

Sequoia – Allgemeine Einführung

Seite 1/2

Einführung Sequoia
Prof. Michael Sandner

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.

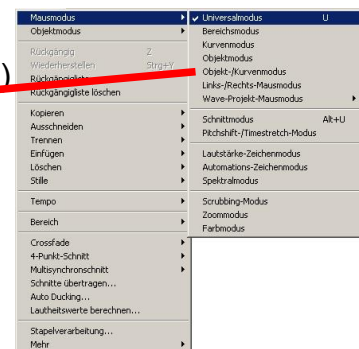
Die Aufnahme geschieht i.d.R. direkt in den VIP's, der Schnitt mittels Source- / Destination und gesetzten In- und Out-Punkten. Fertige Projekte können direkt auf CD gebrannt werden (bei abweichender Samplingfrequenz und Format wird autom. ein bounce-file erstellt), oder als DDP exportiert werden. Ebenso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

Bedienungshinweise: (Tastenkürzel = broadcast keyset)

Der **Maus Modus** (*Bearbeiten*>*Mausmodus* oder in der Toolbar)

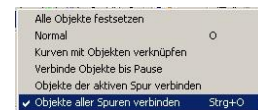
bestimmt die gewünschte Aktion der Maus:

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 und Löschen von Automationsdaten
4. Objektmodus – zum Bearb. von Objekten
5. Kurven/Objektmodus – Bearb. von Objekten mit den dazugehörigen Automationsdaten



Bei Schnitt und Verschiebe-Operationen ist der **Objekt-Modus** wichtig: (*Bearbeiten*>*Objektmodus* oder in der Toolbar)

1. Alle Objekte festsetzen – Beschränkungen sind in *Programm 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 – es werden ab dem Selektierten alle Objekte bis zur nächsten Lücke bewegt
5. Objekte verbinden 1 Spur – es werden ab dem Selektierten alle Objekte einer Spur bewegt
6. Objekte verbinden alle Spuren – es werden ab dem Selektierten alle Objekte bewegt



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->Programm Einstellungen->Crossfade Editor Einstellungen...* geändert werden kann!

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 einen bounce-file (siehe unter „CD-Brennen“)

Navigieren:

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

Zoom mittels **Cursor rauf / runter** (Ctrl+Mausrad). Am Besten verwendet man feste Faktoren (Lupen-Buttons oder **Alt+1** bis **Alt+4**). Diese sind mit den Ausschnitten 4", 30", 2' und 4' vorgegeben (umdefinieren: **Shft-Klick** auf den Button). **Ctrl+Cursor** zoomt die Vertikale wenn Auto-Zoom aus ist (Shift+Mausrad).

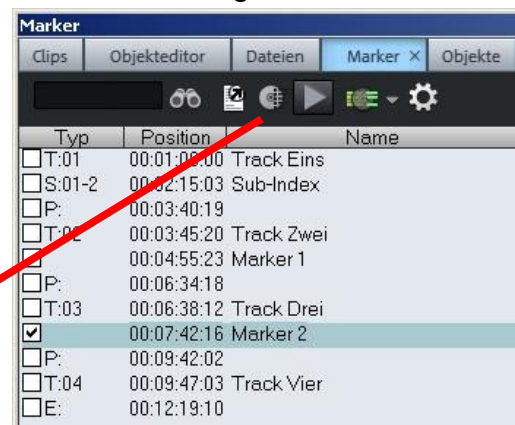
Alt+E zeigt alles, **Alt+G** den selektierten Bereich (falls vorhanden). Die Taste **Z** schaltet temporär in den Maus-Zoom-Modus. **Alt+Cursor** springt zur nächsten (vorigen) Marke, **Alt+Ctrl+Cursor** zum nächsten (vorigen) Schnitt.

Marken:

In Sequoia gibt es verschiedene Marken, die unterschiedlichen Zwecken dienen können:
VIP-Marker Marken in der Zeitleiste der Schnitliste (separat für Source & Destination, bei nachträglicher Umwandlung in eine Source/Destination VIP sind alle Marken in der Destination-Zeitleiste).

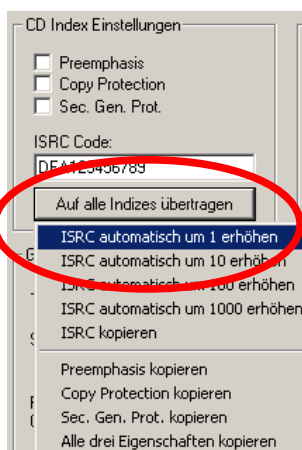
Track-Marker Start, Index, Pause und End Marken zur CD-Erstellung

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).



Typ	Position	Name
<input type="checkbox"/> T:01	00:01:00:00	Track Eins
<input type="checkbox"/> S:01-2	00:02:15:03	Sub-Index
<input type="checkbox"/> P:	00:03:40:19	
<input type="checkbox"/> T:02	00:03:45:20	Track Zwei
<input type="checkbox"/> P:	00:04:55:23	Marker 1
<input type="checkbox"/> P:	00:06:34:18	
<input type="checkbox"/> T:03	00:06:38:12	Track Drei
<input checked="" type="checkbox"/> P:	00:07:42:16	Marker 2
<input type="checkbox"/> P:	00:09:42:02	
<input type="checkbox"/> T:04	00:09:47:03	Track Vier
<input type="checkbox"/> E:	00:12:19:10	

Im **CD-Index-Manager** können die ISRC's auch automatisch vergeben werden (siehe unten)



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

Audio-Marker sind Marken, die in das Audiofile geschrieben werden (Taste **Shft+^**), und mit diesem transportiert werden können. Werden bei der Aufnahme autom. geschrieben und sind bei jedem Vorkommen des Objekts und auch in einer neuen VIP innerhalb des Audio-files sichtbar.

Audio-Marker werden anders behandelt. Der Audio Marker-Manager (rechte Maustaste auf die Marke oder **Ctrl+Alt+F1**) bezieht sich nur auf selektierte Objekte und erlaubt etwas weniger komfortable Eingabe, v.a. gibt es kein Undo! Auch können die Marken nicht mit der Maus verschoben oder mittels Bereich gelöscht werden.

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

Tipp: Zahlenfelder können meist mittels Klick&Drag nach oben bzw. unten in- bzw. dekrementiert werden. Meist funktioniert auch das Mausrad.