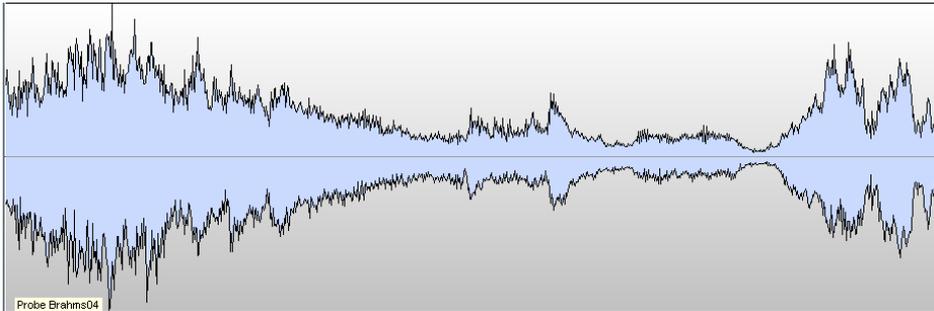
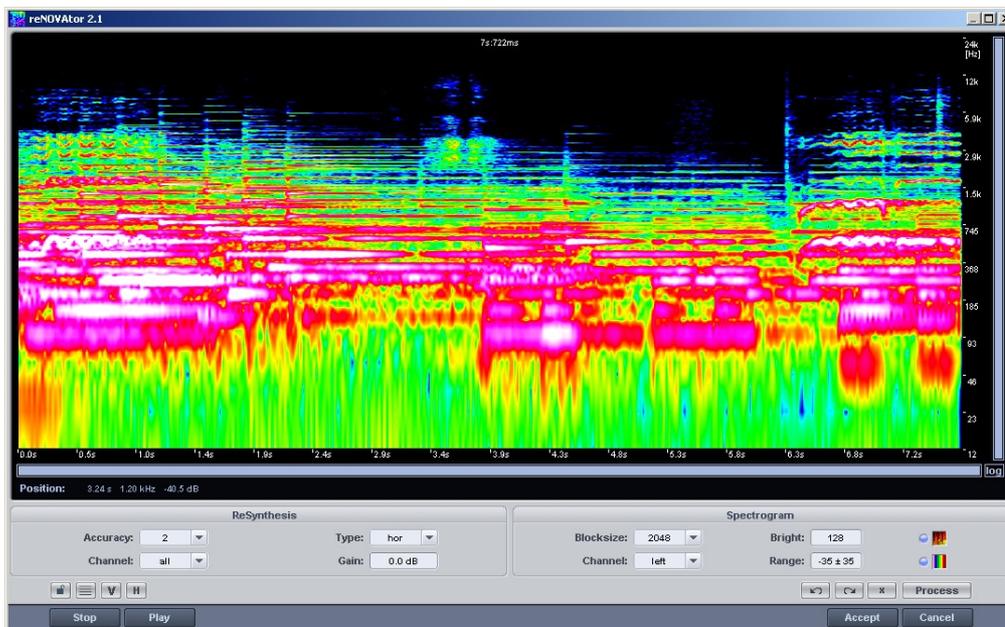


Renovator:

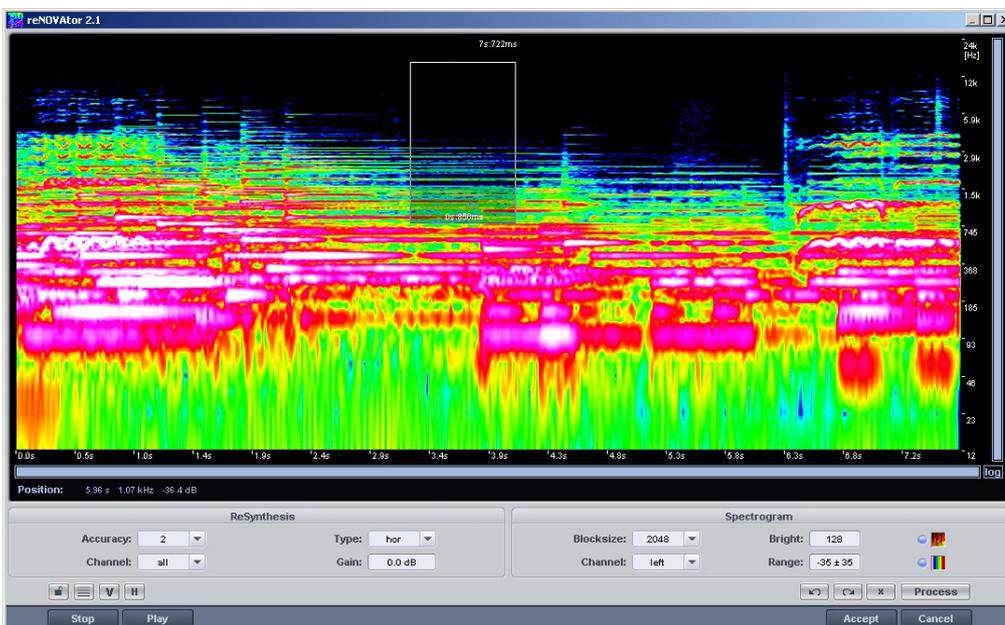
Dieses Plug-In arbeitet mit Hilfe einer FFT, um gezielt Störungen aus bestimmten Frequenzbereichen herauszurechnen. Die zu ersetzenden Pixel werden i.d.R. von links und rechts interpoliert (Type „hor“), die Darstellungsgenauigkeit (Accuracy: „2“) und Blockgröße von 1024 stellen einen guten Ausgangswert dar. Wenn an den Übergängen des interpolierten Bereichs Störungen zu hören sind, nachträglich die Blende verschieben.



Original-Wellenform



Original in FFT Darstellung



FFT des gesäuberten Materials

Kleine Geräusche lassen sich v.a. bei liegenden Tönen gut entfernen, wie auch tieffrequente Störungen (Auto, Brumm etc.). Bei schnellen Passagen und großem Hochtton-Anteil versagt dennoch diese „Wunderwaffe“

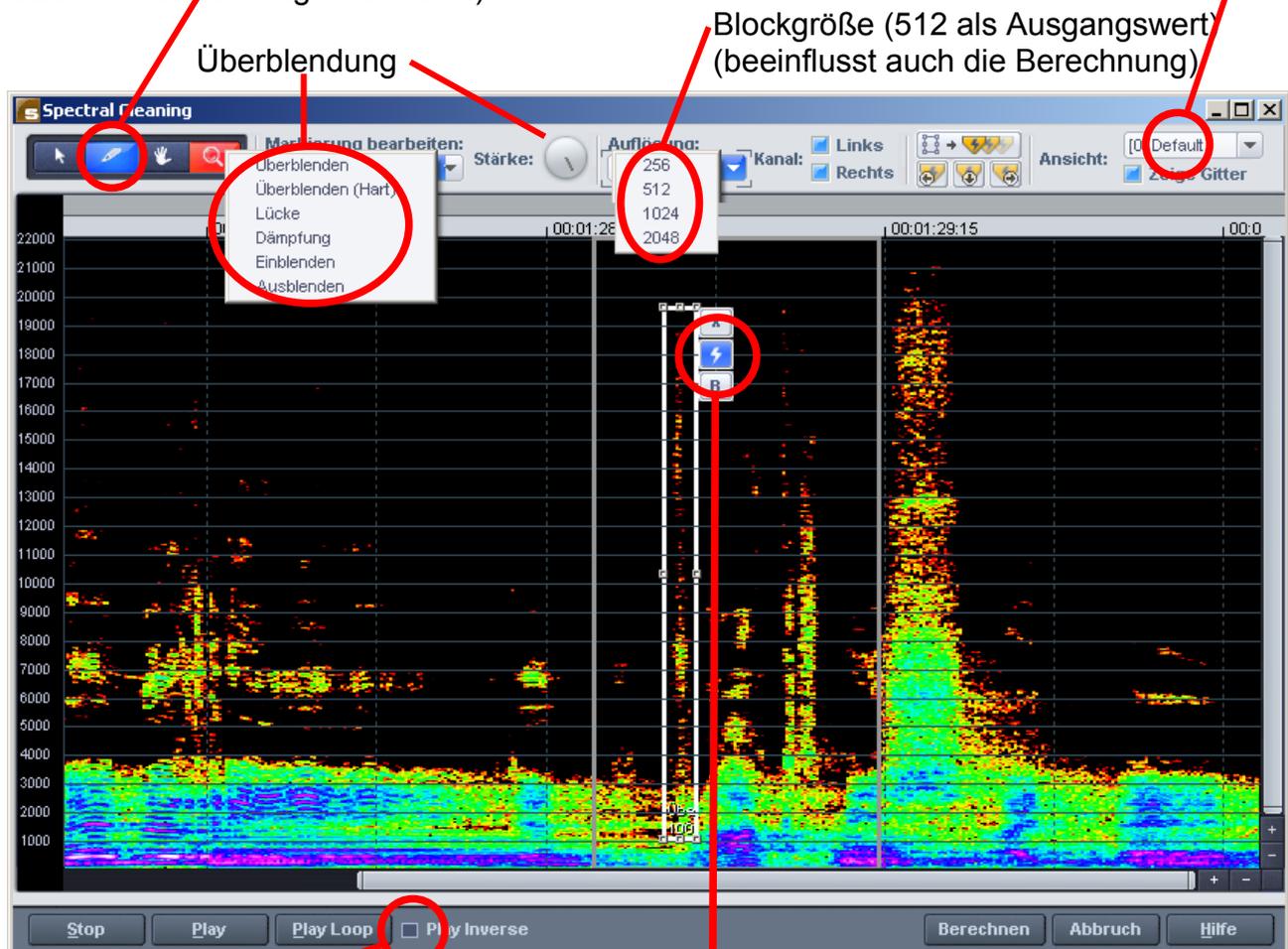
Spectral Cleaning:

Ab Sequoia 9 gibt es den Offline-Effekt „Spectral Cleaning“, der sogar noch intuitiver zu bedienen ist und bessere Überblend-Möglichkeiten hat. Dafür fehlen die Einstellungen der Interpolationsrichtung (hor, left, right etc.). Am Besten wird der in Frage kommende Bereich als eigenständiges Objekt getrennt (Bereich aufziehen - mind. 3 Sekunden vor/nach der Störung, Taste **T**), damit nicht zu viel gerendert werden muss.

Es gelten hier ähnliche Zoom- und Markierungs-Befehle wie in der VIP:

- | | |
|--|---|
| Ctrl+Mausrad oder Ctrl+Cursor links/rechts | - horizontaler Zoom |
| Shft+Mausrad | - vertikaler Zoom |
| Mausrad | - Bewegen des Ausschnitts (horizontal) |
| Alt+Mausrad | - Bewegen des Ausschnitts (vertikal) |
| Cursor links/rechts | - Bewegen des Cursors |
| Shft+Cursor links/rechts | - Splitten des Cursors in einen Bereich |

Mittels des Stiftes (blaue Taste) wird ein Rechteck um die Störung aufgezo-gen (die Ansicht „fast“ hilf bei impulshaltigen Störungen). Es können auch mehrere Bereiche nebeneinander markiert werden, übereinander nicht! (Man kann aber erst die Berechnung durchführen und dann erneut das Plug-In aufrufen)



Spielt nur das Weggerechnete

Der Blitz behält die Grafik bei
(man hört trotzdem das gesäuberte Signal)
B = Bypass (Grafik & Audio)