



TinMan Handbuch

Version 1.00

TinMan ist ein intelligentes Resonator-Filter mit multipler Tonhöhenenerkennung und individuell getriggerten Attack/Release-Hüllkurven. Mit anderen Worten, es lauscht Ihrer Musik und macht passende, gespenstische Wooo-eeee-oooo-Effekte.

Anwendungsvorschläge

Gruseleffekte

Wenn Sie einen Sci-Fi-Soundtrack machen, schicken Sie etwas, *irgendetwas* durch TinMan und drehen Sie den Wet-Mix voll auf. Mein Gott...es ist aus Menschenfleisch!

Bewegung

Nach Geschmack langweiligen Synths, ausdruckslosen Streichern und ermüdenden Reverbs hinzugefügt, erzeugt TinMan Ausdruck und Aktivität.

Gitarren

Von "Arpeggios etwas Würze geben" bis "Synthesizer-Effekte" - TinMan liebt Gitarren!

Backing Vocals

Jeder weiß das Bassisten nicht singen können. Aber manchmal muß man einfach mit dem arbeiten was man hat und TinMan kann sogar das in so etwas ähnliches wie Musik verwandeln.

Percussion

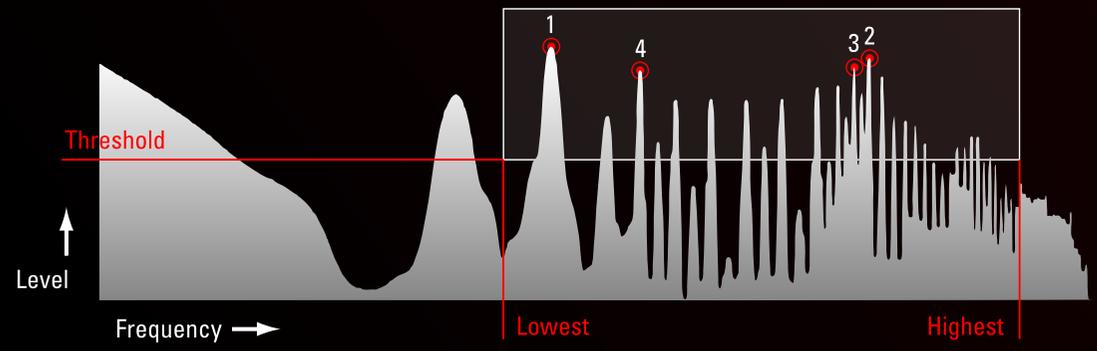
Stellen Sie die Hüllkurvenregler auf 'schnell', den Threshold auf 'hoch' und schalten Sie Oink aus. Das sorgt für eine Fülle von perkussiven Effekten, Spezialeffekten...

Enhancement

Mit abgeschaltetem 'Oink', niedrigem Threshold-Wert und der Frequenzlaufleiste 'ganz oben' kann TinMan beinahe jedem Sound etwas glitzerndes "Top End" verleihen. Gehen Sie sparsam mit dem 'Wet Mix'-Regler um!

Unsagbar clevere Technologie

TinMan benutzt einen neuen Algorithmus zur polyphonen Tonhöhenenerkennung, um die prominentesten tonalen Elemente im Eingangssignal zu isolieren und zu bewerten. Auf jeden Ton der den Schwellwert überschreitet und innerhalb des eingestellten Frequenzbereichs liegt, legt sich präzise ein resonantes Filter (Resonator) und eine Einschwinghüllkurve wird ausgelöst. Verschiebt sich der Ton, wird die Resonanzspitze ihm folgen. Verstummt der Ton, schwingt der Resonator entsprechend der Release-Zeit aus.



Viel Spaß!



TinMan

Bedienungselemente

Sie könnten einfach mit den Knöpfen spielen. Oder Sie könnten diese Anleitung lesen. *Wirklich* schlau wäre, beides zu machen.

Tracking-Anzeige

Hier wird TinMans Resonatoraktivität angezeigt. Ein glühender Lichtpunkt auf dem Keyboard-Diagramm zeigt die Tonhöhe eines Resonators an und die Helligkeit des Glühens zeigt die Intensität der Resonanz an, den Einstellungen der Hüllkurve folgend.

Befindet sich das Licht in der Mitte einer Note, entspricht die Resonanzfrequenz exakt dieser Note. Ist das Licht nicht zentriert oder bewegt sich, bedeutet dies das der Resonator auf einem "schiefen" Ton liegt. Das kommt wahrscheinlich weil Sie TinMan auf einem Streicherquartett haben und TinMan der *künstlerisch freien* Interpretation von "gestimmt" folgt.

User

Das sind Sie. Sie haben extrem guten Geschmack. Sie wollen TinMan registrieren.

Schwa

Hat keine Pixel gezeichnet.

Anzahl der Resonatoren

Die Anzahl der Resonatoren, die gleichzeitig von verschiedenen Tönen angetriggert werden können. Unabhängig von diesen Einstellungen kann eine unbegrenzte Anzahl Resonanzen ausklingen. Beispiel: Wenn Sie die Anzahl der Resonatoren auf '1' setzen und ein Arpeggio spielen, triggert jede neue Note einen neuen Resonator, während der letzte ausgelöste Resonator entsprechend der Hüllkurveinstellung ausklingt. Alles klar? Ach spielen Sie einfach ein bisschen damit, ok?

White Tie

hat keinen Programmcode geschrieben

Highest/Lowest Frequency

Begrenzt den Frequenzbereich der Resonatoren. Der genutzte Bereich wird als horizontaler Balken dargestellt.

Oversample

Klicken Sie hier um TinMans Gehäus in feinste klangliche Perfektion zu verwandeln und Ihre CPU an den Schmelzpunkt zu bringen. Tatsächlich glauben wir das TinMan ohne Oversampling exzellent klingt, daher dient dieser Knopf hauptsächlich als Selbsterstörungsknopf für Ihre Hardware.



Threshold

Bestimmt wie laut ein separater Ton sein muß, um die Attackphase eines Resonators zu triggern. Das **grüne** Licht geht an sobald die Schwelle überschritten wird und zeigt an das Resonatoren getriggert werden. Das **rote** Licht signalisiert, das Sie es nicht schwer genug versuchen.

Resonance

Entscheidet wie gruselig die Resonatoren sind. Seien Sie vorsichtig, die können *ziemlich gruselig* sein.

Dry/Wet Mix

Regelt das Verhältnis zwischen trockenem Signal und resonierendem Wahnsinn.

Attack

Regelt wie schnell ein Resonator auf einen erkannten Ton angewendet wird.

Release

Regelt wie schnell der Resonator ausklingt, nachdem der erkannte Ton unter den Schwellwert gefallen ist.

Limit

Schaltet einen Brickwall-Softclipper auf jeden einzelnen Resonator. Wenn die Resonanz hoch und der Mixregler auf 'Wet' eingestellt sind, kann der Soft-Clipper den Sound stark beeinflussen. Wenn der Soft-Clipper aus ist, könnten sie allerdings einen grauenhaften Tod sterben. Ihre Entscheidung.

Oink

Schaltet den Resonator zwischen analogem Abzweigfilter-Tiefpaß (Oink An) und Transkonduktanz-OpAmp-Allpaß um (Oink Aus). Oink 'Ein' klingt mehr nach gruseligen Zombie-Schweinen und mit Oink 'Aus' können nützlichere, subtile und perkussive Effekte erzielt werden.