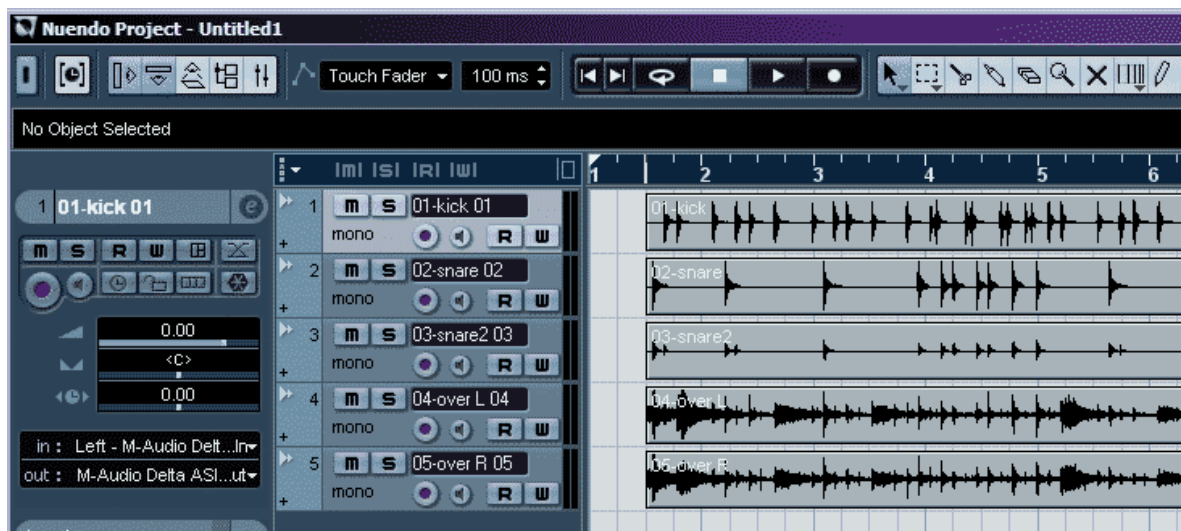
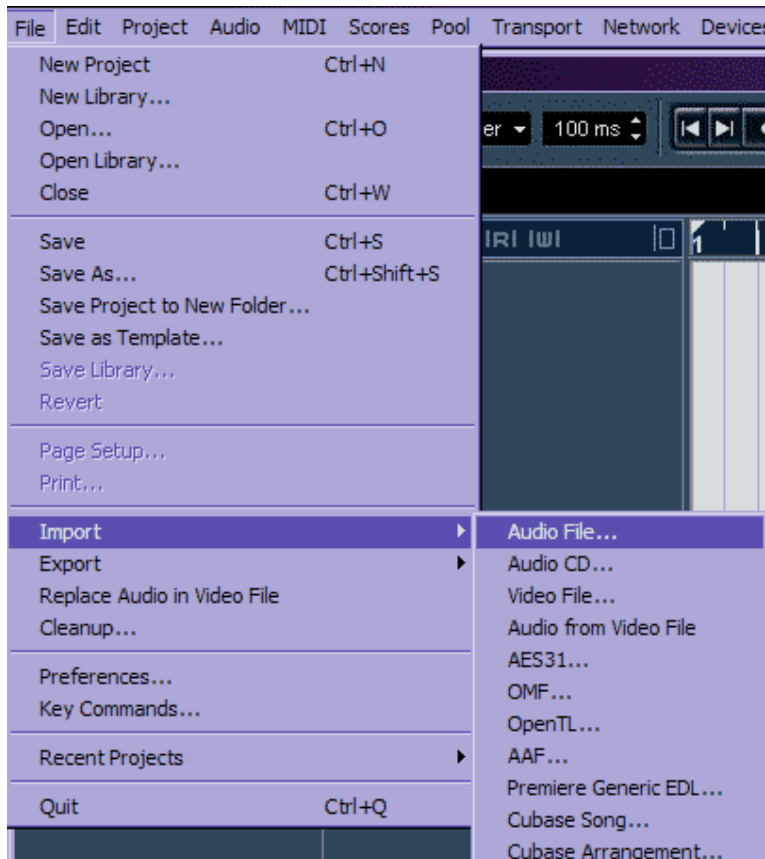


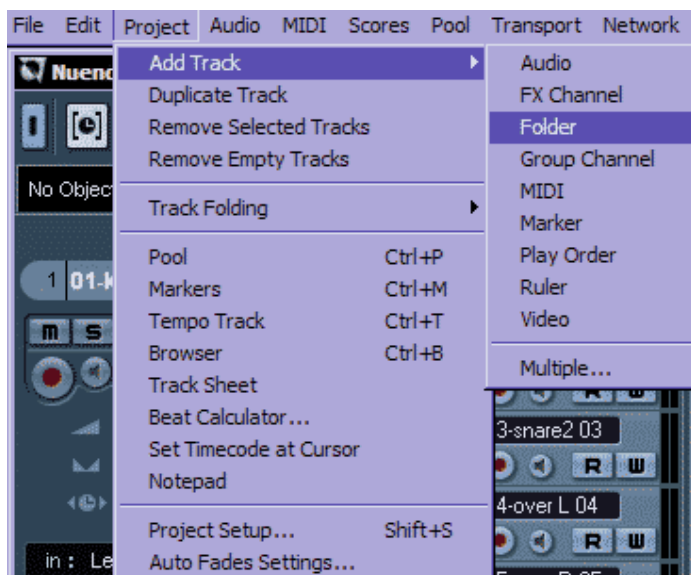
Квантайз барабанов в Nuendo 3.x

[1] Открываем новый проект в Nuendo.

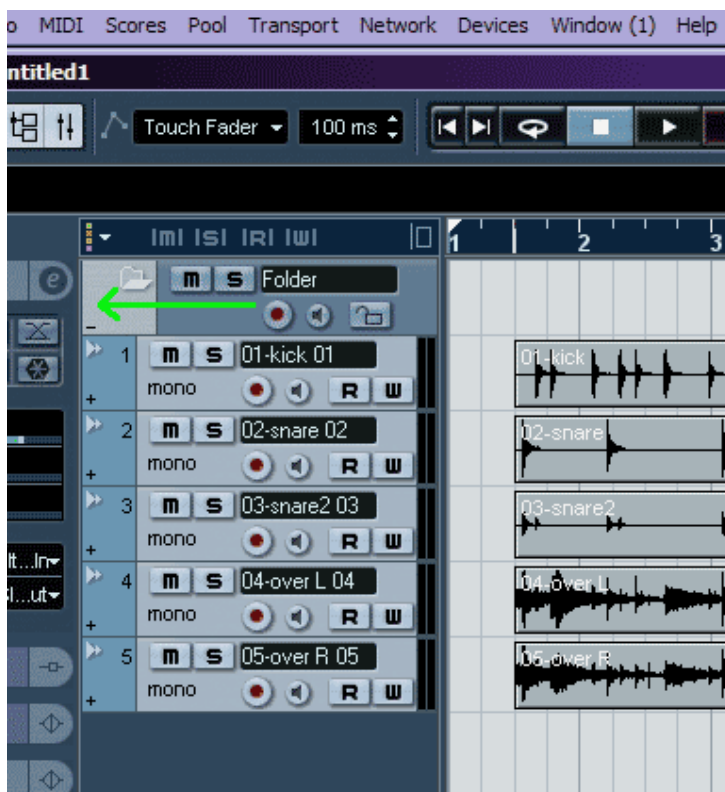
[2] Загружаем барабанные треки. (menu -> **File** -> **Import** -> **Audio File**).
Находим на винте необходимые треки, выделяем их и скопом грузим в Nuendo



[3] Создаем **Folder Track**. (**Project -> Add Track -> Folder**)



[4] Удерживая клавишу **shift**, левой кнопкой мышки выделяем все треки и перетягиваем их в folder track: удерживаем левую кнопку мышки нажатой до тех пор, пока в поле folder track'a не появится зеленая стрелка,



после чего отпускаем кнопку.



[5] Перемещаем треки таким образом, чтобы сильная доля совпадала с началом такта.

[6] Определяем количество ударов в минуту. Для этого открываем один из треков в **Sample Editor'e** и при помощи инструмента **Audio Tempo Definition tool** (иконка с изображением восьмой ноты) выделяем первые 4 такта трека.



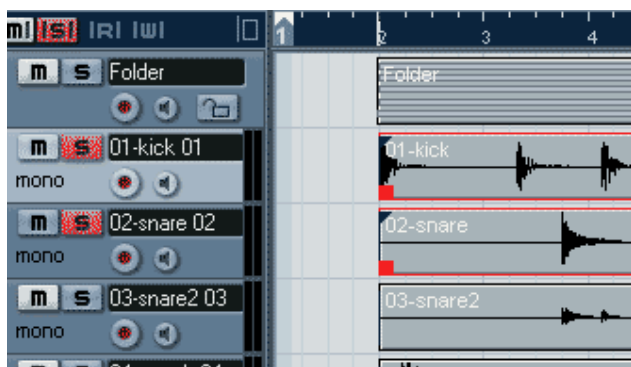
т.е. растягиваем курсором тактовую сетку таким образом, чтобы вертикальная линия под цифрой *пять* (начало второго такта) совпала с первым ударом следующего такта.

В окошке audio tempo видим b.p.m. трека.

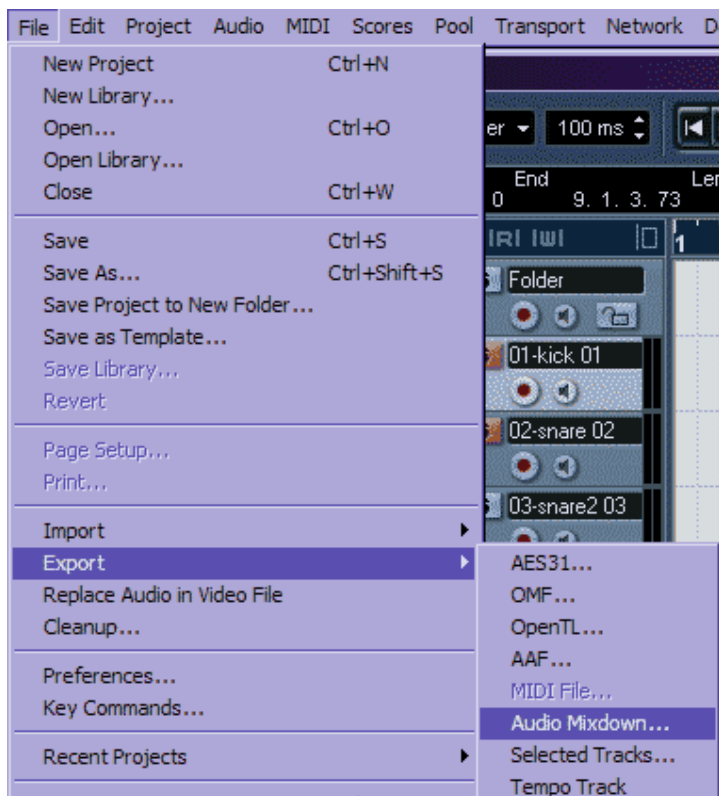


Округляем полученное значение в меньшую сторону (в нашем случае до 140) и устанавливаем темп всего произведения.

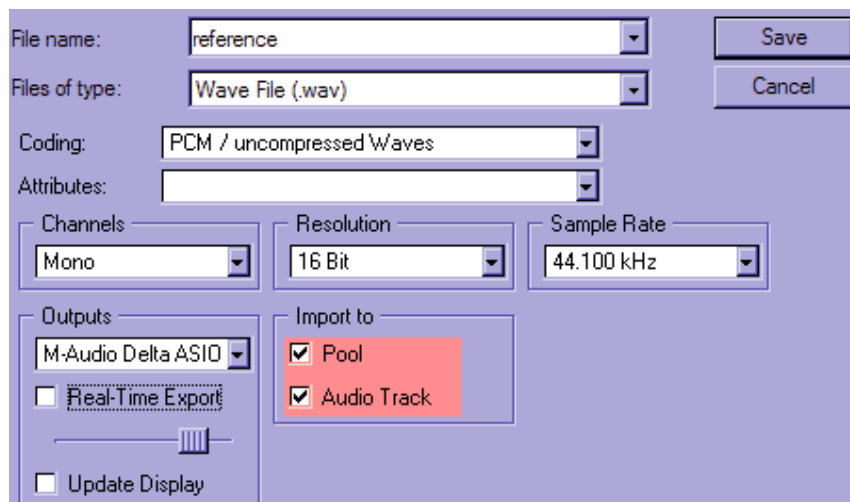
[7] Создаем референтный трек для квантайза остальных треков. Для этой цели выбираем 2 трека с рабочим и басовым барабаном. Переводим выбранные треки в режим соло



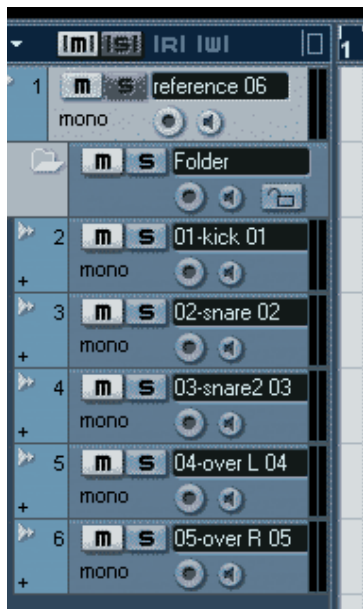
[8] Экспортируем выбранные треки в аудио-файл.



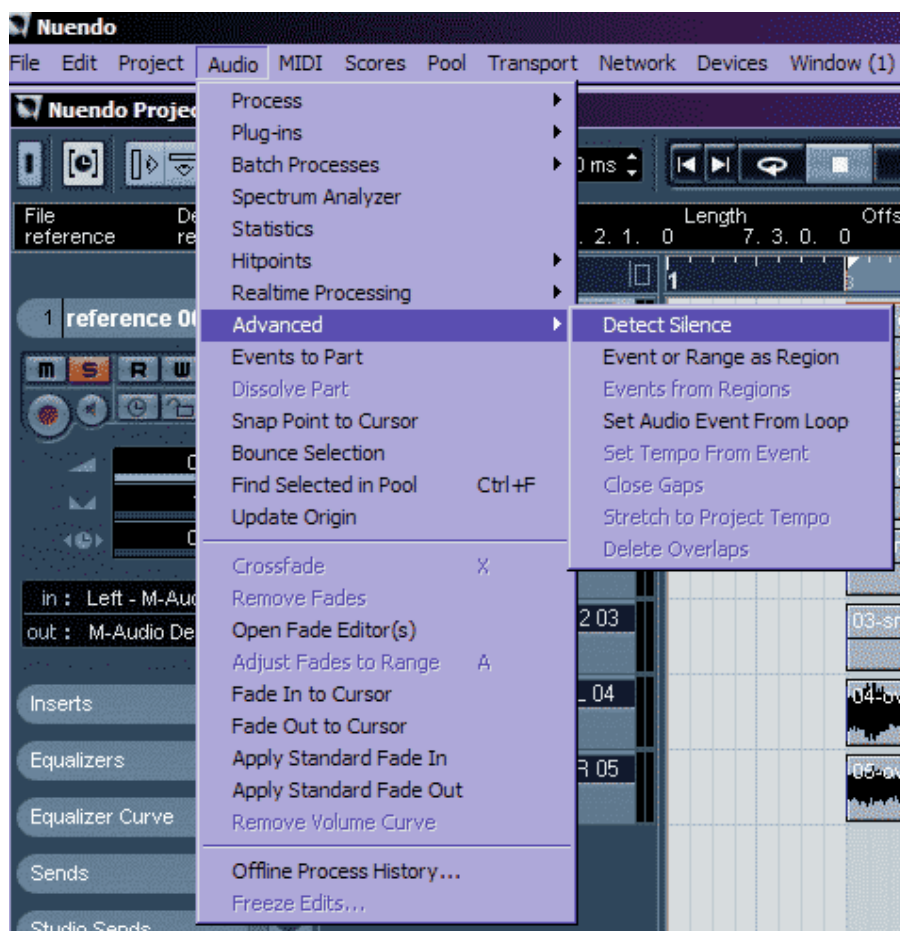
При экспорте помечаем галочкой **Import to Audio Track**.



Получаем еще один трек *reference*, который перетягиваем вверх, так, чтобы он располагался над folder track'ом.



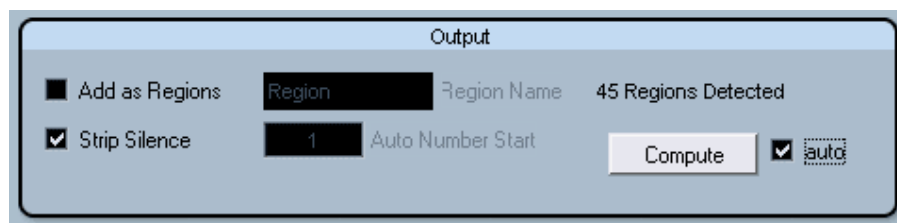
[9] Выделяем новый трек *reference* и выбираем опцию **Detect Silence** (Audio -> Advanced -> Detect Silence)



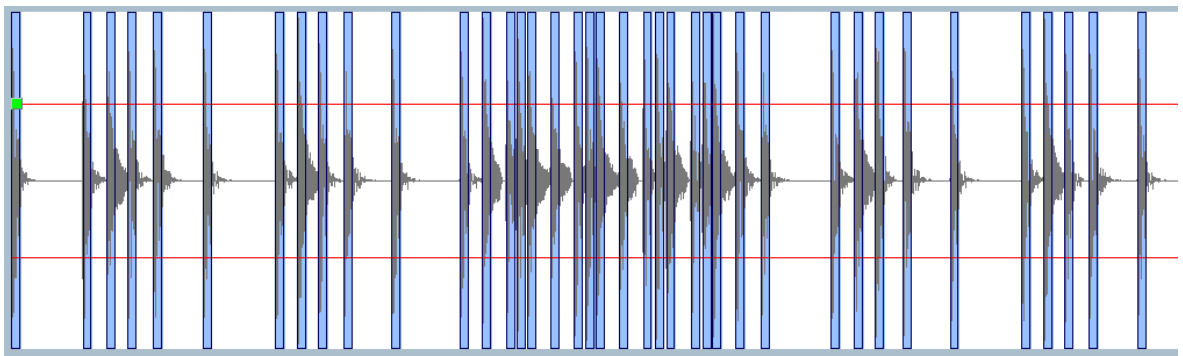
[10] Здесь мы «рулим» min time close, min time open и threshold для того, чтобы разбить референсный трек на слайсы



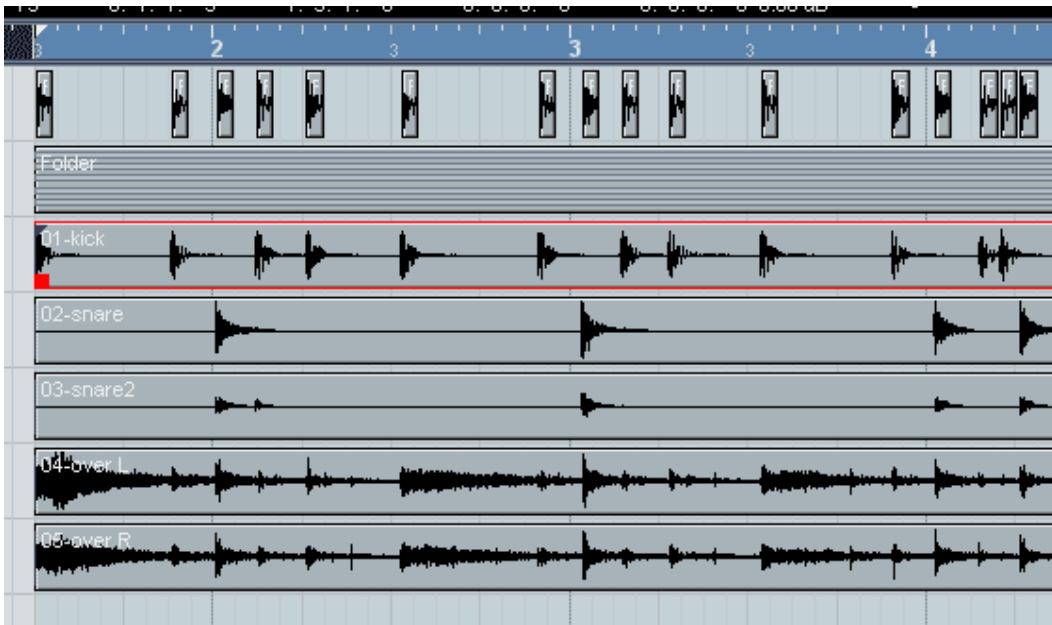
нажимаем галочку **auto** возле кнопки **compute**.



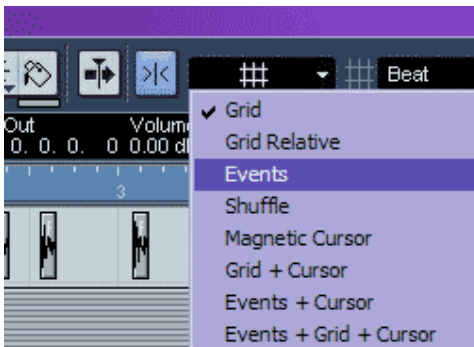
В результате, должно получиться следующее

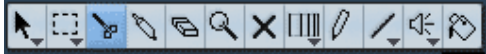


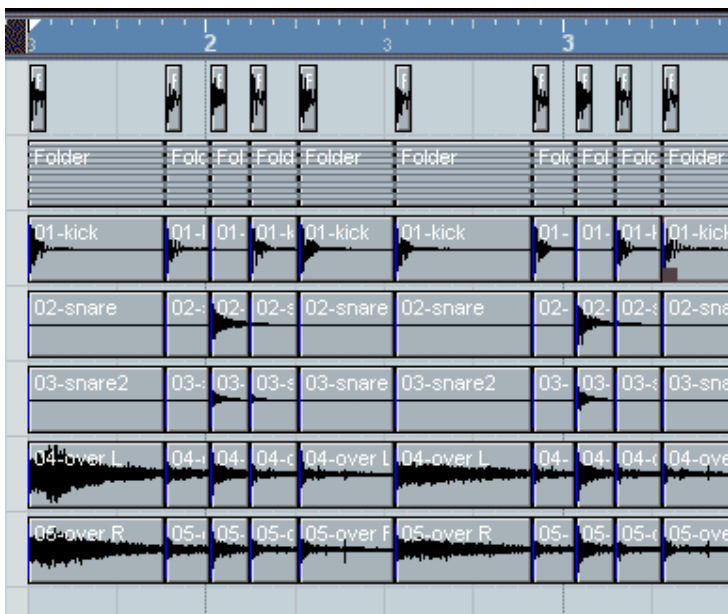
[11] Нажимаем кнопку **Process** в нижнем правом углу окна **Detect Silence** и получаем трек, разбитый на слайсы в окне редактора.



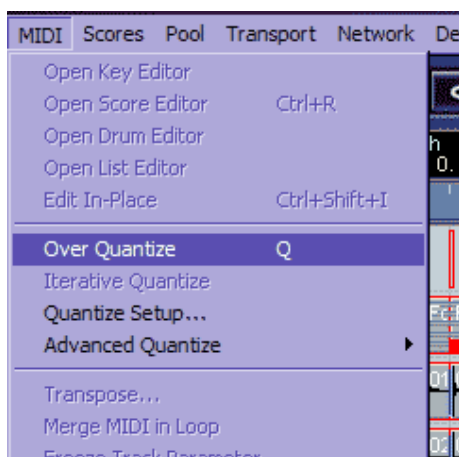
[12] Нажимаем на кнопку **snap** и в окошке рядом выбираем **events**



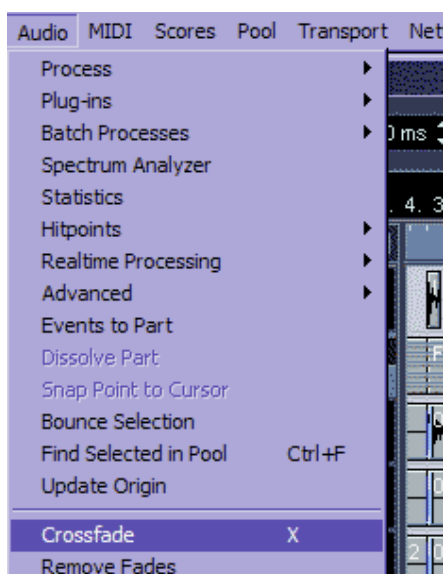
[13] Выбираем **scissor tool**  и начинаем резать folder track в начале слайсов на треке reference.



[14] выбираем значение **Quantize Type** (например, 32-е) (рис. 19А). Выделяем все треки, заходим в меню **Midi** и выполняем команду **Over Quantize** или просто нажимаем на клавиатуре кнопку **Q**.



[15] Партия отквантизирована, однако при воспроизведении можно услышать дабл-биты (двойные удары) или гар'ы (небольшие паузы между ударами). Эту проблему можно решить при помощи **Crossfade Editor**'а, который открывается двойным кликом мышки на стыке между ударами или в меню **Audio** -> **Crossfade**.



Более подробно работа с **Crossfade Editor**'ом описана на странице 193 руководства по Nuendo 3.2

