

# CRISTALERA

por Caio M. Jiacomini

CRISTALERA

by Caio M. Jiacomini

RESET

Save

Delete

Mono Input

GRAINS

Windowing

Hanning

Grain Duration

Grain Density

Grain Spread

RANDOMIZATION

Duration Range

Density Range

Duration Rate

Density Rate

LFO

Grain Duration

Grain Density

Frequency

Depth

Frequency

Depth

Gain

Mix

Bypass

Manual do Usuário

# Sobre Cristalera

**Cristalera** é um plugin de processamento de áudio feito para gerar texturas granulares aleatórias desenvolvido por Caio M. Jiacomini (eu mesmo).

Esse plugin foi desenvolvido em Csound com a front-end da Cabbage Audio. Se houver interesse, o código fonte pode ser acessado nesse repositório do [GitHub](#).

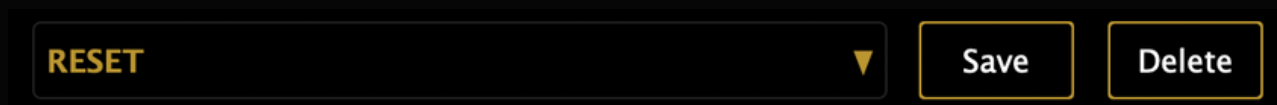
Se restar alguma dúvida após a leitura desse manual, sinta-se livre para mandar um email para [caiojminiaudio@gmail.com](mailto:caiojminiaudio@gmail.com).

## Instruções Gerais

Clique duas vezes em um parâmetro para reiniciar seu valor.

Role a rodinha do mouse para ajustar um parâmetro com mais precisão.

## Presets

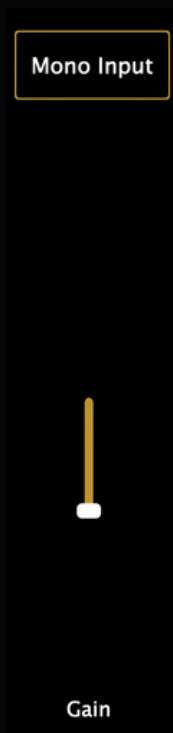


Use o menu para buscar e selecionar presets.

Clique no botão **Save** para salvar a configuração atual como um preset. Se você salvar um preset com um nome já existente, a configuração nova será salva por cima da antiga.

Clique no botão **Delete** para deletar o preset selecionado.

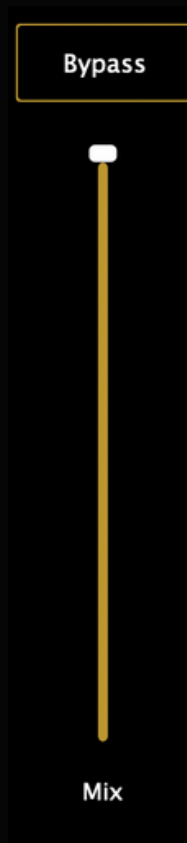
# Input



**Mono/Stereo Input:** alterna entre ler o sinal de entrada como uma fonte mono ou estéreo. Essa configuração só tem utilidade caso o controle de **Mix** na seção de output tenha um valor menor do que 1.

**Gain:** altera o nível do sinal processado pelo efeito. Valores são em dB.

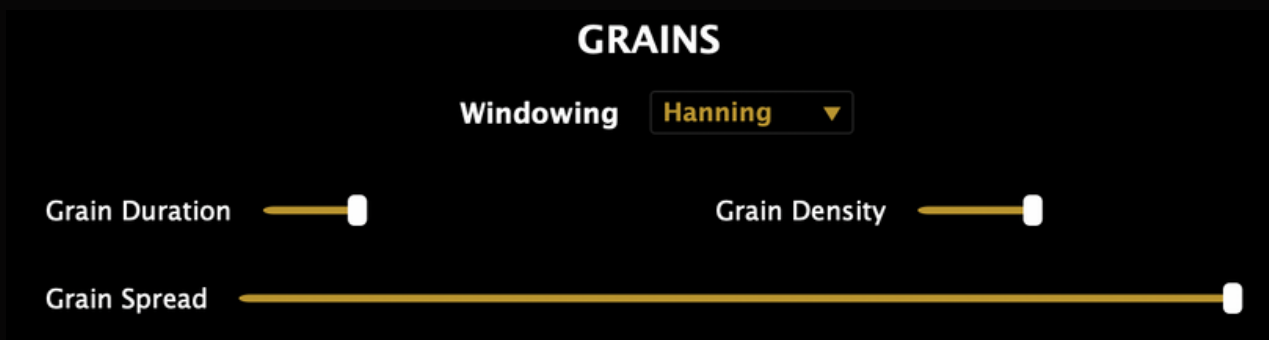
# Output



**Bypass:** desabilita o plugin para que não haja alteração no sinal de saída.

**Mix:** determina o equilíbrio entre o sinal não afetado pelo efeito (seco) e o afetado (molhado). Se o valor for 1, apenas o sinal molhado é ouvido. Se for 0, apenas o valor seco é ouvido.

# Grains



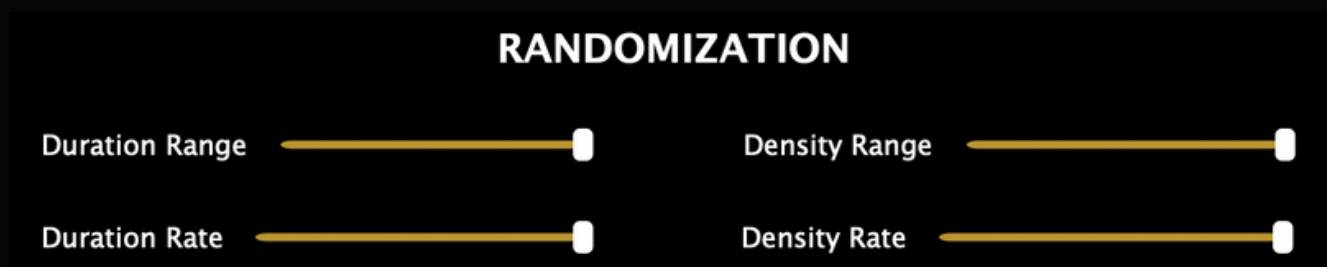
**Windowing:** seleciona a forma do envelope de amplitude aplicado individualmente a cada grão.

**Grain Duration:** determina quantos segundos cada grão dura.

**Grain Density:** determina quantos grão são gerados por segundo.

**Grain Spread:** determina o tamanho da imagem estéreo do instrumento, com cada grão sendo colocado em uma posição aleatória da imagem de acordo com o valor definido.

# Randomization



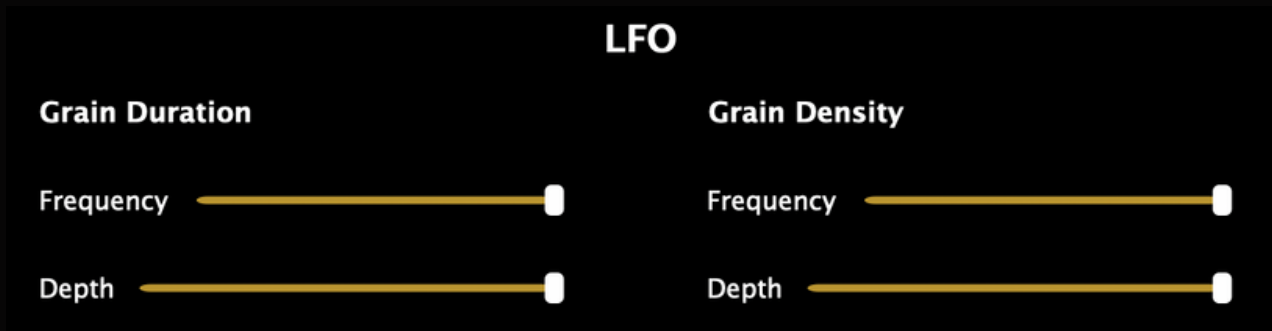
**Duration Range:** determina o alcance da aleatorização do parâmetro de Grain Duration. Alcances são sempre entre o valor definido e seu negativo..

**Duration Rate:** determina o quão rápido novos valores aleatórios são gerados para o parâmetro de Grain Duration.

**Density Range:** determina o alcance da aleatorização do parâmetro de Grain Density.

**Density Rate:** determina o quão rápido novos valores aleatórios são gerados para o parâmetro de Grain Density.

# LFO



**Cristalera** providencia dois Osciladores de Baixa Frequência (LFO) para modular os parâmetros de Grain Density e Grain Duration. Ambos LFOs usam uma onda senoide para a modulação.

**Frequency:** determina frequência do LFO em Hertz.

**Depth:** determina o quanto o LFO afeta o sinal.