



# TRAKTOR 2

Primeros pasos



La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa compromiso alguno por parte de Native Instruments GmbH. El software descrito en este documento está sujeto a un acuerdo de licencia y no puede ser copiado a otros medios. Ninguna parte de esta publicación puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna ni por ningún medio y para ningún propósito sin el permiso escrito previo de Native Instruments GmbH, de aquí en más mencionado como Native Instruments. Todos los productos y nombres de compañías son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Por lo demás, el hecho de que estés leyendo este texto significa que eres el propietario de una versión legal y no de una copia ilegal. Native Instruments GmbH puede seguir creando y desarrollando software de audio innovador sólo gracias a gente honesta y legal como tú. Muchas gracias en nombre de toda la empresa.

“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.

Documento escrito por: Native Instruments GmbH

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.5 (05/2012)

Un agradecimiento especial par el Beta Test Team, cuya valiosa colaboración no solo estuvo en rastrear errores, sino en hacer de éste un mejor producto.

---

## Germany

Native Instruments GmbH  
Schlesische Str. 29-30  
D-10997 Berlin  
Germany  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

## USA

Native Instruments North America, Inc.  
6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© Native Instruments GmbH, 2012. Todos los derechos reservados.

---

---

# Índice de contenidos

<b>1</b>	<b>¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR 2!</b>	<b>8</b>
1.1	Qué es TRAKTOR 2	8
1.2	Convenciones empleadas en este manual	8
1.3	Requisitos de sistema y compatibilidad	9
<b>2</b>	<b>Actualización (desde TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE y TRAKTOR ME)</b>	<b>11</b>
2.1	Resguardo	11
2.2	Instalación	11
2.3	Importación de datos	12
<b>3</b>	<b>El asistente de la configuración</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>Panorama de la interfaz de usuario</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>Importar la música propia</b>	<b>24</b>
5.1	¿En qué consiste la colección de pistas?	24
5.2	Importación de archivos musicales	25
5.3	Pistas manejadas desde iTunes	26
5.3.1	Reproducir pistas de iTunes	27
5.3.2	Importar una selección de pistas de iTunes	27
5.3.3	Importar las listas de reproducción de iTunes	27
<b>6</b>	<b>Tutoriales</b>	<b>29</b>
6.1	Condiciones previas	29
6.2	Finalidad de los ejemplos	30
6.3	Ejecutando la primera pista	31
6.3.1	Carga rápida de una pista	31
6.3.2	Ejecución de una pista	33
6.3.3	No se escucha nada	34
6.4	Mezclar una segunda pista	36
6.4.1	Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances	36

6.4.2	Cargar y ejecutar una segunda pista .....	38
6.4.3	Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla .....	38
6.4.4	Sincronización de la segunda pista .....	40
6.4.5	Establecer un punto de inserción como punto de partida .....	41
6.4.6	Adhesión rítmica .....	43
6.4.7	Pegándose a los pulsos .....	43
6.4.8	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llegue a su fin? .....	44
6.4.9	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado .....	44
6.4.10	Alineación manual de pulsos .....	46
6.5	Ajuste de los volúmenes .....	49
6.5.1	La teoría... ..	49
6.5.2	... y la práctica .....	50
6.6	Bucleo y cueing .....	52
6.6.1	Ejecutar bucles .....	52
6.6.2	Empleo de los accesos directos (Hotcues) .....	56
6.7	Agregar efectos .....	58
6.7.1	Asignar una cubierta a una unidad FX .....	59
6.7.2	Modo grupal .....	60
6.7.3	Alistando la unidad de efectos .....	60
6.7.4	Control de la unidad de efectos .....	61
6.7.5	Modo individual .....	62
6.7.6	Almacenamiento de una configuración de efectos (Snapshot) .....	62
6.8	Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla .....	63
6.8.1	Cargar un sample de la colección .....	64
6.8.2	Accionar el sample .....	65
6.8.3	Capturar samples de una cubierta .....	67
6.8.4	Controles suplementarios .....	69
6.8.5	Guardar un juego de remezclas .....	71

6.9	Empleo de la grabadora de bucles .....	72
6.9.1	Seleccionar una fuente .....	73
6.9.2	Grabar un bucle .....	73
6.9.3	Sobregrabación .....	75
6.9.4	Otros empleos del bucle grabado .....	76
6.10	Sincronización .....	76
6.10.1	Introducción .....	76
6.10.2	El tempo master .....	77
6.10.3	La retícula de pulsos .....	82
6.10.4	Otras útiles herramientas de sincronización .....	83
<b>7</b>	<b>Empleo de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 .....</b>	<b>86</b>
7.1	Habilitación de las cubiertas .....	86
7.2	Calibración (Calibration) .....	86
7.3	Modos de reproducción .....	87
7.3.1	Modo absoluto .....	87
7.3.2	Modo relativo .....	88
7.3.3	Modo de reproducción interna .....	88
7.4	Código de tiempo: preferencias .....	89
7.5	TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas .....	90
7.5.1	Problemas de calibración .....	90
7.5.2	Solución de problemas de audio .....	103
<b>8</b>	<b>Personalización de TRAKTOR 2 .....</b>	<b>104</b>
8.1	Routing (Direccionamiento) .....	106
8.2	Cambiar el tipo de cubiertas .....	106
8.3	Efectos (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente) .....	107
8.4	Ajustar el aspecto de TRAKTOR (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente) .....	108
8.5	MIDI y mapeos .....	109
8.6	Perfiles y resguardo .....	110

---

<b>9</b>	<b>Apéndice — Montajes más comunes .....</b>	<b>111</b>
9.1	TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador .....	111
9.2	TRAKTOR con una interfaz de audio externa .....	112
9.3	TRAKTOR con un mezclador externo .....	113
9.4	TRAKTOR con un controlador .....	114
9.4.1	Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente la interfaz de audio integrada) .....	115
9.4.2	Controladores sin controles de mezcla .....	117
9.5	TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2 .....	117
9.6	Añadir un micrófono .....	118
9.6.1	Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles .....	118
9.6.2	Empleo de un micrófono para el registro en vivo con efectos de TRAKTOR .....	119
9.7	Montaje de grabación .....	119
9.7.1	Grabar de fuentes internas .....	120
9.7.2	Grabar de fuentes externas .....	121
	<b>Índice temático .....</b>	<b>124</b>

# 1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR 2!

¡Nos complace sumamente su elección de TRAKTOR 2! Esta guía de iniciación lo ayudará a realizar la correcta configuración de su sistema TRAKTOR.

## 1.1 Qué es TRAKTOR 2

TRAKTOR 2 es el programa de disyóquey más versátil y potente del mercado. Con TRAKTOR 2, usted podrá mezclar sus pistas a la manera tradicional o combinar pistas y bucles de manera no lineal, como una potente herramienta de remezcla.

### Diferencias entre las versiones

Comparadas con la versión completa TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2, las versiones TRAKTOR Light Edition 2 y TRAKTOR Manufacturer Edition 2 presentan algunas limitaciones en determinadas características. Estas diferencias serán señaladas oportunamente en los capítulos de este manual.

Usted es propietario de la versión TRAKTOR Manufacturer Edition 2 si lo obtuvo como parte integrante de los siguientes productos:

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

## 1.2 Convenciones empleadas en este manual

### Convenciones tipográficas

Este manual utiliza una disposición tipográfica especial para destacar puntos especiales y para advertirle sobre posibles problemas. Los símbolos que representan estas notas aclaratorias indican su naturaleza:



El signo de exclamación distingue las instrucciones o consejos útiles que debería seguir cuando correspondiere.



La figura de una lamparita indica información suplementaria de importancia. Esta información a menudo lo ayudará a resolver una tarea de manera más eficiente, pero la misma no está destinada necesariamente a la configuración o sistema operativo por usted empleado. Vale la pena echarle un vistazo.

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Todo texto que aparezca en menús desplegables (p.ej.: *Open...*, *Save as...* etc.), rutas de directorio del disco duro u otros dispositivos de almacenamiento, y en las rutas de las preferencias del programa aparecerá impreso en *bastardilla*.
- Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso en **azul**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
- Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.

► Instrucciones individuales aparecen precedidas por esta flecha.

→ El resultado de acciones aparece precedido por esta flecha más pequeña.

### Otros nombres empleados para denominar el programa

A lo largo de este manual nos referiremos al programa TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2 con el nombre genérico de "TRAKTOR 2" o, simplemente, "TRAKTOR".

La versión TRAKTOR Manufacturer Edition 2 será aludida como "TRAKTOR ME 2" o, simplemente, como "ME 2". TRAKTOR Light Edition 2 aparecerá mencionada como "TRAKTOR LE 2" o, simplemente, "LE 2".

## 1.3 Requisitos de sistema y compatibilidad

Los requisitos mínimos de sistema que debe poseer el ordenador pueden consultarse en la sección de TRAKTOR de la página de Internet de Native Instruments:

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



Por favor, tenga en cuenta que cumplir con los requisitos mínimos de sistema no garantizará una operación completamente fluida de TRAKTOR 2. En dicho caso, es posible que se vea forzado a realizar algunos ajustes para mejorar el rendimiento del equipo. Consulte nuestra Base de conocimientos para ver algunas recomendaciones al respecto (véase, también, el capítulo dedicado a la obtención de ayuda del manual de TRAKTOR 2).

Para comprobar la compatibilidad de los distintos sistemas operativos, consulte: <http://www.native-instruments.com/compatibility>

## 2 Actualización (desde TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE y TRAKTOR ME)

Al ascender alguna de estas versiones, deberá también importar sus datos de usuario y sus mapeos. El procedimiento de importación es una operación directa y asistida por el programa TRAKTOR. Sin embargo, deberá tener en cuenta un par de cuestiones a la hora de ascender su producto a una versión superior. En las secciones siguientes, hallará más información al respecto.

### 2.1 Resguardo

Antes de instalar TRAKTOR 2 en reemplazo de la versión anterior, deberá resguardar los siguientes archivos:

- La carpeta de TRAKTOR (alojada, por defecto, en: *[Usuario]\Mis documentos\Native Instruments\Traktor* (Windows) o *Usuario:Documentos:Native Instruments:Traktor* (Mac OS X)).
- Las carpetas de música definidas en *Preferences > Data Location > Music Folders*.
- Cualquier otro tipo de datos que no fueron guardados en los lugares arriba mencionados porque usted decidió alojarlos en otro lugar.



Llegados a este punto, resultará una buena idea deshacerse de todo el material innecesario de su carpeta de TRAKTOR (p.ej., mapeos de controladores que ya no utiliza y cosas por el estilo).

### 2.2 Instalación

Siga cuidadosamente las instrucciones de la guía de instalación.



Como regla general, ¡lleve a cabo la instalación del programa antes de realizar la instalación del hardware (TRAKTOR AUDIO 6/10, TRAKTOR KONTROL X1, TRAKTOR KONTROL S4, etc.)!

La instalación crea una nueva carpeta de usuario en *[Usuario]\Mis documentos\Native Instruments\Traktor 2.x.x* (Windows) o *Usuario:Documentos:Native Instruments:Traktor 2.x.x* (Mac OS X). Además, la versión anterior de TRAKTOR no será desinstalada. Esto significa que, en adelante, le será más fácil volver a la versión anterior cuando sea necesario.

## 2.3 Importación de datos

- Cuando inicie TRAKTOR 2 por primera vez, se abrirá el asistente de la configuración para definir los aspectos básicos de la instalación. De esta manera, podrá ajustar a su gusto el aspecto y las operaciones de TRAKTOR. Consulte el capítulo [↑3, El asistente de la configuración](#) para más información.
- A continuación, TRAKTOR le preguntará si desea importar datos, copiando dicho contenido en una carpeta nueva de la carpeta del usuario. Este procedimiento no afecta en nada los datos originales.

### Importación de mapeos MIDI y de atajos

En TRAKTOR 2, el sistema de mapeo ha sido modificado. Si bien algunos mapeos creados en versiones anteriores de TRAKTOR todavía pueden funcionar, otros probablemente no serán importados correctamente.



Recomendamos comprobar los mapeos importados antes de utilizarlos en una situación en vivo.

### 3 El asistente de la configuración

El asistente de la configuración (Setup Wizard) permite configurar TRAKTOR en unos pocos pasos. También permite reiniciar el programa con la configuración original de fábrica. El asistente de la configuración hace dos cosas:

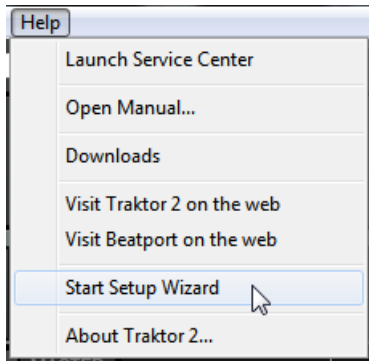
- Permite seleccionar la configuración general básica del programa y las configuraciones de audio y MIDI, estableciendo automáticamente las correspondientes opciones de direccionamiento.
- Restablece todos los valores de TRAKTOR 2 a su estado predeterminado de fábrica.



Dependiendo de la versión de TRAKTOR empleada (p. ej., LE 2 o ME 2), el asistente de la configuración puede ofrecer solo una parte de las opciones y pantallas descritas.

El asistente puede abrirse de dos maneras:

- Seleccione *Start Setup Wizard* en el menú de ayuda (**Help**) de la barra de menús (para ver está barra, el modo de pantalla completa tiene que estar desactivado).

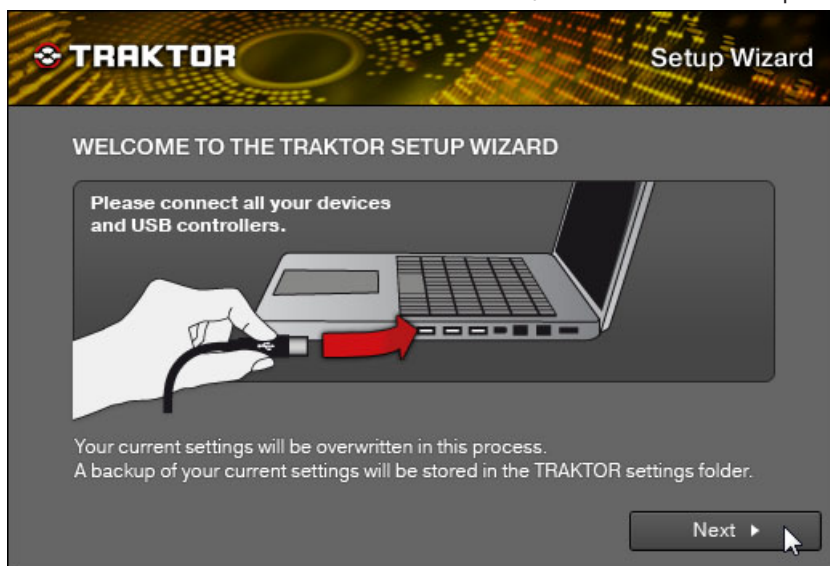


- O haga clic en el botón **Setup Wizard**, abajo a la izquierda, en la ventana de preferencias.

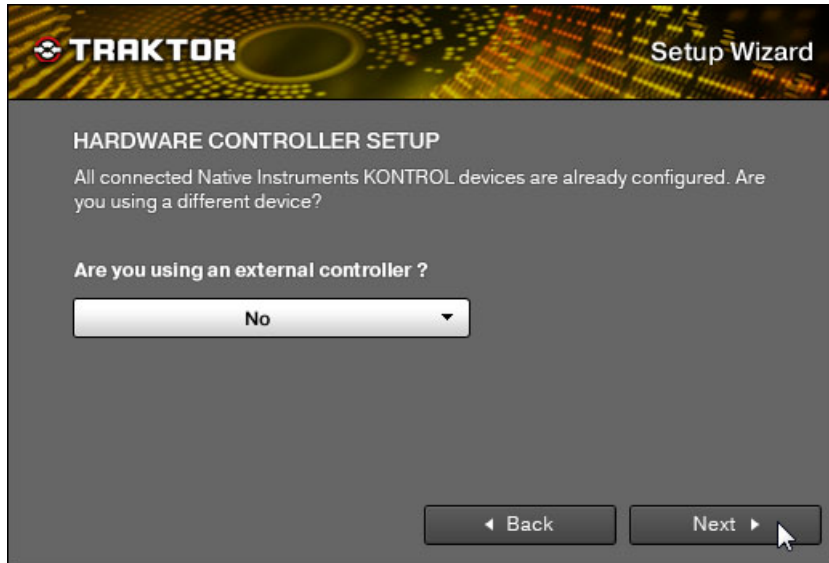
#### Configuración de ejemplo

Hagamos una configuración de ejemplo para ver el funcionamiento del asistente de la configuración:

1. En la pantalla de bienvenida, haga clic en [Next](#) para confirmar que el controlador TRAKTOR está conectado al ordenador vía USB (en caso de estar empleando uno).



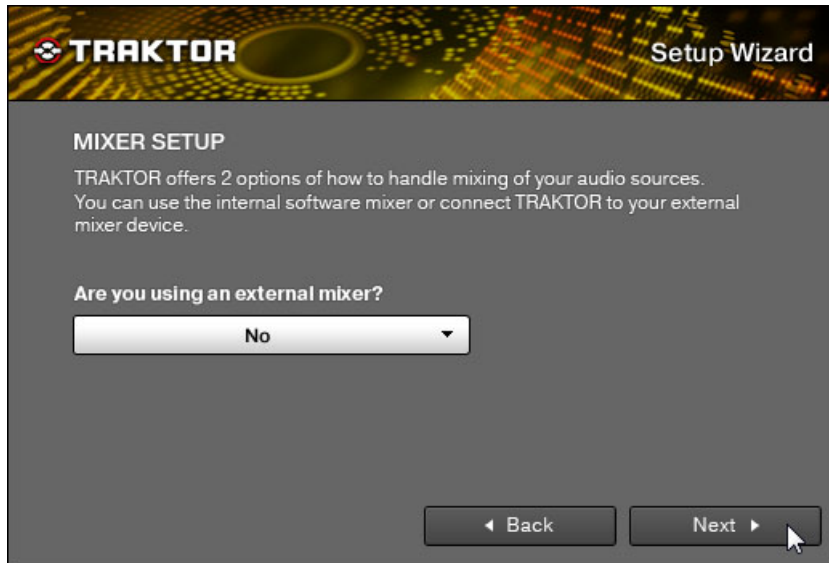
2. Seleccione si desea o no usar TRAKTOR con un controlador MIDI y haga clic en [Next](#). Si está empleando alguno de los modelos "KONTROL" de NI (S4, S2, F1, X1, etc.), seleccione [No](#); dado que TRAKTOR ya viene preconfigurado para su uso con estos aparatos.



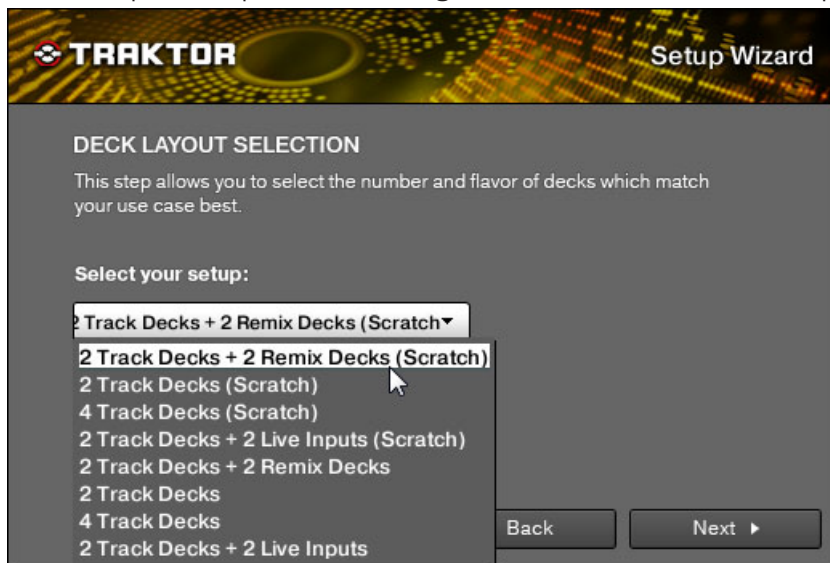
3. Si previamente seleccionó el empleo de TRAKTOR con un controlador, seleccione el modelo y fabricante respectivo en la lista desplegable. Luego, confirme con [Next](#).



4. En caso de que la versión de TRAKTOR empleada fuera TRAKTOR PRO, ME o LE; seleccione si desea emplear un mezclador DJ externo o el mezclador interno del programa. Confirme, luego, con [Next](#). Para la versión TRAKTOR SCRATCH PRO, esta pantalla será saltada y un mezclador externo quedará seleccionado automáticamente.



5. Seleccione el montaje básico de cubiertas (la cantidad de cubiertas a emplear y su tipo). Esto puede modificarse fácilmente desde el programa en un momento posterior. Las opciones disponibles podrán variar según la versión de TRAKTOR empleada.

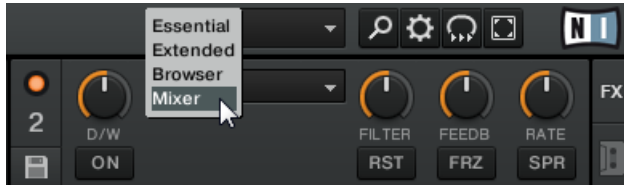


6. La última pantalla del asistente resume las opciones seleccionadas. La ilustración de abajo muestra la pantalla de resumen con la configuración de ejemplo: cuatro cubiertas (dos cubiertas de pistas y dos cubiertas de remezcla), un mezclador DJ externo y una disposición de teclado alemana (derivada del sistema operativo). Pulse [Back](#) si desea volver

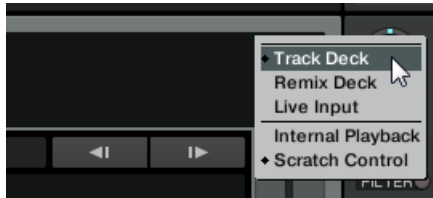
atrás y cambiar alguna opción, [Cancel](#), si desea cancelar la operación y abandonar el asistente o haga clic en [Finish](#) para confirmar las opciones seleccionadas.



- TRAKTOR arrancará con la configuración seleccionada y el diseño de interfaz correspondiente (por ejemplo, si seleccionó emplear un mezclador DJ externo, el mezclador interno del programa quedará oculto). El diseño de la interfaz de usuario puede cambiarse con el menú de selección de diseños, presente en la cabecera de TRAKTOR.



Para cambiar el tipo de cubierta, haga clic en la letra de la cubierta y seleccione el tipo a emplear en el menú desplegable:



## 4 Panorama de la interfaz de usuario

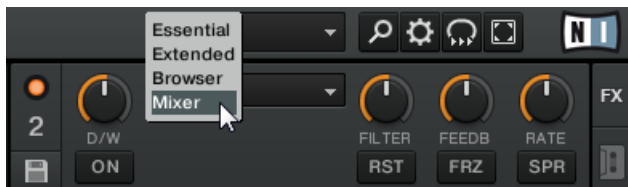
Este capítulo describe la interfaz de usuario de TRAKTOR 2.



Tómese todo el tiempo necesario para leer estas pocas páginas. De este modo, podrá familiarizarse con el funcionamiento de TRAKTOR 2 y apreciar la potencialidad de su concepción.

### Preparación

TRAKTOR organiza su interfaz gráfica de usuario mediante distintos diseños de interfaz. Estos diseños reciben, en el programa, el nombre de "Layouts". El menú de selección de diseños se encuentra situado en la cabecera del programa.



Use el selector de diseños para seleccionar un diseño de pantalla.

Dependiendo del diseño seleccionado, algunos de los elementos de la interfaz gráfica aparecerán ocultos mientras que otros aparecerán mostrados.

Cuando arranque TRAKTOR 2 por primera vez, el programa se abrirá con el diseño denominado "Essential", el cual muestra las cubiertas de TRAKTOR y las funciones de búsqueda pero oculta el mezclador.

Para que se muestren todos los elementos que a continuación pasaremos a describir:

- En el menú desplegable, seleccione el diseño denominado "Mixer".



Nota para TRAKTOR ME 2: los diseños contenidos son diferentes para el ME 2.



Si está empleando TRAKTOR SCRATCH PRO 2, lo más probable es que esté empleando un mezclador externo (en lugar del mezclador interno del programa); sin embargo, para seguir las explicaciones de este manual, debería abrir también el diseño Mixer.

## Perspectiva general

La ilustración de abajo muestra la interfaz de TRAKTOR SCRATCH PRO 2. La interfaz gráfica de usuario podría verse ligeramente diferente si está empleando TRAKTOR LE 2.



Las áreas principales del programa.

(1) **Barra de menú de la aplicación:** la barra de menú de la aplicación presenta las funciones e información básicas del programa.

(2) **Cabecera:** presenta distintos indicadores de estado y funciones y botones de utilidad como, por ejemplo, el botón de las preferencias del programa (Preferences).

(3) **Sección global:** esta sección contiene las unidades de efectos, el reloj master, la grabadora de audio y la grabadora de bucles.

(4) **Cubiertas:** TRAKTOR proporciona cuatro cubiertas de ejecución (Decks) virtuales. Las cubiertas son el lugar donde se ejecutan las pistas, los samples y la música en vivo. Estas cubiertas podrían considerarse como el equivalente virtual de las antiguas cubiertas de vinilos y CD.

(5) **Mezclador:** el mezclador (Mixer) está alojado en la parte central de la ventana de TRAKTOR 2. El mezclador recibe, a través de sus cuatro canales, las señales de audio provenientes de las cuatro cubiertas arriba mencionadas. Cada canal corresponde a una cubierta. Al igual que cualquier otro mezclador DJ, su función básica es la de ajustar el volumen relativo de cada canal, controlar los respectivos niveles de frecuencia y enviar, eventualmente, la señal hacia los efectos antes de que el resultado general sea enviado a la audiencia.

(6) **Buscador:** el buscador (Browser) se encarga del manejo de todas las pistas dentro de una base de datos denominada Track Collection (Colección de pistas). Las pistas pueden agruparse en listas de reproducción, ordenarse según sus atributos distintivos y ser buscadas tanto en una lista como en la colección entera.



Nota para TRAKTOR LE 2: la grabadora de audio no está disponible en TRAKTOR LE 2.

Para mayores detalles, consulte el manual de TRAKTOR 2.

## 5 Importar la música propia

Lo más probable es que usted ya cuente con una colección de música en su ordenador. Este capítulo está precisamente dedicado a todos aquellos impacientes por ponerse a mezclar sus propias pistas. Aprenderemos, entonces, una manera rápida de importar archivos musicales a la colección de pistas (**Track Collection**) de TRAKTOR.

### 5.1 ¿En qué consiste la colección de pistas?

La colección de pistas ("Track Collection") representa toda la música empleada o que planea utilizar en TRAKTOR 2.

Está basada en los archivos de música residentes en el ordenador y facilita la organización, clasificación y preparación de las pistas a ser ejecutadas.



Vale la pena destacar que resulta indiferente para la colección la disposición real que las pistas tengan en el disco duro y que tal disposición no resultará afectada por lo que haga dentro de la colección (salvo que decida borrar alguna pista a través de TRAKTOR 2).

La colección de pistas **es**:

- Una base de datos que almacena distintos tipos de información acerca de sus archivos de música.
- Una manera práctica de disponer y clasificar sus archivos musicales según sus distintas características (etiquetas), como el título, nombre del artista, BPM, género musical, etc.
- El lugar donde se guarda la información específica de TRAKTOR acerca de las pistas.
- La base a partir de la cual podrá crear sus listas de reproducción.

Sin embargo, la colección **no** significa:

- Mover, copiar o convertir archivos de audio en una ubicación secreta.
- Modificar la estructura jerárquica que los archivos de música asumen en el disco duro.

Para poder hacer uso de la colección de pistas, primero hay que llenarla con los archivos de música que usted quiera importar.

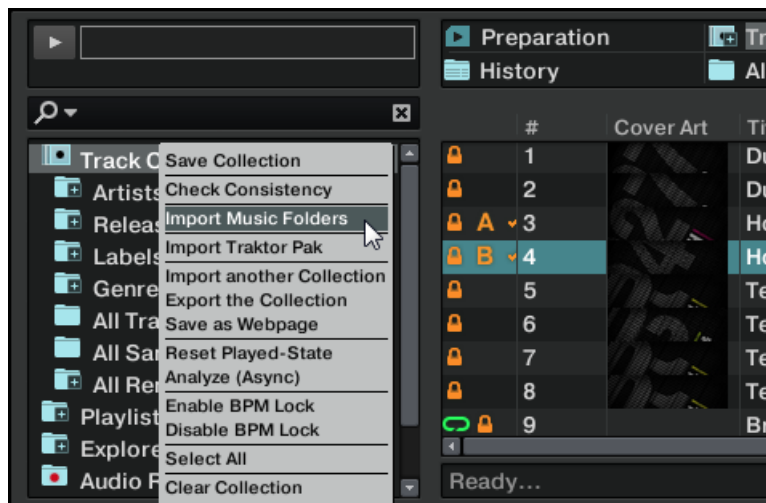


TRAKTOR registra las etiquetas de las canciones al momento de importarlas y registra automáticamente los cambios de propiedades efectuados sobre una pista (como cambiar el género de una canción).

## 5.2 Importación de archivos musicales

TRAKTOR ofrece una función que facilita la importación de las pistas almacenadas en su disco duro:

- Haga clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]+clic (Mac OS X) sobre el símbolo de [Track Collection](#), en el directorio del buscador, y en el menú que se abre seleccione la opción *Import Music Folders*.



El menú contextual de la colección de pistas con la opción *Import Music Folders* seleccionada.

Por defecto, esta función importa todos los archivos musicales contenidos en la carpeta **Mi música** del sistema operativo.



TRAKTOR analiza la música de acuerdo con ciertas características específicas (BPM, duración, etc.) cuando se carga por primera vez en una cubierta. Esta función puede llevar cierto tiempo. Para evitarse demoras molestas, asegúrese de preparar de antemano las pistas que quiera usar en un montaje de DJ, si tiene pensado emplear funciones como las de sincronización, bucleo automático y otras por el estilo.



Si su colección de pistas contuviera más de 10.000 archivos, se recomienda analizarla por partes de manera que TRAKTOR 2 solo tenga que analizar unos pocos miles de archivos por vez. Dado que este procedimiento insume una buena cantidad de tiempo, es una buena idea hacer que TRAKTOR realice el análisis en los momentos en que usted no esté trabajando con el ordenador; por ejemplo, durante la noche.



La barra de estado, al final de la ventana del buscador, muestra de manera visual el proceso de análisis y señala la eventualidad de algún problema.

## **Añadir archivos de otras carpetas**

Si tiene pistas guardadas en otras carpetas o en almacenamientos externos, podrá incorporar dichas carpetas a la lista de carpetas musicales de TRAKTOR de la siguiente manera:

1. Abra *Preferences > File Management*.
  2. Haga clic en **Add...**, al final de la sección **Music Folders**.
  3. Vaya hasta la carpeta que desea añadir.
  4. Confirme con **Choose** (Mac OS X) u **OK** (Windows).
  5. Haga clic en **Close** para confirmar los cambios.
- Repita el procedimiento para añadir todas sus carpetas de música.



Las subcarpetas se incluyen automáticamente dentro de la revisión. No es necesario, por lo tanto, agregarlas a esta lista.

## **5.3 Pistas manejadas desde iTunes**

Si ha organizado su colección de pistas con iTunes, TRAKTOR 2 le ofrece acceso directo a la biblioteca de iTunes y a sus listas de reproducción.

### 5.3.1 Reproducir pistas de iTunes

La biblioteca y listas de reproducción de iTunes pueden recorrerse directamente desde TRAKTOR.



La sección de directorio de iTunes representa solamente una vista de lectura de la biblioteca y listas de reproducción de iTunes. Las funciones de edición no están disponibles en esta vista.

Para recorrer el contenido de iTunes desde TRAKTOR:

1. Haga clic en la entrada de [iTunes](#) del directorio del buscador.
2. Recorra la biblioteca y las listas de reproducción como lo haría habitualmente en iTunes.
3. Cargue una pista en una cubierta como lo haría desde cualquier lista de reproducción de TRAKTOR; por ejemplo, arrastrando la pista hasta la cubierta deseada.

### 5.3.2 Importar una selección de pistas de iTunes

Puede importar una selección de pistas desde la biblioteca de iTunes hasta la colección de pistas de TRAKTOR 2:

1. Haga clic en la entrada de [iTunes](#) del directorio del buscador.
2. Seleccione las pistas que desea incorporar a la colección de pistas.
3. Arrastre la selección hasta el símbolo de [Track Collection](#) del directorio del Buscador.
4. Alternativamente, puede hacer clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]-clic (Mac OS X) sobre la selección realizada y seleccionar la opción *Import to Collection* en el menú contextual.

### 5.3.3 Importar las listas de reproducción de iTunes

También puede importar directamente toda una lista de reproducción de iTunes desde la interfaz de usuario de TRAKTOR 2:

1. Haga clic en la entrada de [iTunes](#) del directorio del buscador.
2. Seleccione la lista de reproducción que quiera importar.
3. Arrastre la lista de reproducción hasta la carpeta [Playlists](#). Alternativamente, puede hacer clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]-clic (Mac OS X) sobre la lista de reproducción y seleccionar la opción *Import to Playlists* del menú contextual.

- Un cuadro de diálogo aparecerá para preguntar el nombre de la lista de reproducción. Escriba un nombre y haga clic en **OK**.

## 6 Tutoriales

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales de TRAKTOR.

Estos ejemplos prácticos siguen un orden progresivo. A efectos de que se familiarice con el sistema de TRAKTOR 2, primero mostrarán las tareas más simples y luego irán desarrollando operaciones más complejas. Tras la lectura de este capítulo, tendrá los conocimientos básicos que le permitirán empezar a realizar mezclas con TRAKTOR 2.



Si está empleando TRAKTOR LE 2 o TRAKTOR Manufacturer Edition 2, algunas de las indicaciones aquí expuestas no podrán aplicarse debido a las limitaciones propias de la versión del programa.

### 6.1 Condiciones previas

Estos ejemplos prácticos deberían abordarse manera lineal desde el primero hasta el último. Sin embargo, si usted ya está familiarizado con versiones anteriores de TRAKTOR y acostumbrado a realizar las tareas básicas del programa, puede saltarse los primeros ejemplos y pasar a la lectura de los más avanzados. Por supuesto, también puede experimentar directamente con TRAKTOR y volver a estos ejemplos en un momento posterior, los mismos indican cuales son las condiciones previas que deben cumplirse antes de abordar su lectura.



Aun cuando estuviera familiarizado con TRAKTOR, todos los tutoriales valen la pena leerse; en cada uno de ellos encontrará consejos y sugerencias de trabajo útiles de seguir.

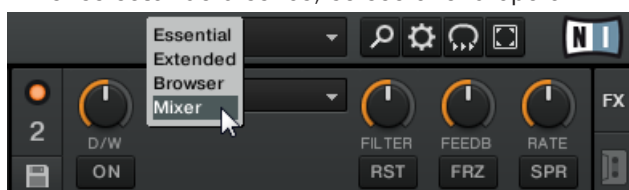
Los ejemplos prácticos se valen de las pistas demo copiadas en el disco duro durante el proceso de instalación. Por lo tanto, para seguir estos ejemplos no hace falta importar sus propios archivos de música a la colección de pistas del programa. Para más información sobre la importación de archivos de música a la colección, consulte por favor el apartado [↑5.2, Importación de archivos musicales](#).



Vamos a suponer que TRAKTOR ya está listo y operando sin problemas. Si no fuera este el caso, consulte las instrucciones correspondientes de la guía de instalación y retorne a este punto cuando tenga todo listo.

En caso de haber ya efectuado algunos cambios en la configuración de TRAKTOR, recomendamos encarecidamente restablecer el programa a su configuración de fábrica antes de continuar con estos ejemplos:

1. Haga clic en el menú de ayuda ([Help](#)), en la barra de menús, y seleccione *Help > Start Setup Wizard*.
2. Siga las instrucciones del asistente para incorporar su equipo (encontrará más información sobre el asistente en el capítulo [↑3, El asistente de la configuración](#)). TRAKTOR será restablecido a sus valores de fábrica.
3. En el selector de diseños, seleccione la opción *Mixer*.



## 6.2 Finalidad de los ejemplos

Los apartados siguientes tienen por finalidad describir las metas y condiciones previas de cada ejemplo. De esta manera podrá ir directamente hasta el ejemplo deseado en el momento que sea.

### Apartados [↑6.3, Ejecutando la primera pista](#) a [↑6.7, Agregar efectos](#)

Lea las instrucciones de abajo. Si no se siente seguro sobre algún paso en particular, acuda al capítulo correspondiente. Si puede llevar a cabo la tarea sin ayuda, pase por alto el capítulo pertinente y siga con el siguiente paso.

1. Cargue la pista *Techno 1* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta A e inicie su ejecución (apartado [↑6.3, Ejecutando la primera pista](#)).
2. Cargue la pista *Techno 2* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta B e inicie su ejecución. La Cubierta A debería dar el tempo master (apartado [↑6.4, Mezclar una segunda pista](#)).
3. Sincronice el tempo de la pista de la Cubierta B con el tempo de la pista en la Cubierta A (apartado [↑6.5, Ajuste de los volúmenes](#)).
4. A partir del apartado [↑6.6, Bucleo y cueing](#), una nueva pista será cargada y ejecutada en la Cubierta A: *House 1*. La Cubierta B debería ser ahora la que dé el tempo master.

5. Si ya sabe como guardar bucles y puntos de inserción, hágalo en ambas pistas y pase por alto el apartado [↑6.6, Bucleo y cueing](#).
6. Si sabe asignar efectos a una cubierta, si ya conoce la diferencia entre el modo individual y el modo grupal de efectos y la manera de intercambiar efectos, puede omitir también el apartado [↑6.7, Agregar efectos](#).

### **Apartados [↑6.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) a [↑6.10, Sincronización](#)**

Los apartados [↑6.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) y [↑6.9, Empleo de la grabadora de bucles](#) describen las cubiertas de remezcla (**Remix Decks**) y la grabadora de bucles (**Loop Recorder**). Lea estos tutoriales para tener una idea cabal de estas versátiles herramientas.

El apartado [↑6.10, Sincronización](#) trata del reloj maestro (**Master Clock**) y la **sincronización de pistas**. Dado que estos elementos han sido modificados y mejorados en TRAKTOR 2, ¡recomendamos encarecidamente que lea dicho apartado cuidadosamente, aun cuando se sienta familiarizado con las tareas de sincronización de las versiones anteriores de TRAKTOR!

## **6.3 Ejecutando la primera pista**

Nuestro primer ejemplo práctico mostrará la manera de cargar y ejecutar una pista, de verificar que las salidas de audio funcionen correctamente y de resolver rápidamente algunos problemas del sistema relacionados con la ausencia de sonido al tocar.

### **Condiciones previas**

En caso de haber realizado alguna modificación en TRAKTOR 2, antes de comenzar con estos tutoriales recomendamos encarecidamente restablecer TRAKTOR 2 a sus valores de fábrica (véase [↑6.1, Condiciones previas](#)).

#### **6.3.1 Carga rápida de una pista**

Vamos a cargar la pista demo denominada *Techno 1* en la Cubierta A.

1. Haga clic en [Demo Tracks](#). Las pistas de la lista de reproducción [Demo Tracks](#) aparecerán debajo:

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	
2		Dubstep 2	Loopmasters	

2. Haga clic en la pista *Techno 1* en la lista de reproducción. La pista quedará resaltada.
3. Arrástrela hasta la Cubierta A. La pista se cargará. La información y la onda de la pista aparecerán sobre la Cubierta A:



Los favoritos son atajos personalizables situados en la parte superior del buscador. Si no puede ver las listas de reproducción favoritas, active esta opción en *Preferences > Browser Details > Show Playlist Favorites*. Nota: esta opción no está presente en TRAKTOR LE 2.

## Métodos alternativos de carga

- Haga clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]-clic (Mac OS X) sobre una pista y seleccione *Load Track in Deck A*.
- Cliquee el atajo [Ctrl]+[Izq].

### 6.3.2 Ejecución de una pista

- ▶ Cuando la pista haya sido cargada, simplemente presione el botón de reproducción (PLAY), ubicado al final de la cubierta izquierda:



- La pista empezará a ejecutarse. El botón de reproducción se iluminará y la onda comenzará a moverse en TRAKTOR 2.



Mueva el ratón sobre el final de la onda, a la derecha, y verá aparecer los botones de más y menos. Utilice este zoom para agrandar o achicar los detalles de la onda.

### Cada cubierta con su propio canal



Este apartado explica las propiedades del mezclador interno de TRAKTOR. Si está empleando TRAKTOR SCRATCH PRO 2, seguramente estará valiéndose de un aparato mezclador externo. Sin embargo, esto no es óbice para seguir las instrucciones de este ejemplo: simplemente, reemplace los ecualizadores, deslizantes de canal y crossfader de TRAKTOR por los de su propio mezclador.

La reproducción del audio de cada cubierta puede modelarse con los controles del correspondiente canal del mezclador. Dado que la pista está cargada en la Cubierta A, vamos a controlar su sonido desde el canal A:



El canal A del mezclador

Llegados a este punto, ya deberíamos estar oyendo salir algún sonido a través de los altavoces. De no ser así, prosiga con la lectura de la sección siguiente.

### 6.3.3 No se escucha nada

Si la pista se está ejecutando en la cubierta y, sin embargo, no se produce salida de audio alguna o la misma suena muy baja; verifique por favor lo siguiente:

- Al final del mezclador, compruebe que el crossfader esté desplazado totalmente a la izquierda:
- Más arriba, el control deslizante de volumen del canal A debería estar subido:
- El medidor del canal (la serie vertical de barras luminosas a lo largo del deslizante, ver ilustración de arriba) deberían señalar algún tipo de actividad). De no ser así, verifique que las perillas **HI**, **MID**, **LOW** y las perillas **FILTER** de dicho canal estén puestas en posición central. Y en la parte superior del canal, haga un doble clic sobre el codificador **GAIN** para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.

- Arriba, en la parte central de TRAKTOR, los medidores de volumen **MAIN** deberían mostrar alguna actividad. De no ser así, verifique que la perilla **MAIN** este subida.



Más arriba, el control deslizante de volumen del canal A debería estar subido:



El medidor del canal (la serie vertical de barras luminosas a lo largo del deslizador, ver ilustración de arriba) deberían señalar algún tipo de actividad). De no ser así, verifique que las perillas HI, MID, LOW y las perillas FILTER de dicho canal estén puestas en posición central. Y en la parte superior del canal, haga un doble clic sobre el codificador GAIN para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.

Si los medidores **MAIN** muestran actividad pero no se escucha nada, verifique la configuración de audio y direccionamiento establecida en las preferencias del programa según las instrucciones ofrecidas en la guía de instalación.



Por favor, tenga en cuenta que en TRAKTOR SCRATCH PRO 2, la perilla/deslizador de salida general de su aparato mezclador funciona de manera independiente de la perilla **MAIN** de TRAKTOR. Ajuste cuidadosamente ambos controles para obtener de este modo un sonido limpio y claro que no distorsione.

## 6.4 Mezclar una segunda pista

Ahora que ya sabe como cargar rápidamente una pista y ejecutarla a través de TRAKTOR 2, vamos mezclar una segunda pista. De paso, aprenderemos a realizar algunas tareas básicas de mezcla: escucha previa de pistas, inicio correcto de la reproducción y mezcla conjunta de pistas empleando el crossfader.

### Condiciones previas

Damos por supuesto que usted ha seguido las instrucciones dadas en el ejemplo práctico anterior (véase [↑6.3, Ejecutando la primera pista](#)). TRAKTOR 2 se encuentra, ahora, en la situación siguiente:

- La pista *Techno 1* está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se escucha. El botón **MASTER** de la Cubierta A está encendido.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

### 6.4.1 Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances

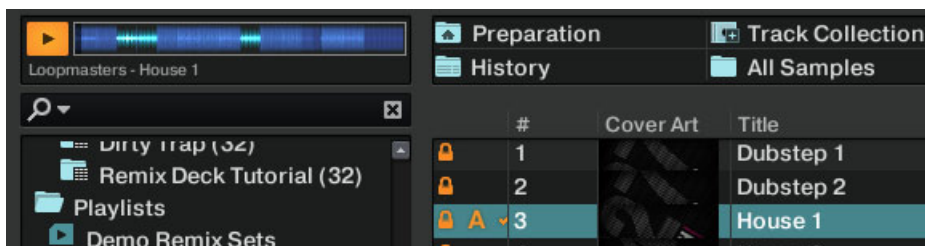


Si está empleando un aparato mezclador (p. ej., con TRAKTOR SCRATCH PRO 2) y, por lo tanto, el modo de mezcla externa está activado; lo más probable es que no utilice en absoluto el reproductor de avances y la escucha previa la realice desde la cubierta opuesta a través del aparato mezclador. Sin embargo, sería posible también asignar un par de salida de su interfaz de audio al reproductor de avances (vía *Preferences > Output Routing > Output Preview*), sacrificando de este modo una cubierta (en las interfaces AUDIO 4/8/ DJ) o las salidas de envío (en TRAKTOR AUDIO 6/10).

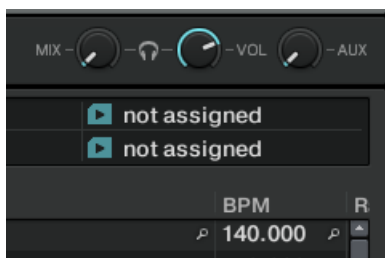
Antes de cargar la otra pista, vamos a usar el reproductor de avances de TRAKTOR para escucharla directamente desde el buscador con los auriculares.



Si el reproductor de avances no está visible, podrá activarlo en *Preferences > Browser Details > Show Preview Player*. Los usuarios de TRAKTOR LE 2 no disponen de esta opción.



El reproductor de avances de TRAKTOR en la parte superior izquierda del buscador.



Las perillas Mix y Vol (monitorización) encima del buscador.

- Conecte los auriculares en la correspondiente entrada de auriculares de su tarjeta de sonido, controlador o aparato mezclador (según sea el montaje por usted empleado).
- 1. Haga clic en la pista *Techno 2*, en la lista de reproducción Demo, y arrástrela hasta el reproductor de avances. La pista comenzará inmediatamente a ejecutarse.
- 2. Gire la perilla **MIX** completamente en sentido antihorario para escuchar solamente la señal de pre-escucha.
- 3. Gire la perilla **VOL** para manejar el volumen de los auriculares.
- 4. Haga clic en cualquier lugar de la onda para escuchar otra parte de la pista.
- 5. Cliquee y arrastre la línea vertical para recorrer la pista.
- 6. Haga clic en el botón de reproducción del reproductor de avances para detener la ejecución.
- 7. Arrastre la pista desde el reproductor de avances hasta la cubierta donde desea cargarla o seleccione otra pista para su escucha previa.



Si bien un controlador MIDI es un dispositivo externo, tenga en cuenta que deberá seleccionar el modo de mezcla interno de TRAKTOR dado que el dispositivo MIDI está controlando el mezclador interno de TRAKTOR.

### 6.4.2 Cargar y ejecutar una segunda pista

Vamos a seleccionar la pista *Techno 2* y la vamos a cargar en la Cubierta B:

1. Arrastre una pista desde el reproductor de avances hasta la Cubierta B. También, puede usar los otros métodos de carga descritos en [↑6.3.1, Carga rápida de una pista](#). La información de la pista y su correspondiente onda aparecerán sobre la Cubierta B.
2. Pulse el botón de reproducción de la cubierta derecha para iniciar la reproducción. La pista empezará a ejecutarse. El botón PLAY se iluminará y la onda comenzará a moverse en la cubierta B de TRAKTOR.

No escuchamos nada de la Cubierta B porque todavía no hemos deslizado el crossfader hasta el extremo izquierdo. El plan es hacerlo lentamente para que la mezcla de la Cubierta B sea progresiva.

Hagamos entonces el intento: deslice lentamente el crossfader hacia la derecha. Empezará a escuchar el ingreso de la pista de la Cubierta B, mientras que paulatinamente se va apagando la pista de la Cubierta A. Obviamente, nuestra mezcla deja mucho que desear. Antes de mezclar la segunda pista, tenemos que sincronizar los pulsos de ésta con los de la pista de la Cubierta A. Por lo tanto, volvamos a deslizar el crossfader hacia la izquierda.

### 6.4.3 Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla

A partir de ahora, acostumbrémonos a preparar las mezclas empleando los auriculares, hasta que la otra pista (aquí en la Cubierta B) esté lista para ser mezclada.



El botón de los auriculares en el canal B (encendido en azul).

- Haga clic en el botón de los auriculares del canal B.  
El botón se enciende para indicar que la señal de la Cubierta B es enviada al canal de monitorización con salida a los auriculares.

Si lo desea, utilice la perilla **MIX** para ajustar el balance entre la pista que está supervisando (Cubierta B) y la mezcla principal (en la que se está escuchando la Cubierta A). Gire en sentido antihorario si desea concentrarse sobre la pista que está revisando o gire en sentido horario cuando quiera escuchar más de la mezcla principal.

Ahora estamos listos para trabajar sobre la pista que se está tocando en la Cubierta B sin interferir en la mezcla principal que está siendo enviada a nuestra audiencia. La mezcla principal seguirá estando controlada por el crossfader y los deslizantes de canal, más allá de lo que estemos escuchando a través de los auriculares.



Si está empleando un aparato mezclador externo, el mismo ya viene provisto con sus propios controles de auriculares y supervisión.

### 6.4.4 Sincronización de la segunda pista

Antes de mezclar la pista que se está ejecutando en la Cubierta B, vamos a usar la sincronización automática de TRAKTOR para ajustar su tempo con el tempo de la Cubierta A. Esto se hace con el botón de sincronización (SYNC):



El botón SYNC en la parte superior izquierda de la cubierta.

- ▶ Presione el botón **SYNC** de la Cubierta B para sincronizar el tempo y la fase de la misma con los de la Cubierta A.
- ▶ El botón **SYNC** se encenderá. Ahora las dos pistas corren en perfecta sincronía.



La sincronización solo funcionará de manera impecable con una retícula de pulsos. Las pistas de la lista Demo ya cuentan con sus respectivas retículas.

Gire gradualmente la perilla **MIX**, escuchará que la segunda pista se mezcla en sincronía con la Cubierta A.



¡Tenga en cuenta que deberá siempre sincronizar o ajustar el tempo de la pista que *no* está siendo escuchada por la audiencia!

### 6.4.5 Establecer un punto de inserción como punto de partida

Siempre es deseable tener un mayor control sobre el punto a partir del cual la pista va a insertarse en la mezcla. Por ejemplo, la mayor parte del tiempo tendrán que coincidir no solo los tempos respectivos sino también el primer tiempo de compás de ambas pistas. En inglés, al proceso de insertar puntos en una pista para cumplir con distintas funciones (mezcla, inicio de reproducción, etc.) se lo denomina "cueing".

TRAKTOR permite, por supuesto, establecer dichos puntos de inserción. Los puntos de inserción (o puntos Cue) se guardan junto con la pista y así permanecen disponibles para su utilización posterior.



Nota para TRAKTOR LE 2: los puntos de inserción no están disponibles en LE 2.

Para emplear puntos de inserción, deberá primero abrir la ficha **CUE** del panel avanzado:

- Pulse el botón con la flechita, situado bajo el botón **ACTIVATE**, para abrir los paneles avanzados de las Cubiertas A y B. Luego, haga clic en el botón **CUE** para abrir la ficha **CUE**.



- En la cubierta B (esté ejecutando o no una pista), presione uno de los botones de acceso directo (Hotcue) sobre el primer tiempo fuerte del compás. Presionemos, por ejemplo el botón Hotcue 2. El botón se encenderá de color azul indicando que acabamos de guardar un punto de inserción, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón Hotcue. ¡Inténtelo!



## Alineación de pistas

El proceso de alineación es bastante sencillo:

1. Presione el botón de reproducción (Play) de las Cubiertas A y B (los botones se encenderán).
2. Verifique que la Cubierta A esté dando el tempo master. Si no lo está, haga clic en el botón **MASTER**.
3. Verifique que el botón **SYNC** de la Cubierta B esté presionado (es decir, encendido). Si no lo está, haga clic en él para hacer coincidir el tempo con el de la Cubierta A.
4. Cuando escuche un tiempo fuerte en la Cubierta A, presione el botón Hotcue que acaba de guardar en la Cubierta B. La posición de la reproducción de la Cubierta B saltará hacia el punto de inserción almacenado y la reproducción se continuará a partir de ese punto. Ahora, ambas pistas están alineadas y listas para mezclarse.

### 6.4.6 Adhesión rítmica

No es necesario preocuparse acerca de poner un Hotcue directamente sobre el pulso. TRAKTOR 2 lo hace por usted automáticamente. Esto se logra gracias a una función de adhesión rítmica (Modo Snap). Haga clic en el botón **S** de la Sección Global para activar o desactivar el modo de adhesión:



El botón de adhesión rítmica (S) de la sección global.

Cuando el modo de adhesión está activado, cualquier punto de inserción creado sobre la pista se pegará al pulso más cercano, asegurando de este modo que el punto se ciña directamente al pulso la próxima vez que presione un botón de acceso rápido.

### 6.4.7 Pegándose a los pulsos

Otra razón por la cual no hay que preocuparse por pulsar un botón Hotcue *exactamente* sobre el pulso es que TRAKTOR, automáticamente, asegura que los pulsos de ambas pistas se mantengan juntos y que los saltos no arruinen la sincronización. Esto es así gracias a que el modo de cuantificación está activado (botón Q) en la Sección Global (ver ilustración de arriba).



El botón de cuantificación rítmica (Q) de la sección global.

Si el modo de cuantificación está encendido, cada vez que salte a través de la pista (p. ej., al presionar un botón Hotcue o al clickear en algún lugar de la onda), la reproducción saltará a la posición más cercana que preserve la alineación de pulsos; asegurando de este modo que la sincronización no se pierda.

### 6.4.8 Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llegue a su fin?

La pista *Techno 1* de la Cubierta A ha estado ejecutándose desde que empezamos con estos ejemplos y es muy posible que la reproducción haya llegado hasta el final de la pista. En este caso, haga lo siguiente:

- ▶ En la cubierta izquierda, haga clic en el botón "Jump to Start" para volver al comienzo de la pista y reanudar la reproducción.
- ▶ También, puede presionar [Mayús]+T para la Cubierta A o [Mayús]+G para la Cubierta B.



Salte hasta el inicio de la pista con el botón situado encima del botón de reproducción de la cubierta.

### 6.4.9 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

Este es un buen momento para probar algunos de los filtros y ecualizaciones de TRAKTOR 2:



Las perillas de ecualización y la perilla Filter

- Gire las perillas de ecualización o la de filtrado (**FILTER**) del canal B para escuchar el efecto de las mismas sobre la pista.



Antes de que el filtro haga efecto sobre el sonido, haga clic en el botoncito junto a la palabra "FILTER" para activarlo. Al quedar activado se pondrá de color azul.

La ecualización y el filtro son herramientas excelentes para ajustar las pistas antes de mezclarlas, de manera de obtener la transición más suave posible. La técnica más común es la de filtrar la línea de bajos de la pista que entra en la mezcla (tener dos líneas de bajos que suenen simultáneamente rara vez suena bien). Haga entonces lo siguiente:



Estamos por llevar a cabo nuestra primera versión de una mezcla "real". Gire, por lo tanto, la perilla **MIX** totalmente en sentido horario para escuchar la mezcla principal a través de los auriculares (o sáqueselos para escuchar la mezcla a través del sistema de amplificación).

- ▶ Con el crossfader puesto en el extremo izquierdo, baje la perilla **LO** del canal B para sacar los graves de la pista de la Cubierta B.
- ▶ Paulatinamente, vaya mezclando el canal B, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.
- ▶ Cuando ambas pistas estén corriendo de manera conjunta y desea recuperar el bajo que había suprimido, reduzca gradualmente el bajo del canal A y simultáneamente incremente el del canal B, empleando las perillas **LO** de ambos canales
- ▶ Complete la transición deslizando gradualmente el crossfader hasta alcanzar el extremo derecho. ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla con TRAKTOR 2.

### 6.4.10 Alineación manual de pulsos

La sincronización de pulsos puede llevarse a cabo también de manera manual. Algunos disyocueis prefieren simplemente aparear los pulsos manualmente; sin embargo, esta operación resultará necesaria en las situaciones siguientes:

- pistas que no tienen retícula.
- sincronización con vinilos o CD.
- tocar "codo a codo" con otro disyóquey.
- pasar estilos musicales que carecen de pulsos cuantificables (p.ej., soul, funk o músicas con percusión en vivo).

Para demostrar esta operación, vamos entonces a mezclar la pista de la Cubierta B con una nueva pista en la Cubierta A.



A partir de ahora, la pista de la Cubierta B será la que esté "en el aire", es decir la que será escuchada por la audiencia. Por lo tanto, vamos a trabajar ahora exclusivamente sobre la Cubierta A.

## Primeros pasos

- ▶ Primero, vamos a verificar que el crossfader esté completamente corrido hacia la derecha.
- ▶ Asegúrese de que el botón **SYNC** de la Cubierta A esté apagado.



Al principio, resultará más sencillo seleccionar una pista con un valor similar de BPM.

## Ajustar el tempo con los deslizantes de tempo y el medidor de fases

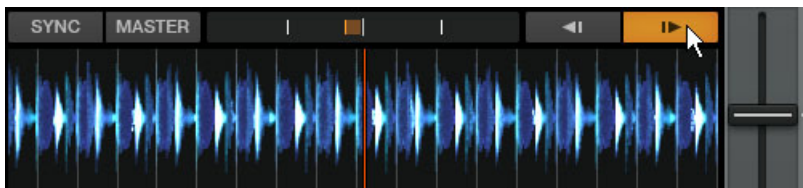
El tempo de cada cubierta puede controlarse manualmente con el deslizador de tempo:



Utilice el control deslizador de tempo para ajustar el tempo de la cubierta.

- ▶ Ajuste el deslizador de tempo de la Cubierta A hasta que el ritmo de la pista coincida con el tempo de la Cubierta B.

Si el tempo de ambas pistas es coincidente pero la fase no, deslice el medidor de fase hacia adelante y atrás (izquierda y derecha) para alinear los pulsos fuertes. Puede hacer lo mismo empleando los botones de modificación de tempo.



Use el medidor de fases o los botones de modificación de tempo para ajustar la fase.

## Cueing manual y alineación de pulsos



Si está utilizando TRAKTOR SCRATCH PRO 2, las cubiertas mostrarán el modo de reproducción Scratch Control y el cueing se podrá hacer manualmente sobre los tocadiscos o los reproductores de CD. Sin embargo, puede seleccionar también el modo de reproducción interno si cliquee con el botón derecho sobre la letra de la cubierta. Con este modo, podrá seguir también los próximos ejemplos.

Primero, encuentre un punto de inserción interesante a partir del cual empezar; por ejemplo, un break:

1. Con la Cubierta A detenida, arrastre la onda de la pista de la Cubierta A hasta alcanzar el break.
2. Haga clic en el botón **CUE** (auriculares). Un triángulo azul mostrará que ahora hay un punto de inserción flotante.
3. Haga clic en el botón **CUP** y suéltelo cuando escuche el pulso fuerte en la Cubierta B. La pista comenzará a ejecutarse cuando suelte el botón.
4. Si la operación se realizó correctamente, ambas canciones estarán en sincronía. Si las canciones empiezan a desincronizarse, ajuste el tempo con el deslizador de tempo de TRAKTOR y vuelva a pulsar el botón **CUP** para intentarlo de nuevo.
5. Use el medidor de fases para alinear los pulsos fuertes.
6. Cuando tenga todo listo, desplace el crossfader desde la Cubierta B y mezcle lentamente con la pista de la Cubierta A.



Por supuesto, no suponga que ya puede ser capaz de nivelar ritmos manualmente. Esta es una operación que requiere mucha práctica y que no puede ser totalmente explicada con palabras. De hecho, es mucho más fácil aprender el "beat-matching" viéndolo hacer a otra persona. Por esta razón, le recomendamos que busque en nuestra página de Internet los vídeos referidos a este tema. Recuerde, ¡la práctica hace al maestro!

## 6.5 Ajuste de los volúmenes



Para los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO 2, la explicación que se detalla en las secciones siguientes es bastante similar; sin embargo, deberán seguir practicando sobre su aparato mezclador.

Antes de continuar con la presente exposición, vamos a destacar lo importante que resulta tener la mezcla con un volumen adecuado. Vamos a darle algunas sugerencias simples sobre la manera de obtener el mejor sonido de una mezcla.



Si bien esta sección puede resultar un tanto técnica, tómese el tiempo necesario para leer estas pocas páginas. Los consejos aquí dados le ahorrarán muchos problemas, sobre todo en situaciones en vivo.

### 6.5.1 La teoría...

Hay tres reglas básicas de mezclado a seguir:

Hacer el mejor uso posible del rango dinámico disponible en cada etapa de la mezcla. Esto asegura mantenerse por encima del "ruido de fondo"; es decir, el zumbido que se escucha al detener todas las cubiertas y aumentar al máximo el volumen de los altavoces.

Nivelar las señales de las cubiertas para obtener una mezcla sin problemas; ninguna pista debería imponerse sobre las otras.

Evitar la distorsión a toda costa. Las interfaces de audio presentan límites físicos y si dichos límites son excedidos el sonido se distorsiona, los oídos se dañan y la música pierde pegada.



Tenga en cuenta que, internamente, el mezclador de TRAKTOR no puede distorsionar debido a la naturaleza digital de la señal. La distorsión solamente ocurre en la etapa de salida hacia la interfaz de audio.

## 6.5.2 ... y la práctica

Para ayudarlo a ajustar los niveles de volumen, el mezclador de TRAKTOR 2 está equipado con varios controles y medidores de volumen. Cada medidor de volumen consiste en una barra de color que señala el nivel de la señal. En términos prácticos, las reglas arriba mencionadas pueden traducirse de la siguiente manera:

- Lo mejor para ajustar el volumen es procurar que los niveles mostrados lleguen hasta el tercio superior y no permitir que alcancen la zona roja de la parte superior.



Al emplear la técnica de eliminar la línea de bajos de las pistas a mezclar (véase [16.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)), debería también asegurarse de que el volumen general (la señal de la salida maestra) tampoco distorsione.

### Sacar el mayor provecho del rango dinámico de cada canal

Cada canal del mezclador cuenta con un medidor vertical. Este medidor muestra el nivel de volumen previo de la señal; es decir, el volumen que la señal tiene *antes* de pasar por el deslizador de volumen del canal. Para ajustar este volumen, use la perilla **GAIN**:

- Ajuste la perilla **GAIN** del canal para que el volumen mostrado por el medidor del canal sea lo más alto posible sin llegar a distorsión.



Por supuesto, la intención creativa de sus pistas no tiene que subestimarse: en pistas de volumen variable (p. ej., una pista con una introducción suave), para ajustar el nivel de volumen debería considerar las partes más fuertes de la pista.



TRAKTOR 2 hace esto por usted automáticamente, al establecer el volumen de cada pista añadida con un valor satisfactorio. Esta ganancia automática se basa en los valores de ganancia que el programa toma de las pistas. Está activado de manera predeterminada en *Preferences > Mixer > Set Autogain When Loading Track*. No obstante, dependiendo de la configuración especial adoptada por la ecualización, el filtro y los efectos aplicados a la pista, deberá volver a verificar la consistencia del volumen antes de meter la pista en la mezcla. Además, lo que resulta más importante aquí es el volumen promedio de la parte específica de la pista que está por mezclar.

## Hacer coincidir el volumen entre canales

Para evitar cualquier salto de volumen al efectuar una transición entre dos canales, deberá ajustar el volumen promedio de los canales de las cubiertas involucradas en la mezcla:

- Antes de mezclar la pista, ajuste el codificador de **GAIN** para que el medidor de volumen del canal coincida grosso modo con el volumen del canal que está en el aire. Al hacerlo, tenga en cuenta que la variaciones de volumen dentro de las pistas pueden afectar este procedimiento. El valor de ganancia automática le dará siempre una buena indicación del nivel de ganancia que debería ser aplicado a la pista.

## Controlar el volumen de la salida general



¡El volumen de salida general (**MAIN**) de TRAKTOR puede ajustarse independientemente del control de salida maestra del aparato mezclador externo!

Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según su nivel de volumen relativo (establecido por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). Esta mezcla es luego enviada a la salida general (**MAIN**) de TRAKTOR. En esta sección, los medidores de volumen **MAIN** muestran, a derecha e izquierda, el volumen general de la mezcla antes de su ajuste a través de la perilla de volumen general (**MAIN LEVEL**).

- Ajuste la perilla **MAIN** de manera que el volumen permanezca en el tercio superior azul y naranja de los medidores sin llegar a tocar la zona roja más alta.



Por defecto, un margen de tolerancia de -6 dB es aplicado sobre la salida. Esto proporciona un margen extra de 6 dB entre las zonas naranja (señal clara) y roja (distorsión) del medidor **MAIN**. El margen de tolerancia (headroom) se emplea para evitar la creación de picos de volumen que produzcan distorsión en la salida. Sin embargo, la aplicación de un margen de tolerancia repercute sobre el volumen general de salida y, como compensación, el volumen (o ganancia) del aparato mezclador o amplificador al cual está conectado el sistema de altavoces debería incrementarse durante la comprobación del sonido.



*Dicho simplemente:* el sonido resultará mejor si se lo baja un poquito a nivel del programa y se lo incrementa luego a nivel del aparato.



El margen de tolerancia empleado por el mezclador interno de TRAKTOR puede ajustarse en *Preferences > Mixer > Levels > Headroom*. Póngalo en -3 dB o, incluso, 0 dB si, a causa de una insuficiente amplificación, no es posible obtener el volumen de salida deseado. ¡Pero no se pase!, dado que un mayor nivel de volumen se transforma fácilmente en un sonido con menor pegada.



Por razones de seguridad, TRAKTOR aplica, por defecto, un limitador sobre la salida principal. Cuando el limitador está habilitado, los indicadores rojos de distorsión del medidor de volumen **MAIN** mostrarán cuando el limitador está efectivamente limitando el volumen. Si bien el limitador suprime la distorsión que pudiera ocurrir, no podrá, sin embargo, evitar la contracción producida sobre el rango dinámico. Por lo tanto, aun con el limitador habilitado, asegúrese de que la zona roja de distorsión no se alumbre con demasiada frecuencia. Si prefiere mantener el sonido sin alteraciones, incluso durante los picos, desactive el limitador en *Preferences > Mixer > Enable Limiter*; no obstante, deberá observar la salida con mucha más atención dado que la distorsión producida en un potente sistema de altavoces podría lastimar a su audiencia.

## 6.6 Bucleo y cueing

Ahora que ya hemos aprendido las tareas básicas de una mezcla, vamos a concentrarnos en una de las grandes características de TRAKTOR: el bucleo.

### Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *House 1* está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar. También está dando el tempo master.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

#### 6.6.1 Ejecutar bucles

Las cubiertas de TRAKTOR están equipadas con controles de bucleo específicos, ubicados en la sección de bucleo, justo debajo del visualizador de la cubierta:



La sección de bucleo (de izquierda a derecha): botones de bucleo automático, botones IN y OUT, y el botón ACTIVE.

## Establecer un bucle de tamaño predefinido

Pongamos un bucle en la pista de la Cubierta A.

- ▶ Para accionar el bucle de una pista que está ejecutándose, haga clic en uno de los botones de bucleo automático.
- Automáticamente, se establecerá un bucle en esa parte de la pista, sobre el área marcada de verde. También el botón **ACTIVE** se encenderá de color verde.
- La longitud del bucle (en pulsos) se corresponderá con el número que aparece sobre el botón de bucleo automático:



Los botones de bucleo automático y el botón ACTIVE de la sección de bucleo.

- ▶ Para cambiar el tamaño del bucle, haga clic en el otro botón de bucleo automático.

## Poner un bucle manualmente

Los bucles también pueden ponerse manualmente. Esto se hace con los botones **IN** y **OUT** de la sección de bucleo.



Los botones IN y OUT.

- ▶ Pulse el botón **IN** para establecer el punto de inicio del bucle.
- ▶ Pulse el botón **OUT** para establecer el punto de fin del bucle. Tan pronto como presione el botón **OUT**, se creará un bucle y la pista comenzará a repetir la parte marcada.

En el tutorial anterior (apartado [↑6.4.5, Establecer un punto de inserción como punto de partida](#)), habíamos mencionado las propiedades del modo de adhesión (Snap). Este modo hace que los puntos de inicio y fin del bucle se peguen automáticamente sobre el pulso más cercano.

## Mover un bucle

Los bucles pueden moverse rápidamente a través de la pista con los controles de la ficha **MOVE**:



La ficha MOVE

- ▶ Seleccione la opción *Loop* en el menú desplegable de la izquierda.
- ▶ Seleccione la distancia de desplazamiento haciendo clic en el botón correspondiente de la serie a la derecha.
- ▶ Mueva el bucle hacia adelante o atrás con los botones de flecha.



Esta ficha también ofrece las opciones para mover solamente los puntos de inicio o fin del bucle, característica que puede emplearse para crear redobles de percusión.

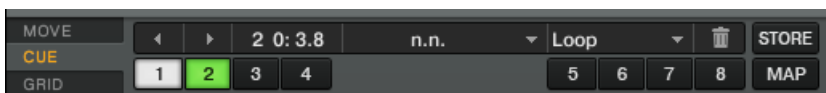


Nota para TRAKTOR LE 2: no es posible mover bucles en LE 2.

## Guardar un bucle

En el tutorial anterior, habíamos visto la manera de guardar los puntos de inserción de una pista. De manera similar, podemos también guardarlos.

- ▶ Presione un botón Hotcue apagado para guardar el bucle.
- Esta vez, el botón se encenderá de color verde indicando que acabamos de guardar un bucle, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón Hotcue.



La ficha CUE con un bucle guardado (marcado en verde).



Si excede los 8 nichos de Hotcues, puede emplear el botón **STORE** para guardar más Hotcues o bucles. El botón **MAP** permite organizar el orden de los mismos.



Nota para TRAKTOR LE 2: no es posible guardar bucles en LE 2.

## Desactivar el bucleo

Si desea desactivar un bucle, haga lo siguiente:

- Para desactivar un bucle, haga clic en el botón **ACTIVE** (encendido de color verde). La reproducción continuará su curso después del bucle.



Si pulsa el botón **ACTIVE** cuando no hay bucles activos en la pista, activará el bucleo. Es decir, el próximo bucle de la pista será activado.

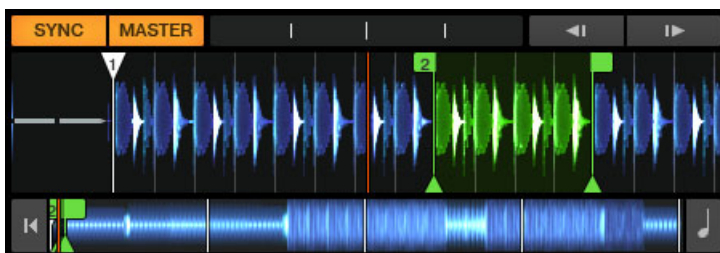
### 6.6.2 Empleo de los accesos directos (Hotcues)

Ya hemos visto la manera de emplear Hotcues (accesos directos) para guardar puntos de inserción y bucles. Ahora, vamos a ampliar algunos aspectos sobre su empleo.

- Primero, vuelva a abrir la ficha **CUE**.

Como ya se ha explicado, de no haber un bucle activo, al presionar un Hotcue guardaremos en dicha posición un punto de inserción (y el botón pasará a ser de color azul). Si hay un bucle activo, se guardará dicho bucle (y el botón Hotcue pasará a tener color verde).

En la onda representada en la cubierta del programa, podrá ver que una línea vertical del mismo color aparece en la pista en la correspondiente posición. Además, verá también que un número le indica el número de botón que debe emplear para saltar hasta ese bucle o punto de inserción.



La onda de la pista mostrando un punto de inserción guardado como el atajo Hotcue 1 y un bucle como el atajo Hotcue 2.

Si cometió algún error o, simplemente, decide eliminar un Hotcue; podrá hacerlo fácilmente:

1. Haga clic en el botón Hotcue que desea eliminar.
2. Haga clic en el botón de la cesta de basura.



→ Comprobará que el botón dejará de aparecer encendido.



Nota para TRAKTOR LE 2: los Hotcues no están disponibles en LE 2.

## Uso creativo de los botones Hotcue

Los Hotcue no son simples atajos a sectores particulares de una pista, también pueden ser empleados de manera creativa para lograr efectos, remezclas de partes de una canción, "beat juggling", etc.

Como ejemplo, vamos a mostrarle la manera de introducir un bucle guardado con un Hotcue en la pista que estamos por meter en la mezcla. De paso, repasaremos lo aprendido hasta ahora.

La pista *Techno 2* sigue cargada en la Cubierta B. Supongamos que la pista de la Cubierta A está en el aire (es decir que el crossfader está desplazado completamente a la izquierda) y que usted desea preparar la siguiente pista en la Cubierta B para mezclarla:

- Inicie la reproducción de la pista de la Cubierta B y envíela a los auriculares (activando el botón de auriculares de la Cubierta B).
- 1. Utilice los controles de la sección de bucle de la cubierta B para encontrar alguna parte interesante del principio de la pista que pueda buclar.
- 2. Cuando tenga un buen bucle sonando, guárdelo con un botón Hotcue.
- 3. Pulse nuevamente el respectivo botón Hotcue para que bucle de comienzo sobre un pulso fuerte de la Cubierta A.
- 4. Ahora, intente poner este bucle en la mezcla; por ejemplo, filtrando los bajos como lo hicimos en el ejemplo práctico anterior (véase [↑6.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)).
- 5. Cuando esté por completar la transición de salida de la otra pista, desactive el bucle en la nueva pista y la tarea estará terminada.



La ficha **CUE** ofrece muchas más opciones avanzadas.

## 6.7 Agregar efectos



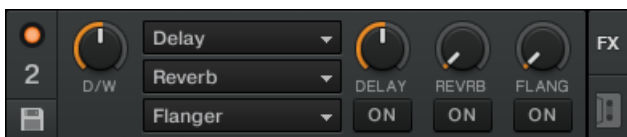
Nota para TRAKTOR LE 2: la sección FX de LE 2 ofrece solamente un grupo FX por cubierta y un número limitado de efectos.

Ahora que ya sabemos los fundamentos acerca de la ejecución y mezcla de pistas, vamos a ver la manera de poner algunos buenos efectos ("FX" en la terminología de TRAKTOR).

TRAKTOR cuenta con una excelente sección de efectos. Por defecto, TRAKTOR presenta dos unidades de efectos, asignables a cualquiera de las dos cubiertas.



Una unidad FX en modo grupal



Una unidad FX en modo individual

## Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* está cargada en la Cubierta B. La pista debería escucharse y tener la función de tempo master.
- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón **PLAY** de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

### 6.7.1 Asignar una cubierta a una unidad FX

Tenemos que asignar una unidad de efectos a una de las cubiertas. Para hacer esto, vamos a usar los botones de asignación FX:



Los botones de asignación FX de cada canal.

Vamos a asignar la unidad FX 1 a la Cubierta B:

- Pulse el botón de asignación **1** del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX 1.



Lo más usual es asignar una de las unidades FX a uno de los canales (FX1 a la Cubierta A, FX2 a la Cubierta B, etc.), pero en este tutorial queremos demostrar también la versatilidad de las asignaciones de efectos de TRAKTOR: usted también puede asignar cualquier otro canal a la misma unidad de efectos. Por ejemplo, si desea aplicar estos efectos a la pista cargada en la Cubierta A, simplemente pulse el botón de asignación **1** también para la Cubierta A.



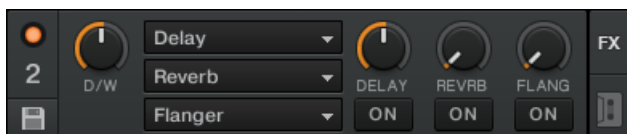
Nota para TRAKTOR LE 2: la asignación de cubiertas a unidades FX no está disponible en LE 2.



Nota para TRAKTOR ME 2: la asignación de cubiertas a unidades FX no está disponible en ME 2.

## 6.7.2 Modo grupal

Primero, vamos a echar un vistazo al modo grupal. Este modo permite que una sola unidad FX pueda emplear hasta tres efectos diferentes de manera simultánea. La unidad FX dispone de tres nichos de efectos apilados uno encima de otro.

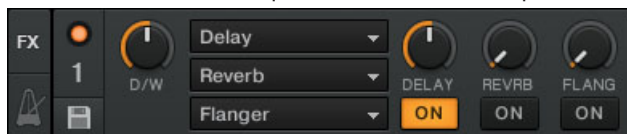


Grupo FX

## 6.7.3 Alistando la unidad de efectos

Por defecto, hay tres efectos cargados en ambas unidades FX: Delay, Reverb y Flanger.

- Seleccione el efecto que desea activar empleando el botón (**ON**) respectivo:



→ El botón FX se encenderá y activará el efecto respectivo.

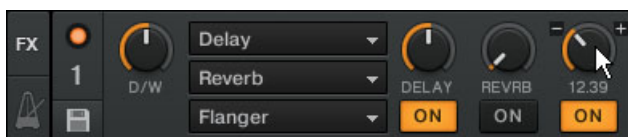
- ▶ Gire la perilla **D/W** para mezclar la señal sin procesar (“dry”) con la señal procesada (“wet”). Gire la perilla **D/W** lentamente en sentido horario para poner más efecto o en sentido antihorario para reducirlo:
- Ahora, podrá oír que la pista de la Cubierta B está siendo procesada por la unidad FX 2.



Por supuesto, también puede usar los tres efectos a la vez. Solo tiene que activar los tres botones respectivos.

## 6.7.4 Control de la unidad de efectos

Cada efecto en esta unidad FX es controlado por la correspondiente perilla:



Las perillas FX

- ▶ Juegue un poco con las perillas 1 - 3 y escuche los resultados sobre el audio.

## Cambiar el efecto de un nicho

Cada nicho puede cargarse con otros efectos. Pongamos ahora el efecto Gater en el primer nicho FX:



Nota para TRAKTOR LE 2: el efecto Gater no está disponible en LE 2.

- ▶ Haga clic en la flecha junto a **Delay** para abrir el menú desplegable. Seleccione la opción *Gater*.
- ▶ Si el primer nicho FX está desactivado, presione el botón respectivo para activarlo (el botón se encenderá).
- A continuación, escuchará como el Gater corta el audio a intervalos. Si el efecto no es audible, asegúrese de que la perilla **D/W** esté puesta al 50%.

## Sincronización de efectos con el tempo

Ahora, probemos lo siguiente:

- ▶ Ponga la perilla FX en distintas posiciones y escuche el resultado logrado sobre el audio
- Notará que el efecto de supresión está sincronizado con el ritmo porque está siguiendo al tempo master.



Esto podrá comprobarlo al elevar el tempo de la cubierta que está dando el tempo master; escuchará que la pista se ejecuta más rápidamente lo mismo que el supresor.

### 6.7.5 Modo individual

Las unidades FX también pueden ser operadas bajo el modo individual. En vez de tener varios efectos de con un solo parámetro, el modo individual le ofrece la posibilidad de modelar en profundidad un efecto a través de varios parámetros.

Esta vez, vamos a emplear la unidad FX 2.

- ▶ Pulse el botón de asignación 1 del canal B para eliminar las asignaciones FX.
- ▶ Pulse el botón 2 del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX 2.
- Las perillas y botones FX le brindan acceso a cada uno de los parámetros avanzados de un efecto en particular. Cuando quiera, podrá presionar el botón **RST** para restablecer dichos parámetros a sus valores predeterminados. Al igual que en el modo grupal, la perilla **D/W** permite ajustar el balance entre la señal no procesada y las señal procesada.



Nota para TRAKTOR LE 2: el modo individual no está disponible en LE 2.



Nota para TRAKTOR ME 2: el modo individual no está disponible en ME 2.

### 6.7.6 Almacenamiento de una configuración de efectos (Snapshot)

Si su configuración de efectos suele repetirse y desea establecer una configuración predeterminada de la misma, haga lo siguiente:

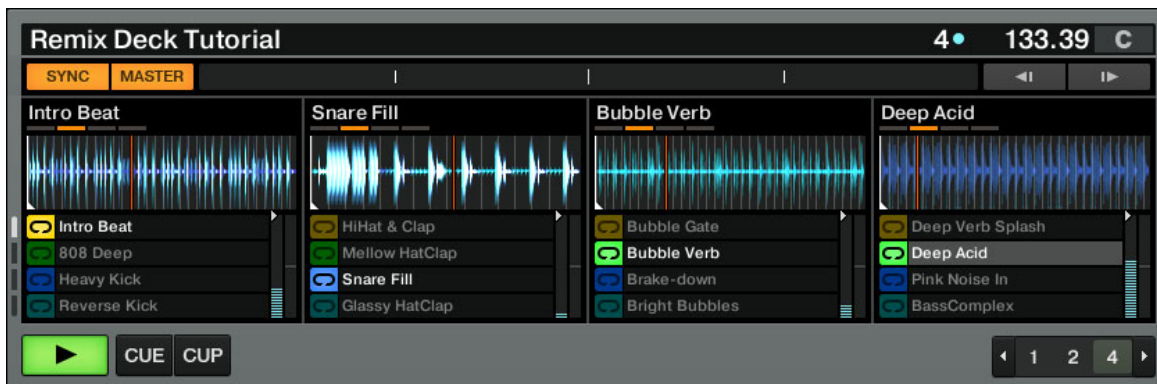
1. Ajuste las perillas y los botones de efectos hasta obtener la configuración deseada.
2. Presione el botón representado por el disquete para guardar dicha configuración.



→ La próxima vez que presione el botón **RST** (Restablecer), cuando tenga este efecto cargado, los parámetros del mismo asumirán los valores de la configuración almacenada

## 6.8 Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla

Las antiguas cubiertas de samples se han transformado en las actuales cubiertas de remezcla (Remix Deck). Echemos un vistazo a su funcionamiento. (Para un panorama general de los elementos de control de las cubiertas de remezcla, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2).



La Cubierta de remezclas C con el juego de remezclas "Remix Deck Tutorial".

Una cubierta de remezclas permite añadir samples (de ejecución única o bucles) a la mezcla, mezclar juegos completos de celdillas de samples e, incluso, capturar samples de las cubiertas de pistas o de la grabadora de bucles. Además, todo el contenido de la cubierta puede guardarse en la colección bajo la forma de un juego de remezclas (Remix Set) para, luego, volver a emplearse como un todo en las listas de reproducción.



En caso de haber estar usando cubiertas de samples de versiones anteriores de TRAKTOR, no se inquiete. Todas las antiguas funciones de los nichos de samples de dichas cubiertas han sido mantenidas.



Nota para TRAKTOR LE 2: las Remix Decks no están disponibles en LE 2.

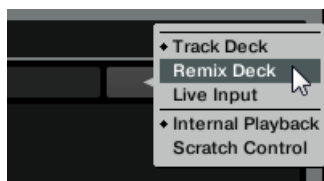


Nota para TRAKTOR ME 2: las Remix Decks no están disponibles en ME 2.

## Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* está cargada en la Cubierta B. La pista se escucha y da el tempo master. A propósito, a partir de ahora denominaremos como "cubierta de pistas" (Track Deck) a las cubiertas que ejecutan pistas, para así distinguirlas de las cubiertas de remezcla (Remix Deck). En TRAKTOR, verá que las dos cubiertas superiores (A y B) son cubiertas de pistas, mientras que la dos cubiertas inferiores (C y D) son cubiertas de remezcla. Si no fuera este el caso, haga clic en las letras de cubierta C y D y seleccione la opción *Remix Deck*.



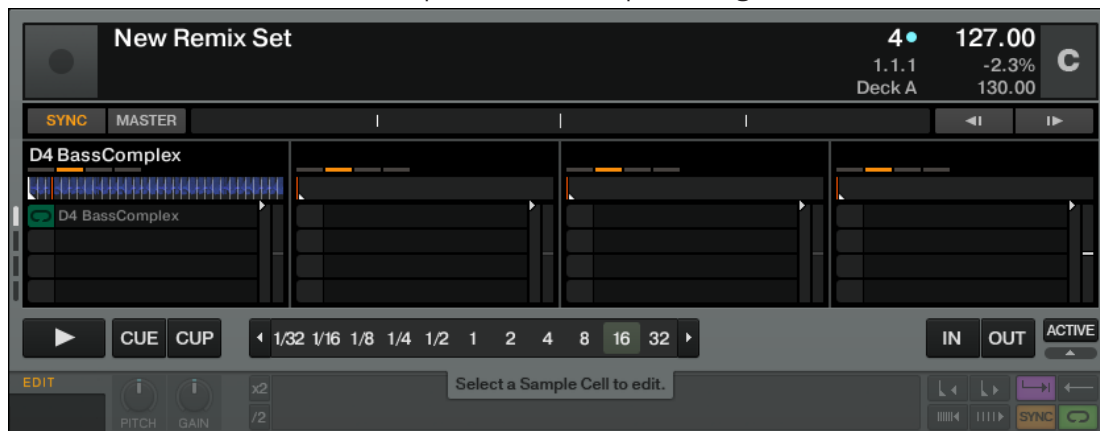
- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón de reproducción ([PLAY](#)) de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

### 6.8.1 Cargar un sample de la colección

Los samples pueden cargarse directamente desde la colección de pistas (Track Collection) de TRAKTOR.

- En los favoritos, haga clic en la lista de reproducción denominada [All Samples](#).
- Con un clic, seleccione en la lista el sample *D4 BassComplex*.

3. Arrástrelo hasta la celdilla de samples ubicada en primer lugar.



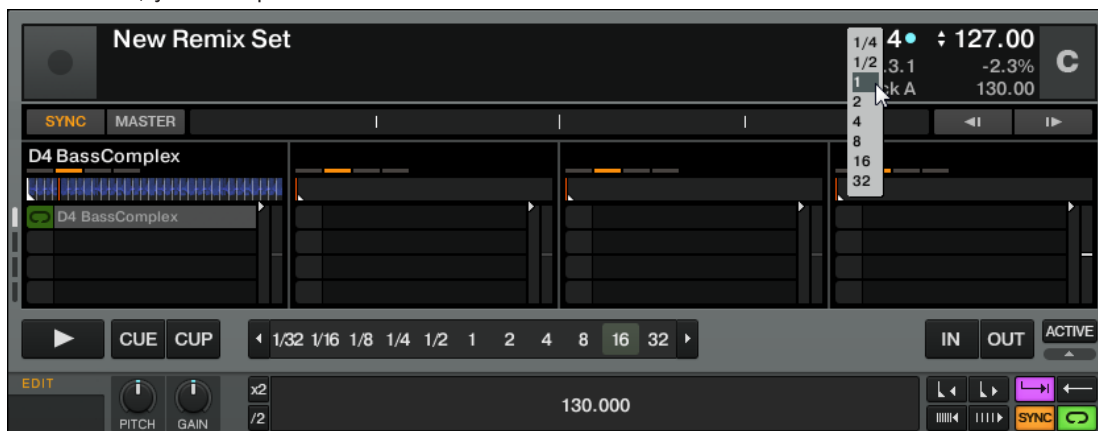
→ El sample ya está cargado y listo para tocar.

## 6.8.2 Accionar el sample

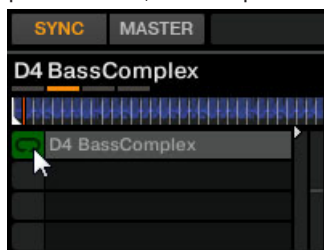
El accionamiento de samples funciona de la manera siguiente:

1. Asegúrese de que el botón SYNC esté encendido en la Cubierta C para que la cubierta se sincronice con el tempo master de la Cubierta B.

2. Ponga en valor de cuantificación de la cubierta de remezclas en 1 (un pulso). Para abrir el menú de cuantificación, pulse el valor de cuantificación que aparece en la cabecera de la cubierta, junto al puntito azul.



3. Haga clic en el botón de reproducción de la Cubierta A. La cubierta de remezclas se pondrá en marcha y su línea temporal interna quedará sincronizada con la Cubierta B. ¡El sample propiamente dicho no se está ejecutando todavía!
4. Poco antes de un pulso fuerte en la Cubierta B, haga clic en el indicador del tipo de reproducción, a la izquierda de la celdilla de samples, para activar la celdilla de samples.



- El indicador comenzará a destellar hasta alcanzar el próximo pulso fuerte del sample (recuerde que hemos puesto el valor de cuantificación en un pulso) y, luego, la ejecución dará comienzo en sincronía con la Cubierta B (dado que la cubierta de remezclas está sincronizada con la Cubierta B).

- Para detener el sample y restablecer el marcador de la reproducción a su posición inicial, pulse [Shift] + clic sobre el indicador. El sample detendrá su ejecución según la cuantificación establecida.



Tenga en cuenta que el valor de cuantificación no representa la cantidad de pulsos que tomará un sample antes de iniciar su ejecución, no se trata, por lo tanto, de un valor de retardo. La cuantificación es simplemente una marca en la línea temporal interna de la cubierta (como la línea de compás en un pentagrama).

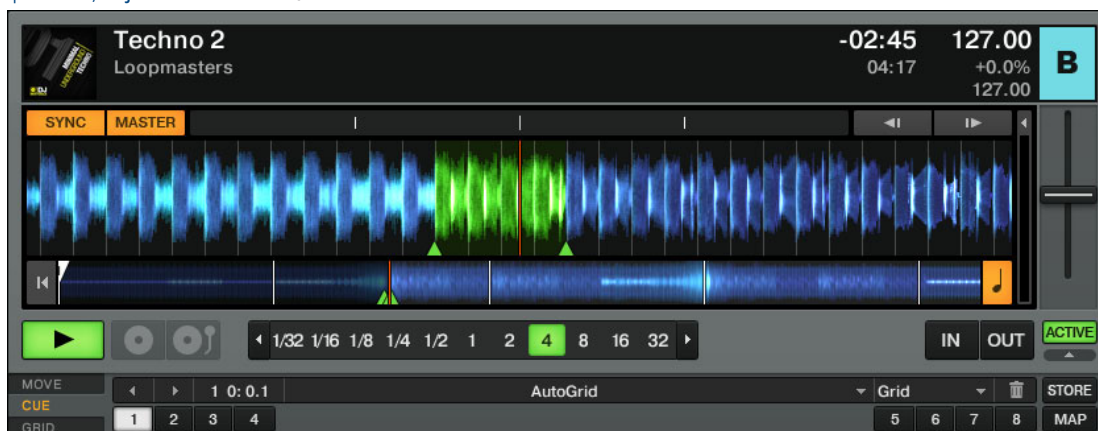
### 6.8.3 Capturar samples de una cubierta

Ya hemos visto la manera de cargar samples en una cubierta de remezclas empleando el buscador de TRAKTOR. Ahora, mostraremos una operación realmente interesante:

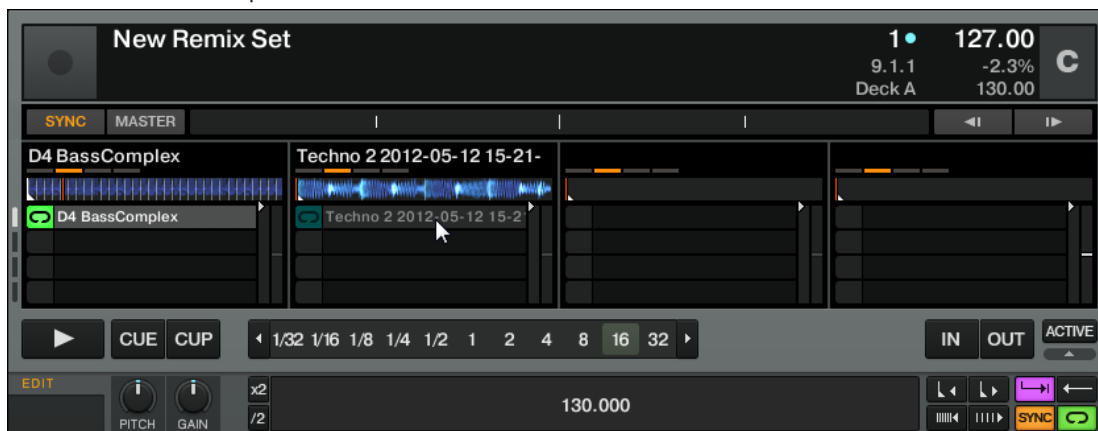
1. Compruebe que la pista *Techno 2* se esté ejecutando en la Cubierta B. Si la reproducción ha llegado a su fin, presione el botón del extremo izquierdo de la tira de visualización para retornar la pista a su inicio. También puede presionar [Shift]+G en el teclado del ordenador.
2. Asegúrese de que el modo de adhesión (S) esté activado en el panel maestro de la sección global.



3. Establezca un bucle sobre la pista empleando los controles de la sección de bucle (véase [↑6.6.1, Ejecutar bucles](#)).



4. Arrastre el nombre de la pista (**Techno 2**) desde la cabecera de la Cubierta B hasta la primera celdilla de samples del nicho 2 de la Cubierta C.



- El bucle será copiado como un sample en la Cubierta de remezclas C.
- Cargue ahora una pista diferente en la Cubierta B y verá que la Cubierta C aún conserva el bucle tomado de la canción anterior. Resulta fabuloso para poder capturar bucles al momento y usarlos para crear una mezcla alternativa.



Si la cubierta que está copiando no estuviera ejecutando un bucle, la cubierta de remezclas capturará, no obstante, un bucle pero lo tomará a partir de la posición de la reproducción. El bucle será cortado automáticamente según la longitud de bucle vigente (el botón de bucleo automático aparece gris en la cubierta de pistas).

- Capture unos cuantos samples más de distintos lugares de la pista de la Cubierta B y vaya probando los distintos controles de reproducción para ejercitar todas las técnicas arriba descritas.

### 6.8.4 Controles suplementarios

Con el sample cargado en una de las cubiertas de remezcla, es posible alterar su sonido gracias a una serie de controles y herramientas. Existen muchas más posibilidades de las que aquí describiremos (consulte el manual de TRAKTOR 2 para una descripción detallada de todos los elementos de control de una Remix Deck; véase, también, el manual del KONTROL F1) pero, al menos, le mostraremos algunas de las funciones que tiene a su disposición.

- El botón que aparece a la izquierda de la celdilla, permite iniciar o detener la reproducción del sample cargado. Este botón es también un indicador que señala la forma en que el sample se reproduce: es decir, de manera sencilla (One-shot) o de manera reiterada (bucle). Haga clic en este indicador para iniciar la reproducción del sample. Para detener el sample y restablecer el marcador de la reproducción a su posición inicial, pulse [Shift] + clic sobre el indicador. El sample, entonces, detendrá su ejecución según la cuantificación previamente establecida.



- Con el deslizador de volumen, ajuste el volumen del nicho de samples.



- Con el deslizador del filtro, aplique un filtrado de graves/agudos sobre el nicho.



- Al pasar el puntero por sobre el reproductor de samples de un nicho de samples, aparecerán botones adicionales. Estos botones controlan los parámetros de las celdillas del nicho respectivo. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información acerca de estos parámetros.
- Con el botón de tipos de samples (Sample Play Type) del panel avanzado podrá alternar entre una reproducción sencilla (One-shot) o reiterada (Loop) **de la celda de samples**. El indicador a la izquierda de la celda cambiará su símbolo de manera correspondiente. El panel avanzado de una cubierta de remezclas aparece visible al seleccionar el diseño avanzado de pantalla (Advanced). Con un doble clic sobre el borde superior de una cubierta podrá alternar entre los distintos diseños de cubierta.



Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

- Con la perilla de ganancia (GAIN) de la cubierta, en el correspondiente canal del mezclador, podrá elevar o reducir el volumen de todos los samples de la cubierta al mismo tiempo.
- Con la perilla FILTER del correspondiente canal del mezclador, podrá aplicar un filtro pasoalto/pasobajo sobre todos los samples de la cubierta al mismo tiempo.
- Con los botones de asignación de efectos, en el correspondiente canal del mezclador, podrá asignar una unidad de efectos a todos los samples de las cubiertas.
- Con las perillas de ecualización de la cubierta, en el correspondiente canal del mezclador, podrá modelar el sonido de todos los samples de dicha cubierta.

## Atajos de teclado de una cubierta de remezclas

Los accesos directos de teclado resultan una manera cómoda de manejar los samples. Dependiendo del estado vigente en el nicho de samples, estos atajos accionarán una acción diferente:

- Si el nicho está vacío, el sample se cargará desde la cubierta de arriba.
- Si el sample se está ejecutando y está silenciado, vuelve a sonar.
- Si el sample se está ejecutando y está sonando, se silencia.
- Si el sample está detenido, arranca su ejecución.
- Si el sample se está ejecutando, mantenga presionada la tecla para detener la reproducción y restablecer el sample.

Los de acceso directo de teclado para cada uno de los nichos de samples son (de izquierda a derecha): Cubierta C: [Z]/[X]/[C]/[V] y Cubierta D: [B]/[N]/[M]/[<].

Además, si el sample se está ejecutando:

- ▶ Presione [Shift] + acceso directo para detener el sample y restablecerlo a la posición inicial.
- ▶ Presione nuevamente [Shift] + acceso directo para eliminar el sample de la celdilla.
- ▶ Si presiona [Shift] + acceso directo una vez más, el ítem seleccionado en la lista del buscador será cargado en la celdilla de samples.



Los accesos directos de teclado controlan siempre la primera celdilla de samples de cada nicho.



Por favor, tenga en cuenta que estos accesos responden a la disposición del teclado en inglés. Si su teclado responde a otra disposición idiomática, el nombre de las letras variará.

### 6.8.5 Guardar un juego de remezclas

El juego de remezclas en el que está trabajando puede guardarlo en la colección para su posterior empleo. Para guardar un juego, haga lo siguiente:

1. Haga doble clic sobre el nombre en la cabecera de la cubierta.
2. Escriba encima un nombre nuevo.

3. Arrastre el nombre hasta la lista del buscador.
- Su nuevo juego de remezclas será guardado dentro de la colección. Adicionalmente, todos los samples son guardados de manera individual en la carpeta "All Samples".

## 6.9 Empleo de la grabadora de bucles

En apartados anteriores, ya habíamos descrito la manera de usar las cubiertas de remezcla para accionar samples sencillos, de una sola ejecución (One-shots), y bucles. El material de audio empleado ya se encontraba presente. La grabadora de bucles nos permite, en cambio, grabar con prontitud material nuevo.



La grabadora de bucles

Podríamos, por ejemplo, capturar la señal de la entrada de micrófono de la tarjeta de sonido (o del mezclador), grabar un "scratching" en tiempo real o simplemente grabar unos pocos compases de alguna pista en particular mientras manipulamos los ajustes de los efectos.

### Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* sigue cargada en la Cubierta B. La pista se escucha y da el tempo master. La Cubierta A está detenida.
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.
- La unidad FX 2 está en el modo individual, asignada a la Cubierta B y cargada con su efecto favorito. El efecto, sin embargo, debería estar apagado (botón **ON** desactivado).



Nota para TRAKTOR LE 2: la grabadora de bucles no está disponible en LE 2.



Nota para TRAKTOR ME 2: la grabadora de bucles no está disponible en ME 2.

### 6.9.1 Seleccionar una fuente

La grabadora de bucles puede capturar la entrada de diversas fuentes. Puede seleccionar la fuente deseada haciendo clic en el menú desplegable situado bajo la perilla **DRY/WET** de la grabadora de bucles:



El menú de fuentes de la grabadora de bucles.

Este menú ofrece las opciones siguientes:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* grabará cualquier canal cuyo botón cue de auriculares esté encendido.
- *Ext* recoge la señal asignada al canal de envío de entradas de TRAKTOR.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono (para más detalles sobre el empleo del micrófono véase [↑9.6, Añadir un micrófono](#) ).

En nuestro ejemplo, vamos a capturar la salida principal.

- Seleccione la opción *Main* en el menú de fuentes (Source).

### 6.9.2 Grabar un bucle

Grabemos ahora un bucle.

#### Ajustar el tamaño del bucle

Antes de empezar a grabar, tenemos que especificar el tamaño del bucle que vamos a grabar.

- Presione el botón **SIZE** repetidamente para recorrer los tamaños disponibles (en pulsos).

En el programa, el tamaño del bucle aparece mostrado en la parte superior de la grabadora de bucles. Para nuestro ejemplo, vamos a seleccionar un bucle de 4 pulsos:



El tamaño seleccionado del bucle aparece mostrado en el programa.

## Iniciar la grabación

Ahora, haga lo siguiente:

- ▶ Suprima las frecuencias bajas y medias girando las perillas **LO** y **MID** completamente en sentido antihorario.
- ▶ Gire la perilla **DRY/WET** de la grabadora de bucles completamente en sentido horario.

Cuando esté listo, presiones el botón de grabación.

La grabadora de bucles efectuará la grabación (botón de grabación encendido) automáticamente, según el tamaño seleccionado del bucle, y luego se apagará (botón de grabación apagado); tras lo cual comenzará la reproducción (botón de reproducción encendido). ¡Eso es todo!

Podemos apreciar que los ajustes de la ecualización ahora forman parte de la grabación.



Notará que el bucle empieza su ejecución una vez terminada la grabación. Si no desea que esto suceda, presione el botón de reproducción durante la grabación. Ahora, el bucle solo se accionará solamente cuando sea accionado explícitamente.

## Tocar con el bucle grabado

El balance entre el bucle grabado y la salida principal se controla por medio de la perilla **DRY/WET** de la grabadora de bucles:

El bucle grabado puede iniciarse o detenerse mediante el botón **PLAY**. Si hace esto, notará lo siguiente:

- La grabadora de bucles siempre estará sincronizada con el tempo master (es decir, la Cuarta B en nuestro ejemplo).

- No hay que preocuparse por la posición de la perilla **DRY/WET** al detener la grabadora de bucles. Al detener la grabadora, la perilla **DRY/WET** es pasada por alto automáticamente, sin importar la posición que tenga. Esto asegura una transición suave, manteniendo la señal principal con su volumen original.

### Borrar un bucle e intentar de nuevo

Si no le gusta lo que acaba de escuchar, pruebe otra vez.

- ▶ Pulse el botón **UNDO** cuando la grabadora de bucles esté detenida (cuando la grabadora está operando, el botón permanece oculto).

→ La grabación habrá sido borrada y podrá hacer otro intento.

Por ejemplo, podría tratar de grabar otra vez un bucle de la pista de la Cubierta B, y esta vez manipulando el efecto cargado en la unidad FX 2.

1. Gire las perillas de ecualización del canal B para llevarlas hasta su posición neutral.
2. Presione el botón de grabación y manipule las perillas y botones de la unidad FX 2 como le parezca conveniente.

Dado que la grabadora de bucles graba el *audio* (incluyendo los procesamiento de efectos), podrá de esta manera crear bucles enteramente nuevos a partir de las pistas ya existentes.

### 6.9.3 Sobregrabación

También puede sobregrabar el bucle grabado poniendo capas adicionales de manera espontánea. Para guardar el juego, haga los siguiente:

- ▶ Pulse el botón de grabación mientras la grabadora de bucles está ejecutando un bucle ya existente. Lleve a cabo las operaciones que desee y luego pulse el botón nuevamente para salir de la sobregrabación.

→ El nuevo audio creado será añadido al bucle existente.

- ▶ Si no le gusta la sobregrabación realizada, presione el botón **UNDO** para eliminar la última sobregrabación e inténtelo de nuevo.
- ▶ Si presiona el botón **UNDO** otra vez, revertirá la acción y volverá a establecer la sobregrabación.

- Si desea eliminar completamente todo el contenido de la grabadora de bucles, presione [DEL](#) mientras la grabadora está detenida.

### 6.9.4 Otros empleos del bucle grabado

Otro de los aspectos positivos de la grabadora de bucles es que usted puede emplearla para grabar bucles que después pueden ser transferidos a las cubiertas de samples. Esto funciona de la siguiente manera:

- Haga clic en el visualizador de tamaños de la grabadora de bucles y arrastre el bucle desde allí hasta un nicho de samples vacío de una cubierta de remezclas.
- Ahora el bucle ha sido almacenado y, si lo desea, podrá grabar un nuevo bucle en la grabadora de bucles.
- Por otra parte, el bucle se añadirá a la colección y podrá emplearse cuando usted lo disponga.

## 6.10 Sincronización

Es hora ya de echar un vistazo más cercano a las características avanzadas de sincronización de TRAKTOR. Una vez que se haya familiarizado con ellas, podrá hacer uso de estas potentes herramientas para crear mezclas ricas y complejas.

### 6.10.1 Introducción

En los tutoriales previos, ya habíamos visto algunos aspectos de la sincronización de TRAKTOR:

- Sincronizamos una pista con otra anterior antes de introducirla en la mezcla ([↑6.4, Mezclar una segunda pista](#)).
- Ejecutamos pistas con bucles y empleamos puntos de inserción sin perder el ritmo ([↑6.6, Bucleo y cueing](#)).
- También vimos que el efecto Gater estaba sincronizado con la pista a la cual estaba afectando ([↑6.7, Agregar efectos](#)).

- Capturamos un sample de una pista y lo hicimos tocar en sincronía con la misma ([↑6.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#)).
- Finalmente, grabamos un bucle con la grabadora de bucles y lo ejecutamos en sincronía con la pista ([↑6.9, Empleo de la grabadora de bucles](#)).

## 6.10.2 El tempo master



Tenga en cuenta que, en TRAKTOR 2, la función de sincronización ha sido ampliada y mejorada para que los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 puedan sacar el máximo provecho de la protección de la sincronización cuando estén usando vinilos o CD de código de tiempo.

Para que todo esto funcione, TRAKTOR necesita un tempo y un ritmo de referencia que le permitan sincronizar. A este tempo de referencia lo llamamos **tempo master**. El tempo master no tiene que provenir de la misma fuente durante toda la mezcla pero la fuente designada como tempo master siempre tendrá que ser una y solo una.



Por ejemplo, al activar el botón [SYNC](#) de una cubierta de pistas, le estamos diciendo a TRAKTOR que "sincronice la pista de esa cubierta con el tempo master actual".

En TRAKTOR, tanto el reloj como cualquiera de las cubiertas de pistas pueden servir como tempo de referencia:

- El reloj maestro de TRAKTOR puede proporcionar un tempo y un tictac de referencia (que pueden emplearse, por ejemplo, para armar retículas).
- Una cubierta de pistas también proporciona un tempo y una fase a partir de la pista que se está ejecutando en ese momento.



Los usuarios de TRAKTOR LE 2 solo cuentan con la opción de establecer una cubierta como tempo master.

### ¿Cuál es el tempo master?

La mezcla puede armarse empleando distintos montajes: puede mezclar con dos cubiertas de pistas o hacer uso de las cubiertas de remezcla situadas abajo (montaje predeterminado) o, incluso, reemplazar las cubiertas de remezcla por otras dos cubiertas de pistas.

Dependiendo de su estilo de disyóquey y de los montajes de cubierta elegidos, la elección del tempo master estará sujeta a distintas necesidades y perspectivas. Vamos a describir entonces distintos casos posibles.

## ¿Qué hay de nuevo en la sincronización?

Hasta ahora, al sincronizar una pista con otra, también se sincronizaban las fases respectivas. Ahora, TRAKTOR 2, al emplear el modo de sincronización, desacopla la sincronización de la fase de la sincronización del tempo. En otras palabras, **SYNC** no se apaga completamente cuando las pistas se manipulan y quedan fuera de fase: el botón aparece, ahora, menos brillante. Al sincronizar los pulsos, el botón **SYNC** menguará su brillo cuando las pistas estén fuera de fase pero TRAKTOR las forzará a marchar en sincronía.

Este nuevo concepto permite a todos los usuarios, incluidos los de TRAKTOR SCRATCH, mantener las pistas **temposincronizadas**, posibilitando de este modo elevar el tempo de dos o más pistas simultáneamente, aun cuando sus respectivas fases estén desplazadas.

## Qué es sincronizable y qué no

Básicamente, los samples ejecutados en modo de bucleo y los efectos que evolucionan con el tiempo se sincronizan automáticamente con el tempo maestro.

Por otra parte, en cada cubierta de pistas podrá decidir si emplea o no la sincronización automática. Por ejemplo, cuando desee aparear los pulsos manualmente (véase [↑6.4, Mezclar una segunda pista](#)) o, incluso, cuando prefiera que la pista no presente sincronización alguna.

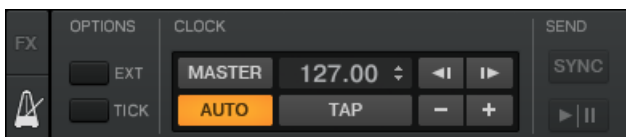
## Deje que TRAKTOR decida por usted: el modo automático



Nota para TRAKTOR LE 2: en TRAKTOR LE 2, **AUTO** aparece encendido por defecto. Sin embargo, usted puede cambiar manualmente el master de la cubierta cliqueando en el botón **MASTER** respectivo. El panel del reloj maestro, sin embargo, quedará deshabilitado.

Echemos primero una mirada al reloj maestro de TRAKTOR

- Haga clic en el metrónomo situado al costado izquierdo de la ventana para abrir el panel del reloj maestro:



El panel del reloj maestro de TRAKTOR 2

En este panel, observará que el botón **AUTO** aparece activado, lo cual quiere decir que TRAKTOR está bajo el modo automático.



El modo automático es el modo predeterminado y el que hemos empleado en todos los tutoriales anteriores.

Cuando el botón **AUTO** está activado, TRAKTOR alterna el tempo maestro entre las cubiertas en las situaciones siguientes:

- Cuando la cubierta de pistas establecida como tempo maestro se detiene.
- Al cargar una nueva pista en la cubierta.

De esta manera, no hay que hacerse problema tratando de configurar el tempo maestro por sí mismo.

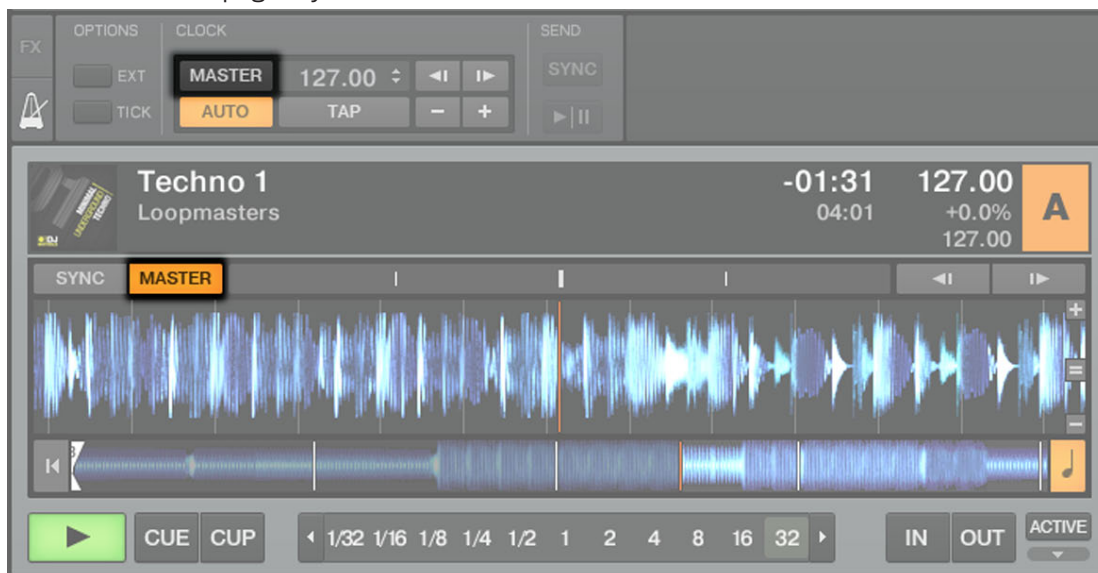


Si no hubiera otra cubierta de pistas tocando, el reloj pasará a dar el tempo master, conservando así la sincronía de cualquier efecto, bucle o sample que todavía estuviera en el aire.

Podemos comprobar esto haciendo lo siguiente:

1. Detenga la ejecución de la cubierta. El botón **MASTER** en el panel del reloj maestro se encenderá para indicar que el reloj maestro es el que está dando el tempo master:
2. Cargue sendas pistas en las Cubiertas A y B.

3. Inicie la reproducción de la Cubierta A. La Cubierta A da ahora el tempo maestro: el botón **MASTER** se apagará y el botón **MASTER** de la cubierta se encenderá:



4. Inicie la reproducción en la Cubierta B y haga coincidir los pulsos de la Cubierta B con los de la Cubierta A (ya sea manualmente o con la función de [sincronización automática](#)).
  5. Detenga la Cubierta A.
- La Cubierta B tiene el tempo maestro: el botón **MASTER** de la cubierta izquierda se apagará y el de la cubierta derecha se encenderá:



Si está ejecutando juegos con dos cubiertas o si prefiere hacer manualmente el apareamiento de pulsos; el modo automático podría ser la solución: el mismo garantiza que cada pista nueva de la mezcla siga el tempo de referencia previo.

Si desea realizar una combinación de sincronización manual y automática, deje activado el botón **AUTO** y habilite el botón **SYNC** de las cubiertas a emplear.

- Si el botón **SYNC** está habilitado, la nueva cubierta heredará el tempo maestro de la cubierta anterior.
- Si el botón **SYNC** está deshabilitado, la nueva pista se ejecutará según su propio tempo.

Tenga en cuenta que también puede establecer manualmente el tempo de referencia de una cubierta:

- Para establecer manualmente una cubierta como dadora del tempo maestro, solo hay que pulsar el botón **MASTER** de dicha cubierta.

### **Empleo del reloj maestro como tempo master (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)**

Si está manejando ritmos mezclados en más de dos cubiertas y, posiblemente también, con cubiertas de remezclas sincronizadas; debería emplear el reloj maestro como tempo maestro. El reloj siempre le proporcionará un tempo de referencia sólido y estable, que no cambiará a menos que usted lo quiera. Además, si solo tiene pensado realizar transiciones sincronizadas y le gustaría permanecer dentro del mismo límite general de BPM, el reloj constituye una herramienta ideal. Para configurar el reloj, haga lo siguiente:

1. En el panel del reloj maestro de TRAKTOR, desactive el botón **AUTO**.
2. Haga clic en el botón **MASTER** en el panel del reloj maestro para establecerlo como tempo maestro.
3. El panel del reloj maestro debería tener el siguiente aspecto:
4. Ahora, active la sincronización en todas las cubiertas presionando los respectivos botones **SYNC**.

De esta manera, todas las cubiertas seguirán automáticamente el tempo del reloj maestro. Luego, en el campo numérico ubicado a la derecha del botón **MASTER** (ver ilustración arriba), ajuste el tempo del reloj con el tempo que usted desea manejar.

- Para cambiar el tempo haga clic sobre el valor de BPM y arrastre hacia arriba o abajo (por supuesto, esta operación puede asignarse a una tecla del teclado o a un control MIDI).

→ Verá que los tempos de cada cubierta cambiarán de manera consecuente.

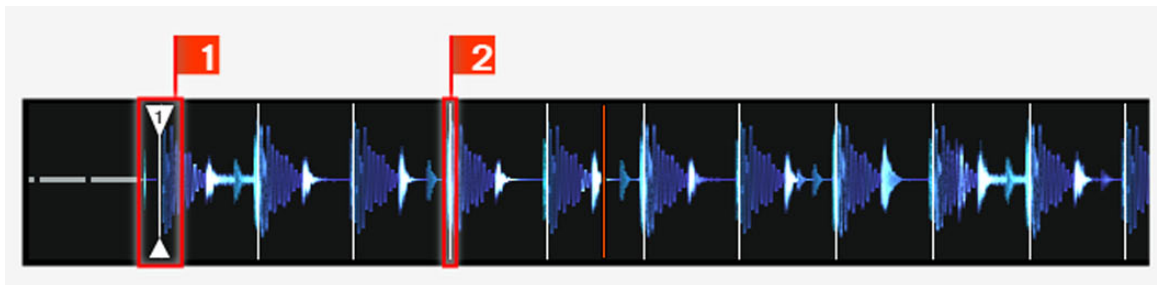
Al igual que en el modo automático, usted puede cambiar de tempo master en cualquier momento, pulsando el botón **MASTER** de la cubierta deseada.



Se recomienda establecer el reloj maestro de TRAKTOR como tempo maestro para todas las versiones TRAKTOR, incluyendo las versiones Scratch, porque la fase ahora puede ser manejada de manera independiente de la sincronización. Esto significa que, aun con los vinilos y CD de código de tiempo, es posible proteger el tempo de las pistas y, al mismo tiempo, manipularlas con las manos.

### 6.10.3 La retícula de pulsos

Una cubierta de pistas puede dar un tempo master confiable solo si la pista que está ejecutando fue examinada con precisión durante el análisis automático. De lo contrario, el tempo de referencia provisto por la cubierta no será el correcto. Las pistas son analizadas por TRAKTOR para determinar su tempo en pulsos por minuto (BPM) y para determinar la posición de los pulsos ("transientes"). Con esta información, TRAKTOR crea una retícula de pulsos (**Beatgrid**); esto es, líneas de demarcación sobre la pista que proveen la fase de referencia para la sincronización.



La onda de una pista con un marcador de pulsos (1) y la retícula (representada por las líneas blancas verticales) (2).

La retícula de pulsos de una pista no solo es importante cuando una cubierta de pistas figura como tempo master, también resulta útil cuando deseamos que esta cubierta esté sincronizada con el tempo master vigente, cualquiera que este sea.



Las pistas demo empleadas en estos tutoriales están analizadas y cuentan ya con una retícula de pulsos. Antes de poder usar con provecho las bondades de la sincronización en sus propias pistas, deberá analizarlas. Por defecto, esto se hace automáticamente al cargar por primera vez una pista sobre una cubierta pero, a veces, esto no resulta suficiente para algunas pistas y por eso dispone de la posibilidad de ajustar la retícula manualmente.

## 6.10.4 Otras útiles herramientas de sincronización

Por último, cabría mencionar brevemente otras tres interesantes funciones relacionadas con la sincronización: los modos de adhesión (Snap) y cuantificación (Quant) y la función de protección de tonalidad (Keylock).

### Los modos de cuantificación y adhesión

Como seguramente recordará, en el ejemplo del apartado [↑6.4, Mezclar una segunda pista](#) hicimos mención de los modos de adhesión (Snap) y cuantificación (Quant). Estos modos son también importantes herramientas que lo ayudarán a sincronizar sus pistas:

- El modo de adhesión rítmica (Snap) asegura que cualquier punto de bucle o de inserción establecido en una pista se pegará al pulso más próximo.
- El modo de cuantificación rítmica asegura que cualquier salto realizado dentro de una pista conservará la sincronización de fase; ya sea que salte hacia un bucle, un punto de inserción o un pulso.

Haga clic en los botones **S** y **Q**, en la sección global, para habilitar o deshabilitar los modos de adhesión y cuantificación:



Los botones S y Q permiten activar o desactivar los modos de adhesión y cuantificación respectivamente.

Dependiendo de lo que vaya a hacer, podrá habilitar o deshabilitar estos controles en cualquier momento. Veamos unos pocos ejemplos:

- Si desea establecer un bucle que empiece directamente sobre un pulso, active la adhesión y pulse el botón de bucleo automático sobre el pulso que desea utilizar.

- Por el contrario, si desea establecer un punto de inserción al comienzo de algunas voces de fondo, sin que necesariamente tenga que empezar justo sobre el pulso, desactive Snap antes de presionar un botón Hotcue.
- Si está por mezclar una pista con una pista sincronizada y desea que los pulsos fuertes de ambas pistas coincidan perfectamente, active el botón de cuantificación antes de presionar el botón de reproducción (o cualquier botón Hotcue).
- Por otra parte, si desea simplemente ensayar con un sample cargado en la cubierta de remezclas y hacer algunos efectos de repetición, haciendo presión de manera reiterada en el correspondiente botón Hotcue, seguramente querrá desactivar la cuantificación para que las repeticiones creadas duren menos de un pulso.

### **Proteger la tonalidad de una pista**

Al sincronizar dos pistas, el tempo de las mismas se verá alterado y consecuentemente habrá una alteración del tono. Si lentifica una pista, provocará que el tono de la misma se haga más grave; mientras que al acelerarla, provocará una elevación del tono. En ajustes menores de tempo, esto no constituye un gran problema. Pero, cuando el tempo sufre un cambio pronunciado, el cambio de tono resultante puede ser problemático: sonidos fuertes pueden perder pegada, las voces sonarán artificiales y aniñadas, etc.

Para evitar estos problemas, TRAKTOR brinda una función de protección tonal (Key Lock) que desvincula la tonalidad del tempo de una pista:

1. Cargue dos pistas de tempos bien diferentes en las Cubiertas A y B. El valor predeterminado del deslizante de tempo de TRAKTOR es de +/-8%, por lo tanto las pistas no deberían sobrepasar una diferencia de tempo de -8%; de lo contrario, no podrán sincronizarse manualmente. Sin embargo, puede establecer una diferencia de tempo mayor en *Preferences > Transport > Tempo*.
  2. Inicie la reproducción en ambas cubiertas y sincronice la Cubierta B con la Cubierta A. Podrá percibir claramente como el tono de la pista de la Cubierta B ha cambiado.
  3. Ahora presione el botón de protección tonal de la Cubierta B. Esto activará la protección tonal de esa cubierta.
- La tonalidad de la pista volverá a su estado original, preservando así la mayor parte de su percepción acústica. En el mezclador y en la cubierta correspondiente, el indicador de protección tonal se encenderá para recordarle que la protección tonal fue activada en dicha cubierta:



Si activa el botón de protección tonal en el Mezclador, protegerá la tonalidad vigente. Use la perilla **KEY** para pasar a una tonalidad que le permite mezclar armónicamente la pista de la otra cubierta.

## 7 Empleo de TRAKTOR SCRATCH PRO 2

Este capítulo explica los pasos principales de la operación con control de código de tiempo, pero tenga en cuenta que se trata solamente de una breve introducción a las funciones de TRAKTOR SCRATCH. Para controlar las pistas mediante vinilos o CD de código de tiempo deberá contar con un programa de la serie TRAKTOR SCRATCH PRO 2.



A lo largo de esta explicación, vamos a suponer que su sistema TRAKTOR SCRATCH está operando correctamente y que el direccionamiento de audio empleado es el correcto. Esto no debería ser un problema dado que TRAKTOR SCRATCH PRO 2 detecta la interfaz de manera automática. De todos modos, si se encuentra con problemas, consulte por favor la guía de instalación.



Si es propietario de un TRAKTOR AUDIO 6/10, consulte por favor la documentación de la interfaz para saber la manera de instalar correctamente el aparato.

### 7.1 Habilitación de las cubiertas

Los usuarios de TRAKTOR AUDIO 6 o TRAKTOR AUDIO 10 advertirán que, por defecto, las cubiertas de TRAKTOR aparecen deshabilitadas debido a que los canales de salida de la tarjeta de sonido están puestos bajo la opción **Direct Thru**. Haga clic en la letra de una cubierta (p. ej., la "A"), para acceder al menú de modos.

Para que TRAKTOR arranque con sus cubiertas habilitadas, deberá cambiar el modo Direct Thru en el panel de control de la interfaz.

### 7.2 Calibración (Calibration)

El proceso de calibración se realiza automáticamente al posar la púa sobre el vinilo de código de tiempo o al ejecutar el CD de control por primera vez. TRAKTOR detectará el medio de código de tiempo que se está empleando y verificará la calidad de la señal. Si la misma resulta suficiente, completará la fase de calibración. De aquí en más, las bandejas del programa girarán a la velocidad del tocadiscos o reproductor de CD y seguirán puntualmente el movimiento del disco.



El giro de la bandeja sigue el movimiento del disco de código de tiempo.



La manera más fácil de comprobar cual es la cubierta del programa controlada por el tocadiscos es detener el tocadiscos y ver cual de las cubiertas del programa se detiene también.

Si la bandeja no sigue el giro del tocadiscos o si ve aparecer mensajes de error, ya sea en el visor de bandeja o en el visor de señal, consulte por favor el apartado [↑7.5, TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas](#).

## 7.3 Modos de reproducción

Las secciones siguientes describen la forma en que el código de tiempo es interpretado.

### 7.3.1 Modo absoluto

El modo absoluto vincula la posición absoluta de la púa sobre el vinilo (o el láser sobre el CD) con la posición de reproducción de la pista.

- Para activar el modo absoluto, haga clic en el botón representado por el disco y brazo fonocaptor.



En este modo, puede saltar por la pista posando la púa en otro lugar del disco.

### 7.3.2 Modo relativo

El modo relativo amplía las posibilidades del pinchamiento de discos tradicional reteniendo, a la vez, toda la percepción táctil de la manipulación de vinilos. Bajo este modo, el control de código de tiempo se pone realmente interesante. El modo relativo permite ejecutar bucles, emplear puntos de inserción, alinear pulsos e, incluso, prevenir saltos; y todo esto a través de la manipulación de un disco real. Esto significa que, a diferencia del modo anterior, la velocidad y la posición de la pista ya no se corresponden más con la velocidad y posición del tocadiscos; y si bien esto puede parecer un tanto inusual, en la práctica, la manipulación del disco sigue siendo la misma.

- Para activar el modo relativo, haga clic en el botón representado solamente por el disco.



Para volver al inicio de la pista con el modo relativo, ponga la púa en el área del lead-in del vinilo o retroceda hasta el principio de la pista 2 del CD de control.



El modo relativo se activa automáticamente al ingresar un bucle o al sincronizar la pista con otra fuente de tiempo (p. ej., el tempo master u otra cubierta).

### 7.3.3 Modo de reproducción interna

Bajo el modo de reproducción interna, la ejecución de la cubierta es controlada por el botón de reproducción (Play) y el deslizante de tempo de TRAKTOR. El tocadiscos o el reproductor de CD no participan de este modo.

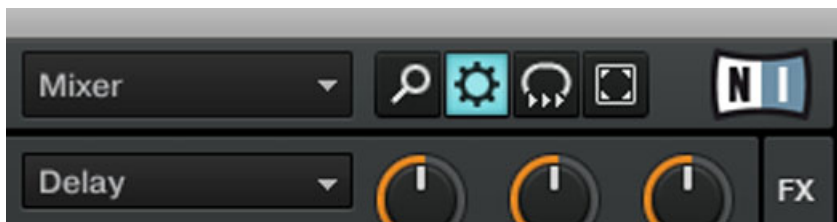


Esto resulta práctico en caso de tener problemas de hardware o al estar empleando solo un tocadiscos o equipo de CD para controlar dos o más cubiertas.

## 7.4 Código de tiempo: preferencias

A continuación se describirán algunas opciones relativas al control de código de tiempo que aparecen en las preferencias del programa.

Para abrir las preferencias del programa, haga clic en el botón de preferencias, en la esquina superior derecha:



El botón de preferencias

### Preferences > Audio Setup > Win Built-In (opción de reserva)

Windows solamente: aquí podrá definir el dispositivo de audio que TRAKTOR SCRATCH 2 utilizará por defecto cuando no encuentre una tarjeta de sonido de la serie TRAKTOR AUDIO (es decir, un AUDIO 4/8 DJ o un TRAKTOR AUDIO 6/10) conectada al ordenador. En este caso, también podrá emplear el modo interno de reproducción, haga clic en la letra de la cubierta para abrir el menú contextual y seleccionar la opción *Internal Playback*.



Es una opción que resulta práctica si, por ejemplo, está sentado en un avión preparando las pistas de su próxima función.

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

Varios comandos de TRAKTOR, tales como el bucleo o la sincronización automática, pasan de manera automática al modo de reproducción relativo. Cuando esta opción está activada, podrá volver fácilmente del modo relativo al modo absoluto sin tocar el ordenador:

- ▶ En el vinilo, simplemente ponga la aguja en el área del lead-in.
- ▶ En el CD, ubíquese en la pista número 1.

## 7.5 TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas

En este apartado vamos a describir solamente algunos problemas frecuentes que surgen al emplear el código de tiempo. Encontrará más consejos en el manual de TRAKTOR 2.

### 7.5.1 Problemas de calibración

En general, recomendamos revisar siempre el panel Scope para asegurarse de que el control de código de tiempo esté funcionando adecuadamente. Esto es particularmente importante si la bandeja de la cubierta no está siguiendo bien el movimiento del tocadiscos o reproductor de CD.

Para **abrir el panel Scope**, haga clic en la imagen de la bandeja, y si esta tampoco está visible, haga clic entonces en la pequeña flecha (botón de minimización) que aparece justo encima del medidor de calidad del código de tiempo.



Utilice el botón de minimización (la pequeña flecha) para minimizar el visor de señales (Scope) y obtener una vista más alargada de la onda de la pista.

El panel brinda cuatro indicadores de importancia:



Los cuatro indicadores del panel Scope.

- (1) El círculo central en el cual se representa la señal de código de tiempo.
- (2) El medidor de calidad (naranja), a la derecha.
- (3) El pequeño medidor de volumen de entrada estéreo, abajo a la derecha.
- (4) La información de estado, abajo en el medio.

Además, presenta un botón **CALIBRATE** para restablecer la calibración. La misma se ejecuta de manera automática durante el inicio de TRAKTOR.

Las ilustraciones siguientes describen las situaciones más frecuentes:

### Calibración correcta

- **SCOPE:** un círculo azul y un línea diagonal naranja ( o dos círculos naranja con código de tiempo MK1).
- **CALIDAD:** todo naranja
- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** uno de los siguientes



Vinyl MK2 (15/10 min)



CD MK2



Vinyl MK1 (15/10 min)



CD MK1



CD MK1 (un línea punteada aparece a velocidades de reproducción específicas)

## Scratch deshabilitado



La función de scratch de TRAKTOR solo está disponible para aquellas interfaces de audio que han sido "certificadas" por Native Instruments.

- **SCOPE:** en blanco
- **CALIDAD:** en blanco
- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** "Scratch disabled"



Scratch deshabilitado.

**POR QUÉ:** no hay un dispositivo certificado.

**SOLUCIÓN:** por favor, asegúrese de haber seleccionado el controlador de audio correcto en *Preferences > Audio Setup*; es decir, una interfaz de audio que soporte TRAKTOR SCRATCH PRO 2 (i.e., TRAKTOR AUDIO 6/10, AUDIO 4/8 DJ, TRAKTOR KONTROL S4 o un mezclador certificado).

### No ha entrada

- **SCOPE:** en blanco
- **CALIDAD:** en blanco
- **ENTRADA:** en blanco
- **TEXTO:** Waiting...(en espera...)



TRAKTOR a la espera del ingreso de la señal.

**POR QUÉ:** no se ha detectado la señal en los canales de entrada o la señal recibida no es adecuada para la calibración.

**SOLUCIÓN:** verifique, por favor, que los cables RCA del tocadiscos o reproductor de CD estén firmemente conectados y compruebe si la sensibilidad de entrada está en la posición correcta (PHONO para los tocadiscos y LINE para los reproductores de CD). Compruebe, también, que el medidor de volumen de ambos canales, bajo el indicador de calidad, muestre algún nivel de actividad. Verifique, también, en las preferencias, la correcta asignación de las entradas a las cubiertas.

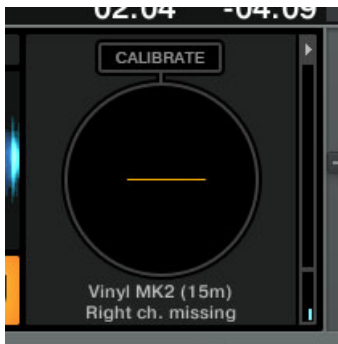
### Canal faltante

- **SCOPE:** una línea vertical u horizontal.

- **CALIDAD:** en blanco
- **ENTRADA:** solamente un canal.
- **TEXTO:** "Waiting... Left/Right ch. missing" (En espera..., canal izq/der ausente).



Canal faltante izquierdo.



Canal faltante derecho.

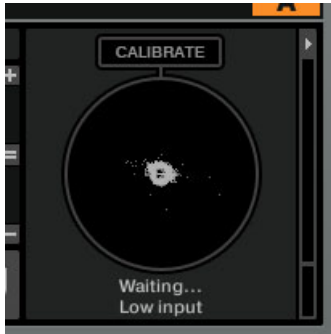
**POR QUÉ:** un canal de la señal proveniente del tocadiscos o reproductor de CD está ausente.

**SOLUCIÓN:** verifique que todos los cables RCA del tocadiscos o reproductor de CD estén firmemente conectados y compruebe los contactos que conectan la cubierta de la púa con el brazo fonocaptor.

### Sensibilidad de entrada muy baja

- **SCOPE:** un pequeño círculo blanco

- **CALIDAD:** en blanco
- **ENTRADA:** en blanco
- **TEXTO:** "Waiting... Low input" (En espera... Entrada insuficiente)



Tocadiscos conectado a la entrada CD/Line.

**POR QUÉ:** el tocadiscos está conectado en una entrada de nivel de línea.

**SOLUCIÓN:** cambie la sensibilidad de entrada a Phono, en el panel de control de la interfaz de audio.

### Sensibilidad de entrada muy alta

- **SCOPE:** contornos aleatorios
- **CALIDAD:** variable (dependiendo del nivel de la señal)
- **ENTRADA:** a pleno (distorsionada, color rojo)
- **TEXTO:** variable (según el nivel de la señal)



Reproductor de CD conectado a una entrada Phono (MK2).



Reproductor de CD conectado a una entrada Phono (MK1).

**POR QUÉ:** el reproductor de CD u otro aparato de nivel de línea está conectada en la entrada phono.

**SOLUCIÓN:** cambie la sensibilidad de entrada a Line, en el panel de control de la interfaz de audio.

### **Aviso de ruido de masa**

- **SCOPE:** símbolo rojo de sobrecarga de la toma a tierra
- **CALIDAD:** a pleno
- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** variable, según la severidad del ruido



Vinyl MK2 (10 min)



Vinyl MK1 (15 min)

**POR QUÉ:** toma a tierra defectuosa de los tocadiscos.

**SOLUCIÓN:** asegúrese de que el cable de la toma a tierra del tocadiscos esté conectado a la conexión a tierra del mezclador o la interfaz de audio, y que el tocadiscos y los cables estén en orden.



Tenga en cuenta que la advertencia de ruido de masa puede generarse al tocar discos "normales" en una entrada de código de tiempo o, también, cuando el reproductor de CD se halla conectado a una entrada Phono. En estos casos, puede descartar dicha advertencia.

## Ruido de baja frecuencia

- **SCOPE:** inestable y oscilante
- **CALIDAD:** a pleno

- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** según el tipo de código de tiempo empleado



Vinyl MK2 (15 min)



Vinyl MK1 (15 min)

**POR QUÉ:** el tocadiscos está sujeto a fuertes vibraciones causadas, por ejemplo, por bajos muy fuertes o el baile de una multitud.

**SOLUCIÓN:** no es necesario preocuparse demasiado, dado que la mayor parte del ruido es filtrado por el decodificador.

### **Versión errónea del código de tiempo, Timecode MK1 aparece deshabilitado en el visor**

- **SCOPE:** dos círculos grises
- **CALIDAD:** en blanco

- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** "Unknown Medium - Calib. failed" (Medio desconocido - Calibración fallida)



Calibración fallida del vinilo MK1

Esto puede significar lo siguiente:

**POR QUÉ:** usted está tratando de usar discos o CD de código de tiempo anticuados (MK1) en sistemas adquiridos después de octubre de 2011.

**SOLUCIÓN:** por favor, utilice solamente medios de código de tiempo MK2 en sistemas adquiridos a partir de octubre de 2011.

o

**POR QUÉ:** su sistema es compatible con código de tiempo MK1 pero la calibración ha fallado por alguna otra razón.

**SOLUCIÓN:** verifique que los cuatro cables que conectan el cartucho con la cubierta de la púa estén conectados en el orden correcto. Si sus discos son viejos, haga la prueba con un disco de código de tiempo nuevo o pruebe con un CD de código de tiempo.

### Entrada mono debida a un direccionamiento defectuoso

- **SCOPE:** línea diagonal gris
- **CALIDAD:** en blanco
- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** Waiting...(en espera...)



Calibración fallida debido a un direccionamiento de entrada defectuoso.

**POR QUÉ:** el decodificador recibe una señal mono generada por un canal no asignado.

- **SOLUCIÓN:** pulse el botón [Restore](#) en *Preferences > Audio Setup > Routing*.

### Cambiar el medio de código de tiempo sin recalibrar

- **SCOPE:** contorno fuera de lo común (ver ilustraciones)
- **CALIDAD:** en blanco
- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** ver ilustraciones



Vinilo MK1 calibrado como MK2.



CD MK2 calibrado como MK1.



CD MK1 calibrado como MK2.



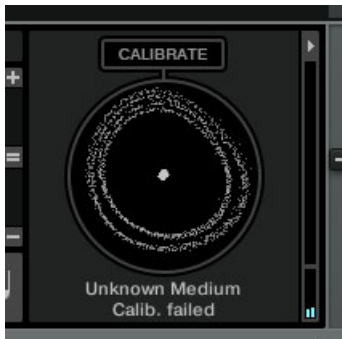
Vinilo MK2 calibrado como MK1.

**POR QUÉ:** el medio de código de tiempo ha sido cambiado por otro de otra generación (MK1 o MK2) sin haber llevado a cabo la recalibración.

**SOLUCIÓN:** efectúe la recalibración pulsando **CALIBRATE**.

### Otras razones por las que la calibración ha fallado

- **SCOPE:** inestable y oscilante
- **CALIDAD:** en blanco
- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** "Unknown Medium - Calib. failed" (Medio desconocido - Calibración fallida)



Calibración fallida del vinilo MK2.

La calibración ha fallado por razones desconocidas. Verifique, por favor, que los cuatro cables que conectan el cartucho con la cubierta de la púa estén conectados en el orden correcto. Si sus discos son viejos, haga la prueba con un disco de código de tiempo nuevo o pruebe con un CD de código de tiempo.

### 7.5.2 Solución de problemas de audio

En caso de encontrar problemas en el audio, como ruidos o interrupciones, debería consultar los capítulos 16 y 17 del manual de TRAKTOR 2 para consejos y posibles soluciones.

## 8 Personalización de TRAKTOR 2

TRAKTOR 2 es un sistema de disyóquey que se puede adaptar totalmente a las necesidades del usuario. La mayoría de sus características pueden modificarse para acomodarse a su estilo de trabajo. Algunas de estas características personalizables incluyen la configuración del audio, las cubiertas, el mezclador, los controles de la reproducción, el diseño general del programa, efectos, manejo de archivos, el buscador, etc.

### El cuadro de preferencias

La mayor parte de las opciones de personalización de TRAKTOR 2 se encuentra en la ventana **Preferences**.



TRAKTOR LE 2 y TRAKTOR ME 2 cuentan solamente con una selección de opciones de preferencias.



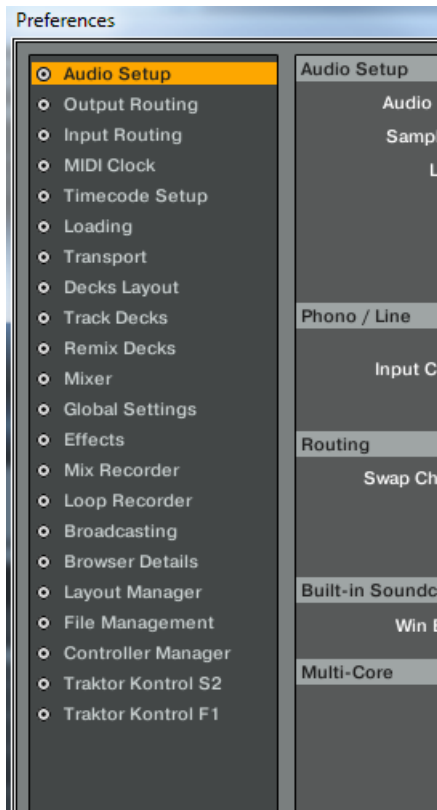
El botón de las preferencias, arriba a la derecha de la ventana de TRAKTOR.

- Cliquee el botón de preferencias, ubicado en la cabecera del programa, para abrir las preferencias de TRAKTOR 2.



También podrá abrir las preferencias desde la barra de menús de la aplicación, en *File > Preferences....*

El cuadro de las preferencias está organizado en varias páginas, cada una de ellas conteniendo un aspecto específico del sistema. Discutiremos aquí solo las más relevantes.



La lista de páginas del cuadro de preferencias.

1. Para abrir el contenido de una página, haga clic en el nombre correspondiente a la izquierda.
2. Ajuste las respectivas configuraciones a su gusto y conveniencia.
3. Cuando haya realizado las modificaciones necesarias, haga clic en [Close](#) para cerrar el cuadro y confirmar los cambios, o haga clic en [Cancel](#) para descartarlos.

## 8.1 Routing (Direccionamiento)

### Seleccionar un modo de mezcla (Output Routing)

Los modos interno y externo de mezcla se seleccionan en *Preferences > Output Routing > Mixing Mode*.

Seleccione la opción **Internal** si:

- Está empleando el mezclador interno de TRAKTOR.
- Está empleando un controlador MIDI como sustituto de un aparato mezclador.

Seleccione **External** si:

- Está empleando un aparato mezclador.



También puede usar un controlador MIDI junto con un aparato mezclador para controlar efectos, cubiertas de remezcla, etc.

Si está utilizando una interfaz de audio de Native Instruments, el direccionamiento de salida se configurará automáticamente. Si está empleando una interfaz de audio de otros fabricantes o en caso de que desee, por alguna razón, cambiar el direccionamiento de salida manualmente; hallará aquí las opciones necesarias.

### Ajustar el direccionamiento de entrada

Las interfaces de audio de Native Instruments están perfectamente diseñadas para trabajar con TRAKTOR 2. Sus entradas de audio pueden direccionarse convenientemente hacia distintos sectores de TRAKTOR 2, según sea el montaje y las función a cumplir. El direccionamiento de entrada se establece en *Preferences > Input Routing*.

## 8.2 Cambiar el tipo de cubiertas

Las cubiertas pueden adoptar distintas modalidades de operación; pueden operar como: cubierta de pistas, cubierta de remezclas o cubierta de entrada en vivo.

- Usted puede cambiar el tipo de cubierta directamente sobre las cubiertas: haga clic en la letra de la cubierta y seleccione el tipo de función deseado en el menú contextual.



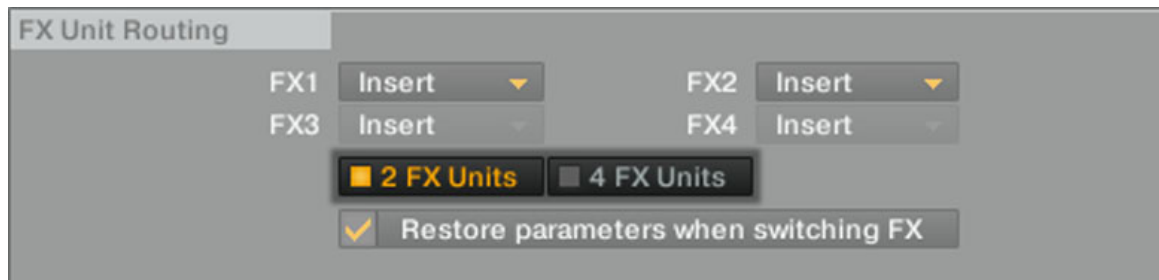
Si activa dos cubiertas de entrada en vivo (Live Inputs) para el empleo de fuentes de audio externas, asegúrese de configurar correctamente el direccionamiento de la entrada de audio.



Nota para TRAKTOR LE 2: no es posible el cambio de modalidad de la cubiertas de LE 2.

## 8.3 Efectos (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

TRAKTOR 2 proporciona cuatro unidades de efectos. De manera predeterminada, solo dos de ellas están activadas. Las otras dos pueden activarse en *Preferences > Effects > FX Unit Routing*:



El selector de unidades FX de la sección FX Unit Routing.

- Para activar cuatro unidades FX, haga clic en la opción [4 FX Units](#).

### Efectos nuevos

TRAKTOR 2 cuatro nuevos efectos con los cuales experimentar: Tape Delay, Ramp Delay, Bouncer y Autobouncer.

- Selecciónelos con el selector de efectos.



- La lista de efectos puede personalizarse en *Preferences > Effects > FX Pre-Selection*.

## 8.4 Ajustar el aspecto de TRAKTOR (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

Las preferencias de TRAKTOR ofrecen muchas opciones de personalización del diseño. Pasaremos a describir las más importantes:

## Decks (Cubiertas)

El tipo de cubierta puede definirse en *Preferences > Decks Layout > Deck Flavor* pero eso no es todo, allí también podrá activar o apagar el deslizante de tempo ([Tempo fader](#)), los visores ([Platter/Scope](#)) o las fichas avanzadas ([Advanced](#)).

Otras opciones de interés podrá configurar en *Preferences > Decks > Deck Heading*. Aquí podrá personalizar los campos de 3x3 de las cubiertas y seleccionar la información que aparece en el encabezado de la cubierta.

## Browser Details (Detalles del buscador)

¿No necesita el reproductor de avances o la ilustración de cubierta? Desactive estas funciones en vía *Preferences > Browser Details*. Aquí también podrá seleccionar el tipo y tamaño de letra de los textos del Buscador de TRAKTOR.

Si desea activar o desactivar algunas de las columnas del Buscador, haga lo siguiente: haga clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]+clic (Mac OS X) en el encabezado del Buscador y en la lista que aparece seleccione o deseleccione las columnas necesarias.

## Visualizador de ondas

Podrá elegir distintos esquemas de color para aplicar al visualizador de ondas de TRAKTOR 2 vía *Preferences > Decks > Miscellaneous*. También podrá seleccionar el tamaño del zoom y la visibilidad de los marcadores de retícula.

## 8.5 MIDI y mapeos

TRAKTOR 2 ofrece mapeos predeterminados para una gran cantidad de controladores. Para cargar un mapeo:

1. Abra *Preferences > Controller Manager*.
2. Cliquee en [Add > Import](#).
3. Abra *Default Settings > Controller*.
4. Seleccione el controlador respectivo de las opciones a su disposición.



Proceda de manera similar si desea cargar otras opciones como mapeos de teclado o diseños. Todos estos juegos están guardados en la carpeta [Default Settings](#).

Estos mapeos predeterminados resultan la manera más fácil de empezar a trabajar con TRAKTOR 2 y un controlador. Sin embargo, usted también puede crear sus propios mapeos y ajustar todo según sus necesidades; esto se lleva a cabo en *Preferences > Controller Manager*.



Nota para TRAKTOR LE 2: los mapeos MIDI no están disponibles en LE 2.

## 8.6 Perfiles y resguardo

Una vez realizada la configuración de las preferencias del programa con, incluso, mapeos MIDI y de teclado propios, podrá exportar toda esta información bajo la forma de un perfil:

1. Abra las preferencias.
2. Haga clic en [Export](#).
3. Marque o desmarque las configuraciones que desea exportar.
4. En el cuadro siguiente, seleccione una carpeta de su disco duro y escriba un nombre.
5. Haga clic en [Save](#) para confirmar la exportación.

Los perfiles resultan útiles en las siguientes situaciones:

- Al tener que emplear TRAKTOR 2 en otro ordenador.
- Al tener que reinstalar el sistema operativo.

Recomendamos **encarecidamente** efectuar el resguardo de toda su carpeta de TRAKTOR 2 de manera regular, dado que la misma también contiene el archivo Track Collection. Si las rutas de acceso predeterminadas no fueron modificadas, encontrará la carpeta de TRAKTOR 2 en:

- Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor 2.x.x*
- Mac OS X: *Usuario:Documentos: Native Instruments:Traktor 2.x.x*

Un perfil puede reponerse de la siguiente manera:

1. Abra las preferencias.
2. Haga clic en [Import](#).
3. Seleccione el correspondiente archivo del perfil.



Nota para TRAKTOR LE 2: esta característica no está disponible en LE 2.

## 9 Apéndice — Montajes más comunes

Este apéndice muestra la manera de integrar TRAKTOR 2 a otros equipos en distintos montajes.



¡Todos estos montajes, por supuesto, requieren que TRAKTOR 2 se halle correctamente instalado en el ordenador! Para más información al respecto, consulte la Guía de instalación.

### 9.1 TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador

Este montaje no necesita aparatos adicionales, solo requiere que TRAKTOR esté operando sin problemas en el ordenador. Es un montaje pensado, por ejemplo, para preparar las pistas de una sesión durante un viaje en tren, avión, etc.



Tenga en cuenta que la tarjeta de sonido integrada no permite realizar durante la ejecución de una pista la escucha previa (monitoreo) de otras pistas.

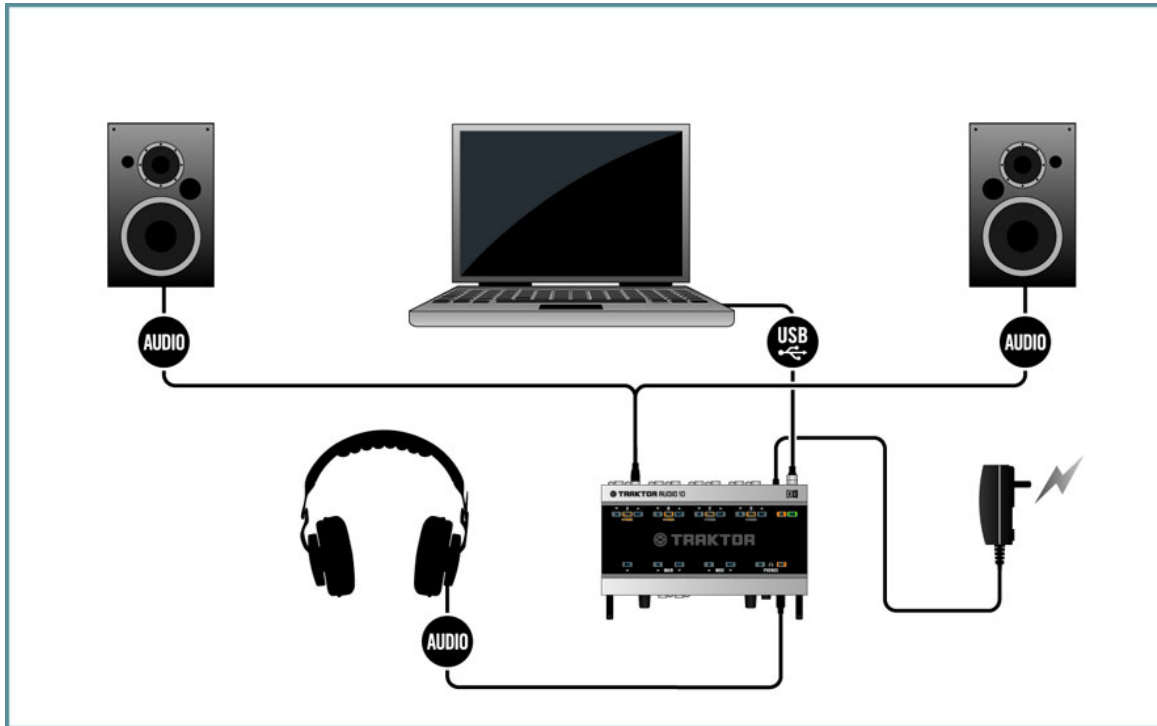
► Abra *Preferences > Audio Setup*.

1. Seleccione la tarjeta de sonido del ordenador como [Audio Device](#).
2. Abra *Preferences > Output Routing*.
3. Seleccione su único par de salida como [Output Master](#).



Si está empleando una tarjeta de sonido externa, seleccione la tarjeta de sonido del ordenador como opción de reserva. A partir de ahora, cada vez que inicie TRAKTOR 2 y su tarjeta de sonido externa no esté conectada, TRAKTOR 2 automáticamente empleará la tarjeta del ordenador. Esta nueva opción tiene la ventaja de no tener que cambiar nada en las preferencias de TRAKTOR cuando uno quiera preparar sus pistas durante un viaje.

## 9.2 TRAKTOR con una interfaz de audio externa



Empleo de TRAKTOR con una interfaz de audio externa.

Para aprovechar la escucha de avances de TRAKTOR, es necesario contar con una interfaz de audio que tenga dos salidas estéreo independientes: una para las salida maestra y otra para la escucha de avances. Consulte el manual del fabricante para los detalles de la instalación y conexión de la interfaz de audio externa. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

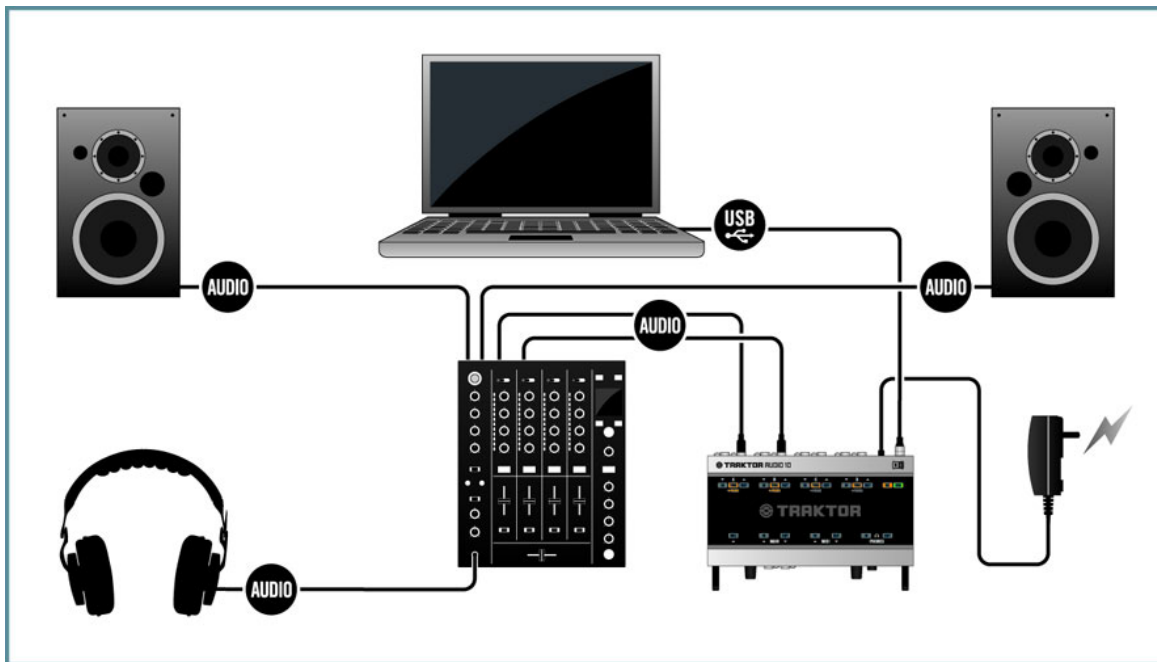
1. Abra *Preferences > Audio Setup*.
2. Seleccione su interfaz de audio externa como [Audio Device](#).
3. Abra *Preferences > Output Routing*.
4. Seleccione [Internal Mixing Mode](#).

5. Seleccione un par de salida como [Output Master](#) y otro como [Output Monitor](#).
6. Si su dispositivo de audio cuenta con otra salida suplementaria, puede asignarla para la grabación en [Output Record](#).
7. Conecte las respectivas salidas de manera consecutiva; es decir, use un cable (normalmente RCA) para conectar la salida maestra con el amplificador o los altavoces, y enchufe los auriculares en la salida de monitorización.



Si está empleando un aparato mezclador externo, el direccionamiento será diferente. En tal caso, lea el apartado siguiente.

### 9.3 TRAKTOR con un mezclador externo



Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo

Mientras que casi todos los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO emplearán de preferencia un aparato mezclador externo en vez del mezclador interno de TRAKTOR; esta es una opción que sirve también para el resto de los usuarios de TRAKTOR. Es necesario contar con una interfaz de audio que tenga, por lo menos, tantas salidas de audio como cubiertas se quiera emplear. También será necesario contar con un mezclador que cuente con los canales de entrada necesarios. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra *Preferences > Audio Setup*.
2. Seleccione su interfaz de audio externa como [Audio Device](#).
3. Abra *Preferences > Output Routing*.
4. Seleccione el modo de mezcal externo ([External](#)).
5. Seleccione un par de salida por cada cubierta.
6. Conecte las salidas respectivas de manera consecuente; es decir, use un cable (normalmente RCA) para conectar [Output Deck A](#) con el canal de entrada correspondiente del aparato mezclador.
7. Repita este paso para los canales de las otras cubiertas.
8. Conecte la salida maestra del aparato mezclador al amplificador o los altavoces.



Si bien ahora usted puede controlar todas las funciones relacionadas con el mezclador desde el aparato mezclador externo, no podrá controlar el resto de las funciones de TRAKTOR con el mismo. Para ello, deberá contar con un controlador MIDI. El próximo apartado explica la manera de añadir un controlador MIDI al montaje.

## 9.4 TRAKTOR con un controlador



Nota para TRAKTOR LE 2: LE 2 está limitado solamente al empleo de los controladores provistos por el asistente de la configuración.

Actualmente, hay una gran variedad de controladores MIDI a su disposición, habiendo una gran dispersión de precios como de fabricantes. La mayoría de los controladores puede conectarse al ordenador vía USB. Normalmente, podemos diferenciar dos clases de controladores:

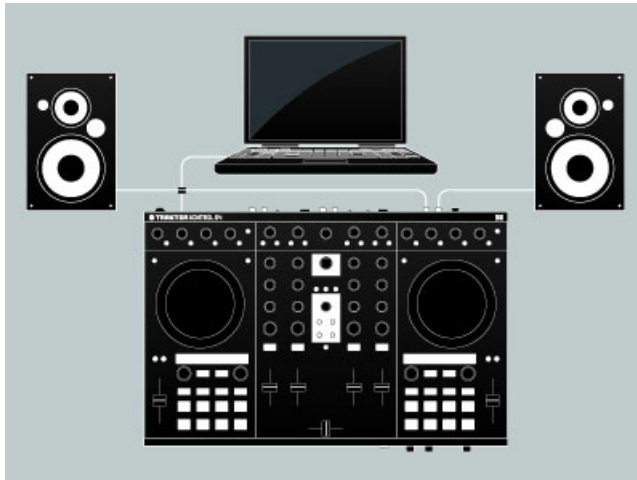
- Controladores con controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL S4.
- Controladores sin controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL X1



Además, están los controladores con interfaz de audio incorporada y están aquellos que no. Típicamente, solo los controladores con controles de mezcla contienen una interfaz de audio incorporada; por lo tanto, vamos a describir este caso en la próxima sección y tomar como ejemplo al TRAKTOR KONTROL S4.

Hablando de manera general, los controladores MIDI son máquinas bastante simples, es la versatilidad del software lo que las hace inteligentes. En TRAKTOR 2, es posible asignar totalmente cada función y característica del programa a sus necesidades y, de este modo, hacer operaciones tales como macros (dos comandos asignados a un control que se ejecutan simultáneamente) o modificadores (habilitar funciones secundarias mediante un interruptor personalizado). Las posibilidades son casi infinitas y esa es la razón por la que TRAKTOR 2 brinda, como ejemplo, mapeos predeterminados para una gran cantidad de controladores. Estos mapeos constituyen así un excelente punto de partida.

### 9.4.1 Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente la interfaz de audio integrada)



Un controlador MIDI con controles de mezcla: TRAKTOR KONTROL S4.

Los controladores MIDI cuentan con un área especial con controles similares a los de un mezclador; es decir, ecualizadores, deslizantes de volumen y crossfader, y brindan también la posibilidad de preescuchar las pistas. Son aparatos específicamente diseñados para ser empleados

con un programa DJ. Normalmente, se conectan al ordenador vía USB. Siga las instrucciones del fabricante para su instalación y correcta configuración, luego conecte el dispositivo. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

### Controlador con interfaz de audio integrada

1. Abra *Preferences > Audio Setup*.
2. Seleccione la interfaz de audio de su controlador MIDI como [Audio Device](#), en este ejemplo es: *Traktor Kontrol S4 (ASIO)*.
3. Abra *Preferences > Output Routing*.
4. Seleccione [Internal](#) Mixing Mode.
5. En el S4, las salidas se habrán configurado automáticamente. Si está empleando un controlador MIDI distinto, seleccione un par de salida para [Output Master](#) y otro par de salida para [Output Monitor](#).
6. Si su dispositivo de audio cuenta con otra salida suplementaria, puede asignarla para la grabación en [Output Record](#).
7. Conecte las respectivas salidas de manera consecutiva; es decir, use un cable (normalmente RCA) para conectar la salida maestra de su controlador MIDI con el amplificador o los altavoces, y enchufe los auriculares en la salida de monitorización.
8. Abra *Preferences > Controller Manager*.
9. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.
10. Mueva el deslizante o la perilla del controlador MIDI (p. ej., el crossfader) y observe el indicador [CTRL](#). Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.
11. También notará que el control correspondiente en TRAKTOR (en nuestro ejemplo, el crossfader) también se moverá cuando mueva el control en el controlador MIDI.

### Controlador sin interfaz de audio integrada

1. Siga las instrucciones brindadas en [↑9.2, TRAKTOR con una interfaz de audio externa](#).
2. Abra *Preferences > Controller Manager*.
3. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.

4. Mueva el deslizador o la perilla del controlador MIDI (p. ej., el crossfader) y observe el indicador **CTRL**. Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.
5. También notará que el control correspondiente en TRAKTOR (en nuestro ejemplo, el crossfader) también se moverá cuando mueva el control en el controlador MIDI.

### 9.4.2 Controladores sin controles de mezcla

Los controladores MIDI sin controles de mezcla se emplean normalmente como dispositivos suplementarios de un montaje. Por ejemplo, pueden emplearse en un montaje con TRAKTOR SCRATCH PRO 2 con un mezclador externo, pero también es posible emplearlos como controlador secundario junto con el controlador MIDI principal. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra *Preferences > Controller Manager*.
2. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.
3. Mueva el deslizador o la perilla del controlador MIDI (p. ej., la perilla del Buscador) y observe el indicador **CTRL**. Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.
4. También observará que TRAKTOR responde a lo que sucede en el controlador MIDI (en el ejemplo de arriba, el resalte de selección de la lista de archivos de TRAKTOR también se moverá).

## 9.5 TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2

TRAKTOR SCRATCH PRO 2 permite usar el TRAKTOR KONTROL S4 con control de código de tiempo. Haga lo siguiente:

1. Conecte los tocadiscos o los tocadiscos de CD en las entradas C y D de su TRAKTOR KONTROL S4.
2. Ponga el interruptor del nivel de entrada en PHONO si está empleando tocadiscos de vinilo o en la opción LINE si está empleando tocadiscos de CD.
3. Abra *Preferences > Audio Setup* y seleccione *Kontrol S4 (ASIO)* como **Audio Device**.

Los tocadiscos de vinilo / CD están direccionados a las Cubiertas C y D de manera predeterminada. Si desea emplear las Cubiertas A y B, deberá efectuar el direccionamiento manualmente.

1. Abra *Preferences > Output Routing*.
2. Seleccione *In Ch C left/right* para [Input Deck A](#) y *In Ch D left/right* para [Input Deck B](#).
3. Seleccione *In Ch A left/right* para [Input Deck C](#) y *In Ch B left/right* para [Input Deck D](#).
4. En las cubiertas de pistas principales, haga clic en las letras y asegúrese de haber seleccionado la opción *Scratch Control*.

## 9.6 Añadir un micrófono

Si desea usar un micrófono con TRAKTOR, conéctelo a la entrada de micrófonos de su interfaz de audio y siga las instrucciones que a continuación detallaremos.

### 9.6.1 Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles



En caso de estar empleando TRAKTOR AUDIO 10, la entrada será el enchufe denominado MIC, en el área MAIN del panel frontal. Esta entrada está direccionada, por defecto, al canal [Input FX Send \(Ext\)](#) de TRAKTOR, el cual hace salir la señal a través de las salidas MAIN OUT de TRAKTOR AUDIO 10. Por lo tanto, podrá emplear de manera directa un micrófono con la grabadora de bucles (LOOP RECORDER) de TRAKTOR.

En caso de no estar empleando la interfaz de audio TRAKTOR AUDIO 10.

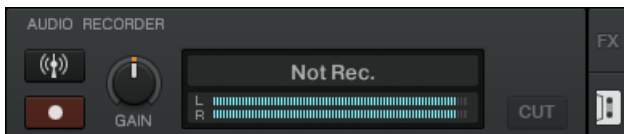
1. Cliquee la rueda dentada para abrir el cuadro de preferencias ([Preferences](#)) y seleccionar la ficha *Input Routing*.
  2. Asigne el canal del micrófono al canal [Input FX Send \(Ext\)](#) de TRAKTOR. Use el menú desplegable, junto al rótulo correspondiente, para asignar el canal.
  3. Ajuste la ganancia de entrada del canal de entrada del micrófono si su interfaz de audio cuenta con un control de ganancia (TRAKTOR AUDIO 10 cuenta con uno). Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegables.
- Ahora, debería poder emplear el micrófono con la grabadora de bucles de TRAKTOR.

### 9.6.2 Empleo de un micrófono para el registro en vivo con efectos de TRAKTOR

En caso de querer poner efectos de las cubiertas de TRAKTOR a la señal del micrófono, puede asignar la entrada de micrófonos a una de las cubiertas vacías (cualquiera que no esté usando en ese momento para la mezcla):

1. Cliquee la rueda dentada para abrir el cuadro de preferencias ([Preferences](#)) y seleccionar la ficha *Input Routing*.
  2. Asigne el canal del micrófono a una cubierta vacía (A - D) de TRAKTOR con el menú desplegable junto al nombre.
  3. Ajuste la ganancia de entrada del canal de entrada del micrófono si su interfaz de audio cuenta con un control de ganancia (TRAKTOR AUDIO 10 cuenta con uno).
  4. Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegables.
- La señal con efecto saldrá por el canal al cual fue asignada la cubierta pertinente en la página [Output Routing](#) del cuadro de preferencias ([Preferences](#)), (en el modo de mezcla interno, sin embargo, la salida siempre será la salida maestra).
- Cuando cierre el cuadro de preferencias, pulse la letra de la cubierta en cuestión y seleccione [Live Input](#).
- Ahora, podrá usar el micrófono para la entrada en vivo y poner su propia voz en la mezcla.

## 9.7 Montaje de grabación



El panel de la grabadora de audio.

TRAKTOR 2 brinda una función de grabación que permite grabar tanto de fuentes internas como externas. La manera como esta función trabaje dependerá del montaje empleado y de los canales de entrada y salida disponibles en su interfaz de audio. Para los ejemplos siguientes, vamos a emplear la tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10.



Tenga en cuenta que TRAKTOR graba el audio en formato \*wav y que los archivos grabados aumentan su tamaño muy rápidamente.



Nota para TRAKTOR LE 2: la grabadora de audio no está disponible en TRAKTOR LE 2.

### 9.7.1 Grabar de fuentes internas



La grabación de fuentes internas solo funciona bajo el modo de mezcla interno ([Internal](#)).

En este montaje, usaremos el modo de mezcla interno y el método de grabación interna. Esto significa que TRAKTOR grabará la salida maestra de su propio mezclador. Obviamente, este método no exige ningún tipo de cableado. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra *Preferences > Output Routing*.
2. Seleccione [Internal](#) Mixing Mode.
3. Abra *Preferences > Mix Recorder*.
4. Seleccione [Internal](#) como tipo de fuente (Source).
5. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guarden en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
6. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *live\_jan15th\_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de data. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
7. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.
8. Haga clic en el símbolo del casete, en la esquina derecha de la Sección Global, para abrir el panel del grabador de audio.
9. Cargue una pista en una cubierta y pulse "reproducir".
10. Los medidores de volumen deberían mostrar actividad.

11. Ajuste el volumen de la grabación con la perilla **GAIN**. ¡No distorsione!
12. Presione el botón de grabación para iniciar la grabación.



Finalizada la grabación, podrá cargar el archivo en una cubierta, directamente desde la carpeta Audio Recordings del Buscador.

## 9.7.2 Grabar de fuentes externas



Grabar a partir de fuentes externas funciona tanto en el método de mezcla interno ([Internal](#)) como en el externo ([External](#)), y resulta también apropiado para los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO.

### Grabar una fuente externa en modo de mezcla externo

En este modo podrá grabar cualquier fuente externa. Dado que nos encontramos en el modo externo de mezcla, vamos a usar el aparato mezclador como fuente. Este montaje requiere una segunda salida del mezclador, denominada normalmente REC OUT o OUT 2. Conecte este par de salida en alguna de las entradas disponibles de su interfaz; por ejemplo, las entradas 9|10 (= Canal D) de TRAKTOR AUDIO 10. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro [Preferences](#) y luego la página *Output Routing*.
2. Si todavía no lo ha hecho, seleccione el modo de mezcla externo ([External](#)).
3. Abra la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal conectado al mezclador al correspondiente canal de TRAKTOR. En nuestro ejemplo (TRAKTOR AUDIO 10), debería aparecer asignado automáticamente al Canal D.
5. Abra la página [Mix Recorder](#) de las preferencias.
6. Como fuente, seleccione la opción [Extern](#).
7. Para [External Input](#), seleccione el correspondiente canal de entrada de su interfaz de audio. En nuestro ejemplo, sería el *Canal D* de TRAKTOR AUDIO 10.
8. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).

9. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *live\_jan15th\_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de data. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.

Este sería el montaje típico de un usuario de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 para grabar en vivo. Sin embargo, otros montajes son posibles también. En vez de una mezclador, usted podría conectar un micrófono a su interfaz de audio para grabar su propia voz. Si desea saber la forma de incorporar un micrófono a su montaje, consulte el apartado [↑9.6, Añadir un micrófono](#).

### Grabar una fuente externa en modo de mezcla interno

La fuente externa de este montaje podría ser un tocadiscos, un reproductor de CD, un micrófono, etc. Todo lo que tiene que hacer es conectar el dispositivo en cuestión a una de las entradas disponibles de su interfaz de audio. A. En este ejemplo, emplearemos un micrófono en el canal MAIN de la tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro [Preferences](#) y luego la página *Output Routing*.
2. Seleccione el modo de mezcla interno ([Internal](#))
3. Abra la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal, en el cual el micrófono está conectado, al correspondiente canal de TRAKTOR. En el caso de TRAKTOR AUDIO 10, debería ya estar configurado automáticamente con la opción [Input FX Send \(Ext\)](#).
5. Abra la página [Mix Recorder](#) de las preferencias.
6. Como fuente, seleccione la opción [Extern](#).
7. Para [External Input](#), seleccione el canal de entrada pertinente de su interfaz de audio. En nuestro ejemplo (tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10) esto sería [Input FX Send \(Ext\)](#).
8. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
9. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *live\_jan15th\_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de data. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.



No es posible grabar un tocadiscos a través de un canal de nivel de línea. Si desea hacer esto, use un convertidor de fono/línea, disponible en cualquier negocio del ramo.

---

# Índice temático

## 'Symbole

### Channel

fader [50]

## A

**Accesos directos (Hotcues)** [56]

### Actualizar

TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE y TRAKTOR  
Manufacturer Edition [11]

**Ajustar volumen** [49]

**Alineación de pistas** [42]

**Alineación manual de pulsos** [46]

**Análisis** [26] [82]

**Archivos de música** [24]

**Asignar efectos a los canales** [59]

**Asistente de la configuración (Setup Wizard)**  
[13]

**Auriculares** [36]

## B

**Backup** [11]

### Biblioteca

iTunes [26]

**Botón AUTO** [79]

**Botón de cuantificación** [43]

**Botón de grabación** [74]

**Botón de la monitorización (CUE) (Mezclador)**  
[39]

**Botón de preferencias** [104]

**Botón e indicador de adhesión (SNAP)** [83]

**Botón e indicador QUANT (cuantificación)** [43]

**Botón en indicador QUANT (cuantificación)** [83]

### Botón LOOP IN

cubierta de pistas [53]

### Botón LOOP OUT

cubierta de pistas [53]

**Botón para volver al inicio de la pista (Jump to  
Start)** [44]

**Botón PLAY (Cubierta de pistas)** [33]

**Botón PLAY (Grabadora de bucles)** [74]

**Botón REC (grabación)** [75]

**Botón SIZE** [73]

**Botón Sna (adhesión)** [43]

---

**Botón SYNC**

cubierta de pistas [40] [81]

**Botón UNDO** [75]**Botones de acceso directo (Hotcue)** [42]**Botones de asignación FX** [59] [62]**Botones FX 1-3** [60]**BPM** [82]**Bucleo** [52]**Bucles** [52]

activar/desactivar [56]

ajustar tamaño [53]

bucles manuales [53]

de tamaño predefinido [53]

desactivar un bucle [56]

guardar [55]

guardar bucles [55]

mover [54]

mover un bucle [54]

poner en una pista [53]

**Buscador** [36]**C****Cambiar el tamaño de un bucle** [53]**Cambiar la modalidad de la cubierta** [106]**Canal** [23] [33]

botón de la monitorización (CUE) [39]

botones de asignación FX [59] [62]

deslizante [34]

medidor [34] [50]

perilla FILTER [34]

perilla GAIN [34] [50]

perilla HI [34]

perilla LOW [34]

perilla MID [34]

**Canal de monitorización** [39]**Características**

Colección de pistas (Track Collection): panorama [24]

**Carga de pistas** [31]**Carga rápida**

pistas [31]

**Carga rápida de pistas** [30]**Cargar**

pistas [31]

**Carpetas de música** [25]**Colección**

---

importar [24]

**Compatibilidad** [9]

**Configuración de audio**

opción alternativa [89]

**Convenciones tipográficas** [8]

**Crossfader** [34] [46]

**Cubierta** [23]

**Cubierta de pistas** [77]

**Cubierta de pistas (Track Deck)** [64]

**Cubiertas**

tipos [106]

**Cubiertas de remezcla (Remix Deck)** [63]

**CUE VOL knob** [37]

**Cueing** [41] [52]

## D

**Deactivating looping** [56]

**Delay (FX)** [60]

**Deslizante de canal** [34]

**Deslizante TEMPO** [47]

**Deslizantes**

canal [34]

TEMPO [47]

**Direccionamiento de entrada** [106]

## E

**Ecualizador** [34]

emplear al mezclar una pista [44]

**Efectos** [58]

asignar una cubierta a un canal [59]

guardar FX (snapshot) [62]

modo grupal [60]

modo individual [62]

**Efectos predeterminados** [60]

**Ejecutar una pista** [31]

**Eliminar un Hotcue** [57]

**Empleo de cuatro unidades de efectos** [107]

**Enchufe de auriculares (PHONES)** [37]

**Enchufe PHONES** [37]

**Escucha previa de pistas en el buscador** [36]

---

## F

**Favorites** [64]

**Ficha CUE** [56]

**Ficha MOVE**

cubierta de pistas [54]

**Flanger (FX)** [60]

**FX** [58]

l cargar (modo grupal) [61]

predeterminado [60]

sincronización [78]

sincronización con el tempo [62]

## G

**Gater (FX)** [61]

**Grabación**

grabación externa [121]

grabación interna [120]

**Grabadora de bucles** [72]

botón de grabación [74]

botón PLAY [74]

botón SIZE [73]

fuentes [73]

grabación de un bucle [73]

grabar [73]

menú de fuentes (software) [73]

otras opciones [76]

perilla DRY/WET [73]

reproducción [74]

sobregrabación [75]

**Grabadora de bucles (Loop Recorder)**

borrar el bucle grabado [75]

botón UNDO [75]

**Grabadora de bucles (Loop Recorder) ajustar el tamaño del bucle** [73]

**Grabadora de buclesr**

botón REC [75]

**Grabar un bucle** [73]

---

**Guardar un acceso directo (Hotcue)** [42]

**Guardar un bucle** [55]

**Guardar un punto de inserción** [42]

## H

### Hotcues

eliminar [57]

guardar [42]

**Hotcues (accesos directos)** [56]

## I

### IGU

barra de menús de la aplicación [22]

Buscador [23]

cabecera [22]

Cubiertas [23]

Mezclador [23]

Sección Global [22]

### Importación

archivos musicales [25]

### Importar

importación de datos [12]

mapeos [12]

música [24]

**Importar música** [83]

**Indicador MASTER (visor maestro)** [80]

**Instalación** [11]

**iTunes** [26]

## L

### **Lista de reproducción**

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

### **Listas de reproducción**

importar desde iTunes [\[27\]](#)

### **Loading**

Samples [\[64\]](#)

### **Loop Recorder**

UNDO button [\[75\]](#)

## M

### **MAIN**

medidores de volumen [\[51\]](#)

### **Mapeos**

importar [\[12\]](#)

### **Medidor del canal** [\[34\]](#) [\[50\]](#)

### **Medidores**

canal [\[34\]](#)

### **Medidores de volumen** [\[50\]](#)

### **Medidores de volumen MAIN** [\[35\]](#)

### **Metrónomo (símbolo)** [\[78\]](#)

### **Mezclador**

botón de los auriculares [\[39\]](#)

canal [\[33\]](#)

panel maestro [\[43\]](#)

perilla Mix de la monitorización [\[40\]](#)

### **Mezclador externo** [\[114\]](#)

### **Mezclador interno** [\[33\]](#)

### **Mezclar**

emplear ecualización [\[44\]](#)

emplear filtros [\[44\]](#)

emplear sincronización automática [\[36\]](#)

manualmente [\[46\]](#)

nivelar volúmenes [\[49\]](#)

### **Modo automático (tempo maestro)** [\[79\]](#)

**Modo de adhesión (Snap)** [54]

**Modo de adhesión rítmica** [83]

**Modo de adhesión rítmica (Snap)** [43]

**Modo de bucleo** [78]

**Modo de cuantificación** [43]

**Modo de cuantificación rítmica** [83]

**Modo grupal** [60]

**Modo individual** [62]

**Montajes** [111]

aparato mezclador externo [114]

controlador externo [114]

interfaz de audio externa [112]

micrófono [118]

tarjeta de sonido integrada [111]

TRAKTOR KONTROL S4 y TRAKTOR  
SCRATCH [117]

**Montajes comunes** [111]

**Mover un bucle** [54]

**Música**

cargar una pista [31]

escucha previa [36]

importar [24]

mezclar [36]

sincronización [40]

tocar una pista [33]

## 0

**Onda** [32] [56]

---

## P

### Panel maestro [43]

botón e indicador QUANT [43]

### Panorama general [21] [22]

### Perilla CUE MIX [39]

### Perilla de mezcla de los auriculares (CUE MIX) [39]

### Perilla de volumen de los auriculares (CUE VOL) [37]

### Perilla DRY/WET (Grabadora de bucles) [73]

### Perilla DRY/WET (Unidad FX) [61] [62]

### Perilla FILTER [34]

mezclas [44]

### Perilla GAIN [34] [50]

### Perilla HI [34]

### Perilla LOW [34]

### Perilla MAIN (programa) [35]

### Perilla MAIN LEVEL [51]

### Perilla MID [34]

### Perillas FX [62]

### Perillas FX 1-3 [61]

### Personalización de TRAKTOR

tipo de cubierta [106]

### Personalizar el direccionamiento de TRAKTOR [106]

### Personalizar TRAKTOR [104]

diseño [108]

efectos [107]

MIDI y mapeos [109]

perfiles y resguardo [110]

### Pista

cargar [31]

ejecutar [31]

info [32]

### Pistas

importar [27]

### Pistas demo [32]

### Playlist [64]

### Poner un bucle en una pista [53]

### Preferencias [104]

### Preparar la mezcla con los auriculares [38]

### Protección tonal [84]

### Protección tonal (Keylock) [84]

### Puntos de inserción [41]

borrar un acceso directo (Hotcue) [56]

establecer un acceso directo (Hotcue) [56]

establecer un punto de inserción [41]

poner y almacenar [41]

## R

**Recording** [120]

**Reloj** [77] [78]

establecer como tempo maestro [79]

establecer el tempo del reloj (BPM) [82]

tempo maestro [81]

**Reloj (panel)** [78]

**Reloj de TRAKTOR** [77]

establecer como tempo maestro [79]

tempo maestro [81]

**Reloj maestro** [78]

**Reproductor de avances** [36]

**Requisitos mínimos** [9]

**Resguardo** [110]

**Retícuál de pulsos** [82]

**Reverb (FX)** [60]

## S

**Samples** [63]

accesos directos [71]

capturar de una cubierta [67]

cargar un sample [67]

controles del sample [69]

loading [64]

Loading a Sample (Collection) [64]

playing [65]

stopping & skipping back to start [65]

triggering [65]

**Scratch**

calibración [86]

modo absoluto [87]

modos de reproducción [87]

solución de problemas [90]

**Sección de bucleo**

cubierta de pista [52]

**Setups**

Recording [120]

**Sincronización** [40] [76]

alineación manual de pulsos [46]

botón de adhesión [83]

botón de cuantificación [83]

concepto [78]

deslizante de tempo [47]

medidor de fases [47]

modo automático [78]

reloj maestro [81]

retícula de pulsos [82]

tempo master [77]

### **Sincronización de pistas**

emplear la sincronización automática [40]

manual [46]

### **Snapshot (unidad FX) [62]**

### **Sobregrabación [75]**

### **Solución de problemas**

no hay audio [34]

## **T**

### **Tempo**

ajuste automático (Sincronización) [40]

ajuste manual [47]

### **Tempo maestro**

establecer una cubierta de pistas [82]

reloj [81]

### **Tempo master [77]**

establecer en una cubierta de pistas [81]

### **Tipos (cubiertas) [106]**

### **Tonalidad**

proteger [84]

### **Tono (pistas) [84]**

### **Track Collection**

importar [24]

### **Tutoriales [29]**

finalidad [30]

requisitos previos [29]

---

## U

**UNDO button** [\[75\]](#)

**Unidad FX** [\[58\]](#)

asignar a un canal [\[59\]](#)

botones FX 1-3 [\[60\]](#)

control [\[61\]](#)

empleo de cuatro unidades FX [\[107\]](#)

modo grupal [\[60\]](#)

modo individual [\[62\]](#)

perilla D/W [\[62\]](#)

perilla DRY/WET [\[61\]](#)

perillas 1-3 [\[62\]](#)

perillas FX 1-3 [\[61\]](#)

snapshot [\[62\]](#)

## V

**Versiones de TRAKTOR** [\[8\]](#)

**Visor de cubierta**

indicador MASTER [\[80\]](#)

**Visor maestro**

botón e indicador MASTER [\[80\]](#)

**Visualizador maestro**

botón e indicador QUANT (cuantificación)  
[\[83\]](#)

botón e indicador SNAP (adhesión) [\[83\]](#)

**Volumen**

ajustar [\[49\]](#)

**Volumen general** [\[51\]](#)

**Volver al inicio de la pista** [\[44\]](#)