

# Studio 2|6 und Studio 6|8

24 Bit, 192 kHz USB 2.0 Audio-Interfaces

## Bedienungsanleitung



# Inhaltsverzeichnis

## 1 Übersicht — 1

- 1.1 Einleitung — 1
- 1.2 Über dieses Handbuch — 1
- 1.3 Alle Hardware-Merkmale der Studio-Series Interfaces — 2
- 1.4 Übersicht über die Software-Funktionen von Studio One Artist — 2
- 1.5 Lieferumfang — 3

## 2 Verkabelung — 5

- 2.1 Anschlüsse auf der Vorderseite — 5
- 2.2 Anschlüsse auf der Rückseite — 7
- 2.3 Blockschaltbild — 9
  - 2.3.1 Studio 2|6 — 9
  - 2.3.2 Studio 6|8 — 10

## 3 Anschluss an einen Computer — 11

- 3.1 Installation unter Windows — 11
  - 3.1.1 Universal Control AI (nur Windows) — 11
  - 3.1.2 Loopback-Aufnahme (nur Windows) — 13
- 3.2 Installation unter macOS — 14
- 3.3 Einsatz der Studio-Series Interfaces mit anderen beliebten Audioprogrammen — 14

## 4 Kurzanleitung für Studio One Artist — 17

- 4.1 Installation und Autorisierung — 17
- 4.2 Einrichten von Studio One — 18
  - 4.2.1 Konfiguration von Audiogeräten — 19
  - 4.2.2 Konfiguration von MIDI-Geräten — 19
- 4.3 Anlage eines neuen Songs — 23
  - 4.3.1 Konfiguration der Anschlüsse — 24
  - 4.3.2 Anlage von Audio- und Instrumenten-Spuren — 25

### 4.3.3 Aufnahme auf eine Audiospur — 26

- 4.3.4 Hinzufügen virtueller Instrumente und Effekte — 27

## 5 Technische Spezifikationen — 29

- 5.1 Spezifikationen — 29

## 6 Garantiebestimmungen — 31

- 6.1 PreSonus-Garantie und Verbraucherschutz — 31







## 1 Übersicht

### 1.1 Einleitung



**Vielen Dank**, dass Sie sich für ein PreSonus® Studio-Series Audio-Interface entschieden haben. PreSonus Audio Electronics hat für die Herstellung der Studio-Series Audio-Interfaces ausschließlich hochwertige Bauteile verwendet, sodass dieses Gerät Ihnen über Jahre hinaus treue Dienste leisten wird. Die Studio-Series eröffnet live und im Studio ganz neue Dimensionen der Audibearbeitung und bietet unter anderem folgende Ausstattungsmerkmale: übersteuerungsfeste Class-A Mikrofon-Preamps, verlässliche Pegelanzeigen, Cue Mix A/B-Funktion, hochauflösende DA-Wandlung mit 24 Bit/192 kHz. etc. Sie benötigen lediglich einen Computer mit einem freien USB 2.0 Port, ein paar Mikrofone und Kabel, aktive Lautsprecher und natürlich Ihre Instrumente, um mit der Aufnahme zu beginnen.

### 1.2 Über dieses Handbuch

Bitte lesen Sie sich diese Bedienungsanleitung vollständig durch, um sich mit den Funktionen, Programmen und der ordnungsgemäßen Verkabelung vertraut zu machen, bevor Sie Ihr Studio-Series Audio-Interface an Ihren Computer anschließen. Auf diese Weise können Sie Probleme bei der Installation und Inbetriebnahme vermeiden.

Viele Merkmale und Funktionen sind auf beiden Studio-Series Interfaces gleichermaßen zu finden. Bei Unterschieden wird zunächst

das Studio 2|6 und anschließend das Studio 6|8 beschrieben.

In dieser Bedienungsanleitung finden Sie immer wieder **Profi-Tipps**, die Ihnen helfen werden, schnell zu einem Experten für Ihr Studio-Series Interface zu werden.

### 1.3 Alle Hardware-Merkmale der Studio-Series Interfaces

- 24 Bit/192 kHz Samplingrate
- Studio 2|6: 2 XMAX-L Solid State Preamps
- Studio 6|8: 4 Class A XMAX Mikrofonvorverstärker
- 2 Instrumenteneingänge
- MIDI I/O
- Hochauflösende Analog-Digital-Wandler (114 dB Dynamik)
- Cue Mix A/B-Funktion
- USB 2.0 Audio-Interface
- Kopfhörerausgang
- Analoges Direct-Monitoring
- Solides Stahl-Gehäuse
- DAW Studio One® Artist im Lieferumfang
- Kompatibel mit Cubase, Digital Performer, Logic, Nuendo, Sonar, Studio One etc.
- Kompatibel mit macOS und Windows®

### 1.4 Übersicht über die Software-Funktionen von Studio One Artist

Zum Lieferumfang aller PreSonus Audio-Interfaces gehört die Aufnahmesoftware PreSonus Studio One® Artist mit mehr als 4 GB Plug-Ins, Loops und Samples: Hier ist alles enthalten, was Sie für die Aufnahme und Produktion von Musik benötigen.

Die Kurzanleitung in Abschnitt 4 in diesem Handbuch unterstützt Sie bei der Konfiguration Ihres Studio-Series Interfaces und bietet einen kurzen Überblick über die Funktionen von Studio One.

- Unbegrenzte Anzahl von Tracks, Inserts und Aux-Wegen
- 20 hochwertige Native Effects Plug-Ins: Amp-Simulation (Ampire), Delay-Effekte (Analog Delay, Beat Delay), Distortion (RedLightDist®), Dynamikbearbeitung (Channel Strip, Kompressor, Gate, Expander, Fat Channel, Limiter, Tricomp®), Equalizer (Channel Strip, Fat Channel, Pro EQ), Modulationseffekte (Autofilter, Chorus, Flanger, Phaser, X-Trem), Halleffekte (Mixverb®, Room Reverb) sowie Audio-Werkzeuge (Binaural Pan, Mixtool, Phase Meter, Spectrum Meter, Tuner)
- Mehr als 4 GB Loops, Samples und Instrumente, unter anderem der virtuelle Sample Player Presence, der virtuelle Drumcomputer Impact, der

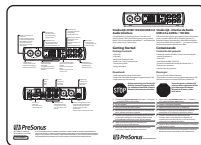
virtuelle Sampler SampleOne®, der virtuelle polyphone Analog-Modeling-Synth Mai Tai und der virtuelle subtraktive Analog-Synthesizer Mojito

- Innovatives und intuitives MIDI-Mapping
- Viele leistungsfähige Drag-and-Drop-Funktionen für einen schnelleren Workflow
- Verfügbar für macOS und Windows

## 1.5 Lieferumfang

Im Lieferumfang Ihres Studio-Series Interfaces finden Sie folgende Komponenten:

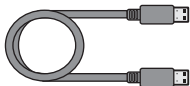
- Studio 2|6 bzw. Studio 6|8 Audio-Interface mit 24 Bit / 192 kHz



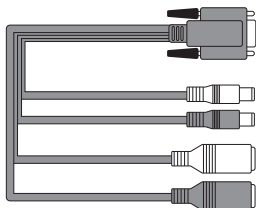
- Kurzanleitung



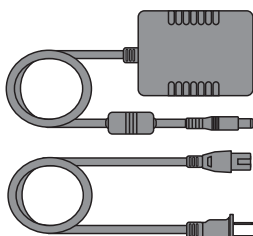
- Anleitung für die Studio One Tastaturbefehle



- 0,5 m langes USB-Kabel



- MIDI-/S/PDIF-Kabelpeitsche (nur Studio 6|8)



- Externes Netzteil (nur Studio 6|8)



Hinweise zur Gesundheit, Sicherheit und Konformität von PreSonus

**Profi-Tipp:** Die mitgelieferte Software und alle Treiber für Ihre PreSonus Studio-Series Audio-Interfaces stehen in Ihrem My.PreSonus-Benutzerkonto zum Download bereit. Bitte besuchen Sie <http://my.presonus.com> und registrieren Sie Ihr Studio-Series Interface, um auf Ihre Downloads und Lizenzen zugreifen zu können.

## 2 Verkabelung

### 2.1 Anschlüsse auf der Vorderseite



**Mikrofoneingänge.** Ihr Studio-Series Interface ist mit hochwertigen Mikrofonvorverstärkern für jeden beliebigen Mikrofontypus ausgestattet. Das Studio 2|6 bietet speziell für die Stromversorgung über den USB-Bus optimierte XMAX-L Solid State Mikrofon-Preamps. Das Studio 6|8 verfügt über XMAX-Mikrofonvorverstärker mit einer Class A Eingangsstufe, gefolgt von einer Dual-Servo-Gain-Stufe.

Alle Eingangskanäle Ihres Studio-Series Audio-Interfaces sind als Combo-Buchsen ausgeführt. Dieser praktische Anschluss kann wahlweise einen 6,35 mm Klinken- oder einen XLR-Stecker aufnehmen.

**Instrumenten-Eingänge.** Die 6,35 mm TS-Buchsen für die Kanäle 1 und 2 können mit passiven Instrumenten (Gitarre, Bass etc.) belegt werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Wahltaste für Eingangssignal..**

**Profi-Tipp:** Aktive Instrumente verfügen über einen internen Vorverstärker oder geben ihr Signal mit Linepegel aus. Aktive Instrumente sollten Sie eher an einem Line- als an einem Instrumenteneingang anschließen. Wenn Sie eine Quelle mit Linepegel an einem Instrumenten-Eingang anschließen, kann dieser nicht nur beschädigt werden, sondern das Audiosignal ist zudem extrem laut und häufig auch verzerrt.

**Line-Eingänge.** Die symmetrische dreipolige (TRS) 6,35 mm Klinkenbuchse ist für Line-Quellen ausgelegt. Typische Line-Quellen sind beispielsweise Synthesizer, CD/DVD-Player sowie die meisten Signalprozessoren. Die ersten zwei 6,35 mm Klinkeneingänge können zwischen Linepegel und Instrumenteneingang umgeschaltet werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Wahltaste für Eingangssignal..**

**Anmerkung:** Wie bei jedem Gerät mit Audioeingängen wird beim Anschluss eines Mikrofons oder einer Line-Quelle sowie beim Aktivieren/Deaktivieren der Phantomspeisung eine kurze Pegelspitze am Audioausgang erzeugt. Wir empfehlen daher dringend, den Trim-Regler im entsprechenden Kanal herunterzuregulieren, bevor Sie ein Kabel umstecken oder die Phantomspeisung ein- oder ausschalten. Diese einfache Maßnahme kann die Lebensdauer Ihres Equipments um Jahre verlängern.



**Wahltaste für Eingangssignal.** Die ersten beiden Eingangskanäle bieten eine Taste zur Auswahl der Eingangsquelle, mit der Sie die 6,35 mm Buchsen zwischen Instrumenten- und Linepegel umschalten können. Wenn die Taste leuchtet, ist der Eingang für Line-Quellen wie Synthesizer oder Gitarren-Amp-Modeler ausgelegt. Drücken Sie die Taste hingegen, wenn Sie den Instrumenten-Preamp zum Anschluss von Gitarren oder passiven Bassgitarren aktivieren möchten.



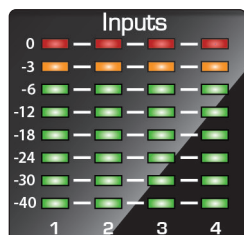
**48-Volt Phantomspeisung.** Die Mikrofoneingänge der Studio-Series Interfaces bieten eine 48 V Phantomspeisung. Drücken Sie die Taste 48V, um die Phantomspeisung für die Mikrofoneingänge ein- oder auszuschalten: Wenn die Phantomspeisung für die Mikrofonvorverstärker aktiv ist, leuchtet die Taste blau. .



**ACHTUNG:** Phantomspeisung wird nur für Kondensatormikrofone benötigt. Bestimmte dynamische Mikrofone, insbesondere Bändchenmikrofone, können dadurch irreparabel beschädigt werden. Schalten Sie die Phantomspeisung also aus, wenn sie nicht benötigt wird. Lesen Sie zuerst die Bedienungsanleitung Ihres Mikrofons, bevor Sie die Phantomspeisung aktivieren.

**XLR-Belegung für Phantomspeisung:**

Pin 1 = MASSE Pin 2 = +48V Pin 3 = +48V



**Eingangspegelanzeigen.** Diese LED-Pegelanzeigen zeigen den Pegel an den analogen Eingängen Ihres Studio-Series Interfaces. Die roten Clip-LEDs leuchten auf, sobald der Pegel am Eingang -0,5 dBFS überschreitet. Ab diesem Pegel kommt es zu einer Übersteuerung der AD-Wandler mit hörbaren Verzerrungen. Verwenden Sie die Gain-Steuerung, um die Pegel unterhalb dieser Grenze zu halten.



**Ausgangspegelanzeigen.** Diese Pegelanzeigen stellen den Signalpegel der ersten beiden Treiber-Rückführungen (Main Left/Right) dar. Diese Anzeigen bieten dieselbe Auflösung wie die Eingangspegelanzeigen und stellen den Signalpegel vor dem Pegelsteller für den Main-Ausgang dar.



**Sync-LED.** Diese LED zeigt an, ob Ihr Studio-Series Audio-Interface auf Ihren Computer synchronisiert ist. Sofern keine Synchronisierung verfügbar ist, blinkt die LED abwechselnd rot und blau.



**Direct-Monitoring.** Mit der Taste Direct wird die Quelle für das Monitoring über den Kopfhörer und die Summenausgänge nach folgendem Muster überblendet:

- Sofern das Direct-Monitoring deaktiviert ist, hören Sie nur das Wiedergabesignal Ihres Computers.
- Bei aktiviertem Direct-Monitoring leuchtet die Taste blau und Sie hören einen 50/50-Mix aus dem Playback des Computers und dem Signal am Eingang des Interfaces.



**Cue A/B.** Über diese Taste wählen Sie die Quelle für den Kopfhörerausgang. Sofern die Taste nicht leuchtet, werden die Wiedergabe-Streams 1 und 2 auf den Kopfhörerausgang geroutet. Drücken Sie die Taste, um stattdessen die Wiedergabe-Streams 3 und 4 über Kopfhörer auszugeben.

**Eingangspegelregler.** Über diese Regler lässt sich eine Verstärkung von bis zu 80 dB (-15 bis +65 dB) für die Mikrofon- und Instrumenteneingänge und von bis zu



40 dB (-20 bis +20 dB) für die Line-Eingänge variabel einstellen.



**Kopfhörerlautstärke.** Über diesen Regler steuern Sie den Ausgangspegel für den Kopfhörerausgang auf der Rückseite.

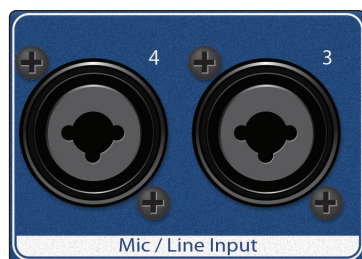


**Main.** Der Main-Regler steuert den Ausgangspegel für die Main-Ausgänge Links/Rechts auf der Rückseite des Studio-Series Interfaces im Bereich von -80 dB bis 0 dB. Dieser Regler hat einen rein dämpfenden Effekt.

## 2.2 Anschlüsse auf der Rückseite



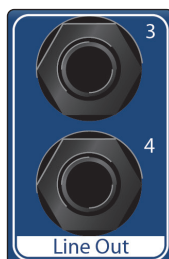
**Kopfhörerausgang.** Der rückseitige Kopfhörerausgang kann zwischen den Wiedergabe-Streams 1/2 und 3/4 umgeschaltet werden. Diese entsprechen den Streams der Ausgänge Main Links/Rechts und Line 3/4. Über die **Taste Cue A/B** schalten Sie zwischen den Streams um.



**Mic/Line-Eingänge (Studio 6|8).** Diese Combo-Eingangsbuchsen für Mikrofon/Line sind für den Anschluss von Mikrofonen (XLR) und Linepegel-Quellen (6,35 mm TRS-Klinke) ausgelegt.



**Main-Ausgänge.** Das sind die Hauptsummenausgänge für Ihr Studio-Series Interface. Der Ausgangspegel für die Main-Ausgänge wird über den Main-Pegelsteller auf der Gerätevorderseite eingestellt. Die Wiedergabe-Streams 1 und 2 werden auf diese Ausgänge geroutet.



**Line-Ausgänge.** Über diese symmetrischen 6,35 mm Klinkenausgänge lassen sich externe Geräte wie Kopfhörerverstärker, Signalprozessoren und zusätzliche Monitore ansteuern. Jeder Ausgang bietet einen eigenen Wiedergabe-Stream (Wiedergabe-Streams 3 und 4).

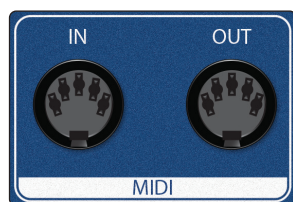


**Anschluss für MIDI-/S/PDIF-Kabelpeitsche (Studio 6|8).** Schließen Sie hier die Kabelpeitsche mit den MIDI- und S/PDIF-Anschlüssen an.

- MIDI steht für „Musical Instrument Digital Interface“, bietet aber neben der Ansteuerung von Instrumenten und Sequenzern noch viele weitere Einsatzmöglichkeiten. Die MIDI-Ein- und -Ausgänge können zum Anschluss unterschiedlichster MIDI-Geräte wie beispielsweise von Keyboard-Controllern oder zur Übertragung von MIDI-Machine-Control- und MIDI-Timecode-Befehlen genutzt werden.

***Anmerkung:** MIDI überträgt keine Audiosignale, sondern wird nur zum Triggern oder Steuern von Audioquellen wie virtuellen Instrumenten oder Hardware-Synthesizern genutzt. Stellen Sie sicher, dass die MIDI-Daten auf die richtige Hard- oder Software gespeist bzw. von dieser empfangen werden. Zudem müssen Sie ggf. die Ausgänge Ihrer Hardware-Audioquellen auf die Eingänge Ihres Studio-Series Interfaces routen. Weitere Informationen zum MIDI-Setup und -Einsatz finden Sie im Handbuch Ihres MIDI-Geräts.*

- Der S/PDIF-Standard erlaubt die Übertragung von zwei Audiokanälen mit bis zu 24 Bit / 96 kHz. Über die S/PDIF-I/Os können Sie mit Ihrem Studio 6|8 Interface zudem Wordclock-Signale auf externe Digitalgeräte ausgeben und von diesen empfangen.



**MIDI-Anschlüsse (Studio 2|6).** Dies sind die MIDI-Ein- und -Ausgangsbuchsen.

- MIDI steht für „Musical Instrument Digital Interface“, bietet aber neben der Ansteuerung von Instrumenten und Sequenzern noch viele weitere Einsatzmöglichkeiten. Die MIDI-Ein- und -Ausgänge können zum Anschluss unterschiedlichster MIDI-Geräte wie beispielsweise von Keyboard-Controllern oder zur Übertragung von MIDI-Machine-Control- und MIDI-Timecode-Befehlen genutzt werden.

***Anmerkung:** MIDI überträgt keine Audiosignale, sondern wird nur zum Triggern oder Steuern von Audioquellen wie virtuellen Instrumenten oder Hardware-Synthesizern genutzt. Stellen Sie sicher, dass die MIDI-Daten auf die richtige Hard- oder*



Software gespeist bzw. von dieser empfangen werden. Zudem müssen Sie ggf. die Ausgänge Ihrer Hardware-Audioquellen auf die Eingänge Ihres Studio-Series Interfaces routen. Weitere Informationen zum MIDI-Setup und -Einsatz finden Sie im Handbuch Ihres MIDI-Geräts.



**Power-Schalter (Studio 6|8)** Hierbei handelt es sich um den Power-Schalter Ihres Studio 6|8.



**USB 2.0 Anschluss** Über diesen Port verbinden Sie Ihr Interface aus der Studio-Series mit Ihrem Computer. Obwohl es sich bei den Studio-Series Interfaces um vollwertige USB 2.0 Geräte handelt, sind sie vollständig kompatibel zu USB 3.0. Schließen Sie Ihr Studio-Series Interface in keinem Fall an einer USB-Schnittstelle der Version 1.1 (oder darunter) an.

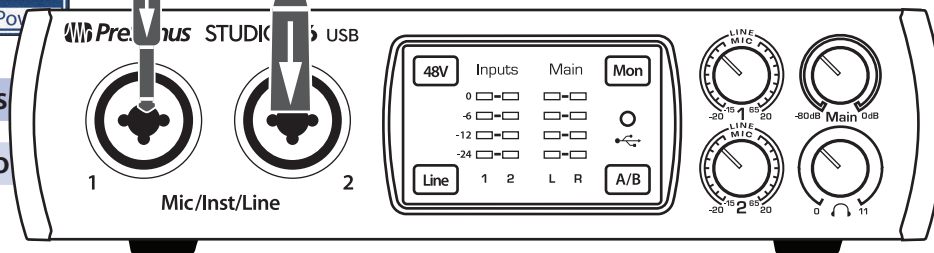


dem Modell Studio 2|6 wird über diesen Anschluss auch eine Stromversorgung über den USB-Bus bereitgestellt.

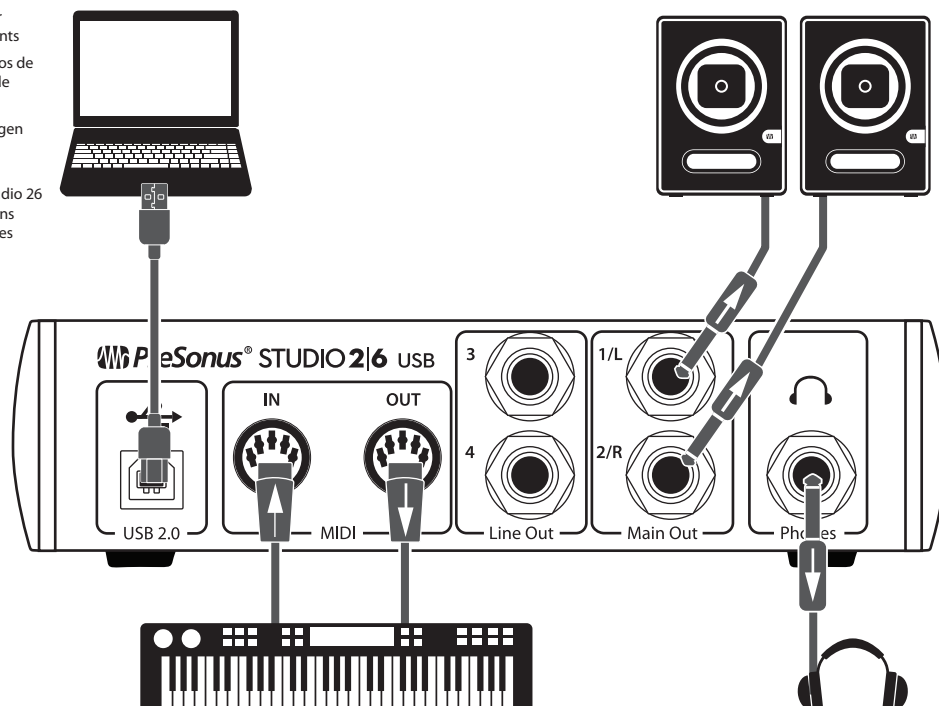
**Power-Anschluss (Studio 6|8)** An dieser Buchse schließen Sie das externe 12 V Netzteil aus dem Lieferumfang an.

## 2.3 Blocks

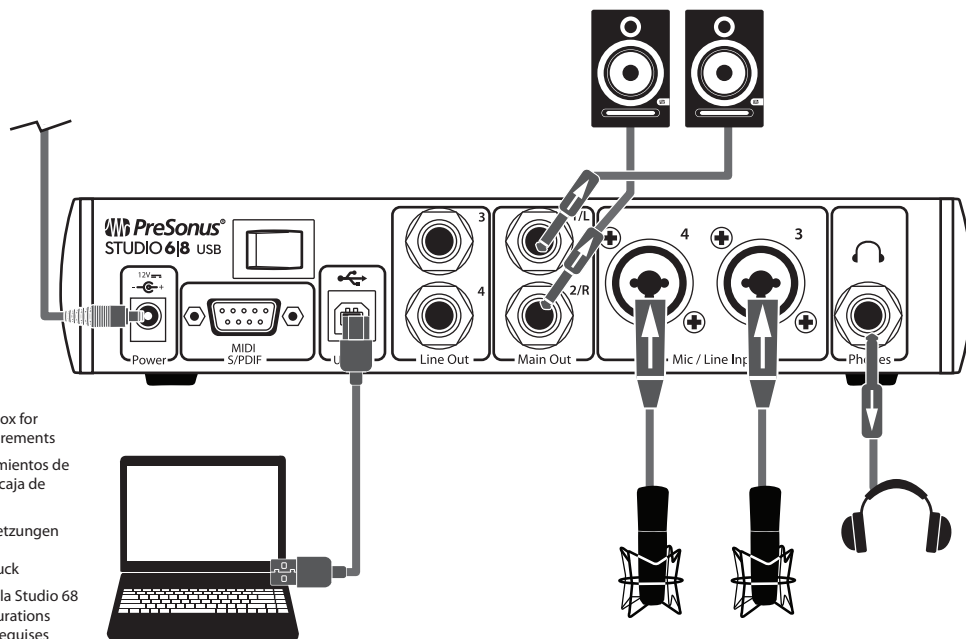
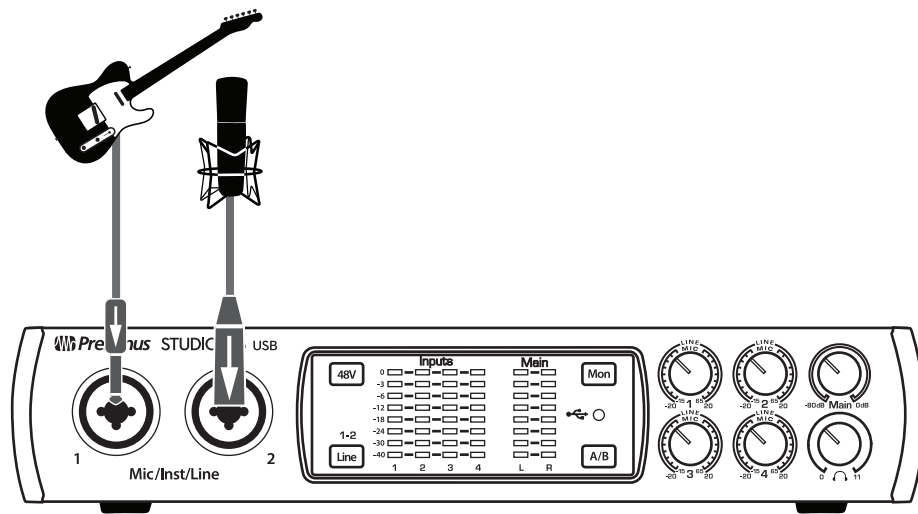
### 2.3.1 Studio



See Studio 26 box for computer requirements  
Vea los requerimientos de hardware en la caja de Studio 26  
Systemvoraussetzungen siehe Studio 26  
Packungsaufdruck  
Voir la boîte de la Studio 26 pour les configurations informatiques requises



### 2.3.2 Studio 6|8



See Studio 68 box for  
computer requirements  
Vea los requerimientos de  
hardware en la caja de  
Studio 68

Systemvoraussetzungen  
siehe Studio 68  
Packungsaufdruck

Voir la boîte de la Studio 68  
pour les configurations  
informatiques requises

## 3 Anschluss an einen Computer

Ihr Interface aus der Studio-Serie ist ein leistungsstarkes Audio-Interface mit professionellen Audiowerkzeugen und einer flexiblen Monitoring-Steuerung. Besuchen Sie vor dem Anschluss an den Computer die Seite [www.presonus.com](http://www.presonus.com), um sich über die aktuellen Systemvoraussetzungen zu informieren.

**Hinweis:** Die Prozessorgeschwindigkeit, die RAM-Größe sowie die Kapazität und Geschwindigkeit der Festplatten haben einen entscheidenden Einfluss auf die Leistung. Ein schnellerer Prozessor und mehr RAM verringern die Latenz (Verzögerung) und steigern die allgemeine Leistung.

Der Windows ASIO-Treiber und das Installationsprogramm für Universal Control für macOS und Windows stehen in Ihrem My.PreSonus-Benutzerkonto zum Download zu Verfügung. Dazu müssen Sie sich allerdings zuerst auf <http://my.presonus.com> in Ihr Benutzerkonto einloggen oder ein Konto anlegen, um Ihr Interface aus der Studio-Serie zu registrieren. Im Anschluss an die Registrierung stehen dann alle Software-Downloads in Ihrem My.PreSonus-Benutzerkonto bereit.

### 3.1 Installation unter Windows

Laden Sie das Installationsprogramm für Universal Control aus Ihrem My.PreSonus-Konto herunter. Verbinden Sie Ihr Interface aus der Studio-Serie mit einem freien USB 2.0 oder 3.0 Port und starten Sie das Installationsprogramm. Das Installationsprogramm führt Sie durch alle Installationsschritte. Diese Anwendung installiert die ASIO- und WDM-Treiber sowie Universal Control. Lesen Sie bitte jede Meldung sorgfältig durch.

Es wird empfohlen, vor der Installation alle Programme zu schließen.

Das Installationsprogramm für das Interface aus der Studio-Serie führt Sie durch alle Installationsschritte. Lesen Sie bitte jede Meldung aufmerksam durch, damit Sie Ihr Interface aus der Studio-Serie nicht zu früh anschließen.

**Profi-Tipp:** Es empfiehlt sich, aktive Anti-Viren-Programme vorübergehend zu beenden, um Probleme bei der Installation zu verhindern.

#### 3.1.1 Universal Control AI (nur Windows)



Universal Control ist eine leistungsfähige Anwendung zur Hardware-Steuerung aller PreSonus-Interfaces. Mit ihrer Hilfe können Sie jedes PreSonus-Interface überwachen, das mit Ihrem Computer oder dem Netzwerk des Computers verbunden ist.

Nach dem Start von Universal Control wird das Startfenster eingeblendet. In diesem Fenster können Sie alle Einstellungen für den ASIO-Treiber verwalten.



**Sample Rate.** Hier verändern Sie die Samplingrate.

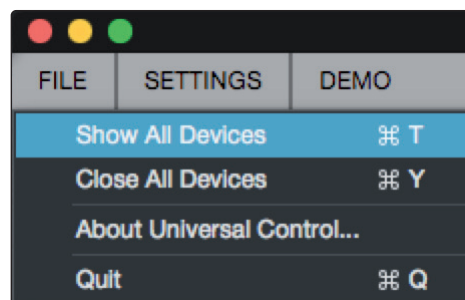
Sie können die Samplingrate auf 44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 oder 192 kHz einstellen. Eine höhere Samplingrate sorgt für eine bessere Aufnahmequalität, allerdings steigt parallel auch die Dateigröße und der Bedarf an System-Ressourcen, die zur Verarbeitung der Audiodaten notwendig sind.

**Clock Source (Studio 68).** Hier wählen Sie die digitale Clock-Quelle aus. In diesem Menü wählen Sie als Clock-Quelle für Ihr Studio 68 Interface entweder Internal oder External S/PDIF.

**Block Size.** Hier stellen Sie die Puffergröße ein.

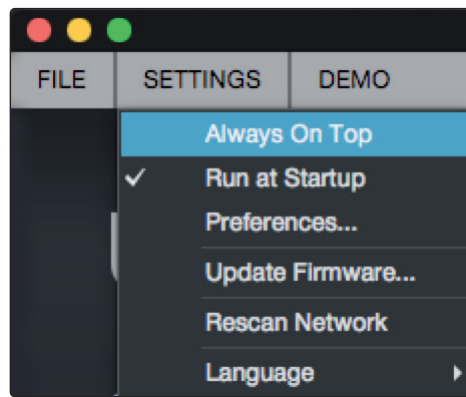
In diesem Menü kann die Puffergröße auf Werte zwischen 64 und 2.048 Samples eingestellt werden. Durch ein Absenken der Puffergröße minimieren Sie die Latenz. Gleichzeitig werden höhere Anforderungen an die Leistung Ihres Computers gestellt. Grundsätzlich sollten Sie die Puffergröße so niedrig einstellen, dass Ihr System bei diesem Wert problemlos arbeitet. Wenn im Audiopfad Artefakte wie Poppgeräusche, Klicks oder Verzerrungen auftreten, heben Sie zuerst die Puffergröße an.

Wenn Sie die Blockgröße anpassen, wird der Safe-Modus automatisch für die bestmögliche Performance abgeglichen.



**Datei-Menü.** Dient zur Verwaltung aller mit Universal Control verbundenen Geräte.

- **Alle anzeigen.** Öffnet die Steuerungsfenster für alle unterstützten und mit Universal Control verbundenen Geräte.
- **Alle schließen.** Schließt alle geöffneten Steuerungsfenster.
- **Über Universal Control.** Blendet Informationen zur Version und Firmware ein.
- **Beenden.** Schließt die Anwendung Universal Control sowie alle Hardware-Steuerungsfenster.



**Einstellungen-Menü** Erlaubt eine Anpassung der Optionen für Universal Control nach Ihren Vorgaben.

- **Immer im Vordergrund.** Sorgt dafür, dass das Startfenster von Universal Control auch dann sichtbar ist, wenn andere Anwendungen aktiv sind.
- **Beim Starten ausführen.** Öffnet Universal Control automatisch beim Start Ihres Computers.
- **Einstellungen.** Dient zur Auswahl der Sprache sowie zur Anpassung der Darstellungsoptionen (siehe unten).
- **Netzwerk durchsuchen.** Durchsucht das Netzwerk sowie den lokalen Datenbus (USB oder FireWire) nach allen unterstützten PreSonus-Produkten.
- **Sprache** Erlaubt die Auswahl der Menüsprache (Englisch, Französisch, Deutsch, Koreanisch, vereinfachtes Chinesisch oder Spanisch).

### 3.1.2 Loopback-Aufnahme (nur Windows)

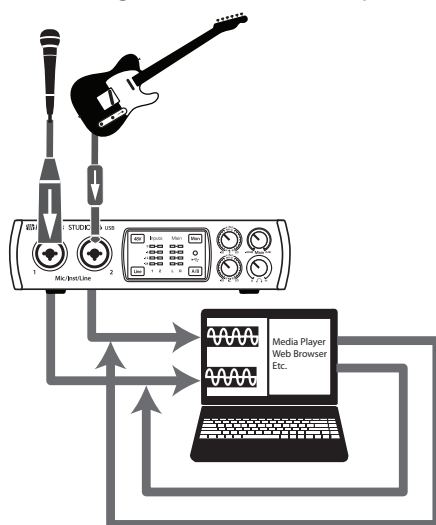
Die Windows-Treiber für die interfaces der Studio-Series unterstützen zwei parallele Audiostreams, sodass Sie die Ausgabe einer Anwendung mit einer anderen Anwendung aufzeichnen können. Diese Loopback-Funktion lässt sich in verschiedenen Situationen praktisch einsetzen:

- Aufnahme des Audiosignals eines Computerspiels oder YouTube-Videos für Podcasts oder Live-Streaming
- Live-Aufnahme des Gesangs zu einem im Web Browser oder Media Player wiedergegebenen Karaoke-Track

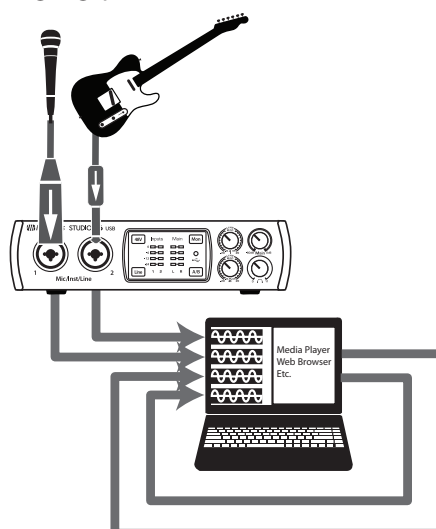
**Profi-Tipp:** Da die interfaces der Studio-Series unter OS X als klassenkompatible Core-Audio-Geräte verwaltet werden, stehen diese virtuellen Streams dort nicht zur Verfügung. Mit Hilfe von Software von Drittherstellern lässt sich diese Funktion jedoch auch unter OS X bereitstellen.

Unter Universal Control AI aktivieren/deaktivieren Sie die Loopback-Funktion und wählen die Streams für die Audioaufnahme aus.

Wenn Sie Loopback und die Option „Merge Loopback with 1/2“ aktivieren, wird das Audiosignal der anderen Anwendung zusammen mit den an den Analogeingängen 1 und 2 angeschlossenen Audioquellen im StudioLive AR Mixer aufgenommen.



Wenn Sie Loopback und die Option „Dedicated Loopback Inputs“ aktivieren, wird das Audiosignal der anderen Anwendung auf dem letzten Eingangspaar (AR8: 9/10, AR12: 15/16, AR16: 19/20) aufgenommen.



**Profi-Tipp:** Bei beiden Möglichkeiten müssen Sie in der Audioanwendung, die Sie aufnehmen möchten, Ausgang 1 und 2 auswählen. Wählen Sie in der Aufnahmesoftware in jedem Fall die Ausgänge 3 und 4, um eine Rückkopplungsschleife zu vermeiden.

## 3.2 Installation unter macOS

Ihr Studio-Series Interface arbeitet unter macOS als klassenkompatibles Core Audio Gerät. Entsprechen werden für Geräte aus der Studio-Series keine Treiber benötigt.

**Profi-Tipp:** Nach der Installation enthält der Ordner „Programme“ das Programm Universal Control. Über diese Anwendung können Sie UC Surface starten. Am besten legen Sie im Dock eine Verknüpfung für einen schnellen Zugriff an.

## 3.3 Einsatz der Studio-Series Interfaces mit anderen beliebten Audioprogrammen

Eine ausführliche Anleitung zur Einrichtung von Studio One Artist sowie ein kurzes Tutorial zu den wichtigsten Funktionen finden Sie in Abschnitt 4 in diesem Handbuch. Natürlich können Sie Ihr Studio-Series Interface mit praktisch jeder Audio-Aufnahme-Anwendung verwenden, die Core Audio oder ASIO unterstützt. Informationen zur

Auswahl des Treibers für Ihr Studio-Series Interface als Audiogerät in Ihrer Audioanwendung erhalten Sie in der zugehörigen Dokumentation.

Im Folgenden finden Sie eine grundlegende Anleitung zur Treiber-Konfiguration in einigen bekannten Audioprogrammen.

#### **Steinberg Cubase 4+**

1. Starten Sie Cubase.
2. Wählen Sie Geräte | Geräte konfigurieren.
3. Wählen Sie im Geräte-Setup aus der Spalte Geräte den Eintrag „VST-Audiosystem“ aus.
4. Wählen Sie als ASIO-Treiber den Eintrag für Ihr PreSonus Studio-Series Interface aus.
5. Klicken Sie auf „Wechseln“, um den Studio-Series-Treiber zu aktivieren.
6. Nach erfolgreicher Treiberauswahl können Sie unter Geräte | VST-Verbindungen die gewünschten Ein- und Ausgänge aktivieren.

#### **Ableton Live 5+**

1. Starten Sie Ableton Live.
2. Wählen Sie Optionen | Voreinstellungen | Audio.
3. Wählen Sie Treibertyp: ASIO | Audiogerät: ASIO [Studio-Series Interface].
4. Wählen Sie „Eingangskonfig.“ und aktivieren Sie die gewünschten Eingangskanäle.
5. Wählen Sie „Ausgangskonfig.“ und aktivieren Sie die gewünschten Ausgangskanäle.
6. Jetzt können Sie die Ein- und Ausgänge Ihres Studio-Series Interface für Ihre in Live erstellten Tracks auswählen.

#### **Apple Logic Pro/Express 7+:**

1. Starten Sie Logic Pro/Express.
2. Wählen Sie Logic | Einstellungen | Audio.
3. Wählen Sie den Reiter „Geräte“ aus.
4. Setzen Sie im Reiter „Core Audio“ den Haken im Feld „Aktiviert“.
5. Wählen Sie aus der Geräteliste den Eintrag für Ihr Studio-Series Interface.
6. Sie werden gefragt, ob Sie Logic neu starten möchten. Starten Sie Logic neu.
7. Ihr Studio-Series Interface bietet spezielle I/O-Labels, die den Workflow beschleunigen. Um diese Labels in Logic zu nutzen, wählen Sie Optionen | Audio | I/O Labels aus.
8. Die zweite Spalte in diesem Fenster heißt „Kommt vom Treiber“. Aktivieren Sie alle Beschriftungen für Ihr Studio-Series Interface. Schließen Sie das Fenster.
9. Nun ist Ihr Studio-Series Interface einsatzbereit.

#### **Avid Pro Tools 9+**

1. Starten Sie Pro Tools.
2. Wählen Sie Setup | Hardware und dort in der Geräteliste den Eintrag für Ihr Studio-Series Interface. Klicken Sie auf OK.
3. Wählen Sie Setup | Playback Engine und wählen Sie in der Auswahlliste ganz oben den Eintrag für Ihr Studio-Series Interface. Klicken Sie auf OK.

#### **Cakewalk Sonar 6+**

1. Starten Sie Sonar.
2. Wählen Sie Options | Audio... und klicken Sie auf den Reiter „Advanced“.
3. Stellen Sie die Option „Driver Mode“ auf „ASIO“ um.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „OK“.
5. Starten Sie Sonar neu.
6. Wählen Sie Options | Audio... und klicken Sie auf den Reiter Drivers.
7. Markieren Sie alle Ein- und Ausgangs-Treiber, deren Namen mit dem Namen Ihres Studio-Series-Produkts beginnen.
8. Wählen Sie Options | Audio... und klicken Sie auf den Reiter „General“.
9. Stellen Sie für die Option „Playback Timing Master“ „[Studio-Series Modell]... DAW Out 1“ ein.
10. Stellen Sie für die Option „Recording Timing Master“ „[Studio-Series Modell]... DAW Out 2“ ein.



## 4 Kurzanleitung für Studio One Artist



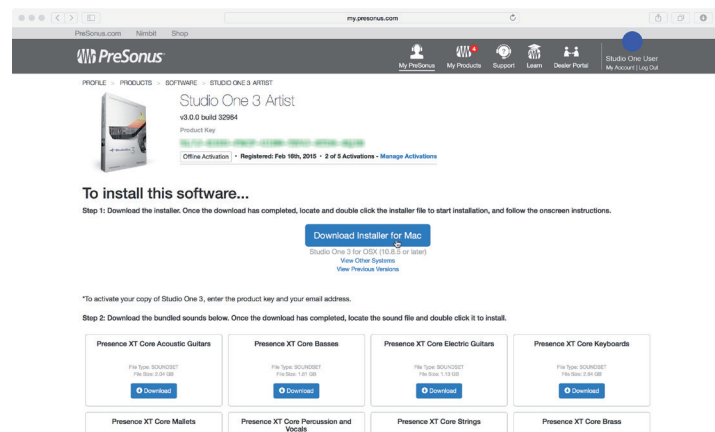
Alle professionellen Recording-Produkte von PreSonus werden mit der Aufnahme- und Produktionssoftware Studio One Artist ausgeliefert. Egal, ob Sie Ihr erstes oder 15. Album aufnehmen – Studio One Artist bietet alle notwendigen Werkzeuge, um eine Darbietung perfekt aufzunehmen und zu mischen.

**Profi-Tipp:** Als geschätzter PreSonus-Kunde sind Sie zudem zu einem vergünstigten Upgrade auf Studio One Professional berechtigt. Weitere Einzelheiten über das Studio One Upgrade-Programm für PreSonus-Kunden finden Sie unter <https://shop.presonus.com/products/software/studio-one-prods>.

### 4.1 Installation und Autorisierung

Nachdem Sie die Audio-Interface-Treiber installiert und Ihr Audio-Interface an Ihren Computer angeschlossen haben, können Sie die mitgelieferte Musikproduktionssoftware PreSonus Studio One Artist zur Aufnahme, Mischung und allgemein zur Produktion von Musik verwenden. Um Studio One Artist zu installieren, loggen Sie sich in Ihr My.PreSonus-Konto ein und registrieren Ihr Interface. Mit der Registrierung Ihrer Hardware in Ihrem My.PreSonus-Konto wird der Produktschlüssel für Studio One Artist automatisch Ihrem Konto hinzugefügt.

#### Herunterladen und Ausführen des Studio One Installationsprogramms



Für die Installation laden Sie das Installationsprogramm von Studio One Artist von Ihrem My.PreSonus-Konto auf den Computer herunter, den Sie verwenden möchten.

**Windows:** Starten Sie das Installationsprogramm für Studio One Artist und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

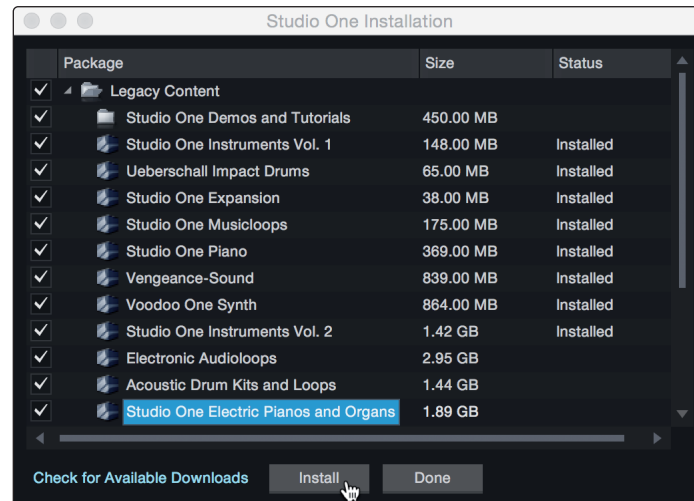
**Mac:** Ziehen Sie die Anwendung Studio One Artist in den Programm-Ordner auf Ihrer Mac-Festplatte.

## Autorisierung von Studio One

Wenn Sie Studio One auf Ihrem Computer zum ersten Mal starten, wird eine Verbindung zu Ihrem My.PreSonus-Konto hergestellt und die Registrierung wird überprüft. Um eine problemlose Autorisierung zu gewährleisten, laden Sie das Installationsprogramm auf den Computer herunter, den Sie damit verwenden möchten und sorgen Sie dafür, dass beim ersten Start der Software eine Internetverbindung besteht.

## Installation der Bundle-Inhalte für Studio One Artist

Studio One Artist wird mit zahlreichen Demos und Tutorials, Instrumenten, Loops und Samples ausgeliefert. Studio One Artist wird im Bundle mit allen Extras ausgeliefert, die Sie für die Musikproduktion benötigen.



Wenn Sie Studio One zum ersten Mal starten, werden Sie aufgefordert, die zugehörigen Inhalte zu installieren. Wählen Sie die gewünschten Inhalte aus und klicken Sie auf „Installieren“. Die Inhalte werden dann automatisch von Ihrem My.PreSonus-Benutzerkonto heruntergeladen und installiert.

**Profi-Tipp:** Unter Umständen werden Sie aufgefordert, Ihre My.PreSonus-Kontodaten anzugeben. Wenn Sie die Option „Meine Zugangsdaten speichern“ auswählen, können Sie in Zukunft direkt auf Ihre Käufe im PreSonus Marketplace zugreifen.

## 4.2 Einrichten von Studio One

Studio One Artist arbeitet eng mit den PreSonus Interfaces zusammen und bietet somit eine einzigartige Integration und eine vereinfachte Einrichtung. Wenn Sie Studio One Artist starten, wird automatisch die Startseite geöffnet. Auf dieser Seite bieten sich Möglichkeiten zur Dokumenten-Verwaltung und Geräte-Konfiguration sowie adaptierbare Künstler-Profile, ein News-Feed sowie Links zu Demos und Anleitungen von PreSonus. Wenn Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist, werden diese Links aktualisiert, sobald neue Anleitungen auf der PreSonus-Webseite angeboten werden.

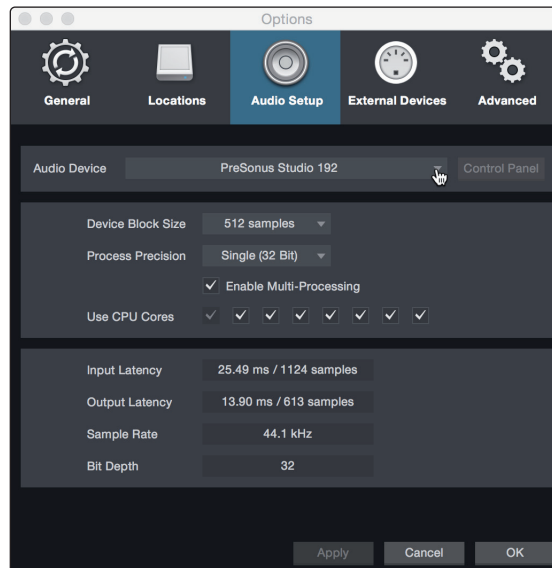
Vollständige Informationen zu allen Aspekten von Studio One Artist finden Sie im Referenzhandbuch im PDF-Format, das in Studio One integriert ist. Die Informationen in dieser Anleitung decken nur die grundlegenden Aspekte von Studio One Artist ab und sollen dabei helfen, das Programm so schnell wie möglich einzurichten und damit aufzunehmen.

### 4.2.1 Konfiguration von Audiogeräten

In der Mitte der Startseite finden Sie den Bereich „Einstellungen“. Studio One Artist durchsucht Ihr System automatisch nach allen verfügbaren Treibern und wählt einen Treiber aus. Sofern ein PreSonus-Treiber zur Verfügung steht, wird dieser automatisch ausgewählt.



Sofern Ihr Gerät beim Start von Studio One nicht auf der Startseite angeboten wird, klicken Sie im Bereich „Einstellungen“ auf den Link „Audiogerät einstellen“, um das Fenster für die Audiogeräte zu öffnen.



Klicken Sie hier auf den Reiter „Audioeinstellungen“ und wählen Sie den Gerätetreiber aus dem Auswahlmennü.

### 4.2.2 Konfiguration von MIDI-Geräten

Über das Fenster „Externe Geräte“ in Studio One Artist können Sie Ihr MIDI-Masterkeyboard, Ihre Expander und MIDI-Bedienoberflächen einrichten. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Ihr MIDI-Masterkeyboard und weitere Expander einrichten. Im Referenzhandbuch in Studio One finden Sie Anleitungen zur Einrichtung anderer MIDI-Geräte.

Wenn Sie ein MIDI-Interface oder ein USB-Controller-Keyboard eines Drittanbieters verwenden, müssen Sie die Treiber für diese Geräte installieren, bevor Sie mit diesem Abschnitt fortfahren. Lesen Sie bitte die Dokumentation Ihrer MIDI-Hardware, in der alle Installationsschritte beschrieben sind.

**Sofern Sie zu diesem Zeitpunkt keine MIDI-Geräte besitzen, springen Sie zu Abschnitt 4.3.**

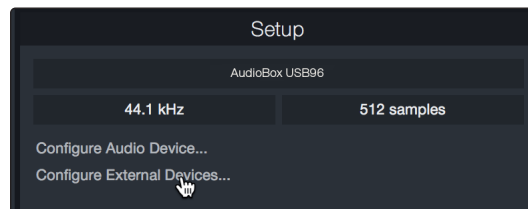
## Einrichten eines externen MIDI-Master-Keyboards über die Startseite

Ein MIDI-Keyboard-Controller ist ein Hardware-Gerät, das zum Einspielen sowie zur Steuerung anderer MIDI-Geräte, virtueller Instrumente und zum Bearbeiten von Software-Parametern dient. In Studio One Artist werden diese Geräte als Keyboards bezeichnet und diese müssen zuerst eingerichtet werden, bevor man sie nutzen kann. In einigen Fällen dient Ihr MIDI-Keyboard-Controller auch als Klangerzeuger. In Studio One Artist werden die Controller-Funktionalität und die Klangerzeugung als zwei separate Geräte angesehen: als ein MIDI-Keyboard-Controller und als ein Klangerzeuger. Die MIDI-Bedienelemente (Klaviatur, Regler, Fader etc.) werden als Keyboard eingerichtet. Das Soundmodul wird dagegen als Instrument angemeldet.

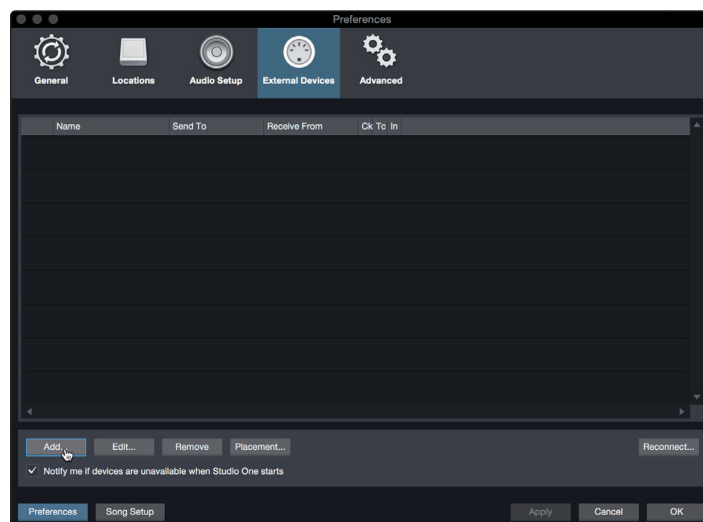
Sie können Sie Ihre externen MIDI-Geräte über den Bereich Einstellungen auf der Startseite konfigurieren. Bevor Sie einen neuen Song für die Aufnahme einrichten, sollten Sie sich einen Moment Zeit nehmen und die externen Geräte konfigurieren.

Verbinden Sie den MIDI Out Ihres externen MIDI-Controllers mit einem MIDI In Ihres PreSonus Audio-Interfaces (sofern vorhanden) oder eines anderen MIDI-Interfaces. Sofern Sie einen USB-MIDI-Controller verwenden, verbinden Sie ihn mit Ihrem Computer und schalten Sie ihn ein.

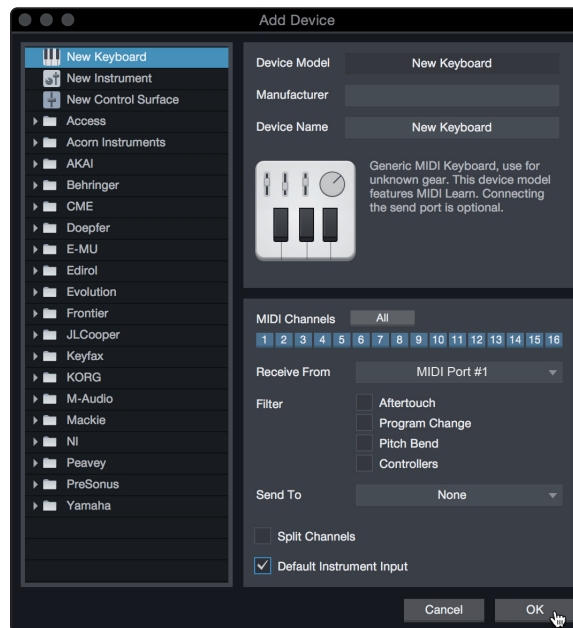
1. Klicken Sie auf der Startseite im Bereich „Einstellungen“ auf den Link „Externe Geräte einstellen“, um das Fenster „Externe Geräte“ zu öffnen.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“. Das Fenster „Gerät hinzufügen“ wird geöffnet.



- Wählen Sie im Menü auf der linken Seite Ihren MIDI-Controller aus der Hersteller/Geräte-Liste. Sofern Ihr MIDI-Controller nicht aufgeführt ist, wählen Sie den Eintrag „Neues Keyboard“. An diesem Punkt können Sie den Namen Ihres Keyboards anpassen, indem Sie den Hersteller und den Gerätenamen angeben.



- Sie müssen zudem festlegen, welche MIDI-Kanäle zur Kommunikation mit diesem Keyboard benutzt werden. In den meisten Fällen sollten Sie alle MIDI-Kanäle anwählen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie einfach alle 16 Kanäle an.
- In Studio One können Sie bestimmte Steuerbefehle herausfiltern. Wenn Sie in Studio One beispielsweise Aftertouch-, Pitch-Bend-, Programmwechsel- oder sogar alle CC-Befehle ignorieren möchten, stellen Sie den Filter entsprechend ein.
- Wählen Sie im Auswahlménú „Empfangen von“ den MIDI-Eingang Ihres MIDI-Interfaces ein, auf dem Studio One Artist MIDI-Daten empfangen soll (also den MIDI-Port, an dem Ihr Keyboard angeschlossen ist).

**Profi-Tipp:** Wählen Sie im Auswahlménú „Senden an“ den MIDI-Interface-Ausgang aus, über den Studio One Artist MIDI-Daten an den Klangerzeuger ausgibt. Sofern Ihr Keyboard-Controller keine MIDI-Daten von Studio One empfangen muss, treffen Sie hier keine Auswahl.

- Wenn Sie nur dieses eine Keyboard zur Steuerung Ihrer externen Synthesizer und virtuellen Instrumente verwenden, sollten Sie das Feld neben dem Eintrag „Standardinstrumenteneingang“ aktivieren. Dadurch wird Ihr Keyboard in Studio One Artist automatisch zur Steuerung aller MIDI-Geräte genutzt.
- Klicken Sie auf „OK“.

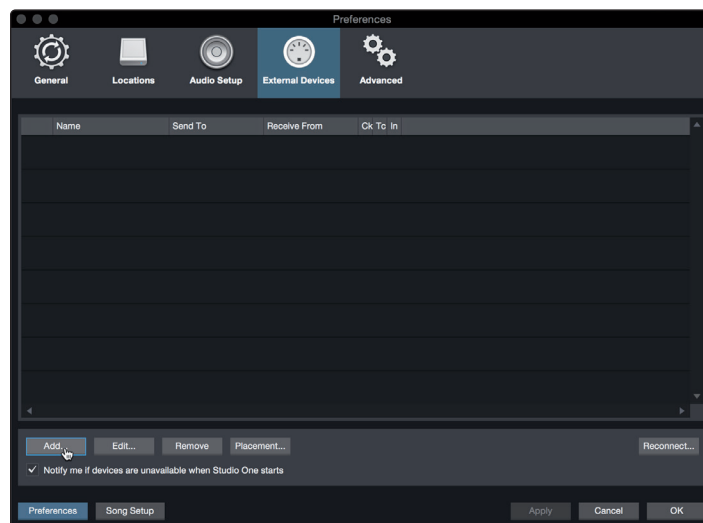
Wenn Sie einen Klangerzeuger anschließen möchten, lassen Sie das Fenster „Externe Geräte“ geöffnet und wechseln zum nächsten Abschnitt. Wenn nicht, schließen Sie das Fenster und springen zum nächsten Abschnitt.

## Einrichten eines externen MIDI-Klangerzeugers über die Startseite

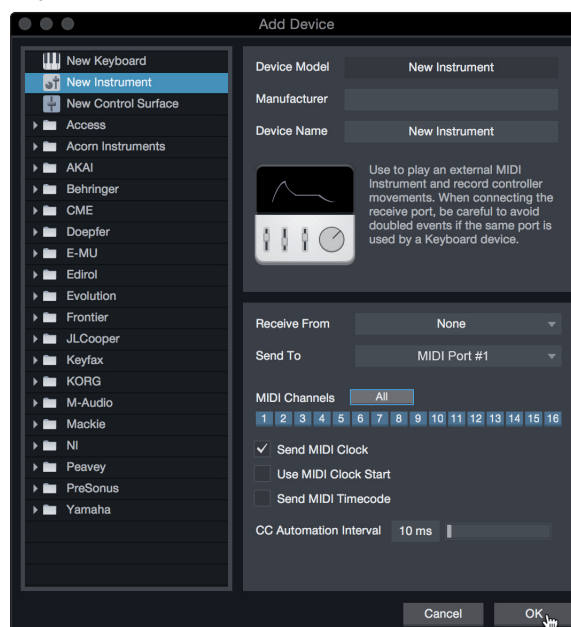
MIDI-Instrumenten-Controller (Keyboards, MIDI-Gitarren etc.) geben musikalische Informationen als MIDI-Daten an Klangerzeuger und virtuelle Instrumente aus, die daraufhin die angesteuerten Sounds wiedergeben. Klangerzeuger sind entweder Standalone-Expander oder, wie z. B. bei Keyboard-Synthesizern, in ein MIDI-Instrument integriert. In Studio One Artist werden alle Klangerzeuger als Instrumente bezeichnet. Nachdem Sie Ihren MIDI-Keyboard-Controller eingerichtet haben, nehmen Sie sich einen Moment Zeit und konfigurieren Sie Ihren Klangerzeuger.

Verbinden Sie den MIDI In Ihres externen Soundmoduls mit dem MIDI Out Ihres PreSonus Audio-Interfaces.

1. Im Fenster „Externe Geräte“ klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“.



2. Wählen Sie im Menü auf der linken Seite Ihr Gerät aus. Sofern Ihr Instrument nicht aufgeführt ist, wählen Sie den Eintrag „Neues Instrument“. An diesem Punkt können Sie den Namen Ihres Keyboards anpassen, indem Sie den Hersteller und den Gerätenamen angeben.



3. Legen Sie zudem fest, welche MIDI-Kanäle zur Kommunikation mit diesem Soundmodul benutzt werden. In den meisten Fällen sollten Sie alle MIDI-Kanäle anwählen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie einfach alle 16 MIDI-Kanäle an.

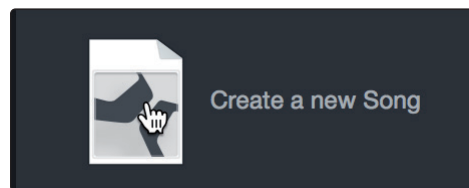
4. Im Auswahlmenü „Senden an“ wählen Sie den MIDI-Interface-Ausgang aus, über den Studio One Artist MIDI-Daten an den Klangerzeuger ausgibt. Klicken Sie auf „OK“ und schließen Sie das Fenster „Externe Geräte“. Nun sind bereit für Ihre ersten Aufnahmen mit Studio One Artist.

Im weiteren Verlauf dieser Kurzanleitung erfahren Sie, wie Sie einen Song einrichten. Zudem erhalten Sie grundlegende Workflow-Tipps zur Navigation in Studio One Artist.

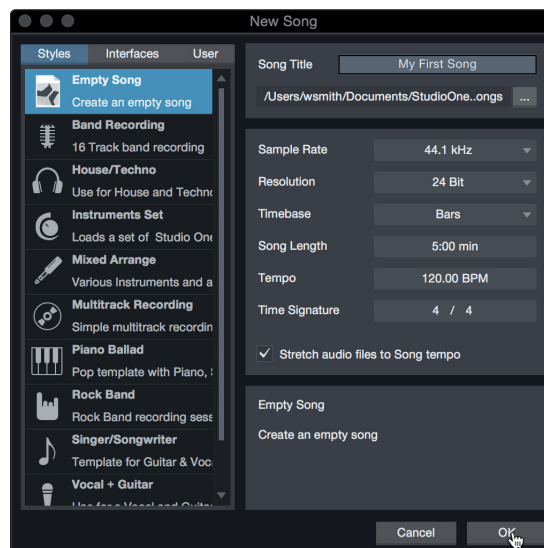
### 4.3 Anlage eines neuen Songs

Nachdem Sie Ihre Audio- und MIDI-Geräte konfiguriert haben, werden wir jetzt einen neuen Song anlegen. Zunächst stellen wir das Standard-Audio-Ein/Ausgabegerät ein.

1. Wählen Sie auf der Startseite „Neuen Song erstellen“.



2. Im Fenster „Neuer Song“ benennen Sie Ihren Song und wählen das gewünschte Verzeichnis aus. Wie Sie sehen, werden auf der linken Seite nun Vorlagen angeboten. Diese Vorlagen enthalten vorbereitete Setups für verschiedene Geräte und Aufnahmesituationen. In diesem Abschnitt wird die Anlage eines Songs mit einer leeren Session erklärt.



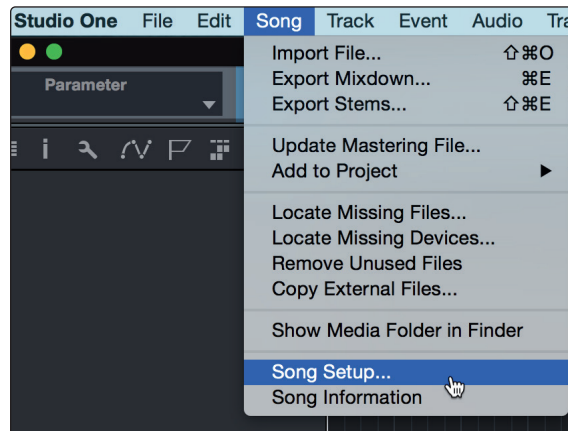
3. Wählen Sie aus der Liste die Vorlage „Leerer Song“ aus. Hier sollten Sie dem Song einen Namen geben und die bevorzugte Samplingrate und Wortbreite für die Aufnahme und die Wiedergabe einstellen. Sie können zudem die Länge Ihres Songs und das Zeitformat für das Zeitlineal (Takte, Sekunden, Samples oder Frames) festlegen. Klicken Sie abschließend auf „OK“.

**Profi-Tipp:** Sofern Sie Loops in Ihren Song importieren möchten, aktivieren Sie die Option „Audiodateien dem Songtempo anpassen“. Loops werden damit mit dem richtigen Tempo importiert.

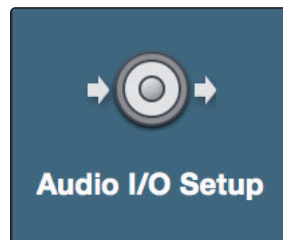


### 4.3.1 Konfiguration der Anschlüsse

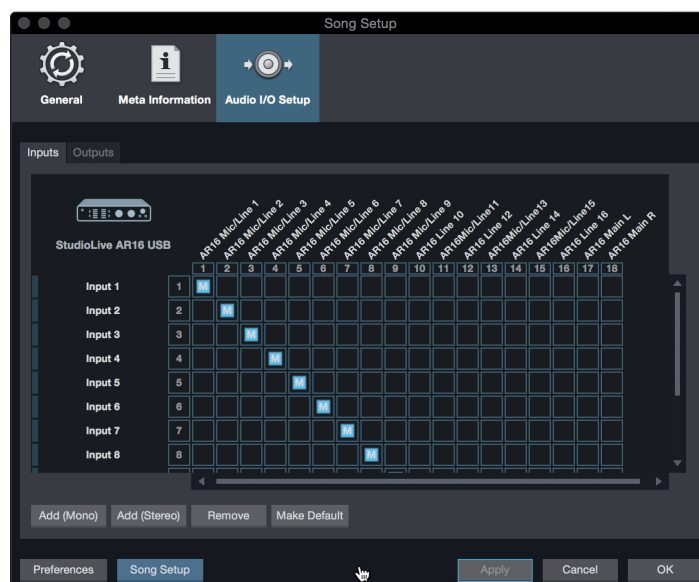
1. Wählen Sie im Song-Menü den Eintrag „Songeinstellungen“, um die Samplingrate und die Auflösung einzustellen sowie Ihre Audio-Anschlüsse zu konfigurieren.



2. Klicken Sie auf den Reiter „Audio I/O“.

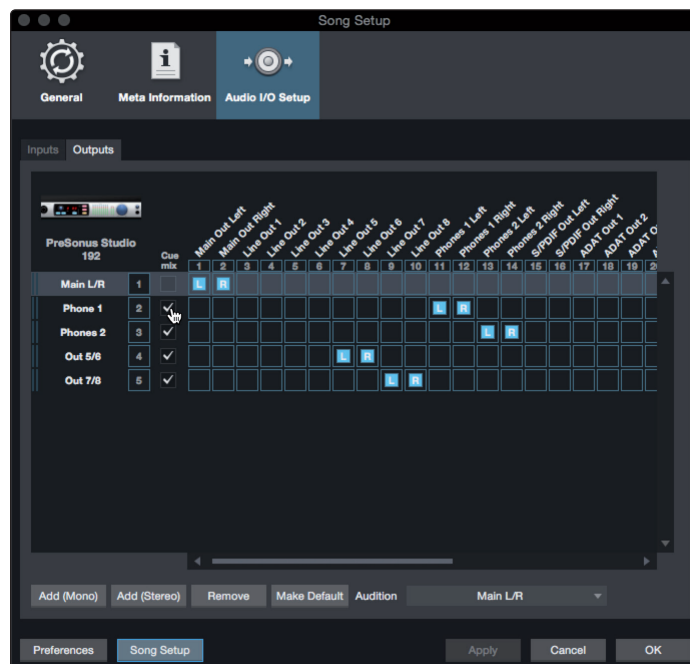


3. Aktivieren Sie im Reiter „Eingänge“ alle Eingänge Ihres PreSonus Studio-Series Audio-Interfaces, die Sie nutzen möchten. Wir empfehlen, dass Sie für jeden Eingang Ihres Interfaces einen Mono-Eingang anlegen. Sofern Sie auch stereophone Aufnahmen erstellen möchten, sollten Sie zudem einige Stereo-Eingänge anlegen.





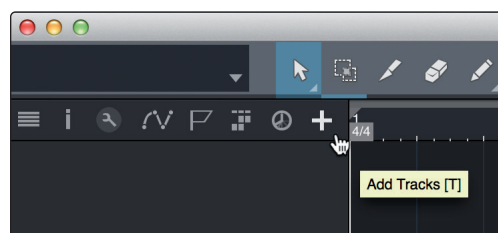
4. Klicken Sie auf den Reiter „Ausgänge“, um alle Ausgänge Ihres Studio-Series Audio-Interfaces zu aktivieren. In der rechten unteren Ecke finden Sie das Auswahlménü „Vorhören“. Hier können Sie den Ausgang wählen, über den Sie die Audiodateien vor dem Import in Studio One Artist vorhören können. Grundsätzlich sollte das der Main-Ausgangs-Bus sein.



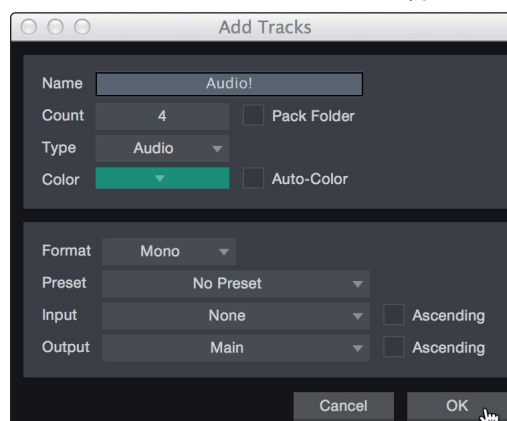
**Profi-Tipp:** Sofern diese I/O-Konfiguration bei jedem Start von Studio One Artist verfügbar sein soll, klicken Sie auf die Schaltfläche „Als Standard“.

### 4.3.2 Anlage von Audio- und Instrumenten-Spuren

1. In der linken oberen Ecke des Arrange-Fensters sehen Sie mehrere Schaltflächen. Die Schaltfläche ganz rechts ist die Schaltfläche „Spuren hinzufügen“. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Fenster „Spuren hinzufügen“ zu öffnen.

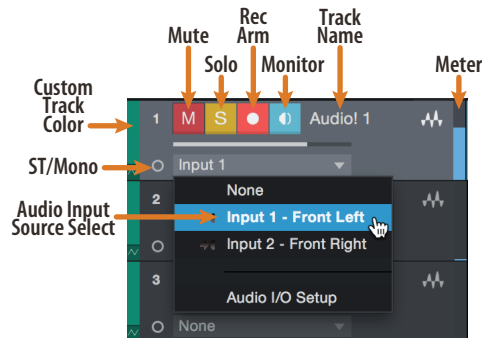


2. Im Fenster „Spuren hinzufügen“ können Sie den Namen und die Farbe der Spur festlegen, ein bestehendes Effekt-Preset hinzufügen und die physikalischen Ein- und Ausgänge der Spur festlegen. Vor allem stellen Sie hier die Anzahl und den Typ der neuen Spuren ein.



- **Audio.** Verwenden Sie diesen Spurtyp für die Aufnahme und die Wiedergabe von Audiodateien.
- **Instrument.** Dieser Spurtyp dient zur Aufnahme und Wiedergabe von MIDI-Daten zur Steuerung externer MIDI-Geräte oder virtueller Instrumenten-Plug-Ins.
- **Automation.** Verwenden Sie diesen Spurtyp zur Anlage von Parameter-Automatisierungen für Ihre Session.
- **Ordner.** Dieser Spurtyp dient zur Organisation Ihrer Session und zur gleichzeitigen Bearbeitung mehrerer Spuren.

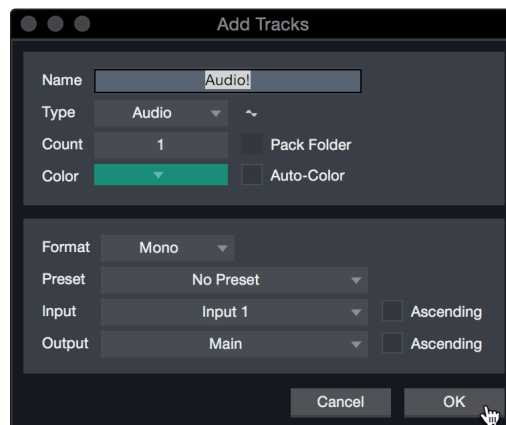
**Profi-Tipp:** Sofern Sie für jeden vorhandenen Eingang eine Spur erzeugen möchten, wählen Sie einfach im Spur-Menü den Eintrag „Spuren für alle Eingänge hinzufügen“.



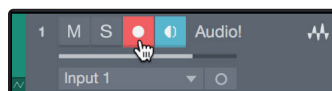
**Anmerkung:** Instrumenten- und Audiospuren sind fast identisch. In der Eingangsquellen-Liste für Instrumentenspuren sind die verfügbaren MIDI-Geräte sowie alle im Song enthaltenen virtuellen Instrumente aufgeführt.

### 4.3.3 Aufnahme auf eine Audiospur

1. Um eine Aufnahme zu starten, legen Sie über das Menü „Spuren hinzufügen“ eine Audiospur an, wählen als Eingang Input 1 Ihres Studio-Series Interfaces und schließen an diesen Eingang ein Mikrofon an.



2. Schalten Sie die Spur aufnahmebereit. Heben Sie den Pegel von Input 1 Ihres Audio-Interfaces an, während Sie in das Mikrofon sprechen. Die Pegelanzeige in Studio One Artist sollte nun entsprechend ausschlagen. Steuern Sie das Gain auf einen maximalen Eingangspegel aus, bei dem gerade noch keine Übersteuerungen (Verzerrungen) auftreten.

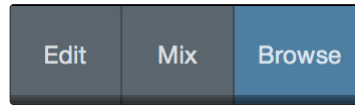


Sie sind bereit für Ihre erste Aufnahme! Ausführliche Informationen finden Sie im Studio One Referenzhandbuch, das Sie unter dem Menüpunkt „Hilfe | Studio One Benutzerhandbuch“ finden.

#### 4.3.4 Hinzufügen virtueller Instrumente und Effekte

Sie können Plug-Ins und Instrumente per Drag-and-Drop aus dem Browser in Ihren Song einfügen. Zudem können Sie Effekte oder Gruppen von Effekten von einem Kanal auf einen anderen ziehen, in zuvor angelegte Effekt-Ketten einfügen und Ihre bevorzugten virtuellen Instrumenten-Presets laden, ohne durch ein Menü zu blättern.

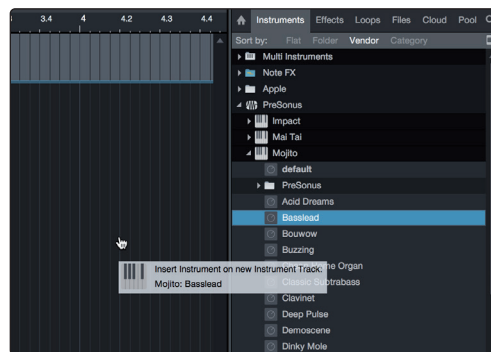
##### Öffnen des Browsers.



In der rechten unteren Ecke des Arrange-Fensters stehen drei Schaltflächen zur Verfügung:

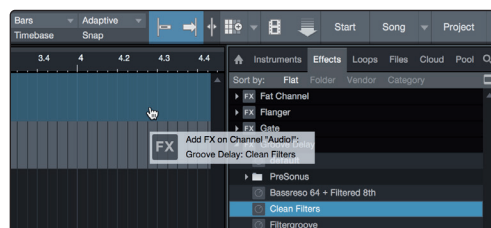
- Die Edit-Schaltfläche öffnet und schließt den Audio/MIDI-Editor.
- Die Mix-Schaltfläche öffnet und schließt das Mixer-Fenster.
- Die Browse-Schaltfläche öffnet den Browser, in dem alle verfügbaren virtuellen Instrumente, Plug-In-Effekte, Audio- und MIDI-Dateien sowie der Pool der Audiodateien eingeblendet sind, die in der aktuellen Session geladen sind.

##### Virtuelle Instrumente per Drag-and-Drop hinzufügen



Um Ihrer Session virtuelle Instrumente hinzuzufügen, öffnen Sie den Browser und klicken auf die Schaltfläche „Instrumente“. Wählen Sie im Instrument-Browser das Instrument oder eines seiner Patches und ziehen Sie es in das Arrange-Fenster. Studio One Artist erzeugt daraufhin automatisch eine neue Spur und lädt das Instrument als Eingang.

##### Effekte per Drag-and-Drop hinzufügen



Um einen Plug-In-Effekt in eine Spur einzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Effekte“ und wählen im Effekte-Browser ein Plug-In oder eines seiner Presets aus. Ziehen Sie das gewünschte Element auf die Spur, in der Sie den Effekt anwenden möchten.

### Audio- und MIDI-Daten per Drag-and-Drop hinzufügen



Audio- und MIDI-Dateien können schnell lokalisiert, vorgehört und in Ihren Song importiert werden, indem Sie sie aus dem Datei-Browser in das Arrange-Fenster ziehen. Wenn Sie die Datei auf eine leere Stelle ziehen, wird eine neue Spur erzeugt und die Datei an der Position platziert, auf der Sie sie abgelegt haben. Wenn Sie die Datei auf eine vorhandene Spur ziehen, wird sie als neuer Part der Spur angelegt.

## 5 Technische Spezifikationen

### 5.1 Spezifikationen

Allgemein	Studio 26	Studio 68
Samplingraten	44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 oder 192 kHz	44,1, 48, 88,2, 96, 176,4 oder 192 kHz
Auflösung Wandler	24 Bit	24 Bit
Dynamikbereich Wandler	114 dB	114 dB
Dynamikbereich Wandler	114 dB	114 dB

### Mikrofoneingänge

Maximalpegel	+4,5 dBu (symmetrisch, min. Gain)	+16 dBu (symmetrisch, min. Gain)
Gain-Bereich	70 dB	80 dB
Frequenzgang	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,1 dB, min. Gain, 48 kHz)	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,15 dB, min. Gain, 48 kHz)
Dynamik	110 dB (A-gew., min. Gain)	114 dB (A-gew., min. Gain)
THD + N	0,004% (1 kHz, -1 dBFS, Nominalpegel)	0,007% (1 kHz, -1 dBFS, Nominalpegel)
EIN	-125 dBu (max. Gain, 150 $\Omega$ , A-gew.)	-130 dBu (max. Gain, 150 $\Omega$ , A-gew.)
Eingangsimpedanz	1,6 k $\Omega$	1,6 k $\Omega$
Phantomspesung	+48 VDC (10 mA insges.)	+48 VDC (10 mA pro Kanal)

### Line-Eingänge

Maximalpegel	+19,5 dBu (symmetrisch, min. Gain)	+22 dBu (symmetrisch, min. Gain)
Gain-Bereich	70 dB	40 dB
Frequenzgang	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,1 dB, min. Gain, 48 kHz)	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,15 dB, min. Gain, 48 kHz)
Dynamik	110 dB (A-gew., min. Gain)	113,9 dB (A-gew., min. Gain)
THD + N	0,007% (1 kHz, -1 dBFS, min. Pegel)	0,007% (1 kHz, -1 dBFS, min. Pegel)
Eingangsimpedanz	10 k $\Omega$	10 k $\Omega$

### Instrumenten-Eingänge

Maximalpegel	+14 dBu (unsymmetrisch, min. Gain)	+15 dBu (unsymmetrisch, min. Gain)
Gain-Bereich	70 dB	80 dB
Frequenzgang	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,15 dB, 48 kHz, min. Gain)	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,1 dB, 48 kHz, min. Gain)
Dynamik	110 dB (A-gew., min. Gain)	114,7 dB (A-gew., min. Gain)
THD + N	0,008% (1 kHz, -1 dBFS, min. Pegel)	0,012% (1 kHz, -1 dBFS, min. Pegel)
Eingangsimpedanz	1 M $\Omega$	1 M $\Omega$

### Line-Ausgänge (Mains)

Maximalpegel	+10 dBu (symmetrisch)	+18 dBu (symmetrisch)
Frequenzgang	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,1 dB, nom. Gain, 48 kHz)	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,2 dB, nom. Gain, 48 kHz)
Dynamik	108 dB (A-gew.)	109 dB (A-gew.)
THD + N	0,0015% (1 kHz, -1 dBFS)	0,001% (1 kHz, -1 dBFS)

## Line-Ausgänge (3/4)

### Studio 26

### Studio 68

Maximalpegel	+10 dBu (symmetrisch)	+18 dBu (symmetrisch)
Frequenzgang	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,1 dB, nom. Gain, 48 kHz)	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,2 dB, nom. Gain, 48 kHz)
Dynamik	113 dB (A-gew.)	109 dB (A-gew.)
THD + N	0,008% (1 kHz, -1 dBFS)	0,0015% (1 kHz, -1 dBFS)

## Kopfhörerausgänge

Maximale Leistung	30 mW/Kanal (56 $\Omega$ Last)	150 mW/Kanal (56 $\Omega$ Last)
Frequenzgang	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,2 dB, 56 $\Omega$ Last, 48 kHz)	20 Hz – 20 kHz (+/- 0,2 dB, 56 $\Omega$ Last, 48 kHz)
Dynamik	104 dB (A-gew., 56 $\Omega$ Last)	107 dB (A-gew., ohne Last)
THD + N	0,009% (1 kHz, -1 dBFS, ohne Last)	0,002% (1 kHz, -1 dBFS, ohne Last)
Zulässiger Impedanzbereich	32 $\Omega$ bis 300 $\Omega$	32 $\Omega$ bis 300 $\Omega$

## 6 Garantiebestimmungen

Hinsichtlich der PreSonus-Garantie für dieses Gerät gelten ausschließlich die folgenden Bedingungen:

### 6.1 PreSonus-Garantie und Verbraucherschutz

DIESE GARANTIE RÄUMT IHNEN BESTIMMTE RECHTE EIN, DIE JEDOCH MÖGLICHERWEISE UM WEITERE ÖRTLICHE RECHTE ERGÄNZT WERDEN. WEITERE IHNEN ZUSTEHENDE RECHTE WIRD PRESONUS NUR IM RAHMEN DER RECHTLICHEN BESTIMMUNGEN AUSSCHLIESSEN, BEGRENZEN ODER AUSSETZEN. DIES SCHLIESST RECHTE AUS EINEM RECHTSWIDRIGEN KAUFVERTRAG EIN. WIR EMPFEHLEN IHNEN, SICH MIT DEN FÜR IHR LAND UND IHRE REGION GELTENDEN GESETZEN VERTRAUT ZU MACHEN.

#### PreSonus-Garantie und EU-Gewährleistungsrecht

Beim Kauf von PreSonus-Produkten gewährt Ihnen das Verbraucherrecht der Europäischen Union zusätzlich zu der Produktgarantie von PreSonus weitere gesetzliche Gewährleistungsrechte. Im Folgenden finden Sie eine Zusammenfassung des Gewährleistungsrechts in der EU sowie der PreSonus-Garantiebestimmungen:

	EU-Verbraucherrecht	PreSonus – beschränkte Gewährleistung
Reparatur oder Ersatz für	Defekte, die zum Zeitpunkt der Lieferung an den Kunden vorhanden sind	Defekte, die nach der Auslieferung an den Kunden auftreten
Garantiefrist	2 Jahre (Mindestdauer) ab dem Erstkaufdatum (oder längere, von PreSonus gewährte Dauer)	1 Jahre ab dem Erstkaufdatum (oder längere, von PreSonus gewährte Dauer)
Kosten	Keine zusätzlichen Kosten	Keine zusätzlichen Kosten
Ansprechpartner für die Anmeldung des Garantieanspruchs	Händler	Technischer Support von PreSonus für Ihre Region

#### Garantieumfang

PreSonus Audio Electronics, Inc., („PreSonus“) gewährt eine Garantie für Defekte an PreSonus-Produkten, die auf offensichtliche Material- oder Herstellungsmängel zurückzuführen sind und bei bestimmungsgemäßem Einsatz auftreten. Diese Herstellergarantie gilt nur für Geräte, die von oder für PreSonus hergestellt wurden und die anhand des darauf angebrachten PreSonus Markenzeichens, Markennamens oder Logos als solche erkennbar sind.

#### Ausnahmen und Beschränkungen

Folgende Sachverhalte sind von der Garantie **ausgeschlossen**:

1. Beschädigungen, die auf Unfälle, missbräuchliche Verwendung, Installationsfehler, Nichtbeachtung der Anweisungen der jeweiligen Bedienungsanleitung oder auf Bedienfehler, Verleih, Produktmodifikationen oder Nachlässigkeit zurückzuführen sind.
2. Beschädigungen, die auf fehlerhafte Erdung, Verkabelung (Strom- oder Signalkabel), auf fehlerhafte Zusatzgeräte oder eine Betriebsspannung außerhalb der (in der Bedienungsanleitung) angegebenen Spezifikationen zurückzuführen sind.
3. Schäden an Treibern oder Lautsprechern, deren Schwingspulen durch Betrieb außerhalb der Spezifikationen oder durch Signalspitzen von anderen Geräten durchgebrannt sind.
4. Transportschäden und Schäden aufgrund unsachgemäßer Handhabung.

5. Beschädigungen in Folge von Reparaturen oder Modifikationen, die durch nicht von PreSonus autorisierte Personen durchgeführt wurden.
6. Produkte, deren Seriennummer verändert, unkenntlich gemacht oder entfernt wurde.
7. Produkte, die von einem nicht von PreSonus autorisierten Händler erworben wurden. (Ausgenommen sind Produkte mit übertragbaren Gewährleistungsansprüchen unter der Voraussetzung, dass der Kunde sich und das Produkt bei PreSonus registriert hat.)

### Garantieberechtigte Personen

Diese Garantie beschränkt sich auf den Erstkäufer des Produkts. (Ausgenommen sind Produkte mit übertragbaren Gewährleistungsansprüchen unter der Voraussetzung, dass der Kunde sich und das Produkt bei PreSonus registriert hat.)

### Garantiezeitraum

Eine einjährige Gewährleistung beginnt mit dem ursprünglichen Kaufdatum beim Händler.

### Leistungen von PreSonus

PreSonus wird Produkte, für die diese Garantiebestimmungen gelten, nach eigenem Ermessen entweder reparieren oder ersetzen, ohne dafür Arbeits- oder Materialkosten zu erheben. Sofern das Produkt zur Garantiebearbeitung an PreSonus geschickt werden muss, gehen die Kosten des Erstversands zu Lasten des Kunden. Die Kosten für die Rücksendung übernimmt PreSonus.

### Garantieanmeldung (USA)

1. Sie müssen ein aktives Benutzerkonto bei PreSonus haben und die Hardware muss unter diesem Konto registriert sein. Sofern Sie kein Konto haben, registrieren Sie sich unter <https://my.presonus.com>.
2. Wenden Sie sich unter +1 (225) 216-7887 an unseren technischen Support oder erstellen Sie unter <http://support.presonus.com> ein Support-Ticket. UM DIE EINSENDUNG EINES NICHT DEFEKTEN PRODUKTS ZU VERMEIDEN, SOLLTEN SIE SICH ALLE SERVICE-ANFRAGEN VON UNSEREN SUPPORT-MITARBEITERN BESTÄTIGEN LASSEN.
3. Sobald Ihre Service-Anfrage geprüft und bestätigt wurde, erhalten Sie eine RMA-Nummer sowie Hinweise zum Versand.
4. Verwenden Sie zum Versand die Originalverpackung. Für den Versand können auch passende Flightcases verwendet werden, allerdings werden eventuelle Transportschäden an diesen Cases NICHT von PreSonus erstattet. Für Produkte, die nicht in der Originalverpackung eingeschickt werden, behält sich PreSonus die Ablehnung einer Garantiereparatur vor. Je nach Produkt und Zustand Ihrer Originalverpackung wird Ihr Produkt möglicherweise nicht in der Originalverpackung zurückgeschickt. Sofern die original Verkaufsverpackung nicht zur Verfügung steht, erhalten Sie Ihr Produkt möglicherweise in einem neutralen, für Ihr Gerät angepassten Karton.

### Garantieanmeldung (außerhalb der USA)

1. Sie müssen ein aktives Benutzerkonto bei PreSonus haben und die Hardware muss unter diesem Konto registriert sein. Sofern Sie kein Konto haben, registrieren Sie sich unter <https://my.presonus.com>.
2. Wenden Sie sich unter [www.presonus.com/buy/international\\_distributors](http://www.presonus.com/buy/international_distributors) an den technischen Support bzw. das Service-Zentrum für Ihre Region und folgen Sie den Anweisungen Ihres PreSonus-Ansprechpartners.



## EINSCHRÄNKUNG STILLSCHWEIGENDER GARANTIEN

EVENTUELLE STILLSCHWEIGENDE GARANTIEN, DARUNTER DIE GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTGÄNGIGKEIT ODER DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN EINSATZZWECK, SIND AUF DIE DAUER DER GARANTIEFRIST BESCHRÄNKT.

Bestimmte Staaten, Länder oder Regionen erlauben keine Begrenzung einer stillschweigenden Garantie, sodass die oben genannte Einschränkung für Sie möglicherweise nicht gültig ist.

## Ausschluss von Schadensersatzleistungen

DIE HAFTUNG VON PRESONUS FÜR JEDES DEFEKTE PRODUKT BESCHRÄNKT SICH AUF DIE REPARATUR ODER DEN ERSATZ DES PRODUKTS, DIE ENTSCHEIDUNG OBLIEGT PRESONUS. BEI EINER ERSATZLIEFERUNG DURCH PRESONUS KANN ES SICH BEI DEM ERSATZGERÄT UM EIN WIEDERAUFBEREITETES PRODUKT HANDELN. PRESONUS LEISTET JEDOCH UNTER KEINEN UMSTÄNDEN SCHADENSERSATZ FÜR UNANNEHMlichkeiten, NUTZUNGSausfall, den Verlust von Gewinnen oder Einsparungen, Schäden an anderen Geräten oder Gegenständen am Nutzungsort sowie, im Rahmen der rechtlichen Möglichkeiten, für zufällige, nachfolgende oder andere Personen- oder sonstige Schäden, selbst wenn Presonus von der Möglichkeit solcher Schadensersatzforderungen in Kenntnis gesetzt wurde.

Bestimmte Staaten, Länder oder Regionen erlauben keine Begrenzung einer stillschweigenden Garantie, sodass die oben genannte Einschränkung für Sie möglicherweise nicht gültig ist.

Wenn Sie Fragen zu den Garantiebedingungen oder zu einem Servicefall haben, wenden Sie sich bitte unter (+1) 225-216-7887 an PreSonus (USA) oder kontaktieren Sie einen der unter [www.presonus.com/buy/international\\_distributors](http://www.presonus.com/buy/international_distributors) aufgeführten internationalen Händler.

Produktmerkmale, Aussehen und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung verändert werden.



# Das streng geheime PreSonus-Rezept für...

## Rote Bohnen mit Reis

### Zutaten:

- 450 g getrocknete rote Kidneybohnen
- 1 große Zwiebel (gewürfelt)
- 3 gewürfelte Selleriestangen
- 1 große grüne Paprikaschote (gewürfelt)
- ca. 1,5 l Gemüsebrühe
- 1 EL „Old Bay“-Gewürz
- ½ Bd. frische Petersilie
- 2 Tl. Grobes Meersalz
- 2 EL Olivenöl
- 1 geräuchertes Eisbein (optional)

### Zubereitung:

1. Spülen Sie die roten Bohnen in kaltem Wasser.
2. Erhitzen Sie das Olivenöl in einem Dampfkochtopf auf mittlerer Hitze. Braten Sie die Zwiebeln, den Sellerie, die Paprika, die Bohnen und das Eisbein (falls vorhanden) an, bis die Zwiebeln glasig werden.
3. Rühren Sie das „Old Bay“-Gewürz, die Petersilie und das Salz hinein.
4. Fügen Sie Gemüsebrühe hinzu, bis Bohnen und Gemüse bedeckt sind.
5. Schließen Sie den Schnellkochtopf und erhöhen Sie die Temperatur, bis der Gardruck erreicht ist
6. Reduzieren Sie die Hitze soweit, dass der Gardruck gerade noch gehalten wird. Kochen Sie das Ganze für 40 Minuten.
7. Warten Sie, bis der Druck von selbst abfällt (20 – 30 Minuten).
8. Nehmen Sie den Deckel ab und verarbeiten Sie das Ganze mit einem Kartoffelstampfer zu einer Creme.
9. Mit Salz und Pfeffer abschmecken.
10. Auf Reis mit Chilisauce und gegrillter Andouille-Wurst (optional) servieren.

# Studio 2|6 und Studio 6|8

24 Bit, 192 kHz USB 2.0 Audio-Interfaces

## Bedienungsanleitung

