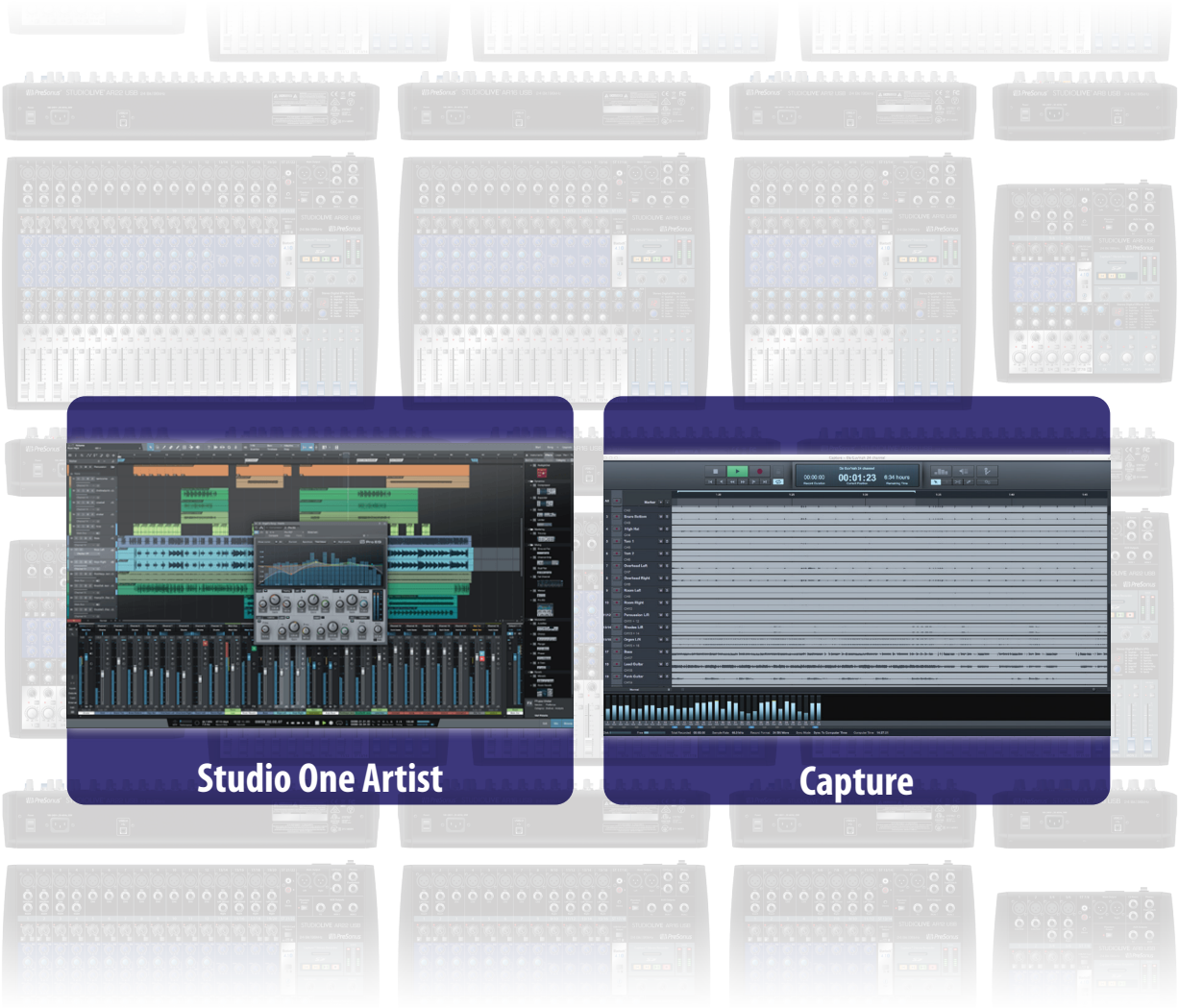
StudioLive™ AR-Series Manual de referencia de la librería de software

Capture™ 2 | Studio One® Artist



PreSonus® www.presonus.com

Español

Table of Contents

1 Visión general — 1

1.1 Introducción — 1

1.2 Acerca de este manual — 1

1.3 Soporte técnico — 2

1.4 Sumario de las características de la librería de software StudioLive AR — 2

1.4.1 Capture — 2

1.4.2 Studio One Artist — 3

2 Conectando a unacomputadora — 4

2.1 Instalación en Windows — 4

2.1.1 Ventana de lanzamiento de UC Surface (Windows solamente) — 5

2.1.2 Grabación en modo Loopback (Windows solamente) — 5

2.1.3 Using the StudioLive for System Sound — 7

2.2 Instalación en macOS — 8

2.2.1 Usando la StudioLive para sonido del sistema — 8

2.3 Usando la StudioLive con aplicaciones de audio populares — 9

2.4 Envíos y retornos digitales — 10

2.4.1 Envíos digitales — 10

2.4.2 Retornos digitales — 11

3 Capture 2 — 12

3.1 Instrucciones de instalación — 12

3.1.1 macOS — 12

3.1.2 Windows — 13

3.2 Página de inicio — 14

3.2.1 Etiquetando y organizando una sesión — 14

3.2.2 Creando una sesión — 15

3.2.3 Abriendo una sesión — 16

3.2.4 Dispositivos de audio y frecuencia de muestreo — 16

3.2.5 El menú Options — 17

3.3 La página Session — 19

3.3.1 La columna Track — 20

3.3.2 Transporte — 20

3.3.3 Ventana de tiempo — 21

3.3.4 Regla de la línea de tiempo — 21

3.3.5 Navegando en la sesión — 21

3.3.6 Herramientas de edición — 22

3.3.7 Puente de medidores — 27

3.3.8 Marcadores y la lista de marcadores — 28

3.4 Grabando una sesión en Capture — 29

3.5 Importando y exportando archivos de audio — 30

3.5.1 Importando archivos de audio en Capture — 30

3.5.2 Exportando archivos de audio — 31

3.6 Mezclando tus sesiones de Capture — 32

3.6.1 Exportando tu mezcla final a un archivo de audio — 32

3.6.2 Mezclando una sesión de Capture 2 en Studio One — 32

3.6.3 Mezclando una sesión de Capture 2 en una aplicación de mezcla distinta — 33

3.7 Comandos de tecla de Capture 2 — 34

4 Guía de inicio rápido de Studio One Artist — 35

4.1 Instalación y autorización — 35

4.2 Configurando Studio One — 36

4.2.1 Configurando dispositivos de audio — 37

4.2.2 Configurando dispositivos MIDI — 38

4.3 Creando una nueva canción — 41

4.3.1 Configurando tus entradas y salidas — 42

4.3.2 Creando canales de audio y MIDI — 44

4.3.3 Grabando un canal de audio — 45

4.3.4 Añadiendo instrumentos virtuales y efectos — 45

1 Visión general

1.1 Introducción

Tu mezcladora serie StudioLive AR USB viene con una poderosa librería de software de grabación que incluye tanto Capture™ y Studio One® Artist. Diseñado exclusivamente para las mezcladoras StudioLive™, el software de grabación multicanal Capture™ permite una configuración instantánea y grabación de un solo clic hasta 96 kHz directamente de la mezcladora sin configuración. Studio One Artist provee una rápida interface drag and drop orientada al flujo de trabajo hecha por gente creativa para la producción musical creativa.

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

1.2 Acerca de este manual

Te sugerimos usar este manual para familiarizarte con las características y los procedimientos para la correcta conexión de tu librería de software de la mezcladora StudioLive AR USB antes de intentar conectar tu mezcladora a la computadora. Esto te ayudará a evitar problemas durante la instalación y configuración.

A lo largo de este manual, encontrarás Power User Tips. Estos tips proveen útiles sugerencias de cómo lograr el máximo beneficio de la librería de software StudioLive AR y aprovechar su flujo de trabajo y características únicas.

1.3 Soporte técnico

Muchos detalles técnicos pueden surgir cuando se usa una computadora regular como estación de trabajo de audio digital (DAW). PreSonus únicamente puede proveer soporte para problemas que se relacionen directamente con la mezcladora Studio AR USB, Capture y Studio One.

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

Por favor checa nuestra página Web (www.presonus.com) regularmente para información de software y actualizaciones de firmware, así como documentación de soporte y preguntas frecuentes.

Nuestro soporte técnico en línea está disponible en: www.presonus.com/support/Contact-Technical-Support.

Guías avanzadas de solución de problemas pueden ser encontradas en: support.presonus.com/forums.

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

1.4.1 Capture

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

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

- Aplicación de grabación multicanal (canales de entrada ilimitados y transmisión estéreo desde StudioLive)
- Grabación de un clic con el botón Record Now
- Graba capturas de grabación previas hasta de un minuto antes de oprimir Record
- Función Auto-Save a intervalos definibles por el usuario
- Recuperación automática de archivos y sesiones si falla la energía
- Las sesiones almacenan metadatos, permitiendo el nombrado automático de sesiones
- La función Sesion Lock previene el acceso accidental al teclado
- Suite de edición esencial (copiar, cortar, pegar, empalme y redimensionamiento)
- El modo Big Meter transforma tu monitor en un puente de medidores gigante
- Modo Stereo Playback permite usar Capture con cualquier tarjeta de sonido de computadora
- Puente de medidores estilo LED con indicadores de saturación
- Colocación y llamado de marcadores
- Lista de marcadores con localización rápida
- Exportación entre marcadores
- Grabación estéreo desde la mezcladora StudioLive AR USB
- Controles de transporte completos
- Importación/exportación de archivos individuales WAV, AIFF u OpenTL
- Compatible con Mac® y Windows®

1.4.2 Studio One Artist

Todas las interfaces de audio PreSonus incluyen el software de grabación StudioOne Artist que viene con más de 6 GB de plug-ins, loops y samples, dándote todo lo que necesitas para producción y grabación musical. La Guía de Inicio Rápido de StudioOne Artist está localizada en la sección 4 de este manual. Encontrarás un manual del usuario en el DVD de instalación de Studio One Artist.

- Canales, insertos, envíos e instancias de plug-ins ilimitados
- 20 plug-ins de alta calidad de Native Effects™; emulación de amplificadores (Ampire XT), delay (delay análogo, delay de ritmo), distorsión (RedLightDist™), procesamiento dinámico (Channel Strip, Compresor, Compuerta, Expansor, Fat Channel, Limitador, Tricomp™), ecualizador (Channel Strip, Fat Channel, Pro EQ), modulación (Autofilter, Chorus, Flange, Phaser, X-Trem), reverb (Mixverb™, Room Reverb) y utilidades (Binaural Pan, Mixtool, Phase Meter, Spectrum Meter, Afinador)
- Cuatro instrumentos virtuales de alta calidad de PreSonus incluyendo el reproductor de samples Presence™, la máquina de ritmos Impact™ y el sintetizador de modelado virtual de substracción Mojito
- Más de 6 GB de loops, samples e instrumentos
- Abre archivos Capture 2 en forma nativa
- Mapeo MIDI innovador e intuitivo
- Poderosas funcionalidades de drag and drop para un flujo de trabajo más rápido
- Disponible para macOS® y Windows®

2 Conectando a una computadora

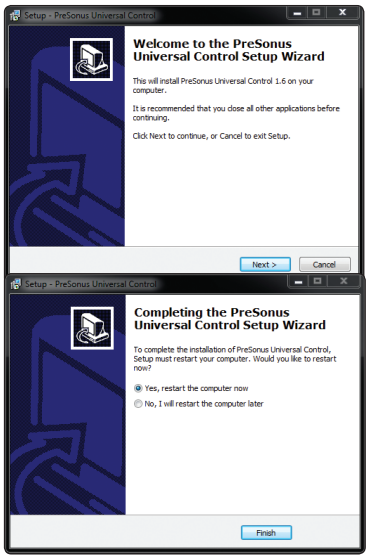
Conectar tu StudioLive a tu computadora es rápido y fácil. Para usuarios Mac, sólo conecta tu mezcladora a una conexión USB libre en tu computadora y estarás listo. Para usuarios Windows, primero deberás instalar Universal Control. Esto instalará tanto el driver ASIO/WDM como el panel de control para tu mezcladora serie StudioLIve AR USB. Hemos hecho este instalador tan simple y fácil de seguir como fue posible y te guiará a través de cada paso en el proceso de instalación. Por favor lee cada mensaje cuidadosamente para asegurar que el driver StudioLive y el panel de control estén correctamente instalados. En especial, ten cuidado de no conectar tu mezcladora a la computadora antes de tiempo.

Por favor visita **www.presonus.com** para los últimos requerimientos de sistema y una lista actualizada de hardware compatible. Es también recomendable que cheques los requerimientos de sistema de tu software de grabación.

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

2.1 Instalación en Windows

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



Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación. Cuando el instalador haya terminado, te pedirá reinciar tu computadora.

Da clic en Finish para reiniciar tu PC automáticamente. Una vez que tu computadora se haya reinciado, conecta la StudioLive. Cuando Windows lance el instalador de hardware nuevo, sigue los pasos recomendados.

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

2.1.1 Ventana de lanzamiento de UC Surface (Windows solamente)

Sample Rate. Cambia la frecuencia de muestreo.

Puedes ajustar la frecuencia de muestreo a 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 de sistema necesarios para procesar el audio.

Safe Mode. Ajusta el tamaño del buffer de entrada.

Estos modos te permiten ajustar el tamaño del buffer de entrada para optimizar el rendimiento de tu computadora.

Cuando se ajusta al modo Safe, el tamaño del bloque será ajustado para proveer el mejor rendimiento.

Block Size. Ajusta el tamaño del buffer.

Desde este menú, puedes ajustar el tamaño del buffer desde 16 a 4,096 samples (Mac) o 64 a 8,192 samples (Windows). Reduciendo el tamaño del buffer se reducirá la latencia; sin embargo, esto incrementará las demandas de procesamiento de tu computadora. En general, desearás ajustar el tamaño del buffer tan bajo como tu sistema lo pueda soportar con seguridad. Si empiezas a escuchar pops, clics o distorsión, prueba incrementando el tamaño del buffer.

Nota: Cuando se ajusta el tamaño del bloque, el modo Safe lo cambiará automáticamente para proveer el mejor rendimiento.

2.1.2 Grabación en modo Loopback (Windows solamente)

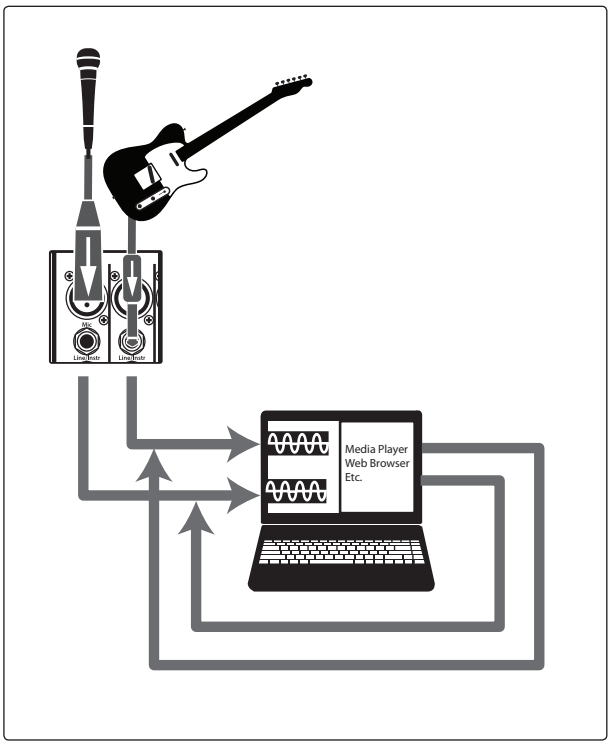
Los drivers de Windows para las mezcladoras serie StudioLive AR proveen dos streams virtuales que te permiten grabar la salida de una aplicación de audio en otra aplicación. Loopback puede ser usado en una variedad de situaciones:

- Grabar desde un videojuego o video de YouTube para podcast o stream en vivo.
- Grabar una voz en tiempo real sobre una pista de karaoke reproducida desde un navegador Web o un reproductor de medios.

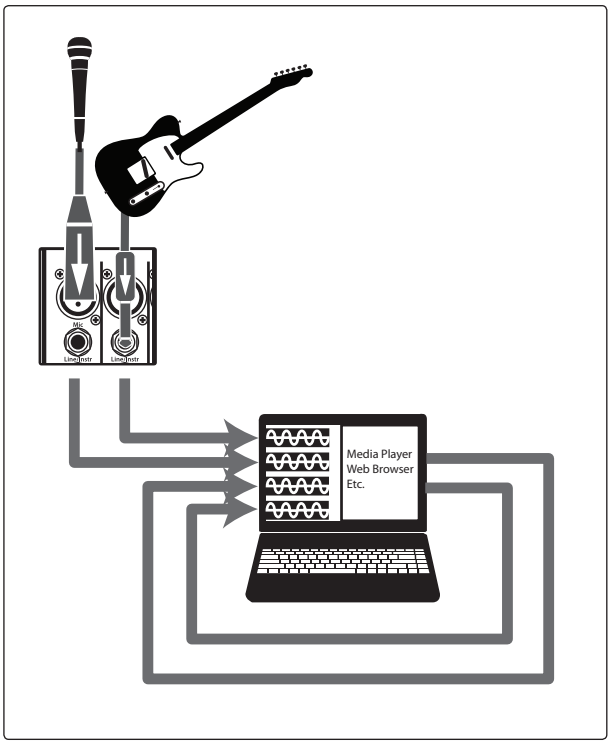
Power User Tip: *Como las mezcladoras de la serie StudioLive AR son dispositivos compatibles por defecto con Core Audio, estos streams virtuales no están disponibles en macOS. Sin embargo, hay una gran variedad de aplicaciones de otros fabricantes que proveen esta funcionalidad en macOS.*

Desde Universal Control, puedes habilitar o deshabilitar Loopback y tomar los streams desde los cuales el loopback de audio será grabado.

Cuando Loopback está habilitado y Merge Loopback con 1/2" está seleccionado, el audio proveniente de otra aplicación será grabado con la fuente de audio conectada en las entradas análogas 1 y 2 de tu mezcladora StudioLive AR.



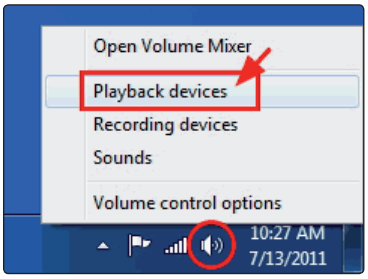
Cuando Loopback está habilitado y Dedicated Loopback Inputs está seleccionado, el audio proveniente de otra aplicación será grabado en el último par de entradas del driver (AR8: 9/10, AR12: 15/16, AR16: 19/20, AR22: 23/24).



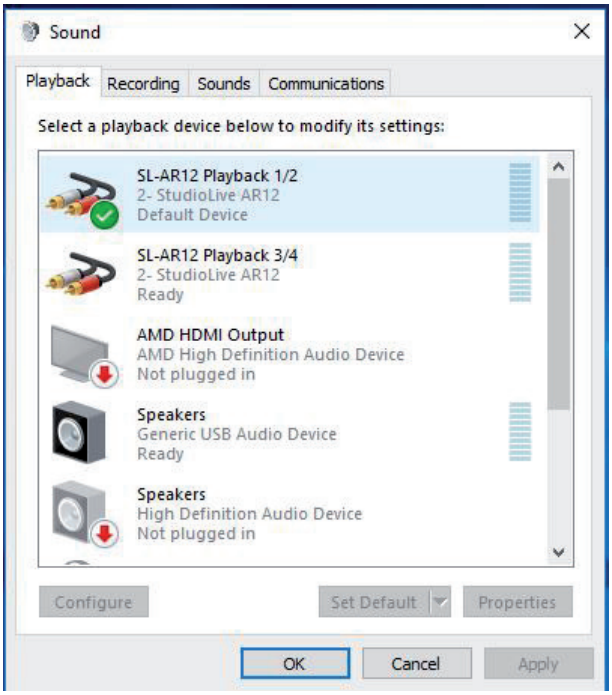
Power User Tip: *Cuando uses cualquiera de las opciones, necesitarás seleccionar Outputs 1 y 2 en la aplicación de audio que deseas grabar. Asegúrate de seleccionar Output 3 y 4 en la aplicación de audio donde grabarás para evitar un loop de retroalimentación.*

2.1.3 Using the StudioLive for System Sound

Da clic en el pequeño icono de bocina que está en la esquina inferior derecha de la pantalla y selecciona "Playback Devices."

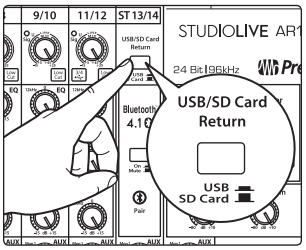


Selecciona los canales de reproducción StudioLive AR 1/2. Esto enrutará el audio de tu Sistema al regreso USB en el Super Canal de tu mezcladora. Selecciona "Set Default" en la parte inferior de la pantalla y da clic en OK.



Ahora que tu mezcladora de la serie StudioLive AR está instalada como el dispositivo de elección para el Sistema operativo de tu computadora, puedes usarlo para llevar a cabo reproducción básica desde tu computadora a través de tu reproductor multimedia o desde tu navegador de Internet.

Para reproducir audio del sistema desde tu computadora a través de tu mezcladora, presiona el botón USB/SD Card Return en el Super Canal y asegúrate de que esté en la posición oprimida.



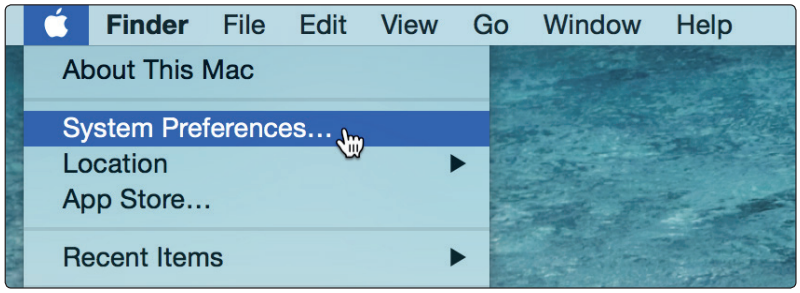
2.2 Instalación en macOS

Las mezcladoras StudioLive AR USB son dispositivos compatibles por defecto con macOS. No se requiere instalación. Sólo conecta tu mezcladora a una conexión USB libre.

2.2.1 Usando la StudioLive para sonido del sistema

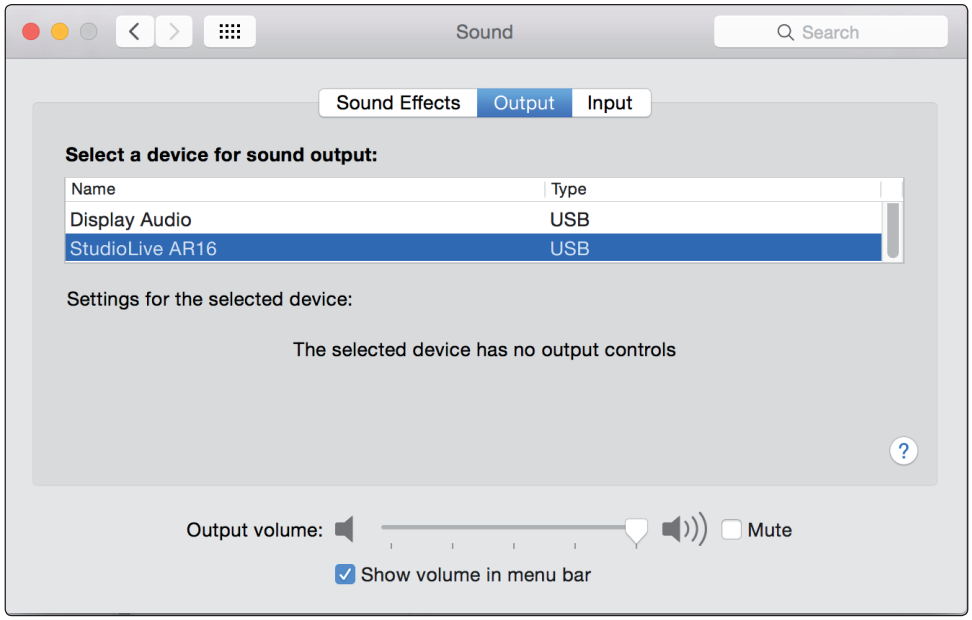
Puedes configurar tu mezcladora serie StudioLive AR como la interface de audio de tu computadora (para reproducción de iTunes, Skype, etc.) desde el menú System Preferences.

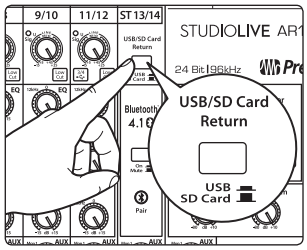
1. Abre Preferences



2. Abre System Sound Preferences

3. Selecciona tu mezcladora serie StudioLive AR desde la lista de Outputs. Si deseas usar tu mezcladora StudioLive como entrada del sistema, selecciónala también desde la pestaña Inputs.





Para reproducir audio del sistema desde tu computadora a través de tu mezcladora, presiona el botón USB/SD Card Return en el Super Canal y asegúrate de que esté en la posición oprimida.

2.3 Usando la StudioLive con aplicaciones de audio populares

A continuación ofrecemos instrucciones básicas para la configuración del driver con varias aplicaciones de audio populares. Instrucciones completas para Studio One Artist de PreSonus y un breve tutorial de sus características, se localizan en la **Sección 4** de este manual.

Steinberg Cubase 4+

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

Ableton Live 5+

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

Apple Logic Pro/Express 7+:

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

Avid Pro Tools 9+

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

Cakewalk Sonar 6+

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

2.4 Envíos y retornos digitales

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

La StudioLive AR8 USB tiene 8 envíos y 4 retornos disponibles.

La StudioLive AR12 USB tiene 14 envíos y 4 retornos disponibles.

La StudioLive AR16 USB tiene 18 envíos y 4 retornos disponibles.

La StudioLive AR22 USB tiene 22 envíos y 4 retornos disponibles.

2.4.1 Envíos digitales

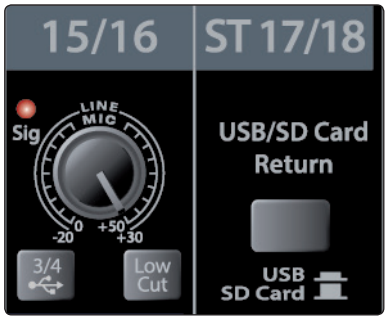
Cada canal mono y estéreo en la mezcladora serie StudioLive AR tiene su propio envío digital. Esto te permite grabar cada canal de entrada en su propio canal en Capture, Studio One Artist o tu aplicación de audio favorita Core Audio o ASIO.

El bus principal también ofrece su propio envío digital en el par final de envíos digitales ((AR8: 7/8, AR12: 11/12, AR16: 15/16, y AR22: 21/22)).

Nota: *En Windows, estos envíos son el penúltimo par. El último par de entradas del driver está reservado para la funcionalidad loopback. Consulta la sección 2.5 para más información.*

El bus principal también puede ser grabado en los dos primeros envíos digitales habilitando el botón envío USB 1/2 en tu mezcladora serie StudioLive AR. Cuando este botón está habilitado, los canales 1 y 2 no pueden ser grabados independientemente, pero pueden ser grabados como parte de la mezcla principal. Ésta es una gran opción para grabar ensayos y podcasts.

2.4.2 Retornos digitales



Los últimos dos canales estéreo en las mezcladoras StudioLive AR están invariablemente asignados para recibir dos retornos estéreo digitales. Los retornos 1/2 están disponibles en el Super Channel y los retornos digitales 3/4 están asignados al último canal estéreo (AR8: 7/8, AR12: 11/12, AR16: 15/16, y AR22: 21/22). Las salidas 1 a 4 de tu aplicación de grabación enrutan estos streams de reproducción a esos canales de reproducción (esto es que las salidas 1/2 del software siempre van al Super Channel de la StudioLive, y las salidas 3/4 siempre van al último canal estéreo). Una vez que enrutas un canal de tu aplicación de grabación para ser reproducido a través de una de estas salidas, siempre estará accesible en su respectivo canal simplemente oprimiendo el botón Digital Return.

Power User Tip: *Es importante pensar en tus retornos digitales y tus entradas análogas de la misma manera. Cuando un retorno digital es activado, éste reemplaza la entrada análoga en la mezcla.*

3 Capture 2

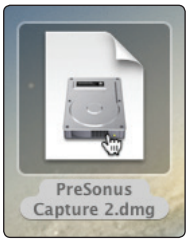
Capture 2 es una aplicación de audio digital multicanal diseñada para hacer que la grabación con las consolas StudioLive™ sea rápida y fácil. Con la apariencia y sensación de una grabadora multicanal de disco duro, es instantáneamente familiar. Usa el mismo motor de audio de alta calidad que la innovadora DAW Studio One de PreSonus, y sus archivos de sesión pueden ser abiertos directamente en Studio One, sin necesidad de conversión o exportación.

Capture 2 fue diseñado exclusivamente para las mezcladoras serie StudioLive, permitiendo una configuración y grabación instantáneas directamente de la mezcladora sin problemas. Simplemente lanza Capture 2 y da clic en Record Now. Al final del show, da clic en Stop, guarda el archivo y ¡listo!

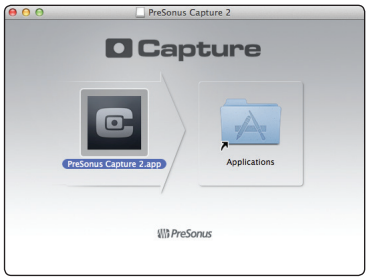
3.1 Instrucciones de instalación

3.1.1 macOS

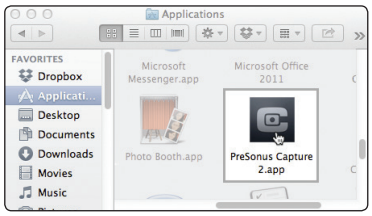
Instalar Capture 2 en macOS es tan simple como drag and drop.



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



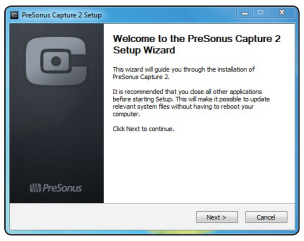
2. Arrastra el ícono Capture 2 al acceso directo de la carpeta Aplicaciones.



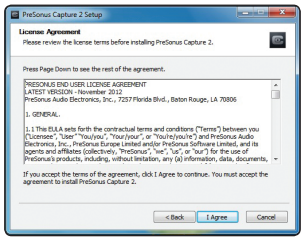
3. Una vez que Capture ha sido copiado a tu disco duro, está listo para usarse. Simplemente abre tu carpeta Aplicaciones y da doble clic en el ícono Capture 2.

3.1.2 Windows

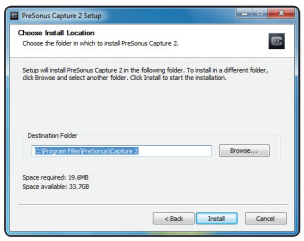
El instalador de Capture 2 para Windows ha sido diseñado con instrucciones fáciles de seguir en pantalla para hacer el proceso de instalación rápido y simple.



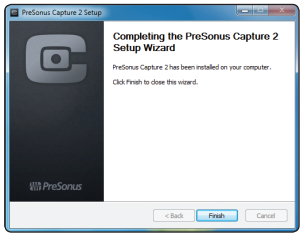
1. Cuando lanzas el archivo Capture.exe, una pantalla de bienvenida será lanzada. Si no has hecho eso todavía, cierra todas otras aplicaciones antes de dar clic en “Next”.



2. Antes de que Capture 2 pueda ser instalado en tu computadora, primero deberás aceptar los términos de licencia. Da clic en “I agree”.



3. Por defecto, Capture 2 se instalará en la carpeta Archivos de programa en tu computadora. Es altamente recomendable que no cambies esta ubicación por defecto. Da clic en “Install”.

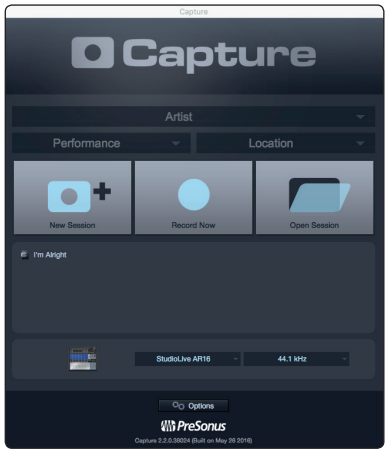


4. Una vez que Capture 2 ha sido instalado exitosamente en tu computadora, puedes dar clic en “Finish” para salir del instalador. ¡Estás listo para empezar a grabar!

3.2 Página de inicio

Cuando Capture 2 es lanzado, serás conducido a la página Start. Esta página te permite crear una nueva sesión, abrir una sesión guardada en tu computadora, ver las sesiones recientes y ver si tu StudioLive se está comunicando apropiadamente con su driver. Además puedes empezar a grabar instantáneamente sólo dando clic en el botón Record Now.

3.2.1 Etiquetando y organizando una sesión



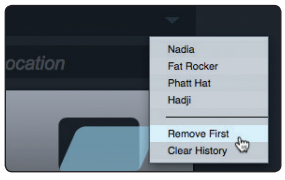
En la parte superior de la página Start, encontrarás los campos del esquema de tres nomenclaturas: Artist, Performance y Location. Ingresando información en cualquiera de estos campos, tu sesión será automáticamente nombrada con esta información, en este orden y será etiquetada con los mismos metadatos útiles.

Estas etiquetas ayudan además a mantener tus archivos organizados. Más que tirar cada sesión en una sola carpeta, todas las sesiones etiquetadas serán puestas automáticamente en una jerarquía de carpetas. Por defecto, Capture 2 inserta la fecha de ejecución y crea subcarpetas. Estas opciones pueden ser cambiadas en el menú Options. Consulta la sección 3.2.5 para más detalles.

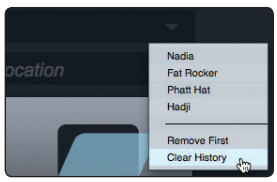
Por defecto, la estructura de carpetas es: Artist/Performance/Location. Esta estructura es útil para bandas que tocan regularmente y quieren archivar sus ejecuciones (por ejemplo: Artist: PreSonus All Stars, Performance: Winter Tour 2017, Location: Baton Rouge – Manship Theatre). De cualquier manera, Capture 2 no te limita a esta estructura de carpetas. Puedes cambiar la jerarquía de carpetas desde el menú Options. Estos son otros esquemas de nomenclatura disponibles:

- **Location/Artist/Performance.** Este esquema de nomenclatura es especialmente útil para dueños de recintos que archivan las ejecuciones en su escenario (por ejemplo: Location: Manship Theatre/ PreSonus All Stars/Winter Tour 2013/Winter Tour 2017).
- **Location/Performance/Artist.** Usa este esquema de nomenclatura cuando grabes un festival entero (por ejemplo: PreSonuSphere/Stage 1/PreSonus All Stars).

Conforme archivas tu interpretación, Capture 2 almacena un historial de los nombres que has insertado en cada campo. Para usar un nombre de nuevo, simplemente haz clic en el menú que aparecerá para ese campo y selecciónalo de la lista.

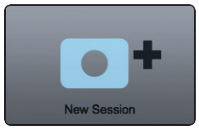


Para borrar el nombre de la lista seleccionado actualmente, selecciona Remove First del menú.



Para borrar todos los nombres de la lista, selecciona Clear History. Una vez que el historial haya sido borrado, no puede reescribirse, por lo que debes estar seguro antes de seleccionar esta opción.

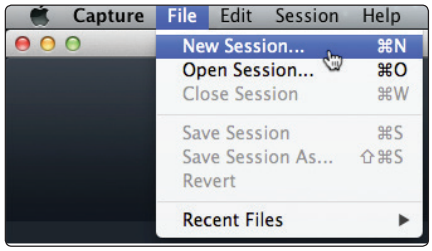
3.2.2 Creando una sesión



Debajo de los campos del esquema de nomenclatura, encontrarás el botón New Session. Da clic en este botón para crear una sesión vacía.

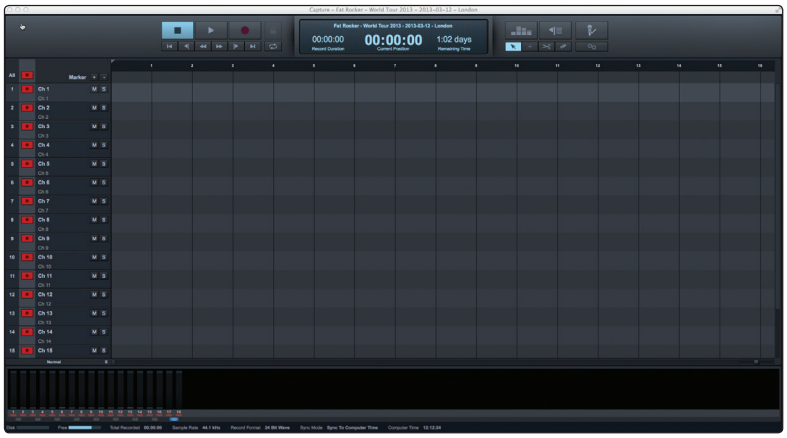
Power User Tip: *Una sesión en Capture 2 es un archivo donde grabas, arreglas y editas tus archivos de audio. Las sesiones no deben ser confundidas con archivos de audio. Piensa en una sesión de Capture 2 como una escena en StudioLive. Es una fotografía donde han sido grabados los archivos de audio y la forma en que serán editados.*

Puedes además crear una nueva sesión haciendo una de las siguientes opciones :

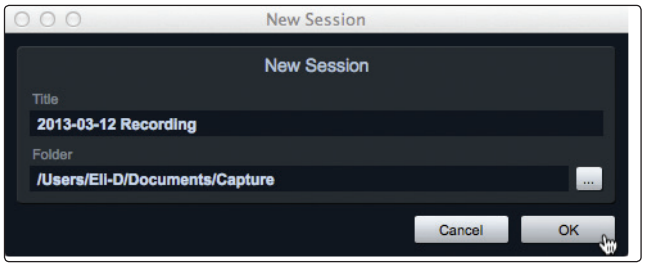


- Navega a: File/New Session.
-
- Presiona [Ctrl]/[Cmd]+N en el teclado.

Si has llenado los campos del esquema de nomenclatura, tu nueva sesión será lanzada automáticamente.



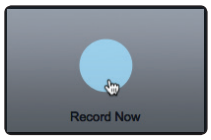
Si no has llenado estos campos, un menú de configuración se abrirá.



- **Session Title.** Esto será el título de tu sesión y el nombre del archivo, así como de la nueva carpeta que contendrá todos los datos relativos a tu sesión.
- **Session Folder.** Aquí es donde las nuevas sesiones y todos sus datos relacionados serán guardados. La ubicación de la sesión puede ser elegida cada vez que creas una sesión. Por defecto, se ubicará en la carpeta Capture 2 en tu carpeta Documentos.

Puedes elegir una nueva ubicación de los archivos presionando el botón Browse y navegando a una nueva ubicación. La última ubicación conocida aparecerá por defecto la próxima vez que crees una nueva sesión.

Power User Tip: *Los campos del esquema de nomenclatura fueron agregados a Capture 2 para ayudarte a mantener tus sesiones organizadas y hacer las búsquedas en tu librería de ejecuciones en vivo más fácil. Por esta razón, te recomendamos ampliamente que siempre te tomes un momento para llenar estos campos.*

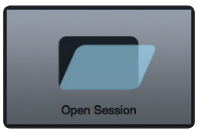


Record Now. Dando clic en el botón Record Now en la página Start lanzará una nueva sesión, armará todos los canales para grabación y empezará a grabar inmediatamente. Si no tienes personalizados ninguno de los campos del esquema de nomenclatura, tu sesión será etiquetada con la fecha actual.

3.2.3 Abriendo una sesión

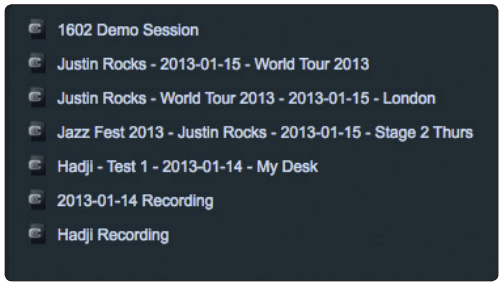
La pagina Start provee dos maneras diferentes de abrir sesiones previas.

Open Session Button



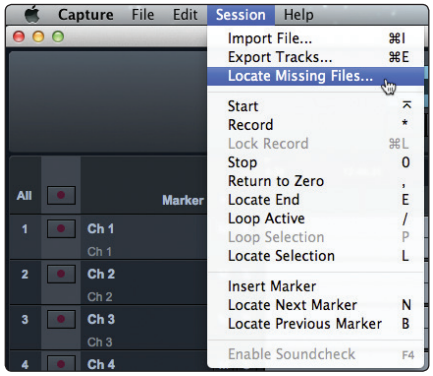
Dando clic al botón Open Session se abrirá un navegador que te permitirá navegar hasta la ubicación y abrir una sesión existente.

Recent Files List



Debajo del botón Open Session, encontrarás Recent Files List. Esta lista incluye enlaces a los documentos más recientemente abiertos. Da clic en cualquiera de esos enlaces para abrir la sesión correspondiente.

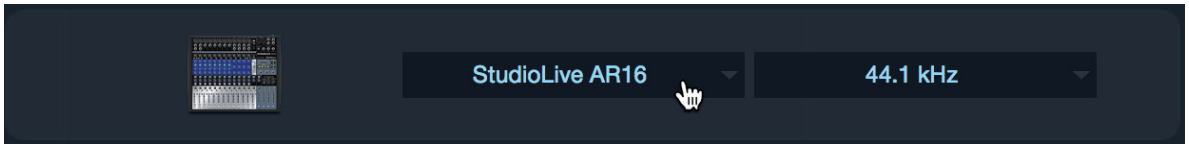
Locate Missing Files



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

3.2.4 Dispositivos de audio y frecuencia de muestreo

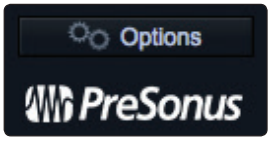
Capture 2 ha sido creado para usarse con las mezcladoras serie StudioLive AR de PreSonus y sólo tendrá su completa funcionalidad con ese dispositivo. El menú Audio Device muestra el driver de audio actualmente seleccionado. Cuando se conecta una mezcladora StudioLive AR deberás seleccionar PreSonus StudioLive AR22/16/12/8" de la lista de dispositivos de audio.



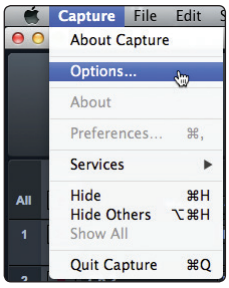
Si el dispositivo seleccionado actualmente tiene exactamente dos salidas (como la tarjeta de sonido interna de una Mac), Capture entrará en modo estéreo. Mientras este modo esté activo, Capture conecta todos sus canales a la salida estéreo y ajusta el volumen de la salida estéreo automáticamente para acomodarse a la suma estéreo. El modo estéreo te permite escuchar tus sesiones cuando estás lejos de tu StudioLive. A menos que el driver StudioLive esté seleccionado, no podrás crear una nueva sesión o grabar nuevos audios.

El menú Sample Rate muestra la frecuencia de muestreo actualmente configurada.

3.2.5 El menú Options

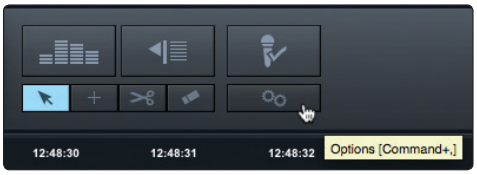


El botón Options se encuentra en la parte inferior de la página Start. Éste lanza el menú Options.



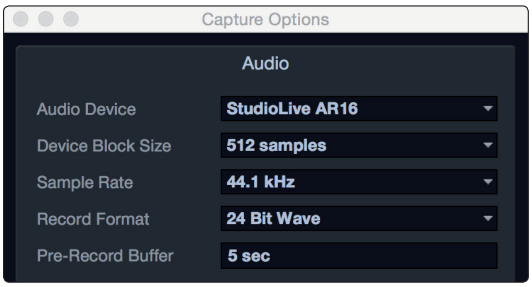
Este botón se puede acceder también desde Capture>Options.

También se puede activar dando clic en el botón Options desde la página Session.



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

Opciones de audio



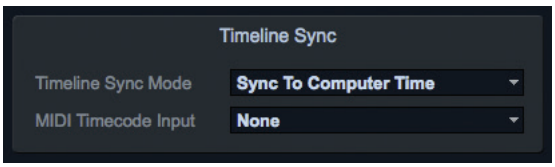
- **Audio Device.** En la parte superior de esta pantalla, encontrarás el menú Audio Device. Este menú es el mismo que se encuentra en la página Start. ***Consulta la sección 3.2.4 para más información***.
- **Device Block Size.** Aquí se muestra el tamaño de buffer. En general, a mayor tamaño del buffer seleccionado, tu entorno de grabación será más estable.
- **Sample Rate.** El menú Sample Rate también se encuentra en la página Start. ***Consulta la sección 3.2.4 para más información***.
- **Record Format.** El menú Record Format te permite elegir la resolución del audio grabado. Puedes seleccionar entre WAV a 16 bits, WAV a 24 bits o WAV de 32 bits en punto flotante.

Power User Tip: *Entre más alto sea el número de bits de tu audio, mejor será la resolución y mayor será el tamaño del archivo resultante. En general recomendamos grabar a 24 bits.*

- **Pre-Record.** Capture 2 te permite ajustar un buffer de pregrabación. Este buffer empieza a grabar audio antes de que oprimas el botón Record, de manera que nunca perderás el principio de una ejecución. El tiempo de buffer de pregrabación es seleccionable por el usuario, entre cinco segundos y un minuto.

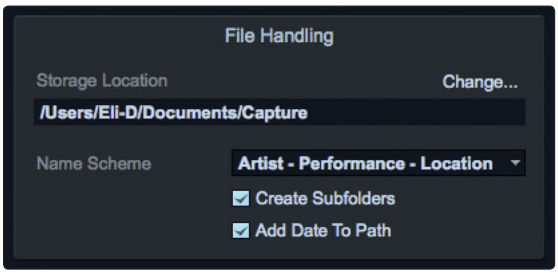
Power User Tip: *Entre más alto sea el valor del buffer de pregrabación, mayor será la cantidad de RAM que Capture 2 requerirá. Si bien esto no es un problema en los sistemas modernos con grandes cantidades de RAM, es muy recomendable que el buffer de pregrabación sea lo más pequeño posible en los sistemas con el mínimo de RAM requerido (2 GB).*

Opciones de sincronía de la línea de tiempo



- **Timeline Sync Mode.** Capture 2 ofrece un modo Timeline Sync. Esto te permite alinear la línea de tiempo de tu grabación a la hora del día o para sincronizarse a una señal externa de código de tiempo MIDI. Esto también afectará la información de timestamp que está escrita en los archivos de audio.
  - **No sync.** La línea de tiempo va a comenzar en 0 y va a mostrar la longitud de tu grabación (en minutos y segundos solamente). Esta opción es útil cuando solamente deseas medir la duración de tu grabación.
  - **Sync to computer time.** La regla de la línea de tiempo empezará a la hora exacta en que comenzó la grabación. Esta opción es útil cuando se graban múltiples tomas en el curso de un día (por ejemplo un escenario de festival).
  - **Sync to MTC.** Capture alineará la línea de tiempo con el MIDI Time Code entrante. Esta opción es útil cuando se graba audio para video en vivo.
- **MIDI Time Code Input.** Para a usar la opción anterior, deberás proveer a Capture de una entrada para la fuente del código de tiempo. Puedes seleccionar esa fuente desde este menú.

Opciones de manejo de archivos



Como lo comentamos el la ***Sección 3.2.1***, Capture 2 provee una variedad de herramientas útiles para organizar y etiquetar tus sesiones.

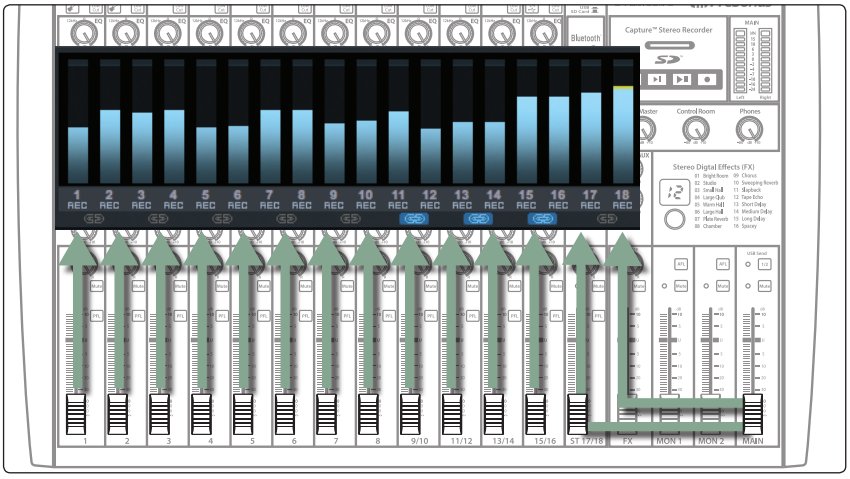
- **Storage Location.** Por defecto, todas las sesiones de Capture son almacenadas en la subcarpeta Capture en tu carpeta Documentos. Puedes elegir una nueva ubicación por defecto dando clic en el enlace Change. Esto lanzará una ventana del navegador, permitiéndote encontrar una nueva ubicación para tus sesiones de Capture.
- **Name Scheme.** La ***Sección 3.2.1*** aborda varias opciones para nombrar y organizar tus archivos. Esta opción te permite seleccionar el orden en que tus archivos serán categorizados.
- **Create Subfolders.** Dando clic en las opciones Create Subfolders, creará una carpeta para cada una de las categorías de nomenclatura: Artist, Performance y Location. Si esta casilla no está habilitada, tu sesión y los archivos de audio resultantes, serán etiquetados usando estas etiquetas, pero no será creada una jerarquía de carpetas. Esta casilla está habilitada por defecto.
- **Add Date to Path.** Por defecto, Capture añade automáticamente la fecha de la sesión al nombre de la sesión. Puedes remover la fecha deshabilitando esta opción.

3.3 La página Session

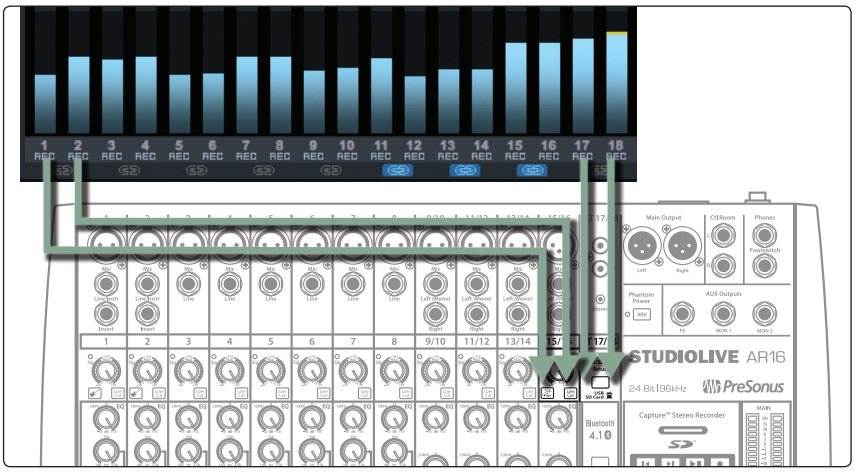
Capture 2 ofrece una interface de usuario de una sola ventana, de manera que no necesitas manejar múltiples ventanas y vistas. Cuando una nueva sesión es creada o se abre una sesión existente, serás llevado a la página Session. Esta página contiene todo lo necesario para grabar y editar audio multicanal.

Cuando lanzas Capture 2, se crea un canal de grabación por cada canal de entrada de tu mezcladora StudioLive AR incluyendo el bus principal. El canal de grabación del bus principal es automáticamente parchado a los dos primeros retornos digitales localizados en el Super Channel de tu StudioLive AR para su reproducción. Los canales 1 y 2 están enrutados a los retornos digitales 3/4 en el último canal estéreo. Los siguientes diagramas muestran estas configuraciones.

Enrutamiento de grabación de Capture 2



Enrutamiento de reproducción de Capture 2

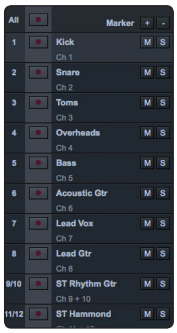


No hay necesidad de configurar entradas y salidas de audio en Capture 2 porque el software automáticamente detecta qué modelo de mezcladora StudioLive AR está conectada y se autoconfigura para ella. Cada canal en la StudioLive AR está representado con un canal de entrada mono en la columna Track de la sesión y tiene su medidor de nivel correspondiente en el puente de medidores.

Un canal estéreo adicional será añadido también para grabar la mezcla principal.

Power User Tip: *A diferencia de una aplicación DAW, como Studio One Artist, Capture no tiene su propio motor de mezcla, por lo que depende de la mezcladora física que esté conectada para realizar las mezclas y sumas de audio. Por esto, una vez que estés listo para mezclar tus grabaciones, tendrás que mover audio a tu aplicación DAW favorita. Si tu aplicación DAW favorita es Studio One, puedes simplemente abrir tu sesión Capture desde la página inicial de Studio One. Ver la sección 3.6.2 para más detalles,*

3.3.1 La columna Track



En la parte izquierda de la página Session, encontrarás la columna Track. Esta columna contiene un canal de grabación dedicado por cada entrada de audio en Capture 2 desde la mezcladora StudioLive AR, además de un canal de grabación estéreo para grabar la mezcla principal.

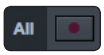
Renombrado de canales.

Para renombrar un canal, da clic en el nombre por defecto para abrir un cuadro de edición de texto. Ingresa el nombre que deseas usar y oprime Enter.

Dar un nombre a cada canal en tu sesión ofrece varios beneficios. Primero, te permite saber con una simple mirada qué se está grabando en dónde. Segundo, si nombras tus canales antes de empezar a grabar, el archivo de audio resultante de ese canal nombrado, tendrá el mismo nombre. Por ejemplo, en lugar de una línea de bajo grabada como Track 15, ésta será grabada como bajo.

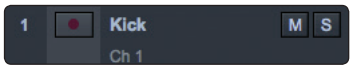
Power User Tip: *Al igual que lo haces en Studio One, puedes oprimir la tecla Tab para moverte al campo de nombre del siguiente canal.*

Arm All.



En la esquina superior izquierda, encontrarás el botón Arm All. Da clic en este botón para armar (habilitar) todas las entradas para grabación.

Track Controls.



Cada canal en la columna Track presenta los mismos controles.

Record Arm Button. Al lado del número de cada canal, se encuentra el botón Record Arm. Cuando este botón está activo, Capture 2 está listo para grabar el audio que esté enrutado a ese canal.

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

Track Mute. Cada canal presenta un botón Mute. Este botón mutea el canal durante la reproducción.

Track Solo. Cada canal presenta un botón Solo. Esto pondrá el canal en solo y muteará todos los demás canales durante la reproducción (similar a la función SIP en la StudioLive).

3.3.2 Transporte

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

Stop. Detiene la reproducción.

Play. Incia la reproducción en la posición actual del cursor.

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

Session Lock. El botón Record Lock previene que la grabación sea detenida accidentalmente por una opresión errónea de la barra espaciadora. Esta función se habilita automáticamente cuando Capture empieza a grabar. Puede ser desactivada con un simple clic en el ícono.

Power User Tip: *Los marcadores pueden ser todavía editados y arrastrados cuando Record Lock está activo.*

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

Previous Marker. Envía el cursor de reproducción al marcador previo.

Rewind. Retroceso rápido durante el tiempo que el botón permanezca oprimido.

Fast Forward. Avance rápido durante el tiempo que el botón permanezca oprimido.

Next Marker. Envía el cursor de reproducción al siguiente marcador.

Go To End. Envía el cursor de reproducción al final del audio grabado.

Loop. Activa/desactiva el modo Loop. ***Consulta la Sección 3.3.6.6*** para más información.

3.3.3 Ventana de tiempo

La ventana de tiempo te provee de información crítica respecto a tu sesión.

Session Name. Muestra el nombre de la sesión actual.

Record Duration. Muestra cuánto tiempo ha grabado la sesión actual.

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

Remaining Time. Muestra el tiempo restante que puede ser grabado en base al tamaño del espacio libre restante en el disco duro donde estás grabando.

3.3.4 Regla de la línea de tiempo

En la parte alta del editor de sesión, verás la regla de la línea de tiempo. Ésta muestra los incrementos del tiempo en segundos.

Como lo mencionamos en la ***Sección 3.2.5***, puedes ajustar la regla de la línea de tiempo para sincronizarse con el reloj de tu computadora o una fuente externa de código de tiempo MIDI.

3.3.5 Navegando en la sesión

Haciendo zoom

Puedes ampliar y reducir el zoom de tu sesión con respecto al tiempo en la ventana Session Edit, de manera que puedes ver la longitud completa de tu sesión, o sólo ver una pequeña sección de tiempo para hacer ediciones precisas. También puedes ampliar y reducir el zoom con respecto al tamaño de los archivos de audio en tu sesión.

Para ampliar el zoom, haz una de las siguientes opciones:

- Para modificar el zoom, da clic y arrastra a la izquierda o a la derecha en la barra de desplazamiento de zoom horizontal, en la parte inferior derecha de la ventana Edit.
- Presiona [Ctrl]/[Cmd]+[+] en el teclado para ampliar el zoom ligeramente. Presiona [Ctrl]/[Cmd]+[-] en el teclado para reducir el zoom ligeramente.
- Da clic dentro de la regla de la línea de tiempo en cualquier punto de tiempo y arrastra hacia abajo o hacia arriba para ampliar o reducir el zoom.

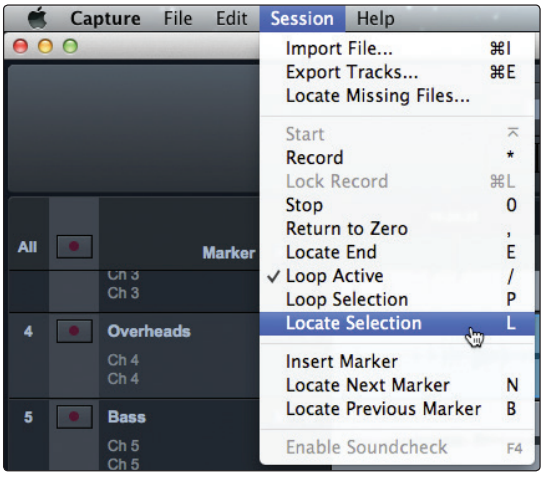
- En la esquina inferior izquierda de la ventana Edit, encontrarás los controles de zoom vertical. Estos controles amplían o reducen la altura de los canales y archivos de audio.

Desplazamiento

Para desplazarte a la izquierda o a la derecha en el tiempo de tu sesión, da clic y arrastra la barra de desplazamiento cerca de la parte inferior de la ventana Edit.

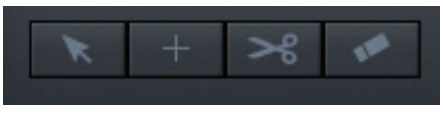
También puedes desplazarte a través de tu sesión dando clic y arrastrando la regla de la línea de tiempo a la izquierda o a la derecha.

Localizando la selección



Para enviar el cursor al inicio de cualquier evento de audio, presiona L en el teclado o selecciona Session>Locate Selection.

3.3.6 Herramientas de edición



En la esquina superior derecha, verás los cuatro botones de las herramientas de edición. Estas herramientas determinan la función de tu ratón durante la edición.

Power User Tip: *El proceso de edición de audio puede ser tedioso. Pequeñas imprecisiones cuando se divide, mueve o se realizan otras acciones en archivos de audio grabados pueden llevarnos a resultados no deseados. Tan simple como pudiera parecer, el simple acto de escuchar mientras se edita frecuentemente es soslayado. Por ejemplo, cuando se redimensionan los extremos de una parte vocal para remover los sonidos no deseados entre palabras, es tentador realizar las*

ediciones basándonos en la representación visual de las ondas. Si bien esto a veces funciona, es mucho mejor escuchar mientras redimensionas los extremos para asegurarte de no estás removiendo partes cruciales de la voz. Escuchar tus ediciones mientras las haces, ahorrará tiempo y frustraciones en la mayoría de los casos.

3.3.6.1 La herramienta Flecha

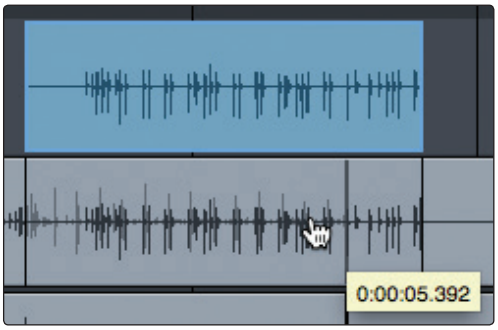
Ésta es la herramienta por defecto para acceder a la mayoría de las funciones. Da clic en el botón de la herramienta Flecha o presiona [número 1] en el teclado para seleccionar la herramienta Flecha.

La herramienta Flecha puede ser usada para los siguientes propósitos:

Mover un evento.

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

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



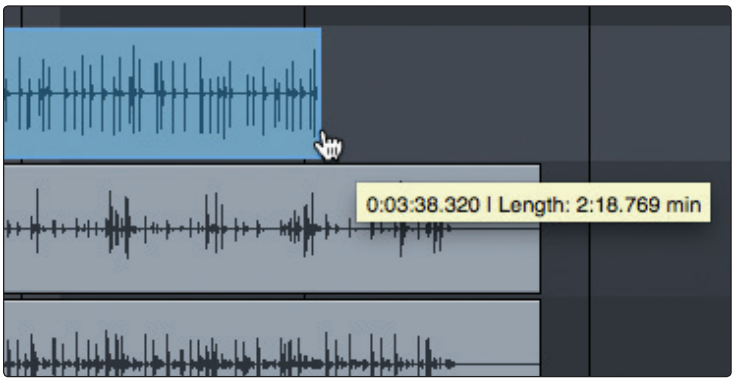
Reacomodando canales.

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

Redimensionar un evento.

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

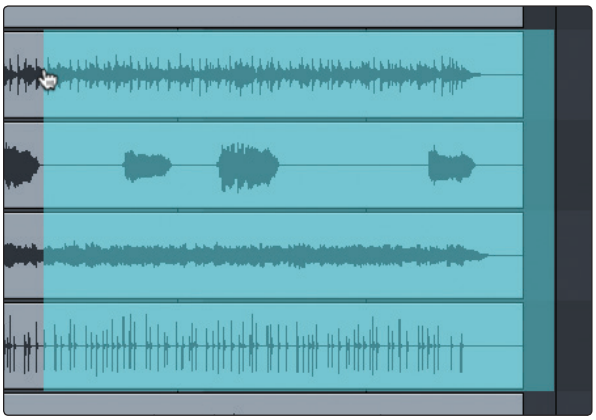
Para redimensionar un evento usando la herramienta Flecha, coloca el ratón sobre el extremo izquierdo o derecho de un evento para mostrar la herramienta Sizing. Cuando aparece, da clic y arrastra a la izquierda o derecha para redimensionar un evento. Los eventos pueden ser redimensionados de forma no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



Seleccionar múltiples eventos.

Es posible seleccionar múltiples eventos para editarlos al mismo tiempo con una sola acción. Para seleccionar múltiples eventos con la herramienta Flecha, puedes hacer lo siguiente:

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



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

3.3.6.2 La herramienta Rango

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

Para seleccionar un rango dentro de un evento usando la herramienta Rango, da clic y arrastra sobre el área a seleccionar; una caja gris será dibujada.

Suelta el ratón cuando la caja haya sido dibujada sobre el rango de eventos que deseas editar. El rango que has seleccionado ahora es tratado como un solo evento consolidado.

La herramienta Rango puede ser útil de muchas maneras:

- Puedes usar la herramienta Rango para seleccionar el contenido de diversos eventos de audio en diferentes canales de una porción específica de una canción (por ejemplo un gran groove de batería) y entonces usa la herramienta Flecha para mover esa sección de audio a otra parte de la canción (digamos para reemplazar un groove de batería).
- Otro uso común de la herramienta Rango es para seleccionar y borrar rápidamente un rango de audio dentro de un evento, en lugar de usar la herramienta Separador para hacer 2 segmentos y entonces borra la sección con la herramienta Flecha.

Power User Tip: *Cuando flotas el ratón sobre un rango seleccionado, la herramienta Flecha aparecerá temporalmente. Esto hace fácil seleccionar y editar un rango de eventos.*

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

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

3.3.6.3 La herramienta Separador

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

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

Da clic en cualquier evento con la herramienta Separador para separar el evento en esa posición. Al separar un evento solo, crearás 2 eventos que pueden ser editados independientemente. Si existen múltiples eventos seleccionados a través de múltiples canales, la herramienta Separador afectará todos los eventos seleccionados de la misma manera.

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

3.3.6.4 La herramienta Borrador

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

Sin embargo, si das clic a un elemento seleccionado con la herramienta Borrador, todos los elementos actualmente seleccionados serán borrados.

3.3.6.5 Acciones de edición comunes

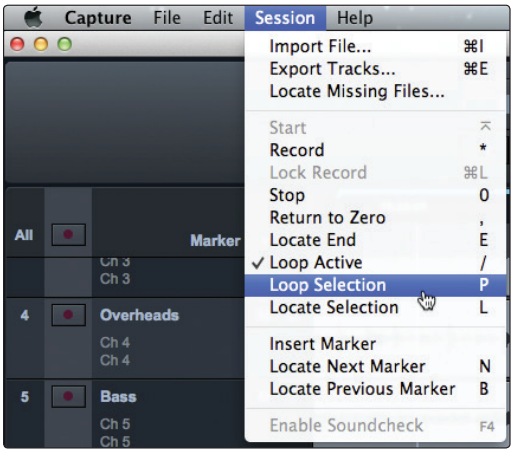
Como la mayoría de las aplicaciones de software, Capture 2 soporta las acciones básicas de cortar, copiar y pegar. Una vez que has seleccionado un evento o un rango de eventos, puedes realizar estas acciones como sigue:

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

3.3.6.6 Haciendo loops

Para hacer loop de la reproducción de cualquier rango de tu sesión de Capture 2, realiza una de las dos siguientes acciones:

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



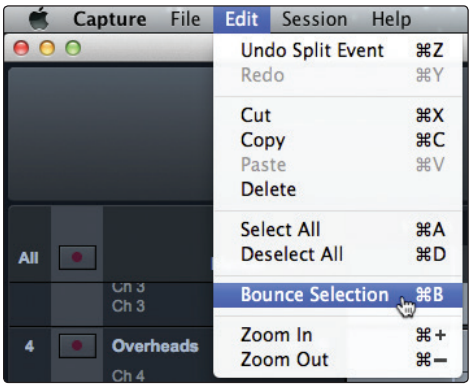
- **Rango de loop personalizado.** Para crear un rango de loop personalizado, mueve tu ratón sobre la línea gris encima de la línea de tiempo. Nota que tu cursor cambia a herramienta Lápiz y puedes dibujar tu rango de loop.

Una vez que tu rango de loop está ajustado, puedes dar click en el botón loop del transporte o presiona [L] o [/] en el teclado para activar el modo loop.

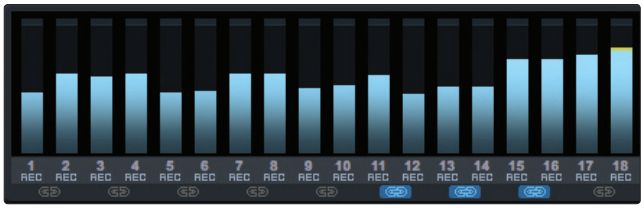
Toma nota: *Accionando Record en el transporte desactivará el modo Loop y empezará a grabar en la posición actual del cursor de reproducción. No es posible activar el modo Loop cuando se graba.*

3.3.6.7 Bounce de la selección actual

Una vez que has editado un archivo de audio, quizá desees crear un nuevo archivo de audio que incluya todas tus ediciones. Para hacer esto, usa la herramienta Rango para seleccionar los eventos que deseas combinar como se describe en la Sección 3.3.6.2 y presiona [Ctrl]/[Cmd]+[B] en el teclado o ve a Edit>Bounce Selection.



3.3.7 Puente de medidores



Capture 2 provee medición de entrada y salida cuando un canal está siendo grabado o reproducido. Estos medidores estilo picos en la parte inferior de la página Session ofrecen indicadores de saturación para cada entrada desde la mezcladora StudioLive AR.

Record Arm.

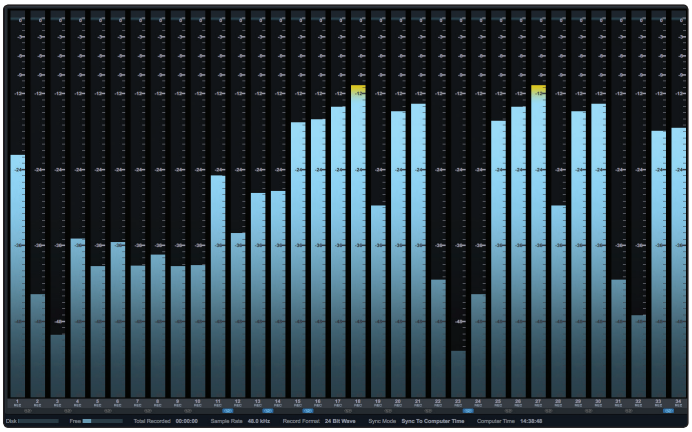
Debajo de cada medidor encontrarás otro botón Rec Arm. Este botón provee la misma funcionalidad que el botón Rec Arm en la columna Track. ***Consulta la Sección 3.3.1*** para más información.

Link Button.

En medio de cada medidor, encontrarás un botón Link. Cuando este botón esté activo, Capture 2 grabará esos canales como un archivo estéreo entrelazado. Por defecto, el canal main mix estará encadenado en estéreo.

Big Meter Mode.

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



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

3.3.8 Marcadores y la lista de marcadores

El carril de marcadores.

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

En Capture 2 el carril de marcadores es usado para colocar los marcadores en el lugar deseado de la línea de tiempo, después de lo cual, la navegación hacia los marcadores es fácil. Los marcadores también son útiles al exportar tu sesión a mezclas individuales o para editar en otra aplicación de grabación.

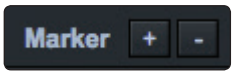
Power User Tip: *Te recomendamos ampliamente que los marcadores sean insertados durante la grabación de una ejecución en vivo, ya que los marcadores harán mucho más fácil el resto del proceso de producción.*

La lista de marcadores.

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

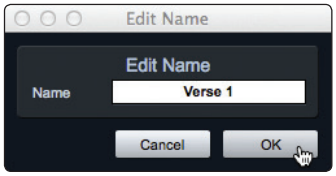
3.3.8.1 Insertando, nombrando, borrando y moviendo marcadores

El carril de marcadores.



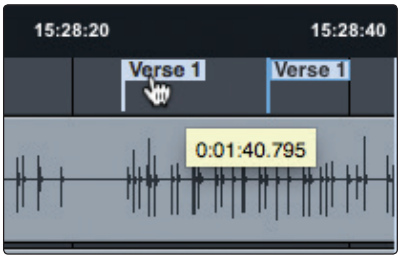
Agregando/borrando marcadores. En la parte superior de la columna Track, verás los botones Add/Remove Marker. Para insertar un nuevo marcador en el carril de marcadores con la reproducción corriendo o detenida, da clic en el botón Add Marker (+), o presiona [Insert] en el teclado. Cada nuevo marcador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

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



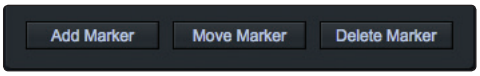
Nombrando marcadores. Para renombrar un marcador, da doble clic en el marcador del carril de marcadores, teclea un nuevo nombre y presiona [Enter] en el teclado.

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

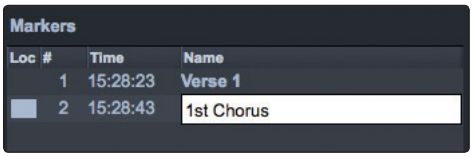


La lista de marcadores.

En la parte baja de la lista de marcadores, encontrarás tres botones.



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



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

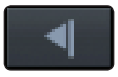
Moviendo marcadores. Dando clic en el botón Move Marker, se moverá el marcador seleccionado en la lista de marcadores a la posición actual de reproducción en la línea de tiempo.

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

3.3.8.2 Navegando marcadores

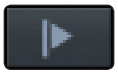
Es posible enviar el cursor de reproducción rápidamente entre marcadores del carril de marcadores. Saltar entre los marcadores permite una comparación rápida entre diferentes secciones de tu sesión.

Para navegar al marcador previo, puedes hacer lo siguiente:



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

Para navegar al siguiente marcador, puedes hacer lo siguiente:



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

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

3.4 Grabando una sesión en Capture

Ajustando los niveles de entrada. El correcto ajuste de los niveles de entrada es crítico para hacer una buena mezcla en vivo y una buena grabación. La idea básica es ajustar la ganancia de entrada en la mezcladora StudioLive tan alto como sea posible sin sobrecargar la entrada. La sobrecarga en la entrada ocasionará saturación

que se traduce en distorsión digital que es particularmente desagradable y arruinará la grabación. Este daño no puede ser revertido en el software. Hay un indicador de saturación en cada entrada de la mezcladora StudioLive AR para este fin.

Si un canal de entrada no está saturado en tu mezcladora StudioLive AI, puedes estar seguro de que no lo estará en Capture 2. ***Consulta el manual del propietario de la mezcladora StudioLive AR-Series*** para más información sobre la creación de mezclas de monitor.

Podrás monitorear la entrada de audio en vivo en la mezcladora StudioLive AR. No existe la capacidad de monitoreo separado en Capture 2. ***Consulta el manual del propietario de la mezcladora StudioLive AR-Series*** para más información el procedimiento apropiado para el ajuste de niveles.

Armando canales. Para grabar un canal de audio, deberá estar habilitado para grabación o "armado". Capture 2 provee dos botones para habilitar la grabación en cada entrada: uno en el canal y otro en el puente de medidores. Una vez que un canal está habilitado para grabación, estarás listo para grabar audio en ese canal.

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

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

Cuando presionas Record, la sesión se bloquea automáticamente. Esto previene que la detengas accidentalmente. Deberás deshabilitar la función Session Lock antes de que puedas detener la grabación.

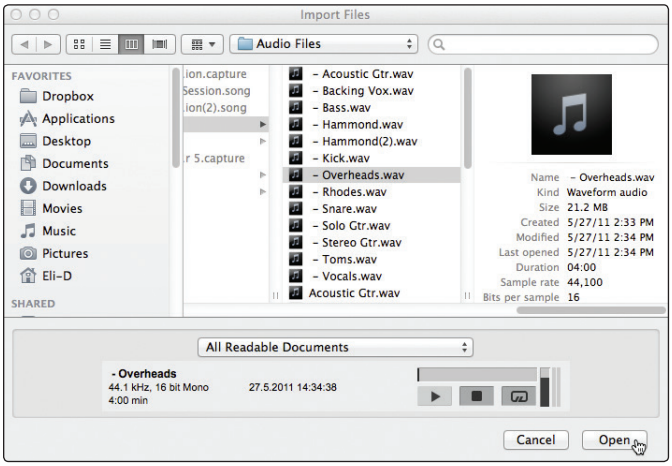
3.5 Importando y exportando archivos de audio

3.5.1 Importando archivos de audio en Capture

Es posible importar archivos WAV y AIFF en tu sesión.

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

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



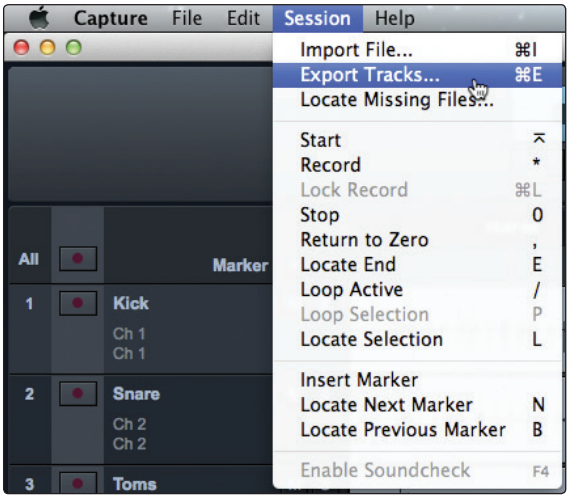
3. Da clic en Open para importar el archivo en tu sesión.

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

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

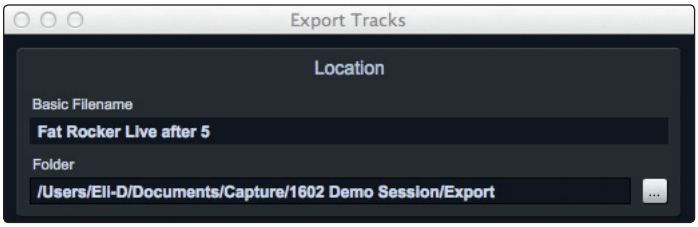
3.5.2 Exportando archivos de audio

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



Ubicación.

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

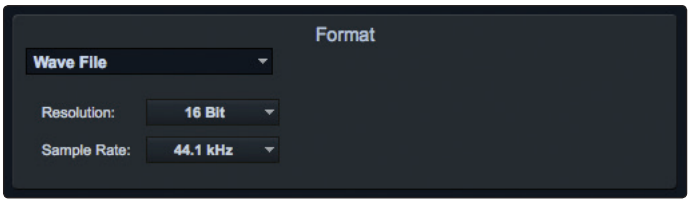


Da clic en el botón Browse para elegir una ubicación para el archivo.

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

Formato.

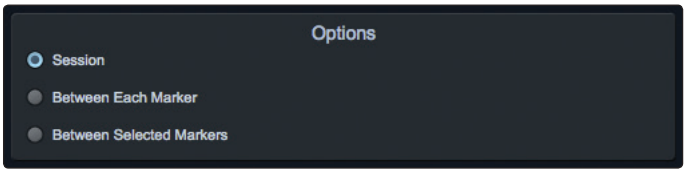
En la parte media del menú Export Tracks selecciona el formato en que será exportado el archivo. Elige entre WAV o AIFF y entonces elige la resolución y frecuencia de muestreo.



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

Opciones.

La sección inferior del menú Export Tracks posee muchas opciones que afectarán la forma en los archivos son creados:



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

3.6 Mezclando tus sesiones de Capture

3.6.1 Exportando tu mezcla final a un archivo de audio

El medio físico más común donde las grabaciones son publicadas es el CD de audio. A fin de poner tu mezcla final en un CD de audio, el archivo de la mezcla debe ser un archivo WAV a 16 bits en 44.1 kHz. Una vez que has grabado tu mezcla final en el canal auxiliar estéreo, se recomienda que exportes el audio desde el canal auxiliar estéreo a un archivo de audio para este propósito. ***Consulta la sección 3.5.2*** para detalles sobre la exportación de archivos de audio en Capture 2.

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

3.6.2 Mezclando una sesión de Capture 2 en Studio One

Muchos usuarios desean usar Capture 2 únicamente como una herramienta de grabación de canales para posteriormente mezclar y endulzar los canales grabados en una DAW. PreSonus ha incluido una copia de Studio One Artist con este propósito. Todas las versiones de Studio One pueden abrir archivos de Capture 2. Todos los marcadores, ediciones, nombres de canal, etc., serán preservados y no se requiere ningún esfuerzo adicional. Simplemente lanza Studio One y abre tu sesión de Capture 2. ***Consulta la sección 4*** para más detalles.

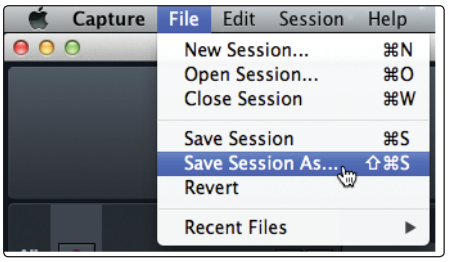
3.6.3 Mezclando una sesión de Capture 2 en una aplicación de mezcla distinta

Para los usuarios que deseen mezclar sus sesiones de Capture 2 en una DAW distinta a Studio One, hay varias maneras para importar tu sesión de Capture 2.

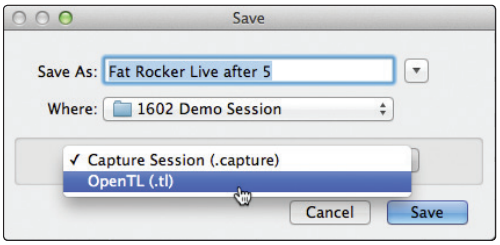
Guarda la sesión de Capture 2 como OpenTL

Muchos programas de grabación pueden abrir archivos OpenTL (Open Track List). Un archivo OpenTL provee una referencia para todos los canales y eventos de audio con sus posiciones correspondientes en la sesión de Capture 2, de manera que otro programa de audio puede reconstruir tu sesión automáticamente. Esto hace posible que abras tu sesión de Capture 2 y trabajes en ella como normalmente lo haces en tu aplicación de grabación favorita.

Para guardar una versión OpenTL de tu sesión, selecciona Save Session As en el menú File de Capture 2.



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



Da clic en Save para guardar tu sesión como un documento OpenTL y confirma el comando dando clic en Yes en la ventana de confirmación. Este archivo será colocado por defecto en tu carpeta de sesión y no sobrescribirá el archivo original de la sesión de Capture 2. Toma nota de que el formato Open TL no guardará tus marcadores.

Importando los archivos de audio de sesión de Capture 2 directamente

Algunas aplicaciones de edición de audio (como algunas DAW) no soportan el formato OpenTL, lo que provoca que las opciones de importación de sesiones hechas en otros programas sean limitadas de alguna manera. En ese caso, deberás importar manualmente los eventos de audio desde tu sesión de Capture 2 hacia la aplicación de edición de audio usando los medios disponibles en ese programa. Consulta la documentación de tu software para más información de este proceso.

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

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

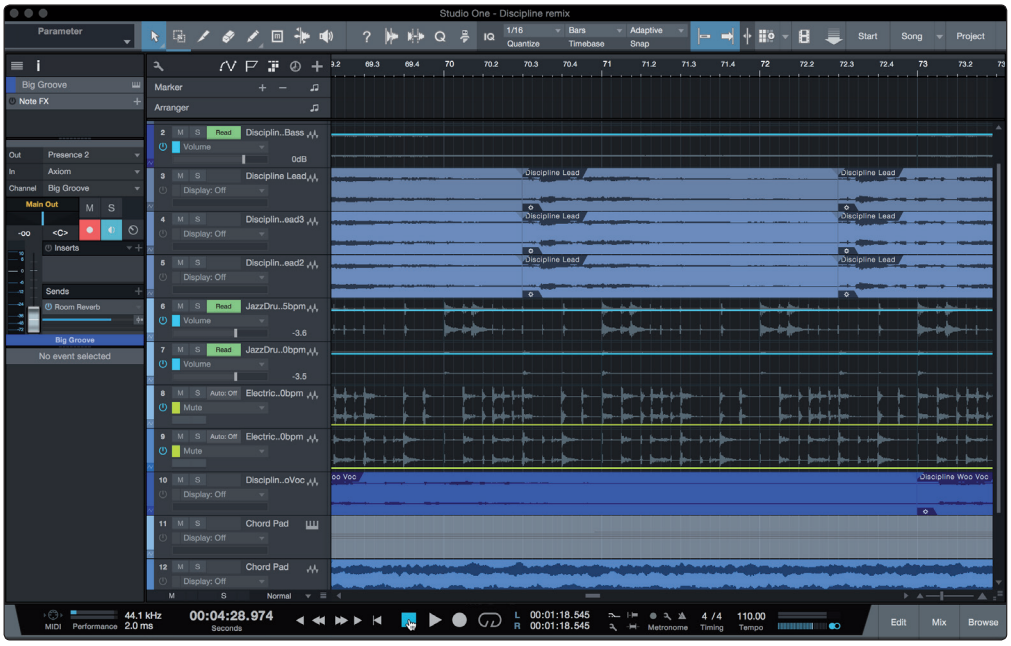
Una vez que tienes archivos de audio únicos y continuos por cada canal, importarlos en una aplicación de edición de audio será mucho más fácil. Lo único que se requiere para reconstruir tu sesión de Capture 2 es alinear cada archivo en el mismo tiempo de inicio. Para información completa sobre la exportación de canales en Capture 2, ***por favor consulta la sección 3.5.2***.

3.7 Comandos de tecla de Capture 2

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

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

4 Guía de inicio rápido de Studio One Artist



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

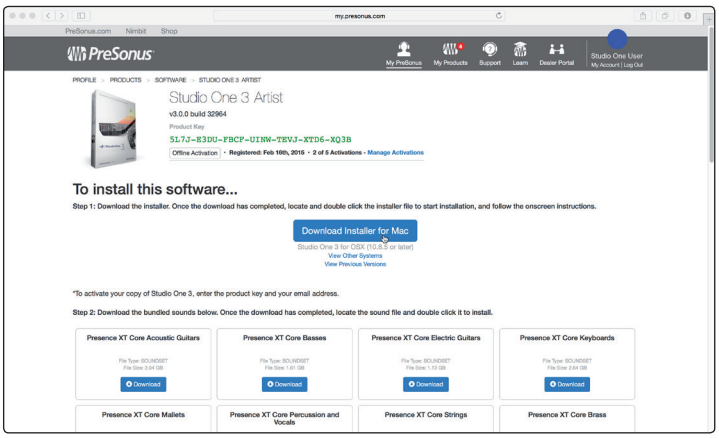
Power User Tip: *Como un apreciado cliente PreSonus, eres elegible para un descuento en la actualización a Studio One Professional. Para más detalles del programa de actualizaciones Studio One para clientes PreSonus, por favor visita http://studioone.presonus.com/.*

4.1 Instalación y autorización

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

Descargando y corriendo el instalador de Studio One.

Para instalar Studio One Artist, descarga su instalador desde tu cuenta My PreSonus en la computadora donde lo usarás.



- **Usuarios de Windows:** Lanza el instalador de Studio One Artist y sigue las instrucciones en pantalla.
- **Usuarios de Mac:** Arrastra la aplicación Studio One Artist hacia la carpeta de aplicaciones en el disco duro de tu Mac.

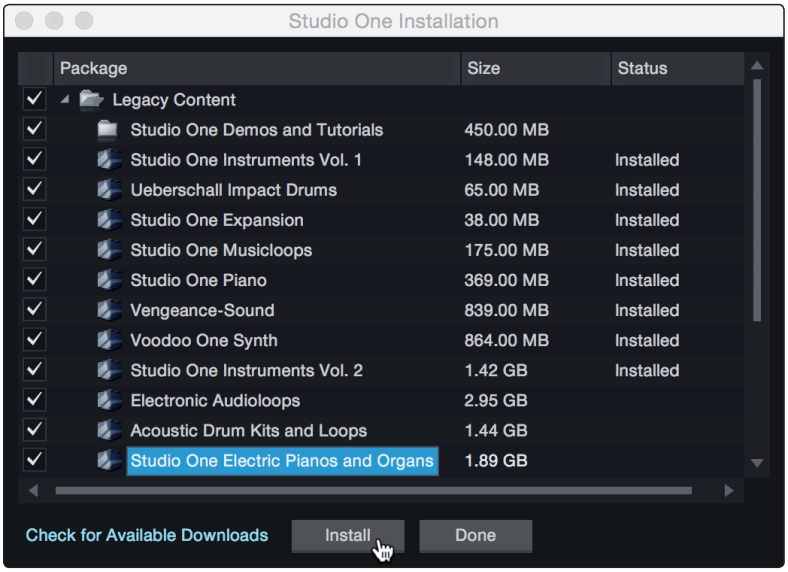
Autorizando Studio One.

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

Instalando el contenido incluido con Studio One Artist.

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

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



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

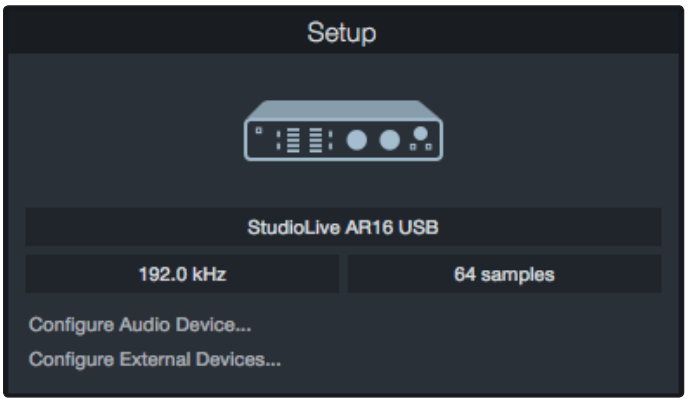
4.2 Configurando Studio One

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

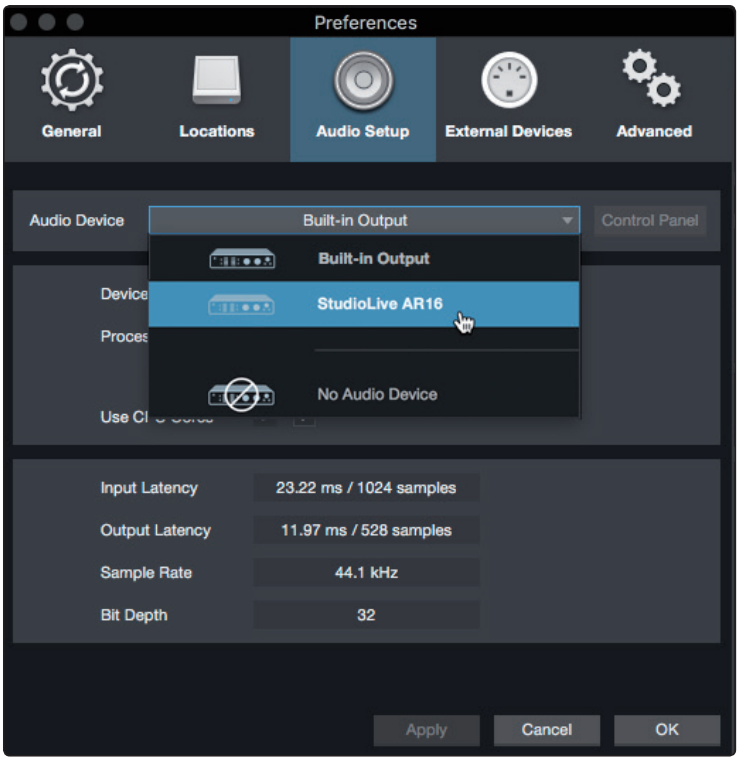
Información completa de todos los aspectos de Studio One Artist está disponible en el manual de referencia en menú Help de Studio One. La información en este tutorial abarca sólo aspectos básicos de Studio One Artist y está enfocado para ayudarte a configurar y grabar lo más rápido posible.

4.2.1 Configurando dispositivos de audio

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



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



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

4.2.2 Configurando dispositivos MIDI

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

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

Si no tienes ningún dispositivo MIDI, por favor continúa a la sección 4.4.

Configurando un teclado MIDI externo desde la página Inicio.

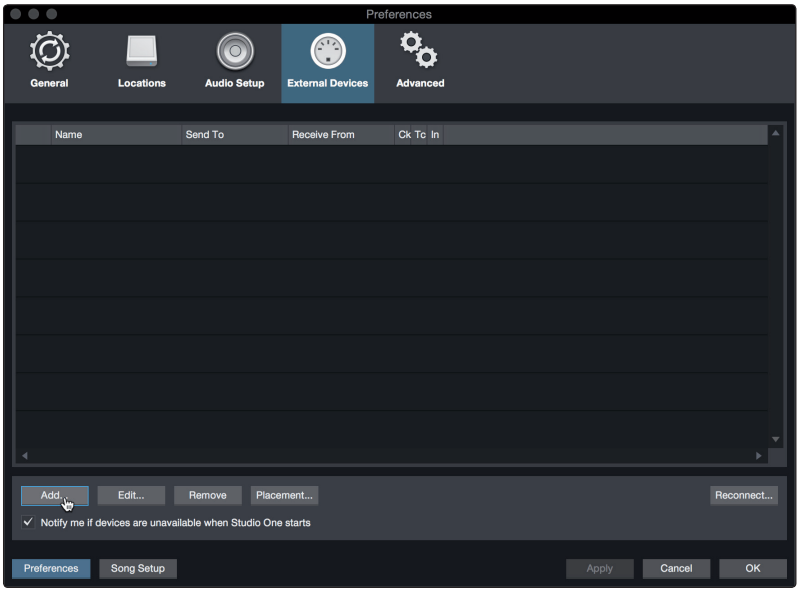
Un teclado controlador MIDI es un dispositivo de hardware que generalmente es usado para tocar y controlar otros dispositivos MIDI, instrumentos virtuales y parámetros de software. En Studio One Artist, estos dispositivos son referidos como teclados y deben ser configurados antes de que estén disponibles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

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

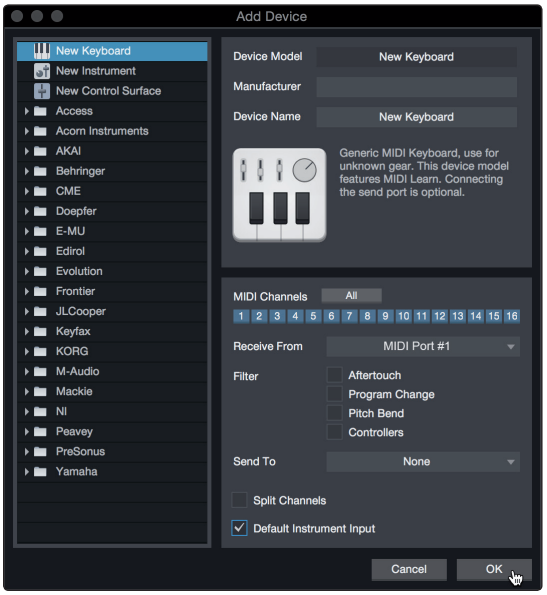
Asegúrate de tener conectada la salida MIDI de tu controlador MIDI externo a la entrada MIDI en tu AudioBox USB96 u otra interface MIDI. Si estás usando un controlador MIDI USB, conéctalo a tu computadora y enciéndelo.

1. Da clic en la página de inicio para lanzar la ventana Configure External Devices.

2. Da click en el botón Add. Esto lanzará la ventana Add Device.



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



4. Deberás especificar qué canales MIDI serán usados para comunicarse con este teclado. Para la mayoría de los usos, deberás seleccionar todos los canales MIDI. Si no estás seguro de qué canales elegir, selecciona todos los 16.

5. Studio One te permite filtrar funciones de control específicas. Si deseas que Studio One ignore After Touch, Pitch Bend, Program Change o todos los tipos de mensajes, habilita el filtrado para cualquiera o todos de los mensajes.

6. En Receive From del menú desplegable, selecciona la interface MIDI desde la cual Studio One Artist recibirá información MIDI (esto es, el puerto MIDI donde tu teclado está conectado).

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

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

8. Da clic en OK.

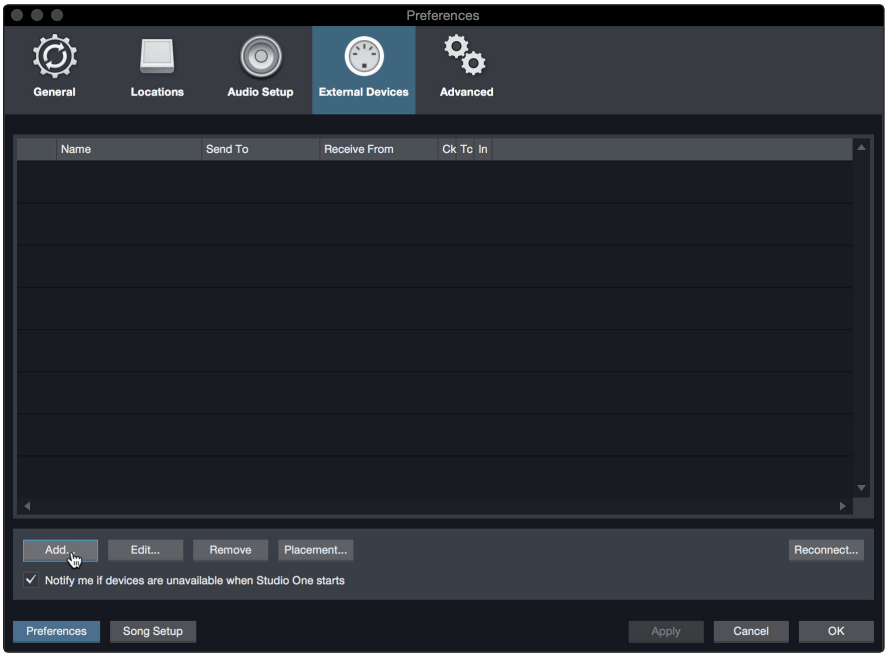
Si tienes un módulo de sonido que te gustaría conectar, deja la ventana External Devices abierta y procede a la siguiente parte de esta sección. Si no, puedes cerrar la ventana y saltar a la siguiente sección.

Configurando un módulo MIDI de sonido externo.

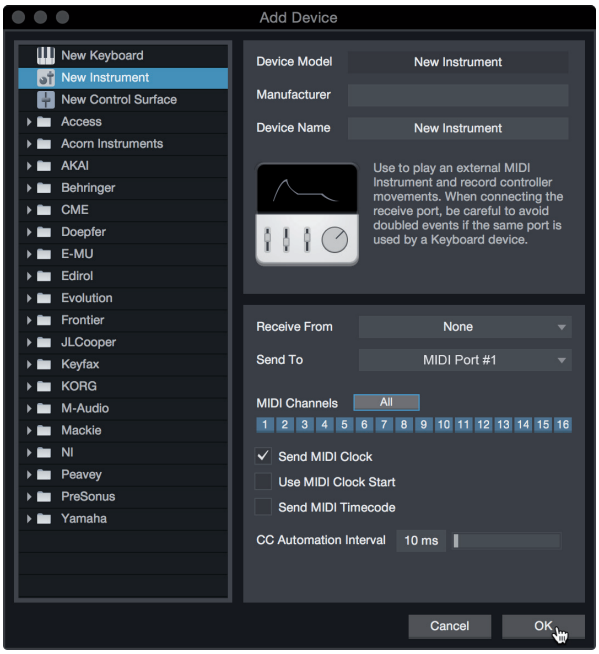
Los controladores MIDI de instrumento (teclados, guitarras MIDI, etc.) envían información en forma de datos MIDI hacia los módulos de sonidos e instrumentos virtuales, los cuales responden generando sonidos según las instrucciones recibidas. Los módulos de sonido pueden ser dispositivos de sonido autónomos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

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

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



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



3. Especifica qué canales MIDI serán usados para comunicación con este módulo de sonido. Si no estás seguro de qué canales MIDI seleccionar, te sugerimos seleccionar todos los 16.

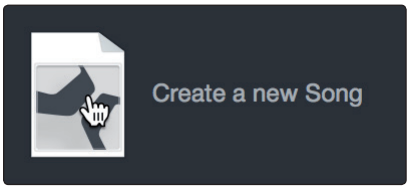
4. En el menú Send To, selecciona la interface MIDI desde la cual Studio One enviará información MIDI hacia tu módulo de sonido. Da clic en OK y cierra la ventana External Devices. Ahora estás listo para empezar a grabar en Studio One Artist.

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

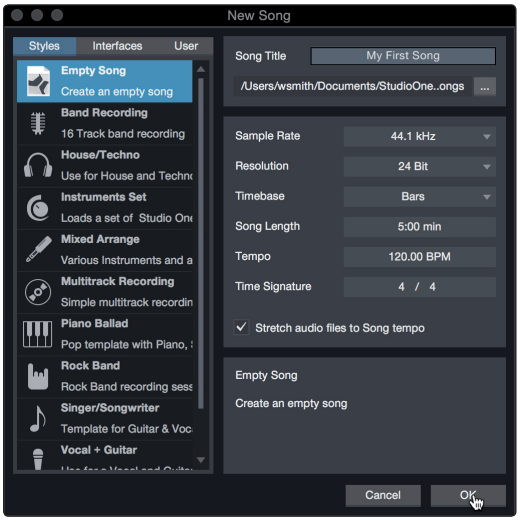
4.3 Creando una nueva canción

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

1. Desde la página de inicio, selecciona Create a New Song.



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

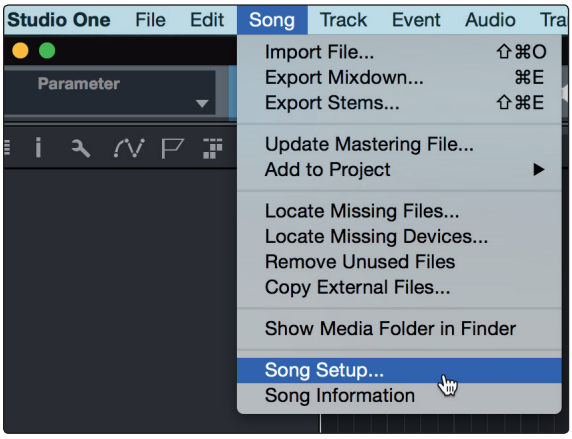


3. Selecciona Empty Song desde la lista de plantillas. En este punto, deberás dar un nombre a tu canción y seleccionar tu frecuencia de muestreo y profundidad de bits preferidas para grabación y reproducción. Puedes seleccionar también la longitud de tu canción y el tipo de formato de tiempo base que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

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

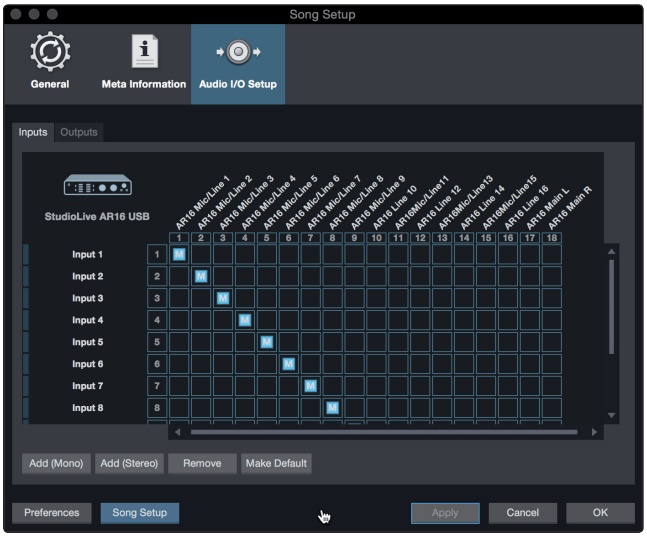
4.3.1 Configurando tus entradas y salidas

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

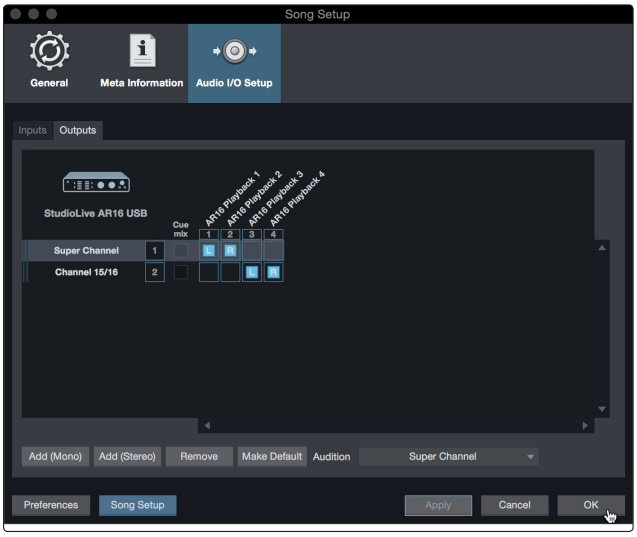


2. Da clic en la pestaña en Audio I/O Setup.

3. Desde la pestaña Inputs, puedes habilitar cualquiera o todas las entradas en tu interface que deseas tener disponibles. Te recomendamos crear una entrada mono para cada una de las entradas en tu interface. Si planeas grabar en estéreo, deberás crear algunas entradas estéreo. Puedes darle a cada entrada un nombre personalizado simplemente con dar clic en el nombre por defecto. Oprime TAB para editar el siguiente nombre.



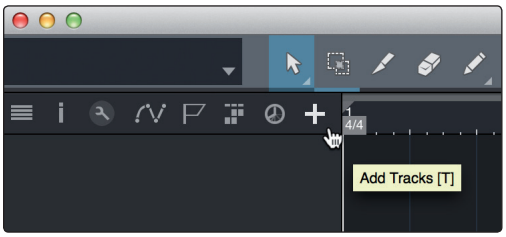
4. Da clic en la pestaña Outputs para habilitar cualquiera o todas las salidas de tu interface. En la esquina inferior derecha, verás el menú Audition Select. Esto te permite seleccionar la salida desde la cual escucharás los archivos de audio antes de importarlos en Studio One Artist. Por regla general, desearás utilizar el bus de las salidas principales.



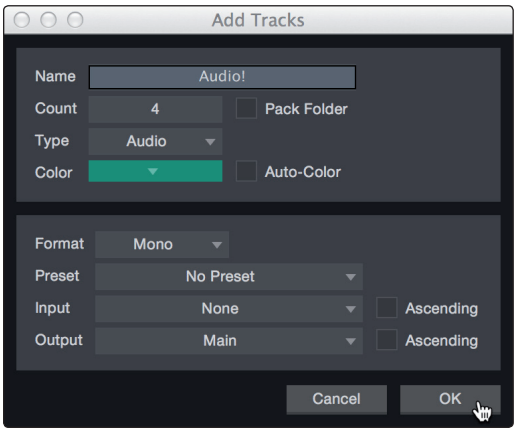
Power User Tip: *Si deseas que la configuración de entradas y salidas sea la misma cada vez que abras, da clic en el botón Make Default.*

4.3.2 Creando canales de audio y MIDI

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

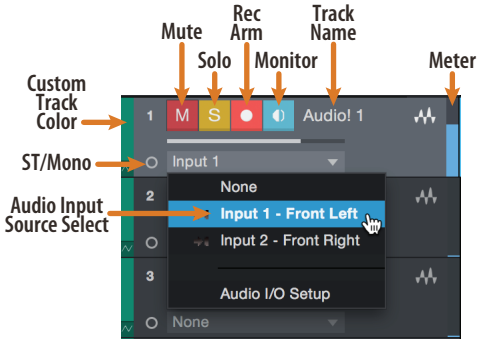


2. En la ventana Add Tracks, puedes personalizar el nombre y color del canal, añadir un rack de efectos y seleccionar la fuente física de entrada y salida de tus canales de audio. Y lo más importante: puedes seleccionar el número y tipo de los canales que deseas crear.



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

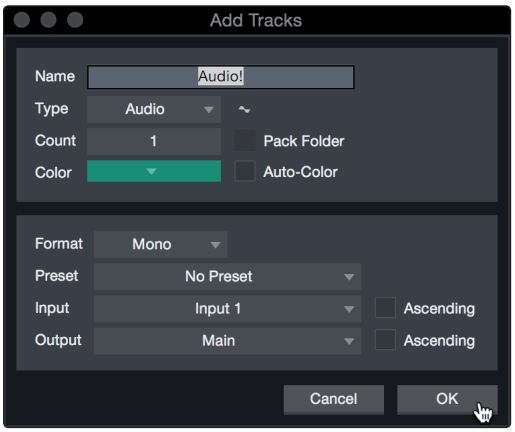
Power User Tip: *Si deseas agregar un canal de audio para cada una de las entradas disponibles ve a Track | Add Tracks for All Inputs.*



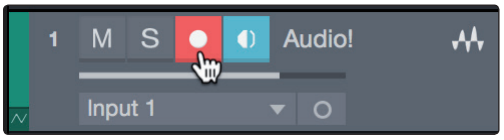
Nota: *Los canales de instrumento son casi idénticos a los canales de audio. La lista de fuentes de entrada para canales de entrada muestra los dispositivos MIDI externos disponibles y todos los instrumentos virtuales que hayan sido agregados a una canción.*

4.3.3 Grabando un canal de audio

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



2. Habilita el modo grabación en el canal. Aumenta el nivel de la entrada 1 de tu interface mientras hablas o cantas en el micrófono. Deberás ver que el medidor de entrada en Studio One Artist reacciona a la entrada. Ajusta la ganancia de manera que el nivel de entrada esté cerca de su máximo sin llegar a saturar.



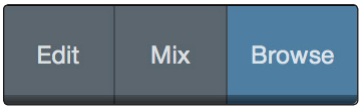
Ahora estás listo para empezar a grabar. Para instrucciones completas, por favor consulta el manual de referencia de Studio One localizado en: Help | Studio One Reference Manual.

4.3.4 Añadiendo instrumentos virtuales y efectos

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

Abriendo el navegador.

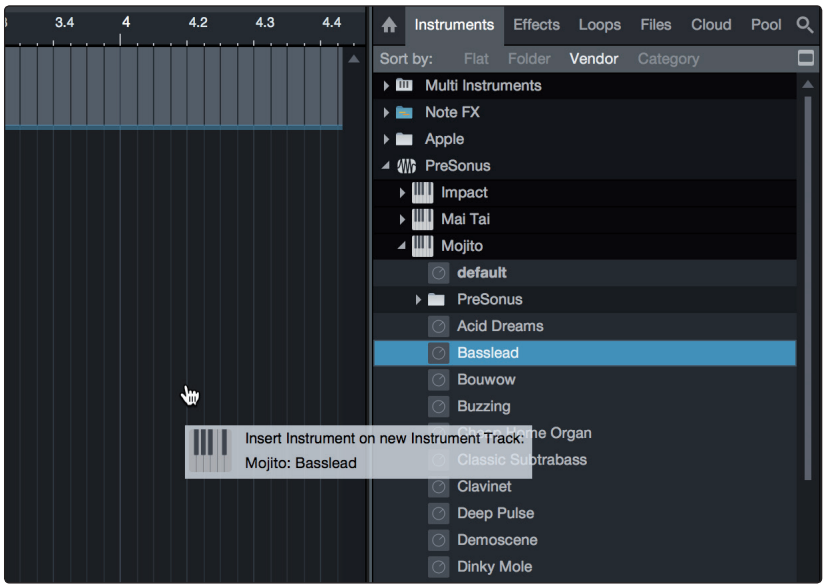
Hay tres botones en la esquina inferior derecha de la ventana Arrange:



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

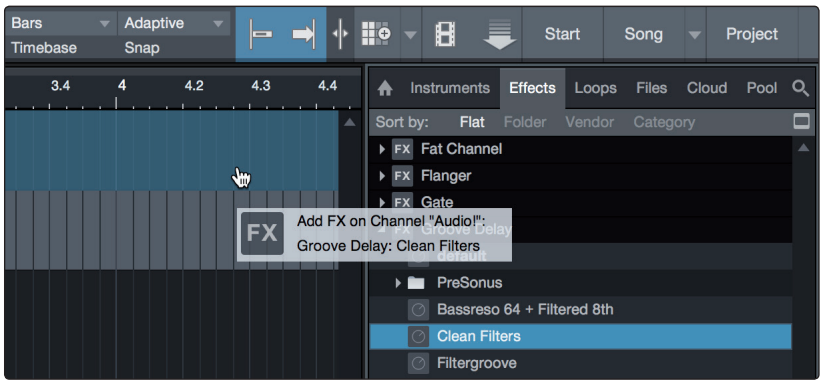
Arrastra y suelta instrumentos virtuales.

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



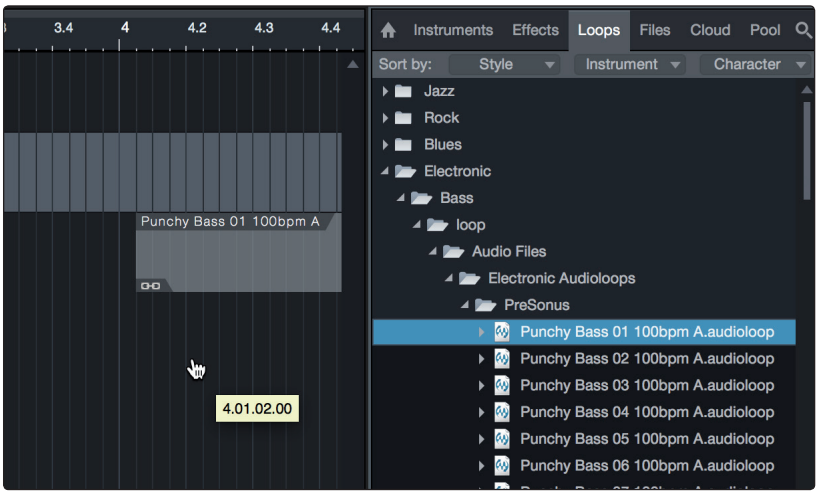
Arrastra y suelta efectos.

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



Arrastra y suelta archivos de audio y MIDI.

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



Bono adicional: La receta hasta ahora ultra secreta de PreSonus para…

Couvillion de pescado rojo

Ingredientes:

- ¼ de taza de aceite vegetal
- ¼ de taza de harina
- 1 cebolla picada
- 1 diente de ajo picado
- 1 pimiento verde picado
- 3 tallos de apio picados
- 1 lata de 14 onzas de tomates picados
- 1 botella de cerveza ligera
- 2 hojas de laurel
- 1 cucharadita de tomillo
- 2 libras (900 gramos) de filetes de pescado rojo

Instrucciones de preparación:

1. En una cacerola pesada o sartén grande, calienta el aceite a fuego medio alto y agrega el harina lentamente, de una cucharada a la vez, para hacer un roux. Continúa cocinando el roux hasta que empiece a dorarse, creando un roux rubio oscuro.
2. Agrega el ajo, la cebolla, los pimientos verdes y el apio al roux.
3. Saltea los vegetales por 3 a 5 minutos hasta que empiecen a suavizarse.
4. Agrega los tomates, las hojas de laurel, el tomillo y el pescado rojo. Cocina por varios minutos.
5. Agrega la cerveza lentamente y lleva la preparación a un hervor suave.
6. Reduce el fuego y cocina destapado, a fuego lento, por 30 a 45 minutos hasta que el pescado y los vegetales estén completamente cocidos, revolviendo ocasionalmente. Desbarata el pescado en trozos pequeños e incorpóralos revolviendo la preparación. Agrega pimienta o salsa picante al gusto. No lo tapes.
7. Sirve sobre arroz.

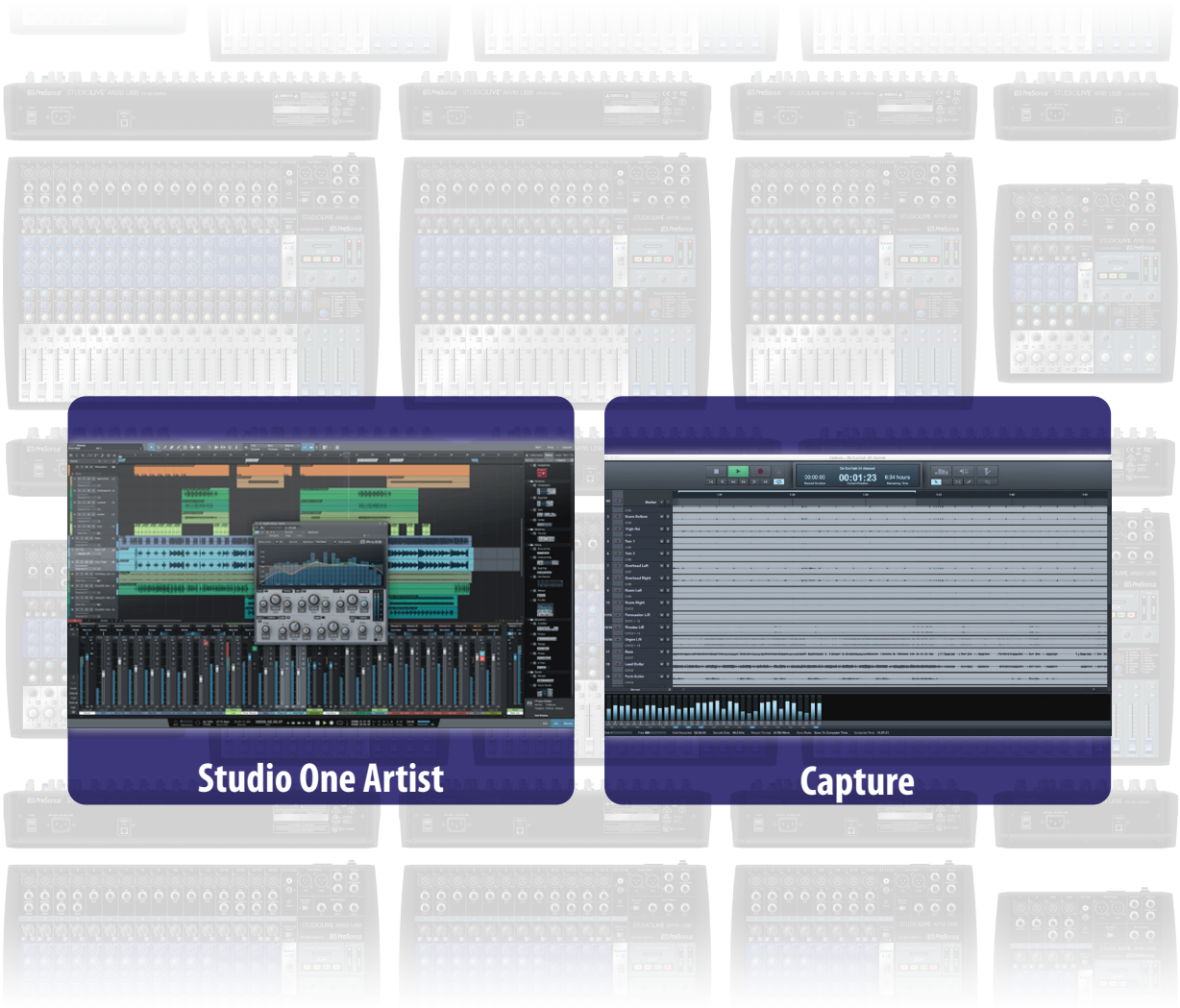
Rinde 6 a 8 porciones

Si bien no es uno de los platillos más famosos del sureste de Luisiana, el couvillion (estofado) de pescado rojo, es una manera muy popular de servir nuestro pescado del golfo favorito. También conocido como Rojo o Tambor Rojo, el pescado rojo no es sólo divertido de atrapar, ¡también es delicioso!

© 2017 PreSonus Audio Electronics, Inc. Todos los derechos reservados. StudioLive y PreSonus son marcas registradas o marcas comerciales registradas de PreSonuns Audio Electronics, Inc. Capture, Impact, Mixverb Presence, RedLightDist, SampleOne, Studio One y Tricomp son marcas registradas o marcas comerciales registradas de PreSonus Software Ltd. Mac y macOS son marcas registradas de Apple, Inc., en los Estados Unidos y otros países. Windows es una marca registrada de Microsoft, Inc., en los Estados Unidos y otros países. Otros productos mencionados aquí pueden ser marcas registradas de sus respectivas compañías. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso, excepto la receta… que es un clásico.

StudioLive™ AR-Series Manual de referencia de la librería de software

Capture™ 2 | Studio One® Artist



PreSonus®

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

Part# 70-22000040-B