

ATOM SQ

Controlador híbrido de teclado/pads MIDI para interpretación y producción

Manual del usuario



Tabla de contenidos

1 Vista General — 1

- 1.1 Introducción — 1
- 1.2 Registro del producto — 1
- 1.3 Qué hay en la caja — 2
- 1.4 Qué hay en su cuenta MyPreSonus — 2
- 1.5 Productos PreSonus complementarios — 3
- 1.6 Actualizaciones del Firmware — 4

2 Modo de controlador estándar — 5

- 2.1 Modo de configuración — 5
- 2.2 Pads — 7
 - 2.2.1 Colores RGB — 7
 - 2.2.2 Disparo de notas — 7
 - 2.2.3 Los Pads Plus y Minus — 7
- 2.3 La tira táctil — 8
- 2.4 Los botones A-H — 8
- 2.5 Los knobs 1-8 — 8
- 2.6 Los botones de navegación — 8
- 2.7 Los botones de transporte — 9
- 2.8 Controles de la pantalla — 9
 - 2.8.1 Modo Instrumento — 9
 - 2.8.2 El modo Canción — 12
 - 2.8.3 Los modos del Editor — 13
 - 2.8.4 Modo Usuario — 14

3 Integración avanzada de Studio One — 15

- 3.1 Controles — 15
 - 3.1.1 Los controladores de los Pads — 15
 - 3.1.2 Tira táctil — 16
 - 3.1.3 Los botones A-H — 16
 - 3.1.4 Encoders — 16
 - 3.1.5 Botones de navegación — 17
 - 3.1.6 Botones de transporte — 17
 - 3.1.7 Controles globales — 18

3.2 Controles de la pantalla — 19

- 3.2.1 Modo Instrumento — 20
- 3.2.2 El modo Canción — 27
- 3.2.3 Los modos del Editor — 30
- 3.2.4 Modo Usuario — 35

4 Integración avanzada de Ableton Live — 38

- 4.1 Funciones de control — 38
 - 4.1.1 Colores RGB — 38
 - 4.1.2 Disparo de notas y clips — 38
 - 4.1.3 Los Pads Plus y Minus — 38
 - 4.1.4 Tira táctil — 38
 - 4.1.5 Los botones A-H — 39
 - 4.1.6 Los knobs 1-8 — 39
 - 4.1.7 Botones de navegación — 40
 - 4.1.8 Botones de transporte — 40
- 4.2 Controles de la pantalla — 40
 - 4.2.1 Modo Instrumento — 40
 - 4.2.2 El modo Canción — 43
 - 4.2.3 El modo Editor — 43
 - 4.2.4 Modo Usuario — 44

5 Arranque rápido de Studio One Artist — 45

- 5.1 Instalación y autorización — 45
- 5.2 Configuración de Studio One — 46
 - 5.2.1 Configuración de dispositivos de audio — 47
 - 5.2.2 Configuración de dispositivos MIDI — 47
- 5.3 Creación de una Nueva Canción — 51
 - 5.3.1 Configuración de sus E/S de Audio — 52
 - 5.3.2 Creación de pistas de Audio e Instrumento — 53
 - 5.3.3 Grabación de una pista de audio — 54
 - 5.3.4 Añadir instrumentos y efectos virtuales — 55

1 Vista General

1.1 Introducción



Gracias por la compra de ATOM SQ de PreSonus® el controlador híbrido teclado/pads MIDI para producción e interpretación. ATOM SQ fue diseñado como un controlador MIDI pad versátil y expresivo para la producción de música contemporánea. Su diseño único está optimizado tanto para la secuenciación de ritmos de 16 pasos al estilo TR clásico como para la edición de patrones de batería en Studio One o para tocar instrumentos y lanzar clips en Ableton Live—sin embargo, su configuración escalonada e iluminada en RGB de 32 pads resulta familiar al instante para cualquiera que haya tocado un teclado controlador. Las funciones avanzadas permiten cambiar la escala del teclado, y un arpegiador incorporado y una barra táctil configurable por el usuario hacen del ATOM SQ el controlador más expresivo que jamás haya utilizado.

PreSonus Audio Electronics está empeñado en realizar una mejora constante de sus productos y tenemos en gran estima todas sus sugerencias. Creemos que la mejor forma de conseguir nuestro objetivo de una constante mejora del producto es escuchando a los verdaderos expertos: nuestros estimados clientes. Agradecemos el apoyo y confianza que nos han mostrado al adquirir este producto y ¡estamos seguros que disfrutarás al máximo con su ATOM SQ!

Acerca de este manual: Le sugerimos que use este manual para familiarizarse con las características, aplicaciones y los flujos de trabajo de su ATOM SQ antes de intentar conectarlo a su ordenador. Esto le ayudará a conseguir mejores interpretaciones y resultados más rápidos.

A lo largo de todo este manual, encontrará Consejos de usuario avanzado que pueden convertirlo rápidamente en un experto de ATOM SQ y ayudarle a sacarle el máximo a su inversión.

1.2 Registro del producto

PreSonus está totalmente volcado a ofrecer la mejor experiencia a sus clientes. My PreSonus es un completo portal para satisfacer todas las necesidades de nuestros clientes registrados. Desde su cuenta en My PreSonus, puede ver todos los registros de su hardware y software de PreSonus; descargar controladores, instaladores y contenido; contactar con el soporte; hacer un seguimiento de sus pedidos y más.

Para registrar su ATOM SQ:

Don't have a My.PreSonus account yet?
Here's why you should sign up.

 One account gets you everything you need, from support to forums to product info and upgrades. Get the inside track on training videos, tutorials, special offers, and advance notifications.

 Register a product on My.PreSonus and you're eligible for technical support, timely updates, expedited warranty service and quick tracking should you ever need repair. You also get special promotions that are 'members only'!

 Join the ever-growing community of PreSonus users and share ideas, projects, and yes, gripes on our forum and blogs. It's a lively, Cajun-tinged vibe and it's waiting for you.

[Create My.PreSonus Account](#)

Vaya a [My.PreSonus.com](#) y siga las instrucciones en pantalla.

ó



Descargue la aplicación MyPreSonus desde la Apple App Store o Google Play.

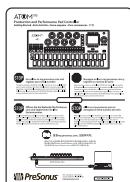
1.3 Qué hay en la caja

El paquete de ATOM SQ contiene lo siguiente:

Controlador ATOM SQ híbrido teclado/pads MIDI para producción e interpretación



Guía de arranque rápido de ATOM SQ de PreSonus



Cable USB de 5' (1.5m)



1.4 Qué hay en su cuenta MyPreSonus

Una vez que registre su ATOM SQ, podrá descargar lo siguiente:

Software de grabación Studio One Artist y contenido



Universal Control (necesario para las actualizaciones del firmware)



 Ableton Live Lite

Ableton Live Lite



Librería EDM Elite Vol. 1

Librería Dirty Electro House

1.5 Productos PreSonus complementarios

¡Gracias por elegir Presonus! Como compañía de soluciones, creemos que la mejor forma de cuidar a nuestros clientes (y ese es usted) es asegurarnos de que tenga la mejor experiencia posible desde el comienzo de la cadena de señal hasta el final. Con el fin de conseguir este objetivo, hemos priorizado una integración sin fisuras durante toda la fase de diseño de estos productos desde el primer día. El resultado son sistemas que se comunican entre sí como se había pensado—nada más sacarlos de la caja—sin excesivas complicaciones de configuración.

Estamos aquí a su disposición. Descubra más cosas en www.presonus.com.



1.6 **Actualizaciones del Firmware**

PreSonus está totalmente comprometido a una constante mejora de sus productos. Como parte de este compromiso, ofrecemos periódicas actualizaciones del firmware que añaden características, mejoran la funcionalidad y resuelven problemas que se van descubriendo. Por esto, recomendamos encarecidamente que descargue Universal Control desde su cuenta My PreSonus después de registrar su ATOM SQ.

Nota: *En el momento de la publicación de este manual, se requiere una actualización del firmware para el funcionamiento completo de su ATOM SQ. Debe descargar e instalar Universal Control e iniciar la actualización del firmware en su unidad.*

Durante la instalación, se le ofrecerá la opción de instalar varios drivers de audio de PreSonus. No se requiere la instalación de ningún driver para usar ATOM SQ.

Una vez instalado, conecte su ATOM SQ a su ordenador. ATOM SQ está totalmente alimentado por bus. Si está usando un hub USB, asegúrese de que está conectando ATOM SQ a un puerto alimentado.

Universal Control le avisará si hay nuevo firmware disponible para su ATOM SQ. Al pulsar en el botón Update Firmware (actualizar firmware) comenzará el proceso de actualización. Cuando haya terminado la actualización del firmware, ATOM SQ se reiniciará de forma automática.

2 Modo de controlador estándar

Aunque ATOM SQ se integra perfectamente con Studio One y Ableton Live, también es un controlador versátil que puede utilizarse con casi cualquier software de producción. En Studio One y Ableton Live, ATOM SQ se configurará automáticamente y estará listo para su uso.

Para utilizar ATOM SQ con otras aplicaciones, puede elegir entre los siguientes modos (*consulte la sección 2.1 para más detalles*):

- **Modo MIDI.** Controlador de teclado o pads estándar con la flexibilidad de configurar manualmente el controlador para satisfacer sus necesidades de producción. En el modo MIDI, verá dos puertos MIDI en las Preferencias u Opciones MIDI de su software: ATM SQ y ATM SQ Control. Sólo el puerto ATM SQ necesita ser configurado para enviar o recibir MIDI.
- **Modo Mackie MCU.** Un modo de control híbrido que permite flexibilidad y soporte básico de la superficie de control.
- **Modo Mackie HUI.** Un modo de control híbrido que permite flexibilidad y soporte básico de la superficie de control.
Este es el modo recomendado para Pro Tools.

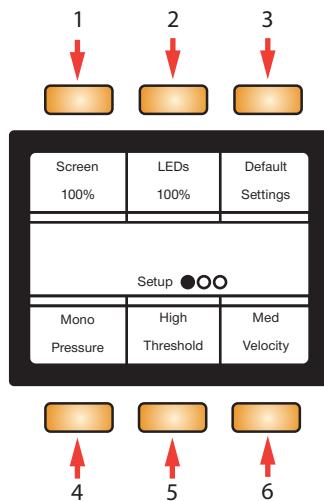
Para utilizar los modos MCU o HUI, la mayoría de las aplicaciones de software requerirán que el ATOM SQ esté configurado como una superficie de control. Consulte el manual de referencia de su aplicación para obtener instrucciones de configuración. Asegúrese de que se ha creado un dispositivo Mackie MCU o Mackie HUI y que los puertos MIDI están configurados como "ATM SQ Control" tanto para el envío como para la recepción.

2.1 Modo de configuración



Pulse el botón redondo Setup para abrir el modo de configuración en la pantalla del ATOM SQ.

Modo de configuración: Página 1



1. **Pantalla.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder ajusta el brillo general de la pantalla.
2. **LEDs.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder ajusta el brillo general de todos los pads y botones.
3. **Default Settings.** Restablece TODOS los ajustes a su configuración por defecto.

4. **Pressure.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambia el tipo de mensaje de presión que se envía después del golpe inicial:

- **Mono.** Postpulsación monofónica.
- **Poly.** Postpulsación polifónica.
- **CC.** Envía un mensaje MIDI que puede ser fácilmente leído por el software con acciones MIDI Learn (monofónico).
- **Off.** No se enviará ningún mensaje de presión.

Nota: No todas las aplicaciones soportan postpulsación (aftertouch) monofónica, postpulsación polifónica o MIDI learn.

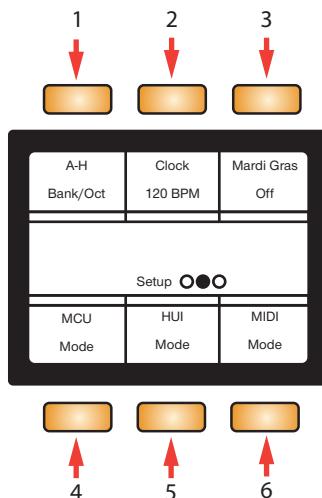
5. **Threshold.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambia la cantidad de presión necesaria antes de enviar un mensaje de presión:

- **Low.** No se necesita mucha presión para enviar un mensaje de presión.
- **Med.** Se necesita más presión para enviar un mensaje de presión.
- **High.** La mayor cantidad de presión necesaria para enviar un mensaje de presión.

6. **Velocity.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambia cómo ATOM SQ interpretará los golpes o pulsaciones en los pads (curva de velocidad):

- **Soft.** Para los músicos que prefieren golpear los pads ligeramente.
- **Med.** Adecuado para la mayoría de músicos.
- **Hard.** Para los músicos que prefieren golpear los pads con fuerza.

Modo de configuración: Página 2

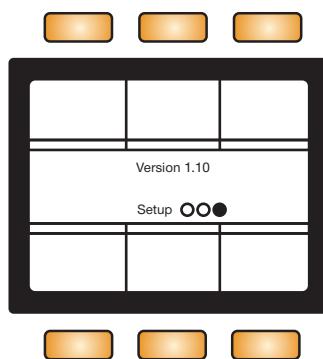


1. **Los botones A-H.** Cuando se seleccionan, el Screen Encoder cambia los modos primario y secundario-
 - **Bank/Oct.** Al pulsar los botones A-H se cambiarán los bancos u octavas. Manteniendo pulsado el botón Shift mientras se usan los botones A-H se enviará un mensaje MIDI tipo MIDI learn.
 - **CC.** Pulsando los botones A-H se enviará un Mensaje MIDI tipo MIDI learn. Manteniendo pulsado el botón Shift mientras se usan los botones A-H se cambiarán los bancos u octavas.
2. **Clock.** Cuando se seleccione mientras esté en el modo de reloj interno, al girar el Screen Encoder se cambiará el BPM del reloj. Cuando se esté enviando un External Clock desde un anfitrión, se mostrará el External Clock y los BPM no podrán ajustarse desde su ATOM SQ.

3. **Mardi Gras.** Cuando se pulsa, todos los botones, pads y LEDs se encenderán/apagarán o cambiarán de color de forma cíclica. Pulse el botón Mardi Gras de nuevo para desactivarlo.
4. **Modo MCU.** Cuando está seleccionado, los botones de transporte, botones de navegación y los botones de pantalla para la primera página del modo Canción enviarán comandos comunes de Mackie MCU.
5. **Modo HUI.** Cuando está seleccionado, los botones de transporte, botones de navegación y los botones de pantalla para la primera página del modo Canción enviarán comandos comunes de Mackie HUI.
6. **Modo MIDI.** Este es el modo por defecto de ATOM SQ que permite una personalización del usuario.

Nota: Las funciones del modo HUI y MCU variarán dependiendo de la aplicación software que se esté usando. Los modos Mardi Gras, MCU, HUI y MIDI no están disponibles mientras se use Studio One.

Modo de configuración: Página 3



La última página del Modo de configuración muestra la versión del firmware instalada en su ATOM SQ.

2.2 Pads

2.2.1 Colores RGB

Los pads cambian de color dependiendo del modo de disposición de pads seleccionado. El color del pad puede también cambiarse en ciertos modos.

2.2.2 Disparo de notas

Los 32 pads al completo son sensibles a la velocidad. Las pulsaciones con menos fuerza dan como resultado un sonido más bajo, y las pulsaciones con más fuerza dan como resultado un sonido más fuerte (a menos que esté activada Velocidad total ó 16-vel). Todos los pads son también sensibles a la presión. Después de pulsar y presionar sobre un pad, es posible aplicar más o menos presión para controlar múltiples parámetros expresivos como la Postpulsación (Aftertouch) si están disponibles en su software.

2.2.3 Los Pads Plus y Minus



Los pads + y - son botones sensibles a la presión. Pueden asignarse o bien al comando de Pitch Bend (estiramiento de tono) u Octava arriba/abajo.

2.3 La tira táctil



La
tira
táctil

(Touch Strip) añade un control expresivo a ATOM SQ. La tira táctil puede asignarse a funciones musicales como el Pitch Bend, Rueda de modulación, etc. Consulte la sección 2.8.4 para más detalles.

2.4 Los botones A-H



Los botones A-H pueden cambiar el banco de batería actual o cambiar la Octava actual en Disposición del teclado. En Disposición del teclado, el botón A se utiliza como botón momentáneo para el Sostenido (mantenga pulsado el botón para el Sostenido). Alternativamente, si se mantiene pulsado Shift, los botones A-H envían comandos que pueden asignarse mediante MIDI Learn en el software compatible.

2.5 Los knobs 1-8



Los 8

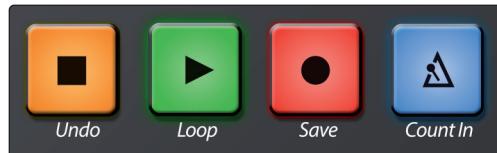
knobs principales pueden usarse para controlar los parámetros en su software. *Consejo de usuario avanzado: Estos knobs tienen un multiplicador de velocidad incorporado. Cuanto más rápido se giran, más rápidamente alcanzan el mínimo o el máximo.*

2.6 Los botones de navegación



Los botones de navegación Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha a la izquierda del botón Shift cambiarán sus funciones dependiendo del modo en que esté ATOM SQ. En los modos MCU o HUI, pueden ir a la pista siguiente o anterior o controlar algunas funciones de Zoom. En el modo MIDI, estos botones pueden asignarse libremente en el software.

2.7 Los botones de transporte



Cuando esté en los modos MCU y HUI, estos son los botones de transporte dedicados. Algunos botones tienen un comando primario y uno secundario cuando se pulsa Shift al mismo tiempo. En el modo MIDI, Estos botones son libremente asignables.

Modo MCU/HUI

- **Stop.** Detiene la reproducción del transporte.
- **Shift + Stop.** Deshace la última acción o el último comando. Esta función no está disponible en todo el software.
- **Play.** Inicia el transporte desde el punto donde se encuentre el cabezal.
- **Shift + Play.** Activa o desactiva Loop.
- **Record.** Inicia la grabación desde el punto donde se encuentre el cabezal. Esta función no está disponible en todo el software.
- **Shift + Record.** Guarda la canción activa en ese momento. Esta función no está disponible en todo el software.
- **Metronome.** Habilita o deshabilita el Metrónomo. Esta función no está disponible en todo el software.

2.8 Controles de la pantalla

Las funciones de pantalla de ATOM SQ utilizan un sistema de paginación para acomodar los muchos comandos y controles. Los botones **Page Left** y **Page Right** debajo del Screen Encoder irán recorriendo las páginas de múltiples comandos de pantalla, si están disponibles.

Consejo de usuario avanzado: *Para saltar rápido a la primera página, pulse el botón modo una segunda vez.*

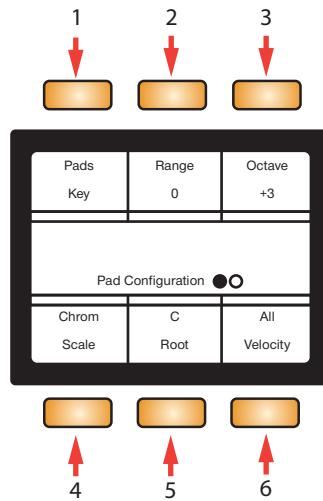
Pulse un botón de pantalla para seleccionar una función o activarla/desactivarla. Use el Screen Encoder para cambiar el valor del parámetro de pantalla seleccionado.

2.8.1 Modo Instrumento



El modo de Instrumento cambiará la pantalla para mostrar las funciones utilizadas para controlar un instrumento virtual y para acceder al modo de arpegiador incorporado en el firmware de ATOM SQ.

2.8.1.1 Configuración de los pads



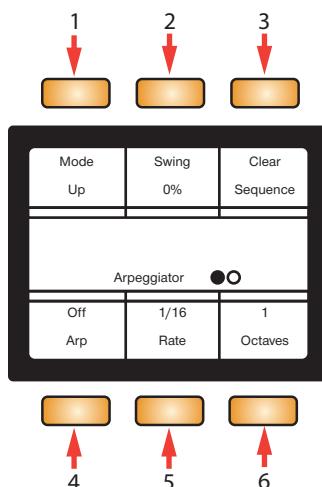
- Pads.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambiará la forma en que aparece la disposición de las almohadillas o pads:
 - Key.** Sigue la disposición de un piano. Las teclas blancas en el carril inferior y teclas negras en el carril superior. Si se selecciona un tipo de escala que no sea cromática, los pads brillantes le guiarán para tocar las notas correctas en la escala. Las almohadillas atenuadas se consideran "notas incorrectas" pero aún así se pueden tocar.
 - Bloques.** Asigna un banco de batería al lado izquierdo y un banco de batería al lado derecho. El primer banco comienza en el Pad 1 y el segundo en el Pad 9.
 - Continuous.** Asigna todos los tonos de izquierda a derecha empezando por el carril inferior (pads 1-16), y continuando en el carril superior (pads 17-32).
- Range/Transpose.** Cuando se selecciona, al girar el Screen Encoder o bien se cambiará el rango visible del teclado en el modo Key (teclado) o transpondrá los pads tanto en el modo Blocks como Continuous.
- Octave.** Cuando está seleccionada, el Screen Encoder transpondrá las asignaciones de notas de los pads arriba o abajo en octavas musicales (7 posibles octavas). Octave también puede cambiarse usando los botones B-H.
- Scale.** Cuando se selecciona, el Screen Encoder cambiará las asignaciones de nota de los pads y los limitará a la escala musical seleccionada.
 - Chromatic (cromática), están disponibles todas las notas posibles
 - Major
 - Melodic Minor
 - Harmonic Minor
 - Natural Minor
 - Major Pentatonic
 - Minor Pentatonic
 - Blues
 - Dorian Minor
 - Mixolydian
 - Phrygian

5. **Root.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la nota Raíz o fundamental de una escala (C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B). La nota fundamental viene indicada por los pads verdes.
6. **Velocity.** Cuando se selecciona, el Screen Encoder alternará entre tres modos de velocidad.
 - **All.** Los pads pueden disparar todas las velocidades posibles desde 1-127
 - **Full.** Los pads enviarán una velocidad fija de 127
 - **16-vel.** Sólo disponible en los modos Bloques o Continuo, 16-vel toma una nota MIDI seleccionada del carril superior, y mapea la nota seleccionada a lo largo de 16 velocidades fijadas posibles en el carril inferior. El Pad 1 está fijo a una velocidad de 7, y el pad 16 está fijo a una velocidad de 127.

2.8.1.2 El arpegiador



Pulse el botón de flecha hacia la derecha debajo del Screen Encoder para navegar a la página del arpegiador. *Por favor, tenga en cuenta que: El modo Arpegiador solo permanecerá activado mientras esté en la página del arpegiador.*



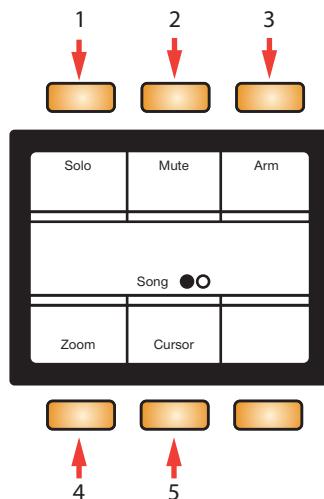
1. **Mode.** Cuando esté seleccionado, el Screen Encoder cambia el Modo de reproducción para el Arpegiador.
 - **Up.** El arpegiado comienza en la nota más grave retenida y viaja hacia arriba a través de las notas retenidas, luego regresa a la nota más grave cuando el arpegiado comienza de nuevo.
 - **Down.** El arpegiado comienza en la nota más alta retenida y viaja hacia abajo a través de las notas retenidas, luego regresa a la nota más alta cuando el arpegiado comienza de nuevo.
 - **Up/Down.** El arpegiado comienza en la nota más baja retenida, se desplaza hacia arriba a la más alta, luego vuelve a bajar a la nota más baja y el arpegiado comienza de nuevo.

- **Down/Up.** El arpegio comienza en la nota más alta, se desplaza hacia abajo a la más baja, luego vuelve a la nota más alta y el arpegio comienza de nuevo.
 - **Random.** El arpegio reproduce las notas actualmente retenidas en un patrón aleatorio.
 - **Chord.** El acorde retenido en ese momento (o una sola nota) se repite siempre que se mantenga retenido.
 - **Input.** El patrón de arpegio es derivado del orden en que se tocan y son mantenidas las notas.
2. **Swing.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder ajustará la cantidad de Swing que se aplica a la secuencia.
 3. **Clear Sequence.** Detiene la reproducción de una secuencia mantenida.
 4. **Arp.** Alterna entre los modos Off, On y Hold del Arpegiador.
 5. **Rate.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder ajustará lo rápido o lento que el arpegiador pasará a la siguiente nota en la secuencia.
 6. **Octaves.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará el número de octavas que usará la secuencia antes de reiniciarse.

2.8.2 El modo Canción

Cuando está en los modos MCU o HUI, la primera página del modo Canción mostrará Los comandos y las funciones comúnmente utilizadas para su proyecto. En la segunda página del modo Canción, los botones de pantalla son libremente asignables vía MIDI y etiquetados como botones 1-6. En el modo MIDI, solo aparecen en la página 1 los botones asignables.

MCU/HUI Página 1



1. **Solo.** Deja en modo solista la pista seleccionada en ese momento.
2. **Mute.** Silencia la pista seleccionada en ese momento.
3. **Arm.** Arma la grabación de la pista seleccionada en ese momento.
4. **Zoom.** Cuando se fija, el Screen Encoder así como las flechas de navegación izquierda o derecha controlarán el zoom horizontal.
5. **Cursor.** Cuando se fija, el Screen Encoder moverá el cabezal a lo largo de la línea temporal.

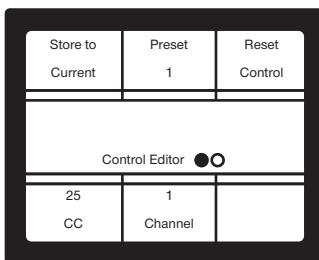
2.8.3 Los modos del Editor



Pulse el botón Editor para acceder al Editor de Control. Este Editor de Control le permite personalizar los mensajes enviados desde los diferentes controladores a su ATOM SQ. Gire un knob, pulse un botón, toque la banda táctil o pulse un pad para editar el controlador.

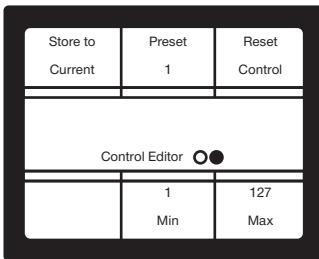
Para cambiar la asignación de la Tira táctil desde el Editor de control, primero debe ponerla en modo CC. Esto se puede hacer desde el menú de Usuario. *Consulte la Sección 2.1 para más detalles.*

Knobs 1-8, botones A-H o Editor de la Tira táctil, página 1



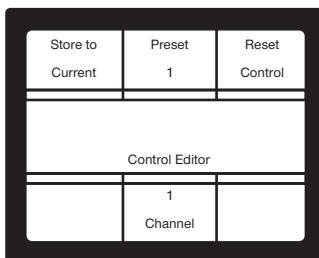
Nota: Canal no está disponible cuando la tira táctil está seleccionada.

Knobs 1-8 ó Editor de la Tira táctil, página 2

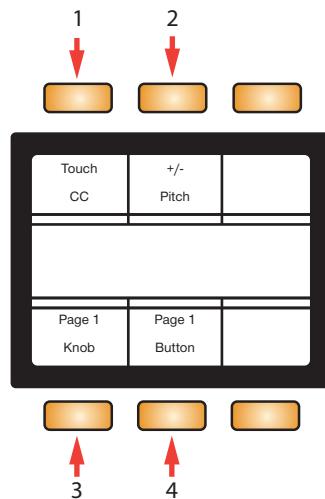


Nota: Min y Max no están disponibles cuando uno de los botones A-H está seleccionado.

El Editor de pads



2.8.4 Modo Usuario



- 1. Touch Strip.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambiará la forma en que se comporta la tira táctil:
 - Range.** Al tocar y deslizar se cambiará el rango visible en el modo Key (teclado) o se cambiará la transposición en los modos Bloques o Contínuo.
 - Mod.** Al tocar y deslizar se controlará los mensajes de la Rueda de modulación desde el mínimo (izquierda) al máximo (derecha)
 - Pitch.** Al tocar y deslizar se controlará los mensajes de Pitch Bend. Mientras esté activo, el tono siempre se restablece al centro.
 - CC.** Al tocar y deslizar se controlará el mensaje CC enviado desde la tira desde el mínimo (izquierda) al máximo (derecha)
 - Arp.** la tira táctil usará las 8 divisiones (líneas blancas altas) para cambiar la velocidad o rate del arpegiador. De izquierda a derecha: 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T, 1/32T. En este modo, todos los LEDs rojos se quedarán apagados indicando que la Tira táctil está controlando el rate.
- 2. +/-.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambiará la forma en que se comportan los botones + y -.
 - Pitch.** Los botones más y menos controlan el pitch bend usando presión. El botón Plus (+) envía subida de tono y el botón Minus (-) envía bajada de tono. Al liberar un botón se restablecerá el valor al centro.
 - Octave.** Los botones más y menos realizarán un ciclo arriba (plus) o abajo (minus) a través de las octavas.
- 3. Knob.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará las asignaciones MIDI de los knobs 1-8 (4 páginas/bancos en total).
- 4. Button.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará las asignaciones de los mensajes MIDI de los botones A-H (2 páginas/bancos en total).

3 Integración avanzada de Studio One

Cuando ATOM SQ está conectado a Studio One, la luz del logo de Studio One en el ATOM SQ se volverá azul. No se requiere ninguna configuración. Studio One detectará y habilitará automáticamente su ATOM SQ para un control integrado avanzado.

Para confirmar la configuración de los Dispositivos externos, haga clic en el enlace Dispositivos externos en la Página de Inicio de Studio One y seleccione el dispositivo ATOM SQ. Desde aquí, puede confirmar que tanto el puerto de envío como el de recepción están configurados como "ATOM SQ".

También es posible abrir el Editor de Dispositivos Externos en cualquier momento pulsando Shift+User el ATOM SQ.

Por favor, tenga en cuenta que los pads, botones y LEDs de la tira táctil de ATOM SQ permanecerán oscuros y la pantalla no tendrá ninguna función hasta que se cree una Nueva Canción o se abra una ya existente.

Una vez creada una Nueva Canción, todos los pads se volverán blancos, la pantalla pasará al modo Inst (Instrumento) y los botones de banco A-H estarán activos, sin embargo, hasta que se cargue un Instrumento en Studio One, los pads y los botones de banco no tienen ninguna función.

3,1 Controles

3.1.1 Los controladores de los Pads

Los 32 pads (almohadillas) al completo de su ATOM SQ son sensibles a la velocidad. Las pulsaciones con menos fuerza dan como resultado un sonido más bajo, mientras que las pulsaciones con más fuerza dan como resultado un sonido más fuerte (a menos que esté activada Velocidad Total). Todos los pads son también sensibles a la presión. Después de pulsar y presionar sobre un pad, es posible aplicar más o menos presión para controlar múltiples parámetros expresivos en Studio One si están disponibles (i.e. Aftertouch).



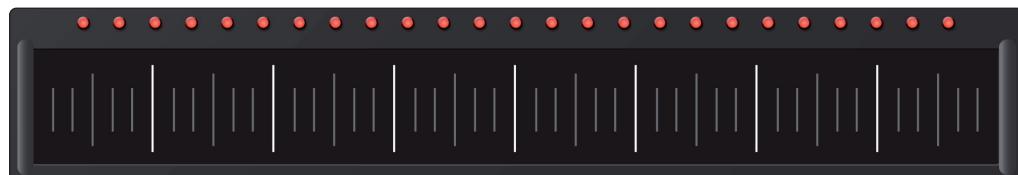
Los pads + y - son pads sensibles solo a la presión. Pueden asignarse o bien al comando de Pitch Bend o Breath/Rueda de modulación.

Los pads de su ATOM SQ cambiarán los colores de forma dinámica, dependiendo de lo que estén controlando en ese momento en Studio One de la siguiente forma:

- **Impact XT.** Mientras se controla una instancia de Impact XT, las almohadillas de su ATOM SQ coincidirán con el color correspondiente de cada almohadilla de Impact XT. Estos colores pueden cambiarse desde el interior del Impact XT. Impact XT como 8 bancos de 16 almohadillas. Debido a que ATOM SQ cuenta con dos bancos de 16 almohadillas, mostrará dos bancos de Impact XT simultáneamente para un rápido acceso a varios bancos: A/B, C/D, E/F y G/H. Los bancos pueden cambiarse usando los botones de banco A-H. Cuando se dispara un sonido en Impact XT, la almohadilla de su ATOM SQ se iluminará en blanco mientras se pulsa.
- **Instrumentos virtuales nativos de Studio One o de terceros.** Al controlar los instrumentos virtuales, las almohadillas de su ATOM SQ reflejarán el modo de disposición actual que haya seleccionado. Para la mayoría de los instrumentos virtuales, el Modo Teclado será la mejor opción. Cuando está activo, el modo Teclado (Keyboard) cambia la función de los pads de ATOM SQ para que se comporten en una disposición de piano tradicional. Continuo o Sólo Escala distribuirá las notas de izquierda a derecha empezando por el pad 1. Cuando se dispara un sonido, cada pad de su ATOM SQ cambiará a color azul claro mientras se pulsa. **Nota:** La fundamental de una escala cambiará de color dependiendo del color de la pista actual.
- **Editor de patrones.** Mientras el Editor de patrones de Studio One esté activo, la fila superior de pads de su ATOM SQ puede usarse para seleccionar la muestra o nota que quiere programar. El carril inferior

de pads controla 16 pasos del secuenciación por pasos de Studio One, permitiendo la programación de 16 pasos en bancos de 16. Esto es así tanto para los Modos de patrones de Batería como Melódico. Mientras esté en un modo de patrón, los bancos o las octavas pueden cambiarse usando los botones de banco A-H. Un paso que esté activado (ON) será un pad con brillo total mientras que un paso que esté desactivado (OFF) estará apenas iluminado. A medida que la secuencia se reproduzca, el brillo del pad del paso actual se atenuará ligeramente.

3.1.2 Tira táctil



La tira táctil (Touch Strip) añade un control expresivo a ATOM SQ. La tira táctil puede asignarse a funciones musicales como el Pitch Bend, Rueda de modulación, etc. **Consulte la sección 3.2.1.3 para más detalles.**

3.1.3 Los botones A-H



Use los botones A-H para cambiar el banco de batería actual en Impact XT o cambiar la Octava actual en los Modos de disposición Teclado, Continuo o Sólo escala.

En las disposiciones Teclado, Continuo y Sólo escala, el botón A siempre estará en naranja. Este botón se utiliza como botón momentáneo para el Sostenido (mantenga pulsado el botón para el Sostenido).

3.1.4 Encoders



Los 8 grandes encoders de su ATOM SQ pueden volver a utilizarse para controlar los parámetros de los plug-ins cuando un plug-in está enfocado, tanto si se trata de un Instrumento Virtual, Efecto o Note FX. Dependiendo del plug-in que esté enfocado, el parámetro asignado a cada codificador variará.

Todos los plug-ins nativos de Studio One tienen una asignación por defecto, sin embargo, estos controles pueden ser reasignados usando la ventana Control Link. Algunos plug-ins de terceros pueden no tener una asignación por defecto, en este caso, debe usar Control Link para asignar el parámetro deseado a cada encoder. Todas las asignaciones personalizadas funcionarán en cualquier canción de Studio One, por lo que sólo tendrá que realizar la asignación una vez para utilizarla cada vez que abra el plug-in.

A partir de Studio One 5.2, ATOM SQ es compatible con Autofill. Abra el editor de dispositivos externos de Studio One y seleccione ATOM SQ. Haga clic en el botón Autofill para que todas las páginas de control de knobs se rellenen automáticamente.

Al controlar los plug-ins, ATOM SQ admite hasta 8 páginas de controles en Control Link para un máximo de 64 controles individuales. Mantenga pulsado el botón User y pulse cualquiera de los botones A-H para saltar directamente a una página de control específica. También puede acceder a estas páginas desde el Editor de Dispositivos Externos de Studio One y activarlas con un clic del ratón.

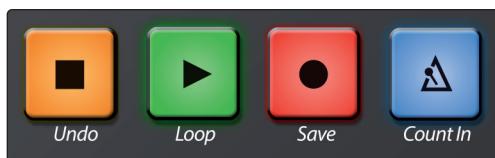
Consejo de usuario avanzado: Los encoders de su ATOM SQ llevan incorporado un multiplicador de velocidad, por lo que cuanto más rápido los gire más rápido alcanzarán el mínimo ó máximo del rango del parámetro.

3.1.5 Botones de navegación



Los botones de navegación Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha a la izquierda del botón Shift cambiarán sus funciones dependiendo de lo que esté enfocado en Studio One. Pueden ir a la pista siguiente o anterior, navegar por el Navegador o seleccionar eventos, notas y secciones de Arreglos. Si se mantiene pulsado el botón Shift de ATOM SQ mientras se pulsa un botón de navegación, se obtendrán diferentes comportamientos dependiendo de lo que esté enfocado en ese momento. Por ejemplo, si se mantiene pulsada la tecla Shift mientras se selecciona un evento y se pulsa la tecla de navegación a la izquierda, se añadirá el evento de la izquierda a la selección.

3.1.6 Botones de transporte



Estos son botones de transporte dedicados de ATOM SQ. Cada botón tiene un comando primario y uno secundario. Para acceder al comando secundario, mantenga pulsado Shift mientras pulsa un botón de Transporte.

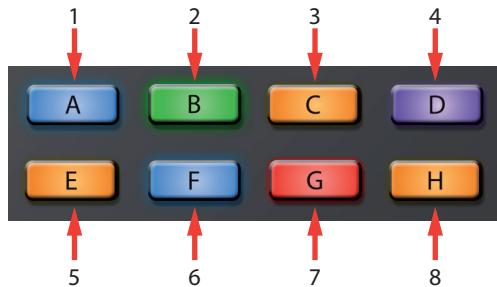
- **Stop.** Detiene el transporte.
- **Shift + Stop.** Deshace la última acción o el último comando en Studio One.
- **Play.** Inicia la reproducción desde la posición actual. Pulse Play para detener la reproducción.
- **Shift + Play.** Activa o desactiva Loop. Cuando está activado, el botón Play se iluminará en azul.
- **Record.** Inicia la grabación desde la posición actual del cursor. Cuando el Editor de patrones está activo, pulse para activar Grabación / Grabación por pasos.
- **Shift + Record.** Guarda la Canción activa en ese momento.
- **Metronome.** Habilita o deshabilita el Metrónomo.
- **Shift + Metronome.** Habilita o deshabilita la cuenta de entrada (Precount).

3.1.7 Controles globales

ATOM SQ mantiene disponibles todo el tiempo ciertos controles y comandos utilizados de forma común para minimizar el ir saltando por diferentes menús. Es posible acceder a estos manteniendo pulsado el botón Shift y al mismo tiempo pulsar cualquiera de los botones A-H o girando cualquiera de los encoders.

Botones A-H

Cuando se acceda a sus funciones globales, los botones A-H se iluminarán en naranja. Para cambiar estos botones a sus funciones de control globales, mantenga pulsado el botón Shift mientras pulsa el botón deseado. Estas son funciones que están fijadas. Los comandos se muestran en la pantalla de ATOM SQ mientras mantiene pulsado el botón Shift.

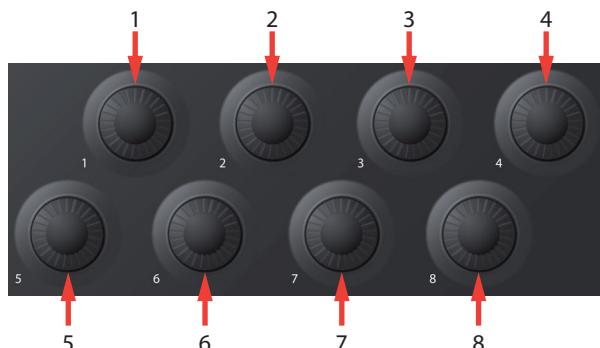


1. Mostrar/Ocultar ventanas
2. Seleccionar todo en la pista
3. Copiar
4. Duplicar
5. Rehacer
6. Retrospective Record
7. Pegar
8. Supr

Encoders 1-8

Manteniendo pulsado el botón Shift de ATOM SQ se cambiará las asignaciones del knob a sus funciones de control globales. Estos son controles que están fijados.

Consejo de usuario avanzado: Puesto que estos knobs tienen un multiplicador de velocidad incorporado, cuanto más rápido se giran, más rápidamente alcanzan el mínimo o el máximo. Los giros lentos son mejores para movimientos precisos.



1. Mover el Loop
2. Zoom vertical
3. Inicio de Loop

4. Cuadrícula
5. Cabezal
6. Zoom horizontal
7. Final de Loop
8. Desplazar

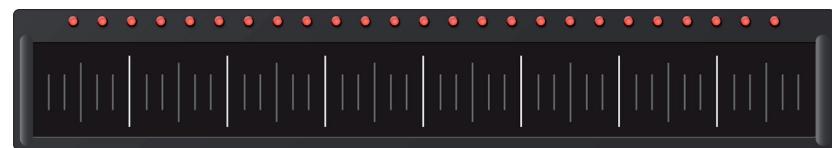
Screen Encoder



El Screen Encoder también dispone de una función global para cambiar presets. Si un Editor de Instrumento, Efecto o Note FX está enfocado, mantener pulsado el botón Shift mientras gira el Screen Encoder cambiará al siguiente o anterior preset. El nombre del preset también se mostrará brevemente en la pantalla de ATOM SQ.

Consejo de usuario avanzado: ¡Asegúrese de guardar un preset personalizado antes de cambiar el preset o su trabajo se perderá!

La tira táctil (Touch Strip)



La Tira táctil controlará el Volumen de Pista cuando se use con el botón Shift. Cuando se mantiene pulsado Shift, al tocar la tira y deslizar hacia la izquierda se disminuirá el volumen de la pista seleccionada y deslizar hacia la derecha aumentará el volumen de la pista seleccionada.

Consejo de usuario avanzado: También es posible cambiar la asignación primaria de la tira táctil al Volumen desde el menú "Performance Config" en el modo Inst.

3.2 Controles de la pantalla



La flexible pantalla de ATOM SQ pone a su disposición muchos comandos y controles distintos. Los botones **Page Left** y **Page Right** irán recorriendo las páginas de comandos de pantalla adicionales, si están disponibles.

Consejo de usuario avanzado: Para saltar rápido a la primera página, pulse el botón PageLeft una segunda vez.

Use el botón de encima o debajo de una función para enviar un comando, activar/desactivar funciones o mostrar/ocultar ventanas de Studio One. Use el Screen Encoder para cambiar el valor de un parámetro de pantalla seleccionado como Octava, Rate, etc..

ATOM SQ seguirá de forma dinámica qué función está en ese momento resaltada en Studio One. Ese enfoque se indica de dos formas distintas:

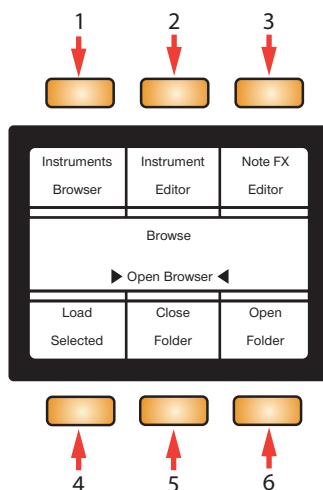
- **Arreglo, Navegador, Editor y Consola.** Cuando una de estas ventanas está enfocada en ATOM SQ, verá un fino rectángulo azul a su alrededor.
- **Editores de Instrumento, Efecto y Note FX.** Cuando uno de estos editores esté enfocado en ATOM SQ, verá un botón amarillo brillante con la etiqueta ATOM SQ. Si el botón no está en amarillo, el editor no tiene el foco.

3.2.1 Modo Instrumento



Cuando el modo Instrumento está activado, la pantalla de su ATOM SQ mostrará los comandos utilizados usualmente para navegar y cargar Instrumentos, añadir o gestionar Eventos, así como configurar ciertos parámetros de los pads y el rendimiento.

3.2.1.1 Navegar



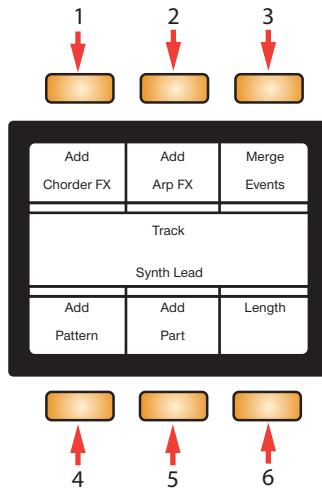
1. **El navegador de instrumentos** Abre o cierra la pestaña Instrumentos del navegador. *Nota: que Studio One inicialmente se pone por defecto a la pestaña "Inicio" cuando se ejecuta. Pulsando el botón "Instruments Browser" se saltará directamente a la pestaña Instrumentos.*

Mientras el Navegador esté abierto:

- **Screen Encoder** seleccionará el siguiente o el anterior elemento de la lista
 - **Las flechas de navegación Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha** también seleccionarán el siguiente o el anterior elemento de la lista. *Nota: Estas flechas son distintas que las flechas Page Left y Page Right que están justo debajo del Screen Encoder.*
2. **Editor del instrumento.** Muestra u oculta la ventana del instrumento virtual seleccionado en ese momento.
 3. **Editor de Note FX** Muestra u oculta el Editor de Note FX.
 4. **Load Selected.** Carga el instrumento o preset de instrumento seleccionado en ese momento en una nueva pista. Pulse Shift + Load Selected para sustituir el instrumento actual de una pista por el nuevo instrumento seleccionado desde el Navegador.
 5. **Close Folder.** Cierra la carpeta actual o pliega un menú dependiendo del modo de arbol de carpeta seleccionado en el Navegador.
 6. **Open Folder.** Abre la carpeta siguiente o despliega un menú dependiendo del modo de arbol de carpeta seleccionado en el Navegador.

3.2.1.2 Controles de edición de las pistas de instrumentos

Página arriba para acceder a los Controles de edición de Pista. Desde aquí puede añadir Partes y Patrones, Chorder FX y más.

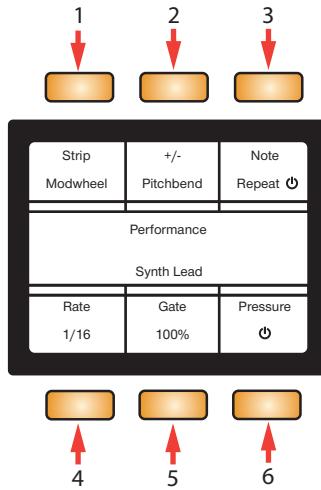


1. **Add Chorder FX.** Carga un Chorder Note FX en la pista seleccionada*.
2. **Add Arp FX.** Carga un Arpeggiator Note FX en la pista seleccionada*.
3. **Combinar Eventos.** Los Eventos seleccionados en ese momento se combinarán.
4. **Add Pattern.** Añade un Evento de patrón de un compás en la posición actual del cabezal.
5. **Add Part.** Añade un Evento de parte de instrumento de un compás en la posición actual del cabezal.
6. **Length.** Seleccione Length para utilizar el codificador de pantalla para cambiar la duración del evento seleccionado (parte instrumental, patrón o audio) por la cantidad de la rejilla.

* Chorder y Arpeggiator Note FX están disponibles en Studio One Professional.

3.2.1.3 Configuración de la interpretación

Página arriba de nuevo para acceder a la página Performance Configuration. Esta página le permite ajustar los controles en su ATOM SQ para adaptarse a sus necesidades interpretativas.

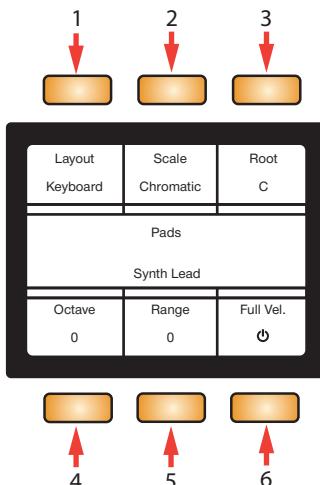


1. **Strip.** Seleccione Strip (Tira) para usar el Screen Encoder para cambiar la función de la Tira táctil de la siguiente forma:
 - **Pitchbend.** La Tira táctil se asignará al control MIDI de Pitch Bend y siempre volverá al centro al liberarse, indicado por los LEDs rojos de encima de la tira.
 - **Modwheel.** La Tira táctil se asignará al control MIDI de la Rueda de modulación con el valor mínimo en la posición más a la izquierda y el valor máximo a la posición más a la derecha. Mientras esté activo, la modulación permanecerá en la última posición que se tocó, indicada por los LEDs rojos de encima de la tira.
 - **Expression.** La Tira táctil se asignará al control MIDI de expresión con el valor mínimo en la posición más a la izquierda y el valor máximo a la posición más a la derecha. Mientras esté activo, la expresión permanecerá en la última posición que se tocó, indicada por los LEDs rojos de encima de la tira.
 - **Breath CC.** La Tira táctil se asignará al control MIDI de soprido (Breath) con el valor mínimo en la posición más a la izquierda y el valor máximo a la posición más a la derecha. Breath permanecerá en la última posición que se tocó (indicada por los LEDs rojos de encima de la tira).
 - **Repeater (Repetición de nota).** La tira táctil usará las 8 divisiones (líneas blancas altas) para cambiar la velocidad o rate de la repetición de nota. De izquierda a derecha: 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/4T, 1/8T, 1/16T, 1/32T. En este modo, todos los LEDs rojos se quedarán encendidos indicando que la Tira táctil está controlando la velocidad de repetición.
 - **Ch.Vol.** La tira táctil (Touch Strip) se asignará para controlar el volumen de la pista seleccionada en ese momento.
 - **Control Link.** La tira táctil estará assignable para cualquier parámetro usando la función Control Link en Studio One.

2. **+/-.** Seleccione esto para usar el Screen Encoder para cambiar la asignación de los botones más y menos:
 - **Pitchbend**, el pad más subirá el tono a medida que se aplique más presión y menos bajará el tono a medida que se aplique más presión.
 - **Breath/Mod**, la presión del pad menos controla la Rueda de modulación y la presión del pad más controla el control MIDI Breath.
3. **Note repeat (Repetición de nota).** Cuando está activado, cualquier nota(s) que se toque se repetirá a la velocidad ajustada en ese momento en Rate.
4. **Rate.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambiará la velocidad de Note Repeat.
5. **Gate.** Disminuye o aumenta la duración de repetición de una nota.
6. **Pressure.** Activa o desactiva la habilidad de controlar la velocidad de Note repeat con más o menos presión.

3.2.1.4 Configuración de los pads

Página arriba de nuevo para acceder a la página de Configuración de los Pads. Desde aquí puede configurar los modos de disposición de los pads, ajustar el modo de escala y más.



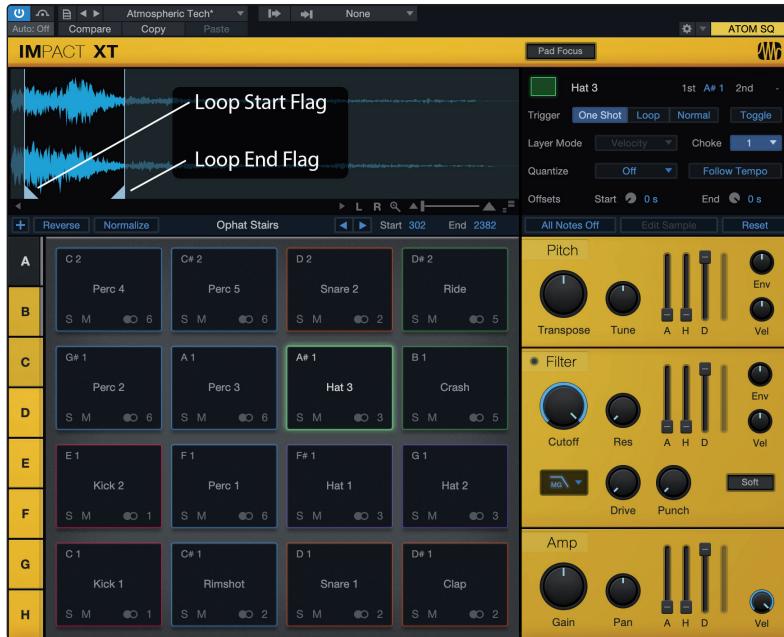
1. **Layout.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambiará la forma en que aparece la disposición de las almohadillas o pads: Tenga en cuenta que esta función no está disponible cuando use Impact XT.
 - **Keyboard.** Sigue la disposición de un piano. Las teclas blancas en el carril inferior y teclas negras en el carril superior. Si se selecciona un tipo de Escala (que no sea cromática), los pads brillantes le guiarán para tocar las notas correctas en la escala. Las almohadillas atenuadas se consideran "notas incorrectas" pero aún así se pueden tocar.
 - **Continuous.** Asigna todos los tonos de izquierda a derecha empezando por el carril inferior (pads 1-16), y continuando en el carril superior (pads 17-32). Si se selecciona un tipo de Escala (que no sea cromática), los pads brillantes le guiarán para tocar las notas correctas en la escala. Las almohadillas atenuadas se consideran "notas incorrectas" pero aún así se pueden tocar.
 - **Scale Only.** Asigna solo los tonos que forman parte de un tipo de Escala seleccionada sin tener acceso a las "notas incorrectas" de izquierda a derecha comenzando desde el carril inferior (1-16), y continuando al carril superior (17-32).

2. **Scale.** Cuando se selecciona, el Screen Encoder cambiará las asignaciones de nota de los pads y los limitará a la escala musical seleccionada. Tenga en cuenta que esta función no está disponible cuando use Impact XT.
 - Chromatic (cromática), están disponibles todas las notas posibles
 - Major
 - Melodic Minor
 - Harmonic Minor
 - Natural Minor
 - Major Pentatonic
 - Minor Pentatonic
 - Blues
 - Dorian Minor
 - Mixolydian
 - Phrygian
 - Major Triad
 - Minor Triad
3. **Root.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la nota Raíz o fundamental de una escala (C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B). La nota raíz es el pad que tiene el mismo color que cualquiera que tenga la pista seleccionada. Tenga en cuenta que esta función no está disponible cuando use Impact XT.
4. **Octave.** Cuando está seleccionada, el Screen Encoder transpondrá las asignaciones de notas de los pads arriba o abajo en octavas musicales (7 posibles octavas). La octava también puede cambiarse usando los botones B-H. Tenga en cuenta que esta función no está disponible cuando use Impact XT.
5. **Range.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder moverá la sección visible de un Piano a la izquierda o derecha cuando esté en la disposición de Teclado y cambiará el rango de notas reproducible de las disposiciones Continuous o Scale Only a uno menor o mayor. Tenga en cuenta que esta función no está disponible cuando use Impact XT.
6. **Full Vel.** Cuando está activado las notas se dispararán siempre a una velocidad fija de 127.

3.2.1.5 Modo de control avanzado de muestras

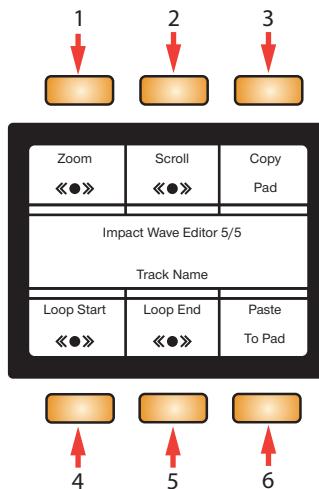
Es posible controlar el inicio/fin del loop en Impact XT o SampleOne, así como el inicio/fin de la muestra en SampleOne desde un ATOM SQ si se utiliza Studio One 5.5 ó posterior.

Impact XT



Pulse el botón Instrumento (Inst) en ATOM SQ, y luego navegue hasta la página 5 titulada "Editor de ondas de Impact".

NOTA: Si no hay ninguna instancia de Impact XT o SampleOne en una pista, la Página 5 mostrará "Sample Wave Editor" y dirá "No Sampler Track Selected."



1. **Zoom.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de la pantalla para acercarse o alejarse del último Indicador de Inicio o Final movido.
2. **Scroll.** Cuando se seleccione, utilice el encoder de pantalla para desplazar la vista de una muestra hacia la izquierda o la derecha.
3. **Copy Pad.** Cuando se pulsa, copia la muestra seleccionada en ese momento y algunos ajustes de la muestra.
4. **Loop Start.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de la pantalla para mover la posición de Inicio de Loop de la muestra.

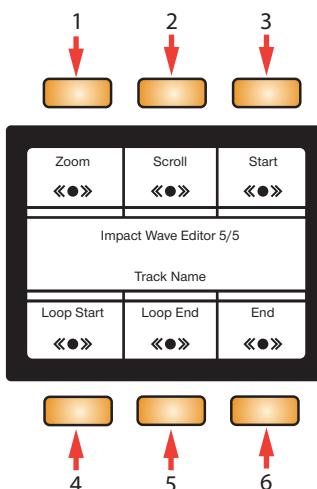
5. **Loop End.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de la pantalla para mover la posición de Final de Loop de la muestra.
6. **Paste to Pad.** Cuando se pulsa, pega la muestra previamente copiada en un nuevo pad.

SampleOne



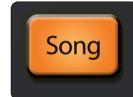
Pulse el botón Instrumento (Inst) en ATOM SQ, y luego navegue hasta la página 5 titulada "Editor de ondas de SampleOne".

NOTA: Si no hay ninguna instancia de Impact XT o SampleOne en una pista, la Página 5 mostrará "Sample Wave Editor" y dirá "No Sampler Track Selected."



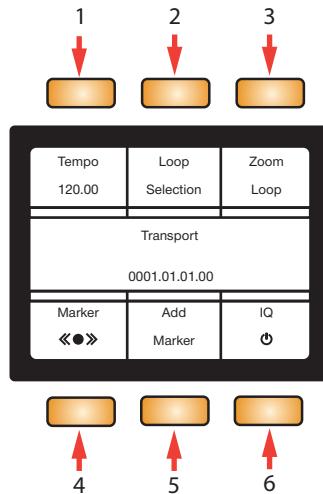
1. **Zoom.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de la pantalla para acercarse o alejarse del último Indicador de Inicio o Final movido.
2. **Scroll.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de pantalla para desplazar la vista de una muestra hacia la izquierda o la derecha.
3. **Start.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de la pantalla para mover la posición de Inicio de Muestra de la muestra.
4. **Loop Start.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de la pantalla para mover la posición de Inicio de Loop de la muestra.
NOTA: Loop debe estar activado en SampleOne.
5. **Loop End.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de la pantalla para mover la posición de Final de Loop de la muestra.
NOTA: Loop debe estar activado en SampleOne.
6. **End.** Cuando se selecciona, utilice el encoder de la pantalla para mover la posición de Final de Muestra de la muestra.

3.2.2 El modo Canción



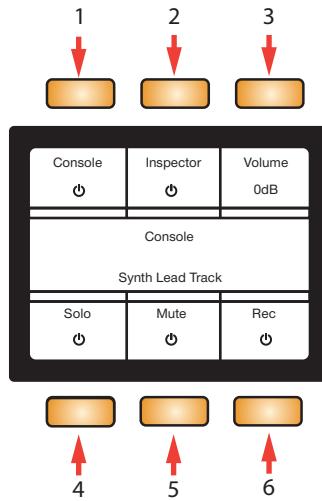
El modo Canción de ATOM SQ cambiará la pantalla para mostrar las funciones y comandos de uso común para la canción en general como el Tempo, mostrar u ocultar la Consola, añadir efectos, trabajar con la Pista de arreglos, etc.

3.2.2.1 Transporte



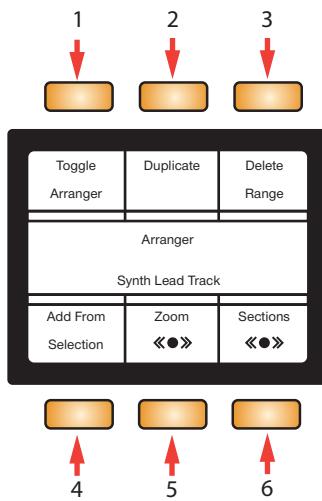
1. **Tempo.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder ajustará el tempo en incrementos de ± 1 BPM
2. **Selección de loop.** Los Eventos seleccionados en ese momento se usarán para ajustar los puntos de Loop In y Out. Tiene que activar/ desactivar el looping usando el botón Loop del Transporte. Si no se ha ajustado el rango del loop, no estará disponible el looping.
3. **Zoom Loop.** Los Eventos seleccionados en ese momento se usarán para ajustar el nivel de Zoom.
4. **Marcador.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder irá al siguiente o anterior marcador.
5. **Añadir marcador.** Crea un Marcador en la posición actual del cabezal.
6. **IQ.** Activa o desactiva la Cuantización de entrada (Input Quantize), Cuando se activa, la interpretación se cuantizará de forma automática tras la grabación (al usar un instrumento virtual).

3.2.2.2 La Consola



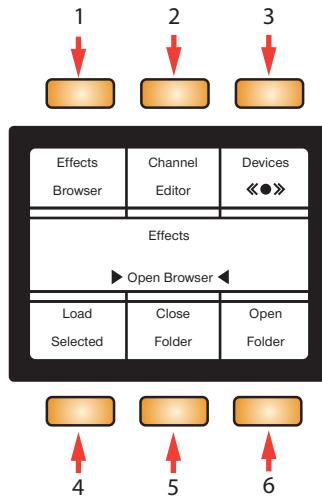
1. **Console.** Muestra u oculta la Consola de Studio One.
2. **Inspector.** Muestra u oculta el Inspector de Studio One.
3. **Volumen.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambia el volumen de la pista seleccionada en ese momento.
4. **Solo.** Deja en modo solista la pista seleccionada en ese momento.
5. **Mute.** Silencia la pista seleccionada en ese momento.
6. **Rec.** Activa la grabación de la pista seleccionada en ese momento.

3.2.2.3 La pista de Arreglos



1. **Toggle Arranger.** Abre o cierra la Pista de Arreglos.
2. **Duplicate.** Crea una copia de la sección seleccionada en ese momento.
3. **Delete Range.** Elimina la sección seleccionada en ese momento.
4. **Add From Selection.** Crea una nueva sección del Arreglador desde el/los Evento(s) seleccionado(s) en ese momento.
5. **Zoom.** Realiza un zoom de acercamiento o alejamiento horizontal.
6. **Sections.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder mueve el cabezal a la siguiente o anterior sección de Arreglos y selecciona esa sección.

3.2.2.4 Efectos



1. **El Navegador de efectos.** Abre o cierra la pestaña Efectos del navegador. Tenga en cuenta que Studio One inicialmente se pone por defecto a la pestaña "Inicio" cuando se lanza. Pulsando el botón "Effects Browser" se saltará directamente a la pestaña Efectos. Mientras el Navegador esté abierto:
 - **Screen Encoder** seleccionará el siguiente o el anterior elemento de la lista
 - Las flechas de navegación **Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha** seleccionarán el elemento siguiente o anterior de la lista (tenga en cuenta que estas flechas son diferentes de las de Página Izquierda y Página Derecha que están directamente debajo del Screen Encoder)
 2. **Editor de canal.** Muestra u oculta la interfaz de Efectos, el Editor de efectos.
 3. **Dispositivos.** Cuando está activado y el Editor de canal está enfocado, el Screen Encoder selecciona el Efecto siguiente o anterior en el Editor de canal.
 4. **Load Selected.** Carga el Efecto o preset de efecto seleccionado en ese momento en la pista seleccionada. Esta opción estará siempre visible en pantalla.
 5. **Close Folder.** O bien sale de la carpeta actual si está disponible o pliega un menú dependiendo del modo de árbol que esté usando para el Navegador. Esta opción estará siempre visible en pantalla.
 6. **Open Folder.** O bien se mete en la carpeta siguiente si está disponible o despliega un menú dependiendo del modo de árbol que esté usando para el Navegador. Esta opción estará siempre visible en pantalla.
- Nota: Load Selected, Close Folder y Open Folder estarán disponibles en pantalla tanto si estas funciones son posibles como si no.*

3.2.3 Los modos del Editor

Editor

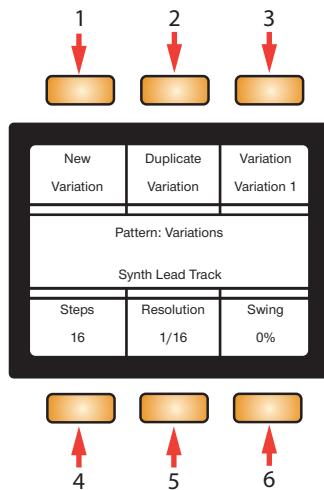
El modo Editor de ATOM SQ cambiará la pantalla para mostrar funciones y comandos de uso común para cada una de las ventanas Editor de Studio One (Audio, Patrón y Parte). **Nota:** Pulsando en el botón Editor se abrirá el tipo de editor respectivo para el/los Evento(s) seleccionado(s) en la Ventana Editor. Pulsando en los botones Canción o Inst se cerrará la ventana Editor en Studio One y la pantalla de ATOM SQ cambiará a donde corresponda. Los botones User (Usuario) también están disponibles mientras esté en el modo Editor.

3.2.3.1 Editor de Patrones

Cuando el Editor de patrones está activo, estos controles funcionarán de la siguiente manera:

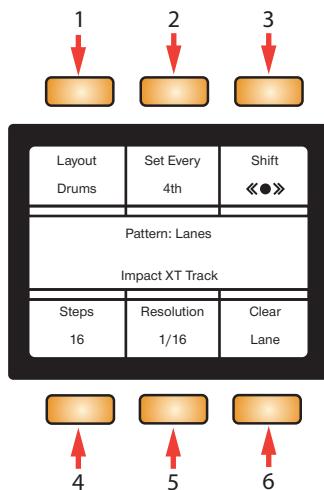
- **Navegación con las flechas izquierda y derecha.** Banco hacia los siguientes o anteriores 16 pasos (si está disponible). Manteniendo pulsado Shift + cualquiera de la flechas Navigation Left o Right seleccionará el siguiente o anterior Evento de patrón en el Arreglo.
- **Navegación con las flechas arriba y abajo.** Seleccione el carril siguiente o anterior para programar (tocando un pad del carril superior también seleccionará el carril respectivo del pad en el Editor de patrones).
- **Más (+).** Use el botón Más (+) para añadir un acento a un paso. Mantenga pulsado +, y luego pulse un pad del carril inferior para añadir un acento.
- **Menos (-).** Use el botón Menos (-) para añadir una ligadura entre múltiples pasos. Mantenga pulsado -, y luego toque un pad en el carril inferior donde debería comenzar la nota y toque un paso después en el patrón donde quiera que finalice la nota.

Patrón: Variaciones



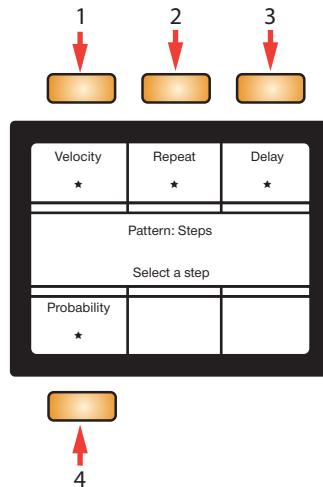
1. **Nueva variación.** Crea una nueva y vacía variación de patrón.
2. **Duplicar variación.** Copia el patrón de la variación activa en una nueva variación.
3. **Variación.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambiará a la siguiente o anterior Variación. Si se ha cambiado el nombre a una variación en Studio One, el nuevo nombre se reflejará aquí también.
4. **Pasos.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la cantidad de pasos para el patrón. Si se han creado más de 16 pasos, los botones de las flechas Navigation Left y Right cambiarán al siguiente o anterior banco de 16 pasos.

5. **Resolución.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la resolución del patrón para que las notas sean más cortas como 1/32 o de duraciones más largas como 1/4.
6. **Swing.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder aplicará más o menos sensación de swing (retardando las notas 2^a y 4^a) al patrón donde 0% es nada de swing y 100% es la cantidad máxima de swing.

Patrón: Carriles (sólo en modo Batería)

1. **Layout.** Elija entre la disposición de Batería o Melódica.
2. **Ajustar cada cuatro.** Rellena con notas cada cuarto paso en el carril seleccionado.
3. **Shift.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará las notas existentes de un carril o a la derecha o a la izquierda.
4. **Lane Steps.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la cantidad de pasos en el carril seleccionado independientemente de los pasos de un patrón.
5. **Lane Resolution.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la resolución de un carril a duraciones más cortas o más largas independientemente de la resolución del patrón.
6. **Clear Lane.** Limpia todas las notas del carril seleccionado.

Patrón: Pasos



Puede editar los detalles de los pasos individuales del patrón con ATOM SQ. Seleccione un patrón en Studio One y pulse las teclas de flecha izquierda o derecha debajo del codificador de la pantalla hasta que se encuentre en la página Pattern: Steps.

A continuación, toque un paso activo en el carril inferior de ATOM SQ para seleccionarlo y editarlo. Las funciones de los knobs son las siguientes: Los botones de las funciones son los siguientes:

Velocity. Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la velocidad del paso seleccionado en ese momento.

Repeat. Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la cantidad de veces que se repite un paso.

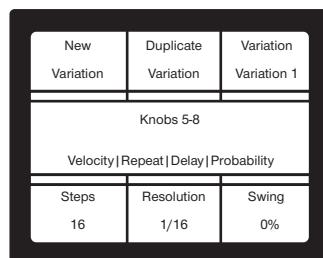
Delay. Cuando se selecciona, el codificador de pantalla cambiará el tiempo de un paso ya sea antes (cantidad negativa) o después (cantidad positiva) de la rejilla.

Probability. Cuando se selecciona, el codificador de pantalla cambiará la probabilidad de que un paso se reproduzca (100% = siempre se reproduce, 0% = nunca se reproduce).

Para añadir un nuevo paso en la secuencia desde esta página, mantenga pulsada una almohadilla en el carril inferior.

3.2.3.2 Edición de la automatización de pasos sobre la marcha

Cuando se encuentra en cualquier página que no sea Patterns: Steps, puede seleccionar rápidamente un paso para editarlo manteniendo pulsado un paso activo en el carril inferior.



La pantalla de ATOM SQ mostrará "Knobs 5-8" y Velocity | Repeat | Delay | Probability. Mientras mantiene un paso en el carril inferior, utilice los mandos 5-8 para ajustar los parámetros correspondientes.

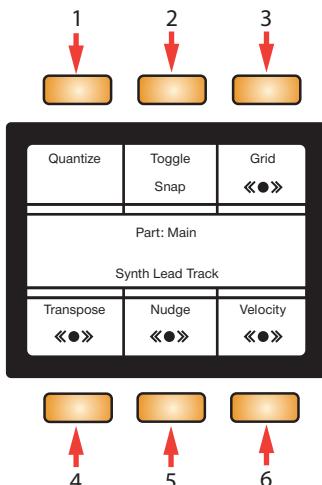


A medida que se modifican los valores, la pantalla del ATOM SQ mostrará el valor editado en ese momento.

3.2.3.3 Editor de partes

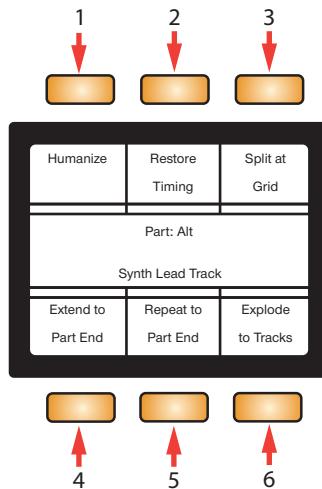
Cuando esté en el Editor de partes, las flechas **Navigation Left y Right** de ATOM SQ seleccionarán la nota siguiente o anterior. Manteniendo pulsada Shift + cualquiera de las flechas Navigation Left o Right seleccionará múltiples notas.

Parte: Principal



- Cuantizar.** Desplaza las posiciones de inicio de todas las notas seleccionadas con precisión al punto más cercano de la rejilla.
- Alternar Snap.** Alterna la activación de snap (enganchar).
- Cuadrícula.** Cambia la cuantización de la rejilla a valores de nota más cortos o más largos.
- Transponer.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder transpondrá arriba o abajo las notas seleccionadas. Opcionalmente, los botones de Navigation Up y Down también transpondrán las notas seleccionadas. Manteniendo pulsado el botón Shift + cualquiera de las flechas Navigation Up o Down de ATOM SQ transpondrá arriba o abajo una nota en una octava musical.
- Nudge.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder desplazará las notas seleccionadas a la izquierda o derecha dependiendo del ajuste de la rejilla de cuantización.
- Velocity.** Cuando está seleccionada, el Screen Encoder cambiará la velocidad de la(s) nota(s) seleccionada(s).

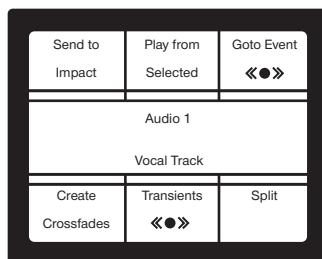
Parte: Alt



- Humanizar.** Altera los tiempos de inicio y final de una nota dentro de un umbral muy pequeño. Esto proporciona suficiente variación para hacer que una performance suene más parecida a la ejecución hecha por un ser humano.
- Restaurar temporalización.** Restaura la temporalización original de notas o partes de instrumento cuantizados.
- Dividir en la rejilla.** Divide las notas seleccionadas según la cuantización de rejilla actual.
- Ampliar a final de parte.** Toma las notas seleccionadas y amplia sus puntos finales hasta el final del Evento.
- Repetir hasta el final de parte.** Toma una nota seleccionada y la repite según la cuantización de la rejilla hasta el final de la Parte.
- Explorar a pistas.** Coloca cada tono dentro de Partes de instrumento individuales en pistas separadas.

3.2.3.4 Editor de audio

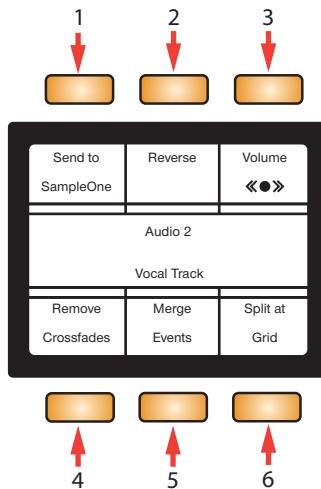
Audio 1



- Enviar a Impact.** Crea una nueva pista de instrumento con Impact XT cargado y asigna cada Evento de audio seleccionado o cada marcador de estiramiento a un pad.
- Reproducir desde seleccionado.** Mueve el cabezal al inicio de un Evento mientras el transporte está detenido o reproduciendo.
- Ir al Evento.** Mueve el cabezal al inicio de un Evento si el transporte está detenido.
- Crear Crossfades.** Crea Crossfades (fundidos cruzados) de forma automática entre eventos de audio divididos seleccionados.

5. **Transitorios.** Mueve el cabezal al siguiente o anterior transitorio o Bend Marker.
6. **Split.** Divide el Evento en la posición actual del cabezal.

Audio 2



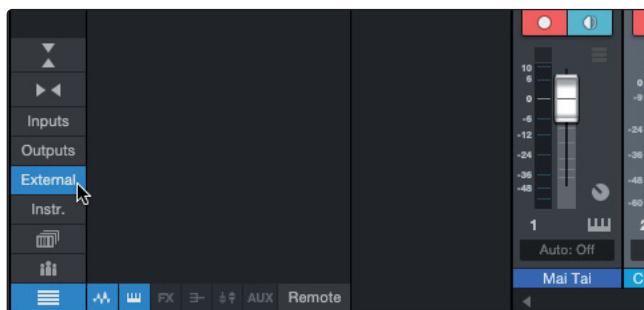
1. **Enviar a SampleOne.** Crea una nueva pista de instrumento con SampleOne XT cargado y asigna cada Evento de audio seleccionado a una tecla de piano.
2. **Reverse.** Invierte el Evento de audio seleccionado.
3. **Volumen.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder aumentará o disminuirá el volumen del Evento de audio. NOTA: esto no controla el volumen de un canal en la Consola.
4. **Eliminar Crossfades.** Elimina los Crossfades (fundidos cruzados) entre eventos de audio divididos seleccionados.
5. **Combinar Eventos.** Combina los eventos seleccionados.
6. **Dividir en la rejilla.** Divide el Evento en todos los cruces en la cuantización de rejilla actual.

3.2.4 Modo Usuario



Mientras esté en el modo Usuario, su ATOM SQ enviará cualquier comando o comandos asignados en ese momento vía el Editor de dispositivos externos de Studio One.

Para abrir el Editor de dispositivos externos en Studio One, seleccione External en la columna del extremo izquierdo de la Consola, o pulse Shift+User en ATOM SQ.



Haga doble clic en ATOM SQ para abrir el Editor. Los botones de usuario tienen asignados comandos predeterminados, pero estos pueden cambiarse y personalizarse.



Para asignar una función a cualquiera de los botones de pantalla de ATOM SQ, haga clic con el botón derecho del ratón en la etiqueta User #'x' y elija "Asignar Comando".

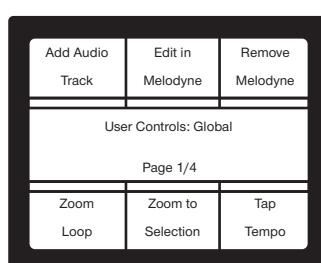


Seleccione un comando de la lista y luego pulse "OK", o busque un comando o macro específico. Después de pulsar "OK" el comando seleccionado será asignado a ese botón de usuario, y el nombre del comando aparecerá en ese espacio en la pantalla de ATOM SQ. Las asignaciones de los botones de usuario siempre estarán ahí, independientemente de la sesión en la que se esté trabajando.

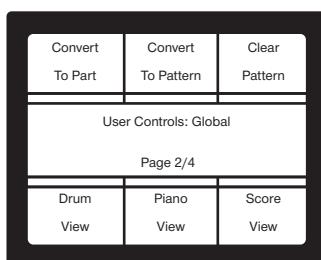
Mientras el Editor de Dispositivos Externos está abierto, también puede ver las asignaciones para el objeto enfocado para 8 knobs de su ATOM SQ y las respectivas 8 páginas.

Las asignaciones predeterminadas de los Botones de Usuario son las siguientes:

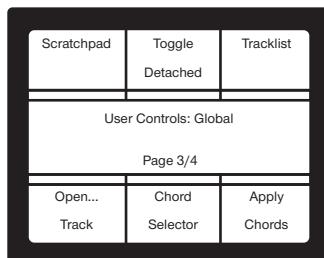
Página 1:



Página 2:

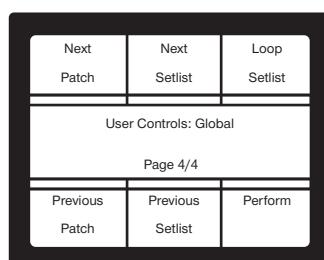


Página 3:



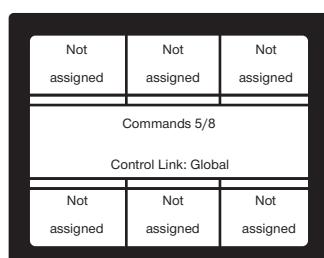
Página 4:

Esta página muestra controles especializados para la Página de la Actuación de Studio One:



Página 5-8:

Estas páginas son personalizables por el usuario. ¡Cree el flujo de trabajo que mejor le convenga!



4 **Integración avanzada de Ableton Live**

ATOM SQ es también un controlador de Ableton Live, diseñado para la producción y la actuación en directo. Puede lanzar clips y escenas durante una actuación, seleccionar dispositivos y editar parámetros, navegar por las pistas y escenas, controlar el volumen de cada pista, la panoramización y los niveles de envío—¡además de hacer toda la programación de la batería en Ableton Live desde el ATOM SQ!

Cuando se conecta a Ableton Live, la luz del logo de Studio One en el ATOM SQ se vuelve azul y se configura automáticamente.

Puede confirmar que el ATOM SQ está conectado yendo a Live Menu>Preferencias>Link MIDI en macOS u Opciones>Preferencias>Link MIDI en Windows. Debería haber una superficie de control etiquetada como "ATOMSQ" y ambos puertos de entrada y salida deberían estar configurados como "ATM SQ".

Nota: Se requiere la versión 10.1.15 o posterior de Ableton Live para las funciones descritas en esta sección.

4.1 **Funciones de control**

4.1.1 **Colores RGB**

Los pads cambian de color dependiendo del modo de disposición de pads seleccionado mientras esté en el modo Instrumento. En el modo Canción, el color de clip de la vista Session de Live determinará el color de los pads en el carril superior de ATOM SQ.

4.1.2 **Disparo de notas y clips**

Los 32 pads al completo son sensibles a la velocidad en el modo instrumento. Las pulsaciones con menos fuerza dan como resultado un sonido más bajo, y las pulsaciones con más fuerza dan como resultado un sonido más fuerte (a menos que esté activada Velocidad total ó 16-vel). Todos los pads son también sensibles a la presión. Después de pulsar y presionar sobre un pad, es posible aplicar más o menos presión para controlar múltiples parámetros expresivos si están disponibles en su software (i.e. Aftertouch). En el modo Canción, los pads dispararán el clip correspondiente en la "caja" alrededor de los clips.

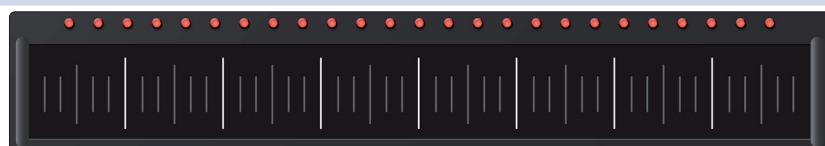
4.1.3 **Los Pads Plus y Minus**



En el modo Instrumento, los pads + y - son botones sensibles a la presión. Pueden asignarse o bien al comando de Pitch Bend (estiramiento de tono) u Octava arriba/abajo. Por favor, tenga en cuenta que: Estas asignaciones deben hacerse antes de lanzar Live. **Consulte la Sección 2.1 para más información.**

En el modo Canción, el botón más lanzará la Escena seleccionada en ese momento. El botón menos alterna entre el modo seleccionar Pista y el modo detener Clip del carril inferior. Este botón se fijará si se pulsa; será activo solo un momento si se mantiene la pulsación.

4.1.4 **Tira táctil**



En el modo Instrumento, la tira táctil (Touch Strip) añade un control expresivo a ATOM SQ. La tira táctil puede asignarse a funciones musicales como el Pitch Bend, Rueda de modulación, etc. En el modo Canción, la tira táctil controla el crossfader de Live. **Por favor, tenga en cuenta que: Esta asignación debe hacerse antes de lanzar Live. Consulte la Sección 2.1 para más información.**

4.1.5 Los botones A-H

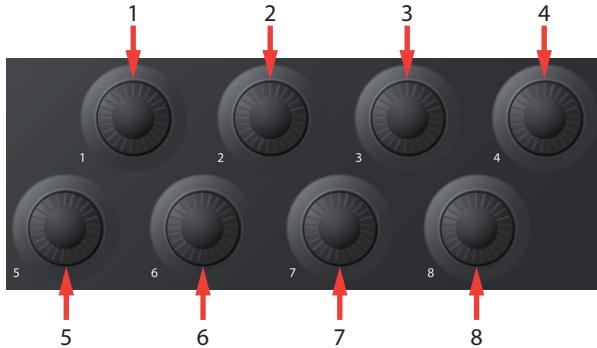


En el modo Instrumento, los botones A-H pueden cambiar el banco de batería actual o cambiar la Octava actual en Disposición del teclado. En Disposición del teclado, el botón 'A' se utiliza como botón momentáneo para el Sostenido (mantenga pulsado el botón para el Sostenido). En el modo Canción, el botón 'A' alternará entre las vistas Arranger y Session, el botón 'B' mostrará u ocultará el Navegador, el botón 'D' mostrará u ocultará la vista Detalles, y el botón 'H' alternará entre las vistas Dispositivo y Clip.

4.1.6 Los knobs 1-8

Los 8 knobs principales cambian lo que controlan dependiendo del modo. En los modos Instrumento o Editor, se usan para controlar parámetros en el Dispositivo o Instrumento seleccionado en ese momento.

En el modo Canción, los knobs controlan los parámetros de los canales:



1. Volumen
2. Pan
3. Send A
4. Send B
5. Send C
6. Send D
7. Send E
8. Send F

En el modo Usuario, hay 6 páginas de asignaciones de usuario de los knobs para 48 posibles asignaciones de knobs. Seleccione una Página de Usuario desde la pantalla, y luego mapee un knob usando el modo MIDI Map de Live. Tenga en cuenta que es posible mapear los botones de pantalla, pero no es recomendable ya que son botones temporales. Asegúrese de que una página de Usuario esté seleccionada antes de entrar en el modo MIDI Map de Live o estará mapeando el botón Usuario.

Consejo de usuario avanzado: Estos knobs tienen un multiplicador de velocidad incorporado. Cuanto más rápido se giran, más rápidamente alcanzan el mínimo o el máximo.

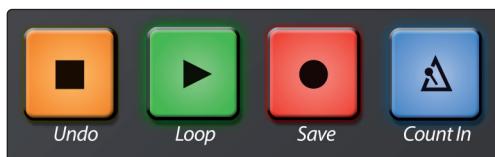
4.1.7 Botones de navegación



Los botones de navegación Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha a la izquierda del botón Shift navegarán entre los clips y escenas en la Vista Session. En la vista Arranger, los botones de navegación Left y Right seleccionarán la pista siguiente o anterior y los botones de navegación Up y Down junto con Shift moverán la “caja” arriba o abajo respectivamente.

Nota: Pulsando los botones de navegación Up y Down sin Shift todavía controlará la selección de escenas en la Vista Session aunque la vista Arranger esté todavía enfocada.

4.1.8 Botones de transporte



Estos son botones de transporte dedicados de ATOM SQ. Algunos botones tienen un comando primario y uno secundario (cuando se pulsa Shift al mismo tiempo).

- **Stop.** Detiene la reproducción del transporte. Pulse una segunda vez para regresar a cero.
- **Shift + Stop.** Deshace la última acción o el último comando.
- **Play.** Inicia el transporte.
- **Shift + Play.** Activa o desactiva Loop.
- **Record.** Inicia la grabación desde el punto donde se encuentre el cabezal en la vista Arranger. En la Vista Session, alterna la activación del modo Sobregrabación.
- **Shift + Record.** Activa “Capturar MIDI”.
- **Metronome.** Habilita o deshabilita el Metrónomo.

4.2 Controles de la pantalla



Los comandos de pantalla de su ATOM SQ cambiarán dependiendo del modo seleccionado en ese momento.

Pulse un botón de pantalla para o bien seleccionar una función o disparar un comando. Use el Screen Encoder para cambiar el valor del parámetro de pantalla seleccionado en el modo Instrumento (Octava, Rate, etc.).

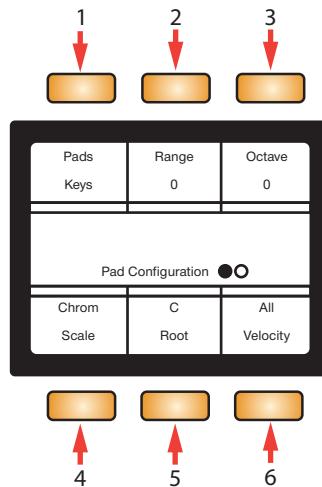
Mientras esté en el modo Canción, el Screen Encoder desplazará el cabezal adelante o atrás. Manteniendo pulsado el botón Shift mientras gira el Screen Encoder cambiará el tempo maestro.

4.2.1 Modo Instrumento



El modo Instrumento cambiará la pantalla para mostrar funciones utilizadas para controlar un instrumento virtual.

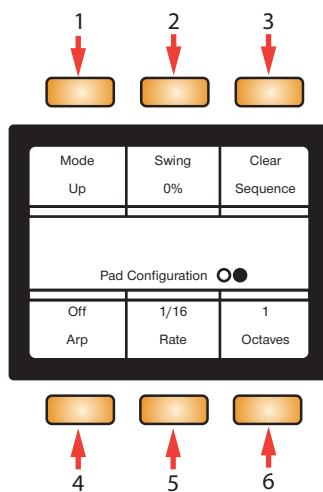
4.2.1.1 Configuración de los pads



1. **Pads.** Cuando se selecciona esto, el Screen Encoder cambiará la forma en que aparece la disposición de las almohadillas o pads:
 - **Teclas.** Sigue la disposición de un piano. Las teclas blancas en el carril inferior y teclas negras en el carril superior. Si se selecciona un tipo de Escala (que no sea cromática), los pads brillantes le guiarán para tocar las notas correctas en la escala. Las almohadillas atenuadas se consideran "notas incorrectas" pero aún así se pueden tocar.
 - **Bloques.** Asigna un banco de batería al lado izquierdo y un banco de batería al lado derecho. El primer banco comienza en el Pad 1 y el segundo en el Pad 9.
 - **Continuous.** Asigna todos los tonos de izquierda a derecha empezando por el carril inferior (pads 1-16), y continuando en el carril superior (pads 17-32).
2. **Range/Transpose.** Cuando se selecciona, al girar el Screen Encoder o bien se cambiará el rango visible del teclado en el modo Key (teclado) o transpondrá los pads tanto en el modo Blocks como Continuous.
3. **Octave.** Cuando está seleccionada, el Screen Encoder transpondrá las asignaciones de notas de los pads arriba o abajo en octavas musicales (7 posibles octavas). **Nota:** La octava también puede cambiarse usando los botones B-H.
4. **Scale.** Cuando se selecciona, el Screen Encoder cambiará las asignaciones de nota de los pads y los limitará a la escala musical seleccionada.
 - Chromatic (cromática), están disponibles todas las notas posibles
 - Major
 - Melodic Minor
 - Harmonic Minor
 - Natural Minor
 - Major Pentatonic
 - Minor Pentatonic
 - Blues
 - Dorian Minor
 - Mixolydian
 - Phrygian

5. **Root.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará la nota Raíz o fundamental de una escala (C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B). La nota fundamental viene indicada por los pads verdes.
6. **Velocity.** Cuando se selecciona, el Screen Encoder alternará entre tres modos de velocidad.
 - **All.** Los pads pueden disparar todas las velocidades posibles desde 1-127.
 - **Full.** Los pads enviarán una velocidad fija de 127.
 - **16-vel.** Sólo disponible en los modos Bloques o Continuo, 16-vel toma una nota MIDI seleccionada del carril superior, y mapea la nota seleccionada a lo largo de 16 velocidades fijadas posibles en el carril inferior. El Pad 1 está fijo a una velocidad de 7, y el pad 16 está fijo a una velocidad de 127.

4.2.1.2 El arpegiador

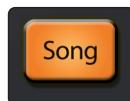


Página arriba para llegar a las opciones del Modo Arp. El modo Arp solo permanecerá activado mientras esté en la página del arpegiador.

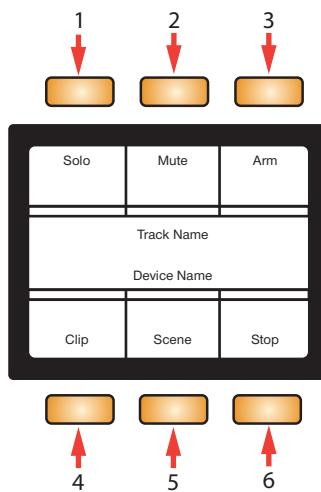
1. **Mode.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambia el Modo de reproducción para el Arpegiador.
 - **Up.** El arpegiado comienza en la nota más grave retenida y viaja hacia arriba a través de las notas retenidas, luego regresa a la nota más grave cuando el arpegiado comienza de nuevo.
 - **Down.** El arpegiado comienza en la nota más alta retenida y viaja hacia abajo a través de las notas retenidas, luego regresa a la nota más alta cuando el arpegiado comienza de nuevo.
 - **Up/Down.** El arpegiado comienza en la nota más baja retenida, se desplaza hacia arriba a la más alta, luego vuelve a bajar a la nota más baja y el arpegiado comienza de nuevo.
 - **Down/Up.** El arpegiado comienza en la nota más alta, se desplaza hacia abajo a la más baja, luego vuelve a la nota más alta y el arpegiado comienza de nuevo.
 - **Random.** El arpegiado reproduce las notas actualmente retenidas en un patrón aleatorio.
 - **Chord.** El acorde retenido en ese momento (o una sola nota) se repite siempre que se mantenga retenido.
 - **Input.** El patrón de arpegiado es derivado del orden en que se tocan y son mantenidas las notas.
2. **Swing.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder ajustará la cantidad de "Swing" que se aplica a la secuencia.
3. **Clear Sequence.** Cuando se pulsa, detiene una secuencia mantenida.

4. **Arp.** Cuando se pulsa, alterna entre los modos Off, On y Hold del Arpegiador.
5. **Rate.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder ajustará lo rápido o lento que el arpegiador pasará a la siguiente nota en la secuencia.
6. **Octaves.** Cuando está seleccionado, el Screen Encoder cambiará el número de octavas que usará la secuencia antes de reiniciarse.

4.2.2 El modo Canción



El modo Canción mostrará funciones y comandos utilizados de forma común para su Sesión.

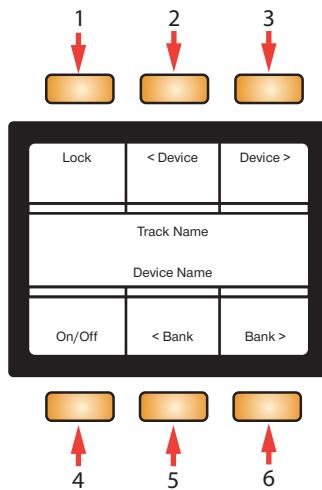


1. **Solo.** Deja en modo solista la pista seleccionada en ese momento.
2. **Mute.** Silencia la pista seleccionada en ese momento.
3. **Arm.** Arma la grabación de la pista seleccionada en ese momento.
4. **Clip.** Lanza el clip seleccionado en ese momento.
5. **Scene.** Lanza la escena seleccionada en ese momento (independientemente de la caja).
6. **Stop.** Detiene el clip que se esté reproduciendo en ese momento.

4.2.3 El modo Editor



El modo Editor mostrará funciones específicas para el control de un Dispositivo.

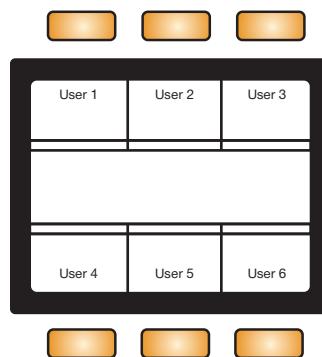


1. **Lock.** Bloquea los controles de los knobs 1-8 al Dispositivo seleccionado en ese momento.
2. **< Device.** Selecciona el Dispositivo anterior.
3. **Device >.** Selecciona el Dispositivo siguiente.
4. **On/Off.** Activa o desactiva el Dispositivo seleccionado en ese momento.
5. **< Bank.** Selecciona las asignaciones de Dispositivo previas de los knobs 1-8 en bancos de 8 (cuando sea aplicable).
6. **Bank >.** Selecciona las asignaciones de Dispositivo siguientes de los knobs 1-8 en bancos de 8 (cuando sea aplicable).

4.2.4 Modo Usuario



El modo Usuario permite que los Knobs 1-8 sean completamente asignables por el usuario usando el modo MIDI Map de Live. Cada botón de pantalla cambiará el banco actual de knobs para las 48 posibles asignaciones.





Todos los usuarios registrados de ATOM SQ reciben una copia del software de grabación y producción Studio One Artist. Tanto si está a punto de grabar su primer álbum como su décimo quinto, Studio One Artist le proporciona todas las herramientas necesarias para capturar y mezclar una sensacional interpretación.

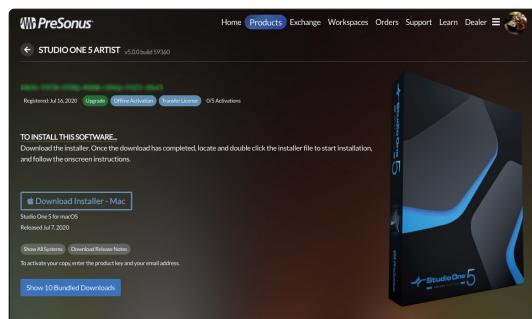
Consejo de usuario avanzado: Como apreciado cliente de PreSonus, tiene derecho a un descuento sobre la actualización a Studio One Professional. Para conocer más detalles sobre el programa de actualización de Studio One para los clientes de PreSonus, por favor visite <https://shop.presonus.com/products/software/studio-one-prods>. Studio One Professional también está disponible como parte de una membresía de PreSonus Sphere. Visite www.presonus.com/sphere para más información.

5.1 Instalación y autorización

Una vez que haya instalado los drivers para su interfaz de audio y lo haya conectado a su ordenador, ya puede usar el software de producción musical incluido Studio One Artist de PreSonus para comenzar a grabar, mezclar y producir su música. Para instalar Studio One Artist, inicie sesión en su cuenta de My PreSonus y registre su ATOM SQ. La clave del producto para su copia de Studio One Artist se registrará de forma automática en su cuenta en My PreSonus junto con el registro de su hardware.

Descarga e inicio del instalador de Studio One.

Para instalar Studio One Artist, descargue el instalador de Studio One Artist desde su cuenta en My PreSonus al ordenador en el que lo va a usar.



Windows: Lance el instalador Studio One Artist y siga las instrucciones en pantalla.

Mac: Arrastre la aplicación Studio One Artist a la carpeta Aplicaciones del disco duro de su Mac.

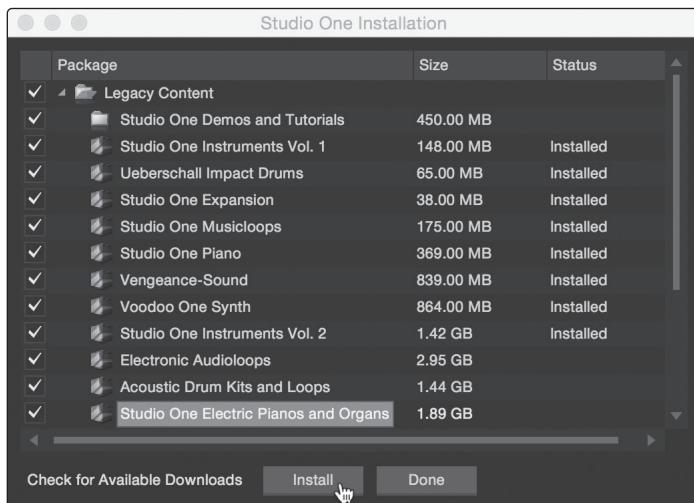
Autorización de Studio One

Cuando Studio One se inicia por primera vez en su ordenador, este se comunicará con su cuenta en My PreSonus y verificará su registro. Para garantizar un proceso de autorización sin interrupciones, asegúrese de descargar su instalador en el ordenador en el que estará usándolo y asegúrese de que su ordenador esté conectado a Internet cuando lance la aplicación por primera vez.

Instalación del contenido del paquete Studio One Artist.

Studio One Artist viene en un paquete con toda una serie de materiales de demostración y tutoriales, instrumentos, loops y muestras. El paquete Studio One Artist incluye todo lo que necesita para comenzar a producir música.

La primera vez que lance Studio One Artist, se le pedirá que instale el contenido que lo acompaña. Seleccione el contenido que desee añadir y haga clic en "Install." El contenido comenzará a descargarse e instalarse de forma automática desde su cuenta de usuario en My PreSonus.



Consejo de usuario avanzado: Quizá se le pida que introduzca información de su cuenta de usuario de My PreSonus. Haciendo clic en "Remember Credentials" le permitirá tener acceso inmediato a cualquier contenido que vaya comprando del mercado de PreSonus.

5.2 Configuración de Studio One

Studio One Artist se diseñó para que funcione con los interfaces de PreSonus y proporciona una interfuncionalidad exclusiva y una sencilla configuración. Cuando se lanza Studio One Artist, por defecto se le llevará a la página de Inicio. En esta página, encontrará controles para el manejo de documentos y la configuración de dispositivos, así como un perfil del artista personalizable, un proveedor de noticias y enlaces a demos y tutoriales de PreSonus. Si dispone de una conexión a Internet en su ordenador, estos enlaces se irán actualizando a medida haya nuevos tutoriales disponibles en la página web de PreSonus.

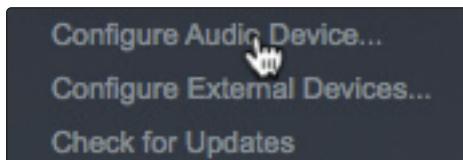
Hay disponible toda una completa información sobre cualquier aspecto de Studio One Artist en el Manual de Referencia en PDF incorporado en Studio One. La información en este tutorial cubre sólo los aspectos básicos de Studio One Artist y su objetivo es que lo configure y se ponga a grabar lo antes posible.

5.2.1 Configuración de dispositivos de audio

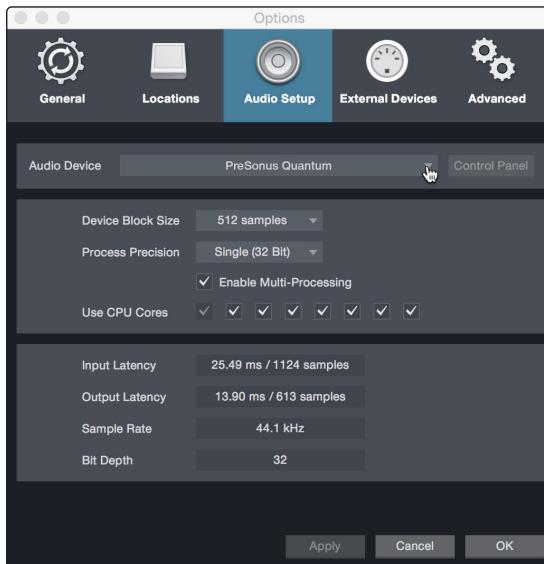
En medio de la página de Inicio, verá un área de configuración. Studio One Artist realiza una comprobación de forma automática de su sistema en busca de cualquier driver disponible y selecciona un driver. Por defecto, elegirá un driver PreSonus si hay alguno disponible.



1. Haga clic en el enlace Configurar interface de audio para seleccionar el controlador de su interface de audio.



2. Seleccione su interfaz de audio desde el menú desplegable Audio Device (dispositivo de audio). Desde esta página, también es posible ajustar el tamaño del bloque del buffer de su dispositivo. Haga clic en OK cuando haya acabado.



5.2.2 Configuración de dispositivos MIDI

Desde la ventana Dispositivos externos en Studio One Artist, es posible configurar su teclado controlador MIDI, módulos de sonido y superficies de control. Esta sección le guiará en el proceso de configuración de otros teclados controladores MIDI y módulos de sonido. Por favor consulte el Manual de referencia incluido dentro de Studio One para seguir una completas instrucciones de configuración de otros dispositivos MIDI.

Si está usando un interfaz MIDI o teclado controlador MIDI USB de terceras partes, deberá instalar los drivers necesarios para estos dispositivos antes de comenzar esta sección. Por favor consulte la documentación que le llegó con su hardware MIDI para unas completas instrucciones de instalación.

Nota: Studio One configurará de forma automática su ATOM SQ para tomar el control. No se requiere ninguna configuración.

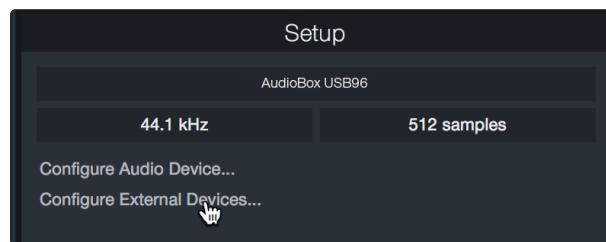
Configuración de un teclado controlador MIDI

Un teclado controlador MIDI es un dispositivo hardware que se usa generalmente para tocar y controlar otros dispositivos MIDI, instrumentos virtuales y parámetros del software. En Studio One Artist, a estos dispositivos se les denomina Teclados (Keyboards) y hay que configurarlos antes de que estén disponibles para su uso. En algunos casos, su teclado controlador MIDI también se usa como generador de tonos. Studio One Artist ve las funciones de controlador y generador de tonos como dos dispositivos distintos: un teclado controlador MIDI y un módulo de sonido. Los controles MIDI (teclado, knobs, deslizadores, etc.) se configurarán como un Teclado (Keyboard). Los módulos de sonido se configurarán como un Instrumento.

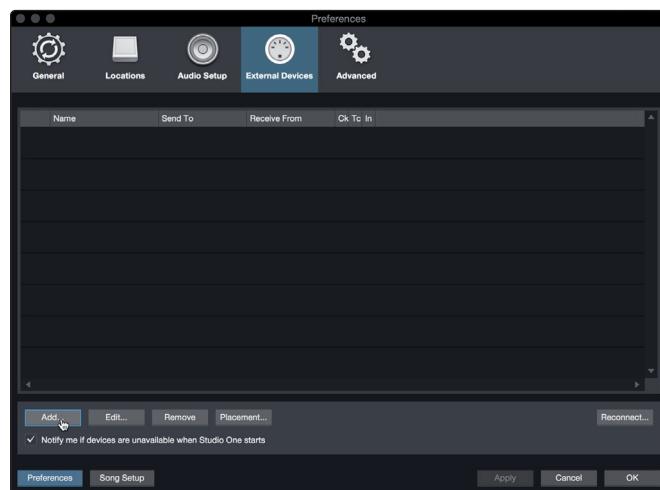
Es posible configurar sus dispositivos MIDI externos desde al área de Configuración en la página Inicio. Antes de configurar una nueva Canción (Song) para grabación, tómese unos instantes para configurar los dispositivos externos.

Asegúrese de que ha conectado el MIDI OUT de su controlador MIDI externo a un MIDI IN en su interface de audio PreSonus (si está disponible) u otro interface MIDI. Si está usando un controlador MIDI USB, conéctelo a su ordenador y enciéndalo.

1. Haga clic en el enlace **Configurar Dispositivos Externos** en el área de Configuración de la página Inicio para lanzar la ventana **Dispositivos externos**.



2. Pulse en el botón **Añadir**. Esto lanzará la ventana **Añadir dispositivo (Add Device)**.



3. Desde el menú de la izquierda, seleccione su controlador MIDI de la lista de fabricantes y modelos. Si no ve su controlador MIDI en la lista, seleccione Nuevo teclado (New Keyboard). En este punto, es posible personalizar el nombre de su teclado introduciendo los nombres del fabricante y dispositivo.



4. Debe especificar qué canales MIDI se usarán para comunicarse con este teclado. Para la mayoría de fines, debería seleccionar todos los canales MIDI. Si no está seguro de qué canales MIDI elegir, seleccione los 16.
 5. Studio One le permite filtrar funciones de control específicas. Si quiere que Studio One ignore Aftertouch (postpulsación), Pitch Bend (estiramiento de tono), Program Change o todos los mensajes CC, active el filtrado para cualquiera o todos estos mensajes.
 6. En el menú desplegable Recibir desde (Receive From), seleccione la entrada del interfaz MIDI desde la que Studio One Artist recibirá los datos MIDI (esto es, el puerto MIDI al que se ha conectado su teclado).
- Consejo de usuario avanzado:** En el menú desplegable Enviar a (Send To), seleccione la salida del interfaz MIDI desde el que su Studio One Artist enviará datos MIDI a su teclado. Si su teclado controlador no necesita recibir datos MIDI desde Studio One, puede dejar esto sin seleccionar.
7. Si este es el único teclado que usará para controlar sus sintetizadores externos e instrumentos virtuales, debería marcar la casilla junto a la entrada Default Instrument. Esto asignará de forma automática a su teclado para que controle todos los dispositivos MIDI en Studio One Artist.
 8. Haga clic en "OK."

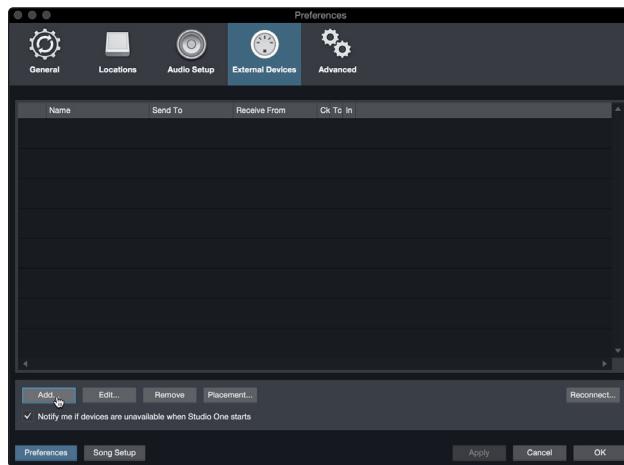
Si dispone de un módulo de sonido que le gustaría conectar, deje la ventana Dispositivos Externos abierta y proceda con la siguiente parte de esta sección. Si no es así, puede cerrar la ventana y saltar a la siguiente sección.

Configuración de un módulo de sonido MIDI externo.

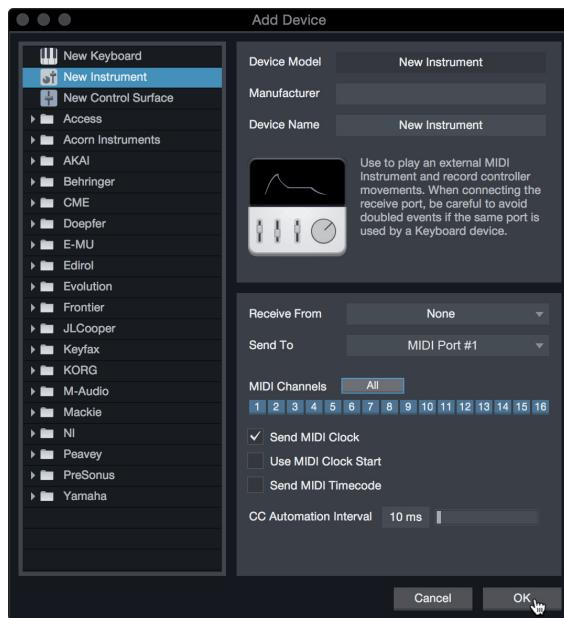
Los controladores de instrumentos MIDI (teclados, guitarras MIDI, etc.) envían información musical en forma de datos MIDI a módulos de sonido e instrumentos virtuales, que responden generando sonido, como se les ha indicado. Los módulos de sonido pueden ser dispositivos de sonido autónomos o pueden estar integrados en un instrumento MIDI, como un teclado sintetizador. Studio One Artist se refiere a todos los generadores de sonidos como Instrumentos. Una vez haya configurado su teclado controlador MIDI, tómese unos instantes para configurar su módulo de sonido.

Asegúrese de que ha conectado el MIDI In de su módulo de sonido externo al MIDI Out de su interfaz MIDI.

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



2. Seleccione su dispositivo en el menú de la izquierda. Si su dispositivo no aparece en la lista, seleccione Nuevo Instrumento. En este punto es posible personalizar el nombre de su teclado introduciendo los nombres del fabricante y dispositivo.



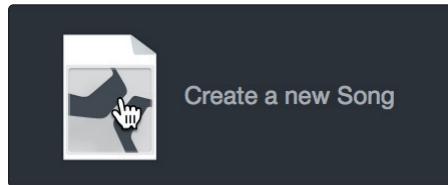
3. Debe especificar qué canales MIDI se usarán para comunicarse con este módulo de sonido. Para la mayoría de fines, debería seleccionar todos los canales MIDI. Si no está seguro de qué canales MIDI elegir, le sugerimos que seleccione los 16.
4. En el menú Enviar a (Send To), seleccione la salida del interfaz MIDI desde el que Studio One Artist enviará datos MIDI a su módulo de sonido. Haga clic en "OK" y cierre la ventana Dispositivos externos. Ahora ya está listo para comenzar a grabar con Studio One Artist.

El resto de la Guía de arranque rápido tratará sobre cómo configurar una Canción y comentará algunos consejos sobre flujo de trabajo en general para moverse en el entorno de Studio One Artist.

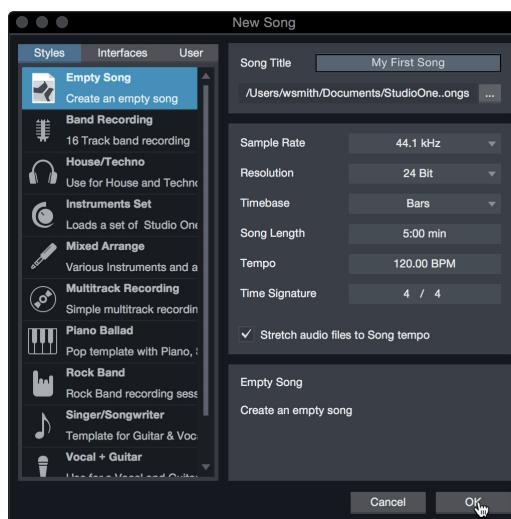
5.3 Creación de una Nueva Canción

Ahora que ya ha configurado sus dispositivos de audio y MIDI, vamos a crear una nueva Canción. Comenzaremos por configurar sus E(S) de audio por defecto.

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



2. En la ventana Nueva canción, dele un nombre a su Canción y elija el directorio en el que quiere guardarla. Verá una lista de plantillas a la izquierda. Estas plantillas ofrecen configuraciones rápidas para toda una variedad de dispositivos y situaciones de grabación. Esta sección describirá la creación de una Canción desde una sesión vacía.

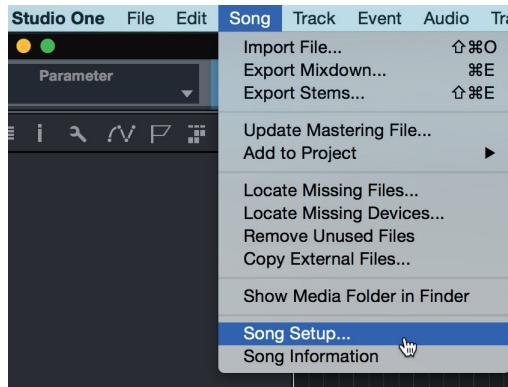


3. Seleccione “Canción vacía” desde la lista de Plantillas. En este punto, debería darle un nombre a su Canción y seleccionar su frecuencia de muestreo y profundidad de bits preferidos para grabar y reproducir. También puede ajustar la duración de su Canción y el tipo de formato de tiempo que quiere que siga la línea de tiempo (compases, segundos, muestras o cuadros). Haga clic en el botón OK cuando haya acabado.

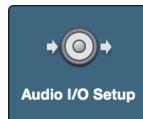
Consejo de usuario avanzado: Si tiene la intención de importar loops a su Canción, asegúrese de tener seleccionada la opción Estirar archivos de audio al tempo de la canción. Esto importará loops de forma automática al tempo correcto.

5.3.1 Configuración de sus E/S de Audio

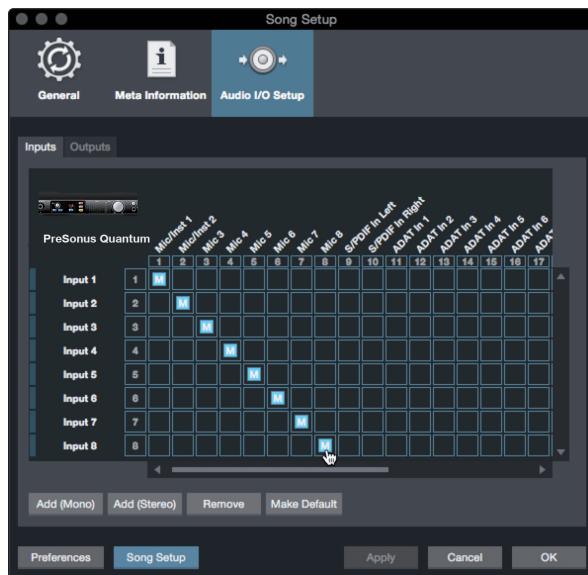
1. Haga clic en Canción | Configuración de canción para ajustar su frecuencia de muestreo y resolución y configurar sus E/S de audio.



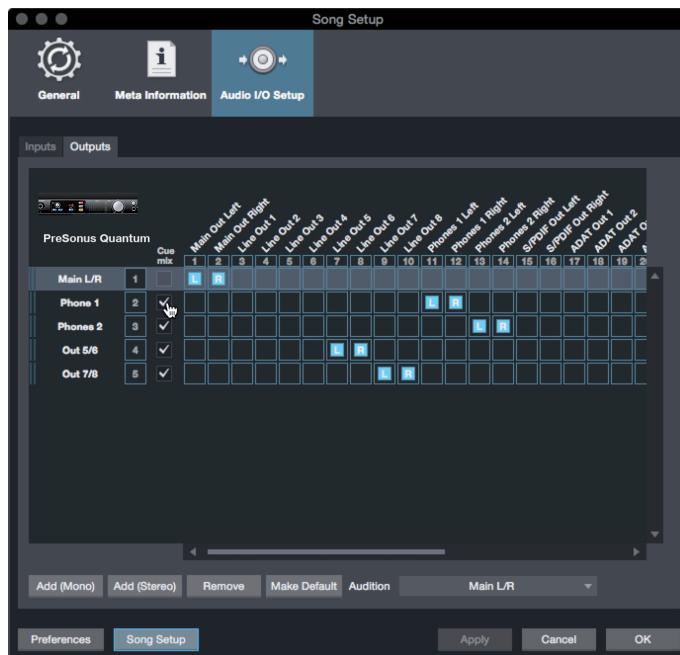
2. Haga clic en la pestaña Configuración E/S de audio.



3. Desde la pestaña Entradas (Inputs), puede activar cualquiera o todas las entradas que quiera tener disponibles en su interfaz de audio. Le recomendamos que cree una entrada mono para cada una de las entradas en su interfaz. Si lo que quiere es grabar en estéreo, debería crear también unas pocas entradas estéreo.



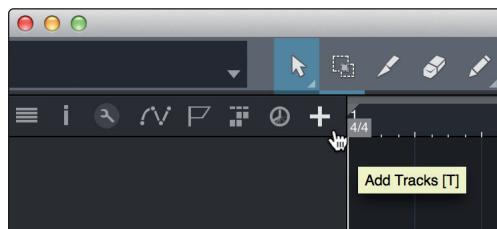
- Haga clic en las pestañas Salidas para activar cualquiera de ellas o todas las salidas de su interface de audio. En la esquina inferior derecha, verá el menú de selección de Audición. Este le permite elegir la salida desde la que escuchará los archivos de audio antes de importarlos a Studio One Artist. Por lo general, querrá que este sea el bus de la salida principal.



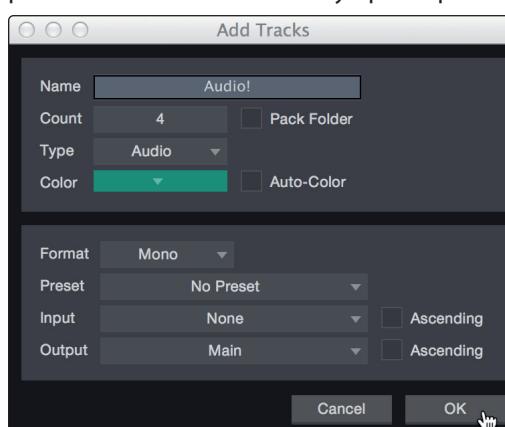
Consejo de usuario avanzado: Si quiere que esta configuración de E/S sea la misma cada vez que abra Studio One, haga clic en el botón Ajustar por defecto.

5.3.2 Creación de pistas de Audio e Instrumento

- En la esquina superior izquierda de la ventana Arreglos, verá varios botones. El botón más a la derecha es el botón Añadir pistas. Haga clic en este botón para abrir la ventana Añadir pistas.



- En la ventana Añadir pistas, puede personalizar el nombre y color de la pista, añadir un rack de efectos preconfigurado y ajustar la fuente física para la entrada y salida de sus pistas de audio. Y lo más importante, puede seleccionar el número y tipo de pistas que le gustaría crear.



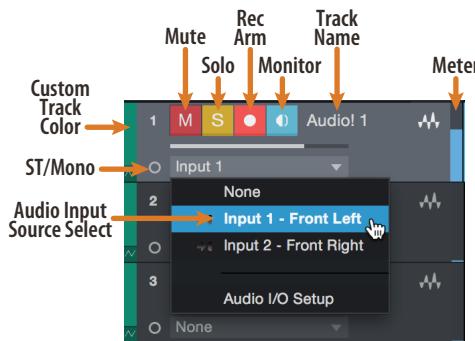
Audio. Use este tipo de pista para grabar y reproducir archivos de audio.

Instrument. Use esta pista para grabar y reproducir datos MIDI para controlar dispositivos MIDI externos o plug-ins de instrumentos virtuales.

Automation. Este tipo de pistas le permiten crear controles automatizados de parámetros para su sesión.

Folder. Esta pista le ayuda a administrar su sesión así como editar de forma rápida múltiples pistas a la vez.

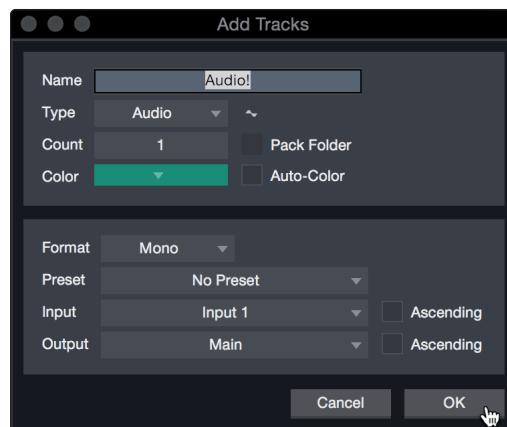
Consejo de usuario avanzado: Si quiere añadir una pista de audio para cada una de las entradas disponibles, vaya a Pista | Añadir pistas para todas las entradas.



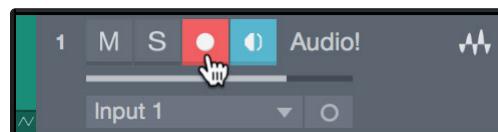
Nota: Las pistas de Instrumento son casi idénticas a las pistas de Audio. La lista Fuentes de entrada para las pistas de Instrumento presenta los dispositivos MIDI externos disponibles así como cualquier instrumento virtual que se haya añadido a la Canción.

5.3.3 Grabación de una pista de audio

1. Para comenzar a grabar, cree una pista de audio desde la ventana Añadir pistas, ajuste su entrada a Input 1 en su interfaz de audio y conecte un micrófono a la misma entrada.



2. Seleccione Activar grabación en la pista. Suba el nivel de Input 1 en su interfaz de audio mientras habla o canta al micro. Debería ver como el medidor entrada en Studio One Artist reacciona a la entrada. Ajuste la ganancia para que el nivel de entrada esté cerca de su máximo sin recortar o hacer clipping (distorsionar).



Ya está listo para comenzar a grabar. Para unas instrucciones completas, por favor consulte el manual de referencia de Studio One en Ayuda | Manual de referencia de Studio One.

5.3.4 Añadir instrumentos y efectos virtuales

Es posible añadir plug-ins e instrumentos a su Canción, arrastrando y soltándolos desde el navegador. También es posible arrastrar un efecto o grupo de efectos desde un canal a otro, arrastrar cadenas de efectos personalizados y cargar al instante el preset de su instrumento virtual favorito sin tener que desplazarle por un menú.

Abrir el Navegador

En la esquina inferior derecha de la ventana Arreglo hay tres botones:



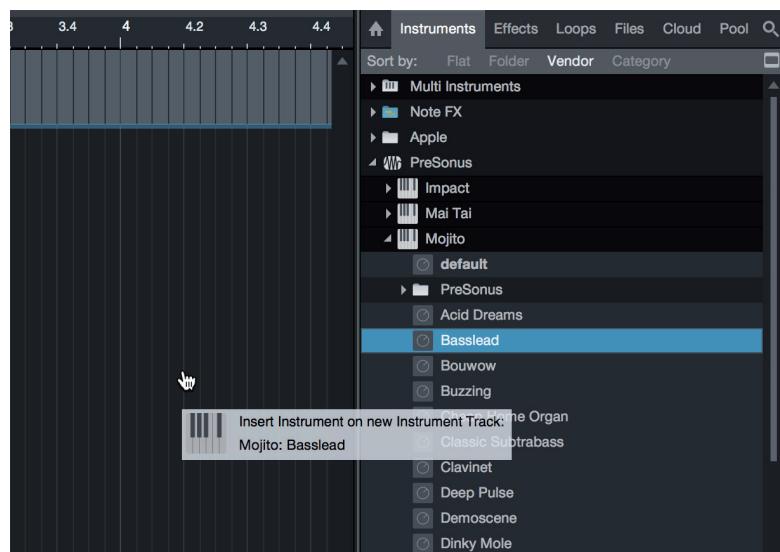
Edit. El botón Editar abre y cierra los editores de audio y MIDI.

Mix. El botón Mezcla abre y cierra la ventana del mezclador (Mixer).

Navegar. El botón Navegar (Browse) abre el navegador, que muestra todos los instrumentos virtuales, efectos plug-in, archivos de audio y archivos MIDI disponibles, así como el grupo de archivos de audio cargados en la sesión actual.

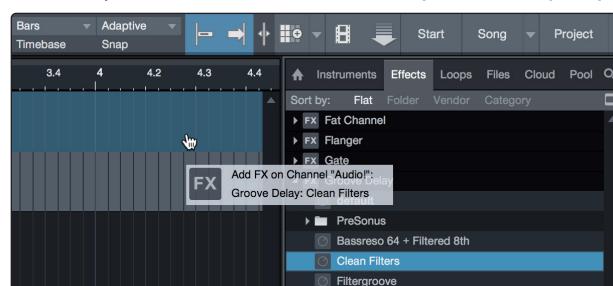
Arrastrar y soltar instrumentos virtuales

Para añadir un instrumento virtual a su sesión, abra el navegador y haga clic en el botón Instrumento. Seleccione el instrumento o uno de sus patches desde el navegador de instrumentos y arrástrelo hasta la vista Arreglo. Studio One Artist creará de forma automática una nueva pista y cargará el instrumento como entrada.



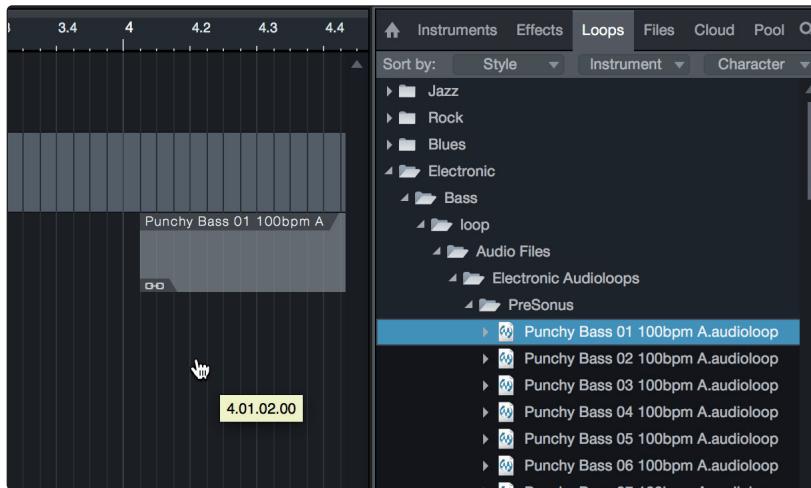
Efectos arrastrar y soltar

Para añadir un plug-in de efectos a una pista, haga clic en el botón Efectos del navegador y seleccione el plug-in o uno de sus presets en el navegador de efectos. Arrastre y suelte la selección sobre la pista en la que quiera añadir el efecto.



Arrastrar y soltar archivos de audio y MIDI

Es posible localizar, escuchar e importar de forma rápida los archivos de audio y MIDI a su Canción, arrastrándolos desde el navegador de archivos hasta la vista Arreglos. Si arrastra el archivo a un espacio vacío, se creará una nueva pista con ese archivo colocado en la posición donde lo arrastró. Si arrastra el archivo hasta una pista ya existente, el archivo se colocará como una nueva parte de la pista.



Además de eso: La receta alto secreto de PreSonus para...

Gallineta Couvillion

Ingredientes:

- 1/4 C de aceite vegetal
- 1/4 C harina
- 1 cebolla en dados o cubitos
- 1 diente de ajo picado
- 1 pimiento verde en trocitos
- 3 tallos de apio en trocitos
- 1 lata de 14oz tomate troceado
- 1 botella de cerveza de poca graduación
- 2 hojas de laurel
- 1 cucharadita de tomillo
- 2 lbs de filetes de gallineta

Instrucciones:

1. En una paella o sartén grande, caliente algo de aceite a media temperatura y vaya añadiendo lentamente harina, una cucharadita cada vez para crear una crema o roux. Siga cocinando la crema hasta que comience a cambiar a marrón, creando una crema rubia oscura.
2. Añada el ajo, cebolla, pimiento verde y apio a la crema.
3. Saltée las verduras durante 3-5 minutos hasta que comiencen a ablandarse.
4. Añada los tomates, hojas de laurel, el tomillo y la gallineta. Cocine durante varios minutos.
5. Vaya añadiendo lentamente la cerveza y llévelo todo a un hervor suave.
6. Reduzca el fuego y hierva a fuego lento, sin tapar, durante 30-45 minutos hasta que la gallineta y las verduras se hayan cocinado totalmente, removiendo de vez en cuando. Rompa la gallineta en piezas del tamaño de un bocado y remueva. Añada pimienta o salsa picante a su gusto. No lo tape.
7. Sirva con una guarnición de arroz

Plato para 6-8

Aunque no es uno de los platos más famosos de sudeste de Louisiana, la Gallineta Couvillion es una de las mejores formas de servir nuestro pescado favorito del Golfo. También conocido como Reds o Red Drum, el Redfish (gallineta) no solo es una gozada el ir a pescarlo, ¡sino que además está delicioso!

©2021 PreSonus Audio Electronics, Inc. Todos los derechos reservados. AudioBox USB, Capture, CoActual, EarMix, Eris, FaderPort, FireStudio, MixVerb, Notion, PreSonus, PreSonus AudioBox, QMix, RedLightDist, SampleOne, Sceptre, StudioLive, Temblor, Tricomp, y WorxAudio son marcas registradas de PreSonus Audio Electronics, Inc. Studio One es una marca registrada de PreSonus Software Ltd.

Mac, macOS, iOS y iPadOS son marcas registradas de Apple, Inc. en Estados Unidos y otros países.
Windows es una marca registrada de Microsoft, Inc. en los Estados Unidos y otros países.

ASIO es una marca comercial y software de Steinberg Media Technologies GmbH. VST es una marca comercial de Steinberg Media Technologies GmbH.

Otros nombres de productos mencionados en adelante pueden ser marcas comerciales de sus respectivas compañías. Todas las especificaciones de los productos están sujetos a cambios sin previo aviso... excepto la receta, que es un clásico.



ATOM SQ

Controlador híbrido de teclado/pads MIDI para interpretación y producción

Manual del usuario

