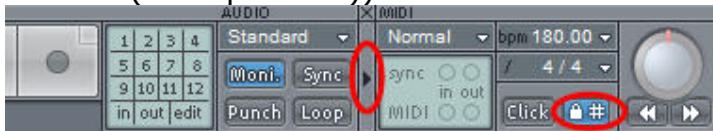


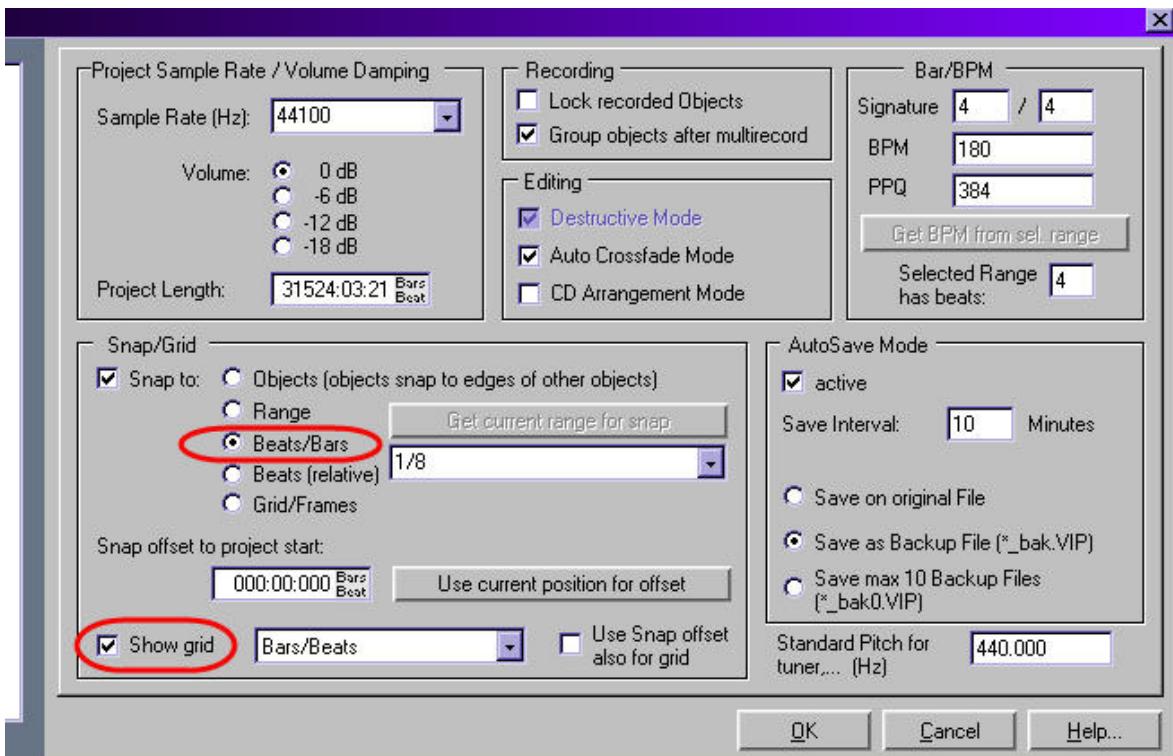
1. Открываем трекинг в samplitude, где двойным кликом мышки на транспортной панели активируем окошко bpm и устанавливаем темп произведения (в моем случае – 180 bpm):



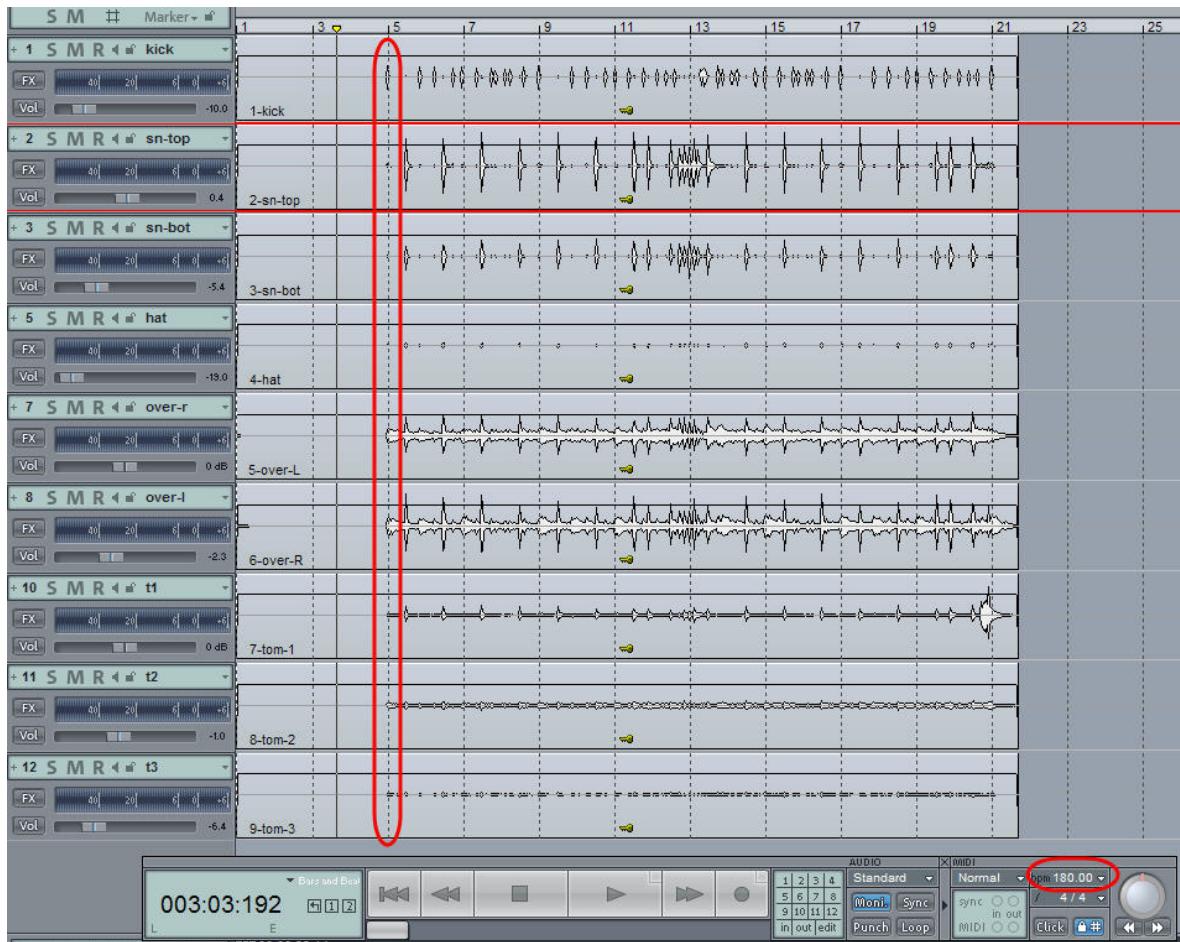
2. Активируем beat grid/snap (иконка с замочком на транспортной панели (Transport bar))



3. Нажимаем правой кнопкой мышки на «замочке» и заходим в меню ***Project Options***. Тут выбираем привязку объектов к тактовой сетке (beats/bars) и собственно отмечаем галочкой ***Show Grid***, чтобы тактовую сетку можно было увидеть, так сказать, невооруженным глазом:)



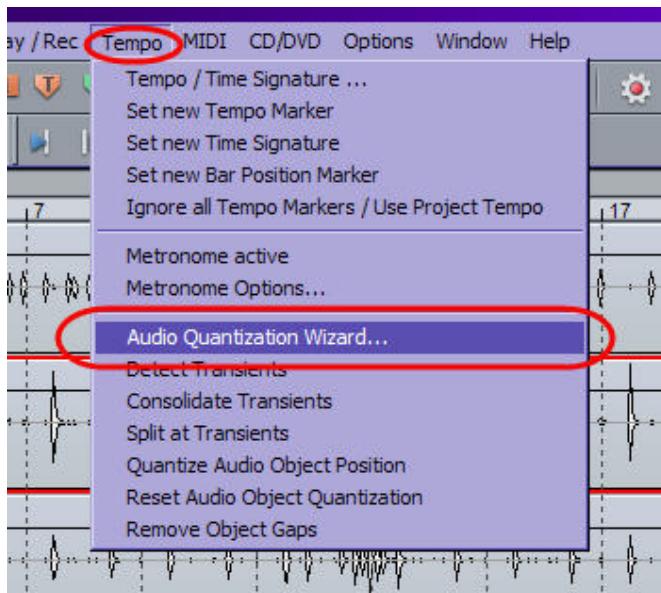
4. Перемещаем мультитрек в окне редактора таким образом, чтобы первый удар приходился на начало такта (т.е. одновременно все треки. Треки собираются в группу после их выделения и нажатия на комбинацию клавиш ***Ctrl-G***. Чтобы разгруппировать треки достаточно выделить их и нажать ***Ctrl-U***):



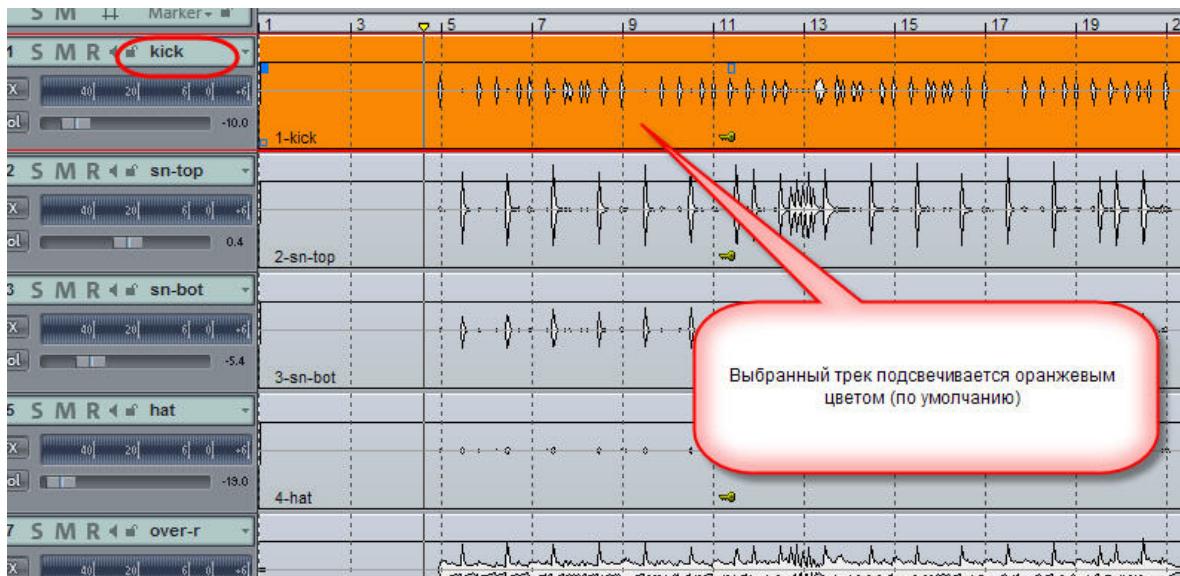
для данного примера я вырезал 16 тактов трекинга, но это не значит, что samplitude ровняет только трекинг целиком. Существует так же возможность автоматически квантизировать лишь часть трекинга, например, криво сыгранные сбивки...

5. Теперь нужно разгруппировать треки, если они были сгруппированы (как я указывало выше выделяем все терки и нажимаем **Ctrl-U**)

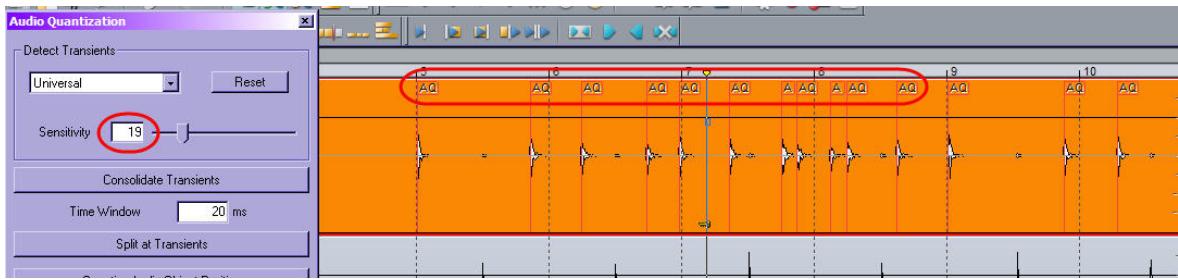
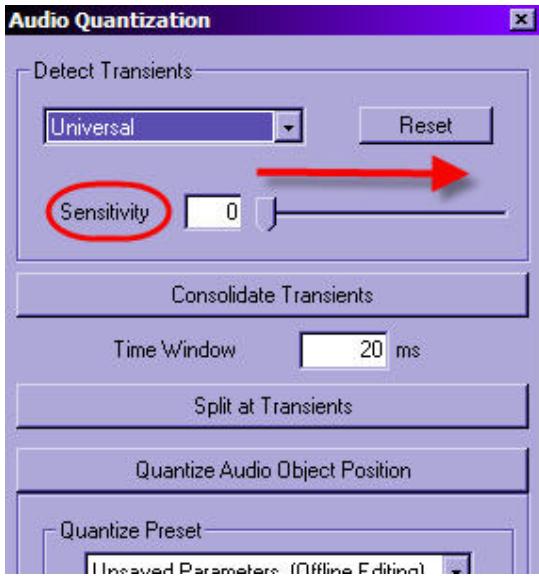
6. Открываем **Tempo/Audio Quantization Wizard**:



## 7. Выбираем трек с бас барабаном (бб)

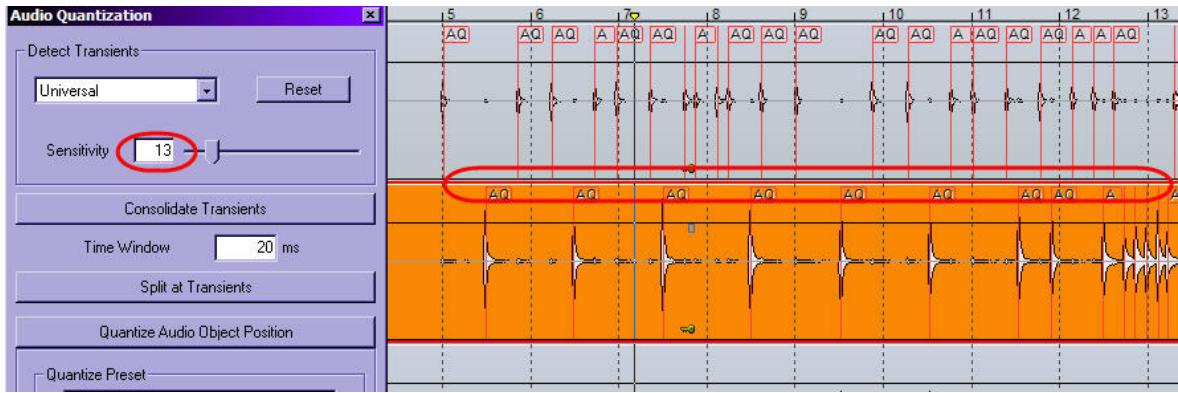


## 5. Ползунком **sensitivity** подбираем такую величину, чтобы маркер AQ появился перед каждым ударом бб



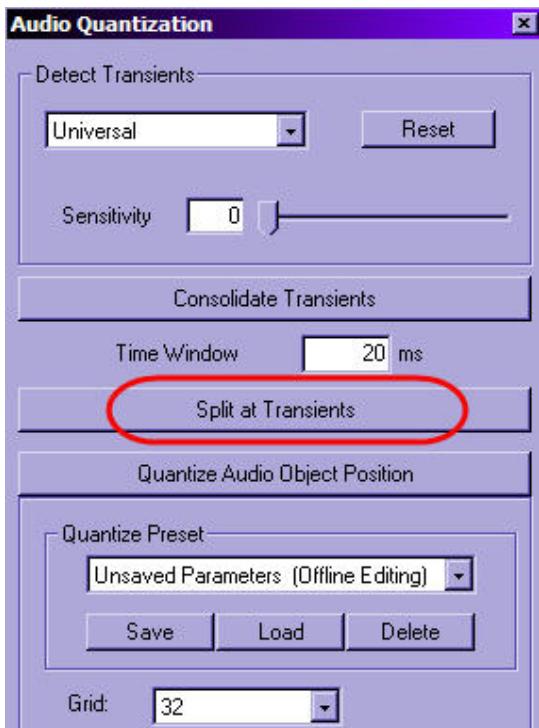
6. Выбираем трек с рабочим барабаном

7. Снова подбираем *sensitivity*



8. Выделяем все треки (кликнуть левой кнопкой мышки на первом треке и удерживая клавишу **Shift** кликнуть на последнем треке)

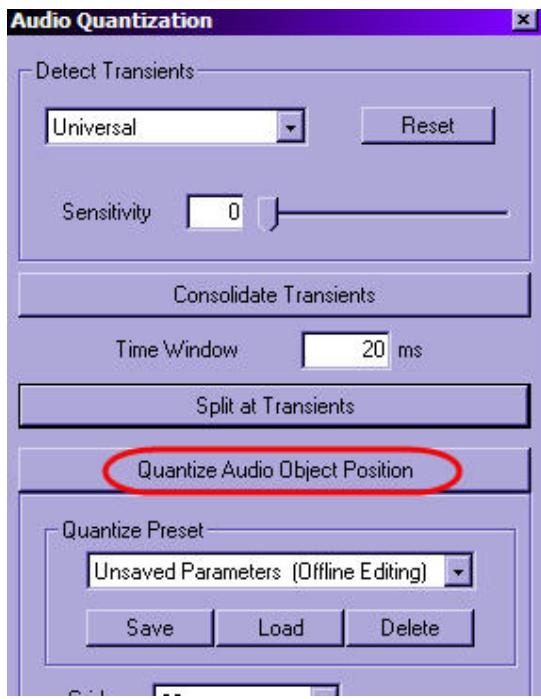
9. Нажимаем на кнопку *split at transients*, тем самым, разделяя все треки на слайсы (маленькие части)



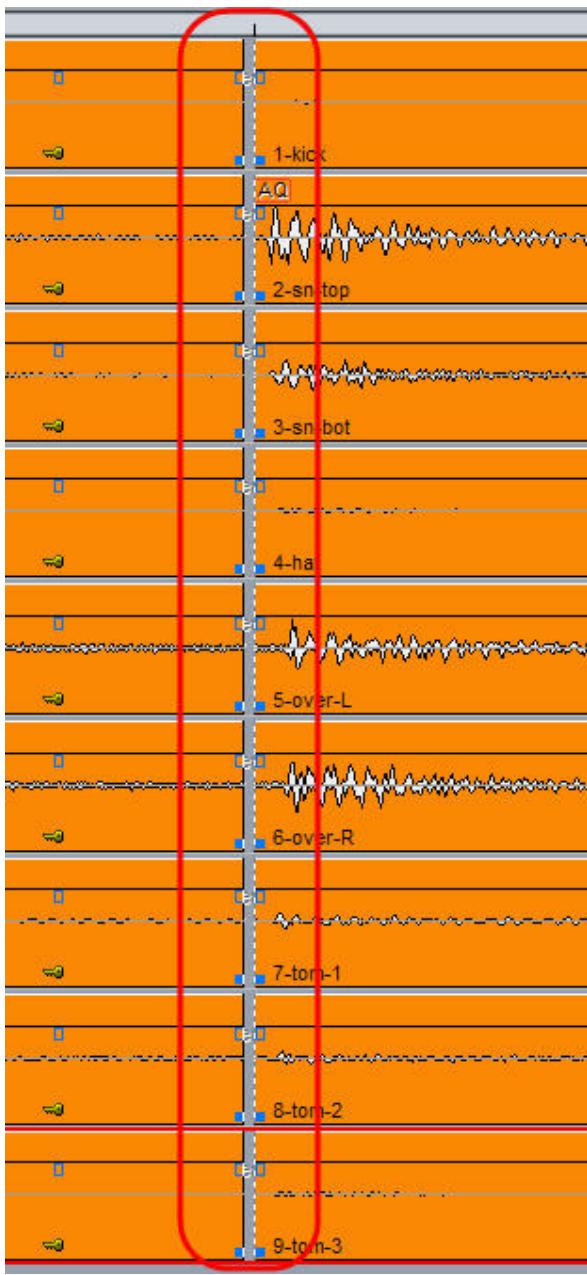
Samplitude автоматически разбивает все терки на слайсы:



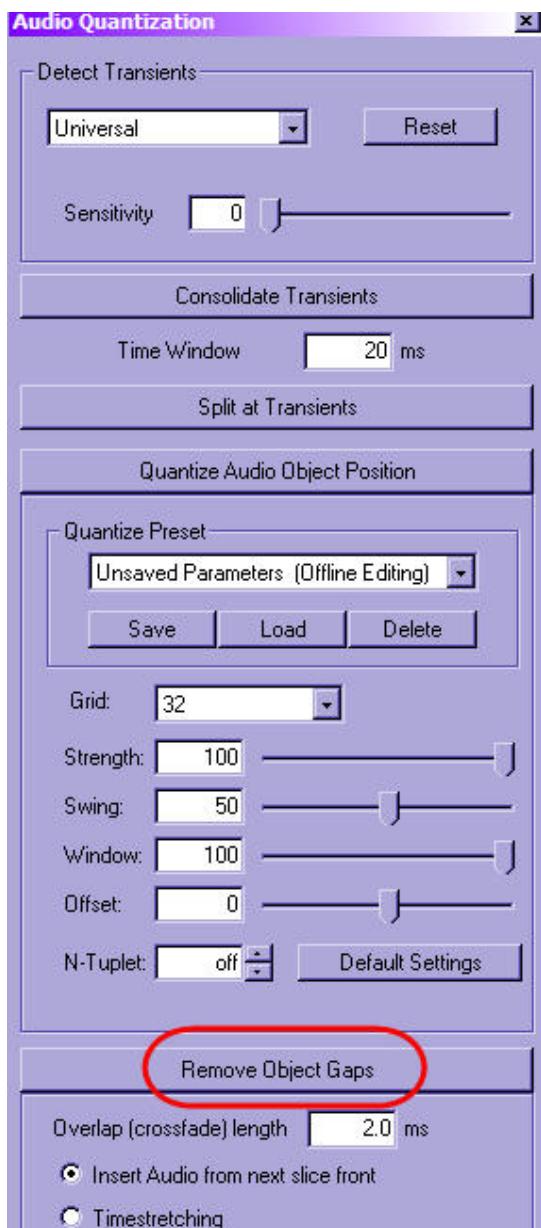
10. волнительный момент - нажимаем кнопку **Quantize Audio Object Position**



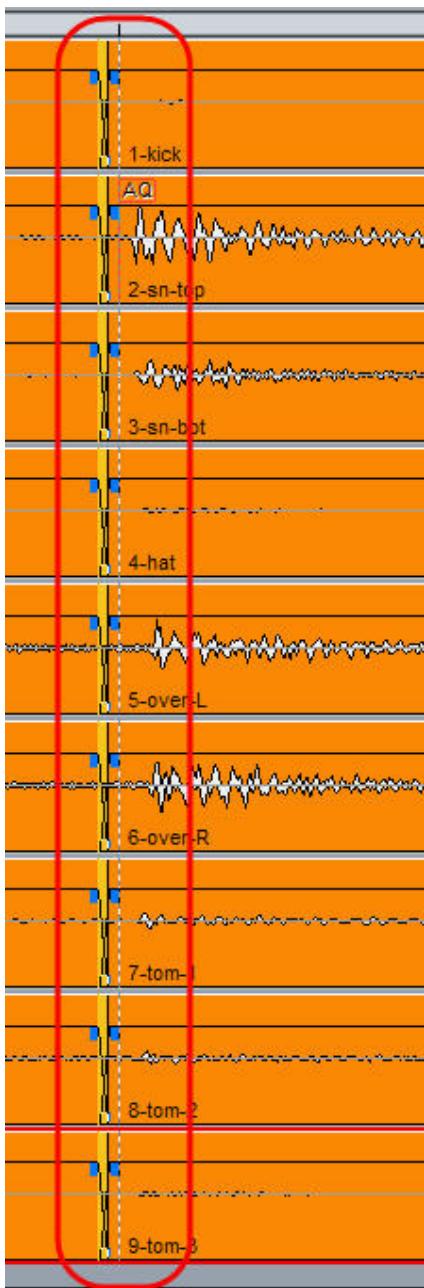
в ходе выполнения предыдущей операции между слайсами могут образоваться пустые места (gaps):



11. Удаляем образовавшиеся промежутки нажав на кнопку



ВОТ ЧТО ВЫХОДИТ:



слушаем материал, возможны небольшие "киксы", которые выравниваем ручками (в этом примере был всего один). После того, как все зазвучало ровно, рекомендуется зайти в меню Object и выбрать команду ***Glue Objects***, которая «склеит» слайсы снова в треки, что позволит программе во время плейбека не расходовать ресурсы компьютера на расчет переходов между слайсами:

