

# PEAK-STUDIOS

MIXING · MASTERING · DATENANLIEFERUNG

— SPRACHE WÄHLEN · SELECT LANGUAGE · CHOISIR LA LANGUE —

DE

## Deutsch

Datenanlieferung &  
DAW-Export

ZUR ANLEITUNG →

EN

## English

File delivery &  
DAW export

OPEN GUIDE →

FR

## Français

Livraison &  
export DAW

OUVRIR LE GUIDE →

# DE DEUTSCH

SPRACHE 1 VON 3 · AUDIOSPUREN RICHTIG EXPORTIEREN

## WICHTIG — VOR DEM DAW-KLICK LESEN

**Bitte lies dir die Grundregeln sorgfältig durch.** Spuren mit aktivem Mastering-Plugin auf der Summe, abgeschnittenen Hall-Fahnen, falscher Samplerate oder versetzten Startpunkten müssen neu exportiert werden — das kostet dich Zeit und verzögert dein Projekt.

[ZU DEN GRUNDREGELN →](#)

## SCHNELLSTART

### Direkt zur Anleitung für deine DAW

Klick auf deine Software — du springst direkt zur passenden Schritt-für-Schritt-Anleitung.

9.1

**Logic Pro**

9.2

**Cubase / Nuendo**

9.3

**Ableton Live**

9.4

**FL Studio**

9.5

**Reaper**

9.6

**Studio One**

9.7

**Audacity**

9.8

**GarageBand**

## INHALTSVERZEICHNIS

- › 1. Ziel dieser Anleitung
- › 2. Grundregeln für alle Programme
- › 3. Dry und Wet einfach erklärt
- › 4. Vor dem Export: Projekt aufräumen
- › 5. Instrumentenspuren: Präzision zählt
- › 6. Vocalspuren: Details richtig liefern
- › 7. Zusatzinfos für den Engineer
- › 8. Das richtige Dateiformat
- › 9. DAW-Exportanleitungen
  - › 9.1 Logic Pro
  - › 9.2 Cubase / Nuendo
  - › 9.3 Ableton Live
  - › 9.4 FL Studio
  - › 9.5 Reaper
  - › 9.6 Studio One
  - › 9.7 Audacity
  - › 9.8 GarageBand
- › 10. Abschliessende Checkliste vor dem Upload
- › 11. Empfohlene Ordnerstruktur
- › 12. Wichtigster Merksatz

## 1. Ziel dieser Anleitung

---

Diese Anleitung hilft dir dabei, deine Spuren aus deiner Musiksoftware richtig zu exportieren, damit sie bei Peak-Studios sauber weiterbearbeitet werden können. Das Wichtigste ist: **Jede Spur muss als eigene Audiodatei exportiert werden** und **alle Dateien müssen an derselben Stelle beginnen**.

Das bedeutet: Auch wenn deine Gesangsspur erst nach 30 Sekunden einsetzt, muss die exportierte Datei trotzdem bei 0 Sekunden oder bei Takt 1 beginnen. Der Anfang der Datei ist dann einfach still. Dadurch liegen später alle Spuren beim Import in eine neue DAW automatisch synchron übereinander.

### ACHTUNG

Wenn die Spuren nicht alle bei 0 Sekunden starten, müssen sie manuell verschoben werden. Das kann zu Timing-Fehlern führen und erschwert das Mixing erheblich.

## 2. Grundregeln für alle Programme

---

Bevor du exportierst, prüfe bitte diese Punkte:

- Jede Spur soll einzeln exportiert werden — nicht nur eine fertige Stereodatei schicken.

- Alle Dateien müssen bei 0 Sekunden oder Takt 1 beginnen.
- Exportiere am besten im WAV-Format.
- Verwende keine MP3-Dateien für Mixing oder Mastering.
- Exportiere in 24 Bit oder 32 Bit Float, wenn möglich.
- Nutze die gleiche Samplerate wie in deinem Projekt — zum Beispiel 44,1 kHz oder 48 kHz.
- Normalisierung bitte ausschalten.
- Limiter, Maximizer oder Mastering-Plugins auf dem Masterkanal bitte ausschalten.
- Spuren eindeutig benennen, zum Beispiel Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal\_L.
- Wenn Effekte wichtig für den Sound sind, zusätzlich eine Version mit Effekten exportieren.

#### DER HÄUFIGSTE FEHLER: ABGESCHNITTENE HALL- UND DELAY-FAHNEN

Setze das Render-Ende deines Songs **nicht direkt auf die letzte Note**. Lass am Ende mindestens **4 – 8 Takte Reserve**, damit Hall, Delay und ausklingende Instrumente komplett mitgenommen werden. Wenn Reverb-Tails am Ende abgeschnitten sind, muss neu exportiert werden — das ist bei uns die mit Abstand häufigste Nachforderung.

#### STILLE SPUREN AM ANFANG

Auch wenn eine Spur erst nach 30 Sekunden einsetzt: Die Datei muss trotzdem bei **0 Sekunden / Takt 1** starten — der Anfang ist einfach still. Nur so liegen alle Spuren beim Import wieder synchron übereinander.

#### SAMPLERATE-FALLE: IMPORTIERTE LOOPS UND SAMPLES

Wenn du Loops, Vocals oder Samples mit anderer Samplerate ins Projekt importiert hast, kommt es zu versteckten Tonhöhen- oder Tempo-Drifts. Prüfe: **Alle Samples sollten dieselbe Samplerate wie dein Projekt haben**. Bei Unsicherheit lieber das Originalsample mit der Projekt-Samplerate konvertieren als auf den Resampler der DAW verlassen.

## 3. Dry und Wet einfach erklärt

---

Eine **dry** Spur ist eine Spur ohne Hall, Delay, starke Kompression, EQ oder andere Effekte. Beispiel: Eine trockene Lead-Vocal-Spur ohne Hall.

Eine **wet** Spur ist eine Spur mit Effekten. Beispiel: Eine Vocal-Spur mit dem Hall und Delay, den du im Projekt verwendet hast.

Für Mixing ist eine dry Version meistens besonders wichtig, weil der Mix-Engineer dann den Klang sauber formen kann. Wenn ein Effekt aber Teil deines Sounds ist, zum Beispiel ein spezielles Delay auf einer Gitarre oder ein kreativer Vocal-Effekt, dann exportiere zusätzlich eine wet Version.

#### GUTE BENENNUNG

Lead\_Vocal\_dry.wav  
Lead\_Vocal\_wet.wav  
Guitar\_Delay\_wet.wav  
Guitar\_dry.wav

## 4. Vor dem Export: Projekt aufräumen

---

Bevor du mit dem Export beginnst, solltest du dein Projekt kurz vorbereiten.

Benenne zuerst alle Spuren verständlich. Namen wie `Audio 1`, `Spur 23` oder `recording_final_neu_2` helfen beim Mixing nicht weiter. Gute Namen beschreiben direkt, was auf der Spur zu hören ist.

### BEISPIELE

Kick	Bass_DI	Guitar_Rhythm_R
Snare_Top	Bass_Amp	Lead_Guitar
Snare_Bottom	Guitar_Rhythm_L	Piano
HiHat		Synth_Pad
Lead_Vocal	Backing_Vocal_1	Adlibs

Entscheide ausserdem, welche Effekte mit exportiert werden sollen. Korrektive Effekte wie EQ, Kompressor oder Limiter sollten meistens ausgeschaltet werden. Kreative Effekte, die zum Sound gehören, können zusätzlich als *wet* Version exportiert werden.

### MASTERKANAL

Mastering-Plugins auf dem Masterkanal bitte deaktivieren. Dazu gehören vor allem Limiter, Maximizer, Clipper, starke Summen-Kompressoren und Loudness-Plugins. Diese Bearbeitung soll beim Mixing und Mastering neu und kontrolliert erfolgen.

## 5. Instrumentenspuren: Präzision zählt

---

### a) Aufteilung der Instrumentenspuren

Exportiere jede Instrumentenspur einzeln, selbst wenn mehrere Sounds aus einem Plugin kommen. Wenn z. B. ein Synth-Bass und ein Lead-Synth in derselben Instanz liegen, rendere sie separat.

Benenne die Spuren präzise: „Guitar\_Rhythm“, „Guitar\_Lead“, „Bass\_Main“, „Piano\_Intro“. Für Layer-Sounds: „Synth\_Lead\_Layer1“ und „Synth\_Lead\_Layer2“.

### TIPP

Gruppenspuren (z. B. „Drums\_All“) können als zusätzliche Übersicht hilfreich sein, sollten aber niemals die Einzelspuren ersetzen.

### b) Panning und Lautstärke-Automation

- Exportiere eine Version **ohne Panning und Lautstärke-Automation**, damit der Engineer freie Hand hat.
- Exportiere zusätzlich eine Version mit deinen Automationen, falls du bestimmte kreative Entscheidungen schon getroffen hast (z. B. ein Filter-Sweep oder Panning-Effekte).

### c) Effekte: Wet und Dry Versionen

Exportiere die Spuren einmal „dry“ (ohne Effekte) und einmal „wet“ (mit den Effekten, die du haben möchtest). Beispiele: Gitarren mit Delay und Reverb — als „wet“. Gitarren ohne Effekte — als „dry“. So hat der Engineer die maximale Flexibilität, deinen Sound zu verfeinern.

### d) Mono- vs. Stereo-Spuren — Drum-Overheads, Bus>Returns

Eine echte **Mono-Spur als Stereo-Datei zu exportieren ist verschwendete Datenmenge** und kann sogar Probleme machen — wenn die zwei Kanäle minimal voneinander abweichen, entstehen Phasenprobleme.

Faustregel:

- **Mono exportieren:** Kick, Snare-Top, Snare-Bottom, Hi-Hat, Bass-DI, einzelne Vocals, Lead-Synth, Lead-Guitar.
- **Stereo exportieren:** Drum-Overheads (als Stereo-Paar), Room-Mics, Synth-Pads/Strings die echt stereo gespielt sind, Stereo-Bus>Returns.
- **Effekt>Returns einzeln exportieren:** Wenn dein Reverb oder Delay auf einem Send-Bus liegt und der Effekt erhalten bleiben soll, exportiere den Return-Kanal als eigene Spur (z. B. `Reverb_Vocal_Return.wav`) — nicht den Trockensignal-Kanal als „wet“-Version.

## 6. Vocalspuren: Details richtig liefern

---

### a) Aufteilung der Vocalspuren

- Exportiere Lead Vocals, Backing Vocals, Harmonien und Adlibs als **separate Spuren**.
- Liefere immer eine **dry** Version (ohne Effekte) und bei Bedarf eine **wet** Version (mit Hall, Delay etc.).

### b) Automation und Lautstärke

- Eine Version ohne Lautstärke-Automation liefern.
- Bei bewussten Entscheidungen (z. B. Volume-Rides) zusätzlich eine Version mit Automation beilegen.

## 7. Zusatzinfos für den Engineer

---

### a) Songtempo (BPM)

- Gib das genaue Tempo des Songs an.
- Falls es Tempo-Wechsel gibt, liefere ein Tempo-Mapping (z. B. als MIDI-Datei).

### b) Grundton und Stimmung

- Ist der Grundton C-Dur, A-Moll oder vielleicht etwas Ungewöhnliches wie F#-Mixolydisch? Schreibe es dazu.
- Auch alternative Stimmungen (z. B. 432 Hz) sind wichtige Infos.

### c) Effekte und Automation

- Gibt es Filter-Sweeps oder Lautstärke-Übergänge? Markiere solche Automationen klar.

- Schreibe dazu, ob diese Effekte unbedingt erhalten bleiben sollen oder nur eine Idee darstellen.

## d) Referenztitel und Ziel-Sound

- Welche Instrumente sollen besonders im Vordergrund stehen?
- Nutze Referenztitel, um den Sound zu verdeutlichen, z. B.: „Der Synth sollte so voll klingen wie in ‚Get Lucky‘ von Daft Punk.“

## 8. Das richtige Dateiformat

Verwende unkomprimierte Formate wie **WAV** oder **AIFF** (24-Bit oder 32-Bit Float, mindestens 44,1 kHz). Vermeide MP3s — sie sind nicht für den professionellen Einsatz geeignet.

Upload-Formular: <https://www.peak-studios.de/upload>

## 9. DAW-Exportanleitungen

Schnellzugriff auf die passende Anleitung für deine DAW:

9.1 <b>Logic Pro</b>	9.2 <b>Cubase / Nuendo</b>	9.3 <b>Ableton Live</b>	9.4 <b>FL Studio</b>
9.5 <b>Reaper</b>	9.6 <b>Studio One</b>	9.7 <b>Audacity</b>	9.8 <b>GarageBand</b>

### 9.1 · MACOS

## Logic Pro

Diese Anleitung ist für Logic Pro auf dem Mac gedacht. Sie ist passend, wenn du alle Einzelspuren für Mixing und Mastering exportieren möchtest.

### WICHTIGES ZIEL

Alle Spuren müssen als einzelne Audiodateien exportiert werden. Der Exportbereich muss bei Takt 1 beginnen und bis zum Ende des Songs gehen. Dadurch startet jede exportierte Datei an derselben Position.

- 1 **Spuren sauber benennen.** Öffne dein Logic-Projekt und benenne jede Spur eindeutig (z. B. Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Guitar\_L, Guitar\_R). Achte darauf, dass keine wichtigen Spuren stummgeschaltet sind.
- 2 **Cycle-Bereich über den ganzen Song setzen.** Setze den Anfang des Cycle-Bereichs auf Takt 1, das Ende ans Ende des Songs. Lass etwas Platz für Hall und Delay.

### BEISPIEL

Endet dein Song bei Takt 97, setze das Cycle-Ende lieber auf Takt 101 oder 105, damit Ausklänge nicht abgeschnitten werden.

- 3 **Master-Plugins prüfen.** Öffne den Stereo-Out und deaktiviere Limiter, Maximizer, Clipper oder Mastering-Plugins. Wenn du einen bestimmten Sound behalten möchtest, exportiere dafür zusätzlich eine *wet* Version.
- 4 **Exportfunktion öffnen.** Ablage > Exportieren > Alle Spuren als Audiodateien
- 5 **Exportoptionen einstellen.**
  - Format: **WAV** oder AIFF.
  - Bit-Tiefe: **24 Bit** oder 32 Bit Float.
  - Bereich: **Cycle-Bereich**.
  - Für dry Spuren: Effekt-Plugins umgehen aktivieren, Volume/Pan-Automation nicht einrechnen.
  - Für wet Spuren: Effekt-Plugins nicht umgehen, Automation einrechnen, wenn sie wichtig ist.
- 6 **Exportordner wählen.** Erstelle einen neuen Ordner, z. B. `Artist_Songtitle_Stems_120BPM`.
- 7 **Export kontrollieren.** Öffne ein leeres Logic-Projekt oder eine andere DAW und ziehe alle exportierten Dateien gleichzeitig hinein. Wenn alle Dateien bei Takt 1 starten, ist alles korrekt.

← ZURÜCK ZUR DAW-AUSWAHL

## 9.2 · STEINBERG

### Cubase / Nuendo

Diese Anleitung ist für Cubase und Nuendo geeignet. Du nutzt den Audio-Mixdown mit Batch-Export. Damit kannst du mehrere Spuren gleichzeitig als einzelne Dateien exportieren.

#### WICHTIGES ZIEL

Der linke Locator muss am Anfang stehen. Der rechte Locator muss am Ende des Songs stehen. Cubase exportiert genau den Bereich zwischen diesen beiden Locators.

- 1 **Spuren benennen.** Der Spurname wird oft auch für die exportierte Datei verwendet. Gute Beispiele: Kick, Snare, Bass, Piano, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal\_L, Backing\_Vocal\_R. Schlechte Beispiele: Audio 01, Spur 5, neu final.
- 2 **Linken und rechten Locator setzen.** Linker Locator auf Takt 1 / 0 Sekunden, rechter Locator ans Ende des Songs — plus ein paar Sekunden Reserve für Hall und Delay.
- 3 **Masterkanal prüfen.** Stereo-Out öffnen, Limiter/Maximizer/Clipper deaktivieren. Bei bewussten Effekten zusätzlich eine wet Version exportieren.
- 4 **Audio-Mixdown öffnen.** Datei > Exportieren > Audio-Mixdown
- 5 **Channel Batch Export aktivieren.** Ohne diese Option exportiert Cubase meist nur eine Stereosumme. Mit ihr werden viele Spuren gleichzeitig als einzelne Dateien gerendert.
- 6 **Spuren auswählen.** Audiospuren, Instrumentenspuren, ggf. Effektkanäle und Gruppenkanäle zusätzlich. Bei Wunsch zusätzlich Stereo-Out als `Reference_Mix` mitschicken.
- 7 **Dateiformat einstellen.** WAV, gleiche Samplerate wie im Projekt (44,1 / 48 kHz), 24 Bit oder 32 Bit Float, Normalisierung aus.

- 8 Speicherort wählen.** Neuer Ordner, z. B. `Artist_Songtitle_Cubase_Stems_120BPM` . Wenn ein Namensschema verfügbar ist, Kanalname/Spurname einbauen.
- 9 Export starten und prüfen.** Cubase erstellt einzelne Dateien für die gewählten Kanäle. Alles in ein neues Projekt auf Takt 1 ziehen — alle Spuren müssen synchron laufen.

← ZURÜCK ZUR DAW-AUSWAHL

### 9.3 · ABLETON

## Ableton Live

Diese Anleitung ist für Ableton Live ab Version 10. Du exportierst alle Spuren mit „Export Audio/Video“ und der Option „All Individual Tracks“.

### WICHTIGES ZIEL

Der Render-Bereich muss bei **1.1.1** beginnen und bis zum Ende des Songs inklusive Reverb-/Delay-Fahnen reichen. Ableton kompensiert die Plugin-Latenz automatisch — du musst da nichts einstellen.

- 1 Spuren benennen.** Doppelklick auf den Spurnamen in der Arrangement- oder Session-Ansicht. Beispiele: Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Guitar\_L, Guitar\_R, Synth\_Pad.
- 2 In die Arrangement-Ansicht wechseln.** Drücke `Tab` . Exportiert wird immer das Arrangement, nicht der Session-Clip — sonst kommt nur die aktuelle Clip-Schleife raus.
- 3 Render-Bereich markieren.** Setze die **Loop-Klammern** oben in der Zeitleiste auf den gewünschten Bereich. Anfang auf `1.1.1` , Ende ans Songende plus **4 – 8 Takte Reserve** für Ausklang.
- 4 Master-Effekte deaktivieren.** Klick auf den Master-Track unten rechts, deaktiviere Limiter, Glue Compressor, Maximizer und ähnliches. Diese Bearbeitung soll im Mastering neu gemacht werden.
- 5 Export-Dialog öffnen.** `Datei → Audio/Video exportieren` Shortcut: `Cmd + Shift + R` (Mac) / `Strg + Shift + R` (Win).
- 6 „Rendered Track“ auf „All Individual Tracks“ setzen.** Das ist der entscheidende Schritt — ohne diese Option rendert Ableton nur die Stereosumme. „All Individual Tracks“ erzeugt für jede Spur eine eigene WAV-Datei.
- 7 Render-Bereich prüfen.** „Render Start“ sollte auf `1.1.1` stehen, „Render Length“ auf deinen markierten Bereich. Falls nicht, in Schritt 3 die Loop-Klammern neu setzen.
- 8 Format einstellen.** WAV, Sample Rate gleich wie im Projekt (44,1 / 48 kHz), Bit Depth **24**, *Normalize* deaktivieren, *Convert to Mono* nur ankreuzen wenn alle Spuren mono sind (sonst aus).
- 9 Dither** auf „No Dither“ wenn du in 24 Bit exportierst — Dither braucht es nur beim Reduzieren auf 16 Bit.
- 10 Speicherort wählen.** Neuer Ordner, z. B. `Artist_Songtitle_Ableton_Stems_120BPM` . Ableton legt für jede Spur eine Datei mit dem Spurnamen an.
- 11 Kontrolle.** Neues Set öffnen, alle Dateien gleichzeitig auf `1.1.1` ziehen — alles muss synchron laufen.

← ZURÜCK ZUR DAW-AUSWAHL

## FL Studio

Diese Anleitung ist für FL Studio ab Version 20. Du nutzt „Export“ mit der Option „Split mixer tracks“, um jeden Mixer-Kanal als eigene Datei zu rendern.

### WICHTIGES ZIEL

Jeder Sound muss auf einem **eigenen Mixer-Kanal** liegen. Wenn mehrere Sounds noch im Channel Rack auf demselben Mixer-Track landen, verschmelzen sie beim Export. Routing zuerst auflösen, dann exportieren.

- 1 **Mixer öffnen.** F9. Jeden Sound im Channel Rack einem eigenen Mixer-Track zuweisen (Rechtsklick auf Channel → „Route to this track only“). Mixer-Tracks benennen — Doppelklick auf den Track-Namen unten links.
- 2 **Master-Effekte deaktivieren.** Klick auf den Master-Mixer-Track (ganz links). Alle Slots ausschalten — speziell Limiter, Maximus, Soundgoodizer, Fruity Limiter.
- 3 **In den Song-Modus wechseln.** F5 öffnet die Playlist. Exportiert wird der Song, nicht ein einzelnes Pattern.
- 4 **Song-Anfang und -Ende prüfen.** Achte darauf, dass der Song bei Bar 1 startet. Plane am Ende **mindestens 4 Takte** Reserve für Reverb-/Delay-Fahnen ein — sonst werden Ausklänge abgeschnitten.
- 5 **Export öffnen.** File → Export → Wave file (.wav)
- 6 **Mode auf „Full Song“ stellen.** Nicht „Pattern“ — sonst exportiert FL nur ein einzelnes Pattern in Loop.
- 7 **WICHTIG: „Split mixer tracks“ aktivieren.** Diese Checkbox ist *entscheidend*. Ohne sie exportiert FL nur die fertige Stereosumme. Mit ihr erzeugt FL für jeden benutzten Mixer-Track eine eigene WAV-Datei.
- 8 **Resampling-Qualität.** Stelle *Resampling* von „Linear“ auf „**64-point sinc**“ oder „256-point sinc“ — höchste Qualität. Wirkt sich nicht auf die Renderzeit relevant aus.
- 9 **Sample Rate** gleich wie im Projekt, Bit Depth **24-bit**, „Dithering“ aus.
- 10 **„Tail“ auf „Wait for songs to finish“** oder „Leave remainder“ stellen — verhindert abgeschnittene Reverb-Fahnen.
- 11 **Start** klicken. FL erzeugt einen Ordner mit einer WAV-Datei pro Mixer-Track.
- 12 **Kontrolle.** Alle Dateien in ein neues Projekt importieren, alle auf Bar 1 — muss synchron laufen.

← ZURÜCK ZUR DAW-AUSWAHL

## Reaper

Reaper ist sehr flexibel, deshalb ist es wichtig, die richtige Quelle und den richtigen Zeitbereich einzustellen.

### WICHTIGES ZIEL

Du exportierst ausgewählte Spuren als Stems. Der Exportbereich muss bei 0 Sekunden beginnen und bis zum Ende des Songs gehen.

- 1 **Spuren benennen.** Beispiele: Kick, Snare, Bass, Guitar\_L, Guitar\_R, Lead\_Vocal, Adlibs.
- 2 **Virtuelle Instrumente vorbereiten.** MIDI-Spuren / virtuelle Instrumente als Audio berechnen. Rechtsklick auf die Spur → Freeze oder Render.
- 3 **Exportbereich markieren.** Time Selection von 0 Sekunden bis zum Ende des Songs, mit ein paar Sekunden Puffer für Hall und Delay.
- 4 **Spuren auswählen.** `Strg` (Windows) oder `Cmd` (Mac) halten und Spuren anklicken.
- 5 **Renderfenster öffnen.** `File > Render`
- 6 **Renderquelle einstellen.** Source = **Stems (Selected Tracks)**.
- 7 **Bereich einstellen.** Bounds = **Time Selection**.
- 8 **Dateiformat einstellen.** WAV, Projekt-Samplerate, 24 Bit oder 32 Bit Float. Falls verfügbar, Mono-Option aktivieren, damit echte Monospuren nicht als Stereo exportiert werden.
- 9 **Dateinamen einstellen.** Wildcard `$track` verwenden, damit die Dateinamen den Spurnamen entsprechen.
- 10 **Export starten.** Ordner wählen und auf *Render* klicken.
- 11 **Kontrolle.** Neues Reaper-Projekt → alle Dateien gleichzeitig an den Anfang ziehen → muss synchron laufen.

← ZURÜCK ZUR DAW-AUSWAHL

## 9.7 · OPEN SOURCE

### Audacity

Audacity ist kein klassisches Produktionsprogramm wie Cubase oder Logic, deshalb musst du besonders auf den gemeinsamen Startpunkt achten.

#### WICHTIGES ZIEL

Alle Spuren müssen bei 0 Sekunden beginnen. Wenn eine Spur später einsetzt, muss der Anfang der Datei trotzdem stille Zeit enthalten. Sonst verrutschen die Spuren beim Import in eine andere Software.

- 1 **Projekt speichern.** Erst eine Sicherheitskopie machen.
- 2 **Alle Spuren auswählen.** `Strg + A` (Windows) oder `Cmd + A` (Mac).
- 3 **Start auf 0 Sekunden setzen.** `Shift + Home` setzt die Auswahl bis zum Projektanfang. Audio vor 0 Sekunden ggf. mit `Strg + T` entfernen.
- 4 **Kurze Stille am Anfang einfügen.** `Erzeugen > Stille` 0,5 – 2 Sekunden. Wichtig: auf allen Spuren gleich einfügen.
- 5 **Spuren-Mute prüfen.** Audacity exportiert beim Mehrfach-Export nur nicht-stummgeschaltete Spuren.
- 6 **Exportfenster öffnen.** `Datei > Exportieren > Audio exportieren`
- 7 **Mehrere Dateien wählen.** Option *Mehrere Dateien* aktivieren.
- 8 **Nach Tracks aufteilen.** „Split files based on“ = **Tracks**.

- 9 **WAV auswählen.** Wenn möglich 24 Bit; 16 Bit ist besser als MP3, aber 24 Bit ist die Empfehlung für Mixing.
- 10 **Dateinamen wählen.** Option mit Tracknamen verwenden — deshalb vorher klar benennen.
- 11 **Export starten.** Zielordner wählen, starten — Audacity erstellt pro Spur eine Datei.
- 12 **Kontrolle.** In neues Projekt importieren, alles auf 0 Sekunden ziehen, muss synchron laufen.

← ZURÜCK ZUR DAW-AUSWAHL

9.8 · APPLE

## GarageBand

GarageBand kann nicht so komfortabel mehrere Einzelspuren auf einmal exportieren wie professionelle DAWs. Deshalb musst du jede Spur einzeln solo schalten und exportieren.

### WICHTIGES ZIEL

Jede Spur wird einzeln exportiert. Damit später alles synchron ist, muss der Song beim Export immer bei Takt 1 starten.

- 1 **Projekt kopieren.** Sicherheitskopie anlegen.
- 2 **Spuren benennen.** Kick, Snare, Bass, Guitar, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal ... Falls GarageBand die Spurnamen nicht übernimmt, manuell beim Export benennen.
- 3 **Songanfang prüfen.** Song bei Takt 1 starten. Auch Spuren, die später einsetzen, müssen als Datei ab Takt 1 erzeugt werden — passiert automatisch, wenn du den gesamten Song exportierst und nur eine Spur solo schaltest.
- 4 **Master-Effekte prüfen.** Mastering-Effekte auf der Summe für dry Exporte deaktivieren.
- 5 **Erste Spur solo schalten.** Kopfhörer/Solo-Symbol — nur diese Spur darf hörbar sein. Für dry: Hall/Delay/andere Effekte deaktivieren. Für wet: Effekte aktiv lassen.
- 6 **Spur exportieren.** `Teilen > Titel auf Festplatte exportieren` WAV oder AIFF, Komprimierung deaktivieren. Beispiel-Dateiname: `Lead_Vocal_dry.wav` oder `Guitar_wet.wav` .
- 7 **Nächste Spur exportieren.** Erste Spur aus Solo nehmen, nächste Spur solo schalten, erneut exportieren. Für jede Spur wiederholen.
- 8 **Dry und Wet Versionen.** Falls Effekte wichtig sind: `Lead_Vocal_dry.wav` + `Lead_Vocal_wet.wav` .
- 9 **Kontrolle.** Alle Spuren in ein neues Projekt importieren, alles an den Anfang ziehen — muss synchron laufen.

← ZURÜCK ZUR DAW-AUSWAHL

## Studio One

Studio One hat eine eigene Funktion für Stems, die für diesen Zweck sehr gut geeignet ist.

### WICHTIGES ZIEL

Die *Song Start*- und *Song End*-Marker müssen den gesamten Exportbereich festlegen. Alle exportierten Spuren starten dann am Song-Start-Marker.

- 1 **Spuren benennen.** Kick, Snare, Bass, Synth\_Pad, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Reverb\_Return ...
- 2 **Start- und End-Marker setzen.** Song Start auf Bar 1, Song End ans Ende des Songs — mit Platz für Ausklingen.
- 3 **Master-Bus prüfen.** Limiter/Maximizer/Mastering-Plugins deaktivieren. Bei essentiellen Effekten zusätzlich eine wet Version exportieren.
- 4 **Export Stems öffnen.** `Song > Export Stems`
- 5 **Channels auswählen.** Für Mixing oft Channels statt Tracks (inkl. Effektkanäle>Returns). Audiospuren, Instrumentenspuren, ggf. Effektkanäle — Busse nur zusätzlich.
- 6 **Exportbereich einstellen.** Bereich = **Between Song Start/End Marker**.
- 7 **Dateiformat einstellen.** WAV, 24 Bit / 32 Bit Float, gleiche Samplerate. *Preserve Mono Tracks* aktivieren, falls verfügbar.
- 8 **Exportordner wählen.** Neuer Ordner, z. B. `Artist_Songtitle_StudioOne_Stems_120BPM` .
- 9 **Export starten.** Auf OK / Export klicken.
- 10 **Kontrolle.** Leeres Projekt → alle Dateien an Bar 1 importieren → muss synchron sein.

← ZURÜCK ZUR DAW-AUSWAHL

## 10. Abschliessende Checkliste vor dem Upload

- Sind alle wichtigen Spuren einzeln exportiert?
- Starten alle Dateien bei 0 Sekunden oder Takt 1?
- Sind die Dateien im WAV- oder AIFF-Format?
- Wurde auf MP3 verzichtet?
- Sind alle Dateien sinnvoll benannt?
- Sind Mastering-Plugins auf dem Masterkanal deaktiviert?
- Gibt es dry Versionen ohne Effekte?
- Gibt es wet Versionen, wenn Effekte wichtig für den Sound sind?
- Wurden Hall- und Delay-Fahnen am Ende nicht abgeschnitten?

- Sind BPM, Tonart und Referenzsongs notiert?
- Wurde ein kurzer Testimport in ein neues Projekt gemacht?

## 11. Empfohlene Ordnerstruktur

---

Lege am besten einen Hauptordner für deinen Song an:

```
Artist_Songtitle_120BPM_A-Moll/  |- 01_Dry_Stems/  |- 02_Wet_Stems/  |- 03_Reference_Mix/  |-  
04_Infos/  |- song_info.txt
```

In den Info-Ordner kannst du eine einfache Textdatei legen mit Künstlernamen, Songtitel, BPM, Tonart, gewünschtem Sound, Referenzsongs und besonderen Hinweisen zu Effekten oder Automationen.

### EINFACHES BEISPIEL FÜR EINE INFO-DATEI

```
Künstler:      Max Muster  
Song:          Night Drive  
BPM:           120  
Tonart:        A-Moll  
Gewünschter Sound: Moderner, druckvoller Pop/Rock-Mix mit klaren  
                  Vocals und breiten Gitarren.
```

```
Referenzsongs:  
  Song 1: Beispiel für Vocal-Sound  
  Song 2: Beispiel für Drum-Sound  
  Song 3: Beispiel für Gesamtlautheit und Atmosphäre
```

```
Besondere Hinweise:  
- Das Delay auf der Lead-Gitarre im Refrain ist wichtig  
  und soll erhalten bleiben.  
- Die Vocal-Dry-Spur ist ohne Effekte exportiert.  
- Zusätzlich liegt eine Vocal-Wet-Spur mit meinem  
  Demo-Hall bei.
```

## 12. Wichtigster Merksatz

---

### MERKE

**Alle Spuren einzeln als WAV exportieren, alle ab Takt 1 starten lassen und klar benennen.**

BEREIT ZUR ANLIEFERUNG

## Alles vorbereitet? Lade deine Spuren jetzt hoch.

Spuren benannt, Mastering-Plugins aus, Ausklang nicht abgeschnitten? Dann ab damit zu uns.

[JETZT SPUREN HOCHLADEN →](#)

Noch unsicher? **Schick uns eine kurze Mail** — wir antworten innerhalb von 24 Stunden.

# EN ENGLISH

LANGUAGE 2 OF 3 · EXPORTING AUDIO TRACKS CORRECTLY

## IMPORTANT — READ THIS BEFORE CLICKING A DAW

**Please read the basic rules carefully.** Tracks exported with an active mastering plugin on the master, cut-off reverb tails, the wrong sample rate or offset start points have to be re-exported — that costs you time and delays your project.

[GO TO THE BASIC RULES →](#)

## QUICK START

### Jump straight to your DAW guide

Click your software — you'll go directly to the step-by-step guide.

9.1

**Logic Pro**

9.2

**Cubase / Nuendo**

9.3

**Ableton Live**

9.4

**FL Studio**

9.5

**Reaper**

9.6

**Studio One**

9.7

**Audacity**

9.8

**GarageBand**

## TABLE OF CONTENTS

- › 1. Goal of this guide
- › 2. Basic rules for all software
- › 3. Dry vs. wet, explained simply
- › 4. Before you export: clean up your session
- › 5. Instrument tracks: precision is key
- › 6. Vocal tracks: get the details right
- › 7. Additional info for the engineer
- › 8. The right file format
- › 9. DAW export guides
  - › 9.1 Logic Pro
  - › 9.2 Cubase / Nuendo
  - › 9.3 Ableton Live
  - › 9.4 FL Studio
  - › 9.5 Reaper
  - › 9.6 Studio One
  - › 9.7 Audacity
  - › 9.8 GarageBand
- › 10. Final checklist before upload
- › 11. Recommended folder structure
- › 12. The single rule to remember

## 1. Goal of this guide

---

This guide helps you export your tracks from your music software correctly, so they can be processed cleanly at Peak-Studios. The most important things are: **every track must be exported as its own audio file** and **all files must start at the same position**.

That means: even if your vocal track only enters after 30 seconds, the exported file must still start at 0 seconds or bar 1. The beginning of the file is simply silent. As a result, all tracks line up automatically when imported into a new DAW.

### IMPORTANT

If your tracks do not all start at 0 seconds, they have to be aligned manually. This can cause timing errors and makes mixing significantly harder.

## 2. Basic rules for all software

---

Before you export, please check the following:

- Each track must be exported individually — do not just send a finished stereo file.

- All files must start at 0 seconds or bar 1.
- Export in **WAV** format.
- Do not use MP3 files for mixing or mastering.
- Export in 24-bit or 32-bit float when possible.
- Use the same sample rate as in your project (e.g. 44.1 kHz or 48 kHz).
- Turn normalization off.
- Turn off limiters, maximizers and mastering plugins on the master channel.
- Name your tracks clearly, for example Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal\_L.
- If effects are essential to your sound, export an additional version with effects.

#### THE SINGLE MOST COMMON MISTAKE: CUT-OFF REVERB AND DELAY TAILS

Do **not** set the render end to the last note. Leave **at least 4 – 8 bars** of reserve so reverb, delay and fading instruments are fully captured. Cut-off tails are by far our most frequent reason for asking customers to re-export.

#### SILENT TRACK STARTS

Even if a track only enters after 30 seconds: the file must still start at **0 seconds / bar 1** — the beginning is simply silent. Only then will all tracks line up in sync when re-imported.

#### SAMPLE-RATE TRAP: IMPORTED LOOPS AND SAMPLES

If you've imported loops, vocals or samples at a different sample rate from your project, you'll get hidden pitch or tempo drift. Check: **all samples should match your project sample rate**. When in doubt, convert the source file to your project rate rather than relying on the DAW's resampler.

## 3. Dry vs. wet, explained simply

---

A **dry** track is a track *without* reverb, delay, heavy compression, EQ or other effects. Example: a clean lead-vocal track with no reverb.

A **wet** track is a track *with* effects. Example: a vocal track with the reverb and delay that you used in the project.

For mixing, the dry version is usually the most important one, because the mix engineer can shape the sound cleanly. But if an effect is part of your sound — like a specific delay on a guitar or a creative vocal effect — also export a wet version.

#### GOOD NAMING

```
Lead_Vocal_dry.wav
Lead_Vocal_wet.wav
Guitar_Delay_wet.wav
Guitar_dry.wav
```

## 4. Before you export: clean up your session

---

Before exporting, briefly prepare your project.

First, rename all tracks clearly. Names like `Audio 1`, `Track 23` or `recording_final_new_2` do not help during the mix. Good names describe directly what is on the track.

### EXAMPLES

Kick	Bass_DI	Guitar_Rhythm_R
Snare_Top	Bass_Amp	Lead_Guitar
Snare_Bottom	Guitar_Rhythm_L	Piano
HiHat		Synth_Pad
Lead_Vocal	Backing_Vocal_1	Adlibs

Decide which effects should be included in the export. Corrective effects like EQ, compressor or limiter should usually be disabled. Creative effects that belong to the sound can additionally be exported as a *wet* version.

### MASTER CHANNEL

Disable mastering plugins on the master channel — especially limiters, maximizers, clippers, heavy bus compressors and loudness plugins. That processing should be done fresh and under control during mixing and mastering.

## 5. Instrument tracks: precision is key

---

### a) Separating instrument tracks

Export each instrument track individually, even if multiple sounds come from a single plugin. For example, if a synth bass and a lead synth are in the same instance, render them separately.

Label your tracks clearly: “Guitar\_Rhythm,” “Guitar\_Lead,” “Bass\_Main,” “Piano\_Intro.” For layered sounds: “Synth\_Lead\_Layer1” and “Synth\_Lead\_Layer2.”

### TIP

Group tracks (e.g. “Drums\_All”) can be a helpful overview but should never replace the individual tracks.

### b) Panning and volume automation

- Export one version **without panning or volume automation** so the engineer has full control.
- Additionally, export a version with your automation if you have made specific creative decisions (e.g. filter sweeps or panning effects).

### c) Effects: wet and dry versions

Export your instrument tracks both “dry” (without effects) and “wet” (with effects). Examples: guitars with delay and reverb — as “wet.” Guitars without effects — as “dry.” This gives the engineer maximum flexibility to refine your sound.

### d) Mono vs. stereo — drum overheads, bus returns

Exporting a true mono source as a stereo file is wasted data and can cause phase issues if the two channels drift slightly. Rule of thumb:

- **Export as mono:** Kick, Snare-Top, Snare-Bottom, Hi-Hat, Bass DI, single vocals, lead synth, lead guitar.
- **Export as stereo:** Drum overheads (as a stereo pair), room mics, synth pads/strings that are genuinely stereo, stereo bus returns.
- **Export effect returns as their own track:** If your reverb or delay sits on a send bus and you want the effect preserved, export the return channel as a separate file (e.g. `Reverb_Voca1_Return.wav`) — don't print it as a “wet” version of the dry source.

## 6. Vocal tracks: get the details right

---

### a) Separating vocal tracks

- Export lead vocals, backing vocals, harmonies and ad-libs as **separate tracks**.
- Always deliver a **dry** version (no effects) and, where needed, a **wet** version (with reverb, delay, etc.).

### b) Automation and volume

- Deliver one version without volume automation.
- If you have made deliberate decisions (e.g. volume rides), add a version with that automation.

## 7. Additional info for the engineer

---

### a) Song tempo (BPM)

- Provide the exact tempo of your song.
- If there are tempo changes, include a tempo map (e.g. a MIDI file).

### b) Key and tuning

- Note the song's key (e.g. C Major, A Minor, or something unusual like F# Mixolydian).
- Alternative tunings (e.g. 432 Hz) are important info, too.

### c) Effects and automation

- Are there filter sweeps or volume transitions? Mark those automations clearly.
- Indicate whether they must be preserved or are just creative ideas.

### d) Reference tracks and target sound

- Which instruments should stand out the most?
- Use reference tracks to communicate your target sound, e.g. “The synth should sound as full as in ‘Get Lucky’ by Daft Punk.”

## 8. The right file format

---

Use uncompressed formats like **WAV** or **AIFF** (24-bit or 32-bit float, at least 44.1 kHz). Avoid MP3s — they are not suitable for professional use.

Upload form: <https://www.peak-studios.de/en/upload>

## 9. DAW export guides

---

Quick access to the right guide for your DAW:

9.1 <b>Logic Pro</b>	9.2 <b>Cubase / Nuendo</b>	9.3 <b>Ableton Live</b>	9.4 <b>FL Studio</b>
9.5 <b>Reaper</b>	9.6 <b>Studio One</b>	9.7 <b>Audacity</b>	9.8 <b>GarageBand</b>

9.1 · MACOS

### Logic Pro

This guide is for Logic Pro on Mac. Use it when you want to export all individual tracks for mixing and mastering.

#### IMPORTANT GOAL

All tracks must be exported as individual audio files. The export range must start at bar 1 and run to the end of the song. That way every exported file starts at the same position.

- 1 **Name your tracks clearly.** Open your Logic project, click each track name and enter a clear name (Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Guitar\_L, Guitar\_R). Make sure no important track is muted.
- 2 **Set the Cycle range across the whole song.** Start at bar 1, end at the end of the song — leave a few extra bars for reverb and delay tails.

#### EXAMPLE

If your song ends at bar 97, set the cycle end to bar 101 or 105 so tails are not cut off.

- 3 **Check master plugins.** Open the stereo-out and disable limiters, maximizers, clippers or mastering plugins. If you want to preserve a specific sound, additionally export a *wet* version.
- 4 **Open the export function.** `File > Export > All Tracks as Audio Files`
- 5 **Set export options.**
  - Format: **WAV** or AIFF.
  - Bit depth: **24-bit** or 32-bit float.
  - Range: **Cycle range**.
  - For dry tracks: enable “Bypass effect plugins,” do not include volume/pan automation.
  - For wet tracks: do not bypass plugins, include automation when it matters.
- 6 **Choose an export folder.** Create a new folder, e.g. `Artist_Songtitle_Stems_120BPM` .

- 7 **Verify the export.** Open an empty Logic project (or another DAW) and drop all exported files in at once. If everything starts at bar 1, your export is correct.

← BACK TO DAW SELECTION

## 9.2 · STEINBERG

### Cubase / Nuendo

This guide is for Cubase and Nuendo. You will use the Audio Mixdown with batch export to render multiple tracks as individual files at once.

#### IMPORTANT GOAL

The left locator must be at the start. The right locator must be at the end of the song. Cubase exports exactly the range between the two locators.

- 1 **Name your tracks.** The track name is often used for the exported file too. Good examples: Kick, Snare, Bass, Piano, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal\_L, Backing\_Vocal\_R. Avoid Audio 01, Track 5, "new final."
- 2 **Set the left and right locator.** Left locator at bar 1 / 0 seconds, right locator at the end of the song — plus a few seconds of reserve for reverb and delay.
- 3 **Check the master channel.** Open the stereo-out, disable limiters, maximizers, clippers. For intentional creative effects, export a wet version in addition.
- 4 **Open Audio Mixdown.** `File > Export > Audio Mixdown`
- 5 **Enable Channel Batch Export.** Without this option Cubase usually exports only a stereo sum. With it you can render many tracks as individual files in one go.
- 6 **Select tracks.** Audio tracks, instrument tracks, effect channels (if relevant), group channels only as additional reference. Optionally export the stereo-out as `Reference_Mix`.
- 7 **Set file format.** WAV, project sample rate (44.1 / 48 kHz), 24-bit or 32-bit float, normalization off.
- 8 **Choose destination.** A clean folder name, e.g. `Artist_Songtitle_Cubase_Stems_120BPM`. If a naming scheme is available, include the channel/track name.
- 9 **Start and verify the export.** Cubase will create individual files for the selected channels. Drop them all into a new project at bar 1 — they must play back in sync.

← BACK TO DAW SELECTION

## 9.3 · ABLETON

### Ableton Live

This guide is for Ableton Live 10 and later. You'll export all tracks using "Export Audio/Video" with the "All Individual Tracks" option.

#### IMPORTANT GOAL

The render range must start at **1.1.1** and run to the end of the song including reverb/delay tails. Ableton compensates plugin latency automatically — you don't need to configure anything there.

- 1 Name your tracks.** Double-click each track name in the Arrangement or Session view. Examples: Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Guitar\_L, Guitar\_R, Synth\_Pad.
- 2 Switch to Arrangement view.** Press `Tab`. The export always renders the Arrangement, not a Session clip — otherwise you'll just get the looping clip.
- 3 Mark the render range.** Set the **loop brackets** at the top of the timeline. Start at `1.1.1`, end at the song end plus **4 – 8 bars of reserve** for tails.
- 4 Disable master effects.** Click the Master track (bottom right). Switch off limiter, Glue Compressor, Maximizer, etc. This processing should happen fresh during mastering.
- 5 Open the export dialog.** `File → Export Audio/Video` Shortcut: `Cmd + Shift + R` (Mac) / `Ctrl + Shift + R` (Win).
- 6 Set "Rendered Track" to "All Individual Tracks".** This is the critical step — without it, Ableton renders only the stereo sum. "All Individual Tracks" creates one WAV per track.
- 7 Verify the render range.** "Render Start" should be `1.1.1`, "Render Length" should cover your marked range. If not, redo step 3.
- 8 Set the format.** WAV, project sample rate (44.1 / 48 kHz), Bit Depth **24**, *Normalize off*, *Convert to Mono* only check it if all tracks are mono (off otherwise).
- 9 Dither** set to "No Dither" when exporting at 24-bit — you only need dither when reducing to 16-bit.
- 10 Choose destination.** A new folder, e.g. `Artist_Songtitle_Ableton_Stems_120BPM`. Ableton writes one file per track using the track name.
- 11 Verify.** Open an empty set, drop all files at `1.1.1` at once — everything must play back in sync.

← BACK TO DAW SELECTION

#### 9.4 · IMAGE-LINE

## FL Studio

This guide is for FL Studio 20 and later. You'll use "Export" with the "Split mixer tracks" option to render each mixer channel as its own file.

### IMPORTANT GOAL

Each sound must live on its **own mixer track**. If multiple sounds in the Channel Rack route to the same mixer track, they'll be merged on export. Sort out the routing first, then export.

- 1 Open the mixer.** `F9`. In the Channel Rack, route each sound to its own mixer track (right-click channel → "Route to this track only"). Name the mixer tracks — double-click on the track name at the bottom left.
- 2 Disable master effects.** Click the master mixer track (far left). Switch off all slots — especially Limiter, Maximus, Soundgoodizer, Fruity Limiter.
- 3 Switch to Song mode.** `F5` opens the Playlist. You'll export the song, not a single pattern.

- 4 **Check song start and end.** Make sure the song starts at bar 1. Leave at least **4 bars of reserve** at the end for reverb/delay tails — otherwise they'll be cut off.
- 5 **Open the export dialog.** `File → Export → Wave file (.wav)`
- 6 **Set mode to "Full Song".** Not "Pattern" — otherwise FL exports only one pattern in a loop.
- 7 **IMPORTANT: enable "Split mixer tracks".** This checkbox is critical. Without it, FL exports only the finished stereo sum. With it, FL creates one WAV per used mixer track.
- 8 **Resampling quality.** Switch *Resampling* from "Linear" to "**64-point sinc**" or "256-point sinc" — highest quality. Has barely any impact on render time.
- 9 **Sample rate** matching project, bit depth **24-bit**, dithering off.
- 10 **Set "Tail" to "Wait for songs to finish"** or "Leave remainder" — this prevents reverb tail truncation.
- 11 **Click Start.** FL creates a folder with one WAV per mixer track.
- 12 **Verify.** Import all files into a new project at bar 1 — must play in sync.

← BACK TO DAW SELECTION

## 9.5 · COCKOS

### Reaper

Reaper is very flexible, so it is important to set the right source and time range.

#### IMPORTANT GOAL

You export selected tracks as stems. The export range must start at 0 seconds and run to the end of the song.

- 1 **Name your tracks.** Examples: Kick, Snare, Bass, Guitar\_L, Guitar\_R, Lead\_Vocal, Adlibs.
- 2 **Prepare virtual instruments.** MIDI tracks / virtual instruments should be rendered to audio. Right-click the track → Freeze or Render.
- 3 **Mark the export range.** Time selection from 0 seconds to the end of the song, plus a few seconds of buffer for tails.
- 4 **Select tracks.** Hold `Ctrl` (Windows) or `Cmd` (Mac) and click the tracks.
- 5 **Open the Render window.** `File > Render`
- 6 **Set the render source.** Source = **Stems (Selected Tracks)**.
- 7 **Set the bounds.** Bounds = **Time Selection**.
- 8 **Set the file format.** WAV, project sample rate, 24-bit or 32-bit float. If available, enable the Mono option so true mono tracks are not exported as stereo.
- 9 **Set file names.** Use the `$track` wildcard so the file names match the track names.
- 10 **Start the export.** Choose a folder and click *Render*.
- 11 **Verify.** Drag all rendered files into a new Reaper project at the start — everything must be in sync.

## 9.7 · OPEN SOURCE

# Audacity

Audacity is not a classic production DAW like Cubase or Logic, so you need to pay particular attention to the common start point.

### IMPORTANT GOAL

All tracks must start at 0 seconds. If a track only enters later, the beginning of the file must still contain silence. Otherwise tracks will drift when imported into other software.

- 1 **Save your project.** Make a backup first.
- 2 **Select all tracks.** `Ctrl + A` (Windows) or `Cmd + A` (Mac).
- 3 **Snap selection to 0 seconds.** `Shift + Home` extends the selection to the project start. If there is audio before 0 seconds, remove it with `Ctrl + T`.
- 4 **Insert a short silence at the start.** `Generate > Silence` 0.5 – 2 seconds. Important: insert the same silence on all tracks.
- 5 **Check the mute state.** Audacity only exports unmuted tracks in the multi-export.
- 6 **Open the export window.** `File > Export > Export Audio`
- 7 **Choose Multiple Files.** Activate the *Multiple files* option.
- 8 **Split based on Tracks.** “Split files based on” = **Tracks**.
- 9 **Choose WAV.** 24-bit if possible; 16-bit is better than MP3, but 24-bit is the recommendation for mixing.
- 10 **Set file names.** Use the option that uses track names — that is why naming up front is important.
- 11 **Start the export.** Choose a target folder and start — Audacity creates one file per track.
- 12 **Verify.** Import everything into a new project at 0 seconds and confirm sync.

## 9.8 · APPLE

# GarageBand

GarageBand cannot batch-export multiple individual tracks as comfortably as a professional DAW. You therefore have to solo and export each track one by one.

### IMPORTANT GOAL

Each track is exported individually. So everything stays in sync, the song must always start at bar 1 during export.

- 1 **Copy the project.** Make a backup.

- 2 Name the tracks.** Kick, Snare, Bass, Guitar, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal ... If GarageBand does not pick up the track name, rename the file manually during export.
- 3 Check song start.** Make sure the song starts at bar 1. Tracks that enter later still have to be exported as files starting at bar 1 — this happens automatically if you export the whole song with just one track soloed.
- 4 Check master effects.** For dry exports, deactivate mastering effects on the master/bus.
- 5 Solo the first track.** Click the headphone/solo icon — only this track should be audible. For a dry version: disable reverb, delay and other effects on that track. For a wet version: keep effects active.
- 6 Export the track.** `Share > Export Song to Disk` WAV or AIFF, compression disabled. Example name: `Lead_Vocal_dry.wav` or `Guitar_wet.wav` .
- 7 Export the next track.** Un-solo, solo the next track, export again. Repeat for every track.
- 8 Dry and wet versions.** If effects matter: `Lead_Vocal_dry.wav` + `Lead_Vocal_wet.wav` .
- 9 Verify.** Import all exported tracks into a new project, drop them all at the start — everything must be in sync.

← BACK TO DAW SELECTION

## 9.6 · PRESONUS

### Studio One

Studio One has a dedicated Stems function that is very well suited to this purpose.

#### IMPORTANT GOAL

The *Song Start* and *Song End* markers must define the entire export range. All exported tracks then start at the Song Start marker.

- 1 Name the tracks.** Kick, Snare, Bass, Synth\_Pad, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Reverb\_Return ...
- 2 Set Start and End markers.** Song Start at bar 1, Song End at the end of the song — with room for tails.
- 3 Check the master bus.** Disable limiters/maximizers/mastering plugins. For essential effects, also export a wet version.
- 4 Open Export Stems.** `Song > Export Stems`
- 5 Select channels.** For mixing, Channels (rather than Tracks) often makes sense because you can include effect channels and returns. Pick audio tracks, instrument tracks, effect channels (if relevant); buses only in addition.
- 6 Set the range.** Range = **Between Song Start/End Marker.**
- 7 Set the file format.** WAV, 24-bit / 32-bit float, project sample rate. Enable *Preserve Mono Tracks* if available.
- 8 Choose the destination.** New folder, e.g. `Artist_Songtitle_StudioOne_Stems_120BPM` .
- 9 Start the export.** Click OK / Export.
- 10 Verify.** Empty project → import all files at bar 1 → must be in sync.

## 10. Final checklist before upload

---

- Are all important tracks exported individually?
- Do all files start at 0 seconds or bar 1?
- Are the files in WAV or AIFF format?
- Did you avoid MP3?
- Are all files named meaningfully?
- Are mastering plugins on the master channel disabled?
- Are there dry versions without effects?
- Are there wet versions where effects matter for the sound?
- Are reverb and delay tails preserved at the end?
- Are BPM, key and reference tracks noted?
- Did you do a quick test import into a new project?

## 11. Recommended folder structure

---

Create a main folder for your song:

```
Artist_Songtitle_120BPM_AMinor/  |- 01_Dry_Stems/    |- 02_Wet_Stems/    |- 03_Reference_Mix/    |-  
04_Info/                          |- song_info.txt
```

Inside the Info folder, add a simple text file with artist name, song title, BPM, key, target sound, reference tracks and notes on effects or automation.

### SIMPLE INFO-FILE EXAMPLE

Artist: Max Muster  
Song: Night Drive  
BPM: 120  
Key: A Minor  
Target sound: Modern, punchy pop/rock mix with clear vocals and wide guitars.

Reference tracks:

- Song 1: example for vocal sound
- Song 2: example for drum sound
- Song 3: example for overall loudness and vibe

Notes:

- The delay on the lead guitar in the chorus is essential and should be preserved.
- The vocal dry track has no effects.
- There is also a vocal wet track with my demo reverb.

## 12. The single rule to remember

### REMEMBER

Export every track individually as WAV, have them all start at bar 1, and name them clearly.

### READY TO DELIVER

## All prepared? Upload your tracks now.

Tracks labelled, mastering plugins bypassed, tails not cut off? Then send them over.

[UPLOAD YOUR TRACKS →](#)

Still unsure? [Send us a quick email](#) — we'll get back to you within 24 hours.

# FR FRANÇAIS

LANGUE 3 SUR 3 · EXPORTER CORRECTEMENT LES PISTES AUDIO

## IMPORTANT — À LIRE AVANT DE CLIQUER SUR UNE DAW

**Merci de lire attentivement les règles de base.** Les pistes exportées avec un plugin de mastering actif sur le bus master, des queues de reverb coupées, un mauvais sample-rate ou des points de départ décalés doivent être ré-exportées — ça te fait perdre du temps et retarde ton projet.

[ALLER AUX RÈGLES DE BASE →](#)

## DÉMARRAGE RAPIDE

### Va directement au guide de ta DAW

Clique sur ta DAW — tu accèdes directement au guide pas à pas.

9.1

**Logic Pro**

9.2

**Cubase / Nuendo**

9.3

**Ableton Live**

9.4

**FL Studio**

9.5

**Reaper**

9.6

**Studio One**

9.7

**Audacity**

9.8

**GarageBand**

## SOMMAIRE

- › 1. Objectif de ce guide
- › 2. Règles de base pour tous les logiciels
- › 3. Dry et wet, expliqués simplement
- › 4. Avant l'export : préparer le projet
- › 5. Pistes d'instruments : la précision avant tout
- › 6. Pistes de voix : les bons détails
- › 7. Infos complémentaires pour l'ingénieur
- › 8. Le bon format de fichier
- › 9. Guides d'export par DAW
  - › 9.1 Logic Pro
  - › 9.2 Cubase / Nuendo
  - › 9.3 Ableton Live
  - › 9.4 FL Studio
  - › 9.5 Reaper
  - › 9.6 Studio One
  - › 9.7 Audacity
  - › 9.8 GarageBand
- › 10. Check final avant l'envoi
- › 11. Structure de dossier recommandée
- › 12. La règle à retenir

## 1. Objectif de ce guide

---

Ce guide t'aide à exporter correctement tes pistes depuis ton logiciel de musique, afin qu'elles puissent être traitées proprement chez Peak-Studios. Le plus important : **chaque piste doit être exportée comme un fichier audio séparé et tous les fichiers doivent commencer au même endroit.**

Concrètement : même si ta piste de voix démarre après 30 secondes, le fichier exporté doit tout de même commencer à 0 seconde ou à la mesure 1. Le début du fichier est alors simplement silencieux. Ainsi, toutes les pistes se retrouvent automatiquement synchrones lors de l'import dans une autre DAW.

### ATTENTION

Si les pistes ne commencent pas toutes à 0 seconde, il faut les replacer manuellement. Cela peut créer des erreurs de timing et complique fortement le mixage.

## 2. Règles de base pour tous les logiciels

---

Avant d'exporter, vérifie les points suivants :

- Chaque piste doit être exportée individuellement — pas seulement un fichier stéréo final.

- Tous les fichiers doivent commencer à 0 seconde ou à la mesure 1.
- Exporte au format **WAV**.
- N'utilise pas de fichiers MP3 pour le mixing ou le mastering.
- Exporte en 24 bits ou 32 bits float lorsque c'est possible.
- Utilise la même fréquence d'échantillonnage que dans ton projet (44,1 kHz ou 48 kHz).
- Désactive la normalisation.
- Désactive les limiteurs, maximizers et plug-ins de mastering sur le canal master.
- Donne des noms clairs à tes pistes (Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal\_L ...).
- Si les effets sont importants pour le son, exporte aussi une version avec effets.

#### L'ERREUR LA PLUS FRÉQUENTE : QUEUES DE REVERB ET DELAY COUPÉES

Ne place **pas** la fin du render sur la dernière note. Laisse **au moins 4 – 8 mesures** de réserve à la fin pour que reverb, delay et instruments en train de s'éteindre soient capturés entièrement. C'est de loin la raison la plus fréquente pour laquelle nous demandons un ré-export.

#### PISTES COMMENÇANT EN SILENCE

Même si une piste n'entre qu'après 30 secondes : le fichier doit quand même commencer à **0 seconde / mesure 1** — le début est simplement silencieux. C'est la seule façon de garder toutes les pistes synchrones à l'import.

#### PIÈGE DU SAMPLE-RATE : LOOPS ET SAMPLES IMPORTÉS

Si tu as importé des loops, voix ou samples à un sample-rate différent de ton projet, tu obtiens des dérives cachées de tonalité ou de tempo. Vérifie : **tous les samples doivent avoir le même sample-rate que ton projet**. Dans le doute, convertis le fichier source au sample-rate du projet plutôt que de te fier au resampler de la DAW.

## 3. Dry et wet, expliqués simplement

---

Une piste **dry** est une piste *sans* reverb, delay, forte compression, EQ ou autres effets. Exemple : une piste lead vocal sèche, sans reverb.

Une piste **wet** est une piste *avec* effets. Exemple : une piste vocal avec la reverb et le delay utilisés dans le projet.

Pour le mixing, la version dry est en général la plus importante : l'ingénieur peut sculpter le son proprement. Mais si un effet fait partie de ton son (un delay spécifique sur une guitare, un effet vocal créatif ...), exporte aussi une version wet.

#### BON NOMMAGE

Lead\_Vocal\_dry.wav  
Lead\_Vocal\_wet.wav  
Guitar\_Delay\_wet.wav  
Guitar\_dry.wav

## 4. Avant l'export : préparer le projet

---

Avant d'exporter, prends quelques minutes pour préparer ton projet.

Commence par nommer toutes les pistes de façon claire. Les noms du type `Audio 1` , `Piste 23` ou `enregistrement_final_nouveau_2` n'aident pas au mix. Un bon nom décrit directement ce qui est sur la piste.

### EXEMPLES

Kick	Bass_DI	Guitar_Rhythm_R
Snare_Top	Bass_Amp	Lead_Guitar
Snare_Bottom	Guitar_Rhythm_L	Piano
HiHat		Synth_Pad
Lead_Vocal	Backing_Vocal_1	Adlibs

Décide aussi quels effets seront exportés. Les effets correctifs (EQ, compresseur, limiteur) doivent en général être désactivés. Les effets créatifs qui font partie intégrante du son peuvent être exportés en plus comme version *wet*.

### CANAL MASTER

Désactive les plugins de mastering sur le canal master, en particulier les limiteurs, maximizers, clippers, compresseurs de somme et plugins de loudness. Ce traitement doit être refait proprement lors du mixing et du mastering.

## 5. Pistes d'instruments : la précision avant tout

---

### a) Séparation des pistes

Exporte chaque piste d'instrument séparément, même si plusieurs sons proviennent d'un même plugin. Si par exemple une basse synthé et un lead synthé sont dans la même instance, rends-les séparément.

Nomme les pistes précisément : « `Guitar_Rhythm` », « `Guitar_Lead` », « `Bass_Main` », « `Piano_Intro` ». Pour les sons en couches : « `Synth_Lead_Layer1` » et « `Synth_Lead_Layer2` ».

### ASTUCE

Les pistes de groupe (ex. « `Drums_All` ») peuvent donner un aperçu utile, mais ne doivent jamais remplacer les pistes individuelles.

### b) Panning et automation de volume

- Exporte une version **sans panning ni automation de volume** pour laisser toute liberté à l'ingénieur.
- Exporte en plus une version avec tes automatisations si tu as déjà pris des décisions créatives (filtre, effets de panning).

### c) Effets : versions wet et dry

Exporte chaque piste d'instrument en « dry » (sans effets) et en « wet » (avec les effets que tu veux conserver). Exemples : guitares avec delay et reverb — version wet. Guitares sans effets — version dry. L'ingénieur garde ainsi un maximum de flexibilité.

### d) Mono ou stéréo — overheads batterie, returns de bus

Exporter une vraie source mono en fichier stéréo gaspille de la place et peut provoquer des problèmes de phase si les deux canaux divergent légèrement. Règle pratique :

- **Exporte en mono** : Kick, Snare-Top, Snare-Bottom, Hi-Hat, Bass DI, voix individuelles, synthé lead, guitare lead.
- **Exporte en stéréo** : Overheads batterie (en paire stéréo), micros room, pads/strings vraiment stéréo, returns de bus stéréo.
- **Exporte les returns d'effets en piste séparée** : Si ta reverb ou ton delay sont sur un bus send et que tu veux conserver l'effet, exporte le canal return en fichier séparé (ex. `Reverb_Vocal_Return.wav`) — n'imprime pas une version « wet » de la source dry.

## 6. Pistes de voix : les bons détails

---

### a) Séparation des voix

- Exporte lead, chœurs, harmonies et adlibs comme **pistes séparées**.
- Fournis toujours une version **dry** (sans effets) et, si besoin, une version **wet** (reverb, delay, etc.).

### b) Automation et volume

- Une version sans automation de volume.
- Si tu as fait des choix volontaires (ex. : volume rides), fournis en plus une version avec automation.

## 7. Infos complémentaires pour l'ingénieur

---

### a) Tempo du morceau (BPM)

- Indique le tempo exact.
- S'il y a des variations, fournis un tempo-mapping (fichier MIDI par exemple).

### b) Tonalité et accordage

- Indique la tonalité (Do majeur, La mineur, Fa# mixolydien ...).
- Précise les accordages alternatifs (ex. : 432 Hz).

### c) Effets et automation

- Présence de filter sweeps ou transitions de volume ? Marque-les clairement.
- Indique si ces effets doivent absolument être conservés ou si ce sont des idées.

### d) Titres de référence et son recherché

- Quels instruments doivent être mis en avant ?
- Utilise des titres de référence pour illustrer ton intention : « Le synthé doit sonner aussi plein que dans 'Get Lucky' de Daft Punk. »

## 8. Le bon format de fichier

---

Utilise des formats non compressés comme **WAV** ou **AIFF** (24 bits ou 32 bits float, au moins 44,1 kHz). Évite le MP3 — il n'est pas adapté à un usage professionnel.

Formulaire d'upload : <https://www.peak-studios.de/fr/upload>

## 9. Guides d'export par DAW

---

Accès rapide au guide qui correspond à ta DAW :

9.1 <b>Logic Pro</b>	9.2 <b>Cubase / Nuendo</b>	9.3 <b>Ableton Live</b>	9.4 <b>FL Studio</b>
9.5 <b>Reaper</b>	9.6 <b>Studio One</b>	9.7 <b>Audacity</b>	9.8 <b>GarageBand</b>

9.1 · MACOS

### Logic Pro

Ce guide est pour Logic Pro sur Mac. Utilise-le pour exporter toutes tes pistes individuelles pour le mixing et le mastering.

#### OBJECTIF

Toutes les pistes doivent être exportées comme fichiers audio individuels. La zone d'export doit commencer à la mesure 1 et aller jusqu'à la fin du morceau. Ainsi chaque fichier démarre au même endroit.

- 1 **Nomme proprement les pistes.** Ouvre ton projet Logic et donne un nom clair à chaque piste (Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Guitar\_L, Guitar\_R). Vérifie qu'aucune piste importante n'est muetée.
- 2 **Définis la zone Cycle sur tout le morceau.** Début de Cycle à la mesure 1, fin à la fin du morceau — avec un peu de marge pour les queues de reverb et de delay.

#### EXEMPLE

Si ton morceau finit à la mesure 97, place la fin du Cycle plutôt à 101 ou 105, pour ne pas couper les queues.

- 3 **Vérifie les plugins du master.** Ouvre le stereo-out et désactive limiteurs, maximizers, clippers ou plugins de mastering. Si tu veux conserver un son spécifique, exporte aussi une version *wet*.
- 4 **Ouvre la fonction d'export.** `Fichier > Exporter > Toutes les pistes comme fichiers audio`

- 5 **Règle les options d'export.**
  - Format : **WAV** ou AIFF.
  - Résolution : **24 bits** ou 32 bits float.
  - Zone : **Cycle**.
  - Pour les pistes dry : active « Contourner les plugins d'effets », n'inclus pas l'automation Volume/Pan.
  - Pour les pistes wet : ne contourne pas les plugins, inclus l'automation si elle est importante.
- 6 **Choisis un dossier d'export.** Crée un nouveau dossier, ex. `Artist_Songtitle_Stems_120BPM` .
- 7 **Contrôle.** Ouvre un projet Logic vide (ou une autre DAW) et glisse tous les fichiers exportés d'un coup. Si tout démarre à la mesure 1, l'export est correct.

← RETOUR AU CHOIX DAW

## 9.2 · STEINBERG

### Cubase / Nuendo

Ce guide est pour Cubase et Nuendo. Tu utilises l'Audio Mixdown avec batch export : tu peux ainsi exporter plusieurs pistes en même temps comme fichiers individuels.

#### OBJECTIF

Le locator gauche doit être au début, le locator droit à la fin du morceau. Cubase exporte exactement la zone entre les deux locators.

- 1 **Nomme les pistes.** Le nom de la piste est souvent réutilisé pour le fichier exporté. Bons exemples : Kick, Snare, Bass, Piano, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal\_L, Backing\_Vocal\_R. Évite Audio 01, Piste 5, « final nouveau ».
- 2 **Place les locators gauche et droit.** Gauche à la mesure 1 / 0 seconde, droit à la fin du morceau — quelques secondes de marge pour reverb et delay.
- 3 **Vérifie le canal master.** Stereo-out, désactive limiteurs/maximizers/clippers. Pour des effets volontaires, exporte aussi une version wet.
- 4 **Ouvre l'Audio Mixdown.** `Fichier > Exporter > Mixage audio`
- 5 **Active Channel Batch Export.** Sans cette option, Cubase n'exporte généralement qu'une somme stéréo. Avec elle, tu peux rendre plusieurs pistes comme fichiers individuels d'un coup.
- 6 **Sélectionne les pistes.** Pistes audio, pistes d'instruments, canaux d'effets si importants, bus seulement en plus. Tu peux aussi exporter le stereo-out comme `Reference_Mix` .
- 7 **Règle le format.** WAV, même sample rate que le projet (44,1 / 48 kHz), 24 bits ou 32 bits float, normalisation désactivée.
- 8 **Choisis le dossier.** Nouveau dossier, ex. `Artist_Songtitle_Cubase_Stems_120BPM` . Si un schéma de nommage est disponible, inclus le nom du canal/piste.
- 9 **Lance et vérifie.** Cubase crée des fichiers individuels. Vérifie en glissant le tout dans un nouveau projet à la mesure 1 — tout doit jouer synchrone.

## 9.3 · ABLETON

# Ableton Live

Ce guide est pour Ableton Live à partir de la version 10. Tu exportes toutes les pistes avec « Exporter Audio/Vidéo » et l'option « All Individual Tracks ».

### OBJECTIF

La zone de render doit commencer à **1.1.1** et aller jusqu'à la fin du morceau, queues de reverb/delay incluses. Ableton compense la latence des plug-ins automatiquement — pas besoin de réglages supplémentaires.

- 1 Nomme les pistes.** Double-clique sur le nom de chaque piste en vue Arrangement ou Session. Exemples : Kick, Snare, Bass, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Guitar\_L, Guitar\_R, Synth\_Pad.
- 2 Passe en vue Arrangement.** Appuie sur `Tab`. L'export rend toujours l'Arrangement, pas un clip Session — sinon tu n'obtiens que la boucle du clip.
- 3 Marque la zone de render.** Place les **boucles** en haut de la timeline. Début à `1.1.1`, fin à la fin du morceau plus **4 – 8 mesures de réserve** pour les queues.
- 4 Désactive les effets du master.** Clique sur le Master track (en bas à droite). Désactive limiteur, Glue Compressor, Maximizer, etc. Ce traitement sera refait proprement au mastering.
- 5 Ouvre la fenêtre d'export.** `Fichier → Exporter Audio/Vidéo` Raccourci : `Cmd + Shift + R` (Mac) / `Ctrl + Shift + R` (Win).
- 6 « Rendered Track » = « All Individual Tracks ».** C'est l'étape critique — sans elle, Ableton rend seulement la somme stéréo. Avec elle, Ableton crée un fichier WAV par piste.
- 7 Vérifie la plage de render.** « Render Start » doit être à `1.1.1`, « Render Length » doit couvrir ta plage marquée. Sinon, refais l'étape 3.
- 8 Format.** WAV, sample rate du projet (44,1 / 48 kHz), Bit Depth **24**, *Normalize* désactivé, *Convert to Mono* uniquement si toutes les pistes sont mono (sinon décoché).
- 9 Dither** sur « No Dither » en 24 bits — le dither n'est utile que pour descendre en 16 bits.
- 10 Choisis le dossier.** Nouveau dossier, ex. `Artist_Songtitle_Ableton_Stems_120BPM`. Ableton écrit un fichier par piste avec le nom de la piste.
- 11 Contrôle.** Ouvre un set vide, glisse tous les fichiers en même temps à `1.1.1` — tout doit jouer synchrone.

## FL Studio

Ce guide est pour FL Studio 20 et versions ultérieures. Tu utilises « Export » avec l'option « Split mixer tracks » pour rendre chaque canal mixer en fichier séparé.

### OBJECTIF

Chaque son doit être sur **son propre mixer track**. Si plusieurs sons du Channel Rack routent vers le même mixer track, ils seront fusionnés à l'export. D'abord régler le routing, puis exporter.

- 1 **Ouvre le mixer.** F9. Dans le Channel Rack, route chaque son vers son propre mixer track (clic droit sur le channel → « Route to this track only »). Nomme les mixer tracks — double-clic sur le nom en bas à gauche.
- 2 **Désactive les effets du master.** Clique sur le master mixer track (tout à gauche). Désactive tous les slots — surtout Limiter, Maximus, Soundgoodizer, Fruity Limiter.
- 3 **Passe en mode Song.** F5 ouvre la Playlist. Tu exportes le morceau, pas un pattern isolé.
- 4 **Vérifie début et fin du morceau.** Le morceau doit commencer à la mesure 1. Laisse au moins **4 mesures de réserve** à la fin pour les queues de reverb/delay — sinon elles seront coupées.
- 5 **Ouvre le dialogue d'export.** Fichier → Export → Wave file (.wav)
- 6 **Mode sur « Full Song ».** Pas « Pattern » — sinon FL n'exporte qu'un pattern en boucle.
- 7 **IMPORTANT : active « Split mixer tracks ».** Cette case est cruciale. Sans elle, FL n'exporte que la somme stéréo finie. Avec elle, FL crée un WAV par mixer track utilisé.
- 8 **Qualité du resampling.** Passe *Resampling* de « Linear » à « **64-point sinc** » ou « 256-point sinc » — qualité maximale. Impact négligeable sur le temps de render.
- 9 **Sample rate** identique au projet, bit depth **24 bits**, dithering désactivé.
- 10 **Règle « Tail » sur « Wait for songs to finish »** ou « Leave remainder » — évite les queues de reverb coupées.
- 11 **Clique sur Start.** FL crée un dossier avec un WAV par mixer track.
- 12 **Contrôle.** Importe tous les fichiers dans un nouveau projet à la mesure 1 — tout doit être synchrone.

← RETOUR AU CHOIX DAW

## Reaper

Reaper est très flexible : il faut bien régler la source et la plage temporelle.

### OBJECTIF

Tu exportes les pistes sélectionnées comme stems. La zone d'export doit commencer à 0 seconde et aller jusqu'à la fin du morceau.

- 1 **Nomme les pistes.** Kick, Snare, Bass, Guitar\_L, Guitar\_R, Lead\_Vocal, Adlibs ...
- 2 **Prépare les instruments virtuels.** Les pistes MIDI / instruments virtuels doivent être rendus en audio. Clic droit sur la piste → Freeze ou Render.
- 3 **Marque la zone d'export.** Time Selection de 0 seconde à la fin du morceau, avec quelques secondes de marge pour les queues.
- 4 **Sélectionne les pistes.** Maintiens `Ctrl` (Windows) ou `Cmd` (Mac) et clique les pistes.
- 5 **Ouvre la fenêtre Render.** `File > Render`
- 6 **Règle la source.** Source = **Stems (Selected Tracks)**.
- 7 **Règle Bounds.** Bounds = **Time Selection**.
- 8 **Règle le format.** WAV, sample rate du projet, 24 bits ou 32 bits float. Active l'option Mono si disponible.
- 9 **Règle les noms.** Utilise la wildcard `$track` pour nommer automatiquement chaque fichier d'après le nom de piste.
- 10 **Lance l'export.** Choisis le dossier puis clique sur *Render*.
- 11 **Contrôle.** Nouveau projet Reaper → glisse tous les fichiers au début → tout doit être synchrone.

← RETOUR AU CHOIX DAW

## 9.7 · OPEN SOURCE

### Audacity

Audacity n'est pas une DAW de production classique comme Cubase ou Logic : il faut donc faire particulièrement attention au point de départ commun.

#### OBJECTIF

Toutes les pistes doivent commencer à 0 seconde. Si une piste entre plus tard, le début du fichier doit contenir du silence. Sinon les pistes se décalent à l'import.

- 1 **Sauvegarde ton projet.** Crée d'abord une copie de sauvegarde.
- 2 **Sélectionne toutes les pistes.** `Ctrl + A` (Windows) ou `Cmd + A` (Mac).
- 3 **Aligne le début sur 0 seconde.** `Shift + Home` étend la sélection au début du projet. S'il y a de l'audio avant 0 seconde, supprime-le avec `Ctrl + T`.
- 4 **Ajoute un court silence au début.** `Générer > Silence` 0,5 à 2 secondes. Important : ajouter le même silence sur toutes les pistes.
- 5 **Vérifie les mutes.** En export multiple, Audacity n'exporte que les pistes non mutées.
- 6 **Ouvre la fenêtre d'export.** `Fichier > Exporter > Exporter Audio`
- 7 **Choisis Plusieurs fichiers.** Active l'option *Plusieurs fichiers*.
- 8 **Découpage par Tracks.** « Split files based on » = **Tracks**.
- 9 **Sélectionne WAV.** 24 bits si possible ; 16 bits est meilleur que MP3, mais 24 bits reste la recommandation pour le mixing.

- 10 Paramètre les noms.** Option utilisant le nom de piste — d'où l'importance de bien nommer en amont.
- 11 Lance l'export.** Choisis un dossier cible — Audacity crée un fichier par piste.
- 12 Contrôle.** Importe tout dans un nouveau projet à 0 seconde, vérifie la synchronisation.

← RETOUR AU CHOIX DAW

9.8 · APPLE

## GarageBand

GarageBand ne peut pas exporter plusieurs pistes individuelles en même temps aussi confortablement qu'une DAW pro. Il faut donc passer chaque piste en solo et l'exporter une par une.

### OBJECTIF

Chaque piste est exportée individuellement. Pour rester synchrone, le morceau doit toujours démarrer à la mesure 1.

- 1 Copie le projet.** Crée une sauvegarde.
- 2 Nomme les pistes.** Kick, Snare, Bass, Guitar, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal ... Si GarageBand ne reprend pas le nom, renomme manuellement le fichier à l'export.
- 3 Vérifie le début du morceau.** Le morceau doit commencer à la mesure 1. Les pistes qui entrent plus tard doivent être exportées comme fichiers démarrant à la mesure 1 — ce qui se fait automatiquement si tu exportes tout le morceau avec une seule piste en solo.
- 4 Vérifie les effets du master.** Pour les exports dry, désactive les effets de mastering sur le master/bus.
- 5 Passe la première piste en solo.** Icône casque/solo — seule cette piste doit être audible. Pour une version dry : désactive reverb, delay et autres effets sur cette piste. Pour une version wet : laisse les effets actifs.
- 6 Exporte la piste.** Partager > Exporter le morceau sur le disque WAV ou AIFF, compression désactivée. Nom de fichier exemple : `Lead_Vocal_dry.wav` OU `Guitar_wet.wav` .
- 7 Passe à la piste suivante.** Désactive le solo, active le solo sur la piste suivante, exporte de nouveau. Répète pour chaque piste.
- 8 Versions dry et wet.** Si les effets sont importants : `Lead_Vocal_dry.wav` + `Lead_Vocal_wet.wav` .
- 9 Contrôle.** Importe toutes les pistes dans un nouveau projet, mets-les au début — tout doit être synchrone.

← RETOUR AU CHOIX DAW

9.6 · PRESONUS

## Studio One

Studio One a une fonction Stems dédiée, parfaitement adaptée à ce besoin.

## OBJECTIF

Les marqueurs *Song Start* et *Song End* doivent définir toute la zone d'export. Toutes les pistes exportées démarrent alors au marqueur *Song Start*.

- 1 **Nomme les pistes.** Kick, Snare, Bass, Synth\_Pad, Lead\_Vocal, Backing\_Vocal, Reverb\_Return ...
- 2 **Place les marqueurs.** *Song Start* à la mesure 1, *Song End* à la fin du morceau — avec de la marge pour les queues.
- 3 **Vérifie le master bus.** Désactive limiteurs/maximizers/plugins de mastering. Pour les effets essentiels, exporte aussi une version wet.
- 4 **Ouvre Export Stems.** `Song > Export Stems`
- 5 **Sélectionne les Channels.** Pour le mixing, Channels (au lieu de Tracks) est souvent plus pratique car cela inclut les canaux d'effets et returns. Choisis pistes audio, pistes d'instruments, canaux d'effets si pertinents ; bus seulement en plus.
- 6 **Règle la zone.** Range = **Between Song Start/End Marker**.
- 7 **Règle le format.** WAV, 24 bits / 32 bits float, sample rate du projet. Active *Preserve Mono Tracks* si disponible.
- 8 **Choisis le dossier.** Nouveau dossier, ex. `Artist_Songtitle_StudioOne_Stems_120BPM` .
- 9 **Lance l'export.** Clique OK / Export.
- 10 **Contrôle.** Projet vide → importe tous les fichiers à la mesure 1 → tout doit être synchrone.

← RETOUR AU CHOIX DAW

## 10. Check final avant l'envoi

---

- Toutes les pistes importantes sont-elles exportées individuellement ?
- Tous les fichiers commencent-ils à 0 seconde ou à la mesure 1 ?
- Les fichiers sont-ils en WAV ou AIFF ?
- Le MP3 a-t-il été évité ?
- Les fichiers sont-ils nommés clairement ?
- Les plugins de mastering sur le canal master sont-ils désactivés ?
- Y a-t-il des versions dry sans effets ?
- Y a-t-il des versions wet quand les effets sont importants ?
- Les queues de reverb et de delay sont-elles préservées ?
- BPM, tonalité et titres de référence sont-ils notés ?
- Un test d'import rapide a-t-il été fait dans un nouveau projet ?

## 11. Structure de dossier recommandée

---

Crée un dossier principal pour ton morceau :

```
Artist_Songtitle_120BPM_LaMineur/  |- 01_Dry_Stems/  |- 02_Wet_Stems/  |- 03_Reference_Mix/  |-  
04_Infos/  |- infos_morceau.txt
```

Dans le dossier Infos, ajoute un simple fichier texte avec nom d'artiste, titre, BPM, tonalité, son recherché, titres de référence et remarques sur effets ou automatisations.

### EXEMPLE SIMPLE DE FICHER D'INFOS

```
Artiste :           Max Muster  
Morceau :          Night Drive  
BPM :             120  
Tonalité :         La mineur  
Son recherché :    Mix pop/rock moderne et puissant, voix  
                  nettes, guitares larges.  
  
Titres de référence :  
  Titre 1 : exemple pour le son voix  
  Titre 2 : exemple pour le son batterie  
  Titre 3 : exemple pour la loudness globale et l'ambiance  
  
Remarques :  
- Le delay sur la guitare lead au refrain est essentiel  
  et doit être conservé.  
- La piste voix dry est sans effets.  
- Une piste voix wet avec ma reverb de demo est fournie.
```

## 12. La règle à retenir

---

### À RETENIR

**Exporte chaque piste individuellement en WAV, fais-les toutes commencer à la mesure 1, et nomme-les clairement.**

PRÊT À ENVOYER

**Tout est prêt ? Envoie tes pistes maintenant.**

Pistes nommées, plugins de mastering désactivés, queues non coupées ? Alors envoie-les nous.

**ENVOYER MES PISTES →**

Encore des doutes ? **Envoie-nous un mail rapide** — nous répondons sous 24 heures.

**PEAK-STUDIOS**

Mixing · Mastering · Audio-Ausbildung

[www.peak-studios.de](http://www.peak-studios.de)

Stand 21.05.2026