

TEST

PRESONUS STUDIO ONE 3 PROFESSIONAL

Di Andrea Belladonna

# UN NUOVO RIFERIMENTO



**Fin dalla sua prima apparizione Studio One si** è imposto come un software particolarmente interessante e l'ultima release conferma quanto si era già intuito: ci troviamo infatti di fronte a una DAW fully featured per la quale molti hanno tradito il loro programma di elezione e altri (ne siamo certi) in futuro saranno tentati a farlo. Studio One è disponibile nelle versioni Prime, Artist e Professional: la prima entry level e gratuita, la seconda adatta a chi non ha esigenze particolarmente

spinte (si tratta comunque di un software professionale) e l'ultima, oggetto del nostro test, con caratteristiche proprie di uno strumento per applicazioni mission critical, ideale in pressoché tutti i contesti musicali, composizione, arrangiamento, registrazione, mixing, post produzione, sonorizzazione video, mastering. Tutte le versioni di Studio One supportano un numero illimitato di tracce audio e/o MIDI, strumenti virtuali, plug-in e bus ausiliari. Studio One Professional supporta plug-in di terze

SONO MOLTI CHE, PROBABILMENTE A RAGIONE, RIFERENDOSI A STUDIO ONE 3 PARLANO DI NUOVO STANDARD. L'ULTIMA VERSIONE DELLA DAW PRESONUS HA TUTTI I REQUISITI PER DIVENTARE UN PUNTO DI RIFERIMENTO NEL RISTRETTO AMBITO DEI SOFTWARE PROFESSIONALI DI PRODUZIONE MUSICALE

## PRO

Un nuovo standard nella produzione musicale  
Quantità e qualità di plug-in, virtual instrument, loop e preset  
Multi Instrument ed Extended FX Chain per il sound design  
Potenti funzioni di song construction e arrangiamento  
Mixing console esemplare  
Presenza di ambiente dedicato al mastering  
Supporto touchscreen

## CONTRO

Utile schermo di generose dimensioni  
Manca il supporto diretto ai formati audio multicanale  
Su schermi touchscreen la risposta nelle pagine di editing talvolta risulta non fluidissima

## SECONDO NOI



Rapporto qualità prezzo



Suono




Facilità d'uso

## INFO

**MIDIMUSIC**

Info@midimusic.it

Prezzo: **359<sup>00</sup>** € + IVA



parti nei formati AU, VST2/3 e applicazioni in ReWire, porta in dote Melodyne Essential (un valore aggiunto di circa € 100) e oltre 30 GB di materiale aggiuntivo con una corposissima libreria di suoni adatti ad ogni genere musicale, circa 10.000 loop, efficaci brani dimostrativi e ottimi tutorial. Le caratteristiche base del programma sono quelle oramai standard in tutte le DAW di fascia alta, dunque in quanto segue non vi tedieremo con l'elenco delle innumerevoli funzioni, cercheremo invece di porre l'accento su alcune delle peculiarità più interessanti e/o innovative.

## SPAZIO ALLA CREATIVITÀ

### **Mastering a parte, ambito, tutte le fasi del lavoro**

avvengono nella Song Window, finestra suddivisa in più aree visualizzabili a piacimento secondo una tendenza oramai consolidata. La Song Window, che di fatto corrisponde alla finestra di Arrange/Session/Project di altre DAW, oltre ad essere caratterizzata da una ottima ergonomia, dispone di potenti funzioni di song construction che permettono di velocizzare e di semplificare drasticamente le fasi di composizione e arrangiamento. La presenza della Arranger Track, una particolare traccia che rappresenta la stesura del brano in sezioni visualizzate sia orizzontalmente (per intenderci, nella timeline) che verticalmente, consente, semplicemente trascinandolo in diversa posizione le sezioni, di (ri)arrangiare la struttura di una intera song in pochi istanti. Fin qui niente di rivoluzionario, tuttavia in Studio One

le operazioni sulla struttura del brano hanno a disposizione anche Scratch Pad, area in cui possiamo memorizzare tutte le versioni desiderate dell'arrangiamento o di sue parti. L'utilizzo di Scratch Pad è semplicissimo: basta semplicemente trascinare su di esso il materiale selezionato ed il gioco è fatto. Non vi è limite al numero di Scratch Pad, il che significa che in una sola sessione di lavoro possiamo avere più arrangiamenti del brano e/o archiviare tutte le idee musicali che ci vengono in mente per un eventuale utilizzo successivo. L'accoppiata Arranger Track/Scratch Pad è una vera manna per compositori e arrangiatori e costituisce un formidabile ausilio per qualsiasi categoria di musicisti: il processo creativo di fatto non viene mai interrotto.

## STRUMENTI VIRTUALI ED EFFETTI

### **La versione top di Studio One porta in dote una**

corposa suite di plug-in. Per quanto riguarda gli strumenti abbiamo due sample player, due synth ed una drum machine; sveltano il potente sintetizzatore Mai Tai e il sofisticato sample player Presence XT, quest'ultimo fornito con una vasta libreria di suoni (circa 14 GB) adatti a praticamente ogni genere musicale, libreria che può ulteriormente essere estesa acquistando da PreSonus set di suoni aggiuntivi (i quali hanno un costo abbordabile). Va rimarcato che Presence XT è in grado di caricare librerie nei formati EXS, Giga e Kontakt. Sul fronte effetti, Studio One Professional dispone di una quarantina di plug-in tutti caratterizzati da una elevata qualità e da una interfaccia particolarmente accattivante. Gli effetti coprono ogni tipo di esigenza nei più svariati ambiti e, a parere di chi scrive, possono rendere superfluo il ricorso a tool di terze parti. Sul fronte effetti annoveriamo anche la presenza di quattro processori MIDI denominati Note FX: un arpeggiatore, un harmonizer, un filtro MIDI

**"La concezione del programma e la sua completezza lo rendono ideale in pressoché tutti i contesti musicali"**

e un MIDI delay. Per quanto riguarda strumenti ed effetti, la questione non finisce qui: questi possono essere combinati in varie strutture per creare patch complesse di generazione sonora (Multi Instrument) e di effect processing (Extended FX Chain).

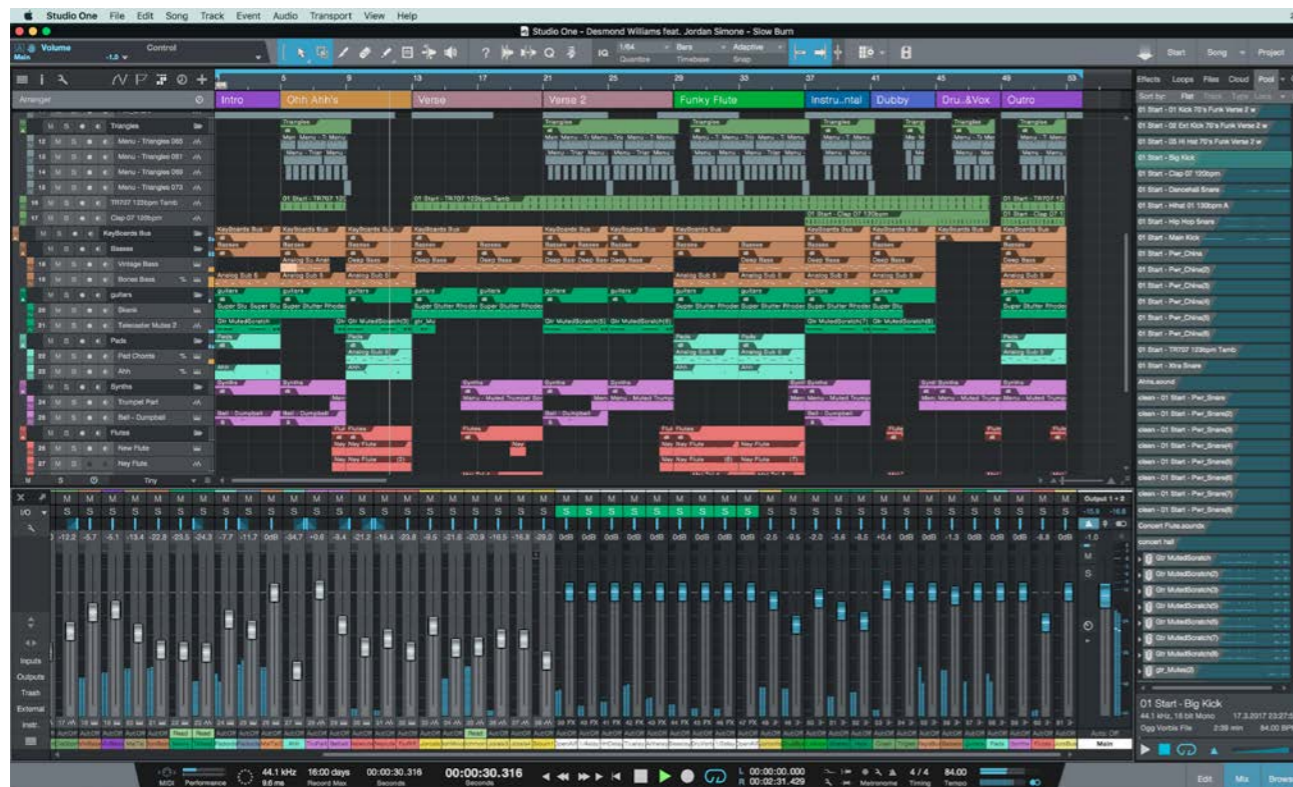
## MULTI INSTRUMENT ED EXTENDED FX CHAIN

**Possiamo pensare ad un Multi Instrument come una** sorta di super strumento costituito da tutti i plug-in di generazione sonora desiderati e posti in qualsiasi combinazione. La creazione di un Multi Instrument può avvenire in due modi: dal Browser con semplice drag & drop dell'omonimo oggetto su una traccia esistente o in una zona vuota della colonna di intestazione delle tracce, o trascinando (sempre dal Browser) uno strumento su di una traccia Instrument precedentemente creata; in questo caso il programma chiede se vogliamo combinare

gli strumenti, creando di fatto un Multi Instrument. La gestione dei Multi Instrument avviene in una finestra nella quale i plug-in possono essere collocati in serie e/o in parallelo in piena libertà, creando situazioni di layering e/o split totalmente programmabili. Ovviamente nella costruzione di Multi Instrument possono essere chiamati in causa i Note FX a cui abbiamo accennato poco sopra, il che consente con pochi click, di realizzare situazioni sonore estremamente complesse. Un Multi Instrument, una volta creato, viene visto dal programma come un solo oggetto.

**Le Extended FX Chain sono concettualmente simili ai** Multi Instrument ma riguardano l'audio: in ogni channel strip del mixer disponiamo di una apposita pagina nella quale i plug-in di signal processing possono essere accorpati in qualsiasi combinazione in serie e/o in parallelo, in modo da realizzare multi processori adattabili a qualsiasi esigenza. Sia Multi Instrument che Extended FX Chain possono avvalersi di set di macro controlli assegnabili (otto potenziometri, otto switch e due pad bidimensionali X/Y) per una più semplice gestione dei parametri. Va sottolineato che Multi Instrument ed Extended FX Chain aprono possibilità virtualmente illimitate in ambito creativo e nel sound design.

### La Song Window di Studio One 3 Professional



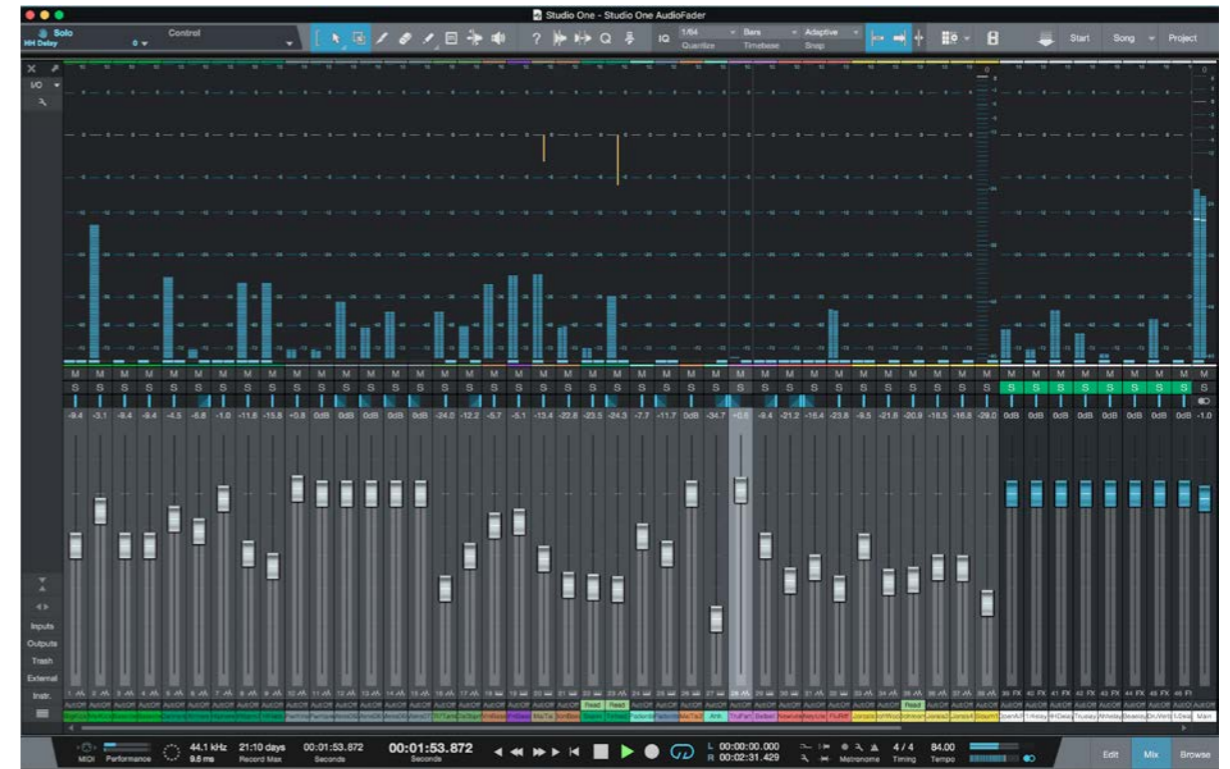
## IL MIXER

**Non è secondario il fatto che in PreSonus il team di** programmatori, prima dello sviluppo di Studio One, abbia realizzato uno tra i migliori motori di mixing dell'attuale panorama software e abbia fatto confluire le proprie esperienze in un'azienda (PreSonus, appunto) che ha ridefinito il mixing digitale a livello hardware, con innovative e abordabili console di mixaggio. Uno dei risultati di questa unione di forze è la console virtuale di Studio One Professional, console che per completezza ed operatività

rappresenta una punta di diamante del programma e lo rende adatto ad essere il centro nevralgico in studi di registrazione di qualsiasi dimensione e livello. Un breve elenco delle principali caratteristiche della console darà certamente l'idea delle potenzialità: diverse modalità di visualizzazione dei canali, VU meter di precisione, rappresentazione miniaturizzata di equalizzazione e dinamica, filtri per visualizzare solo i tipi di canali desiderati, memorizzazione di un numero illimitato di Scene (set di canali visualizzati) richiamabili istantaneamente anche via shortcut da tastiera, numero illimitato di bus ausiliari, possibilità di creare fader VCA mediante i quali gestire i livelli di più canali senza doverli necessariamente sommare in un bus (la denominazione deriva dai banchi di mixaggio analogici). Tutto ciò è condito da una delle più complete suite di effetti disponibili in una DAW e dalle virtualmente illimitate possibilità offerte dalle Extended FX Chain viste in precedenza.

## MASTERING E DINTORNI

**Un ulteriore ambiente operativo, denominato Project,** mette a disposizione tutti gli strumenti per completare il lavoro sia nella delicata e fondamentale fase di mastering, sfruttando i plug-in a corredo e complete funzioni di misurazione del segnale (spettro, livelli, fase), sia per quanto riguarda la preparazione del supporto finale. La Project Window è suddivisa in diverse aree dedicate a creazione dei metadati, gestione degli effetti in insert, metering e definizione delle tracce. Direttamente dalla Project Window possiamo creare CD (anche in formato Red Book), Disk Image, DDP Image (Disc Description Protocol, archivio da inviare a chi si occupa della duplicazione del supporto), nonché una release digitale nei formati più diffusi: WAV, AIFF, FLAC (questi tre fino alla frequenza di campionamento di 384 kHz), CAF, MP3, Ogg Vorbis. Song Window e Project Window



Una delle possibili configurazioni della Mixing Console

sono tra loro collegate: con un solo click Project viene automaticamente aggiornato alla versione più recente di ogni Song che fa riferimento ad esso. La presenza della Project Window rende di fatto superfluo il ricorso a software esterni per le fasi finali del lavoro, il che si traduce in un ulteriore valore aggiunto (oltre che in un risparmio di tempo). Direttamente da Studio One è infine possibile inviare il materiale musicale direttamente al proprio account SoundCloud.

## NOTAZIONE E STAMPA, PRESONUS NOTION

**Studio One non dispone di Score Editor:** le funzioni di scrittura e stampa di partiture sono disponibili tramite Notion, un ottimo software di notazione prodotto dalla stessa PreSonus. I dati musicali possono essere inviati da Studio One a Notion e viceversa a condizione che sullo


stesso computer o sullo stesso network siano presenti (e attivi) entrambi i programmi. L'interazione tra i due software è raffinata e la sua trattazione anche sommaria porterebbe via più spazio di quello che ho a disposizione; diciamo solo che la comunicazione bidirezionale tra Studio One e Notion riguarda dati di nota, file audio, tracce e plug-in VST di generazione sonora. La scelta di PreSonus di non includere funzioni di notazione nella sua DAW trova giustificazione nel fatto che il target di utenza, in larga parte, non abbisogna di scrittura e stampa di partiture. Coloro che hanno tali necessità, si portano a casa Notion con una spesa contenuta (€ 149), che ovviamente funziona anche da solo, per completare l'ecosistema software PreSonus.

## IN PROVA

### **La struttura del programma, organizzato**

essenzialmente in una sola finestra (secondo una tendenza ultimamente adottata da quasi tutte le DAW), permette un'ergonomia di lavoro esemplare purché si disponga di un monitor di dimensioni adeguate (superiore ai requisiti minimi indicati); le aree di mix ed editing MIDI e audio sono comunque separabili dalla finestra principale per operare a tutto schermo e/o con più monitor. La pagina Start, una sorta di Home, consente di avere sottomano tutti i lavori recenti, permette di intervenire sulle impostazioni hardware, ci tiene sempre aggiornati sulle ultime notizie relative a Studio One e fornisce anche l'accesso a demo e tutorial utili per approfondire la conoscenza del programma. Composizione, registrazione, arrangiamento, editing e mixing avvengono nella Song Window, finestra che, nonostante la grande quantità di funzioni, ci fa sentire immediatamente a casa: l'ambiente di lavoro è perfettamente organizzato e tutto è sempre sotto controllo. Il Browser, visualizzabile nella parte destra della Song Window, è un esempio di razionalità e chiarezza e permette di scegliere rapidamente tutte

le tipologie di contenuti (plug-in, loop, ecc.) mediante drag & drop. Per quanto concerne strumenti virtuali ed effetti di PreSonus, dal Browser abbiamo accesso diretto anche ai relativi preset. Gli strumenti virtuali a corredo, la vasta (e ottima) libreria di suoni e le pressoché illimitate possibilità offerte dai Multi Instrument e dai Note FX fanno sì che Studio One sia particolarmente agguerrito anche sotto il profilo squisitamente creativo. L'esteso uso del drag & drop, le flessibili funzioni di arrange (lo Scratch Pad si rivela potentissimo strumento in fase di composizione e/o arrangiamento) e l'aver tutto (ma proprio tutto) a portata di mouse, una volta che si ha preso confidenza con l'ambiente, rendono il lavoro con Studio One molto produttivo e nello stesso tempo piacevole. Il programma, alquanto rispettoso della CPU, risponde sempre in modo estremamente fluido anche con sessioni complesse. Per quanto riguarda l'editing, la quasi totalità dei comandi per la modifica di dati MIDI e audio è raggiungibile da menù contestuali che si aprono con un right click sull'oggetto. L'area stile Piano Roll per i dati MIDI è (come da tradizione) divisa in due zone, una per gli eventi di nota e l'altra per Key Velocity e dati continui, con numerosi tool per conferire a questi ultimi l'andamento desiderato. Da rimarcare la presenza della funzione di MIDI Step Input, troppo spesso colpevolmente sottovalutata. Particolarmente apprezzabile la possibilità di svolgere in punta di mouse e senza dover ricorrere ad attrezzi particolari diverse operazioni sulle regioni audio (ad esempio, per la separazione di una regione, previa selezione, basta un semplice doppio click sulla parte selezionata). Un apposito comando permette di trasferire le regioni di audio selezionate al SampleOne (sample player), aspetto che incrementa ulteriormente le potenzialità creative del programma. Efficientissima la funzione Audio Bend per il riconoscimento dei transienti nel materiale audio: con il tasto Tab e altri comodi shortcut da tastiera, si naviga tra i transienti identificati e si seleziona la porzione desiderata su cui



intervenire per le operazioni del caso (suddivisione della regione in slice, time compression/expansion dinamica, quantizzazione). Da rimarcare la possibilità di chiamare in causa Melodyne Essential (il celebre software di pitch/time correction fornito a corredo). La presenza di Macro (comandi multipli/complessi) consente di velocizzare significativamente il flusso di lavoro evitando azioni ripetitive: ad esempio, con un solo comando possiamo selezionare eventi multipli su più tracce nella zona di loop e unirli in un unico evento. Le Macro sono liberamente programmabili e Studio One dispone già di un esteso set di Macro pronte per l'uso. Altro punto di forza di Studio One è l'automazione dei parametri: non vi è solo la possibilità di disegnare curve ed andamenti particolari, ma in genere tutta l'operatività legata a questo fondamentale aspetto è davvero esemplare, veloce e intuitiva: ad esempio, la creazione di una maniglia di automazione e il suo spostamento verticale (definendo una rampa) crea automaticamente un'altra maniglia intermedia con la quale possiamo conferire alla rampa stessa la curvatura desiderata. L'automazione è gestita anche da tracce a essa dedicate, il che permette una pulizia esemplare in sessioni particolarmente complesse. La console di mixing è quanto di meglio si possa immaginare in quanto a operatività: scene, gruppi, fader VCA e ampie possibilità di routing del segnale permettono a Studio One Professional di gestire i mixaggi più complessi in piena tranquillità. La pluriennale esperienza di PreSonus nel mixing digitale si riflette anche nella suite di effetti disponibili, probabilmente tra le più ricche in assoluto fornite in questa categoria di software: la qualità dei plug-in di audio processing (tutti peraltro dotati di una ricca libreria di preset adatti alle più svariate situazioni) pone certamente Studio One Professional nella elite dei software adatti anche nella post produzione. Per chi è tentato di fare lo switch a Studio One (o semplicemente vuole aggiungere la DAW PreSonus al proprio setup) il programma consente di adottare le medesime

## "Studio One Professional appartiene senza ombra di dubbio alla ristrettissima cerchia dei software definitivi"

scorciatoie da tastiera delle tre DAW più diffuse in ambito professionale (Avid Pro Tools, Steinberg Cubase e Apple Logic) in modo da poter mantenere pressoché inalterato il proprio flusso di lavoro: ovviamente le scorciatoie da tastiera sono totalmente personalizzabili.

### CONCLUSIONI

#### **Dopo quasi un mese di uso intensivo di questa potente**

DAW è francamente difficile non restare impressionati: Studio One Professional appartiene senza ombra di dubbio alla ristrettissima cerchia dei software definitivi. Non vi sono aspetti in cui il programma è debole: per contro vi sono aree in cui la DAW di PreSonus sventa e di conseguenza costringe e costringerà illustri competitor a confrontarsi. In particolare, sotto il profilo del mixing e del mastering, Studio One Professional, come testimonia anche la sua adozione da parte di molti musicisti e produttori d'oltre oceano (e non solo), rappresenta realmente un nuovo punto di riferimento. Se mixing e mastering sono forse le punte di diamante del programma, non da meno sono le potenzialità creative e l'adattabilità a qualsiasi contesto. Un ultimo appunto: anche se non lo si vede dalle immagini (chi vi scrive non si sente a proprio agio con le DAW tradotte nella nostra lingua...) il programma è ottimamente localizzato, anche in italiano.

