

OF2

version 2.0.1

USER'S MANUAL

用户手册

MANUAL DEL USUARIO

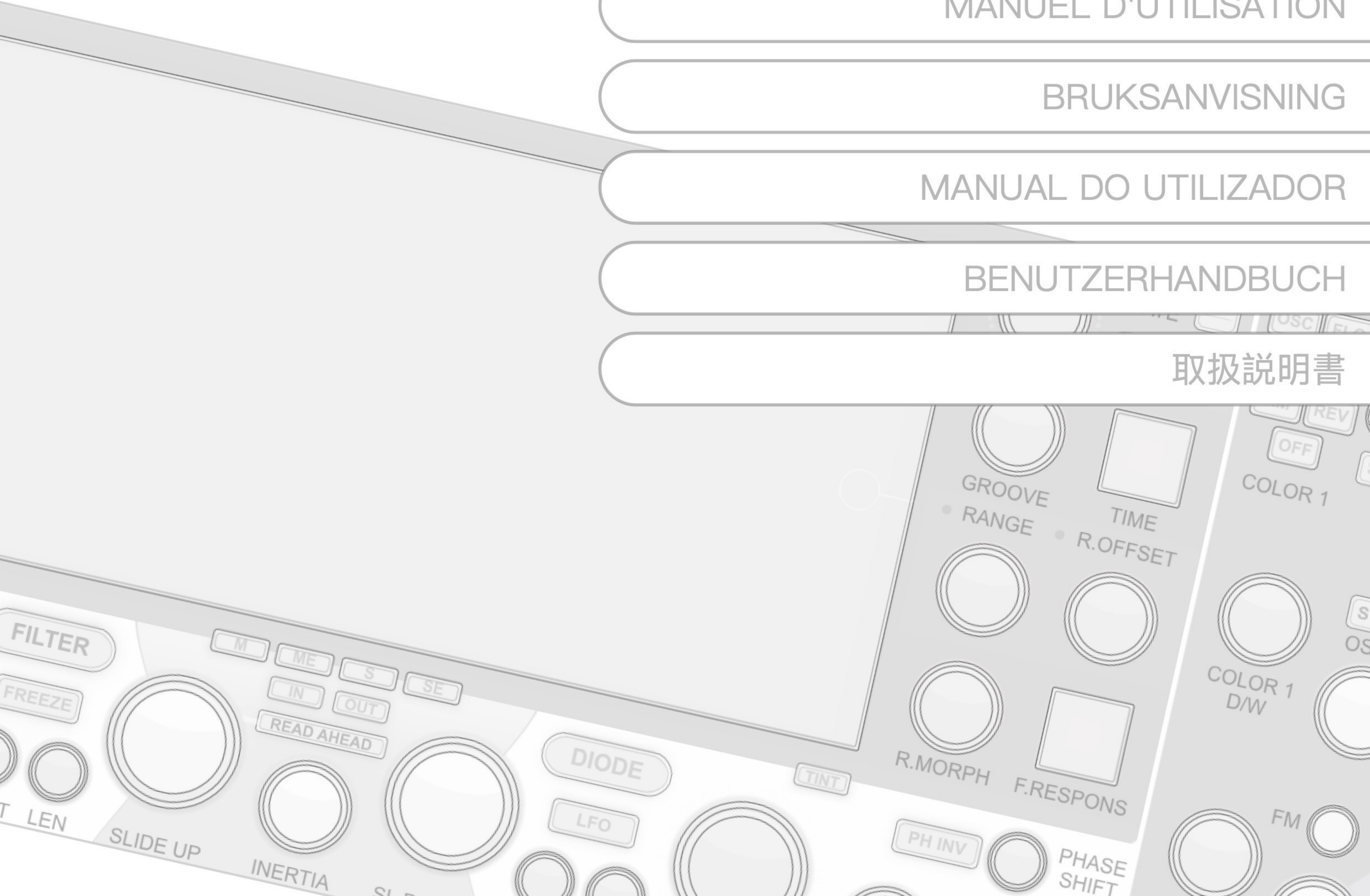
MANUEL D'UTILISATION

BRUKSANVISNING

MANUAL DO UTILIZADOR

BENUTZERHANDBUCH

取扱説明書



本手册中包含的信息如有更改，恕不另行通知，也不构成 FKFx Audio 的承诺。本手册中描述的软件是根据许可协议或保密协议的条款提供的。软件许可协议规定了合法使用的条款和条件。未经 FKFx Audio 书面许可，不得以任何形式复制或传播本手册的任何部分，或将其用于购买者个人使用以外的任何目的。本手册中提及的所有其他产品、徽标或公司名称均为其各自所有者的商标或注册商标。

重要提示：该软件与放大器、耳机或扬声器结合使用时，可能会产生可导致永久性听力损失的声级。不要在高音量或不舒服的情况下长时间使用该软件。如果你出现听力损失或耳鸣，请咨询听力学家。

注意：由于不了解某项功能或特性的操作（当软件按预期工作时）而产生的服务费用不在制造商的保修范围内，由所有者负责。请仔细研究本手册，并在寻求进一步帮助之前咨询您的经销商。

要安装该插件，请双击所提供的ZIP文件，然后双击安装可执行文件，并让它引导你完成不同的步骤。

注意：在Windows上，你也可以直接将插件安装到你的VST/VST3文件夹中，见 "DIRECT INSTALL "文件夹。

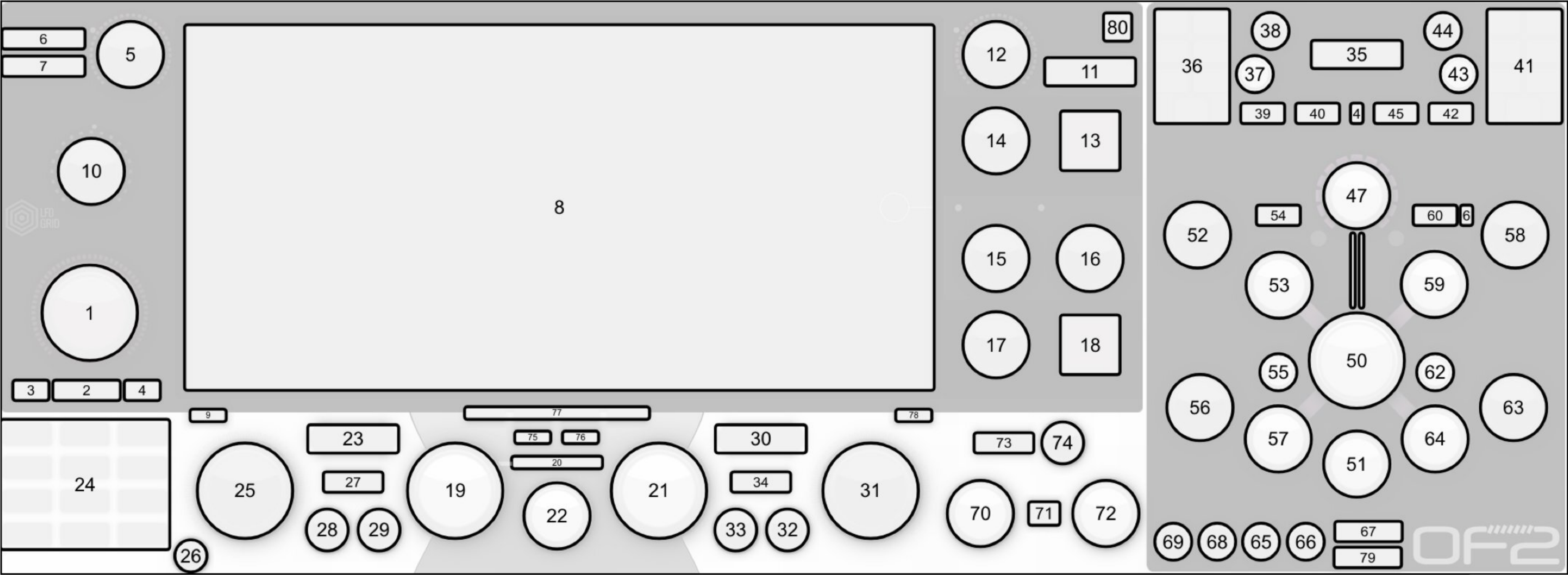
注：在MACOSX上，您可以选择不同的插件格式。

感谢您选择 OF2！无论您是在雕琢微妙的纹理，还是在挑战声音的极限，OF2 都能为您提供强大、直观的控制。从温暖的模拟到强大的数字，从 MIDI 乐曲到受控的混乱，一切都能和谐地激发你的创造力。

凭借混沌自动驾驶仪、共振压缩器、二极管失真和 MIDI 音乐槽导入等功能，OF2 可激发你的灵感，让你的声音独一无二。

概况

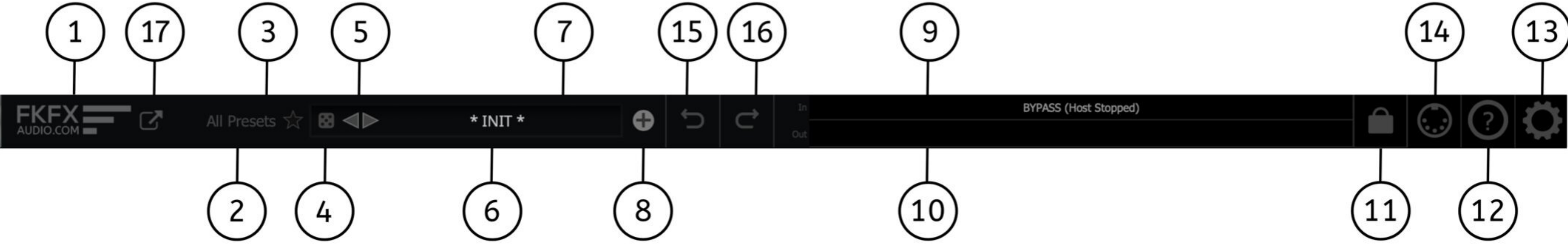
下图显示了软件中每个功能的编号以及相应的页码：



插件顶部	p. 4
锁定	p. 5
用户锁	p. 6
锁定快照	p. 6
选项	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
变形编辑器	p. 28

插件上部包含以下全局功能：

- 1. 插件徽标：点击徽标可打开 "关于" 窗口，显示插件版本和我们网站的链接。
- 2. 预设部分名称：该字段表示当前加载的部分。您可以通过从其他部分加载预设来更改它。
- 3. 添加到收藏夹：单击星号可将上次加载的预置添加到收藏夹。再次单击则将其删除。预置菜单的 "部分包含所有标有橙色星号的预置。" 收藏夹
- 4. 随机预置：加载从当前部分随机选择的预置。
- 5. 快速导航：使用两个箭头按字母顺序在预置之间快速导航。
- 6. 活动预置名称：显示最后加载的预置。单击可打开预置菜单。
- 7. 已修改的预置：名称周围的星星表示预置在加载后已被修改。
- 8. 保存预置：单击十字将当前设置保存为新预置。您需要使用键盘输入名称，然后按 `Enter` 加以确认。按 `Escape` 键取消。预置将保存在 2 中所示的部分以及菜单的用户类别中。
- 9. 输入表：显示进入插件的信号电平。信号过强时会显示为红色。点击它可显示更精确的电平表。再次点击则返回标准显示。
- 10. 输出电平表：显示离开插件的信号电平。工作方式与输入仪表相同。
- 11. LOCK 系统：点击进入 LOCK 预置加载系统。详情请参见手册的相关章节。
- 12. 英文交互式帮助：激活该模式，当鼠标悬停在插件控件上时，将显示英文简要说明。再次单击则关闭帮助。
- 13. 插件选项：单击此符号打开选项面板。再次点击则关闭。详情请参阅手册中的选项部分。
- 14. MIDI 学习 (仅限 VST)：单击此按钮激活 MIDI 分配。然后点击插件中的一个控制器，并在 MIDI 控制器上移动参数，它就会自动分配。要移除分配，请在点击相关控件时按住 `Shift` 键。VST3 版本不支持 MIDI 控制器输入。在 macOS 上，最好使用 AudioUnit 版本，而在 Windows 上，最好使用 VST 版本。
- 15. UNDO：取消上次修改。
- 16. REDO：恢复上次未完成的修改。
- 17. 访问 FKFXAudio：点击此处了解我们的最新消息和产品。



OBVIOUS FILTER 2 有 3 种预定义锁定模式和 1 种用户自定义锁定模式。

锁定模式允许您加载预置，同时保持被锁定的控制器的值。

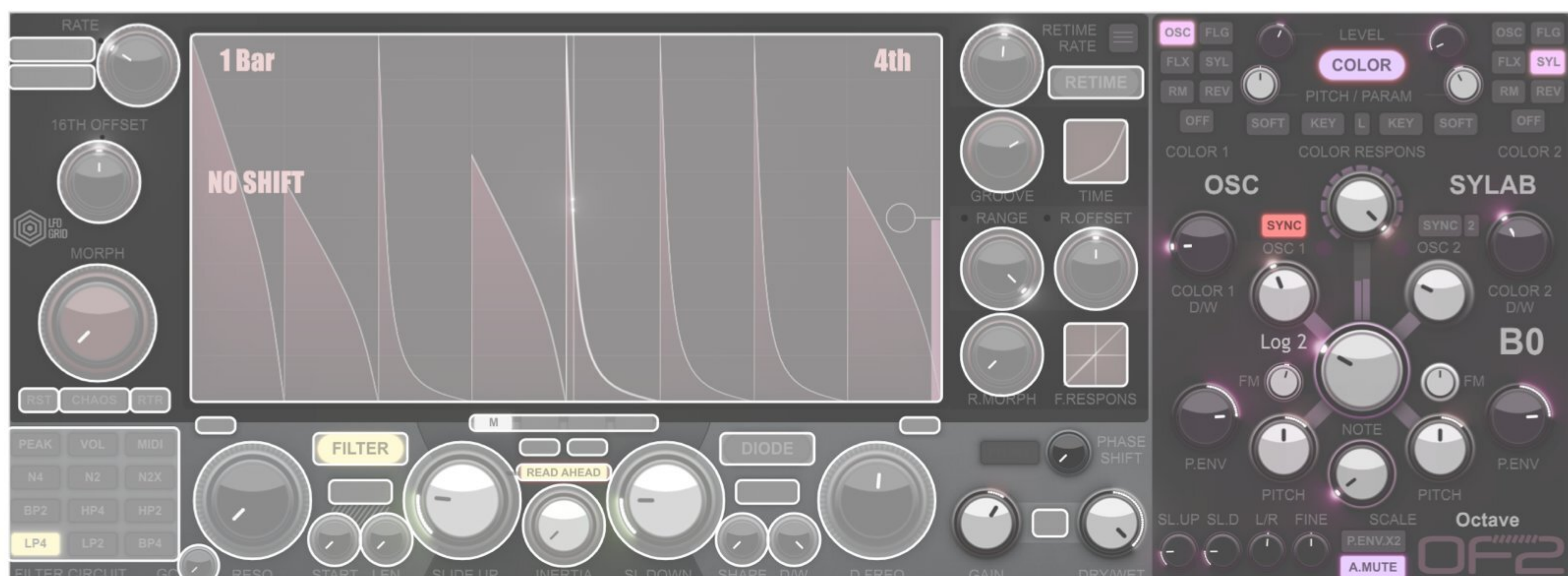
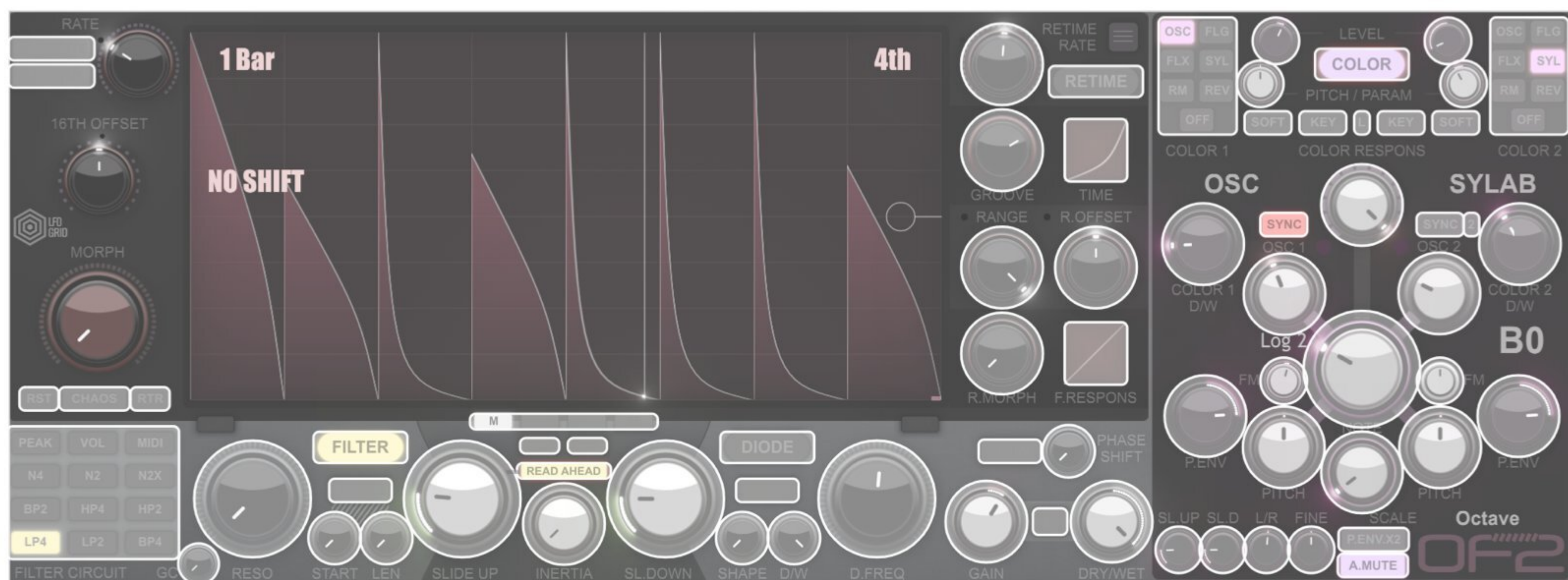
3 种预定义锁定模式如下：

- 锁定 1：替换 LFO 曲线。它还可以添加其他曲线（参见 "快照 "部分）。
- 锁定 2：锁定除曲线及其速度之外的所有内容。
- 锁定 3：锁定除失真以外的所有内容

要激活预定义的锁定，只需按一下锁定图标：按一次锁定 1，按两次锁定 2，按三次锁定 3，最后按第四次锁定用户。

锁定图标位于插件的右上方。

锁定的控件以红色高亮显示，以下是可能的不同锁定方式：



显然，过滤器有一个用户定义的锁定模式。

锁定允许你加载一个PRESET，同时保持被锁定的控制值。

要激活用户锁定模式，只需用鼠标右键按下LOCK图标。

LOCK图标位于插件的右上方。

通过用户锁定模式，你可以选择在加载PRESETS时锁定哪些控制。

只需点击控制按钮即可启用和禁用锁。

用鼠标右键可以访问一个菜单，它允许你禁用所有的锁（LOCK NONE），或启用所有的锁（LOCK ALL）。

在这个菜单中，你也可以选择退出用户定义的锁定模式（LOCK EXIT）。

锁定的控件以橙色显示。

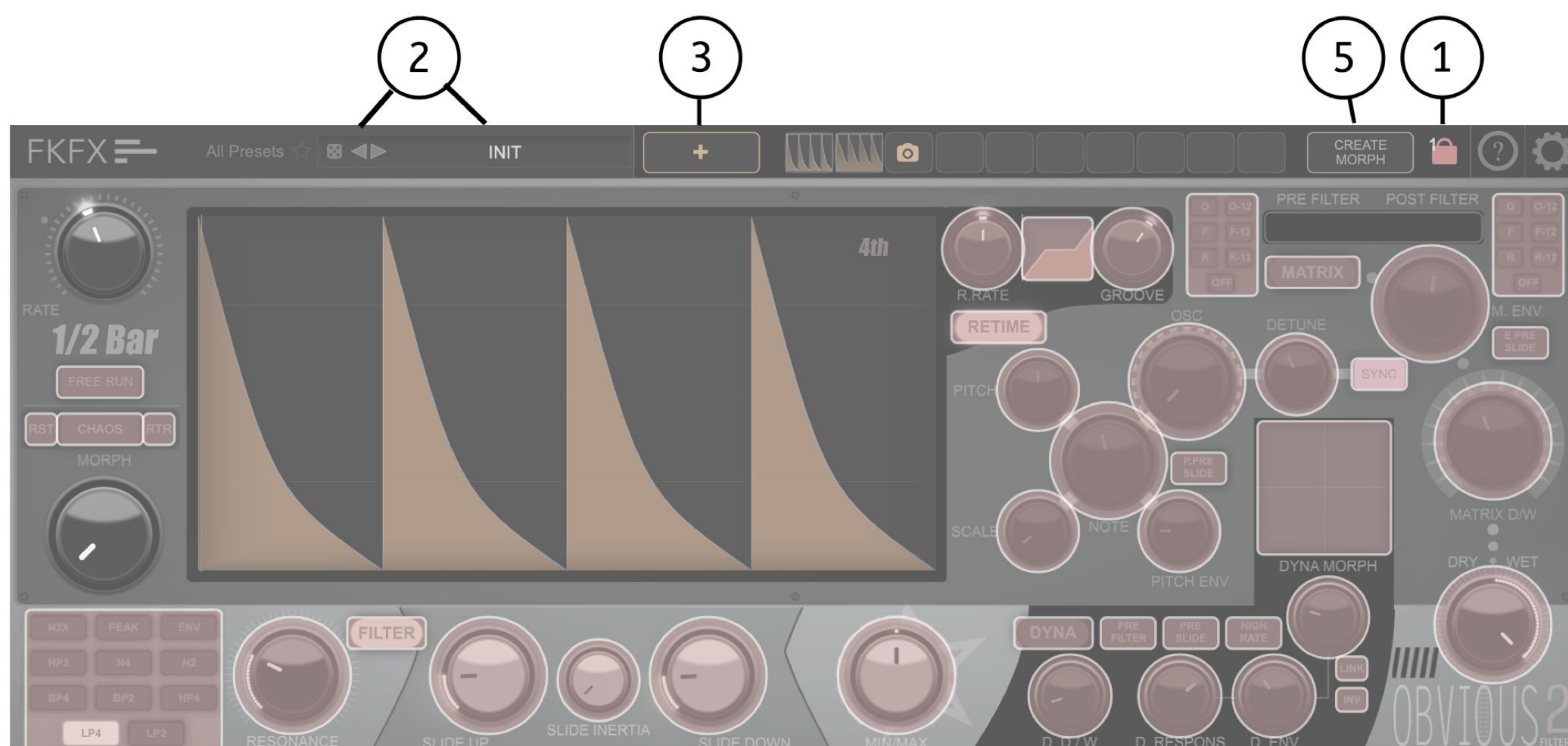
锁定快照

显然，滤波器2可以为滤波器的LFO加载一系列新的曲线，同时保持声音设置。以下是如何做到这一点的。

- 1) 点击LOCK 1（见LOCK部分），此时声音的设置被保留，只有变形曲线受到影响。
- 2 – 通过加载新的预设值来加载新的曲线。
- 3 – 当一条曲线合适时，按 "+" 符号来添加这条曲线。
- 4 – 如有必要，重复操作2
- 5 – 按 'CREATE MORPH' 按钮，完成操作。

新的曲线已经加入，必要时还可以根据你的LFO速度进行调整。

注意：在寻找新的曲线时，你可以移动变形控制器来获得中间的曲线，并拍下它们的照片！



要访问插件的选项面板，只需点击插件界面右上方的齿轮即可。OBVIOUS FILTER 2 有 15 个选项：

- 快速动画"：以最快速度绘制插件界面，否则刷新率将被限制在每秒 15 帧。
- 发光点"：绘制 LFO 的灯光。
- 半发光"：以半亮度绘制 LFO 灯光。
- 鼠标滚轮 (MW)：允许使用鼠标滚轮修改控件。
- MW 上/下反转"：反转鼠标滚轮。
- MW 快速缩放编辑"：允许使用滚轮在 LFO 屏幕上的某一点上放大指向的部分，从而激活编辑器。
- MIDI 至音符"：MIDI 输入音符控制主音符（在 MIDI 直通中重现）。
- MIDI 至主机"：将主音符的修改发送到主机，停用是为了保留主机中的自动操作。
- MIDI 预置加载"：激活名称以"C#4"（音符 C#4，通道 2）或"=29"（程序变化 29）开头的预置的 MIDI 加载。
- 自动优化"：在 LFOGRID 结束时自动优化曲线。
- 鼠标隐藏"：编辑控制时隐藏鼠标。
- 右键单击旋钮菜单"：允许您右键单击非连续控件以访问菜单。
- 对比标签"：使用该选项可使所有控制器的标签更加清晰。
- MIDI 输出 (7/77) 通过 MIDI 输出将主 LFO 发送到 CC77/CH7（仅限 VST 格式）。
- 显示路由"：激活该控件可在激活或停用模块时在 LFO 屏幕上显示路由。

这种控制方式可以在编辑器中记录的不同曲线之间进行流畅的变形，在多种形式的调制之间创造出动态的、不断变化的过渡。这样就能以一种有机的方式将信号的运动变为动画，在具有对比特征的曲线之间不断变化。



在编辑器中可直接使用大量的变形选项。右键单击该控件可打开一个上下文菜单，提供大量高级功能：

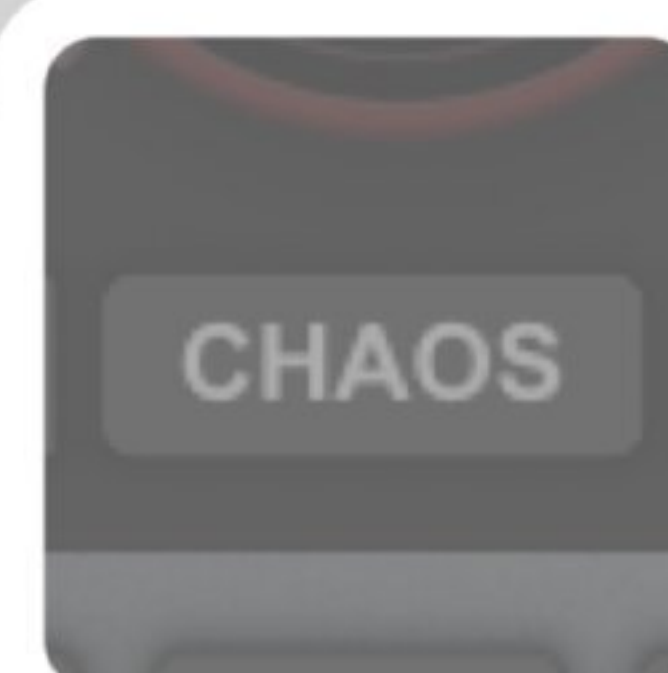
- 在两条现有曲线之间插入一条新曲线，以创建更微妙的中间过渡。
- 将所有存储的曲线替换为当前屏幕上可见的曲线，以统一调制效果。
- 用当前显示的曲线替换所有曲线，同时保留 *RANGE* 参数，使调制适应自定义的动态范围。

还可以通过**CHAOS**功能自动控制该控制器的移动。激活后，该功能将在变形中注入随机或演变行为。控制器的位置定义了 **CHAOS** 可以达到的最大值，作为变形强度的上限。这将产生不可预测但可控的变化，非常适合生动的调制纹理。

激活该控制器，可在曲线变形中引入随机行为，产生动态的、不可预测的调制变化。

要使混沌有效，还需要调整 *Morph* 值。混沌将在最小变形值和定义的 *Morph* 值之间运行，产生可控且富有表现力的变化范围。

默认情况下，混沌的速度与主曲线的播放速度一致。不过，通过激活右侧的 *RTR* (RETIME RATE) 按钮，*RETIME* 功能 (RATE 2 参数) 的速度将用于控制混沌速度，从而为调制节奏的设置提供额外的粒度。



混沌控制并不产生完全随机的行为，而是在保持音乐连贯性的同时，以不可预测的变化进行有控制的调制。

点击该控件，可以手动重置混沌状态，使调制回到稳定的起点。

在循环播放时，每次新的重复都会自动重置混沌状态，从而保证循环的时间连贯性。此外，每次恢复主机传输时，混沌状态都会被重置，从而确保播放开始时，调制始终以可预测的状态开始。

在 DAW 中进行渲染时，这一功能尤其有用。您可以在主机时间线上的重置控制 (RST) 上插入自动化点，而不是每次输出都得到不同的结果。这样，每次渲染都将完全相同，CHAOS 功能保持激活状态，但重复行为受到控制，从而保证了制作的创造性和可重复性。



激活该控制器后，混沌的速度将与 *RETIME* 功能的 *RATE* 参数同步，而不是与主 LFO 的速度同步。

该选项提供了更大的调整自由度，可以将混沌变化的速度与主调制的速度分离开来，从而获得更复杂、更个性化的效果。



该控制器可调整调制曲线的播放速度，影响音频信号的变化速率。速度以节奏分段表示，与主机节奏同步，确保制作或演出环境中音乐的完美连贯性。

速度旋钮可提供多种高级交互功能：在右侧双击可将持续时间延长一倍，例如从八分之一音符（1/8）延长至四分之一音符（1/4），从而减慢曲线的移动速度。相反，在左侧双击则可将持续时间缩短一半，例如从 1 小节缩短至 1/2 小节，从而加快调制的读取速度。

最后，在旋钮中央双击可将速度重置为默认的 1 小节，为更精确的调整提供一个中性的起点。



该控制用于确定过滤器与主机同步的时间行为。

停用时，同步是绝对的：滤波器的重放完全与主机的传输节奏和位置同步。换句话说，如果传输停止，滤波器的运动也会停止，从而确保与项目的严格一致性。

通过激活这一控制功能，滤波器可以随着时间的推移自动运行：即使主机传输停止，滤波器也会继续运行。例如，这使得保持恒定的调制成为可能，对于环境效果或与节奏无关的纹理非常有用。

注：如果启用 MIDISHOT 参数，该控制器将决定 MIDI 触发模式。在停用模式下，其行为与 "触发"模式一致，每个 MIDI 脉冲都会短暂触发滤波器。启用时，它切换到 "门"模式，MIDI 信号的持续时间决定滤波器何时启动。





启用该控制钮可关闭与主机的同步，并允许使用外部键盘或音序器的 MIDI 音符来触发 LFO。这将改变 LFO 的行为，使其对输入的 MIDI 事件敏感，从而实现更直接的节奏和表现力控制。

关闭自由/门参数后，每个 MIDI 音符都会从左到右完整地演奏 LFO，然后在循环结束后停止。然后系统等待下一个音符，再重新启动 LFO。这种操作相当于 "MIDI TRIG" 模式（蓝色表示），每个 MIDI 脉冲就像一个时间引爆器。

如果激活了 "FREE/GATE"，则切换到 "GATE" 模式：LFO 跟随演奏音符的持续时间。只要按住琴键，播放就会继续；一旦松开，LFO 就会停止。这可以实现更精细的手势和动态控制，与 MIDI 播放控制的包络相媲美。

MIDI TRIG（蓝色模式）

通过将该模式与 *RETIME* 功能相结合，可以调整 LFO 在触发时的重复方式。例如，如果主 RATE 设置为 1 小节，而 RETIME RATE 为 2 小节，那么主 LFO 将在触发持续时间内演奏两次。这样，您就可以在单个音符触发的周期内精细调整调制密度。

当通过踢腿发出的 MIDI 信号作为 *sidechain* 源使用时，这种模式尤为有效。与传统的音频触发不同，MIDI 的使用保证了采样级的极高精度，从而实现了超精确的 *pumping* 效果，是干净、动态混音的理想选择。

MIDI 门

在这种模式下，OF2 可用作单声道合成器，演奏的每个音符都能定义 LFO 的持续时间和存在。这为各种音乐用途打开了大门，将插件变成了名副其实的乐器。为该模式设计的预置可在预置浏览器的 "MIDI SynthBass" 部分找到。



该界面显示当前激活的变形曲线，该曲线会根据变形控制而变化。

单击该界面可打开曲线编辑器，直接修改形状及其过渡。右键单击可激活选择模式，从而更轻松地管理和精确编辑各种曲线。

如果激活了相应的选项，MIDI 输出还可以在通道 7、控制器 77 上重现该 LFO。这样，产生的调制可以用来驱动外部 MIDI 设备或其他兼容插件。

默认情况下，滤波器的频率响应会进行调整，以便更容易控制低频。

该响应源自 Obvious Filter 的第一版，因此要获得第一版的声音，需要禁用该参数。

激活该参数后，你会发现滤波器的响应有所不同，当它变得线性时，响应会变得更加强烈。您还可以使用 "用户锁定" 功能在线性模式下滚动预置，此时加载的所有预置声音都会完全不同。



有时，OF2 创建的很好的节奏只需重新校准到另一个节拍即可。

要做到这一点，只需使用该控制器一次性移动所有 LFO 的所有曲线即可。

移动的总幅度为 4/4 拍中的一小节：

- 向左：节奏将提前演奏，最多提前两拍。
- 向右：节奏将推迟演奏，最多推迟两拍。



点击可激活或关闭时间曲线。

该控制器为修改主的时间进程提供了独特的可能性。通过调整一些互补参数，可以以不同的方向和速度滚动播放 LFO，具体取决于：

- 时间曲线的形状 (TIME)，它决定了整个调制轮廓。
- 时间曲线的循环速度 (RETIME RATE)，用于调整移动速度。

应用于时间曲线的变形 (GROOVE)，可对重放动态进行调制和变化，从而产生复杂、生动的节奏效果。

LFO



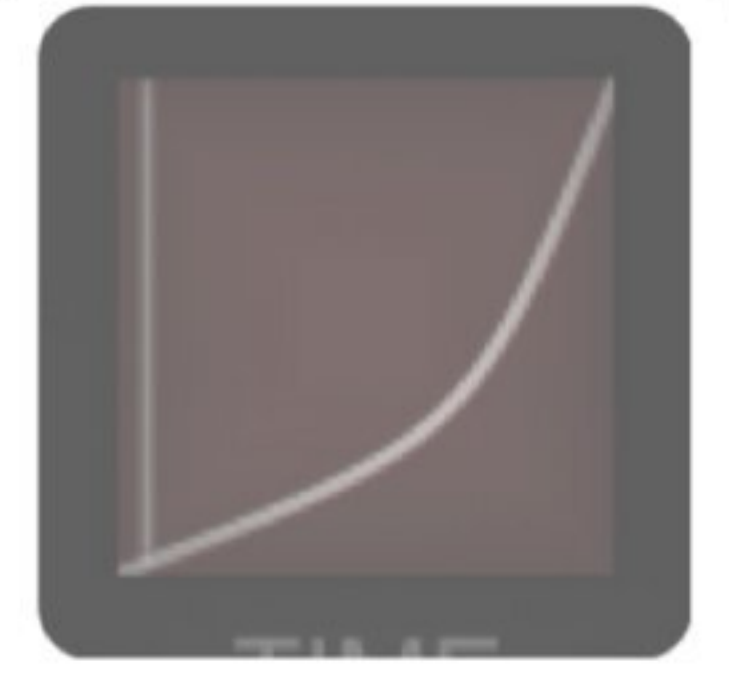
该控制器可调整时间曲线的播放速度，从而在比主 LFO 更短或更长的持续时间内产生节奏变化。

当 CHAOS 模式中的功能被激活时，该控制器还能影响随机调制的速度，从而精确控制应用于信号的混沌动态。

RTR



该界面显示当前使用的时间曲线。您可以使用凹槽控制来修改该曲线。这一功能非常强大，例如，您可以反转时间进程或动态改变凹槽。



要编辑凹槽曲线和变形，请单击该界面。右键单击可进入选择模式，进行更精确的编辑。

该曲线的播放速度由节拍曲线速度设置控制。

请注意，主 LFO 和 RETIME 的滚动速度是独立的，因此您可以创建不同持续时间的时间变化，或短于主 LFO，或长于主 LFO。

注：一个发光点可直观地显示与固定曲线相关的控制效果。您可以根据自己的喜好，使用 "半发光" 和 "发光点" 选项调整其亮度或将其隐藏。

该控件用于设置实时使用的时间曲线。

它的作用就像应用于主曲线的变形，根据设置提供动态、流畅的调制。



注：与固定曲线相比，一个发光点直观地显示了该控件的效果。您可以根据自己的喜好，通过 "半发光" 和 "发光点" 选项调整该点的可见度（降低亮度或完全隐藏），以获得更好的可读性。

该控制器用于调整范围，即 LFO 的总体振幅。

通过调整该参数，可以改变 LFO 对信号进行调制的最大强度。范围越大，调制效果越明显。

您还可以直接在主屏幕上通过抓取和拖动曲线的上下边缘来进行这些调整，从而直观地控制振幅。



该控制器用于设置范围偏移，即 LFO 位置向上或向下的总体偏移。

该功能可以在不改变振幅的情况下移动整个调制，从而调整 LFO 围绕其振荡的调制基数。

您还可以直接在主屏幕上通过抓取和拖动曲线的高低边缘来进行这些调整，从而对偏移进行直观的视觉控制。



该控制器用于调整 LFO 响应的变形。

右键单击该控件可打开一个菜单，提供多个选项：

- 在两条已有曲线之间插入一条新曲线。
- 用当前屏幕上显示的曲线替换所有曲线。
- 用当前屏幕上显示的曲线替换所有曲线，同时考虑当前的 "范围"。



该界面显示 LFO 响应曲线。

通过响应曲线，可以轻松修改主曲线的反应方式。

点击该界面可对其进行编辑（右击可进入选择和编辑模式）。

该曲线的变形由左侧名为 RESPONS MORPH (16) 的设置控制。

注：亮点表示控制效果与固定曲线的关系。您可以在 "半发光" 和 "发光点" 选项中降低其亮度或将其隐藏。



该控制可限制滤波器频率相对于曲线的上升速度，从而避免过渡过于突然。

注：发光点直观地显示了该控件相对于固定曲线的效果。您可以使用 "半发光" 和 "发光点" 选项调整该点的亮度，甚至将其完全隐藏。



激活该控制器可启用 LFO 曲线信号的 "READ AHEAD" 功能，这样就不会错过进入插件的声音的攻击 ("瞬态")。

这一功能对于保留所有的攻击特别有用，而无需手动调整曲线的每个元素。

READ AHEAD 仅适用于 SLIDE UP 的范围在 0 至 50 毫秒之间时。超过 50 毫秒后，由于时滞过大，其效果会减弱：它会在 50 至 100 毫秒之间自动逐步重新调整。100 毫秒后，"READ AHEAD (提前读取)" 功能失效。



该控制可限制滤波器频率相对于曲线的下降速度，从而避免过度陡峭的下降。

注：发光点直观地显示了该控制器相对于固定曲线的效果。您可以使用 "半发光" 和 "发光点" 选项降低其亮度或将其完全隐藏。

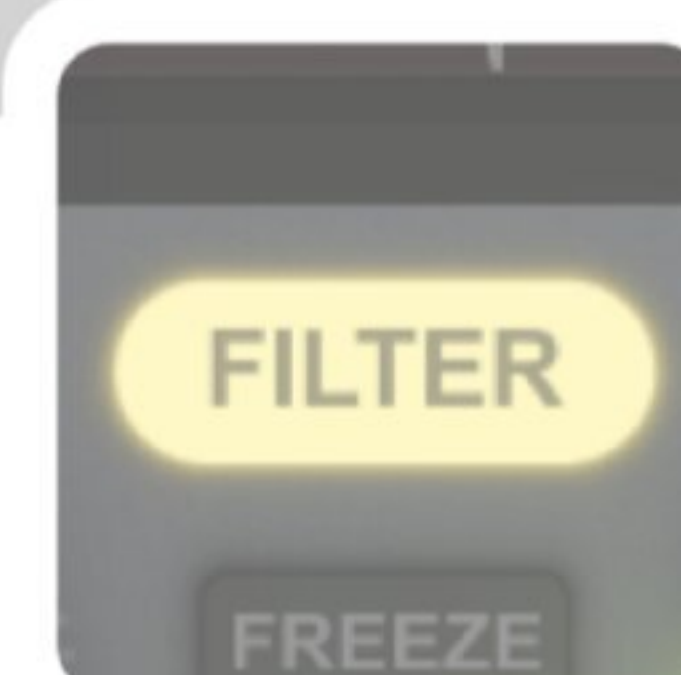


这种控制方式增加了滤波器频率随曲线变化的灵活性，使过渡更加平滑自然，并可在曲线周围产生频率反弹效果。



注：亮点直观地显示了该控件对固定曲线的影响。您可以通过 "半发光" 和 "发光点" 选项降低其亮度或完全禁用。

单击可激活或停用滤波器。滤波器被置于内部效果器链的第二个位置，激活或关闭时会在链显示屏上显示。该滤波器提供 12 种不同模式，其中一种专门用于音量控制，另一种用于发送 MIDI 数据：



- LP4：4 极低通滤波器
- LP2：2 极低通滤波器
- BP4：4 极带通滤波器
- BP2：2 极带通滤波器
- HP4：4 极高通滤波器
- HP2：2 极高通滤波器
- N4：4 极陷波滤波器
- N2：2 极陷波滤波器
- N2X：2 极陷波滤波器变体
- PEAK：峰值滤波器
- ENV：仅控制音量，无滤波功能
- MIDI：根据调制曲线发送 MIDI 信号，通过 OF2 的 LFO 和变形系统控制其他设备

您可以直接点击过滤器图标来选择过滤器类型。

所提供的滤波器都是经典模拟电路的模型。这些模拟电路具有丰富的特性和细微差别，与标准数字滤波器相比需要更多的处理器资源。

截止频率受调制曲线和共振参数的影响。注意：右上角的最后一个滤波器只是一个音量控制器。它对谐振参数没有反应。

重要提示：使用谐振滤波器时，注意不要将谐振推得太高，以避免过度饱和或反馈而改变或损坏信号。

在 PN 效果链中，滤波器位于两个色彩模块之间。它在声音的色彩和动态方面起着核心作用。

有 12 种滤波器可供选择：

- LP4：4 极低通滤波器
- LP2：2 极低通滤波器
- BP4：4 极带通滤波器
- BP2：2 极带通
- HP4：4 极高通
- HP2：2 极高通
- N4：4 极陷波
- N2：2 极陷波
- N2X：2 极陷波变体
- PEAK：钟声滤波器
- ENV：仅音量控制（无谐振）
- MIDI：根据调制曲线发送 MIDI 信号，通过 OF2 的 LFO 和变形系统控制其他设备



该控制器可调整滤波器的共振，增强截止频率附近的频率。

建议适度使用，因为过高的共振会导致咄咄逼人的声音峰值，从而引起听力疲劳，甚至长期损害听力。因此，一定要谨慎使用该参数，尤其是在高听力水平或混音时，以保护音质和听力健康。



该控制器模拟滤波器电路中的共振压缩。当滤波器谐振被激活时，它的音质效果会变得尤为明显。

它可以补偿因共振增加而引起的音量变化，确保声音平衡更加稳定。

警告：该滤波器模拟的是模拟电子电路，共振会产生强大的高音峰值。请务必小心操作共振控制，以保护您的听力并避免任何不适。



该控制器激活位于滤波器之前的 "FREEZE" 模块。效果从 "START" 参数定义的 LFO 点开始，在 "LEN" 参数指定的时间后结束。

"FREEZE" 效果给人的感觉是在滤波器输入端将声音在时间上冻结，从而在调制中产生时间上的停顿。

如果您对此效果感兴趣，它是我们的另一款插件 "VOCAL FREEZE" 的简化版。



通过 "START (开始)" 控制器，您可以定义时间进程中冻结的精确起始点，从而对效果启动的时刻进行微调。

LFO



该控制器调整 LFO "冻结" 部分的持续时间，即信号被冻结的时间段。

注：要将这段时间快速延长至 LFO 的直线末端，只需双击该控制钮即可。



该控制器可激活电子二极管失真效果，产生特有的饱和度、丰富的谐波和经典模拟电路典型的温暖音色。

DIODE

模块位于内部效果链的最后一级，确保失真效果应用于最终处理信号。每次激活或停用模块时，动态显示屏都会更新，您可以清楚地看到模块在效果链中的位置。

这款二极管失真效果器非常适合为您的声音增添体感、温暖和复古色彩，同时保持出色的动态和音乐性。



该控制器用于调整二极管失真的截止（低通）频率。



该控制器用于调整二极管失真信号的干/湿混合，调整未处理（干）信号和饱和（湿）信号之间的平衡。这将影响应用于声音的失真效果和色彩。



SYM-H：具有 "硬削波" 特性的对称二极管电路，可产生干净、强烈的失真，同时保持谐波平衡
 - ASYM-H：具有硬削波特性的不对称二极管电路，可产生富含奇次谐波的饱和度，从而产生更粗糙、更具表现力的声音。
 SYM-S：具有软削波的对称二极管电路，提供更柔和、更温暖的饱和度，非常适合微妙的模拟质感
 - ASYM-S：具有软削波的不对称二极管电路，将不对称电路丰富的谐波与更平滑的饱和度相结合，带来温暖而充满活力的声音。通过这些模式，您可以调节失真的性质和强度，从而精细地塑造合成器的谐波响应，提供适合不同音乐风格和氛围的宽广音色。



单击启用或禁用主 LFO 对二极管失真进行增益调制。

激活该调制后，当主 LFO 达到最大电平时，二极管效果的音量将达到最大，从而可以根据 LFO 的函数对失真效果进行动态、有节奏的控制。



点击可激活或关闭 COLOR 调制矩阵，该矩阵旨在产生 "意外惊喜"！

调制矩阵包括两个类似的调制：

- 第一种在滤波器之前 (COLOR 1)
- 第二种在滤波器之后 (色彩 2)

您可以在激活或关闭 COLOR 时出现的效果链中查看这些模块。

请注意，这两个模块 (PRE 和 POST) 使用相同类型的振荡器和音高变化。这种限制是有意为之，因为 COLOR 模块旨在为滤波器添加简单的色彩点缀，创造出意想不到的有趣变化。

通过该控制器左右两侧的选择器可以定义调制类型：振荡器、通量、环形调制、镶边、Sylab 或混响。



该控制器用于调整滤波器前的调制。共有六种调制方式可供选择：

- RNG（环形调制）：信号与振荡器相乘，产生丰富的和声质感。
- FLX（通量调制）：声音被分割成非常短的重复块，与振荡器频率同步。这种处理方式利用输入波形实时生成自己的波表，然后用作振荡器。
- OSC（振荡器调制）：振荡器直接混入音频信号，增加谐波层。
- REV（混响）：声音通过混响效果。音高控制混响的大小。
- SYL（元音滤波器）：声音经过类似 Sylab 插件的元音滤波器处理。音高控制着声母的移调。
- FLG（镶边）：声音经过镶边处理。音高控制镶边反馈的大小。

注意：激活 FLX、REV、SYL 或 FLG 功能时，振荡器波形不会被考虑在内。



该控制器用于调整滤波器前振荡器的音高。

请注意，该值将在 SCALE（音阶量化）之后设置，从而为最终音效提供更大的灵活性。

您可以使用键盘上的 **SHIFT** 键或鼠标右键进行微调。左右双击可增大或减小整个音高值。双击中心位置可将设置重置为零。

注意：如果激活了 FLX、REV 或 FLG 功能，则不会考虑振荡器波形。在这些情况下，该控制器分别用于

- FLG：调整镶边反馈。该设置为双极性，中间反馈为零。左侧的值也会增加反馈，但会反相。
- SYL：调整 Sylab 滤波器的移调。
- REV：调整混响的大小。



该控制器用于调整滤波器前色彩的调制音量。



如果希望平滑预滤波色彩振荡器的音量包络线，请激活此控制器。

振荡器音量包络将增加几毫秒的滑动，以避免信号过于突然。



激活此控制器可在内部停用模块 COLOR 1 上的音高调制，但仅限于在该模块中选择了 OSC 时。

如果将

OF2

用作合成器，这一点非常有用。在这种情况下，相关模块的振荡器将锁定在音符上，而不进行音高调制。



该控制器用于调整滤波器后的调制。可进行六种类型的调制：

– RNG：环形调制 – 信号乘以振荡器。

– FLX：流动调制

将声音分割成非常短的音块，并设置为振荡器频率。这种处理方式利用输入波形实时生成自己的波形表，并将其用作振荡器。

– OSC：振荡器调制 – 将振荡器与信号混合。

– REV：混响——声音经过混响。音高控制混响的大小。

– SYL：元音滤波器 – 声音通过一个类似于 Sylab 插件的滤波器。音高控制着声母的移调。

– FLG：镶边 – 声音通过镶边。音高控制镶边反馈的大小。

注意：激活 FLX、REV、SYL 或 FLG 功能时，振荡器波形不会被考虑在内。



如果希望平滑滤波后彩色振荡器的音量包络线，请激活此控制器。

振荡器音量包络将增加几毫秒的滑动，以避免信号过于突然。



该控制器用于调整滤波器后振荡器的音高。

请注意，该值将在 SCALE（音阶量化）之后设置，从而为最终音效提供更大的灵活性。

您可以使用键盘上的

SHIFT

键或鼠标右键进行微调。左右双击可增大或减小整个音高值。双击中心位置可将设置重置为零。

注意：如果激活了 FLX、REV 或 FLG 功能，则不会考虑振荡器波形。在这些情况下，该控制器分别用于

– FLG：调整镶边反馈。该设置为双极性，中间反馈为零。左侧的值也会增加反馈，但会反相。

– SYL：调整 Sylab 滤波器的移调。

– REV：调整混响的大小。



该控制器用于调整滤波器后色彩的调制音量。



激活此控制器可在内部停用模块 COLOR 2 上的音高调制，但仅限于在该模块中选择了 OSC 时。

如果将 OF2 用作合成器，该功能将非常有用。在这种情况下，相关模块的振荡器将锁定在音符上，而不进行音高调制。



激活此控件可将笔记连接在一起。

如果不希望每个新音符都重置振荡器相位，这将非常有用。例如，如果一个振荡器在启动时会产生咔嚓声，那么激活 Legato 模式就可以解决这个问题。

您还可以使用 "SOFT" 颜色按钮来减弱这类声音，或调整 "SLIDE" 时间以实现较慢的过渡。



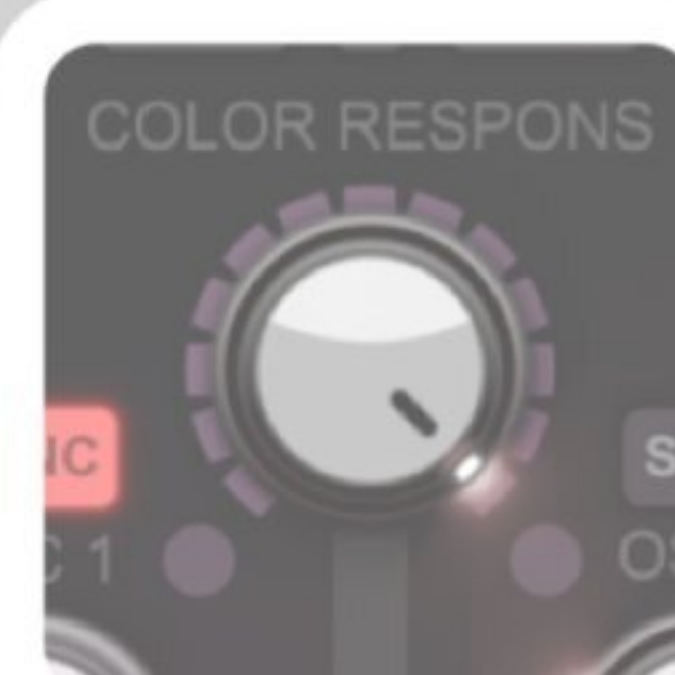
该控制器决定调制矩阵 (COLORS) 的动态特性。

居中位置：COLORS 效果始终保持激活状态。

向右转：响应与变形曲线同步。

向左旋转：响应与变形曲线不同步。

中间位置会产生微妙的变化，尤其是在左侧范围，稍作调整就会产生不同的效果。要进行精确调整，请在调整参数时按住鼠标右键或 Shift 键。



该指示器显示颜色预滤波器的实时响应与主 LFO 曲线的函数关系。

可以使用 "颜色响应" 来改变这一响应。



该指示器显示 COLOR POST-FILTER 的实时响应与主 LFO 曲线的函数关系。

可以使用 COLOR RESPONS 来改变这一响应。



该控制器设置调制矩阵振荡器的基音。

这个音符将作为音高控制的基音，可以由外部主键盘调制（启用选项，见 "MIDI 至音符" 选项）。

注：双击右侧可向上移动一个八度，双击左侧可向下移动一个八度。



该控制器设置调制矩阵振荡器使用的音域。如果该控制器设置为零，则不会使用任何音域。

它有 37 种已知的音域（或模式）：

- 八度
- I-V
- I-IV
- I-IV-V
- 四声
- 四声小调
- 三声
- 大五声
- 悬浮五声
- 蓝调小五音
- 蓝调大五声
- 小五声部
- 宫古布施
- 岩户
- 平吉
- 全音
- 全音
- 普通蓝调
- 神秘
- 波斯语
- 爱奥尼亚
- 多里安调
- 弗里吉安
- 吕底亚
- "密克利迪安"
- 爱奥里亚
- 洛克里安式
- 和声小调
- 旋律小调
- 弗里吉亚 6
- 吕底亚式增音
- 吕底亚主音
- 密克利迪安式 b6
- 洛克里安 2
- 变形小音阶
- 大调和声
- 半音阶



该控制器用于调节颜色 1（预滤器）的干/湿度。



该控制器用于定义 COLOR 1 模块中的振荡器类型。在 OBVIOUS FILTER 2 中，有 39 种振荡器可供选择。通过 SYNC 和 FM 控制，可以对这些音型进行更深入的处理。



注意：如果激活了 OSC 或 RNG 以外的功能，则不会考虑振荡器波形。

激活此控制后，COLOR 1 模块振荡器将与输入信号同步。

请注意，此设置需要更多的 CPU。

就振荡器同步而言，该过程涉及调整两个振荡器的相位，以确保它们在相同点开始周期。实现同步的方法是，当输入信号在上升过程中过零时，重置一个振荡器的相位。这可确保两个振荡器保持同步，从而提高信号的一致性和稳定性。

同步振荡器能产生独特、强劲的声音，其特点是时间精确、共鸣和谐。当两个振荡器同步时，它们会产生一种统一而有冲击力的听觉体验，类似于一个协调良好的管弦乐队以完美的音调演奏。这种同步效果丰富了音质和深度，提高了音乐的表现力和清晰度。



当该控制器激活 COLOR 1 模块振荡器上的频率调制（IFM/FM）时。

– 在右侧，输入信号将调制振荡器频率（FM）。

– 在左侧，输入信号将对振荡器频率进行反向调制（IFM），换句话说，频率调制将减慢振荡器的振荡频率，而不是加快振荡频率。

请注意，这种设置需要更多的 CPU。



该控制器用于调整 COLOR 1 振荡器的音高受主变形曲线调制的电平。

该控制器由主 LFO 调节。



通过该控制器，可以在用 SCALE 选定的音域内调节振荡器 1 的频率。该控制器可由 P.ENV 包络控制器调制。

左右双击可将音高上下移动至全值。

如果名为 "P.E.X2" 的控制器处于激活状态，振荡器的内部值将翻倍。



该控制器用于调节颜色 2（后置过滤器）的干/湿度。



该控制器用于定义 COLOR 2 模块中的振荡器类型。通过 SYNC 和 FM 控制，可以对这些音型进行更深入的处理。

注意：如果激活了 OSC 或 RNG 以外的功能，则不会考虑振荡器波形。



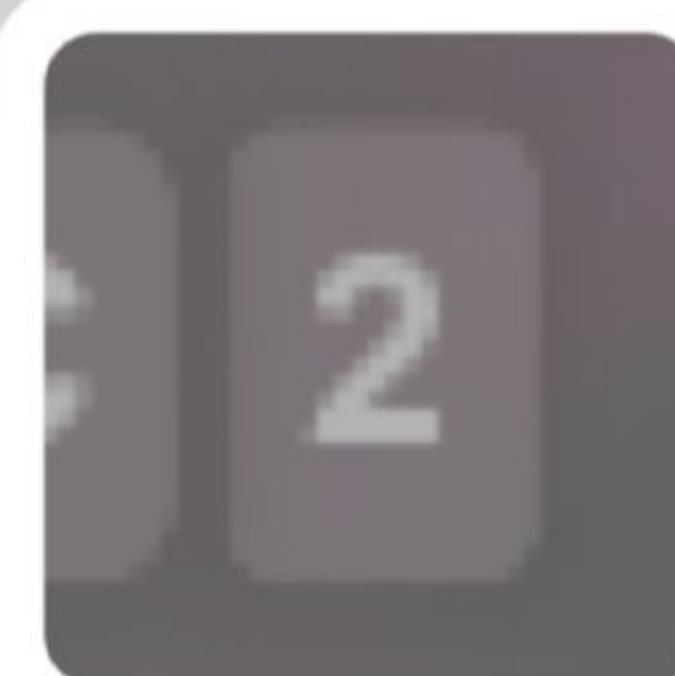
当该控制器激活时，COLOR 2 模块的振荡器将与输入信号同步。您还可以使用名为 N 的同步分频器。

请注意，激活该设置需要更多的 CPU。

有关振荡器同步的详细说明，请参阅振荡器 1 的 SYNC 部分。



您可以激活该控制器，将振荡器同步减半。



当该控制器激活 COLOR 2 模块振荡器上的频率调制 (IFM/FM) 时。

– 在右侧，输入信号将调制振荡器频率（调频）。

–

在左侧，输入信号将对振荡器频率进行反向调制（IFM），换句话说，频率调制将减慢振荡器的振荡频率，而不是加快振荡频率。

请注意，这种设置需要更多的 CPU。



该控制器用于调整 COLOR 2 振荡器的音高受主变形曲线调制的电平。

该控制器由主 LFO 调节。



通过该控制器，可以在用 SCALE 选定的音乐范围内改变振荡器 2 的频率。该控制器可由 P.ENV 包络控制器调制。

左右双击可使音高上下移动至全值。

如果名为 "P.E.X2" 的控制器处于激活状态，振荡器的内部值将翻倍。



该控制器对调制矩阵振荡器的左右声道进行解调。设置为中央时，左右通道频率相同。

单击两次可将控制器恢复到中心位置。

需要注意的是，该控制器在调整音阶 (SCALE) 后才调整频率，因此可以调整振荡器的最终音高。



通过该控制器可以微调振荡器的音高。在中间位置，振荡器的音调会恰到好处；在右侧，振荡器的音调会升高一个音调；在左侧，振荡器的音调会降低一个音调。

单击两次可将控制器调回中间位置。

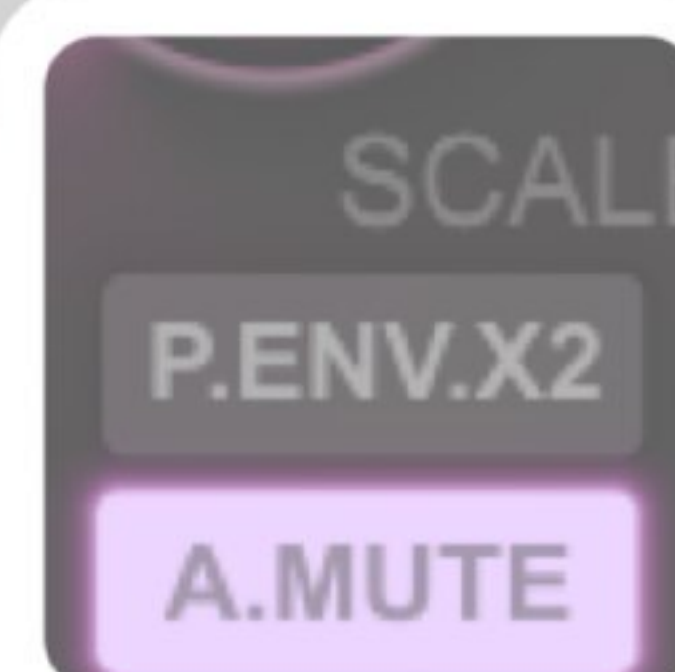
需要注意的是，该控制器是在音阶 (SCALE) 之后调整频率的，因此您可以调整振荡器的最终音高。



激活该控制器可使两个色彩 1 和色彩 2 振荡器的音高包络幅度加倍。

这样就能创造出新的音色，尤其是打击乐音色。请以预置 "The Kick" 为例进行说明。

注意：振荡器频率的振幅将从 -48 半音/+48 半音变为 -96 半音/+96 半音，但显示仍为 -48 半音/+48 半音。



通过该控制器，您可以为音高添加 "滑音"，以平滑音高变化。在 MIDI 音符的情况下，即在 MIDISHOT 模式和 GATE 模式下，也可以使用连音 (L) 来平滑音高变化。



这个控制器可以为音高添加 "滑动上升"，使音高变化平稳。在 MIDI 音符的情况下，即在 MIDISHOT 模式和 GATE 模式下，也可以使用连音 (L) 来平滑音高变化。



该控制器可调整效果的总体增益。

当使用的预置将音轨的整体电平降低过多时，它尤其有用。

警告：该控制器可增加高达 +18dB 的增益，因此请谨慎使用，以避免不必要的饱和或失真。



激活该控件可绕过（停用）该插件。

这样，您就可以快速比较经过处理的声音和没有任何效果的原始声音。



该控制器通过调整干/湿比例来调整效果的整体电平。

- 干：未经处理的信号（原始信号）
- 湿：经过插件处理的信号

通过该控制器，可以精确调节应用于信号的效果强度。



使用该控件可反转插件处理的信号相位。

虽然很少需要，但由于滤波器是模拟电子电路的仿真，因此该参数还是很有用的。有时需要在混音时手动调整相位，以避免出现相位或抵消问题。

OF2



使用该控件可移动插件处理信号的相位。

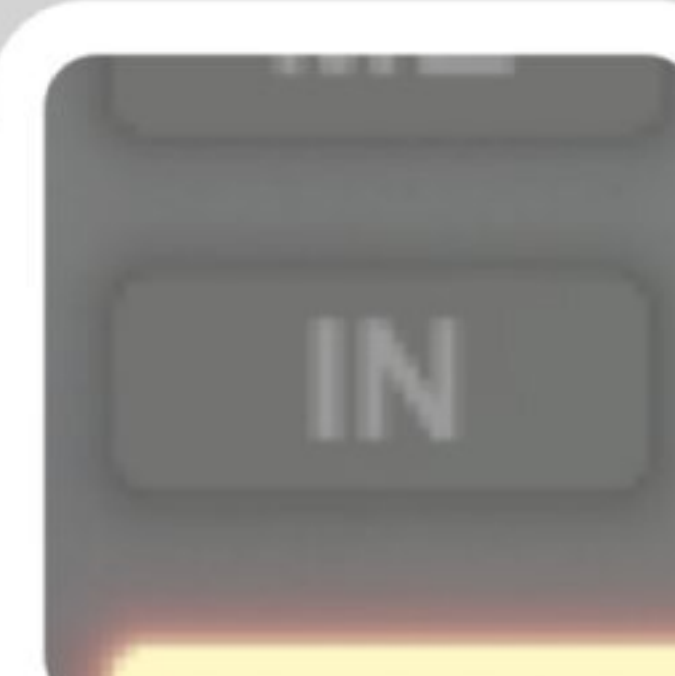
虽然这种设置很少有必要，但由于滤波器是模拟电子电路的仿真，因此还是很有用的。有时需要在混音时手动调整相位偏移，以避免相位问题或信号损失。

OF2



激活此控件可在屏幕上显示插件的输入音频曲线。

默认情况下，音频输入显示在编辑器中未被激活。要激活它，请单击 LFOGRID 六边形右侧的小波形符号。



激活此控件可在屏幕上显示插件的输出音频曲线。

默认情况下，音频输出显示在编辑器中未被激活。要激活它，请单击 LFOGRID 六边形右侧的小波形符号。



通过该控制按钮，您可以选择屏幕上显示的音频信号类型。从左到右，您可以选择：

- M：在屏幕中央显示一条单音曲线。该信号相当于左右声道的平均值。
- ME：与 M 相似，但曲线显示在屏幕底部。超出限值的信号部分会反向"折叠"，以包络线的形式整体显示。
- S：分别显示与左右音频通道相对应的两条曲线。
- SE：与 S 相似，但曲线显示在屏幕的顶部和底部。与 ME 相似，屏幕外的部分被"折叠"，以包络线的形式显示整个信号。



注：如果使用编辑器顶部代表波形的小图标激活回声，同样的显示模式也会应用到编辑器中。

使用此控件可为曲线选择不同的颜色。选择不同的颜色更容易区分插件的不同实例。

单击此控件可打开一个颜色选择窗口。做出选择后，单击窗口外侧关闭窗口。

当颜色选择器处于激活状态时，单击该控件可将其停用并返回默认颜色。再次单击可重新激活选择器并选择新的颜色。

当选择窗口打开时，按住 SHIFT 键并单击 "TINT (色调)" 按钮，每次单击都会滚动显示一种随机颜色。



激活此控制按钮可在音频输入不稳定时切断振荡器。当音频信号进入插件时，振荡器将被激活。

音频输入的打开和关闭响应时间为 250 毫秒。





该菜单专用于 "RETIME" 功能，可让您导入 MIDI 格式的特定乐谱。

例如，如果你的主机有一个节奏音轨，并且主机支持它，你可以将该音轨提取为文件。将该文件导入该菜单后，"TIME" 曲线将自动调整为与导入的节奏相匹配。

MIDI

这将确保您的主 LFO 与歌曲的主旋律保持完美一致。此外，通过激活 "预置载入时锁定音槽" 选项，你还可以探索不同的预置，而无需修改原处的音槽。

请注意，加载 MIDI 音乐槽时，"加载预置时锁定音乐槽" 选项会自动激活，以防止加载新预置时音乐槽被覆盖。此外，在载入沟槽时，"GROOVE"（沟槽）控制器会位于中间位置，与导入的沟槽相对应。您可以将该控制器设置为零来取消这一效果，或者将其推到最大值来夸大凹槽。这种夸张效果是通过放大凹槽的时间变化计算出来的。

各种菜单项包括：

– 预置载入时锁定音槽

导入 MIDI 音乐槽后，该选项将锁定整个 "RETIME" 部分，以便在加载新预置时音乐槽保持不变。此功能激活时，菜单按钮显示为红色。要停用此锁定，请按住 Shift 键并单击该按钮，或用鼠标右键单击该按钮。

– 在导入时保持重定时率：

如果停用该选项，groove import 将根据导入 MIDI 文件的持续时间自动调整 "RETIME RATE（重定时速率）" 参数。如果持续时间超过 4 小节，groove 播放将被限制在这 4 小节内。另一方面，如果启用该选项，"RETIME RATE" 将保持不变，只考虑与该持续时间相应的文件部分。

– 导入最接近的 1/16：

回放 MIDI 文件时，"时间" 曲线可以用两种方式之一创建：一种是考虑每个准确脉冲（默认），另一种是将每个事件四舍五入到最接近的 1/16。选中该选项可激活后一种模式。

– 导入 MIDI 槽...:

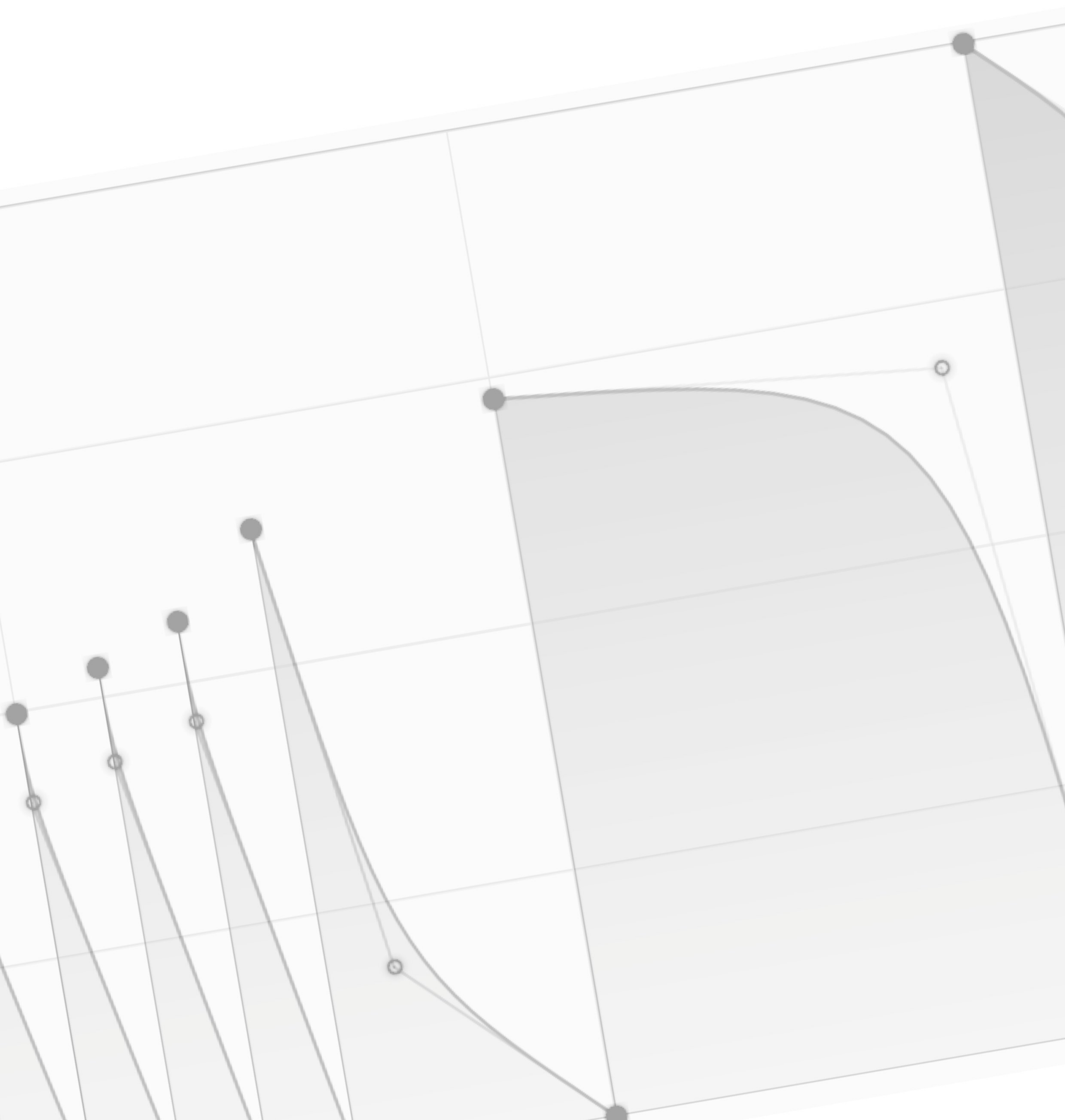
该功能打开一个资源管理器，选择要导入的 MIDI 音乐槽文件。每个导入的槽文件都会复制到一个内部目录中，以便于访问。您也可以直接将 MIDI 文件拖放到界面上导入。

– 显示 MIDI 音乐槽位置：

该选项可打开文件资源管理器，查看内部 MIDI 音乐槽的存储位置。

用户手册的这一部分包括编辑曲线和变形的有用功能

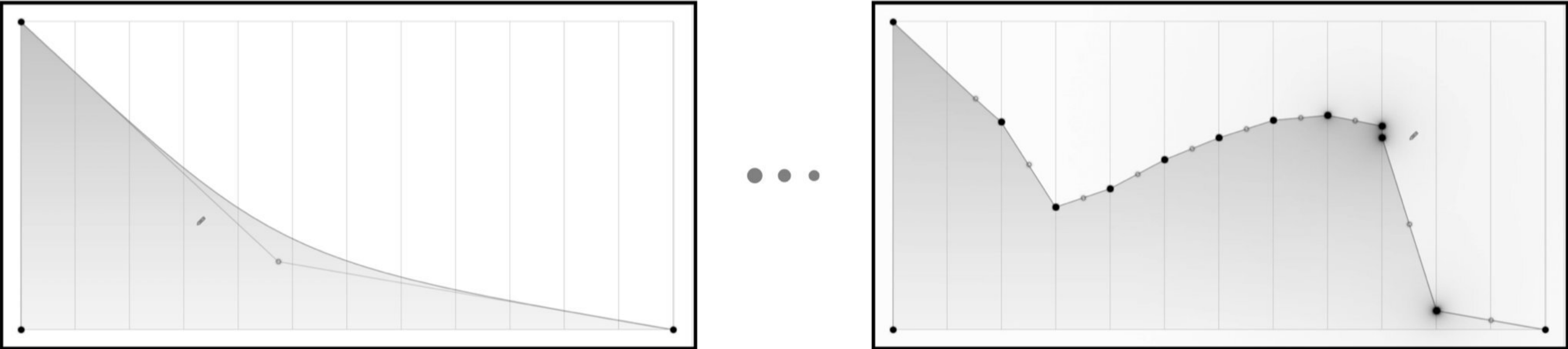
我们的网站上也有关于这一主题的视频。



在曲线上点击右键可以激活和关闭这个功能。点编辑器允许你移动、创建和删除曲线上的点，也可以改变曲线的一般形状。

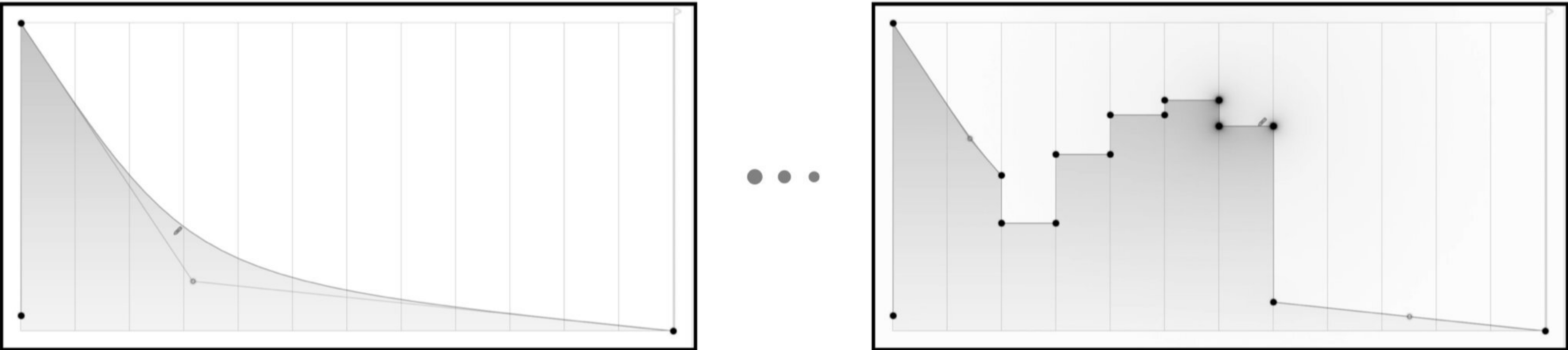
使用Mac上的CMD键盘键或PC上的CTRL来打开和关闭这一功能。

一旦启用，你就可以直接在编辑界面上绘制曲线。



使用键盘上的ALT键来打开和关闭这个功能。

一旦激活，你可以直接在编辑屏幕上绘制曲线。



全局编辑器允许对曲线进行特定的操作，如重复、复制/粘贴、延伸和其他。

在曲线上点击右键可以激活和关闭这个功能。

这个函数强制曲线的点与网格对齐。

使用键盘上的SHIFT键来打开和关闭这个功能。

这个函数允许你在垂直方向上定义网格的大小。

用鼠标右键点击增加网格大小，用鼠标左键点击减少网格大小（按住键盘上的SHIFT键以获得更精确的步骤）。

你也可以用鼠标滚轮来调整网格大小。

通过激活这个功能，你可以保持相同的垂直和水平网格大小

这个功能允许你在水平方向上定义网格的大小。

用鼠标右键点击可以增加网格大小，用鼠标左键点击可以减少网格大小。如果你想要更精确的网格步骤，请按住键盘上的SHIFT键。

你也可以用鼠标滚轮来调整网格大小。

通过按这个按钮，你可以选择变形模式。

- 关闭：变形功能被禁用。
- ON：变形功能被激活。
- LINEAR：变形为线性。

该函数会随机反转曲线上的所有点。

在绘图模式（ATTACK / DECAPY
PENCIL）下，模具符号变为橙色，您可以使用当前设置在当前网格上随机绘图。您也可以按SHIFT键，获得攻击/消隐铅笔的混合效果。

该函数随机生成一条曲线。

在绘图模式（攻击/消解笔）下，模具符号会变成橙色，您可以使用当前设置在当前网格上创建随机图案。在当前设置的基础上会有几步改变。您也可以按SHIFT键来获得攻击/消解铅笔的混合效果。

该功能可创建一个随机序列。该序列与速度相适应。

在绘图模式（"攻击"/"消解
"铅笔）下，骰子符号会变成橙色，您可以使用当前设置在当前网格上创建随机图案。与当前设置相比，许多步骤都会发生变化。您也可以按SHIFT键来获得攻击/消解铅笔的混合效果。

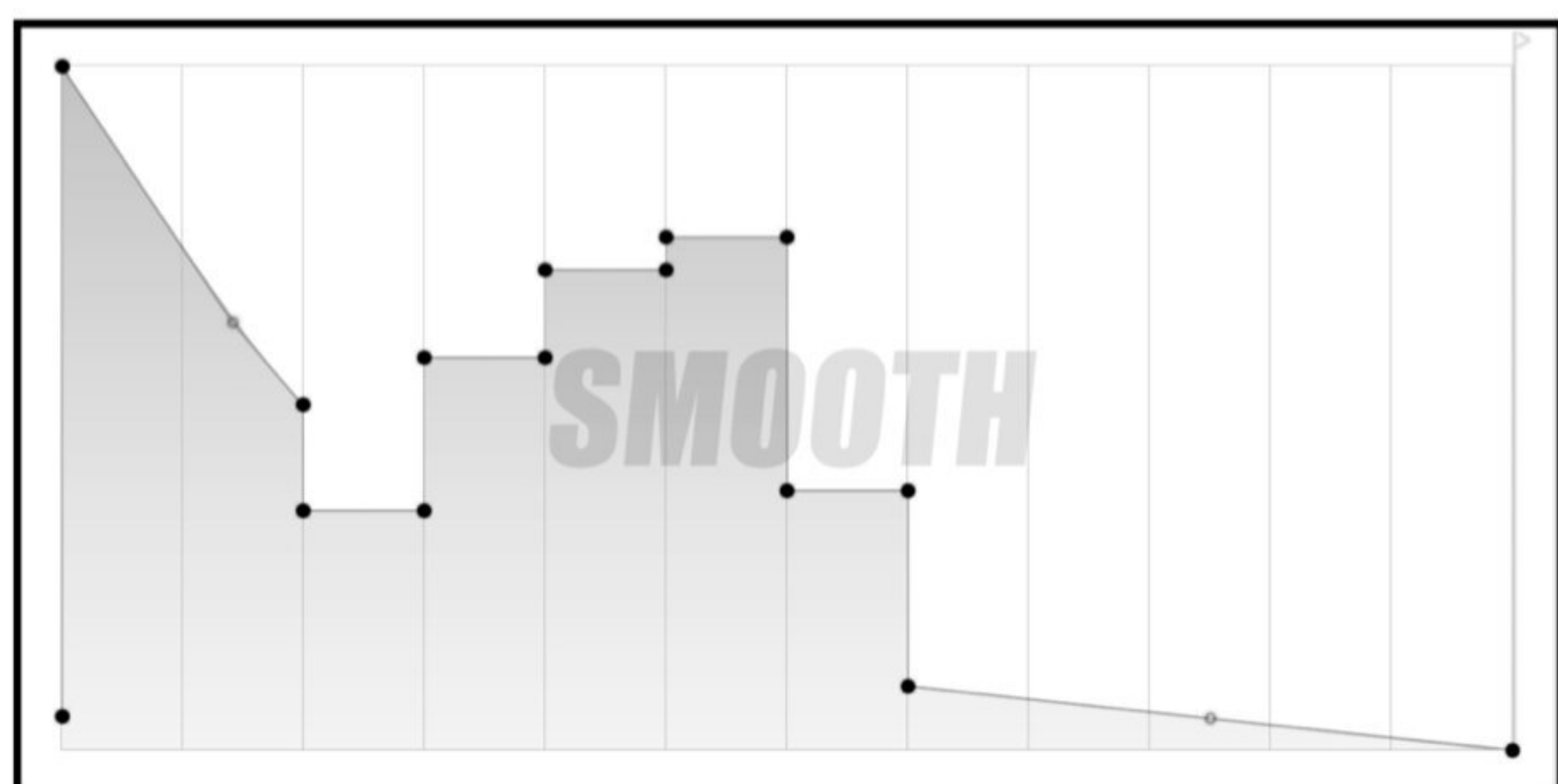


该功能可创建一条随机曲线，或一个适应当前速度的序列。

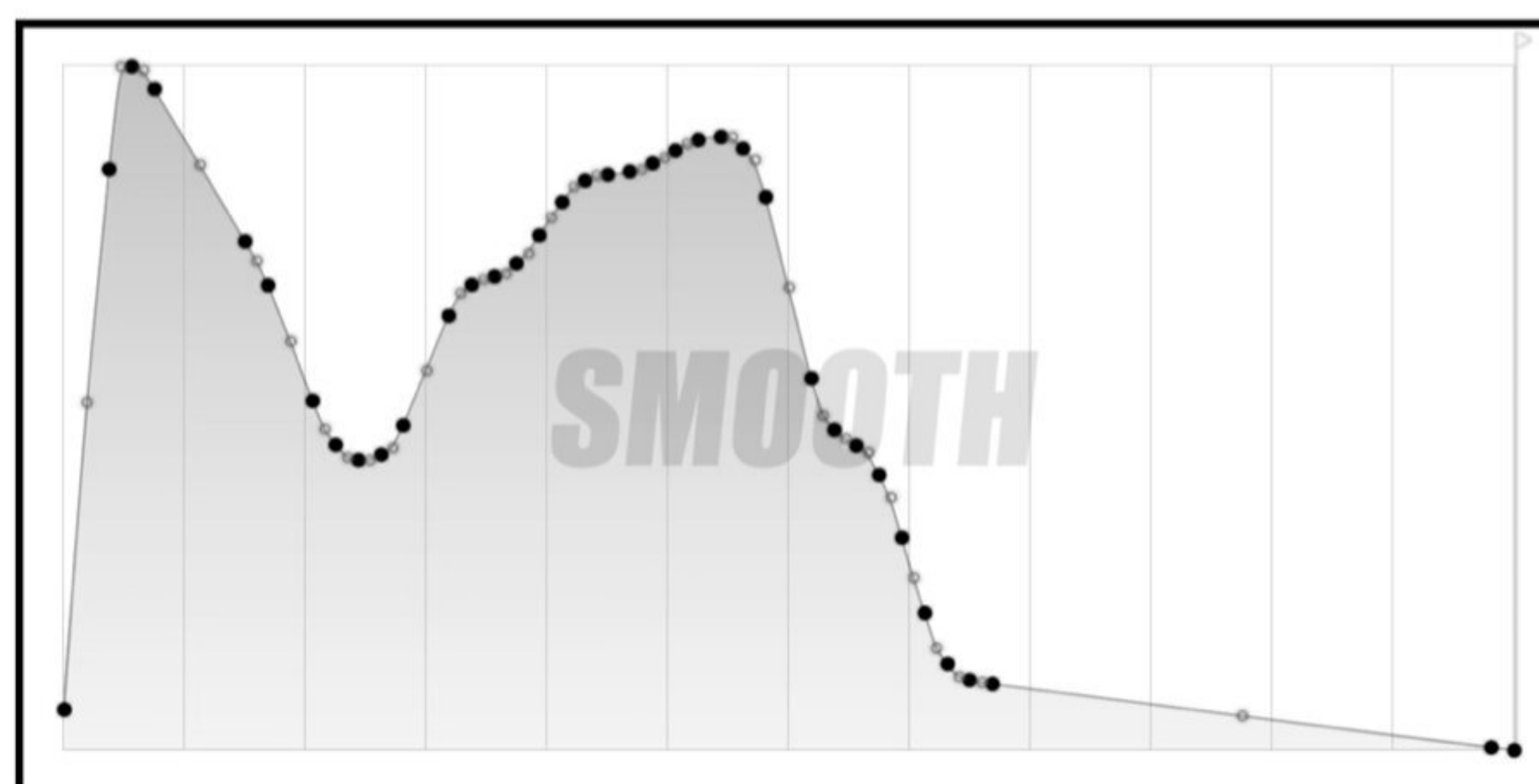
在绘图模式（攻击/消减笔）下，骰子符号变为橙色，您可以使用当前设置在当前网格上创建随机图案。所有步骤都将根据当前设置进行修改。您也可以按 SHIFT 键来获得攻击/消解铅笔的混合模式。



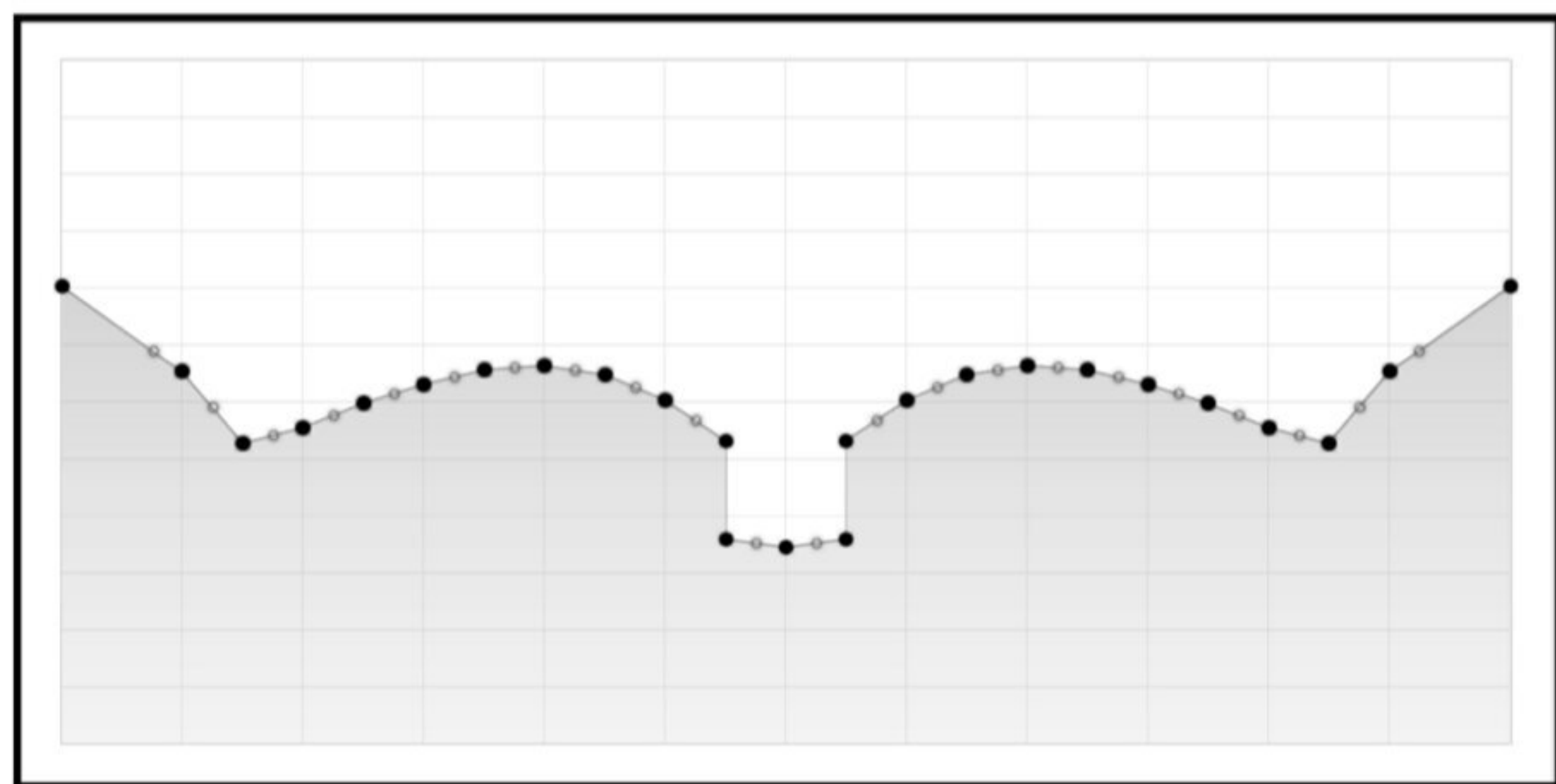
这个函数对曲线进行取整和平滑处理。



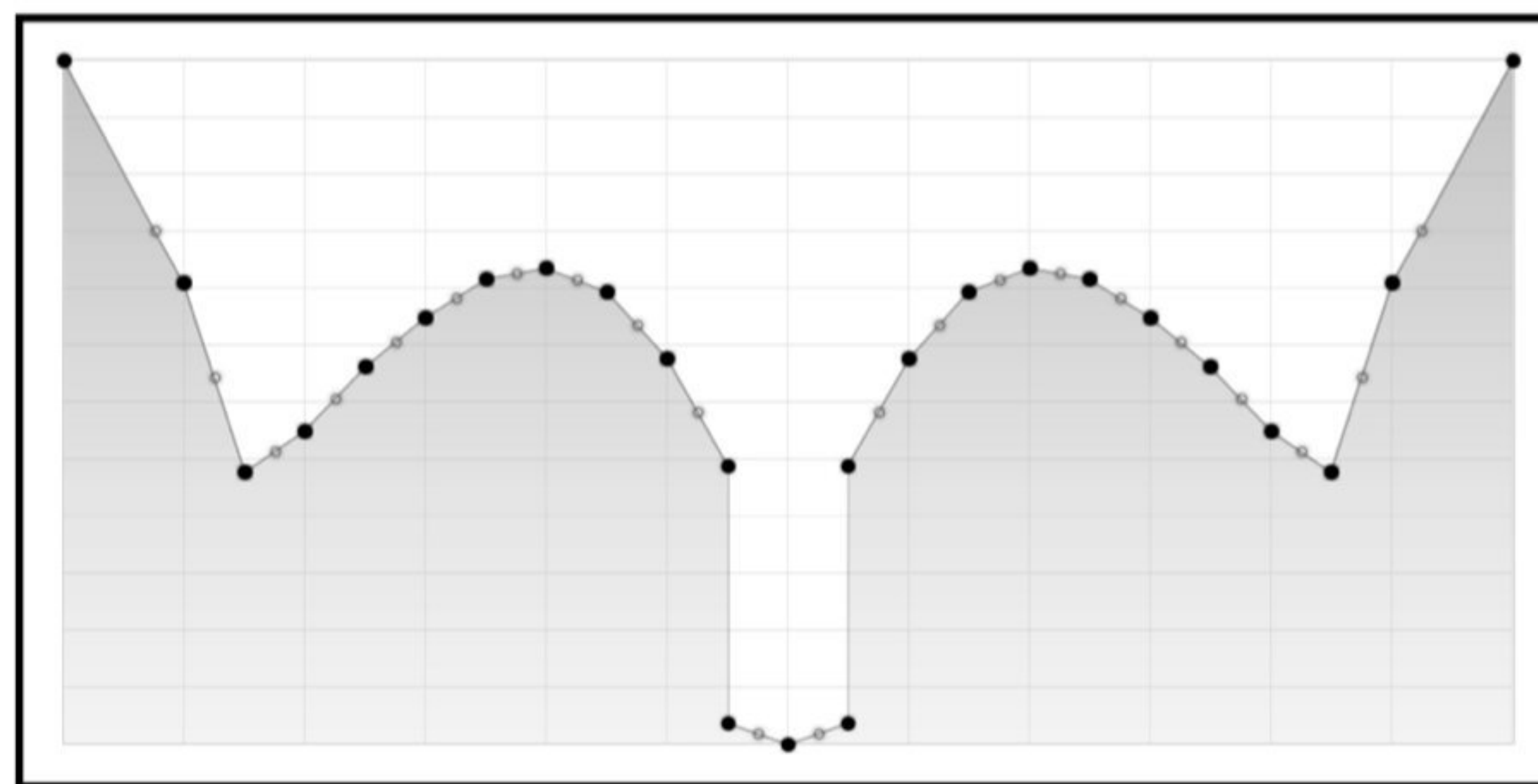
...



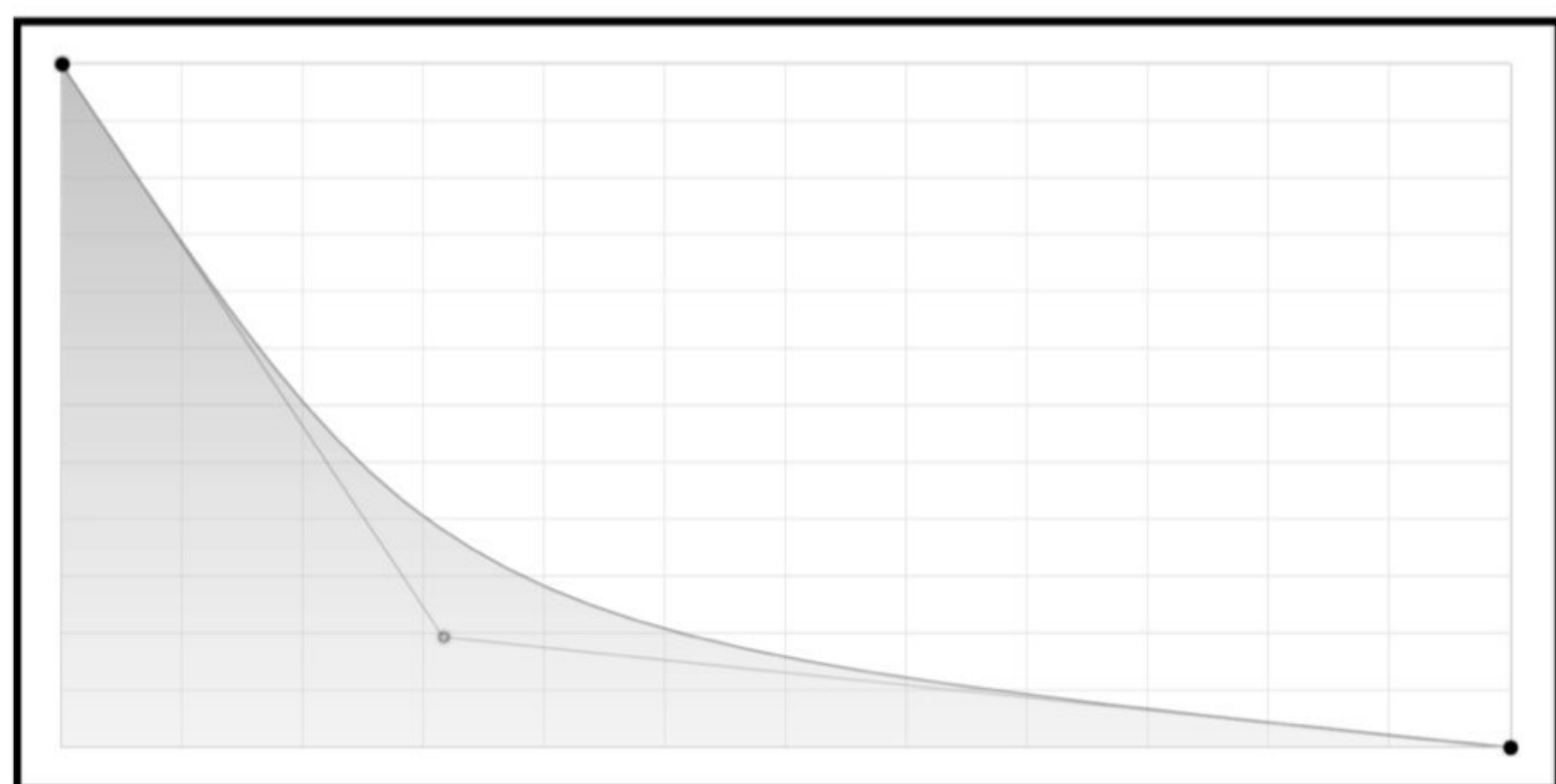
这个函数使曲线正常化。



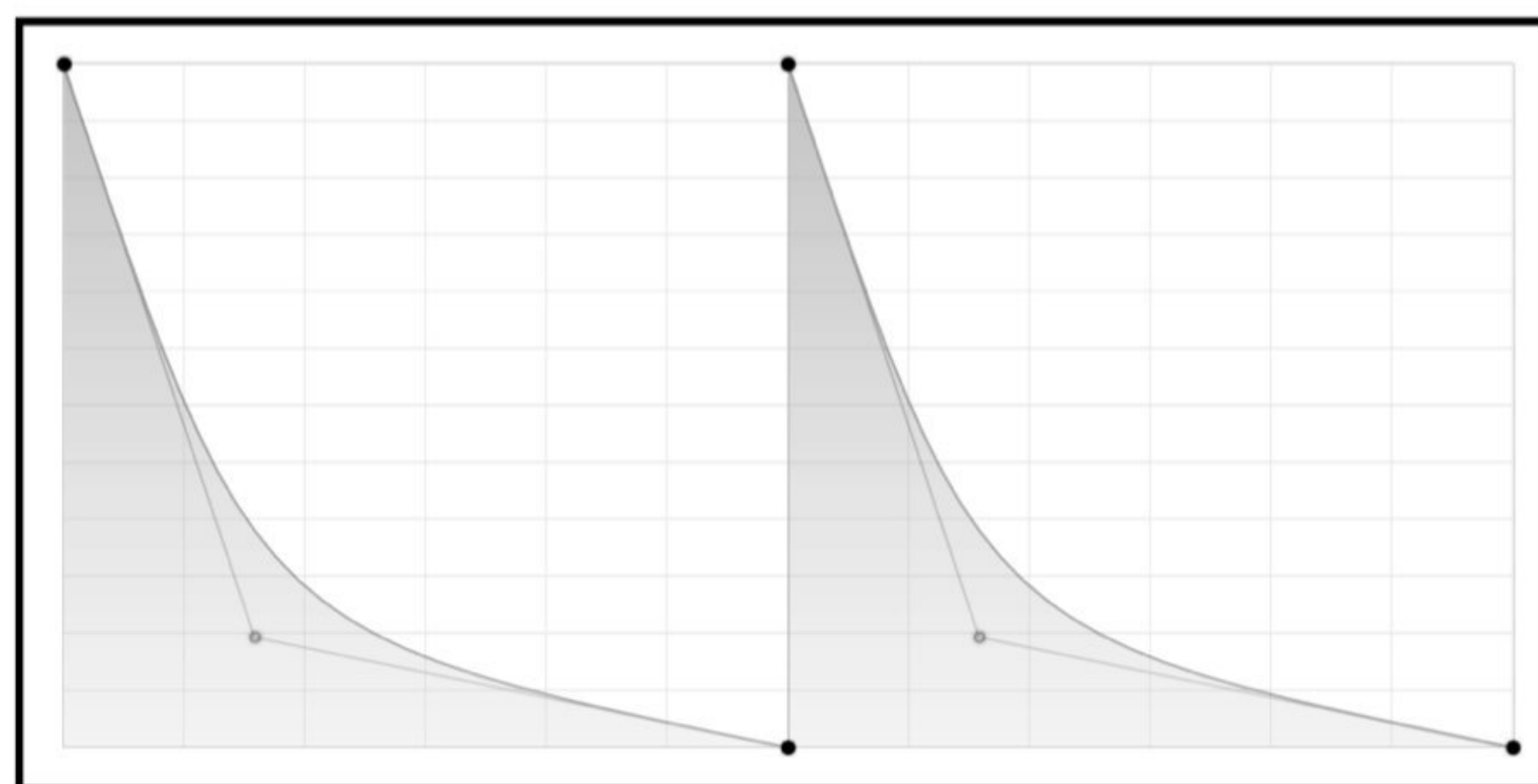
...



这个函数使曲线加倍。

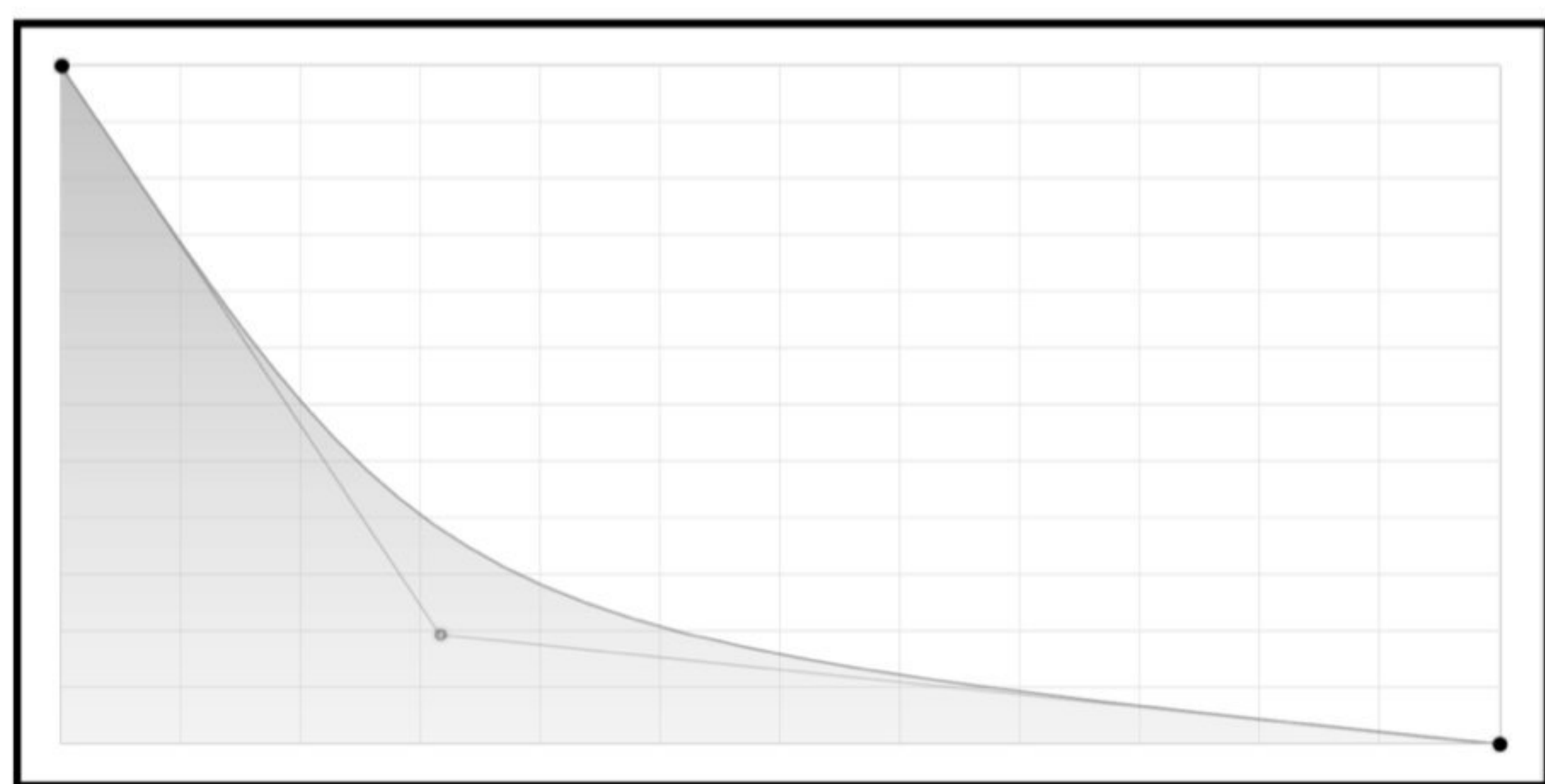


...

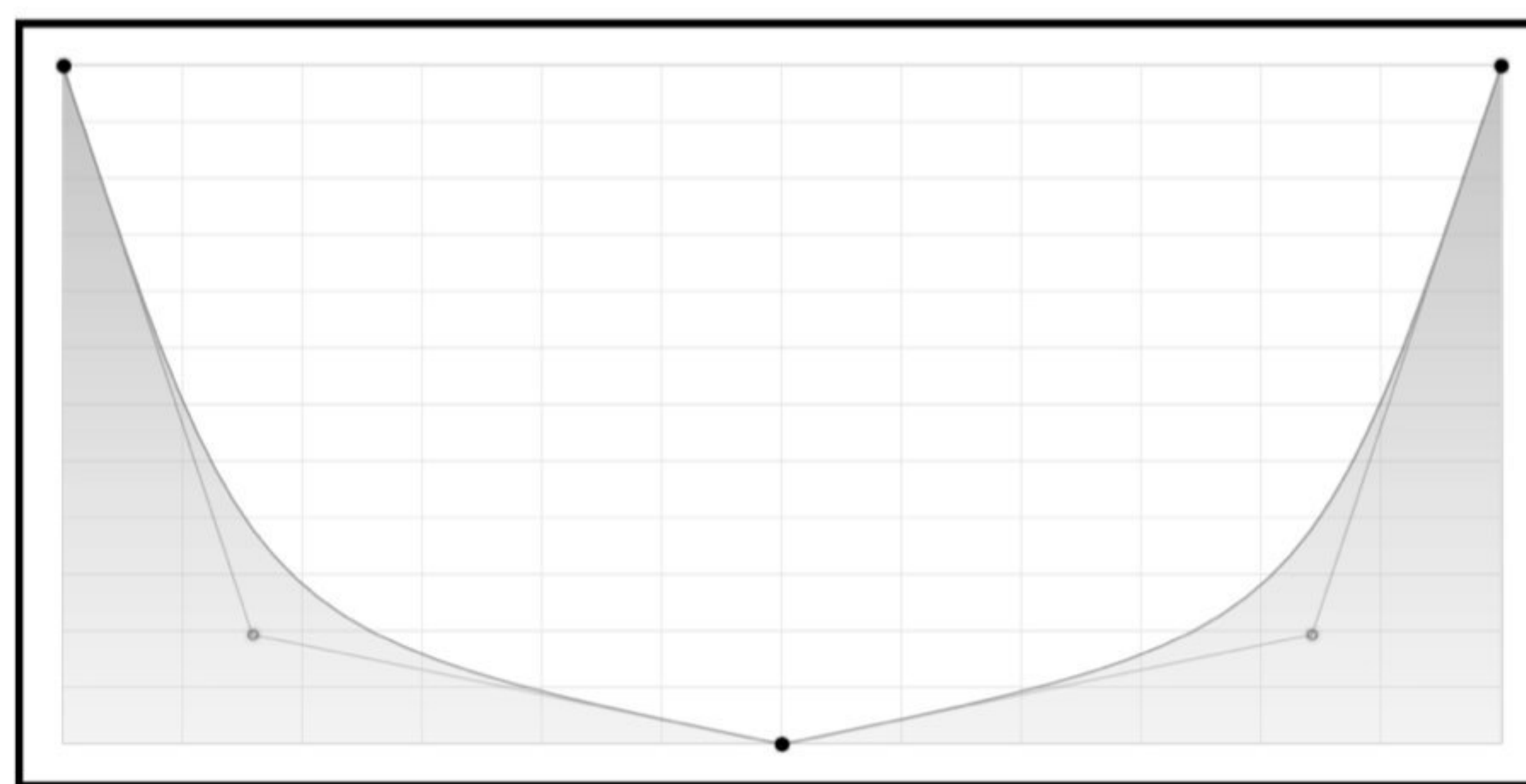




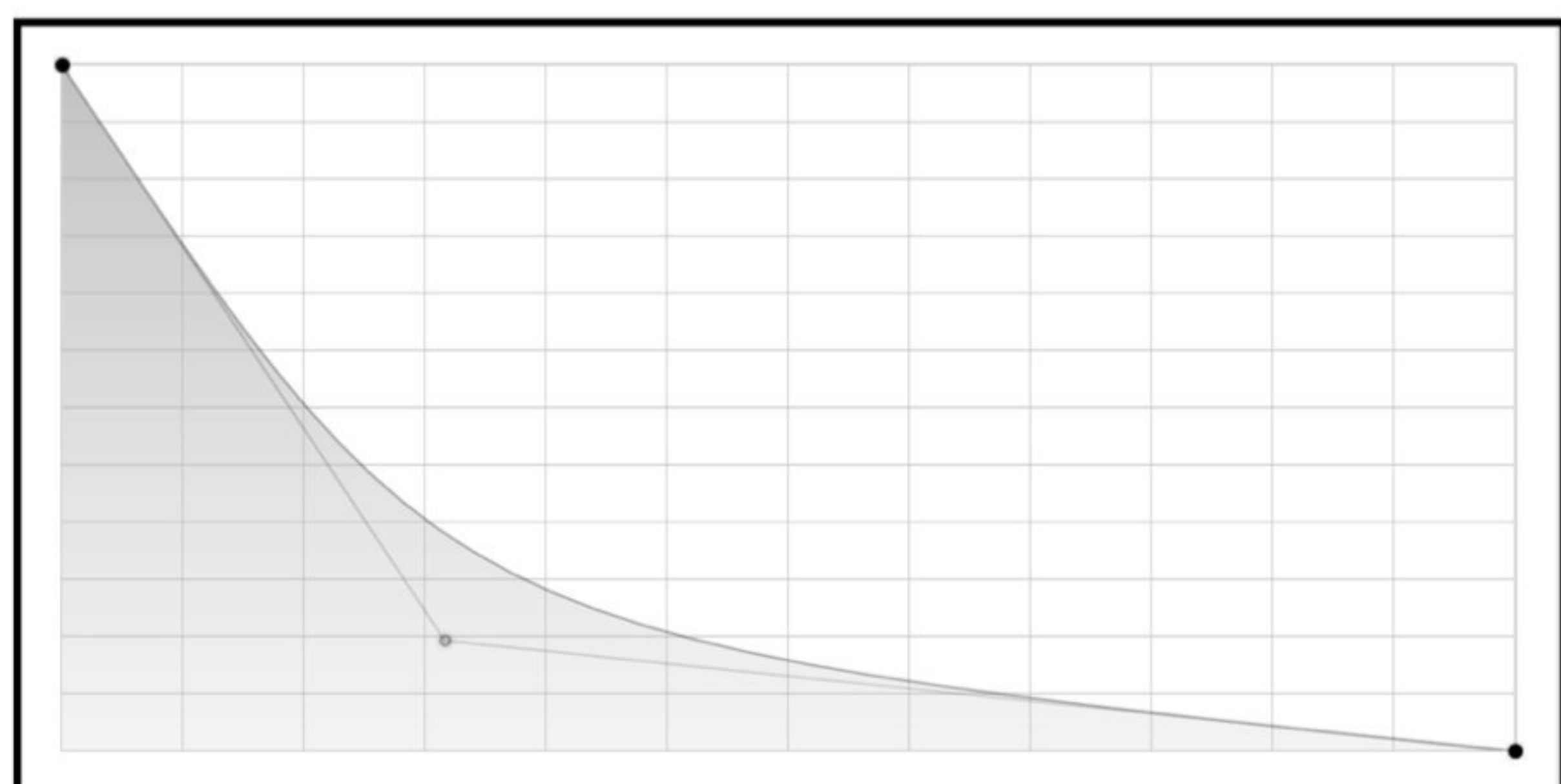
这个函数使镜像曲线加倍。



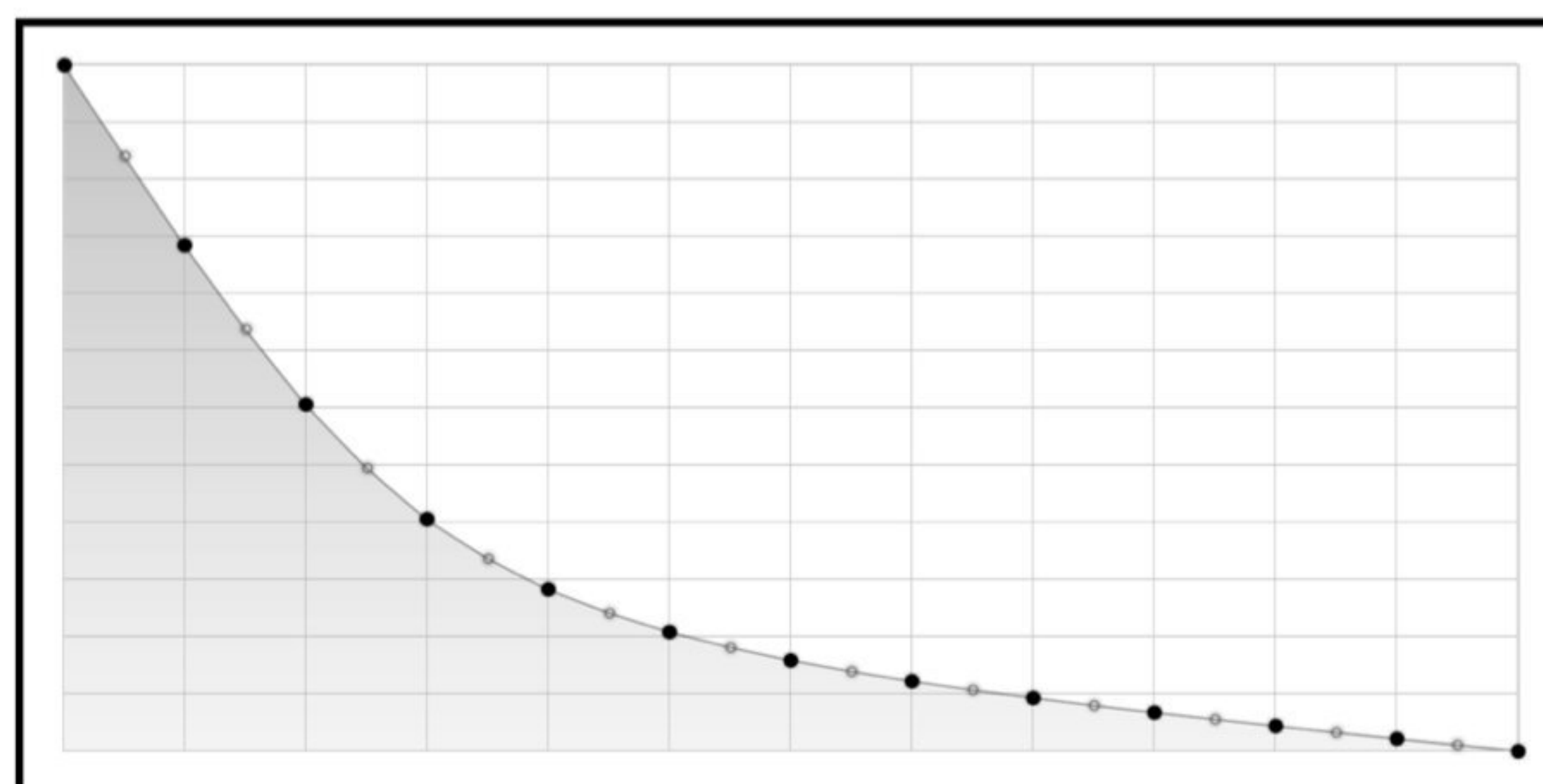
...



此功能可简化曲线。要对所有曲线执行此功能，请按键盘上的 ALT 键，然后按 SHIFT 键，将曲线散列到垂直 X 网格上。



...

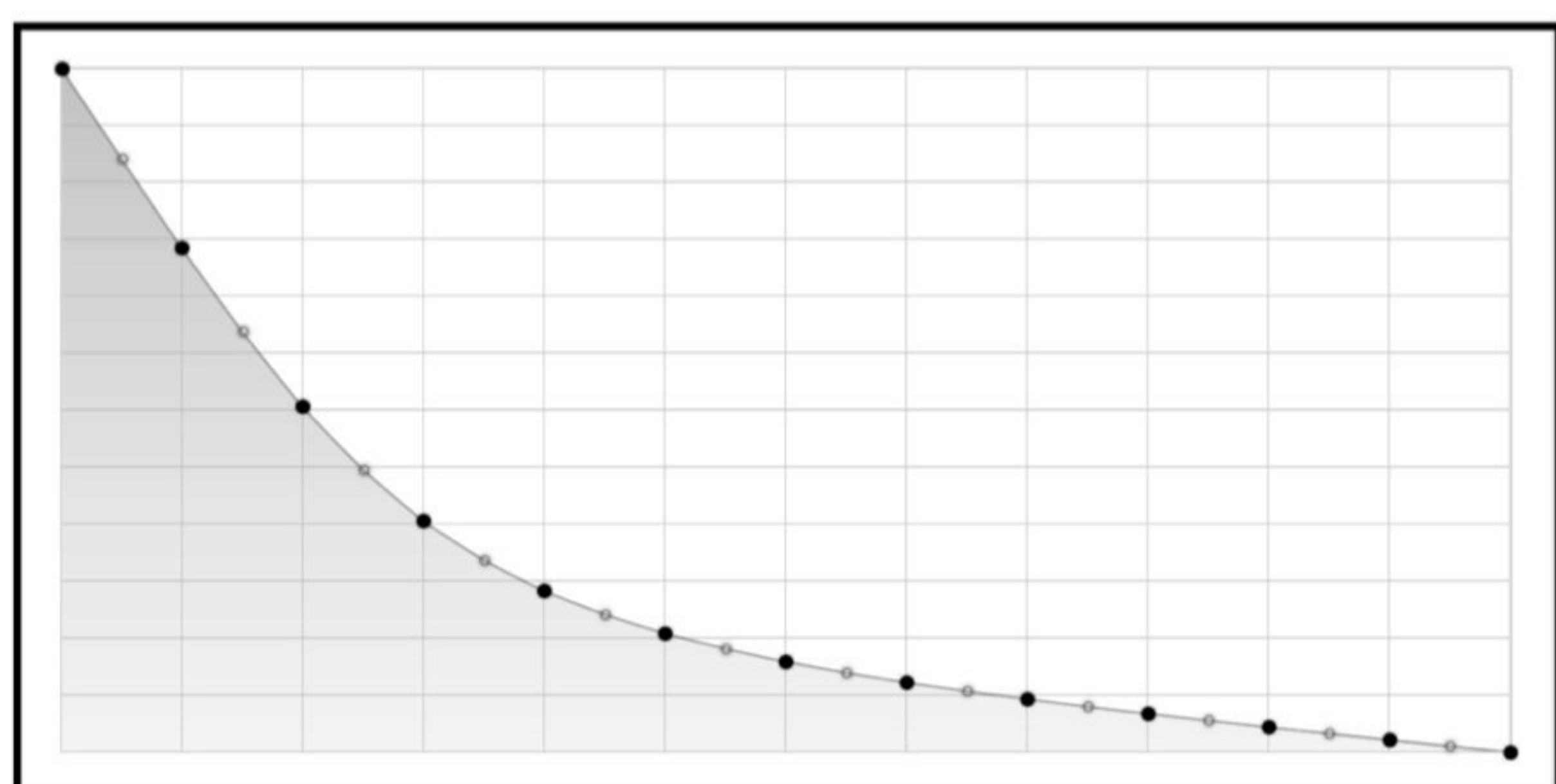


该功能将优化所有曲线，使变形效果尽可能好。

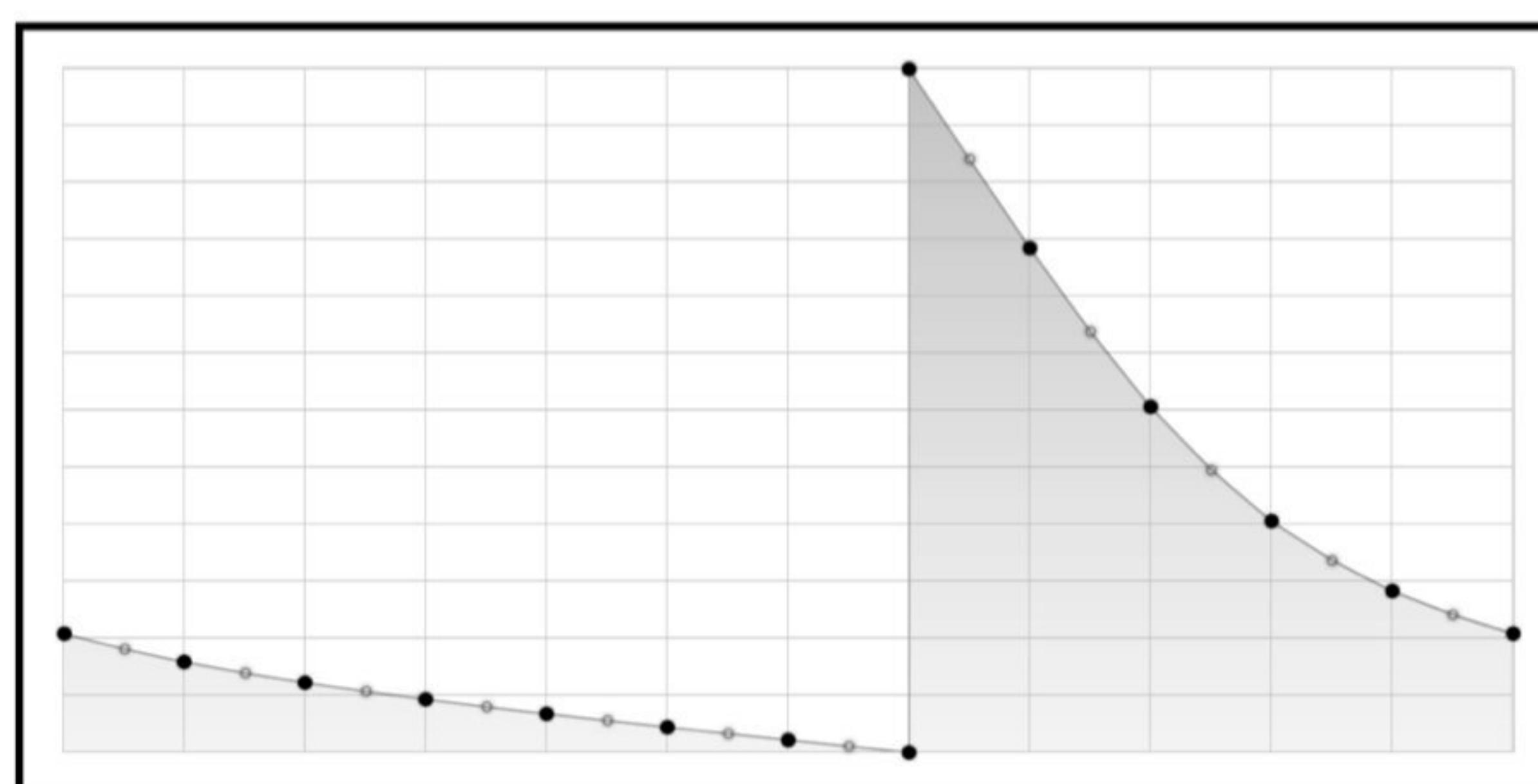
使用 SHIFT 键在 X 网格上进行优化，使用 ALT 键通过保留所有曲线的点来进行优化。



这个函数将曲线的所有点向左移动。



...



这个函数将曲线的所有点向右移动。



垂直翻转

这个函数将曲线上的所有点垂直倒置。



横向翻转

这个函数对曲线上的所有点进行水平反转。



拷贝

这个函数复制曲线。复制的内容可以在具有粘贴功能的插件中使用，也可以在另一个FKFX插件中使用。



粘贴

这个函数粘贴先前复制的曲线。



Load

负荷

这个函数可以打开曲线探索器来加载新的变形。



Save

保存

这个函数将所有的曲线保存为一个变形体。



Undo

撤销

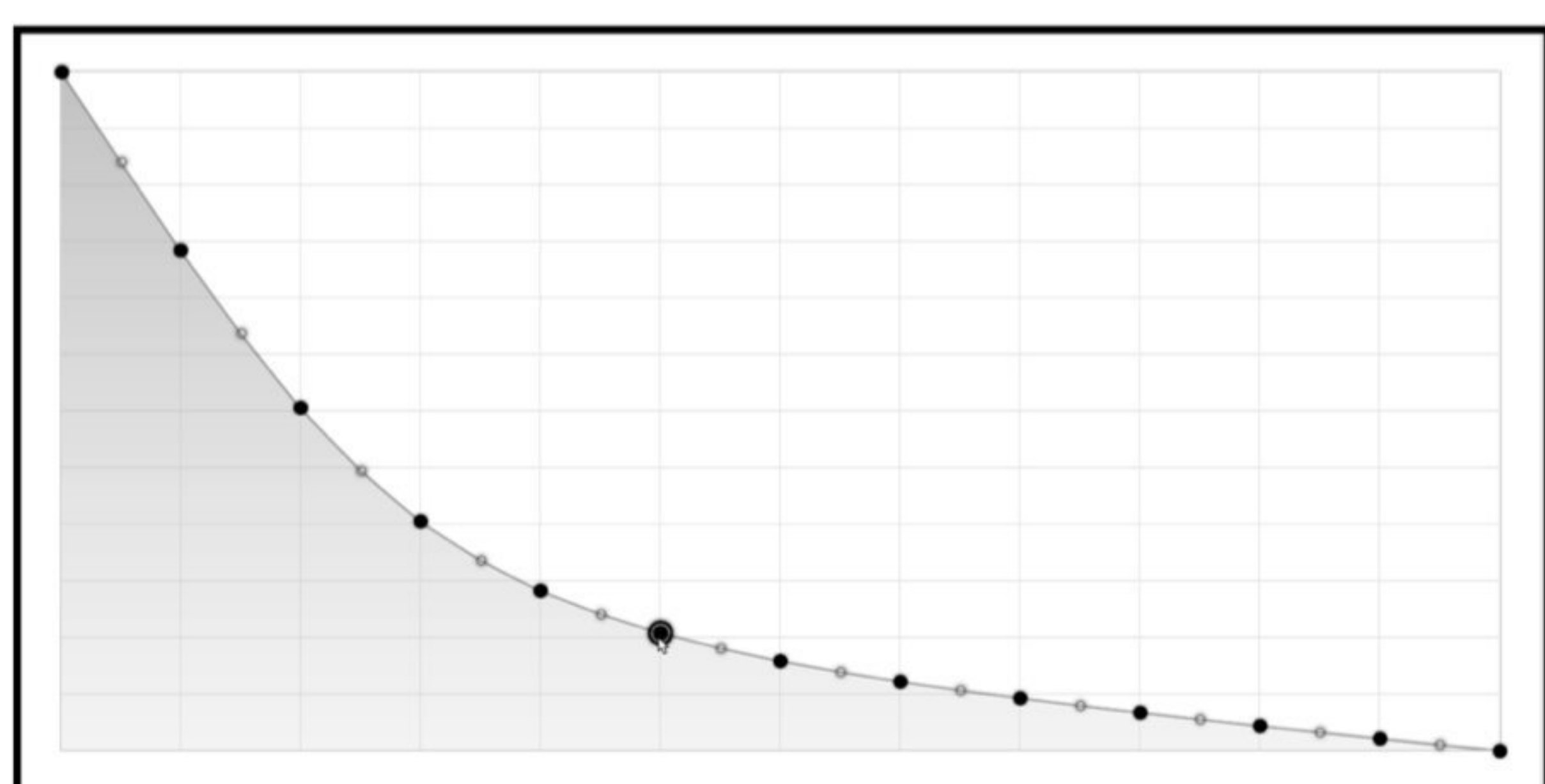
这个功能取消了之前的曲线变化。



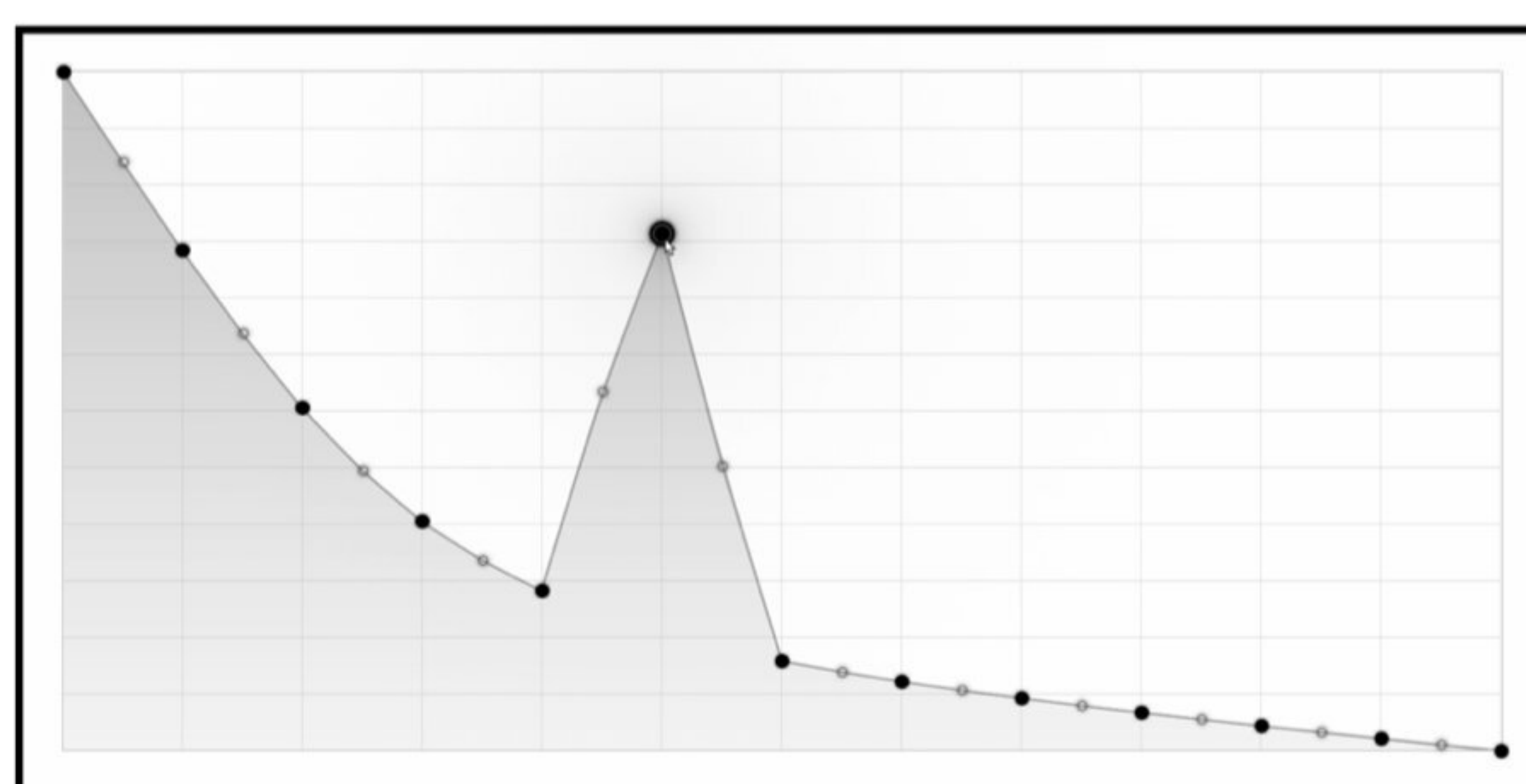
Points

拖曳点

点击移动该点（或多个点）。你可以通过点击该点而不移动它来删除它。



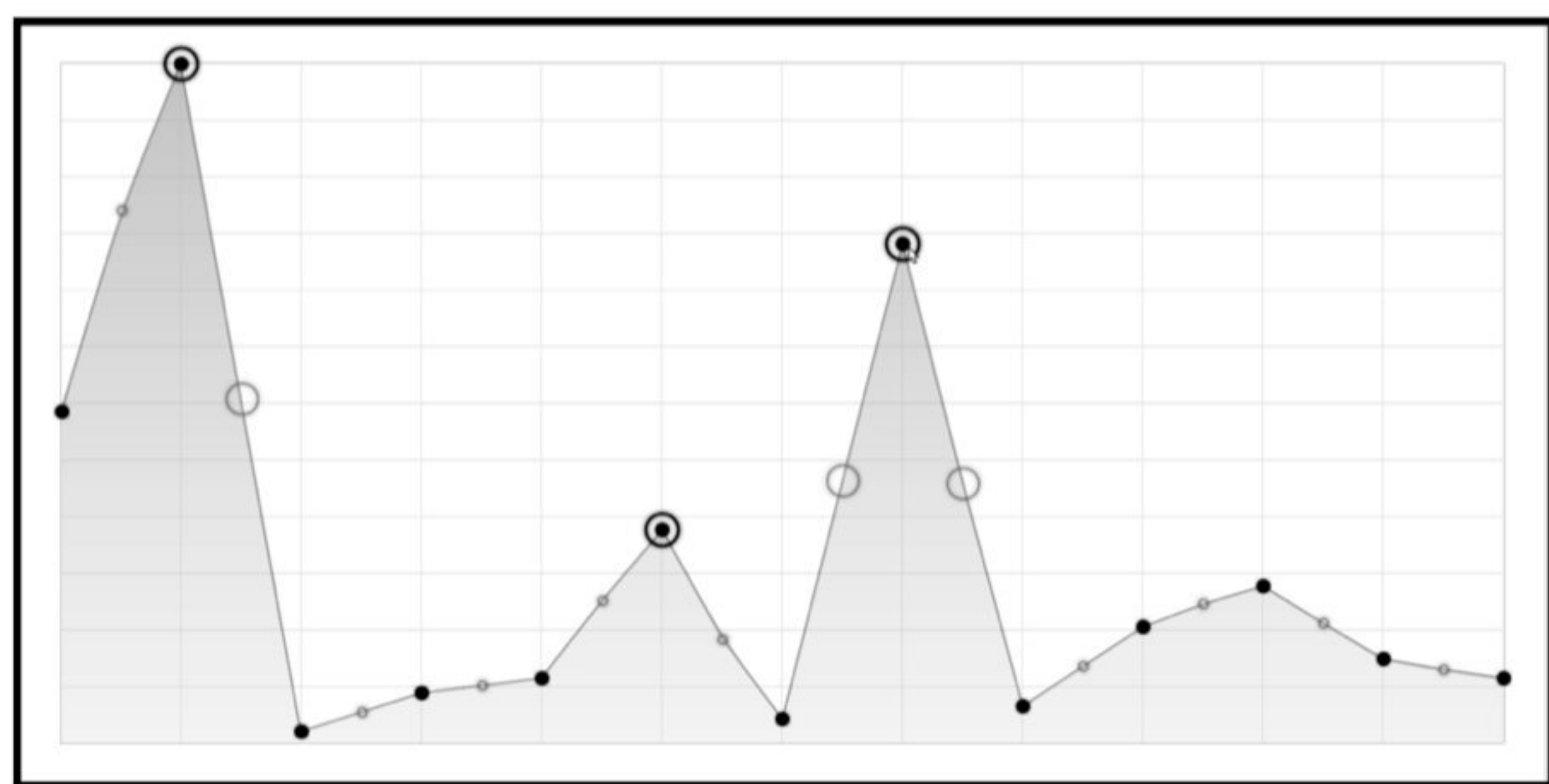
...



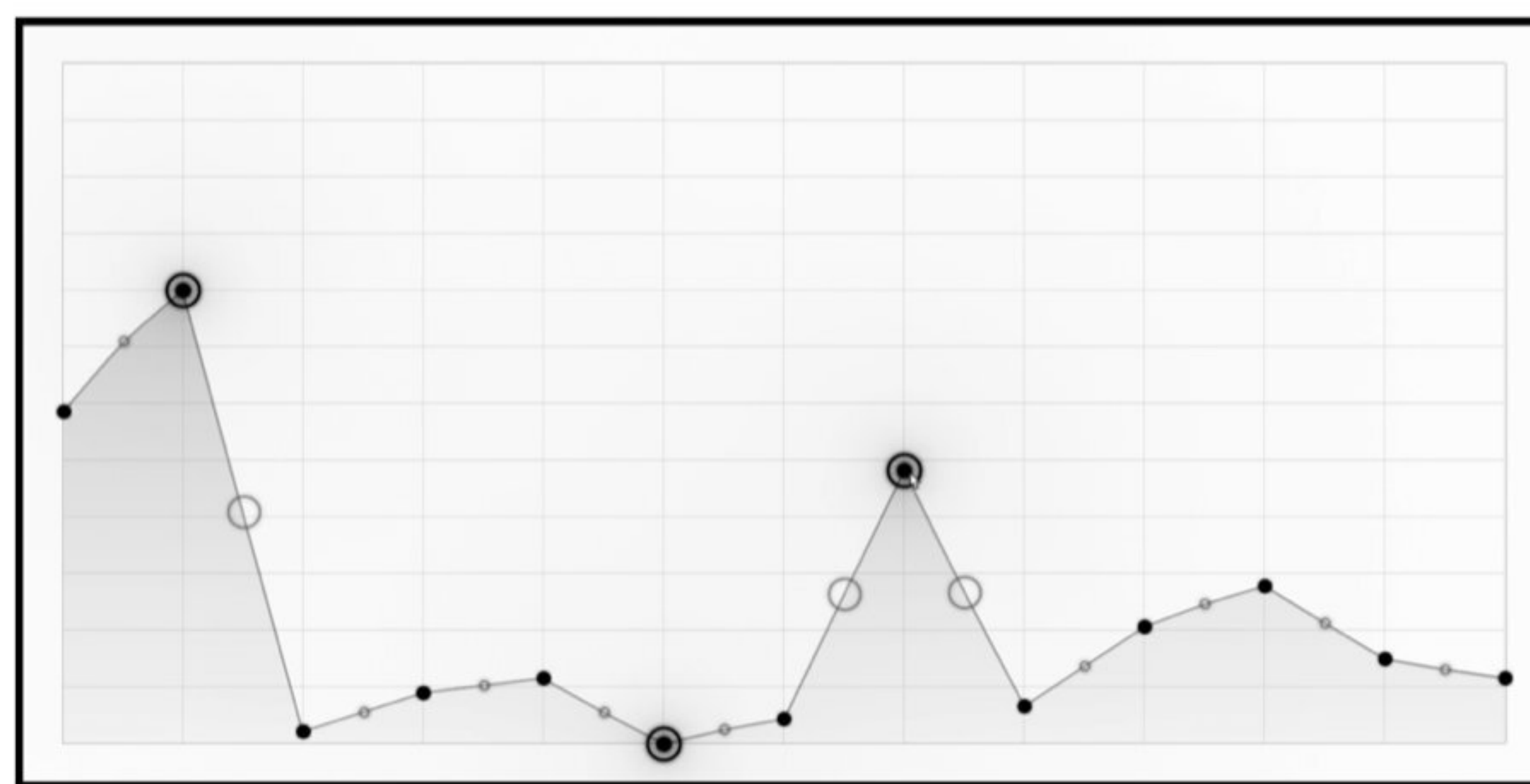
Points

拖动选定的点

点击并拖动鼠标来移动选定的点。使用键盘上的SHIFT键来对齐网格上的点。



...

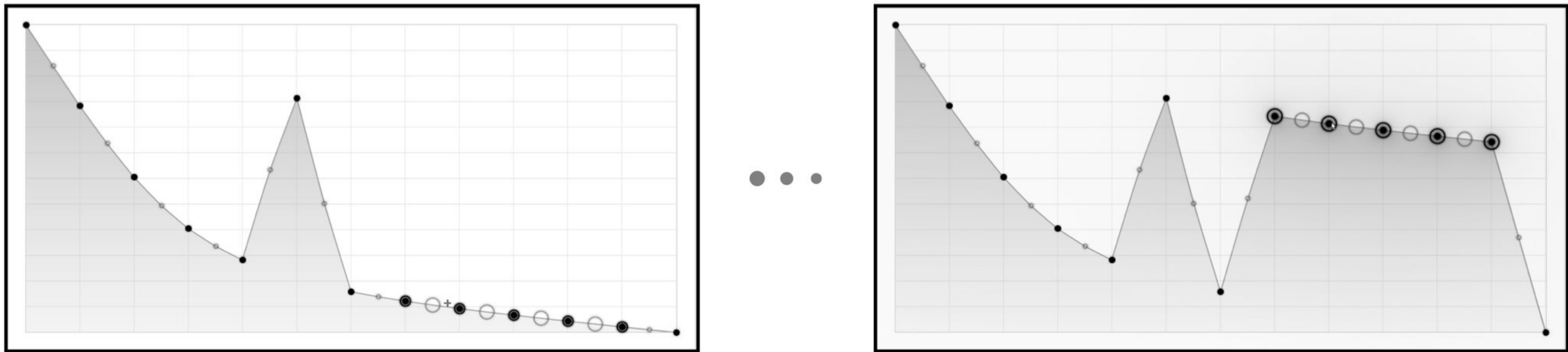


移动鼠标来移动这些点。

使用键盘上的SHIFT键来对齐网格上的点。

你也可以摇晃所选的点来停用起始位置的对齐（在这种情况下，屏幕会闪烁）。

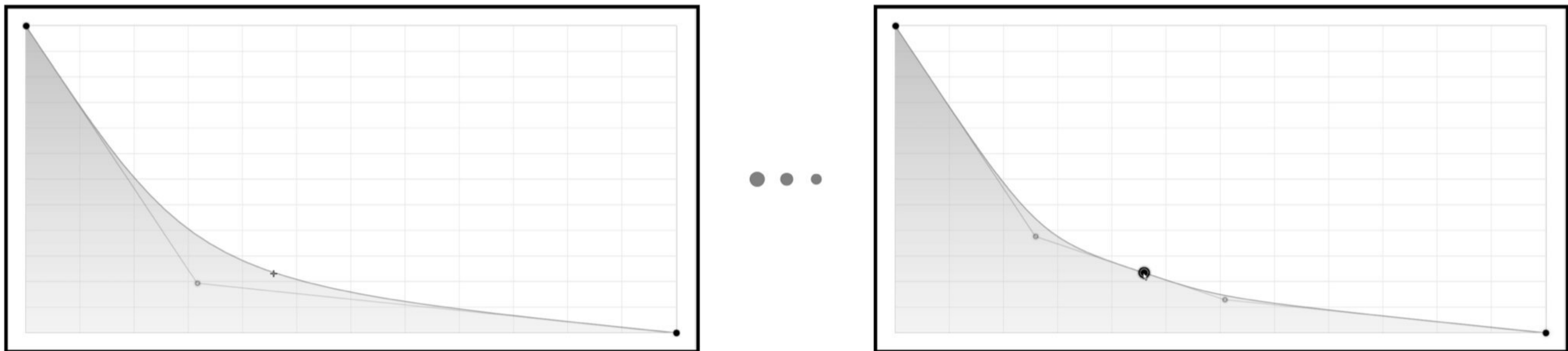
再次摇动以重新激活在起始位置的对齐。



你可以点击并拖动鼠标来绘制一条与网格对齐的新曲线。

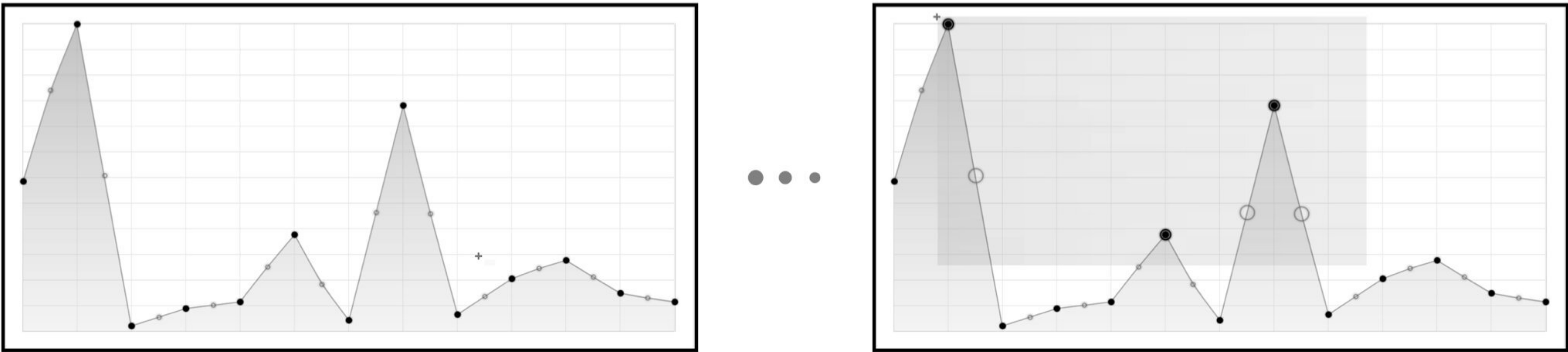
使用ALT键盘键绘制楼梯，使用MAC上的CMD键盘键或PC上的CTRL键盘键来绘制平滑的曲线。

点击曲线，在曲线上添加一个额外的点。然后，光标呈现出一个十字架的形式。



点击并拖动鼠标来扩大选择范围，所包含的点将被选中。

使用键盘上的SHIFT键来选择更多的点。一旦选择了这些点，你可以双击鼠标来删除它们。

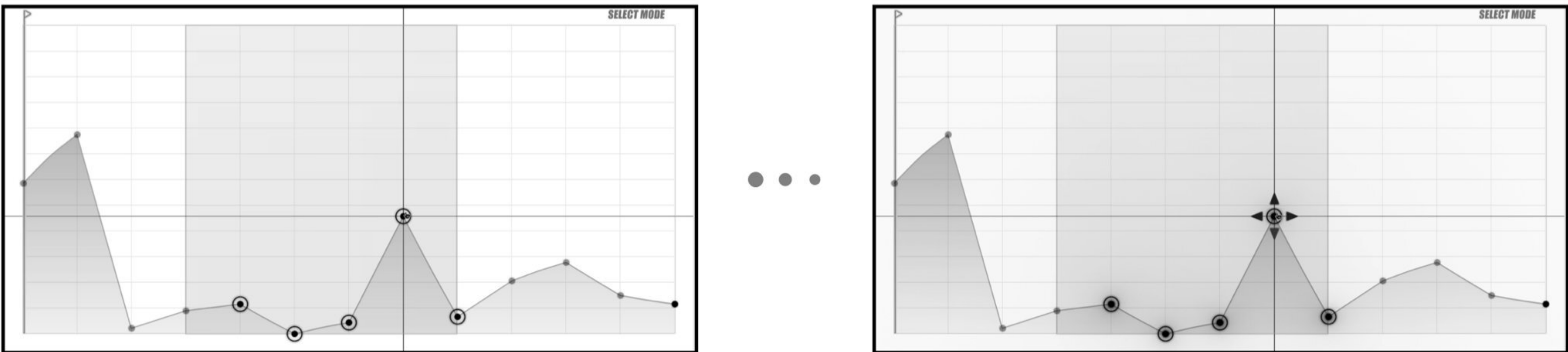


移动鼠标来移动曲线的形状。

用鼠标键点击，开始选择一个区块。点击两次可以选择整个曲线。

用鼠标键点击，开始移动小点。有两个动作是可能的。

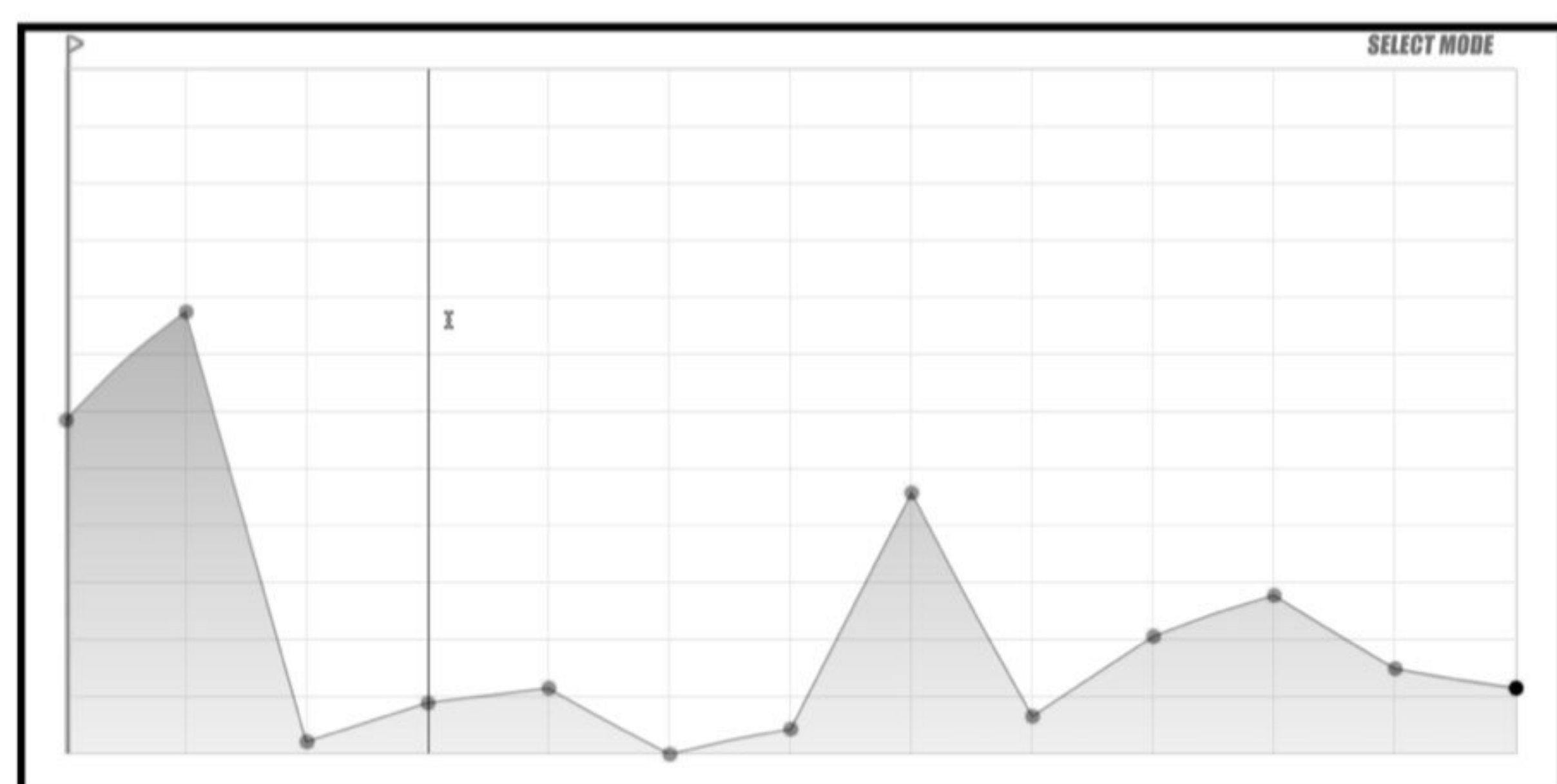
- 水平移动：允许你根据选定的点来移动所有的点。
- 垂直移动：允许你根据选定的点来移动所有的点，并有可能使它们倾斜。



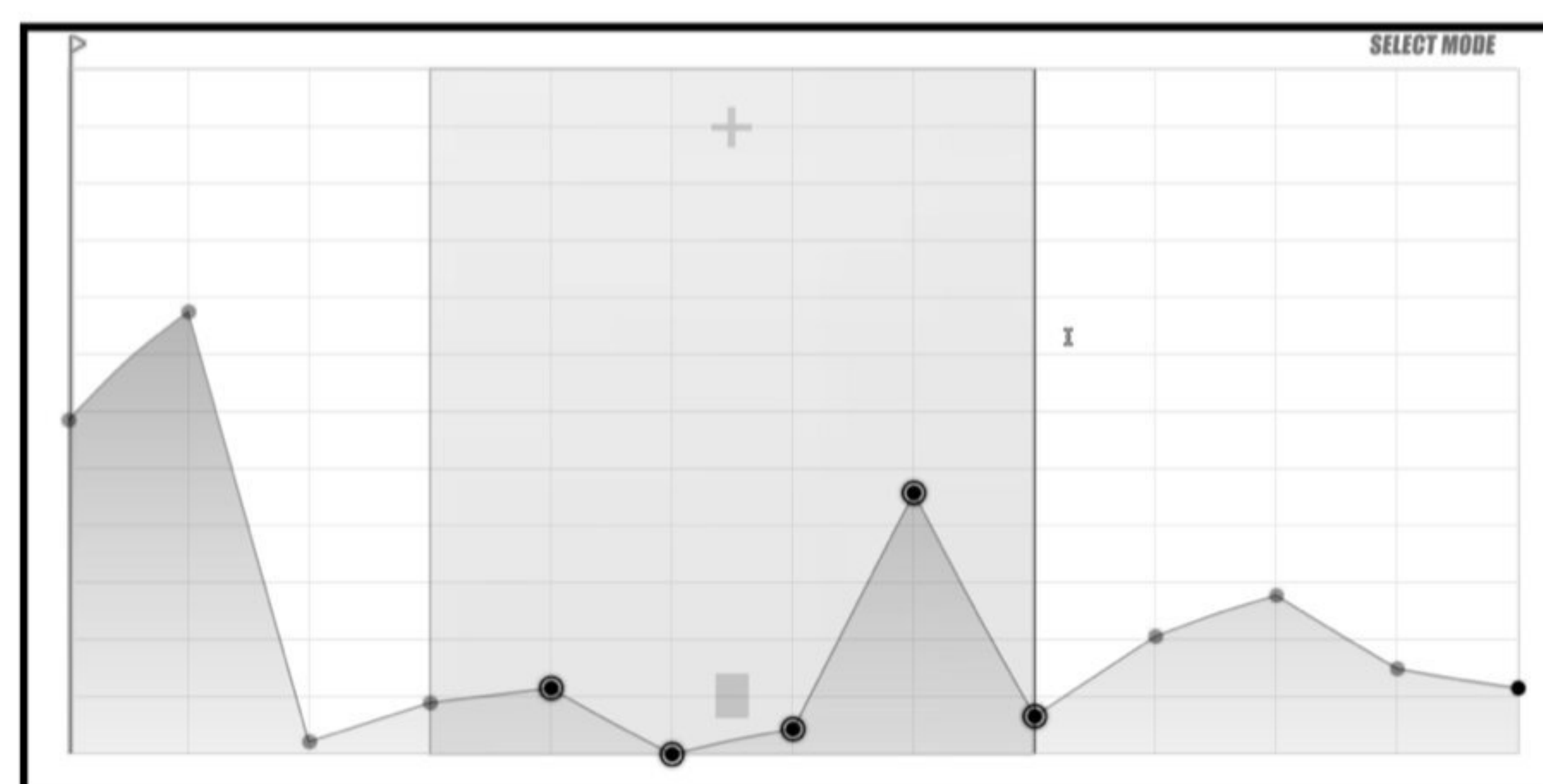


有两个动作是可能的。

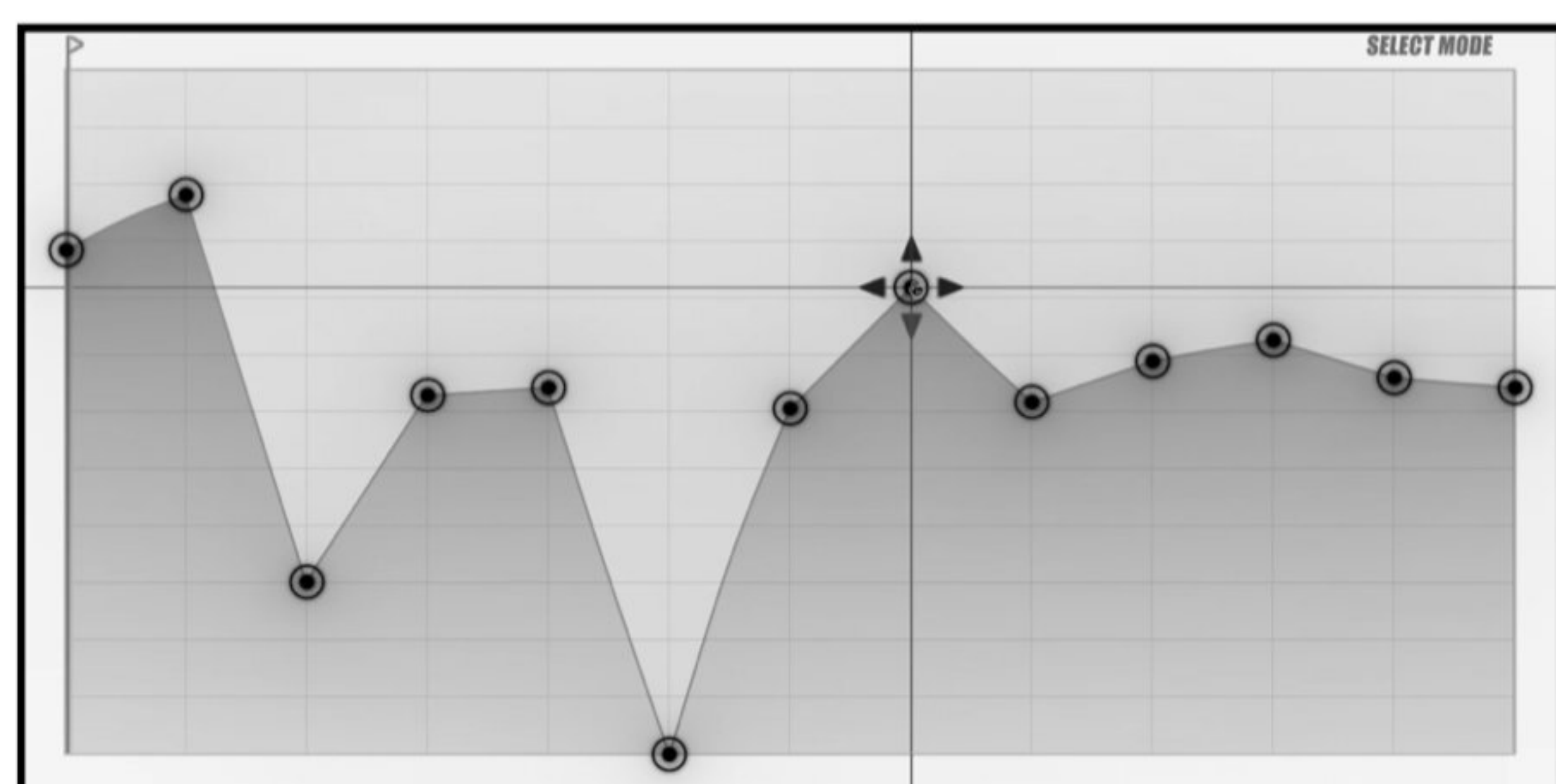
- 水平移动：允许你根据选定的点来移动所有的点。
- 垂直移动：允许你根据选定的点来移动所有的点，并有可能使它们倾斜。



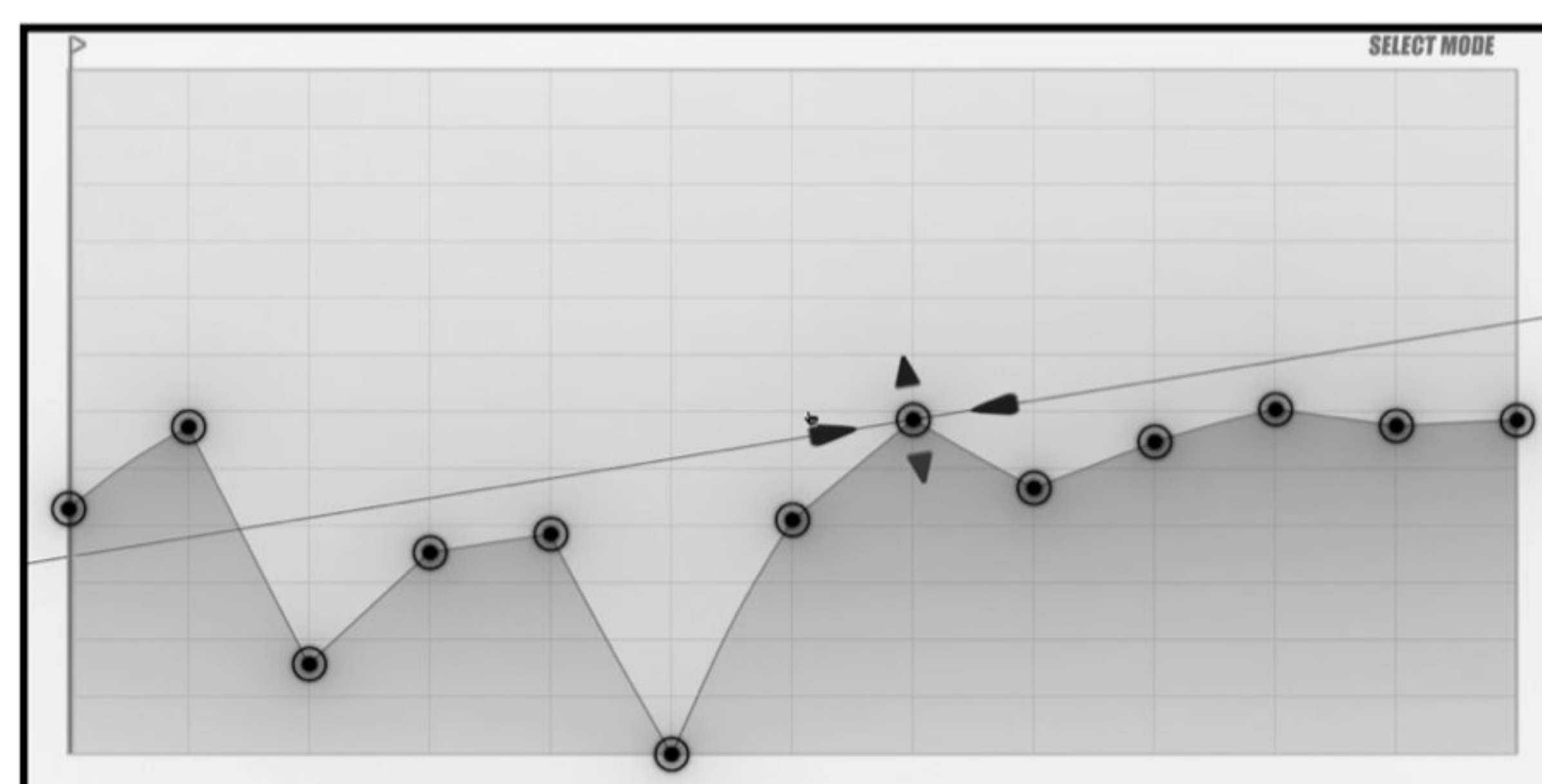
...



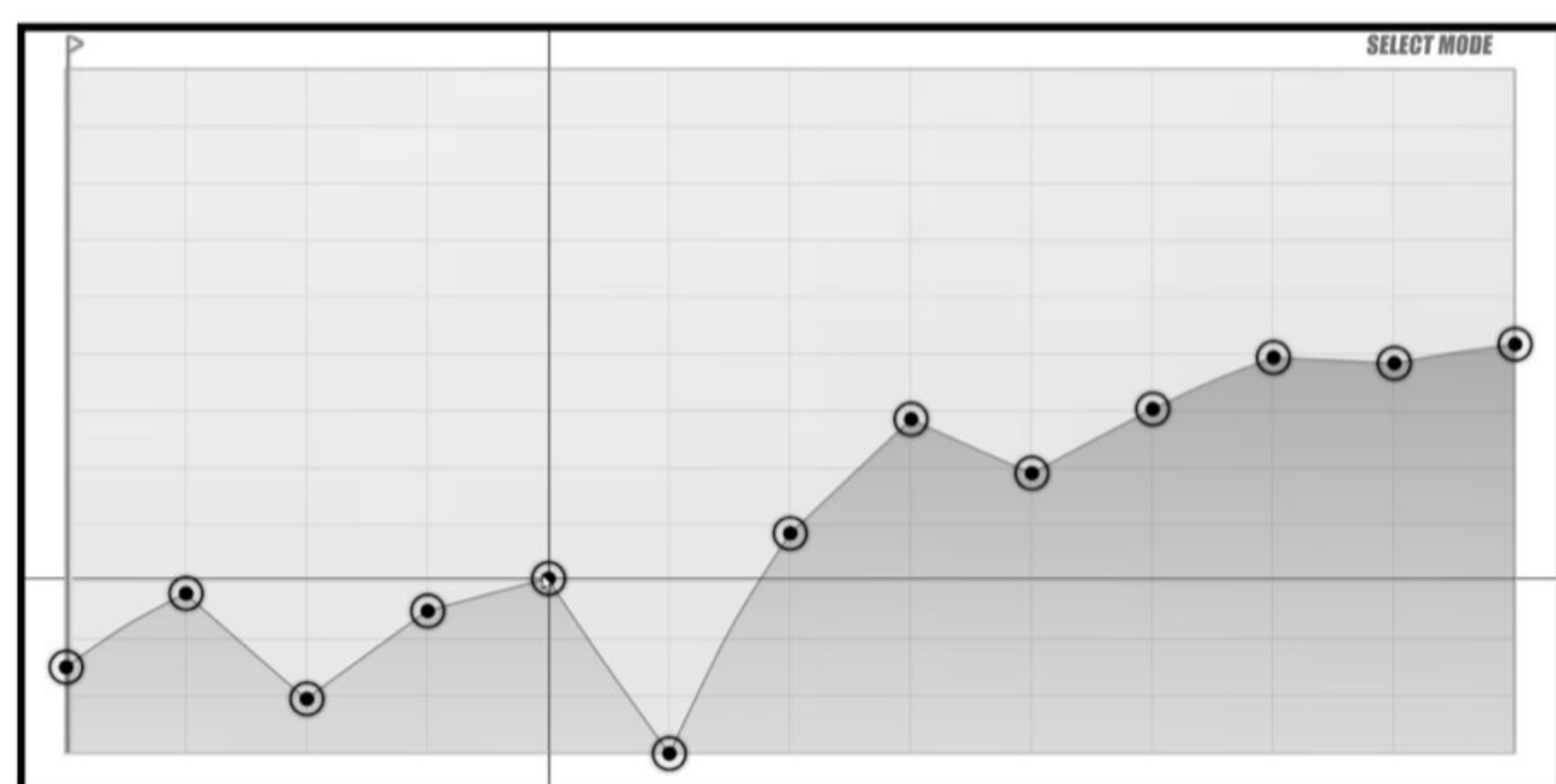
你可以根据选定的点来移动所有的点，并有可能使它们倾斜。要倾斜曲线，只需向左或向右移动鼠标。使用键盘上的SHIFT键来对齐网格上的点。



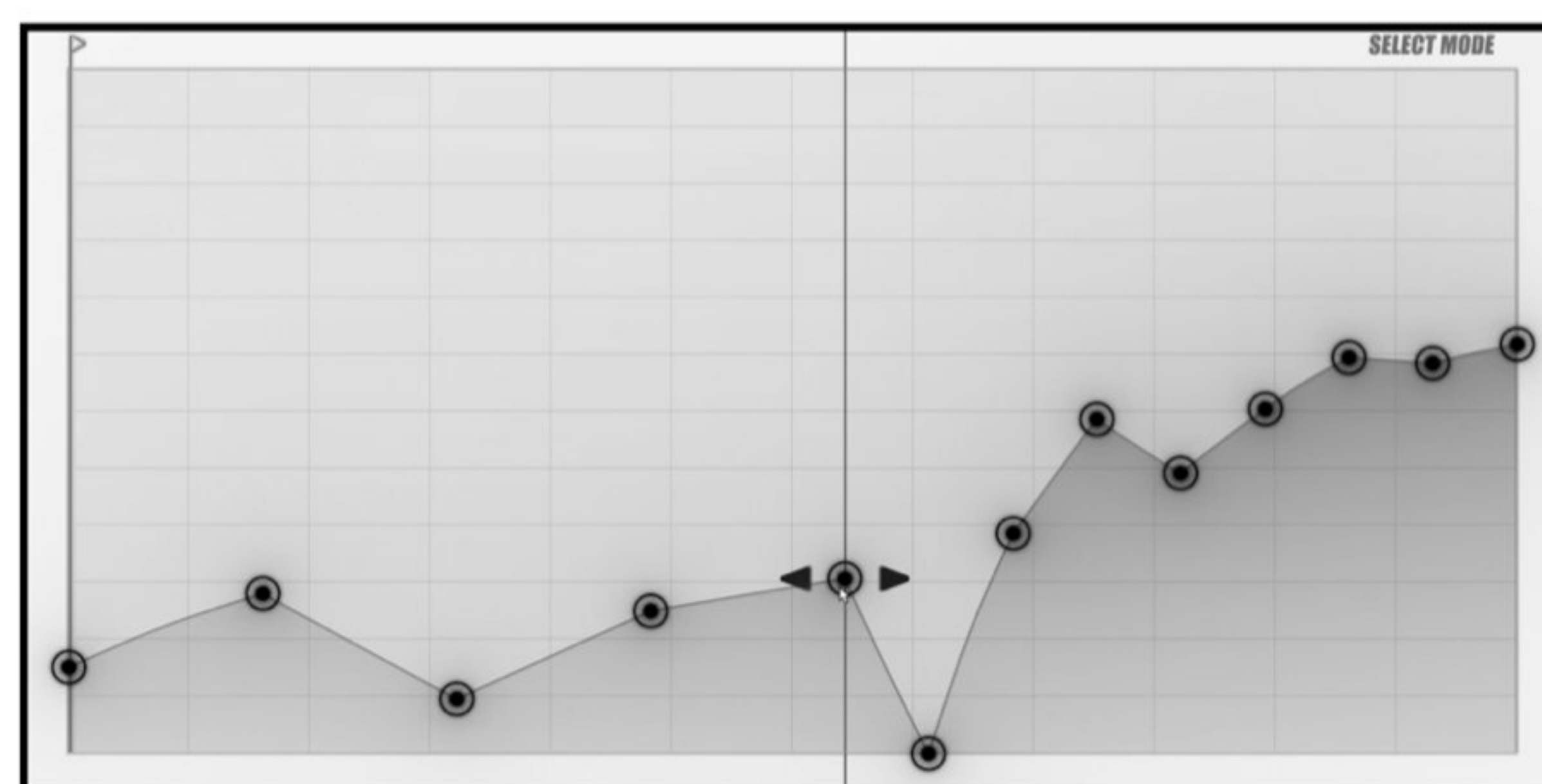
...

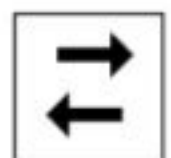


你可以根据选择点来移动所有的点。使用键盘上的SHIFT键来对齐网格上的点。



...

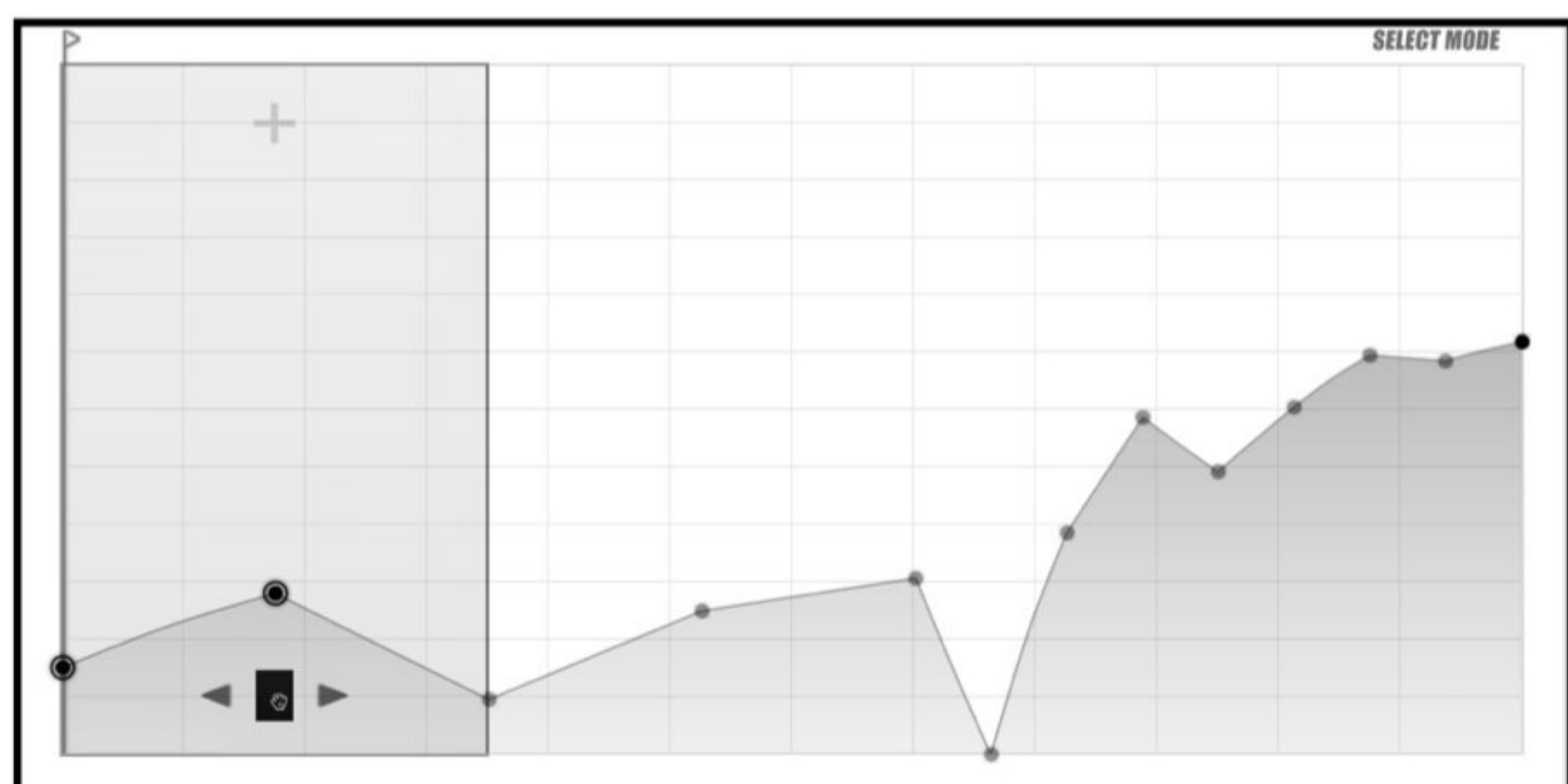




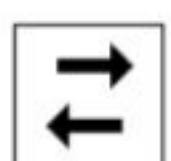
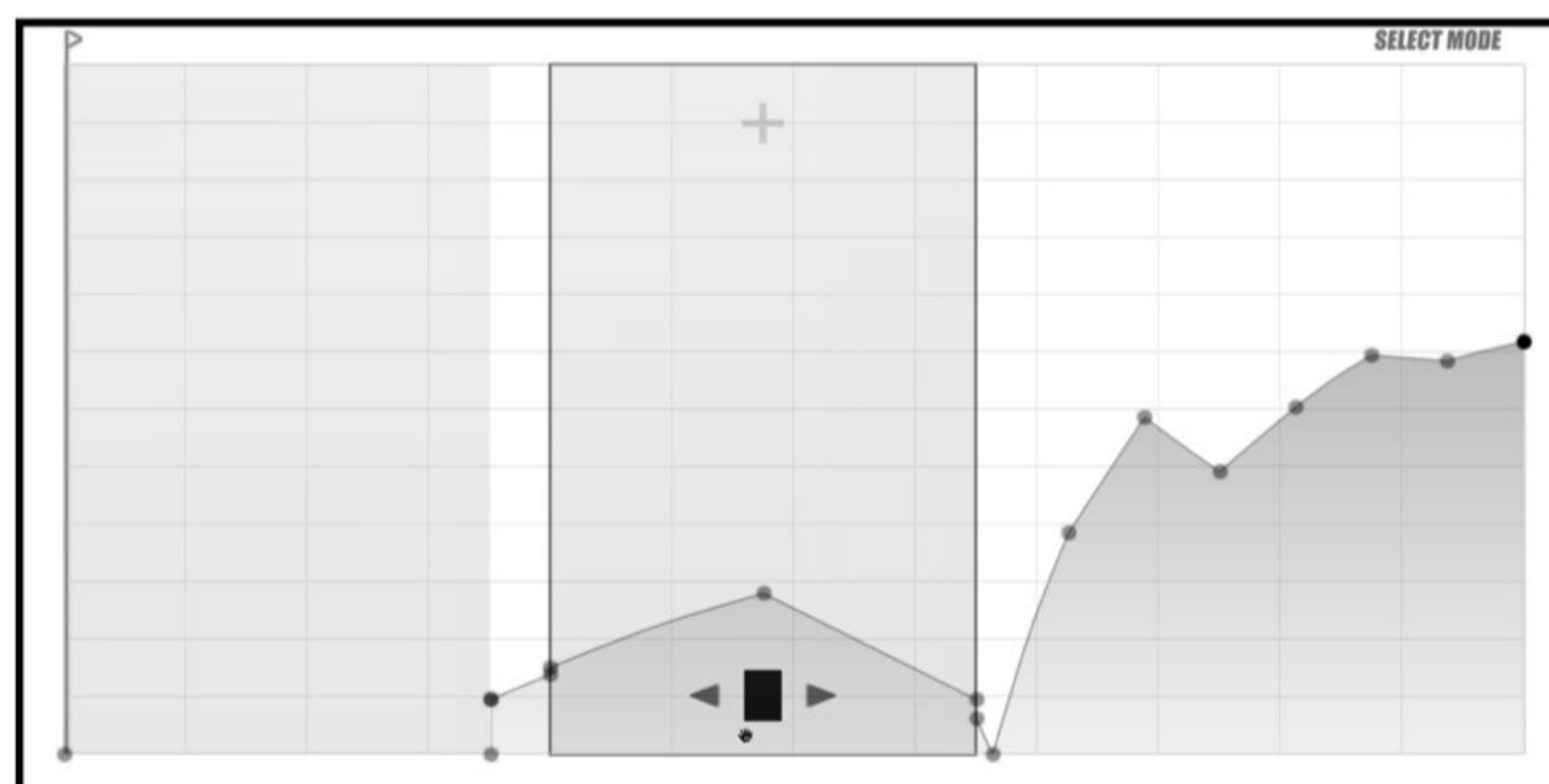
Select
& Rate

移动块

用鼠标按钮点击，开始移动所选区块。使用SHIFT键盘键，对准网格。



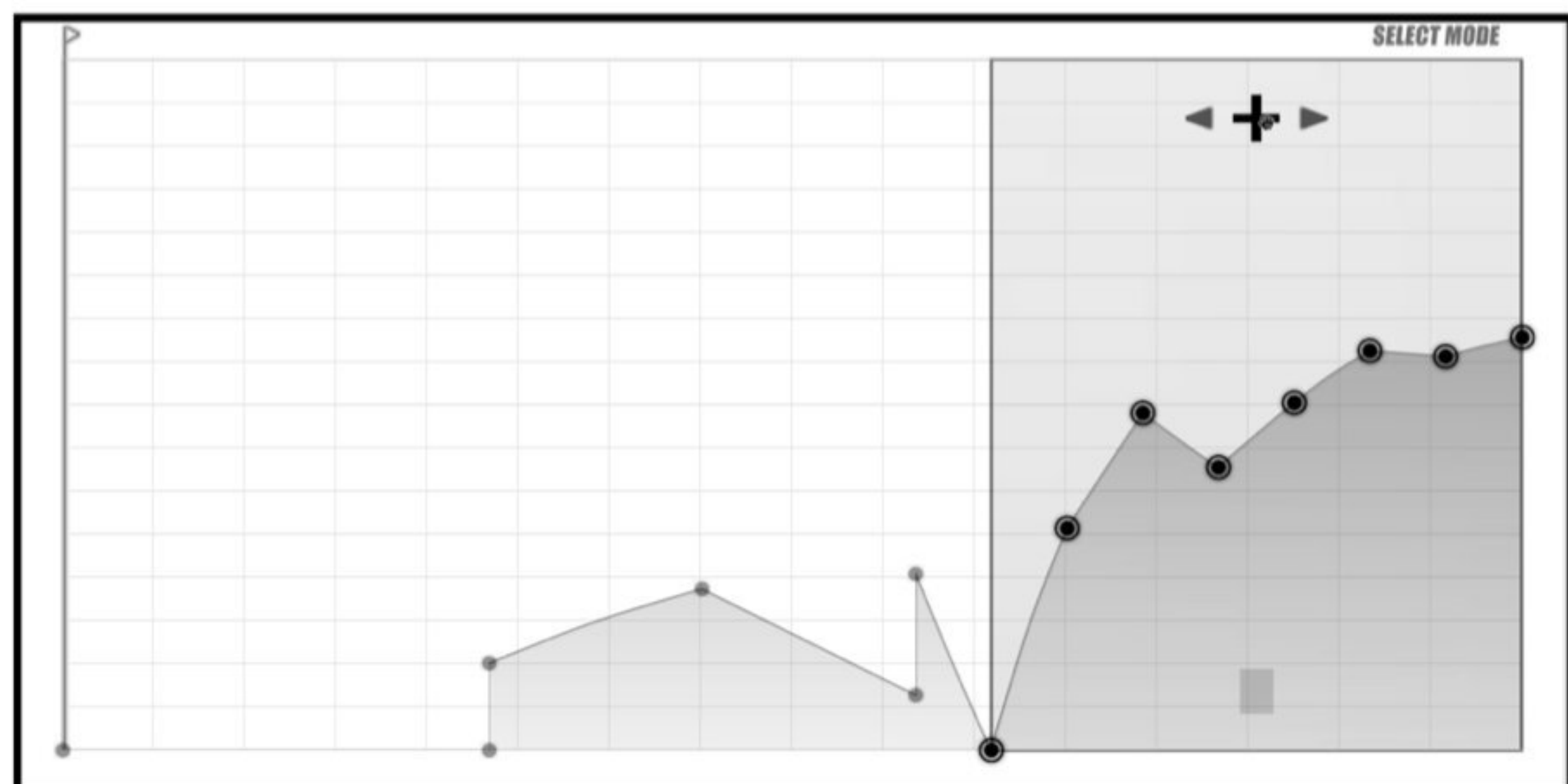
...



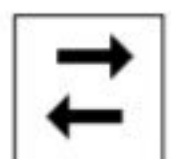
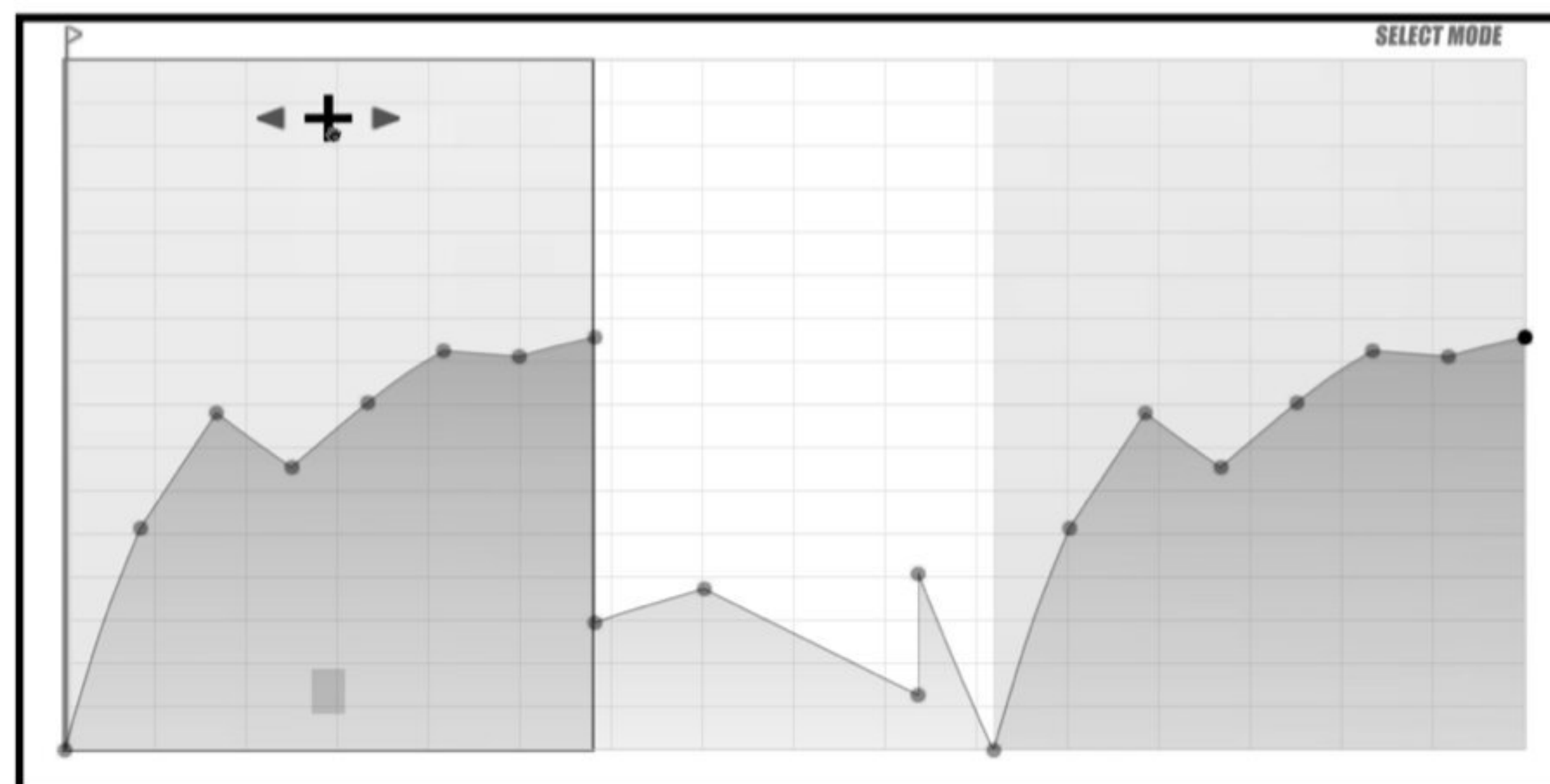
Select
& Rate

拷贝块

用鼠标键点击，开始复制所选区块。使用SHIFT键盘键，对准网格。



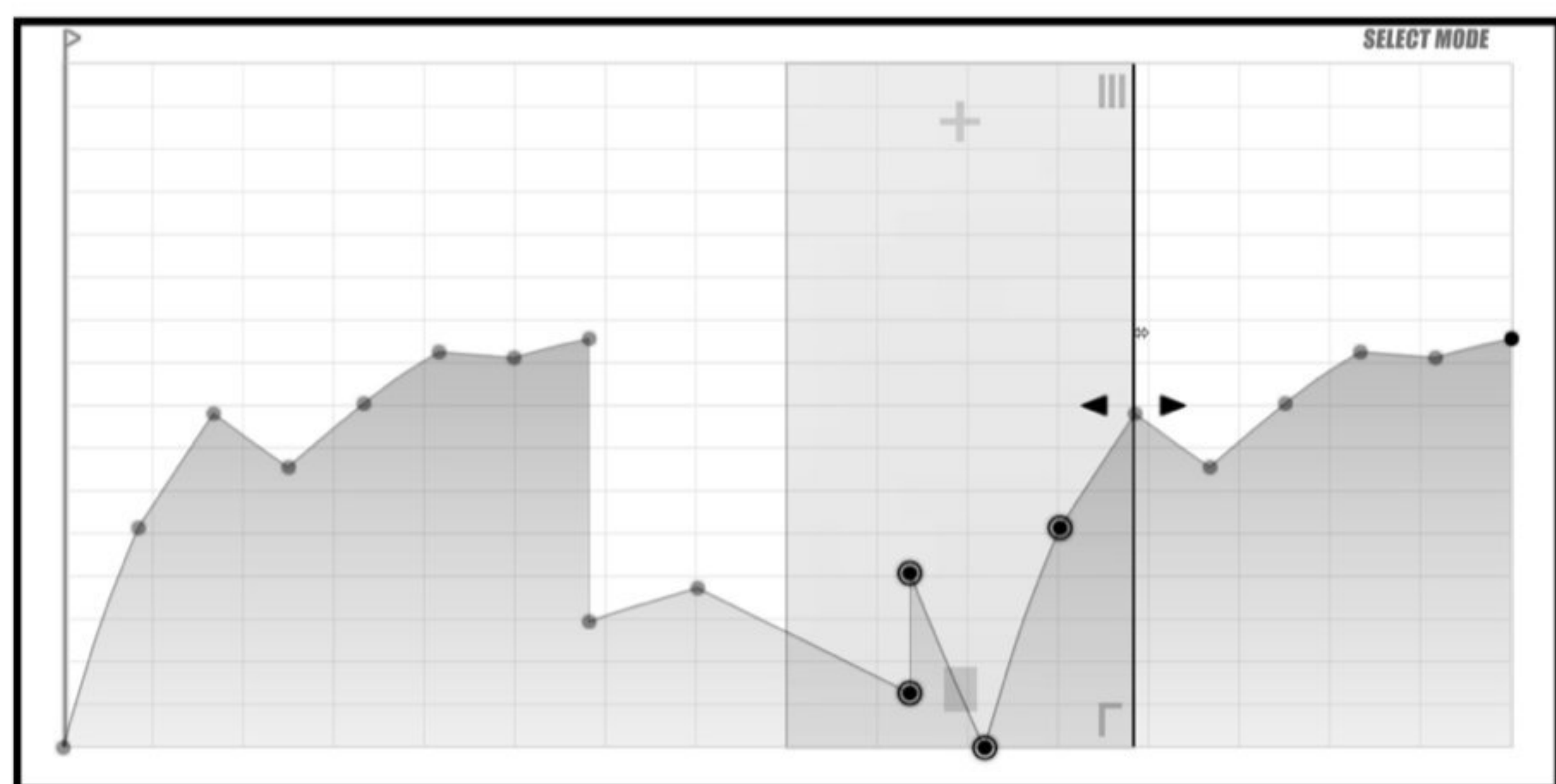
...



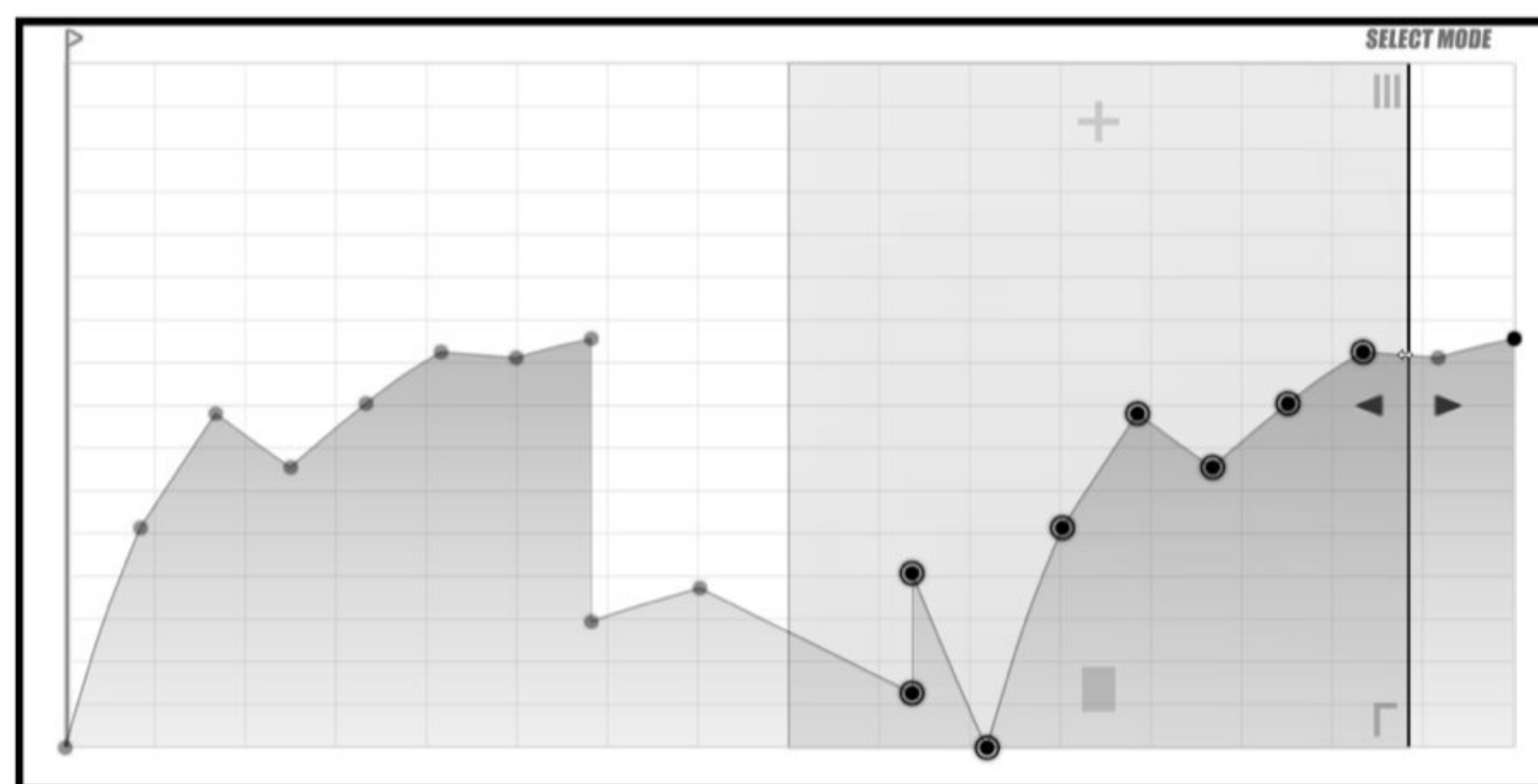
Select
& Rate

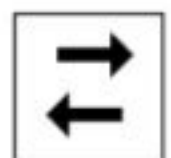
改变左面的选择

点击鼠标按钮，开始改变左边的选择。使用SHIFT键盘键，对准网格。



...

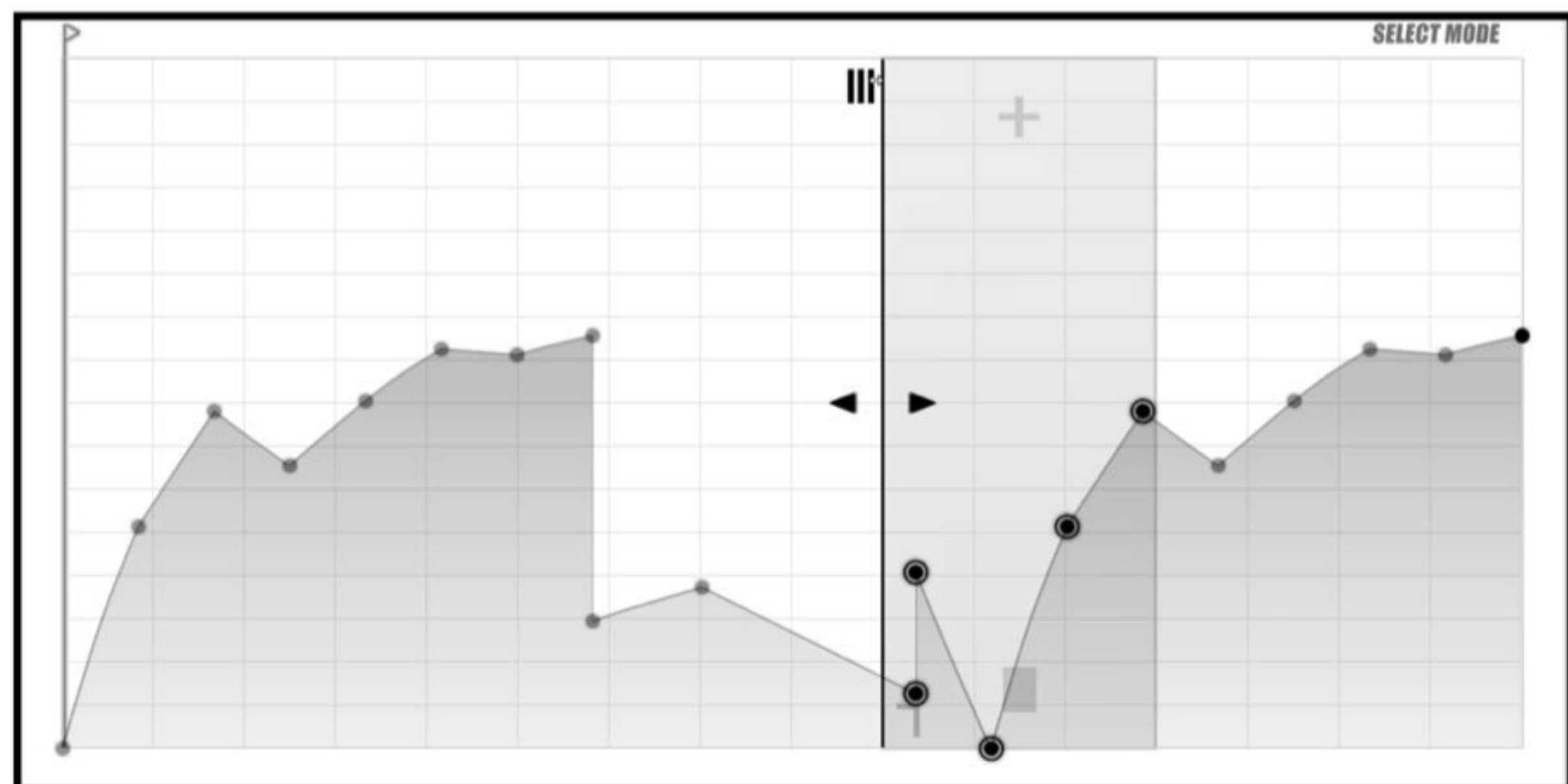




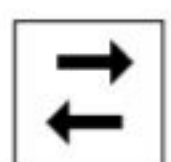
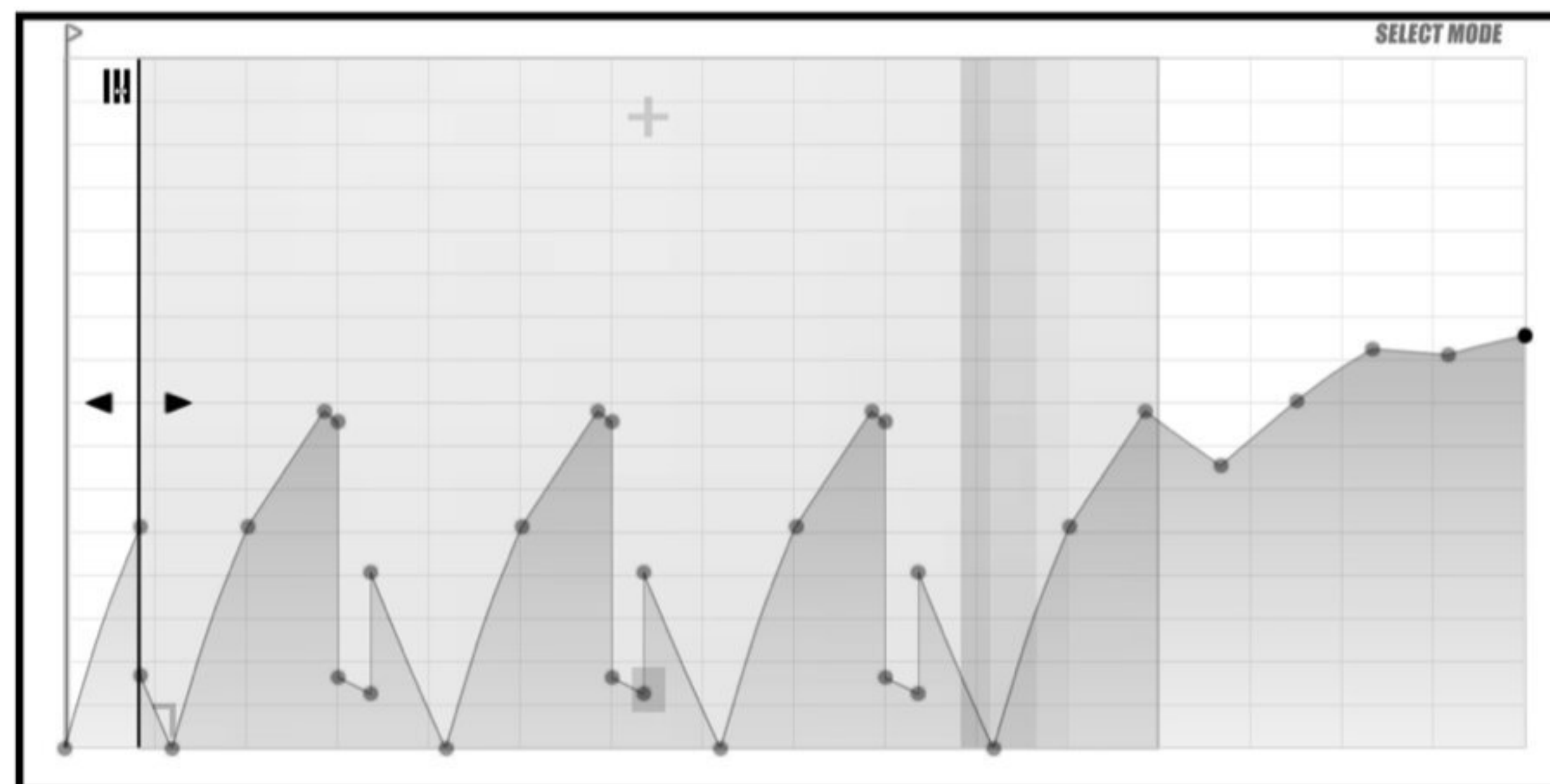
Select
& Rate

左边重复

点击鼠标按钮，开始向左重复选择。使用SHIFT键盘键，对准网格。



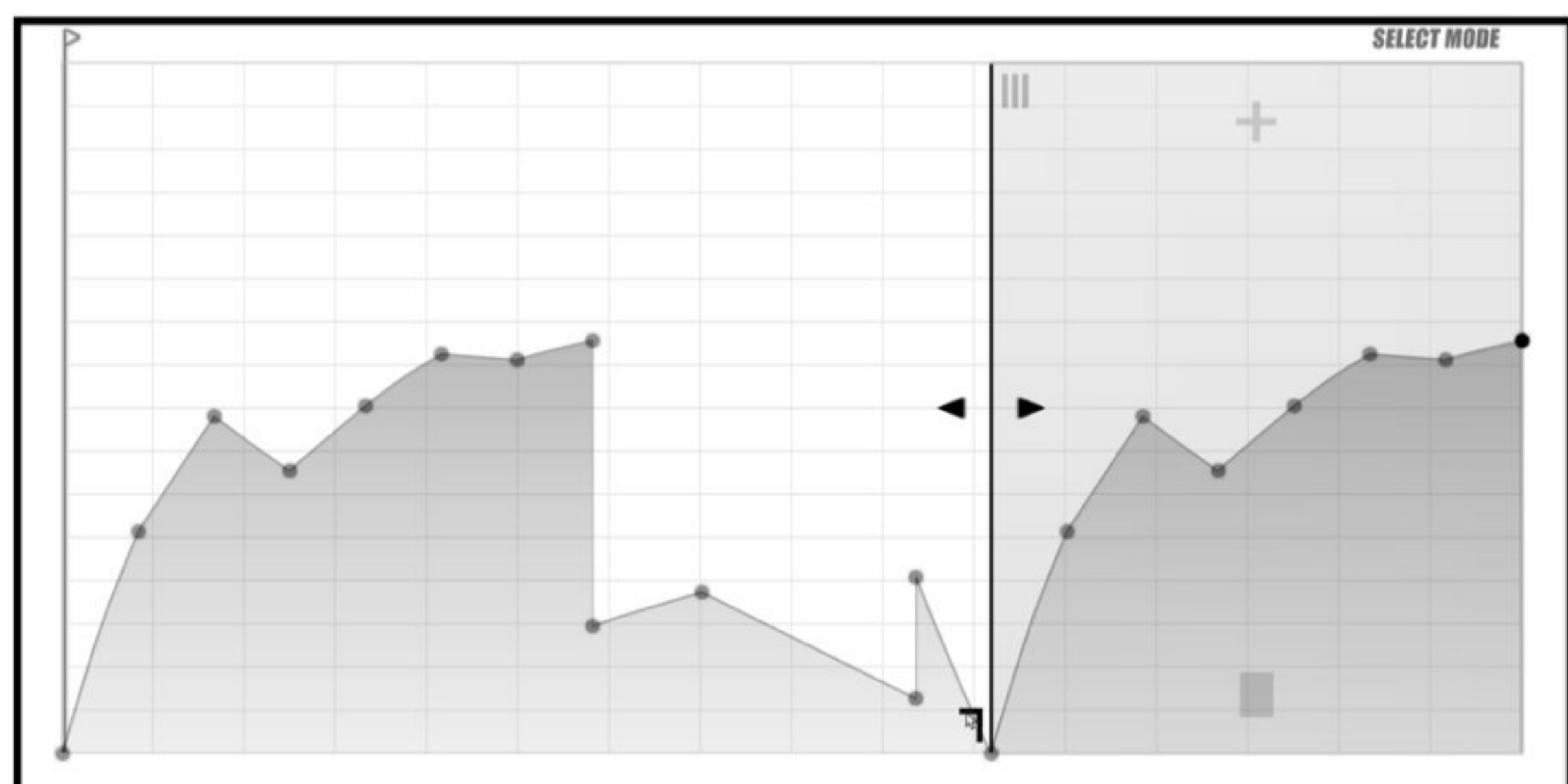
...



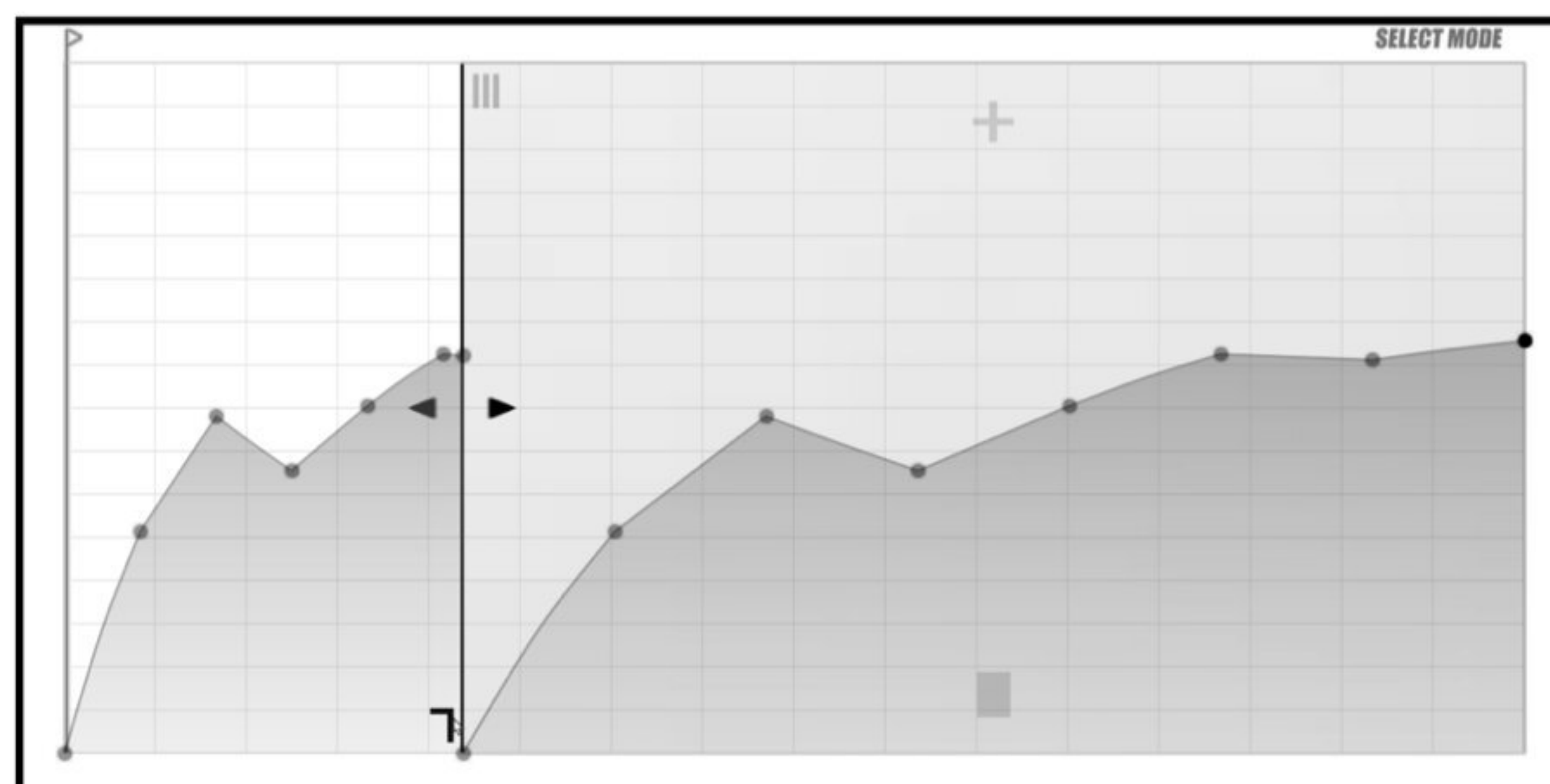
Select
& Rate

在左侧展开

点击鼠标按钮，开始将选区向左拉伸。使用SHIFT键盘键，对准网格。



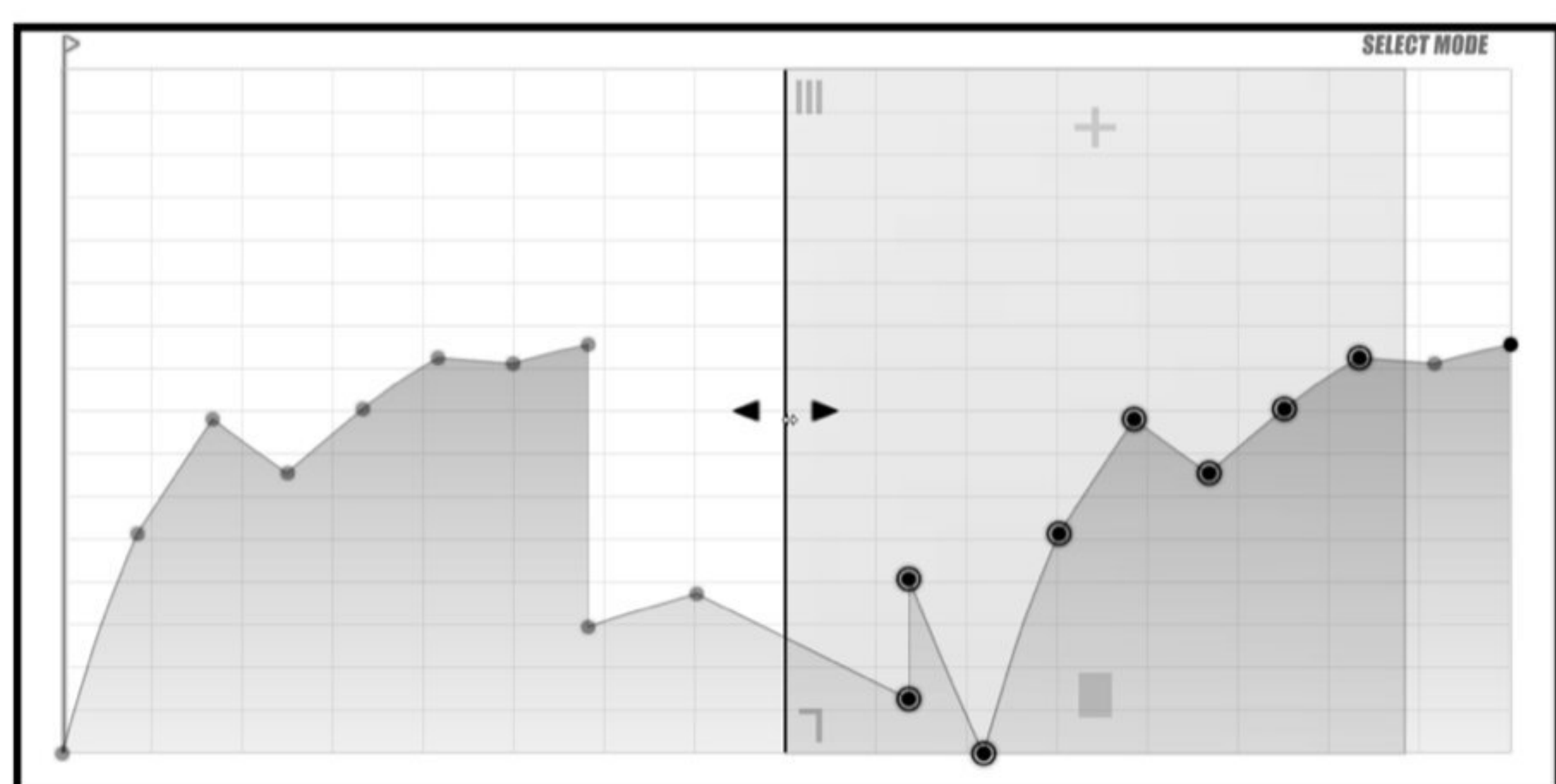
...



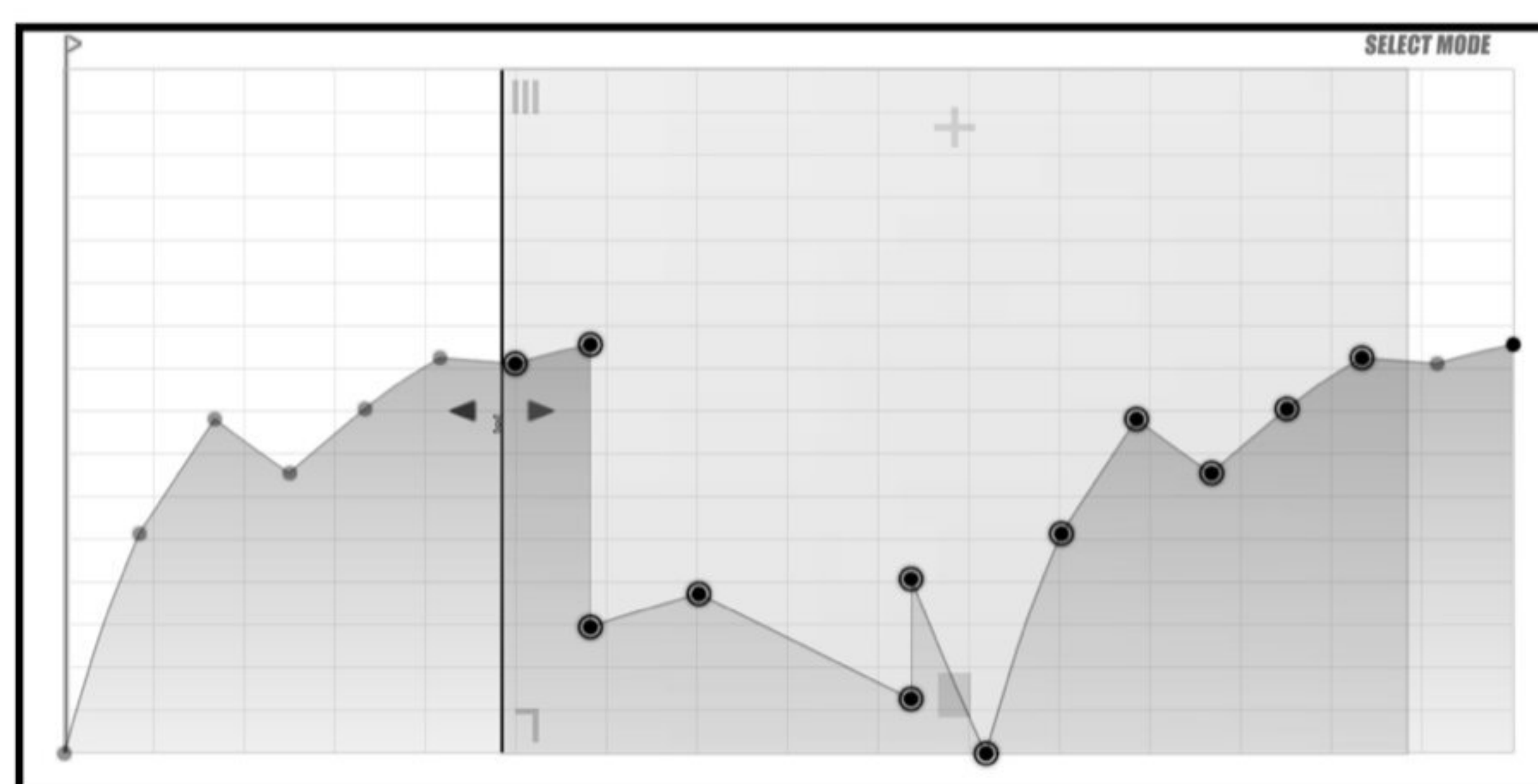
Select
& Rate

更改右键选择

点击鼠标按钮，开始改变右边的选择。使用SHIFT键盘键，对准网格。



...

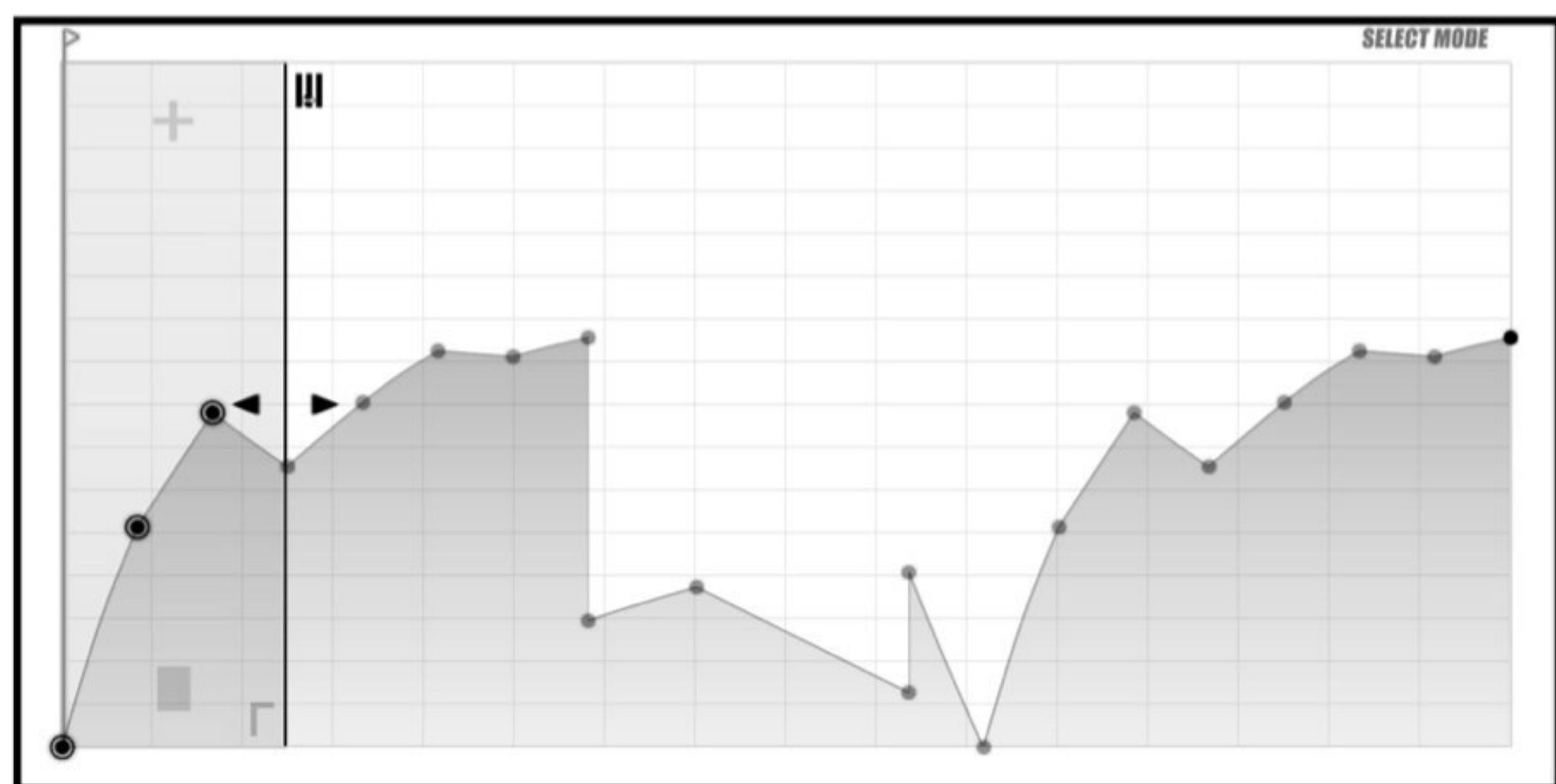




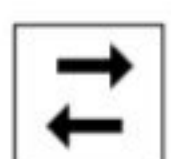
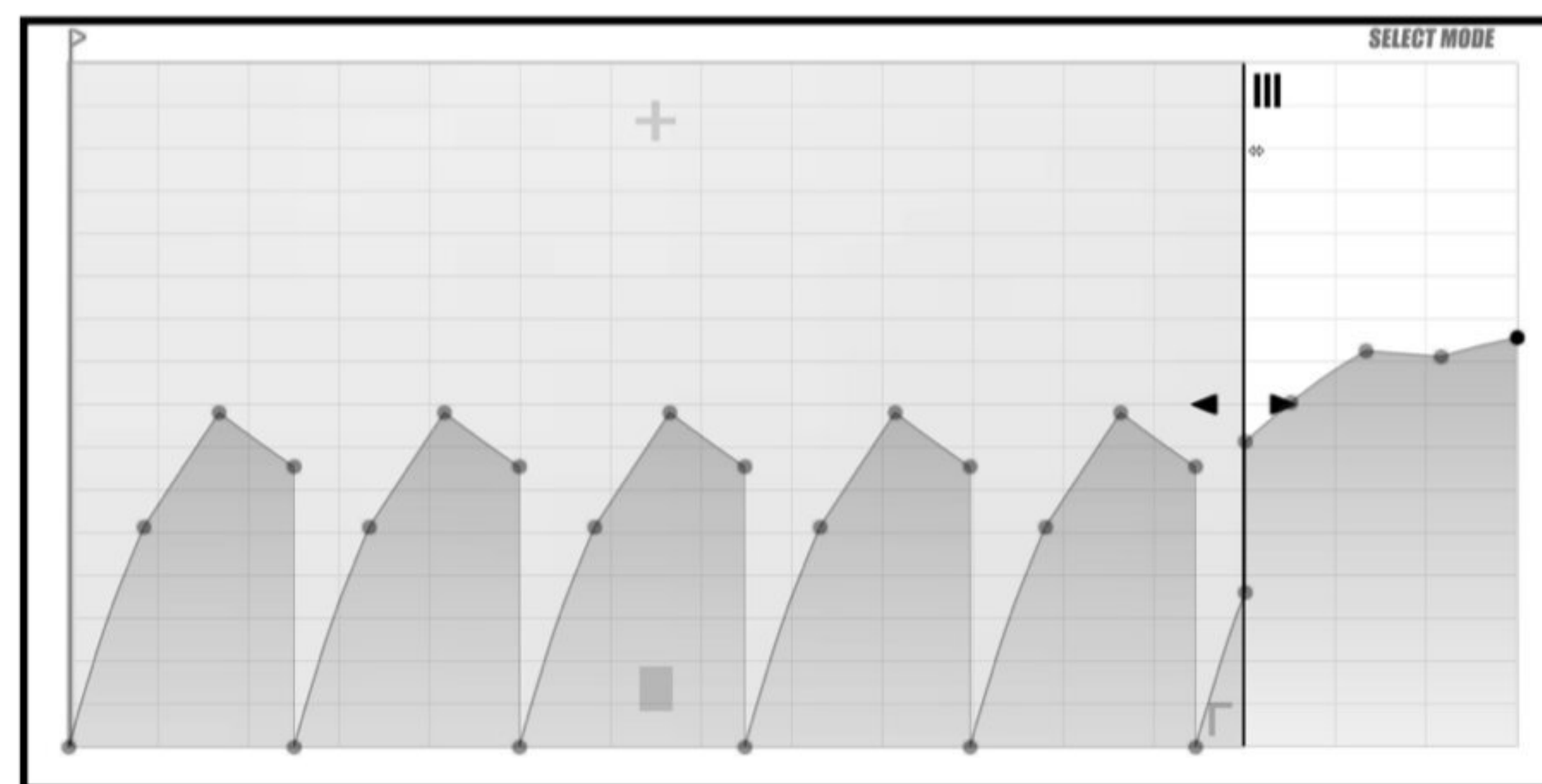
Select
& Rate

在右边重复

点击鼠标按钮，开始向右重复选择。使用SHIFT键盘键，对准网格。



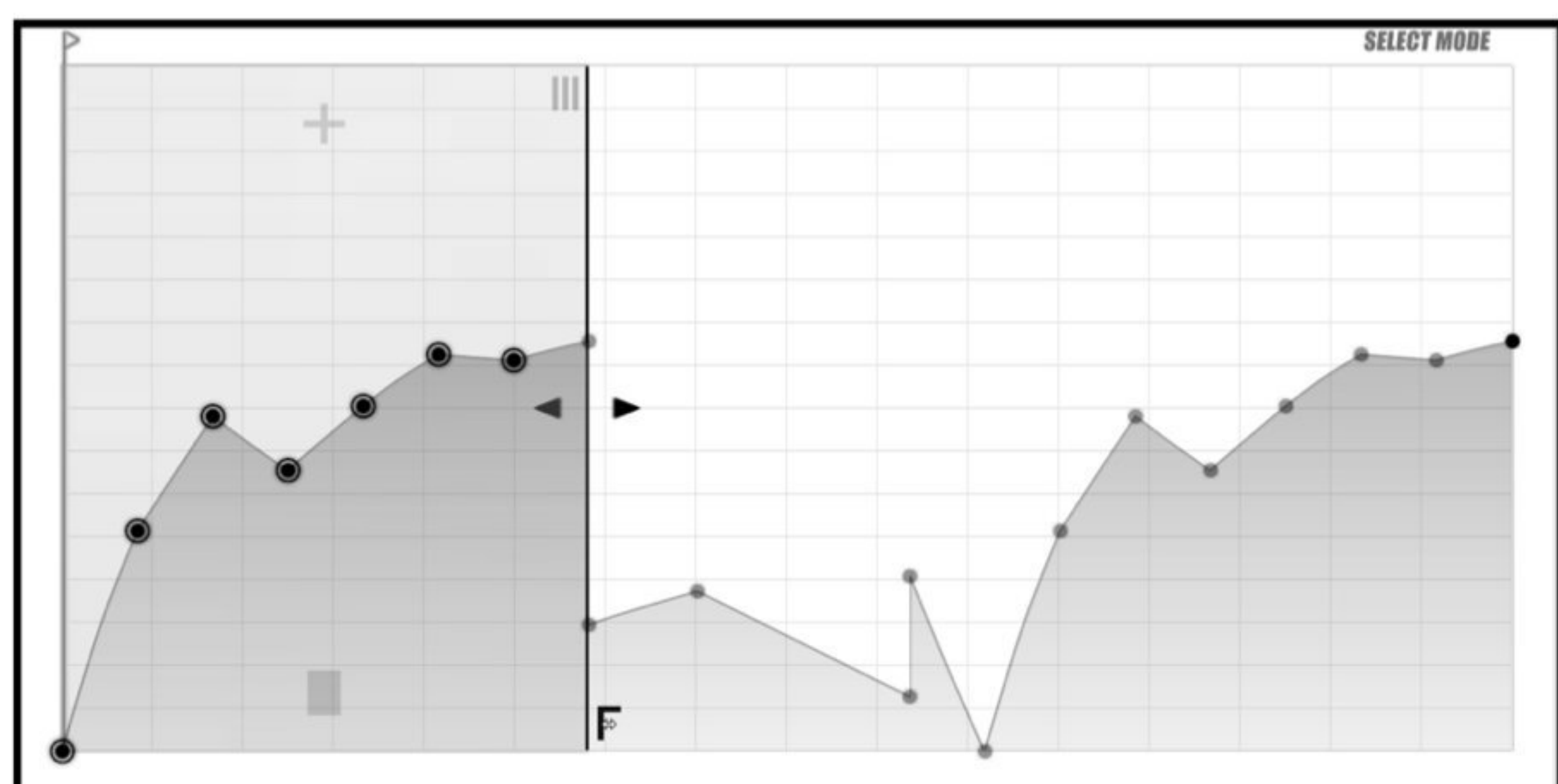
...



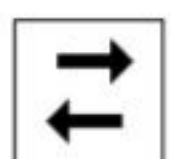
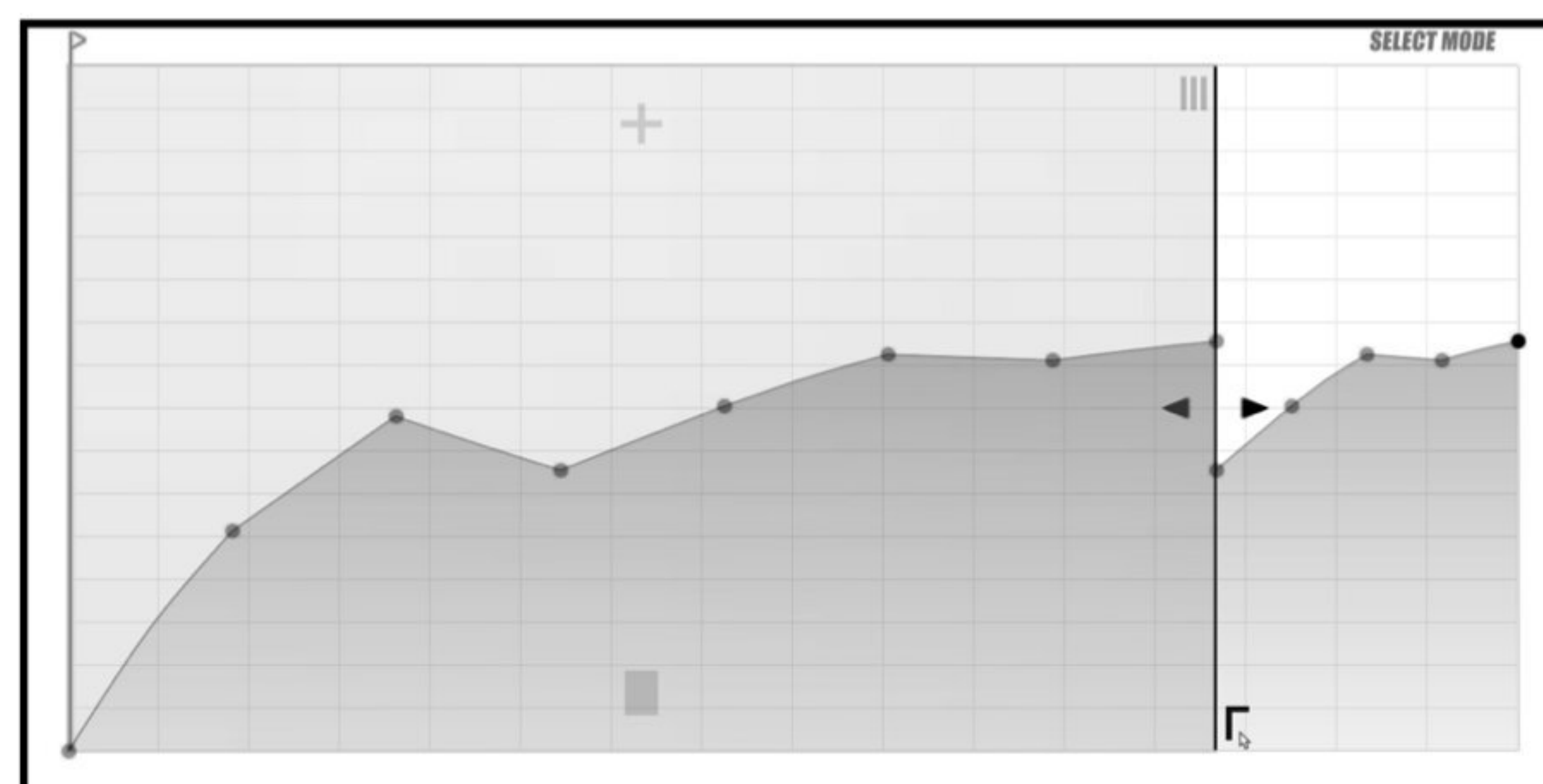
Select
& Rate

向右扩展

点击鼠标按钮，开始将选区向右拉伸。使用SHIFT键盘键，对准网格。



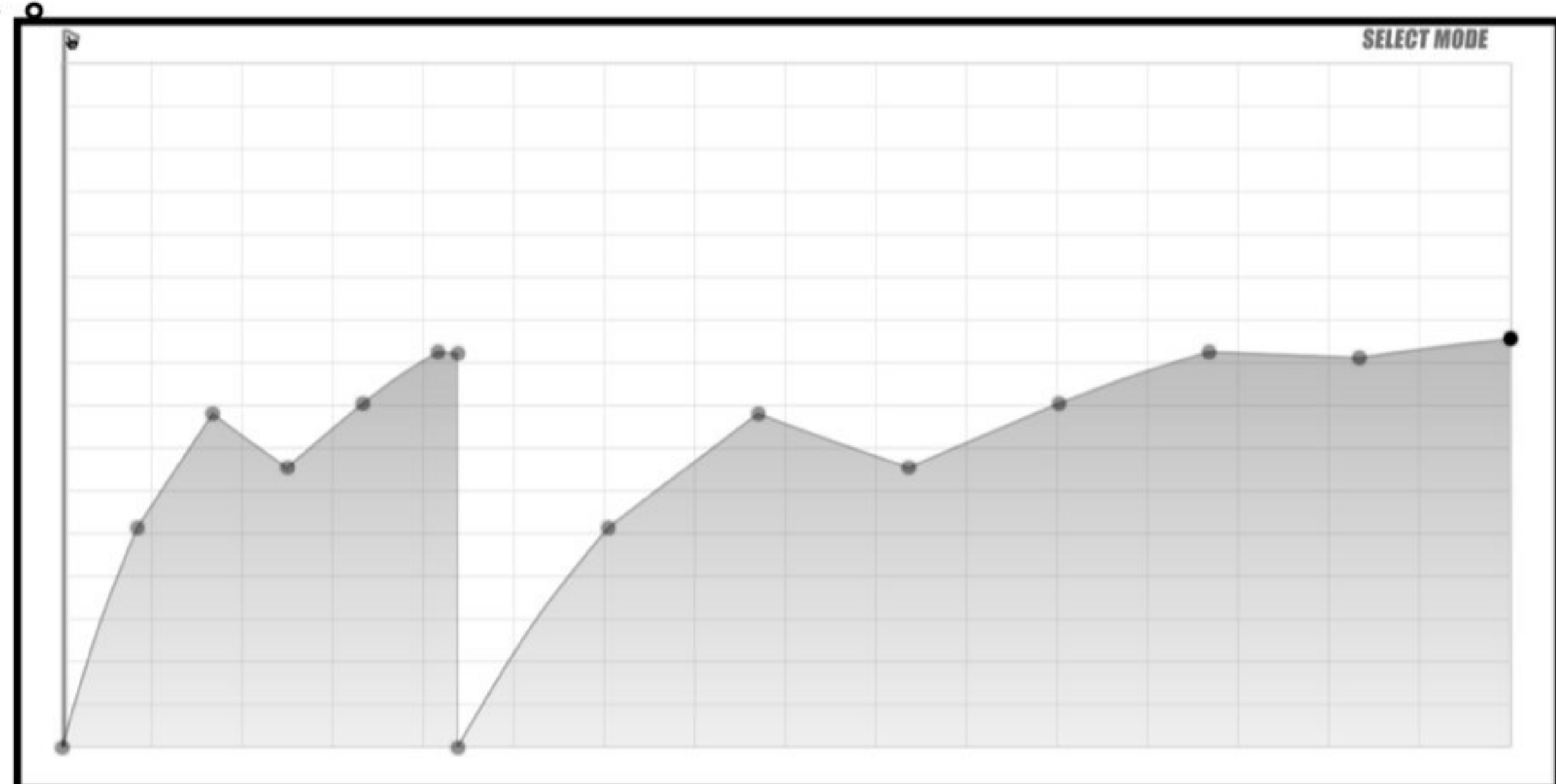
...



Select
& Rate

设定开始

用鼠标键点击来移动曲线的起始点。注意：它可以是负数，在这种情况下，它将显示为蓝色。使用SHIFT键盘键，与网格对齐。



...

