

**SFX**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> SFX		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

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

---

# Chapter 1

## SFX

### 1.1 Operators : Equalize

Equalize

-----

Funktion : Ermöglicht es den Klang über einen 64 ! Band-Equalizer zu beeinflussen.

Parameter : Reglerfeld Über die 64 Regler können die Faktoren für die einzelnen Frequenzbänder mit der Maus eingestellt werden. Die Faktoren können von 0-400% gewählt werden.

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.

Range Hiermit kann ein linearer Verlauf zwischen 2 Bändern erzeugt werden. Dazu klickt man das 1. Band an, dann auf Range und jetzt wählt man das 2. Band aus.

Mode Hier kann man auswählen, ob alle Regler oder nur einer verschoben werden soll.

Band zeigt die Nummer des aktuellen Bandes an

Val zeigt den Wert des aktuellen Bandes an

Load Läd eine Equalizer-Kurve

Save Speichert eine Equalizer-Kurve

Pfeil-Gadgets dienen dem Verschieben der Kurve

F-Gadget Flip, spiegelt die Kurve an der Y-Achse

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

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

---

Hinweise : Der Equalizer errechnet die Werte per Fourier-Transformation .  
Dabei erhält er pro Samplewert für jedes Band Frequenzanteile,  
die dann mit den Faktoren multipliziert werden und danach per  
Resynthese wieder zusammengesetzt werden. Je mehr Bänder man  
verwendet, desto schmaler sind diese.  
Da die Berechnung sehr aufwendig ist, dauert dieser Operator so  
seine Zeit.

---