



TRAKTOR 2

Erste Schritte



Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpflichtung seitens der Native Instruments GmbH dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Native Instruments GmbH, im Folgenden als Native Instruments bezeichnet, darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

Handbuch verfasst von: Native Instruments GmbH

Übersetzung: Hannes Beuse

Software-Version: 2.5 (05/2012)

Besonderer Dank gebührt dem Beta-Test-Team, das uns nicht nur eine unschätzbare Hilfe beim Aufspüren von Fehlern war, sondern mit seinen Vorschlägen ein besseres Produkt entstehen lassen hat.

Deutschland

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2012. Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1	Herzlich Willkommen in der Welt von TRAKTOR 2!	8
1.1	Was ist TRAKTOR 2?	8
1.2	Spezielle Formatierungen	8
1.3	Systemvoraussetzungen und Kompatibilität	9
2	Upgrade (aktualisieren) von TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE und TRAKTOR ME)	11
2.1	Datensicherung (Backup)	11
2.2	Installation	11
2.3	Importieren Ihrer Daten	12
3	TRAKTORs Setup Wizard	13
4	Die Benutzeroberfläche (Überblick)	21
5	Ihre Musik importieren	24
5.1	Was ist die Track Collection?	24
5.2	Importieren von Musikordnern	25
5.3	Von iTunes verwaltete Tracks	26
5.3.1	Abspielen von Tracks, die mit iTunes verwaltet werden	27
5.3.2	Importieren einer Auswahl von Tracks aus iTunes	27
5.3.3	Importieren von iTunes Playlists	27
6	Tutorials	29
6.1	Voraussetzungen	29
6.2	Ziele der folgenden Kapitel	30
6.3	Wiedergabe des ersten Tracks	31
6.3.1	Schnelles Laden eines Tracks	32
6.3.2	Wiedergabe des Tracks	33
6.3.3	Wenn Sie den Track nicht hören	34
6.4	Hinzumixen eines zweiten Tracks	36
6.4.1	Den zweiten Track im Preview Player (Vorhördeck) vorhören	37

6.4.2	Laden und Wiedergeben des zweiten Tracks	38
6.4.3	Einsatz des Kopfhörers zum Vorbereiten eines Mixes	39
6.4.4	Synchronisierung des zweiten Tracks	40
6.4.5	Einen Cue-Punkt als Startpunkt verwenden	41
6.4.6	Auf Taktschlägen einrasten (Snap)	44
6.4.7	Taktschläge treffen	44
6.4.8	Einschub: Sollte der Track im linken Deck am Ende angelangt sein... ..	45
6.4.9	Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters	46
6.4.10	Manuelles Beatmatching (Angleichen)	48
6.5	Pegel anpassen	51
6.5.1	Die Theorie... ..	51
6.5.2	...und die Praxis	52
6.6	Loops und Cue-Punkte setzen	54
6.6.1	Verwendung von Loops	54
6.6.2	Hotcues verwenden	58
6.7	Effekte hinzufügen	60
6.7.1	Ein Deck einer FX-Einheit zuweisen	61
6.7.2	Group-Modus (Gruppen-Modus)	62
6.7.3	Die FX-Einheit vorbereiten	62
6.7.4	Steuerung der FX-Einheit	63
6.7.5	Single-Modus (Einzel-Modus)	64
6.7.6	Speichern eines Snapshots	65
6.8	Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix	65
6.8.1	Laden eines Samples aus der Track Collection	67
6.8.2	Ein Sample auslösen	68
6.8.3	Ein Sample aus einem Track rausgreifen	69
6.8.4	Zusätzliche Sample-Steuerungen	71
6.8.5	Ein Remix Set speichern	74

6.9	Verwendung des Loop Recoders	74
6.9.1	Wahl einer Eingangsquelle	75
6.9.2	Aufnahme eines Loops	76
6.9.3	Overdubbing (Overdub-Aufnahmen)	77
6.9.4	Zusätzliche Verwendungsmöglichkeiten des aufgenommenen Loops	78
6.10	Synchronisation	78
6.10.1	Einführung	79
6.10.2	Tempo-Master	79
6.10.3	Das Beatgrid (Taktgitter)	84
6.10.4	Weitere nützliche Synchronisationswerkzeuge	85
7	TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden	89
7.1	Aktivieren der Decks	89
7.2	Calibration (Kalibrierung)	89
7.3	Wiedergabemodi	90
7.3.1	Absolut-Modus (Absolute Tracking Mode)	90
7.3.2	Relativ-Modus (Relative Tracking Mode)	91
7.3.3	Interne Wiedergabe (Internal Playback)	92
7.4	Timecode-Preferences	92
7.5	TRAKTOR SCRATCH PRO 2 – Fehlersuche	93
7.5.1	Kalibrierungsprobleme	93
7.5.2	Fehlerbehebung bei der Audiowiedergabe	107
8	Anpassungsmöglichkeiten in TRAKTOR 2	108
8.1	Routing (Verschaltung)	110
8.2	Deck-Arten umschalten	110
8.3	Effekte (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)	111
8.4	Das Aussehen von TRAKTOR anpassen (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)	113
8.5	MIDI und Zuweisungen	113

8.6	Profile und Datensicherung (Backup)	114
9	Anhang – Typische Setups	116
9.1	TRAKTOR mit eingebauter Soundkarte und Rückfalllösung (Fallback)	116
9.2	TRAKTOR mit externem Audio-Interface	117
9.3	TRAKTOR mit einem externen Mixer	118
9.4	TRAKTOR mit einem Controller	119
9.4.1	Controller mit Mixersteuerungen (und optional integriertem Audio-Interface)	120
9.4.2	Controller ohne Mixersteuerungen	122
9.5	TRAKTOR KONTROL S4 in Verbindung mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2	122
9.6	Ein Mikrofon integrieren	123
9.6.1	Verwendung eines Mikrofons in Verbindung mit dem Loop Recoder	123
9.6.2	Das Mikrofon als live Eingang und in Verbindung mit den TRAKTOR FX nutzen	124
9.7	Aufnahme-Setup	125
9.7.1	Aufnahmen von einer internen Quelle	125
9.7.2	Aufnahmen von einer externen Quelle	126
	Index	129

1 Herzlich Willkommen in der Welt von TRAKTOR 2!

Wir sind hocherfreut, dass Sie sich für TRAKTOR 2 entschieden haben! Dieses Erste-Schritte-Handbuch hilft Ihnen bei der Einrichtung und korrekten Verwendung Ihres TRAKTOR-Systems.

1.1 Was ist TRAKTOR 2?

TRAKTOR 2 ist die leistungsstärkste und vielseitigste DJ-Software auf dem Markt. Mit TRAKTOR 2 können Sie Ihre Tracks auf herkömmliche Weise mixen, aber auch Tracks und Loops beliebig miteinander kombinieren, um echtzeitgenerierte Remixe zu erzeugen.

Unterschiede zwischen Versionen

TRAKTOR Light Edition 2 und TRAKTOR Manufacturer Edition 2 besitzen in einigen Bereichen einen geringeren Funktionsumfang als die Vollversion TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2. Auf die Unterschiede wird an den entsprechenden Stellen in diesem Handbuch hingewiesen.

Wenn Sie Ihre TRAKTOR-Version als Teil eines der folgenden Produkt-Pakete erworben haben, ist es die Manufacturer Edition 2:

- **Pioneer DDJ-T1** (Traktor Pioneer DDJ-T1 Edition)
- **Numark 4TRAK** (Traktor Numark 4TRAK Edition)
- **Velocity MIDI Station** (Traktor Velocity MIDI Station Edition)

1.2 Spezielle Formatierungen

Spezielle Formatierungen

In diesem Handbuch werden spezielle Formatierungen verwendet, um Sie auf Besonderheiten oder mögliche Probleme hinzuweisen. Die Symbole neben den Randbemerkungen zeigen um welche Art von Informationen es sich handelt:



Lesen Sie die mit einem Ausrufezeichen gekennzeichneten Hinweise immer aufmerksam durch und folgen Sie den dort angeführten Anweisungen.



Das Glühbirnensymbol weist auf nützliche Zusatzinformationen hin. Solche Informationen können Ihnen beispielsweise helfen, eine Aufgabe schneller zu lösen, sie sind aber nicht in jedem Fall auf das von Ihnen aktuell verwendete Betriebssystem oder Setup anwendbar; nichtsdestotrotz sollten Sie diese anschauen.

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

- Texte, die in (Kontext-) Menüs erscheinen (wie beispielsweise: *Open...*, *Save as...* etc.), und Laufwerkspfade Ihrer Festplatten oder anderer Speichermedien und Pfade in den Preferences werden *kursiv* dargestellt.
 - Texte, die in der Software auftauchen (Bezeichnungen von Buttons, Reglern, Text neben Auswahlkästchen etc.) werden **blau** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung antreffen, erscheint der entsprechende Text auf dem Bildschirm.
 - Wichtige Bezeichnungen und Begriffe werden **fett** gedruckt.
- Einfache Befehle werden durch diesen pfeilförmige Play-Button repräsentiert.
- Ergebnisse von Aktionen werden durch kleinere Pfeile dargestellt.

Kurzbezeichnungen für die Software

Im weiteren Verlauf dieses Handbuchs werden wir TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2 auch als "TRAKTOR 2" oder einfach "TRAKTOR" bezeichnen.

TRAKTOR Manufacturer Edition 2 werden wir im Folgenden als "TRAKTOR ME 2" oder einfach "ME 2" bezeichnen. TRAKTOR Light Edition 2 werden wir im Folgenden als "TRAKTOR LE 2" oder einfach "LE 2" bezeichnen.

1.3 Systemvoraussetzungen und Kompatibilität

Informationen bezüglich der minimalen Systemvoraussetzungen, die Ihr Computer erfüllen muss, um TRAKTOR betreiben zu können, erhalten Sie auf der Native-Instruments-Webseite:

<http://www.native-instruments.com/#/en/products/dj/traktor-pro-2/specifications/?page=2050>



Beachten Sie bitte, dass das Erfüllen der Systemvoraussetzungen nicht zwingend bedeutet, dass TRAKTOR 2 problemlos ausgeführt wird. Es kann sein, dass Sie noch weitere Systemoptimierungen vornehmen müssen, die in den Tuning-Tipps von Native Instruments für Audio-Computer zu finden sind. Sie finden diese Tipps in der Knowledge Base – lesen Sie hierfür bitte das Kapitel "Hilfe erhalten" im TRAKTOR-2-Handbuch.

Um zu erfahren, welche Betriebssysteme unterstützt werden, schauen Sie bitte auf folgende Webseite: <http://www.native-instruments.com/compatibility>

2 Upgrade (aktualisieren) von TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE und TRAKTOR ME)

Wenn Sie von einer der oben genannten Versionen aktualisieren, müssen Sie Ihre Benutzerdaten und Zuweisungen (Mappings) importieren. Dieser Vorgang ist einfach und erfolgt mit Hilfe der TRAKTOR-Software; dennoch gibt es einige Dinge, auf die Sie beim aktualisieren achten müssen. Weitere Informationen erhalten Sie in den folgenden Abschnitten.

2.1 Datensicherung (Backup)

Bevor Sie Ihre ältere TRAKTOR-Version mit der neuen TRAKTOR-2-Version überspielen, sollten Sie Sicherungskopien der folgenden Ordner und Dateien anfertigen:

- von Ihrem TRAKTOR-Ordner, der sich für gewöhnlich hier findet *[Benutzer]\Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor* (Windows) und *Benutzer:Dokumente\Native Instruments\Traktor* (Mac OS X).
- von Ihren Musikordnern, die in an folgender Stelle festgelegt wurden *Preferences > Data Location > Music Folders*
- von alle anderen Dateien, die nicht an den zuvor genannten Positionen, sondern an eigens definierten Orten gespeichert wurden.



An dieser Stelle können Sie die Gelegenheit nutzen und Dateien im TRAKTOR-Ordner löschen, die Sie nicht benötigen, wie zum Beispiel MIDI-Zuweisungen für Controller, die Sie nicht verwenden.

2.2 Installation

Folgen Sie gewissenhaft den Anweisungen des Installationshandbuchs.



Generell sollten Sie immer mit der Software-Installation beginnen und sich danach der Hardware widmen (TRAKTOR AUDIO 6/10, TRAKTOR KONTROL X1, TRAKTOR KONTROL S4, etc.)!

Während der Installation werden neue Benutzerordner angelegt *[Benutzer]\Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor 2.x.x* (Windows) und *Benutzer:Dokumente:Native Instruments:Traktor 2.x.x* (Mac OS X). Vorherige TRAKTOR-Versionen werden nicht entfernt. Das bedeutet, dass Sie ab sofort einfach auf Vorgängerversionen zurückgreifen können, wenn dieses erforderlich ist.

2.3 Importieren Ihrer Daten

- Wenn Sie TRAKTOR 2 zum ersten Mal starten, erscheint der Setup-Assistent und befragt Sie zu Ihrem verwendeten Setup. Diese Angaben haben Einfluss auf das Erscheinungsbild von TRAKTOR und die Einstellungen in den Preferences. Im Kapitel [↑3, TRAKTORs Setup Wizard](#) erhalten Sie weitere Informationen über den Setup-Assistenten (Setup Wizard).
- Im nächsten Schritt befragt Sie TRAKTOR, ob die bereits vorhandenen Daten in einen neuen Benutzerordner kopiert werden sollen. Ihre vorhandenen Daten bleiben durch den Kopiervorgang unverändert.

Importieren Ihrer MIDI- und Tastaturzuweisungen (Mappings)

In TRAKTOR 2 wurde das Zuweisungssystem geändert. Einige, in älteren Versionen von TRAKTOR erstellten Zuweisungen, funktionieren auch weiterhin, wo hingegen andere nicht importiert werden können.



Wir empfehlen, die von Ihnen importierten Zuweisungen zu überprüfen, bevor Sie diese live anwenden.

3 TRAKTORs Setup Wizard

Der Setup Wizard hilft Ihnen mit einfachen und wenigen Schritten bei der Einrichtung von TRAKTOR. Dies ist außerdem ein bequemer Weg, ein neues Setup mit den Werkseinstellungen einzurichten. Der Setup Wizard bewirkt zwei Dinge:

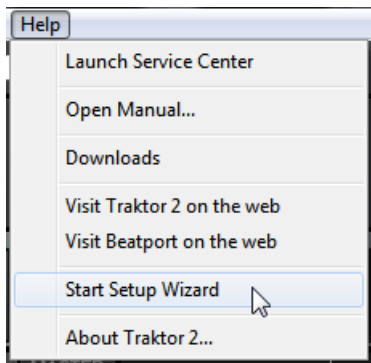
- Mit diesem können Sie eine Auswahl an Audio-, MIDI- und allgemeinen Konfigurationen treffen und müssen sich nicht um die Verschaltungen und Zuweisungen kümmern.
- Alle TRAKTOR-2-Einstellungen werden auf die Voreinstellungen zurückgesetzt.



Der Setup-Assistent bietet eine abweichende Anzahl an Fenstern und Auswahlmöglichkeiten, je nach dem, welche TRAKTOR-Version (z. B. LE 2, ME 2.) Sie verwenden.

Sie können den Setup Wizard auf zwei Arten starten:

- Wählen Sie den Eintrag *Start Setup Wizard* im [Help](#)-Menü in der Kopfzeile der Software aus (um diese sehen zu können, muss der Vollbildmodus deaktiviert sein).

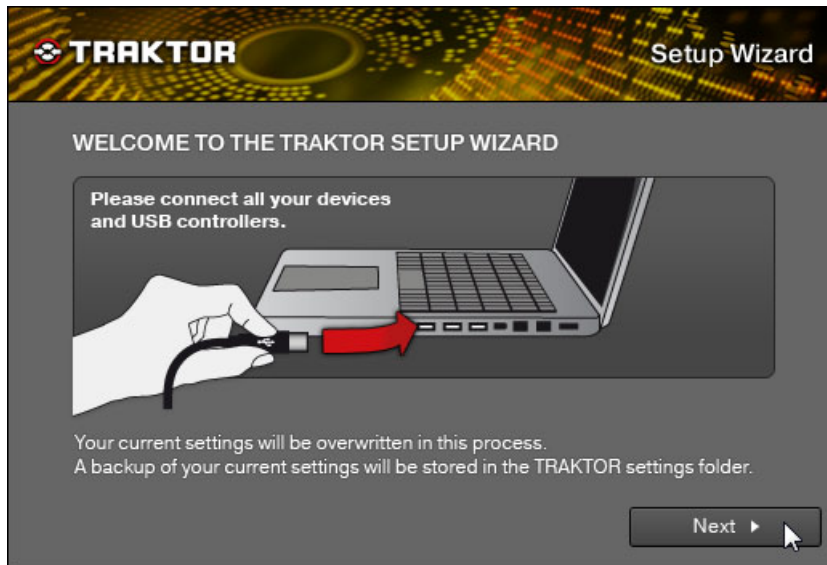


- Oder klicken Sie auf den Button [Setup Wizard](#) in der unteren linken Ecke des Preferences-Fensters.

Beispiel-Setup

Nun zeigen wir Ihnen eine Beispiel-Konfiguration unter Verwendung des Setup Wizards:

1. Klicken Sie in dem Willkommensfenster auf [Next](#), um zu bestätigen, dass Ihre TRAKTOR-Controller über USB mit Ihrem Computer verbunden sind (falls Sie welche verwenden).



2. Bitte wählen Sie aus, ob Sie TRAKTOR mit einem MIDI-Controller steuern möchten und fahren Sie durch Drücken auf [Next](#) fort. Sollten Sie ein Native Instruments "KONTROL"-Modell (S4, S2, F1, X1, etc.) verwenden, wählen Sie hier [No](#), da TRAKTOR für die Verwendung dieser Controller bereits vorkonfiguriert ist.



3. Sollten Sie zuvor ausgewählt haben, dass Sie TRAKTOR mit einem Controller steuern möchten, wählen Sie aus der Drop-Down-Liste den Hersteller und das Modell des Controllers und bestätigen Sie mit [Next](#).



TRAKTOR Setup Wizard

HARDWARE CONTROLLER SELECTION

Please select the manufacturer and model of your external controller from the list below.

Choose your manufacturer:

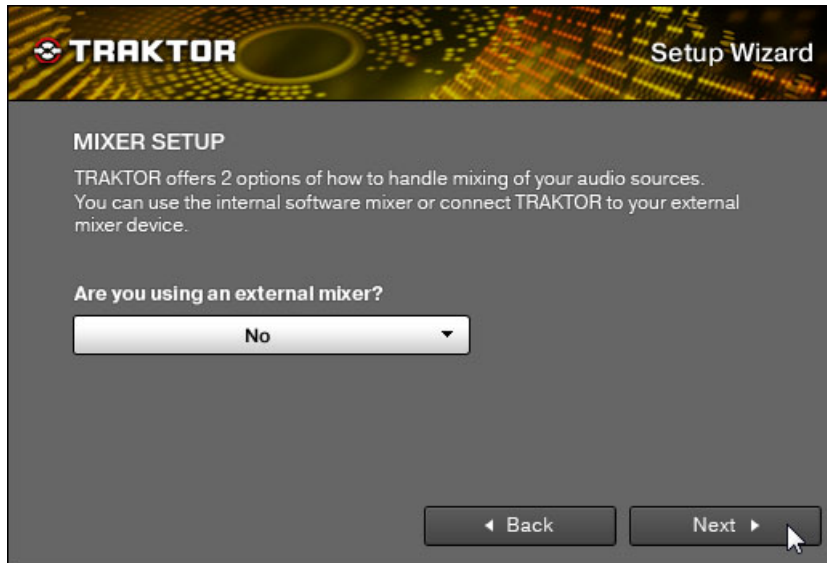
Native Instruments ▼

Choose your model:

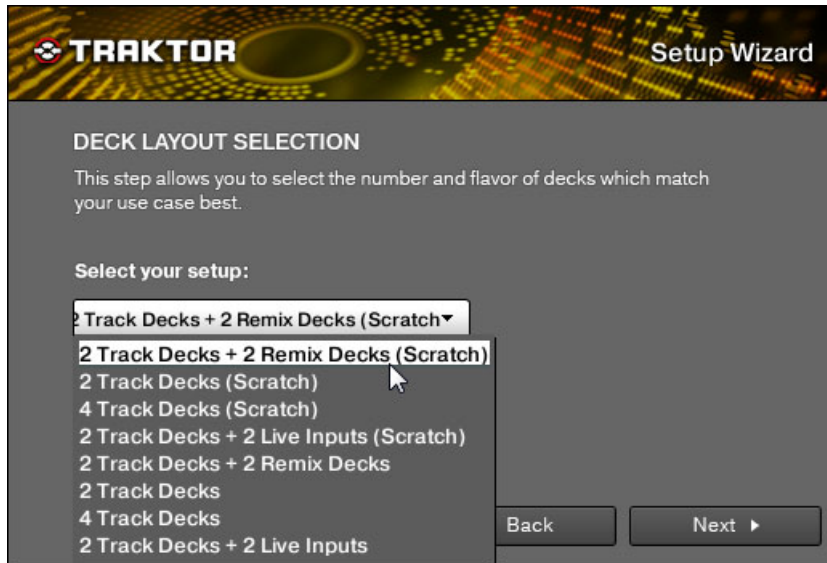
Maschine ▼

Cancel ◀ Back Next ▶

4. Sollten Sie mit einer der TRAKTOR-Versionen TRAKTOR PRO, ME oder LE arbeiten, wählen Sie, ob Sie einen externen DJ-Mixer oder TRAKTORs internen Software-Mixer in Ihrem Setup verwenden möchten. Bestätigen Sie mit [Next](#). Bei TRAKTOR SCRATCH PRO wird dieses Fenster ausgelassen und automatisch externes Mixing ausgewählt.

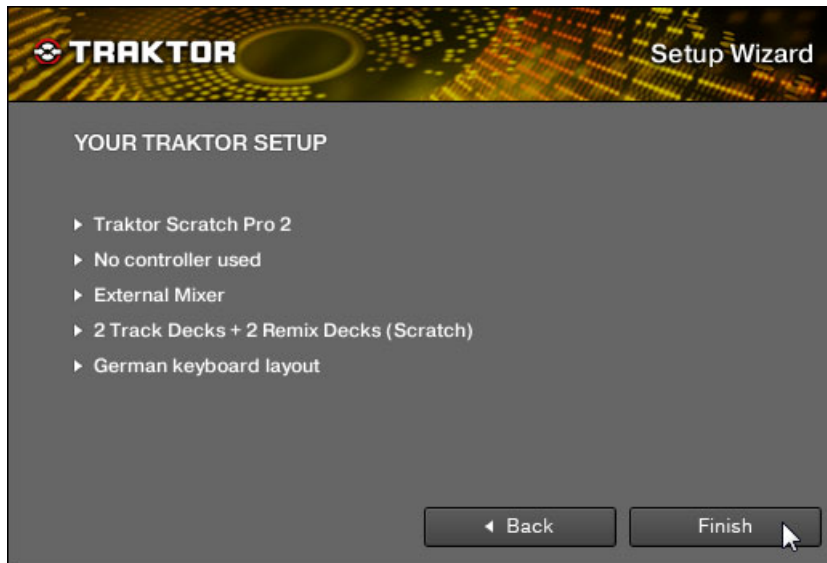


5. Wählen Sie eine Grundeinstellung für Ihre Decks (wieviele Decks und welche Deck Flavors Sie verwenden). Änderungen an dieser Einstellung können Sie später auch problemlos in der Software vornehmen. Abhängig von Ihrer TRAKTOR-Version können sich die verfügbaren Optionen unterscheiden.



6. Das letzte Fenster des Setup Wizards fasst die von Ihnen getroffene Auswahl zusammen. Unten sehen Sie ein Zusammenfassungs-Fenster einer beispielhaften Konfiguration von TRAKTOR mit: vier Decks (zwei Track Decks und zwei Remix Decks); einem externen DJ-Mixer; einer deutschen Tastaturbelegung (entsprechend Ihren System-Einstellungen). Um zuvor vorgenommene Einstellungen noch einmal zu ändern, können Sie auf [Back](#) klicken,

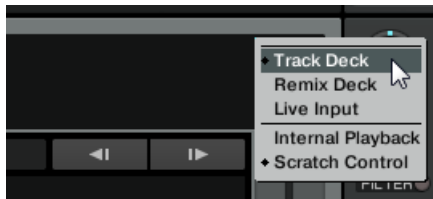
um den Setup Wizard komplett zu verlassen auf [Cancel](#), oder zum Bestätigen Ihrer Auswahl auf [Finish](#).



- TRAKTOR startet mit den festgelegten Einstellungen und einem dazu passenden Layout der Benutzeroberfläche; wenn Sie beispielsweise festgelegt haben, einen externen DJ-Mixer zu verwenden, wird der Software-Mixer von TRAKTOR nicht angezeigt. Sie können das Layout der Benutzeroberfläche jederzeit über das Layout-Auswahlmenü in TRAKTORs Kopfzeile ändern.



Um die Deck-Flavors zu ändern, klicken Sie auf den Deck-Buchstaben in der oberen rechten Ecke eines Decks und wählen Sie aus dem Drop-Down-Menü ein Deck-Flavor aus:



4 Die Benutzeroberfläche (Überblick)

Dieses Kapitel macht Sie mit der Bedienoberfläche von TRAKTOR 2 vertraut.



Nehmen Sie sich die Zeit und lesen Sie diese wenigen Seiten, um sich mit der Arbeitsweise von TRAKTOR 2 vertraut zu machen und einen Einblick in die Möglichkeiten dieses Systems zu erhalten.

Preparation

TRAKTOR verwendet zur Gestaltung der graphischen Bedienoberfläche eine Reihe von Bedienoberflächen-Layouts. Daher nennen wir diese in der TRAKTOR-Terminologie auch "Layouts". Zu diesen Layouts gelangen Sie mit dem Drop-Down-Menü zur Layout-Auswahl in der Kopfzeile der TRAKTOR-Software.



Wählen Sie ein Layout aus dem Drop-Down-Menü zur Layout-Auswahl.

Abhängig davon welches Layout Sie wählen, sind einige Elemente auf der Benutzeroberfläche sichtbar und andere hingegen werden nicht angezeigt.

Wenn Sie TRAKTOR 2 zum ersten Mal starten, erscheint das Layout "Essential". Bei diesem Layout werden alle TRAKTOR-Decks und Bedienelemente angezeigt, der Mixer ist allerdings ausgeblendet.

Um alle im Folgenden beschriebenen Elemente sichtbar zu machen, gehen Sie wie folgt vor:

- Öffnen Sie das Layout mit dem Namen "Mixer", indem Sie es im Drop-Down-Menü auswählen.



Die enthaltenen Layouts unterscheiden sich für TRAKTOR ME 2.



Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden, werden Sie wahrscheinlich einen externen analogen Mixer an Stelle des internen Software-Mixers von TRAKTOR einsetzen; um allerdings den Beschreibungen dieses Handbuchs zu folgen, sollten Sie auch das Mixer-Layout öffnen.

Die Vollbildansicht

In der unten abgebildeten Ansicht sehen Sie die Bedienoberfläche von TRAKTOR SCRATCH PRO 2. Wenn Sie TRAKTOR LE 2 verwenden sieht die Bedienoberfläche ein wenig anders aus.



Die Hauptbereiche der Software.

(1) Software-Menüleiste: In der Software-Menüleiste haben Sie einen Zugang zu grundlegenden Funktionen und erhalten Informationen über die Software.

(2) **Kopfzeile:** An dieser Stelle befinden sich zahlreiche Statusanzeigen sowie nützliche Funktionen und Buttons, wie beispielsweise der Preferences-Button.

(3) **Global-Bereich:** Im Global-Bereich befinden sich die FX-Einheiten, die Master Clock, der Audio Recorder und der neue Loop Recorder.

(4) **Decks:** TRAKTOR ist mit vier virtuellen Decks ausgestattet. In den Decks werden Tracks, Samples und Live-Material wiedergegeben. Die Decks können als Ersatz für Plattenspieler oder CD-Player gesehen werden.

(5) **Mixer:** Der Mixer befindet sich in der Mitte des TRAKTOR-2-Fensters. Der Mixer ist mit vier Kanälen ausgestattet und wird durch die Audiosignale aus den zuvor genannten vier Decks gespeist. Jedes Deck ist mit einem Kanal ausgestattet. Der Mixer erlaubt die Anpassung von Lautstärkepegeln der Kanäle und die frequenzspezifische Bearbeitung des Signals. Das Signal kann danach durch die FX-Einheiten geleitet werden, bevor es für das Publikum zu hören ist.

(6) **Browser:** Im Browser werden die Tracks verwaltet, die sich in Ihrer Track Collection befinden. Sie können Tracks in Playlists gruppieren oder nach verschiedenen Attributen anordnen und in Playlists oder der ganzen Collection nach diesen suchen.



In TRAKTOR LE 2 gibt es keinen Audio Recorder.

Bitte lesen Sie das TRAKTOR-2-Handbuch, um Näheres zu erfahren.

5 Ihre Musik importieren

Vermutlich verfügen Sie bereits über eine Sammlung von Musikdateien auf Ihrem Computer. Wenn Sie es kaum erwarten können, Ihren ersten Mix zu starten, sind Sie hier genau an der richtigen Stelle! Sie erfahren jetzt, wie Sie Ihre Musik schnell in die leistungsstarke **Track Collection** von TRAKTOR importieren können.

5.1 Was ist die Track Collection?

Die Bezeichnung Track Collection (oder einfach "Collection") umfasst die Musik, die Sie in TRAKTOR 2 verwendet haben, die Sie gerade verwenden oder die Sie zukünftig in TRAKTOR 2 verwenden möchten. Die Track Collection ist die Musikbibliothek von TRAKTOR 2.

Die Track Collection setzt sich aus Musikdateien zusammen, die sich auf Ihrem Computer befinden und dient zur ihrer vereinfachten Organisation, der Auszeichnung mit Tags und zur Vorbereitung von Tracks in Mixen.



Sie sollten an dieser Stelle beachten, dass die Track Collection unabhängig von der Dateistruktur Ihrer Festplatte ist und keine Änderungen daran vorgenommen wird (solange Sie keine Datei in TRAKTOR 2 löschen).

Die Track Collection **ist**:

- Eine Datenbank, die zahlreiche Informationen über Ihre Musikdateien speichert.
- Eine komfortable Art, Ihre Tracks in Abhängigkeit unterschiedlicher Merkmale (Tags) wie Titel, Künstlername, BPM, Genre, Länge, etc. darzustellen oder zu suchen.
- Der Speicherort für TRAKTOR-spezifische Informationen zu den Tracks.
- Die Grundlage zur Erstellung von Playlists.

Die Track Collection **dient nicht**:

- Dem Verschieben, Kopieren oder Umwandeln von Audiodateien.
- Veränderung der hierarchischen Struktur Ihrer Dateien auf der Festplatte.

Um die Track Collection nutzen zu können, müssen Sie Ihre Songs in die Track Collection importieren.

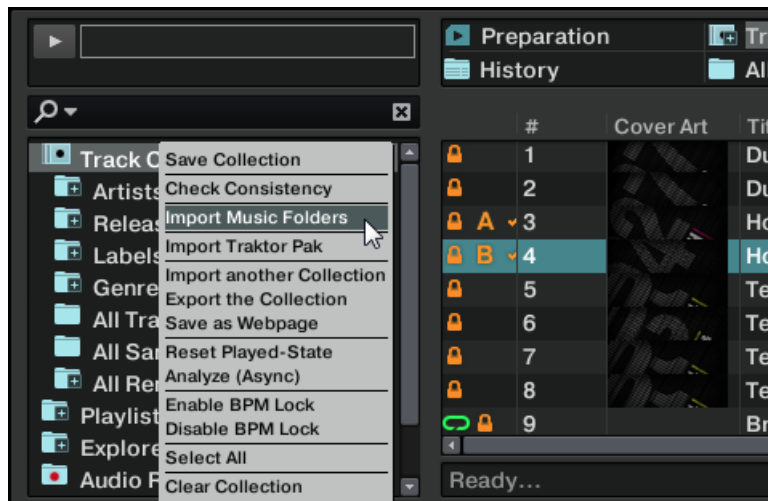


TRAKTOR liest bereits vorhandene Tags beim Import von Musikstücken ein und speichert geänderte Eigenschaften sofort, wenn Sie eine Änderung an einem oder mehreren Tracks vornehmen; beispielsweise dann, wenn Sie das Genre eines Songs verändern.

5.2 Importieren von Musikordnern

TRAKTOR besitzt eine einfache Import-Funktion für Musikdateien, die sich auf Ihrer Festplatte befinden:

- Führen Sie in der Baumstruktur einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]+Klick (Mac OS X) auf den Eintrag **Track Collection** aus und wählen Sie *Import Music Folders* aus dem Kontextmenü.



Das Kontextmenü in der Track Collection mit ausgewähltem Eintrag Import Music Folders.

Bei diesem Vorgang werden in der Voreinstellung alle Musikdateien des Ordners **Meine Musik** importiert.



Beim Import der Tracks analysiert TRAKTOR die Musik nach bestimmten Merkmalen (z. B. den BPM). Diese Funktion braucht eine gewisse Zeit. Wenn Sie Funktionen wie Sync oder automatische Loops benutzen möchten, sollten Sie die Tracks, die Sie in einem DJ-Set verwenden wollen entsprechend vorbereiten.



Wenn sich in Ihrer Track Collection mehr als 10.000 Dateien befinden, sollten Sie die Analyse in TRAKTOR 2 in mehrere einzelne Prozesse mit nur wenigen tausend Dateien aufteilen. Da dieser Vorgang eine Weile dauert, sollten Sie die Analyse in TRAKTOR beispielsweise über Nacht vornehmen, wenn Sie Ihren Computer nicht für andere Arbeiten benötigen.



Die Statuszeile im unteren Teil des Browser-Fensters informiert Sie optisch über den Vorgang des Analyseprozesses und weist Sie auf mögliche Probleme hin.

Dateien aus anderen Ordnern hinzufügen

Sollten Sie Musiktitel in anderen Ordnern oder auf externen Laufwerken gespeichert haben, können Sie diese Ordner der Liste der TRAKTOR-Musikordner (Music Folders) folgendermaßen hinzufügen:

1. Öffnen Sie *Preferences > File Management*.
2. Klicken Sie **Add...** im unteren Bereich der **Music-Folders**-Sektion.
3. Navigieren Sie zu dem gewünschten Ordner.
4. Bestätigen Sie mit **Choose** (Mac OS X) oder **OK** (Windows).
5. Um die Änderungen anzunehmen, drücken Sie **Close**.

Wiederholen Sie den Vorgang, um alle Ihre Musikordner (Music Folders) hinzuzufügen.



Unterordner werden beim Durchsuchen automatisch eingeschlossen. Sie müssen daher Unterordner nicht explizit hinzufügen.

5.3 Von iTunes verwaltete Tracks

Wenn Sie Ihre Musiktitel mit iTunes organisiert haben, bietet Ihnen der TRAKTOR 2 Browser einen direkten Zugang zu Ihrer iTunes-Bibliothek und Ihren iTunes Playlists.

5.3.1 Abspielen von Tracks, die mit iTunes verwaltet werden

Sie können direkt im TRAKTOR-Browser durch Ihre iTunes-Bibliothek und die Playlists blättern.



Der iTunes-Dateibaum ist eine nicht editierbare Ansicht Ihrer iTunes-Bibliothek und Ihrer iTunes Playlists. In dieser Ansicht sind keine Bearbeitungsfunktionen verfügbar.

So browsen Sie Ihre iTunes-Inhalte von TRAKTOR aus:

1. Klicken Sie auf das **iTunes**-Symbol in der Baumstruktur, um den Knoten zu öffnen.
2. Blättern Sie durch Ihre Track Collection und die Playlists, wie Sie es auch in iTunes machen würden.
3. Laden Sie einen Musiktitel in ein Deck, wie Sie es auch aus einer TRAKTOR-Playlist heraus machen würden — beispielsweise durch Ziehen eines Tracks mit der Maus in ein Deck.

5.3.2 Importieren einer Auswahl von Tracks aus iTunes

Sie können über die Bedienoberfläche von TRAKTOR 2 eine Auswahl von Tracks aus der iTunes-Bibliothek in die Track Collection importieren:

1. Klicken Sie auf das **iTunes**-Symbol in der Baumstruktur, um den Knoten zu öffnen.
2. Wählen Sie die Musiktitel aus, die Sie in die Track Collection importieren wollen.
3. Ziehen Sie die Auswahl mit der Maus auf das **Track Collection**-Symbol in der Baumstruktur.
4. Alternativ können Sie einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]-Klick (Mac OS X) auf die Auswahl ausführen und *Import to Collection* wählen.

5.3.3 Importieren von iTunes Playlists

Sie können über die Bedienoberfläche von TRAKTOR 2 iTunes Playlists in TRAKTOR Playlists importieren:

1. Klicken Sie auf das **iTunes**-Symbol in der Baumstruktur, um den Knoten zu öffnen.
2. Wählen Sie die Playlist aus, die importiert werden soll.

3. Ziehen Sie die Playlist mit der Maus auf das **Playlists**-Symbol. Alternativ können Sie auch einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]-Klick (Mac OS X) auf die Playlist ausführen und *Import to Playlists* wählen.
- Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie nach einem Namen für die Playlist gefragt werden. Vergeben Sie einen Namen und klicken Sie auf **OK**.

6 Tutorials

In diesem Kapitel werden Sie mit den Abläufen vertraut gemacht, die Ihnen bei der Arbeit mit TRAKTOR am häufigsten begegnen.

Die Tutorials sind an Arbeitsabläufe angelehnt. Sie beginnen mit einfachen Vorgängen und steigern sich zu immer komplexeren Abläufen und helfen Ihnen dabei, sich nach und nach mit der Arbeitsweise von TRAKTOR 2 vertraut zu machen. Nach dem Sie diese gelesen haben, sollten Sie die Grundlagen besitzen, um mit TRAKTOR 2 mixen zu können.



Wenn Sie TRAKTOR LE 2 oder TRAKTOR ME 2 verwenden, werden aufgrund des reduzierten Funktionsumfangs Ihrer Software, nicht alle genannten Schritte zur Anwendung kommen.

6.1 Voraussetzungen

Sie können diese Tutorials nacheinander vom ersten bis zum letzten durcharbeiten. Wenn Sie als erfahrener TRAKTOR-Anwender mit dem Einsatz des Programms bereits vertraut sind, können Sie die ersten Tutorials überspringen und mit den später folgenden beginnen. Sollten Sie zuerst eigene Erfahrungen sammeln wollen, können Sie zu einem späteren Zeitpunkt zu den Tutorials zurückkehren und sich an dieser Stelle über die Voraussetzungen zur Ausführung der Tutorials informieren.



Selbst wenn Sie mit der Arbeitsweise von TRAKTOR bereits vertraut sind, lohnt es sich einen Blick auf die Tutorials zu werfen, da jedes Kapitel nützliche Informationen bezüglich der Verwendung des Programms enthalten könnte, die Sie noch nicht kennen.

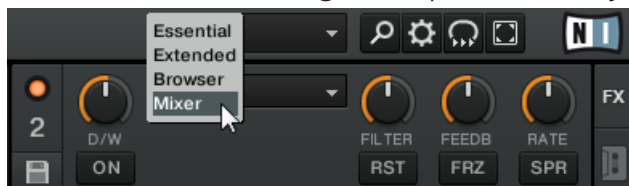
Die Tutorials in diesem Abschnitt und in den folgenden Kapiteln basieren auf der Verwendung der Demo-Tracks, die während der Installation auf Ihre Festplatte kopiert wurden. Sie haben daher die Möglichkeit, diese Tutorials nachzuvollziehen, ohne Ihre eigenen Tracks zuvor in die Track Collection importieren zu müssen. Weitere Informationen, wie Sie Ihre Musik in die Track Collection importieren können, erhalten Sie im oben stehenden Kapitel [↑5.2, Importieren von Musikordnern](#).



Wir gehen davon aus, dass TRAKTOR einsatzbereit ist. Sollte das nicht der Fall sein, folgen Sie bitte den Anweisungen im Installationshandbuch und kehren Sie an diese Stelle des Handbuchs zurück wenn Sie fertig sind!

Sollten Sie im Vorfeld Änderungen im TRAKTOR-Setup vorgenommen haben, raten wir Ihnen dringend, dass Sie TRAKTOR auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:

1. Klicken Sie in der Menüleiste, die sich im oberen Bereich des Bildschirms (unter Mac OS X) oder im oberen Bereich des Fensters (unter Windows) befindet, auf den Menüpunkt **Help** und wählen Sie **Help > Start Setup Wizard**.
2. Folgen Sie den Anweisungen des Setup-Assistenten, um Ihr Equipment einzubinden (weitere Informationen bezüglich des Setup-Assistenten erhalten Sie in Kapitel [↑3, TRAKTORs Setup Wizard](#)). TRAKTOR wurde jetzt auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.
3. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen das Layout **Mixer** im Layout-Auswahlmenü.



6.2 Ziele der folgenden Kapitel

Die folgenden Abschnitte beschreiben die Ziele und Voraussetzungen für jedes Kapitel. Dieses bietet Ihnen jederzeit die Möglichkeit direkt zu den für Sie interessanten Tutorials zu gelangen!

Kapitel [↑6.3, Wiedergabe des ersten Tracks](#) bis [↑6.7, Effekte hinzufügen](#)

Lesen Sie die unten stehenden Anweisungen. Wenn Sie unsicher bezüglich der Ausführung eines Schritts sind, lesen Sie das entsprechende Kapitel. Wenn Sie eine bestimmte Aufgabenstellung ohne Hilfe bewerkstelligen können, überspringen Sie das entsprechende Kapitel und fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort.

1. Laden Sie den in der Playlist [Demo Tracks](#) befindlichen Track *Techno 1* in das Deck A und starten Sie dessen Wiedergabe (Kapitel [↑6.3, Wiedergabe des ersten Tracks](#)).

2. Laden Sie den in der Playlist [Demo Tracks](#) befindlichen Track *Techno 2* in das Deck B und starten Sie dessen Wiedergabe. Das Deck A sollte als Tempo-Master agieren (Kapitel [↑6.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks](#)).
3. Synchronisieren Sie das Tempo des Tracks in Deck B zu dem Tempo des Tracks in Deck A (Kapitel [↑6.5, Pegel anpassen](#)).
4. Ab dem Kapitel [↑6.6, Loops und Cue-Punkte setzen](#) wird der neue Track *House 1* in Deck A geladen und wiedergegeben. Das Deck B sollte ab dann als Tempo-Master agieren.
5. Wenn Sie wissen, wie Loops und Cue-Punkte gespeichert werden, führen Sie dieses für beide Tracks aus und überspringen Sie das Kapitel [↑6.6, Loops und Cue-Punkte setzen](#).
6. Wenn Sie bereits wissen, wie FX-Einheiten zu Decks zugewiesen und wie FX ausgetauscht werden und wenn Sie den Unterschied zwischen dem Single-FX- und Group-FX-Modus kennen, können Sie das Kapitel [↑6.7, Effekte hinzufügen](#) ebenfalls überspringen.

Kapitel [↑6.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix](#) bis [↑6.10, Synchronisation](#)

Die Kapitel [↑6.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix](#) und [↑6.9, Verwendung des Loop Recorders](#) informieren Sie über die **Remix Decks** und den **Loop Recorder**. Lesen Sie diese Tutorials für eine umfangreiche Einweisung in die vielseitig nutzbaren Remix-Deck- und Loop-Recorder-Funktionen!

Im Kapitel [↑6.10, Synchronisation](#) erfahren Sie näheres über die **Master Clock** und die **Synchronisation von Tracks**. Da das Master-Clock-/Synchronisations-Konzept überarbeitet und verbessert wurde, sollten Sie dieses Kapitel auch dann unbedingt sehr sorgfältig lesen, wenn Sie mit dem älteren Synchronisations-Konzept von TRAKTOR bereits vertraut sind!

6.3 Wiedergabe des ersten Tracks

In dem ersten Tutorial zeigen wir Ihnen, wie Sie einen Track laden und wiedergeben, wie Sie die entsprechenden Audioausgänge prüfen und was Sie machen müssen, wenn keine Musik zu hören ist.

Voraussetzungen

Sollten Sie bereits im Vorfeld Änderungen im TRAKTOR 2 Setup vorgenommen haben, raten wir Ihnen dringend, dass Sie TRAKTOR 2 auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, wie in Kapitel [↑6.1, Voraussetzungen](#) beschrieben.

6.3.1 Schnelles Laden eines Tracks

Lassen Sie uns den zum Lieferumfang gehörenden Demo-Track *Techno 1* in das Deck A laden:

1. Klicken Sie auf den Favoriten-Speicherplatz [Demo Tracks](#). Die Tracks der Playlist [Demo Tracks](#) erscheinen unterhalb:

Preparation	Track Collection	All Tracks	Demo Tracks	not assigned
History	All Samples	All Remix Sets	Demo Remix Sets	not assigned
#	Cover Art	Title	Artist	Release
1		Dubstep 1	Loopmasters	μ
2		Dubstep 2	Loopmasters	μ

2. Klicken Sie auf den Track *Techno 1* in der Playlist. Der Track wird hervorgehoben.
3. Ziehen Sie den Track mit der Maus in das Deck A. . Der Track wird geladen. Seine Wellenform und die Songinformation erscheinen in Deck A:





Die Favoriten sind anpassbare Shortcuts, die sich oben im TRAKTOR-Fenster befinden. Wenn Sie die Favoriten nicht sehen, aktivieren Sie diese unter *Preferences > Browser Details > Show Playlist Favorites*. Beachten Sie: In TRAKTOR LE 2 ist diese Option nicht verfügbar.

Alternative Lade-Möglichkeiten

- ▶ Führen Sie einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]-Klick (Mac OS X) auf einem Track aus und wählen Sie *Load Track in Deck A* (Track in Deck A laden).
- ▶ Verwenden Sie das Tastaturkürzel [Ctrl]+[Left].

6.3.2 Wiedergabe des Tracks

- ▶ Nachdem der Track geladen wurde, drücken Sie den Play-Button im unteren Teil des linken Decks:



- Die Wiedergabe des Tracks startet. Der Play-Button leuchtet und die Wellenform in TRAKTOR 2 setzt sich in Bewegung.



Bewegen Sie Ihre Computermaus auf das rechte Ende der Wellenform - es erscheinen die Buttons Plus, Minus und Gleich. Mit diesen können Sie die Wellenformdarstellung vergrößern und verkleinern, um mehr oder weniger Details einzublenden.

Jedem Deck sein eigener Kanal



In diesem Kapitel erklären wir Ihnen den internen Mixer in TRAKTOR. Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden, werden Sie wahrscheinlich einen externen analogen Mixer einsetzen. Sie können dieses Tutorial aber trotzdem lesen und die Equalizer, Kanalfader und den Crossfader von TRAKTOR durch die entsprechenden Bauteile Ihres Mixers ersetzen.

Das Audiosignal eines jeden Decks kann mit den Bedienelementen des entsprechenden Mixerkanals geformt werden. Da der Track in das Deck A geladen wurde, können Sie dessen Klang mit dem Kanal A steuern:



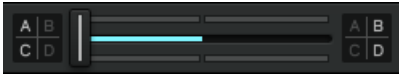
Der Kanal A auf dem Mixer.

An dieser Stelle hören Sie vielleicht schon die ersten Audiosignale aus Ihren Boxen oder der Musikanlage. Sollte das nicht der Fall sein, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

6.3.3 Wenn Sie den Track nicht hören

Wenn der Track in dem Deck wiedergegeben wird, aber das Audiosignal, das aus Ihrem Verstärkersystem kommt, zu leise ist oder wenn Sie gar nichts hören, überprüfen Sie bitte Folgendes:

- Stellen Sie sicher, dass der Crossfader, der sich im unteren Teil des Mixers befindet, ganz nach links geschoben wurde:



- Der darüber befindliche Kanal-Fader des Kanals A sollte nach oben geschoben sein:



- Die Kanalanzeigen (vertikale LED-Ketten, die entlang des Kanal-Faders verlaufen, siehe Abbildung oben) sollten einen Pegelausschlag anzeigen. Wenn dies nicht der Fall ist, überprüfen Sie, ob sich die **HI**-, **MID**-, **LOW**- und **FILTER**-Drehregler im oberen Teil des Kanals in der Mittelstellung befinden; doppelklicken Sie den **GAIN**-Drehregler ganz oben im Kanalzug, um den Pegelhub des Kanals auf 0 dB zu stellen.
- Die oben in der Mitte der TRAKTOR-Software untergebrachten **MAIN**-Pegelanzeigen sollten einen Ausschlag anzeigen. Sollte das nicht der Fall sein, überprüfen Sie, ob der **MAIN**-Drehregler aufgedreht wurde.



Wenn die **MAIN**-Pegelanzeigen einen Pegelausschlag aufweisen, Sie aber trotzdem nichts hören sollten, überprüfen Sie das Audio-Setup und die Audio-Verschaltung in den Preferences, indem Sie das Installationshandbuch zu rate ziehen.



Beachten Sie bitte, dass der Hauptausgangsregler/-fader Ihres analogen Mixers bei der Verwendung von TRAKTOR SCRATCH PRO 2 nicht mit dem **MAIN**-Drehregler von TRAKTOR in Verbindung steht. Verwenden Sie beide so, dass Sie ein sauberes, lautes Signal erhalten, das nicht verzerrt ist.

6.4 Hinzumixen eines zweiten Tracks

Da Sie jetzt wissen, wie Sie mit TRAKTOR 2 einen Track schnell laden und wiedergeben können, schauen wir uns jetzt an, wie ein zweiter Track hinzugemixt werden kann. Auf diesem Weg erfahren Sie Grundlagen über das Mixen von Tracks, die für einen digital DJ wichtig sind: wie Songs vorgehört werden, wie Tracks synchronisiert werden, an welcher Stelle das Einstarten ausgelöst wird und wie Tracks mit dem Crossfader gemixt werden.

Voraussetzungen

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass Sie den Anweisungen des vorausgegangenen Tutorials Folge geleistet haben (siehe [↑6.3, Wiedergabe des ersten Tracks](#)). TRAKTOR 2 befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 1* wurde in das Deck A geladen. Der Track ist zu hören. Der **MASTER**-Button in Deck A sollte leuchten.
- Der Crossfader befindet sich in ganz linker Position.

6.4.1 Den zweiten Track im Preview Player (Vorhördeck) vorhören

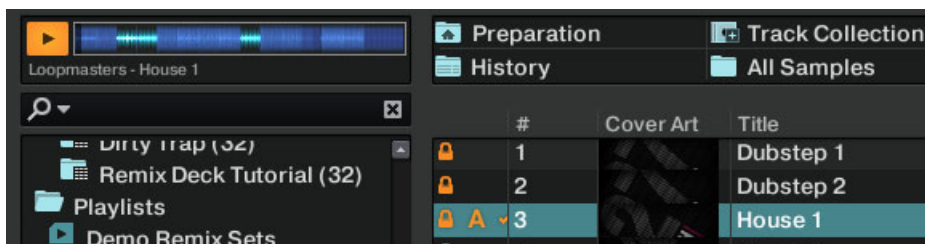


Wenn Sie einen analogen Mixer (zum Beispiel in Verbindung mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2) einsetzen und daher den External-Mixing-Modus verwenden, werden Sie den Preview Player wahrscheinlich nicht verwenden, da Sie Ihre Tracks im gegenüberliegenden Deck vorhören und von der Cue-Funktion Ihres Hardware-Mixers Gebrauch machen. Trotzdem können Sie unter *Preferences > Output Routing > Output Preview* ein Ausgangspaar Ihres Audio-Interfaces dem Preview Player zuweisen, entweder, indem Sie ein Deck opfern (wenn Sie ein AUDIO 4/8 DJ verwenden) oder die Send Outputs nutzen (beim TRAKTOR AUDIO 6/10).

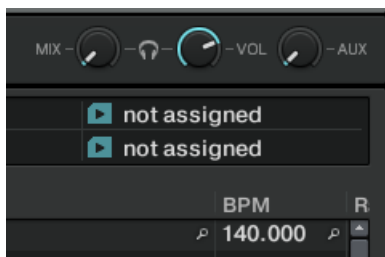
Bevor wir einen weiteren Track laden, möchten wir den Preview Player (Vorhördeck) von TRAKTOR nutzen, um den Track mit dem Kopfhörer direkt aus dem Browser heraus vorzuhören.



Wenn Sie den Preview Player nicht sehen, aktivieren Sie diesen unter *Preferences > Browser Details > Show Preview Player*. In TRAKTOR LE 2 ist diese Option nicht verfügbar.



TRAKTORs Preview Player oben links im Browser.



Cue-Mix und Cue-Vol-Drehregler über dem Browser.

- Schließen Sie Ihren Kopfhörer an die Kopfhörerbuchse Ihrer Soundkarte, Ihres Controllers oder Mixers an, wenn Sie dieses noch nicht getan haben.
- 1. Klicken Sie auf den Track *Techno 2* in der Demo Playlist und ziehen Sie ihn mit der Computermaus in den Preview Player. Die Wiedergabe des Tracks startet unverzüglich.
- 2. Drehen Sie den Cue-Mix-Drehrehler (**MIX**) komplett gegen den Uhrzeigersinn, um ausschließlich das Vorhörersignal zu hören.
- 3. Drehen Sie den Cue-Vol-Drehregler (**VOL**), um den Kopfhörerpegel anzuheben oder abzusenken.
- 4. Klicken Sie auf einen beliebigen Teil der Wellenformdarstellung, um einen anderen Teil des Tracks vorzuhören.
- 5. Klicken und ziehen Sie vertikale Linie, die die aktuelle Wiedergabeposition veranschaulicht, um sich durch den Track zu bewegen.
- 6. Klicken Sie auf den Play-Button des Preview Players, um die Wiedergabe im Preview Player zu stoppen.
- 7. Ziehen Sie den Track aus dem Preview Player in ein Deck, um ihn in dieses zu laden oder wählen Sie einen anderen Track zum Vorhören aus.



Obwohl es sich bei einem MIDI-Controller um ein externes Gerät handelt, denken Sie bitte daran, dass Sie den Internal-Mixing-Modus in TRAKTOR auswählen müssen, da der interne Mixer in TRAKTOR gesteuert werden soll!

6.4.2 Laden und Wiedergeben des zweiten Tracks

Wir möchten den Track *Techno 2* in das Deck B laden und wiedergeben:

1. Ziehen Sie einen Track aus dem Preview Player in das Deck B. Sie können auch von einer alternativen Lade-Möglichkeit Gebrauch machen, wie in Kapitel [↑6.3.1, Schnelles Laden eines Tracks](#) beschrieben. Seine Wellenform und die Songinformationen erscheinen in Deck B.
2. Drücken Sie den Play-Button im rechten Deck, um die Wiedergabe zu starten. Die Wiedergabe des Tracks startet. Der Play-Button leuchtet und die Wellenform in Deck B setzt sich in Bewegung.

Da der Crossfader ganz nach links geschoben wurde, erfolgt momentan keine Wiedergabe über die Lautsprecher-unser Plan ist es, den Track in Deck B jetzt langsam hinzuzumixen.

Sie können jetzt schon einmal Folgendes ausprobieren: Wenn Sie den Crossfader langsam nach rechts bewegen, sollten Sie hören, wie der Track in Deck B eingeblendet und der Song in Deck A ausgeblendet wird, je weiter Sie den Crossfader nach rechts bewegen. Offensichtlich ist unser Mixergebnis momentan noch nicht ganz zufriedenstellend: Bevor wir den zweiten Track mixen, müssen wir ihn an den Track in Deck A angleichen (beatmatchen). Schieben Sie den Crossfader jetzt wieder zurück auf die linke Seite.

6.4.3 Einsatz des Kopfhörers zum Vorbereiten eines Mixes

Ab jetzt möchten wir uns daran gewöhnen, einen Mix mit dem Kopfhörer vorzubereiten, bis der nächste Track (hier in Deck B) bereit ist, gemixt zu werden.



Der Kopfhörer-Cue-Button in Kanal B (leuchtet blau).

- Klicken Sie auf den Kopfhörer-Cue-Button in Kanal B.
Die Taste leuchtet und signalisiert damit, dass das Signal aus Deck B in den Cue-Kanal gesendet wird und im Kopfhörer vorgehört werden kann.

Sie können den Cue-Mix- (**MIX**) Drehregler jederzeit dazu verwenden, um das Verhältnis zwischen dem vorzuhörenden Track (Deck B) und dem Track im Hauptmix (im dem Deck A wiedergegeben wird) im Kopfhörer anzupassen. Drehen Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn, wenn Sie sich auf den vorzuhörenden Song konzentrieren möchten. Drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn, wenn Sie mehr von dem Hauptmix hören möchten.

Sie können jetzt den Track bearbeiten, der in Deck B wiedergegeben wird, ohne den Hauptmix zu unterbrechen. Der Hauptmix wird nach wie vor mit den Kanal- und Crossfadern gesteuert und ist unabhängig von dem Mix, den Sie in Ihrem Kopfhörer hören.



Wenn Sie einen analogen Hardware-Mixer verwenden, bietet Ihnen dieser eigene Kopfhörer-Cue-Buttons (die manchmal als Fader ausgeführt sind).

6.4.4 Synchronisierung des zweiten Tracks

Bevor wir den Track mixen, der in Deck B wiedergegeben wird, möchten wir die automatische Sync-Funktion von TRAKTOR nutzen, um eine Tempoangleichung an den Track in Deck A vorzunehmen. Dies geschieht in nur einem Vorgang durch Drücken des **SYNC**-Buttons.



Der SYNC-Button oben links im Deck.

- ▶ Drücken Sie den **SYNC**-Button im rechten Deck, um das Tempo und die Phasenschwingung des Tracks in Deck B an den Track in Deck A anzugleichen.

- Der **SYNC**-Button leuchtet. Jetzt sind beide Tracks perfekt zueinander synchronisiert.



Die Synchronisationsfunktion funktioniert nur bei einem sauberen Beatgrid einwandfrei! Für die Tracks in der Demo Playlist wurde bereits ein Beatgrid erzeugt.

Wenn Sie jetzt den CUE-MIX-Drehregler (**MIX**) langsam drehen, hören Sie, wie der zweite Track im Mix eingblendet wird und dabei synchron zum Track in Deck A wiedergegeben wird.



Bitte beachten Sie, dass Sie immer das Tempo des Tracks anpassen, der *nicht* für das Publikum hörbar ist!

6.4.5 Einen Cue-Punkt als Startpunkt verwenden

Sie möchten möglicherweise genauer bestimmen, an welcher Stelle des Tracks der Mix starten soll. So möchten Sie beispielsweise nicht nur die Tempi zweier Tracks beatmatchen, sondern auch deren Taktstartschläge (Downbeats) übereinanderlegen. Die Verwendung eines bestimmten Einstartpunkts (zum Starten eines Mixes, zum Triggern etc.) nennt man "Cueing".

Mit TRAKTOR können Sie bestimmte Punkte zum Einstarten oder Vorhören markieren – wir nennen diese Cue-Punkte. Cue-Punkte werden mit den Tracks gespeichert. Sie haben dadurch die Möglichkeit, diese Punkte zu einem späteren Zeitpunkt oder in einem anderen Mix wiederzuverwenden.



Cue-Punkte sind in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.

Um Cue-Punkte verwenden zu können, müssen Sie zuerst den **CUE**-Tab des Advanced-Panels öffnen:

- Klicken Sie auf die kleine Pfeiltaste unter dem Button **ACTIVATE**, um die Advanced-Panels der Decks A und B einzublenden. Klicken Sie anschließend auf den **CUE**-Button, um den **CUE**-Tab auszuwählen.



- ▶ Drücken Sie eine der nicht leuchtenden Hotcue-Buttons in Deck B auf einem Taktstartschlag, unabhängig davon, ob der Track wiedergegeben wird oder nicht – wählen Sie beispielsweise den Button Hotcue 2. Der Hotcue-Button leuchtet daraufhin blau: Sie haben jetzt einen Cue-Punkt gespeichert, an dessen Stelle Sie einfach zurückkehren können, indem Sie den Button erneut drücken. Probieren Sie das mal aus!



Tracks angleichen

Das Angleichen der beiden Tracks ist jetzt ganz einfach:

1. Drücken Sie die Play-Buttons in Deck A und Deck B (beide Play-Buttons müssen leuchten).
2. Überprüfen Sie, dass das Deck A der Tempo-Master ist. Sollte das nicht der Fall sein, klicken Sie auf den **MASTER**-Button.
3. Überprüfen Sie, ob der **SYNC**-Button in Deck B gedrückt wurde, beziehungsweise leuchtet. Sollte das nicht der Fall sein, klicken Sie auf diesen, um das Tempo der Geschwindigkeit in Deck A anzugleichen.

4. Wenn Sie den Taktstartpunkt des Tracks in Deck A hören, drücken Sie den Hotcue-Button in Deck B, die Sie gerade verwendet haben, um die Taktstartposition zu speichern. Die Wiedergabeposition in Deck B springt an die Stelle des Cue-Punkts und startet die Wiedergabe ab dieser Position. Beide Tracks sind jetzt perfekt aneinander angeglichen und können gemixt werden.

6.4.6 Auf Taktschlägen einrasten (Snap)

Sie müssen sich keine Gedanken darüber machen, wie Sie einen Hotcue direkt auf einem Taktschlag platzieren können. In der Voreinstellung übernimmt das TRAKTOR 2 für Sie automatisch. Der sogenannte Snap-Modus ist dafür zuständig. Durch Drücken des kleinen **S**-Buttons im Global-Bereich wird der Snap-Modus aktiviert und deaktiviert:



Der Snap-Button (S) im Global-Bereich.

Bei eingeschaltetem Snap-Modus, rastet jeder Cue-Punkt, den Sie setzen, an dem nächstgelegenen Taktschlag ein und stellt sicher, dass Sie diesen Taktschlag direkt erreichen, wenn Sie das nächste Mal Hotcue drücken.

6.4.7 Taktschläge treffen

Es gibt einen weiteren Grund, warum Sie sich keine Gedanken darüber machen müssen, dass Sie den Hotcue-Button genau auf einem Taktschlag drücken müssen, um ihn exakt zu erwischen: Per Voreinstellung stellt TRAKTOR sicher, dass die Taktschläge beider Tracks genau übereinander liegen und der Sprung dahin das Angleichen der Tracks nicht durcheinander bringt. Der Grund dafür liegt darin, dass der so genannte Quantize-(Quantisierungs-)Modus aktiviert ist. Sie können dieses an der leuchtenden QUANT-Anzeige im Master-Bereich erkennen.



Der Quant-Button (Q) im Global-Bereich.

Bei eingeschaltetem Quantize-Modus ist sichergestellt, dass die Synchronisierung auch bei Sprüngen (die zum Beispiel durch Drücken eines Hotcue-Buttons ausgelöst werden) durch einen Track erhalten bleibt und die Wiedergabe ab der nächst möglichen Stelle erfolgt, die das Beatmatching aufrecht erhält.

6.4.8 **Einschub: Sollte der Track im linken Deck am Ende angelangt sein...**

Da der Track *Techno 1* im Deck A seit dem Anfang dieses Tutorials wiedergeben wird, kann es sein, dass dessen Ende jetzt erreicht wurde. Sollte das der Fall sein, führen Sie bitte die folgenden Schritte aus:

- ▶ Drücken Sie im linken Deck die Rücksprungtaste, um an den Anfang des Tracks zurückzuspringen und die Wiedergabe ab dieser Stelle fortzusetzen.
- ▶ Alternativ können Sie auch die Tastenkombination [Shift]+T für das Deck A und [Shift]+G für das Deck B verwenden.



Springen Sie mit der Rücksprungtaste direkt über dem Play-Button des Decks zurück an den Anfang des Tracks.

6.4.9 Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters

Jetzt ist es an der Zeit, die Equalizer und Filter von TRAKTOR 2 auszuprobieren:



Die EQ- und der FILTER-Drehregler

- Drehen Sie einen der Equalizer- oder **FILTER**-Drehregler im Kanal B und hören Sie sich die entsprechende Auswirkung auf dem vorzuhörenden Track an.



Das Filter wird erst aktiv, wenn Sie auf die kleine Taste neben dem Wort "Filter" klicken. Die Taste leuchtet blau, wenn der Filter aktiviert wurde.

Mit den Equalizern und Filtern haben Sie hervorragende Werkzeuge, um Ihre Tracks vor dem Mixen zu bearbeiten und damit sehr feinfühlig Übergänge zu gestalten. Die gängigste Vorgehensweise besteht darin, die Bassline des zu mixenden Tracks heraus zu filtern-2 simultan laufende Basslines klingen in den meisten Fällen nicht gut zusammen. Gehen Sie wie folgt vor:



Wir wollen an dieser Stelle die erste Version eines "echten Mixes" angehen. Drehen Sie den Cue-Mix- (MIX-) Regler ganz im Uhrzeigersinn, damit Sie ausschließlich den Hauptmix in Ihrem Kopfhörer hören (oder setzen Sie den Kopfhörer ab und hören Sie sich den Mix über Ihre Boxen an).

- ▶ Lassen Sie den Crossfader komplett auf der linken Seite und drehen Sie den Drehregler **LO** in Kanal B nach unten, um den Bassanteil des Tracks in Deck B zu eliminieren.
- ▶ Blenden Sie den Kanal B langsam ein, indem Sie den Crossfader allmählich von der linken Position in die Mitte schieben.
- ▶ Wenn beide Tracks gemeinsam zu hören sind und Sie den Bass wieder hörbar machen möchten, reduzieren Sie die Bassfrequenz in Kanal A allmählich und erhöhen Sie simultan die Menge der Bassfrequenzen in Kanal B durch Drehen der Drehregler **LO** in beiden Kanälen.
- ▶ Schließen Sie den Übergang ab, indem Sie den Crossfader komplett nach rechts schieben. Sie haben soeben Ihren ersten Mix mit TRAKTOR 2 ausgeführt!

6.4.10 Manuelles Beatmatching (Angleichen)

Wenn Sie möchten, können Sie einen Mix manuell steuern und auf die Verwendung der Sync-Funktion von TRAKTOR verzichten. Es gibt DJs, die lieber ein manuelles Beatmatching ausführen möchten, es kann aber in machen Fällen auch zwingend notwendig sein:

- wenn Tracks ohne Beatgrid wiedergegeben werden
- wenn Sie eine Synchronisation zu einer Schallplatte oder Audio-CD herstellen möchten
- wenn Sie "back-to-back" mit einem anderen DJ auflegen
- wenn Sie Musik spielen möchten, die mit nicht-quantisierten Rhythmen versehen ist, wie zum Beispiel Soul, Funk oder andere Musik mit live eingespielten Drums.

Um dieses zu zeigen, lassen Sie uns einfach den Track in Deck B mit einem neuen Track in Deck A mixen.



Ab sofort ist der Track in Deck B "on air", das heißt, er wird vom Publikum gehört. Wir arbeiten jetzt daher ausschließlich mit dem Deck A.

Erste Schritte

- ▶ Stellen Sie zuerst sicher, dass der Crossfader komplett auf die rechte Seite geschoben wurde.
- ▶ Überprüfen Sie, dass der **SYNC**-Button in Deck A ausgeschaltet ist.



Am Anfang kann es hilfreich sein, wenn Sie einen Track auswählen, der die gleiche Geschwindigkeit besitzt.

Das Tempo mit dem Tempo-Fader und der Phasen-Anzeige anpassen

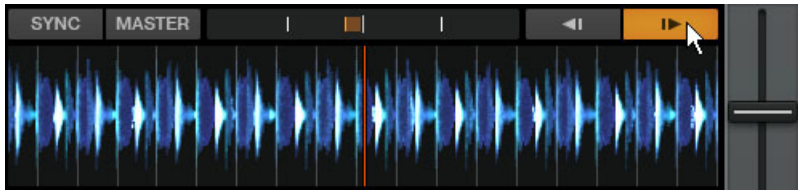
Das Tempo jedes Decks kann mit dem Tempo-Fader manuell eingestellt werden:



Verwenden Sie den Tempo-Fader, um die Geschwindigkeit eines Decks einzustellen.

- Passen Sie den Tempo-Fader in Deck A so lange an, bis das Tempo des Tracks mit der Geschwindigkeit des Tracks in Deck B übereinstimmt.

Wenn das Tempo der beiden Tracks übereinstimmt aber ihre Phasen versetzt zueinander sind, können Sie die Phasen-Anzeige vorwärts oder rückwärts bewegen, um die Taktschläge übereinander zu legen. Alternativ können Sie dazu auch die Tempo-Bend-Buttons verwenden.



Verwenden Sie die Phasen-Anzeige oder die Tempo-Bend-Buttons, um die Phasen anzupassen.

Manuelles Auffinden der Einstartposition (Cueing) und Übereinanderlegen der Taktschläge



Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden, zeigen Ihre Decks die Scratch-Steuerung an und Sie können die Einstartposition manuell mit dem Plattenspieler oder CD-Player aufsuchen. Sie können alternativ auch den Internal-Wiedergabemodus nutzen, dessen Auswahl mittels eines Kontextmenüs erfolgt, wenn Sie auf einen Deckbuchstaben klicken. Wenn Sie diese Methode verwenden, können Sie die im Folgenden beschriebenen Schritte ebenfalls ausführen.

Finden Sie im ersten Schritt einen interessanten Einstartpunkt, zum Beispiel ein Break:

1. Ziehen Sie die Wellenform in Deck A, bei gestopptem Track, bis zum Anfang des Breaks.
2. Klicken Sie auf den **CUE**-Button. Ein blaues Dreieck weist darauf hin, dass es sich um einen temporären Cue-Punkt handelt.
3. Klicken Sie auf den **CUE**-Button und lassen Sie diesen los, wenn Sie den Taktstart in Deck B hören. Der Track wird ab der Stelle wiedergegeben, an der Sie den Button losgelassen haben.
4. Wenn Sie alles korrekt ausgeführt haben, sind die beiden Tracks synchron zueinander. Sollten die Tracks auseinander laufen, passen Sie das Tempo mit den Tempo-Fadern in TRAKTOR an und drücken Sie den **CUE**-Button erneut für einen weiteren Versuch.
5. Verwenden Sie die Phasen-Anzeige zum Übereinanderlegen des Taktstarts.
6. Wenn Sie bereit sind, schieben Sie den Crossfader von Deck B langsam in Richtung Deck A.



Erwarten Sie nicht, dass Sie das manuelle Mixen von Tracks im Handumdrehen beherrschen — diese Fertigkeit bedarf eines intensiven Trainings und kann an dieser Stelle nicht ausführlich behandelt werden. Es ist in der Tat einfacher, das Beatmatching zu erlernen, wenn Sie jemanden dabei zuschauen. Aus diesem Grund empfehlen wir, dass Sie im Internet nach Tutorial-Videos suchen, in denen das Beatmatching erklärt wird. Denken Sie daran: Übung macht den Meister!

6.5 Pegel anpassen



Die Theorie ist für TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-Anwender nahezu identisch, Sie müssen diese Schritte allerdings auf Ihrem Hardware-Mixer ausführen!

Bevor wir fortfahren, wollen wir Sie darauf hinweisen, dass es wichtig ist, die Lautstärkepegel Ihres Mixes im Auge zu behalten. Wir versorgen Sie an dieser Stelle mit ein paar nützlichen Tipps, damit Sie den besten Klang für Ihren Mix erzielen.



Auch wenn dieser Abschnitt vielleicht etwas sehr technisch aussehen mag, nehmen Sie sich bitte die Zeit, diese Seiten zu lesen, da Ihnen dieses Wissen speziell in live-Situationen viel Ärger ersparen kann!

6.5.1 Die Theorie...

Beim Mixing gibt es drei grundlegende Regeln:

Holen Sie zu jeder Zeit das Maximum aus dem verfügbaren Dynamikbereich heraus. Damit sind Sie sicher über dem sogenannten "Noise Floor"; das ist das "Summen", das Sie hören, wenn Sie alle Decks stoppen und die Lautsprecher ausdrehen.

Gleichen Sie die Audiosignale Ihrer Decks einen angenehmen Mix aneinander an – keiner der Tracks sollte die anderen "dominieren".

Clipping in jedem Fall vermeiden. Audio-Interfaces haben physikalische Grenzen – wenn Sie diese überschreiten verzerrt der Sound, schmerzt die Ohren der Zuhörer und verliert an "Punch".



TRAKTORs interner Mixer kann wegen seiner digitalen Beschaffenheit nicht "clippen" – Clipping tritt nur bei der Ausgabe an das Audio-Interface auf.

6.5.2 ...und die Praxis

Um Sie bei der Anpassung der Pegel zu unterstützen, ist der TRAKTOR-2-Mixer mit Pegelanzeigen und -steuerungen ausgestattet. Jede Pegelanzeige besitzt einen farbigen Balken, der den Signalpegel anzeigt. Die oben aufgestellten Regeln können wie folgt übersetzt werden:

- Der beste Weg, die Pegel anzupassen: Die Pegel sollen sich im oberen Drittel bewegen und nie (oder nur selten) den roten Bereich der Pegelanzeige erreichen.



Wenn Sie beim Mixen von zwei Tracks die beiden Basslines abwechselnd einblenden, wie in Kapitel [↑6.4.9, Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters](#) beschrieben, sollten Sie auch sicher stellen, dass der Gesamtpegel (Master-Ausgangssignal) nicht übersteuert oder verzerrt.

Den Dynamikbereich an jedem Kanal bestmöglich nutzen

Jeder Kanal des Mixers ist mit einer vertikalen Pegelanzeige ausgestattet, die sich neben dem Fader befindet. Diese Pegelanzeige zeigt Ihnen den Pre-Fader-Pegel des Signals in diesem Kanal an, das heißt den Pegel, den das Signal besitzt, *bevor* es den Kanal-Fader durchläuft. Um diesen Pegel anzupassen, verwenden Sie den [GAIN](#)-Drehregler:

- Passen Sie den [GAIN](#)-Drehregler eines Kanals so an, dass sich der eingeblendete Pegelausschlag im oberen Drittel befindet, ohne ganz oben anzuschlagen.



Natürlich soll an dieser Stelle die künstlerische Ausgestaltung eines Tracks nicht übersehen werden: bei Songs, die einen variablen Druckschnittspegel haben (zum Beispiel ein Song, der mit einem leisen Intro beginnt), sollte die lauteste Stelle zur Abstimmung herangezogen werden.



TRAKTOR 2 nimmt diesen Vorgang automatisch vor, indem der Pegel eines neu geladenen Tracks auf einen geeigneten Wert festgesetzt wird. Diese so genannte "Autogain"-Funktion basiert auf den Gain- (Pegelhub-) Werten, die aus den Tracks ausgelesen werden. Diese Funktion ist in der Voreinstellung aktiviert und kann bei Bedarf in diesem Bereich *Preferences > Mixer > Set Autogain when Loading Track* ausgeschaltet werden. Sie sollten diese Einstellungen in Abhängigkeit der gewählten Equalizer-, Filter- und Effekteinstellungen überprüfen, bevor Sie diesen Track mixen. Darüber hinaus ist der Durchschnittspegel des speziellen Teils des Tracks wichtig, in dem der Mix stattfinden soll.

Abstimmung der Pegel zweier Kanäle

Darüber hinaus müssen Sie die durchschnittlichen Pegel der Kanäle zwischen den im Mix verwendeten Decks angleichen, um Pegelsprünge durch Crossfades zu vermeiden:

- ▶ Bevor Sie einen vorgehörten Kanal mixen, passen Sie dessen **GAIN**-Drehregler an den Pegel des bereits zu hörenden Kanal an. Bedenken Sie, dass dieser Vorgang durch unterschiedliche Lautstärke der Tracks beeinflusst werden kann – der Autogain-Wert gibt Ihnen stets gute Auskunft über den bei einem Track anzulegenden Gain-Pegel, wie oben beschrieben.

Steuerung des Main- (Haupt-) Ausgangspegels



Der **MAIN**-Ausgangspegel kann in TRAKTOR unabhängig von der Gesamtlautstärke eines analogen Hardware-Mixers eingestellt werden!

Die Signale aller Kanäle werden entsprechend ihrer relativen Pegel, die mit den Kanal-Fadern bestimmt werden, und den Einstellungen des Crossfaders zusammengemischt. Dieser Mix wird an den **MAIN**- (Haupt-) Ausgang geleitet. In dieser Sektion zeigen die **MAIN**-Level-Pegelanzeigen den gesamten Pegel (links und rechts) Ihres Mixes, bevor er durch den **MAIN**-Level-Drehregler angepasst wird:

- ▶ Passen Sie den **MAIN**-Drehregler so an, dass sich der eingeblendete Pegelausschlag im oberen blauen und orangen Bereich befindet, ohne den roten Bereich ganz am Ende zu erreichen.



In der Voreinstellung ist der Output mit einem Mixer-Headroom von -6 dB belegt. Dadurch erhalten Sie 6 dB zusätzlichen Headroom zwischen dem oberen orangen Bereich (sauberes Signal) und dem roten Bereich (Signal beginnt zu übersteuern) der **MAIN**-Pegelanzeige. Headroom wird verwendet um zu vermeiden, dass die Spitzen (Peaks) des Audiosignals sofort das Ausgangssignal zum Übersteuern bringen, da dies unangenehme Verzerrung zur Folge haben kann. Allerdings wird Headroom zu Lasten der Gesamtlautstärke angewendet. Um das zu kompensieren, sollten Sie während des Soundchecks den Lautstärke-Pegel (oder Gain) an Ihrem DJ-Mixer oder den Verstärkern, die das Lautsprechersystem betreiben, erhöhen.



Einfach ausgedrückt: Ihr Sound profitiert davon, wenn Sie in der Software etwas vorsichtiger sind, um nachher mit der Hardware richtig aufdrehen zu können.



Sie können den digitalen Headroom, der im internen Mixer von TRAKTOR Anwendung findet, unter *Preferences > Mixer > Levels > Headroom* festlegen. Wählen Sie im Falle von nicht ausreichender Verstärkung einen Wert von -3 dB oder sogar 0 dB, um die gewünschte Gesamtlautstärke zu erreichen – aber übertrieben Sie es nicht, da sich eine höhere Lautstärke auch schnell in Form von weniger "Punch" bemerkbar machen kann!



Aus Sicherheitsgründen ist in der Voreinstellung ein Limiter im TRAKTOR-Hauptausgang aktiviert. Wenn der Limiter eingeschaltet ist, zeigen die roten LED der **MAIN-LEVEL**-Pegelanzeige den Einsatz des Limiters. Der Limiter sorgt für eine virtuelle Eliminierung möglicher Verzerrungen, erlaubt aber keine Wiederherstellung des reduzierten Dynamikumfangs. Sie sollten daher trotz eingeschalteten Limiters dafür sorgen, dass die Übersteuerungs-LED nicht zu oft aufleuchtet! Für einen auch in den Spitzen (Peaks) unveränderten Sound können Sie den Limiter über *Preferences > Mixer > Enable Limiter* deaktivieren, müssen allerdings anschließend Ihre Ausgangssignale wesentlich gründlicher beobachten, da ein verzerrtes Audiosignal bei einem leistungsstarken Verstärkersystem den Ohren Ihres Publikums schnell Schaden zufügen kann.

6.6 Loops und Cue-Punkte setzen

Da Sie jetzt mit den Grundfunktionen des Mixens vertraut sind, möchten wir uns jetzt mit den großartigen Loop-Funktionen von TRAKTOR beschäftigen.

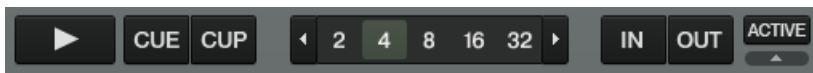
Voraussetzungen

TRAKTOR 2 befindet sich in dem folgenden Zustand:

- Der Track *House 1* wurde in das Deck A geladen. Der Track wird wiedergegeben und ist hörbar. Er besitzt den Status Tempo Master.
- Der Crossfader befindet sich in ganz linker Position.

6.6.1 Verwendung von Loops

Die TRAKTOR-Decks sind mit speziellen Loop-Bedienelementen ausgestattet, die sich im Loop-Bereich direkt unterhalb der Deck-Displays befinden:



Der Loop-Bereich von links nach rechts: Auto-Loop-Buttons, IN- und OUT-Buttons, ACTIVE-Button.

Loop mit einer vordefinierten Länge setzen

Lassen Sie uns in Deck A einen Loop setzen:

- ▶ Zur Aktivierung eines Loops für einen laufenden Track, klicken Sie einfach auf einen der Auto-Loop-Buttons.
- Dieser Vorgang setzt einen Loop automatisch an diese Stelle des Tracks. Zusätzlich leuchtet der **ACTIVE**-Button grün.
- Die Länge des Loops entspricht der auf dem Auto-Loop-Button angezeigten Zahl:



Auto-Loop- und ACTIVE-Buttons im Loop-Bereich des Decks.

- ▶ Um die Länge eines aktiven Loops zu ändern, klicken Sie auf einen anderen Auto-Loop-Button.

Einen Loop manuell setzen

Sie haben außerdem die Möglichkeit, die Loop-Start- und -Endpunkte manuell zu setzen. Nutzen Sie dazu die Loop-IN- und Loop-OUT-Buttons im Loop-Bereich:



Die Loop-IN- und Loop-OUT-Buttons.

- ▶ Drücken Sie den **IN**-Button, um den Startpunkt eines Loops zu setzen.
- ▶ Drücken Sie den **OUT**-Button, um den Endpunkt eines Loops zu setzen. Sobald Sie den **OUT**-Button gedrückt haben, wird dieser Loop aktiviert und der Track wird wiederholt.

Wir hatten im vorangegangenen Tutorial den Snap-Modus bereits vorgestellt (siehe [↑6.4.5, Einen Cue-Punkt als Startpunkt verwenden](#)). Dieser Modus wirkt sich auch auf die Loop-Start- und Loop-Endpunkte aus und sorgt dafür, dass diese automatisch auf die Taktschläge positioniert werden.

Verschieben eines Loops

Sie können einen aktivierten Loop innerhalb Ihres Tracks verschieben, indem Sie das Register Advanced **MOVE** verwenden:



Der MOVE-Advanced-Tab

- ▶ Wählen Sie *Loop* aus dem Kontextmenü auf der linken Seite.
- ▶ Wählen Sie die Größe aus, um die der Loop verschoben werden soll (Move Size), indem Sie auf den entsprechenden Button drücken.
- ▶ Verschieben Sie den Loop mit den Loop-Move-Buttons (Pfeiltasten) vorwärts oder rückwärts.



Das Advanced-Register Move bietet Ihnen auch die Möglichkeit nur den Loop-Start- oder -Endpunkt zu verschieben, um damit in einem Mix für Spannung zu sorgen.

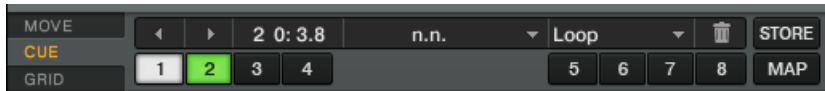


Das Verschieben von Loops ist in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.

Speichern eines Loops

Im vorangegangenen Tutorial haben wir uns angeschaut, wie Cue-Punkte gespeichert werden. Auf die gleiche Weise können Sie auch einen Loop speichern:

- ▶ Um einen aktiven Loop zu speichern, drücken Sie einen nicht leuchtenden Hotcue-Button.
- Der Hotcue-Button beginnt in diesem Fall grün zu leuchten: Sie haben jetzt einen Loop gespeichert, an dessen Position Sie einfach zurückkehren können, indem Sie den Button erneut drücken.



Der Cue-Tab mit einem gespeicherten Loop, der durch eine grüne Markierung zu erkennen ist.



Wenn Sie mehr als 8-Hotcue-Speicherplätze belegt haben, können Sie den [STORE](#)-Button dazu verwenden noch weitere Hotcues oder Loops in Ihrem Track zu speichern. Mit dem [MAP](#)-Button können Sie die Reihenfolge verändern.



Das Speichern von Loops ist in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.

Loop deaktivieren

Wenn Sie einen aktivierten Loop deaktivieren möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- Um einen Loop zu deaktivieren, klicken Sie auf den grünen [ACTIVE](#)-Button. Die Wiedergabe wird ab dem Ende des Loops fortgesetzt.



Wenn Sie den [ACTIVE](#)-Button drücken, ohne dass ein Loop aktiviert wurde, wird die Loop-Funktion eingeschaltet. Der nächste Loop des Tracks wird aktiviert.

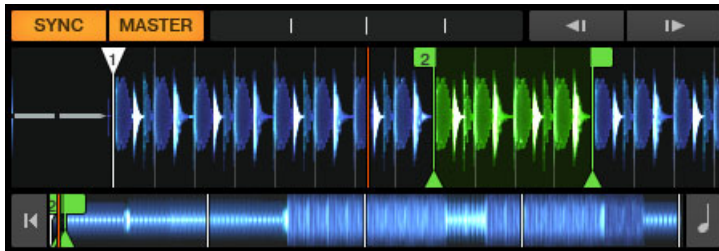
6.6.2 Hotcues verwenden

Wir haben uns bereits angeschaut, wie Hotcues zum Speichern von Cue-Punkten und Loops genutzt werden können. Wir möchten Ihnen an dieser Stelle ein paar weitere Nutzungsmöglichkeiten aufzeigen.

- Öffnen Sie im ersten Schritt das Advanced-Tab [CUE](#) erneut.

Wie bereits erwähnt, speichert das Drücken eines nicht leuchtenden Hotcue-Buttons einen Cue-Punkt, wenn die Loop-Funktion nicht aktiviert wurde (der Hotcue-Button leuchtet blau). Wenn die Loop-Funktion eingeschaltet ist, wird ein Loop gespeichert (der Hotcue-Button leuchtet grün).

In der Wellenformdarstellung im Software-Deck sehen Sie eine vertikale Linie mit der gleichen Farbe an der entsprechenden Stelle eines Tracks. Darüber hinaus wird zusätzlich eine kleine Ziffer eingeblendet, die Ihnen anzeigt, mit welchem Button Sie diesen Cue-Punkt oder Loop erreichen können:



Eine Wellenformdarstellung mit einem Cue-Punkt, der als Hotcue 1 gespeichert wurde, und ein Loop, der mit Hotcue 2 erreichbar ist.

Wenn Sie einen Fehler beim Speichern gemacht haben oder einen bestimmten Hotcue nicht mehr verwenden möchten, können Sie diesen einfach löschen:

1. Klicken Sie auf den entsprechenden Hotcue.
2. Klicken Sie auf die Papierkorbtaste.



→ Sie werden feststellen, dass diese Taste nicht länger leuchtet.



Hotcues sind in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.

Kreativer Einsatz von Hotcues

Hotcues sind nicht nur Lesezeichen, um bestimmte Stellen eines Tracks zu markieren — sie können außerdem auch für kreative Techniken, wie zum Beispiel das Remixen von Songteilen, für Beat-Juggling-Effekte etc., verwendet werden.

Wir zeigen Ihnen jetzt ein Beispiel, in dem wir einen Loop verwenden möchten, der in einem Hotcue-Slot abgelegt wurde, um einen Track in einen Mix einzuführen. Dies gibt uns die Gelegenheit, das bereits Gelernte noch einmal zusammenzufassen.

Der Track *Techno 2* befindet sich immer noch in Deck B. Nehmen wir an, dass der Track in Deck A für das Publikum zu hören ist (der Crossfader befindet sich in der linken Position) und Sie den Track in Deck B zum Mixen vorbereiten möchten:

- ▶ Starten Sie die Wiedergabe des Tracks in Deck B und senden Sie ihn zum Kopfhörer, indem Sie den Kopfhörer-Cue-Button in Deck B aktivieren.
- 1. Suchen Sie eine Stelle am Anfang eines Tracks, die sich zum Setzen eines Loops eignet, indem Sie die Bedienelemente im Loop-Bereich von Deck B verwenden.
- 2. Nachdem Sie einen schönen Loop gefunden haben, speichern Sie diesen durch Drücken eines nicht leuchtenden Hotcue-Buttons.
- 3. Drücken Sie den entsprechenden Hotcue-Button erneut, um den Loop passgenau zum Taktstartpunkt von Deck A einzustarten.
- 4. Beginnen Sie jetzt damit, den Loop in Ihren Mix zu integrieren und dabei von der Tiefenbandabsenkung Gebrauch zu machen, wie wir es im vorangegangenen Tutorial erklärt haben (siehe [↑6.4.9, Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters](#)).
- 5. Wenn Sie den zuvor laufenden Track komplett ausgeblendet haben, deaktivieren Sie die Loop-Funktion und das war's.



Das Advanced-Tab **CUE** bietet viele zusätzliche Optionen.

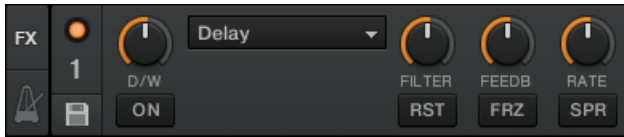
6.7 Effekte hinzufügen



Der FX-Bereich von TRAKTOR LE 2 beinhaltet pro Deck einen FX im Group-Modus und die FX-Auswahl ist nochmals geringer.

Da Sie jetzt mit den Grundzügen der Wiedergabe von Tracks und Samples in den Decks vertraut sind und wissen, wie diese gemixt werden, wollen wir uns jetzt anschauen, wie Effekte hinzugefügt werden können – sie werden als "FX" in TRAKTOR bezeichnet.

TRAKTOR ist mit einem extrem leistungsfähigen Effekt-Bereich ausgestattet. In der Voreinstellung gibt es zwei verschiedene FX-Einheiten in TRAKTOR, die einem beliebigen Deck zugewiesen werden können.



Eine FX-Einheit im Group-Modus.



Eine FX-Einheit im Single-Modus.

Voraussetzungen

TRAKTOR 2 befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* wurde in das Deck B geladen. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte als Tempo Master agieren.
- Das Deck A wurde angehalten (wenn das nicht der Fall ist, drücken Sie den [PLAY](#)-Button im linken Deck).
- Der Crossfader befindet sich in ganz rechter Position.

6.7.1 Ein Deck einer FX-Einheit zuweisen

Wir wollen eine FX-Einheit einem Deck zuweisen. Für diesen Vorgang möchten wir die FX-Assign-Buttons verwenden:



Die FX-Assign-Buttons in jedem Kanal

Die FX-Einheit 1 weisen wir dem Deck B zu:

- ▶ Drücken Sie den linken FX-Assign-Button 1 im Kanal B, um dem Deck B die FX-Einheit 1 zuzuweisen.



Sehr wahrscheinlich werden Sie eine FX-Einheit einem Kanal zuweisen (FX 1 zu Deck A, FX 2 zu Deck B, etc.), wir möchten Ihnen in diesem Tutorial aber zeigen, wie flexibel die FX-Zuweisung in TRAKTOR erfolgen kann; Sie können jedes andere Deck ebenfalls der gleichen FX-Einheit zuweisen. Wenn Sie diesen FX beispielsweise für den Track in Deck A verwenden möchten, drücken Sie einfach den FX-Assign-Button 1 in Deck A.



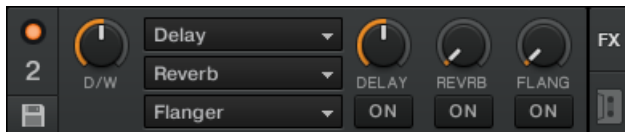
Das Zuweisen von Decks an FX-Einheiten ist in TRAKTOR LE 2 nicht möglich.



Das Zuweisen von Decks an FX-Einheiten ist in TRAKTOR ME 2 nicht möglich.

6.7.2 Group-Modus (Gruppen-Modus)

Zunächst möchten wir uns den Group-Modus anschauen. Dieser Modus erlaubt die Nutzung von bis zu drei verschiedenen Effekten gemeinsam in einer FX-Einheit. In der entsprechenden FX-Einheit sind drei FX-Speicherplätze übereinander gestapelt.

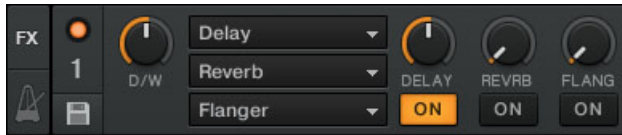


Group FX

6.7.3 Die FX-Einheit vorbereiten

In der Voreinstellung werden die folgenden drei Effekte in beide FX-Einheiten geladen: Delay, Reverb und Flanger.

- ▶ Wählen Sie durch Drücken des entsprechenden FX-ON-Buttons, welchen der drei Effekte Sie aktivieren möchten:



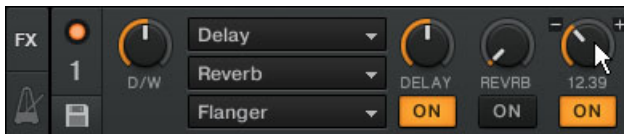
- Die FX-Buttons leuchten und aktivieren den entsprechenden Effekt.
- ▶ Drehen Sie den D/W-Drehregler, um das Verhältnis zwischen dem trockenen, unbearbeiteten Signal (dry) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (wet) einzustellen. Drehen Sie den D/W-Drehregler langsam im Uhrzeigersinn, um den FX hörbar zu machen und gegen den Uhrzeigersinn, um den FX zu reduzieren:
- Sie können jetzt hören, wie der Track in Deck B von der FX-Einheit 2 bearbeitet wird.



Sie können natürlich auch alle drei Effekte gemeinsam verwenden — drücken Sie dazu einfach alle drei Buttons.

6.7.4 Steuerung der FX-Einheit

Sie können jeden FX in dieser FX-Einheit durch Drehen des entsprechenden FX-Reglers steuern:



Die FX-Regler

- ▶ Testen Sie die FX-Regler 1-3 und hören Sie sich die verschiedenen klanglichen Resultate an.

Einen FX in einem FX-Slot austauschen

Sie können die Effekte in den FX-Slots austauschen. Wählen Sie für den ersten FX-Speicherplatz den Gater:



Der Gater-Effekt ist in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.

- ▶ Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil neben **Delay**, um das Kontextmenü zu öffnen. Wählen Sie *Gater* aus der Liste.
- ▶ Sollte der erste FX-Speicherplatz aktuell deaktiviert sein, drücken Sie die FX -Taste 1, um ihn zu aktivieren (die Taste muss leuchten).
- Sie können hören, wie der Gater das Audiosignal in regelmäßigen Intervallen zerhackt. Sollte der Effekt nicht zu hören sein, überprüfen Sie, dass der **D/W**-Drehregler auf mindestens 50% steht.

Temposynchrone FX

Probieren Sie jetzt Folgendes aus:

- ▶ Drehen Sie den FX-Regler 1 in verschiedene Positionen und hören Sie sich die unterschiedlichen Auswirkungen des Effekts auf das Audiomaterial an.
- Sie sollten hören können, dass der (Gate-) Zerkacker-Effekt immer synchron zu den Taktschlägen arbeitet, da er dem Tempo des Masters folgt.



Sie können das überprüfen, indem Sie das Tempo des Masters verändern - Sie hören, wie der Track schneller wiedergegeben wird und der Gater diesem folgt.

6.7.5 Single-Modus (Einzel-Modus)

Sie können jede FX-Einheit in den Single-Modus umschalten. An Stelle vieler FX mit jeweils einem Parameter, ist der Single-Modus mit nur einem FX und vielen verschiedenen Parametersteuerungen ausgestattet.

Diesmal möchten wir die FX-Einheit 2 verwenden:

- ▶ Drücken Sie den FX-Assign-Button **1** im Kanal B, um die FX-Zuweisung aufzuheben.
- ▶ Drücken Sie den FX-Assign-Button **2** im Kanal B, um dem Deck B die FX-Einheit 2 zuzuweisen.

- Die FX-Drehregler und -Buttons erlauben die detaillierte Parametersteuerung dieses FX. Sie können die Parameterwerte jederzeit auf ihre Voreinstellung zurücksetzen, indem Sie den **RST**-Button drücken. Mit dem **D/W**-Regler können Sie, genauso wie im Group-Modus, das Verhältnis zwischen dem trockenen, unbearbeiteten Signal und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal einstellen.



Der Single-Modus ist in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.



Der Single-Modus ist in TRAKTOR ME 2 nicht verfügbar.

6.7.6 Speichern eines Snapshots

Wenn Sie immer wieder die gleichen Einstellungen für einen FX vornehmen und diese als Voreinstellungen der FX-Parameter speichern möchten, gehen Sie einfach wie folgt vor:

1. Stellen Sie die FX-Regler und Buttons nach Ihren Wünschen ein.
2. Drücken Sie die Snapshot-Taste (Diskettensymbol), um diese Einstellungen als Snapshot zu speichern.



- Das nächste Mal, wenn Sie bei geladenem FX den **RST**- (Reset) Button drücken, werden die gespeicherten Parameterwerte wieder hergestellt.

6.8 Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix

Aus den früheren Sample Decks sind nun Remix Decks geworden. Schauen wir uns an, wie sie funktionieren! (Einen allgemeinen Überblick zu den Bedienelementen der Remix Decks erhalten Sie im TRAKTOR-2-Handbuch.)



Das Remix Deck C hat das Remix Set "Remix Deck Tutorial" geladen.

Mit den Remix Decks können Sie Ihrem Mix Samples (One-Shots oder Loops) hinzufügen, mit einer ganzen Reihe von Sample-Zellen live remixen und sogar Samples aus Track Decks oder dem Loop Recorder herausgreifen. Außerdem können Sie ein Remix Deck mit seinem gesamten Inhalt als ein Remix Set in Ihrer Collection speichern und es anschließend als eigenständige Datei in einer Playlist nutzen!



Machen Sie sich keine Sorgen, falls Sie in früheren TRAKTOR-Versionen mit Sample Decks gearbeitet haben! Alle Funktionen der früheren Sample Decks sind auch in den Remix Decks enthalten.



In TRAKTOR LE 2 sind die Remix Decks nicht verfügbar.



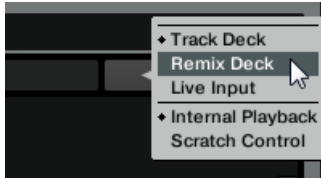
In TRAKTOR ME 2 sind die Remix Decks nicht verfügbar.

Voraussetzungen

TRAKTOR befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* wurde in das Deck B geladen. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte den Status Master tragen. Wir möchten ab jetzt die Bezeichnung "Track Deck" für Decks verwenden, in denen Tracks wiedergegeben werden, damit wir einfacher zwischen Track Decks und Remix Decks unterscheiden können. In TRAKTOR sind die beiden oberen Decks (A und B) als Track Decks konfiguriert und die beiden unteren Decks (C

und D) als Remix Decks. Sollte Letzteres nicht der Fall sein, klicken Sie auf die Deck-Buchstaben der Decks C und D und wählen Sie für beide den Eintrag *Remix Deck*.

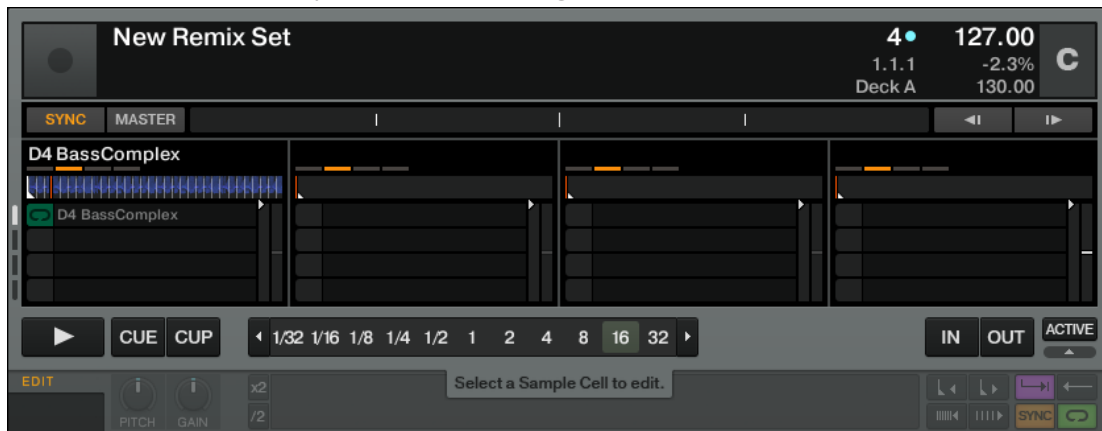


- Das Deck A wurde angehalten (wenn das nicht der Fall ist, drücken Sie den **PLAY**-Button im linken Deck).
- Der Crossfader befindet sich in ganz rechter Position.

6.8.1 Laden eines Samples aus der Track Collection

Sie können Samples direkt aus der Track Collection laden.

1. Klicken Sie in Ihren Favoriten auf die Playlist mit dem Namen [All Samples](#).
2. Klicken Sie auf das Sample *D4 BassComplex* in der Playlist, um dieses auszuwählen.
3. Ziehen Sie es in die Sample-Zelle in Deck C ganz oben links.

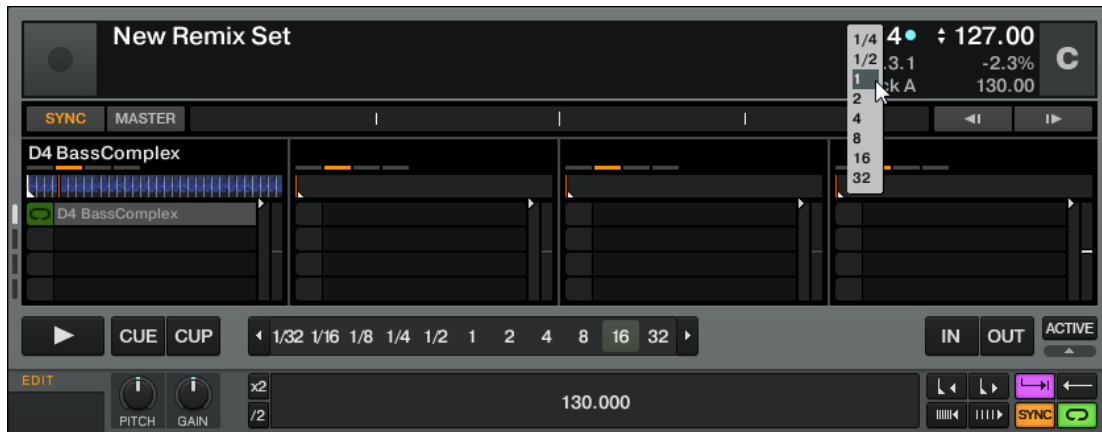


→ Das Sample ist jetzt geladen und kann wiedergegeben werden.

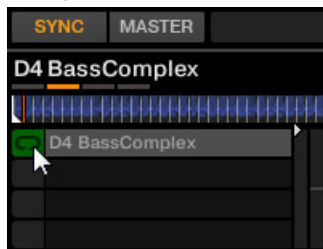
6.8.2 Ein Sample auslösen

Ein Sample auslösen funktioniert folgendermaßen:

1. Vergewissern Sie sich, dass SYNC an Deck C aktiviert ist, damit das Deck synchron mit dem Tempo-Master-Deck (Deck B) beginnt.
2. Setzen Sie den Quantisierungswert des Remix Decks mit dem Quantisierungswert-Auswahlmenü in der Deck-Kopfzeile auf 1 (ein Beat). Klicken Sie zum Öffnen des Menüs auf die Quantisierungswert-Nummer neben dem blauen Punkt in der Deck-Kopfzeile.



3. Klicken Sie auf den Play-Button an Deck C. Das Remix Deck beginnt zu spielen und sein interner Taktzähler ist synchron zu Deck B. Das Sample selbst wird noch nicht abgespielt!
4. Drücken Sie kurz vor einem Downbeat in Deck B die Play-Type-Anzeige links von der Sample-Zelle, um diese zu aktivieren.



- Die Play-Type-Anzeige blinkt bis der nächste Downbeat im internen Taktzähler erreicht ist (Sie erinnern sich, wir haben den Quantisierungswert auf 1 Beat gesetzt) und beginnt dann mit der Wiedergabe synchron zu Deck B (da das Remix Deck synchron mit Deck B ist).
- Um das Sample zu stoppen und den Positionsmarker an die Startposition des Samples zurückzusetzen, halten Sie [Shift] gedrückt und klicken Sie auf die Sample-Modus-Anzeige. Das Sample stoppt die Wiedergabe entsprechend des festgelegten Quantisierungswertes.



Beachten Sie: der Quantisierungswert repräsentiert nicht die Anzahl an Schlägen, die es dauert, bevor das Sample abgespielt wird und ist somit auch kein "Verzögerungs"-Wert; der Quantisierungswert repräsentiert eine Markierung im internen Taktzähler des Remix Decks (wie ein Taktstrich auf einem Notenblatt).

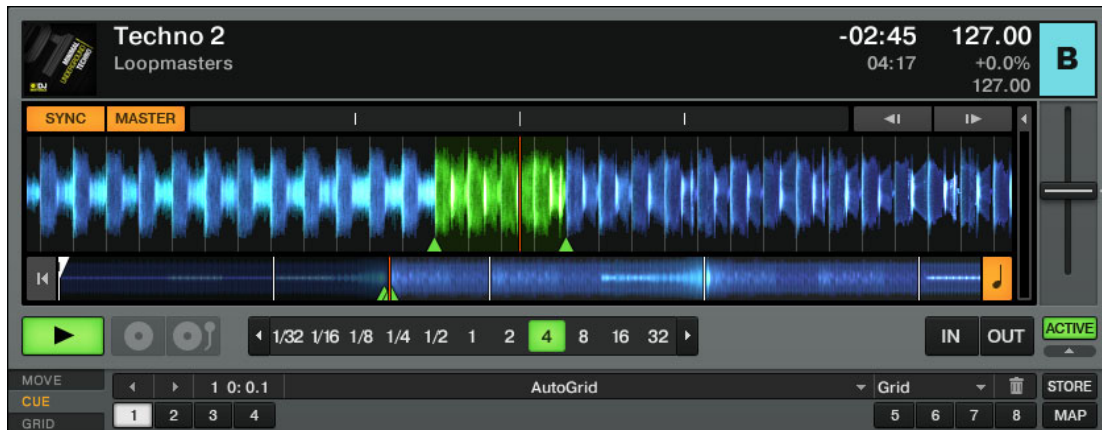
6.8.3 Ein Sample aus einem Track rausgreifen

Wir haben Ihnen gezeigt, wie man Samples aus dem TRAKTOR-Browser direkt in eines der Remix Decks laden können; es gibt allerdings auch eine deutlich spannendere Methode:

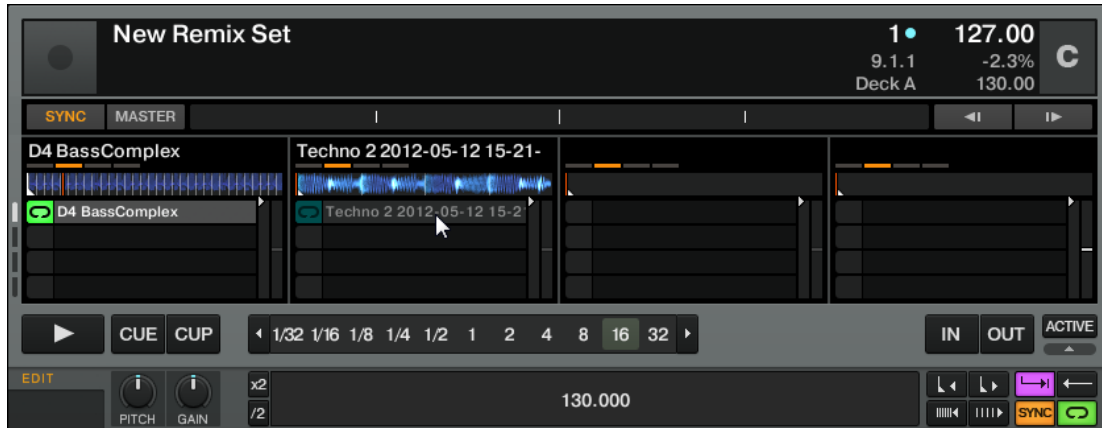
1. Überprüfen Sie, dass der Track *Techno 2* weiterhin im Deck B wiedergegeben wird. Sollte das Track-Ende erreicht worden sein, drücken Sie den "zurück an den Anfangen springen"-Button über dem Play-Button des Decks. Drücken Sie alternativ [Shift] + G auf Ihrer Computertastatur.
2. Überprüfen Sie, dass der Snap-Modus (S) im Master-Panel des Global-Bereichs aktiviert wurde.



3. Setzen Sie einen Loop in diesem Track, indem Sie die Bedienelemente des Loop-Bereichs verwenden, wie in Abschnitt [↑6.6.1, Verwendung von Loops](#) beschrieben.



4. Ziehen Sie den Track-Namen (**Techno 2**) aus der Deck-Kopfzeile von Deck B und legen Sie ihn in die erste Sample-Zelle von Sample Slot 2 in unserem Remix Deck C.



→ Der Loop wurde als Sample in das Remix Deck C kopiert.

- ▶ Sie könnten nun einen anderen Track in das Track Deck B laden und haben trotzdem noch Zugriff auf den soeben extrahierten Loop, der im Remix Deck C abgespielt wird. Diese Funktion eignet sich hervorragend für das Extrahieren von Loops in Echtzeit und das Kreieren abwechslungsreicher Mixe.



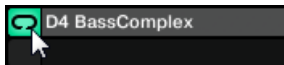
Wenn sich das Deck, aus dem Sie das Sample kopiert haben, nicht im Loop-Modus befunden hat, wird das Remix Deck dennoch ein Loop aus dem Capture-Source-Deck rausgreifen, allerdings wird es an der Stelle rausgegriffen, wo sich die aktuelle Wiedergabeposition befindet. Der Loop wird dann automatisch auf die Länge der aktuell gewählten Loop-Länge gesetzt (grauer Auto-Loop-Button) und in das Track Deck abgelegt.

- Greifen Sie ein paar Samples aus verschiedenen Stellen des Tracks in Deck B heraus und machen Sie sich spielerisch mit den weiter oben beschriebenen Grundsteuerungen vertraut.

6.8.4 Zusätzliche Sample-Steuerungen

Nachdem Sie ein Sample in eines der Remix Decks geladen haben, können Sie dessen Klang mit mehreren Bedienelementen verändern. Es gibt mehr Möglichkeiten als hier beschrieben (lesen Sie das TRAKTOR-2-Handbuch für einen detaillierten Überblick aller Bedienelemente eines Remix Decks, oder lesen Sie das das TRAKTOR-KONTROL-F1-Handbuch), aber wir zeigen Ihnen zumindest einige der verfügbaren Funktionen:

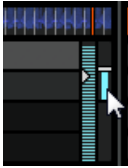
- Mit dem Button, der das Abspielverhalten (One-Shot oder Loop) anzeigt und sich auf der linken Seite einer Sample-Zelle befindet, können Sie die Wiedergabe jeder Sample-Zelle starten und stoppen. Außerdem zeigt er an, ob sich das Sample im One-Shot- oder Loop-Modus befindet. Klicken Sie auf den Button für das Abspielverhalten, um das Sample abzuspielen. Um das Sample zu stoppen und den Positionsmarker an die Startposition des Samples zurückzusetzen, halten Sie [Shift] gedrückt und klicken Sie auf die Sample-Modus-Anzeige. Anschließend stoppt das Sample die Wiedergabe entsprechend des festgelegten Quantisierungswertes.



- Mit dem Lautstärke-Fader stellen Sie die Lautstärke des entsprechenden Sample Slots ein.



- Mit dem Filter-Fader können Sie ein Hoch- und Tiefpassfilter für das Sample dieses entsprechenden Sample Slots nutzen.



- Wenn Sie den Mauszeiger über den Slot Player eines Sample Slots halten, erscheinen weitere Parameter-Buttons für den Slot. Diese steuern das Verhalten und den Sound aller zu dem entsprechenden Sample Slot gehörenden Sample-Zellen. Für weitere Informationen zu den Slot-Parameter-Buttons lesen Sie bitte das TRAKTOR-2-Handbuch.
- Mit dem Button für das Abspielverhalten im Advanced-Panel können Sie zwischen One-Shot- und Loop-Modus **der Sample-Zelle** umschalten. Der Button für das Abspielverhalten auf der linken Seite der Sample-Zelle verändert sein Symbol dementsprechend. Das Advanced-Panel des Remix Decks ist nur im Advanced-Deck-Layout sichtbar. Doppelklicken Sie auf den oberen Rand des Decks, um durch die verschiedenen Deck-Layouts zu blättern.



Nähere Informationen entnehmen Sie bitte dem TRAKTOR-2-Handbuch.

- Mit dem Deck-GAIN-Drehregler des zugehörigen Mixerkanals können Sie die Lautstärke aller Samples in diesem Deck gleichzeitig anheben oder absenken.
- Mit dem Deck-FILTER-Drehregler des zugehörigen Mixerkanals können Sie ein Tief- oder Hochpassfilter für alle Samples in diesem Deck gleichzeitig aktivieren.
- Mit den FX-Assign-Buttons des zugehörigen Mixerkanals können Sie eine FX-Einheit allen Samples in diesem Deck gleichzeitig zuweisen.
- Mit den EQ-Drehreglern des zugehörigen Mixerkanals können Sie den Klang aller Samples in diesem Deck gleichzeitig formen.

Remix Deck – Tastaturkürzel

Mit Tastaturkürzeln auf Ihrer Tastatur können Sie viel flexibler agieren, als mit der Computermaus. Abhängig vom aktuellen Status eines Sample Slots, löst das Tastaturkürzel eine unterschiedliche Aktion aus:

- Ein Sample aus dem darüber liegenden Deck in einen leeren Sample Slot transferieren.
- Wenn das Sample wiedergegeben wird, aber stummgeschaltet ist, wird die Stummschaltung aufgehoben.
- Wenn das Sample hörbar wiedergegeben wird, wird die Stummschaltung aktiviert.
- Wenn das Sample gestoppt wurde, wird es gestartet.
- Drücken und halten Sie die Taste, während ein Sample wiedergegeben wird, um es zu stoppen und an den Anfang zurückzukehren.

Die Tastaturkürzel für die einzelnen Sample Slots sind von links nach rechts: [Z]/[X]/[C]/[V] (für Deck C) und [B]/[N]/[M]/[<] (für Deck D).

Außerdem wenn ein Sample wiedergegeben wird:

- ▶ Wenn Sie [Shift] + Tastaturkürzel drücken, stoppt das Sample und setzt die Positionsmarker an die Startposition des Samples zurück.
- ▶ Wenn Sie [Shift] + Tastaturkürzel erneut drücken, wird das Sample aus der Sample-Zelle gelöscht.
- ▶ Wenn Sie [Shift] + Tastaturkürzel noch einmal drücken, wird die aktuell in der Browserliste angewählte Datei in die Sample-Zelle geladen.



Die Tastaturkürzel steuern immer die oberste Sample-Zelle in einem Sample Slot.



Beachten Sie, dass sich diese Tastaturkürzel auf das englische Tastaturlayout beziehen. Wenn Sie ein anderssprachiges Tastaturlayout verwenden, können die Bezeichnungen unterschiedlich sein.

6.8.5 Ein Remix Set speichern

Wenn Ihnen Ihr Remix Deck gefällt, können Sie es Remix Deck in der Collection speichern und es zu einem späteren Zeitpunkt als eigenständige Datei in einer Playlist nutzen. Es ist ganz einfach:

1. Führen Sie einen Doppelklick auf den Namen des Decks in der Deck-Kopfzeile aus.
 2. Geben Sie den neuen Namen für das Deck ein.
 3. Klicken und halten Sie den Namen und ziehen Sie ihn runter in die Browser-Liste.
- Ihr neues Remix Set ist nun in Ihrer Collection gespeichert. Zusätzlich werden alle Samples als individuelle Samples in dem Ordner "All Samples" gespeichert.

6.9 Verwendung des Loop Recorders

In einem der vorangegangenen Kapitel haben wir Ihnen gezeigt, wie Sie die Remix Decks nutzen können, um One-Shots oder Loops wiederzugeben. Es wurde dabei von bereits vorhandenem Audiomaterial ausgegangen. Der Loop Recorder bietet die Möglichkeit, neues Audiomaterial in Echtzeit aufzunehmen!



Der Loop Recorder.

Sie können hiermit Audiosignale über den Mikrofoneingang Ihrer Soundkarte (oder Ihres Mixers) einfangen, Ihre Scratch-Manöver in Echtzeit aufnehmen oder einfach ein paar Takte eines besonderen Tracks aufnehmen, während Sie die FX-Einstellungen verändern.

Voraussetzungen

TRAKTOR 2 befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* befindet sich immer noch in Deck B. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte den Status Master tragen. Das Deck A wurde angehalten.
- Der Crossfader befindet sich in ganz rechter Position.

- Die FX-Einheit 2 enthält Ihren Lieblings FX, befindet sich im Single-Modus und wurde dem Deck B zugewiesen. Der Effekt sollte deaktiviert sein (ON-Button deaktiviert).



In TRAKTOR LE 2 gibt es keinen Loop Recorder.



In TRAKTOR ME 2 gibt es keinen Loop Recorder.

6.9.1 Wahl einer Eingangsquelle

Der Loop Recorder kann Signale von verschiedenen Eingangsquellen aufnehmen. Sie können die gewünschte Eingangsquelle durch Klicken auf das Source- (Quellen-)Menü auswählen (das Kontextmenü befindet sich direkt unter dem DRY/WET-Regler des Loop Recorders):



Das Source-Menü des Loop Recorders.

In diesem Menü haben Sie die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- *Main* nimmt das gesamte Signal aus TRAKTOR auf.
- *Cue* nimmt die Kanäle auf, deren Kopfhörer-Cue-Button gedrückt ist.
- *Ext* nimmt alle Signale auf, die an den Eingangs-Kanälen (Input Send) von TRAKTOR anliegen.
- *Aux* nimmt das Signal auf, das dem TRAKTOR-Aux-Kanal zugewiesen ist – typischerweise der Mikrofoneingang (weitere Informationen, wie Sie ein Mikrofon verwenden, erhalten Sie in Kapitel [↑9.6, Ein Mikrofon integrieren](#)).

In unserem Beispiel möchten wir das Signal des Hauptausgangs aufnehmen:

- Wählen Sie den Eintrag *Main* im Source-Menü:

6.9.2 Aufnahme eines Loops

Wir wollen jetzt einen Loop aufnehmen.

Anpassen der Loop-Länge

Bevor wir mit der Aufnahme beginnen, müssen wir die Länge des Loops spezifizieren, den wir aufnehmen möchten:

- ▶ Drücken Sie wiederholt auf den **SIZE**-Button, um durch die Loop-Längen zu blättern, die die Aufnahmelänge (in Taktschlägen) bestimmen.

Sie können die aktuell gewählte Loop-Länge in der Software im oberen Teil des Loop Recorders ablesen. In unserem Beispiel wählen wir einen Loop mit 4 Taktschlägen aus:



Die gewählte Loop-Länge wird in der Software angezeigt.

Aufnahme starten

Verfahren Sie jetzt wie folgt:

- ▶ Eliminieren Sie die tiefen und mittleren Frequenzen in Kanal B, indem Sie die **LO**- und **MID**-Regler komplett gegen den Uhrzeigersinn drehen.
- ▶ Drehen Sie den **DRY/WET**-Regler des Loop Recorders komplett im Uhrzeigersinn.

Wenn Sie bereit sind, drücken Sie den Record-Button.

Der Loop Recorder startet automatisch mit der Aufnahme (Record-Button leuchtet), beendet diese wenn die gewählte Loop-Länge erreicht wurde (Record-Button leuchtet nicht mehr) und gibt den Loop anschließend wieder (Play-Button leuchtet). Das war's!

Sie können hören, dass die Equalizer-Anpassungen bei der Aufnahme berücksichtigt wurden.



Sie werden feststellen, dass der Loop automatisch startet, wenn die Aufnahme beendet ist. Wenn Sie dieses nicht wünschen, drücken Sie einfach den Play-Button während der Aufnahme. Der Loop wird jetzt nur wiedergegeben, wenn Sie dieses ausdrücklich veranlassen.

Wiedergabe des aufgenommenen Loops

Sie können das Verhältnis zwischen der geloopten Aufnahme und des Hauptausgangssignals einstellen, indem Sie den **DRY/WET**-Regler des Loop Recorders verwenden:

Sie können den aufgenommen Loop mit dem Play-Button starten und stoppen. Wenn Sie dieses ausführen, werden Sie Folgendes feststellen:

- Der Loop Recorder startet immer synchron zum Tempo Master, in unserem Beispiel also zu Deck B.
- Sie müssen sich um die Stellung des **DRY/WET**-Drehreglers keine Gedanken machen, wenn Sie den Loop Recorder stoppen. Wenn Sie den Loop-Recorder gestoppt haben wird der **DRY/WET**-Regler automatisch umgangen, unabhängig davon, in welcher Stellung er sich befindet. Dieses sorgt für nahtlose Übergänge, da das Hauptsignal seinen ursprünglichen Pegel beibehält.

Löschen eines Loops und starten einer erneuten Aufnahme

Wenn Ihnen Ihre Aufnahme nicht gefällt und Sie einen weiteren Versuch starten wollen:

- ▶ Drücken Sie den **UNDO**-Button, wenn der Loop-Recorder angehalten wurde (während der Wiedergabe des Loop Recorders ist dieser Button nicht sichtbar).

→ Die Aufnahme wird damit gelöscht und Sie können es erneut versuchen.

Sie können jetzt beispielsweise erneut versuchen einen Loop des Tracks in Deck B aufzunehmen, während Sie die FX bearbeiten, die sich in der FX-Einheit 2 befinden:

1. Drehen Sie die Equalizer-Drehregler von Kanal B wieder in die neutrale Stellung.
2. Drücken Sie den Record-Button des Loop Recorders und stellen Sie die FX-Regler und Buttons der FX-Einheit 2 so lange ein, bis Sie zufrieden sind.

Da der Loop Recorder *Audiosignale* (inklusive einer Effektbearbeitung) aufnimmt, können Sie auf diesem Weg neue Loops aus Ihren bestehenden Tracks generieren!

6.9.3 Overdubbing (Overdub-Aufnahmen)

Sie können zusätzlich weitere Aufnahmen in Echtzeit über Ihre bereits aufgenommenen Loops legen (Overdub-Aufnahmen). Um dies zu tun, gehen Sie wie folgt vor:

- ▶ Drücken Sie die Record-Button während der Loop Recorder einen bereits aufgenommenen Loop wiedergibt, führen Sie DJ-Manöver, wie Scratchen und ähnliches aus oder singen Sie etwas dazu und drücken Sie den Record-Button ein zweites Mal, um die Overdub-Aufnahme zu beenden.
- Die neue Audioaufnahme wird dem bereits aufgenommenen Loop hinzugefügt.
- ▶ Wenn Ihnen die Overdub-Aufnahme nicht gefällt, drücken Sie **UNDO** und löschen damit den zuletzt aufgenommenen Loop.
- ▶ Durch ein erneutes Drücken von **UNDO** wird die verworfene Overdub-Aufnahme wieder hergestellt.
- ▶ Wenn Sie den gesamten Inhalt des Loop Recorders löschen möchten, drücken Sie **DEL**, während die Wiedergabe des Loop Recorders gestoppt wurde.

6.9.4 Zusätzliche Verwendungsmöglichkeiten des aufgenommenen Loops

Eine der herausragenden Möglichkeiten des Loop Recorders ist es, dass Sie ihn zum Aufnehmen von Loops verwenden können, die danach in die Remix Deck transferiert werden können. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- ▶ Klicken Sie auf das Loop-Längen-Display des Loop Recorders und ziehen Sie den Loop von dieser Stelle in einen leeren Sample Slot in einem Remix Deck.
- Nun wurde der Loop gespeichert und Sie können, wenn Sie möchten, einen neuen Loop mit dem Loop Recorder aufnehmen.
- Schließlich und endlich wird Ihr Loop auch automatisch der Track Collection hinzugefügt und Sie können ihn jederzeit wiederverwenden!

6.10 Synchronisation

Wir möchten uns an dieser Stelle mit den umfangreichen Synchronisationsfunktionen von TRAKTOR beschäftigen. Wenn Sie sich mit diesen Funktionen auseinandergesetzt haben, werden Sie in der Lage sein, diese leistungsstarken Werkzeuge einsetzen zu können, um spannende und abwechslungsreiche Mixe anzufertigen.

6.10.1 Einführung

In den vorangegangenen Tutorials haben wir die Synchronisationsfunktion von TRAKTOR schon mehrere Male in Aktion erlebt:

- Wir haben einen Track zu einem anderen synchronisiert, bevor wir den Mix durchgeführt haben (siehe Kapitel [↑6.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks](#)).
- Wir haben uns mit Loops beschäftigt und Cue-Punkte angesprungen, ohne den Taktbezug zu verlieren (siehe Kapitel [↑6.6, Loops und Cue-Punkte setzen](#)).
- Wir konnten hören, wie der Gate FX den laufenden Track synchron bearbeitet hat (siehe Kapitel [↑6.7, Effekte hinzufügen](#)).
- Wir haben Samples aus einem Track rausgegriffen und synchron zu dem Track wiedergegeben (siehe Kapitel [↑6.8, Verwendung der Remix Decks in Ihrem Mix](#)).
- Wir haben einen Loop mit dem Loop Recorder aufgenommen und synchron zu dem Track wiedergegeben (siehe Kapitel [↑6.9, Verwendung des Loop Recorders](#)).

6.10.2 Tempo-Master



Beachten Sie, dass das Synchronisationskonzept in Traktor 2 erweitert und verbessert wurde, sodass TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-Anwender die Vorteile einer verriegelten Synchronisierung auch in Verbindung mit Timecode-Vinyls oder CDs nutzen können!

Um diese Funktion richtig auszuführen, benötigt TRAKTOR eine Tempo- und Takt-Referenz, zu der die Synchronisation stattfindet. Dieses soll als **Tempo-Master** bezeichnet werden. Die Quelle des Tempo-Master muss während eines Mixes nicht konstant sein, es kann aber immer nur eine Quelle als Tempo-Master dienen — und nur eine.



Wenn Sie beispielsweise [SYNC](#) in einem Track-Deck aktivieren, bedeutet das, dass Sie folgenden Befehl an TRAKTOR ausgeben. "Synchronisiere den Track dieses Decks zu dem aktuellen Tempo-Master."

In TRAKTOR kann die Clock (Uhr) oder jedes Track Deck als Tempo-Master dienen:

- Die Master Clock in TRAKTOR kann eine Tempovorgabe und einen Tick (zum Anfertigen eines Beatgrids) generieren.

- Ein Track Deck kann das Tempo und die Taktschläge des gerade wiedergegebenen Track zur Verfügung stellen.



TRAKTOR-LE-2-Anwender können lediglich ein Deck als Tempo-Master nutzen.

Wer ist der Master?

Sie haben die Möglichkeit, Ihren Mix mit verschiedenen Deck-Ausstattungen zu bestreiten: Sie können mit zwei Track Decks alleine mixen und dazu alternativ die beiden Remix Decks (voreingestellter Aufbau) oder zwei zusätzliche Track Decks mit einbinden.

In Abhängigkeit Ihres gewünschten DJ- und Deck-Aufbaus, gibt es unterschiedliche Bedürfnisse und Perspektiven, einen Tempo-Master auszuwählen. Im Folgenden beschreiben wir verschiedene Anwendungsszenarien.

Was ist neu an dem Synchronisationskonzept?

Bis jetzt konnten Sie einen Track zu einem anderen synchronisieren, wobei die Phase ebenfalls synchronisiert wurde. TRAKTOR 2 entkoppelt die Synchronisation der Phase und des Tempos, wenn Sie den TempoSync-Modus verwenden. Anders ausgedrückt wird die **SYNC**-Funktion beim Auseinanderschieben der Phasen der Tracks nie komplett ausgeschaltet, wenn Sie TempoSync auswählen, sondern nur optisch abgedunkelt. Wenn Sie BeatSync verwenden, erscheint der **SYNC**-Button beim Auseinanderschieben von Tracks ebenfalls abgedunkelt, aber TRAKTOR legt die Phasen der Tracks selbständig wieder übereinander.

Dieses Konzept erlaubt es allen Anwendern, inklusive der TRAKTOR-SCRATCH-Anwender, die **Tempoübereinstimmung** der Tracks auch dann beizubehalten, wenn das Tempo von zwei oder mehreren Tracks gleichzeitig verändert wird und ihre Phasen gegeneinander verschoben wurden.

Was ist synchron und was nicht?

Für Samples im Loop-Modus und tempobasierte Effekte gilt, dass sie immer automatisch zum gerade aktiven Tempo-Master synchronisiert werden.

Bei den Track Decks haben Sie die Wahl, ob diese automatisch synchronisiert werden sollen oder nicht — wenn Sie beispielsweise das Beatmatching manuell vornehmen möchten (siehe Tutorial in Kapitel [↑6.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks](#)) oder für diesen Track ganz auf das Beatmatching verzichten möchten.

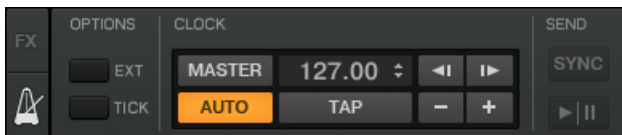
TRAKTOR übernimmt die Auswahl: der Auto-Modus



In TRAKTOR LE 2 ist der **AUTO**-Modus in der Voreinstellung aktiviert. Sie können das **MASTER** Deck manuell ändern, indem Sie auf den **MASTER**-Button eines anderen Decks klicken. Ein Master-Clock-Panel gibt es in diesen Versionen nicht.

Zuerst schauen wir uns die Master Clock in TRAKTOR an:

- Öffnen Sie das Master-Clock-Panel links oben im Fenster, indem Sie auf das Metronom-Symbol klicken:



Das Master-Clock-Panel in TRAKTOR 2.

In diesem Master-Clock-Panel können Sie sehen, dass der **AUTO**-Button aktiviert wurde und TRAKTOR sich im Auto-Modus befindet.



Der Auto-Modus ist in der Voreinstellung eingeschaltet und wurde von uns in allen vorangegangenen Tutorials verwendet.

Wenn **AUTO** aktiviert wurde, schaltet TRAKTOR automatisch den Tempo Master zwischen den Track-Decks, wie folgt um:

- Wenn das Track Deck gestoppt wird, das als Tempo-Master agiert hat.
- Wenn Sie einen neuen Track in das Deck laden.

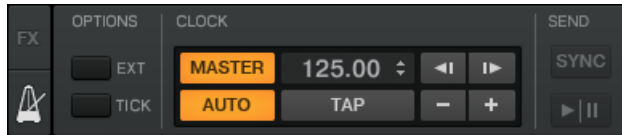
In diesem Fall müssen Sie sich während eines Mixes nicht um die Bestimmung des Tempo-Master kümmern.



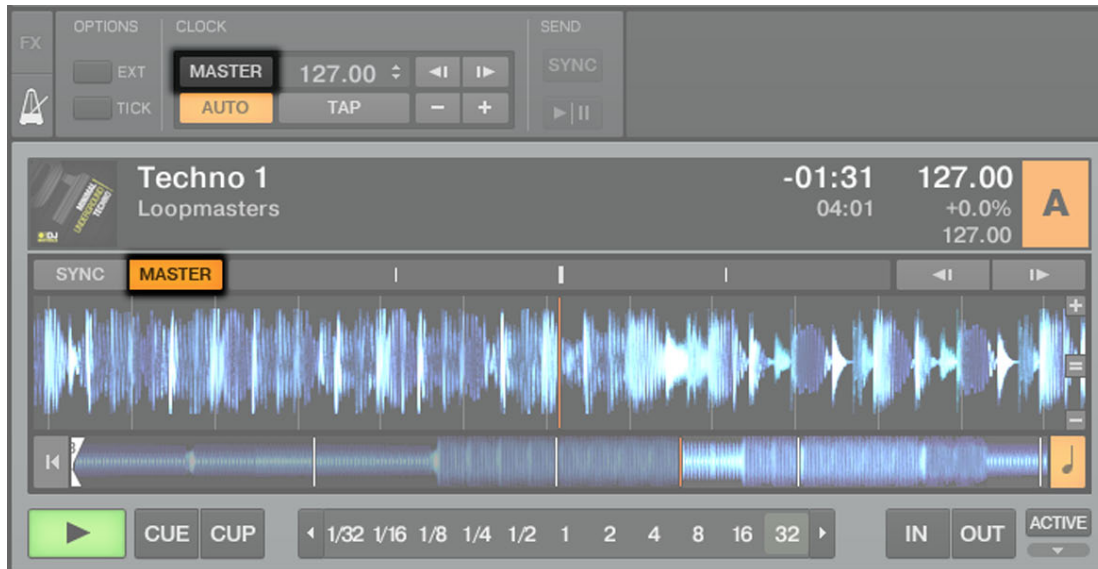
Wenn kein anderes Track Deck zur Wiedergabe genutzt wird, übernimmt die Clock den Tempo-Master und sorgt dafür, dass die FX und/oder geloopte Samples synchron zueinander laufen!

Sie können dieses wie folgt testen:

1. Stoppen Sie die Wiedergabe in allen Decks. Der **MASTER**-Button im Master-Clock-Panel leuchtet, was zur Folge hat, dass die Clock der aktuelle Tempo-Master ist:



2. Laden Sie die zwei Tracks in Deck A und Deck B.
3. Starten Sie die Wiedergabe in Deck A. Das Deck A ist jetzt der Tempo-Master: Der **MAS-TER**-Button im Master-Clock-Panel erlischt und stattdessen leuchtet der **MASTER**-Button im linken Deck-Display:



4. Starten Sie die Wiedergabe in Deck B und passen Sie den Track in Deck B dem Track in Deck A an (entweder manuell oder mit der automatischen **Sync**-Funktion).
5. Stoppen Sie das Deck A.

→ Das Deck B ist jetzt der Tempo-Master: Der **MASTER**-Button erlischt im linken Deck-Display und leuchtet stattdessen im rechten Deck-Display:



Wenn Sie in Ihren Sets nur zwei Decks verwenden möchten oder wenn Sie manuell beatmatchen, eignet sich der Auto-Modus am besten: er sorgt dafür, dass jeder neu geladene Track als Tempo-Master fungiert.

Wenn Sie eine Kombination aus manuellem Beatmatching und synchronisiertem Beatmatching betreiben möchten, sollten Sie den **AUTO**-Button gedrückt lassen und die **SYNC**-Buttons in den Decks dann aktivieren, wenn es nötig ist:

- Wenn **SYNC** aktiviert wurde, übernimmt das neue Deck das Tempo von dem bisherigen Tempo-Master.
- Wenn **SYNC** deaktiviert wurde, bestimmt der neue Track das Tempo des Tempo-Master.

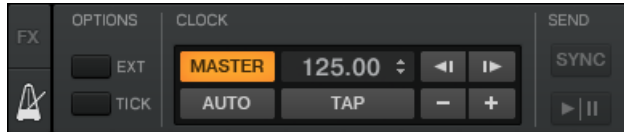
Beachten Sie, dass Sie ein Deck auch manuell als Tempo-Master bestimmen können:

- Um ein Track Deck manuell zu einem Tempo-Master zu machen, klicken Sie auf den **MASTER**-Button dieses Decks.

Die Master Clock als Tempo-Master verwenden (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

Wenn Sie beat-synchrone DJ-Sets mit mehr als 2 Decks bestreiten möchten und dabei auch synchrone Remix Decks zum Einsatz kommen sollen, sollten Sie die Master Clock als Tempo-Master benutzen. Die Master Clock produziert immer eine verlässliche Temporeferenz, die sich nicht verändert. Sie können diese auch dann verwenden, wenn Sie beat-synchrone Übergänge machen möchten und sich das Tempo Ihres Mixes während Ihres kompletten Sets nicht ändert. Um dieses einzurichten, führen Sie Folgendes aus:

1. Deaktivieren Sie den **AUTO**-Button im Master-Clock-Panel von TRAKTOR.
2. Klicken Sie auf den **MASTER**-Button im Master-Clock-Panel, um diesen als Tempo-Master zu fixieren.
3. Das Master-Clock-Panel sollte nun wie folgt aussehen:



4. Aktivieren Sie die Sync-Funktion in allen Decks, indem Sie die entsprechenden **SYNC**-Buttons drücken.

Jetzt folgen alle Decks dem Tempo der Master Clock. Sie können das Tempo der Master Clock auf die Geschwindigkeit einstellen, in der Sie Ihr DJ-Set bestreiten möchten, indem Sie das Zahlenfeld neben dem **MASTER**-Button verwenden (siehe Abbildung oben):

- Sie können das Tempo der Master Clock ändern, indem Sie auf den angezeigten BPM-Wert klicken und die Maus bei gedrückter Maustaste in vertikaler Richtung bewegen (Sie können die Änderung des Tempos auch mittels eines zugewiesenen MIDI-Controllers oder der einem Tastaturkürzel auf Ihrer Computertastatur steuern).

→ Sie können sehen wie sich das Tempo in den Decks entsprechend ändert.

Genauso wie im Auto-Modus, können Sie den Tempo-Master jederzeit ändern, indem Sie **MASTER** in dem entsprechenden Deck drücken.



Die Verwendung der Master Clock als Tempo-Master wird für alle TRAKTOR-Versionen inklusive der Scratch-Versionen empfohlen, da die Phasen jetzt von der Synchronisation getrennt behandelt werden. Das bedeutet, dass Sie auch bei der Verwendung von Timecode-Vinyls oder CDs und bei Änderungen der Phasen durch Scratchmanöver von der Tempofixierung Gebrauch machen können!

6.10.3 Das Beatgrid (Taktgitter)

Ein Track-Deck kann nur dann als zuverlässiger Tempo-Master dienen, wenn der darin enthaltenen Track exakt durch die automatische Analyse bestimmt wurde. Sollte das nicht der Fall sein, wäre die "Referenz", die das Deck verwendet nicht korrekt. Tracks werden in TRAKTOR

analysiert, um deren BPM (Tempo) und Position der Taktschläge ("Transienten") zu ermittelt. Basierend auf diesen Informationen erzeugt TRAKTOR ein sogenanntes **Beatgrid**, das als Phasenreferenz zur Synchronisation dient.



Die Wellenform mit Beatmarker (1) und Beatgrid (repräsentiert durch weiße vertikale Segmente (2)) eines Tracks.

Die Beatgrids eines Tracks sind nicht nur dann wichtig, wenn ein Track-Deck als Tempo-Master verwendet wird, sondern auch dann, wenn Sie dieses Track-Deck zu einem anderen Tempo-Master, unabhängig davon welches dies ist, synchronisieren möchten.



Die Demo-Tracks, die wir in den Tutorials verwendet haben, wurden bereits im Vorfeld analysiert und sind mit einem verlässlichen Beatgrid versehen. Bevor Sie mit Ihren Tracks von den Synchronisationsfunktionen umfangreich Gebrauch machen können, müssen diese analysiert werden. Dieser Vorgang wird in der Regel automatisch vorgenommen, wenn Sie einen Track zum ersten Mal in ein Deck laden - Sie können das Beatgrid manuell nachbearbeiten, falls dieser Vorgang nicht erfolgreich war.

6.10.4 Weitere nützliche Synchronisationswerkzeuge

Zum Schluss möchten wir noch drei andere interessante Funktionen aufzeigen, die im Zusammenhang mit der Synchronisation stehen: der Snap- und Quantize-Modus und die Tonhöhenkorrektur (Keylock).

Snap- und Quantize-Modus

Vielleicht erinnern Sie sich noch an den Snap- und Quantize-Modus, die wir bereits in den Tutorials in Abschnitt [↑6.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks](#) vorgestellt haben? Es handelt sich hierbei um wichtige Werkzeuge, die Ihnen bei der Synchronisation Ihrer Tracks behilflich sein können:

- Der Snap-Modus sorgt dafür, dass ein Loop oder Cue-Punkt, den Sie setzen, automatisch auf den Beat springt, der am nächsten an der Abspielposition liegt.
- Der Quantize-Modus sorgt dafür, dass jeder Sprung, den Sie durch einen Track machen, synchron erfolgt — unabhängig davon, ob Sie zu einem Loop, einem Cue-Punkt oder einem Takt springen.

Klicken Sie auf die **S**- und **Q**-Buttons im Global-Bereich, um die Snap- und Quantize-Modi ein- und auszuschalten:



Die S- und Q-Buttons erlauben das Aktivieren/Deaktivieren des entsprechenden Snap- und Quantize-Modus.

Abhängig von dem, was Sie machen möchten, können Sie jederzeit entscheiden, diese beiden Modi ein- oder auszuschalten. Es folgen ein paar Beispiele:

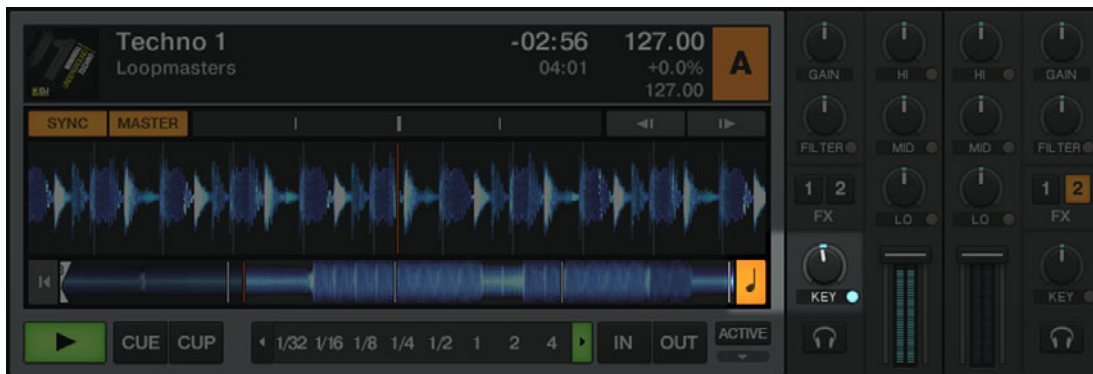
- Wenn Sie einen Loop setzen möchten, der direkt auf einem Taktschlag beginnt, sollten Sie Snap aktivieren und einen Auto-Loop-Button in der Nähe des gewünschten Takts drücken.
- Im Gegensatz dazu sollten Sie Snap deaktivieren, bevor Sie einen nicht leuchtenden Hotcue-Button drücken, wenn Sie einen Cue-Punkt an den Startpunkt eines Gesangsparts setzen möchten, der nicht auf einem Takt startet.
- Wenn Sie einen synchronisierten Track mixen möchten und die Taktstartpunkte beider Tracks perfekt übereinander liegen sollen, aktivieren Sie den Quant-Button, bevor Sie Play (oder einen Hotcue-Button) drücken.
- Auf der anderen Seite kann es auch sein, dass Sie Quant lieber deaktivieren möchten, um mit Samples, die in die Remix Decks geladen wurden, Stotter-Effekte zu erzielen, indem Sie den entsprechenden Hotcue-Button schnell hintereinander drücken.

Die Tonhöhe Ihrer Tracks fixieren

Wenn Sie Tracks synchronisieren, verändern Sie ihr Tempo und damit auch ihre Tonhöhe (Pitch/Key). Wenn Sie einen Track langsamer wiedergeben wird seine Tonhöhe niedriger und wenn Sie ihn schneller abspielen, erhöht sich die Tonhöhe. Bei kleinen Tempoänderungen ist dies nicht besonders problematisch. Sollten Sie aber größere Tempoänderungen vornehmen, kann die resultierende Tonhöhenänderung etwas drastischer ausfallen: Kick-Drums verlieren an Durchsetzungskraft, Stimmen klingen albern, etc.

Um dieses zu vermeiden, ist TRAKTOR mit einer Tonhöhenkorrektur ausgestattet, die die Tonhöhen (Key) und das Tempo (BPM) eines Tracks entkoppelt:

1. Laden Sie zwei Tracks mit völlig unterschiedlichen Tempi in Deck A und B. (In der Voreinstellung ist für den internen TRAKTOR Tempo-Fader ein Bereich von $\pm 8\%$ eingestellt - die Tracks, die Sie mixen, sollten daher vom Tempo nicht mehr als $\pm 8\%$ auseinander liegen, da Sie diese sonst nicht manuell synchronisieren können. Sie können abweichend davon einen größeren Tempo-Bereich in den Preferences auswählen unter *Preferences > Transport > Tempo*)
 2. Starten Sie die Wiedergabe in beiden Decks und synchronisieren Sie Deck B zu Deck A. Sie können deutlich hören, dass sich die Tonhöhe von Deck B geändert hat.
 3. Drücken Sie jetzt auf die Keylock-On-Taste in Deck B. Dieser Vorgang aktiviert die Tonhöhenkorrektur für dieses Deck.
- Die Tonhöhe dieses Tracks kehrt auf ihren ursprünglichen Wert zurück und bewahrt damit im Wesentlichen dessen akustischen Ausdruck. Im Mixer und Deck-Display leuchtet die Keylock-Anzeige und signalisiert, dass die Tonhöhenkorrektur für dieses Deck aktiviert wurde:





Wenn Sie den Keylock-Button im Mixer aktivieren, bleibt die aktuelle Tonhöhe erhalten. Mit dem **KEY**-Drehregler können Sie die Tonhöhe ändern und einen harmonischen Mix passend zu dem Track in einem anderen Deck erzeugen.

7 TRAKTOR SCRATCH PRO 2 verwenden

In diesem Kapitel wird erklärt, wie Sie die Timecode-Steuerung zum Laufen bekommen, allerdings dient dies nur als eine kurze Einführung in die umfangreiche TRAKTOR-SCRATCH-Funktionalität. Um Ihre Tracks mit Timecode-Schallplatten oder -CDs zu steuern, benötigen Sie eine Seriennummer für TRAKTOR SCRATCH PRO 2.



Wir gehen davon aus, dass TRAKTOR SCRATCH einsatzbereit ist und die Audio-Verschaltung korrekt durchgeführt wurde. Da TRAKTOR SCRATCH PRO 2 mit einer automatischen Audio-Interface-Erkennung ausgestattet ist, sollte das für Sie kein Problem darstellen. Sollten dennoch Probleme auftauchen, nehmen Sie bitte das Installationshandbuch zur Hand.



Falls Sie eine TRAKTOR AUDIO 6/10 besitzen, lesen Sie zum korrekten Einrichten der Hardware bitte die Dokumentation des Interfaces.

7.1 Aktivieren der Decks

Nutzer der TRAKTOR AUDIO 6/10 werden merken, dass TRAKTORs Decks in der Voreinstellung deaktiviert sind, da die Ausgangs-Kanäle an der Soundkarte auf **Direct Thru** geschaltet sind. Durch Klicken auf den Deck-Buchstaben oben rechts in einem Deck (z. B. "A") gelangen Sie in das Deck-Modus-Menü.

Um TRAKTOR standardmäßig mit aktivierten Decks zu starten, ändern Sie die Direct-Thru-Voreinstellung im Control-Panel des Audio-Interfaces.

7.2 Calibration (Kalibrierung)

Der Kalibrierungsprozess wird automatisch ausgeführt, sobald Sie die Nadel auf eine Timecode-Schallplatte legen oder eine Timecode-CD starten. TRAKTOR wird feststellen, welches Timecode-Medium Sie verwenden, die Signalqualität prüfen und – sofern die Signalqualität zufriedenstellend ist – die Kalibrierungs-Phase abschließen. Von nun an drehen sich die Software-Teller mit der gleichen Geschwindigkeit wie die Schallplatten oder die CD-Player und es wird exakt den Bewegungen der Schallplatte/CD gefolgt.



Der rotierende Teller folgt der Bewegung der Timecode-Platte.



Um herauszufinden, welches Software-Deck von welchem Plattenspieler gesteuert wird, stoppen Sie einfach den Plattenspieler und beobachten Sie, welches Software-Deck ebenfalls aufhört zu drehen.

Sollten die Software-Teller nicht der Drehung Ihrer Plattenspieler folgen, oder sollten Fehlermeldungen auf dem Teller oder der Scope-Anzeige erscheinen, lesen Sie bitte Abschnitt [7.5, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 – Fehlersuche](#) zur Fehlersuche.

7.3 Wiedergabemodi

Die folgenden Abschnitte beschreiben wie der Timecode umgesetzt wird.

7.3.1 Absolut-Modus (Absolute Tracking Mode)

Im Absolut-Modus entspricht die absolute Position der Nadel auf der Platte oder des Lasers auf der CD der Wiedergabeposition Ihres Tracks.

- Der Absolut-Modus wird aktiviert, indem Sie den Button drücken, auf dem eine Schallplatte und ein Tonarm abgebildet sind.



In diesem Modus können Sie sich durch den Track bewegen, indem Sie die Nadel auf einer anderen Position auf der Platte absetzen ("NeedleDropping").

7.3.2 Relativ-Modus (Relative Tracking Mode)

Der Relativ-Modus bietet Ihnen Möglichkeiten, die weit über die des traditionellen Schallplatten-DJing hinausgehen, wobei die Haptik nicht verloren geht und die Timecode-Steuerung erst so richtig interessant wird. Mit dem Relativ-Modus können Sie Loops abspielen, Cue-Punkte verwenden, Beats "matchen" (Beatmatching) und sogar dem Skipping vorbeugen – und nie verlieren Sie dabei das Gefühl der Wiedergabesteuerung mit einer echten Schallplatte. Das bedeutet zwar, dass die Geschwindigkeit und die Position des Tracks nicht länger der Geschwindigkeit und der Position der Schallplatte entspricht, aber, auch wenn das Anfangs etwas ungewöhnlich scheinen mag, in der Praxis bleibt das Gefühl der Schallplatte jedoch im Wesentlichen gleich.

- Der Relativ-Modus wird aktiviert, indem Sie den Button drücken, auf dem eine Schallplatte ohne Tonarm abgebildet ist.



Um im Relativ-Modus zurück an den Anfang des Tracks zu springen, legen Sie einfach die Nadel in den Lead-In-Bereich der Platte,; bei CD-Playern springen Sie einfach zurück zu Track 2.



Der Relativ-Modus wird automatisch aktiviert, wenn die Wiedergabe in einer Loop-Schleife erfolgt oder die Synchronisation zu einer anderen Tempo-Quelle (z. B. zum Master-Tempo oder zu einem anderen Deck) stattfindet.

7.3.3 Interne Wiedergabe (Internal Playback)

Im Internen-Wiedergabemodus wird die Wiedergabe in den Decks mit dem Play-Button und dem Tempo-Fader in TRAKTOR gesteuert – externe Plattenspieler oder CD-Player werden in diesem Modus nicht beachtet.

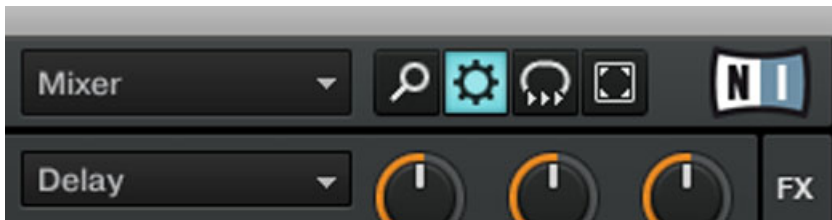


Dieser Modus ist vor allem dann wichtig, wenn es Probleme mit der Hardware geben sollte oder die Steuerung von zwei oder mehr Decks mit einem einzigen Plattenspieler oder CD-Player erfolgen soll.

7.4 Timecode-Preferences

Im Folgenden erklären wir Ihnen ein paar Einstellungen aus den Preferences, welche die Timecode-Steuerung betreffen.

Klicken Sie zum Öffnen der Preferences auf den Preferences-Button in der rechten oberen Ecke:



Der Preferences-Button.

Preferences > Audio Setup > Win Built-In (Rückfalllösung)

Nur unter Windows: An dieser Stelle können Sie ein Audio-Interface definieren, das TRAKTOR SCRATCH 2 verwendet, wenn keine TRAKTOR-AUDIO-Soundkarte (wie zum Beispiel ein AUDIO 4/8 DJ oder ein TRAKTOR AUDIO 6/10) an Ihren Computer angeschlossen wurde. Sie können in diesem Fall auch vom Internal-Modus Gebrauch machen — klicken Sie dazu auf einen Deckbuchstaben, öffnen Sie das Kontextmenü und wählen Sie *Internal Playback*.



Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn Sie in einem Flugzeug sitzen und Tracks für Ihren Auftritt vorbereiten möchten!

Preferences > Timecode Setup > Switch to Absolute Mode in Lead-In

Durch das Ausführen einiger TRAKTOR-Befehle, wie Looping oder Synching, wird automatisch in den Relativ-Modus geschaltet. Wenn diese Funktion aktiviert wurde, können Sie einfach zurück in den Absolut-Modus wechseln, ohne den Computer zu verwenden:

- ▶ Wenn Sie mit Schallplatten arbeiten: Legen Sie die Nadel auf den Lead-In-Bereich der Platte
- ▶ Wenn Sie mit CDs arbeiten: Springen Sie zu Track 1

7.5 TRAKTOR SCRATCH PRO 2 – Fehlersuche

In diesem Kapitel finden Sie nur die gängigsten Probleme, die bei der Verwendung von Timecode-Medien auftreten können. Weitere Tipps zum Thema Fehlersuche erhalten Sie im TRAKTOR-2-Handbuch.

7.5.1 Kalibrierungsprobleme

Im Allgemeinen raten wir Ihnen bei der Einrichtung von TRAKTOR immer das Scope-Panel zu überprüfen, um die Funktionstüchtigkeit der Timecode-Steuerung einwandfrei sicherzustellen. Das ist besonders wichtig, wenn die Deck-Teller in der Software den Bewegungen Ihrer Plattenspieler oder Ihrer CD-Player nicht wie erwartet folgen.

Sie können **das Scope-Panel öffnen**, indem Sie auf den Teller klicken, oder, falls der Teller nicht angezeigt wird, indem Sie auf den kleinen Pfeil (Minimierungs-Button) über der Timecode-Qualität-Anzeige klicken.



Der kleine Pfeil (Minimierungs-Button) über der Timecode-Qualität-Anzeige minimiert außerdem das Scope-Panel, falls Sie eine größere Ansicht der Track-Wellenform bevorzugen.

Das Panel bietet vier hilfreiche Anzeigen:



Die vier Anzeigen auf dem Scope-Panel.

- (1) Die mittlere Scope mit einer ringförmigen Darstellung des eingehenden Timecode-Signals
- (2) Die orange Qualität-Anzeige auf der rechten Seite
- (3) Die Anzeige für den Stereo-Eingangspegel unten rechts
- (4) Die Statusinformation unten in der Mitte

Darüber hinaus setzt der **CALIBRATE**-Button die Timecode-Kalibrierung zurück. Dies geschieht automatisch, wenn TRAKTOR gestartet wird.

Die folgenden Abbildungen zeigen die häufigsten Einrichtungs-Szenarien:

Erfolgreiche Kalibrierung

- **SCOPE:** blauer Kreis und eine orange diagonale Linie (oder zwei orange Kreise, wenn Timecode-MK1 verwendet wird)
- **QUALITÄT:** vollständig orange
- **INPUT:** zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT:** folgende Möglichkeiten



Vinyl MK2 (15/10 min)



CD MK2



Vinyl MK1 (15/10 min)



CD MK1



CD MK1 (gepunktete Linie erscheint bei bestimmten Abspielgeschwindigkeiten)

Scratchfunktion deaktiviert



Die Scratch-Funktionalität in TRAKTOR ist nur in Verbindung mit bestimmten Audio-Interfaces verfügbar, die von Native Instruments "bestätigt" wurden.

- **SCOPE:** leer
- **QUALITÄT:** leer
- **INPUT:** zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT:** "Scratch disabled"



Scratch-Funktion deaktiviert

WARUM: Es ist kein mit der Scratch-Funktion kompatibles Gerät ausgewählt.

LÖSUNG: Überprüfen Sie, dass Sie unter *Preferences > Audio Setup* den richtigen Audio-Treiber ausgewählt haben, nämlich ein Audio-Interface, das zu TRAKTOR SCRATCH PRO 2 kompatibel ist (wie das TRAKTOR AUDIO 6/10, AUDIO 4/8 DJ, TRAKTOR KONTROL S4 oder ein von Native Instruments "bestätigter" Mixer).

Kein Input

- **SCOPE:** leer
- **QUALITÄT:** leer
- **INPUT:** leer
- **TEXT:** Waiting...



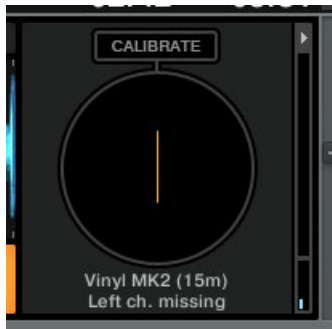
TRAKTOR wartet auf Input.

WARUM: An den Eingangs-Kanälen wird kein Signal erkannt, oder das empfangene Signal ist für die Kalibrierung nicht geeignet.

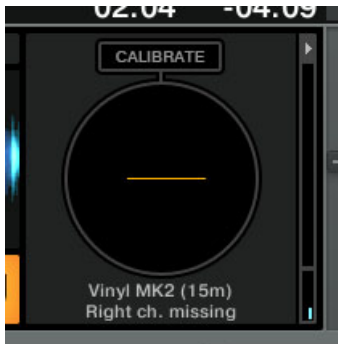
LÖSUNG: Überprüfen Sie, dass die Cinch-Kabel von Ihrem Plattenspieler oder CD-Player fest angeschlossen sind und prüfen Sie, dass die Eingangsempfindlichkeit für alle angeschlossenen Plattenspieler korrekt auf Phono und für alle angeschlossenen CD-Player auf Line geschaltet ist. Vergewissern Sie sich, dass an den Pegelanzeigen unter der Qualitätsanzeige für beide Kanäle ein Signal empfangen wird. Prüfen Sie in den Preferences außerdem die Richtigkeit der Zuweisungseingänge an den Decks.

Fehlender Kanal

- **SCOPE:** horizontale oder vertikale Linie
- **QUALITÄT:** leer
- **INPUT:** nur ein Kanal
- **TEXT:** "Waiting... Left/Right ch. missing"



Fehlender Kanal links



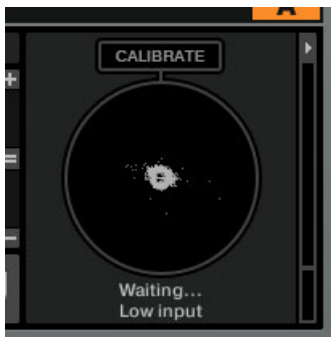
Fehlender Kanal rechts

WARUM: Ein Kanal des Signals vom Plattenspieler oder CD-Player ist nicht vorhanden.

LÖSUNG: Überprüfen Sie, dass die Cinch-Kabel von Ihrem Plattenspieler oder CD-Player fest angeschlossen sind und prüfen Sie die Kontakte, die den Tonabnehmerkopf mit dem Tonarm verbinden.

Eingangsempfindlichkeit zu niedrig

- **SCOPE:** kleiner weißer Kreis
- **QUALITÄT:** leer
- **INPUT:** leer
- **TEXT:** "Waiting... Low input"



Plattenspieler ist an den CD/Line-Eingang angeschlossen.

WARUM: Ein Plattenspieler ist an einen Line-Level-Eingang angeschlossen.

LÖSUNG: Wechseln Sie die Eingangsempfindlichkeit im Control-Panel des Audio-Interfaces nach Phono.

Eingangsempfindlichkeit zu hoch

- **SCOPE:** unterschiedliche Formen
- **QUALITÄT:** unterschiedlich (abhängig von der Signalstärke)
- **INPUT:** vollständig (Spitzen gehen in den roten Bereich)
- **TEXT:** unterschiedlich (abhängig von der Signalstärke)



CD-Player ist an den Phono-Eingang angeschlossen (MK2).



CD-Player ist an den Phono-Eingang angeschlossen (MK1).

WARUM: Ein CD-Player oder eine andere Line-Level-Quelle ist an einen vorverstärkten Phono-Eingang angeschlossen.

LÖSUNG: Wechseln Sie die Eingangsempfindlichkeit im Control-Panel des Audio-Interfaces nach Line.

Brummtton

- **SCOPE:** überlagertes rotes Erdungssymbol
- **QUALITÄT:** vollständig
- **INPUT:** zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT:** abhängig von der Stärke des Brummens



Vinyl MK2 (10 min)



Vinyl MK1 (15 min)

WARUM: Fehlerhafte Erdung der Plattenspieler.

LÖSUNG: Stellen Sie sicher, dass das Erdungskabel des Plattenspielers mit dem Boden Ihres Mixers oder Audio-Interfaces verbunden ist und dass Ihre Plattenspieler und Kabel in funktionsfähigem Zustand sind.



Beachten Sie, dass der Brummtton auftreten kann, wenn Sie "normale" Schallplatten in einen Timecode-Eingang spielen und auch, wenn ein CD-Player an einen Phono-Eingang angeschlossen ist. In diesem Fall können Sie die Brummtton-Warnung ignorieren.

Starke Vibrationen

- **SCOPE:** schwingend und unbeständig
- **QUALITÄT:** vollständig
- **INPUT:** zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT:** Art des wiedergegebenen Timecode-Mediums



Vinyl MK2 (15 min)



Vinyl MK1 (15 min)

WARUM: Ihr Plattenspieler ist starken Vibrationen ausgesetzt, wie beispielsweise lautem Bass oder heftigem Tanzen.

LÖSUNG: Sie haben nichts zu befürchten, da die meisten Vibrationen von dem Decoder herausgefiltert werden.

Falsche Timecode-Version, Timecode MK1 ist in der Scope ausgegraut

- **SCOPE:** zwei graue Kreise
- **QUALITÄT:** leer
- **INPUT:** zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT:** "Unknown Medium - Calib. failed"



Die Kalibrierung von Vinyl MK1 funktioniert nicht.

Dies könnte Folgendes bedeuten:

WARUM: Sie versuchen alte Timecode-Platten oder -CDs (MK1) in Verbindung mit einem nach Oktober 2011 erworbenen Computer zu benutzen.

LÖSUNG: Bitte verwenden Sie in Verbindung mit einem nach Oktober 2011 erworbenen Computer ausschließlich MK2 Timecode-Medien.

oder

WARUM: Ihr Computersystem ist kompatibel mit Timecode-MK1, die Kalibrierung ist aber aus einem anderen Grund fehlgeschlagen.

LÖSUNG: Bitte überprüfen Sie, ob die vier Kabel, die den Tonabnehmer mit dem Tonabnehmerkopf verbinden, in der richtigen Reihenfolge sind. Sollten Ihre Platten alt sein, versuchen Sie es mit einer neuen Timecode-Platte oder suchen Sie den Fehler mit einer Timecode-CD.

Mono-Input wegen fehlerhaftem Routing

- **SCOPE:** graue diagonale Linie
- **QUALITÄT:** leer
- **INPUT:** zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT:** Waiting...



Die Kalibrierung ist wegen fehlerhaftem Routing fehlgeschlagen.

WARUM: Der Decoder empfängt aufgrund eines nicht zugewiesenen Eingangs-Kanals ein Mono-Signal.

- **LÖSUNG:** Drücken Sie den [Restore](#)-Button in *Preferences > Audio Setup > Routing*.

Timecode-Medium wechseln ohne Rekalibrierung

- **SCOPE:** ungewöhnliche Form (siehe Beispielbilder)
- **QUALITÄT:** leer
- **INPUT:** zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT:** siehe Abbildungen



Schallplatte MK1 kalibriert als MK2.



CD MK2 kalibriert als MK1.



CD MK1 kalibriert als MK2.



Schallplatte MK2 kalibriert als MK1.

WARUM: Das Timecode-Medium wurde ohne Rekalibrierung auf eine andere Generation (MK1 oder MK2) gewechselt.

LÖSUNG: Rekalibrieren Sie durch Drücken von **CALIBRATE**.

in the right order Weitere Gründe für fehlerhafte Kalibrierung

- **SCOPE:** schwingend und unbeständig
- **QUALITÄT:** leer
- **INPUT:** zwei Kanäle in Mittelstellung
- **TEXT:** "Unknown Medium - Calib. failed"



Die Kalibrierung von Vinyl MK2 funktioniert nicht.

Die Kalibrierung ist aus unbekanntem Grund fehlgeschlagen. Bitte überprüfen Sie, ob die vier Kabel, die den Tonabnehmer mit dem Tonabnehmerkopf verbinden, in der richtigen Reihenfolge sind. Sollten Ihre Platten alt sein, versuchen Sie es mit einer neuen Timecode-Platte oder suchen Sie den Fehler mit einer Timecode-CD.

7.5.2 Fehlerbehebung bei der Audiowiedergabe

Sollte es zu Problemen bei der Audiowiedergabe kommen und Störgeräusche sowie Aussetzer auftreten, werfen Sie einen Blick in die Kapitel 16 und 17 im TRAKTOR-2-Handbuch, um Tipps zur Leistungssteigerung Ihres Systems zu bekommen.

8 Anpassungsmöglichkeiten in TRAKTOR 2

TRAKTOR 2 ist ein flexibel anpassbares DJ-System. Viele seiner Funktionen lassen sich modifizieren, sodass Sie diese auf die gewünschte Weise für Ihre spezielle Art des DJing einsetzen können. Zu den anpassbaren Funktionen gehören die Audiokonfiguration, die Decks, der Mixer, die Wiedergabebedienelemente, das allgemeine Aussehen der Software, die FX, der Browser und die Dateiverwaltung, um nur einige zu nennen.

Das Preferences-Fenster

Die meisten Anpassungsoptionen in TRAKTOR 2 finden Sie im **Preferences-Fenster**.



In TRAKTOR LE 2 und TRAKTOR ME 2 gibt es nur einige wenige Einstellungsmöglichkeiten in den Preferences.



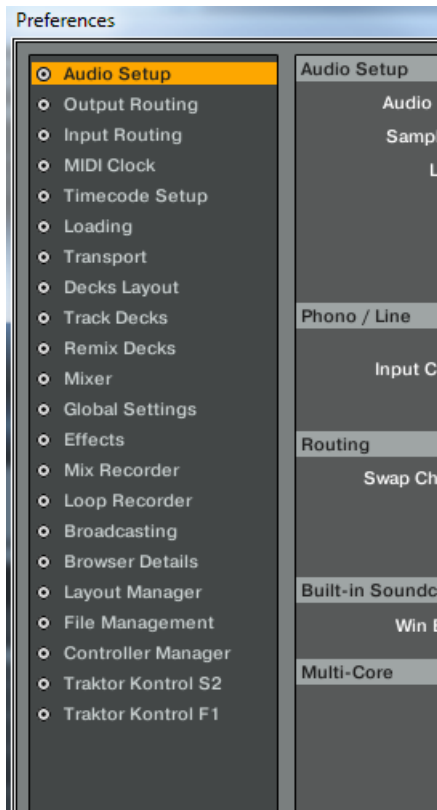
Der Preferences-Button rechts oben im TRAKTOR-Fenster.

- Klicken Sie auf den Preferences-Button im rechten Teil der Kopfzeile von TRAKTOR, um die Preferences zu öffnen.



Alternativ können Sie auch den Eintrag *File > Preferences...* in der Software-Menüleiste auswählen (im Vollbildmodus nicht sichtbar).

Im Preferences-Fenster sind die Einstellungsmöglichkeiten in verschiedene Seiten unterteilt, die jeweils spezielle Teile Ihres Systems betreffen. Wir möchten an dieser Stelle nur die wichtigsten Einstellungen erläutern.



Die Liste aller verfügbaren Seiten auf der linken Seite des Preferences-Fensters

1. Um zu einer bestimmten Einstellungsseite zu gelangen, klicken Sie auf den Namen in der linken Spalte.
2. Passen Sie die Einstellungen an Ihre Bedürfnisse an.
3. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen geändert haben, klicken Sie auf [Close](#) im unteren Teil des Preferences-Fensters, um die Modifikationen zu bestätigen oder auf [Cancel](#), um diese zu verwerfen.

8.1 Routing (Verschaltung)

Wählen Sie den Mixer-Modus (Mixing Mode - Output Routing)

Sie können unter *Preferences > Output Routing > Mixing Mode* zwischen dem Internal (internes Mixen) und External Mixing (externes Mixen) Mode wählen.

Wählen Sie den **Internal** Mixing-Modus, wenn:

- Sie den internen Software-Mixer in TRAKTOR verwenden möchten
- Sie einen MIDI-Controller einsetzen, der einen analogen Mixer ersetzt

Wählen Sie den **External** Mixing-Modus, wenn:

- Sie einen analogen Mixer verwenden



Sie können einen MIDI-Controller gemeinsam mit einem analogen Mixer einsetzen, um die FX, Remix Decks, etc. zu steuern.

Wenn Sie ein Audio-Interface von Native Instruments verwenden, erfolgen die Audioverschaltungen automatisch. Wenn Sie ein Audio-Interface eines anderen Herstellers verwenden oder aus einem bestimmten Grund die Audioverschaltungen manuell bearbeiten möchten, finden Sie an dieser Stelle die nötigen Einstellungsoptionen.

Einstellen der Eingangs-Signalwege (Input Routing)

Die Audio-Interfaces von Native Instruments sind perfekt auf die Zusammenarbeit mit TRAKTOR 2 abgestimmt. Ihre Audioeingänge können je nach gewähltem Setup oder Bedürfnissen unterschiedlich in TRAKTOR 2 verschaltet werden. Die Verschaltung der Eingänge erfolgt unter: *Preferences > Input Routing*.

8.2 Deck-Arten umschalten

Sie können für alle Decks individuelle Deck Flavors auswählen: Track Deck, Sample Deck oder Live Input.

- Sie können die Deck-Art direkt in den Decks ändern: klicken Sie auf den Deckbuchstaben des entsprechenden Decks und wählen Sie die gewünschte Deck-Art aus dem Kontextmenü.



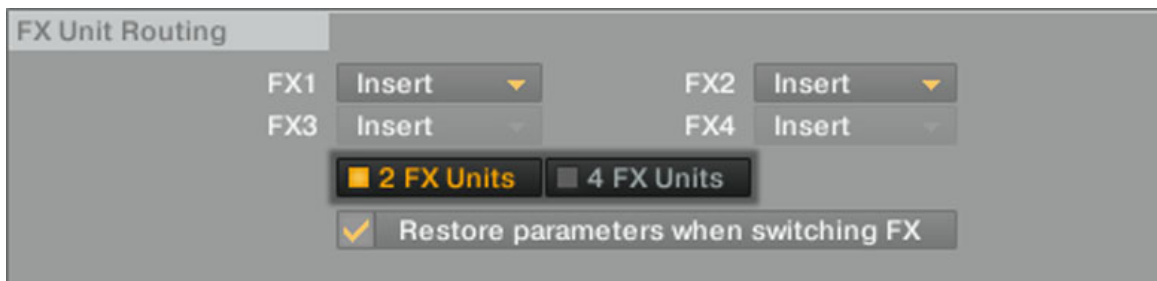
Wenn Sie ein oder zwei Live-Inputs aktivieren um externe Audioquellen in die entsprechenden Mixerkanäle einzuschleifen, sollten Sie zuvor überprüfen, ob die Verschaltung der Audioeingänge entsprechend vorgenommen wurde, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.



Das auswählen von Deck Flavors ist in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.

8.3 Effekte (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

TRAKTOR 2 ist mit insgesamt vier FX-Einheiten ausgestattet. In der Voreinstellung sind zwei FX-Einheiten aktiviert. Sie können die anderen beiden FX-Einheiten auf der Effects-Seite der Preferences im Bereich *Preferences > Effects > FX Unit Routing* aktivieren:



Die FX-Einheit-Auswahl in der FX-Unit-Routing-Sektion

- Um alle vier FX-Einheiten zu aktivieren, klicken Sie **4 FX Units** in der FX-Unit-Auswahl an.

Neue Effekte

TRAKTOR 2 ist mit vier neuen FX ausgestattet, die zum Experimentieren einladen: Tape Delay, Ramp Delay, Bouncer und Autobouncer.

- Sie können diese mit dem FX Selector auswählen.



- Sie können diese unter *Preferences > Effects > FX Pre-Selection* zu Ihrer persönlichen Auswahl hinzufügen oder diese daraus entfernen.

8.4 Das Aussehen von TRAKTOR anpassen (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

In den Preferences finden sich viele Einstellungsmöglichkeiten, um das Aussehen von TRAKTOR an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Wir beschreiben nachfolgend die wichtigsten Optionen.

Decks

Sie können unter *Preferences > Decks Layout > Deck Flavor* die Deck Flavors auswählen, aber das ist noch nicht alles — Sie können an dieser Stelle ebenfalls die [Tempo-Fader](#), die Kalibrierungskreise ([Scopes](#)) und die [Advanced Tabs](#) ein- oder ausschalten.

Eine andere nützliche Funktion sind die Optionen in *Preferences > Decks > Deck Heading*. Hier können Sie das 3x3 große Feld im oberen Bereich der Decks anpassen und aussuchen, welche Informationen angezeigt werden sollen und welche nicht.

Browser Details

Sie benötigen weder den Preview Player noch die Cover-Einblendungen? Dann deaktivieren Sie diese unter *Preferences > Browser Details*. Hier können Sie auch die Schriftart und -größe auswählen, die im TRAKTOR Browser verwendet wird.

Wenn Sie die Spalten des Browsers ein- oder ausblenden möchten, führen Sie einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]+Klick (Mac OS X) in der Kopfzeile des Browsers aus und wählen Sie die entsprechenden Einträge aus der Liste aus.

Wellenformanzeige

Sie können unter *Preferences > Decks > Miscellaneous* für die Wellenformdarstellung aus vier verschiedenen Farbzusammensetzungen wählen. Sie können hier zusätzlich die gewünschte Größendarstellung für die Wellenformen und die Sichtbarkeit des Beatgrids bestimmen.

8.5 MIDI und Zuweisungen

TRAKTOR 2 ist ab Werk mit einer Vielzahl an Controller-Zuweisungen ausgestattet. Um eine MIDI-Zuweisung (Mapping) zu laden, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.
2. Klicken Sie auf [Add > Import](#).
3. Öffnen Sie *Default Settings > Controller*.
4. Wählen Sie den passenden Controller aus.



Wenn Sie andere Einstellungen, wie zum Beispiel Tastaturkürzel oder Layout laden möchten, gehen Sie wie eben beschrieben vor. Alle ab Werk verfügbaren Einstellungen finden Sie im Ordner [Default Settings](#).

Mit diesen vorgefertigten Einstellungen gelingt der Einstieg in die Arbeit mit einem Controller und TRAKTOR 2 am einfachsten. Sie können natürlich auch Ihre eigenen Zuweisungen unter *Preferences > Controller Manager* erstellen und alles nach Ihren Wünschen anpassen.



MIDI-Zuweisungen sind in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.

8.6 Profile und Datensicherung (Backup)

Wenn Sie alle Anpassungen in den Preferences vorgenommen haben und eine eigene MIDI-Zuweisung sowie Tastaturkürzel erstellt haben, können Sie diese Daten als sogenanntes Profile exportieren:

1. Öffnen Sie die Preferences.
2. Klicken Sie auf [Export](#).
3. Wählen Sie die Einstellungen aus, die Sie exportieren möchten.
4. Wählen Sie im nachfolgenden Dialog einen Ordner auf Ihrer Festplatte aus und vergeben Sie einen Namen.
5. Klicken Sie auf [Save](#), um den Export zu bestätigen.

Ein Profile ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn:

- Sie TRAKTOR 2 auf einem anderen Computer ausführen möchten.
- Sie eine Neuinstallation auf Ihrem Computer durchführen möchten.

Wir empfehlen **dringend**, dass Sie in regelmäßigen Abständen eine Sicherung Ihres kompletten TRAKTOR-2-Ordners anlegen, da dieser auch die Track-Collection-Datei beinhaltet. Wenn Sie die Installation an dem vorgegebenen Ort durchgeführt haben, finden Sie Ihren TRAKTOR-2-Ordner an dieser Stelle:

- Windows: *Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor 2.x.x*
- Mac OS X: *Benutzer:Dokumente:Native Instruments:Traktor 2.x.x*

Sie können ein Profile wie folgt wieder herstellen:

1. Öffnen Sie die Preferences.
2. Klicken Sie auf [Import](#).
3. Wählen Sie das entsprechende Profile aus.



Diese Funktion ist in TRAKTOR LE 2 nicht verfügbar.

9 Anhang – Typische Setups

In diesem Anhang erfahren Sie, wie Sie TRAKTOR 2 mit anderen Geräten Ihres Setups verbinden.



Für alle Setups gehen wir davon aus, dass TRAKTOR 2 zuvor korrekt auf Ihrem Computer installiert wurde. Weitere Informationen über den Installationsprozess erhalten Sie in dem separaten Installationshandbuch.

9.1 TRAKTOR mit eingebauter Soundkarte und Rückfalllösung (Fallback)

Dieses Setup dient vor allem dazu, TRAKTOR ohne weitere Hardware zu betreiben, zum Beispiel dann, wenn Sie Tracks im Zug oder Flugzeug vorbereiten möchten.



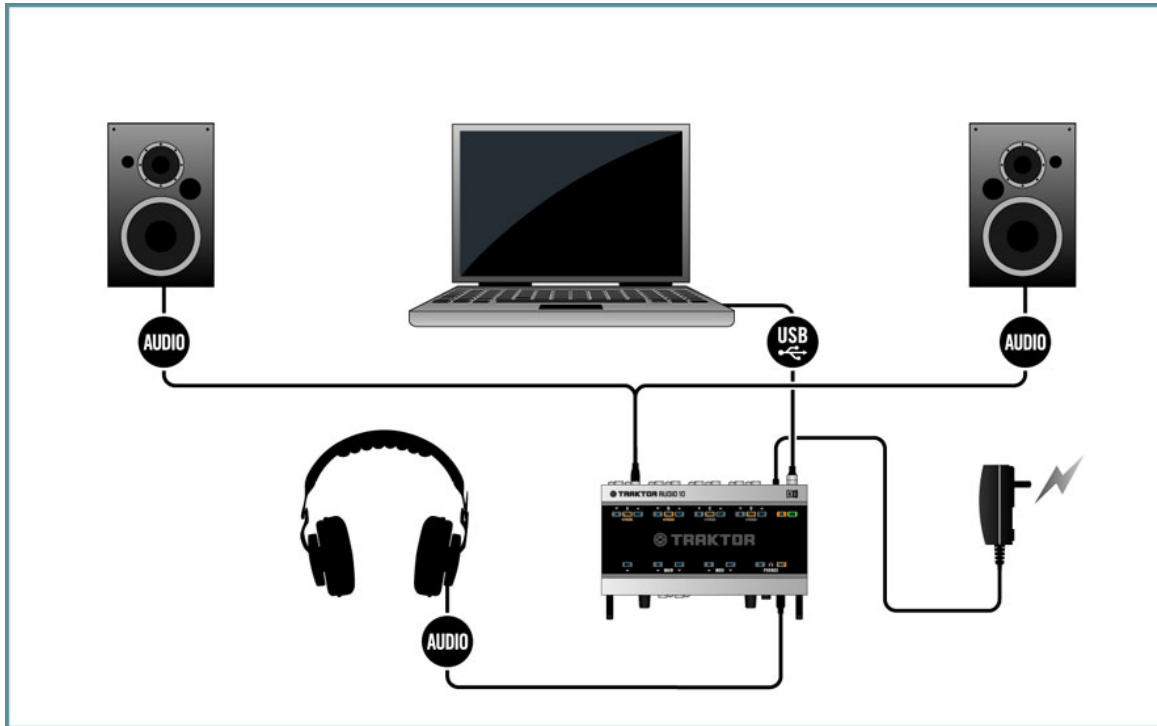
Bitte beachten Sie, dass Sie mit einer eingebauten Soundkarte Tracks nicht unabhängig vom Hauptsignal vorhören können.

- Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup*.
- 1. Wählen Sie Ihre eingebaute Soundkarte als **Audio Device** aus.
- 2. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
- 3. Wählen Sie das einzige Ausgangspaar für den **Master Output**.



Wenn Sie eine externe Soundkarte verwenden, wählen Sie Ihre eingebaute Soundkarte als Rückfalllösung (Fallback) aus. Sollten Sie TRAKTOR 2 starten, ohne dass Ihr externes Audio-Interface angeschlossen wurde, verwendet TRAKTOR 2 automatisch Ihre eingebaute Soundkarte. Diese neue Option bietet den Vorteil, dass Sie Ihre Tracks auf Reisen vorbereiten können, ohne die Preferences von TRAKTOR manuell ändern zu müssen.

9.2 TRAKTOR mit externem Audio-Interface



TRAKTOR mit externem Audio-Interface verwenden.

Um von der Vorhörfunktion von TRAKTOR Gebrauch machen zu können, benötigen Sie ein Audio-Interface mit zwei unabhängigen Stereoausgängen, einen für den Master-Ausgang und einen zum Vorhören. Lesen Sie das Installationshandbuch Ihres Audio-Interfaces, um zu erfahren, wie Sie dieses installieren und einrichten können. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

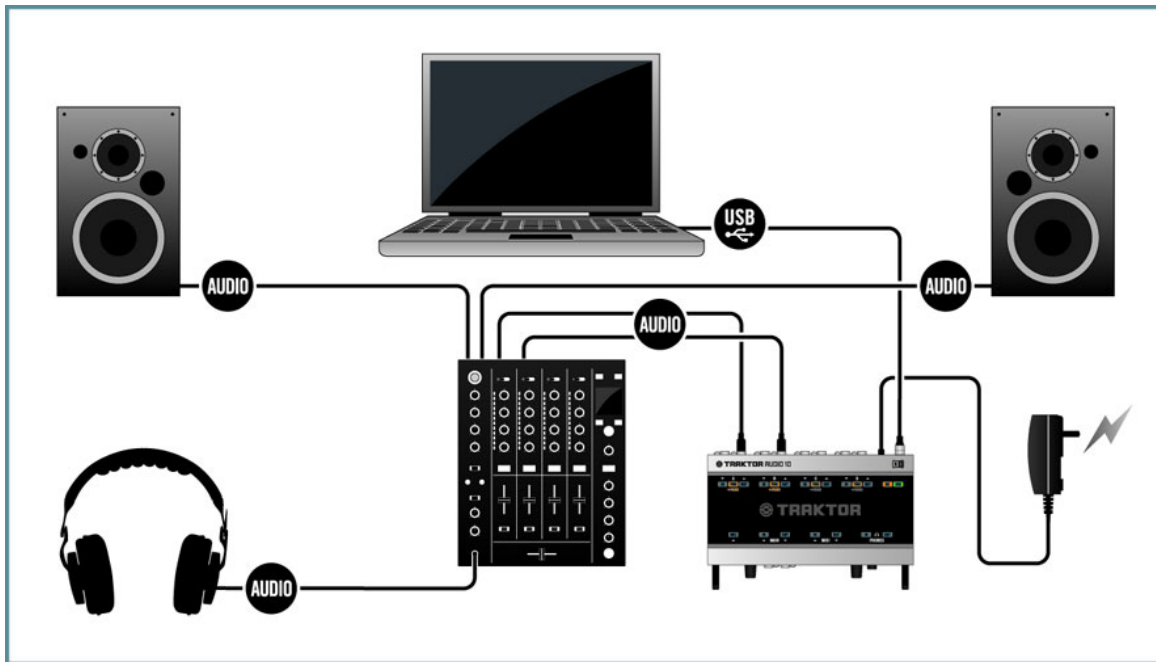
1. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup*.
2. Wählen Sie Ihr externes Audio-Interface als **Audio Device** aus.
3. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
4. Wählen Sie den **Internal Mixing Mode**.

5. Wählen Sie das ein Ausgangspaar für den **Output Master** und ein weiteres Ausgangspaar für den **Output Monitor**.
6. Wenn Ihr Audio-Interface noch einen weiteren Ausgang hat, können Sie diesen mit dem **Output Record** verbinden.
7. Verbinden Sie die Ausgänge und schließen Sie den Master Output per (Cinch-) Kabel an Ihren Verstärker oder Lautsprecher an und verbinden Sie den Kopfhörer mit dem Monitor Output.



Wenn Sie einen analogen Mixer verwenden, sieht die Verschaltung etwas anders aus. Lesen Sie in diesem Fall das nächste Kapitel.

9.3 TRAKTOR mit einem externen Mixer



Einsatz von TRAKTOR mit einem externen Mixer.

Fast alle TRAKTOR-SCRATCH-PRO-Anwender werden einen externen Mixer an Stelle des internen Mixers in TRAKTOR verwenden, grundsätzlich steht dieser Modus aber auch allen anderen TRAKTOR-Anwendern zur Verfügung. Sie benötigen dazu ein Audio-Interface, dessen Anzahl der Ausgänge (mindestens) der Menge der verwendeten Decks entspricht. Zusätzlich benötigen Sie auch einen Mixer, der über entsprechend viele Eingänge verfügt. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup*.
2. Wählen Sie Ihr externes Audio-Interface als **Audio Device** aus, wenn dies noch nicht erfolgt ist.
3. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
4. Wählen Sie den **External** Mixing Mode.
5. Wählen Sie für jedes Deck ein Ausgangspaar.
6. Verbinden Sie die Ausgänge und schließen Sie zum Beispiel das **Output Deck A** per (Cinch-) Kabel an den entsprechenden Eingangskanal Ihres Mixers an.
7. Wiederholen Sie diesen Schritt für alle anderen Decks.
8. Verbinden Sie den Master-Ausgang Ihres DJ-Mixers mit Ihrem Verstärker oder Ihren Aktivboxen.



Obwohl Sie jetzt alle Mixerfunktionen mit Ihrem analogen Hardware-Mixer steuern, können Sie die restlichen Funktionen immer noch in TRAKTOR bedienen. Benutzen Sie dazu einen MIDI-Controller. Lesen Sie das nächste Kapitel, um zu erfahren, wie Sie einen MIDI-Controller in Ihr Setup einbinden können.

9.4 TRAKTOR mit einem Controller



TRAKTOR LE 2 können Sie ausschließlich mit den Controllern steuern, die im Setup Wizard aufgeführt sind.

Heutzutage gibt es eine große Auswahl an unterschiedlich teuren MIDI-Controllern von verschiedenen Herstellern. Die meisten MIDI-Controller werden via USB mit Ihrem Computer verbunden. Grundsätzlich können Sie zwischen zwei Arten von MIDI-Controllern unterscheiden:

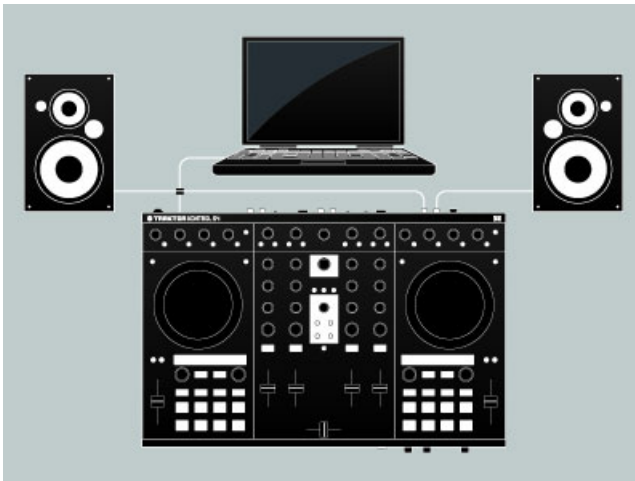
- MIDI-Controller mit Mixersteuerungen, wie zum Beispiel TRAKTOR KONTROL S4.
- MIDI-Controller ohne Mixersteuerungen, wie zum Beispiel TRAKTOR KONTROL X1.



Darüberhinaus gibt es auch MIDI-Controller mit und ohne integriertem Audio-Interface. Typischerweise verfügen MIDI-Controller mit Mixersteuerungen über integrierte Audio-Interfaces; wir haben daher im folgenden Kapitel den TRAKTOR KONTROL S4 als Beispiel ausgewählt.

Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass MIDI-Controller "langweilig" sind — erst durch die vielseitige Software werden Sie zu spannenden Werkzeugen. In TRAKTOR 2 haben Sie die Möglichkeit, alle Funktionen fernzusteuern und darüber hinaus auch vollkommen abgefahrene Steuerungen mit Macros (zwei Befehle werden gleichzeitig mit einem Bedienelement ausgelöst) zu programmieren oder mit Modifiern (aktivieren eine zweite Funktion mit selbst zugewiesenen Shift-Buttons) zu arbeiten. Die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt und daher bietet Ihnen TRAKTOR 2 ab Werk vorprogrammierte Beispiele für eine große Anzahl an MIDI-Controllern. Diese können Sie als gute Ausgangsbasis nutzen.

9.4.1 Controller mit Mixersteuerungen (und optional integriertem Audio-Interface)



Ein MIDI-Controller mit Mixersteuerungen: TRAKTOR KONTROL S4.

MIDI-Controller mit Mixersteuerungen sind mit einem speziellen Bereich ausgestattet, der ähnlich aufgebaut ist, wie ein analoger Mixer und zum Beispiel Equalizer, Kanalfader und einen Crossfader besitzen und eine Möglichkeit zum Vorhören von Tracks bieten. Diese sind speziell

zur Verwendung mit einer DJ-Software konzipiert. Für gewöhnlich werden diese via USB mit Ihrem Computer verbunden. Folgen Sie den Installationsanweisungen des Herstellers und schließen Sie das Gerät an. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

Controller mit integriertem Audio-Interface

1. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup*.
2. Wählen Sie das Audio-Interface Ihres MIDI-Controllers als [Audio Device](#), in diesem Beispiel: *Traktor Kontrol S4 (ASIO)*.
3. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
4. Wählen Sie den [Internal](#) Mixing Mode.
5. Die Ausgänge des S4 werden automatisch zugewiesen. Wenn Sie einen anderen MIDI-Controller verwenden, wählen Sie ein Ausgangspaar für [Output Master](#) und ein weiteres Ausgangspaar für den [Output Monitor](#).
6. Wenn Ihr Audio-Interface noch einen weiteren Ausgang hat, können Sie diesen mit dem [Output Record](#) verbinden.
7. Verbinden Sie die Ausgänge und schließen Sie den Master Output Ihres MIDI-Controllers per (Cinch-) Kabel an Ihren Verstärker oder Lautsprecher an und verbinden Sie den Kopfhörer mit dem Monitor Output.
8. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.
9. Klicken Sie auf *Add > Import*, navigieren Sie dann zu *Default Settings > Controller* und wählen Sie den Controller aus der Liste.
10. Bewegen Sie einen Fader oder Drehregler des MIDI-Controllers (zum Beispiel den Crossfader) und beobachten Sie die Statusanzeige [CTRL](#). Immer dann, wenn Sie ein Bedienelement des MIDI-Controllers bewegen, sollte diese Anzeige eine Aktivität vermelden, indem sie blau leuchtet.
11. Sie sollten auch feststellen können, dass sich das entsprechende Bedienelement (in diesem Beispiel der Crossfader) in TRAKTOR bewegt, wenn Sie den MIDI-Controller bedienen.

Controller ohne integriertes Audio-Interface

1. Folgen Sie den Anweisungen in Kapitel [↑9.2, TRAKTOR mit externem Audio-Interface](#).
2. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.

3. Klicken Sie auf *Add > Import*, navigieren Sie dann zu *Default Settings > Controller* und wählen Sie den Controller aus der Liste.
4. Bewegen Sie einen Fader oder Drehregler des MIDI-Controllers (zum Beispiel den Crossfader) und beobachten Sie die Statusanzeige **CTRL**. Immer dann, wenn Sie ein Bedienelement des MIDI-Controllers bewegen, sollte diese Anzeige eine Aktivität vermelden, indem sie blau leuchtet.
5. Sie sollten auch feststellen können, dass sich das entsprechende Bedienelement (in diesem Beispiel der Crossfader) in TRAKTOR bewegt, wenn Sie den MIDI-Controller bedienen.

9.4.2 Controller ohne Mixersteuerungen

MIDI-Controller ohne Mixersteuerungen dienen gewöhnlich als Ergänzungen für vorhandene Setups. So lässt sich beispielsweise TRAKTOR SCRATCH PRO 2 in Verbindung mit einem externen Mixer ergänzen oder auch ein Setup mit bereits vorhandenem Controller durch einen zweiten erweitern. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.
2. Klicken Sie auf *Add > Import*, navigieren Sie dann zu *Default Settings > Controller* und wählen Sie den Controller aus der Liste
3. Bewegen Sie einen Fader oder Drehregler des MIDI-Controllers (zum Beispiel den Browse-Drehregler) und beobachten Sie die Statusanzeige **CTRL**. Immer dann, wenn Sie ein Bedienelement des MIDI-Controllers bewegen, sollte diese Anzeige eine Aktivität vermelden, indem sie blau leuchtet.
4. Sie sollten auch feststellen können, dass sich das entsprechende Bedienelement (in diesem Beispiel sollte sich die Auswahlmarkierung in der Dateiliste in TRAKTOR bewegen) in TRAKTOR bewegt, wenn Sie den MIDI-Controller bedienen

9.5 TRAKTOR KONTROL S4 in Verbindung mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2

TRAKTOR SCRATCH PRO 2 erlaubt den Einsatz des TRAKTOR KONTROL S4 in Verbindung mit einer Timecode-Steuerung. Verfahren Sie wie folgt:

1. Schließen Sie Ihre Plattenspieler oder CD-Player an die Eingänge C und D des TRAKTOR KONTROL S4 an.

2. Wählen Sie Phono mit dem Input-Level-Schalter aus, wenn Sie Plattenspieler verwenden und wählen Sie Line, wenn Sie CD-Player einsetzen.
3. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup* und wählen Sie *Kontrol S4 (ASIO)* als [Audio Device](#).

In der Voreinstellung werden Plattenspieler und CD-Player an die Deck C und D geleitet. Wenn Sie die Decks A und B damit steuern möchten, müssen Sie diese manuell zuweisen:

1. Öffnen Sie *Preferences > Input Routing*.
2. Wählen Sie *In Ch C left/right* für [Input Deck A](#) und *In Ch D left/right* für [Input Deck B](#).
3. Wählen Sie *In Ch A left/right* für [Input Deck C](#) und *In Ch B left/right* für [Input Deck D](#).
4. Klicken Sie auf die Deckbuchstaben der Track-Decks und überprüfen Sie, dass für diese *Scratch Control* ausgewählt wurde.

9.6 Ein Mikrofon integrieren

Wenn Sie ein Mikrofon in Verbindung mit TRAKTOR verwenden möchten, schließen Sie dieses an den Mikrofoneingang Ihres Audio-Interfaces an und befolgen Sie die Anweisungen in den folgenden Abschnitten.

9.6.1 Verwendung eines Mikrofons in Verbindung mit dem Loop Recoder



Wenn Sie das TRAKTOR AUDIO 10 verwenden, benutzen Sie den mit MIC bezeichneten Eingang im MAIN-Bereich auf der Vorderseite. Dieser Eingang wird in der Voreinstellung an den [Input FX Send \(Ext\)](#) von TRAKTOR geschickt und wird über den MAIN OUT des TRAKTOR AUDIO 10 auf dessen Vorderseite wiedergegeben. Sie können dadurch das Mikrofoneingangs-Signal unmittelbar in Verbindung mit dem Loop-Recorder in TRAKTOR nutzen.

Wenn Sie kein TRAKTOR AUDIO 10 als Audio-Interface verwenden:

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die [Preferences](#) zu öffnen und wählen Sie den Eintrag *Input Routing*.
2. Weisen Sie den Kanal, an den Sie das Mikrofon angeschlossen haben, dem [Input FX Send \(Ext\)](#) in TRAKTOR zu. Verwenden Sie das Kontextmenü neben der entsprechenden Bezeichnung und weisen Sie den Kanal zu.

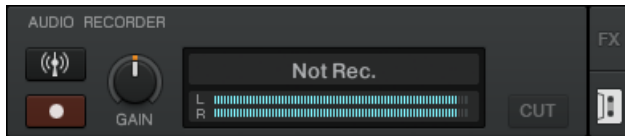
3. Passen Sie den Eingangspegel des Mikrofons an, wenn Ihr Audio-Interface mit einem Bedienelement zur Steuerung der Vorverstärkung ausgestattet ist (dieses ist beim TRAKTOR AUDIO 10 vorhanden). Überwachen Sie die Einstellung der Vorverstärkung, indem Sie die Pegelanzeige im Auge behalten, die sich neben dem Kontextmenü befindet.
- Sie können Ihr Mikrofon jetzt in Verbindung mit dem Loop Recorder in TRAKTOR verwenden.

9.6.2 Das Mikrofon als live Eingang und in Verbindung mit den TRAKTOR FX nutzen

Wenn Sie das Mikrofonsignal mit FX aus den TRAKTOR Decks versehen möchten, können Sie den Mikrofoneingang einem leeren Deck zuweisen (A bis D, je nachdem, welches Sie momentan nicht zum Mixen verwenden):

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die [Preferences](#) zu öffnen und wählen Sie den Eintrag *Input Routing*.
 2. Weisen Sie den Kanal, an den Sie das Mikrofon angeschlossen haben, einem leeren Deck (A bis D) in TRAKTOR zu, indem Sie den entsprechenden Eintrag aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Passen Sie den Eingangspegel des Mikrofons an, wenn Ihr Audio-Interface mit einem Bedienelement zur Steuerung der Vorverstärkung ausgestattet ist (dieses ist beim TRAKTOR AUDIO 10 vorhanden).
 4. Überwachen Sie die Einstellung der Vorverstärkung, indem Sie die Pegelanzeige im Auge behalten, die sich neben dem Kontextmenü befindet.
- Das Effektsignal wird über den, auf der [Output-Routing](#)-Seite in den [Preferences](#) ausgewählten Ausgang des Kanals wiedergegeben (bei Verwendung des Internal-Mixing-Modus wird das Signal immer über den Hauptausgang wiedergegeben).
- Klicken Sie nach dem Schließen des [Preferences](#)-Fensters auf den entsprechenden Deckbuchstaben und wählen Sie [Live Input](#).
- Sie können Ihr Mikrofon jetzt als live Eingang verwenden und Ihre Stimme in den Mix integrieren!

9.7 Aufnahme-Setup



Das Audio-Recorder-Panel.

TRAKTOR 2 ist mit einer Aufnahmefunktion ausgestattet, die das Aufnehmen von internen und externen Signalquellen erlaubt. Das von Ihnen eingesetzte Setup und die Anzahl der Ein- und Ausgänge Ihres Audio-Interfaces bestimmen die gebotenen Möglichkeiten dieser Funktion. In den folgenden Beispielen verwenden wir exemplarisch ein TRAKTOR AUDIO 10 Audio-Interface.



Beachten Sie bitte, dass TRAKTOR die Audioaufnahmen als *.wav-Dateien speichert und die Dateien schnell sehr groß werden können.



In TRAKTOR LE 2 gibt es keinen Audio Recorder.

9.7.1 Aufnahmen von einer internen Quelle



Aufnahmen von einer internen Quelle können ausschließlich im [Internal-Mixing-Mode](#) angefertigt werden.

In diesem Setup verwenden wir den internen Mixer in TRAKTOR und die interne Aufnahmefunktion. Das bedeutet, dass TRAKTOR den Master-Ausgang seines eigenen Mixers aufnimmt. In diese Fall müssen Sie nichts verkabeln. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
2. Wählen Sie den [Internal](#) Mixing Mode.
3. Öffnen Sie *Preferences > Mix Recorder*.
4. Wählen Sie [Internal](#) als Quelle (Source).

5. Wählen Sie einen Speicherort für die Aufnahmen oder verwenden Sie den voreingestellten: *Eigene Dateien/Meine Musik/Traktor* (Windows) und *Benutzer:Musik:Traktor* (Mac OS X).
6. Vergeben Sie einen Präfix ([Prefix](#)) wie zum Beispiel *live_jan15th_*, dieser Präfix wird als Teil des Dateinamens gemeinsam mit einer Zeitinformation verwendet. Wenn Sie einen Präfix vergeben, können Sie Ihre Aufnahmen später einfacher auffinden.
7. Wählen Sie eine Dateigröße ab der die Aufnahme geteilt wird. Wenn Sie Ihre Aufnahme später auf eine CD brennen möchten, sollten Sie eine Dateigröße von *650 MB* wählen.
8. Klicken Sie auf das Kassettensymbol in der rechten oberen Ecke des Global-Bereichs, um den Audio Recorder zu öffnen.
9. Laden Sie einen Track in ein Deck und starten Sie die Wiedergabe.
10. Die Pegelanzeigen sollten sich bewegen.
11. Passen Sie den Aufnahmepegel mit dem [GAIN](#)-Drehregler an. Es sollten keine Übersteuerungen auftreten!
12. Drücken Sie die Aufnahmetaste um die Aufnahme zu starten!



Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, können Sie diese direkt aus dem Verzeichnis **Browser > Audio Recordings** in ein Deck laden.

9.7.2 Aufnahmen von einer externen Quelle



Aufnahmen von einer externen Quelle sind im [Internal](#) und [External](#) Mixing-Modus möglich und können auch von TRAKTOR-SCRATCH-PRO--Anwendern getätigt werden.

Aufnahmen im External Mixing Mode von einer externen Quelle

In diesem Modus können Sie jede beliebige, externe Quelle aufnehmen. Da wir uns im External Mixing Mode befinden, verwenden wir den analogen Hardware-Mixer als Quelle. In diesem Setup benötigen wir einen zweiten Ausgang des Mixers, der oft die Bezeichnung REC OUT oder OUT 2 trägt. Schließen Sie dieses Ausgangspaar an ein freies Eingangspaar Ihres Audio-Interfaces an, zum Beispiel Inputs 9/10 (= Kanal D) des TRAKTOR AUDIO 10. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die [Preferences](#) zu öffnen und wählen Sie den Eintrag *Output Routing*.
2. Wählen Sie den [External](#) Mixing-Modus, wenn dieses nicht bereits erfolgt ist.

3. Öffnen Sie den Bereich [Input Routing](#) im Preferences-Fenster.
4. Weisen Sie den Kanal, an den Sie den Mixer angeschlossen haben, dem entsprechenden Kanal in TRAKTOR zu. Wenn Sie das TRAKTOR AUDIO 10 verwenden, erfolgt eine automatische Zuweisung zu Kanal D.
5. Öffnen Sie den Bereich [Mix Recorder](#) im Preferences-Fenster.
6. Wählen Sie [External](#) als Quelle (Source).
7. Wählen Sie für den [External Input](#) den entsprechenden Eingangskanal Ihres Audio-Interfaces aus. In unserem Beispiel bei einem verwendeten TRAKTOR AUDIO 10 wäre das *Channel D*.
8. Wählen Sie einen Speicherort für die Aufnahmen oder verwenden Sie den voreingestellten: *Eigene Dateien/Meine Musik/Traktor* (Windows) und *Benutzer:Musik:Traktor* (Mac OS X).
9. Vergeben Sie einen Präfix ([Prefix](#)) wie zum Beispiel *live_jan15th_*, dieser Präfix wird als Teil des Dateinamens gemeinsam mit einer Zeitinformation verwendet. Wenn Sie einen Präfix vergeben, können Sie Ihre Aufnahmen später einfacher auffinden.
10. Wählen Sie eine Dateigröße ab der die Aufnahme geteilt wird. Wenn Sie Ihre Aufnahme später auf eine CD brennen möchten, sollten Sie eine Dateigröße von *650 MB* wählen.

Es handelt sich hierbei um ein typisches Setup für TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-Anwender, um ein live Set aufzunehmen. Andere Setups sind ebenfalls denkbar. Sie können beispielsweise an Stelle eines Mixers ein Mikrofon an Ihr Audio-Interface anschließen und Ihre Stimme aufnehmen. Wenn Sie wissen möchten, wie Sie ein Mikrofon in Ihr Setup einbinden können, lesen Sie bitte das Kapitel [↑9.6, Ein Mikrofon integrieren](#).

Aufnahmen im Internal Mixing Mode von einer externen Quelle

Als externe Quelle kann in diesem Setup ein Plattenspieler, ein CD-Player oder ein Mikrofon etc. dienen. Alles was Sie machen müssen, ist das Gerät der Wahl an einen freien Eingang Ihres Audio-Interfaces anzuschließen. In diesem Beispiel möchten wir ein Mikrofon an den MAIN-Kanal des TRAKTOR AUDIO 10 anschließen. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die [Preferences](#) zu öffnen und wählen Sie den Eintrag *Output Routing*.
2. Wählen Sie den [Internal](#) Mixing-Modus.
3. Öffnen Sie den Bereich [Input Routing](#) im Preferences-Fenster.
4. Weisen Sie den Kanal, an den Sie das Mikrofon angeschlossen haben, dem entsprechenden Kanal in TRAKTOR zu. Wenn Sie das TRAKTOR AUDIO 10 verwenden, erfolgt eine automatische Zuweisung zu [Input FX Send \(Ext\)](#).

5. Öffnen Sie den Bereich **Mix Recorder** im **Preferences**-Fenster.
6. Wählen Sie **External** als Quelle (Source).
7. Wählen Sie für den **External Input** den entsprechenden Eingangskanal Ihres Audio-Interfaces aus. In unserem Beispiel bei einem verwendeten TRAKTOR AUDIO 10 wäre das **Input FX Send (Ext)**.
8. Wählen Sie einen Speicherort für die Aufnahmen oder verwenden Sie den voreingestellten: *Eigene Dateien/Meine Musik/Traktor* (Windows) und *Benutzer:Musik:Traktor* (Mac OS X).
9. Vergeben Sie einen Präfix (**Prefix**) wie zum Beispiel *live_jan15th_*, dieser Präfix wird als Teil des Dateinamens gemeinsam mit einer Zeitinformation verwendet. Wenn Sie einen Präfix vergeben, können Sie Ihre Aufnahmen später einfacher auffinden.
10. Wählen Sie eine Dateigröße ab der die Aufnahme geteilt wird. Wenn Sie Ihre Aufnahme später auf eine CD brennen möchten, sollten Sie eine Dateigröße von *650 MB* wählen.



Sie können einen Plattenspieler nicht an einen Line-Pegel-Anschluss anschließen. Verwenden Sie hierzu einen Konverter, der das Phono-Signal in ein Line-Pegel-Signal umwandelt. Ein entsprechendes Gerät erhalten Sie im Musikfachhandel.

Index

A

An den Anfang des Tracks zurückspringen [\[45\]](#)

Analyse [\[26\]](#) [\[84\]](#)

Anzeigen

Kanal [\[35\]](#)

Audio Setup

Fallback [\[92\]](#)

AUTO-Button [\[81\]](#)

Auto-Modus (Tempo-Master) [\[81\]](#)

B

Backup [\[11\]](#)

Beatgrid [\[84\]](#)

BPM [\[84\]](#)

Browser [\[37\]](#)

C

Changing the size of a Loop [\[55\]](#)

Channel

fader [\[52\]](#)

Clock

als Tempo-Master festlegen [\[82\]](#) [\[83\]](#)

das Tempo der Clock einstellen (BPM) [\[84\]](#)

Panel [\[81\]](#)

Clock (Uhr) [\[79\]](#) [\[81\]](#)

Collection

Importieren [\[24\]](#)

Crossfader [\[35\]](#) [\[48\]](#)

Cue Advanced [\[58\]](#)

Cue Points

Deleting a Hotcue [\[58\]](#)

Setting a Hotcue [\[58\]](#)

CUE-Button (Mixer) [\[39\]](#)

Cueing [\[41\]](#) [\[54\]](#)

Cue-Kanal [\[39\]](#)

CUE-MIX-Drehregler [\[40\]](#)

Cue-Punkte [\[41\]](#)

einen Cue-Punkt setzen [\[41\]](#)

setzen und speichern [\[41\]](#)

CUE-VOL-Drehregler [38]

D

Datensicherung [114]

Deck [23]

Flavor [110]

Deck-Display

MASTER-Anzeige [82]

Delay (FX) [62]

Demo Tracks [32]

Den Mix mittels Kopfhörer vorbereiten [39]

Drehregler HI [35]

Drehregler LOW [35]

Drehregler MID [35]

DRY/WET-Drehregler (FX-Einheit) [63] [65]

DRY/WET-Drehregler (Loop Recorder) [75]

E

Effects [60]

Effekte

FX speichern (Snapshot) [65]

Group-Modus [62]

Single-Modus [64]

Effekte einem Kanal zuweisen [61]

Effekte

ein Deck einem Effekt zuweisen [61]

Einen Cue-Punkt speichern [43]

Einen Hotcue speichern [43]

Einen Loop aufnehmen [76]

Einen Loop speichern [57]

Einen Track im Browser vorhören [37]

Einen Track wiedergeben [31]

Eingangs-Signalwege (Input routing) [110]

EQ [35]

EQs

Verwenden beim Mixen eines Tracks [46]

External Mixer [119]

F

Fader

Kanal [\[35\]](#)

TEMPO [\[49\]](#)

Favoriten [\[67\]](#)

Fehlerbehebung

Kein Audio [\[34\]](#)

Filter (FX) [\[62\]](#)

FILTER-Drehregler [\[35\]](#)

zum Mixen eines Tracks [\[46\]](#)

Flavor (Deck) [\[110\]](#)

Funktion

Track Collection:Überblick [\[24\]](#)

Funktionen

TRAKTOR anpassen [\[108\]](#)

FX [\[60\]](#)

laden (Group-Modus) [\[63\]](#)

Synchronisation [\[80\]](#)

temposynchron [\[64\]](#)

Voreinstellung [\[62\]](#)

FX Buttons 00001-00003 [\[63\]](#)

FX Unit

FX Buttons 00001-00003 [\[63\]](#)

FX-Assign-Buttons [\[62\]](#) [\[64\]](#)

FX-Drehregler 00001-00003 [\[63\]](#) [\[65\]](#)

FX-Einheit [\[60\]](#)

DRY/WET-Drehregler [\[63\]](#) [\[65\]](#)

FX-Drehregler 00001-00003 [\[63\]](#) [\[65\]](#)

Group-Modus [\[62\]](#)

Single-Modus [\[64\]](#)

Snapshot [\[65\]](#)

Steuerung [\[63\]](#)

vier FX-Einheiten verwenden [\[111\]](#)

FX-Einheit

einem Kanal zuweisen [\[61\]](#)

G

GAIN-Drehregler [\[35\]](#) [\[52\]](#)

Gater (FX) [\[63\]](#)

Group-Modus [\[62\]](#)

GUI

Browser [\[23\]](#)

Decks [\[23\]](#)

Global-Bereich [\[23\]](#)

Kopfzeile [\[23\]](#)

Mixer [\[23\]](#)

Software-Menüleiste [\[22\]](#)

H

Hotcue buttons [43]

Hotcues [58]

löschen [59]

storing [43]

I

Import

Zuweisungen [12]

Importieren

Daten importieren [12]

Musik [24]

Musikordner [25]

Importieren Ihrer Tracks [85]

Installation [11]

Internal Mixer [34]

iTunes [26]

K

Kanal [34]

Anzeigen [35]

CUE-Button [39]

Drehregler HI [35]

Drehregler LOW [35]

Drehregler MID [35]

Fader [35]

FILTER-Drehregler [35]

FX-Assign-Buttons [62] [64]

GAIN-Drehregler [35] [52]

Pegelanzeige [52]

Kanalanzeigen [35]

Kanalpegelanzeige [52]

Kanäle [23]

Kanal-Fader [35]

Keylock [87]

Kompatibilität [9]

Kopfhörer [37]

Kopfhörerbuchse [38]

Kopfhörerbuchse (PHONES) [38]

Kopfhörer-Lautstärke-Drehregler (CUE VOL) [38]

Kopfhörermix-Regler (CUE MIX) [40]

L

Laden

Samples [67]

Track [31]

Tracks [31]

Level meters [52]

Library

iTunes [26]

LOOP IN button

on Track Decks [55]

LOOP OUT button

on Track Decks [55]

Loop Recorder [74]

Aufnahme [76]

DRY/WET-Drehregler [75]

Einen aufgenommenen Loop löschen [77]

einen Loop aufnehmen [76]

Eingangsquelle [75]

Eingangsquellen-Menü (Software) [75]

Loop-Länge anpassen [76]

Overdub-Aufnahme [77]

PLAY-Button [76]

REC-Button [78]

Record-Button [76]

SIZE-Button [76]

UNDO-Button [77] [78]

Weitere Optionen [78]

Wiedergabe [77]

Loop section

on Track Decks [54]

Loop-Funktion ausschalten [58]

Looping [54]

Loop-Modus [80]

LOOP-MOVE-Drehregler

in Track-Decks [56]

Loops [54]

adjusting the size [55]

aktivieren/deaktivieren [58]

einen Loop deaktivieren [58]

Einen Loop verschieben [56]

in einem Track setzen [55]

Loops mit einer vordefinierten Länge [55]

Loops speichern [57]

Manuelle Loops [55]

setzen in einem Track [55]

speichern [57]

verschieben [56]

Löschen eines Hotcue [59]

M

Main Level [53]

MAIN-Drehregler (Software) [35]

MAIN-LEVEL

Anzeigen [53]

Drehregler [53]

MAIN-Pegelanzeigen [35]

Manuelles Beatmatching [48]

Master Display [44]

QUANT-Button und -Anzeige [44] [85]

SNAP-Button und -Anzeige [85]

MASTER-Anzeige (Deck-Display) [82]

MASTER-Anzeige (Master-Display) [82]

Master-Display

MASTER-Button und -Anzeige [82]

Metronom-Symbol [81]

Mixen

manuell [48]

Pegel angleichen [51]

Verwenden der Filter [46]

Verwenden von EQs [46]

Verwendung der automatischen Sync-Funktion [36]

Mixer

Cue-Mix-Drehregler [41]

Kanal [34]

Kopfhörer-Cue-Button [39]

Master Display [44]

Musik

einen Track abspielen [33]

Einen Track laden [31]

Importieren [24]

Mixen [36]

Synchronisierung [40]

Vorhören [37]

Musikdateien [24]

Musikordner [25]

O

Overdub-Aufnahme [77]

P

Pegel

anpassen [\[51\]](#)

Pegel anpassen [\[51\]](#)

PLAY-Button (Deck)

in Track Decks [\[33\]](#)

PLAY-Button (Loop Recorder) [\[76\]](#)

Playlist [\[67\]](#)

in iTunes [\[26\]](#)

Playlists

importieren aus iTunes [\[27\]](#)

Preferences [\[108\]](#)

Preferences button [\[108\]](#)

Preview Player [\[37\]](#)

Q

Quant-Button [\[44\]](#)

QUANT-Button -Anzeige [\[44\]](#)

QUANT-Button und -Anzeige [\[85\]](#)

Quantize-Modus [\[44\]](#) [\[85\]](#)

Quick Loading

Tracks [\[30\]](#) [\[32\]](#)

R

REC-Button [\[78\]](#)

Record-Button [\[76\]](#)

Recording [\[125\]](#)

externe Aufnahmen [\[126\]](#)

Internal Recording [\[125\]](#)

Remix Deck [\[65\]](#)

Reverb (FX) [\[62\]](#)

Rücksprungtaste [\[45\]](#)

S

Samples [65]

- abspielen [68]
- auslösen [68]
- capturing from a track [69]
- ein Sample laden (Collection) [67]
- laden [67]
- Loading a Sample (Track) [69]
- Sample-Bedienelemente [71]
- spezifische Tastaturkürzel [73]
- stoppen und zurück an den Anfang springen [68]

Scratch

- Absolut-Modus [90]
- Fehlersuche [93]
- Kalibrierung [89]
- Wiedergabemodi [90]

Setup

- Externe Controller [119]
- Externes Audio-Interface [117]
- interne Soundkarte [116]
- TRAKTOR KONTROL S4 und TRAKTOR SCRATCH [122]

Setup Wizard [13]

Setups [116]

- external mixer (analog) [119]

Mikrofon [123]

Recording [125]

Setzen eines Loops in einem Track [55]

Single-Modus [64]

SIZE-Button [76]

Snap-Button [44]

SNAP-Button und -Anzeige [85]

Snap-Modus [44] [56] [85]

Snapshot (FX-Einheit) [65]

Spezielle Formatierungen [8]

SYNC-Button

- in Track Decks [40] [83]

Synchronisation [78]

- Auto-Modus [81]
- Beatgrid [84]
- Clock-Modus [83]
- Manuelles Beatmatching [48]
- Quant-Button [85]
- Snap-Button [85]
- Synchronisationskonzept [80]
- Tempo-Master [79]

Synchronisation von Tracks

- manuell [48]

Synchronisierung [40]

- Phasen-Anzeige [49]

Tempo-Fader [\[49\]](#)

Systemvoraussetzungen [\[9\]](#)

T

Tempo

automatische Anpassung (Sync) [\[40\]](#)

manuelle Anpassung [\[49\]](#)

TEMPO-Fader [\[49\]](#)

Tempo-Master [\[79\]](#)

die Clock festlegen als [\[83\]](#)

ein Track Deck festlegen als [\[83\]](#) [\[84\]](#)

Tonhöhe (Tracks) [\[87\]](#)

Track

importieren [\[27\]](#)

laden [\[31\]](#)

Songinformation [\[32\]](#)

wiedergeben [\[31\]](#)

Track Collection

Importieren [\[24\]](#)

Track Deck [\[66\]](#) [\[79\]](#)

Tracks angleichen [\[43\]](#)

Tracks synchronisieren

mit der automatischen Sync-Funktion [\[40\]](#)

TRAKTOR anpassen

Audioverschaltung [\[110\]](#)

Aussehen [\[113\]](#)

Deck Flavor [\[110\]](#)

MIDI und Zuweisungen [\[113\]](#)

Profile und Datensicherung [\[114\]](#)

TRAKTOR Clock

als Tempo-Master festlegen [\[82\]](#) [\[83\]](#)

TRAKTOR Clock (Uhr) [\[79\]](#) [\[81\]](#)

TRAKTOR-Anpassungen

Effekte [\[111\]](#)

TRAKTOR-Versionen [\[8\]](#)

Tutorials [\[29\]](#)

Voraussetzungen [\[29\]](#)

Ziele [\[30\]](#)

Typische Setups [\[116\]](#)

U

Überblick [\[21\]](#) [\[22\]](#)

UNDO-Button [\[77\]](#) [\[78\]](#)

Upgrade

Aktualisieren von TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE und TRAKTOR Manufacturer Edition [\[11\]](#)

V

Verschieben

Loops [\[56\]](#)

Vier FX-Einheiten verwenden [\[111\]](#)

Voreinstellung FX [\[62\]](#)

W

Wellenform [\[32\]](#)

Wellenformdarstellung [\[58\]](#)

Z'

Zuweisungen

importieren [\[12\]](#)

Zwischen Deck Flavors auswählen [\[110\]](#)