# FUN DITHER

## BENUTZERHANDBUCH




**Der feine letzte Schliff für Ihren Klang.**

16 / 24 BIT · TPDF-DITHER · NOISE SHAPING

Windows VST3 / Version 1.0.0

funtasiaaudio.github.io

# SCHNELLSTART

Wählen Sie die Bittiefe der Zieldatei und folgen Sie diesen fünf Schritten.

01

## ALS LETZTEN EFFEKT EINFÜGEN

Setzen Sie FUN Dither an das Ende der Master-Kette. Danach dürfen keine EQs, Limiter, Pegeländerungen oder weitere Effekte folgen.

02

## BYPASS AUF OFF STELLEN

Der große Schalter zeigt BYPASS OFF, wenn die Bearbeitung aktiv ist. Bei ON wird das eingehende Float-Signal unverändert durchgeleitet.

03

## 16 BIT ODER 24 BIT WÄHLEN

Wählen Sie 16 BIT für eine 16-Bit-Integer-PCM-Datei bzw. 24 BIT für eine 24-Bit-Integer-PCM-Datei.

04

## NOISE SHAPING WÄHLEN

ON ist die Voreinstellung. Bei OFF bleiben TPDF-Dithering und Quantisierung aktiv. Entscheiden Sie nach Gehör.

05

## DAW-EXPORT EINSTELLEN

Deaktivieren Sie zusätzliches Dithering und Noise Shaping in der DAW. Exportieren Sie Integer-PCM mit derselben Bittiefe.

## WICHTIGE REGEL

Jede Bearbeitung nach FUN Dither kann das Quantisierungsraster und die Rauschverteilung verändern. Prüfen Sie Master-Fader, Export-Pegel und integriertes DAW-Dithering.

# DIE BEDIENOBERFLÄCHE

Die Beschriftungen im Plug-in bleiben auf Englisch. Die drei Audioregler arbeiten unabhängig voneinander.




**1 BYPASS**
ON leitet das Eingangssignal unverändert durch; OFF aktiviert Dithering.

**2 16 BIT / 24 BIT**
Passend zur Bittiefe der PCM-Zieldatei einstellen. Voreinstellung: 16 BIT.

**3 NOISE SHAPING**
ON formt das Fehlerspektrum; OFF behält TPDF-Dithering ohne Shaping bei. Voreinstellung: ON.

**4 STYLE**
Sieben Farbthemen oder die Classic-Oberfläche auswählen. Standard: Original Sage.

## SIEBEN FARBVARIANTEN

Die Namen entsprechen dem STYLE-Menü.

- Original Sage
- Charcoal
- Deep Brown
- Lapis Lazuli
- Lavender
- Coral Red
- Mikan Orange

# SIGNALWEG & EXPORT

Im Plug-in werden Float-Samples auf ein 16- bzw. 24-Bit-Quantisierungsraster gebracht. Erst die DAW schreibt die Integer-PCM-Datei.




## DREI BETRIEBSZUSTÄNDE

### BYPASS ON

Das Float-Eingangssignal bleibt unverändert. Bittiefe und Noise-Shaping-Einstellung bleiben gespeichert.

### BYPASS OFF · SHAPING ON

TPDF-Dithering, Noise Shaping und Quantisierung auf die gewählte Bittiefe sind aktiv.

### BYPASS OFF · SHAPING OFF

Nur die Rauschformung ist deaktiviert. TPDF-Dithering und Quantisierung bleiben aktiv.

## EMPFOHLENE EXPORTEINSTELLUNGEN

| | | |
|---|---|---|
| 16-Bit-PCM | **16 BIT** | DAW-Dithering: OFF |
| 24-Bit-PCM | **24 BIT** | DAW-Dithering: OFF |

ACHTUNG: FUN Dither ist kein Limiter. Signale außerhalb des Integer-PCM-Bereichs können clippen. Planen Sie ausreichende Pegelreserve ein.

# ANZEIGE, STATUS & SUPPORT

## HÄUFIGE FRAGEN

### BYPASS oder Noise Shaping OFF?

BYPASS ON umgeht jede Bearbeitung. Noise Shaping OFF deaktiviert nur die Rauschformung; TPDF-Dithering und Quantisierung bleiben aktiv.

### Warum ist der Unterschied bei 24 BIT klein?

Das Quantisierungsrauschen bei 24 Bit ist äußerst gering. Unterschiede können bei normaler Lautstärke subtil sein. Beurteilen Sie den gesamten Titel ohne starke Nachverstärkung.

### Kann ich Größe oder Oberfläche ändern?

Die siebenfarbige GUI lässt sich ab 360 × 360 px vergrößern. STYLE öffnet Classic; dessen Startgröße beträgt 710 × 355 px.

### Bleiben Einstellungen und Schrift erhalten?

Bittiefe, BYPASS, Noise Shaping, Stil und Farbthema werden im DAW-Projekt gespeichert. Kaisei Opti ist integriert und muss nicht installiert werden.

## TECHNISCHE HINWEISE

- Format: Windows VST3 / Mono und Stereo
- Gemeldete Latenz: 0 Samples
- GUI-Audioregler sind nicht einzeln per DAW automatisierbar
- GUI-Schrift: Kaisei Opti (beigefügte Lizenz beachten)

**Offizielle Website von FUNtasia Audio**

https://funtasiaaudio.github.io/funtasia-audio/