



# Power Producer: Studio One 2.5

## Audio perfekt quantisieren

Mit Studio One 2.5 stellen die Presonus-Entwickler eine innovative Audio-Workstation mit ultra-schnellem Workflow und cleverem Drag-&Drop-Konzept vor. Neben den üblichen Edit-Funktionen sind nun auch eine ganze Reihe Extras mit an Bord, zum Beispiel das Quantisieren von Audio. Denn Beats an einem Raster ausrichten, kann jeder. Mit Studio One lassen sich gleich komplette Arrangements an den Groove einer beliebigen Spur anpassen, wie dieser Power Producer zeigt.

von Marco Scherer

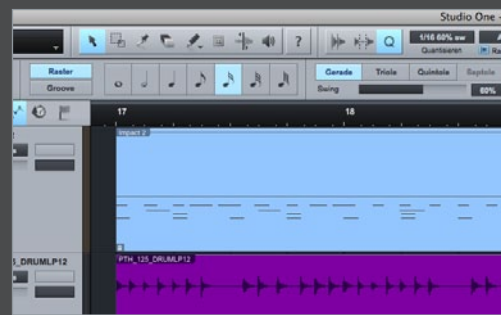
### Projektinfos:

**Material:** Studio One 2.5 bzw. Studio One Free von Heft-DVD.

**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten

**Inhalt:** Grooves automatisch erkennen und übertragen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



### 1 Start

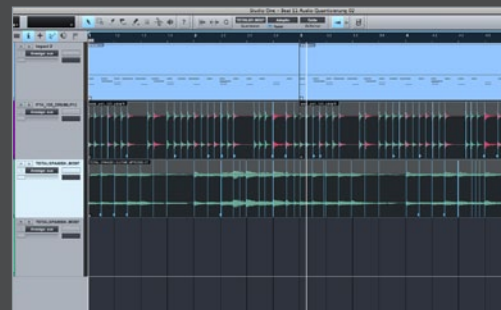
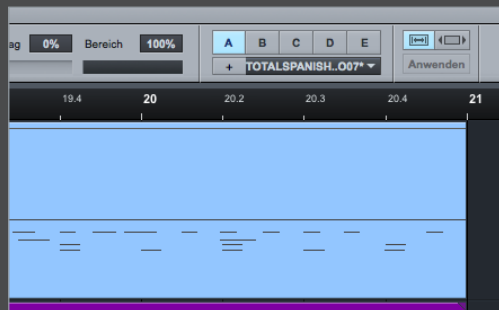
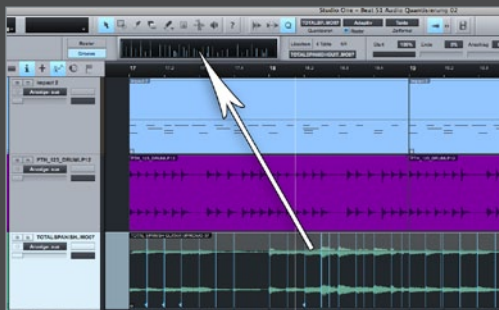
Starten Sie Studio One und laden Sie den beliebigen Song von DVD. Dieser enthält bereits eine Gitarrenspur und zwei Drumloops. Selbstverständlich können Sie neue Spuren in einem eigenen Song aufnehmen und den folgenden Vorgang adaptieren. Beim Anhören wird schnell klar, dass die Beats programmiert wurden, während die Gitarre aus einer Live-Aufnahme stammt, denn die Grooves harmonieren nicht. ▶▶

### 2 Transienten

Abhilfe schafft die interne Groove-Quantisierung, die einem Audio- oder MIDI-Clip den Groove eines anderen Clips aufzwingt. Klicken Sie die Aufnahme der Gitarre mit der rechten Maustaste an und wählen Sie die Option **Transienten erkennen**. Die anschließend angezeigten Transienten können Sie mit dem **Bend**-Werkzeug (bzw. [7]-Taste) bearbeiten. Per Doppelklick können Sie neue erzeugen oder bestehende löschen. ▶▶

### 3 Finetuning

Zur groben Anpassung schalten Sie die **Audio Bend**-Toolbar ein und drehen Sie am Schwellwert der Sektion **Bend Marker**. Tipp: Falls Sie Bereiche der Audiodatei dehnen oder stauchen wollen, halten Sie die linke Maustaste an der entsprechenden Stelle gedrückt und ziehen Sie den Bereich nach links oder rechts. Für feinere Anpassungen außerhalb des aktiven Rasters halten Sie zusätzlich die [Shift]-Taste gedrückt. ▶▶



### 4 Quantisierung

Sind alle Transienten korrekt markiert, aktivieren Sie die Quantisierungswerkzeuge mit dem **Q**-Button ganz oben. In der erscheinenden Werkzeugleiste finden sich die Einstellungen zur gewöhnlichen Raster-Quantisierung, beispielsweise 16tel oder 8tel. Wir wollen aber einen kompletten Groove bearbeiten und klicken daher auf den **Groove**-Button. Um die erkannten Transienten der Gitarre als Vorlage zu nutzen ... ▶▶

### 5 Groove

... ziehen Sie die deren Audio-Clip einfach in die schwarze Box neben dem **Groove**-Button. Anschließend werden dort die Transienten angezeigt. Das Stempeln eines Clips mit diesem Groove verhält sich ähnlich einfach: Wählen Sie den gewünschten Clip an und klicken Sie auf den Anwenden-Button ganz rechts in der Werkzeugleiste. Die Quantisierung des Clips wird angepasst und folgt danach exakt der Gitarre. ▶▶

### 6 Fertig!

Hören Sie die neu quantisierten Spuren an und nehmen etwaige Korrekturen vor. Anschließend spielen alle Instrumente das gleiche Muster. Übrigens können Sie die Grooves mit den **A**- bis **E**-Buttons in der **Quantisierung**-Palette ablegen und mit dem **Plus**-Symbol darunter als Preset speichern. Experimentieren Sie auch mit den Parametern **Start**, **Ende**, **Anschlag** und **Bereich** in der **Toolbar**. Viel Spaß beim Grooven! ■