

**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 : DeNoise . . . . .	1

# Chapter 1

## SFX

### 1.1 Operators : DeNoise

DeNoise

-----

Funktion : Entrauscht ein Sample (Multifrequenz Noisegate !).

Parameter : Attack      Ansprechdauer. Die Wirkung des Operators kann hiermit verzögert werden. Wert bis ca. 10 sind sinnvoll.

Shape      Hüllform, wie übergeblendet werden soll.

Threshold Schwellwert; 10000 entspricht 100 %; sinnvolle Werte liegen zwischen 0-50

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 Spektrum. Die Auswahl der Fensterfunktion ist situationsabhängig.

ARexx      : Attack      <Verzögerung> 0..255

Shape      <Wellenform> 0->Linear/1->SpeedUp/2->SlowDown

Threshold <Schwellwert> 0..1000 %

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

Hinweise : Wenn der Threshold zu hoch ist wird zuviel vom Sample unterdrückt.

Der Attackwert sollte normalerweise sehr klein sein.

Es ist sehr kompliziert, die richtigen Einstellungen zu finden.

Das Bearbeiten mit diesem Operator führt nahezu immer zu diversen Klangverfremdungen, die allerdings teilweise sehr interessant sind.

Zur Berechnung wird die Fourier-Transformation verwendet.