

# Magix Sequoia Tutorium

## Einführung und Shortcuts

### Ordner erstellen

Projekt-Ordner z.B: "Musterband"  
- im diesem Order wird der Takes-Ordner (gefolgt von: 1st\_Edit, 2nd\_Edit...) erstellt.

### Projekt erstellen

(E) = Projekt erstellen, Parameter setzen.)

Das Projekt in dem die Aufnahme gemacht wird heißt: „Musterband\_**tk**.vip“

**tk**= Takes. Mit der Sequoia generierten

Endung-.VIP. (In Cubase „Rockband x.cpr“ , Protools „Rockband

x.ptf“ .)

Y = Systemeinstellungen

I = Projekteinstellungen

Routing: Manager öffnen, „Shift + Click“ um 1:1 zu routen.

### Navigation

Mausrad = horizontaler Scroll

Strg + Shift + Mausrad = vertikaler Scroll (alternativ auch Pfeiltasten)

Strg + Mausrad = horizontaler Zoom (alternativ Z für temporärer Zoom)

Alt + Mausrad = vertikaler Zoom

Shift + Mausrad = Waveformzoom

Strg + Z = Undo

Strg + Y = Redo

F2, F3 = zum vorherigen oder nächsten Marker springen

Strg + Q/W = Anfang/Ende einer Region springen

Strg + A = alles markieren

### Aufnahme

Shift + R = öffnet Aufnahmedialog (oder Rechtsklick auf RecButton)  
-> Haken bei „Abspielen während der Aufnahme“ setzen.

Spuren scharf schalten.

Shift + Alt + Klick	= scharf-schalten aller Spuren
R	= Aufnahme starten (oder in der Transportkonsole)
# inkrementell)	= Marker mit Texteingabe ("Strophe", ...)(numerischer
Shift + Ziffer	= Schnell-Marker 1...2...3...4, ..., 0...1 (individueller Marker)
Leertaste	= Aufnahme beenden

Achtung: "Esc"-Taste bricht in der Regel laufende Aufnahmen ab!

## Bearbeitung allg.

Die Klangbearbeitung, also Kompression, Hall, Paning etc., erfolgt über das Mischpult. Heißt das aufgenommene Material wird durch das Vista 7 Mischpult gejagt, bearbeitet und ganz am Ende einer Produktion auch mal als Summe in Sequoia neu aufgenommen (das zeigt Herr Curdt noch). Alles wofür wir Sequoia letztlich nutzen ist **Aufnehmen, Abspielen und Schnitt.**

Leertaste	= Start/Stop Wiedergabe
Strg + G	= Gruppieren, praktisch um z.B. über alle Spuren zu schneiden
Strg + U	= Gruppierung aufheben, falls man z.B. nur eine Spur schneiden will
Strg + A	= alles auswählen
Strg + #	= Magnet ein-/ausschalten

T  
kann mit

= Trennen: Dazu muss die Datei vorher angeklickt sein. Auch der Maus ein Bereich markiert werden.  
Drückt man nun "T" erfolgt die Trennung an den

Markierungsenden.

### Take-Composer:

Anwendung bei übereinander liegend aufgenommenen Takes, um wie in ProTools (mit Playlists) den idealen Take schnell zusammen zu schustern. Dazu folgende Schritte:

1. den besten Take im Take-Manager (auf Take + Rechtsklick) auswählen (Haken setzen),
2. Rechtsklick auf Take -> "Take-Composer" wählen.

### **Ansicht** Take-Composer:

- In die oberste Spur wird aus den unteren Takes hineingeschnitten.
- Drücke "^" (aktiviert temporären Schneidemodus) und spanne aus umtreten Takes gleichzeitig einen zu schneiden Bereich auf. Dieser Schnipsel wird automatisch i. d. obere Take eingesetzt.

Mit SOLO bitte vorhören ;-). Hochgeschnitten wird aus der Spur, welche Solo markiert ist. Die bei diesem Prozess entstandenen X-Fades werden im Anschluss im Crossfade-Editor fein justiert.

### Crossfade-Editor:

Strg + F = Fade-Editor, Hr. Curdt's Default-Fade "Default-Crossfade\_SD", kann hier verwendet werden. Achtung nicht blind darauf verlassen.

Strg + Alt + Leertaste = spielt untere Region um d. Fade

Shift + Alt + Leertaste = spielt obere Region um d. Fade

Strg + Leertaste (oder F6) = spielt untere ab dem Fade

Shift + Leertaste (oder F7) = spielt obere vor dem Fade

F5 = in untere Region vor dem Fade rein hören

F8 = in obere ab dem Fade rein hören

Die Fadepositionierung und Snapshots bitte auch noch einmal austesten. Das bekannte Zoomen ist auch hier möglich.

### Source/Destination Schnitt = 3- bzw. 4-Punkt-Schnitt

Prinzip: Man schneidet in etwas größeren Zügen Audiomaterial aus einer Source-markierten in eine Destination-markierte Spur oder Projekt.

Bsp: Wir schneiden die gewünschten Abschnitte aus dem „Musterband **tk**.VIP“-Projekt in das „Musterband **1st\_Edit**.VIP“-Projekt. Man baut sich so den optimalen Song aus den vorhandenen Aufnahmen zusammen.

#### Kochrezept:

##### 1. **Takes**-Projekt:

- Sagen, wie viele Spuren für S/D-Schnitt verwendet werden sollen (oberste Spur + Rechtsklick -> "Spurenanzahl Source/Destination").
- Dann oberste Spur auf S (Source) umstellen (die nachfolgenden springen gemäß der zuvor eingestellten Anzahl an Spuren mit um).

##### 2. Neues Projekt für **1st\_Edit** erstellen:

- Takesprojekt mit "Speichern unter" in Ordner 1st\_Edit und **umbenannt** zu Musterband\_1st\_Edit.vip speichern.
  - >Vorteil: Automatische Übernahme aller Einstellungen (incl. aller Marker(-Positionen))
- Alle Regionen rauslöschen. Ebenso alle Marker, wenn gewünscht.
- Nicht vergessen: Source-Anzeige im 1st\_Edit auf Destination umstellen!
- Die Stelle des Cursor bestimmen -> In-Destination mit Shift + Pos1 setzen.
- Toggle zu "Musterband\_1tk"-Projekt (siehe Shortcut unten) ... Und los geht's.

Strg + Pos1 = In-Source (grün)

Strg + End = Out-Source (grün)

Shift + Pos1	= In-Destination (orange)
Shift + End	= Out-Destination (orange)
F9	= von Source nach Destination einfügen, <u>ohne Ripple</u>
F10	= das gleiche nur <u>mit Ripple</u> . Ripple fügt ein und verschiebt das
bereits vorhandene Material	vorhandene Audiomaterial. Während mit F9 das eingefügte
die	das vorhandene um seine Länge einfach überschreibt,
	Gesamtlänge also konstant bleibt.
Enter	= Source/Destination Ansichtsmodus, auflösbar oder
Neuordnung	durch verschieben von Fenster.
Strg +Shift+Tab	= Zwischen Source- und Destination-Projekt-Fenster <b>togglen</b> /
springen	z.B. wenn die beiden Fenster übereinander liegen.

Die In-Destination hüpfert bei jedem Betätigen der F9/F10-Taste an das Ende des eingefügten Materials. So wird ohne Aufwand die nächste Region schlussbündig eingefügt, bis unser getunter Song fertig ist. Dies nennt man den 3-Punkt-Schnitt. Bei dieser Schnitt-Art kann ich auch zwischen "ohne" (F9) und "mit" Ripplefunktion (F10) entscheiden. Beim 4-Punkt-Schnitt setzte ich zusätzlich die Out-Destination. In diesem Fall wird automatisch „geripfelt“ sobald der Bereich zwischen In- und Out-Source größer ist, als jener welcher sich zwischen In- und Out-Destination aufspannt wurde. Der In-Destination-Marker springt nach dem Einfügen ans Ende der eingefügten Region.

Nimmt die in Destination kopierte Region gegenüber dem zuvor bestimmten Destination In/Out-Bereich weniger Platz ein, so wird in diesen In/Out-Bereich altes Material visuell überschrieben und nicht geripfelt. Zudem springt der In-Destination-Marker ans Ende der eingefügten Region und spannt nach wie vor einen 4-Pkt.-Schnitt auf. Der 4-Pkt.-Schnitt wandelt sich erst zum 3-Pkt.-Schnitt, sobald die Stelle der Out-Destination durch eine "hinaufkopierte" Region überschritten wird. In diesem Moment wird auch wieder "geripfelt".

### Weitere Punkte mit denen Ihr vertraut sein sollt:

- **Zoomstufen** erstellen, dazu die gewünschte Zoomgröße im Bild einstellen und links unten auf 1,2 oder 3(="Zoomsnapshots") klicken. **Überschreiben geht mit Shift + Klick**. Per Mausklick auf die Zahlen lassen sich die Zoom-Einstellungen abrufen.
- Beim Projekt erstellen die Ordnerstruktur beachten: Einen Bandhauptordner und darunter Unterordner „Takes“, „1st\_Edit“, „2nd\_Edit“ erstellen. Die Aufnahme-VIP (Takes-VIP) wird dann im Takesordner erstellt. Bei der Bearbeitung, werden die Edit-VIPs in den jeweiligen Edit-Ordern erstellt. Speichert man ein **persönliches** VIP so steht hier z.B. "Musterband\_1st\_Edit xx123". Warum das alles? Wegen der Übersichtlichkeit!

- Alt + I = Spurnummer & Spurname einstellen, automatische Dateibenennung
- Strg + Alt + E = spannt einen exakten Loopbereich um die markierte/n Region/en auf.
- Shift + Region/en = örtlich gebunden in eine darunter/darüber liegende Spur ziehbar.
- Strg + Region/en + in eine andere Spur oder an eine andere Stelle zeihen = kopieren.
- Cursor umstellen auf "Stopp an aktueller Positon" unter: "Y", dann unter Reiter "Wiedergabe".

Viele Grüße  
Eure Sequoia Tutoren