



d16 group
AUDIO SOFTWARE

SYNTORUS2

TRIPLE PATH ANALOG CHORUS



Benutzerhandbuch

Systemvoraussetzungen

Zum Betreiben des Plugins sind folgende Software und Hardware erforderlich:

Windows PC

Betriebssystem	Windows 7, Windows 8, Windows 10
CPU	2.5 GHz mit SSE-Erweiterung (2.8 GHz empfohlen)
RAM	8 GB (16 GB empfohlen)
Software	VST / AAX kompatible Host-Applikation (32-bit oder 64-bit)

Mac OS X

Betriebssystem	Mac OS X 10.7 - 10.14
CPU	Intel basiert 2.5 GHz (2.8 GHz empfohlen)
RAM	8 GB (16 GB empfohlen)
Software	AU / VST / AAX kompatible Host-Applikation (64-bit)

Überblick

Syntorus 2 ist ein analogen Chorus-Effekten nachempfundenes Effekt-Plugin, basierend auf einer dreifachen BBD (Bucket Brigade Device) Delay-Line, und verfügt über drei frei konfigurierbare LFO's. Nach dem Laden des Plugins in einer VST, Audio Units, oder AAX kompatiblen Host-Applikationen öffnet sich die grafische Benutzeroberfläche:



Syntorus 2 - grafische Benutzeroberfläche

Syntorus 2's Benutzeroberfläche besteht aus zwei grundlegenden Bereichen:

- **Konfiguration und Preset-Management** (im oberen Bereich)



Plugin-Konfiguration und Preset-Management

- **Klangverarbeitung** (bestehend aus allen übrigen Parametern)

Signalfluss

Dieses Kapitel beschreibt den Weg des Audiosignals durch das Plugin, und erklärt gleichzeitig die verschiedenen Komponenten und deren Bedienelemente.

Grundlegende Module

Jedes der vier klangverarbeitenden Module aus denen Syntorus 2 besteht bietet eine eigene Sektion auf der Benutzeroberfläche:

- **Line** – Parameter für die Steuerung der drei **Delay-Lines**.
- **LFO** – Parameter für die Steuerung der drei **LFOs**.
- **Mixer** – Bedienelemente um die drei Delay-Lines zu mischen, und im Stereo-Panorama zu verteilen.
- **Master** – Parameter für das Routing der **LFO's** für die **Delay-Lines**, Aktivierung/Deaktivierung des **BBD-Modus**, Anpassen des Mischverhältnisses von Originalsignal (**Dry**) und Effektsignal (**Wet**), und Regelung des Pegels des **Ausgangssignals**.

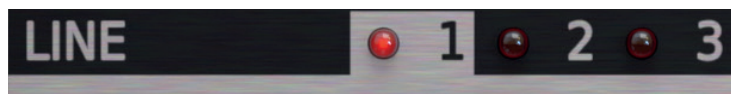
Delay-Line Sektion

Syntorus 2 verfügt über drei BBD Delay-Lines deren Parameter in der **Line** Sektion der Benutzeroberfläche angepasst werden können.



Die Line-Sektion

Klicken Sie auf die **Line 1, 2** oder **3** LED's in der Titelleiste der Sektion um die sichtbaren Bedienelemente für die einzelnen Delay-Lines umzuschalten.



Klicken Sie auf die LED's 1, 2 und 3 um die Delay-Lines umzuschalten

Eine einzelne Delay-Line wird über folgende Parameter gesteuert:

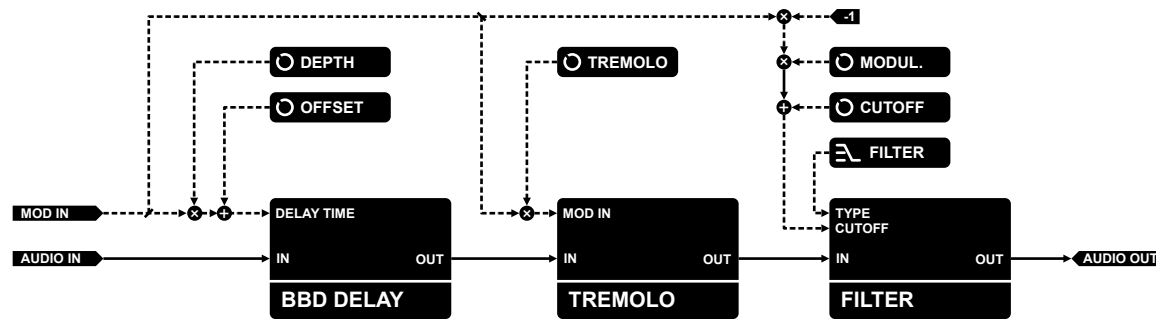


Parameter einer Delay-Line

- **Offset** – Legt die grundlegende (minimale) Dauer fest, mit der das Eingangssignal verzögert wird, in Millisekunden von 0 – 20 ms.
- **Depth** – Legt den maximalen Anteil der Verzögerungszeit Modulation der zugewiesenen LFO's fest, in Millisekunden von 0 – 20 ms. Die Spanne der Verzögerungszeit Modulation bewegt sich daher vom Wert des **Offsets** (Minimum) bis **Offset + Depth** (Maximum).
- **Tremolo** - Mit diesem Parameter können Sie dem Ausgangssignal der **Delay-Line** einen Tremolo-Effekt (Amplitudenmodulation) hinzufügen.
- **Filter** – Klicken Sie in das Display um dem Ausgang der **Delay-Line** einen Filter hinzuzufügen.
 - **Off** – Deaktiviert den Filter.
 - **Low Pass** – Dämpft alle Frequenzen oberhalb der Eckfrequenz (**Cutoff**)
 - **High Pass** – Dämpft alle Frequenzen unterhalb der Eckfrequenz (**Cutoff**)
 - **Band Pass** – Dämpft alle Frequenzen oberhalb und unterhalb der Mittelfrequenz (**Cutoff**)
- **Cutoff** – Regelt die Eck- oder Mittelfrequenz des Filters.
- **Modulation** – Legt die Intensität der Modulation der Eck- oder Mittelfrequenz durch die LFO's fest.

Die **Depth**, **Tremolo** und **Modulation** Parameter bestimmen die Verzögerungszeit (**Depth**), Eck-/Mittelfrequenz (**Modulation**) und Amplituden (**Tremolo**) Modulation durch den bzw. die in der **Konfiguration** (Erläuterung folgt später) festgelegten LFO's.

Das Diagramm unten zeigt den Signalfluss durch eine einzelne Delay-Line:



Der Signalfluss durch eine einzelne Delay-Line

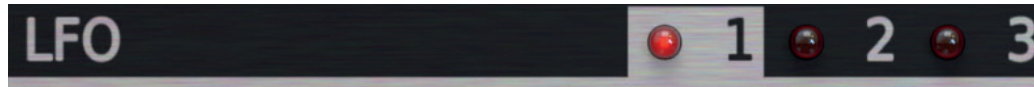
LFO-Sektion

Die drei LFO's in **Syntorus 2** modulieren die Verzögerungszeit, Eckfrequenz und Amplitude jeder **Delay-Line**. Die Parameter der LFO's können individuell in der LFO-Sektion angepasst werden.



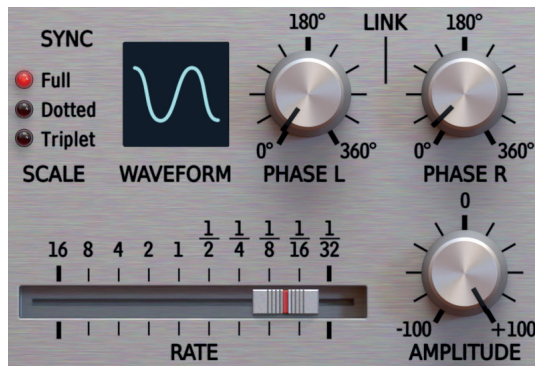
Die LFO-Sektion

Klicken Sie eine der **1, 2** und **3** LED's in der Titelleiste um einen **LFO**-Generator für die Bearbeitung auszuwählen.



Schalten Sie zwischen LFO 1, 2 und 3 um indem Sie auf die LED's klicken

Alle drei **LFO**'s verfügen über denselben Satz von Parametern:



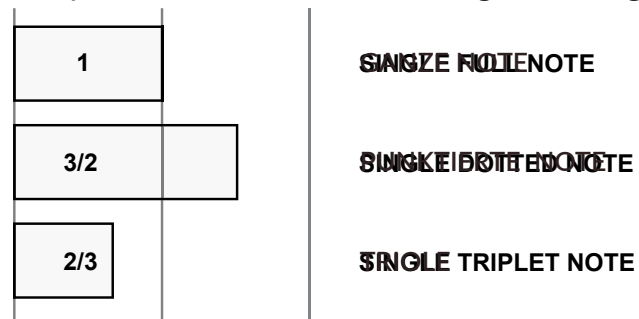
Parameter eines einzelnen LFO's

- **Rate** – Legt die Frequenz des **LFO**'s fest, in Hz von 0.01 – 20 Hz.
- **Waveform** – Klicken Sie in das Display um eine Wellenform für den **LFO** auszuwählen: *Sine, Triangle, Hyper Triangle, Ramp Down (Sawtooth), Square oder Sample + Hold*.
- **Amplitude** – Regelt die Amplitude der Oszillationen. Bei negativen Werten wird die Wellenform invertiert.
- **Phase L / Phase R** – Verschiebt die Oszillatorphase unabhängig für den linken (L) und den rechten (R) Kanal.
- **Sync** – – Klicken Sie auf die **SYNC**-LED um den **LFO** mit dem Tempo der Host-Applikation zu synchronisieren. Die Werte des **Rate**-Schiebereglers ändern sich von *Hz* in musikalische Notenwerte, und die drei rhythmischen Modifikatoren werden verfügbar:
 - **Full** – Die Länge der zyklischen Periode des **LFO**'s entspricht der ganzen Note des **Rate**-Wertes.

SIGNALFLUSS •

- **Dotted** – Die Länge der zyklischen Periode des **LFO's** entspricht der punktierten Note des **Rate-Wertes**.
- **Triplet** – Die Länge der zyklischen Periode des **LFO's** entspricht der Triole des **Rate-Wertes**.

Eine punktierte Note ist $3/2$ so lang wie eine ganze Note, und eine Triole ist $2/3$ so lang wie eine ganze Note.



Die relativen Längen der ganzen Note, punktierten Note und der Triole

Delay-Line Mixer

In der Mixer-Sektion können Sie die Ausgangssignale der drei **Delay-Lines** zusammen mischen.



Die Mixer-Sektion

Jeder Kanal des Mixers repräsentiert eine einzelne **Delay-Line**, die Bedienelemente sind für alle drei Kanäle gleich:

- **VU Meter** – Zeigt den Pegel des Ausgangssignals der **Delay-Line** an.
- **Pan** – Regelt die Stereo-Balance der **Delay-Line**.
- **Vol** – Regelt die Lautstärke des Ausgangssignals der **Delay-Line**.

Master section

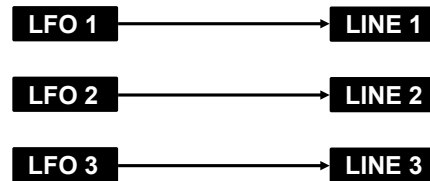
Das letzte Modul erlaubt die Steuerung der Ausgangslautstärke (**Output Volume**), des Mischverhältnisses von Original- (**Dry**) und Effektsignal (**Wet**), des **LFO-Routings**, sowie des **BBD-Emulations-Modus**.



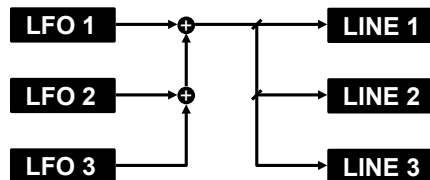
Master-Sektion

- **Configuration** – Legt das Routing-Schema für die Zuweisung der drei **LFO's** zu den drei **Delay-Lines** fest. Es stehen drei verschiedene Topologien zur Auswahl:

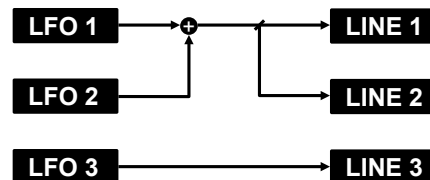
- **Independent** – Jeder **LFO** wird seiner entsprechenden **Delay-Line** zugewiesen (**LFO1** zu **BBD1**, **LFO2** zu **BBD2**, und **LFO3** zu **BBD3**)



- **Summed** – Die Ausgangssignale der drei **LFO's** werden summiert und das summierte Signal in alle drei **Delay-Lines** geleitet



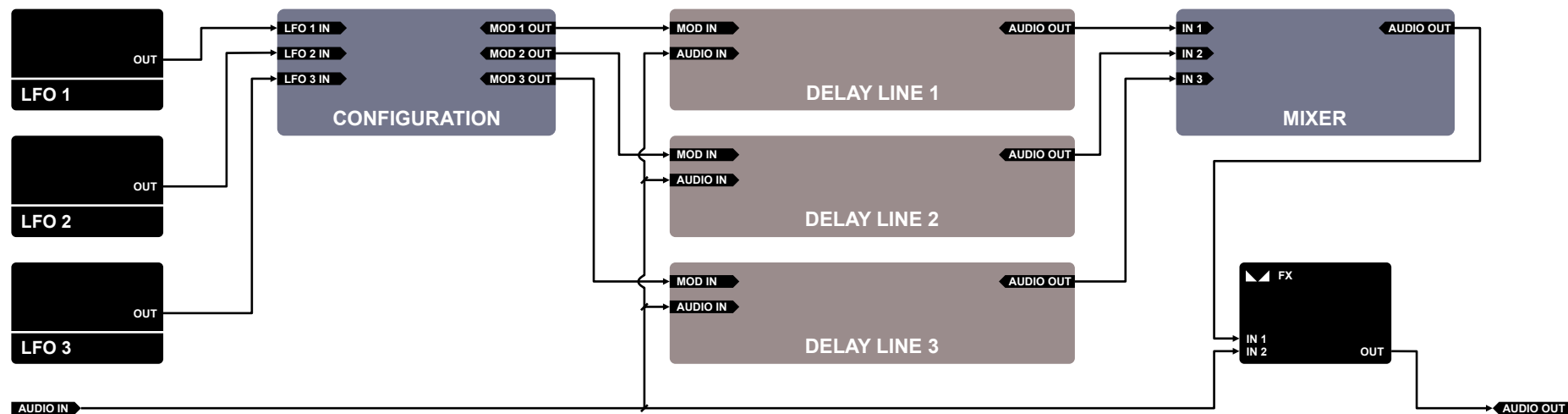
- **Mixed** – Die Ausgangssignale von **LFO 1** und **2** werden summiert, und das summierte Signal in **Delay-Line 1** und **2** geleitet, und das Ausgangssignal von **LFO 3** wird in **Delay-Line 3** geleitet



- **Analog BBD Emulation** – Syntorus 2's zeitdiskrete analoge **BBD** (Bucket Brigade Device) **Delay-Line** bietet standardmäßig eine „ideale“ saubere Emulation, aber durch Aktivierung der **Analog BBD Emulation** wird ein noch wärmerer und authentischerer analoger Klang erzeugt, der allerdings auch mehr Rechenleistung benötigt.
- **FX** – Legt das Mischverhältnis zwischen Originalsignal (**Dry**) und Effektsignal (**Wet**) am Effekt-Ausgang fest.
- **Output volume** – Regelt die Verstärkung des Ausgangssignals.

Signalfluss

Die Abbildung unten zeigt den Signalfluss durch das Plugin:



Syntorus 2 - Signalfluss

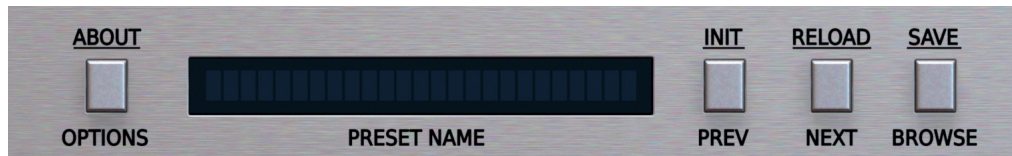
Preset-Management

Preset-Speicher



Presets, sowohl die **Werks**-Presets als auch die vom **Benutzer** erstellten, werden an den zugehörigen Orten auf der Festplatte gespeichert. Jedes Mal, wenn eine Instanz des Plugins in der Projektdatei des Hosts geladen wird, werden diese Orte nach Änderungen durchsucht, und die gefundenen Presets im **Preset-Browser** sortiert zu einer Liste zusammengeführt.

Presets - Navigation

Die **Preset-Management**-Sektion ermöglicht die schnelle Auswahl von Presets, und die Navigation durch die Preset-Struktur.



Plugin-Konfiguration und Preset-Management

- **PRESET NAME** – In dem Display wird der Name des derzeit geladenen Presets angezeigt.
- **PREV / NEXT** – Mit diesen beiden Schalter können Sie auf lineare Weise durch die Liste der Presets navigieren (abhängig von den derzeit angewendeten Filtern – siehe Beschreibung in einer der folgenden Sektionen).
- **INIT** – Win ( + **PREV**), Mac ( + **PREV**) – Setzt die Plugin-Parameter auf ihre Anfangswerte zurück.

- **RELOAD** – Win (**Ctrl**) + **NEXT**), Mac (**Cmd** ⌘) + **NEXT**) – Setzt das derzeit geladene Preset auf seine Ausgangswerte zurück.
- **SAVE** – Win (**Ctrl**) + **BROWSE**), Mac (**Cmd** ⌘) + **BROWSE**) – Speichert die derzeit vorgenommenen Parameter-Änderungen als neues Preset, oder überschreibt eines der bestehenden Presets (s. Beschreibung in einer der folgenden Sektionen).
- **BROWSE** – Öffnet den **Preset-Browser** am unteren Rand der Benutzeroberfläche.

Der **Preset-Browser** gestaltet sich wie folgt:



Preset-Browser

Es gibt hier drei verschiedene Bereiche:

- **Content** – Hier sind die Quellen/Ressourcen aufgelistet, aus denen die Presets eingelesen werden.
- **Filters** – In diesem Bereich können **Suchfilter** ausgewählt werden, nach denen die Presets gefiltert werden (standardmäßig deaktiviert).
- **Results** – Hier werden die Presets aufgelistet, die den Kriterien des **Suchfilters** entsprechen.

Content

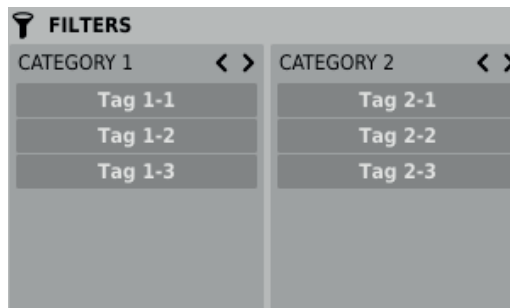
In diesem Bereich können die Ressourcen für die Preset-Suche ausgewählt werden. Es gibt hier zwei Auswahlmöglichkeiten:

- **Factory** – Werks-Presets, die mit dem Plugin ausgeliefert werden; diese können nicht bearbeitet werden (schreibgeschützt).
- **User** – Vom Benutzer erstellte Presets; diese können frei bearbeitet werden, mit anderen Benutzern ausgetauscht werden etc.

Die Auswahl einer der beiden Ressourcen schränkt die Anzeige der Presets in den Suchergebnissen auf Presets der ausgewählten Ressource ein.

Preset-Suchfilter

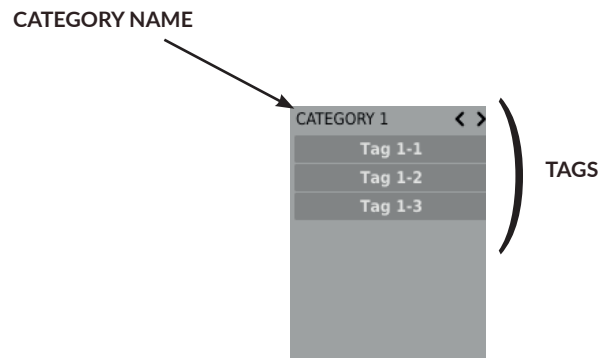
Das Plugin ermöglicht die Einteilung der Presets anhand des **Kategorien-** und **Tag-**Systems, dessen Aufgabe es ist, den Suchprozess durch das Anwenden der Suchfilter zu vereinfachen.



Preset-Browser - Kategorien und Tags

Kategorien und Tags

Jedes Preset wird durch einige allgemeine **Kategorien** gekennzeichnet. Innerhalb jeder **Kategorie** können ein, oder mehrere **Tags** vergeben werden.



Eine einzelne Kategorie in einem Suchfilter mit einer Beschreibung seiner Elemente

Die Werks-Presets (**Factory**) wurden bei der Erstellung durch **Kategorien** und Tags gekennzeichnet. Die **Kategorien** und **Tags** wurden dabei so gewählt, dass sie das Preset auf bestmögliche Weise klanglich beschreiben.

Das Bearbeiten der **Kategorien** und **Tags** ist für die **Werks**-Presets nicht möglich, da diese schreibgeschützt sind. Vom **Benutzer** erstellte Presets können mit den **Kategorien** und **Tags** der **Werks**-Presets gekennzeichnet werden, zusätzlich dazu ist es allerdings auch möglich, benutzerdefinierte **Tags** zu erstellen, um die eigenen Presets zu beschreiben.

Results

In diesem Bereich wird eine Liste von Presets der ausgewählten Ressource angezeigt, die den Kriterien des Suchfilters entsprechen. Die Presets können in diesem Bereich durchsucht, und geladen werden (im **Browsing-Modus** – standardmäßig aktiviert).



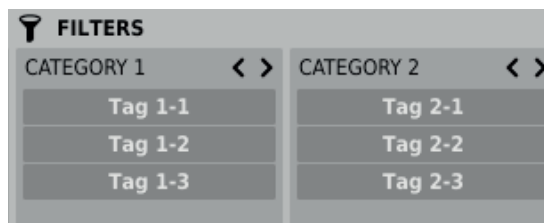
Suchergebnisse im Preset-Browser

Klicken Sie auf eins der Presets, um es zu laden.

Doppelklicken Sie auf ein Preset, um dessen Namen zu bearbeiten. ▶

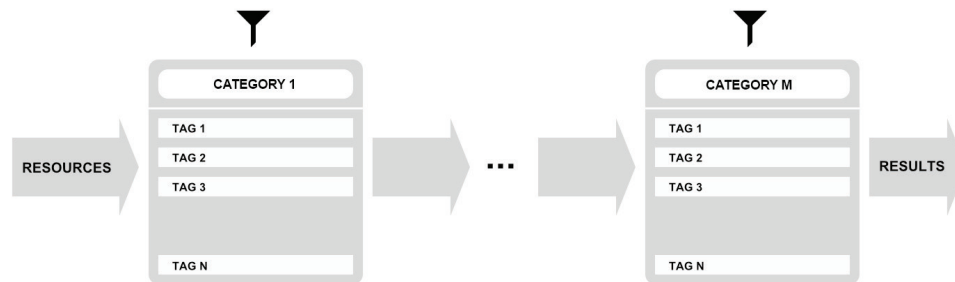
Filtern von Presets

Die Spalten im **Filter**-Bereich repräsentieren die verschiedenen **Kategorien**, während die Reihen die verfügbaren **Tags** innerhalb der **Kategorien** darstellen.



Preset-Browser - Kategorien und Tags

Die Ergebnisse in den einzelnen Spalten hängen von der Auswahl in den vorherigen Spalten ab, das heißt, dass die verfügbaren Presets der ausgewählten Ressource nach dem Vorhandensein der ausgewählten **Tags** der ersten **Kategorie** (links) gefiltert werden, dann, zusätzlich, nach dem Vorhandensein der **Tags** der zweiten **Kategorie** etc. bis zum letzten **Kategorien-Filter**.



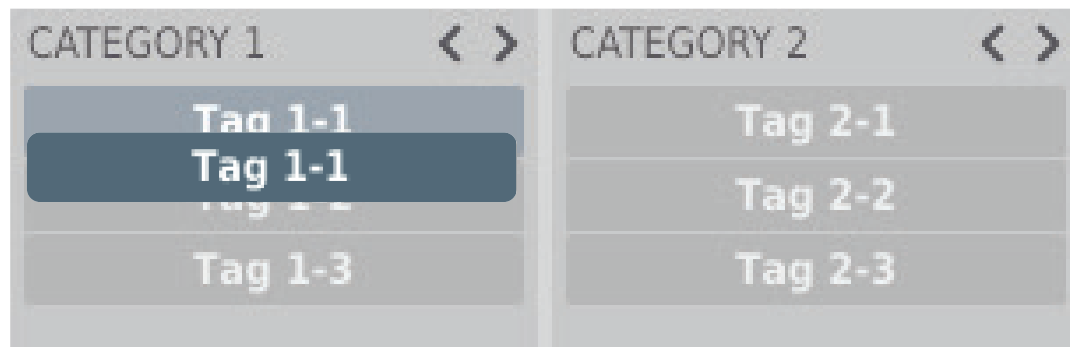
Filtern der Presets anhand der Kategorien und Tags

Die Ergebnisse des Suchfilters (Presets, die den Such-Kriterien entsprechen) finden sich im **Results**-Bereich

Grundlegende Funktionen des Suchfilters

Die **Tags** funktionieren als Umschalter. Klicken Sie auf einen **Tag**, um diesen für den Suchfilter zu aktivieren/deaktivieren (ein grauer **Tag** ist inaktiv, ein blauer aktiv). Wurde wenigstens ein **Tag** in einer Spalte (**Kategorie**) aktiviert, dann ist der Suchfilter aktiv.

Wurden zum Beispiel für die erste **Kategorie** „Category 1“ die folgenden **Tags** festgelegt: {Tag 1-1, Tag 1-2, Tag 1-3}, dann aktiviert ein Klick auf den „Tag 1-1“ **Tag** den Suchfilter, und in den Suchergebnissen (**Results**) werden diejenigen Presets aufgelistet, für die der „Tag 1-1“ **Tag** in der **Kategorie** „Category 1“ gesetzt wurde.



Aktivierter „Tag 1-1“ Tag in der Kategorie „Category 1“

Ein weiterer Klick auf den „Tag 1-1“ Tag deaktiviert den Suchfilter wieder, und alle Presets der Ressource werden in den Ergebnissen angezeigt.

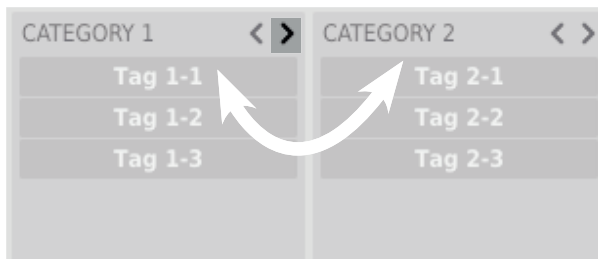
Anordnen der Kategorien

Auf der rechten Seite der Kopfzeilen der **Kategorien** befinden sich zwei Schaltflächen mit Pfeil-Symbolen:



Schaltflächen zum Anordnen der Kategorien-Filter

Mit diesen Schaltflächen kann die **Kategorie** nach links oder rechts in der Reihe verschoben werden. Ein Klick auf den rechten Pfeil tauscht die ausgewählte **Kategorie** mit der nächsten **Kategorie** rechts aus. Ein Klick auf den linken Pfeil tauscht die **Kategorie** mit der nächsten **Kategorie** links.



Austauschen und neu Anordnen der Kategorien

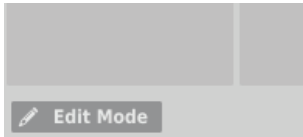
Bei einem Klick auf den linken Pfeil für die **Kategorie** ganz links erfolgt keine Änderung der Reihenfolge. Das gleiche gilt für einen Klick auf den rechten Pfeil für die **Kategorie** ganz rechts, da für beide Spalten keine vorangehende, oder nachfolgende **Kategorie** existiert, mit der sie ausgetauscht werden könnten.

Bearbeiten von Presets

Ist der Bearbeitungs-Modus (**Edit mode**) im **Preset-Browser** aktiv, dann ändert sich dessen Funktionalität, und das Bearbeiten des Preset-Namens, die Bearbeitung der **Kategorien** oder **Tags**, das Entfernen von Presets, und der Export / Import von Presets werden verfügbar.

Beachten Sie, dass diese Funktionen nicht für die **Werks**-Presets verfügbar sind, sondern nur für die **benutzerdefinierten** Presets.

Der Bearbeitungs-Modus kann mit dem Edit mode-Schalter in der unteren linken Ecke aktiviert, oder deaktiviert werden:

A small rectangular button with a pencil icon and the text "Edit Mode".

Schalter für den Bearbeitungs-Modus

In diesem Modus ändern sich das Erscheinungsbild und die Funktionalität des **Preset-Browsers** geringfügig:



Preset-Browser im Bearbeitungs-Modus

1. Im **Filter**-Bereich können nun die **Tags** bearbeitet werden (**Edit Tags**). Das Aussehen des Bereichs bleibt dabei nahezu gleich, nur die Funktionalität ändert sich, und der Bereich fungiert nicht mehr als Suchfilter, sondern als Editor für die **Kategorien** und **Tags** des ausgewählten Presets.

2. Im **Results**-Bereich können die Presets für die Bearbeitung ausgewählt werden (nur für vom **Benutzer** erstellte Presets möglich).
3. Am unteren Rand befinden sich in diesem Modus Schalter zum Entfernen (**Delete**), Exportieren (**Export**), und Importieren (**Import**) von **benutzerdefinierten** Presets, als auch zum Importieren eines ganzen Satzes von Presets in die Ressourcen des **Benutzers**.
4. Die Auswahl der Ressourcen im **Content**-Bereich ist ohne Funktion, da das Bearbeiten von Presets nur für die **Benutzer**-Presets möglich ist.

Auswahl von Presets für die Bearbeitung

Sie können sowohl einzelne als auch eine Gruppe von Presets bearbeiten. Im Results-Bereich können Sie eines oder mehrere Presets auf die folgende Weise auswählen:

- **Klick auf ein Preset** – Auswahl eines einzelnen Presets aus der Liste,
- **Win** (**ctrl**) + **Klick auf ein Preset**), **Mac** (**cmd** **⌘**) + **Klick auf ein Preset**)– Hinzufügen eines Presets zu einer Auswahl von Presets.
- **shift** + **Klick auf ein Preset** – Auswahl einer Reihe von Presets. Der erste Klick markiert den Anfang der Reihe, der zweite das Ende.

Bearbeiten von Tags

Ändern des Tag-Status für die Presets

Die **Tag**-Schaltflächen funktionieren im **Bearbeitungs-Modus** als Umschalter, genauso wie beim Filtern. Dementsprechend setzt, oder entfernt ein Klick den **Tag** für das ausgewählte Preset.

User	Tag 1-1	Tag 2-1
	Tag 1-2	Tag 2-2
	Tag 1-3	Tag 2-3

Tag-Auswahl

Wurden mehrere Presets ausgewählt, deren **Tags** bereits festgelegt wurden, dann können die **Tags** auf einfache Weise neu festgelegt werden. Kommt ein **Tag** in allen ausgewählten Presets vor, dann ist dieser dunkelblau markiert.

Wenn ein bestimmter **Tag** nur in einem Teil der ausgewählten Presets vorkommt, dann ist dieser hellblau markiert. Kommt ein **Tag** hingegen in keinem der ausgewählten Presets vor, dann erscheint dieser grau in der Liste der **Tags**.



Tag-Status der ausgewählten Presets

Ein Klick auf einen **Tag** setzt diesen **Tag** für eines oder mehrere ausgewählte Presets, oder entfernt den **Tag** für diese. Die Änderung wird durch ein **Sternchen** links des **Tag**-Namens angezeigt.



Benachrichtigung über eine Änderung des Tag-Status

Die Änderungen bei der Bearbeitung brauchen nicht bestätigt zu werden, da diese durch die **Sternchen** vor den entsprechenden **Tags** angezeigt werden.


Bearbeiten des Preset-Namens

Doppelklicken Sie auf ein Preset, um dessen Namen zu bearbeiten.

Löschen von Presets

Wählen Sie eines oder mehrere Presets aus, und klicken Sie auf die **Delete**-Schaltfläche, um die ausgewählten Presets zu löschen.

Export und Import von Presets

Klicken Sie auf die Export-Schaltfläche, um die ausgewählten Presets in eine Preset-Paket-Datei zu exportieren,  oder klicken Sie die Import-Schaltfläche, um Presets aus einem zuvor gespeicherten Preset-Paket zu importieren.

Speichern eines Presets

Verwenden Sie Win (**Ctrl**) + **BROWSE**), Mac (**Cmd** + **⌘**) + **BROWSE**) in der **Preset-Management**-Sektion um die derzeitigen Klangparameter als benutzerdefiniertes Preset zu speichern. Dadurch wird automatisch der **Preset-Browser** im **Bearbeitungs-Modus** geöffnet.



Speichern eines Presets

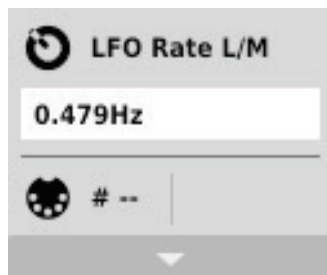
Zusätzlich öffnet sich am unteren Rand eine Textbox, in der Sie den Namen des neu erstellten Presets eingeben können. Sie können den Namen dann mit **Save** bestätigen, oder die Aktion mit **Cancel** abbrechen.

Da der **Bearbeitungs-Modus** im **Preset-Browser** aktiviert ist, können Sie dort ebenfalls sofort mit der Bearbeitung der **Tags** beginnen, sogar noch bevor Sie das neu erstellte **Preset** gespeichert haben.

Konfiguration

Parameter-Einstellungen

Ein Rechtsklick auf einen der Plugin-Parameter öffnet ein Kontextmenü:



Eingeklapptes Kontextmenü

Hier sind folgende Aktionen möglich:

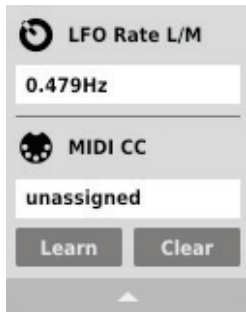
- Ablesen des Namens, und des derzeitig eingestellten Wertes des Parameters,
- Prüfen, ob der Parameter eine MIDI CC-Zuweisung aufweist, und, falls ja, welcher MIDI CC-Nummer dieser zugewiesen ist,
- Erstellen einer MIDI CC-Zuweisung für den Parameter.

Ein Klick auf eine beliebige Stelle im Kontextmenü klappt dieses aus, und zeigt alle verfügbaren Optionen. Ein Rechtsklick auf den Parameter, oder ein Linksklick außerhalb des Kontextmenüs schließt dieses automatisch.

MIDI-Lern-Modus

Die **MIDI-Lern**-Funktion erlaubt das schnelle und einfache Zuweisen von Bedienelementen eines externen MIDI-Controllers zu den Plugin-Parametern. Die Zuweisung erfolgt in mehreren Schritten:

1. Rechtsklicken Sie auf den zuzuweisenden Plugin-Parameter, um das Kontextmenü zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den Pfeil unten, um das Kontextmenü auszuklappen.



Ausgeklapptes Kontextmenü

3. Klicken Sie auf die **Learn**-Schaltfläche. Das Plugin wartet dann auf die Bewegung des zuzuweisenden Bedienelements des MIDI-Controllers.
4. Bewegen Sie das zuzuweisende Bedienelement Ihres MIDI-Controllers.
5. Klicken Sie auf die **OK**-Schaltfläche, um die Zuweisung zu übernehmen, oder auf die **Cancel**-Schaltfläche, um die vorherige Einstellung wiederherzustellen.

Aufheben einer MIDI CC-Zuweisung

Sie können die Zuweisung eines Plugin-Parameters auch über das Kontextmenü wieder aufheben:

6. Öffnen Sie das Kontextmenü durch einen Rechtsklick auf den gewünschten Parameter.
7. Klicken Sie auf den Pfeil unten, um das Menü auszuklappen.
8. Klicken Sie auf die **Clear**-Schaltfläche.
9. Bestätigen Sie die Aufhebung der Zuweisung mit der **OK**-Schaltfläche.

Aktuelle Einstellungen des Plugins

Die **aktuellen Einstellungen** beziehen sich nur auf die aktuell geladene Instanz des Plugins. Die Einstellungen werden jeweils durch die in der Plugin-Konfiguration festgelegten **Standardeinstellungen** initialisiert, wenn eine neue Instanz des Plugins geladen wird (siehe nächstes Kapitel).

Am unteren Rand der Benutzeroberfläche befindet sich die Statusleiste mit Schaltflächen zum Ändern der **aktuellen Einstellungen**.



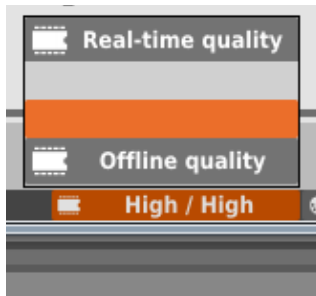
Aktuelle Einstellungen in der Statusleiste

Folgende Einstellungen sind, von links nach rechts, verfügbar:

- Einstellung der aktuellen **Qualität** der Signalverarbeitung für den **Offline**- und den Echtzeit- (**Real-time**) Modus.
- Speichern/Laden einer **MIDI CC-Zuweisung**.
- Auswahl der Größe der Benutzeroberfläche (**GUI**).

Qualität der Signalverarbeitung

Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet ein Menü für die Einstellung der **aktuellen Klangqualität** für den Echtzeit (Real-time) - und den **Offline**-Modus.

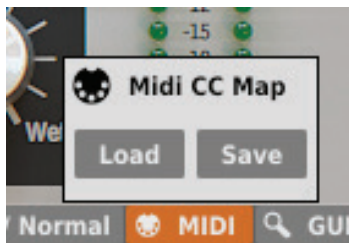


Einstellung der Klangqualität

Es stehen drei verschiedene Qualitätsstufen für jeden Modus zur Verfügung, von **Normal**- bis **Ultra**-Qualität.

Speichern/Laden einer MIDI CC-Zuweisung

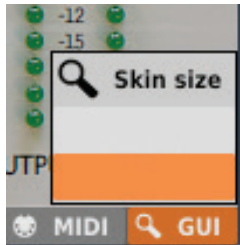
Über die **MIDI**-Schaltfläche kann die aktuelle MIDI-Zuweisung in einer Datei gespeichert werden, oder eine gespeicherte Zuweisung geladen werden.



Menü zum Speichern/Laden einer MIDI CC-Zuweisung

Aktuelle Größe der Benutzeroberfläche (GUI)

Die letzte Schaltfläche erlaubt das Anpassen der Größe der Benutzeroberfläche. Hier stehen drei Größen zur Auswahl, klein (**Small**), mittel (**Medium**) und groß (**Big**).



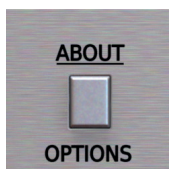
Auswahl der Größe der Benutzeroberfläche

Standardeinstellungen des Plugins

Der Konfigurationsdialog ermöglicht das Anpassen der **Standardeinstellungen** für das Plugin. Wird eine neue Instanz des Plugins in der Host-Applikation geladen, dann werden die **Standardeinstellungen** geladen, um die **aktuellen Einstellungen** zu initialisieren.

Die **Standardeinstellungen** werden in der Konfigurationsdatei des Plugins gespeichert. Diese Datei wird bei jedem Entfernen einer Plugin-Instanz aus der Host-Applikation gesichert.

Klicken Sie auf die **Options**-Schaltfläche auf der Benutzeroberfläche, um den Konfigurationsdialog zu öffnen:



Options-Schaltfläche

Die Optionen im Konfigurationsdialog können ausgeklappt werden, indem man auf die einzelnen Sektionen klickt:

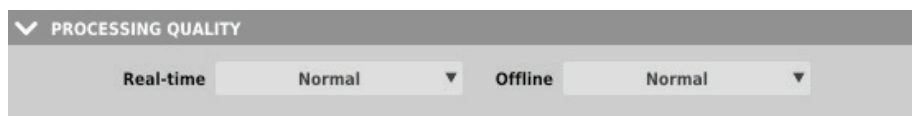


Konfigurationsdialog

Es stehen hier vier verschiedene Sektionen zur Auswahl:

- **Processing Quality** - Hier kann die Standardqualität für die Signalverarbeitung eingestellt werden.
- **Presets** - Hier können Einstellungen für das Verhalten beim Laden von Presets vorgenommen werden.
- **MIDI** - Hier kann die standardmäßig zu ladende MIDI CC-Zuweisung festgelegt werden.
- **User Interface** - Hier kann die standardmäßige Größe der Benutzeroberfläche definiert werden.

Standardmäßige Klangqualität



Auswahl der Standardqualität für die Signalverarbeitung

In dieser Sektion kann die Qualität der Signalverarbeitung für den Echtzeit (**Real-time**) -Modus, und den **Offline**-Modus festgelegt werden, die standardmäßig für jede neue Instanz des Plugins verwendet werden soll.

Standard-MIDI CC-Zuweisung



Auswahl der standardmäßigen MIDI CC-Zuweisung

In dieser Sektion kann der Pfad zu einer zuvor gespeicherten Datei angegeben werden, die eine **MIDI CC-Zuweisung** enthält, die standardmäßig für jede neue Instanz des Plugins geladen werden soll. Das Anhängen des **MIDI CC map** Kontrollkästchens aktiviert das Laden der Standard-MIDI-Zuweisung, und über die **Browse**-Schaltfläche kann die MIDI CC-Zuweisungs-Datei ausgewählt werden.

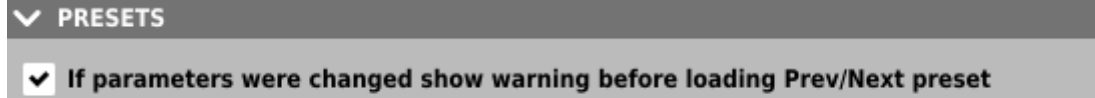
Standardgröße der Benutzeroberfläche



Auswahl der Standardgröße der Benutzeroberfläche

In dieser Sektion können Sie die standardmäßig für jede neue Plugin-Instanz zu verwendende Größe der **Benutzeroberfläche** einstellen.

Einstellungen für das Laden von Presets



Option für das Anzeigen des Bestätigungs-Dialogs

Falls nach dem Laden, oder dem Initialisieren eines Presets Änderungen an den Plugin-Parametern vorgenommen wurden, und der Benutzer versucht, über die **Prev**- und **Next**-Schalter ein anderes Preset zu laden, dann kann das Plugin einen Bestätigungs-Dialog anzeigen, um den unbeabsichtigten Verlust der getätigten Änderungen zu verhindern.

Haken Sie die Option in diesem Bereich an, wenn Sie den Bestätigungs-Dialog anzeigen lassen möchten, oder haken Sie diese ab, wenn Sie den Dialog nicht anzeigen lassen möchten.

CONTENTS

Systemvoraussetzungen	2	Löschen von Presets.....	25
Überblick.....	3	Export und Import von Presets.....	25
Signalfluss.....	5	Speichern eines Presets.....	26
Grundlegende Module.....	5	Konfiguration	27
Delay-Line Sektion	6	Parameter-Einstellungen.....	27
LFO-Sektion.....	8	MIDI-Lern-Modus.....	28
Delay-Line Mixer.....	10	Aufheben einer MIDI CC-Zuweisung.....	29
Master section.....	11	Aktuelle Einstellungen des Plugins	29
Signalfluss.....	13	Qualität der Signalverarbeitung.....	30
Preset-Management.....	14	Speichern/Laden einer MIDI CC-Zuweisung.....	30
Preset-Speicher	14	Aktuelle Größe der Benutzeroberfläche (GUI).....	31
Presets - Navigation.....	14	StandardEinstellungen des Plugins	31
Content	16	Standardmäßige Klangqualität.....	32
Preset-Suchfilter.....	16	Standard-MIDI CC-Zuweisung.....	33
Kategorien und Tags.....	17	Standardgröße der Benutzeroberfläche	33
Results	17	Einstellungen für das Laden von Presets.....	34
Filtern von Presets.....	18		
Grundlegende Funktionen des Suchfilters.....	19		
Anordnen der Kategorien.....	20		
Bearbeiten von Presets.....	20		
Auswahl von Presets für die Bearbeitung	22		
Bearbeiten von Tags	22		
Ändern des Tag-Status für die Presets	22		
Bearbeiten des Preset-Namens	25		