

# PRESONUS STUDIO ONE

Audio/MIDI-Sequencer



Als Neuling unter den DAWs bewies Presonus schon bei der Erstveröffentlichung, dass sich Mitstreiter auf plattformunabhängige Konkurrenz gefasst machen dürfen. In unserem großen Vergleichstest lobten wir den unglaublich schnellen Workflow, die Drag&Drop-Funktionen und das hervorragende Automationsystem. Allerdings fehlten ebenso ein paar wichtige Funktionen, wie etwa Transienten-Analyse. Wir sind also mehr als nur gespannt!

## Studio One, die Zweite!

### Presonus Studio One 2.0 Audio/MIDI-Sequencer

AUTOR: AXEL LATTA

Das ansprechende Ein-Fenster-Design ist im Grunde unverändert geblieben, wäre da nicht die »Spurliste«, die alle Audio/MIDI-Spuren, Spur-Ebenen und Automationsspuren übersichtlich darstellt. Der Clou an der Liste ist, dass sich alle Beteiligten schnell verschieben

sowie ein- und ausblenden lassen. So sind beispielsweise alle Spuren bis auf die Gitarren mit nur einer Mausbewegung vorübergehend aus der Projektansicht entfernt. Je nach Arbeitsgebiet lassen sich verschiedene Ansichten erzeugen und als Preset speichern,

eben so wie man es seit Jahren von Pro Tools kennt.

Eine eigene Spurliste findet sich auch im Mixer wieder. Optional kann man die Konfiguration der beiden Listen verbinden. Nicht nur in der Spur-Liste, sondern auch an ande-

## Studio One 2.0 Hersteller/Vertrieb

PreSonus / Hyperactive

UVP Studio One Professional:

367,35 Euro, Producer: 183,21 Euro,

Artist: 91,15 Euro, Professional

Crossgrade: ca. 200,- Euro

[www.hyperactive.de](http://www.hyperactive.de)

+++

einzigartige Melodyne-Integration

+++

Transientenanalyse/Audio-Bend

+++

praktische Groove-Quantisierung

+++

Event-FX

---

nur Mono-/Stereo Busse

## GLOSSAR

**OMF** OMF »Open Media Framework (Interchange)«, plattformunabhängiges Dateiformat zum Austausch von Audio- und Videodateien, das von der Firma Avid entwickelt und von verschiedenen Softwareherstellern integriert wurde. Eine OMF-Datei beinhaltet u. a. Informationen über Spur und Position der in einem Projekt verwendeten Medien.

**TRANSIENTEN** Schnelle impulshafte Pegelverläufe in Einschwing- bzw. Attack-Phasen von Audiosignalen werden als Transienten bezeichnet.

ren Stellen lassen sich sehr schnell Ordner-Spuren erzeugen und das Routing dorthin mit wenigen Schritten erledigen. Astrein umgesetzt!

Auch der Browser hat mit der neuen Stichwortsuche eine wichtige Überarbeitung erfahren. Je nachdem, in welchem Tab man sich gerade befindet, wird nach übereinstimmenden Zeichenfolgen von Instrumenten, Sounds, Dateien oder Effekten gesucht. Die beispielhafte Zeicheneingabe »UA« etwa versammelte geschwind alle DSP-gestützten Plug-ins eines gewissen Herstellers fein säuberlich sortiert.

## IT'S ALL ABOUT THE TRANSIENTS

Im StudioOne 1.5 gab es hinsichtlich der fehlenden Audio-Analyse noch allen Grund zur Beanstandung. Erfreulicherweise hat Presonus diesbezüglich viel Arbeit in diesen doch sehr wichtigen Bereich der Musikproduktion gesteckt.

Die Funktion mit der größten Nutzerfreundlichkeit verbirgt sich hinter der Taste [Q]. Diese beginnt die Transienten-Erkennung einer oder mehrerer Audio-Regions und quantisiert das Material automatisch auf das eingestellte Raster. So einfach kann eine »tighte« Performance sein!

Das klappt auch bei Multitrack-Aufnahmen. Für die Quantisierung eines Schlagzeuges etwa besitzt die Phasenkohärenz höchste Priorität. Um diese sicherzustellen, genügt die Gruppierung der Spuren; im Menü lassen sich dann unter »Referenz« die gewünschten Referenzen, beispielsweise nur Kick und Snare, per Häkchen einbeziehen.

**TRANSIENTEN** erkennt StudioOne also ohne Probleme. Deren Abstände und Intensität beinhalten im Allgemeinen die Informationen, um einen »Groove« zu beschreiben, und der Sequenzer weiß sich diese Parameter auch zunutze zu machen. So kann man nun Rhythmusinformationen jeglicher Audio- oder MIDI-Region per Drag&Drop extrahieren. Neben der herkömmlichen Raster-Quantisierung lassen sich selektierte Regions dann sehr komfortabel mit dem aktuellen Groove-Muster versehen – wiederum mit der Taste [Q]. Auch über sehr viele Takte hinweg, was sich beispielweise gut für ein verbessertes Zusammenspiel von Kick und Bass oder dem »Humanisieren« von Synthesizer-Parts eignet.

Durch die unkomplizierte Handhabung, die durch Drag&Drop gegeben ist, sind die Anwendungsmöglichkeiten nahezu endlos und die Prozesse schnell wiederholt. Zudem ist eine Funktion zum Speichern von Presets vorhanden, um sich einen individuellen Groove-Pool anzulegen.

Bei manuellem Editing rasten die Marker magnetisch beim nächstliegenden Quantisierungswert ein – für freie Positionierung genügt die gedrückte [Shift]-Taste. Die Wellenform verfärbt sich bei Dehnung rot, bei Stauchung grün – genau wie bei Logics »Flex Time«. Die Handhabung ist wirklich sehr angenehm, lediglich wird das Einrasten an Markern in der darüber- oder darunterliegender Spur vermisst.

Da obendrein noch eine Funktion namens »Tab-To-Transient« Einzug gehalten hat und somit das exakte Springen der Songpositionsline von Transient zu Transient durch einfaches Drücken der [Tab]-Taste rapide Edits ermöglicht, ist das Thema »Audio-Analyse«, welches Presonus gerade erst geöffnet hat, auf einen Schlag auch schon wieder abgeschlossen. Daumen hoch!

## COMPING

Durch die sehr frische Etablierung des Sequenzers kann sich Presonus in aller Ruhe das Beste aus den »älteren« DAW-Mitstreitern herausuchen – und das klappt hervorragend. Auch hinsichtlich »Comping« ist StudioOne mit einem Satz auf absolut konkurrenzfähigem Niveau angekommen. Eine Aufnahme, die aus mehreren Takes besteht, lässt sich übersichtlich auf einzelnen Ebenen ausklappen. Jeder Take kann nun mit dem »Vorhör-Werkzeug« auf Qualität untersucht und ein markierter Bereich durch Doppelklick in die eigentliche Audiospur befördert werden. Die einzelnen Schnipsel sind automatisch durch Crossfades verbunden.

Doch es kommt noch besser! Wie häufig zu sehen, lassen sich die einzelnen Region-Teile eines perfekten Comps gruppieren. Im Arrangement erscheint also nur die finale, eigenständige Region. Sieht man sich diese allerdings im Editor an, offenbart StudioOne auch weiterhin die ursprünglichen Bestandteile der Audio-Collage. Falls nötig, ist somit auch zu späterem Zeitpunkt ein Austausch eines Takes per simplem Rechtsklick möglich.

Aber nicht nur Einzelspuren sind auf diese Weise schnell perfektioniert, sondern auch Multitrack-Aufnahmen lassen sich editieren. Unglaublich zeitsparend gerade für Schlagzeug-Sessions oder mehrfach mikrofonierte Gitarren-Amps.

## TONHÖHENKORREKTUR

Wirft man einen prüfenden Blick auf die gegenwärtige Sequenzerwelt, ist Cubase das einzige Programm, welches manuelle Tonhöhenkorrektur per integrierten Editor im Stile vom Celemony Melodyne zulässt. Nicht nur Steinberg wird nun wohl große Augen machen, denn Presonus hat Melodyne Essential nicht nachgeahmt, sondern konnte tatsächlich den Hersteller Celemony höchstpersönlich für sich gewinnen.

Die Integration der Software ist dabei hervorragend gelungen: Audio-Region selektieren, [Strg]+[M] drücken und sofort öffnet sich der Editor mit den orangenen »Blops«. Unglaublich, wenn man bedenkt, dass die sonst notwendigen und zeitraubenden Transfer-Aktionen zwischen DAW und Melodyne einfach wegfallen.

Wie aber ist ein so perfektes Zusammenspiel zwischen dem Sequenzer und Melodyne überhaupt möglich? Die Antwort lautet »ARA«, genauer »Audio Random Access«. Es handelt sich um eine Schnitt-

**Zu den zahlreichen Effekten** kommen nun ein Faltungshall, Dual-Panner und eine Gitarren-Amp-Simulation hinzu. Die Instrumentensammlung wird durch »Komplete Elements« von Native Instruments und weitere Sound-Libraries erweitert. Außerdem verfügt StudioOne »Professional« in der hochgeschätzten Project-Page nun über DDP-Export, PQ-Editing und eine verbesserte Lautheitsanalyse.



01

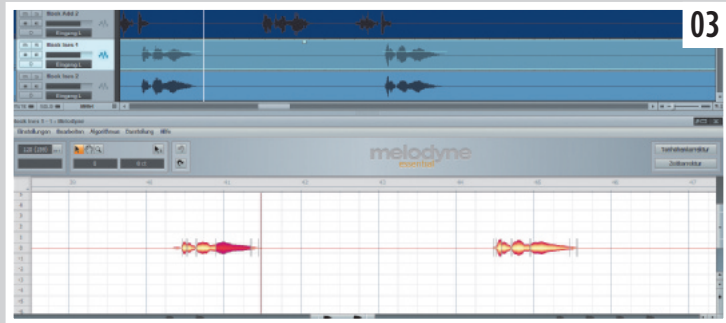
01 »Ampire XT«: Amps, Cabinets und Stomp-Boxes für die Gitarren-Session zwischendurch ...

02 Der Faltungshall »OpenAir« liefert eine riesige Auswahl hochkarätiger Impulsantworten. Diese Library lässt sich mit dem »IR Maker« weiter ausbauen.

03 Nur StudioOne bietet nun eine direkte Integration von Celemony Melodyne Essential. Ein vorheriger Export/Transfer ist für die Bearbeitung nicht mehr nötig.



02



03

stellenerweiterung, die das selektierte Audio-material vollständig von Anfang bis Ende analysiert und Änderungen bidirektional zwischen Host und Applikation aktualisiert.

StudioOne ist im Moment der erste und einzige Sequenzer, welcher diese neue Technologie verwendet, laut Celemony soll ARA zukünftig aber für verschiedenste Softwarehersteller zugänglich sein. Das bringt frischen Wind in die Audiobranche.

## AUF DER RICHTIGEN SPUR

Gibt es jetzt endlich auch einen »Freeze-Button«? Nein! Statt eine Spur mit allen Insert-Effekten einzufrieren, hat sich der Hersteller eine etwas praktischere Funktion ausgedacht. Der Befehl »zu berechnetem Audio transformieren« entlastet den Prozessor von zu vielen Echtzeitberechnungen, indem alle Effekte auf einem Kanal in die Regions gerendert werden. Die Inserts sind nach dieser Aktion vorerst nicht mehr zu ändern, der Übersichtlichkeit halber verabschieden sie sich sogar komplett aus den Slots.

Allerdings ist nun Platz für neue Insert-Effekte (!), und das Material kann im Arrangement weiterhin editiert werden. Um diese intelligenten Freeze-Regions wieder aufzutauen, genügt der Befehl »zu Echtzeit-Audio

transformieren«. Besser geht's kaum, sofern man folgendes Manko beachtet: Auch erstellte Fades sind beim Einfrieren mit inbegriffen und in diesem Zustand nicht mehr zu ändern. Na gut, wirklich schade ist die umgekehrte Variante. Werden im eingefrorenen Zustand Fades gesetzt und die Spur anschließend aufgetaut, sind auch diese Fades verschwunden. Etwas mehr Unabhängigkeit wäre in diesem Fall sehr wünschenswert.

Doch nicht nur Insert-Effekt können den Rechner in die Knie zwingen, sondern auch leistungshungrige Klangerzeuger. Deshalb stellt StudioOne für Instrumenten-Spuren den Transformationsbefehl ebenso bereit.

Die dadurch erzeugte Audio-Region stellt neben der Wellenform auch die ursprünglichen MIDI-Noten dar und kann ebenfalls geschnitten und verschoben werden. Vielen Dank!

Ein neues Tab namens »Event-FX« zielt den Inspector. Einmal aktiviert, lassen sich für jede Region beliebige Plug-ins ablegen und bei Bedarf einrechnen. Das erinnert stark an das objektorientierte Arbeiten in Samplitude bzw. die Clip-Effekte in Reaper oder Sonar und spart nicht nur aufwendige Automationsarbeit, sondern auch wertvolle Prozessorleistung.

Auf **OMF** Unterstützung wird auch weiterhin verzichtet. Aber mal ehrlich: Zu Zeiten, in denen Festplattenspeicher nichts mehr kostet, ist die Übergabe einer Musiksession mit Audiodateien der vollen Länge doch meist praktischer.

## FAZIT

Obwohl StudioOne in Version 2.0 sehr viele neue Features vorstellt, konnte Presonus seinem Motto »No Bloat«, also »nichts Aufgeblähtes«, treu bleiben. Erfrischend, wie ein Sequenzer eine so große Zahl von Produktions-tools vereint, ohne den Nutzer mit komplizierten oder unnötigen Beigaben zu verwirren.

Die allgemeine Audio-Analyse und deren Unterkategorien wie Transienten-Erkennung, Audio-Bend, Groove-Quantisierung oder Stille suchen sind seriös umgesetzt. Der schnelle Workflow erfährt durch die Spurliste, das Take-Comping und nicht zuletzt durch die perfekte Melodyne-Integration nochmal eine immense Steigerung. Ob die fehlende Surround-Unterstützung tatsächlich Punkteabzug gibt, muss der jeweilige Produzent für sich selbst entscheiden. Für Recording, Mixing und Editing handelt es sich bei StudioOne um die derzeit wohl »musikalischste« und »intuitivste« DAW auf dem Markt. ■