

## **Brief explanation of the options for the "NeonCircuits Pro by bennoH.cwired" plugin:**

First, we have a video mixer (with 4 sources), or the "Mixer Section":

- At the top, you'll find the opacity of the central graphic element (the shapes Rectangle to Cross), then we come two additional elements, which are linked to the central graphic element in their animation.
- The first additional element is the "TriAngus," whose size can be adjusted further down in the GUI.
- The second additional element is the opacity control for the "DotPolks," and there's also a size adjustment option for these further down in the GUI.
- Finally, a solid color background appears, with the opacity being controlled via the transparency in the color selection field.

Now come the options for the central graphic element (the shapes Rectangle to Cross):

- "Step in" is a simple trigger that, when triggered, causes a "sudden shift combined with a redraw of all 100 instances." The redraw takes some time, and the shift varies randomly, so triggering with pinpoint precision is rather difficult, but it is possible to achieve it roughly on a beat.
- "Step Frequ" controls exactly the above functionality, i.e., the "sudden shift combined with a redraw of all 100 instances," at its interval, although the aforementioned limitation must also be taken into account here.
- "BasForm" allows you to switch between 6 basic shapes and thus significantly influence the appearance.
- "Spread" allows you to expand the edge thickness/line thickness of the basic shape. Use this sparingly, however, otherwise the intended original character of the composition will quickly be lost, and the merging with additional elements such as the Blom effect will have a negative, or rather overly intense, effect.
- "Size" controls the size of the selected base shape. You'll notice that if you increase the value significantly, only individual line segments of the shape will be visible/displayed, which can be quite appealing, however, so play around with it as you please.
- "Squizzer" influences the height, i.e., the Y-axis, of the shape, thus creating a deformation that can be used sensibly. e.g., to turn a square into a rectangle, a circle into an ellipse, etc.
- "Rotor" works well with the timeline function, and as you might expect based on the option name, it causes the base shape to rotate along the Z-axis. However, this is slightly uncontrolled due to the impulses to rebuild, which can be quite appealing. If you activate
- "Rotary" and then "SnackHouse" in the effects, at the very end of the GUI (as in default mode), you can use this option to control the frequency/interval/speed of the rebuilding of the snail shell, i.e., the spiral (spiral formation/movement), whereby the aforementioned basic random generator also influences this.
- "Konk It" is essentially a rotation of the basic pattern, but it has a different effect. Compare it to the "Rotor" option and you'll see for yourself and develop a feel for the rather subtle difference.
- "Brightness" unfolds its potential especially in the very low range, where the helispeed reduction has a noticeable and sensible effect. The complete, very short shutdown is also fun, as this creates a very strong and specific feedback effect. But even extremely low values make the basic shape appear very delicate, which can be used well for compositions with other sources or for very sensitive moments.

As you can see, the basic shape is represented with a gradient or as a two-color blend, and with the last two options in this section, you can specify a start and end color for the gradient or the two colors for the two-color blend.

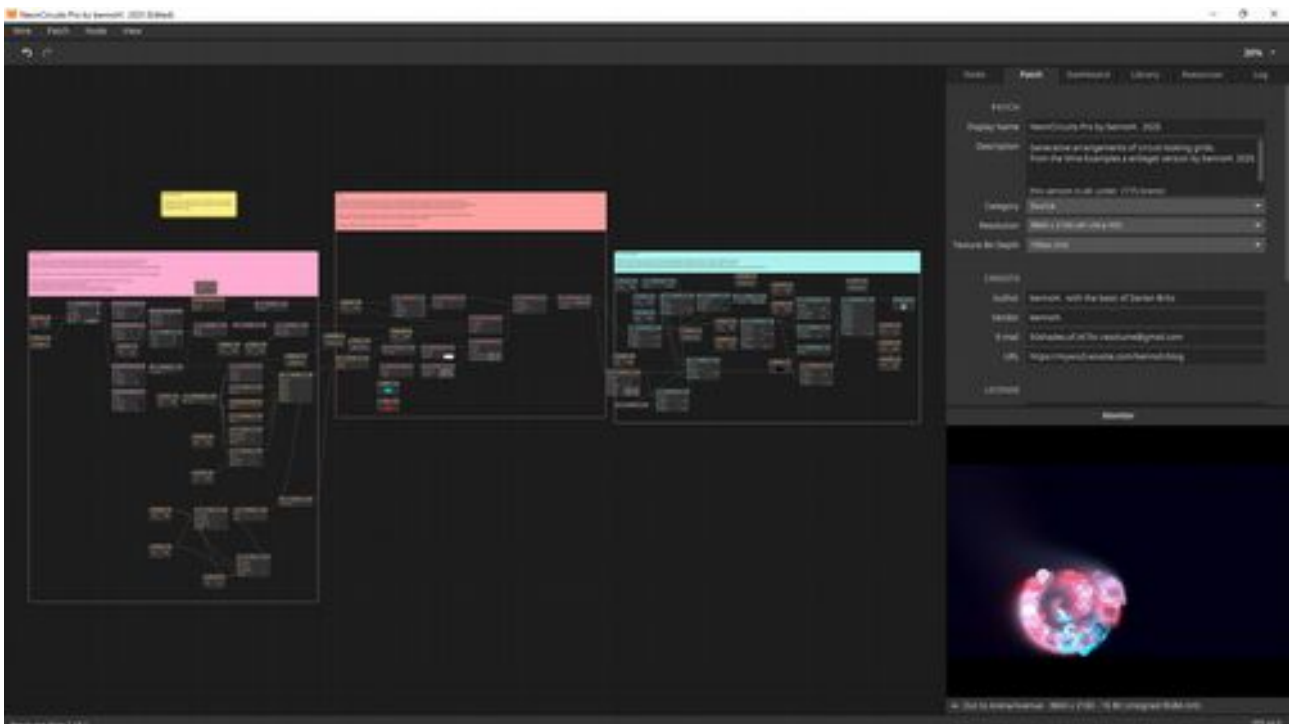
Which brings us to the final section of integrated effects:

- There are three integrated effects available: Feedback (tracing and blurring hard edges), Bloom (accentuating highlights), and Rotary (rotation and spiral effect).
- With "FB Vol," you naturally control the basic amount of the feedback effect.
- "FB Q-Factor" controls (in conjunction with the other FB options) the decay, or fading, to a certain extent.
- "FB Power" controls the intensity of the feedback, acting somewhat like a multiplication of "FB Vol."
- With "Bloom," you control the degree/strength of the bloom effect.
- And with "SoftBlo," you can slightly soften the bloom effect, i.e., make it more subtle.
- "Rotary -- Off / On" here, the rotary effect can be switched on or off, i.e., turned on.
- "RoSpeed" controls the rotation speed.
- "RoDist" controls the distance to the center of rotation.
- With "unRound," the circular rotation is distorted elliptically in Y or X.
- "SnackHouse" allows you to group/arrange the 100 instances into a spiral, like a snail shell.
- "SH Dub" allows you to distribute the 100 instances across two snail shells, although the distribution isn't even, but rather roughly 35% to 65% or somewhat like.

Well, I can provide here with that miniManual some basic information for understanding the first aid of the Plugin, but it's up to you to test the options in combination, which is where the plugin's versatility comes into play and allows you to squeeze 1,000+ visuals out of this plugin;

***Coode kills video loops!!***

The German text is binding!



----- deutscher orig. Text: -----

## **Kurzerklärung der Optionen zum Plugin „NeonCircuits Pro by bennoH.cwired“:**

Zuerst haben wir einen Videomischer (mit 4 Quellen) sprich die „Mixer Sektion“:

- dort zu oberst finden Sie die opaciti des zentralen Grafikelementes (den Shapes Rectangle bis Cross),
- dan kommen zwei Zusatzelemente welche aber an sich mit dem zentralen Grafikelement in ihrer Animation verkoppelt sind.
  - Das erste Zusatzelement sind die „TriAngu's“ welche weiter unten im GUI dann noch in ihrer Grösse verändert werden können.
  - Als zweites Zusatzelement befindet sich die Opacitysteuerung zu den „DotPolk's“ hier und auch hierzu wider weiter unten im GUI auch eine Grösseneinsteloption.
  - Am Ende kommt noch ein Hintergrund als solide Farbe, wobei die Opacity hier im Farbwählfeld über die Transparenz gesteuert werden kann

Nun kommen die Optionen für das zentralen Grafikelementes (die Shapes Rectangle bis Cross):

- „Stepp in“ ist ein einfacher Trigger welcher beim Auslösen die „ruckartige Verschiebung verbunden mit Neuaufbau aller 100 Instanzen“ bewirkt. Der Neuaufbau beansprucht etwas Zeit und die Verschiebung variiert zufällig daher ist ein ganz punktgenau präzises Auslösen eher schwierig aber in etwa also annähernd an einen Beat machbar.
- „Stepp Frequ“ steuert genau die obige Funktionalität also das „ruckartige verschieben verbunden mit Neuaufbau aller 100 Instanzen“ in ihrem Intervall wobei auch hier obig erwähnte Einschränkung zu berücksichtigen ist.
- „BasForm“ hier können Sie zwischen 6 Basis-Formen wechseln und so das Aussehen grundsätzlich stark beeinflussen
- Mit „Spread“ lässt sich die Kantendicke/Linienstärker der Basisform erweitern. Benutzen sie dies aber eher sparsam sonst geht der angedachte ursprungscharakter der Komposition rasch verloren und die Verschmelzung mit den Zusatzelementen wie der Blomeffekt wirken sich eher negativ sprich zu intensiv aus.
- „Size“ steuert die Grösse der ausgewählten Basisform. Sie werden bemerken wenn Sie den Wert stark erhöhen werden nur noch einzelne Liniensegmente der Form sichtbar/ausgegeben was aber durchwegs auch reizvoll sein kann, spielen Sie damit nach Lust und Laune herum.
- „Squizzer“ beeinflusst die Höhe also Y-Achse des Form und führ somit zu einer Verformung welche sinnig genutzt werden kann. zB. um aus einem Quadrat ein Rechteck zu machen, aus einem Kreis eine Elipes etc.
- „Rotor“ kann gut mit der Timlinefunktion genutzt werden und wie zu vermuten zugrunde des Optionsnehmens bringt man damit die Grundform zum drehen auf der Z-Achse sprich Rotieren. Alledings leicht unkontrolliert durch die Impulse zum Neuaufbau, was aber durchwegs reizvoll sein kann. Schalltet man bei den Effekten, ganz zuletzt im GUI, das „Rotary“ und dort auch das „SnackHouse“ ein (wie im Defaultmode) kann hier mit dieser Option die Frequenz/Intervall/Geschwindigkeit des Neuaufbaus vom Schneckenhaus sprich der Spirale (Spiralbildung/bewegung) gesteuert werden, wobei auch hier wider der benannte grundlegende Zufallsgenerator mit beeinflusst.
- „konk it“ ist an sich auch eine Rotation des Grundmusters wirkt sich aber diferent aus. Vergleicheh Sie es mit der „Rotor“ Option dann werden Sie selbst sehen und ein Gefühl für den eher feinen Unterschied entwickeln.
- „Brightness“ entfaltet Ihr Potential vor allem im sehr niedrigen Bereich, dort wirkt sich die Helikeitsreduktion merklich und sinnreich gut wahrnehmbar aus. Lustig ist auch das komplette sehr kurze herunterfahren da so der Feedbackeffekt sehr stark und speziell zum tragen kommt. Aber auch seinfach extrem nidrige werde lassen die Grundform nur ganz zart

erscheinen was für Kompositionen mit anderen Quellen zusammen oder für sehr sensitiv sensible Momente gut genutzt werden kann.

- Die Basisform wird wie sie feststellen konnten ja mit einem Farbverlauf oder als Zweifärber dargestellt und mit den letzten beiden Optionen in dieser Sektion lassen sich je eine Start- und eine Endfarbe des Farbverlaufs bestimmen oder die beiden Farben für den Zweifärber.

Womit wir zur letzten Sektion gelangen den integrierten Effekten:

Es stehen 3 integrierte Effekte zur Verfügung, Feedback (nachziehen und verwischen von harten Kanten) – Bloom (Akzentuierung von HiLights) – Rotary (Rotations und Spiraleffekt)

- Mit „FB Vol“ steuert man selbstverständlich den grundsätzlichen Anteil des Feedback Effekts
- „FB Q-Factor“ steuert in gewisser Weise in Verbindung mit den anderen FB-Optionen das Abklingen sprich das Verblenden
- „FB Power“ regelt die Intensität des Feedbacks, wirkt so zu sagen etwas wie eine Potenzierung des „FB Vol“.
- Mit „Bloom“ steuert man den Blomeffektgrad/Anteil Stärke
- und mit „SoftBlo“ kann man den Blomeffekt leicht soften, sprich dezent gestalten.
- „Rotary -- Off / On“ hier lässt sich der Rotaryeffekt grundsätzlich ein oder aus schalten sprich zuschalten.
- „RoSpeed“ steuert die Rotationsgeschwindigkeit
- „RoDist“ steuert die Distanz zum Rotationszentrumspunkt
- mit „unRound“ wird die Kreisrotation elliptisch nach Y oder X verzerrt.
- „SnackHouse“ hier kann man die 100 Instanzen zu einer Spirale gruppieren/anordnen wie in einem Schneckenhaus
- „SH Dub“ hier lassen sich die 100 Instanzen auf zwei Schneckenhäuser verteilen wobei die Verteilung nicht gleichmäßig sondern in etwa 35 zu 65% geschieht.

Gut soweit kann ich etwas zum Verständnis für das Erste Hilfe stellen, es liegt aber an Ihnen die Optionen in Kombination aus zu testen wodurch die Variabilität des Plugins erst zum Tragen kommt und Sie so 1000 & 1 Visual aus diesem Plugin heraus kitzeln können; Coode kill's VideoLoops!!

Verbindlich ist der deutschsprachige Text!