

**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 : Vocode . . . . .	1

# Chapter 1

## SFX

### 1.1 Operators : Vocode

Vocode

-----

Funktion : Zwingt Source2 mit dem Klang von Source1 zu "singen".

Parameter : Effekt Wie stark der Effekt in das Ergebnis einfließt

Bands In wieviele Frequenzbänder die Klänge zerlegt werden sollen. Hier gilt, je mehr, desto langsamer, aber auch, desto besser.

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 maximal halb so groß wie Bands sein.

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

Ampf Verstärkungsfaktor für das Ergebnis.

EAmf Verstärkung für die Hüllkurven

ARexx : EffS/E <Effektanteil> 0..100 %

EModBuf,EModShape,EModMode

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

Ampf <Verstärkung> 0..1000 %

EAmf <Verstärkung der Hüllkurven> 0..1000 %

Hinweise : Für die Sources sollte man hochqualitative Samples nehmen. Die Klänge sollten weiterhin reich an Obertönen sein, da das Ergebnis sonst zu "dünn" klingt.

In vielen Fällen präsentiert sich das Ergebnis als scheinbar leeres Sample. Benutzen Sie Amplify mit MaxVol um es auf volle Lautstärke zu bringen oder berechnen Sie es nochmal und erhöhen dabei die Ampf- und EAmf-werte.

Gute Resultate erhält man mit Sprachsamples als Source2 und synthetischen Klänge als Source1 (Reihenfolge ist wichtig).