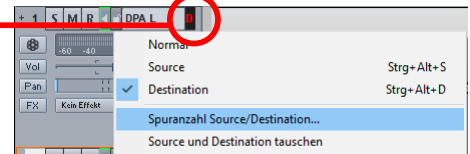
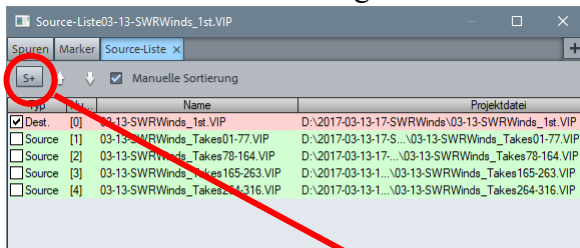


Multi-Source Session

1. Der Source/Destination Schnitt arbeitet über mehrere VIP's hinweg. Dies erlaubt es bei Msp.-Produktionen die Aufnahme-VIP's als Source zu behalten und dann in eine neue Destination-VIP zu schneiden.
2. Öffnen einer (Source-)VIP mit entsprechend den Spuren
3. Laden (Taste **W**) oder hineinziehen der benötigten Audio-Files (wenn diese nicht bereits in der VIP aufgenommen wurden).
4. Öffnen einer Destination-VIP mit der gleichen Anzahl von Spuren (wichtig!), dies kann bei Konzerten durch Kopie (*Speichern unter...*) oder als *Vorlage speichern unter...* geschehen.
5. Festlegung der Spurenanzahl für den Schnitt bei *Spurenanzahl Source/Destination*
6. Erste Spur auf Destination schalten (**Ctrl+Alt+D**)
7. Öffnen der zur Destination gehörenden Source Liste (**ß**)



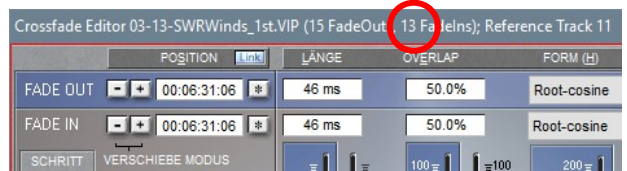
Über den Button **S+** kann die jeweils aktive VIP als Source hinzugefügt werden und ggf. sortiert werden. Später muss dann nur die Destination-VIP geöffnet werden, die Aktivierung einer Source-VIP öffnet diese bei Bedarf. Alle der Destination zugeordneten VIP's werden gleichzeitig mit dieser gespeichert.

8. Mit der Return-Taste können Destination und Source übereinander dargestellt werden.
9. Der Schnitt findet mittels der Markierungen In (**Pos1**) und Out (**Ende**) von der Source (unten – **Bild ab**) zur Destination (oben – **Bild auf**) statt, dabei bezieht sich der source-Point auf die jeweils aktive VIP (kann auch die Destination sein), nicht aktive Punkte sind grau.
10. Es empfiehlt sich beim Erstschnitt jeweils die In-Punkte an die gewünschte Schnittposition und den Out an das Ende des Source-Takes zu setzen. (3-Punkt Assemble Schnitt)

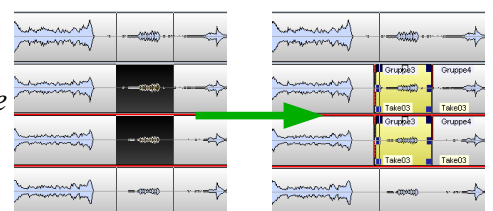
Schnittfunktionen (zwischen In und Out - unabhängig vom Objektmodus):

- Insert Bei nur 3 Punkten wird die gleiche Länge genommen (Taste **F9**)
- Insert and Ripple Bei nur 3 Punkten wird das Audio eingeschoben. (**F10**)
- Delete and Ripple Löscht mit nachrücken (Taste **F11**)
- Delete Silence Löscht zw. In und Out und läßt eine Lücke (Taste **F12**)

11. Beim editieren der Crossfades (s.u.) sollte darauf geachtet werden, dass alle Spuren bearbeitet werden. Am Sichersten ist es, wenn die Objekte schon bei der Aufnahme gruppiert waren (die Regel) und keine Lücken im Arrangement sind. Die Kopfzeile des Crossfade-Editor Fensters zeigt zur Kontrolle die ausgewählte Spur und die Anzahl der Fade-In und Fade-Outs, bei Unterschieden mit rotem Rahmen!
(Im Normalfall sollten diese gleich sein und der Anzahl der Spuren entsprechen!)



12. Sollen individuelle Spuren bearbeitet werden (z.B. ein Geräusch 'rausschneiden'), dann muss die Gruppierung temporär aufgehoben werden (Option *Objekte zeitweise aus Gruppen herauslösen* im Menü *Objekt>Gruppen*). Alternativ kann aus einer Markierung mittels **T** (oder **Shft + T**) ein neues Objekt erzeugt werden.

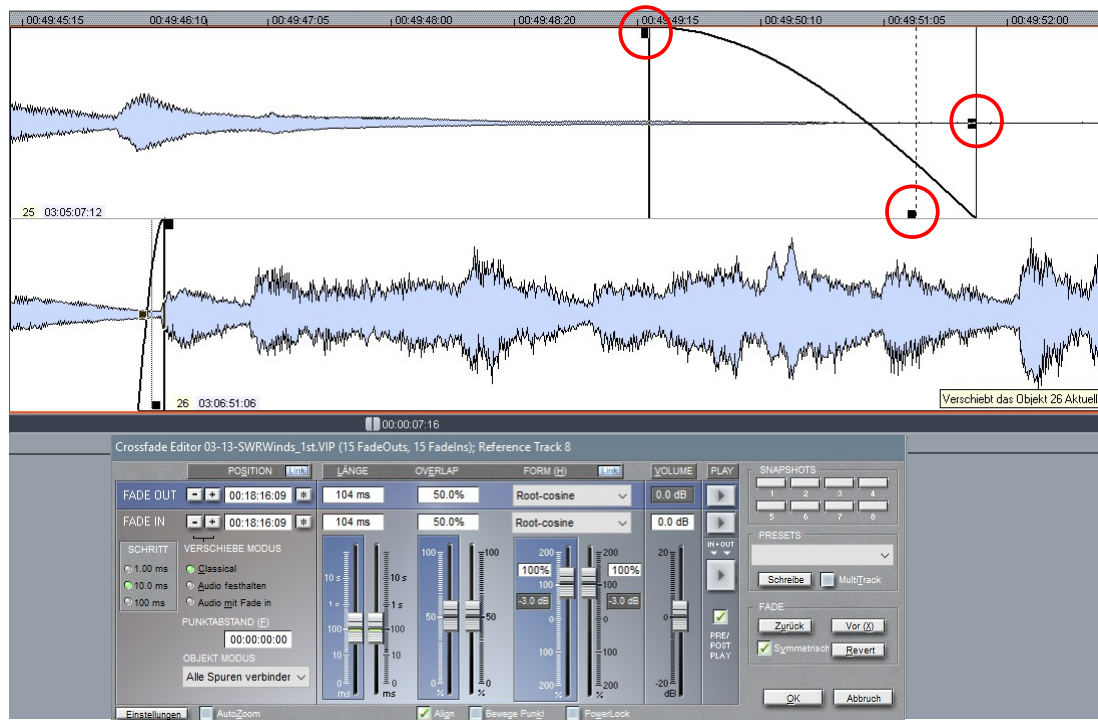


Crossfade-Editor:

Mit der Taste **Shft-X** öffnet sich der Crossfade-Editor beim selektierten Objekt oder im markierten Bereich (Achtung: Mehrfachmarkierungen werden nicht erkannt!)

In den *Programmeinstellungen* > *Source-Destination-Schnitt-Einstellungen* kann die Selektion automatisch vorgegeben werden, oder dass der Fade-Editor gleich geöffnet wird.

Manipuliert wird mittels der Schieberegler oder direkt in der Grafik, es gibt Anfasser für Position, Dauer & Offset (mit **Alt** wird ein Link vorübergehend deaktiviert, die Taste „symmetrisch“ synchronisiert die Blenden wieder)



Das Audio kann links vom **In** oder rechts vom **Out** verschoben werden, wenn die Objektverschiebung aktiviert ist, auch rechts vom **In** zus. mit dem Schnitt (*Programmeinstellungen* > *Source-Destination-Schnitt-Einstellungen* > *Keine Objektversch...*)
Mit **Shft** wird ein Feingang aktiviert (auch für die Schieberegler, gilt aber nicht für die Objektverschiebung rechts vom **In**), und die Regler können nach Aktivierung auch mit dem Mausrad bedient werden, was v.a. Beim Pegel praktisch ist.

Hören:

Space

Schnitt mit Pre- / Postrollzeit hören (Vorschlag 1,5s + 8s)

(*Programmeinstellungen* > *Source-Destination-Schnitt-Einstellungen*)

Alt+Space

Schnitt ab Cursor (oder Markierung) hören

F5 zum In (hart)

Shft+Space

Ausblende (oben)

F6 vom In

Shft+Alt+Space

oberer Take Original *

F7 zum Out

Ctrl+Space

Einblende (unten)

F8 vom Out

Ctrl+Alt+Space

unterer Take Original *

*ab Cursor (oder Markierung – im loop-Modus wiederholt)

Tipp: Übrigens können hier auch schon Marker gesetzt und verschoben (die Beschriftung akzeptiert aber kein Leerzeichen), bzw. die Automation angepasst werden.

Schnitt mittels Drag & Drop:

Natürlich kann auch mittels Drag & Drop bzw. Copy & Paste geschnitten werden. Dies ist auch die einzige Möglichkeit in Amplituden (sehr ähnlich und kompatibel zu Sequoia, beherrscht aber keinen Source/Destination-Schnitt). Dabei müssen die Objektmodi beachtet werden, da sie das Nachziehen späterer Objekte steuern.

Hier eine Vorgehensweise:

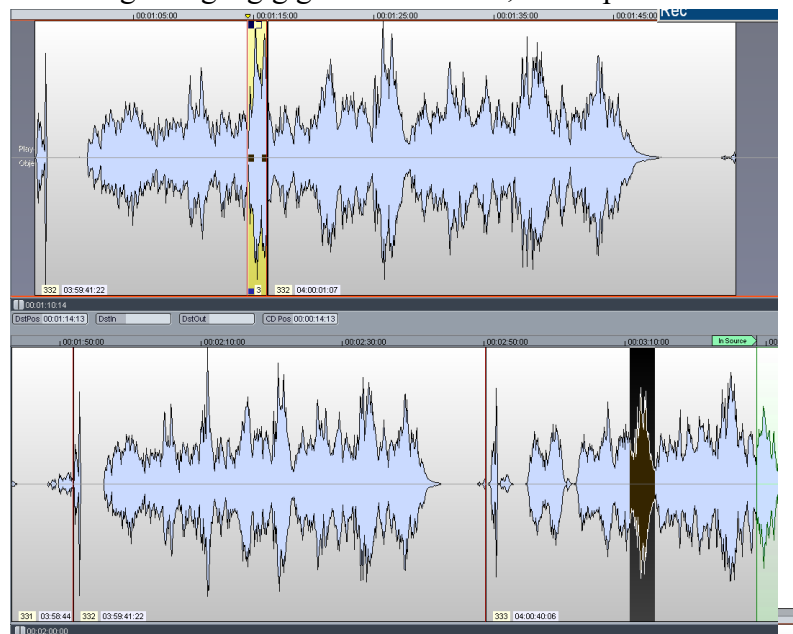
1. Markierung des Objektes oder
2. Markierung eines Bereiches mit anschließender Trennung (Taste **T**)
3. Mittels Copy in den Zwischenspeicher legen.

(Wegen der Übersicht kann jetzt die Trennung rückgängig gemacht werden, der Clip bleibt trotzdem im Speicher)

4. Wechseln in eine andere VIP und Einfügen in die gleiche Spur an der Cursor-Position.

> Alternativ kann man natürlich auch mit **Ctrl+Drag** 'rüberziehen'.

Diese Vorgehensweise eignet sich vor allem für schnelle Montagen, z.B. fertiger CD-Tracks oder Mischungen.



Schnittmanipulation:

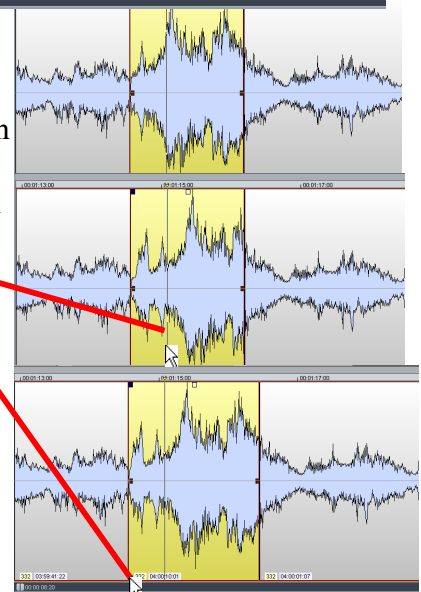
Der Fade kann mittels der Anfasser parallel verschoben und in der Dauer verändert werden (bei symmetrischer Blende).

Der Audioinhalt des Objekts rechts von Schnitt kann auch verschoben werden:

Festhalten **rechter Ctrl**-Taste und Click in das Objekt verschiebt den Audioinhalt innerhalb der Objektgrenzen

Festhalten **rechter Ctrl**-Taste und Click in den Fade verschiebt den Fade + Audioinhalt am Schnitt, behält aber die folgenden Schnitte bei (Objektmodus "Verbinde...")

Für genaueren (Musik-)Schnitt kann wieder mit der **Shft**-Taste der Feingang aktiviert, oder der Objekteditor geöffnet werden.



Ein vorhandener Schnitt kann nachträglich wieder rückgängig gemacht werden, wenn das Audiomaterial an beiden Seiten identisch ist. Dazu mit der rechten Maustaste auf den Fade (obere Hälfte) klicken.