

Stereo – Source/Destination Schnitt

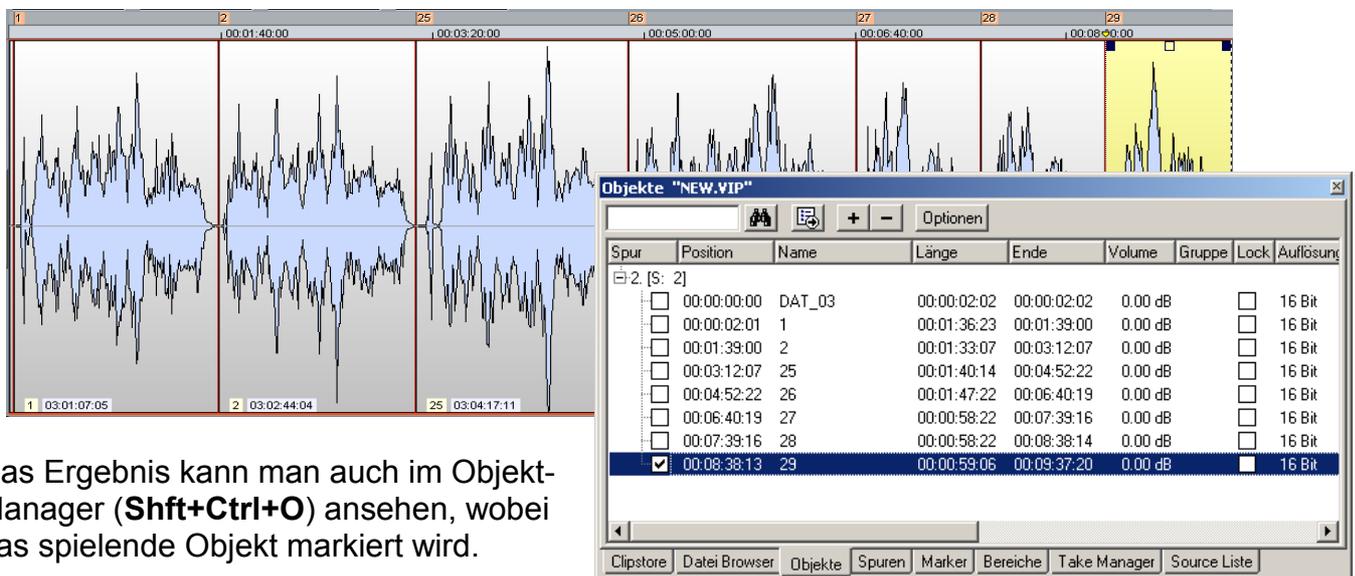
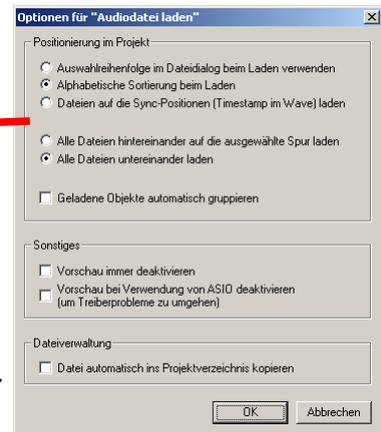
Seite 1/3

Einführung Sequoia
Prof. Michael Sandner

1. Öffnen einer Source-Destination VIP-Vorlage (Taste **E**)
2. ev. Audio-Datei laden... (Taste **W**)
(bei Msp.-Dateien „Optionen“ beachten)
3. Trennen der Objekte in Takes mit automatischer Beschriftung

dazu am Besten:

4. Marken mit autom. Nummerierung setzen (Taste **^** oder Taste **Shft+#**)
5. *Objekt->Objekte schneiden->Objekte an Projekt Marker Positionen trennen* (Taste **Ctrl+Alt+M**), die Markerbezeichnung wird übernommen.



Der Schnitt kann per Drag & Drop oder Copy & Paste geschehen (s.u.), in der Regel aber mittels den Markierungen In (**Pos1**) und Out (**Ende**) von der Source (unten – Taste **Bild ab**) zur Destination (oben – Taste **Bild auf**).

Beim sequentiellen Schnitt (von vorn bis hinten) reicht der In (dann werden alle Objekte ab dem Schnittpunkt genommen – kann bei Msp. aber etwas dauern), sonst sollte zusätzlich ein Out Punkt definiert sein.

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 getrennt und geschoben. (**F10**)
- Bei 4 Schnitt-Punkten ist kein Unterschied zw. den Funktionen
- Delete and Ripple Löscht mit nachrücken (Taste **F11**)
- Delete Silence Löscht zw. In und Out und läßt eine Lücke (Taste **F12**)

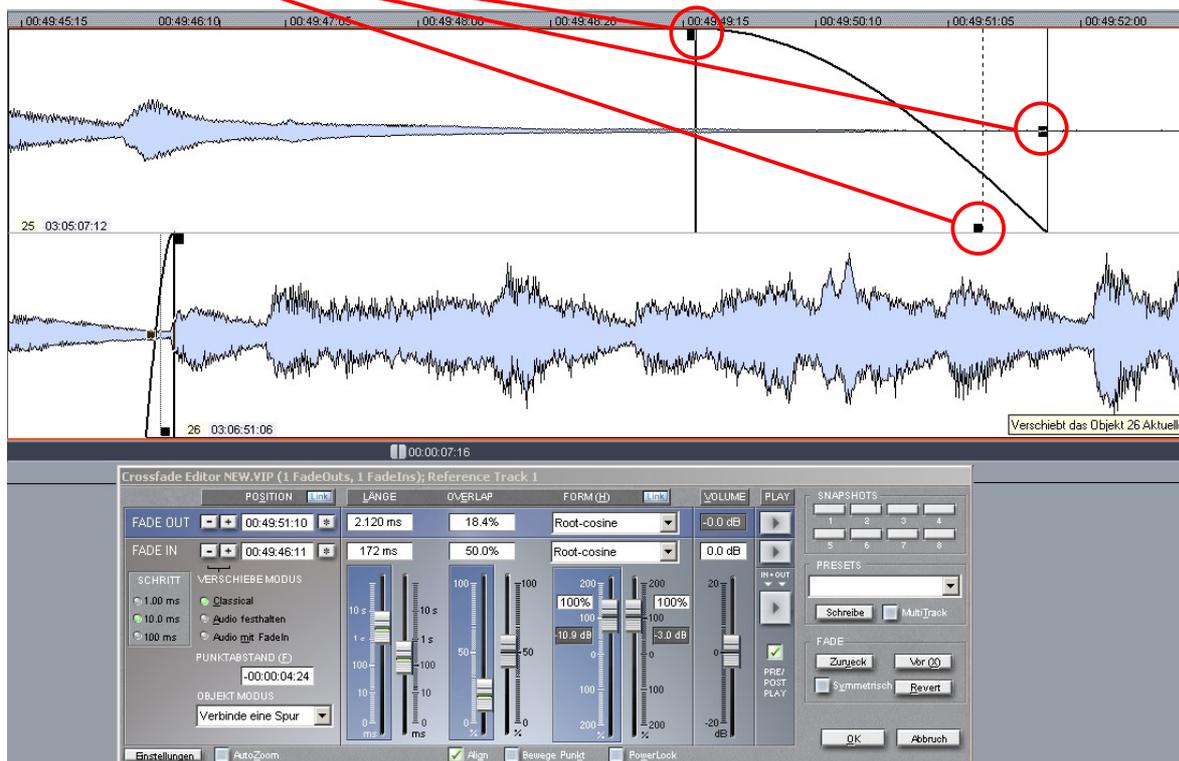
Und bei markierten oder selektierten Bereichen (abhängig vom Objektmodus):

- T** Trennt mit Crossfade (Schnitt im gleichen Material)
- Shft + T** Trennt mit Alternativem Crossfade (z.B. linear)
- Rückschritt** Löscht mit nachrücken
- Entf.** Löscht und läßt eine Lücke (normaler Objektmodus, sonst wie Rückschritt)

Crossfade-Editor:

Mit der Taste **Shft-X** öffnet sich der Crossfade-Editor links vom selektierten Objekt oder am markierten Bereich (Achtung: Mehrfachmarkierungen werden nicht erkannt!)
In den Programm Einstellungen->4-Punkt-Schnitt-Einstellungen... kann dies automatisch vorgegeben werden, oder besser, dass das Objekt nach dem Schnitt selektiert wird.

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



Verschieben des Audio links vom **In** oder rechts vom **Out**
Wenn die Objektverschiebung aktiviert ist, auch rechts vom **In** zus. mit dem Schnitt
(Programm Einstellungen->Crossfade Editor-Einstellungen...-> Keine Objektversch...)
Mit **Shft** wird ein Feingang aktiviert (auch für die Schieberegler, gilt nicht für die Objektverschiebung rechts vom **In**)

Hören:

Space

Schnitt mit Pre- / Postrollzeit hören (Vorschlag 1,5s + 20s)
(Programm Einstellungen->Crossfade Editor-Einstellungen...)

Alt+Space

Schnitt ab Cursor (oder Markierung) hören

F5 zum In (hart)

Shft+Space

Ausblende (oben)

F6 vom In

Shft+Ctrl+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 werden

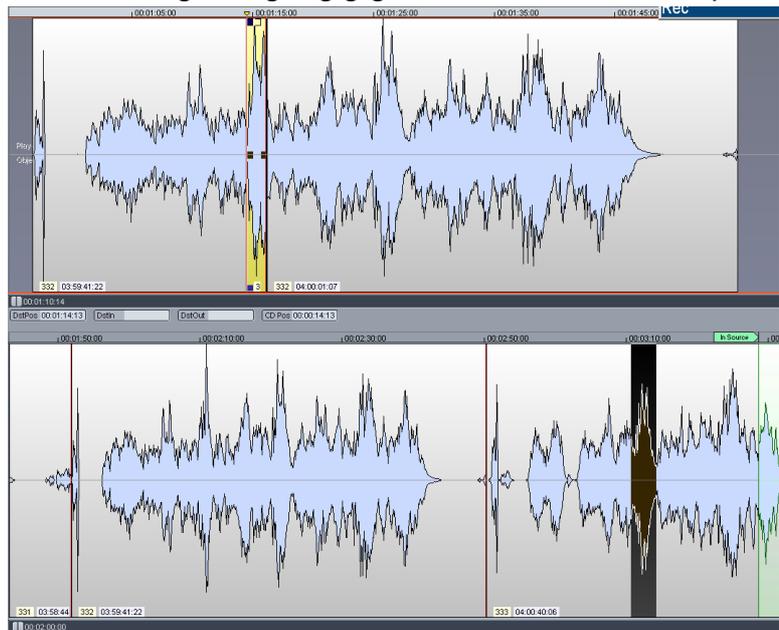
Schnitt mittels Drag & Drop:

Natürlich kann auch mittels Drag & Drop bzw. Copy & Paste geschnitten werden. (Dabei die Objektmodi beachten!) - Dies ist auch die einzige Möglichkeit in Samplitude (sehr ähnlich wie Sequoia und kompatibel, beherrscht aber keinen Source/Destination-Schnitt).

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 nach oben (oder in eine andere VIP) und Einfügen in die aktive Spur an der Cursor-Position.
- > Alternativ kann man natürlich auch mit Ctrl+Drag 'rüberziehen'.



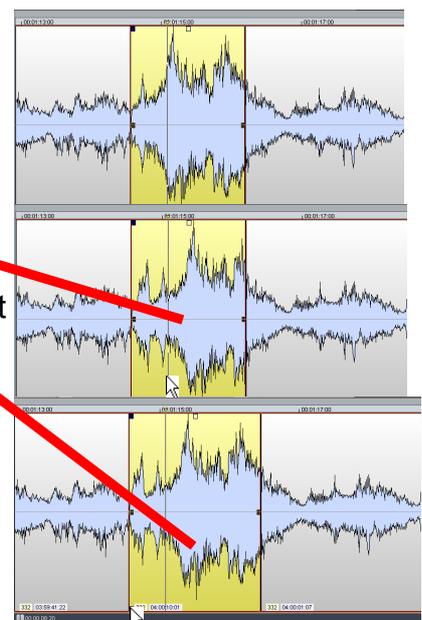
Diese Vorgehensweise eignet sich vor allem für schnelle Montagen, z.B. fertiger CD-Tracks oder Mischungen.

Schnittmanipulation:

Der Fade kann mittels der Anfasser parallel verschoben und in der Dauer verändert werden (bei symmetrischer Blende). Zusätzlich kann das Audio des Objekts rechts von Schnitt verschoben werden:

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

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



Für genaueren (Musik-)Schnitt kann wieder mit der Shft-Taste der Feingang Aktiviert 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.