



TRAKTOR KONTROL Z2



Guía de usuario



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: Brian Smith, Patryk Korman

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.6 (10/2012)

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

USA

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



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

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido a TRAKTOR KONTROL Z2	8
1.1	Convenciones tipográficas	9
1.2	Nombres y denominaciones del programa y del aparato	10
1.3	La documentación de TRAKTOR KONTROL Z2	10
1.3.1	La guía de instalación (Setup Guide)	10
1.3.2	El manual de TRAKTOR KONTROL Z2	10
1.3.3	El manual de TRAKTOR	11
1.3.4	El manual del Controller Editor	11
2	Requisitos de sistema y alimentación	12
2.1	Requisitos de alimentación	12
2.2	Requisitos de sistema	12
3	Empleo del Z2 como mezclador DJ autónomo (modo directo)	13
3.1	Conexiones	13
3.2	Conexión del Z2	14
3.3	Añadir un micrófono u otra fuente de audio	15
3.4	Empleo de los filtros y ecualizadores del canal.	16
4	Empleo del Z2 con TRAKTOR (modo de TRAKTOR)	18
4.1	Principios básicos	18
4.1.1	Conexión del Z2	18
4.1.2	Búsqueda y carga	19
4.1.3	Duplicar una pista en ambas cubiertas	20
4.1.4	Iniciar y detener las cubiertas	20
4.1.5	Control de volumen de las cubiertas y crossfader	21
4.1.6	Ajuste de la ganancia	22
4.1.7	Escucha previa	23
4.2	Crear bucles y saltar pulsos	24

4.3	Emplear los botones para el accionamiento de samples y puntos de inserción	25
4.3.1	Cambiar el foco de selección de los botones de accionamiento	25
4.3.2	Trabajar con puntos de inserción	26
4.3.3	Trabajar con bucles	27
4.3.4	Control de las cubiertas de remezcla	28
4.4	Modo Flux	29
4.5	Anulación temporal de las perillas de filtro y ecualización	30
4.6	Macro FX	30
4.7	Empleo de controladores adicionales	32
4.8	Personalización del Z2	32
5	Detalle del TRAKTOR KONTROL Z2	33
5.1	Introducción	33
5.2	Panel posterior	34
5.2.1	Alimentación de CA	35
5.2.2	Conexiones USB	35
5.2.3	Sección OUTPUT	36
5.2.4	Sección INPUT	37
5.2.5	Sección AUX / MIC	38
5.2.6	Tornillos de toma a tierra (GND)	39
5.2.7	Cerradura Kensington	39
5.3	Panel frontal	40
5.3.1	Sección PHONES	40
5.3.2	Interruptor XF REVERSE	41
5.3.3	Perilla XF CURVE	41
5.4	Panel superior	41
5.4.1	Controles AUX / MIC	42
5.4.2	Secciones MACRO FX	43
5.4.3	Perillas DECK C y DECK D	45

5.4.4	Transductores LOOP (SIZE)	46
5.4.5	Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples (1, 2, 3 y 4)	47
5.4.6	Botones FLUX	52
5.4.7	Interruptores PH / LN	52
5.4.8	Botones TRAKTOR	53
5.4.9	Perillas GAIN	54
5.4.10	Controles HI, MID, LOW y FILTER	55
5.4.11	Botones FX 1 y 2 (asignación de efectos)	57
5.4.12	Visualizadores	57
5.4.13	Indicadores de modo y estado	58
5.4.14	Botones S y Q, y botones de configuración	59
5.4.15	Controles BROWSE y LOAD	60
5.4.16	Área de los auriculares y de la monitorización	62
5.4.17	Botones REL / INTL A y B	63
5.4.18	Botones SYNC A y B	64
5.4.19	Botón SHIFT	64
5.4.20	Medidores de volumen	65
5.4.21	Deslizantes de volumen y crossfader	66
5.4.22	Sección OUTPUT	67
6	Apéndice	68
6.1	Las preferencias del Z2 en TRAKTOR	68
6.1.1	Mic/Aux Input	70
6.1.2	Secondary Cue	70
6.1.3	Restore Default	70
6.1.4	Calibration	71
6.1.5	LEDs	71
6.2	La interfaz de audio del Z2 y el panel de control	71
6.2.1	Configuración en Mac OS X	72

6.2.2	Configuración en Windows: el panel de control	73
6.3	Iluminación de los botones de accionamiento	78
6.4	Botones de accionamiento: funciones secundarias para las cubiertas de pistas	79
6.5	Botones de accionamiento: funciones secundarias opcionales para las cubiertas de remezcla .	82
6.6	Direccionamiento virtual de entrada y salida USB	84
	Índice temático	85

1 ¡Bienvenido a TRAKTOR KONTROL Z2

Estimado cliente de Native Instruments,

Gracias por comprar TRAKTOR KONTROL Z2 y por su continua confianza en los productos de Native Instruments.

TRAKTOR KONTROL Z2 es un controlador completamente integrado al sistema TRAKTOR pero, además, una interfaz de audio y mezclador digital completamente independiente que le brindará una total y flexible experiencia disyocuera, con o sin el ordenador. En su función de mezclador DJ completamente equipado, TRAKTOR KONTROL Z2 permite la conexión de tocadiscos y equipos de CD y el empleo de sus ecualizadores y filtros integrados. Permite, además, la conexión de un micrófono y un dispositivo de audio auxiliar (p. ej., un reproductor de MP3). Sin embargo, toda la potencialidad del Z2 se actualiza verdaderamente cuando opera en conjunción con el programa TRAKTOR SCRATCH PRO, haciendo uso tanto de sus capacidades internas de mezcla como de su función de controlador completamente integrado al sistema TRAKTOR,

Las características más relevantes del Z2 incluyen:

- Mezclador DJ, controlador e interfaz de audio.
- Procesamiento digital de audio propio, para realizar mezclas de manera independiente sin necesidad del ordenador.
- Posibilidad de mezclar simultáneamente con el programa y el aparato.
- Botones, perillas y deslizantes de alta calidad.
- Perillas FX para controlar los nuevos macroefectos de TRAKTOR como así también los efectos tradicionales.
- Controles multifunción de puntos de inserción y de accionamiento de samples.
- Integración total del modo Flux, permitiendo buclear y saltar a través de la pista sin perder la continuidad de la ejecución.
- Amplia información visual a través de LED, visualizadores e iluminación de botones.
- Perillas transductoras que facilitan las funciones de búsqueda y bucleo.
- Alimentación interna con distintos voltajes y cable USB.

- Inclusión del programa TRAKTOR SCRATCH PRO y de dos vinilos y dos CD de código de tiempo.
- Posibilidad de expansión con la adición de los controladores KONTROL X1 y KONTROL F1 de Native Instruments.
- Hub USB de dos puertos para conectar al ordenador, a través del Z2, otros dispositivos suplementarios (como controladores, unidades de almacenamiento, etc.).

1.1 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 desplegados (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*.
- Textos que refieran a elementos que aparecen en la pantalla (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso en azul claro. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla del ordenador.
- Los nombres que aparecen inscritos sobre el aparato aparecerán impresos de color naranja. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado sobre el dispositivo.
- 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.

1.2 Nombres y denominaciones del programa y del aparato

En el presente manual, el TRAKTOR KONTROL Z2 será denominado, de manera abreviada, como el "KONTROL Z2" o, simplemente, como el "Z2". De igual modo, el programa TRAKTOR SCRATCH PRO 2 será aludido simplemente como "TRAKTOR".

Además, los botones del Z2 serán mencionados tanto a través de sus funciones principales (en mayúsculas) como a través de sus funciones secundarias (en mayúsculas y entre paréntesis).

1.3 La documentación de TRAKTOR KONTROL Z2

1.3.1 La guía de instalación (Setup Guide)

La guía de instalación (Setup Guide) se encuentra disponible en la página del registro de TRAKTOR KONTROL Z2. La misma le servirá de guía en la instalación del programa y del dispositivo de TRAKTOR KONTROL Z2. Este documento constituye el primer paso antes de emprender otras acciones. El enlace a la página del registro se encuentra en el volante de registro, incluido en la caja de TRAKTOR KONTROL Z2.

1.3.2 El manual de TRAKTOR KONTROL Z2

Es el manual que ahora está leyendo. Tras la lectura de la guía de instalación y la ejecución de las instrucciones allí dadas, debería estar en condiciones de seguir avanzando. El paso siguiente es la lectura del presente manual de TRAKTOR KONTROL Z2. El manual le enseñara a usar el Z2 en combinación con el programa TRAKTOR en un clásico montaje de DJ. El manual está compuesto por una serie progresiva de ejemplos y modalidades de trabajo que lo ayudarán a conocer a fondo el manejo del Z2 (capítulos [↑3, Empleo del Z2 como mezclador DJ autónomo \(modo directo\)](#) y [↑4, Empleo del Z2 con TRAKTOR \(modo de TRAKTOR\)](#)), y por una descripción pormenorizada de cada uno de los elementos que componen el aparato (capítulo [↑5, Detalle del TRAKTOR KONTROL Z2](#))

1.3.3 El manual de TRAKTOR

Para obtener una información detallada de todas las características del programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de TRAKTOR. El manual de TRAKTOR se halla bajo la opción *Open Manual...* del menú de ayuda ([Help](#)) del programa TRAKTOR.

1.3.4 El manual del Controller Editor

TRAKTOR KONTROL Z2 no solo puede usarse junto al programa TRAKTOR, también sirve como un versátil controlador MIDI para manejar cualquier otra aplicación o dispositivo con capacidad MIDI. Esto es posible gracias a la aplicación Controller Editor, un programa que permite definir de manera precisa todas las asignaciones MIDI del Z2 cuando el aparato se encuentra operando en modo MIDI. Por supuesto, para que ello ocurra, el Controller Editor deberá ser instalado durante el procedimiento de instalación. Para más información acerca del Controller Editor y los mapeos MIDI, consulte por favor el manual del Controller Editor que se halla bajo la opción *Open Manual...*, en el menú de ayuda ([Help](#)) del programa Controller Editor.

2 Requisitos de sistema y alimentación

2.1 Requisitos de alimentación

El TRAKTOR KONTROL Z2 funciona con un voltaje de 115-230 VCA (50-60 Hz). Dado que la fuente de alimentación del Z2 es interna, lo único que se necesita conectar es el cable de la alimentación eléctrica.

2.2 Requisitos de sistema

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

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

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

3 Empleo del Z2 como mezclador DJ autónomo (modo directo)

Si bien, el Z2 fue concebido como mezclador, controlador e interfaz de audio completamente integrado al programa TRAKTOR, puede ser empleado también, de manera autónoma, sin el ordenador, como un completo mezclador de dos canales. Esto brinda una gran flexibilidad de uso, permitiendo tocar en situaciones donde no fuera posible o deseable emplear un ordenador. A continuación, describiremos algunos usos típicos del Z2 sin el ordenador.

Dicho simplemente, el Z2 es un mezclador DJ sólido y de gran rendimiento que no requiere instalación de programas y que puede emplearse directamente después de ser sacado su embalaje.

3.1 Conexiones

Consulte, por favor, el capítulo [↑5, Detalle del TRAKTOR KONTROL Z2](#) para una descripción completa de las entradas y salidas del aparato. La siguiente lista es el resumen de las conexiones de audio, de alimentación y de ordenador del Z2.

Entradas de audio

El Z2 posee un completo juego de entradas de audio que posibilita la conexión de distintos dispositivos:

- Entradas RCA de tocadiscos; un par estéreo por canal.
- Entradas RCA de línea para la conexión de dispositivos analógicos (p. ej., reproductores de CD); un par estéreo por canal.
- Entrada auxiliar para la conexión de otros dispositivos (p. ej., un reproductor de MP3).
- Entrada de micrófono.
- Dos tornillos de toma a tierra para la puesta a tierra de los tocadiscos.

Salidas de audio

- Dos salidas estéreo de auriculares: un enchufe de 1/4 de pulgada y un enchufe de 1/8 de pulgada (en el panel frontal).
- Un par de salida balanceada de un cuarto de pulgada para la cabina de control.
- Un par estéreo XLR para la salida general.
- Un par estéreo RCA para la salida general.

USB y alimentación

- Puerto USB (tipo B) para la conexión del Z2 con el ordenador
- Dos puertos USB (tipo A) con alimentación, para la conexión de otros dispositivos USB con el Z2.
- Una conexión eléctrica de CA (115-230V 50-60Hz)

3.2 Conexión del Z2

La conexión del Z2 como mezclador independiente es sencilla y directa (véase una descripción más detallada de este procedimiento en la guía de instalación ([↑1.3.1, La guía de instalación \(Setup Guide\)](#))):

1. Enchufe el cable de alimentación (incluido en el producto) en el panel posterior del Z2 y conéctelo en un tomacorriente de corriente alterna (115-230V 50-60Hz).
2. Encienda el Z2 (el interruptor de encendido se halla en el panel posterior).
3. Conecte los tocadiscos, equipos de CD o la fuente de audio en cuestión en los enchufes de la sección **INPUT** (canal A y B) del panel posterior. Los tocadiscos se conectan en los enchufes de **PHONO** y los equipos de CD en los enchufes de **LINE**.
4. Los interruptores **PH-LN**, en la parte superior del panel superior, deberán ponerse en la posición correcta para poder escuchar el sonido del canal respectivo. Si conecta tocadiscos, asegúrese de que el interruptor esté puesto en la opción **PH**. Si conecta equipos de CD o algún otro dispositivo de nivel de línea, la posición del interruptor deberá estar sobre la opción **LN**.
5. Baje completamente el volumen general, girando la perilla **MASTER** completamente hacia la izquierda.

6. Asegúrese de que los botones de TRAKTOR, a la cabeza de cada canal, estén apagados. Si el Z2 no está conectado al ordenador, ambos botones aparecerán forzosamente apagados.
7. Conecte las salidas de **MAIN OUT** a un mezclador o a un par de altavoces activos.
8. Enchufe los auriculares en el panel frontal.
9. Haga sonar un poco de música a través de los tocadiscos o equipos de CD.
10. Suba lentamente la perilla de **MASTER** hasta lograr el nivel deseado.

Si todavía no se escucha nada, verifique que:

- Las perillas de ganancia (**GAIN**), a la cabeza de los canales A y B, estén subidas.
- Los deslizantes de volumen de los canales estén subidos.
- Los perillas de filtros (**FILTER**) y ecualización (**HI**, **MID**, **LOW**) estén puestas en posición central.



Para una descripción de la escucha previa de pistas, consulte el apartado [↑4.1.7, Escucha previa](#).

3.3 Añadir un micrófono u otra fuente de audio

El panel posterior del Z2 también admite la conexión de un micrófono y de otra fuente adicional de audio (de nivel de línea). Tenga en cuenta que la señal monofónica del micrófono será sumada a la salida general estéreo de ambos canales. Asimismo, la fuente de audio estéreo auxiliar también será enviada directamente a la salida general. Esto quiere decir que, en estos casos, el crossfader y los deslizantes de los canales no tendrán efecto sobre estas entradas.

Para conectar un micrófono:

1. Asegúrese de que la perilla de **VOLUME**, en la sección **AUX / MIC** (esquina superior izquierda del panel superior), esté completamente bajada.
2. Conecte el micrófono en el enchufe de **MIC** del área **AUX / MIX** del panel posterior del Z2.
3. Presione el botón del micrófono situado junto a la perilla de **AUX / MIC VOLUME** (esquina superior izquierda del panel superior).
4. Suba lentamente la perilla de **VOLUME** hasta alcanzar el nivel de volumen deseado. (¡Cuidado con la realimentación!).

La conexión de un dispositivo de nivel de línea es igualmente fácil:

1. Asegúrese de bajar completamente la perilla de **AUX / MIC VOLUME**.
2. Conecte el dispositivo con un cable RCA estándar en las entradas **AUX** de la sección **AUX / MIC** del panel posterior.
3. Asegúrese de que el dispositivo esté emitiendo audio.
4. Suba lentamente la perilla de **VOLUME**, en la esquina superior izquierda del panel superior del Z2, hasta alcanzar el nivel de volumen deseado.

3.4 Empleo de los filtros y ecualizadores del canal.

El Z2 ofrece en sus dos canales una sección de filtros y ecualización de gran calidad. Para posibilitar un trabajo de mezcla consistente con el programa, las características de ecualización y filtrado del Z2 corresponden a las del ecualizador "P900 Kill" y a las del filtro "Z" de TRAKTOR. De esta manera, las mezclas que se realicen en el modo directo del Z2 sonarán igual que las que se lleven a cabo en el programa TRAKTOR.

La perilla **FILTER** es un filtro clásico: gire a la izquierda para recortar los agudos y dejar pasar los graves o gire a la derecha para recortar los graves y dejar pasar los agudos. En posición central, el sonido no experimenta cambios.



Si bien las propiedades de ecualización y filtrado de TRAKTOR pueden ser modificadas, no es posible cambiar la ecualización y el filtrado "cableados" en el Z2.

Anulación temporal de la perilla

Algunas veces, querrá apagar o accionar un filtro o una ecualización sin el clásico y gradual girar de las perillas. El botón **SHIFT** permite, a tales efectos, crear un manejo súbito de dichos controles:

1. Mientras una pista está sonando, presione y mantenga presionado **SHIFT** mientras gira la perilla **FILTER** casi completamente hacia la izquierda. El sonido debería permanecer sin cambios.
2. Suelte el botón **SHIFT**. Ahora debería escucharse el efecto de filtrado establecido con la perilla.
3. Presione y mantenga presionado **SHIFT** otra vez. Ponga nuevamente la perilla **FILTER** en su posición central. El sonido seguirá sonando filtrado mientras se mantenga presionado el botón **SHIFT**.

4. Suelte el botón **SHIFT** y la pista volverá a su sonido original.



Lo mismo vale para las tres perillas de ecualización (**LOW**, **MID** y **HI**). Asimismo, esto también se aplica a la ecualización y filtros internos del programa al trabajar en el modo de TRAKTOR (véase [↑4](#), [Empleo del Z2 con TRAKTOR \(modo de TRAKTOR\)](#)).

4 Empleo del Z2 con TRAKTOR (modo de TRAKTOR)

Si bien el TRAKTOR KONTROL Z2 puede ser empleado como un mezclador DJ de manera independiente, su plena potencialidad se realiza cuando es empleado junto con el programa TRAKTOR, combinando así las ventajas de un mezclador y un controlador completamente integrado en una sola unidad.

4.1 Principios básicos

En esta sección, describiremos algunas situaciones típicas para mostrar algunos de los usos más comunes del Z2 con TRAKTOR. Al leer estos ejemplos, consulte el capítulo [↑5, Detalle del TRAKTOR KONTROL Z2](#) en caso de necesidad. El capítulo [↑5, Detalle del TRAKTOR KONTROL Z2](#) detalla las funciones de los interruptores, perillas, deslizantes, conectores y visualizadores presentes en el dispositivo.



Consulte asimismo el manual de TRAKTOR 2 si no recuerda bien algún aspecto específico del programa.



El Z2 es básicamente un mezclador de dos canales y, si bien permite un cierto grado de control sobre las cubiertas C y D de TRAKTOR, el objetivo principal del Z2 es la mezcla de dos canales. Por lo tanto, algunas de las posibilidades de control estarán limitadas solo a las cubiertas A y B, no estando disponibles para las cubiertas C y D.

4.1.1 Conexión del Z2

Consulte la guía de instalación (véase [↑1.3.1, La guía de instalación \(Setup Guide\)](#)) para una instrucción detallada sobre la forma de instalar el programa TRAKTOR, registrar el producto y conectar el aparato.

Resumidamente, el dispositivo se instala de la siguiente manera:

1. Conecte el TRAKTOR KONTROL Z2 al suministro eléctrico y encienda la unidad (interruptor del panel posterior).
2. Conecte el Z2 al ordenador con el cable USB (incluido en el Z2).

3. Inicie TRAKTOR y configure el programa para su uso con el Z2 empleando el asistente de la configuración (véase también la guía de la instalación ([↑1.3.1, La guía de instalación \(Setup Guide\)](#))).
 4. En el programa TRAKTOR, las cabeceras de las cubiertas A y B mostrarán **Direct Thru**, para indicar que el Z2 está en modo directo y, por lo tanto, no se halla habilitado para la mezcla interna (con el programa TRAKTOR). En las cubiertas del programa podrá leerse el mensaje: **The Mixer Channel is currently in Thru Mode** (el canal mezclador se encuentra en modo directo).
 5. Presione los botones de TRAKTOR, a la cabeza de los canales A y B del Z2. Estos botones están identificados con el logotipo de TRAKTOR y están situados a ambos lados de los botones de adhesión (**S**), configuración (la rueda dentada) y cuantificación (**Q**). Al activar estos botones, los canales respectivos (A y B) pasarán a operar bajo el modo de TRAKTOR.
- Ahora, ya está todo listo para cargar algunas pistas y ponerse a mezclar.



Si desea mezclar audio proveniente de los tocadiscos o equipos de CD conectados al Z2 (entradas **PHONO** o **LINE**, respectivamente), el botón de TRAKTOR del respectivo canal de entrada deberá estar apagado.



También es posible combinar el modo de TRAKTOR con el modo directo del Z2 para crear una modalidad intermedia: Por ejemplo, puede tener un disco analógico andando a través del canal B (por lo que el botón de TRAKTOR de dicho canal debería estar apagado) y tener un pista tocando en la cubierta A del programa TRAKTOR (el botón de TRAKTOR del canal B debería estar encendido).

4.1.2 Búsqueda y carga



Para más información concerniente a la colección de pistas de TRAKTOR, consulte el manual de TRAKTOR 2.

Para recorrer la biblioteca y cargar una pista o un juego de remezclas en una cubierta:

1. Presione y suelte el transductor **BROWSE** del Z2 para abrir la vista del buscador de TRAKTOR.
2. Gire el transductor **BROWSE** para recorrer la lista de pistas de la carpeta en cuestión.

3. Presione el botón **SHIFT**, mientras gira el transductor, para recorrer las carpetas y subcarpetas del directorio.
 4. Al dar con la pista o juego de remezclas que desea cargar, presione el botón **LOAD (DUPLICATE)** (**A** o **B**) correspondiente a la cubierta en la que desea cargar la pista o el juego de remezclas.
- El archivo debería cargarse en la Cubierta A o B.
- ▶ Presione y suelte el transductor **BROWSE** otra vez para minimizar la vista del buscador en TRAKTOR.



Tenga en cuenta que no es posible cargar un juego de remezclas en una cubierta de pistas ni una pista en una cubierta de remezclas. En cambio, puede cambiar la modalidad de operación de las cubiertas presionando, en el programa, la letra correspondiente y seleccionando en el menú la modalidad deseada. Por favor, consulte el manual de TRAKTOR para más detalles al respecto.

4.1.3 Duplicar una pista en ambas cubiertas

El Z2 puede emplearse para duplicar pistas de una cubierta a otra. Este sería el caso si, por ejemplo, tiene una pista cargada en una cubierta y desea tener la misma pista cargada en otra cubierta (de la Cubierta A a la B o de la Cubierta B a la A).

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y luego presione el botón **LOAD (DUPLICATE)** correspondiente a la cubierta en la que desea copiar la pista. Por ejemplo: si tenemos una pista en la Cubierta B y queremos copiarla en la Cubierta A, tendremos que presionar el botón **LOAD (DUPLICATE) A**.



Al duplicar una pista de una cubierta a otra, todos los puntos de inserción y los bucles (y la posición de la reproducción) serán copiados también.

4.1.4 Iniciar y detener las cubiertas

Normalmente, al usar el Z2 con TRAKTOR, estará controlando las cubiertas del programa con los vinilos o CD de código de tiempo. Este es el empleo típico cuando TRAKTOR está configurado para el Z2; sin embargo, las cubiertas del programa también pueden ser accionadas o detenidas directamente desde el Z2. Para hacer esto:

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y presione el botón **REL / INTL (A o B)** (según la cubierta en cuestión) para arrancar o detener la ejecución de la cubierta.

Tenga en cuenta que al arrancar o detener una cubierta de esta manera, TRAKTOR pasará automáticamente al modo de reproducción interno. Bajo este modo, TRAKTOR ignora completamente el control de código de tiempo. Para retornar al control de código de tiempo, presione el botón **REL / INTL (A o B)**, según corresponda) para que vuelva a encenderse de color verde. Véase también [↑5.4.17, Botones REL / INTL A y B](#) y el manual de TRAKTOR para más detalles sobre el modo de reproducción interno y los modos absoluto y relativo.



Dada la naturaleza especial de las cubiertas de remezcla de TRAKTOR, la ejecución de la cubierta tendrá lugar cuando se accione el nicho de samples (al presionar uno de los cuatro botones de accionamiento del aparato). Cuando la cubierta esté andando, vuelva a presionar uno de los botones de accionamiento para silenciar o reproducir el nicho de samples correspondiente. Consulte el manual de TRAKTOR para más información sobre las cubiertas de remezcla.

4.1.5 Control de volumen de las cubiertas y crossfader

Como ya se mencionó, el Z2 es básicamente un mezclador de dos canales. Por lo tanto, los deslizantes de volumen de los canales controlarán, respectivamente, el volumen de las cubiertas A y B.



El volumen de las cubiertas C y D puede ajustarse con las perillas de volumen **DECK C** y **DECK D**.

Por defecto, el crossfader efectúa transiciones entre *ambos* pares de cubiertas. En otras palabras, si el crossfader está completamente desplazado hacia la izquierda, solamente se escucharán las cubiertas A y C (si los respectivos controles de volumen están subidos). Si, en cambio, el crossfader está corrido totalmente a la derecha, solo se escucharán las cubiertas B y D (si los respectivos controles de volumen están subidos).



El grado de iluminación de los indicadores **DECK C** y **DECK D** (bajo las perillas de volumen) permiten saber si las cubiertas C y D están ejecutando algo. La iluminación dependerá del nivel de volumen de la cubierta (incluso, si la perilla de volumen de la cubierta está completamente bajada). Sin embargo, la iluminación no depende del valor de ganancia del canal — si la perilla **GAIN** (del programa TRAKTOR) está completamente baja, el indicador de volumen de la cubierta aparecerá semientendido.



En el programa TRAKTOR, es posible cambiar los canales afectados por el crossfader clicando en la letra respectiva a izquierda y derecha del crossfader (consulte el manual de TRAKTOR para más información).

El tempo máster

Al trabajar con el reloj maestro, en el modo automático, TRAKTOR establecerá la cubierta en uso como tempo máster: es decir, todas las otras cubiertas y efectos quedarán sincronizados con dicha cubierta. Esto podría resultar indeseable, por ejemplo, al querer simplemente una cubierta para ejecutar rutinas de scratch. En la ficha Transport de las preferencias hay una opción denominada "[Only On-Air Decks can be Tempo Master](#)". Desactive esta opción para evitar este comportamiento automático. Para más información sobre el tempo máster y la sincronización, consulte por favor el manual.

4.1.6 Ajuste de la ganancia

Las perillas de ganancia (**GAIN**), se hallan ubicadas arriba de los controles de la ecualización del canal respectivo. Tenga en cuenta que, con el Z2, solamente se puede ajustar la ganancia de los canales A y B. Al girar la perilla **GAIN** del aparato, moverá también la perilla **GAIN** del programa pero, solamente, si la perilla está en el modo de ganancia del usuario. Esto se debe a que dichos controles pueden operar bajo dos modos distintos: el modo de ganancia automático o el modo de ganancia del usuario.



La perilla de ganancia en el modo de ganancia automática. Presione el botón naranja para pasar al modo de ganancia del usuario.

Estos modos funcionan de la siguiente manera:

- **Ganancia del usuario:** es el modo predeterminado. Un anillo azul alrededor de la perilla indica la presencia de este modo. Al girar la perilla **GAIN** del Z2, ajustará la ganancia del canal del mezclador (rango comprendido: de $-\infty$ a +12dB). Este ajuste no será guardado en la canción.
- **Ganancia automática:** al clicar el botón junto al rótulo activará el modo de ganancia automática y el rótulo pasará a mostrar la palabra **AUTO**. Bajo este modo la perilla muestra el nivel de ganancia almacenado con la canción durante el análisis de la pista (al ser im-

portada a la biblioteca). Si cambia el nivel de ganancia automática en el programa, el nuevo valor quedará registrado en la canción.

De todos modos, la perilla **GAIN** del Z2 podrá, no obstante, modificar el nivel de ganancia del usuario (pero no el de la ganancia automática).

La función de ganancia automática se activa en *Mixer > Level > Set Autogain When Loading Track*. Consulte el manual de TRAKTOR para más detalles.



Al cargar una pista que no fue analizada previamente, la ganancia automática quedará deshabilitada en dicha cubierta. Solamente después de volver a cargar la pista, quedará establecido el correspondiente valor automático de ganancia y la función quedará habilitada.

4.1.7 Escucha previa

La perilla **HP VOLUME** ajusta el volumen de los auriculares (tanto la salida de 1/4-de pulgada como la de 1/8-de pulgada del panel frontal del Z2). La perilla **CUE MIX** determina si lo que se va a escuchar a través de los auriculares es la mezcla principal, el canal de monitorización o ambas señales.

La escucha previa funciona de la siguiente manera:

1. Cargue una pista en las cubiertas A y B e inicie su ejecución (véase [↑4.1.2, Búsqueda y carga](#)).
 2. Ponga la perilla **CUE MIX** en posición central.
 3. Ajuste la perilla **HP VOLUME** hasta el nivel deseado.
 4. Con los deslizantes de los canales subidos, mueva el crossfader para escuchar una pista o la otra.
 5. Mueva el crossfader totalmente hacia el canal A para que solo se pueda escuchar la pista de la Cubierta A.
 6. Presione el botón **B** bajo la perilla **CUE MIX**.
- El botón se encenderá para indicar que la señal de la Cubierta B es enviada al canal de monitorización con salida a los auriculares.

Tenga en cuenta que, sin importar lo que haga con el crossfader, lo único que escuchará será la Cubierta B porque su monitorización ha sido activada.

- ▶ Presione nuevamente el botón B para apagar la monitorización y encienda el botón A.

→ Ahora, podrá escuchar la pista de la Cubierta A, sin importar la posición señalada por el crossfader.

También, puede enviar a los auriculares solamente la señal de la monitorización, sin la señal de la mezcla, o, inversamente, la señal de la mezcla (sin la señal de la monitorización).

1. Presione los dos botones **A** y **B** para encenderlos.
2. Gire la perilla **CUE MIX** completamente hacia la izquierda.
3. Ahora enciende y apague los botones. Notará que cuando ambos botones están apagados, ninguna señal llega a los auriculares.
4. Presione los dos botones para encenderlos nuevamente.
5. Gire la perilla **CUE MIX** completamente hacia la derecha.
6. Mueva el crossfader de un lado a otro.

Observará ahora que los auriculares no reciben ninguna señal de monitorización



Recuerde que más allá de la mezcla que esté escuchando a través de los auriculares, la mezcla principal seguirá estando controlada por el crossfader y los deslizantes de los canales.

4.2 Crear bucles y saltar pulsos

Los transductores de **LOOP (SIZE)** permiten efectuar distintas operaciones de bucleo y saltos rítmicos.



Para lograr bucles y saltos rítmicos fluidos, asegúrese de que los botones de adhesión (**S**) y de cuantificación (**Q**) estén activados.

Para establecer un bucleo en la pista que se está tocando:

1. Establezca el tamaño del bucleo (desde 1/32 pulso hasta 32 pulsos) girando el transductor. La extensión del bucle aparecerá mostrada en el visualizador del canal respectivo.
2. Presione el transductor para iniciar el bucleo.
3. Para mover el bucle hacia adelante o atrás (según la misma medida establecida para determinar el tamaño), mantenga presionado **SHIFT** y gire el transductor de **LOOP (SIZE)**.



Gracias al nuevo modo Flux de TRAKTOR, le será posible accionar bucles y puntos de inserción preservando el fraseo de la pista. Véase [↑4.4, Modo Flux](#) para más información sobre el modo Flux y su efecto sobre puntos de inserción y bucles.

El salto de pulsos (recorrer la pista rápidamente y aterrizar justo sobre un pulso) funciona de manera similar y sin importar si la cubierta está tocando o no:

1. Establezca los pulsos a saltar girando el transductor de **LOOP (SIZE)**. La medida establecida aparecerá mostrada en el visualizador del canal respectivo. Es posible efectuar saltos de entre 1/32 de pulso y 32 pulsos, tanto hacia adelante como hacia atrás.
2. Presione **SHIFT** y gire el transductor a la derecha (para saltar hacia adelante) o a la izquierda (para saltar hacia atrás).

4.3 Emplear los botones para el accionamiento de samples y puntos de inserción

Los botones **1 - 4**, a cada lado del Z2, permiten establecer o borrar puntos de inserción y bucles; accionar nichos de samples (en las cubiertas de remezcla) y saltar pulsos.



Para una descripción detallada de estos botones, véase [↑5.4.5, Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples \(1, 2, 3 y 4\)](#).

4.3.1 Cambiar el foco de selección de los botones de accionamiento

Las cubiertas preseleccionadas son la Cubierta A, a la izquierda, y la Cubierta B, a la derecha. Sin embargo, es posible cambiar el foco de selección hacia las otras cubiertas presionando los botones respectivos.

Para cambiar el foco de selección de los botones de accionamiento:

- ▶ Presione el botón de selección de la cubierta respectiva (**A** o **C** y **B** o **D**) para cambiar el foco de selección de los botones.

4.3.2 Trabajar con puntos de inserción



Al cargar por primera vez una pista carente de bucles y puntos de inserción, el primer punto de inserción quedará automáticamente establecido al principio de la pista. Esto es una manera rápida de acceder directamente al principio de la pista por parte del Z2. No obstante, puede borrar este punto y colocar el primer punto de inserción en cualquier otro lugar de la pista presionando **SHIFT** + el botón **1**.

Para establecer un punto de inserción:

1. Seleccione con el Z2 la cubierta con la pista en la que desea poner un punto de inserción (véase [↑4.3.1, Cambiar el foco de selección de los botones de accionamiento](#)).
 2. Presione uno de los botones **1** - **4**. Los botones de la izquierda del Z2 controlan las cubiertas A o C (según la cubierta seleccionada) y los botones de la derecha controlan las cubiertas B o D (según la cubierta seleccionada). El botón se encenderá de color azul para indicar la presencia de un punto de inserción.
- Al presionar, de esta manera, los botones de accionamiento; podrá establecer distintos puntos de inserción sobre la pista.

Si desea establecer puntos especializados, como un evanescimiento de entrada y otro de salida, o un marcador de retícula, haga lo siguiente:

- ▶ Ponga, primero, un punto de inserción normal y luego vaya al programa y abra el panel avanzado de la cubierta para cambiar la función del punto (consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información).



Los botones de accionamiento de samples y puntos de inserción se encenderán según el color correspondiente al tipo de punto establecido. Véase también [↑6.2, La interfaz de audio del Z2 y el panel de control](#).

Para borrar un punto de inserción:

1. Seleccione la cubierta con la pista cuyos puntos de inserción desea borrar.
2. Mantenga presionado **SHIFT** y presione el botón correspondiente al punto de inserción que desea borrar. El botón se apagará para indicar que ha quedado vacío.



Active las funciones de adhesión y cuantificación con los botones **S** y **Q**, en la parte superior del Z2, para llevar a cabo saltos de pulsos imperceptibles.



Gracias al nuevo modo Flux de TRAKTOR, le será posible accionar bucles y puntos de inserción preservando el fraseo de la pista. Véase [↑4.4, Modo Flux](#) para más información sobre el modo Flux y su efecto sobre puntos de inserción y bucles.



Las funciones secundarias de los botones de accionamiento puede cambiarse en las preferencias de TRAKTOR. Véase [↑5.4.5, Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples \(1, 2, 3 y 4\)](#).

4.3.3 Trabajar con bucles

Guardar bucleos con el Z2 es tan fácil como poner puntos de inserción. La única diferencia es que el bucle, para ser guardado, deberá estar activado. Para guardar un bucle con uno de los botones de accionamiento (1 a 4):

1. Seleccione la cubierta con la pista en la que desea guardar un bucle (véase también [↑4.3.1, Cambiar el foco de selección de los botones de accionamiento](#)).
 2. Con el transductor de **LOOP (SIZE)**, establezca la longitud del bucle. La longitud establecida aparecerá mostrada en el visualizador.
 3. Presione el transductor de **LOOP (SIZE)** para activar el bucle.
 4. Presione ahora un botón de accionamiento vacío (es decir, apagado).
- El botón se encenderá de color verde para indicar la presencia de un bucle.



Al guardar un bucle quedarán guardados también la extensión y los puntos de inicio y fin. Al accionar un bucle guardado, podrá cambiar su longitud mientras está bucleando pero los marcadores correspondientes permanecerán sin cambios. Si desea modificar la posición de estos marcadores (es decir, el punto de inicio y la longitud del bucle), deberá borrar el bucle y, luego, ponerlo en la posición deseada con los botones de accionamiento. Para más detalles al respecto, consulte el manual de TRAKTOR.

Para borrar un bucle almacenado en un botón de accionamiento:

- ▶ Presione **SHIFT** y, luego, el botón de accionamiento respectivo.
- El botón se apagará y quedará disponible para recibir otro bucle o punto de inserción.



Gracias al nuevo modo Flux de TRAKTOR, le será posible accionar bucles y puntos de inserción preservando el fraseo de la pista. Véase [↑4.4, Modo Flux](#) para más información sobre el modo Flux y su efecto sobre puntos de inserción y bucles.



Las funciones secundarias de los botones de accionamiento puede cambiarse en las preferencias de TRAKTOR. Véase [↑5.4.5, Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples \(1, 2, 3 y 4\)](#).

4.3.4 Control de las cubiertas de remezcla

Cuando la cubierta funciona como una cubierta de remezclas, los botones de accionamiento accionarán los nichos de samples de la cubierta y mostrarán el color de la celdilla de samples seleccionada.



La modalidad de las cubiertas puede cambiarse presionando, en el programa, la letra de la cubierta correspondiente y seleccionando la opción de su preferencia. Consulte, por favor, el manual de TRAKTOR para más detalles al respecto.

Al cargar una cubierta de remezclas, la fila superior de samples de los cuatro nichos de samples será controlada por los botones de accionamiento. Si la cubierta está detenida, al pulsar cualquiera de los botones de accionamiento, accionará el nicho de samples y la cubierta se pondrá en marcha. Cuando la cubierta está ejecutando, presione repetidamente los botones para silenciar o hacer sonar el nicho de samples.

Para poner en marcha una cubierta de remezclas y silenciar o desilenciar los nichos:

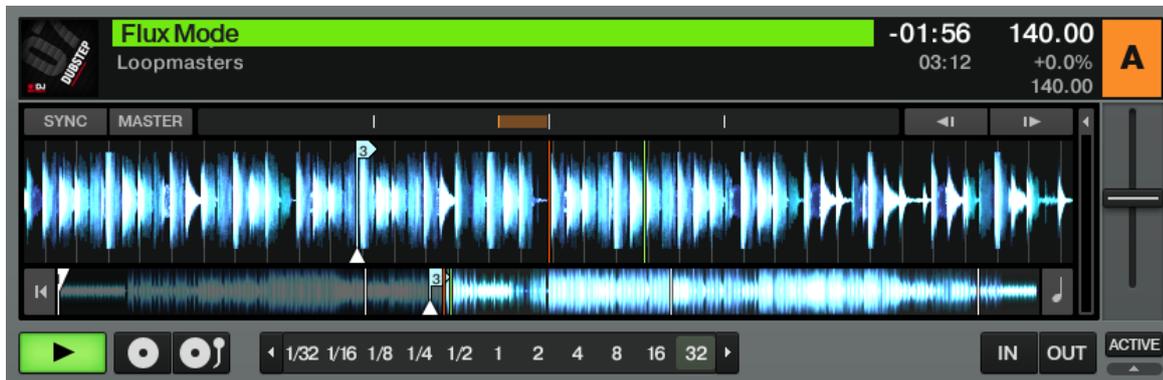
1. Asegúrese de que la Cubierta A esté detenida.
2. Ponga la Cubierta A en la modalidad Remix Deck.
3. Cargue un juego de remezclas (Remix Set) en la Cubierta A.
4. Presione uno de los cuatro botones de accionamiento (1 - 4) y la cubierta comenzará a ejecutar el sample del correspondiente nicho.
5. Presione los otros botones para escuchar los otros samples.
6. Presione otra vez un botón para activar el silenciamiento (el nicho de samples continuará la ejecución pero el sonido quedará silenciado). El botón comenzará a brillar de manera intermitente para indicar que el nicho de samples fue silenciado.
7. Presione el botón otra vez para salir del silencio.



Las funciones secundarias de los botones de accionamiento puede cambiarse en las preferencias de TRAKTOR. Véase [↑5.4.5, Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples \(1, 2, 3 y 4\)](#).

4.4 Modo Flux

El modo Flux es un modo que permite a hasta bucles y puntos de inserción sin perder por ello el fraseo de la pista. Es una técnica de reproducción que permite interactuar con los controles de ejecución de TRAKTOR. Es decir, saltar hacia otro lugar de la pista, tocarlo y volver inmediatamente a lugar donde la reproducción de la pista *debería hallarse* si tal acción no se hubiera emprendido. Dicho de otra manera: es como si hubiera un segundo lector virtual que sigue avanzando a través de la pista mientras se lleva a cabo un bucle o se salta hacia un punto de inserción. Al soltar el botón de accionamiento 1-4 correspondiente a la acción llevada a cabo, la ejecución se retomará a partir de este lugar. Cuanto mayor sea la duración del bucle, más lejos será la posición alcanzada por el lector virtual, por lo que la ejecución se retomará desde un punto consecuentemente más avanzado cuando se suelte el botón de accionamiento. El modo Flux aparece representado sobre la onda de la pista a través de una línea verde. Además, en la cabecera de la cubierta, aparecerá mostrado el indicador **Flux Mode**.



Al tocar la pista desde un punto de inserción, el tiempo virtual transcurrido aparece indicado por la línea verde que marca el avance de la ejecución. El indicador de Flux Mode aparece destellando en la cabecera de la cubierta.

Para activar el modo Flux en la Cubierta A:

- ▶ Presione el botón de Flux, abajo a la izquierda del Z2. Para encender el modo Flux de la Cubierta B, presione el correspondiente botón de la derecha.



Tenga en cuenta que el modo Flux es individual en cada cubierta. Es decir, es posible tener la Cubierta A operando normalmente y la Cubierta B operando con el modo Flux.

Para más información sobre el modo Flux, consulte por favor el manual de TRAKTOR.

4.5 Anulación temporal de las perillas de filtro y ecualización

Las perillas de ecualización y filtros del Z2 no requieren demasiada explicación. Sin embargo, valdrá la pena detenerse sobre una función que nos permitirá crear efectos de corte súbito:

1. Con una pista ejecutándose en la Cubierta A, gire la perilla **FILTER** hacia la derecha (para recortar los graves). Al girar la perilla, podrá percibir como las frecuencias graves van siendo paulatinamente eliminadas.
 2. Ahora presione y mantenga presionado **SHIFT** mientras gira **FILTER** de nuevo hasta la posición central. Al girar la perilla, notará que el sonido no experimenta cambio alguno.
 3. Cuando la perilla esté en posición central, suelte el botón de **SHIFT**.
- ¿Qué ha pasado? Al soltar **SHIFT**, el filtro volvió directamente, sin transición, a la posición central. Esta técnica puede emplearse sobre las perillas de la ecualización (**HI**, **MID**, **LOW**) y sobre las perillas de **FILTER**.

4.6 Macro FX

La sección **MACRO FX** del Z2 permite el control de los efectos de TRAKTOR desde el aparato. A continuación, pasaremos a describir en que consiste esta sección del Z2 y su modo de empleo.



Con los efectos tradicionales (no macros) de TRAKTOR, la perilla **FX** del Z2 controlará uno de los tres parámetros de la unidad de efectos, en el modo individual; o el primer efecto de la unidad bajo el modo grupal. Consulte el manual de TRAKTOR para más información sobre las unidades de efectos y sus modos.

¿Qué son los Macro FX

Los macroefectos son varios efectos controlados por una sola perilla. Cuidadosamente diseñados por productores y diseñadores de renombre, los macroefectos son el resultado de una combinación de efectos puestos uno encima de otro. La intensidad de cada uno de sus componentes variará según la posición de la perilla FX del Z2, permitiendo la concreción rápida y fácil de sofisticados efectos durante una ejecución.



En el apartado [↑5.4.2, Secciones MACRO FX](#) hallará una descripción detallada de estas secciones.

Para tener una idea de la potencia de esta función, haga lo siguiente:

1. Cargue una pista en la Cubierta A.
2. Presione **SHIFT + A (REL / INTL)** para iniciar la pista.
3. Bajo la perilla de **FILTER** de la Cubierta A se encuentran los botones **FX** de asignación de efectos. Presione el botón **1**.
4. Presione y mantenga presionado **SHIFT** y gire al mismo tiempo la perilla **FX**. En el programa TRAKTOR, verá pasar los nombres de los efectos a medida que la perilla **FX** es girada. Deténgase en uno de los macroefectos (identificados con el prefijo "M").
5. Active el efecto con el botón **ON** situado bajo la perilla **FX**.
6. Gire la perilla **D / W** hacia la derecha hasta percibir la acción del efecto con claridad.
7. Gire, ahora, lentamente la perilla **FX**. Percibirá una suave transición entre las diferentes posiciones del macroefecto.



Pruebe distintos macroefectos para familiarizarse con la amplia gama de posibilidades puestas a su disposición. Algunos efectos resultarán más apropiados en unos estilos que en otros. ¡Pruébelos todos para hacerse una idea! Asimismo, en las preferencias del programa, podrá seleccionar los efectos mostrados en la lista de efectos de TRAKTOR (tal vez, solo necesite tener tres o cuatro efectos a mano y no toda la lista completa). Véase [↑5.4.2, Secciones MACRO FX](#).



Tenga en cuenta que en las cubiertas C y D, los botones FX deben estar encendidos para que el sonido proveniente de la cubierta sea direccionado a la unidad de efectos asignada. Véase [↑5.4.11, Botones FX 1 y 2 \(asignación de efectos\)](#).

4.7 Empleo de controladores adicionales

Las conexiones USB del Z2 permiten la conexión de dispositivos USB como un discos duros (o una memoria portátil con sus colecciones de pistas) o controladores adicionales. El Z2 usado en combinación con el TRAKTOR KONTROL X1 brinda una gran flexibilidad en el manejo de TRAKTOR, especialmente si se hace un profuso empleo de los efectos.

El TRAKTOR KONTROL F1 es un dispositivo especialmente adecuado para ser usado junto al Z2. Dado que el F1 brinda acceso a los aspectos más profundos de las cubiertas de remezcla de TRAKTOR, la conexión de uno o dos F1 en el Z2 brinda una experiencia absolutamente única de las tareas de mezclado y remezclado.

4.8 Personalización del Z2

Si desea adaptar los controles del Z2 para la consecución de otras funciones, utilice el Controller Editor para crear sus propias plantillas de controlador. Además, ahora, si solamente desea cambiar una o dos asignaciones le será posible modificar directamente el mapeo de fábrica sin necesidad de tener que empezar uno de cero. Para más información, consulte la documentación de la aplicación Controller Editor.

5 Detalle del TRAKTOR KONTROL Z2

5.1 Introducción

Este capítulo describe el empleo de cada uno de los elementos que componen el TRAKTOR KONTROL Z2. Lea esta sección con atención para familiarizarse con todos los aspectos del Z2 y sacar el máximo provecho de este versátil mezclador y controlador. Si bien, el Z2 es muy intuitivo y fácil de usar, muchos de sus controles presentan múltiples funciones que hay que tener en cuenta, especialmente las relacionadas con el manejo del programa.

Tras un breve resumen de las áreas principales del Z2, pasaremos a describir cada uno de los elementos que componen el dispositivo.

En este capítulo, siempre haremos referencia al Z2 en el modo de TRAKTOR (a menos que se indique lo contrario). En otras palabras, vamos a suponer que el Z2 está conectado al ordenador y que el programa TRAKTOR se halla en funciones. Para detalles sobre el modo directo de operación, consulte el capítulo [↑3, Empleo del Z2 como mezclador DJ autónomo \(modo directo\)](#).



Casi todas las acciones llevadas a cabo en el Z2 se reflejan de manera inmediata en el programa cuando el Z2 es empleado con TRAKTOR. Si bien, el Z2 es un excelente mezclador que puede funcionar de manera autónoma, su verdadero potencial se despliega cuando el aparato y el programa se usan conjuntamente. Para una explicación detallada de todas las características provistas por el programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de TRAKTOR.

Algunas palabras acerca de TRAKTOR...

Si usted no es todavía un usuario experto de TRAKTOR, sería ventajoso consultar el manual de TRAKTOR antes de emprender la lectura de este capítulo. Si usted es un usuario novel del programa, resultará una buena idea seguir los ejemplos prácticos del manual de TRAKTOR o de la guía de iniciación de TRAKTOR. Dichos tutoriales ofrecen una manera amena y divertida de aprender el programa.

Vamos a suponer, entonces, que usted ya domina conceptos básicos del programa como cubiertas de reproducción, tipos de cubierta, bucle, puntos de inserción, etc. Asimismo, debería entender también el funcionamiento del mezclador de TRAKTOR y sus efectos.

Por supuesto, el Z2 puede operarse sin el rico juego de funciones de TRAKTOR. Sin embargo, una pequeña inversión de tiempo para aprender las características del programa redituará en un mejor aprovechamiento y rendimiento del Z2.

5.2 Panel posterior



El panel posterior del Z2.

El panel posterior del Z2 es el lugar donde se hallan todas las conexiones de entrada y salida y, tal vez, la parte más importante a entender correctamente.

5.2.1 Alimentación de CA



El interruptor de encendido y el enchufe de la alimentación eléctrica del panel posterior.

- **Interruptor de encendido:** enciende o apaga el TRAKTOR KONTROL Z2.
- **Enchufe de alimentación eléctrica:** conecte aquí el enchufe IEC C14 de alimentación eléctrica (incluido en el producto).



El Z2 puede ser alimentado por cualquier fuente estable de suministro eléctrico de CA ((50-60 hercios) de entre 115 y 230 voltios.

5.2.2 Conexiones USB



Los enchufes USB del panel trasero.

Conecte el Z2 al ordenador con el cable USB incluido en el producto. El Z2 cuenta, por otra parte, con un hub USB de dos puertos para la conexión de dispositivos periféricos como, por ejemplo, controladores adicionales o unidades de almacenamiento.

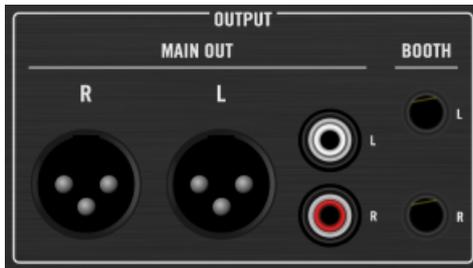


El puerto USB (tipo B) para la conexión con el ordenador está especialmente diseñado para soportar situaciones de gran exigencia. Al conectar el cable USB en el panel trasero del Z2, notará el fuerte agarre de este enchufe que evitará la desconexión accidental del dispositivo.



Para un panorama de la conexión USB del Z2, consulte el apartado [↑6.6, Direccionamiento virtual de entrada y salida USB](#).

5.2.3 Sección OUTPUT



La sección OUTPUT del panel trasero.

La sección **OUTPUT** del Z2 ofrece diferentes conexiones de salida que permiten el armado de los montajes más típicos. Las dos salidas de **MAIN OUT** son controladas por la perilla **MASTER** del panel superior. Las salidas de **BOOTH** se controlan a través de la perilla **BOOTH** del panel superior.

MAIN OUT

- **Salida XLR balanceada:** las salidas XLR balanceadas permiten la conexión de cables profesionales mucho más resistentes a las interferencias eléctricas que la de los cables no balanceados, especialmente cuando se trata de distancias largas.
- **Salida RCA no balanceada:** las salidas RCA brindan la posibilidad de conectar un mezclador o un dispositivo de grabación extra.

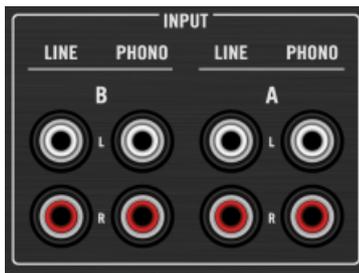
BOOTH

Las salidas de cabina de un cuarto de pulgada (**BOOTH**) constituyen un par de salida independiente que se puede emplear para la monitorización. El volumen de **BOOTH** se ajusta con la perilla **BOOTH** (véase [↑5.4.22, Sección OUTPUT](#)), ubicada debajo de la perilla **MASTER**, en la esquina superior derecha del panel superior del Z2.



Utilice las salidas de **BOOTH** para la monitorización a través de altavoces (o la cabina del DJ) o para enviar el sonido hacia otro músico de la escena (en una recital en vivo, por ejemplo). Estos dos juegos de salida permiten una gran flexibilidad, dado que permiten el ajuste por separado de los respectivos volúmenes.

5.2.4 Sección INPUT



La sección INPUT del panel trasero.

La sección **INPUT** es el lugar donde se conectan las cubiertas físicas (tocadiscos o equipos de CD) del Z2.

- Entradas **PHONO**: conecte un tocadiscos (de vinilos estándar o de código de tiempo) en las entradas de **PHONO**. Para una descripción más detallada, consulte por favor la guía de instalación (véase [↑1.3.1, La guía de instalación \(Setup Guide\)](#)).
- Entradas **LINE**: las entradas de **LINE** sirven para la conexión de equipos de CD (CD estándar o de código de tiempo) y otros dispositivos de audio de nivel de línea (p. ej., grabadoras o reproductores). Para una descripción más detallada, consulte por favor la guía de instalación (véase [↑1.3.1, La guía de instalación \(Setup Guide\)](#)).



No olvide que los dos modos básicos de operación del Z2 son el modo de TRAKTOR y el modo directo. En el modo de TRAKTOR, los canales del Z2 controlarán las cubiertas del programa TRAKTOR. En el modo directo, el mezclador trabaja de manera autónoma y el programa es pasado por alto. Para activar el modo de TRAKTOR y habilitar así el control de código de tiempo de las cubiertas del programa, encienda los botones con el logotipo de TRAKTOR, situados junto a los interruptores PH/LN en el panel superior del Z2. Estos dos modos pueden combinarse de manera de tener un canal en el modo directo y el otro canal en el modo de TRAKTOR. Véanse también los capítulos [↑3, Empleo del Z2 como mezclador DJ autónomo \(modo directo\)](#) y [↑4, Empleo del Z2 con TRAKTOR \(modo de TRAKTOR\)](#).

5.2.5 Sección AUX / MIC



La sección AUX / MIC del panel trasero

- La entrada auxiliar (**AUX**) sirve para conectar dispositivos de nivel de línea adicionales (como un reproductor de MP3 o un reproductor de CD). Al igual que la entrada de micrófono (**MIC**), la entrada de **AUX** envía la señal directamente a la salida general, tras pasar por el ajuste de tono (perilla **TONE** del panel superior del Z2 (véase [↑5.4.1, Controles AUX / MIC](#))). Para una descripción más detallada de estas conexiones, consulte la guía de instalación (véase [↑1.3.1, La guía de instalación \(Setup Guide\)](#)).
- La entrada de micrófono (**MIC**) permite conectar un micrófono al Z2. La señal es enviada directamente a la salida maestra y se reparte por igual entre los canales izquierdo y derecho. Para una descripción más detallada, consulte por favor la guía de instalación (véase [↑1.3.1, La guía de instalación \(Setup Guide\)](#)).

Tanto las entradas de **MIC** como las de **AUX** pueden ser empleadas de manera simultánea. Ambas señales se mezclan de manera conjunta y se envían a una etapa de control de tono para, finalmente, arribar a la salida general. La señal, sin embargo, no pasa por ninguno de los efectos de TRAKTOR ni tampoco por la ecualización y filtrado del Z2.

La entrada de **MIC** puede silenciarse con el interruptor del panel superior (véase [↑5.4.1, Controles AUX / MIC](#)).

5.2.6 Tornillos de toma a tierra (GND)



Los tornillos de toma a tierra del panel posterior.

Utilice los tornillos de toma a tierra para la puesta a tierra de los tocadiscos y evitar así zumbidos y otros sonidos indeseables producto de circuitos mal aislados.

5.2.7 Cerradura Kensington



La cerradura Kensington del panel trasero.

¡Obviamente, no querrá que su Z2 desaparezca "accidentalmente" de sus manos!

5.3 Panel frontal



El panel frontal del Z2.

El panel frontal del Z2 consta de solamente de una conexión de auriculares y de elementos del crossfader.

5.3.1 Sección PHONES



Los enchufes de los auriculares (PHONES) en el panel frontal.

El Z2 permite la conexión simultánea de dos auriculares. Las conexiones de **PHONES** son iguales, lo único que varía es el tamaño de los enchufes.

- Enchufe grande: para conectores estéreo de 1/4 de pulgada.
- Enchufe chico: para conectores estéreo de 1/8 de pulgada.



Ajuste el volumen de ambos auriculares con la perilla **HP VOLUME** del panel superior del Z2.

5.3.2 Interruptor XF REVERSE



El interruptor de XF REVERSE del panel frontal.

El accionar del crossfader puede ser invertido. Cuando el interruptor de **XF REVERSE** está en **ON**, el indicador correspondiente del panel superior, bajo los medidores de volumen, se encenderá y los canales del crossfader serán intercambiados.

Esta característica también funciona en el modo de TRAKTOR, al activar **XF REVERSE** el crossfader del programa invertirá su funcionamiento.

5.3.3 Perilla XF CURVE



La perilla XF CURVE del panel frontal.

La curva empleada por el crossfader puede cambiarse con esta perilla. Girada completamente a la izquierda, se obtiene una suave fusión de ambos canales. Girada completamente hacia la derecha, se obtiene una mezcla cortante. Esta característica funciona tanto para el crossfader del Z2 en el modo directo como para el crossfader del programa en el modo de TRAKTOR.

5.4 Panel superior

El panel superior del Z2 presenta la mayor cantidad de controles. La tecnología híbrida del Z2 permite emplearlo de manera independiente como mezclador DJ (modo directo) o como controlador del programa TRAKTOR (modo de TRAKTOR). Incluso, es posible utilizar uno de sus

canales bajo el modo directo y, al mismo tiempo, emplear el otro canal en el modo de TRAKTOR. Además, permite combinar la mezcla de vinilos (o CD) tradicionales con la mezcla de código de tiempo de TRAKTOR.

A continuación, describiremos los controles y visualizadores del panel superior del Z2. El aprendizaje de sus funciones le permitirá un dominio cabal del Z2.

5.4.1 Controles AUX / MIC



La sección AUX / MIC del panel superior

El Z2 permite la conexión de un micrófono para poner señales de micrófono directamente en la mezcla o, incluso, para posibilitar una entrada en vivo. Los ajustes de micrófono del Z2 no cambian al pasar del modo directo al modo modo de TRAKTOR. Véase [↑5.4.8, Botones TRAKTOR](#) para una explicación de los modos de operación directo y de TRAKTOR.

Además de un micrófono, es posible conectar también dispositivos de audio como un reproductor MP3 u otros dispositivos de audio de nivel de línea.



Las entradas de MIC/AUX se mezclan directamente con la salida general de TRAKTOR (o del Z2), sin tener en cuenta la posición del crossfader.



Use la entrada de micrófono para buclear de manera espontánea voces o instrumentos con la grabadora de bucles de TRAKTOR. En las preferencias del programa, asegúrese de poner la fuente de captura en la opción EXT (externa). Para más información sobre la grabadora de bucles, consulte por favor el manual de TRAKTOR.

- Botón del micrófono: este botón activa la entrada de micrófono. Cuando está encendido, el botón aparece brillante.



Tenga en cuenta que el botón del micrófono no es un interruptor que *alterna* entre la entrada auxiliar y la entrada de micrófono. Lo único que hace es *añadir* la señal del micrófono a la señal auxiliar, si es que hay una presente.

- Perilla **VOLUME**: use esta perilla para ajustar la combinación entre el volumen auxiliar y el volumen de micrófono.
- Perilla **TONE**: es un simple y efecto control de tono. Gire hacia la derecha para enfatizar los agudos (y atenuar los graves) o gire hacia la izquierda para enfatizar los graves y reducir los agudos.



La perilla TONE puede resultar una solución rápida ante eventuales problemas de realimentación al emplear un micrófono sobre la escena.

5.4.2 Secciones MACRO FX



La sección MACRO FX del panel superior.

Las secciones **MACRO FX** — una por canal — son macrocontroles diseñados para controlar los macroefectos del TRAKTOR (véase [↑4.6, Macro FX](#) para más información sobre los macroefectos). Sin embargo, los controles de **MACRO FX** también permiten controlar los parámetros de los efectos. En este caso, con la perilla **FX** podrá controlar el tercer parámetro del efecto, en el modo individual, o el primer efecto de la cadena de efectos, en el modo grupal.

Para poder escuchar la acción de un efecto, la unidad **FX** correspondiente deberá estar activa con el correspondiente botón de asignación de efectos (véase [↑5.4.11, Botones FX 1 y 2 \(asignación de efectos\)](#)).

- Perilla **D / W**: controla el balance del efecto. Gire la perilla completamente hacia la derecha para escuchar solamente la señal sin efecto. Gire la perilla completamente hacia la izquierda para escuchar el efecto aplicado en su totalidad.
- Perilla **FX**: esta perilla controla la mezcla de efectos del macroefecto. El resultado dependerá del macroefecto cargado y de la posición de la perilla. Para los efectos que simples (es decir, aquellos que no portan una **M** frente al nombre), la perilla **FX** funciona de la siguiente manera: si el modo de efectos de TRAKTOR es el modo individual, la perilla **FX** del Z2 controlará el parámetro situado más a la derecha. Esta perilla es, normalmente, el control dedicado al desempeño general del efecto. Si, en cambio, el modo de efectos del programa es el modo grupal, la perilla **FX** del Z2 controlará la perilla situada más a la izquierda (es decir, el "primer" efecto del grupo). Mantenga presionado **SHIFT** y gire la perilla **FX** para cambiar el efecto cargado en TRAKTOR:



No es posible pasar del modo individual al modo grupal o viceversa desde el Z2; este cambio deberá hacerse desde el programa. Sin embargo, *es posible* cambiar de efecto presionando **SHIFT** y girando la perilla **FX** al mismo tiempo. Al final de la lista (con la perilla **FX** girada hacia la derecha), aparecerán todos los macroefectos disponibles. En otras palabras, si se está en el modo individual, será posible seleccionar cualquiera de los efectos o macroefectos del programa. Si se está en el modo grupal, será posible seleccionar cualquier grupo de efectos y macroefectos. En cualquiera de estas dos maneras, los macroefectos de TRAKTOR estarán siempre disponibles.

- Botón **ON (PRE / POST)**: enciende o apaga el efecto seleccionado. Mantenga presionado **SHIFT + ON (PRE / POST)** para poner el efecto en el modo de inserción o en el modo posterior. En el modo de inserción (opción **PRE**) el efecto se inserta en la cadena de la señal justo antes del filtro del canal. En el modo posterior (opción **POST**), el efecto es insertado **después** del control del volumen del canal, de manera que seguirá siendo audible aun cuando se baje el volumen del canal.



Los macroefectos de TRAKTOR constituyen una manera rápida y efectiva de introducir efectos complejos en la mezcla. Haga la prueba con distintos macroefectos para hacerse una idea de todo su potencial.

Preparar la lista de efectos

Los efectos a utilizar pueden definirse en *Preferences > Effects > FX Pre-Selection*. Además, el orden de los efectos en la lista dependerá del orden en que fueron incluidos. De esta manera, si pone solo tres efectos en la lista de "FX Pre-Selection", el primero de ellos podrá ser seleccionado girando la perilla **FX** del Z2 (mientras se presiona **SHIFT**) completamente a la izquierda. El segundo efecto quedará seleccionado con la perilla en el medio y el tercer efecto, con la perilla girada completamente a la derecha.

5.4.3 Perillas DECK C y DECK D



La perilla de volumen DECK C en el panel superior.

Use estas perillas para ajustar el volumen de las cubiertas C y D.



Los rótulos bajo las perillas ("DECK C" y "DECK D") disponen de una iluminación que varía según la intensidad del sonido de la cubierta. De esta manera, aun si la perilla de volumen (que equivale al respectivo deslizador de volumen en el programa) estuviera totalmente baja, se podría ver de todos modos si la cubierta está tocando.



Por defecto, las salidas de las cubiertas C y D se mezclan directamente con la salida general sin pasar por el crossfader. En el programa TRAKTOR, es posible establecer los canales afectados por el crossfader con los correspondientes botones de asignación (las letras a los costados del crossfader; consulte el manual de TRAKTOR para más información).

5.4.4 Transductores LOOP (SIZE)

Transductores



El transductor izquierdo LOOP (SIZE) en el panel superior.

Estos transductores controlan distintas funciones de bucleo y desplazamiento, como se ve en la tabla siguiente:

Acción	Resultado
Girar el transductor	Incrementa o disminuye el tamaño del bucle.
Presionar el transductor	Crea un bucleo del tamaño especificado, a partir de la posición vigente. El visualizador empezará a destellar cuando el bucle está activado. Si hay un bucle ya activado, el modo del bucleo será desactivado.
Mantener presionado SHIFT y girar el transductor mientras se buclea	Desplaza el bucle una distancia igual a su medida.
Mantener presionado SHIFT y girar el transductor mientras NO hay bucleo.	Se efectúan saltos hacia atrás o adelante con una distancia igual a la medida del bucle. Por ejemplo, si gira a la derecha y la medida del bucle es de 4, efectuará un salto de cuatro pulsos hacia adelante.
Mantener presionado SHIFT y girar el transductor mientras hay un bucleo	El bucle se detiene (lo mismo que presionar el transductor sin SHIFT mientras se ejecuta un bucleo).
Mantener presionado SHIFT, presionar el transductor y girar a la izquierda.	Restablece la línea rítmica de la cubierta. La pista vuelve al comienzo.



Mantener presionado **SHIFT** mientras se presiona y gira el transductor **LOOP (SIZE)** hacia la izquierda resultará una manera rápida de volver al inicio de la pista, aun sin la presencia de un punto de inserción en ese lugar.

Visualizadores



El visualizador muestra la medida del bucle.

Los visualizadores muestran la medida del bucle (o del desplazamiento). El visualizador parpadea cuando cuando la pista está bucleando. Además, los visualizadores muestran también distintas opciones cuando se presiona el botón de configuración del Z2 (véase [↑5.4.13, Indicadores de modo y estado](#)).

5.4.5 Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples (1, 2, 3 y 4)

Esta sección de botones permite el manejo de los puntos de inserción en las cubiertas de pistas o el manejo de los nichos de samples en las cubiertas de remezcla. Los botones de selección de cubierta (**C - A** y **B - D**) permiten seleccionar las cubiertas respectivas. Los botones **1 - 4** permiten, por su parte, el control de puntos de inserción y nichos de samples (según el tipo de cubierta seleccionado).

A continuación pasaremos a describir las funciones de esta sección. La descripción referida al color de los LED y su significado podrá hallarse en [↑6.2, La interfaz de audio del Z2 y el panel de control](#).

En las preferencias de TRAKTOR, estos botones pueden recibir funciones secundarias. Hallará la descripción de estas funciones en [↑6.4, Botones de accionamiento: funciones secundarias para las cubiertas de pistas](#) y [↑6.5, Botones de accionamiento: funciones secundarias opcionales para las cubiertas de remezcla](#)

En el apartado [↑4.3, Emplear los botones para el accionamiento de samples y puntos de inserción](#) se describe el empleo práctico de estos botones.

Botones de selección de cubiertas



Los botones de selección C y A se encuentran encima de los botones de accionamiento.

Estos botones permiten poner el foco en la cubierta respectiva. Sobre el lado izquierdo, se hallan los botones que seleccionan las cubiertas A y C. Sobre el lado derecho, los botones para la selección de las cubiertas C y D. El botón **SHIFT** permite acceder a las funciones secundarias de los botones de accionamiento. El botón de selección de la cubierta empezará a destellar cuando los botones de debajo se hallen en este modo secundario.



Si uno de los botones de selección de cubierta está encendido o destellando, al presionar **SHIFT** y presionar también el otro botón de selección, se pasará a la otra cubierta y al modo secundario de los botones de manera simultánea.

Las funciones secundarias pueden determinarse en la ficha del Z2 de las preferencias de TRAKTOR. Por ejemplo, en el modo secundario, los botones de accionamiento controlan los puntos de inserción 5-8 en una cubierta de pistas. En [↑6.4, Botones de accionamiento: funciones secundarias para las cubiertas de pistas](#) y [↑6.5, Botones de accionamiento: funciones secundarias opcionales para las cubiertas de remezcla](#) hallará una descripción completa de estas funciones.

En una cubierta de remezclas, presione y mantenga presionado el botón de selección de la cubierta para anular la función del transductor y habilitar un opción de captura de fuentes. La cubierta de remezclas podrá entonces tomar material de la cubierta de "arriba". Es decir que la Cubierta C tomará material de la Cubierta A y la Cubierta D tomará material de la Cubierta B. El visualizador mostrará consecuentemente la fuente de captura.

Para cambiar la fuente de captura:

- ▶ Mantenga presionado el botón de selección de una cubierta remezclas y gire la perilla de bucle de dicho canal

Indicación mostrada por el visualizador	Fuente de captura
c_A	Captura de la Cubierta A
c_b	Captura de la Cubierta B
c_C	Captura de la Cubierta C
c_d	Captura de la Cubierta D
c_L	Captura de la grabadora de bucles



Solo se puede tomar material de audio de la grabadora de bucles o de una cubierta de pistas. No es posible la captura de la entrada en vivo (utilice a tal fin la grabadora de bucles) ni de otra cubierta de remezclas. Por lo tanto, las opciones mostradas por el visualizador dependerán de la cantidad de cubiertas de pistas en funciones (de todos modos, la grabadora de bucles es una opción siempre disponible).

Botones 1 - 4



Los botones 1 - 4 de las cubiertas A y C.

La función de estos botones dependerá del tipo de cubierta empleado.

- **En cubiertas de pistas**, estos cuatro botones controlan los primeros cuatro accesos directos (Hot Cues 1-4), en el modo primario, y los siguientes cuatro accesos directos (Hot Cues 5-8) en el modo secundario.



El modo secundario puede modificarse en la ficha TRAKTOR KONTROL Z2 de las preferencias de TRAKTOR, bajo la opción "Secondary Cue". En esta opción podrá determinar el comportamiento de las cubiertas. Véanse [↑6.4, Botones de accionamiento: funciones secundarias para las cubiertas de pistas](#) y [↑6.5, Botones de accionamiento: funciones secundarias opcionales para las cubiertas de remezcla](#).

- **En cubiertas de remezcla**, estos cuatro botones corresponden a los cuatro nichos de samples y controlan la funciones de ejecución y silenciamiento. Si la cubierta de remezclas está detenida, presione uno de estos botones para poner en marcha la cubierta y ejecutar el nicho de samples correspondiente. Cuando la cubierta está tocando, presione uno de los botones para silenciar/ejecutar el nicho correspondiente. Los botones de accionamiento asumen el color de la celdilla ejecutada en la cubierta de remezclas.



El modo secundario puede modificarse en la ficha TRAKTOR KONTROL Z2 de las preferencias de TRAKTOR, bajo la opción "Secondary Cue". En esta opción podrá determinar el comportamiento de las cubiertas. Véanse [↑6.4, Botones de accionamiento: funciones secundarias para las cubiertas de pistas](#) y [↑6.5, Botones de accionamiento: funciones secundarias opcionales para las cubiertas de remezcla](#).

Las funciones de los botones de accionamiento:

Acción	Resultado
Cubierta de pistas (modo primario) Presionar	Si no hay bucles o puntos de inserción almacenados en el nicho, un punto de inserción quedará establecido o un bucle quedará almacenado (si se trata de una zona de bucle). Si ya hay un bucle o un punto de inserción en el nicho, al presionar el botón se saltará hasta dicho bucle o punto.
Cubierta de pistas (modo primario) SHIFT + Presionar	Si no hay un bucle o un punto de inserción en el nicho, no sucederá nada. Si ya hay un bucle o un punto de inserción, el mismo quedará borrado.

Acción	Resultado
Cubierta de pistas (modo secundario) Presionar	Los cuatro botones trabajan de la misma manera que en el modo primario, salvo que ahora controlan los accesos directos 5-8.
Cubierta de pistas (modo secundario) SHIFT + Presionar	Los cuatro botones trabajan de la misma manera que en el modo primario, salvo que ahora controlan los accesos directos 5-8.
Cubierta de remezclas (modo primario) Presionar	<p>Si no hay samples cargados en el nicho, se capturará un sample de la cubierta de pistas seleccionada y con el tamaño indicado en la cubierta de pistas.</p> <p>Si hay un sample sonando, el nicho se silenciará.</p> <p>Si hay un sample silenciado, el nicho de samples comenzará a sonar.</p> <p>Si hay un sample detenido, el sample comenzará a ejecutarse.</p>
Cubierta de remezclas (modo primario) SHIFT + Presionar	<p>Si no hay samples cargado en el nicho, se cargará la entrada seleccionada en el buscador.</p> <p>Si hay un sample cargado en el nicho y en ejecución, el mismo se detendrá.</p> <p>Si hay un sample cargado y detenido, el sample se descargará.</p>
Cubierta de remezclas (modo secundario) Presionar	Acciona el nicho de samples seleccionado
Cubierta de remezclas (modo secundario) SHIFT + Presionar	<p>Si no hay un sample cargado en el nicho, se cargará la entrada seleccionada en el buscador.</p> <p>Si hay un sample cargado en el nicho, el mismo se detendrá.</p>

5.4.6 Botones FLUX



El botón FLUX (TAP) izquierdo del panel superior.

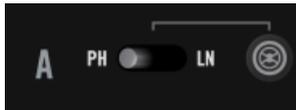
Presione el botón **FLUX (TAP)** para activar el modo Flux del canal. Si presiona **SHIFT** al mismo tiempo, los botones **FLUX (TAP)** comenzarán a destellar según el tempo vigente en la cubierta. Véase [↑4.4, Modo Flux](#) para mayor información sobre el modo Flux.

Marcar el tempo manualmente

Para marcar el tempo de la Cubierta A o B:

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y luego marque el ritmo con el botón **FLUX (TAP)**.

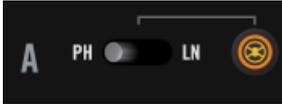
5.4.7 Interruptores PH / LN



El interruptor PH/LN a la izquierda del botón de TRAKTOR.

Estos interruptores permiten seleccionar la fuente de entrada de TRAKTOR KONTROL Z2. El Z2 dispone de dos canales de entrada estéreo y cada uno de ellos cuenta con entradas independientes para tocadiscos y dispositivos de línea. El interruptor selecciona cual de estas entradas alimentará el canal mezclador (el mezclador interno del Z2) y el ordenador a través de la conexión USB (para la entrada de código de tiempo o para su empleo en una cubierta de entrada en vivo).

5.4.8 Botones TRAKTOR



El botón de TRAKTOR del canal A, a la derecha del interruptor phono/line.

Se trata de un control muy importante. Estos botones activan el modo de TRAKTOR del canal respectivo, lo cual significa que el audio que ingresa por este canal será enviado hacia el programa y sin ser procesado por el Z2 (modo directo). El modo de TRAKTOR es el modo que permite a las cubiertas de pistas emplear el control de código de tiempo.

Cuando el botón está apagado, el audio que ingresa será procesado por el Z2. El canal opera, entonces, bajo el modo directo. Esto significa que los ajustes de ganancia, ecualización, volumen y escucha previa son independientes del programa.



No es posible tener control sobre el programa TRAKTOR cuando el canal está en modo directo, dado que todo el procesamiento de audio se realiza internamente en el Z2.



Sin embargo, es posible pasar de la mezcla con el Z2 a la mezcla con el programa de manera instantánea, sin interrupciones. Esto proporciona una gran libertad de trabajo.

Selección del tipo de cubierta

Los botones de TRAKTOR pueden emplearse para alternar entre la entrada en vivo y el tipo de cubierta anterior. Por ejemplo, si la Cubierta A está configurada como cubierta de pistas y desea emplearla como cubierta de entrada en vivo para la captura de audio; mantenga presionado **SHIFT** y presione el botón de TRAKTOR. La cubierta se convertirá en una cubierta de entrada en vivo. Finalizada su tarea y para volver a usar la cubierta como una cubierta de pistas, vuelva a presionar **SHIFT** y el botón de TRAKTOR.

5.4.9 Perillas GAIN



La perilla GAIN en el panel superior.

Estas perillas controlan la ganancia del programa y la ganancia del Z2 simultáneamente. Tenga en cuenta que estas perillas solo pueden controlar la ganancia de las cubiertas A y B. No es posible controlar la ganancia de las cubiertas C y D directamente desde el Z2. Véase también [↑5.4.3, Perillas DECK C y DECK D](#).

5.4.10 Controles HI, MID, LOW y FILTER



Los controles HI, MID, LOW y FILTER del canal A, en el panel superior.

Bajo la perilla **GAIN**, hallara las perillas de la ecualización (**HI**, **MID** y **LOW**) y la perilla del filtrado (**FILTER**). El excelente filtro y la sección de ecualización del Z2 brindan una manera fácil y cómoda ajustar la frecuencia y, también, posibilitan el empleo de efectos de ecualización y filtrado.



Con el botón SHIFT es posible anular temporalmente un filtro (o una banda de frecuencias). Véase [↑4.5, Anulación temporal de las perillas de filtro y ecualización](#).



La ecualización del Z2 es la misma que la de la opción "P900 KILL" de TRAKTOR. Al ser empleado como mezclador autónomo (sin conexión con el programa TRAKTOR), es la ecualización que será empleada. Asimismo, este tipo de ecualización es la predeterminada en TRAKTOR, por lo que al emplear el Z2 para mezclar con TRAKTOR, no experimentará diferencia alguna. Sin embargo, el tipo de ecualización del programa puede cambiarse en la ficha Mixer de las preferencias.

Perillas HI

Las perillas **HI** controlan la banda de frecuencias altas del canal respectivo, tanto en el programa como en en Z2. La posición central es de 0 dB y su efecto sobre el sonido es neutro.

Perillas MID

De manera similar, las perillas **MID** controlan la banda de frecuencias medias del canal respectivo, tanto en el programa como en en Z2. La posición central es de 0 dB y su efecto sobre el sonido es neutro.

Perillas LOW

Igual que las perillas **HI** y **MID**, las perillas **LOW** controlan la banda de frecuencias bajas del canal respectivo, tanto en el programa como en en Z2. La posición central es de 0 dB y su efecto sobre el sonido es neutro.

Perillas de filtros

Las dos perillas **FILTER** brindan de manera integrada dos filtros perfectamente complementados: un filtro de agudos (girado a la izquierda) y un filtro de graves (girado a la derecha). Al igual que en las perillas de ecualización, la posición central es neutra (0 dB) y no tiene acción sobre el sonido.



Si las perillas del Z2 parecieran no corresponder con lo que el programa TRAKTOR está mostrando, puede recalibrarlas fácilmente desde el programa. Para hacer esto, vaya a las preferencias y abra la ficha del Z2.

5.4.11 Botones FX 1 y 2 (asignación de efectos)



Los botones FX de la cubierta A para las unidades de efectos 1 y 2.

Los botones de asignación de efectos direccionan la cubierta asociada (A o B) hacia las unidades de efectos de TRAKTOR.

Presione **SHIFT** + los botones **FX** para asignar las cubiertas inferiores (C y D) a la respectiva unidad FX de TRAKTOR.



Si bien el Z2 dispone de una ecualización y un filtrado excelentes, los efectos no son internos y no pueden ser empleados en el modo autónomo. Por lo tanto, para emplear los efectos de TRAKTOR, deberá trabajar en el modo de TRAKTOR.

Por defecto, los efectos de TRAKTOR se aplican después ("post") del volumen, lo cual significa que el efecto no se verá afectado por la posición asumida por el deslizador del canal. Por ejemplo, si aplica un efecto de reverberación, al bajar el volumen del canal no modificará el volumen de la reverberación. Esto resulta útil para situaciones en las que se desea disipar el efecto. Si desea controlar el volumen de los efectos con el deslizador del canal, puede pasar al modo de inserción ("pre"). Consulte el manual de TRAKTOR para más información sobre los modos de los efectos.

5.4.12 Visualizadores



El visualizador muestra la medida del bucle.

Los visualizadores muestran la información referida a la medida del bucle y de los desplazamiento, más ciertas opciones de configuración. Véanse los apartados [↑5.4.4, Transductores LOOP \(SIZE\)](#) y [↑5.4.13, Indicadores de modo y estado](#) para más detalles al respecto.

5.4.13 Indicadores de modo y estado



Los indicadores de modo y estado, los botones S (adhesión) y Q (cuantificación), y los botones de configuración.

Los tres símbolos representados en la parte superior del panel central del Z2 muestran distinta información sobre el funcionamiento del aparato. De derecha a izquierda, son los símbolos de alerta, USB y código de tiempo, y proporcionan la información siguiente:

INDICADOR	SIGNIFICADO
Símbolo de alerta	Memoria RAM escasa. Brilla con un segundo de intermitencia.
Símbolo de USB	No hay conexión con el ordenador: brillo menguado Acción del controlador: destello Conexión establecida: encendido brillante
Símbolo del código de tiempo	Calibración fallida del código de tiempo: intermitencia a intervalos de un segundo. Volumen de entrada bajo: intermitencia rápida (0,5 segundos de intervalo). Zumbido de masa detectado: intermitencia rápida (0,5 segundos de intervalo). Canal izquierdo o derecho en falta: intermitencia rápida (0,5 segundos de intervalo).

5.4.14 Botones S y Q, y botones de configuración



Los botones S (adhesión) y Q (cuantificación), y los botones de configuración.

Bajo los indicadores de estado se encuentra los siguientes tres botones:

- **S** (adhesión): activa o desactiva la función de adhesión global de TRAKTOR. Cuando la adhesión global está habilitada, el botón brillará de color azul.
- Botón de configuración (rueda dentada): se trata de un botón que sirve para activar la configuración de ciertos parámetros. Solo funciona cuando el aparato está conectado a TRAKTOR (es decir, no funciona con el modo directo del Z2. Véase [↑5.4.8, Botones TRAKTOR](#)). Al encender el botón, comenzará a parpadear y se podrá acceder a los siguientes tres juegos de parámetros: **parámetros del código de tiempo**, **parámetros de los medidores LED** y **parámetros del diseño**. Acceda a cada uno de estos parámetros girando el transductor **LOOP (SIZE)**. (Véase abajo).
- **Q** (cuantificación): activa y desactiva la función de cuantificación global de TRAKTOR. Cuando la cuantificación global está habilitada, el botón brillará de color azul.

Parámetros del código de tiempo

Ingresa a este modo de configuración con el botón de la rueda dentada (véase más arriba). Al ingresar a este modo, el visualizador izquierdo mostrará la sigla "tC". Por su parte, el visualizador derecho ofrecerá las siguientes opciones:

- **Calibrar la Cubierta A:** representado en el visualizador a través por la sigla "C_A", accione la calibración presionando el transductor **LOOP (SIZE)** de la derecha.
- **Calibrar la Cubierta B:** representado en el visualizador a través por la sigla "C_b", accione la calibración presionando el transductor.

- **Intercambio de cubiertas:** el visualizador derecho muestra, por defecto, la configuración vigente ("A_b"). Para intercambiar las cubiertas A y B, presione el transductor **LOOP (SIZE)** derecho para que el visualizador muestre la configuración inversa ("b_A"). Presione otra vez para volver a la configuración anterior.
- **Reset:** el visualizador derecha muestra la sigla "rES". Presione el transductor **LOOP (SIZE)** derecho para restablecer todos los direccionamientos de entrada y salida a sus valores predeterminados.

Parámetros de los medidores LED

Ingresa a este modo de configuración con el botón de la rueda dentada (véase más arriba). Los parámetros de los medidores LED ajustan los medidores de volumen del Z2. Gire un grado el transductor **LOOP (SIZE)** izquierdo para abrir este modo (el visualizador izquierdo muestra la sigla "LEd". Bajo este modo, el visualizador de la derecha muestra el parámetro seleccionado. Las opciones son:

- **Salida general:** cuando esta opción está activada ("OUt" en el visualizador derecho), los medidores muestran el volumen de la salida general.
- **C y D:** el visualizador derecho muestra la sigla "C_d" para indicar que el medidor izquierdo muestra el volumen mono de la Cubierta C y el medidor derecho muestra el volumen mono de la Cubierta D.

Parámetros del diseño

Ingresa a este modo de configuración con el botón de la rueda dentada (véase más arriba). Este modo de configuración aparece indicado en el visualizador izquierdo con la abreviatura "LAY". Utilice el visualizador derecho para seleccionar los diferentes diseños de pantalla de TRAKTOR con el transductor **LOOP (SIZE)**. El visualizador derecho mostrará el número del diseño seleccionado. Recorra la lista de diseños girando el transductor **LOOP (SIZE)** derecho.



Los diseños pueden personalizarse en la ficha [Layout Manager](#) de las preferencias de TRAKTOR.

5.4.15 Controles BROWSE y LOAD

El transductor **BROWSE** y los botones **LOAD (DUPLICATE)** permiten buscar y cargar las pistas directamente desde el Z2..

Transductor BROWSE

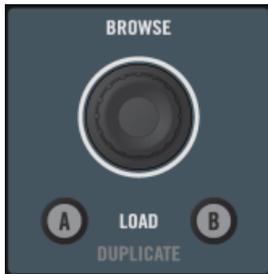


El transductor BROWSE y los botones LOAD (DUPLICATE).

Utilice el transductor **BROWSE** para seleccionar, en la biblioteca de TRAKTOR, el archivo a cargar en la cubierta. En combinación con el botón **SHIFT**, el transductor **BROWSE** presenta las siguientes funciones adicionales:

Acción	Resultado
Girar transductor	Recorre la lista de archivos hacia arriba (sentido anti-horario) o abajo (sentido horario).
Presionar y girar el transductor	Recorre la lista de archivos en grupos de diez.
Presionar y soltar el transductor (sin girar)	Abre/cierra el modo del buscador (pantalla completa).
Presionar SHIFT y girar el transductor	Recorre el directorio de archivo hacia arriba (sentido antihorario) o abajo (sentido horario).
Presionar SHIFT y presionar el transductor	Expande o reduce el directorio.
Presionar SHIFT y presionar y girar el transductor	Recorre el directorio en grupos de diez

Botones LOAD (DUPLICATE)



Los botones LOAD (DUPLICATE) y el transductor BROWSE.

Presione uno de los botones **LOAD (DUPLICATE)** (A o B) para cargar la pista seleccionada en la cubierta correspondiente.

Al igual que el transductor **BROWSE**, los botones **LOAD (DUPLICATE)** presentan una función secundaria: pueden duplicar el contenido de una cubierta. Al mantener presionado **SHIFT** y, luego, presionar uno de los botones **LOAD (DUPLICATE)**, podrá duplicar la pista de la cubierta opuesta. Por ejemplo, si presiona **SHIFT** y el botón "B" de **LOAD (DUPLICATE)**, la pista será duplicada con todos sus datos de la Cubierta A a la Cubierta B.

5.4.16 Área de los auriculares y de la monitorización



El área de auriculares del Z2.

- Perilla **HP VOLUME**: use esta perilla para ajustar el volumen de los auriculares. Esta perilla controla el volumen en el aparato y en el programa. El volumen de salida de los auriculares se apaga girando la perilla completamente a la izquierda y alcanza su nivel máximo con la perilla girada totalmente a la derecha.
- Perilla **CUE MIX**: esta perilla ajusta la mezcla de la monitorización. Girada completamente a la izquierda, los auriculares solamente registrarán el canal de la monitorización. Girada en sentido contrario, solo se escuchar la señal principal. Cuando la perilla está en posición central, los auriculares registrarán una mezclas de ambas señales.
- Botones **A** y **B**: estos botones están situados bajo la perilla **CUE MIX** y habilitan la función de la escucha previa. Cuando están encendidos, el audio del canal es enviado a los auriculares para su monitorización. Presione estos botones para activar o desactivar la función de escucha previa de la cubierta respectiva. Si, al mismo tiempo, presiona **SHIFT**, podrá activar esta función en las cubiertas C o D.

5.4.17 Botones REL / INTL A y B



Botones de los modos de reproducción del Z2.

Si está empleando vinilos o CD de código de tiempo, presione el botón **REL / INTL** respectivo para activar el modo de control Scratch o el modo de reproducción interno.

También puede iniciar o detener la cubierta A o B, presionando **SHIFT + REL / INTL**; de esta manera, el modo de reproducción interno quedará automáticamente habilitado.



Al presionar **SHIFT + REL / INTL**, la cubierta respectiva será forzada a operar bajo el modo de reproducción interno y la cubierta se pondrá en marcha (si estaba detenida) o se detendrá (si estaba en marcha).

Los botones **REL / INTL** indican su estado con los colores verde y naranja:

- **Verde**: indica el modo de reproducción interno, en el que el programa TRAKTOR controla la reproducción de las cubiertas.

- **Naranja:** indica el modo relativo (o absoluto) de reproducción, en el que vinilos o CD de código de tiempo controlan la reproducción de la cubierta.

5.4.18 Botones SYNC A y B



Los botones de sincronización A y B.

Los botones **SYNC** habilitan o desactivan la sincronización de las cubiertas. Cuando la sincronización está encendida el botón se encenderá de color naranja. Si la cubierta está en un estado de semisincronización (con el botón **SYNC** del programa encendido a medias), el botón aparecerá con su brillo menguado.

Si presiona **SHIFT+SYNC A** o **B** por más de un segundo, la retícula de pulsos de la cubierta opuesta se aplicará a la cubierta asociada al botón. Por ejemplo, si presiona **SHIFT** y el botón **SYNC "B"**, la retícula de la pista de la Cubierta A será copiada sobre la pista de la Cubierta B.

Si presiona el botón **SYNC** (sin **SHIFT**) por más de un segundo, el tempo de la cubierta asociada será restablecido (es decir, volverá a su tempo original y tono original).

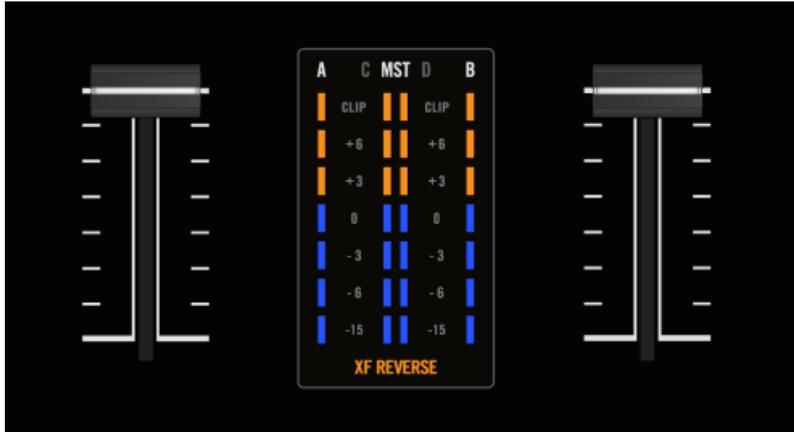
5.4.19 Botón SHIFT



El botón SHIFT en el panel superior del Z2.

El botón **SHIFT** actúa como un modificador (de manera similar a la tecla [Mayus] del teclado del ordenador) y habilita las funciones secundarias de los controles. Las funciones secundarias se describen junto a las funciones primarias en este manual.

5.4.20 Medidores de volumen



Los medidores de volumen.

Los medidores de volumen del Z2 están situados encima del crossfader. Por defecto, muestran el nivel de volumen de la salida maestra izquierda y derecha (**MST** en el Z2) y el volumen mono de las cubiertas A y B.

Estos medidores también pueden mostrar el volumen de las cubiertas C y D. Véase [↑5.4.13, Indicadores de modo y estado](#) para más detalles al respecto.

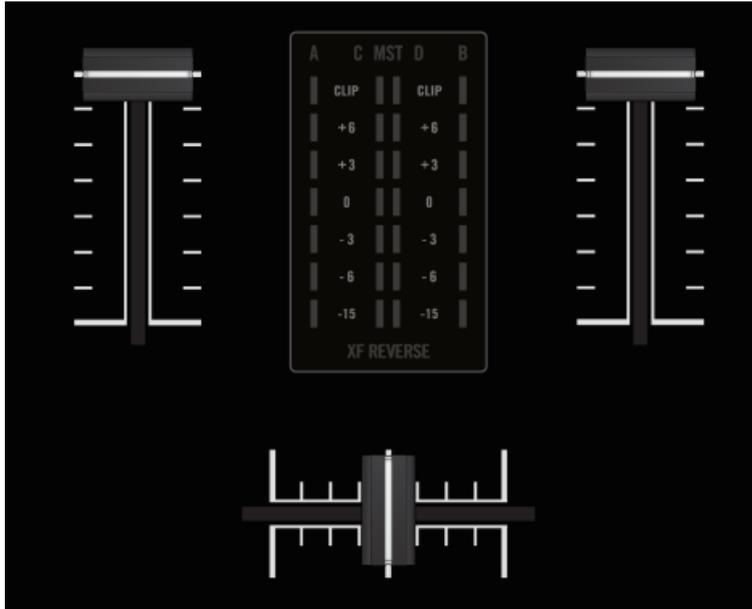
Indicador XF REVERSE

El indicador **XF REVERSE** quedará encendido al activar el interruptor **XF REVERSE** del panel frontal (véase [↑5.3, Panel frontal](#)).



La inversión del crossfader solamente funciona en el modo directo. Consulte el manual de TRAKTOR para más información sobre el modo directo.

5.4.21 Deslizantes de volumen y crossfader



Los deslizantes de volumen y el crossfader

Canal de volumen

Los deslizantes de controlan el nivel de volumen del canal respectivo.



Los deslizantes de volumen controlan el volumen de las cubiertas A y B. Para ajustar el volumen de las cubiertas C y D utilice las perillas Deck C y Deck D. Véase [↑5.4.3, Perillas DECK C y DECK D](#).

Crossfader

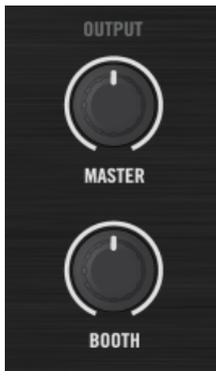
El crossfader permite mezclar los dos canales. Tenga en cuenta que si los deslizantes de volumen están subidos en las cuatro cubiertas, podrá mezclar cualquiera de los dos juegos de cubiertas. Consulte el manual de TRAKTOR para más detalles.

Inversión del crossfader: en el panel frontal del Z2, el interruptor **XF REVERSE** permite invertir la dirección del crossfader. Al activar esta función, bajo el medidor de volumen también aparecerá encendida la indicación **XF REVERSE**.



La inversión del crossfader solamente funciona cuando se mezcla solamente con el Z2. No tiene efecto cuando se realizan mezclas con el programa.

5.4.22 Sección OUTPUT



La sección OUTPUT del Z2.

- Perilla **MASTER**: ajusta el volumen de la salida general del Z2, ubicada en el panel trasero del Z2.
- Perilla **BOOTH**: ajusta el volumen de la salida de cabina del panel trasero.

6 Apéndice

6.1 Las preferencias del Z2 en TRAKTOR

Las preferencias de TRAKTOR tienen una sección dedicada a TRAKTOR KONTROL Z2 cuando el dispositivo se halla conectado. Abra las preferencias del programa con el botón de la rueda dentada, presente en la cabecera del programa o vía *File > Preferences...* .



Las preferencias de TRAKTOR KONTROL Z2.

La ficha del Z2 presenta cinco áreas de configuración: [Mic/Aux Input](#), [Secondary Cue](#), [Restore Default](#), [Calibration](#) y [LEDs](#). Su descripción es la siguiente:

6.1.1 Mic/Aux Input



El área Mic/Aux Input de las preferencias del Z2.

Active la opción [Route mic/aux input through TRAKTOR](#) para direccionar las señales auxiliar y de micrófono a través de TRAKTOR en vez de mandarlas directamente a las salidas del Z2.

6.1.2 Secondary Cue



El área Secondary Cue de las preferencias del Z2.

Asigne en esta sección las funciones secundarias de los botones de accionamiento. Véanse [↑6.4, Botones de accionamiento: funciones secundarias para las cubiertas de pistas](#) y [↑6.5, Botones de accionamiento: funciones secundarias opcionales para las cubiertas de remezcla](#) para más detalles.

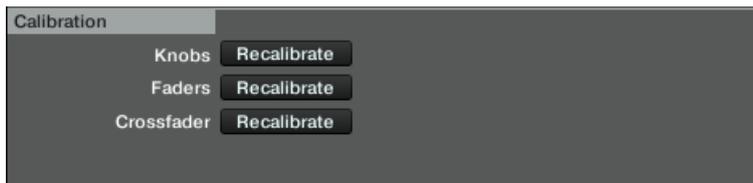
6.1.3 Restore Default



El área Restore Default de las preferencias del Z2.

Haga clic en este botón para restablecer el Z2 a su configuración de fábrica.

6.1.4 Calibration



El área The Calibration de las preferencias del Z2.

Use estos controles para recalibrar el Z2. Presione los botones para recalibrar los controles respectivos.

6.1.5 LEDs



La sección LEDs de las preferencias del Z2.

Ajuste el brillo ([On State Brightness](#)) y el grado de luminosidad ([Dim State Percentage](#)) con estos deslizantes.

6.2 La interfaz de audio del Z2 y el panel de control

TRAKTOR KONTROL Z2 está equipado con una excelente interfaz de audio. Esta interfaz puede ajustarse para satisfacer sus demandas y las del ordenador.

Dependiendo del sistema operativo (Windows o Mac OS X), el ajuste se hará de diferente manera.

6.2.1 Configuración en Mac OS X

En Mac OS X, la interfaz de audio del Z2 se ajusta desde el interior de la aplicación de música. En TRAKTOR:

- ▶ Abra *Preferences > Audio Setup* para acceder a los ajustes de la interfaz de audio del Z2.

Allí podrá ajustar la configuración de la interfaz de audio del TRAKTOR KONTROL Z2. Hay dos opciones de configuración:

- **Sample Rate:** la frecuencia de muestreo está fijada en 48000 Hz para la interfaz de audio del TRAKTOR KONTROL Z2.



La frecuencia de muestreo define la cantidad de muestras ejecutadas/grabadas por cada segundo de sonido. Una frecuencia alta genera una calidad de sonido mejor, sin embargo, 44100 Hz (valor empleado para la grabación de CD) es la configuración habitual y suficiente para la mayoría de los usos. Si el destino final de su trabajo es un CD, use este valor o un múltiplo del mismo (88200 Hz). Un valor de 48000 Hz se usa en grabadores DAT y para la grabación de DVD (películas). 96000 Hz es el ajuste típico para grabaciones en DVD, HD DVD y Blue-ray Disc. Debería tener en cuenta que una frecuencia de muestreo alta ocasiona una mayor carga al CPU.

- **Latency:** baje el valor de la latencia para que el ordenador responda más rápidamente a las acciones del controlador y software de TRAKTOR.



Para convertir el audio en información digital y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar la información en el búfer para luego ser procesada por el CPU. Cuanto más grande sea el búfer de audio, más tiempo le tomará a la señal llegar como audio hasta la salida. A veces, se experimenta cierta demora entre el momento en que se pulsa una tecla del controlador que controla el programa de música del ordenador y el sonido que produce. Esa demora se denomina latencia. Lo recomendable es empezar con un valor de latencia relativamente elevado y bajarlo gradualmente observando la respuesta del ordenador, hasta dar con el equilibrio justo entre ejecutabilidad y calidad del sonido. Si experimenta ruidos en la salida del audio, probablemente el valor de latencia está demasiado bajo y el ordenador no puede trabajar bien porque está sobreexigido.

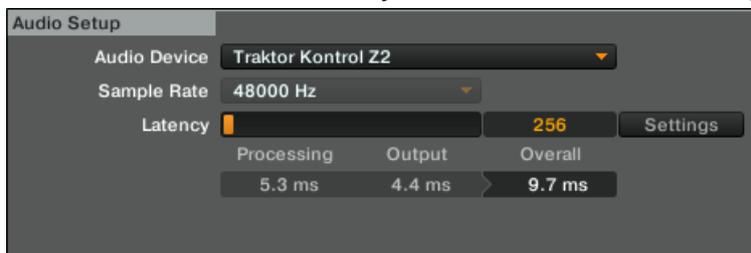
6.2.2 Configuración en Windows: el panel de control

En Windows, la configuración de la interfaz de audio del TRAKTOR KONTROL Z2 se lleva a cabo por medio de la aplicación Control Panel. Esta herramienta se instala junto con los controladores del Z2 durante el proceso de instalación de TRAKTOR. A continuación, pasaremos a describir la interfaz de usuario del panel de control.

Abrir el panel de control

El panel de control se abre de varias maneras:

- ▶ En TRAKTOR: vaya a *Preferences > Audio Setup* y haga clic en el botón [Settings](#), ubicado a la derecha del deslizador y del visor de latencia ([Latency](#)):



- ▶ En el escritorio, vaya a *Inicio > Programas > Native Instruments > Traktor Kontrol Z2 Driver > Traktor Kontrol Z2 Control Panel*.

Si el panel de control no se encontrara, es probable que el controlador de dispositivos no se haya podido instalar. En ese caso, reinstale por favor el controlador de dispositivos según la manera descrita en la guía de instalación. El panel de control contiene lo siguiente:



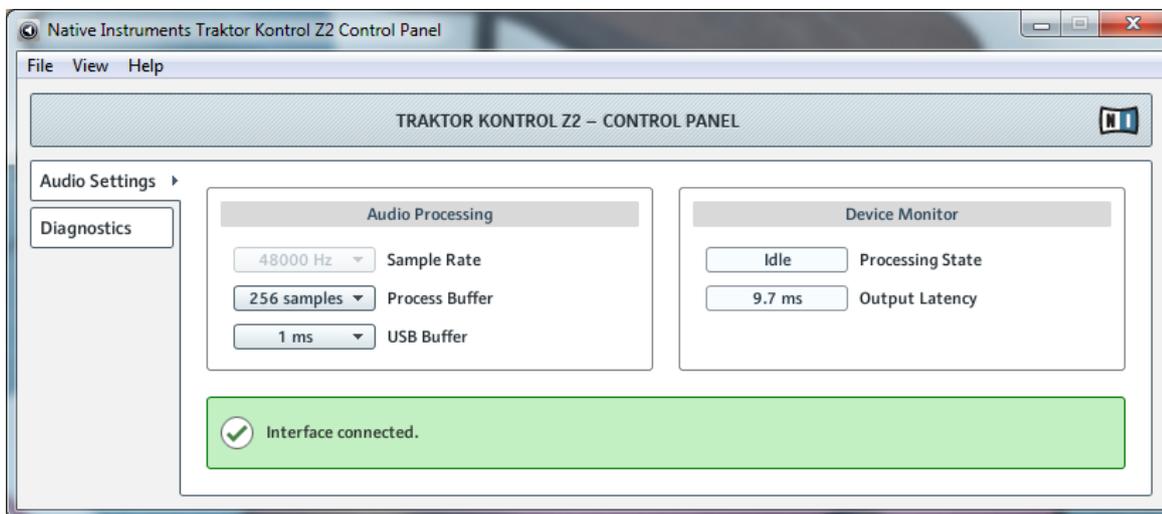
El panel de control

A la izquierda, están las fichas [Audio Settings](#) y [Diagnostics](#).

- ▶ Haga clic en las fichas para abrir su contenido.

Ficha Audio Settings

La ficha [Audio Settings](#) permite ajustar la configuración de la interfaz de audio.



El panel de control en la ficha Audio Settings.

- **Sample Rate:** la frecuencia de muestreo está fijada en 48000 Hz para la interfaz de audio del TRAKTOR KONTROL Z2.



La frecuencia de muestreo define la cantidad de muestras ejecutadas/grabadas por cada segundo de sonido. Una frecuencia alta genera una calidad de sonido mejor, sin embargo, 44100 Hz (valor empleado para la grabación de CD) es la configuración habitual y suficiente para la mayoría de los usos. Si el destino final de su trabajo es un CD, use este valor o un múltiplo del mismo (88200 Hz). Un valor de 48000 Hz se usa en grabadores DAT y para la grabación de DVD (películas). 96000 Hz es el ajuste típico para grabaciones en DVD, HD DVD y Blue-ray Disc. Debería tener en cuenta que una frecuencia de muestreo alta ocasiona una mayor carga al CPU.

- **Process Buffer:** valores reducidos de búfer brindan una respuesta más rápida del ordenador al software de audio y a las acciones de controlador TRAKTOR.



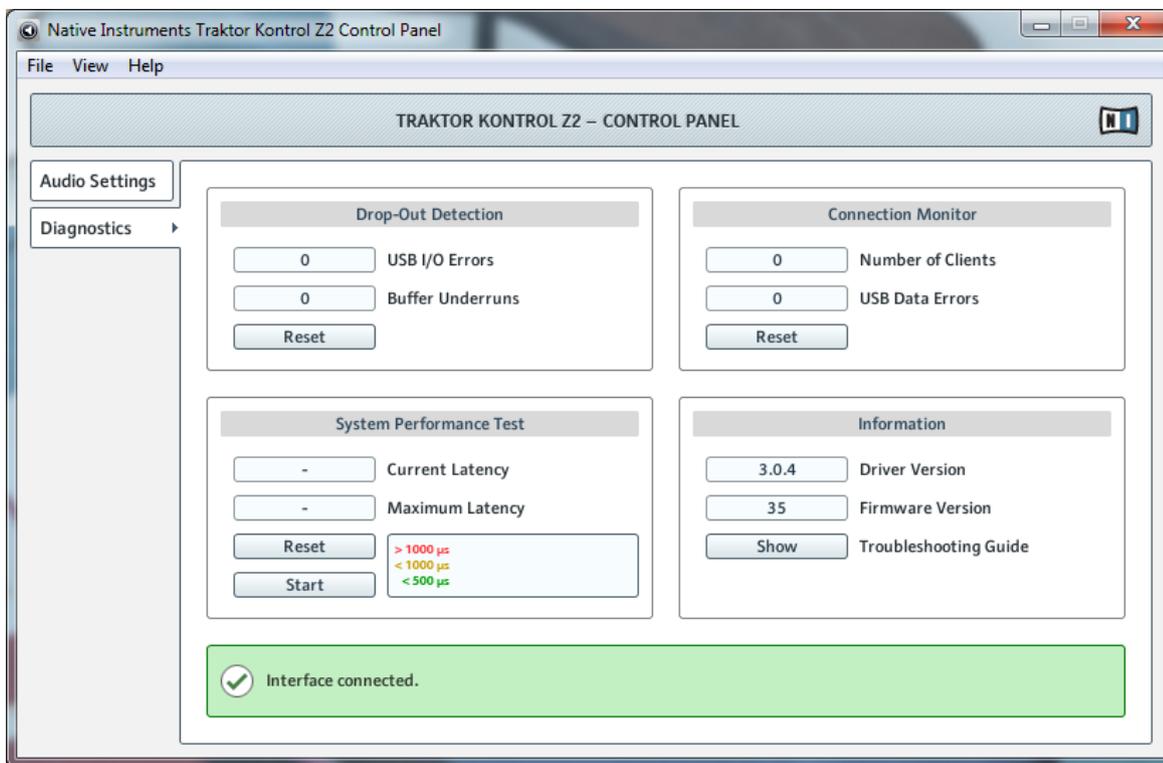
Para convertir el audio en información digital y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar la información en el búfer para luego ser procesada por el CPU. Cuanto más grande sea el búfer de audio, más tiempo le tomará a la señal llegar como audio hasta la salida. A veces, se experimenta cierta demora entre el momento en que se pulsa una tecla del controlador que controla el programa de música del ordenador y el sonido que produce. Esa demora se denomina latencia. Como regla práctica considere: un tamaño de búfer reducido ocasionará una latencia más baja. Sin embargo, hay otros factores que inciden también en la latencia (velocidad del CPU, RAM, etc.). Lo recomendable es empezar con un valor de latencia relativamente elevado y bajarlo gradualmente observando la respuesta del ordenador, hasta dar con el equilibrio justo entre ejecutabilidad y calidad del sonido. Si experimenta ruidos en la salida del audio, probablemente el valor de latencia está demasiado bajo y el ordenador no puede trabajar bien porque está sobreexigido.

- **USB Buffer:** use este menú en caso de no conseguir una latencia satisfactoria con el menú de Process Buffer. Reduzca el tamaño del búfer para lograr un almacenamiento más reducido, lo cual debería reducir aún más la latencia perceptible. Si experimenta interrupciones en el audio, debería aumentar un poco el tamaño hasta conseguir un sonido libre de fallas y caídas.
- **Processing State :** este visualizador monitoriza el estado del dispositivo. Los estados posibles son tres:
 - **Idle:** el controlador está conectado pero no se está transmitiendo ningún dato de audio.
 - **Streaming:** el controlador está operando y procesando los datos de audio.
 - **Panic:** el controlador dejó de transmitir. Demasiados errores de E/S USB han ocurrido en la comunicación de la interfaz.
- **Output Latency :** muestra la latencia de salida en milisegundos.

Tenga en cuenta que también hay una latencia de entrada al trabajar con TRAKTOR CONTROL Z2. La latencia de salida no representa la latencia total producida desde que se aprieta un botón del controlador hasta el sonido resultante que se escucha en la salida. La latencia total es aproximadamente el doble que la latencia de salida.

Ficha Diagnostics

La ficha **Diagnostics** permite monitorizar el rendimiento del Z2 y detectar posibles errores.



El panel de control y la ficha Diagnostics

La información provista en la ficha [Diagnostics](#) resulta de interés para los usuarios avanzados; sin embargo, en caso de surgir problemas, debería echar un vistazo sobre esta ficha.

- **USB I/O Errors:** cuenta los errores de entrada/salida USB. Una cifra elevada de **USB I/O Errors** indicaría que el sistema está sobrecargado.
- **Buffer Underruns:** ocurre cuando el ordenador no es capaz de procesar en tiempo al búfer de audio. Las razones de este subrendimiento son variadas, puede ser que haya demasiadas tareas ejecutándose en segundo plano o que el consumo de CPU sea demasiado elevado en un programa de música que emplea el dispositivo como controlador de audio.
- **Reset:** haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.

- **Number of Clients:** muestra el número de clientes conectados a la interfaz. Muchas aplicaciones ASIO se cuentan separadamente; WDM y WASAPI incrementan el número en una unidad, sin tener en cuenta la cantidad de aplicaciones WDM/WASAPI que estén ejecutando audio.
- **USB Data Errors:** cuenta los errores de USB. Cables de mala calidad o muy prolongados, lo mismo que la irradiación, pueden ocasionar errores de datos en el bus USB.
- **Reset:** haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.
- **Driver Version:** muestra la versión del controlador de dispositivo.
- **Firmware Version:** muestra la versión del firmware.
- **Troubleshooting Guide:** haga clic en [Show](#) para abrir la guía de solución de problemas.

6.3 Iluminación de los botones de accionamiento

La iluminación de los botones de accionamiento dependerá del tipo de cubierta empleada:

En cubiertas de pistas

Los botones de accionamiento se iluminan según el siguiente esquema:

- **Azul claro:** acceso directo(HotCue)
- **Verde:** bucle
- **Naranja:** marcadores de entrada y salida
- **Blanco:** marcador de retícula

En cubiertas de remezcla

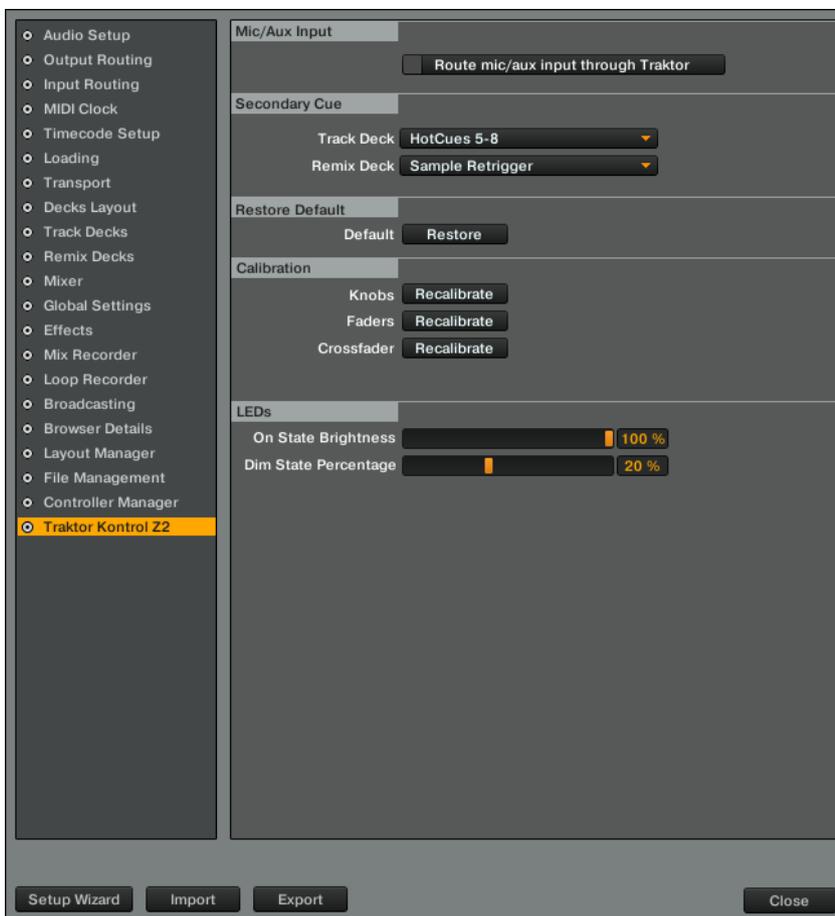
Los botones se iluminarán según el color y el estado de la ejecución de la celdilla de samples asociada.

6.4 Botones de accionamiento: funciones secundarias para las cubiertas de pistas

Al presionar SHIFT y el botón de selección de la cubierta (véase [↑5.4.5, Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples \(1, 2, 3 y 4\)](#)), se ingresará al modo de secundario de estos botones. El botón de selección de la cubierta comenzará a parpadear para indicar que se está en el modo secundario.

Para una descripción general de los botones de accionamiento, véase [↑5.4.5, Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples \(1, 2, 3 y 4\)](#).

Las funciones secundarias se determinan en las preferencias de TRAKTOR (en la sección [Secondary Cue](#), en la ficha de TRAKTOR KONTROL Z2).



Las preferencias del Z2 en TRAKTOR

Las opciones posibles son para las cubiertas de pistas son:

Accesos directos 5-8

Es la configuración predeterminada. Los botones se iluminarán según el tipo de asignación (igual que en el modo primario).

Color del botón	Función
Azul	Acceso directo (HotCue)
Verde	Bucle
Amarillo	Carga
Naranja	Puntos de entrada y salida
Blanco	Retícula
Apagado	No hay marcadores asignados
Encendido brillante	Acceso directo activado

Salteo de pulsos (BeatJump)

Botón	Función
Botón 1	Salto de un pulso hacia adelante
Botón 2	Salto de un pulso hacia atrás
Botón 3	Salto hacia adelante según la medida del bucleo
Botón 4	Salto hacia atrás según la medida del bucleo

Bajo este modo, todos los botones se encienden de color naranja. Al mantener presionado el botón, brillarán con mayor intensidad.

Bucleos directos (grandes)

Botón	Función
Botón 1	Bucleo de 1 pulso
Botón 2	bucleo de 2 pulsos
Botón 3	Bucleo de 8 pulsos
Botón 4	Bucleo de 16 pulsos

Bajo este modo, todos los botones se encienden de color verde. El botón activado aparecerá de color más brillante.

Bucleos directos (micro)

Botón	Función
Botón 1	Bucleo de 1/2 pulso
Botón 2	Bucleo de 1/4 de pulso
Botón 3	Bucleo de 1/8 de pulso
Botón 4	Bucleo de 1/16 de pulso

Bajo este modo, todos los botones se encienden de color verde. El botón activo aparece de color más brillante.

Bucleos manuales

Botón	Función
Botón 1	Entrada de bucle
Botón 2	Salida del bucle
Botón 3	Bucle activo
Botón 4	Bucleo directo de 4 pulsos

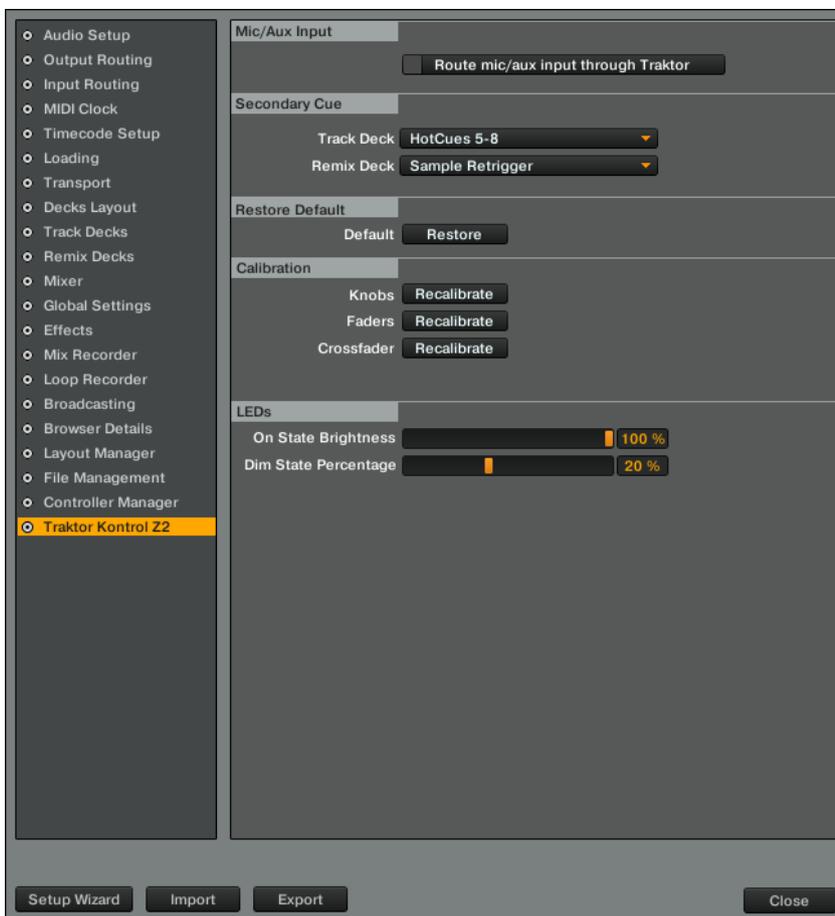
Bajo este modo, todos los botones se encienden de color verde. El botón activo aparece con color más brillante.

6.5 Botones de accionamiento: funciones secundarias opcionales para las cubiertas de remezcla

Al presionar SHIFT y el botón de selección de la cubierta (véase [↑5.4.5, Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples \(1, 2, 3 y 4\)](#)), se ingresará al modo de secundario de estos botones. El botón de selección de la cubierta comenzará a parpadear para indicar que se está en el modo secundario.

Para una descripción general de los botones de accionamiento, véase [↑5.4.5, Botones de accionamiento de puntos de inserción y samples \(1, 2, 3 y 4\)](#).

Las funciones secundarias se determinan en las preferencias de TRAKTOR (en la sección [Secondary Cue](#), en la ficha de TRAKTOR KONTROL Z2).



Las preferencias del Z2 en TRAKTOR

Las opciones posibles son para las cubiertas de remezcla son:

Accionamiento de samples

Es la configuración predeterminada. Los botones se encenderán con el color del sample asociado. Los botones aparecen brillantes cuando el sample se está ejecutando, semiencendidos cuando el sample está detenido o silenciado y apagados cuando no hay samples cargados.

Controles de la grabadora de bucles

Botón	Función
Botón 1	Tamaño (azul)
Botón 2	Revertir acción (azul)
Botón 3	Grabar (rojo)
Botón 4	Ejecutar (verde)

Los botones se iluminan de manera brillante cuando están activados.

6.6 Direccionamiento virtual de entrada y salida USB

Algunas observaciones sobre el direccionamiento de los canales USB virtuales en el programa.

Salidas USB

- **Salida USB 1/2:** esta señal va a parar directamente a la salida general del mezclador del Z2. La señal viaja directamente a las salidas XLR/TRS/RCA (a través de las perillas de volumen (**VOLUME**)) y hacia los auriculares cuando la perilla **CUE MIX** está girada en sentido horario. El crossfader y los deslizantes de volumen de los canales no tienen efecto sobre esta salida.
- **Salida USB 3/4:** la señal va a parar directamente a los auriculares y requiere que la perilla **CUE MIX** esté girada en sentido antihorario.

Entradas USB

- **Entrada USB 1/2:** es la señal auxiliar y de micrófono.
- **Entrada USB 3/4:** es la entrada de tocadiscos o de línea del canal A (según la posición del interruptor PH/LN).
- **Entrada USB 5/6:** es la entrada de tocadiscos o de línea del canal B (según la posición del interruptor PH/LN).
- **Entrada USB 7/8:** es la salida del mezclador, en su totalidad, direccionada nuevamente al ordenador para la realización de grabaciones.

Índice temático

A

Adhesión [59]

Amplificación de línea [52]

Amplificación de los tocadiscos [52]

Auriculares [40] [63]

B

BeatJumping [24]

Botón FLUX (TAP) [52]

Botón Q [59]

Botón S [59]

Botón SHIFT [64]

Botones de accionamiento de samples y puntos de inserción [49]

Botones de selección de cubiertas [48]

Botones FX [57]

Botones LOAD [60]

Botones SYNC [64]

Bucle

poner [49]

Bucles

crear [24] [27]

establecer [24] [27]

guardar con los botones de accionamiento [27]

mover [24] [27]

trabajar con [49]

Buscar [19] [60]

C

Cargar [19] [60]

Clavijas de conexión [36]

Compatibilidad [12]

Conectores XLR [36]

Conexiones RCA [36]

Configuración de audio [71]

Control Scratch [63]

Controles AUX / MIC [42]

Controles MACRO FX [44]

Crossfader

cambiar el tipo de curva [41]

invertir [41]

Cuantificar [59]

Cubierta de remezclas

controlar [28]

Cubierta seleccionada

cambiar [25]

Customizing [32]

D

Documentación

guía de instalación [10]

manual [10]

manual de TRAKTOR [11]

panorama [10]

Duplicación de pistas [20]

E

Ecualizador [55]

Efectos

activar [57]

Escucha previa [23] [63]

Estado del procesamiento (Panel de control)
[76]

F

Fallos de audio [72] [75]

Filtro [55]

Frecuencia de muestreo [71]

FX

activar [57]

G

Ganancia

ajustar [22]

GND [39]

I

Iniciar/detener [20]

L

Latencia [71] [72]

Latencia de salida [76]

M

Macro FX [30]

Medidores de volumen [65]

Mezcla de la monitorización [23]

Micrófono

conectar [15]

Modo de reproducción interno [21]

Modo Flux [29]

Modos de código de tiempo [21]

Modos de operación

modo de TRAKTOR [18] [53]

modo directo [13] [53]

Monitorización [63]

N

Nichos de samples

accionar [28]

trabajar con [49]

O

Operación autónoma (stand-alone) [13]

P

Parámetros

cambiar [59]

Perilla DECK C [45]

Perilla DECK D [45]

Perilla GAIN [54]

PH - LN [52]

Puesta a tierra [39]

Punto de inserción

establecer [26]

Puntos de inserción

poner [49]

trabajar con [26] [49]

R

REL / INTL [63]

Reproducción interna [63]

Requisitos de alimentación eléctrica [12]

Requisitos de sistema [12]

Ruidos [72] [75]

S

Salidas de cabina [37]

Sección [37]

Sección AUX / MIC [38]

Sección PHONES [40]

Sincronización [64]

T

Tempo máster [22]

Tipos de cubierta

cambiar [53]

Transductor

LOOP (SIZE) [46]

Transductor ACT (MOVE) [46]

Transductor BROWSE [60]

V

Vista previa [23]

Visualizadores [47]

X

XF CURVE [41]

XF REVERSE [41]