

**SFX**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i>  SFX		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 29, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>SFX</b>	<b>1</b>
1.1	Operators : Equalize-ZPlane . . . . .	1

# Chapter 1

## SFX

### 1.1 Operators : Equalize-ZPlane

Equalize-ZPlane

-----

Funktion : Morpht bis zu 8 Equalizerkurven in einem 3D-Vectorwürfel.

Parameter : SourceWaves Equalizerkurven. Wenn Sie auf das PopUp-Symbol klicken, erscheint ein Dateirequester, aus dem Sie ein Equalizershape auswählen können. Diese Listen können mit dem "Equalize"-Operator erstellt und geändert werden.

X-Axis Position des Punktes auf der X-Achse

Y-Axis Position des Punktes auf der Y-Achse

Z-Axis Position des Punktes auf der Z-Achse

Path In diesem Feld wird der Pfad, als Kurve im Würfel, dargestellt, der für die Anteile der Equalizer-Kurven verwendet wird. An den einzelnen Eckpunkten sind die Puffer eingetragen. Die Verdickung in einer Ecke kennzeichnet den 0-Punkt der 3 Achsen. Mit View läßt sich der Ansichtspunkt festlegen und mit Prec die Genauigkeit mit der die Kurve gezeichnet wird.

Bands Wieviele Bänder tatsächlich genutzt werden sollen. Mit wenigen Bändern dauert die Berechnung nicht so lange, die Bearbeitungsmöglichkeiten sind aber auch nicht so fein.

Steps Aller wieviel Samples eine Transformation erstellt werden soll. Je öfters diese berechnet werden, desto genauer das Ergebnis und desto höher auch die Rechenzeit. Steps darf max. halb so groß wie Bands sein.

Window Rectangle bedeutet kein Fenster. Alle anderen Funktionen unterdrücken das Rauschen im Spectrum. Die Auswahl der Fensterfunktion is situationsabhängig.

ARexx : Bands <Anzahl> 0->4/1->8/2->16/3->32/4->64

Steps <Schritte> 0->1/1->2/2->4/3->8/4->16/5->32

Win <wnr> 0...7

Eqf1 <Nummer> 0..63 <Wert> 0..400 %

analog für 2..8

AxixXS/E <X-Achsenmodulation> 0..100 %  
XModBuf, XModShape, XModMode  
AxixYS/E <Y-Achsenmodulation> 0..100 %  
YModBuf, YModShape, YModMode  
AxixZS/E <Z-Achsenmodulation> 0..100 %  
ZModBuf, ZModShape, ZModMode

Hinweise : Für jeden Eckpunkt des Würfels, wählen Sie eine gespeicherte Equalizereinstellung. Während der Berechnung ermittelt SFX die Wertigkeit mit der jede Einstellung wirksam wird. Je näher der "wandernde Punkt" an einer Ecke ist, desto mehr wirkt sich diese Equalizerkurve auf den Klang aus. Da sich die Position des Punktes sehr variabel steuern läßt, sind hier zahlreiche Variationen möglich, deren Ergebnisse kaum vorhersehbar sind.