

# Power Producer: Studio One 3

# Den Groove im Griff

Aufnahmen zu quantisieren gehört schon lange in die Kategorie „Pillepalle“. Einen kompletten Song aber beispielsweise an den Drums auszurichten, ist dann eher nicht selbstverständlich. In Studio One geht beides per simplem Drag-&-Drop. Und es lohnt für jede Musikrichtung, denn was allein ein Samba-Groove mit einer Bassline macht, hören wir uns auch noch an.

von Marco Scherer

## Projektinfos

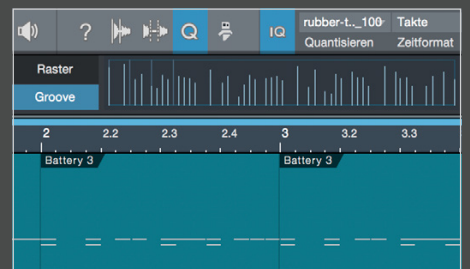
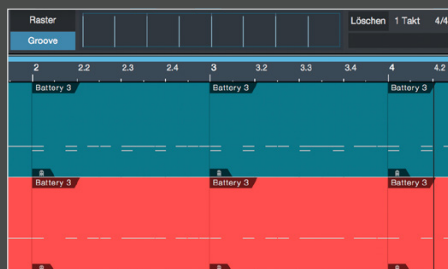
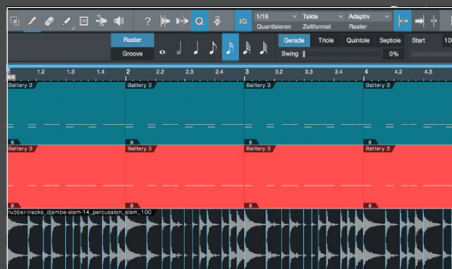


**Material:** Studio One 3.5

**Zeitaufwand:** 30 Minuten

**Inhalt:** Quantisieren, Grooves Templates analysieren und anwenden, Patterns erstellen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Grundsätzliches

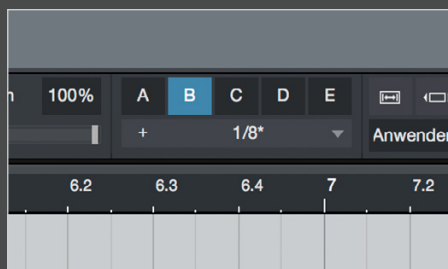
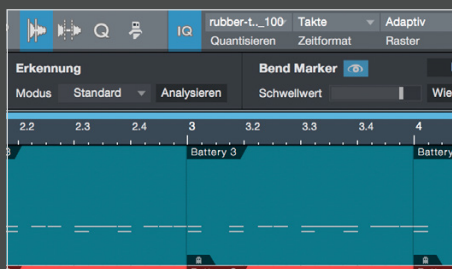
Audiospuren, Clips und MIDI Noten zu quantisieren könnte nicht einfacher sein: Das **Quantisieren**-Menü aufrufen, gewünschtes **Raster** und ggf. **Swing** einstellen, Clips oder Noten wählen und die **Q**-Taste drücken. Mit den extra Parametern für **Ende** und **Anschlag** haben Sie außerdem Kontrolle über die Länge der Noten, sowie deren Velocity und **Bereich** bestimmt den Spielraum, den das gewählte Raster erlaubt. ✨

## 2 Raster/Groove

Mit den beiden **Icons** rechts über dem **Anwenden**-Button lassen sich die Einstellungen schließlich entweder auf ganze Spuren oder nur gewählte Bereiche anwenden. Was aber, wenn Sie nun einen Groove wollen, der nicht den Standard-Rastern entspricht? Dann schalten Sie im Menü oben von **Raster** um auf **Groove**. Im Abschnitt rechts der Schaltflächen sehen Sie den aktuellen Groove in Form von Strichen. ✨

## 3 Vorlage laden

Diesen Bereich gilt es mit einer Vorlage zu füttern, etwa mit einer Drum-Spur. Ziehen Sie einen Clip in den Bereich, wird dessen Timing analysiert und kann von da ab auf andere Clips übertragen werden. Wählen Sie dazu den Ziel-Clip aus und drücken **Q**. Auch hier nehmen die Parameter **Start**, **Ende**, **Anschlag** und **Bereich** wieder Einfluss darauf, wie stark das Ergebnis an die Vorlage angeglichen wird. ✨



## 4 Vollautomatik

**Tipp:** Bei aktiviertem Groove-Raster richten sich Events bei Einzeichnen oder Verschieben automatisch am Groove aus. Wenn Sie das stört, schalten Sie um auf **Raster**. Sind Sie mit dem berechneten Groove nicht zufrieden, wählen Sie den Vorlagen-Clip an und klicken oben im Menü auf das **Audio Bend**-Symbol. Hier können Sie mit dem Schwellwert bestimmen, wie kleinteilig der Groove analysiert wird. ✨

## 5 Groove-Speicher

Ziehen Sie den Clip anschließend erneut in den Groove-Bereich. So lässt sich mit wenigen Klicks der Groove einer einzigen Spur auf andere übertragen, bei Bedarf auch gleichzeitig, indem Sie alle Spuren anwählen und dann quantisieren. Doch Sie sind nicht nur auf einen Groove festgelegt. In der **Quantisierungs**-Leiste oben finden Sie mit den Buttons A bis E fünf Speicherplätze für Raster und Grooves. ✨

## 6 Pattern-Generator

Abgesehen vom Angleichen von Clips eignet sich die Funktion prima zum Finden von Patterns. Laden Sie beispielsweise einen Percussion-Loop und ziehen ihn in den **Groove**-Bereich. Erstellen Sie eine Spur mit einem Synth-Plug-in und ziehen den Groove-Bereich auf diese Spur. Schon haben Sie ein MIDI-Pattern zum Loslegen. Übrigens können Sie mit **[SHIFT+Q]** jederzeit das originale Timing wieder herstellen. ✨