



PRO-TOOLS

## Quantizzare le tracce di batteria senza usare il Beat-Detective

di  
ALBERTO VILLA

aka  
Asylanten di UAR

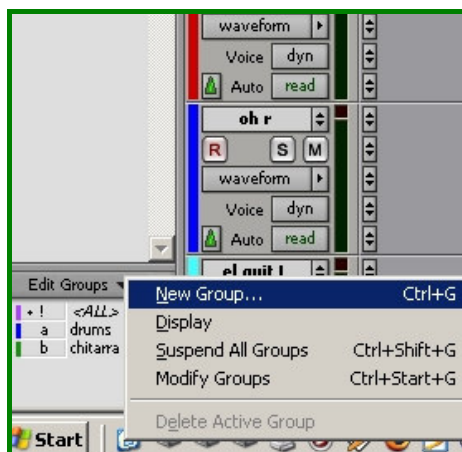
### Premessa

La prima cosa da considerare prima di cominciare è che quello di cui parleremo è un **processo delicato**. Bisogna sempre tenere aperte le orecchie perché un'esecuzione buona potrebbe trasformarsi in un disastro, un brano suonato con un particolare *groove* potrebbe essere irrimediabilmente rovinato dal tentativo di radrizzare “**ciò che suona solo se storto**”, facendo perdere quei piccoli ritardi o anticipi che fanno la differenza in una session di percussioni.

Dando per assodato che tutto ciò sia ben chiaro, come primo consiglio darei quello di **ripetere la registrazione delle takes** finché non si otterrà un'ottima interpretazione. *Takes* già compromesse in partenza porteranno ad interventi così pesanti che ben difficilmente potranno suonare come naturali.

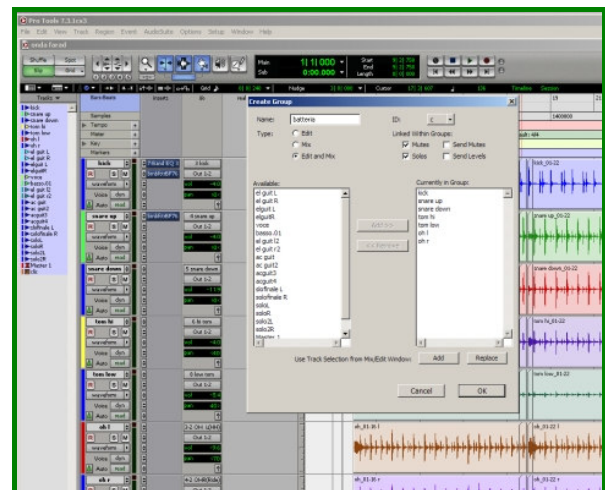
### Procedimento

Per prima cosa creiamo un gruppo in cui raggruppare le tracce della nostra batteria: in basso a sinistra clicchiamo su **edit group**.



Si aprirà una finestra e qui potremo importare le tracce che vorremo e denominarle con una lettera e un nome.

Possiamo scegliere se il gruppo ha effetto solo per l'*editing* o anche per il *mix*. In questo momento la cosa che ci interessa è l'*editing*.



Ecco come appariranno le nostre tracce nella schermata mixer:



A questo punto andiamo a selezionare il livello di **quantize** che vogliamo, cliccando sul menù a tendina a fianco di **grid**.

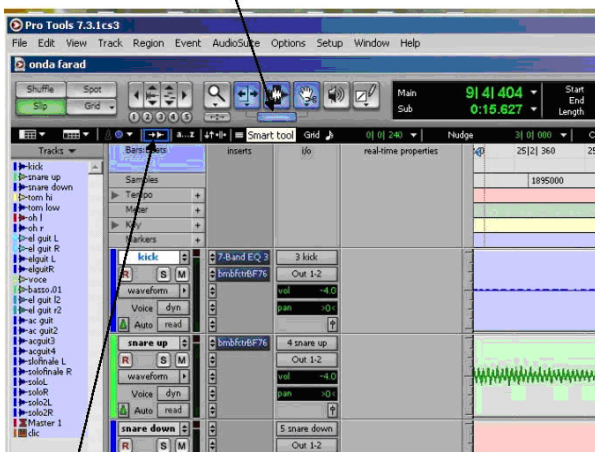
In questo caso scegliamo i sedicesimi:



Nello **smart tool** selezioniamo la forbice:



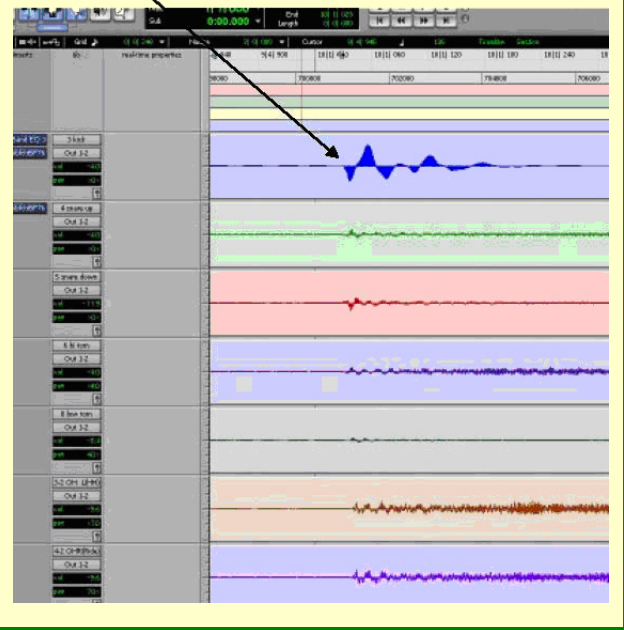
e premiamo il tasto centrale



indi selezioniamo il **tab to transient**.

Posizioniamo il cursore all'inizio del brano e premiamo il tasto di tabulazione del pc: questo ci posizionerà al principio del primo transiente rilevato.

*Non sempre la scelta automatica è quella corretta. In alcuni casi, come ad esempio per l'apertura di un hi-hat prima del colpo di cassa, conviene selezionare manualmente l'inizio del colpo di cassa:*

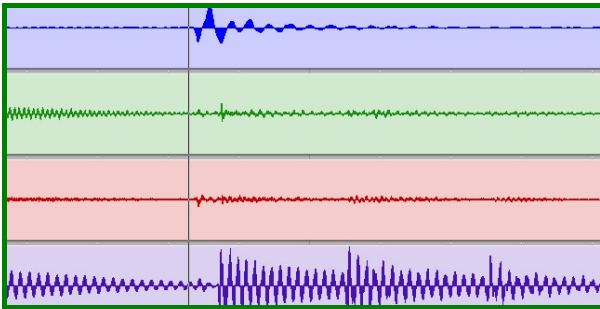


a questo punto cliccate **CTRL+E** e avrete creato una nuova regione con inizio dal transiente selezionato.

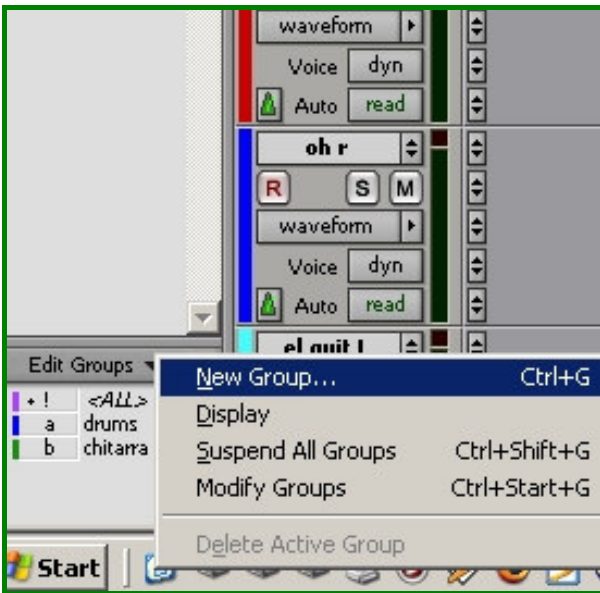


Potreste trovarvi poi in situazioni come questa di seguito, in cui il batterista non va a tempo con sé stesso (in questo caso io...) e qui le scelte

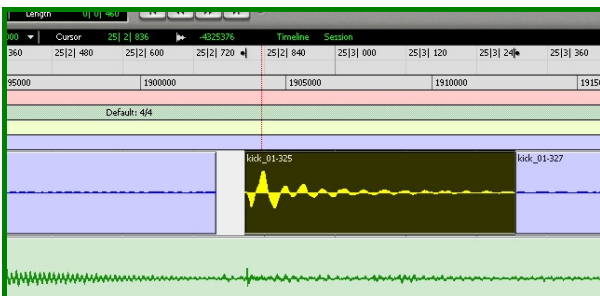
sono due: ignorate tutto e lasciate che la cassa sia leggermente in anticipo rispetto al rullante



oppure cliccate **CTRL+SHIFT+G** (oppure dal menu *edit groups* la voce *suspend all groups*)



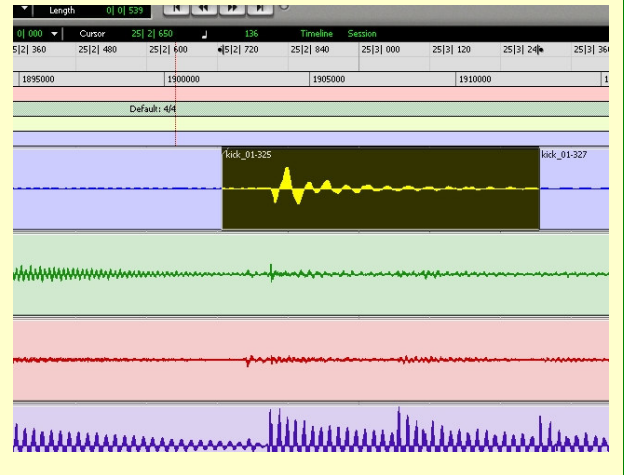
selezionate la parte incriminata e la spostate manualmente



allungando all'indietro per **coprire il buco** lasciato dalla parte di traccia selezionata.

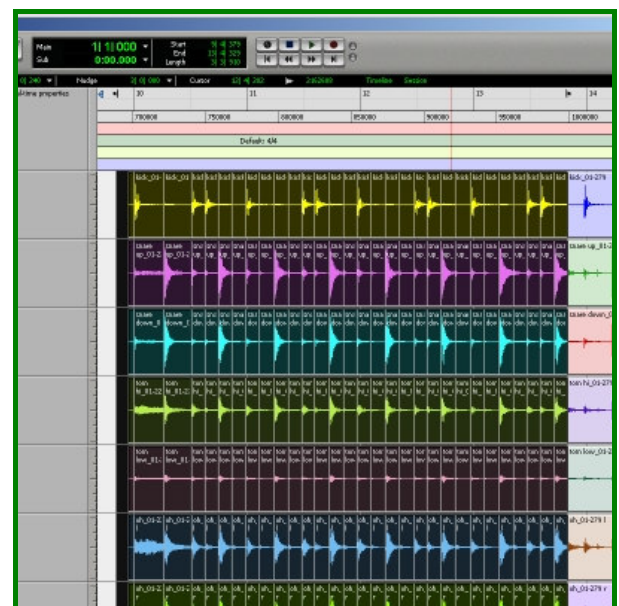
## ATTENZIONE

1. facendo questa operazione potrebbero crearsi fastidiosi *clíc* e *pop*;
2. come vedete anche graficamente i **rientri della cassa** negli altri microfoni rimangono, e quindi potreste udire un *colpo fantasma*.

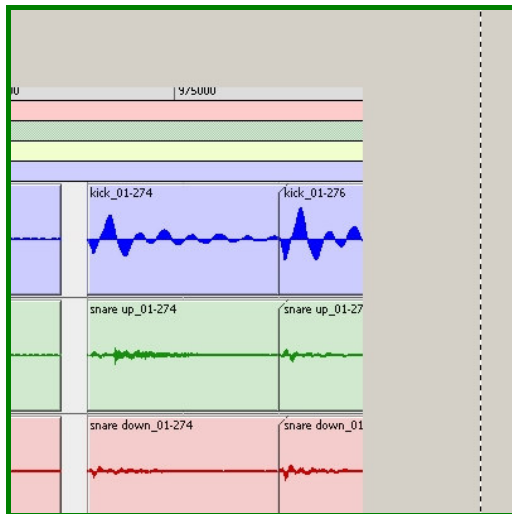


Ora ricliccate sopra *suspend all groups* e posizionatevi sul punto in cui volete creare la regione nuova. Premete **CTRL+E** (fate questo per un numero di battute non elevato, 8 max 12), quindi selezionate il tutto e premete **CTRL+0** (zero).

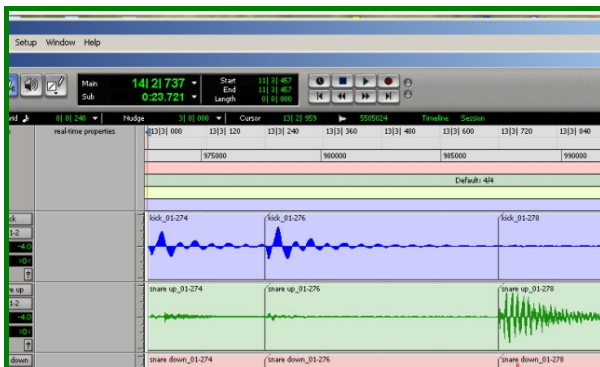
A questo punto ogni regione verrà spostata verso il sedicesimo (avendo noi impostato il livello di quantize in questo modo) più vicino.



Qui si inizia la parte più delicata del compito. Si saranno creati dei vuoti e delle sovrapposizioni:



e quindi sarà bene riascoltare le parti editate e notare se è successo qualcosa di strano.



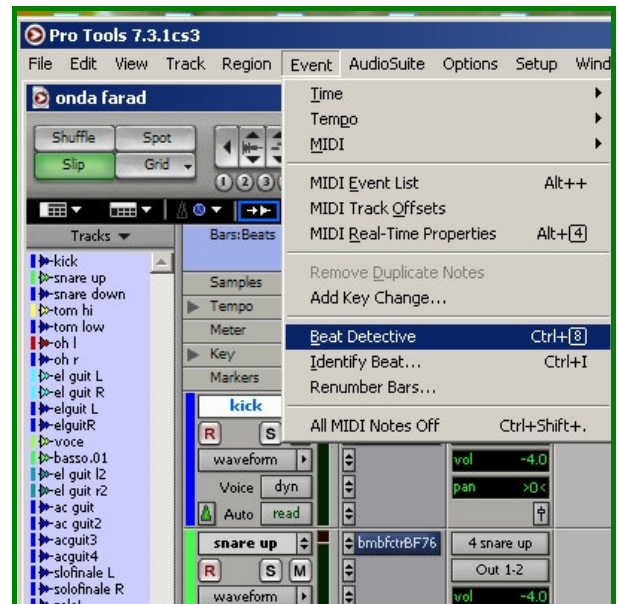
In questo caso per esempio la quantizzazione ha spostato il secondo colpo di cassa e il rullo verso il sedicesimo precedente. Selezionandoli entrambi, li spostiamo verso il sedicesimo corretto e premiamo **CTRL+0**



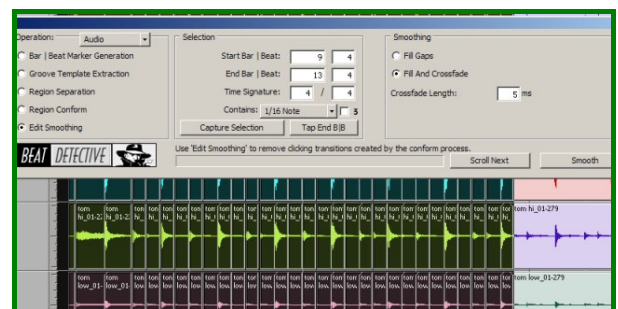
Riascoltiamo e assicuriamoci che tutto sia corretto. Potrebbe anche succedere che alcune cospette vengano cancellate dallo spostamento del-

la selezione che le precede. In questo caso allunghiamo all'indietro la selezione, recuperando le parti perse.

Quando tutto è dove deve essere, selezioniamo dal menù event il **Beat Detective**:



Selezioniamo *edit smooting* e selezioniamo *fill and crossfade*. Di *default* abbiamo 5 ms, ma si può anche variare la durata del *crossfade*. Questo serve per evitare di creare *cric* e *pop* che rovinerebbero la traccia.

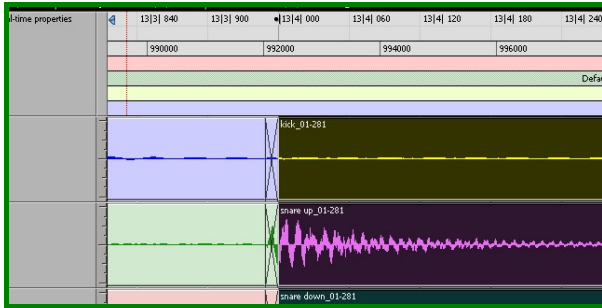


Cliccate su *smooth* e si creerà questa situazione:

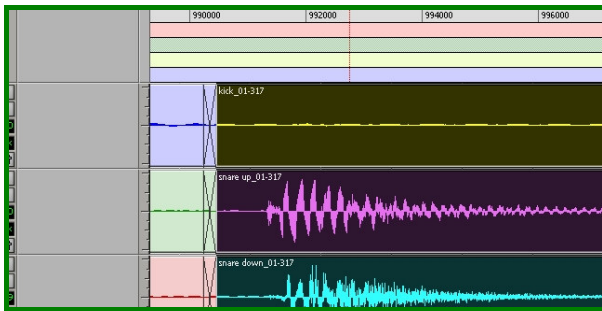


Armiamoci di santa pazienza e riascoltiamo attentamente il tutto, quindi andiamo alla ricerca di possibili problemi.

Qui ad esempio il transiente è troncato nella sua parte iniziale:



Spostando all'indietro la regione si scopre la parte precedentemente tagliata:



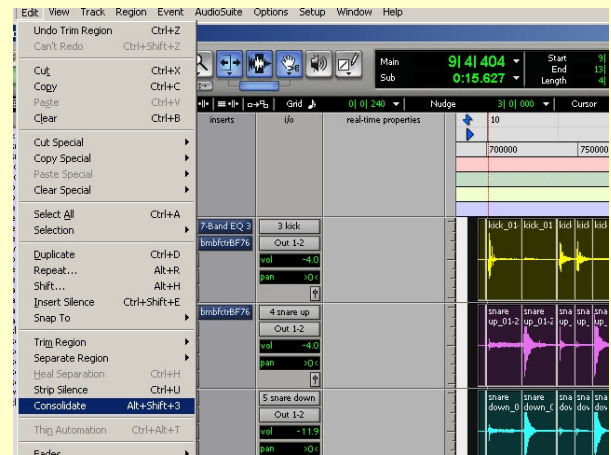
Fatto ciò, proseguite per le successive 8-12 misure, e così via fino alla fine del brano o della parte di brano che si intendeva trattare.

## ATTENZIONE

Se il computer non è molto potente, potreste trovarvi di fronte ad una macchina agonizzante dopo poco tempo: gestire centinaia di regioni comporta un grosso sforzo.

Quindi i suggerimenti sono:

1. prima di iniziare **fare una copia di backup** del progetto;
2. **salvare spesso** ;
3. **consolidare le tracce** quando si cominciano a vedere i primi segni di fatica della macchina:



Questo procedimento compatterà le regioni create in un'unica regione.

Buon lavoro!

di  
**ALBERTO VILLA**  
Asylanten di UAR

revisione formale  
**PETEAU**  
petean@alice.it  
ago 2007