

# Studio 192

# Studio 192 Mobile

Interfaz de audio USB 3.0 y Centro de comando de estudio

Manual de usuario



# Índice

## 1 Descripción general — 1

- 1.1 Introducción — 1
- 1.2 Studio 192 y Studio 192 Mobile Características de hardware — 1
- 1.3 Características de UC Surface — 2
- 1.4 Características de Studio One Artist — 2
- 1.5 Contenido de la caja — 3

## 2 Conexiones — 4

- 2.1 Conexiones y controles del panel frontal — 4
- 2.2 Conexiones del panel trasero — 6
- 2.3 Diagramas de conexiones — 9
  - 2.3.1 Studio 192 — 9
  - 2.3.2 Studio 192 Mobile — 10

## 3 Conectando a una computadora — 11

- 3.1 Instalación en Windows — 11
- 3.2 Instalación en Mac OS X — 11
- 3.3 Usando interfaces de la serie Studio 192 con aplicaciones de audio populares — 12
- 3.4 Controlando preamplificadores de la serie Studio 192 desde su DAW — 13

## 4 Software de control de monitorización UC Surface — 14

- 4.1 Ventana de inicio de UC Surface — 15
- 4.2 Controles de mezcla de UC Surface — 16
  - 4.2.1 Controles de canal — 17
  - 4.2.2 Detalle de canal — 17
- 4.3 Procesamiento dinámico y EQ — 18
  - 4.3.1 Pestaña de Dinámica — 18
  - 4.3.2 Pestaña de EQ — 20
  - 4.3.3 Presets Fat Channel — 21
- 4.4 Agregando efectos — 22
  - 4.4.1 Editando efectos y presets de efectos — 23

- 4.4.2 Reverb y sus parámetros — 23
- 4.4.3 Delay y sus parámetros — 25
- 4.4.4 Librería de presets de Reverb — 26
- 4.4.5 Librería de presets de Delay — 26
- 4.4.6 Tipos de efectos digitales — 27

## 4.5 Opciones principales — 27

## 4.6 Controles rápidos: Talkback, Escenas, y más — 28

- 4.6.1 Talkback — 28
- 4.6.2 Escenas rápidas, Grupos de muteo, y librería de escenas — 29

## 4.7 Página de ajustes — 31

- 4.7.1 Pestaña de ajustes del dispositivo: Ajustes de sistema — 31

## 5 Studio One Artist Inicio rápido — 33

### 5.1 Instalación y autorización — 33

### 5.2 Configurando Studio One — 34

- 5.2.1 Configurando dispositivos de audio — 35
- 5.2.2 Configurando dispositivos MIDI — 36

### 5.3 Creando una Nueva canción — 39

- 5.3.1 Configurando sus E/S — 39
- 5.3.2 Creando pistas de audio y MIDI — 41
- 5.3.3 Grabando una pista de audio — 42
- 5.3.4 Agregando instrumentos virtuales y efectos — 43

### 5.4 Mezcla de monitorización con Z-Mix — 44

- 5.4.1 Funciones Z-Mix — 45

### 5.4.2 Punch In — 48

## 6 Información técnica — 50

### 6.1 Especificaciones — 50

## 7 Información sobre la garantía — 52

### 7.1 Derechos del consumidor en relación a esta garantía — 52





## 1 Descripción general

### 1.1 Introducción



**Gracias** por adquirir la interfaz de audio y centro de comando de estudio USB 3.0 PreSonus de la serie Studio 192. PreSonus Audio Electronics ha diseñado estas interfaces utilizando componentes de alta calidad para garantizar un rendimiento óptimo que durará toda su vida. Dotada con preamplificadores de micrófono XMAX™ de alto headroom controlados digitalmente, Clase A; un motor de grabación y reproducción 26x32 o 22x26 USB 3.0; talkback; funciones de monitorización; características DSP onboard avanzadas y más, las interfaces de la serie Studio 192 rompen las fronteras para las performances y producciones musicales. Todo lo que usted necesita es una computadora con una conexión USB 2.0 o 3.0, unos pocos micrófonos y cables, altavoces potenciados y su creatividad. De esta forma usted está listo para grabar, mezclar y lanzar su música.

Lo animamos a que se contacte con nosotros al 1-225-216-7887 (de 9 am a 5 pm en horario central de Estados Unidos) por cualquier pregunta o comentario que usted pudiera tener con respecto a este producto. PreSonus Audio Electronics se compromete a la mejora constante del producto y valoramos mucho sus sugerencias. Creemos que la mejor manera de alcanzar nuestro objetivo de mejora constante de nuestros productos, es escuchando a los verdaderos expertos, a nuestros valiosos clientes.

Agradecemos el apoyo que nos han demostrado a través de la compra de este producto y estamos seguros que disfrutará su interfaz de la serie Studio 192!

**Acerca de este manual:** Le sugerimos que use este manual para familiarizarse con las características, aplicaciones y procedimientos correctos de conexión para su interfaz de la serie Studio 192 antes de conectarla a su computadora.

Esto le ayudará a evitar problemas durante su instalación y configuración.

Este manual cubre el funcionamiento de ambas interfaces, Studio 192 y Studio 192 Mobile.

En donde se describa una diferencia funcional, la característica de la Studio 192 será indicada primero, seguida por la de Studio 192 Mobile.

A través de este manual usted encontrará **Consejos de usuario avanzado** que lo harán a usted un experto Studio 192 y Studio 192 Mobile rápidamente.

Además, encontrará una gran cantidad de tutoriales de audio a través de este manual.

Estos tutoriales están diseñados para ayudarlo a sacar el máximo provecho de su interfaz de la serie Studio 192 y de su suite de software que la acompaña.

### 1.2 Studio 192 y Studio 192 Mobile Características de hardware

- Audio prístino de 24 bits hasta 192 kHz
- 8/2 preamplificadores de micrófono XMAX controlados digitalmente
- Monitorización cero latencia con procesamiento Fat Channel de StudioLive™ en cada canal analógico de entrada más conmutación de altavoces y control talkback desde Studio One o UC Surface
- Salidas principales individuales estéreo balanceadas con mono, dim, mute, y control de nivel
- Micrófono talkback onboard (Studio 192)
- E/S simultáneas hasta 26/22 entradas, 32/26 salidas (8 x 14 / 4 x 8 a 192 kHz)
- Camino de señal analógica perfecto con conversión digital 118 dB de alta calidad
- 8/4 salidas balanceadas para monitorización flexible

- 2/1 amplificador de auriculares de alto volumen con DACs dedicados
- Integración precisa con el DAW Studio One versión 3 para producción musical multipista
- Compatible con la mayoría de las aplicaciones de software de producción musical para Mac® y Windows®
- Interfaz universal USB 3.0 (Compatible con USB 2.0)

### 1.3 Características de UC Surface

UC Surface es una poderosa aplicación de monitorización-mezcla que le permite agregar procesamiento dinámico profesional, EQ, y efectos a sus entradas analógicas; crear mezclas de monitorización cero latencia y controlar funciones de talkback y monitorización.

- Navegación basada en contexto para acceso rápido e intuitivo a todas las funciones de mezcla
- Control remoto de los preamplificadores y de la alimentación Phantom 48V
- Sistema de presets
- Acceda rápidamente a todas las mezclas de monitorización y a la mezcla principal
- Agregue reverb y delay a mezclas de monitorización
- Procesamiento Fat Channel StudioLive en cada entrada analógica
- Controle remotamente la conmutación de altavoces, talkback, dim y mute

### 1.4 Características de Studio One Artist

Todas las interfaces de audio PreSonus incluyen el software de grabación PreSonus Studio One Artist, que viene con más de 4 GB de plugins, loops y muestras, que le dan todo lo necesario para la grabación y producción musical. Todas las funciones de control de mezclas de monitorización y de preamplificadores para su interfaz de la serie Studio 192 están integradas dentro de una única característica llamada Z-Mix de Studio One. La guía de inicio rápido en la Sección 5 de este manual los ayudará a configurar su interfaz de la serie Studio 192 y le proporcionará un breve resumen de las características de Studio One.

- Z-Mix proporciona control completo e integrado sobre todas las funciones de las interfaces de la serie Studio 192
- Cuenta ilimitada de pistas, inserts y envíos
- 20 plugins de efectos nativos PreSonus de alta calidad; Modelador de amplificadores (Ampire XT), delay (Analog Delay, Beat Delay), distorsión (RedLightDist™), procesamiento dinámico (Channel Strip, Compressor, Gate, Expander, Fat Channel, Limiter, Tricomp™), ecualización (Channel Strip, Fat Channel, Pro EQ), modulación (Autofilter, Chorus, Flage, Phaser, X-Trem), reverb (Mixverb™, Room Reverb), y utilidades (Binaural Pan, Mixtool, Phase Meter, Spectrum Meter, Tuner)
- Más de 4 GB de loops, muestras, e instrumentos incluyendo: Reproductor virtual de muestras Presence™ XT, máquina virtual de percusión Impact, sampler virtual SampleOne™ virtual, sintetizador virtual de modelado analógico Mai Tai, sintetizador virtual de modelado analógico sustractivo Mojito
- Mapeo midi innovador e intuitivo
- Poderosa funcionalidad arrastre y suelte para un más rápido flujo de trabajo
- Disponible para Mac OS X y Windows

## 1.5 Contenido de la caja

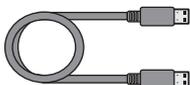
Su paquete de la serie Studio 192 contiene lo siguiente:



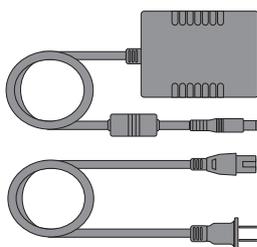
- Una interfaz de audio y centro de comando USB 3.0 PreSonus de la serie Studio 192
- Guía de inicio rápido PreSonus serie Studio 192



- Guía de comandos de teclado de Studio One



- Cable USB 3.0 de 6' (1.8m)



- Fuente de alimentación externa

**Consejo de usuario avanzado:** Todo el software y drivers para su PreSonus Studio 192 y Studio 192 Mobile está disponible para descargar desde su cuenta My PreSonus. Simplemente visite <http://my.presonus.com> y registre su interfaz de la serie Studio 192 para recibir descargas y licencias.

## 2 Conexiones

### 2.1 Conexiones y controles del panel frontal



**Entradas de micrófono** Su interfaz de la serie Studio 192 está equipada con ocho/dos preamplificadores de micrófono PreSonus XMAX controlables remotamente para usar con todo tipo de micrófonos. El diseño XMAX proporciona un buffer de entrada Clase A, seguido por una etapa de ganancia dual-servo. Esta disposición lo hace un preamplificador de ultra bajo ruido con un amplio control de ganancia, permitiendo aumentar el nivel de señales de entrada sin incrementar el ruido de fondo no deseado.

Las seis entradas analógicas en el panel posterior de la Studio 192 poseen jacks combo. Este conveniente conector acepta plugs tipo clavija de 1/4" o un plug XLR. Las entradas de micrófono 3-8 están localizadas en la parte posterior de la unidad.

**Entradas de instrumento.** Los conectores TS de 1/4 de pulgada en los canales 1 y 2 son para utilizar con instrumentos (guitarra, bajo, etc.). Cuando un instrumento es conectado a una entrada de instrumento, el preamplificador de micrófono es puesto en bypass, y la señal es enrutada a la etapa de preamplificador de instrumento.

**Consejo de usuario avanzado:** Los instrumentos activos tienen un preamplificador interno o una salida de nivel de línea. Este tipo de instrumento debe estar conectado a una entrada de línea, en lugar de una entrada de instrumento. Al conectar una fuente de nivel de línea en una de las entradas de instrumento en el panel frontal de Studio 192 y Studio 192 Mobile corre el riesgo de provocar daños a las entradas y también da como resultado una señal de audio muy fuerte y, a menudo distorsionada.

**Por favor, tenga en cuenta que:** Al igual que en cualquier dispositivo de entrada de audio, al conectar un micrófono o un instrumento, o al encender y apagar la alimentación phantom, se produce un transitorio en la salida de audio de su interfaz de la serie Studio 192. Debido a esto, es altamente recomendable bajar el nivel del canal antes de cambiar las conexiones o al activar/desactivar la alimentación phantom. Este sencillo paso añadirá años a la vida útil de su equipamiento de audio.

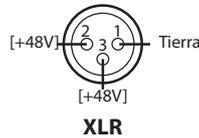
**Controles de preamplificador.** Estos controles le permiten ajustar la ganancia y habilitar la alimentación phantom para cada preamplificador de micrófono e instrumento onboard.



- **Ganancia del preamplificador:** Use este control para ajustar el nivel de los preamplificadores de micrófono 1-8/2 y de los preamplificadores de instrumento 1 y 2. El display al extremo derecho mostrará el nivel de ajuste actual.
- **Siguiente / Anterior:** Utilice estos botones para seleccionar el preamplificador de micrófono que desea controlar. El display a la derecha del control giratorio mostrará que preamplificador está siendo controlado actualmente.

- **48V:** Las interfaces de a serie Studio 192 provee alimentación phantom 48V para cada preamplificador de micrófono. Esta característica puede ser habilitada individualmente para cada canal usando este botón. Cuando 48V está activo, El LED azul en la parte superior de los medidores de ese canal se iluminará.

**PRECAUCIÓN:** La alimentación phantom es requerida para micrófonos condensador solamente y puede dañar gravemente algunos micrófonos dinámicos, especialmente los micrófonos de cinta (ribbon). Por lo tanto, desconecte la alimentación phantom para todos los canales en los que no la necesite.

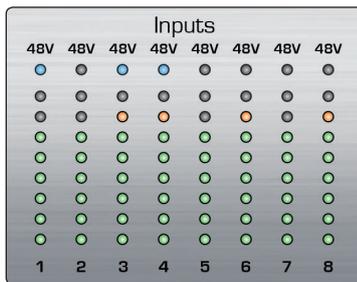


**Cableado XLR para fuente phantom:**  
Pin 1 = GND Pin 2 = +48V Pin 3 = +48V



**Micrófono Talkback y controles (Studio 192).** La interfaz Studio 192 posee un micrófono talkback onboard. Presione el botón Talk para pegar la señal a las mezclas seleccionadas. Para controlar el nivel del micrófono Talkback onboard, seleccione el canal "c" (Comm) en la sección de control de preamplificador y use el encoder para ajustar el nivel.

**Consejo de usuario avanzado:** Realice el enrutamiento para que el mic talkback pueda ser controlado desde UC Surface. **Vea la sección 4** para más información. Los usuarios de Studio 192 Mobile pueden optar usar una de sus entradas analógicas para funciones talkback dentro de UC Surface.



**Medidores de entrada:** Estos medidores de 8 LEDs muestran el nivel de entrada para las entradas analógicas en su interfaz de la serie Studio 192. Los LEDs verdes se iluminarán cuando la señal de entrada se encuentre entre -50 dBFS a -6 dBFS. Los LEDs amarillos se iluminarán cuando la señal de entrada se encuentre entre -4 dBFS a -2 dBFS. El LED rojo de Clip se iluminará cuando su señal de entrada alcance los -0.5 dBFS. En este nivel, la señal comenzará a sobrecargar los convertidores AD y a exhibir signos de distorsión. Use los controles de ganancia para mantener la señal debajo de este nivel.



**Control Main.** La perilla Main controla el nivel de salida para las salidas principales localizadas en el panel posterior de las interfaces de la serie Studio 192 y posee un rango de -80 dB a 0 dB. Este control proporciona solamente atenuación.



- **Medidores.** Estos medidores muestran el nivel de señal recibido desde los retornos 1 y 2 del driver (Main L/R). Estos medidores tienen el mismo rango que los medidores de entrada (-50 dBFS a -0.5 dBFS) y están antes del control de nivel principal.



- **Dim / Mute (Studio 192).** Este botón controla ambas funciones, Dim y Mute para las salidas principales. Presione el botón y libérela para bajar el nivel de la señal de salida en 20 dB. Presione y mantenga presionado el botón para silenciar la señal de las salidas principales. El botón se iluminará amarillo cuando la función Dim esté activa y en rojo cuando la función Mute esté activa. Estas funciones están disponibles en UC Surface tanto para los usuarios de Studio 192 como para los de Studio 192 Mobile.



- **Mono (Studio 192).** Presione este botón para sumar las señales de la salida estéreo principal a mono. La función mono está disponible en UC Surface tanto para los usuarios de Studio 192 como para los de Studio 192 Mobile.

*Consejo de usuario avanzado:* Use la característica Mono para verificar compatibilidad mono y para verificar cancelaciones de fase en sus mezclas estéreo.



**Salidas de auriculares.** Su interfaz de la serie Studio 192 proporciona dos/una salida(s) de auriculares, cada una con su propio control de nivel. Cada salida de auriculares está provista con su propio y único stream de salida para enrutar audio directamente desde su DAW (Studio 192: streams de reproducción 11-12 y 13-14, Studio 192 Mobile: streams de reproducción 7-8). Desde UC Surface, cualquier mezcla puede ser enrutada a cualquiera de las salidas de auriculares.



**Cue (Studio 192 Mobile).** El botón Cue le permite conmutar entre dos mezclas. Cuando UC Surface no está activo, este conmutará entre los streams de auriculares (7/8) y los streams de la mezcla principal (1/2). Cuando UC Surface está activo, usted puede elegir entre dos mezclas.



**Botón de encendido e indicador de sincronismo.** El anillo retroiluminado alrededor del botón de encendido de su interfaz de la serie Studio192 es un indicador de fuente de clock / sincronismo. Este le permite a usted saber si su unidad está recibiendo word clock correctamente.

- Azul. Cuando esta luz está iluminada en azul, su interfaz de la serie Studio 192 está correctamente sincronizada a través de USB, word clock, ADAT, o S/PDIF.
- Titilando en rojo y azul. Cuando esta luz titila alternando entre azul y rojo, su interfaz de la serie Studio 192 no está sincronizada a su computadora o su fuente de clock externa no está presente.

*Consejo de usuario avanzado:* Word clock es la señal de temporización con la cual los dispositivos digitales sincronizan frecuencias de muestreo. El sincronismo word clock adecuado previene pops, clics, y distorsión en la señal de audio provocados por la transmisión de audio digital no coincidente. En general, usted utilizará su interfaz de la serie Studio 192 como clock maestro (master) en su estudio; esto proporcionará word clock de alta calidad para este propósito.

Sin embargo, si desea utilizar otro dispositivo como clock maestro, puede establecer la fuente de clock en UC Surface (vea la sección 4.6 para más detalles).

## 2.2 Conexiones del panel trasero



**Entradas de línea 3-8/4.** Los conectores TRS de 1/4 de pulgada en los canales 3-8/4 son para utilizar con dispositivos con salida de línea. Estas entradas están escaladas para aceptar señales con niveles de línea hasta +18 dBFS.

**Consejo de usuario avanzado:** Cuando estas entradas están habilitadas, el circuito del preamplificador de micrófono es colocado en bypass completamente, y no hay ningún control (trim) disponible. Algunos ejemplos típicos de las conexiones de nivel de línea son las salidas de un sintetizador, procesadores de señal, preamplificadores de micrófono standalone y bandas de canal. Use el control de nivel de salida en su dispositivo con nivel de línea para ajustar su nivel.



**Salidas de línea 1-8/4.** Las interfaces de la serie Studio 192 poseen ocho/cuatro salidas de línea balanceadas para enrutar a dispositivos externos, tales como amplificadores de auriculares, procesadores de señales y monitores adicionales. Cada salida posee un stream de reproducción independiente (streams de reproducción 3-10/6).



**Salidas principales Main Out.** Estas son las salidas principales para las interfaces de la serie Studio 192. El nivel de salida para las salidas principales es controlado por la perilla Main localizada en el panel frontal de la unidad. Al igual que las salidas de línea, las salidas principales poseen streams de reproducción independientes (streams de reproducción 1-2).



**Clock IN y OUT.** Estas conexiones BNC permiten a la interfaz de la serie Studio 192 recibir y transmitir word clock desde y hacia otros dispositivos digitales.

**Consejo de usuario avanzado:** En UC Surface, cuando utiliza la entrada BNC Clock IN, usted necesitará establecer "BNC" como la fuente de Clock y la frecuencia de muestreo correspondiente para el dispositivo externo. **Vea la sección 4.6 para más detalles.** Para alcanzar el sincronismo adecuado se requiere un cable word clock BNC de 75Ω.



**S/PDIF IN y OUT.** Las conexiones S/PDIF permiten transmitir y recibir dos canales de audio a tasas de hasta 24 bits, 96 kHz. La E/S S/PDIF también permite a las interfaces de la serie Studio 192 enviar y recibir word clock desde y hacia dispositivos externos digitales.

**Consejo de usuario avanzado:** En UC Surface, usted necesitará establecer "S/PDIF" como fuente de Clock y la frecuencia de muestreo correspondiente para el dispositivo externo cuando utiliza un dispositivo S/PDIF externo como master clock. **Vea la sección 4.6 para más detalles.**



**ADAT – S/MUX IN y OUT.** Estas son las conexiones ADAT – Dual S/MUX para sus dispositivos digitales externos. Cuando graba o reproduce a 44.1 o 48 kHz, cada E/S ADAT proporcionará 8 de los 16 canales disponibles consecutivamente, de izquierda a derecha. Cuando graba o reproduce a 88.2 o 96 kHz, cada conexión proporcionará cuatro de los ocho canales disponibles.

Estas entradas y salidas no funcionan a 176.4 o 192 kHz:

	ADAT Entrada 1	ADAT Entrada 2	ADAT Salida 1	ADAT Salida 2
<b>44.1 / 48 kHz</b>	Canales 11-18/7-14	Canales 19-26/15-22	Canales 17-24/11-18	Canales 24-32/19-26
<b>88.2 / 96 kHz</b>	Canales 11-14/7-10	Canales 15-18/11-14	Canales 17-20/11-14	Canales 21-24/15-18

Cuando conecta una DigiMax DP88 a su interfaz de la serie Studio 192, las conexiones ADAT también enviarán y recibirán información de control de los preamplificadores para la DigiMax DP88 de manera que puede controlarse directamente desde UC Surface o Studio One.

**Consejo de usuario avanzado:** En UC Surface, usted necesitará establecer “ADAT 1” como la fuente de Clock y la frecuencia de muestreo correspondiente para el dispositivo externo cuando utiliza un dispositivo ADAT externo como master clock. **Vea la sección 4.1 para más detalles.** La entrada ADAT 2 no puede ser utilizada para recibir word clock.



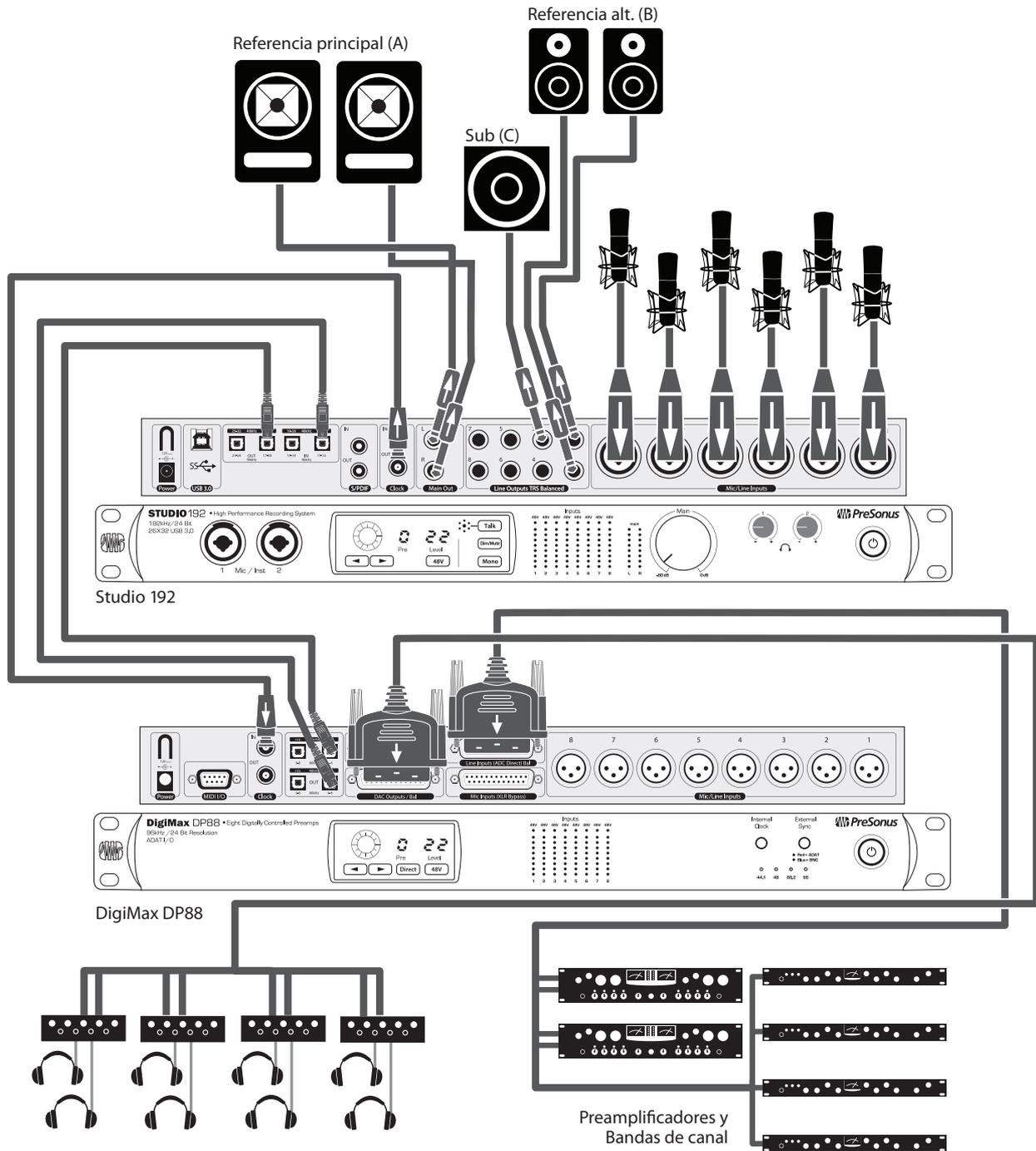
**Puerto USB 3.0.** Use este puerto para conectar su interfaz de la serie Studio 192 a su computadora. Dado que las interfaces de la serie Studio 192 son verdaderos dispositivos USB 3.0, son completamente compatibles con conexiones USB 2.0. No conecte su interfaz de la serie Studio 192 a una conexión USB 1.1 o inferior en su computadora.



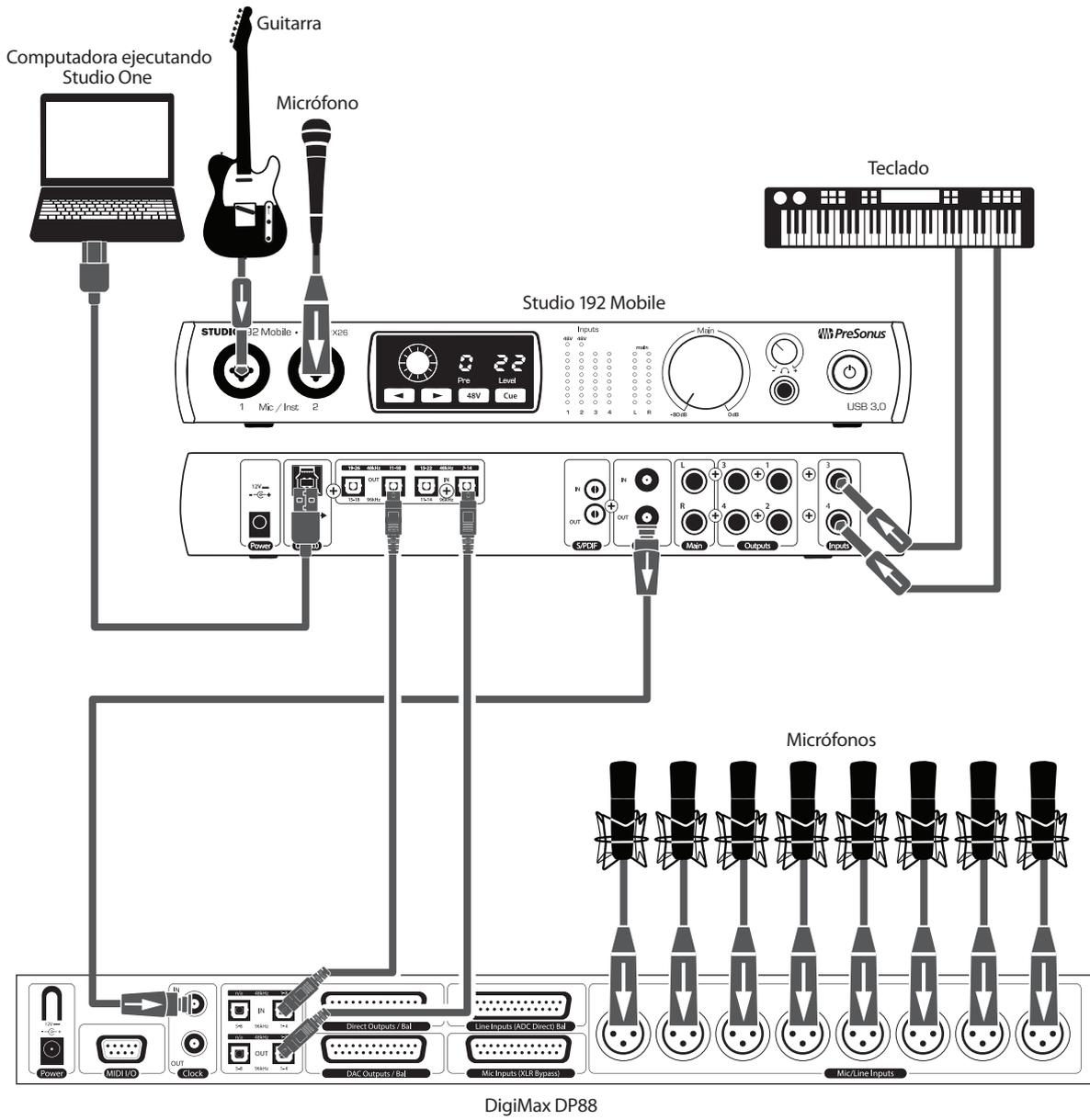
**Conexión de alimentación** Aquí es donde se conecta la fuente de alimentación externa de su interfaz de la serie Studio 192.

2.3 Diagramas de conexiones

2.3.1 Studio 192



3.2.1 Studio 192 Mobile



## 3 Conectando a una computadora

Su interfaz de la serie Studio 192 es una poderosa interfaz de audio USB 3.0 que está dotada de herramientas de audio profesionales y controles flexibles de monitorización. Antes de conectar a una computadora, por favor visite [www.presonus.com/products/Studio-192/techspecs](http://www.presonus.com/products/Studio-192/techspecs) para verificar los últimos requerimientos del sistema.

**Nota:** La velocidad del procesador, la cantidad de memoria RAM, la capacidad, tamaño, y velocidad de sus discos duros afectarán enormemente la performance general de su sistema de grabación. Un procesador más rápido y más memoria RAM pueden reducir la latencia (Demora) de la señal y mejorar la performance general de su sistema.

El driver Windows ASIO y el instalador de UC Surface para OS X y Windows están disponibles para descargar desde su cuenta de usuario My PreSonus. Para comenzar, primero debe visitar <http://my.presonus.com>, crear o iniciar sesión en su cuenta de usuario, y registrar su Studio 192 o Studio 192 Mobile. Una vez registrada, todas las descargas de software estarán disponibles desde su cuenta de usuario My PreSonus.

### 3.1 Instalación en Windows

Conecte su interfaz de la serie Studio 192 a un puerto USB 2.0 o 3.0 disponible e inicie el instalador. El instalador lo guiará a través de cada paso del proceso de instalación. Esta aplicación instalará los drivers ASIO, WDM y también UC Surface. Por favor, lea cada mensaje cuidadosamente.

Se recomienda cerrar todas las aplicaciones antes de iniciar la instalación.

El instalador de la serie Studio 192 lo guiará a través de cada paso del proceso de instalación. Por favor, lea cada mensaje cuidadosamente, asegurándose de no conectar su interfaz de la serie Studio 192 demasiado pronto.

**Consejo de usuario avanzado:** Se recomienda que desactive temporalmente o apague cualquier programa antivirus que se esté ejecutando para evitar problemas de instalación.

### 3.2 Instalación en Mac OS X

Su interfaz de la serie Studio 192 es un dispositivo Core Audio clase-compatible en OS X. No es necesaria la instalación de ningún driver. Sin embargo, para aprovechar al máximo las capacidades de mezcla y monitorización de su interfaz de la serie Studio 192, debe instalar UC Surface.

**Consejo de usuario avanzado:** Una vez completada la instalación, encontrará el programa UC Surface en su carpeta de aplicaciones. Se recomienda colocar esta aplicación en el Dock.

### 3.3 Usando interfaces de la serie Studio 192 con aplicaciones de audio populares

Las instrucciones completas de instalación para el software Studio One Artist de PreSonus y un breve tutorial sobre sus características se encuentran en la Sección 5 de este manual. Sin embargo, usted puede utilizar su interfaz de la serie Studio 192 con cualquier aplicación de grabación de audio que sea compatible con Core Audio o ASIO. Por favor consulte la documentación que viene con su aplicación de audio para obtener instrucciones específicas sobre como seleccionar el driver de Studio 192 como driver principal del dispositivo de audio para su software.

A continuación se presentan las instrucciones básicas de configuración del driver para varias aplicaciones de audio.

#### Ableton Live

1. Inicie **Ableton Live**.
2. Vaya a **Opciones | Preferencias | Audio**.
3. Elija **Tipo de driver: Asio | Dispositivo de Audio: ASIO PreSonus Studio 192**.
4. Vaya a **Config de Entrada: Habilite** y seleccione los canales de Entrada deseados.
5. Vaya a **Configuración de Salida: Habilite** y seleccione los canales de Salida deseados.

#### Apple Logic

1. Inicie **Logic**.
2. Vaya a **Logic | Preferencias | Audio**.
3. Haga clic sobre la **pestaña Dispositivos**.
4. En la pestaña **Core Audio**, marque **Habilitado**.
5. Seleccione **PreSonus Studio 192** en el menú de dispositivos.
6. Se le preguntará si quiere reiniciar Logic. **Haga clic en "Reiniciar"**.
7. Su Studio 192 posee etiquetas personalizadas I/O para una mejor dinámica de trabajo. Para habilitar estas etiquetas y utilizarlas en Logic, vaya a **Opciones | Audio | Etiquetas E/S**.
8. La segunda columna en la ventana emergente será llamada **Provisto por el driver**. Active cada una de estas etiquetas para su Studio 192. Cuando haya finalizado, cierre esta ventana.

#### Avid Pro Tools 10+

1. Inicie **Pro Tools**.
2. Vaya a **Configuración | Hardware** y seleccione Studio 192 desde la lista de **Periféricos**. Haga clic en el botón Aceptar.
3. Vaya a **Configuración | Motor de reproducción** y seleccione **Studio 192** desde el menú en la parte superior de la ventana. Haga clic en el botón **OK**(Aceptar).

#### Cakewalk Sonar

1. Inicie **Sonar**.
2. Vaya a **Opciones | Audio...** y haga clic en la pestaña **Avanzada**.
3. Cambie el modo del driver a **"ASIO"**. (Nota: El uso de WDM, en lugar de ASIO, para aplicaciones pro audio no está recomendado.)

4. Haga clic en el botón **"Aceptar"**.
5. Reinicie **Sonar**.
6. Vaya a **Opciones | Audio...** y haga clic en la pestaña **Controladores**.
7. Resalte todos los drivers de entrada y salida comenzando con **"PreSonus Studio 192."**
8. Vaya a **Opciones | Audio...** y haga clic en la pestaña **General**.
9. Seleccione como **Playback Timing Master** **"PreSonus Studio 192... DAW Out 1."**
10. Seleccione como **Recording Timing Master** **"PreSonus FireStudio... Mic/Inst 1."**

### Steinberg Cubase

1. Inicie **Cubase**.
2. Vaya a **Dispositivos | Configuración de Dispositivos**.
3. Seleccione **"Sistema de Audio VST"** en la columna **Dispositivos** de la sección **Configuración de dispositivos**.
4. Seleccione **PreSonus Studio 192** en la lista de **drivers ASIO**.
5. Haga clic en **"Cambiar"** para comenzar a usar el driver Studio 192.
6. Una vez cambiado el driver, vaya a **Dispositivos | VST Conexiones** para habilitar los buses de entrada y salida.

## 3.4 Controlando preamplificadores de la serie Studio 192 desde su DAW

Los preamplificadores de la serie Studio 192 pueden ser controlados desde el panel frontal, UC Surface o Studio One. Si usted configura su interfaz de la serie Studio 192 como un dispositivo MIDI dentro de su aplicación DAW, usted también puede controlar niveles y alimentación phantom desde su entorno DAW y guardar estos ajustes con su sesión.

A continuación se muestra una tabla que explica los controles MIDI para los preamplificadores de su Studio 192:

Preamplificador	Canal MIDI	Control de Nivel:	Alimentación phantom ON/OFF
Preamplificador 1	Canal 1	CC #7	CC #14 (0 a 63 = On, 64 a 127 = Off)
Preamplificador 2	Canal 2	CC #7	CC #14 (0 a 63 = On, 64 a 127 = Off)
Preamplificador 3 (Studio 192)	Canal 3	CC #7	CC #14 (0 a 63 = On, 64 a 127 = Off)
Preamplificador 4 (Studio 192)	Canal 4	CC #7	CC #14 (0 a 63 = On, 64 a 127 = Off)
Preamplificador 5 (Studio 192)	Canal 5	CC #7	CC #14 (0 a 63 = On, 64 a 127 = Off)
Preamplificador 6 (Studio 192)	Canal 6	CC #7	CC #14 (0 a 63 = On, 64 a 127 = Off)
Preamplificador 7 (Studio 192)	Canal 7	CC #7	CC #14 (0 a 63 = On, 64 a 127 = Off)
Preamplificador 8 (Studio 192)	Canal 8	CC #7	CC #14 (0 a 63 = On, 64 a 127 = Off)

Para más información sobre el control de sus preamplificadores desde Studio One, *por favor vea la sección 5.4.*

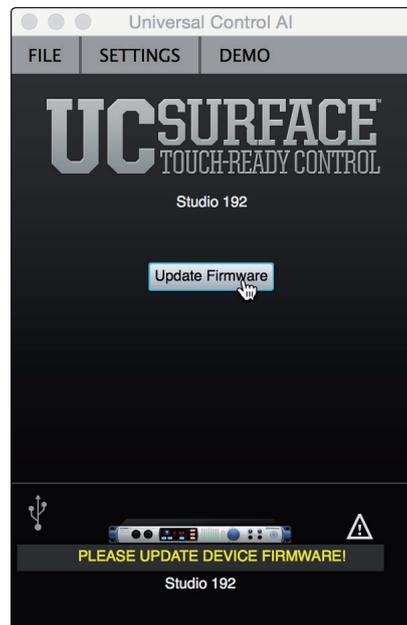
## 4 Software de control de monitorización UC Surface

UC Surface es un poderoso software de control de monitorización que proporciona todo lo que necesita para crear mezclas de monitorización de alta calidad y más con su interfaz de la serie Studio 192, usando todas las características de procesamiento de una consola digital StudioLive de la serie AI. Estas funciones de monitorización están completamente integradas dentro de Studio One. UC Surface permite a los usuarios de otras aplicaciones DAW populares acceder a estas funciones. UC Surface proporciona control de canal, retorno de efectos y control de niveles de salida de mezcla; parámetros Fat Channel, y niveles de envío de efectos.

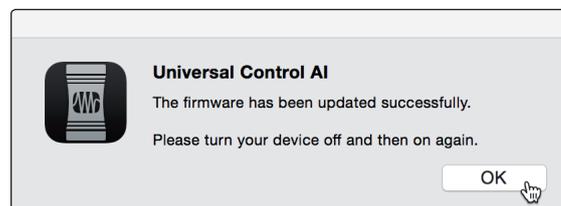
Es vital recordar que bajando el fader de canal en UC Surface no bajará el nivel de la señal en su aplicación host, por lo tanto es posible que aparezca recorte en la grabación (clipping) sin recorte en la mezcla de monitorización. Usted debe establecer el nivel para la grabación utilizando los controles de ajuste en UC Surface o en la sección de control de preamplificador en el panel de la interfaz de la serie Studio 192.

**Una nota rápida sobre los streams de reproducción:** Los canales etiquetados como "DAW" en UC Surface transportan un stream de reproducción desde su aplicación host (DAW). Tradicionalmente, si usted quiso enrutar una pista en su DAW a una salida física en su interfaz, usted asignó esta salida en su aplicación host. Debido a que UC Surface proporciona enrutamiento mucho más flexible, usted puede enrutar esta pista a una salida o a cada salida, por sí misma o como parte de una mezcla.

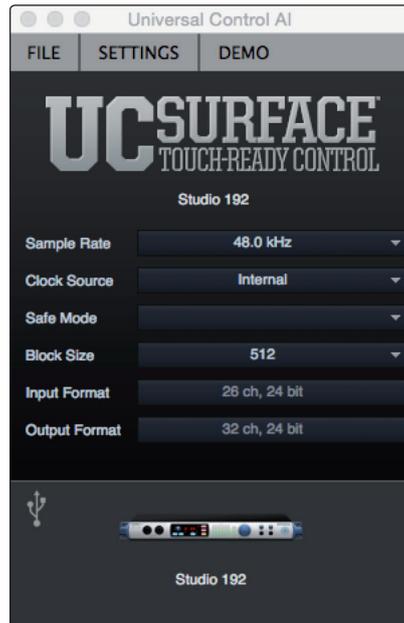
UC Surface está diseñado para verificar que su interfaz de la serie Studio 192 posee instalada la versión de firmware correcta. Usted será notificado si su interfaz de la serie Studio 192 necesita actualización de firmware. Haga clic en el botón Actualizar firmware para comenzar la actualización.



**PRECAUCIÓN:** No apague o desconecte su interfaz de la serie Studio 192 durante la actualización de firmware. Una vez que se ha completado satisfactoriamente la actualización de firmware, usted será alertado e instruido para reiniciar su dispositivo. Por favor asegúrese de cerrar todas las aplicaciones antes de ejecutar la actualización de firmware.



## 4.1 Ventana de inicio de UC Surface

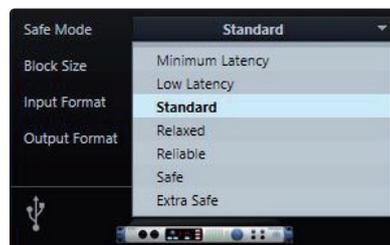


**Frecuencia de muestreo.** Cambia la frecuencia de muestreo.

Usted puede ajustar la frecuencia de muestreo en 44.1, 48, 88.2, o 96 kHz. Una frecuencia de muestreo más alta incrementará la fidelidad de la grabación, pero incrementará el tamaño del archivo y la cantidad de recursos del sistema necesarios para procesar el audio.

Todas las funciones DSP están disponibles a 44.1 y 48 kHz. A 88.2, 96, 176.4, y 96 kHz, el procesamiento Fat Channel estará disponible en las entradas analógicas solamente y se desactivará el bus de delay.

**Modo seguro (Windows solamente).** Ajusta el tamaño del buffer de entrada.



Estos modos le permiten ajustar el tamaño de buffer de entrada para optimizar la performance de su computadora.

Cuando establece el modo seguro (Safe mode), el tamaño de bloque será ajustado automáticamente para proporcionar el mejor rendimiento.

**Fuente de clock.** Establece la fuente de clock digital.

Desde este menú, usted puede establecer la fuente de clock para su interfaz de la serie Studio 192: Interno, Externo S/PDIF, o Externo ADAT.

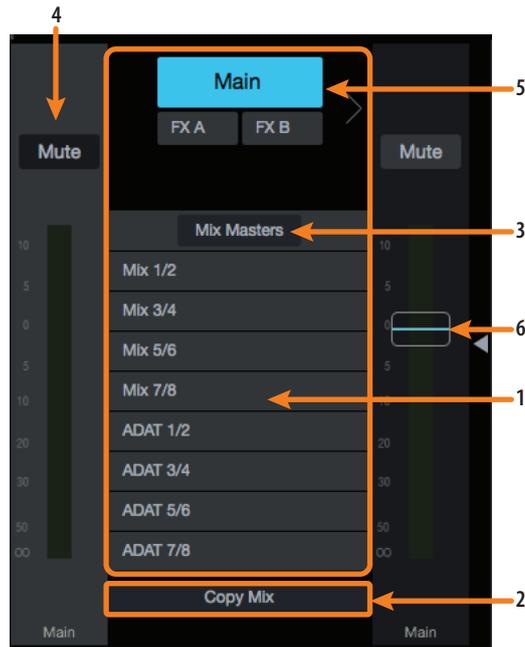
*Por favor, tenga en cuenta que: Solamente ADAT 1 puede ser utilizada como entrada de fuente de clock para su interfaz de la serie Studio 192.*

**Block Size (Tamaño del bloque).** Ajusta el tamaño del buffer.

Desde este menú, usted puede ajustar el tamaño de buffer desde 32 a 4,096 muestras (Mac), o de 64 a 8192 muestras (Windows). Reducir el tamaño de buffer bajará la latencia, sin embargo, esto también incrementará las demandas de rendimiento en su computadora. En general, usted querrá establecer el tamaño de buffer tan bajo como su sistema pueda soportarlo con seguridad. Si comienza a escuchar pops, clics o distorsión en el audio, pruebe subiendo el tamaño de buffer.

**Una nota para los usuarios de Windows:** Al ajustar el tamaño de bloque, el modo seguro cambiará automáticamente para proporcionar el mejor rendimiento.

## 4.2 Controles de mezcla de UC Surface



1. **Selección de mezcla.** Los botones de selección de mezcla permiten elegir la mezcla que desea controlar (Auxiliares, Principal, Efectos). UC Surface proporciona una mezcla para cada uno de los dos buses de efectos. Los retornos para estos efectos están disponibles en cada mezcla para personalizar la cantidad de reverb y delay.
2. **Copiar mezcla.** La copia de la mezcla actual le permite configurar rápidamente múltiples mezclas. Presione el botón Copiar mezcla y luego haga clic en el botón de selección de mezcla deseado para pegarla.
3. **Master de Mezclas.** El botón Mix Masters permite visualizar solamente el fader principal para cada Monitor. Si aplica Solo o muteo a un master de grupo lo hará para todos los canales en la mezcla. Para cerrar esta vista, haga clic en, o toque el botón "Mix Masters" nuevamente.
4. **Fader Flex.** El fader inmediatamente a la izquierda de los botones de selección de mezcla controla el nivel de salida de la mezcla actualmente seleccionada.
5. **Mostrar/Ocultar el Fader principal (Main).** Haga clic en este botón para mostrar u ocultar el fader principal. Al ocultar el fader principal (Main) puede liberar espacio en la pantalla más pequeñas. Cuando el fader principal está oculto, aún puede ajustar el nivel de mezcla principal seleccionando la mezcla principal y utilizando el fader Flex.
6. **Fader principal (Main).** El fader para la mezcla principal se encuentra accesible a la derecha del área de selección de mezcla. Como se mencionó anteriormente, este fader se puede ocultar y se puede utilizar el fader Flex en su lugar para la mezcla principal.

### 4.2.1 Controles de canal



1. **Selección Fat Channel.** Abre los controles Fat Channel para el Canal/Mezcla. Para las entradas 1-8 /4 y 11/7-18/14, esta microvista muestra un resumen de la curva de ecualización que ajustó en el Fat Channel. Vea la sección 4.2 para obtener más información sobre la sección Fat Channel y sus funciones.
2. **Botón Solo.** Activa y desactiva el Solo.
3. **Botón Mute.** Activa y desactiva el muteo.
4. **Controles de paneo.** El control de paneo ajusta la posición relativa derecha/izquierda del canal en la mezcla estéreo. Cuando un par de canales está vinculado en estéreo, el control Pan establece la propagación de los canales izquierdo/derecho en la mezcla estéreo.
5. **Indicador de Clip de entrada.** Este indica que su entrada ha excedido los 0 dB FS. Haga clic para limpiar el indicador.
6. **Medidor de nivel.** Muestra el nivel Pre fader de cada canal.
7. **Fader de canal.** Controla el nivel general del canal.

### 4.2.2 Detalle de canal

Cuando se selecciona un canal de entrada, los siguientes controles estarán disponibles en el extremo izquierdo del Fat Channel:



1. **Nombre de canal.** Para personalizar los nombres, simplemente haga clic en el nombre predeterminado para abrir un campo de texto.
2. **Controles de preamplificador.** Para todos los canales de entrada analógicos, la alimentación phantom y el control de fase están disponibles en el Fat Channel.  
*Consejo de usuario avanzado: El control Polarity (Polaridad) invierte la fase de la señal del preamplificador del canal seleccionado en 180°. El botón de inversión de polaridad (Fase) se puede utilizar para corregir las señales de audio fuera de fase y que se cancelan/refuerzan mutuamente. Al grabar con más de un micrófono abierto, utilice la inversión de fase para combatir la cancelación de fase entre los micrófonos.*
3. **Link.** Vincula los canales en pares estéreo
4. **Ajustes de canal.** Haga clic en el botón de engranaje (Configuración de canal) para asignar un icono a su canal. En la página de configuración de canal también se puede optar por grabar la señal post procesamiento Fat Channel. De forma predeterminada, todas la señales de entrada son grabadas pre-procesamiento.

### 4.3 Procesamiento dinámico y EQ

Cada entrada y bus en su interfaz de la serie Studio 192 está equipado con procesamiento y filtrado dinámico Fat Channel. EL procesamiento Fat Channel también está disponible en los canales de entrada ADAT 1 a 44.1 y 48 kHz. La sección de procesamiento del Fat Channel consta de cinco partes: Filtro pasa altos, Compuerta de ruido, Compresor, Limitador y EQ paramétrico. Cada parte puede ser activada, desactivada y controlada separadamente. Este procesamiento es global a través de todas las mezclas.

La señal fluye tal como se muestra a continuación:



#### 4.3.1 Pestaña de Dinámica

Los controles del módulo de procesamiento dinámico (Compuerta de ruido, Compresor y Limitador) están disponibles en la pestaña de Dinámica.



1. **Botón Encendido/Apagado de Compuerta.** Habilita/Deshabilita la compuerta para el canal de entrada analógico seleccionado.
2. **Umbral de la Compuerta.** Ajusta el nivel al cual la compuerta se abre. En esencia, todas las señales por encima del valor umbral pasan a través de la compuerta sin ser afectadas, mientras que las señales por debajo del valor de umbral se reducen en nivel por una cantidad fijada por el control de rango. Usted puede ajustar el umbral desde 0 a -56 dB.
3. **Rango de la Compuerta.** Ajusta la cantidad de la reducción de ganancia que la compuerta producirá. El rango puede ser ajustado de 0 a -86 dB. Nota: El control de rango no está disponible cuando utiliza el expansor.
4. **Key Filter de la Compuerta.** Ajusta la frecuencia a la cual la compuerta se abrirá. Ajustando una frecuencia específica, además de un nivel en decibelios específico, proporciona más conformación sonora. El Key Filter puede ser disparado por la señal del canal seleccionado o bus, o por un canal en cadena lateral y utilizando esta señal como la fuente.

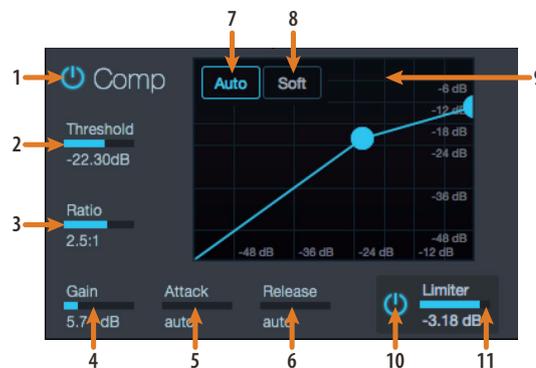
*Consejo de usuario avanzado:* Un ajuste apropiado del Key Filter en una compuerta puede mejorar enormemente la calidad de sonido general de una mezcla. Por ejemplo, si va a insertar una compuerta en un redoblante, puede tener suficiente purga del bombo para abrir la compuerta. Aquí es donde un key filter puede ser útil. Al ajustar el Key Filter para eliminar algunas de las frecuencias bajas, la compuerta no será tan propensa a abrirse para el bombo.

5. **Ataque de la Compuerta.** La liberación ajusta la tasa a la cual se abre la compuerta para el canal seleccionado o salida. Una tasa de ataque rápido es crucial para instrumentos percusivos. Las señales de crecimiento lentas, tal como la voz y el bajo requieren un ataque más lento; con estas señales, un ataque más rápido puede causar un chasquido audible. Todas las compuertas tienen la posibilidad de hacer clic cuando abren pero una compuerta correctamente ajustada nunca hará clics. Usted puede ajustar el tiempo de ataque de 0.2 a 150 ms.

6. **Liberación de la Compuerta.** La liberación ajusta la tasa a la cual se cierra la compuerta para el canal seleccionado. Los tiempos de liberación deben ser regulados típicamente de forma que el desvanecimiento natural del instrumento o la voz sobre la que se está aplicando la compuerta no se vea afectado. Los tiempos de liberación cortos ayudan a limpiar el ruido en una señal, pero pueden causar "chattering" con instrumentos de percusión. Los tiempos de liberación largos, usualmente eliminan el chattering, y se deben ajustar escuchando cuidadosamente para obtener una señal más natural. El tiempo de liberación puede ser ajustado de 0.05 a 2 segundos.
7. **Botón Gate EXP.** UC Surface le permiten elegir entre un expansor y una compuerta de ruido para cada canal o salida. De forma predeterminada, el botón Expansor "Exp" estará habilitado.

*Consejo de usuario avanzado: En la práctica, los expansores y compuertas se utilizan casi de forma idéntica. La principal diferencia es que un expansor es más suave y más gradual, siendo más fácil configurar los tiempos de ataque y liberación correctamente.*

8. **Gráfico de la compuerta.** Este gráfico muestra el punto al cual el umbral de la compuerta afecta a la señal. Puede utilizar esta gráfica para ajustar el umbral o el control de umbral dedicado (# 2).



1. **Encendido/Apagado del Compresor.** Habilita/Deshabilita el Compresor para el canal analógico de entrada seleccionado.
2. **Umbral del Compresor.** Ajusta el umbral del compresor para el canal seleccionado o bus de salida. Cuando la amplitud de señal (nivel) excede el nivel de umbral, la compresión comienza a operar. El umbral puede ser ajustado de -56 a 0 dB.
3. **Relación.** Ajusta la relación de compresión (o pendiente) para el canal seleccionado o bus de salida. La relación ajusta la pendiente de compresión, la cual es una función del nivel de salida versus el nivel de entrada. Por ejemplo, si usted tiene una relación fijada en 2:1, cualquier nivel de señal por encima del nivel de umbral será comprimida a una tasa de 2:1. Esto significa que por cada 2 dB de aumento de nivel por encima del umbral, la salida del compresor solo crecerá 1 dB. La relación puede ser ajustada de 1:1 a 14:1
4. **Ganancia de compensación (Makeup).** Ajusta la cantidad de ganancia de compensación para el canal seleccionado o bus de salida. Al comprimir una señal, por lo general, la reducción de ganancia da lugar a una atenuación general del nivel de audio de la mezcla. El control de ganancia le permite restaurar esta pérdida de nivel y volver a ajustar el volumen al nivel de precompresión (si lo desea). Puede ajustar el nivel Makeup Gain desde 0 dB (sin ajuste de ganancia) hasta +28 dB.
5. **Ataque del Compresor.** Ajusta el ataque del compresor para el canal seleccionado. Ataque establece la velocidad a la cual actúa el compresor con la señal de entrada. Un tiempo de ataque lento (totalmente a la derecha) permite a la componente inicial de una señal (transitorio inicial) pasar sin compresión, mientras que un tiempo de ataque rápido (completamente a la izquierda), dispara la compresión de inmediato cuando la señal supera el nivel de umbral. Usted puede ajustar el ataque de 0.2 a 150 milisegundos.

6. **Liberación del Compresor.** Ajusta la liberación del compresor para el canal seleccionado o bus de salida. El ajuste de liberación fija cuanto tiempo demora el compresor en llevar la reducción de ganancia nuevamente a cero (Sin GR) después de cruzar por debajo del umbral de compresión. La liberación puede ser ajustada de 40 a 1,000 milisegundos.

*Consejo de usuario avanzado:* Los tiempos de liberación muy cortos pueden producir un sonido entrecortado o fluctuaciones, especialmente cuando los instrumentos bajo compresión tienen gran cantidad de componentes de baja frecuencia, tal como ocurre con el bajo eléctrico. Los tiempos de liberación muy largos pueden dar lugar a un sonido súper comprimido, o "aplastado". Todos los rangos pueden ser útiles, usted debe experimentar un poco para familiarizarse con las diferentes posibilidades sonoras.

7. **Botón de modo Auto.** Cuando el modo Auto está activo, los controles Attack (ataque) y Release (liberación) se vuelven inoperativos y en su lugar son utilizadas las curvas preprogramadas para ataque y liberación. En este modo, el tiempo de ataque está fijado en 10 ms, y el tiempo de liberación está fijado en 150 ms. Todos los otros parámetros del compresor pueden ser ajustados manualmente.
8. **Botón Soft Knee.** Habilita la compresión Soft-Knee. (Rótula suave). En modo normal de operación, el compresor está configurado para compresión hard knee (rótula dura), esto significa que la reducción de ganancia aplicada a la señal ocurre tan pronto como la señal excede el nivel de umbral definido. Cuando el botón Soft Knee está habilitado, el inicio de la reducción de ganancia se produce paulatinamente después que la señal ha superado el nivel de umbral.
9. **Gráfico del Compresor.** Este gráfico muestra el punto al cual el umbral del compresor afecta a la señal. Puede utilizar esta gráfica para ajustar el umbral o el control de umbral dedicado (# 2).
10. **Encendido/Apagado del Limitador.** Habilita el limitador para el canal de entrada seleccionado. La relación es  $\infty:1$
11. **Umbral del Limitador.** Ajusta el umbral del limitador para el canal seleccionado. Cuando la amplitud de la señal (level) excede el nivel de umbral, el limitador actúa. El umbral puede ser ajustado de -56 a 0 dB.

### 4.3.2 Pestaña de EQ

La pestaña EQ muestra los controles de filtrado para el filtro pasa altos y para el EQ de cuatro bandas completamente paramétrico.



1. **Encendido/Apagado del Ecuador.** Habilita/Deshabilita el EQ para el canal analógico de entrada seleccionado.
2. **Selección de banda del EQ.** Abre los controles para la banda de EQ seleccionada.
  - **Encendido/Apagado de banda del EQ** Habilita/Deshabilita la banda de EQ actualmente seleccionada.
  - **Controles de bandas del EQ.** Cuando cada banda de EQ es seleccionada, los siguientes controles estarán disponibles:

- **Shelf EQ On/Off (Banda baja y alta solamente).** Presionando el botón Shelf convierte la banda baja o alta en un EQ del tipo low shelving. Un EQ Low Shelving es como la perilla de control de graves de los equipos de audio estéreo convencionales, del mismo modo, un high shelving es equivalente a un control de agudos. En este modo el control de frecuencia central selecciona la frecuencia shelving.
  - **Frecuencia del EQ.** Ajusta la frecuencia central de cada banda.
  - **Ganancia del EQ.** Establece el nivel de la frecuencia central de -15 a +15 dB.
  - **Q.** Ajusta el Q para cada banda. El Q es la relación de la frecuencia central con el ancho de banda. Cuando la frecuencia central es constante, el ancho de banda es inversamente proporcional al Q, así que al elevar el Q, usted reduce el ancho de banda.
3. **HPF (Filtro pasa altos).** Ajusta el umbral de la frecuencia del filtro pasa altos para el canal seleccionado o bus de salida. El umbral del Filtro pasa altos puede ser ajustado desde 24 Hz a 1 kHz. Cuando el medidor se establece en su punto más bajo, el filtro está apagado. El filtro pasa altos está disponible para todos los canales de entrada y para los buses auxiliares y de efectos solamente.

*Consejo de usuario avanzado: Un filtro pasa altos atenúa todas las frecuencias por debajo del umbral establecido. Utilice el filtro pasa altos Fat Channel para eliminar las frecuencias no deseadas de la señal de origen, en lugar de intentarlo con el EQ.*

4. **Gráfico de EQ.** Este gráfico muestra la curva general del EQ.

### 4.3.3 Presets Fat Channel



UC Surface proporciona 50 presets Fat Channel, dándole una forma rápida de configurar sus canales para monitorización. Para acceder a ellos, haga clic en el botón Presets del Fat Channel para abrir el Gestor de presets.



1. **Selección de canal.** Muestra el canal actualmente seleccionado. El gestor de presets automáticamente cargará y almacenará los presets para y desde este canal. Haga clic en este menú para seleccionar un nuevo canal para gestionar.
2. **Categoría de Preset.** Filtra la lista de presets basado en la categoría seleccionada.
3. **Agregar Preset (+).** Crea un preset Fat Channel a partir de los ajustes del canal actualmente seleccionado.
4. **Filtros de Preset.** Filtra presets Fat Channel por módulo (Compuerta, Compresor/Limitador, EQ). Para cargar cualquiera de estos componentes de preset, solo haga clic en el botón de dicho componente.
5. **Cargar.** Carga el preset actual para el canal seleccionado

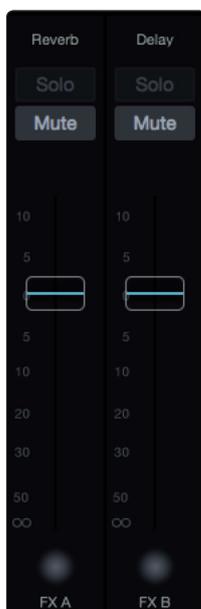
6. **Audición.** Habilitando el botón de audición, cada preset se cargará de forma no destructiva en su canal con los filtros activos en ese momento. Esto le permite a usted probar un preset antes de cargarlo y sobrescribir los ajustes actuales. Usted puede hacer cambios a este preset en tiempo real. Para cargar los ajustes que usted ha audicionado, haga clic en el botón Cargar.
7. **Restablecer.** Restaura el Fat Channel a las configuraciones predeterminadas. Los filtros de carga de preset pueden ser utilizados para configurar cuales de los ajustes serán restablecidos.
8. **Canal Anterior/Siguiente** Selecciona el canal anterior o siguiente.
9. **Copiar/Pegar.** Para copiar las configuraciones Fat Channel a otro canal, simplemente haga clic en Copiar, desde el menú de selección de canal seleccione el canal en el que le gustaría cargar los ajustes y luego haga clic en Pegar.
10. **Fat Channel A/B.** UC Surface le permite crear dos ajustes Fat Channel completos y comparar los dos. De esta manera, puede experimentar con un nuevo sonido sin tener que luchar para recrear el anterior. También, luego de varios minutos de un cuidadoso trabajo, usted puede verificar que un nuevo ajuste Fat Channel es mejor de lo que era antes de empezar a ajustar.
11. **Cerrar.** Cierra el gestor de presets y regresa a la vista de mezcla.

## 4.4 Agregando efectos

Su interfaz de la serie Studio 192 está equipada con dos procesadores de efectos internos con un bus de mezcla dedicado. Los procesadores para FXA están dedicados a la reverb. Los procesadores para FXB están dedicados a los efectos de delay. El retorno de efectos para ambos buses puede ser enrutado a cualquiera de las mezclas.



La creación de una mezcla de efectos es igual que la creación de una mezcla de monitorización: Simplemente haga clic en la mezcla de efectos y seleccione y ajuste el nivel para cada canal al que desea aplicar reverb o delay.



Los retornos de efectos para cada procesador están disponibles al final de los canales de entrada en cada mezcla.

### 4.4.1 Editando efectos y presets de efectos

FX edit

Para acceder a la librería de efectos para cada procesador y hacer ajustes de los parámetros de efectos, haga clic sobre el botón de edición que se encuentra sobre el fader Flex para su mezcla de efectos.

Usted verá el editor de efectos en el área Fat Channel sobre la mezcla. Desde aquí usted puede cambiar el tipo de efecto, ajustar parámetros y cargar presets.

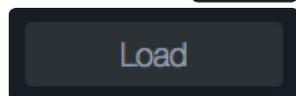


**Presets de efectos.** UC Surface contiene una librería de 50 presets de reverbs y delays personalizados diseñados por PreSonus. Además de estos presets, usted puede crear su propia librería de efectos personalizados. Todos los presets de fábrica pueden ser alterados, renombrados y sobrescritos. Usted puede crear un preset personalizado utilizando un preset de fábrica como punto de partida, o diseñar un preset desde el comienzo usando un tipo de efecto de su elección.

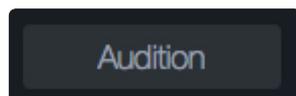
Haga clic en el botón Presets del Editor de efectos para abrir el gestor de presets.



**Agregar Preset (+).** Haga clic en este botón para crear un nuevo Preset a partir de los ajustes de efectos actuales en el Editor de Efectos.



**Cargar.** Haga clic en este botón para cargar el Preset que ha escogido en la lista de Presets.



**Audición.** Habilitando el botón de audición, cada preset se cargará de forma no destructiva. Esto le permite a usted probar un preset antes de cargarlo y sobrescribir los ajustes actuales. Usted puede hacer cambios a este preset en tiempo real. Para cargar los ajustes que usted ha audicionado, haga clic en el botón Cargar.



**Cerrar.** Haga clic en este botón para cerrar el gestor de Presets y regresar a la vista de la consola.

### 4.4.2 Reverb y sus parámetros

Reverberación—o reverb, como es conocida más comúnmente—es quizás el efecto más ampliamente utilizado. La reverberación natural es creada por las ondas de sonido que se reflejan en una superficie o muchas superficies. Por ejemplo, cuando usted camina por un escenario de madera en una gran sala, muchas de las reflexiones se generan casi instantáneamente tal como las ondas sonoras rebotan en el suelo, paredes y techos. Esto se conoce como reflexiones tempranas, y su patrón ofrece indicaciones psicoacústicas en cuanto a la naturaleza del espacio en que se encuentra. Como cada reflexión entonces rebota en las superficies, la complejidad del sonido aumenta, mientras la reverberación decae lentamente.

La razón para el uso generalizado de reverberación en la grabación de audio es bastante obvia: Los seres humanos no viven en un vacío.

Debido a que nuestros cerebros reciben señales sobre la naturaleza del espacio que nos rodea, basado en gran parte a las reflexiones de audio, una sensación de espacio hace que el sonido de una grabación de audio sea más natural y, por lo tanto, más agradable.

*Nota: Los tipos de reverb y presets pueden ser cargados solamente en FXA.*

Los siguientes parámetros están disponibles para los nueve tipos de reverbs que Studio 192 y Studio 192 Mobile ofrecen:

**Decay.** El Decay (Decaimiento) es el tiempo (en segundos) necesario para que la reflexión (reverberación) de audio muera. En la producción de música más moderna, los tiempos de decay más frecuentes son de entre uno y tres segundos. Un ajuste de reverberación con fuertes reflexiones tempranas y un decaimiento rápido son una buena forma de crear un efecto estéreo desde una fuente de audio mono.

**Predelay.** Predelay es el tiempo (en milisegundos) entre el fin del sonido inicial y el momento en que las primeras reflexiones se hacen audibles. Imagine que está de vuelta en el escenario en un teatro de gran tamaño. Esta vez usted está parado en el borde mismo del escenario y grita "¡Hola!" hacia el centro de la sala. Habrá una breve pausa antes de escuchar las primeras reflexiones notables de su voz, porque las ondas sonoras pueden viajar mucho más lejos antes de encontrarse con una superficie y rebotar. (Hay superficies más cercanas, por supuesto—en particular el suelo y el techo justo en frente del escenario—pero sólo una pequeña parte del sonido directo ira allí, por lo que esas reflexiones serán mucho menos audibles). Ajustar el Predelay en una reverb le permite cambiar el tamaño aparente de la habitación sin tener que cambiar el tiempo de decaimiento general. Esto le dará a su mezcla un poco más de transparencia, dejando algo de espacio entre el sonido original y su reverberación.

*Nota: El control Predelay no está disponible para todos los tipos de reverb.*

**Reflexiones tempranas.** Las reflexiones tempranas son las que llegan al oyente unos milisegundos después de que la señal directa llega. El cerebro humano las utiliza para identificar el tamaño del recinto en el que se encuentra. Si usted está tratando de simular un tipo específico de recinto, este control será muy importante. Este control le permite ajustar el nivel (en dB) de las reflexiones tempranas. A reflexiones tempranas más fuertes, menor será el espacio que parecerá tener el recinto.

*Nota: El control Early Reflections no está disponible para todos los tipos de reverb.*

### 4.4.3 Delay y sus parámetros

Un Delay esencialmente crea un eco, aunque a menudo se puede utilizar para crear efectos más complejos basados en los retrasos de tiempo. La señal fuente se retrasa para que se escuche más tarde de lo que realmente ocurrió.

**Nota:** *Los tipos de delay y presets pueden solamente ser cargados en FXB.*

Los siguientes parámetros están disponibles para los cuatro tipos de delays que Studio 192 y Studio 192 Mobile ofrecen:

**Time.** Este es el tiempo (En milisegundos) entre la fuente de sonido original y su eco. El efecto más simple de Delay es una sola repetición. Un pequeño delay entre 30 y 100 ms se puede utilizar para crear eco slap-back, mientras que un mayor tiempo de delay puede producir un eco de alcance mayor. Los tiempos de delay que son demasiado cortos como para escuchar los distintos ecos se puede utilizar para crear efectos de engrosamiento. Si estos ecos están a “tempo” o no, se trata de una cuestión de elección de estilo.

Este es el parámetro controlado por el botón Tap Tempo. Usando este botón, usted puede acelerar o desacelerar estas repeticiones o, más comúnmente, el tiempo de las repeticiones que ocurren a “tempo” con la música.

**Time X.** Time X es el valor de pulsación que usted está usando como referencia para el tempo. La unidad básica de medida es una negra, así que por ejemplo, si las pulsaciones que esta tocando representan negras en la música, usted debería fijar Time X en 1.00. Si son corcheas, debería establecer el valor Time X a 0.50; Blancas a 2.00, y así sucesivamente. De esta manera, usted puede sincronizar con precisión o sincopar los delays con la música en tiempo real.

**Nota:** *Stereo Delay ofrece dos controles Time X. Con el Ping Pong delay, el parámetro Pong X sirve para el mismo propósito.*

**Variable Feedback.** Variable feedback, o regeneración, produce múltiples repeticiones en decaimiento. El aumento del valor de regeneración, aumenta el número de ecos, como así también la resonancia que se crea cuando un eco se pierde en otro.

**F\_Frequency.** Ajusta la frecuencia central en Hz para el Filter Delay.

**F\_Gain.** Ajusta la ganancia en la frecuencia central para el Filter Delay.

**F\_Q.** Ajusta el Q para el Delay Filter. El Q es la relación de la frecuencia central con el ancho de banda. Cuando la frecuencia central es constante, el ancho de banda es inversamente proporcional al Q, así que al elevar el Q, usted reduce el ancho de banda.

#### 4.4.4 Librería de presets de Reverb

EFECTOS DE REVERB					
POS.	TIPO	NOMBRE	POS.	TIPO	NOMBRE
R1	AMBIENCE	Natural	R17	WARM HALL	Log Cabin
R2		Lively	R18		Wood Floors
R3	SMALL ROOM	Closet	R19		Brick Club
R4		Studio A	R20		High Ceilings
R5		Studio B	R21	GATED HALL	GateVerb Short
R6		Bedroom	R22		GateVerb Med
R7	BRIGHT ROOM	Kitchen	R23		GateVerb Long
R8		Tile Floors	R24		GateVerb Extreme
R9		Tile Bathroom	R25	LARGE HALL	Church
R10		Concrete Floors	R26		Cathedral
R11	SMALL HALL	Radio Booth	R27		Gymnasium
R12		Small Club	R28		Arena
R13		Big Club	R29	PLATE	PlateVerb Shimmer
R14	BRIGHT HALL	Brick House	R30		PlateVerb Thick
R15		Linoleum Room	R31		PlateVerb Drums
R16		Tile Room	R32		PlateVerb Vox
			R33-99	PRESETS CREADOS POR EL USUARIO	

#### 4.4.5 Librería de presets de Delay

EFECTOS DE DELAY					
POS.	TIPO	NOMBRE	POS.	TIPO	NOMBRE
D1	MONO DELAY	M: Short Tail	D10		Long Slap
D2		M: Short Slap	D11		Spacey
D3		M: Long Slap	D12		Long Tail
D4		M: Triplet	D13		ST: Triplet
D5		M: Triplet	D14	PING-PONG DELAY	Ping-pong Slap
D6	FILTER DELAY	Analog Slap	D15		Ping-pong Delay
D7		Analog Trip	D16		Ping-pong Spacey
D8		Analog 8th	D17		Ping-pong Trip
D9	STEREO DELAY	Slap Quick	D18		Ping-Pong Purple Rain
			D19-99	PRESETS CREADOS POR EL USUARIO	

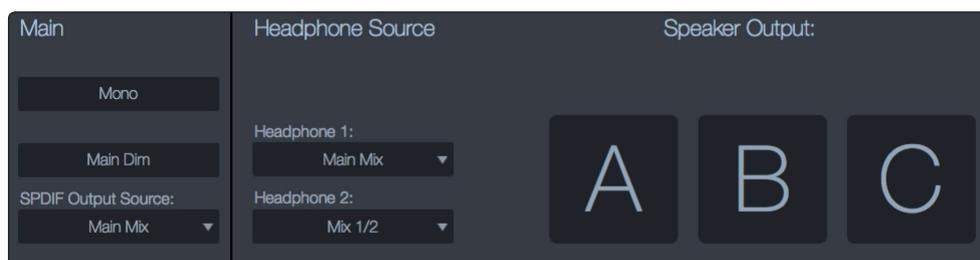
### 4.4.6 Tipos de efectos digitales

UC Surface contiene 13 tipos de efectos diferentes con los que podrá crear presets personalizados o rediseñar la librería de presets incluida.

NOMBRE	POS	PARAM (L1)	PARAM (L2)	PARAM (L2)	PARAM (L2)	PARAM (L2)	PARAM (L2)	PARAM (L2)
Ambience	T1	Reverb	Decay (s) Predet.: 0.69 Rango: 0.29 ~ 1.09					
Small Room	T2	Reverb	Decay (s) Predet.: 0.79 Rango: 0.39 ~ 0.59	Predelay (ms) Predet.: 12.0 Rango: 1.00 ~ 40.0	Early Reflec (dB) Predet.: -15.0 Rango: -25.0 ~ -8.00			
Bright Room	T3	Reverb	Decay (s) Predet.: 1.00 Rango: 0.50 ~ 1.79	Predelay (ms) Predet.: 12.0 Rango: 1.00 ~ 40.0	Early Reflec (dB) Predet.: -16.0 Rango: -22.0 ~ -10.0			
Small Hall	T4	Reverb	Decay (s) Predet.: 1.39 Rango: 0.59 ~ 2.19	Predelay (ms) Predet.: 20.0 Rango: 1.00 ~ 50.0	Early Reflec (dB) Predet.: -22 Rango: -35.0 ~ -15.0			
Bright Hall	T5	Reverb	Decay (s) Predet.: 1.59 Rango: 0.79 ~ 2.39	Predelay (ms) Predet.: 24.0 Rango: 1.00 ~ 60.0	Early Reflec (dB) Predet.: -22.0 Rango: -35.0 ~ -15.0			
Warm Hall	T6	Reverb	Decay (s) Predet.: 1.59 Rango: 0.79 ~ 2.50	Predelay (ms) Predet.: 50.0 Rango: 10.0 ~ 100.0	Early Reflec (dB) Predet.: -30.0 Rango: -40.0 ~ -20.0			
Gated Hall	T7	Reverb	Decay (s) Predet.: 1.00 Rango: 0.59 ~ 1.79	Predelay (ms) Predet.: 40 Rango: 5.00 ~ 80.0				
Large Hall	T8	Reverb	Decay (s) Predet.: 2.39 Rango: 1.39 ~ 5.00	Predelay (ms) Predet.: 35.0 Rango: 40.0 ~ 90.0	Early Reflec (dB) Predet.: -30.0 Rango: -40.0 ~ -20.0			
Plate	T9	Reverb	Decay (s) Predet.: 1.39 Rango: 0.50 ~ 4.00	Predelay (ms) Predet.: 10.0 Rango: 1.00 ~ 40.0				
Mono Delay	T10	Delay	Time (ms) Predet.: 645 Rango: 5.00 ~ 1.28k	Time X Predet.: 1.00 Rango: 0.25 ~ 2.00	Feedback predeterminado: 0.25 Rango: 0.000 ~ 0.94			
Filter Delay	T11	Delay	Time (ms) Predet.: 645 Rango: 5.00 ~ 1.28k	Time X Predet.: 1.00 Rango: 0.25 ~ 2.00	Feedback predeterminado: 0.25 Rango: 0.000 ~ 0.94	F_Freq (Hz) Predet.: 800 Rango: 100 ~ 3.00k	F_Gain Predet.: 12.0 Rango: 0.000 ~ 24.0	F_Q Predet.: 0.69 Rango: 0.19 ~ 2.00
Stereo Delay	T12	Delay	Time (ms) Predet.: 645 Rango: 5.00 ~ 1.28k	Time1 X Predet.: 1.00 Rango: 0.25 ~ 2.00	Time2 X Predet.: 1.00 Rango: 0.25 ~ 2.00	Feedback1 Predet.: 0.25 Rango: 0.000 ~ 0.94	Feedback2 Predet.: 0.25 Rango: 0.000 ~ 0.94	L-R Spread Predet.: 0.50 Rango: 0.000 ~ 1.00
Ping Pong	T13	Delay	Time (ms) Predet.: 645 Rango: 5.00 ~ 1.28k	Pong X Predet.: 1.00 Rango: 0.25 ~ 2.00	Pong X Predet.: 1.00 Rango: 0.25 ~ 2.00	Feedback predeterminado: 0.25 Rango: 0.000 ~ 0.94	L-R Spread Predet.: 0.50 Rango: 0.000 ~ 1.00	

## 4.5 Opciones principales

Cuando usted hace clic en el fader principal, verá la vista de opciones principales. Esto le permite controlar las funciones Mono y Dim, seleccionar la fuente para sus salidas de auriculares y S/PDIF, y gestionar la conmutación de altavoces.



**Nota:** Mientras UC Surface está activo, ambas salidas, auriculares y S/PDIF pueden espejar cualquier mezcla. Cuando UC Surface es puesto en bypass, estas salidas son enrutables libremente desde el driver.

## 4.6 Controles rápidos: Talkback, Escenas, y más

El panel de controles rápidos proporciona acceso a los siguientes controles:

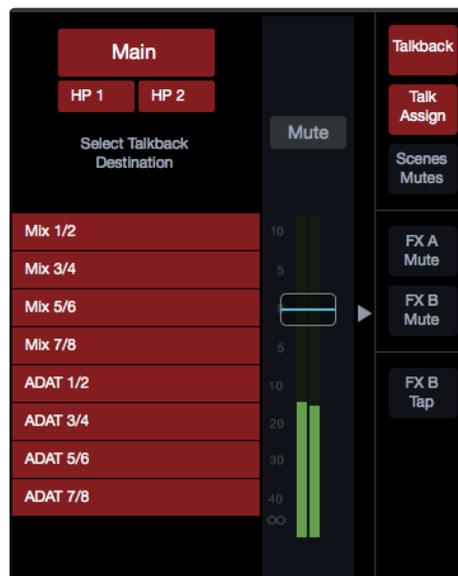
- Enrutamiento Talkback, on/off
- Gestión de escenas
- Escenas rápidas
- Grupos de muteo
- Muteos FXA y FXB
- FXB Tap Tempo
- Selección de mezcla de auriculares
- Selección de fuente S/PDIF



Usted encontrará el botón para mostrar/ocultar el panel de controles rápidos en el extremo derecho de la consola. Haciendo clic o tocando sobre el abrirá o cerrará el panel.

### 4.6.1 Talkback

La opción Talkback le permite comunicarse con los músicos ejecutantes y con la audiencia. El nivel talkback es controlable individualmente desde cada mezcla. Usted encontrará el control de nivel después de los canales de entrada y de reproducción.



Haga clic en el botón Talkback para habilitar la función Talk en su interfaz de la serie Studio 192. Usted puede activar el micrófono Talkback en cualquiera de las mezclas haciendo clic o tocando sobre la selección de la misma(s).

De forma predeterminada, la fuente talkback es el micrófono onboard en su Studio 192. Para la Studio 192 Mobile, la fuente talkback está desactivada de forma predeterminada. Cualquier preamplificador de micrófono o interfaz puede utilizarse como fuente talkback. Esto puede ser modificado desde la página de ajustes. **Vea la sección 4.5.**

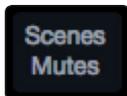
Los botones de selección de mezcla para las mezclas que tienen Talkback enrutado a ellos se pondrán en rojo para indicar que el Talkback está activo.

Usted también puede hacer clic en el botón de asignación Talk para asignar el enrutamiento de Talkback sin el micrófono Talkback activado.

El nivel para el micrófono talkback en la Studio 192 es controlado desde el panel frontal. Seleccione el canal "c" (Comm) en la sección de control de preamplificador y utilice el encoder para ajustar el nivel.

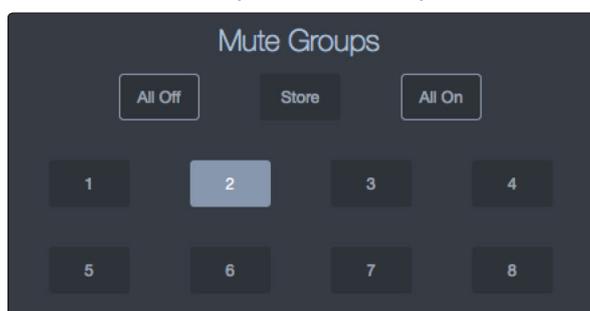
*Nota:* El Talkback debe ser habilitado para la mezcla y tiene su fader de nivel Talkback por encima de cero en esa mezcla para que se escuche a través de esa salida. Si cualquiera de las dos acciones no ha sido realizada, el talkback no se oír en esa mezcla. El Talkback puede ser enrutado independientemente a las salidas de auriculares y sus correspondientes salidas de mezclas espejadas.

#### 4.6.2. Escenas rápidas, Grupos de muteo, y librería de escenas



Al hacer clic o presionar el botón de Muteos/Escenas abrirá el grupo de muteos y la gestión de escenas para UC Surface. Desde aquí usted puede crear y habilitar los grupos de muteo, escenas rápidas y acceder a la librería de escenas.

**Grupos de muteo.** Un grupo de muteo le permite activar y desactivar el muteo para múltiples canales y buses presionando un solo botón. Con los ocho grupos de muteo en UC Surface, usted podría, por ejemplo, asignar los micrófonos de la batería al Grupo de Muteo 1, los instrumentistas al Grupo de Muteo 2, los coros al Grupo de Muteo 3, todos los buses auxiliares al Grupo de Muteo 4, los cuatro buses FX al Grupo de Muteo 5 y cada canal de la consola al Grupo de Muteo 6 y así sucesivamente. De esta forma, usted puede mutear rápidamente varios canales al mismo tiempo.



UC Surface proporciona los siguientes controles de Grupos de muteo:

- **Todo On.** Mutea todos los canales y buses. El grupo Todos On es un grupo de muteo configurado previamente que incluye todos los canales y buses con un botón Mute.
- **Todo Off.** Limpia todos los muteos. Cuando se presiona el botón Todos Off, se quitará el muteo a cualquier canal o bus que haya sido muteado.
- **Grupos de muteo 1-8.** Habilita/Deshabilita grupos de muteo asignados. Cuando cualquier botón de los Grupos de muteo es presionado, activará/desactivará el muteo para el grupo asignado de canales o buses.
- **Guardar.** Para crear un grupo de muteo, haga clic o toque el botón "Guardar". Todos los botones de los Grupos de muteo parpadearán. Haga clic en el grupo de muteo en el cual usted desea guardar los ajustes actuales de muteo.

**Consejo de usuario avanzado:** Tanto los grupos de muteo como Todos On solamente añaden muteos a su mezcla y quitan aquellos mismos que agregaron. Los grupos de muteo no limpiarán aquellos muteos que estaban activos antes de que el grupo fuera activado. (Es decir, si un muteo es activado cuando su grupo de muteo o Todos On están habilitados, este será activado realmente cuando usted deshabilite el grupo de muteo o la función Todos On.) La excepción a esta regla es el botón Todo Off. Este botón limpiará cualquier muteo que esté actualmente habilitado y desactivará cualquier grupo de muteo que es activo, incluyendo Todos On.

## Escenas rápidas

Los botones de escenas rápidas en el Fat Channel le permiten a usted crear una escena sin almacenarla en la memoria permanente y darle un nombre. Esto es especialmente útil cuando mezcla varias banda que posiblemente no vuelva a mezclar otra vez.



UC Surface proporciona los siguientes controles de Escenas rápidas:

- **Guardar.** Para crear una Escena rápida, haga clic o toque el botón “Guardar”. Todos los botones de las escenas rápidas parpadearán. Haga clic en el botón de escena rápida en el cual usted desea guardar los ajustes actuales de la consola.
- **Deshacer.** Regresa su consola al último estado de mezcla rellamado.
- **Escenas rápidas 1-8.** Carga la escena rápida almacenada. Esto anulará todos los ajustes actuales de la consola basados en los filtros de escena (ver siguiente parte para obtener más información sobre los filtros de escena).

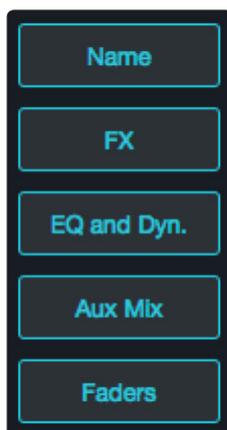
## Librería de escenas

UC Surface le permite crear y guardar una librería de escenas. Una escena es como una instantánea de su mezcla. Esto almacena cada parámetro Fat Channel para cada entrada analógica, como así también cada posición de fader, las mezclas auxiliares y mezclas de efectos, muteos de canales y solos, etc.

Haga clic o toque el botón de Librería de escenas para abrir la misma.

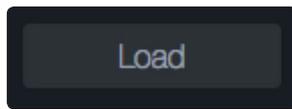


## Filtros de escenas



Escenas de mezclas de UC Surface guarda todos los ajustes para su interfaz de la serie Studio 192. Usted puede elegir cargar la escena completa o filtrar varias partes de ella.

- **Nombre.** Todos los nombres de canales y tipos de canales
- **FX.** Todos los parámetros para los efectos internos asignados a FXA y FXB
- **Asignaciones.** Todos los enrutamientos de canal y bus incluyendo:
  - Enrutamientos de canal y bus al bus principal y subgrupos
  - Vinculación estéreo para todos los canales y buses
  - Estados de canal y bus Solo
  - Asignaciones Talkback y Encendido/Apagado de talkback
- **EQ y Dyn.** Todo el procesamiento dinámico Fat Channel, parámetros de filtro, posiciones de paneo para cada canal y bus
- **Aux Mix.** Todos los parámetros de mezclas auxiliares, incluyendo:
  - Envíos de canales a las mezclas auxiliares
  - Envíos de canales a FXA y FXB
  - Posición Pre1/Pre2/Post para cada auxiliar y bus FX
- **Faders.** Todas las posiciones de fader
- **Preamplificadores.** Todos los ajustes de preamplificador



**Cargar.** Haga clic en este botón para cargar la escena actualmente seleccionada.



**Agregar escena (+).** Haga clic en este botón para crear una nueva escena a partir de los ajustes actuales de la consola.

#### Predeterminada Studio 192 y Studio 192 (Default)



Esta escena retorna cada parámetro a su valor predeterminado.

### 4.7 Página de ajustes

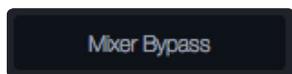


La página de ajustes le permite configurar su interfaz de la serie Studio 192. Para abrir la página de ajustes de configuración, haga clic en el botón de ajustes (Engranaje) en la esquina superior derecha.

#### 4.7.1 Pestaña de ajustes del dispositivo: Ajustes de sistema

El área de ajustes del sistema le permite personalizar los siguientes parámetros en UC Surface:

**Bypass de consola (Mixer Bypass).** Hace el bypass del enrutamiento y de la consola de UC Surface.



Haga clic en este botón para desactivar todas las funciones de la consola de UC Surface. Mientras el Bypass de consola (Mixer Bypass) está activo, su interfaz de la serie Studio 192 funcionará como un simple dispositivo E/S para su DAW.

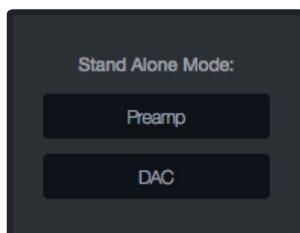
Cuando la consola está en bypass, usted debe enrutar el audio a la salida deseada usando su stream de reproducción dedicado para la reproducción del sistema (si lo desea) y reproducción DAW.

**Peak Hold:** Desactiva medición Peak Hold (retención de picos).



De forma predeterminada, la medición Peak Hold (retención de picos) está activa. Para cambiar a medición de picos (peak), haga clic en el botón Off.

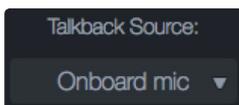
**Modo Standalone (Studio 192 solamente).** Establece la funcionalidad cuando no está conectada a una computadora.



Cuando no está conectada a una computadora, su Studio 192 funcionará como conversor standalone A/D. Usted puede configurar las salidas 1-8 para funcionar como salidas directas o como salidas DAC, dependiendo de sus necesidades. De forma predeterminada, estas salidas están en modo de conversión D/A y recibirán sus señales fuente desde sus correspondientes canales ADAT/dual SMUX. Usted puede configurar las salidas analógicas para recibir su señal fuente desde sus entradas analógicas correspondientes por medio de la selección del modo Preamp desde el menú de modo de Salidas analógicas.

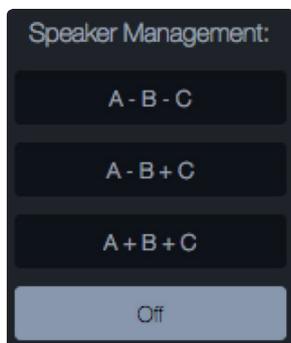
**Consejo de usuario avanzado:** Una vez que usted ha configurado la funcionalidad Standalone de su Studio 192, esta permanecerá en esa configuración sin estar conectada a su computadora, incluso después de apagarla y volver a encenderla. Es importante destacar que los ajustes del modo Standalone no afectan el funcionamiento normal mientras se encuentra conectada a una computadora.

**Nota:** Las salidas de auriculares 1 y 2, principales y S/PDIF están desactivadas en el modo Standalone.



**Fuente Talkback.** Establece la fuente de audio para el micrófono talkback.

La fuente predeterminada para la Studio 192 es el micrófono onboard; para la Studio 192 Mobile, esto está establecido como ninguno (None). Para cualquiera de los dispositivos, usted puede seleccionar cualquier preamplificador como fuente talkback.



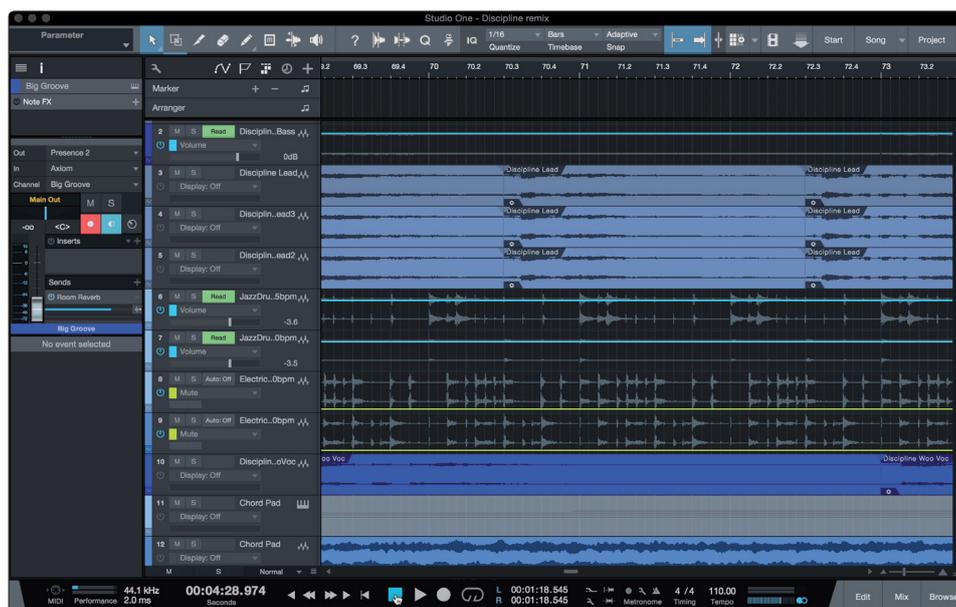
**Gestión de altavoces.** Establece la funcionalidad gestión de altavoces.

De forma predeterminada, la gestión de altavoces está desactivada, y cada par de salidas en su interfaz de la serie Studio 192 posee su propia mezcla en UC Surface. Cuando la gestión de altavoces está activada, las salidas principales Main L/R (A), salidas analógicas Output 1/2 (B), y las salidas analógicas Output 3/4 (C) pueden ser utilizadas para la conmutación de altavoces y el control de nivel principal puede utilizarse para controlar las salidas A, B, y C.

- **A – B – C.** Cada par de salidas es mutuamente exclusivo. Utilice esta configuración cuando conmuta entre tres pares de monitores de estudio full range.
- **A – B + C.** Salidas A y B son mutuamente exclusivas y la Salida C puede ser agregada a cualquiera de las dos. Utilice esta configuración cuando conmuta entre dos pares de monitores de estudio full range con un subwoofer.
- **A + B + C.** Salidas A, B, y C pueden estar todas activas al mismo tiempo.

*Nota: Al salir del modo de gestión de altavoces, las mezclas 1/2 y 3/4 se silenciarán automáticamente.*

## 5 Studio One Artist Inicio rápido



Todos los productos de PreSonus para grabación profesional vienen con el software de grabación y producción Studio One Artist. Si usted está a punto de grabar su primer álbum o el número cincuenta, Studio One Artist le proporcionará todas las herramientas necesarias para capturar y mezclar una gran actuación. Las interfaces de audio PreSonus también poseen acceso a funciones avanzadas de la exclusiva característica Z-mix de Studio One.

**Nota:** Las características avanzadas de Studio One para Studio 192 y Studio 192 Mobile sólo están disponibles en Studio One versión 3.1 y posteriores.

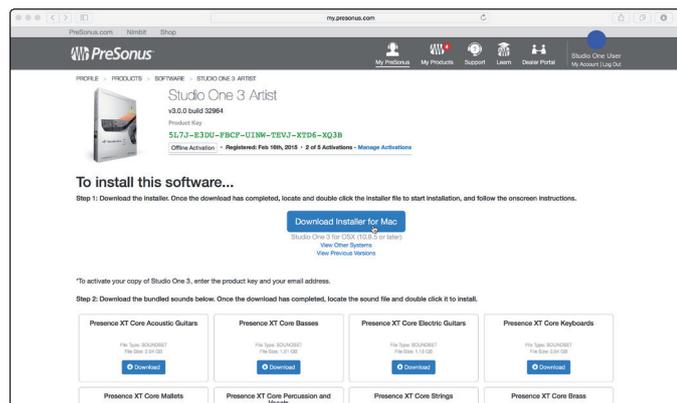
**Consejo de usuario avanzado:** Usted, como un valioso cliente de PreSonus, aplica para un descuento en la actualización a Studio One Professional. Para obtener más detalles sobre el programa de actualización de Studio One para clientes de PreSonus, por favor visite <http://studioone.presetonus.com/>.

### 5.1 Instalación y autorización

Una vez que haya instalado los drivers de Studio 192, y una vez conectada la interfaz a su computadora, puede utilizar el software de producción musical Studio One Artist de PreSonus para comenzar a grabar, mezclar y producir su música. Para instalar Studio One Artist, inicie sesión en su cuenta My PreSonus y registre su interfaz. Su clave de producto para Studio One Artist será registrada automáticamente en su cuenta My PreSonus con su registro del hardware.

#### Descargando y ejecutando el instalador de Studio One.

Para instalar Studio One Artist, descargue el instalador, desde su cuenta My PreSonus, a la computadora en donde utilizará el software.



- **Usuarios de Windows:** Inicie el instalador de Studio One Artist y siga las instrucciones en pantalla.
- **Usuarios de Mac:** Arrastre la aplicación Studio One Artist dentro de la carpeta de aplicaciones en su disco duro.

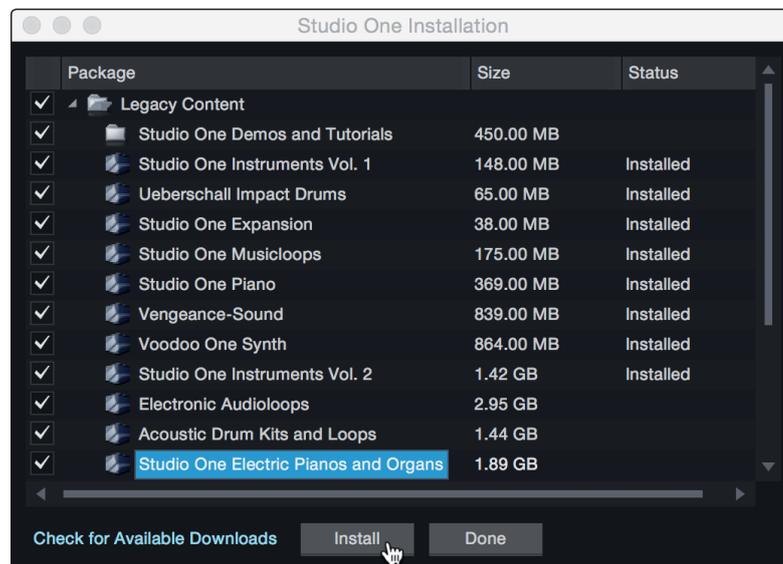
### Autorizando Studio One

Cuando Studio One es iniciado por primera vez en su computadora, el mismo se comunicará con su cuenta My PreSonus y verificará su registro. Para asegurarse un proceso de autorización sin ningún tipo de fisura, descargue su instalador en la computadora en la cual utilizará el software y asegúrese también que su computadora esté conectada a Internet cuando inicie la aplicación por primera vez.

### Instalando el paquete de contenido para Studio One Artist.

Studio One Artist viene con una serie de demos y tutoriales, instrumentos, loops y muestras. El paquete Studio One Artist incluye todo lo que usted necesita para comenzar a producir música.

La primera vez que inicie Studio One Artist, será invitado a instalar su contenido relacionado. Seleccione el contenido que desea agregar y haga clic en "Instalar." El contenido comenzará a descargarse e instalarse automáticamente e instalarse desde su cuenta de usuario My PreSonus.



**Consejo de usuario avanzado:** Se le puede solicitar que introduzca la información de su cuenta de usuario My PreSonus. Al hacer clic en "Recordar credenciales" le permitirá a usted tener acceso inmediato a cualquier contenido que compre en la tienda PreSonus.

## 5.2 Configurando Studio One

Studio One Artist fue diseñado para trabajar con interfaces PreSonus y proporciona interoperabilidad única y configuración simplificada. Cuando Studio One Artist se inicia, de forma predeterminada será llevado a la página de inicio.

En esta página, usted encontrará la gestión de documentos y los controles de configuración de dispositivos, así como un perfil de artista personalizable, un servicio de noticias, enlaces a demos y tutoriales de PreSonus. Si usted tiene una conexión a Internet en su computadora, estos vínculos se actualizarán según se disponga de nuevos tutoriales en el sitio Web de PreSonus.

La información completa sobre todos los aspectos de Studio One Artist está disponible en el Manual de referencia PDF localizado en Studio One Artist. La información en este tutorial sólo cubre los aspectos básicos de Studio One Artist y su objetivo es conseguir que usted logre la configuración y la grabación tan rápido como sea posible.

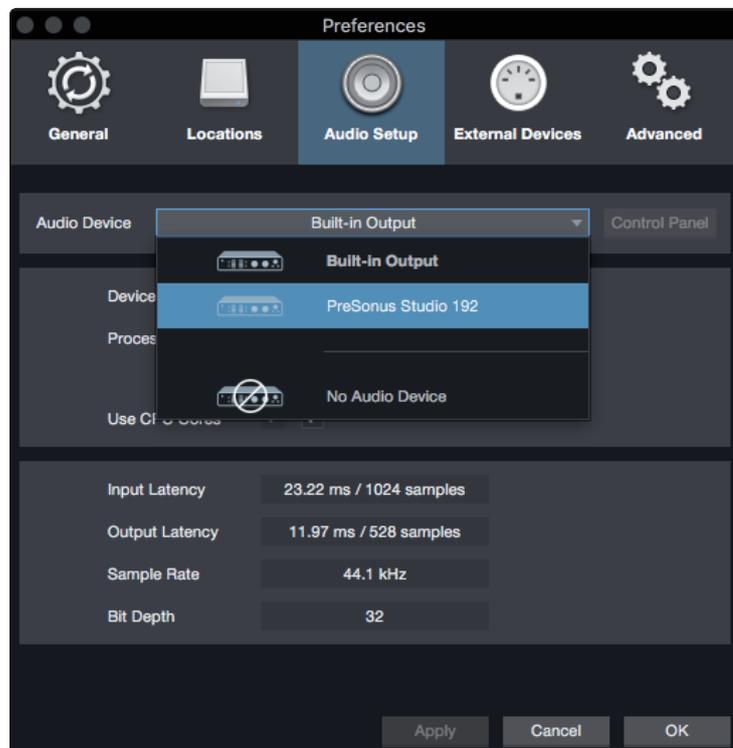
### 5.2.1 Configurando dispositivos de audio

1. En el medio de la página de inicio, podrá ver el área “Configuración”. Studio One Artist explora automáticamente todos los drivers disponibles de su sistema y selecciona uno. De forma predeterminada, se designará un driver PreSonus si está disponible.



**Consejo de usuario avanzado:** Si su dispositivo tiene funcionalidad de monitorización con cero latencia desde Studio One, usted verá el icono Z-mix. Si usted no ve este ícono, asegúrese que ha iniciado Universal Control o Universal Control-AI. Las interfaces de audio PreSonus requieren que su control de mezcla DSP se ejecute en segundo plano para la funcionalidad Z-mix.

2. Si usted no ve su dispositivo en la página de inicio cuando inicia Studio One, haga clic en “Configuración de audio” en el área Configuración para abrir la ventana de opciones de audio.



En la ventana Opciones, haga clic en la pestaña de Configuración de audio y seleccione el driver de su dispositivo en la lista desplegable.

## 5.2.2 Configurando dispositivos MIDI

Desde la ventana de dispositivos externos en Studio One Artist, usted puede configurar teclados controladores MIDI, módulos de sonido y superficies de control. Esta sección lo guiará a través de la configuración de su teclado controlador MIDI y módulos de sonido. Por favor consulte el Manual de referencia localizado dentro de Studio One para obtener instrucciones completas de configuración para otros dispositivos MIDI.

Si usted está utilizando una interfaz MIDI o teclado controlador MIDI USB, debe instalar los drivers necesarios para estos dispositivos antes de comenzar con esta sección. Por favor consulte la documentación que viene con su hardware MIDI para obtener instrucciones completas de instalación.

*Si no posee ningún dispositivo MIDI, por favor pase a la Sección 5.4.*

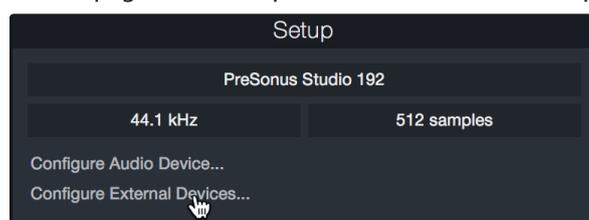
### Configurando un controlador de teclado MIDI externo desde la Página de inicio.

Un teclado controlador MIDI es un dispositivo de hardware que se utiliza generalmente para la reproducción y el control de otros dispositivos MIDI, instrumentos virtuales y parámetros del software. En Studio One Artist, estos dispositivos son referenciados como teclados y deben ser configurados antes de estar disponibles para su uso. En algunos casos, su teclado controlador MIDI es utilizado también como un generador de tono. Studio One Artist ve las funciones de controlador y generación de tono como dos dispositivos diferentes, un teclado controlador MIDI y un módulo de sonido. Los controles MIDI (teclado, perillas, faders, etc.) se configurarán como un teclado. Los módulos de sonido se configurarán como un instrumento.

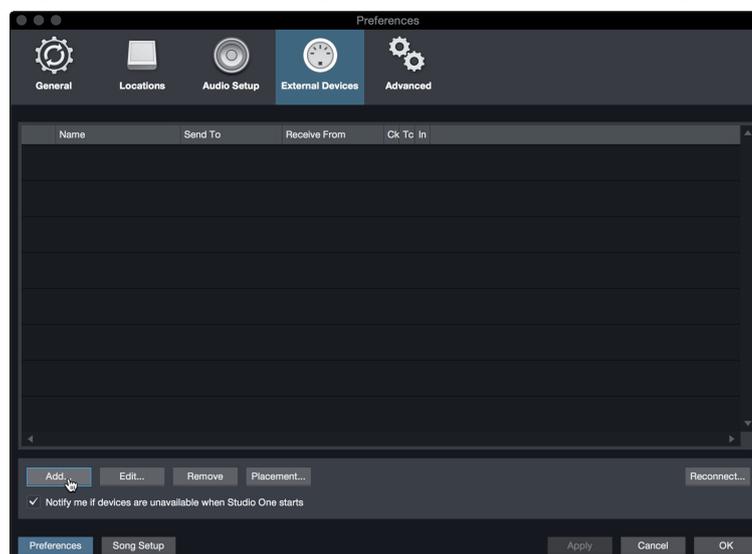
Usted puede configurar sus dispositivos MIDI externos desde el área de configuración en la página de inicio. Antes de configurar una nueva Canción para grabar, tómese un momento para configurar los dispositivos externos.

Asegúrese que ha conectado la salida MIDI Out de su controlador MIDI a la entrada MIDI In de su interfaz de audio PreSonus (si está disponible) o de otra interfaz MIDI. Si esta utilizando un controlador MIDI USB, conéctelo a su computadora y enciéndalo.

1. Haga clic en el vínculo Configurar dispositivos externos en el área Configuración de la página de inicio para iniciar la ventana de Dispositivos externos.



Haga clic en el botón Add (Agregar). Esto iniciará la ventana Agregar dispositivo.



- En el menú de la izquierda, seleccione el controlador MIDI de la lista de fabricantes y modelos. Si no ve su controlador MIDI en la lista, seleccione Nuevo teclado. En este punto usted puede personalizar el nombre de su teclado ingresando los nombres del fabricante y del dispositivo.



- Usted debe especificar cuáles de los canales MIDI será utilizado para comunicarse con este teclado. Para la mayoría de los propósitos, usted debe seleccionar todos los canales MIDI. Si no está seguro de que canales MIDI elegir, seleccione los 16.
- Studio One le permite filtrar funciones de control específicas. Si usted quisiera que Studio One ignore el Aftertouch, Pitch Bend, Cambio de programa, o todos los mensajes CC, habilite el filtrado para cualquiera o todos estos mensajes.
- En el menú desplegable Recibir desde, seleccione la entrada de la interfaz MIDI desde la cual Studio One Artist recibirá datos MIDI (es decir, el puerto MIDI en el cual su teclado está conectado).

**Consejo de usuario avanzado:** En el menú desplegable Enviar a, seleccione la salida de la interfaz MIDI desde la cual Studio One Artist enviará datos MIDI a su teclado. Si su teclado controlador no necesita recibir datos MIDI desde Studio One, usted puede dejar esta casilla sin seleccionar.

- Si este es el único teclado que usted utilizará para controlar sus sintetizadores externos e instrumentos virtuales, debe marcar la casilla de verificación al lado de Entrada de instrumento por defecto. Esto asignará automáticamente su teclado para controlar todos los dispositivos MIDI en Studio One Artist.
- Haga clic en el botón Aceptar.

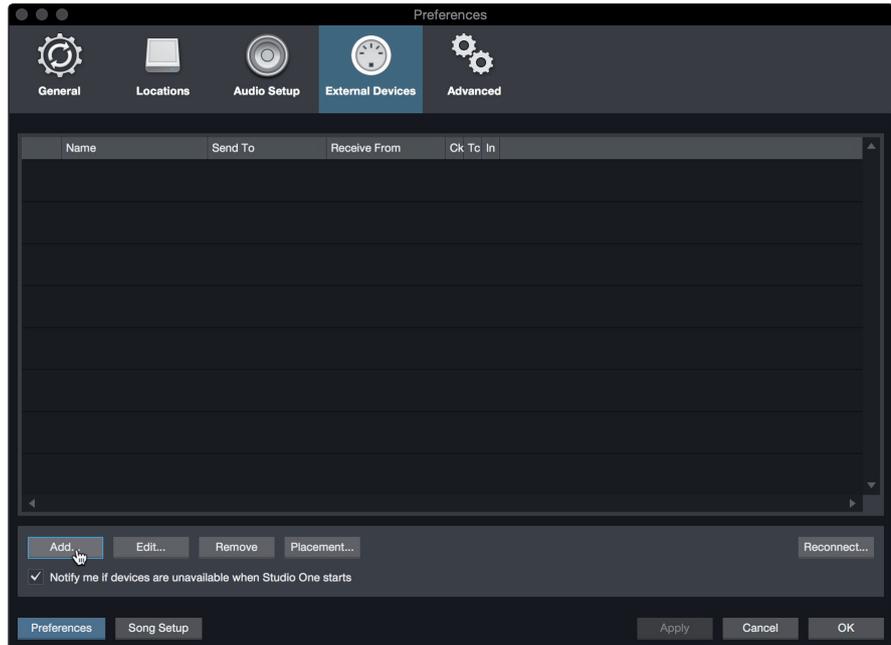
Si usted tiene un módulo de sonido que quisiera conectar, deje la ventana Dispositivos externos abierta y prosiga a la siguiente parte de esta sección. Si no posee uno, puede cerrar la ventana y pasar a la siguiente sección.

### Configurando un módulo de sonido MIDI externo desde la Página de inicio.

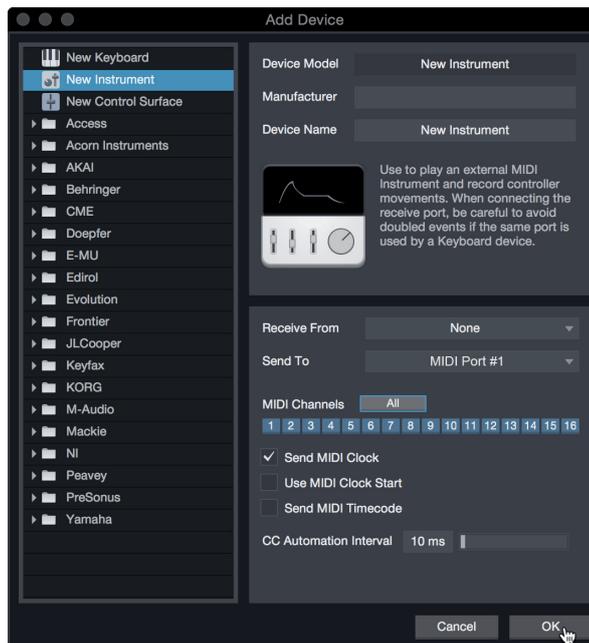
Los controladores de instrumentos MIDI (teclados, guitarras MIDI, etc.) envían información musical en forma de datos MIDI a módulos de tono e instrumentos virtuales, los cuales responden generando sonido tal como se les solicita. Los módulos de tono pueden ser dispositivos de sonido standalone o pueden estar integrados a un instrumento MIDI, tal como un teclado sintetizador. Studio One Artist hace referencia a todos los generadores de tono como Instrumentos. Una vez que ha configurado su teclado controlador MIDI, tómese un momento para configurar su módulo de sonido.

Asegúrese que ha conectado la entrada MIDI In de su módulo de sonido externo a la salida MIDI Out de su interfaz MIDI.

1. En la ventana Dispositivos externos, haga clic en el botón Agregar.



2. Seleccione su dispositivo en el menú de la izquierda. Si su dispositivo no se encuentra en la lista, seleccione Nuevo instrumento. En este punto usted puede personalizar el nombre de su teclado ingresando los nombres del fabricante y del dispositivo.



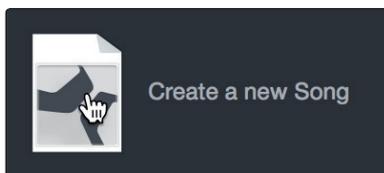
3. Especifique cual de los canales MIDI será utilizado para comunicarse con este módulo de sonido. Para la mayoría de los propósitos, usted debe seleccionar todos los canales MIDI. Si no está seguro de que canales MIDI seleccionar, le sugerimos que seleccione los 16.
4. En el menú Enviar a, seleccione la salida de la interfaz MIDI desde la cual Studio One Artist enviará datos MIDI a su módulo de sonido. Haga clic en Aceptar para cerrar la ventana de dispositivos externos. Ahora está todo listo para comenzar a grabar en Studio One Artist.

El resto de esta Guía de inicio rápido abordará como configurar una Canción y tratará algunas sugerencias sobre la dinámica de trabajo en general para la navegación dentro del entorno de Studio One Artist.

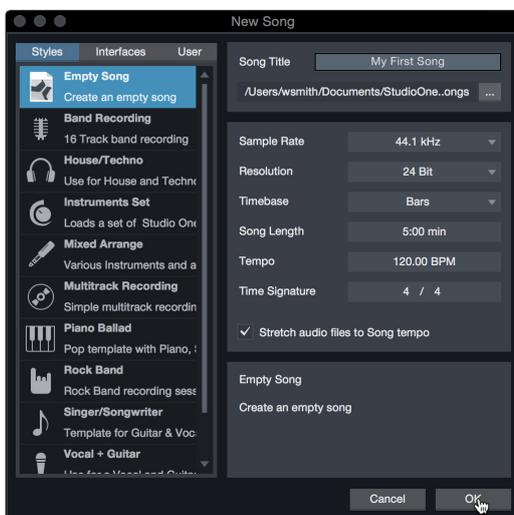
### 5.3 Creando una Nueva canción

Ahora que ha configurado sus dispositivos de audio y MIDI, vamos a crear una nueva Canción. Comenzaremos por configurar su E/S de audio predeterminada.

1. Desde la página de inicio, seleccione “Crear una nueva canción”.



2. En la ventana de Nueva canción, nombre su Canción y escoja el directorio en el cual desea guardarla. En la pestaña Interfaces, puede seleccionar las plantillas personalizadas para Studio 192 y Studio 192 Mobile que establecerán todas las configuraciones y ajustes E/S para usted. El resto de la sección describirá la creación de una canción a partir de una sesión vacía.

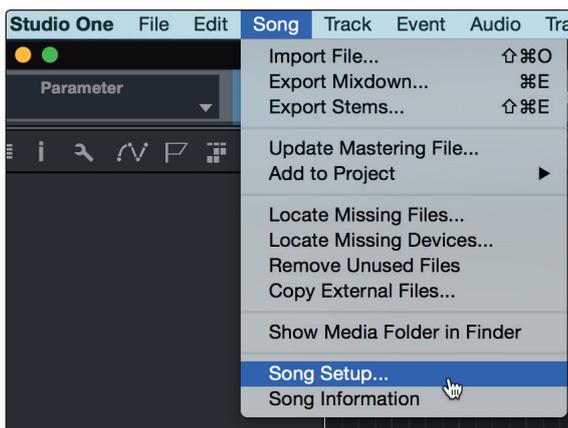


3. Seleccione “Canción vacía” en la lista de plantillas. En este punto, usted debe dar su canción un nombre y seleccionar la frecuencia de muestreo y tasa de bits preferida para la grabación y la reproducción. También puede determinar la longitud de su canción y el tipo de formato de tiempo que desea utilizar (Barras, Segundos, Muestras, o Cuadros). Haga clic en el botón OK cuando haya finalizado.

**Consejo de usuario avanzado:** Si planea importar loops dentro de su Canción, asegúrese que la opción Ajustar archivos de audio al tempo de la canción esté seleccionada. Esto importará loops automáticamente a la tasa BPM correcta.

#### 5.3.1 Configurando sus E/S

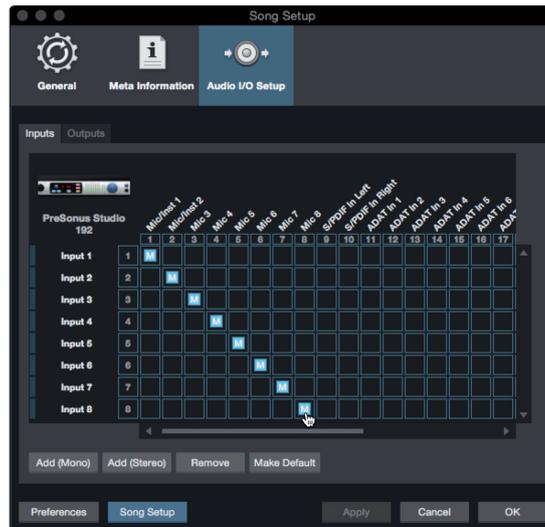
1. Haga clic en Canción | Configuración de canción para configurar la frecuencia de muestreo, resolución y configurar su E/S de audio.



- Haga clic en "Configuración de E/S de audio".

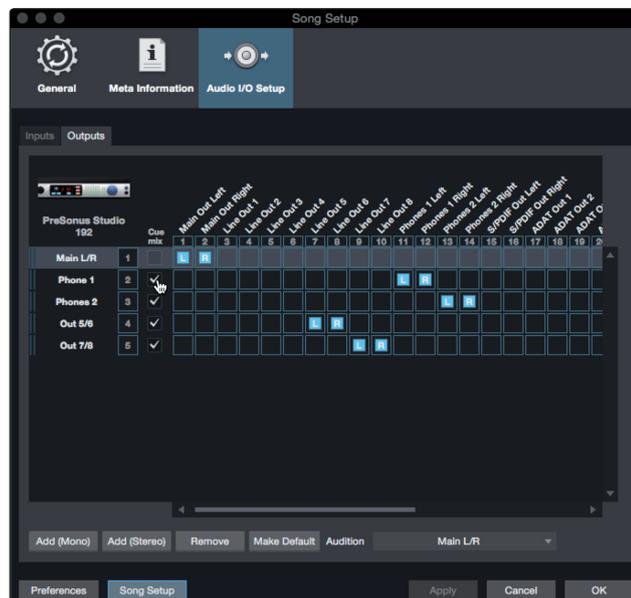


- Desde la ventana Entradas, puede activar cualquiera o todas las entradas de la interfaz de audio PreSonus Studio 192 que le gustaría tener a su disposición. Recomendamos que cree una entrada mono para cada una de las entradas en su interfaz. Si planea grabar en estéreo, debe crear también algunas entradas estéreo. Usted puede darle a cada entrada un nombre personalizado simplemente haciendo clic sobre el nombre predeterminado. Presione la tecla TAB para editar el siguiente nombre.



**Nota:** Las entradas de Studio 192 que comparten buses mono y estéreo siempre vincularán los controles Fat Channel como estéreo. Debido a esto, se recomienda tener entradas mono y estéreo dedicadas.

- Haga clic en la pestaña Salidas para habilitar cualquiera o todas las salidas de su interfaz de audio Studio 192. En la esquina inferior derecha, podrá ver el menú de selección Audición. Este menú le permite elegir la salida en la que oír los archivos de audio antes de importarlos a Studio One Artist. En general, querrá que sea por el bus principal de salida. Usted puede darle a cada salida un nombre personalizado simplemente haciendo clic sobre el nombre predeterminado. Presione la tecla TAB para editar el siguiente nombre.



*Consejo de usuario avanzado:* Si usted desea que esta configuración E/S sea la misma cada vez que inicie Studio One Artist, haga clic en "Hacer por defecto".

### Configurando Z-Mix.

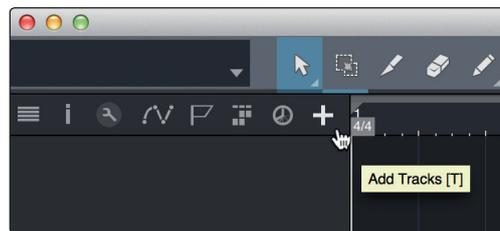
Su interfaz PreSonus de la serie Studio 192 proporciona monitorización cero latencia a través de Studio One. Para habilitar la monitorización cero latencia, usted debe habilitar que las salidas para las mezclas sean salidas Cue Mix.

Desde la pestaña Salidas, haga clic en la casilla de verificación Cue Mix al lado de la salida que desea utilizar para enviar una mezcla de monitorización cero latencia.

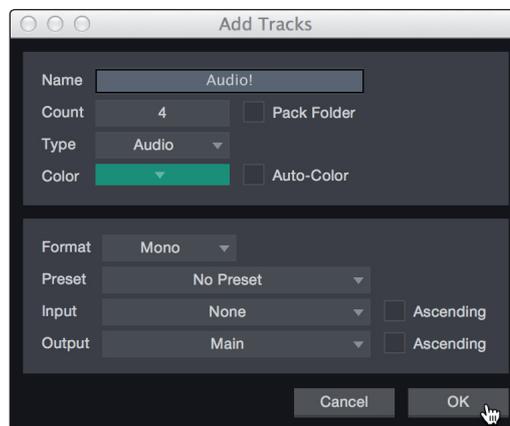
Para más información sobre Z-Mix, *vea la sección 5.4.*

## 5.3.2 Creando pistas de audio y MIDI

1. En la esquina superior izquierda de la ventana de arreglos, verá muchos botones. El botón más alejado a la derecha es el botón Agregar pistas. Haga clic en este botón para traer la ventana Agregar pistas.

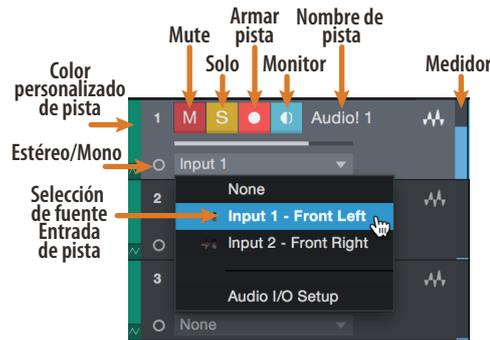


2. En la ventana Agregar pistas, usted puede personalizar el nombre y color de pista, agregar un preset para el rack de efectos, y configurar la fuente física para la entrada y salida de cada una de sus pistas de audio. Lo más importante, usted puede seleccionar la cantidad y tipo de pistas que desea crear.



- **Audio.** Utilice este tipo de pista para grabar y reproducir archivos de audio.
- **Instrumento.** Utilice esta pista para grabar y reproducir datos MIDI y controlar dispositivos MIDI externos o plugins de instrumentos virtuales.
- **Automatización.** Este tipo de pista le permite crear controles de parámetros automatizados para su sesión.
- **Carpeta.** Esta pista le ayuda a gestionar la sesión, como así también a editar rápidamente varias pistas a la vez.

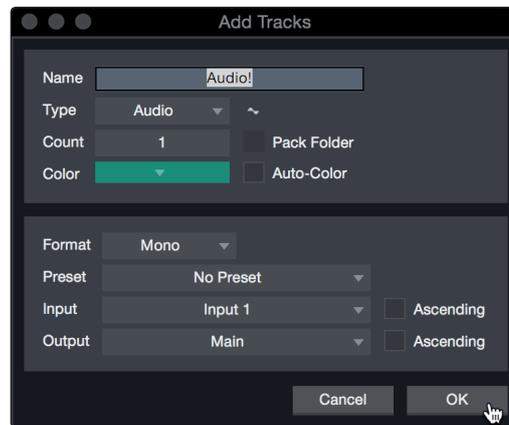
*Consejo de usuario avanzado:* Si desea agregar una pista para cada una de las entradas disponibles, simplemente elija Pista | Agregar pistas para todas las entradas.



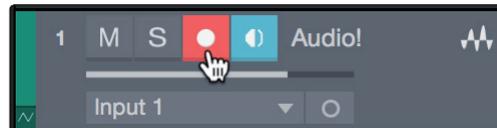
**Nota:** Las pistas MIDI son casi idénticas a las pistas de audio. La lista de fuentes de entrada para pistas MIDI muestra los dispositivos MIDI externos disponibles como así también cualquier instrumento virtual que haya sido agregado a la Canción.

### 5.3.3 Grabando una pista de audio

1. Para comenzar a grabar, cree una pista de audio desde la ventana Agregar pistas, establezca la entrada como Input 1 en su interfaz de la serie Studio 192 y conecte un micrófono a la misma.



2. Seleccione Habilitar grabación en la pista. Suba el nivel de la Entrada 1 de su interfaz de audio mientras habla/canta en el micrófono. Usted debe observar el medidor de entrada en Studio One Artist reaccionar con la entrada de la señal. Ajuste la ganancia tal que el nivel de entrada esté cercano a su máximo sin clipping (distorsión).



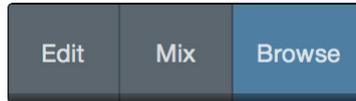
Ahora está todo listo para comenzar a grabar. Para obtener instrucciones detalladas, por favor consulte el manual de referencia de Studio One, que se encuentra en Ayuda | Manual de referencia de Studio One.

### 5.3.4 Agregando instrumentos virtuales y efectos

Usted puede agregar plugins e instrumentos a su canción arrastrando y soltando los mismos desde el navegador. También puede arrastrar un efecto o grupo de efectos desde un canal a otro, simplemente arrastre cadenas de efectos personalizados e instantáneamente cargue su instrumento virtual favorito sin tener que desplazarse por ningún menú.

#### Abriendo el navegador

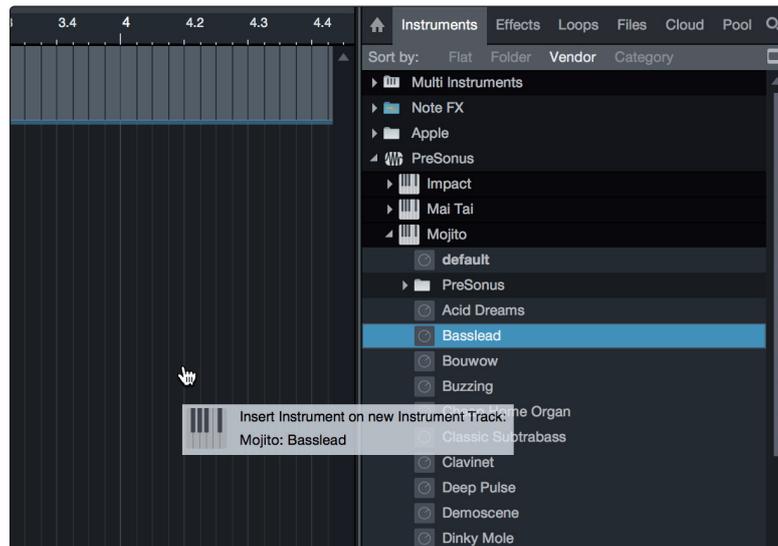
En la esquina inferior derecha de la ventana de arreglos hay tres botones.



- El botón Editar (Edit) abre y cierra la ventana de editores MIDI y de audio.
- El botón Mezcla (Mix) abre y cierra la ventana de la consola.
- El botón Explorar (Browse) abre la ventana del explorador, la cual muestra todos los instrumentos virtuales disponibles, plugins de efectos, archivos de audio, y archivos MIDI, como así también el pool de archivos de audio cargados en la sesión actual.

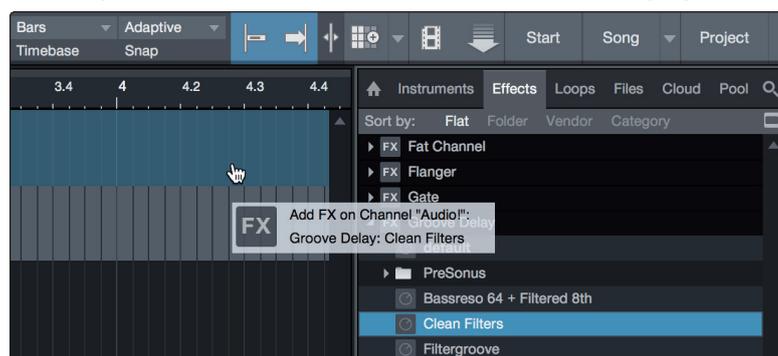
#### Arrastre y suelte instrumentos virtuales

Para agregar un instrumento virtual a su sesión abra el navegador y haga clic sobre el botón Instrumento. Seleccione el instrumento o uno de sus parches desde el navegador y arrástrelo dentro de la vista de arreglos. Studio One Artist creará automáticamente una nueva pista y cargará el instrumento como entrada.



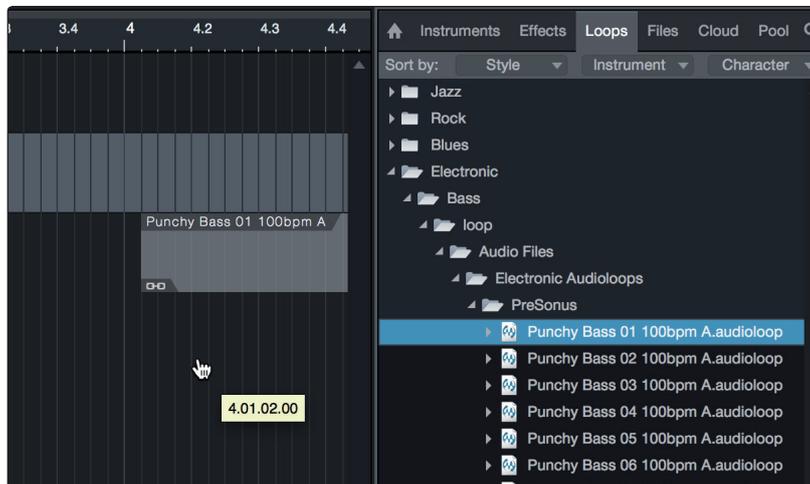
#### Arrastre y suelte efectos

Para agregar un plugin de efectos a una pista, haga clic en el botón Efectos y selecciónelo, o seleccione uno de sus presets de efectos en el navegador. Arrastre y suelte la selección sobre la pista a la cual desea agregarlo.



### Arrastre y suelte audio y archivos MIDI

Los archivos de audio y los archivos MIDI pueden también ser ubicados, oídos e importados rápidamente en su canción arrastrándolos desde el navegador de archivos a la vista de arreglos. Si usted arrastra el archivo a un espacio vacío, se creará una nueva pista conteniendo el archivo, que estará ubicada en la posición de la pantalla en la que fue soltada. Si usted arrastra el archivo a una pista existente, el archivo será ubicado como una parte nueva de la pista.



### 5.4 Mezcla de monitorización con Z-Mix

Usted puede configurar mezclas de monitorización cero latencia con su interfaz de la serie Studio 192 usando la extraordinaria característica Z-Miz de Studio One. Esta característica asume el mando del software de control de mezclas de monitorización para su interfaz de la serie Studio 192 y proporciona control de nivel y paneo desde dentro de Studio One. Simplemente designe un par o pares de salidas como una mezcla cue, y encontrará los controles Z-Mix en la consola de su Studio One.

Como se mencionó anteriormente, UC Surface debe estar funcionando en segundo plano para que las funciones Z-Mix estén disponibles para su interfaz de la serie Studio 192.

Usted puede crear una mezcla cue y enviarla a cualquier salida de su interfaz de la serie Studio 192 (Principal, propósito general, ADAT, o S/PDIF). Usted simplemente necesita crear un bus de salida y habilitar Cue Mix.



**Consejo de usuario avanzado:** Es posible designar la salida principal como mezcla Cue. Esto es de mucha ayuda si se graba a si mismo a menudo y requiere acceso rápido a monitorización cero latencia para entradas en vivo. Cuando la salida principal es designada como Z-Mix, aparecerá un botón Cero Latencia sobre los canales de audio, con una entrada de audio asignada en la Consola, debajo de los botones Mute, Solo, Grabar y Monitoreo.

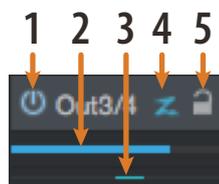
### 5.4.1 Funciones Z-Mix

Una vez que ha creado una salida de mezcla cue, notará un objeto de envío especial en los canales de la consola. Este objeto de envío es llamado objeto Z-Mix.

En la vista pequeña de la Consola, los objetos Z-Mix aparecen en la columna del extremo izquierdo del canal extendido.



En la vista grande de la Consola, los objetos Z-Mix aparecen debajo del rack de dispositivos de envío en cada canal.



1. **Botón de activación.** Para eliminar por completo cualquier canal de una mezcla Z-Mix, sólo tiene que desactivar el objeto Z-Mix para ese canal. En la mayoría de las instancias, usted dejará esto habilitado.
2. **Fader horizontal de nivel** Este es el control de volumen Z-Mix del canal. De forma predeterminada este nivel será idéntico al nivel establecido en el fader de canal. Una vez que usted mueve el fader de nivel Z-Mix, el volumen de ese canal en la mezcla Z-Mix será independiente de la mezcla principal o cualquier otra mezcla cue en la sesión.

3. **Control Pan (Paneo).** Esto ajusta la posición de paneo para el canal en las salidas Z-Mix. Al igual que el volumen, el paneo es idéntico al de la mezcla principal de forma predeterminada.
4. **Switch de monitorización cero latencia** Habilita la monitorización cero latencia para las entradas de su interfaz de audio PreSonus. Las Z-mix se utilizan normalmente en una situación de grabación en la cual una o más entradas en vivo deben ser monitorizadas. Las interfaces de la serie Studio 192 posee una consola de hardware interna que proporciona monitorización cero latencia en cada entrada analógica. El switch cero latencia debe estar activo para utilizar el procesamiento Fat Channel onboard para su interfaz de la serie Studio 192.
5. **Botón de bloqueo a canal.** De forma predeterminada, el Botón de bloqueo a canal está activado, y los valores de nivel y paneo están bloqueados a los controles de nivel de canal y paneo para la mezcla principal. Esto significa que cada mezcla Z-mix será idéntica a la mezcla principal en la consola. Al cambiar el nivel o paneo en la mezcla principal cambiará el nivel o paneo en la mezcla Z-Mix. Sin embargo, el cambio de nivel o paneo en el objeto Z-Mix desbloqueará ambas configuraciones, permitiendo control independiente de nivel y paneo para cada canal en cada Z-Mix. En consecuencia, el nivel y paneo para los canales en una Z-Mix pueden ser completamente diferentes al nivel y paneo relacionado en la mezcla principal. En cualquier momento, puede bloquear el nivel y paneo Z-Mix y volver a la configuración del canal haciendo clic en el botón de bloqueo a canal.

**Plugin Fat Channel (Serie Studio 192 solamente).** Controla el procesamiento Fat Channel en Studio 192 y en Studio One.

Studio One ofrece un exclusivo formato de plugin híbrido que permite ejecutar el plugin Fat Channel en el motor DSP onboard de su Studio 192 o en el procesador de su computadora. De esta forma mientras usted está grabando, el plugin está corriendo en el DSP de Studio 192. Mientras usted está reproduciendo, este está corriendo en su computadora. Este plugin es cargado automáticamente dentro de la consola tan pronto como usted selecciona una de las entradas analógicas en su Studio 192 como la fuente para la pista.



Haga clic en el botón Aplicar DSP a la señal de entrada en la esquina superior izquierda del plugin Fat Channel para grabar la configuración Fat Channel con su audio.



Para escuchar sus grabaciones a través del mismo procesamiento Fat Channel como el audio que está monitorizando, simplemente arrastre el plugin DSP Fat Channel al insert de canal para cargar una instancia del plugin Fat Channel nativo.



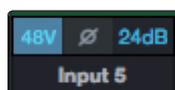
De forma predeterminada, el botón "Vincular a DSP" (Link to DSP en inglés) estará habilitado. Esto vincula los parámetros entre los plugins nativo y DSP Fat Channel. Al editar cualquiera de los dos cambiará ambos.



**Consejo de usuario avanzado:** Usted también puede arrastrar sus presets de plugin Fat Channel favoritos desde el navegador. Una vez insertado en su canal, al hacer clic en el botón "Vincular a DSP" copiará ese preset a su DSP Fat Channel. Este flujo de trabajo bidireccional le permite a usted copiar configuraciones desde su DSP Fat Channel a su insert DAW o viceversa.

**Controles de preamplificador (Studio 192 solamente).** Maneja los controles de preamplificador onboard en su interfaz de la serie Studio 192.

Tan pronto como establezca una entrada analógica de Studio 192 o Studio 192 Mobile como fuente de entrada para una pista en Studio One, encontrará controles de preamplificador justo en la consola de Studio One. Si una DigiMax DP88 está conectada a las entradas ADAT en su Studio 192, encontrará estos controles disponibles también para estas entradas. Para ajustar la ganancia del preamplificador de Studio One, simplemente haga clic en la lectura dB. Esto abrirá el control deslizable.



Usted puede elegir ocultar los controles de preamplificador para su interfaz de la serie Studio 192 desde el menú Opciones de consola. Simplemente desmarque la casilla de verificación al lado de "Mostrar controles de dispositivo de audio."



**Nota:** Debido a que el control de los preamplificadores para la DigiMax DP88 son bidireccionales, la entrada y la salida ADAT deben ser conectadas en orden para que Studio One muestre sus controles de preamplificadores.

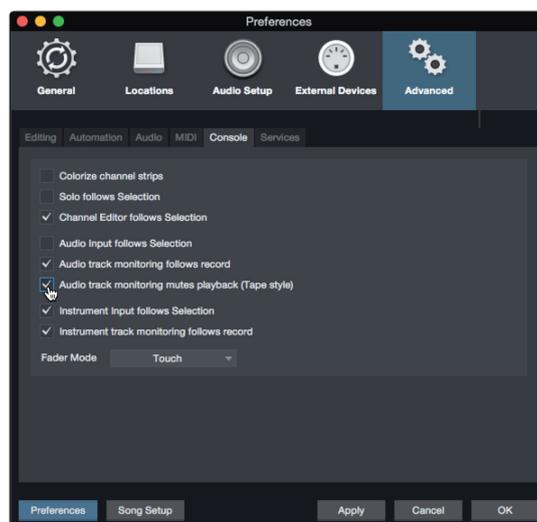
## 5.4.2 Punch In

La integración única entre el procesamiento de su interfaz de la serie Studio 192 y Studio One hace la grabación punch in más sencilla que nunca. Esta sección lo guiará a través de la configuración de un punch in de forma que no haya cambios sonoros entre el audio que está reproduciendo y el audio que está grabando.

1. Antes de comenzar, vaya a Studio One>Opciones y haga clic en la solapa Avanzado.



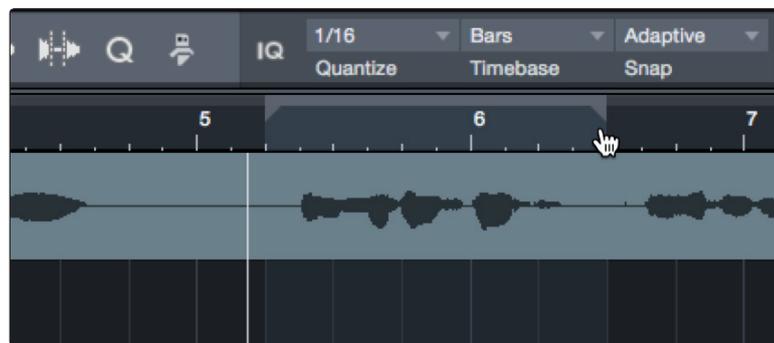
2. En la pestaña de preferencias de la consola, tilde la casilla de verificación al lado de "Monitorización de pista de audio mutea reproducción (Estilo cinta)". Esto le permitirá usar Z-Mix para monitorizar durante un punch in. Clic sobre Aplicar y luego clic sobre Aceptar.



3. Para ajustar el sonido que desea utilizar en el Fat Channel durante la monitorización, basta con arrastrar su plugin DSP hasta el insert en el mismo canal.



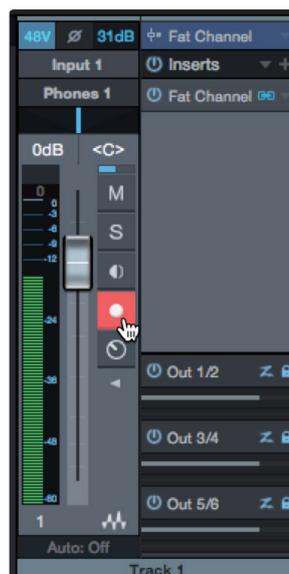
4. Después de grabar el audio, ajuste los puntos punch in y out en la línea de tiempo.



5. Habilite el botón Autopunch a la izquierda de la configuración del metrónomo en el transporte.



6. Arme su pista para la grabación, asegúrese de desactivar la monitorización de la entrada.



Ahora usted está listo para hacer un punch in. Simplemente retroceda al punto en la canción en el cual desea comenzar y haga clic en Grabar. Studio One reproducirá el audio grabado a través del plugin Fat Channel y cambiará al plugin DSP para monitorización mientras usted realiza un punch in del nuevo audio con una transición sonora sin fisuras.

## 6 Información técnica

### 6.1 Especificaciones

#### Preamplificador de micrófono (XLR Balanceado)

Tipo	XLR hembra (vía Combo), Balanceada Remota
Nivel máximo de entrada (Ganancia min., 1 kHz@0.5% THD+N)	+12 dBu ±0.5 dB
Rango de control de ganancia	60 dB, ±1 dB
Respuesta en frecuencia (A-D)	10 Hz a 40 kHz, ±0.2 dB
Rango dinámico (Ganancia min., Ponderado A)	> 110 dB
Rango dinámico (Ganancia Min., No ponderada)	> 105 dB
THD+N (Ganancia min., Ponderado A)	< 0.005%
Impedancia de entrada	1600 kΩ
EIN (+55 dB ganancia, 150Ω entrada, 20 Hz-22 kHz, Ponderado A)	< 128 dBu
Relación de rechazo en modo común (1 kHz, +55 dB ganancia)	> 55 dB
Alimentación Phantom	+48V, ± 3V, > 8 mA por canal

#### Entradas de instrumentos

Tipo	¼"TS hembra (vía Combo), No balanceada
Nivel máximo de entrada (Ganancia min., 1 kHz@0.5% THD+N)	+16 dBu ±0.5 dB
Rango de control de ganancia	85 dB, ±1 dB
Respuesta en frecuencia (A-D)	20 Hz a 20 kHz, ±0.2 dB
Rango dinámico (Ganancia min., Ponderado A)	> 110 dB
Rango dinámico (Ganancia Min., No ponderada)	> 105 dB
THD+N (1 kHz, -1 dBFS, Ponderado A)	< 0.005%
THD+N (1 kHz, -1 dBFS, No ponderado)	< 0.005%
Impedancia de entrada	> 1 MΩ
Crosstalk (1 kHz, canal-a-canal)	< -80 dB

#### Entradas de línea

Tipo	TRS ¼" hembra (vía Combo en Studio 192), Balanceada
Nivel máximo de entrada (Ganancia min., 1 kHz@0.5% THD+N)	+18 dBu ±0.5 dB
Respuesta en frecuencia (A-D)	20 Hz a 20 kHz, ±0.2 dB
Rango dinámico (Ganancia min., Ponderado A)	> 114 dB
** Rango dinámico (Ganancia. Min., No ponderada)	> 105 dB
THD+N (1 kHz, -1 dBFS, Ponderado A)	< 0.005%
Impedancia de entrada	10 kΩ
Crosstalk (1 kHz, canal-a-canal)	< -80 dB

#### Salidas principales y de línea

Tipo (Salidas de línea)	TRS ¼" hembra, impedancia balanceada
Tipo (Salidas principales)	TRS ¼" hembra, impedancia balanceada
Nivel de salida máximo	+18 dBu, ±0.5 dB
Respuesta en frecuencia	20 Hz a 20 kHz, ±0.2 dB
Rango dinámico (Ponderado A)	> 112 dB
THD+N (1 kHz, -1 dBFS, No ponderado)	< 0.005%
Impedancia de salida	51 Ω
Crosstalk (1 kHz, canal-a-canal)	< -80 dB

## Salidas de auriculares

Tipo	TRS ¼" hembra, estéreo, no balanceada
Nivel de salida máximo	150 mW/canal @ 60Ω
Respuesta en frecuencia	20 Hz a 20 kHz, ±0.3 dB
Rango dinámico (Ponderado A)	> 103 dB
THD+N (1 kHz, -1 dBFS, No ponderado)	< 0.005%
Crosstalk (1 kHz, canal-a-canal)	< -80 dB

## Micrófono Talkback interno (Studio 192 solamente)

Tipo	Electret Condenser
Sensibilidad	-42 dB

## LEDs de nivel de señal

Señal 1	-50 dBFS
Señal 2	-30 dBFS
Señal 3	-20 dBFS
Señal 4	-10 dBFS
Señal 5	-6 dBFS
Señal 6	-4 dBFS
Señal 7	-2 dBFS
Clip (Recorte)	-0.5 dBFS

## Audio digital

Tipo de conexión	USB 3.0
Rango dinámico ADC (Ponderado A, 48 kHz)	118 dB
Rango dinámico DAC (Ponderado A, 48 kHz)	118 dB
Resolución	24 bits
Frecuencias de muestreo admitidas internamente	44.1, 48, 88.2, 96, 176.4, 192 kHz

## Clock

Jitter	<50 ps RMS (20 Hz – 20 kHz)
Atenuación de Jitter	>60 dB (1 ns in => 1 ps out)

## 7 Información sobre la garantía

Las obligaciones de garantía de PreSonus para este producto de hardware están limitadas a los términos establecidos a continuación:

### 7.1 Derechos del consumidor en relación a esta garantía

ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, Y USTED PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE PUEDEN VARIAR DE UN ESTADO A OTRO (O POR PAÍS O PROVINCIA). EN DIFERENCIA A LO INDICADO POR LA LEY, PRESONUS NO EXCLUYE, LIMITA O SUSPENDE OTROS DERECHOS QUE PUEDA TENER, INCLUIDOS LOS QUE PUEDEN DERIVARSE DE LA NO CONFORMIDAD DE UN CONTRATO DE VENTA. PARA UN ENTENDIMIENTO COMPLETO DE SUS DERECHOS ES NECESARIO CONSULTAR LAS LEYES DE SU PAÍS, PROVINCIA O ESTADO.

#### Productos PreSonus y la garantía legal en la Unión Europea:

Cuando usted compra productos PreSonus, el derecho de los consumidores de la Unión Europea establece los derechos de garantía legales, además de la cobertura que recibe de la garantía limitada de PreSonus. A continuación presentamos un resumen de la garantía legal de la UE y de la garantía limitada de PreSonus:

	Ley del consumidor en UE	Garantía limitada de PreSonus
Cobertura de reparación o reemplazo por	Defectos presentes cuando el cliente recibe el entrega	Defectos que surgieran luego que el cliente final recibe la entrega
Período de garantía	2 años (mínimo) desde la fecha original de compra (a menos que sea sustituida por PreSonus)	1 año desde la fecha original de compra (a menos que sea sustituida por PreSonus)
Costo de cobertura	Provisto sin costo adicional	Incluido sin costo adicional
A quién contactar para hacer un reclamo	Al vendedor	Soporte técnico PreSonus para su región

#### Lo que esta garantía cubre

PreSonus Audio Electronics, Inc., ("PreSonus") garantiza defectos de materiales y fabricación en productos de la marca PreSonus en condiciones de uso normal. Esta garantía limitada se aplica sólo a los productos de hardware fabricados por o para PreSonus que se pueden identificar por la marca PreSonus, nombre comercial o logotipo colocados directamente en ellos.

#### Exclusiones y limitaciones

Esta garantía **NO** cubre lo siguiente:

1. Los daños causados por accidentes, abuso, instalación inadecuada, no seguir las instrucciones de operación del manual de usuario u operación indebida, alquiler, modificación del producto, alteración o negligencia.
2. Los daños causados por puesta a tierra inadecuada, cableado defectuoso (señal y CA), equipamiento defectuoso o la conexión a un rango de alimentación fuera de las especificaciones publicadas (ver manual de usuario correspondiente).
3. Los daños causados a los drivers o conjuntos de diafragma en los que se encuentren quemadas las bobinas por sobrecargas o transitorios de señal desde otro dispositivo.
4. Los daños ocurridos durante transporte o manipulación inapropiada.
5. Los daños causados por reparaciones o servicios realizados por personas no autorizadas por PreSonus.
6. Productos en los cuales el número de serie haya sido alterado, desfigurado, o removido.
7. Los productos comprados en un distribuidor no autorizado por PreSonus (los productos que tienen garantías transferibles están excluidos de esta disposición siempre que el cliente y el producto estén registrados en PreSonus).

### A quién cubre esta garantía

Esta garantía sólo cubre al comprador original del producto (los productos que tienen garantías transferibles están excluidos de esta disposición siempre que el cliente y el producto estén registrados en PreSonus).

### Cuanto tiempo dura esta garantía

Una garantía limitada de 1 (UN) año que comienza en la fecha de compra original realizada por el cliente/usuario final.

### Que es lo que hará PreSonus

PreSonus reparará o sustituirá, a su única y absoluta opción, los productos cubiertos por esta garantía sin costo de mano de obra o materiales. Si el producto debe ser enviado a PreSonus para el servicio en garantía, el cliente deberá pagar los cargos iniciales de envío. PreSonus pagará los gastos de devolución.

### Cómo obtener servicio técnico en garantía (En los EUA)

1. Usted debe tener una cuenta de usuario activa en PreSonus y el hardware debe estar asociado o registrado a su cuenta. Si usted no tiene una cuenta, por favor vaya a <https://my.presonus.com> y complete el proceso de registro.
2. Póngase en contacto con nuestro Departamento de Soporte Técnico al (225) 216-7887 o solicite un ticket de soporte en: <http://support.presonus.com>. PARA EVITAR ENVIAR UN PRODUCTO QUE NO TIENE UN PROBLEMA O DEFECTO, TODAS LAS SOLICITUDES DE SERVICIO DEBERÁN SER CONFIRMADAS POR NUESTRO DEPARTAMENTO DE SOPORTE TÉCNICO.
3. El número de autorización de devolución, así como las instrucciones de envío, serán proporcionadas después de que su solicitud de servicio sea revisada y confirmada.
4. El producto debe ser entregado para el servicio técnico en el embalaje original. Los productos pueden ser enviados en un embalaje alternativo fabricado tipo "vuelo" o estilo "de carretera" pero PreSonus no cubrirá los daños del envío que pudieran producirse en estos casos. Los productos que no se envíen en el embalaje original o en un embalaje alternativo fabricado para tal fin no pueden recibir reparación en garantía, a criterio exclusivo PreSonus. Dependiendo del modelo del producto y del estado de su embalaje original, el producto puede no ser devuelto en el embalaje original. La caja de envío de retorno puede ser una caja genérica que haya sido acondicionada para ese modelo si el embalaje original no está disponible.

### Cómo obtener servicio técnico en garantía (fuera de los EUA)

1. Usted debe tener una cuenta de usuario activa en PreSonus y el hardware debe estar asociado o registrado a su cuenta. Si usted no tiene una cuenta, por favor vaya a <https://my.presonus.com> y complete el proceso de registro.
2. Póngase en contacto con el Departamento de Soporte Técnico/Servicio para su región en [www.presonus.com/buy/international\\_distributors](http://www.presonus.com/buy/international_distributors) y siga los procedimientos proporcionados por su contacto PreSonus.

### Duración de las garantías implícitas

CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUYENDO GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD E IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS EN DURACIÓN A LA DURACIÓN DE ESTA GARANTÍA.

Algunos estados no permiten limitaciones en el tiempo de duración de la garantía implícita, de modo que las limitaciones anteriores pueden no ser aplicables a usted.

### Exclusión de daños

LA RESPONSABILIDAD DE PRESONUS POR CUALQUIER PRODUCTO DEFECTUOSO SE LIMITA A LA REPARACIÓN O REEMPLAZO DEL MISMO, EN LA ÚNICA OPCIÓN PRESONUS. SI PRESONUS ELIGE REEMPLAZAR EL PRODUCTO, EL REEMPLAZO PUEDE SER UNA UNIDAD REACONDICIONADA. EN NINGÚN CASO PRESONUS SERÁ RESPONSABLE POR DAÑOS BASADOS EN MOLESTIAS, PÉRDIDAS DE USO, PÉRDIDAS DE GANANCIAS, PÉRDIDAS DE AHORROS, DAÑOS A CUALQUIER OTRO EQUIPO U OTROS ARTÍCULOS EN EL SITIO DE USO, Y, EN LA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY, LOS DAÑOS POR LESIONES PERSONALES O CUALQUIER OTRO DAÑO YA SEA FORTUITO, CONSECUENTE O DE CUALQUIER OTRA FORMA, INCLUSO SI PRESONUS HA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

Algunos estados no permiten limitaciones en el tiempo de duración de la garantía implícita, de modo que las limitaciones anteriores pueden no ser aplicables a usted.

Si usted tiene alguna pregunta acerca de esta garantía o acerca del servicio recibido, por favor póngase en contacto con PreSonus (USA) al +1-225- 216-7887 o con uno de nuestros distribuidores internacionales autorizados en [www.presonus.com/buy/international\\_distributors](http://www.presonus.com/buy/international_distributors).

Las características, diseño y especificaciones del producto están sujetas a cambios sin previo aviso.

# Bonus: Receta previamente ultrasecreta de PreSonus para...

## Gumbo de Pollo y Andouille

### Ingredientes:

- 1 Taza de harina común
- ¾ de taza de aceite vegetal
- 1 Cebolla grande (Cortada en cubos)
- 1 Cebolla pequeña (En cuartos)
- 6 Tallos de apio (Cortados en cubos)
- 1 Pimiento verde grande (Cortado en cubos)
- 3 Dientes de ajo (2 picados, 1 entero)
- 500 gramos de salchichas Andouille en tiras
- 4 Patas de pollo en cuartos
- 4 Litros de agua
- 4 Hojas de laurel
- 1 Cucharadita de tomillo
- 1 Cucharadita de condimento Old Bay
- 1-2 Taza de okra congelada, cortada en tiras
- ¼ Taza de perejil fresco, picado
- 6-8 Huevos (opcional)

### Instrucciones de preparación:

1. En una olla grande, combine el conjunto cuartos traseros de pollo, el agua, la cebolla en cuartos, el condimento Old Bay, 2 hojas de laurel y 1 diente de ajo entero. Tapar y llevar a ebullición baja. Cocine a fuego lento hasta que el pollo se comience a deshuesar. Retirar el pollo y reservarlo. Descartar la cebolla, el laurel y el ajo, reservando el líquido.
2. En una cacerola, caliente 1 cucharadita de aceite a fuego medio-alto y dore las salchichas Andouille hasta que estén bien cocidas. Ponga a un lado la salchicha para su posterior utilización.
3. En la misma cacerola, añadir el aceite restante y calentar. Poco a poco agregue 1-2 cucharaditas de harina a la vez, revolviendo continuamente. Continuar cocinando y revolviendo hasta que el roux se ponga de un marrón oscuro (que debe ser similar chocolate negro fundido). Tenga cuidado de no calentar demasiado el aceite o la harina se quemará y tendrá que empezar de nuevo.
4. Una vez que el roux ha alcanzado el color correcto, añadir la cebolla picada, el apio, el pimiento verde y el ajo picado. Cocine hasta que las verduras estén bien tiernas. No cubra.
5. Poco a poco agregue 1 litro de caldo de pollo y deje hervir lentamente, revolviendo constantemente.
6. Transfiera la mezcla a una olla de sopa y llevar a fuego lento. No cubrir, el roux se asentará en el fondo de la olla y se quemará.
7. Agregue el caldo de pollo restante, las hojas de laurel y el tomillo. Cocine a fuego lento durante 30 minutos.
8. Mientras que el gumbo se cocina a fuego lento, deshuesar el pollo y triturar y cortar en rodajas las salchichas Andouille.
9. Agregue el pollo y las salchichas Andouille al gumbo y volver a hervir a fuego lento. Cocine a fuego lento durante 30-45 minutos.
10. Agregar la okra congelada y el perejil y hervir.
11. **Opcional:** Romper un huevo en un vaso de agua y verterlo rápidamente en el gumbo en ebullición. Repita el procedimiento con los otros huevos teniendo cuidado de no juntarlos demasiado. Después de que todos los huevos han subido de nuevo a la superficie, reduzca el fuego y cocine a fuego lento.
12. Sazonar con sal y pimienta (rojo, blanco y / o negro) si es necesario.
13. Servir sobre arroz con ensalada de papa.

### Comensales

# Studio 192

# Studio 192 Mobile

Interfaz de audio USB 3.0 y Centro de comando de estudio

Manual de usuario



18011 Grand Bay Ct. • Baton Rouge,  
Louisiana 70809 USA • 1-225-216-7887  
[www.presonus.com](http://www.presonus.com)

Part# 70-12000028-B