

POPIS A METODIKA PRÁCE

PRESONUS

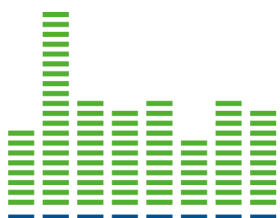
STUDIO ONE



Studio One je komplexní nahrávací a produkční software nabízející vše od záznamu do stop přes mixáž, mastering, až po konečnou distribuci. Je to tvůrčí prostředí postavené pro intuitivní použití, rychlost a efektivitu práce a přesto je dostatečné pro nejkompexnější projekty.

Základní vlastnosti:

- Elegantní pracovní prostředí v jednom okně
- Promyšlené drag-and-drop funkce
- Neomezený počet audio stop, MIDI stop, virtuálních nástrojů, sběrnic a FX kanálů
- Pokročilý prohlížeč s praktickým tříděním a přehrávačem náhledů
- Automatická kompenzace zpoždění
- Rozšířená automatizace
- 32-bit audio processing
- Snadné sidechain směřování
- Ohromující virtuální nástroje
- Uživatelsky přívětivý sampler
- Intuitivní MIDI-mapping systém
- Timescratch a resamplování v reálném čase
- K-System metering
- Kompatibilní s ASIO, Windows Audio, Core Audio rozhraními
- Pracuje s klávesovými příkazy z ProTools, Cubase a Logic



Instalace a aktivace:

Uživatelský účet

Je třeba si vytvořit uživatelský účet na stránkách PreSonus:

<https://my.presonus.com/profile>

Správně vyplňte formulář a zadejte platnou emailovou adresu. Klikněte na Submit. Zajistěte, aby email od PreSonus nebyl filtrován nebo smazán SPAM filtrem nebo jiným programem.

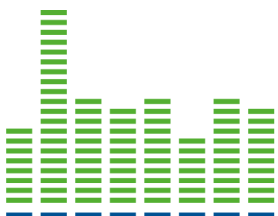
Na zdanou emailovou adresu bude zaslána zpráva, která bude obsahovat kontrolní odkaz (link), na který klikněte. Tímto bude váš účet aktivován. Pokud neobdržíte email během několika minut, byl asi zablokován vaším spam filtrem. V tomto případě kontaktujte podporu: support@presonus.com pro manuální aktivaci vašeho účtu.

Registrace, stažení, instalace

Přihlaste se na svůj vytvořený účet. Klikněte na Software Registration a zadejte váš Studio One Product Key (klíč) a klikněte na Submit. Nyní uvidíte seznam odkazů pro stažení programu Studio One. Klikněte na verzi, která vyhovuje vašemu operačnímu systému. Po stažení spusťte instalační soubor a postupujte podle instrukcí na obrazovce. Pokud máte zakoupené instalační disky, nainstalujte program Studio One do vašeho počítače.

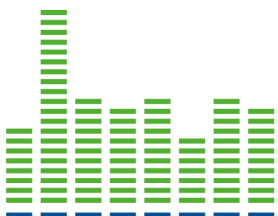
Aktivace programu Studio One

Po provedení instalace spusťte Studio One. Objeví se nabídka Activate Studio One.





- **On-line aktivace** – pokud je váš počítač s nainstalovaným programem Studio One připojený k internetu, klikněte na Activate or Update Link a pak klikněte na Activate Online. Zadejte svoje uživatelské jméno a heslo již vytvořeného účtu. Zadejte Product Key (klíč), který jste obdrželi s instalačním diskem Studio One nebo emailem při on-line nákupu. Klikněte na tlačítko Activate pro dokončení aktivace.
- **Off-line aktivace** – pokud váš počítač s nainstalovaným programem Studio One není připojený k internetu, klikněte na Activate Offline v nabídce Activate Studio One. Poznačte si uvedený Activation Code (aktivační kód). Na počítači, který je připojený k internetu, jděte na: <https://my.presonus.com/profile> a přihlaste se ke svému účtu. Klikněte na Software Registration a zadejte váš Product Key (klíč), jak je uveden na balení nebo zaslán emailem. Klikněte na Submit. Klikněte na tlačítko Activate vedle vaší verze produktu Studio One a zadejte Activation Code (aktivační kód), který jste již získali. Zvolte typ počítače. Budete nasměrováni na stažení User License file (soubor uživatelské licence). Tento soubor uložte na CD, USB flash,... a pak jej zkopírujte do počítače s nainstalovaným programem Studio One. V nabídce Offline Activation jděte do místa uložení staženého souboru nebo jej jednoduše přetáhněte myší do horní části nabídky. Tím bude váš program Studio One aktivován.



Co je nového v programu Studio One 4.5.

Největší pozornost aktualizace aplikace Studio One 4.5 je zaměřena na to, co je patrně nejdůležitější, a to jste vy! Naše základní myšlenka během vývojové fáze Studio One 4.5 byla jednoduchá: Poskytnout uživatelům více toho, co chtějí. Díky vzrušujícím diskusím na answers.presonus.com jsme měli přímo od klientů k dispozici jasný plán pro naši práci. Výsledek? Více než 70 nových funkcí a vylepšení, které budou velkým přínosem jak pro tradiční, tak současnou nelineární produkci.

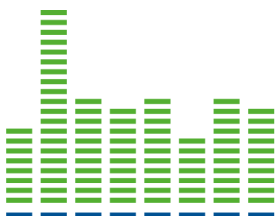
Využijte svou pracovní stanici co nejvíce.

Budme upřímní - počítače nejsou levné a chcete skutečně využít výkon, za který jste zaplatili. Dobrá zpráva: Požadavek # 1 Studio One byl realizován s příchodem vícejádrové optimalizace pro virtuální nástroje! S aplikací Studio One 4.5 byla snížena zátěž procesoru pro použití kombinovaných virtuálních nástrojů v rámci nástroje Multi-Instrument o neuvěřitelných 70% pro nativní moduly plug-in a přibližně o 50% pro nástroje třetích stran, jako je např. Kontakt. Přidali jsme také optimalizaci CPU pro Mai Tai a Presence XT. Kromě vašeho CPU jsme také prohloubili integraci aplikace Studio One s hardwarem PreSonus.

Rozšíření vstupů, vícestupňový zisk, možnosti polarity a přizpůsobení kanálů.

Nová sekce vstupního kanálu mixeru přidává ke každému vstupu vstupní citlivost (Gain) a možnost nastavení polarity (fáze), a to i v případě, že váš hardware tyto ovládací prvky neposkytuje. Kombinace hardwarových a softwarových zesilovačů úrovně umožní vybudování hardwarového předzesilovače a přitom udržet kontrolu nad úrovněmi skutečně zaznamenanými na pevný disk počítače. Tento nový přístup vícestupňové citlivosti nabízí větší flexibilitu a přesnější ovládání během celého procesu nahrávání a míchání. Toto také podporuje tradiční externí procesování, pro ty z vás, kteří rádi porovádíte svoje rozhodnutí již v procesu míchání.

Ovládání polarity a zisku bylo také přidáno ke každému audio, nástrojovému, FX a Bus kanálu v mixeru ... pokud to chcete. Aktualizovali jsme kanály mixeru, aby se daly upravit tak, aby zobrazovaly co nejvíce (nebo co nejméně) informací, které preferujete, včetně ovládacích prvků zvukového zařízení, vstupních ovládacích prvků, mixů Sends / Cue, propojení vrzupů/výstupů, připojení VCA, skupin mixeru a nových poznámek ke kanálu!



Zásadní aktualizace směřování a měření.

Vícekanálové směřování I/O mixeru do jednotlivých zdrojů/cílů bylo zjednodušeno na jediné kliknutí. Přidali jsme také alternativní postup „reverse sidechain“ (reverzní postranní řízení) a zkopírované moduly plug-in si nyní zachovávají směřování postranního řízení. Do mixeru bylo přidáno měření před faderem (ovladačem úrovně) a možnost měření RMS/Peak pro všechny kanály.

Editace not nyní přesahuje rámec MIDI.

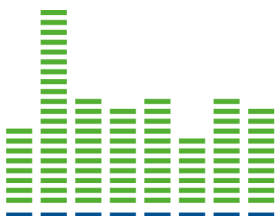
Nové možnosti úpravy not jsou nyní centrem MIDI editoru programu Studio One. Nabídka funkcí pro úpravu not byla kompletně přepracována pro rychlé, intuitivní úpravy a kompozici. Obsahuje nové, kreativní možnosti úprav not pro nástrojové stopy, včetně Randomize (náhodně generované noty) Apply Scale (aplikování stupnice), Mirror (zrcadlové otočení) a dalších položek. Všem těmto funkcím lze přiřadit klávesové zkratky a zahrnout je do maker. Nezávislé kvantizační mřížky, včetně nové možnosti Snap to Zero Crossing (přichycení k průchodu nulou), jsou nyní k dispozici pro Arrangement, Audio a Music Editor - pro každý případ lze použít různou kvantizaci. Získáte také dvě nové možnosti stupnic a Chord Selector má nyní velmi žádanou funkci Chord Audition, ideální pro uživatele, kteří komponují podle sluchu.

Nová práce se skupinami.

Zcela jsme přepracovali systém práce se skupinami pro Studio One 4.5. Skupiny mohou být nyní vnořeny (skvělé pro bicí), pojmenovávány, barveny a přiřazeny klávesovým zkratkám pro jejich povolení/zakázání. Skupiny nyní navíc mají atributy pro definici Edit Groups (editace skupin) nebo Mix Groups (skupiny mixů), včetně Volume (hlasitost), Pan (panoráma), Mute/Solo a další. Jednoduše je lze upravovat a aktivovat jedním kliknutím. Viditelnost skupiny lze nyní zobrazit podle jednotlivých kanálů. Seskupené položky mohou být dočasně vyjmuty ze své skupiny, aby mohly být editovány individuálně pomocí jednoduchého Alt-click.

Rozšířený Export.

Ke vzájemné spolupráci s jinými uživateli hudebních aplikací jsou v programu Studio One 4.5 k dispozici aktualizace pro funkce Import a Export. Nyní můžete exportovat video (!) v různých formátech prostřednictvím funkce Mixdown a ještě jsme přidali podporu s proměnným datovým tokem pro MP3, AAC a ALAC. Nyní můžete také exportovat jako mono. Kromě exportů nových typů souborů můžete také importovat a exportovat nastavení I/O - skvělé pro mobilní spolupráci s kolegy nebo uživateli s různými zvukovými rozhraními.



Zjednodušený správce doplňků Plug-In.

Správa rozsáhlých knihoven doplňků plug-in a virtuálních nástrojů v aplikaci Studio One 4.5 je nyní rychlejší a jednodušší než kdykoli předtím. Nový Plug-in Manager kombinuje všechny nástroje pro správu velkých systémů na jednom místě - skrytí duplicitních doplňků nebo odstranění jednotlivých doplňků nyní trvá pouze několik kliknutí.

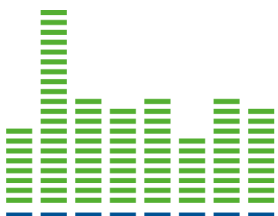
Zamkni to!

Individuální Audio Events (audio události), Audio Parts (audio party) a Instruments Parts (nástrojové party) v okně Arrangement mohou být nyní uzamčeny, aby se zabránilo nechtěnému přesunu nebo úpravám. Ve skutečnosti jsou tyto zámky nezávislé a to jako Time Lock a Edit Lock. K dispozici je také kompletní Lock for Tracks (zámek pro stopy). Žádné další neúmyslné úpravy!

Audio Batch Converter.

Zatímco aktualizace Studio One 4.5 byla inspirována zákaznickými požadavky, museli jsme nabídnout i nějaké překvapení. Společně s programem Studio One 4.5 se spustí Audio Batch Converter (dávkový převodník), rozšíření, které je dostupné samostatně na shop.presonus.com. Audio Batch Converter umožňuje nejen převádět formáty (Wave, AIFF, FLAC, Ogg Vorbis, CAF, M4A a MP3) pro více souborů najednou, ale také aplikovat jakýkoli efekt programu Studio One - včetně VST Plug-In jiných výrobců. Nebo můžete spustit některý z 11 zvukových procesů, včetně: Split Multichannel Files (rozdělit vícekanálové soubory), Repair Sample Rate (opravit vzorkovací frekvenci), Remove DC Offset (odstranit stejnosměrnou složku), Fade (plynulý náběh/doběh) a další. Všechny jednotlivé procesy nebo jejich kombinace (Process Racks) lze uložit do předvoleb.

Vše můžete přetahovat, jak potřebujete a očekáváte. Skvělé pro: spolupráci, konzistentní dodávku pracovního materiálu, redukci lidské chyby a pro majitele hardwarových samplerů.

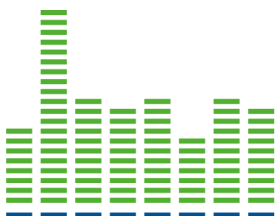




Co je nového v programu Studio One 4.1

Aktualizace Studio One 4.1 byla zaměřena na další zvýšení univerzality a jednoduchosti použití aplikace Studio One. Integrujte svou sbírku hardwarových procesorů s Pipeline XT a zjistěte, jaké to je použít externí hardware tak snadno jako softwarový plug-in.

Mezi další vylepšení patří úpravy tempo tracků založené na křivce Booierovy křivky, podpora AAF pro výměnu projektů s jinými DAW a rozsáhlá aktualizace pro opakované ovládání Note Repeat umožňující vzdálené ovládání MIDI a další.



Metodika práce s programem Studio One

Poklepním na ikonu programu Studio One se program spustí

V úvodním okně lze nastavit:

Artist Profile – jméno, hudební žánr, webové stránky a lze vložit fotografii.

Nastavení zvukového zařízení – klik na volbu Configure Audio Device ...

Otevře se okno **Options - Audio Setup**

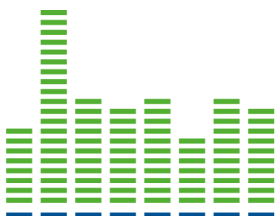
(Toto okno lze otevřít kdykoliv později – nabídka Studio One – Options)

Audio Setup (Nastavení zvuku)

- Audio Device (Zvukové zařízení) – vybrat ovladač použité zvukové karty, nejlépe ASIO, aktuálně stažený od výrobce a nainstalovaný.
- Control Panel (Ovládací panel) – otevření prostředí ovladače použité zvukové karty pro nastavení potřebných parametrů. Závisí na konkrétním typu karty.
- Processing - další parametry, závislé na nastavení zvukové karty (Control Panel)
- Song Setup (Nastavení skladby) - v dolní části okna až po otevření skladby, songu
 - General - obecné nastavení skladby
 - Meta Information - tagy
 - Audio I/O Setup - přiřazení fyzických vstupů/výstupů zvukové karty virtuálním vstupům/výstupům programu Studio One (Více výstupů jen Studio One Pro)

Configure External Devices (Externí zařízení)

- Add (Přidat) – otevře se okno, kde je možné přidat externí zařízení – obecné nebo konkrétní model. Je třeba toto zařízení pojmenovat (Name), určit po jakých MIDI kanálech bude komunikovat, zvolit vstup a výstup – Přijímat z (Receive From) ... Vysílat do ... (Send To)
- Edit (Upravit) – nebo poklepat myší na dané zařízení – lze upravit nastavení zařízení. Může být rozdílné, zda jde o MIDI vstupní (Keyboard) nebo MIDI výstupní (Instrument) zařízení. Nastavuje se MIDI vstupní a výstupní port, MIDI kanály, MIDI filtr atd.
- Remove (Odstranit) – odebrání zařízení ze seznamu
- Reconnect - vyhledání nově připojeného zařízení k počítači



General (Obecné)

- When Studio One Starts (Při startu Studio One) – nastavení, co se má dít po spuštění programu Studio One
- Language (Jazyk) – nastavení jazyka
- Appearance (Vzhled) - nastavení vzhledu pracovního prostředí, barvy, kontrast,...
- Keyboard Shortcuts (Klávesové zkratky) – je možné hledat požadovanou zkratku, odstranit, vytvořit novou. Lze zvolit Keyboard Mapping Scheme (Schéma mapování klávesnice) - klávesové zkratky jiných, funkčně podobných programů (Cubase, Logic, Pro Tools, Cakewalk). Je možné importovat i klávesové zkratky jiných programů.
- Network (sít) - možnost nalezení tohoto programu Studio One jinými programy prostřednictvím internetu.

Locations (Umístění)

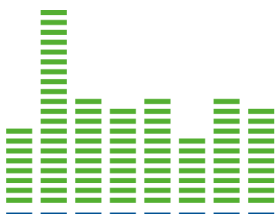
- User data (Uživatelská data) – místo pro uložení písní, projektů, nastavení, interval automatického ukládání skladby - Auto Save Documents.
- File Types (Typy souborů) – nastavení typů souborů, které se zobrazují v prohlížeči, tedy se kterými umí Studio One pracovat.
- Sound Sets (Zvukové sady) – místo pro uložení zvukových sad, pracujících s programem Studio One
- Instrument Library (Knihovna nástrojů) – umístění zvukových fontů
- VST Plug-Ins - umístění přídatných Plug-In (efektů,...) - jen Studio One Pro

Advanced (Pokročilé) – další detailní parametry pro nastavení programu Studio One

Práci můžeme zahájit dvěma způsoby:

- Create a new Song - Vytvořit novou píseň
- Create a new Project - Vytvořit nový projekt (jen Studio One Pro)
- Open an existing Document - Otevřít dříve vytvořený dokument, skladbu,...

10/10



Vybírat lze také z podnabídek:

- Recent Files (Poslední soubory) - soubory, se kterými se v poslední době v programu Studio One pracovalo
- Songs (Písňe) - skladby, se kterými se v poslední době pracovalo
- Projects (Projekty) - projekty, se kterými se v poslední době pracovalo (jen Studio One Pro)
- SoundCloud - připojení k serveru SoundCloud - sdílení hudby, je třeba mít účet
- News Feed - co je nového
- Demos and Tutorials - zkušební a výukový materiál, písňe, projekty,...

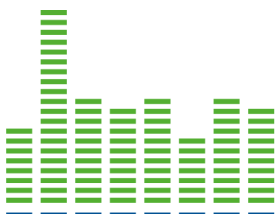
Create a new Song (Vytvořit novou písňe)

- Pro vytvoření nové písňe klik na: Create a new Song (Vytvořit novou písňe)
- Objeví se okno s předvolbami, lze zvolit Empty Song (Prázdná písňe) nebo různé další, výrobcem přednastavené šablony.
- Lze zadat název písňe - Song Title, její umístění na disku, vzorkovací frekvenci - Sample Rate, dynamické rozlišení - Resolution, jednotky časové osy - Timebase, předběžnou délku písňe - Song Length, tempo - Tempo, takt - Time Signature.
- Stretch audio files to Song tempo (Natáhnout zvukové soubory podle tempa písňe) - přizpůsobení tempa audio souborů tempu dané písňe.
- Play overlaps (Přehrávat překrytí) - přehrávání vzájemně překrytých částí
- Klik na OK
- Vytvoří se písňe, otevře se prázdné okno pro zahájení práce.

Pracovní okno

Základní pracovní okno programu Studio One se skládá z následujících částí:

- Levý sloupec - oblast pro popisy a ovládací prvky stop, jejich vstupy, výstupy atd.
- Prostřední oblast - zobrazení obsahu jednotlivých stop pro možnost úprav
- Pravý sloupec - oblast pro další možnosti vyhledávání obsahů: Virtuální nástroje, efekty, smyčky, soubory, zapnout nebo vypnout v pravém dolním rohu - Browse.
- Spodní část okna - oblast pro editaci (Edit) a mixer (Mix), lze aktivovat/deaktivovat v pravém dolním rohu základního okna.
- Dolní okraj okna - transportní panel pro přehrávání, záznam, smyčku, ...
- View - nabídka pro zobrazení/skrytí všech oken



Vytvoření stopy

Nabídka Track - Add Tracks (T) nebo klik na + v horní části levého sloupce nebo klik pravým tlačítkem myši do prostoru levého sloupce základního okna.

- Add Tracks (Přidat stopy) – lze přidat více stop určitého typu naráz
 - Name - název stopy
 - Type - typ stopy (Audio, Instrument, Automation, Folder)
 - Count - požadovaný počet stop
 - Color - barva stopy
 - Format - Mono/Stereo
 - Preset - předvolba stopy, její nastavení pro určitý nástroj, zpěv
 - Input - vstup stopy (pro Audio a Instrument)
 - Output - výstup stopy (pro Audio a Instrument)
- Add Audio Track (mono) (Přidat zvukovou stopu (mono)) – audio stopa mono
- Add Audio Track (stereo) (Přidat zvukovou stopu (stereo)) – audio stopa stereo
- Add Instruments Track (Přidat nástrojovou stopu) - vytvoří se stopa MIDI s přiřazeným virtuálním nástrojem
- Add Automation Track (Přidat automatizační stopu) – vytvoří se stopa pro automatické ovládání parametrů dané stopy
- Add Folder Track - vytvoří se stopa do které lze zahrnout více stop jiných
- Add Tracks for all inputs - vytvoří se stopy pro všechny dostupné audio vstupy

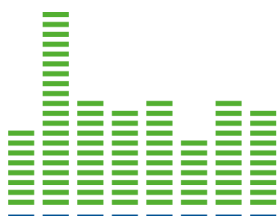
Základní parametry stopy

- Tlačítko M (Mute) - ztišení stopy
- Tlačítko S (Solo) - pouze tato stopa bude hrát, ostatní budou ztlumeny
- Tlačítko tečka (Record) – povolení záznamu stopy
- Tlačítko reproduktoru (Monitor) – poslech zvuku, vstupujícího do stopy nebo již nahraného ve stopě
- Vodorovný ovladač hlasitosti stopy (jen Audio stopa)
- Input/Output - vstup/výstup stopy

Track list

Klik na první ikonu zleva nad levým sloupcem.

Seznam všech stop, které jsou v songu vytvořeny, včetně pomocných stop obálek - hlasitost, panorama,...



Inspector

Klik na druhou ikonu "i" zleva nad levým sloupcem.

Slouží k zobrazení detailního nastavení právě označené stopy, včetně automatizace, efektů typu Insert a Send.

Options

Klik na třetí ikonu zleva nad levým sloupcem. Lze nastavit další parametry pro stopy.

Show Automation

Zobrazení všech křivek automatizace mixu.

Open Marker Track

Otevření stopy orientačních značek. Přidávat je lze do místa kurzoru kliknutím na "+". Vymazat na kliknutí na "-". Lze je vodorovně posouvat myší. Pohyb po značkách lze provádět pomocí číslic numerické klávesnice počítače.

Arranger Track

Aranžovací stopa pro nastavení požadované sekvence přehrávání skladby, tedy úprava formy. Úseky pro přehrávání lze vytvořit tažením myší, nástrojem tužky. Vymazat Delete

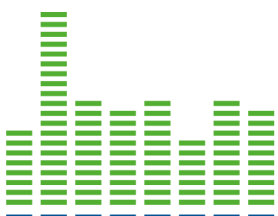
Tempo Track

Stopa tempy skladby. Pomocí myši lze vykreslit křivku průběhu tempa skladby. Křivku lze tvarovat posunem bodů. Jednotlivé body lze mazat Delete. V horní části okna lze pomocí kurzoru (vodorovná úsečka) danou část křivky posouvat ve svislém směru. Vymazání celé křivky: Ctrl+A, Delete.

Pracovní nástroje myši

Ikony nástrojů na horní liště nebo klik pravým tlačítkem do editační části okna písň

- Range Tool in upper even area - výběr oblasti v horní části označené události



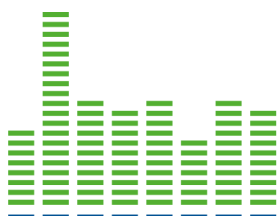
- Arrow Tool - Nástroj ukazatele – 1 (z podnabídky lze vybrat alternativní nástroj při přidržení klávesy Ctrl)
- Range Tool - Nástroj výběru oblasti – 2
- Split Tool - Nástroj rozdělení – 3
- Eraser Tool - Nástroj gumy – 4
- Paint Tool - Nástroj tužky – 5
- Mute Tool - Nástroj umlčení – 6
- Listen Tool - Nástroj poslechu – 7
- Bend Tool - Nástroj pro posun události v čase – 7 (jen Studio One Pro)

Transportní panel

Na dolním okraji základního okna je transportní panel. Na něm jsou funkce pro pohyb v časové ose skladby.

Pro pohyb v písni lze také použít nabídku Transport (Pohyb)

- MIDI – MIDI Monitor, sledování MIDI událostí, které vstupují do programu Studio One. Lze je filtrovat pomocí MIDI filtru v horní části okna.
- Performance – zatížení procesoru a disku počítače
- Cache Activity - aktivita vyrovnávací paměti
- Record Max - zbývající čas pro záznam na disk počítače
- Seconds – pozice kurzoru v časových jednotkách
- Bars – pozice kurzoru v hudebních časových jednotkách
- Přeskočit na předchozí značku
- Převinout zpět
- Rychle vpřed
- Přeskočit na následující značku
- Vrátit na začátek
- Stop - Zastavit
- Play - Spustit přehrávání
- Record - Záznam
- Loop Active - Aktivovat smyčku
- L – levý okraj smyčky, pozice levého lokátoru
- P – pravý okraj smyčky, pozice pravého lokátoru
- Record Mode Replace - záznamu přehrát předchozí záznam
- Record Panel - další parametry pro záznam
- Auto Punch - Automaticky vstoupit a vystoupit – záznam dle nastavených lokátorů
- Preroll - nastavení úseku přehrávání před místem spuštění nahrávání
- Metronome – nastavení (Precount i Preroll) a zapnutí/vypnutí
- Timing - takt písni, lze měnit, vytvořit nový lze pravým tl. myši na horní liště
- Tempo – tempo písni, klikáním lze naťukat vlastní tempo, změny - Tempo Track
- Master Volume - Hlavní hlasitost + indikátor vybuzení
- Stereo/Mono tlačítko



Pravý pomocný panel

Zobrazit/skrýt – klik na tlačítko Browser v pravém dolním rohu

- Instruments – zobrazení nainstalovaných virtuálních nástrojů
- Effects – zobrazení nainstalovaných efektů
- Loops - hudební smyčky
- Files - prohlížení souborů a složek
- Pool – zobrazení souborů použitých v dané písni

Editace označeného obsahu stopy

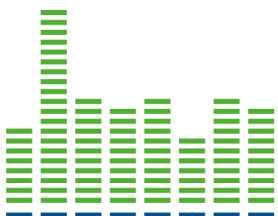
Poklepat na obsah

Zobrazení mixeru

Klik na tlačítko Mix v pravém dolním rohu okna písňe

Konečný export písňe

Nabídka Song – Export Mixdown, nastavit složku pro export, požadované parametry. Klik na OK.



Studio One - speciální funkce

Timestretching

Timestretching - změna délky, tempa audio záznamu

Lze měnit tempo audio záznamu bez vlivu na výšku tónu. Změna délky a tempa audio záznamu je nedestruktivní operace. Tedy je možné operaci vrátit zpět (Undo). U libovolné audio stopy lze měnit Tempo mód kdykoliv je třeba, během práce. Nedoporučuje se drastická (30 bpm a více) změna délky nebo tempa, dochází pak ke zkreslení audio záznamu.

V programu Studio One je možné úpravu tempa audio záznamu provádět ručně nebo automaticky.

Ruční úprava tempa

V tomto případě je možné upravovat délku/tempo audio záznamu nezávisle na tempu skladby.

Pomocí nástroje ukazatele (šipka) a stisknuté klávesy Alt uchopíte pravý okraj audio události a táhnete požadovaným směrem (vlevo/vpravo) pro úpravu délky/tempa. Tím se upraví rovnoměrně celá audio událost.

Pro manuální úpravu lze také použít Speedup faktor (Zrychlit) v inspektoru dané audio události - klik pravým tlačítkem na audio událost - nabídka vpravo nahoře. Hodnoty menší než 1 událost prodlužují, větší než 1 událost zkracují. Hodnota tohoto parametru je také vidět v informačním poli u kurzoru myši.

Automatická úprava tempa

Tato úprava je založena na vztahu mezi tempem skladby a tempem audio záznamu (souboru). Každá audio stopa má možnost nastavení Tempo módu ve svém Inspectoru.

K dispozici jsou tyto režimy:

- **Don't follow** (Nenásledovat) - události v této stopě jsou nezávislé na tempu skladby, nebudou posouvány se změnou tempa skladby.
- **Follow** (Následovat) - počáteční pozice audio událostí jsou vázány na hudební mřížku, tedy audio události se posunou v závislosti na změně tempa skladby, ale nebude se měnit jejich délka/tempo.
- **Timestretch** (Časové změny) - počáteční pozice audio událostí se posunou podle změny tempa, jako v předchozím případě a navíc dojde ke změně délky/tempa audio události.

Tempo audio souboru

Pro automatickou úpravu délky/tempa audio události je třeba znát původní tempo audio souboru. Mnoho audio smyček tuto informaci v sobě má zakódovanou. Soubory bez této informace nebudou tempově upraveny, i když je nastaven mód Timestretch (Časové změny) v Inspectoru dané stopy.

Program Studio One nabízí dva způsoby pro určení nebo změnu tempa audio souboru.

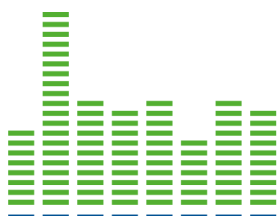
Pokud je původní tempo audio události neznámé, lze pomocí Timestretch funkce manuálně sesouhlasit událost s takty a dobami skladby. Toto provedeme takto:

- V Inspectoru stopy nastavit Tempo mód na Timestretch (Časové změny)
- Přesunout kurzor myši na konec audio události
- Stisknout Ctrl+Alt
- Posunem myši vlevo/vpravo upravit délku audio události

Dojde k nastavení tempa audio klipu a všech událostí, které tento klip obsahují

Toto lze ověřit v Inspectoru audio události (klik pravým tlačítkem na audio událost), kde bude vidět kromě změny Speedup (Zrychlit) parametru také změna tempa.

Pokud je původní tempo audio události známé, ale není v audio souboru zakódované, lze hodnotu tempa zadat v Inspectoru audio události - pravým tlačítkem klik na událost - Tempo, zadat hodnotu tempa. Pokud je daná stopa v režimu Timestretch (Časové změny), dojde k úpravě tempa u daného klipu i všech událostí, které jej používají.



Tap Tempo

V programu Studio One je možné pro zadání tempa využít funkci Tap Tempo a to klikáním myši v požadovaném tempu na tlačítko Tempo na transportním panelu v dolní části okna programu Studio One. V případě, že je v Inspectoru stopy nastaven jiný režim Tempa, než Don't Follow (Nenásledovat), dojde ke změně tempa v příslušných audio událostech stopy.

Režimy Timnestretching pro různý hudební materiál

Program Studio One optimalizuje změny délky/tempa i podle druhu hudebního materiálu.

Toto lze nastavit v Inspectoru stopy, jsou následující možnosti:

- **Drums** - optimalizace pro bicí a perkusní nástroje
- **Sound** - obecný režim pro ostatní typy
- **Solo** - pro sólové nástroje nebo zpěv
- **Audio Bend** - pokud pracujeme s Bend Markery v dané stopě

Timestretch Cache

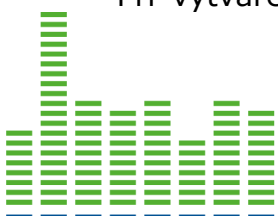
Výchozí nastavení, je takové, že tato funkce je aktivována. Nicméně lze nastavit v nabídce Studio One - Options (Možnosti) - Advanced (Pokročilé) - Audio Engine (Zvuk).

Tato funkce vytváří a pracuje s pomocným souborem pro úpravy délky/tempa audio záznamu a celkově tím zvyšuje účinnost této operace.

Výchozí Tempo mód pro nové stopy

Při vytváření skladby (Song, Píseň) je k dispozici volba Stretch Audio Files to

18/18



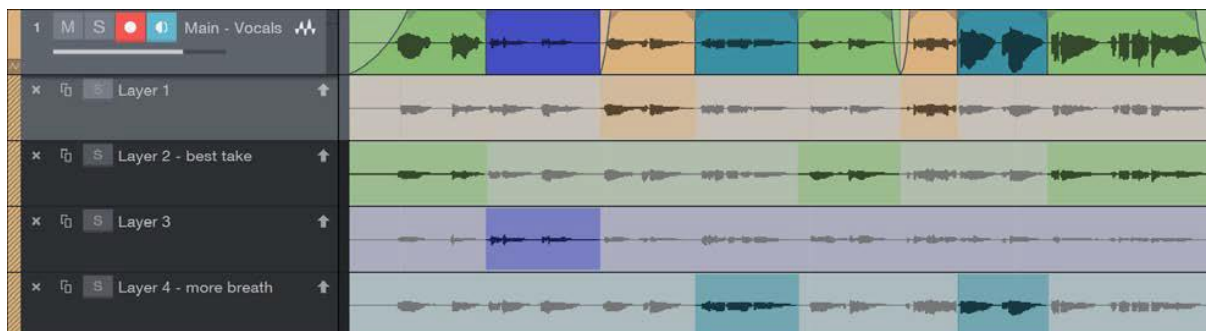
Song Tempo (Natáhnout zvukové soubory podle tempa písně). Při zatržení této volby bude každá nová stopa nastaven režim Tempo na Timestretch (Časové změny) a při importu audio souborů bude automaticky docházet k přizpůsobení tempa.

Comping

Funkce Comping je proces spojení více pokusů záznamu do jedné výsledné, dokonalé podoby. Např. z více záznamů zpěvu lze vybrat nejpovedenější části a z těch pak vytvořit výslednou stopu.

V programu Studio One je každý pokus (Take) zaznamenán do své vrstvy, což lze nastavit v Record panelu, který lze otevřít Shift+Alt+R nebo nabídka View (Zobrazit) nebo na transportním panelu ikonou "klíče" aktivací "Take to Layers". Při záznamu se pak automaticky jednotlivé pokusy ukládají do vrstev a poslední záznam přímo do dané stopy.

Kliknutím pravým tlačítkem myši na stopu lze volit funkci Select Layer Content - pro výběr obsahu určité vrstvy a také Unpack Layers to Tracks - pro převedení vrstvy do nové stopy. Můžete tažením myši přesouvat pokusy mezi vrstvami a stopou. Každý úsek lze přejmenovat - pravý klik a přepsání názvu.



Pro rozbalení vrstev - pravý klik na stopu a Expand Layers (Rozbalit vrstvy). Každá vrstva má svoje ovládací tlačítka (Solo, Activate, Duplicate, Remove ...). Každou vrstvu lze samostatně poslouchat pomocí nástroje Listen (Nástroj poslechu 8) nebo také lze využít Alt+klik na vrstvu.

Kopírování vrstvy do stopy

Pomocí nástroje ukazatele - šipky tažením myši označit požadovaný časový úsek vrstvy. Tento úsek se automaticky zkopíruje do stopy na příslušné místo. Automaticky se případně vytvoří crossfady a eliminují se přechodové jevy.

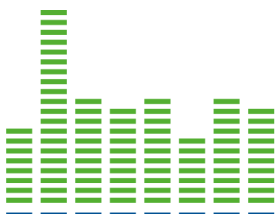
Detekce a editace přechodů - transientů

Jde o určení přechodových jevů v audio materiálu, které lze pak využít pro editaci. Tyto přechody většinou vyjadřují rytmus hudebního materiálu a tak je možné je použít pro kvantizaci nebo jiné úpravy časování. Lze tak upravit rytmický groove a nebo také lze podle určitého rytmického groovu kvantizovat jiný hudební materiál.

Detekce přechodů



- Označit audio událost
- Otevřít Bend Panel (Ohyb zvuku) z horní nástrojové lišty
- Klik na Analyze (Analyzovat) nebo pravý klik na událost a zvolit Detect Transients (Zjistit přechody)
- Proběhne analýza označené audio události
- V audio události se objeví modré Bend Markers (Značky ohybu) v místech zjištěných přechodů
- Lze volit dva režimy: Standard (Standardně) a Sensitive (Citlivě)





Pokud je třeba provést kvantizaci audio události, není třeba tyto přechody řešit, stačí jen označit událost a dát kvantizaci - z panelu Bend Panel (Ohyb zvuku) nebo jen stisknout klávesu Q. Proces kvantizace automaticky přechody vyhledá a audio kvantizuje.

Tab klávesou je možné se posouvat po jednotlivých značkách v audio události.

Bend Markers (Značky ohybu)

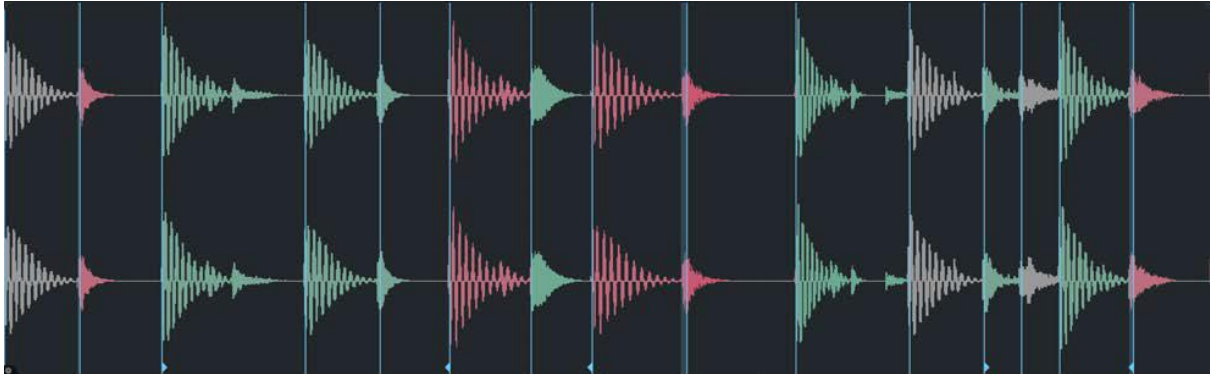
Tyto značky jsou do audio události vloženy na základě vyhledání transientů (přechodů). Threshold (Práh), který nastavuje, od jaké velikosti přechodu se má značka ohybu vytvořit. Jako výchozí hodnota je nastaveno 80%, lze ji však měnit pro docílení optimálního vytvoření značek. Také je možné manuální nastavení značek před nebo po detekci přechodů.

Editace značek

Pomocí nástroje Bend (Nástroj ohybu 7) je možné manuálně vkládat značky do libovolného místa audio události. Dvojklikem lze vloženou značku odstranit.

Stejným nástrojem je možné již vložené značky posouvat tažením myši vlevo/vpravo. Malým praporkem v dolní části značky je označen směr provedení manuálního pohybu.

Pokud je audio roztaženo, zbarví se červeně, pokud je staženo, zbarví se zeleně.



Pokud je při pohybu značek zapnuta funkce Snap (Přichytit k mřížce), bude možný pohyb pouze po úsecích daných hustotou mřížky. Toto lze dočasně vypnout přidržením klávesy Shift.

Pokud je třeba přesunout značku bez vlivu na změnu délky audia, je třeba při tažení myši přidržet klávesu Alt. Lze manipulovat s více značkami naráz při jejich označení přes Shift nebo Alt.

Pokud je třeba audio událost rozstříhat podle značek, v nabídce Bend panel (Ohyb zvuku) je třeba změnit Quantize (Kvantizace) na Slice (Řez).

Kvantizace audia

- Označit audio událost
- Stisk klávesy Q

Kvantizace více stop

Při kvantizaci více stop je třeba dávat pozor, např. u bicích nástrojů, aby nedocházelo k posuvu fáze. Pokud se například malý buben časově posune jen v jedné stopě, jeho zvuk se změní vlivem posunu fáze. Proto je při kvantizaci více stop důležité provádět úpravy na všech stopách. V programu Studio One je třeba tyto stopy seskupit (Groupe) a pak nedojde k nežádoucím fázovým posuvům.

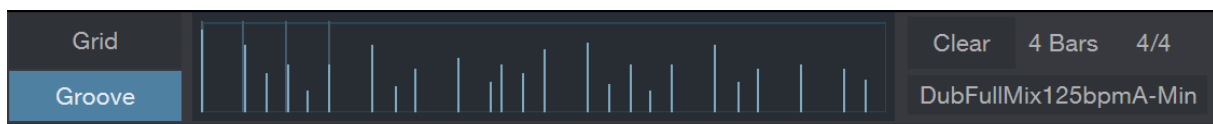
Seskupení stop:

- Označit stopy
- Ctrl+G

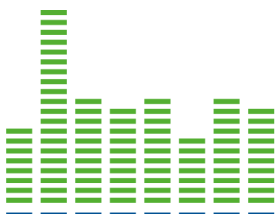
Nyní se kvantizace jedné stopy projeví ve všech stopách.

Získání rytmického groovu a kvantizace

Tento způsob kvantizace je vhodný pro rytmicky volnou hru určitého nástroje, se kterým je třeba sesouhlasit (kvantizovat) nástroj jiný, např. basa a velký buben.



- Otevřít panel kvantizace - tlačítko Q na horní nástrojové liště
- Přepnout v levé části z Grid (Mřížka) na Groove (Rytmus)
- Přetáhnout myší danou audio událost do okna panelu kvantizace
- Označit audio událost, kterou chceme kvantizovat
- Provést kvantizaci (Q)



Toto lze provést i s partem Instrumentu a pak podle něj kvantizovat audio part. Také lze takto vytvořený groove aplikovat na Instrument stopu pro vytvoření not podle získaného rytmického groovu, síla úhozu každé noty je navíc přizpůsobena síle získané v groovu.

Transformace audio stopy

Někdy je třeba v pozdějších fázích zpracování zvuku (mixáž, mastering,..) šetřit s výkonem procesoru. Pokud již v určitých stopách nepožadujeme měnit parametry efektů, automatizace a dalších parametrů, je výhodné celou stopu převést na audio, tedy včetně uplatnění všech efektů a jiných funkcí.

- Označit stopu (stopy)
- Klik pravým tlačítkem myši
- Transform to Rendered Audio

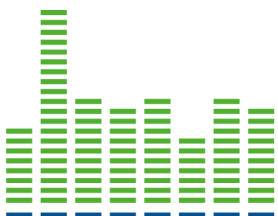
Studio One – nejčastější otázky a odpovědi na ně

Aktivace MIDI zařízení

Studio One na rozdíl například od Cubase nevnímá po prvním spuštění okamžitě všechna MIDI zařízení. Je potřeba ručně nastavit, ze kterých zařízení bude Studio One MIDI data přijímat. Zařízení se mapují následovně:

- 1) Spusťte Studio One.
- 2) Na Úvodní stránce klikněte na odkaz "Konfigurovat externí zařízení..." [Configure External Devices...]
- 3) V zobrazeném okně "Možnosti" [Options] a záložce "Externí zařízení" [External Devices], klikněte na tlačítko "Přidat" [Add].

24/24



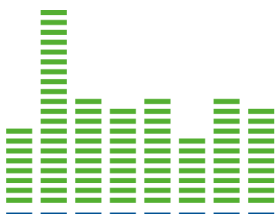
- 4) Zobrazí se seznam zařízení, pro která má Studio One připravené šablony. V levé části okna projděte tyto šablony (seřazené jsou podle výrobce). Pokud mezi šablonami najdete vámi používané zařízení, klikněte na něj. V pravé části okna pak vyberte vstupní a výstupní MIDI porty pomocí pop-up menu "Přijímat z" [Receive From] a "Vysílat do" [Transmit To].
- 5) Pokud vámi používané zařízení nenajdete v seznamu šablon, vyberte zařízení "Nová klaviatura" [New Keyboard]. Do políčka "Název zařízení" [Device name] napište název vašeho zařízení a stejně jako v předchozím bodě, nastavte MIDI porty pomocí pop-up menu "Přijímat z" [Receive From] a "Vysílat do" [Transmit To].
- 6) Klikněte na OK. Zařízení je přidáno.
- 7) Pokud používáte větší počet MIDI zařízení, klikněte znovu v okně "Možnosti" [Options], záložka "Externí zařízení" [External Devices] na tlačítko "Přidat" [Add] a přidejte další zařízení.

Aktivace ovladačů MIDI zařízení, pokud se nejedná o zařízení ze šablony

I po přidání vlastního MIDI zařízení do Studio One [pokud nebylo vybráno ze šablony], aplikace obvykle nepřijímá data z ovladačů hardwaru (otočné ovladače, tlačítka, posuvné jezdce). Tyto ovladače je opět potřeba do Studio One namapovat:

- 1) Otevřete okno Mix.
- 2) V levé části aktivujte "Externí" [External].
- 3) Ze seznamu zařízení vyberte to MIDI zařízení, se kterým chcete pracovat a dvakrát na něj klikněte.
- 4) Zobrazí se okno s editorem MIDI zařízení. V levé části okna klikněte na tlačítko "Zjistit z MIDI" [MIDI Learn], tlačítko se zbarví modře.
- 5) Pohněte fyzickým ovladačem vašeho hardwaru, který chcete používat.
- 6) V editoru hardwarového ovladače se zobrazí virtuální otočný ovladač, který reprezentuje fyzický hardwarový ovladač. Pod tímto virtuálním ovladačem se zobrazuje číslo MIDI kontroléru, který daný ovladač vysílá.

Nyní Studio One bude vnímat data vyslaná tímto ovladačem a můžete s ním pracovat – používat pro automatizaci anebo data z něj klasickým způsobem



zaznamenávat.

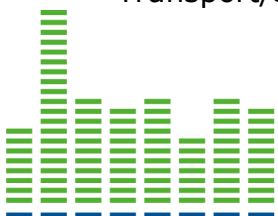
Pomocí křížku zavřete okno editoru MIDI zařízení a v okně Mix můžete opět deaktivovat zobrazení "Externí" [External].

Mapování MIDI ovladačů pro ovládání funkcí Studio One

Pomocí fyzických ovladačů hardwarového MIDI ovladače lze ovládat různé funkce Studio One. Na hardwarovém MIDI zařízení může být například tlačítko s popiskem (nebo ikonou) Play, Stop, Record, apod. Tato tlačítka lze použít pro ovládání funkcí Play, Stop, Record [a dalších] aplikace Studio One. Pro přiřazení vlastních funkcí hardwarovým tlačítkům, postupujte následovně:

- 1) Otevřete okno Mix.
- 2) V levé části aktivujte "Externí" [External].
- 3) Ze seznamu zařízení vyberte to MIDI zařízení, se kterým chcete pracovat a dvakrát na něj klikněte.
- 4) Zobrazí se okno s editorem MIDI zařízení. V levé části okna klikněte na tlačítko "Zjistit z MIDI" [MIDI Learn], tlačítko se zbarví modře.
- 5) Pohněte fyzickým ovladačem vašeho hardwaru, který chcete používat.
- 6) V editoru hardwarového ovladače se zobrazí virtuální otočný ovladač, který reprezentuje fyzický hardwarový ovladač. Pod tímto virtuálním ovladačem se zobrazuje číslo MIDI kontroléru, který daný ovladač vysílá.
- 7) Ujistěte se, že režim "Zjistit z MIDI" [MIDI Learn] je stále aktivní [tlačítko svítí modře] a klikněte pravým tlačítkem myši na virtuální ovladač, který je spojen s příslušným hardwarovým tlačítkem /nebo jiným ovladačem].
- 8) Ze zobrazeného pop-up menu vyberte možnost "Tlačítko (zapnuto/vypnuto)" [Button (On/Off)]. Grafická podoba virtuálního ovladače se změní z otočného ovladače na tlačítko.
- 9) Znovu klikněte na tento virtuální ovladač (nyní již tlačítko) pravým tlačítkem myši a ze zobrazeného pop-up menu vyberte první možnost "Přiřadit příkaz..." [Assign Command...].
- 10) Do vyhledávacího pole napište název příkazu, který chcete přiřadit anebo jej naleznete ve stromu zobrazeného okna (například Navigace > Start / Transport/Start).

26/26



Poznámka: Některé fyzické ovladače vysílají pouze jednu hodnotu při každém stisknutí tlačítka. Jiné ovladače vyšlou hodnotu 0 při prvním stisknutí a hodnotu 0 při druhém stisknutí. A jiné ovladače vysílají hodnotu 127 při stisknutí tlačítka a hodnotu 0 při uvolnění tlačítka. V závislosti na tomto je potřeba vyzkoušet, která varianta virtuálního tlačítka bude pro danou funkci a daný hardwarový ovladač vyhovovat nejlépe.

V důsledku toho je možné, že ve výše uvedeném bodě 7) bude někdy vhodnější namísto varianty "Tlačítko (zapnuto/vypnuto)" [Button (On/Off)], zvolit variantu "Tlačítko (stisknuto/nestisknuto)" [Button (Pressed/Released)].

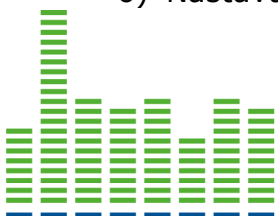
Na závěr pomocí křížku zavřete okno editoru MIDI zařízení a v okně Mix můžete opět deaktivovat zobrazení "Externí" [External].

Použití hardwarového syntezátoru

Pokud chcete MIDI data z DAW Studio One vysílat do externího hardwarového tónového generátoru (syntezátoru), namísto primárně definovaných virtuálních nástrojů, musíte toto své MIDI zařízení hardwarového tónového generátoru, do Studio One ručně přidat. Postupujte následovně:

- 1) Spusťte Studio One.
- 2) Na Úvodní stránce klikněte na odkaz "Konfigurovat externí zařízení..." [Configure External Devices...]
- 3) V zobrazeném okně Možnosti [Options] a záložce Externí zařízení [External Devices], klikněte na tlačítko Přidat [Add].
- 4) Zobrazí se seznam zařízení, pro která má Studio One připravené šablony. V levé části okna vyberte externí zařízení s názvem "Nový nástroj" [New Instrument] a klikněte na něj.
- 5) V pravé části okna vepište do políčka "Název zařízení" [Device name] název vašeho hardwaru. Pak vyberte především výstupní MIDI port pomocí pop-up menu "Vysílat do" [Transmit To].
- 6) Nastavte MIDI kanály, které chcete na daném hardwarovém MIDI zařízení

27/27



používat.

7) Pokud to hardwarové zařízení vyžaduje, aktivujte možnost "Vysílat MIDI hodiny" [Send MIDI Clock]. To se hodí zejména v případě, že hardwarové MIDI zařízení disponuje funkcemi jako je arpeggiátor, Combi zvuky, práce s patterny, apod., jejichž tempo chcete mít vždy synchronní s tempem Songu Studio one.

8) Pokud to hardware vyžaduje, aktivujte "Použití MIDI Clock Start" [Use MIDI Clock Start], to se může hodit ve stejném případě, jako je uvedeno v bodě 7, navíc pokud dané MIDI zařízení nějakým způsobem potřebuje dostat informaci, že jste v projektu přeskočili na jeho začátek.

9) Pokud to hardware vyžaduje, aktivujte "Vysílat MIDI Timecode" [Transmit MIDI Timecode].

10) Klikněte na tlačítko OK.

11) Vytvořte novou Instrument stopu. Mezi seznam možných použitých nástrojů se zobrazí vámi právě vytvořený hardwarový nástroj.

Poznámka: Tímto způsobem jsou do hardwarového MIDI zařízení vysílána pouze MIDI data. Pokud chcete do Songu nahrát výsledný zvuk, je nutné vytvořit novou zvukovou stopu (obvykle stereo) a zvuk z hardwaru přes zvukovou kartu nahrát.

Kontrola aktualizace Studio One

1) Spusťte Studio One.

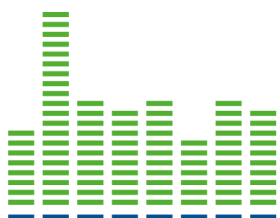
2) Na Úvodní stránce klikněte na odkaz "Zkontrolovat aktualizace" [Check Updates].

3) Zobrazí se stránka s informací o aktuálně nainstalované verzi Studio One a o nejnovější verzi Studio One 2, která je od výrobce k dispozici.

Pokud vaše nainstalovaná verze není nejaktuálnější, zobrazí se odkaz, který vede ke stažení poslední aktualizace Studio One.

Použití Mackie Control ovladače

1) Spusťte Studio One.



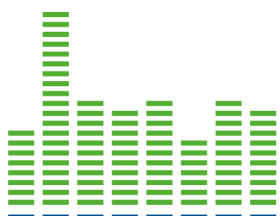
- 2) Na Úvodní stránce klikněte na odkaz "Konfigurovat externí zařízení..." [Configure External Devices...]
- 3) V zobrazeném okně "Možnosti" [Options] a záložce "Externí zařízení" [External Devices], klikněte na tlačítko "Přidat" [Add].
- 4) Zobrazí se seznam zařízení, pro která má Studio One připravené šablony. V levé části okna vyberte šablonu "Control" ze složky Mackie, klikněte na ni. V pravé části okna pak vyberte vstupní a výstupní MIDI porty pomocí pop-up menu "Přijímat z" [Receive From] a "Vysílat do" [Transmit To].
- 5) Klikněte na OK. Zařízení je přidáno.
- 6) Pokud používáte větší počet MIDI zařízení, klikněte znovu v okně "Možnosti" [Options], záložka "Externí zařízení" [External Devices] na tlačítko "Přidat" [Add] a přidejte další zařízení.

Tímto způsobem byla do Studio One přidána základní stanice Mackie Control. Pokud vlastníte i další rozšiřující moduly Mackie Control s fadery, zobrazte znovu okno "Přidat" [Add] ("Externí zařízení" [External Devices] a v levé části okna ze složky Mackie, vyberte "Control Extender". Znovu nastavte příslušné vstupní a výstupní MIDI porty a nastavení potvrďte kliknutím na tlačítko OK.

Poznámka. Tuto šablonu lze použít i pro všechna MIDI zařízení, která obsahují simulaci Mackie Control ovladače. Nemusí se tedy jednat pouze přímo o Mackie Control zařízení, ale o jakékoliv zařízení, které tímto protokolem komunikuje.

Použití HUI ovladače

- 1) Spusťte Studio One.
- 2) Na Úvodní stránce klikněte na odkaz "Konfigurovat externí zařízení..." [Configure External Devices...]
- 3) V zobrazeném okně "Možnosti" [Options] a záložce "Externí zařízení" [External Devices], klikněte na tlačítko "Přidat" [Add].
- 4) Zobrazí se seznam zařízení, pro která má Studio One připravené šablony. V levé části okna vyberte šablonu "HUI" ze složky Mackie, klikněte na ni. V pravé části okna pak vyberte vstupní a výstupní MIDI porty pomocí pop-up menu "Přijímat z" [Receive From] a "Vysílat do" [Transmit To].
- 5) Klikněte na OK. Zařízení je přidáno.



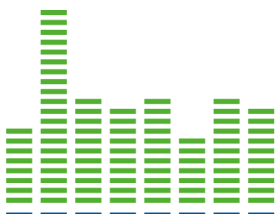
6) Pokud používáte větší počet MIDI zařízení, klikněte znovu v okně "Možnosti" [Options], záložka "Externí zařízení" [External Devices] na tlačítko "Přidat" [Add] a přidejte další zařízení.

Poznámka. Tuto šablonu lze použít i pro všechna MIDI zařízení, která obsahují simulaci HUI ovladače. Nemusí se tedy jednat pouze přímo o Mackie HUI zařízení, ale o jakékoliv zařízení, které tímto protokolem komunikuje.

Použití externí hardwarové efektové jednotky

Pro použití externí hardwarové efektové jednotky, například Universal Audio kompresory, Lexicon Reverby, apod., využívá Studio One speciální efekt zvaný Pipeline. Tento efekt je součástí pouze nejvyšší verze Studio One Professional. Nižší verze Studio One Producer, Artist nebo Free tento efekt nemají a není tedy možné následující postup použít.

- 1) Vytvořte zvukovou, nástrojovou nebo jinou stopu, na kterou chcete hardwarový efektový procesor použít. Otevřete okno prohlížeče [Browse] a ze sekce Efekty [Effects] vyberte PreSonus > Pipeline Mono nebo Stereo (podle toho, zda vaše daná hardwarová efektová jednotka zpracovává signál mono nebo stereo).
- 2) Pomocí drag-and-drop přeneste efekt Pipeline na vybranou stopu.
- 3) Otevře se okno s editorem efektu.
- 4) Klikněte na políčko Send a ze zobrazeného pop-up menu vyberte zvukový výstup, za kterým je hardwarová efektová jednotka připojena. Více o aktivaci většího počtu hardwarových vstupů a výstupů ve Studio One zde).
- 5) Klikněte na políčko Return a ze zobrazeného pop-up menu vyberte zvukový vstup, kam je nasměrován výstup z hardwarové efektové jednotky.
- 6) Pokud víte, jaké zpoždění (latency) má hardwarová efektová jednotka, napište tuto hodnotu do políčka Offset.
- 7) Pokud nevíte, jaké zpoždění (latency) hardwarová efektová jednotka má, použijte detekci latence. Klikněte na tlačítko "Ping". Studio One do efektové jednotky vyšle jednoduchý zvukový signál a zároveň jej přijme zpět. Tím zjistí, jaké je zpoždění celého systému.



8) Červeně se zobrazuje křivka vyslaného signálu, žlutě se zobrazuje křivka signálu přijatého. Pomocí ovladače Offset posunujte křivkou tak, aby se obě (červená i žlutá křivka) překryly.

9) Pokud chcete vyslat signál znovu, klikněte na tlačítko "Re-Ping".

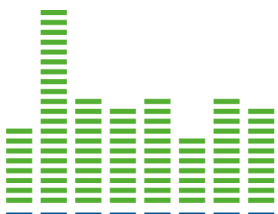
Poznámka: Kromě výše uvedených ovladačů obsahuje efekt Pipeline ještě ovladač hlasitosti na vstupu (jezdec vlevo – Send), kterým se nastavuje úroveň hlasitosti signálu vstupujícího do efektové jednotky) a úroveň vracející se hlasitosti (jezdec vpravo – Return), kterým se nastavuje úroveň hlasitosti signálu vstupujícího zpět do dané stopy. Pod tímto jezdcem je ještě tlačítko pro otočení fáze [Phase invert], pokud to daný signál vyžaduje. Posledním ovladačem je "Mix", pomocí kterého lze nastavit poměr hlasitostí signálu bez efektu (Dry signál) a signálu s efektem (Wet signál). Hodnota 100% znamená, že uslyšíme pouze signál s efektem (100% Wet).

Nastavení většího počtu vstupů a výstupů zvukové karty

Po připojení jakékoliv zvukové karty, vnímá Studio One pouze první dvojici (jeden stereo) zvukových vstupů a výstupů. Výjimkou je použití šablony projektů s přednastavenými vstupy a výstupy pro zvukové karty PreSonus. Pokud nevlastníte zvukovou kartu PreSonus nebo jste nepoužili šablonu projektu, a přesto chcete využívat větší počet

vstupů a výstupů vaší zvukové karty, postupujte následovně:

- 1) Spusťte Studio One.
- 2) Na Úvodní stránce klikněte na odkaz "Konfigurovat zvukové zařízení..." [Configure Sound Device...].
- 3) V zobrazeném okně "Možnosti" [Options], klikněte vpravo dole na tlačítko "Nastavení písně" [Song Setup].
- 4) V horní liště vyberte záložku "Nastavení zvukových vstupů a výstupů" [I/O Setup].
- 5) Zobrazí se tabulka se dvěma záložkami: Vstupy [Inputs] a výstupy [Outputs]. V každé ze záložek aktivujeme příslušné vstupy nebo výstupy.
- 6) Aby Studio One mohlo přijímat signál z 3. a 4. vstupu vaší zvukové karty, aktivujte záložku Vstupy a klikněte na tlačítko "Přidat (Stereo)" [Add (Stereo)].



7) Do Studio One bude přidána nová sběrnice s názvem Vstupy 1. V zobrazené matici aktivujete pomocí tlačítek L a R, které vstupy mají být této virtuální sběrnici přiřazeny. V našem případě tedy budou v řádku Vstupy 1 tlačítka L a R umístěna ve sloupcích Input 3 a Input 4.

8) Analogicky postupujte s dalšími vstupy: vytvořte novou virtuální sběrnici a přiřadte, jaké fyzické vstupy mají být na tuto virtuální sběrnici nasměrovány.

Pokud chcete vytvářet mono sběrnice (například pro záznam z mikrofonu, nebo záznam kytary, basy a jiného mono zvukového zdroje), klikněte na tlačítko "Přidat (Mono)" [Add (Mono)].

Pokud si přejete název sběrnice přejmenovat, klikněte myší dvakrát na název sběrnice (v našem případě Vstupy 1) a sběrnici přejmenujte. Název této sběrnice se pak bude zobrazovat jako název vstupu ve Studio One.

Analogickým způsobem postupujte také s výstupy vaší zvukové karty.

1) Přepněte se do záložky "Výstupy" [Outputs].

2) Klikněte na tlačítko "Přidat (Stereo)" [Add (Stereo)], případně "Přidat (Mono)" [Add (Mono)] pro vytvoření sběrnice.

3) Nastavte fyzický výstup zvukové karty, na který má být signál z této virtuální sběrnice nasměrován.

Stejně jako u vstupů, i zde lze názvy sběrnice přejmenovat, podle potřeby.

Zvláštním parametrem výstupů je tzv. "Muzik. mix" [Cue Mix]. Aktivací tohoto políčka u dané výstupní sběrnice se v Mixu aplikace Studio One vytvoří virtuální Fader u každé stopy. Pomocí tohoto faderu lze následně nastavovat hlasitost výstupu dané stopy do daného fyzického výstupu. Fadery Cue Mixů se zobrazují podobně jako Sendy. Pomocí Cue Mixu lze vytvořit různé poměry hlasitostí jednotlivých nástrojů do různých odposlechových cest pro různé muzikanty.

