

OF2
version 2.0.1

USER'S MANUAL

用戶手冊

MANUAL DEL USUARIO

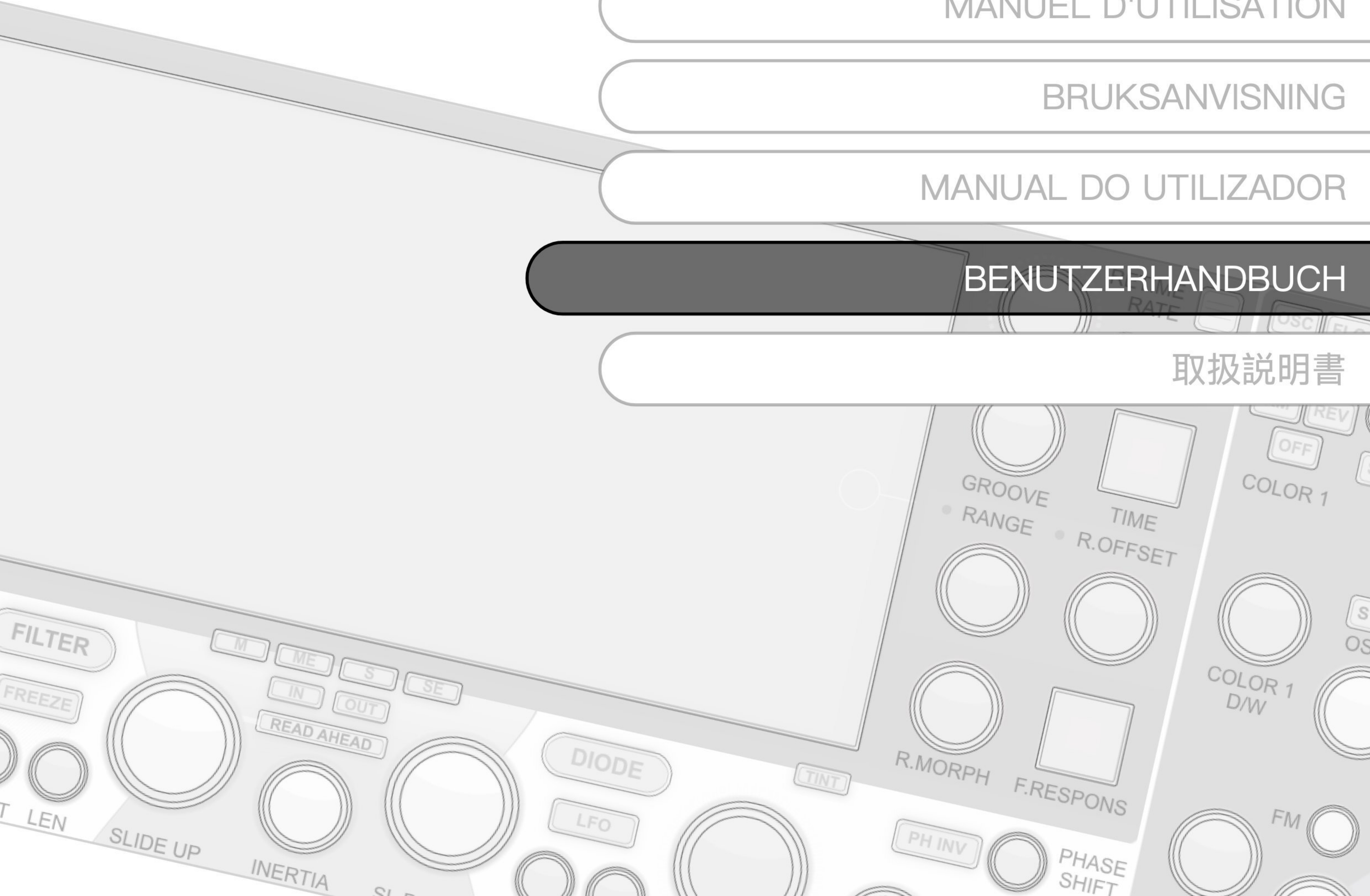
MANUEL D'UTILISATION

BRUKSANVISNING

MANUAL DO UTILIZADOR

BENUTZERHANDBUCH

取扱説明書



Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens FKFX Audio dar. Die in diesem Handbuch beschriebene Software wird unter den Bedingungen einer Lizenzvereinbarung oder einer Geheimhaltungsvereinbarung bereitgestellt. Die Lizenzvereinbarung für die Software legt die Bedingungen für ihre rechtmäßige Nutzung fest. Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne die schriftliche Genehmigung von FKFX Audio in irgendeiner Form oder für einen anderen Zweck als den persönlichen Gebrauch des Käufers vervielfältigt oder übertragen werden. Alle anderen in diesem Handbuch erwähnten Produkte, Logos oder Firmennamen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

WARNUNG

WICHTIG: Die Software kann, wenn sie in Verbindung mit einem Verstärker, Kopfhörern oder Lautsprechern verwendet wird, in der Lage sein, Schallpegel zu erzeugen, die einen dauerhaften Hörverlust verursachen können. Verwenden Sie die Software NICHT über längere Zeiträume mit hoher Lautstärke oder auf einem unangenehmen Niveau. Wenn Sie einen Hörverlust oder ein Klingeln in den Ohren bemerken, wenden Sie sich bitte an einen Audiologen.

HINWEIS: Servicekosten, die aufgrund mangelnder Kenntnisse über die Funktionsweise einer Funktion oder eines Merkmals entstehen (wenn die Software wie erwartet funktioniert), werden nicht von der Herstellergarantie abgedeckt und sind daher vom Eigentümer zu tragen. Bitte studieren Sie dieses Handbuch sorgfältig und wenden Sie sich an Ihren Händler, bevor Sie weitere Unterstützung anfordern.

INSTALLIEREN

Um das Plugin zu installieren, doppelklicken Sie auf die mitgelieferte ZIP-Datei, doppelklicken Sie dann auf die Installationsdatei und lassen Sie sich durch die verschiedenen Schritte führen.

Hinweis: Unter Windows können Sie die Plugins auch direkt in Ihrem VST/VST3-Ordner installieren, siehe den Ordner "DIRECT INSTALL".

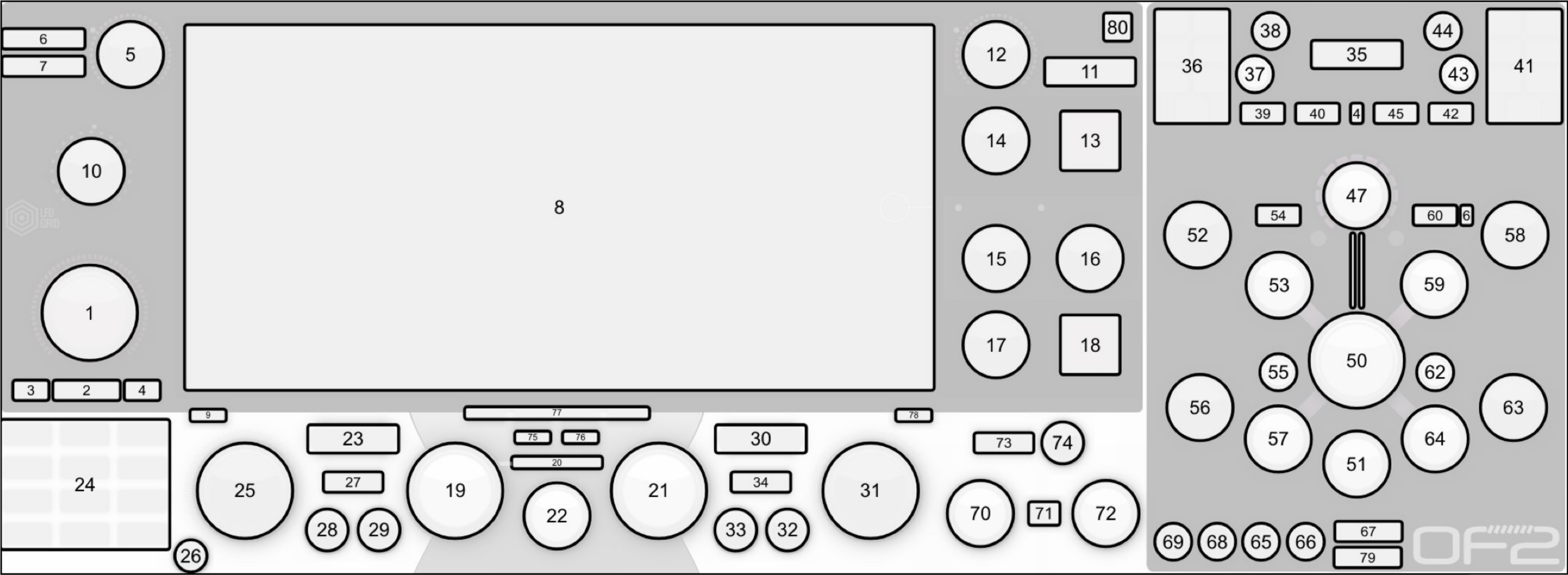
Hinweis: Bei MACOSX können Sie zwischen verschiedenen Plugin-Formaten wählen.

Vielen Dank, dass Sie sich für OF2 entschieden haben! Ob Sie nun subtile Texturen formen oder die Grenzen des Klangs ausloten, OF2 bietet Ihnen eine leistungsstarke und intuitive Steuerung. Von analoger Wärme bis hin zu digitaler Kraft, von MIDI-Grooves bis hin zu kontrolliertem Chaos – alles arbeitet harmonisch zusammen, um Ihre Kreativität anzuregen.

Mit Funktionen wie Chaos Autopilot, Resonance Compressor, Diode Distortion und MIDI-Groove-Import wurde OF2 entwickelt, um zu inspirieren und Ihren Sound zu etwas Einzigartigem zu machen.

ÜBERSICHT

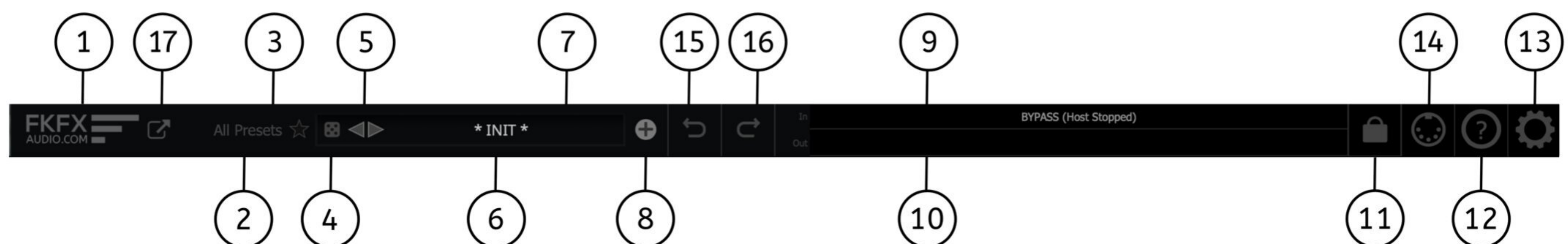
Das folgende Diagramm zeigt die Nummern der einzelnen Funktionen und die entsprechenden Seitenzahlen:



PLUGIN-OBERTEIL	p. 4
SPERREN	p. 5
BENUTZERSPERRE	p. 6
SCHNAPPSCHUSS SPERREN	p. 6
OPTIONEN	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-EDITOR	p. 28

Im oberen Teil des Plugins sind die folgenden globalen Funktionen zusammengefasst:

1. Plugin–Logo: Klicken Sie auf das Logo, um das Fenster "Über" zu öffnen, in dem die Version des Plugins sowie ein Link zu unserer Website angezeigt werden.
2. Name des Preset–Abschnitts: Dieses Feld zeigt den aktuell geladenen Abschnitt an. Sie können ihn ändern, indem Sie ein Preset aus einem anderen Abschnitt laden.
3. Zu Favoriten hinzufügen: Klicken Sie auf den Stern, um die zuletzt geladene Voreinstellung zu Ihren Favoriten hinzuzufügen. Klicken Sie erneut, um es wieder zu entfernen. Im Abschnitt Favoriten des Preset–Menüs finden Sie alle Presets, die mit einem orangefarbenen Stern markiert sind.
4. Zufällige Voreinstellung: Lädt eine zufällig ausgewählte Voreinstellung aus dem aktuellen Abschnitt.
5. Schnelle Navigation : Mit den beiden Pfeilen können Sie schnell zwischen den Presets in alphabetischer Reihenfolge navigieren.
6. Name der aktiven Voreinstellung: Zeigt die zuletzt geladene Voreinstellung an. Klicken Sie darauf, um das Preset–Menü zu öffnen.
7. Geänderte Voreinstellung : Sterne um den Namen zeigen an, dass die Voreinstellung seit dem Laden geändert wurde.
8. Preset speichern: Klicken Sie auf das Kreuz, um die aktuellen Einstellungen als neues Preset zu speichern. Sie werden aufgefordert, über die Tastatur einen Namen einzugeben und mit der Eingabetaste zu bestätigen. Drücken Sie Esc, um den Vorgang abzubrechen. Die Voreinstellung wird in dem unter 2. angegebenen Abschnitt sowie in der Kategorie Benutzer des Menüs gespeichert.
9. Eingangs–Viewer: Zeigt den Pegel des Signals an, das in das Plugin einfließt. Ein zu starkes Signal wird rot dargestellt. Klicken Sie darauf, um ein genaueres Vu–Meter anzuzeigen. Klicken Sie erneut, um zur Standardanzeige zurückzukehren.
10. Ausgangs–Vutimeter: Zeigt den Pegel des Signals an, das das Plugin verlässt. Funktioniert auf die gleiche Weise wie das Eingangs–Vutimeter.
11. LOCK–System: Klicken Sie hier, um zum Preset–Ladesystem mit LOCK–Sperre zu gelangen. Weitere Details finden Sie in den entsprechenden Abschnitten des Handbuchs.
12. Interaktive Hilfe auf Englisch: Aktivieren Sie diesen Modus, um eine kurze Beschreibung auf Englisch anzuzeigen, wenn Sie mit der Maus über die Steuerelemente des Plugins fahren. Klicken Sie erneut, um die Hilfe zu deaktivieren.
13. Plugin–Optionen: Klicken Sie auf dieses Symbol, um das Optionsfeld zu öffnen. Klicken Sie erneut, um es zu schließen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Optionen des Handbuchs.
14. MIDI Learn (nur VST) : Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die MIDI–Zuweisung zu aktivieren. Klicken Sie dann auf ein Plugin–Steuerelement und bewegen Sie einen Parameter auf Ihrem MIDI–Instrument, um ihn automatisch zuzuweisen. Um eine Zuweisung zu entfernen, halten Sie die Shift–Taste gedrückt, während Sie auf das betreffende Steuerelement klicken. Die VST3–Versionen unterstützen die Eingabe von MIDI–Controllern nicht. Verwenden Sie unter macOS vorzugsweise die AudioUnit–Version, unter Windows die VST–Version.
15. UNDO: Macht die zuletzt vorgenommene Änderung rückgängig.
16. REDO: Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Änderung wieder her.
17. Besuchen Sie FKFXAudio: Klicken Sie hier, um unsere neuesten Entwicklungen und Produkte zu sehen.



OBVIOUS FILTER 2 verfügt über drei voreingestellte Sperrmodi und einen benutzerdefinierten Sperrmodus.

Die Sperre ermöglicht es, ein PRESET laden zu können, während die Werte der Steuerelemente, die gesperrt sind, beibehalten werden.

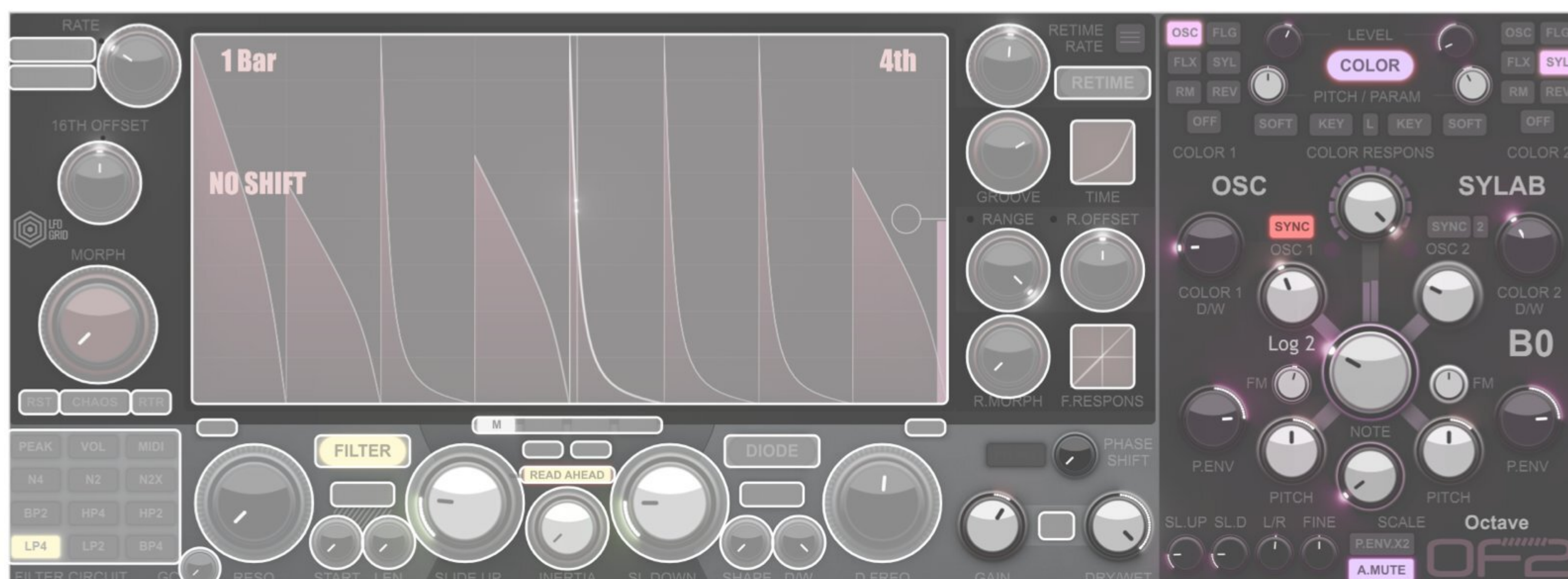
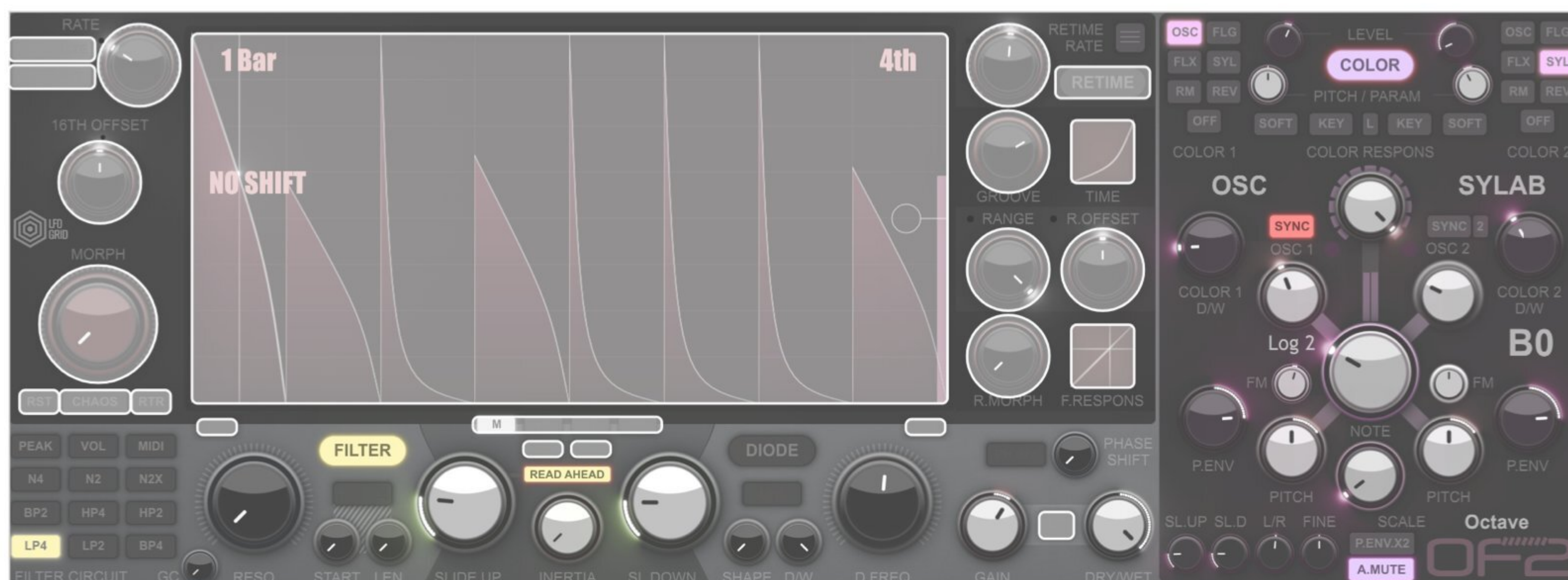
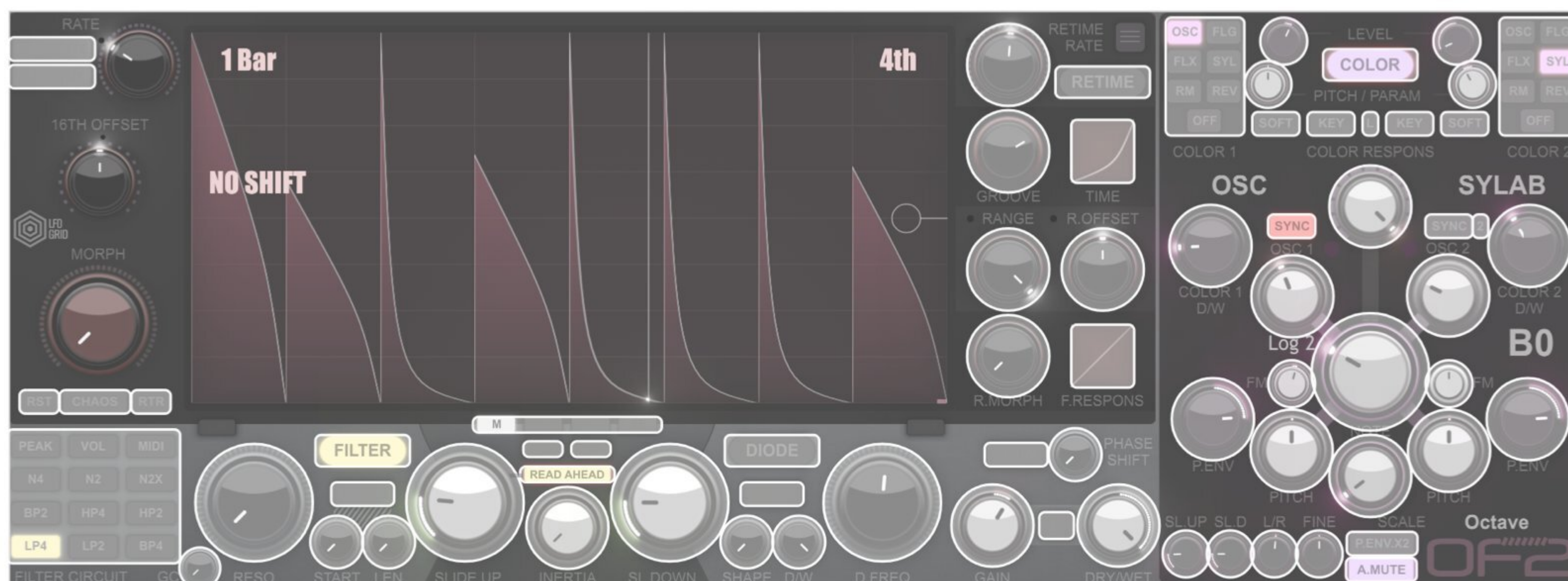
Die drei vordefinierten Sperrmodi sind wie folgt:

- LOCK 1: Zum Überschreiben der LFO-Kurven. Es besteht auch die Möglichkeit, weitere Kurven hinzuzufügen (siehe Abschnitt SNAPSHOT).
- LOCK 2: Sperrt alles außer den Kurven und deren Geschwindigkeit.
- LOCK 3: Sperrt alles außer der Verzerrung.

Um die voreingestellten Sperren zu aktivieren, tippen Sie einfach auf das LOCK-Symbol: einmal für LOCK 1, zweimal für LOCK 2, dreimal für LOCK 3 und schließlich ein viertes Mal für LOCK USER.

Das LOCK-Symbol befindet sich in der oberen rechten Ecke des Plugins.

Gesperrte Steuerelemente sind rot markiert, hier sind die verschiedenen möglichen Sperren :



Obvious Filter verfügt über einen benutzerdefinierten Sperrmodus.

Die Sperre ermöglicht es, ein PRESET laden zu können, während die Werte der Steuerelemente, die gesperrt sind, beibehalten werden.

Um den Sperrmodus für den Benutzer zu aktivieren, drücken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das LOCK-Symbol.

Das LOCK-Symbol befindet sich in der oberen rechten Ecke des Plugins.

Mit dem Sperrmodus für den Benutzer können Sie auswählen, welche Steuerelemente beim Laden von PRESETS gesperrt werden.

Klicken Sie einfach auf die Steuerelemente, um die Sperre zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Mit der rechten Maustaste können Sie ein Menü aufrufen, in dem Sie alle Sperren deaktivieren (LOCK NONE) oder umgekehrt alle Sperren aktivieren (LOCK ALL) können.

Sie können in diesem Menü auch wählen, ob Sie den benutzerdefinierten Sperrmodus verlassen möchten (LOCK EXIT).

Gesperrte Steuerelemente sind orangefarben.

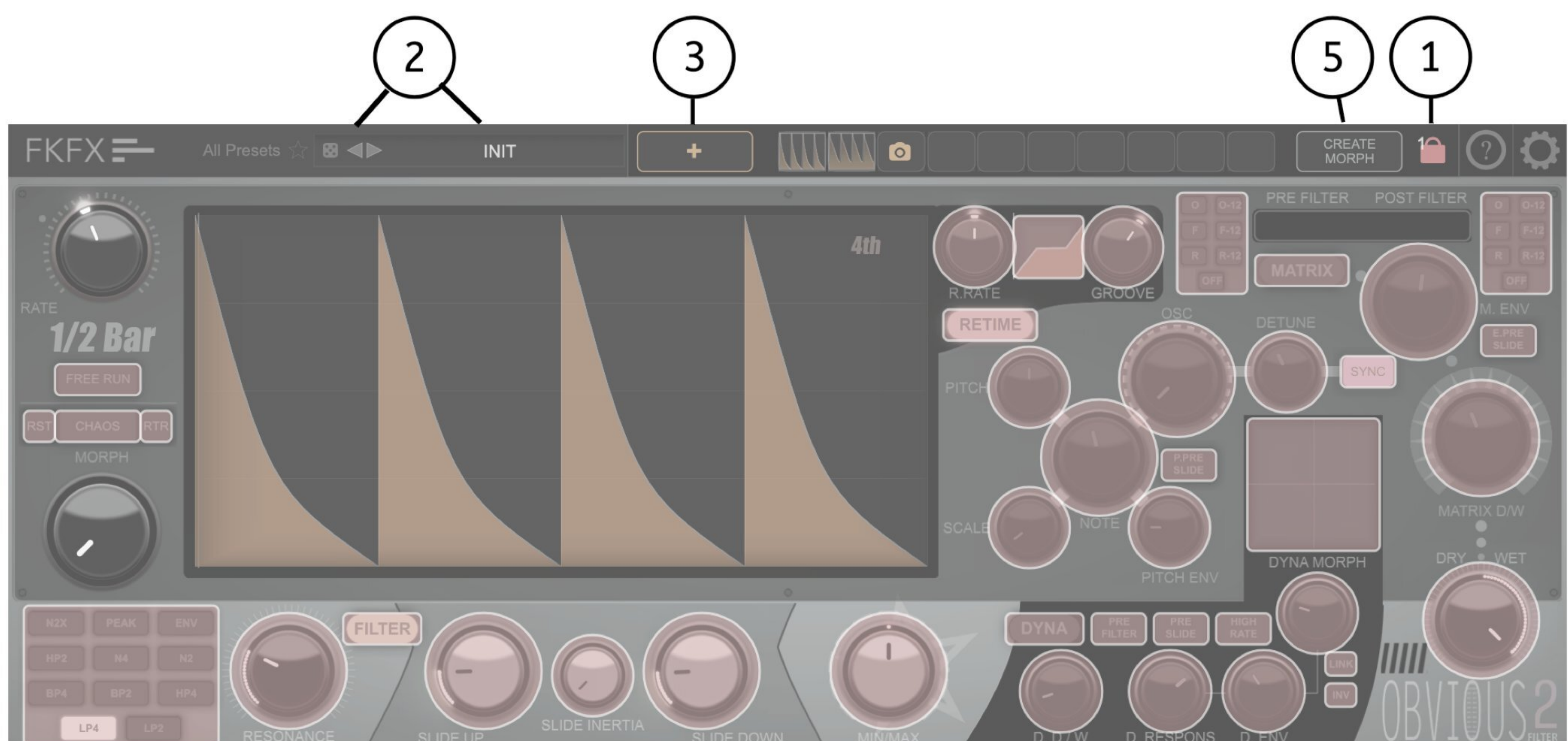
SCHNAPPSCHUSS SPERREN

Obvious Filter 2 kann eine Reihe neuer Kurven für den Filter-LFO laden, während die Klangeinstellungen beibehalten werden. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Klicken Sie auf LOCK 1 (siehe Abschnitt LOCK), dann werden die Klangeinstellungen beibehalten, nur die Morphing-Kurven werden beeinflusst.
- 2 – Laden Sie neue Kurven, indem Sie neue Presets laden.
3. Wenn Sie mit einer Kurve zufrieden sind, drücken Sie das "+"-Symbol, um diese Kurve hinzuzufügen.
4. Wiederholen Sie Vorgang 2, wenn nötig.
5. Drücken Sie die Taste "CREATE MORPH", um den Vorgang abzuschließen.

Die neuen Kurven sind nun hinzugefügt und können, falls nötig, an Ihre LFO-Geschwindigkeit angepasst werden.

Anmerkung: Wenn Sie nach neuen Kurven suchen, können Sie den Morphing-Regler bewegen, um Zwischenkurven zu erhalten, und diese dann fotografieren!



Um auf das Optionsfeld des Plugins zuzugreifen, klicken Sie einfach auf das Zahnrad in der oberen rechten Ecke der Plugin-Benutzeroberfläche. OBVIOUS FILTER 2 verfügt über 15 Optionen:

- "Fast Animation": Zeichnet die Plugin-Oberfläche mit maximaler Geschwindigkeit, ansonsten wird die Bildwiederholrate auf 15 Bilder pro Sekunde begrenzt.
- "Glowing Point": Zeichnet die Lichter der LFOs.
- "Half Glowing": Zeichnet die LFO-Lichter mit halber Helligkeit.
- "MouseWheel (MW)": Aktiviert die Änderung der Steuerelemente mit dem Mausrad.
- "MW Invert up/down": Kehrt das Mausrad um.
- "MW Quick Zoom Edit": Ermöglicht die Verwendung des Mausrads an einer Stelle des LFO-Bildschirms, um den Editor durch Zoomen in den angezeigten Bereich zu aktivieren.
- "MIDI to Note": MIDI IN-Noten steuern die Hauptnote (in MIDI Thru wiedergegeben).
- "MIDI to Host": Sendet die Änderungen der Hauptnote an den Host. Deaktivieren Sie diese Option, um die Automation im Host zu erhalten.
- "MIDI Preset Load": Aktiviert das Laden von Presets per MIDI, deren Name mit "=C#4" (mit Note C#4, Channel 2) oder "=29" (mit Program Change 29) beginnt.
- "Auto Optimize": Optimiert automatisch die Kurven am Ende des LFOGRID.
- "Mouse Hide": Blendet die Maus bei der Bearbeitung von Steuerelementen aus.
- "R.Click knob Menu": Ermöglicht die Verwendung des Rechtsklicks auf nicht-kontinuierlichen Steuerelementen, um ein Menü aufzurufen.
- "Contrast Labels": Verwenden Sie diese Option, um die Labels aller Controls besser lesbar zu machen.
- "MIDI Out(7/77)": : Sendet den Haupt-LFO auf CC77/ CH7 über MIDI OUT (Nur im VST-Format).
- "Show Routing": Aktivieren Sie diesen Regler, um beim Aktivieren oder Deaktivieren von Modulen das Routing auf dem LFO-Bildschirm anzuzeigen.



Dieses Steuerelement ermöglicht ein fließendes Morphing zwischen den verschiedenen im Editor gespeicherten Kurven und schafft so dynamische, skalierbare Übergänge zwischen verschiedenen Modulationsformen. So wird es möglich, die Bewegung des Signals auf organische Weise zu animieren, indem man kontinuierlich zwischen Kurven mit kontrastierenden Profilen wechselt.

Viele Morphing-Optionen sind direkt im Editor verfügbar. Ein Rechtsklick auf dieses Steuerelement öffnet ein Kontextmenü mit mehreren erweiterten Funktionen:

- Eine neue Kurve zwischen zwei bestehenden Kurven einfügen, wodurch nuanciertere Zwischenübergänge geschaffen werden können.
- Alle gespeicherten Kurven durch die aktuell auf dem Bildschirm sichtbare Kurve ersetzen, um die Modulation zu vereinheitlichen.
- Ersetzen aller Kurven durch die aktuell angezeigte Kurve unter Einhaltung der *RANGE*-Einstellungen, wodurch die Modulation an einen benutzerdefinierten Dynamikbereich angepasst werden kann.

Die Bewegung dieses Reglers kann auch über die Funktion **CHAOS** automatisiert werden. Wenn diese Funktion aktiviert ist, injiziert sie ein zufälliges oder sich entwickelndes Verhalten in das Morphing. Die Position des Reglers bestimmt dann den Maximalwert, den CHAOS erreichen kann, und dient als Obergrenze für die Intensität des Morphings. Auf diese Weise lassen sich unvorhersehbare, aber kontrollierte Variationen erzeugen, die ideal für modulierende und lebendige Texturen sind.

2 CHAOS FÜGT ZUFÄLLIGES CHAOS ZWISCHEN NULL UND DEM AKTUELLEN MORPH HI...



Aktivieren Sie dieses Steuerelement, um ein zufälliges Verhalten in das Morphing der Kurven einzuführen, das dynamische und unvorhersehbare Variationen in der Modulation erzeugt.

Um das Chaos wirksam werden zu lassen, müssen Sie auch den Wert *Morph* anpassen. Das Chaos operiert dann zwischen dem Minimalwert des Morphings und dem eingestellten *Morph*-Wert und erzeugt so einen kontrollierten und ausdrucksstarken Variationsbereich.

Die Geschwindigkeit des Chaos folgt standardmäßig der Abspielgeschwindigkeit der Hauptkurve. Wenn Sie jedoch die Taste *RTR* (RETIME RATE) auf der rechten Seite betätigen, wird die Geschwindigkeit der *RETIME*-Funktion (Parameter RATE 2) zur Steuerung der Chaos-Geschwindigkeit verwendet, was eine zusätzliche Granularität bei der Einstellung des Modulationstempos bietet.

3 RST

BRINGT DAS CHAOS ZURÜCK



Die Chaoskontrolle erzeugt kein völlig zufälliges Verhalten, sondern vielmehr eine kontrollierte Modulation mit unvorhersehbaren Variationen, die jedoch musikalisch kohärent bleibt.

Wenn Sie auf dieses Steuerelement klicken, können Sie den Chaoszustand manuell zurücksetzen und so zu einem stabilen Ausgangspunkt für die Modulation zurückkehren.

Wenn Sie in einer Schleife spielen, wird das Chaos bei jeder neuen Wiederholung automatisch zurückgesetzt, wodurch eine zeitliche Konsistenz innerhalb des Zyklus gewährleistet wird. Außerdem wird es bei jeder Wiederaufnahme des Host-Transports zurückgesetzt, wodurch sichergestellt wird, dass die Modulation beim Start der Wiedergabe immer in einem vorhersehbaren Zustand startet.

Diese Funktion ist besonders nützlich beim Rendern in Ihrer digitalen Audiostation (DAW). Anstatt bei jedem Export unterschiedliche Ergebnisse zu erzielen, können Sie Automatisierungspunkte auf diesem Reset-Regler (RST) in die Zeitachse des Hosts einfügen. So wird jede Wiedergabe identisch sein, die CHAOS-Funktion bleibt aktiv, aber mit kontrolliertem Wiederholungsverhalten, was sowohl Kreativität als auch Reproduzierbarkeit in Ihren Produktionen gewährleistet.

Wenn Sie diesen Regler aktivieren, wird die Geschwindigkeit des Chaos mit dem Parameter *RATE* der Funktion *RETIME* synchronisiert, anstatt mit der Geschwindigkeit des Haupt-LFOs.

Diese Option bietet eine größere Einstellungsfreiheit, da Sie die Geschwindigkeit der chaotischen Variationen von der Geschwindigkeit der Hauptmodulation abkoppeln können, was komplexere und individuellere Effekte ermöglicht.



Mit diesem Regler können Sie die Geschwindigkeit anpassen, mit der die Modulationskurve abgespielt wird, und so das Tempo beeinflussen, mit dem die Variationen auf das Audiosignal angewendet werden. Die Geschwindigkeit wird in rhythmischen Unterteilungen ausgedrückt, die mit dem Tempo des Hosts synchronisiert sind, wodurch eine perfekte musikalische Kohärenz in einer Produktions- oder Auftrittsumgebung gewährleistet wird.

Der Geschwindigkeitsregler bietet mehrere erweiterte Interaktionsmöglichkeiten: Ein Doppelklick auf seine rechte Seite verdoppelt die Dauer, beispielsweise von einer Achtelnote (1/8) auf eine Viertelnote (1/4), und verlangsamt so die Bewegung der Kurve. Umgekehrt reduziert ein Doppelklick auf die linke Seite die Dauer um die Hälfte – z. B. von 1 bar auf 1/2 bar – und beschleunigt so das Abspielen der Modulation.

Ein Doppelklick auf die Mitte der Schaltfläche schließlich setzt die Geschwindigkeit auf den Standardwert von 1 bar zurück und bietet so einen neutralen Ausgangspunkt für genauere Anpassungen.



Mit dieser Prüfung wird das Zeitverhalten des Filters in Bezug auf die Synchronisation des Hosts bestimmt.

Wenn es deaktiviert ist, ist die Synchronisation absolut: Die Wiedergabe des Filters richtet sich vollständig nach dem Tempo und der Position des Host-Transports. Mit anderen Worten: Wenn der Transport stoppt, stoppt auch die Bewegung des Filters, wodurch eine strikte Übereinstimmung mit dem Projekt gewährleistet wird.

Durch die Aktivierung dieser Kontrolle wird der Filter zeitlich autonom: Er bewegt sich auch dann weiter, wenn der Transport des Hosts angehalten wird. So kann beispielsweise eine konstante Modulation beibehalten werden, was für Umgebungseffekte oder tempounabhängige Texturen nützlich ist.

HINWEIS: Wenn der Parameter MIDISHOT aktiviert ist, bestimmt dieses Steuerelement dann den MIDI-Triggermodus. Im ausgeschalteten Modus entspricht das Verhalten dem "TRIG"-Modus, bei dem jeder MIDI-Impuls den Filter kurzzeitig auslöst. Im eingeschalteten Modus wechselt es in den Modus "GATE", in dem die Dauer des MIDI-Signals die Dauer der Filteraktivierung bestimmt.





Aktivieren Sie dieses Steuerelement, um die Synchronisation mit dem Host zu deaktivieren und das Triggern des LFOs durch MIDI-Noten von einem Keyboard oder einem externen Sequenzer zu ermöglichen. Dadurch wird das Verhalten des LFOs verändert und er reagiert auf eingehende MIDI-Ereignisse, was zu einer direkteren rhythmischen und expressiven Steuerung führt.

Wenn FREE / GATE deaktiviert ist, spielt jede MIDI-Note den gesamten LFO von links nach rechts ab und stoppt dann, wenn der Zyklus abgeschlossen ist. Das System wartet dann auf die nächste Note, um den LFO erneut zu starten. Diese Funktionsweise entspricht dem Modus "MIDI TRIG" (blau markiert), bei dem jeder MIDI-Impuls wie ein Zeitzünder wirkt.

Wenn FREE / GATE aktiviert ist, wechselt man in den Modus "GATE": Der LFO folgt der Dauer der gespielten Note. Solange die Taste gedrückt bleibt, wird die Wiedergabe fortgesetzt; sobald die Taste losgelassen wird, stoppt der LFO. Dies ermöglicht eine feinere Gesten- und Dynamiksteuerung, vergleichbar mit einer Hüllkurve, die durch das MIDI-Spiel gesteuert wird.

MIDI TRIG (blauer Modus)

Wenn Sie diesen Modus mit der Funktion *RETIME* kombinieren, können Sie einstellen, wie sich der LFO während des Triggerns wiederholt. Wenn beispielsweise die Haupt-RATE auf 1 Takt eingestellt ist und die RETIME-RATE 2 Bars beträgt, dann wird der Haupt-LFO während der TRIG-Zeit zweimal abgespielt. Dadurch kann die Modulationsdichte innerhalb eines Zyklus, der durch eine einzelne Note ausgelöst wird, fein modelliert werden.

Dieser Modus ist besonders effektiv, wenn er als *Sidechain*-Quelle über ein MIDI-Signal von einer Kick verwendet wird. Im Gegensatz zu einem herkömmlichen Audio-Trigger garantiert die Verwendung von MIDI eine extreme Genauigkeit auf Sample-Ebene und ermöglicht einen ultrapräzisen *Pumping*-Effekt, der ideal für saubere und dynamische Mischungen ist.

MIDI GATE

In diesem Modus kann OF2 wie ein monophoner Synthesizer verwendet werden, wobei jede gespielte Note die Dauer und Präsenz des LFOs definiert. Dies eröffnet eine Vielzahl musikalischer Einsatzmöglichkeiten und verwandelt das Plugin in ein echtes Instrument. Die für diesen Modus entwickelten Presets finden Sie im Preset-Browser im Abschnitt "MIDI SynthBass".



Dieser Bildschirm zeigt die aktuell aktive Morphing-Kurve, die sich mit der Morphing-Steuerung verändert.

Ein Klick auf diesen Bildschirm öffnet den Kurveneditor, mit dem Sie die Formen und ihre Übergänge direkt bearbeiten können. Ein Rechtsklick aktiviert den Auswahlmodus, der die Verwaltung und präzise Bearbeitung der verschiedenen Kurven erleichtert.

Auch der MIDI-Ausgang (MIDI OUT) gibt diesen LFO auf Kanal 7, Controller 77 wieder, sofern die entsprechende Option aktiviert ist. So können Sie die erzeugte Modulation zur Steuerung externer MIDI-Geräte oder anderer kompatibler Plug-ins verwenden.

Standardmäßig ist der Frequenzgang des Filters so angepasst, dass er bei niedrigen Frequenzen leichter zu steuern ist.

Dieser Frequenzgang stammt von der Version 1 des Obvious Filters ab.

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, werden Sie einen Unterschied in der Reaktion des Filters feststellen, der durch die Linearisierung aggressiver wird. Sie können auch den "USER LOCK" verwenden, um durch die Presets zu scrollen und den linearen Modus beizubehalten, dann klingen alle geladenen Presets ganz anders.



Manchmal kann es vorkommen, dass ein sehr guter, von OF2 erstellter Rhythmus einfach auf eine andere Zeit umgestellt werden muss.

Um dies zu tun, können Sie mit diesem Steuerelement alle Kurven aller LFOs auf einmal verschieben.

Die gesamte Amplitude der Verschiebung beträgt einen Takt im 4/4-Takt, d. h. :

- nach links: Der Rhythmus wird früher gespielt, bis zu zwei Schläge früher.
- nach rechts: Der Rhythmus wird später gespielt, bis zu zwei Takte später.



Klicken Sie, um die Zeitkurve ein- oder auszuschalten.

Dieses Steuerelement bietet die einzigartige Möglichkeit, den zeitlichen Verlauf des Haupt-LFOs zu verändern. Durch das Spielen mit mehreren sich ergänzenden Parametern können Sie die LFO-Wiedergabe in verschiedene Richtungen und Rhythmen laufen lassen, abhängig von :

- Der Form der Zeitkurve (TIME), die das allgemeine Modulationsprofil bestimmt.
- Die Zyklusgeschwindigkeit der Zeitkurve (RETIME RATE), die die Geschwindigkeit der Bewegung anpasst.
- Das auf die Zeitkurve angewandte Morphing (GROOVE), mit dem die Dynamik der Wiedergabe moduliert und variiert werden kann, um komplexe und lebendige rhythmische Effekte zu erzielen.



Dieser Regler stellt die Geschwindigkeit ein, mit der die Zeitkurve abgespielt wird, sodass Sie rhythmische Variationen über kürzere oder längere Zeiträume als der Haupt-LFO erzeugen können.

Wenn die RTR-Funktion des CHAOS-Modus aktiviert ist, beeinflusst dieser Regler auch die Geschwindigkeit der Zufallsmodulation und bietet so eine genaue Kontrolle über die chaotische Dynamik, die auf das Signal angewendet wird.



Dieser Bildschirm zeigt die aktuell verwendete Zeitkurve an. Sie können diese Kurve mithilfe der Groove-Steuerung verändern. Diese äußerst leistungsfähige Funktion ermöglicht es Ihnen beispielsweise, den Zeitverlauf umzukehren oder den Groove dynamisch zu verändern.



Um die Kurven und das Morphing des Grooves zu bearbeiten, klicken Sie auf diesen Bildschirm. Mit einem Rechtsklick gelangen Sie in den Auswahlmodus, in dem Sie den Groove noch genauer bearbeiten können.

Die Abspielgeschwindigkeit dieser Kurve wird durch die Einstellung der Geschwindigkeit der Beat-Kurve gesteuert.

Beachten Sie, dass die Laufgeschwindigkeiten des Haupt-LFOs und des RETIME unabhängig voneinander sind, so dass Sie Zeitvariationen über verschiedene Zeitspannen erzeugen können, die kürzer oder länger als die des Haupt-LFOs sind.

Hinweis: Ein Leuchtpunkt zeigt visuell an, wie sich die Steuerung im Vergleich zur festen Kurve auswirkt. Sie können seine Helligkeit anpassen oder ihn über die Optionen "Half Glowing" und "Glowing Point" nach Belieben ausblenden.

Mit diesem Regler können Sie die in Echtzeit verwendete Zeitkurve einstellen.

Er wirkt wie ein Morphing, das auf die Hauptkurve angewendet wird und bietet je nach Einstellung eine dynamische und flüssige Modulation.



Hinweis: Ein heller Punkt zeigt visuell an, wie sich dieses Steuerelement im Vergleich zur festen Kurve auswirkt. Sie können die Sichtbarkeit dieses Punkts über die Optionen "Half Glowing" und "Glowing Point" anpassen (seine Helligkeit verringern oder ihn ganz ausblenden), um ihn je nach Vorliebe besser lesbar zu machen.

Mit diesem Regler stellen Sie die RANGE, also die Gesamtamplitude des LFOs, ein.

Wenn Sie diesen Parameter einstellen, ändern Sie die maximale Stärke der Modulation, die der LFO auf das Signal anwendet. Je höher der RANGE-Wert, desto stärker ist die Modulation ausgeprägt.

Sie können diese Einstellungen auch direkt auf dem Hauptbildschirm vornehmen, indem Sie den oberen und unteren Rand der Kurve greifen und verschieben, um die Amplitude visuell und intuitiv zu steuern.



Mit diesem Regler stellen Sie das RANGE-OFFSET ein, d. h. die allgemeine Verschiebung der LFO-Position nach oben oder unten.

Dadurch wird die gesamte Modulation verschoben, ohne ihre Amplitude zu verändern, sodass Sie die Modulationsbasis, um die der LFO oszilliert, anpassen können.

Sie können diese Einstellungen auch direkt auf dem Hauptbildschirm vornehmen, indem Sie den oberen und unteren Rand der Kurve greifen und verschieben, was eine visuelle und intuitive Kontrolle der Verschiebung ermöglicht.



Mit diesem Regler können Sie das Morphing der LFO-Antwort einstellen.

Ein Rechtsklick auf dieses Steuerelement öffnet ein Menü mit mehreren Optionen :

- Eine neue Kurve zwischen zwei bereits vorhandenen Kurven einfügen.
- Alle Kurven durch die aktuell auf dem Bildschirm angezeigte Kurve ersetzen.
- Alle Kurven durch die auf dem Bildschirm angezeigte Kurve ersetzen, wobei der aktuelle "RANGE" berücksichtigt wird.



Dieser Bildschirm zeigt die Ansprechkurve des LFOs an.

Mithilfe der Frequenzgangkurve können Sie auf einfache Weise ändern, wie die Hauptkurve reagiert.

Klicken Sie auf diesen Bildschirm, um ihn zu bearbeiten (Rechtsklick, um den Auswahl- und Bearbeitungsmodus aufzurufen).

Das Morphing dieser Kurve wird durch den Regler auf der linken Seite gesteuert, der RESPONS MORPH (16) genannt wird.

Hinweis: Der helle Punkt zeigt die Wirkung der Steuerung im Vergleich zur festen Kurve an. Sie können seine Helligkeit verringern oder ihn in den Optionen "Half Glowing" und "Glowing Point" ausblenden.



Dieser Regler begrenzt die Geschwindigkeit, mit der der Filter im Verhältnis zur Kurve ansteigt, und verhindert so zu harte Übergänge.

Hinweis: Der helle Punkt zeigt visuell an, wie sich dieser Regler im Vergleich zur festen Kurve auswirkt. Über die Optionen "Half Glowing" und "Glowing Point" können Sie die Helligkeit dieses Punktes anpassen oder ihn sogar ganz ausblenden.



Wenn Sie diesen Regler aktivieren, wird das Signal der LFO-Kurve im Voraus abgespielt ("READ AHEAD"), damit Sie die Attacke (das "Einschwingverhalten") des in das Plugin eintretenden Klangs nicht verpassen.

Diese Funktion ist besonders nützlich, um alle Attacken zu erhalten, ohne jedes Element der Kurve manuell anpassen zu müssen.

"READ AHEAD" wird nur angewendet, wenn der SLIDE UP-Bereich zwischen 0 und 50 Millisekunden liegt. Bei mehr als 50 ms nimmt seine Wirksamkeit ab, da der Offset zu groß wird: Er wird automatisch und schrittweise zwischen 50 und 100 Millisekunden neu angepasst. Über 100 Millisekunden hinaus wird die Funktion "READ AHEAD" deaktiviert.



Dieser Regler begrenzt die Geschwindigkeit, mit der die Filterfrequenz im Verhältnis zur Kurve abfällt, und verhindert so zu steile Absenkungen.

Hinweis: Der Leuchtpunkt zeigt visuell an, wie sich dieser Regler im Vergleich zur festen Kurve auswirkt. Sie können seine Helligkeit verringern oder ihn über die Optionen "Half Glowing" und "Glowing Point" ganz ausblenden.



Dieser Regler fügt dem Verlauf der Filterfrequenz im Verhältnis zur Kurve Flexibilität hinzu und ermöglicht so fließende und natürlichere Übergänge sowie Bounce-Effekte der Frequenz um die Kurve.



Hinweis: Der helle Punkt zeigt visuell an, wie sich dieser Regler im Vergleich zur festen Kurve auswirkt. Sie können seine Helligkeit verringern oder ihn über die Optionen "Half Glowing" und "Glowing Point" ganz ausschalten.

Klicken Sie, um den Filter zu aktivieren oder zu deaktivieren. Der Filter wird in der internen Effektkette an zweiter Stelle platziert, was beim Ein- oder Ausschalten des Filters in der Kettenanzeige angezeigt wird. Der Filter verfügt über 12 verschiedene Modi, darunter ein Modus speziell für die Lautstärkeregelung und ein weiterer für das Senden von MIDI-Daten :



- LP4: 4-poliger Tiefpassfilter
- LP2: 2-poliges Tiefpassfilter
- BP4: 4-poliger Bandpassfilter
- BP2: 2-poliges Bandpassfilter
- HP4: 4-poliges Hochpassfilter
- HP2: 2-poliger Hochpassfilter
- N4: 4-poliger Bandsperrfilter (Notch)
- N2: 2-poliger Bandsperrfilter (Notch)
- N2X: Variante des Bandsperrfilters (Notch), 2-polig.
- PEAK: Glockenfilter (Peak)
- ENV: steuert nur die Lautstärke, ohne Filterung.
- MIDI: Sendet ein MIDI-Signal, das auf der Modulationskurve basiert, sodass andere Geräte über das LFO- und Morphing-System von OF2 gesteuert werden können.

Sie können einen Filtertyp auswählen, indem Sie direkt auf sein Symbol klicken.

Die angebotenen Filter sind Modellierungen von klassischen analogen Schaltkreisen. Diese Simulationen, die reich an Charakter und Nuancen sind, benötigen mehr Prozessorressourcen als normale digitale Filter.

Die Grenzfrequenz wird sowohl durch die Modulationskurve als auch durch den Resonanzparameter beeinflusst. Beachten Sie: Der letzte Filter oben rechts entspricht lediglich einer Lautstärkeregelung. Er reagiert also nicht auf den Resonanzparameter.

Wichtig: Achten Sie bei der Verwendung eines Resonanzfilters darauf, dass Sie die Resonanz nicht zu hoch einstellen, um eine übermäßige Sättigung oder Rückkopplung zu vermeiden, die das Signal verfälschen oder beschädigen könnte.

In der Effektkette von PN ist der Filter zwischen den beiden COLOR-Modulen platziert. Er spielt eine zentrale Rolle bei der Färbung und Dynamik des Klangs.

Die 12 verfügbaren Filtertypen :

- LP4: 4-poliger Tiefpass
- LP2: 2-poliger Tiefpass
- BP4: 4-poliger Bandpass
- BP2: 2-poliger Bandpass
- HP4: 4-poliger Hochpass
- HP2: Hochpass, 2-polig
- N4: Bandsperre (Notch), 4-polig
- N2: Bandsperre (Notch) mit 2 Polen.
- N2X: 2-polige Variante des Notch.
- PEAK: Glockenfilter
- ENV: Nur Lautstärkeregelung (ohne Resonanz).
- MIDI: Sendet ein auf der Modulationskurve basierendes MIDI-Signal, mit dem andere Geräte über das LFO- und Morphing-System von OF2 gesteuert werden können.



Dieser Regler stellt die Resonanz des Filters ein und verstärkt die Frequenzen um die Trennfrequenz.

Eine mäßige Verwendung wird empfohlen, da eine zu hohe Resonanz zu aggressiven Klangspitzen führen kann, die das Gehör ermüden oder sogar langfristig schädigen können. Achten Sie also darauf, diesen Parameter mit Bedacht zu dosieren, insbesondere bei hohen Hörpegeln oder im Kontext von Mischungen, um die Klangqualität und die Gesundheit des Gehörs zu erhalten.



Dieser Regler simuliert die Kompression der Resonanz im Filterkreis. Sein Klangeffekt wird besonders hörbar, wenn die Filterresonanz eingeschaltet ist.

Er gleicht die durch die Erhöhung der Resonanz induzierte Lautstärkeänderung aus und sorgt so für ein stabileres Klanggleichgewicht.

Achtung: Dieser Filter emuliert eine analoge elektronische Schaltung, und die Resonanzen können hohe, kräftige Spitzen erzeugen. Es ist wichtig, dass Sie den Resonanzregler vorsichtig handhaben, um Ihr Gehör zu schützen und Hörschäden zu vermeiden.



Dieser Regler aktiviert das Modul "FREEZE", das sich direkt vor dem Filter befindet. Der Effekt beginnt an dem durch den Parameter "START" festgelegten Punkt des LFOs und endet nach der durch "LEN" festgelegten Zeit.



Der Effekt "FREEZE" erweckt den Eindruck, als würde der Klang am Filtereingang zeitlich eingefroren, wodurch ein zeitlicher Stillstand der Modulation entsteht.

Wenn Sie sich für diesen Effekt interessieren, sollten Sie wissen, dass es sich dabei um eine vereinfachte Version des Effekts handelt, der in unserem anderen Plugin, "VOCAL FREEZE", verwendet wird.

Mit dem Regler "START" können Sie den Startpunkt des Freeze in der zeitlichen Progression des LFOs genau festlegen und so eine Feinabstimmung des Zeitpunkts, an dem der Effekt einsetzt, ermöglichen.



Dieser Regler stellt die Dauer des "eingefrorenen" Teils des LFOs ein, d. h. die Zeitspanne, in der das Signal eingefroren wird.



Hinweis: Um diese Zeit schnell bis zum Ende der LFO-Rechtskurve zu verlängern, doppelklicken Sie einfach auf diesen Regler.

Mit diesem Regler wird der Verzerrungseffekt einer elektronischen Diode aktiviert, der eine charakteristische Sättigung mit reichen Obertönen und einem warmen Klang, wie er für klassische analoge Schaltungen typisch ist, mit sich bringt.



Das DIODE-Modul ist als letzter Schritt in der internen Effektkette positioniert und sorgt dafür, dass die Verzerrung auf das endgültige bearbeitete Signal angewendet wird. Seine genaue Position in der Kette können Sie sich mithilfe des dynamischen Displays anzeigen lassen, das bei jedem Ein- und Ausschalten des Moduls aktualisiert wird.

Diese Diodenverzerrung ist ideal, um Ihrem Sound Körper, Wärme und eine Vintage-Färbung zu verleihen und dabei eine hervorragende Dynamik und Musikalität beizubehalten.

Mit diesem Regler wird die Grenzfrequenz (Tiefpass) der Diodenverzerrung eingestellt.



Mit diesem Regler können Sie die Dry/Wet-Mischung der Diodenverzerrung einstellen und so die Balance zwischen dem unbearbeiteten (dry) und dem gesättigten (wet) Signal anpassen. Dies beeinflusst die Präsenz und die Farbe der auf den Klang angewandten Verzerrung.



Mit diesem Regler wählen Sie die Art der Diodenschaltung, die im Synthesizer verwendet wird, und bieten vier verschiedene Modi, die die Verzerrung und Klangfarbe beeinflussen: – SYM–H: Symmetrische Diodenschaltung mit "Hard Clipping"-Charakteristik, die eine scharfe, aggressive Verzerrung erzeugt, während die harmonische Balance erhalten bleibt – ASYM–H: Asymmetrische Diodenschaltung mit "Hard Clipping", die eine Sättigung mit mehr ungeraden Obertönen erzeugt, was zu einem raueren und ausdrucksstärkeren Klang führt – ASYM–H: Asymmetrische Diodenschaltung mit "Hard Clipping", die eine Sättigung mit mehr ungeraden Obertönen erzeugt, was zu einem raueren und ausdrucksstärkeren Klang führt.– SYM–S: Symmetrische Diodenschaltung mit "weichem" Clipping, die eine weichere, wärmere Sättigung liefert, ideal für subtile analoge Texturen – ASYM–S: Asymmetrische Diodenschaltung mit weichem Clipping, die den Obertonreichtum asymmetrischer Schaltungen mit einer glatteren Sättigung kombiniert, was zu einem warmen und gleichzeitig vibrierenden Klang führt. Diese Modi ermöglichen die Feinabstimmung der harmonischen Reaktion des Synthesizers durch die Modulation der Art und Intensität der Verzerrung und bieten so eine breite Klangpalette für verschiedene Musikstile und Stimmungen.



Klicken Sie, um die Modulation der Diodenverzerrungsverstärkung durch den Haupt-LFO ein- oder auszuschalten.

Wenn diese Modulation eingeschaltet ist, wird die maximale Lautstärke des Diodeneffekts erreicht, wenn der Haupt-LFO auf seinem höchsten Pegel steht. Dies ermöglicht eine dynamische und rhythmische Steuerung der Verzerrung in Abhängigkeit vom LFO.



Klicken Sie, um die Modulationsmatrix COLOR ein- oder auszuschalten, die entwickelt wurde, um "glückliche Unfälle" zu erzeugen!

Die Modulationsmatrix besteht aus zwei ähnlichen Modulationen:

- Die erste befindet sich vor dem Filter (COLOR 1).
- Die zweite befindet sich nach dem Filter (COLOR 2).

Sie können diese Module in der Effektkette sehen, die angezeigt wird, wenn Sie COLOR ein- oder ausschalten.

Beachten Sie, dass diese beiden Module (PRE und POST) die gleichen Arten von Oszillatoren und Pitch-Variationen verwenden. Diese Einschränkung ist absichtlich, da die COLOR-Module dazu gedacht sind, dem Filter einfache Farbtupfer hinzuzufügen und so unvorhergesehene und interessante Variationen zu erzeugen.

Mit den Wahlschaltern links und rechts von diesem Regler können Sie die Art der Modulation festlegen: Oszillator, Flux, Ringmodulation, Flanger, Sylab oder Reverb.



Mit diesem Regler können Sie die Modulation vor dem Filter einstellen. Es stehen sechs Modulationsarten zur Verfügung :



- RNG (Ringmodulation) : Das Signal wird durch den Oszillator multipliziert, wodurch obertonreiche Texturen entstehen.
- FLX (Flussmodulation): Der Klang wird in sehr kurze, sich wiederholende Blöcke zerlegt, die mit der Frequenz des Oszillators synchronisiert sind. Diese Verarbeitung nutzt die Eingangswellenform, um in Echtzeit eigene Wavetables zu erzeugen, die dann als Oszillator dienen.
- OSC (Oszillator Modulation) : Der Oszillator wird direkt in das Audiosignal gemischt und fügt eine harmonische Schicht hinzu.
- REV (Reverb): Der Ton wird durch einen Halleffekt geleitet. Die Pitch-Einstellung steuert die Größe des Nachhalls.
- SYL (Vokalfilter): Der Klang wird durch einen Vokalfilter bearbeitet, der unserem Plugin Sylab ähnelt. Die Pitch-Einstellung steuert die Transposition der Formanten.
- FLG (Flanger): Der Klang wird durch einen Flanger geleitet. Die Pitch-Einstellung steuert die Größe des Flanger-Feedbacks.

HINWEIS: Die Wellenform der Oszillatoren wird nicht berücksichtigt, wenn die Funktionen FLX, REV, SYL oder FLG aktiviert sind.

37 PITCH/PARAM

GLOBALE TONHÖHEN-/PARAMETERANPASSUNG AM VORFILTER.

Mit diesem Regler wird die Tonhöhe des Oszillators vor dem Filter eingestellt.

Beachten Sie, dass dieser Wert nach der SCALE (Quantisierung auf der musikalischen Skala) eingestellt wird und somit mehr Flexibilität bei der Bearbeitung des endgültigen Klangs bietet.



Sie können die SHIFT-Taste auf der Tastatur oder den Rechtsklick der Maus verwenden, um Feineinstellungen vorzunehmen. Ein Doppelklick nach rechts oder links erhöht oder verringert den gewünschten ganzzahligen Wert der Tonhöhe. Ein Doppelklick in der Mitte setzt die Einstellung auf Null zurück.

HINWEIS: Die Wellenform der Oszillatoren wird nicht berücksichtigt, wenn eine der Funktionen FLX, REV oder FLG aktiviert ist. In diesen Fällen dient dieser Regler jeweils :

- FLG: Regelt die Rückkopplung des Flangers. Diese Einstellung ist bipolar, wobei das Feedback in der Mitte auf Null gesetzt wird. Werte nach links erhöhen ebenfalls das Feedback, kehren aber seine Phase um.
- SYL: Regelt die Transposition des Sylab-Filters.
- REV: Stellt die Größe des Nachhalls ein.

38 LEVEL

PEGELEINSTELLUNG DES VORFILTEROSZILLATORS (-18DB / 18DB).

Mit diesem Regler können Sie die Lautstärke der Modulation für die Farbe vor dem Filter einstellen.



39 SOFT

SCHWÄCHT DEN OSZILLATOR DER FARBE 1-HÜLLKURVEN AB.

Aktivieren Sie diesen Regler, wenn Sie die Lautstärkehüllkurven des Oszillators der Farbe Pre-Filter weicher machen möchten.



Der Oszillator-Lautstärkehüllkurve wird dann ein Schlupf (Slide) von einigen Millisekunden hinzugefügt, um zu steile Signale zu vermeiden.

Aktivieren Sie diesen Regler, um die Pitch-Modulationen auf dem Modul COLOR 1 intern zu deaktivieren, nur wenn in diesem Modul OSC ausgewählt ist.



Dies ist nützlich, wenn Sie OF2 wie einen Synthesizer verwenden. In diesem Fall wird der Oszillator des betreffenden Moduls bzw. der betreffenden Module auf die Note abgestimmt, ohne dass eine Pitch-Modulation erfolgt.

Mit diesem Regler können Sie die Modulation nach dem Filter einstellen. Es sind sechs Modulationsarten möglich :



- RNG: Ringmodulation – das Signal wird mit dem Oszillator multipliziert.
- FLX: Flussmodulation – der Klang wird in sehr kurze Blöcke zerlegt, die auf die Frequenz des Oszillators abgestimmt sind. Diese Verarbeitung nutzt die Eingangswellenform, um in Echtzeit eigene Wavetables zu generieren, die als Oszillator verwendet werden.
- OSC: Oszillator-Modulation – der Oszillator wird dem Signal beigemischt.
- REV: Reverb – der Klang wird durch einen Hall geleitet. Die Pitch-Einstellung steuert die Größe des Halls.
- SYL: Vokalfilter – der Ton läuft durch einen Filter, der unserem Syllab-Plugin ähnelt. Der Pitch-Regler steuert die Transposition der Formanten.
- FLG: Flanger – Der Klang wird durch einen Flanger geleitet. Der Pitch-Regler steuert die Größe des Flanger-Feedbacks.

HINWEIS: Die Wellenform der Oszillatoren wird nicht berücksichtigt, wenn die Funktionen FLX, REV, SYL oder FLG aktiviert sind.

Aktivieren Sie diesen Regler, wenn Sie die Lautstärkehüllkurven des Oszillators der Postfilterfarbe weicher gestalten möchten.



Der Oszillator-Lautstärkehüllkurve wird dann ein Schlupf (Slide) von einigen Millisekunden hinzugefügt, um zu steile Signale zu vermeiden.

Mit diesem Regler können Sie die Tonhöhe des Oszillators nach dem Filter einstellen.



Beachten Sie, dass dieser Wert nach der SCALE (Quantisierung auf der musikalischen Skala) eingestellt wird und somit mehr Flexibilität bei der Bearbeitung des endgültigen Klangs bietet.

Sie können die SHIFT-Taste auf der Tastatur oder den Rechtsklick der Maus verwenden, um Feineinstellungen vorzunehmen. Ein Doppelklick nach rechts oder links erhöht oder verringert den gewünschten ganzzahligen Wert der Tonhöhe. Ein Doppelklick in der Mitte setzt die Einstellung auf Null zurück.

HINWEIS: Die Wellenform der Oszillatoren wird nicht berücksichtigt, wenn eine der Funktionen FLX, REV oder FLG aktiviert ist. In diesen Fällen dient dieser Regler jeweils :

- FLG: Regelt die Rückkopplung des Flangers. Diese Einstellung ist bipolar, wobei das Feedback in der Mitte auf Null gesetzt wird. Werte nach links erhöhen ebenfalls das Feedback, kehren aber seine Phase um.
- SYL: Regelt die Transposition des Syllab-Filters.
- REV: Stellt die Größe des Nachhalls ein.

Mit diesem Regler können Sie die Lautstärke der Modulation für die Farbe nach dem Filter einstellen.



Aktivieren Sie diesen Regler, um die Pitch-Modulationen auf dem Modul COLOR 2 intern zu deaktivieren. Dies gilt nur, wenn in diesem Modul OSC ausgewählt ist.

Dies ist nützlich, wenn Sie OF2 wie einen Synthesizer verwenden. In diesem Fall wird der Oszillator des betreffenden Moduls bzw. der betreffenden Module auf die Note abgestimmt, ohne dass eine Pitch-Modulation erfolgt.



Aktivieren Sie dieses Steuerelement, um Noten miteinander zu verknüpfen.

Dies kann nützlich sein, um zu verhindern, dass die Phasen der Oszillatoren bei jeder neuen Note zurückgesetzt werden. Wenn ein Oszillator beispielsweise beim Start ein Klickgeräusch erzeugt, aktivieren Sie den Legato-Modus, um dieses Problem zu beheben.

Sie können auch die "SOFT"-Knöpfe der Farben verwenden, um solche Klänge abzuschwächen, oder die Zeiten von "SLIDE" für langsamere Übergänge anpassen.



Dieser Regler bestimmt das dynamische Verhalten der Modulationsmatrix (COLORS).

Mittelstellung: Die COLORS-Effekte bleiben dauerhaft aktiv.

Rechtsdrehung: Die Antwort folgt der Morphing-Kurve synchron.

Nach links drehen: Die Antwort wird asynchron zur Morphing-Kurve.

Die Zwischenpositionen bieten subtile Variationen, insbesondere im linken Bereich, wo leichte Anpassungen zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Für eine Feinabstimmung halten Sie die rechte Maustaste oder die Shift-Taste gedrückt, während Sie den Parameter anpassen.



Dieser Indikator zeigt die Echtzeitreaktion des COLOR PRE-FILTERs auf die Kurve des Haupt-LFOs an.

Mit COLOR RESPON können Sie diese Reaktion ändern.



Dieser Indikator zeigt die Echtzeitreaktion des COLOR POST-FILTERs auf die Kurve des Haupt-LFOs an.

Mit COLOR RESPON können Sie diese Reaktion ändern.



Mit diesem Regler wird die Grundnote des Oszillators der Modulationsmatrix eingestellt.

Diese Note wird als Basisnote für die Pitch-Steuerung verwendet und kann von einem externen Masterkeyboard moduliert werden (diese Option muss aktiviert werden, siehe in den Optionen "MIDI TO NOTE").

Hinweis: Doppelklicken Sie auf die rechte Seite, um eine Oktave höher zu gehen, und auf die linke Seite, um eine Oktave tiefer zu gehen.



Mit diesem Regler können Sie die Musikkala einstellen, die vom Oszillator der Modulationsmatrix verwendet werden soll. Wenn dieser Regler auf null gesetzt ist, wird keine Tonleiter verwendet. Es stehen 37 bekannte musikalische Tonleitern (oder Modi) zur Verfügung:

- "Oktave"
- "I-V"
- "I-IV"
- "I-IV-V"
- "Tetratonic"
- "Tetratonic minor"
- "Tritonic"
- "Major Pentatonic"
- "Suspended Pentatonic"
- "Blues Minor Pentatonic"
- "Blues Major Pentatonic"
- "Minor Pentatonic"
- "Miyako-Bushi"
- "Iwato"
- "Hirajoshi"
- "Insen"
- "whole tone"
- "Blues Common"
- "Enigmatic"
- "Persian"
- "Ionian"
- "Dorian"
- "Phrygian"
- "Lydian"
- "Mixolydian"
- "Aeolian"
- "Locrian"
- "Harmonic Minor"
- "Melodic Minor"
- "Phrygian 6"
- "Lydian Augmented"
- "Lydian Dominant"
- "Mixolydian b6"
- "Locrian 2"
- "Altered Min Scale"
- "Harmonic Major"
- "Chromatic"



Dieser Regler stellt den Dry/Wet-Level von Color 1 (Vorfilter) ein.



Mit diesem Steuerelement können Sie den Oszillortyp des Moduls von COLOR 1 festlegen. OBVIOUS FILTER 2 verfügt über 39 Oszillatortypen. Mit den Reglern SYNC und FM können Sie diese Klangformen tiefer bearbeiten.



HINWEIS: Die Wellenform der Oszillatoren wird nicht berücksichtigt, falls eine der anderen Funktionen außer OSC oder RNG aktiviert ist.

Wenn dieser Regler aktiv ist, synchronisiert sich der Oszillator des COLOR 1-Moduls mit dem eingehenden Signal.



Beachten Sie, dass diese Einstellung mehr CPU-Leistung benötigt.

Im Zusammenhang mit der Oszillatorsynchronisation beinhaltet der Prozess das Angleichen der Phase zweier Oszillatoren, um sicherzustellen, dass sie ihre Zyklen am selben Punkt beginnen. Diese Synchronisierung wird erreicht, indem die Phase eines Oszillators zurückgesetzt wird, wenn das Eingangssignal durch Null nach oben geht. Dadurch wird sichergestellt, dass die beiden Oszillatoren synchron bleiben, was die Konsistenz und Stabilität des resultierenden Signals verbessert.

Synchronisierte Oszillatoren erzeugen einen unverwechselbaren, robusten Klang, der sich durch ein präzises Timing und eine harmonische Resonanz auszeichnet. Wenn zwei Oszillatoren synchronisiert sind, erzeugen sie ein einheitliches und eindrucksvolles Hörerlebnis, das einem gut koordinierten Orchester ähnelt, das im perfekten Unisono spielt. Diese Synchronisation bereichert die Klangtextur und die Tiefe und bietet ein höheres Maß an musikalischem Ausdruck und Klarheit.

Wenn dieser Regler eine Frequenzmodulation (IFM / FM) auf den Oszillator des COLOR 1-Moduls aktiviert.



- Auf der rechten Seite moduliert das eingehende Signal die Frequenz des Oszillators (FM).
- Links moduliert das eingehende Signal die Frequenz des Oszillators mit umgekehrter Modulation (IFM), d.h. die Frequenzmodulation verlangsamt die Eintonform, anstatt sie zu beschleunigen.

Beachten Sie, dass diese Einstellung mehr CPU-Leistung erfordert.

Mit diesem Regler stellen Sie ein, wie stark die Tonhöhe des Oszillators von COLOR 1 durch die Hauptmorphingkurve moduliert wird.



Dieser Regler wird vom Haupt-LFO moduliert.

Dieser Regler ermöglicht das Spielen mit der Frequenz von Oszillator 1 durch die mit SCALE ausgewählte Musikpalette. Dieser Regler kann durch den Hüllkurvenregler P.ENV moduliert werden.

Mit einem Doppelklick nach rechts und links können Sie den gesamten Pitchwert anheben und absenken.

Wenn der Regler "P.E.X2" aktiv ist, wird der interne Wert des Oszillators verdoppelt.



Dieser Regler stellt den Dry/Wet-Level von Color 2 (Nachfilter) ein.



Mit diesem Steuerelement können Sie den Oszillatortyp des COLOR 2-Moduls festlegen. OBVIOUS FILTER 2 verfügt über 39 verschiedene Oszillatortypen. Mit den Reglern SYNC und FM können Sie diese Klangformen tiefer bearbeiten.

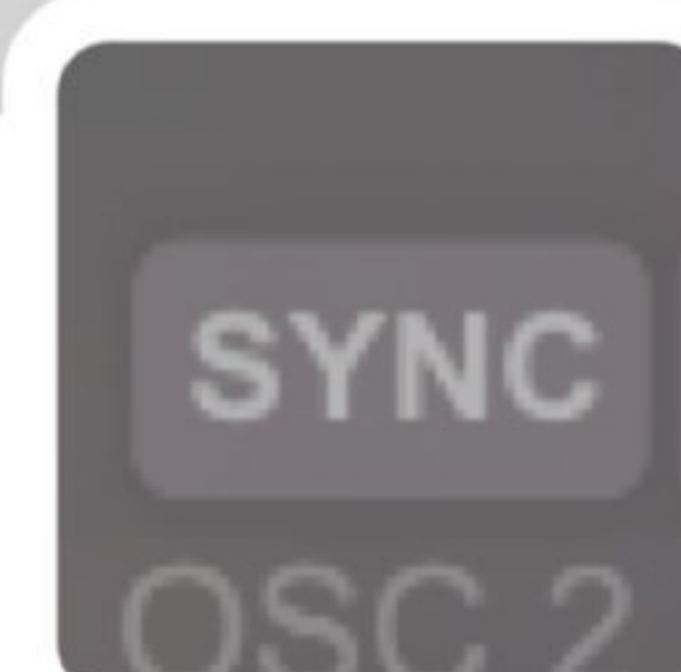
HINWEIS: Die Wellenform der Oszillatoren wird nicht berücksichtigt, falls eine der anderen Funktionen außer OSC oder RNG aktiviert ist.



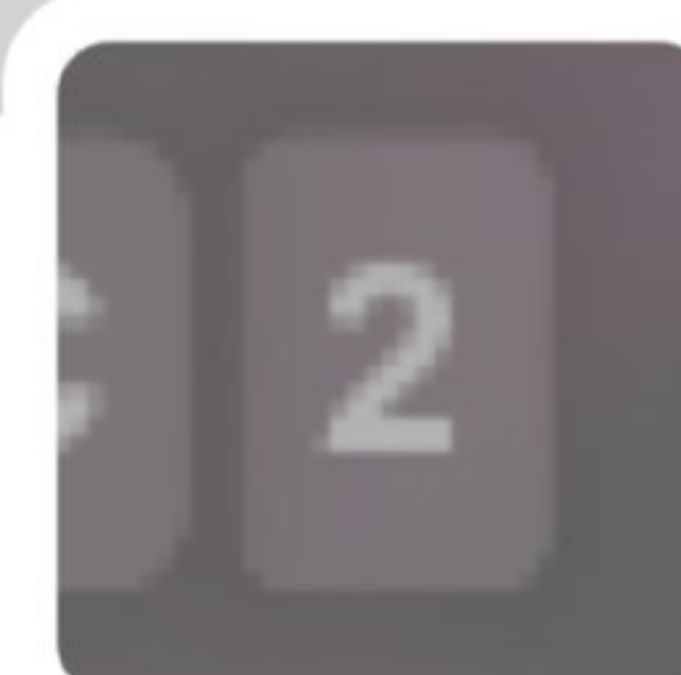
Wenn dieser Regler aktiv ist, synchronisiert sich der Oszillator des COLOR-2-Moduls mit dem eingehenden Signal. Sie können auch mit dem Synchronisationsteiler namens N etwas weiter unten spielen.

Beachten Sie, dass die Aktivierung dieser Einstellung mehr CPU-Leistung erfordert.

Weitere Erklärungen zur Synchronisation der Oszillatoren finden Sie im Abschnitt SYNC von Oszillator 1.



Sie können diesen Regler aktivieren, um das Timing der 'Oszillatoren' zu halbieren.



Wenn dieser Regler eine Frequenzmodulation (IFM / FM) auf dem Oszillator des COLOR 2-Moduls aktiviert.

- Auf der rechten Seite moduliert das eingehende Signal die Frequenz des Oszillators (FM).
- Links moduliert das eingehende Signal die Frequenz des Oszillators mit umgekehrter Modulation (IFM), d.h. die Frequenzmodulation verlangsamt die Eintonform, anstatt sie zu beschleunigen.

Beachten Sie, dass diese Einstellung mehr CPU-Leistung erfordert.



Mit diesem Regler stellen Sie ein, wie stark die Tonhöhe des Oszillators von COLOR 2 durch die Hauptmorphing-Kurve moduliert wird.

Dieser Regler wird vom Haupt-LFO moduliert.



Dieser Regler ermöglicht das Spielen mit der Frequenz von Oszillator 2 durch die mit SCALE ausgewählte Musikalette. Dieser Regler kann durch den Hüllkurvenregler P.ENV moduliert werden.

Mit einem Doppelklick nach rechts und links können Sie den gesamten Pitchwert anheben und absenken.

Wenn der Regler "P.E.X2" aktiv ist, wird der interne Wert des Oszillators verdoppelt.



Dieser Regler ermöglicht die Verstimmung zwischen dem linken und dem rechten Kanal des Oszillators der Modulationsmatrix. Wenn er auf die Mitte eingestellt ist, befinden sich sowohl der linke als auch der rechte Kanal auf derselben Frequenz.

Durch Doppelklicken wird der Regler wieder auf die Mitte gestellt.

Beachten Sie, dass dieser Regler die Frequenz NACH den Skalen (SCALE) einstellt, so dass Sie die endgültige Tonhöhe der Oszillatoren anpassen können.



Mit diesem Regler können Sie die Tonhöhe der Oszillatoren fein einstellen. In der Mitte ist der Oszillator genau richtig, nach rechts geht er einen Ton nach oben und nach links einen Ton nach unten.

Durch Doppelklicken wird der Regler wieder in die Mitte gestellt.

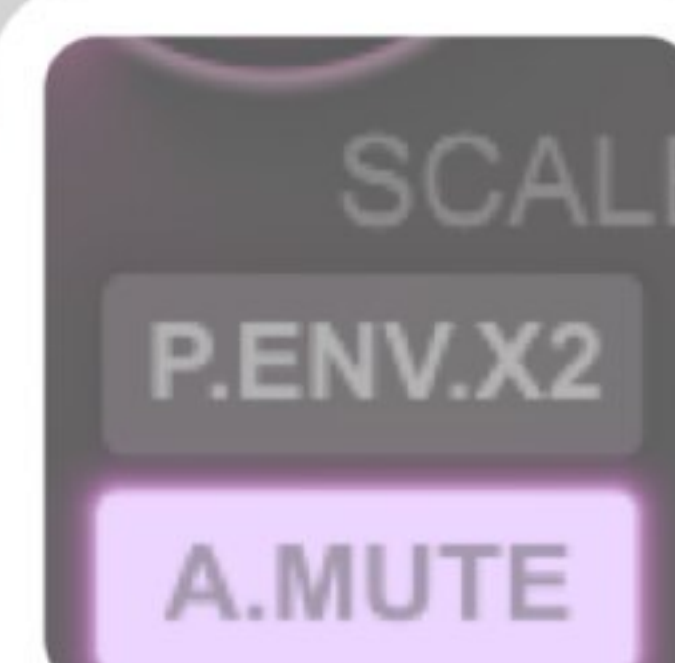
Beachten Sie, dass dieser Regler die Frequenz NACH den Tonleitern (SCALE) einstellt, so dass Sie die endgültige Tonhöhe der Oszillatoren anpassen können.



Aktivieren Sie diesen Regler, um die Amplituden der Pitch-Hüllkurven der beiden Oszillatoren von COLOR 1 und COLOR 2 zu verdoppeln.

Dies ermöglicht die Erzeugung neuer, vor allem perkussiver Klänge. Siehe das Preset mit dem Namen "The Kick" als Beispiel.

HINWEIS: Die Amplitude der Oszillatorfrequenzen wird von -48 Semitone/+48 Semitone auf -96 Semitone/+96 Semitone geändert, die Anzeige bleibt jedoch bei -48 Semitone/+48 Semitone.



Mit diesem Regler können Sie den Pitches 'SLIDE DOWN' hinzufügen, um die Tonhöhenänderungen weicher zu gestalten. Sie können auch Legato (L) verwenden, um Pitchänderungen bei MIDI-Noten weicher zu machen, also im MIDISHOT- und im GATE-Modus.



Mit diesem Regler können Sie den Pitches 'SLIDE UP' hinzufügen, um Tonhöhenänderungen weicher zu machen. Sie können auch Legato (L) verwenden, um Pitchänderungen bei MIDI-Noten weicher zu machen, also im MIDISHOT- und im GATE-Modus.



Mit diesem Regler wird die Gesamtverstärkung des Effekts eingestellt.

Er ist besonders nützlich, wenn Sie ein Preset verwenden, das den Gesamtpegel der Spur zu stark reduziert.

Achtung: Dieser Regler kann die Verstärkung um bis zu +18 dB erhöhen, daher sollten Sie ihn mit Vorsicht einsetzen, um unerwünschte Übersteuerungen oder Verzerrungen zu vermeiden.



Aktivieren Sie dieses Steuerelement, um das Plugin zu bypassen (deaktivieren).

So können Sie den bearbeiteten Klang schnell mit dem Originalton ohne Effekt vergleichen.



Mit diesem Regler können Sie den Gesamtpegel des Effekts einstellen, indem Sie das Verhältnis zwischen Dry und Wet anpassen.

- Dry: unbearbeitetes Signal (Original)
- Wet: vom Plugin bearbeitetes Signal

So können Sie die Intensität des Effekts, der auf das Signal angewendet wird, genau dosieren.



Verwenden Sie dieses Steuerelement, um die Phase des vom Plugin verarbeiteten Signals umzukehren.

Obwohl selten benötigt, kann diese Einstellung nützlich sein, da OF2-Filter Emulationen analoger elektronischer Schaltkreise sind. Manchmal muss die Phase beim Abmischen manuell angepasst werden, um Phasen- oder Cancelling-Probleme zu vermeiden.



Verwenden Sie diesen Regler, um die Phase des vom Plugin verarbeiteten Signals zu verschieben.

Obwohl diese Einstellung nur selten erforderlich ist, kann sie nützlich sein, da die OF2-Filter Emulationen analoger elektronischer Schaltungen sind. Manchmal muss die Phasenverschiebung beim Abmischen manuell angepasst werden, um Phasenprobleme oder Verluste im Signal zu vermeiden.



Aktivieren Sie dieses Steuerelement, um die Kurve des Eingangsaudios des Plugins auf dem Bildschirm anzuzeigen.

Standardmäßig ist die Anzeige des Eingangsaudios im Editor nicht aktiviert. Um sie zu aktivieren, klicken Sie auf das kleine Wellenformsymbol direkt rechts neben dem Sechseck des LFOGRID.



Aktivieren Sie dieses Steuerelement, um die Kurve der Audioausgabe des Plugins auf dem Bildschirm anzuzeigen.

Standardmäßig ist die Anzeige der Audioausgabe im Editor nicht aktiviert. Um sie zu aktivieren, klicken Sie auf das kleine Wellenformsymbol direkt rechts neben dem Sechseck des LFOGRID.



Mit diesem Regler wählen Sie die Art der Darstellung von Audiosignalen auf dem Bildschirm. Von links nach rechts können Sie wählen :



- M: Zeigt eine einzelne monophone Kurve in der Mitte des Bildschirms an. Dieses Signal entspricht dem Mittelwert des linken und rechten Kanals.
- ME: Ähnlich wie M, aber die Kurve wird unten auf dem Bildschirm angezeigt. Die Teile des Signals, die über die Grenzen hinausgehen, werden in die entgegengesetzte Richtung "gefaltet" und bieten eine Gesamtdarstellung in Form einer Hüllkurve.
- S: Zeigt die beiden Kurven, die dem linken und rechten Audiokanal entsprechen, getrennt an.
- SE: Ähnlich wie S, aber die Kurven werden am oberen und unteren Rand des Bildschirms angezeigt. Wie bei ME werden die Teile außerhalb des Bildschirms "gefaltet", um das gesamte Signal als Hüllkurve anzuzeigen.

Hinweis: Dieselbe Darstellungsweise wird auch im Editor angewendet, wenn Sie das Echo über das kleine Symbol am oberen Rand des Editors, das eine Wellenform darstellt, aktivieren.

Verwenden Sie dieses Steuerelement, um eine andere Farbe für die Kurven auszuwählen. Die Wahl einer eigenen Farbe hilft, die verschiedenen Instanzen des Plugins besser voneinander zu unterscheiden.



Wenn Sie auf dieses Steuerelement klicken, öffnet sich ein Fenster zur Farbauswahl. Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie außerhalb des Fensters, um es zu schließen.

Wenn die Farbauswahl aktiv ist, wird sie durch einen Klick auf dieses Steuerelement deaktiviert und die Standardfarbe wird wieder eingestellt. Durch erneutes Klicken wird der Farbwähler wieder aktiviert und Sie können eine neue Farbe auswählen.

Wenn das Auswahlfenster geöffnet ist, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und klicken Sie auf die TINT-Steuerung, um bei jedem Klick eine zufällige Farbe durchlaufen zu lassen.

Aktivieren Sie dieses Steuerelement, damit die Oszillatoren stummgeschaltet werden, falls der Audioeingang verschlüsselt ist. Wenn ein Audiosignal im Plugin ankommt, werden die Oszillatoren aktiviert.



Die Öffnungs- und Schließreaktionszeit für den Audioeingang beträgt 250ms.



In diesem der Funktion "RETIME" gewidmeten Menü können Sie bestimmte Grooves im MIDI-Format importieren.

Wenn Sie zum Beispiel eine Rhythmusspur in Ihrem Host haben und dieser dies unterstützt, können Sie den Groove als MIDI-Datei extrahieren. Wenn Sie diese Datei in dieses Menü importieren, wird die Kurve von "TIME" automatisch so angepasst, dass sie mit dem importierten Rhythmus übereinstimmt.

Dadurch wird sichergestellt, dass Ihr Haupt-LFO immer perfekt auf den Haupt-Groove Ihres Songs abgestimmt ist. Wenn Sie außerdem die Option "Lock Groove on Preset Load" aktivieren, können Sie verschiedene Presets erkunden, ohne den vorhandenen Groove zu verändern.

Beachten Sie, dass beim Laden eines MIDI-Grooves diese Option "Lock Groove on Preset Load" automatisch aktiviert wird, um zu verhindern, dass der Groove beim Laden neuer Presets überschrieben wird. Außerdem wird beim Laden des Grooves der Regler "GROOVE" in der Mitte positioniert, was dem importierten Groove entspricht. Sie können diesen Effekt rückgängig machen, indem Sie den Regler auf Null setzen, oder aber den Groove übertreiben, indem Sie ihn auf seinen Maximalwert bringen. Diese Übertreibung wird berechnet, indem die zeitlichen Schwankungen des Grooves verstärkt werden.

Die verschiedenen Menüpunkte sind :

– Lock Groove on Preset Load :

Nachdem Sie einen MIDI-Groove importiert haben, sperrt diese Option den gesamten Abschnitt "RETIME", damit der Groove beim Laden neuer Presets unverändert bleibt. Wenn diese Funktion aktiv ist, wird der Menüknopf rot angezeigt. Um diese Sperre zu deaktivieren, halten Sie die Shift-Taste gedrückt und klicken Sie auf die Schaltfläche, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.

– Keep Retime Rate on Import :

Wenn diese Option deaktiviert ist, wird beim Importieren des Grooves der Parameter "RETIME RATE" automatisch an die Dauer der importierten MIDI-Datei angepasst. Wenn die Dauer mehr als 4 Takte beträgt, wird die Wiedergabe des Grooves auf diese 4 Takte beschränkt. Ist die Option hingegen aktiviert, bleibt die "RETIME RATE" unverändert und es wird nur der Teil der Datei berücksichtigt, der dieser Dauer entspricht.

– Import on closest 1/16 :

Die Erstellung der "TIME"-Kurve kann beim Abspielen der MIDI-Datei auf zwei Arten erfolgen: Entweder wird jeder exakte Impuls berücksichtigt (Standardeinstellung) oder jedes Ereignis wird auf das nächste 1/16 gerundet. Aktivieren Sie diese Option, um den letzteren Modus zu aktivieren.

– Import MIDI Groove... :

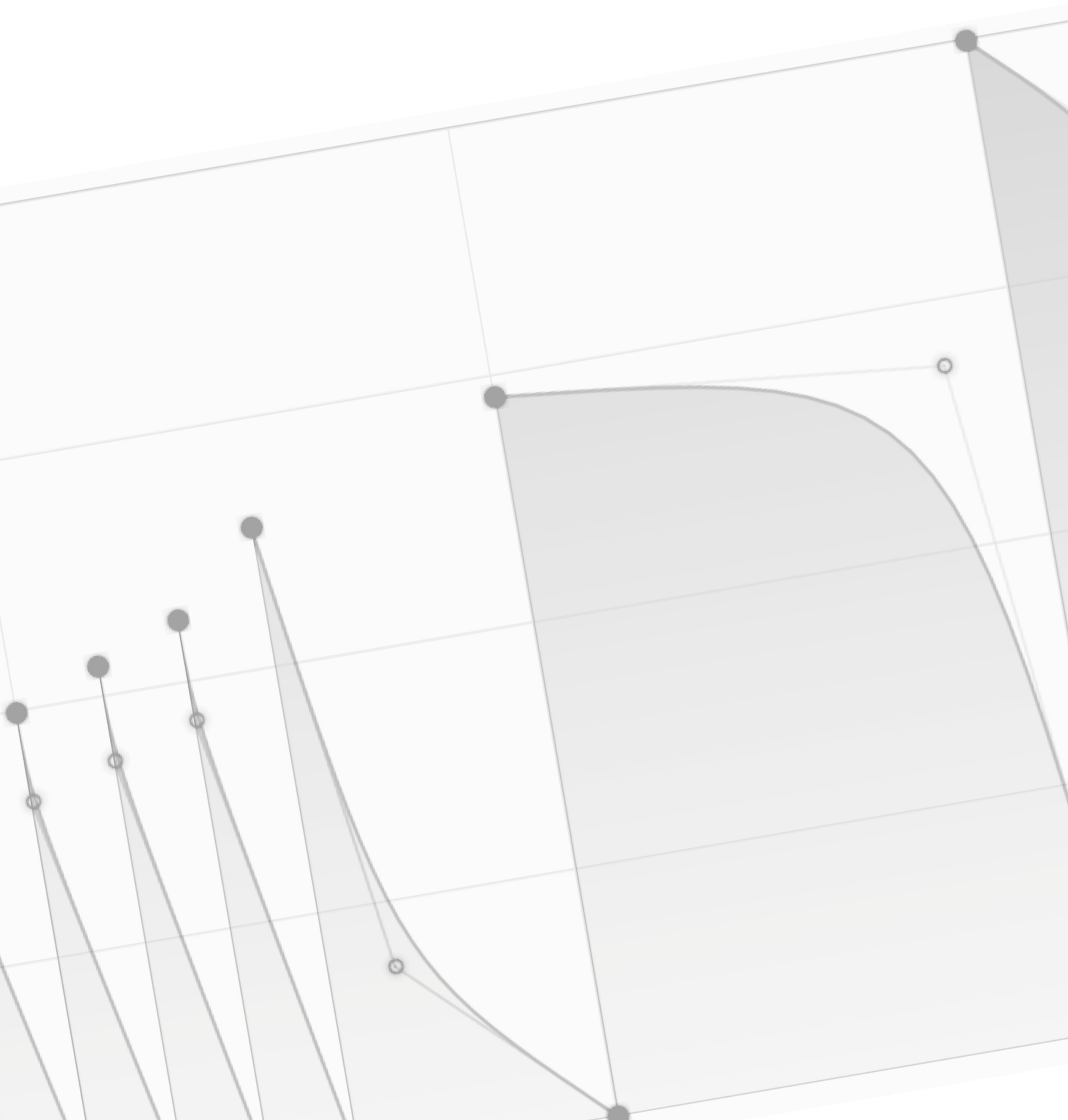
Diese Funktion öffnet einen Explorer, in dem Sie eine MIDI-Groove-Datei zum Importieren auswählen können. Jeder importierte Groove wird für einen einfachen Zugriff in ein internes Verzeichnis kopiert. Sie können MIDI-Dateien auch importieren, indem Sie sie per Drag & Drop direkt auf die Oberfläche ziehen.

– Reveal MIDI Grooves Location :

Diese Option öffnet den Datei-Explorer an dem Ort, an dem die internen MIDI-Grooves gespeichert sind.

Dieser Abschnitt des Benutzerhandbuchs behandelt nützliche Funktionen zur Bearbeitung von Kurven und Morphing.

Videos zu diesem Thema sind auch auf unserer Website verfügbar.

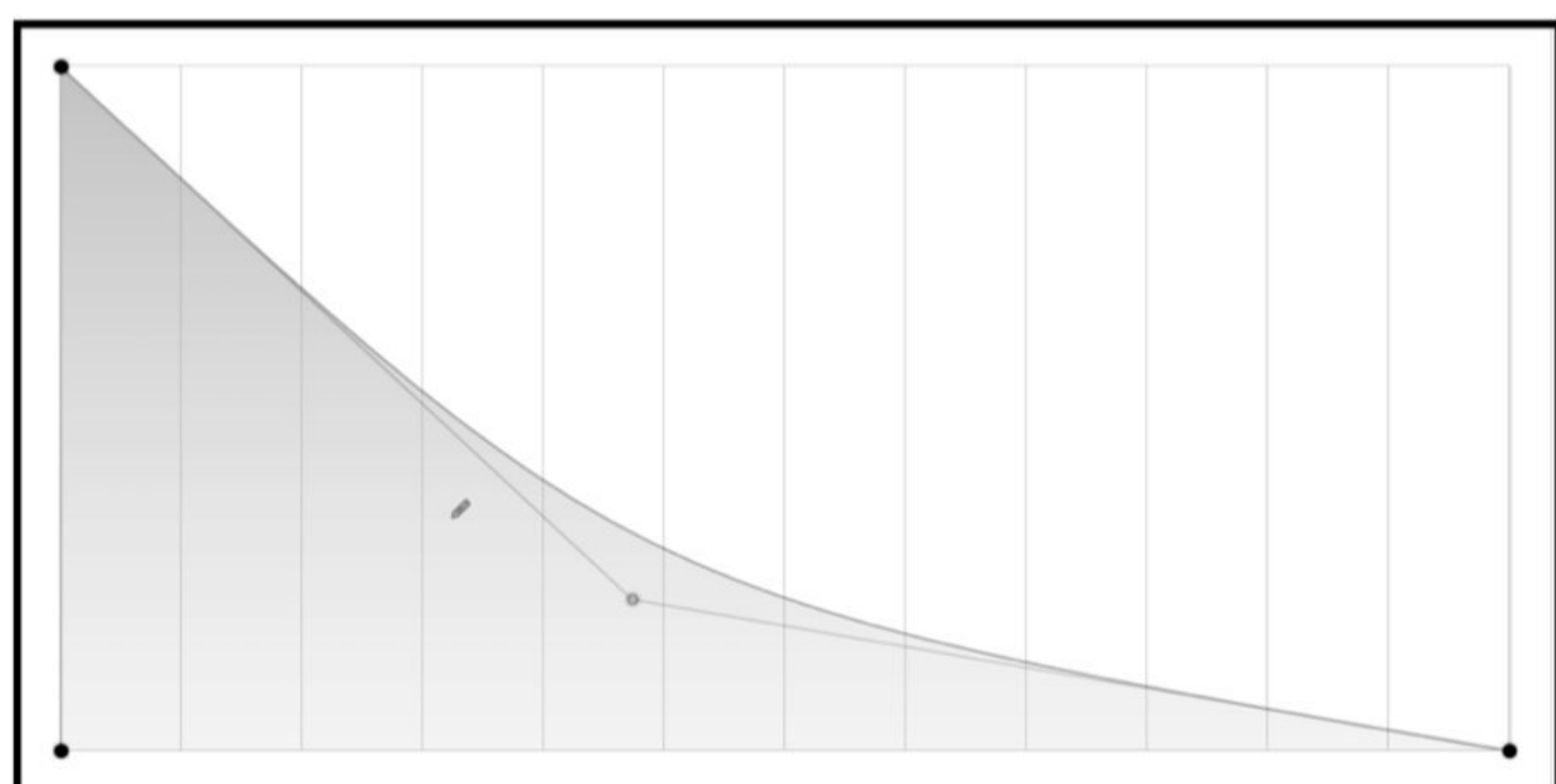


Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kurve, um diese Funktion ein- und auszuschalten. Mit dem Punkteditor können Sie Punkte auf der Kurve verschieben, erstellen und löschen sowie die allgemeine Form der Kurve ändern.

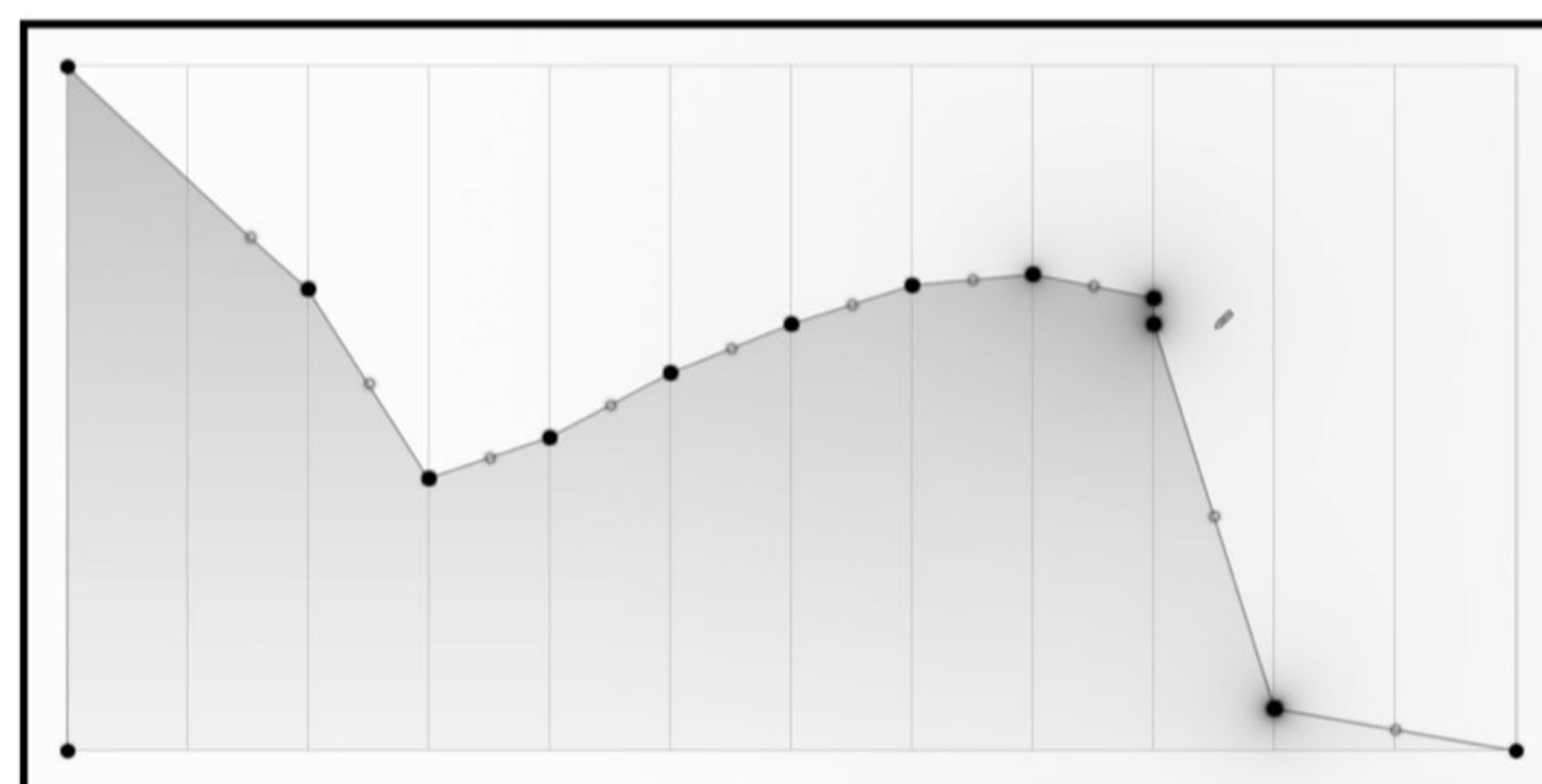


Verwenden Sie die Tastaturtaste CMD auf dem Mac oder CTRL auf dem PC, um diese Funktion ein- und auszuschalten.

Nach der Aktivierung können Sie die Kurve direkt auf dem Bearbeitungsbildschirm zeichnen.

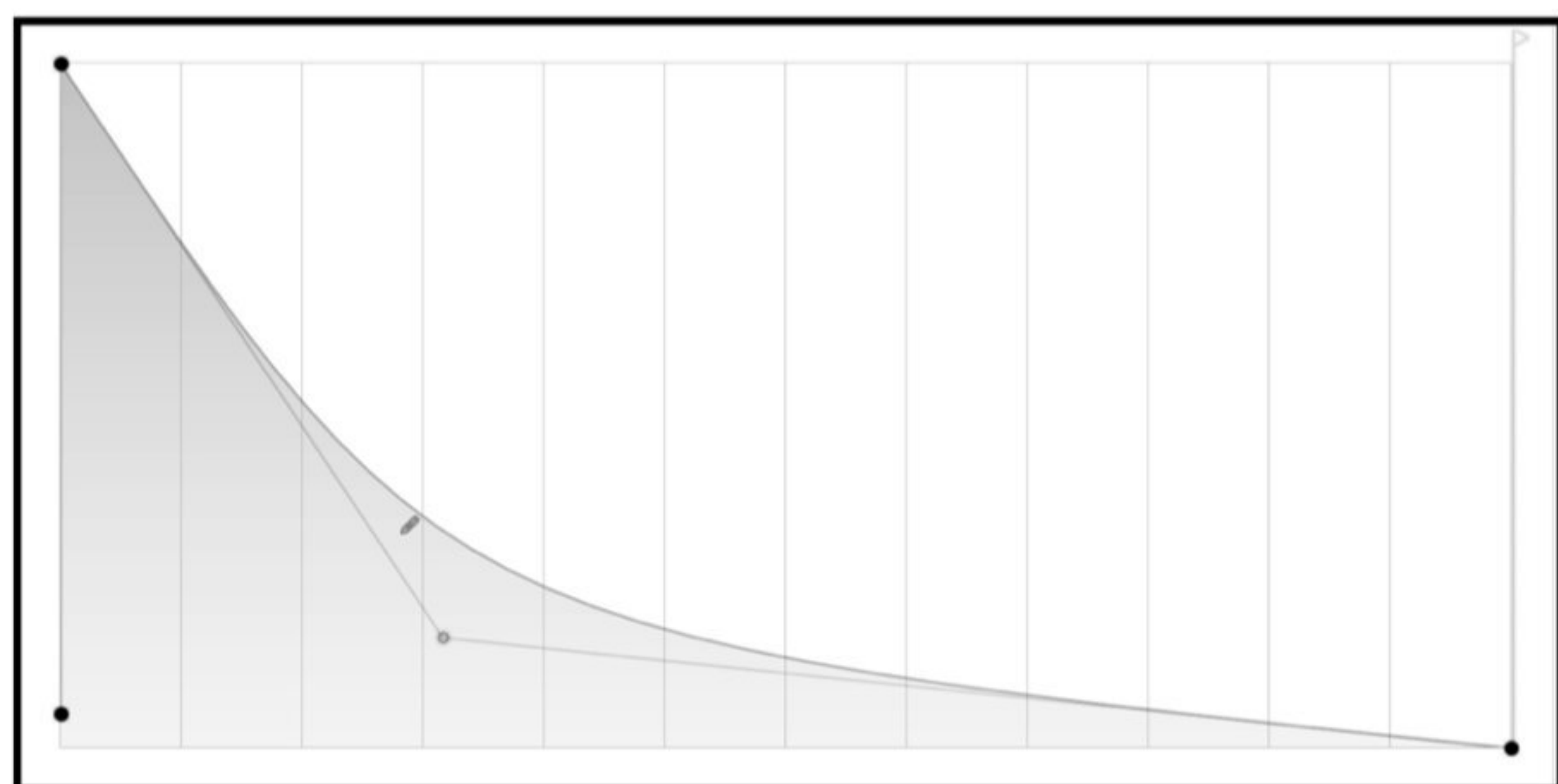


...

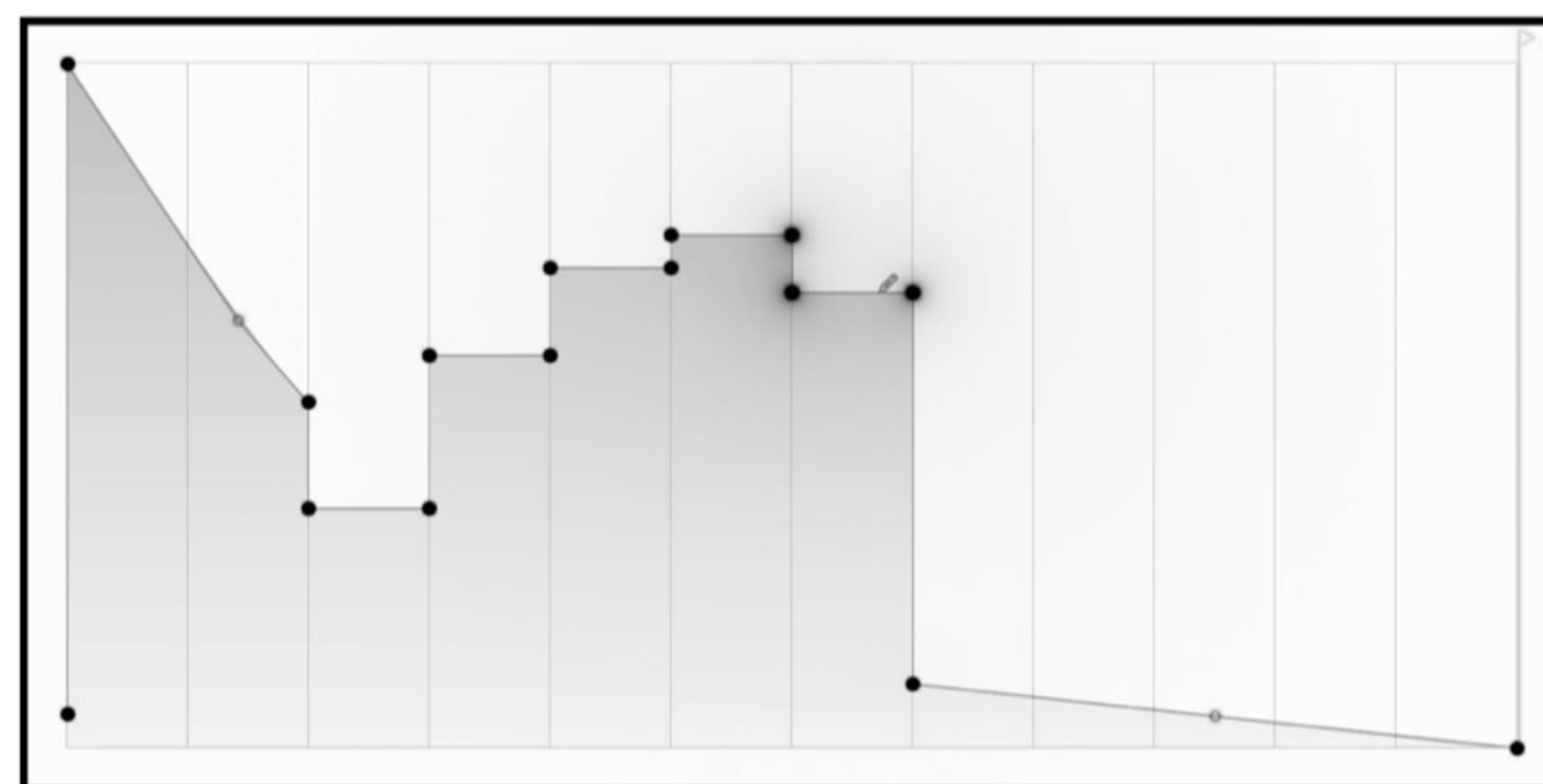


Verwenden Sie die Tastaturtaste ALT, um diese Funktion ein- und auszuschalten.

Sobald sie aktiviert ist, können Sie die Kurve direkt auf dem Bearbeitungsbildschirm zeichnen.



...



Der globale Editor ermöglicht spezifische Operationen auf der Kurve, wie Wiederholung, Kopieren/Einfügen, Erweitern und andere.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kurve, um diese Funktion ein- und auszuschalten.



Mit dieser Funktion können Sie die Punkte der Kurve dazu zwingen, sich am Raster auszurichten.

Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um diese Funktion ein- und auszuschalten.

Mit dieser Funktion können Sie die Größe des Rasters vertikal festlegen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Größe des Rasters zu erhöhen, klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Größe des Rasters zu verringern (halten Sie die Tastaturtaste SHIFT für genauere Schritte gedrückt).

Sie können auch das Mausrad benutzen, um die Größe des Rasters anzupassen.



VERBINDUNGSGITTER X Y

Durch Aktivieren dieser Funktion können Sie die gleiche Größe des vertikalen und horizontalen Rasters beibehalten.



AM RASTER EINRASTEN Y

Mit dieser Funktion können Sie die Größe des Rasters horizontal festlegen.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Rastergröße zu erhöhen, klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Rastergröße zu verringern. Wenn Sie genauere Rasterschritte wünschen, halten Sie die Tastaturtaste SHIFT gedrückt.

Sie können auch das Mausrad benutzen, um die Größe des Rasters anzupassen.



OFF

MORPH-MODUS

Durch Drücken dieser Taste können Sie den Morphing-Modus auswählen:

- OFF: Das Morphing ist deaktiviert,
- ON : Das Morphing ist aktiv,
- LINEAR: Das Morphing wird linear.



OSC

Diese Funktion vertauscht alle Punkte der Kurve nach dem Zufallsprinzip.

Im Zeichenmodus (ATTACK / DECAY PENCIL) färbt sich das Würfelsymbol orange und ermöglicht es Ihnen, mit den aktuellen Einstellungen eine zufällige Zeichnung auf dem aktuellen Raster zu erstellen. Sie können auch die SHIFT-Taste drücken, um eine Mischung aus ATTACK / DECAY PENCIL zu erhalten.



HAUPT TROCKEN/NASS

Diese Funktion erzeugt eine Kurve nach dem Zufallsprinzip.

Im Zeichenmodus (ATTACK / DECAY PENCIL) färbt sich das Würfelsymbol orange und Sie können mit den aktuellen Einstellungen ein zufälliges Muster auf dem aktuellen Raster erzeugen. Einige Schritte werden von den aktuellen Einstellungen abweichen. Sie können auch die SHIFT-Taste drücken, um eine Mischung aus ATTACK / DECAY PENCIL zu erhalten.



HINWEIS

Diese Funktion erstellt eine zufällige Sequenz. Diese Sequenz passt sich der Geschwindigkeit an.

Im Zeichenmodus (ATTACK / DECAY PENCIL) färbt sich das Würfelsymbol orange und ermöglicht es Ihnen, ein zufälliges Muster auf dem aktuellen Raster mit den aktuellen Einstellungen zu erstellen. Dabei werden viele Schritte im Vergleich zu den aktuellen Einstellungen geändert. Sie können auch die SHIFT-Taste drücken, um eine Mischung aus ATTACK / DECAY PENCIL zu erhalten.

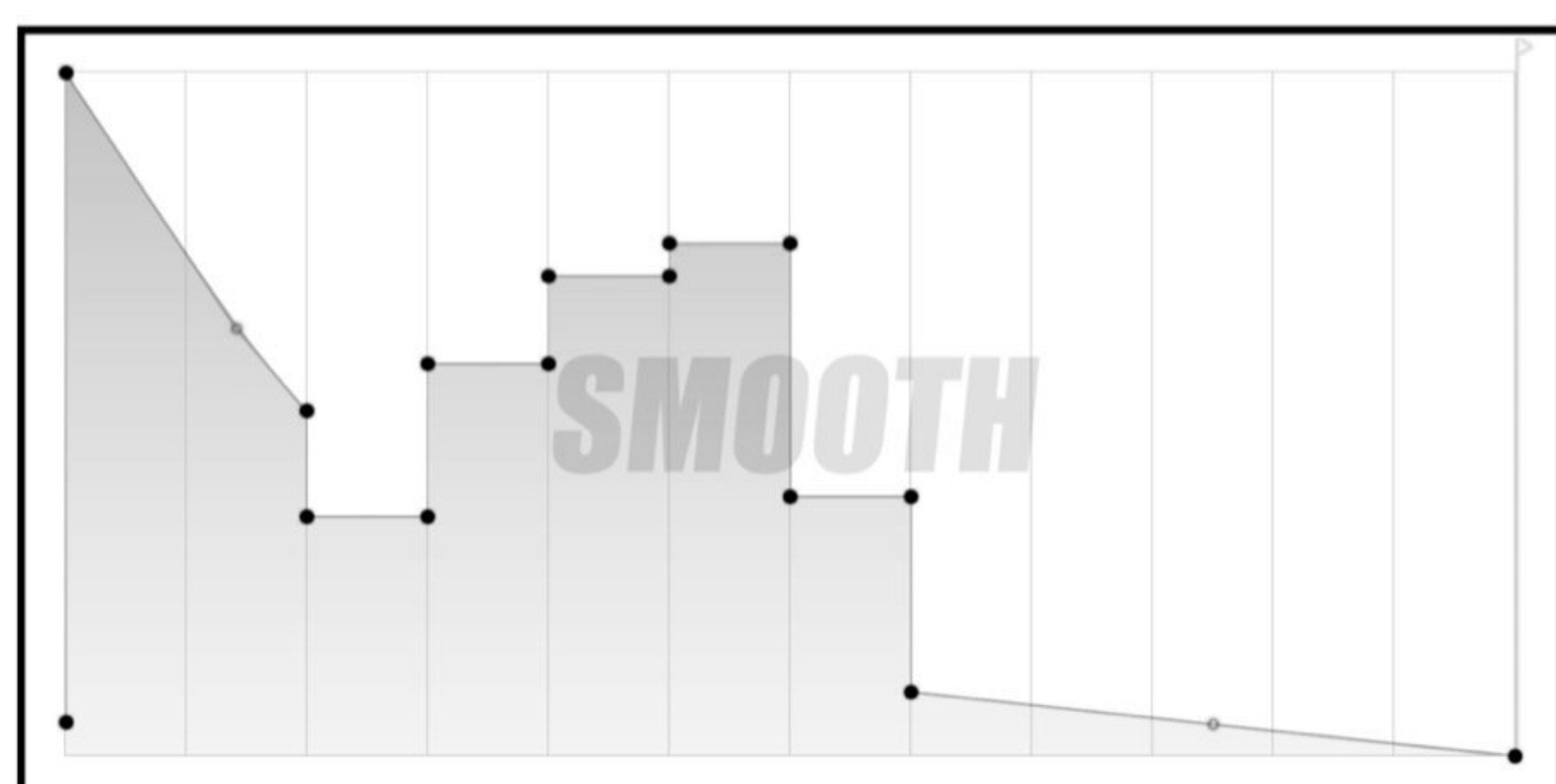


Diese Funktion erstellt eine Zufallskurve oder eine Sequenz, die sich der aktuellen Geschwindigkeit anpasst.

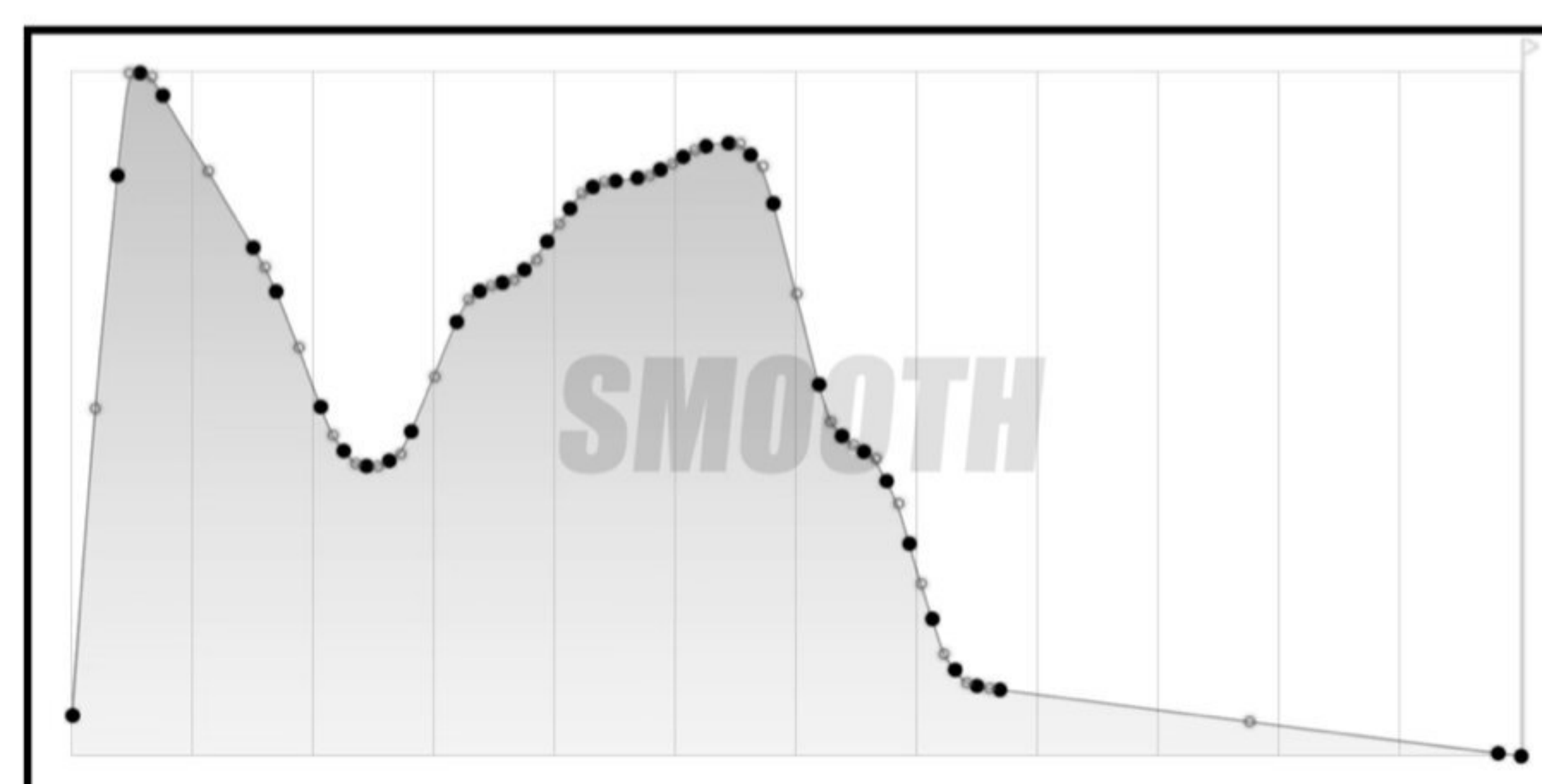
Im Zeichenmodus (ATTACK / DECAY PENCIL) färbt sich das Würfelsymbol orange und ermöglicht es Ihnen, eine zufällige Zeichnung auf dem aktuellen Raster mit den aktuellen Einstellungen zu erstellen. Alle Schritte werden in Bezug auf Ihre aktuellen Einstellungen geändert. Sie können auch die SHIFT-Taste drücken, um eine Mischung aus ATTACK / DECAY PENCIL zu erhalten.



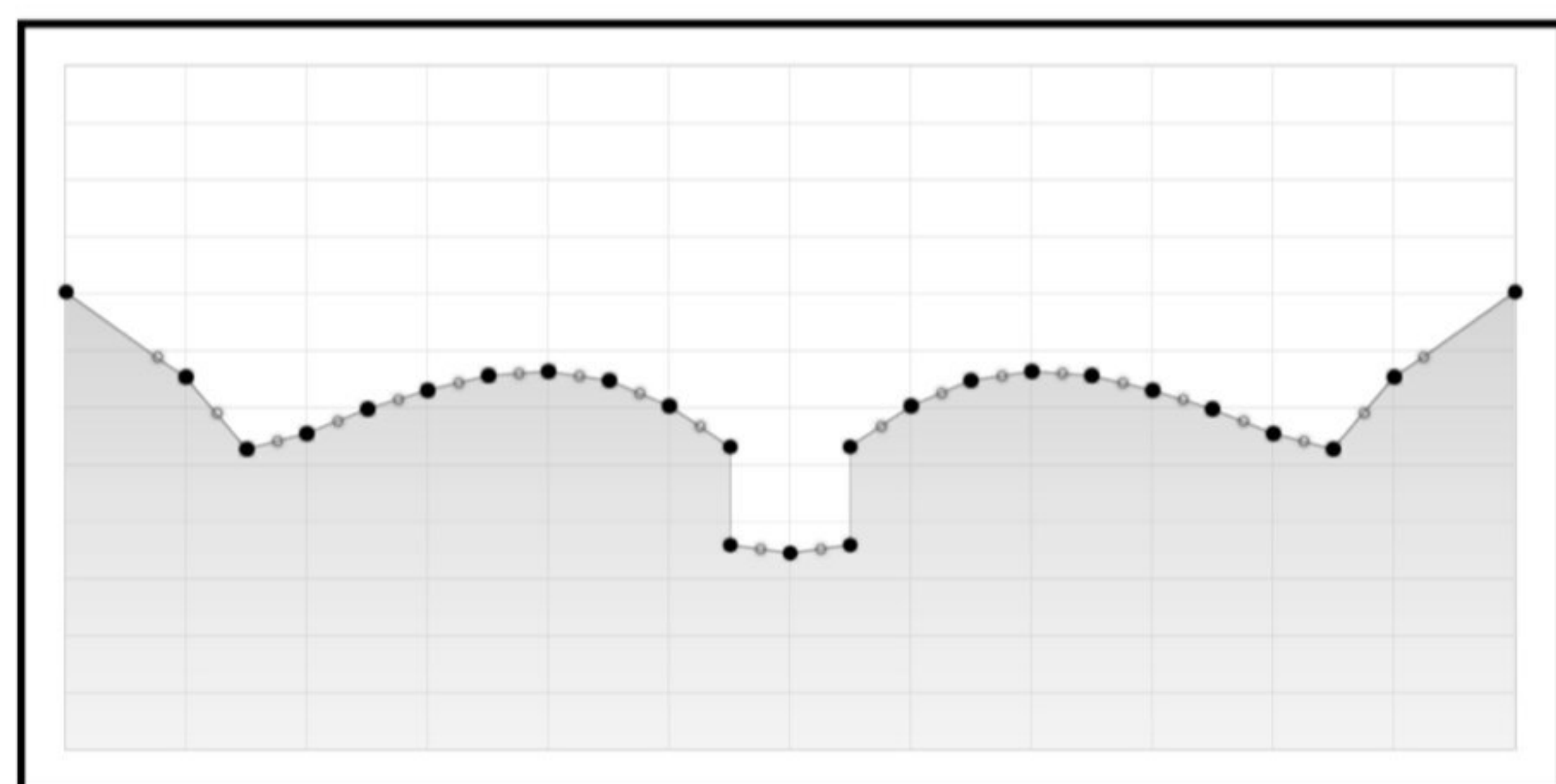
Diese Funktion rundet die Kurve ab und glättet sie.



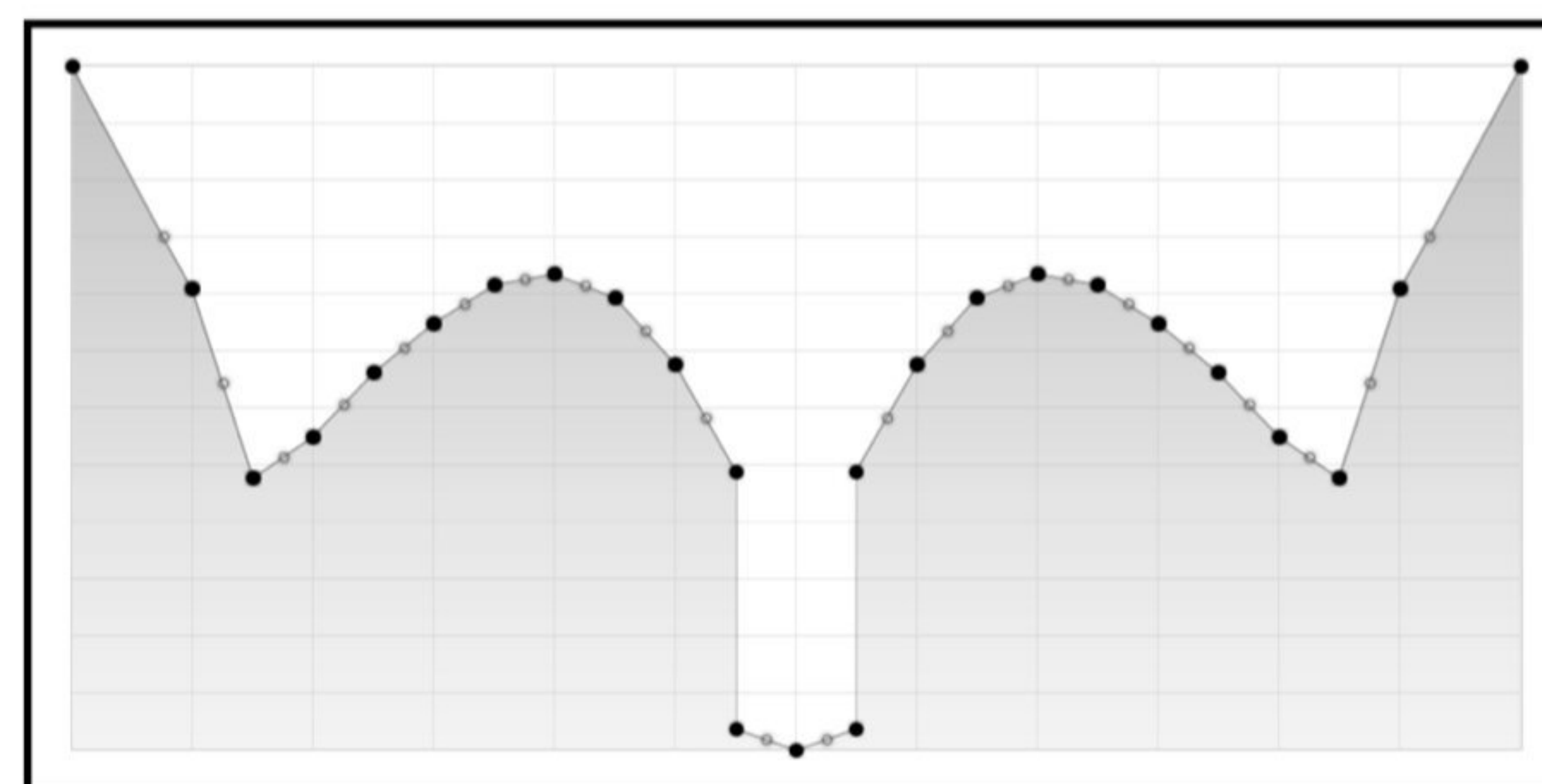
...



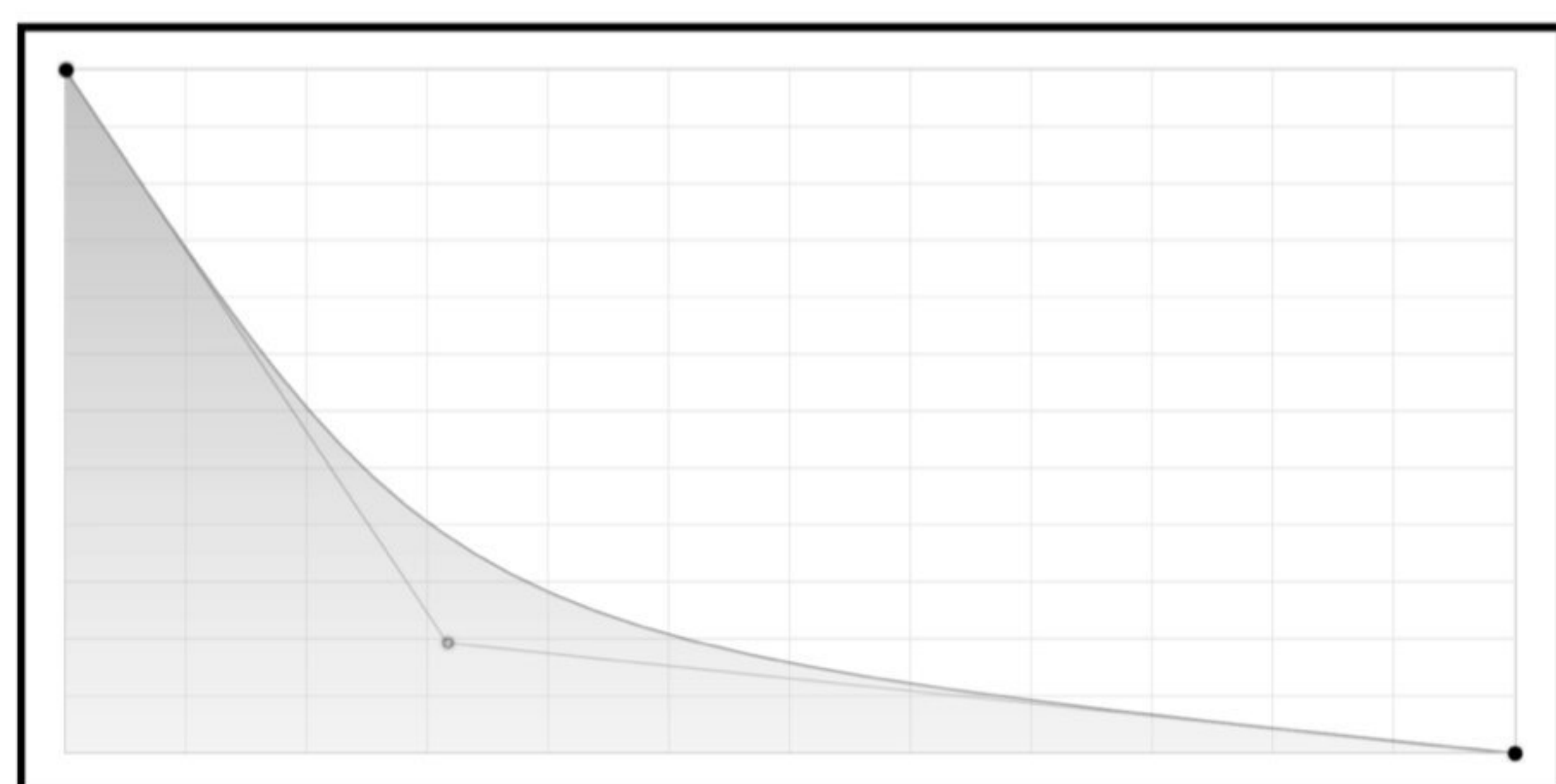
Diese Funktion normalisiert die Kurve.



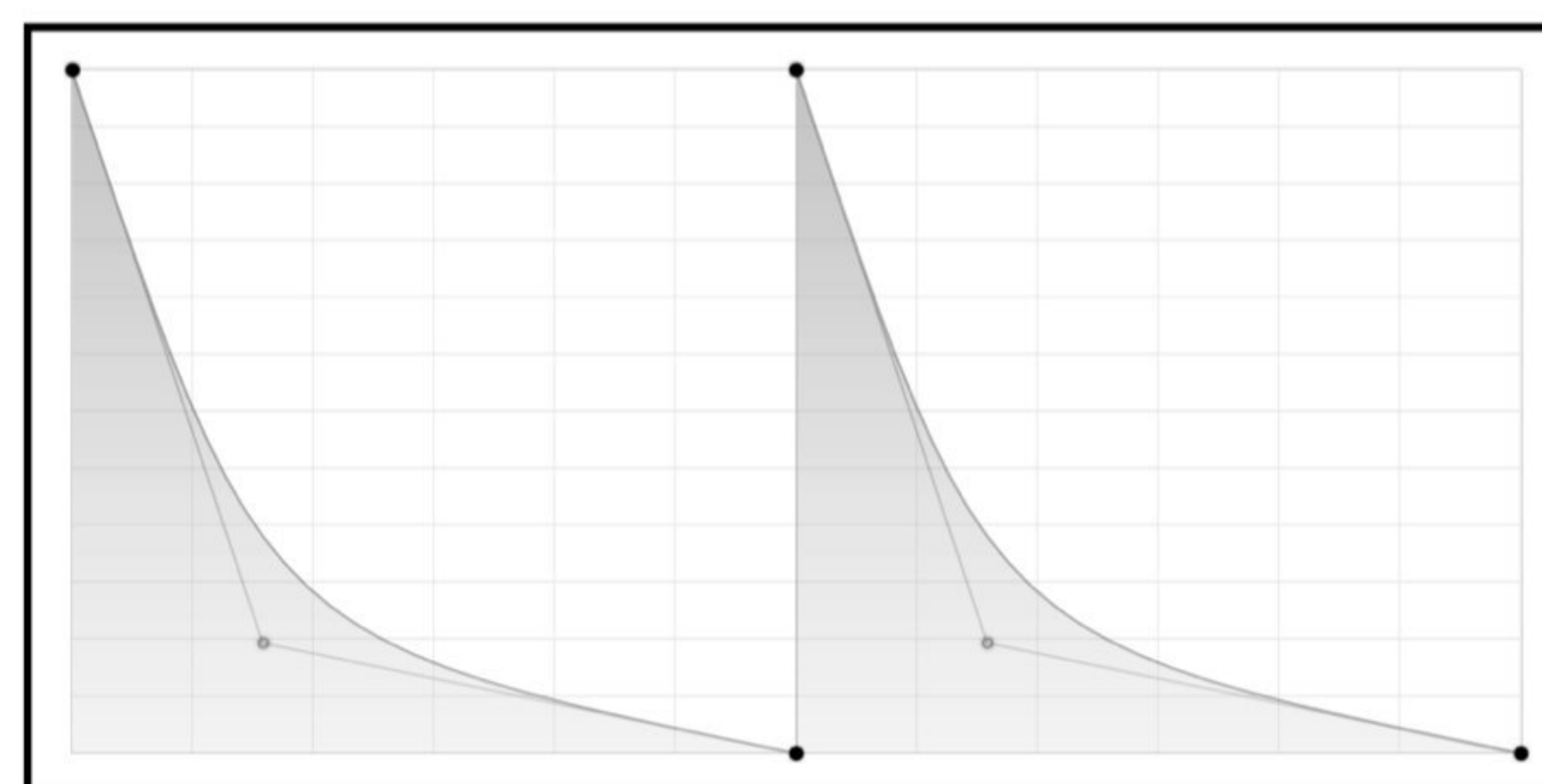
...



Diese Funktion verdoppelt die Kurve.

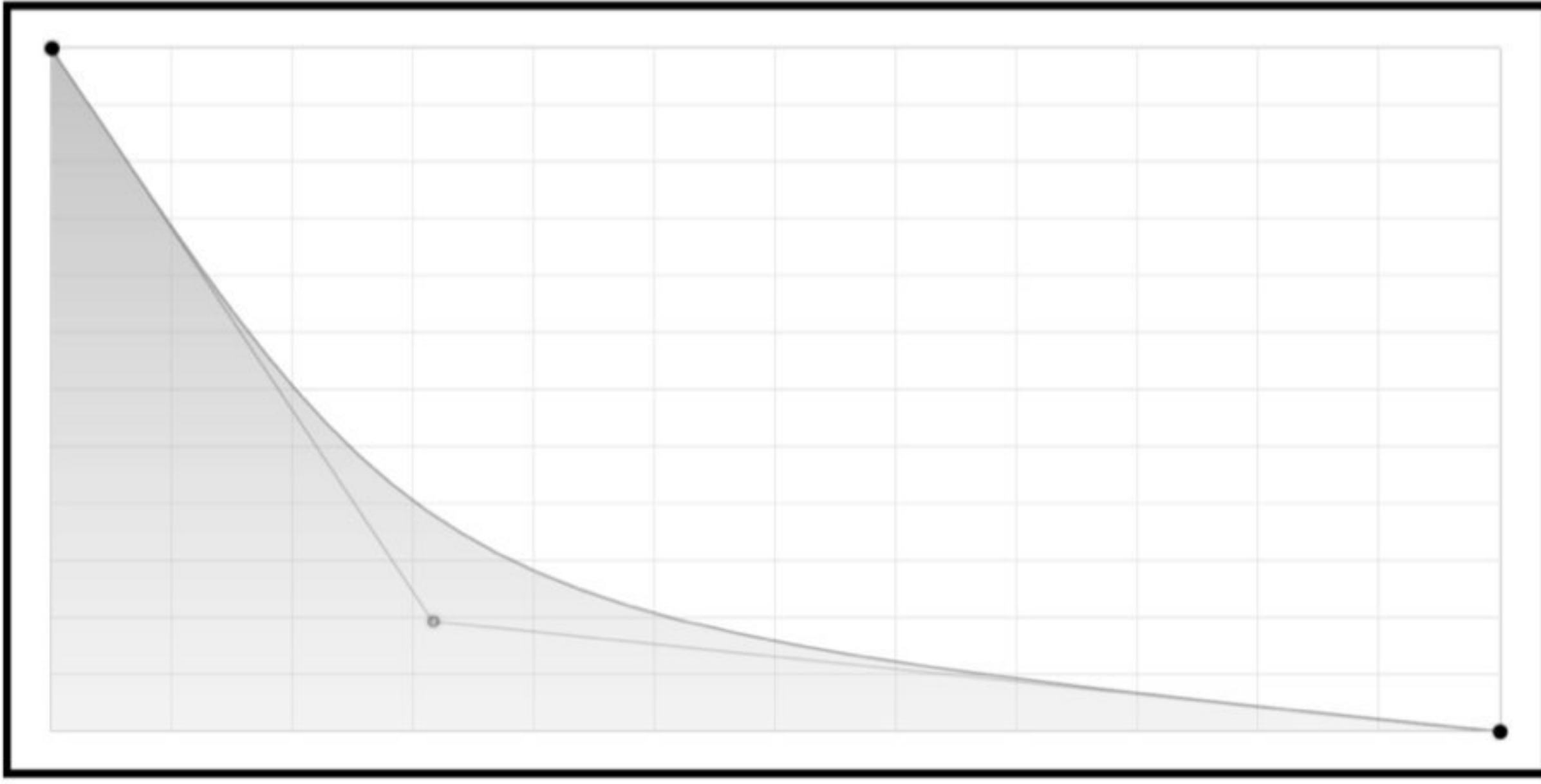


...

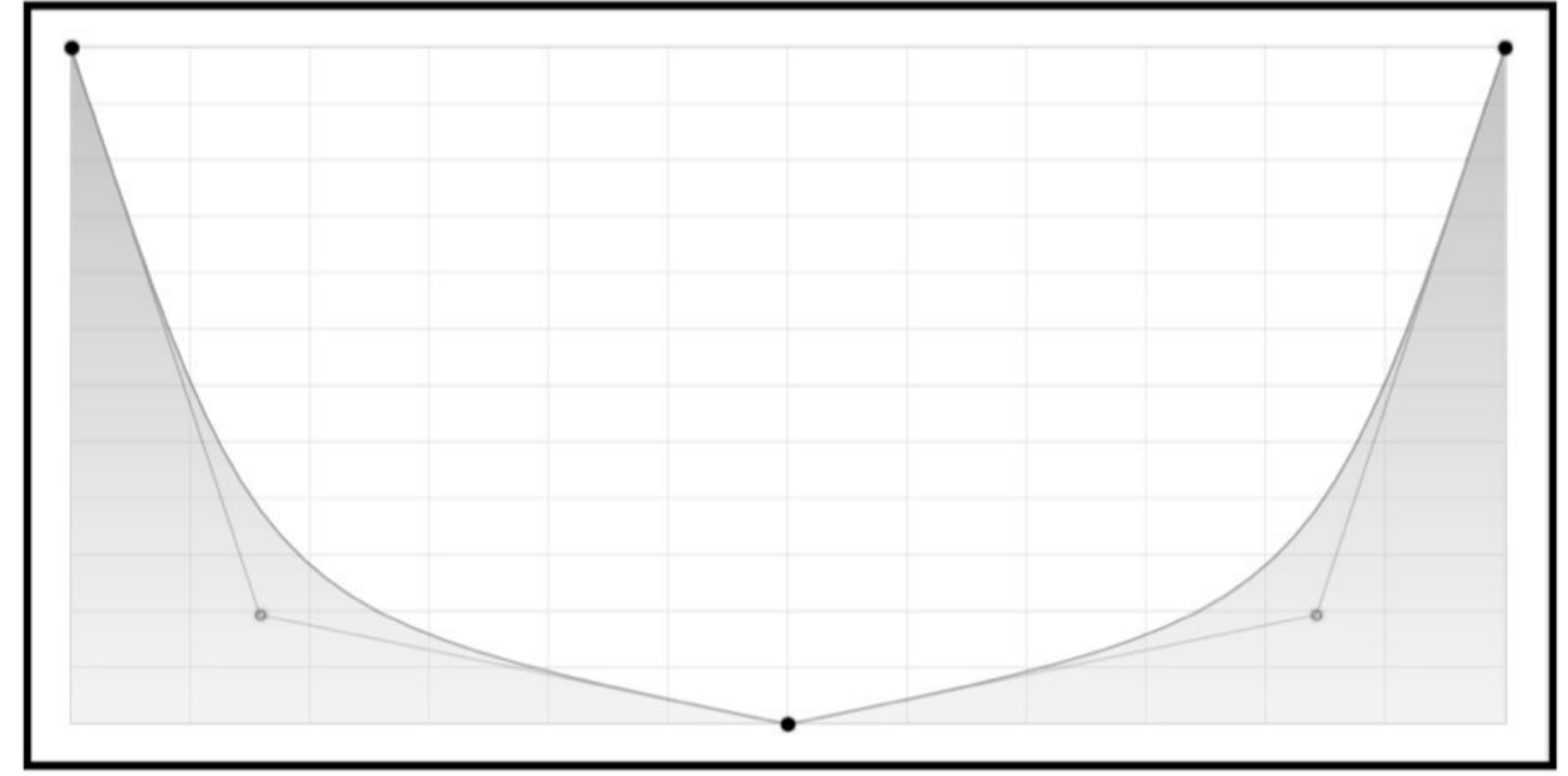




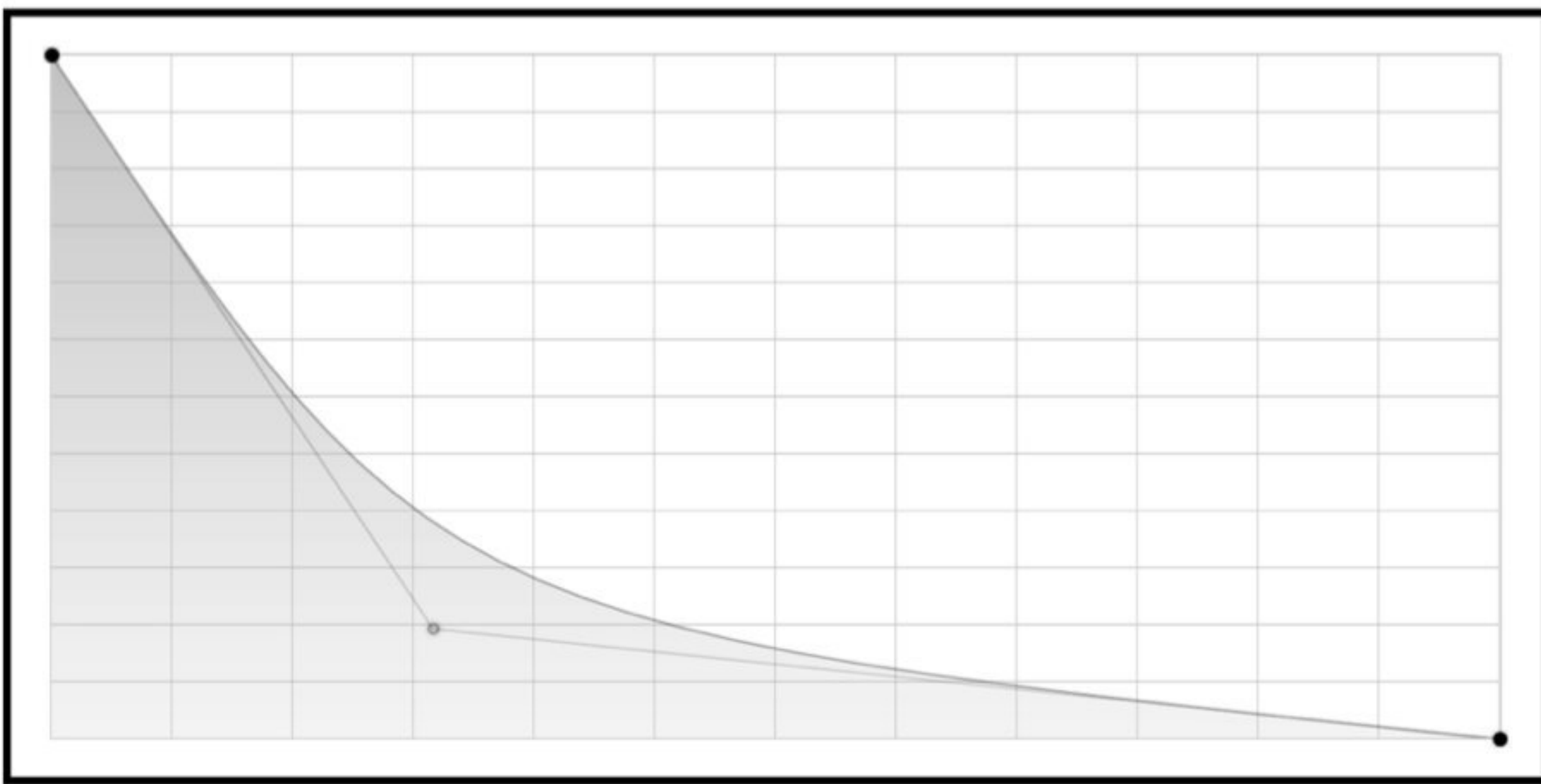
Diese Funktion verdoppelt die Kurve spiegelverkehrt.



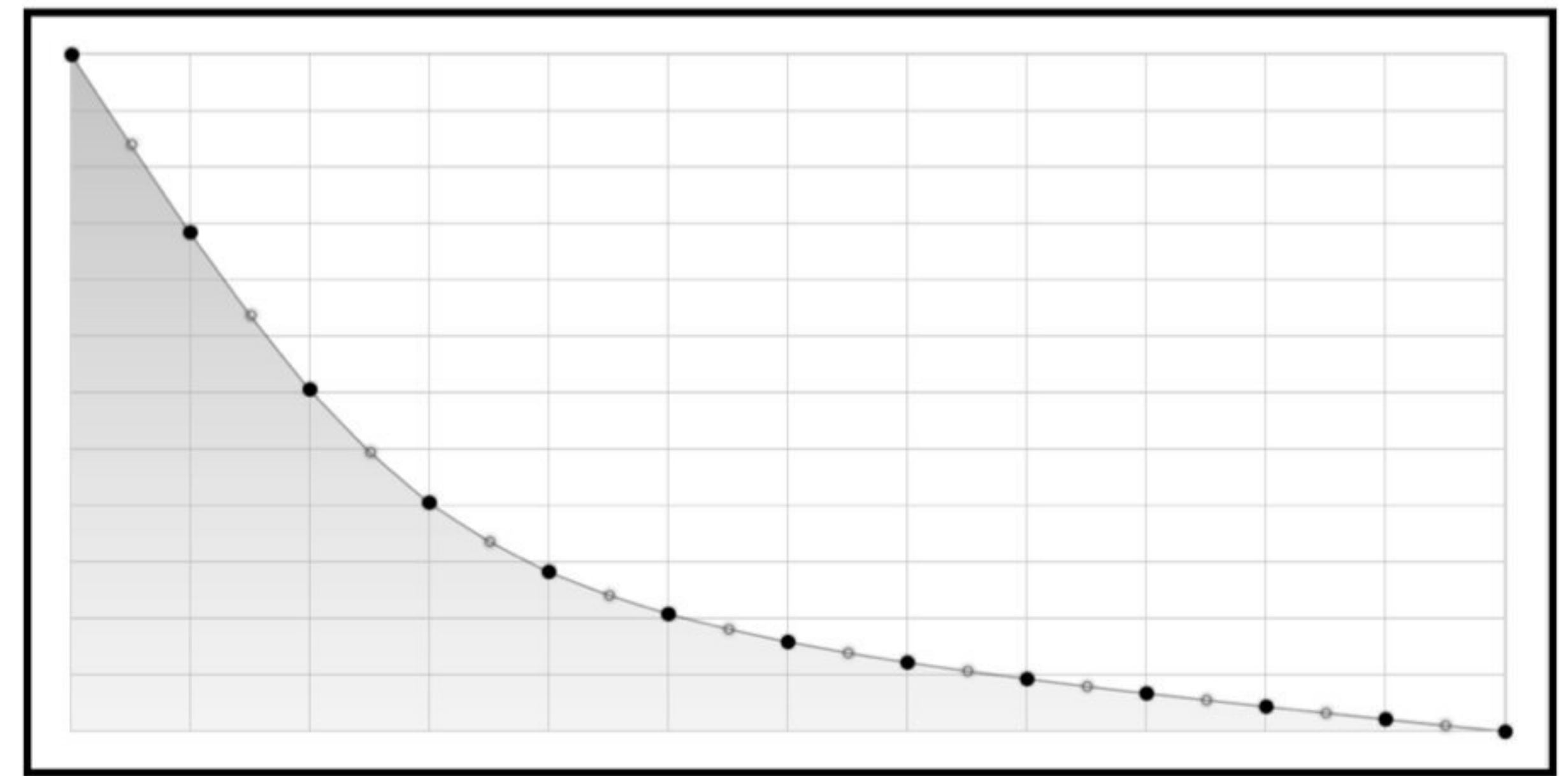
...



Diese Funktion vereinfacht die Kurve. Um diese Funktion auf allen Kurven auszuführen, drücken Sie die ALT-Taste auf der Tastatur und drücken Sie SHIFT, um die Kurve auf dem vertikalen X-Raster zu schraffieren.



...

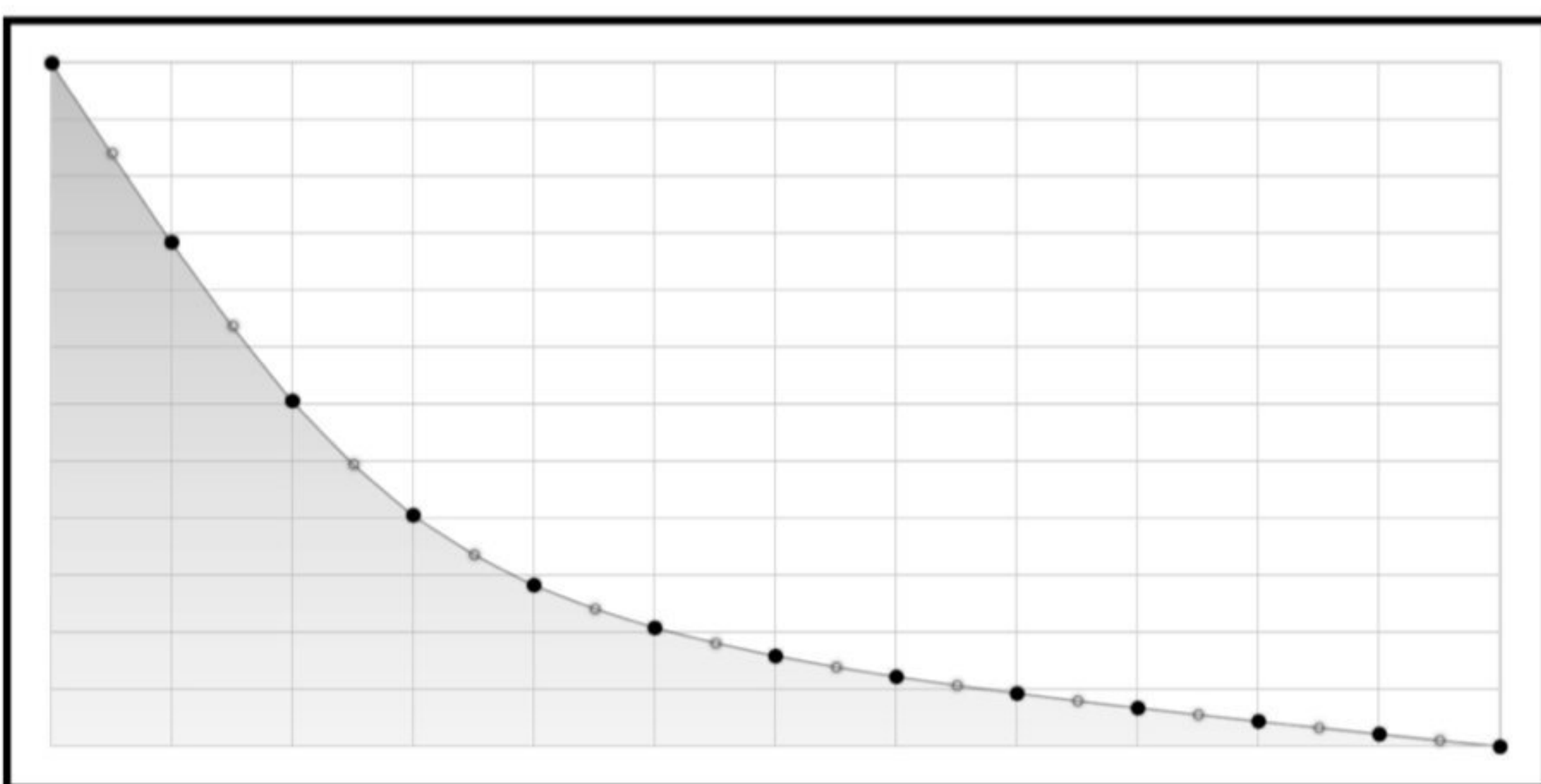


Diese Funktion wird alle Kurven so optimieren, dass das Morphing am besten funktioniert.

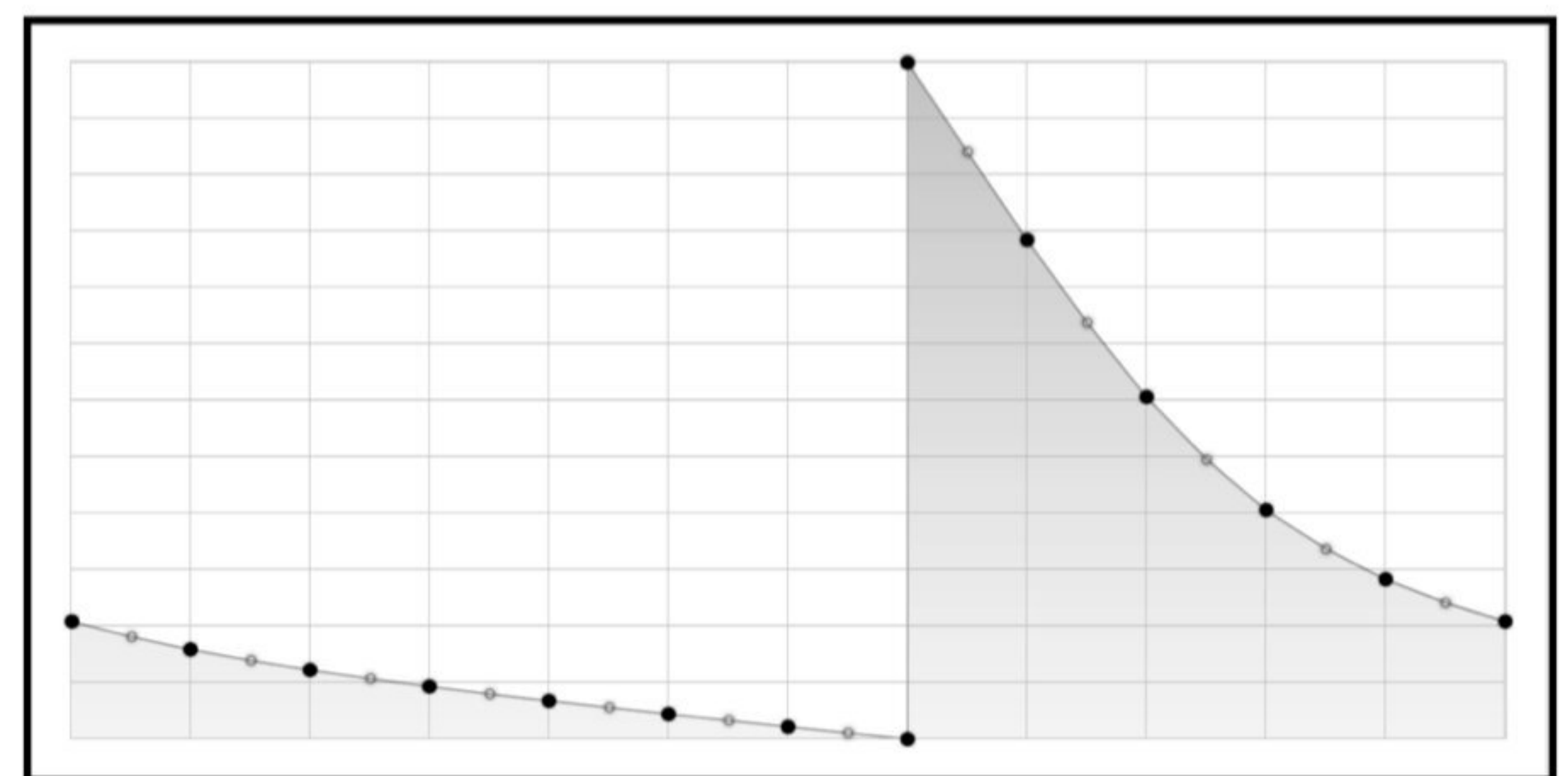
Verwenden Sie SHIFT, um auf dem X-Raster zu optimieren, und die ALT-Taste, um so zu optimieren, dass die Punkte aller Kurven erhalten bleiben.



Diese Funktion verschiebt alle Punkte der Kurve nach links.



...



Diese Funktion verschiebt alle Punkte der Kurve nach rechts.



VERTIKAL SPIEGELN

Diese Funktion kehrt alle Punkte der Kurve vertikal um.



HORIZONTAL SPIEGELN

Diese Funktion kehrt alle Punkte der Kurve horizontal um.



KOPIEREN.

Diese Funktion kopiert die Kurve. Die Kopie kann im Plugin mit der Einfügefunktion oder in einem anderen FKFX-Plugin verwendet werden.



EINFÜGEN

Diese Funktion fügt die zuvor kopierte Kurve ein.



Load

LADEN

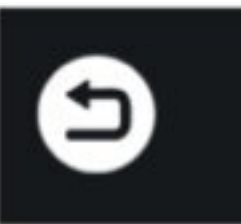
Diese Funktion öffnet den Kurvenexplorer, um neue Morphings zu laden.



Save

SPEICHERN

Diese Funktion speichert die gesamte Kurve als Morphing.



Undo

RÜCKGÄNGIG MACHEN

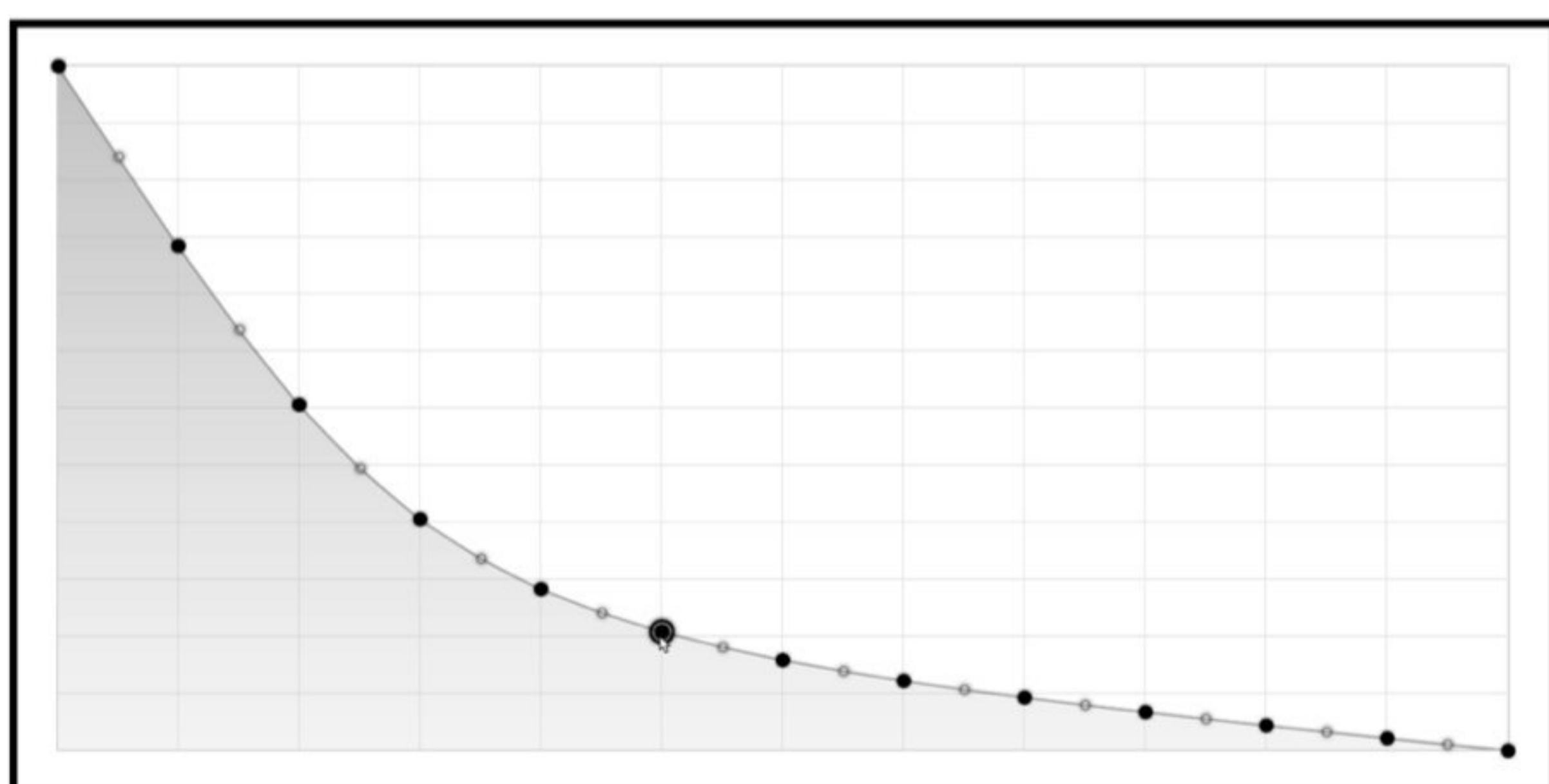
Diese Funktion macht den vorherigen Kurvenwechsel rückgängig.



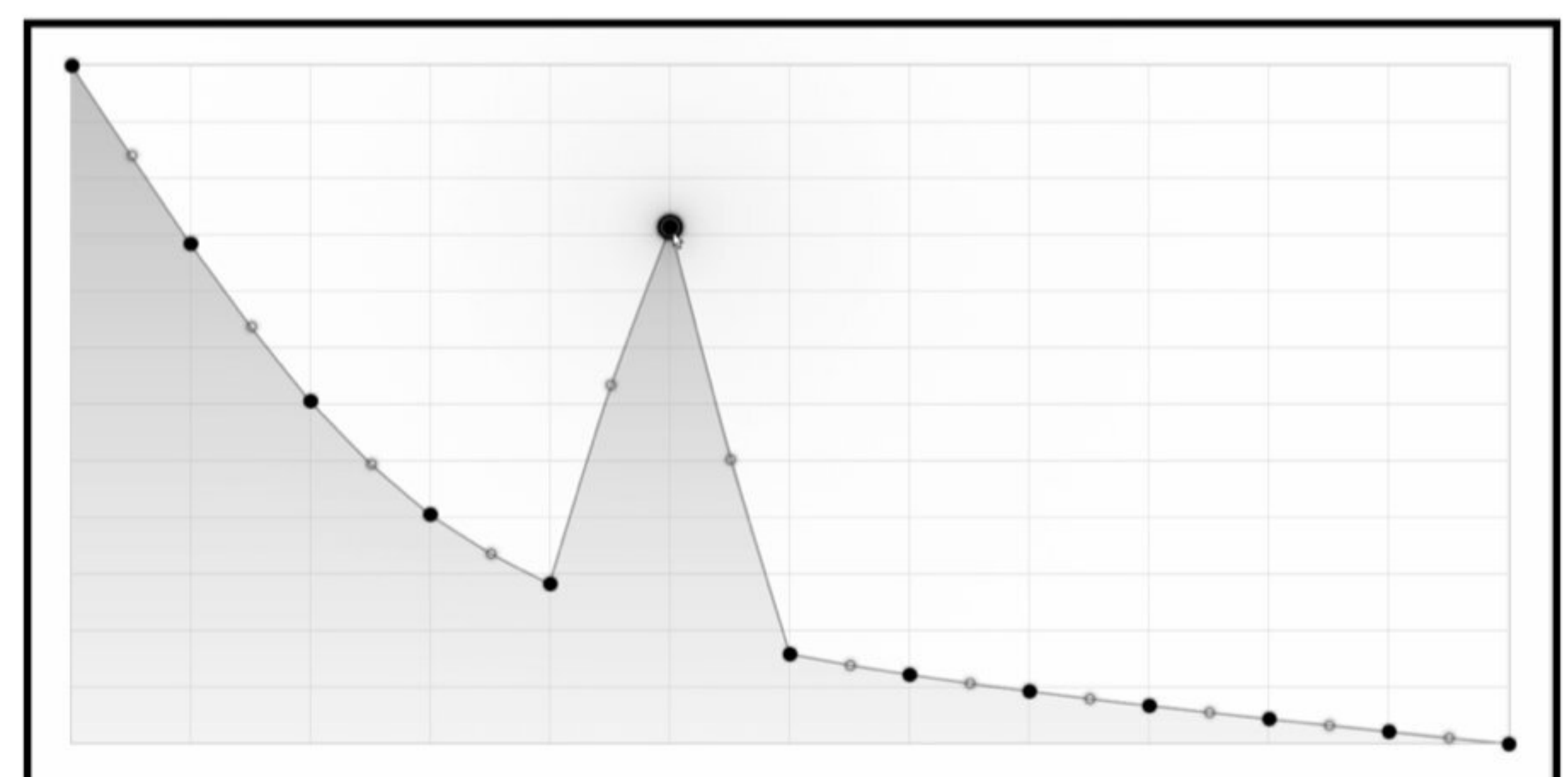
Points

ANFASSER

Klicken Sie, um den Punkt (oder die Punkte) zu verschieben. Sie können sie löschen, indem Sie auf den Punkt klicken, ohne ihn zu verschieben.



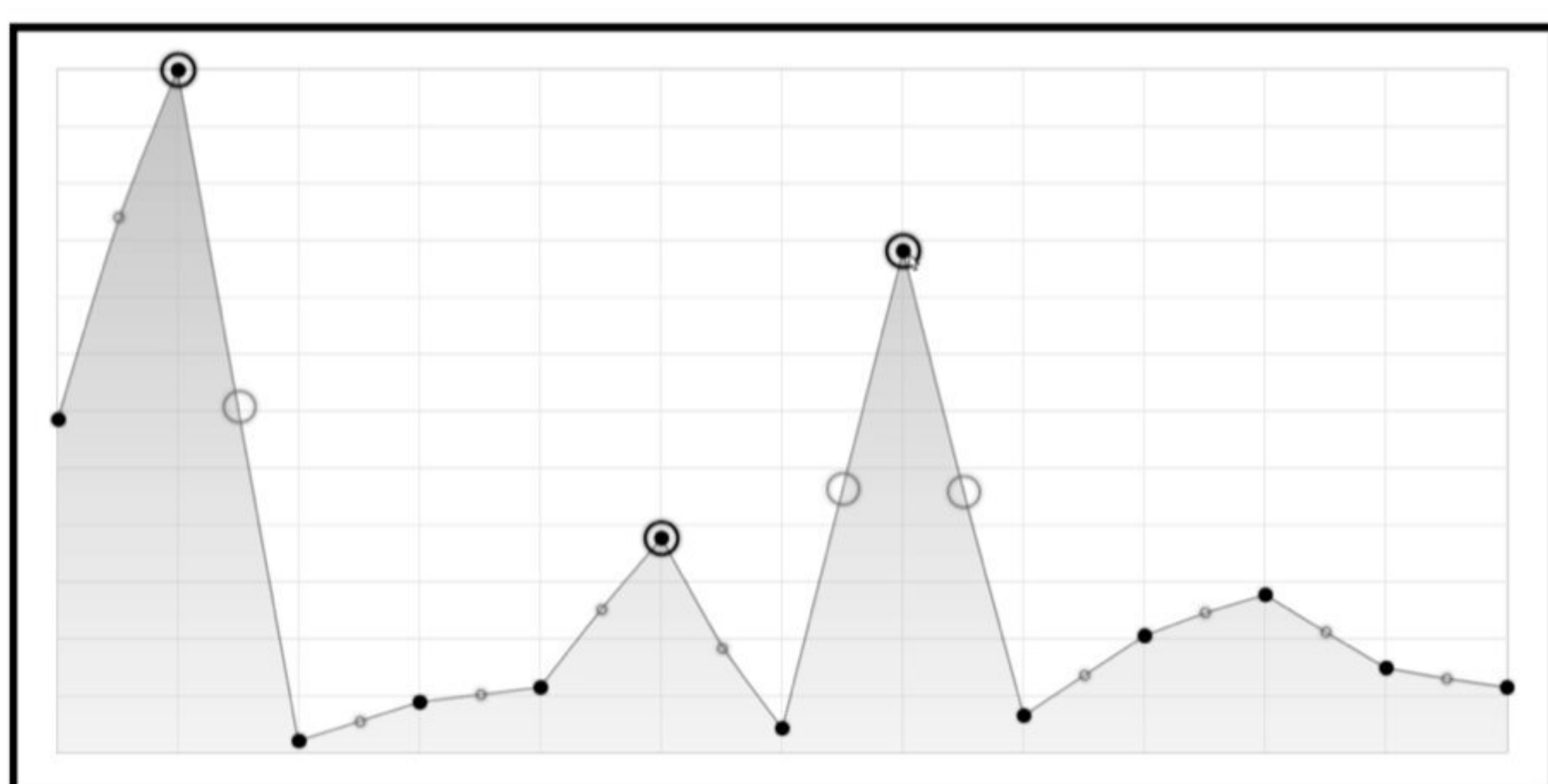
...



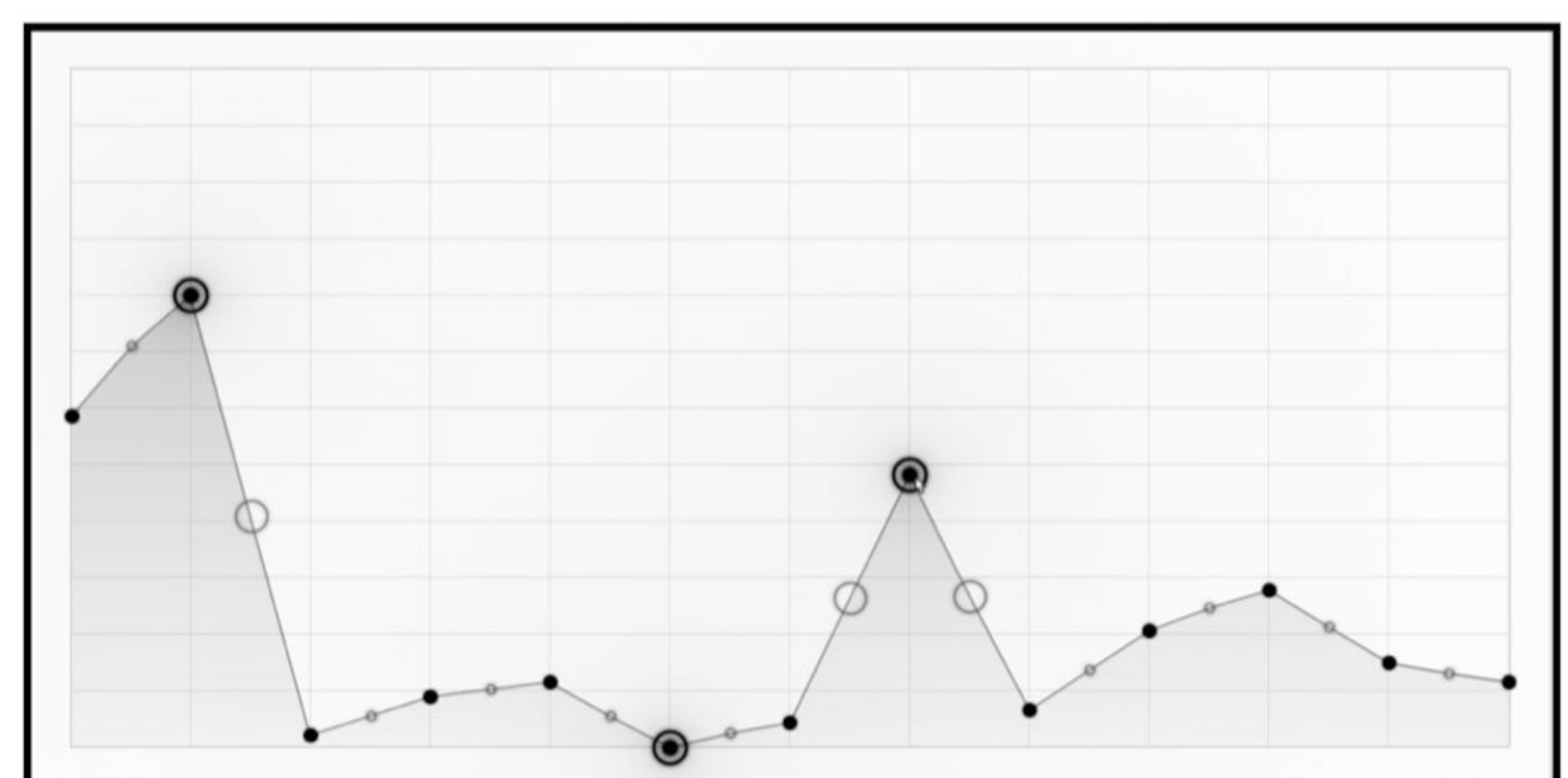
Points

ZIEHEN AUSGEWÄHLTER PUNKTE

Klicken und bewegen Sie die Maus, um die markierten Punkte zu verschieben. Benutzen Sie die Tastaturtaste SHIFT, um die Punkte am Raster auszurichten.



...



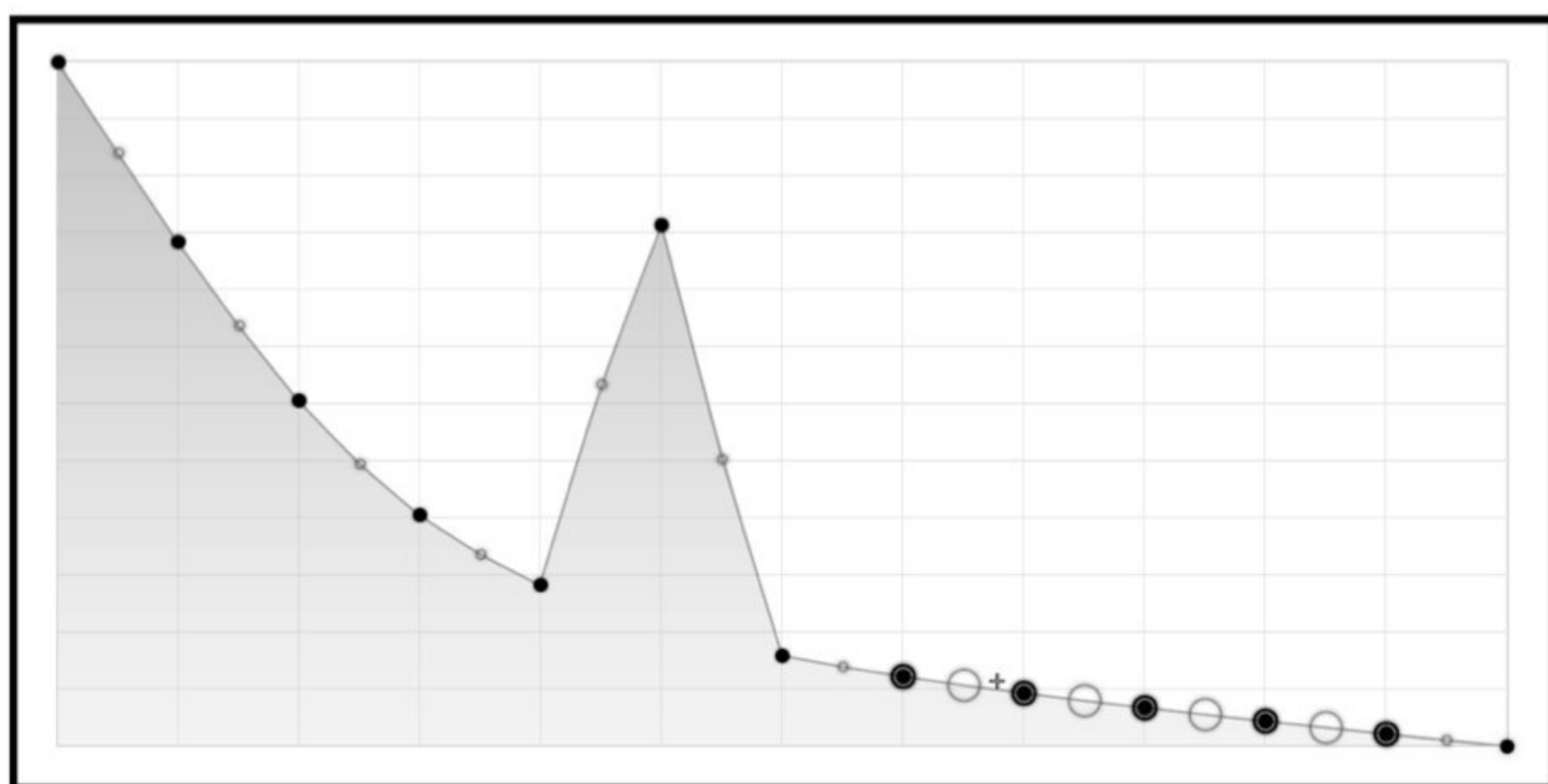


Bewegen Sie die Maus, um die Punkte zu bewegen.

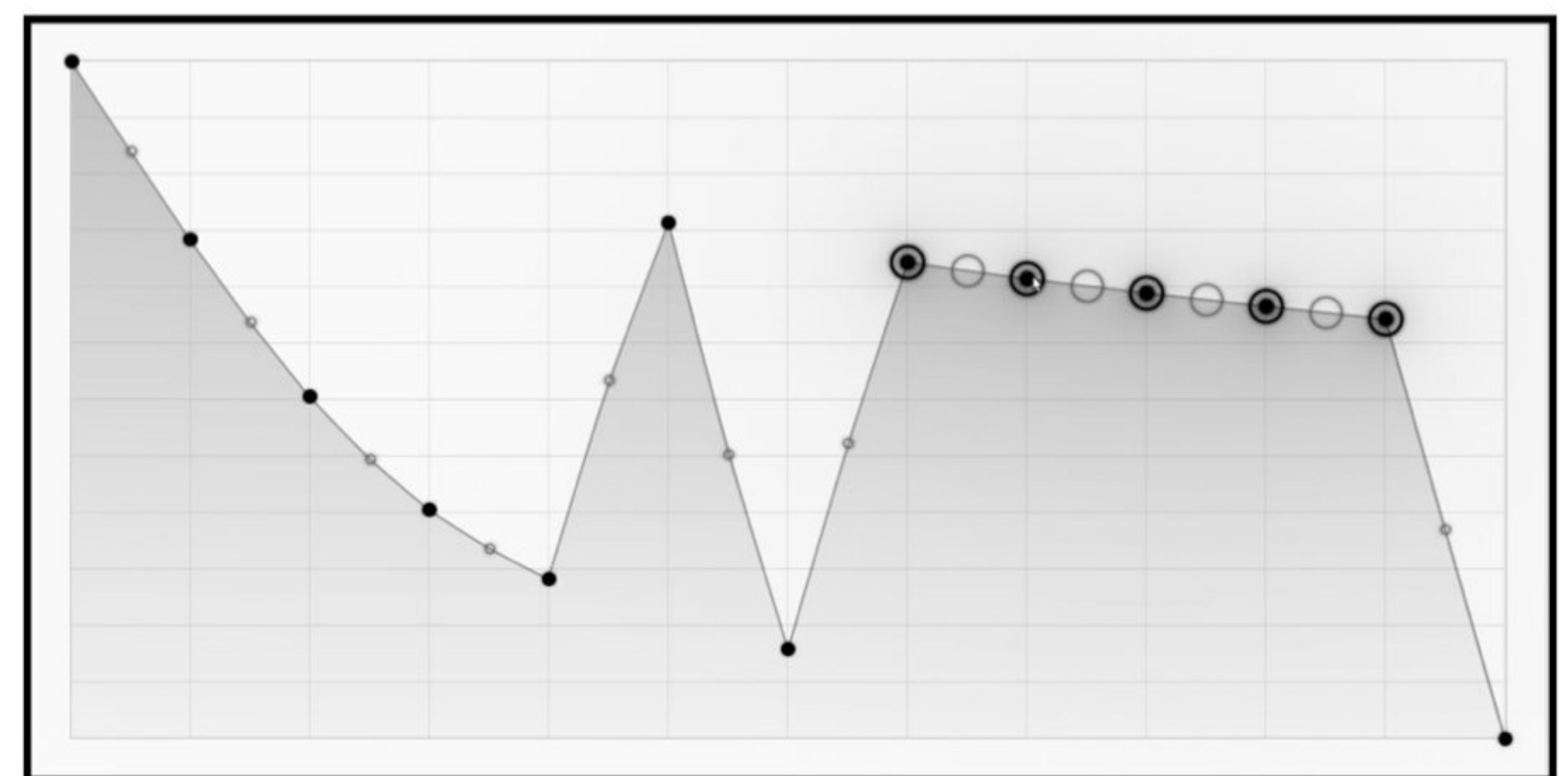
Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um die Punkte am Raster auszurichten.

Sie können die markierten Punkte auch schütteln, um die Ausrichtung an der Startposition zu deaktivieren (in diesem Fall blitzt der Bildschirm).

Durch erneutes Schütteln wird die Ausrichtung an der Startposition wieder aktiviert.



...

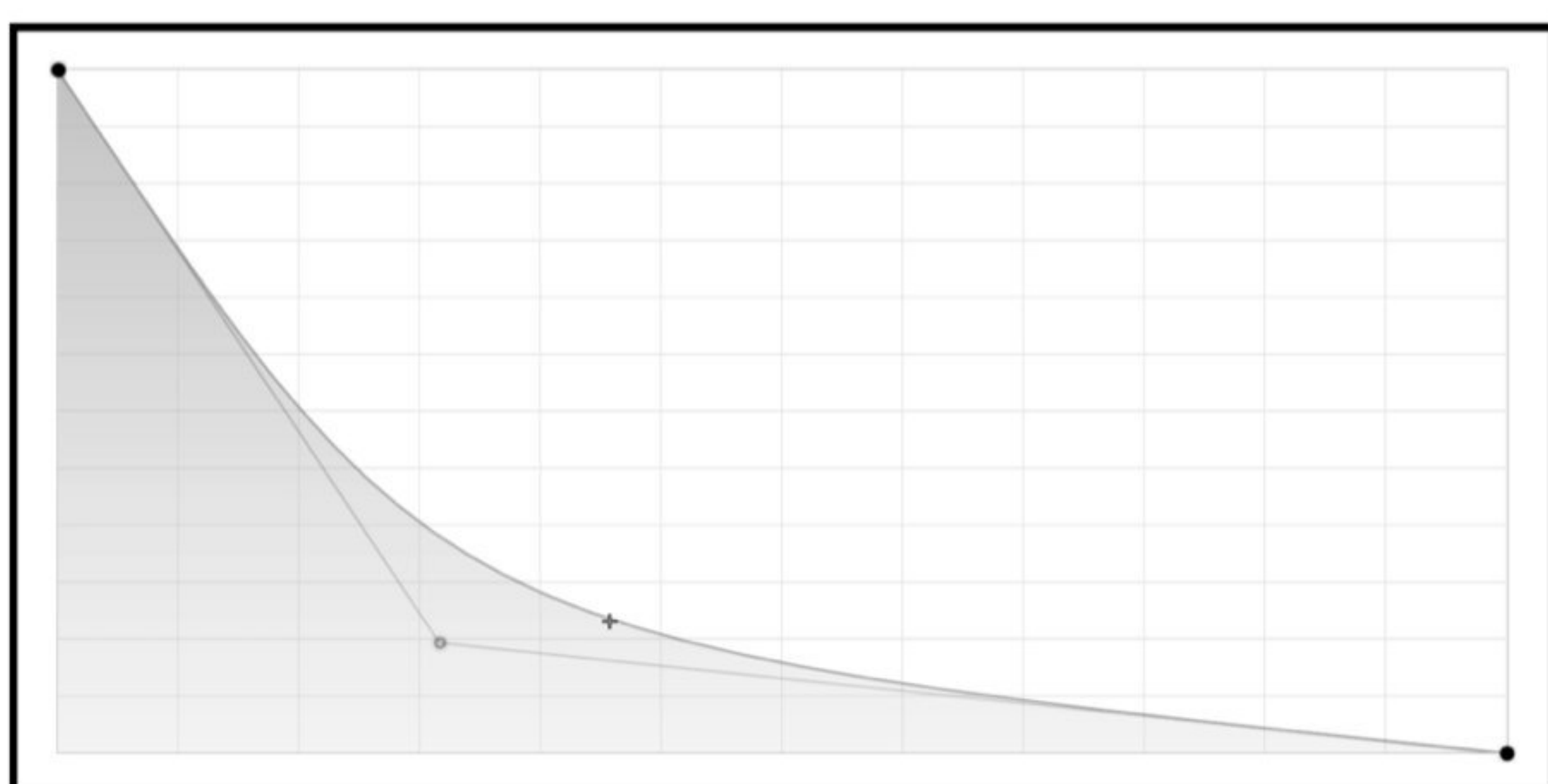


Sie können die Maus anklicken und bewegen, um eine neue Kurve zu zeichnen, die am Raster ausgerichtet ist.

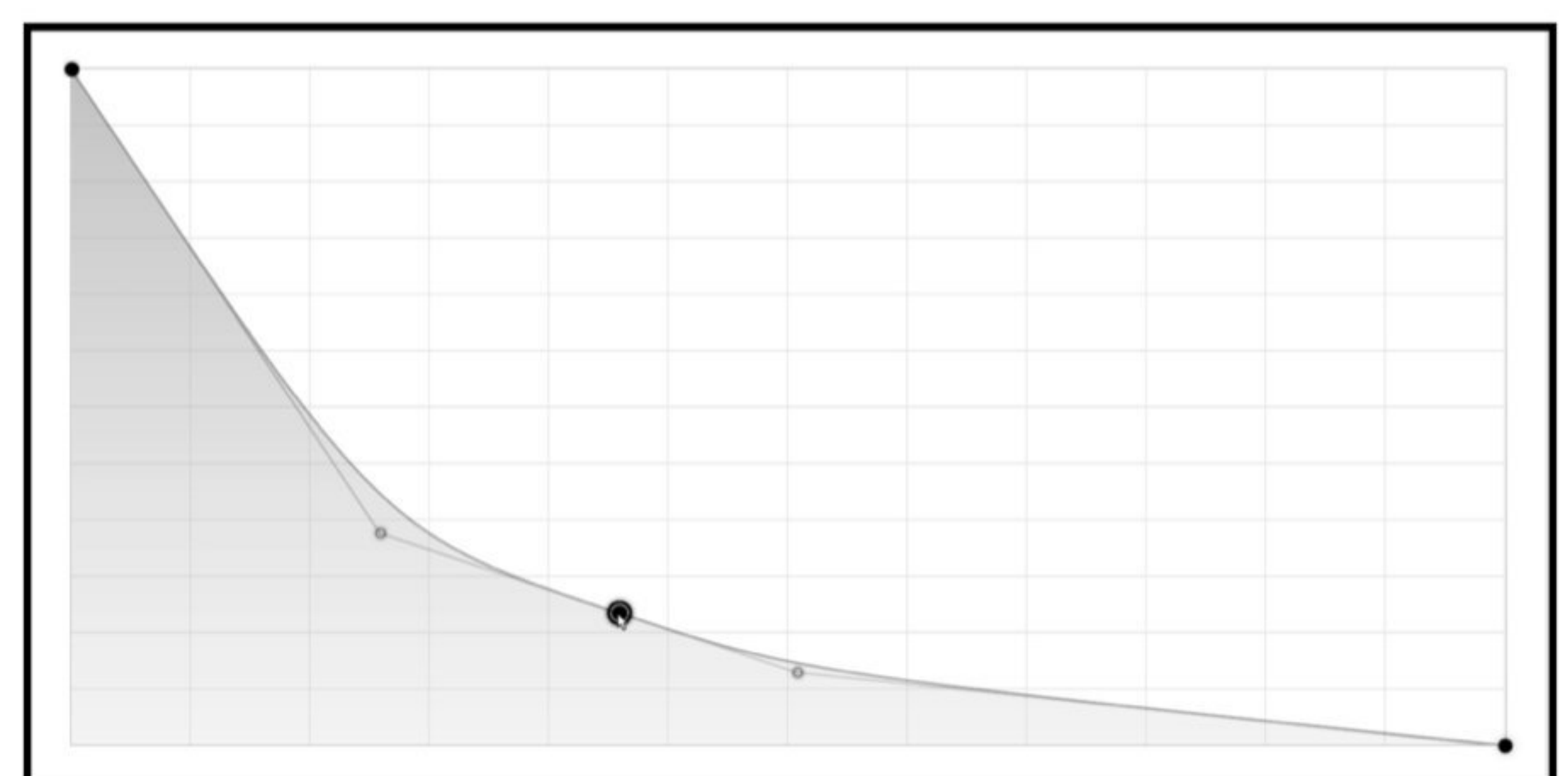
Verwenden Sie die Tastaturtaste ALT, um treppenförmig zu zeichnen, und verwenden Sie die Tastaturtaste CMD auf MAC oder STRG auf PC, um eine glatte Kurve zu zeichnen.



Klicken Sie auf die Kurve, um einen zusätzlichen Punkt auf der Kurve hinzuzufügen. Der Cursor nimmt dann die Form eines Kreuzes an.

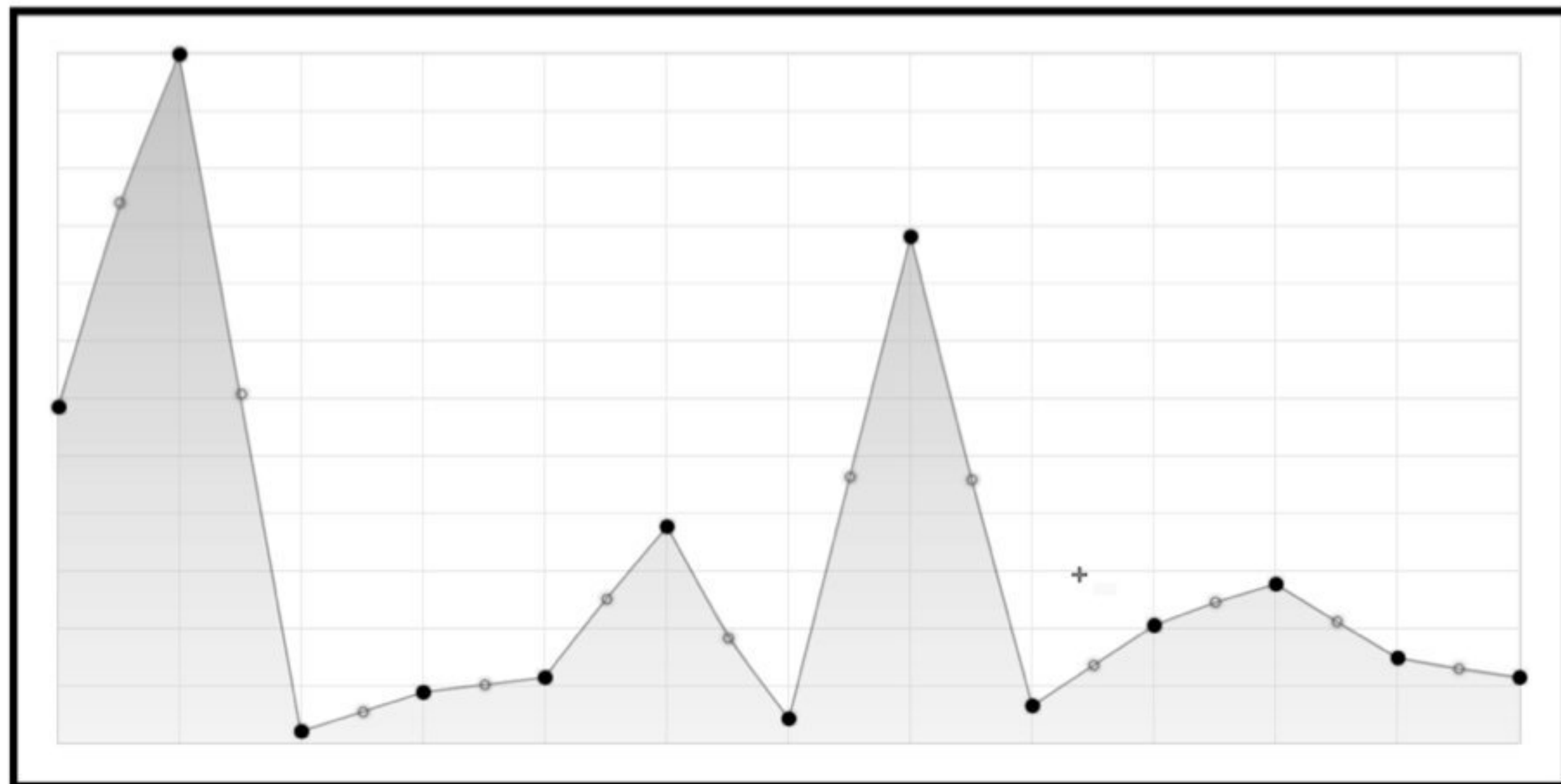


...

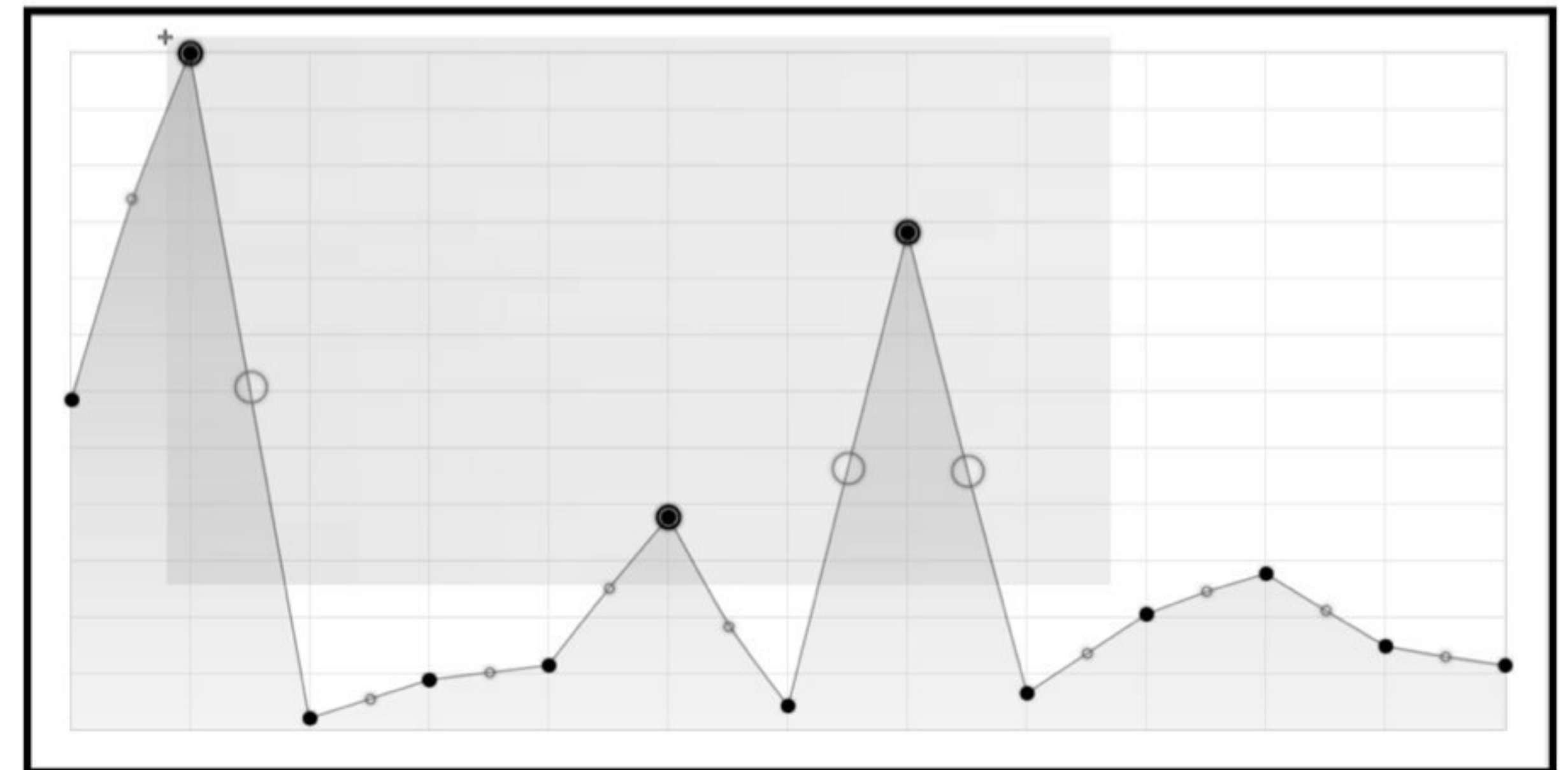


Klicken und bewegen Sie die Maus, um die Auswahl zu erweitern, die enthaltenen Punkte werden ausgewählt.

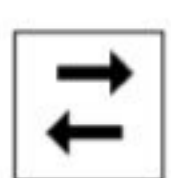
Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um mehr Punkte auszuwählen. Wenn Sie die Punkte ausgewählt haben, können Sie mit der Maus doppelklicken, um sie zu löschen.



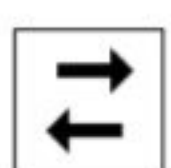
...



Bewegen Sie die Maus, um die Form der Kurve zu bewegen.

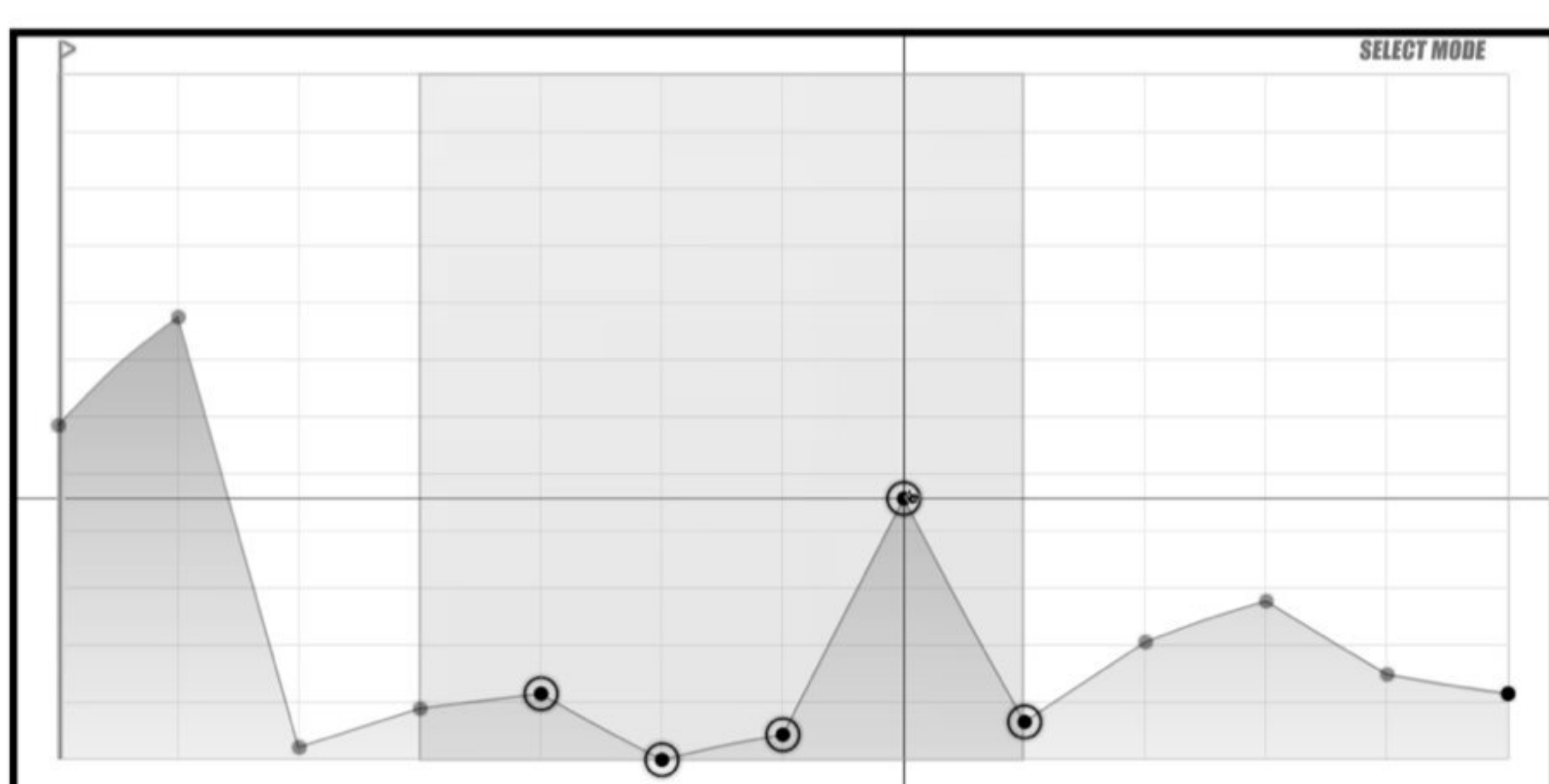


Klicken Sie mit der Maustaste, um mit der Auswahl eines Blocks zu beginnen. Klicken Sie zweimal, um die gesamte Kurve auszuwählen.

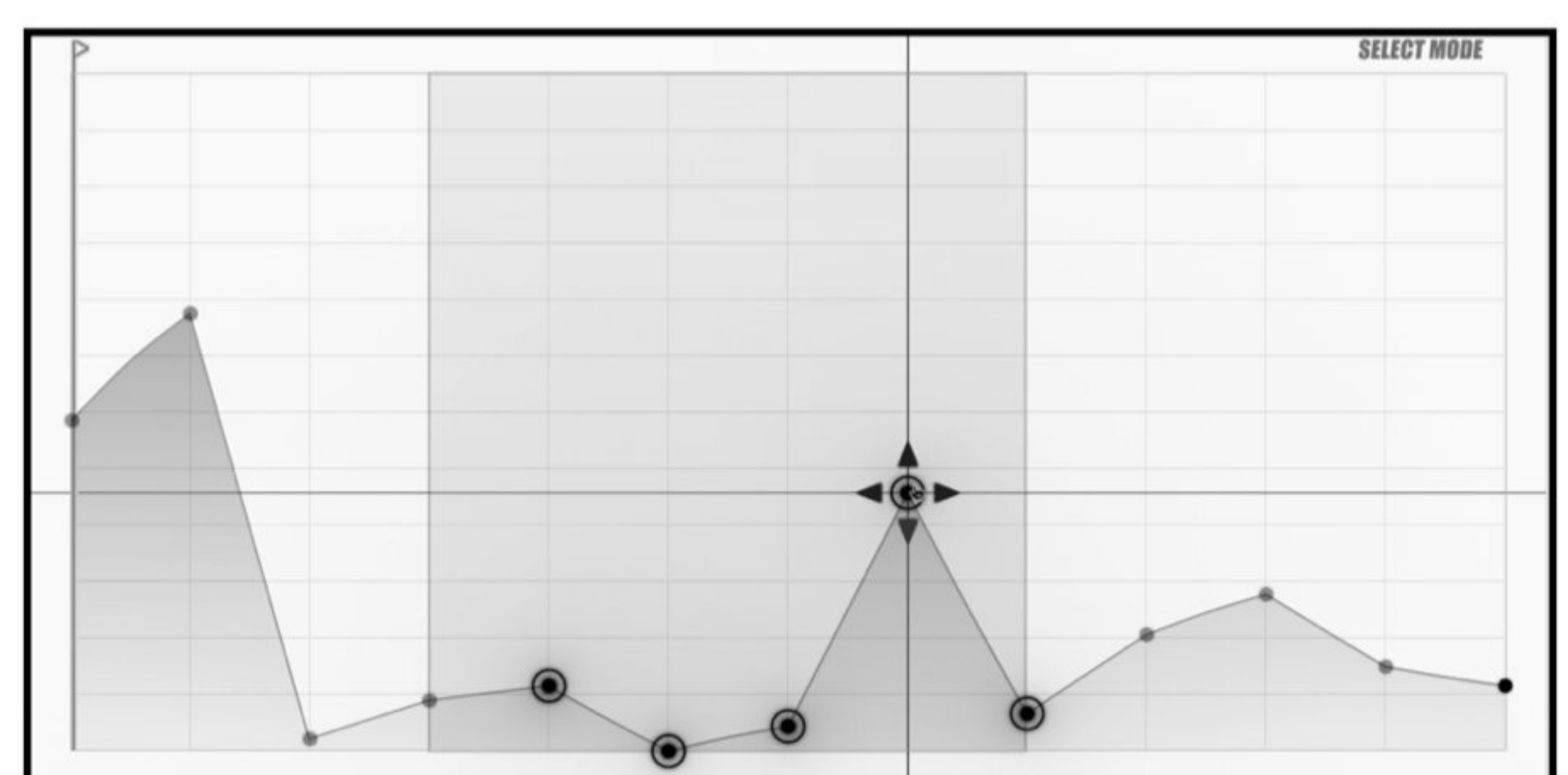


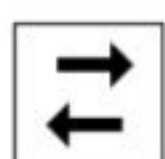
Klicken Sie mit der Maustaste, um mit der Bewegung der Punkte zu beginnen. Es gibt zwei mögliche Bewegungen:

- Horizontale Bewegung: Damit können Sie alle Punkte in Bezug auf den ausgewählten Punkt verschieben,
- Vertikale Bewegung: Hiermit können Sie alle Punkte in Bezug auf den ausgewählten Punkt verschieben, wobei Sie die Möglichkeit haben, die Punkte zu neigen.



...



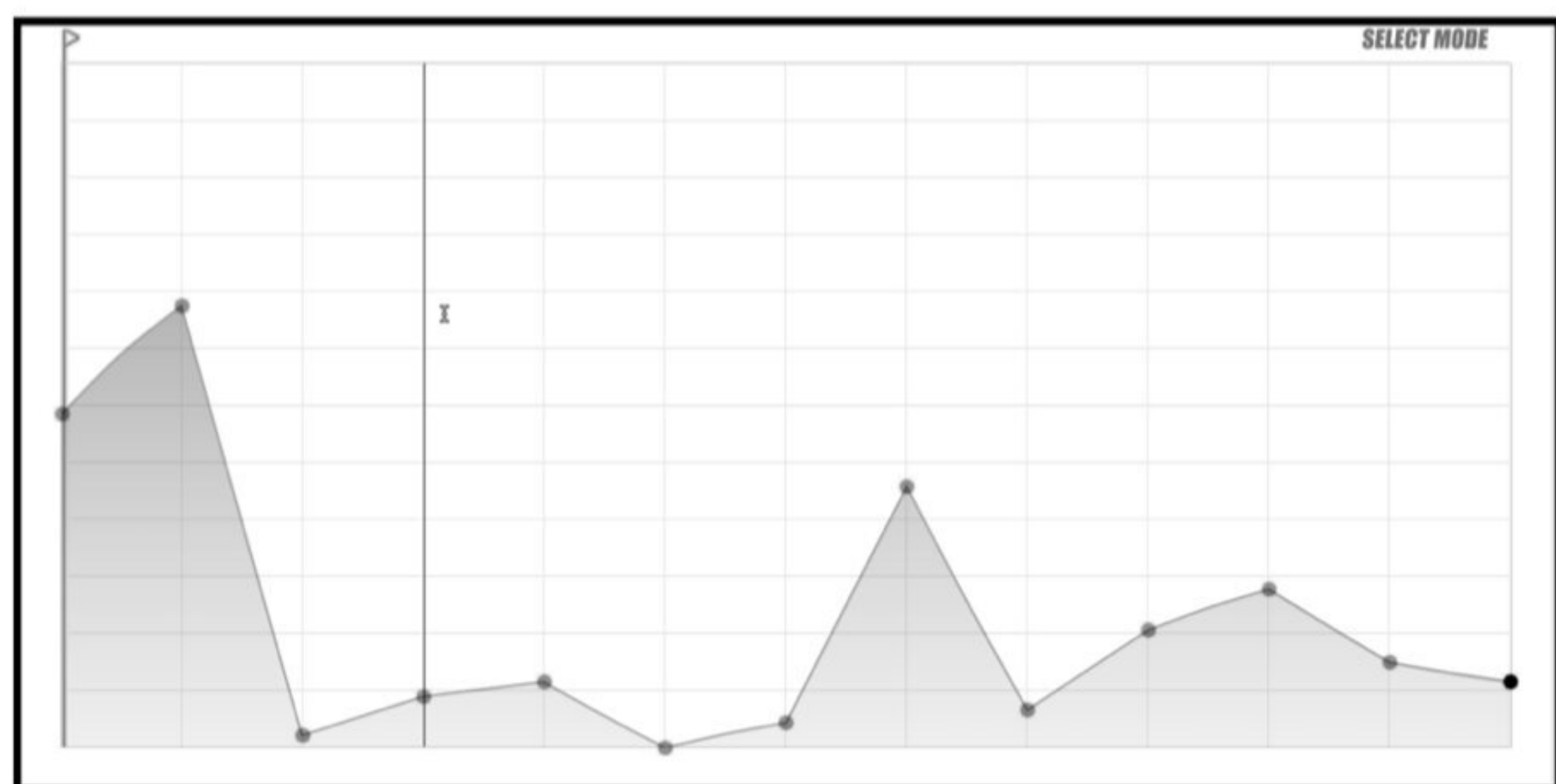


Select
& Rate

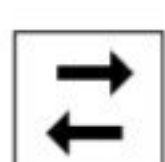
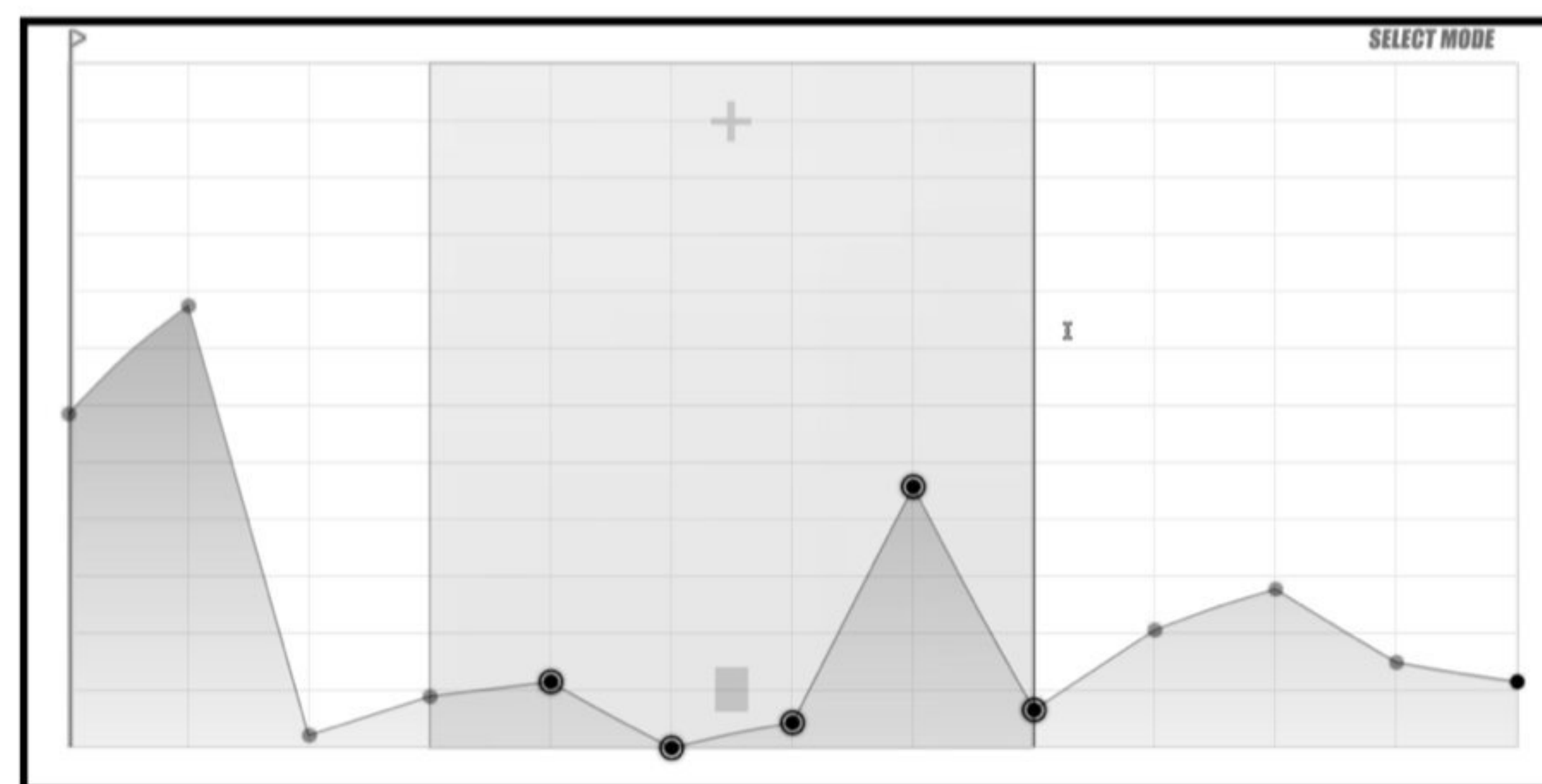
BEWEGEN AUSWÄHLEN

Es gibt zwei mögliche Bewegungen:

- Horizontale Bewegung: Hiermit können Sie alle Punkte in Bezug auf den ausgewählten Punkt verschieben,
- Vertikale Bewegung: Hiermit können Sie alle Punkte in Bezug auf den ausgewählten Punkt verschieben, wobei Sie die Möglichkeit haben, sie zu neigen.



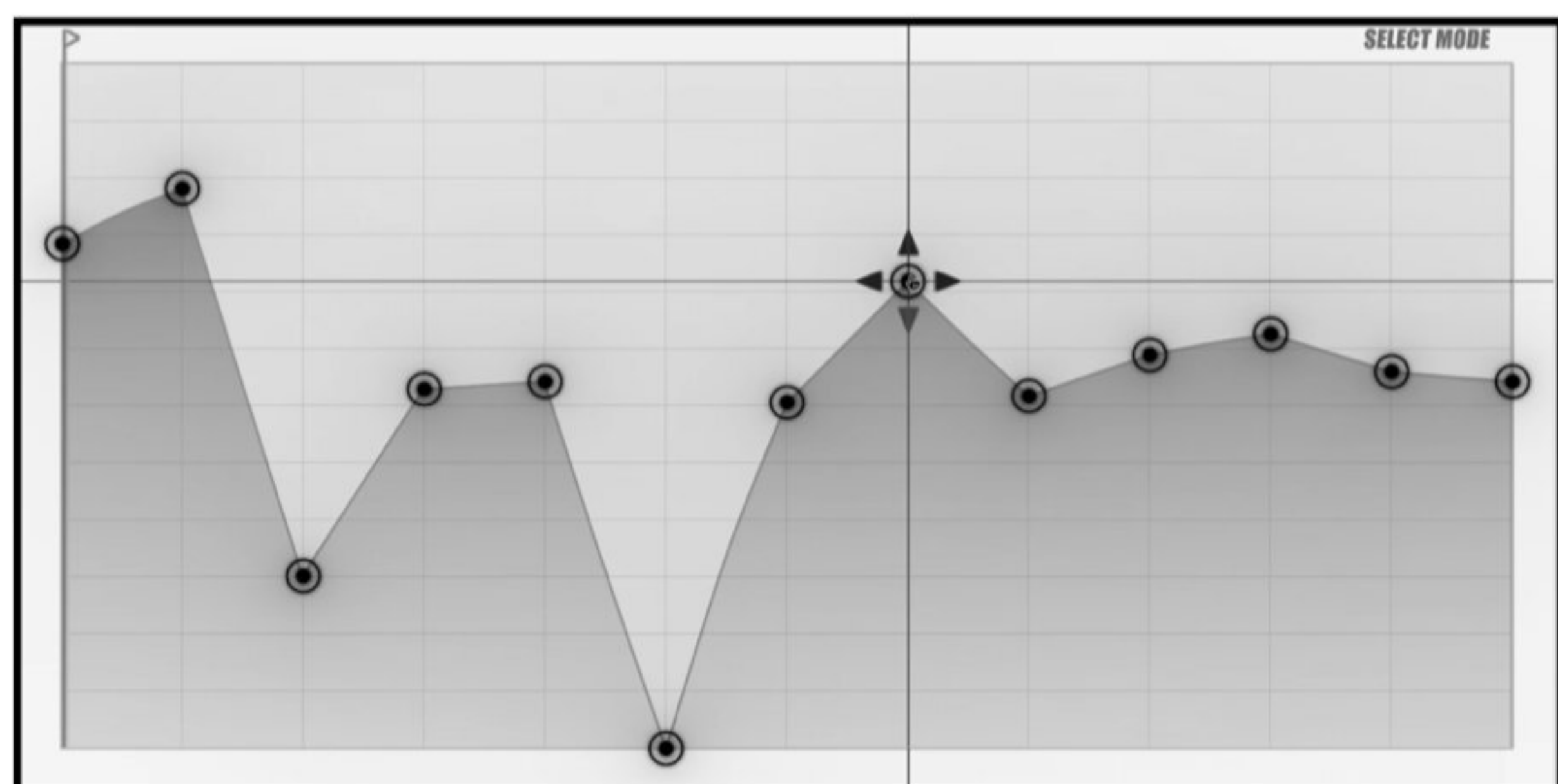
...



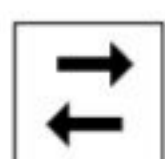
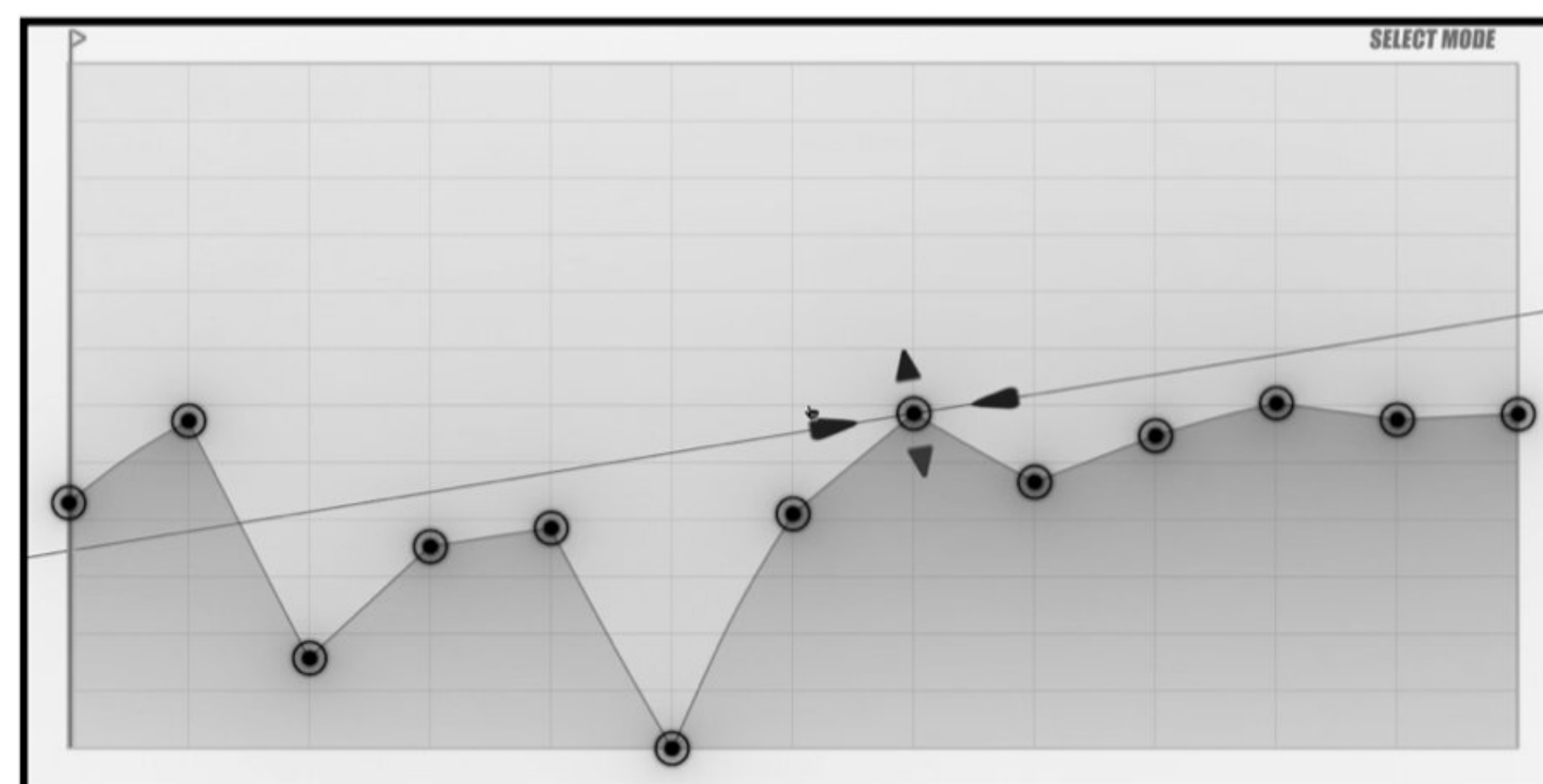
Select
& Rate

VERTIKALE BEWEGUNG

Sie können alle Punkte entsprechend dem gewählten Punkt verschieben, mit der Möglichkeit, sie zu kippen. Um die Kurve zu kippen, bewegen Sie die Maus einfach nach links oder rechts. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um die Punkte am Raster auszurichten.



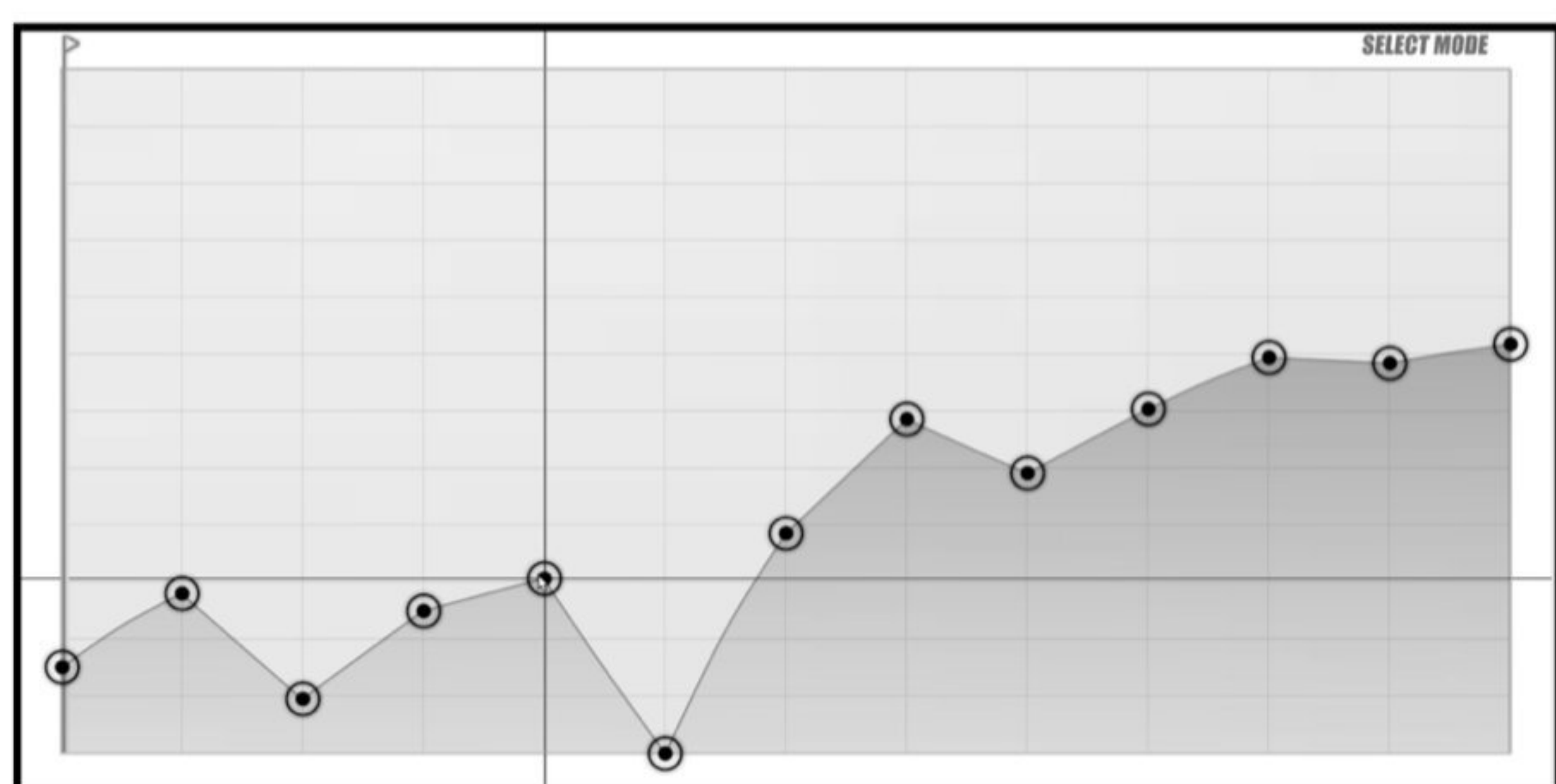
...



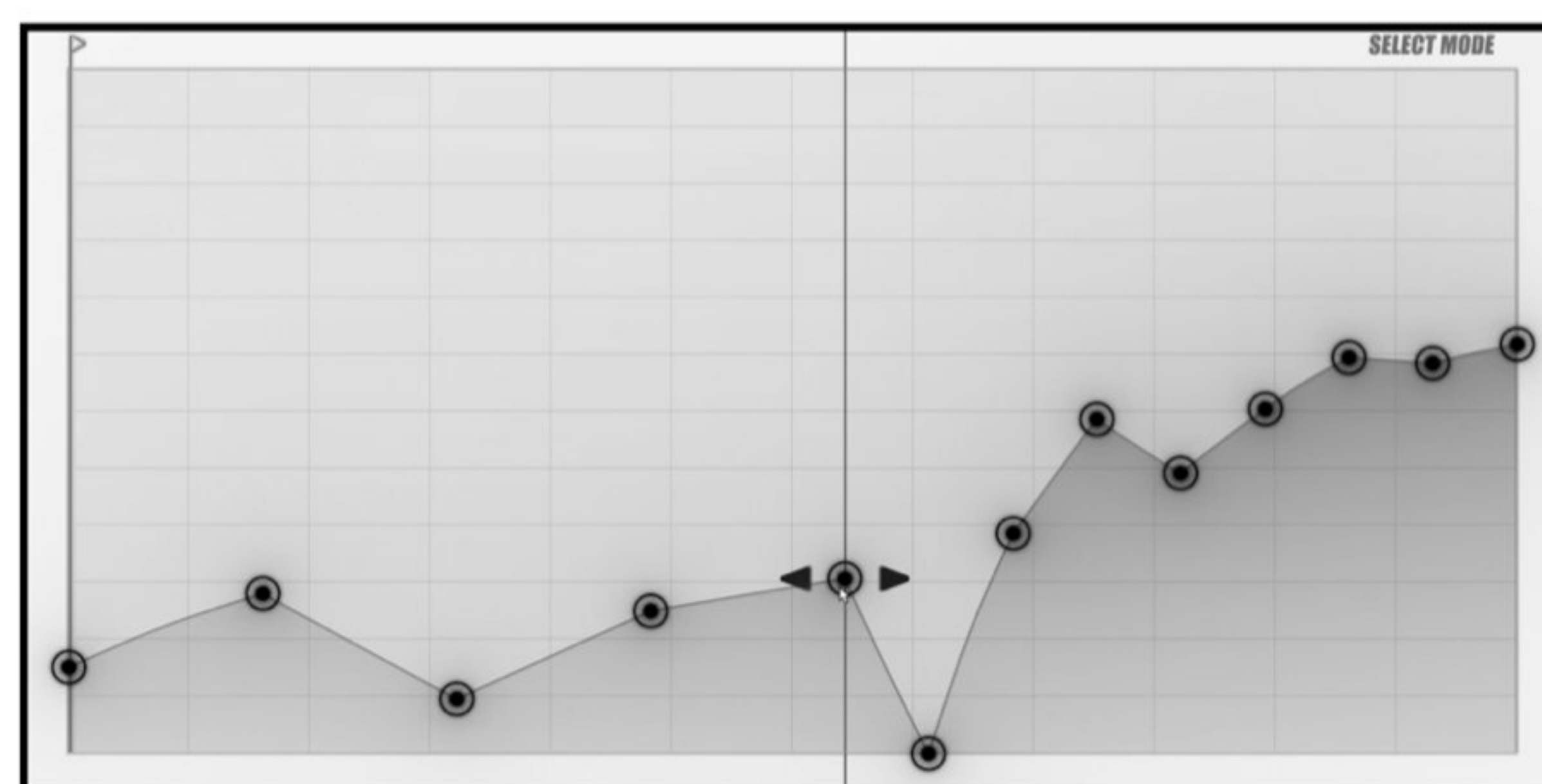
Select
& Rate

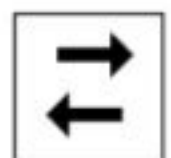
HORIZONTALE BEWEGUNG

Sie können alle Punkte entsprechend dem Auswahlpunkt verschieben. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um die Punkte am Raster auszurichten.



...

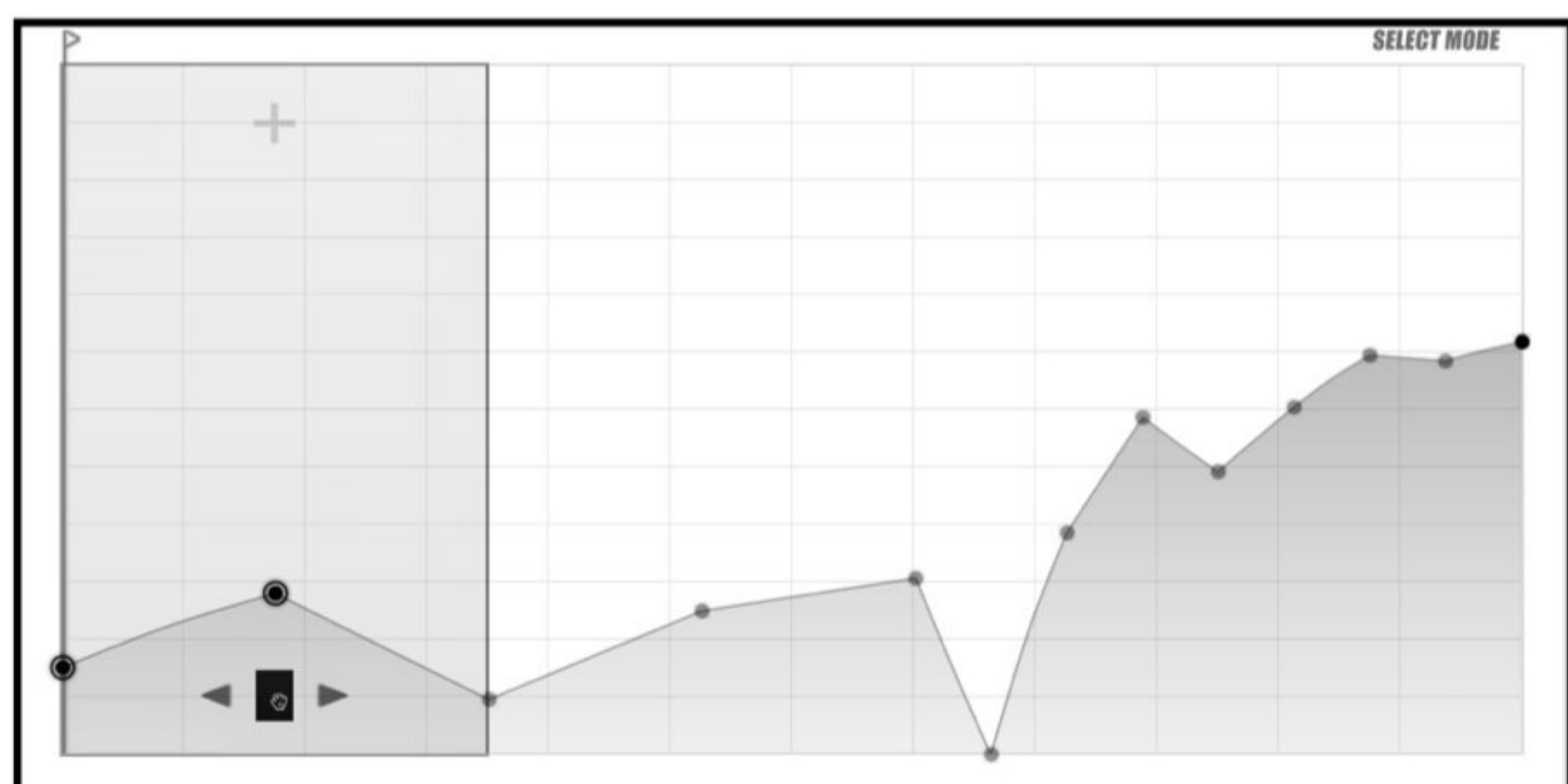




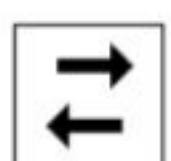
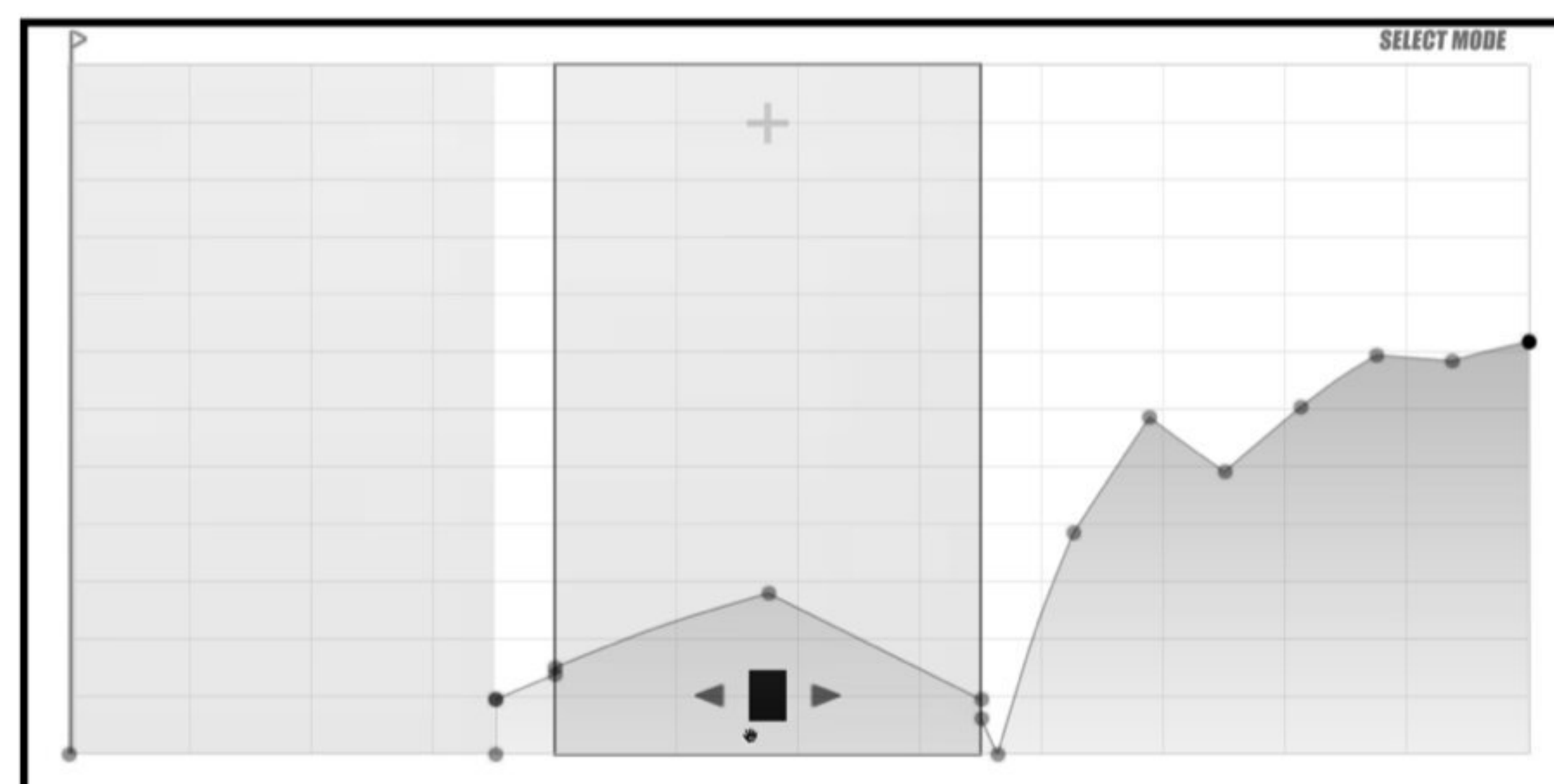
Select
& Rate

BLOCK VERSCHIEBEN

Klicken Sie mit der Maustaste, um mit dem Bewegen des ausgewählten Blocks zu beginnen. Benutzen Sie die SHIFT-Taste, um den Block am Raster auszurichten.



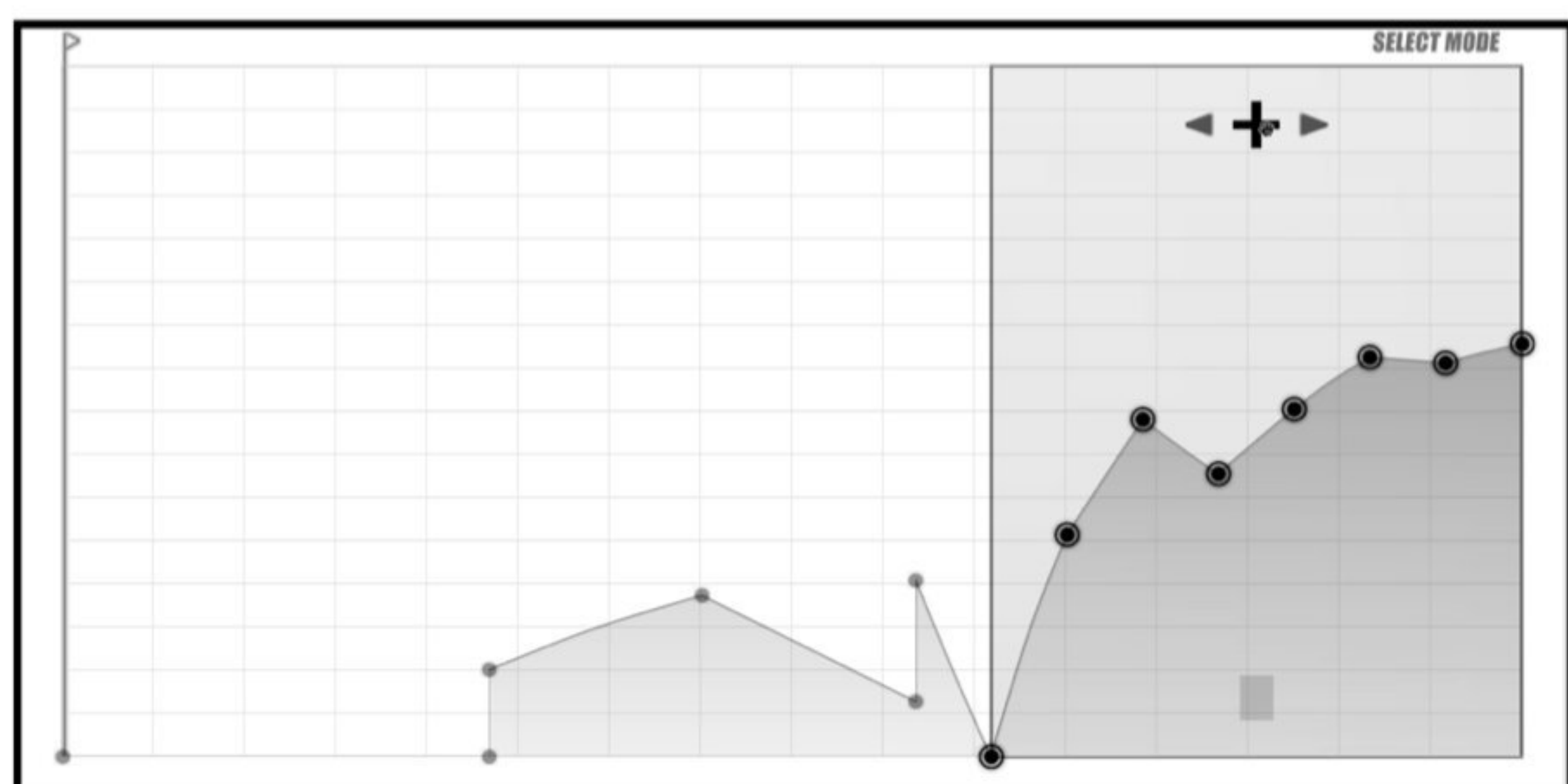
...



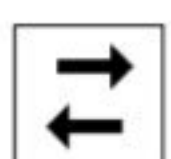
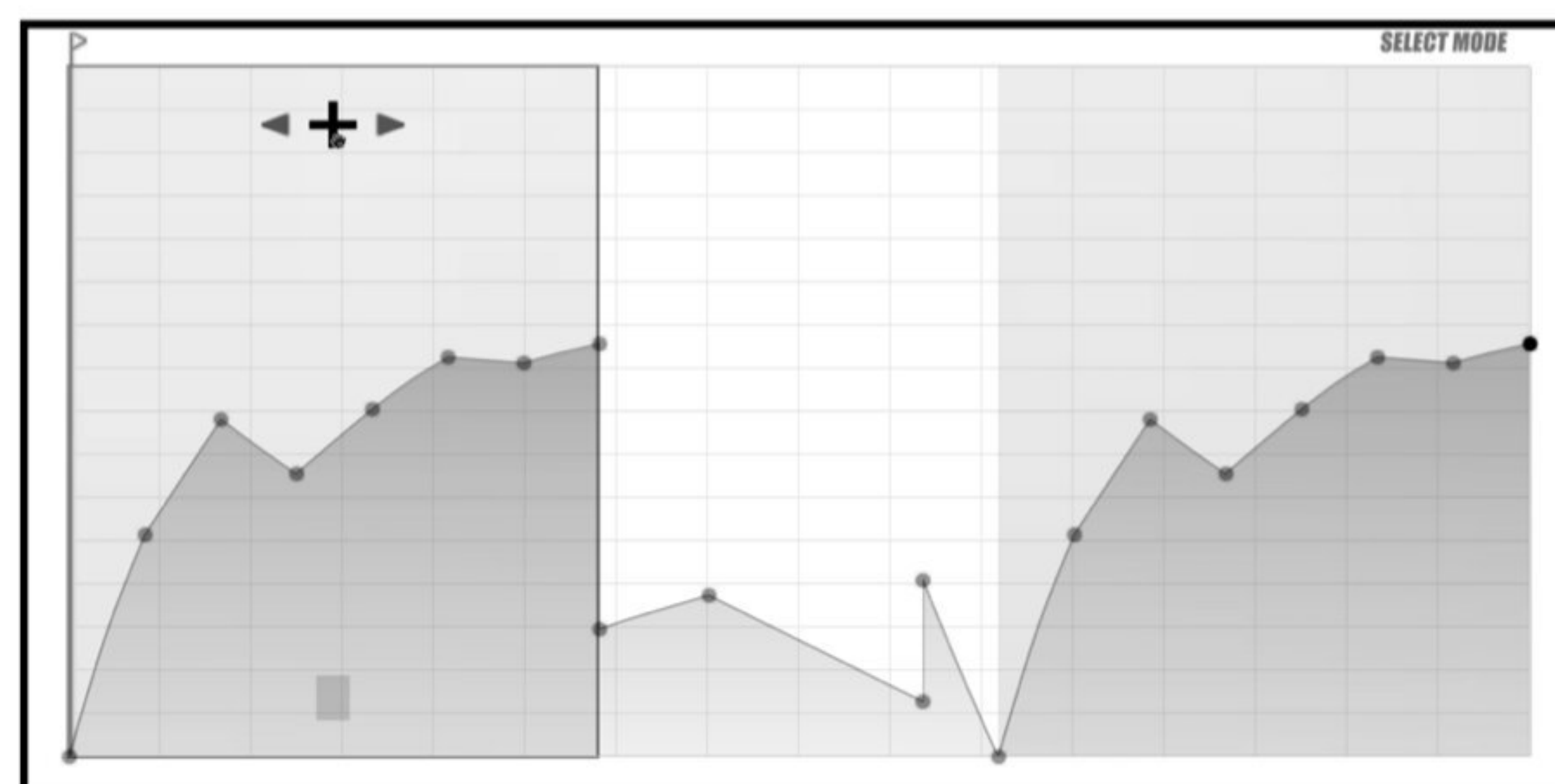
Select
& Rate

KOPIERBLOCK

Klicken Sie mit der Maustaste, um mit dem Kopieren des ausgewählten Blocks zu beginnen. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um den Block am Raster auszurichten.



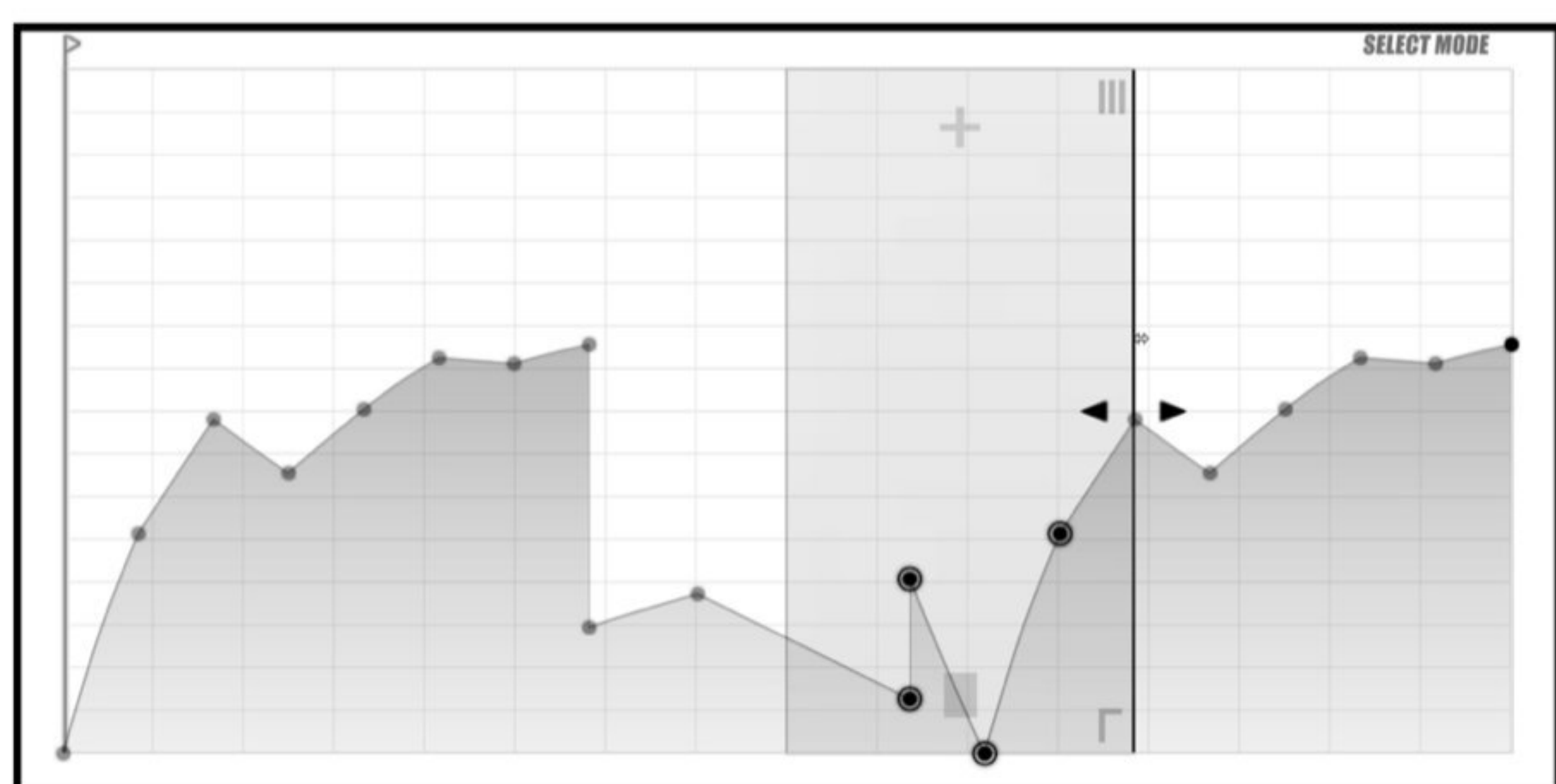
...



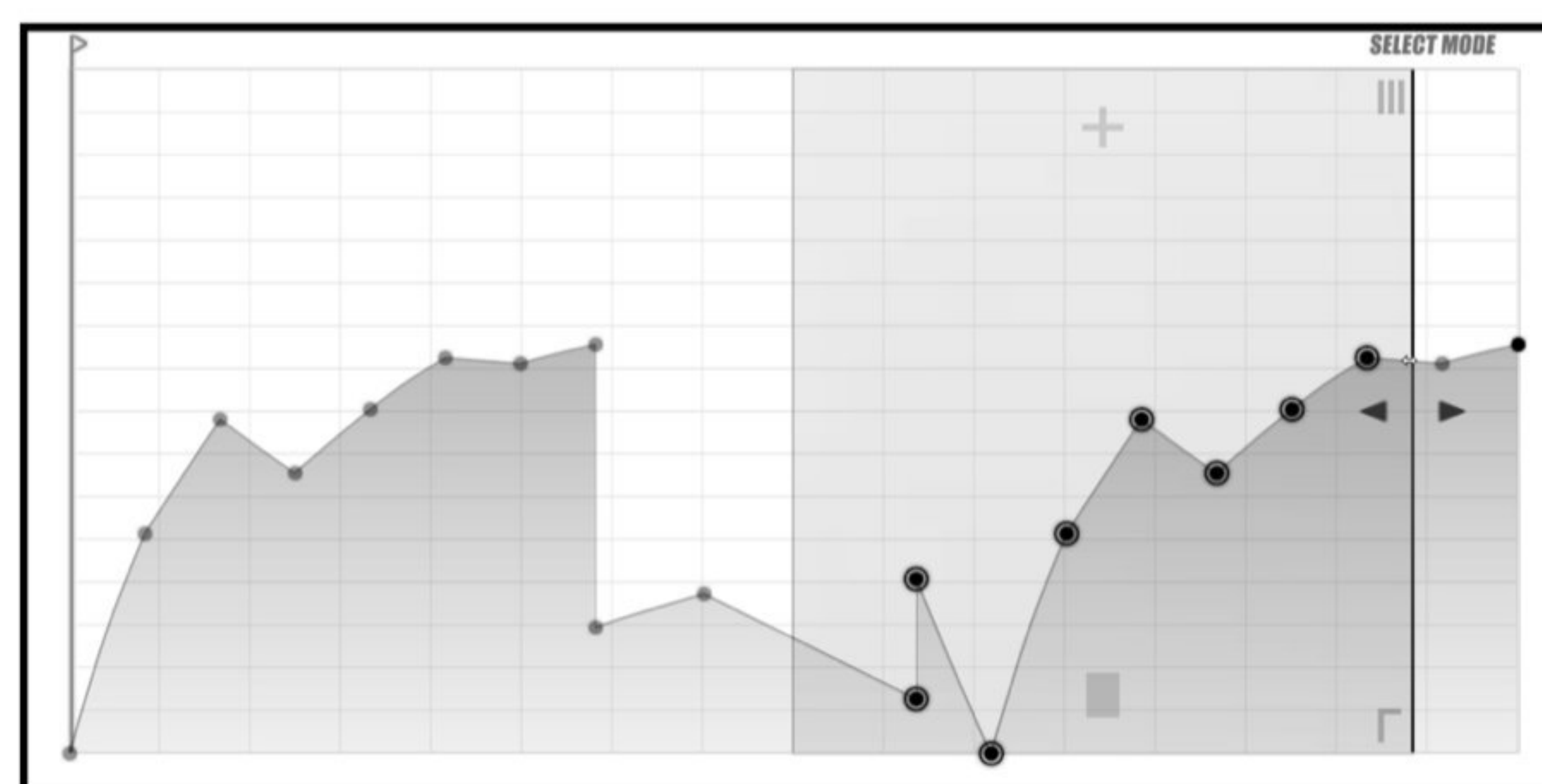
Select
& Rate

LINKE AUSWAHL ÄNDERN

Klicken Sie mit der Maustaste, um mit der Änderung der linken Auswahl zu beginnen. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um am Raster auszurichten.



...

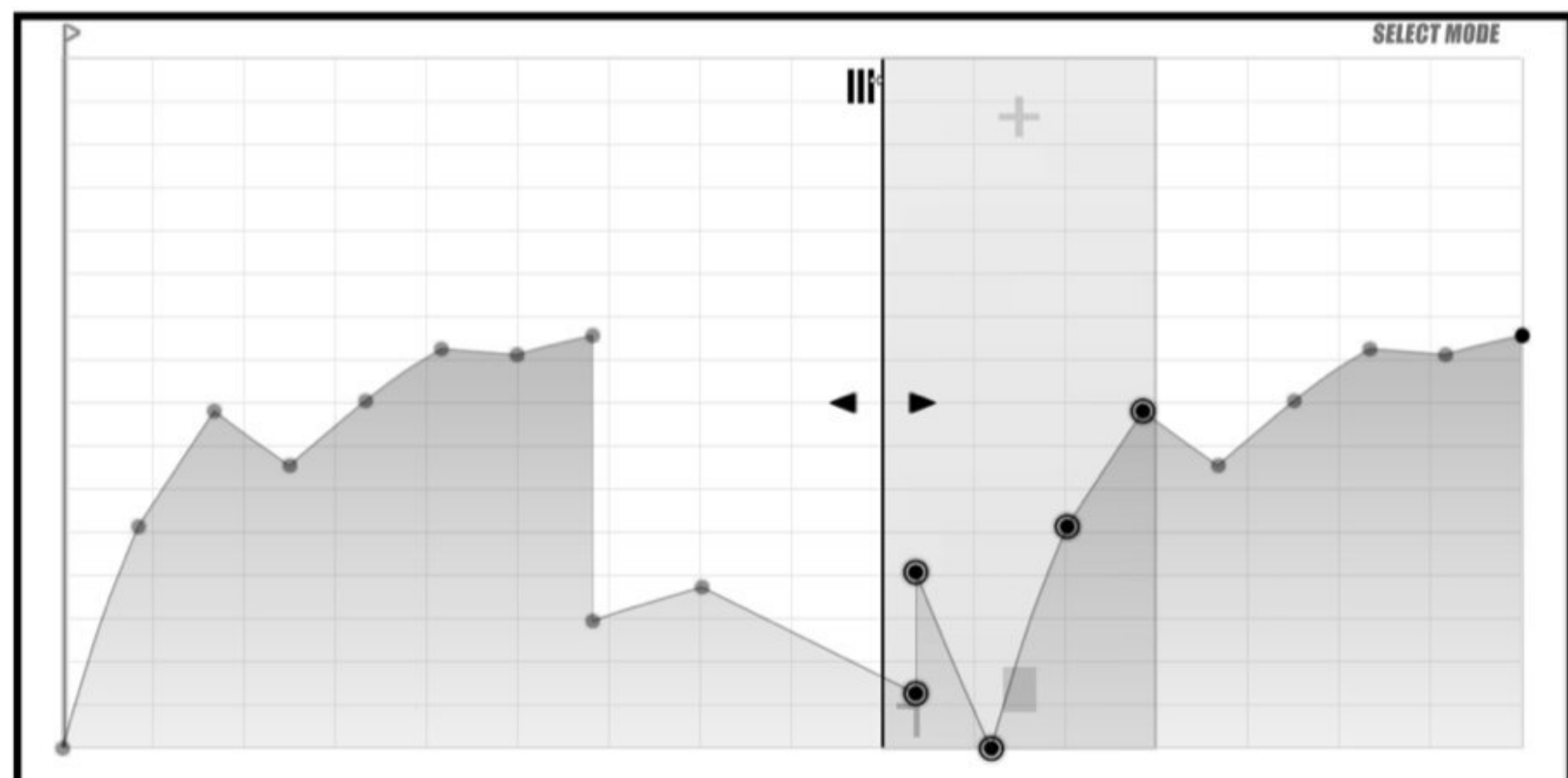




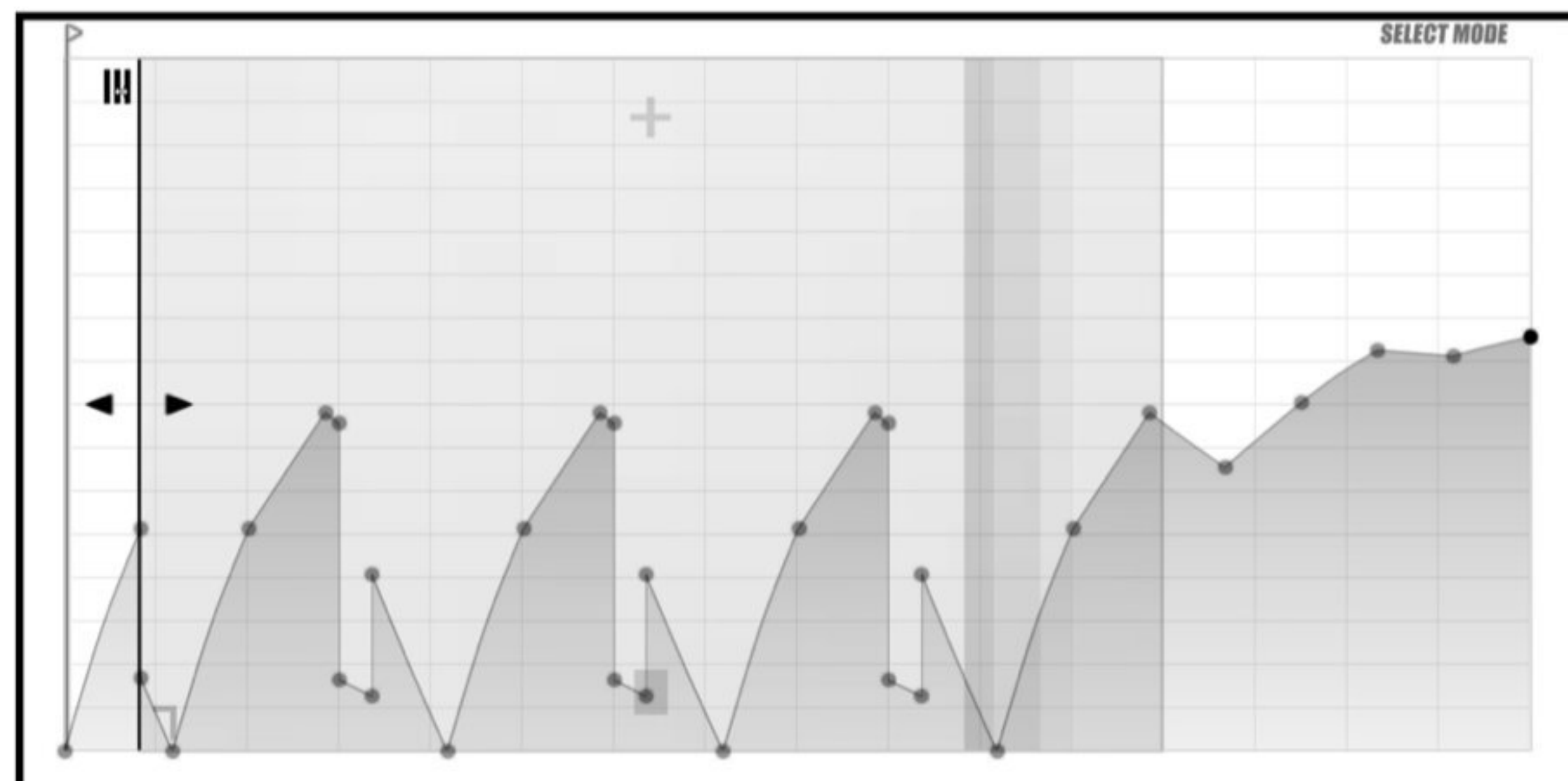
Select
& Rate

WIEDERHOLUNG AUF DER LINKEN SEITE

Klicken Sie mit der Maustaste, um mit der Wiederholung der Auswahl nach links zu beginnen. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um am Raster auszurichten.



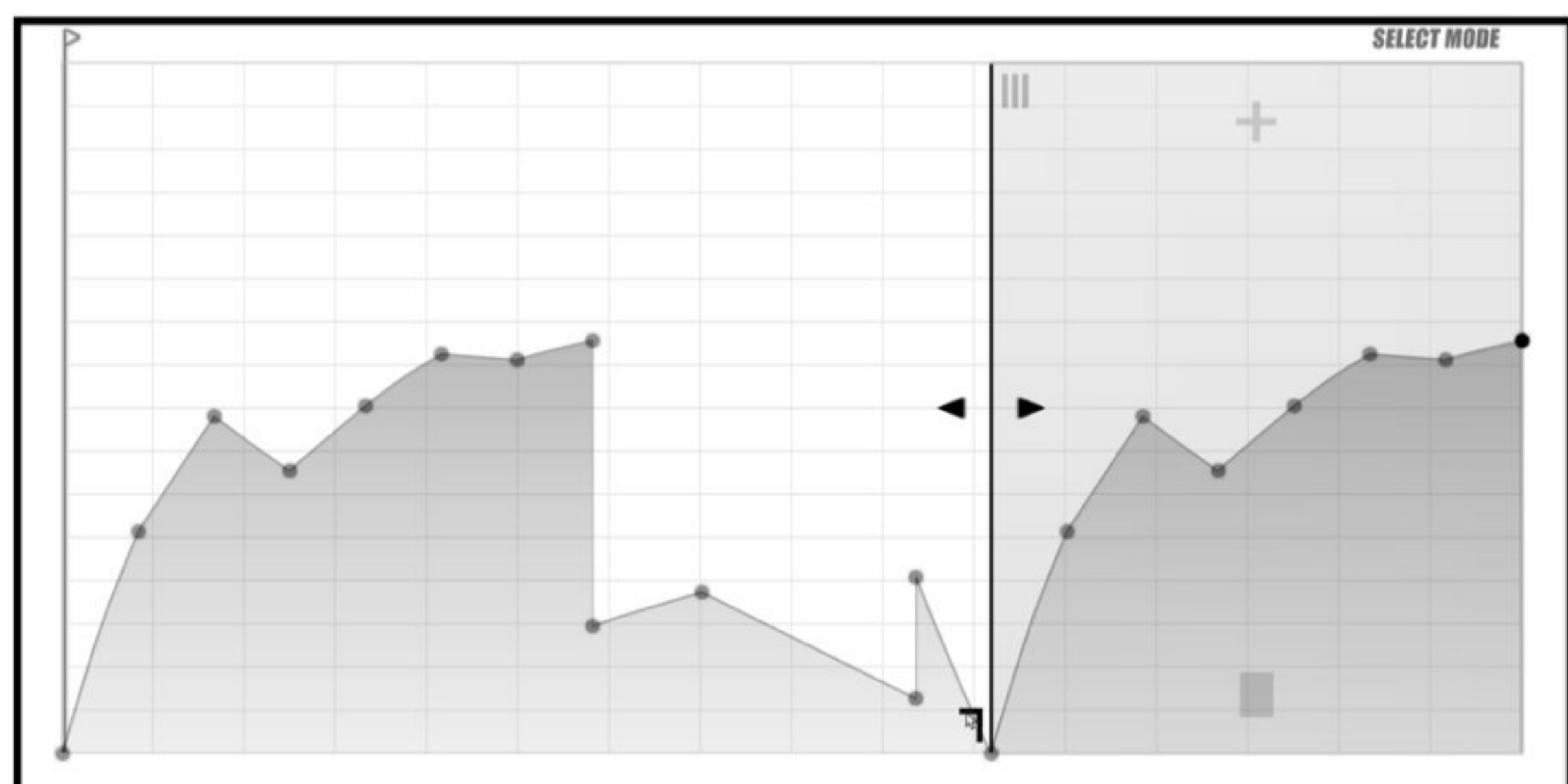
...



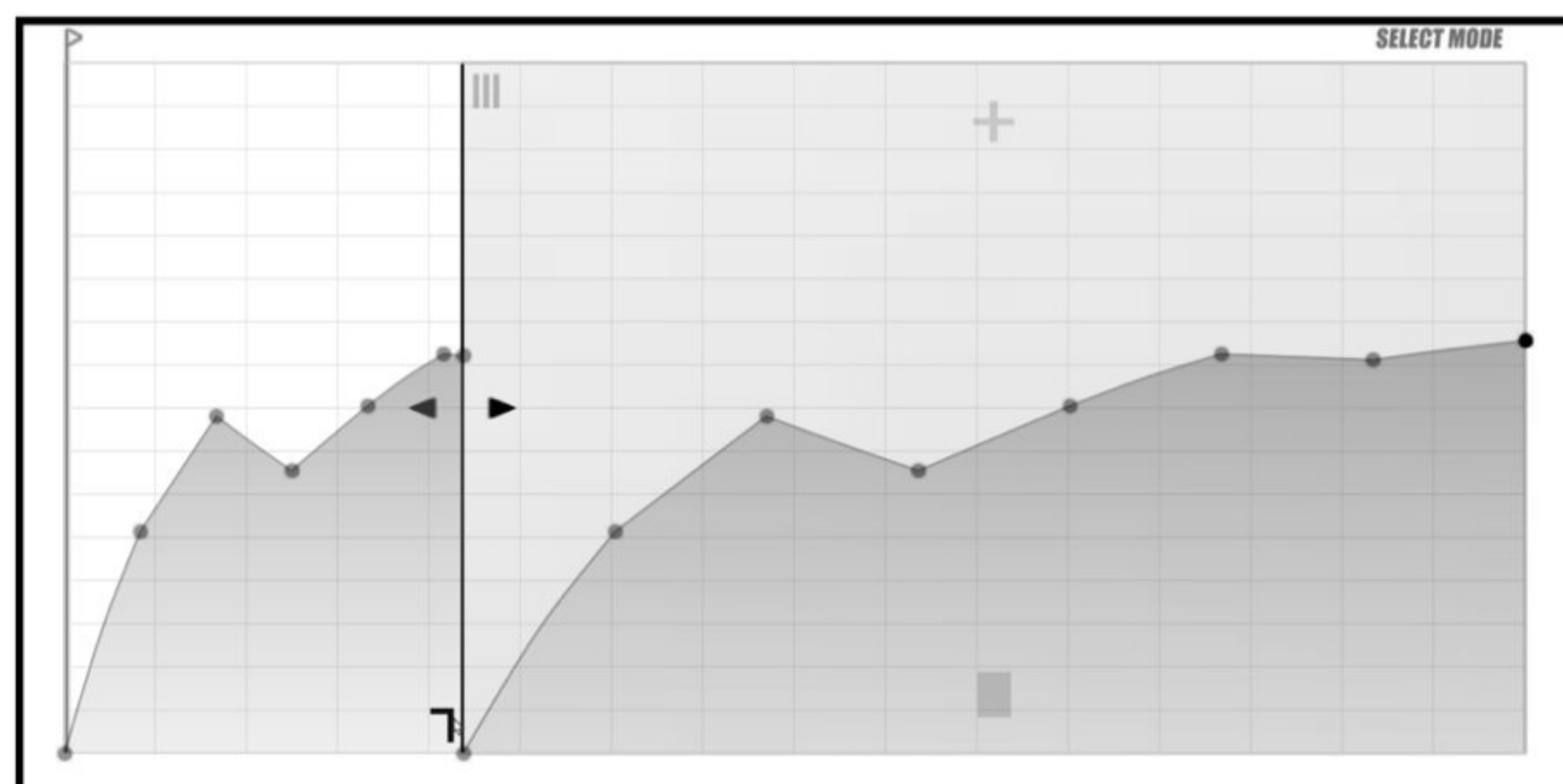
Select
& Rate

LINKS ERWEITERN

Klicken Sie mit der Maustaste, um damit zu beginnen, die Auswahl nach links zu strecken. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um die Auswahl am Raster auszurichten.



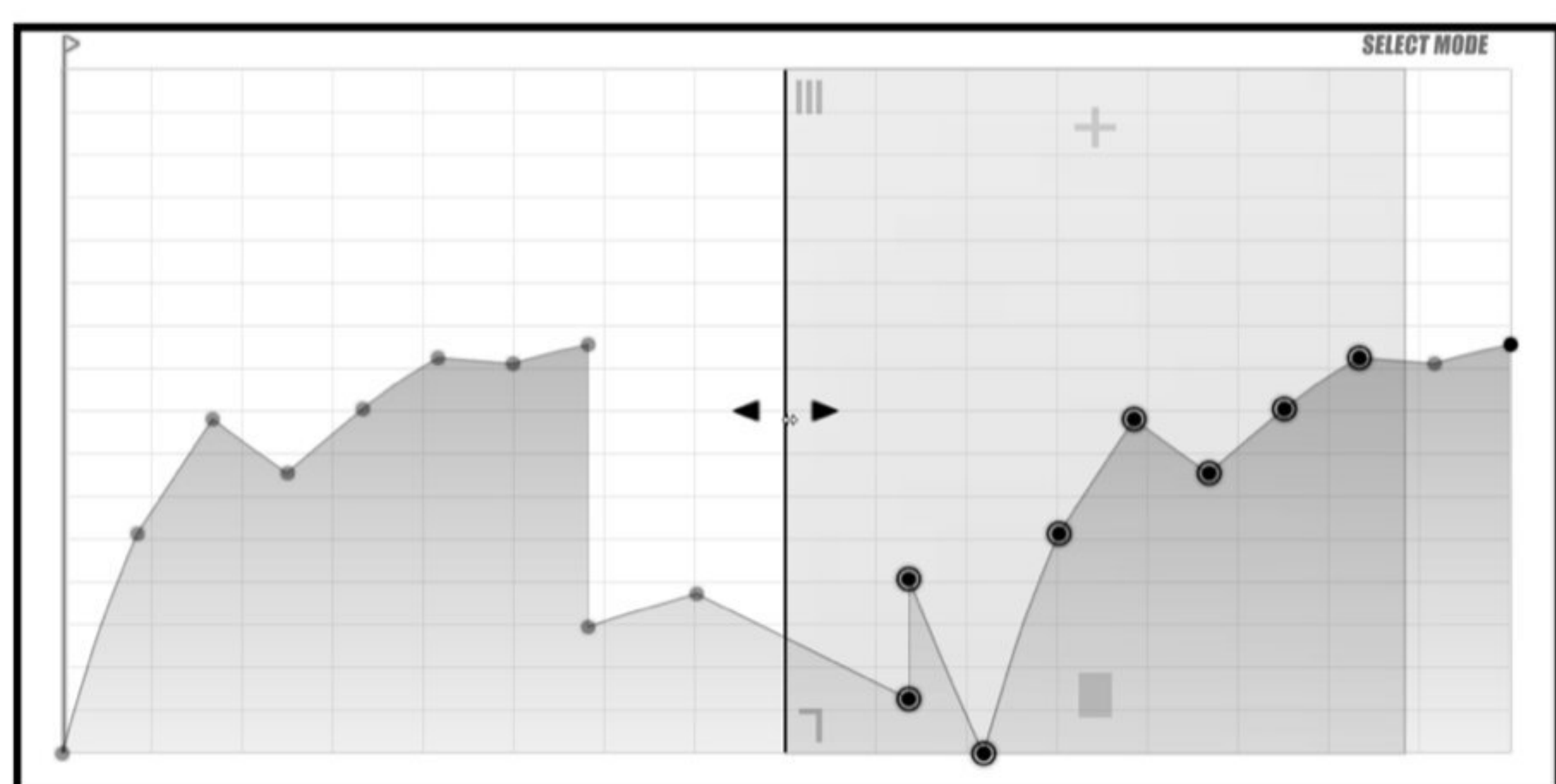
...



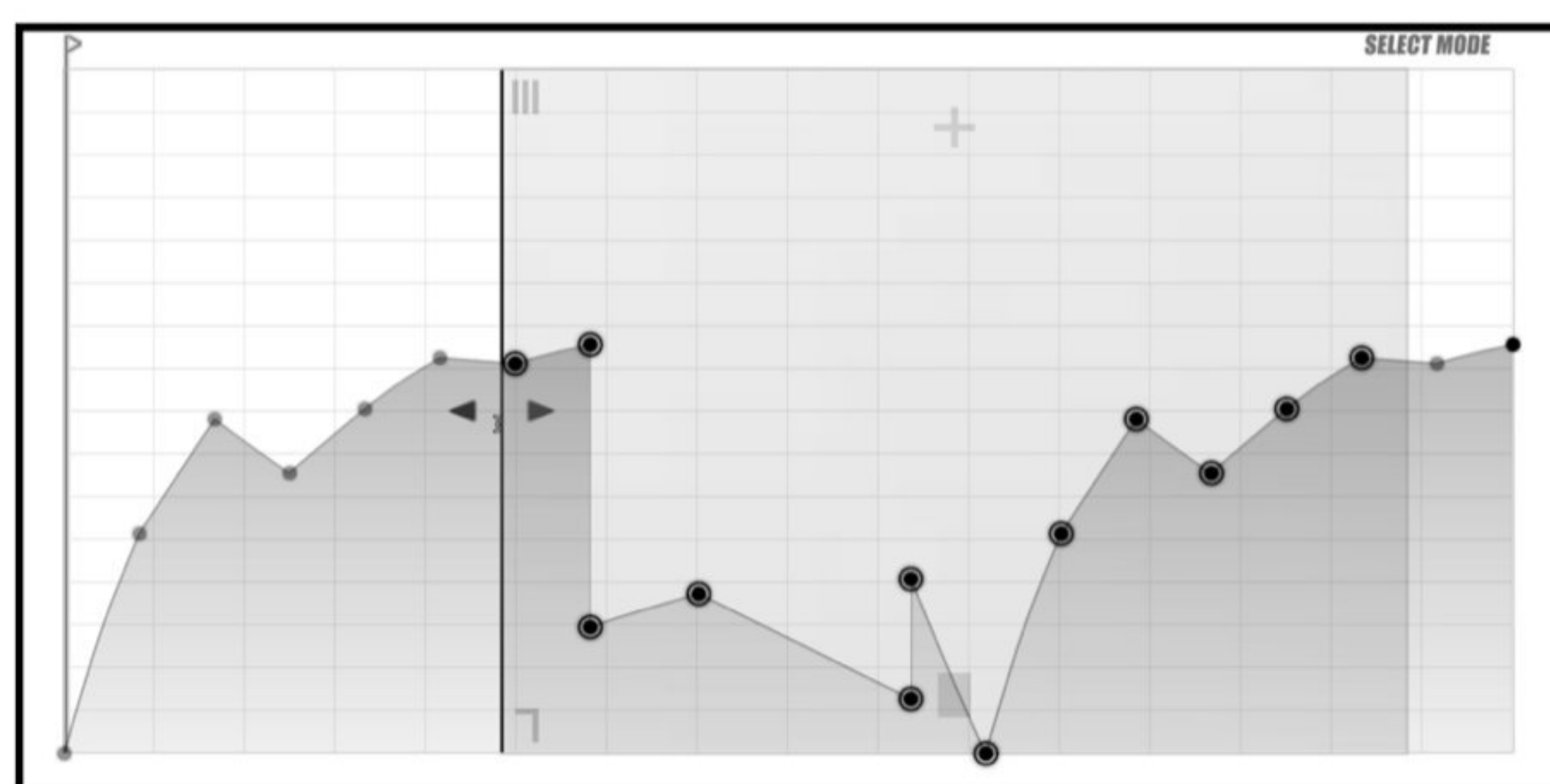
Select
& Rate

RECHTE AUSWAHL ÄNDERN

Klicken Sie mit der Maustaste, um mit der Änderung der rechten Auswahl zu beginnen. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um am Raster auszurichten.



...

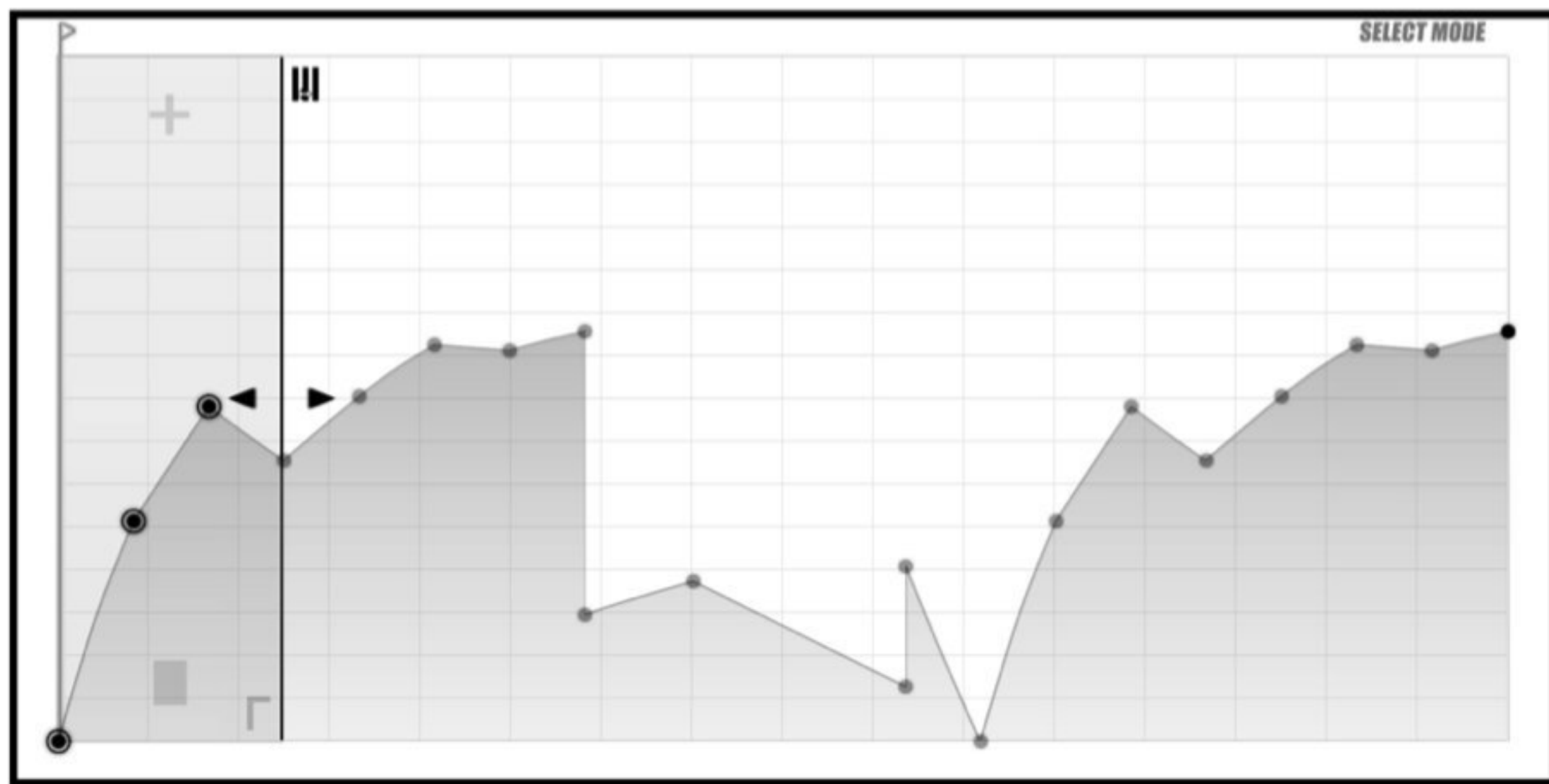




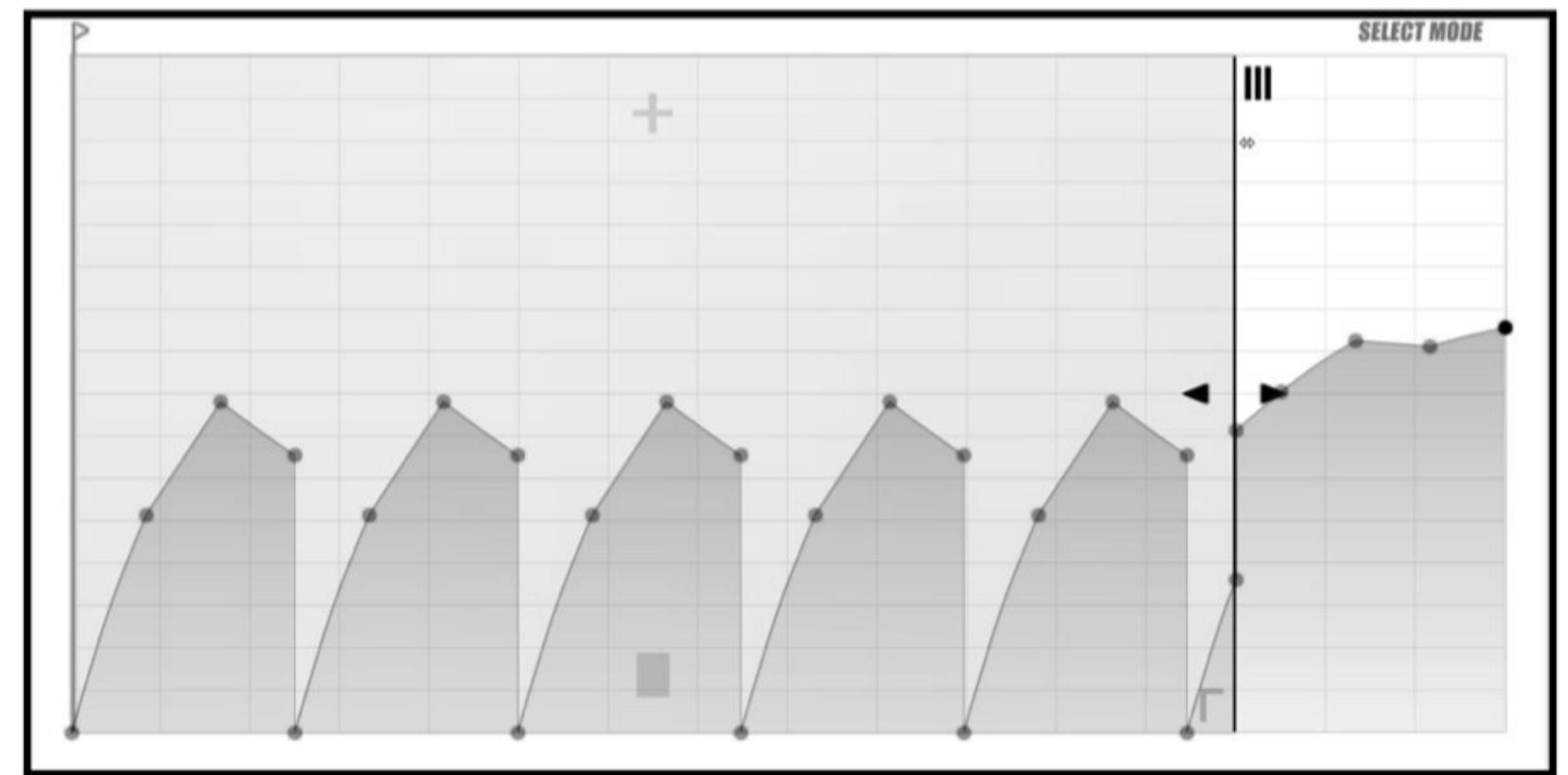
Select
& Rate

WIEDERHOLUNG AUF DER RECHTEN SEITE

Klicken Sie mit der Maustaste, um mit der Wiederholung der Auswahl nach rechts zu beginnen. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um am Raster auszurichten.



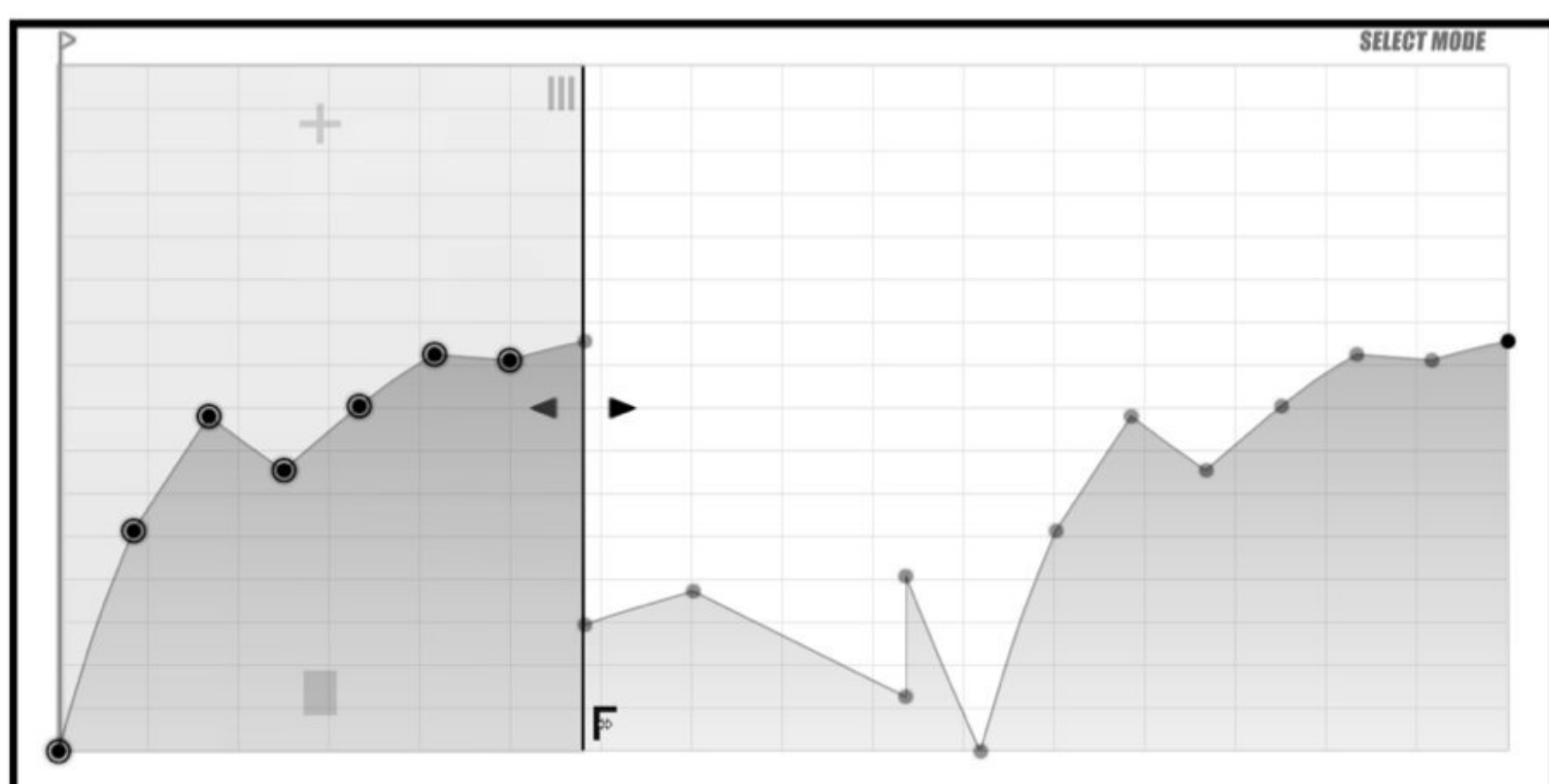
...



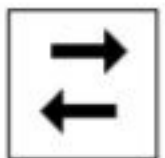
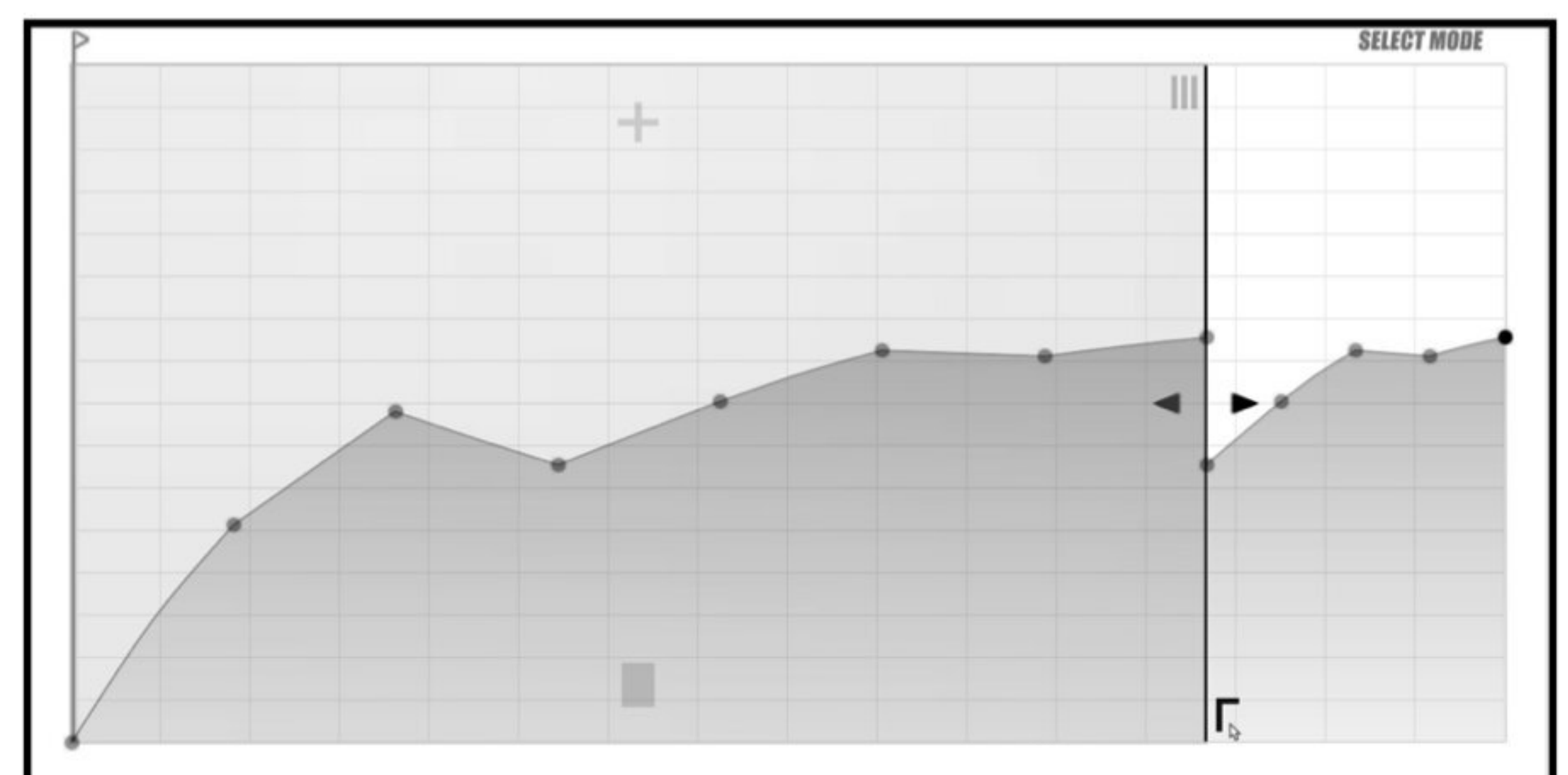
Select
& Rate

RECHTS ERWEITERN

Klicken Sie mit der Maustaste, um damit zu beginnen, die Auswahl nach rechts zu strecken. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um die Auswahl am Raster auszurichten.



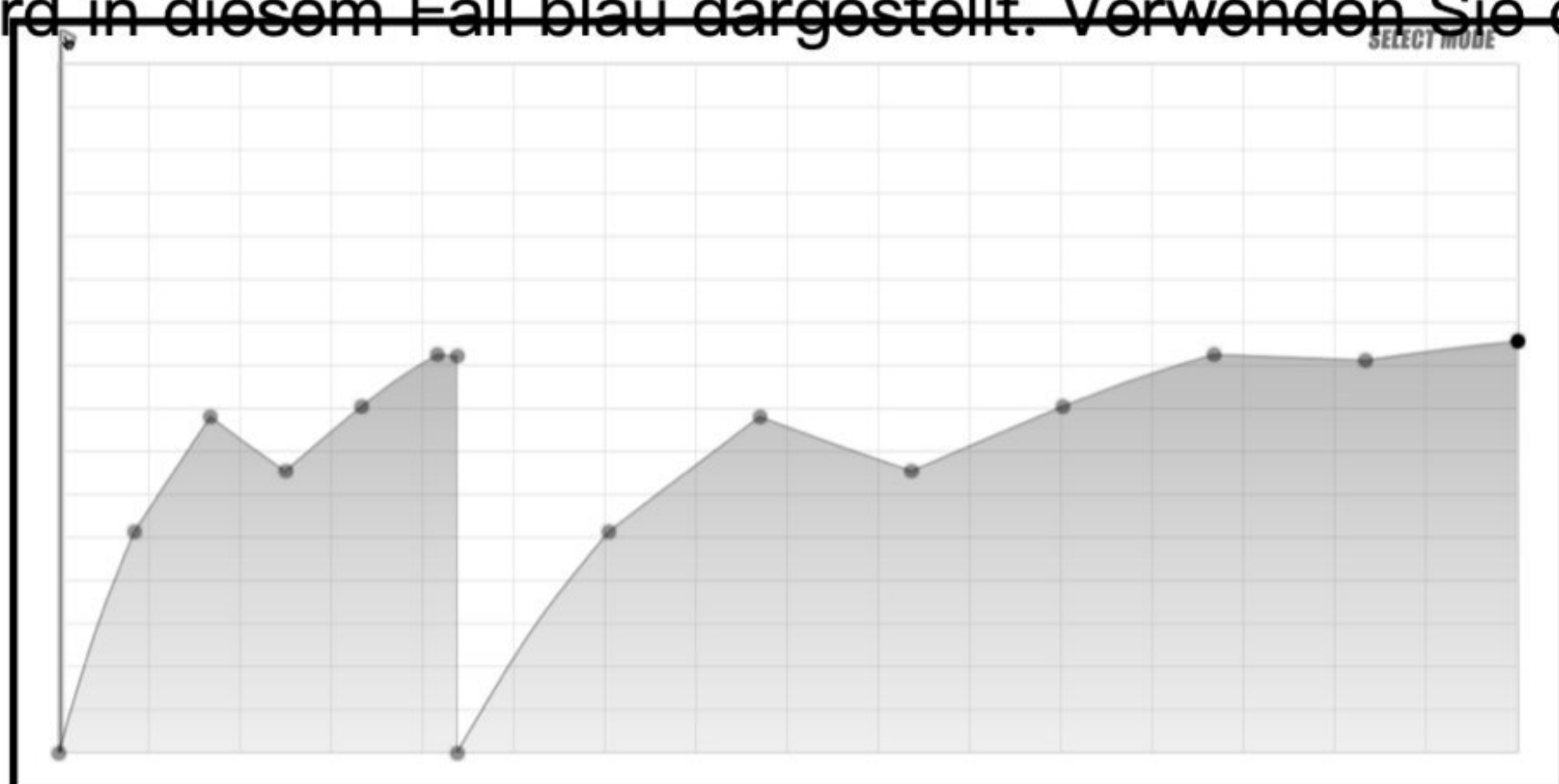
...



Select
& Rate

START EINSTELLEN

Klicken Sie mit der Maustaste, um den Startpunkt der Kurve zu verschieben. Hinweis: Er kann auch negativ sein und wird in diesem Fall blau dargestellt. Verwenden Sie die Tastaturtaste SHIFT, um am Raster auszurichten.



...

