

# Sequoia Quick-Start Guide (by Michael Wagner)

## Inhalt

Neues Projekt anlegen .....	2
Maus: Universalmodus .....	2
Der Grundgedanke von Sequoia – Objekte.....	2
Navigation, Aufnahme,... ..	2
Marker .....	3
Spuren.....	3
Routing.....	3
Mixer.....	4
Arranger-Snapshots.....	4
Evtl. interessantes in den Programmoptionen .....	4
Gruppen .....	4
Einfacher Schnitt.....	4
Comping.....	5
Source-Destination Schnitt .....	5
Fade Editor .....	6
Revolvertacks .....	7
Umgang mit Störgeräuschen .....	7

Sequoia läuft nur unter Windows. Allgemeine Windows-Shortcuts gelten (Strg+C, Strg+V,...). Behandelt werden die Shortcut-Einstellungen von Herrn Curdt, welche in den HdM-Regien als Preset-Dateien vorliegen. (Stand: Dezember 2016, Sequoia 13)

## Neues Projekt anlegen

Im Begrüßungsdialog „Neues Mehrspur-Projekt (Vip)“ wählen. Falls bereits ein VIP geöffnet ist: *E* öffnet denselben Dialog. Man kann direkt die Samplerate & Spurenanzahl definieren.

Aufnahmeoptionen *Shift+R*: Einstellen von Samplerate, Dateiformat, Mono/Stereo, Name,...

Die Ordner müssen selber angelegt werden (Künstlername/Song/Song\_tk, Song\_1st,...).

Safety bleibt immer original und dient als Backup!

## Maus: Universalmodus

In Sequoia gibt es diverse Maus-Modi. Der Standard ist der Universalmodus. Klickt man mit ihm in die oberen Hälfte einer Spur kann man **Bereiche aufziehen**, klickt man in die unteren kann man **Objekte auswählen und verschieben**.

## Der Grundgedanke von Sequoia – Objekte

Sequoia ist eine objektbasierte DAW (ProTools und andere DAWs sind spurbasiert). Jeder Track ist ein eigenständiges Objekt, das unabhängig von anderen Objekten bearbeitet werden kann. Die Objekte sind dabei Referenzen auf die Audiodateien. Theoretisch kann man durch objektbasiertes Arbeiten Automationen und Spuren einsparen (Übersicht bewahren!).

Objekte verschieben	Linksklick
Objekt nur vertikal versch.	Shift+Linksklick

Objekteditor:

1. FX → eigenständiger Channel-Strip, kann Automatisiert werden (unabhängig von globalen Automationen).
2. Fades → einfacher Fade-Editor, Timestamps, Objekte rückwärts abspielen lassen,...
3. Time/Pitch → Timestretching, Pitchshifting, Elastic Audio (Sequoia's „Melodyne“)

Effekte sind prinzipiell non-destruktiv, außer sie sind als destruktiv deklariert. Bei destruktiver Bearbeitung werden standartmäßig Sicherungskopien von Sequoia erstellt und diese mit den Effekten versehen.

## Navigation, Aufnahme,...

Horizontal scrollen	Mausrad
Vertikal scrollen	Strg+Shift+Mausrad
Zoom hor.	Pfeil hoch/runter oder Strg+Mausrad
Zoom vert.	Strg+Alt
Zoom Wellenform	Strg+Pfeil hoch/runter

voriger/nächster Marker	F2/F3
vorige/nächste Objektkante	Strg+Q/W
Play/Stopp	Leertaste
Aufnahme	R
Playcursor vor/zurück	Pfeiltasten rechts/links
Loop	Bereich aufziehen → Loop-Modus (Transport-Box)
Punch-Aufnahme	Punch-In/Out Marker, Punch-Modus (Transport-Box)

## Marker

1. Schnellmarker:  
setzen: Shift+1...Shift+0  
aufrufen: 1...0 (nicht mit Numblock)
2. Reguläre Marker → #
3. Punch-In/Out → in/out-Button in der Transport-Box

Verschieben: Cursor an die Kante des Markers, Cursor wird zu Doppelpfeil, mit gedrückter linken Maustaste verschiebbar

Umbenennen: Doppelklick auf Marker oder im Markermanager (*Strg+Alt+Shift+M*)

## Spuren

Zum Hinzufügen/Löschen (auch von Bussen):

1. Rechtsklick auf eine Spur → Spuren einfügen/löschen
2. Dropdownmenü „Spuren“
3. Spurenmanager

Umbenennen:

1. Arranger: Doppelklick auf Spurname, jede Spur muss einzeln angewählt werden
2. Spurenmanager: Doppelklick Name, nächste/vorige Spur mit Pfeil hoch/runter (falls der Spurenmanager nicht sichtbar ist: *Strg+Shift+S* oder über das Dropdownmenü „Anzeige“ → „Manager“ → „Spurenmanager“)

## Routing

„Ansicht“ → „Manager“ → „Routing-Manager“ oder *Strg+Alt+Shift+R*

1 zu 1 Routing → Linksklick auf erste Spur dann *Shift+Linksklick* letzte Spur die geroutet werden soll.

Sequoia arbeitet standartmäßig mit Stereospuren deshalb ist alles zunächst mit 2Häkchen versehen (2 Häkchen = Stereo, 1 = Mono)



# Comping

Unter Comping versteht man das Zusammenfügen der besten Stellen mehrerer Takes zu einem „Master-Take“.

Anders als in ProTools braucht man keine Playlists anlegen, sondern kann auf ein und denselben Spur aufnehmen (die vorherigen Takes werden nicht überschrieben, die Takes liegen quasi übereinander). In Sequoia gibt es verschiedene Möglichkeiten zu compen.

1. Takemanager  
Objekt auswählen → Takemanager → Takes an derselben Stelle wie das gewählte Objekt werden aufgeführt → Take durch Anklicken tauschen
2. Alternative: *Strg+Rechtsklick* auf Objekt → Takes durch Anklicken tauschen
3. Take Composer  
Der Take Composer ist entweder über den Takemanager oder über *Strg+Rechtsklick* auf ein Objekt erreichbar.

Im Take Composer kann man die Takes durchhören. Im Schnittmodus werden markierte Bereiche direkt auf die „Master-Take“-Spur kopiert. Im Universal-Modus markiert man einen Bereich und kopiert mit *Shift+C* nach oben.

Diese Möglichkeiten funktionieren nur dann, wenn die Takes gleich lang und schnell sind, sowie dem selben Ablauf folgen (→ Rock/Pop). Für Musik, die keinen festen Bpm folgt (Musik ohne Klick: Klassik, Jazz,...) ist der Source-Destination Schnitt sinnvoller.

## Source-Destination Schnitt

Als Source-Destination Schnitt oder kurz SD-Schnitt wird sowohl der 3- als auch der 4-Punkt Schnitt bezeichnet.

Der SD-Schnitt kann sowohl in einem Projekt, als auch über mehrere durchgeführt werden (in Sequoia ist es möglich mehrere VIPs gleichzeitig offen zu haben).

Für den SD-Schnitt gibt es spezielle Marker: In- und Out-Source, sowie In- und Out Destination.

Achtung: Werden mehrere Spuren deklariert, werden Source bzw. Destination erst ab der angewählten Spur definiert, alles was darüber liegt nicht.

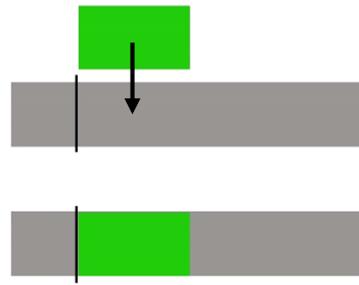
SD-Spurenzahl definieren	Dreieck im Spurenkopf → „Source/Destination Track Zahl“
Source deklarieren	S oder Klick auf Dreieck im Spurenkopf → Source
Destination deklarieren	D oder Klick Dreieck im Spurenkopf → Destination
In-Source	Strg+Pos1
Out-Source	Strg+Ende
In-Destination	Shift+Pos1
Out-Destination	Shift+Ende
Einfügen	F9 bzw. F10



### Drei-Punkt Schnitt:

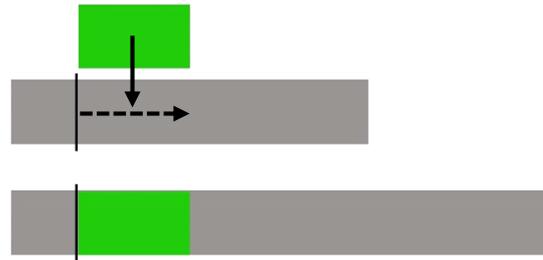
F9:

Die Source (Grün) wird im Zielprojekt (Grau) ab dem In-Destination Marker (schwarzer Strich) eingefügt und „ersetzt“ den entsprechenden Teil des Zielprojekts.



F10:

Das Zielprojekt wird an der Stelle des In-Destination Markers aufgetrennt. Die Destination wird verschoben, sodass die Source zwischen die Objektkanten gesetzt wird. Nachfolgende Objekte inklusive Schnitte werden mit verschoben.



### Vier-Punkt Schnitt:

Der Bereich zwischen In- und Out-Destination wird durch den Source-Bereich ersetzt (kein Unterschied zwischen F9 & F10). Nachfolgende Objekte inklusive Schnitte werden mit verschoben.

## Fade Editor

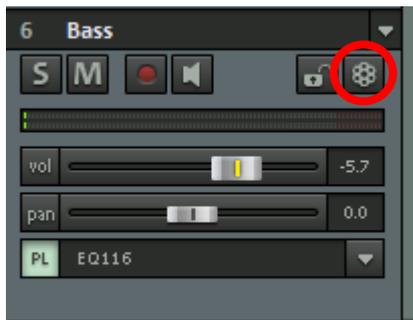
In Sequoia gibt es neben dem Standard-Fade Editor der über den Objekteditor erreichbar ist, einen „Advanced-Fade-Editor“.

In ihm wird an der Stelle des ausgewählten Schnittes stark in die Wellenform gezoomt. Pro Spur werden zwei Spuren dargestellt: Die Ursprungsspur ist oben, die Spur in die hineingeschnitten wird unten.

Man kann unter anderem die Position des Schnittes verschieben, einen Offset-Schnitt setzen, beide Spuren gegeneinander verschieben, etc. Vorteil: Nachfolgende Objekte inklusive Schnitte werden mit verschoben.

Fade-Editor öffnen	Strg+F
Abspielen (mit Pre-Roll)	Leertaste
Abspielen ab Cursor	Alt+Leertaste
Oberer Take im Original	Strg+Alt+Shift+Leertaste
Unterer Take im Original	Strg+Alt+Leertaste
Untere Spur bis Schnitt	F5
Untere Spur ab Schnitt	F6
Obere Spur bis Schnitt	F7
Obere Spur ab Schnitt	F8

## Revolvertracks



Revolvertracks dienen dazu, zwischen verschiedenen Schnittfassungen einer Spur hin und her zu schalten.

Ein Beispiel für die Verwendung:

Ein Stück wurde mittels SD-Schnitt zusammengefügt. Nun soll ein Overdub eines einzelnen Instruments aufgenommen werden. Durch die Verwendung des Revolvertracks kann man schnell zwischen Overdub- und Ursprungsversion umschalten.

Revolvertrack-Button → „Neuer Revolvertrack (Kopie)“ → Overdub auf diesem Revolvertrack

## Umgang mit Störgeräuschen

### 1. Spectral Cleaning

Für einzelne Störgeräusche (Klicks, Karzer, Handyklingeln,...). Dargestellt durch ein Spektrogramm: Y-Achse = Frequenz, X-Achse = Zeit, Farbe = Intensität.

„Effekte“ → „Restauration“ → „Spectral Cleaning (offline)“

Man lokalisiert und markieren das Störgeräusch, Sequoia interpoliert dem markierten Bereich.

### 2. De-Noiser

Für statische Störgeräusche (Netzbrummen, Klimaanlage,...)

Wenn bereits vor der Aufnahme bekannt ist, dass ein anhaltendes Störgeräusch auftritt, ist es sinnvoll, ein paar Sekunden Störgeräusch aufzunehmen (Pegel wie in der Späteren Aufnahme), um daraus ein Noise-Sample zu erstellen. In der folgenden Reihenfolge ausgeführt, ist das Noise-Sample dann direkt im De-Noiser geladen.

„Effekte“ → „Restauration“ → „Noise-Sample holen“

„Effekte“ → „Restauration“ → „De-Noiser“