Capture™ 3

Software Referenzhandbuch

PreSonus® www.presonus.com

Deutsch

Table of Contents

1 Einführung — 1

1.1 Über dieses Handbuch — 1

2 Installation — 4

2.1 macOS — 4

2.2 Windows — 4

3 Die Startseite — 5

3.1 Benennen und Organisieren von Sessions — 5

3.2 Anlage einer Session — 6

3.2.1 Record Now! — 7

3.3 Öffnen einer Session — 7

3.4 Audio Device und Sample Rate — 8

3.5 Options-Menü — 8

3.5.1 Options-Menü Audio — 8

3.5.2 Options-Menü Timeline Sync — 9

3.5.3 Options-Menü File Handling — 9

3.5.4 Farbschema — 10

4 Die Session-Seite — 11

4.1 Spurspalte — 11

4.1.1 Spurnamen. — 12

4.1.3 Arm All. — 12

4.1.4 Bedienelemente für die Spuren. — 12

4.1.5 Digital Returns. — 12

4.2 Transportfeld — 13

4.3 Zeitanzeige — 13

4.4 Timeline-Lineal — 14

4.5 In der Session navigieren — 14

4.5.1 Zoomen der Timeline — 14

4.5.2 Scrollen — 14

4.5.3 Locate Selection — 15

5 Bearbeitungswerkzeuge — 16

5.1 Bearbeiten-Werkzeug — 16

5.1.1 Event verschieben. — 16

5.1.2 Spur-Reihenfolge bearbeiten. — 17

5.1.3 Event skalieren. — 17

5.1.4 Mehrfachauswahl von Events. — 18

5.2 Bereichsauswahl-Werkzeug — 18

5.3 Schneiden-Werkzeug — 19

5.4 Radiergummi-Werkzeug — 19

5.5 Grundlegende Bearbeitung — 20

5.6 Loopen — 20

5.7 Bounce Selection — 21

6 Meterbridge — 22

6.1 Aufnahmebereitschaft — 22

6.2 Link-Schaltfläche. — 22

6.3 Big-Meter-Modus. — 22

7 Marker — 23

7.1 Die Marker-Spur. — 23

7.2 Die Marker-Liste. — 23

7.3 Einfügen, Benennen, Löschen und Verschieben von Markern — 23

7.3.1 Bearbeiten von Markern in der Marker-Spur — 23

7.3.2 Bearbeiten von Markern in der Marker-Liste — 24

7.4 Navigation mit Markern — 24

8 Aufnahme einer Capture-Session — 25

8.1 Schritt 1: Aussteuern der Eingänge — 25

8.2 Schritt 2: Spuren aufnahmebereit schalten — 25

8.3 Schritt 3: Aufnahme starten — 25

9 Erweiterte Funktionen — 26

9.1 Speichern und Laden von StudioLive Mixer-Szenen aus Capture — 26

9,2 Virtueller Soundcheck — 26

9.3 Fernsteuerung von Capture über UC Surface — 27

10 Import/Export von Audiodateien — *29*

10.1 Audiodateien in Capture importieren — *29*

10.2 Export von Audiodateien — *30*

10.2.1 Speicherort. — ***30***

10.2.2 Format. — ***30***

10.2.3 Optionen. — ***31***

11 Mixdown einer Capture-Session — *32*

11.1 Mixdown einer Capture-Session in Studio One — *32*

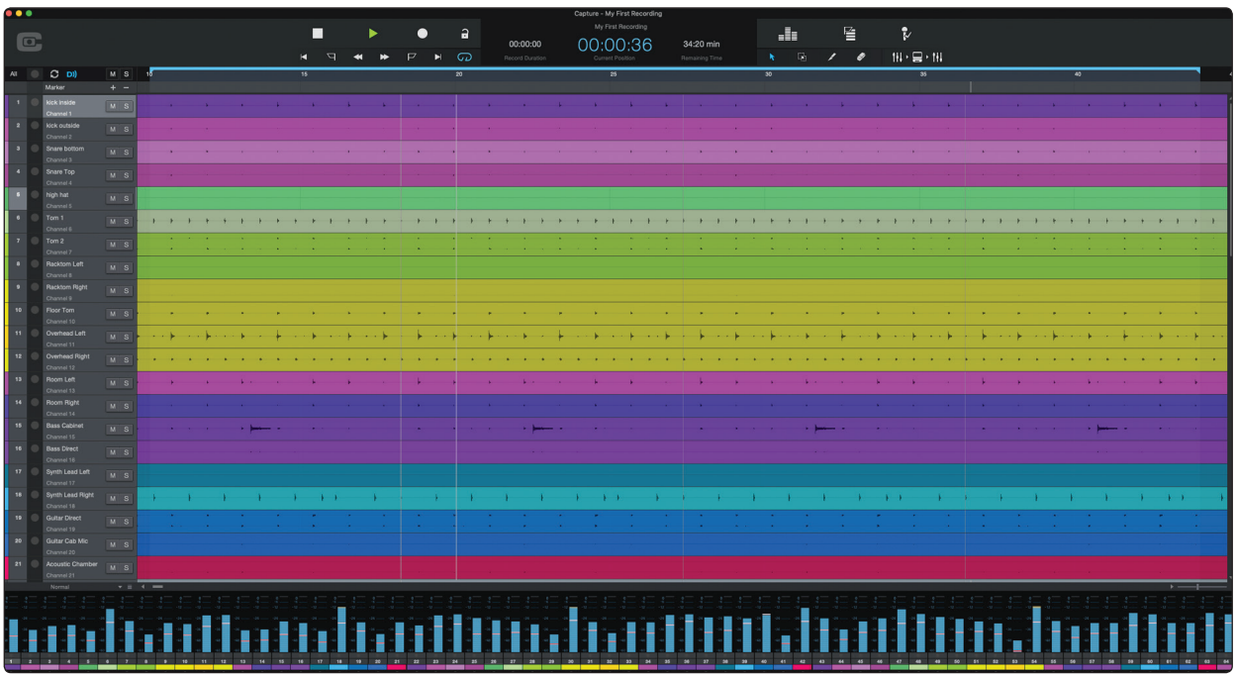
11.2 Mixdown einer Capture-Session in einer anderen Recording-Anwendung — *32*

11.2.1 Speichern einer Capture-Session in den Formaten OpenTL oder AAF — ***32***

11.4.2 Direkter Import von Audiodateien aus einer Capture-Session — ***33***

12 Tastaturbefehle in Capture — *34*

1 Einführung



PreSonus® Capture™ ist eine digitale Mehrspur-Audio-Anwendung, mit der Sie schnell und intuitiv Aufnahmen mit Ihrem StudioLive erstellen können. Da sich Capture optisch wie funktional an herkömmlichen digitalen Mehrspur-Harddisk-Recordern orientiert, bietet die Software eine vertraute Arbeitsumgebung. Dabei kommt dieselbe hochwertige Audio-Engine zum Einsatz wie in PreSonus bahnbrechender DAW Studio One®: Die Session-Dateien aus Capture können auch direkt in Studio One geöffnet werden, ohne dass dazu Dateien exportiert oder konvertiert werden müssen.

Capture 3 wurde speziell für die Mischpulte der StudioLive-Serie entwickelt und ermöglicht eine direkte Aufnahme mit dem Mixer ohne vorherige Konfiguration. Sie müssen lediglich Capture 3 starten und die Schaltfläche „Record Now“ anklicken. Am Ende der Show klicken Sie auf „Stop“ und speichern die Datei – fertig!

1.1 Über dieses Handbuch

Bitte lesen Sie sich diese Bedienungsanleitung vollständig durch, um sich mit Capture vertraut zu machen, bevor Sie die Software mit Ihrem Mixer einsetzen. In diesem Handbuch gehen wir davon aus, dass Sie das **Referenzhandbuch zum Einsatz Ihres StudioLive als Audio-Interface mit Universal Control** gelesen und die darin beschriebenen Schritte zur Installation und zum Anschluss durchgeführt haben.

WICHTIGER HINWEIS: *Capture lässt sich nur nutzen, wenn Universal Control installiert ist. Sofern Sie die Installation noch nicht durchgeführt haben, laden Sie bitte zuerst die Software herunter und installieren Sie diese wie im* ***Referenzhandbuch zum Einsatz Ihres StudioLive als Audio-Interface mit Universal Control*** *beschrieben.*

In dieser Anleitung stoßen Sie immer wieder auf ***Profi-Tipps*** Diese Tipps werden Ihnen helfen, sich mit Capture vertraut zu machen und die einzigartigen Funktionen für den Workflow und andere Merkmale kennenzulernen.

Grundsätzlich arbeiten die Konsolen und Rackmixer der StudioLive Series III und AI-Series weitgehend identisch. Aufgrund bestimmter Unterschiede in der grundlegenden Architektur stehen jedoch einige Funktionen nicht für jede Serie und jeden Mixertyp zur Verfügung. In solchen Fällen werden diese Unterschiede wie folgt ausgewiesen:

- **StudioLive Series III Mischpulte:** StudioLive 64S, StudioLive 32S, StudioLive 32SX, StudioLive 32SC, StudioLive 32, StudioLive 24 und StudioLive 16

- **StudioLive Series III Rackmixer:** StudioLive 32R, StudioLive 24R und StudioLive 16R
- **StudioLive AI-Series Mischpulte:** 32.4.2AI, 24.4.2AI und 16.4.2AI
- **StudioLive AI-Series RM/RML Mixer:** RM32AI, RM32LAI, RML16AI und RML16AI

In diesem Handbuch werden die Merkmale und grundlegenden Routing-Funktionen des Audio-Interfaces Ihres StudioLive Mixers beschrieben. Weitere Informationen finden Sie auch in den folgenden Handbüchern:

Hardware-Anleitungen:

- **StudioLive Series III Bedienungsanleitung.** In diesem Handbuch werden alle Hardware-Funktionen Ihres StudioLive Series III Mischpults (StudioLive 64S, StudioLive 32S, StudioLive 32SX, StudioLive 32SC, StudioLive 32, StudioLive 24, StudioLive 16) erklärt.
- **StudioLive Series III Rackmixer Bedienungsanleitung.** In diesem Handbuch werden alle Hardware-Funktionen Ihres StudioLive Series III Rackmixers (StudioLive 32R, StudioLive 24R, StudioLive 16R) erklärt.
- **StudioLive AI-Series Mischpult Bedienungsanleitung.** In diesem Handbuch werden alle Hardware-Funktionen Ihres StudioLive AI-Series Mischpults (StudioLive 32.4.2AI, StudioLive 24.4.2AI, StudioLive 16.4.2AI) erklärt.
- **StudioLive AI-Series Rackmixer Bedienungsanleitung.** In diesem Referenzhandbuch werden alle Hardware-Funktionen Ihres StudioLive AI-Series Rackmixers (StudioLive RM/RML32, StudioLive RM/RML16) erklärt.

Software-Anleitungen:

- **Netzwerkeinrichtung für die Fernsteuerung mit StudioLive Remote Control.** Dieses Handbuch unterstützt Sie bei der Vorbereitung Ihres Netzwerks für die Fernsteuerung Ihres StudioLive über einen Computer, ein Tablet oder ein Mobilgerät.
- **QMix-UC Referenzhandbuch.** In diesem Handbuch werden die Merkmale und Funktionen von QMix-UC für die einzelnen StudioLive Mixer-Modelle beschrieben.
- **Referenzhandbuch Integrierte Funktionen von Studio One.** Studio One Artist ist im Lieferumfang jedes StudioLive Mixers enthalten. Studio One ist nicht nur eine leistungsfähige DAW, sondern bietet auch einzigartige Routing-Funktionen und eine einmalige Integration. Dieses Handbuch soll Ihnen helfen, Ihren StudioLive Mixer optimal mit Studio One oder Studio One Artist zu nutzen.
- **UC Surface Referenzhandbuch.** In diesem Handbuch werden die Merkmale und Funktionen von UC Surface für die einzelnen StudioLive Mixer-Modelle beschrieben.
- **Referenzhandbuch zum Einsatz Ihres StudioLive als Audio-Interface mit Universal Control.** In diesem Handbuch werden die Merkmale und Funktionen von Universal Control sowie der Einsatz Ihres StudioLive Mixers als Audio-Interface mit Ihrer DAW beschrieben.

Zusätzliche Ressourcen:

- **StudioLive Series III AVB-Netzwerkhandbuch.** In diesem Handbuch wird die Konfiguration eines AVB-Netzwerks für StudioLive Series III Mixer im Detail erklärt.
- **StudioLive Series III Addendum zu Fat Channel Plug-Ins.** Weitere Fat-Channel-Plug-Ins können über PreSonus.com bezogen werden. In dieser Anleitung werden die Installation und der Autorisierungsprozess sowie die Funktionen der einzelnen Plug-Ins beschrieben.
- **StudioLive Series III Addendum zur Steuerung der ProTools DAW über HUI.** Mit Hilfe der HUI-Emulation lässt sich Avid ProTools® über ein StudioLive Series III Mischpult steuern. In dieser Anleitung werden die Einrichtung und die verfügbaren Steuerfunktionen beschrieben.

- **StudioLive Series III Addendum zur Steuerung der DAW Logic über MCU.** Über die Mackie Control Universal Emulation lässt sich Apple Logic® über ein StudioLive Series III Mischpult steuern. In dieser Anleitung werden die Einrichtung und die verfügbaren Steuerfunktionen beschrieben.
- **StudioLive Series III Addendum zum Stagebox-Modus.** Die StudioLive Series III Rackmixer (StudioLive 32R, StudioLive 24R, StudioLive 16R) lassen sich als Stageboxen mit erweiterten Funktionen für die StudioLive Series III Mischpulte nutzen.
- **StudioLive Series III Addendum zur Studio One DAW-Steuerung** Die StudioLive Series III Mischpulte können als Controller für Studio One und Studio One Artist genutzt werden. In dieser Anleitung werden die Einrichtung und die verfügbaren Steuerfunktionen beschrieben.

2 Installation

Capture kann über Ihr My.PreSonus-Benutzerkonto heruntergeladen werden, nachdem Sie Ihren StudioLive Mixer registriert haben. Bevor Sie fortfahren, loggen Sie sich bitte in Ihr My.PreSonus-Benutzerkonto ein und laden Sie das Installationsprogramm für Capture für Ihr Betriebssystem (macOS oder Windows) herunter.

2.1 macOS

Die Installation von Capture lässt sich auf Computern mit macOS einfach per Drag-and-Drop erledigen.

1. Klicken Sie die .dmg-Datei für Capture doppelt an.
2. Ziehen Sie das Programmsymbol von Capture 3 auf den Programme-Ordner.
3. Sobald Capture auf Ihre Festplatte kopiert wurde, können Sie es sofort verwenden. Öffnen Sie dazu einfach den Programme-Ordner und doppelklicken Sie auf das Symbol PreSonus Capture 3.

2.2 Windows

Das Windows-Installationsprogramm für Capture führt Sie anhand von Anweisungen auf dem Bildschirm durch die einfache und schnelle Installationsprozedur.

1. Wenn Sie die Datei Capture.exe ausführen, wird ein Startbildschirm eingeblendet. Schließen Sie gegebenenfalls alle geöffneten Programme und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Next."
2. Bevor die Installation von Capture gestartet werden kann, müssen Sie die Nutzungsbedingungen akzeptieren. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „I agree".
3. In der Voreinstellung wird Capture im Programme-Ordner Ihres Computers installiert. Es wird dringend empfohlen, diese Voreinstellung nicht zu ändern. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Install".
4. Nachdem Capture erfolgreich auf Ihrem Computer installiert wurde, klicken Sie auf die Schaltfläche „Finish", um das Installationsprogramm zu beenden. Sie sind bereit für Ihre erste Aufnahme!

3 Die Startseite

Nachdem Capture geladen ist, wird die Startseite eingeblendet. Auf der Startseite können Sie eine neue Session erzeugen, eine auf dem Computer gespeicherte Session öffnen, die zuletzt geöffneten Sessions einblenden und Ihr StudioLive als Aufnahme-Interface für Capture auswählen. Über die Schaltfläche „Record Now“ können sofort eine Aufnahme starten.

3.1 Benennen und Organisieren von Sessions

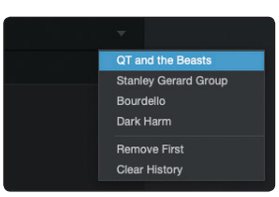
Oben auf der Startseite befinden sich die drei Benennungsfelder Artist, Performance und Location. Wenn Sie diese Felder ausfüllen, wird Ihre Session anhand der eingegebenen Informationen automatisch benannt, und diese nützlichen Metadaten werden mit der Session gespeichert.

Diese Informationen helfen Ihnen auch, den Überblick über Ihre Dateien zu behalten. Anstatt sämtliche Sessions in einem gemeinsamen Ordner abzulegen, werden alle auf diese Weise benannten Sessions in einer Ordnerhierarchie organisiert. In der Voreinstellung werden das Eintragen des Aufnahmedatums und die Anlage der Unterordner automatisch von Capture erledigt. Diese Einstellung lässt sich über das Options-Menü ändern. (Weitere Informationen ***finden Sie in Abschnitt 3.5***.)

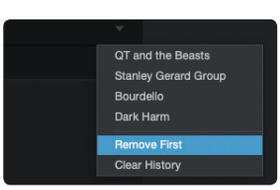
In der Voreinstellung wird folgende Verzeichnisstruktur verwendet: Artist/Performance/Location. Diese Struktur eignet sich gut für Bands, die regelmäßig ihre Konzerte mitschneiden (z. B. Artist: PreSonus All Stars, Performance: Winter Tour 2013, Location: Baton Rouge – Manship Theatre). In Capture sind Sie aber nicht nur auf diese Verzeichnisstruktur begrenzt. Im Options-Menü können Sie die gewünschte Ordner-Hierarchie auswählen. Folgende Strukturen stehen zur Auswahl:

Location/Artist/Performance. Diese Struktur eignet sich besonders für Veranstalter, die alle Konzerte auf ihrer Bühne archivieren möchten (z. B. Location: Manship Theatre/PreSonus All Stars/Winter Tour 2013).

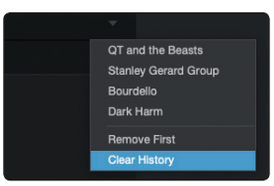
Location/Performance/Artist. Verwenden Sie diese Struktur, wenn Sie ein komplettes Festival aufnehmen möchten (z. B. PreSonuSphere/Stage 1/PreSonus All Stars).



Wenn Sie Ihre Konzerte mit Capture archivieren, werden die einmal eingegebenen Daten der Benennungsfelder in der Software gespeichert. Wenn Sie einen Namen erneut verwenden möchten, können Sie ihn dann einfach aus dem Auswahlmenü auswählen.

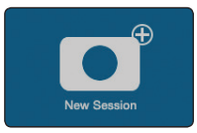


Um den aktuell angezeigten Namen aus der Liste zu löschen, wählen Sie im Auswahlmenü den Eintrag „Remove First“.



Um alle Namen aus der Liste zu löschen, wählen Sie den Eintrag „Clear History“. Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden, wählen Sie die Option also nur, wenn Sie wirklich sicher sind.

3.2 Anlage einer Session



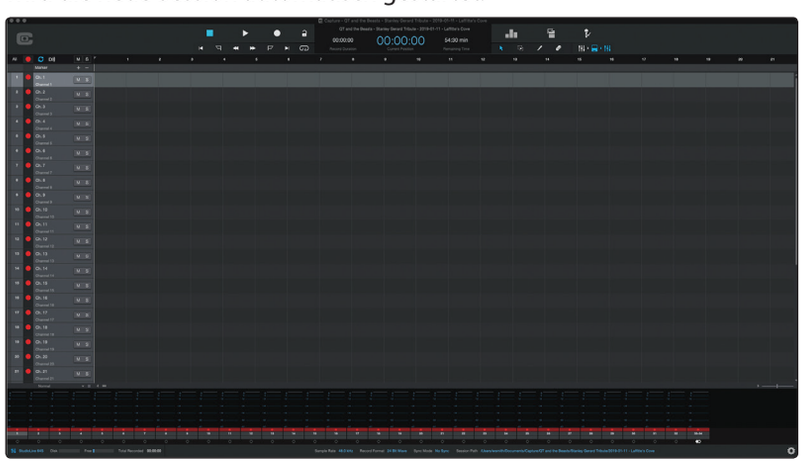
Unterhalb der Benennungsfelder befindet sich die Schaltfläche „New Session". Klicken Sie auf die Schaltfläche „New Session", um eine leere Session zu erstellen.

Profi-Tipp: *Eine Session ist eine Capture-Datei, in der Sie Ihre Audiodateien aufnehmen, arrangieren und nachbearbeiten. Sie dürfen sie jedoch nicht mit den Audiodateien selbst verwechseln. Eine Capture-Session ist eher mit einer Szene im StudioLive vergleichbar. In dieser Datei ist vermerkt, welche Audiodateien aufgenommen und wie sie editiert wurden.*

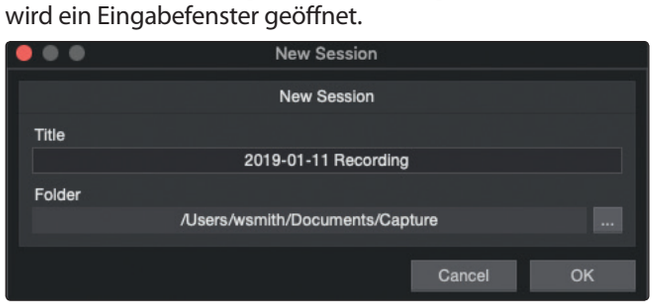
Alternativ können Sie eine neue Session auch folgendermaßen anlegen:

- Navigieren Sie zum Eintrag „File/New Session".
- Drücken Sie [Strg]/[Befehl]-Taste+N auf der Tastatur.

Falls Sie die Benennungsfelder bereits ausgefüllt haben, wird die neue Session automatisch gestartet.



Falls Sie die Benennungsfelder nicht ausgefüllt haben, wird ein Eingabefenster geöffnet.

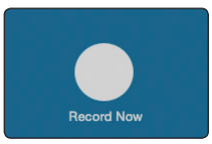


- **Session Title.** Das ist der Titel Ihrer Session, der Name der Session-Datei sowie der Name des Ordners, der alle Daten Ihrer Session enthält.
- **Session Folder.** Hier wird die neue Session zusammen mit allen zugehörigen Daten gespeichert. Der Speicherort der Session kann bei jeder Neuanlage einer Session angegeben werden. In der Voreinstellung wird als Speicherort für die neue Session der Capture-Ordner in Ihrem Dokumente-Ordner verwendet.

Um einen anderen Speicherort auszuwählen, klicken Sie auf „Browse" und geben einen neuen Pfad ein. Die zuletzt gespeicherte Position wird als Vorgabe angeboten, wenn Sie das nächste Mal eine neue Session erzeugen.

Profi-Tipp: *Die Benennungsfelder wurden mit Capture eingeführt, um Ihre Sessions geordnet ablegen zu können und Ihr Aufnahme-Archiv übersichtlicher zu gestalten. Wir empfehlen Ihnen daher dringend, sich die Zeit zu nehmen, um diese Felder auszufüllen.*

3.2.1 Record Now!

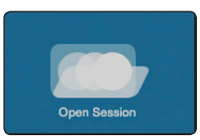


Wenn Sie die Schaltfläche „Record Now“ auf der Startseite anklicken, wird eine neue Session geöffnet, alle Spuren werden aufnahmebereit geschaltet und die Aufnahme wird sofort gestartet. Haben Sie noch nichts in die Benennungsfelder eingegeben, wird Ihre Session mit dem aktuellen Datum benannt.

3.3 Öffnen einer Session

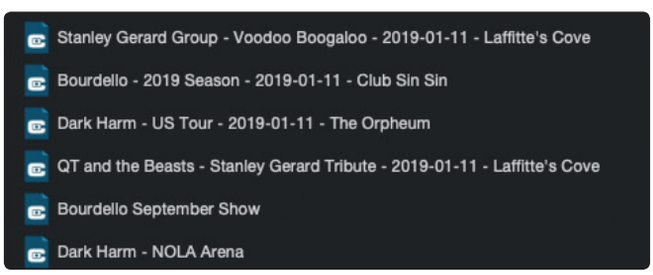
Die Startseite von Capture bietet zwei Möglichkeiten, eine bestehende Session zu öffnen.

Schaltfläche Open Session



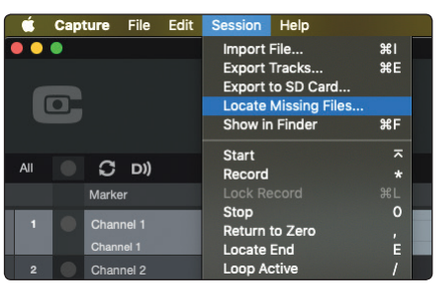
Wenn Sie auf die Schaltfläche „Open Session“ klicken, wird ein Datei-Fenster geöffnet, in dem Sie die vorhandenen Sessions durchsuchen und auswählen können.

Recent Files List (zuletzt verwendete Dateien)



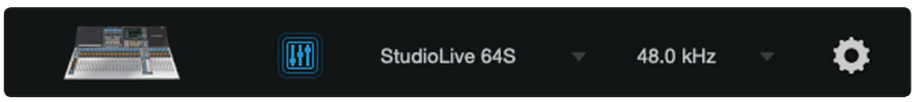
Unterhalb der Schaltfläche „Open Session“ befindet sich die „Recent Files List“ mit den zuletzt verwendeten Dateien. Diese Liste enthält Links zu den zuletzt geöffneten Dokumenten. Klicken Sie auf einen dieser Links, um die zugehörige Session direkt zu öffnen.

Fehlende Dateien finden



Für den Fall, dass in einer geöffneten Session Audiodateien fehlen, bietet Ihnen Capture eine Suchfunktion. Wählen Sie die Option „Session>Locate Missing Files“, um Ihren Computer nach fehlenden Dateien zu durchsuchen.

3.4 Audio Device und Sample Rate

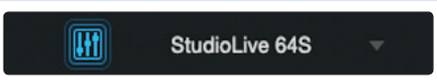


Capture wurde für den Einsatz mit den PreSonus StudioLive Mixern entwickelt und bietet nur in Verbindung mit einem StudioLive als Audiogerät den vollen Funktionsumfang. Im Menü „Audio Device" wird der aktuell ausgewählte Audiotreiber angezeigt. Sofern ein StudioLive verbunden ist, wird es hier angezeigt.

Wenn das ausgewählte Audiogerät exakt zwei Ausgänge bietet (wie z. B. die interne Soundkarte Ihres Computers), wechselt Capture in den Stereo-Modus. Im Stereo-Modus routet Capture alle Spuren auf die Stereo-Ausgänge und passt die Ausgangs-Lautstärke des Summensignals automatisch an. Im Stereo-Modus können Sie Sessions auch ohne ein angeschlossenes StudioLive-Pult abhören. Um eine neue Session zu erstellen oder neues Audiomaterial aufzunehmen, muss allerdings ein StudioLive angeschlossen sein.

Im Auswahlfeld **Sample Rate** wird die aktuell eingestellte Samplingrate angezeigt. Um die Samplingrate zu wechseln, öffnen Sie Universal Control. *Weitere Informationen finden Sie im* ***Referenzhandbuch zum Einsatz Ihres StudioLive als Audio-Interface mit Universal Control****.*

3.4.1 Fernsteuerung von StudioLive Mixern



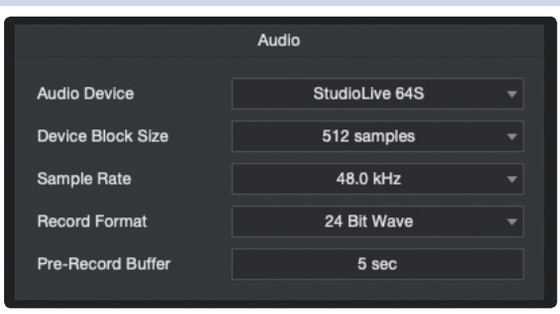
Die folgenden Funktionen Ihres StudioLive Mixers lassen sich aus Capture fernsteuern: Digital Returns, Laden von Szenen und Aktivieren von Szenen. Damit diese Funktionen zur Verfügung stehen, muss Universal Control im Hintergrund aktiv sein. Die Fernsteuerungsfunktionen werden in Capture automatisch für den als Audiogerät ausgewählten Mixer aktiviert, auch wenn mehrere Mischpulte mit dem Netzwerk verbunden sind.

3.5 Options-Menü

Die Optionen-Schaltfläche finden Sie im unteren Bereich der Startseite neben dem Auswahlfeld für die Samplingrate sowie in der rechten unteren Ecke des Capture Session-Fensters. Über diese Schaltfläche rufen Sie das Options-Menü auf. Alternativ können Sie auch über das Menü Capture>Options darauf zugreifen.

Über das Options-Menü können Sie alle Einstellungen für Sessions an Ihre Bedürfnisse anpassen.

3.5.1 Options-Menü Audio



- **Audio Device.** Oben im Options-Fenster „Audio" befindet sich das Auswahlmenü „**Audio Device**". Das Menü entspricht dem auf der Startseite. ***Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 3.4****.*
- **Device Block Size.** Hier wird die Puffergröße angezeigt. Im Allgemeinen steigt mit der Puffergröße auch die Stabilität des Aufnahmesystems.
- **Sample Rate.** Das Auswahlmenü „**Sample Rate"** lässt sich auch über die Startseite aufrufen. ***Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 3.4****.*

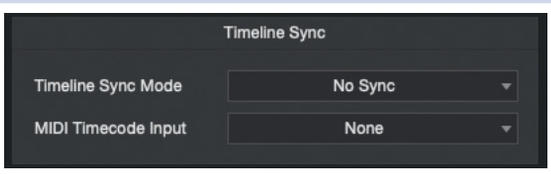
- **Record Format.** Über das Auswahlmenü „**Record Format**“ stellen Sie die Bit-Tiefe für das aufgenommene Audiomaterial ein. Mögliche Werte sind „16-bit WAV“, „24-bit WAV“ oder „32-bit floating-point WAV“.

  Profi-Tipp: *Je höher der Wert für die Bit-Tiefe, desto besser die Auflösung und desto größer die Dateigröße der erzeugten Audiodateien. In der Regel sollten Sie in 24-Bit aufnehmen.*

- **Pre-Record Buffer.** In Capture können Sie einen sogenannten Pre-Record-Puffer konfigurieren. Dank dieses Puffers können Sie Audiomaterial aufnehmen, das vor dem eigentlichen Start der Aufnahme liegt, wie beispielsweise der Beginn einer Darbietung. Die Länge dieses Pre-Record-Puffers ist auf Werte zwischen fünf Sekunden und einer Minute einstellbar.

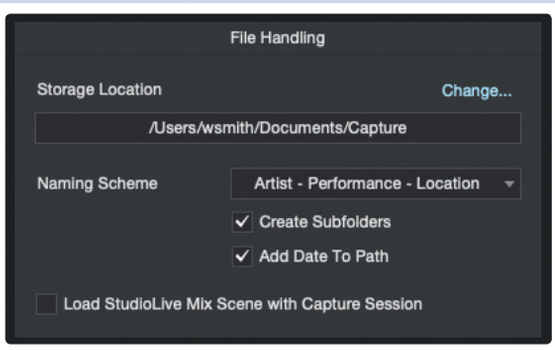
  Profi-Tipp: *Je größer der Wert für den Pre-Record-Puffer, desto mehr RAM wird von Capture benötigt. Um beispielsweise für 32 Spuren einen Pre-Record-Puffer von einer Minute Länge zur Verfügung zu stellen, werden etwa 800 MB mehr RAM benötigt als für die gleiche Spurenzahl mit einem Puffer von fünf Sekunden. Auf modernen Computersysteme mit üppiger RAM-Ausstattung stellt das kein Problem dar, bei Systemen mit der Minimal-Ausstattung von 2 GB RAM sollte der Pre-Record-Puffer aber auf einen möglichst geringen Wert eingestellt werden.*

3.5.2 Options-Menü Timeline Sync



- **Timeline Sync Mode.** Capture bietet einen Timeline-Sync-Modus. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie das Zeitlineal Ihrer Aufnahme-Session auf die Uhrzeit oder auch ein externes MIDI-Timecode-Signal synchronisieren. Diese Einstellung wirkt sich auch auf die Zeitstempel-Informationen der Audiodateien aus:
  - **No sync.** Die Zeitachse beginnt bei 0 und zeigt die Länge der Aufnahme an (nur in Minuten und Sekunden). Diese Option reicht aus, wenn Sie nur wissen möchten, wie lange Ihre Aufnahme ist.
  - **Sync to computer time.** Das Timeline-Lineal beginnt exakt mit der Uhrzeit, zu der die Aufnahme gestartet wurde. Diese Option ist hilfreich, wenn im Laufe eines Tages mehrere Darbietungen aufgenommen werden (z. B. auf einem Musikfestival).
  - **Sync to MTC.** Capture synchronisiert die Zeitachse mit einem externen MIDI-Timecode. Diese Einstellung ist besonders für Aufnahmesituationen mit Video-Mitschnitt geeignet.
- **MIDI Time Code Input.** Um in Capture die Option Sync to MTC nutzen zu können, müssen Sie die Quelle für das Timecode-Signal angeben. Wählen Sie die Quelle aus dem Auswahlmenü aus.

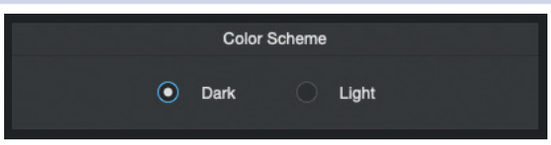
3.5.3 Options-Menü File Handling



Wie in ***Abschnitt 3.1*** beschrieben bietet Capture verschiedene nützliche Werkzeuge zur Organisation und Benennung von Capture-Sessions.

- **Storage Location.** In der Voreinstellung werden alle Capture-Sessions im Unterordner Capture Ihres Dokumente-Ordners gespeichert. Um einen neuen Standard-Speicherort festzulegen, klicken Sie auf die Verknüpfung „Change…". Daraufhin wird ein Dateifenster geöffnet, in dem Sie den neuen Speicherort für Ihre Capture-Sessions festlegen können.
- **Name Scheme.** In ***Abschnitt 3.1*** werden die verschiedenen Optionen für die Benennung und Organisation Ihrer Dateien beschrieben. Über diese Option können Sie die Reihenfolge für die Sortierung Ihrer Dateien festlegen.
- **Create Subfolders.** Wenn Sie den Haken bei der Option Create Subfolders setzen, wird für jedes der drei Benennungsfelder Artist, Performance und Location ein Unterordner erstellt. Ist der Haken nicht gesetzt, werden Ihre Session sowie die zugehörigen Audiodateien zwar auf Basis der Benennungsfelder benannt, eine Ordnerstruktur wird jedoch nicht erstellt. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.
- **Add Date to Path.** In der Voreinstellung erweitert Capture den Namen der Session automatisch mit dem aktuellen Datum. Wenn Sie das Datum nicht hinzufügen möchten, entfernen Sie diesen Haken.
- **Load StudioLive Mix Scene with Capture Session.** Die aktuellen Einstellungen Ihres StudioLive werden in der Capture-Session gespeichert. Setzen Sie diesen Haken, um diese Einstellungen abrufen zu können, wenn Sie eine Capture-Session in Capture oder Studio One öffnen.

3.5.4 Farbschema



Für Capture stehen zwei Farbschemata für unterschiedliche Lichtbedingungen zur Auswahl. Im Allgemeinen empfiehlt sich das dunkle (Dark) Farbschema für schwach beleuchtete Umgebungen und das helle Farbschema (Light) für den Einsatz bei Tageslicht.

4 Die Session-Seite

Die gesamte Bedienung von Capture erfolgt in einem einzigen Fenster: Sie müssen also nicht mit mehreren Fenstern und Ansichten agieren. Wenn eine neue Session erzeugt oder eine vorhandene Session geöffnet wird, landen Sie automatisch auf der Session-Seite. Auf dieser Seite finden Sie alle notwendigen Werkzeuge zur Aufnahme und Bearbeitung von Multitrack-Audiomaterial.

Capture nutzt für die Aufnahme den bidirektionalen Digital-Bus sowie die feste Einbindung in Ihr StudioLive. Wenn Sie Capture starten, wird für jeden Eingangskanal Ihres StudioLive eine eigene Aufnahmespur angelegt. Für die Wiedergabe wird diese Spur wiederum automatisch auf den entsprechenden Digital Return im StudioLive Mixer geroutet.

Sie müssen in Capture keine Audio-Ein- und -Ausgänge einrichten, da die Software automatisch ermittelt, welcher StudioLive Mixer angeschlossen ist, und sich entsprechend selbst konfiguriert. Jeder Eingang des StudioLive Mixers wird als Mono-Eingangsspur in der Spurspalte der Session dargestellt und verfügt über eine eigene Pegelanzeige in der Meterbridge.

Es ist möglich, jeden Eingangskanal des StudioLive Mixers mit dem zugehörigen Fat Channel zu bearbeiten, bevor das Signal in Capture geroutet wird. Drücken Sie dazu in Ihrem StudioLive Mixer die Taste Post im Fat Channel jedes Kanals. Dadurch wird das Signal hinter dem EQ und der Dynamikbearbeitung abgegriffen.

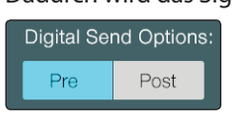


Abbildung 1: StudioLive Series III

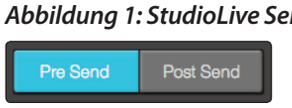
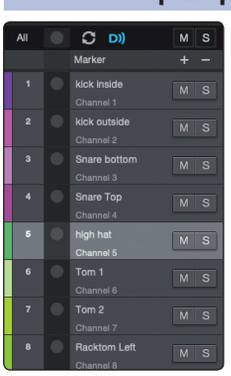


Abbildung 2: UC Surface

Abbildung 3: StudioLive AI-Series Mischpult

4.1 Spurspalte



Die Spurspalte befindet sich am linken Rand der Session-Seite. Die Track-Spalte enthält für jeden Audio-Eingang, der aus dem StudioLive Mixer in Capture geführt wird, eine eigene Audiospur und bietet Zugriff auf verschiedene wichtige Funktionen.

4.1.1 Spurnamen.

Um eine Spur zu benennen, doppelklicken Sie auf den voreingestellten Namen, um ein Texteingabefeld zu öffnen. Geben Sie den gewünschten Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.

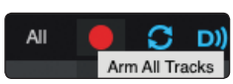
Die Benennung der Spuren in Ihrer Session birgt verschiedene Vorteile. Zunächst einmal wissen Sie mit einem Blick, was auf welcher Spur aufgenommen wird. Wenn Sie Ihre Spuren vor Beginn der Aufnahme benennen, erhält die Audiodatei, die Sie auf der benannten Spur aufnehmen, denselben Namen, sodass Sie Ihre Session-Dateien leichter zuordnen und verwalten können.

Profi-Tipp: *Wie in UC Surface und Studio One können Sie durch Drücken der Tab-Taste zum Namensfeld der nächsten Spur springen.*

Namen synchronisieren

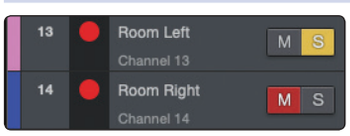
Sofern Capture mit einem StudioLive Series III oder AI-Series Mixer verbunden ist, wird oben in der Track-Spalte die Schaltfläche „Sync Names“ angezeigt. Diese Funktion ist in der Voreinstellung aktiv und synchronisiert die Spurnamen in Capture mit den Kanalnamen in Ihrem StudioLive.

4.1.3 Arm All.



In der oberen linken Ecke befindet sich die Schaltfläche „All“. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um alle Eingänge aufnahmebereit zu schalten.

4.1.4 Bedienelemente für die Spuren.



Für jede Spur in der Spurspalte stehen dieselben Bedienelemente zur Verfügung.

- **Spur-Farbe.** Links neben der Spur-Nummer befindet sich die Spur-Farbpalette. Klicken Sie darauf, um die Farbe einzustellen, mit der die Spur in Capture angezeigt wird. In UC Surface wird der zugehörige Kanal mit derselben Farbe angezeigt. Bei Anwendern eines StudioLive Series III Mischspults wird die Farbe auch für die entsprechende Select-Taste im Mixer übernommen.
- **Spur-Taste Aufnahmebereitschaft.** Neben der Nummer jeder Spur befindet sich eine Taste für die Aufnahmebereitschaft. Über diese Taste wird diese Spur für die Aufnahme mit Capture aufnahmebereit geschaltet.

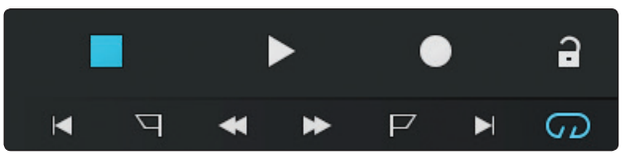
Profi-Tipp: *Die Spurnummer links neben jeder Spur entspricht der Kanalnummer in Ihrem StudioLive Mixer.*

- **Spur-Taste Mute.** Jede Spur verfügt über eine Mute-Taste. Damit schalten Sie die Spur während der Wiedergabe stumm.
- **Spur-Taste Solo.** Jede Spur verfügt über eine Solo-Taste. Diese Taste schaltet die Spur (ähnlich wie die SIP-Funktion im StudioLive) während der Wiedergabe solo und alle übrigen Spuren stumm.

4.1.5 Digital Returns.

Wenn Sie Audiomaterial von Capture über Ihren StudioLive Mixer ausgeben möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche für die Digital Returns. Auf diese Weise aktivieren Sie alle Digital Returns in dem verbundenen StudioLive Mixer.

4.2 Transportfeld



Das Transportfeld befindet sich auf der Session-Seite in der linken oberen Ecke. Hier finden Sie alle Funktionen, die Sie zur Navigation innerhalb der Session benötigen.

Stopp. Hält die Wiedergabe an.

Wiedergabe. Startet die Wiedergabe ab der aktuellen Position des Wiedergabe-Cursors.

Record. Startet die Aufnahme ab der aktuellen Position des Wiedergabe-Cursors.

Aufnahme sperren. Aktivieren Sie diese Schaltfläche, um zu verhindern, dass die Aufnahme durch ein unbeabsichtigtes Drücken der Leertaste angehalten wird. Sobald Sie eine Aufnahme in Capture starten, wird die Session automatisch gesperrt. Klicken Sie auf das Symbol, um die Sperre aufzuheben.

Profi-Tipp: Das Setzen und Bearbeiten von Markern ist auch in einer gesperrten Session möglich.

Zurück auf Anfang. Setzt den Wiedergabe-Cursor auf den Anfang der Session.

Vorheriger Marker. Setzt den Wiedergabe-Cursor auf den vorherigen Marker.

Zurückspulen. Spult rückwärts, solange diese Taste aktiv ist.

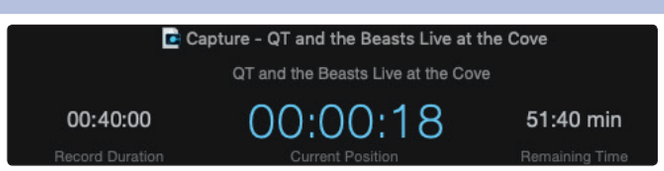
Schnelles Vorspulen. Spult vorwärts, solange diese Taste aktiv ist.

Nächster Marker. Setzt den Wiedergabe-Cursor auf den nächsten Marker.

Zum Ende springen. Setzt den Wiedergabe-Cursor auf das Ende des aufgenommenen Audiomaterials.

Loop/Schleifenwiedergabe. Aktiviert/Deaktiviert die Schleifenwiedergabe (Weitere Informationen ***finden Sie in Abschnitt 5.6***).

4.3 Zeitanzeige



Im Zeitanzeigefenster werden die wichtigsten Informationen zu Ihrer Aufnahme eingeblendet.

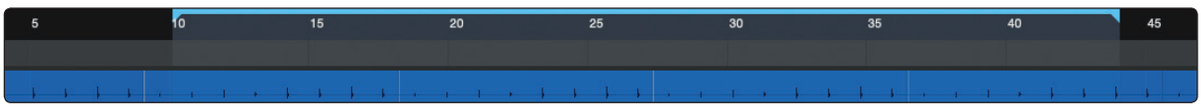
Session-Name. Blendet den Namen der aktuellen Session ein.

Record Duration. Blendet die bisherige Aufnahmedauer ein.

Cursor Time. Blendet die aktuelle Position des Wiedergabe-Cursors ein.

Remaining Time. Blendet die verbleibende Zeit für die Aufnahme ein, die auf Basis der Restkapazität der Aufnahme-Festplatte errechnet wird.

4.4 Timeline-Lineal



Am oberen Rand des Edit-Fensters befindet sich das Timeline-Lineal. Hier wird das Zeitraster in Sekunden dargestellt.

Wie in ***Abschnitt 3.5*** beschrieben können Sie das Zeitlineal auf die Clock Ihres Computers oder eine externe MIDI-Timecode-Quelle synchronisieren.

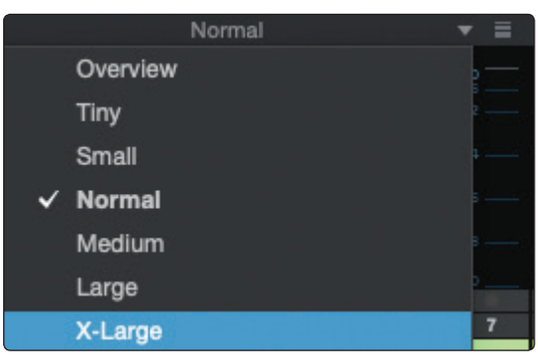
4.5 In der Session navigieren

4.5.1 Zoomen der Timeline

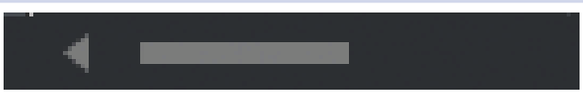
Sie können Ihre Session im Session-Edit-Fenster vergrößern oder verkleinern und so die Session in ihrer ganzen Länge anzeigen, oder nur einen kleinen Ausschnitt darstellen, um diesen genauer zu editieren. Sie können in der Session in Audio-Dateien hinein- und daraus herauszoomen.

Um zu zoomen, gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken und ziehen Sie den horizontalen Zoom-Scroll-Balken in der rechten unteren Ecke des Edit-Fensters nach links oder rechts, um die Ansicht zu verkleinern oder zu vergrößern.
- Drücken Sie [Strg]/[Befehl]-Taste+[+] auf der Tastatur, um die Ansicht nur ein wenig zu vergrößern. Drücken Sie [Strg]/[Befehl]-Taste+[-] auf der Tastatur, um die Ansicht nur ein wenig zu verkleinern.
- Klicken Sie an einer beliebigen Stelle auf das Timeline-Lineal und ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste nach oben oder unten, um hinein- oder herauszuzoomen.
- In der linken unteren Ecke des Edit-Fensters befinden sich die Bedienelemente für das vertikale Zoomen. Diese Bedienelemente verändern die Höhe der Spuren und ihrer Audiodateien.



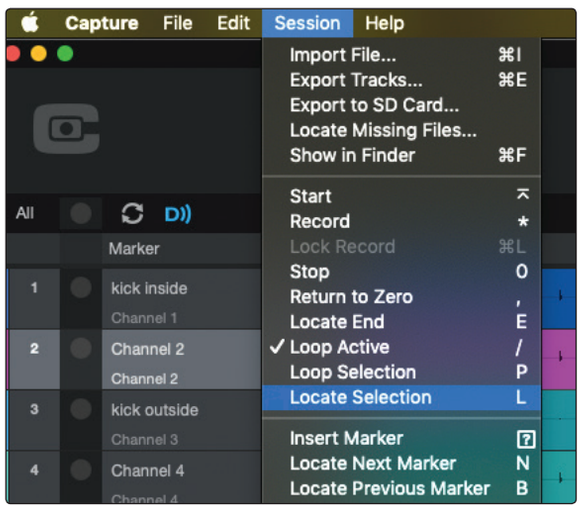
4.5.2 Scrollen



Um in einer Session auf der Zeitleiste zu blättern, klicken und ziehen Sie den horizontalen Scroll-Balken im unteren Bereich des Edit-Fensters nach links oder rechts.

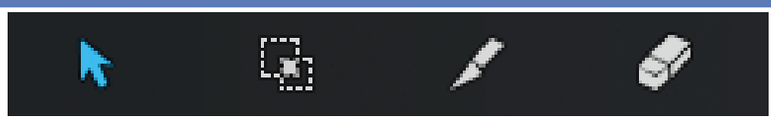
Alternativ können Sie auch auf das Timeline-Lineal klicken und die Maus bei gehaltener Maustaste nach links oder rechts ziehen.

4.5.3 Locate Selection



Um den Wiedergabe-Cursor an den Anfang eines Audio-Events zu setzen, drücken Sie L auf der Tastatur oder wählen Sie die Menüoption „Session>Locate Selection“.

5 Bearbeitungswerkzeuge



In der rechten oberen Ecke des Session-Fensters finden Sie vier Werkzeug-Schaltflächen. Diese Werkzeuge definieren die Funktion der Maus während der Editierung.

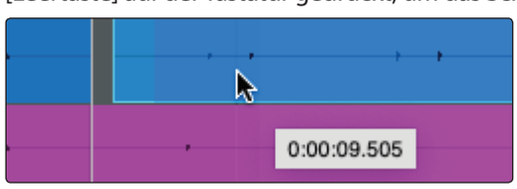
5.1 Bearbeiten-Werkzeug

Hierbei handelt es sich um das Standardwerkzeug, mit dem Sie auf die meisten Funktionen zugreifen. Klicken Sie auf die Schaltfläche für das Bearbeiten-Werkzeug oder drücken Sie die [Ziffer 1] auf der Tastatur, um das Bearbeiten-Werkzeug auszuwählen.

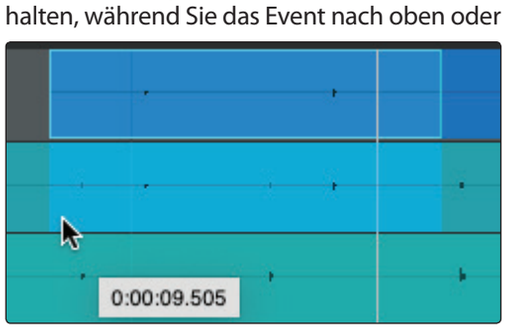
Mit dem Bearbeiten-Werkzeug sind folgende Aktionen möglich:

5.1.1 Event verschieben.

Um ein Audio-Event zu verschieben, klicken Sie mit dem Bearbeiten-Werkzeug an beliebiger Stelle auf das Event und ziehen Sie es nach links, rechts, oben oder unten. Durch das Verschieben nach links oder rechts wird das Event zeitlich nach hinten oder vorne bewegt. Wenn Sie ein Event über das sichtbare Arrangement hinaus nach links oder rechts verschieben, halten Sie die [Leertaste] auf der Tastatur gedrückt, um das Scrollen zu beschleunigen.

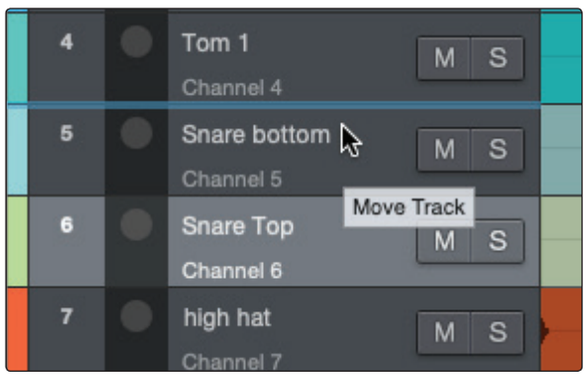


Indem Sie das Event nach oben oder unten ziehen, können Sie es auf eine andere Spur bewegen. Wenn Sie ein Event von einer (nach oben oder unten) auf eine andere Spur ziehen, wird durch eine automatische Sperre verhindert, dass das Event auch auf der Zeitachse verschoben wird. Sie können diese Sperre deaktivieren, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie das Event nach oben oder unten verschieben.



5.1.2 Spur-Reihenfolge bearbeiten.

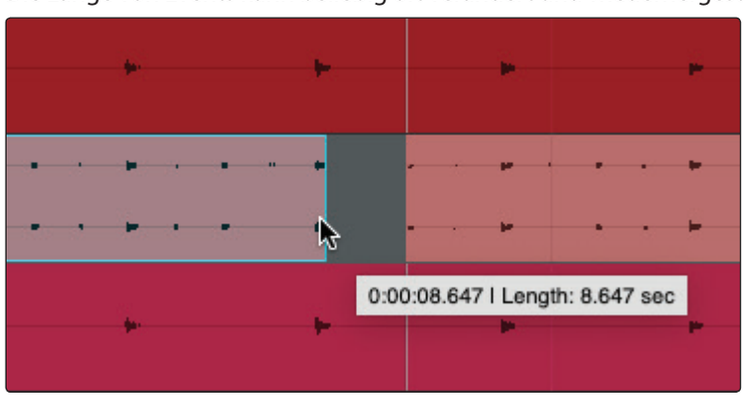
Um die Reihenfolge der Spuren mit dem Bearbeiten-Werkzeug zu verändern, klicken Sie die Spur an, die Sie verschieben möchten, und ziehen sie in der Spurliste nach oben oder unten. Dabei sehen Sie eine blaue Linie, die Ihrer Mausbewegung folgt. Wenn Sie die Spur loslassen, wird sie an der mit der blauen Linie markierten Position eingefügt.



5.1.3 Event skalieren.

Man kann sich Events als eine Art Fenster vorstellen, das die (akustische) Sicht auf eine Audiodatei oder musikalische Darbietung freigibt. Sie können Events länger oder kürzer machen, sodass nur ein Teil der Audio- bzw. Musikdaten dargestellt und wiedergegeben wird.

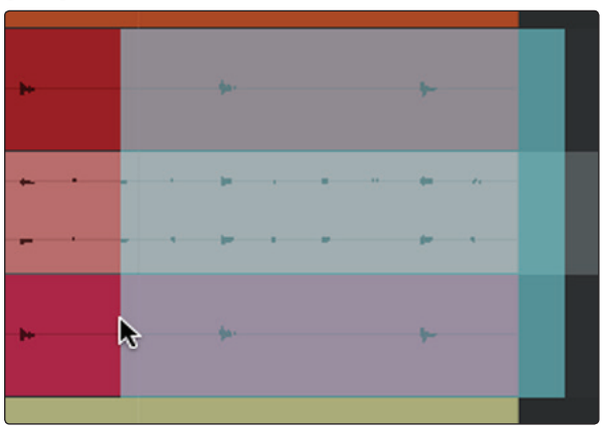
Um die Größe eines Events zu ändern, verwenden Sie das Bearbeiten-Werkzeug und bewegen die Maus über die linke oder rechte Kante des Events, um das Größen-Werkzeug einzublenden. Wenn das Werkzeug eingeblendet wird, klicken und ziehen Sie die Maus nach links oder rechts, um die Event-Größe zu ändern. Die Länge von Events kann beliebig oft verändert und wiederhergestellt werden.



5.1.4 Mehrfachauswahl von Events.

Sie können mehrere Events auswählen, um diese gemeinsam in einem einzigen Arbeitsschritt zu bearbeiten. Um mehrere Events mit dem Bearbeiten-Werkzeug auszuwählen, gehen Sie wie folgt vor:

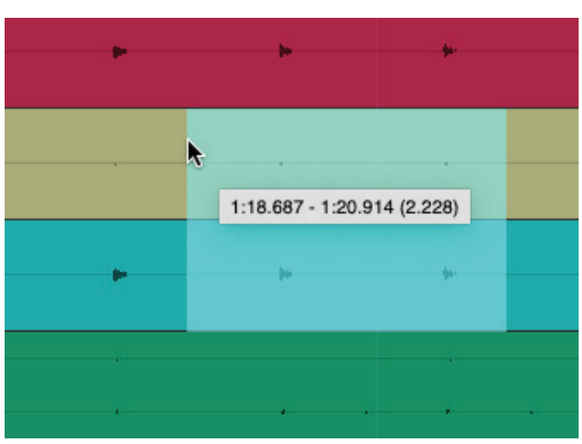
- Klicken Sie in den Bereich vor einem Event und ziehen Sie die Maus bei gehaltener Maustaste über die übrigen Events: Zur optischen Kontrolle wird ein graues Rechteck über dem auswählten Bereich dargestellt. Lassen Sie die Maustaste los, wenn das Rechteck über alle gewünschten Events gezogen wurde: Diese Events sind nun zur Nachbearbeitung ausgewählt.



- Klicken Sie auf ein Event, halten Sie [Umschalt] auf der Tastatur gedrückt und wählen Sie dann die weiteren Events aus. Auf diese Weise können Sie mehrere Events auswählen, die nicht direkt nebeneinander liegen. Alle ausgewählten Events können nun gemeinsam editiert werden.

5.2 Bereichsauswahl-Werkzeug

Das Bereichsauswahl-Werkzeug dient zur Auswahl eines Bereichs oder Ausschnitts innerhalb eines Events. Klicken Sie auf die Schaltfläche für das Bereichsauswahl-Werkzeug oder drücken Sie die [Ziffer 2] auf der Tastatur, um das Bereichsauswahl-Werkzeug auszuwählen.



Um mit dem Bereichsauswahl-Werkzeug einen Bereich innerhalb eines Events auszuwählen, klicken und ziehen Sie die Maus über den gewählten Ausschnitt: Zur optischen Kontrolle wird ein graues Rechteck über dem auswählten Bereich dargestellt. Lassen Sie die Maustaste los, wenn das Rechteck über alle gewünschten Events gezogen wurde. Der gewählte Bereich wird nun als einzelner, abgeschlossener Event behandelt.

Das Bereichsauswahl-Werkzeug leistet in folgenden Beispielen gute Dienste:

- Mit Hilfe des Bereichsauswahl-Werkzeugs können Sie den Inhalt mehrerer Audio-Events auf verschiedenen Spuren auswählen und als eigenen Abschnitt

definieren (z. B. einen coolen Drum-Groove), um diesen Audio-Abschnitt dann mit dem Bearbeiten-Werkzeug in einen anderen Bereich des Songs zu verschieben (und beispielsweise einen anderen Drum-Groove zu ersetzen).

- Ein anderes typisches Beispiel für den Einsatz des Bereichsauswahl-Werkzeugs ist die schnelle Auswahl und das anschließende Löschen eines Audiobereichs innerhalb eines Events: Das geht viel schneller, als wenn Sie den Bereich zuerst mit dem Schneiden-Werkzeug aufteilen und dann mit dem Bearbeiten-Werkzeug auswählen und löschen.

Profi-Tipp: *Wenn Sie den Mauszeiger über einem ausgewählten Bereich positionieren, wird vorübergehend das Bearbeiten-Werkzeug eingeblendet. Auf diese Weise können Sie einen Bereich mit Events schnell auswählen und editieren.*

Um mehrere, nicht nebeneinander liegende Bereiche innerhalb von Events auf beliebigen Spuren auszuwählen, halten Sie während der Auswahl mit dem Bereichsauswahl-Werkzeug die [Umschalt]-Taste gedrückt. Halten Sie [Umschalt] weiterhin gedrückt und wählen Sie die Events mit dem Bearbeiten-Werkzeug aus. Wenn Sie das Bearbeiten-Werkzeug verwenden und dann [Strg] drücken und halten, wird auf das Bereichsauswahl-Werkzeug umgeschaltet. Drücken und halten Sie [Strg] und [Umschalt] gedrückt, um mehrere Bereiche auszuwählen und halten Sie [Umschalt] weiterhin gedrückt, während Sie [Strg] loslassen: Nun wird auf das Bearbeiten-Werkzeug umgeschaltet, mit dem Sie ganze Events auswählen können. Alle aktuell ausgewählten Bereiche bleiben ausgewählt.

Nun können Sie die Größe der ausgewählten Bereiche bearbeiten, indem Sie das Bereichsauswahl-Werkzeug über der linken/rechten Kante der Auswahl platzieren. Sie können den gewählten Bereich auch an der linken oder rechten Kante der Auswahl schneiden, indem Sie im Edit-Menü Split Range wählen oder einen Bereich auswählen und anschließend [Strg]/[Befehl]-Taste+[Alt]+[X] drücken.

5.3 Schneiden-Werkzeug

Mit Hilfe des Schneiden-Werkzeugs lassen sich einzelne Events in mehrere Events unterteilen. Klicken Sie auf die Schaltfläche für das Schneiden-Werkzeug oder drücken Sie die [Ziffer 3] auf der Tastatur, um das Schneiden-Werkzeug auszuwählen.

Wenn das Schneiden-Werkzeug angewählt ist, werden unter dem Mauszeiger eine vertikale sowie eine horizontale Linie eingeblendet. Die vertikale Linie zeigt die exakte zeitliche Position des Schneiden-Werkzeugs, während die horizontale Linie die Spur markiert, auf der sich das zu teilende Event befindet. Das Schneiden-Werkzeug arbeitet dabei auf Basis der aktuellen Snap-Einstellungen.

Klicken Sie mit dem Schneiden-Werkzeug auf ein beliebiges Event, um es an dieser Position zu teilen. Wenn Sie ein einzelnes Event teilen, erstellen Sie zwei Events, die unabhängig voneinander bearbeitet werden können. Wenn mehrere Events auf mehreren Spuren angewählt sind, bearbeitet das Schneiden-Werkzeug alle angewählten Events identisch.

Es ist auch möglich, ausgewählte Events ohne das Schneiden-Werkzeug an der aktuellen Cursor-Position auf der Zeitachse zu teilen, indem Sie [Alt]+[X] auf der Tastatur drücken.

5.4 Radiergummi-Werkzeug

Das Radiergummi-Werkzeug dient zum Löschen eines Events. Klicken Sie auf die Taste für das Radiergummi-Werkzeug oder drücken Sie die [Ziffer 4] auf der Tastatur, um das Radiergummi-Werkzeug auszuwählen. Um ein beliebiges Event mit dem Radiergummi-Werkzeug zu löschen, klicken Sie dieses Event einfach an. Das Radiergummi-Werkzeug wird nicht von der aktuellen Auswahl beeinflusst, sondern löscht nur das Event, das direkt angeklickt wird.

Wenn Sie allerdings ein bereits angewähltes Element mit dem Radiergummi-Werkzeug anklicken, werden alle aktuell angewählten Elemente gelöscht.

5.5 Grundlegende Bearbeitung

Wie die meisten Software-Anwendungen bietet auch Capture grundlegende Funktionen wie Ausschneiden, Kopieren und Einfügen. Wenn Sie ein Event oder einen Event-Bereich ausgewählt haben, können Sie folgende Aktionen ausführen:

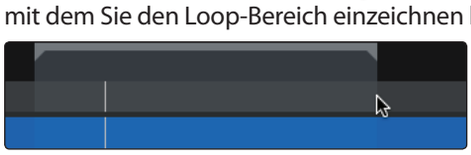
- **Ausschneiden:** Drücken Sie [Strg]/[Befehl]-Taste+X auf der Tastatur oder wählen Sie die Menüoption „Edit>Cut", um die aktuelle Auswahl auszuschneiden.
- **Kopieren:** Drücken Sie [Strg]/[Befehl]-Taste+C auf der Tastatur oder wählen Sie die Menüoption „Edit>Copy", um die aktuelle Auswahl zu kopieren.
- **Einfügen:** Nachdem eine Auswahl ausgeschnitten oder kopiert wurde, drücken Sie [Strg]/[Befehl]-Taste+V auf der Tastatur oder wählen Sie die Menüoption Edit>Paste, um die Auswahl einzufügen. Die Auswahl wird an der aktuellen Wiedergabeposition oder am Anfang der Spur, aus der die Auswahl stammt, eingefügt, sofern der Wiedergabe-Cursor aktuell nicht gesetzt ist.

5.6 Loopen

Um einen Bereich in einer Capture-Session in der Schleife wiederzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

- **Loop Selection.** Wählen Sie ein Event mit dem Bearbeiten-Werkzeug oder einen Bereich mit dem Bereichsauswahl-Werkzeug aus. Wählen Sie dann im Menü „Session" den Eintrag „Loop auf Auswahl setzen" oder drücken Sie „P" auf der Tastatur, um einen Wiedergabe-Bereich von der Länge des Audio-Events zu erstellen. Auf der Zeitachse wird der Bereich als Balken mit kleinen Markierungen an den Enden dargestellt.

- **Custom Loop Range.** Um die Länge des Loop-Bereichs frei zu wählen, bewegen Sie den Mauszeiger über die graue Linie über den Timeline-Lineal. Der Mauszeiger wird nun zum Stift-Werkzeug, mit dem Sie den Loop-Bereich einzeichnen können.

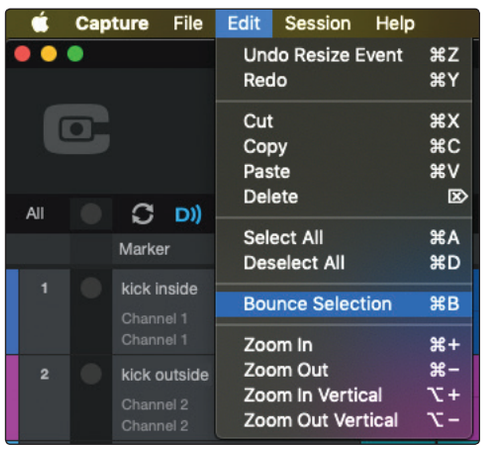


Nachdem der Loop-Bereich festgelegt wurde, können Sie auf die Loop-Taste im Transportfeld klicken oder [L] oder [/] auf der Tastatur drücken, um die Schleifenwiedergabe zu aktivieren.

Wichtiger Hinweis: *Wenn Sie die Aufnahmetaste im Transportfeld aktivieren, wird die Schleifenwiedergabe automatisch deaktiviert und die Aufnahme beginnt an der aktuellen Position des Wiedergabe-Cursors. Der Loop-Modus lässt sich während der Aufnahme nicht aktivieren.*

5.7 Bounce Selection

Nachdem Sie eine Audiodatei bearbeitet haben, möchten Sie daraus vielleicht eine neue Audiodatei erstellen, die all Ihre Änderungen enthält. Verwenden Sie das Bereichsauswahl-Werkzeug, um alle Events, die Sie in die neue Datei aufnehmen möchten, zu markieren (siehe ***Abschnitt 5.2***). Drücken Sie dann [Strg]/[Befehl]-Taste+[B] auf der Tastatur oder wählen Sie die Menü-Option „Edit>Bounce Selection“.



6 Meterbridge

Über die Pegelanzeigen in Capture werden während der Aufnahme und Wiedergabe von Spuren die Ein- und Ausgangspegel angezeigt. Diese Peak-Meter am unteren Rand der Session-Seite bieten Clip-Anzeigen in jedem Capture-Eingang, an dem ein Signal des StudioLive Mixers anliegt.

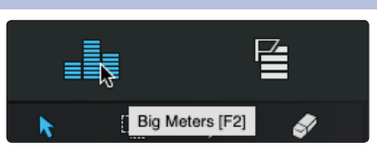
6.1 Aufnahmebereitschaft

Unterhalb jeder Pegelanzeige befindet sich eine weitere Taste, um die Spur aufnahmebereit zu schalten. Diese Taste hat dieselbe Funktion wie die entsprechende Taste in der Titelliste. (Weitere Informationen ***finden Sie in Abschnitt 4.1***).

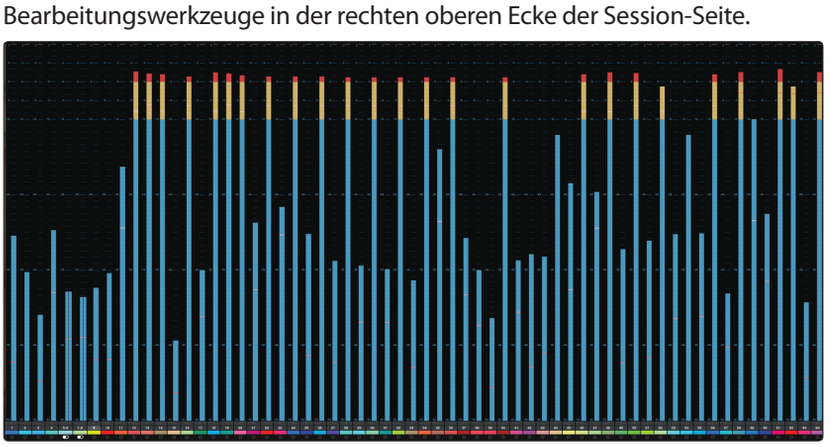
6.2 Link-Schaltfläche.

Zwischen zwei Pegelanzeigen befindet sich jeweils eine Link-Taste. Wenn diese Taste aktiv ist, zeichnet Capture diese Spur als Stereo-Interleaved-Datei auf. In der Voreinstellung ist Link für das variable Bus-Paar (aktiviert.

6.3 Big-Meter-Modus.



Die Schaltfläche für den Big-Meter-Modus befindet sich oberhalb der Bearbeitungswerkzeuge in der rechten oberen Ecke der Session-Seite.

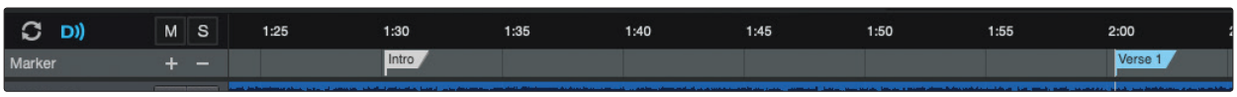


Ist diese Schaltfläche aktiviert, werden die unteren drei Viertel der Session-Seite ausschließlich für ein detailliertes Metering aller Spuren verwendet. Die Marker-Spur, das Transportfeld, die Modus-Tasten sowie die Bearbeitungswerkzeuge werden ebenfalls weiterhin angezeigt.

7 Marker

Marker sind Platzhalter, die Sie in der Zeitleiste ablegen können, um bestimmte Stellen in der Aufnahme mit Anmerkungen zu versehen. Wenn Sie beispielsweise eine Live-Darbietung aufnehmen, können Sie nach jedem Song einen Marker setzen, um ein langes Set in kleinere Einheiten zu unterteilen.

7.1 Die Marker-Spur.

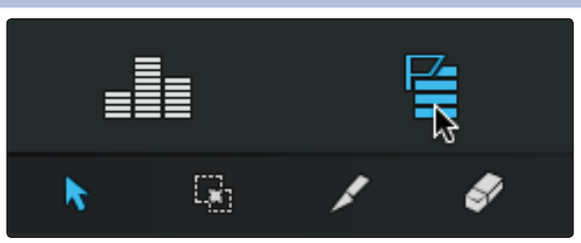


Die Marker-Spur befindet sich direkt unter dem Timeline-Lineal. Hier werden alle von Ihnen angelegten Marker angezeigt.

Um die Navigation zu vereinfachen, können Sie in Capture Marker in der Marker-Spur anlegen. Marker sind auch dann hilfreich, wenn Sie verschiedene Mischungen einer Session exportieren möchten, um diese in einer anderen Aufnahmesoftware weiterzubearbeiten.

***Profi-Tipp:** Wir empfehlen dringend, Marker bereits während der Aufnahme eines Live-Konzerts zu erzeugen, da diese die anschließende Navigation deutlich vereinfachen.*

7.2 Die Marker-Liste.



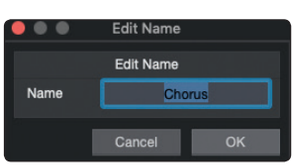
Die Schaltfläche für die Marker-Liste befindet sich oberhalb der Bearbeitungswerkzeuge auf der rechten Seite der Session-Seite. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die Marker-Liste zu öffnen, die eine Übersicht über sämtliche Marker Ihrer Session bietet und damit eine einfache und schnelle Möglichkeit, Marker zu benennen und innerhalb der Session zu verschieben.

7.3 Einfügen, Benennen, Löschen und Verschieben von Markern

7.3.1 Bearbeiten von Markern in der Marker-Spur

Marker hinzufügen/löschen. Am oberen Ende der Titelliste befinden sich die Schaltflächen zum Hinzufügen/Löschen von Markern. Um bei laufender Wiedergabe oder im Stopp-Betrieb einen Marker auf der Marker-Spur einzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Marker hinzufügen (+)“ oder drücken Sie [Einfügen] auf der Tastatur. Jeder neue Marker wird aufsteigend (#1, #2, #3…) nummeriert.

Um einen Marker zu entfernen, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Marker löschen (-)“.



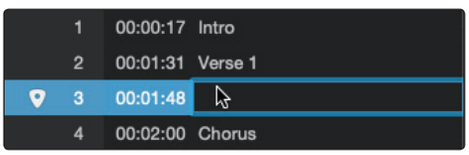
Marker umbenennen. Um einen Marker umzubenennen, doppelklicken Sie in der Marker-Spur auf den Marker, geben einen neuen Namen ein und drücken dann die [Eingabetaste] auf der Tastatur.

Marker verschieben. Um einen Marker zu verschieben, klicken Sie in der Marker-Spur den Marker an und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Position.

7.3.2 Bearbeiten von Markern in der Marker-Liste

Oben in der Marker-Liste befinden sich drei Schaltflächen:

Marker hinzufügen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Marker hinzufügen“ (+), um einen Marker an der aktuellen Position des Wiedergabe-Cursors einzufügen.



Wenn Sie in der Marker-Liste einen Marker hinzufügen, können Sie direkt einen Namen eingeben. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste. Wenn Sie den Namen später ändern möchten, klicken Sie den Namen einfach doppelt an.

Marker verschieben. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Move Marker“, um den in der Marker-Liste markierten Marker an der aktuellen Wiedergabe-Position in die Zeitachse einzufügen.

Marker löschen. Um einen Marker zu löschen, markieren Sie ihn in der Marker-Liste und klicken Sie auf die Schaltfläche „Marker löschen“ (-).

7.4 Navigation mit Markern

Mit dem Wiedergabe-Cursor können Sie schnell zwischen den Markern auf der Marker-Spur hin und her springen. Durch Hin- und Herspringen zwischen den Markern während der Wiedergabe können Sie verschiedene Abschnitte in Ihrer Session direkt vergleichen.

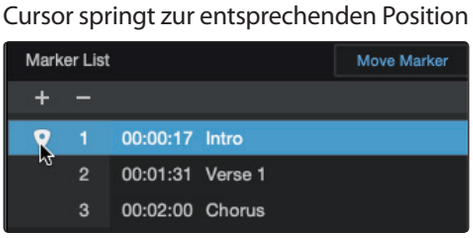
Um zum vorherigen Marker zu navigieren, gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie im Transportfeld auf die Schaltfläche „Vorheriger Marker“.
- Drücken Sie [B] auf der Tastatur, um zum vorherigen Marker zu springen.

Um zum nächsten Marker zu navigieren, gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie im Transportfeld auf die Schaltfläche „Nächster Marker“.
- Drücken Sie [N] auf der Tastatur, um zum nächsten Marker zu springen.

Um zu einem bestimmten Marker Ihrer Session zu navigieren, öffnen Sie die Marker-Liste und klicken Sie auf das Location-Feld. Der Wiedergabe-Cursor springt zur entsprechenden Position in der Zeitachse.



8 Aufnahme einer Capture-Session

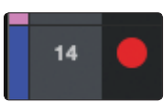
8.1 Schritt 1: Aussteuern der Eingänge

Sowohl für eine gute Live-Mischung wie für eine gute Aufnahme ist es wichtig, dass die Eingangspegel korrekt eingestellt werden. Ziel ist es, die Eingänge am StudioLive Mixer möglichst hoch auszusteuern, ohne sie zu übersteuern. Eine Übersteuerung des Eingangs führt zu (digitalen) Verzerrungen, die unangenehm klingen und die Aufnahme unbrauchbar machen. Diese Artefakte lassen sich auch in der Software nicht mehr korrigieren. Aus diesem Grund bietet jeder Eingang der StudioLive Mixer eine Clip-Anzeige.

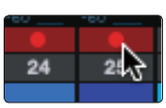
Wenn ein Eingangskanal in Ihrem StudioLive Mixer nicht übersteuert, wird er definitiv auch nicht in Capture übersteuern. ***In der StudioLive Bedienungsanleitung*** ist die korrekte Aussteuerung beschrieben.

Sie hören die Live-Audio-Eingänge über den StudioLive Mixer ab. In Capture selbst gibt es keine zusätzliche Monitor-Stufe Weitere Information zur Anlage von Monitormischungen ***finden Sie in Ihrer StudioLive Bedienungsanleitung***.

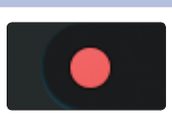
8.2 Schritt 2: Spuren aufnahmebereit schalten



Um eine Audiospur aufzunehmen, muss die Spur in Capture aufnahmebereit („scharf") geschaltet werden. Dafür steht direkt in der Spur und der Meterbridge jeweils eine Schaltfläche zur Verfügung. Sobald eine Audiospur aufnahmebereit geschaltet ist, können Sie darauf Audiomaterial aufzeichnen.



8.3 Schritt 3: Aufnahme starten



Um die Aufnahme zu starten, klicken Sie auf die Aufnahmetaste im Transportfeld. Die Aufnahmetaste wird rot eingefärbt und die Wiedergabetaste im Transportfeld leuchtet grün. Der Wiedergabe-Cursor läuft ab der aktuellen Position von links nach rechts los, und auf allen aufnahmebereiten Spuren werden neue Audio-Events aufgezeichnet.

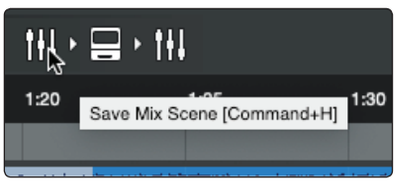
Die Aufnahme wird erst angehalten, wenn Sie sie manuell beenden, indem Sie die Stop-Taste im Transportfeld anklicken oder die [Leertaste] auf der Tastatur auslösen.

Sobald Sie die Aufnahmetaste anklicken, wird die Session automatisch gesperrt. Auf diese Weise wird verhindert, dass Sie die Aufnahme aus Versehen stoppen. Um die Aufnahme zu stoppen, müssen Sie die Session zuerst entsperren.

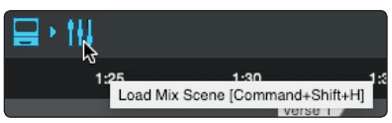
9 Erweiterte Funktionen

Capture wurde speziell für die Zusammenarbeit mit StudioLive Mixern entwickelt und bietet mehrere erweiterte Funktionen, die Ihnen helfen, die StudioLive Softwareprodukte so flexibel wie möglich einzusetzen.

9.1 Speichern und Laden von StudioLive Mixer-Szenen aus Capture



Mixer-Szene speichern. Um Ihre StudioLive Mixer-Szene mit Ihrer Capture-Session zu speichern, klicken Sie auf die zugehörige Speichern-Schaltfläche. Damit werden die aktuellen Einstellungen Ihres StudioLive Mixers mit der Capture-Session gespeichert. Voraussetzung ist, dass Ihr StudioLive Mixer auf Capture synchronisiert ist.

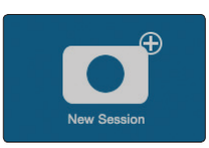


Mixer-Szene laden. Um die in Ihrer Capture-Session gespeicherte StudioLive Mixer-Szene zu laden, klicken Sie auf die zugehörige Laden-Schaltfläche. Damit wird die gespeicherte Szene geladen und entsprechend den in Ihrem Mixer aktiven Recall-Filtern aktiviert. Voraussetzung ist, dass Ihr StudioLive Mixer auf Capture synchronisiert ist.

9,2 Virtueller Soundcheck

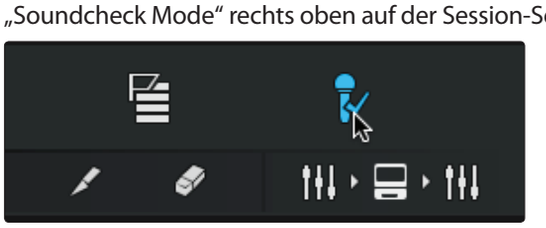
Wir haben das alle schon einmal erlebt: Der Schlagzeuger steckt im Stau. Der Gitarrist kommt nicht aus dem Büro los. Und Sie stehen zusammen mit einem übermotivierten Lead-Sänger und Bassisten am Mischpult bereit und können den FoH-Mix nicht einstellen, ganz zu schweigen vom In-Ear-Mix für den Sänger.

Kein Grund zur Panik! Mit dem Virtuellen Soundcheck von Capture können Sie den Grundmix auch mit der Hälfte der Band (oder ganz ohne) schnell und einfach einstellen.

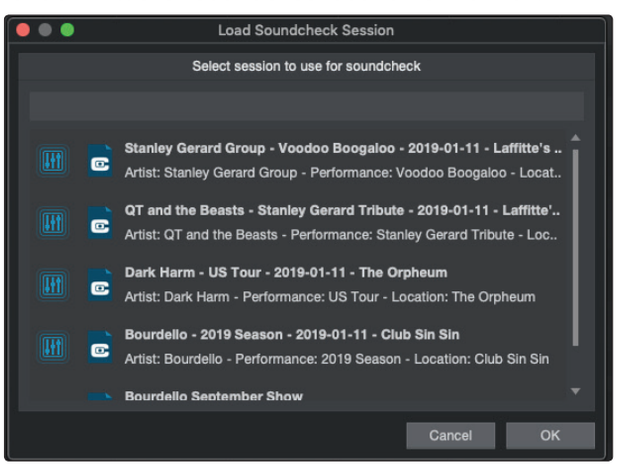


1. Zunächst erstellen Sie eine neue Session, für die Sie am besten die Metadaten Artist, Performance und Location eintragen.

2. In dieser leeren Session klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Soundcheck Mode“ rechts oben auf der Session-Seite.

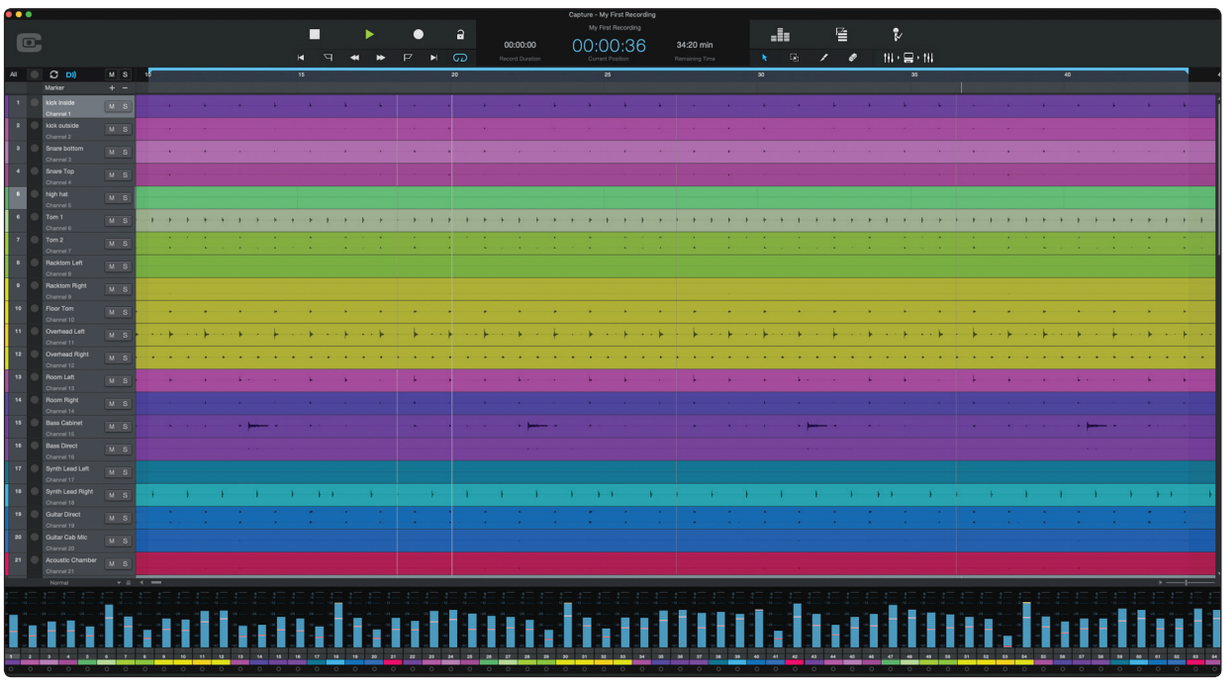


3. Capture durchsucht Ihren Computer automatisch nach vorhandenen Sessions und zeigt Ihnen eine Liste an, aus der Sie eine Session für den virtuellen Soundcheck auswählen können.



4. Markieren Sie die Session, die Sie verwenden möchten und klicken Sie auf OK.

5. Die gespeicherte Capture-Session wird geöffnet. Sofern Ihr StudioLive zum Zeitpunkt der Aufnahme mit Capture synchronisiert war, können Sie auch die zugehörige StudioLive Mixer-Szene laden.



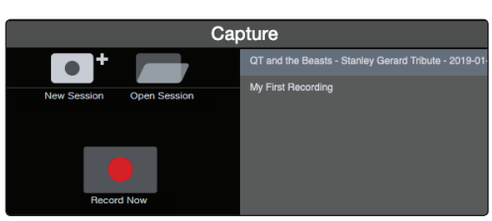
6. Ist der StudioLive Mixer auf Capture synchronisiert, werden die Digital Returns Ihres Mixers automatisch aktiviert.

7. Klicken Sie in Capture auf Play und machen Sie Ihren Soundcheck.

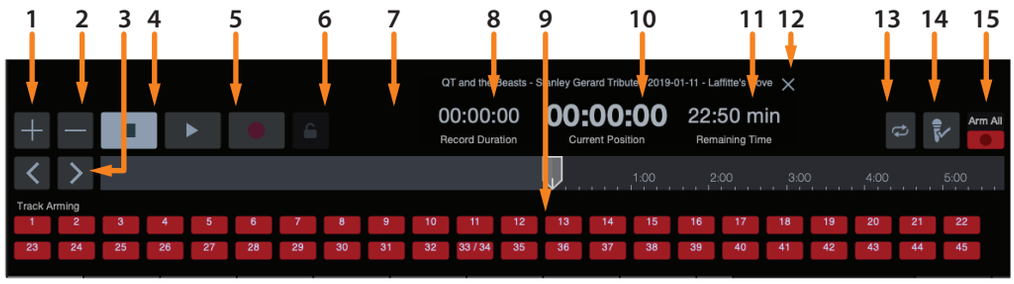
8. Haben Sie den Mix fertig eingestellt, beenden Sie den virtuellen Soundcheck-Modus, indem Sie die Schaltfläche erneut anklicken. Das Audiomaterial wird aus der Session entfernt und alle Digital Returns an Ihrem StudioLive werden deaktiviert. Die Spur-Benennungen in Capture und im Mixer bleiben jedoch erhalten.

9.3 Fernsteuerung von Capture über UC Surface

Sofern Ihr StudioLive Mixer über die digitale Schnittstelle (FireWire oder USB) mit Ihrem Computer und UC Surface verbunden ist, wird in der Schnellzugriffsleiste von UC StudioLive eine Capture-Schaltfläche angezeigt, sobald StudioLive auf Capture synchronisiert ist.



Klicken Sie auf die Schaltfläche, um in der Fat-Channel-Sektion von UC Surface die Capture-Bedienelemente einzublenden. In UC Surface können Sie damit neue Capture-Sessions anlegen, vorhandene Capture-Sessions laden, Marker hinzufügen, Spuren aufnahmebereit schalten und virtuelle Soundchecks durchführen.



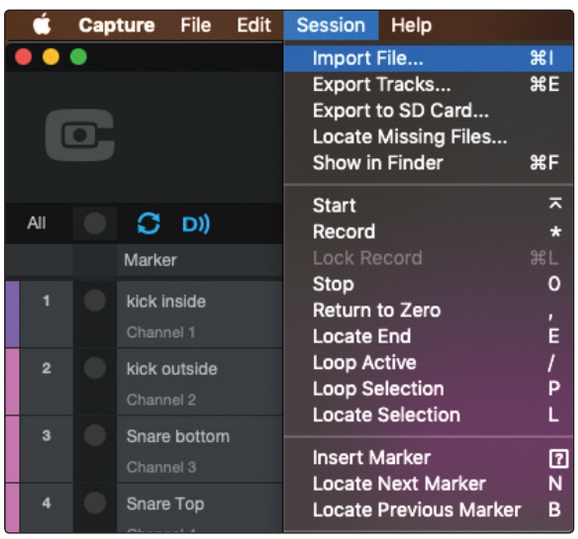
1. **Marker hinzufügen**
2. **Marker löschen**
3. **Nächster/vorheriger Marker**
4. **Stopp**
5. **Wiedergabe**
6. **Aufnahme**
7. **Session Sperren**
8. **Aufnahmedauer**
9. **Einzelne Spuren aufnahmebereit schalten**
10. **Cursor-Position**
11. **Aufnahmekapazität Festplatte**
12. **Session schließen**
13. **Loop**
14. **Virtueller Soundcheck**
15. **Globale Aufnahmebereitschaft**

10 Import/Export von Audiodateien

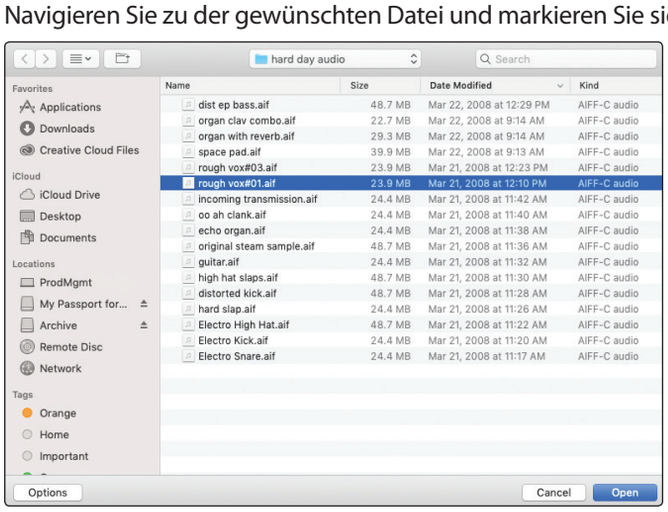
10.1 Audiodateien in Capture importieren

Es ist möglich, WAV- und AIFF-Audiodateien in die Session zu importieren.

1. Um eine Audiodatei zu importieren, wählen Sie im Session-Menü „Import Audio File“ oder drücken Sie [Strg]/[Befehl]-Taste+I, um das Menü „Import File“ zu öffnen.



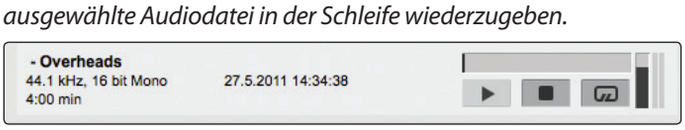
2. Navigieren Sie zu der gewünschten Datei und markieren Sie sie mit einem Klick.



3. Klicken Sie anschließend auf Open, um die Datei in Ihre Session zu importieren.

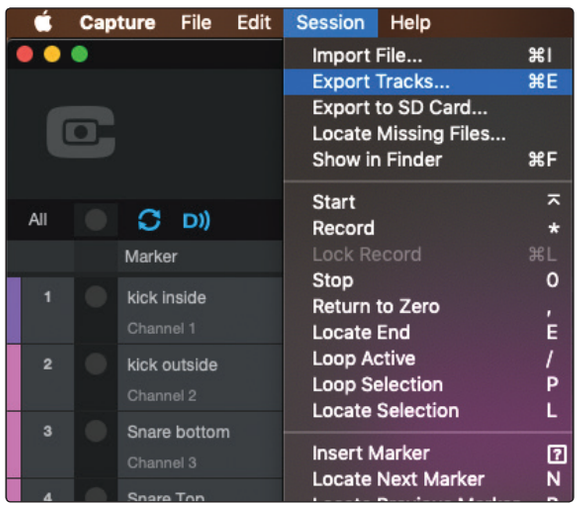
4. In Ihrer Session wird für die importierte Datei nun ein Audio-Event an der aktuellen Wiedergabeposition der ausgewählten Spur angelegt.

Profi-Tipp: *Während der Dateiauswahl im Menü „Import File“ können Sie die Audiodateien mit Hilfe des Preview Players vorhören. Klicken Sie im Preview Player auf die Play-Taste, um die aktuell ausgewählte Audiodatei wiederzugeben. Klicken Sie auf die Stop-Taste, um die Wiedergabe anzuhalten. Klicken Sie auf die Loop-Taste, um die aktuell ausgewählte Audiodatei in der Schleife wiederzugeben.*



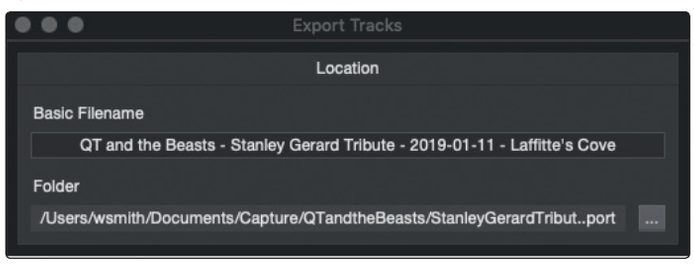
10.2 Export von Audiodateien

Um das Audiomaterial aus Ihrer Capture-3-Session zu exportieren, wählen Sie den Menüeintrag „Session/Export Tracks“ oder drücken [Strg]/[Befehl]-Taste+E auf der Tastatur, um das Menü „Export to Tracks“ zu öffnen.



10.2.1 Speicherort.

Im oberen Bereich im Menü „Export Tracks“ geben Sie den Speicherort sowie einen Namen für die Audiodatei ein.

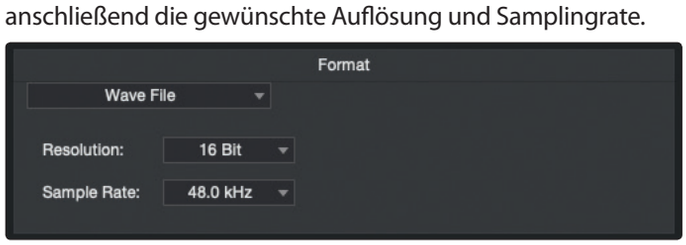


Klicken Sie auf die Browse-Schaltfläche und wählen Sie einen Speicherort.

Doppelklicken Sie auf den Dateinamen, geben Sie einen neuen Namen ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Jede exportierte Datei beginnt mit dem von Ihnen eingegebenen Namen, gefolgt von den Namen der Quellspur sowie des ersten Markers des Marker-Paars (sofern vorhanden). Beispiele: „French Quarter Fest 2019 – Kick“ oder „French Quarter Fest 2019 – Kick – Chorus.“

10.2.2 Format.

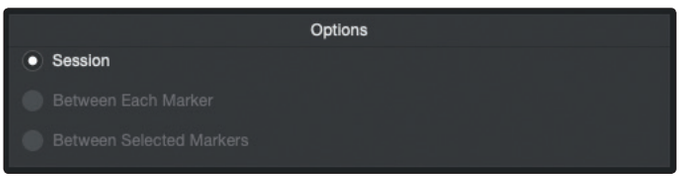
Im mittleren Bereich im Menü „Export Tracks“ wählen Sie das Format der Mixdown-Datei aus. Wählen Sie hier WAV oder AIFF und anschließend die gewünschte Auflösung und Samplingrate.



Wenn Sie die Audiodaten auf eine herkömmliche Audio-CD brennen möchten, sollten Sie als Ausgabeformat eine WAV-Datei mit einer Auflösung von 16 Bit und einer Samplingrate von 44,1 kHz einstellen.

10.2.3 Optionen.

Im unteren Bereich des Menüs „ExportTracks“ können Sie verschiedene Ausgabeoptionen auswählen:



- Die Option **Export Session** exportiert den gesamten Bereich der Session bis zum Ende des letzten Events der Session.
- Die Option **Export Each Marker** exportiert die Bereiche zwischen den Markern in der Marker-Spur als separate Dateien.
- Die Option **Export Between Selected Markers** exportiert den Bereich zwischen zwei in der Marker-Spur ausgewählten Markern als Audiodateien.

11 Mixdown einer Capture-Session

Capture bietet keine Möglichkeit zur Mischung, stattdessen mixen Sie im StudioLive bzw. Ihrer bevorzugten DAW. In diesem Abschnitt werden die einfachsten Methoden zum Importieren Ihrer Capture-Session in eine andere DAW beschrieben.

Wenn Sie in Ihrem StudioLive mischen, sind die einzelnen Ausgänge der Audiospuren in Capture fest mit den Digital Returns der zugehörigen Eingangskanäle im StudioLive Mixer verbunden. Sind die Digital Returns der Eingangskanäle im StudioLive Mixer aktiviert, werden alle Ausgänge der mehrspurigen Capture-Session auf die Kanäle Ihres StudioLive Mixers geroutet und können dort wie alle anderen Audio-Eingänge gemischt werden. Deaktivieren Sie in Capture die Aufnahmebereitschaft für alle Audio-Eingangsspuren und aktivieren Sie über die Schaltfläche „Digital Returns“ die Digital Returns in allen Eingangskanälen Ihres StudioLive Mixers. Nehmen Sie dann den Summen-Mix auf der Auxiliary-Stereospur auf.

11.1 Mixdown einer Capture-Session in Studio One

Capture-Sessions können sowohl in Studio One Artist als auch Studio One Professional geöffnet werden. Alle Marker, Editierungen, Spurnamen etc. bleiben erhalten, sodass Sie keinen weiteren Aufwand haben. Sofern Sie eine StudioLive Mixer-Szene mit Ihrer Capture-Session gespeichert haben, übernimmt Studio One die Fader- und Panning-Einstellungen sowie die Fat-Channel-Konfiguration. Starten Sie einfach Studio One und laden Sie Ihre Capture-Session.

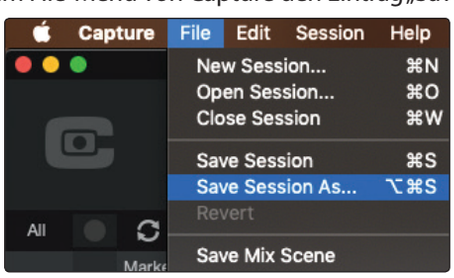
11.2 Mixdown einer Capture-Session in einer anderen Recording-Anwendung

Für Anwender, die Ihre Capture-Session in der DAW eines Drittanbieters mischen möchten, bieten sich verschiedene Möglichkeiten, Ihre Capture-Session dort zu importieren.

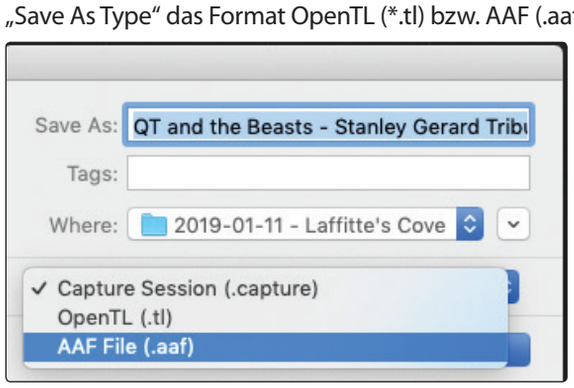
11.2.1 Speichern einer Capture-Session in den Formaten OpenTL oder AAF

Viele Audioaufnahme-Programme können OpenTL- (Open Track List) und AAF-Dateien öffnen.

Um Ihre Session im Format OpenTL oder AAF zu speichern, wählen Sie im File-Menü von Capture den Eintrag „Save Session As“.



Benennen Sie die Datei wie gewohnt und wählen Sie im Auswahlmenü „Save As Type“ das Format OpenTL (*.tl) bzw. AAF (.aaf).



11.4.2 Direkter Import von Audiodateien aus einer Capture-Session

Manche Audio-Anwendungen (wie digitalen Audio-Workstations oder DAWs) unterstützen das OpenTL-bzw. AAF-Format nicht. In diesem Fall müssen Sie die Audio-Events aus Ihrer Capture-Session manuell in Ihre Audioanwendung importieren. In der Dokumentation zu Ihrer Software erhalten Sie weitere Informationen zu diesem Vorgang.

Beachten Sie, dass verschiedene Audio-Spuren mehrere einzelne Audio-Events anstelle eines durchgehenden Audio-Events enthalten können. Oder die Audio-Events in der Session haben unterschiedliche Startpositionen. In beiden Fällen empfiehlt es sich, das Audiomaterial auf jeder Spur zuerst (wie im Abschnitt „Export von Audiodateien“ in diesem Abschnitt beschrieben) zu exportieren, bevor Sie es in ein anderes Audio-Programm importieren.

Wählen Sie im Menü „Export Audio File“ die Option „Export Tracks“, um jede Spur der Session als einzelne durchgehende Audiodatei auszugeben.

Nachdem nun alle Spuren als durchgehende Audiodateien vorliegen, können Sie diese sehr einfach in Ihr Audioprogramm importieren. Um Ihre Capture-Session zu rekonstruieren, müssen Sie lediglich alle Dateien auf dieselbe Startposition setzen. ***Ausführliche Informationen zum Export von Spuren aus Capture finden Sie in Abschnitt 10***.

12 Tastaturbefehle in Capture

Funktion	Tastaturbefehl
File-Menü	
New Session	Strg/Befehl+N
Open Session	Strg/Befehl+O
Session schließen	Strg/Befehl+Q
Save Session	Strg/Befehl+S
Save Session As	Strg/Befehl+Umschalt+S
Quit	Strg/Befehl+Q
Edit-Menü	
Undo	Strg/Befehl+Z
Redo	Strg/Befehl+Y
Cut	Strg/Befehl+X
Copy	Strg/Befehl+C
Paste	Strg/Befehl+V
Delete	Entf
Select All	Strg/Befehl+A
Deselect All	Strg/Befehl+D
Bounce Selection	Strg/Befehl+B
Zoom In	Strg/Befehl+„+“ oder E
Zoom Out	Strg/Befehl+„-“ oder W
Zoom Full	F
Session-Menü	
Import File	Strg/Befehl+I
Export Tracks	Strg/Befehl+E
Toggle Start/Stop	Leertaste
Record	Ziffernblock*
Stop	0
Return to Zero	,
Go to End	E
Loop Active	/
Loop Selection	P
Locate Selection	L
Insert Marker	Einfg, I
Insert Named Marker	Umschalt+Einfg, Umschalt+I
Locate Next Marker	N
Locate Previous Marker	B
Enable Sound Check	F4
Werkzeuge	
Bearbeiten-Werkzeug	1
Bereichsauswahl-Werkzeug	2
Schneiden-Werkzeug	3
Radiergummi-Werkzeug	4
Ansichten	
Optionen	Strg/Befehl+[+]
Big Meters	F2
Marker List	F3
Enable Soundcheck	F4

Funktion	Tastaturbefehl
Transportfeld	
Toggle Start/Stop	Leertaste
Start	Eingabetaste
Aufnahme	Ziffernblock*
Stop	Ziffernblock 0
Return to Zero	Ziffernblock
Record Lock / Session sperren	Strg/Befehl+L
Navigation	
Focus Next	Tab
Focus Previous	Umschalt+Tab
Links	Pfeiltaste Links
Extend Selection Left	Umschalt+Pfeiltaste Links
Extend Selection Left Add	Strg/Befehl+Umschalt+Pfeilt. Links
Skip Left	Strg/Befehl+Pfeiltaste Links
Rechts	Pfeiltaste Rechts
Extend Selection Right	Umschalt+Pfeiltaste Rechts
Extend Selection Right Add	Strg/Befehl+Umschalt+Pfeilt. Rechts
Skip Right	Strg/Befehl+Pfeiltaste Rechts
Nach oben	Pfeiltaste Oben
Extend Selection Up	Umschalt+Pfeiltaste Oben
Extend Selection Up Add	Strg/Befehl+Umschalt+Pfeilt. Oben
Skip Up	Strg/Befehl+Pfeiltaste Oben
Nach unten	Pfeiltaste Unten
Extend Selection Down	Umschalt+Pfeiltaste Unten
Extend Selection Down Add	Strg/Befehl+Umschalt+Pfeilt. Unten
Skip Down	Strg/Befehl+Pfeiltaste Unten
Bild auf	Bild auf
Extend Selection Page Up	Umschalt+Bild auf
Extend Selection Page Up Add	Strg/Befehl+Umschalt+Bild auf
Skip Page Up	Strg/Befehl+Bild auf
Bild ab	Bild ab
Extend Selection Page Down	Umschalt+Bild ab
Extend Selection Page Down Add	Strg/Befehl+Umschalt+Bild ab
Skip Page Down	Strg/Befehl+Bild ab
Start	Pos1
Extend Selection Start	Umschalt+Pos1
Extend Selection Start Add	Strg/Befehl+Umschalt+Pos1
Skip Start	Strg/Befehl+Pos1
Ende	Ende
Extend Selection End	Umschalt+Ende
Extend Selection End Add	Strg/Befehl+Umschalt+Ende
Skip End	Strg/Befehl+Ende

Das streng geheime PreSonus-Rezept für…

Jambalaya

Zutaten:

- 2,2 kg Andouille-Würste
- 1,4 kg Hühnerfleisch ohne Knochen
- 900 g Rinderhackfleisch
- 1,4 kg Zwiebeln (braun oder rot)
- 2 Stangen Staudensellerie
- 450 g Paprikaschoten (grün oder rot)
- 1 Bund grüne Salatzwiebeln
- 1,4 kg Reis
- Tony Chachere's Cajun-Gewürz
- 1 Flasche konzentrierter Hühnerfond (oder 3 Würfel Hühnerbrühe)
- 1 Dose gewürfelte Tomaten mit Chili (mittelscharf), Marke „Rotel"
- Tabasco Sauce

Zubereitung:

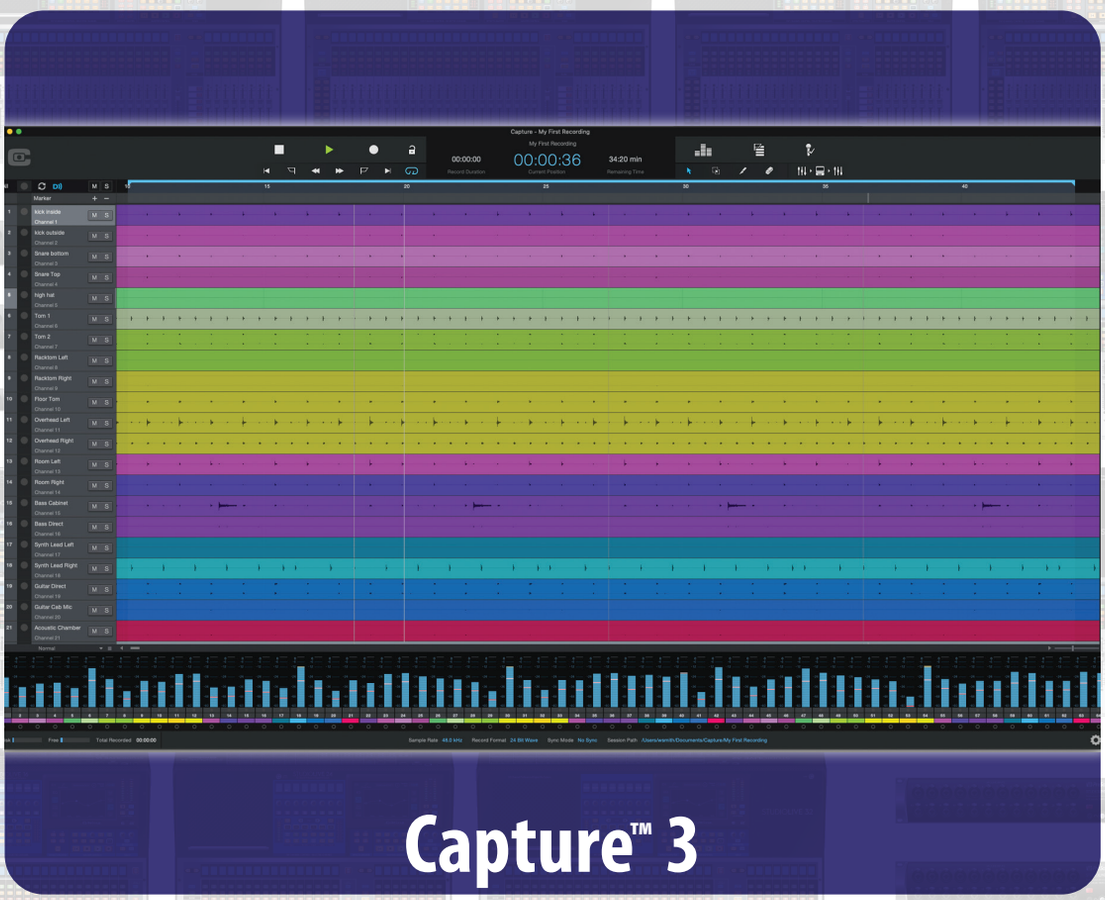
1. Die Würste in Scheiben schneiden und in einem mindestens 15 l fassenden Topf anbräunen.
2. Rinderhack hinzufügen und anbraten.
3. Alles im Topf lassen, Zwiebeln, den Staudensellerie und die Paprikaschoten würfeln und zusammen mit 1 Dose gewürfelte Tomaten Marke „Rotel Original" mit Chili, 85 g konzentrierter Hühnerfond, ½ Tl. Cajun Gewürz und 1 Tl. scharfer Tabasco Sauce (oder mehr... vielleicht sogar viel mehr!) dazugeben.
4. Weiterdünsten, bis die Zwiebeln glasig sind.
5. Hühnerfleisch hinzufügen und dünsten, bis es weiß geworden ist.
6. Dann die gewürfelten grünen Salatzwiebeln, 1 Tl. Salz und 1,9 l Wasser hinzufügen und zum Kochen bringen.
7. Den Reis einstreuen und das Ganze wieder zum Kochen bringen. Acht Minuten zugedeckt sprudelnd kochen, dabei alle zwei Minuten umrühren.
8. Dann auf kleiner Flamme weitere 10 Minuten köcheln und dabei nur einmal umrühren.
9. Vom Feuer nehmen und 30 Minuten ziehen lassen.
10. Servieren und genießen!

Ergibt 20 Portionen

© 2019 PreSonus Audio Electronics, Inc. Alle Rechte vorbehalten. AudioBox, CoActual, DigiMax, Eris, FireStudio, Nimbit, PreSonus, QMix, Riff to Release, Sceptre, StudioLive, Active Integration und XMAX sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von PreSonus Audio Electronics, Inc. Capture, Impact, Mixer Presence, RedLightDist, SampleOne, Studio One und Tricomp sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von PreSonus Software Ltd. Mac und Mac OS sind eingetragene Warenzeichen von Apple, Inc., in den USA und in anderen Ländern. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft, Inc., in den USA und in anderen Ländern. Alle weiteren Produktnamen in dieser Anleitung sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Änderungen der technischen Daten ohne vorherige Ankündigung vorbehalten. Nur am Rezept möchten wir rein gar nichts ändern.

Capture™ 3

Software Reference Manual



PreSonus®

18011 Grand Bay Ct. • Baton Rouge,
Louisiana 70809 USA• 1-225-216-7887
www.presonus.com

Part# 70-62000085-B