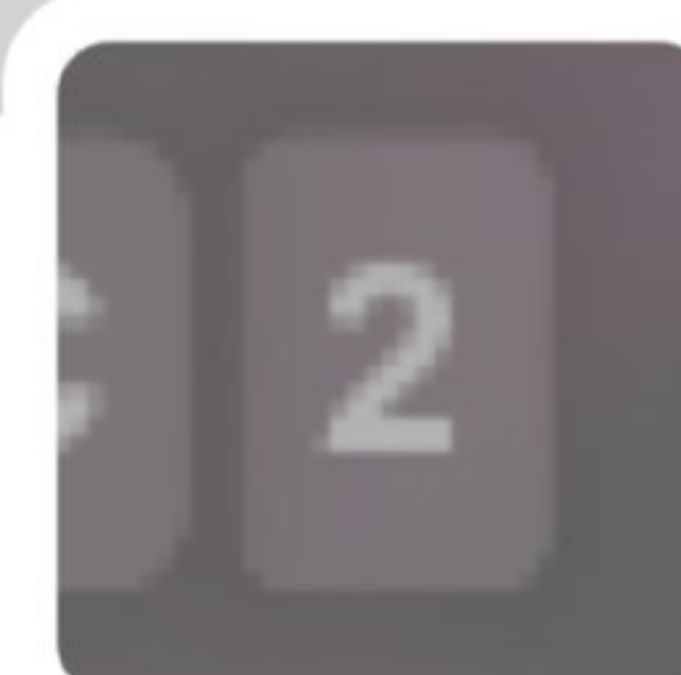
Quando este controlo está ativo, o oscilador do módulo COLOR 2 sincroniza-se com o sinal de entrada. Também pode jogar com o divisor de sincronização chamado N um pouco mais abaixo.

Note-se que a ativação desta configuração requer mais CPU.

Para uma explicação mais detalhada da sincronização do oscilador, consulte a secção SYNC para o oscilador 1.



Pode ativar este controlo para reduzir para metade a sincronização do oscilador.



Quando este controlo ativa a modulação de frequência (IFM / FM) no oscilador do módulo COLOR 2.

- À direita, o sinal de entrada modulará a frequência do oscilador (FM).
- À esquerda, o sinal de entrada modulará a frequência do oscilador, com modulação invertida (IFM), ou seja, a modulação de frequência abrandará a forma em vez de a acelerar.

Note que esta configuração requer mais CPU.



Este controlo ajusta o nível a que a altura do oscilador COLOR 2 é modulada pela curva principal de morphing.

Este controlo é modulado pelo LFO principal.





Este controlo permite que a frequência do oscilador 2 seja variada ao longo da gama musical selecionada com SCALE. Este controlo pode ser modulado pelo controlo de envelope P.ENV.

Clicar duas vezes para a esquerda e para a direita move o pitch para cima e para baixo até ao valor total.

Se o controlo denominado "P.E.X2" estiver ativo, o valor interno do oscilador será duplicado.



Este controlo afina os canais esquerdo e direito do oscilador da matriz de modulação. Quando definido para o centro, ambos os canais esquerdo e direito estão na mesma frequência.

Clique duas vezes para voltar a colocar o controlo na posição central.

Note que este controlo ajusta a frequência DEPOIS das escalas (SCALE), para que possa ajustar a altura final dos osciladores.



Este controlo permite-lhe afinar o tom dos osciladores. No meio, o oscilador estará no ponto certo, à direita subirá um tom e à esquerda descera um tom.

Clique duas vezes para voltar a colocar o controlo no centro.

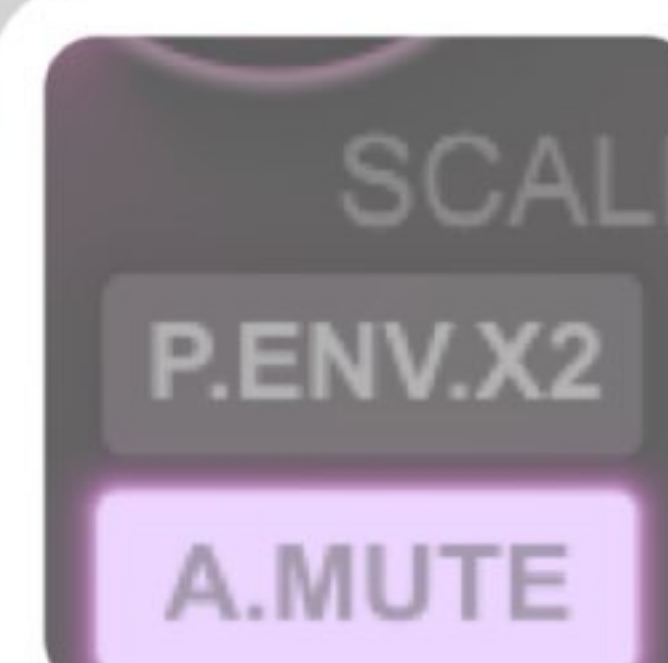
Note que este controlo ajusta a frequência DEPOIS das escalas (SCALE), para que possa ajustar a altura final dos osciladores.



Active este controlo para duplicar as amplitudes do envelope de altura dos dois osciladores COLOR 1 e COLOR 2.

Isto permite a criação de novos sons, particularmente sons percussivos. Veja o preset chamado "The Kick" como um exemplo.

OBSERVAÇÃO: a amplitude das frequências do oscilador mudará de -48 semitons/+48 semitons para -96 semitons/+96 semitons, mas o visor permanecerá em -48 semitons/+48 semitons.



Este controlo permite-lhe adicionar 'SLIDE DOWN' às alturas, para suavizar as mudanças de altura. Também pode utilizar o legato (L) para suavizar as alterações de altura no caso de notas MIDI, ou seja, no modo MIDISHOT e no modo GATE.



Este controlo permite-lhe adicionar 'SLIDE UP' às alturas, para suavizar as mudanças de altura. Também pode utilizar o legato (L) para suavizar as alterações de altura no caso de notas MIDI, ou seja, no modo MIDISHOT e no modo GATE.





Este controlo ajusta o ganho global do efeito.

É particularmente útil quando se utiliza uma predefinição que reduz demasiado o nível geral da faixa.

Aviso: este controlo pode aumentar o ganho até +18dB, por isso use-o com cuidado para evitar saturação ou distorção indesejadas.



Ativar este controlo para ignorar (desativar) o plugin.

Isto permite-lhe comparar rapidamente o som processado com o som original sem qualquer efeito.



Este controlo ajusta o nível geral do efeito, através do ajuste da relação seco/húmido.

- Dry: sinal não processado (original)
- Wet: sinal processado pelo plugin

Isto permite-lhe dosear com precisão a intensidade do efeito aplicado ao sinal.



Utilize este controlo para inverter a fase do sinal processado pelo plugin.

Embora raramente necessário, este parâmetro pode ser útil porque os filtros OF2 são emulações de circuitos electrónicos analógicos. Por vezes, a fase tem de ser ajustada manualmente durante a mistura para evitar problemas de fase ou de cancelamento.



Utilize este controlo para deslocar a fase do sinal processado pelo plugin.

Embora esta definição raramente seja necessária, pode ser útil porque os filtros OF2 são emulações de circuitos electrónicos analógicos. Por vezes, o desvio de fase tem de ser ajustado manualmente durante a mistura para evitar problemas de fase ou perdas no sinal.



Ativar este controlo para apresentar a curva de áudio de entrada do plugin no ecrã.

Por defeito, a visualização da entrada de áudio não está activada no editor. Para o ativar, clique no pequeno símbolo de forma de onda mesmo à direita do hexágono LFOGRID.



Ativar este controlo para apresentar a curva de áudio de saída do plugin no ecrã.

Por defeito, a visualização da saída de áudio não está activada no editor. Para o ativar, clique no pequeno símbolo de forma de onda mesmo à direita do hexágono LFOGRID.





Este controlo permite-lhe escolher o tipo de apresentação do sinal áudio no ecrã. Da esquerda para a direita, pode seleccionar :



- M: Apresenta uma única curva monofónica no centro do ecrã. Este sinal corresponde à média dos canais esquerdo e direito.
- ME: Semelhante a M, mas a curva é apresentada na parte inferior do ecrã. As partes do sinal que excedem os limites são "dobradas" na direção oposta, proporcionando uma visualização global sob a forma de um envelope.
- S: Apresenta as duas curvas correspondentes aos canais de áudio esquerdo e direito separadamente.
- SE: Semelhante a S, mas as curvas são apresentadas na parte superior e inferior do ecrã. Tal como acontece com ME, as partes fora do ecrã são "dobradas" para apresentar todo o sinal como um envelope.

Nota : Este mesmo modo de exibição também será aplicado no editor se ativar o eco usando o pequeno ícone no topo do editor, representando uma forma de onda.

Utilize este controlo para seleccionar uma cor diferente para as curvas. A escolha de uma cor diferente facilita a diferenciação entre as diferentes instâncias do plugin.



Clicar neste controlo abre uma janela de seleção de cores. Quando tiver feito a sua escolha, clique fora da janela para a fechar.

Quando o seletor de cores estiver ativo, clique neste controlo para o desativar e voltar à cor predefinida. Clique novamente para reativar o seletor e escolher uma nova cor.

Quando a janela de seleção está aberta, mantenha premida a tecla SHIFT e clique no botão TINTA para se deslocar através de uma cor aleatória com cada clique.

Ativar este controlo para que os osciladores cortem no caso de uma entrada de áudio incorreta. Quando o sinal de áudio chegar ao plugin, os osciladores serão activados.



O tempo de resposta de abertura e fecho para a entrada de áudio é de 250ms.





Este menu, dedicado à função "RETIME", permite-lhe importar grooves específicos em formato MIDI.

Por exemplo, se tiver uma pista de ritmo no seu anfitrião, e se o seu anfitrião o suportar, pode extrair o groove como um ficheiro MIDI. Ao importar este ficheiro para este menu, a curva 'TIME' será automaticamente ajustada para corresponder ao ritmo importado.

Isto assegura que o seu LFO principal permanece perfeitamente em sintonia com o groove principal da sua música. Para além disso, ao ativar a opção 'Lock Groove on Preset Load', pode explorar diferentes presets sem modificar o groove no local.

Note que quando uma ranhura MIDI é carregada, esta opção "Lock Groove on Preset Load" é automaticamente activada para evitar que a ranhura seja substituída quando são carregadas novas predefinições. Além disso, quando a ranhura é carregada, o controlo "GROOVE" é posicionado no meio, correspondendo à ranhura importada. Pode cancelar este efeito colocando este controlo a zero, ou exagerar a ranhura empurrando-o para o seu valor máximo. Este exagero é calculado através da amplificação das variações temporais da ranhura.

Os vários itens do menu são :

– Bloquear a ranhura ao carregar a predefinição :

Depois de importar uma ranhura MIDI, esta opção bloqueia toda a secção "RETIME" de modo a que a ranhura permaneça inalterada quando novas predefinições são carregadas. Quando esta função está ativa, o botão de menu é exibido a vermelho. Para desativar este bloqueio, mantenha a tecla Shift premida e clique no botão, ou clique com o botão direito do rato sobre ele.

– Manter taxa de tempo de espera na importação :

Se esta opção estiver desactivada, a importação groove adaptará automaticamente o parâmetro "RETIME RATE" de acordo com a duração do ficheiro MIDI importado. Se a duração exceder 4 compassos, a reprodução do groove será limitada a esses 4 compassos. Por outro lado, se a opção estiver activada, o parâmetro "RETIME RATE" permanece inalterado e apenas a parte do ficheiro correspondente a esta duração será tida em conta.

– Importar no mais próximo 1/16 :

A curva "TIME" pode ser criada de duas maneiras quando o ficheiro MIDI é reproduzido : ou tendo em conta cada impulso exato (por defeito), ou arredondando cada evento para o 1/16 mais próximo. Selecione esta opção para ativar este último modo.

– Importar Groove MIDI... :

Esta função abre um explorador para seleccionar um ficheiro de groove MIDI para importar. Cada groove importado é copiado para um diretório interno para facilitar o acesso. Também é possível importar ficheiros MIDI arrastando-os e largando-os diretamente na interface.

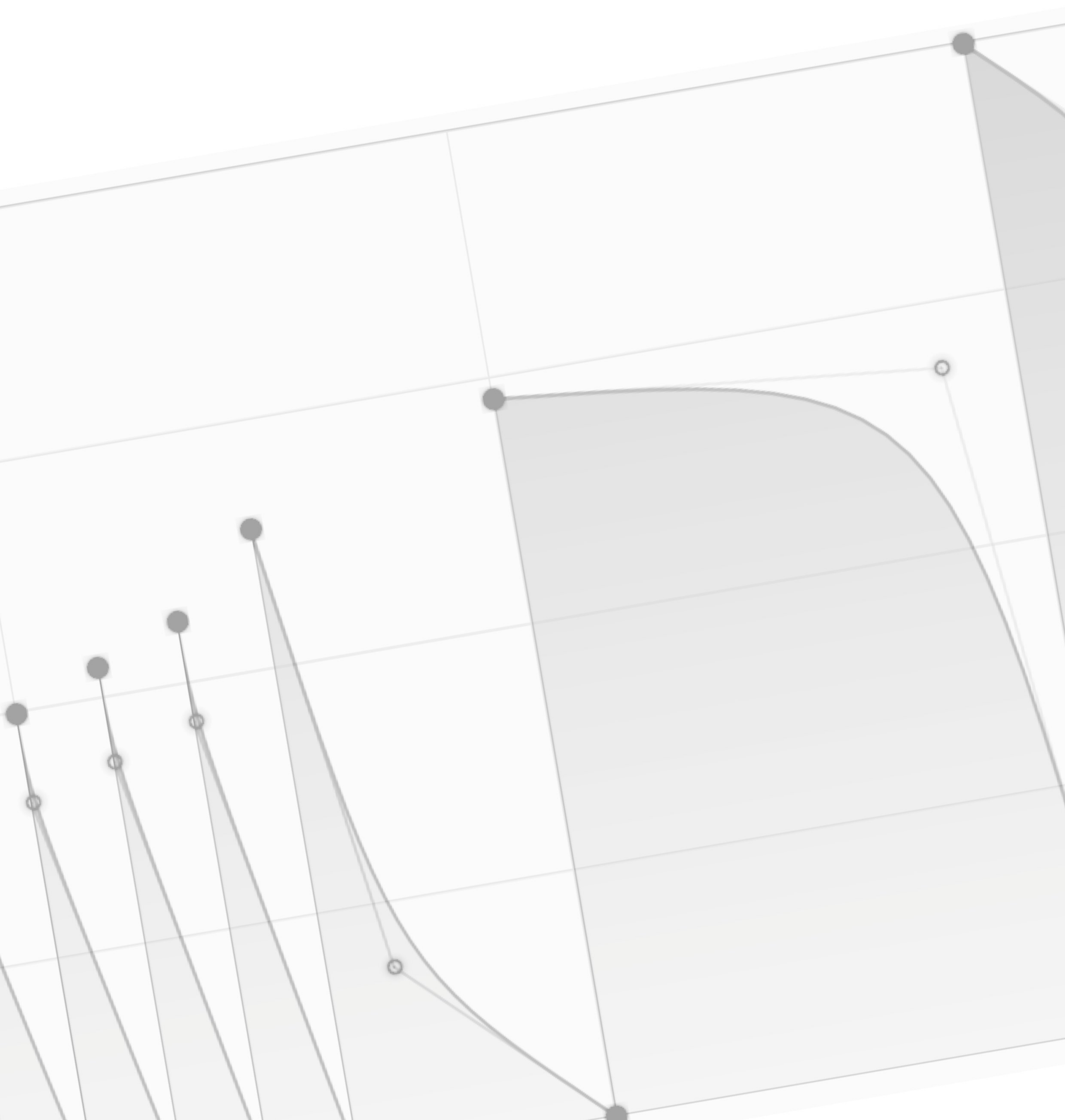
– Revelar a localização das ranhuras MIDI :

Esta opção abre o Explorador de Ficheiros para o local onde as ranhuras MIDI internas estão armazenadas.



Esta secção do manual do utilizador abrange as funções úteis para a edição de curvas e morphing

Os vídeos sobre este assunto também estão disponíveis no nosso sítio web.



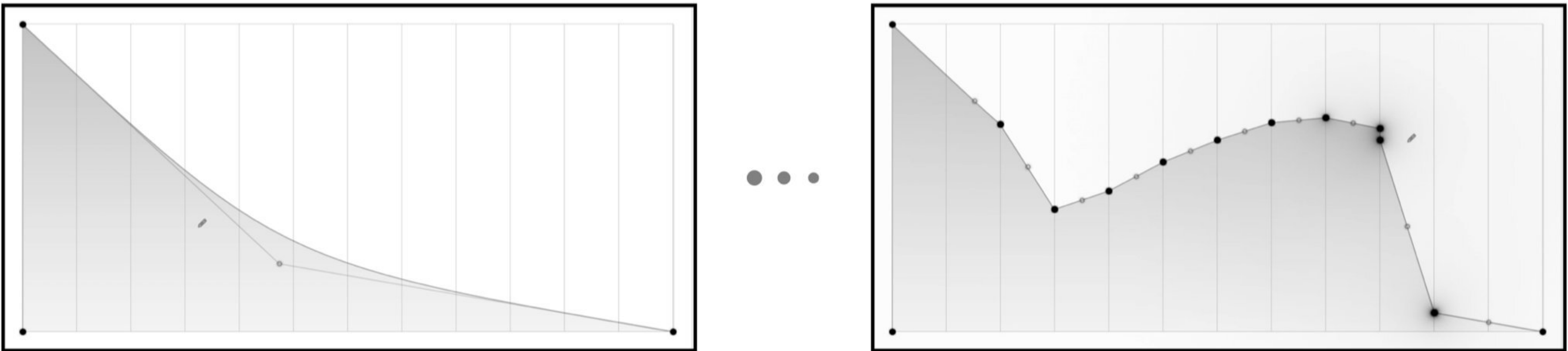


Clique com o botão direito do rato sobre a curva para activar e desactivar esta função. O editor de pontos permite mover, criar e apagar pontos na curva, bem como alterar a forma geral da curva.



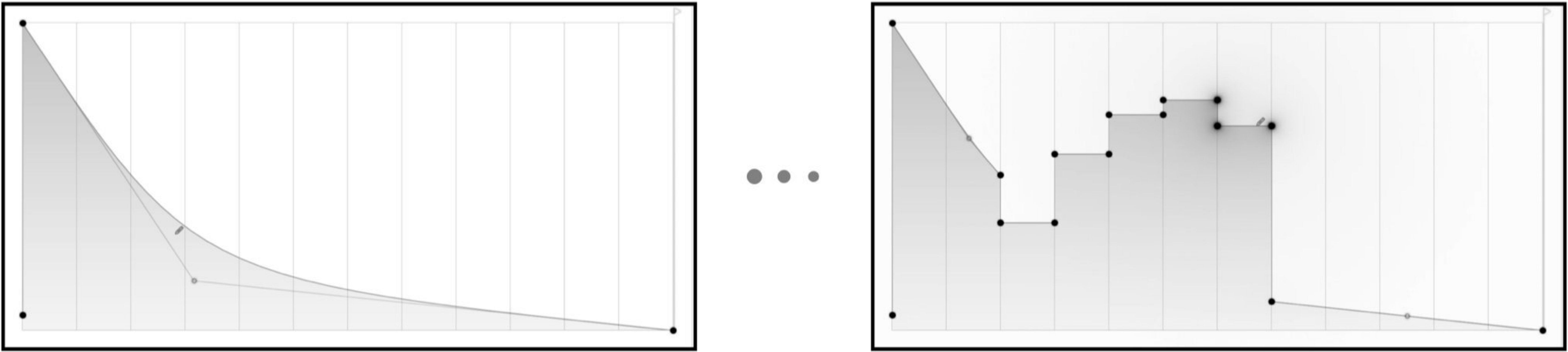
Utilize a tecla de teclado CMD no Mac ou CTRL no PC para ligar e desligar esta funcionalidade.

Uma vez activada, pode desenhar a curva directamente no ecrã de edição.



Utilizar a tecla de teclado ALT para ligar e desligar esta função.

Uma vez activada, pode desenhar a curva directamente no ecrã de edição.



O editor global permite operações específicas sobre a curva, tais como repetição, copiar/colar, extensão, e outras.

Clique com o botão direito do rato sobre a curva para activar e desactivar esta função.



Esta função força os pontos da curva a alinharem-se com a grelha.

Utilize a tecla de teclado SHIFT para ligar e desligar esta função.



Esta função permite definir o tamanho da grelha verticalmente.

Clique com o botão direito do rato para aumentar o tamanho da grelha, clique com o botão esquerdo do rato para diminuir o tamanho da grelha (mantenha premida a tecla SHIFT no teclado para obter passos mais precisos).

Também pode usar a roda do rato para ajustar o tamanho da grelha.



## GRELHA DE LIGAÇÃO X Y

Ao activar esta função pode manter o mesmo tamanho de grelha vertical e horizontal



Esta função permite definir horizontalmente o tamanho da grelha.

Clique com o botão direito do rato para aumentar o tamanho da grelha, clique com o botão esquerdo do rato para diminuir o tamanho da grelha. Se quiser passos de grelha mais precisos, mantenha premida a tecla SHIFT no teclado.

Também pode usar a roda do rato para ajustar o tamanho da grelha.



OFF

## MODO MORFO

Ao premir este botão, pode seleccionar o modo morphing:

- DESLIGADO: O morphing está desactivado,
- ON : O morphing está activo,
- LINEAR : O morphing torna-se linear.



## OSC

Esta função inverte todos os pontos da curva de forma aleatória.

No modo de desenho (ATTACK / DECAY PENCIL), o símbolo do dado fica cor de laranja e permite-lhe criar um desenho aleatório na grelha atual, utilizando as definições actuais. Pode também premir SHIFT para obter uma mistura de ATTACK / DECAY PENCIL.



## PRINCIPAL SECO/HÚMIDO

Esta função gera uma curva de forma aleatória.

No modo de desenho (ATTACK / DECAY PENCIL), o símbolo do dado fica laranja e permite-lhe criar um padrão aleatório na grelha atual utilizando as definições actuais. Alguns passos serão alterados em relação à sua definição atual. Também pode premir SHIFT para obter uma mistura de ATTACK / DECAY PENCIL.



## NOTA

Esta função cria uma sequência aleatória. Esta sequência adapta-se à velocidade.

No modo de desenho (ATTACK / DECAY PENCIL), o símbolo do dado fica laranja e permite-lhe criar um padrão aleatório na grelha atual utilizando as definições actuais. Muitos passos serão alterados em relação à sua definição atual. Também pode premir SHIFT para obter uma mistura de ATTACK / DECAY PENCIL.



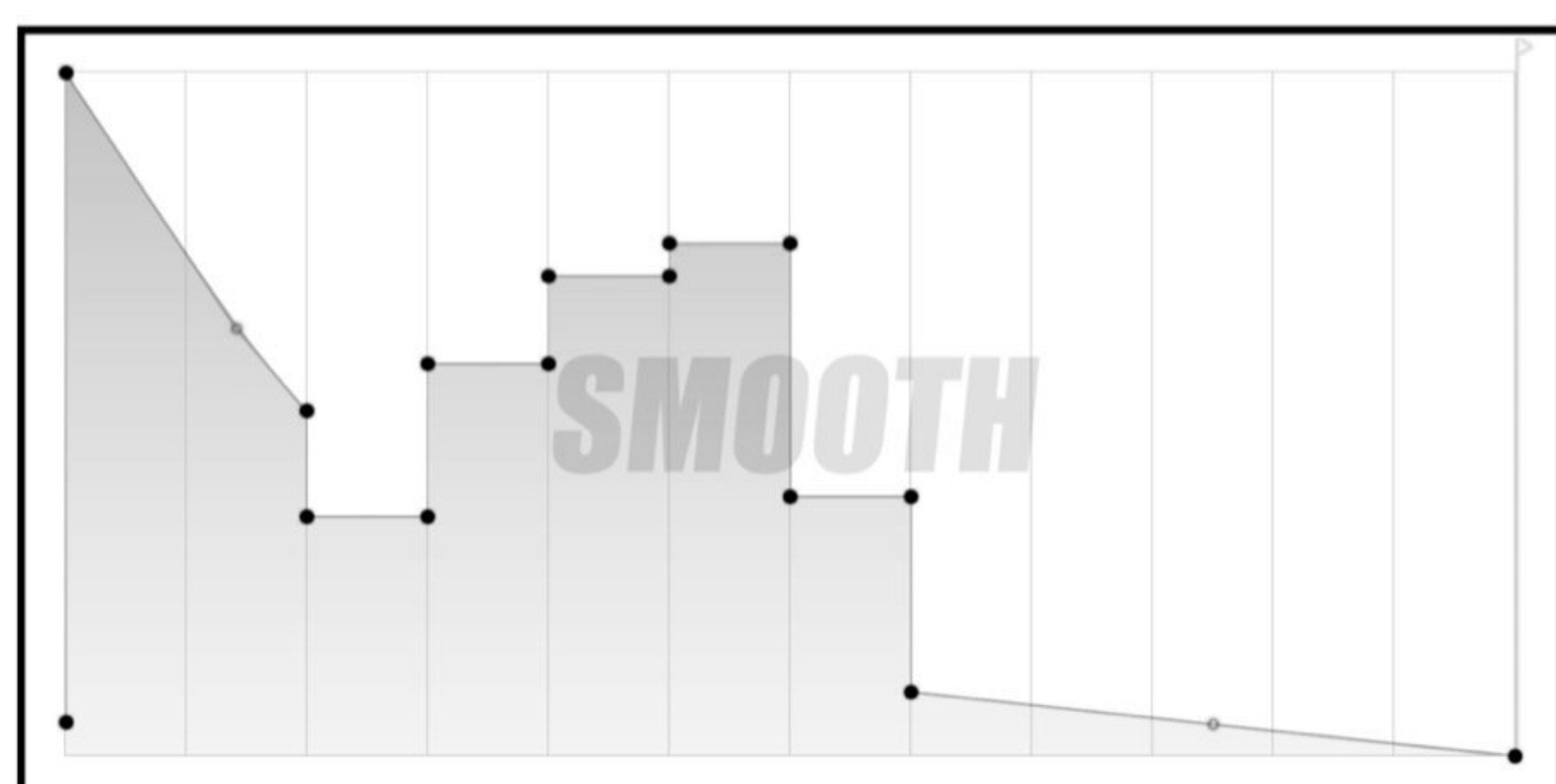


Esta função cria uma curva aleatória ou uma sequência que se adapta à velocidade atual.

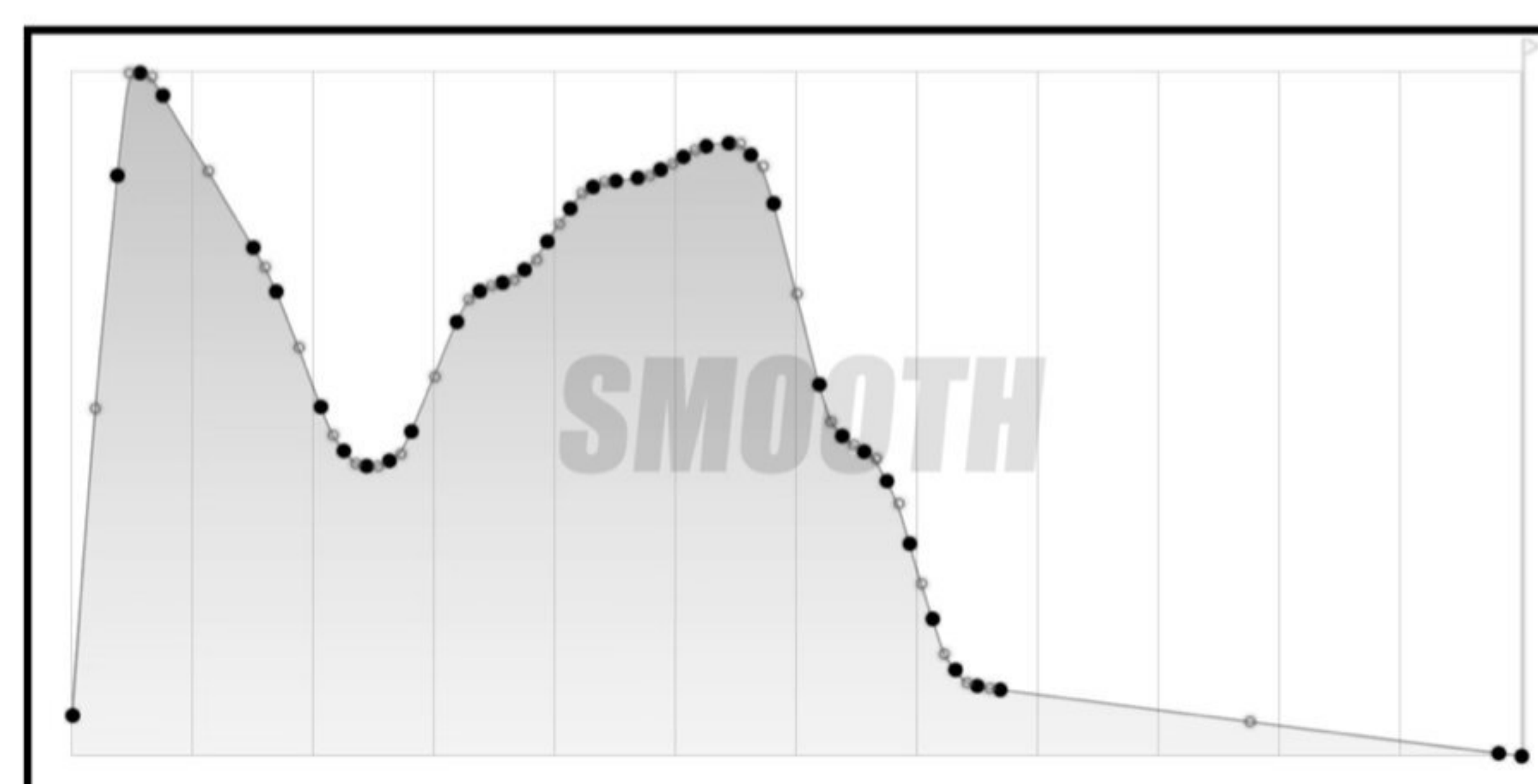
No modo de desenho (ATTACK / DECAY PENCIL), o símbolo do dado fica laranja e permite-lhe criar um padrão aleatório na grelha atual utilizando as definições actuais. Todos os passos serão modificados em relação à sua configuração atual. Também pode premir SHIFT para obter uma mistura de ATAQUE / LÁPIS DECAÍDO.



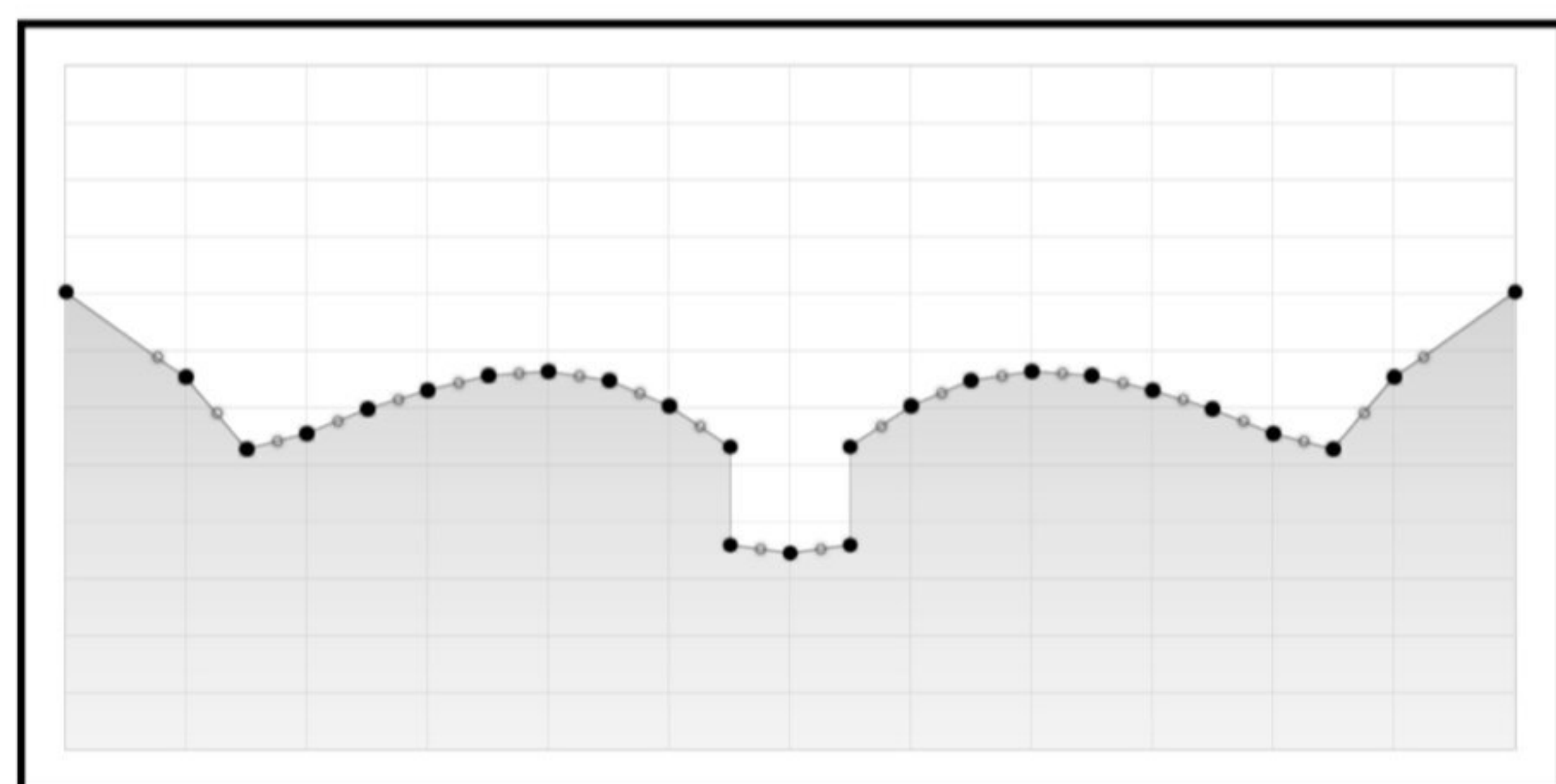
Esta função arredonda e suaviza a curva.



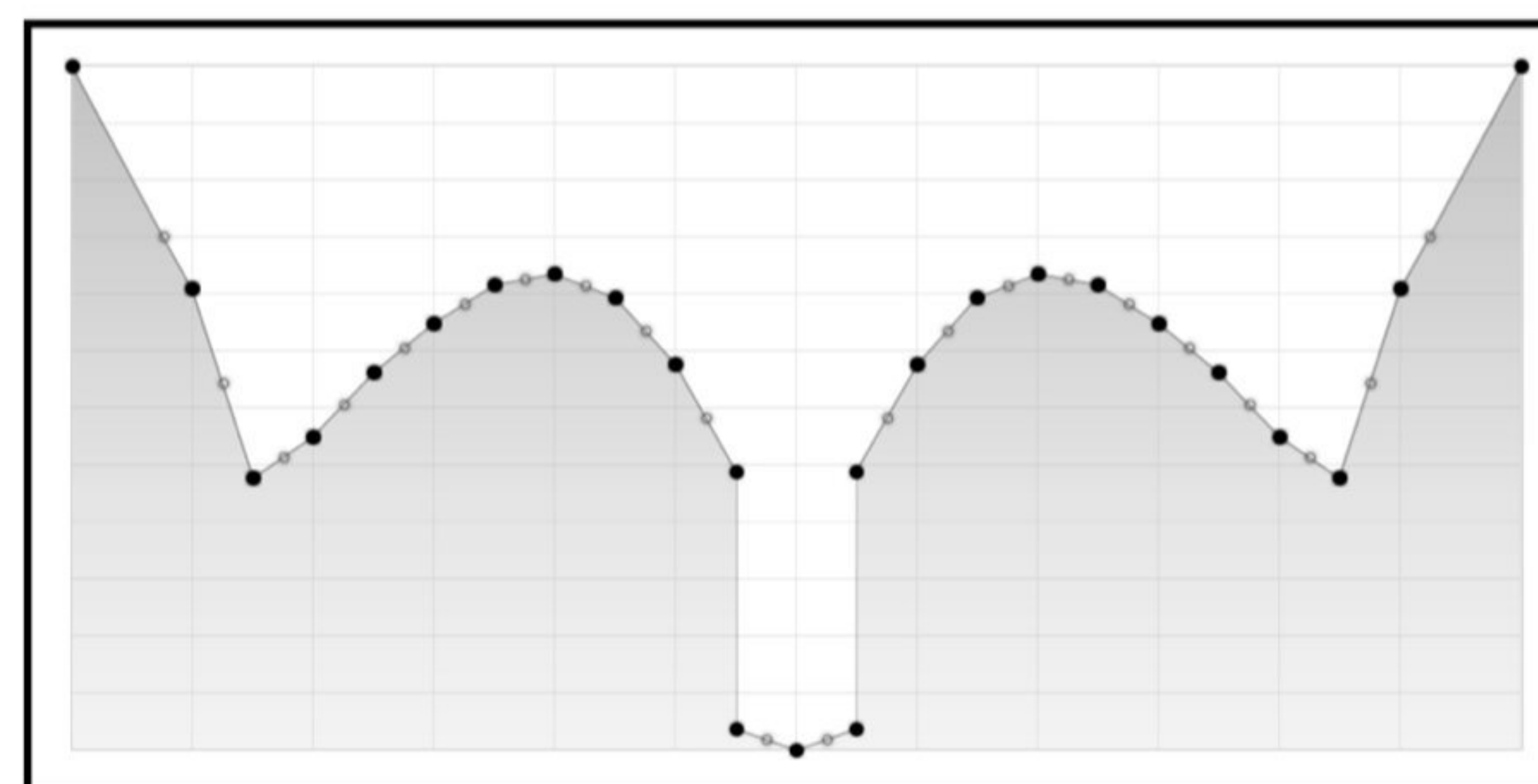
...



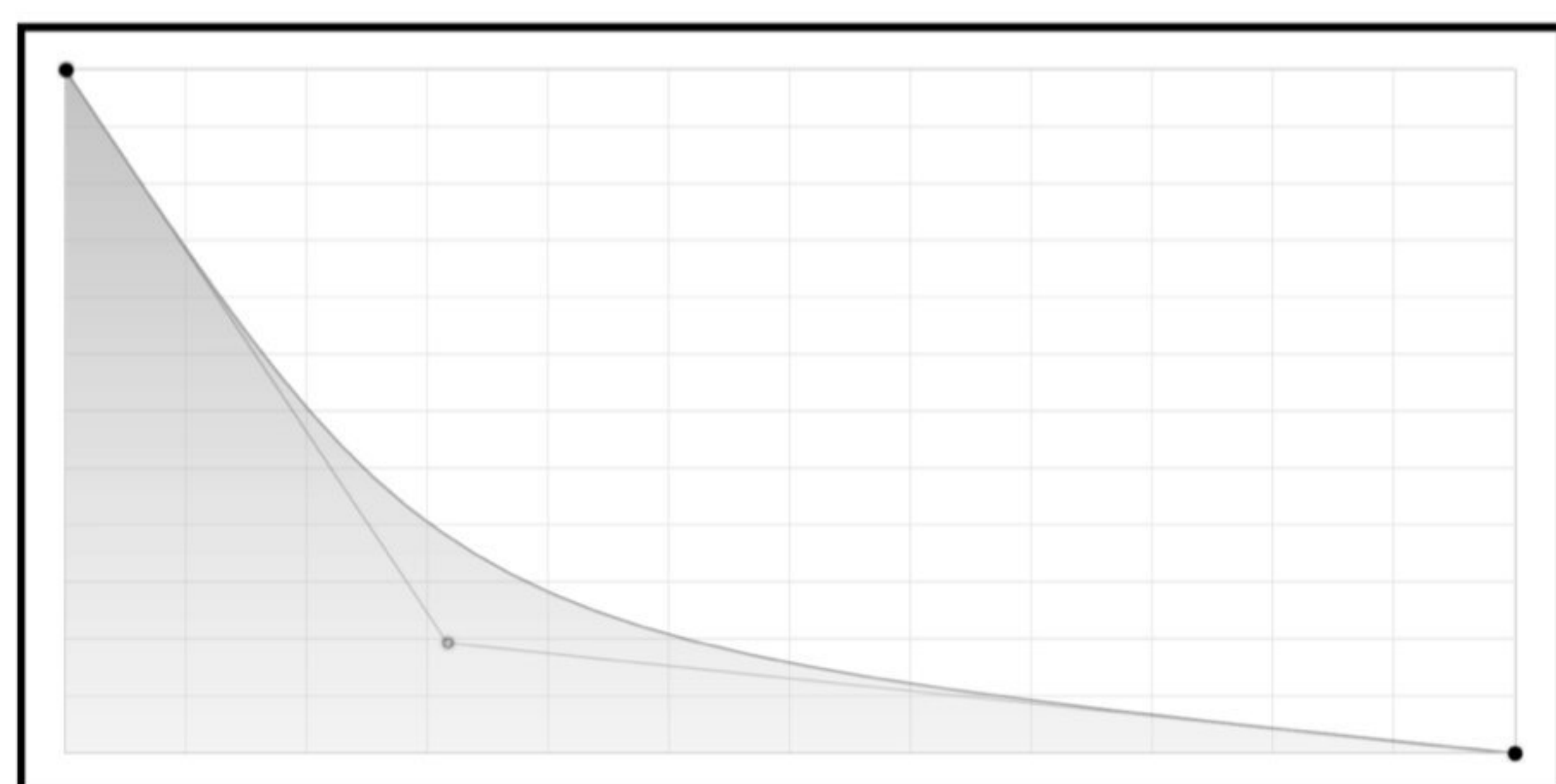
Esta função normaliza a curva.



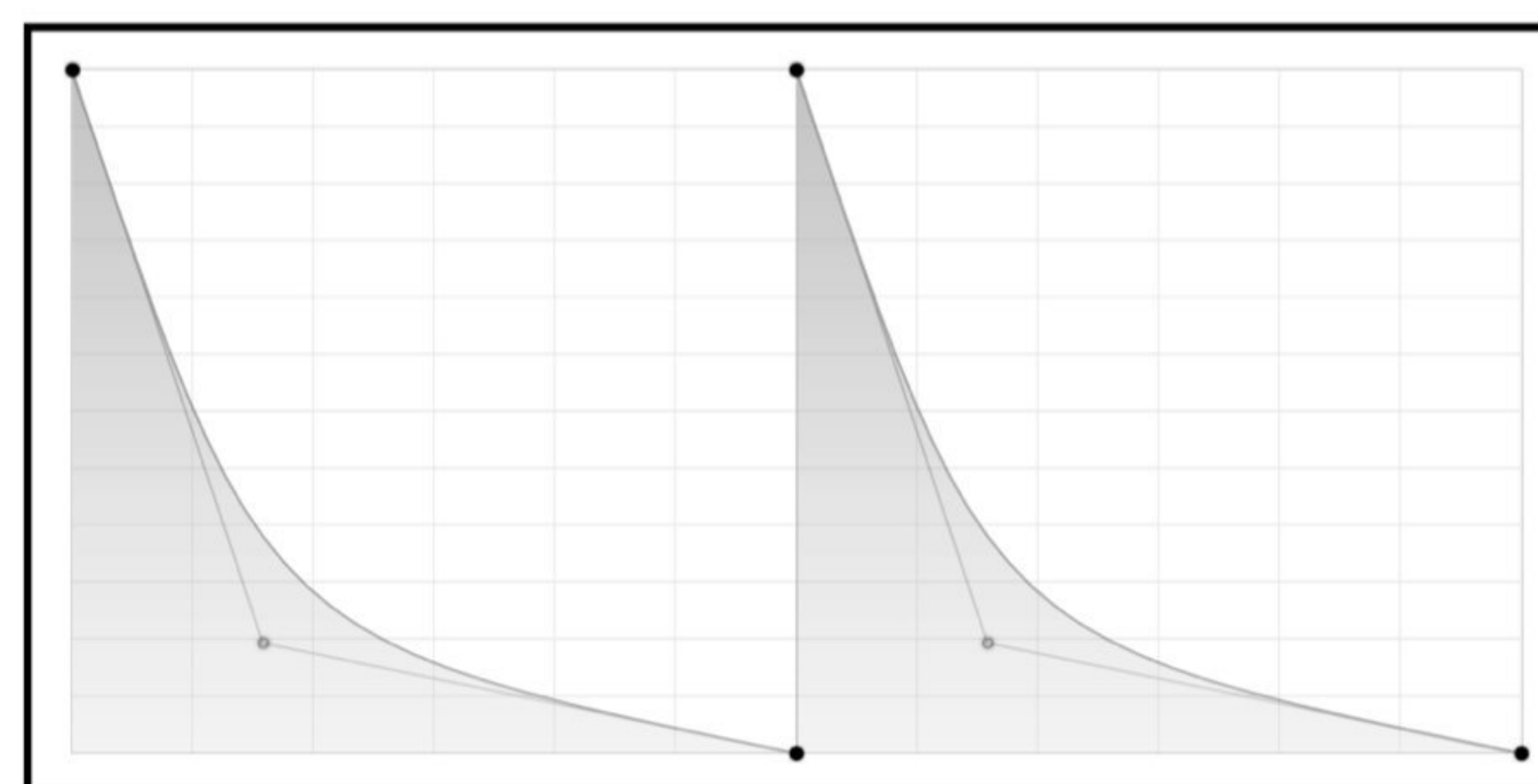
...



Esta função duplica a curva.



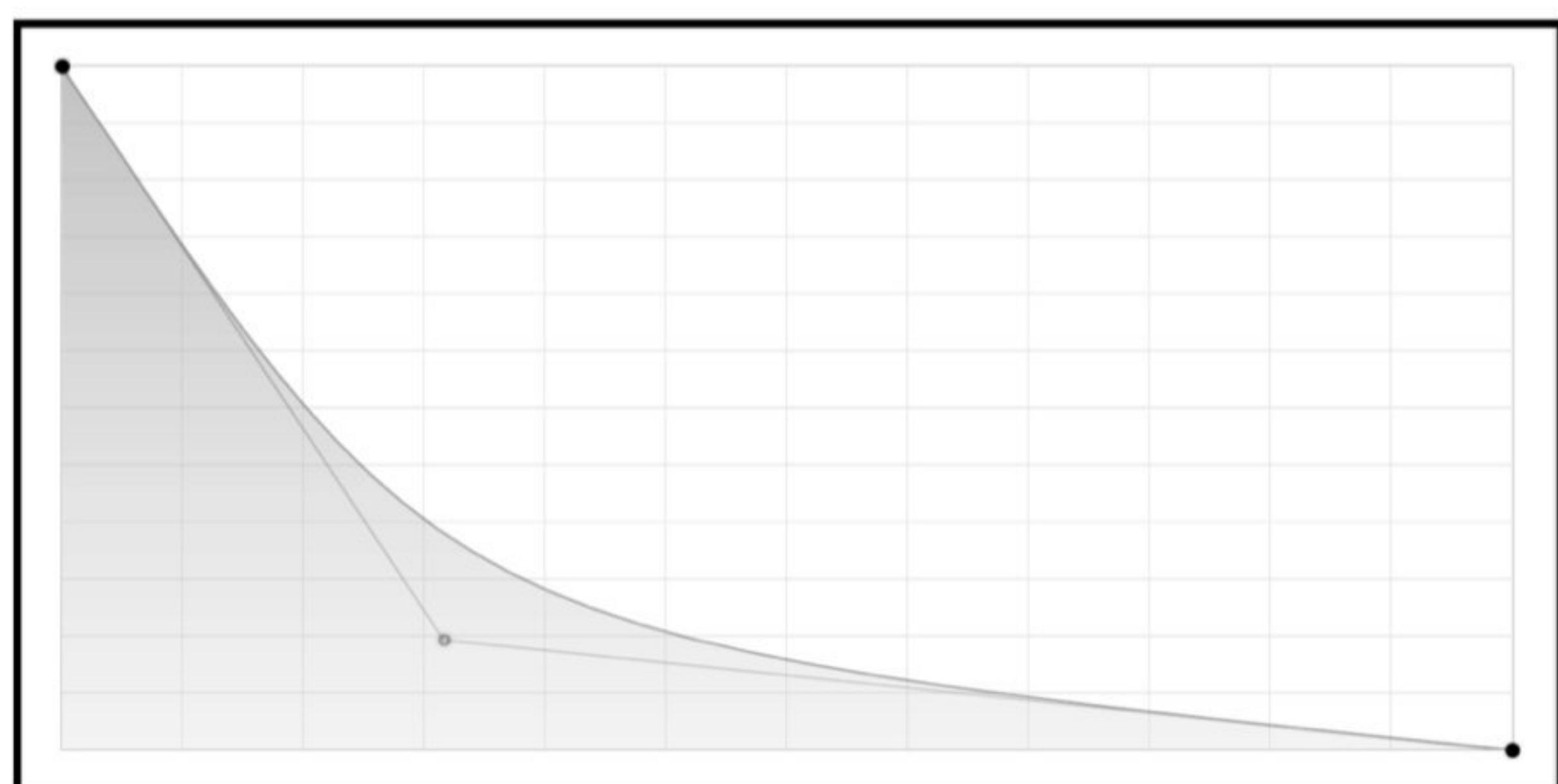
...



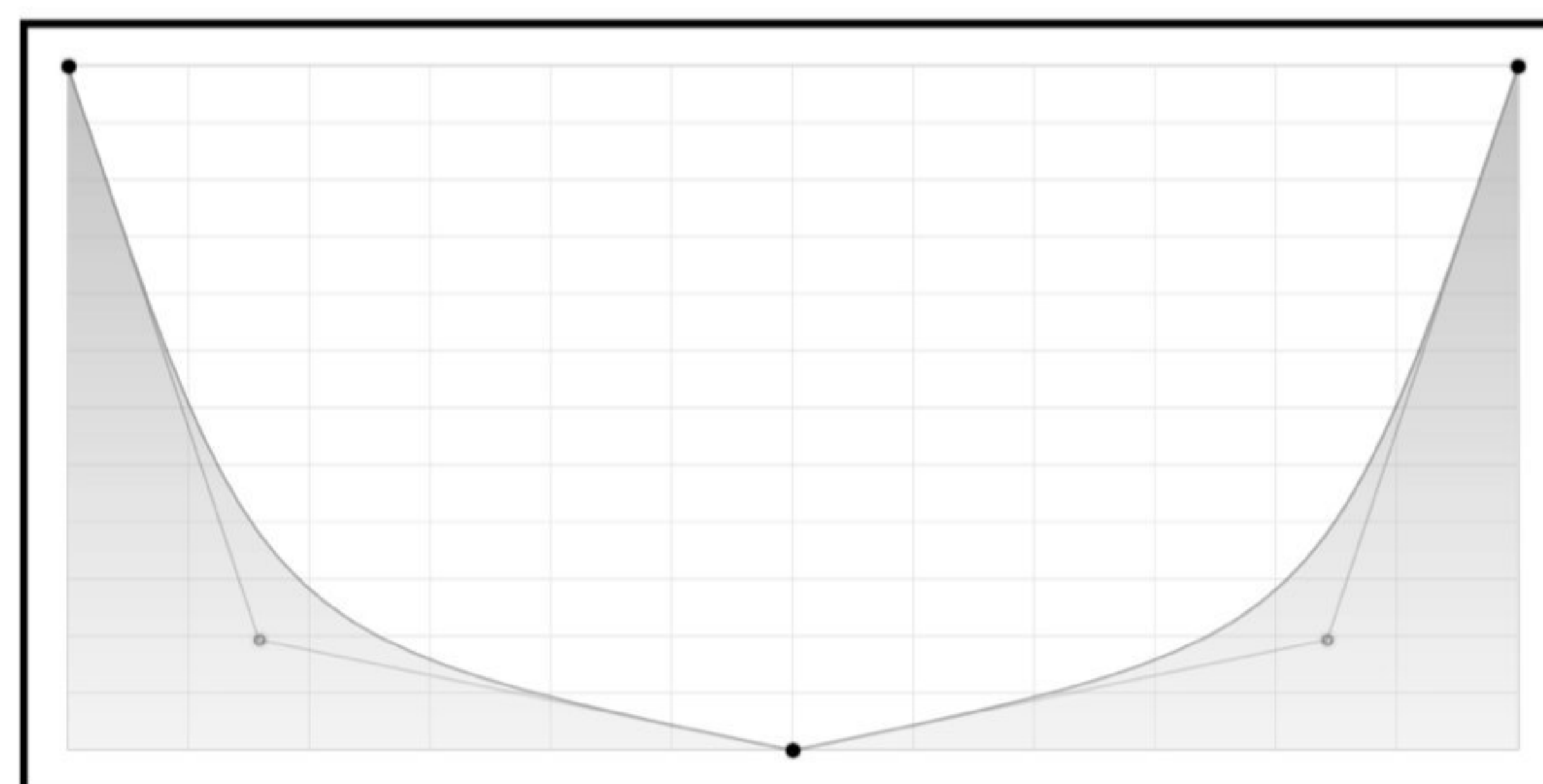




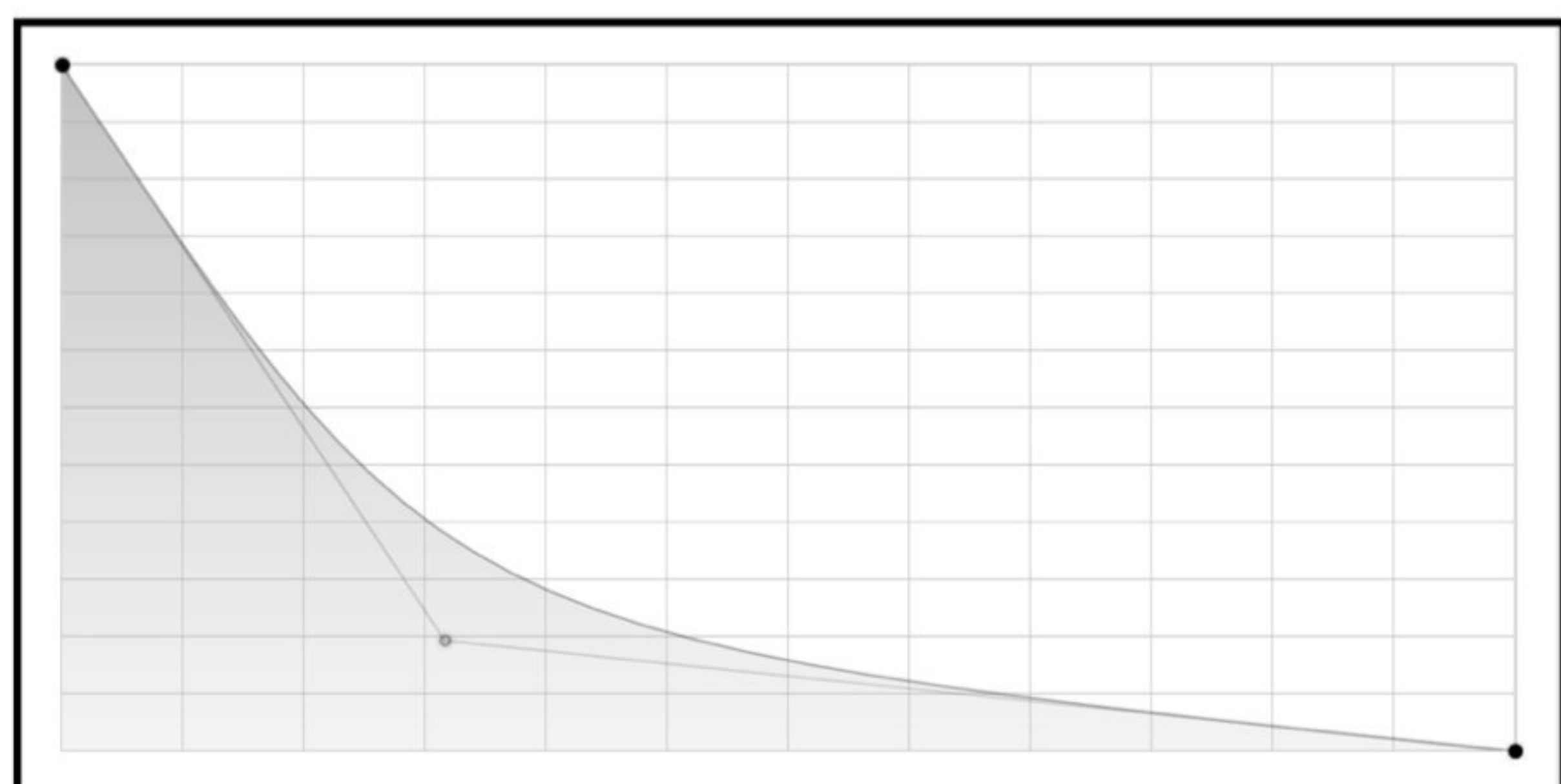
Esta função duplica a curva do espelho.



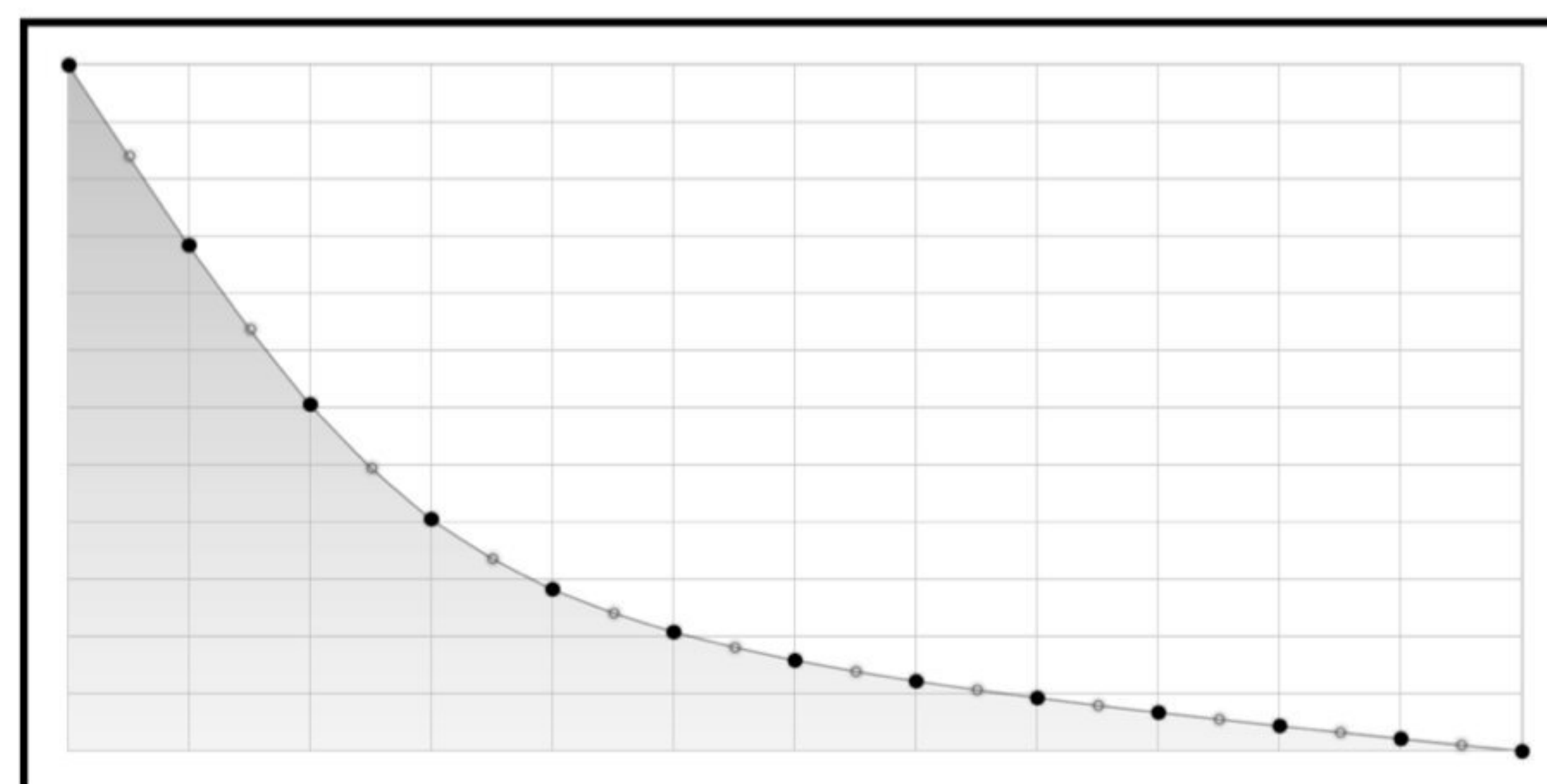
...



Esta função simplifica a curva. Para executar esta função em todas as curvas, premir a tecla ALT no teclado e premir SHIFT para colocar a curva na grelha vertical X.



...

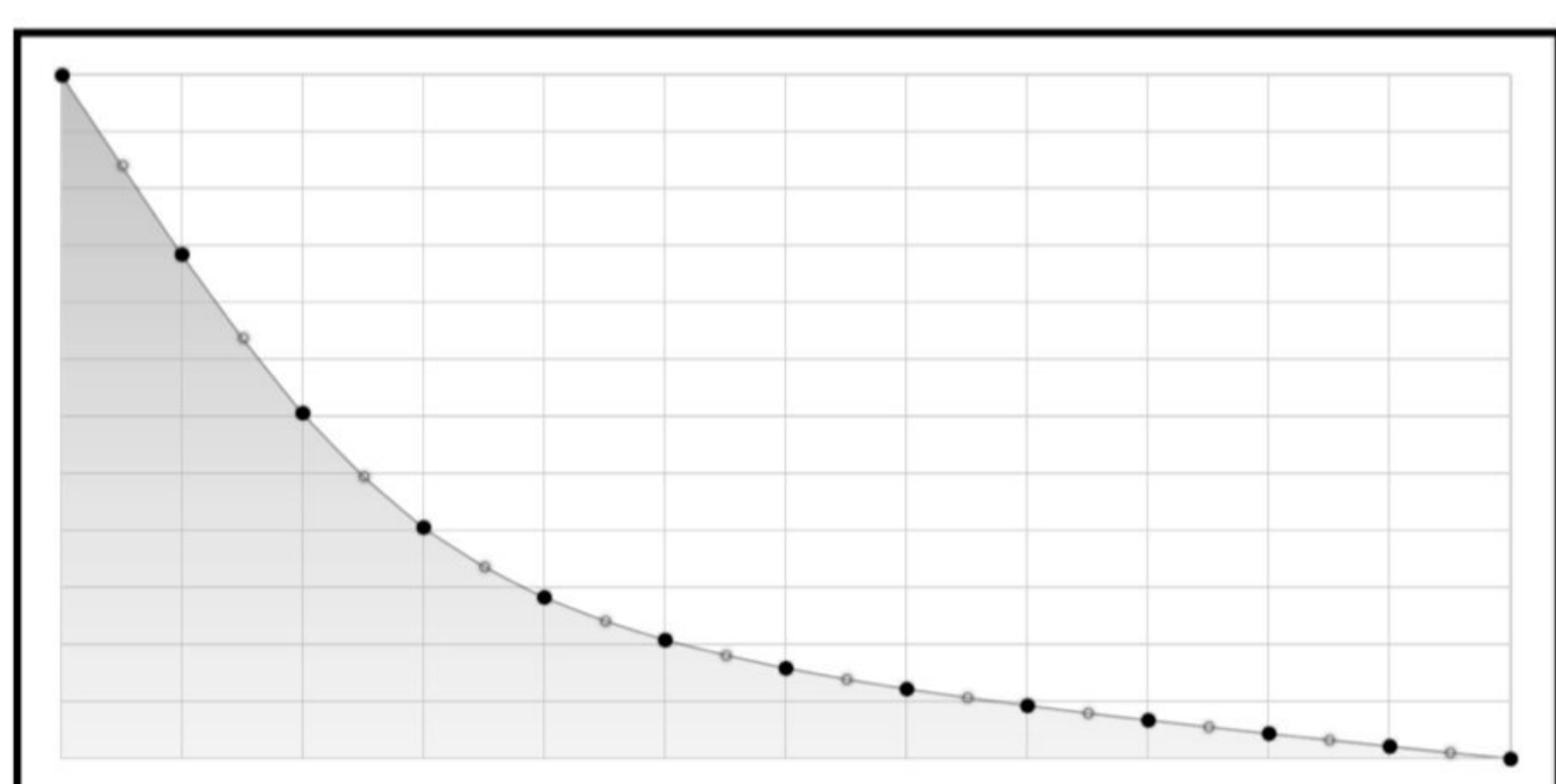


Esta função otimizará todas as curvas para que as transformações funcionem o melhor possível.

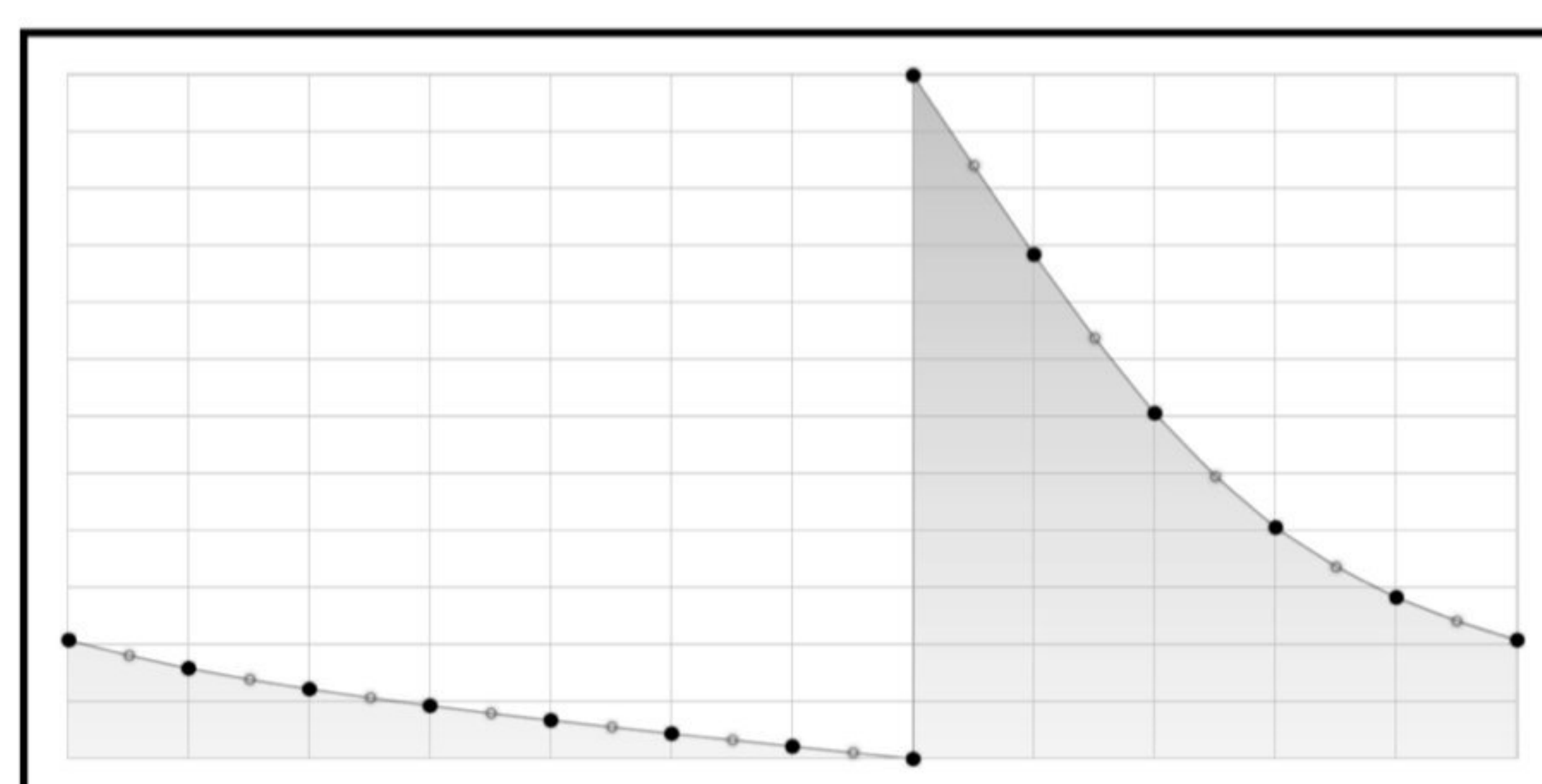
Utilize SHIFT para otimizar na grelha X, e a tecla ALT para otimizar mantendo os pontos de todas as curvas.



Esta função desloca todos os pontos da curva para a esquerda.



...



Esta função desloca todos os pontos da curva para a direita.





VIRAR NA VERTICAL

Esta função inverte verticalmente todos os pontos da curva.



VIRAR NA HORIZONTAL

Esta função inverte horizontalmente todos os pontos da curva.



CÓPIA

Esta função copia a curva. A cópia pode ser utilizada no plugin com a função de colar ou noutro plugin FKFX.



PASTA

Esta função cola a curva previamente copiada.



Load

CARGA

Esta função abre o explorador de curvas para carregar novos morphs.



Save

EXCEPTO

Esta função guarda todas as curvas como uma morfologia.



Undo

DESEFAZER

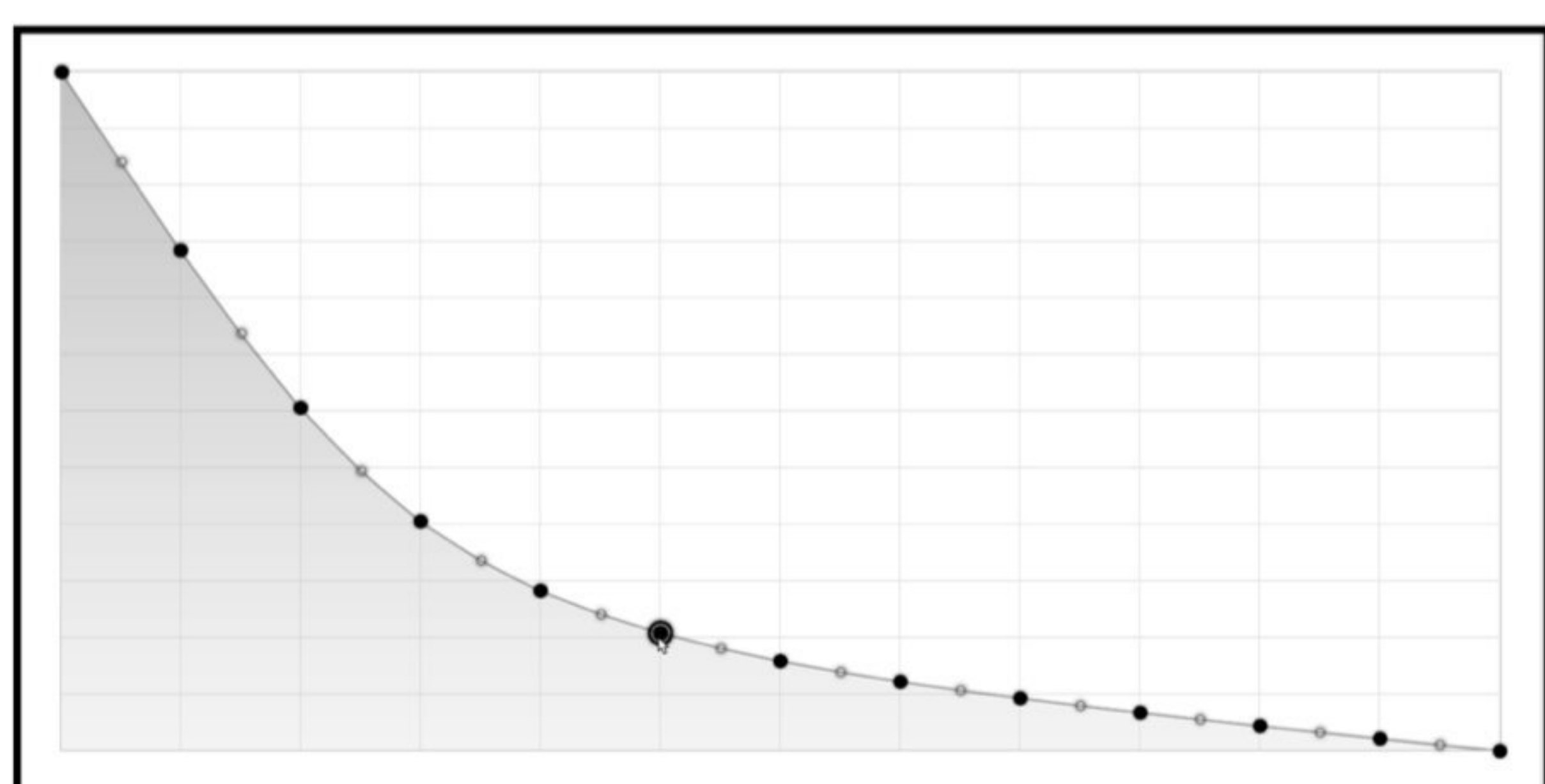
Esta função cancela a mudança da curva anterior.



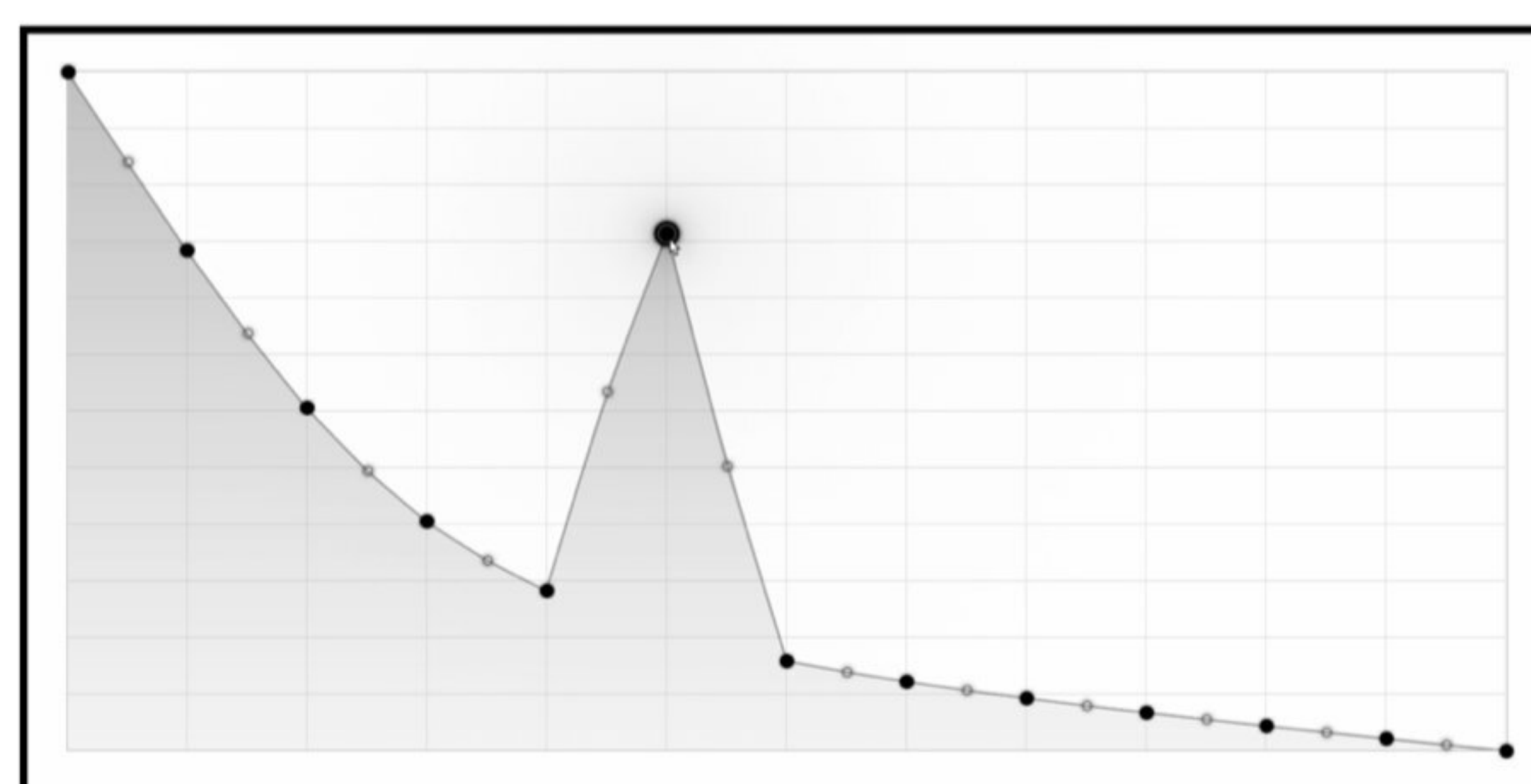
Points

PONTO DE ARRASTAMENTO

Clique para mover o ponto (ou pontos). Pode apagá-lo clicando no ponto sem o mover.



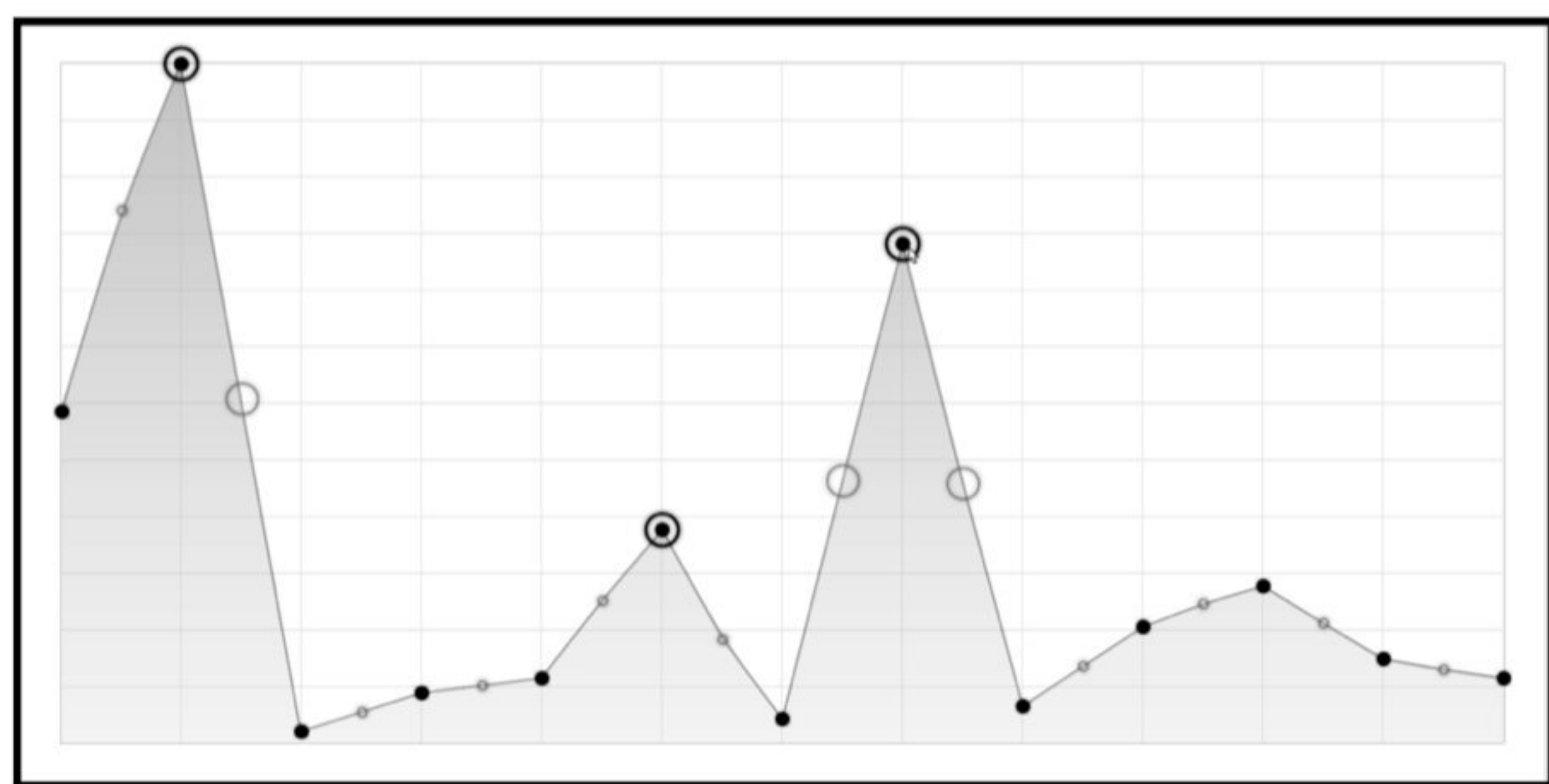
...



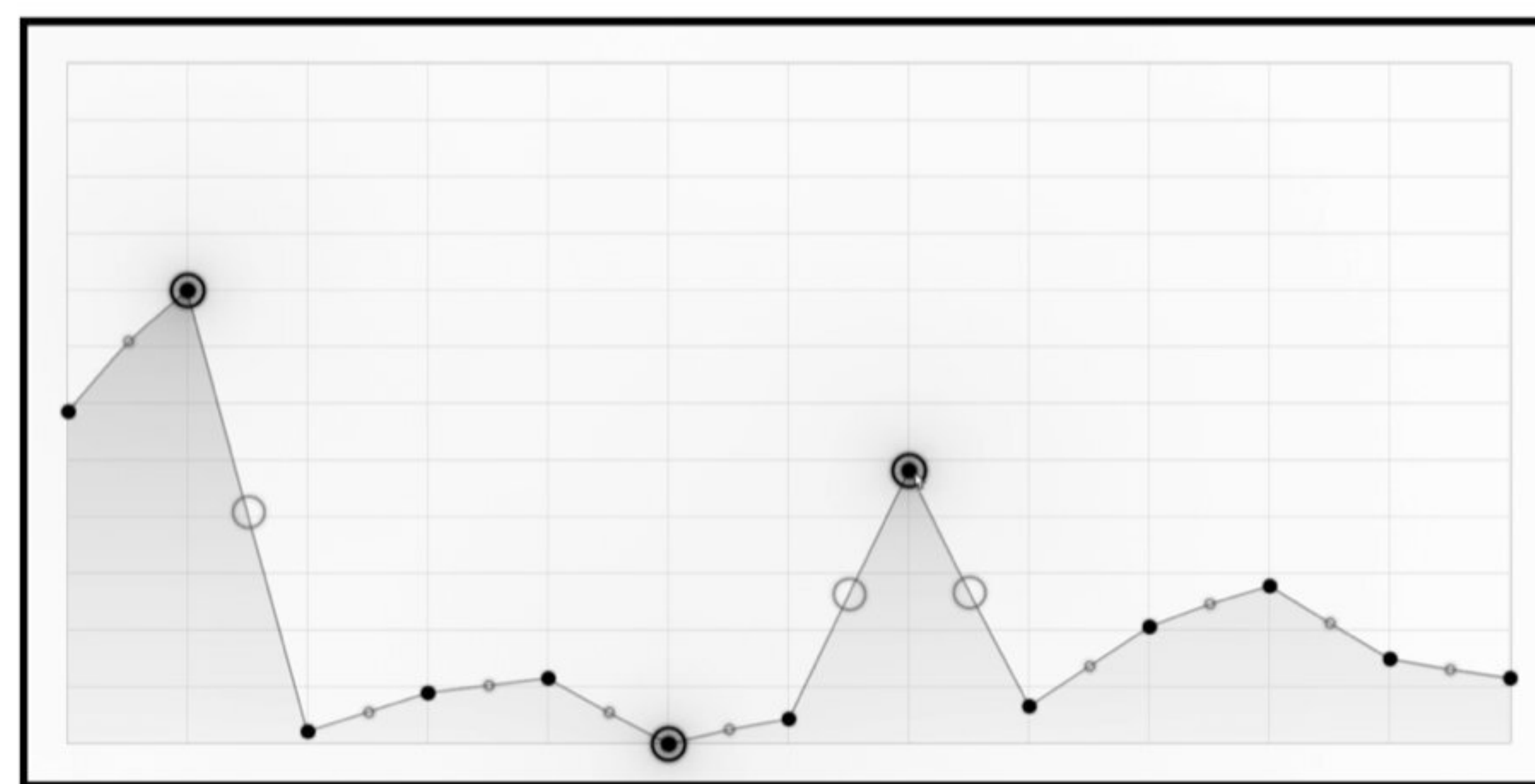
Points

PONTOS SELECCIONADOS DE ARRASTO

Clique e arraste o rato para mover os pontos seleccionados. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar os pontos na grelha.



...





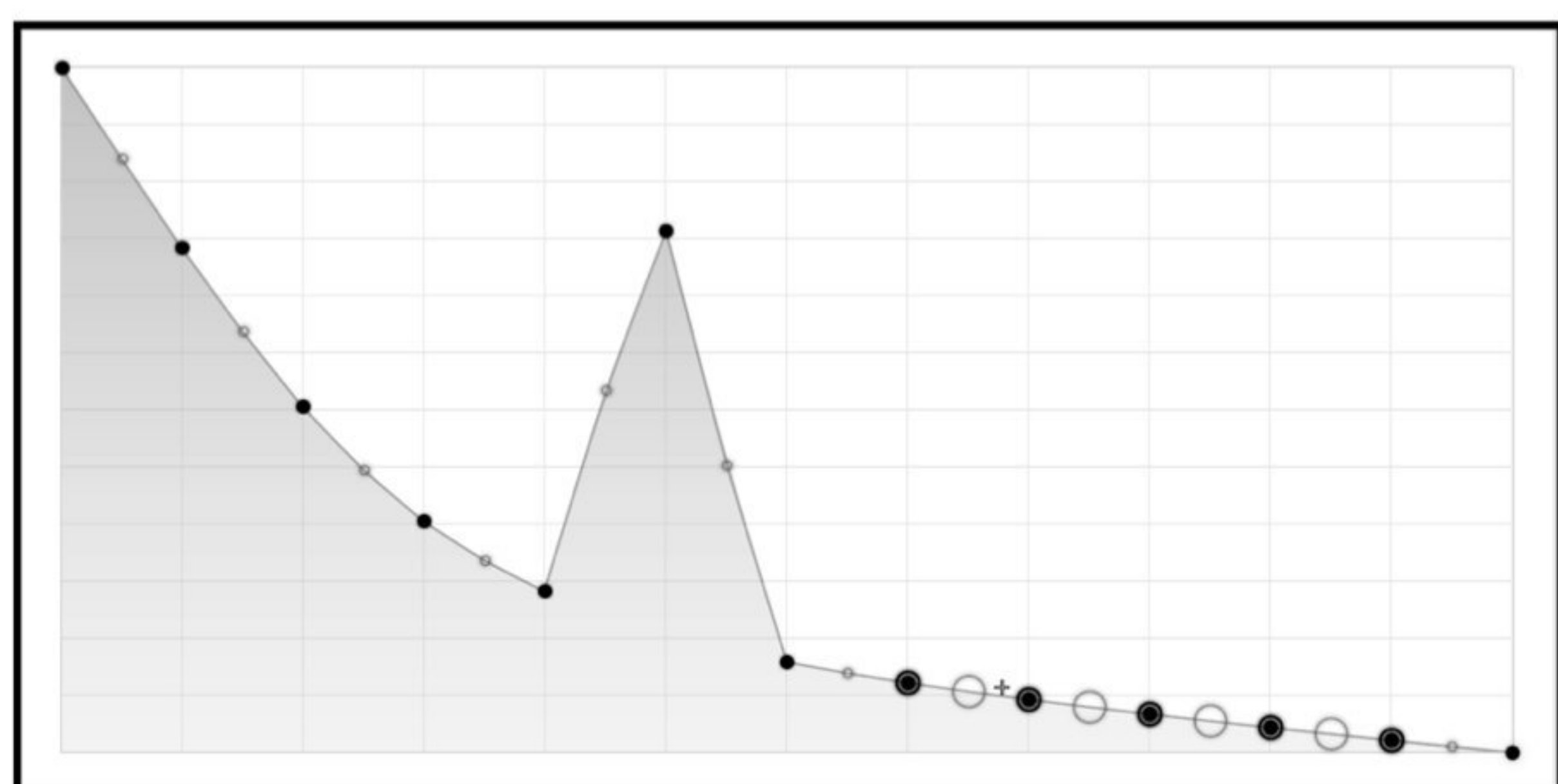


Mova o rato para mover os pontos.

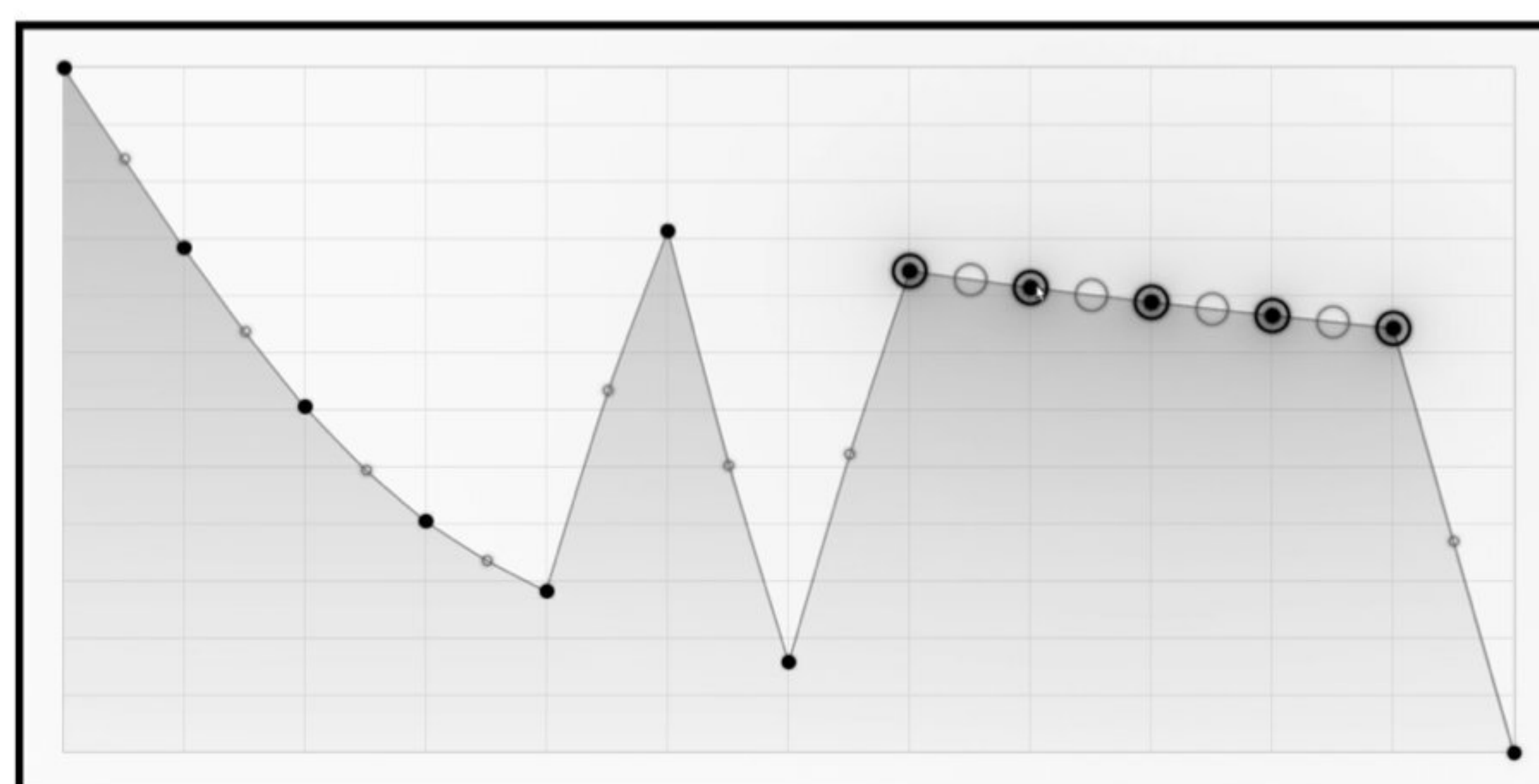
Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar os pontos na grelha.

Pode também abanar os pontos seleccionados para desactivar o alinhamento na posição inicial (neste caso, o ecrã irá piscar).

Sacudir novamente para reactivar o alinhamento na posição inicial.



...

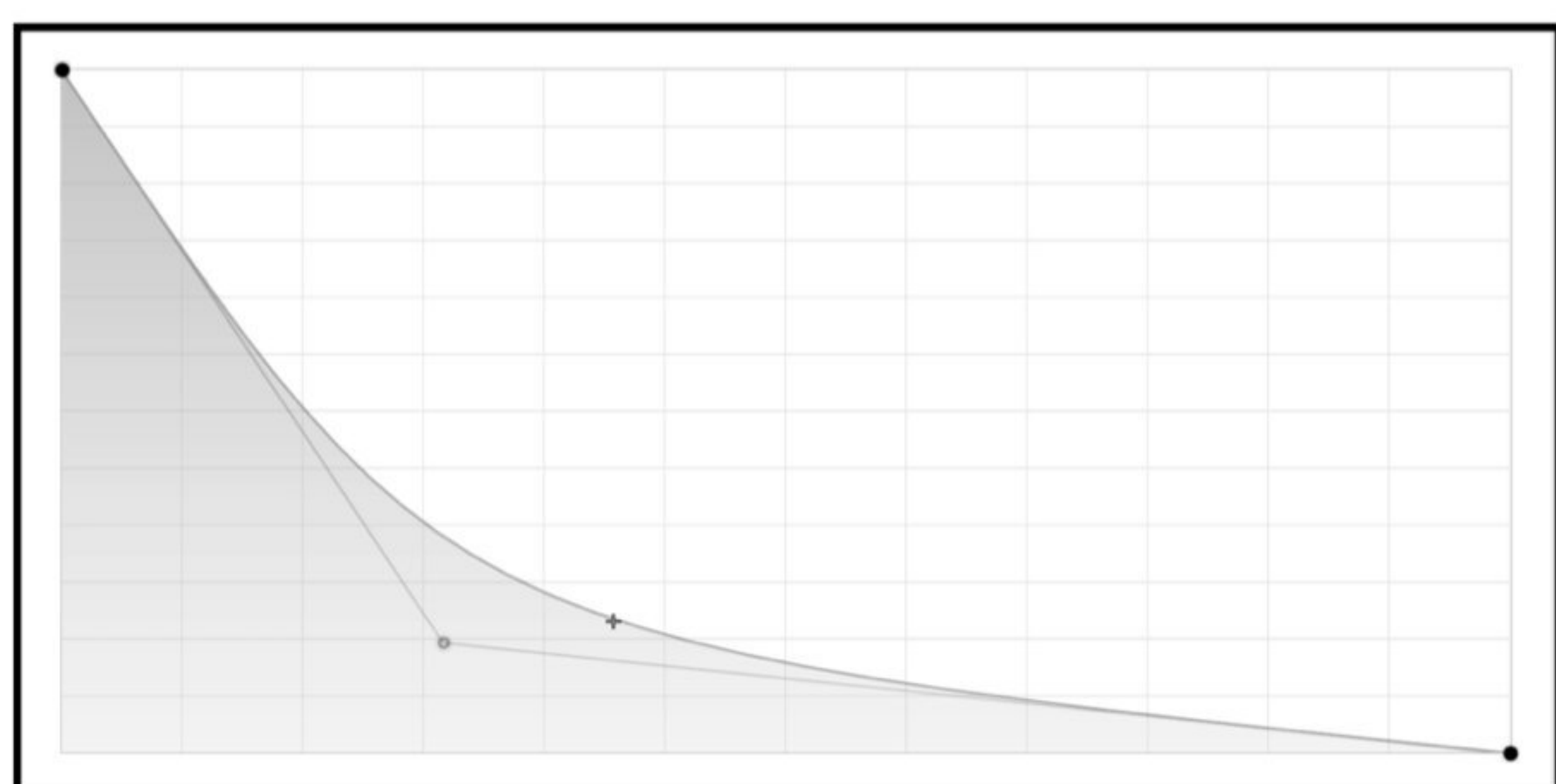


Pode clicar e arrastar o rato para desenhar uma nova curva alinhada com a grelha.

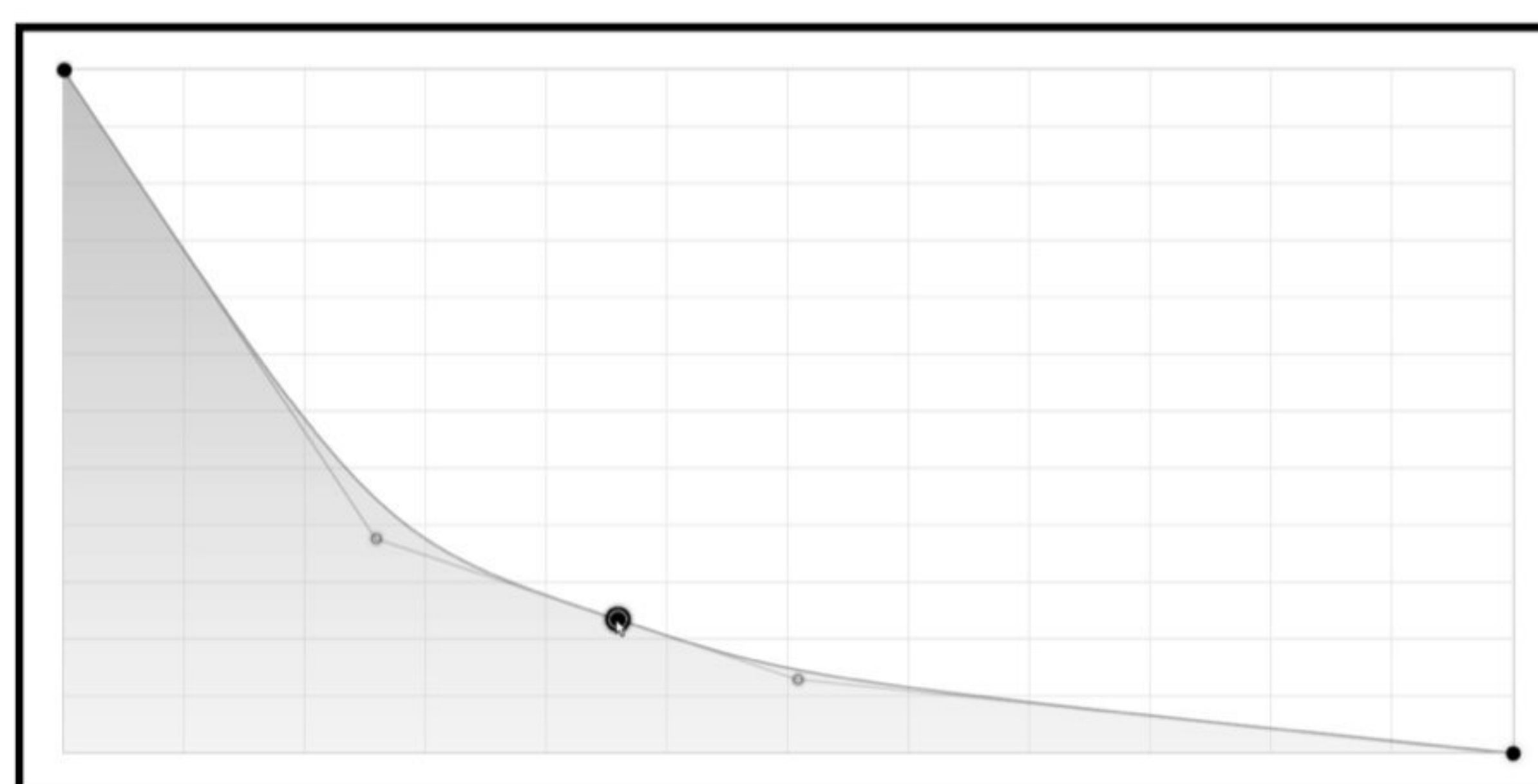
Utilizar a tecla de teclado ALT para desenhar uma escadaria, e utilizar a tecla de teclado CMD no MAC ou CTRL no PC para desenhar uma curva suave.



Clique sobre a curva para adicionar um ponto adicional na curva. O cursor assume então a forma de uma cruz.



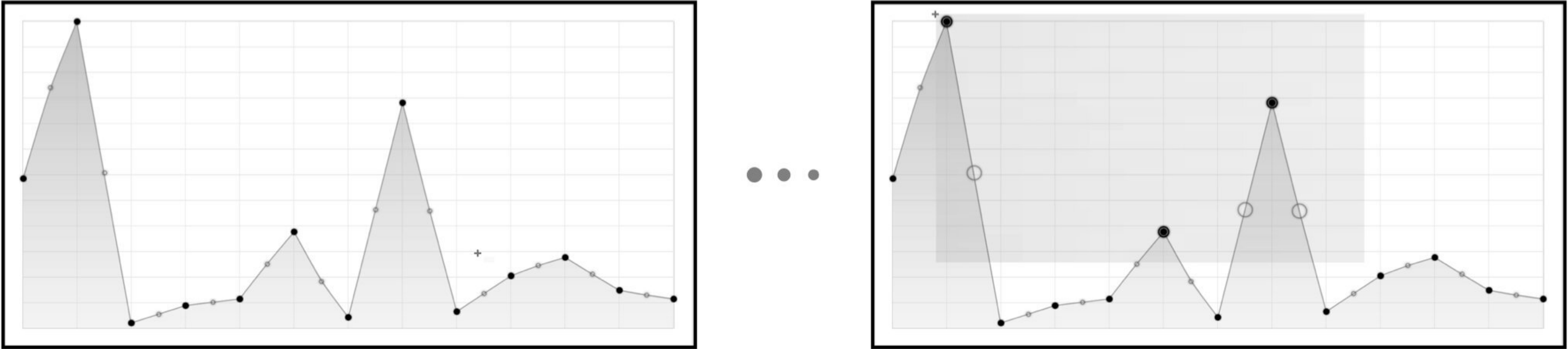
...





Clique e arraste o rato para expandir a selecção, os pontos contidos serão seleccionados.

Use a tecla SHIFT no teclado para seleccionar mais pontos. Uma vez seleccionados os pontos, pode clicar duas vezes com o rato para os eliminar.

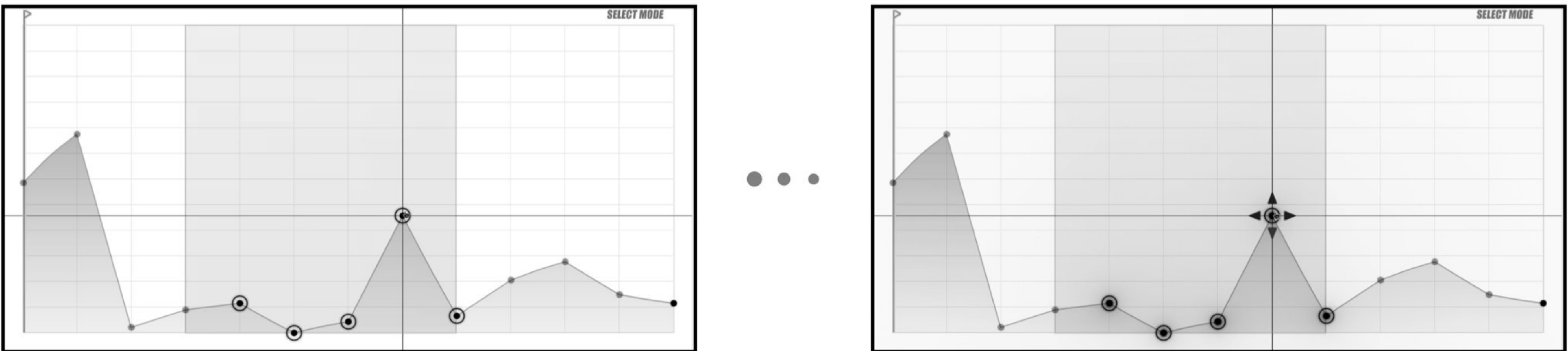


Mova o rato para mover a forma da curva.

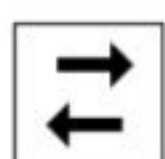
Clique com o botão do rato para começar a seleccionar um bloco. Clique duas vezes para seleccionar a curva completa.

Clique com o botão do rato para começar a mover os pontos. Dois movimentos são possíveis:

- Movimento horizontal: permite mover todos os pontos de acordo com o ponto seleccionado,
- movimento vertical: permite mover todos os pontos de acordo com o ponto seleccionado, com a possibilidade de os inclinar.





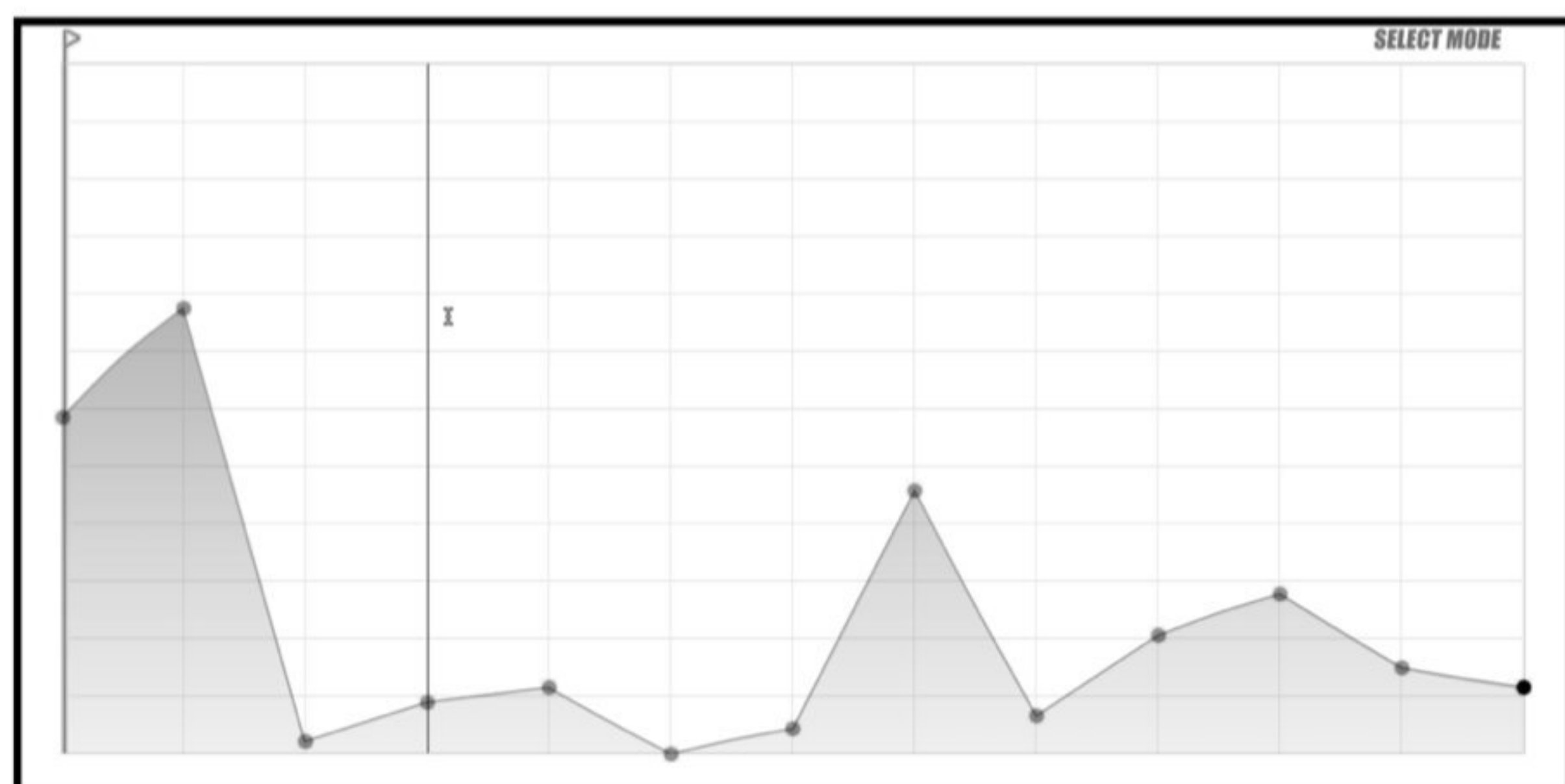


Select  
& Rate

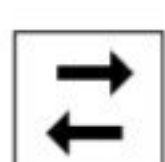
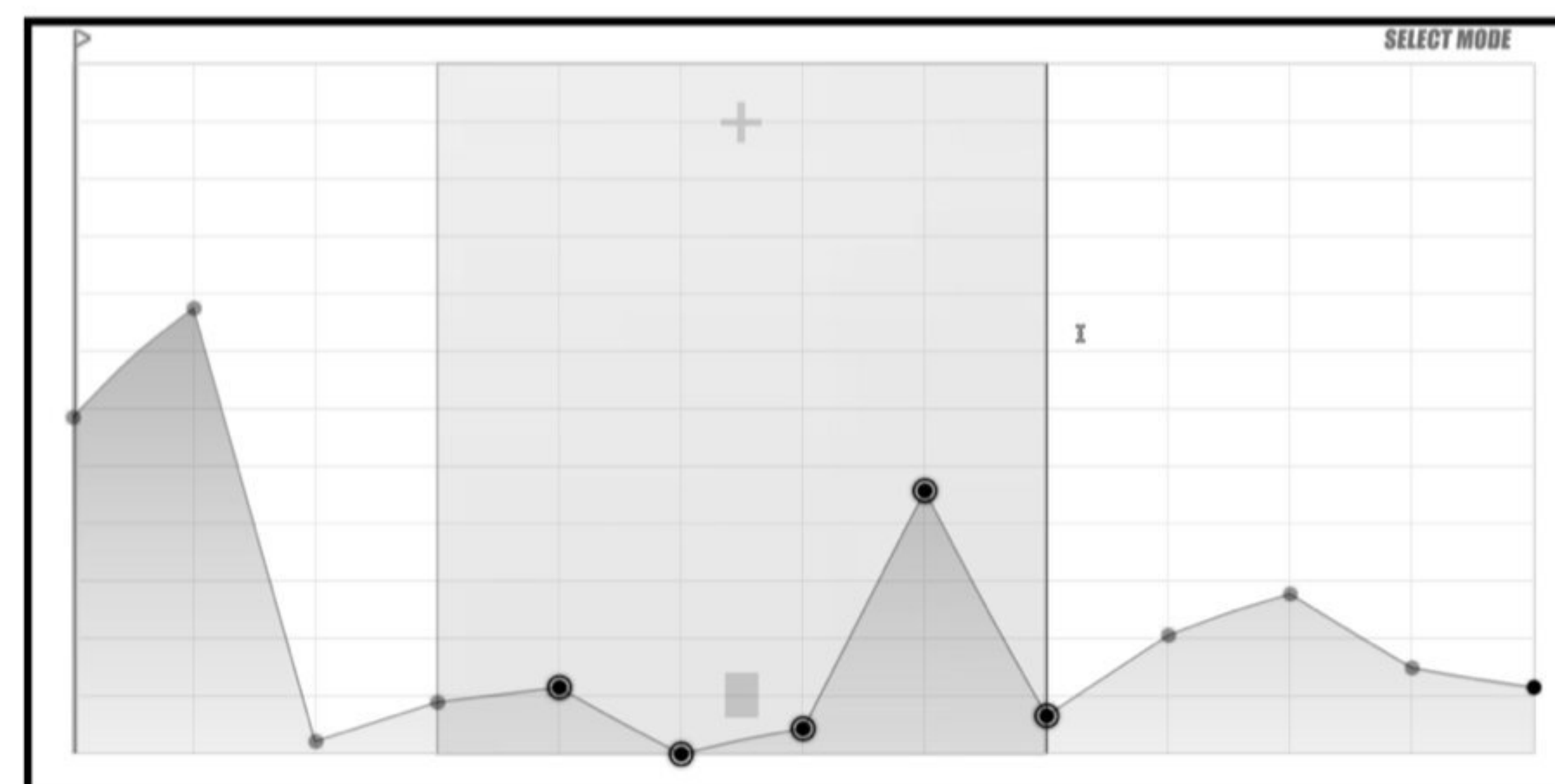
## MOVER SELECCIONE

Dois movimentos são possíveis:

- movimento horizontal: permite deslocar todos os pontos de acordo com o ponto seleccionado,
- movimento vertical: permite deslocar todos os pontos de acordo com o ponto seleccionado, com a possibilidade de os inclinar.



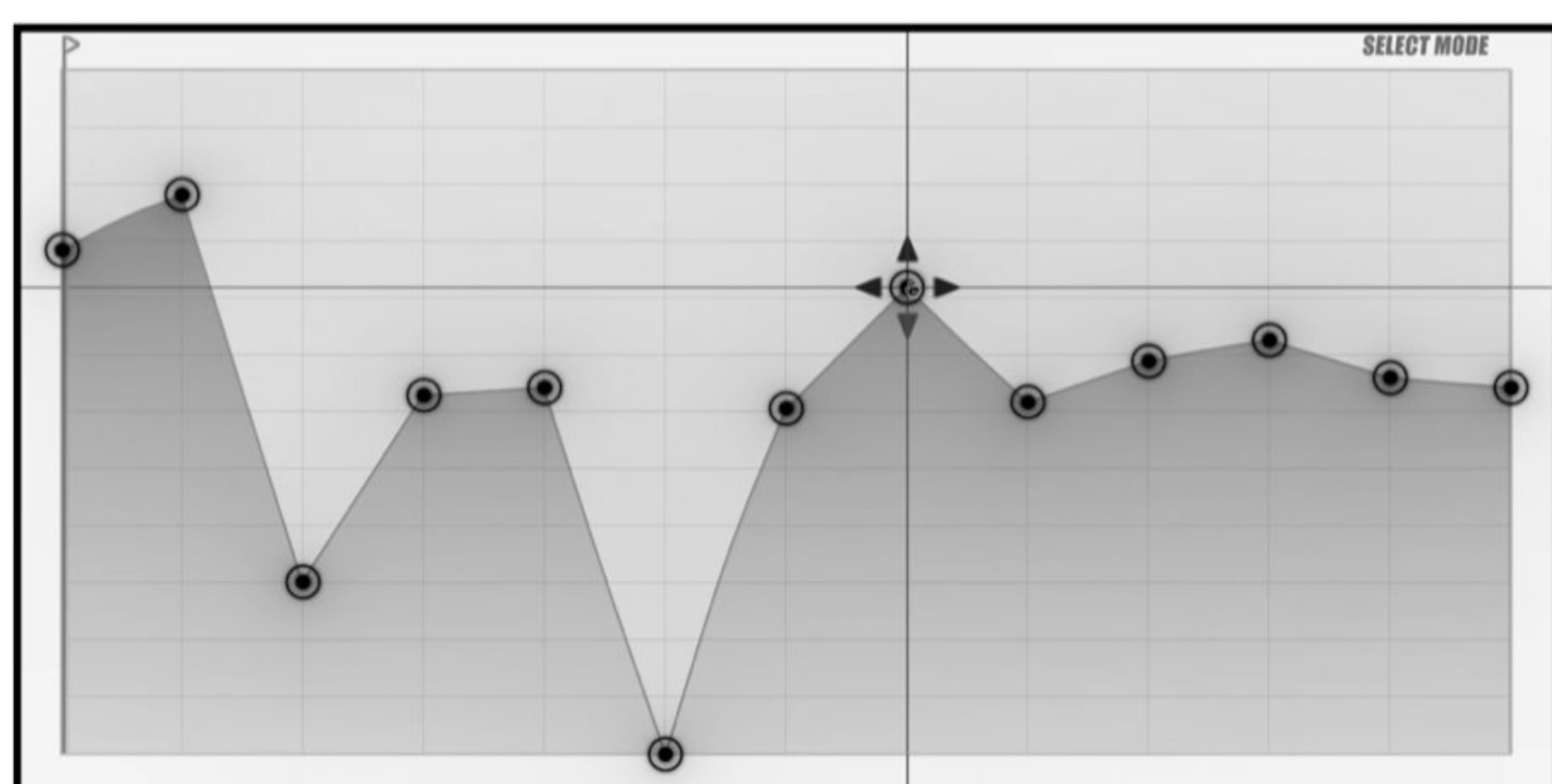
...



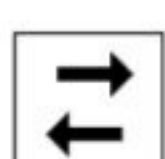
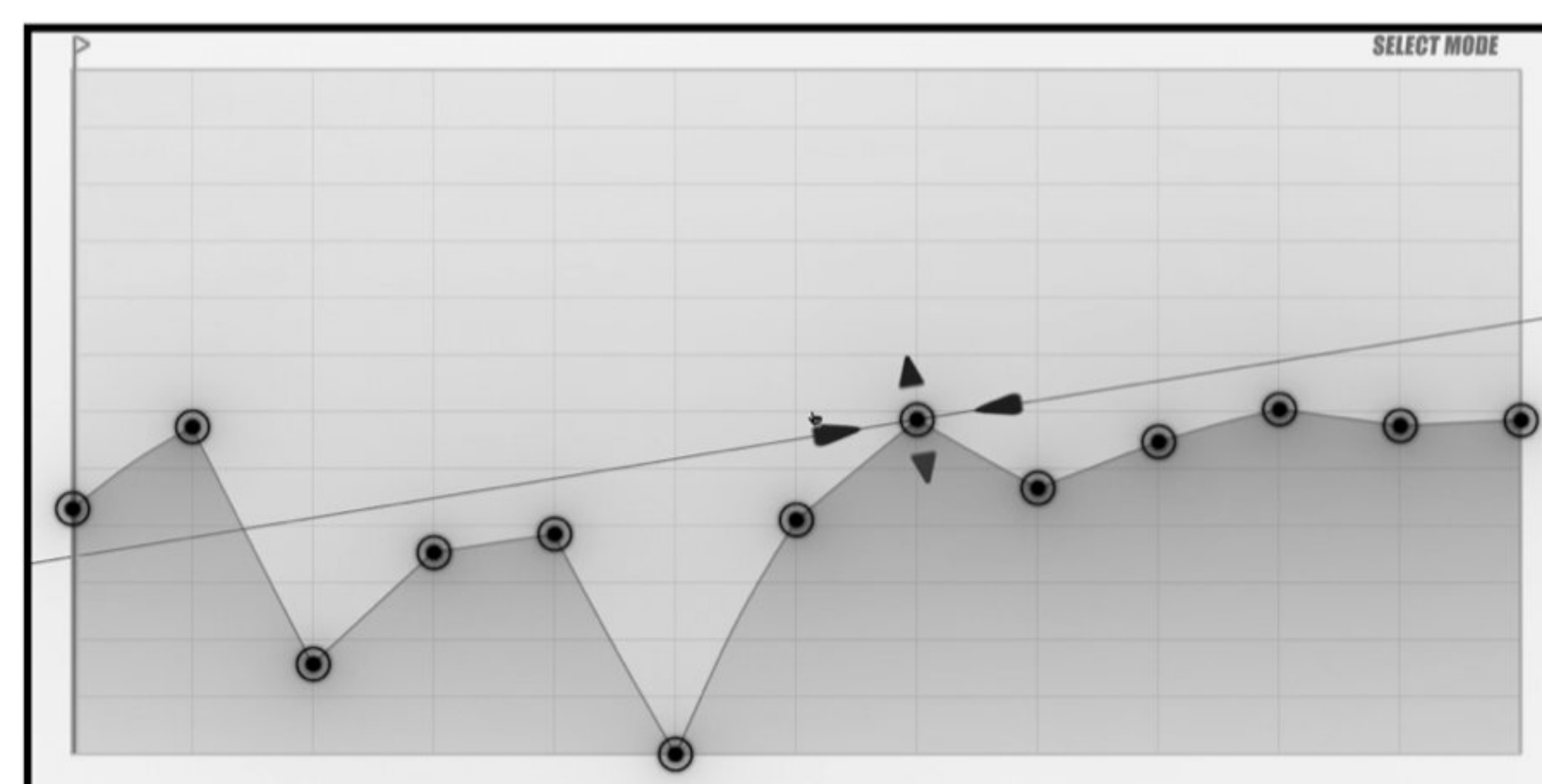
Select  
& Rate

## MOVIMENTO VERTICAL

Pode deslocar todos os pontos de acordo com o ponto seleccionado, com a possibilidade de os inclinar. Para inclinar a curva basta mover o rato para a esquerda ou para a direita. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar os pontos na grelha.



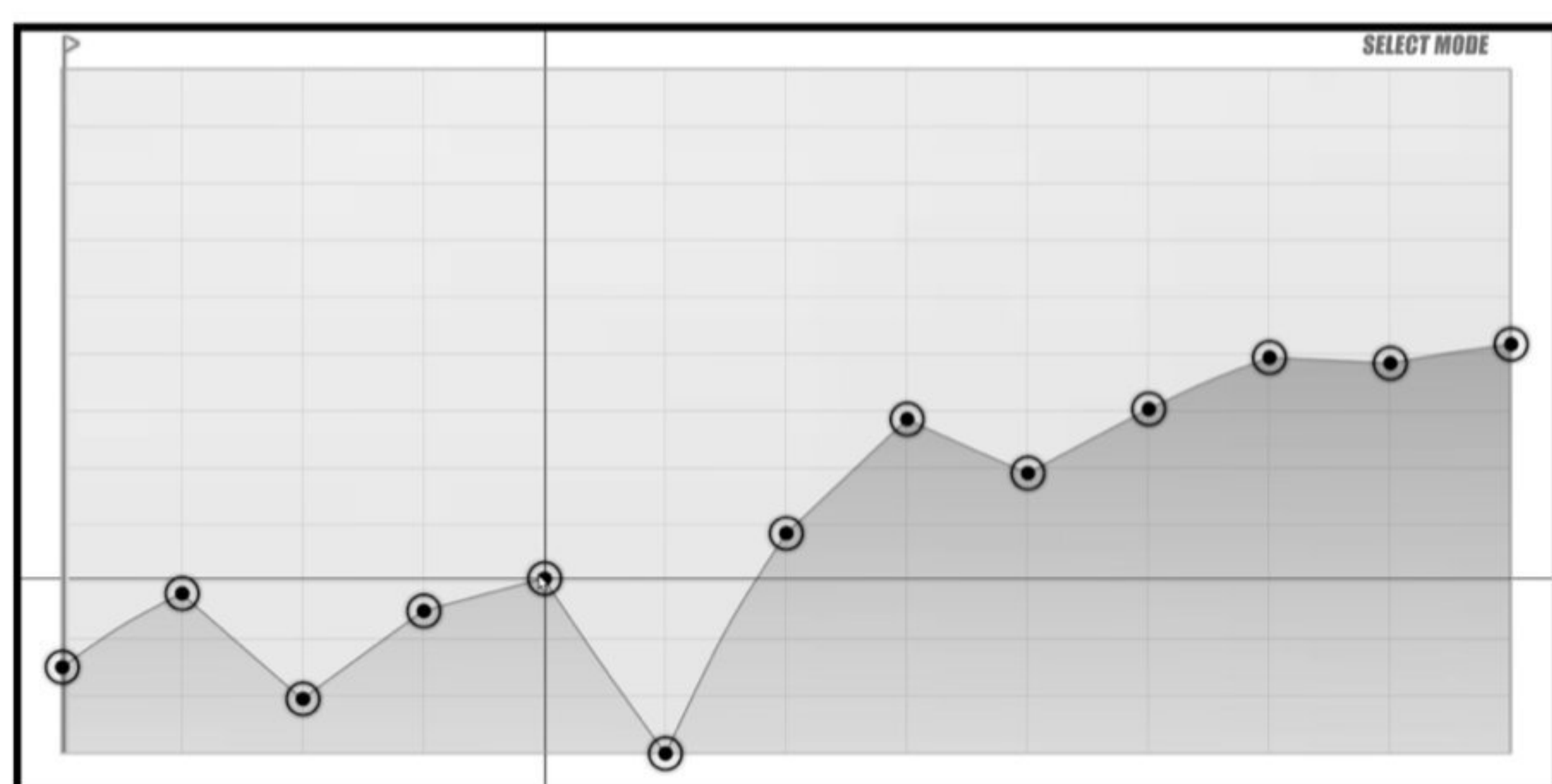
...



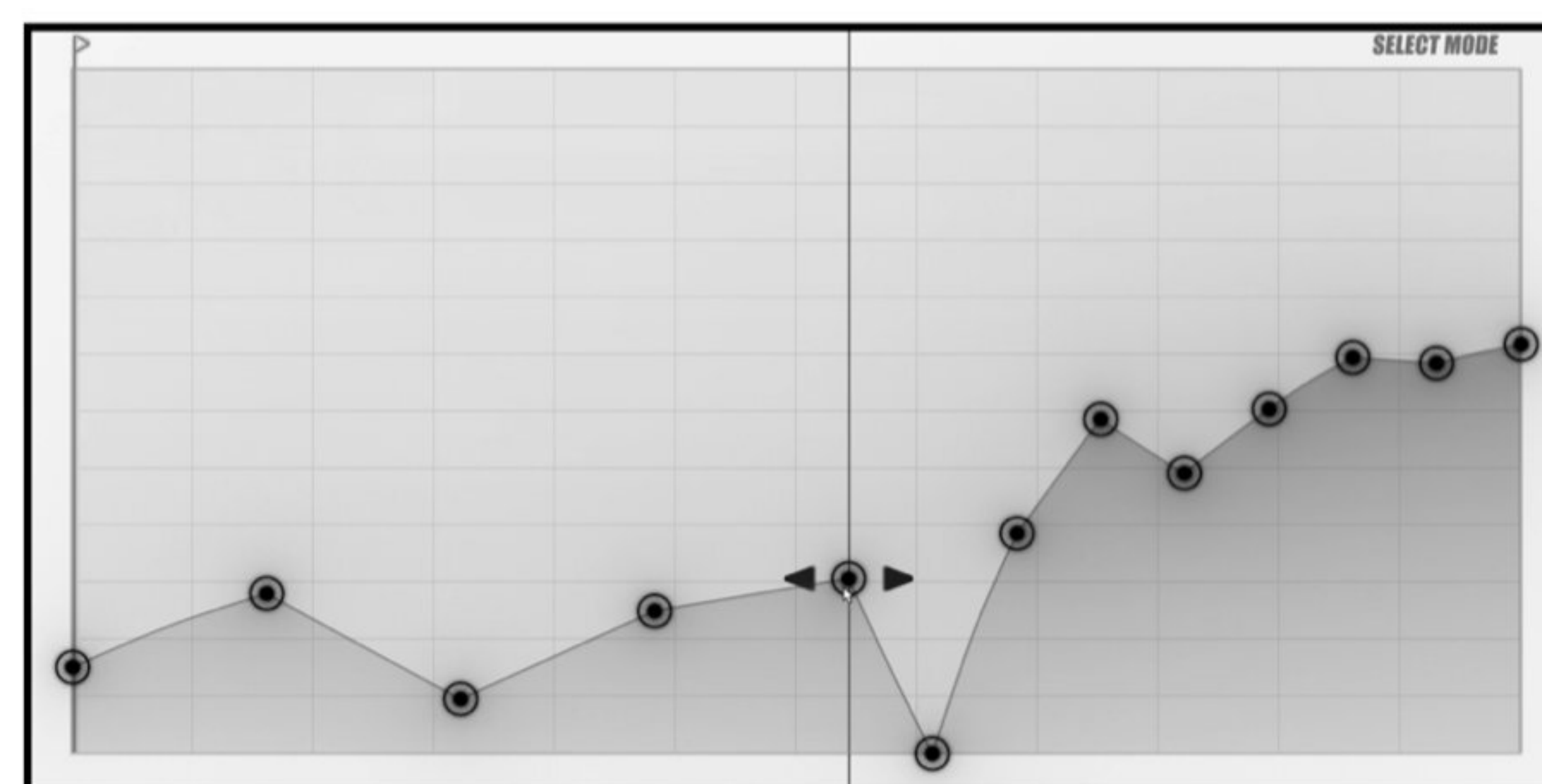
Select  
& Rate

## MOVIMENTO HORIZONTAL

Pode deslocar todos os pontos de acordo com o ponto de selecção. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar os pontos na grelha.



...



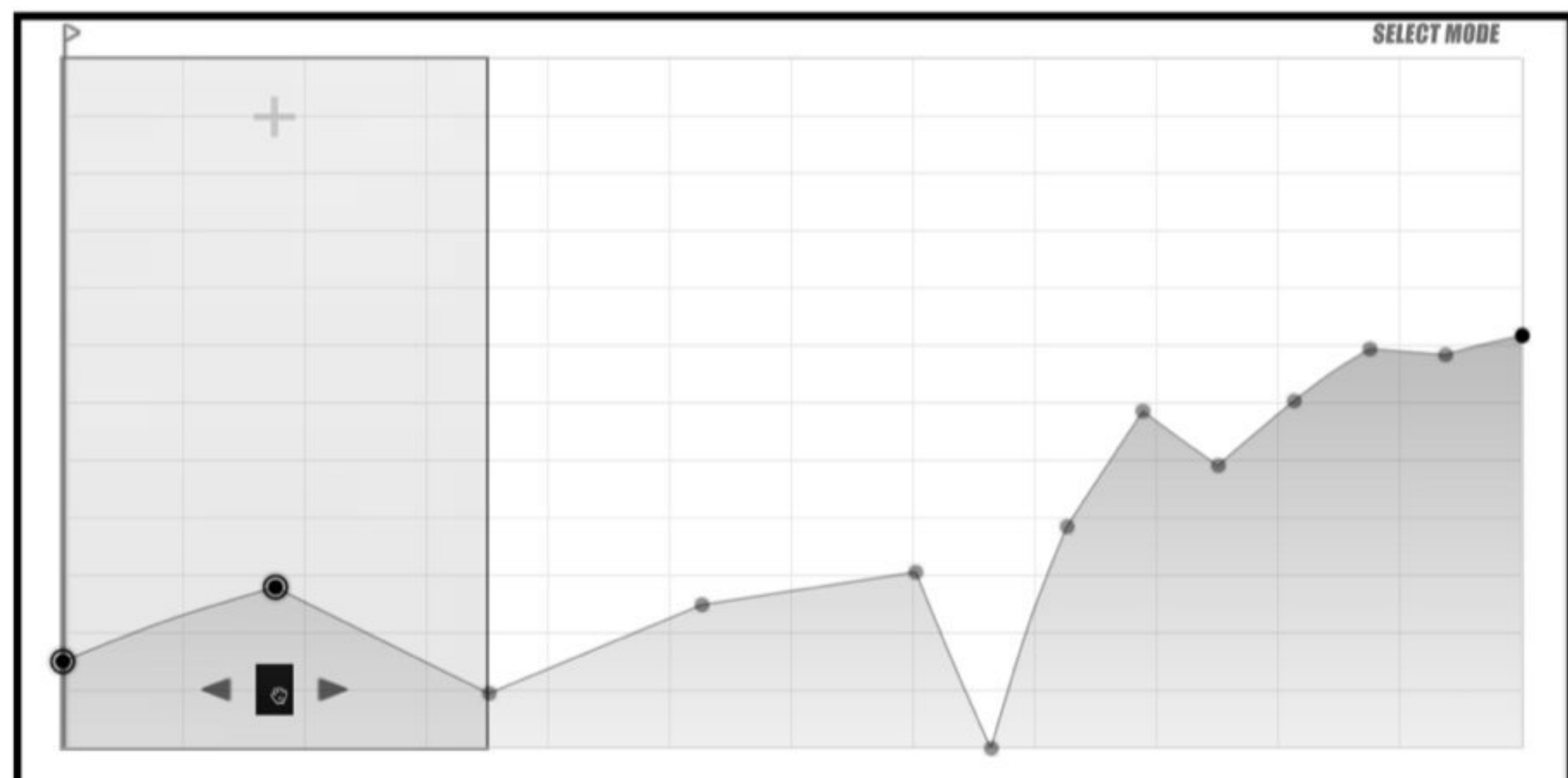




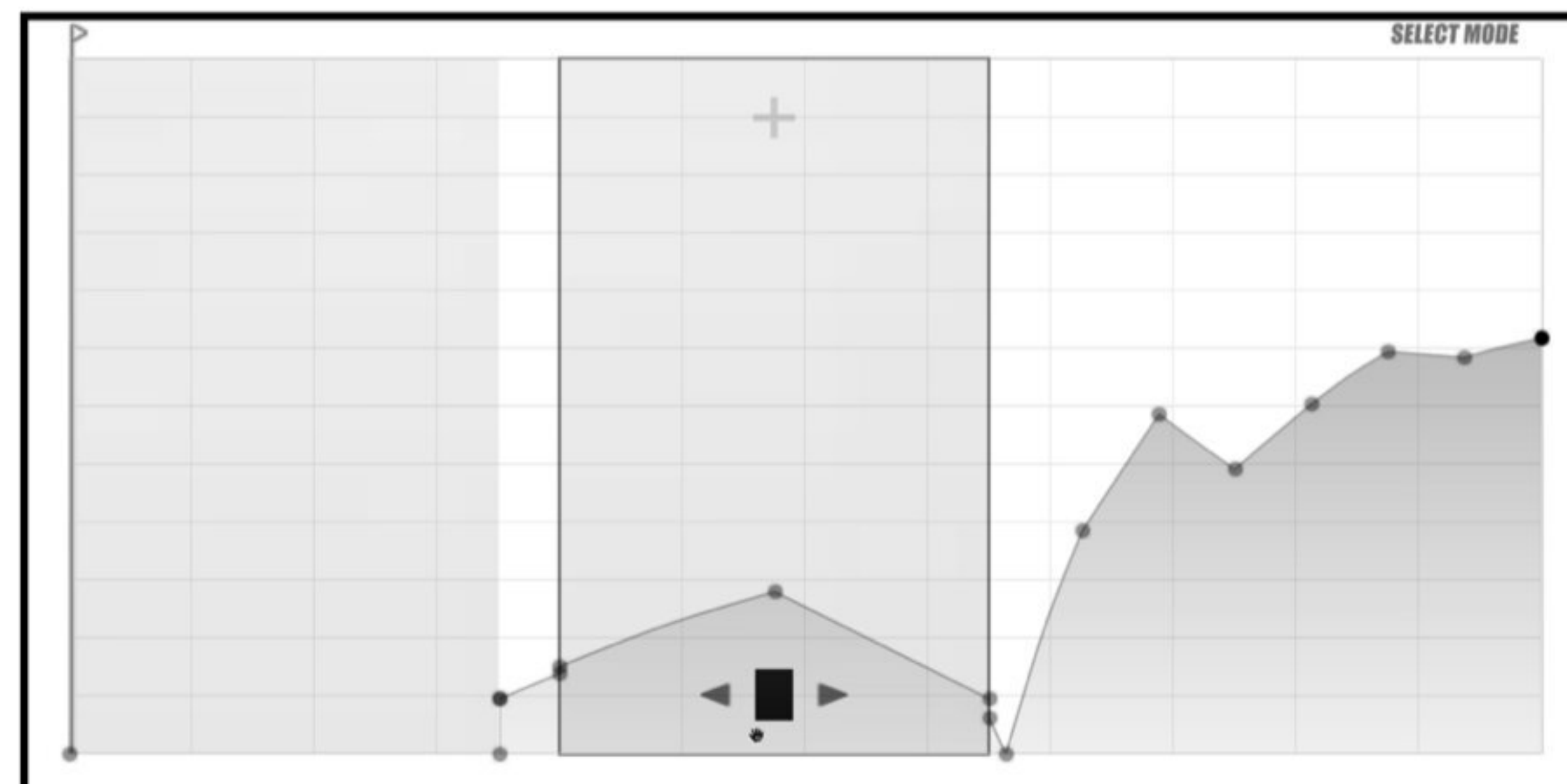
Select  
& Rate

## MOVER BLOCO

Clique com o botão do rato para começar a mover o bloco seleccionado. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



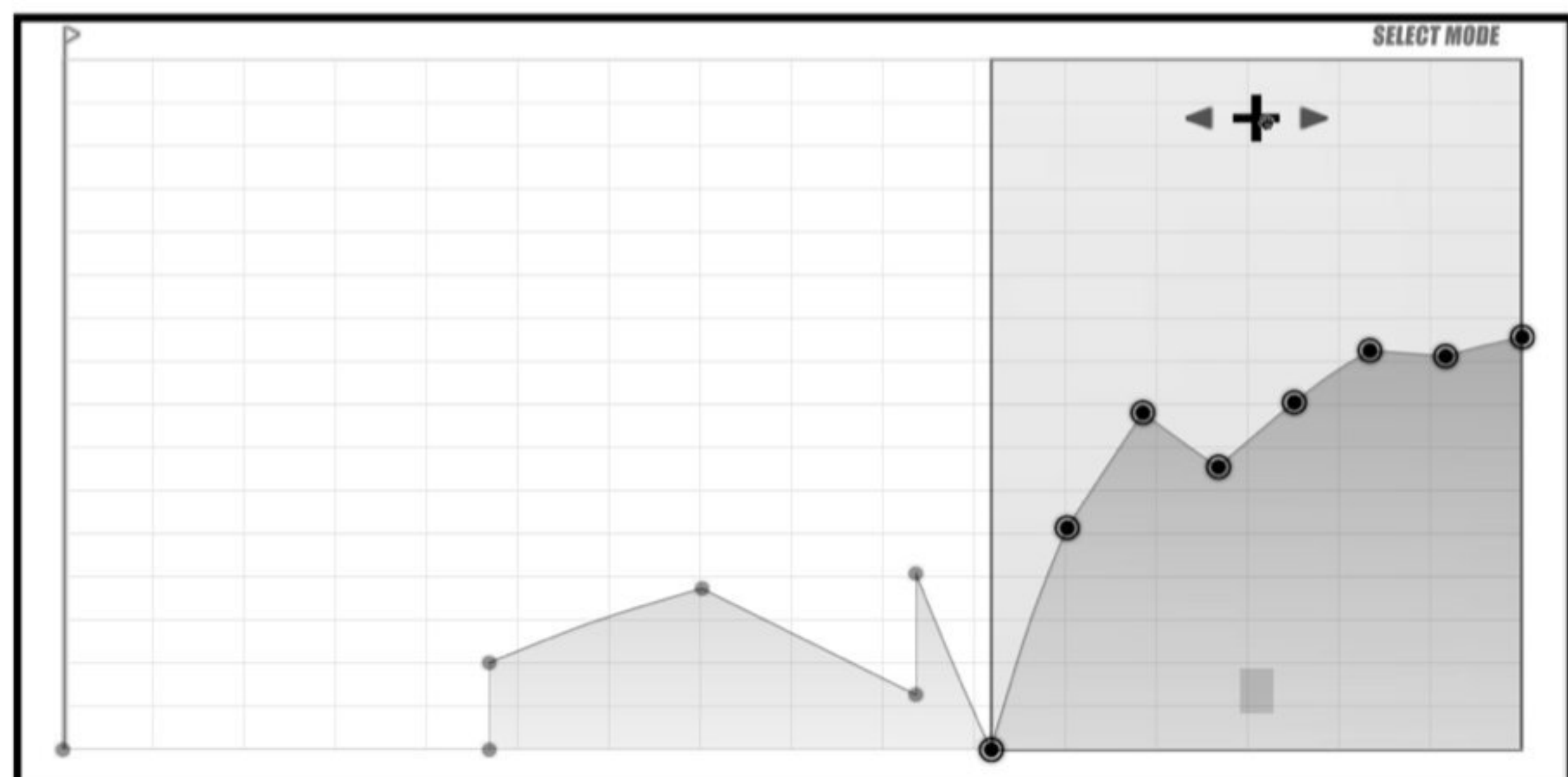
...



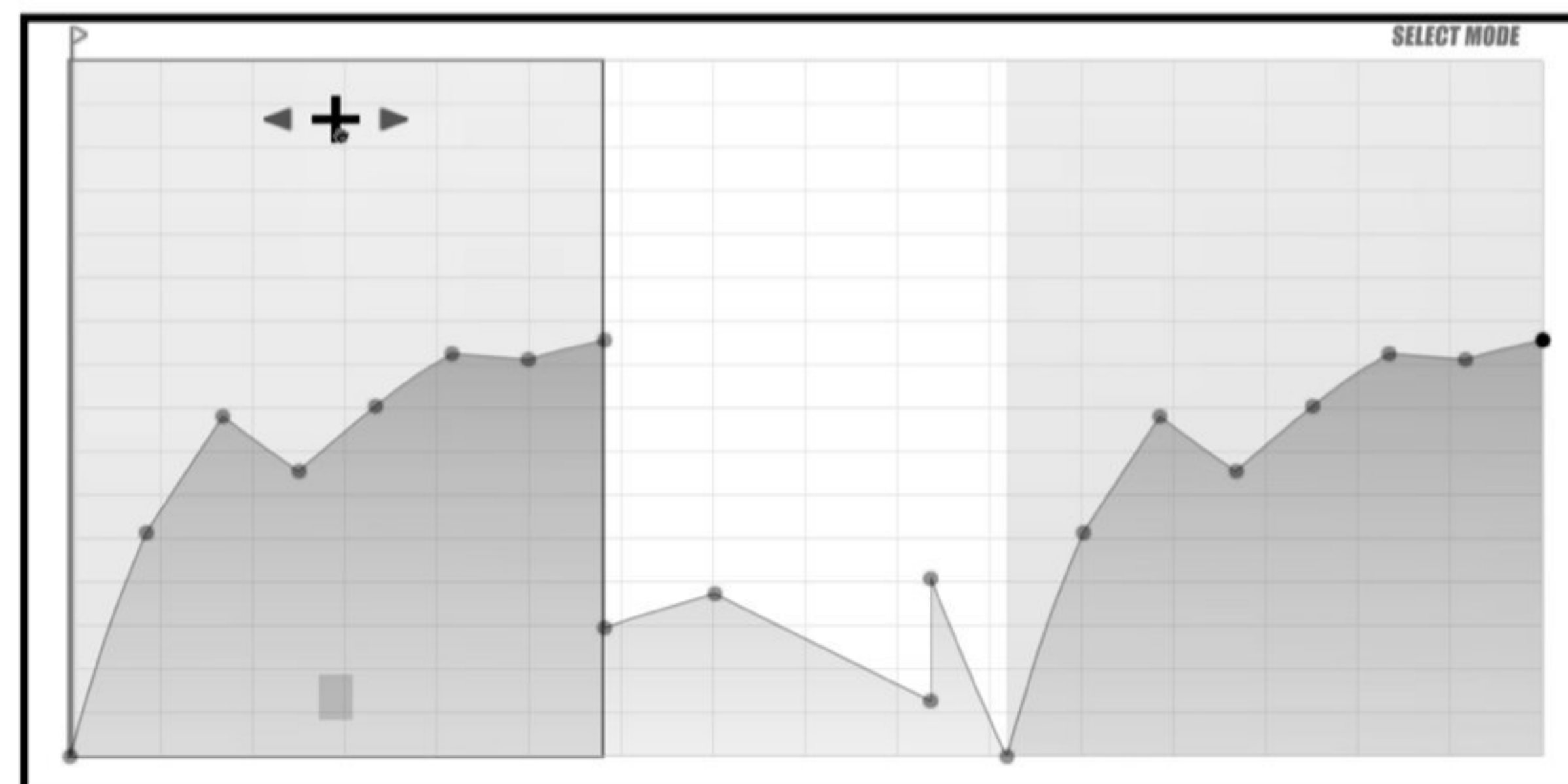
Select  
& Rate

## BLOCO DE CÓPIA

Clique com o botão do rato para começar a copiar o bloco seleccionado. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



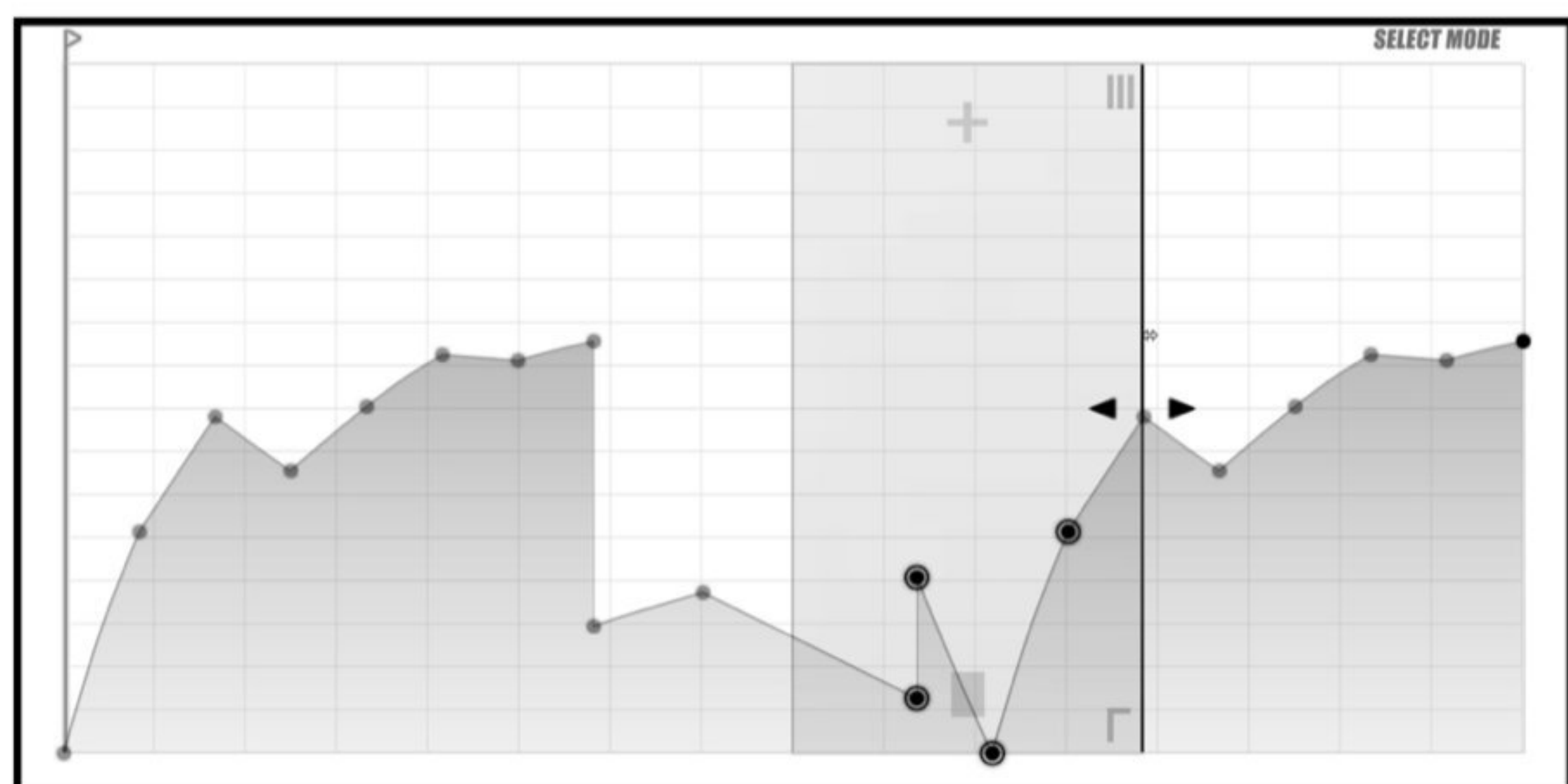
...



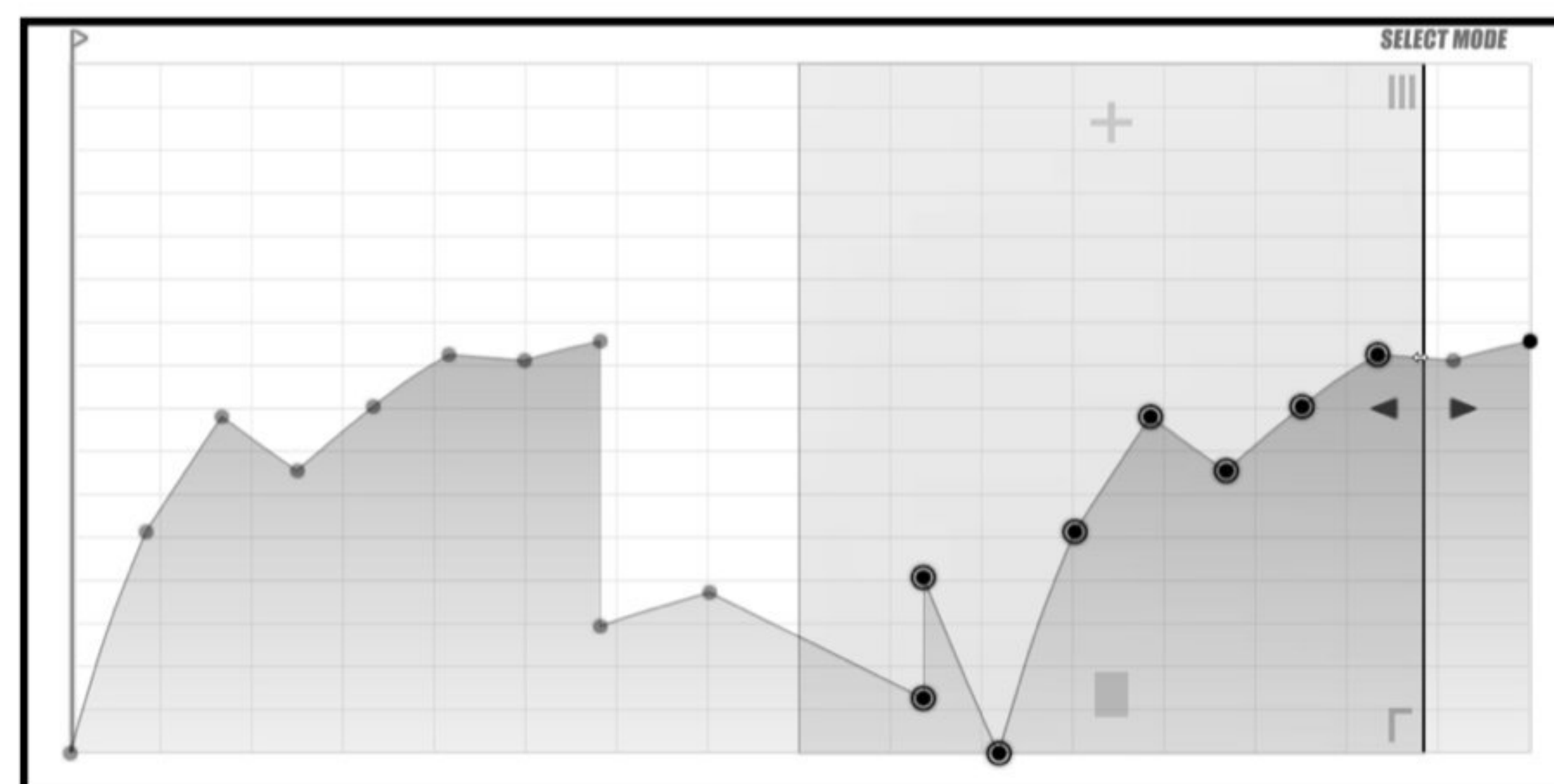
Select  
& Rate

## ALTERAR SELECÇÃO ESQUERDA

Clique no botão do rato para começar a alterar a selecção da esquerda. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



...



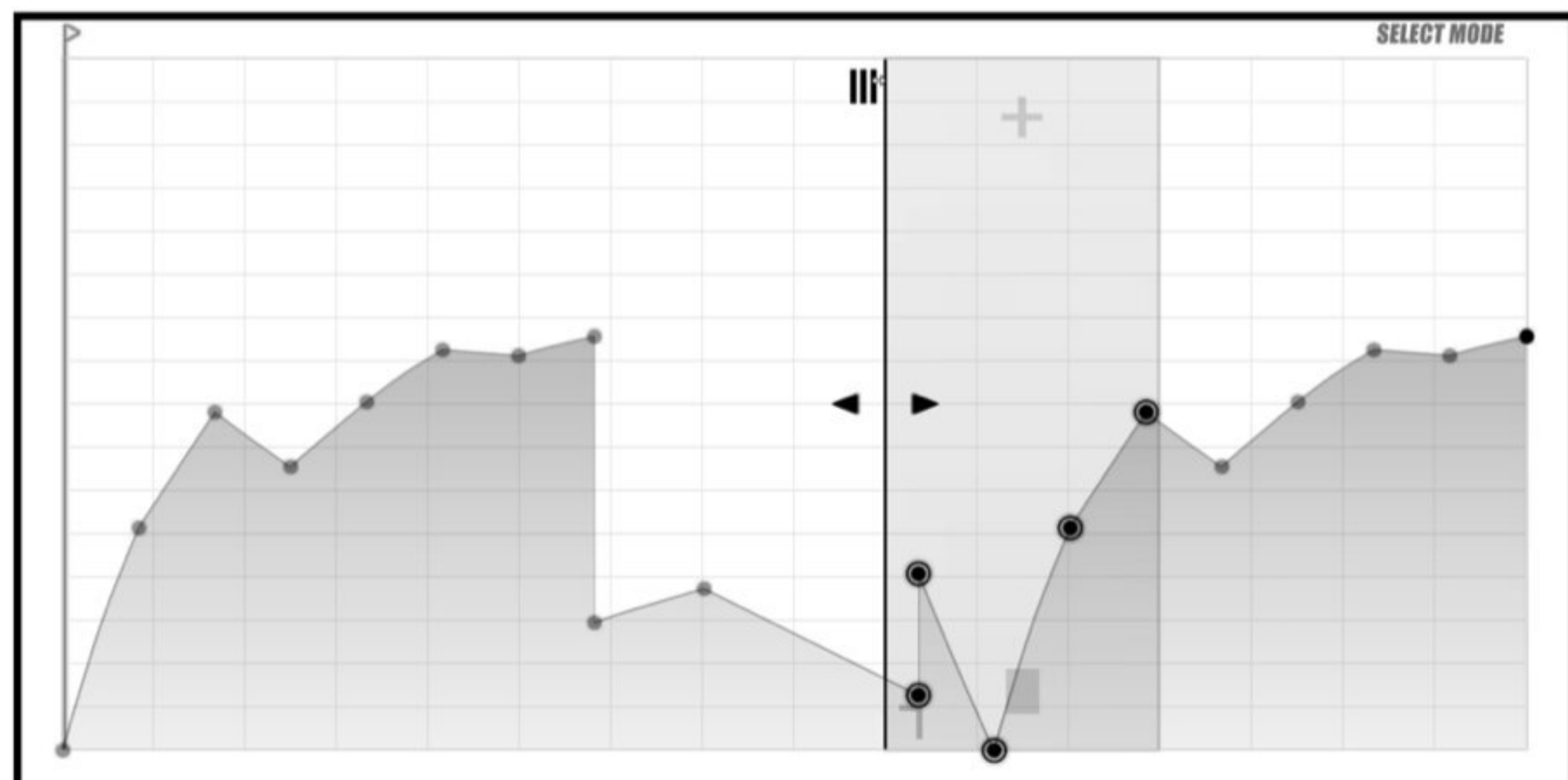




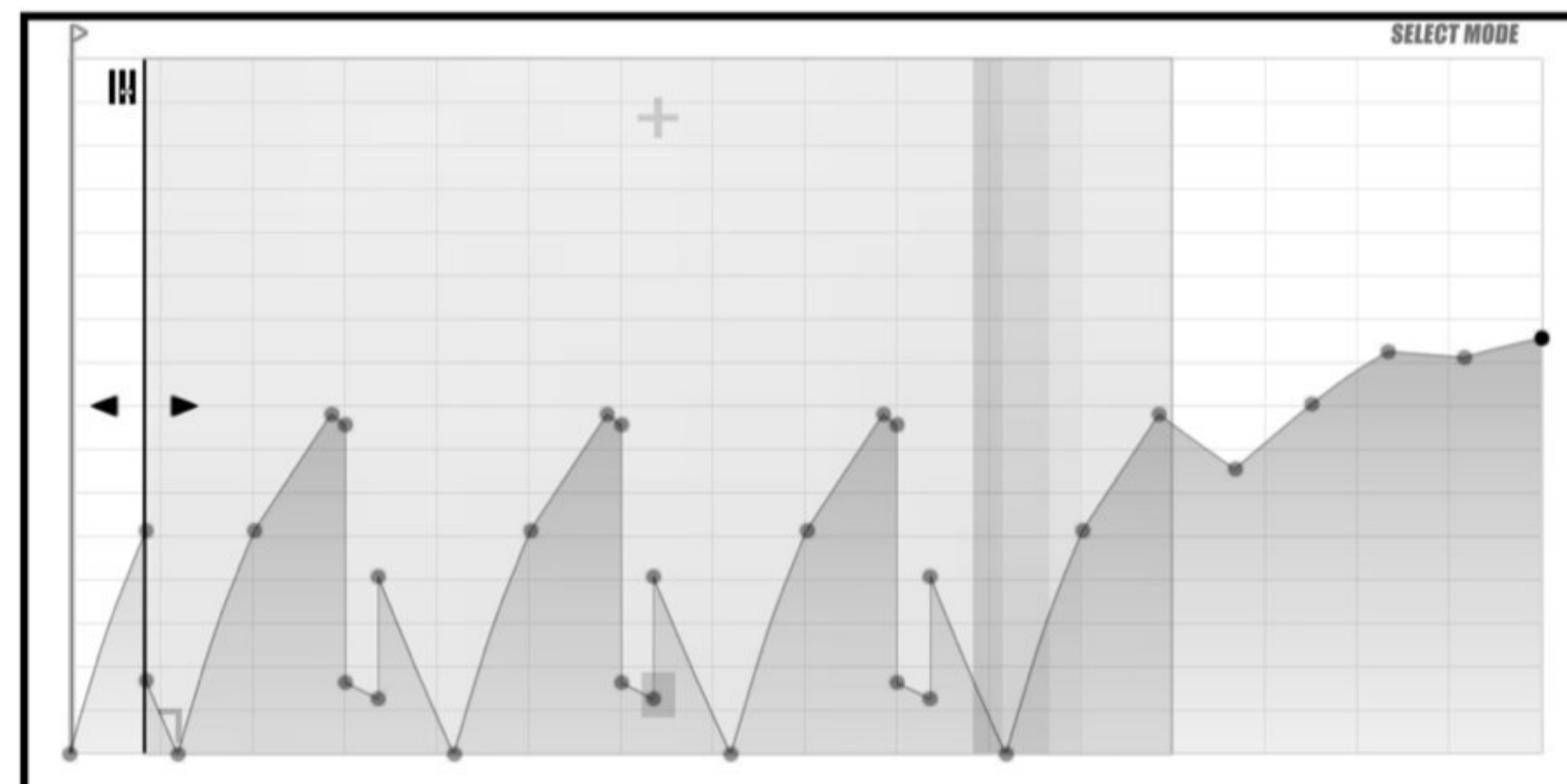
Select  
& Rate

REPETIR À ESQUERDA

Clique no botão do rato para começar a repetir a selecção para a esquerda. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



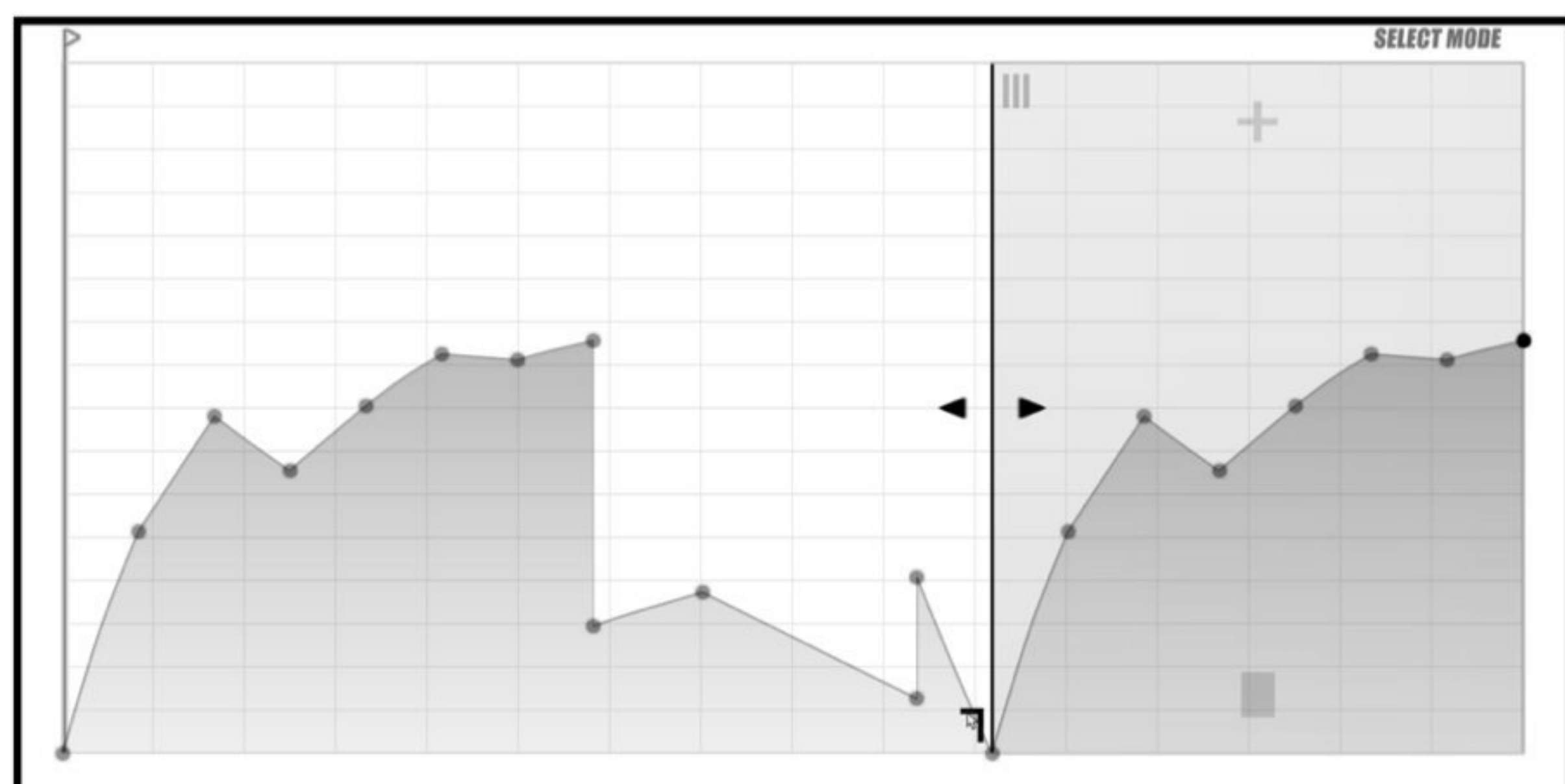
...



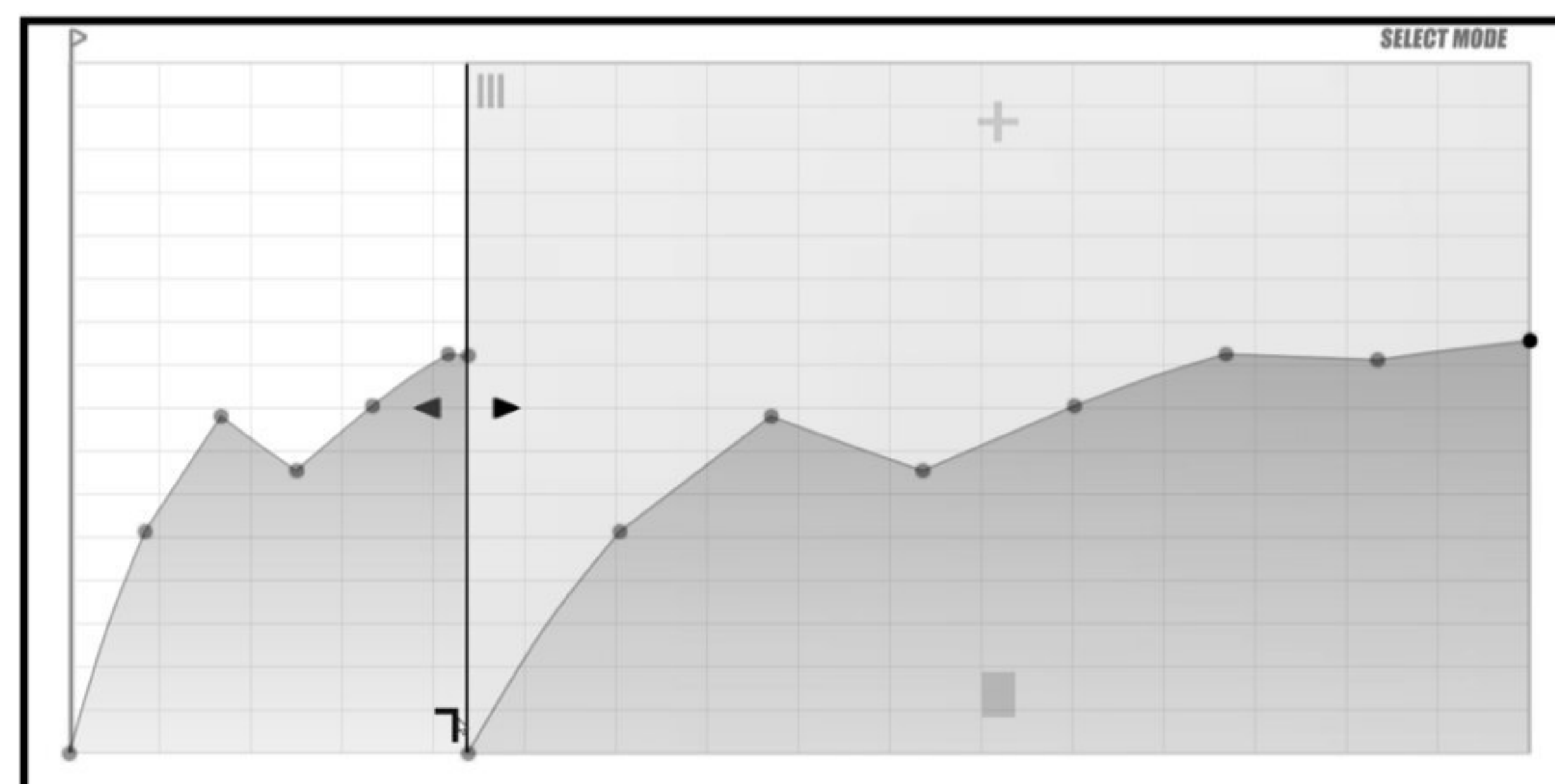
Select  
& Rate

EXPANDIR À ESQUERDA

Clique no botão do rato para começar a esticar a selecção para a esquerda. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



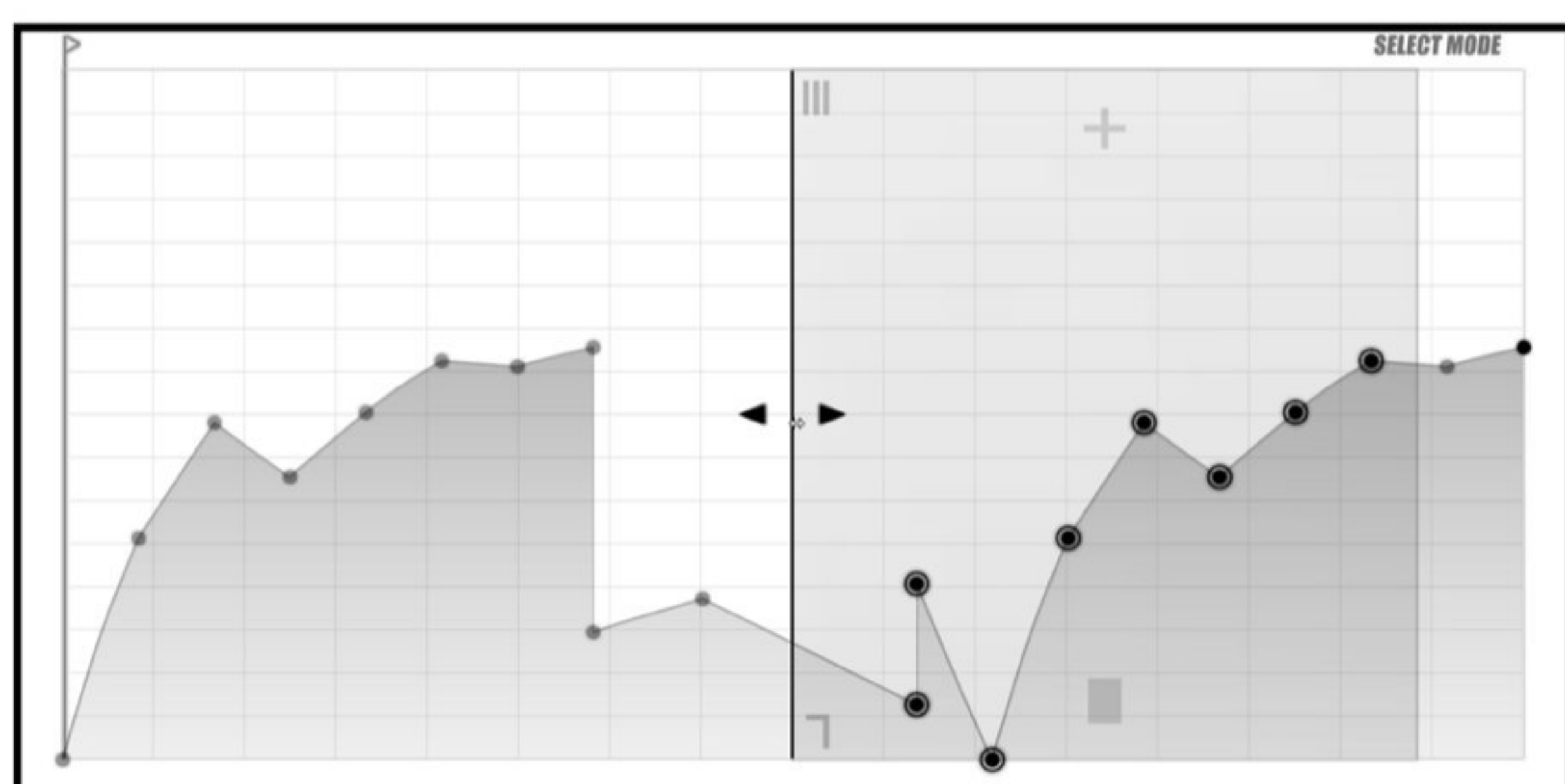
...



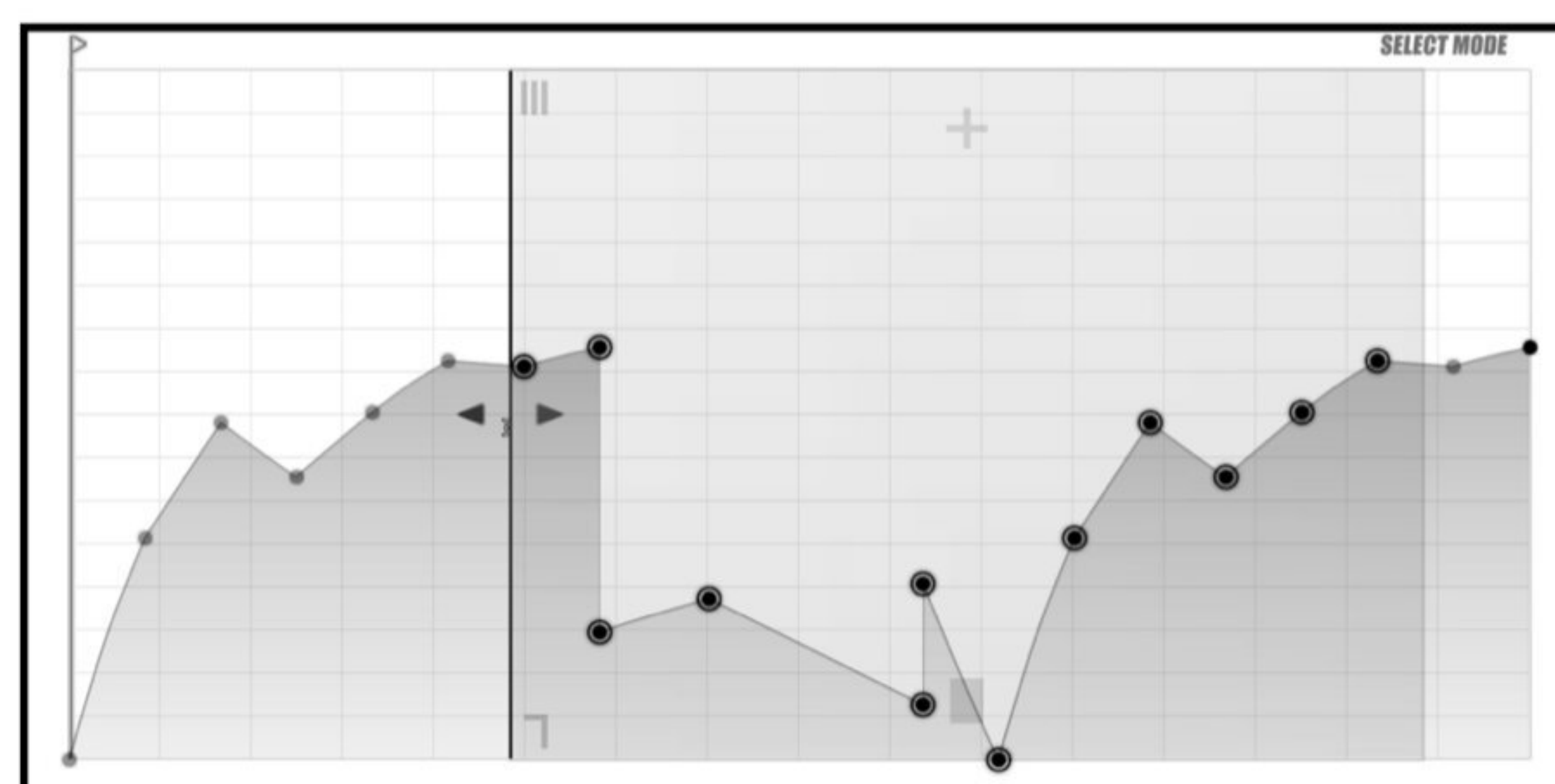
Select  
& Rate

ALTERAR A SELECÇÃO DIREITA

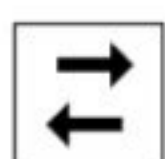
Clique no botão do rato para começar a alterar a selecção correcta. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



...



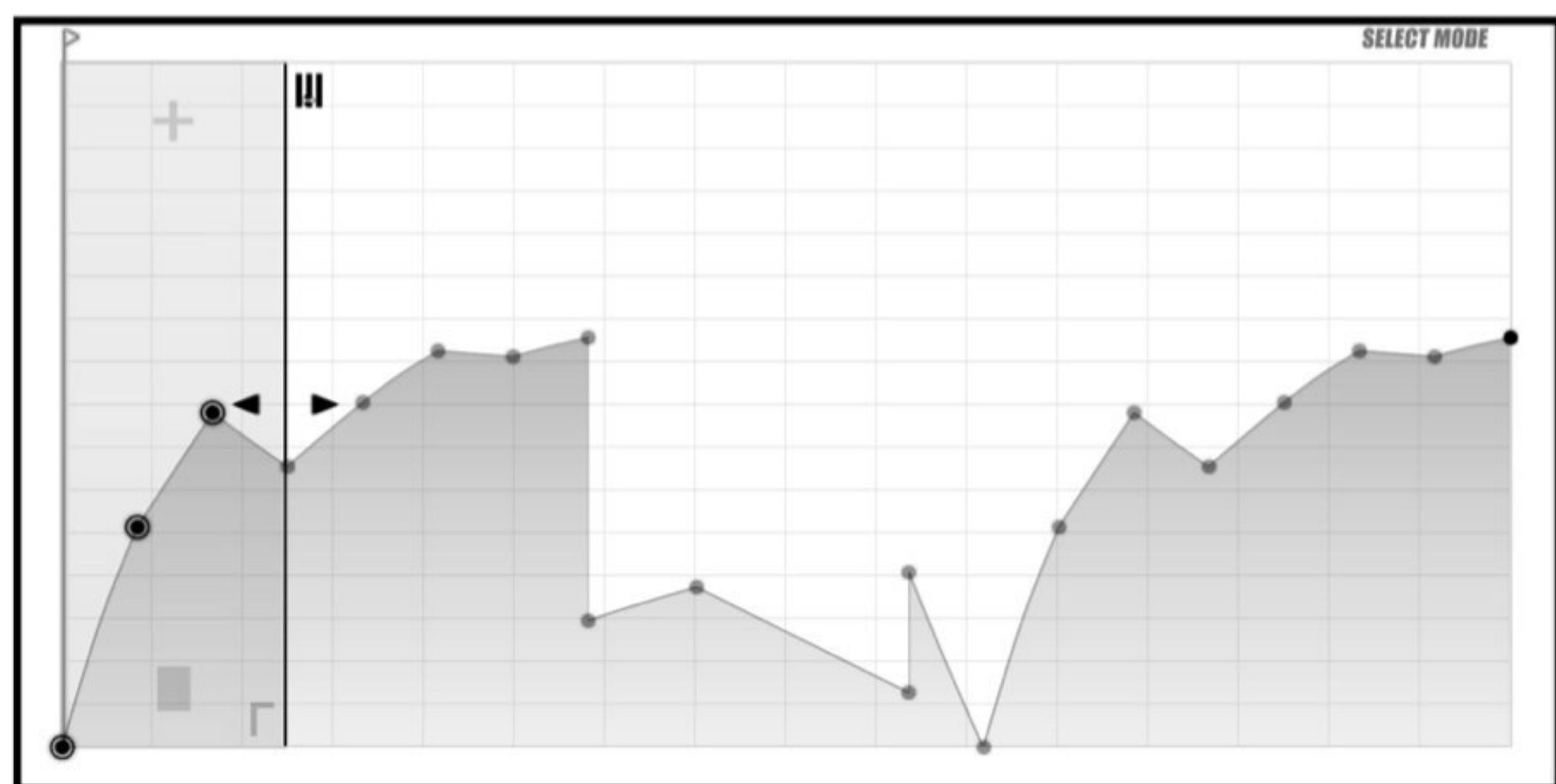




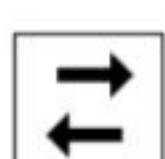
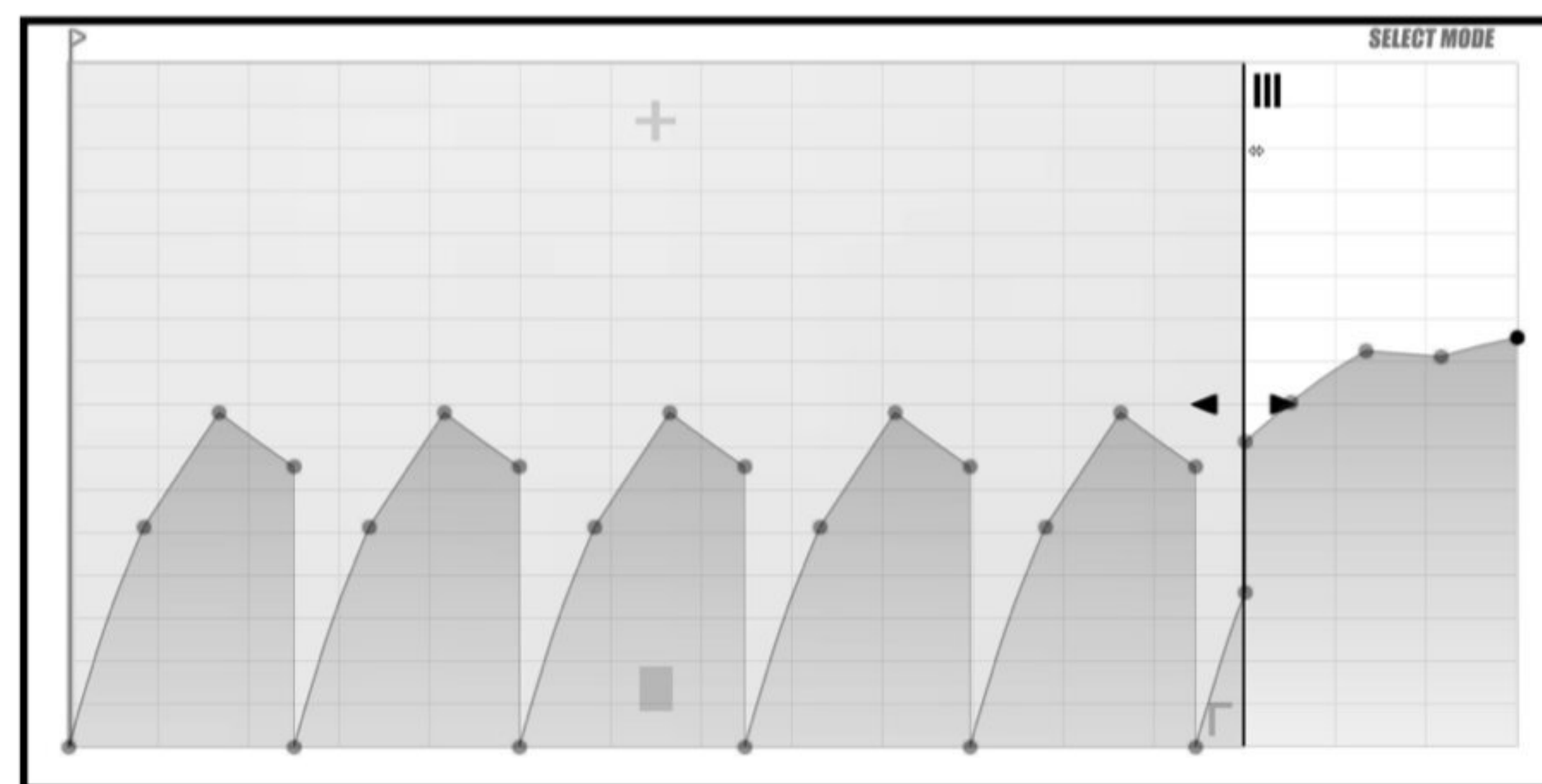
Select  
& Rate

REPETIR À DIREITA

Clique no botão do rato para começar a repetir a selecção para a direita. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



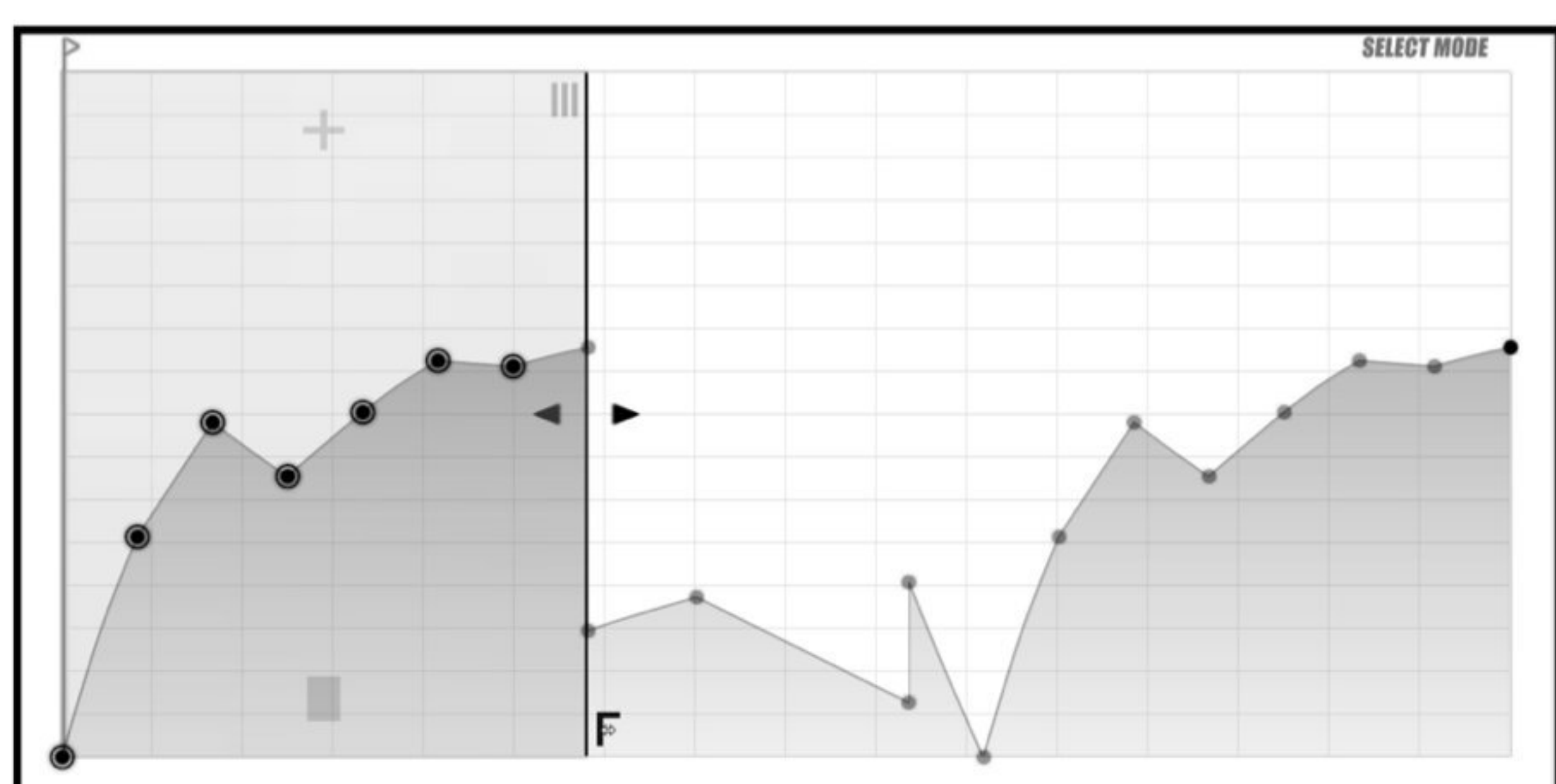
...



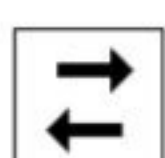
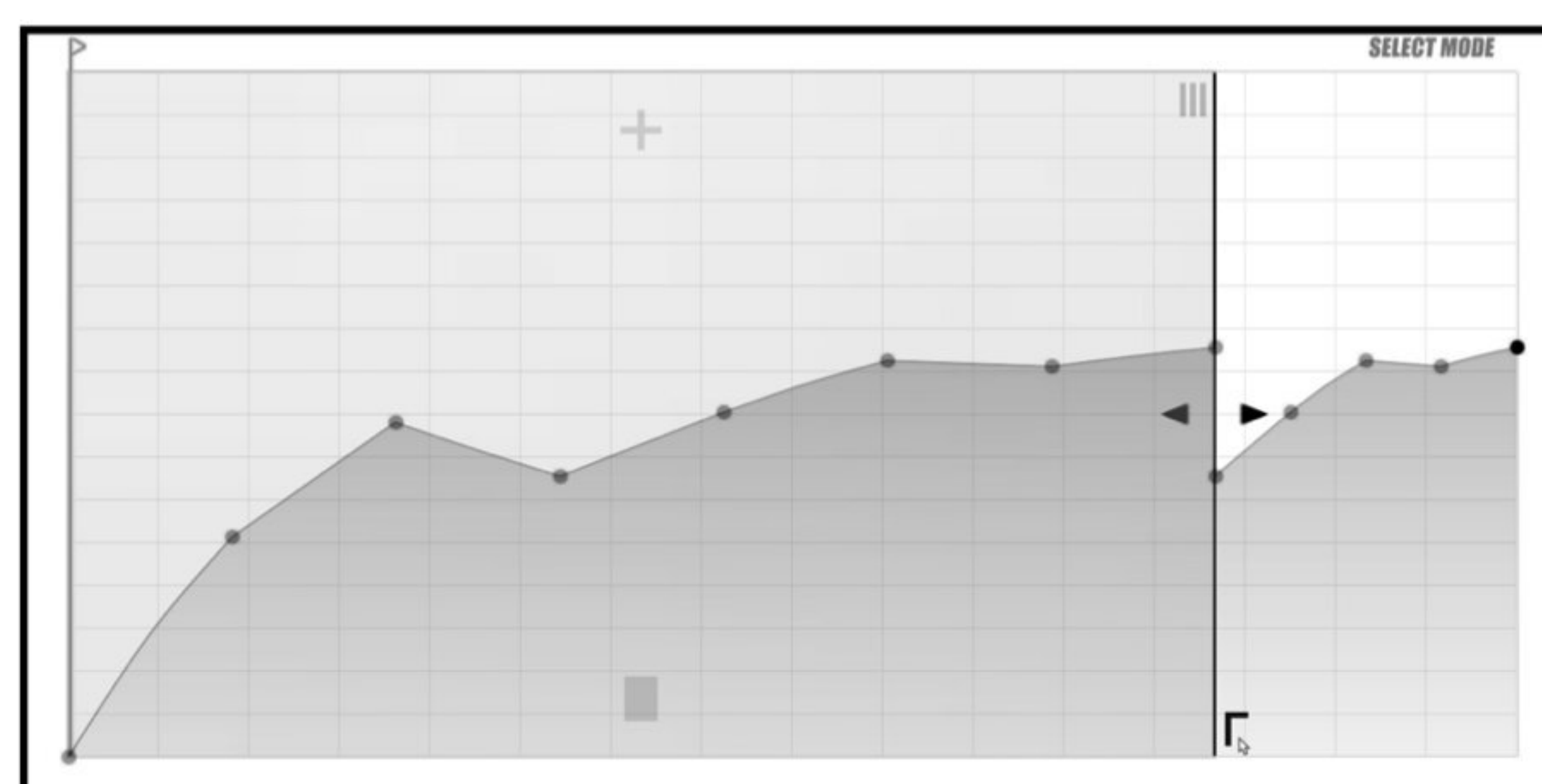
Select  
& Rate

EXPANDIR À DIREITA

Clique no botão do rato para começar a esticar a selecção para a direita. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



...



Select  
& Rate

INÍCIO DO JOGO

Clique com o botão do rato para deslocar o ponto de partida da curva. Nota: pode ser negativo, caso em que será mostrado em azul. Utilizar a tecla de teclado SHIFT para alinhar com a grelha.



...

