

Sequoia – Objekteditor und Plugins

Seite 1/1

Einführung Sequoia
Prof. Michael Sandner

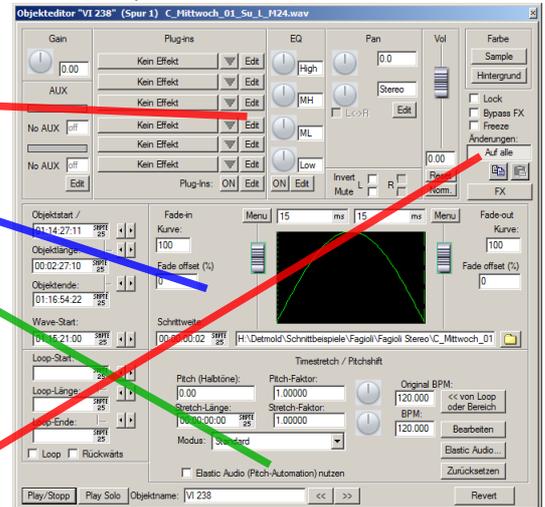
Objekteditor:

Der Objekteditor verwaltet alle Einstellungen und Bearbeitungen des selektierten Objekts. Es gibt verschiedene Skins mit Teilbereichen oder eine „maximale“ Ansicht. (zum Umschalten mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle klicken.)

Der Objekteditor ist aufgeteilt in mehrere Bereiche:
Pegel, Aux, Plugins, EQ, Pan, Vol
Objekt-Zeiten, Fades, Flags etc.
Pitchshifting / Timestretching, Name

Praktischer Nutzen bei E-Musik ist v.a:
Setzen der Startzeit
Pegel- & Balanceangleichung (auch Normalisierung)
Anpassung des Klangs (EQ, Hall)

Sollen die vorgenommenen Einstellungen für alle selektierte Objekt gelten, muss der Button „auf alle“ gedrückt sein. (Generelle Angleichungen sollten besser zu Beginn des Schnitts gemacht werden.)



Hall:

Wohl am häufigsten verwendet werden wird der Faltungs-Hall. Nach Auswahl der „Bank“ stehen die im gleichnamigen Ordner (*Magix/Sequoia/fx-preset/RoomSim*) befindlichen Impulsantworten zur Verfügung. (Es empfiehlt sich einen eigenen Ordner mit Kopien der besten Impulsantworten anzulegen) Eine Alternative ist „VariVerb Pro“

Advanced Dynamics:

Bei diesem Plugin können z.B. zwei Kompressions-Knickpunkte, ein Limiter und ein Gate eingestellt werden. Die aktuell spielenden Pegelwerte werden mittels weißer Punkte dargestellt. (Dynamic Scope) Expander-Modus u.a. über pop-up menü auswählbar.



FFT-Filter:

Der Filter ermöglicht eine Analyse der Materials (über „Lernen“ - auch von anderem Audio-Material). Ansonsten kann die gewünschte Kurve mit der Maus gezeichnet werden (auch als Offline-FFT).