

# OF2

version 2.0.1

USER'S MANUAL

用户手册

MANUAL DEL USUARIO

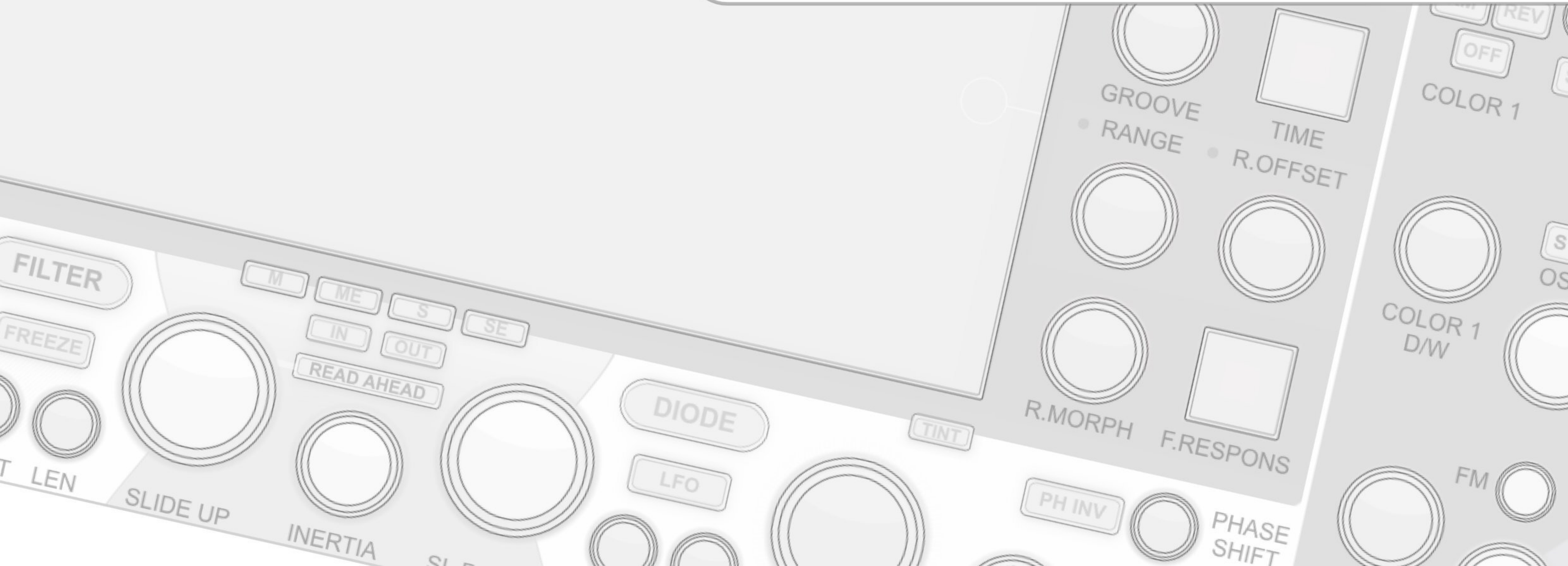
MANUEL D'UTILISATION

BRUKSANVISNING

MANUAL DO UTILIZADOR

BENUTZERHANDBUCH

取扱説明書





Informationen i denna manual kan ändras utan föregående meddelande och utgör inte ett åtagande från FKFX Audio. Programvaran som beskrivs i denna bruksanvisning tillhandahålls enligt villkoren i ett licensavtal eller ett sekretessavtal. Programvarans licensavtal specificerar villkoren för dess lagliga användning. Ingen del av denna manual får reproduceras eller överföras i någon form eller för något annat ändamål än köparens personliga bruk utan skriftligt tillstånd från FKFX Audio. Alla andra produkter, logotyper eller företagsnamn som nämns i denna manual är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör sina respektive ägare.

## VARNING

**VIKTIGT:** Programvaran kan, när den används i kombination med en förstärkare, hörlurar eller högtalare, producera ljudnivåer som kan orsaka permanent hörselnedsättning. Använd INTE programvaran under längre perioder med höga eller obekväma volymer. Om du upplever hörselnedsättning eller ringer i öronen bör du kontakta en audionom.

**OBS:** Serviceavgifter som uppstår på grund av bristande kunskap om hur en funktion eller funktionalitet fungerar (när programvaran fungerar som avsett) täcks inte av tillverkarens garanti och är ägarens ansvar. Läs den här handboken noggrant och kontakta din återförsäljare innan du söker ytterligare hjälp.

## INSTALLERA

För att installera plugin-programmet dubbelklickar du på den medföljande ZIP-filen, dubbelklickar sedan på installationsprogrammet och låter dig vägledas genom de olika stegen.

Observera: I Windows kan du också installera plugins direkt i din VST/VST3-mapp, se mappen "DIRECT INSTALL".

Observera: I MACOSX kan du välja mellan olika plugin-format.

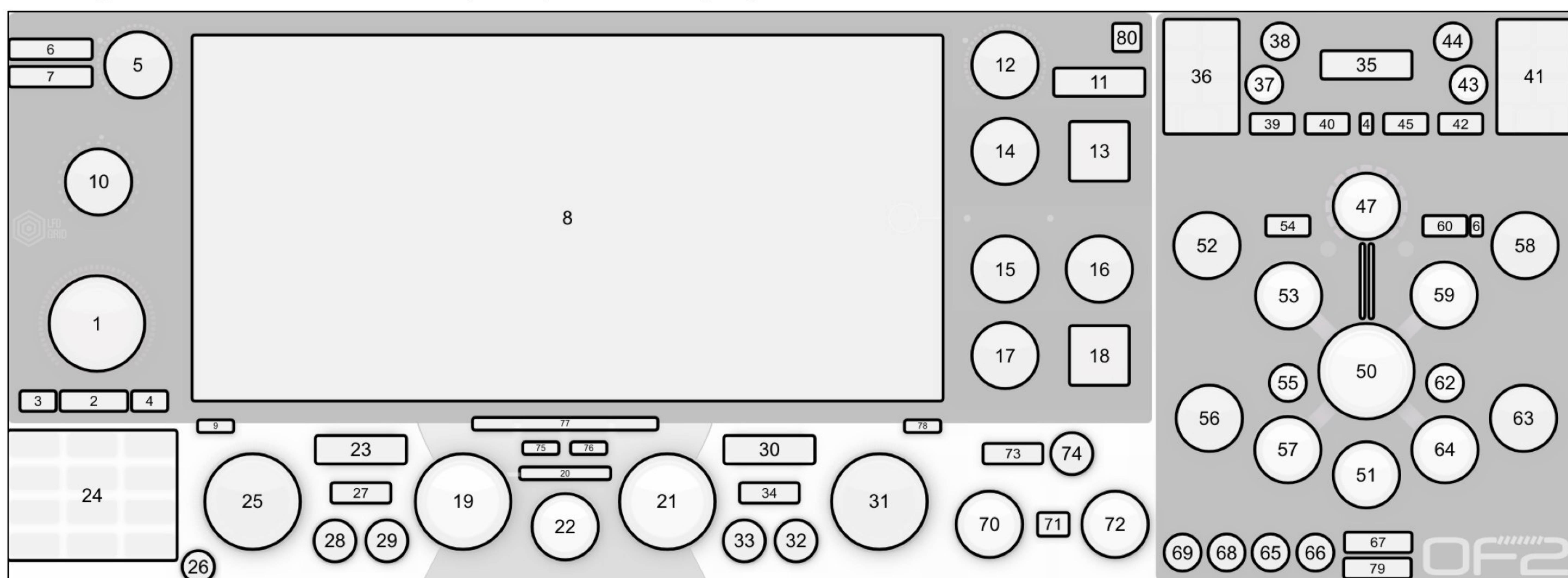


Tack för att du valde OF2! Oavsett om du skulpterar subtila texturer eller tänjer på ljudets gränser ger OF2 dig kraftfull, intuitiv kontroll. Från analog värme till digital kraft, från MIDI-grooves till kontrollerat kaos – allt fungerar i harmoni för att stimulera din kreativitet.

Med funktioner som Chaos Autopilot, Resonance Compressor, Diode Distortion och MIDI Groove Import är OF2 utformad för att inspirera och göra ditt ljud unikt.

## ÖVERSIKT

Diagrammet nedan visar numret på varje funktion i programvaran och motsvarande sidnummer:

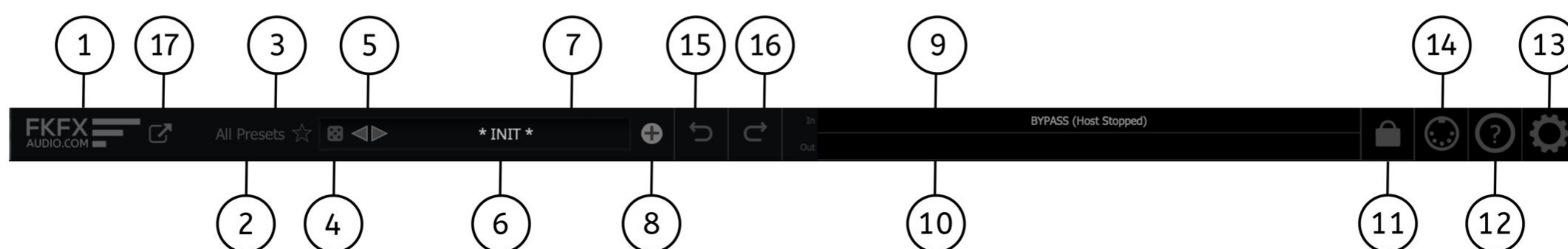


PLUGIN TOPP .....	p. 4
LÅS .....	p. 5
ANVÄNDARLÅS .....	p. 6
ÖGONBLICKSBILD AV LÅS .....	p. 6
ALTERNATIV .....	p. 7
1 – 3 .....	p. 8
4 – 6 .....	p. 9
7 – 8 .....	p. 10
9 – 12 .....	p. 11
13 – 16 .....	p. 12
17 – 21 .....	p. 13
22 – 23 .....	p. 14
24 – 26 .....	p. 15
27 – 32 .....	p. 16
33 – 35 .....	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
MORPHING-REDIGERARE .....	p. 28



Den övre delen av insticksprogrammet innehåller följande globala funktioner:

1. Plugin-logotyp: Klicka på logotypen för att öppna fönstret "Om", som visar plugin-versionen och en länk till vår webbplats.
2. Förinställt sektionensnamn: Detta fält visar den sektion som för närvarande är inläst. Du kan ändra det genom att ladda en förinställning från ett annat avsnitt.
3. Add to favourites: Klicka på stjärnan för att lägga till den senast laddade förinställningen i dina favoriter. Klicka igen för att ta bort den. Avsnittet Favourites i menyn Presets innehåller alla presets som är markerade med en orange stjärna.
4. Random preset: Läser in en slumpmässigt vald preset från den aktuella sektionen.
5. Snabbnavigering: Använd de två pilarna för att snabbt navigera mellan förinställningarna i alfabetisk ordning.
6. Namn på aktiv förinställning: Visar den senast laddade förinställningen. Klicka för att öppna menyn för förinställningar.
7. Modifierad förinställning: Stjärnor runt namnet visar att presetet har ändrats sedan det laddades.
8. Save preset: Klicka på krysset för att spara de aktuella inställningarna som en ny preset. Du måste ange ett namn med tangentbordet och sedan bekräfta genom att trycka på Enter. Tryck på Escape för att avbryta. Förinställningen sparas i det avsnitt som anges i 2, samt i kategorin Användare i menyn.
9. Ingångsmätare: Visar nivån på den signal som matas in i plugin-programmet. En signal som är för stark visas i rött. Klicka på den för att visa en mer exakt mätare. Klicka igen för att återgå till standardvisningen.
10. Utgångsmätare: Visar nivån på den signal som lämnar plug-in-programmet. Fungerar på samma sätt som ingångsmätaren.
11. LOCK-system: Klicka för att komma till LOCK-systemet för inläsning av förinställningar. Se de relevanta avsnitten i manualen för mer information.
12. Interactive help in English: Aktivera detta läge för att visa en kortfattad beskrivning på engelska när du håller muspekaren över plugin-kontrollerna. Klicka igen för att avaktivera hjälpen.
13. Plugin-alternativ: Klicka på den här symbolen för att öppna alternativpanelen. Klicka igen för att stänga den. Se avsnittet Alternativ i manualen för mer information.
14. MIDI-inläring (endast VST): Klicka på denna knapp för att aktivera MIDI assignment. Klicka sedan på en kontroll i plug-in:en och flytta en parameter på din MIDI-controller för att tilldela den automatiskt. För att ta bort en tilldelning håller du Shift-tangenten nedtryckt medan du klickar på den berörda kontrollen. VST3-versioner har inte stöd för MIDI-controller-ingång. På macOS är det bäst att använda AudioUnit-versionen och på Windows VST-versionen.
15. UNDO: Avbryter den senast gjorda ändringen.
16. REDO: Återställer den senaste ogjorda ändringen.
17. Besök FKFXAudio: Klicka här för att upptäcka våra senaste nyheter och produkter.





OBVIOUS FILTER 2 har 3 fördefinierade spärrlägen och ett användardefinierat spärrläge.

Med låsning kan du ladda en PRESET samtidigt som du behåller värdena för de reglage som är låsta.

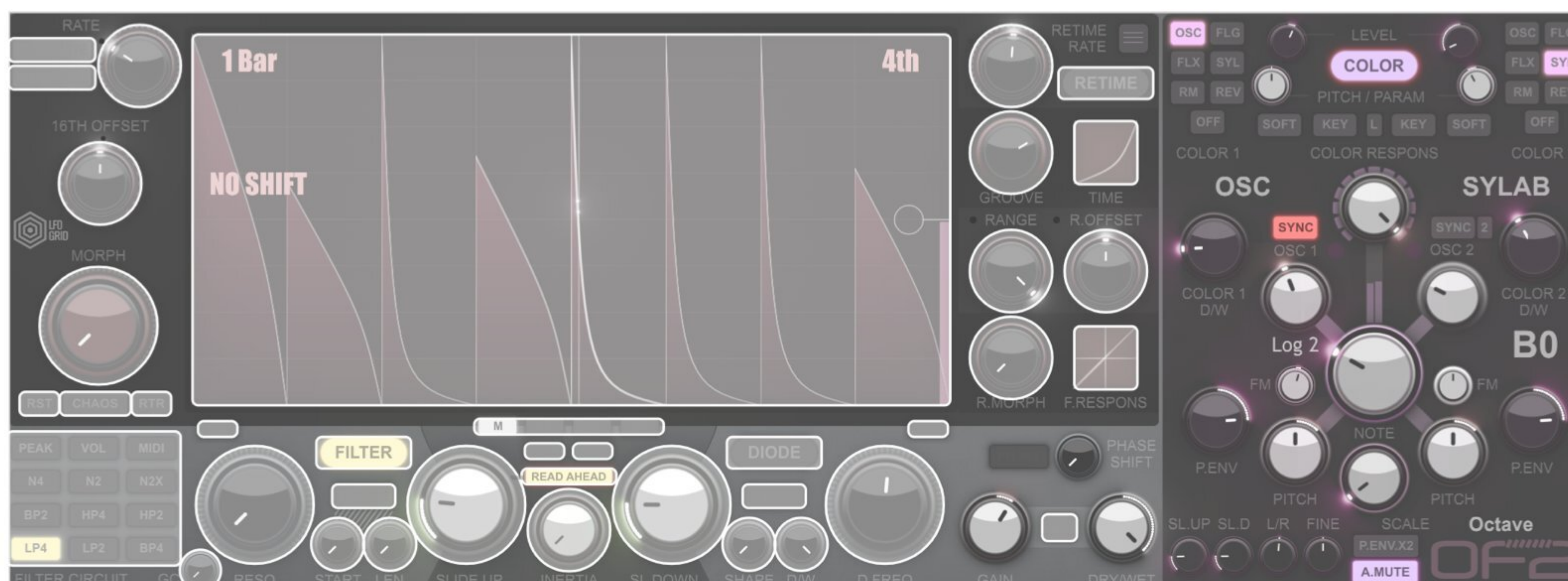
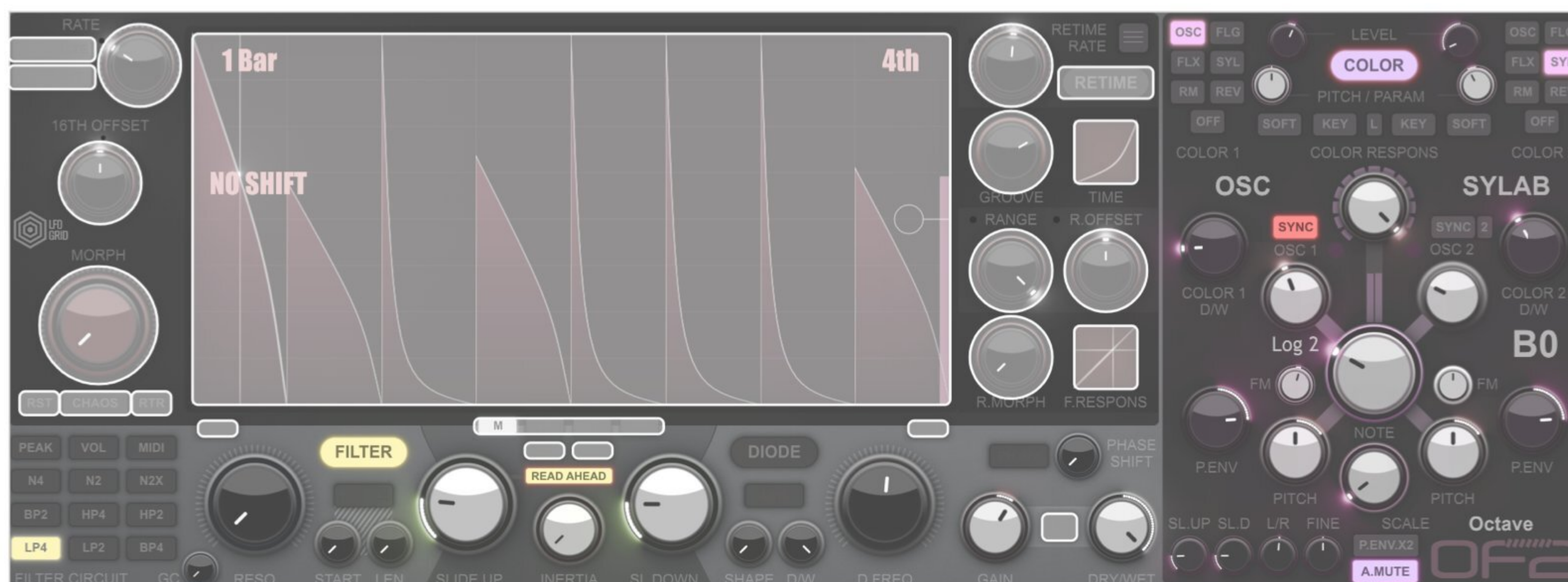
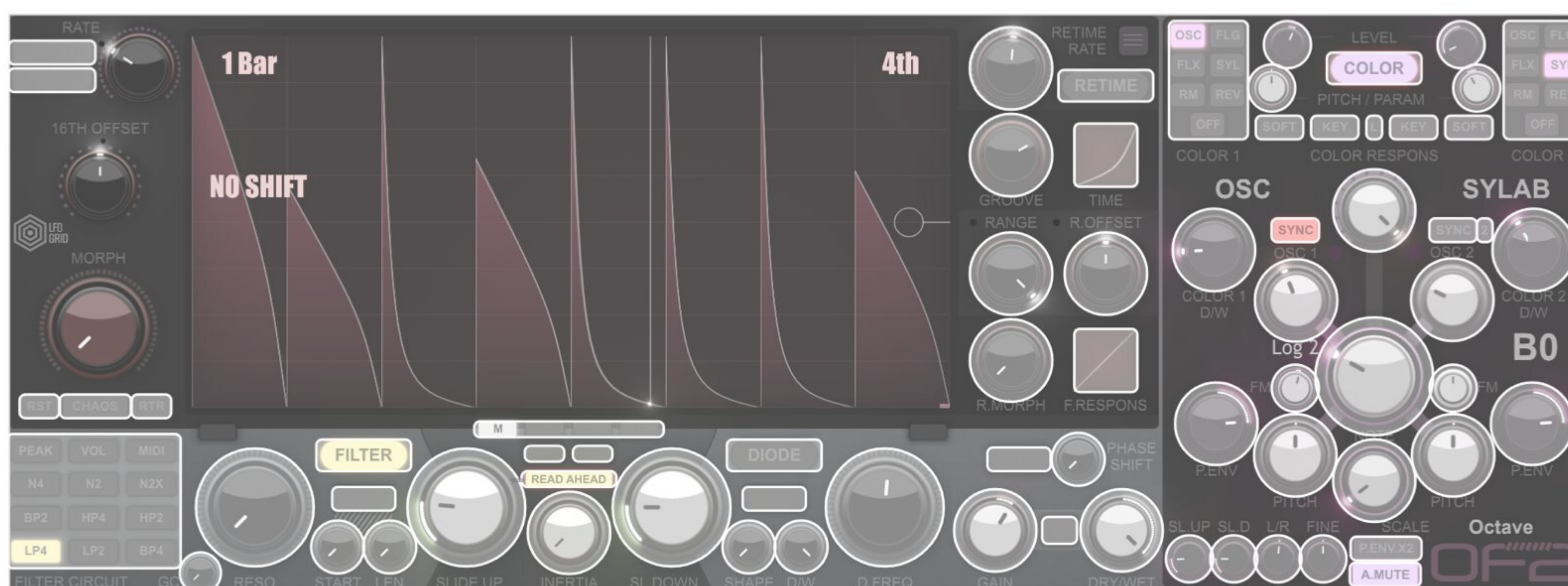
De 3 fördefinierade låslägena är följande:

- LOCK 1: För att ersätta LFO-kurvor. Det finns även möjlighet att lägga till andra kurvor (se avsnittet SNAPSHOT).
- LOCK 2: Låser allt utom kurvorna och deras hastighet.
- LOCK 3: Låser allt utom distorsionen

För att aktivera de fördefinierade spärrarna trycker du bara på LOCK-ikonen: en gång för LOCK 1, två gånger för LOCK 2, tre gånger för LOCK 3, och slutligen en fjärde gång för LOCK USER.

LOCK-ikonen finns längst upp till höger i plugin-programmet.

Låsta kontroller är markerade med rött. Här är de olika möjliga låsningarna:





Obvious Filter har ett användardefinierat låsningsläge.

Låsning innebär att en PRESET kan laddas samtidigt som värdena för de låsta reglagen bibehålls.

För att aktivera det användardefinierade låsläget trycker du på LOCK-ikonen med höger musknapp.

LOCK-ikonen finns längst upp till höger i plugin-programmet.

Med användarlåsläget kan du välja vilka kontroller som ska låsas när PRESETS laddas.

Klicka helt enkelt på kontrollerna för att aktivera och avaktivera låset.

Med höger musknapp kan du öppna en meny där du kan inaktivera alla lås (LOCK NONE) eller aktivera alla lås (LOCK ALL).

Från denna meny kan du också välja att avsluta det användardefinierade låsläget (LOCK EXIT).

Låsta reglage är markerade med orange.

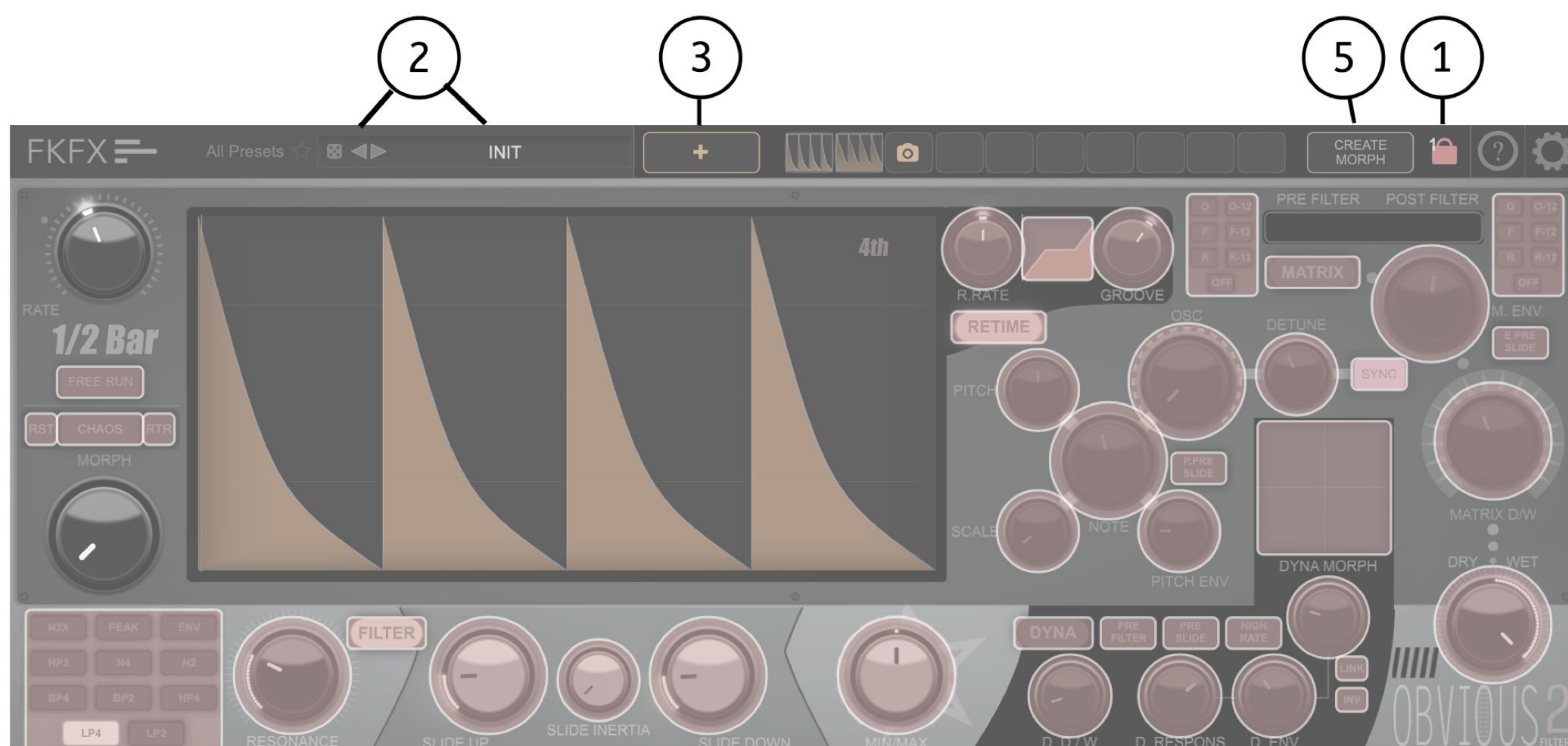
## ÖGONBLICKSBILD AV LÅS

Obvious Filter 2 kan ladda en serie nya kurvor för filter-LFO:n samtidigt som ljudinställningarna bibehålls. Så här går det till:

- 1 – Klicka på LOCK 1 (se avsnittet LOCK), vid denna tidpunkt är ljudinställningarna bevarade, endast morphing-kurvorna påverkas.
- 2 – Ladda nya kurvor genom att ladda nya förinställningar.
- 3 – När du är nöjd med en kurva, tryck på "+" symbolen för att lägga till den.
- 4 – Upprepa operation 2 om det behövs
- 5 – Tryck på knappen "CREATE MORPH" för att slutföra operationen.

De nya kurvorna har lagts till och vid behov anpassats till din LFO-hastighet.

Obs: När du letar efter nya kurvor kan du flytta morph-kontrollen för att få mellanliggande kurvor och ta ett foto av dem!





För att komma åt pluginets alternativpanel, klicka helt enkelt på kugghjulet längst upp till höger i pluginets gränssnitt. OBVIOUS FILTER 2 har 15 alternativ:

- "Snabb animering": Plugin-gränssnittet ritas med maximal hastighet, annars begränsas uppdateringsfrekvensen till 15 bilder per sekund.
- Glödande punkt": Ritar upp LFO-lamporna.
- Half Glowing": LFO-ljusen ritas med halv ljusstyrka.
- Mushjul (MW): Gör det möjligt att ändra kontroller med mushjulet.
- MW Invert up/down": Inverterar mushjulet.
- MW Quick Zoom Edit": Genom att föra mushjulet över en punkt på LFO-skärmen kan du aktivera editorn och zooma in på den markerade delen.
- MIDI to Note": MIDI IN-noter styr huvudnoten (återges i MIDI Thru).
- MIDI to Host": Skickar modifieringen av huvudnoten till värden, avaktiverad för att bevara automatiseringen i värden.
- MIDI Preset Load": Aktiverar MIDI-inläsning av presets vars namn börjar med "=C#4" (med not C#4, kanal 2) eller "=29" (med Program Change 29).
- Auto Optimize": Optimerar automatiskt kurvorna i slutet av LFOGRID.
- Mouse Hide": Döljer musen vid redigering av kontroller.
- R.Click knob Menu": Gör det möjligt att använda högerklicket på icke-kontinuerliga kontroller för att komma åt en meny.
- Kontrast etiketter": Använd detta alternativ för att göra etiketterna på alla kontroller mer läsbara.
- MIDI Out(7/77) Skickar huvud-LFO:n till CC77/CH7 i MIDI OUT (endast VST-format).
- Show Routing": Aktivera denna kontroll för att visa routing på LFO-skärmen när du aktiverar eller avaktiverar moduler.



Denna kontroll möjliggör flytande morphing mellan de olika kurvorna som registrerats i editorn, vilket skapar dynamiska, utvecklande övergångar mellan flera olika former av modulering. Detta gör det möjligt att animera signalens rörelse på ett organiskt sätt och kontinuerligt variera mellan kurvor med kontrasterande profiler.

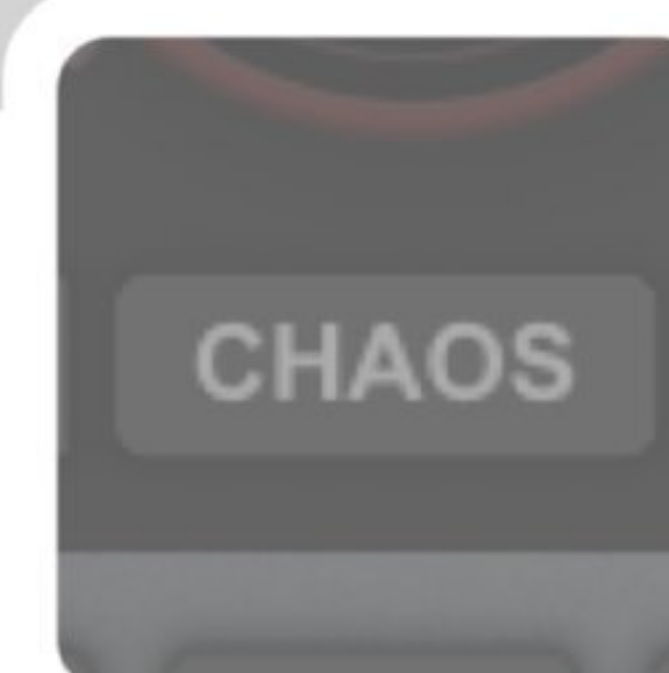


Många morphing-alternativ finns tillgängliga direkt i editorn. Om du högerklickar på den här kontrollen öppnas en snabbmeny med ett antal avancerade funktioner:

- Infoga en ny kurva mellan två befintliga kurvor för att skapa mer nyanserade mellanliggande övergångar.
- Ersätt alla lagrade kurvor med den som för närvarande syns på skärmen för att förenhetliga moduleringen.
- Ersätt alla kurvor med den som visas på skärmen, men respektera \*RANGE\*-parametrarna, så att du kan anpassa moduleringen till ett anpassat dynamiskt intervall.

Rörelsen av denna kontroll kan också automatiseras via \*\*CHAOS\*\*-funktionen. När funktionen är aktiverad injiceras slumpmässigt eller evolverande beteende i morphingen. Kontrollens position definierar sedan det maximala värde som CHAOS kan nå, vilket fungerar som ett tak för morphens intensitet. Detta genererar oförutsägbara men kontrollerade variationer, idealiska för livliga, modulerande texturer.

Aktivera den här kontrollen för att införa slumpmässigt beteende i kurvmorfingen, vilket genererar dynamiska och oförutsägbara variationer i moduleringen.



För att kaoset ska bli effektivt måste du också justera \*Morph\*-värdet. Chaos kommer då att verka mellan det lägsta morph-värdet och det definierade \*Morph\*-värdet, vilket skapar en kontrollerad och uttrycksfull variation.

Som standard följer Chaos-hastigheten uppspelningshastigheten för huvudkurvan. Men genom att aktivera \*RTR\*-knappen (RETIME RATE) till höger kommer hastigheten för \*RETIME\*-funktionen (parameter RATE 2) att användas för att styra kaoshastigheten, vilket ger ytterligare granularitet i inställningen av modulationstempot.

Chaos control genererar inte ett helt slumpmässigt beteende, utan snarare en kontrollerad modulering med oförutsägbara variationer som samtidigt är musikaliskt sammanhängande.



Genom att klicka på den här kontrollen kan du återställa kaostillståndet manuellt, så att moduleringen återgår till en stabil startpunkt.

När du spelar i en loop återställs kaoset automatiskt vid varje ny repetition, vilket garanterar att cykeln är tidsmässigt sammanhängande. Dessutom återställs det varje gång host-transporten återupptas, vilket säkerställer att moduleringen alltid startar i ett förutsägbart tillstånd när uppspelningen påbörjas.

Den här funktionen är särskilt användbar när du renderar i din DAW. I stället för att få olika resultat vid varje export kan du infoga automatiseringspunkter på denna reset-kontroll (RST) i host-tidslinjen. På så sätt blir varje återgivning identisk, med CHAOS-funktionen fortsatt aktiv men med kontrollerat repetitivt beteende, vilket garanterar både kreativitet och reproducerbarhet i dina produktioner.



När du aktiverar den här kontrollen synkroniseras kaosets hastighet med \*RATE\*-parametern i \*RETIME\*-funktionen i stället för med huvud-LFO:ns hastighet.

Det här alternativet ger större frihet att justera hastigheten på de kaotiska variationerna, så att den kan skiljas från huvudmodulationens hastighet, vilket ger mer komplexa och skräddarsydda effekter.



Denna kontroll justerar uppspelningshastigheten för moduleringskurvan, vilket påverkar den hastighet med vilken variationer appliceras på ljudsignalen. Hastigheten uttrycks i rytmiska uppdelningar som är synkroniserade med vördtempot, vilket ger perfekt musikalisk samstämmighet i en produktions- eller föreställningsmiljö.

Velocity-ratten erbjuder ett antal avancerade interaktioner: ett dubbelklick på dess högra sida fördubblar varaktigheten från t.ex. en åttondels not (1/8) till en fjärdedels not (1/4), vilket gör att kurvan rör sig långsammare. Omvänt innebär ett dubbelklick på vänster sida att varaktigheten halveras – från t.ex. 1 takt till 1/2 takt – vilket påskyndar avläsningen av moduleringen.

Ett dubbelklick i mitten av ratten återställer slutligen hastigheten till standardvärdet 1 takt, vilket ger en neutral utgångspunkt för mer exakta justeringar.



Denna kontroll används för att bestämma filtrets tidsmässiga beteende i förhållande till vördens synkronisering.

När den är avaktiverad är synkroniseringen absolut: filtrets uppspelning är helt synkroniserad med vördens transporttempo och -position. Med andra ord, om transporten stannar, stannar också filtrets rörelse, vilket garanterar strikt överensstämmelse med projektet.

Genom att aktivera den här kontrollen blir filtret autonomt över tid: det fortsätter att utvecklas även om vördtransporten stoppas. Detta gör det möjligt att t.ex. bibehålla konstant modulation, vilket är användbart för ambienta effekter eller tempooberoende texturer.

OBS: Om parametern MIDISHOT är aktiverad bestämmer detta reglage MIDI-triggerläget. I avaktiverat läge motsvarar beteendet "TRIG"-läget, där varje MIDI-puls kortvarigt triggat filtret. När den är aktiverad växlar den till "GATE"-läge, där MIDI-signalens varaktighet avgör när filtret aktiveras.





Aktivera den här kontrollen för att inaktivera synkroniseringen med värden och låta LFO:n triggas med hjälp av MIDI-noter från ett externt keyboard eller en sequencer. Detta förändrar LFO:ns beteende och gör den känslig för inkommande MIDI-händelser, vilket ger en mer direkt rytmisk och uttrycksfull kontroll.



När FREE / GATE-parametern är avaktiverad spelar varje MIDI-not LFO:n i sin helhet, från vänster till höger, och stannar sedan när cykeln är klar. Systemet väntar sedan på nästa not innan LFO:n startas om. Denna funktion motsvarar läget "MIDI TRIG" (markerat med blått), där varje MIDI-puls fungerar som en temporal detonator.

Om FREE / GATE är aktiverat växlar du till "GATE"-läget: LFO:n följer den spelade notens varaktighet. Så länge tangenten hålls nedtryckt fortsätter uppspelningen; så snart den släpps stoppar LFO:n. Detta möjliggör en finare gestuell och dynamisk kontroll, jämförbar med ett kuvert som styrs av MIDI-spelning.

#### MIDI TRIG (blått läge)

Genom att kombinera detta läge med \*RETIME\*-funktionen kan du justera hur LFO:n ska upprepa sig själv under trigging. Om t.ex. main RATE är inställt på 1 takt och RETIME RATE är 2 takter, kommer main LFO att spela två gånger under TRIG-perioden. Detta gör att du kan finjustera modulationsdensiteten inom en cykel som triggas av en enda not.

Det här läget är särskilt effektivt när det används som en \*sidechain\*-källa via en MIDI-signal från en kick. Till skillnad från konventionell ljudtrigging garanterar användningen av MIDI extrem precision på samplenivå, vilket möjliggör en ultraprecis \*pumping\*-effekt, perfekt för rena, dynamiska mixar.

#### MIDI GATE

I det här läget kan OF2 användas som en monofonisk synthesizer, där varje not som spelas definierar LFO:ns varaktighet och närvaro. Detta öppnar dörren för en mängd olika musikaliska användningsområden och förvandlar plug-in:en till ett verkligt instrument. Förinställningar som är utformade för detta läge finns i avsnittet "MIDI SynthBass" i Preset Browser.

På den här skärmen visas den aktiva morph-kurvan, som ändras beroende på morph-kontrollen.



Ett klick på den här skärmen öppnar kurvredigeraren, så att du direkt kan ändra former och deras övergångar. Om du högerklickar aktiveras markeringsläget, vilket gör det enklare att hantera och exakt redigera de olika kurvorna.

MIDI OUT återger även denna LFO på kanal 7, controller 77, förutsatt att motsvarande alternativ är aktiverat. På så sätt kan den genererade moduleringen användas för att driva externa MIDI-enheter eller andra kompatibla plug-ins.



Som standard är filtrets frekvenssvar anpassat för att underlätta kontrollen vid låga frekvenser.

Denna respons härrör från version 1 av Obvious Filter, så för att få ljudet från denna första version måste du låta denna parameter vara avaktiverad.

Om du aktiverar den märker du en skillnad i filtrets respons, som blir mer aggressiv när den blir linjär. Du kan också använda "USER LOCK" för att bläddra igenom förinställningarna i detta linjära läge, och då kommer alla laddade förinställningar att låta helt annorlunda.



Ibland kan det hända att en mycket bra rytm som skapats av OF2 helt enkelt behöver kalibreras om till en annan takt.

För att göra detta använder du helt enkelt den här kontrollen för att skifta alla kurvor för alla LFO:er på en gång.

Den totala amplituden för förskjutningen är en takt i 4/4:

- till vänster: rytmen spelas tidigare, upp till två takter tidigare.
- till höger: rytmen spelas senare, upp till två takter senare.



Klicka för att aktivera eller avaktivera tidskurvan.

Denna kontroll erbjuder den unika möjligheten att modifiera tidsförloppet för huvud-LFO:n. Genom att justera ett antal kompletterande parametrar kan du rulla LFO-playbacken i olika riktningar och med olika hastighet, beroende på :

- Tidskurvas form (TIME), som bestämmer den övergripande modulationsprofilen.
- Tidskurvas cykelhastighet (RETIME RATE), som justerar rörelsehastigheten.
- Morphing på tidskurvan (GROOVE), som gör det möjligt att modulera och variera uppspelningsdynamiken för komplexa, livliga rytmiska effekter.



Denna kontroll justerar uppspelningshastigheten för tidskurvan, vilket gör att rytmiska variationer kan skapas över kortare eller längre varaktigheter än huvud-LFO:ns.

När RTR-funktionen i CHAOS-läget är aktiverad påverkar den här kontrollen också hastigheten för slumpmässig modulering, vilket ger exakt kontroll över den kaotiska dynamik som tillämpas på signalen.





På den här skärmen visas den tidskurva som används för närvarande. Du kan ändra denna kurva med hjälp av Groove Control. Med denna mycket kraftfulla funktion kan du t.ex. vända tidsförloppet eller ändra groovet dynamiskt.



Klicka på den här skärmen för att redigera groove-kurvorna och morphingen. Högerklicka för att få tillgång till markeringsläget för mer exakt redigering.

Uppspelningshastigheten för denna kurva styrs av inställningen för beatkurvans hastighet.

Observera att rullningshastigheterna för huvud-LFO:n och RETIME är oberoende av varandra, vilket gör att du kan skapa tidsvariationer med olika varaktighet, kortare eller längre än för huvud-LFO:n.

En lysande punkt indikerar visuellt effekten av kontrollen i förhållande till den fasta kurvan. Du kan justera dess ljusstyrka eller dölja den med hjälp av alternativen "Half Glowing" och "Glowing Point", beroende på vad du föredrar.

Denna kontroll justerar den tidskurva som används i realtid.

Den fungerar som en morph som appliceras på huvudkurvan och erbjuder dynamisk, flytande modulering enligt de inställningar som görs.

Obs: En lysande punkt indikerar visuellt effekten av denna kontroll i förhållande till den fasta kurvan. Du kan justera synligheten för denna punkt (minska dess ljusstyrka eller dölja den helt) via alternativen "Half Glowing" och "Glowing Point" för bättre läsbarhet enligt dina önskemål.



Denna kontroll justerar RANGE, d.v.s. den totala amplituden för LFO:n.

Genom att justera denna parameter ändrar du den maximala intensiteten i den modulering som LFO:n tillför signalen. Ju högre RANGE, desto mer uttalad blir moduleringen.

Du kan också göra dessa justeringar direkt på huvudskärmen genom att ta tag i och dra i kurvans övre och nedre kant, för intuitiv visuell kontroll av amplituden.



Med det här reglaget ställer du in RANGE OFFSET, dvs. den allmänna förskjutningen av LFO-positionen uppåt eller nedåt.

Denna funktion förskjuter hela moduleringen utan att ändra dess amplitud, vilket gör att du kan justera den moduleringsbas som LFO:n svänger runt.

Du kan också göra dessa justeringar direkt på huvudskärmen genom att ta tag i och dra i kurvans höga och låga kanter, vilket ger en intuitiv visuell kontroll av förskjutningen.





Denna kontroll justerar morphingen av LFO-svaret.

Om du högerklickar på den här kontrollen öppnas en meny med flera alternativ:

- Infoga en ny kurva mellan två befintliga kurvor.
- Ersätt alla kurvor med den som för närvarande visas på skärmen.
- Ersätt alla kurvor med den som visas på skärmen, med hänsyn tagen till aktuellt "RANGE".



På den här skärmen visas LFO:ns responskurva.

Med hjälp av responskurvan kan du enkelt ändra hur huvudkurvan reagerar.

Klicka på den här skärmen för att redigera den (högerklicka för att gå till markerings- och redigeringsläge).

Kurvans morphing styrs av inställningen till vänster, som kallas RESPONS MORPH (16).

Obs: Den lysande pricken anger effekten av kontrollen i förhållande till den fasta kurvan. Du kan minska dess ljusstyrka eller dölja den i alternativen "Half Glowing" och "Glowing Point".



Denna kontroll begränsar hastigheten med vilken filtret stiger i frekvens i förhållande till kurvan, vilket gör att man undviker alltför abrupta övergångar.

Anm: Den lysande punkten indikerar visuellt effekten av detta reglage i förhållande till den fasta kurvan. Du kan justera ljusstyrkan för denna punkt, eller till och med dölja den helt, med hjälp av alternativen "Half Glowing" och "Glowing Point".



Om du aktiverar det här reglaget aktiveras funktionen "READ AHEAD" för LFO-kurvsignalen, så att attacken ("transienten") för det ljud som kommer in i pluginet inte missas.

Den här funktionen är särskilt användbar för att bevara alla attacker utan att behöva justera varje element i kurvan manuellt.

READ AHEAD gäller endast när SLIDE UP-intervallet ligger mellan 0 och 50 millisekunder. Efter 50 ms minskar dess effektivitet eftersom tidsfördröjningen blir för stor: den justeras automatiskt och progressivt mellan 50 och 100 millisekunder. Efter 100 millisekunder avaktiveras funktionen "READ AHEAD".



Detta reglage begränsar filterfrekvensens nedstigningshastighet i förhållande till kurvan, så att alltför branta fall undviks.

Obs: Den lysande punkten visar visuellt effekten av detta reglage i förhållande till den fasta kurvan. Du kan minska dess ljusstyrka eller dölja den helt med hjälp av alternativen "Half Glowing" och "Glowing Point".





Denna kontroll ger flexibilitet i utvecklingen av filterfrekvensen i förhållande till kurvan, vilket möjliggör mjukare och mer naturliga övergångar samt frekvenshoppningseffekter runt kurvan.



Obs: Den ljusa pricken ger en visuell indikation på effekten av denna kontroll i förhållande till den fasta kurvan. Du kan minska ljusstyrkan eller avaktivera den helt med hjälp av alternativen "Half Glowing" och "Glowing Point".

Klicka för att aktivera eller avaktivera filtret. Filtret placeras på andra plats i den interna effektkedjan, vilket visas i kedjedisplayen när det aktiveras eller avaktiveras. Filtret har 12 olika lägen, varav ett är avsett för volymreglering och ett för sändning av MIDI-data:



- LP4: 4-polig lågpasfilter
- LP2: 2-poligt lågpasfilter
- BP4: 4-polig bandpassfilter
- BP2: 2-poligt bandpassfilter
- HP4: 4-polig högpasfilter
- HP2: 2-poligt högpasfilter
- N4: 4-poligt notch-filter
- N2: 2-poligt notchfilter
- N2X: 2-polig notchfiltervariant
- PEAK: toppfilter
- ENV: reglerar endast volymen, ingen filtrering
- MIDI: skickar en MIDI-signal baserad på modulationskurvan, vilket gör att andra enheter kan styras via OF2:s LFO- och morphing-system



Du kan välja en filtertyp genom att klicka direkt på dess ikon.

De filter som erbjuds är modeller av klassiska analoga kretsar. Dessa simuleringar, som är rika på karaktär och nyanser, kräver mer processorresurser än vanliga digitala filter.

Cut-off-frekvensen påverkas av både modulationskurvan och resonansparametern. Observera: det sista filtret längst upp till höger är endast en volymkontroll. Det reagerar inte på resonansparametern.

Viktigt: När du använder ett resonansfilter ska du se till att resonansen inte är för hög för att undvika överdriven mättnad eller återkoppling som kan förändra eller skada signalen.

I PN-effektkedjan är filtret placerat mellan de två COLOR-modulerna. Det spelar en central roll för klangfärgen och dynamiken i ljudet.

De 12 filtertyperna som finns tillgängliga:

- LP4: 4-polig lågpass
- LP2: 2-polig lågpass
- BP4: 4-polig bandpass
- BP2: 2-polig bandpass
- HP4: 4-polig högpas
- HP2: 2-polig högpas
- N4: 4-polig notch
- N2: 2-polig notch
- N2X: 2-polig notch-variant
- PEAK: klockfilter
- ENV: endast volymkontroll (ingen resonans)
- MIDI: skickar en MIDI-signal baserad på modulationskurvan, vilket gör att andra enheter kan styras via OF2:s LFO- och morphing-system



Denna kontroll justerar filtrets resonans, vilket förstärker frekvenser runt cut-off-frekvensen.

Måttlig användning rekommenderas, eftersom en för hög resonans kan leda till aggressiva ljudtoppar som kan orsaka hörselutmattning eller till och med skada hörseln på lång sikt. Var därför noga med att dosera denna parameter med omsorg, särskilt vid höga lyssningsnivåer eller vid mixning, för att bevara ljudkvaliteten och hörselhälsan.



Denna kontroll simulerar kompressionen av resonansen i filterkretsen. Dess ljudmässiga effekt blir särskilt hörbar när filterresonansen är aktiverad.

Den kompenserar för den volymvariation som orsakas av den ökade resonansen, vilket ger en stabilare ljudbalans.

Varning: detta filter efterliknar en analog elektronisk krets och resonansen kan ge upphov till kraftiga höga toner. Det är viktigt att resonansreglaget hanteras varsamt för att skydda din hörsel och undvika obehag.





Detta reglage aktiverar "FREEZE"-modulen, som sitter precis före filtret. Effekten startar vid den LFO-punkt som definieras av parametern "START" och slutar efter den tid som anges av "LEN".

"FREEZE"-effekten ger intrycket av att ljudet vid filteringången fryses i tiden, vilket skapar ett temporalt stopp i moduleringen.

Om du är intresserad av den här effekten är det en förenklad version av den som används i vårt andra plugin, "VOCAL FREEZE".



Med "START"-kontrollen kan du definiera den exakta startpunkten för frysningen i LFO:ns tidsförlopp, vilket ger dig möjlighet att finjustera det ögonblick då effekten börjar.



Denna kontroll justerar varaktigheten för den "frysta" delen av LFO:n, dvs. den period under vilken signalen är fryst.

Obs: För att snabbt förlänga denna tid till slutet av LFO:ns raka linje, dubbelklicka helt enkelt på denna kontroll.



Detta reglage aktiverar den elektroniska dioddistorsionseffekten, som ger en karakteristisk mättnad med rika övertoner och ett varmt ljud som är typiskt för klassiska analoga kretsar.

DIODE-modulen är placerad sist i den interna effektkedjan och ser till att distorsionen appliceras på den slutbehandlade signalen. Du kan se exakt var den befinner sig i kedjan tack vare den dynamiska displayen, som uppdateras varje gång modulen aktiveras eller avaktiveras.

Den här dioddistorsionen är perfekt för att ge ditt ljud kropp, värme och vintagefärg, samtidigt som du behåller den utmärkta dynamiken och musikaliteten.



Denna kontroll justerar cut-off-frekvensen (lågpasset) för diodförvrängningen.



Den här kontrollen justerar torr/ våt-mixen för dioddistorsionen och justerar balansen mellan den obearbetade (torra) signalen och den mättade (våta) signalen. Detta påverkar närvaron och färgen på den distorsion som appliceras på ljudet.





Med den här kontrollen väljer du vilken typ av diodkrets som används i synthesizern, och du får fyra olika lägen som påverkar distorsion och ljudfärg: – SYM–H: Symmetrisk diodkrets med "hård klippning", som ger ren, aggressiv distorsion med bibehållen harmonisk balans – ASYM–H: Asymmetrisk diodkrets med hård klippning, som ger en mättnad som är rikare på udda övertoner, vilket ger ett råare, mer uttrycksfullt ljud. – SYM–S: Symmetrisk diodkrets med mjuk klippning, ger en mjukare, varmare mättnad, perfekt för subtila analoga texturer – ASYM–S: Asymmetrisk diodkrets med mjuk klippning, kombinerar den harmoniska rikedom hos asymmetriska kretsar med en mjukare mättnad, för ett ljud som är både varmt och levande. Med de här lägena kan du finjustera syntens harmoniska respons genom att modulera distorsionens karaktär och intensitet, vilket ger en bred ljudpalett som passar olika musikstilar och miljöer.



Klicka för att aktivera eller inaktivera förstärkningsmodulering av dioddistorsionen med huvud–LFO:n.

När denna modulering är aktiverad uppnås diod-effektens maximala volym när huvud–LFO:n är på sin högsta nivå, vilket möjliggör dynamisk, rytmisk kontroll av distorsionen som en funktion av LFO:n.



Klicka för att aktivera eller avaktivera COLOR-moduleringsmatrisen, som är utformad för att generera "lyckliga olyckor"!

Moduleringsmatrisen består av två likadana moduleringar:

- Den första är före filtret (COLOR 1)
- Den andra är efter filtret (COLOR 2)

Du kan se dessa moduler i den effektkedja som visas när du aktiverar eller avaktiverar COLOR.

Observera att dessa två moduler (PRE och POST) använder samma typ av oscillatorer och tonhöjdsvariationer. Denna begränsning är avsiktlig, eftersom COLOR-modulerna är avsedda att ge filtret en enkel färglick och därmed skapa oväntade och intressanta variationer.

Med väljarna till vänster och höger om den här kontrollen kan du definiera modulationstypen: Oscillator, Flux, Ring Modulation, Flanger, Sylab eller Reverb.





Denna kontroll justerar moduleringen före filtret. Sex olika typer av modulation finns tillgängliga:

- RNG (Ring Modulation): Signalen multipliceras med oscillatoren, vilket skapar harmoniskt rika texturer.
- FLX (Flux-modulation): Ljudet delas upp i mycket korta repetitiva block som synkroniseras med oscillatorns frekvens. Denna bearbetning använder ingångsvågformen för att generera sina egna vågtabeller i realtid, som sedan används som oscillator.
- OSC (Oscillator Modulation): Oscillatorn mixas direkt in i ljudsignalen och lägger till ett harmoniskt lager.
- REV (Reverb): Ljudet passerar genom en reverbeffekt. Tonhöjden styr storleken på reverbet.
- SYL (Vokalfilter): Ljudet bearbetas av ett vokalfilter som liknar vårt Sylab-plugin. Tonhöjden styr transponeringen av formanterna.
- FLG (Flanger): Ljudet passerar genom en flanger. Tonhöjden styr storleken på flanger-feedbacken.

OBS: Oscillatorns vågform beaktas inte när funktionerna FLX, REV, SYL eller FLG är aktiverade.



Denna kontroll justerar tonhöjden för oscillatoren före filtret.

Observera att detta värde ställs in efter SCALE (kvantisering på den musikaliska skalan), vilket ger större flexibilitet i det slutliga ljudet.

Du kan använda SHIFT-tangenten på tangentbordet eller högerklicka med musen för att göra finjusteringar. Dubbelklicka åt vänster eller höger för att öka eller minska hela tonhöjdsvärdet. Om du dubbelklickar i mitten återställs inställningen till noll.

OBS: Oscillatorns vågform beaktas inte om någon av funktionerna FLX, REV eller FLG är aktiverad. I dessa fall används detta reglage för att:

- FLG: justerar återkopplingen för flanger. Denna inställning är bipolär, med feedback på noll i mitten. Värdet till vänster ökar också återkopplingen, men inverterar dess fas.
- SYL: justerar transponeringen av Sylab-filtret.
- REV: justerar storleken på reverbet.

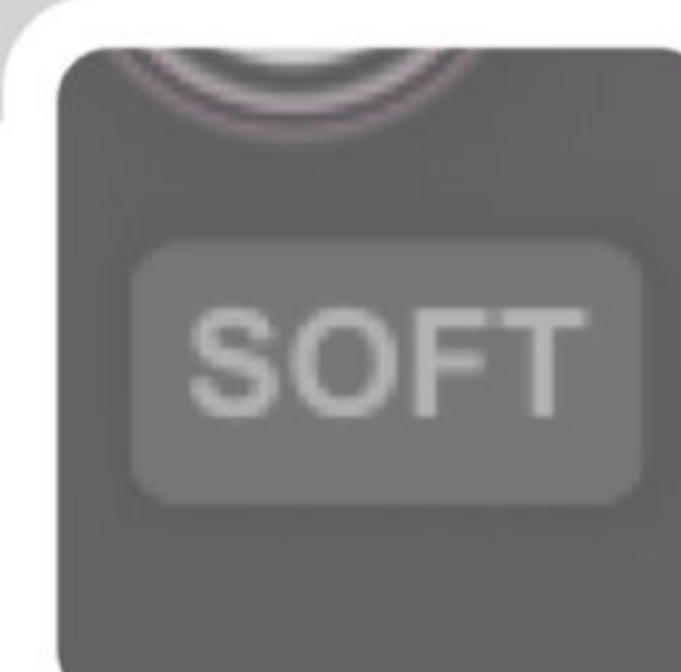


Denna kontroll justerar modulationsvolymen för färgen före filtret.



Aktivera den här kontrollen om du vill jämna ut volymenveloperna för färgoscillatorn med förfilter.

En förskjutning på några millisekunder läggs då till i oscillatorns volympendlar, för att undvika alltför plötsliga signaler.





Aktivera detta reglage för att internt avaktivera pitchmoduleringar på modul COLOR 1, endast om OSC är valt i denna modul.

Detta är användbart om du använder OF2 som en synthesizer. I detta fall kommer oscillatoren i den eller de berörda modulerna att ställas in på noten, utan pitchmodulering.



Denna kontroll justerar moduleringen efter filtret. Sex olika typer av modulation är möjliga:

- RNG: Ringmodulation – signalen multipliceras med oscillatoren.
- FLX: Flow modulation – ljudet delas upp i mycket korta block, som ställs in på oscillatorns frekvens. Denna bearbetning använder ingångsvågformen för att generera sina egna vågtabeller i realtid, som används som oscillator.
- OSC: Oscillator Modulation – oscillatoren blandas med signalen.
- REV: Reverb – ljudet passerar genom ett reverb. Tonhöjden styr storleken på reverbet.
- SYL: Vowel filter – ljudet passerar genom ett filter som liknar vårt Sylab-plugin. Tonhöjden styr transponeringen av formanterna.
- FLG: Flanger – ljudet passerar genom en flanger. Tonhöjden styr storleken på flanger-feedbacken.

OBS: Oscillatorns vågform tas inte med i beräkningen när funktionerna FLX, REV, SYL eller FLG är aktiverade.



Aktivera den här kontrollen om du vill jämna ut volymenveloperna för färgoscillatorn efter filtret.

En förskjutning på några millisekunder läggs då till i oscillatorns volympendlar, för att undvika alltför plötsliga signaler.



Denna kontroll justerar tonhöjden för oscillatoren efter filtret.

Observera att detta värde ställs in efter SCALE (kvantisering på den musikaliska skalan), vilket ger större flexibilitet i det slutliga ljudet.

Du kan använda SHIFT-tangenten på tangentbordet eller högerklicka med musen för att göra finjusteringar. Dubbelklicka åt vänster eller höger för att öka eller minska hela tonhöjdsvärdet. Om du dubbelklickar i mitten återställs inställningen till noll.

OBS: Oscillatorns vågform beaktas inte om någon av funktionerna FLX, REV eller FLG är aktiverad. I dessa fall används detta reglage för att:

- FLG: justerar återkopplingen för flanger. Denna inställning är bipolär, med feedback på noll i mitten. Värden till vänster ökar också återkopplingen, men inverterar dess fas.
- SYL: justerar transponeringen av Sylab-filtret.
- REV: justerar storleken på reverbet.





Denna kontroll justerar modulationsvolymen för färgen efter filtret.



Aktivera detta reglage för att internt avaktivera pitchmoduleringar på modul COLOR 2, endast om OSC är valt i denna modul.

Detta är användbart om du använder OF2 som en synthesizer. I så fall låses oscillatorn i den eller de berörda modulerna till noten, utan pitchmodulering.



Aktivera den här kontrollen för att länka samman anteckningar.

Detta kan vara användbart om du inte vill att oscillatorns faser ska återställas vid varje ny not. Om t.ex. en oscillator ger ifrån sig ett klick när den startas kan du lösa problemet genom att aktivera Legato-läget.

Du kan också använda färgknapparna "SOFT" för att dämpa den här typen av ljud eller justera "SLIDE"-tiderna för långsammare övergångar.



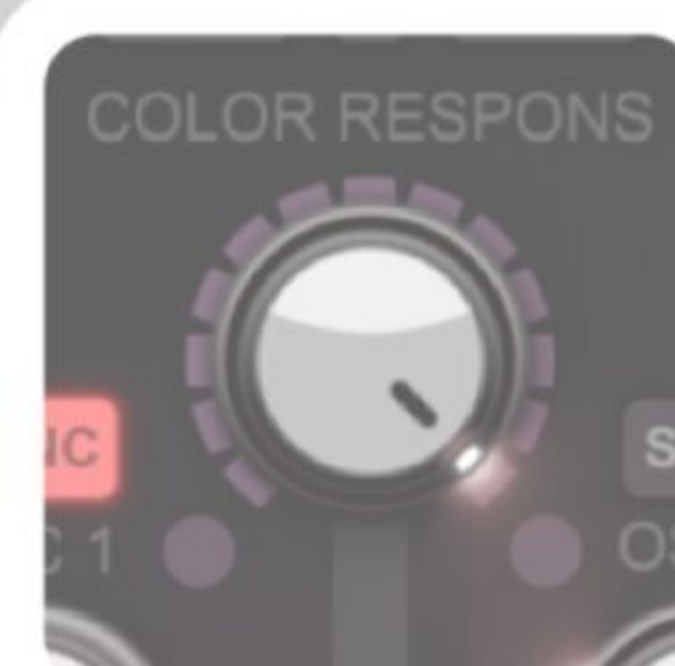
Detta reglage bestämmer det dynamiska beteendet hos moduleringsmatrisen (COLORS).

Mittläge: COLORS-effekter förblir alltid aktiva.

Vrid åt höger: responsen följer morphing-kurvan synkront.

Vrid åt vänster: responsen blir asynkron med morphing-kurvan.

Mellanlägena erbjuder subtila variationer, särskilt i det vänstra området där små justeringar ger varierande resultat. För exakt justering håller du ned höger musknapp eller Shift-tangenten medan du justerar parametern.



Indikatorn visar hur COLOR PRE-FILTER reagerar i realtid som en funktion av Main LFO-kurvan.

COLOR RESPONS kan användas för att ändra denna respons.



Denna indikator visar realtidsresponsen för COLOR POST-FILTER som en funktion av Main LFO-kurvan.

COLOR RESPONS kan användas för att ändra denna respons.





Denna kontroll anger basnoten för modulationsmatrisens oscillator.

Denna basnot används för tonhöjdskontroll och kan moduleras av ett externt masterkeyboard (alternativet måste vara aktiverat, se i "MIDI TO NOTE"-alternativen).

Anm: Dubbelklicka på höger sida för att gå upp en oktav och på vänster sida för att gå ner en oktav.



Med detta reglage ställs det musikaliska omfång in som ska användas av modulationsmatrisoscillatorn. Om den här kontrollen är inställd på noll används inget intervall.

Det finns 37 kända musikaliska intervall (eller lägen):

- "Oktav"
- I–V
- I–IV
- I–IV–V
- Tetratonisk
- Tetratonisk moll
- Tritonisk
- Dur pentatonisk
- Upphängd pentatonisk
- Blues Moll Pentatonik
- Blues Dur pentatonisk
- Mindre pentatonisk
- Miyako–Bushi
- Iwato
- Hirajoshi
- "Insen"
- "Whole tone"
- "Blues Common"
- Enigmatisk
- Persisk
- Joniska
- Dorisk
- "Phrygian"
- Lydiska
- "Mixolydiska"
- Aeoliska
- Locrian
- Harmonisk moll
- Melodisk moll
- Frygisk 6
- Lydisk Augmented
- Lydisk Dominant
- "Mixolydiska b6"
- Locrian 2
- Förändrad Min–skala
- Harmonisk Dur
- Kromatisk





Detta reglage justerar torr/våt-nivån för Color 1 (förfilter).



Med detta reglage bestämmer du oscillatortypen i modulen COLOR 1. I OBVIOUS FILTER 2 finns 39 olika oscillatortyper tillgängliga. Med kontrollerna SYNC och FM kan dessa ljudformer bearbetas mer ingående.



OBS: Oscillatorns vågform beaktas inte om någon av funktionerna OSC eller RNG är aktiverad.

När denna kontroll är aktiv synkroniseras COLOR 1-modulens oscillator med den inkommande signalen.

Observera att denna inställning kräver mer CPU.

I samband med oscillatorsynkronisering innebär processen att anpassa fasen hos två oscillatorer för att säkerställa att de startar sina cykler vid samma punkt. Denna synkronisering uppnås genom att den ena oscillatorns fas återställs när signalen passerar noll på vägen upp. Detta säkerställer att de två oscillatorerna förblir synkroniserade, vilket förbättrar den resulterande signalens koherens och stabilitet.

Synkroniserade oscillatorer ger ett distinkt, robust ljud som kännetecknas av exakt timing och harmonisk resonans. När två oscillatorer är synkroniserade ger de en enhetlig och effektiv lyssningsupplevelse, som liknar en välkoordinerad orkester som spelar i perfekt unison. Denna synkronisering berikar ljudets struktur och djup och ger en förhöjd nivå av musikaliskt uttryck och klarhet.



När denna kontroll aktiverar frekvensmodulering (IFM / FM) på COLOR 1-modulens oscillator.

- Till höger kommer den inkommande signalen att modulera oscillatorfrekvensen (FM).
- Till vänster kommer den inkommande signalen att modulera oscillatorfrekvensen med inverterad modulation (IFM), med andra ord kommer frekvensmoduleringen att sakta ner den ena formen istället för att snabba upp den.

Observera att den här inställningen kräver mer CPU.



Denna kontroll justerar den nivå vid vilken tonhöjden för COLOR 1-oscillatorn moduleras av huvudmorphingkurvan.

Denna kontroll moduleras av Main LFO.





Med den här kontrollen kan du spela med frekvensen för oscillator 1 i hela det musikaliska intervall som valts med SCALE. Den här kontrollen kan moduleras med P.ENVvelope–kontrollen.

Dubbeltklickar du till vänster och höger flyttas tonhöjden upp och ner till det fulla värdet.

Om kontrollen med namnet "P.E.X2" är aktiv, kommer oscillators interna värde att fördubblas.



Detta reglage justerar torr/våt–nivån för Color 2 (efterfilter).



Med detta reglage bestämmer du oscillatortypen i COLOR 2–modulen. 39 oscillatortyper står till förfogande i OBVIOUS FILTER 2. Med kontrollerna SYNC och FM kan dessa ljudformer bearbetas mer ingående.

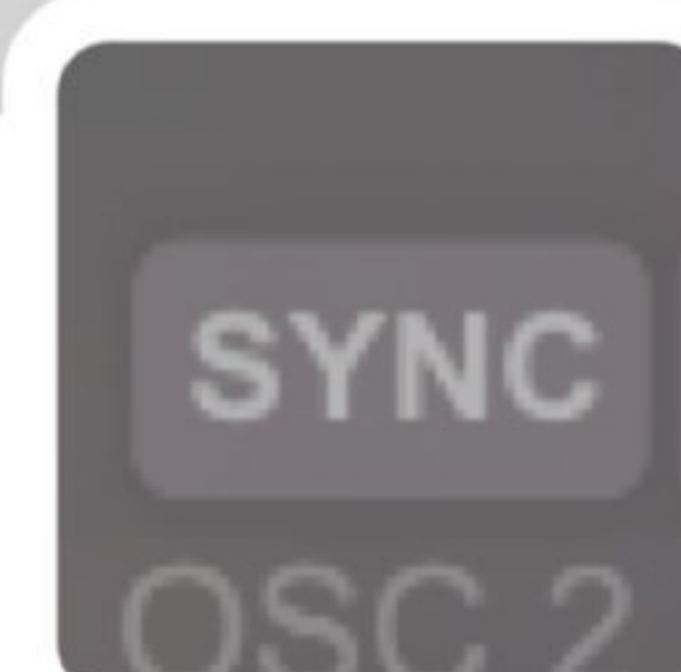
OBS: Oscillators vågform beaktas inte om någon av funktionerna OSC eller RNG är aktiverad.



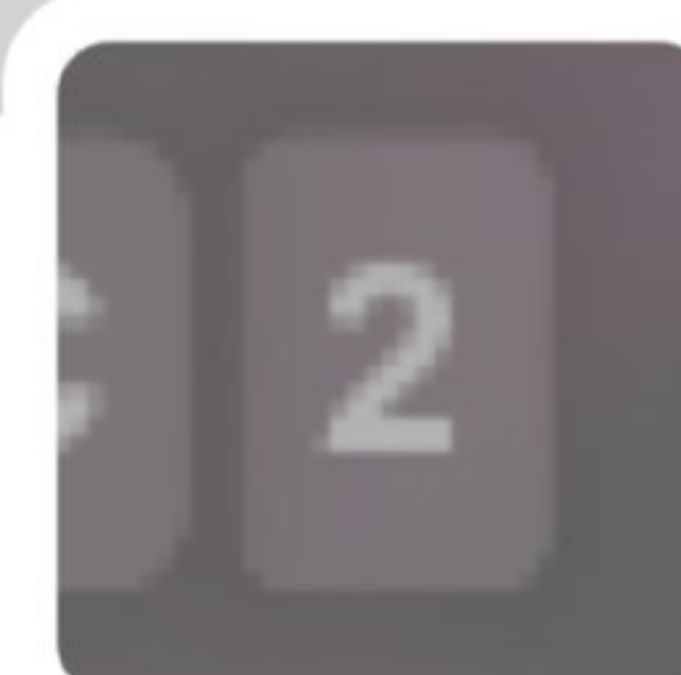
När denna kontroll är aktiv synkroniseras COLOR 2–modulens oscillator med den inkommande signalen. Du kan också spela med synkroniseringsdelaren som heter N lite längre ner.

Observera att aktivering av denna inställning kräver mer CPU.

För en mer detaljerad förklaring av oscillatorsynkronisering, se SYNC–avsnittet för oscillator 1.



Du kan aktivera denna kontroll för att halvera oscillatorsynkroniseringen.



När denna kontroll aktiverar frekvensmodulering (IFM / FM) på COLOR 2–modulens oscillator.

- Till höger kommer den inkommande signalen att modulera oscillatorfrekvensen (FM).
- Till vänster kommer den inkommande signalen att modulera oscillatorfrekvensen med inverterad modulation (IFM), med andra ord kommer frekvensmoduleringen att sakta ner den ena formen istället för att snabba upp den.

Observera att den här inställningen kräver mer CPU.



Denna kontroll justerar den nivå vid vilken tonhöjden hos COLOR 2–oscillatoren moduleras av huvudmorphingkurvan.

Denna kontroll moduleras av Main LFO.





Med detta reglage kan frekvensen för oscillator 2 varieras över hela det musikaliska intervall som valts med SCALE. Denna kontroll kan moduleras med P.ENV envelope-kontrollen.

Dubbeltklickar du till vänster och höger flyttas tonhöjden upp och ner till det fulla värdet.

Om kontrollen med namnet "P.E.X2" är aktiv, kommer oscillatorns interna värde att fördubblas.



Denna kontroll ställer om vänster och höger kanal i modulationsmatrisoscillatorn. När den är inställd på mitten har både vänster och höger kanal samma frekvens.

Klicka två gånger för att återställa kontrollen till mittläget.

Observera att denna kontroll justerar frekvensen EFTER skalorna (SCALE), så att du kan justera oscillatorernas slutliga tonhöjd.



Med denna kontroll kan du finjustera oscillatorernas tonhöjd. I mitten är oscillatorn precis lagom, till höger går den upp en ton och till vänster går den ner en ton.

Klicka två gånger för att återställa kontrollen till mitten.

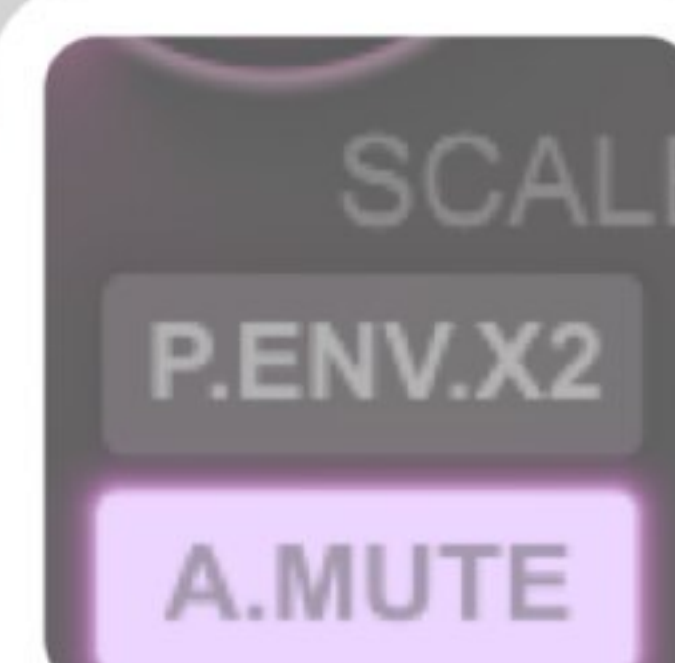
Observera att denna kontroll justerar frekvensen EFTER skalorna (SCALE), så att du kan justera oscillatorernas slutliga tonhöjd.



Aktivera detta reglage för att fördubbla amplituderna för pitch-omslaget för de två COLOR 1- och COLOR 2-oscillatorerna.

Detta gör det möjligt att skapa nya ljud, särskilt perkussiva ljud. Se förinställningen "The Kick" som ett exempel.

OBS: Amplituden för oscillatorfrekvenserna ändras från –48 halvtoner/+48 halvtoner till –96 halvtoner/+96 halvtoner, men displayen förblir på –48 halvtoner/+48 halvtoner.



Med detta reglage kan du lägga till "SLIDE DOWN" till tonhöjder för att jämna ut tonhöjdsförändringar. Du kan också använda legato (L) för att jämna ut tonhöjdsförändringar när det gäller MIDI-noter, dvs. i MIDISHOT-läge och i GATE-läge.



Med detta reglage kan du lägga till "SLIDE UP" till tonhöjder för att jämna ut tonhöjdsförändringar. Du kan också använda legato (L) för att jämna ut tonhöjdsförändringar när det gäller MIDI-noter, dvs. i MIDISHOT-läge och i GATE-läge.





Denna kontroll justerar den totala förstärkningen av effekten.

Det är särskilt användbart när du använder en förinställning som sänker spårets totala nivå för mycket.

Varning: den här kontrollen kan öka förstärkningen med upp till +18 dB, så använd den med försiktighet för att undvika oönskad mättnad eller distorsion.



Aktivera denna kontroll för att kringgå (avaktivera) plugin-programmet.

Detta gör att du snabbt kan jämföra det bearbetade ljudet med originalljudet utan någon effekt.



Denna kontroll justerar den totala nivån på effekten genom att justera förhållandet mellan torr och våt.

- Dry: obearbetad signal (original)
- Wet: signal som bearbetats av plugin-programmet

På så sätt kan du exakt dosera intensiteten i den effekt som appliceras på signalen.



Använd den här kontrollen för att invertera fasen på den signal som bearbetas av plugin-programmet.

Även om det sällan är nödvändigt kan denna parameter vara användbar eftersom OF2-filter är emuleringar av analoga elektroniska kretsar. Ibland måste fasen justeras manuellt vid mixning för att undvika fas- eller annulleringsproblem.



Använd den här kontrollen för att förskjuta fasen på den signal som bearbetas av pluginet.

Även om denna inställning sällan är nödvändig kan den vara användbar eftersom OF2-filter är emuleringar av analoga elektroniska kretsar. Ibland måste fasförskjutningen justeras manuellt vid mixning för att undvika fasproblem eller förluster i signalen.



Aktivera den här kontrollen för att visa plugin-programmets ljudkurva på skärmen.

Som standard är visningen av ljudinmatning inte aktiverad i redigeraren. Du aktiverar den genom att klicka på den lilla vågformssymbolen till höger om LFOGRID-hexagonen.



Aktivera den här kontrollen för att visa plugin-programmets ljudkurva på skärmen.

Som standard är visningen av ljudutgång inte aktiverad i redigeraren. Du aktiverar den genom att klicka på den lilla vågformssymbolen till höger om LFOGRID-hexagonen.





Med den här kontrollen kan du välja vilken typ av ljudsignal som ska visas på skärmen. Från vänster till höger kan du välja :



- M: Visar en enda monofonisk kurva i mitten av bildskärmen. Denna signal motsvarar medelvärdet av vänster och höger kanal.
- ME: På samma sätt som M, men kurvan visas längst ned på skärmen. De delar av signalen som överskrider gränsvärdena "viks" i motsatt riktning, vilket ger en övergripande visning i form av ett kuvert.
- S: Visar de två kurvorna för vänster och höger ljudkanal var för sig.
- SE: På samma sätt som S, men kurvorna visas upptill och nedtill på skärmen. Precis som med ME "viks" de delar som inte visas på skärmen så att hela signalen visas som ett kuvert.

Observera: Samma visningsläge används också i editorn om du aktiverar ekot med hjälp av den lilla ikonen högst upp i editorn, som föreställer en vågform.

Använd den här kontrollen för att välja en annan färg för kurvorna. Om du väljer en annan färg blir det lättare att skilja mellan de olika instanserna av plugin-programmet.



Om du klickar på denna kontroll öppnas ett fönster för färgval. När du har gjort ditt val klickar du utanför fönstret för att stänga det.

När färgväljaren är aktiv kan du klicka på den här kontrollen för att inaktivera den och återgå till standardfärgen. Klicka igen för att återaktivera väljaren och välja en ny färg.

När valfönstret är öppet kan du hålla ned SHIFT-tangenten och klicka på TINT-knappen för att bläddra igenom en slumpmässig färg vid varje klick.

Aktivera den här kontrollen så att oscillatorerna skärs av vid en hal ljudingång. När en ljudsignal kommer in i plugin-programmet aktiveras oscillatorerna.



Svarstiden för att öppna och stänga ljudingången är 250 ms.





I denna meny, som är avsedd för funktionen "RETIME", kan du importera specifika grooves i MIDI-format.

Om du t.ex. har ett rytmspår i din host och din host har stöd för det, kan du extrahera groovet som en MIDI-fil. Genom att importera denna fil till denna meny kommer "TIME"-kurvan automatiskt att anpassas till den importerade rytmen.

Detta säkerställer att din huvud-LFO förblir perfekt i samklang med huvudgroovet i din låt. Genom att aktivera alternativet "Lock Groove on Preset Load" kan du dessutom utforska olika förinställningar utan att ändra groovet på plats.

Observera att när en MIDI-groove laddas aktiveras alternativet "Lock Groove on Preset Load" automatiskt för att förhindra att grooven skrivs över när nya presets laddas. När groovet laddas placeras dessutom "GROOVE"-kontrollen i mitten, vilket motsvarar det importerade groovet. Du kan avbryta denna effekt genom att ställa in kontrollen på noll, eller överdriva groovet genom att trycka den till sitt maximala värde. Denna överdrift beräknas genom att förstärka groovets temporala variationer.

De olika menyalternativen är :

– Lock Groove vid Preset Load :

När du har importerat en MIDI-groove låser detta alternativ hela "RETIME"-sektionen så att grooven förblir oförändrad när nya presets laddas. När denna funktion är aktiverad visas menyknappen i rött. För att avaktivera låset håller du ned Shift-tangenten och klickar på knappen eller högerklickar på den.

– Behåll Retime Rate vid import :

Om detta alternativ är avaktiverat anpassar groove import automatiskt parametern "RETIME RATE" efter den importerade MIDI-filens varaktighet. Om varaktigheten överstiger 4 takter begränsas uppspelningen av groove till dessa 4 takter. Om alternativet däremot är aktiverat förblir "RETIME RATE" oförändrat och endast den del av filen som motsvarar denna varaktighet beaktas.

– Import på närmaste 1/16 :

"TIME"-kurvan kan skapas på två olika sätt när MIDI-filen spelas upp: antingen genom att ta hänsyn till varje exakt puls (standard) eller genom att avrunda varje händelse till närmaste 1/16-del. Markera detta alternativ för att aktivera det senare läget.

– Importera MIDI-groove... :

Denna funktion öppnar en utforskare för att välja en MIDI groove-fil att importera. Varje importerad groove kopieras till en intern katalog för att vara lättåtkomlig. Du kan också importera MIDI-filer genom att dra och släppa dem direkt på gränssnittet.

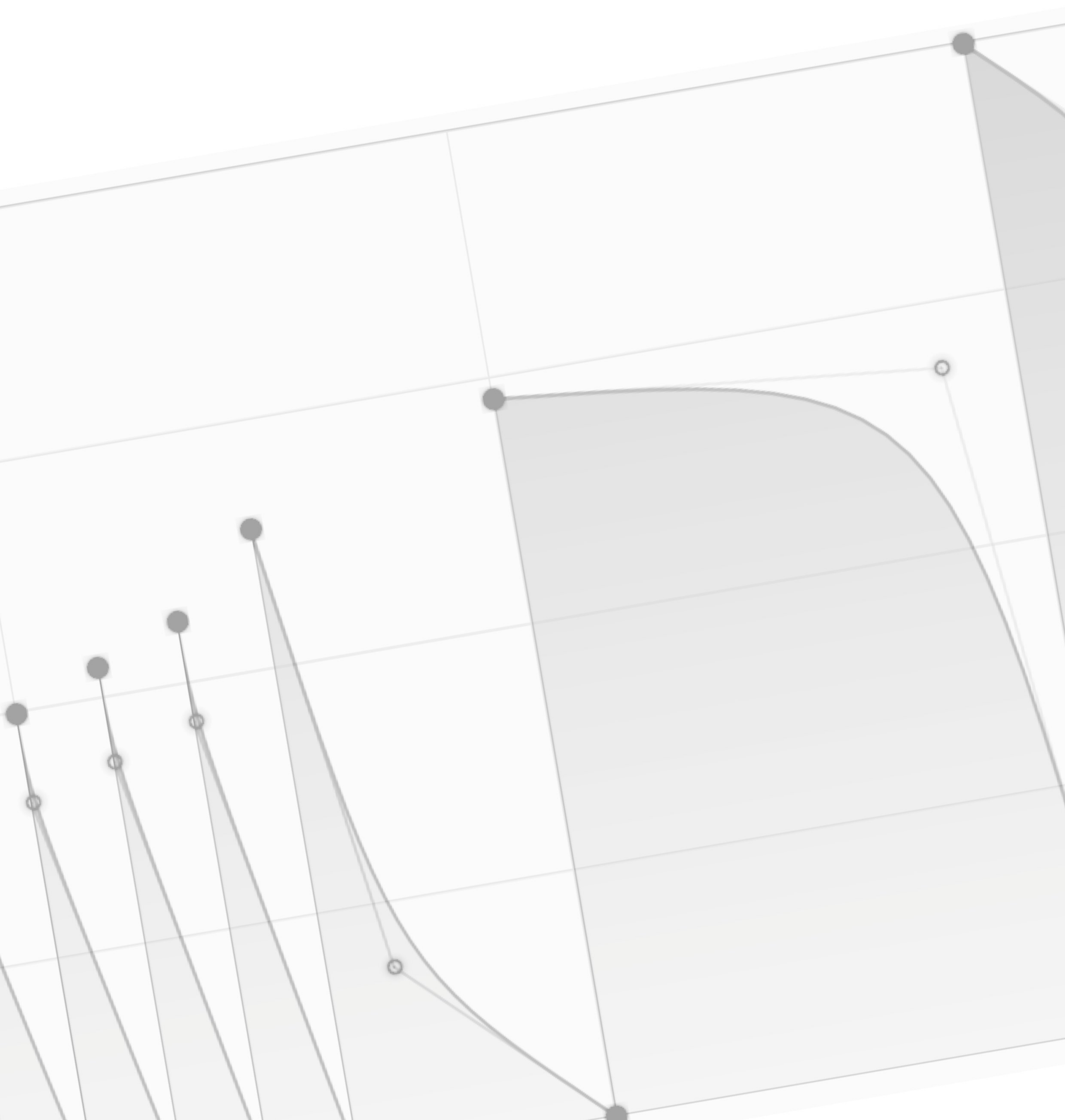
– Visa plats för MIDI-spår :

Med det här alternativet öppnas filutforskaren till den plats där de interna MIDI-spåren lagras.



Det här avsnittet i användarhandboken täcker de användbara funktionerna för att redigera kurvor och morphing.

Videor om detta ämne finns också tillgängliga på vår webbplats.





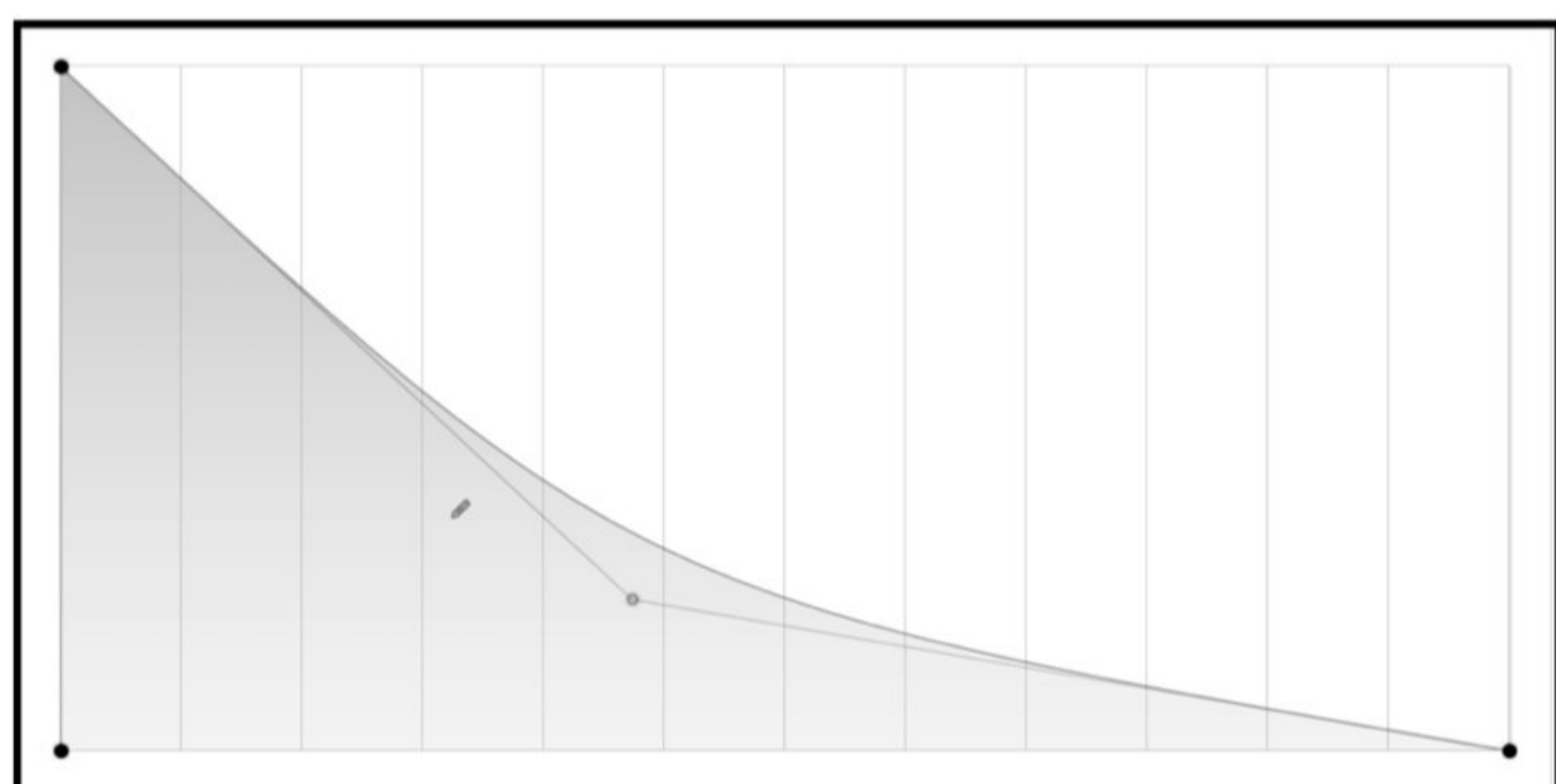


Högerklicka på kurvan för att aktivera och inaktivera funktionen. Med punktredigeraren kan du flytta, skapa och ta bort punkter på kurvan samt ändra kurvans allmänna form.

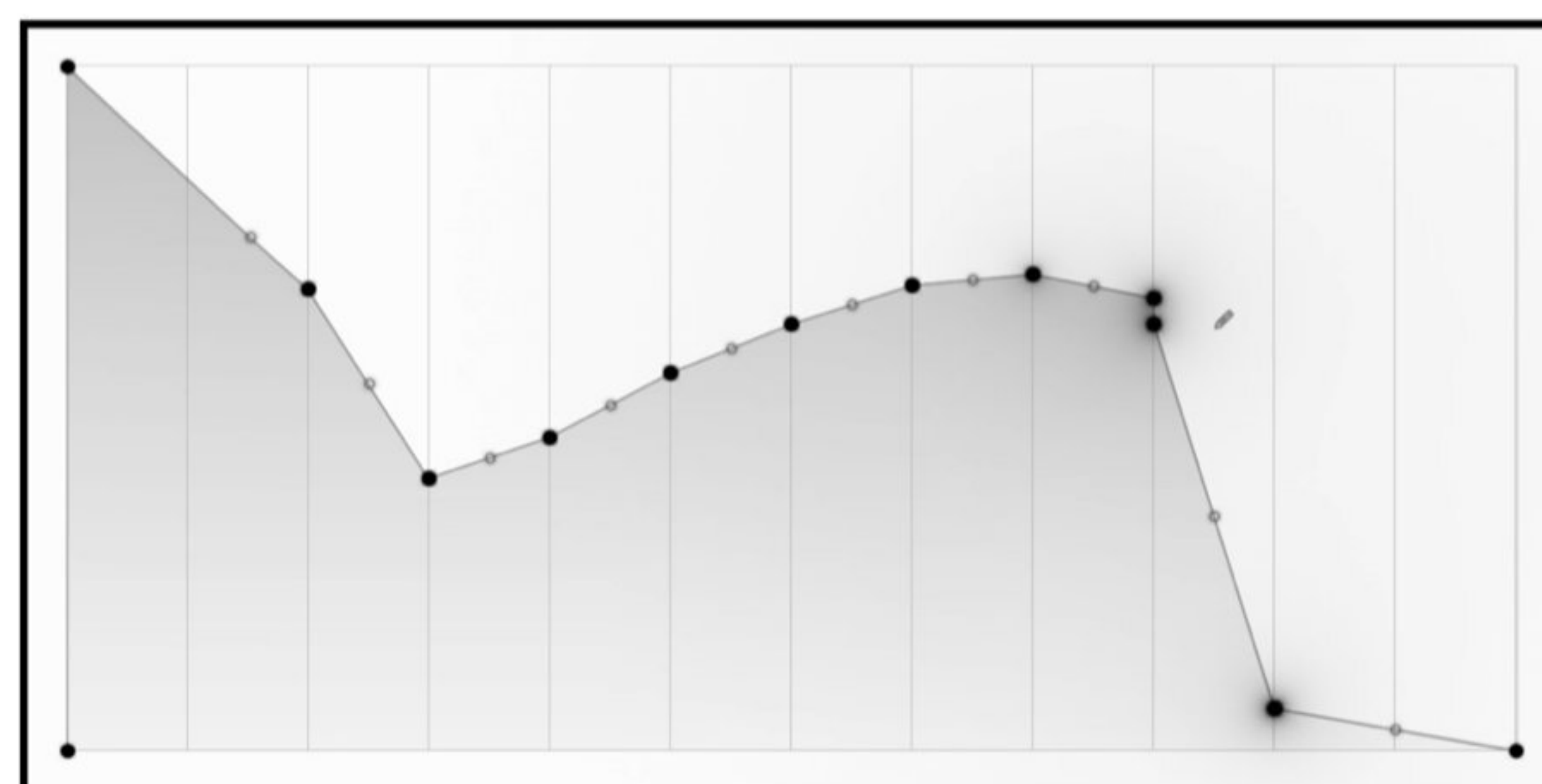


Använd tangenten CMD på Mac eller CTRL på PC för att aktivera och inaktivera den här funktionen.

När den är aktiverad kan du rita kurvan direkt på redigeringskärmen.

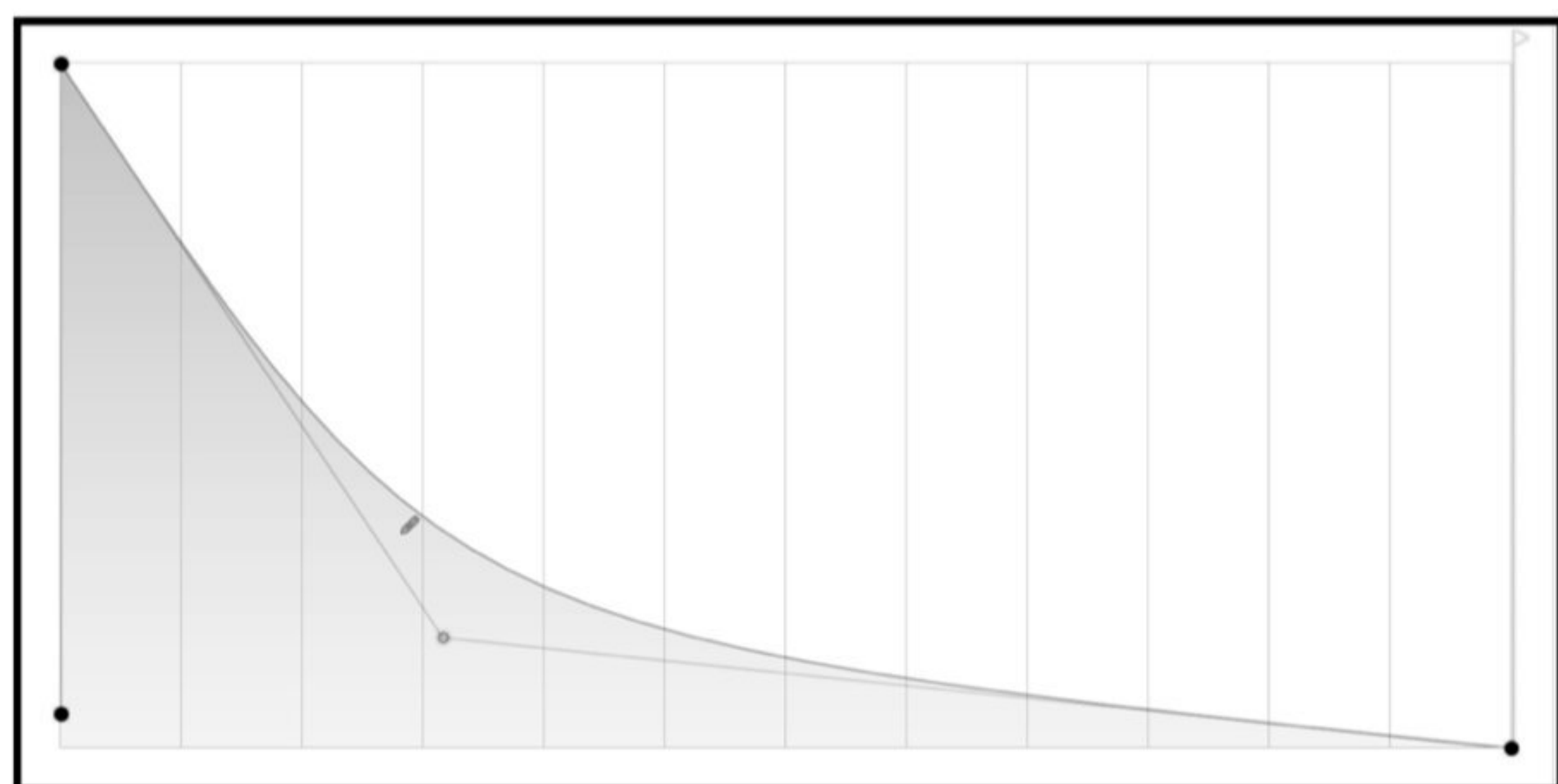


...

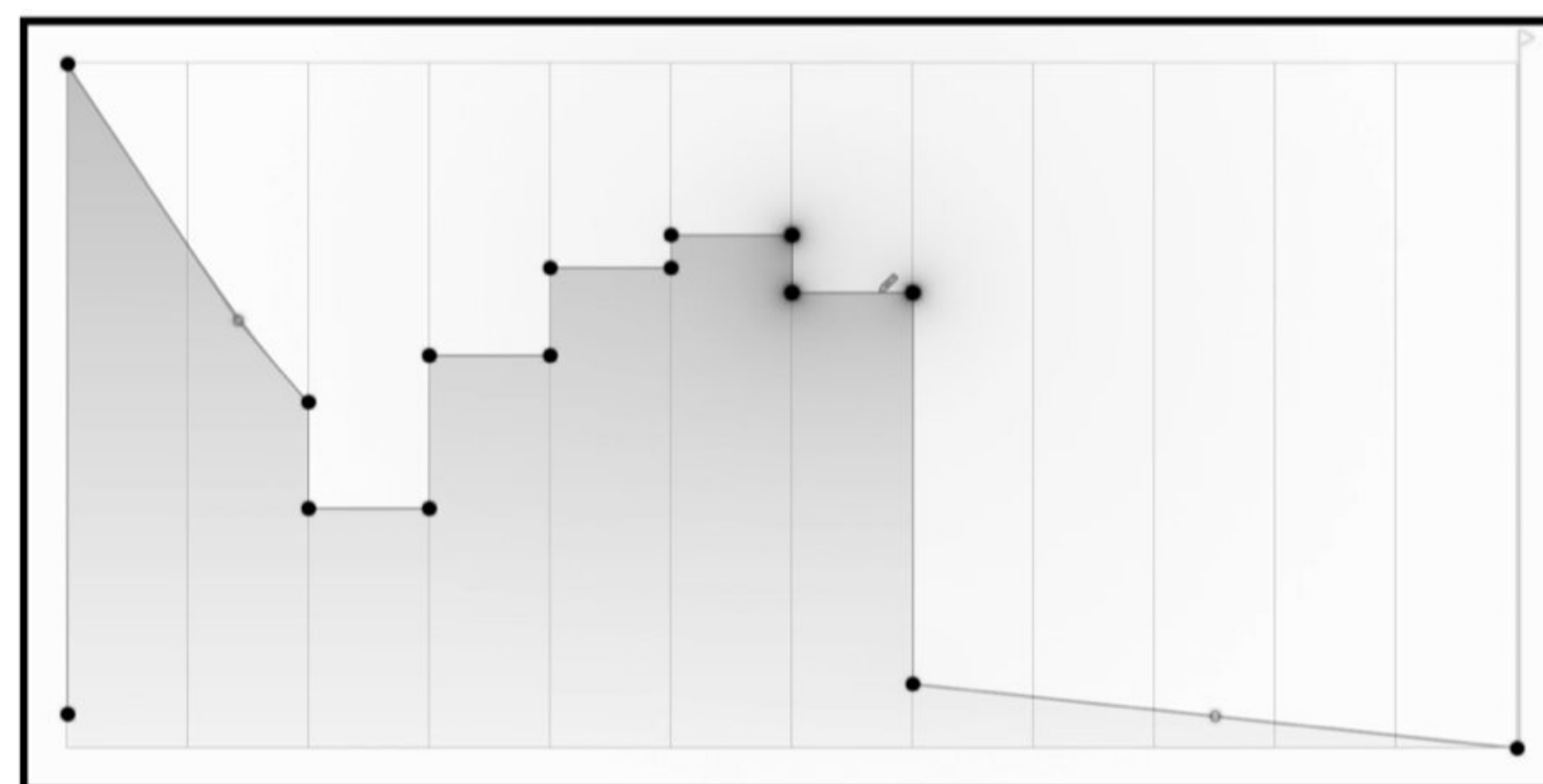


Använd tangentbordstangenten ALT för att slå på och av den här funktionen.

När den är aktiverad kan du rita kurvan direkt på redigeringskärmen.



...



Den globala editorn möjliggör specifika operationer på kurvan, t.ex. upprepning, kopiera/klistra in, förlängning och annat.

Högerklicka på kurvan för att aktivera och inaktivera funktionen.



Den här funktionen tvingar kurvans punkter att ligga i linje med rutnätet.

Använd tangentbordstangenten SHIFT för att slå på och av denna funktion.



Med den här funktionen kan du definiera rutnätets storlek vertikalt.

Klicka med höger musknapp för att öka rutstorleken, klicka med vänster musknapp för att minska rutstorleken (håll in SHIFT-tangenten på tangentbordet för mer exakta steg).

Du kan också använda mushjulet för att justera rutnätets storlek.



Genom att aktivera den här funktionen kan du behålla samma vertikala och horisontella rutstorlek.



Med den här funktionen kan du definiera storleken på rutnätet horisontellt.

Klicka med höger musknapp för att öka rutstorleken, klicka med vänster musknapp för att minska rutstorleken. Om du vill ha mer exakta rutnätsteg håller du ned SHIFT-tangenten på tangentbordet.

Du kan också använda mushjulet för att justera rutnätets storlek.



Genom att trycka på den här knappen kan du välja morphing-läge:

- OFF: Morphing är inaktiverat,
- ON : Morphing är aktiv,
- LINEAR : Morfingen blir linjär.



Denna funktion inverterar slumpmässigt alla punkter på kurvan.

I ritläge (ATTACK / DECAY PENCIL) blir tärningssymbolen orange och ger dig möjlighet att skapa en slumpmässig ritning på det aktuella rutnätet med de aktuella inställningarna. Du kan också trycka på SHIFT för att få en blandning av ATTACK / DECAY PENCIL.



Denna funktion genererar en slumpmässig kurva.

I ritläge (ATTACK / DECAY PENCIL) blir tärningssymbolen orange och ger dig möjlighet att skapa ett slumpmässigt mönster på det aktuella rutnätet med de aktuella inställningarna. Några steg kommer att ändras från din nuvarande inställning. Du kan också trycka på SHIFT för att få en blandning av ATTACK / DECAY PENCIL.



Denna funktion skapar en slumpmässig sekvens. Denna sekvens anpassar sig till hastigheten.

I ritläge (ATTACK / DECAY PENCIL) blir tärningssymbolen orange och ger dig möjlighet att skapa ett slumpmässigt mönster på det aktuella rutnätet med de aktuella inställningarna. Många steg kommer att ändras från din nuvarande inställning. Du kan också trycka på SHIFT för att få en blandning av ATTACK / DECAY PENCIL.



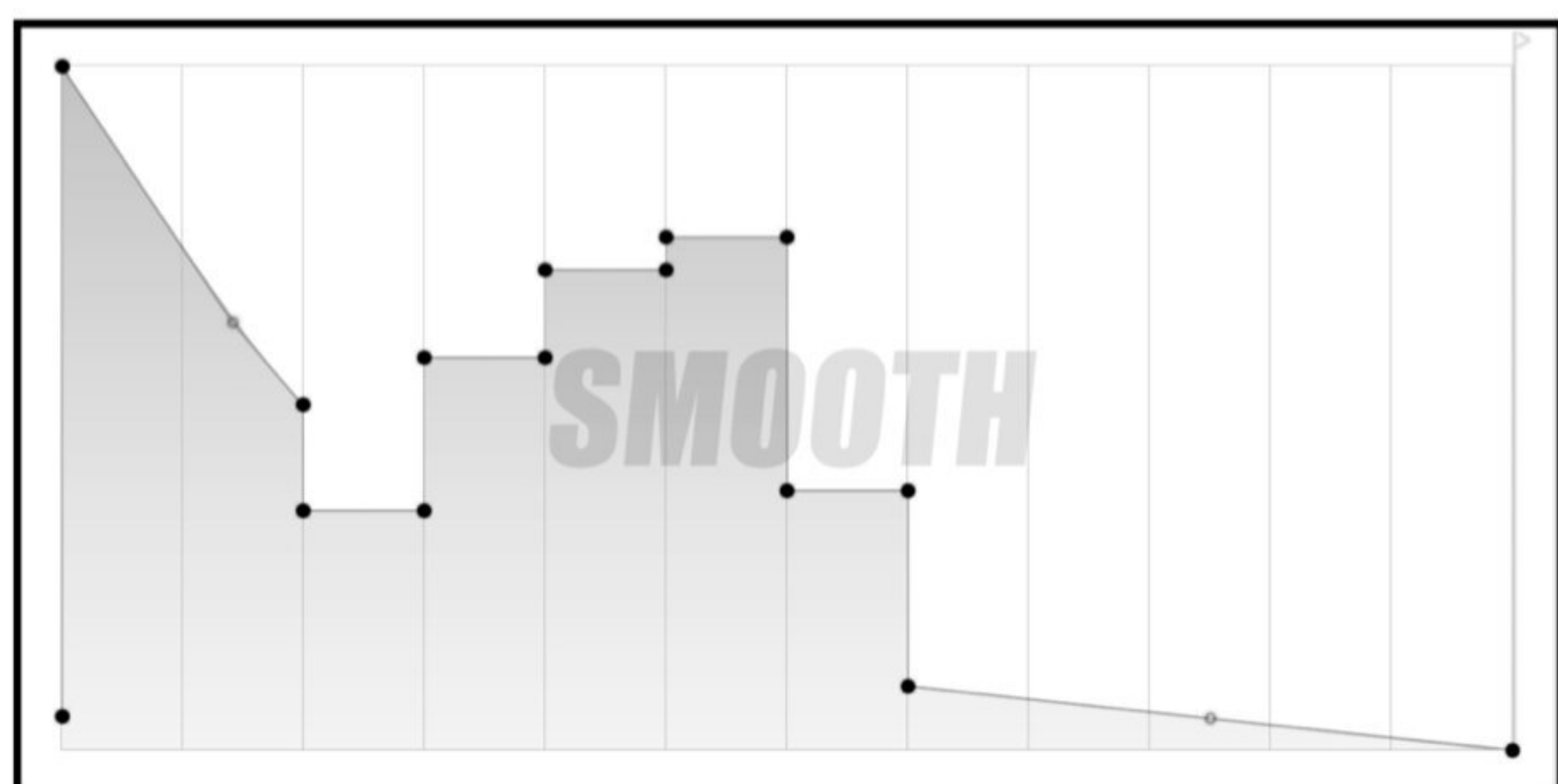


Denna funktion skapar en slumpmässig kurva eller en sekvens som anpassar sig till den aktuella hastigheten.

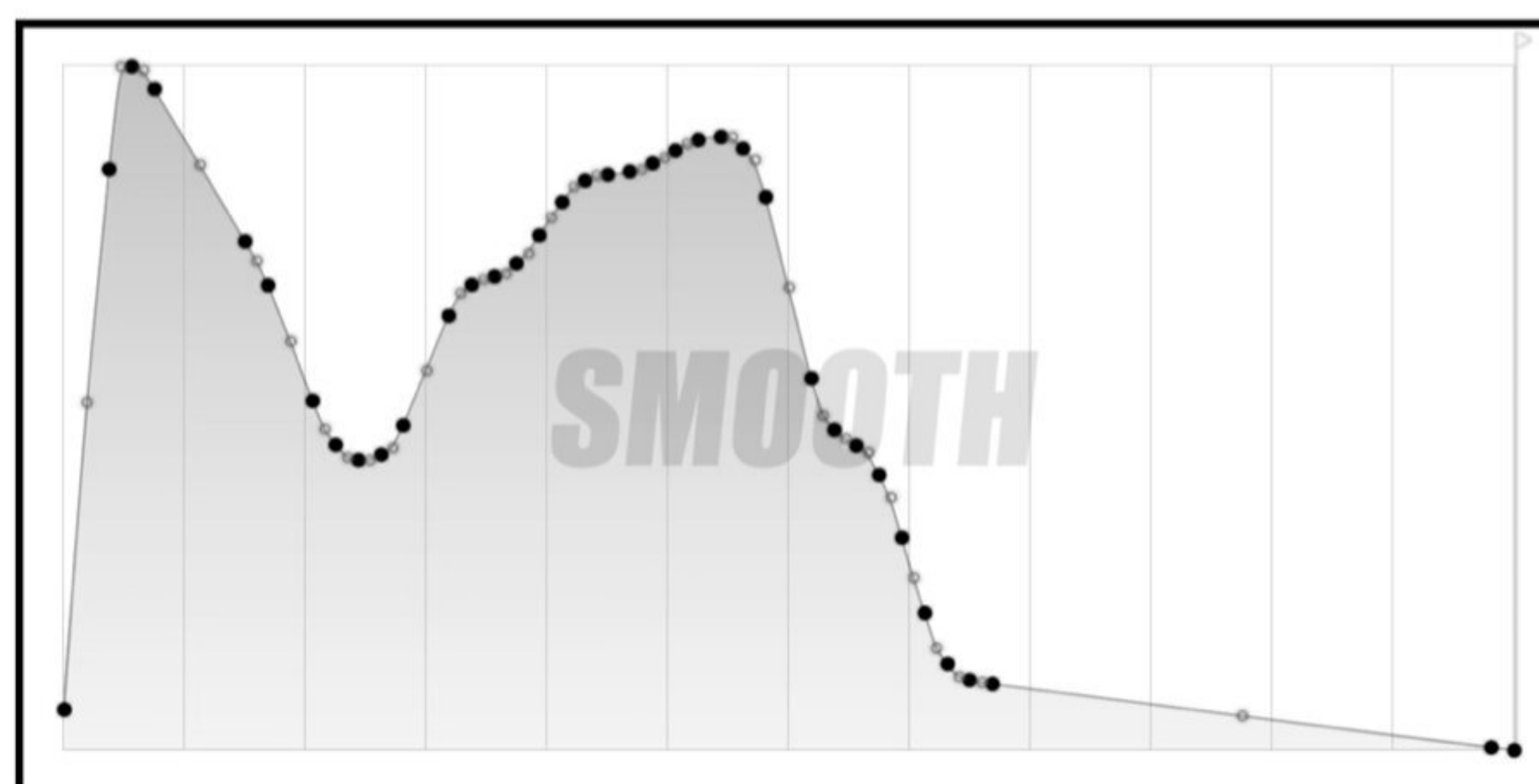
I ritläge (ATTACK / DECAY PENCIL) blir tärningssymbolen orange och ger dig möjlighet att skapa ett slumpmässigt mönster på det aktuella rutnätet med de aktuella inställningarna. Alla steg kommer att modifieras i förhållande till din aktuella inställning. Du kan också trycka på SHIFT för att få en blandning av ATTACK / DECAY PENCIL.



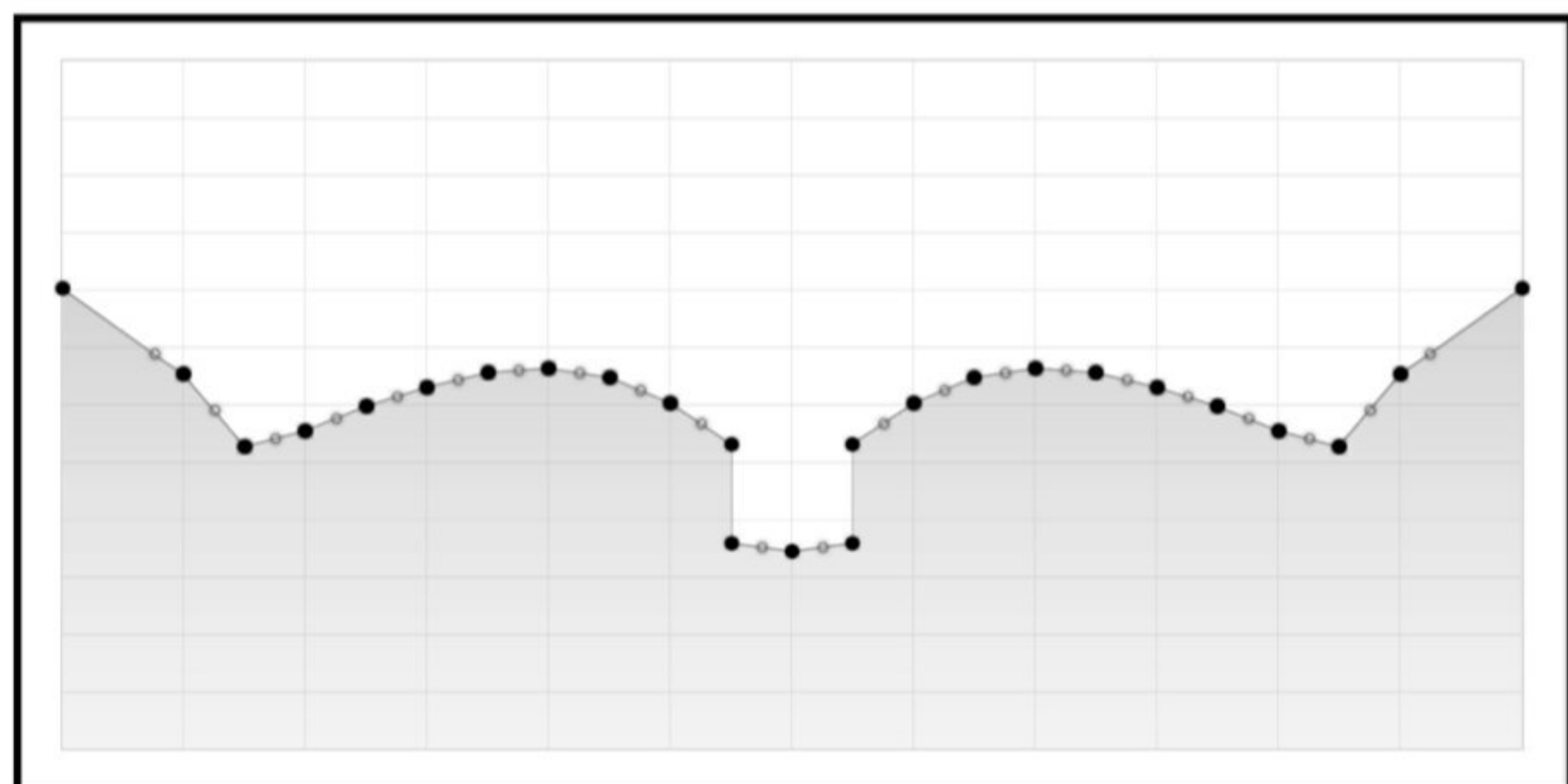
Den här funktionen avrundar och jämnar ut kurvan.



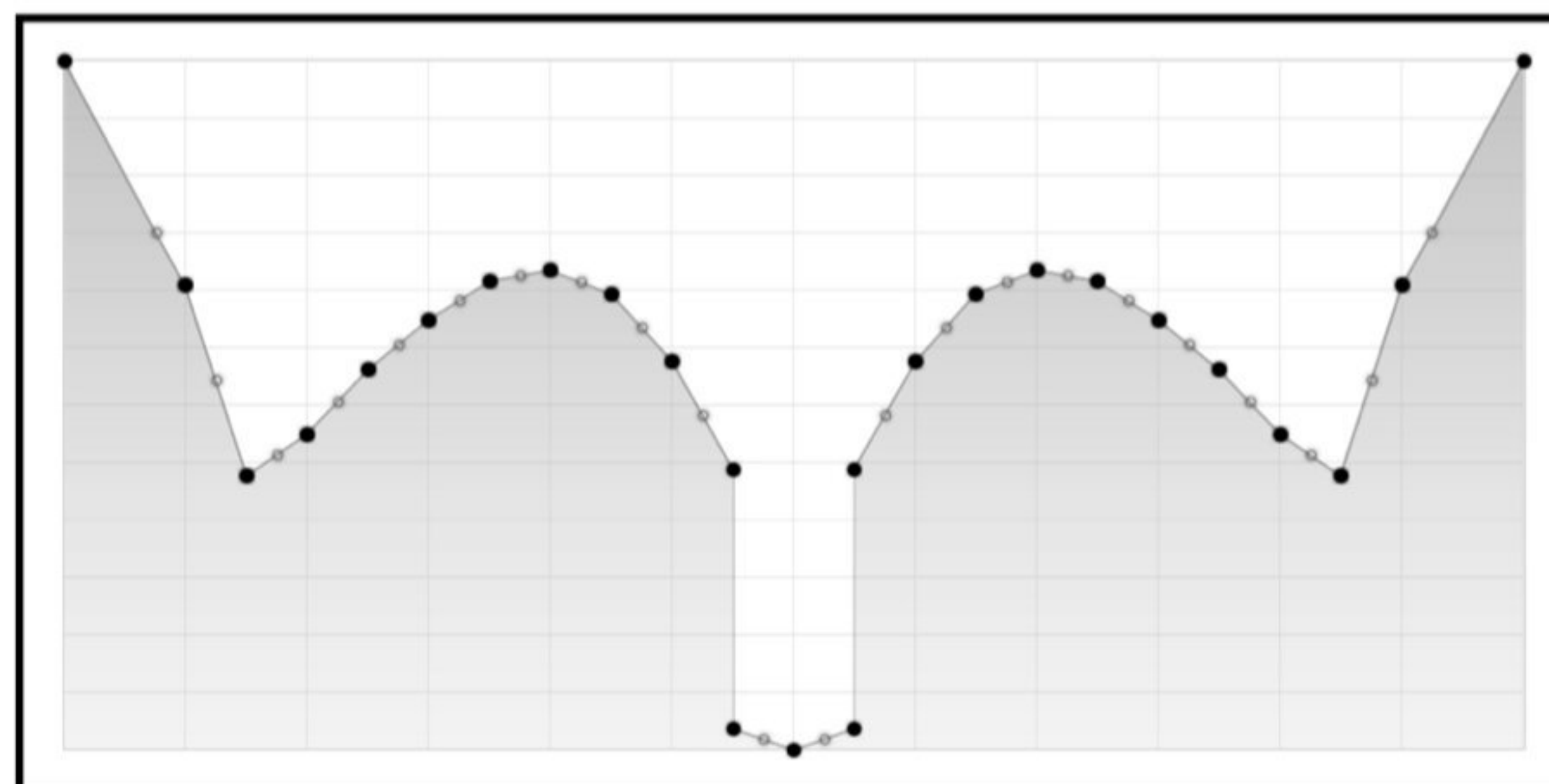
...



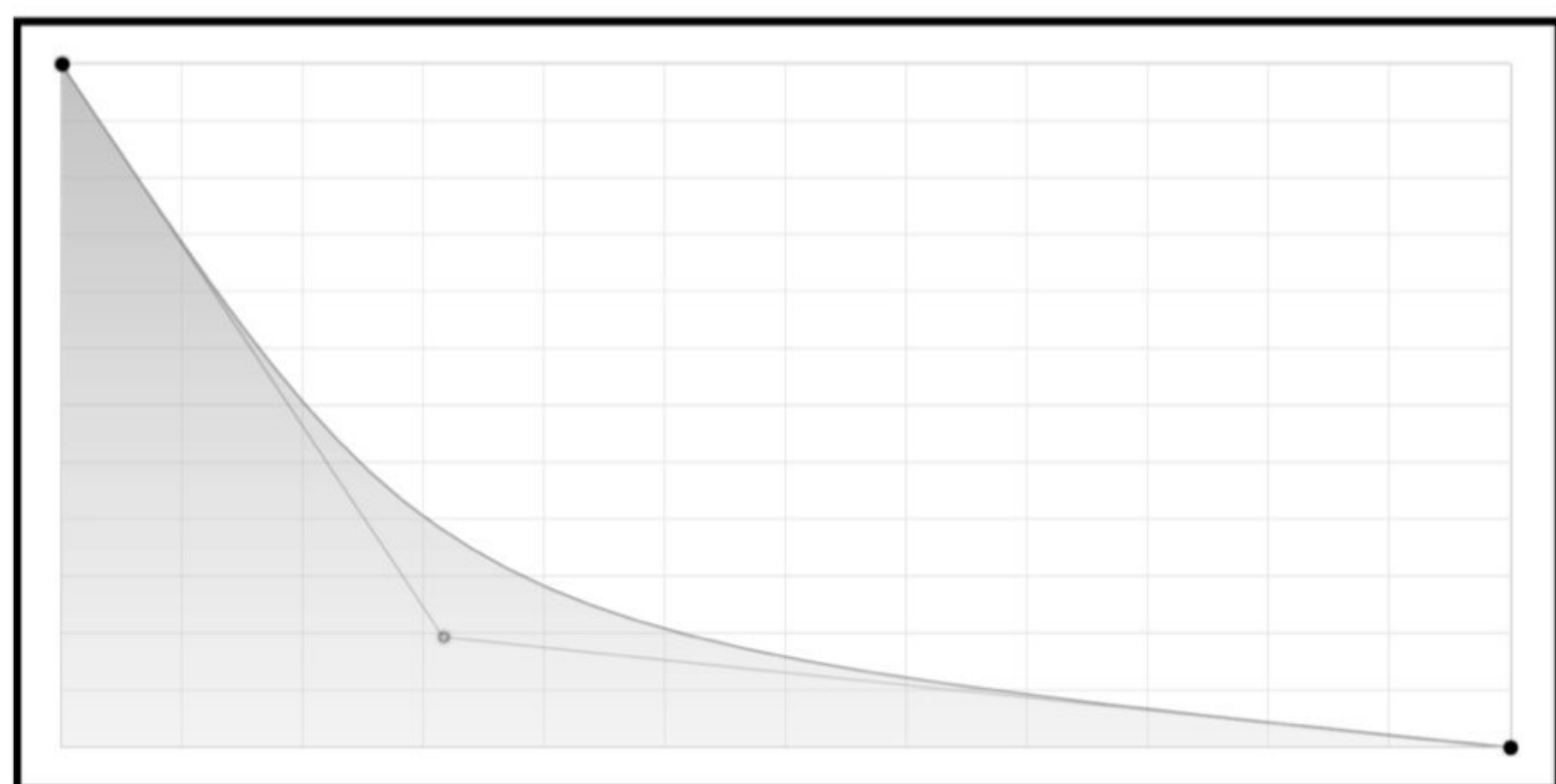
Denna funktion normaliserar kurvan.



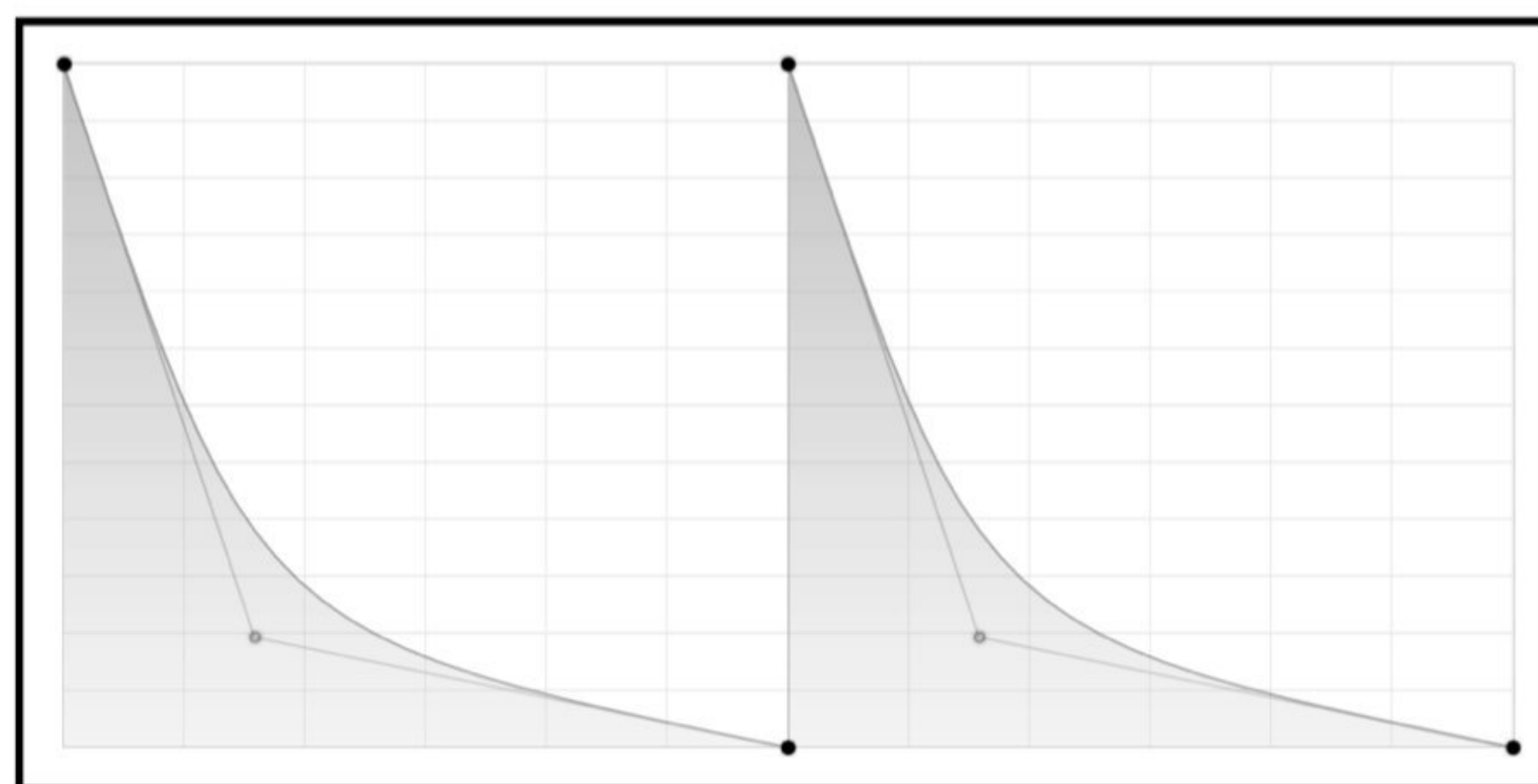
...



Denna funktion fördubblar kurvan.



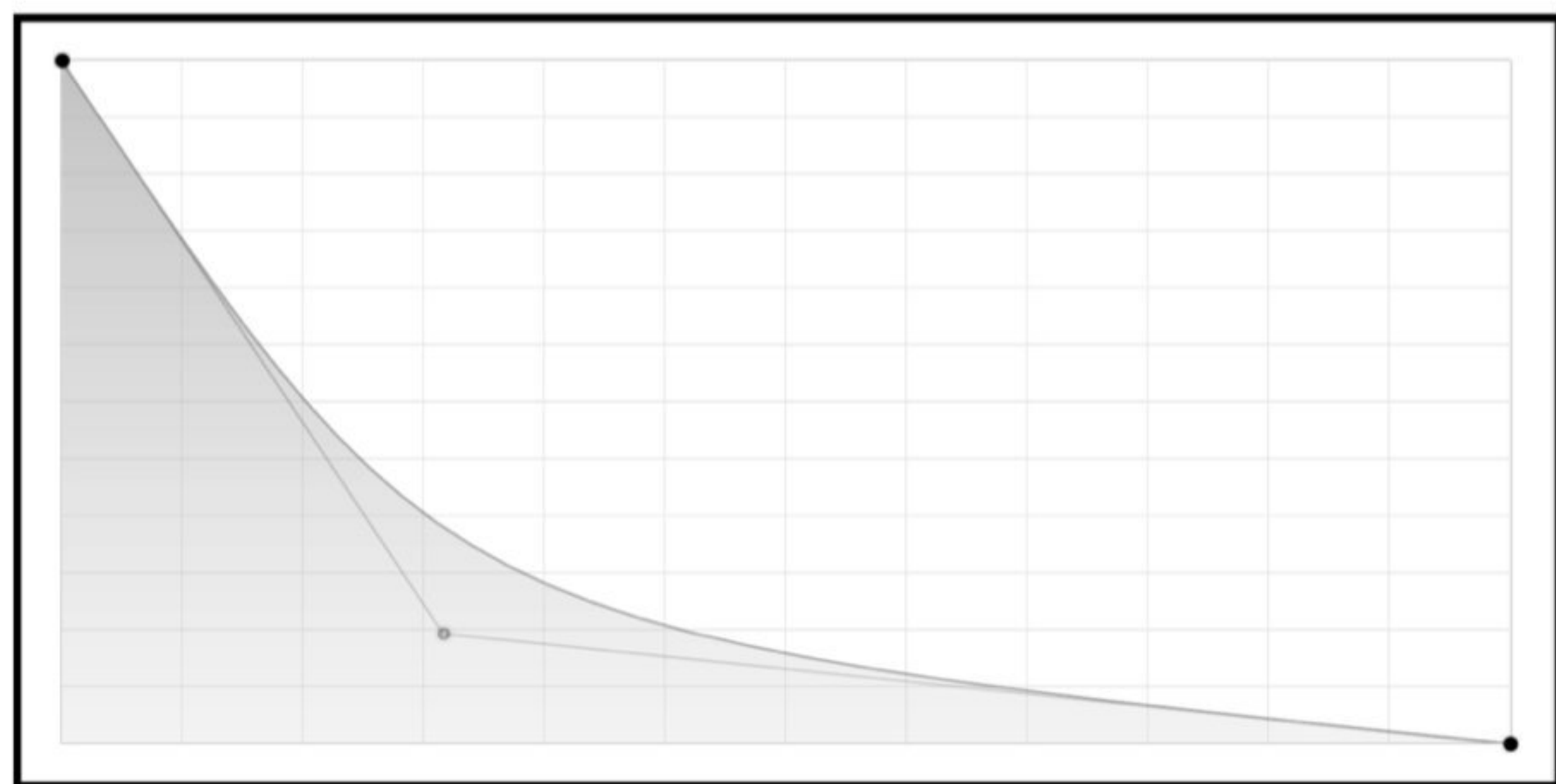
...



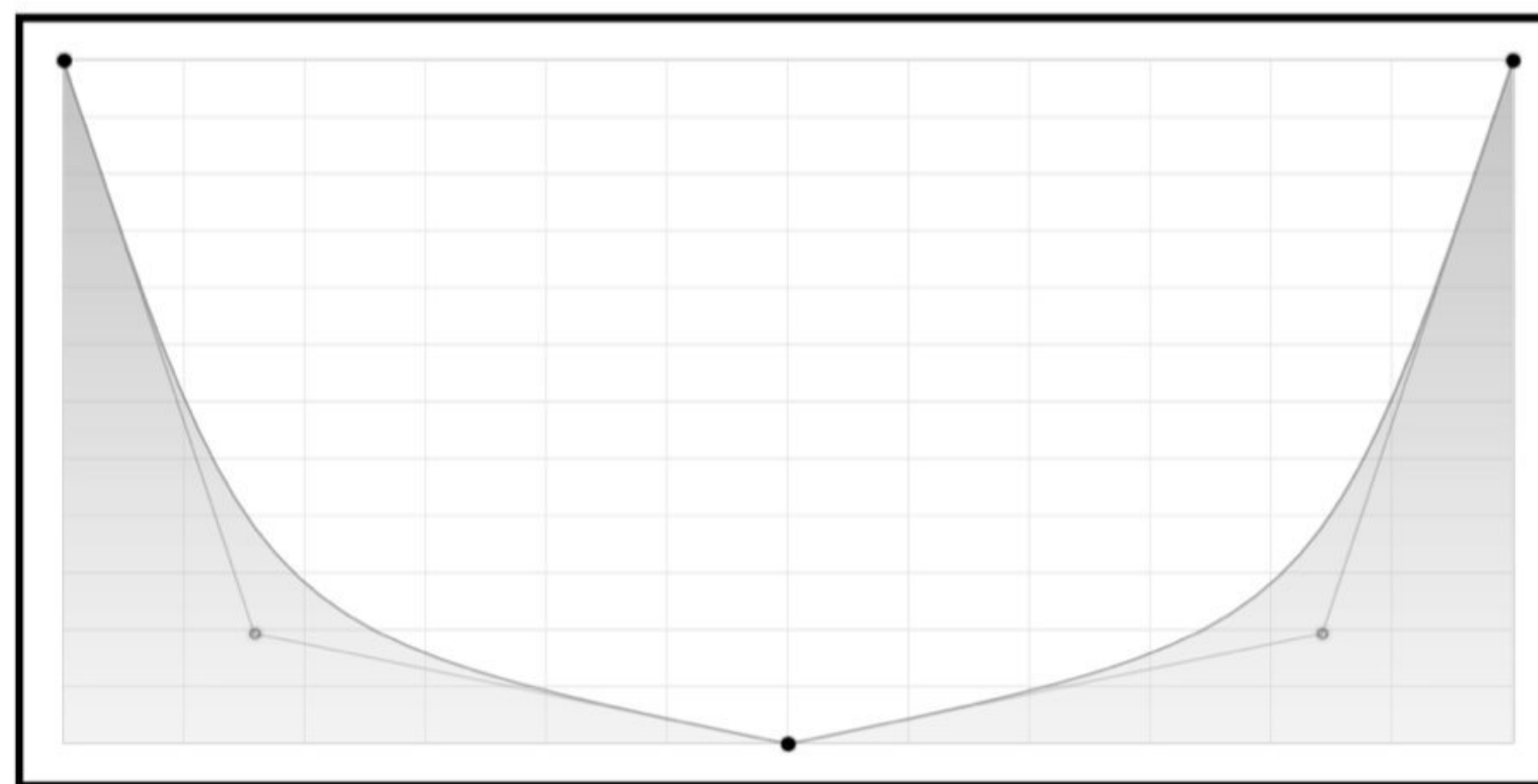




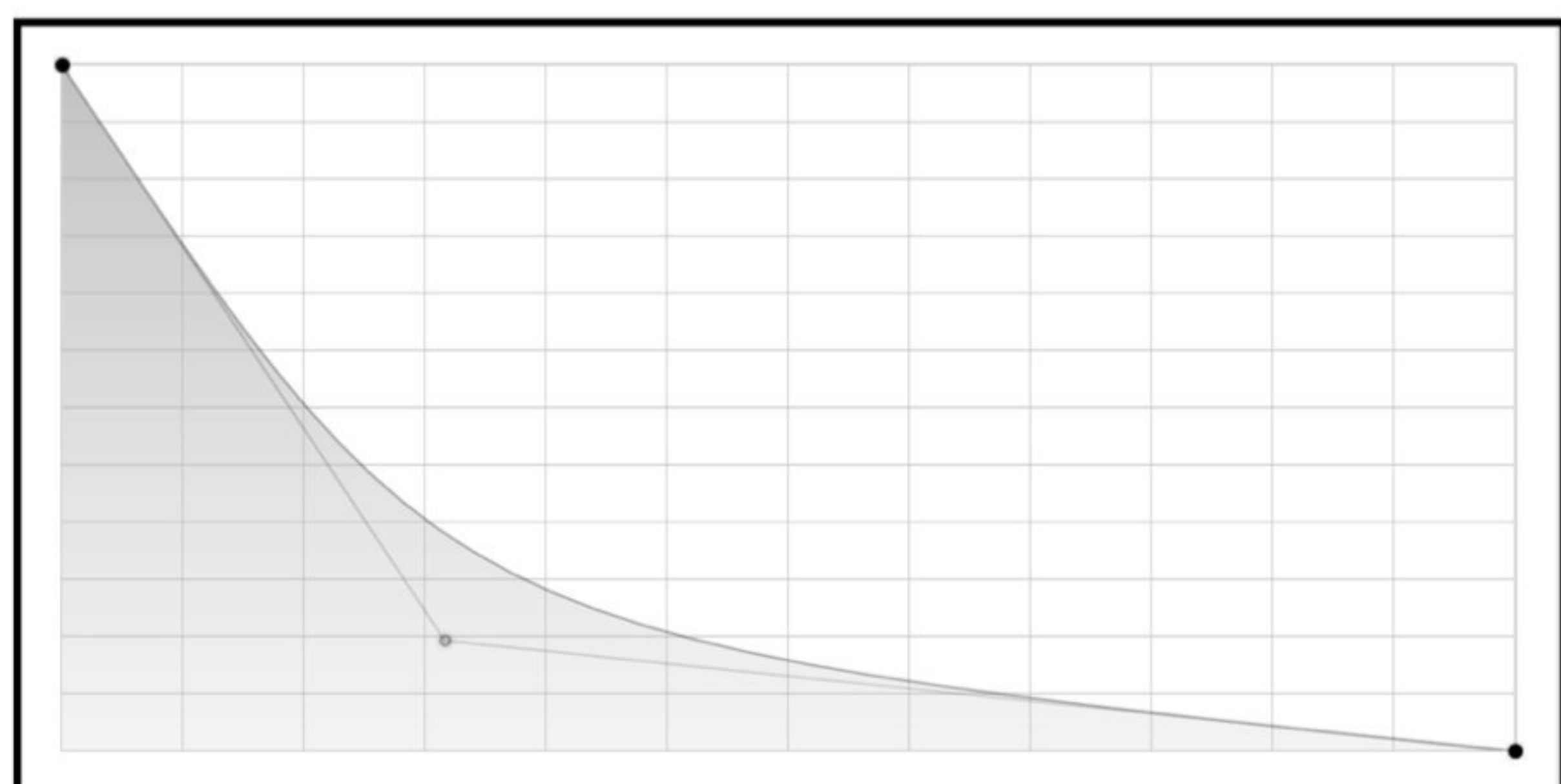
Den här funktionen fördubblar spegelkurvan.



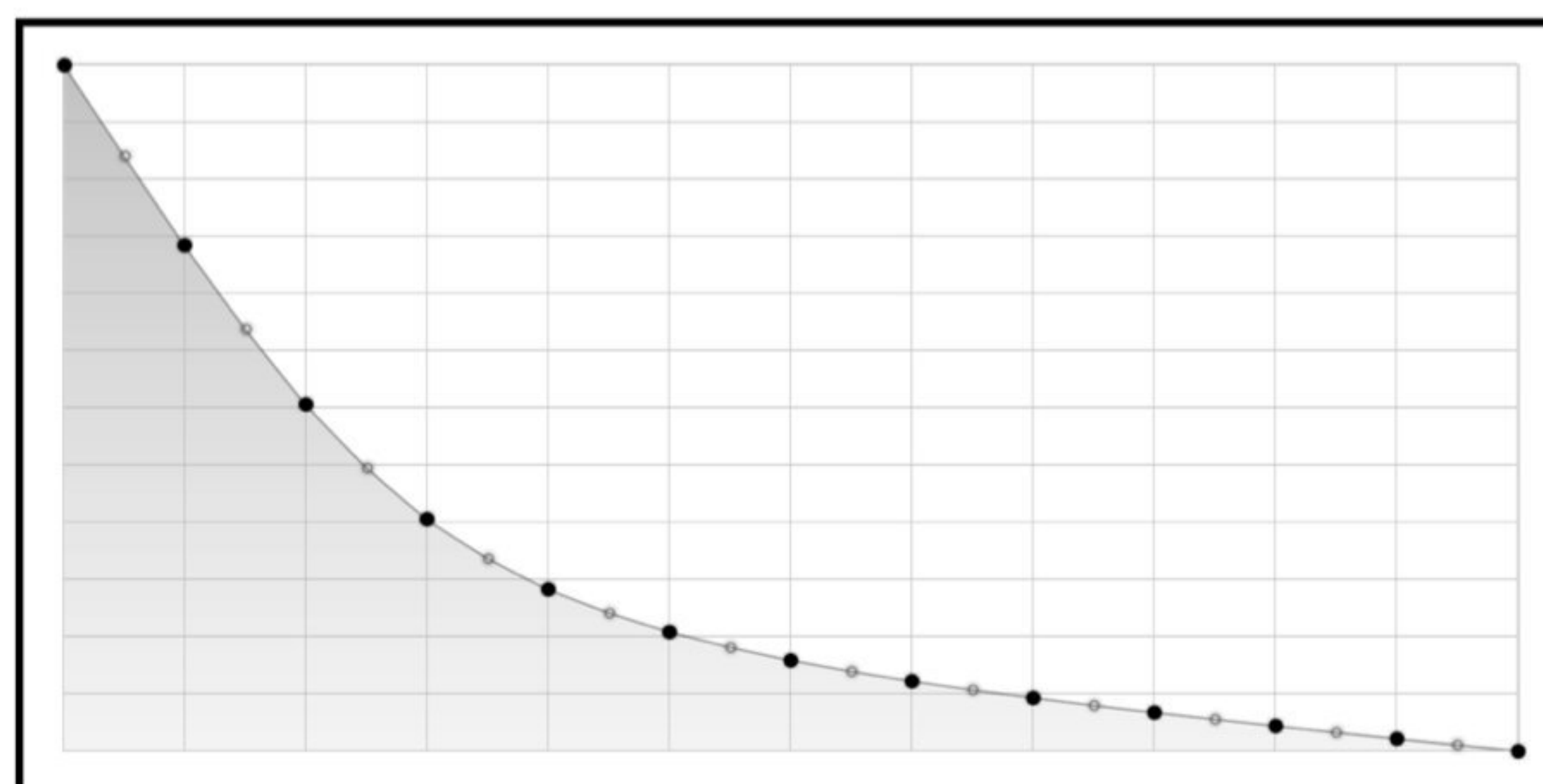
...



Denna funktion förenklar kurvan. För att utföra denna funktion på alla kurvor, tryck på ALT-tangenten på tangentbordet och tryck på SHIFT för att hasha kurvan på det vertikala X-nätet.



...

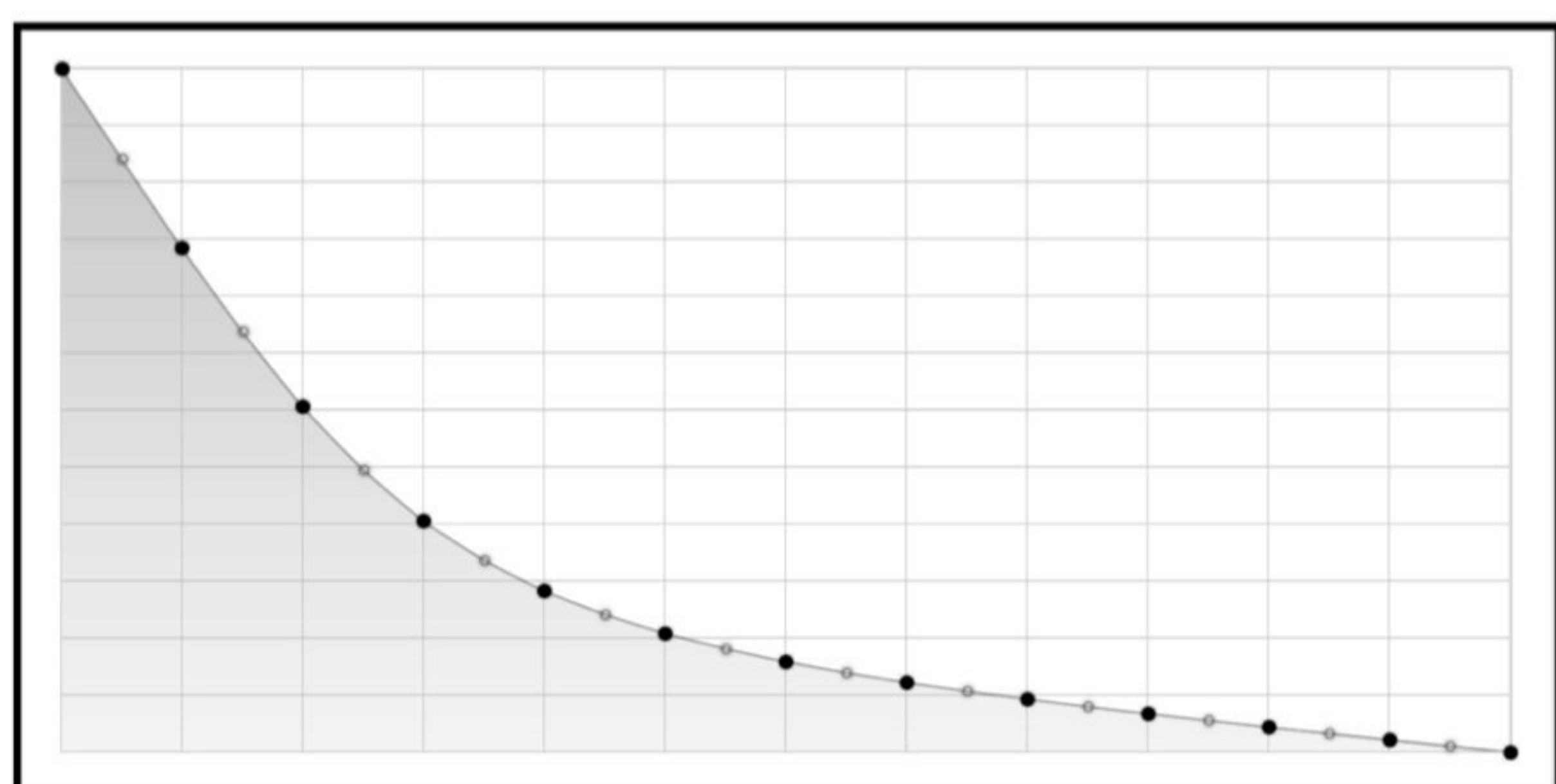


Denna funktion optimerar alla kurvor så att morpherna fungerar så bra som möjligt.

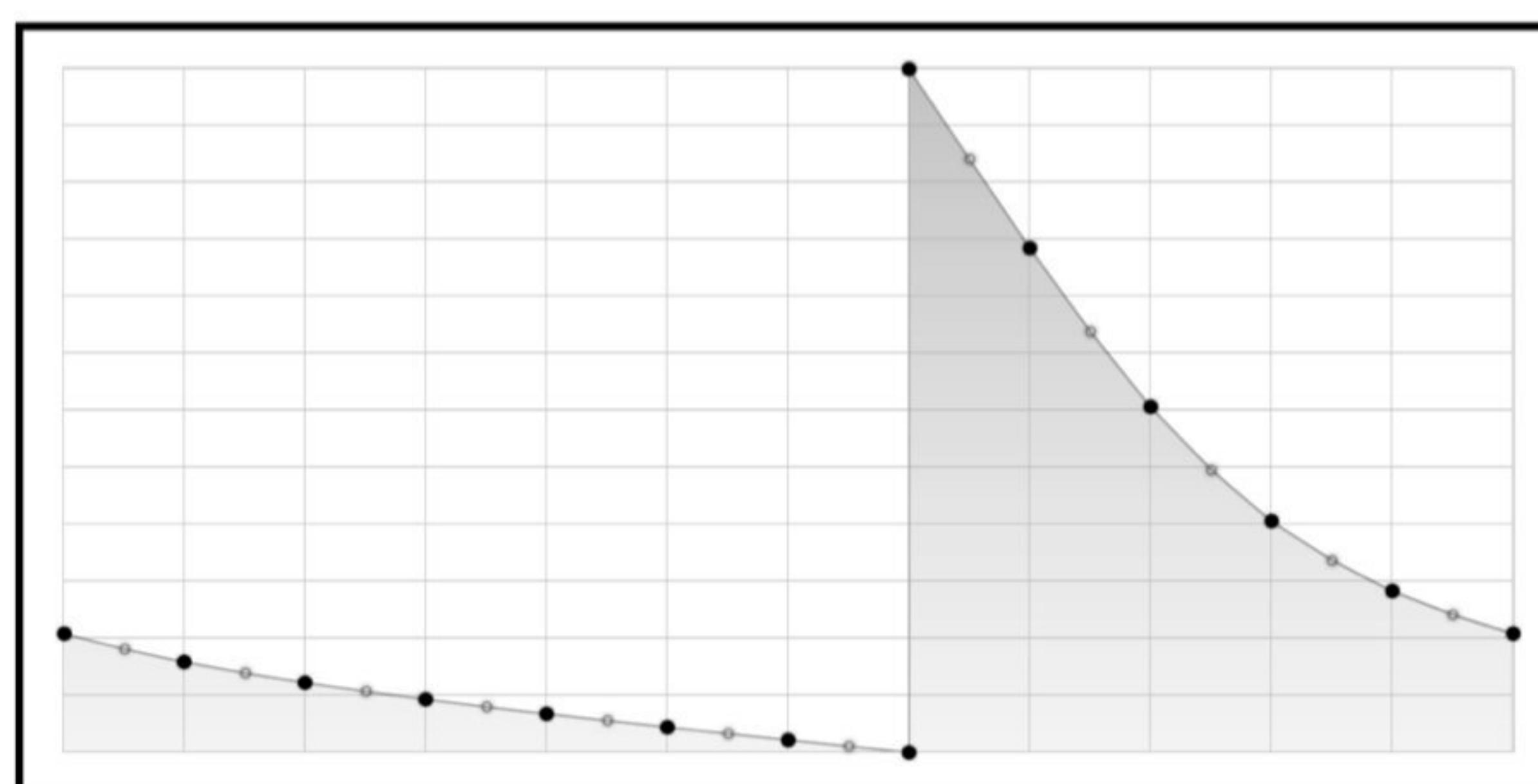
Använd SHIFT för att optimera på X-rutnätet och ALT-tangenten för att optimera genom att behålla punkterna för alla kurvor.



Denna funktion flyttar alla punkter i kurvan till vänster.



...



Denna funktion flyttar alla punkter i kurvan till höger.





## VÄNDA VERTIKALT

Denna funktion inverterar vertikalt alla punkter på kurvan.



## VÄNDA HORIZONTELLT

Denna funktion inverterar horisontellt alla punkter på kurvan.



## KOPIERA

Denna funktion kopierar kurvan. Kopieringen kan användas i insticksprogrammet med klistra in-funktionen eller i ett annat FKFX-insticksprogram.



## PASTA

Den här funktionen klistrar in den tidigare kopierade kurvan.



Load

## BELASTNING

Den här funktionen öppnar kurvutforskaren för att läsa in nya morphs.



Save

## RÄDDA

Den här funktionen sparar alla kurvor som en morph.



Undo

## ÅNGRA

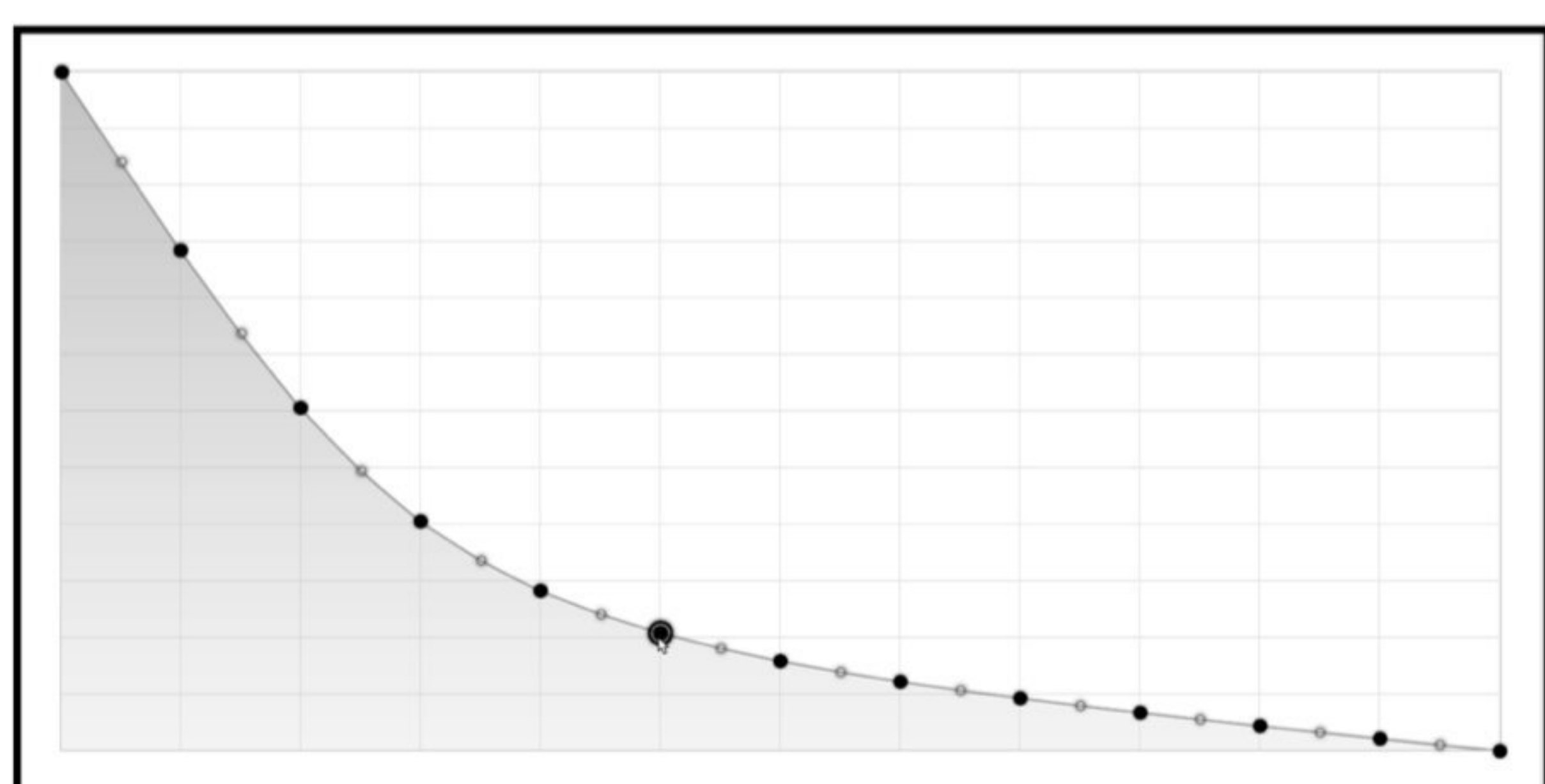
Den här funktionen upphäver den föregående kurvaändringen.



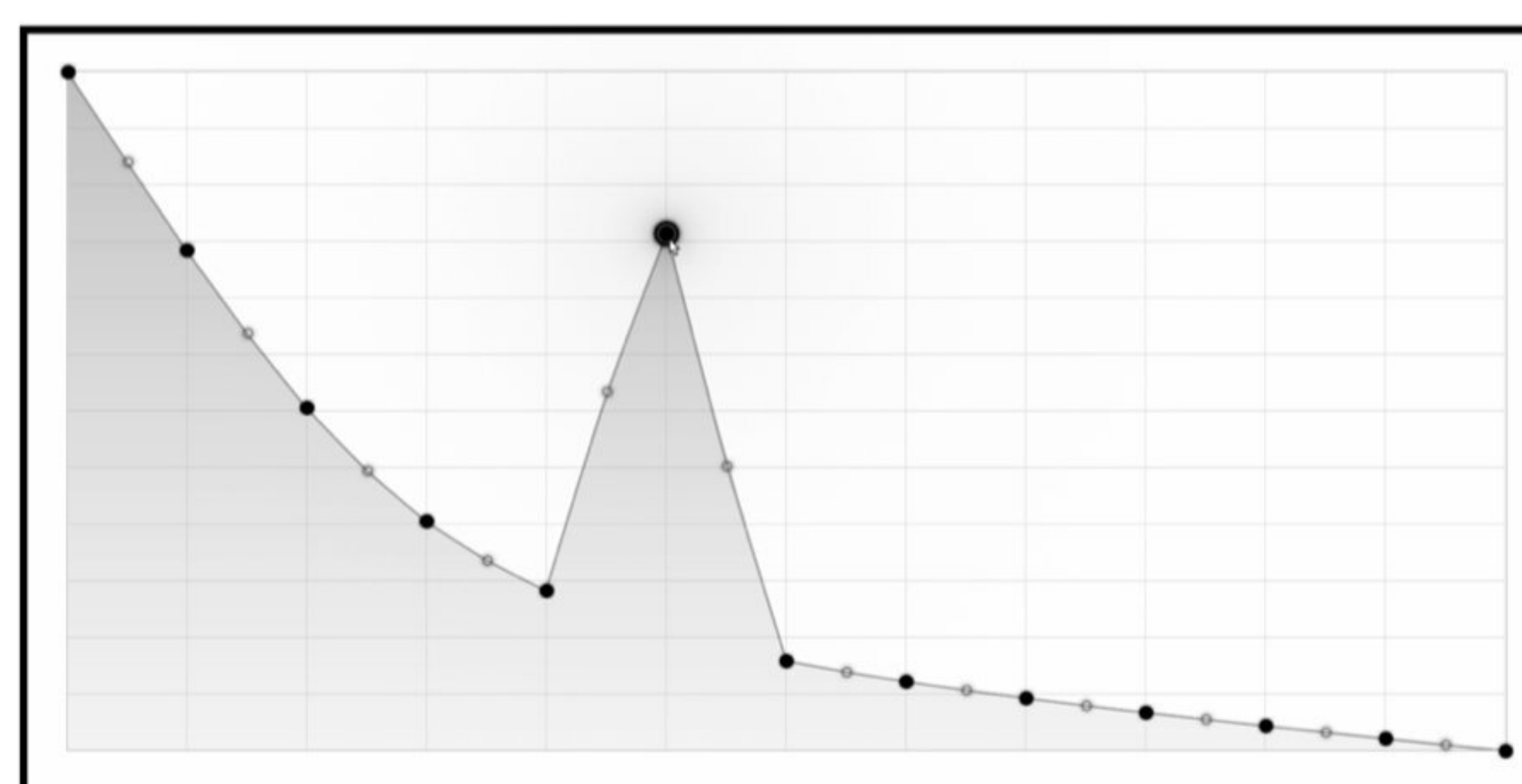
Points

## DRAGPUNKT

Klicka för att flytta punkten (eller punkterna). Du kan ta bort den genom att klicka på punkten utan att flytta den.



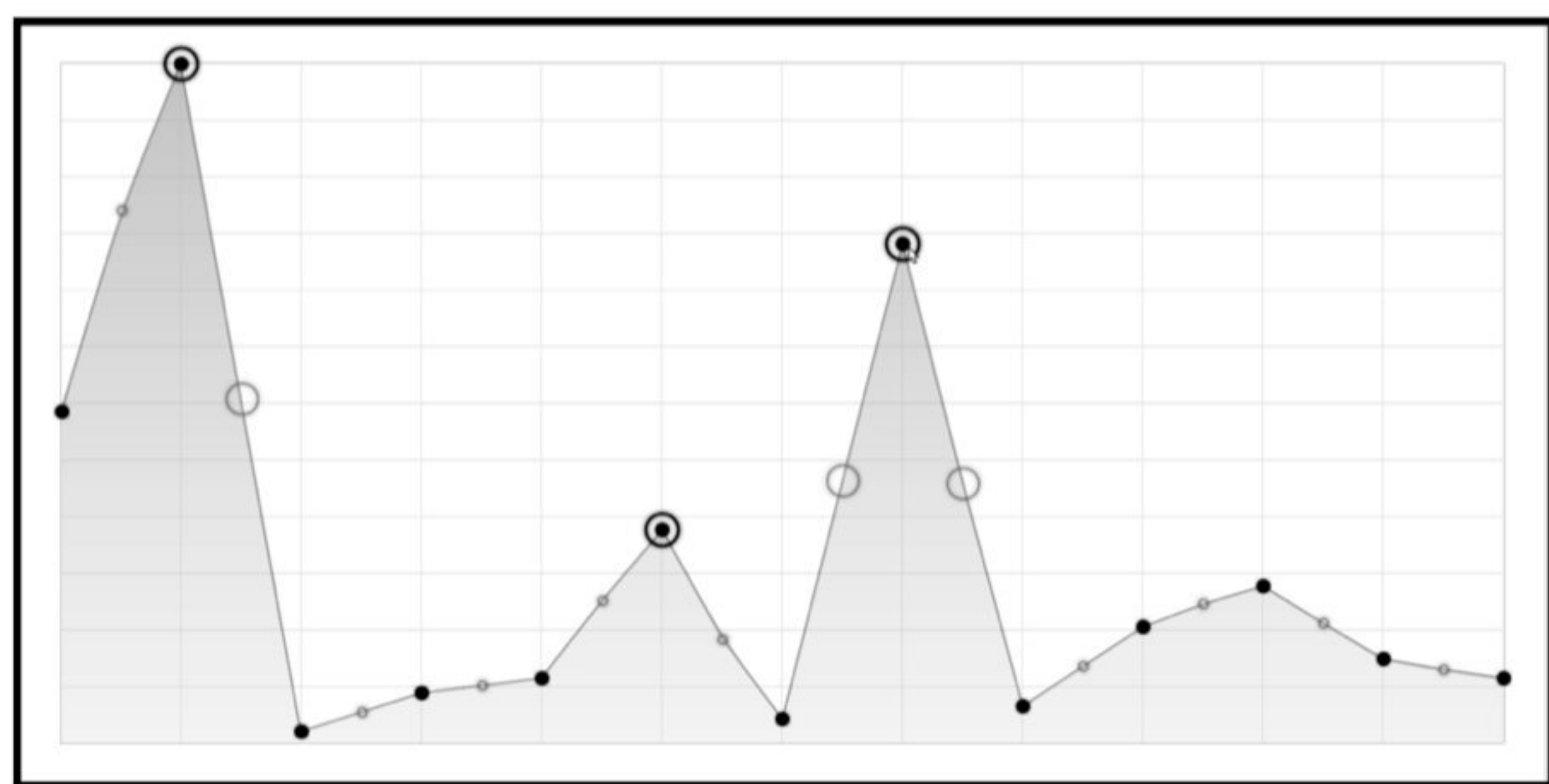
...



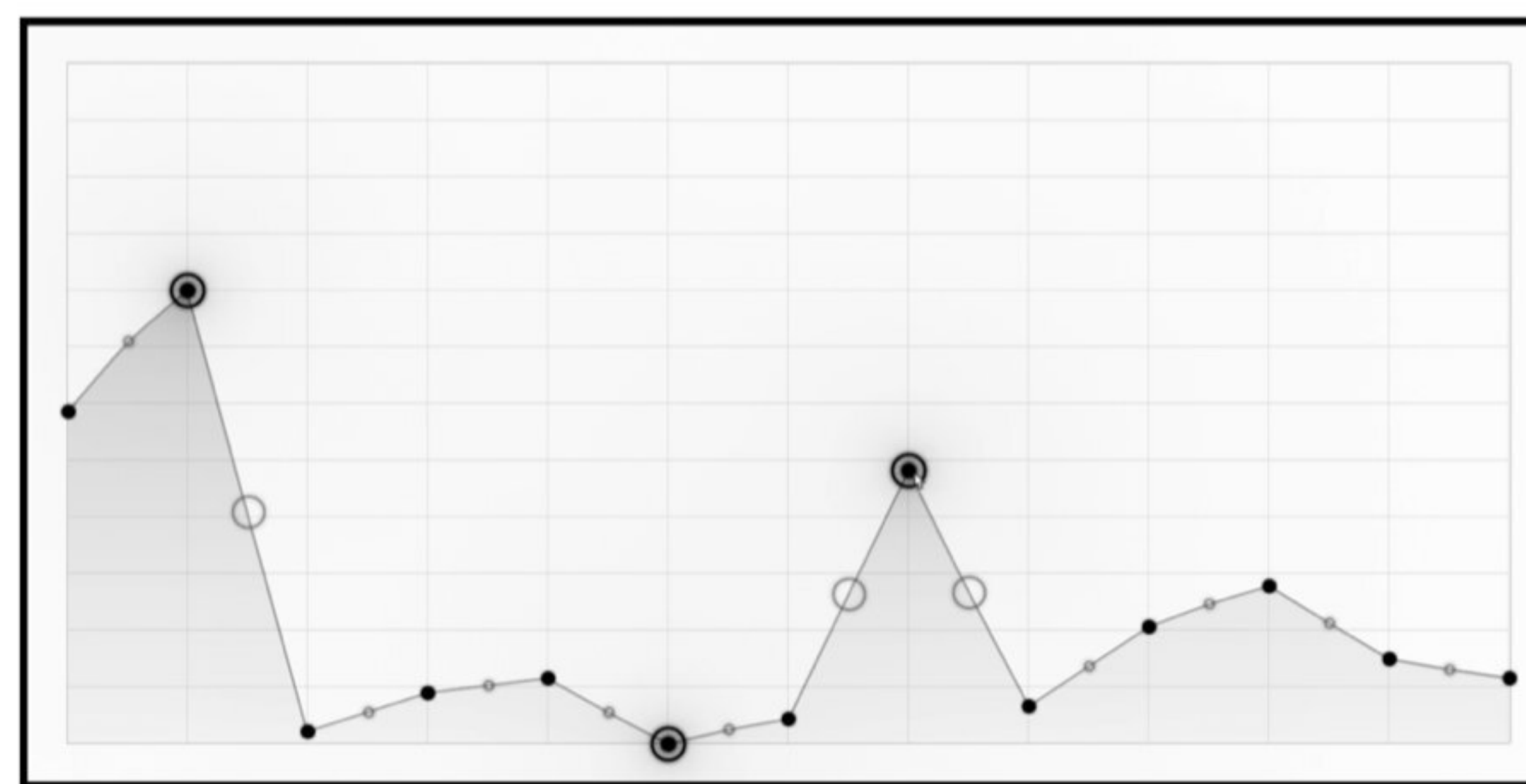
Points

## DRA MARKERADE PUNKTER

Klicka och dra med musen för att flytta de valda punkterna. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att rikta in punkterna på rutnätet.



...





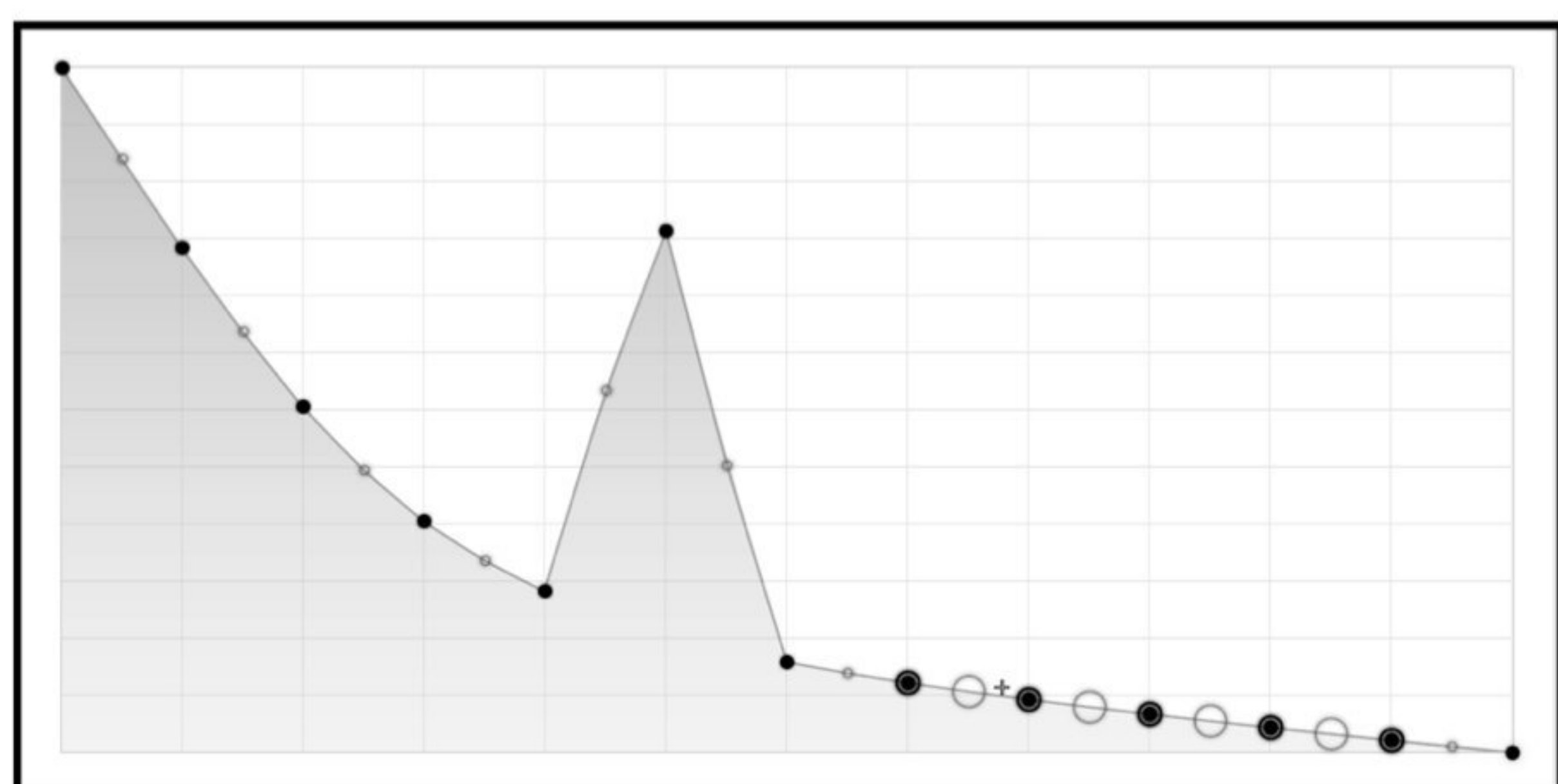


Flytta musen för att flytta punkterna.

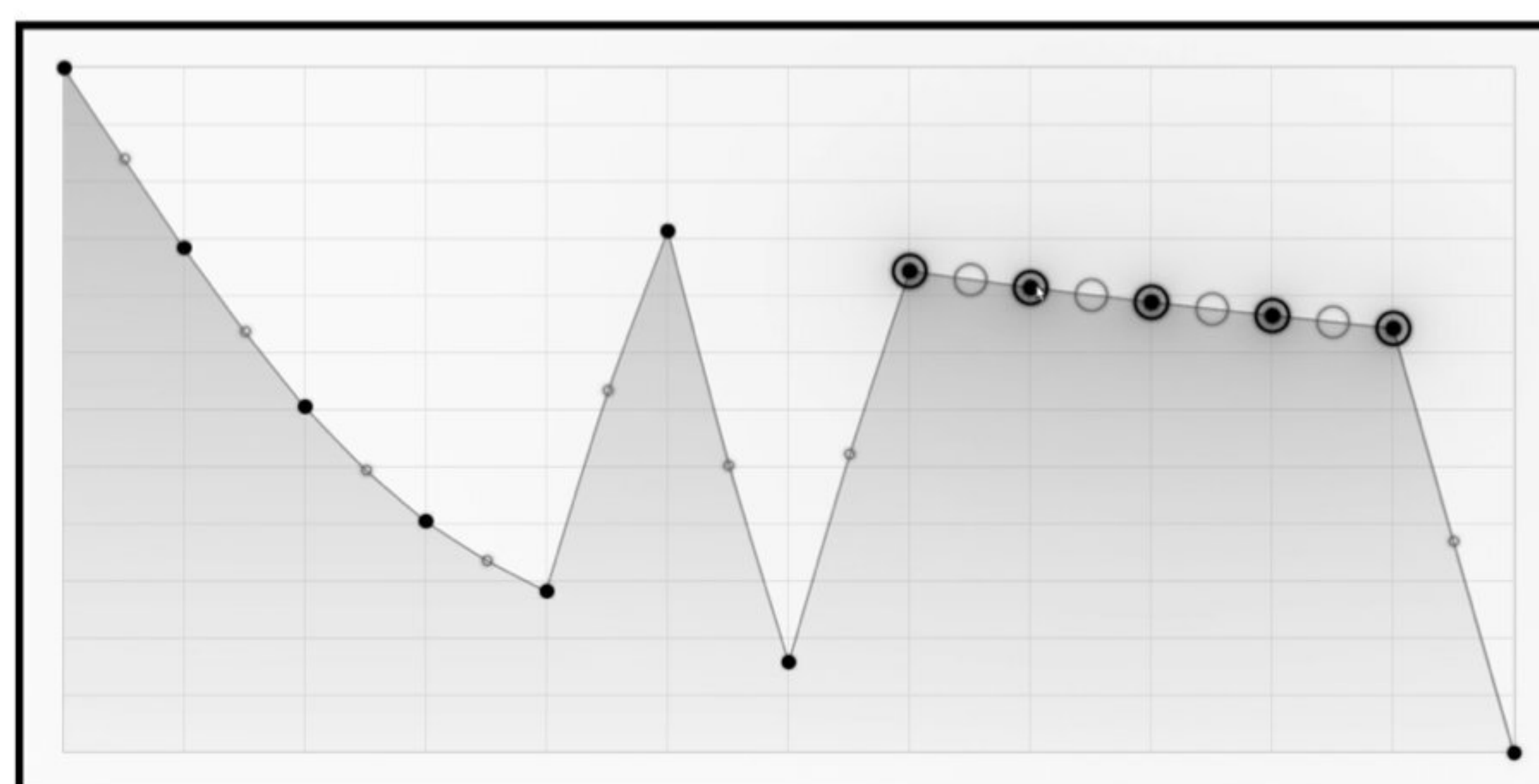
Använd tangentbordstangenten SHIFT för att rikta in punkterna på rutnätet.

Du kan också skaka de valda punkterna för att avaktivera anpassningen vid startpositionen (i detta fall blinkar skärmen).

Skaka igen för att åter aktivera anpassningen till startpositionen.



...

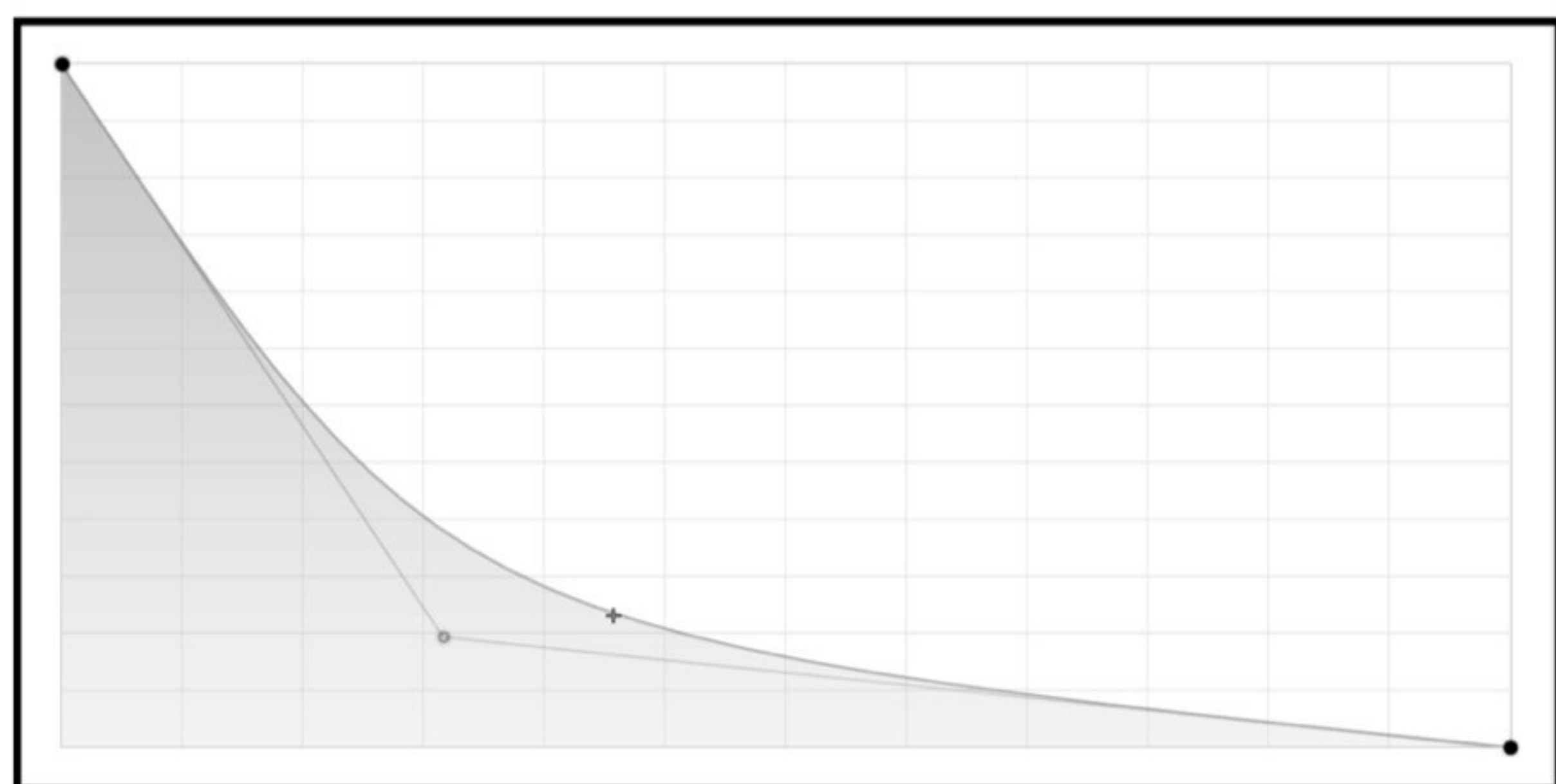


Du kan klicka och dra med musen för att rita en ny kurva i linje med rutnätet.

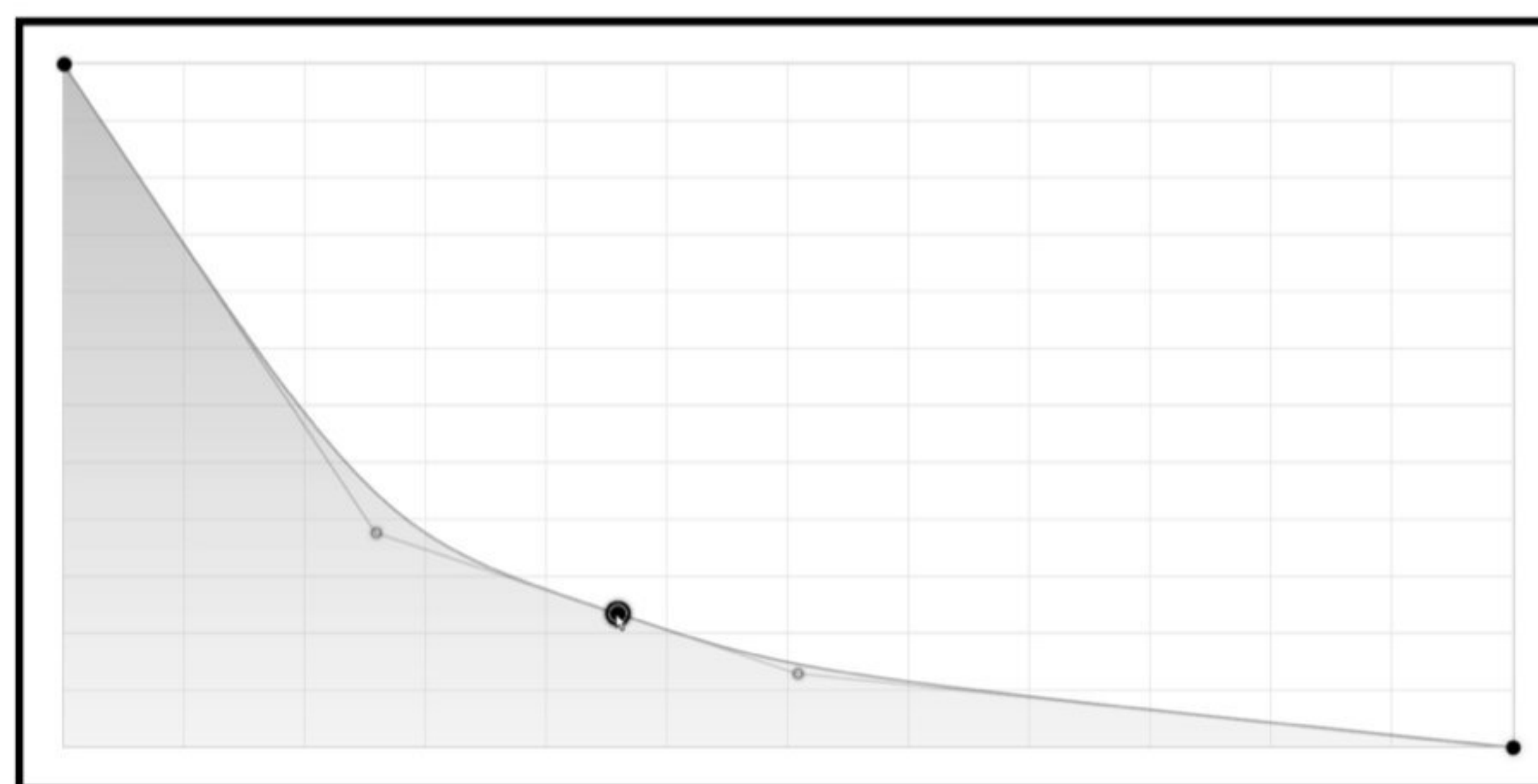
Använd ALT-tangenten för att rita en trappa och CMD-tangenten på MAC eller CTRL på PC för att rita en jämn kurva.



Klicka på kurvan för att lägga till ytterligare en punkt på kurvan. Markören tar sedan formen av ett kors.



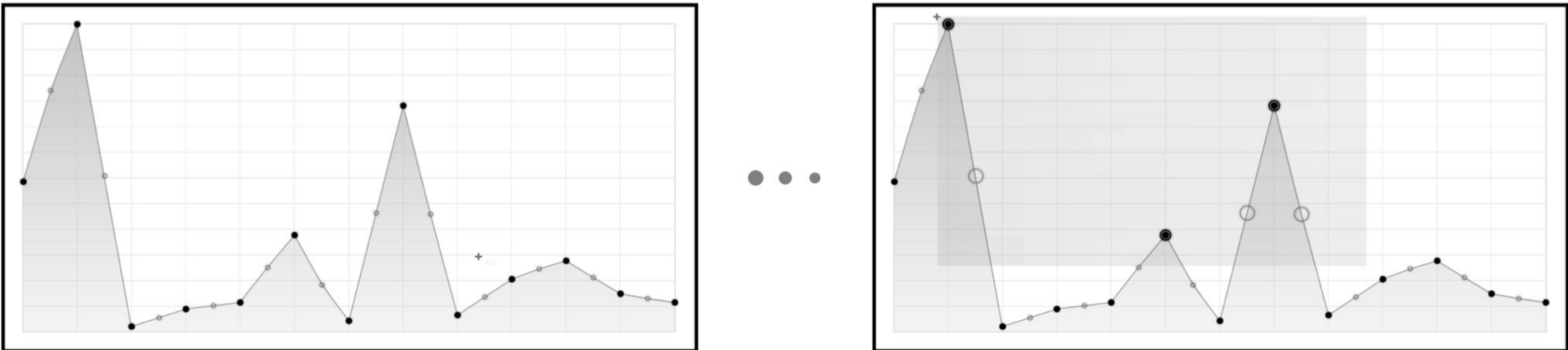
...





Klicka och dra med musen för att utöka urvalet, så att de punkter som ingår i urvalet markeras.

Använd SHIFT-tangenten på tangentbordet för att välja fler punkter. När punkterna är markerade kan du dubbelklicka med musen för att radera dem.

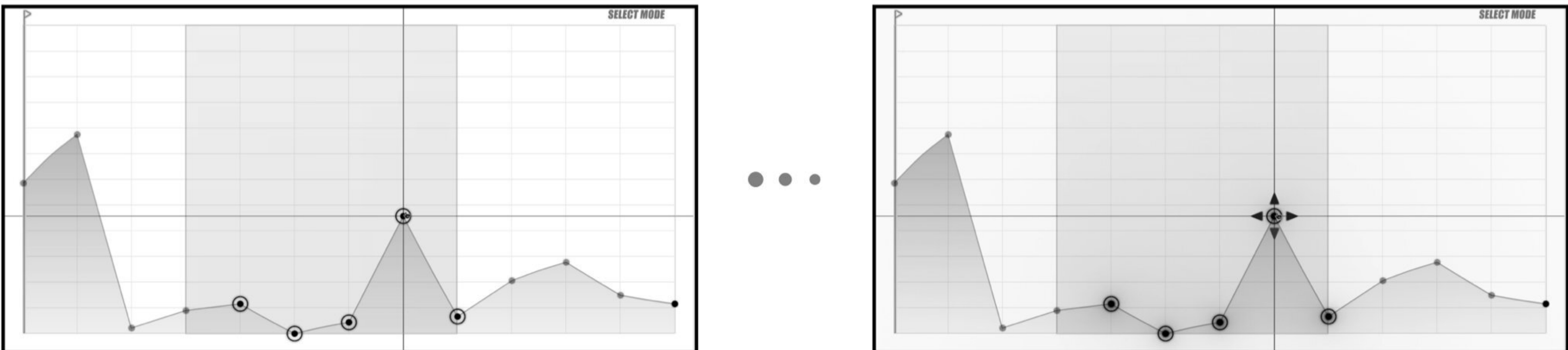


Flytta musen för att flytta kurvans form.

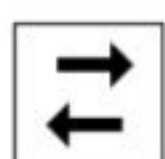
Klicka med musknappen för att börja välja ett block. Klicka två gånger för att välja hela kurvan.

Klicka med musknappen för att börja flytta prickarna. Två rörelser är möjliga:

- Horisontell rörelse: gör det möjligt att flytta alla punkter i enlighet med den valda punkten,
- vertikal rörelse: gör det möjligt att flytta alla punkter i enlighet med den valda punkten, med möjlighet att luta dem.





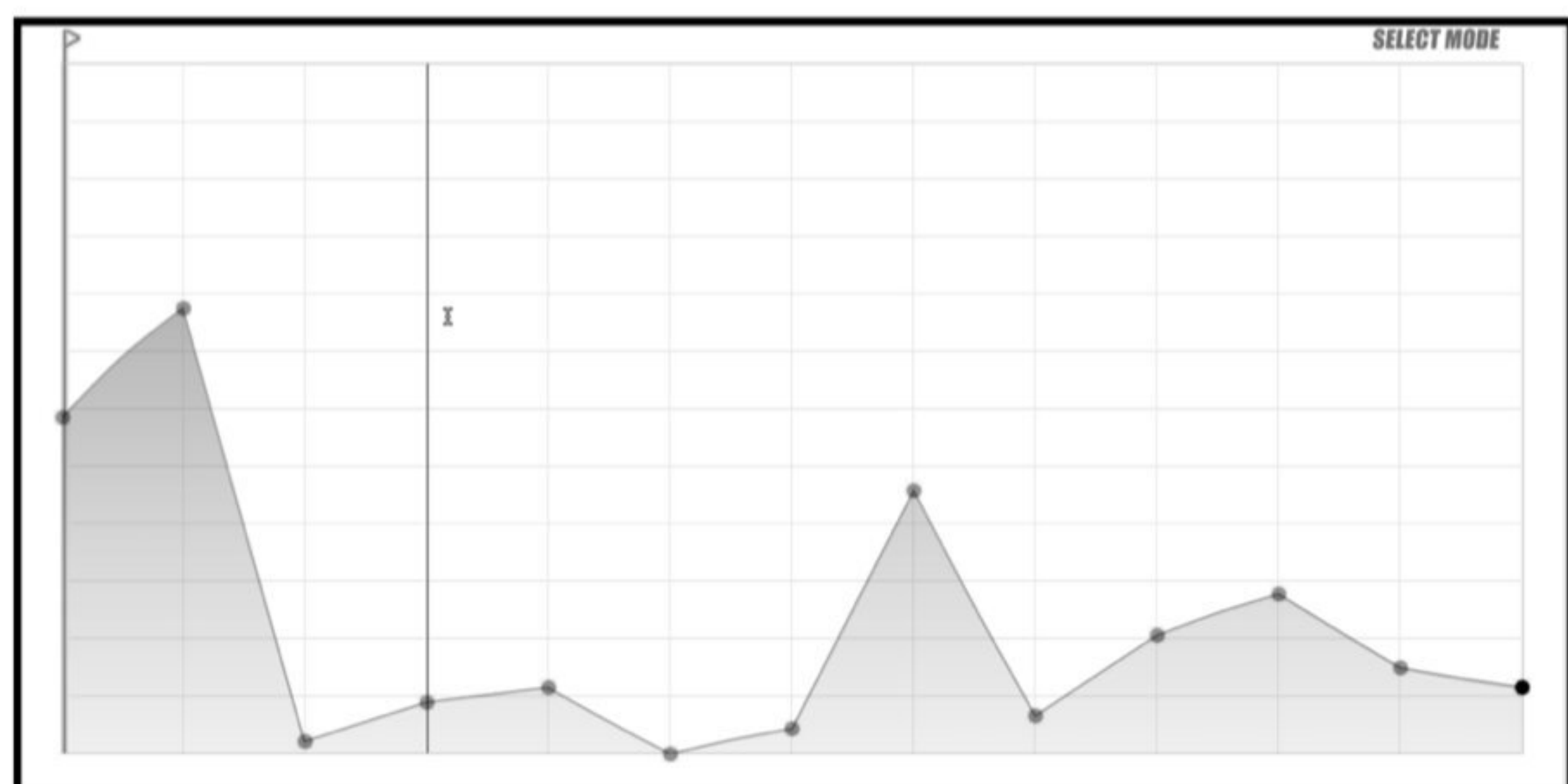


Select  
& Rate

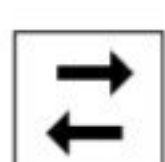
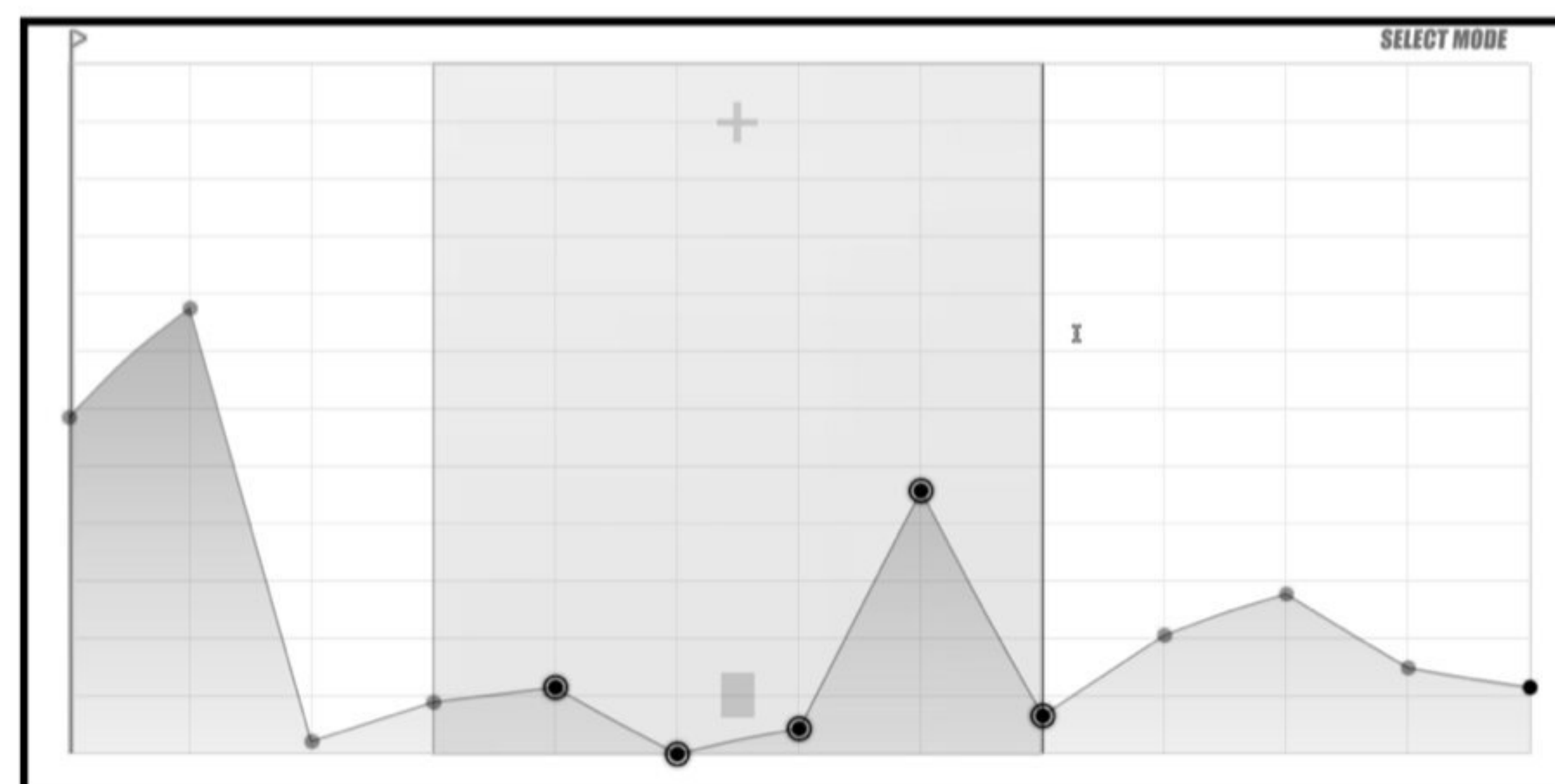
## FLYTTA VÄLJA

Två rörelser är möjliga:

- horisontell rörelse: gör det möjligt att flytta alla punkter i enlighet med den valda punkten,
- Vertikal rörelse: gör det möjligt att flytta alla punkter i enlighet med den valda punkten, med möjlighet att luta dem.



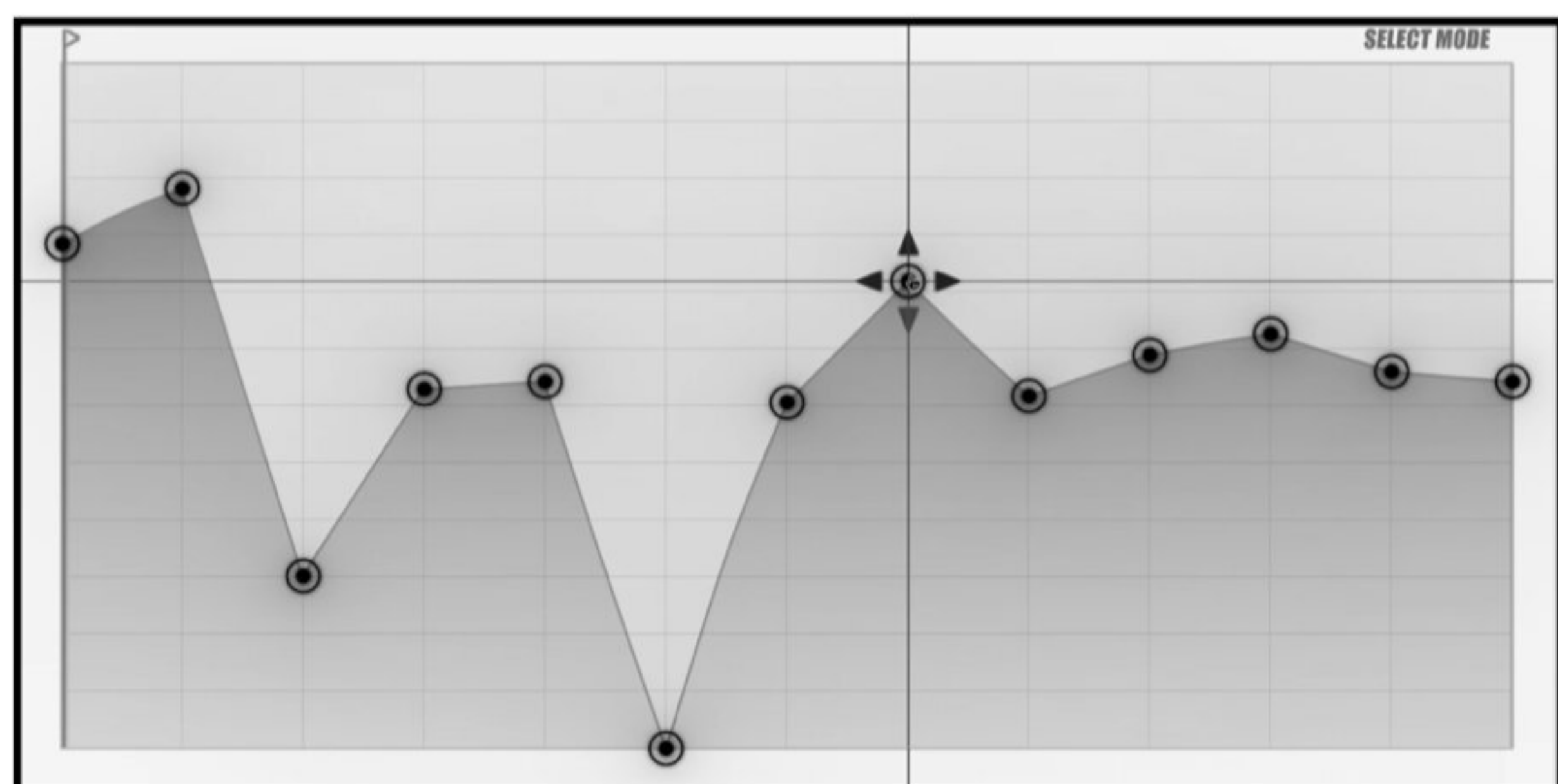
...



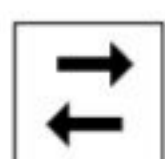
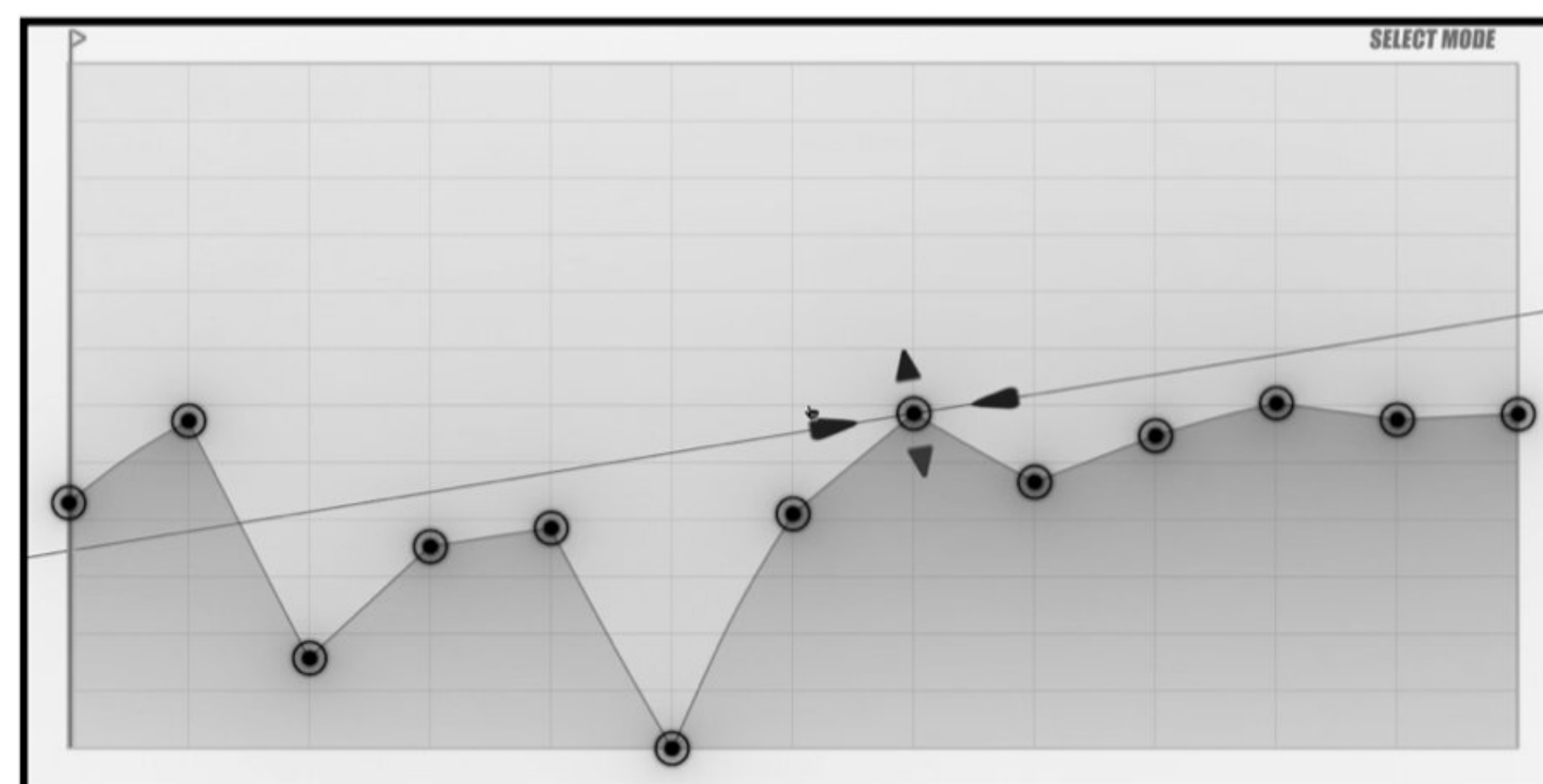
Select  
& Rate

## VERTIKAL FÖRFLYTTNING

Du kan flytta alla punkter i enlighet med den valda punkten, med möjlighet att luta dem. Om du vill luta kurvan flyttar du musen till vänster eller höger. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att rikta in punkterna på rutnätet.



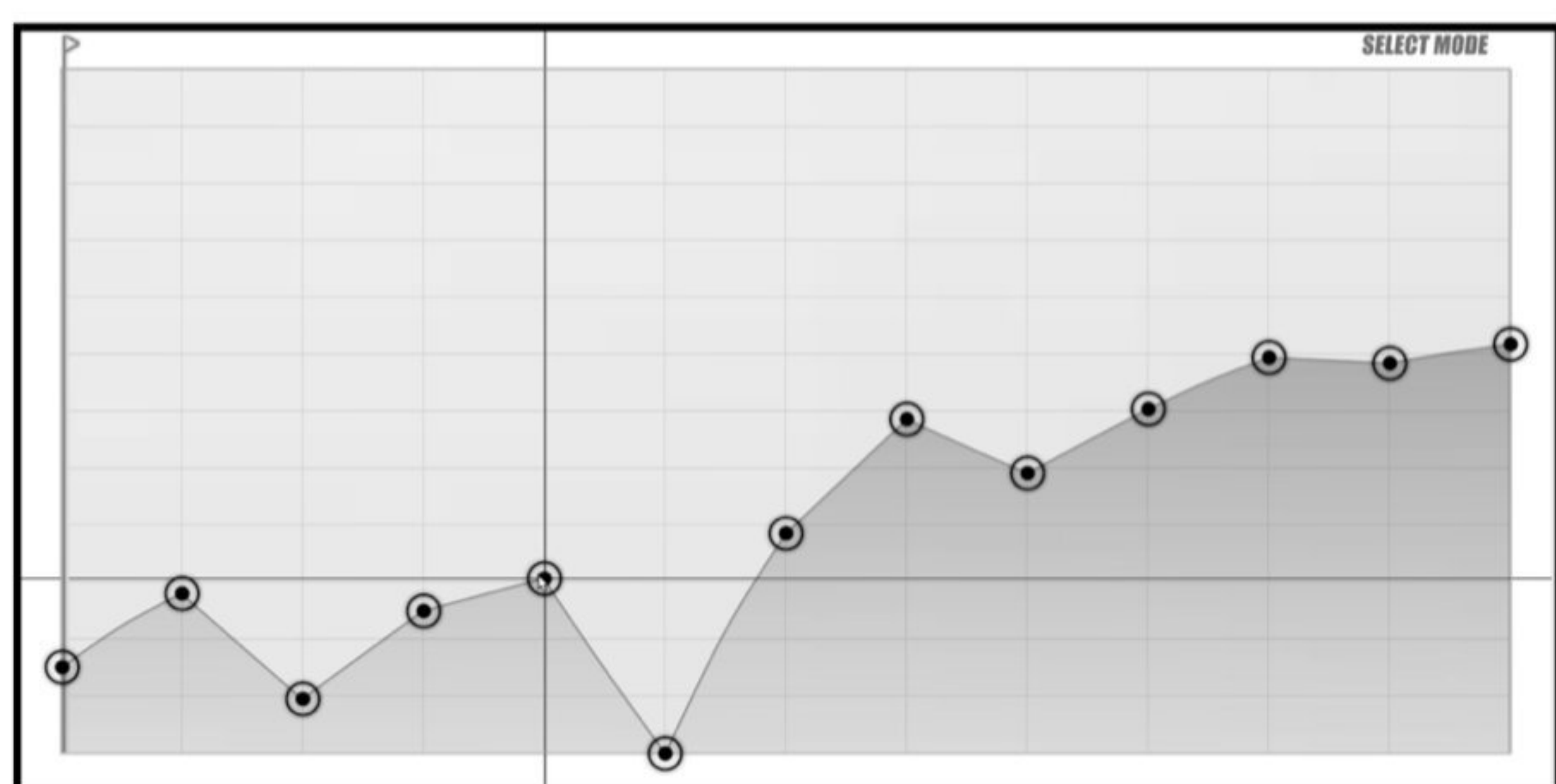
...



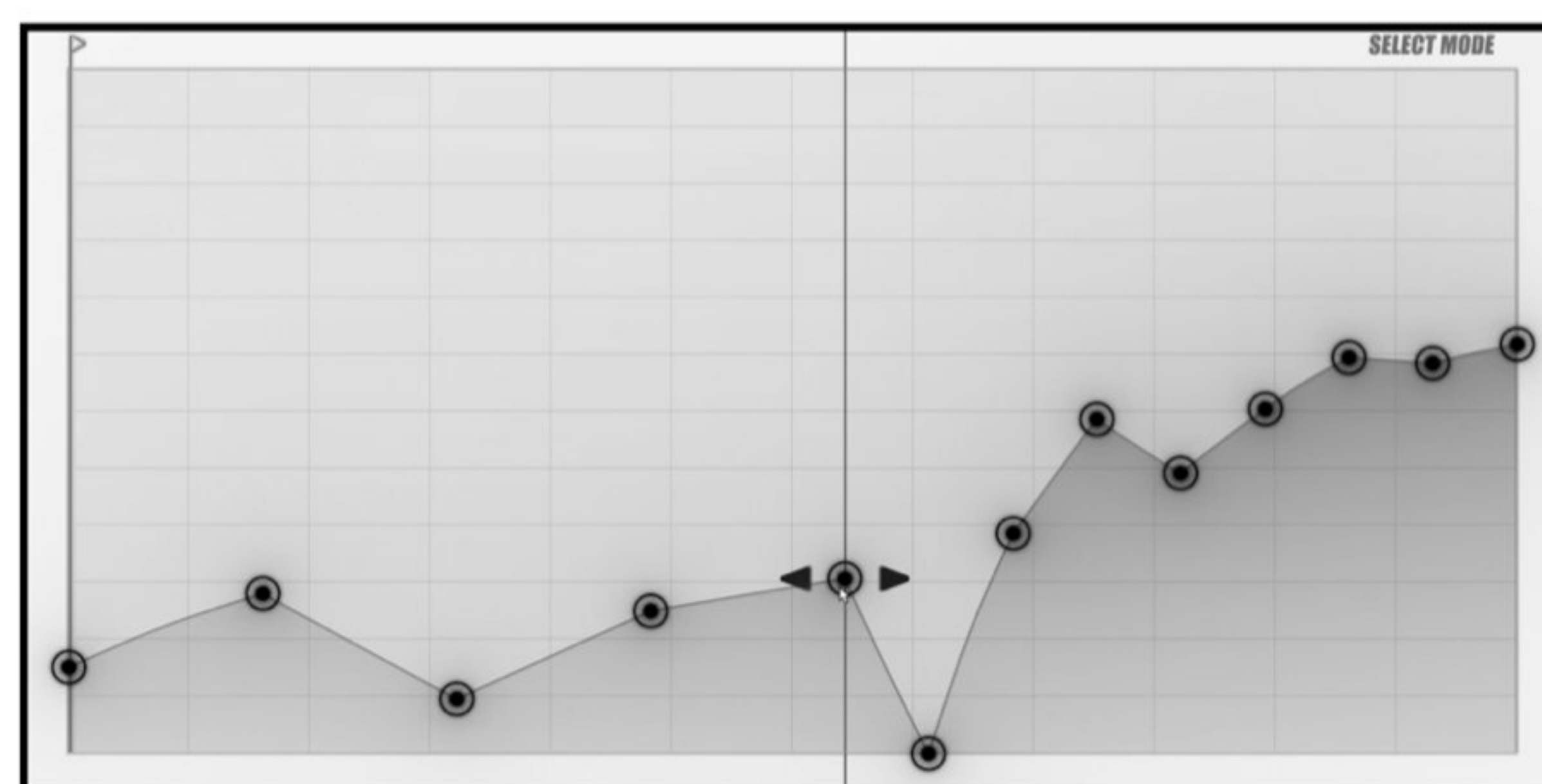
Select  
& Rate

## HORISONTELL FÖRFLYTTNING

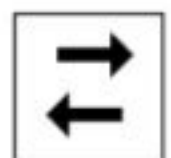
Du kan förflytta alla punkter i enlighet med urvalspunkten. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att rikta in punkterna på rutnätet.



...



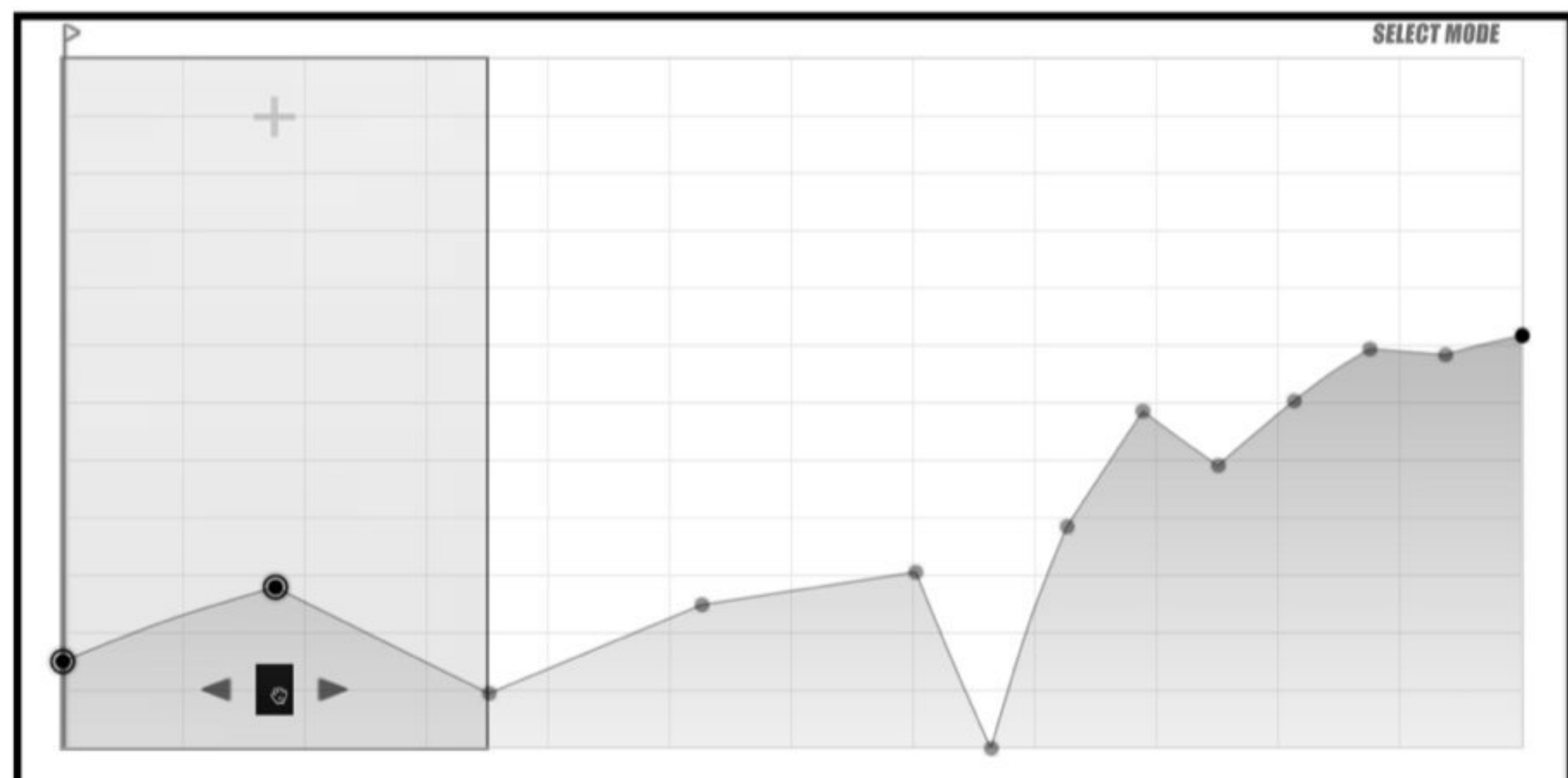




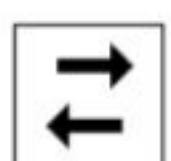
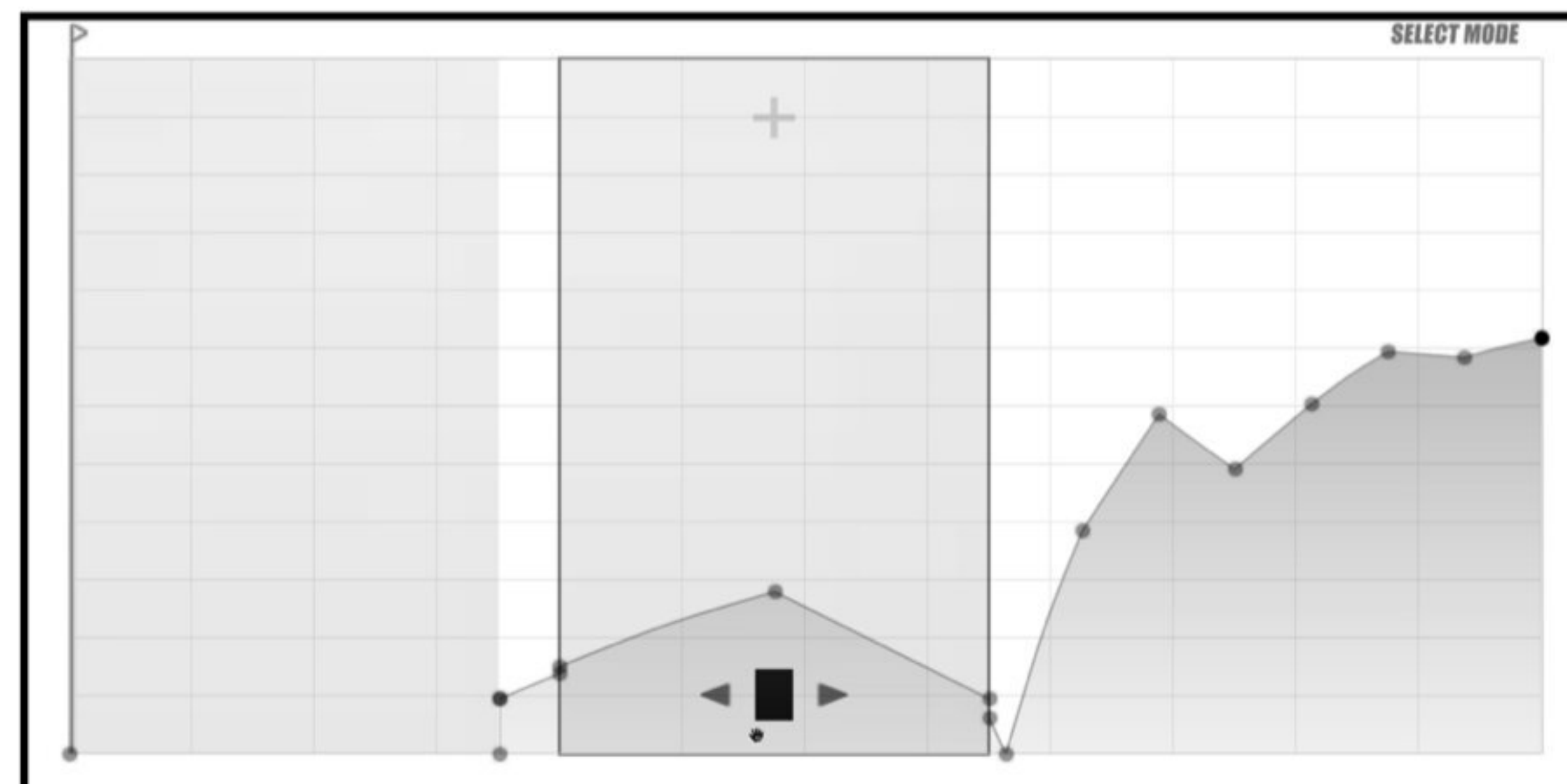
Select  
& Rate

## FLYTТА BLOCK

Klicka med musknappen för att börja flytta det markerade blocket. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



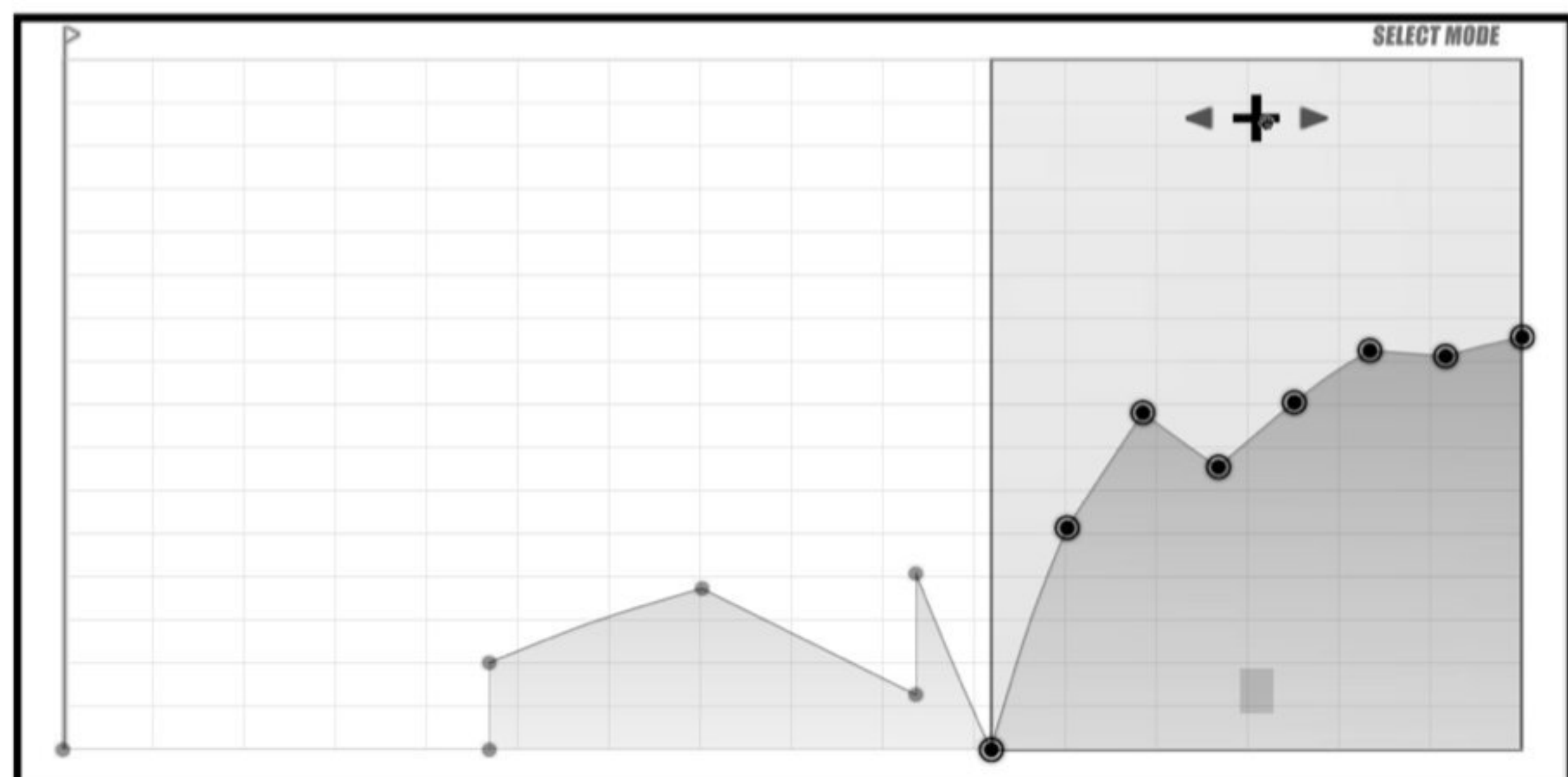
...



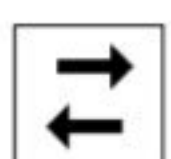
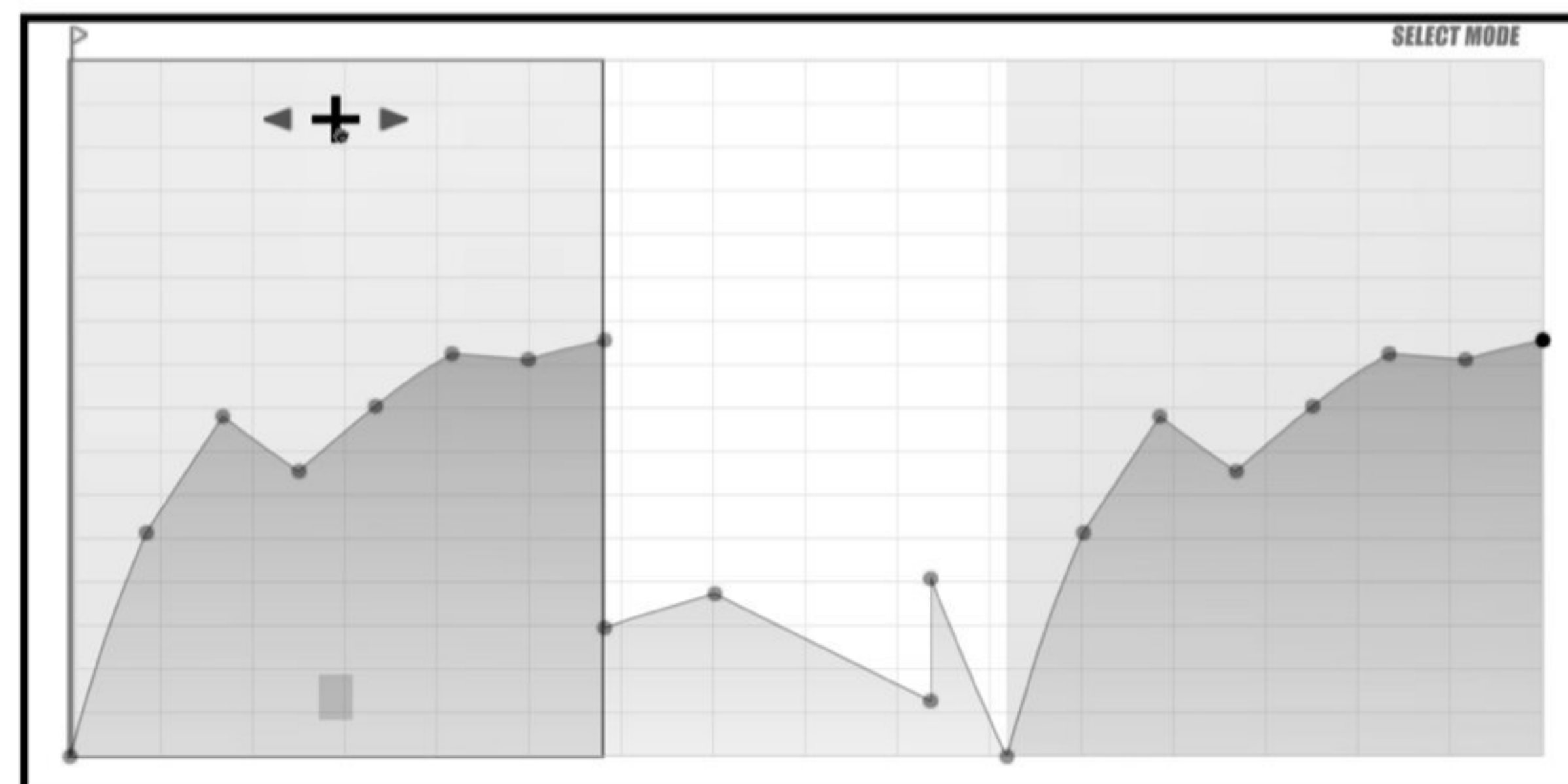
Select  
& Rate

## KOPIERINGSBLOCK

Klicka med musknappen för att börja kopiera det markerade blocket. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



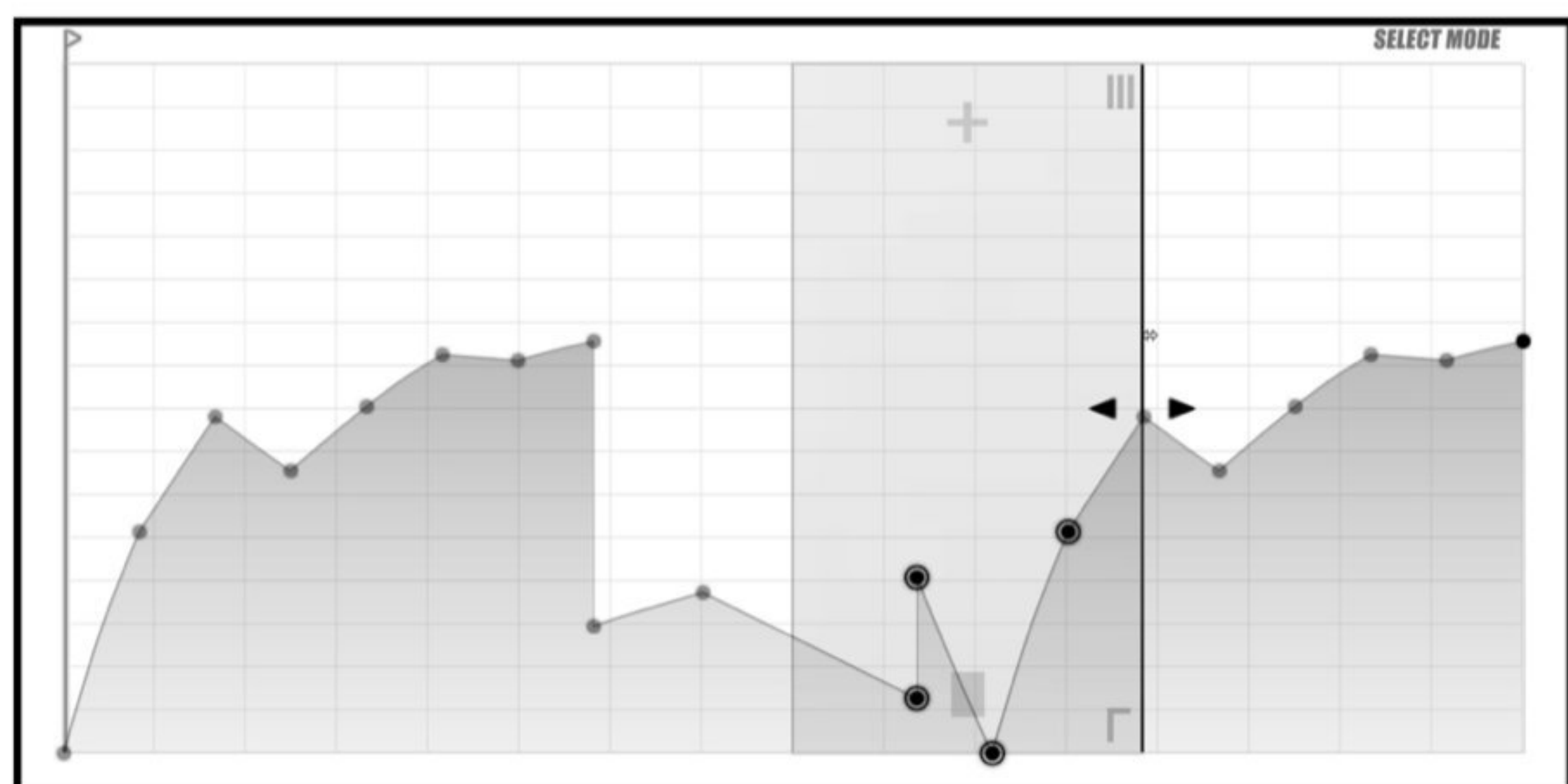
...



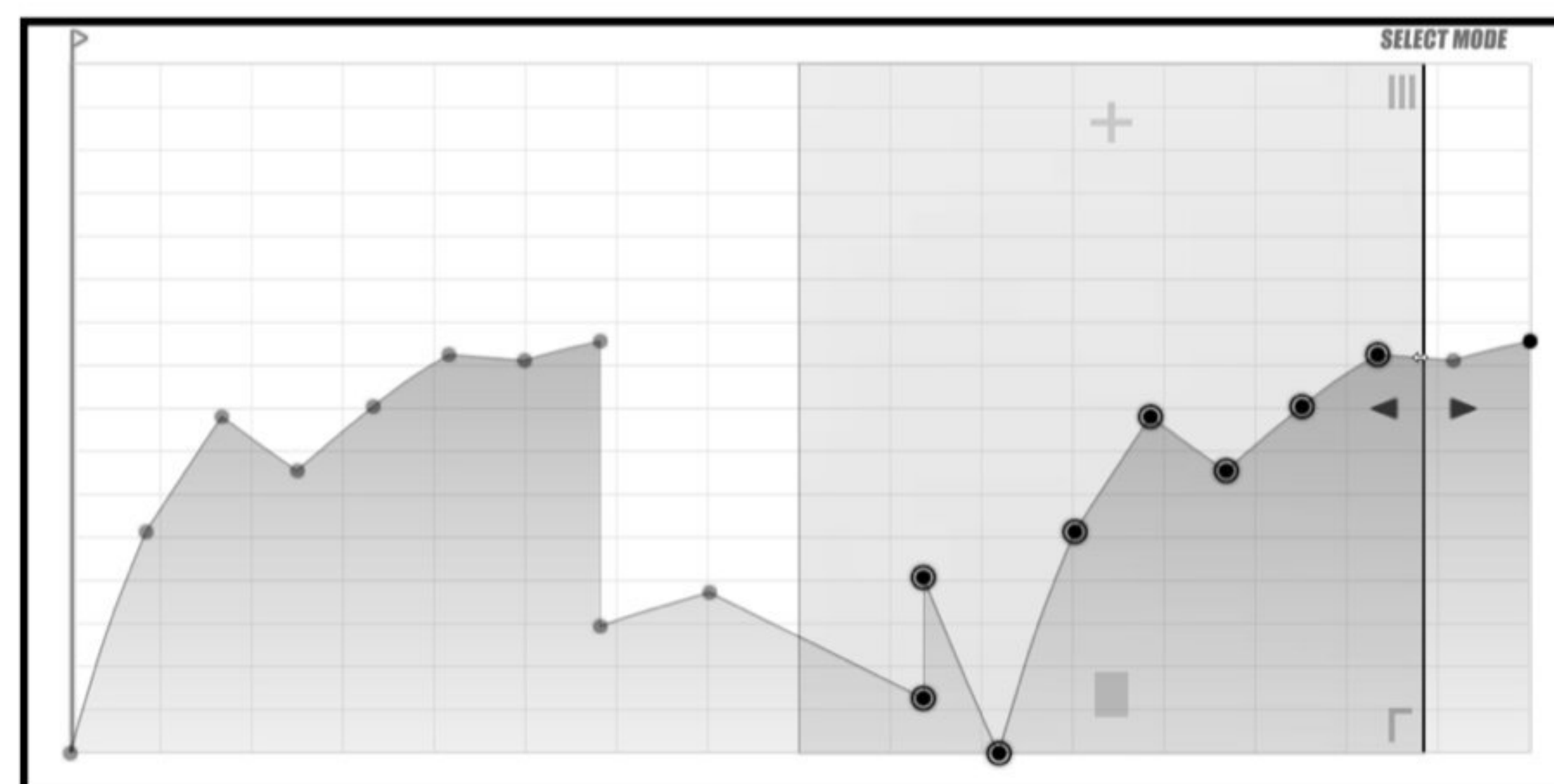
Select  
& Rate

## ÄNDRA VÄNSTERMARKERING

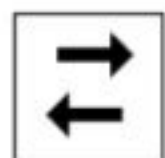
Klicka på musknappen för att börja ändra det vänstra urvalet. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



...



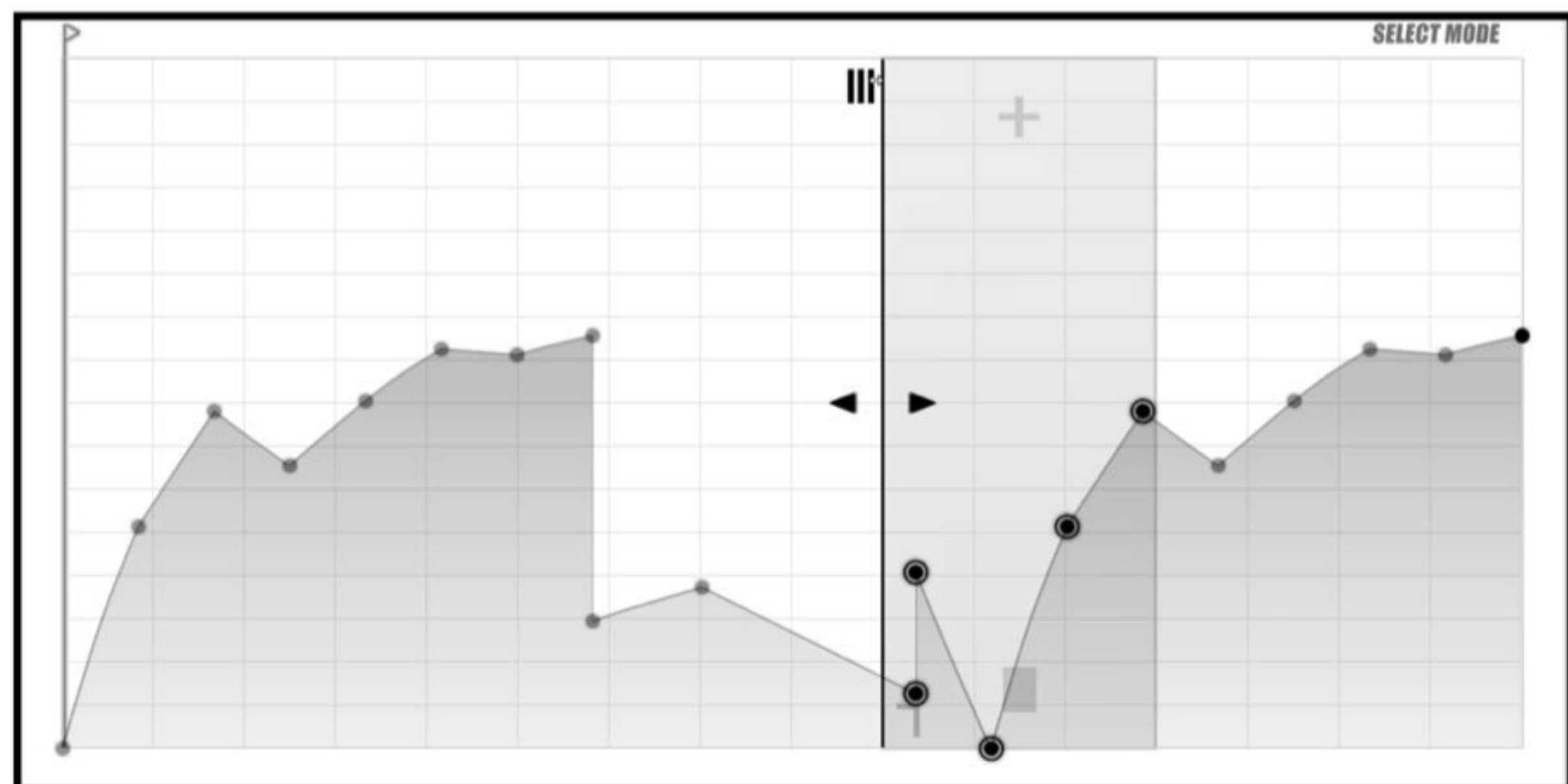




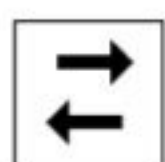
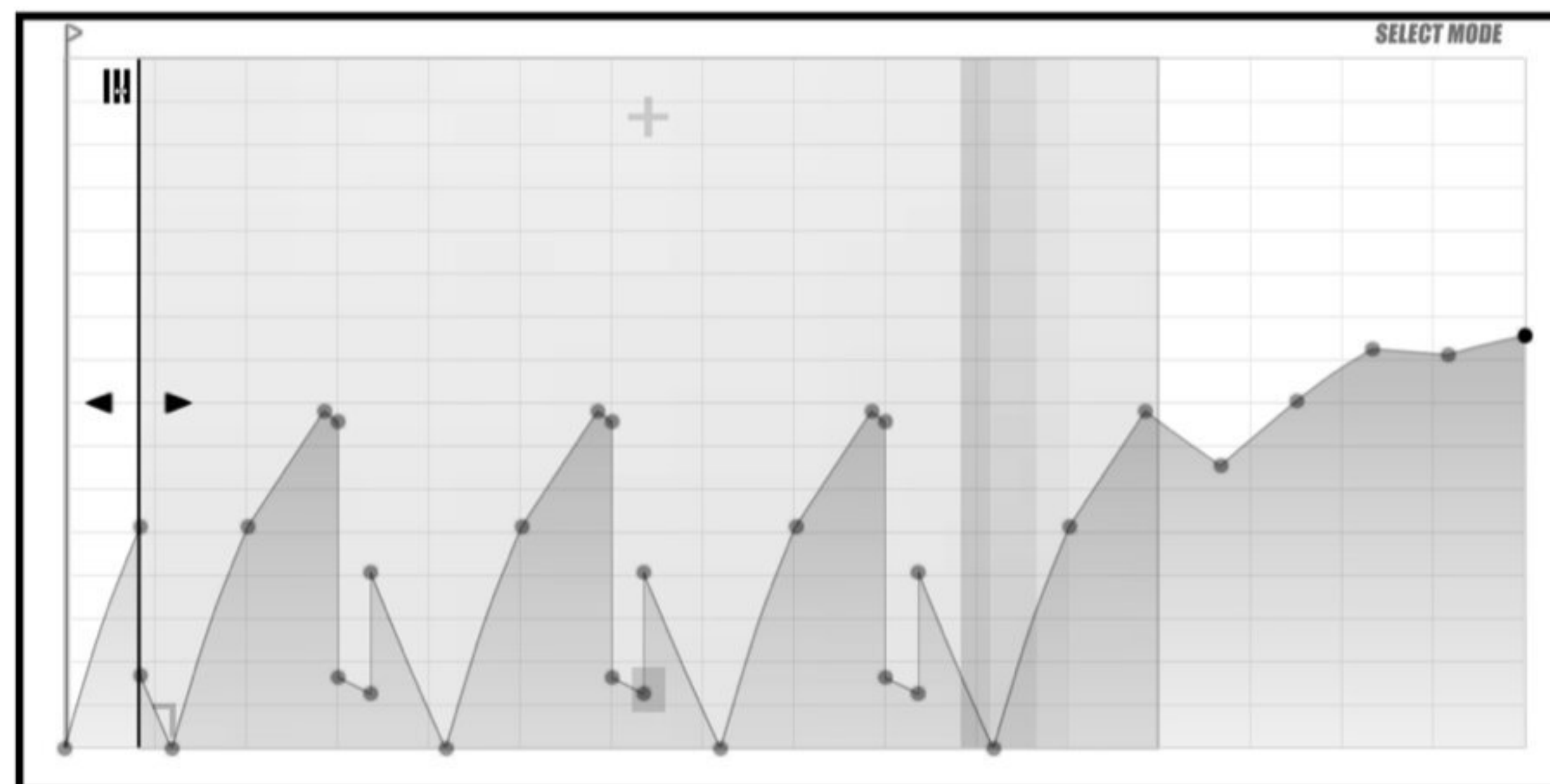
Select  
& Rate

UPPREPA PÅ VÄNSTER SIDA

Klicka på musknappen för att börja upprepa urvalet till vänster. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



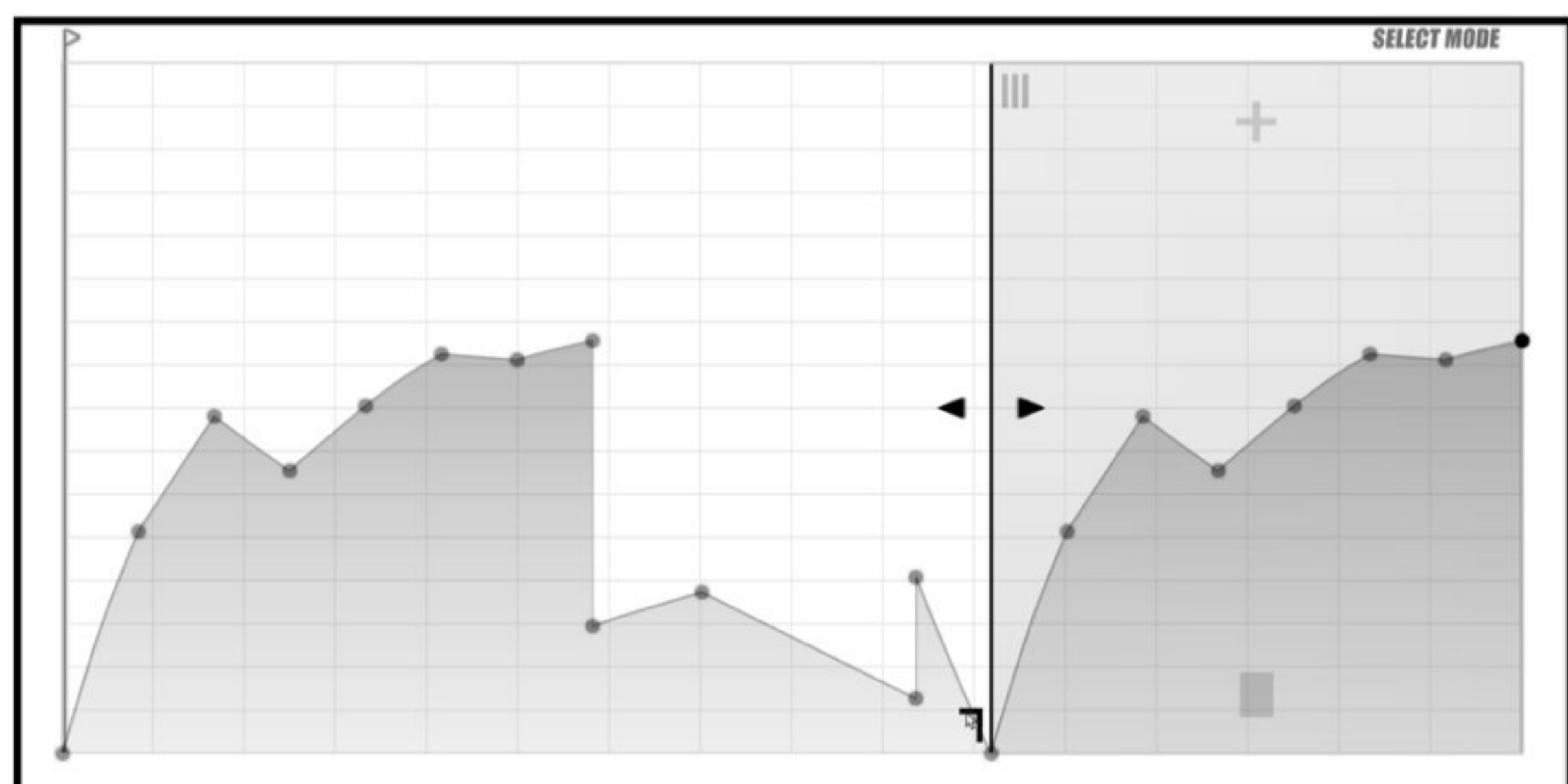
...



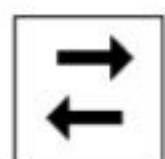
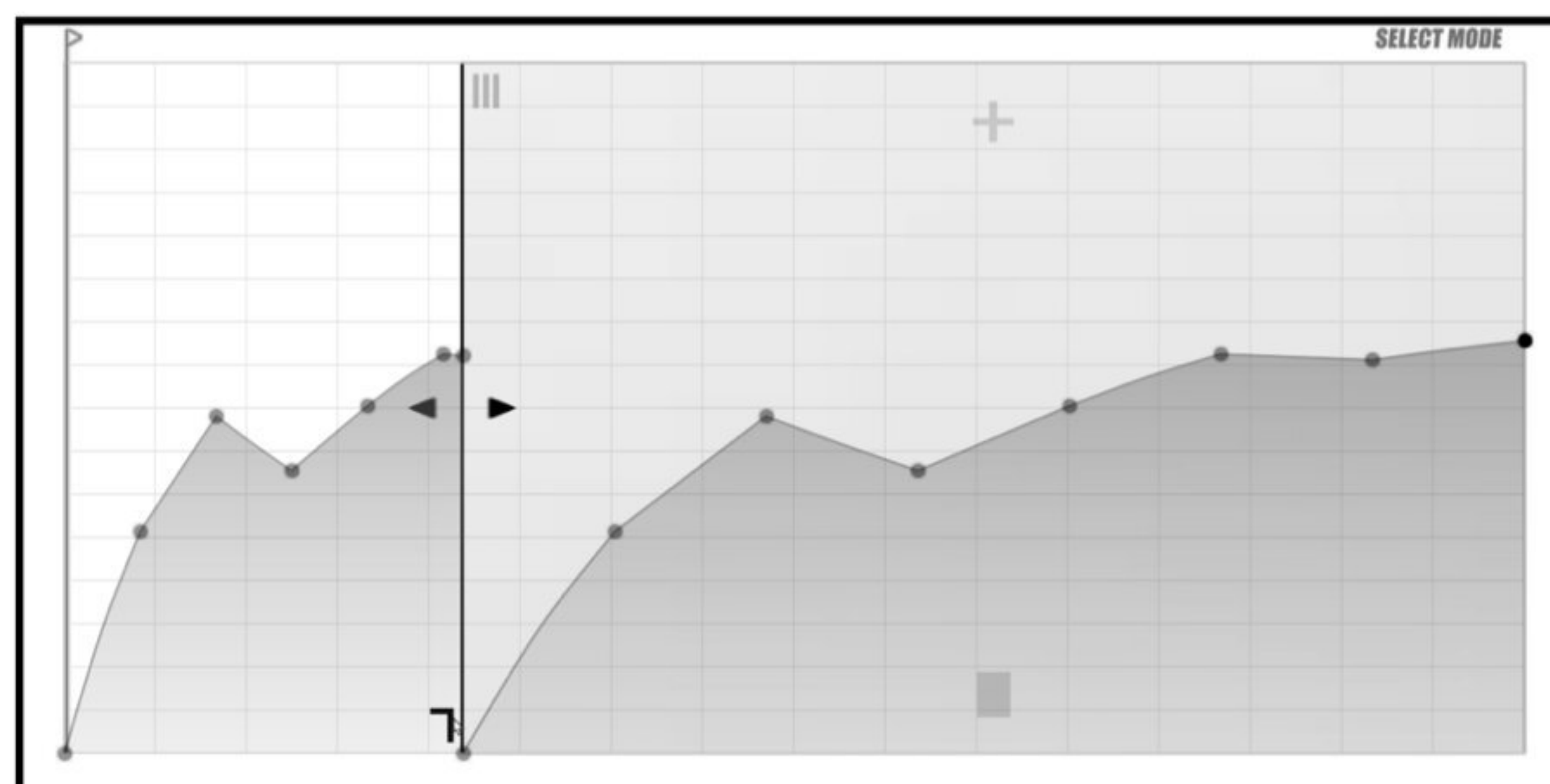
Select  
& Rate

EXPANDERA TILL VÄNSTER

Klicka på musknappen för att börja sträcka ut urvalet till vänster. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



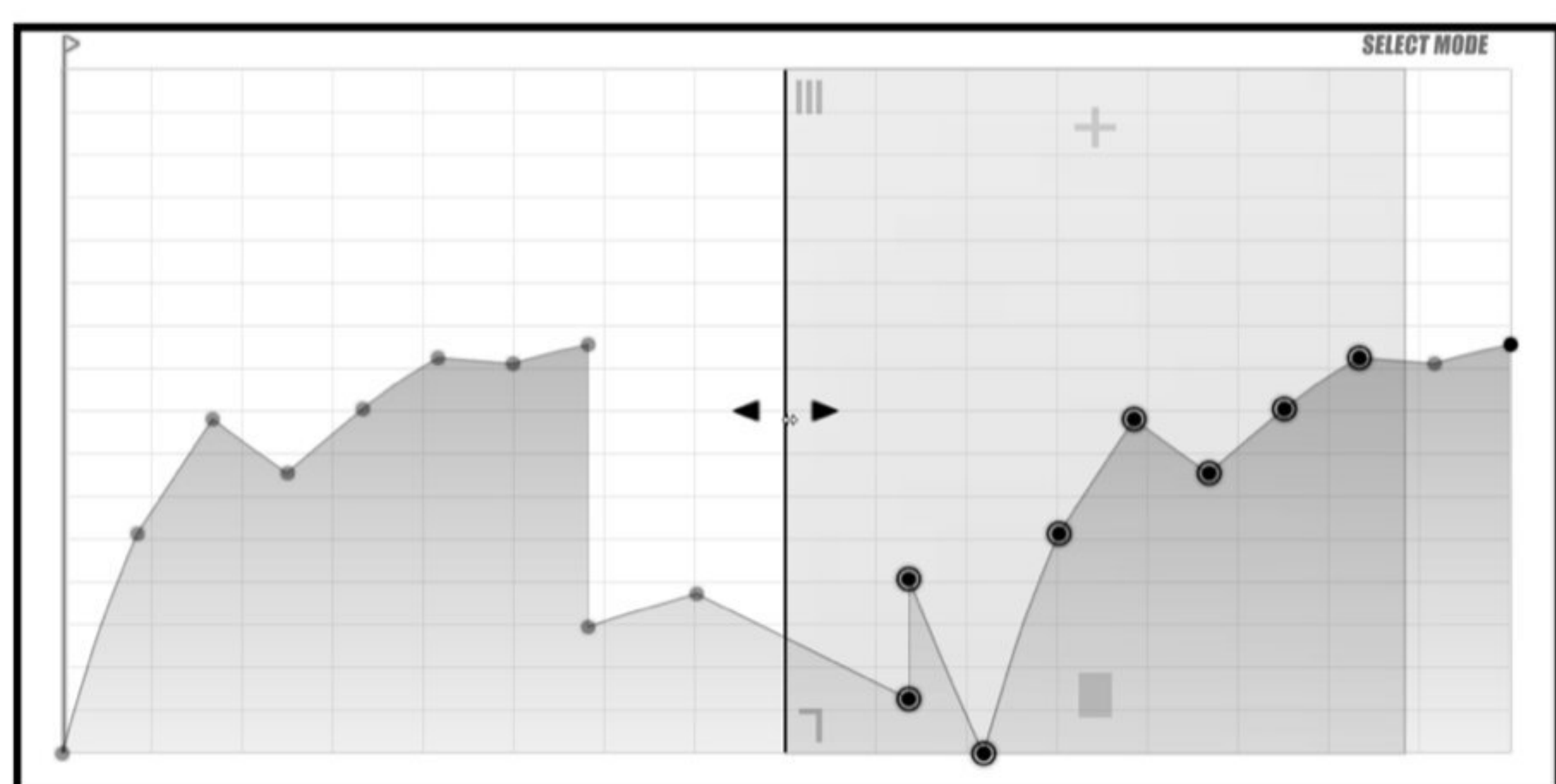
...



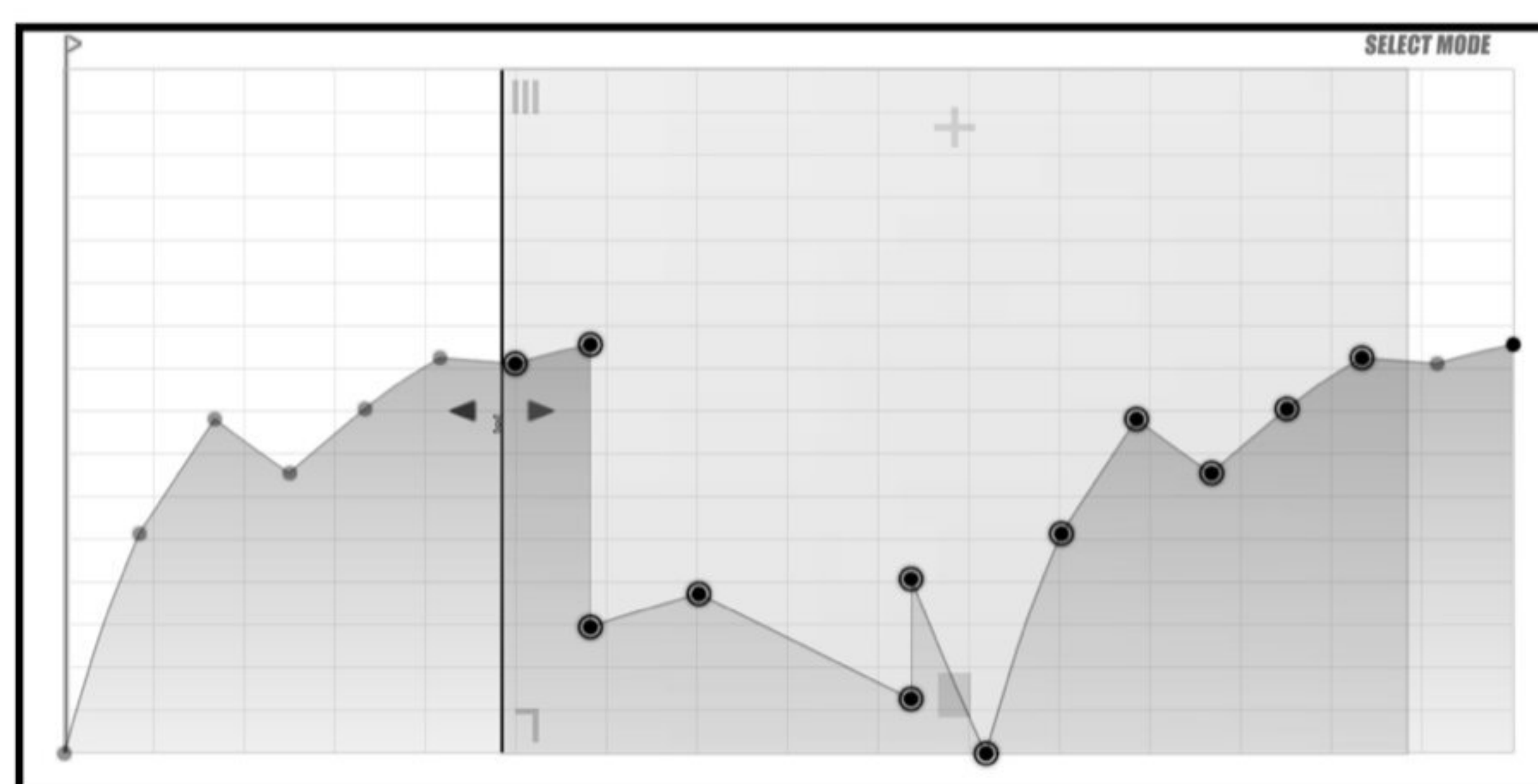
Select  
& Rate

ÄNDRA RÄTT VAL

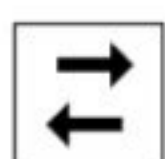
Klicka på musknappen för att börja ändra det högra urvalet. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



...



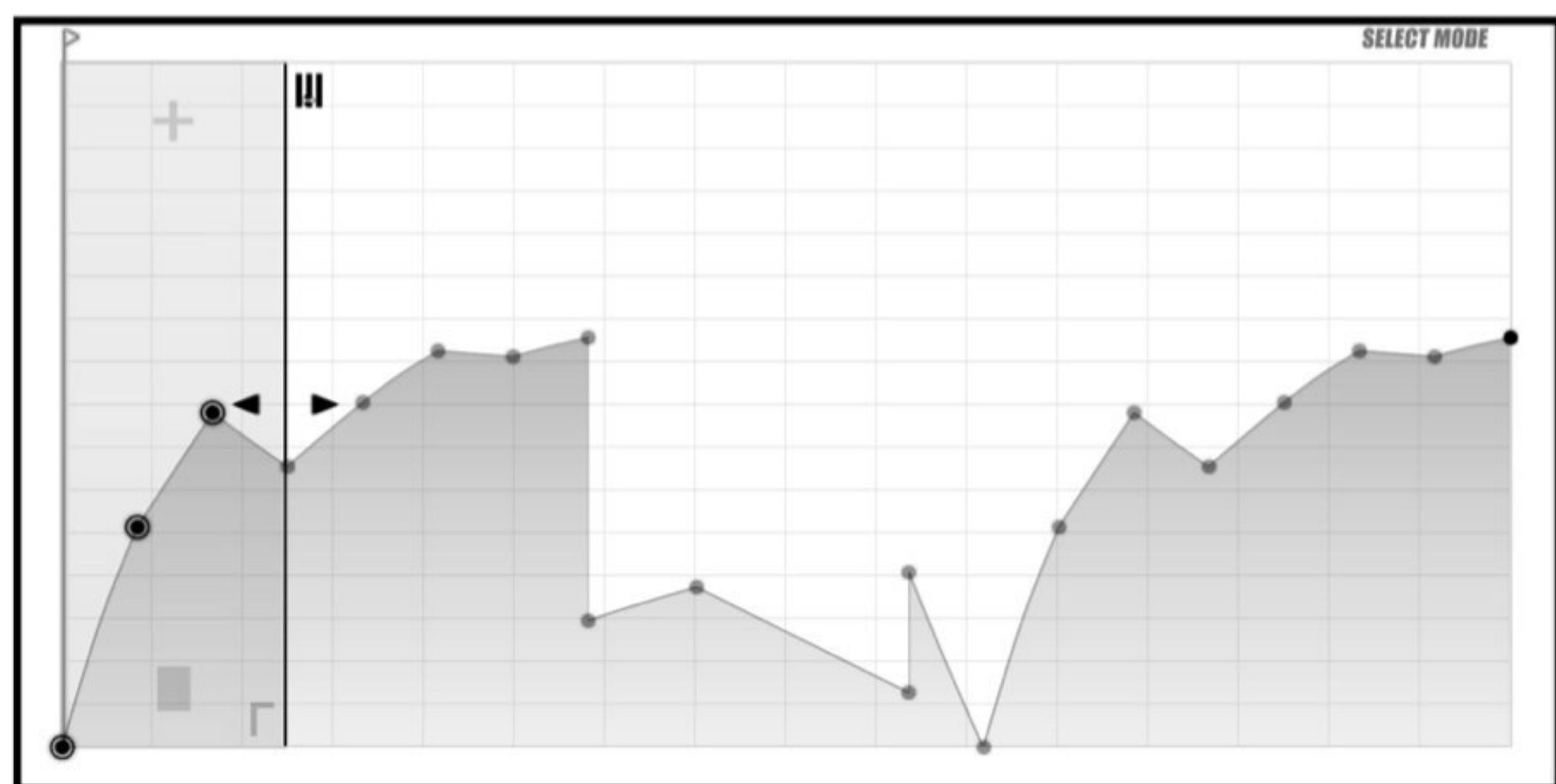




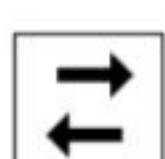
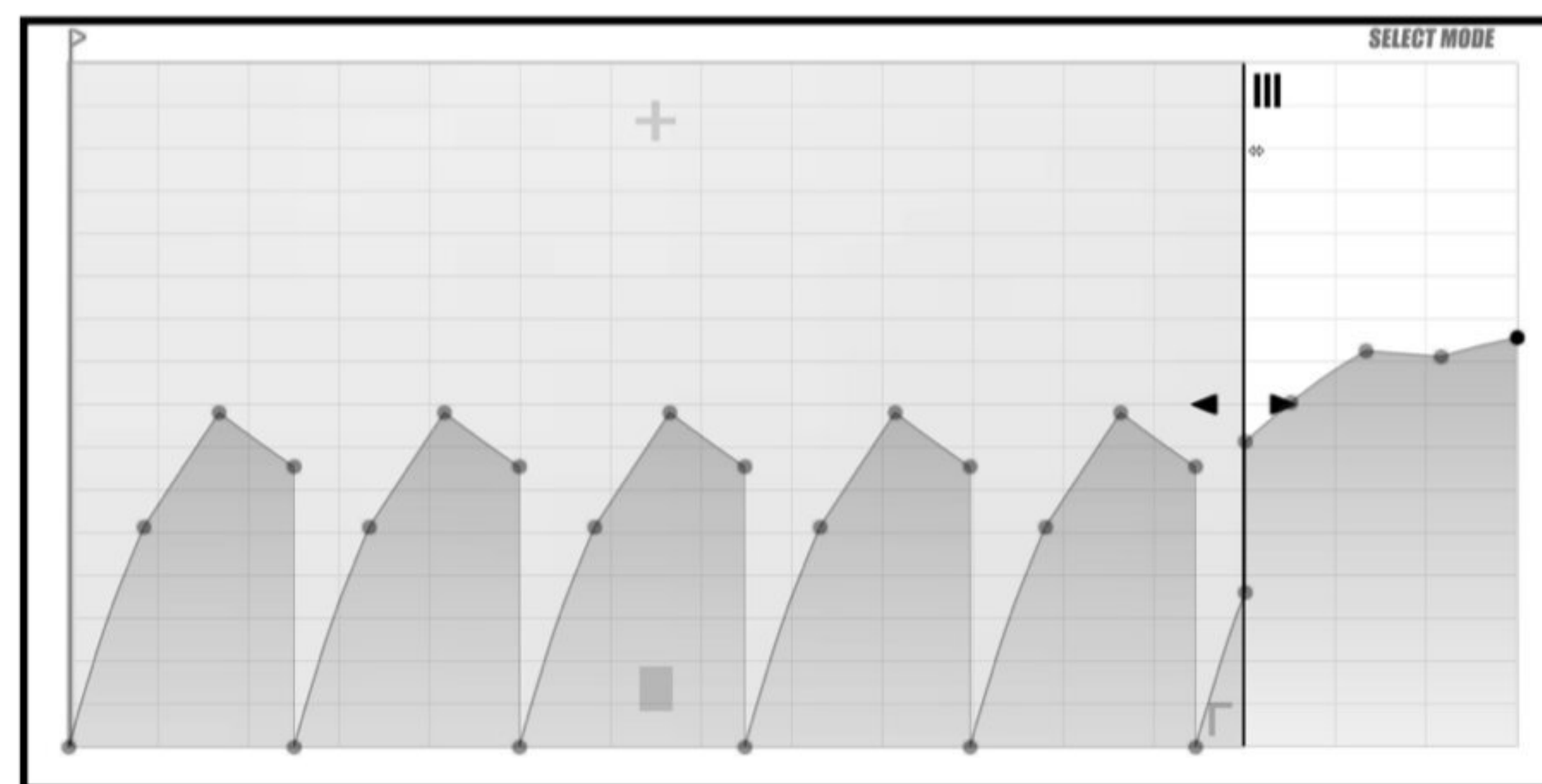
Select  
& Rate

## UPPREPA TILL HÖGER

Klicka på musknappen för att börja upprepa urvalet till höger. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



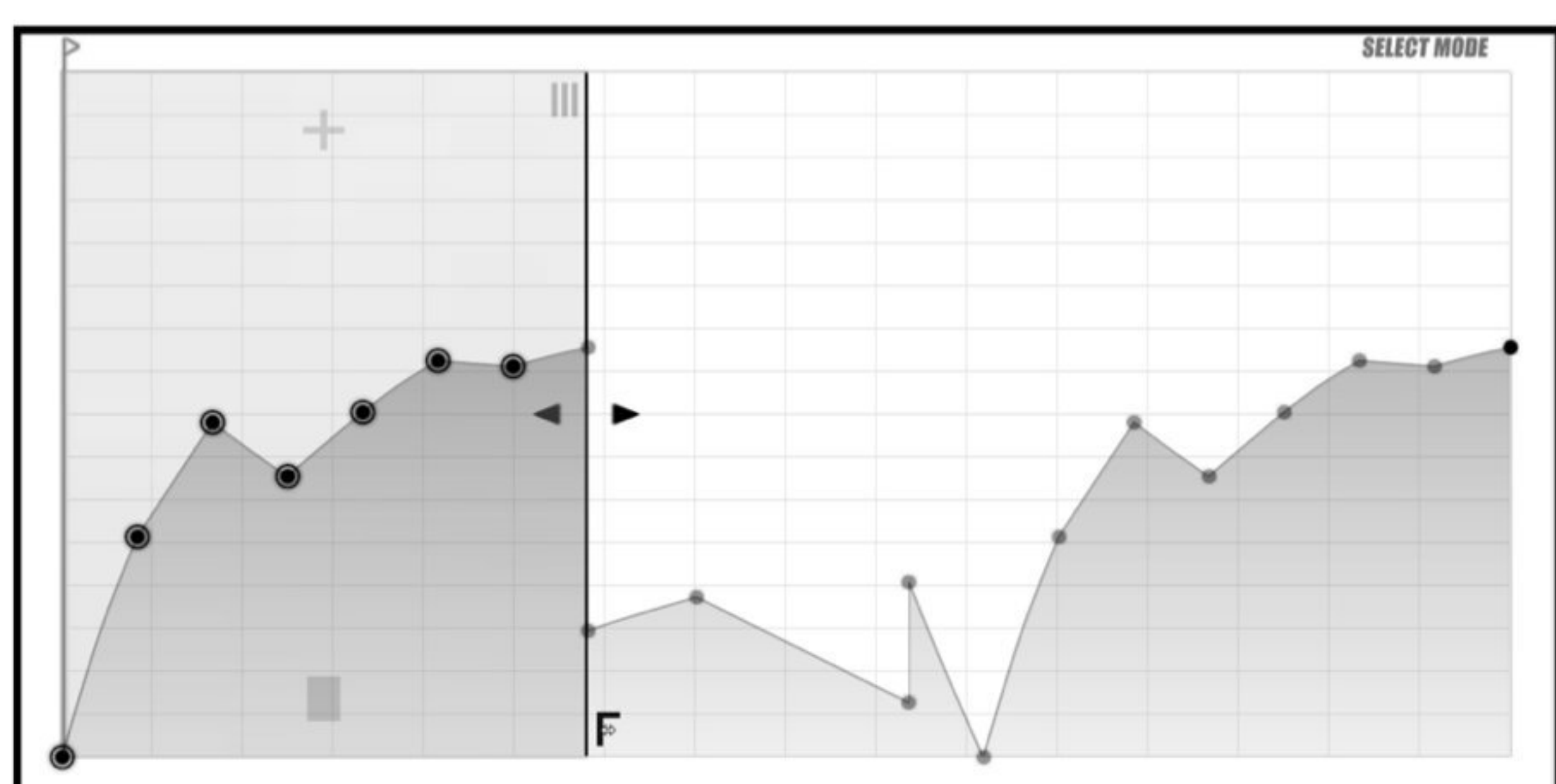
...



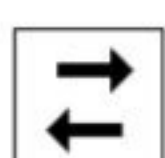
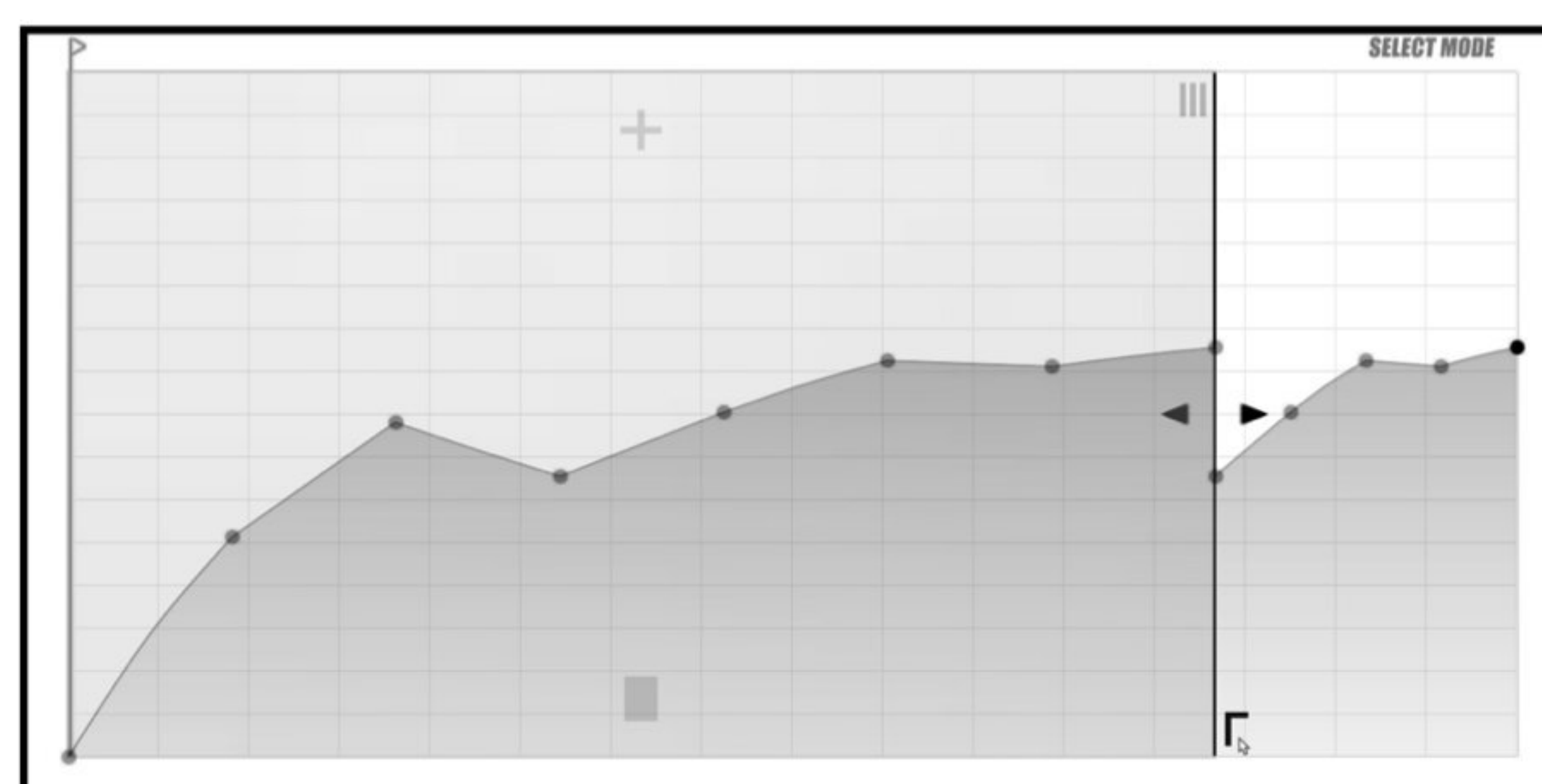
Select  
& Rate

## EXPANDERA TILL HÖGER

Klicka på musknappen för att börja sträcka ut urvalet till höger. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



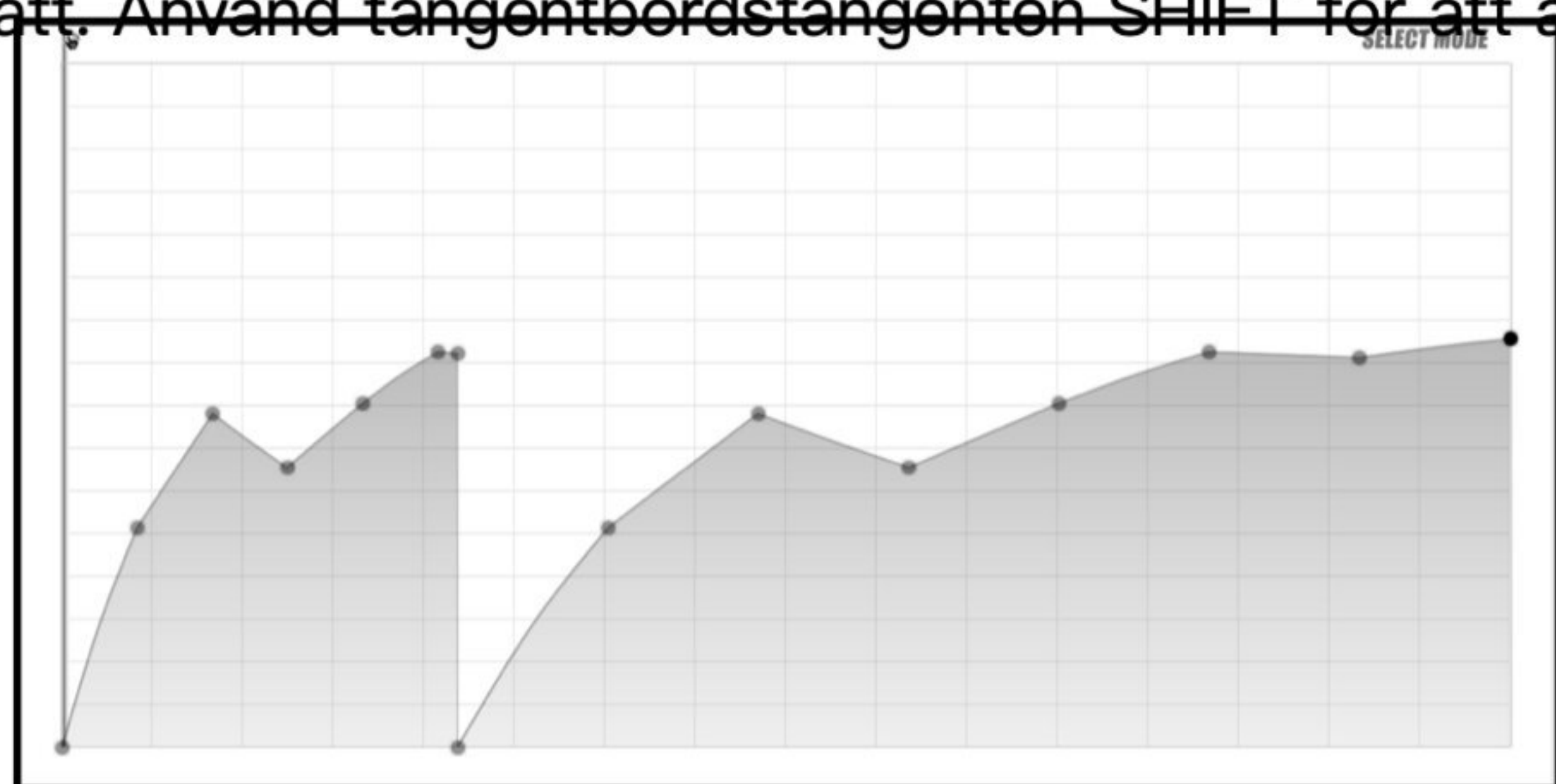
...



Select  
& Rate

## STÄLLA IN START

Klicka med musknappen för att flytta kurvans startpunkt. Observera att den kan vara negativ, vilket i så fall visas i blått. Använd tangentbordstangenten SHIFT för att anpassa dig till rutnätet.



...

