

# Manual de referencia de la librería de software de StudioLive™ 16.0.2

Universal Control con UC Surface | QMix™-UC para iOS® y Android™ | Capture™ 2 Studio One® Artist



Studio One Artist



UC Surface



Universal Control



Capture



QMix-UC

## Tabla de contenidos

### 1 Visión general — 1

- 1.1 Introducción — 1
- 1.2 Acerca de este manual — 2
- 1.3 Soporte técnico — 2
- 1.4 Sumario de las características de la librería de software StudioLive — 2
  - 1.4.1 UC Surface — 2
  - 1.4.2 QMix™ UC para iPhone®, iPod touch® y dispositivos Android — 3
  - 1.4.3 Capture — 3
  - 1.4.4 Studio One Artist — 4

### 2 Conectando a una computadora — 5

- 2.1 Instalación en Windows — 5
- 2.2 Instalación en macOS — 6
- 2.3 Usando la StudioLive como una interface de audio — 6
- 2.4 Usando la StudioLive con aplicaciones populares de audio — 7
- 2.5 Envíos y retornos digitales — 8
  - 2.5.1 Envíos digitales de canal — 8
  - 2.5.2 Retornos digitales — 9
  - 2.5.3 Retorno digital principal — 9
- 2.6 Usando efectos de plug-ins como insertos — 9

### 3 Conectando tus dispositivos remotos en red — 11

- 3.1 Conectando tu computadora a tu red — 11
- 3.2 Conectando tu iPad a tu red — 12
- 3.3 Conectando tu iPhone/iPod touch a tu red — 12

### 4 Universal Control — 13

- 4.1 Ventana Launch de Universal Control — 13
- 4.2 Configuración de TUIO (macOS) — 15

### 5 Software de control de mezcla UC Surface — 16

- 5.1 Controles de mezcla de UC Surface — 16
  - 5.1.1 Controles de canal — 18
- 5.2 Controles del Fat Channel — 19
  - 5.2.1 Controles de entrada — 19
  - 5.2.2 Detalle de la mezcla — 20
  - 5.2.3 Noise Gate (compuerta de ruido) — 20
  - 5.2.4 Compresor — 21
  - 5.2.5 Ecuador — 22
  - 5.2.6 Limitador — 22
- 5.3 Ecuador gráfico — 23
- 5.4 Añadiendo efectos — 23
  - 5.4.1 Editando los efectos — 23
- 5.5 Escenas y presets — 24
  - 5.5.1 Presets del Fat Channel — 24
  - 5.5.2 GEQ Presets del ecualizador gráfico — 25
  - 5.5.3 Presets de efectos — 25
  - 5.5.4 Escenas — 26
  - 5.5.5 Manejo de presets y escenas — 26
- 5.6 Funciones del Quick Panel — 27
  - 5.6.1 Talkback — 27
  - 5.6.2 Fader Locate — 27
  - 5.6.3 FX Mutes — 27
- 5.7 La página Settings — 28
  - 5.7.1 La pestaña Device Settings — 28
  - 5.7.2 La pestaña MIDI Control — 32
  - 5.7.3 La pestaña Backup — 33

### 6 QMix-UC para dispositivos móviles — 34

- 6.1 La página Aux Mix — 35
  - 6.1.1 Agrupamiento de canales — 36
- 6.2 Wheel of Me — 37
- 6.3 La página Settings — 38

## **7 Capture — 39**

- 7.1 Instrucciones de instalación — 39**
  - 7.1.1 macOS — 39
  - 7.1.2 Windows — 40
- 7.2 La página Start — 41**
  - 7.2.1 Etiquetando y organizando una sesión — 41
  - 7.2.2 Creando una sesión — 42
  - 7.2.3 Abriendo una sesión — 43
  - 7.2.4 Dispositivo de audio y frecuencia de muestreo — 44
  - 7.2.5 Menú Options — 44
- 7.3 La página Session — 47**
  - 7.3.1 Columna Track — 48
  - 7.3.2 Transporte — 49
  - 7.3.3 Visualización del tiempo — 50
  - 7.3.4 Regla de la línea de tiempo — 50
  - 7.3.5 Navegando la sesión — 50
  - 7.3.6 Herramientas de edición — 51
  - 7.3.7 Puente de medidores — 56
  - 7.3.8 Marcadores y la lista de marcadores — 57
- 7.4 Grabando una sesión en Capture — 59**
- 7.5 Prueba de sonido virtual — 59**
- 7.6 Controlando Capture remotamente desde UC Surface — 61**
- 7.7 Importando y exportando archivos de audio — 62**
  - 7.7.1 Importando archivos de audio en Capture — 62
  - 7.7.2 Exportando archivos de audio — 63
- 7.8 Mezclando tus sesiones de Capture — 65**
  - 7.8.1 Creando una mezcla en Capture — 65
  - 7.8.2 Exportando tu mezcla final como un archivo de audio — 65
  - 7.8.3 Mezclando una sesión de Capture en Studio One — 65
  - 7.8.4 Mezclando una sesión de Capture en una aplicación de grabación diferente — 66

## **7.9 Comandos de teclas de Capture — 67**

## **8 Inicio rápido de Studio One Artist — 68**

- 8.1 Instalación y autorización — 68**
- 8.2 Configurando Studio One — 69**
  - 8.2.1 Configurando dispositivos de audio — 70
  - 8.2.2 Configurando dispositivos MIDI — 71
- 8.3 Creando una nueva canción — 74**
  - 8.3.1 Configurando tus entradas y salidas — 75
  - 8.3.2 Creando canales de audio y MIDI — 77
  - 8.3.3 Grabando un canal de audio — 78
  - 8.3.4 Añadiendo instrumentos virtuales y efectos — 79
  - 8.3.5 Arrastra y suelta archivos de audio y MIDI — 80
- 8.4 Controlando la StudioLive 16.0.2 USB remotamente desde Studio One — 80**
  - 8.4.1 Configurando la StudioLive 16.0.2 como un dispositivo MIDI — 81
  - 8.4.2 Llamando escenas y presets — 82
  - 8.4.3 Controlando los niveles de la salida principal, FX A y FX B — 83
  - 8.4.4 Asignar/desasignar los FX A y FX B al bus principal — 84



## 1 Visión general

### 1.1 Introducción



La mezcladora StudioLive™ 16.0.2 USB viene con una poderosa librería de software que incluye Capture™ y Studio One®, además del editor/librería/software de control remoto para macOS® y Windows® UC Surface que es una descarga gratuita de PreSonus. PreSonus además ofrece el software UC Surface para iPad® y dispositivos Windows Touch, así como el software de control de auxiliares QMix™ UC para dispositivos iOS y Android. Ambos son descargas gratuitas.

Ya sea que desees controlar remotamente tu StudioLive desde una tableta, proveer a tus músicos de la capacidad de controlar sus propias mezclas de monitores desde sus dispositivos móviles, grabar un show en vivo con un solo clic de ratón, mezclar tu nuevo álbum o cualquier combinación de los anteriores, tu mezcladora StudioLive y sus aplicaciones de software complementario, te proveen con un juego completo de herramientas.

Te invitamos a contactarnos con preguntas y comentarios acerca de este producto. PreSonus Audio Electronics está comprometido con el mejoramiento constante de los productos y apreciamos enormemente tus sugerencias. Creemos que la mejor manera de alcanzar nuestra meta de mejoramiento continuo de los productos, es escuchando los verdaderos expertos: nuestros apreciados clientes. Agradecemos el apoyo que nos has mostrado a través de la compra de este producto.

## 1.2 Acerca de este manual

Te sugerimos que uses este manual para familiarizarte con las características y los procedimientos correctos de conexión para la librería de software de tu StudioLive 16.0.2 antes de intentar conectar tu StudioLive a una computadora, iPad o dispositivo móvil. Esto te ayudará a evitar problemas durante la instalación y configuración.

A lo largo de este manual, encontrarás Power User Tips. Estos tips proveen útiles sugerencias de cómo lograr el máximo beneficio de la librería de software StudioLive 16.0.2 y sacar provecho de sus características y flujo de trabajo único.

## 1.3 Soporte técnico

Muchos detalles técnicos surgen cuando se usa una computadora regular como estación de trabajo de audio digital (DAW). PreSonus únicamente puede proveer soporte para problemas que se relacionen directamente con la mezcladora StudioLive, UC Surface, QMix-UC, Capture y Studio One.

PreSonus no proporciona soporte para hardware de computadora, hardware de iOS, dispositivos Android, redes inalámbricas, sistemas operativos y productos o software que no sean de PreSonus y será necesario contactar al fabricante de dichos productos para obtener soporte técnico.

Por favor revisa nuestra página web ([www.presonus.com](http://www.presonus.com)) regularmente para obtener información de software y actualizaciones de firmware, así como documentación de soporte y preguntas frecuentes.

Nuestro soporte técnico en línea está disponible en: <http://support.presonus.com> así como en tu cuenta ubicada en <http://my.presonus.com>.

Guías avanzadas para la solución de problemas se pueden encontrar en: [support.presonus.com/forums](http://support.presonus.com/forums).

## 1.4 Sumario de las características de la librería de software StudioLive

### 1.4.1 UC Surface

Con el software de control multitáctil, listo para la batalla UC Surface de PreSonus®, cada control que necesitas para mezclar un show estará a tu alcance cuando lo necesites. UC Surface mantiene el mismo flujo de trabajo con Windows, Mac y iPad para controlar la mezcladora StudioLive™ 16.0.2.

- Interface lista para la batalla, diseñada para situaciones de mezcla en vivo
- Control completo de cualquier mezcladora StudioLive Series III, AI Series y 16.0.2 USB en la red
- Soporte multiplataforma y redes
- Interface lista para función táctil
- Compatible con multi-touch en Windows 8 para mezcla con pantalla táctil grande
- Visión general completa de todas las entradas y salidas
- Barra de desplazamiento del puente de medidores
- Botones de mezcla Select con medidores de actividad
- Faders maestros accesibles en cualquier momento
- Navegación contextual para un rápido e intuitivo acceso a las funciones de mezcla: Fat Channel, EQ gráfico, efectos, canales
- Flex Fader sobre la mezcla seleccionada
- Audiciona presets al momento y edítalos antes de cargarlos
- Control completo del procesamiento del Fat Channel

### 1.4.2 QMix™ UC para iPhone®, iPod touch® y dispositivos Android

QMix-UC provee a los ejecutantes control inalámbrico sobre sus mezclas de monitor (aux) en el escenario o en el estudio de grabación desde sus dispositivos móviles.

- Provee control inalámbrico sobre las mezcladoras StudioLive 16.0.2 USB conectadas a UC Surface para macOS o Windows.
- Controla remotamente cualquier mezcladora StudioLive en la misma red.
- Controla los niveles de todos los canales de los usuarios simultáneamente con un simple control usando la exclusiva Wheel of Me.
- Crea cuatro grupos de canales para manejar fácilmente mezclas de monitor grandes.
- Define permisos en tu mezcladora StudioLive, de manera que QMix-UC controle solamente una mezcla de monitor específica.
- Disponible en la App Store de Apple y en Google Play.

### 1.4.3 Capture

Con cada mezcladora StudioLive se incluye Capture, una aplicación de grabación de audio digital multicanal, diseñada para hacer la grabación rápida y fácil. Perfecta para grabación en vivo y para mezclar tu audio en tiempo real a un archivo de audio estéreo, Capture está diseñado para comunicarse perfectamente con las mezcladoras de la serie StudioLive, permitiendo una configuración y grabación instantáneas.

Capture te permite grabar un simple canal estéreo de la salida principal de la StudioLive, un par de subgrupos de salida o un par de envíos auxiliares, además de todos los canales de entrada. Esto te permite grabar la mezcla principal o crear una mezcla separada para grabación.

- Aplicación de grabación multicanal con canales de entrada ilimitados y transmisión estéreo desde StudioLive
- Grabación de un clic con el botón Record Now
- Graba capturas de grabación previas hasta de un minuto antes de oprimir Record
- Función Auto-Save a intervalos definibles por el usuario
- Recuperación automática de archivos y sesiones en caso de fallas de energía
- Las sesiones almacenan metadata, permitiendo su nombrado automático
- El modo Soundcheck te permite hacer una prueba de sonido virtual utilizando material grabado previamente
- La función Sesión Lock previene el acceso accidental al teclado
- Suite de edición esencial: copiar, cortar, pegar, empalme y redimensionamiento
- El modo Big Meter transforma tu monitor en un puente de medidores gigante
- Modo Stereo Playback permite usar Capture con cualquier tarjeta de sonido de computadora
- Puente de medidores estilo LED con indicadores de saturación
- Colocación y llamado de marcadores
- Lista de marcadores con localización rápida
- Exportación entre marcadores
- Controles de transporte completos
- Importación/exportación de archivos individuales WAV, AIFF u OpenAL
- Compatible con Mac® y Windows®

#### 1.4.4 Studio One Artist

Todas las interfaces de audio PreSonus incluyen el software de grabación Studio One Artist que viene con más de 6 GB de plug-ins, loops y samples, dándote todo lo que necesitas para producción y grabación musical. La guía de inicio rápido de Studio One Artist se encuentra en la **sección 4** de este manual. Encontrarás el manual del usuario completo dentro del menú Help de Studio One Artist.

- Canales, insertos, envíos e instancias de plug-ins ilimitados
- 20 plug-ins de alta calidad de Native Effects™ en ocho categorías: emulación de amplificadores (Ampire XT), delay (delay análogo, delay de ritmo), distorsión (RedLightDist™), procesamiento dinámico (Channel Strip, Compresor, Compuerta, Expansor, Limitador, Tricomp™), ecualizador (Channel Strip, Pro EQ), modulación (Autofilter, Chorus, Flange, Phaser, X-Trem), reverb (Mixverb™, Room Reverb) y utilidades (Binaural Pan, Mixtool, Phase Meter, Spectrum Meter, Afinador)
- Cuatro instrumentos virtuales PreSonus de alta calidad incluyendo el reproductor de samples Presence™, la máquina de ritmos Impact™, smapleo de SampleOne™ y el sintetizador de modelado virtual de substracción Mojito
- Más de 6 GB de loops, samples e instrumentos
- Abre archivos Capture en forma nativa
- Mapeo MIDI innovador e intuitivo
- Poderosas funcionalidades de drag and drop para un flujo de trabajo más rápido
- Compatible con macOS® y Windows®
- Personaliza tu instalación de Studio One Artist con los aditamentos de Studio One
- Descuento en la actualización a Studio One Pro directamente desde Studio One Artist

## 2 Conectando a una computadora

El instalador de Universal Control incluye los drivers ASIO/WDM (Windows) y Core Audio (macOS), así como la aplicación UC Surface. Hemos hecho este instalador tan simple y fácil de seguir como fue posible y te guiará a través de cada paso en el proceso de instalación. Por favor lee cada mensaje cuidadosamente para asegurar que el driver StudioLive y el panel de control queden correctamente instalados. Es de particular importancia no conectar tu mezcladora StudioLive a la computadora antes de tiempo.

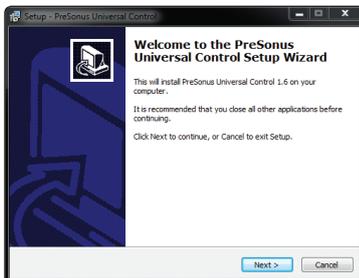
Por favor visita [www.presonus.com](http://www.presonus.com) para obtener los últimos requerimientos de sistema y una lista actualizada de hardware compatible. También es recomendable que revises los requerimientos de sistema de tu software de grabación.

**Power User Tip:** Como parte de nuestro compromiso con la calidad de nuestros productos, PreSonus actualiza sus drivers y el software de sus productos continuamente. La versión más reciente de tu librería de software de la StudioLive 16.0.2 USB completa puede ser descargada directamente de tu cuenta MyPreSonus en cuanto registres tu mezcladora StudioLive. MyPreSonus también es tu portal hacia soporte, PreSonus Shop y más.

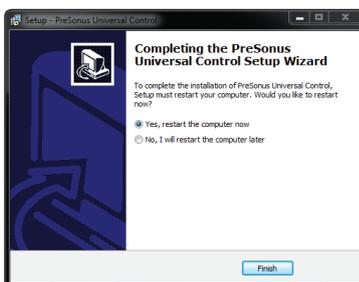
La velocidad de tu procesador, cantidad de RAM y la capacidad y tamaño de tu disco duro, afectarán el rendimiento general de tu sistema de grabación significativamente. Un procesador más rápido y una mayor cantidad de RAM pueden reducir la latencia (retardos) de señal y mejorar el rendimiento general.

### 2.1 Instalación en Windows

Antes de iniciar el proceso de instalación, por favor cierra todas las aplicaciones incluyendo cualquier software antivirus y desconecta la mezcladora StudioLive de tu computadora.



Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación. El instalador te pedirá reiniciar tu computadora cuando haya terminado.

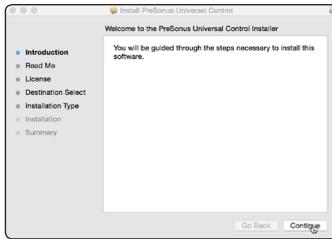


Da clic en "Finish" para reiniciar tu PC automáticamente. Conecta la StudioLive una vez que tu computadora se haya reiniciado. Sigue los pasos recomendados cuando Windows lance el instalador de nuevo hardware.

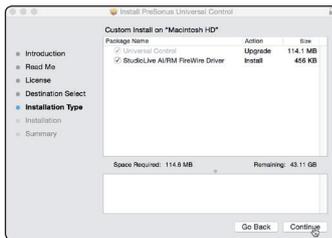
¡Tu StudioLive ya está sincronizada con tu computadora y lista para usarse!

## 2.2 Instalación en macOS

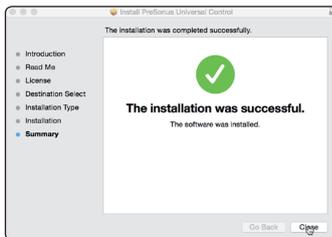
El instalador de UC Surface te guiará a través de cada paso del proceso de instalación. Por favor lee cada mensaje cuidadosamente y en especial, ten cuidado de no conectar tu StudioLive antes de tiempo.



1. Después de lanzar el instalador, serás dirigido hacia la pantalla “Welcome”. Da clic en “Continue” y sigue las instrucciones en pantalla.



2. Se te preguntará qué tipo de instalación deseas realizar. No es necesario que instales el driver FireWire de la serie StudioLive AI.



3. Se te pedirá reiniciar tu computadora cuando la instalación esté completa. Después de que tu Mac se haya reiniciado, conecta tu StudioLive con el cable de transporte apropiado y enciéndela.

4. Una vez que la instalación esté completa, encontrarás el programa UC Surface en tu carpeta Aplicaciones. Se recomienda que lo coloques en tu Dock.

¡Estás listo para usar tu StudioLive con tu computadora!

## 2.3 Usando la StudioLive como una interface de audio

Las mezcladoras StudioLive ofrecen una interface de audio interconstruida que puede ser usada con cualquier aplicación que soporte Core Audio o ASIO y también puede ser usada como un dispositivo WDM en una computadora con Windows.

Cada entrada puede ser grabada además de la mezcla principal. **Por favor consulta la sección 2.5** de este manual para información acerca del uso de estos envíos de audio para grabación y reproducción.

**Power User Tip:** Si tu StudioLive no se conecta con la computadora, verifica que el cable USB esté conectado apropiadamente a la StudioLive y a tu computadora. Desconecta todos los periféricos innecesarios que estén en el mismo bus de transporte.

## 2.4 Usando la StudioLive con aplicaciones populares de audio

A continuación, ofrecemos instrucciones básicas para la configuración del driver con varias aplicaciones de audio populares. Encontrarás instrucciones completas para Studio One Artist de PreSonus y un breve tutorial de sus características en la **sección 8** de este manual. Si tu aplicación de audio no aparece en esta sección, por favor consulta la documentación de usuario para más información sobre la selección de un driver de dispositivo de audio.

### Steinberg Cubase 4+

1. Lanza Cubase.
2. Ve a Devices | Device Setup.
3. Selecciona "VST Audio System" desde la columna Devices en Device Setup.
4. Selecciona StudioLive 16.0.2 USB desde la lista desplegable ASIO Driver.
5. Da clic en "Switch" para empezar a usar el driver StudioLive.
6. Una vez que has cambiado el driver exitosamente, ve a Devices | VST Connections para habilitar tus buses de entradas y salidas.

### Ableton Live 5+

1. Lanza Ableton Live.
2. Ve a Options | Preferences | Audio.
3. Selecciona Driver Type: ASIO | Audio Device: StudioLive 16.0.2 USB.
4. Ve a Input Config: Habilita y selecciona los canales de entrada deseados.
5. Ve a Output Config: Habilita y selecciona los canales de salida deseados.
6. Ahora podrás seleccionar las entradas y salidas de la StudioLive para cada canal creado en Live.

### Apple Logic Pro/Express 7+

1. Lanza Logic Pro/Express.
2. Ve a Logic | Preferences | Audio.
3. Da clic en la pestaña Devices.
4. Habilita Enabled en la pestaña Core Audio.
5. Selecciona PreSonus StudioLive 16.0.2 desde el menú Device.
6. Se te preguntará si deseas relanzar Logic. Da clic en "try (re)launch".
7. Tu StudioLive ofrece etiquetas de entrada/salida personalizables para un flujo de trabajo más rápido. Para habilitar estas etiquetas para su uso en Logic, ve a Options | Audio | I/O Labels.
8. La segunda columna en la ventana desplegable tendrá el nombre "Provided by Driver". Activa cada una de estas etiquetas para tu StudioLive. Cierra esta ventana cuando hayas terminado.
9. Estás listo para usar tu StudioLive.

### Avid Pro Tools 9+

1. Lanza Pro Tools.
2. Ve a Setup | Hardware y selecciona StudioLive 16.0.2 desde la lista Peripherals. Da clic en OK.
3. Ve a Setup | Playback Engine y selecciona StudioLive 16.0.2 desde el menú en la parte superior de la ventana. Da clic en OK.

### Cakewalk Sonar 6+

1. Lanza Sonar.
2. Ve a Options | Audio... y da clic en la pestaña Advanced.
3. Cambia el modo del driver a "ASIO".
4. Da clic en el botón "OK".
5. Reinicia Sonar.
6. Ve a Options | Audio... y da clic en la pestaña Drivers.
7. Resalta todos los drivers de entrada y salida que empiecen con: "16.0.2 USB".
8. Ve a Options | Audio... y da clic en la pestaña General.
9. Ajusta el Playback Timing Master a "StudioLive 16.0.2 USB ... Channel 1".
10. Ajusta el Recording Timing Master a "StudioLive 16.0.2 USB ... Channel 1".

## 2.5 Envíos y retornos digitales

Es importante entender los términos "digital send" (envío digital) y "digital return" (retorno digital) cuando usas la StudioLive como una interface de audio. Debido a que la interface de audio en la StudioLive está completamente integrada con las otras funciones de la consola, las entradas y salidas USB están diseñadas para trabajar como un bus independiente. Puedes enrutar (enviar) señales desde otro bus hacia el bus USB y su salida (retorno) está asignada invariablemente a los canales de la mezcladora.

La StudioLive 16.0.2 USB ofrece 18 envíos y 16 retornos disponibles.

### 2.5.1 Envíos digitales de canal



Cada envío de canal está conectado físicamente para ser enviado pre fader desde los canales de entrada de la StudioLive. Estos envíos pueden ser pre o post de los procesamientos dinámicos y EQ del Fat Channel.

Para grabar el EQ y el procesamiento dinámico en cualquier canal, simplemente habilita el botón Post en la sección Digital Out. Éste se iluminará indicando que la ruta de señal del Fat Channel está siendo enrutada hacia el envío digital. Si este modo no está habilitado, la señal será enviada post ganancia y post inserto análogo (si aplica).

Además, hay un par de envíos digitales dedicados a grabar el bus principal. Estos envíos siempre son post Fat Channel y post fader.

### 2.5.2 Retornos digitales



Cada entrada de la StudioLive está físicamente conectada para recibir su respectivo retorno digital. Las salidas de tu DAW en tu aplicación de grabación enrutan esos flujos de reproducción a sus respectivos canales en la StudioLive (esto es, que la salida 1 del software siempre va al retorno digital del canal 1 y así sucesivamente). Una vez que enrutas un canal en tu aplicación de grabación para ser reproducida a través de una de esas salidas, siempre estará accesible en su canal, simplemente presionando el botón Digital Return.

**Power User Tip:** Es importante pensar en tus retornos digitales y tus entradas análogas de la misma manera. Cuando un retorno digital es habilitado, éste reemplaza a la entrada análoga en la mezcla. Puedes procesarlo en el Fat Channel, incluirlo en las mezclas auxiliares y enviarlo a una mezcla de efectos. También es importante notar que la entrada análoga seguirá estando disponible para ser grabada o procesada por un plug-in en tu aplicación DAW, aun cuando el retorno digital esté habilitado.

### 2.5.3 Retorno digital principal

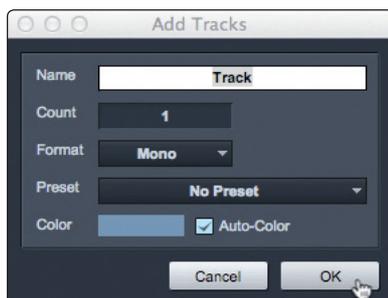
Para proveer el entorno de mezcla más flexible, PreSonus ha provisto un retorno digital principal estéreo para liberar los retornos de canal para que sean parchados directamente a sus canales correspondientes en tu aplicación de grabación sin tener que usar dos canales de tu StudioLive, dejando los otros canales disponibles para ser enrutados hacia el Fat Channel o para insertar un plug-in en un instrumento en vivo.

- Estos retornos digitales son seleccionables como la fuente de retorno Tape en la sección de monitor.
- Los retornos digitales 1 y 2 de la StudioLive 16.0.2 siempre están enrutados tanto al retorno digital principal como a los retornos digitales en los canales 1 y 2.

## 2.6 Usando efectos de plug-ins como insertos

El flujo de transporte digital de tu StudioLive es continuamente bidireccional. Esto significa que la StudioLive siempre está enviando señales de sus entradas análogas a los envíos digitales directos de todos los canales de entrada. Al mismo tiempo, la StudioLive está recibiendo señales desde los retornos digitales. Debido a que los retornos digitales siempre regresan a sus respectivos canales en la StudioLive, puedes insertar un plug-in rápidamente desde tu aplicación de grabación hacia cualquier canal y monitorearlo en tiempo real.

En este ejemplo, insertaremos el plug-in Beat Delay de Studio One de PreSonus al canal 4 de la StudioLive.



1. Para empezar, crea un canal de audio mono en Studio One.

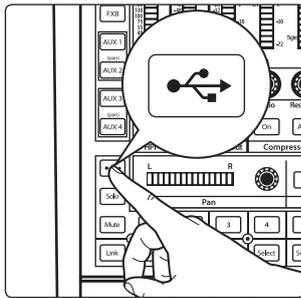


2. Asigna su entrada al canal 4 y su salida a la salida 4.

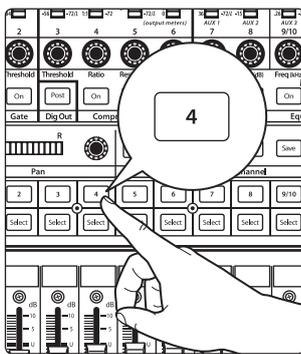
(Muchas aplicaciones DAW, incluyendo Logic de Apple, no ofrecen buses de salida mono. Si éste es el caso, debes enrutar su salida hacia los canales 3 y 4 y panear el canal completamente a la derecha, de manera que sólo será enviado a la salida 4. **Por favor consulta el manual de usuario de tu software para instrucciones específicas.**)



- Una vez que has configurado el enrutamiento en Studio One, arrastra y suelta el plug-in Beat Delay en tu canal y habilítalo para grabación. El monitoreo por software será habilitado automáticamente.



- Presiona el botón USB multimode para habilitar el retorno digital en el canal 4 de tu StudioLive.



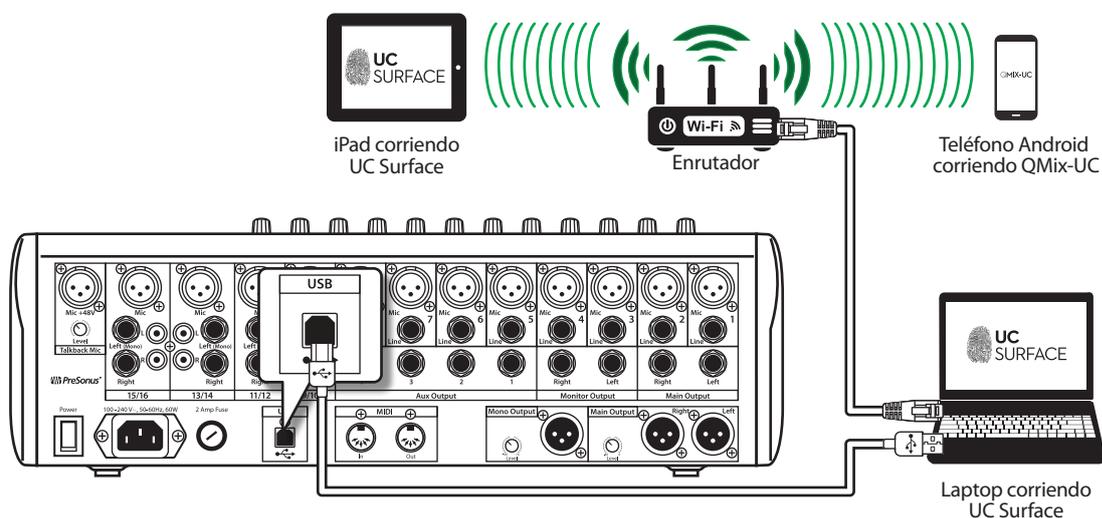
- Presiona el botón USB multimode en el canal 4. Ahora podrás monitorear la señal analógica del canal 4 de tu StudioLive con tu efecto insertado (en este caso, Beat Delay).

**Power User Tip:** Cuando se usan plug-ins como insertos, es muy importante que ajustes un tamaño de buffer en tu computadora tan bajo como sea posible sin crear problemas de rendimiento. Para la mayoría de las computadoras nuevas, esto no será un problema. Un tamaño de buffer de 128 o menos proveerá una latencia lo suficientemente baja para la mayoría de los tipos de plug-ins, sin embargo, los plug-ins de dinámicas y ecualización, así como los plug-ins de ejecución como los modeladores de amplificadores pueden requerir ajustes de latencia más bajos. **Consulta la sección 4.1** para más información sobre los ajustes del tamaño de buffer.

**Por favor toma nota:** Los ajustes de buffer muy bajos en computadoras más viejas o en una computadora que no ha sido adecuadamente optimizada, pueden resultar en un rendimiento pobre. Siempre asegúrate de probar los límites de tu sistema antes de intentar tareas de uso intensivo de CPU en situaciones de misiones críticas.

## 3 Conectando tus dispositivos remotos en red

A fin de usar tus dispositivos móviles para controlar tu mezcladora StudioLive 16.0.2 USB remotamente, primero deberás conectarla vía USB a una computadora Mac o Windows que tenga Universal Control instalado y corriendo. La computadora que corre Universal Control deberá estar conectada a la misma red que tus dispositivos móviles. Esta sección cubrirá los procedimientos para la conexión en red.



**Power User Tip:** Las conexiones en red ocasionalmente requieren de solucionar problemas, especialmente cuando hay varias redes inalámbricas en uso. Por ello, siempre es buena idea tener tus dispositivos en red y la StudioLive comunicándose adecuadamente antes de que llegue la presión y tengas a un cantante tratando de lidiar con su mezcla de monitores mientras tú intentas microfonear el juego de batería. Así que mientras el guitarrista coquetea con la mesera, toma un momento para asegurarte de la debida comunicación entre tu iPad, iPhone o computadora con tu StudioLive.

### 3.1 Conectando tu computadora a tu red

#### Windows 7+

1. Da clic en el ícono de la red para abrir el panel de control Red.
2. Selecciona la red inalámbrica que deseas usar.
3. Ingresa la contraseña.
4. Da clic en conectar.

#### macOS 10.8 y posterior

1. Da clic en el ícono del estado red inalámbrica en la barra de menú.
2. Desde el menú desplegable, selecciona la red que deseas usar.
3. Ingresa la contraseña.
4. Da clic en conectar.

### 3.2 Conectando tu iPad a tu red

1. Toca en el ícono de configuración de tu iPad.
2. Toca en "Wi-Fi".
3. Debajo de "Selecciona una red", encuentra la misma red donde está conectada tu computadora. Toca en esa red para seleccionarla.
4. Ingresa la contraseña cuando te sea solicitada y toca "Conectar".
5. Toca en el menú de flecha a la derecha del nombre de la red deseada para abrir sus ajustes de red.
6. Activa "conectarse automáticamente". Estás listo para abrir UC Surface.

### 3.3 Conectando tu iPhone/iPod touch a tu red

1. Toca en el ícono de configuración de tu iPhone/iPod touch.
2. Toca en "Wi-Fi", asegurándote de que está encendida.
3. Debajo de "Selecciona una red", encuentra la misma red donde está conectada tu computadora.
4. Toca en esa red para seleccionarla.
5. Ingresa la contraseña cuando te sea solicitada y toca "Conectar".

*Importante: Debes conectar tu computadora y dispositivos iOS a la misma red cada vez que planees controlar tu StudioLive con UC Surface o QMix-UC.*

## 4 Universal Control



Universal Control es una poderosa aplicación de manejo de hardware para todos los productos de interface de PreSonus®. Te permite manejar cualquier interface PreSonus conectada a tu computadora o red de computadora.

### 4.1 Ventana Launch de Universal Control

Verás la ventana Launch cuando abras Universal Control. Puedes manejar todos los ajustes de los drivers Core Audio y ASIO desde esta ventana.

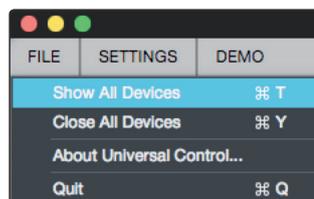


**Sample Rate.** Cambia la frecuencia de muestreo.

Puedes ajustar la frecuencia de muestreo a 44.1 o 48 kHz. Una frecuencia de muestreo más alta incrementa la fidelidad de tu grabación, pero también incrementa el tamaño del archivo y la cantidad de recursos de sistema necesarios para procesar el audio.

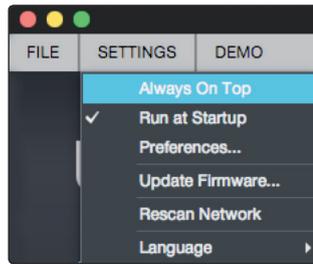
**Block Size.** Ajusta el tamaño del buffer.

Desde este menú, puedes ajustar el tamaño del buffer desde 32 hasta 4,096 muestras (macOS®) o desde 64 hasta 8,192 muestras (Windows®). Un valor de buffer menor disminuye la latencia, pero incrementa las demandas de procesamiento de tu computadora. Por regla general, desearás ajustar el valor del buffer tan bajo como tu computadora pueda soportar con seguridad. Si empiezas a escuchar pops, clics o distorsión en tu ruta de audio, prueba aumentando el tamaño del buffer.



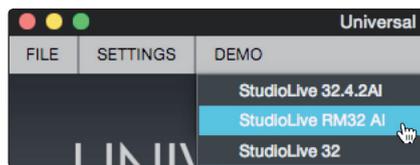
**Menú File.** Maneja los dispositivos conectados a Universal Control.

- **Show All Devices.** Abre todas las ventanas de control para todos los dispositivos soportados que estén conectados a tu computadora (USB o FireWire).
- **Close All Devices.** Cierra todas las ventanas de control abiertas.
- **About Universal Control.** Muestra la versión y fecha de lanzamiento.
- **Quit.** Sale de la aplicación Universal Control y de todas las ventanas de control de hardware.



**Menú Settings.** Provee opciones de personalización para maximizar tu experiencia en Universal Control.

- **Always on Top.** Mantiene la ventana Launch de Universal Control siempre al frente, independientemente de que sea la aplicación activa o no.
- **Run at Startup.** Abre Universal Control automáticamente cuando arranca tu computadora.
- **Preferences.** Ajusta las preferencias de idioma y apariencia (consulta enseguida).
- **Rescan Network.** Escanea la red y el bus local de transporte en busca de todos los productos PreSonus soportados.
- **Language.** Ajusta el idioma (inglés, francés, alemán, coreano, chino simplificado o español).



**Demo.** Te permite abrir una conexión virtual a una mezcladora StudioLive 32.4.2AI, StudioLive RM32AI o StudioLive 32.



**Preferences.** Ajusta las opciones de idioma y apariencia.

- **General.** Ajusta la preferencia de idioma para Universal Control y UC Surface.
- **Appearance.** Te permite ajustar la brillantez de UC Surface. Elige entre Default, (por defecto), Light (claro) y Bright (brillante).



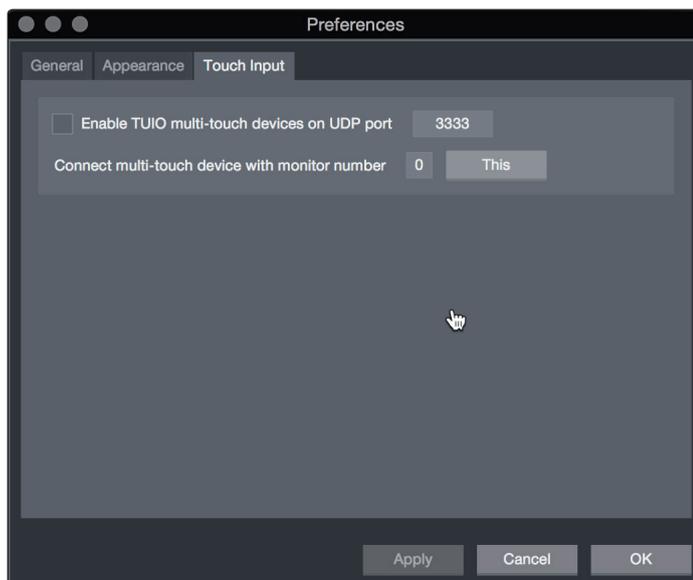
Default

Light

Bright

- **Touch Input.** Provee opciones para conectar dispositivos TUIO en macOS. **Consulta la sección 4.2** para ejemplos de configuración.

## 4.2 Configuración de TUIO (macOS)



TUIO permite conectar pantallas de tacto múltiple en macOS. Habilita la casilla junto a "Enable TUIO" si deseas usar pantallas de tacto múltiple en tu computadora Apple.

Una vez habilitada, deberás establecer el puerto UDP para igualar el valor fijado por el driver de tu pantalla de tacto múltiple. Por defecto, el puerto UDP está ajustado a 3333.

Connect multi-touch device with monitor number 0 This

Si estás usando una pantalla de tacto múltiple con una o más pantallas, deberás identificar cuál de todas estará enviando el control multitáctil a Universal Control. Para hacer este ajuste, simplemente arrastra la ventana de diálogo de preferencias de Universal Control hacia tu pantalla de tacto múltiple y da clic o toca en el botón "This". Esta acción fijará el valor del monitor en el número correcto.

## 5 Software de control de mezcla UC Surface

UC Surface es una poderosa aplicación de software que provee control de canales, subgrupos, auxiliares y niveles de buses, parámetros del Fat Channel, mezclas auxiliares, efectos y EQ gráficos. También provee una visión general de los ajustes de tu StudioLive, de manera que puedes ver, ajustar y organizarla. UC Surface también incluye una librería permitiéndote un fácil manejo de tus escenas y presets.

UC Surface provee control bidireccional que te permite controlar funciones de mezcla que también están disponibles en sus respectivas superficies de control de hardware. Debido a que el control es bidireccional, los movimientos de faders y cambios de parámetros en la superficie de mezcla StudioLive se reflejan en UC Surface y viceversa.

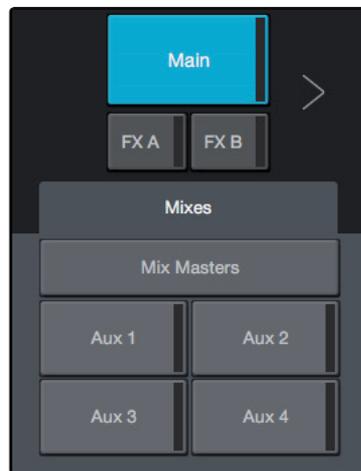
UC Surface correrá en macOS, Windows, Windows Touch o iPad®, permitiendo opciones de control flexibles para cualquier situación de mezcla.

Deberás hacer lo siguiente para usar UC Surface:

1. Instala UC Surface en tu computadora.
2. Conecta tu StudioLive 16.0.2 a un puerto USB disponible.
3. Conecta tu computadora a tu red inalámbrica preferida.
4. Abre UC Surface en tu computadora.
5. Conecta tus dispositivos móviles a tu red inalámbrica preferida.
6. ¡Empieza a mezclar!

### 5.1 Controles de mezcla de UC Surface

#### Mix Select



Los botones Mix Select te permiten elegir la mezcla que deseas controlar (auxiliares 1 a 4, FX A/B, principales). Además, UC Surface provee una mezcla para cada uno de los buses de efectos. Los retornos de estos efectos están disponibles en cada mezcla para personalizar la cantidad de reverb y delay.

Los botones Mix Selection para cada mezcla sólo estarán visibles cuando la pestaña Mixes esté activa.

### Copy Mix

El copiado de la mezcla actual te permite configurar múltiples mezclas rápidamente.



1. Para copiar una mezcla en cualquier otra, presiona el botón Copy Mix.



2. Da clic en la(s) mezcla(s) de destino deseada(s).



3. Da clic en Paste para pegar la mezcla o da clic en Cancel para detener la operación.



### Flex Fader

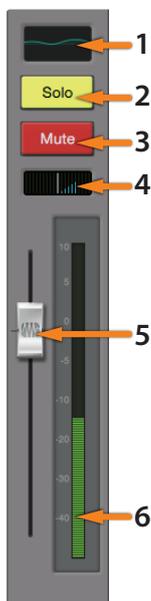
El fader contiguo a la izquierda de los botones Mix Select, controla el nivel de salida de la mezcla seleccionada actualmente.



### Main Fader

El(los) fader(s) contiguo(s) a la derecha de los botones Mix Select, siempre controla(n) el nivel de la mezcla principal.

#### 5.1.1 Controles de canal



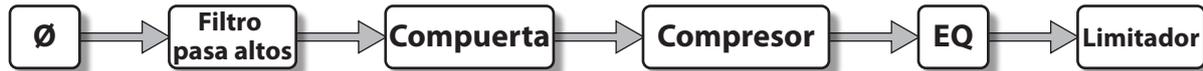
1. **Fat Channel Select.** Abre los controles del Fat Channel para la mezcla o canal seleccionados. Esta microvista muestra una visión general de la curva de EQ que has ajustado en el Fat Channel. **Consulta la sección 5.2** para más información acerca de la sección del Fat Channel y sus funciones.
2. **Botón Solo.** Activa/desactiva la función Solo.
3. **Botón Mute.** Activa/desactiva la función de muteo.
4. **Controles de panning.** El control de panning ajusta la posición relativa del canal en la mezcla estéreo izquierda/derecha. Cuando un par de canales están en encadenamiento estéreo, el control de panning ajusta la abertura de los canales en la mezcla estéreo izquierda/derecha.
5. **Channel Fader.** Controla el nivel general del canal. La posición de ganancia unitaria (0 dB) está marcada con una "U".
6. **Medidor de nivel.** Muestra el nivel pre fader de cada canal.

## 5.2 Controles del Fat Channel

Cada entrada y bus en tu mezcladora StudioLive está equipada con el procesamiento de dinámicas y filtrado Fat Channel. El revolucionario Fat Channel es el corazón de la StudioLive. El Fat Channel hace que las dinámicas, enrutamiento y paneo estén disponibles al toque de un botón Select.

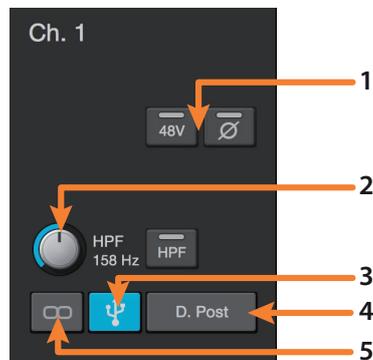
La sección de procesamiento del Fat Channel consta de cinco partes: filtro pasa altos, compuerta de ruido, compresor, limitador y EQ paramétrico. Cada etapa puede ser encendida, apagada y controlada separadamente. Este procesamiento es global a través de todas las mezclas.

La señal fluye de la siguiente manera:



### 5.2.1 Controles de entrada

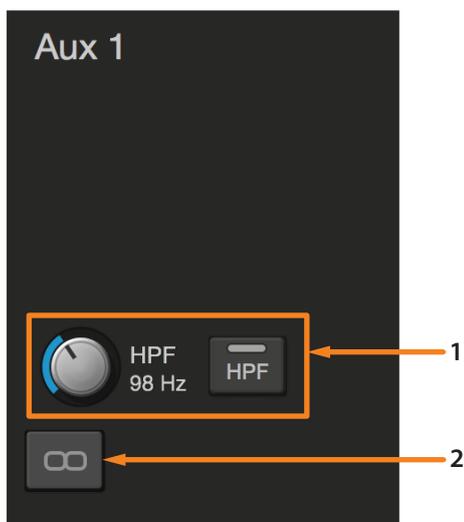
Los siguientes controles estarán disponibles a la extrema izquierda del Fat Channel cuando un canal es seleccionado:



1. **Controles del preamp.** La alimentación phantom y el control de polaridad están disponibles desde el Fat Channel para todos los canales de entrada.
2. **Controles del filtro pasa altos.** Ajusta la frecuencia del umbral del filtro pasa altos y activa/desactiva el filtro pasa altos para el canal seleccionado actualmente.
3. **Retorno USB.** Activa/desactiva el retorno USB para el canal seleccionado actualmente.
4. **Post.** Selecciona la posición de envío pre o post Fat Channel para el canal seleccionado actualmente.
5. **Encadenamiento.** Activa/desactiva el encadenamiento estéreo para el canal seleccionado actualmente.

### 5.2.2 Detalle de la mezcla

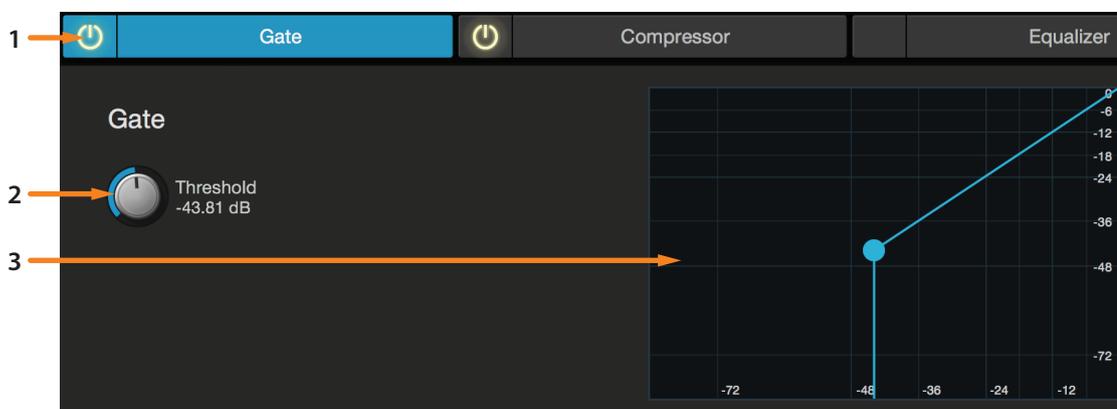
Los siguientes controles estarán disponibles a la extrema izquierda del Fat Channel cuando una mezcla es seleccionada:



1. **Controles del filtro pasa altos.** Ajusta la frecuencia del umbral del filtro pasa altos y activa/desactiva el filtro pasa altos para el canal seleccionado actualmente.
2. **Encadenamiento de mezclas.** Encadena la mezcla seleccionada con otra adyacente para crear un bus estéreo.

### 5.2.3 Noise Gate (compuerta de ruido)

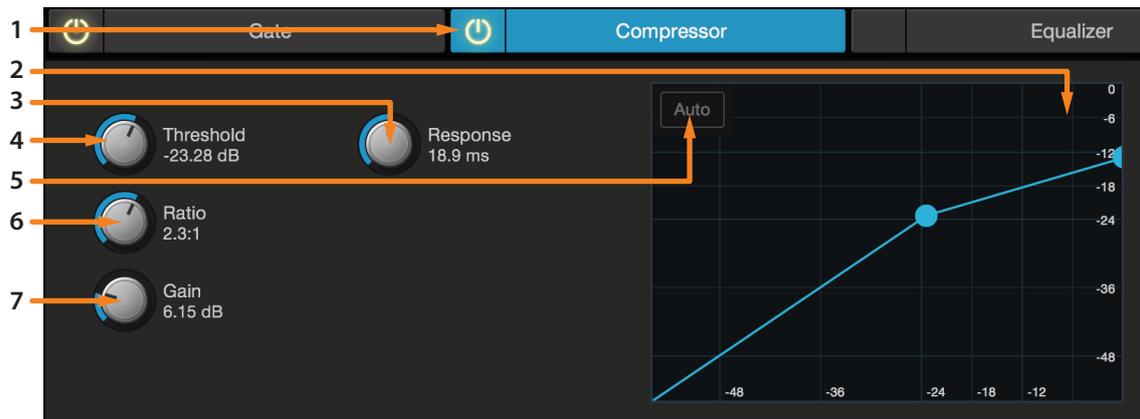
Da clic en la pestaña Gate para ver los controles de la compuerta de ruido.



1. **Compuerta encendida/apagada.** Enciende y apaga la compuerta para el canal seleccionado.
2. **Umbral de la compuerta.** Ajusta el nivel al que se abre la compuerta. Esencialmente, todas las señales por encima del ajuste del umbral pasarán inalteradas, mientras que las señales por debajo del ajuste del umbral son reducidas en el nivel fijado por el control de rango. Puedes ajustar el umbral desde 0 hasta -56 dB.
3. **Gráfico de la compuerta.** Este gráfico muestra el punto en que el umbral de la compuerta afecta la señal. Puedes usar este gráfico para ajustar el umbral o el control threshold dedicado (#2).

### 5.2.4 Compresor

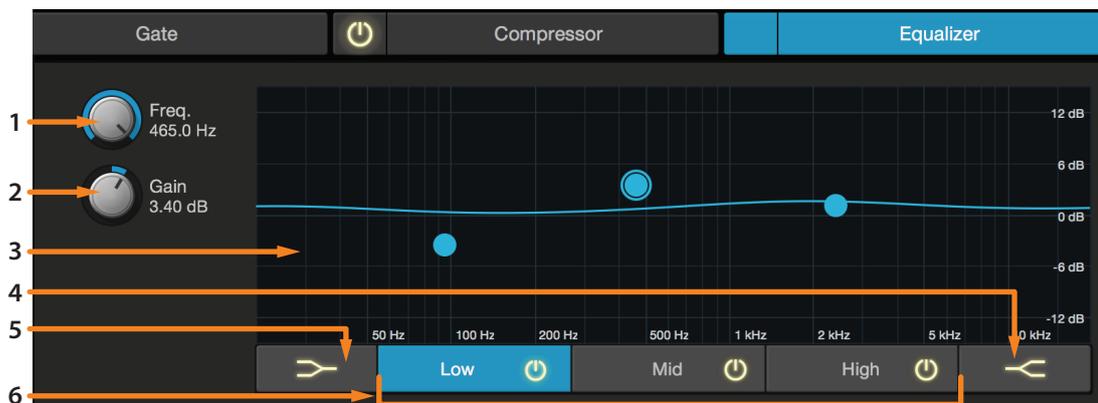
Da clic en la pestaña Compresor para ver los controles del compresor.



1. **Compresor On/Off.** Enciende y apaga el compresor en el canal seleccionado.
2. **Gráfico del compresor.** Este gráfico muestra el punto en que el umbral del compresor afecta la señal. Puedes usar este gráfico para ajustar el umbral o usar el control threshold dedicado (#3).
3. **Respuesta del compresor.** Ajusta la respuesta del compresor para el canal o bus de salida seleccionado. Este control ajusta los tiempos de ataque y liberación del compresor simultáneamente.
4. **Umbral del compresor.** Ajusta el umbral del compresor para el canal o bus de salida seleccionado. El compresor se activa cuando la amplitud (nivel) de la señal sobrepasa el ajuste del umbral. El umbral puede ser ajustado desde -56 hasta 0 dB.
5. **Botón Auto.** Los controles Attack y Release se vuelven inoperantes y una curva de ataque y relajamiento preprogramada es usada cuando el modo Auto está activo. En este modo, el ataque es fijado en 10 ms y el relajamiento es fijado en 150 ms. Todos los demás parámetros pueden ser ajustados manualmente.
6. **Ratio.** Ajusta la relación (o curva) de compresión del canal o bus de salida seleccionado. La relación define la curva de compresión, que es una función del nivel de salida contra el nivel de entrada. Por ejemplo, si tienes una relación de compresión de 2:1, cualquier señal con un nivel por encima del ajuste del umbral será comprimida en una proporción de 2:1. Esto significa que por cada 2 dB de incremento encima del umbral, la salida del compresor se incrementará en sólo 1 dB. La relación puede ser ajustada desde 1:1 hasta 14:1.
7. **Ganancia "cosmética" del compresor.** Ajusta la cantidad de ganancia "cosmética" para el canal o bus de salida seleccionado. Cuando se comprime una señal, la reducción de ganancia usualmente resulta en una atenuación de nivel general. El control de ganancia te permite restaurar esta pérdida de nivel y reajustar el volumen al nivel previo a la compresión (si lo deseas). Puedes ajustar la ganancia cosmética desde 0 dB (sin ajuste de ganancia) hasta +28 dB.

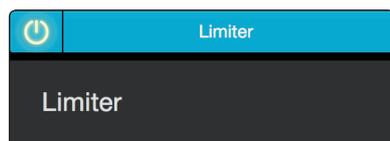
### 5.2.5 Ecuador

Da clic en la pestaña Equalizer para ver los controles para el EQ paramétrico.



1. **EQ Frequency.** Ajusta la frecuencia central de cada banda.
2. **EQ Gain.** Ajusta el nivel de la frecuencia central desde -15 hasta +15 dB.
3. **Gráfica del ecualizador.** Este gráfico muestra la curva general del EQ.
4. **Repisa de agudos encendida/apagada.** La banda de altas frecuencias se convierte en un ecualizador de repisa al habilitar este botón. Un ecualizador de repisa de altas frecuencias es como el control de agudos en un estéreo. En este modo, el control de la frecuencia central selecciona la frecuencia de la repisa.
5. **Repisa de graves encendida/apagada.** La banda de bajas frecuencias se convierte en un ecualizador de repisa al habilitar este botón. Un ecualizador de repisa de bajas frecuencias es como el control de graves en un estéreo. En este modo, el control de la frecuencia central selecciona la frecuencia de la repisa.
6. **Selector de banda del EQ.** Abre los controles para la banda de EQ seleccionada.

### 5.2.6 Limitador



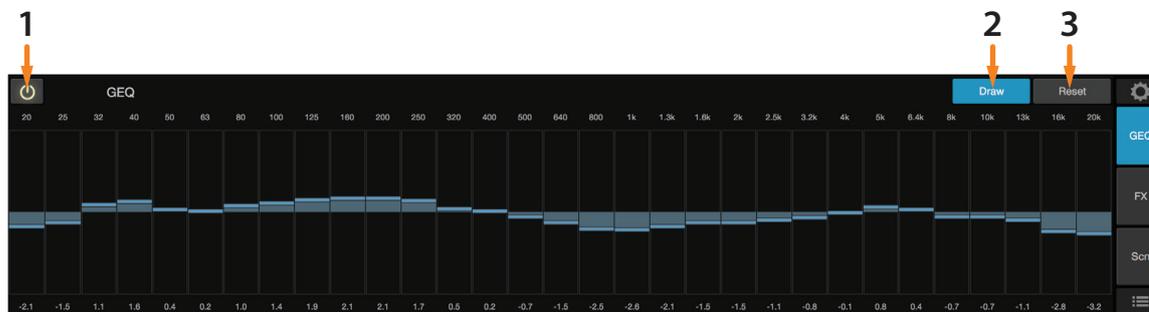
Da clic en el botón Limiter de la pestaña Limiter para encender y apagar el limitador.

### 5.3 Ecuador gráfico



El botón GEQ se encuentra a la izquierda del Fat Channel y abre el EQ del bus principal.

En general, los EQ gráficos son creados antes de un show en vivo y no son ajustados después de eso. No obstante, algunas veces se deben hacer pequeños ajustes. UC Surface hace que esto sea fácil y rápido.



1. **GEQ On/Off.** Todos los EQ gráficos están deshabilitados por defecto. Simplemente da clic en este botón para habilitar cualquier GEQ.
2. **Draw GEQ.** Al habilitar la función Draw, ésta te permite dibujar una curva en el GEQ con tu dedo o ratón en lugar de ajustar cada banda individualmente.
3. **Reset GEQ.** Da clic en el botón Reset GEQ para poner en cero cualquier curva de ajuste en cualquier EQ gráfico. Esta acción regresará las ganancias de todas las bandas a 0 dB.

### 5.4 Añadiendo efectos

Tu mezcladora StudioLive está equipada con dos procesadores de efectos internos, cada uno con un bus de mezcla dedicado. Los retornos de efectos para ambos buses de efectos pueden ser enrutados a cualquier mezcla.

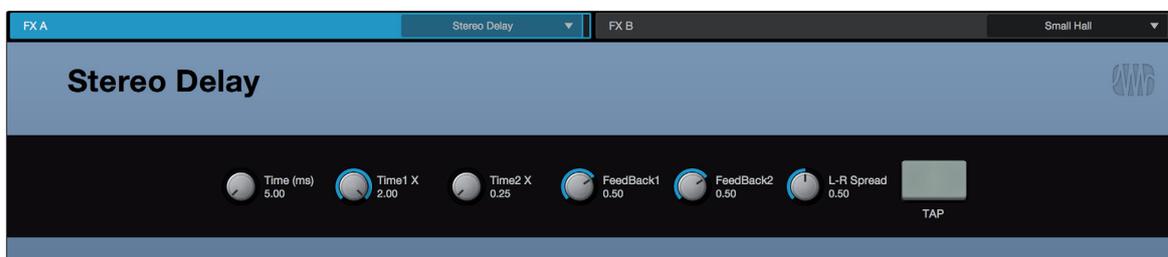


La creación de mezclas de efectos se hace de la misma manera que crear una mezcla de monitores. Simplemente da clic en la mezcla de efectos y ajusta el nivel de cada canal donde desees aplicar reverb o delay.

#### 5.4.1 Editando los efectos

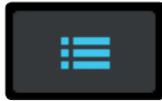


Da clic en el botón FX View en el lado izquierdo del Fat Channel para acceder a la librería de efectos para cada procesador y hacer ajustes a los parámetros de los efectos. Verás cada uno de los buses de efectos y el tipo de efecto seleccionado actualmente para cada de ellos a lo largo de la parte alta de la ventana bus. Para editar cualquier efecto, simplemente da clic en su bus.



Esta acción abrirá el editor de efectos. Desde aquí, podrás cambiar el tipo de efecto, ajustar parámetros y cargar presets.

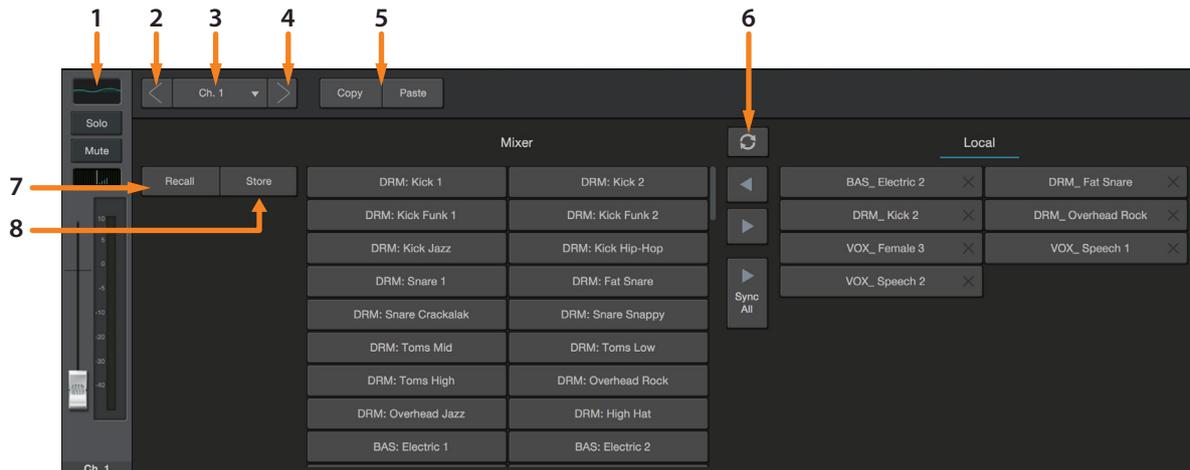
## 5.5 Escenas y presets



El botón Presets en UC Surface es una función contextual que sigue el modo seleccionado actualmente: presets del Fat Channel, presets del GEQ, presets de Efectos o escenas de mezcla.

### 5.5.1 Presets del Fat Channel

Este botón abre el menú Fat Channel presets cuando el Fat Channel está activo. Para cerrar este menú y reabrir la vista mixer, simplemente da clic en el botón nuevamente.

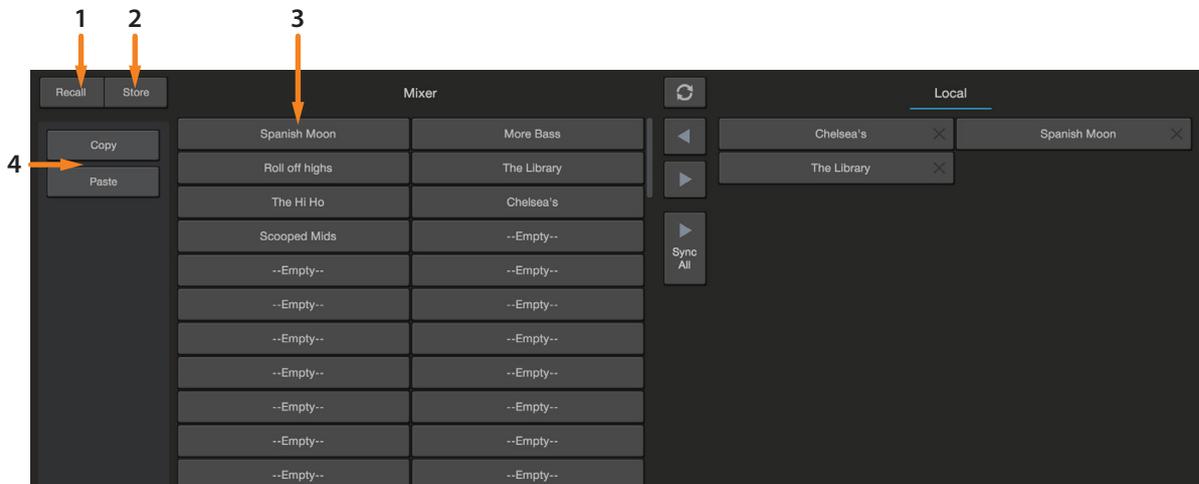


1. **Canal actual.** Los controles de canal para el canal seleccionado actualmente están disponibles a la izquierda del Preset Manager.
2. **Canal previo.** Selecciona el canal previo.
3. **Canal seleccionado.** Muestra el canal seleccionado actualmente. El preset manager cargará y guardará presets desde y hacia este canal automáticamente. Da clic en este menú para seleccionar un nuevo canal para ser manejado.
4. **Siguiente canal.** Selecciona el siguiente canal.
5. **Copy/Paste.** Para copiar los ajustes del Fat Channel hacia otro canal, simplemente da clic en Copy, selecciona el canal donde deseas cargar los ajustes desde el menú Channel Select y da clic en Paste.
6. **Preset Manager.** Muestra los presets que están almacenados localmente en el dispositivo que corre UC Surface y los presets almacenados localmente en la mezcladora. **Consulta la sección 5.5.5** para más información.
7. **Recall.** Carga el preset actual en el canal seleccionado.
8. **Save.** Crea un preset del Fat Channel a partir de los ajustes del canal seleccionado actualmente.

### 5.5.2 GEQ Presets del ecualizador gráfico



El botón Preset abre el menú GEQ Presets cuando el botón GEQ View está activo. Para cerrarlo y reabrir la vista mixer, simplemente da clic en el botón nuevamente.

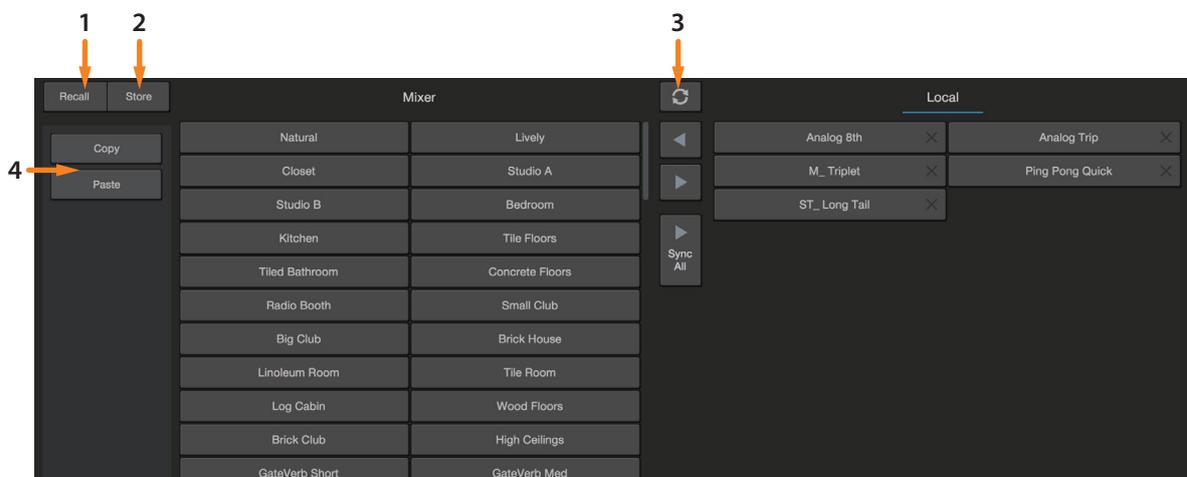


1. **Recall.** Carga el preset actual en el bus seleccionado.
2. **Store.** Crea un nuevo preset a partir de los ajustes del GEQ del bus seleccionado.
3. **Preset Manager.** Muestra los presets que están almacenados localmente en el dispositivo que corre UC Surface y los presets almacenados localmente en la mezcladora. **Consulta la sección 5.5.5** para más información.
4. **Copy/Paste.** Para copiar los ajustes actuales al GEQ de otro bus, simplemente da clic en Copy desde el menú GEQ Bus Select, selecciona el bus donde deseas cargar los ajustes y da clic en Paste.

### 5.5.3 Presets de efectos



El botón Preset abre el menú FX Presets cuando el botón FX View está activo. Para cerrar este menú y reabrir la vista Mixer, simplemente da clic en el botón nuevamente.



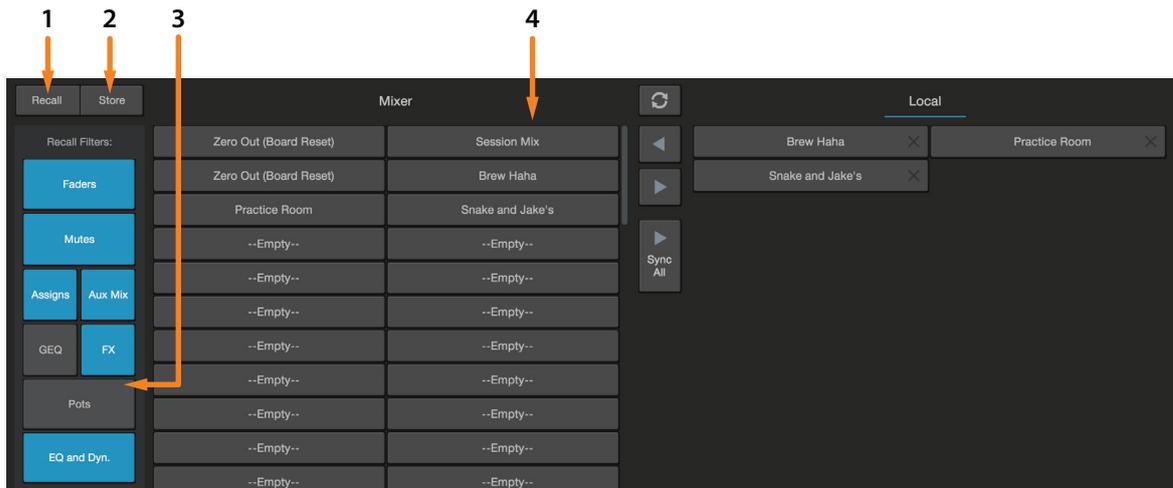
1. **Recall.** Carga el preset actual en el canal seleccionado.
2. **Store.** Crea un nuevo preset de efectos a partir de los ajustes actuales del bus de efectos seleccionado.

3. **Preset Manager.** Muestra los presets almacenados localmente en el dispositivo que corre UC Surface y los presets almacenados localmente en la mezcladora. **Consulta la sección 5.5.5** para más información.
4. **Copy/Paste.** Para copiar los ajustes actuales a otro bus de efectos, simplemente da clic en Copy desde la barra en la parte superior de la ventana, selecciona el bus donde deseas cargar los ajustes y da clic en Paste.

### 5.5.4 Escenas



El botón Preset abre el menú Scene Library cuando el botón Scenes está activo. Para cerrar este menú y reabrir la vista mixer, simplemente da clic en el botón nuevamente.

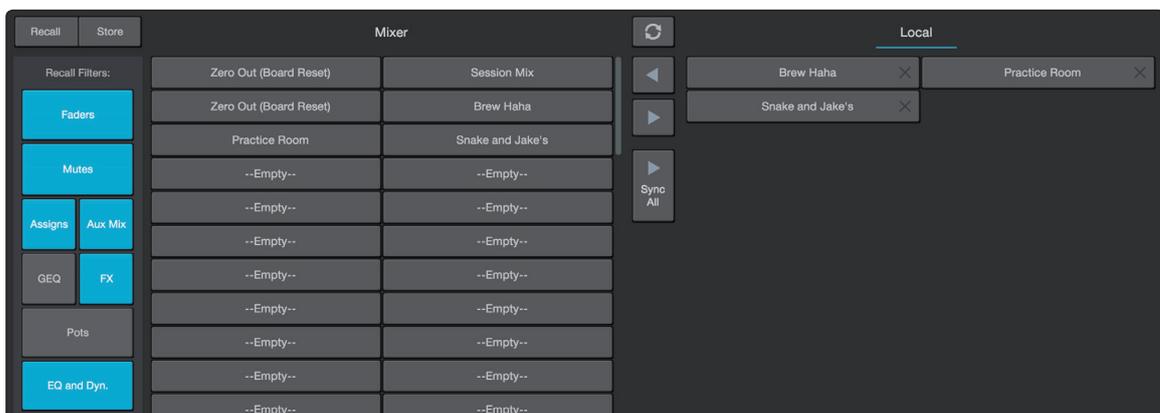


1. **Recall.** Carga el preset actual al canal seleccionado.
2. **Store.** Crea un preset de efectos desde los ajustes de bus de efectos seleccionados.
3. **Recall Filters.** Los Recall Filters te permiten seleccionar qué parte de la Mix Scene quieres omitir o llamar.
4. **Preset Manager.** Crea un vistazo de cada parámetro de mezcladora y lo guarda como parte de la Mix Scene. **Consulta la sección 5.5.5** para más información.

### 5.5.5 Manejo de presets y escenas

Los presets y las escenas pueden ser almacenados localmente en tu mezcladora StudioLive o localmente en tu computadora y ser copiadas entre las dos.

#### Sincronizando la librería de la mezcladora



Los presets y escenas almacenados en la librería de la mezcladora pueden ser copiados al dispositivo que corre UC Surface ya sea individualmente o puedes sincronizar la librería completa de presets.



Da clic o toca en el botón Sync all para sincronizar cada preset o escena.

Puedes copiar presets y escenas individuales desde y hacia la memoria de tu mezcladora simplemente arrastrando y soltándolos entre la mezcladora y la sección Local del área Library Management. Puedes también seleccionar presets individualmente y usar los botones de flecha para transferirlos hacia y desde la memoria de tu mezcladora.

## 5.6 Funciones del Quick Panel



El Quick Panel provee acceso fácil a las siguientes funciones: talkback, asignación de talkback, muteos de buses de efectos y Tap Tempo.

Da clic en la flecha en la esquina inferior derecha de la pantalla para abrir o cerrar el Quick Panel.

### 5.6.1 Talkback

La característica talkback te permite comunicarte con los ejecutantes.



Da clic en el botón Talkback para habilitar la función Talk en tu mezcladora StudioLive.

Da clic o toca en la mezcla para seleccionarla para seleccionar el destino del enrutamiento de tu talkback.

Los botones Select de las mezclas que tengan el talkback enrutado se tornarán rojos para indicar que el talkback está activo.

### 5.6.2 Fader Locate

La StudioLive 16.0.2 no está equipada con faders motorizados, de manera que cuando controles tu mezcladora desde UC Surface, la mezcla principal que verás en UC Surface y escucharás en tus parlantes principales de sala no corresponderá con lo que ves en los faders físicos.



El botón Fader Locate provee una representación visual de dónde están tus faders relativa a los faders virtuales en UC Surface. Mover un fader en tu StudioLive 16.0.2 no afectará la mezcla a menos que interfiera con la posición actual del fader virtual.

### 5.6.3 FX Mutes



Estos botones mutean sus respectivos buses de efectos.

## 5.7 La página Settings

La página Settings te permite personalizar tu mezcladora StudioLive y UC Surface, permitiéndote crear un sistema de mezcla flexible para tu aplicación. Desde la página Settings puedes:

- Personalizar la apariencia y sensación de UC Surface
- Definir permisos de dispositivos
- Configurar el control MIDI
- Restaurar tu mezcladora a sus ajustes por defecto
- Definir la fuente de tu bus de monitor



Da clic en el botón Settings en la esquina superior derecha de UC Surface para abrir la página Configuration Settings.

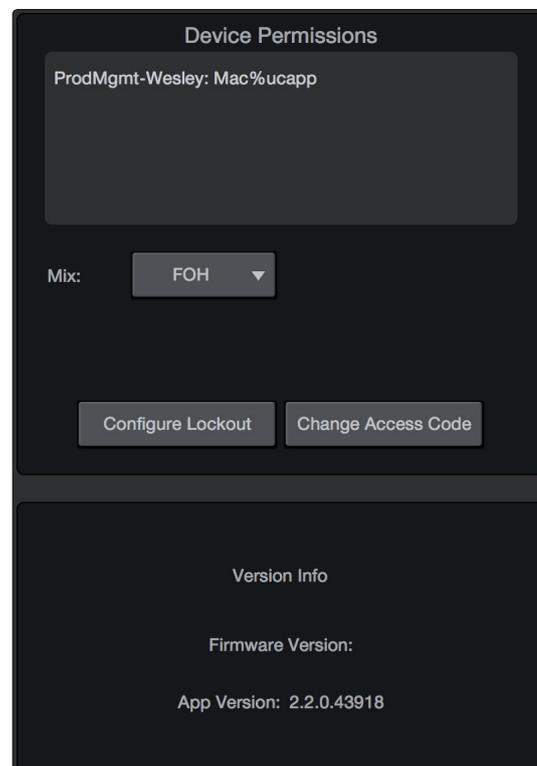
### 5.7.1 La pestaña Device Settings

La pestaña Device Settings te permite personalizar tu experiencia StudioLive en UC Surface y manejar tus dispositivos móviles remotos.

#### 5.7.1.1 Permisos de dispositivo

Controlar tu StudioLive con UC Surface o QMix-UC para dispositivos móviles remotamente te permite moverte libremente por el recinto. Sin embargo, puede poner todo el poder de StudioLive en múltiples manos (unas más diestras que otras). Por lo tanto, tu StudioLive te permite limitar el acceso de cada dispositivo móvil a las características de la mezcladora estableciendo permisos.

Una vez que un dispositivo está conectado a la StudioLive 16.0.2 ya sea vía USB o sobre la misma red inalámbrica y tiene abierto UC Surface o QMix UC, el dispositivo aparecerá en la lista Device Permissions. Cada dispositivo estará listado usando su nombre de dispositivo, de manera que puedes identificarlos fácilmente.



Una vez que ya has conectado y configurado un dispositivo, los mismos permisos serán aplicados a ese dispositivo cada vez que lo conectes. Podrás encontrar información completa sobre QMix-UC en la **sección 6**.

Al establecer permisos para usuarios de UC Surface, elegirás entre dar acceso completo a todas las funciones de mezcla o proveer acceso a sólo algunas funciones de mezcla de auxiliares. En la mayoría de los casos, un iPad será configurado como FOH y los demás, como mezclas auxiliares.

**UC Surface Mix Permissions.** Establece el nivel de funcionalidad en UC Surface.

- **None.** El dispositivo seleccionado no podrá controlar tu mezcladora StudioLive.
- **FOH.** Habilita todas las funciones de UC Surface para el dispositivo seleccionado.
- **All Auxes.** El dispositivo seleccionado solamente controlará los envíos de canal para todas las mezclas auxiliares.
- **Aux 1...** UC Surface solamente controlará los envíos de canal para la mezcla auxiliar especificada.
- **Other Permissions.** Elige entre Ch Rename o None. Ch Rename permite a UC Surface cambiar las etiquetas de canal o bus remotamente.
- **Change Access Code.** Este botón te permite establecer un código de acceso personalizado para cada dispositivo UC Surface, de manera que una vez que los permisos hayan sido establecidos, no podrán ser cambiados localmente en el dispositivo sin el código de acceso correcto. Por defecto, el código de acceso es 12345.

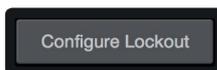
Al establecer permisos para usuarios QMix-UC, elegirás entre proveer acceso completo a todas las mezclas auxiliares, una sola mezcla auxiliar y limitar el acceso del usuario solamente a las funciones de Wheel of Me.

**QMix-UC Permissions.** Establece el nivel de funcionalidad en QMix-UC.

- **None.** El dispositivo seleccionado no podrá controlar tu mezcladora StudioLive.
- **All Auxes.** QMix-UC controlará los envíos de canal para todas las mezclas auxiliares.
- **Aux 1...** QMix-UC controlará los niveles de envíos de canal para la mezcla auxiliar especificada.
- **Other Permissions.** Elige entre Wheel Only o None. Wheel Only deshabilita la página Aux Mix en QMix-UC. Cuando está habilitado, el usuario solamente podrá usar Wheel of Me en el auxiliar donde le has permitido el acceso. Cuando Wheel Only está habilitado, sólo puedes dar acceso a una mezcla auxiliar.

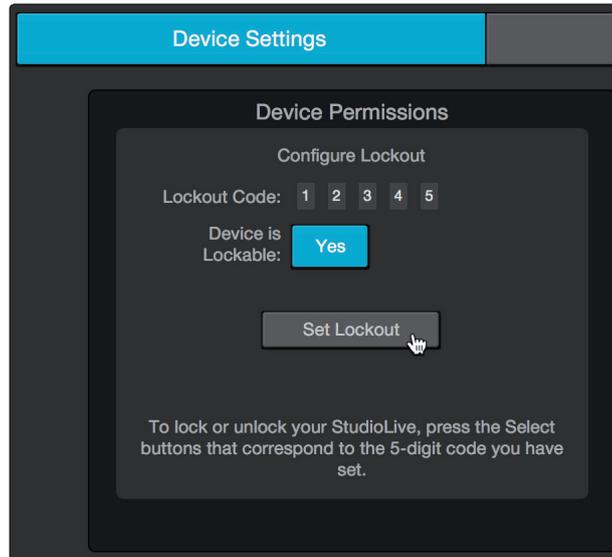
### 5.7.1.2 Configurando el modo Lockout

Puedes bloquear las funciones de tu StudioLive 16.0.2 para cuando te alejes de ella creando una contraseña.



1. Para hacerlo, deberás dar clic en el botón Configure Lockout en la página Settings.

2. Ingresa la contraseña numérica de 5 dígitos que deseas usar.



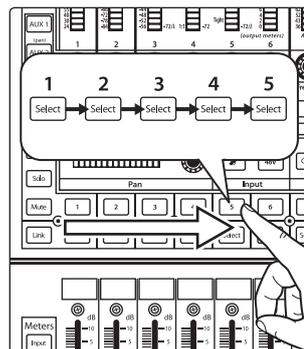
3. Habilita Device is Lockable para capacitar el bloqueo de la mezcladora.
4. Da clic en Set Lockout para guardar la contraseña.

### Bloqueando tu mezcladora

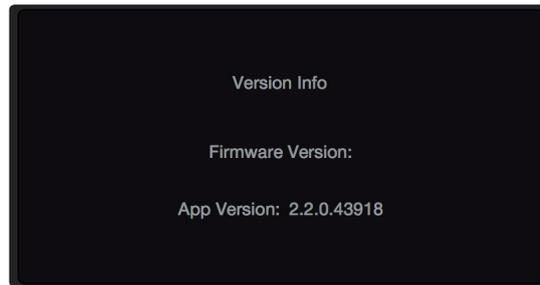
Una vez que se ha definido la contraseña, puedes bloquear o abrir tu mezcladora en cualquier momento navegando a la página 5 del menú System en tu mezcladora.



Presiona los botones Select que correspondan al código de cinco dígitos que elegiste. Por ejemplo, si definiste la contraseña 1-2-3-4-5, deberás presionar los botones Select de los canales 1 a 5 respectivamente.



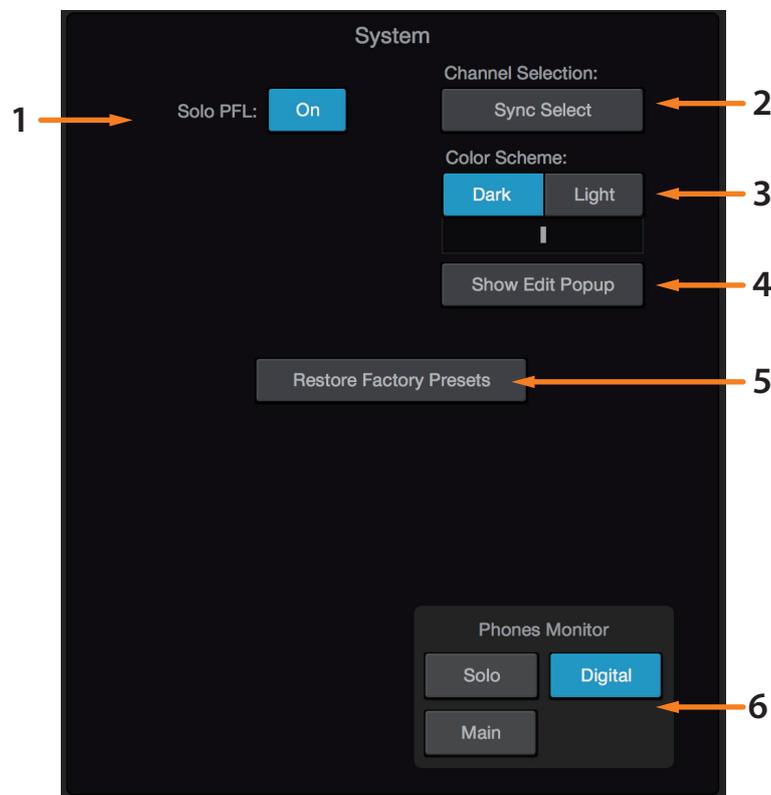
### 5.7.1.3 Firmware



UC Surface te permite ver la versión del firmware instalado actualmente en tu mezcladora StudioLive así como la versión de UC Surface que estás corriendo. Ésta es la misma información que se muestra en la última página del menú System.

### 5.7.1.4 Ajustes del sistema

El área System Settings te permite personalizar tu mezcladora StudioLive.



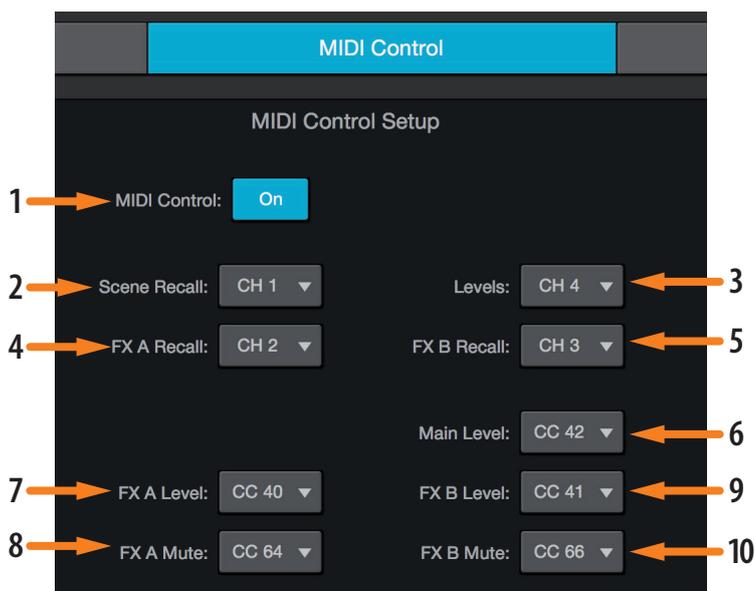
1. **Solo PFL.** Activa/desactiva el modo de solo PFL.
2. **Sync Select.** Sincroniza la selección de canales entre la mezcladora y todos los dispositivos que corren UC Surface.
3. **Color Scheme.** Presets de luminosidad y control deslizable para compensar la interferencia de la luz ambiental.
4. **Show Edit Popup.** Presenta una ventana grande del valor del parámetro de cada función.
5. **Restore Factory Presets.** Restaura todos los presets de fábrica a los valores originales de sus parámetros.
6. **Monitor Assign.** Define la fuente del bus de monitor.

### 5.7.2 La pestaña MIDI Control

La StudioLive 16.0.2 USB puede ser controlada remotamente con una DAW, pedal MIDI, teclado MIDI y una variedad de otros dispositivos MIDI. La pestaña MIDI Control te permite activar el modo MIDI Control así como seleccionar en qué canales MIDI será controlada la StudioLive y qué mensajes de cambio de control serán usados.

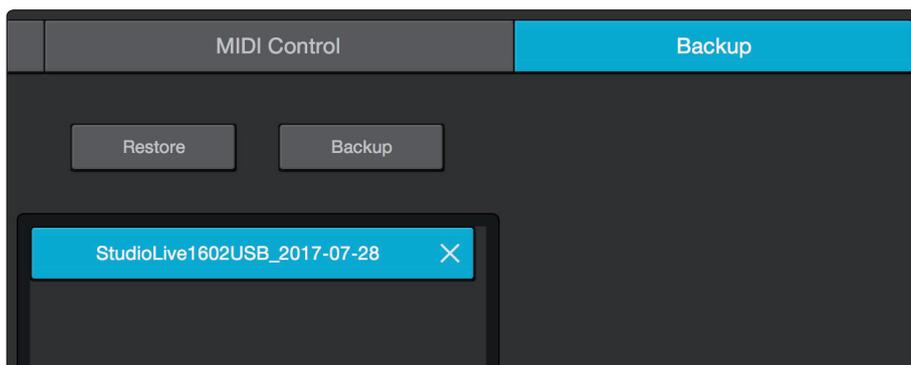
**Por favor consulta la sección 8.5** para más información sobre el control de tu StudioLive 16.0.2 USB desde Studio One.

Para más información sobre el control de tu StudioLive 16.0.2 USB desde un controlador MIDI externo, **por favor consulta el manual del propietario de la Studio Live 16.0.2 USB.**



1. **MIDI Control.** Enciende/apaga el modo MIDI. Este modo debe ser habilitado para controlar tu StudioLive remotamente por USB o MIDI.
2. **Scene Recall MIDI Channel.** Define el canal MIDI en el que la mezcladora recibirá los mensajes de cambio de programa para el llamado de escenas.
3. **Levels MIDI Channel.** Define el canal MIDI en el que la mezcladora recibirá los mensajes de nivel y muteo.
4. **FX A Recall MIDI Channel.** Define el canal MIDI en el que la mezcladora recibirá los mensajes de cambio de programa para el cambio de presets del FX A.
5. **FX B Recall MIDI Channel.** Define el canal MIDI en el que la mezcladora recibirá los mensajes de cambio de programa para el cambio de presets del FX B.
6. **Main Level CC message.** Define el mensaje CC que será usado para ajustar el nivel de la salida principal.
7. **FX A Level CC message.** Define el mensaje CC que será usado para ajustar el nivel del FX A.
8. **FX A Mute CC message.** Define el mensaje CC que será usado para controlar el muteo del FX A.
9. **FX B Level CC message.** Define el mensaje CC que será usado para ajustar el nivel del FX B.
10. **FX B Mute CC message.** Define el mensaje CC que será usado para controlar el muteo del FX B.

### 5.7.3 La pestaña Backup



Puedes crear una “fotografía” de cada preset y ajuste en tu StudioLive 16.0.2 USB dando clic en el botón Backup desde la pestaña Backup.

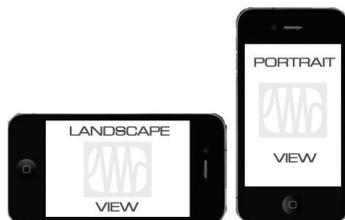
Para restaurar tu mezcladora a un estado anterior, simplemente selecciona el archivo de recuperación deseado y da clic en el botón Restore.

## 6 QMix-UC para dispositivos móviles

QMix-UC para iOS (iPhone y iPod touch) y Android™ pone la mezcla de monitor (aux) de cada músico en sus propias manos. Con QMix-UC, puedes ajustar el nivel de envío auxiliar de cada canal de StudioLive a tu gusto y crear hasta cuatro grupos de canales que controlarás simultáneamente con la sorprendente Wheel of Me. Lo único que necesitas es un enrutador y un dispositivo móvil iOS o Android y estarás listo para tomar control de tu propio destino.

**Nota:** Por favor visita [www.presonus.com](http://www.presonus.com) para una lista de los dispositivos Android soportados.

Los dispositivos móviles iOS y Android ofrecen dos opciones de visualización: paisaje y retrato.



Estas dos orientaciones abren diferentes ventanas. La ventana AuxMix se abrirá cuando sostengas tu dispositivo móvil en vista paisaje. Las ventanas Wheel of Me y Group Masters serán visibles cuando sostengas tu dispositivo móvil en vista retrato.



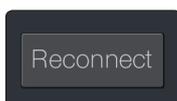
Para abrir QMix-UC, toca en el ícono QMix-UC en tu dispositivo móvil. Serás llevado a la página Start cuando abras QMix-UC.



En la página Start, verás una lista de cada mezcladora soportada en la red. También puedes ver QMix-UC usando las simulaciones Demo Mixer. Estas simulaciones fuera de línea te permiten practicar tu control táctil a distancia de tu StudioLive.

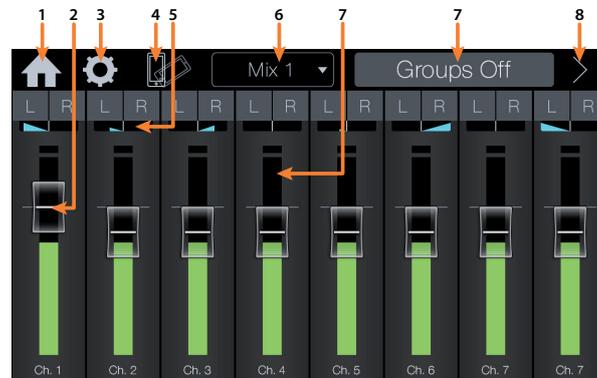
Para conectar tu mezcladora, toca en el ícono StudioLive para abrir QMix-UC y controlar la mezcladora desde tu dispositivo móvil.

Al tocar el botón Reconnect, se escaneará automáticamente la red en busca de la última mezcladora StudioLive con que QMix-UC se haya conectado.



## 6.1 La página Aux Mix

La página Aux Mix muestra el nivel de envío para cada canal en cada auxiliar al que tu dispositivo tiene acceso. Esto corresponde directamente a las mezclas auxiliares en tu StudioLive y ha sido estilizado para sólo mostrar los envíos auxiliares. Para abrir la página Aux Mix, simplemente sostén tu dispositivo en la vista paisaje.



1. **Inicio.** Regresa a la página Start y a la lista de dispositivos disponibles.
2. **Niveles de envíos de canal.** Ajusta los niveles de envíos de canal al bus auxiliar seleccionado. Para ajustar el nivel de envío de cualquier canal, toca en cualquier parte del nivel del canal y mueve tu dedo hacia arriba o hacia abajo mientras lo mantienes en contacto constante con la pantalla.
 

***Power User Tip:** Los envíos auxiliares soportan movimientos fuera de eje. Una vez que has tocado un control de nivel para seleccionarlo, puedes deslizar tu dedo en cualquier parte de la pantalla y hacer movimientos hacia arriba o hacia abajo para controlar el nivel de envío.*
3. **Settings.** Abre el menú Settings (*consulta la sección 6.3*).
4. **Fijar orientación.** Tu dispositivo en se fijará vista paisaje al habilitar el botón Lock Orientation. No podrás abrir la Wheel of Me cuando este botón esté habilitado. También se remueve el botón Start Page cuando se fija la vista. QMix-UC se abrirá en esta vista cuando se conecte con la mezcladora actual hasta que esta opción sea deshabilitada.
 

***Power User Tip:** Si Qmix-UC no cambia de páginas cuando cambias la orientación de tu dispositivo móvil, asegúrate que la fijación de orientación no esté habilitada.*
5. **Paneo de canal.** Cuando se selecciona una mezcla estéreo encontrarás módulos de paneo encima de cada canal para controlar la posición relativa de paneo del canal en la mezcla.
6. **Selector de mezcla auxiliar.** Muestra los envíos de canal hacia la mezcla auxiliar. Toca en cualquier parte de las pestañas Aux y desliza tu dedo hacia la derecha o izquierda para navegar hacia la derecha o izquierda. La pantalla se mueve hacia la derecha al deslizar hacia la derecha.
 

***Nota:** El acceso de tu dispositivo a las mezclas auxiliares está determinado desde tu mezcladora StudioLive. Si sólo tienes acceso a una mezcla auxiliar, verifica los permisos de tu dispositivo en UC Surface o en el menú System de tu mezcladora.*
7. **Medidor de canal.** Muestra el nivel de señal del canal actual. Usa este medidor para determinar si un canal en particular tiene señal y para ver qué tan caliente está la señal antes de ajustar el nivel de envío.
8. **Groups.** QMix-UC te permite crear hasta cuatro grupos de canales para un manejo más fácil de la mezcla. Este botón habilita/deshabilita esta funcionalidad. *Consulta la sección 6.1.1.*
9. **Edit Groups.** Toca este botón para ver los cuatro grupos y añadir canales en cada uno. *Consulta la sección 6.1.1.*

### 6.1.1 Agrupamiento de canales

El agrupamiento de canales es una excelente manera de manejar tu mezcla. La creación de un grupo te permite organizar grupos de canales y manejar el nivel general de todo el grupo sin cambiar los niveles relativos de cada canal en el grupo. Por ejemplo, puedes crear un grupo con todos tus canales de batería, de manera que cada vez que quieras ajustar el nivel de la batería lo harás con un solo fader en lugar de 12.



1. Para crear un grupo (o cuatro), toca en la flecha junto al botón Groups.

2. Esta acción revelará los botones Group Edit.



3. Toca en el botón del grupo deseado para añadir o remover canales.

4. Toca en los canales que deseas añadir al grupo. A medida que los seleccionas, los canales irán cambiando de color para igualar el color del grupo seleccionado.

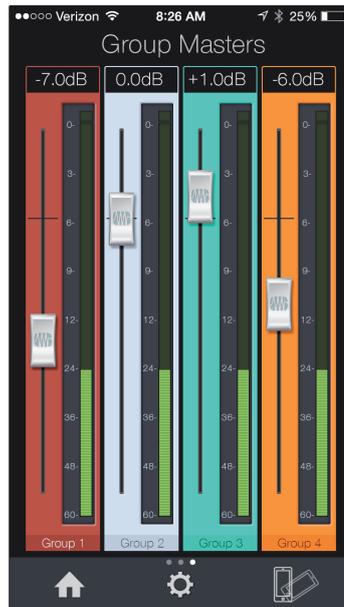


5. Cuando hayas terminado de editar los grupos, toca la flecha nuevamente para ocultar el editor de grupos.

6. Una vez que has creado grupos, podrás habilitarlos/deshabilitarlos globalmente usando el botón Groups On/Off.



Para manejar tus masters de grupos, gira tu dispositivo a la vista retrato y desliza hasta la tercera pantalla. Se abrirá la vista Group Masters que te permitirá controlar el nivel general de cada grupo en tu mezcla.

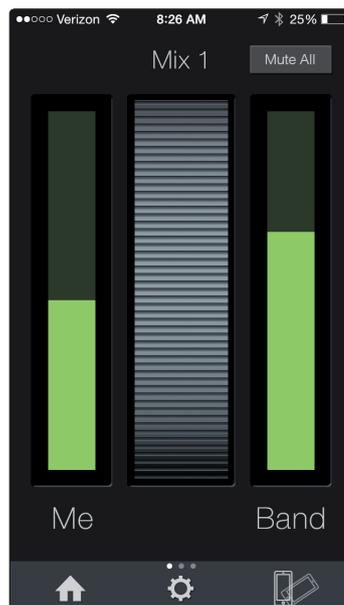


Para renombrar un grupo y darle una etiqueta personalizada, toca en el nombre por defecto (Group 1, Group 2, etc.). Así se abrirá el teclado permitiéndote nombrar los masters de grupos.

## 6.2 Wheel of Me

La función Wheel of Me te proporciona una manera fácil y efectiva para controlar todos los canales que contienen tu voz e instrumentos. Gira tu dispositivo hacia la vista retrato para abrir Wheel of Me. Se abrirá automáticamente para la mezcla auxiliar seleccionada, de manera que si tienes el auxiliar 3 seleccionado en la página Aux Mix, éste seguirá seleccionado cuando abras Wheel of Me.

Para empezar, ajusta tu mezcla de monitores usando la página Aux Mix en QMix-UC, UC Surface o tu StudioLive. Una vez que la mezcla es de tu agrado, simplemente tienes que identificar qué canales son tuyos. Después de esto, Wheel of Me controlará el volumen de todos esos canales como un grupo, preservando el volumen relativo de cada canal con los otros.



Desliza hacia la izquierda para seleccionar tus canales "Me".



Puedes identificar qué canales son tuyos en cualquier mezcla auxiliar desde la página Me. Por ejemplo, si cantas voces de apoyo y tocas el bajo, probablemente desearás escuchar más de esos canales, así que identificarás esos canales como "Me". Como bajista, quizá desees escuchar el bombo también, en cuyo caso, también lo identificarás como "Me".

Una vez que has identificado estos canales como canales "Me", Wheel of Me incrementará o reducirá el nivel de estos canales conjuntamente, permitiéndote crear un grupo DCA de los canales más críticos en tu mezcla de monitores.

Desliza a la derecha para volver a Wheel of Me.

Wheel of Me incrementa o reduce el nivel de tus canales Me como una mezcla relativa con el resto de los canales (the Band). Si incrementas el nivel de tus canales Me más allá de su nivel máximo, en su lugar, serán reducidos los canales de la Banda produciendo la ilusión de "aun más de Me".

Encontrarás los canales Me y Band en ambos lados de Wheel of Me. Estos indicadores de nivel muestran el balance entre los canales Me y Band. Los canales Band son todos los canales que no hayas identificado como canales Me y se ajustarán automáticamente a medida que muevas Wheel of Me hacia arriba o hacia abajo.

**Power User Tip:** El indicador Band no mostrará ningún nivel hasta que hayas creado una mezcla auxiliar en la página Aux Mix. El indicador Me no mostrará ningún nivel hasta que al menos un canal haya sido seleccionado en la página Me Channels. Si se seleccionan todos los canales en el envío auxiliar, sólo se mostrará nivel en el indicador Me y no se mostrará nivel en el indicador Banda.



**Fijar orientación.** Tu dispositivo móvil se fijará en vista retrato al habilitar el botón Lock Orientation. No podrás abrir la página Aux Mix cuando este botón esté habilitado. También se remueve el botón Start Page cuando se fija la vista. QMix-UC se abrirá en esta vista cuando se conecte con la mezcladora actual hasta que esta opción sea deshabilitada.

**Power User Tip:** Si Qmix-UC no cambia de páginas cuando cambias la orientación de tu dispositivo móvil, asegúrate que la fijación de orientación no esté habilitada.

## 6.3 La página Settings

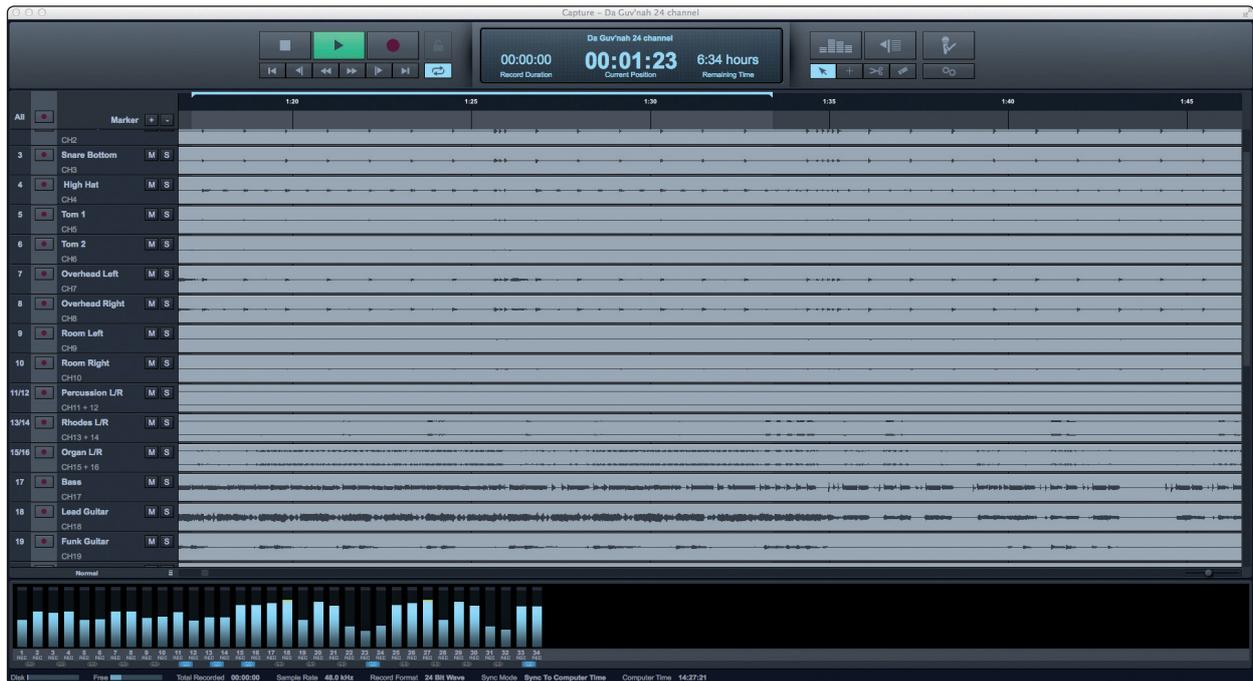


Toca en el botón Settings en la página Aux Mix o Wheel of Me para abrir la página Settings. Puedes personalizar el desplazamiento de QMix-UC y crear nombres personalizados para cada canal y mezcla auxiliar desde la página Settings.

**Scroll by Page.** Al apagar esta opción, podrás desplazarte por un canal a la vez, ofreciendo un control más preciso.

**Peak Hold Metering.** Cada medidor en QMix-UC continuará mostrando los picos de señal más recientes cuando esta opción se habilita.

## 7 Capture



Capture™ de PreSonus® es una aplicación de audio digital multicanal diseñada para hacer grabaciones con las mezcladoras StudioLive rápida y fácilmente. Con la apariencia y sensación de una grabadora multicanal de disco duro, es instantáneamente familiar. Usa el mismo motor de audio de alta calidad que la innovadora DAW Studio One® y sus archivos de sesión pueden ser abiertos directamente en Studio One. No se requiere conversión o exportación.

Capture 2 ha sido diseñado exclusivamente para las mezcladoras StudioLive, permitiendo la configuración y grabación instantáneas directamente desde la mezcladora. Sólo abre Capture 2 y da clic en Record Now. Al final del show, da clic en Stop, guarda el archivo y, ¡estarás listo!

### 7.1 Instrucciones de instalación

#### 7.1.1 macOS

Instalar Capture en máquinas macOS es tan fácil como arrastrar y soltar.

1. Da doble clic en el archivo Capture.dmg.



2. Arrastra el ícono Capture 2 a la carpeta Aplicaciones.





3. Capture está listo para usarse una vez que ha sido copiado a tu disco duro. Simplemente abre tu carpeta Aplicaciones y da doble clic en el ícono Capture 2.

## 7.1.2 Windows

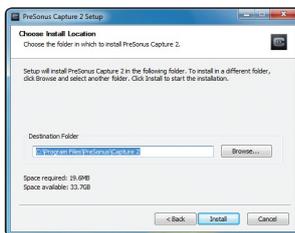
El instalador de Capture para Windows ha sido diseñado con instrucciones fáciles de seguir para hacer el proceso de instalación simple y sencillo.



1. Una ventana de bienvenida se abre cuando lanzas el archivo Capture.exe. Si no has hecho eso todavía, cierra todas las aplicaciones abiertas antes de dar clic en "Next".



2. Debes aceptar los términos de licencia antes de que Capture pueda ser instalado en tu computadora. Da clic en "I agree".



3. Por defecto, Capture se instalará en la carpeta Archivos de Programa en tu computadora. Es altamente recomendable que no cambies la carpeta de instalación por defecto. Da clic en "Install".

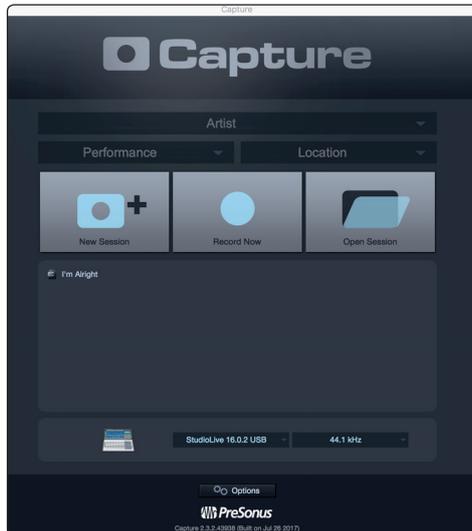


4. Una vez que Capture haya sido instalado exitosamente en tu computadora, puedes dar clic en "Finish" para salir de la instalación. ¡Estás listo para empezar a grabar!

## 7.2 La página Start

Serás llevado a la página Start cuando Capture es lanzado. Esta página te permite crear una nueva sesión, abrir una sesión guardada en tu computadora, ver las sesiones recientes y verificar que tu StudioLive se esté comunicando apropiadamente con su driver. Además, puedes empezar a grabar instantáneamente con sólo dar clic al botón Record Now.

### 7.2.1 Etiquetando y organizando una sesión



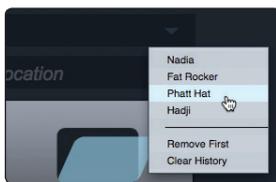
En la parte superior de la página Start, encontrarás los tres campos que proveen el esquema de nombres para tus sesiones: Artist, Performance y Location. Tu sesión será nombrada automáticamente en ese orden y etiquetada con esa metadata al ingresar la información correspondiente.

Estas etiquetas también ayudan a mantener tus archivos organizados. En lugar de tirar cada sesión en una sola carpeta, todas las sesiones etiquetadas serán colocadas automáticamente en una jerarquía de carpetas organizada. Por defecto, Capture 2 inserta la fecha de la ejecución y crea subcarpetas. Estas opciones pueden ser cambiadas en el menú Options. **Consulta la sección 7.2.5** para detalles.

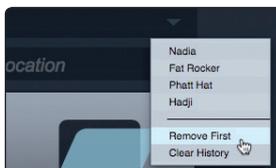
Por defecto, la estructura de carpetas es: Artist/Performance/Location. Esta estructura es útil para bandas que hacen giras y desean archivar sus ejecuciones (por ejemplo, Artist: PreSonus All Stars, Performance: Gira de invierno 2013, Location: Baton Rouge, Manship Theatre). No obstante, Capture 2 no te limita a esta estructura de carpetas. Puedes cambiar la jerarquía de carpetas desde el menú Options. A continuación, encontrarás otros esquemas de nombre disponibles:

- **Location/Artist/Performance.** Este esquema de nombres es especialmente útil para propietarios de recintos que archivan las presentaciones en su escenario (por ejemplo, Location: Manship Theatre/PreSonus All Stars/Gira de invierno 2013).
- **Location/Performance/Artist.** Usa este esquema de nombre cuando grabes un festival entero (por ejemplo, PreSonusSphere/Escenario 1/PreSonus All Stars).

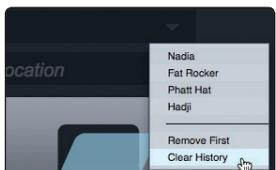
Capture guarda un historial de los nombres que has ingresado en cada campo a medida que archivas tus ejecuciones. Para volver a usar un nombre, simplemente da clic en el menú desplegable para ese campo y selecciónalo de la lista.



Para eliminar el nombre actualmente seleccionado de la lista, elige Remove First desde el menú desplegable.



Para eliminar todos los nombres de la lista, selecciona Clear History. No hay manera de deshacer el comando que elimina el historial, así es que por favor asegúrate de lo que estás a punto de hacer antes de elegir esta opción.



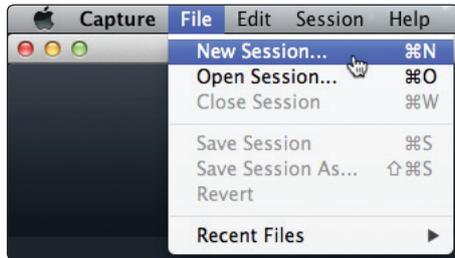
## 7.2.2 Creando una sesión



El botón New Session se encuentra debajo de los campos del esquema de nombres. Da clic en New Session para crear una sesión vacía.

**Power User Tip:** Una sesión es un archivo de Capture donde grabas, organizas y editas tus archivos de audio. Por lo tanto, los archivos de sesión no deben confundirse con archivos de audio en sí. Piensa en la sesión de Capture como tu escena de StudioLive. Es una “fotografía” de qué archivos de audio fueron grabados y cómo fueron editados.

También puedes crear una sesión nueva siguiendo cualquiera de estos pasos:



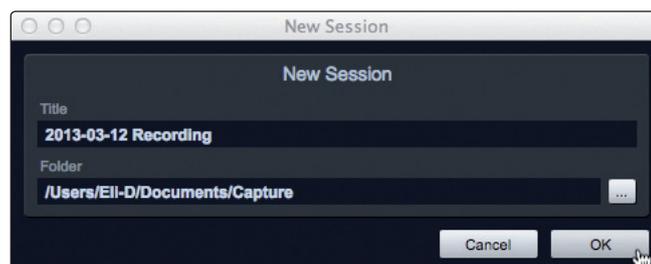
1. Navega a File/New Session.

2. Presiona [Ctrl]/[Cmd]+N en el teclado.

Si llenaste los campos del esquema de nombres, tu sesión se abrirá automáticamente.



Si no llenaste los campos, se abrirá un menú de configuración.



- **Session Title.** Éste será el título de tu sesión y el nombre del archivo de sesión, así como el nombre de la carpeta que contiene toda la información en relación con la sesión.
- **Session Folder.** Tu sesión y toda la información relacionada con tu sesión serán guardadas aquí. Puedes elegir la ubicación de la sesión cada vez que crees una sesión. Por defecto, la ubicación de la nueva sesión será en la carpeta Capture, en tu carpeta Documentos.



Puedes elegir otra ubicación dando clic en el botón Browse y navegando a la nueva ubicación. La última ubicación conocida donde fue guardada una sesión aparecerá como la ubicación por defecto la próxima vez que crees una sesión.

**Power User Tip:** Incluimos los esquemas de nombre en Capture para ayudarte a mantener tus sesiones organizadas y para facilitar la búsqueda en tu librería de ejecuciones en vivo. Por eso, te recomendamos ampliamente que te tomes un momento para llenar estos campos.



**Record Now.** Dar clic en el botón Record Now de la página Start, abrirá una sesión nueva, armará todos los canales para grabación y empezará a grabar inmediatamente. Si no tienes ninguno de los campos del esquema de nombre personalizados, tu sesión será etiquetada con la fecha de hoy.

### 7.2.3 Abriendo una sesión

La página Start de Capture proporciona dos maneras de abrir sesiones previas con rapidez.

#### El botón Open Session



Al dar clic en el botón Open Session, se abrirá un navegador que te permitirá navegar y abrir una sesión existente.

#### Lista de archivos recientes



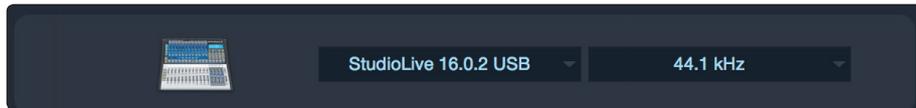
La lista de archivos recientes se encuentra debajo del botón Open Session. Esta lista incluye enlaces a los documentos que fueron abiertos más recientemente. Da clic en cualquiera de esos enlaces para abrir la sesión que necesitas rápidamente.

#### Locate Missing Files



En el remoto caso que la sesión que abras contenga archivos perdidos, Capture te ayudará a encontrarlos. Usa Session>Locate Missing Files para buscar los recursos perdidos en tu computadora.

### 7.2.4 Dispositivo de audio y frecuencia de muestreo



Capture fue creado para usarse con las mezcladoras serie StudioLive y sólo funciona plenamente con ese dispositivo. El menú Audio Device muestra el driver de audio seleccionado actualmente. Deberás seleccionar “PreSonus” en la lista Audio Devices cuando una StudioLive sea conectada.

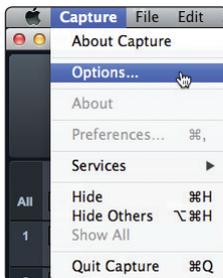
Capture entrará en modo estéreo si el dispositivo seleccionado tiene exactamente dos salidas (como sucede con la tarjeta de audio interna en una Mac). Capture conectará todos los canales a la salida estéreo y ajustará el volumen de la salida para acoplarse a la suma estéreo cuando este modo esté activo. El modo estéreo te permite escuchar sesiones cuando estás lejos de tu StudioLive. No podrás crear nuevas sesiones o grabar audio nuevo a menos que el driver StudioLive esté seleccionado.

El menú Sample Rate proporciona la frecuencia de muestreo configurada actualmente. Abre Universal Control si deseas cambiar la frecuencia de muestreo (**consulta la sección 4** para más detalles).

### 7.2.5 Menú Options



El botón Options se encuentra en la parte inferior de la página Start y abre el menú Options.



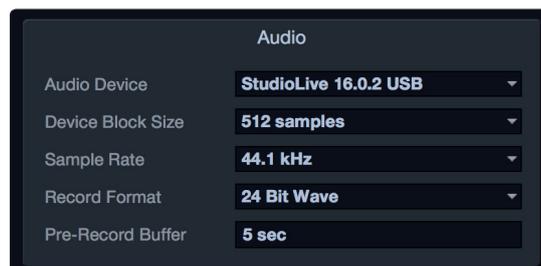
También puedes acceder a este menú en: Capture>Options.

Asimismo, puede ser abierto dando clic en el botón Options de la página Session.



El menú Options provee todas las herramientas necesarias para configurar tus preferencias de sesión.

#### Opciones de audio



- **Audio Device.** Encontrarás el menú Audio Device en la parte superior del menú Audio Options. Éste es el mismo menú que se encuentra en la página Start. **Consulta la sección 7.2.4** para más información.

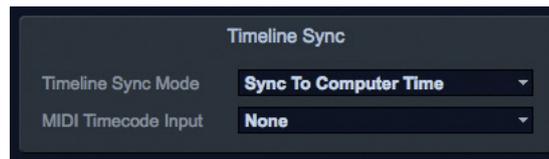
- **Device Block Size.** Muestra el tamaño del buffer. En general, entre más alto sea el ajuste del buffer, más estable será tu entorno de grabación.
- **Sample Rate.** El menú de frecuencia de muestreo también se encuentra en la página Start. **Consulta la sección 7.2.4** para más información.
- **Record Format.** El menú de formato de grabación te permite elegir la profundidad de bits del audio grabado. Puedes elegir WAV de 16 bits, WAV de 24 bits o WAV de 32 bits de punto flotante.

**Power User Tip:** Entre más alta sea la profundidad de bits de tu audio, mejor resolución tendrá y el archivo resultante será más grande. En general, recomendamos grabar a 24 bits.

- **Pre-Record.** Capture te permite configurar un buffer de pre grabación. Este buffer comienza a grabar antes de que des clic al botón Record, de manera que no perderás el inicio de una ejecución. Este buffer puede ser configurado entre cinco segundos y un minuto.

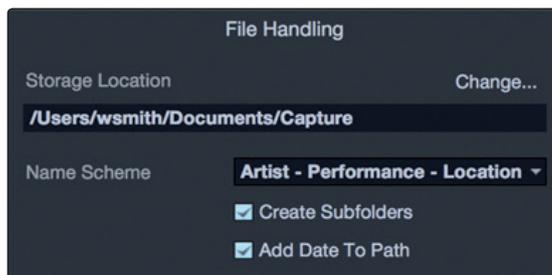
**Power User Tip:** Entre más alto sea el ajuste del buffer de pre grabación, mayor será el requerimiento de RAM de Capture. Por ejemplo, una grabación de 32 canales con un pre buffer de un minuto requerirá aproximadamente 800 MB más de RAM que la misma grabación con un pre buffer de cinco segundos. Si bien esto no causará problemas en los sistemas modernos equipados con cantidades copiosas de RAM, es altamente recomendable ajustar este valor tan bajo como sea posible en los sistemas con el mínimo de RAM requerido (2GB).

### Opciones de Timeline Sync



- **Timeline Sync Mode.** Capture ofrece una función de sincronía de la línea de tiempo. Esto te permite alinear la línea de tiempo de tu grabación con la hora del día o sincronizarla con una señal externa de MIDI Time Code. También afectará la información de tiempo estampada en los archivos de audio.
  - **No sync.** La línea de tiempo empezará en 0 y mostrará la duración de tu grabación (en minutos y segundos solamente). Esta opción es útil cuando sólo deseas monitorear la duración de tu grabación.
  - **Sync to computer time.** La regla de la línea de tiempo empezará en la hora del día exacta en que empezó la grabación. Esta opción es útil cuando se graban múltiples ejecuciones en el transcurso del día (por ejemplo, en un escenario de festival).
  - **Sync to MTC.** Capture alineará la línea de tiempo con la señal de MIDI Time Code entrante. Esta opción es útil cuando se graba audio para un video en vivo.
- **MIDI Time Code Input.** Para usar la opción de MIDI Time Code, deberás proveer a Capture con una entrada para la fuente de MIDI Time Code. Puedes seleccionar esa fuente en este menú.

### Opciones de manejo de archivos



Como se explicó en la **sección 7.2.1**, Capture provee una variedad de herramientas útiles para organizar y etiquetar las sesiones de Capture.

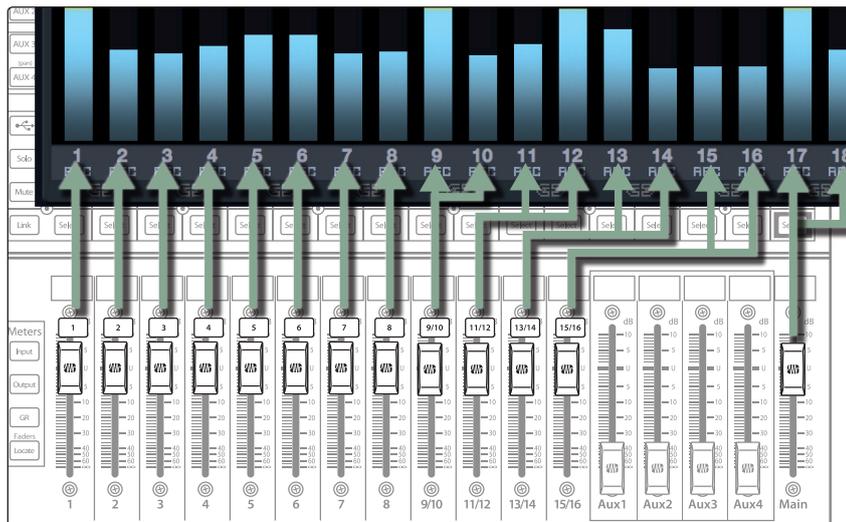
- **Storage Location.** Por defecto, todas las sesiones de Capture serán guardadas en la subcarpeta Capture, en tu carpeta Documentos. Puedes destinar una nueva ubicación por defecto dando clic en el enlace “Change”. Se abrirá la ventana de navegación, permitiéndote establecer una nueva ubicación para tus sesiones de Capture.
- **Name Scheme.** La **sección 7.2.1** explica varias opciones para nombrar y organizar tus archivos. Esta opción te permite seleccionar el orden en que tus archivos serán categorizados.
- **Create Subfolders.** Habilitando la opción Create Subfolders, se creará una carpeta para cada una de las tres definiciones de nombrado: Artist, Performance y Location. Si esta casilla no está habilitada, tu sesión y los archivos de audio resultantes serán etiquetadas usando estas etiquetas, pero no se creará una jerarquía de carpetas. Esta casilla está habilitada por defecto.
- **Add Date to Path.** Por defecto, Capture añade automáticamente la fecha de la sesión en el nombre de la sesión. Puedes remover la fecha deshabilitando esta opción.

### 7.3 La página Session

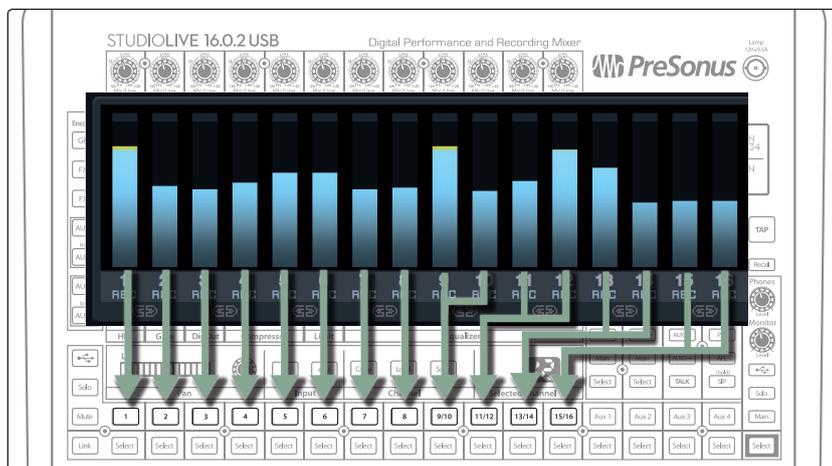
Capture ofrece una interface de usuario de una sola ventana, de manera que no necesitas manejar múltiples ventanas y vistas. Cuando se crea una nueva sesión o se abre una sesión existente, serás llevado a la página Sessions. Esta página contiene todas las herramientas necesarias para grabar y editar audio multicanal.

Capture toma todas las ventajas del transporte digital bidireccional y la configuración de enrutamiento físico. Cuando abres Capture, se crea un canal de grabación por cada canal de entrada en tu StudioLive. Ese canal es parchado automáticamente a su retorno digital correspondiente en tu StudioLive para su reproducción. Los siguientes diagramas muestran esta relación de uno a uno.

#### Capture 2 Enrutado de grabación



#### Capture 2 Enrutado de reproducción



No hay necesidad de configurar entradas y salidas de audio en Capture dado que el software detecta automáticamente el modelo de la StudioLive que está conectada y se autoconfigura para ella. Cada entrada de la mezcladora StudioLive está representada con un canal de entrada mono en la columna Track de la sesión y tiene su medidor de nivel correspondiente en el puente de medidores.

Un canal estéreo adicional será agregado para grabar la mezcla principal.



Es posible procesar cada canal de entrada de la mezcladora StudioLive antes de que la señal de entrada sea enrutada a Capture. Para hacerlo, activa el botón Post en el Fat Channel para cada canal de entrada en tu StudioLive. Este procedimiento enruta la señal después del EQ y después de los procesamientos dinámicos.

### 7.3.1 Columna Track



Encontrarás la columna Track a la izquierda de la página Session. La columna Track contiene un canal de audio dedicado para cada entrada de audio a Capture desde la mezcladora StudioLive, incluyendo un canal estéreo para grabar y proporciona las siguientes funciones esenciales:

#### Nombrado de canales



Para nombrar un canal, da doble clic en el nombre por defecto para abrir una ventana de edición de texto. Ingresar el nombre que deseas usar y oprime Enter.

Nombrar cada canal en tu sesión ofrece varios beneficios. Primero, te permite saber, a primera vista, qué se está grabando y en dónde. Segundo, si nombras tus canales antes de empezar a grabar, el archivo grabado en tu canal nombrado recibirá el mismo nombre. De esa manera, en vez de que una línea de bajo se grabe como Track 15, se grabará como Bajo.

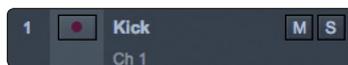
**Power User Tip:** Al igual que en UC Surface y Studio One, puedes presionar la tecla Tab para moverte al campo de nombre del siguiente canal.

#### Armar todo



Encontrarás el botón Arm All en la esquina superior izquierda. Da clic en ese botón para armar (habilitar) todos los canales para grabación.

#### Controles de canal



Cada canal en la columna Track ofrece los mismos controles.

**Botón Record Arm.** El botón Record Arm se encuentra al lado del número de cada canal. Capture está listo para grabar el audio que está enrutado a ese canal cuando este botón está activo.

**Power User Tip:** El número del canal a la izquierda de cada canal corresponde directamente al mismo número de canal en tu mezcladora StudioLive.

**Muteo del canal.** Cada canal tiene su propio botón Mute. Este botón mutea a su canal durante la reproducción.

**Solo del canal.** Cada canal ofrece un botón Solo. Este botón pondrá a su canal en solo y muteará todos los demás canales durante la reproducción (similar a la función SIP en la StudioLive).

### 7.3.2 Transporte



El transporte está localizado en la esquina superior izquierda de la página Session. Contiene todas las funciones necesarias para navegar a través de tu sesión.



**Stop.** Detiene la reproducción.



**Play.** Inicia la reproducción en la posición actual del cursor.



**Record.** Inicia la grabación en la posición actual del cursor.



**Session Lock.** Previene que la grabación sea detenida accidentalmente por una acción errónea de la barra espaciadora. Esta función se habilita automáticamente cuando Capture empieza a grabar. Para desactivarla, simplemente dale clic.

**Power User Tip:** Los marcadores pueden ser editados y arrastrados incluso mientras Session Lock esté habilitado.



**Return to Zero.** Regresa el cursor de reproducción al inicio de la sesión.



**Previous Marker.** Lleva el cursor al marcador previo.



**Rewind.** Rebobina mientras este botón se mantenga presionado.



**Fast Forward.** Avanza rápidamente mientras el botón se mantenga presionado.



**Next Marker.** Lleva el cursor al siguiente marcador.



**Go To End.** Lleva el cursor al final del audio grabado.



**Loop.** Activa/desactiva el modo Loop. **Consulta la sección 7.3.6.6** para más información.

### 7.3.3 Visualización del tiempo



La visualización del tiempo te provee información crítica acerca de tu grabación.

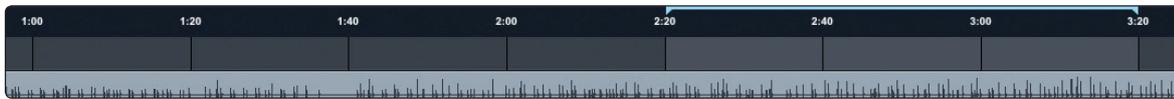
**Session Name.** Muestra el nombre de la sección actual.

**Record Duration.** Muestra el tiempo que se ha grabado durante la sesión actual.

**Cursor Time.** Muestra la posición actual del cursor en la línea de tiempo.

**Remaining Time.** Muestra el tiempo restante que puede ser grabado con base en el tamaño del almacenamiento que aún está disponible en el disco duro donde estás grabando.

### 7.3.4 Regla de la línea de tiempo



La regla de la línea de tiempo se encuentra en la parte superior del editor de sesión. Esta regla muestra los incrementos de tiempo en segundos.

Como lo mencionamos en la **sección 7.2.5**, puedes ajustar la regla de la línea de tiempo para sincronizarse con el reloj de tu computadora o con una fuente externa de MIDI Time Code.

### 7.3.5 Navegando la sesión

#### Haciendo Zoom

Puedes hacer zoom ampliando o reduciendo la vista de tu sesión con respecto al tiempo en la ventana Session Edit, de manera que podrás ver la longitud entera de la sesión o sólo una pequeña región para hacer ediciones precisas. También puedes hacer zoom ampliando o reduciendo con respecto al tamaño de los archivos de audio en tu sesión.

Sigue cualquiera de los siguientes procedimientos para hacer zoom:



- Para ampliar o reducir el zoom, da clic y arrastra hacia la izquierda o la derecha en la barra de zoom horizontal ubicada en la esquina inferior derecha de la ventana Edit.
- Presiona [Ctrl]/[Cmd]+[+] en el teclado para ampliar el zoom suavemente. Presiona [Ctrl]/[Cmd]+[-] en el teclado para reducir el zoom suavemente.
- Da clic en la regla de la línea de tiempo en cualquier punto y arrastra hacia arriba o hacia abajo para ampliar o reducir el zoom.
- Los controles del zoom vertical se encuentran en la esquina inferior izquierda de la ventana Edit. Estos controles incrementan o reducen la altura de los canales y archivos de audio.



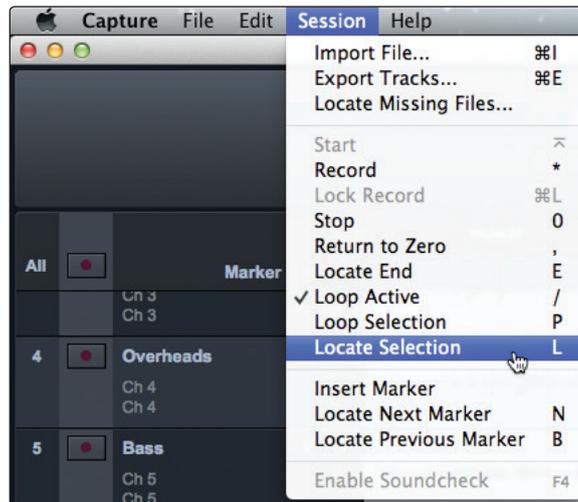
## Desplazamiento



Da clic y arrastra en la barra de desplazamiento horizontal en la parte inferior de la ventana Edit para desplazarte hacia la izquierda o la derecha sobre el tiempo en tu sesión.

También puedes desplazarte a través de tu sesión dando clic y arrastrando la regla de la línea de tiempo a la izquierda o derecha.

## Locate Selection



Presiona L en el teclado o selecciona Session>Locate Selection para llevar el cursor de reproducción al inicio de cualquier evento de audio.

## 7.3.6 Herramientas de edición



Verás los cuatro botones de las herramientas de edición en la esquina superior derecha. Estas herramientas determinan la función de tu ratón durante la edición.

**Power User Tip:** El proceso de edición de audio puede ser tedioso. Pequeñas imprecisiones al dividir, mover o realizar otras acciones en archivos de audio grabados pueden llevarnos a resultados no deseados. Por simple que pueda parecer, el acto de escuchar mientras se edita es soslayado frecuentemente. Por ejemplo, es tentador realizar ediciones basándonos en la representación visual de las ondas cuando se redimensionan los extremos de una parte vocal para remover sonidos indeseables entre las palabras. Si bien esto puede funcionar en algunos casos, es mucho mejor escuchar mientras redimensionas los extremos para asegurarte de no estar removiendo partes críticas de la voz. Escuchar tus ediciones mientras las haces te ahorrará tiempo y frustración en casi todas las ocasiones.

### 7.3.6.1 La herramienta flecha



Esta es la herramienta por defecto para acceder a la mayoría de las funciones. Da clic en el botón de la herramienta Flecha o presiona [número 1] en el teclado para seleccionarla.

La herramienta Flecha puede ser usada para los siguientes propósitos:

### Mover un evento

Para mover un evento de audio usando la herramienta Flecha, da clic en cualquier parte del evento y arrastra a la izquierda, derecha, arriba o abajo. Arrastrar el evento a la izquierda o derecha, moverá al evento hacia atrás o adelante en el tiempo. Mantén oprimida la barra espaciadora para acelerar el desplazamiento cuando arrastras un evento a la derecha o izquierda más allá del rango visible.

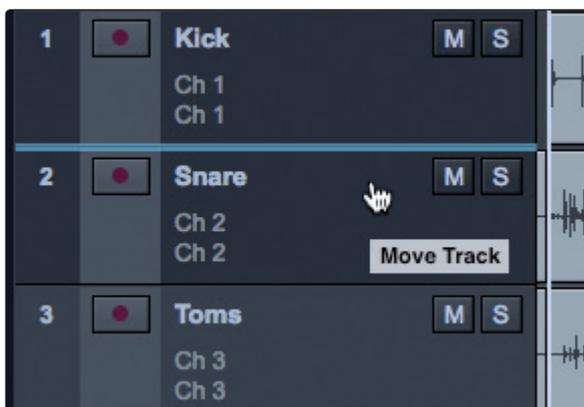


Arrastrar un evento hacia arriba o abajo lo moverá a otro canal. Cuando se arrastra un evento hacia otro canal (arriba o abajo), la posición del evento será restringida dentro de un rango automático para que sea más fácil mantener un evento en la misma posición. Para desactivar esta limitación, mantén oprimido Shift mientras arrastras el evento hacia arriba o abajo.



### Reacomodar canales

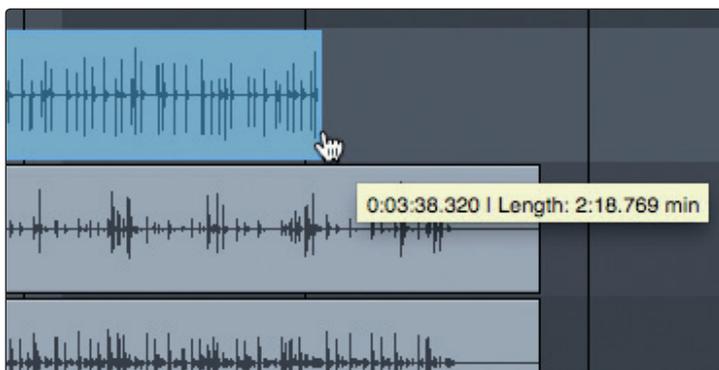
Da clic en el canal que deseas mover y arrástralo hacia arriba o abajo en la lista de canales para reacomodar los canales usando la herramienta Flecha. Notarás que una línea azul sigue tu ratón. Cuando sueltes el canal, éste será insertado donde se ubique la línea azul.



### Redimensionar un evento

Los eventos pueden ser pensados como ventanas dentro de los archivos de audio y ejecuciones musicales: lo que ves es lo que oyes. Puedes redimensionar los eventos para hacerlos más cortos o más largos de manera que sólo una porción del audio o los datos musicales será vista y escuchada.

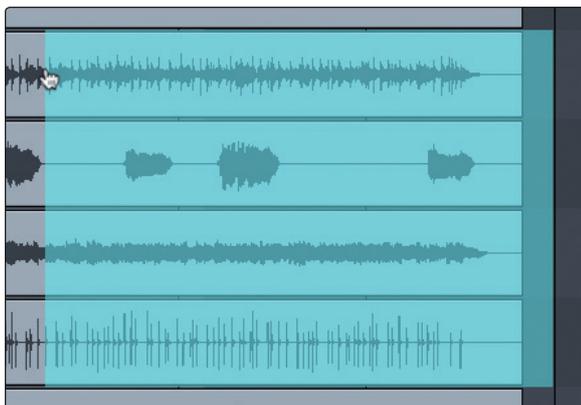
Para redimensionar un evento usando la herramienta Flecha, coloca el ratón sobre el extremo izquierdo o derecho de un evento para mostrar la herramienta Sizing. Cuando aparece, da clic y arrastra a la izquierda o derecha para redimensionar el evento. Los eventos pueden ser redimensionados de forma no destructiva cuantas veces se desee.



### Selecciona múltiples eventos

Se pueden seleccionar múltiples eventos para editarlos simultáneamente con una sola acción. Puedes hacer lo siguiente para seleccionar múltiples eventos con la herramienta Flecha:

- Da clic fuera del rango de un evento y entonces arrástralo sobre cualquier otro evento; una caja gris será dibujada mientras arrastras sobre el área que seleccionaste como objetivo. Suelta el ratón una vez que la caja se dibujó sobre todos los eventos que deseas editar y esos eventos serán seleccionados para edición.



- Da clic en cualquier evento mientras sostienes la tecla Shift en el teclado y da clic en los demás eventos que desees para seleccionarlos. Esto te permite seleccionar múltiples eventos que no estén en proximidad cercana unos de otros. Todos los eventos seleccionados pueden ser editados al mismo tiempo.

#### 7.3.6.2 La herramienta rango



La herramienta Rango se usa para seleccionar un rango o área dentro de los eventos. Da clic en el botón de la herramienta Rango o presiona [número 2] en el teclado para seleccionar esta herramienta.



Para seleccionar un rango dentro de un evento usando la herramienta Rango, da clic y arrastra sobre el área a seleccionar; una caja gris será dibujada. Suelta el ratón cuando la caja haya sido dibujada sobre el rango de eventos que deseas editar. Ahora, el rango que has seleccionado se tratará como un solo evento consolidado.

Hay muchas maneras que la herramienta Rango puede ser útil:

- Puedes usar la herramienta Rango para seleccionar el contenido de muchos eventos de audio en múltiples canales de una porción específica de una canción (por ejemplo, un gran groove de batería). Usa la herramienta Flecha enseguida para mover esa sección de audio a otra parte de la canción (digamos, para reemplazar otro groove de batería).
- Otro uso común de la herramienta Rango es para seleccionar y borrar un rango de audio dentro de un evento rápidamente en vez de usar la herramienta Separador para hacer dos segmentos. Usa la herramienta Flecha enseguida para borrar esa sección.

**Power User Tip:** La herramienta Flecha aparecerá temporalmente cuando flotas el ratón sobre un rango seleccionado. Esto facilita seleccionar y editar un rango de eventos.

Para seleccionar rangos múltiples no contiguos dentro de cualquier evento en cualquier canal, sostén la tecla [Shift] mientras usas la herramienta Rango. Continúa sosteniendo [Shift] y usa la herramienta Flecha para seleccionar eventos completos. Por ejemplo, si presionas y sostienes [Ctrl] al usar la herramienta Flecha, obtendrás la herramienta Rango. Presiona y sostén [Ctrl] y [Shift] para seleccionar múltiples rangos, sigue sosteniendo [Shift], pero suelta [Ctrl]; ahora tendrás la herramienta Flecha y podrás seleccionar eventos completos. Todas tus selecciones permanecerán seleccionadas.

Los rangos seleccionados pueden ser redimensionados flotando la herramienta Rango en los extremos izquierdo o derecho de la selección. También puedes separar un rango seleccionado en los extremos izquierdo o derecho de la selección seleccionando Split Range desde el menú Edit o presionando [Ctrl]/[Cmd]+[Alt]+[X] después de seleccionar un rango.

### 7.3.6.3 La herramienta separador



Los eventos solos pueden ser separados o divididos en múltiples eventos usando la herramienta Separador. Da clic en el botón de la herramienta Separador o presiona [número 3] en el teclado para seleccionar la herramienta Separador.

Con la herramienta Separador seleccionada, una línea vertical y horizontal será dibujada cerca de la posición actual del cursor del ratón. La línea vertical indica la posición de tiempo exacta de la herramienta Separador, mientras que la línea horizontal subraya el canal donde reside el evento que será separado. La herramienta Separador es afectada directamente por los ajustes Snap actuales.

Da clic en cualquier evento con la herramienta Separador para separar el evento en esa posición. Al separar un evento solo, crearás dos eventos que pueden ser editados independientemente. Si hay múltiples eventos seleccionados a través de múltiples canales, la herramienta Separador afectará todos los eventos seleccionados de la misma manera.

También es posible separar los eventos seleccionados en la posición del cursor de tiempo sin usar la herramienta Separador, presionando [Alt]+[X] en el teclado.

### 7.3.6.4 La herramienta borrador



La herramienta Borrador se usa para borrar un evento. Da clic en el botón de la herramienta Borrador o presiona [número 4] en el teclado para seleccionar la herramienta Borrador. Simplemente da clic sobre cualquier evento para borrarlo usando la herramienta Borrador. La herramienta Borrador no es afectada por la selección actual y afectará solamente el evento al que se le dé clic.

No obstante, si das clic a un elemento seleccionado con la herramienta Borrador, todos los elementos seleccionados actualmente serán borrados.

### 7.3.6.5 Acciones de edición comunes

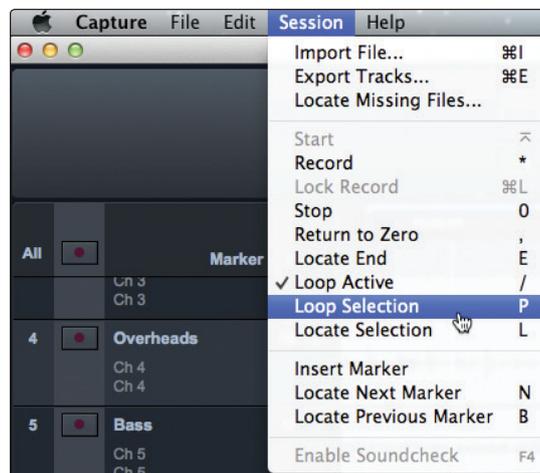
Como la mayoría de las aplicaciones de software, Capture soporta las acciones básicas de cortar, copiar y pegar. Una vez que has seleccionado un evento o rango de eventos, puedes realizar estas acciones como sigue:

- **Cortar:** Presiona [Ctrl]/[Cmd]+X en el teclado para cortar la selección actual o selecciona el menú Edit>Cut.
- **Copiar:** Presiona [Ctrl]/[Cmd]+C en el teclado para copiar la selección actual o selecciona el menú Edit>Copy.
- **Pegar:** Una vez que la selección ha sido copiada, presiona [Ctrl]/[Cmd]+V en el teclado para pegar la selección o selecciona el menú Edit>Paste. La selección será pegada en la posición actual del cursor o al principio del canal donde se originó la selección si el cursor de reproducción no está ubicado en alguna parte.

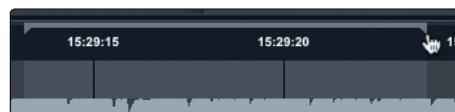
### 7.3.6.6 Haciendo loops

Usa una de las siguientes opciones para hacer loop la reproducción de cualquier rango de tu sesión de Capture:

- **Loop Selection.** Selecciona un evento con la herramienta Flecha. Ve a Session>Loop Selection o presiona P en tu teclado. Esto creará un loop de la longitud exacta del evento de audio seleccionado. El rango será indicado por una barra dibujada en la línea de tiempo con banderas en ambos extremos.



- **Rango de Loop Personalizado.** Mueve tu ratón sobre la línea gris encima de la línea de tiempo para crear un rango de loop personalizado. Nota que tu cursor cambia a herramienta Lápiz y puedes dibujar tu rango de loop.

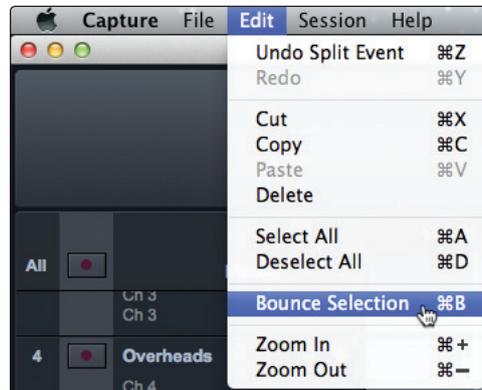


Una vez que tu rango de loop esté ajustado, puedes dar clic en el botón Loop del transporte o presionar [L] o [/] en el teclado para activar el modo Loop.

**Por favor toma nota:** Al accionar Record en el transporte, se desactivará el modo Loop y empezará a grabar en la posición actual del cursor de reproducción. No es posible activar el modo Loop cuando se graba.

### 7.3.6.7 Bounce de la selección actual

Quizá desees crear un nuevo archivo de audio que incluya todas tus ediciones una vez que hayas editado un archivo de audio. Para hacerlo, usa la herramienta Rango para seleccionar los eventos que desees combinar como se describe en la **sección 7.3.6.2** y presiona [Ctrl]/[Cmd]+[B] en el teclado o ve a Edit>Bounce Selection.



### 7.3.7 Puente de medidores



Capture proporciona medición de entrada y salida cuando un canal está siendo grabado o reproducido. Estos medidores estilo picos en la parte inferior de la página Session, ofrecen indicadores de saturación para cada entrada desde la mezcladora StudioLive

#### Armado de grabación



Encontrarás otro botón Rec Arm debajo de cada medidor. Este botón provee la misma funcionalidad que el botón Rec Arm en la columna Track. **Consulta la sección 7.3.1** para más información.

#### Botón Link

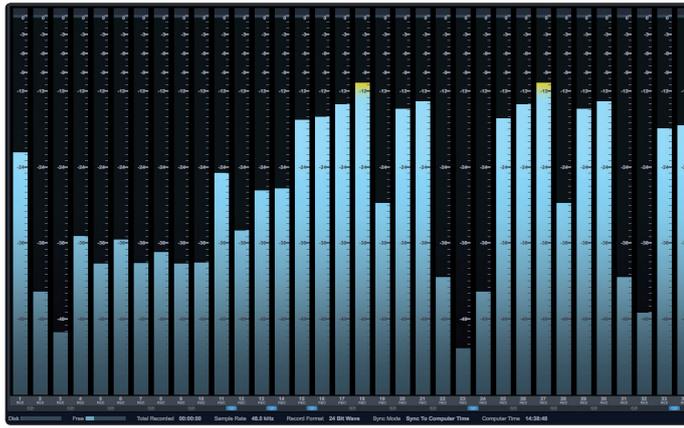


Encontrarás un botón Link en medio de cada medidor. Capture grabará esos canales como un archivo estéreo entrelazado cuando este botón esté activo. Por defecto, el canal Main Mix estará encadenado en estéreo.

#### Modo del gran medidor



El botón del modo Big Meter está localizado en la esquina superior derecha de la página Session, encima de las herramientas de edición.



Las tres cuartas partes inferiores de la página Session mostrarán medición detallada por cada canal cuando este botón esté habilitado. Mientras este modo esté activo, el carril de marcadores, transporte, botones de modo y herramientas de edición todavía estarán visibles.

### 7.3.8 Marcadores y la lista de marcadores

#### El carril de marcadores



El carril de marcadores está ubicado justo debajo de la regla de la línea de tiempo. Muestra todos los marcadores que hayas creado.

En Capture, el carril de marcadores se usa para colocar los marcadores en el lugar deseado de la línea de tiempo, después de lo cual se facilita la navegación hacia los marcadores.

**Power User Tip:** Te recomendamos ampliamente que los marcadores sean insertados durante la grabación de una ejecución en vivo, ya que los marcadores harán el resto del proceso de producción mucho más fácil.

#### La lista de marcadores



El botón de la lista de marcadores está localizado encima de las herramientas de edición, al lado derecho de la página Session. La lista de marcadores se abrirá al clic en el botón, proporcionando una visión general de cada marcador en tu sesión y ofreciendo una manera más fácil de renombrar los marcadores rápidamente y moverlos a través de tu sesión.

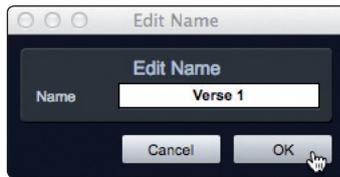
#### 7.3.8.1 Insertando, nombrando, borrando y moviendo marcadores

##### Carril de marcadores



**Agregando/borrando marcadores.** Verás los botones Add/Remove Marker en la parte superior de la columna Track. Para insertar un marcador nuevo en el carril de marcadores con la reproducción corriendo o detenida, da clic en el botón Add Marker (+) o presiona [Insert] en el teclado. Cada marcador nuevo será numerado secuencialmente por defecto (#1, #2, #3...).

Selecciona un marcador y da clic en el botón Remove Marker (-) para remover el marcador.



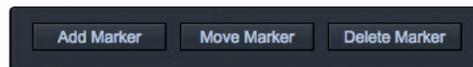
**Nombrando marcadores.** Para renombrar un marcador, da doble clic en el marcador del carril de marcadores, teclea un nuevo nombre y presiona [Enter] en el teclado.

**Moviendo marcadores.** Para mover un marcador, da clic en el marcador del carril de marcadores y arrástralo a la ubicación deseada.



### Lista de marcadores

Encontrarás tres botones en la parte baja de la lista de marcadores.



**Añadiendo marcadores.** Da clic en Add Marker para añadir un marcador en la posición actual de reproducción.



Cuando un marcador es añadido a la lista de marcadores, el campo Name se torna editable automáticamente. Ingresas un nuevo nombre y oprime Enter. Este nombre puede ser editado posteriormente dándole doble clic.

**Moviendo marcadores.** Dando clic en el botón Move Marker, se moverá el marcador seleccionado en la lista de marcadores a la posición actual de reproducción en la línea de tiempo.

**Borrando marcadores.** Para remover un marcador, selecciónalo en la lista de marcadores y da clic en el botón Delete Marker.

#### 7.3.8.2 Navegando marcadores

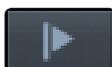
Es posible enviar el cursor de reproducción rápidamente entre marcadores del carril de marcadores. Saltar entre los marcadores permite una rápida comparación entre diferentes secciones de tu sesión.

Sigue cualquiera de estos pasos para navegar al marcador anterior:



- Da clic en el botón Previous Marker en el transporte.
- Presiona [B] en el teclado para saltar al marcador previo.

Sigue cualquiera de estos pasos para navegar al siguiente marcador:



- Da clic en el botón Next Marker en el transporte.
- Presiona [N] en el teclado para saltar al siguiente marcador.

Abre la lista de marcadores y da clic en el campo Location para saltar a cualquier marcador. El cursor de reproducción saltará a esa ubicación en la línea de tiempo.

Loc #	Time	Name
1	15:28:23	Verse 1
2	15:28:43	1st Chorus
3	15:29:35	Verse 2

## 7.4 Grabando una sesión en Capture

**Ajustando los niveles de entrada.** Un ajuste correcto de los niveles de entrada es crítico para hacer una buena mezcla en vivo y una buena grabación. La idea básica es ajustar la ganancia de entrada en la mezcladora StudioLive tan alto como sea posible sin sobrecargar la entrada. La sobrecarga en la entrada ocasionará saturación, traducándose a distorsión digital que es particularmente desagradable y arruinará la grabación. Este daño no puede ser revertido en el software. Hay un indicador de saturación en cada entrada de la mezcladora StudioLive para este fin.

Si un canal de entrada no está saturado en tu mezcladora StudioLive, puedes estar seguro de que no lo estará en Capture. **Consulta el manual del propietario de tu mezcladora StudioLive** para el procedimiento apropiado para el ajuste de niveles.

Monitorearás la entrada de audio en vivo en la mezcladora StudioLive ya que no hay capacidad de monitoreo por separado en Capture. **Por favor consulta el manual del propietario de la mezcladora StudioLive** para más información acerca de la creación de mezclas de monitor.

El canal auxiliar estéreo en Capture es un canal estéreo pensado para grabar una mezcla estéreo desde tu StudioLive. Esta mezcla puede ser grabada mientras se graban los canales individuales, de manera que una mezcla estará disponible inmediatamente después de un show en vivo o puedes usar este canal para enrutar tus mezclas finales de estudio a través de la StudioLive.

**Armando Canales.** Para grabar un canal de audio, éste deberá estar habilitado para grabación o "armado". Capture provee dos botones para habilitar la grabación en cada entrada: uno en el canal y otro en el puente de medidores. Estarás listo para grabar audio en ese canal una vez que esté habilitado para grabación.



**Oprime Record.** Da clic en el botón Record en el transporte para activar la grabación. El botón se tornará rojo y el botón Play se tornará verde. El cursor de reproducción comenzará a desplazarse de izquierda a derecha desde su posición actual y nuevos eventos de audio serán grabados en los canales habilitados.



La grabación continuará hasta que la detengas manualmente dando clic en el botón Stop en el transporte o presionando la barra espaciadora en el teclado.



La sesión se bloquea automáticamente cuando presionas Record. Esto previene que la detengas accidentalmente. Tendrás que deshabilitar la función Session Lock antes de que puedas detener la grabación.

## 7.5 Prueba de sonido virtual

A todos nos ha sucedido alguna vez. El baterista está atrapado en el tráfico. El guitarrista está atrapado en el trabajo. Y tú estás atrapado en el FOH con un cantante y un bajista alterados y sin forma de lidiar con la mezcla de sala y mucho menos de ajustar la mezcla de in ears del cantante.

**¡No te asustes!** Con el modo de prueba de sonido virtual de Capture, lidiar con una buena mezcla sin la banda (o con la mitad de la banda) es rápido y fácil.

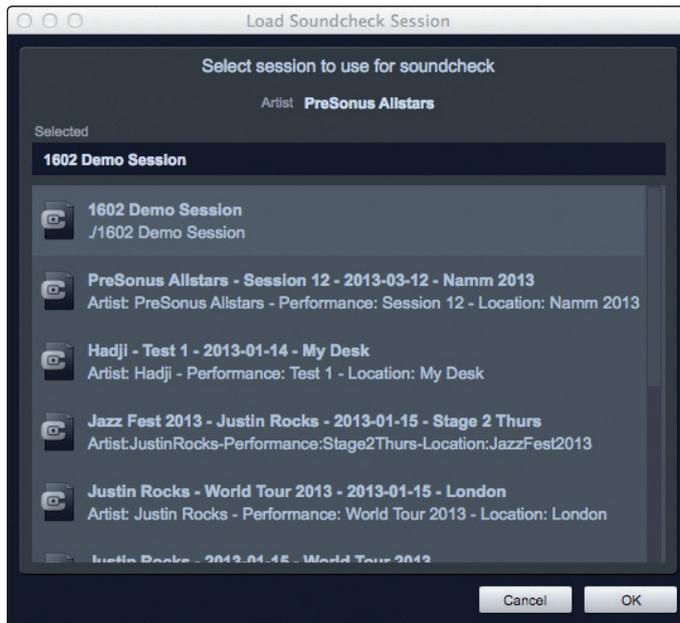


1. Para empezar, crea una nueva sesión, preferiblemente etiquetada con la información de artista, show y recinto.

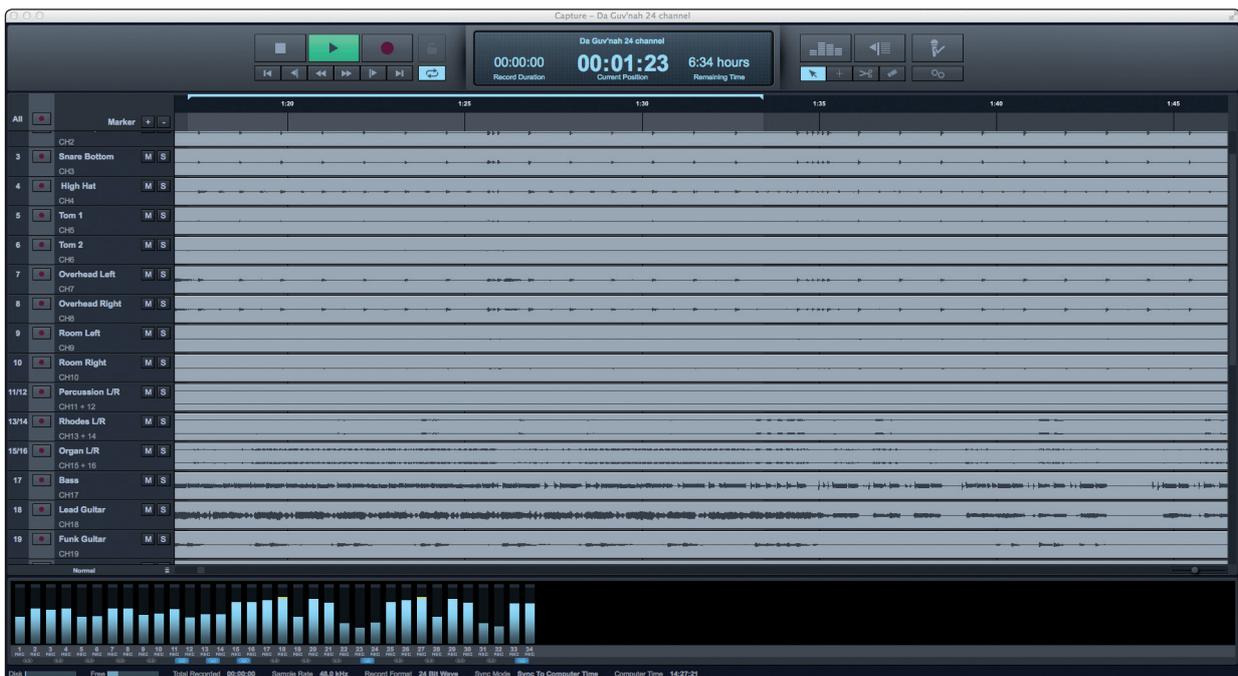
- Desde tu sesión vacía, da clic en el botón Soundcheck Mode en la esquina superior derecha de la página Session.

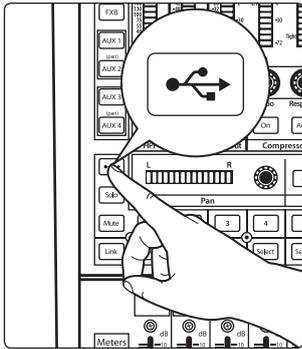


- Capture buscará automáticamente en tu computadora y abrirá una lista donde podrás elegir una sesión para usarla en tu prueba de sonido virtual.

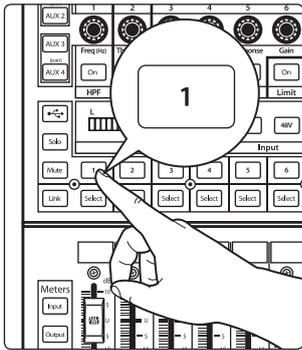


- Selecciona la sesión que deseas usar y da clic en "OK".
- Se abrirá la sesión de Capture guardada.





6. Presiona el botón USB Multimode en tu StudioLive 16.0.2 USB.



7. Presiona cada uno de los botones Multimode en los canales 1 a 15/16.



8. Presiona Play en Capture y trabaja en tu mezcla.

9. Cuando hayas terminado de ajustar tu mezcla, da clic en el botón Virtual SoundCheck Mode nuevamente para salir. Esto removerá el audio de la sesión y desactivará todos los retornos digitales en tu StudioLive, dejando las etiquetas de canal tanto en Capture como en tu mezcladora.

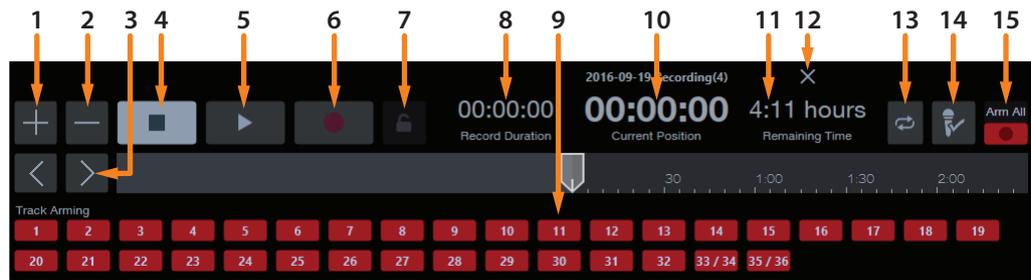
## 7.6 Controlando Capture remotamente desde UC Surface



Cuando tu mezcladora StudioLive está conectada a través de USB a tu computadora y Universal Control, un botón Capture va a aparecer en el panel Quick Access una vez que tu StudioLive está sincronizada con Capture.



Al seleccionar este botón, se mostrarán los controles de Capture en el área Fat Channel de UC Surface. Desde UC Surface, puedes crear una nueva sesión de Capture, cargar una sesión de grabación previa, añadir marcadores, armar canales para grabación y realizar una prueba de sonido virtual.



1. Añadir marcador
2. Borrar marcador
3. Navegación al marcador siguiente/previo
4. Detener
5. Reproducir
6. Grabar
7. Bloqueo de sesión
8. Duración de la grabación
9. Armado de canales individuales
10. Posición del cursor
11. Tiempo restante de disco
12. Cerrar sesión
13. Loop
14. Prueba de sonido virtual
15. Armar todo

## 7.7 Importando y exportando archivos de audio

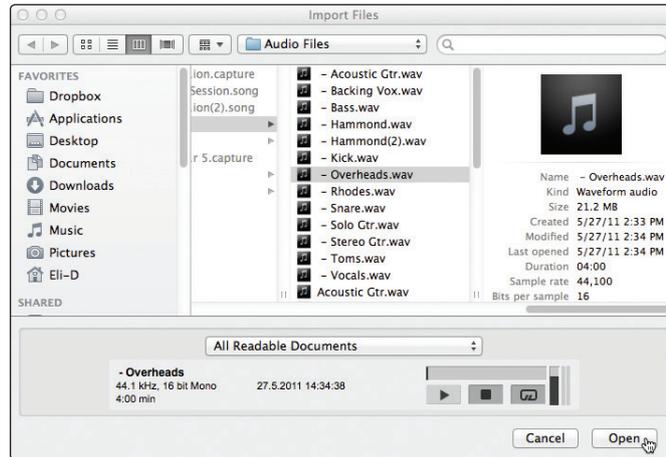
### 7.7.1 Importando archivos de audio en Capture

Es posible importar archivos WAV y AIFF en tu sesión.

1. Para importar un archivo de audio, selecciona Import Audio File desde el menú Session o [Ctrl]/[Cmd]+I en el teclado para abrir el menú Import File.



- Navega hasta el archivo deseado y da clic en él para seleccionarlo.



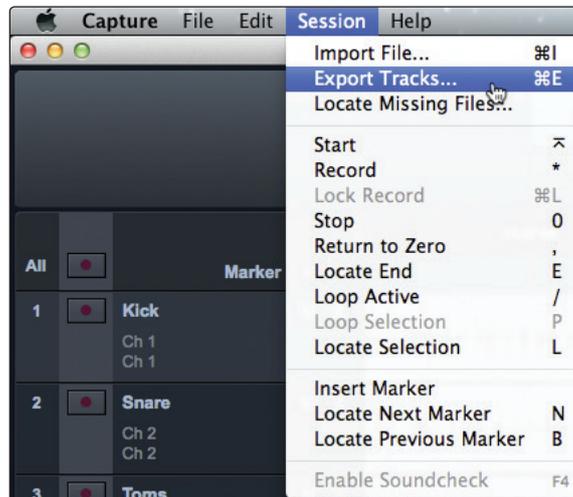
- Da clic en Open para importar el archivo en tu sesión.
- Un evento de audio para el archivo importado será creado y ubicado en el canal seleccionado en tu sesión en la posición actual del cursor de reproducción.

**Power User Tip:** Cuando se navega por archivos en el menú Import File, es posible escucharlos a medida que vas navegando gracias a la función Preview Player. Da clic en el botón Play para reproducir el archivo seleccionado actualmente. Da clic en el botón Stop para detener la reproducción. Da clic en el botón Loop que para poner la reproducción del archivo seleccionado actualmente en modo Loop.



## 7.7.2 Exportando archivos de audio

Para exportar audio desde tu sesión en Capture 2, navega a Session/Export Tracks, o presiona en el teclado para abrir el menú Export Tracks.



## Location

En la parte superior del menú Export Tracks, selecciona una ubicación y un nombre para el archivo de audio.

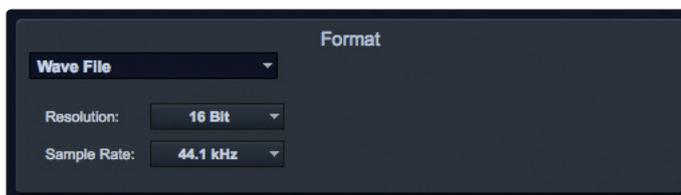


Da clic en el botón Browse para elegir una ubicación para el archivo.

Da doble clic en el nombre del archivo, teclea un nuevo nombre y luego, presiona Enter para elegir un nombre para el archivo. Cada archivo que es exportado comenzará con el nombre que ingreses seguido por el nombre del canal de procedencia y el primer marcador del par de marcadores (si aplica). Ejemplos: "French Quarter Fest 2012 – Kick" o "French Quarter Fest 2012 – Kick – Chorus".

## Format

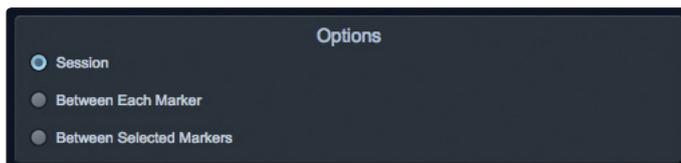
En la parte media del menú Export Tracks, selecciona el formato en que será exportado el archivo. Elige entre WAV o AIFF y luego elige la resolución y frecuencia de muestreo.



Si deseas poner tu audio en un CD estándar de audio, el formato deberá ser WAV con 16 bits de resolución y 44.1 kHz de frecuencia de muestreo.

## Options

La sección inferior del menú Export Tracks ofrece diversas opciones que afectarán la forma en los archivos son creados.



- **Export Session.** Exportará el rango entero de tu sesión hacia el punto más lejano en que cualquier evento o canal se extienda.
- **Export Between Each Marker.** Exportará archivos separados entre los marcadores del carril de marcadores.
- **Export Between Selected Markers.** Exportará archivos de audio entre los rangos de dos marcadores seleccionados en el carril de marcadores.

## 7.8 Mezclando tus sesiones de Capture

### 7.8.1 Creando una mezcla en Capture

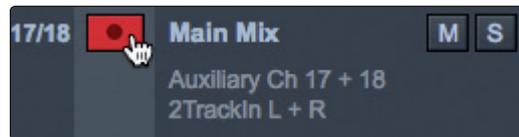
No puedes mezclar directamente en Capture. En su lugar, mezclarás con la StudioLive. Las salidas individuales de cada canal de audio en Capture están enrutadas físicamente a los retornos digitales para el canal de entrada correspondiente en la mezcladora StudioLive. Con los retornos digitales enrutados para cada canal de entrada de tu StudioLive, la salida de tu sesión multicanal de Capture se envía a los canales de mezcla de tu StudioLive, donde pueden ser mezclados como cualquier otra entrada de audio.

El proceso de crear una mezcla con Capture y la mezcladora StudioLive es realmente sencillo. Reproduce tus canales grabados a través de la StudioLive y graba la salida principal de la StudioLive en el canal auxiliar estéreo en Capture. El proceso funciona como sigue:



1. Deshabilita Record Arm en todos los canales de entrada en Capture, habilita todos los retornos digitales para todos los canales de entrada en la mezcladora StudioLive y encadena los canales 9/10 a 15/16.

2. En Capture, selecciona el canal estéreo Main Mix.



3. Lleva la posición del cursor de reproducción al inicio de la sesión dando clic en el botón Return to Zero en el transporte.



4. Activa la grabación dando clic en el botón Record en el transporte. El cursor de reproducción comenzará a moverse de izquierda a derecha y el audio será reproducido a través de cada entrada de la mezcladora StudioLive. El canal estéreo Main Mix en Capture grabará un nuevo evento de audio, mismo que es la mezcla principal de la mezcladora StudioLive.

El nuevo evento de audio que ha sido grabado desde la mezcladora StudioLive será guardado como un archivo WAV estéreo a la misma frecuencia de muestreo en que está ajustada la mezcladora StudioLive.

### 7.8.2 Exportando tu mezcla final como un archivo de audio

El medio físico más común donde las grabaciones son publicadas es el CD de audio. A fin de poner tu mezcla final en un CD de audio, el archivo de la mezcla debe ser un archivo WAV a 16 bits en 44.1 kHz. Una vez que has grabado tu mezcla final en el canal auxiliar estéreo, se recomienda que exportes el audio desde el canal auxiliar estéreo, se recomienda que exportes el audio desde el canal auxiliar estéreo a un archivo de audio para este propósito. **Consulta la sección 7.7.2** para detalles sobre la exportación de archivos de audio en Capture.

Una vez que el archivo correcto para tu mezcla ha sido exportado, podrás usar una aplicación de quemado de CD (incluyendo Studio One Professional de PreSonus) para poner esa mezcla en un CD de audio grabable.

### 7.8.3 Mezclando una sesión de Capture en Studio One

Muchos usuarios desean usar Capture únicamente como una herramienta de grabación de canales, para posteriormente mezclar y endulzar los canales grabados en una DAW. PreSonus ha incluido una copia de Studio One Artist con este propósito. Todas las versiones de Studio One y Studio One Pro pueden abrir archivos de Capture. Todos los marcadores, ediciones, nombres de canal, etc., serán preservados y no se requiere de ningún esfuerzo adicional. Simplemente lanza Studio One y abre tu sesión de Capture. **Consulta la sección 8** para más detalles.

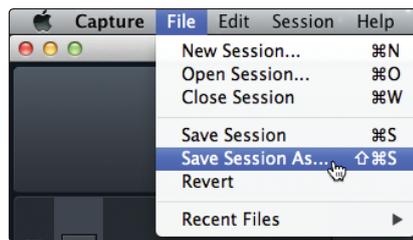
### 7.8.4 Mezclando una sesión de Capture en una aplicación de grabación diferente

Hay varias maneras de importar una sesión de Capture para los usuarios que deseen mezclar sus sesiones en una DAW distinta a Studio One.

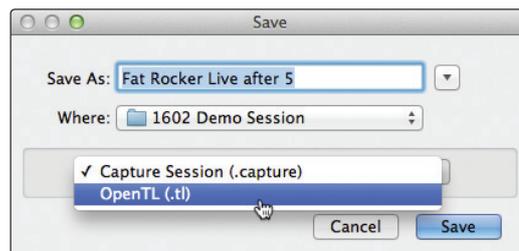
#### Guarda la sesión de Capture como OpenTL

Muchos programas de grabación pueden abrir archivos OpenTL (Open Track List). Un archivo OpenTL provee una referencia para todos los canales y eventos de audio con sus posiciones correspondientes en la sesión de Capture, de manera que otro programa de audio puede reconstruir tu sesión automáticamente. Esto hace posible que abras tu sesión de Capture y trabajes en ella como lo haces normalmente en tu aplicación de grabación favorita.

Para guardar una versión OpenTL de tu sesión, selecciona Save Session As en el menú File de Capture.



Nombra el archivo en la forma usual, y elige OpenTL (\*.tl) en la casilla de selección del tipo de archivo.



Da clic en Save para guardar tu sesión como un documento OpenTL y confirma el comando dando clic en Yes, en la ventana de confirmación. Por defecto, este archivo será colocado en tu carpeta de sesión y no sobrescribirá el archivo original de la sesión de Capture. Toma nota de que el formato OpenTL no guardará tus marcadores.

#### Importando los archivos de audio de sesión de Capture directamente

Algunas aplicaciones de edición de audio (como algunas DAW) no soportan el formato OpenTL, lo que ocasiona que las opciones de importación de sesiones hechas en otros programas sean limitadas de alguna manera. En ese caso, deberás importar manualmente los eventos de audio desde tu sesión de Capture hacia la aplicación de edición de audio, usando los medios disponibles en ese programa. Consulta la documentación de tu software para más información acerca de este proceso.

Toma nota de que en algunos casos, podrías tener más de un evento de audio en un canal determinado a diferencia de un evento de audio continuo o podrías tener eventos de audio que no tendrán la misma posición de inicio. En cualquier caso, es altamente recomendable que primero exportes el audio de cada canal antes de intentar importarlos en algún programa de edición de audio, como se describe la porción de exportación de archivos de audio en esta sección.

Asegúrate de seleccionar la opción Export Tracks en el menú Export Audio File como se muestra, de manera que el resultado del proceso será una un solo archivo de audio continuo para cada canal en la sesión.

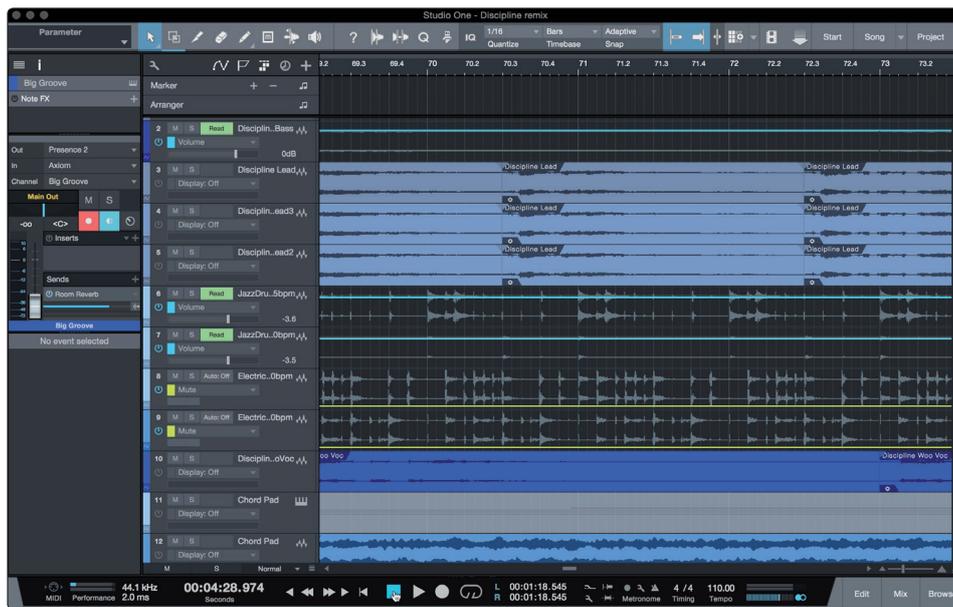
Una vez que tienes archivos de audio únicos y continuos por cada canal, importarlos en una aplicación de edición de audio será mucho más fácil. Todo lo que se requiere para reconstruir tu sesión de Capture es alinear cada archivo en el mismo tiempo de inicio. Para información completa sobre la exportación de canales en Capture, **por favor consulta la sección 7.6.2.**

## 7.9 Comandos de teclas de Capture

Acción	Comando de teclas
<b>Menú File</b>	
Nueva sesión	Cntrl/Cmd+N
Abrir sesión	Cntrl/Cmd+O
Cerrar sesión	Cntrl/Cmd+W
Guardar sesión	Cntrl/Cmd+S
Guardar sesión como	Cntrl/Cmd+Shift+S
Salir	Cntrl/Cmd+Q
<b>Menú Edit</b>	
Deshacer	Cntrl/Cmd+Z
Rehacer	Cntrl/Cmd+Y
Cortar	Cntrl/Cmd+X
Copiar	Cntrl/Cmd+C
Pegar	Cntrl/Cmd+V
Borrar	Del
Seleccionar todo	Cntrl/Cmd+A
Deseleccionar todo	Cntrl/Cmd+D
Bounce de la selección actual	Cntrl/Cmd+B
Aumentar zoom	Cntrl/Cmd + or E
Reducir zoom	Cntrl/Cmd - or W
Zoom completo	F
<b>Menú Session</b>	
Importar archivo	Command+I
Exportar canales	Command+E
Arrancar/detener	Barra espaciadora
Grabar	NumPad *
Detener	0
Regresar a cero	,
Ir al final	E
Activar loop	/
Poner en loop la selección	P
Localizar la selección	L
Insertar marcador	Ins, I
Insertar marcador con nombre	Shift+Ins, Shift+I
Localizar el siguiente marcador	N
Localizar marcador previo	B
Habilitar prueba de sonido	F4
<b>Herramientas</b>	
Seleccionar herramienta Flecha	1
Seleccionar herramienta Rango	2
Seleccionar herramienta Separador	3
Seleccionar herramienta Borrador	4
<b>Vistas</b>	
Options	Cntrl/Cmd+[+]
Gran medidor (Big Meters)	F2
Lista de marcadores	F3
Habilitar Soundcheck	F4

Acción	Comando de teclas
<b>Transporte</b>	
Arrancar/detener	Barra espaciadora
Arrancar	Enter
Grabar	NumPad *
Detener	NumPad 0
Regresar a 0	NumPad
Fijar grabación	Cntrl/Cmd+L
<b>Navegación</b>	
Enfocar en el siguiente	Tab
Enfocar en el previo	Shift+Tab
Izquierda	Flecha izquierda
Extender selección izquierda	Shift+flecha izquierda
Extender selección izquierda añadida	Cntrl/Cmd+Shift+flecha izquierda
Omitir izquierda	Cntrl/Cmd+flecha izquierda
Derecha	Flecha derecha
Extender selección derecha	Shift+flecha derecha
Extender selección derecha añadida	Cntrl/Cmd+Shift+flecha derecha
Omitir derecha	Cntrl/Cmd+flecha derecha
Arriba	Flecha superior
Extender selección hacia arriba	Shift+flecha superior
Extender selección hacia arriba añadida	Cntrl/Cmd+Shift+flecha superior
Omitir hacia arriba	Cntrl/Cmd+flecha superior
Abajo	Flecha inferior
Extender selección abajo	Shift+flecha inferior
Extender selección hacia abajo añadida	Cntrl/Cmd+Shift+flecha inferior
Omitir abajo	Cntrl/Cmd+flecha inferior
Página hacia arriba	Page Up
Extender selección página hacia arriba	Shift+Page Up
Extender selección página hacia arriba añadida	Cntrl/Cmd+Shift+Page Up
Omitir página hacia arriba	Cntrl/Cmd+Page Up
Página abajo	Page Down
Extender selección de página hacia abajo	Shift+Page Down
Extender selección de página hacia abajo añadida	Cntrl/Cmd+Shift+Page Down
Omitir página hacia abajo	Cntrl/Cmd+Page Down
Inicio	Home
Extender selección hacia el inicio	Shift+Home
Extender selección hacia el inicio añadida	Cntrl/Cmd+Shift+Home
Omitir inicio	Cntrl/Cmd+Home
Final	End
Extender selección hacia el final	Shift+End
Extender selección hacia el final añadida	Cntrl/Cmd+Shift+End
Omitir final	Cntrl/Cmd+End

# 8 Inicio rápido de Studio One Artist



Todos los productos PreSonus para grabación profesional vienen con el software de grabación y producción Studio One Artist. Sin importar que estés a punto de grabar tu primer álbum o el número 50, Studio One Artist te provee todas las herramientas necesarias para capturar y mezclar una gran ejecución.

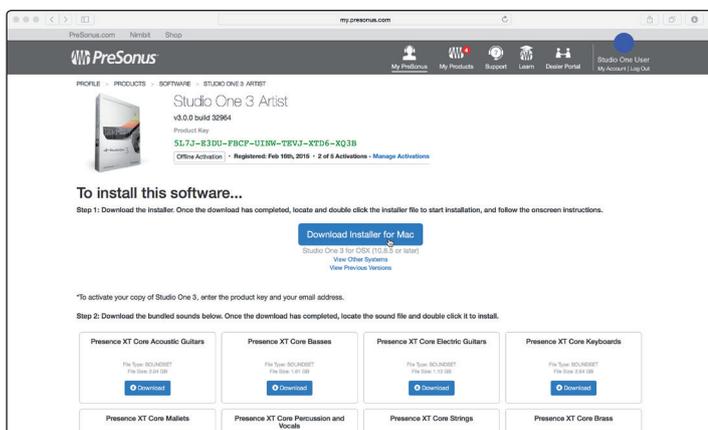
**Power User Tip:** Como un apreciado cliente PreSonus, eres elegible para un descuento en la actualización a Studio One Professional. Para más detalles del programa de actualizaciones Studio One para clientes PreSonus, por favor visita: <http://www.presonus.com/products/Studio-One/get-studio-one>.

## 8.1 Instalación y autorización

Una vez que has instalado los drivers para tu interface de audio y la has conectado a tu computadora, puedes usar el software de producción musical Studio One Artist incluido para empezar a grabar, mezclar y producir tu música. Para instalar Studio One Artist, ingresa a tu cuenta MyPreSonus y registra tu interface. La clave de producto para Studio One Artist será registrada automáticamente en tu cuenta MyPreSonus con el registro de tu equipo.

### Descargando y corriendo el instalador de Studio One

Para instalar Studio One Artist, descarga su instalador desde tu cuenta MyPreSonus hacia la computadora donde lo usarás.



- **Usuarios de Windows:** Lanza el instalador de Studio One Artist y sigue las instrucciones en pantalla.

- **Usuarios de Mac:** Arrastra la aplicación Studio One Artist hacia la carpeta de aplicaciones en el disco duro de tu Mac.

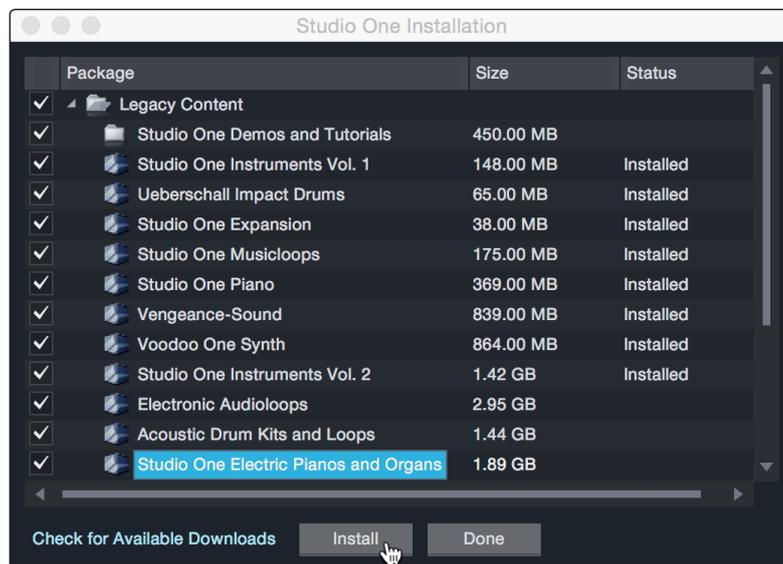
### Autorizando Studio One

Cuando Studio One es lanzado por primera vez en tu computadora, se comunicará con tu cuenta MyPreSonus y verificará tu registro. Para asegurar un proceso de autorización sin contratiempos, asegúrate de haber descargado el instalador en la computadora donde lo usarás y que la computadora cuente con una conexión a Internet cuando lances la aplicación por primera vez.

### Instalando el contenido incluido con Studio One Artist

Studio One Artist incluye una variedad de demos y tutoriales, así como instrumentos, loops y samples. Este contenido incluye todo lo que necesitas para empezar a producir música.

La primera vez que lanzas Studio One Artist, te preguntará si deseas instalar los contenidos adicionales. Selecciona el contenido que deseas instalar y da clic en Install. El contenido será descargado e instalado automáticamente desde tu cuenta MyPreSonus.



**Power User Tip:** Es posible que se te pida ingresar la información de usuario de tu cuenta MyPreSonus. Al dar clic en Remember Credentials, tendrás acceso inmediato a cualquier contenido que hayas comprado en PreSonus Marketplace.

## 8.2 Configurando Studio One

Studio One está diseñado para trabajar con las interfaces de PreSonus y provee una interoperabilidad única y una configuración simplificada. Cuando Studio One es lanzado, por defecto te llevará a la página de inicio. En esta página encontrarás manejo de documentos y controles para configuración de dispositivos, así como un perfil de artista personalizable, sección de noticias y enlaces a demos y tutoriales de PreSonus. Si tu computadora está conectada a Internet, estos enlaces serán actualizados tan pronto como estén disponibles en la página Web de PreSonus.

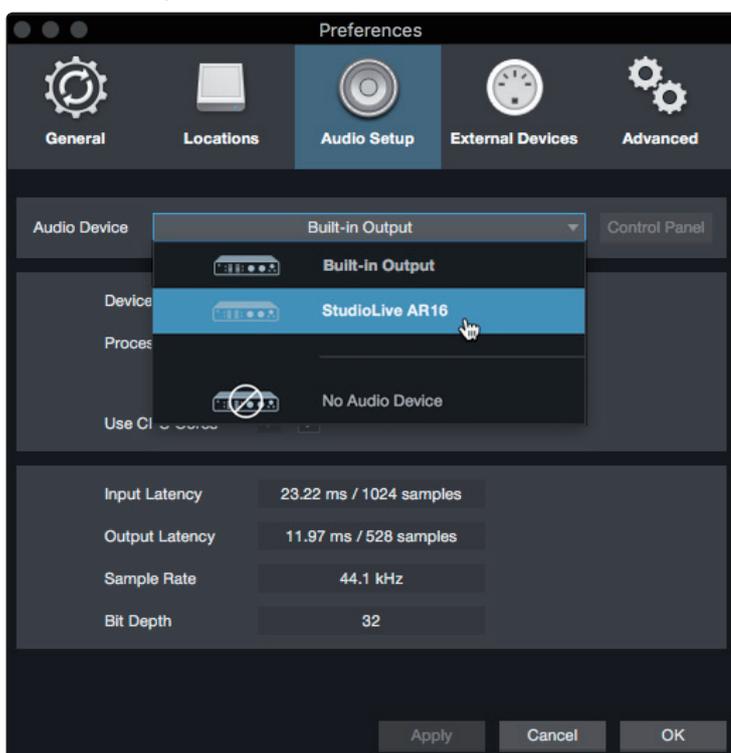
Información completa acerca de todos los aspectos de Studio One Artist, está disponible en el manual de referencia en formato PDF en el menú Help de Studio One. La información en este tutorial abarca sólo aspectos básicos de Studio One Artist y está enfocado en ayudarte a configurar y grabar lo más rápido posible.

### 8.2.1 Configurando dispositivos de audio

1. Verás el área Setup a la mitad de la página de inicio. Studio One Artist escanea tu sistema automáticamente en busca de todos los drivers disponibles y selecciona un driver. Por defecto, escogerá un driver PreSonus si éste se encuentra disponible.



2. Si no ves tu dispositivo listado en la página Start cuando lances Studio One, da clic en el enlace Configure Audio Devices en el área Setup para abrir la ventana Options.



Da clic en la pestaña Audio Setup y selecciona el driver de tu dispositivo en el menú desplegable en la ventana Options.

## 8.2.2 Configurando dispositivos MIDI

Puedes configurar teclados controladores MIDI, módulos de sonido y superficies de control desde la ventana External Devices en Studio One Artist. Esta sección te guiará a través del proceso de configuración de tus teclados controladores y módulos de sonido. Por favor consulta el manual de referencia ubicado dentro de Studio One para instrucciones completas de configuración para otros dispositivos MIDI.

Si estás usando una interface MIDI de otro fabricante o un teclado controlador USB, deberás instalar los drivers necesarios para estos dispositivos antes de iniciar esta sección. Por favor consulta la documentación que viene con tu hardware MIDI para instrucciones de instalación completas.

*Si no tienes ningún dispositivo MIDI, por favor continúa a la sección 8.3.*

### Configurando un teclado MIDI externo desde la página Inicio

Un teclado controlador MIDI es un dispositivo de hardware que generalmente es usado para tocar y controlar otros dispositivos MIDI, instrumentos virtuales y parámetros de software. En Studio One Artist, se refiere a estos dispositivos como teclados y deben ser configurados antes de que estén disponibles para su uso. En algunos casos, tu teclado MIDI puede ser usado como generador de tono. Studio One Artist ve las funciones de controlador y generador de tonos como dos dispositivos diferentes: un teclado controlador MIDI y un módulo de sonido. Los controles MIDI (teclados, botones, faders, etc.), serán configurados como teclado. Los módulos de sonido serán configurados como un instrumento.

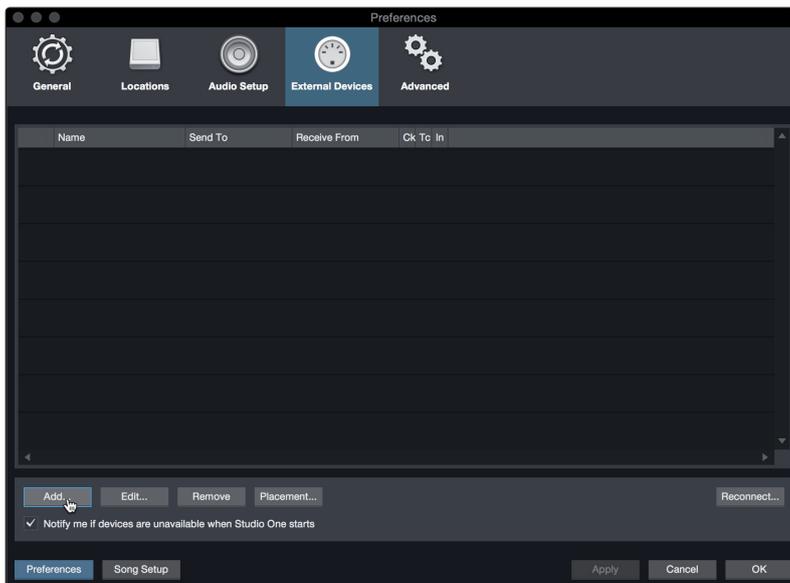
Puedes configurar tus dispositivos MIDI externos desde el área Setup en la página Inicio. Antes de configurar una nueva canción para su grabación, tómate un momento para configurar los dispositivos externos.

Asegúrate de tener conectada la salida MIDI de tu controlador MIDI externo a la entrada MIDI en tu interface MIDI PreSonus (si está disponible) u otra interface. Si estás usando un controlador MIDI USB, conéctalo a tu computadora y enciéndelo.

1. Da clic en el enlace Configure External Devices en el área Setup de la página Start para abrir la ventana External Devices.



- Da clic en el botón Add. Esto abrirá la ventana Add Device.



- Desde el menú de la izquierda, selecciona tu controlador MIDI de la lista de fabricantes y modelos. Si no puedes ver tu controlador MIDI, selecciona New Keyboard. En este punto, puedes personalizar el nombre de tu teclado ingresando los nombres del fabricante y el dispositivo.



- Deberás especificar qué canales MIDI serán usados para comunicarse con este teclado. Para la mayoría de los usos, deberás seleccionar todos los canales MIDI. Si no estás seguro de qué canales elegir, selecciona todos los 16.
- Studio One te permite filtrar funciones de control específicas. Si deseas que Studio One ignore After Touch, Pitch Bend, Program Change o todos los tipos de mensajes, habilita el filtrado para cualquiera o todos de los mensajes.
- En Receive From del menú desplegable, selecciona la interface MIDI desde la cual Studio One Artist recibirá información MIDI (esto es, el puerto MIDI donde tu teclado está conectado).

**Power User Tip:** En el menú desplegable Send To, selecciona la interface donde Studio One Artist enviará información MIDI a tu teclado. Si no es necesario que tu teclado reciba información MIDI desde Studio One, puedes dejar esta opción inactiva.

7. Si éste es el único teclado que usarás para controlar tus sintetizadores externos e instrumentos virtuales, deberás seleccionar la opción adyacente a Default Instrument Output. Esto asignará automáticamente tu teclado para controlar todos los dispositivos MIDI en Studio One Artist.
8. Da clic en OK.

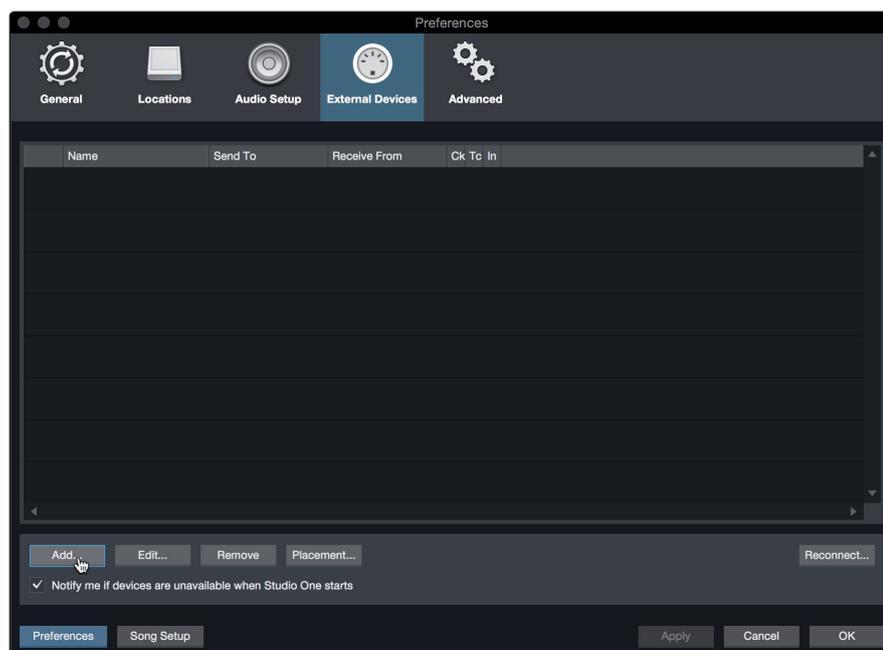
Si tienes un módulo de sonido que te gustaría conectar, deja la ventana External Devices abierta y procede a la siguiente parte de esta sección. Si no, puedes cerrar la ventana y saltar a la siguiente sección.

### Configurando un módulo MIDI de sonido externo desde la página Inicio

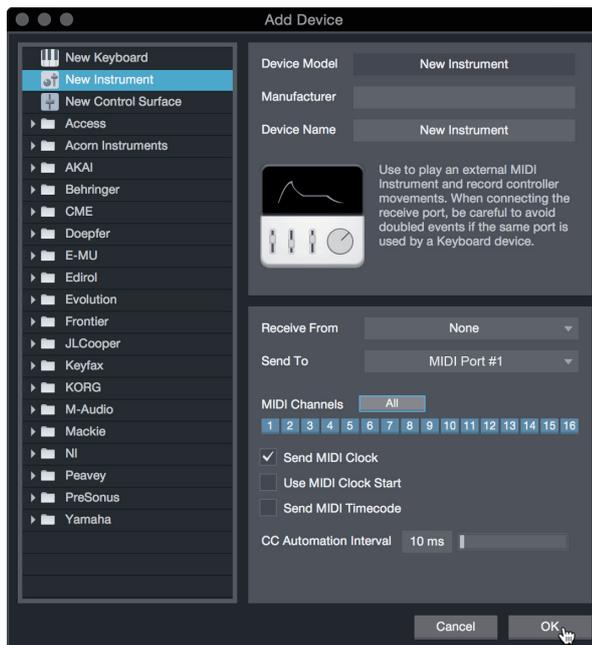
Los controladores MIDI de instrumento (teclados, guitarras MIDI, etc.), envían información en forma de datos MIDI hacia los módulos de sonidos e instrumentos virtuales, los cuales responden generando sonidos según las instrucciones recibidas. Los módulos de sonido pueden ser dispositivos de sonido autónomos o pueden ser integrados dentro de un instrumento MIDI como un teclado sintetizador. Studio One Artist se refiere a todos los generadores de tono como instrumentos. Una vez que has configurado tu teclado controlador MIDI, tómate un momento para configurar tu módulo de sonido.

Asegúrate de haber conectado la entrada MIDI de tu módulo de sonido externo a la salida MIDI de tu interface.

1. En la ventana External Devices, da clic en el botón Add.



2. Selecciona tu dispositivo en el menú de la izquierda. Si tu dispositivo no está en la lista, selecciona New Instrument. En este punto, podrás personalizar el nombre de tu teclado ingresando los nombre del fabricante y el dispositivo.



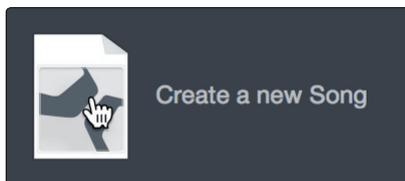
3. Especifica qué canales MIDI serán usados para comunicación con este módulo de sonido. Si no estás seguro de qué canales MIDI seleccionar, te sugerimos seleccionar todos los 16.
4. Selecciona la interface MIDI desde la cual Studio One enviará información MIDI hacia tu módulo de sonido en el menú Send To. Da clic en OK y cierra la ventana External Devices. Ahora estás listo para empezar a grabar en Studio One Artist.

El resto de esta guía de inicio rápido repasará cómo configurar una canción y discutiremos algunos tips de flujo de trabajo general para navegar en el entorno de Studio One Artist.

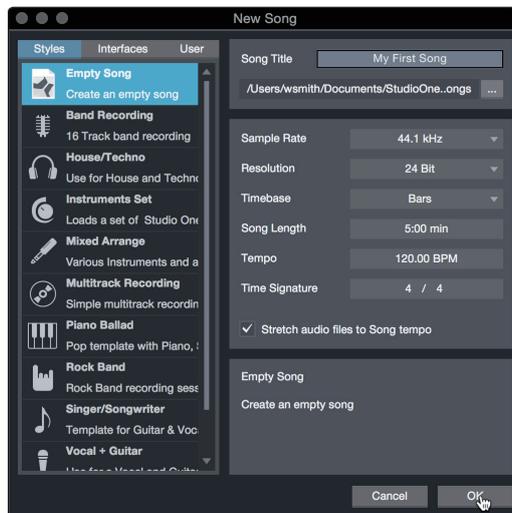
### 8.3 Creando una nueva canción

Ahora que has configurado tus dispositivos de audio y MIDI, vamos a crear una nueva canción. Vamos a empezar por configurar tus entradas y salidas de audio por defecto.

1. Selecciona Create a New Song desde la página Start.



- En la ventana New Song, nombra tu canción y selecciona el directorio donde será guardada. Notarás una lista de plantillas en la izquierda. Estas plantillas proveen configuraciones rápidas para una variedad de dispositivos y situaciones de grabación. El resto de esta sección describirá la creación de una canción desde una sesión vacía.

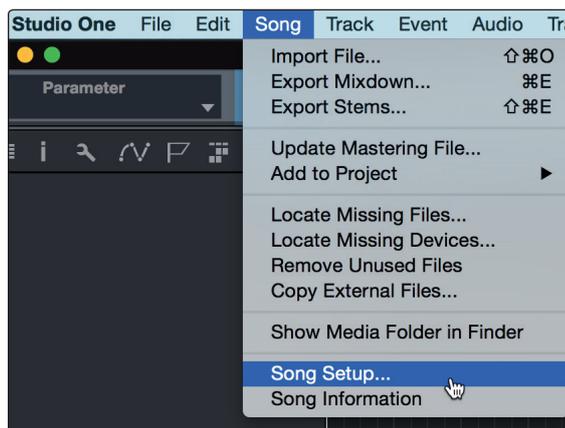


- Selecciona "Empty Song" desde la lista de plantillas. En este punto, deberás dar un nombre a tu canción y seleccionar tu frecuencia de muestreo y profundidad de bits preferidas para grabación y reproducción. También puedes seleccionar la longitud de tu canción y el tipo de formato de tiempo base que desees usar (barras de notación, segundos, muestras o cuadros). Da clic en el botón OK cuando hayas terminado.

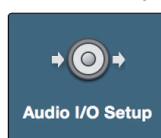
**Power User Tip:** Asegúrate de que la opción *Stretch Audio Files to Song Tempo* esté seleccionada si planeas importar loops en tu canción. Esto importará los loops al tempo correcto automáticamente.

### 8.3.1 Configurando tus entradas y salidas

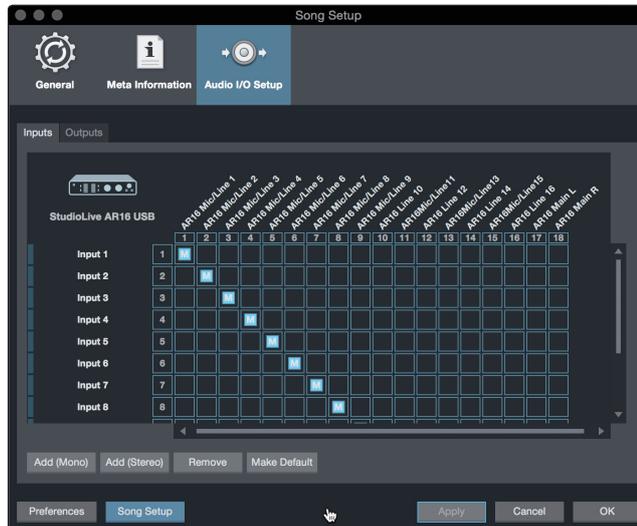
- Da clic en Song | Song Setup para seleccionar tu frecuencia de muestreo y resolución así como configurar tus entradas y salidas de audio.



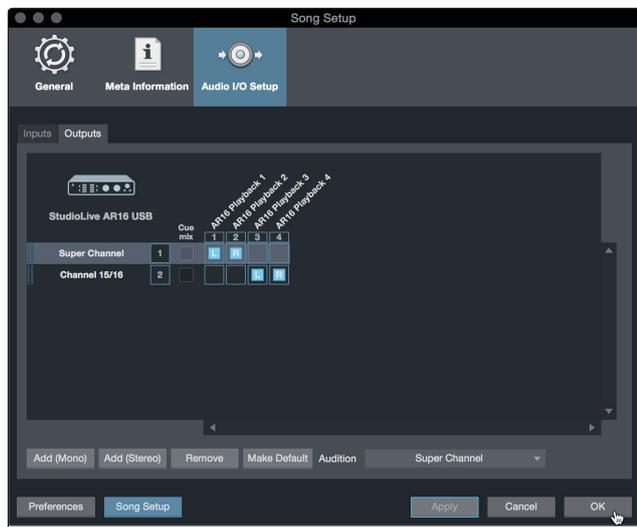
- Da clic en la pestaña Audio I/O Setup.



- Puedes habilitar cualquiera o todas las entradas en tu interface que desees tener disponibles desde la pestaña Inputs. Te recomendamos crear una entrada mono para cada una de las entradas en tu interface. Deberás crear algunas entradas estéreo si planeas grabar en estéreo. Puedes dar un nombre personalizado a cada entrada simplemente dando clic en el nombre por defecto. Presiona la tecla Tab para editar el siguiente nombre.



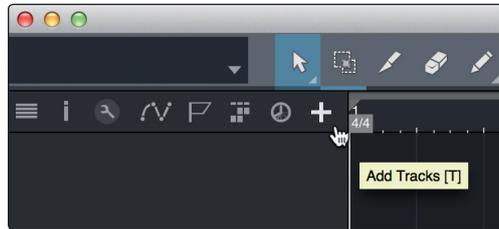
- Da clic en la pestaña Outputs para habilitar cualquiera o todas las salidas de tu interface. Verás el menú Audition Select en la esquina inferior derecha. Esto te permite seleccionar la salida desde la cual escucharás los archivos de audio antes de importarlos en Studio One Artist. Por regla general, desearás utilizar el bus de las salidas principales. Puedes dar un nombre personalizado a cada salida simplemente dando clic en el nombre por defecto. Presiona la tecla Tab para editar el siguiente nombre.



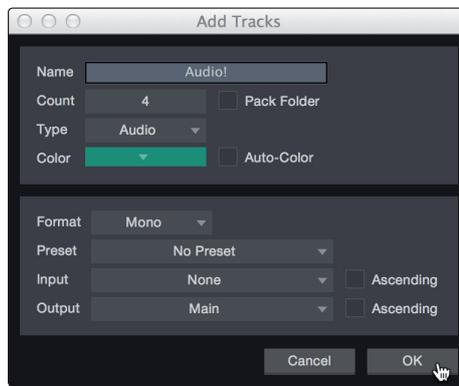
**Power User Tip:** Si deseas que la configuración de entradas y salidas sea la misma cada vez que abras Studio One, da clic en el botón Make Default.

### 8.3.2 Creando canales de audio y MIDI

1. Notarás varios botones en la esquina superior derecha de la ventana Arrange. El botón más alejado del extremo derecho es el botón Add Tracks. Da clic en este botón para abrir la ventana Add Tracks.

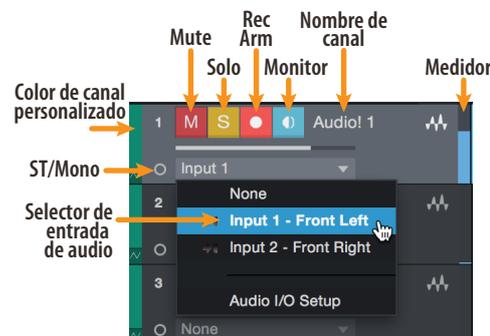


2. En la ventana Add Tracks, puedes personalizar el nombre y color del canal, añadir un rack de efectos y seleccionar la fuente física de entrada y salida de tus canales de audio. Y lo más importante: puedes seleccionar el número y tipo de los canales que deseas crear.



- **Audio.** Usa este tipo de canal para grabar y reproducir archivos de audio.
- **Instrument.** Usa este tipo de canal para grabar y reproducir información MIDI para controlar dispositivos MIDI externos o instrumentos virtuales en plug-in.
- **Automation.** Este tipo de canal te permite crear parámetros automatizados para tu sesión.
- **Folder.** Este canal te ayuda a manejar tu sesión así como a editar múltiples canales a la vez.

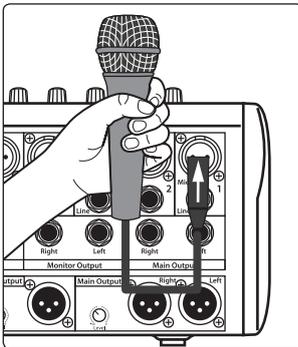
**Power User Tip:** Si deseas agregar un canal de audio para cada una de las entradas disponibles, ve a *Track | Add Tracks for All Inputs*.



**Nota:** Los canales MIDI son casi idénticos a los canales de audio. La lista de fuentes de entrada para canales de entrada muestra los dispositivos MIDI externos disponibles así como todos los instrumentos virtuales que hayan sido agregados a una canción.

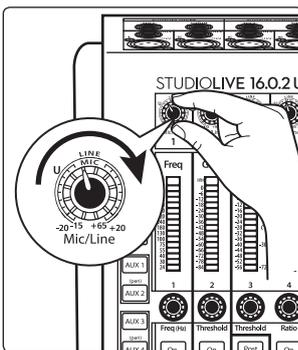
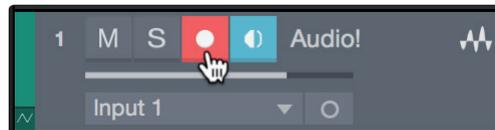
### 8.3.3 Grabando un canal de audio

1. Para empezar a grabar, crea un canal de audio desde la ventana Add Tracks y asigna su entrada a la entrada 1 de tu mezcladora StudioLive.



2. Conecta un micrófono al canal 1 de tu StudioLive 16.0.2 USB.

3. Habilita el modo de grabación en el canal.



4. Sube el nivel de la entrada 1 de tu mezcladora mientras hablas/cantas en el micrófono.

5. Deberás ver que el medidor de entrada en Studio One Artist reacciona ante la entrada. Ajusta la ganancia de manera que el nivel de entrada esté cerca de su máximo sin llegar a saturar (distorsionar).

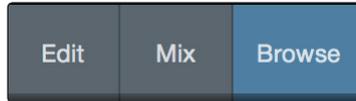
Estás listo para empezar a grabar. Para instrucciones completas, **por favor consulta el manual de referencia de Studio One** localizado en: Help | Studio One Reference Manual.

### 8.3.4 Añadiendo instrumentos virtuales y efectos

Puedes añadir plug-ins e instrumentos a tu canción arrastrándolos y soltándolos desde el navegador. También puedes arrastrar un efecto o grupo de efectos de un canal a otro, arrastrar cadenas de efectos personalizadas y cargar tus instrumentos favoritos instantáneamente sin siquiera desplazarte por un menú.

#### Abriendo el navegador

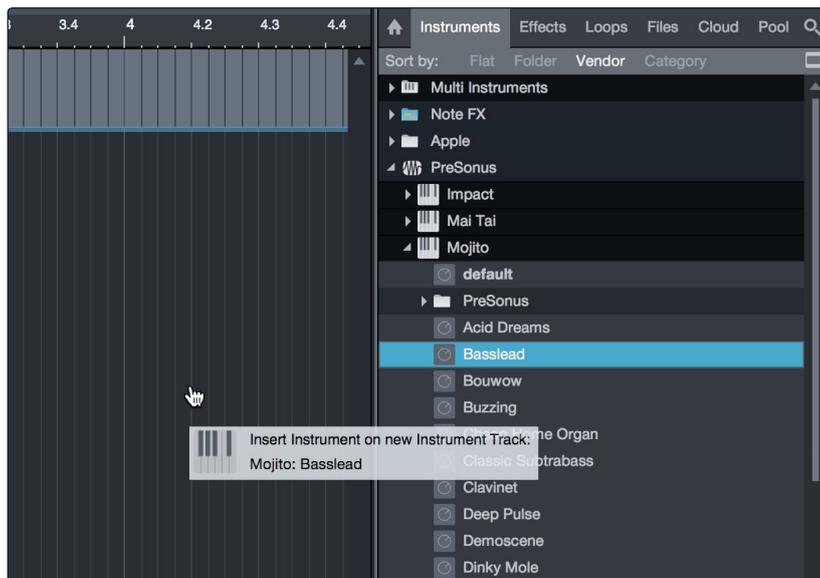
Hay tres botones en la esquina inferior derecha de la ventana Arrange:



- El botón Edit abre y cierra los editores de audio y MIDI.
- El botón Mix abre y cierra la ventana Mix.
- El botón Browse abre el navegador que muestra todos los instrumentos virtuales, plug-ins, archivos de audio y archivos MIDI disponibles, así como la paleta de archivos de audio cargados en tu sesión.

#### Arrastra y suelta instrumentos virtuales

Para añadir un instrumento virtual a tu sesión, abre el navegador y da clic en el botón Instrument. Selecciona el instrumento o alguna de sus variantes desde el navegador de instrumentos y arrástralo a la ventana Arrangement. Studio One Artist creará un canal nuevo automáticamente y cargará el instrumento como su fuente de entrada.



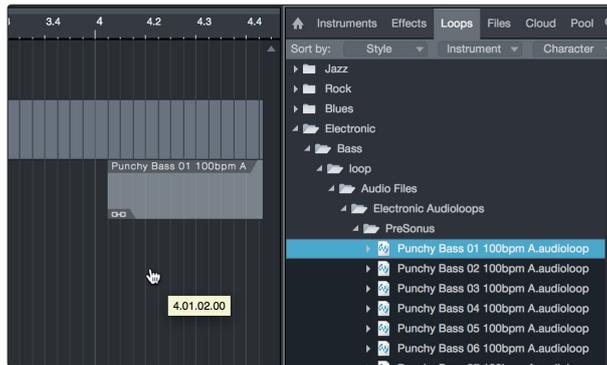
### Arrastra y suelta efectos

Para añadir un plug-in en un canal, da clic en el botón Effects en el navegador y selecciona el plug-in o alguna de sus variantes en el navegador de efectos. Arrastra y suelta la selección sobre el canal al que deseas añadir el efecto.



### 8.3.5 Arrastra y suelta archivos de audio y MIDI

Los archivos de audio y MIDI pueden ser rápidamente localizados, audicionados e importados en tu canción arrastrándolos desde el navegador a la ventana Arrangement. Si arrastras un archivo a un espacio vacío, un canal nuevo será creado automáticamente colocando ese archivo en la posición donde lo arrastraste. Si arrastras un archivo a un canal existente, el archivo será colocado como una parte nueva del canal.

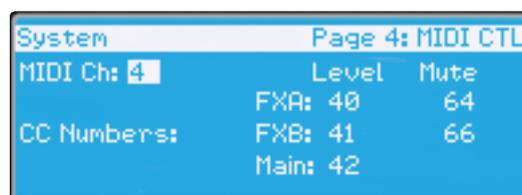
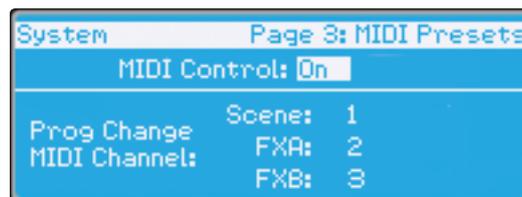


### 8.4 Controlando la StudioLive 16.0.2 USB remotamente desde Studio One

El modo de control MIDI te permite controlar múltiples funciones de tu mezcladora desde una DAW u otra fuente MIDI. Cuando la mezcladora se controla desde una DAW, no necesitas preocuparte por conectar una interface MIDI externa porque la StudioLive 16.0.2 USB puede recibir mensajes de control MIDI a través de su conexión USB.

Estas instrucciones te permitirán configurar rápidamente Studio One Artist para controlar tu StudioLive en tanto te darán la información necesaria para crear una configuración personalizada.

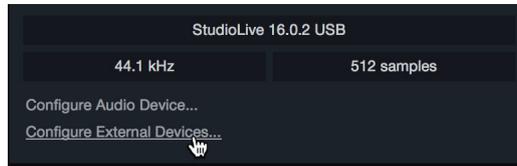
Primero, deberás configurar tu StudioLive para control MIDI, así es que navega a las páginas 3 y 4 del menú System de tu StudioLive y ajusta cada página de acuerdo con las siguientes imágenes:



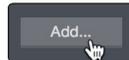
### 8.4.1 Configurando la StudioLive 16.0.2 como un dispositivo MIDI

Para configurar tu StudioLive 16.0.2 para ser controlada por Studio One Artist, primero debes añadir la StudioLive como un dispositivo externo.

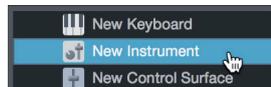
1. Da clic en el enlace External Devices desde la página Start de Studio One Artist.



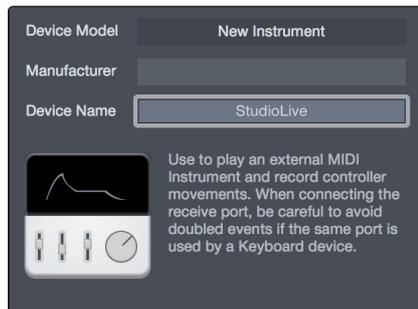
2. Da clic en el botón Add.



3. Selecciona New Instrument.



4. Ingresa "StudioLive" en el campo Device Name.



5. Selecciona "StudioLive 16.0.2 USB" desde el menú Send To.



6. Da clic en el botón All para habilitar todos los canales MIDI.



7. Da clic en OK.



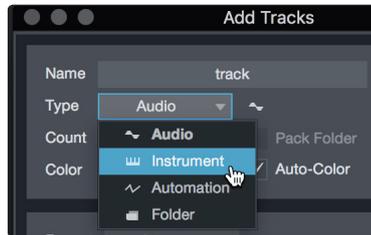
8. En el menú System de la StudioLive, navega la página 4: MIDI presets y ajusta el MIDI Control Mode a "ON".



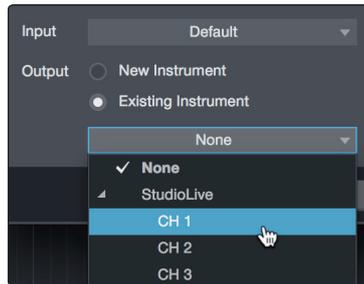
### 8.4.2 Llamando escenas y presets

En nuestro ejemplo, has ajustado diferentes canales MIDI para llamar escenas, presets del FX A y presets del FX B. Estos son los canales MIDI donde Studio One enviará los mensajes de cambio de programa para cada función.

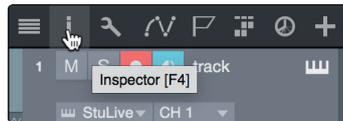
1. En Studio One, crea una nueva canción y después, crea un canal de instrumento.



2. En el menú de Salida, selecciona "StudioLive CH 1".



3. Abre el inspector y cambiemos una escena de StudioLive.



4. Habilita la casilla junto a Program.



**Power User Tip:** Si no ves el campo Program, arrastra la barra de redimensionamiento en la parte superior del Inspector hacia abajo para mostrar los campos ocultos.

5. Da doble clic en el campo Program y teclea el número de la escena que desees llamar.



Puedes llamar presets de FX siguiendo los mismos pasos. No olvides cambiar el canal MIDI para empatare con los ajustes que hiciste en tu StudioLive.

### 8.4.3 Controlando los niveles de la salida principal, FX A y FX B

1. Selecciona la herramienta Paint en Studio One.



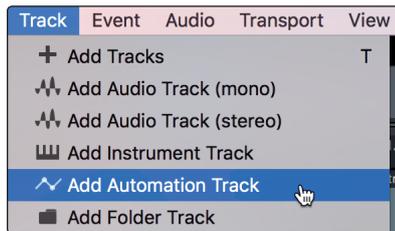
2. Dibuja una región MIDI de varios compases de largo usando la herramienta Paint.



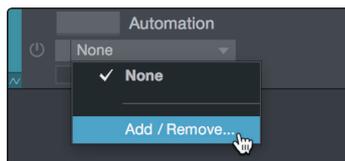
3. Ajusta el canal MIDI del canal de instrumento a 4.



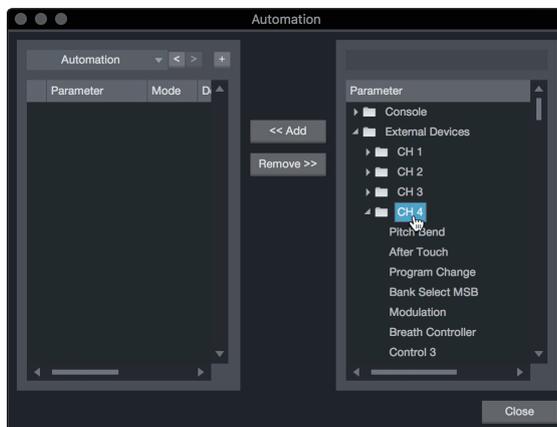
4. Selecciona "Add Automation Track" en el menú Track.



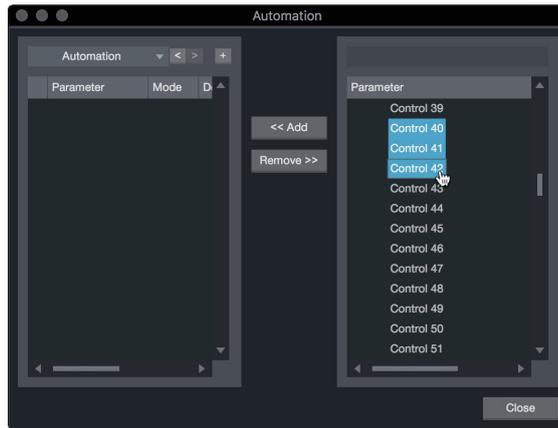
5. Da clic en el menú Parameter y selecciona Add/Remove desde el inspector Automation Track.



6. Selecciona "External Devices > CH4" en la ventana Automation.



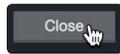
7. Desplázate a través de la lista MIDI Control Change hasta que encuentres los controles 40-42.



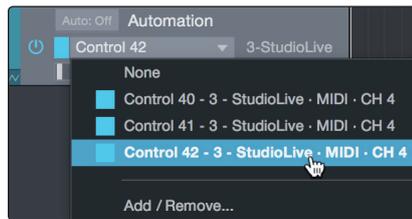
8. Selecciona estos controles y da clic en Add.



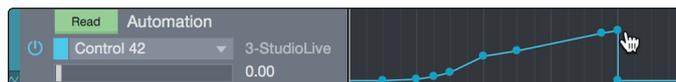
9. Da clic en Close.



10. Selecciona Control 42 desde el menú desplegable en el canal de automatización.



11. Usando tu herramienta Paint, dibuja una curva de automatización.



12. Presiona Play para escuchar cómo Studio One controla en nivel de la salida principal de tu StudioLive.

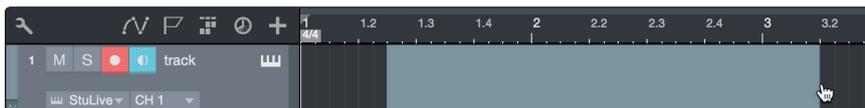
Puedes usar los mismos pasos para crear curvas de automatización de volumen para los FX A y FX B. Sólo asegúrate de seleccionar el número correcto de cambio de control desde el menú desplegable en el canal de automatización de Studio One.

#### 8.4.4 Asignar/desasignar los FX A y FX B al bus principal

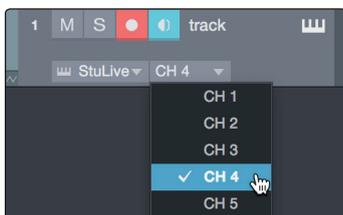
1. Selecciona la herramienta Paint en Studio One.



2. Dibuja una región MIDI de varios compases de largo usando la herramienta Paint.



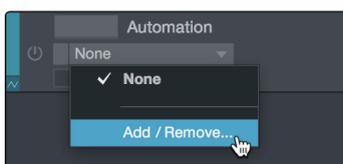
3. Ajusta el canal MIDI del canal de instrumento a 4.



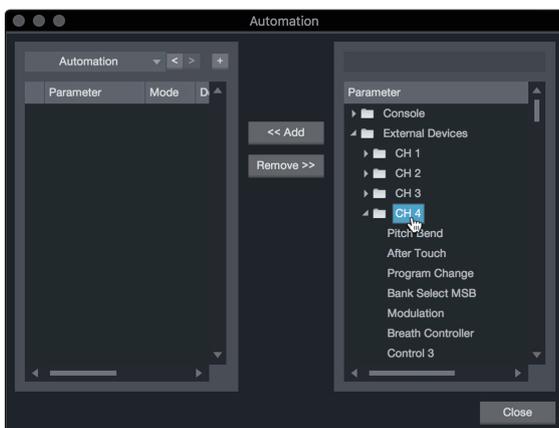
4. Selecciona "Add Automation Track" en el menú Track.



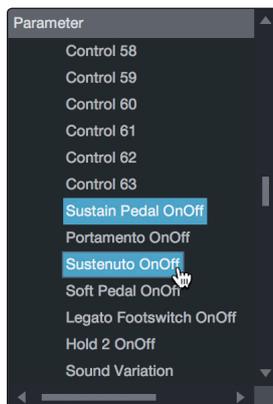
5. Da clic en el menú Parameter y selecciona Add/Remove desde el inspector Automation Track.



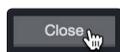
6. Selecciona "External Devices > CH4" en la ventana Automation.



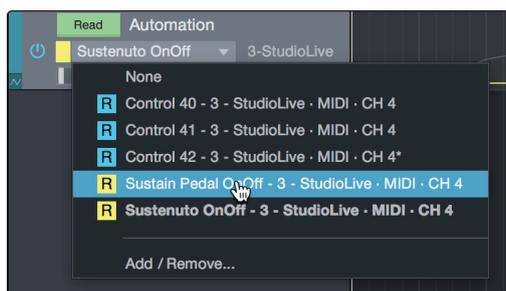
7. Desplázate a través de la lista MIDI Control Change hasta que encuentres Sustain Pedal On/Off (CC 64) y Sostenuto Pedal On/Off (CC 66). A diferencia del control de volumen, los controles de muteo requieren mensajes de encendido/apagado. Por lo tanto, te recomendamos usar estos dos números de mensajes de cambio de control cuando controles la StudioLive 16.0.2 con Studio One Artist. Selecciona cada control y da clic en Add.



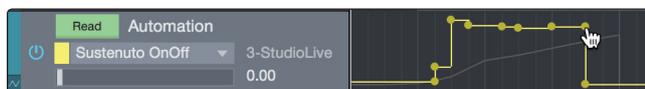
8. Da clic en Close.



9. Selecciona Sustain Pedal On/Off desde el menú desplegable Parameter en el canal de automatización.



10. Usando tu herramienta Pencil, dibuja un mensaje de "ON" que dure varios compases. Nota que el asignación de FX A/FX B al bus principal es un simple selector, de manera que cuando recibe un mensaje de cambio de control, cambiará al opuesto de su estado actual. Si deseas que el estado "On" en Studio One active el botón correspondiente, es necesario que el botón esté en estado de "Off" cuando reciba el mensaje.



11. Presiona Play para ver y escuchar cómo Studio One asigna y desasigna FX A al bus principal. Estos mismos pasos pueden ser usados para controlar el asignación/desasignación del FX B en el bus principal. Sólo asegúrate de seleccionar el mensaje de cambio de control correcto en el menú Parameter del canal de automatización.

# Bono adicional: La receta hasta ahora ultra secreta de PreSonus para preparar...

## Jambalaya

### Ingredientes:

- 5 libras (2 kilos 270 gramos) de salchicha *andouille*
- 3 libras (1 kilo 360 gramos) de pollo deshuesado
- 2 libras (910 gramos) de carne molida de res
- 3 libras (1 kilo 360 gramos) de cebolla (amarilla o morada)
- 2 tallos de apio
- 1 libra (455 gramos) de pimiento morrón (verde o rojo)
- 1 manojo de cebolla verde
- 3 libras (1 kilo 360 gramos) de arroz
- ½ cucharadita de condimentos cajún marca Tony Chachere's
- 3 onzas (6 cucharadas) de concentrado líquido de caldo de pollo o 3 cubos de consomé de pollo
- 1 lata de tomates cortados en cubos con chiles marca Rotel (original, picante medio)
- Salsa Tabasco

### Instrucciones de preparación:

1. Rebane la salchicha y fríela en un recipiente de 16 cuartos (15 litros) o más, moviéndola hasta que se dore.
2. Agrega la carne molida y cocina hasta que se dore.
3. Incorpora la cebolla, los pimientos y el apio picados, la lata de tomates con chiles, el concentrado (o cubos) de caldo de pollo, los condimentos cajún y 1 cucharadita de salsa Tabasco (o más... quizá, mucha más).
4. Cocina hasta que la cebolla esté transparente.
5. Agrega el pollo y cocina hasta que se ponga blanco.
6. Agrega la cebolla verde picada, 1 cucharadita de sal y ½ galón (1.9 litros) de agua a que dé un hervor.
7. Agrega el arroz a que dé un hervor. Cocina a fuego alto por 8 minutos con la olla tapada, revolviendo cada 2 minutos.
8. Cocina a fuego lento por 10 minutos más con la olla tapada, revolviendo una sola vez.
9. Apaga el fuego deja que la preparación repose por 30 minutos.
10. ¡Sirve y disfruta!

**Rinde 20 porciones.**

# Manual de referencia de la librería de software de StudioLive™ 16.0.2

Universal Control con UC Surface | QMix™-UC para iOS® y Android™ | Capture™ 2 Studio One® Artist

