

**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 : Mix-ZPlane . . . . .	1

---

# Chapter 1

## SFX

### 1.1 Operators : Mix-ZPlane

Mix-ZPlane

-----

Funktion : Mischt bis zu 8 Samples über einen 3D-Vectorwürfel

Parameter : SourcWaves Samplepuffer. Wenn Sie auf das PopUp-Symbol klicken, können Sie einen Puffer auswählen.

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 einzelnen Samples 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.

ARexx : Src1 <QuellSampleID>

analog für Src2..Src8

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 einen Puffer aus.

Während der Berechnung ermittelt SFX die Wertigkeit mit der jeder Puffer in das Gesamtsignal eingeht. Je näher der "wandernde Punkt" an einer Ecke ist, desto mehr wird der Klang des Samples hörbar. Da sich die Position des Punktes sehr variabel steuern läßt, sind hier zahlreiche Variationen möglich, deren Ergebnisse kaum vorhersehbar sind.