

Konzept:

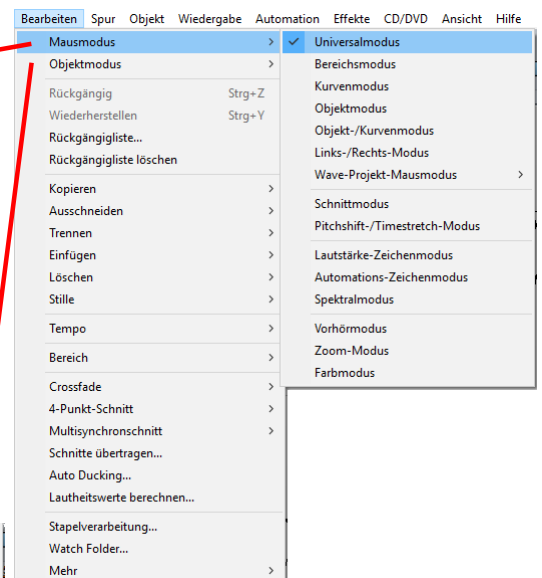
Sequoia ist ein natives HD-Recording und Editing System, das sich v.a. ideal für den Musikschnitt eignet. Es bietet sowohl destruktives (direkt in der WAV-Datei) wie auch nicht destruktives editing in sog. VIP's (virtuellen Projekten). Dort wird das Audio mittels Objekten referenziert, die über den Schnitt hinaus weitgehende Echtzeit-Bearbeitung wie Pegel, EQ, Plugins etc. erlauben.

Die Aufnahme geschieht i.d.R. direkt in die VIP, der Schnitt dann mittels Source- / Destination und gesetzten In- und Out-Punkten. Fertige Projekte können direkt auf CD gebrannt werden (bei abweichender Samplingfrequenz und Format wird autom. ein bounce-file erstellt), oder als DDP exportiert werden. Ebenso kann eine DVD-Audio für die Surround-Wiedergabe oder ein RF64-file (6 + 2 Spuren) erstellt werden.

Bedienungshinweise: (Tastenkürzel = ETI keyset)

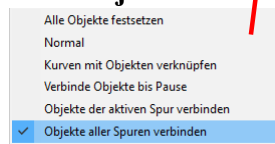
Der **Maus Modus** (Bearbeiten->*Mausmodus* oder Toolbar) bestimmt die gewünschte Aktion der Maus:

1. Universalmodus – Kombination aus 2. - 4.
(Obere Hälfte Bereichs- untere Hälfte Objektmodus, Mauszeiger gibt Hinweis)
 2. Bereichsmodus – zur Selektion von Bereichen
 3. Kurvenmodus – zum Verändern von Automationsdaten
 4. Objektmodus – zum Bearb. von Objekten
 5. Automations-Zeichenmodus
- ... weitere Modi sind über das Menü zugänglich



Bei Schnitt und Verschiebe-Operationen ist der **Objekt-Modus** wichtig:

1. Alle Objekte festsetzen – Beschränkungen in den *Einstellungen* definiert.
2. Normal – nur die selektierten Objekte werden bearbeitet (Mehrfachselektion mittels **Shft** oder **Ctrl**, Kopieren mit **Ctrl-Drag**)
3. Kurven mit Objekten verbinden - Bewegen von Objekten mit den dazugehörigen Automationsdaten
4. Verbinde Objekte bis Pause – Bewegen aller Objekte bis zur nächsten Lücke
5. Objekte der aktiven Spur verbinden – es werden ab dem Selektierten alle Objekte einer Spur bewegt
6. Objekte aller Spuren verbinden – es werden ab dem Selektierten alle Objekte bewegt (Empfehlung)



Achtung: gruppierte Objekt werden immer gemeinsam verschoben, ggf. die Option *Objekte zeitweise aus Gruppen herauslösen* im Menü *Objekt>Gruppen* aktivieren.

Tipp: Durch Drücken der Tasten **K** und **L** wird temporär zwischen normalen und Verbinde-Modus umgeschaltet. (K = Verbinde 1 Spur, L = Verbinde alle Spuren)

Wichtig: Im Crossfade Editor gilt eine separate Einstellung, die über *Datei->Programmeinstellungen->Crossfade Editor Einstellungen...* geändert werden kann, diese sollte bei Mehrspur-Schnitt möglichst 'Objekte aller Spuren verbinden' sein, um ungewollte Verschiebungen zu vermeiden!

Im Snap-Modus (wenn der Magnet aktiv ist – Taste **Ctrl+#**, temporäre Taste: Komma) rastet das Objekt an Objekt- oder Bereichskanten und Marken ein, praktisch bei Zusammenstellungen.

Tipp: Zusammenstellen mehrerer VIP's zum CD-Brennen o.ä. macht man besser über *Datei>Track-bouncing* (siehe unter „CD-Brennen“)

Navigieren:

Mittels **Mausrad** oder **Cursor**-Tasten (</>) bewegt man die Ansicht. **Shft+Cursor** bewegt die Abspielposition (forward/rewind ähnlich CD/Bandmaschine).

Zoom mittels **Ctrl-Mausrad** oder **Cursor** \wedge/\vee . Am Besten verwendet man feste Faktoren (Lupen-Buttons oder **Alt+1** bis **Alt+4**). Diese sind mit den Ausschnitten 1", 1'30", 3' und 5' vorgegeben (umdefinieren mit **Shft-Klick**).

Shft-Mausrad oder **Ctrl+Cursor** zoomt die Vertikale (wenn Auto-Zoom off).

Alt+E zeigt alles, **Alt+G** den selektierten Bereich (falls vorhanden).

Alt+Cursor springt zur nächsten/vorherigen Marke, **Ctrl+Alt+Cursor** zum nächsten/vorherigen Schnitt.

Marken:

In Sequoia gibt es verschiedene Marken, die unterschiedlichen Zwecken dienen können:

VIP-Marker Marken in der Zeitleiste der Schnitliste

Track-Marker Start, Index, Pause und End Marken zur CD-Erstellung

Einen Überblick gibt der Marker-Manager (**Alt+M** oder **Ctrl+Shft+M**), dort können die Marken mittels rechter Maustaste auch umgewidmet werden. Auch können Name und ISRC eingegeben werden (mittels cursor up/down wird direkt in die nächste Eingabe gesprungen).

Mittels des **CD-Index-Manager** können die ISRC's auch automatisch vergeben werden.

Typ	Position	Name	ISRC
<input type="checkbox"/>	T:01	00:01:00:00 Regina Ouvertüre	DEA123456701
<input type="checkbox"/>		00:01:01:20 ev. 38	
<input type="checkbox"/>		00:06:15:09 g	
<input type="checkbox"/>	P:	00:07:20:19	
<input type="checkbox"/>	T:02	00:07:28:11 Zar und Zimmernann Ouvertüre	DEA123456702
<input type="checkbox"/>		00:07:44:19 ev. 76	
<input type="checkbox"/>	P:	00:13:50:03	
<input type="checkbox"/>	T:03	00:13:55:24 Nr.1 - Introduction und Lied abcde	DEA123456703
<input type="checkbox"/>		00:16:29:16 n.z.?	
<input type="checkbox"/>	T:04	00:17:52:00 Nr.2 - Arie "Auf des Lebens raschen Wogen"	DEA123456704
<input type="checkbox"/>	T:05	00:21:57:17 Nr.3 - Jagdlied "Seht dort den muntem Jäger"	DEA123456705
<input type="checkbox"/>		00:23:33:11 G	
<input type="checkbox"/>	T:06	00:24:16:19 Nr.4 - Introduction und Chor "Nicht geplaude..."	DEA123456706
<input type="checkbox"/>	T:07	00:28:29:02 Nr.5 - Duett und Kavatine "Bleiben soll ich "	DEA123456707
<input type="checkbox"/>	T:08	00:32:53:05 Nr.6 - Duett "Ihr Weib?"	DEA123456708
<input type="checkbox"/>	T:09	00:37:01:06 Nr.7 - Billardquintett "Ich hab Num'ro eins"	DEA123456709
<input type="checkbox"/>	S:09-2	00:40:22:24	
<input checked="" type="checkbox"/>	S:09-3	00:42:50:01	
<input type="checkbox"/>	T:10	00:45:00:05 Nr.8 - Arie "Fünftausend Taler"	DEA123456710
<input type="checkbox"/>	T:11	00:49:24:11 Nr.9 - Introduction und Arie "Heiterkeit und F..."	DEA123456711
<input type="checkbox"/>	T:12	00:54:46:08 Nr.10 - Finale "Kann es im Erdenleben"	DEA123456712
<input type="checkbox"/>	E:	00:57:50:16	

Tip: Klickt man mit der rechten Maustaste in die Marker-Leiste, kann man die Marken direkt anspringen. (Ein Klick links oder Doppelklick auf den Typ im Marker-Manager bewirkt das gleiche)

Tip: Das Umbenennen kann auch direkt am Marker durch Doppelklick vorgenommen werden, dabei auf den Doppelpfeil achten!

Audio-Marker Marken, die in das Audiofile geschrieben werden (Taste **Shft+^** oder *Wiedergabe>-Marker>neuen Audiomarker setzen* im selektiertem Objekt), und mit diesem transportiert werden können. Diese können bei der Aufnahme autom. geschrieben werden und werden auch beim Trackbouncing erzeugt. Sie sind bei jedem Vorkommen des Objekts und auch in einer neuen VIP / Editor abrufbar.

Audio-Marker werden anders behandelt: Der Audio Marker-Manager (rechte Maustaste auf die Marke oder **Ctrl+Alt+F1**) bezieht sich nur auf die Audiodatei des selektierten Objektes und erlaubt eine weniger komfortable Eingabe, v.a. gibt es kein Undo!

Tip: Der Stern in der Titelleiste (auch beim Objekteditor) heißt „nicht gespeichert“.

Tip: Zahlenfelder können meist mittels Klick&Drag oder Mausrad in- bzw. dekrementiert werden.