

OF2

version 2.0.1

USER'S MANUAL

用户手册

MANUAL DEL USUARIO

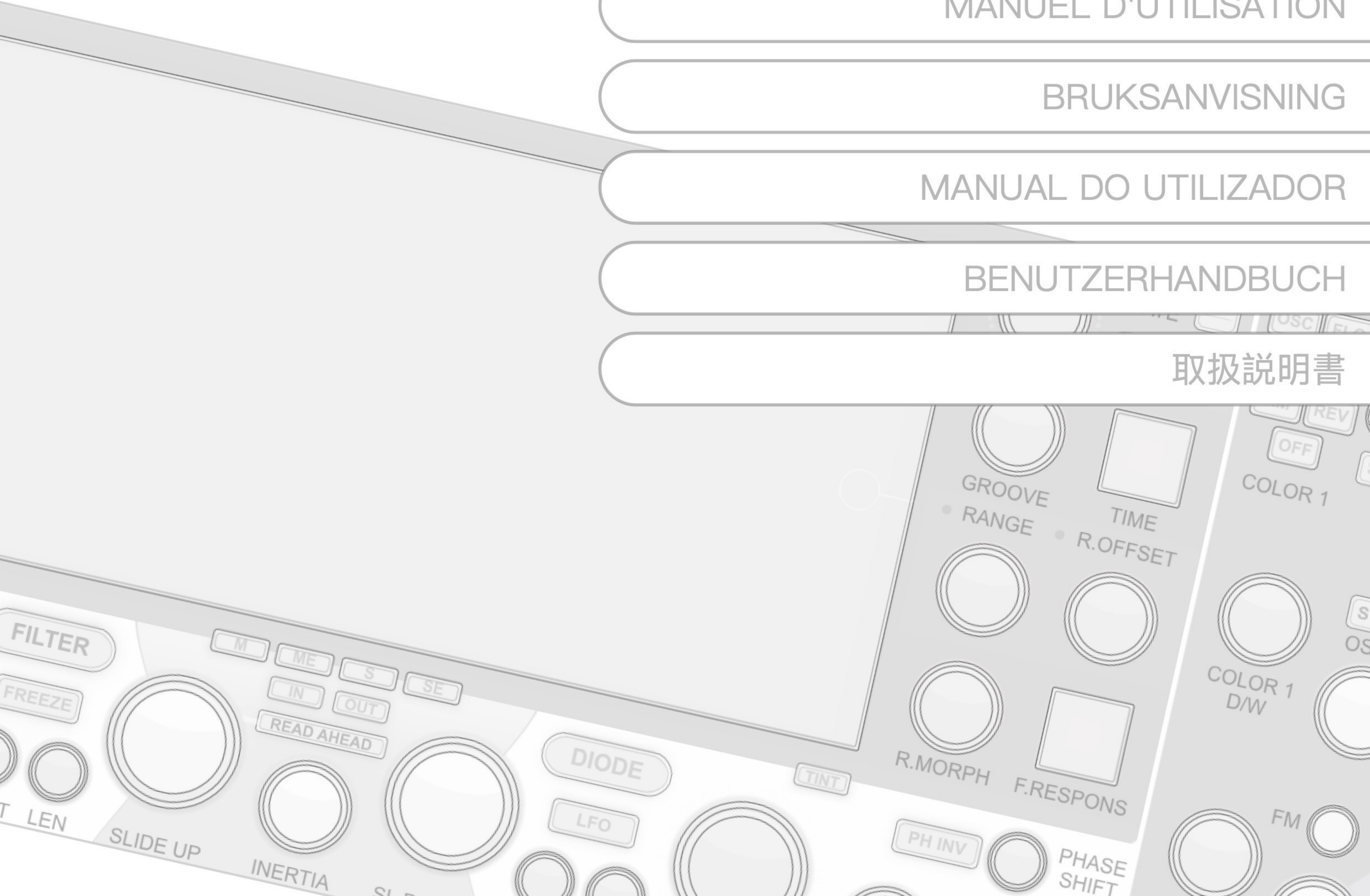
MANUEL D'UTILISATION

BRUKSANVISNING

MANUAL DO UTILIZADOR

BENUTZERHANDBUCH

取扱説明書



La información contenida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso y no constituye un compromiso por parte de FKFX Audio. El software descrito en este manual se proporciona bajo los términos de un acuerdo de licencia o un acuerdo de no divulgación. El acuerdo de licencia del software especifica los términos y condiciones de su uso legal. Queda prohibida la reproducción o transmisión total o parcial de este manual, en cualquier forma o para cualquier fin que no sea el uso personal del comprador, sin la autorización por escrito de FKFX Audio. Todos los demás productos, logotipos o nombres de empresas mencionados en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

ADVERTENCIA

IMPORTANTE: El software, cuando se utiliza en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, puede ser capaz de producir niveles de sonido que pueden causar una pérdida de audición permanente. NO utilice el software durante períodos prolongados a volúmenes altos o incómodos. Si experimenta pérdida de audición o pitidos en los oídos, consulte a un audiólogo.

AVISO: Los gastos de servicio incurridos por el desconocimiento del funcionamiento de una función o característica (cuando el software funciona como es debido) no están cubiertos por la garantía del fabricante y son responsabilidad del propietario. Por favor, estudie este manual cuidadosamente y consulte a su distribuidor antes de buscar más ayuda.

INSTALAR

Para instalar el plugin, haz doble clic en el archivo ZIP proporcionado, luego haz doble clic en el ejecutable de instalación y deja que te guíe por los diferentes pasos.

Nota: en Windows, también puede instalar los plugins directamente en su carpeta VST/VST3, consulte la carpeta "DIRECT INSTALL"

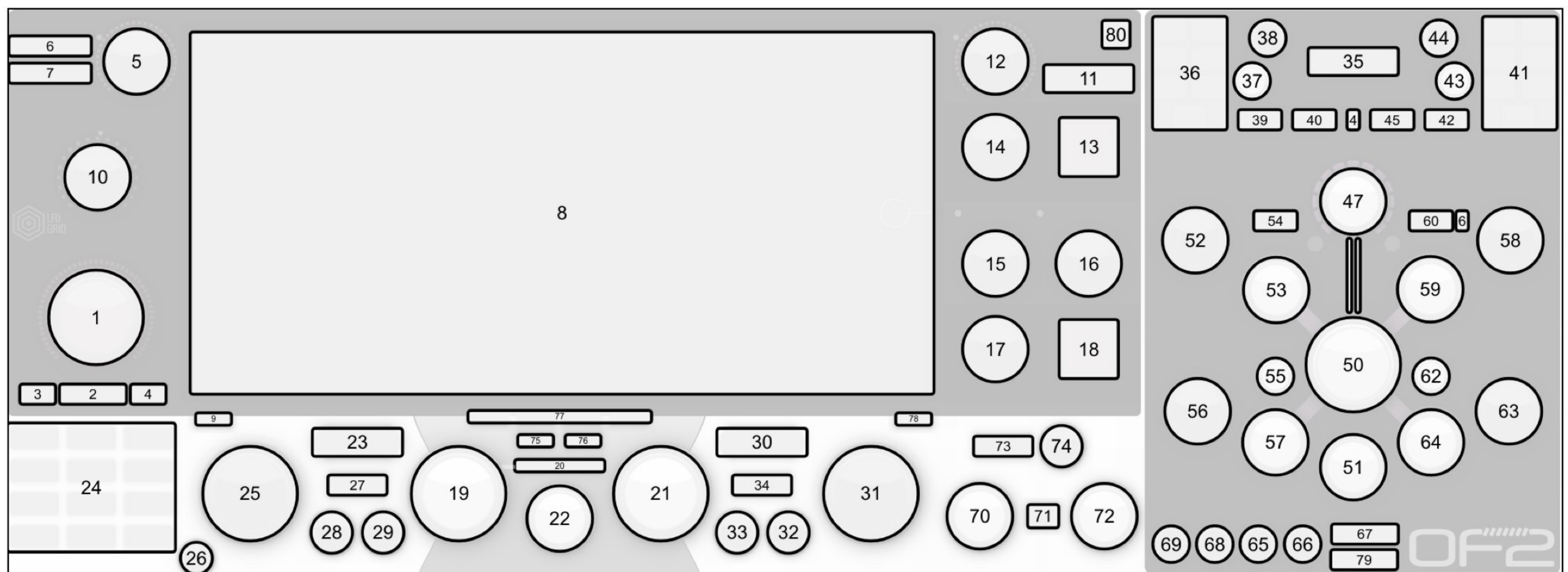
Nota: en MACOSX puedes elegir entre los diferentes formatos de plugin disponibles.

¡Gracias por elegir OF2! Tanto si está esculpiendo texturas sutiles como ampliando los límites del sonido, OF2 le ofrece un control potente e intuitivo. Desde la calidez de lo analógico a la potencia de lo digital, desde los grooves MIDI al caos controlado, todo funciona en armonía para estimular tu creatividad.

Con funciones como Chaos Autopilot, Resonance Compressor, Diode Distortion y MIDI Groove Import, OF2 está diseñado para inspirar y hacer que tu sonido sea único.

VISIÓN GENERAL

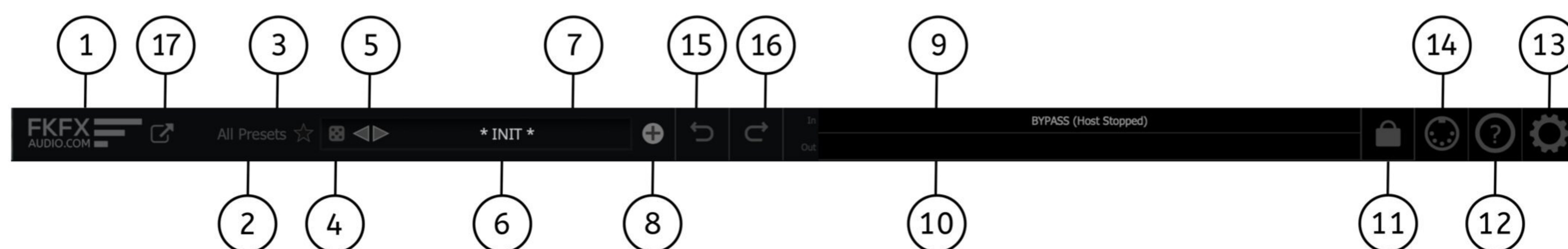
El siguiente diagrama muestra el número de cada función del software y el número de página correspondiente:



PLUGIN TOP	p. 4
CERRADURA	p. 5
BLOQUEO DEL USUARIO	p. 6
INSTANTÁNEA DE LA CERRADURA	p. 6
OPCIONES	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 DE MORPHING	p. 28

La parte superior del plugin contiene las siguientes funciones globales:

1. Logotipo del plugin: Haga clic en el logotipo para abrir la ventana "Acerca de", que muestra la versión del plugin y un enlace a nuestro sitio web.
2. Nombre de la sección predefinida: Este campo indica la sección cargada actualmente. Puedes cambiarlo cargando un preset de otra sección.
3. Añadir a favoritos: Haga clic en la estrella para añadir a favoritos la última configuración predefinida cargada. Haga clic de nuevo para eliminarlo. La sección Favoritos del menú de preajustes contiene todos los preajustes marcados con una estrella naranja.
4. Preajuste aleatorio: Carga un preajuste elegido al azar de la sección actual.
5. Navegación rápida: Utiliza las dos flechas para navegar rápidamente entre los presets en orden alfabético.
6. Nombre del preajuste activo: Muestra el último preajuste cargado. Haga clic para abrir el menú de preajustes.
7. Preajuste modificado: Las estrellas alrededor del nombre indican que el preset ha sido modificado desde que se cargó.
8. Guardar preajuste: Pulse sobre la cruz para guardar los ajustes actuales como un nuevo preajuste. Deberá introducir un nombre con el teclado y confirmar pulsando Intro. Pulse Escape para cancelar. El preset se guardará en la sección indicada en 2, así como en la categoría Usuarios del menú.
9. Medidor de entrada: Muestra el nivel de la señal que entra en el plugin. Una señal demasiado fuerte se muestra en rojo. Haga clic sobre ella para mostrar un medidor más preciso. Haga clic de nuevo para volver a la visualización estándar.
10. Medidor de salida: Muestra el nivel de la señal que sale del plug-in. Funciona de la misma forma que el medidor de entrada.
11. Sistema LOCK: Haga clic para acceder al sistema de carga de presets LOCK. Consulte las secciones correspondientes del manual para más detalles.
12. Ayuda interactiva en inglés: Active este modo para mostrar una breve descripción en inglés al pasar el ratón sobre los controles del plugin. Haga clic de nuevo para desactivar la ayuda.
13. Opciones del plugin: Pulse este símbolo para abrir el panel de opciones. Haga clic de nuevo para cerrarlo. Consulte la sección Opciones del manual para más detalles.
14. MIDI Learn (sólo VST): Haga clic en este botón para activar la asignación MIDI. A continuación, haga clic en un control del plug-in y mueva un parámetro en su controlador MIDI para asignarlo automáticamente. Para eliminar una asignación, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic en el control en cuestión. Las versiones VST3 no admiten la entrada de controladores MIDI. En macOS, es mejor usar la versión AudioUnit, y en Windows, la versión VST.
15. UNDO: Cancela la última modificación realizada.
16. REDO: Restaura la última modificación deshecha.
17. Visita FKFXAudio: Haz clic aquí para descubrir nuestras últimas noticias y productos.



OBVIOUS FILTER 2 tiene 3 modos de bloqueo predefinidos y un modo de bloqueo definido por el usuario.

El bloqueo permite cargar un PRESET manteniendo los valores de los controles bloqueados.

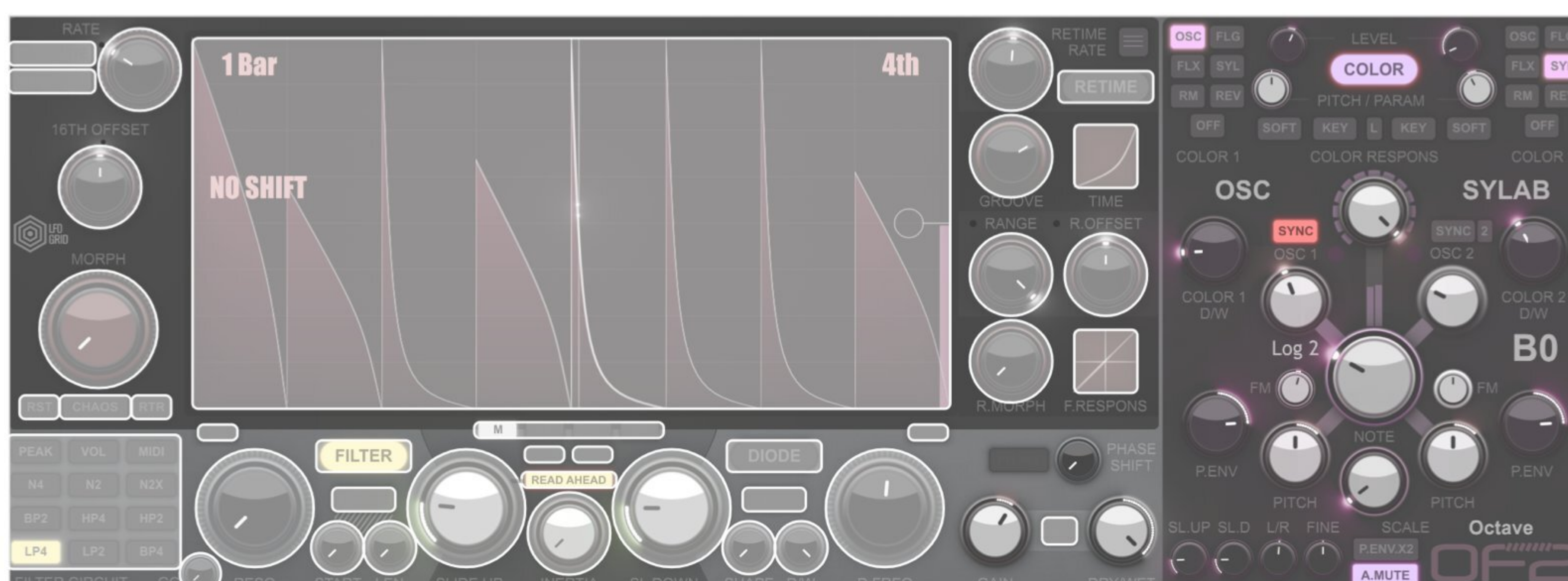
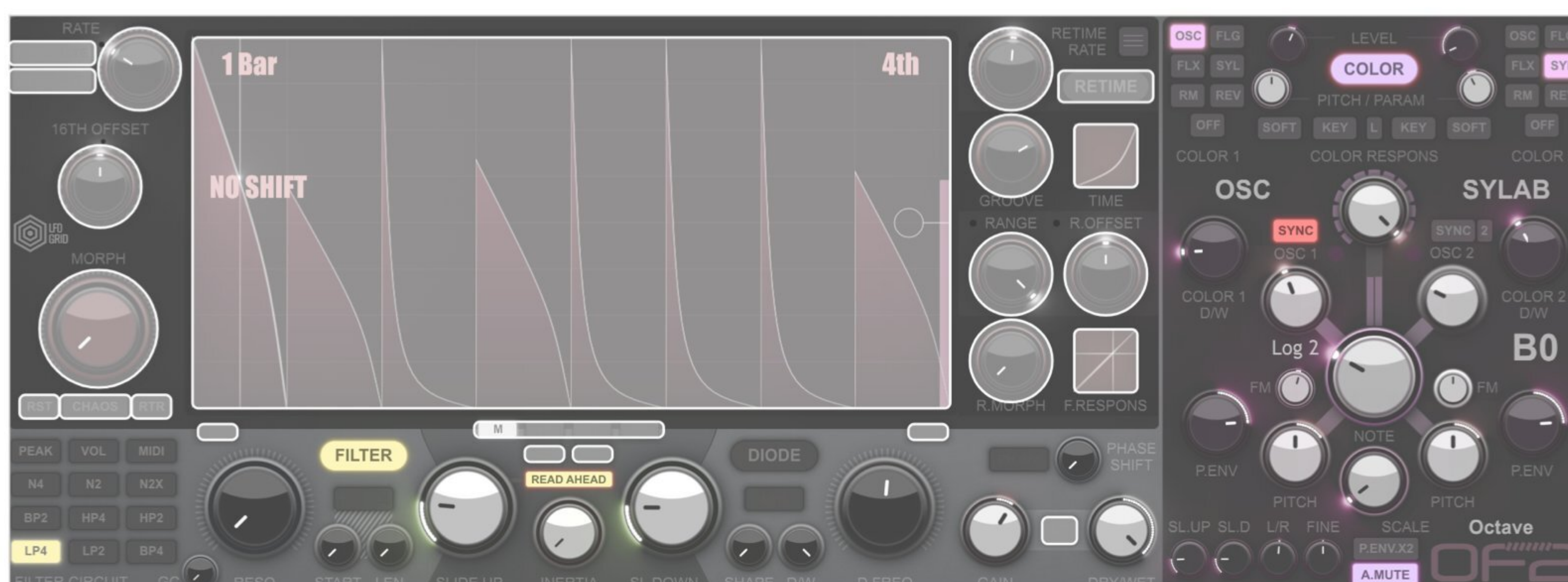
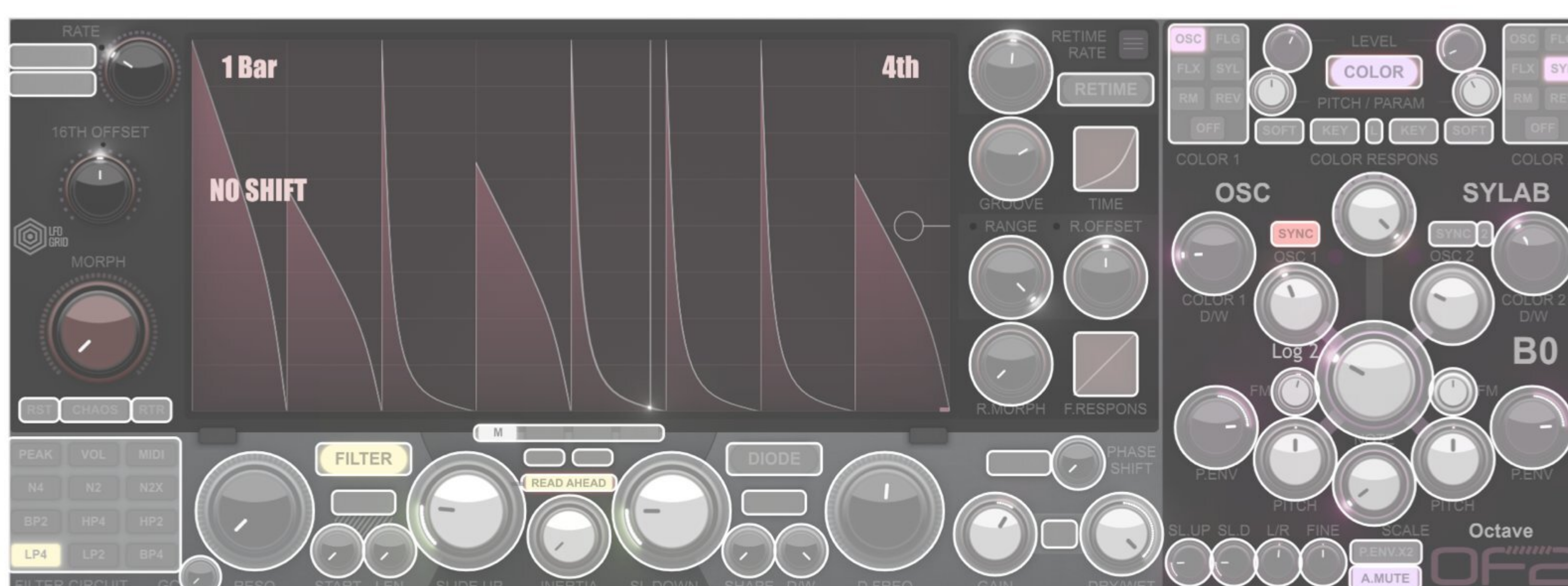
Los 3 modos de bloqueo predefinidos son los siguientes:

- BLOQUEO 1: Para sustituir las curvas del LFO. También tiene la opción de añadir otras curvas (ver la sección SNAPSHOT).
- LOCK 2: Bloquea todo excepto las curvas y su velocidad.
- LOCK 3: Bloquea todo excepto la distorsión.

Para activar los bloqueos predefinidos, basta con pulsar el icono LOCK: una vez para LOCK 1, dos veces para LOCK 2, tres veces para LOCK 3, y finalmente una cuarta vez para LOCK USER.

El icono LOCK se encuentra en la parte superior derecha del plugin.

Los controles bloqueados aparecen resaltados en rojo. A continuación se muestran los diferentes bloqueos posibles:



Obvious Filter tiene un modo de bloqueo definido por el usuario.

El bloqueo permite cargar un PRESET manteniendo los valores de los controles bloqueados.

Para activar el modo de bloqueo del usuario, basta con pulsar el icono de BLOQUEO con el botón derecho del ratón.

El icono de BLOQUEO se encuentra en la parte superior derecha del plugin.

Con el modo de bloqueo de usuario, puedes elegir qué controles se bloquean cuando se carga PRESETS.

Basta con hacer clic en los controles para activar y desactivar el bloqueo.

Con el botón derecho del ratón se puede acceder a un menú que permite desactivar todos los bloqueos (BLOQUEO NULO) o activar todos los bloqueos (BLOQUEO TODO).

En este menú también puede elegir salir del modo de bloqueo definido por el usuario (LOCK EXIT).

Los controles bloqueados están resaltados en naranja.

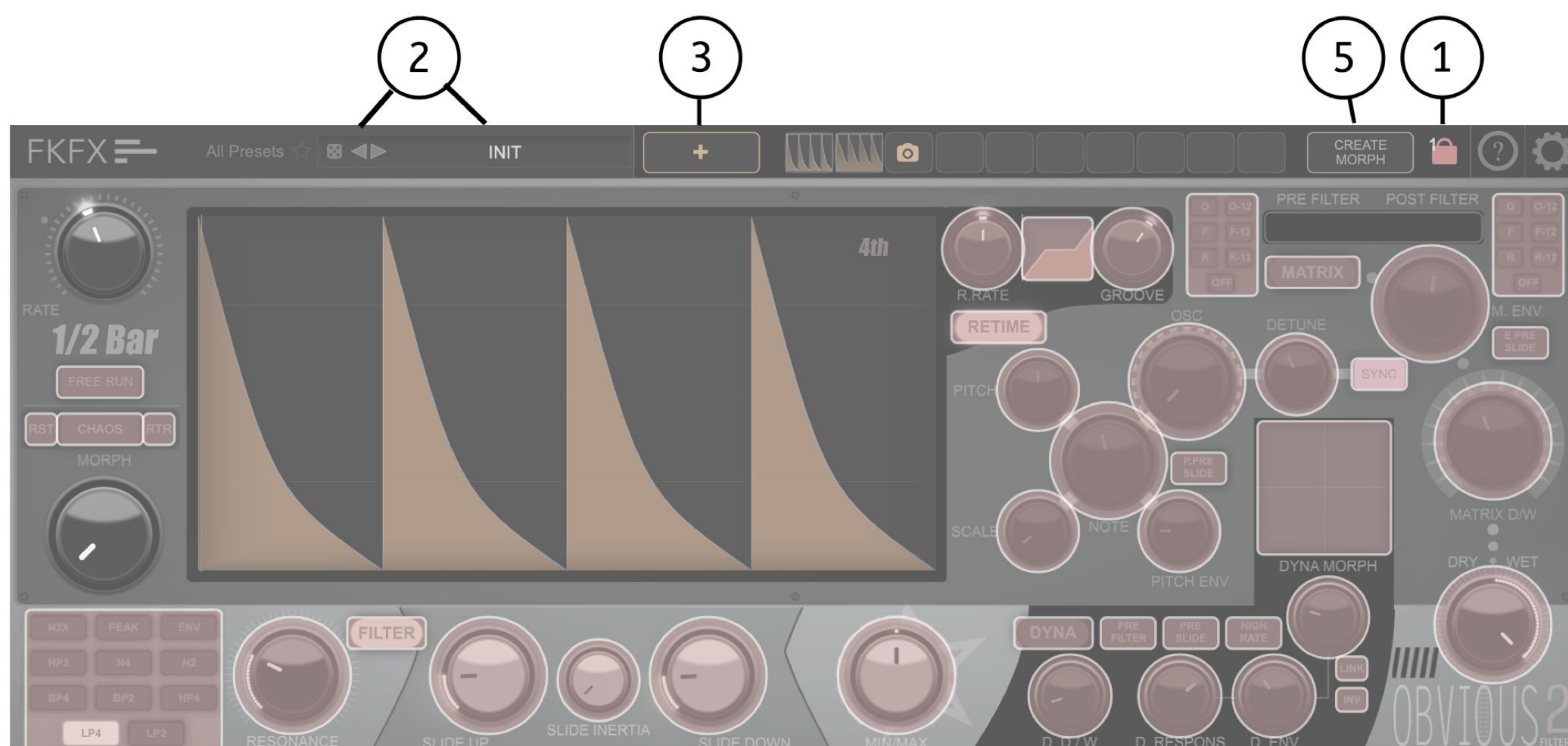
INSTANTÁNEA DE LA CERRADURA

Obvious Filter 2 puede cargar una serie de nuevas curvas para el LFO del filtro manteniendo los ajustes del sonido. Así es como se hace:

- 1) Haga clic en LOCK 1 (véase la sección LOCK), en este punto se mantienen los ajustes de sonido, sólo se ven afectadas las curvas de morphing
- 2 – Cargar una nueva curva cargando nuevos preajustes.
- 3 – Cuando una curva sea adecuada, pulse el símbolo "+" para añadir esta curva
- 4 – Repita la operación 2 si es necesario
- 5 – Pulsar el botón "CREAR MORFEO" para finalizar la operación

Las nuevas curvas han sido añadidas, y adaptadas si es necesario a la velocidad de su LFO.

Nota: Cuando busques nuevas curvas, puedes mover el control de morph para obtener curvas intermedias, ¡y tomar una foto de ellas!



Para acceder al panel de opciones del plugin, basta con hacer clic en el engranaje situado en la parte superior derecha de la interfaz del plugin. OBVIOUS FILTER 2 tiene 15 opciones:

- "Animación rápida": Dibuja la interfaz del plugin a máxima velocidad, de lo contrario la tasa de refresco se limitará a 15 fotogramas por segundo.
- Glowing Point": Dibuja las luces de los LFOs.
- Medio Brillo": Dibuja las luces de los LFOs a la mitad de brillo.
- MouseWheel (MW): Permite modificar los controles con la rueda del ratón.
- MW Invertir arriba/abajo": Invierte la rueda del ratón.
- MW Quick Zoom Edit": Permite utilizar la rueda sobre un punto de la pantalla del LFO para activar el editor haciendo zoom sobre la parte señalada.
- MIDI to Note": Las notas MIDI IN controlan la nota principal (reproducida en MIDI Thru).
- MIDI to Host": Envía la modificación de la nota principal al host, desactivado para preservar la automatización en el host.
- MIDI Preset Load": Activa la carga MIDI de presets cuyo nombre empiece por "=C#4" (con la nota C#4, canal 2), o "=29" (con el cambio de programa 29).
- Auto Optimize": Optimiza automáticamente las curvas al final del LFOGRID.
- Ocultar ratón": Oculta el ratón al editar los controles.
- Menú mando R.Click": Permite utilizar el botón derecho del ratón en controles no continuos para acceder a un menú.
- Contraste etiquetas": Utilice esta opción para hacer más legibles las etiquetas de todos los controles.
- Salida MIDI(7/77) Envía el LFO principal a CC77/CH7 en MIDI OUT (sólo formato VST).
- Show Routing": Active este control para mostrar el enrutamiento en la pantalla del LFO cuando active o desactive módulos.

Este control permite un morphing fluido entre las distintas curvas grabadas en el editor, creando transiciones dinámicas y evolutivas entre varias formas de modulación. Esto permite animar el movimiento de la señal de forma orgánica, variando continuamente entre curvas con perfiles contrastados.



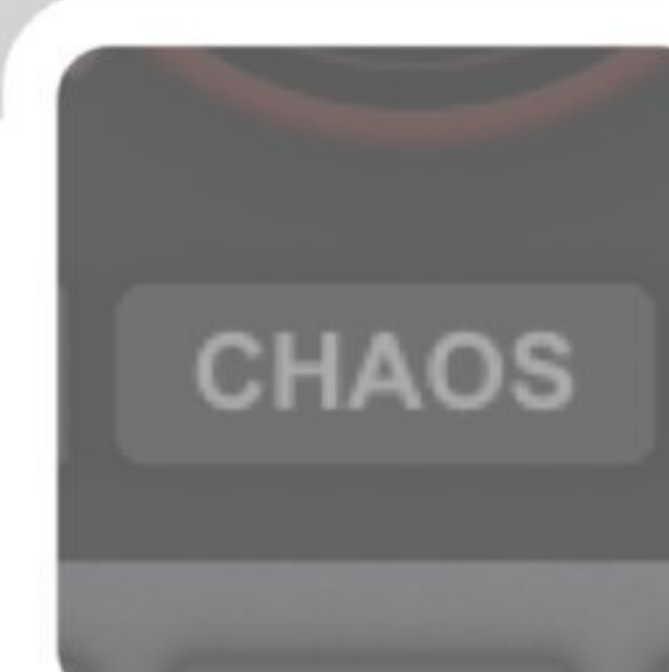
Hay numerosas opciones de morphing disponibles directamente en el editor. Haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre este control se abre un menú contextual que ofrece una serie de funciones avanzadas:

- Insertar una nueva curva entre dos curvas existentes, para crear transiciones intermedias más matizadas.
- Sustituir todas las curvas almacenadas por la que se ve actualmente en la pantalla, para unificar la modulación.
- Sustituir todas las curvas por la que se visualiza actualmente, respetando los parámetros *RANGE*, lo que permite adaptar la modulación a un rango dinámico personalizado.

El movimiento de este control también puede automatizarse mediante la función **CHAOS**. Cuando se activa, esta función inyecta un comportamiento aleatorio o evolutivo en el morphing. La posición del control define entonces el valor máximo que CHAOS puede alcanzar, sirviendo de techo para la intensidad del morph. Esto genera variaciones impredecibles pero controladas, ideales para texturas vivas y modulantes.

2 CHAOS AÑADE UN CAOS ALEATORIO ENTRE EL CERO Y EL MORPH ACTUAL

Activa este control para introducir un comportamiento aleatorio en el morphing de curvas, generando variaciones dinámicas e impredecibles en la modulación.



Para que el caos sea efectivo, también es necesario ajustar el valor *Morph*. El caos operará entonces entre el valor mínimo de morph y el valor *Morph* definido, creando un rango de variación controlado y expresivo.

Por defecto, la velocidad del caos sigue la velocidad de reproducción de la curva principal. Sin embargo, al activar el botón *RTR* (RETIME RATE) de la derecha, la velocidad de la función *RETIME* (parámetro RATE 2) se utilizará para controlar la velocidad del caos, ofreciendo granularidad adicional en el ajuste del tempo de modulación.

3 RST REINICIA EL CAOS

El control del caos no genera un comportamiento totalmente aleatorio, sino una modulación controlada con variaciones impredecibles sin dejar de ser musicalmente coherente.



Haciendo clic en este control, puedes restablecer manualmente el estado de caos, devolviendo la modulación a un punto de partida estable.

Cuando tocas en bucle, el caos se restablece automáticamente con cada nueva repetición, garantizando la coherencia temporal del ciclo. Además, se restablece cada vez que se reanuda el transporte anfitrión, lo que garantiza que la modulación siempre comienza en un estado predecible cuando se inicia la reproducción.

Esta función resulta especialmente útil al renderizar en tu DAW. En lugar de obtener resultados diferentes con cada exportación, puedes insertar puntos de automatización en este control de reinicio (RST) en la línea de tiempo del host. De este modo, cada renderización será idéntica, con la función CHAOS activa pero con un comportamiento repetitivo controlado, lo que garantiza tanto la creatividad como la reproducibilidad en tus producciones.

Al activar este control, la velocidad del caos se sincroniza con el parámetro *RATE* de la función *RETIME* en lugar de con la velocidad del LFO principal.

Esta opción ofrece una mayor libertad de ajuste, permitiendo disociar la velocidad de las variaciones caóticas de la de la modulación principal, para conseguir efectos más complejos y personalizados.



Este control ajusta la velocidad de reproducción de la curva de modulación, influyendo en la velocidad a la que se aplican las variaciones a la señal de audio. La velocidad se expresa en divisiones rítmicas sincronizadas con el tempo del host, lo que garantiza una coherencia musical perfecta en un entorno de producción o interpretación.

El control de velocidad ofrece una serie de interacciones avanzadas: un doble clic en su lado derecho duplica la duración de, por ejemplo, un octavo de nota (1/8) a un cuarto de nota (1/4), ralentizando el movimiento de la curva. A la inversa, un doble clic en el lado izquierdo reduce la duración a la mitad –de 1 compás a 1/2 compás, por ejemplo–, acelerando la lectura de la modulación.

Por último, un doble clic en el centro del mando restablece la velocidad al valor predeterminado de 1 compás, proporcionando un punto de partida neutro para ajustes más precisos.



Este control se utiliza para determinar el comportamiento temporal del filtro en relación con la sincronización del host.

Cuando está desactivado, la sincronización es absoluta: la reproducción del filtro está totalmente sincronizada con el tempo y la posición del transporte del host. En otras palabras, si el transporte se detiene, el movimiento del filtro también se detiene, lo que garantiza una coherencia estricta con el proyecto.

Al activar este control, el filtro se vuelve autónomo en el tiempo: sigue evolucionando aunque se detenga el transporte anfitrión. Esto permite, por ejemplo, mantener una modulación constante, útil para efectos ambientales o texturas independientes del tiempo.

NOTA: Si el parámetro MIDISHOT está activado, este control determina el modo de disparo MIDI. En modo desactivado, el comportamiento corresponde al modo "TRIG", en el que cada pulso MIDI dispara brevemente el filtro. Cuando está activado, cambia al modo "GATE", en el que la duración de la señal MIDI determina cuándo se activa el filtro.



Activa este control para desactivar la sincronización con el host y permitir que el LFO se active mediante notas MIDI procedentes de un teclado o secuenciador externo. Esto transforma el comportamiento del LFO, haciéndolo sensible a los eventos MIDI entrantes, para un control rítmico y expresivo más directo.



Cuando el parámetro FREE / GATE está desactivado, cada nota MIDI reproduce el LFO en su totalidad, de izquierda a derecha, y luego se detiene cuando el ciclo se ha completado. El sistema espera entonces la siguiente nota antes de reiniciar el LFO. Este funcionamiento corresponde al modo "MIDI TRIG" (indicado en azul), en el que cada pulso MIDI actúa como un detonador temporal.

Si se activa FREE / GATE, se pasa al modo "GATE": el LFO sigue la duración de la nota tocada. Mientras se mantiene pulsada la tecla, la reproducción continúa; en cuanto se suelta, el LFO se detiene. Esto permite un control gestual y dinámico más fino, comparable a una envolvente controlada por reproducción MIDI.

MIDI TRIG (modo azul)

Combinando este modo con la función *RETIME*, puedes ajustar la forma en que el LFO se repite durante el disparo. Por ejemplo, si el RATE principal está ajustado a 1 compás y el RETIME RATE es de 2 compases, entonces el LFO principal se reproducirá dos veces durante la duración del TRIG. Esto le permite moldear con precisión la densidad de modulación dentro de un ciclo disparado por una sola nota.

Este modo es particularmente efectivo cuando se utiliza como fuente *sidechain* a través de una señal MIDI procedente de un kick. A diferencia del disparo de audio convencional, el uso de MIDI garantiza una precisión extrema a nivel de muestra, permitiendo un efecto de *pumping* ultrapreciso, ideal para mezclas limpias y dinámicas.

PUERTA MIDI

En este modo, OF2 puede utilizarse como un sintetizador monofónico, en el que cada nota reproducida define la duración y presencia del LFO. Esto abre la puerta a una amplia variedad de usos musicales, transformando el plug-in en un auténtico instrumento. Puede encontrar presets diseñados para este modo en la sección 'MIDI SynthBass' del Navegador de presets.

Esta pantalla muestra la curva de morph activa en ese momento, que cambia según el control de morph.



Un solo clic en esta pantalla abre el editor de curvas, que permite modificar directamente las formas y sus transiciones. Al hacer clic con el botón derecho se activa el modo de selección, lo que facilita la gestión y la edición precisa de las distintas curvas.

MIDI OUT también reproduce este LFO en el canal 7, controlador 77, siempre que la opción correspondiente esté activada. Esto permite utilizar la modulación generada para controlar dispositivos MIDI externos u otros plug-ins compatibles.

Por defecto, la respuesta en frecuencia del filtro está adaptada para facilitar el control a bajas frecuencias.

Esta respuesta deriva de la versión 1 de Obvious Filter, por lo que para obtener el sonido de esta primera versión es necesario dejar este parámetro desactivado.

Al activarlo, notarás una diferencia en la respuesta del filtro, que se vuelve más agresiva a medida que se vuelve lineal. También puedes utilizar el "USER LOCK" para desplazarte por los presets en este modo lineal, momento en el que todos los presets cargados sonarán completamente distintos.



A veces puede ocurrir que un ritmo muy bueno creado por OF2 simplemente necesite ser recalibrado a otro compás.

Para ello, basta con utilizar este control para desplazar todas las curvas de todos los LFOs a la vez.

La amplitud total del desplazamiento es de un compás en 4/4:

- a la izquierda: el ritmo se reproducirá antes, hasta dos tiempos antes.
- a la derecha: el ritmo se reproducirá más tarde, hasta dos tiempos más tarde.



Haga clic para activar o desactivar la curva de tiempo.

Este control ofrece la posibilidad única de modificar la progresión temporal del LFO principal. Ajustando una serie de parámetros complementarios, puede desplazar la reproducción del LFO en diferentes direcciones y a diferentes velocidades, dependiendo de :

- La forma de la curva temporal (TIME), que determina el perfil global de modulación.
- La velocidad de ciclo de la curva de tiempo (RETIME RATE), que ajusta la velocidad de desplazamiento.
- El morphing aplicado a la curva de tiempo (GROOVE), que permite modular y variar la dinámica de reproducción para obtener efectos rítmicos complejos y vivos.



Este control ajusta la velocidad de reproducción de la curva de tiempo, permitiendo crear variaciones rítmicas sobre duraciones más cortas o más largas que las del LFO principal.

Cuando se activa la función RTR en modo CHAOS, este control también influye en la velocidad de modulación aleatoria, ofreciendo un control preciso sobre la dinámica caótica aplicada a la señal.



Esta pantalla muestra la curva de tiempo actualmente en uso. Puede modificar esta curva utilizando el control del surco. Esta función extremadamente potente le permite, por ejemplo, invertir la progresión temporal o cambiar el surco de forma dinámica.



Para editar las curvas de groove y el morphing, haga clic en esta pantalla. Haga clic con el botón derecho del ratón para acceder al modo de selección y realizar una edición más precisa.

La velocidad de reproducción de esta curva está controlada por el ajuste de velocidad de la curva de ritmo.

Tenga en cuenta que las velocidades de desplazamiento del LFO principal y de RETIME son independientes, lo que le permite crear variaciones de tiempo de diferentes duraciones, más cortas o más largas que la del LFO principal.

Nota: Un punto luminoso indica visualmente el efecto del control en relación a la curva fija. Puede ajustar su brillo u ocultarlo mediante las opciones "Medio punto luminoso" y "Punto luminoso", según sus preferencias.

Este control se utiliza para ajustar la curva de tiempo utilizada en tiempo real.

Actúa como un morph aplicado a la curva principal, ofreciendo una modulación dinámica y fluida según los ajustes realizados.



Nota: Un punto luminoso indica visualmente el efecto de este control en relación con la curva fija. Puede ajustar la visibilidad de este punto (reducir su brillo u ocultarlo por completo) mediante las opciones "Medio punto luminoso" y "Punto luminoso" para mejorar la legibilidad según sus preferencias.

Este control ajusta el RANGE, es decir, la amplitud global del LFO.

Ajustando este parámetro, modificas la intensidad máxima de la modulación aplicada por el LFO a la señal. Cuanto mayor sea el RANGE, más pronunciada será la modulación.



También puedes realizar estos ajustes directamente en la pantalla principal, agarrando y arrastrando los bordes superior e inferior de la curva, para un control visual intuitivo de la amplitud.

Este control se utiliza para ajustar el RANGE OFFSET, es decir, el desplazamiento general de la posición del LFO hacia arriba o hacia abajo.

Esta función desplaza toda la modulación sin cambiar su amplitud, lo que permite ajustar la base de modulación en torno a la cual oscila el LFO.

También puedes realizar estos ajustes directamente en la pantalla principal agarrando y arrastrando los bordes alto y bajo de la curva, lo que proporciona un control visual intuitivo del desplazamiento.



Este control ajusta el morphing de la respuesta del LFO.

Al hacer clic con el botón derecho en este control se abre un menú que ofrece varias opciones:

- Insertar una nueva curva entre dos curvas preexistentes.
- Reemplazar todas las curvas por la que se muestra actualmente en pantalla.
- Sustituir todas las curvas por la que aparece actualmente en pantalla, teniendo en cuenta el "RANGO" actual.



Esta pantalla muestra la curva de respuesta del LFO.

La curva de respuesta facilita la modificación de la forma en que reacciona la curva principal.

Haga clic en esta pantalla para editarla (haga clic con el botón derecho para entrar en el modo de selección y edición).

El morphing de esta curva se controla mediante el ajuste de la izquierda, llamado RESPON MORPH (16).

Nota: El punto luminoso indica el efecto del control en relación con la curva fija. Puede reducir su brillo u ocultarlo en las opciones "Medio punto luminoso" y "Punto luminoso".



Este control limita la velocidad a la que el filtro sube de frecuencia con respecto a la curva, evitando así transiciones demasiado bruscas.

Nota: El punto luminoso indica visualmente el efecto de este control en relación con la curva fija. Puede ajustar el brillo de este punto, o incluso ocultarlo por completo, mediante las opciones "Medio punto luminoso" y "Punto luminoso".



Activando este control se activa la función "READ AHEAD" de la señal de la curva del LFO, de forma que no se pierda el ataque (el "transitorio") del sonido que entra en el plugin.

Esta función es especialmente útil para conservar todos los ataques sin tener que ajustar manualmente cada elemento de la curva.

READ AHEAD sólo se aplica cuando el rango de SLIDE UP está entre 0 y 50 milisegundos. Más allá de 50 ms, su eficacia disminuye porque el desfase es demasiado grande: se reajusta automáticamente y progresivamente entre 50 y 100 milisegundos. Después de 100 milisegundos, la función "LEER ADELANTE" se desactiva.



Este control limita la velocidad de descenso de la frecuencia del filtro con respecto a la curva, evitando así caídas excesivamente pronunciadas.

Nota: El punto luminoso indica visualmente el efecto de este control en relación con la curva fija. Puede reducir su brillo u ocultarlo completamente mediante las opciones "Medio punto luminoso" y "Punto luminoso".



Este control añade flexibilidad a la evolución de la frecuencia del filtro en relación con la curva, permitiendo transiciones más suaves y naturales, así como efectos de rebote de frecuencia alrededor de la curva.



Nota: El punto brillante da una indicación visual del impacto de este control en relación con la curva fija. Puede reducir su brillo o desactivarlo por completo mediante las opciones "Medio punto brillante" y "Punto brillante".

Haga clic para activar o desactivar el filtro. El filtro se coloca en la segunda posición de la cadena de efectos interna, como se indica en la pantalla de la cadena cuando se activa o desactiva. Este filtro ofrece 12 modos diferentes, incluyendo uno dedicado al control de volumen y otro para el envío de datos MIDI:



- LP4: filtro pasa bajo de 4 polos
- LP2: filtro pasa bajo de 2 polos
- BP4: filtro pasa banda de 4 polos
- BP2: filtro pasa banda de 2 polos
- HP4: filtro pasa alto de 4 polos
- HP2: filtro pasa alto de 2 polos
- N4: filtro de hendidura de 4 polos
- N2: filtro de hendidura de 2 polos
- N2X: variante de filtro de hendidura de 2 polos
- PEAK: filtro de picos
- ENV: sólo controla el volumen, sin filtro
- MIDI: envía una señal MIDI basada en la curva de modulación, lo que permite controlar otros dispositivos a través del LFO y el sistema de morphing de OF2.

Puede seleccionar un tipo de filtro haciendo clic directamente en su icono.

Los filtros que se ofrecen son modelos de circuitos analógicos clásicos. Estas simulaciones, ricas en carácter y matices, requieren más recursos del procesador que los filtros digitales estándar.

La frecuencia de corte depende tanto de la curva de modulación como del parámetro de resonancia. Nota: el último filtro de la parte superior derecha es sólo un control de volumen. No reacciona al parámetro de resonancia.

Importante: cuando utilice un filtro resonante, tenga cuidado de no subir demasiado la resonancia para evitar una saturación o realimentación excesivas que podrían alterar o dañar la señal.

En la cadena de efectos PN, el filtro se sitúa entre los dos módulos COLOR. Desempeña un papel central en la coloración y la dinámica del sonido.

Los 12 tipos de filtro disponibles:

- LP4: pasa bajo de 4 polos
- LP2: paso bajo de 2 polos
- BP4: paso banda de 4 polos
- BP2: pasabanda de 2 polos
- HP4: paso alto de 4 polos
- HP2: paso alto bipolar
- N4: Muesca de 4 polos
- N2: Muesca de 2 polos
- N2X: variante de hendidura bipolar
- PEAK: filtro de timbre
- ENV: sólo control de volumen (sin resonancia)
- MIDI: envía una señal MIDI basada en la curva de modulación, lo que permite controlar otros dispositivos a través del LFO y el sistema de morphing de OF2.



Este control ajusta la resonancia del filtro, realzando las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte.

Se recomienda un uso moderado, ya que una resonancia demasiado alta puede provocar picos de sonido agresivos que pueden causar fatiga auditiva o incluso dañar el oído a largo plazo. Así que asegúrate de dosificar este parámetro con cuidado, sobre todo a niveles de escucha altos o al mezclar, para preservar la calidad del sonido y la salud auditiva.



Este control simula la compresión de la resonancia en el circuito del filtro. Su efecto sonoro se hace especialmente audible cuando se activa la resonancia del filtro.

Compensa la variación de volumen inducida por el aumento de la resonancia, garantizando un equilibrio sonoro más estable.

Atención: este filtro emula un circuito electrónico analógico, y la resonancia puede producir potentes picos agudos. Es importante manejar el control de resonancia con cuidado para proteger su oído y evitar cualquier molestia.



Este control activa el módulo "FREEZE", situado justo antes del filtro. El efecto comienza en el punto del LFO definido por el parámetro "START" y termina tras el tiempo especificado por "LEN".

El efecto "FREEZE" da la impresión de congelar en el tiempo el sonido a la entrada del filtro, creando una parada temporal en la modulación.

Si te interesa este efecto, es una versión simplificada del utilizado en nuestro otro plugin, "VOCAL FREEZE".



El control "START" permite definir el punto de inicio preciso de la congelación en la progresión temporal del LFO, lo que permite ajustar con precisión el momento en que se activa el efecto.



Este control ajusta la duración de la parte "congelada" del LFO, es decir, el periodo durante el cual la señal está congelada.

Nota: Para ampliar rápidamente este tiempo hasta el final de la línea recta del LFO, basta con hacer doble clic en este control.



Este control activa el efecto de distorsión de diodo electrónico, que produce una saturación característica con ricos armónicos y un sonido cálido típico de los circuitos analógicos clásicos.

El módulo DIODE se sitúa en la última etapa de la cadena de efectos interna, garantizando que la distorsión se aplique a la señal procesada final. Puedes ver exactamente dónde se encuentra en la cadena gracias a la pantalla dinámica, que se actualiza cada vez que se activa o desactiva el módulo.

Esta distorsión de diodo es ideal para añadir cuerpo, calidez y una coloración vintage a su sonido, conservando al mismo tiempo una dinámica y una musicalidad excelentes.



Este control ajusta la frecuencia de corte (paso bajo) de la distorsión de diodo.



Este control ajusta la mezcla seca/húmeda de la distorsión de diodo, ajustando el equilibrio entre la señal sin procesar (seca) y la señal saturada (húmeda). Esto influye en la presencia y el color de la distorsión aplicada al sonido.



Este control selecciona el tipo de circuito de diodo utilizado en el sintetizador, ofreciendo cuatro modos distintos que influyen en la distorsión y el color del sonido: – SYM–H: Circuito de diodo simétrico con característica de "recorte duro", que produce una distorsión limpia y agresiva manteniendo el equilibrio armónico – ASYM–H: Circuito de diodo asimétrico con recorte duro, que genera una saturación más rica en armónicos impares, dando como resultado un sonido más áspero y expresivo.– SYM–S: Circuito de diodos simétricos con recorte suave, que ofrece una saturación más suave y cálida, ideal para texturas analógicas sutiles – ASYM–S: Circuito de diodos asimétricos con recorte suave, que combina la riqueza armónica de los circuitos asimétricos con una saturación más suave, para obtener un sonido cálido y vibrante. Estos modos permiten modelar con precisión la respuesta armónica del sintetizador modulando la naturaleza y la intensidad de la distorsión, ofreciendo una amplia paleta sonora adaptada a diferentes estilos y ambientes musicales.



Haz clic para activar o desactivar la modulación de ganancia de la distorsión de diodo por el LFO principal.

Cuando esta modulación está habilitada, el volumen máximo del efecto de diodo se alcanza cuando el LFO principal está en su nivel máximo, lo que permite un control dinámico y rítmico de la distorsión en función del LFO.



Haz clic para activar o desactivar la matriz de modulación COLOR, ¡diseñada para generar "accidentes felices"!

La matriz de modulación comprende dos modulaciones similares:

- La primera es antes del filtro (COLOR 1)
- La segunda es después del filtro (COLOR 2)

Puede ver estos módulos en la cadena de efectos que aparece al activar o desactivar COLOR.

Tenga en cuenta que estos dos módulos (PRE y POST) utilizan los mismos tipos de osciladores y variaciones de tono. Esta limitación es deliberada, ya que los módulos COLOR están pensados para añadir sencillos toques de color al filtro, creando variaciones inesperadas e interesantes.

Los selectores situados a izquierda y derecha de este control permiten definir el tipo de modulación: Oscilador, Flujo, Modulación en anillo, Flanger, Sylab o Reverb.



Este control ajusta la modulación antes del filtro. Hay seis tipos de modulación disponibles:

- RNG (modulación en anillo): La señal se multiplica por el oscilador, creando texturas armónicamente ricas.
- FLX (Modulación de flujo): El sonido se divide en bloques repetitivos muy cortos, sincronizados con la frecuencia del oscilador. Este procesamiento utiliza la forma de onda de entrada para generar sus propias tablas de ondas en tiempo real, que luego se utilizan como oscilador.
- OSC (modulación del oscilador): El oscilador se mezcla directamente en la señal de audio, añadiendo una capa armónica.
- REV (Reverberación): El sonido pasa a través de un efecto de reverberación. El tono controla el tamaño de la reverberación.
- SYL (Filtro vocal): El sonido es procesado por un filtro vocal similar a nuestro plugin Syllab. El tono controla la transposición de los formantes.
- FLG (Flanger): El sonido pasa por un flanger. El tono controla el tamaño de la realimentación del flanger.

NOTA: La forma de onda del oscilador no se tiene en cuenta cuando se activan las funciones FLX, REV, SYL o FLG.



Este control ajusta el tono del oscilador antes del filtro.

Tenga en cuenta que este valor se ajustará después de la ESCALA (cuantización en la escala musical), ofreciendo una mayor flexibilidad en el sonido final.

Puede utilizar la tecla SHIFT del teclado o el botón derecho del ratón para realizar ajustes finos. Haz doble clic a izquierda o derecha para aumentar o disminuir el valor de tono completo. Hacer doble clic en el centro restablece el ajuste a cero.

NOTA: La forma de onda del oscilador no se tiene en cuenta si una de las funciones FLX, REV o FLG está activada. En estos casos, este control se utiliza respectivamente para:

- FLG: ajusta la realimentación del flanger. Este ajuste es bipolar, con la realimentación a cero en el centro. Los valores a la izquierda también aumentan la realimentación, pero invierten su fase.
- SYL: ajusta la transposición del filtro Syllab.
- REV: ajusta el tamaño de la reverb.



Este control ajusta el volumen de modulación para el color antes del filtro.



Active este control si desea suavizar las envolventes de volumen del oscilador de color del prefiltro.

Se añadirá entonces un deslizamiento de unos milisegundos a la envolvente de volumen del oscilador, para evitar señales demasiado bruscas.



Active este control para desactivar internamente las modulaciones de tono en el módulo COLOR 1, sólo si OSC está seleccionado en este módulo.

Esto es útil si está utilizando OF2 como sintetizador. En este caso, el oscilador del módulo o módulos en cuestión se ajustará a la nota, sin modulación de tono.



Este control ajusta la modulación después del filtro. Son posibles seis tipos de modulación:

- RNG: Modulación en anillo – la señal se multiplica por el oscilador.
- FLX: Modulación de flujo – el sonido se divide en bloques muy cortos, ajustados a la frecuencia del oscilador. Este procesamiento utiliza la forma de onda de entrada para generar sus propias tablas de ondas en tiempo real, que se utilizan como oscilador.
- OSC: Oscillator Modulation – el oscilador se mezcla con la señal.
- REV: Reverberación – el sonido pasa a través de una reverberación. El tono controla el tamaño de la reverberación.
- SYL: Filtro de vocales – el sonido pasa a través de un filtro similar a nuestro plugin Syllab. El tono controla la transposición de los formantes.
- FLG: Flanger – el sonido pasa a través de un flanger. El tono controla el tamaño de la realimentación del flanger.

NOTA: La forma de onda del oscilador no se tiene en cuenta cuando se activan las funciones FLX, REV, SYL o FLG.



Active este control si desea suavizar las envolventes de volumen del oscilador de color post-filtro.

Se añadirá entonces un deslizamiento de unos milisegundos a la envolvente de volumen del oscilador, para evitar señales demasiado bruscas.



Este control ajusta el tono del oscilador después del filtro.

Tenga en cuenta que este valor se ajustará después de la ESCALA (cuantización en la escala musical), ofreciendo una mayor flexibilidad en el sonido final.

Puede utilizar la tecla SHIFT del teclado o el botón derecho del ratón para realizar ajustes finos. Haz doble clic a izquierda o derecha para aumentar o disminuir el valor de tono completo. Hacer doble clic en el centro restablece el ajuste a cero.

NOTA: La forma de onda del oscilador no se tiene en cuenta si una de las funciones FLX, REV o FLG está activada. En estos casos, este control se utiliza respectivamente para:

- FLG: ajusta la realimentación del flanger. Este ajuste es bipolar, con la realimentación a cero en el centro. Los valores a la izquierda también aumentan la realimentación, pero invierten su fase.
- SYL: ajusta la transposición del filtro Syllab.
- REV: ajusta el tamaño de la reverb.



Este control ajusta el volumen de modulación para el color después del filtro.



Active este control para desactivar internamente las modulaciones de tono en el módulo COLOR 2, sólo si OSC está seleccionado en este módulo.

Esto es útil si está utilizando OF2 como sintetizador. En este caso, el oscilador del módulo o módulos en cuestión se bloqueará en la nota, sin modulación de tono.



Active este control para enlazar notas.

Esto puede ser útil si no desea que las fases del oscilador se restablezcan con cada nueva nota. Por ejemplo, si un oscilador produce un clic al arrancar, active el modo Legato para solucionar este problema.

También puede utilizar los botones de color 'SOFT' para atenuar este tipo de sonido, o ajustar los tiempos 'SLIDE' para transiciones más lentas.



Este control determina el comportamiento dinámico de la matriz de modulación (COLORS).

Posición central: los efectos COLORS permanecen activos en todo momento.

Giro a la derecha: la respuesta sigue la curva de morphing de forma sincrónica.

Giro a la izquierda: la respuesta se vuelve asíncrona con la curva de morphing.

Las posiciones intermedias ofrecen variaciones sutiles, especialmente en el rango izquierdo, donde ligeros ajustes producen resultados variados. Para un ajuste preciso, mantenga pulsado el botón derecho del ratón o la tecla Mayús mientras ajusta el parámetro.



Este indicador muestra la respuesta en tiempo real del PRE-FILTRO DE COLOR en función de la curva del LFO Principal.

COLOR RESPONS se puede utilizar para cambiar esta respuesta.



Este indicador muestra la respuesta en tiempo real del POST-FILTRO DE COLOR en función de la curva del LFO Principal.

COLOR RESPONS se puede utilizar para cambiar esta respuesta.



Este control establece la nota base del oscilador de la matriz de modulación.

Esta nota será la nota base utilizada para el control de tono, y puede ser modulada por un teclado maestro externo (opción a habilitar, ver en las opciones "MIDI TO NOTE").

Nota: Haga doble clic en el lado derecho para subir una octava y en el lado izquierdo para bajar una octava.



Este control establece el rango musical que utilizará el oscilador de la matriz de modulación. Si este control se ajusta a cero, no se utilizará ningún rango.

Dispone de 37 rangos musicales (o modos) conocidos:

- Octava
- I–V
- I–IV
- I–IV–V
- Tetratónica
- Tetratónica menor
- Tritónica
- Pentatónica mayor
- Pentatónica suspendida
- Pentatónica menor de blues
- Blues Pentatónica Mayor
- Pentatónica menor
- Miyako–Bushi
- Iwato
- Hirajoshi
- "Insen"
- "Tono Entero
- "Blues Común"
- Enigmático
- Persa
- Jónico
- Dórico
- Frigio
- Lidio
- Mixolidio
- Eólico
- Locriano
- Menor armónica
- Menor melódica
- Frigia 6
- Lidio Aumentada
- Lidio Dominante
- Mixolidia b6
- Locriana 2
- Escala Mínima Alterada
- Armónica Mayor
- Cromática



Este control ajusta el nivel seco/húmedo del Color 1 (prefiltro).



Este control se utiliza para definir el tipo de oscilador en el módulo COLOR 1. En OBVIOUS FILTER 2 hay disponibles 39 tipos de oscilador. Los controles SYNC y FM permiten profundizar en estas formas de sonido.



NOTA: La forma de onda del oscilador no se tiene en cuenta si se activa una de las funciones distintas de OSC o RNG.

Cuando este control está activo, el oscilador del módulo COLOR 1 se sincronizará con la señal entrante.



Tenga en cuenta que este ajuste requiere más CPU.

En el contexto de la sincronización de osciladores, el proceso implica alinear la fase de dos osciladores para asegurar que comienzan sus ciclos en el mismo punto. Esta sincronización se consigue reseteando la fase de uno de los osciladores cuando la señal de entrada cruza cero en la subida. Esto garantiza que los dos osciladores permanezcan sincronizados, mejorando la coherencia y estabilidad de la señal resultante.

Los osciladores sincronizados producen un sonido distintivo y robusto caracterizado por una sincronización precisa y una resonancia armoniosa. Cuando dos osciladores están sincronizados, producen una experiencia sonora unificada e impactante, similar a la de una orquesta bien coordinada tocando al unísono perfecto. Esta sincronización enriquece la textura y la profundidad del sonido, ofreciendo un mayor nivel de expresión y claridad musical.

Cuando este control activa la modulación de frecuencia (IFM / FM) en el oscilador del módulo COLOR 1.



- A la derecha, la señal entrante modulará la frecuencia del oscilador (FM).
- A la izquierda, la señal entrante modulará la frecuencia del oscilador, con modulación invertida (IFM), en otras palabras, la modulación de frecuencia ralentizará la forma en lugar de acelerarla.

Tenga en cuenta que este ajuste requiere más CPU.

Este control ajusta el nivel al que el tono del oscilador COLOR 1 es modulado por la curva de morphing principal.



Este control es modulado por el LFO Principal.

57 / PITCH ESTABLECE EL TONO DEL COLOR 1 (-48/+48 ST) / PARÁMETRO

Este control permite jugar con la frecuencia del oscilador 1 en todo el rango musical seleccionado con SCALE. Este control puede ser modulado por el control de envolvente P.ENV.

Haciendo doble clic a izquierda y derecha se mueve el tono hacia arriba y hacia abajo hasta el valor completo.

Si el control denominado "P.E.X2" está activo, el valor interno del oscilador se duplicará.



58 / COLOR 2 D/W JUEGOS COLOR 2 SECO / MOJADO

Este control ajusta el nivel seco/húmedo del Color 2 (post-filtro).



59 / OSC 2 ESTABLECE LA FORMA DEL OSCILADOR COLOR 2

Este control se utiliza para definir el tipo de oscilador en el módulo COLOR 2. En OBVIOUS FILTER 2 están disponibles 39 tipos de oscilador. Los controles SYNC y FM permiten profundizar en estas formas de sonido.

NOTA: La forma de onda del oscilador no se tiene en cuenta si se activa una de las funciones distintas de OSC o RNG.

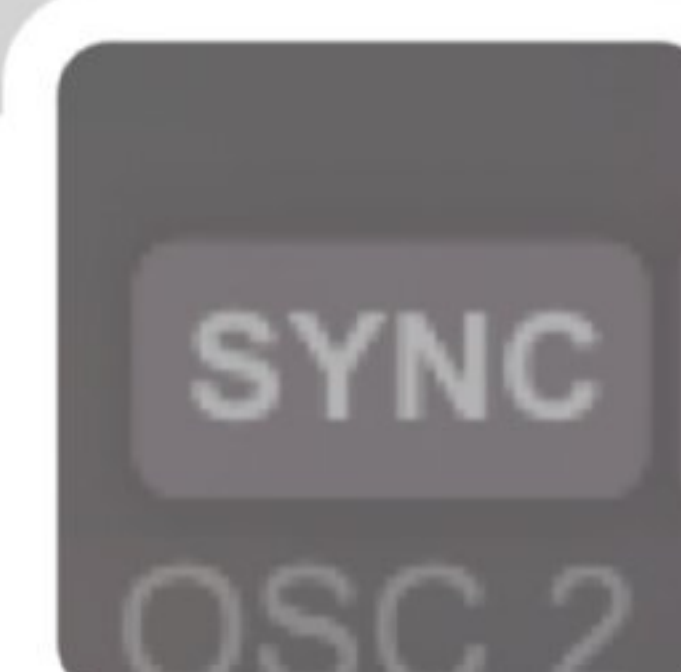


60 / SYNC SINCRONIZA EL OSCILADOR DE COLOR 2 CON LA SEÑAL DE ENTRADA

Cuando este control está activo, el oscilador del módulo COLOR 2 se sincronizará con la señal entrante. También puedes jugar con el divisor de sincronización llamado N un poco más abajo.

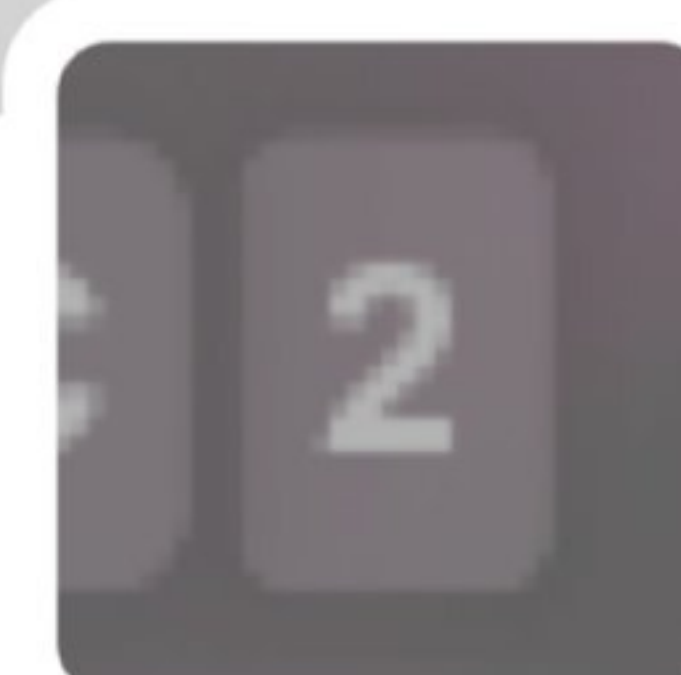
Ten en cuenta que activar este ajuste requiere más CPU.

Para una explicación más detallada de la sincronización del oscilador, consulte la sección SYNC para el oscilador 1.



61 / 2 SINCRONIZACIÓN DOS VECES MENOS EN AMBOS OSCILADORES.

Puede activar este control para reducir a la mitad la sincronización del oscilador.



62 / FM IFM / FM EN OSCILADOR COLOR 2

Cuando este control activa la modulación de frecuencia (IFM / FM) en el oscilador del módulo COLOR 2.

- A la derecha, la señal entrante modulará la frecuencia del oscilador (FM).
- A la izquierda, la señal entrante modulará la frecuencia del oscilador, con modulación invertida (IFM), en otras palabras, la modulación de frecuencia ralentizará la forma en lugar de acelerarla.

Tenga en cuenta que este ajuste requiere más CPU.



63 / P.ENV ESTABLECE LA MODULACIÓN PITCH/PARAM EN EL COLOR 2

Este control ajusta el nivel al que el tono del oscilador COLOR 2 es modulado por la curva principal de morphing.

Este control es modulado por el LFO principal.



Este control permite variar la frecuencia del oscilador 2 a lo largo del rango musical seleccionado con SCALE. Este control puede ser modulado por el control de envolvente P.ENV.

Haciendo doble clic a izquierda y derecha se mueve el tono hacia arriba y hacia abajo hasta el valor completo.

Si el control denominado "P.E.X2" está activo, el valor interno del oscilador se duplicará.



Este control desafina los canales izquierdo y derecho del oscilador de la matriz de modulación. Cuando se ajusta al centro, los canales izquierdo y derecho están a la misma frecuencia.

Haga clic dos veces para devolver el control a la posición central.

Tenga en cuenta que este control ajusta la frecuencia DESPUÉS de las escalas (SCALE), para que pueda ajustar el tono final de los osciladores.



Este control te permite afinar el tono de los osciladores. En el centro el oscilador estará justo, a la derecha subirá un tono y a la izquierda bajará un tono.

Haz clic dos veces para devolver el control al centro.

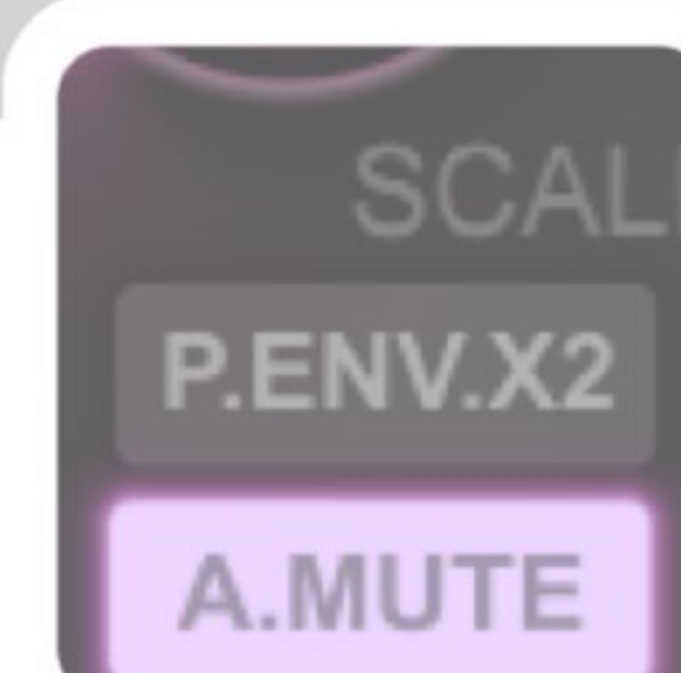
Ten en cuenta que este control ajusta la frecuencia DESPUÉS de las escalas (SCALE), para que puedas ajustar el tono final de los osciladores.



Activa este control para duplicar las amplitudes de la envolvente de tono de los dos osciladores COLOR 1 y COLOR 2.

Esto permite la creación de nuevos sonidos, en particular sonidos percusivos. Vea el preset llamado "The Kick" como ejemplo.

NOTA: la amplitud de las frecuencias de los osciladores cambiará de -48 semitonos/+48 semitonos, a -96 semitonos/+96 semitonos, pero la pantalla permanecerá en -48 semitonos/+48 semitonos.



Este control te permite añadir 'SLIDE DOWN' a los tonos, para suavizar los cambios de tono. También puede utilizar legato (L) para suavizar los cambios de tono en el caso de notas MIDI, es decir, en el modo MIDISHOT y en el modo GATE.



Este control te permite añadir 'SLIDE UP' a los tonos, para suavizar los cambios de tono. También puede utilizar legato (L) para suavizar los cambios de tono en el caso de notas MIDI, es decir, en el modo MIDISHOT y en el modo GATE.



Este control ajusta la ganancia global del efecto.

Resulta especialmente útil cuando se utiliza un preajuste que reduce demasiado el nivel general de la pista.

Advertencia: este control puede aumentar la ganancia hasta +18dB, así que utilízalo con cuidado para evitar saturaciones o distorsiones no deseadas.



Active este control para anular (desactivar) el plugin.

Esto le permite comparar rápidamente el sonido procesado con el sonido original sin ningún efecto.



Este control ajusta el nivel general del efecto, ajustando la relación seco/húmedo.

- Seco: señal sin procesar (original)
- Wet: señal procesada por el plugin

Permite dosificar con precisión la intensidad del efecto aplicado a la señal.



Utilice este control para invertir la fase de la señal procesada por el plugin.

Aunque raramente es necesario, este parámetro puede ser útil porque los filtros OF2 son emulaciones de circuitos electrónicos analógicos. A veces es necesario ajustar la fase manualmente al mezclar para evitar problemas de fase o cancelación.



Utilice este control para desplazar la fase de la señal procesada por el plugin.

Aunque este ajuste rara vez es necesario, puede ser útil porque los filtros OF2 son emulaciones de circuitos electrónicos analógicos. A veces es necesario ajustar manualmente el desfase al mezclar para evitar problemas de fase o pérdidas en la señal.



Activa este control para mostrar en pantalla la curva de audio de entrada del plugin.

Por defecto, la visualización de la entrada de audio no está activada en el editor. Para activarla, haz clic en el pequeño símbolo de forma de onda situado justo a la derecha del hexágono LFOGRID.



Activa este control para mostrar en pantalla la curva de audio de salida del plugin.

Por defecto, la visualización de la salida de audio no está activada en el editor. Para activarla, haz clic en el pequeño símbolo de forma de onda situado justo a la derecha del hexágono LFOGRID.



Este control le permite elegir el tipo de visualización de la señal de audio en la pantalla. De izquierda a derecha, puede seleccionar :



- M: Muestra una única curva monofónica en el centro de la pantalla. Esta señal corresponde a la media de los canales izquierdo y derecho.
- ME: Similar a M, pero la curva se visualiza en la parte inferior de la pantalla. Las partes de la señal que sobrepasan los límites se "doblan" en sentido contrario, proporcionando una visualización global en forma de envolvente.
- S: Muestra las dos curvas correspondientes a los canales de audio izquierdo y derecho por separado.
- SE: Similar a S, pero las curvas se muestran en la parte superior e inferior de la pantalla. Al igual que en ME, las partes fuera de la pantalla se "doblan" para mostrar toda la señal en forma de envolvente.

Nota: Este mismo modo de visualización también se aplicará en el editor si activa el eco mediante el pequeño icono situado en la parte superior del editor, que representa una forma de onda.

Utilice este control para seleccionar un color diferente para las curvas. Elegir un color diferente facilita la diferenciación entre las distintas instancias del plugin.



Al hacer clic en este control se abre una ventana de selección de color. Una vez que haya hecho su elección, haga clic fuera de la ventana para cerrarla.

Cuando el selector de color está activo, haga clic en este control para desactivarlo y volver al color por defecto. Haz clic de nuevo para reactivar el selector y elegir un nuevo color.

Cuando la ventana de selección esté abierta, mantén pulsada la tecla MAYÚS y haz clic en el botón TINTE para desplazarte por un color aleatorio con cada clic.

Active este control para que los osciladores se corten en caso de una entrada de audio resbaladiza. Cuando llegue señal de audio al plugin, los osciladores se activarán.



El tiempo de respuesta de apertura y cierre para la entrada de audio es de 250ms.



Este menú, dedicado a la función "RETIME", te permite importar grooves específicos en formato MIDI.

Por ejemplo, si tienes una pista rítmica en tu host, y tu host lo soporta, puedes extraer el groove como un archivo MIDI. Al importar este archivo en este menú, la curva "TIME" se ajustará automáticamente para adaptarse al ritmo importado.

Esto garantiza que tu LFO principal se mantenga perfectamente en sintonía con el groove principal de tu canción. Es más, activando la opción 'Lock Groove on Preset Load', puedes explorar diferentes presets sin modificar el groove en su lugar.

Ten en cuenta que cuando se carga un groove MIDI, esta opción "Lock Groove on Preset Load" se activa automáticamente para evitar que el groove se sobrescriba cuando se cargan nuevos presets. Es más, cuando se carga el groove, el control "GROOVE" se posiciona en el centro, correspondiendo al groove importado. Puedes cancelar este efecto poniendo este control a cero, o exagerar el groove llevándolo a su valor máximo. Esta exageración se calcula amplificando las variaciones temporales del groove.

Las distintas opciones del menú son :

– Bloquear groove al cargar presets :

Después de importar un groove MIDI, esta opción bloquea toda la sección "RETIME" para que el groove permanezca inalterado cuando se carguen nuevos presets. Cuando esta función está activa, el botón de menú se muestra en rojo. Para desactivar este bloqueo, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic en el botón, o haz clic con el botón derecho del ratón sobre él.

– Mantener el tiempo de reintroducción en la importación :

Si esta opción está desactivada, groove import adaptará automáticamente el parámetro "RETIME RATE" en función de la duración del archivo MIDI importado. Si la duración es superior a 4 compases, la reproducción del groove se limitará a estos 4 compases. Por el contrario, si la opción está activada, la "RETIME RATE" permanece invariable y sólo se tendrá en cuenta la parte del archivo correspondiente a esta duración.

– Importar al 1/16 más cercano :

La curva "TIEMPO" puede crearse de dos maneras al reproducir el archivo MIDI: teniendo en cuenta cada pulso exacto (por defecto) o redondeando cada evento a la 1/16 parte más cercana. Marque esta opción para activar este último modo.

– Importar MIDI Groove... :

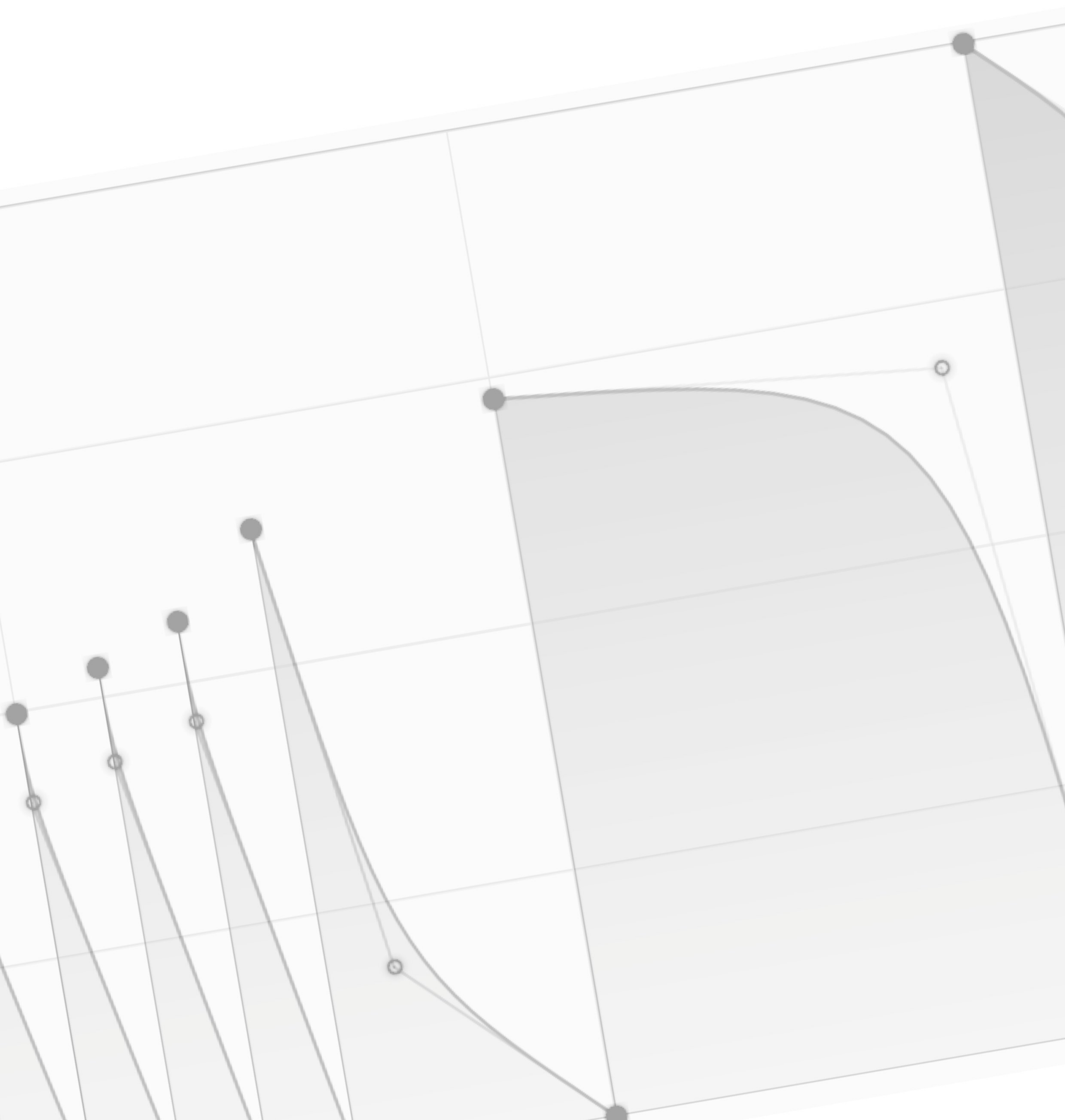
Esta función abre un explorador para seleccionar un archivo de groove MIDI para importar. Cada groove importado se copia en un directorio interno para facilitar el acceso. También puedes importar archivos MIDI arrastrándolos y soltándolos directamente en la interfaz.

– Revelar ubicación de grooves MIDI :

Esta opción abre el Explorador de archivos en la ubicación donde se almacenan los grooves MIDI internos.

Esta sección del manual de usuario cubre las funciones útiles para la edición de curvas y morphing

También hay vídeos sobre este tema en nuestro sitio web.



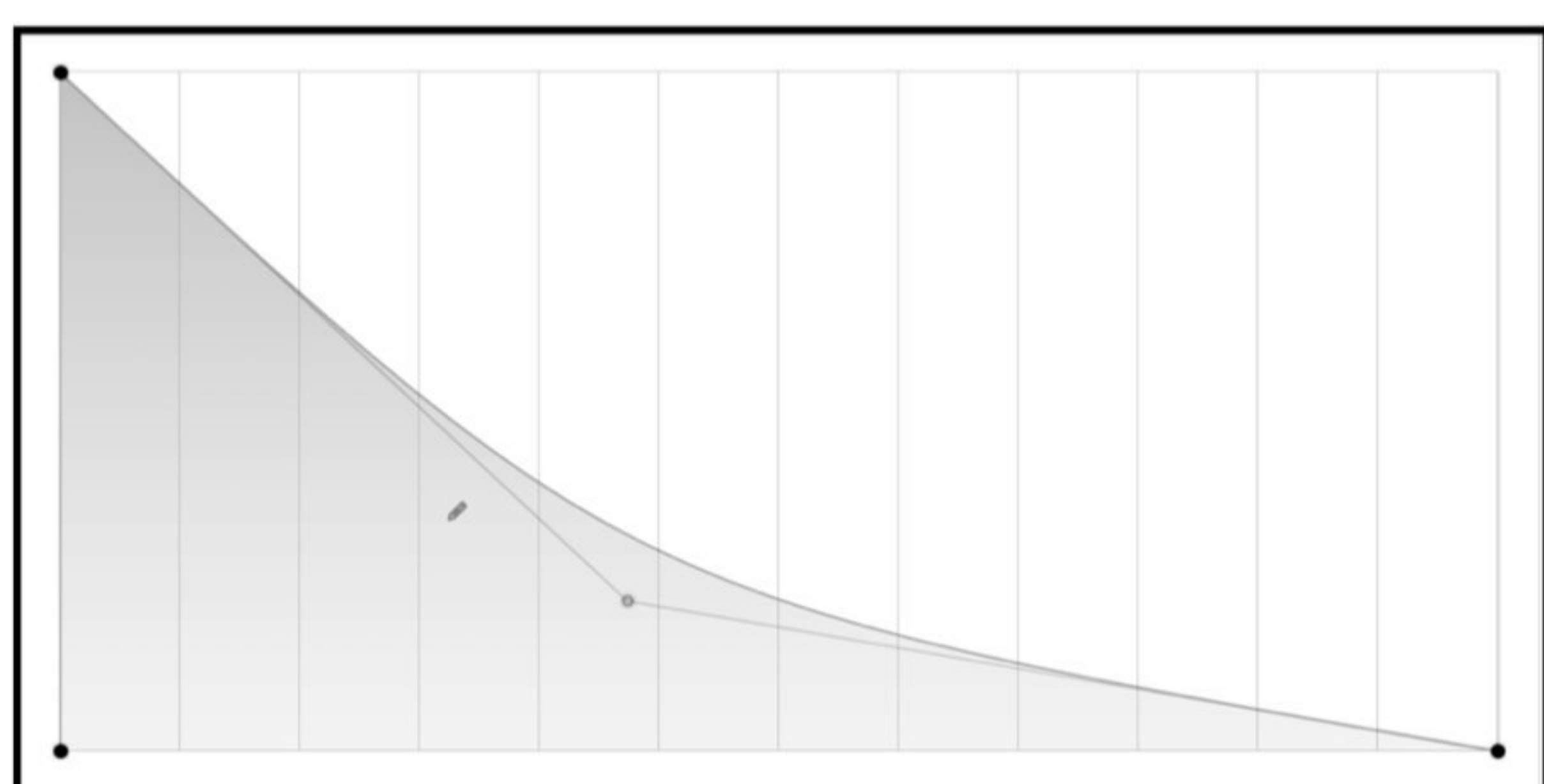


Haga clic con el botón derecho del ratón en la curva para activar y desactivar esta función. El editor de puntos permite mover, crear y eliminar puntos de la curva, así como cambiar la forma general de la misma.

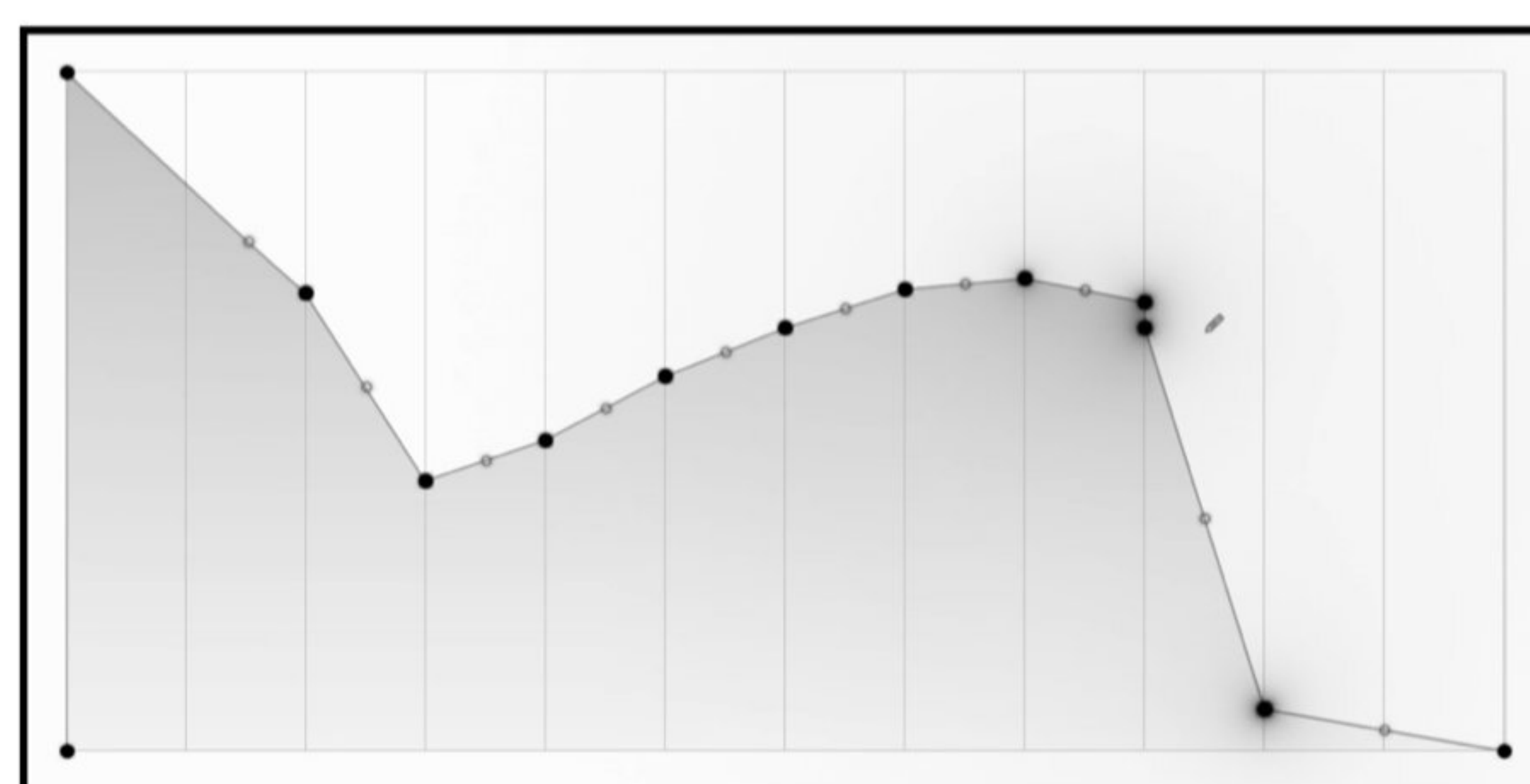


Utilice la tecla CMD del teclado en el Mac o CTRL en el PC para activar y desactivar esta función.

Una vez activada, puedes dibujar la curva directamente en la pantalla de edición.

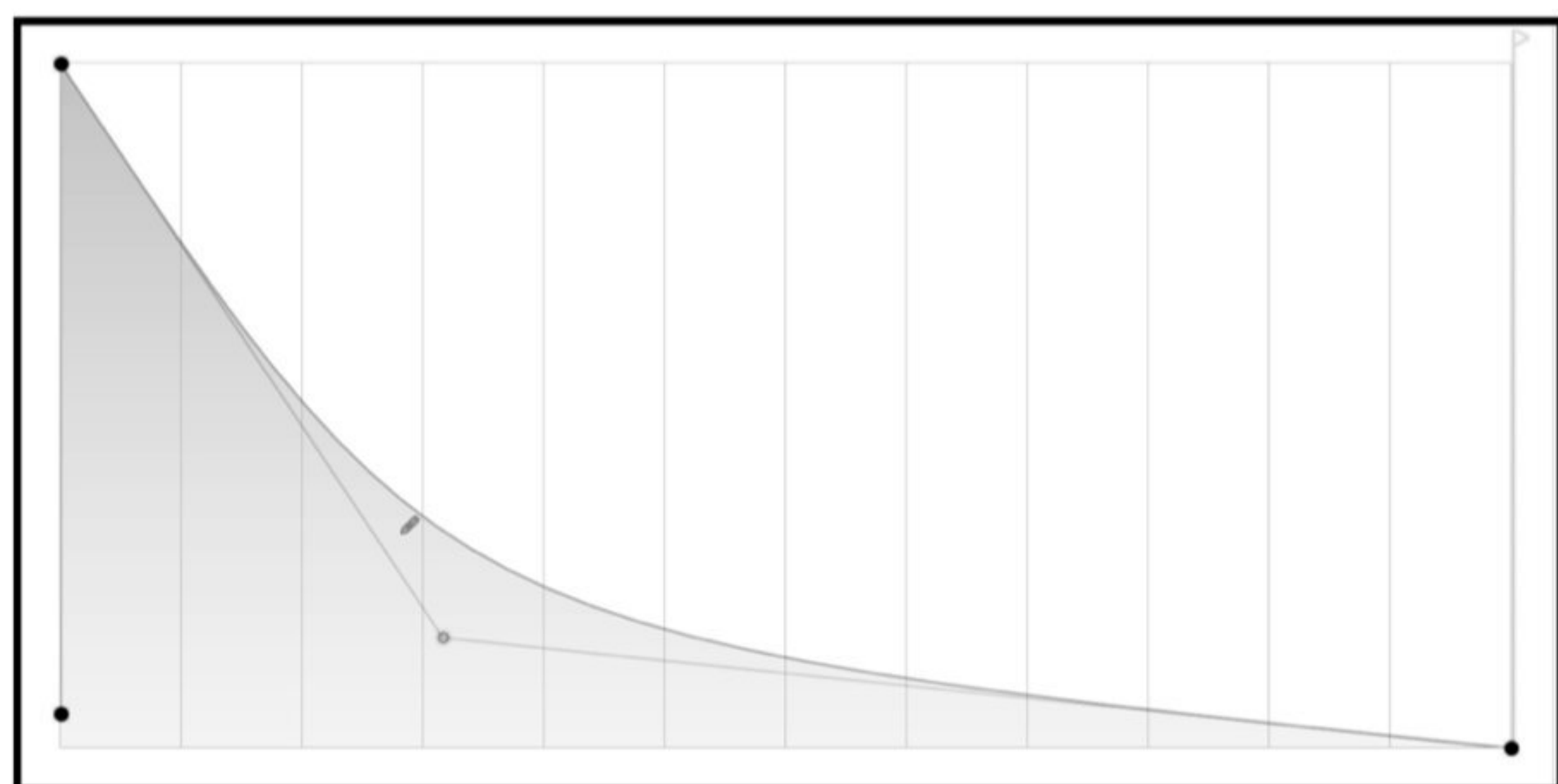


...

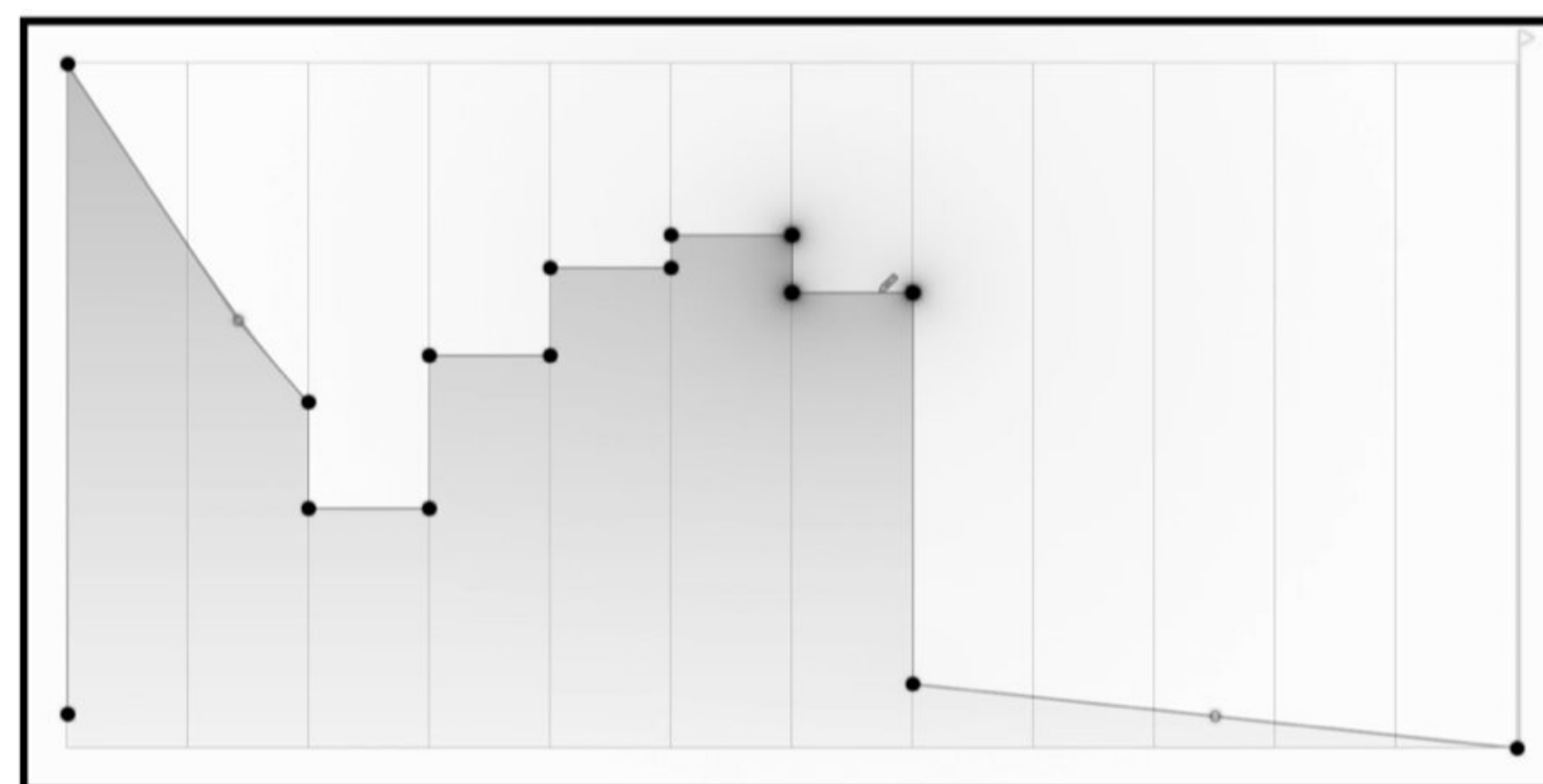


Utilice la tecla ALT para activar y desactivar esta función.

Una vez activada, puedes dibujar la curva directamente en la pantalla de edición.



...



El editor global permite realizar operaciones específicas sobre la curva, como la repetición, el copiar/pegar, la ampliación y otras.

Haga clic con el botón derecho del ratón en la curva para activar y desactivar esta función.



Esta función obliga a los puntos de la curva a alinearse con la cuadrícula.

Utilice la tecla SHIFT del teclado para activar y desactivar esta función.

Esta función permite definir el tamaño de la cuadrícula en sentido vertical.

Haz clic con el botón derecho del ratón para aumentar el tamaño de la cuadrícula, haz clic con el botón izquierdo del ratón para reducir el tamaño de la cuadrícula (mantén pulsada la tecla SHIFT del teclado para dar pasos más precisos).

También puede utilizar la rueda del ratón para ajustar el tamaño de la cuadrícula.



Activando esta función se puede mantener el mismo tamaño de cuadrícula vertical y horizontal



Esta función permite definir el tamaño de la cuadrícula en horizontal.

Haga clic con el botón derecho del ratón para aumentar el tamaño de la cuadrícula, haga clic con el botón izquierdo del ratón para disminuir el tamaño de la cuadrícula. Si desea pasos de cuadrícula más precisos, mantenga pulsada la tecla SHIFT del teclado.

También puede utilizar la rueda del ratón para ajustar el tamaño de la cuadrícula.



Pulsando este botón se puede seleccionar el modo de morphing:

- OFF: El morphing está desactivado,
- ON : El morphing está activo,
- LINEAL : El morphing se convierte en lineal.



Esta función invierte todos los puntos de la curva de forma aleatoria.

En modo dibujo (LÁPIZ DE ATAQUE / DECAIMIENTO), el símbolo del dado se vuelve naranja y permite crear un dibujo aleatorio en la cuadrícula actual utilizando los ajustes actuales. También puede pulsar MAYÚS para obtener una mezcla de LÁPIZ DE ATAQUE / DECAIMIENTO.



Esta función genera una curva al azar.

En el modo de dibujo (LÁPIZ DE ATAQUE / DECAIMIENTO), el símbolo del dado se vuelve naranja y le permite crear un patrón aleatorio en la cuadrícula actual utilizando la configuración actual. Se cambiarán algunos pasos de la configuración actual. También puede pulsar MAYÚS para obtener una mezcla de LÁPIZ DE ATAQUE / DECAIMIENTO.



Esta función crea una secuencia aleatoria. Esta secuencia se adapta a la velocidad.

En el modo de dibujo (LÁPIZ DE ATAQUE / DECAIMIENTO), el símbolo del dado se vuelve naranja y te permite crear un patrón aleatorio en la cuadrícula actual utilizando la configuración actual. Se cambiarán muchos pasos de la configuración actual. También puedes pulsar SHIFT para obtener una mezcla de LÁPIZ DE ATAQUE / DECAIMIENTO.

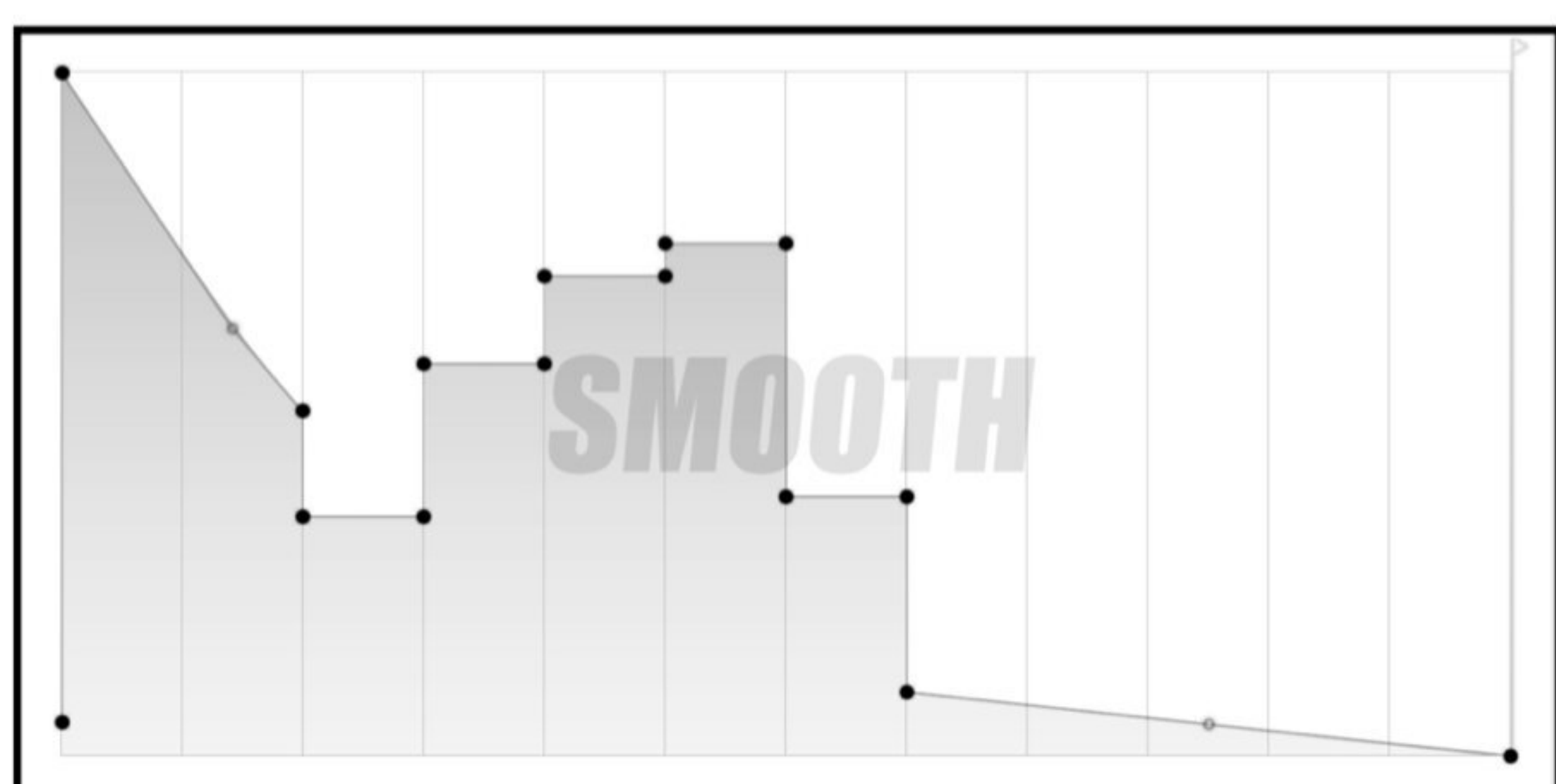


Esta función crea una curva aleatoria, o una secuencia que se adapta a la velocidad actual.

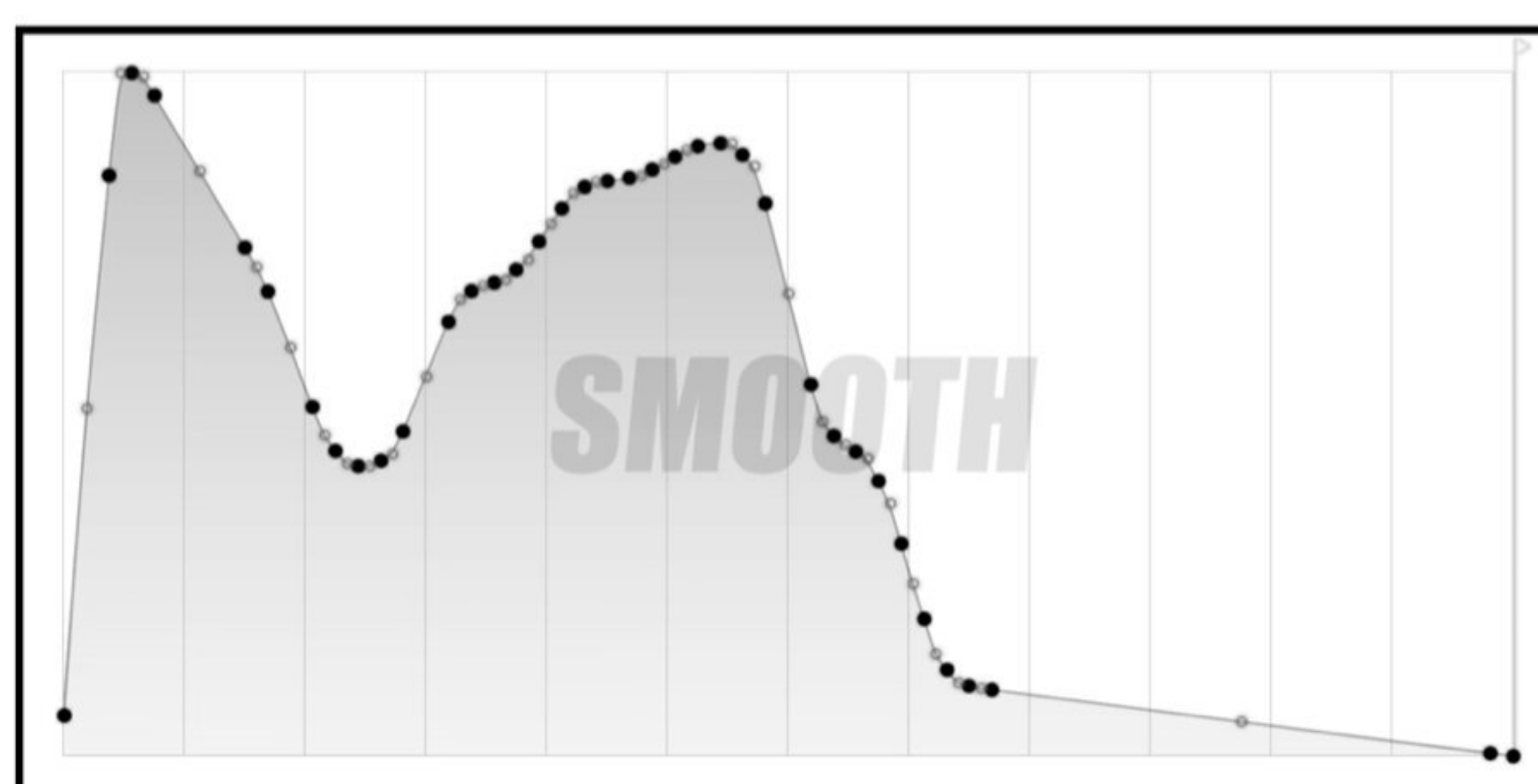
En el modo de dibujo (LÁPIZ DE ATAQUE / DECAIMIENTO), el símbolo del dado se vuelve naranja y te permite crear un patrón aleatorio en la cuadrícula actual utilizando la configuración actual. Todos los pasos se modificarán en función de la configuración actual. También puede pulsar MAYÚS para obtener una mezcla de LÁPIZ DE ATAQUE / DECAIMIENTO.



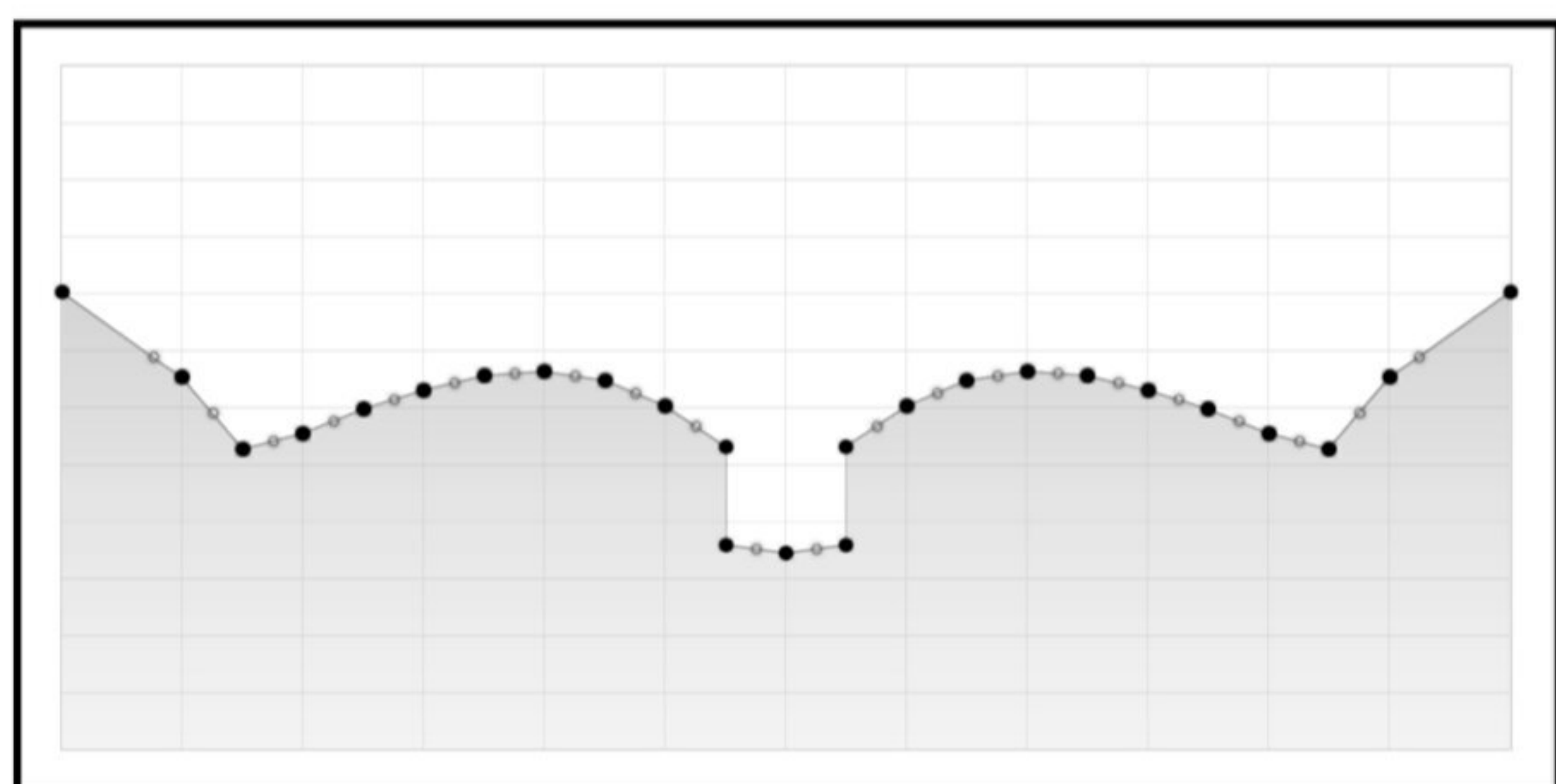
Esta función redondea y suaviza la curva.



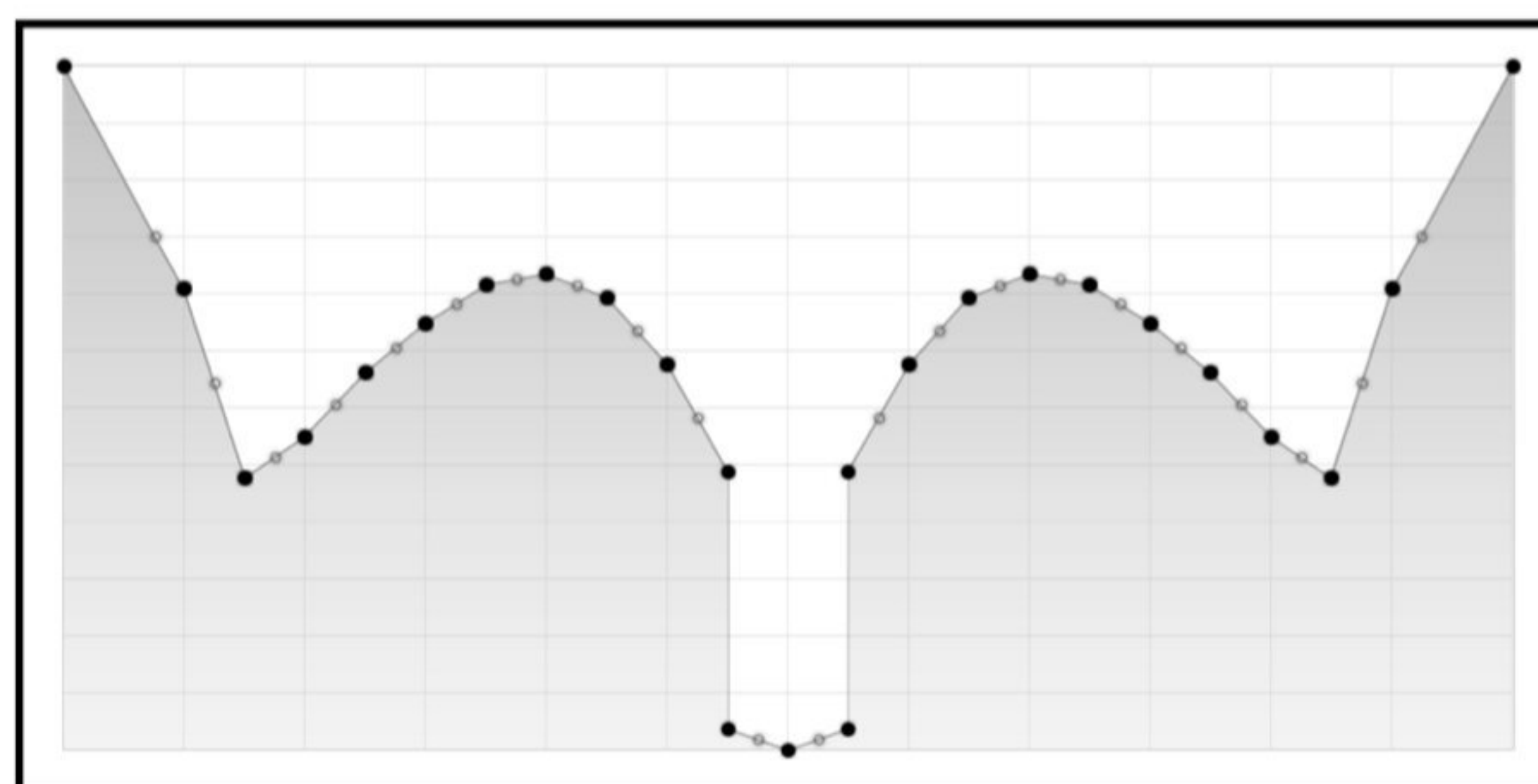
...



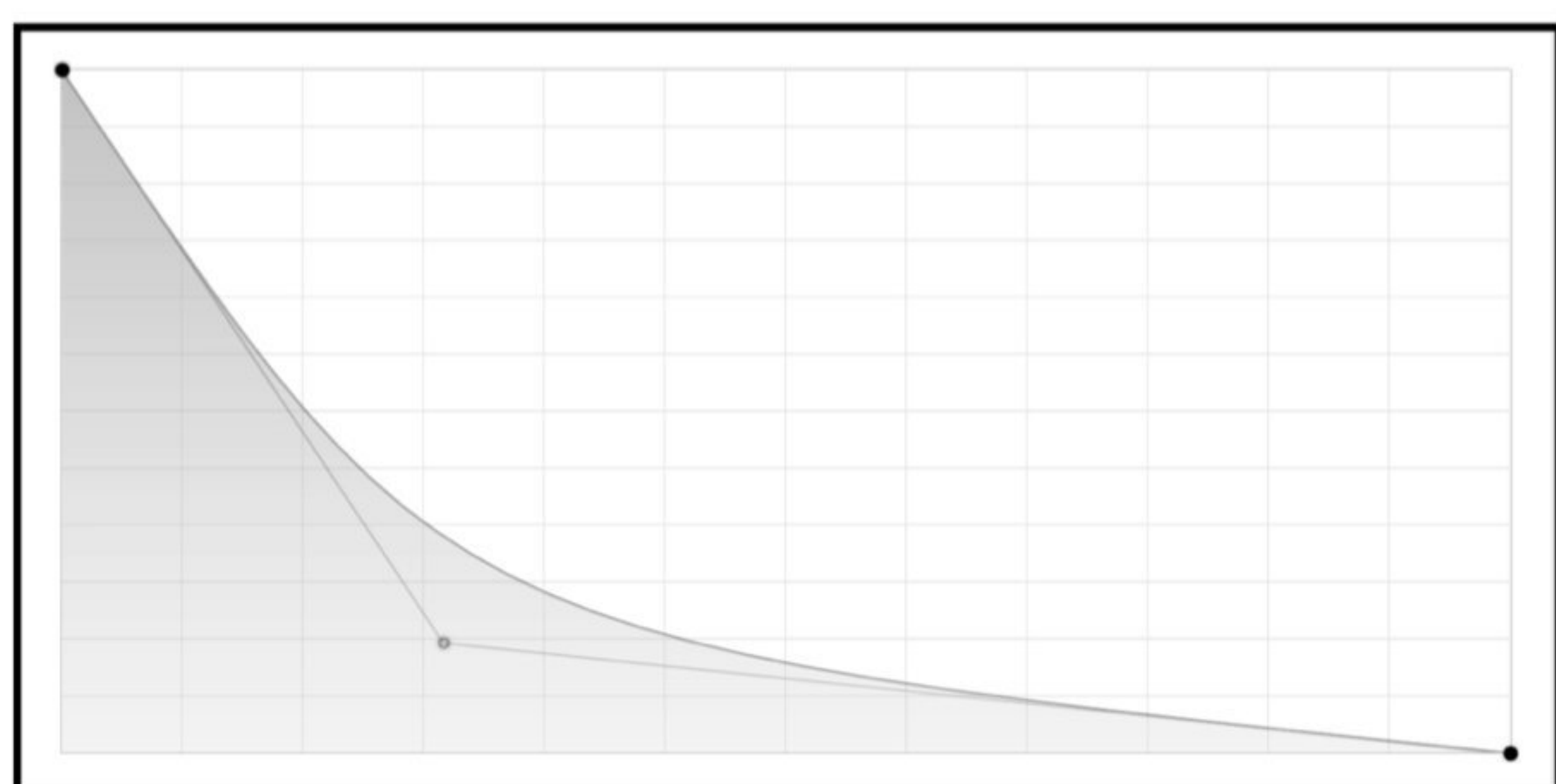
Esta función normaliza la curva.



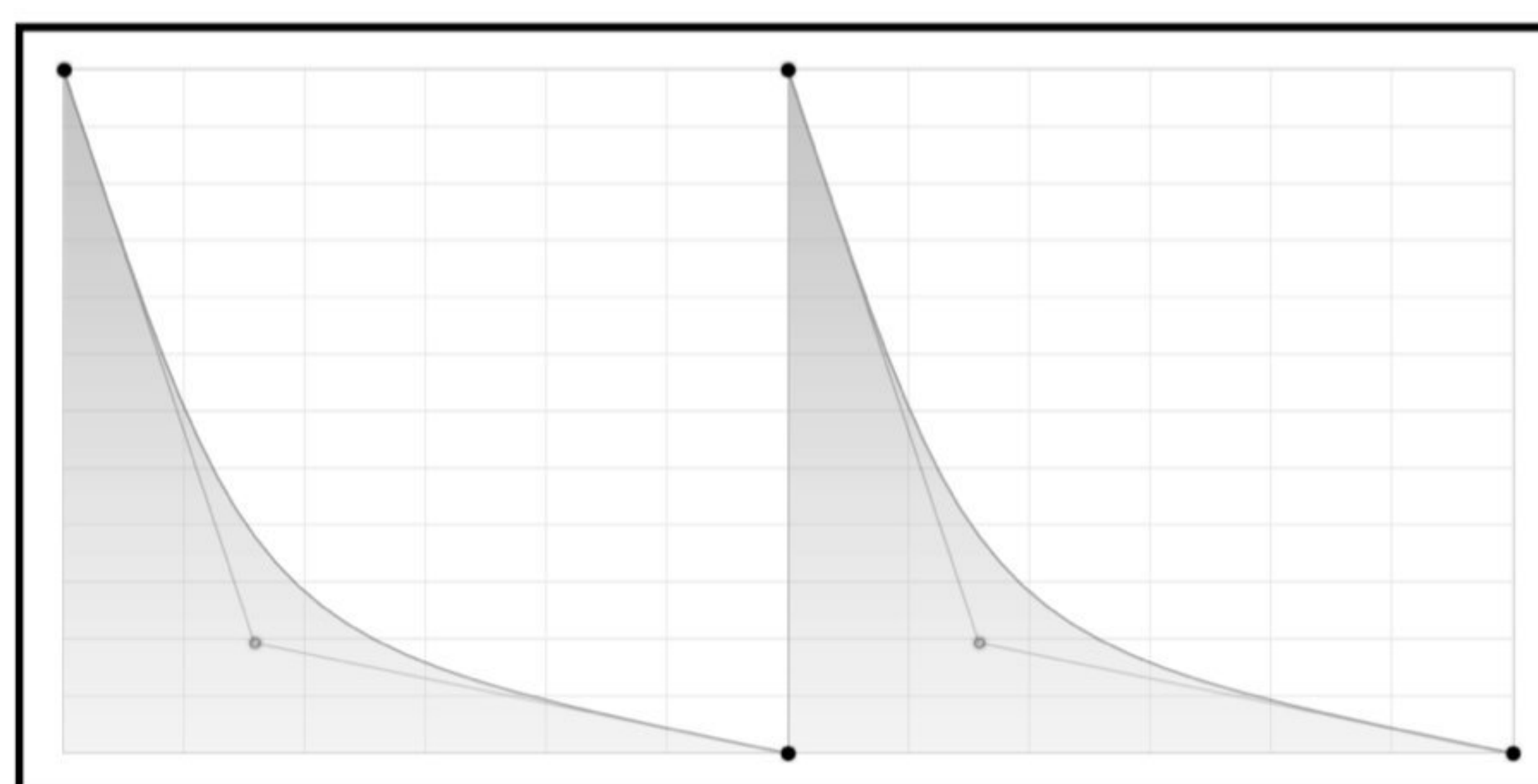
...



Esta función duplica la curva.

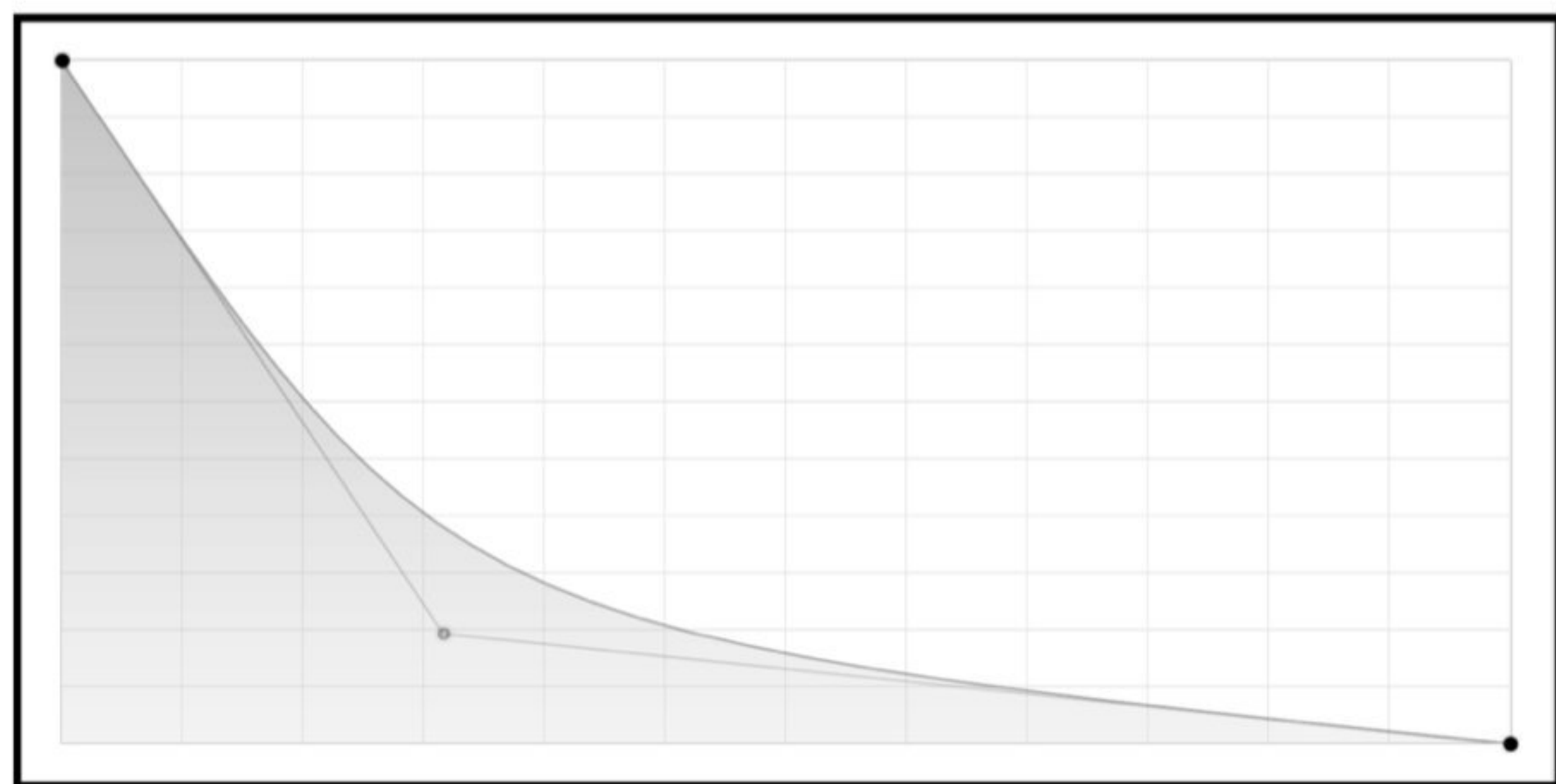


...

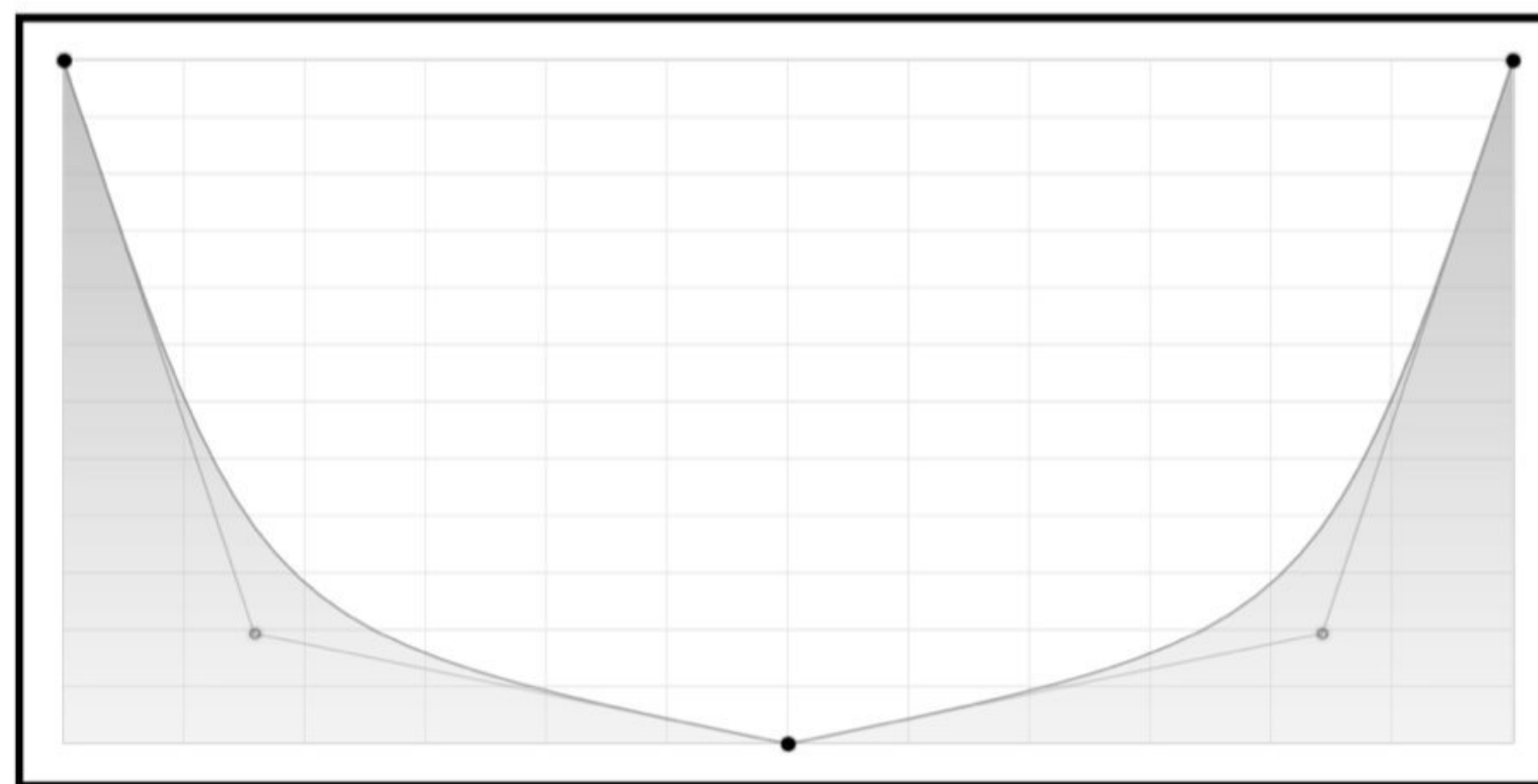




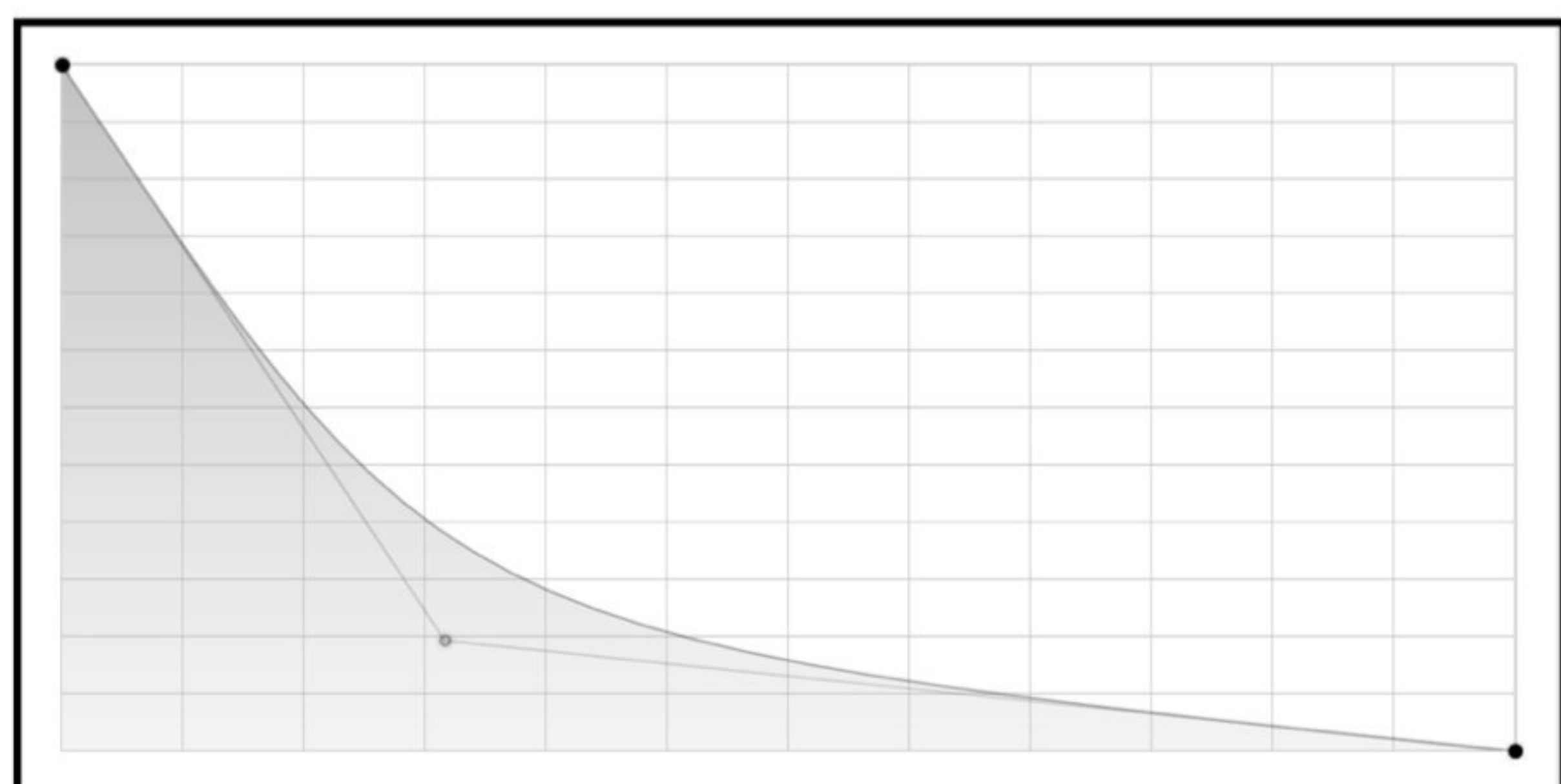
Esta función duplica la curva del espejo.



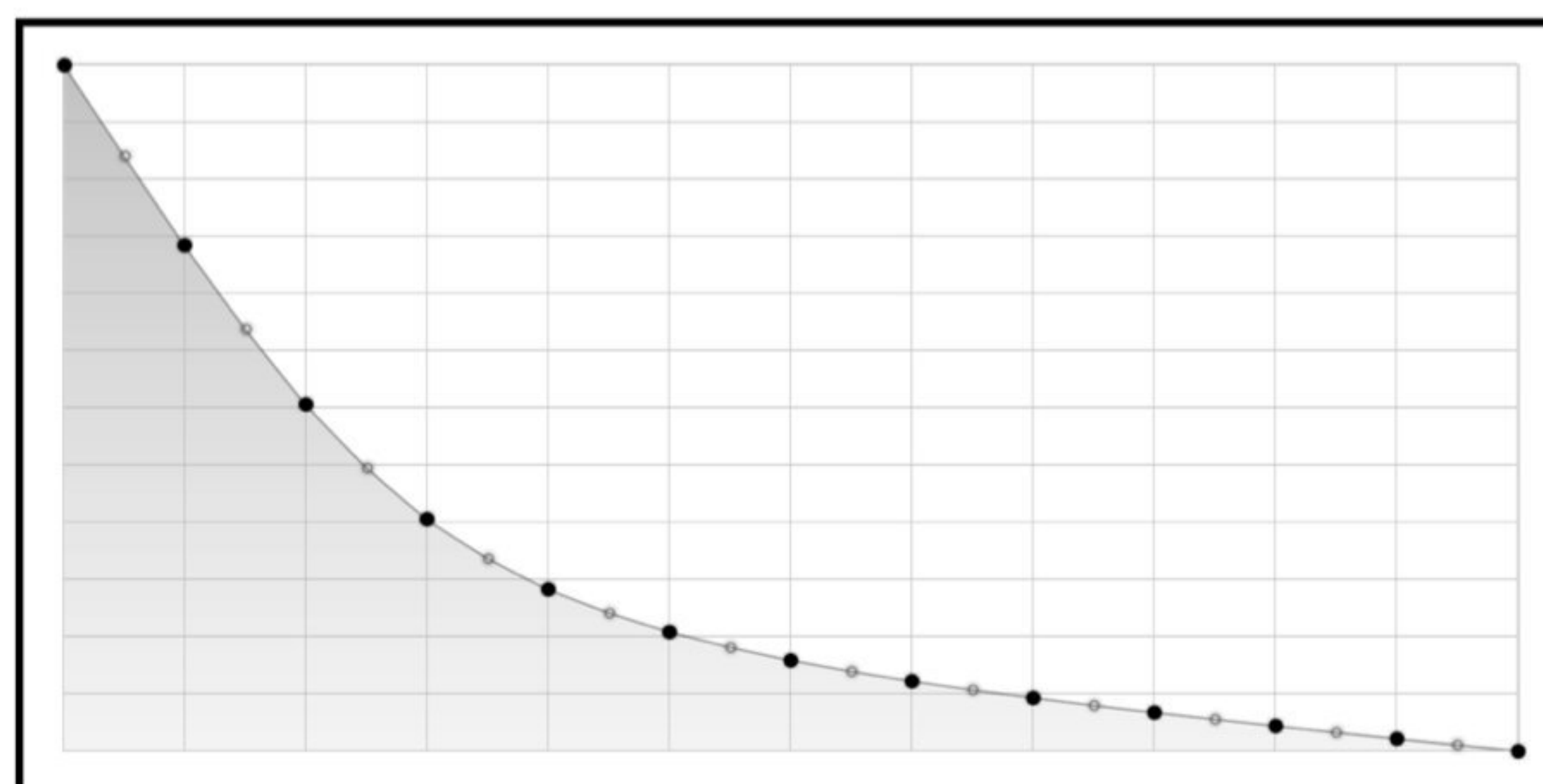
...



Esta función simplifica la curva. Para realizar esta función en todas las curvas, pulse la tecla ALT en el teclado, y pulse SHIFT para hash de la curva en la cuadrícula vertical X.



...

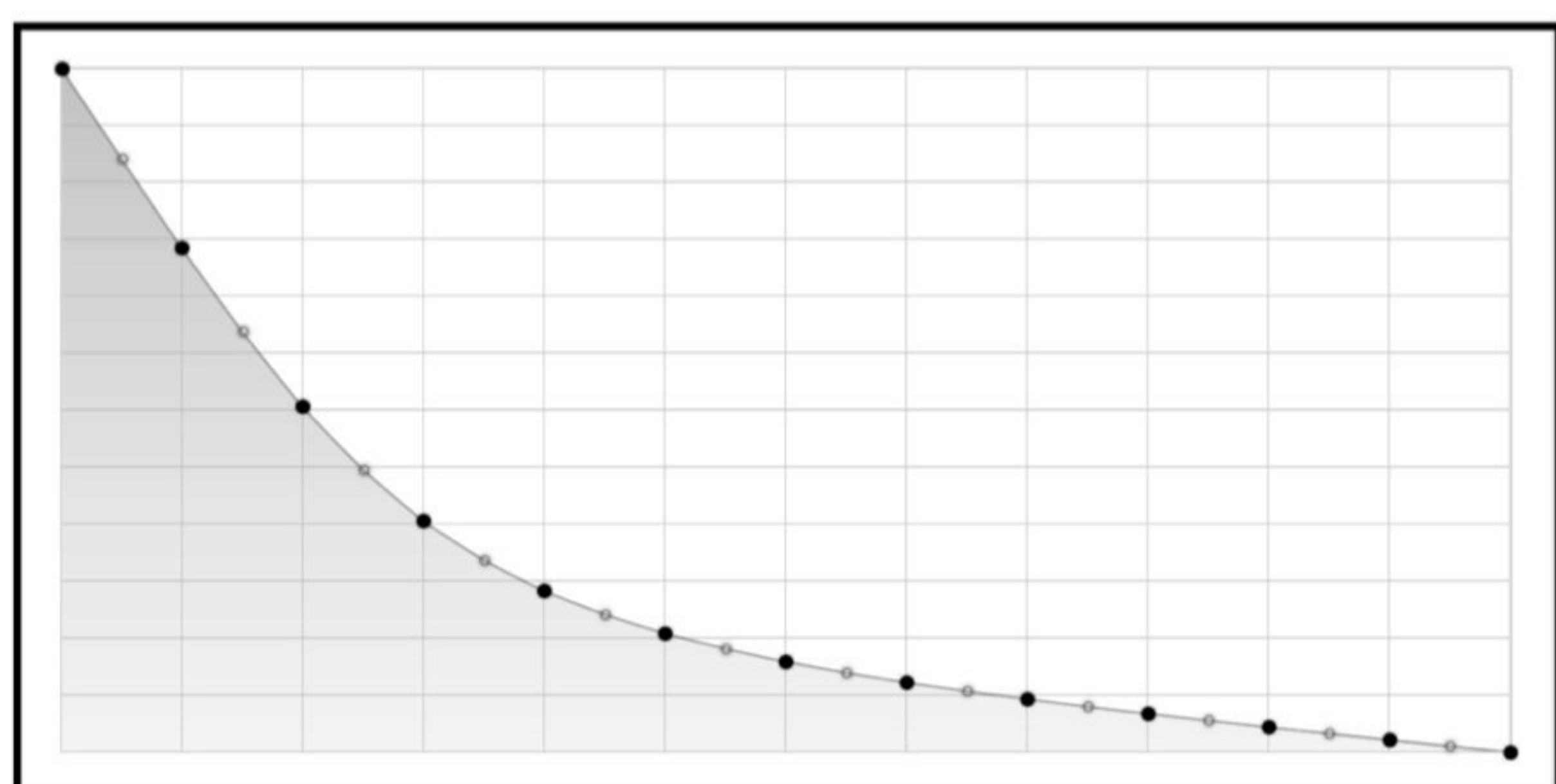


Esta función optimizará todas las curvas para que los morphs funcionen lo mejor posible.

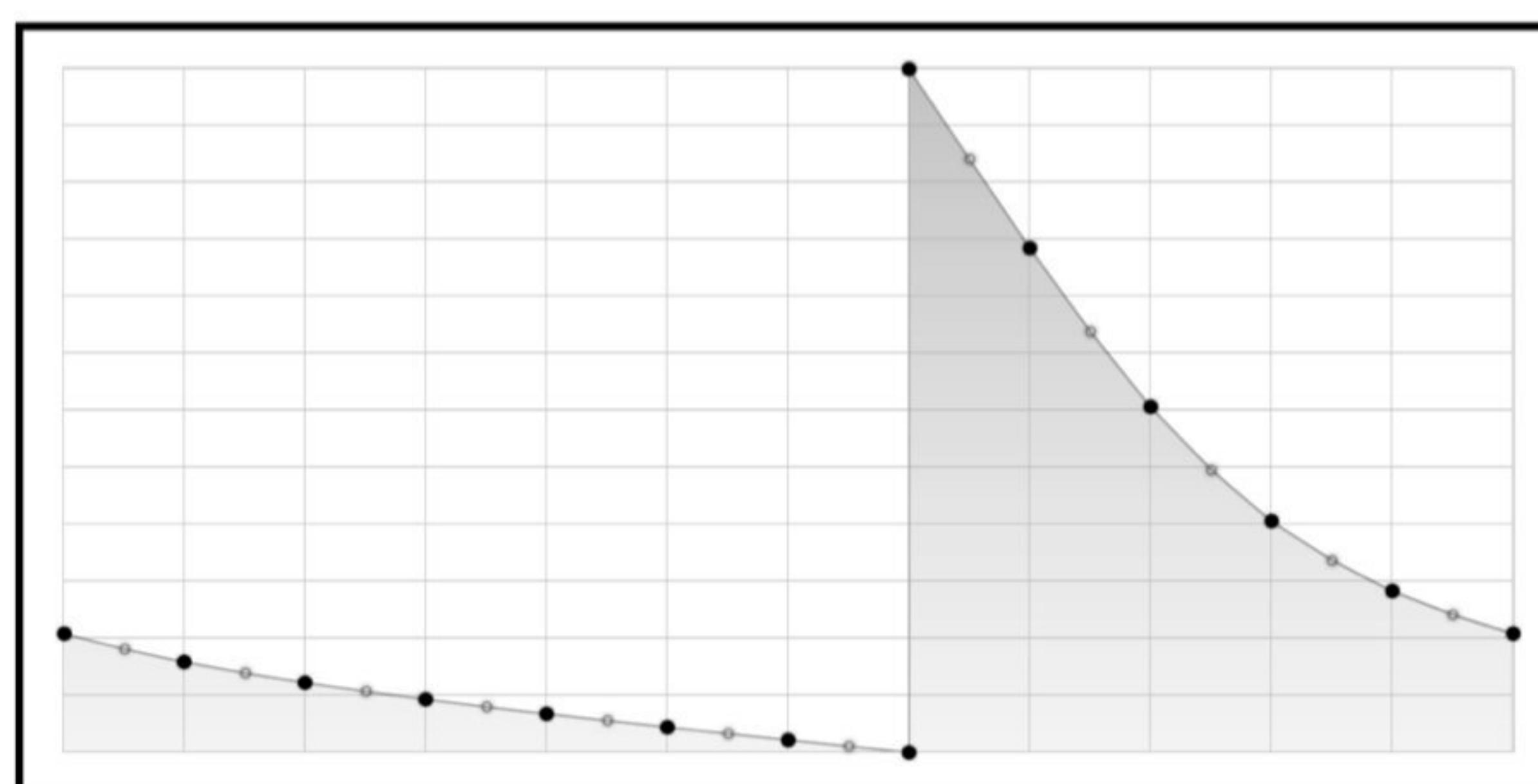
Usa SHIFT para optimizar en la rejilla X, y la tecla ALT para optimizar manteniendo los puntos de todas las curvas.



Esta función desplaza todos los puntos de la curva hacia la izquierda.



...



Esta función desplaza todos los puntos de la curva hacia la derecha.



FLIP VERTICAL

Esta función invierte verticalmente todos los puntos de la curva.



FLIP HORIZONTAL

Esta función invierte horizontalmente todos los puntos de la curva.



COPIA

Esta función copia la curva. La copia se puede utilizar en el plugin con la función de pegar o en otro plugin FKFX.



PEGAR

Esta función pega la curva previamente copiada.



Load

CARGA

Esta función abre el explorador de curvas para cargar nuevos morphs.



Save

GUARDAR

Esta función guarda todas las curvas como un morph.



Undo

DESHACER

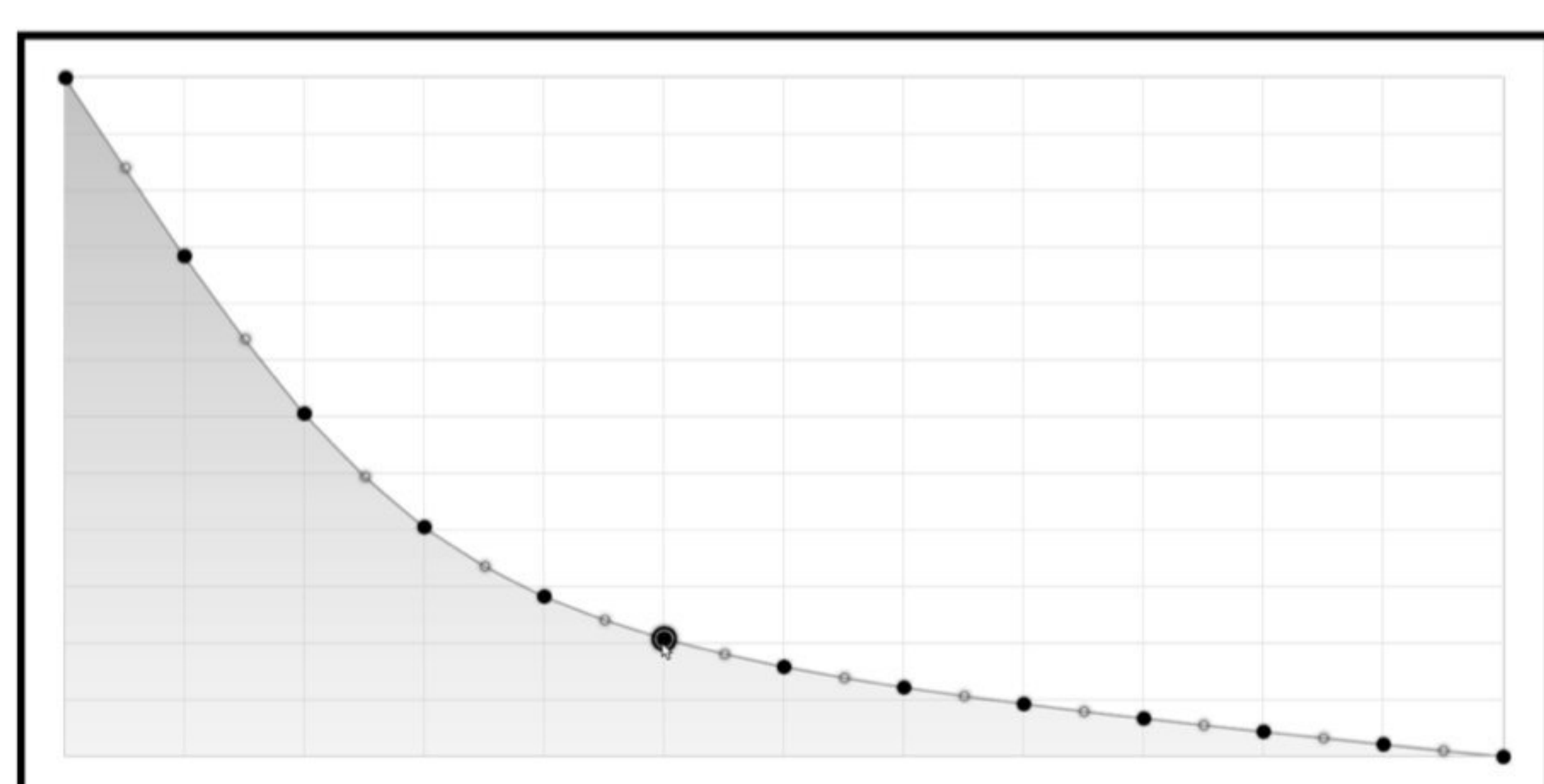
Esta función anula el cambio de curva anterior.



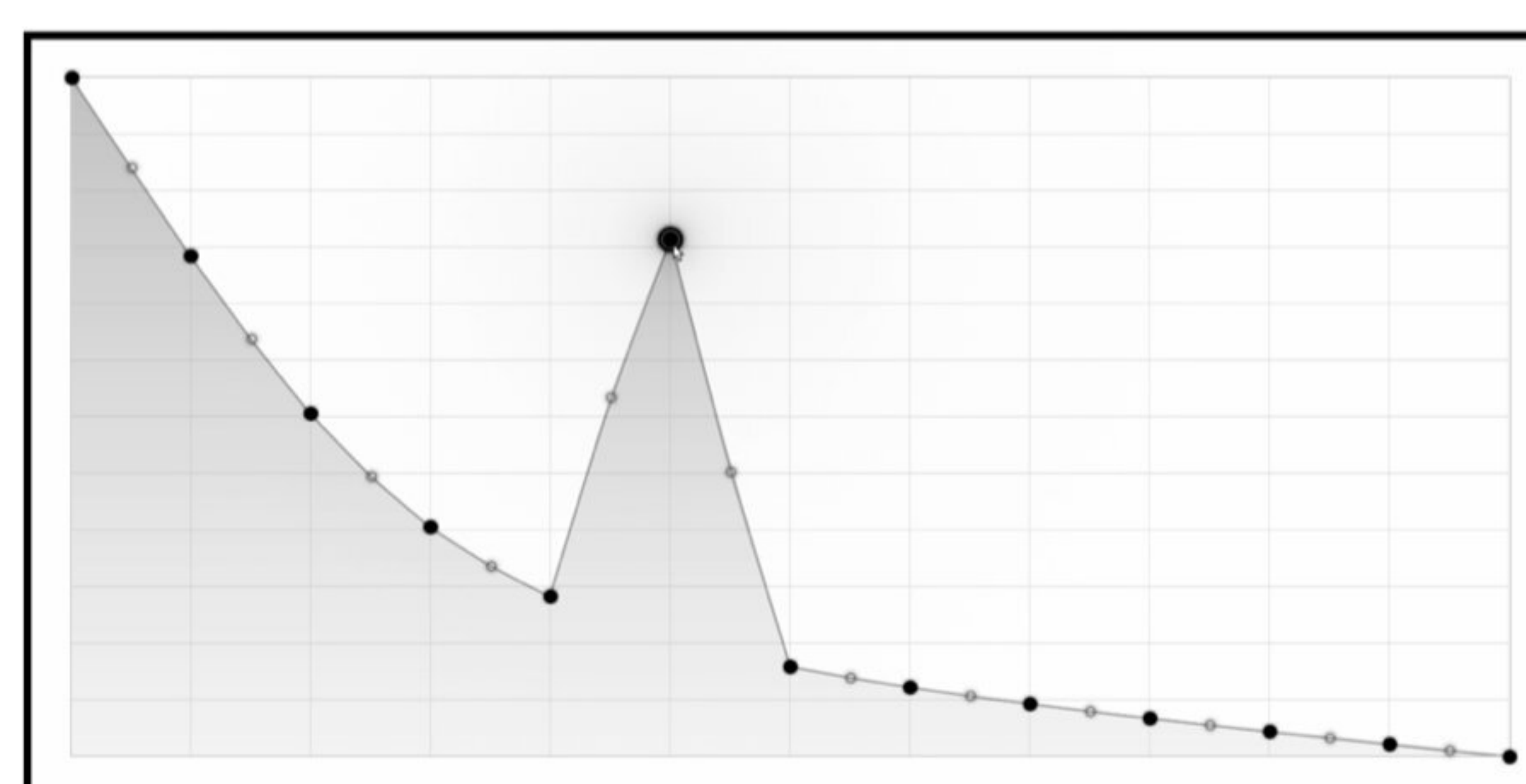
Points

PUNTO DE ARRASTRE

Haga clic para mover el punto (o los puntos). Se puede eliminar haciendo clic en el punto sin moverlo.



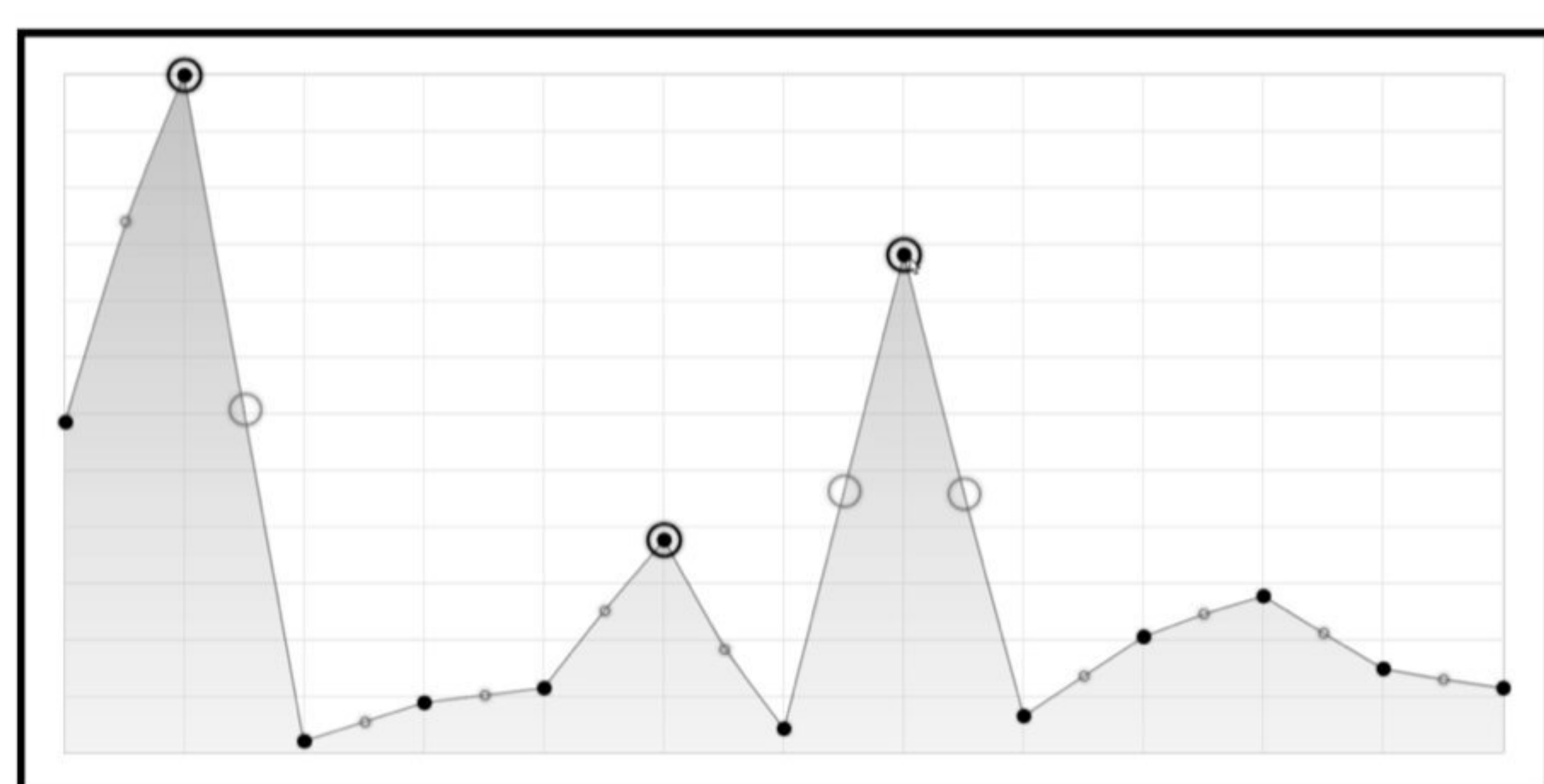
...



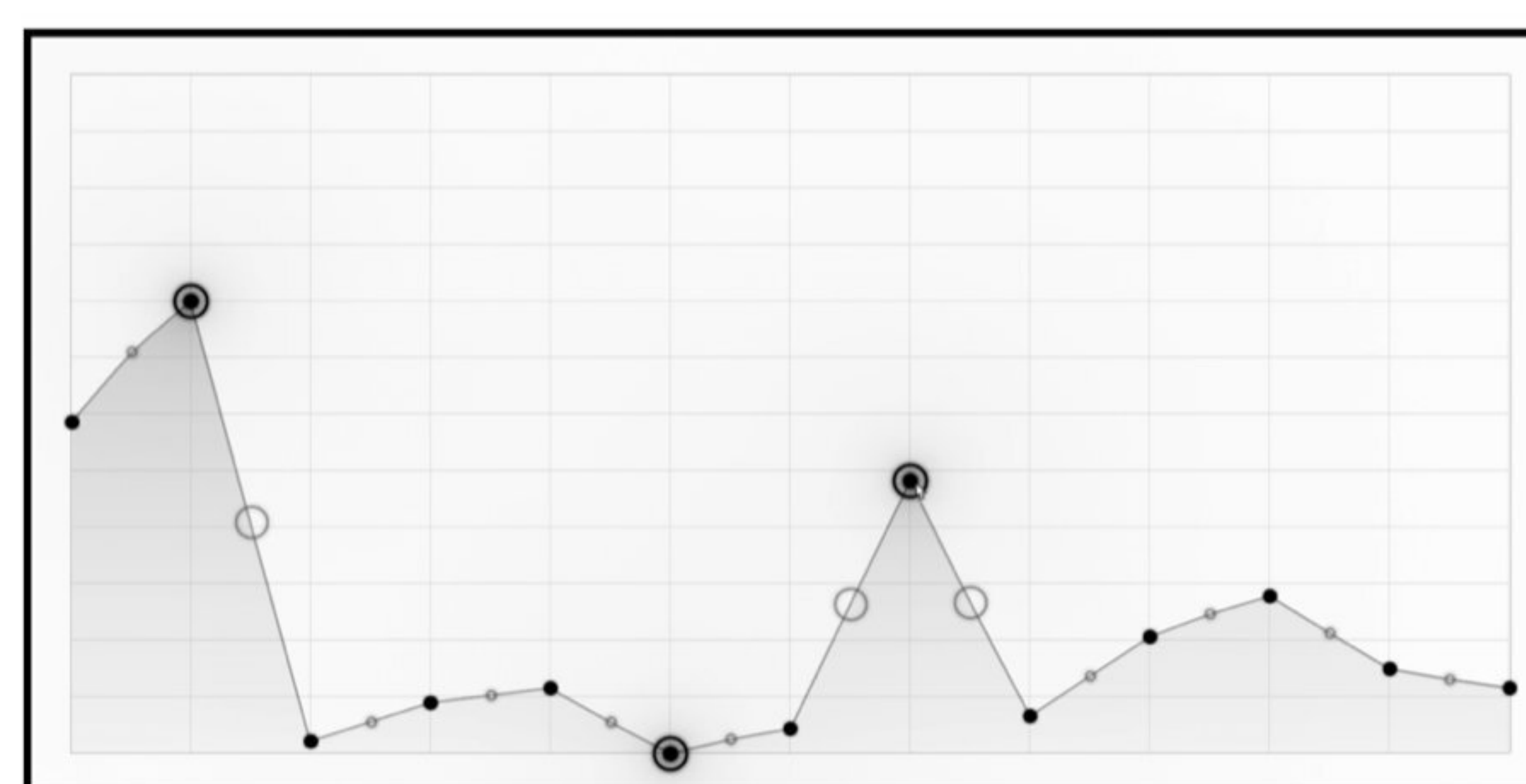
Points

ARRASTRAR LOS PUNTOS SELECCIONADOS

Haga clic y arrastre el ratón para mover los puntos seleccionados. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinear los puntos en la cuadrícula.



...



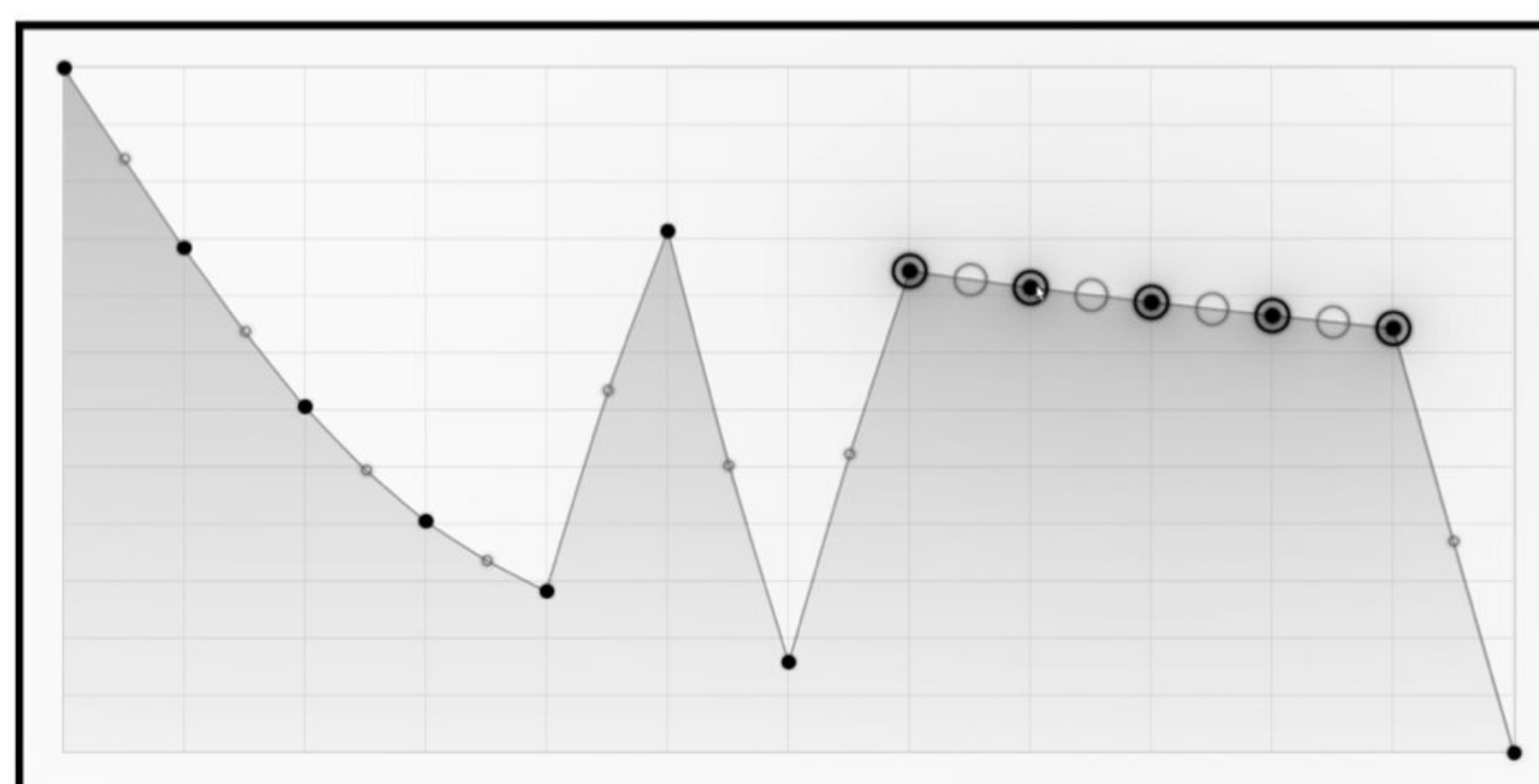
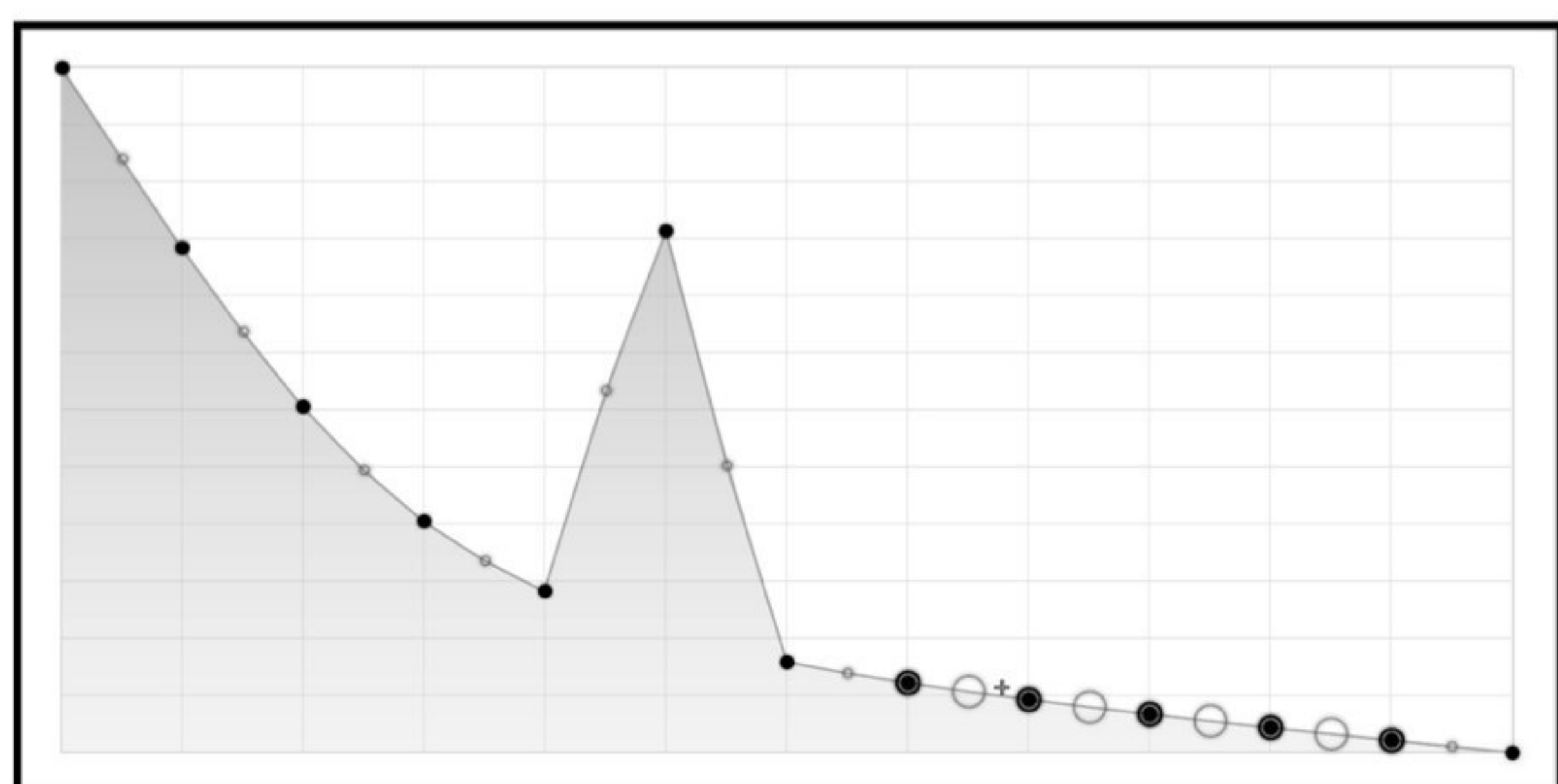


Mueve el ratón para desplazar los puntos.

Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinear los puntos en la cuadrícula.

También puede agitar los puntos seleccionados para desactivar la alineación en la posición inicial (en este caso la pantalla parpadeará).

Agite de nuevo para reactivar la alineación en la posición inicial.

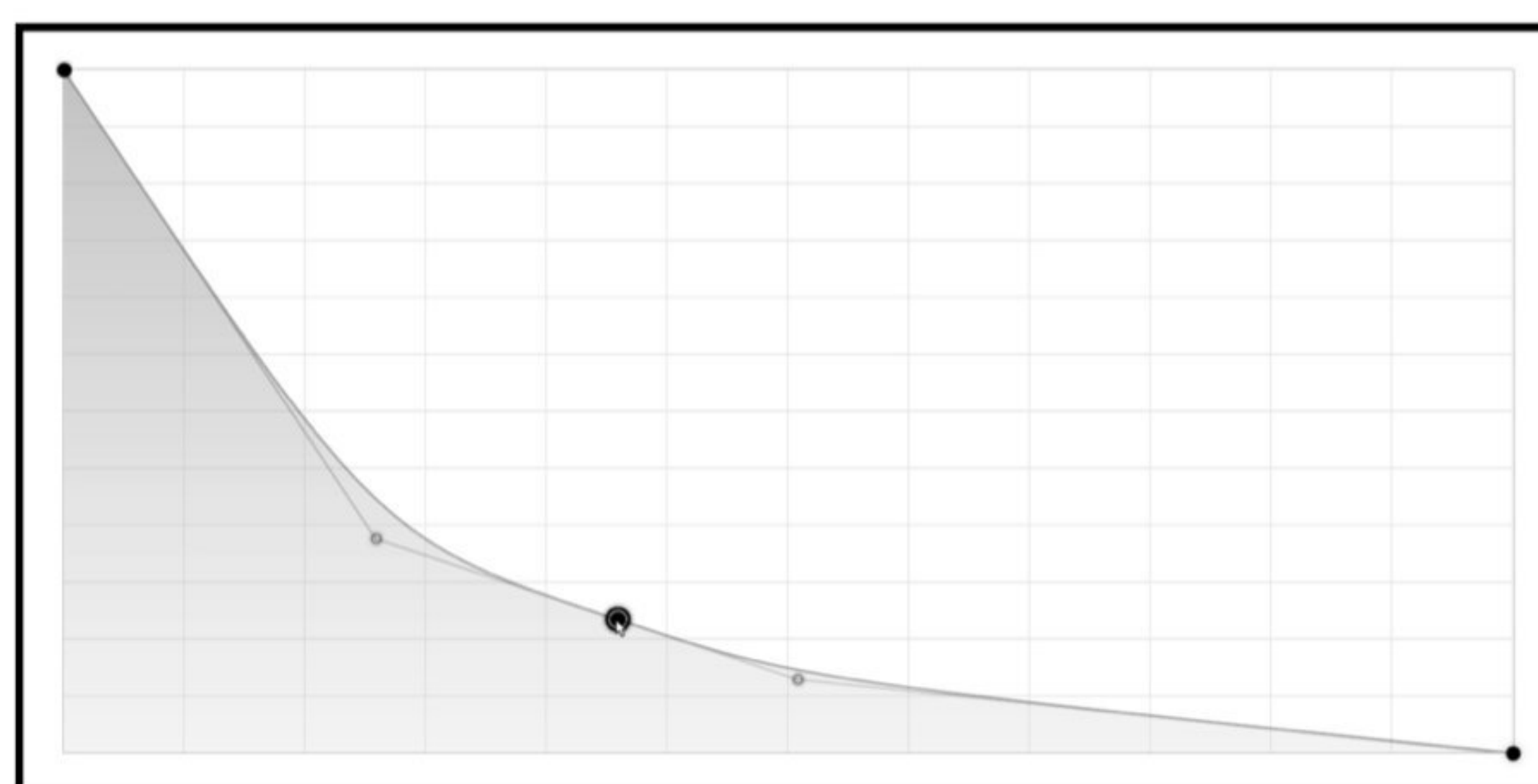
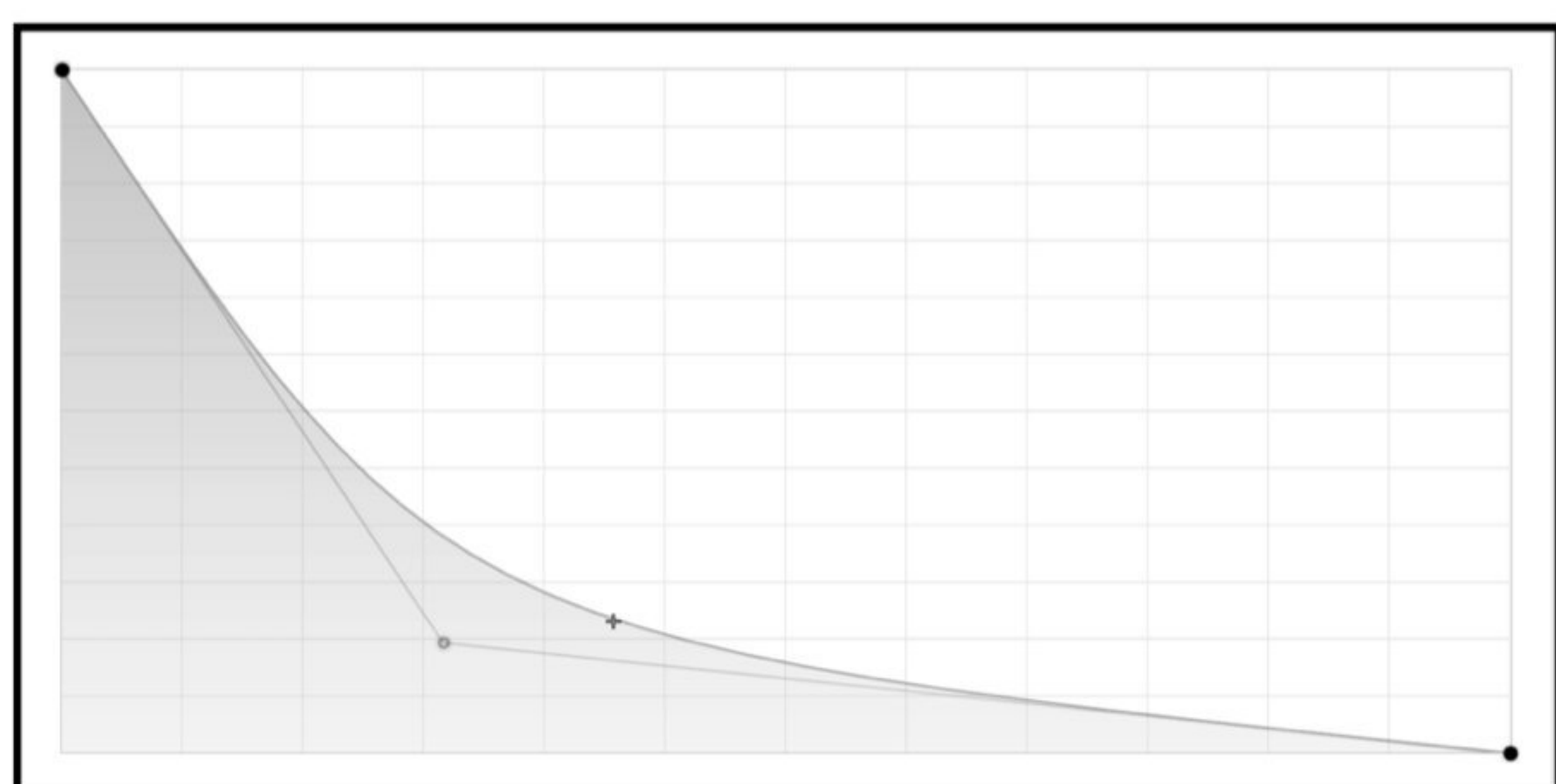


Puede hacer clic y arrastrar el ratón para dibujar una nueva curva alineada con la cuadrícula.

Utiliza la tecla ALT para dibujar una escalera, y utiliza la tecla CMD en MAC o CTRL en PC para dibujar una curva suave.

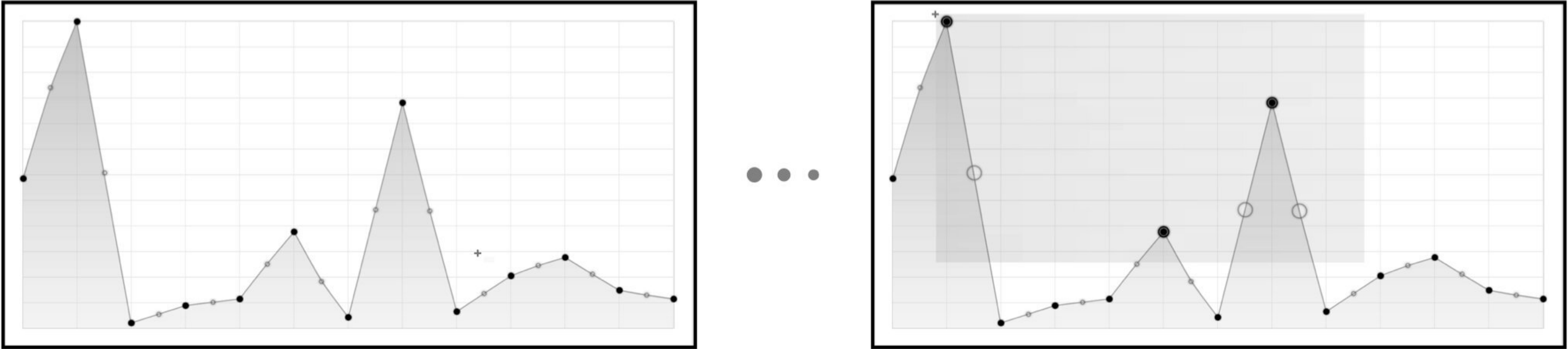


Haga clic en la curva para añadir un punto adicional en la curva. El cursor adopta entonces la forma de una cruz.



Haga clic y arrastre el ratón para ampliar la selección, los puntos contenidos serán seleccionados.

Utilice la tecla SHIFT del teclado para seleccionar más puntos. Una vez seleccionados los puntos, puede hacer doble clic con el ratón para eliminarlos.

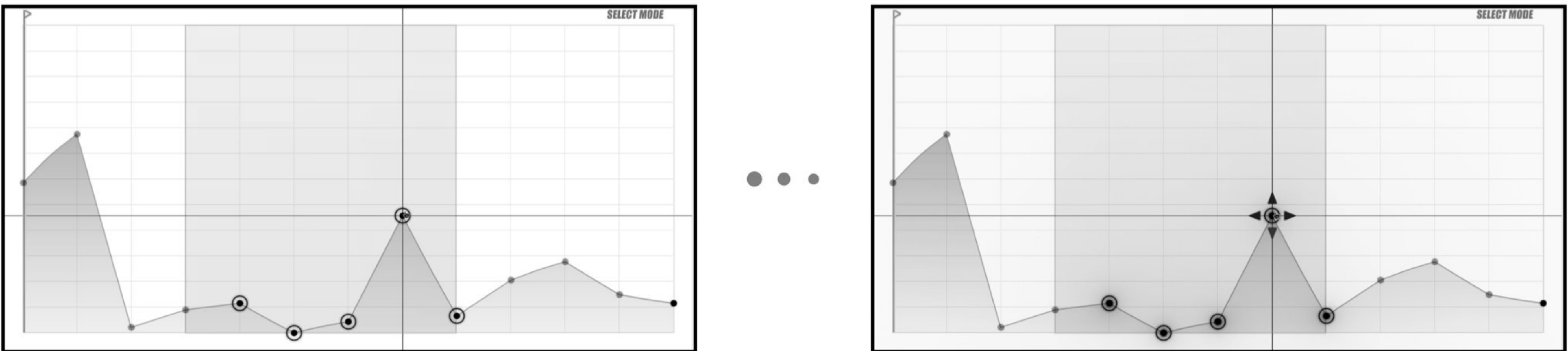


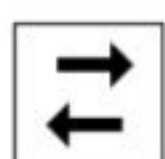
Mueve el ratón para desplazar la forma de la curva.

Haga clic con el botón del ratón para empezar a seleccionar un bloque. Pulse dos veces para seleccionar toda la curva.

Haz clic con el botón del ratón para empezar a mover los puntos. Son posibles dos movimientos:

- Movimiento horizontal: permite mover todos los puntos en función del punto seleccionado,
- Movimiento vertical: permite mover todos los puntos en función del punto seleccionado, con la posibilidad de inclinarlos.



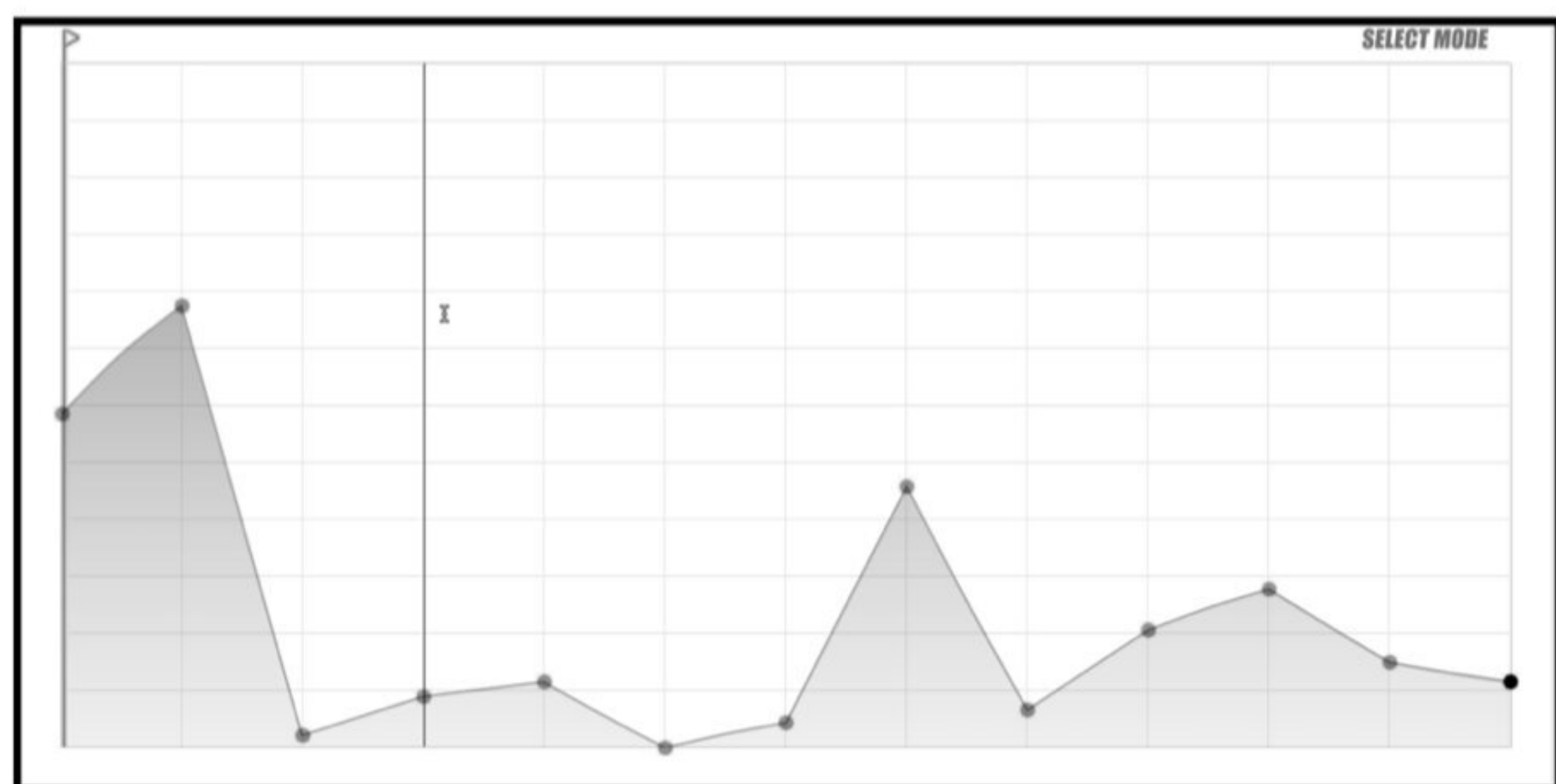


Select
& Rate

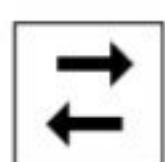
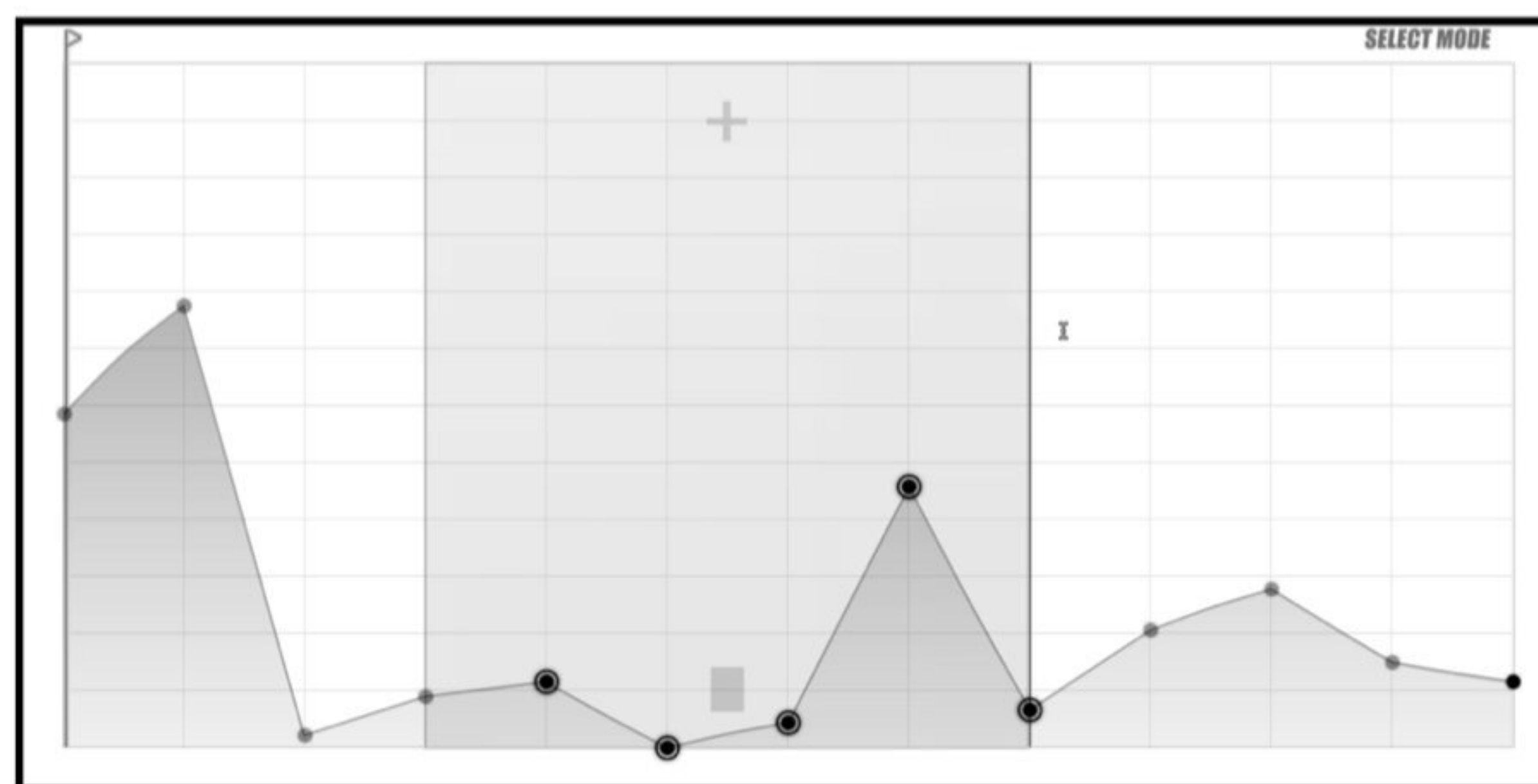
SELECCIONAR EL MOVIMIENTO

Son posibles dos movimientos:

- movimiento horizontal: permite desplazar todos los puntos en función del punto seleccionado,
- Movimiento vertical: permite desplazar todos los puntos en función del punto seleccionado, con la posibilidad de inclinarlos.



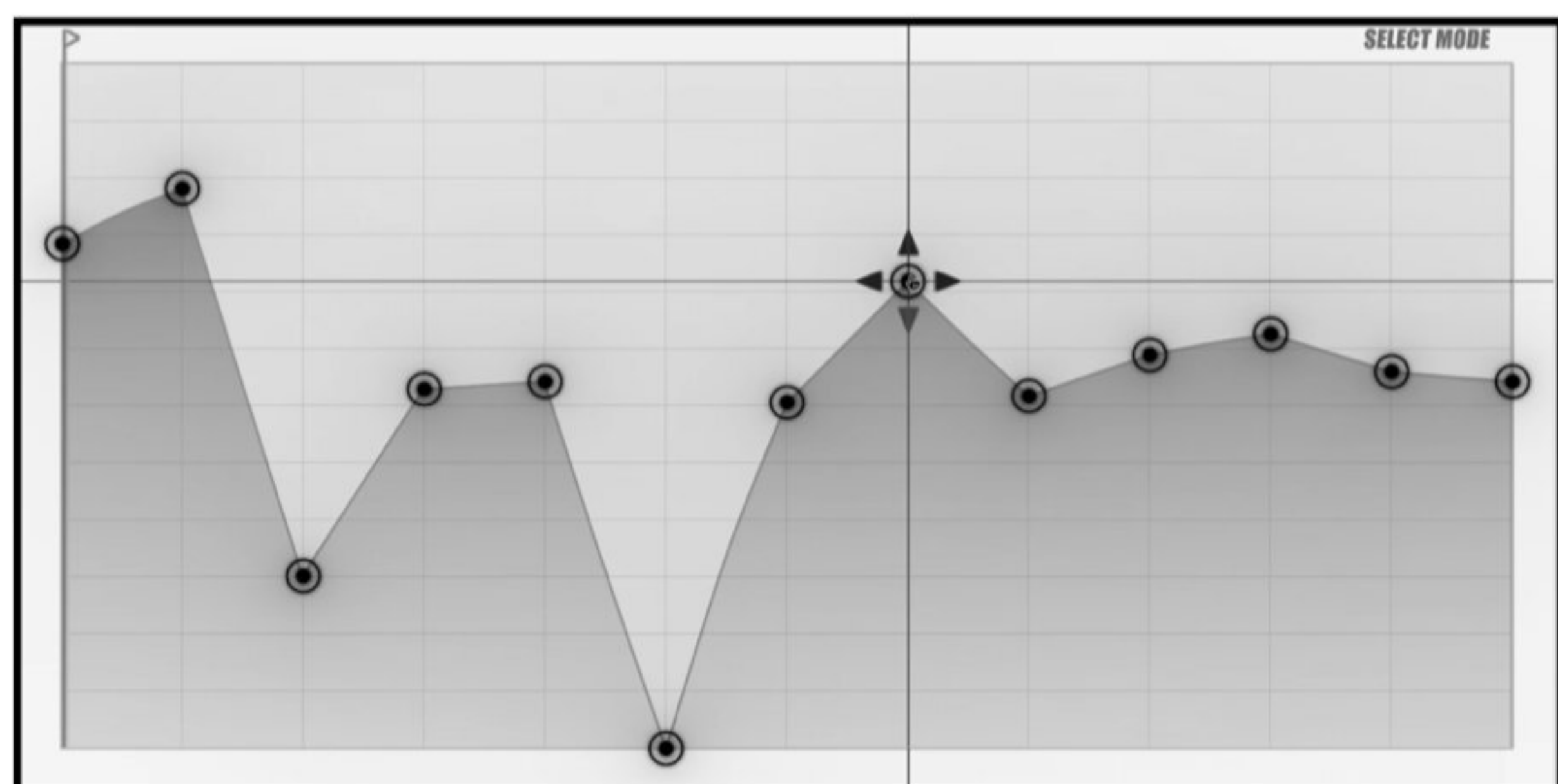
...



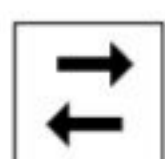
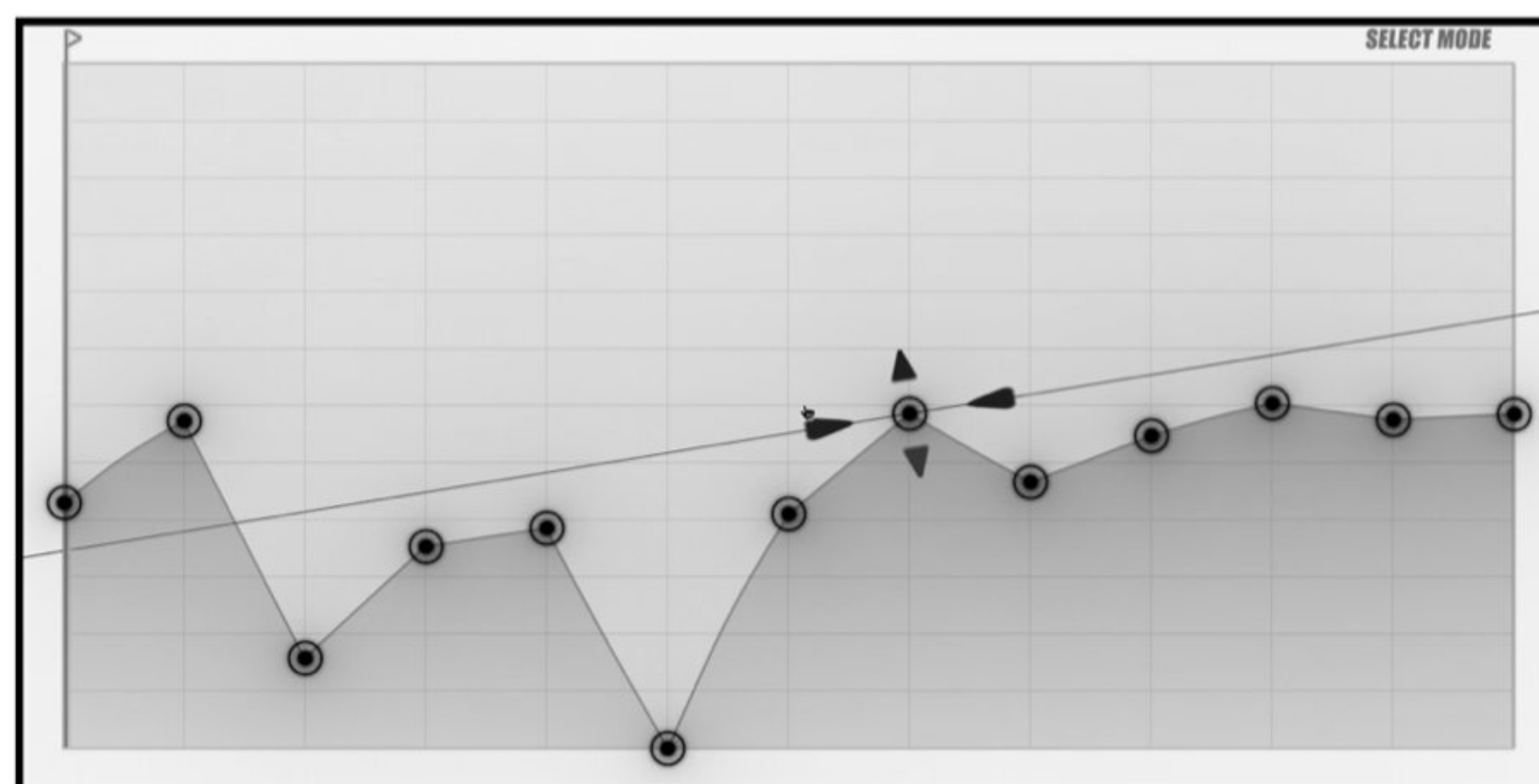
Select
& Rate

MOVIMIENTO VERTICAL

Puede desplazar todos los puntos en función del punto seleccionado, con la posibilidad de inclinarlos. Para inclinar la curva basta con mover el ratón a la izquierda o a la derecha. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinear los puntos en la cuadrícula.



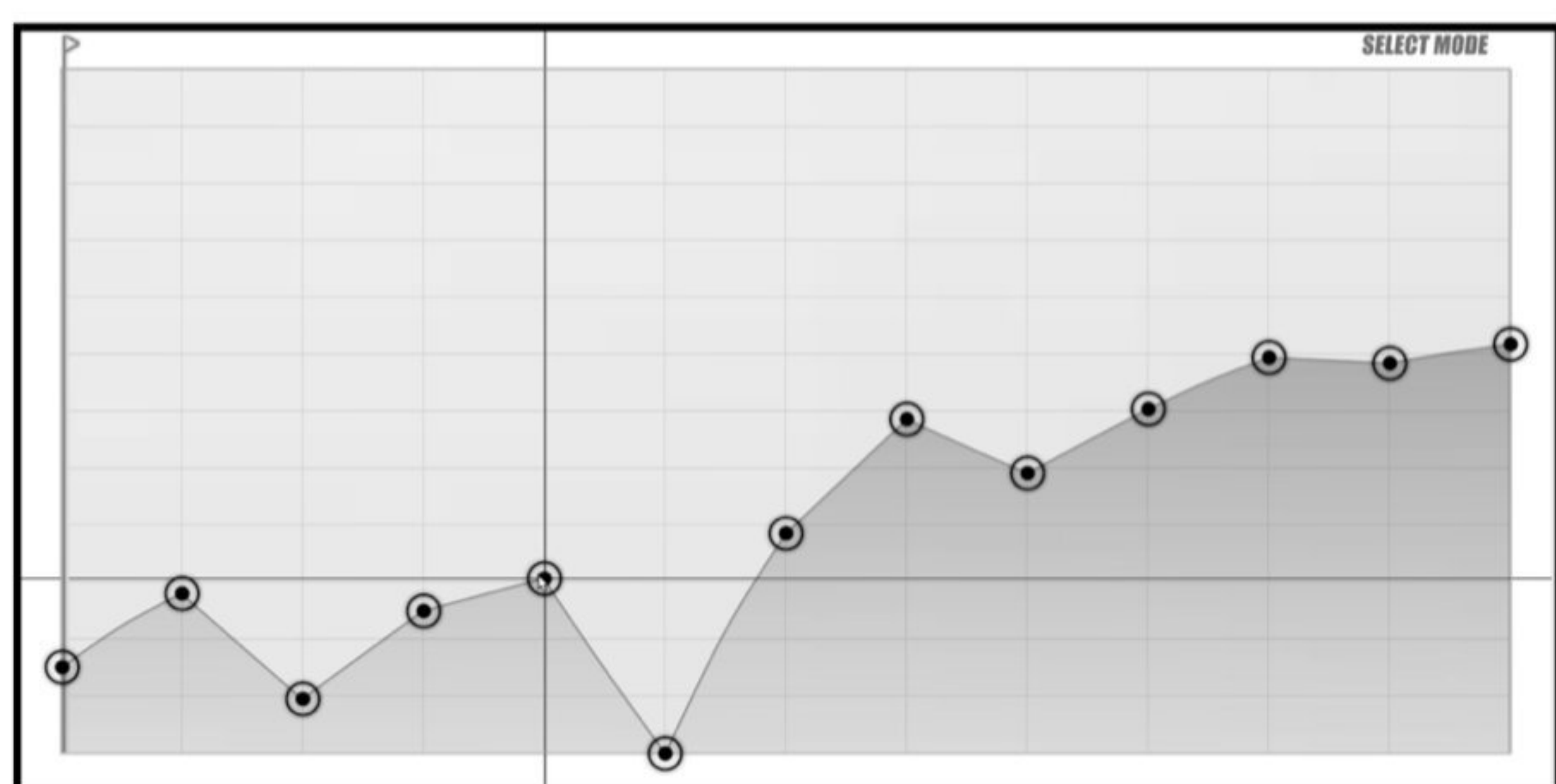
...



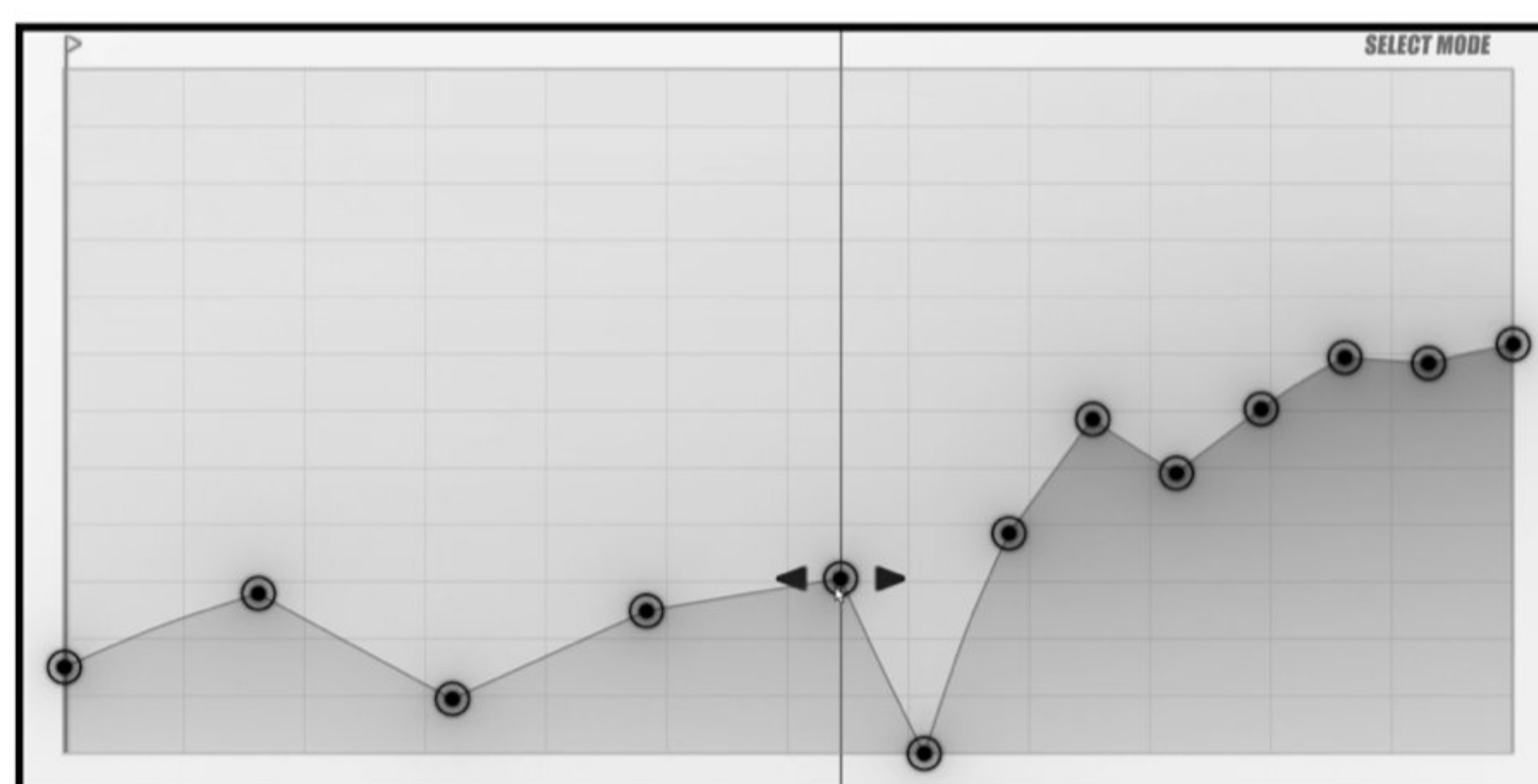
Select
& Rate

MOVIMIENTO HORIZONTAL

Puede desplazar todos los puntos según el punto de selección. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinear los puntos en la cuadrícula.



...

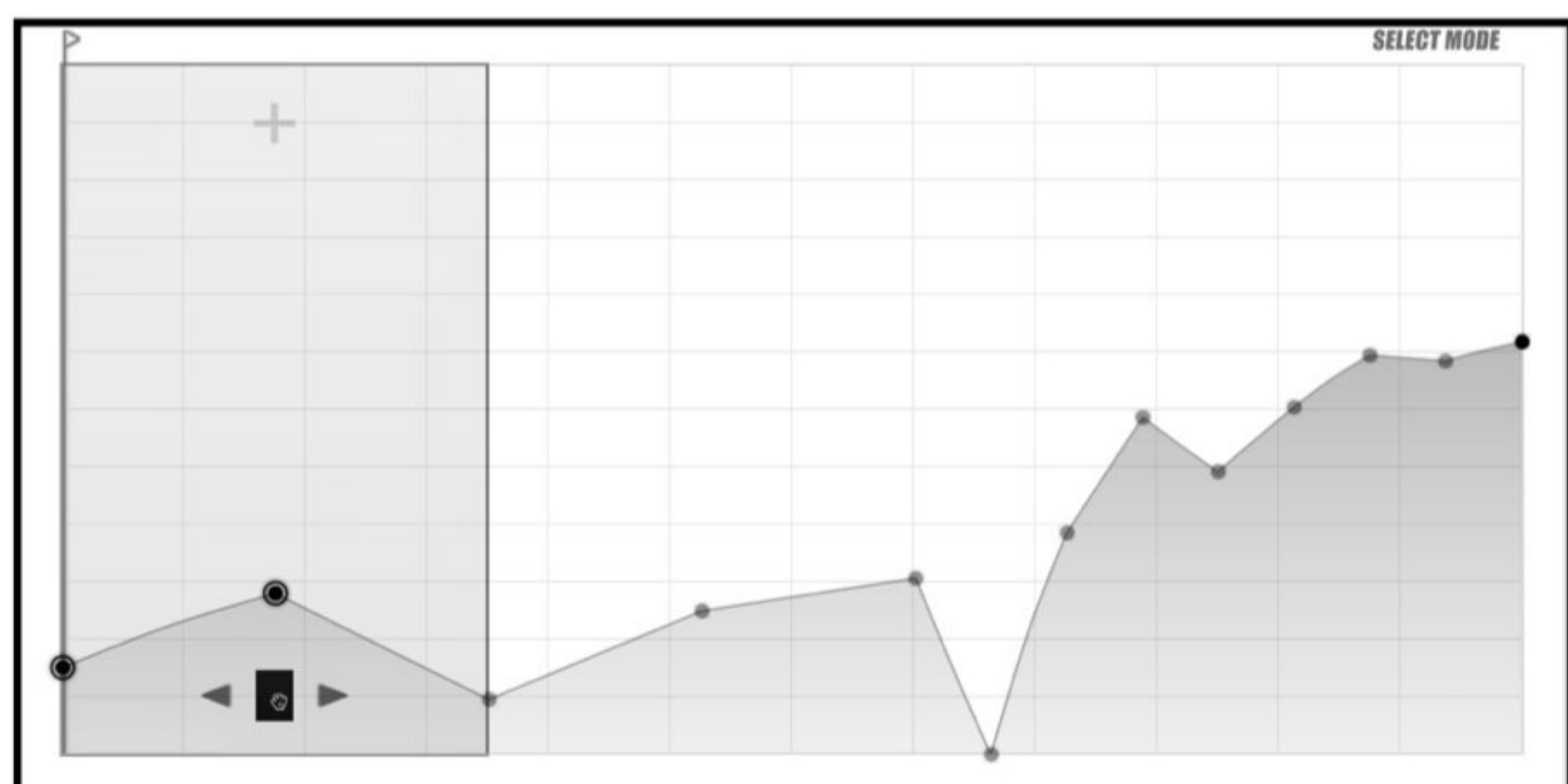




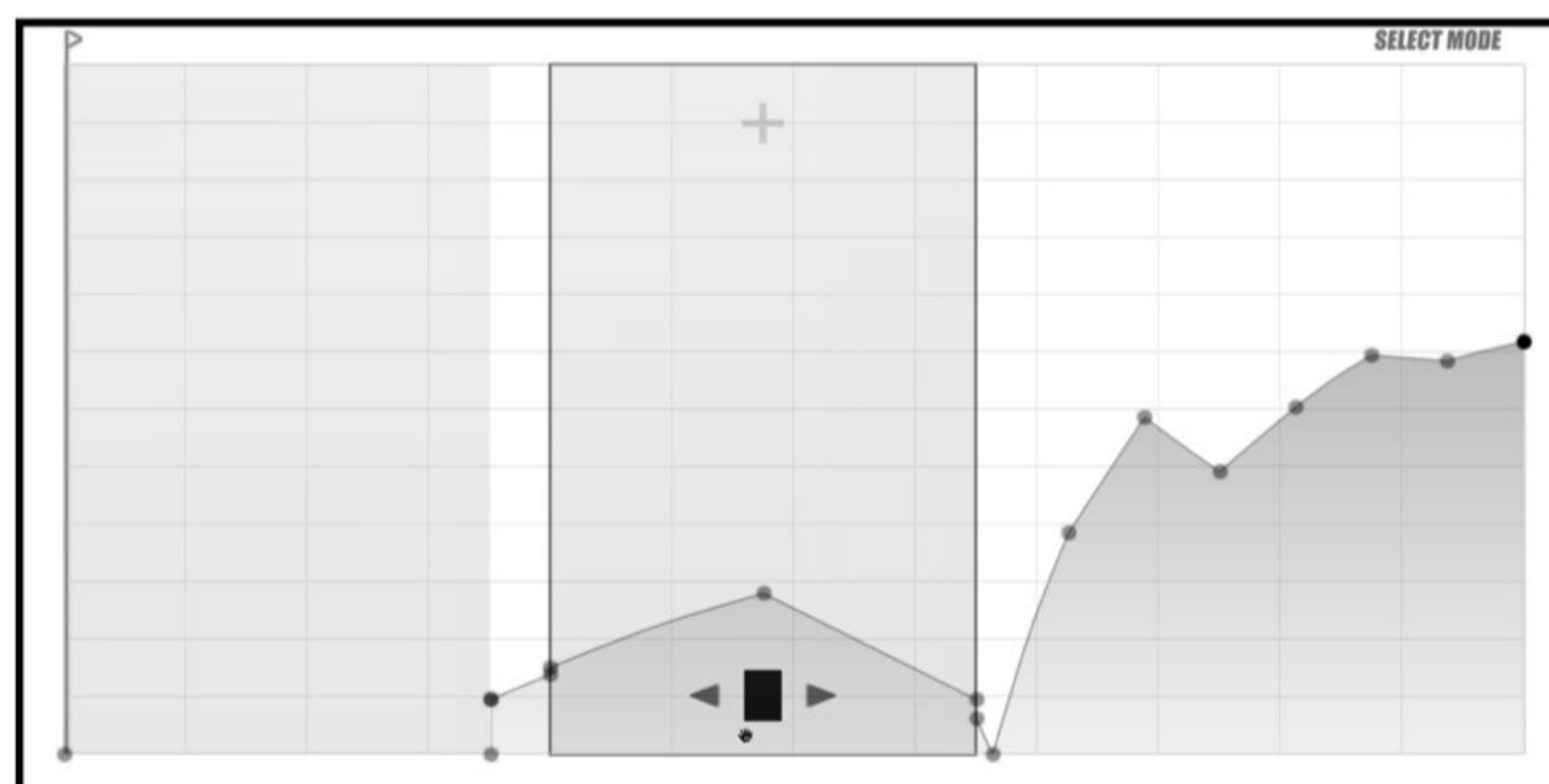
Select
& Rate

MOVER EL BLOQUE

Haga clic con el botón del ratón para empezar a mover el bloque seleccionado. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



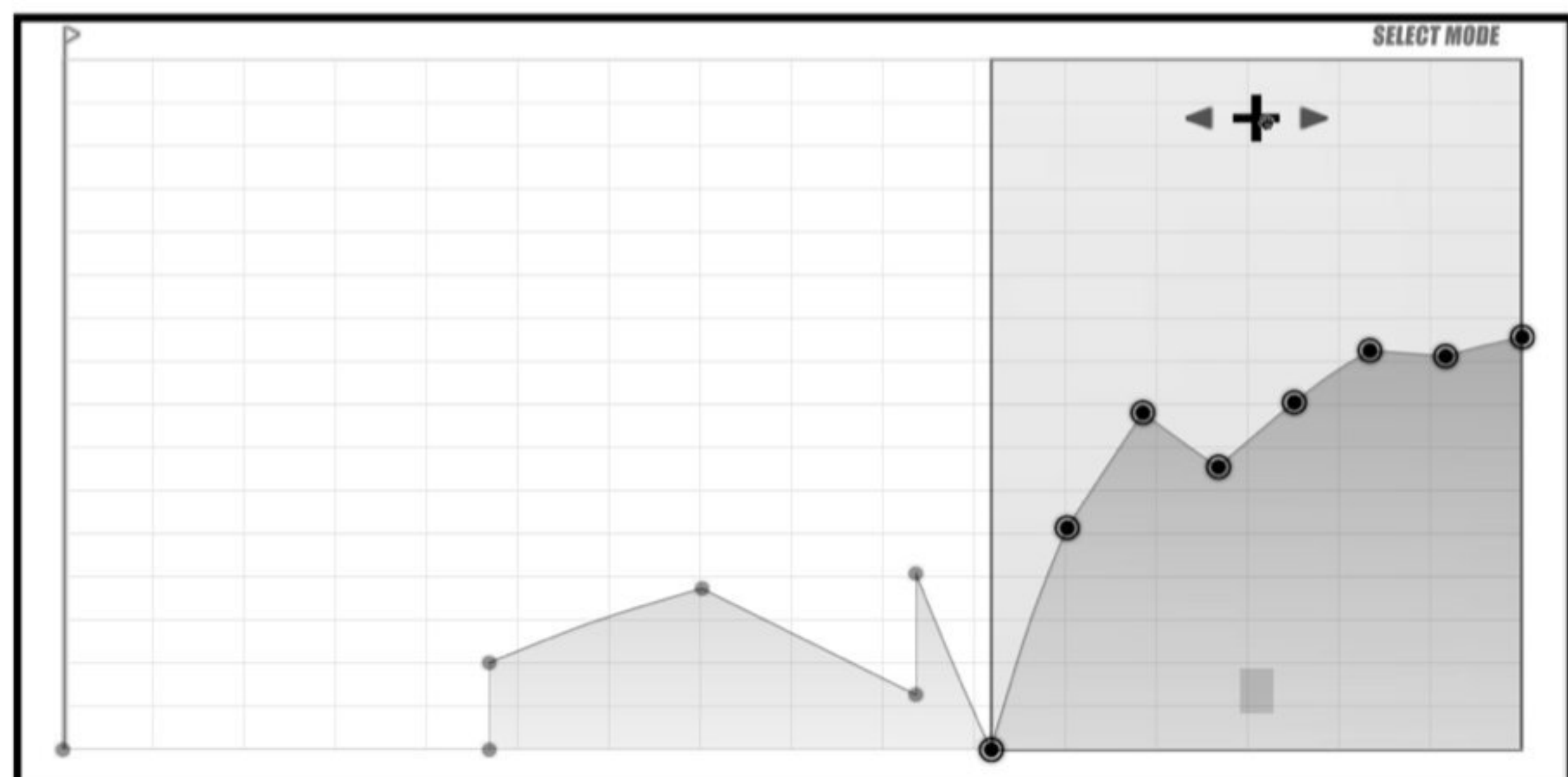
...



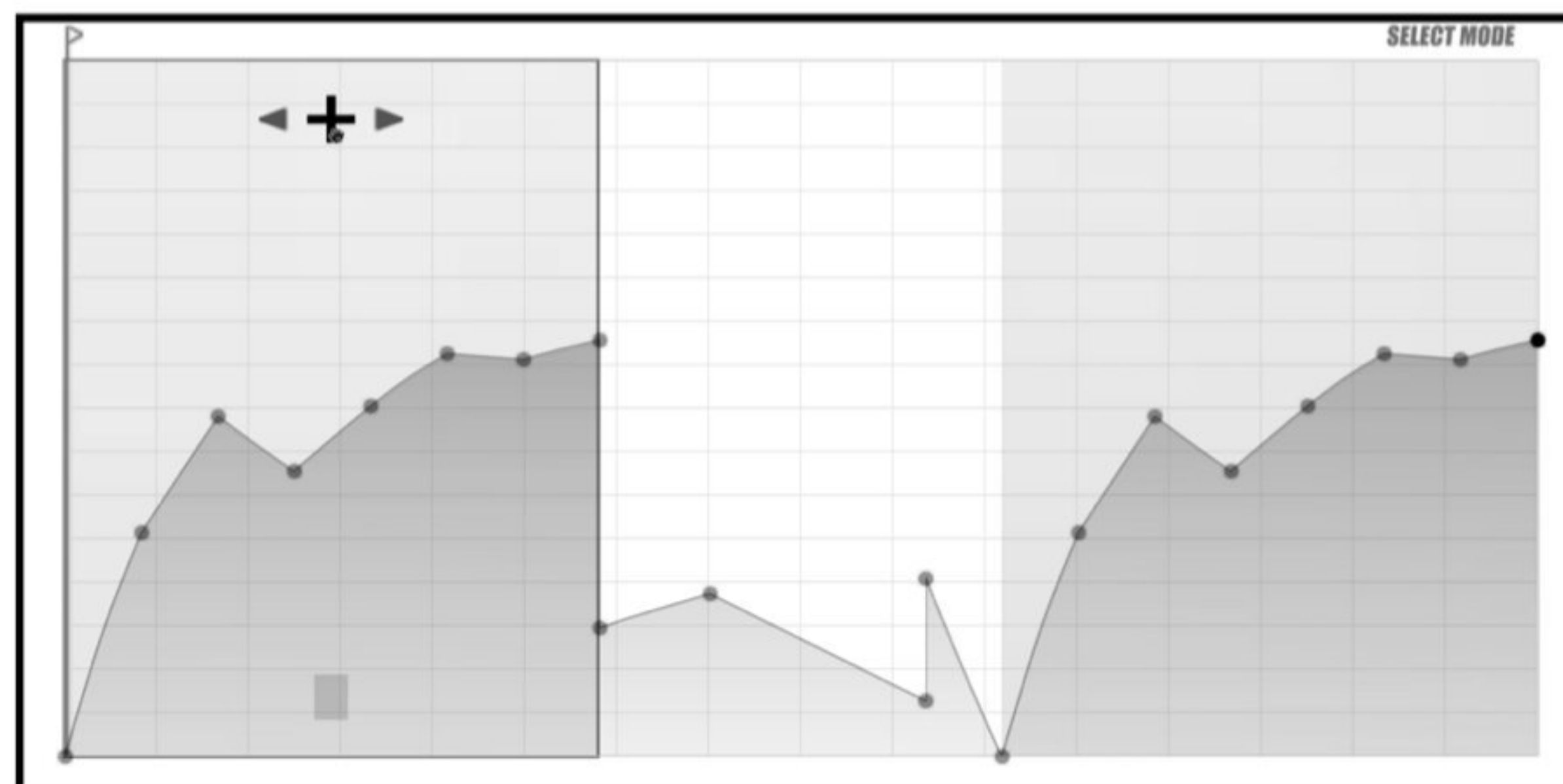
Select
& Rate

BLOQUE DE COPIA

Haga clic con el botón del ratón para empezar a copiar el bloque seleccionado. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



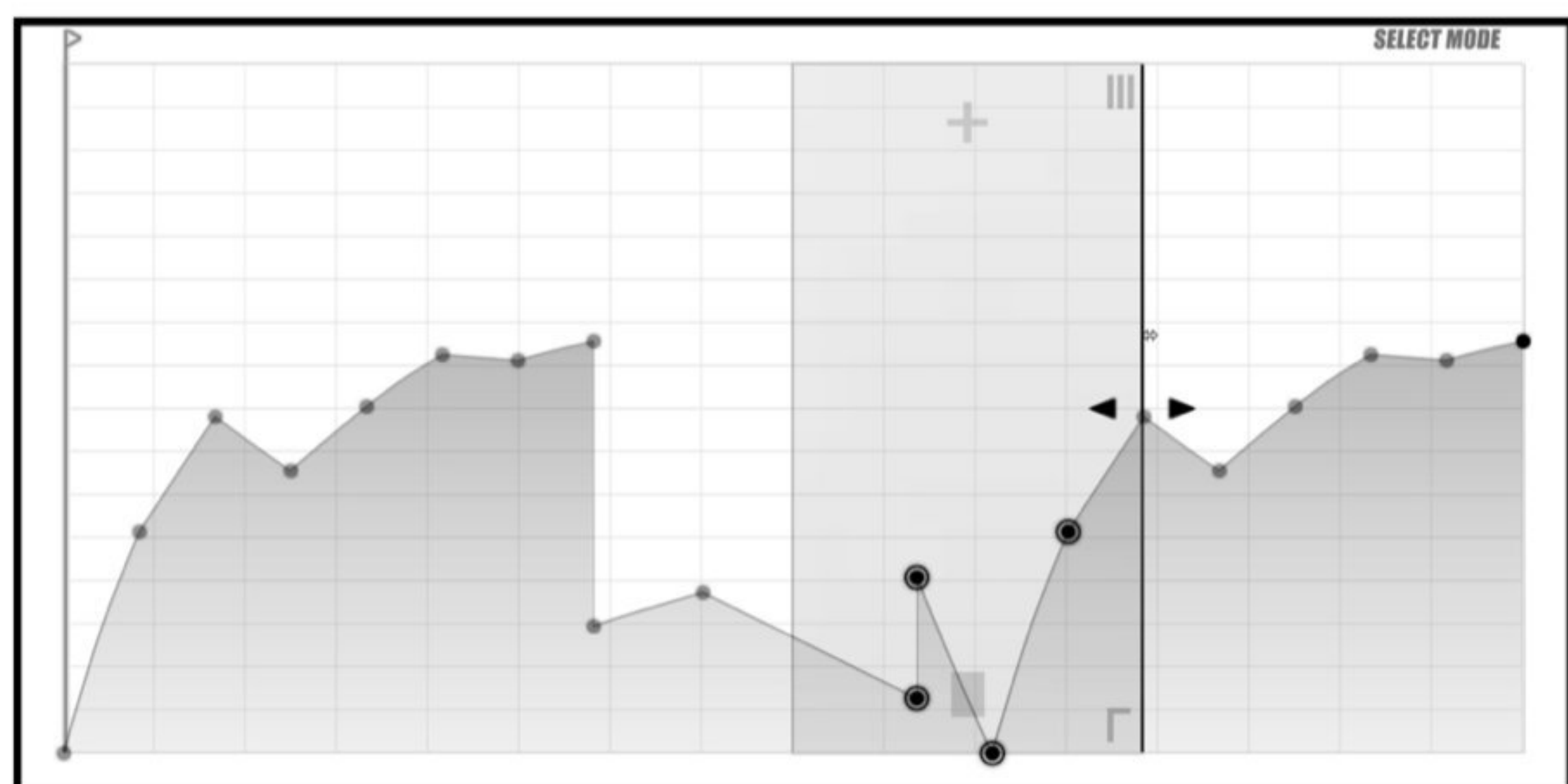
...



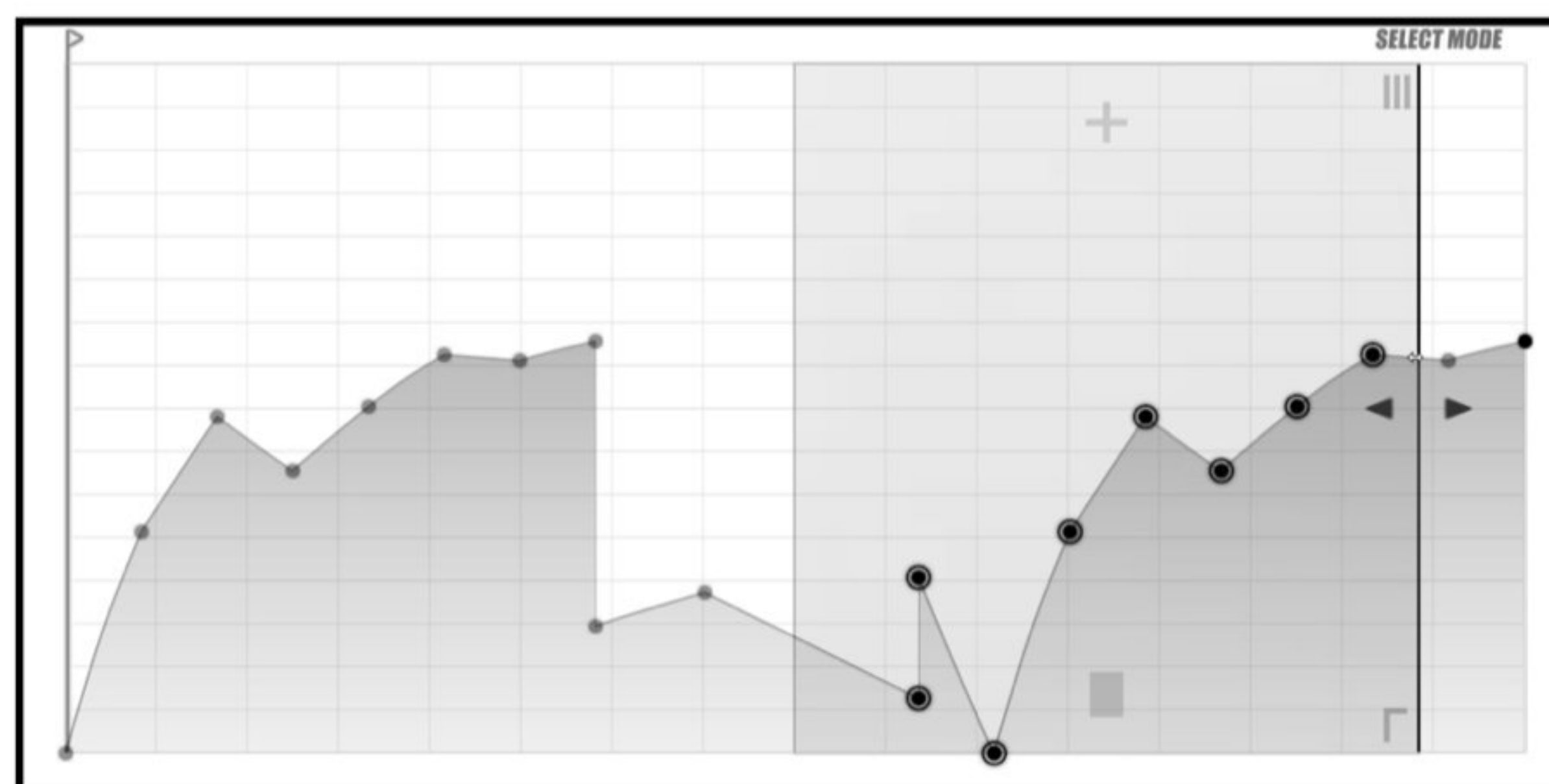
Select
& Rate

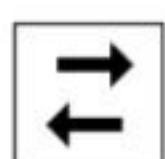
CAMBIAR LA SELECCIÓN DE LA IZQUIERDA

Pulse el botón del ratón para empezar a cambiar la selección de la izquierda. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



...

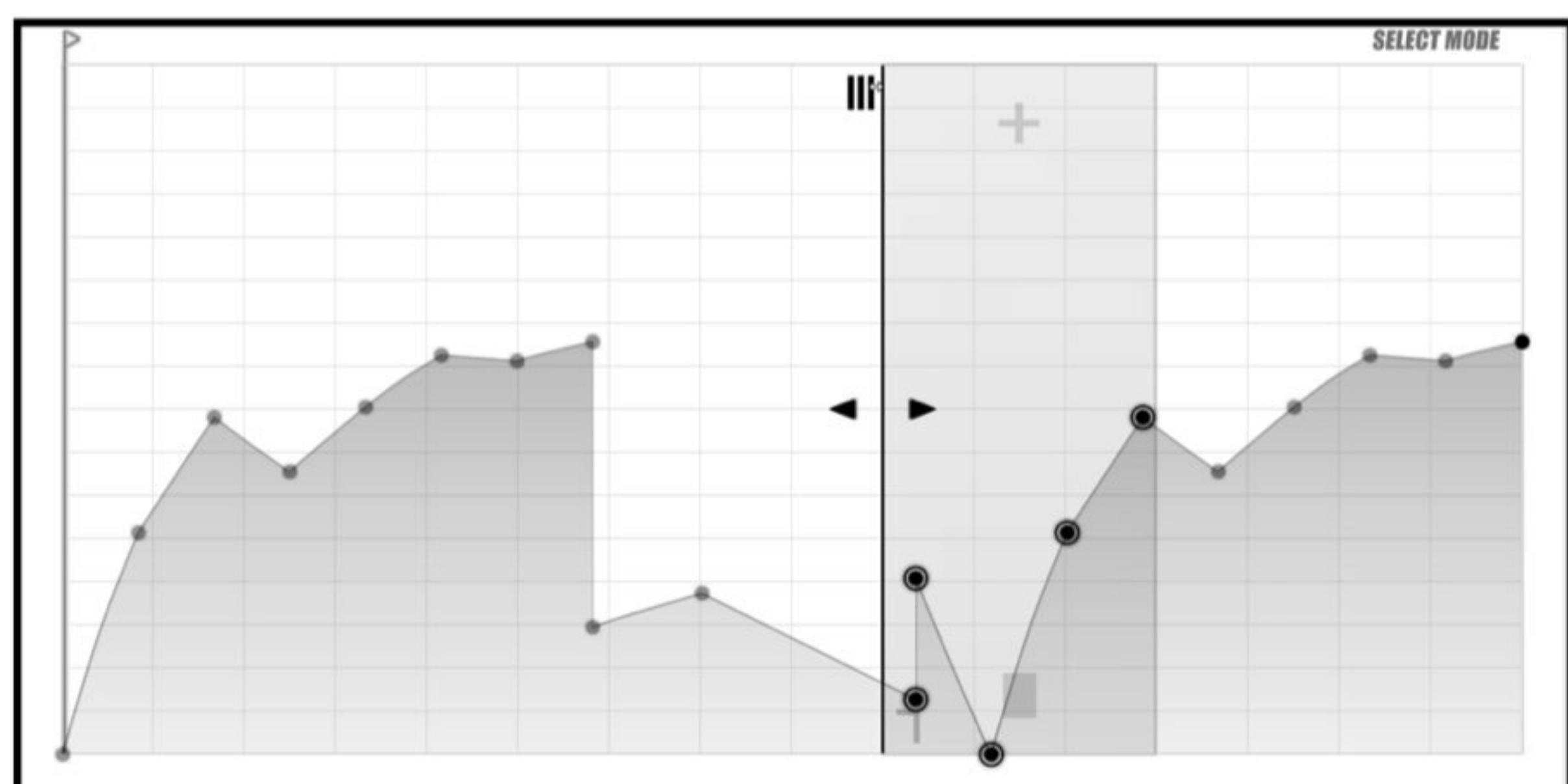




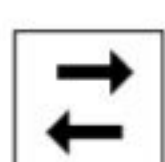
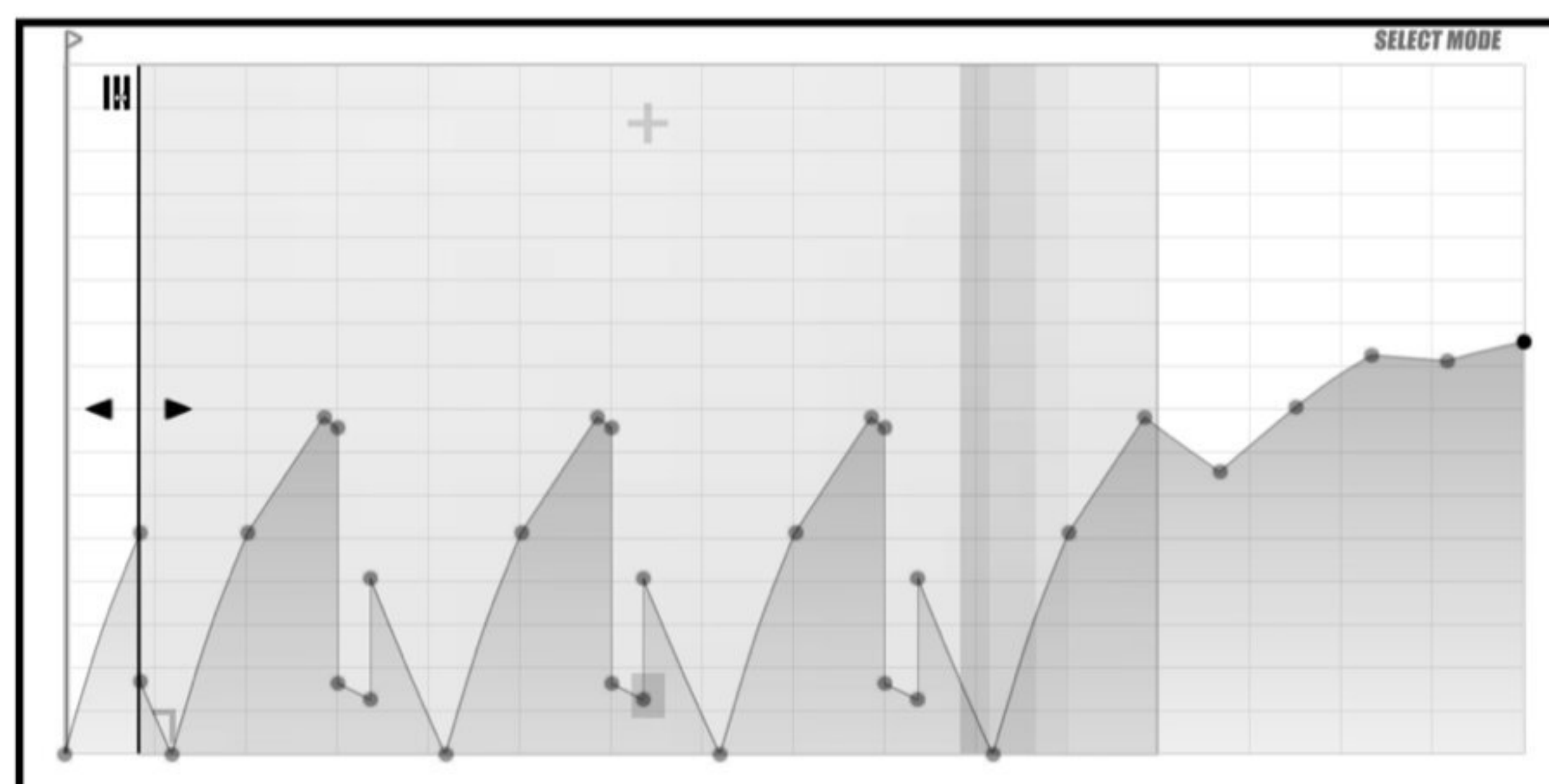
Select
& Rate

REPETIR A LA IZQUIERDA

Pulse el botón del ratón para empezar a repetir la selección hacia la izquierda. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



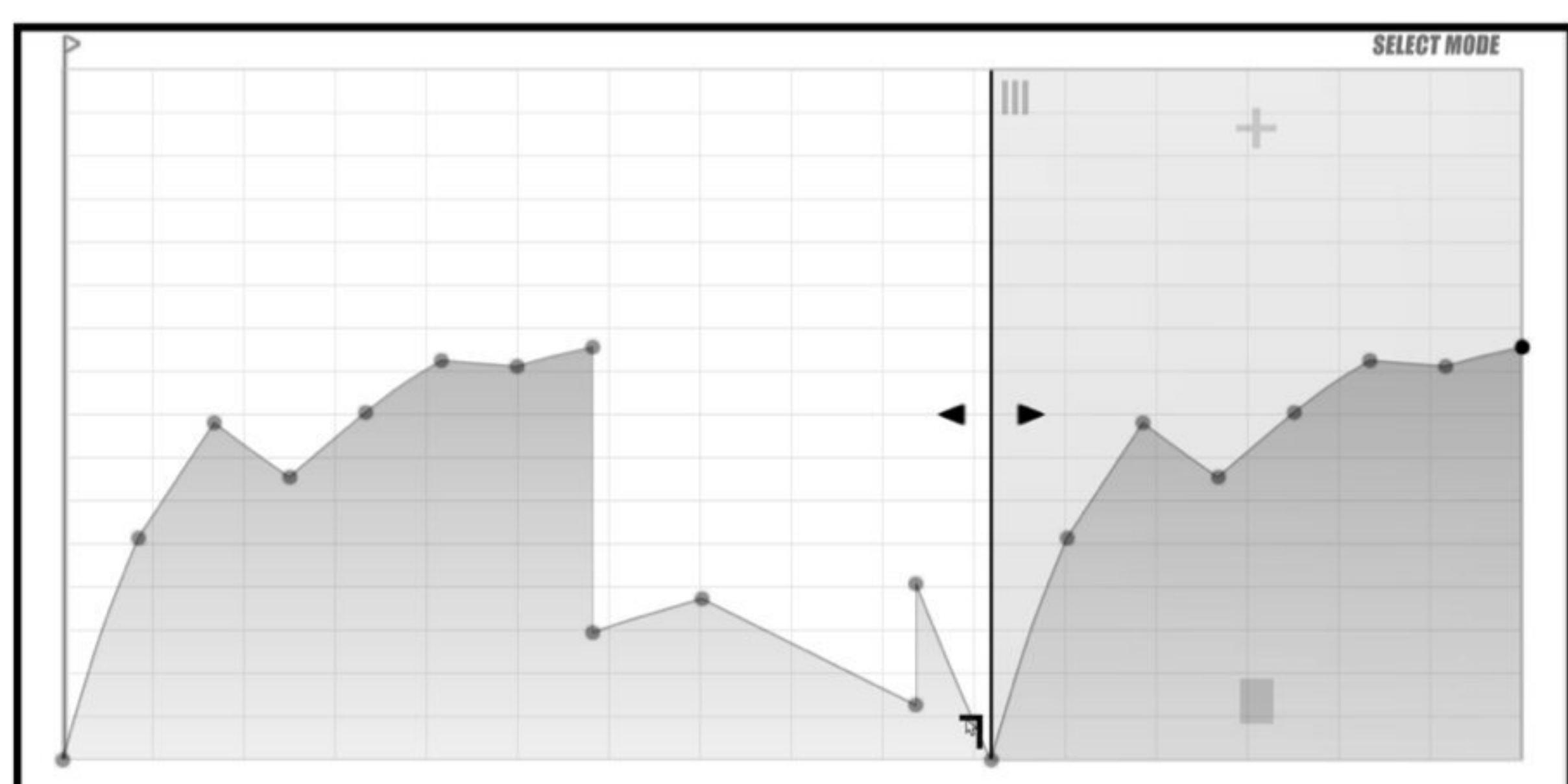
...



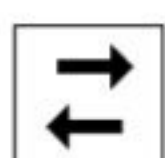
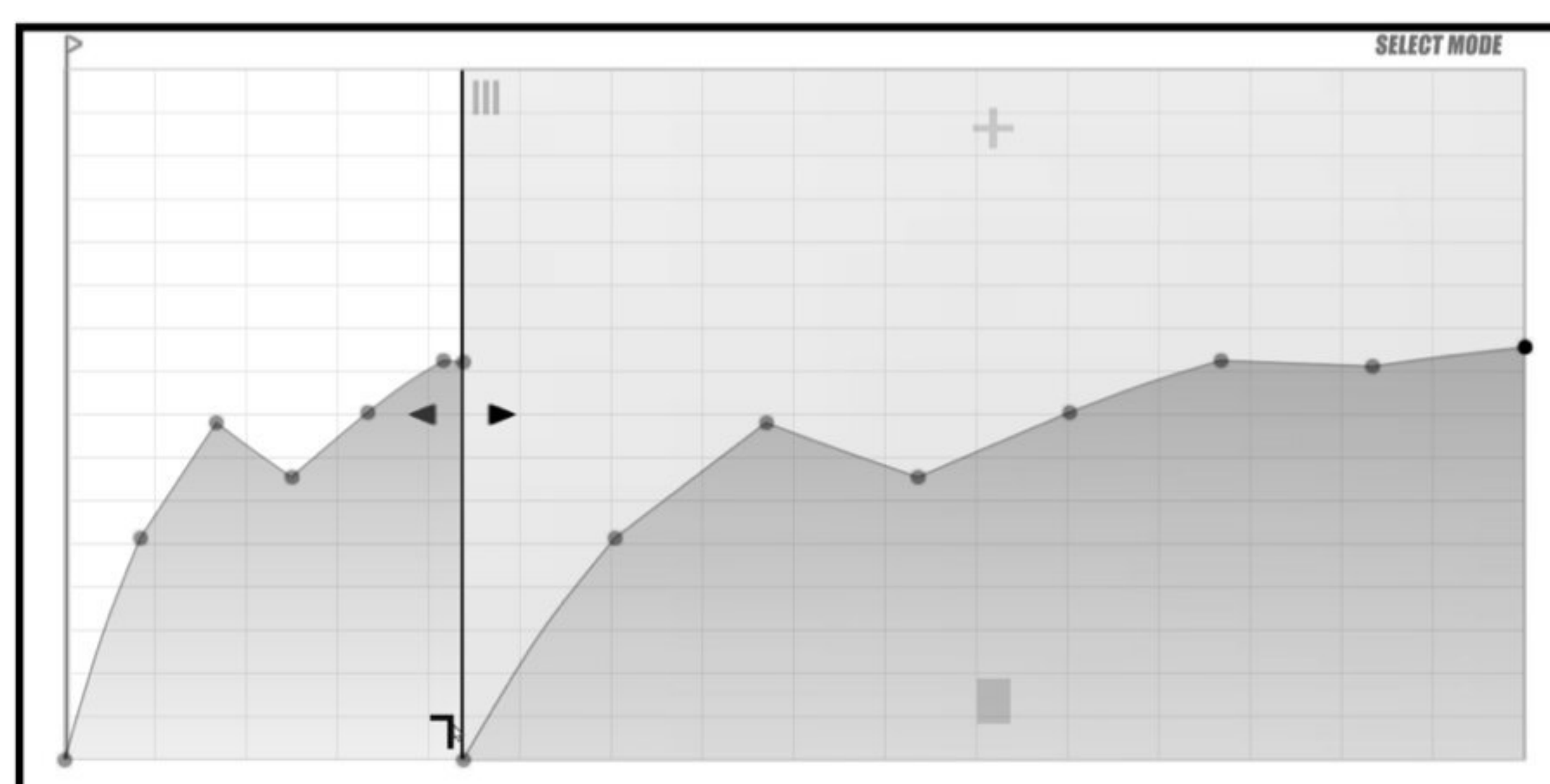
Select
& Rate

AMPLIAR A LA IZQUIERDA

Pulse el botón del ratón para empezar a estirar la selección hacia la izquierda. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



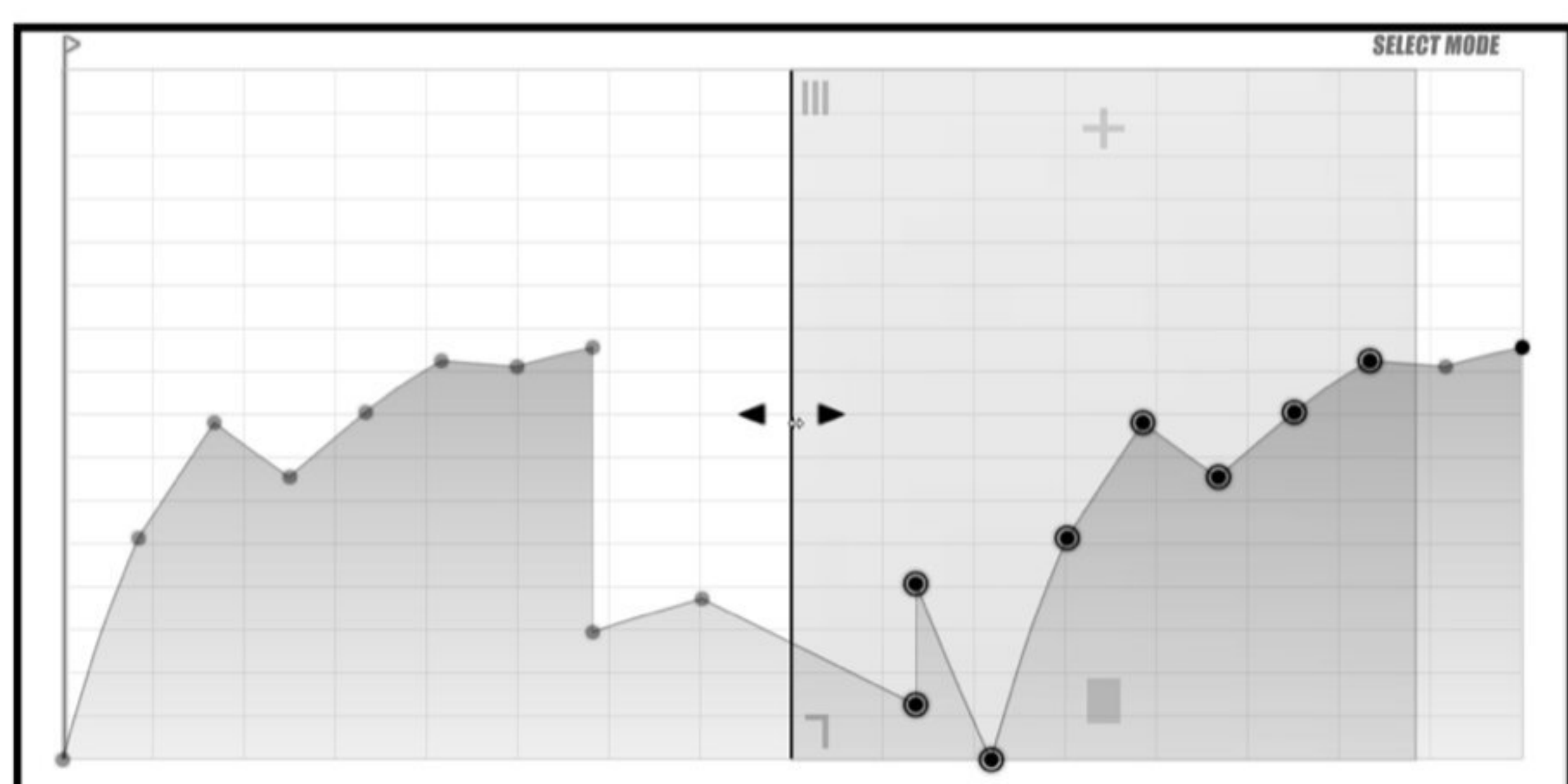
...



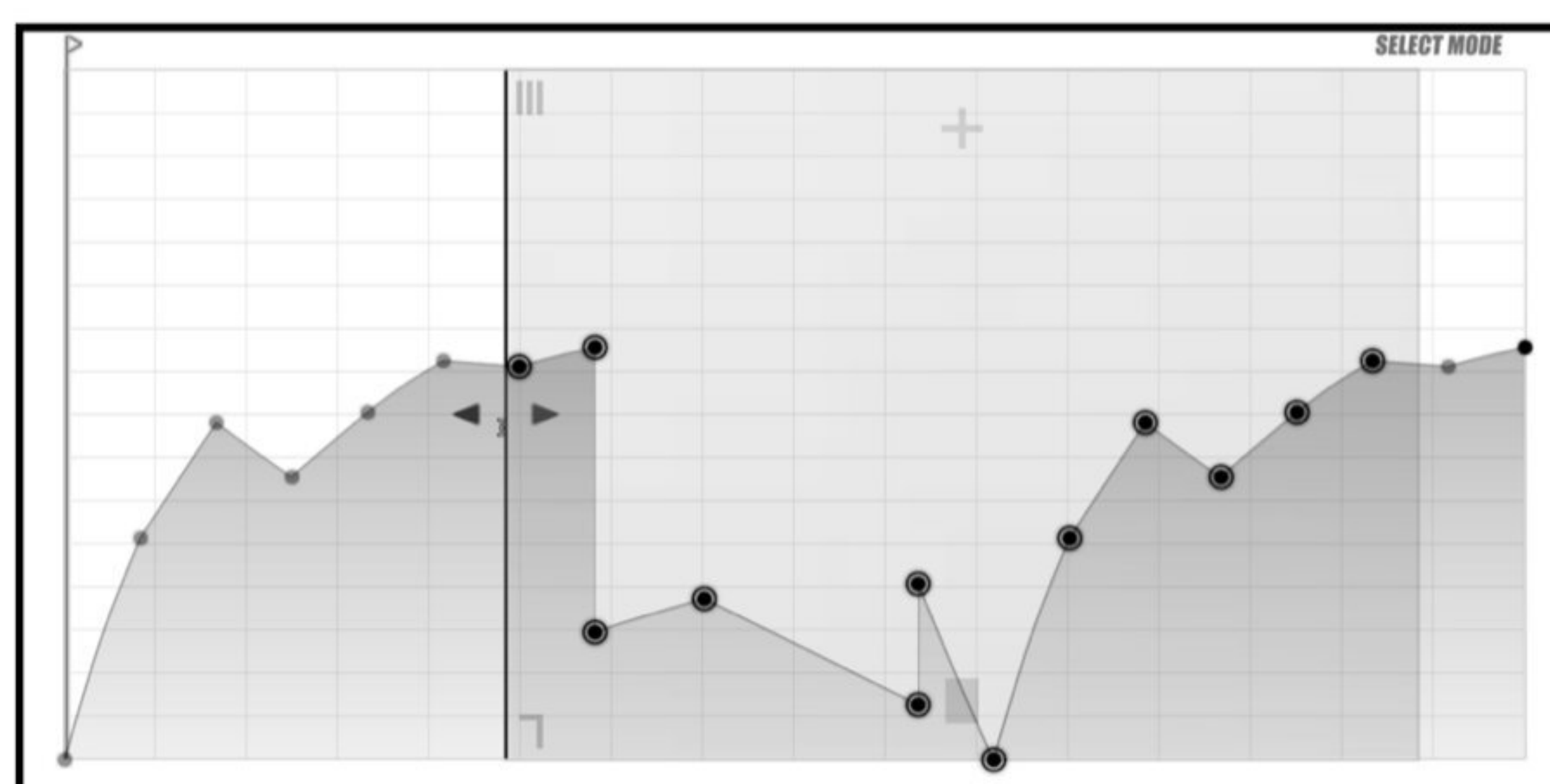
Select
& Rate

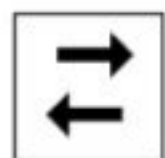
CAMBIAR LA SELECCIÓN DE LA DERECHA

Haga clic en el botón del ratón para empezar a cambiar la selección de la derecha. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



...

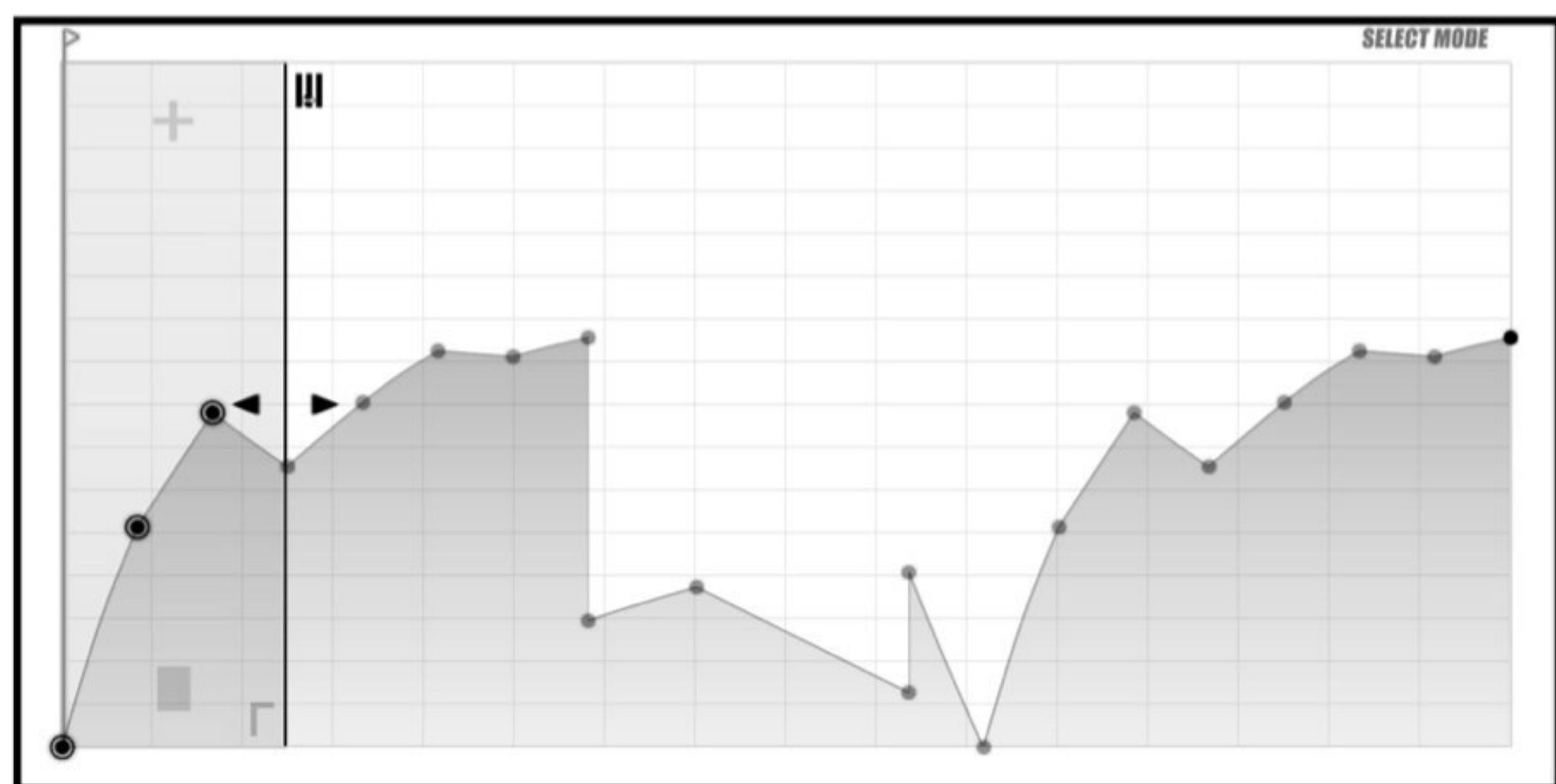




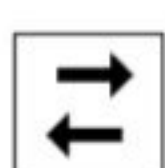
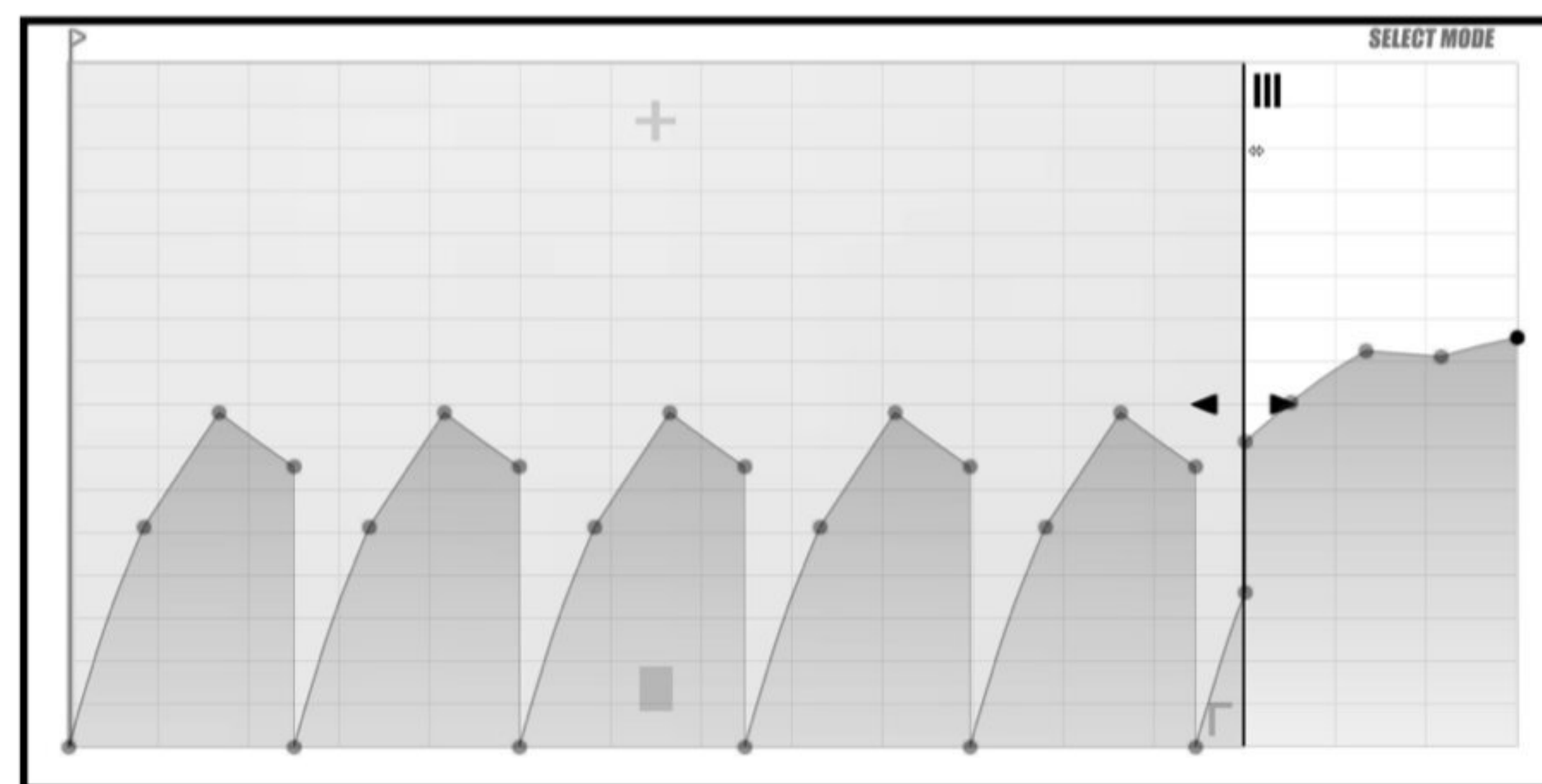
Select
& Rate

REPETIR A LA DERECHA

Pulse el botón del ratón para empezar a repetir la selección hacia la derecha. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



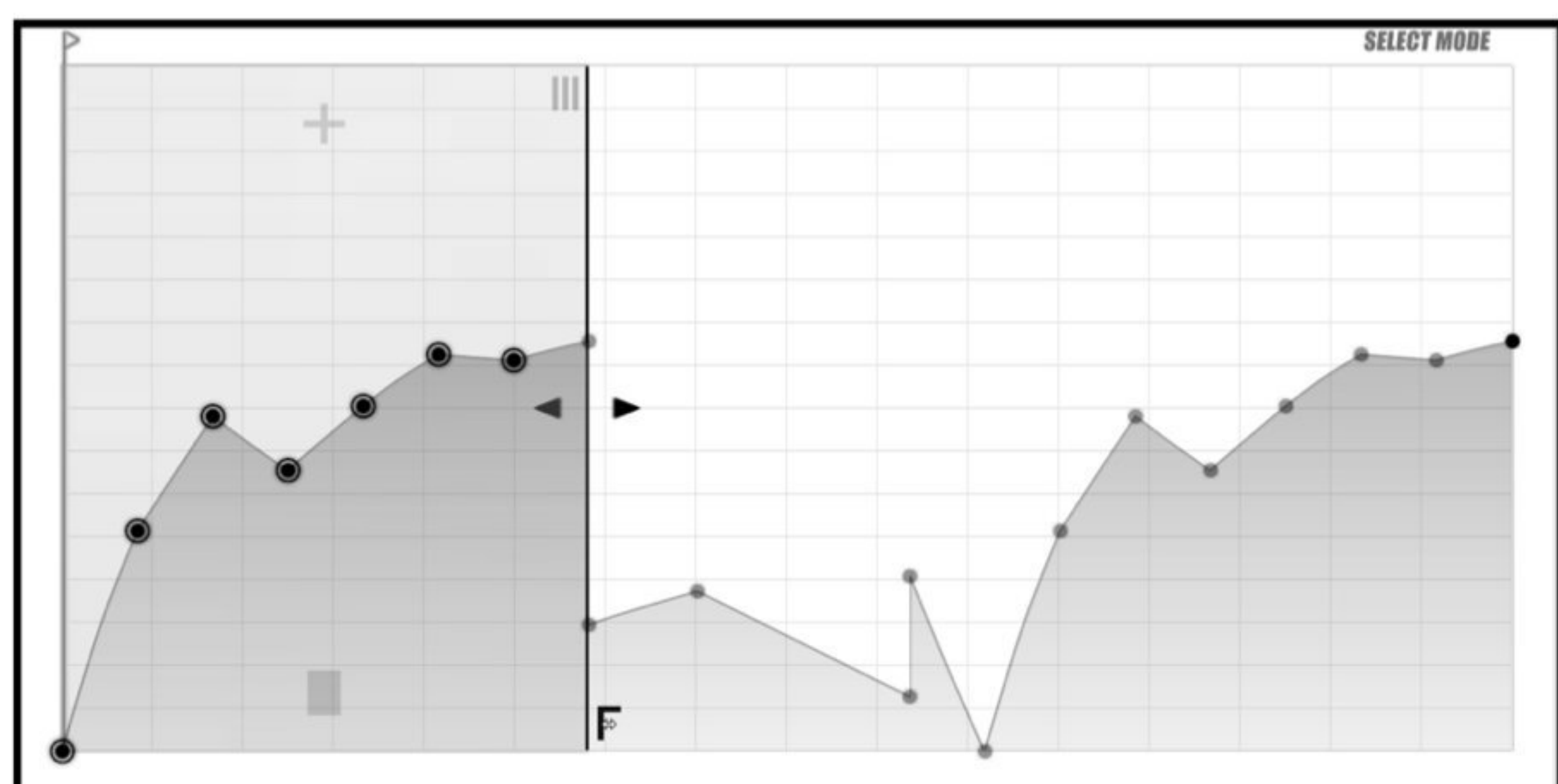
...



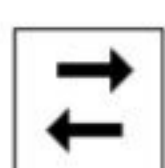
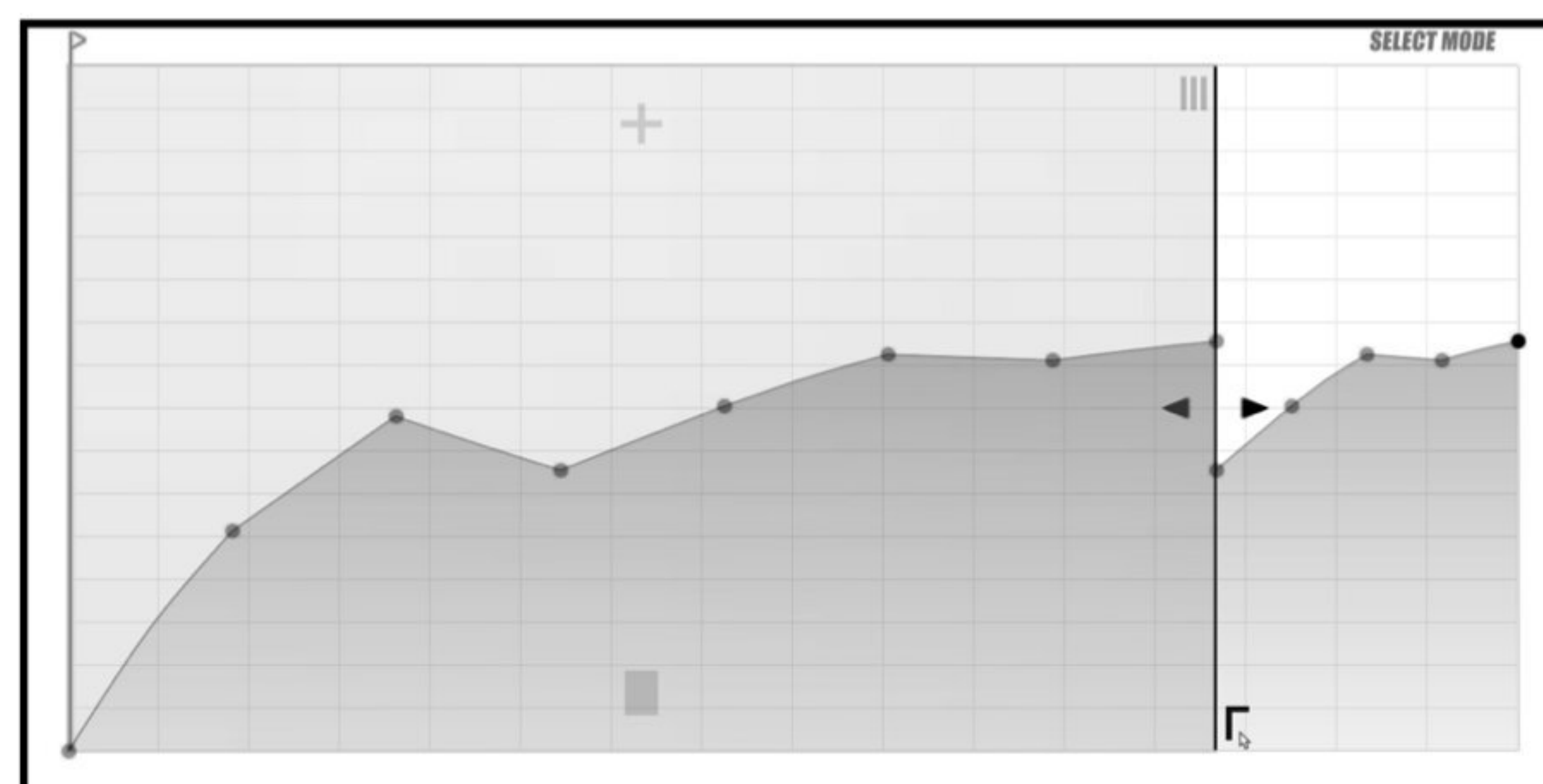
Select
& Rate

AMPLIAR A LA DERECHA

Pulse el botón del ratón para empezar a estirar la selección hacia la derecha. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



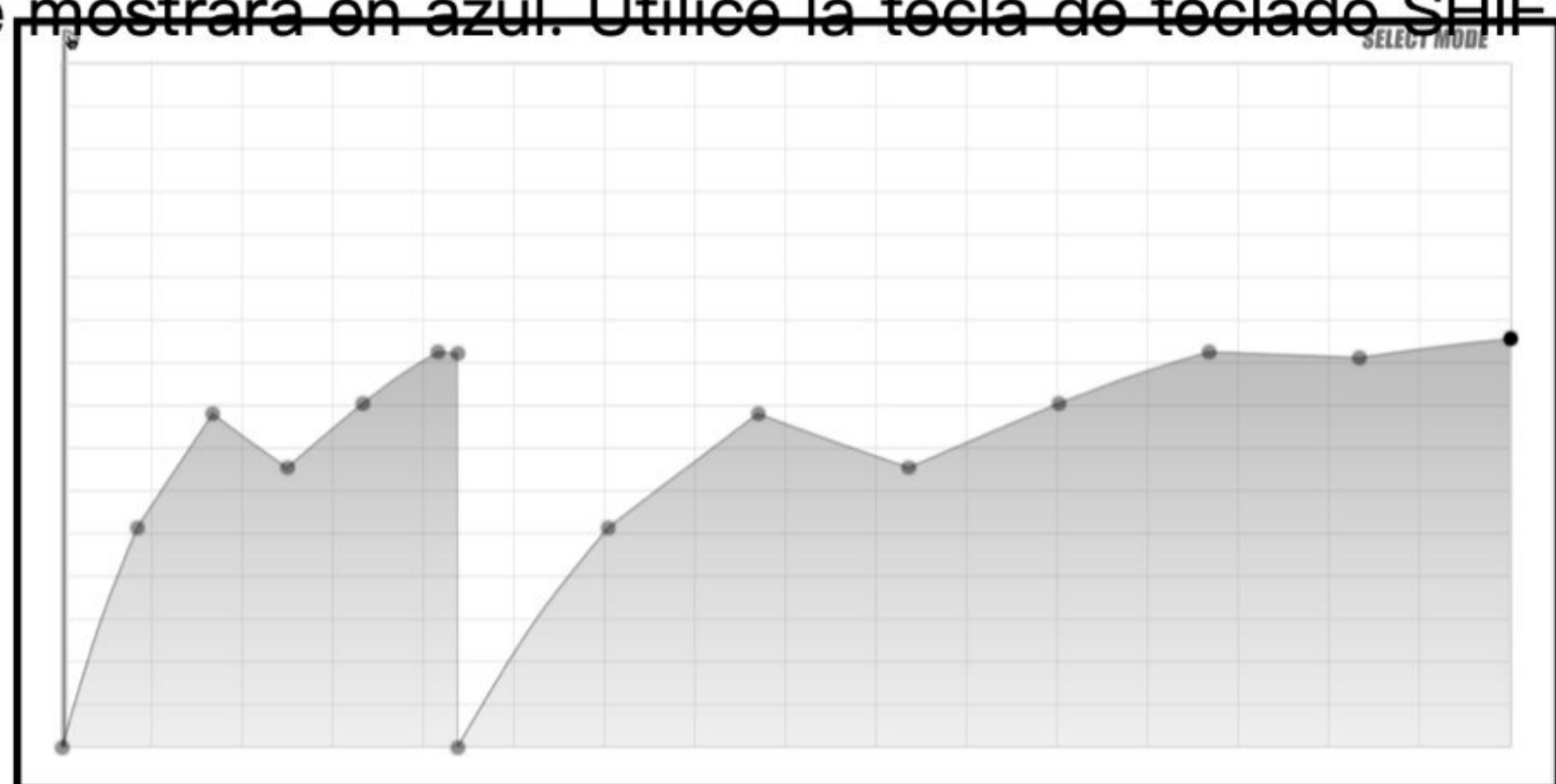
...



Select
& Rate

ESTABLECER EL INICIO

Haga clic con el botón del ratón para desplazar el punto inicial de la curva. Nota: puede ser negativo, en cuyo caso se mostrará en azul. Utilice la tecla de teclado SHIFT para alinearse con la cuadrícula.



...

