

## 1. AULA 6

### 1.1. Sintetizadores

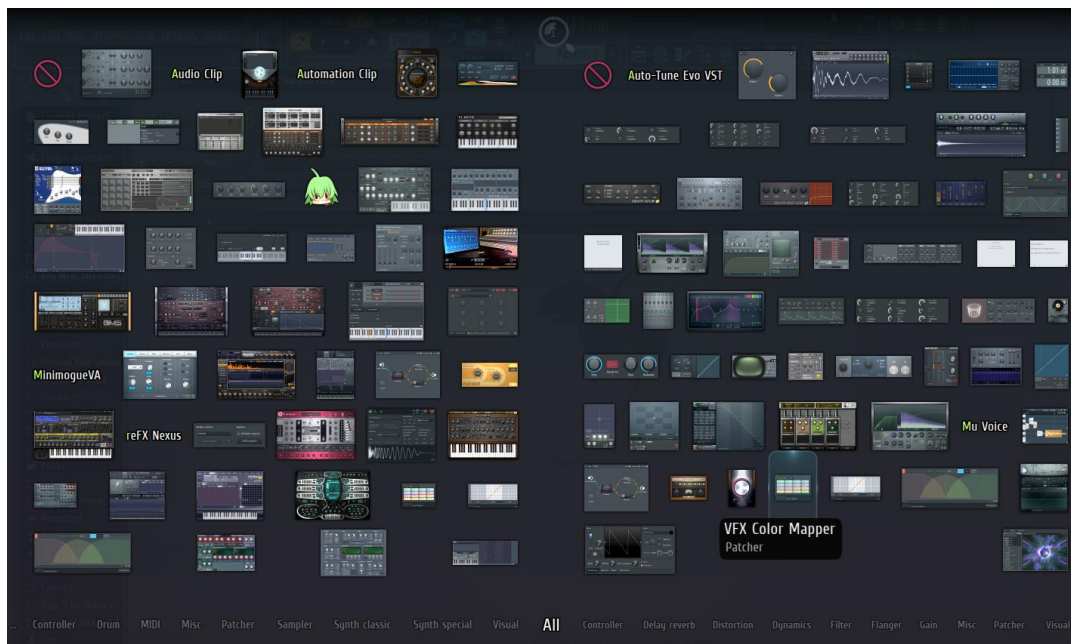
Na sexta aula deste módulo, vamos abordar um dos principais assuntos do curso, que são os sintetizadores encontrados no FL Studio 12.5. Com os sintetizadores do programa, podemos criar qualquer som, de qualquer gênero. Neles, encontramos desde sons clássicos, como pianos, violinos e coros, até inúmeros tipos de distorções para um possível som mais pesado, abrindo mais ainda o leque de opções que podemos encontrar no FL Studio.



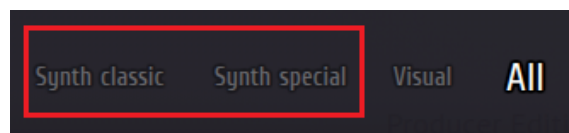
### 1.2. 3x Osc

O 3x Osc podem ser encontrados no FL Studio desde a quarta versão do programa. Criado pelo belga **Didier Dambrin** (o mesmo criador de diversos plug-ins do FL Studio, como o *Toxic Biohazard*), o programa tem como função principal criar sons padrão para a música no FL Studio. Como podemos perceber, os sons padrões que encontramos no FL Studio são baseados no **3x Osc**, diferente de *presets* encontrados em outros plug-ins.

Configurar um **3x Osc** não é muito difícil, pois não contamos com recursos complexos, ao contrário de plug-ins como *Toxic Biohazard* e *Sytrus*, citados em aulas anteriores. Para chegarmos até o **3x Osc** não é difícil, assim como os demais *plug-ins*. Para acessarmos ele, basta clicarmos com o botão do scroll do mouse em qualquer lugar do FL Studio que não foi ocupado por nenhuma *pattern*, playlist ou plugin.



O **Plugin Picker** é dividido em diversas categorias, de maneira a organizar melhor todos os plug-ins encontrados no software. Sendo assim, visualizamos todos os plug-ins relacionados e sintetização se posicionarmos o cursor em **Synth classic** ou **Synth special**, localizado logo abaixo no Plugin Picker.



O **3x Osc** encontra-se com facilidade no **Plugin Picker**. Sendo assim, basta clicar duas vezes no plugin, que ele automaticamente já o adiciona na Pattern selecionada.

### 1.3. Conhecendo o 3x Osc

O **3x Osc** é muito simples quando falamos de configurarmos o plugin, pois boa parte do funcionamento dele se deve à oscilação das ondas. Além disso, nós mesmos podemos configurar diretamente no plugin, com a opção de salvarmos como um preset ou não.



Cada símbolo encontrado em algum dos Oscs representa a forma de oscilação das ondas que o plugin será responsável por reproduzir.

**Volume (VOL)** – Responsável por definir o volume de cada um dos osciladores do 3x Osc.

**Panning (Pan)** – Conforme arrastamos o PAN, o plugin define qual canal de áudio fica responsável por executar o som desejado.

**Coarse (CRS)** – No 3x Osc, o Coarse fica responsável por definir o tom do oscilador. Neste plugin, o limite fica entre 24 semitons acima ou 24 semitons abaixo.

**Fine Tuning (FINE)** – o FINE, no 3x Osc, é similar ao CRS, porém é aceito somente entre um semitom acima ou um semitom abaixo.

### Autogun

O Autogun também foi desenvolvido pelo belga **Didier Dambrin** com o intuito de mostrar simples sintetizadores que podem completar muito bem qualquer música que desenvolvemos no FL Studio 12.5. É facilmente acessado através do Plugin Picker e, assim como no **3x Osc**, basta clicarmos duas vezes no plugin, que o software já irá adicionar o plugin na pattern seleciona.



Nos botões representados pelas setas direcionais, podemos alternar entre os presets existentes no Autogun. Um fato curioso sobre o Autogun é que ele possui nada mais, nada menos do que **4,294,967,296** (quatro bilhões, duzentos e noventa e quatro milhões, novecentos e sessenta e sete mil, duzentos e noventa e seis) presets, tornando, assim, um dos mais variados plug-ins de **DAWs** existentes no mundo.

Existem *presets* que ainda não foram descobertos pelos usuários do FL Studio 12.5, podendo apresentar surpresas quando alternarmos o preset selecionado. Por razões óbvias, não mostraremos cada um dos presets, pois se demorássemos apenas um segundo para ouvir cada preset existente no Autogun, demoraríamos somente **136 anos** para conhecer todos eles.

### FL Slayer

Apesar do nome, este plugin não pertence à banda americana de trash metal. O FL Slayer é um dos plug-ins que tem como finalidade a distorção das notas, simulando guitarras de vários tipos, incluindo, ainda, distorções conhecidas por estarem em bandas famosas no mundo inteiro. Uma distorção que encontramos no FL Slayer, que também existe na vida real, é a DIST Dire Straits, utilizada pela banda que possui o mesmo nome.



Assim como os outros plug-ins mostrados nesta aula, o FL Slayer também é de fácil acesso, através do Plugin Picker.

### Conhecendo o FL Slayer

Ao abrimos o FL Slayer, encontramos uma janela que nos remete muito a uma guitarra, com os respectivos botões que vamos conhecer a seguir.



**Pitch bend** – Alternando o Pitch Bend, podemos modificar o semiton da nota reproduzida, podendo avançar ou recuar no momento que quisermos.

**Tone** - O Tone é responsável por definir o tom da nota que será tocada.

**Slap** – Alternando o Slap, podemos definir a força que a nota terá no momento em que for reproduzida, assim como o movimento de Slap que podemos fazer em contrabaixos e guitarras. Se você não sabe do que se trata o Slap, existem vídeos na internet que mostram muito bem o funcionamento dessa técnica.

**Fret** – Possui um efeito semelhante ao Slap, porém, em Fret, falamos de palhetadas e não Slaps, conforme encontramos no modificador anterior.

**Harmonic** - Se alterarmos o Harmonic do preset selecionado no FL Slayer, simulamos os tipos diferentes de captação usadas em guitarras elétricas.



**Damp** – Alteramos o botão de Damp que encontramos no FL Slayer, nós aumentamos ou diminuimos a intensidade na qual a nota é abafada no momento em que reproduzimos a nota desejada.



### Fruit Kick

O fruit Kick, também desenvolvido pelo belga Didier Dambrin, possui como função básica a criação de Kicks para adicionarmos as músicas. Com presets básicos já desenvolvidos pela Image-Line, o plugin nos fornece o ideal para começarmos alguma música, sendo eletrônica ou não.



### Fruity DrumSynth Live

Este plugin possui uma semelhança com o FPC, citado na aula 4 deste módulo. Podemos alterar cada tecla com o instrumento de percussão que desejamos.

### Fruity DX10

É um plugin com sons extremamente parecidos com os do 3x Osc, porém existem configurações extras na hora de personalizarmos os sons existentes através desse plugin.

### Harmless

O harmless é um plugin tão complexo quanto o Toxic Biohazard, sendo que podemos alterar o delay, assim como fizemos no Toxic Biohazard. Os presets encontrados nesse plugin auxiliam o desenvolvedor a criar diversas trilhas, utilizando-o.

## 1.4. EXERCÍCIOS

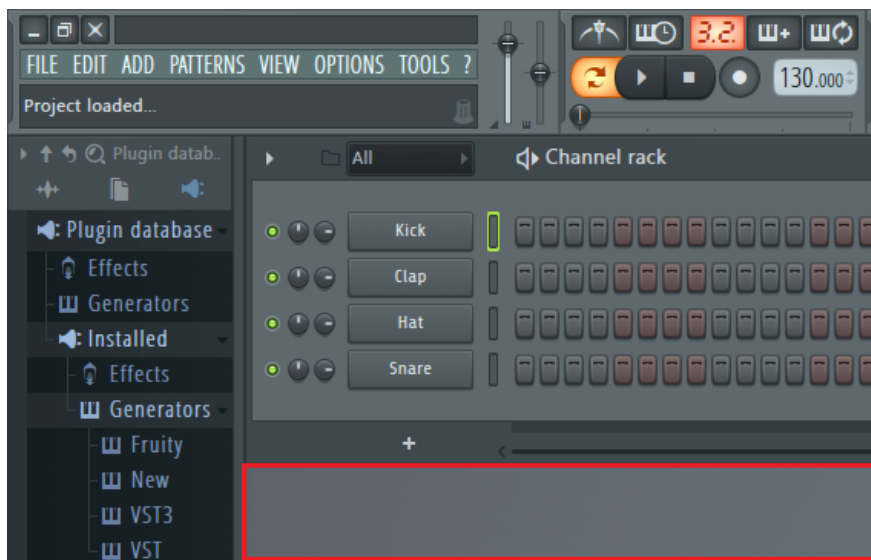
1. Abra o **FL Studio 12.5**

2. Clique em **File**.

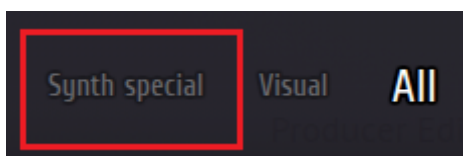
3. Clique em **Open** e selecione o arquivo **Exercício 4**, localizado na sua pasta.

4. Com as setas direcionais, selecione a **Pattern 5** que não foi preenchida ainda.

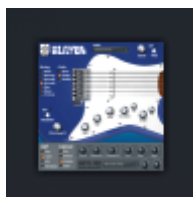
5. Clique com o botão de scroll em qualquer ponto vazio do **FL Studio 12.5**, como mostra no exemplo abaixo.



6. Posicione o cursor em **Synth special**.



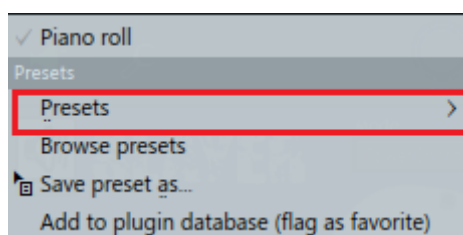
7. Clique duas vezes em **FL Slayer**.



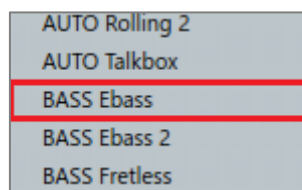
8. Clique no local indicado para conhecer os presets existentes no **FL Slayer**.



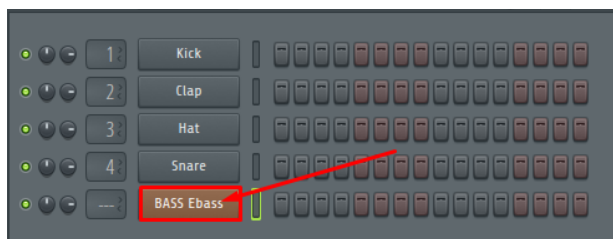
9. Posicione o cursor em **Presets**.



10. Clique em **BASS Ebass**.



11. Clique com o botão direito no local indicado.

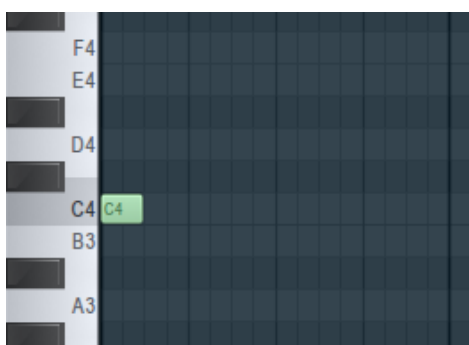


12. Selecione a opção **Piano Roll**.

13. Clique em **Keyboard View Mode** para visualizar as notas do Piano Roll.

14. Selecione a nota **C4**.

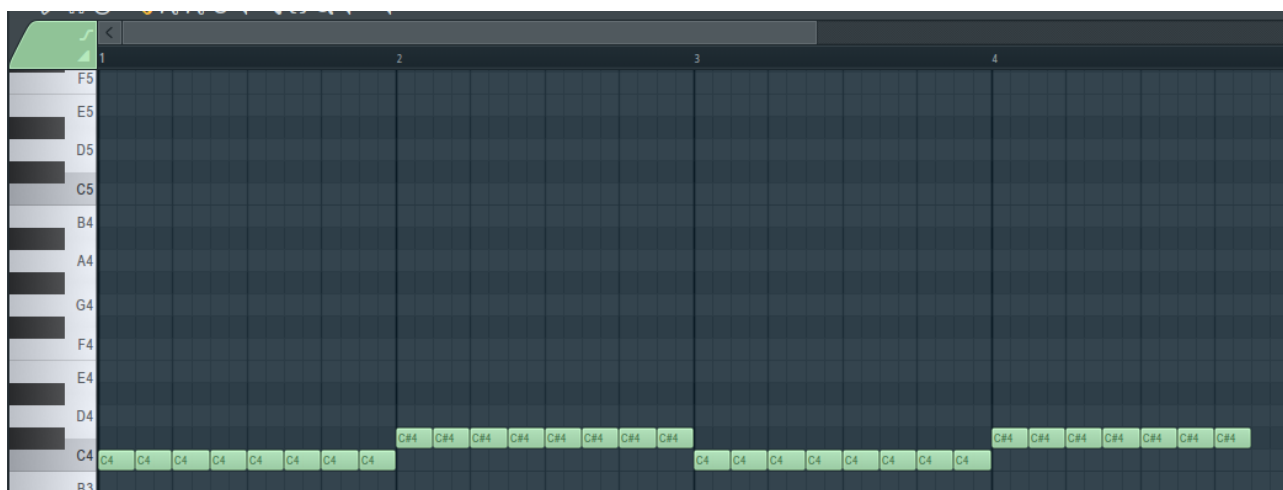
15. Arraste a nota, de forma que ocupe somente dois quadrados do Piano Roll conforme o exemplo abaixo.



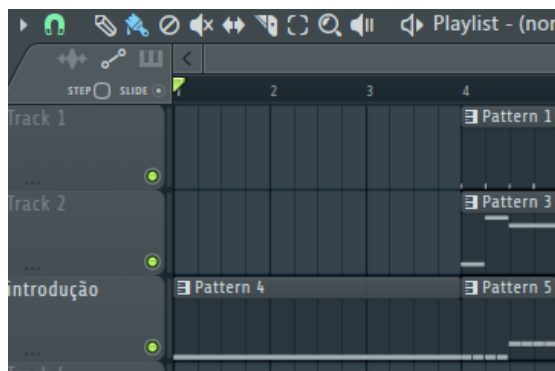
16. Posicione esta nota nos quadrados de **C4** até chegar no tempo **2** do Piano Roll.

17. Do tempo **2** até o tempo **3**, selecione a nota **D#4**, seguindo os procedimentos do passo 14 deste exercício.

**Confira abaixo como deve ficar:**



18. Na Playlist, posicione esta **Pattern** a partir do tempo **4**.



19. Clique no botão **Play**.

20. Clique em **File**.

21. Selecione a opção **Save As**, e salve como o nome **Exercício 6**.

22. Feche o **FL Studio 12.5**.