

El rubro de las interfaces de audio posee muchas ofertas. En la actualidad encontramos productos de muy buena calidad que sorprenden por sus prestaciones, y no me refiero solamente a la cantidad de entradas y salidas que ofrecen, sino a la potencia que ofrece el software que las acompaña.

Precisamente, como un excelente ejemplo de lo que se puede lograr al combinar hardware y software, encontramos la serie de interfaces AudioBox de PreSonus.

Las conexiones digitales ofrecen entrada y salida en formato S/PDIF y ADAT. También encontramos una salida para sincronización, entrada/salida MIDI, el puerto USB 2.0 y la entrada para la fuente de alimentación eléctrica.

En total, como lo indica su nombre, la AudioBox ofrece 18 entradas/salidas: 8 entradas/salidas analógicas y 10 entradas/salidas digitales (dos en formato S/PDIF y ocho en formato ADAT).

La interfaz ofrece grabación con una resolución de 24 bits a frecuencias de muestreo de 44.1, 48, 88.2, y 96 kHz.



Los diseñadores de estas interfaces de conexión por USB 2.0, integraron el software de mezcla (Virtual Studio Live) tomado de su línea de consolas StudioLive para que los usuarios tengan la posibilidad de insertar en cada canal de la aplicación el famoso *Fat Channel*, que contiene una compuerta de ruido, un compresor y un ecualizador semi-paramétrico de tres bandas. Además, cada canal posee un filtro pasa alto (hi-pass), un conmutador de fase y un botón para grabar el procesamiento de los efectos insertados.

Sin embargo, lo verdaderamente importante es que al trabajar no se aprecia latencia ya que el equipo de desarrollo de PreSonus encontró una manera óptima de aprovechar los recursos de la computadora. (Para más detalles sugiero visitar la sección educativa en la página Web de PreSonus, el enlace directo es el siguiente: [www.presonus.com/community/Learn/The-Truth-About-Digital-Audio-Latency](http://www.presonus.com/community/Learn/The-Truth-About-Digital-Audio-Latency)).

## Conexiones

En su panel frontal la interfaz ofrece ocho conectores combo que permiten ingresar dos señales de micrófono/instrumentos y seis señales de tipo micrófono/línea. Hacia la derecha encontramos las perillas de ganancia de los preamplificadores XMAX, las perillas de volumen principal y de auriculares, y la única conexión para auriculares. En el frente también encontramos dos botones de activación *phantom power* para las entradas 1/4 y 5/8.

El panel trasero posee las salidas en formato de 1/4". Encontramos los pares: Main; 1/2; 3/4; 5/6 y 7/8. Las salidas Main y 1/2 comparten la señal; lo mismo ocurre con las salidas 7/8 y de auriculares.

## AudioBox 1818VSL

### Software de mezcla

Virtual Studio Live (VSL) ofrece dos envíos para efectos – reverb y delay – que se pueden emplear para insertarlos en la mezcla de monitores de los músicos con el objetivo de estimular su interpretación durante la sesión. Estos efectos no se pueden grabar pero eso no representa un problema ya que es totalmente conveniente ajustar ese tipo de efectos durante la mezcla.

Otro detalle interesante es que los envíos se pueden aplicar también para situaciones de sonido en vivo, por ejemplo para agregar reverberación y delay a cualquier salida.

La vista de la consola VSL presenta ocho canales analógicos de entrada, dos canales S/PDIF, ocho ADAT y además ocho salidas disponibles desde la aplicación DAW utilizada. Cada uno de estos canales de mezcla puede ser procesado con *Fat Channel* aprovechando las bondades de la falta de latencia audible.

En el sector *Outputs* encontramos los dos envíos y los canales de salida 3/4, 5/6, 7/8 y Main (que comparte la señal con la salida 1/2). Tanto los envíos como las salidas pueden procesarse con *Fat Channel*, y además, las salidas pueden ser procesadas con los efectos insertados en los dos envíos.

Para ayudar a mejorar la visualización de todos estos elementos la consola incluye botones que permiten activar/desactivar la presentación en pantalla. Por ejemplo, si no se utilizan las entradas/salidas las desactivaremos para ganar lugar de pantalla.

Lamentablemente el diseño de las conexiones no ofrece la posibilidad de monitorear con los auriculares otra salida diferente al par establecido (7/8). Esto impide, por ejemplo, que durante una sesión, podamos escuchar una determinada mezcla de monitores desde la conexión de auriculares ubicada en el panel frontal.

Un detalle llamativo es que los faders del software de mezcla no muestran indicación de *clipping*. Esto obliga a ajustar debidamente los preamplificadores en la interfaz de audio – una práctica absolutamente aconsejable – en lugar de realizar ajustes desde el software.

### En uso

Tuve la oportunidad de utilizar la AudioBox para grabar dos sesiones, una de ellas en mi casa y la otra en una presentación acústica para 300 personas. En esta última situación, utilicé la interfaz no sólo para la grabación sino también para crear la mezcla principal de sonido de la presentación.

### En el estudio

Junto con mis compañeros de banda nos reunimos en casa para probar las prestaciones de la nueva interfaz de audio. La formación constaba de guitarra acústica, guitarra eléctrica, bajo, percusión y voz.

### En vivo

Posteriormente tuve la posibilidad de comprobar el comportamiento de la interfaz en vivo. Para probar todas las prestaciones conectamos todos los instrumentos directamente a la AudioBox y desde allí enviamos la salida principal y una mezcla de monitores a la consola de sonido.

Es de suma importancia ajustar correctamente los preamplificadores en el panel frontal de la interfaz ya que la aplicación VSL no permite aumentar el volumen; de hecho, los faders aparecen en la posición más alta de su recorrido. La consola VSL sólo permite reducir el volumen.

En esta oportunidad la banda estaba compuesta por tres voces, dos guitarras acústicas, guitarra eléctrica, bajo y percusión.

Después de los ajustes de ganancia, en colaboración con nuestro sonidista, aplicamos procesamiento sobre cada canal. Como era de esperarse, los efectos *Fat Channel* resultaron de fundamental importancia para controlar la dinámica y filtrar frecuencias que provocaban retroalimentación (*feedback*). También creamos la mezcla de monitores; todas las tareas empleando el software VSL.

Conocidas son de las bondades y precisión que ofrece el software para procesar señales de audio y en nuestra presentación eso se hizo evidente. Resultó muy útil trabajar con los efectos

## de PreSonus

### Monitoreo con efectos y sin latencia



Conecté la guitarra acústica a un preamplificador Fishman Aura Spectrum DI; el bajo a un preamp Hartke Bass Attack, y el micrófono de la voz a un procesador TC-Helicon VoiceLive Play. Desde los tres procesadores envié salidas XLR que fueron directo a las entradas de la AudioBox 1818VSL. La guitarra eléctrica se conectó a una pedalera desde donde obtuve una salida de línea que conecté junto con el micrófono de la percusión en otras dos entradas de la interfaz de audio.

El ajuste de ganancia es sumamente rápido ya que los preamplificadores integrados responden muy bien. Después de realizar los ajustes para encontrar el nivel adecuado para cada señal de entrada no tuve ningún problema de *clipping* durante la grabación.

Para monitoreo utilizamos un amplificador de auriculares Behringer. Envié la salida principal de la AudioBox a las entradas del amplificador y desde allí envié monitoreo a cada uno de los músicos, quienes podían ajustar a voluntad el volumen de manera independiente de sus compañeros.

Empleando *Fat Channel* inserté un preset adecuado para cada tipo de instrumento en cada entrada de la consola VSL para controlar la dinámica, principalmente utilicé el compresor y algunos toques de ecualización.

Luego de estos ajustes inicié Studio One Pro 2.5 – la aplicación DAW elegida para grabar – eligiendo la plantilla para grabar desde la AudioBox 1818VSL, inmediatamente todo estaba preparado para presionar REC y comenzar a grabar; así de fácil.

dedicados en cada canal, especialmente con los diferentes presets incluidos para cada instrumento. Esos presets permiten acelerar el trabajo. Además, la posibilidad de crear escenas hace posible probar diferentes procesamientos con un par de clics.

Los efectos de envío nos permitieron agregar reverberación y delay a las voces e instrumentos, contribuyendo al bienestar de los músicos.

Más allá de estas facilidades, me pareció extraño no tener la posibilidad de colocar una etiqueta en cada canal para identificar el instrumento conectado. Cada vez que era necesario realizar un ajuste en los efectos había que mirar la interfaz para ver en qué entrada estaba conectado el instrumento para luego escurriñar con atención la pantalla de la computadora hasta localizar el número de canal correcto. Eso dificultó un poco los procesos de ajuste.

Otra dificultad que se hizo evidente al trabajar con una laptop con pantalla de 15.6" fue la necesidad de utilizar la barra de desplazamiento del módulo *Fat Channel* para apreciar las asignaciones de todos los componentes.

Si bien el software hace sumamente sencillo ajustar niveles, panorama y efectos, la falta de faders y perillas reales hace obligatorio el uso del mouse, y para una situación de

# CRÍTICA

sonido en vivo eso dista bastante de ser ideal. No obstante, es posible lograr el propósito – de hecho nosotros lo hicimos.

Afortunadamente, PreSonus tuvo en cuenta esta dificultad y preparó una aplicación de control remoto para iPad – disponible de manera gratuita en la AppStore – que se comporta como una consola virtual. AB1818-VSL Remote - tal es el nombre de la aplicación - se convierte en una herramienta de gran ayuda ya que ofrece un control directo y táctil sobre todas las partes de la mezcla, de manera muy similar a trabajar con una consola real y, por supuesto, muy diferente a las limitaciones que plantea la utilización de un mouse.

pueden comenzar a trabajar inmediatamente sin mayores complicaciones que iniciar el software y seleccionar una plantilla para acompañar el esquema de conexiones de la interfaz.

Más allá de algunas pequeñas trabas que pueden solucionarse con una sencilla actualización del software, la AudioBox 1818VSL permite conseguir los resultados buscados. La capacidad de emplear efectos *Fat Channel*, además de reverberación y delay a la señal de entrada en monitores sin latencia evidente, destacan a los productos de esta serie de interfaces de audio de otros productos competidores, ubicán-



**Tanto en la grabación en casa, como en la mezcla y grabación en exteriores puede obtener grabaciones multipistas con excelente sonido.**

Por supuesto, empleando Studio One 2.5 pudimos registrar rápidamente y sin ningún tipo de complicaciones toda la presentación.

Tanto en la grabación en casa, como en la mezcla y grabación en exteriores pude obtener grabaciones multipistas con excelente sonido, sin sorpresas desagradables. Por supuesto, el sistema se mostró estable durante todo el tiempo. Sólo fue necesario hacer un ajuste de tamaño de búfer al inicio ya que la velocidad del disco duro de mi laptop no era suficiente para grabar ocho pistas simultáneas. Luego de ese rápido ajuste todo funcionó perfectamente durante varias horas entre pruebas de sonido y la presentación propiamente dicha.

## Comentarios finales

Un elemento importante es la inclusión, de manera gratuita, de Studio One Artist la aplicación DAW con la que los usuarios

dola además dentro de un rango de precio muy conveniente.

Aunque es totalmente posible utilizarla para crear una mezcla durante una presentación en directo, es en aplicaciones de grabación donde la interfaz se destaca verdaderamente. Por ejemplo, usuarios que acostumbran a realizar grabaciones fuera de su estudio encontrarán en esta interfaz todo lo necesario para realizar su trabajo. **MI**

**Precio: US\$450**

**Para más información: [www.presonus.com](http://www.presonus.com)**

*Quiero agradecer a Marcelo Pasalagua, Lucas Contrino, Emmanuel Valente, Iván Pérez, Fede Essem, y especialmente a Gustavo Pflirter – sonidista en la presentación – por su ayuda para la preparación de esta crítica.*