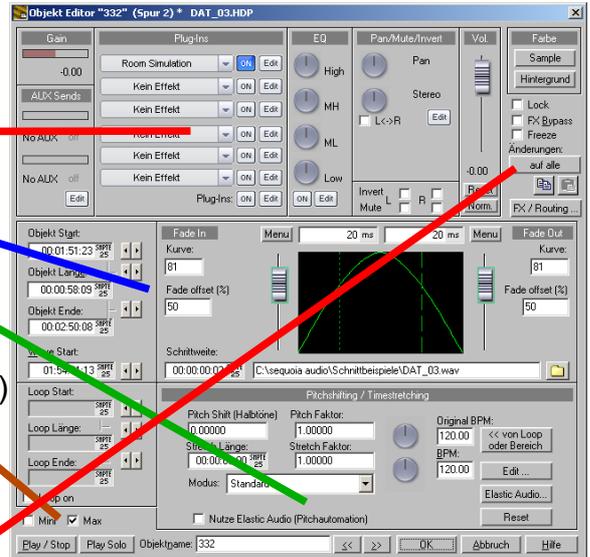


## Objekteditor:

Aufgeteilt in mehrere Bereiche:  
Pegel, Aux, Plugins, EQ, Pan, Vol  
Objekt-Zeiten, Fades, Flags etc.  
Pitchshifting / Timestreching, Name  
(können ausgeblendet werden)

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

Die vorgenommenen Einstellungen gelten nur für das selektierte Objekt bzw. dessen Derivate (durch Schnitt etc.) Der Button „auf alle“ überträgt die Einstellungen auf alle selektierten Objekte. (Generelle Angleichungen besser zu Beginn des Schnitts machen.)



## Plug-Ins:



## 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. (Unterordner sind nicht möglich, weshalb es sich empfiehlt einen eigenen Ordner mit Kopien der relevantesten Hall-Einstellungen anzulegen)

## 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)