



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: Native Instruments GmbH

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.9 (08/2015)

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.

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Alemania
www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
EUA
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokio 150-0001
Japón
www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

18 Phipp Street
London EC2A 4NU
RU
www.native-instruments.com



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2015. All rights reserved.

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR!	17
1.1		18
1.2	La documentación de TRAKTOR: panorama	18
1.2.1	Este manual	19
1.2.2	La documentación restante	19
1.2.3	Orden de lectura recomendado	19
1.3	Requisitos de sistema y compatibilidad	20
2	Lo nuevo de TRAKTOR 2.9	21
3	Actualización (desde TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE y TRAKTOR ME)	22
3.1	Resguardo	22
3.2	Instalación	22
3.3	Importación de datos	23
4	El asistente de la configuración	24
5	La interfaz de usuario (panorama)	32
5.1	Perspectiva general	33
5.2	Elementos de la interfaz	34
5.2.1	Barra de menús de la aplicación	34
5.2.2	Cabecera	35
5.2.3	Sección global	37
5.2.4	Cubiertas	41
5.2.5	Mezclador	46
5.2.6	Buscador	47
6	El buscador	50
6.1	La colección de pistas	50
6.2	Importación de archivos musicales	51
6.3	Pistas manejadas desde iTunes	54

6.3.1	Reproducir pistas de iTunes	54
6.3.2	Importar una selección de pistas de iTunes	54
6.3.3	Importar las listas de reproducción de iTunes	55
6.4	Búsqueda de pistas	55
6.4.1	Listas de reproducción: búsqueda por atributos	55
6.4.2	Detallar una búsqueda	56
6.4.3	Buscar pistas similares	56
6.4.4	Buscar en las listas de reproducción	57
6.5	Trabajar con la colección de pistas y las listas de reproducción	57
6.5.1	Crear una lista de reproducción	57
6.5.2	Añadir pistas a las listas de reproducción	58
6.5.3	Mostrar las pistas de la colección	58
6.5.4	Eliminar pistas	58
6.5.5	Ordenar las listas de reproducción	59
6.5.6	Organizar las listas de reproducción en carpetas	60
6.5.7	Subcarpetas de la colección de pistas	61
6.5.8	Favoritos	61
6.5.9	Listas en preparación	62
6.5.10	Exportar listas de reproducción	62
6.5.11	Importar listas de reproducción	63
6.5.12	Impresión de las listas de reproducción	64
6.5.13	Otras funciones de las listas de reproducción	64
6.5.14	Historial de listas de reproducción	65
6.6	Modificar los metadatos de una pista	66
6.6.1	Modificar las propiedades de las pistas mediante la edición en línea	66
6.6.2	Modificar las propiedades de las pistas desde el cuadro de edición	66
6.7	Símbolos de las pistas	67
6.8	El reproductor de avances	68

6.9	Ilustración de tapa	69
6.9.1	Mostrar la ilustración de tapa	69
6.9.2	Modificar la ilustración de tapa	69
6.10	Mantenimiento de la colección	70
6.10.1	Reporte de consistencia	70
6.10.2	Análisis	72
6.10.3	Analyze (Async)	74
6.10.4	Directorios de datos	79
6.10.5	Otras operaciones de mantenimiento	80
6.11	Trabajar con CD de audio	80
6.11.1	Texto de los CD	81
6.11.2	CD de audio y favoritos	81
6.11.3	Expulsar el CD	81
6.12	Trabajar con reproductores de audio digital	81
7	Las cubiertas	83
7.1	Descripción de los distintos tipos de cubierta	83
7.1.1	Cubierta de pistas (Track Deck)	85
7.1.2	Cubiertas de remezclas (Remix Deck)	87
7.1.3	Live Input	93
7.2	Cargar pistas / juegos de remezclas	94
7.3	La cabecera de las cubiertas	94
7.3.1	Foco de selección	95
7.3.2	Modalidad de operación de las cubiertas	95
7.3.3	Modos de reproducción	95
7.3.4	Modo Flux	95
7.3.5	Diseños de la cubierta	97
7.3.6	Informaciones de TRAKTOR: mensajes de advertencia	97
7.3.7	Arrastrar audio desde una cubierta	98

7.4	El visualizador de ondas y la tira de visualización	99
7.5	Los controles de la ejecución	100
7.6	Controles de bucleo	102
7.7	Controles de tempo	103
7.7.1	Controles manuales de tempo	104
7.7.2	Medidor de fases	105
7.7.3	Sincronización de pulsos	105
7.8	El panel avanzado	108
7.8.1	Panel MOVE (mover bucles y pulsos)	108
7.8.2	Panel CUE (gestión de puntos de inserción y de bucles)	114
7.8.3	Tipos de puntos de inserción	116
7.8.4	Eliminación de puntos de inserción y bucles almacenados	119
7.8.5	Mapeo sobre accesos directos	119
7.8.6	Panel GRID (retícula rítmica)	120
7.9	Modo estático y el cortador	127
8	El mezclador interno y el crossfader	130
8.1	Deslizantes de canal	130
8.2	Crossfader	130
8.3	Ecualizador	131
8.4	Controles de filtrado, tonalidad y efectos	134
8.5	Controles de los auriculares	136
8.6	El mezclador interno en el modo de mezcla externa	137
9	Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo	139
9.1	Requisitos	139
9.1.1	El mezclador	139
9.1.2	Dispositivo de audio	139
9.2	Configuración del aparato	140
9.3	Instalación del programa	140

10	La cabecera y la sección global	143
10.1	Cabecera	143
10.1.1	Logotipo de TRAKTOR	143
10.1.2	Indicadores de estado	143
10.1.3	Selector de diseños	145
10.1.4	Botones de uso práctico	145
10.2	La sección global	147
10.2.1	Panel maestro	147
10.2.2	La grabadora de bucles	148
10.2.3	Panel del reloj maestro	149
10.2.4	Envío de reloj MIDI	150
10.3	Paneles de efectos	151
10.3.1	Modo grupal	152
10.3.2	Modo individual	154
10.3.3	Panel del grabador de audio	156
10.3.4	Transmisión	157
11	Control del ratón de deslizantes y perillas	158
11.1	Controles básicos	158
11.2	Funciones avanzadas	159
12	Control con accesos directos de teclado y de MIDI	160
12.1	Accesos directos de teclado	160
12.2	Atajos Midi	161
13	Configuración de TRAKTOR SCRATCH	163
13.1	El montaje de los tocadiscos	163
13.1.1	Conexión de los tocadiscos	163
13.1.2	Probar TRAKTOR SCRATCH con los tocadiscos	163
13.1.3	Las zonas de control del vinilo	164
13.2	El montaje de los reproductores de CD	165

13.2.1	Efectuar las conexiones	165
13.2.2	Probar TRAKTOR SCRATCH con los reproductores de CD	165
13.2.3	Las zonas de control del CD	166
13.3	Montaje mixto	166
13.4	Habilitación de las cubiertas	167
13.5	Calibración	167
13.6	Modos de reproducción	168
13.6.1	Modo absoluto	168
13.6.2	Modo relativo	169
13.6.3	Modo de reproducción interna	169
13.7	Código de tiempo: preferencias	170
13.8	TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas	171
13.8.1	Problemas de calibración	171
13.8.2	Solución de problemas de audio	185
14	Preferencias	186
14.1	El cuadro de preferencias	186
14.2	Audio Setup (Configuración del audio)	188
14.2.1	Audio Setup	188
14.2.2	Phono / Line	189
14.2.3	Routing (direccionamiento)	189
14.2.4	Built-in Soundcard (solo Windows)	189
14.2.5	Multi-Core	189
14.3	Output Routing (Direccionamiento de la salida)	190
14.4	Input Routing (Direccionamiento de entrada)	191
14.5	MIDI Clock (Reloj MIDI)	191
14.6	Timecode Setup (Configuración del código de tiempo)	192
14.7	Loading (carga)	193
14.8	Transport (transportación)	194

14.9	Decks Layout (diseños de cubierta)	198
14.10	Track Decks (cubiertas de pistas)	199
14.11	Remix Decks (cubiertas de remezcla)	201
14.12	Mixer (mezclador)	202
14.13	Global Settings (ajustes generales)	204
14.14	Effects (efectos)	205
14.15	Mix Recorder (grabación de mezclas)	207
14.16	Loop Recorder (grabadora de bucles)	208
14.17	Broadcasting (transmisión)	208
14.18	Browser Details (detalles del buscador)	210
14.19	Layout Manager (administrador de diseños)	211
14.20	File Management (gestión de archivos)	211
14.21	Analyze Options (opciones del análisis)	213
14.22	Controller Manager (administrador de controladores)	215
14.22.1	Descripción general	215
14.22.2	Device Setup	215
14.22.3	Assignment Table	217
14.22.4	Device Mapping	219
14.22.5	Mapping Details	220
14.22.6	Type of controller	221
15	Operaciones avanzadas de TRAKTOR	225
15.1	Perfiles de TRAKTOR	225
15.1.1	La carpeta raíz de TRAKTOR	225
15.1.2	La carpeta de grabaciones	226
15.1.3	Copia de seguridad completa	226
15.1.4	Restauración de TRAKTOR a partir de una copia de seguridad	227
15.1.5	Crear una versión portátil de TRAKTOR	227
15.1.6	Copia de seguridad automática de la Colección	228

15.1.7	Reparar una colección dañada	229
15.2	Sincronizar vía reloj MIDI	229
15.2.1	TRAKTOR es la fuente del tempo (envío de reloj MIDI)	229
15.2.2	Sincronizar TRAKTOR con una señal de reloj MIDI externa (Sincronización externa) ..	230
15.2.3	Sincronizar dos versiones de TRAKTOR	230
15.3	Transmisión	231
15.3.1	Protocolo de transmisión	231
15.3.2	Configuración de TRAKTOR	232
15.3.3	Iniciar la transmisión	232
15.3.4	Instalar un micrófono para la transmisión	233
15.4	Los efectos en detalle	233
15.4.1	Introducción	233
15.4.2	Modos de los efectos	234
15.4.3	Parámetros comunes	236
15.4.4	Delay	237
15.4.5	Reverb	238
15.4.6	Flanger	239
15.4.7	Flanger Pulse	240
15.4.8	Flanger Flux	240
15.4.9	Gater	241
15.4.10	Beatmasher 2	242
15.4.11	Delay T3	243
15.4.12	Filter LFO	244
15.4.13	Filter Pulse	245
15.4.14	Filter	246
15.4.15	Filter:92 LFO	247
15.4.16	Filter:92 Pulse	248
15.4.17	Filter:92	249

15.4.18	Phaser	250
15.4.19	Phaser Pulse	251
15.4.20	Phaser Flux	252
15.4.21	Reverse Grain	252
15.4.22	Turntable FX	253
15.4.23	Iceverb	254
15.4.24	Reverb T3	255
15.4.25	Ring Modulator	255
15.4.26	Digital LoFi	256
15.4.27	Mulholland Drive	256
15.4.28	Transpose Stretch	257
15.4.29	BeatSlicer Buffer	258
15.4.30	Formant Filter	259
15.4.31	Peak Filter	260
15.4.32	Tape Delay	260
15.4.33	Ramp Delay	261
15.4.34	Auto Bouncer	262
15.4.35	Bouncer	263
16	Ejemplos prácticos	264
16.1	Condiciones previas	264
16.2	Finalidad de los ejemplos	265
16.3	Ejecutar la primera pista	266
16.3.1	Carga rápida de una pista	267
16.3.2	Ejecución de una pista	268
16.3.3	No se escucha nada	269
16.4	Mezclar una segunda pista	271
16.4.1	Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances	271
16.4.2	Cargar y ejecutar una segunda pista	273

16.4.3	Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla	273
16.4.4	Sincronizar la segunda pista	275
16.4.5	Establecer un punto de inserción como punto de partida	276
16.4.6	Adhesión rítmica	278
16.4.7	Ceñirse a los pulsos	278
16.4.8	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?	279
16.4.9	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado	279
16.4.10	Alineación manual de pulsos	281
16.5	Ajuste del volumen	283
16.5.1	La teoría... ..	284
16.5.2	... y la práctica	284
16.6	Bucleo y colocación de bucles	287
16.6.1	Ejecutar bucles	287
16.6.2	Empleo de los accesos directos	290
16.7	Agregar efectos	292
16.7.1	Asignar una cubierta a una unidad FX	293
16.7.2	Modo grupal	294
16.7.3	Alistando la unidad de efectos	295
16.7.4	Control de la unidad de efectos	295
16.7.5	Modo individual	296
16.7.6	Almacenamiento de una configuración de efectos (Snapshot)	297
16.8	Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla	297
16.8.1	Cargar un sample de la colección	299
16.8.2	Accionar el sample	300
16.8.3	Capturar samples de una cubierta	301
16.8.4	Controles suplementarios	303
16.8.5	Guardar un juego de remezclas	305
16.9	Empleo de la grabadora de bucles	306

16.9.1	Seleccionar la fuente	307
16.9.2	Grabar un bucle	307
16.9.3	Sobregrabación	309
16.9.4	Otros empleos del bucle grabado	310
16.10	Sincronización	310
16.10.1	Introducción	310
16.10.2	El tempo máster	311
16.10.3	La retícula rítmica	315
16.10.4	Otras útiles herramientas de sincronización	316
16.11	Mezcla armónica	318
17	Solución de problemas	322
17.1	TRAKTOR no arranca	322
17.2	Problemas de latencia	322
17.3	TRAKTOR se cuelga	323
17.4	La versión de 32 bits de TRAKTOR	323
17.5	Actualizaciones	324
18	Obtener ayuda	325
18.1	Banco de información	325
18.2	Asistencia técnica	325
18.3	Asistencia del registro	326
18.4	Foro de usuarios	326
19	Apéndice — Montajes más comunes	327
19.1	TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador	327
19.2	TRAKTOR con una interfaz de audio externa	328
19.3	TRAKTOR con un mezclador externo	329
19.4	TRAKTOR con un controlador	330
19.4.1	Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente una interfaz de audio incorporada)	332

19.4.2	Controladores sin controles de mezcla	334
19.5	TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2	334
19.6	Añadir un micrófono	335
19.6.1	Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles	335
19.6.2	Empleo de un micrófono para el registro en vivo con efectos de TRAKTOR	336
19.7	Montaje de grabación	336
19.7.1	Grabar de fuentes internas	337
19.7.2	Grabar de fuentes externas	338
20	Mapeos de teclado predeterminados	341
20.1	Transportación	342
20.2	Remix Decks (Cubiertas de remezcla)	342
20.3	Puntos de inserción & Bucles	343
20.4	Favoritos & Navegación	344
20.5	Grabadora de bucles	344
20.6	Zum & Diseño	345
20.7	Modos de scratch	345
21	Controles MIDI asignables	346
21.1	Controles comunes a todas la cubiertas	347
21.2	Cubierta de pistas (Track Deck)	350
21.3	Cubierta de remezclas (Remix Deck)	352
21.4	Mezclador	355
21.5	Unidad FX	358
21.6	Buscador	358
21.7	Preview Player (Reproductor de avances)	362
21.8	Grabadora de bucles	362
21.9	Audio Recorder (Grabadora de audio)	363
21.10	Master Clock (Reloj maestro)	363
21.11	Global	364

21.12	Layout (Diseños)	364
21.13	Modifier (Modificadores)	364
Índice temático	366

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR!

TRAKTOR es el programa de disyóquey más versátil y potente del mercado. Con TRAKTOR, usted podrá mezclar sus pistas a la manera tradicional o combinar pistas y bucles de manera no lineal, como una potente herramienta de remezcla. En el presente manual, hallará toda la información necesaria acerca de TRAKTOR. Para mayor información sobre el empleo de los controladores NI TRAKTOR KONTROL (TRAKTOR KONTROL S4, S2, X1, F1) con el programa TRAKTOR o para información suplementaria acerca de las interfaces de audio TRAKTOR y su configuración, consulte por favor la documentación pertinente en el menú de ayuda ([Help](#)) de la barra de menús de la aplicación.

Diferencias entre las versiones

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

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

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

Denominaciones del programa y del aparato en este manual

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

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

Convenciones tipográficas

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

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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

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

1.1

1.2 La documentación de TRAKTOR: panorama

TRAKTOR le ofrece distintas fuentes de información. A continuación, enumeraremos toda la documentación disponible y una breve descripción de la misma.

1.2.1 Este manual

Este manual describe en detalle todos los elementos que componen TRAKTOR. Todo lo que necesita saber acerca de TRAKTOR lo hallará aquí.

1.2.2 La documentación restante

Los otros manuales adicionales que lo ayudarán a familiarizarse con TRAKTOR son los siguientes (en [↑1.2.3, Orden de lectura recomendado](#) presentamos el orden de lectura recomendado):

La guía de instalación (Setup Guide)

La guía de instalación lo asiste en el proceso de instalación del programa TRAKTOR (y del aparato cuando correspondiere), desde el principio mismo hasta que el primer sonido salga por los altavoces. Esta debería ser su primera lectura en el aprendizaje de TRAKTOR. La guía de instalación se encuentra disponible en la página de registro de TRAKTOR. El enlace a la página del registro se encuentra en el volante de registro, incluido en la caja de TRAKTOR.

La guía de iniciación (Getting Started Guide)

Tras la lectura de la guía de instalación y la correcta aplicación de sus instrucciones, TRAKTOR debería estar listo y en funciones. El paso siguiente sería la lectura de la guía de iniciación. Esta guía brinda un enfoque práctico del programa TRAKTOR.

La tarjeta de atajos de teclado

En la caja del producto también se halla una tarjeta con el resumen de los atajos de teclado. Esta tarjeta presenta las operaciones de teclado específicas del programa TRAKTOR.

Los vídeos explicativos

El sitio de Internet de Native Instruments ofrece una multitud de vídeos explicativos, con ejemplos prácticos sobre distintos aspectos del trabajo con TRAKTOR. Los hallará en:

<http://www.native-instruments.com/traktor>

1.2.3 Orden de lectura recomendado

El orden de lectura sugerido es el siguiente:

1. La guía de instalación de su producto TRAKTOR.
2. La guía de iniciación de TRAKTOR y los vídeos explicativos.
3. El manual de TRAKTOR.

Toda la documentación se encuentra disponible bajo la opción *Open Manual...* del menú de ayuda ([Help](#)) de TRAKTOR.

1.3 Requisitos de sistema y compatibilidad

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

<http://www.native-instruments.com/traktor-pro-2/specifications>

Por favor, tenga en cuenta que cumplir estrictamente con los requisitos mínimos de sistema no garantizará una operación completamente libre de altercados. En dicho caso, es posible que se vea forzado a realizar algunos ajustes para mejorar el rendimiento del equipo. A tal fin, Native Instruments ofrece algunos consejos y trucos de puesta a punto en su Banco de conocimientos (véase [↑18.1, Banco de información](#)).

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

2 Lo nuevo de TRAKTOR 2.9

TRAKTOR 2.9 presenta una importante innovación:

Este capítulo ofrece un rápido panorama sobre algunos cambios sustanciales llevados a cabo en TRAKTOR 2.9 y sobre otras mejoras de carácter más general.

Cubiertas Stem Deck de TRAKTOR PRO

TRAKTOR 2.9.0 estrena la cubierta Stem Deck, la cual permite tocar y mezclar archivos .stem.mp4. Gracias al cambio automático de cubiertas, introducido en TRAKTOR 2.8.0, la cubierta pasará automáticamente a la modalidad Stem cada vez que un archivo .stem.mp4 sea cargado. Stem Deck funciona igual que una cubierta de pistas pero, además, permite controlar individualmente el volumen, filtrado y efectos en cada una de las cuatro subpistas que componen el archivo.

Asignación de controles de submezcla en la ficha del Controller Manager

Los controles de submezcla de las cubiertas de remezclas fueron actualizados para facilitar su asignación. Ahora, los controles de Slot Volume, Slot Filter, Slot Mute y Slot FX Send Amount se encuentran disponibles en "Controller Manager > Deck Common > Sub Mix". Al mapearse sobre un controlador MIDI, estos controles podrán operar tanto en cubiertas de remezclas como en una cubiertas de stems. Si ya dispone de mapeos MIDI para controles de una cubierta de remezclas; a partir de esta actualización, dichos mapeos pasarán automáticamente a integrar los mapeos comunes a las cubiertas (Deck Common), para su mejor aprovechamiento.

Manejo de archivos stem en el buscador

El directorio de archivos del buscador incorpora una carpeta nueva, denominada "All Stems" para permitir el manejo de los archivos .stem.mp4. Todos los archivos de este tipo presentes en la colección de pistas se hallarán bajo el nodo de esta carpeta.

Mejoras de rendimiento

Como la ejecución de archivos stem exige más recursos del ordenador, el funcionamiento de TRAKTOR fue optimizado para reducir su demanda a la CPU. Por supuesto, esta optimización repercute también al trabajar con otros archivos.

3 Actualización (desde TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE y TRAKTOR ME)

Al actualizar alguna de las versiones antes mencionadas, deberá también importar los datos del usuario y los mapeos. Este es un procedimiento directo y asistido por el programa TRAKTOR; sin embargo, hay algunas cosas a tener en cuenta a la hora de realizar la actualización. Consulte las secciones que vienen a continuación para más información.

3.1 Resguardo

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

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



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

3.2 Instalación

Siga cuidadosamente las instrucciones de la guía de instalación.

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

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

3.3 Importación de datos

- Cuando inicie TRAKTOR por primera vez, se abrirá el asistente de la configuración para definir los aspectos básicos de la instalación. De esta manera, podrá ajustar a su gusto el aspecto y las operaciones de TRAKTOR. Consulte el capítulo [↑4, El asistente de la configuración](#) para más información.
- A continuación, TRAKTOR le preguntará si desea importar datos, copiando dicho contenido en una carpeta nueva de la carpeta del usuario. Este procedimiento no afecta en nada los datos originales.

Importación de mapeos MIDI y de atajos

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

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

4 El asistente de la configuración

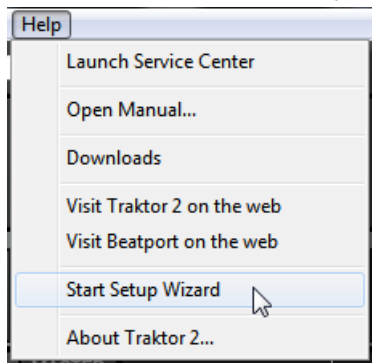
El asistente de la configuración (Setup Wizard) permite configurar TRAKTOR en unos pocos pasos. También permite reiniciar el programa con la configuración original de fábrica. El asistente de la configuración hace dos cosas:

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

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

El asistente puede abrirse de dos maneras:

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



- O haga clic en el botón [Setup Wizard](#), abajo a la izquierda, en la ventana de preferencias.

Configuración de ejemplo

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

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



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



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



The screenshot shows the 'Setup Wizard' window for TRAKTOR. The title bar includes the TRAKTOR logo and the text 'Setup Wizard'. The main content area is titled 'HARDWARE CONTROLLER SELECTION' and contains the instruction: 'Please select the manufacturer and model of your external controller from the list below.' There are two dropdown menus: 'Choose your manufacturer:' with 'Native Instruments' selected, and 'Choose your model:' with 'Maschine' selected. At the bottom right, there are two buttons: 'Back' with a left arrow and 'Next' with a right arrow. A mouse cursor is pointing at the 'Next' button.

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



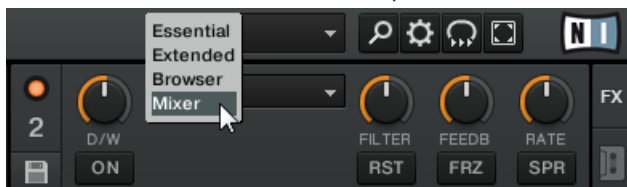
5. Seleccione el montaje básico de cubiertas (la cantidad de cubiertas a emplear y su tipo). Esto puede modificarse fácilmente desde el programa en un momento posterior. Las opciones disponibles podrán variar según la versión de TRAKTOR empleada.



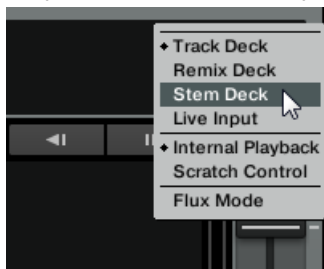
6. La última pantalla del asistente resume las opciones seleccionadas. La ilustración de abajo muestra la pantalla de resumen con la configuración de ejemplo: cuatro cubiertas (dos cubiertas de pistas y dos cubiertas de remezcla), un mezclador DJ externo y una disposición de teclado alemana (derivada del sistema operativo). Puede hacer clic en [Back](#) para volver atrás y cambiar algunas opciones, clicar en [Cancel](#) para cancelar el asistente o clicar en [Finish](#) para confirmar las selecciones realizadas.



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



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



5 La interfaz de usuario (panorama)

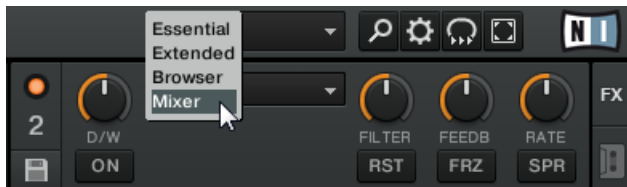
Este capítulo describe la interfaz de usuario de TRAKTOR.



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

Preparación

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



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

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

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

- En el menú desplegable, seleccione *Mixer*.

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



Los diseños del ME 2 son diferentes.

5.1 Perspectiva general

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



Las áreas principales del programa.

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

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

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

(4) **Cubiertas:** TRAKTOR proporciona cuatro cubiertas de ejecución virtuales (Decks) . Las cubiertas son el lugar donde se ejecutan las pistas, los samples y la música en vivo. Estas cubiertas podrían considerarse como el equivalente virtual de las antiguas cubiertas de vinilos y CD. Si al configurar el programa por medio del asistente (Setup Wizard), solamente seleccionó el empleo de dos cubiertas, podrá hacer visibles las cubiertas inferiores C y D, yendo a *Preferencias > Decks Layout > Deck Layout* y marcando la casilla de [Show C & D](#), luego cierre el cuadro de preferencias para confirmar.

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

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



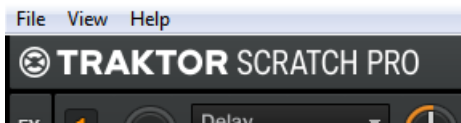
La grabadora de audio no está disponible en LE 2.

5.2 Elementos de la interfaz

Esta sección explica las áreas y elementos principales del programa TRAKTOR.

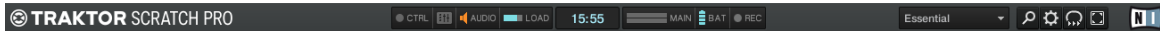
5.2.1 Barra de menús de la aplicación

Los menús [File](#) (archivos), [View](#) (vistas) y [Help](#) (ayuda) brindan acceso a las funciones básicas de TRAKTOR.



La barra de menús de la aplicación en Windows.

5.2.2 Cabecera



La cabecera de TRAKTOR

Se denomina 'Cabecera' a la barra horizontal ubicada en la parte superior de la interfaz de usuario de TRAKTOR. Describiremos ahora sus elementos de izquierda a derecha.

Logotipo de TRAKTOR



El logotipo de TRAKTOR

Al clicar en el logotipo de TRAKTOR, se abrirá la pantalla de información sobre el programa. Esta pantalla muestra el número de versión del producto, la lista de colaboradores del programa e información adicional.

Indicadores de estado



Los indicadores de estado

Varios indicadores de estado lo mantienen al tanto del estado actual del programa TRAKTOR. De izquierda a derecha:

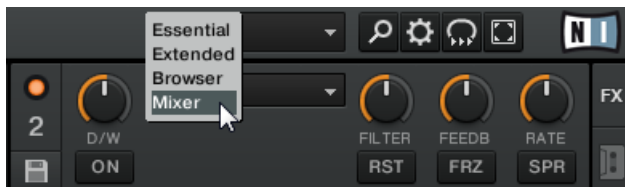
- **CTRL** : muestra el ingreso de señales MIDI y Native (NHL). Brilla de color azul cuando una señal es recibida.
- **Conexión** : este indicador, simbolizado mediante un mezclador, muestra la lista de los controladores conectados. Azul = todos los controladores están conectados; naranja = algunos controladores están conectados; apagado = no hay controladores conectados.

- **AUDIO** : este indicador muestra el estado de la conexión de la interfaz de audio. Azul = conectada; rojo = no conectada; naranja = tarjeta de sonido interna seleccionada.
- **Indicador LOAD**: indica el consumo de procesamiento por búfer de audio que emplea el programa para procesar los datos de audio contenidos en un búfer. Este valor muestra la exigencia a la que se ve sometido el procesamiento de audio y la capacidad disponible antes de experimentar fallas de audio. El sistema debería mantenerse en un nivel de consumo que no ponga rojo el indicador de **LOAD**.
- **Reloj del sistema** : muestra la hora del sistema operativo.
- **MAIN** : muestra el volumen de salida general. Presenta tres colores: azul, naranja y rojo. Ajuste el volumen de tal manera que el medidor MAIN haga uso de todo el rango de volumen disponible (es decir, los picos de volumen caen en la zona naranja) pero sin llegar a la distorsión (zona roja).
- **BAT** : señala la cantidad de energía disponible en la batería del ordenador. Se muestra de color azul para indicar que el equipo se halla conectado al suministro eléctrico; brilla de color rojo para indicar el agotamiento inminente de la batería.
- **REC** : muestra el estado de la grabadora de audio de TRAKTOR. Brilla de color rojo para señalar una grabación en curso.



El indicador de la grabación (REC) no está disponible en LE 2.

Menú de selección de diseños de pantalla



El menú desplegable de diseños de pantalla.

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

Haga clic en el menú desplegable y seleccione un diseño. Los diseños pueden borrarse, redefinirse y guardarse en la preferencias del programa.



La adaptación y gestión de diseños no está disponible en LE 2.

Botones de uso práctico



Los botones de uso práctico

De izquierda a derecha:

- **Expandir Buscador** : haga clic en este botón para traer la vista del buscador (Browser) del programa, cuando necesite hallar la pista de una lista muy larga.
- **Preferencias** : abre las preferencias de TRAKTOR. En esta sección se realizan todas las configuraciones del programa.
- **Cruise** : si activa este botón, iniciará el modo de reproducción ininterrumpida (es decir, la lista de reproducción se ejecutará automáticamente).
- **Pantalla completa** : activa el modo de pantalla completa, en la que no se harán visibles ninguno de los controles del sistema operativo.



Los botones de uso práctico no están disponibles en ME 2.

5.2.3 Sección global



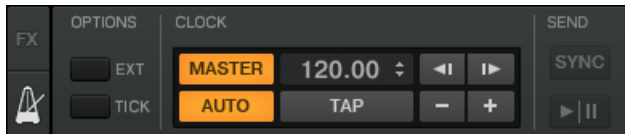
La sección global

La sección global ofrece seis paneles. Dependiendo del tamaño de pantalla y de la definición de imagen empleada por el ordenador, no todos los paneles podrán verse al mismo tiempo. En tal caso, cada panel podrá abrirse cliqueando en las correspondientes pestañas de los extremos. A continuación, pasaremos a describir cada uno de estos paneles.



La grabadora de bucles y el reloj maestro están deshabilitados en LE 2. Además, los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) tampoco aparecen disponibles.

Reloj maestro



El reloj maestro

El panel del reloj maestro controla los ajustes de la sincronización. Las distintas modalidades del reloj maestro se describen en [↑10.2.3, Panel del reloj maestro](#).

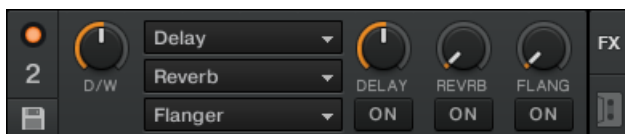


El reloj maestro no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Unidades FX



La unidad FX 1 en modo individual.



La unidad FX 2 en modo grupal.

Poner efectos en la música hace que las posibilidades de mezcla sean infinitas. TRAKTOR nos brinda, a tal propósito, una gran selección de efectos (FX) de gran calidad. Estos efectos son manejados por las **Unidades FX**.

TRAKTOR tiene cuatro unidades FX. Por defecto, solo hay dos unidades de efectos activas. Tanto la unidad FX 1 como la FX 2 pueden asignarse libremente a cualquiera de los canales A-D del mezclador.



La unidad FX 1 activada para el canal A, en el mezclador interno de TRAKTOR.

Las unidades de efectos de TRAKTOR trabajan de dos maneras diferentes: pueden operar en modo individual (**Single**), en el los cuatro botones y cuatro perillas sirven para controlar en profundidad un solo efecto; o pueden operar en modo grupal (**Group**), en el cual es posible el control simultáneo de tres efectos.

Para alternar entre ambos modos, vaya a *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.



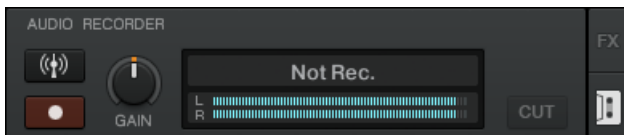
LE 2 solo cuenta con un modo grupal de efectos y la cantidad de efectos disponible está reducida.



Solo el modo grupal de efectos aparece disponible en ME 2.

Para una descripción detallada de las unidades de efectos, véase [↑15.4, Los efectos en detalle](#).

Grabadora de audio



La grabadora de audio.

La grabadora de audio (Audio Recorder) permite grabar la mezcla resultante de la salida general (sea esta la salida general interna de TRAKTOR o la salida general del aparato mezclador) o el audio proveniente de otras fuentes (tocabiscos, micrófonos, etc.). La grabación será guarda-

da en el disco duro del ordenador como un archivo *.wav. La misma será añadida también a la colección de pistas, en un lista de reproducción especial denominada [Audio Recordings](#), y quedará automáticamente disponible para su ejecución.



La grabadora de audio no está disponible en LE 2.

Grabadora de bucles



La grabadora de bucles

La **grabadora de bucles** (Loop Recorder) es una potente herramienta para realizar remezclas en vivo. Permite crear bucles de manera instantánea, ya sea con materiales provenientes de la mezcla, de una cubierta o directamente de una entrada física de audio. Tan pronto como un bucle se haya grabado, se accionará de manera automática. También permite fundir el bucle que la grabadora está ejecutando con la mezcla principal. Además, es posible guardar el bucle grabado en el disco duro o transferirlo directamente hacia cualquier lugar del TRAKTOR; típicamente a un nicho de samples de una cubierta de remezclas. La grabadora de bucles puede emplearse en el modo de mezcla interno o externo.



La grabadora de bucles no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Panel maestro



El panel maestro

El panel maestro aloja la perilla general de volumen (**MAIN**) de TRAKTOR y los botones **S** (adhesión) y **Q** (cuantificación). Cuando están encendidos, aparecen de color azul.

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

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



Los botones de adhesión (S) y cuantificación (Q) no están disponibles en LE 2.

5.2.4 Cubiertas

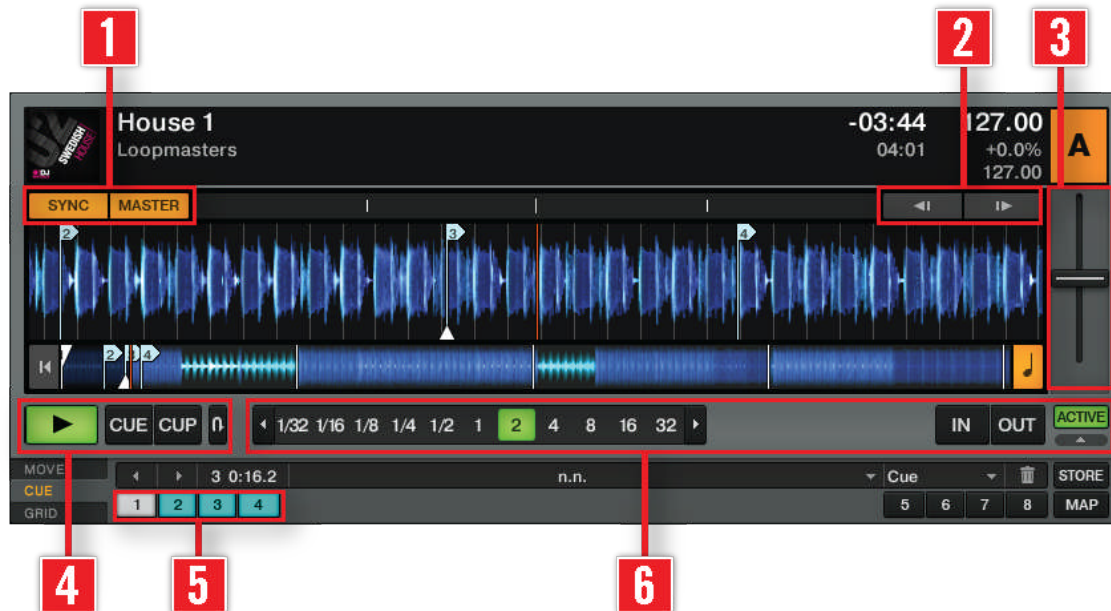
TRAKTOR proporciona cuatro cubiertas virtuales (**Decks**). Las cubiertas pueden ser operadas bajo distintas modalidades (o gustos, según la terminología de TRAKTOR). Los gustos de cubierta disponibles son:

- Cubierta de pistas (Track Deck).
- Cubierta de remezclas (Remix Deck).
- Cubierta de entrada en vivo.

A continuación, describiremos brevemente cada una de estas modalidades. Para una descripción más detallada, consulte por favor el capítulo 6.

Cubierta de pistas (Track Deck)

La cubierta de pistas de TRAKTOR es el equivalente al reproductor de vinilos o CD de un equipo de mezclas; sin embargo, las cubiertas de pistas de TRAKTOR vienen equipadas con un conjunto de características adicionales que pueden ser empleadas en la mezcla.



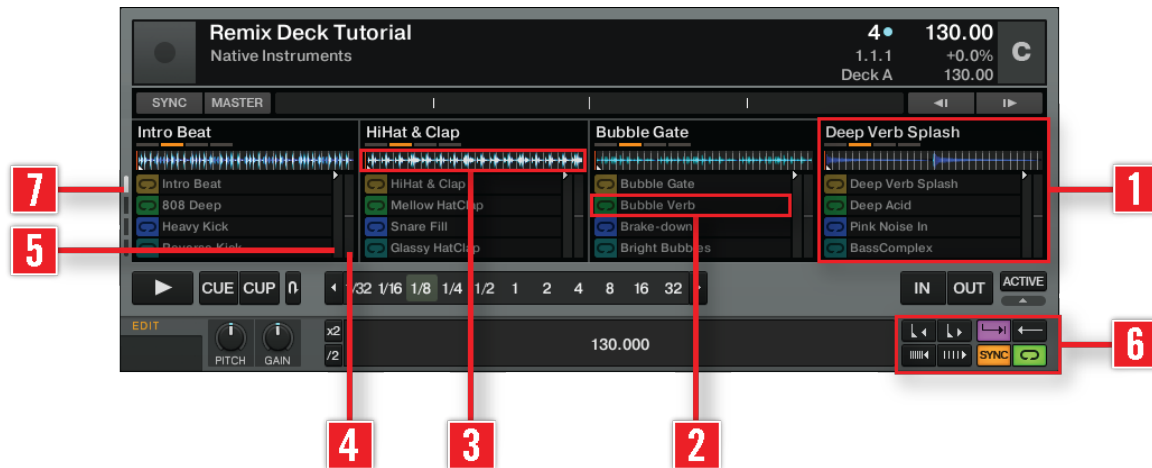
Una cubierta de pistas

Una cubierta de pistas pone a su disposición distintas herramientas de sincronización, accionamiento y manipulación de pistas: los **botones SYNC y MASTER (1)**, los botones de velocidad (**Bend**) (2), y el **deslizante de tempo (3)**. También cuenta con los tradicionales botones de reproducción (**Play**) y **CUE/CUP (4)**, lo mismo que los botones de acceso rápido (**Hotcue**) (5) y los **controles de bucleo (6)**.

Para una descripción más detallada de las cubiertas y sus elementos, consulte por favor el capítulo 6.

Cubierta de remezclas (Remix Deck)

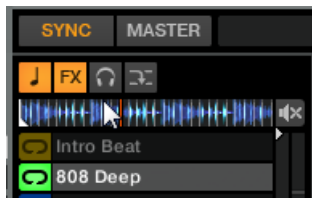
Una cubierta de remezclas (Remix Deck) permite el agregado de samples (y bucles), y la creación de mezclas en directo.



Una cubierta de remezclas.

Este tipo de cubiertas está compuesto por cuatro **nichos de samples** (1); cada uno de los cuales compuesto, a su vez, por **16 celdillas de samples** (2) y un **reproductor de samples** (3).

Cada nicho de samples presenta un **control de filtros** (4) y un **control de volumen** (5). Presenta, también, controles de parámetro adicionales que aparecen al posar el ratón sobre un nicho (ver ilustración de abajo).



Los parámetros de un nicho aparecen al pasar el puntero por encima.

Las celdillas de samples también cuentan con controles de parámetros (6), los cuales se manejan desde el panel avanzado de la cubierta de remezclas.



El panel avanzado de una cubierta de remezclas aparece visible al seleccionar el diseño avanzado de pantalla (Advanced). Con un doble clic en el borde superior de una cubierta podrá alternar entre los distintos tipos de cubierta.

La totalidad de las celdillas de samples (4x16= 64 celdillas de samples) conformar la **retícula de samples** de una Remix Deck. Para recorrer las distintas páginas de una retícula, utilice los botones de selección de página (7).

Las mezclas creadas en una Remix Deck pueden, luego, guardarse en la colección bajo la forma de un juego de remezclas (**Remix Set**).



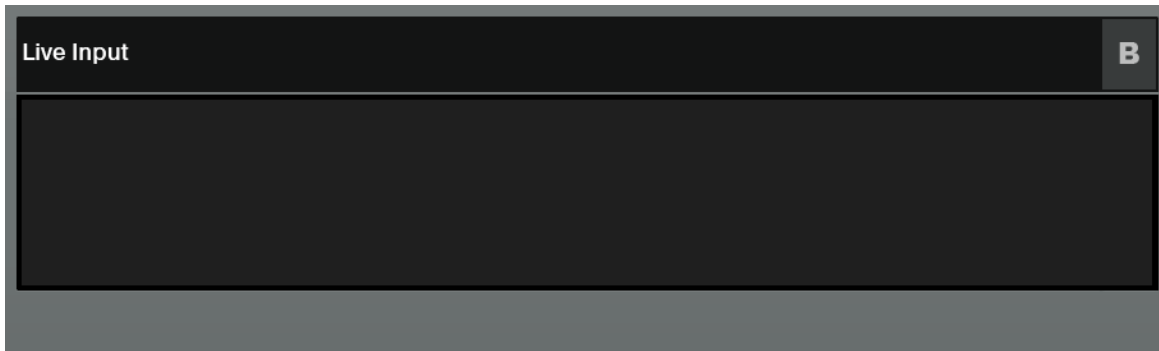
Para entender mejor el funcionamiento de una Remix Deck (sobre todo, si está acostumbrado a las versiones anteriores de TRAKTOR y sus cubiertas de samples), es necesario destacar que este tipo de cubierta es ahora una cubierta completamente funcional, con controles de ejecución, tempo y sincronización propios; y que puede, además, emplear discos de código de tiempo para realizar scratch. Por lo tanto, presenta, los mismos controles básicos que vemos en las cubiertas de pistas como, por ejemplo, los botones de la ejecución, los controles **SYNC/MASTER**, los controles de bucle, etc. Estos controles comunes pueden mapearse sobre un controlador MIDI y responder, tanto en las cubiertas de pistas como en las de remezcla, a los mismos mensajes de accionamiento. Por lo tanto, solo será necesario mapear dicho controles una sola vez y, luego, operarán sobre la cubierta que tenga el foco en ese momento. Para más información sobre el mapeo de controles en TRAKTOR, consulte por favor el manual del Controller Manager.

El apartado [↑7.1.2, Cubiertas de remezclas \(Remix Deck\)](#) brinda una explicación detallada de las Remix Deck y todos sus elementos constitutivos. Para una tutorial de dichas cubiertas, véase [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).



Las cubiertas de remezcla no están disponibles en LE 2 ni en ME 2.

Cubierta de entrada en vivo (Live Input)



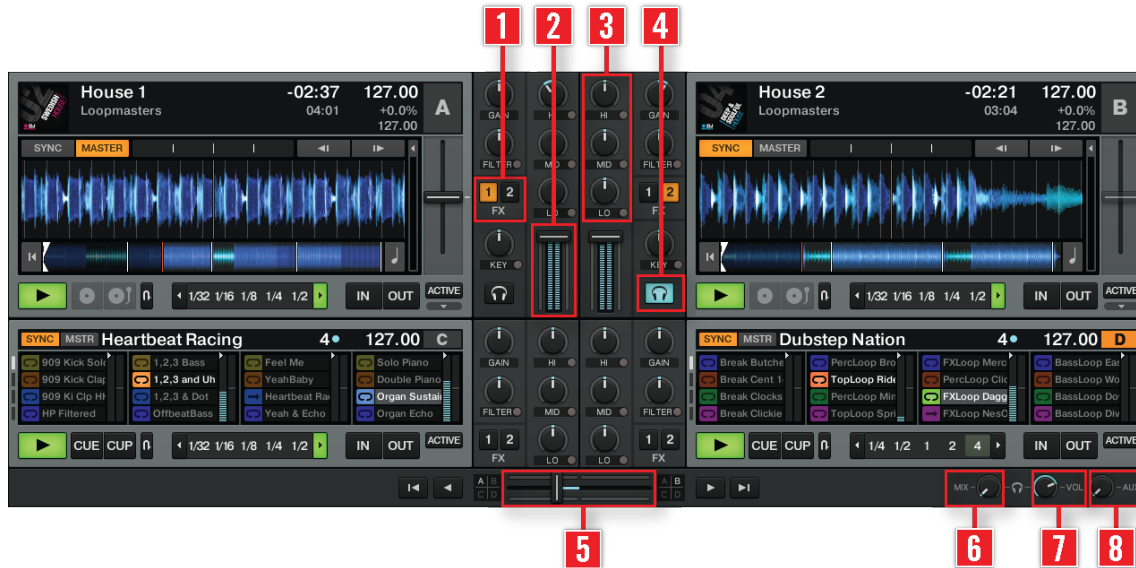
Una cubierta de entrada en vivo.

Una cubierta habilitada para la entrada en vivo permite emplear fuentes externas como tocadiscos y micrófonos. Las señales provenientes de estas fuentes pueden procesarse ulteriormente con los efectos de TRAKTOR.



Para más detalles acerca de los distintos tipos de cubiertas, consulte el capítulo 6.

5.2.5 Mezclador



El mezclador de TRAKTOR.

El **Mezclador** (Mixer) se halla ubicado en la parte central de la ventana de TRAKTOR. Sus **cuatro canales** reciben las señales de audio generadas por las cubiertas arriba descritas. Cada cubierta responde a un canal (A a D), (TRAKTOR LE solo cuenta con los canales A y B). Al igual que cualquier otro mezclador DJ, este mezclador lleva a cabo distintas tareas. Usted puede:

- ajustar el volumen relativo de cada **canal** (2),
- controlar la frecuencia de los canales con los controles de **ecualización** (3),
- enviar las señales a las unidades de efectos a través de los botones de **asignación FX** (1), y
- enviar el resultado general al panel principal para emitir la mezcla resultante hacia la audiencia.

Por supuesto, el mezclador también cuenta con un **crossfader (5)** para realizar transiciones entre los canales y **botones de auriculares (4)** para pre-escuchar las canciones. A la derecha del **crossfader (5)**, se encuentran las **perillas Mix (6)** y **Vol (7)**, las cuales controlan, respectivamente, la mezcla y el volumen de los auriculares. La **perilla AUX (8)** controla el volumen de la entrada auxiliar, empleada por señales externas tales como las de un micrófono.

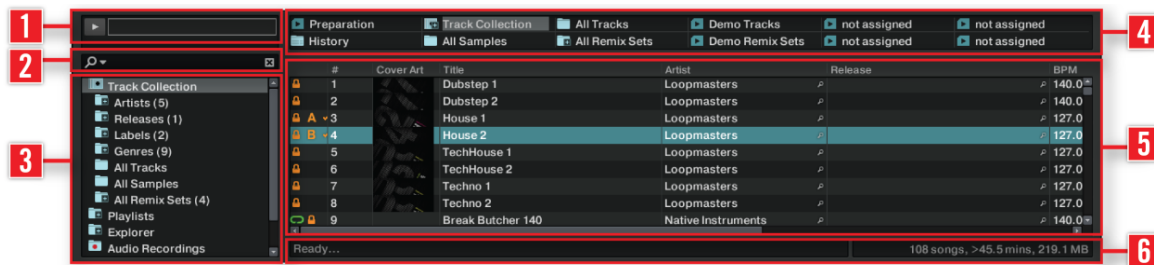


No hay perillas de balance (PAN) en LE 2; las asignaciones de efectos son fijas.



Para más detalles sobre el mezclador, consulte el capítulo [↑8, El mezclador interno y el crossfader](#).

5.2.6 Buscador



El buscador de TRAKTOR

El Buscador (Browser) de TRAKTOR brinda las herramientas para una efectiva organización de las pistas y un manejo eficiente de la base de datos "Track Collection" (colección de pistas). Busque una pista en el **campo de búsqueda (2)**, arrastre las listas de reproducción hasta un **nicho de favoritos (4)** para un rápido acceso u ordene la **lista del buscador (5)** según atributos específicos. En la lista del buscador podrá editar todas las propiedades de las pistas. En el **directorio del buscador (3)** podrá recorrer el contenido del disco duro y acceder a las distintas listas de reproducción, incluyendo el archivo especial que guarda automáticamente la lista de reproducción de cada sesión. El **reproductor de avances (1)** permite la escucha previa de las pistas antes de cargarlas a una cubierta. La **barra de estado (6)** proporciona la información básica necesaria.

(1) **Reproductor de avances:** haga clic en el símbolo del reproductor de avances, en la lista del buscador, para cargar la pista en el reproductor. También, puede arrastrar una pista directamente hasta el reproductor. Esto le permitirá escuchar previamente las pistas antes de cargarlas en la cubierta.

(2) **Campo de búsqueda:** permite buscar las pistas a través de las etiquetas con las que fueron ingresadas a la colección. El apartado [↑6.4, Búsqueda de pistas](#), titulado "Búsqueda de pistas", proporciona más detalles al respecto.

(3) **Directorio del buscador:**

- **Track Collection:** contiene todas las pistas importadas a la colección. Las mismas son ordenadas automáticamente según el artista, el lanzamiento, el sello discográfico o el género musical.
- **Playlists:** contiene las listas de reproducción de TRAKTOR.
- **Explorer:** recorre el disco duro en busca de pistas musicales. Úselo para buscar las pistas que todavía no han sido importadas.
 - **Archive:** abra esta subentrada de la entrada Explorer para acceder más rápidamente a la carpeta con el historial de todas sus listas de reproducción. Cada historial lleva una marca de tiempo y contiene columnas adicionales que indican la hora de inicio, la duración y la cubierta empleada; de este modo dispondrá de mayor información sobre cuando y como fueron ejecutadas esas pistas.
- **Audio Recordings:** contiene las grabaciones de audio realizadas con la grabadora de TRAKTOR.
- **iTunes:** es el acceso directo a la biblioteca de iTunes con todas sus listas de reproducción.
- **Favorites:** esta sección brinda acceso directo a listas de reproducción y carpetas de archivo. Arrastre una carpeta o lista de reproducción hasta uno de los favoritos para que quede asignado.
- **Track info:** muestra el título y el nombre del artista de la pista seleccionada.
- **History:** abre el historial de las listas de reproducción de la sesión actual. Se guarda automáticamente después de cada sesión. Encontrará el historial de sesiones anteriores en la subentrada Archive de la entrada Explorer.

(4) **Nicho de favoritos:** arrastre hasta aquí cualquier carpeta o lista de reproducción de la lista del buscador.

(5) **Lista del buscador:** muestra las pistas según la fuente seleccionada (carpeta, lista de reproducción, resultados de una búsqueda o propiedades).

- Haga clic en el nombre de una columna para ordenar la lista. Si cliquea otra vez, invertirá el orden.
- Con clic-botón secundario/Ctrl-clic sobre el nombre de la columna, podrá seleccionar las columnas que desea tener a la vista u ocultar.
- Arrastre las columnas a izquierda o derecha para reordenarlas.

(6) **Barra de estado:** muestra el proceso de análisis de una pista, diversos mensajes de error y el estado general de TRAKTOR.



El buscador se explica en detalle en el capítulo 5.

6 El buscador

Este capítulo describe de manera detallada las características y funciones del buscador de TRAKTOR. La función principal del buscador es ayudarlo a manejar sus pistas de manera eficiente mediante el empleo de listas de reproducción. Para empezar, echemos un vistazo a los tipos de archivo compatibles con TRAKTOR.

Formatos compatibles de archivos de música

TRAKTOR reconoce los siguientes formatos:

- MP3
- M4A (AAC)
- WAV
- AIFF
- WMA
- FLAC
- OGG Vorbis

Los archivos musicales que llevan protección DRM no se pueden reproducir en TRAKTOR. Esto afecta por ejemplo a las pistas AAC adquiridas en el almacén de iTunes.

Deberá instalar Windows Media Player para poder hacer uso de los archivos WMA en TRAKTOR.

Para poder usar los archivos M4A en TRAKTOR hay que instalar Quicktime.

6.1 La colección de pistas

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

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



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

La colección de pistas **es**:

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

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

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

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

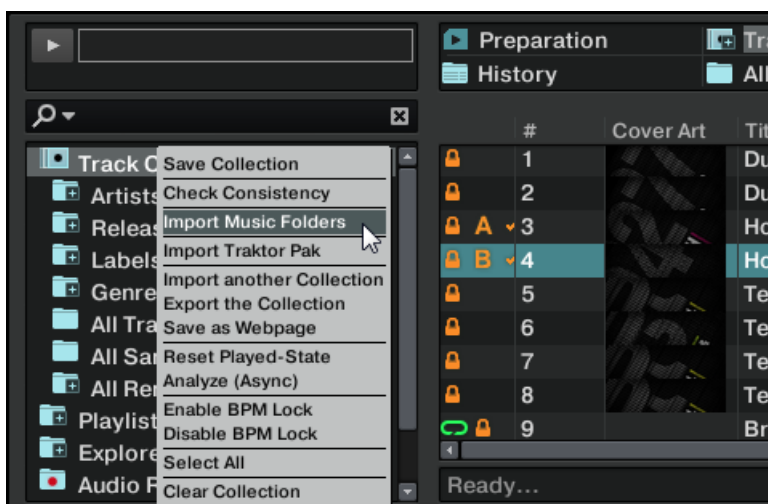


TRAKTOR registra las etiquetas de las canciones al momento de importarlas y registra automáticamente los cambios de propiedades efectuados sobre una pista (como cambiar el género de una canción).

6.2 Importación de archivos musicales

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

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



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

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

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

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



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

Añadir archivos de otras carpetas

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

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

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

Métodos alternativos de importación

TRAKTOR ofrece otros métodos alternativos para importar pistas individuales y carpetas especiales que no sean parte habitual de su estructura de carpetas de música:

- ▶ Arrastre y suelte una pista o una carpeta desde el Finder de Mac OS X o el Explorador de Windows hasta el símbolo de [Track Collection](#) en el directorio del navegador de TRAKTOR.
- o
- ▶ Arrastre y suelte una pista o carpeta desde el símbolo de [Explorer](#) de TRAKTOR. Este símbolo representa todas las unidades de almacenamiento del ordenador.
- o
- ▶ También puede clicar con el botón secundario/[Ctrl] sobre una pista o carpeta de [Explorer](#) y seleccionar *Add to Collection*.



Toda pista tocada en una cubierta se agregará a la colección.

6.3 Pistas manejadas desde iTunes

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

6.3.1 Reproducir pistas de iTunes

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

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

Para recorrer el contenido de iTunes desde TRAKTOR:

1. Haga clic en la entrada de [iTunes](#) del directorio del buscador.



2. Recorra la biblioteca y las listas de reproducción como lo haría habitualmente en iTunes.
3. Cargue una pista en una cubierta como lo haría desde cualquier lista de reproducción de TRAKTOR; por ejemplo, arrastrando la pista hasta la cubierta deseada.

6.3.2 Importar una selección de pistas de iTunes

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

1. Haga clic en la entrada de [iTunes](#) del directorio del buscador.



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

6.3.3 Importar las listas de reproducción de iTunes

También, puede importar directamente toda una lista de reproducción de iTunes a través de la interfaz de usuario de TRAKTOR:

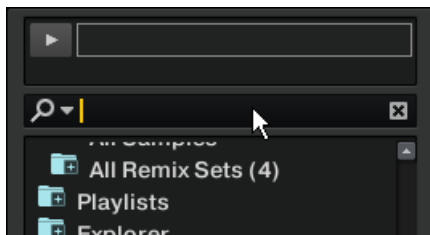
1. Haga clic en la entrada de **iTunes** del directorio del buscador.



2. Seleccione la lista de reproducción que quiera importar.
3. Arrastre la lista de reproducción hasta la carpeta **Playlists**. Alternativamente, puede hacer clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]-clic (Mac OS X) sobre la lista de reproducción y seleccionar la opción *Import to Playlists* del menú contextual.
4. Un cuadro de diálogo aparecerá para preguntar el nombre de la lista de reproducción. Escriba un nombre y haga clic en **OK**.

6.4 Búsqueda de pistas

Al ingresar un texto en el campo de búsqueda (representado por una lupa), la lista que aparece mostrará solamente las entradas que contengan el texto ingresado.



El campo de búsqueda del directorio del buscador.

6.4.1 Listas de reproducción: búsqueda por atributos

1. Haga clic en el campo de búsqueda o pulse [Ctrl]/[Cmd]+F.
2. Escriba algunas letras que especifiquen algún atributo de las pista (p. ej., las primeras letras del título de la canción).

3. A medida que vaya escribiendo, la lista de la derecha se irá reduciendo hasta mostrar las pistas que sólo contengan el texto ingresado.
4. Pulse la tecla de tabulación para salir del modo de escritura y poder recorrer la lista de resultados.



Los atajos no funcionarán durante una búsqueda.

- ▶ Al pulsar [Intro], la búsqueda se extenderá a toda la colección de pistas.
- ▶ Al pulsar [Esc], borrará el texto de búsqueda y finalizará el modo de escritura.
- ▶ Cada lista de reproducción conservará sus respectivas entradas de búsqueda hasta que las mismas sean borradas del campo de búsqueda.

6.4.2 Detallar una búsqueda

Si desea especificar la búsqueda y ceñirla a unas pocas propiedades, puede seleccionar alguna de las opciones ofrecidas en la lista de búsqueda detallada.

1. Escriba una palabra en el área de búsqueda.
2. Pulse el botón representado por la lupa, detrás del área de búsqueda, y seleccione un ítem en el menú desplegable.
3. La lista se irá reduciendo a las pistas que cumplan con los criterios seleccionados en este menú.

6.4.3 Buscar pistas similares

En la lista del navegador podrá observar una pequeña lupa en algunos de los campos de metadatos de una pista. Haga clic en ella para buscar las pistas incluidas en la categoría señalada por ese metadato. Por ejemplo:

- ▶ En la lista del buscador, haga clic sobre la lupa junto al nombre del artista.
- TRAKTOR buscará todas las pistas que sean del mismo artista.

6.4.4 Buscar en las listas de reproducción

Puede abrir una lista de todas las listas de reproducción que contengan una pista determinada.

1. En la lista del buscador, haga clic-botón secundario/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione Show in Playlists. Aparecerá una lista con todas las listas de reproducción que contengan esa pista.
 2. Cliquee una entrada para seleccionar una lista de reproducción.
- El contenido aparecerá listado en la lista del buscador.

6.5 Trabajar con la colección de pistas y las listas de reproducción

Las listas de reproducción posibilitan una manera efectiva de organizar las pistas. Básicamente, se trata de un ordenamiento que presenta notables ventajas si lo comparamos con las cajas de vinilos reales.

- ▶ Una misma pista puede estar en varias listas de reproducción.
- ▶ Una lista de reproducción puede reordenarse o retrotraerse rápidamente a su estado original
- ▶ Otra ventaja es que se pueden guardar, cargar y exportar.

6.5.1 Crear una lista de reproducción

Método I:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre el símbolo de carpeta [Playlists](#) en el directorio del buscador.
2. Seleccione *Create Playlist* en el menú contextual.
3. Escriba el nombre de la lista en la ventana.
4. Haga clic en [OK](#) para confirmar.
5. La nueva lista de reproducción aparecerá como una subcarpeta de la carpeta [Playlists](#).

Método II:

1. Seleccione una o más pistas en la lista del navegador.
2. Arrástrelas hasta la carpeta **Playlists** en el directorio del navegador.
3. En la ventana emergente, escriba un nombre para la nueva lista de reproducción.
4. Haga clic en **OK** para confirmar.
5. Su nueva lista de reproducción aparecerá como una subcarpeta de la carpeta **Playlists**.

6.5.2 Añadir pistas a las listas de reproducción

1. Haga clic y mantenga pulsado en una o más pistas.
2. Arrastre la selección hasta la lista de su preferencia y siga pulsando el botón del ratón. La lista del buscador mostrará la lista de reproducción de destino. (Esta operación funciona si la lista de reproducción sigue su orden original).
3. Si mueve el ratón por sobre el contenido de la lista de reproducción, podrá ver una línea roja que indica el lugar donde la pista será insertada cuando libere el botón del ratón.
4. Si la lista tiene un orden determinado, las pistas serán insertadas de acuerdo con ese orden.



(Esto funcionará así cuando la lista siga su ordenamiento original).

6.5.3 Mostrar las pistas de las colección

Cuando recorra las pistas a través de la entrada Explorer del directorio del buscador o en la carpeta iTunes de TRAKTOR, todas las pistas que ya fueron importadas a la colección presentarán la opción *Show in Collection* al cliquearlas con el botón derecho/[Ctrl]. El buscador saltará entonces directamente hasta el lugar que la pista ocupa en la colección.

6.5.4 Eliminar pistas

Opciones generales de borrado

Para eliminar las pistas de su colección, seleccione la pista a ser eliminada, luego haga clic con el botón secundario/[Ctrl] y seleccione *Delete* en el menú contextual que aparece. Las opciones ofrecidas son 3:

Delete from collection

Si marca esta opción, las pistas seleccionadas serán eliminadas solamente de la colección.

Si elimina las pistas de la colección, también las eliminará de las listas de reproducción.

Delete from collection and remove TRAKTOR tags

Si marca esta opción, todas las etiquetas específicas de TRAKTOR serán eliminadas de los respectivos archivos musicales.

Delete from collection and delete from hard drive

Si marca esta opción, borrará del disco duro los respectivos archivos musicales.

Eliminación de pistas en una lista de reproducción

Hay dos maneras de borrar una pista.

- ▶ Seleccione con un clic una o más pistas y pulse la tecla de borrado o el espaciador en el teclado del ordenador.

o

- ▶ Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre las pistas que desea borrar y seleccione Delete.

6.5.5 Ordenar las listas de reproducción

Hay varias maneras de ordenar las listas de reproducción. Los cambios que se realicen pueden revertirse haciendo clic en el símbolo #.

Ordenamiento de las columnas

1. Haga clic sobre el nombre de una columna para ordenar las lista según esta categoría. Vuelva a clicar para invertir el orden.
2. Cliquee en la cabecera de la columna con el símbolo # para restaurar el orden original de la lista de reproducción.
3. Cuando TRAKTOR se reinicia, todas las listas de reproducción vuelven a su estado original.

Cambiar el orden de una lista de forma permanente

1. Haga clic sobre el nombre de una columna para ordenar la lista según esta categoría.
2. Para que el cambio se haga permanente, haga clic con el botón secundario/[Ctrl] en el símbolo de lista de reproducción y seleccione la opción Consolidate.

Cambiar la posición de una pista de forma permanente

1. Restablezca el orden original de una lista de reproducción haciendo clic en el símbolo de la columna encabezada por el símbolo #.
2. Seleccione una pista y arrástrela arriba o abajo.
3. La línea roja indica la posición que la pista ocupará dentro de la lista.

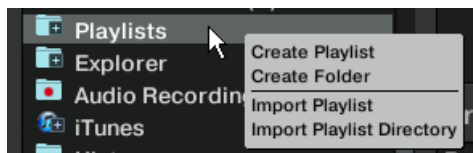


Esto solamente es posible cuando la lista de reproducción está con su orden original, (que se obtiene al clicar la cabecera de la columna #).

6.5.6 Organizar las listas de reproducción en carpetas

Cuando sea necesario, podrá también organizar sus listas de reproducción en carpetas:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre el símbolo de carpeta [Playlists](#) en el directorio del buscador.



2. Seleccione *Create Folder* en el menú contextual.
3. Escriba el nombre que quiera ponerle a la lista en la ventana siguiente.
4. Confirme con **OK**.
5. La nueva lista de reproducción aparecerá como una subcarpeta de la carpeta [Playlist](#).
6. Ahora arrastre las listas que quiera incorporar a esta carpeta.

6.5.7 Subcarpetas de la colección de pistas

Las subcarpetas que se hallan bajo la carpeta Track Collection están agrupadas por artista, lanzamiento, sello discográfico y género. Un número señala la cantidad de ítems incluidos en cada categoría. Estas subcarpetas pueden abrirse para ver solamente todos las pistas o todos los samples.

- ▶ Cliquee en estas entradas para ver la composición interna de cada categoría.

Ejemplo: Al cliquear dos veces en [Artists](#), la lista de reproducción mostrará todos los artistas y la cantidad de pistas respectivas.

- ▶ Haga clic en el nombre de un artista para que todas sus pistas aparezcan en la lista del buscador.

6.5.8 Favoritos

La sección de favoritos es una herramienta de localización personalizable y está situada a lo largo de la parte superior del buscador. Si no puede ver los favoritos, vaya a: *Preferences > Layout Manager > Browser Details* y active *Show Playlist Favorites*.



Cualquier archivo del buscador o lista de reproducción puede establecerse como favorito.

Favoritos preasignados:

- Track Collection (Colección de pistas)
- History (Historial)
- Preparación
- All Tracks (Todas las pistas)
- All Samples (Todos los samples)
- All Remix Sets (Todos los juegos de remezclas)
- Demo Tracks (Pistas demo)
- Demo Loops (Bucles demo)

- Demo One-Shots (Sencillos demo)

Para crear un favorito nuevo:

1. Haga clic en la carpeta [Playlists](#) para recorrer su contenido.
2. Haga clic en una lista de reproducción y arrástrela hasta un nicho de favoritos libre ([not assigned](#)).

Ahora, podrá acceder rápidamente a dicha lista, cliqueando en el favorito correspondiente.



Si arrastra una lista de reproducción hasta un favorito ya ocupado, la nueva lista reemplazará a la anterior.

6.5.9 Listas en preparación

Cualquier lista de reproducción puede ser definida como una lista en preparación, pero solo una lista de reproducción puede ser lista en preparación a la vez. La lista de reproducción en preparación goza de algunas propiedades especiales:

- Al establecer una lista de reproducción como lista en preparación, pasará a estar representada por un símbolo específico.
- Cada pista aparecerá mostrada en la lista junto a la figura de un diamante. Esta figura simboliza el "estado de espera" de la pista. De esta manera, le será posible reconocer las pistas incorporadas a la lista en preparación cuando busque pistas en el buscador.
- Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione *Select as Preparation List* para configurarla como lista en preparación.
- Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione *Append to Preparation List* para añadir dicha pista a la lista en preparación.
- Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione *Add as Next to Preparation List* para insertar dicha pista después de la última pista cargada a la lista en preparación.

6.5.10 Exportar listas de reproducción

Al exportar una lista de reproducción se crea una carpeta con las pistas de esa lista y el archivo correspondiente. Para exportar una lista de reproducción:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre la lista y seleccione *Export Playlist* en el menú contextual.
2. Ingrese un nombre para la lista a exportar.
3. Ingrese una ruta de archivo.
4. Confirme con **OK**.

6.5.11 Importar listas de reproducción

La importación de una lista puede realizarse de varias maneras:

Método I:

1. Ubique la lista en la carpeta **Explorer** del directorio del buscador de TRAKTOR.
2. Arrastre la lista hasta la carpeta **Playlists** del directorio del buscador o hasta cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado.
3. La lista y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.



Puede usar este método para importar listas de reproducción exportadas de versiones anteriores de TRAKTOR.

Método II

1. Ubique el archivo de listas de reproducción (*.nml) con el Explorador de Windows o el Finder de Mac OS X.
2. Arrastre la lista hasta la carpeta **Playlists** del directorio del buscador o hasta cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado.
3. La lista y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.

Método III

- ▶ Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una lista de la carpeta **Playlists** de TRAKTOR o de cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado y seleccione *Import Playlist*.
- ▶ La lista y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.

Método IV

Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre la carpeta **Playlists** de TRAKTOR o sobre cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado y seleccione *Import Playlist Folder*.

La carpeta y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.

6.5.12 Impresión de las listas de reproducción

La versión imprimible de una lista de reproducción permite guardar el contenido de la lista en un formato legible por todo navegador de Internet (HTML).

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una lista de reproducción en el directorio del buscador.
2. Seleccione *Save as Webpage*.
3. Póngale un nombre a la lista.
4. Ingrese un destino para el archivo a exportar.
5. En la lista de opciones, seleccione las columnas que desea añadir al archivo.
6. Confirme con **OK**.

6.5.13 Otras funciones de las listas de reproducción

Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una lista de reproducción de TRAKTOR y hallará las siguientes opciones:

- **Rename:** permite cambiar el nombre de la lista seleccionada.
- **Consolidate:** guarda el orden y disposición actual de la lista de reproducción.
- **Remove Duplicates:** elimina las entradas duplicadas de la lista de reproducción.
- **Analyze (Async):** analiza las pistas de la lista seleccionada. Para una explicación más detallada de las opciones de análisis ofrecidas y su aplicación, consulte el apartado 5.10.3.
- **Clear Playlist:** elimina todas las pistas de la lista seleccionada.
- **Delete Playlist:** elimina la lista de reproducción seleccionada. Sin embargo, esta acción no borrará las pistas de la colección de pistas.
- **Select as Preparation List:** establece la lista seleccionada como la lista en preparación.

- **Reset Played State:** elimina todos los símbolos de la columna de símbolos en la lista del navegador.
- **Restore AutoGain:** restablece el valor de ganancia de las pistas en caso de haber sido modificado.

6.5.14 Historial de listas de reproducción

TRAKTOR guarda automáticamente la lista de las pistas ejecutadas durante una función en la carpeta del historial de las listas de reproducción (History). A menudo, resultará útil tener un registro de las pistas que fueron tocadas durante una sesión.



El historial de listas de reproducción no está disponible en TRAKTOR LE 2.

Ubicación del historial

- ▶ Cuando TRAKTOR se cierra, el historial de pistas se borrará. Sin embargo, podrá encontrar esa lista de reproducción guardada en: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\History* (Windows) o *Usuario/~\Native Instruments\Traktor\History* (Mac OS X).
- ▶ Cada historial se identifica por la fecha y hora de la sesión correspondiente.

Consejos para utilizar el historial de una lista de reproducción.

Puede importar el historial de una lista de reproducción exitosa para usarlo posteriormente en futuras sesiones. Si trabaja con TRAKTOR a lo largo de mucho tiempo, la cantidad de historiales puede ser muy grande. Un buen truco sería el siguiente:

1. En el Explorador de Windows o en el Finder de Mac OS X, vaya hasta la carpeta de Traktor y abra el historial (Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\History*; Mac OS X: *Usuarios/~\Native Instruments\Traktor*).
2. Aproximadamente, cada pista en una lista equivale a un 1 kb. Esto significa que toda lista de 5 kb o menos contendrá a lo sumo entre 4 y 6 pistas.
3. Puede entonces borrar estos archivos pequeños para que el historial no pierda su función fundamentalmente práctica.

6.6 Modificar los metadatos de una pista

Cada pista de la Colección está clasificada por sus propiedades particulares (llamadas también "etiquetas" o "metadatos"), como el título de la canción, el nombre del artista, el título del álbum, la ilustración de tapa, etc. TRAKTOR permite modificar estos datos de dos maneras.



La modificación de metadatos no está disponible en LE 2.



¡Si está empleando iTunes para organizar su colección, recomendamos entonces realizar la modificación de metadatos solamente desde iTunes!

6.6.1 Modificar las propiedades de las pistas mediante la edición en línea

1. En la lista del navegador, haga clic en una pista para seleccionarla.
2. Cliquee nuevamente sobre el campo que desea modificar, por ejemplo, el nombre del artista.
3. Verá aparecer un cursor en el campo de información.
4. Modifique el nombre del artista.
5. Haga clic en otro campo para editar su contenido.
6. Presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador para salir del modo de edición y confirme las modificaciones o pulse ESC para interrumpir.

6.6.2 Modificar las propiedades de las pistas desde el cuadro de edición

No todas las propiedades de una pista aparecen visibles en la lista del buscador. Para acceder a todas las propiedades disponibles de una pista, use el cuadro de edición. Este cuadro permite editar simultáneamente toda una selección de pistas.

Editar una pista individual

1. Seleccione una pista en la lista del buscador.
2. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre la pista seleccionada y en el menú contextual seleccione la opción *Edit*.
3. La lista del buscador pasará al diálogo de edición de pistas.

4. Edite la información que quiera modificar.
5. Use el menú desplegable junto a la propiedad de una pista para seleccionar una propiedad ya almacenada en su colección de pistas.
6. Use el botón [Restore](#) para revertir cualquier cambio efectuado. Para confirmar los cambios, haga clic en [Apply](#) o en [OK](#). Puede interrumpir esta operación cliqueando en [Cancel](#).

Editar una Selección de Pistas

- ▶ Si desea modificar un conjunto de pistas (p. ej., todas las pistas de un álbum), selecciónelas y elija *Edit* en el menú contextual (como lo acaba de hacer para una pista individual).
- ▶ En el diálogo de edición, notará que la mayoría de las casillas de verificación están sin marcar y que casi todos los campos de atributos están vacíos.
- ▶ Al fondo del diálogo de Edición, notará también que hay otros 3 botones llamados [Previous](#), [Select All](#) y [Next](#). Use estos botones para recorrer las pistas seleccionadas.
- ▶ Las casillas indican los atributos de igual valor entre las pistas seleccionadas. Las marcas en las casillas también indican que todo lo que se escriba en ese campo se guardará como metadatos.
- ▶ Si desea cambiar un atributo de manera general para todas las pistas seleccionadas (p. ej., el nombre del artista), modifique este campo y asegúrese de que la casilla quede marcada, luego pulse [Apply](#) u [OK](#).
- ▶ Si desea editar las pistas una por una, use los botones [anterior](#) y [siguiente](#) para recorrer la lista.
- ▶ Si cliquee [Restore](#) deshará los cambios realizados.
- ▶ Para interrumpir la operación pulse [Cancel](#).

6.7 Símbolos de las pistas

Al estar actuando frente a una audiencia, es importante obtener una visión general de conjunto de un solo vistazo.

La columna de símbolos le brinda la información sobre el estado de la pista. Puede ordenarse según el orden de los mensajes de estado.

- Las letras **A**, **B**, **C** y **D** identifican las pistas actualmente cargadas en las cubiertas.
- Una **marca de verificación** significa que la pista ya fue ejecutada en alguna de las cubiertas.
- Un **signo de exclamación** identifica las pistas no encontradas en su ubicación original. Esto podría deberse, entre otras cosas, a que el medio de almacenamiento no está disponible, la ubicación de la pista fue cambiada o a que la pista cambió de nombre.
- Un **candado** señala las pistas cuyo tempo o retícula se encuentra protegido.
- A **triángulo** señala las pistas ejecutadas en vivo. Las pistas que fueron escuchadas previamente no llevan ninguna señalización especial. Este símbolo solo aparece en las carpetas History y Archive.

Esta columna ordena las pistas de la siguiente manera:

- Las pistas ya ejecutadas se ubican arriba de todo.
- Las pistas en ejecución están ubicadas en la parte central.
- Las pistas no ejecutadas van abajo.
- Las pistas faltantes se ubican al final.

6.8 El reproductor de avances

El Buscador de TRAKTOR ofrece un reproductor de avances que le permitirá preescuchar las pistas sin necesidad de cargarlas en una cubierta. El reproductor de avances está diseñado para su uso con los modos de mezcla interno y externo. Para preescuchar una pista, haga lo siguiente:

- ▶ Arrastre una pista de la lista del Buscador hasta el reproductor de avances.
- o
- ▶ Haga clic sobre los auriculares representados en la columna de **escucha previa** de la lista del Buscador.

La ventaja del reproductor de avances es la de ahorrarse el empleo de una cubierta. Además, el estado de la reproducción de la pista y su conteo no sufrirán modificaciones. El reproductor de avances cuenta con su propio botón de [reproducir/pausa](#). Y cliqueando sobre su pequeña [tira de visualización](#) podrá avanzar a través de la pista.

Para usar el reproductor de avances deberá asignar una salida a "Output Preview" (modo del mezclador externo) o a "Output Monitor" (modo del mezclador interno). Esto se lleva a cabo en: *Preferences > Output Routing*.

6.9 Ilustración de tapa

TRAKTOR pone a su disposición distintas opciones de ilustración. La ilustración de tapa no solo es visible dentro del buscador, también puede crear ilustraciones propias a partir de imágenes que tenga guardadas en el disco duro.

6.9.1 Mostrar la ilustración de tapa

Ventana de la ilustración de tapa

TRAKTOR presenta, debajo del directorio de navegación, una ventana que muestra la ilustración de tapa. Puede activarse o desactivarse desde el cuadro de preferencias del programa.

- Vaya a *Preferences > Browser Details* y marque o desmarque la casilla de [Show Cover Art](#).

Columna de ilustraciones

La lista del buscador tiene una columna especial que muestra la ilustración de tapa. Para activarla o desactivarla:

- Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] en la cabecera de la lista del buscador y marque o desmarque la opción [Cover Art](#).

6.9.2 Modificar la ilustración de tapa

TRAKTOR permite importar o eliminar las ilustraciones de tapa de la colección de pistas.

Funciona de la siguiente manera:

Importar una ilustración de tapa

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione la opción *Import Cover*.
2. Use el cuadro de diálogo para buscar el archivo de imagen que desea emplear como ilustración de tapa.
3. Seleccione el archivo de imagen y confirme la elección.
4. La ilustración de tapa quedará guardada dentro del archivo de la pista.



También puede seleccionar varias pistas y asignarles una misma ilustración de tapa.



No es posible modificar la ilustración de tapa en LE 2.



No es posible modificar la ilustración de tapa en LE 2.

Eliminar una ilustración de tapa

Para eliminar una ilustración de tapa, haga lo siguiente:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione la opción *Delete Cover*.
2. La ilustración de tapa se borrará.



También puede seleccionar varias pistas y borrar las ilustraciones de tapa de una sola vez.

6.10 Mantenimiento de la colección

Trabajar con el buscador antes de una función o en situaciones en vivo puede llegar a ser una tarea muy exigente. Hay muchas cosas a tener en cuenta, como eliminar las pistas obsoletas, reubicar las pistas trasladadas a otra carpeta del disco duro, etc.

6.10.1 Reporte de consistencia

El reporte de consistencia le brinda un panorama de su colección de pistas y le ofrece distintas opciones de gestión.

1. En el directorio del Buscador, Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] en el símbolo de [Track Collection](#) y en el menú que se abre seleccione *Check Consistency*.
2. Cuando TRAKTOR haya completado la revisión, el reporte de consistencia aparecerá mostrando los resultados.

Mostrar totales / pistas faltantes / pistar por analizar

El reporte de consistencia proporciona la siguiente información:

- **Total Tracks:** número total de pistas de la colección.
- **Tracks Missing:** número total de pistas que se han borrado del disco duro o se han mudado de su lugar original.
- **Tracks Not Analyzed:** número total de pistas no analizadas.
- **Tracks Missing Stripe:** número total de pistas importadas y analizadas pero cuyas ondas (Tiras) fueron cambiadas de lugar o borradas.
- **Total Tracks To Analyze:** el número total de pistas que deben analizarse.

Reubicación de las pistas perdidas

El reporte de consistencia permite reubicar las referencias de las pistas perdidas de la colección.

1. Haga clic en el botón [Relocate](#).
2. Reubicar las pistas en una carpeta que contenga muchas subcarpetas puede llevar mucho tiempo. Llegado el caso, no vacile en detener el proceso de reubicación, no causará daño alguno en la consistencia de la colección.
3. Use la ventana del buscador para ir hasta la carpeta adonde se han trasladado las pistas faltantes.
4. Para encontrar múltiples pistas de diferentes carpetas, elija la carpeta de nivel superior en la que están alojadas. Puede escoger, incluso, la carpeta principal del disco duro.

Eliminar las pistas perdidas

Si no desea que estas pistas aparezcan en su colección, borre sus referencias haciendo clic en el botón [Remove](#).

Análisis de pistas

Si en la colección quedan todavía pistas sin analizar, puede analizarlas pulsando el botón [Analyze](#).

Mostrar el informe de consistencia al inicio

Es posible configurar el reporte de consistencia para que se ejecute cada vez que inicie TRAKTOR. Tenga en cuenta que este proceso puede aumentar el tiempo que tarda el programa en arrancar, por lo que resultaría impracticable durante situaciones en vivo.

1. Vaya a: *Preferences > File Management*.
2. Marque la casilla de [Show Consistency Check Report on Startup](#) y cierre las preferencias.
3. El reporte de consistencia se abrirá cada vez que inicie TRAKTOR.

6.10.2 Análisis

TRAKTOR brinda una herramienta de análisis para extraer toda la información relevante de las pistas (además de la brindada por los metadatos ID3). Esta información está compuesta por:

Estimación de pulsos por minuto (BPM)

La estimación de BPM es una lectura precisa del tempo de la pista basada en el tipo de música que se está analizando. En [↑7.8.6, Panel GRID \(retícula rítmica\)](#) encontrará más información sobre la manera de verificar la estimación de BPM y la creación de una retícula rítmica.

Tonalidad

La versión 2.6.1 de TRAKTOR permite detectar la tonalidad ([Key](#)) de una pista. Durante el análisis, TRAKTOR detecta la tonalidad de la pista hará aparecer dicha información en el buscador, en el campo de [Key](#).



El buscador de las versiones anteriores de TRAKTOR también ofrecía un campo denominado [Key](#). Este campo ha sido redenido como [Key Text](#) en TRAKTOR 2.6.1. Si ya ha empleado programas de terceros para identificar la tonalidad de su colección, al importarla verá aparecer esta información (ID 3) en el campo de tonalidad ([Key Text](#)) del buscador.

TRAKTOR muestra la información tonal tanto ([Key](#)) en notación musical (con la adición de una opción "all sharp") o en formato abierto (*Open Key*). Estas variantes pueden seleccionarse, en las preferencias del programa, en la sección de opciones del análisis (véase [↑14.21, Analyze Options \(opciones del análisis\)](#)).

Ya esté o no familiarizado con los rudimentos de la teoría musical, la notación abierta (*Open Key*) le facilitará la comprensión de como las relaciones tonales son aplicadas a las pistas, a la vez que le abrirá las puertas a desarrollos más avanzado de técnicas DJ. Para una explicación más detallada y ejemplos del uso de la técnica de mezcla armónica, consulte el tutorial de [↑16.11, Mezcla armónica](#).



Las escalas musicales pueden llegar a ser bastante complejas y siempre habrá composiciones que reflejen este aspecto. Si alguna pista incurriera en un cambio de escala, esto NO se verá reflejado en el campo de [Key](#) (el visualizador solo puede mostrar un único valor tonal). En este caso, TRAKTOR seleccionará la tonalidad predominante de la canción, la cual puede no ser la tonalidad empleada al principio o al final de la misma.

Valor de ganancia

Cada pista es percibida con un determinado volumen según sus propiedades musicales. El valor de ganancia establecido durante el análisis brinda una estimación del valor óptimo con el cual debe ser ajustada la perilla [GAIN](#), para que el volumen de la pista sea puesto en 0 dB.

- Para usar esta estimación de ganancia al cargar una pista en una cubierta, habilite la función de ganancia automática con la opción [Set Autogain When Loading Track](#) de *Preferences > Mixer > Level*. La ganancia automática establecida durante el análisis puede reajustarse en todo momento (véase [↑8.3, Ecualizador](#)).

Tira de visualización

El proceso de análisis crea una pequeña representación, en forma de tira, de la onda sonora que aparece mostrada en el visualizador de ondas. Si una pista carece de su respectiva tira de visualización, significa entonces que la misma no ha sido analizada todavía.

Para reducir el tamaño del archivo al mínimo, las tiras no se guardan en los archivos. Por eso, al ejecutar su música en otro ordenador, deberá reanalizar sus pista en la nueva máquina.

El análisis automático

TRAKTOR puede configurarse para realizar un análisis automático de la pista al momento de cargarla en una cubierta o tras ser importada a la colección.

- ▶ Abra *Preferences > File Management* para ver las opciones de análisis.
- ▶ Véase [↑14.20, File Management \(gestión de archivos\)](#) para más información sobre las distintas opciones de análisis.
- ▶ La barra de estado, al final del Buscador, muestra de manera visual el proceso de análisis y señala la eventualidad de algún problema.

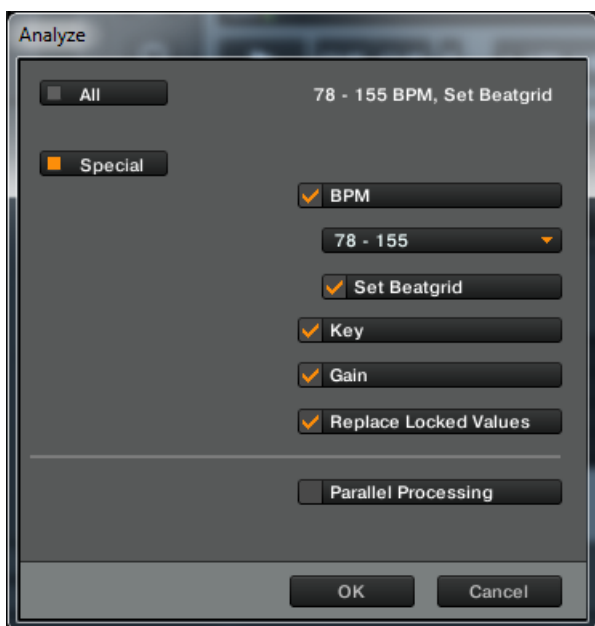
6.10.3 Analyze (Async)

TRAKTOR ofrece también una opción alternativa de análisis. Puede aplicarse sobre un gran número de pistas de la colección o, también, sobre listas de reproducción. La misma función también puede ser llevada a cabo en pistas individuales del menú de pistas del buscador.

Para probar esto:

- ▶ Pulse un clic-secundario (Windows) o [Ctrl]+clic (Mac OS X) sobre el símbolo de una lista de reproducción del directorio del buscador y, en el menú, seleccione la opción de [Analyze \(Async\)](#)-

Antes de que TRAKTOR inicie el análisis de las pistas, se abrirá un cuadro con distintas opciones de análisis.



La ventana del análisis

La ventana del análisis ofrece dos opciones:

- **All:** al seleccionar esta opción, el análisis se llevará a cabo según los ajustes predeterminados de [Analyze Options](#), del cuadro de preferencias. La opción de **All** no permite modificar las propiedades (BPM, ganancia, tonalidad, posición de marcadores) de pistas protegidas.
- **Special:** aquí, es posible cambiar (temporalmente) los ajustes predeterminados del análisis. Esta opción permite someter las pistas a un rango de análisis más detallado.
 - **BPM:** selecciona un rango determinado de pulsos por minuto. En caso de estar analizando una gran cantidad de pistas con ritmos muy diferentes, puede seleccionar un rango amplio de entre *60-200*. Sin embargo, un rango más acotado producirá resultados mucho mejores.
 - **Set Beatgrid:** esta opción permite colocar sobre la pista una retícula rítmica que se alinearán con el tiempo fuerte del compás más cercano. Si la pista ya cuenta con una retícula, TRAKTOR la desplazará, de ser necesario, hasta el tiempo fuerte más próximo.

Las retículas rítmicas no pueden establecerse sin verificar antes el valor de pulsos por minuto, dado que ambos aspectos están interrelacionados.

- **Key:** marque esta opción para detectar el tono de la pista. Consulte los apartados [↑6.10.2, Análisis](#), [↑14.21, Analyze Options \(opciones del análisis\)](#) y [↑16.11, Mezcla armónica](#) para más información sobre la detección tonal
- **Gain:** marque esta opción para eliminar los valores de ganancia vigentes en las pistas seleccionadas y reemplazarlos por un valor de ganancia automática durante el análisis.
- **Replace Locked Values:** con esta opción, las pistas quedarán desprotegidas temporalmente para que las opciones arriba seleccionadas puedan aplicarse a todas las pistas por igual.



Para sumar la opción de análisis tonal a su colección de TRAKTOR, marque las opciones de [Key](#) y [Replace Locked Values](#). Deje sin marcar las opciones de [BPM](#) y [Gain](#) para no alterar ninguna información protegida de ritmo y ganancia.

Análisis de audio paralelo

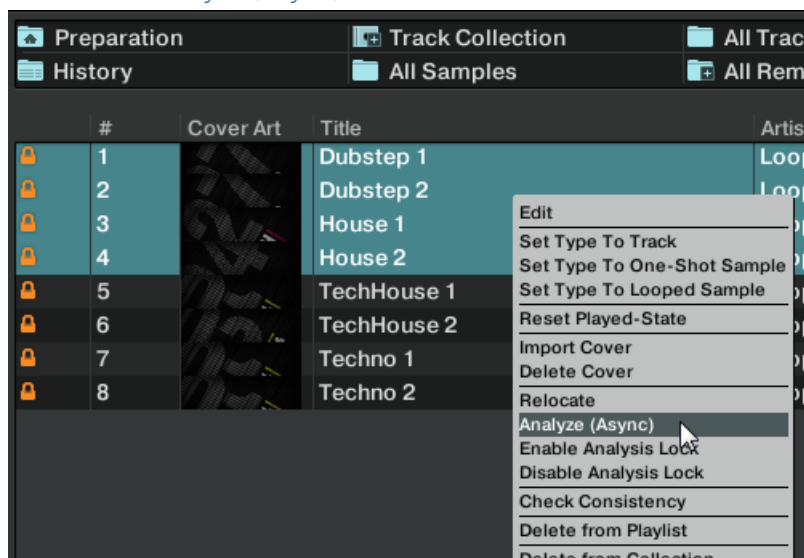
El procesamiento paralelo de audio ([Parallel Processing](#), al final de la ventana de análisis, permite analizar velozmente colecciones de pistas de gran tamaño.

Para habilitar el procesamiento paralelo:

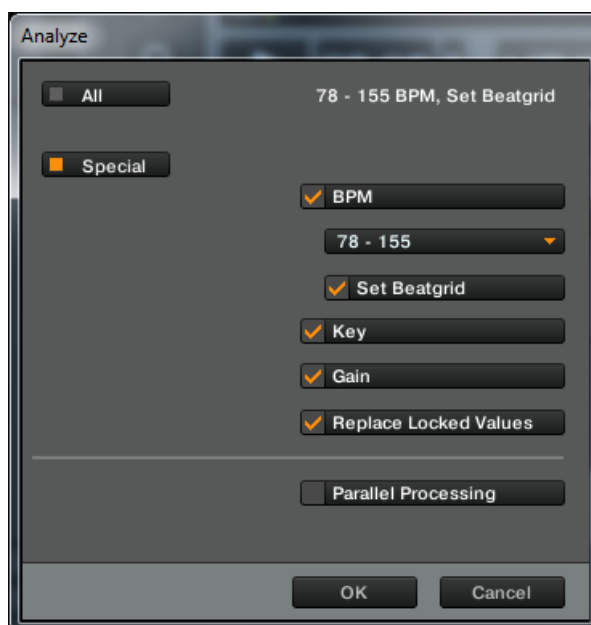
1. En el buscador, seleccione las pistas que desea analizar.



-
2. Pulse un clic-secundario (Windows) o ejecute [Ctrl]+clic (Mac OS X) para abrir el menú contextual.

3. Seleccione **Analyze (Async)**.

La ventana del análisis se abrirá.



4. Habilite la opción de [Parallel Processing](#).



- TRAKTOR PRO empleará conjuntamente varios subprocesos para efectuar el análisis de las pistas.



Tenga en cuenta que el procesamiento paralelo consumirá toda la capacidad disponible de la CPU, lo cual puede afectar la reproducción de las pistas y la calidad del audio. Por esta razón, se recomienda enfáticamente no usar esta función durante actuaciones en vivo.



Para prevenir el empleo involuntario del procesamiento paralelo durante una actuación en vivo, TRAKTOR deshabilita automáticamente esta función una vez ejecutada. Será necesario activar esta opción cada vez que se haga uso de ella.

6.10.4 Directorios de datos

TRAKTOR tiene funciones que sirven para crear e indexar ciertos tipos de archivo. Estos tipos de archivos se almacenan, por defecto, en sus propios directorios. Las rutas de directorio pueden cambiarse en el cuadro de preferencias del programa:

► Abra: *Preferences > File Management > Directories*.

Podrá cambiar la ruta de directorio de los siguientes tipos de archivo haciendo clic en el botón de exclamación (...!):

- **Root Dir** (directorio raíz): es la ruta que TRAKTOR sigue para cargar y guardar la configuración e información de la colección.
- **Sample Dir** (directorio de samples): la ruta que TRAKTOR emplea para cargar y guardar la información y configuración de samples.
- **iTunes Music Library** : es la ruta de archivo para la biblioteca de iTunes (esta ruta tiene que ser la misma que la de la configuración de su iTunes).
- **Music Folders**: use esta opción para especificar la ubicación que debe ser analizada al usar la función de importación de carpetas musicales.

6.10.5 Otras operaciones de mantenimiento

- **Reset Played State** : restablece el conteo de reproducción y el símbolo de la pista junto a las pistas que ya fueron ejecutadas.
- **Relocate**: abre un diálogo para navegar hasta la carpeta con las pistas faltantes. Resulta útil cuando se ha reestructurado una carpeta de música.
- **Analyze (Async)**: inicia el análisis de las pistas seleccionadas.
- **Show in Explorer/Finder** : use esta opción para que la pista aparezca en el Explorador de Windows o en el Finder de Mac OS X.
- **Search in Playlists**: busca las pistas seleccionadas y brinda un informe que muestra todas las listas de reproducción que contengan dichas pistas.

6.11 Trabajar con CD de audio

Esta sección describe la manera de trabajar con CD de audio.

6.11.1 Texto de los CD

En el pasado, las pistas de audio de un CD se mostraban como Track01, Track02, etc. Sin embargo, si inserta un CD con información suplementaria (es decir, intérprete, título, etc.), la misma también aparecerá mostrada en el buscador de TRAKTOR.

No todos los CD de audio comerciales muestran estos textos de información adicional.

6.11.2 CD de audio y favoritos

- ▶ Si arrastra el símbolo de CD de audio hasta un favorito, el CD quedará asignado a ese favorito aun después de haber sacado el CD.
- ▶ Si la unidad de CD no es el CD correspondiente en su interior, el favorito aparecerá con una cruz roja para simbolizar el faltante.

6.11.3 Expulsar el CD

El CD puede también expulsarse desde el interior de TRAKTOR.

- ▶ Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] en el símbolo de CD y seleccione *Eject CD*.

6.12 Trabajar con reproductores de audio digital

TRAKTOR permite ejecutar las pistas directamente desde su reproductor de audio digital.

1. Inicie TRAKTOR y enchufe el reproductor de audio digital en el ordenador. TRAKTOR tratará al reproductor de audio digital como si fuera un disco duro y en consecuencia hará aparecer un símbolo de disco duro en el directorio del buscador; esta operación puede demandar hasta 10 segundos.
2. Al seleccionar el reproductor por primera vez, aparecerá el mensaje **Loading** para hacerle saber que TRAKTOR está leyendo la información de las pistas.
3. Cuando el proceso de carga haya finalizado, podrá seleccionar una pista como lo haría normalmente en su disco duro.

Enchufar y desenchufar el reproductor digital durante la reproducción de una pista podría causar una breve interrupción del audio. Tenga cuidado de no desenchufar accidentalmente el reproductor digital cuando esté tocando una desde el mismo.

No es posible reproducir los archivos protegidos adquiridos en la tienda de iTunes.

7 Las cubiertas

TRAKTOR proporciona cuatro cubiertas virtuales (**Decks**). Las cubiertas pueden funcionar bajo distintos modos de operación (denominados "Deck Flavor" en el programa). Los gustos de cubierta disponibles son:

- Cubierta de pistas (Track Deck)
- Cubierta de remezclas (Remix Deck)
- Cubierta de entrada en vivo (Live Input)



LE 2 dispone de solo dos cubiertas.



Las cubiertas de remezcla no están disponibles en LE 2 ni en ME 2.

7.1 Descripción de los distintos tipos de cubierta

Cada cubierta puede configurarse bajo alguna de las siguientes modalidades:

- **Track Deck:** una cubierta de pistas de TRAKTOR equivale al clásico tocadiscos o reproductor de CD de un equipo de mezclas. Use esta modalidad si desea ejecutar una secuencia particular de pistas. En el apartado 6.1.1, hallará una descripción detallada al respecto. El manejo de las cubiertas de pistas se ejemplifica en el apartado [↑16.3, Ejecutar la primera pista](#).
- **Remix Deck:** una cubierta de remezclas posee cuatro nichos de samples para agregar samples (y bucles) en la mezcla. Una pista de remezclas permite armar y guardar complejos juegos de remezclas (o Remix Sets, en la terminología de TRAKTOR) y arreglar y remezclar samples en directo. Además, cuenta con una serie de características y funciones destinadas a la manipulación de los samples. En el apartado [↑7.1.2, Cubiertas de remezclas \(Remix Deck\)](#), hallará una descripción detallada de este tipo de cubiertas y sus elementos constitutivos. Para ver su modo de empleo, consulte el ejemplo práctico de [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).

- **Live Input:** Las cubiertas de entrada en vivo permiten incluir audio proveniente de un tocadiscos, un micrófono, un sintetizador o cualquier otro tipo de entrada. En el apartado [↑7.1.3, Live Input](#), hallará una descripción detallada al respecto.

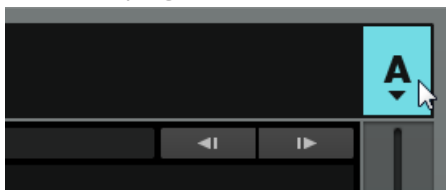


TRAKTOR LE 2 ofrece solo dos cubiertas y las modalidades respectivas no pueden cambiarse.

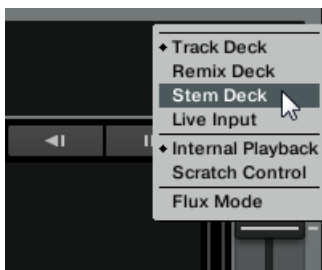
Cambiar la modalidad de una cubierta

Para seleccionar el modo de operación de una cubierta:

1. Haga clic en la letra de la cubierta, presente en la esquina superior derecha, para abrir el menú desplegable.



2. En el menú, seleccione la opción deseada.



Los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 pueden seleccionar también la modalidad de reproducción ([Internal Playback](#) o [Scratch Control](#)). Si, además, se cuenta con un TRAKTOR AUDIO 6 o un TRAKTOR AUDIO 10, el menú mostrará también una opción de 'Direct Thru', para pasar por alto al ordenador. Para más información al respecto, consulte la guía de instalación de su interfaz de audio.



Para más información sobre las preferencias de cubierta, véanse [↑14.9, Decks Layout \(diseños de cubierta\)](#) y [↑14.10, Track Decks \(cubiertas de pistas\)](#).

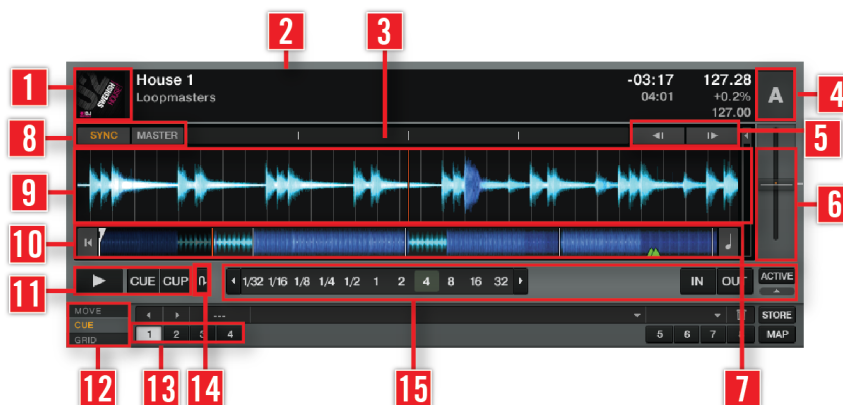
Cambio automático del tipo de cubierta

TRAKTOR presenta una función de cambio automático de cubierta. Al arrastrar o cargar una pista o un sample en una cubierta, la cubierta asumirá automáticamente la función requerida para su ejecución.

Sehen Sie dazu auch

📄 [Análisis \[→ 72\]](#)

7.1.1 Cubierta de pistas (Track Deck)



Panorama de una cubierta de pistas

(1) **Ilustración de cubierta:** muestra la ilustración que acompaña la pista.

(2) **Cabecera de la cubierta:** muestra la información de la pista cargada (nombre del artista, título de la canción, tempo, etc.). También cuenta con funciones de arrastre que se explican en detalle en el apartado 6.3.

(3) **Medidor de fases:** muestra el desvío rítmico de la pista ejecutada en relación con el ritmo marcado por la cubierta maestra o el reloj maestro.

(4) **Foco de la cubierta:** presenta un menú para seleccionar el tipo de cubierta a emplear y el método de reproducción de la misma. Haga clic en la letra de la cubierta para seleccionar en el menú desplegable la modalidad a emplear y el modo de reproducción. La letra de la cubierta aparece resaltada de color naranja cuando la cubierta tiene el foco de selección. Si la letra de la cubierta no aparece resaltada, dicha función probablemente no está habilitada en las preferencias del programa. El foco de selección se activa en *Global Settings > Deck Focus > Software*.

(5) **Regulador de velocidad:** acelera o lentifica temporalmente la ejecución de la pista.

(6) **Deslizante de tempo:** aumenta o disminuye el tempo de la pista.

(7) **Protección tonal:** activa o desactiva la protección de la tonalidad.

(8) **Botón SYNC:** sincroniza la pista con el tempo máster. **Botón MASTER:** define la cubierta generadora del tempo máster a efectos de la sincronización.

(9) **Visualizador de ondas:** es una representación visual de la pista cargada. Los matices de color brillante representan las frecuencias altas mientras que los matices oscuros representan las frecuencias bajas.

(10) **Tira:** la tira de visualización muestra la onda sonora completa de la pista, incluyendo bucles y puntos de inserción presentes.

(11) **Controles de la ejecución:** controles de reproducción del sonido como los botones de **CUE** y **CUP**, entre otros.

(12) **Paneles avanzados:** abre los controles avanzados de los paneles **MOVE** (bucleo y salto rítmico), **CUE** (puntos de inserción y gestión del bucleo) y **GRID** (retícula).

(13) **Accesos directos:** son 8 botones que sirven para establecer un acceso directo a los puntos insertados en las pistas.

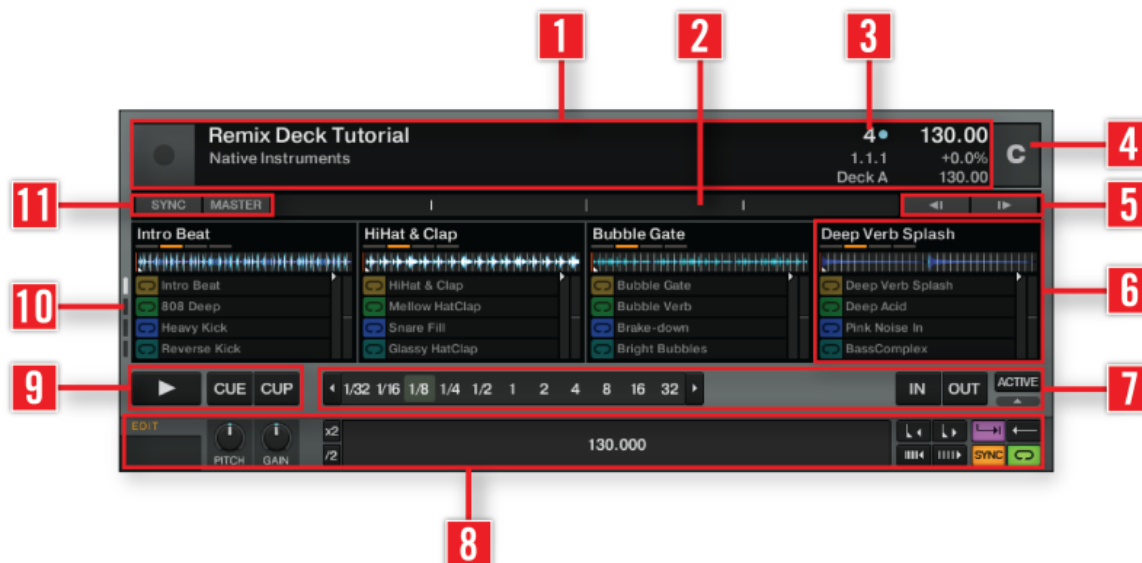
(14) **Botón Flux:** al operar la cubierta bajo el modo Flux, este botón se enciende de color naranja.

(15) **Controles del bucleo:** establecen bucles de manera automática y definen también su tamaño o extensión.



El manejo de las cubiertas de pistas se ejemplifica en el apartado [↑16.3, Ejecutar la primera pista](#).

7.1.2 Cubiertas de remezclas (Remix Deck)



Una cubierta de remezclas.

(1) **Cabecera de la cubierta:** muestra la información del juego de remezclas cargado (título, tempo, etc.). Si dicho juego cuenta con una ilustración artística, la misma aparecerá en la parte izquierda. En la parte derecha, aparecen dos elementos interactivos: el valor de cuantificación (3) y el visor del ritmo. Cliquee y arrastre el visor para cambiar el tempo de la cubierta.

Para guardar el contenido de una cubierta de remezclas como un juego de remezclas (Remix Set), pulse un doble clic en la cabecera de la cubierta, escriba un nombre y, luego, arrástrelo hasta la colección. El contenido de la cubierta será guardado como un juego de remezclas y aparecerá mostrado en la colección de pistas. Para cargar un juego de remezclas, arrastre el nombre desde la colección de pistas hasta la cabecera de una cubierta de remezclas. El formato de archivo para importar/exportar juegos de remezclas es Traktor Pak (.trak). Para un ejemplo práctico de importación/exportación de juegos de remezclas, véase [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).

(2) **Medidor de fases:** visualiza el desvío rítmico del juego ejecutado en relación con el ritmo marcado por la cubierta maestra o el reloj maestro. Véase [↑7.7.2, Medidor de fases](#) para más información sobre el medidor de fases.

(3) **Valor de cuantificación:** cuando la cuantificación se halla activada, el sample accionado se activa al alcanzar un cierto punto de la línea temporal interna de la cubierta; por ejemplo, al poner la cuantificación en "1", el sample accionado se activará al llegar al próximo pulso de la línea temporal interna de la cubierta. Un valor de "4" hará que el sample se ejecute con el siguiente compás de 4/4 de la línea temporal interna de la cubierta. La línea temporal interna de la cubierta aparece mostrada bajo el visor de la cuantificación.

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

Para activar/desactivar la cuantificación, haga clic en el punto situado a la derecha del valor. Cliquee la flecha, a la izquierda, para abrir el menú desplegable y seleccionar un valor de cuantificación.

(4) **Foco de la cubierta:** presenta un menú para seleccionar el tipo de cubierta a emplear y el método de reproducción de la misma. Haga clic en la letra de la cubierta para seleccionar en el menú desplegable la modalidad a emplear y el modo de reproducción. La letra de la cubierta aparece resaltada de color naranja cuando la cubierta tiene el foco de selección. Si la letra de la cubierta no aparece resaltada, dicha función probablemente no está habilitada en las preferencias del programa. El foco de selección se activa en [Global Settings > Deck Focus > Software](#).

(5) **Regulador de velocidad:** acelera o lentifica temporalmente la ejecución de la pista.

(6) **Nicho de samples:** es el lugar donde se llevan a cabo las operaciones más importantes. Un nicho de samples consta de un reproductor, en la parte superior, y, debajo, 16 celdillas de samples. Pulse un clic en los botones de selección (10) para recorrer las páginas de samples (que conforman la retícula de samples). Aquí podrá cargar samples en una celdilla, capturar bucles provenientes de la grabadora de bucles o de las cubiertas de pistas, o cargar un completo juego de remezclas en una retícula de samples. (Véase [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) para un ejemplo práctico sobre el uso de las cubiertas de remezclas). Durante la ejecución de un sample, el reproductor del nicho mostrará la onda de sonido correspondiente y un marcador rojo irá indicando la posición de la reproducción.

Para descripción detallada de los nichos de samples, véase, abajo, el apartado titulado "El interior de un nicho de samples".

(7) **Controles del bucleo:** establecen bucles de manera automática y definen también su tamaño o extensión.

(8) **Panel avanzado:** el panel avanzado brinda acceso a los ajustes de cada celdilla. Aquí podrá establecer el tono y la ganancia de cada sample y los distintos tipos de reproducción disponibles. Para más detalles, consulte abajo, el apartado dedicado al "Panel avanzado".



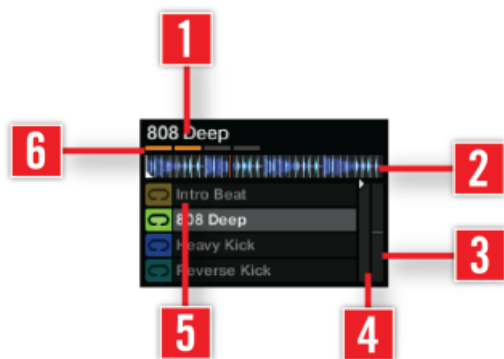
El panel avanzado de una cubierta de remezclas aparece visible al seleccionar el diseño avanzado de pantalla (Advanced). Con un doble clic en el borde superior de una cubierta es posible alternar entre los distintos tipos de cubierta.

(9) **Controles de la ejecución:** controles de reproducción del sonido como los botones de **CUE** y **CUP**, entre otros.

(10) **Botones de selección de páginas:** utilice estos cuatro botones para recorrer las páginas que conforman la retícula de samples.

(11) **Botón SYNC:** sincroniza la línea temporal interna de la cubierta con el tempo máster. **Botón MASTER:** define la cubierta generadora del tempo máster a efectos de la sincronización.

El interior de un nicho de samples



Uno de los cuatro nichos de samples de una cubierta de remezclas.

(1) **Título del sample:** muestra el título del sample cargado en el reproductor del nicho.

(2) **Reproductor del nicho:** muestra la onda de sonido del sample cargado. El desplazamiento de una línea roja señala la posición actual de la reproducción. Al posar encima el puntero, podrá ver aparecer el botón de silenciamiento.

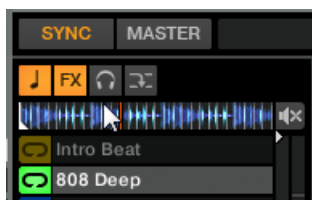
(3) **Filtro:** aplica un filtrado rápido de bajos y agudos, moviendo la barra de manera descendente o ascendente, respectivamente.

(4) **Volumen:** ajusta el volumen del nicho de samples. Este control se aplica tras el ajuste individual de ganancia (**GAIN**) del panel avanzado.

(5) **Celdilla del sample:** una celdilla es el contenedor de un sample. Arrastre samples desde la colección hasta las celdillas o capture samples de la grabadora de bucles o de una cubierta de pistas (véase en [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) la tutoría correspondiente al empleo de las cubiertas de remezclas). A la izquierda de la celdilla, aparece un símbolo que indica el tipo de reproducción; es decir, si el sample es un bucle o se ejecuta de una sola vez (One-shot). Haga clic en este símbolo para accionar el sample. [Mayús] + clic detiene el sample y restablece la reproducción desde el inicio.

Los ajustes de una celdilla de samples pueden configurarse en el panel avanzado situado en la parte inferior de la cubierta de remezclas. Si dicho panel no estuviera visible, cliquee dos veces sobre el borde superior de la cubierta hasta ver aparecer el panel. Consulte, abajo, el apartado titulado "El panel avanzado", para una descripción completa de los parámetros de las celdillas de samples.

(6) **Parámetros del nicho:** cada nicho de una Remix Deck presenta una serie de parámetros ajustables. Al posar el puntero sobre la parte superior del nicho, verá aparecer los botones correspondientes.



Los botones de los parámetros aparecen al colocar el puntero sobre el reproductor del nicho.

- **Protección tonal (la nota musical):** independiza el tono de la velocidad. Este control deberá ser activado para que la perilla de **PITCH**, del panel avanzado, puede tener efecto sobre la celdilla de samples. De lo contrario, el tono de la celdilla estará directamente relacionado con el tempo de la cubierta.

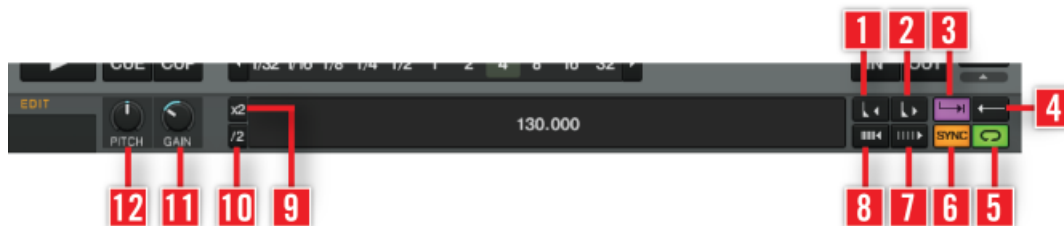
- **FX:** direcciona la celdilla de samples hacia la unidad de efectos asignada, en el mezclador, al canal de la cubierta.
- **Monitorización (los auriculares):** direcciona la celdilla a la salida de monitorización del mezclador (para que pueda ser supervisada a través de los auriculares).
- **Modo Punch (la flecha):** al accionar un sample, ya sea de manera bucleada o directa, la posición del sample quedará fijada en la línea temporal interna de la cubierta. Esto es particularmente perceptible en samples de ejecución directa, dado que es posible accionar un sample, dejar que se ejecute y volver al punto de partida para ejecutarlo de nuevo. Como solo puede tocarse un sample por nicho a la vez; al accionar otro sample de ejecución directa, el anterior quedará eliminado de la línea temporal y el nuevo sample quedará fijado en la ubicación vigente.

Sin embargo, este comportamiento puede cambiarse se se activa el modo Punch. **Cuando Punch está habilitado**, cada uno de los samples accionados, será puesto en la misma ubicación que el anterior, dentro de línea temporal interna de la cubierta. Esto quiere decir, por ejemplo, que es posible ejecutar un sample de ejecución directa, dejar que se ejecute, accionar otro sample directo del mismo nicho, rebobinar luego la cubierta hasta la ubicación del primer sample y, en su lugar, escuchar el nuevo sample.

El modo Punch también resulta útil para los bucles porque permite mantener el fraseo musical al pasar de un bucle a otro. Al igual que en los samples de ejecución directa, el modo Punch pondrá el bucle accionado en la ubicación del bucle previo. Dado que los bucles se repiten indefinidamente (en el futuro y pasado de la línea temporal interna de la cubierta), escucharemos el nuevo sample ejecutarse en la ubicación vigente pero, el bucleo se ejecutará desde la posición correcta como si hubiese sido accionado desde la posición del primer bucle.

El panel avanzado

Cada celdilla de samples presenta un juego de parámetros que se puede manejar desde el panel avanzado de la cubierta de remezclas. Si dicho panel no estuviera visible, cliquee dos veces sobre el borde superior de la cubierta hasta ver aparecer el panel.



El panel avanzado situado al final de la cubierta de remezclas.

- (1) **Mover retícula a la izquierda:** mueve la retícula rítmica de la celdilla hacia la izquierda.
- (2) **Mover retícula a la derecha:** mueve la retícula rítmica hacia la derecha.
- (3) **Accionador de la reproducción:** al activarse (modo **libre**), el sample continuará ejecutándose tras soltar el botón del ratón, hasta llegar a su fin (si es un sample sencillo), o hasta que sea detenido por otros medios (p. ej., al accionar otro sample del mismo nicho).

El otro modo de reproducción, es el modo **sostenido**. Bajo este modo, el sample sonará mientras se mantenga presionado el botón del ratón. Al soltar el botón del ratón, el sample detendrá su ejecución.

Tenga en cuenta que ambos modos están sujetos al parámetro de cuantificación. Por ejemplo, en un sample en modo sostenido, para que empiece a sonar, el sample deberá mantenerse presionado hasta que el intervalo de cuantificación sea alcanzado. Similarmente, tras soltar el botón del ratón, el sample continuará ejecutándose hasta alcanzar el próximo intervalo, llegado al cual se detendrá.

- (4) **Reproducción invertida:** activa la ejecución invertida de la celdilla.
- (5) **Tipo de reproducción:** determina si el sample se detendrá tras haber llegado a su fin o bucleará de manera indefinida. Cuando el sample se ejecuta manera directa o **sencillo** (el símbolo de la flecha), se detendrá al llegar a su fin. Si el sample se ejecuta como un **bucle** (símbolo de la elipse), el sample se reproducirá indefinidamente.
- (6) **Tipo de sincronización:** determina si el sample se sincroniza o no con el tempo de la cubierta de remezclas. Cuando **SYNC** está encendido, el valor de BPM del sample coincidirá con el de la cubierta. Cuando **SYNC** está apagado, el sample se tocará con su velocidad original.
- (7) **Reducción de BPM:** este botón cambia el valor de BPM de un sample. Como resultado, la retícula se expandirá.

(8) **Incremento de BPM:** este botón cambia el valor de BPM de un sample. Como resultado la retícula se comprimirá.

(9) **x2:** duplica el tempo del sample.

(10) **/2:** reduce a la mitad el tempo del sample.

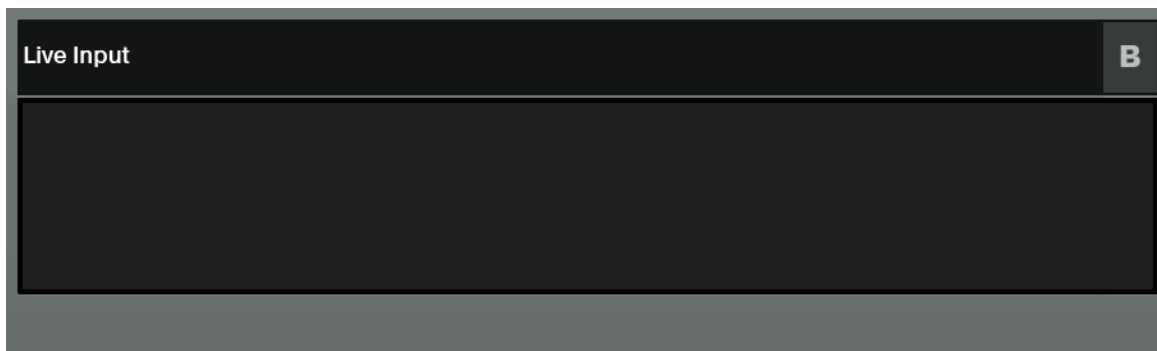
(11) **GAIN:** cada celdilla cuenta con un valor de ganancia propio. Haga clic en el nombre del sample, para seleccionarlo, y ajuste la perilla de **GAIN**.

(12) **PITCH:** cada celdilla cuenta con su propio valor tonal. Haga clic en el nombre del sample, para seleccionarlo, y ajuste la perilla de **PITCH**. El tono de un sample solo puede alterarse si la protección tonal está habilitada en el nicho. Si no está habilitada, el tono del sample quedará directamente relacionado con la velocidad de la reproducción (esto es, un cambio de velocidad producirá un cambio de tono) y el control de **KEY** no tendrá efecto.



El apartado [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) muestra un ejemplo práctico sobre el empleo de las cubiertas de remezclas.

7.1.3 Live Input



Una cubierta de entrada en vivo.

Una cubierta habilitada para la entrada en vivo (Live Input) puede usarse para incorporar fuentes externas como tocadiscos y micrófonos. Las señales provenientes de estas fuentes pueden procesarse ulteriormente con los efectos de TRAKTOR.

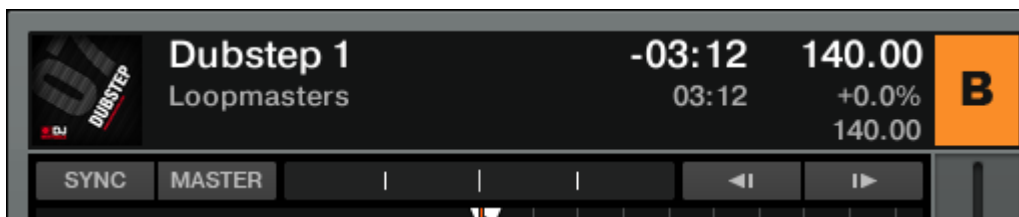
7.2 Cargar pistas / juegos de remezclas

Para cargar una pista o un juego de remezclas (Remix Set) en una cubierta, emplee alguno de los siguientes métodos:

- **Arrastrar y soltar:** use el ratón para arrastrar un pista / juego de remezclas desde la lista del buscador hasta la cubierta que desea emplear.
- **Clic-derecho:** haga clic con el botón derecho del ratón (o [Ctrl]-clic en Mac) sobre la pista o juego deseado y seleccione, en el menú contextual, la opción *Load into Track Deck A/B/C/D*, o *Load into Remix Deck A/B/C/D*.
- **Teclado del ordenador:** seleccione una pista o juego de remezclas en la lista del buscador con los botones de desplazamiento vertical del teclado. Luego, utilice las teclas [Ctrl] + [Despl. der.] para cargar la pista en la Cubierta A o las teclas [Ctrl] + [Despl. der.] para cargar la pista en la cubierta B.
- **Comandos MIDI:** utilice los comandos MIDI para cargar las pistas o juegos de remezclas en las cubiertas. Estos comandos, deberán primero mapearse sobre el teclado o el controlador MIDI. Véase [↑12.2, Atajos Midi](#) para más detalles.

7.3 La cabecera de las cubiertas

La cabecera de las cubiertas muestra la información de la pista cargada y permite establecer la modalidad de empleo, el modo de reproducción y el diseño de la cubierta. Además, es posible también arrastrar el audio de una cabecera a otra.



La cabecera de la Cubierta B.

7.3.1 Foco de selección

Cada cubierta está identificada, respectivamente, con las letras A, B, C y D. TRAKTOR resalta la letra de la cubierta seleccionada para indicar que la misma tiene el foco de selección.

7.3.2 Modalidad de operación de las cubiertas

Cliquee la letra de la cubierta para cambiar el tipo de empleo (es decir, como cubierta de pistas, cubierta de remezclas o cubierta de entrada en vivo). La modalidad puede configurarse también en *Preferences > Decks > Deck Flavor*.

7.3.3 Modos de reproducción

- Cliquee la letra de la cubierta para abrir el menú desplegable de modos de reproducción. Las opciones disponibles son: *Internal Playback* y *Scratch Control*. En el modo de reproducción interna (*Internal Playback*), la cubierta de pistas opera con los botones de [Reproducción](#), [CUE](#) y [CUP](#). En el modo del control scratch, en lugar de los botones [CUE](#) y [CUP](#) aparecen los símbolos de los modos de reproducción relativo y absoluto. Cuando TRAKTOR opera bajo el modo scratch, emplea una señal de código de tiempo para el control de las cubiertas.

Consulte el capítulo [↑13, Configuración de TRAKTOR SCRATCH](#) para más información sobre el control scratch.



La información específica sobre los modos de reproducción (absoluto, relativo e interno) se halla descrita en [↑13.6, Modos de reproducción](#).

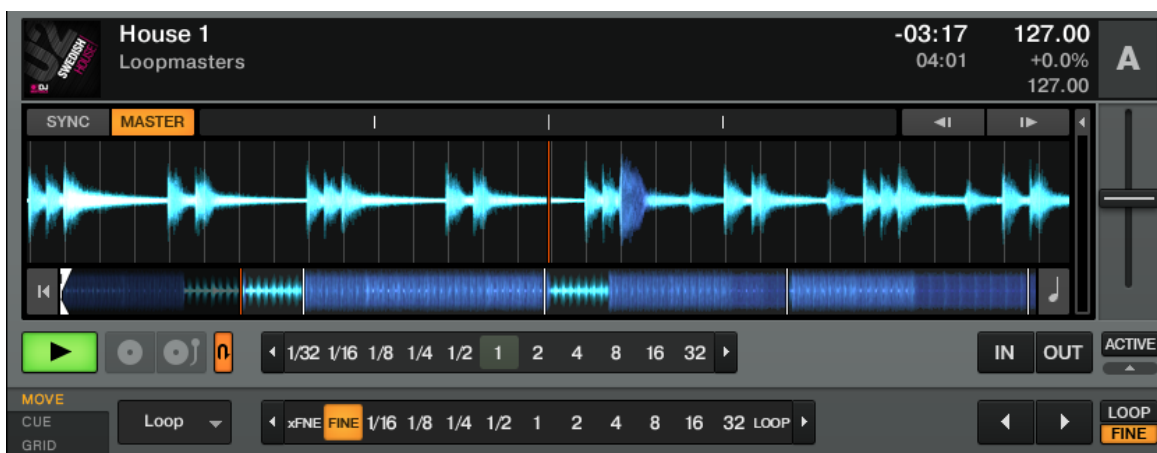


Más opciones referidas al control scratch, las hallará en *Preferences > Timecode Setup*.

7.3.4 Modo Flux

El modo Flux es una técnica de reproducción que permite interactuar con la reproducción de una pista sin perder por ello el ritmo. Es decir, permite saltar hacia otros lugares de la pista (puntos de inserción o bucles), tocarlos 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

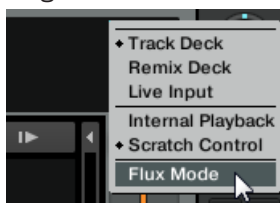
como si hubiera un segundo lector virtual que sigue avanzando a través de la pista mientras se llevan a cabo bucles o saltos hacia puntos de inserción. Al soltar el botón del bucle o punto de inserción (botones 1 - 4), la ejecución se retomará a partir de este lugar. Cuanto mayor sea la duración del 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:

- Haga clic en la letra de la cubierta y seleccione la opción *Flux Mode* al final de la lista.



7.3.5 Diseños de la cubierta

Al usar las cubiertas en modo completo (**Full**) o avanzado (**Advanced**), verá aparecer, en la cabecera de la cubierta, los datos de la pista o juego cargado, el medidor de fases, el indicador del tiempo y la ilustración de tapa. En *Preferences > Decks > Deck Heading*, podrá definir el tipo de información que desea ver aparecer en la cabecera de la cubierta.



Puede hacer doble clic sobre el borde superior de la cubierta para cambiar su diseño. Cada doble clic mostrará un diseño distinto, las opciones son: **Micro**, **Small**, **Essential**, **Full** y **Advanced**.



La información de cabecera no está disponible en ME 2.

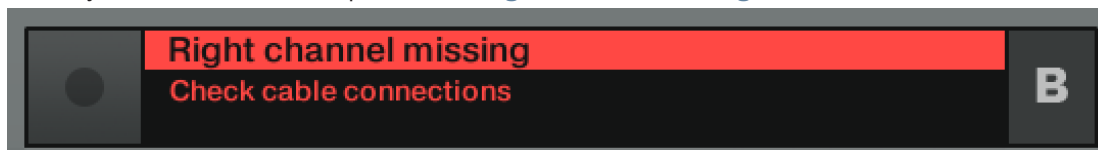
7.3.6 Informaciones de TRAKTOR: mensajes de advertencia

Las cabeceras de las cubiertas de TRAKTOR muestran también mensajes de advertencia sobre distintos aspectos. Estas advertencias aparecerán de manera intermitente sobre las cabeceras para llamar su atención. Las advertencias rutinarias se muestran de color naranja mientras que las cuestiones críticas aparecen de color rojo. Estos mensajes no solo indican el problema inmediato sino que también sugieren un curso de acción posible. Véanse los ejemplos siguientes:

- Mensajes de advertencia normales: [Deck Locked](#)>[Stop deck to load new track](#)



- Mensajes de advertencia importantes: [Right channel missing](#)>[Check cable connections](#)



En caso de haber varios mensajes de advertencia a la vez, los más importantes (es decir, las cuestiones críticas) tendrán prioridad. Para más información sobre la manera de deshabilitar los mensajes de advertencia, consulte [↑14.13, Global Settings \(ajustes generales\)](#).

7.3.7 Arrastrar audio desde una cubierta

- Si una cubierta tiene cargada una pista o un juego de remezclas, la misma puede copiarse arrastrándola hasta la cubierta vecina. Esta acción puede llevarse acabo, incluso, si la pista o juego se está ejecutando.
- También puede arrastrar una pista desde una cubierta de pistas hasta un nicho de samples de una cubierta de remezcla:
 - Si la posición de la reproducción está dentro de un bucle activo, el sample será una copia del bucle y la posición de reproducción en el nicho de samples reflejará la posición de reproducción en el bucle.
 - Si la posición de la reproducción cae fuera de un bucle activo, el sample comenzará en la posición actual de la reproducción y su tamaño estará definido por el valor seleccionado en el visualizador del tamaño del bucle.



Al importar un sample desde una pista cargada, tan pronto como el sample se ejecute en vivo tres veces en la mezcla principal, será guardado automáticamente en la colección. Los samples quedan así disponibles para su uso posterior en la carpeta "All Samples" del buscador.



Arrastrar audio directamente hasta los nichos de samples sirve para armar rápidamente mezclas complejas de manera espontánea. Además, puede añadir efectos como el *Filter LFO* o el *Gater* y enriquecer la mezcla con efectos de barrido. Recuerde activar los botones **S** (adhesión) y **Q** (cuantificación) del panel maestro para proteger el tempo de la mezcla.

Para un tutorial sobre el uso de las cubiertas de remezcla, véase [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).

7.4 El visualizador de ondas y la tira de visualización



Cubierta de pistas — Visualizador de ondas y tira de visualización.

El **visualizador de ondas** (1) y la **tira de visualización** (2) son representaciones visuales de la pista cargada. La onda de la pista aparece ni bien ésta se carga, sin embargo, la tira de visualización aparece solamente después de que la pista fue analizada. Realizado el análisis, la tira también aparecerá de manera inmediata al cargar una pista. Hallará más información en el apartado ([16.10.2, Análisis](#)).

(1) **Visualizador de ondas:** brinda una imagen detallada de la pista cargada y sus transientes.

- El visualizador de ondas aparece solamente en los diseños de cubierta **Essential**, **Full** y **Advanced**. No está disponible bajo los modos **Micro** y **Small**. Para cambiar el diseño de una cubierta, haga doble clic en la cabecera o vaya a *Preferences > Decks > Deck Layout*.
- El visualizador de ondas representa con matices claros las frecuencias altas y con colores más oscuros, las frecuencias bajas.
- La onda puede agrandarse o achicarse con los botones **+** y **-**. Haga clic en el símbolo **=** para restablecer el tamaño.
- El visualizador de ondas brinda una referencia visual para situar saltos de pulso, puntos de inserción, bucles y marcadores de retícula. Agrande la onda para situar estos marcadores de manera precisa.

- Tanto el visualizador de ondas como la tira comparten el mismo sistema de colores. Los cuatro sistemas de color disponibles son: **Ultraviolet**, **Infrared**, **X-Ray** y **Spectrum**. Seleccione el sistema de coloración en *Preferences > Decks > Miscellaneous > Color Mode*.
- La acción de arrastrar la onda con el ratón dependerá del modo de control del ratón. Hay dos modos de control del ratón: **Vinyl** y **Snap**. Para seleccionarlos, abra *Preferences > Transport > Mouse Control*. Consulte también el apartado [↑14.8, Transport \(transportación\)](#) para más detalles. Para un panorama general sobre los modos del ratón, consulte el capítulo [↑11, Control del ratón de deslizantes y perillas](#).

(2) **Tira de visualización:** la tira brinda el panorama de toda la pista. Muestra también las posición de reproducción, los puntos de inserción y los bucles.

- La tira aparece visible en todos los diseños de cubierta.
- La tira brinda una panorama visual de saltos de pulso, puntos de inserción, bucles y marcadores de retícula de una pista.
- Para advertir el fin próximo de la pista, la tira empieza a destellar en rojo. Este tiempo de advertencia puede configurarse en *Preferences > Decks > Miscellaneous*.
- Lo que pase al cliquear dentro de la tira de visualización dependerá de seleccionar o no los modos de adhesión (S) y cuantificación (Q). Los modos de adhesión y cuantificación se activan en el panel maestro, en la Sección Global, y permiten efectuar saltos sincronizados y otros efectos. Véase [↑10.2.1, Panel maestro](#) para más detalles sobre el panel maestro.



En ME 2, la tira de visualización solo está disponible en las cubiertas de pistas.

7.5 Los controles de la ejecución



Cubierta de pistas — controles de la ejecución

Son los controles principales para la ejecución de una pista dentro del modo de reproducción interna de TRAKTOR.

Reproducir: Haga clic en Reproducción/Pausa para iniciar o detener la ejecución.

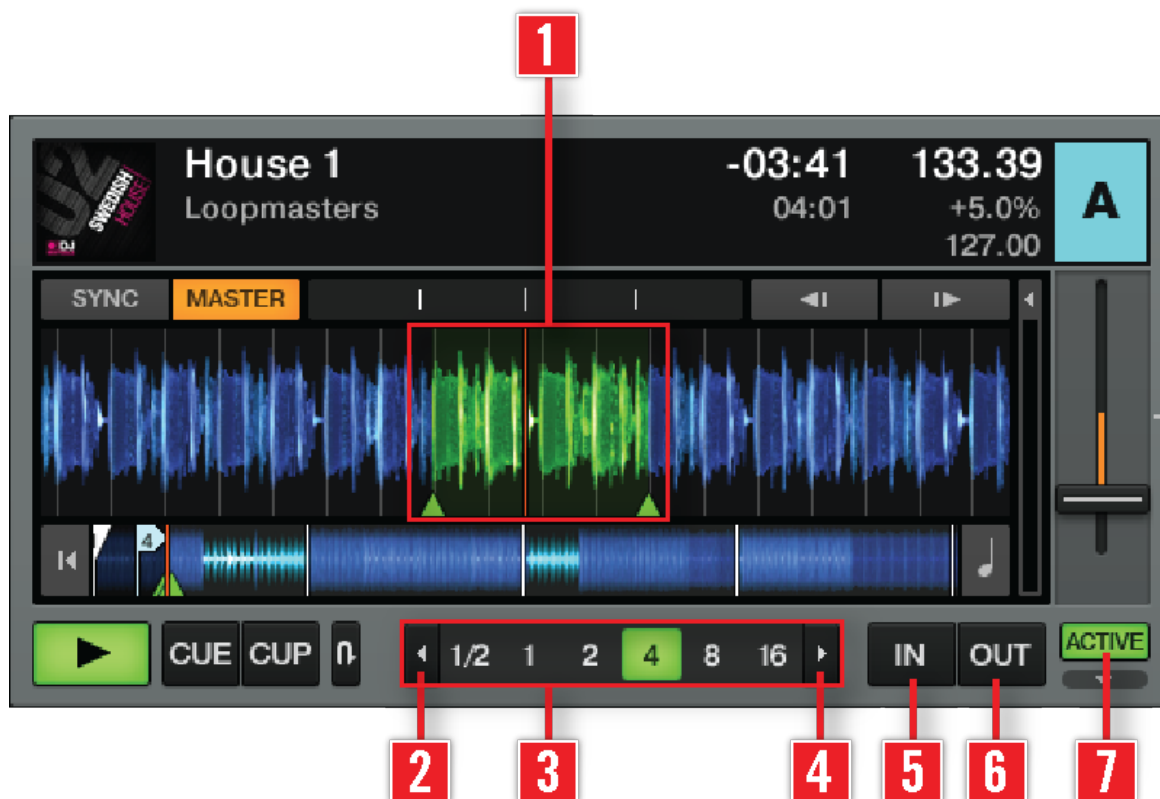
CUE: este botón cumple varias funciones según el estado en que se halle la reproducción de la pista.

- Cuando la pista está en pausa, al clicar **CUE** se establece en dicha posición un punto de inserción flotante. En el modo de adhesión (Snap), este punto de inserción se pegará al pulso más cercano a la posición de reproducción.
- Cuando la pista está en pausa y puesta sobre un punto de inserción flotante, haga clic y mantenga pulsado el botón **CUE** para preescuchar el emplazamiento de este punto. Libere **CUE** para retornar al punto de inserción flotante.
- Al clicar **CUE** durante la reproducción, la misma retrocede hasta el punto de inserción flotante establecido previamente y allí se detendrá.

CUP (Cue/Reproducir): el botón **CUP** funciona parecido al botón **CUE**, con la diferencia de que detiene la reproducción tanto tiempo como se lo mantenga pulsado.

- Al clicar en **CUP** cuando la cubierta está en pausa, establecerá un nuevo punto de inserción flotante y al liberar el botón la reproducción dará comienzo.
- Si la cubierta está tocando una pista, al clicar en **CUP** hará que la reproducción salte hasta el punto de inserción flotante y allí se detenga. Suelte el botón para que continúe la reproducción.
- **Flux:** cuando la cubierta opera bajo el modo Flux, el botón aparecerá encendido de color naranja.

7.6 Controles de bucle



Controles de bucle de una cubierta de pistas

Los controles de bucle brindan todas las funciones necesarias para un empleo creativo de los bucles en la mezcla.

Bucleo automático :

- Haga clic sobre uno de los números del **control de tamaños** (3) para establecer el tamaño del bucle. Los números representan la longitud del bucle medida en pulsos.

- Al seleccionar el tamaño, el botón correspondiente y el botón **ACTIVE (7)** quedarán resaltados en verde. Estos botones aparecen de color gris cuando están inactivos.
- Además, el **bucle (1)** aparecerá también resaltado de color verde en el visualizador de ondas.
- Para detener el bucleo, vuelva a clicar en el mismo número de medida o en el **botón Active (7)**.
- Para cambiar rápidamente el tamaño de un bucle activo, haga clic en otra medida del **control de tamaños (3)**.
- Haga clic en las **flechas (2)-(4)** presentes en los extremos del **control de tamaños (3)** para ver medidas mayores o menores. Las flechas empezarán a destellar si la longitud seleccionada se extiende más allá del área visible.

Bucleo manual :

- Haga clic en el botón **Loop In (5)** para establecer el punto de inicio del bucle.
- Haga clic en el botón **Loop Out (6)** para establecer el punto de salida del bucle. La pista comenzará a buclear entre los puntos marcados y el botón **ACTIVE** aparecerá resaltado.
- Para detener el bucleo, haga clic en el botón **ACTIVE (7)**.



Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para que las transiciones de los bucles sean imperceptibles.

7.7 Controles de tempo

TRAKTOR cuenta con un control deslizante de tempo de rango variable, dos botones de alteración de tempo y varias funciones de sincronización automática. Con estas características tendrá un control absoluto sobre sus mezclas.

7.7.1 Controles manuales de tempo



Controles de tempo.

(1) **Deslizante de tempo:** deslice este control hacia arriba o abajo para aminorar o acelerar el tempo de la pista. El deslizante de tempo de TRAKTOR ofrece las mismas funciones que los controles equivalentes de tocadiscos DJ y reproductores de CD con control de tono.

- Para ajustar el tempo de manera escalonada, use los botones + y -, los cuales se harán visibles al pasar el ratón por sobre el deslizante de tempo.
- Para mover el deslizante de tono, también puede emplear la rueda del ratón.
- La sensibilidad de los botones + y -, y de la rueda del ratón puede ajustarse haciendo clic-botón secundario/clic- [Ctrl] sobre los botones + o - y seleccionar alguna de las de las opciones de sensibilidad disponibles.

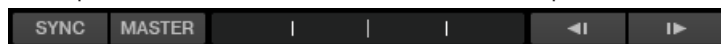
(2) **Botones de velocidad:** estos botones se emplean cuando dos pistas se están ejecutando con el mismo tempo pero con la fase ligeramente desplazada. Es algo parecido a tocar suavemente un disco para que gire más despacio o más rápido cuando la pista está sonando ligeramente desincronizada.

- Haga clic en la flecha izquierda para desacelerar la pista y cliquee la flecha derecha para acelerarla. Al mantener pulsado cualquiera de los botones de velocidad, la pista seguirá acelerando o desacelerando hasta que suelte el botón.

7.7.2 Medidor de fases

El medidor de fases muestra visualmente la sincronización de las pistas. Muestra si la pista está sincronizada con la cubierta maestra o con el reloj maestro. Haga de cuenta de que el medidor de fases es como una regla de un pulso de longitud y cada sección de dicha regla representa un cuarto de pulso.

- Si las pistas están sincronizadas, el medidor permanecerá en el medio:



- Si la fase de una pista está atrasada, una barra amarilla aparecerá a la izquierda de la marca central. En este ejemplo, la fase de la cubierta se halla retrasada poco más de un cuarto de pulso con respecto al reloj maestro / cubierta maestra:



- Si la fase de una pista está adelantada, una barra amarilla aparecerá a la derecha de la marca central:



Puede desplazar la fase manualmente, haciendo clic sobre el medidor de fases y arrastrando la barra hacia el marcador central. Esto puede hacerse también con la rueda del ratón.

- El medidor de fases puede activarse o desactivarse de manera general en: *Preferences > Decks > Deck Heading > Show Phase Meter*.

7.7.3 Sincronización de pulsos

La sincronización automática de pulsos es uno de los aspectos fundamentales de TRAKTOR. Y para realizarla solo basta con un simple clic.

Botón Sync : el botón **SYNC** proporciona la manera más rápida de sincronizar pulsos.

Haga clic en **SYNC** para sincronizar automáticamente el tempo y la fase de la pista que se está ejecutando con la cubierta maestra (o el reloj maestro en caso de que ninguna cubierta esté cumpliendo tal función).

El botón **SYNC** puede dejarse siempre encendido. Sin embargo, habrá veces en las que una cubierta no podrá sincronizarse en el momento y el botón **SYNC** aparecerá, entonces, encendido a medias. Los casos siguientes provocan que el botón **SYNC** aparezca a medio encender:

- La cubierta seleccionada es la cubierta maestra (por lo que no es posible que se sincronice consigo misma).
- La duración del bucle es inferior a 1 pulso (la sincronización de fases no se puede realizar).

Estas situaciones se resuelven fácilmente: puede seleccionar otra cubierta, incrementar la duración del bucle por encima de 1 pulso o desactivarlo, cargar una pista con una retícula válida, aumentar el rango de acción del deslizante de tempo o seleccionar una pista con un tempo más cercano al de la otra pista. Solucionado el inconveniente, el botón **SYNC** volverá a estar encendido a pleno y la sincronización volverá a funcionar sin problemas.

No es posible activar **SYNC** si una pista no tiene una retícula rítmica válida. Una pista será analizada de manera automática la primera vez que se cargue en una cubierta. Si la pista no contara con una retícula rítmica o la misma fuera incorrecta, deberá definir la retícula manualmente. Véase [↑7.8.6, Panel GRID \(retícula rítmica\)](#) para más información.

Modos de sincronización : hay dos maneras de sincronizar las pistas: **TempoSync** o **BeatSync**. Estos modos se seleccionan en *Preferences > Transport > Sync Mode*.

- **TempoSync** : mantiene solamente sincronizado el tempo de las pistas. La fase de las cubiertas se mantendrá alineada cuando el botón **SYNC** esté encendido. Pero, si la fase se encontrara desplazada, el botón **SYNC** aparecerá encendido a medias. En este modo, los tempos permanecerán siempre sincronizados.
- **BeatSync** : sincroniza el tempo y la fase de las pistas. La fase de las pistas quedará alineada al encender el botón **SYNC**. **SYNC** volverá a brillar de manera atenuada si la fase de las pistas es modificada manualmente (es decir, con scratching o manteniendo una cubierta en la posición de detención). Sin embargo, TRAKTOR volverá a realinear la fase de las pistas cuando cubierta vuelva a tocar normalmente (es decir, al liberar el disco o la rueda de desplazamiento).



El modo de sincronización está limitado a BeatSync en ME 2.

Este funcionamiento permite (aun empleando TRAKTOR SCRATCH) mantener las pistas sincronizadas e, incluso, aumentar el tempo de dos o más pistas simultáneamente, aunque sus fases respectivas estén desplazadas.

Cubierta maestra:

- La cubierta maestra brinda el tempo de sincronización para las otras cubiertas. Una cubierta maestra puede operarse bajo el modo automático o bajo el modo manual (seleccionables en el panel del reloj maestro, en la sección global).
 - En el modo **automático**, TRAKTOR establecerá automáticamente como cubierta maestra la cubierta cuya pista posea el tiempo más largo de reproducción ininterrumpida.
 - En el modo **manual**, la cubierta maestra podrá establecerse haciendo clic en el botón **Master** de cubierta respectiva.



Para evitar que una cubierta de remezclas se convierta en cubierta máster, desactive la opción respectiva en la sección Transport de las preferencias. Véase [↑14.8, Transport \(transportación\)](#) para más información.

Al poner el reloj maestro en el modo manual, deberá seleccionar manualmente la cubierta maestra (dado que no se hará de manera automática).

- Si estando en modo manual no se selecciona una cubierta maestra, el reloj maestro definirá el tempo de sincronización.

Estado de la sincronización: una vez que se activa el botón **SYNC** de una cubierta, el mismo permanecerá activado al carga una nueva pista. Simplemente, esto es todo lo que tendrá que hacer: ya no se verá en la necesidad de pulsar el botón **SYNC** otra vez.

Hay varias situaciones en las que una pista sincronizada no puede ejecutarse en sincronía. Esta información está compuesta por:

- Tamaños de bucle que no constituyen enteros, como 1/16-1/2 (Maestro & Subordinado)
- El tempo sincronizado no está dentro del rango del deslizador de tempo (Maestro & Subordinado).



Al tocar pistas sin retícula rítmica, el botón **SYNC** no permanecerá activado para así evitar saltos indebidos en la sincronización. En este caso, deberá activar manualmente el botón **SYNC** cuando cargue la siguiente pista.

El tutorial de la sincronización de pulsos se encuentra en [↑16.10, Sincronización](#).

7.8 El panel avanzado

Los paneles avanzados ofrecen funciones suplementarias de edición y almacenamiento para **bucles**, **puntos de inserción**, **accesos directos** y **saltos de pulsos**; estos paneles también permiten poner **retículas rítmicas** sobre las pistas.

El panel avanzado no puede abrirse cuando el diseño de la cubierta aparece bajo los modos Micro, Small o Essential. Para pasar a los diseños Full o Advanced, haga doble clic en la cabecera o abra la opción *Preferences > Decks > Deck Layout*.

- ▶ Con la cubierta en modo **Full**, haga clic en el **botón Advanced Open/Close**, situado debajo del botón **ACTIVE**.
- ▶ Para que el panel avanzado aparezca de manera permanente, seleccione la opción **Advanced**, en *Preferences > Decks > Deck Layout*.

Este panel consta de tres **subpaneles**: **MOVE**, **CUE** y **GRID**.

7.8.1 Panel MOVE (mover bucles y pulsos)

El panel **MOVE** tiene por finalidad llevar a cabo modificaciones de ubicación y tamaño de bucles ya existentes. Los controles de estas secciones le permitirán establecer la cantidad de pulsos con la que desea efectuar dichas modificaciones.

- Los cuatro modos de operación disponibles se describen abajo. Use el menú desplegable para pasar de un modo a otro.
- El control de magnitud sirve para todos los modos. Seleccione con él la cantidad de pulsos con la que desea efectuar el movimiento. La magnitud seleccionada se resalta mediante un encuadre amarillo. Use los botones de los extremos para acceder a toda la escala.



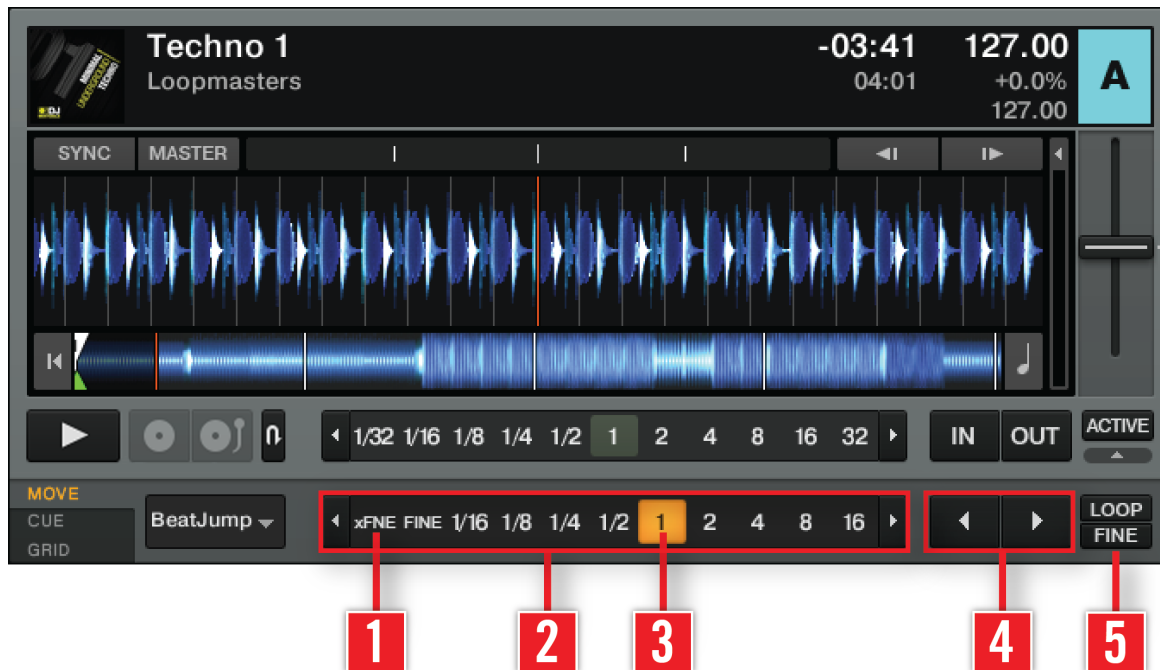
BeatJump y Loop Move no están disponibles en LE 2.



Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para que las transiciones de desplazamientos y saltos de pulso sean imperceptibles.

Los cuatro modos de operación del panel **MOVE** son los siguientes:

Move — BeatJump



Panel avanzado — MOVE: modo BeatJump.

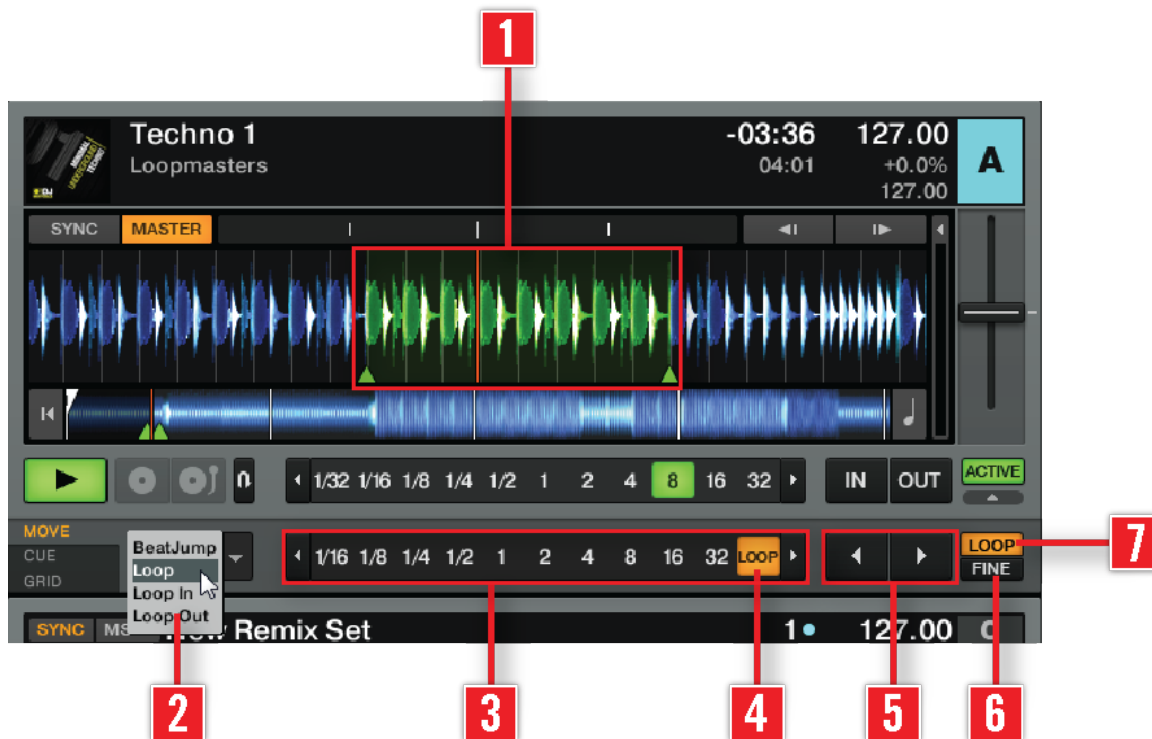
Esta modo de operación permite efectuar saltos hacia atrás y adelante dentro de una pista.

- Use el **control de magnitud** (2) para seleccionar el tamaño del movimiento.
- Haga clic en los **botones de traslado** (4) para saltar el número estipulado de pulsos según el **tamaño de movimiento** (3) seleccionado.
- Con el botón **FINE** (5) podrá efectuar saltos muy precisos. Con **xFINE** (1), podrá realizar desplazamientos mucho más precisos aún.



Asigne los botones de MOVE a un controlador MIDI para realizar saltos de manera espontánea. Para más información sobre la asignación de marcadores de saltos de pulso y el administrador de controladores de TRAKTOR, véase [↑14.21, Analyze Options \(opciones del análisis\)](#).

Move—Loop



Panel avanzado — MOVE: modo Loop

Este modo de operación permite desplazar bucles completos. El **bucle activo** (1) aparece resaltado de color verde.

- Seleccione la opción *Loop* en el **menú de modos** (2).
- Use el **control de magnitud** (3) para seleccionar el tamaño del movimiento.

- ▶ Haga clic en los **botones de traslado (5)** para mover el bucle según el **tamaño del movimiento (4)** seleccionado.
- ▶ Si el botón **LOOP (7)** aparece activado, el bucle se desplazará la medida que ocupe. El **control de magnitud (3)** pasará automáticamente a **LOOP (4)** cuando se accione botón **LOOP (7)**.
- ▶ Con el **botón FINE (6)**, podrá mover los bucles de manera muy precisa. Con **xFNE**, podrá realizar desplazamientos mucho más precisos aún.



Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para que los desplazamientos de los bucles sean imperceptibles.

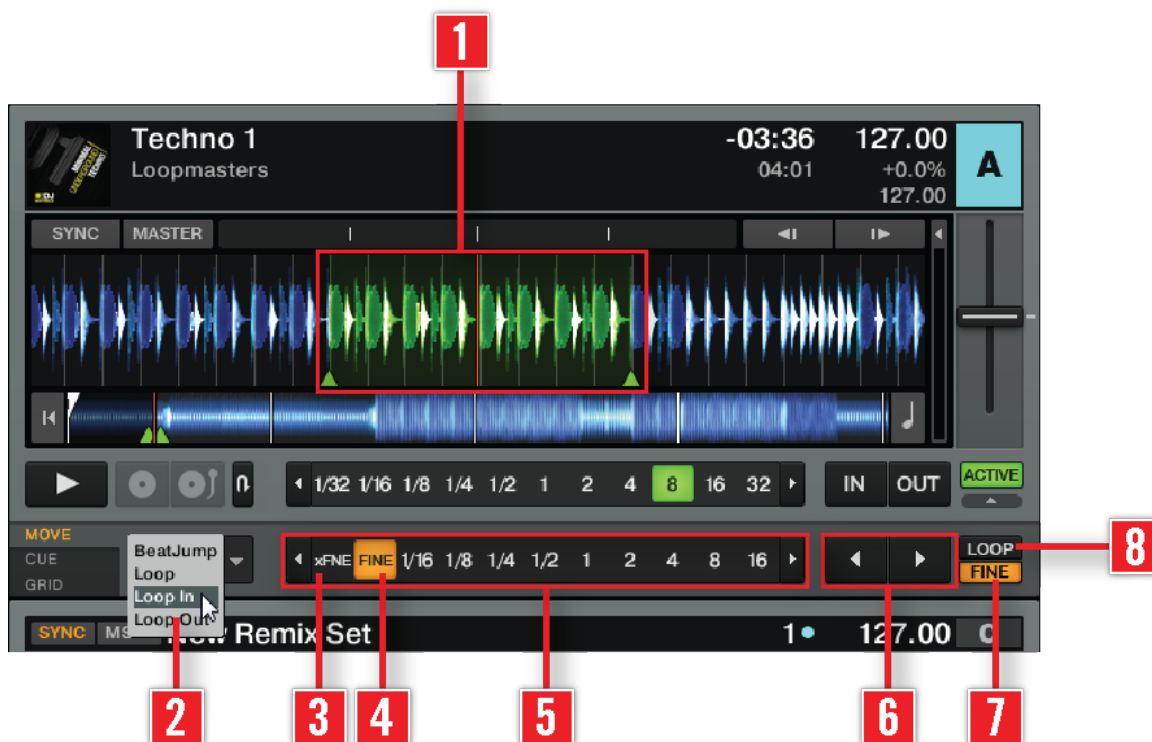


Cuando encuentre un bucle de su agrado, arrástrelo hasta la cabecera de la cubierta para copiarlo en un nicho de una cubierta de remezclas. Para más información sobre las cubiertas de remezclas, véase [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).



Las funciones para mover bucles no están disponibles en ME 2.

Move—Loop In



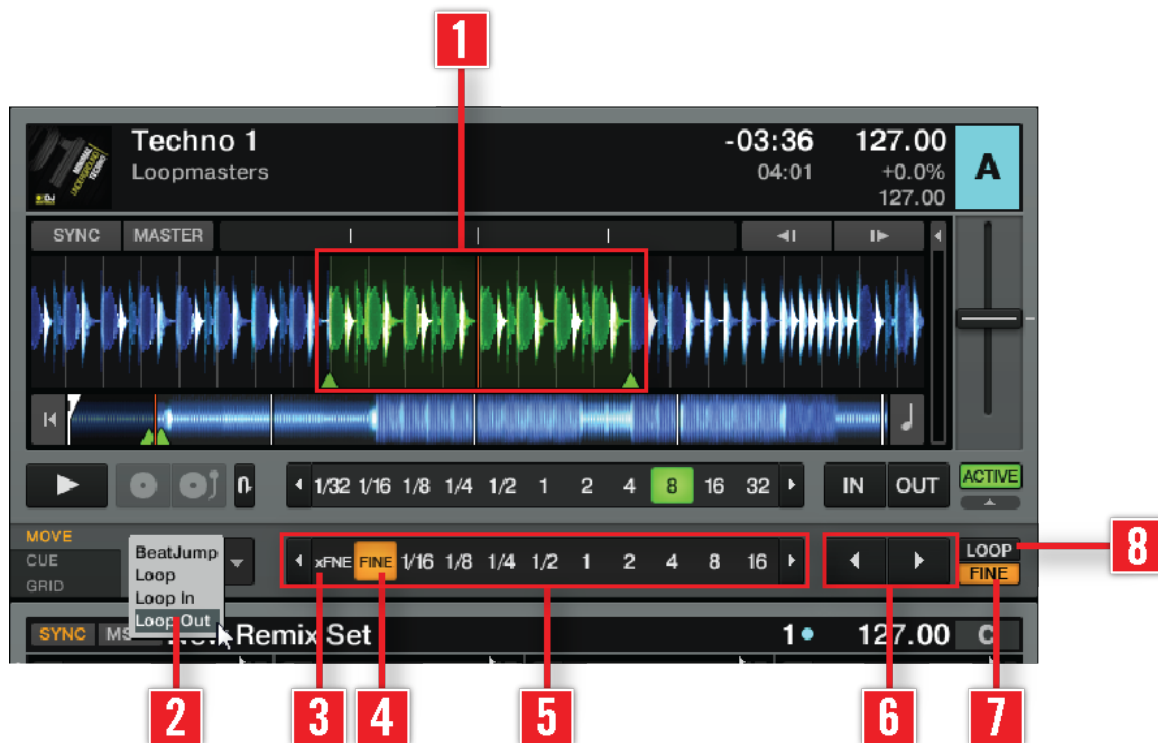
Panel avanzado — MOVE: modo Loop In

Este modo de operación permite mover el punto de inicio de un bucle. Consecuentemente, el tamaño del bucle se verá modificado según la medida seleccionada para efectuar dicho movimiento. El **bucle activo** (1) aparece resaltado de color verde.

- Seleccione la opción *Loop In* en el **menú de modos** (2).
- Seleccione la distancia a desplazar con el **control de magnitud** (5).
- Utilice los **botones de desplazamiento** (6) para mover el punto inicial del bucle según la distancia seleccionada.
 - Si activa el botón **LOOP** (8), la longitud del bucle se duplicará o reducirá a la mitad, al emplear los **botones de desplazamiento** (6).

- Con el botón **FINE** (7), podrá mover de manera muy precisa el **tamaño del bucle** (1). El **control de magnitud** (5) pasará automáticamente a **FINE** (4). Use **xFINE** (3) para efectuar cambios más precisos aún.

Move—Loop Out



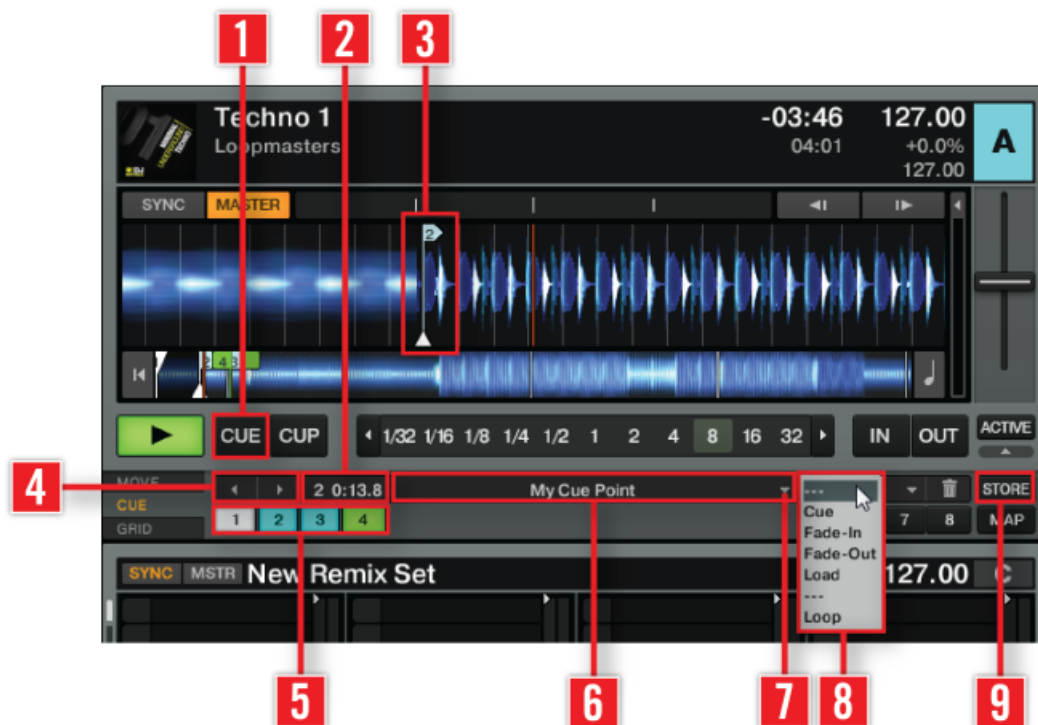
Panel avanzado — MOVE: modo Loop Out

Este modo de operación permite mover el **final** de un bucle. Consecuentemente, el tamaño del bucle se verá modificado según la medida seleccionada para efectuar dicho movimiento. El **bucle activo** (1) aparece resaltado de color verde.

- Seleccione la opción *Loop Out* en el **menú de modos** (2).
- Seleccione una medida con el **control de magnitud** (5).

- Utilice los **botones de desplazamiento** (6) para mover el punto de salida del bucle según la distancia seleccionada.
 - Si activa el botón **LOOP** (8), la longitud del bucle se duplicará o reducirá a la mitad, al emplear los **botones de desplazamiento** (6).
 - Con el botón **FINE** (7) podrá modificar el **tamaño del bucle** (1) de manera muy precisa. El **control de magnitud** (5) pasará automáticamente a **FINE** (4). Use **xFNE** (3) para efectuar cambios más precisos aún.

7.8.2 Panel CUE (gestión de puntos de inserción y de bucles)



Gestión de puntos de inserción y de bucles

El panel para la gestión de bucles y puntos de inserción (CUE) le permitirá guardar y mapear todos los bucles y puntos de inserción que realice. El empleo de puntos de inserción le permitirá marcar posiciones específicas sobre una pista; por ejemplo, el comienzo de una parte vocal o de una instrumentación determinada, pausas, etc.

- El primer paso para el trabajo con puntos de inserción y el almacenamiento de bucles será siempre la creación de un punto de inserción flotante.
- Cada pista puede guardar hasta un máximo de 32 puntos de inserción y bucles.

El panel avanzado no puede abrirse cuando el diseño de la cubierta está bajo los modos Micro, Small o Essential. Para pasar a los diseños Full o Advanced, vaya a *Preferences > Decks > Deck Layout*.



El panel para la gestión de bucles y puntos de inserción no está disponible en LE 2.

Para guardar un punto de inserción :

1. Ponga un punto de inserción con el botón **CUE (1)** de los controles de la ejecución (los usuarios de Scratch deberán pasar momentáneamente al modo de reproducción interna para habilitar los **botones CUE**).
 2. Haga clic en **STORE (9)**.
 3. Para pasar de un punto de inserción al siguiente utilice los botones **anterior/siguiente (4)**.
- El **visualizador de posición (5)** muestra la posición del punto de inserción guardado en la pista.



La posición del punto de inserción puede guardarse también haciendo clic en un botón de acceso directo (Hotcue).

- ▶ El nombre del **punto de inserción (3)** podrá escribirlo en el **visualizador de nombres (6)**. Haga clic sobre el visualizador para resaltar el nombre y luego escriba uno nuevo.
- ▶ Puede ir directamente hasta el punto de inserción deseado con el **menú desplegable (7)** a la derecha del **visualizador del nombre (6)** o pulsando uno de los **botones de acceso directo (5)**.
- ▶ Un punto de inserción puede cumplir funciones especiales seleccionando su tipo de función con el **selector de tipos (8)**.

Las funciones posibles de un punto de inserción son:

- *Cue* (punto de inserción)
- *Fade-In* (punto de transición de entrada)
- *Fade-Out* (punto de transición de salida)
- *Load* (punto de inserción de carga)
- *Grid* (marcador de retícula)
- *Loop* (punto de inicio de un bucle)



Para establecer puntos de inserción muy precisos, alinee la pista con el marcador de reproducción de color rojo. Si al presionar **STORE**, nota que el punto de inserción salta hacia una posición diferente; apague el botón **S (adhesión)** del panel maestro.

7.8.3 Tipos de puntos de inserción

Esta sección presenta una descripción detallada de las distintas opciones presentes en el selector de tipos de puntos de inserción. Cada tipo de punto de inserción aparece representado como un marcador de color en el visualizador de ondas y en la tira de visualización, y como un punto de color cuando cumple con alguna función específica.

Fade-In y Fade-Out (puntos de transición de entrada y salida)



Poniendo puntos de inserción de transición de entrada y salida

Estos puntos de inserción se emplean para automatizar la reproducción entre dos pistas. Para que esto funcione, deberá establecer un punto de transición de entrada en una cubierta y otro de salida en la otra cubierta. Los puntos de inserción de transición se representan con color **naranja**. Funcionan de la siguiente manera:

1. Cargue una pista en la **Cubierta A**.
2. Desplácese hasta el final de la pista.
3. Haga clic en **CUE (1)** para mover el punto de inserción flotante hasta esta posición.
4. Haga clic en **STORE (4)** para que dicho punto pase a ser un punto de inserción almacenado.
5. Abra el menú del **selector de tipos (3)** y seleccione *Fade-Out*.
6. En la tira de visualización y en el visualizador de ondas, aparecerá un **punto de transición de salida (2)** de color naranja.
7. Cargue una pista en la **Cubierta B**.
8. Haga clic en **STORE (6)**, para poner un **punto de inserción** al comienzo de la pista.
9. Abra el menú del **selector de tipos (5)** y seleccione *Fade-In*.
10. En la tira de visualización y en el visualizador de ondas, aparecerá un **punto de transición de entrada (7)** de color naranja.
11. Inicie la reproducción de la pista de la **Cubierta A** un poco antes del **punto de transición de salida (2)**.
12. Cuando la reproducción de la **Cubierta A** pasa por el **punto de transición de salida (2)** de la pista; automáticamente, la pista de la **Cubierta B** comenzará su ejecución a partir de su **punto de transición de entrada (7)**.

Tenga en cuenta:

- La opción [Activate Fade In & Fade Out Markers](#) tiene que estar habilitada en: *Preferences > Loading > Loading*.
- Un punto de transición de salida siempre acciona la reproducción de la siguiente pista pero un punto de transición de entrada no generará ninguna acción.
- Si la cubierta opuesta está vacía, no se producirá ninguna acción.
- También puede emplear el modo Cruise para pasar de una transición de entrada a otra de salida.

Load (punto de inserción de carga)

Toda pista que tenga un punto de inserción de carga, irá automáticamente hasta esta posición al ser cargada en una cubierta; evitando de este modo el trabajo de tener que hacerlo manualmente. Los puntos de inserción de carga aparecen de color **amarillo**.

- Para poder emplear los puntos de inserción de carga, tendrá que habilitar la opción **Initially cue to Load Marker** en: *Preferences > Loading > Loading*.

Grid (marcador de pulsos)

Un marcador de pulsos sirve para establecer el comienzo de una retícula rítmica. Es un punto de inserción especial a partir cual se crea una retícula de líneas de referencia, separadas de manera equidistante. TRAKTOR emplea estas líneas para la sincronización de las pistas. Los marcadores de pulsos se representan con color **blanco**. Véase [↑7.8.6, Panel GRID \(retícula rítmica\)](#) para más detalles.

Loop (punto de inicio de un bucle)

El método para guardar bucles es el mismo que el usado para guardar puntos de inserción. Los marcadores de bucles aparecen de color **verde**.

1. Establezca un bucle con los controles de bucleo (véase [↑7.6, Controles de bucleo](#)).
2. Haga clic en **STORE**.
3. Los marcadores del bucle cambian su color a verde para señalar los puntos de inicio y fin del bucle, y el bucle pasa a ser ahora un "bucle almacenado".



Los bucles almacenados se guardan de la misma manera que los puntos de inserción almacenados.

7.8.4 Eliminación de puntos de inserción y bucles almacenados



Eliminación de puntos de inserción y bucles almacenados.

Si desea eliminar un bucle o un punto de inserción almacenado, proceda de la siguiente manera:

1. Seleccione el punto o el bucle con el **menú desplegable (2)** o con los **botones anterior/siguiente (1)**.
2. Haga clic en el **botón de la papelera (3)**. (Esta acción no se puede revertir).
3. El **punto de inserción** o **bucle** habrá sido borrado.

7.8.5 Mapeo sobre accesos directos

TRAKTOR permite asignar cualquier bucle o punto de inserción almacenado a uno de los 8 botones de acceso directo (Hotcue). Estos botones permiten un acceso directo a los puntos de inserción y bucles más importantes.

- Cuando se almacena un punto de inserción, el mismo se mapea automáticamente en el siguiente acceso directo disponible. Haga clic en **STORE** una segunda vez para duplicar el acceso directo.
- Si desea cambiar la asignación, cliquee el acceso directo asignado, luego pulse el botón **MAP** y finalmente vuelva a clicar sobre un nuevo acceso directo.
- Para borrar un punto de inserción o de inicio de bucle, haga clic en el botón de la **papeleta**. El punto de inserción o de inicio de bucle quedará eliminado de manera permanente.



La función MAP permite guardar puntos de inserción y bucles de manera no secuencial.

Empleo de los accesos directos

La función de los botones de acceso directo (Hotcue) dependerá del estado en que se encuentre la ejecución de la pista.

- Si la cubierta está ejecutando una pista, al clicar un botón Hotcue, la reproducción saltará hasta el punto de inserción o entrada de bucle correspondiente y continuará desde allí.
- Si la cubierta está en pausa, los botones Hotcue se comportan igual que el botón **CUE** de los controles de la ejecución: al clicar en ellos, la reproducción se desplazará hasta el punto de inserción o de inicio del bucle correspondiente. Al mantener pulsado un botón Hotcue, la reproducción continuará hasta tanto sea liberado. Cuando suelte el botón, la reproducción regresará hasta el punto de inserción o de inicio del bucle y se pondrá en pausa.



Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para transiciones imperceptibles entre un acceso directo y otro.

7.8.6 Panel GRID (retícula rítmica)

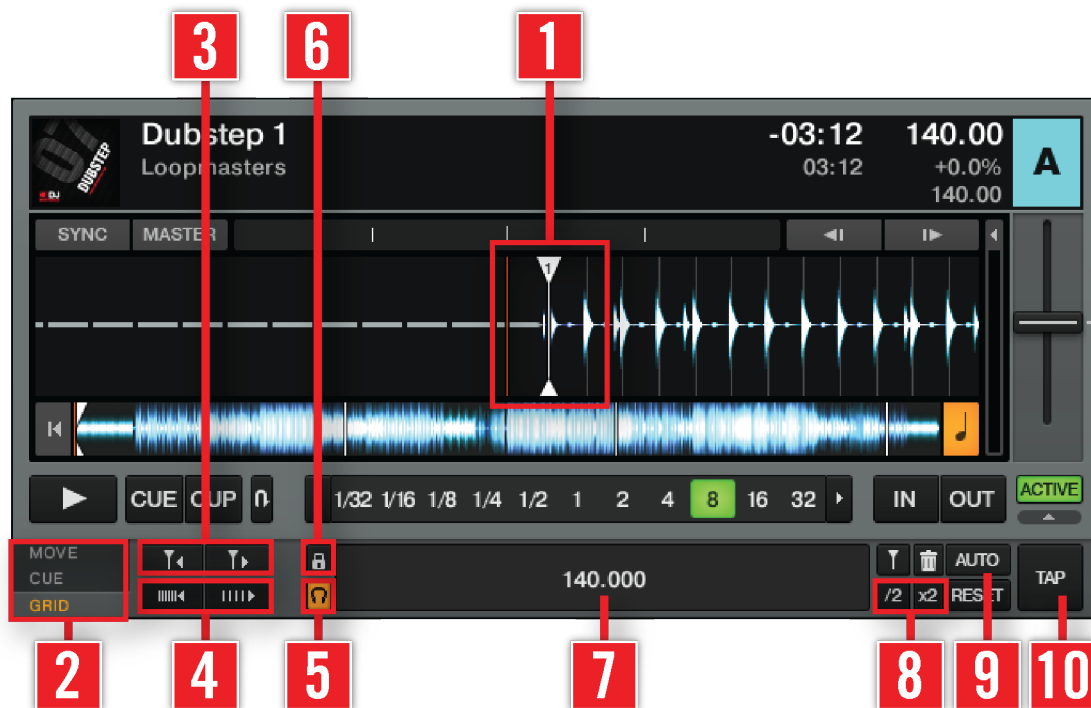
La retícula rítmica es una herramienta fundamental para establecer bucles perfectos. Las retículas rítmicas son las referencias visuales del disyóquey y hacen visible la estructura rítmica de una pista.

El panel **GRID** presenta los controles para manejar los marcadores, retículas y valor de BPM de una pista.



El aspecto visual de las retículas puede configurarse en *Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode*.

Trabajar con retículas rítmicas



Trabajar con retículas rítmicas

Para garantizar que el tempo, los bucles y los movimientos de una pista funcionen de manera exacta, se debe verificar primero la retícula rítmica de la pista:

1. Analice una pista (véase [↑6.10.2, Análisis](#)) y cárguela en una cubierta. Esta operación puede automatizarse en *Preferences > File Management > File Management*.
2. Haga clic en el símbolo + del visualizador de ondas para agrandar la imagen. El símbolo + se hará visible al pasar el ratón por sobre el visualizador de ondas.

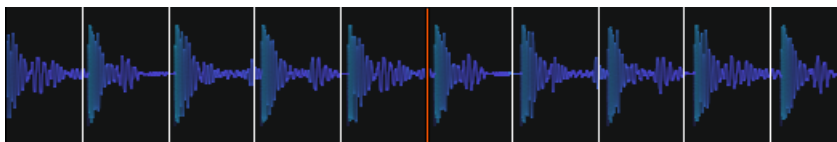
3. Compruebe la presencia del **marcador de pulsos (1)** al principio de la pista. Si no se encuentra directamente sobre un pulso, utilice los **botones de desplazamiento (3)** para efectuar las correcciones necesarias. También puede hacer uso del panel **CUE (2)** para poner un marcador de pulsos manualmente en la posición deseada. Para establecer automáticamente un marcador de pulso, pulse el **botón AUTO (9)**.
4. Mueva lentamente la pista hacia adelante (haciendo arrastre sobre el visualizador de ondas) a partir del marcador de pulsos y verifique que la línea de retícula se sitúe correctamente sobre el pulso. En modo de adhesión (Snap), es posible clicar sobre la onda para comprobar audiblemente la posición de la retícula. Encienda el botón **TICK (5)** del reloj maestro (Sección Global) para tener una guía audible para alinear la retícula.
5. Use los botones de **incremento y disminución de BPM (4)** para realizar ajustes precisos.
6. Use los botones **x2 y /2 (8)** para duplicar el tempo o dividirlo a la mitad. Utilice el botón **TAP (10)** para definir el tempo manualmente. También, puede clicar dos veces sobre el **visualizador del tempo (7)** e ingresar el valor de pulsos por minuto deseado. (Establezca una retícula rápidamente con el botón **TAP (10)**: cliquee cuatro veces según el tempo de la pista en ejecución. De este modo, podrá establecer el tempo y la ubicación de los tiempos fuertes de manera mucho más expeditiva que al usar los controles del panel avanzado).
7. Continúe hasta el final de la pista. Cuando la retícula esté bien colocada sobre los pulsos a lo largo de toda la pista, haga clic en el **Candado (6)** para proteger la retícula de eventuales modificaciones y habrá concluido la tarea: un tempo muy preciso ha sido definido de manera permanente para esta pista.

Al crear una retícula rítmica, deberá tener en cuenta algunas pocas cuestiones:

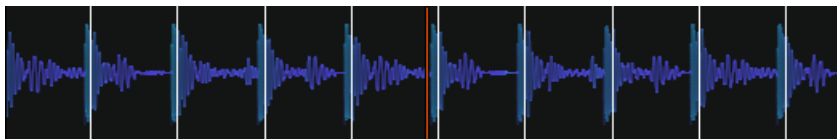
- ▶ En el modo de mezcla externa, también deberá activar el botón de preescucha del mezclador interno para poder escuchar el **tac sonoro (5)**.
- ▶ Si está empleando la tarjeta de sonido interna del ordenador portátil, deberá activar el botón de preescucha (Cue) del mezclador interno y ajustar la salida de la monitorización para poder escuchar los tics. La monitorización puede configurarse en *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.
- ▶ Al pulsar los **botones de desplazamiento (3)**, el clic-izquierdo del ratón moverá los marcadores en pasos muy pequeños y el clic-derecho/[Ctrl], en pasos más grandes.

- ▶ Al pulsar los **botones de incremento y disminución de BPM (4)**, el clic-izquierdo del ratón moverá las líneas de la retícula en pasos muy pequeños y el clic-derecho/[Ctrl], en pasos más grandes
- ▶ Si no hubiera ningún marcador de pulsos establecido, habilite la opción **Set Beat-Grid when detecting BPM** de *Preferences > File Management > BPM Detection*.
- ▶ Pulse el botón encendido del **candado (6)** para desproteger las pistas con retícula protegida.
- ▶ Pulse el **botón RESET** cuando desee comenzar todo de nuevo.

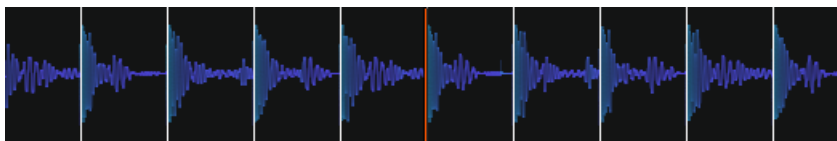
Ejemplos de retícula



La retícula está muy estrecha y hay que ensancharla.



La retícula es demasiado amplia y hay que estrecharla.



Este es un ejemplo de una retícula rítmica perfecta.



El aspecto visual de las retículas puede configurarse en *Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode*.

Marcador automático de pulsos

TRAKTOR puede poner un marcador de manera automática sobre la primera percusión de bombo detectada durante el análisis. Por lo tanto, tras el análisis de una pista, quedará establecida una retícula rítmica basada en el tempo determinado por TRAKTOR.

- Pulse el botón **AUTO** del panel **GRID** para reconstruir la retícula.

Marcar pulsos manualmente



Poner un marcador manualmente.

Un marcador de pulsos puede también ponerse de manera manual, empleando el panel **CUE** (1):

1. Busque un pulso fuerte adecuado y coloque la posición de la reproducción sobre el mismo.
2. Haga clic en el **botón CUE** (2).
3. En el panel **CUE**, seleccione **STORE** (5) y, como **tipo de punto de inserción**, seleccione **Grid** (4).

4. Haga doble clic en el **visualizador del nombre (3)** y escriba un nombre si lo desea.



Active los botones **S** (adhesión) y **Q** (cuantificación) del panel maestro para posicionar los marcadores exactamente sobre el pulso. Si los pulsos no se detectan correctamente, desactive el modo de adhesión.

Eliminar un marcador de pulso

Los marcadores de pulsos se eliminan en el panel **CUE**:

1. Con los **botones de desplazamiento**, vaya hasta el marcador que desea eliminar o selecciónelo con el menú desplegable junto al **visualizador del nombre**.
2. Haga clic en el botón de la papelera para borrar ese marcador de pulsos permanentemente.

Proteger una retícula rítmica

Cuando el marcador y la retícula rítmica estén establecidos, podrá proteger la configuración haciendo clic en el **candado**.

1. Tras clicar en el **candado**, todos los botones del panel **GRID** se desactivarán.
2. El tempo almacenado (BPM) se bloqueará también y no podrá ser modificado hasta que el **candado** vuelva a ser pulsado.
3. Todas las pistas con una retícula protegida aparecerán con un pequeño **candado** en el Buscador.

Tick (retícula audible)

Tick es básicamente un metrónomo que le proporcionará una referencia audible sobre la posición de la retícula en relación con los pulsos de la pista (Tick deberá sonar a través del mismo canal que el de la salida de monitorización).



Poniendo una retícula audible

- (1) **Cue:** escuche la pista a través del mezclado interno de TRAKTOR.
- (2) **Tick:** el botón representado por los auriculares activa un tac audible que, a manera de metrónomo, lo ayudará a establecer la retícula.
- En el modo del mezclador interno, el tac solamente se puede escuchar sobre la señal que se monitoriza a través de los auriculares.
 - En el modo del mezclador externo, el tac se escucha a través del canal de la cubierta, cuando el botón de los auriculares, en el modo del mezclador interno, está activado.
- (3) **MIX:** la perilla **MIX** permite mezclar las señales en los auriculares.
- (4) **VOL:** la perilla **VOL** controla el volumen de los auriculares.

- Si está empleando la tarjeta de sonido interna del ordenador portátil, deberá activar el botón de preescucha (Cue) del mezclador interno y ajustar la salida de la monitorización para poder escuchar los tics. La monitorización puede configurarse en *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.

7.9 Modo estático y el cortador

Una función nueva incorporada en la versión 2.7 de TRAKTOR es **el modo estático**. En este apartado describiremos el empleo del modo estático y su derivado, el modo del cortador. Antes de emplear el modo estático y el cortador, tenga en cuenta lo siguiente:

- El modo estático solo puede abrirse desde un controlador MIDI como el TRAKTOR KONTROL S8. Los controles del modo estático, por defecto, se asignan directamente al controlador TRAKTOR KONTROL S8. Para emplear el modo estático con otro controlador MIDI, se requiere un mapeo definido por el usuario. Para más información sobre los mapeos MIDI, consulte [↑14.22, Controlller Manager \(administrador de controladores\)](#).
- Para más información sobre el empleo general del modo estático, consulte el manual del TRAKTOR KONTROL S8. Allí encontrará una guía detallada sobre el empleo del modo estático y del cortador. El manual del TRAKTOR KONTROL S8 se halla bajo la opción **Open Manual...** del menú de ayuda (Help) del programa TRAKTOR.
- En [↑21.1, Controles comunes a todas la cubiertas](#) hallará una lista de los controles asignables al modo estático.
- El modo del cortador no tiene controles asignables. Depende de las asignaciones efectuadas para el modo estático.

Modo estático

El modo estático brinda la oportunidad de crear, de manera instantánea, un juego transitorio de marcadores (o cortes) sobre una pista. Luego, estos cortes pueden accionarse en el momento, como si se trataran de puntos de acceso directo. Cuando el modo estático está activado, es posible emplear el controlador MIDI para accionar los cortes y ejecutar, por ejemplo, percusiones manuales. La extensión de cada corte puede abarcar desde 1/4 de pulso hasta 4 pulsos. El número de cortes se ajusta con el control de “Freeze Slice Count Adjust”, en el administrador del controladores. Es posible asignar hasta dieciséis pads. Por ejemplo, si el modo estático es-

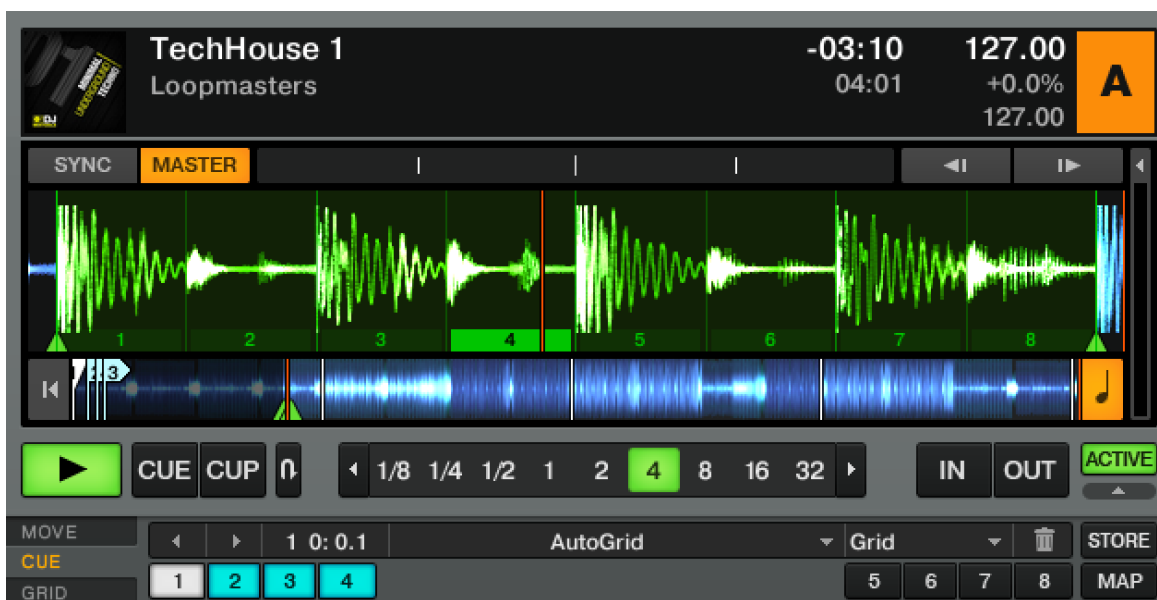
tá activado empleando el TRAKTOR KONTROL S8; se crearán ocho cortes para igualar los ochos pads del controlador. Si se emplea un TRAKTOR KONTROL F1, el control de “Freeze Slice Count Adjust” puede ajustar a “16”.



Cubierta A en modo estático.

Cortador

Una extensión del modo estático es el **modo de cortes**. El cortador divide un bucle en una serie de cortes regulares. Si el modo estático y el bucle se encuentran activados al mismo tiempo, el cortador quedará habilitado. El área de cortes quedará definida por el tamaño seleccionado del bucle. Los cortes pueden accionarse en el momento y es posible saltar de uno a otro durante el bucleo. Cuando un corte es accionado, el bucleo se producirá dentro del corte seleccionado todo el tiempo durante el cual se mantenga presionado el pad. Luego, la reproducción continuará su curso dentro del área activa bucle hasta abandonar el bucleo.



Cubierta A con el cortador activado.

8 El mezclador interno y el crossfader

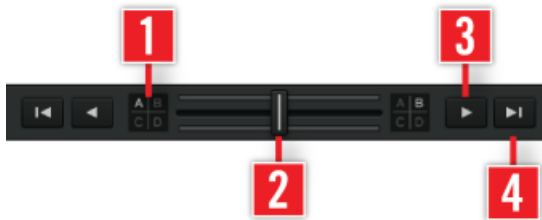
El mezclador interno es el corazón de TRAKTOR. Con el mezclador interno se puede controlar la mezcla y modular el sonido de las pistas, y lograr transiciones muy suaves.

8.1 Deslizantes de canal

Los deslizantes de canal ajustan el volumen del canal. El medidor de volumen del canal lo ayudará a ajustar el volumen de la próxima pista con el de la pista que se está tocando.

- ▶ Los deslizantes solo son visibles bajo los diseños de cubierta **Micro**, **Essential**, **Full** o **Advanced**. Para seleccionar alguno de estos diseños, haga doble clic sobre el borde superior de la cubierta o vaya a *Preferences > Decks > Deck Layout*.
- ▶ En el selector de diseños, en la cabecera de TRAKTOR, seleccione la opción **Mixer**. Los deslizantes de canal están siempre visibles en este modo.

8.2 Crossfader



El crossfader

El [crossfader](#) es el deslizante que le permitirá realizar la transición de una cubierta a otra.

(1) **Botones de asignación:** seleccionan las cubiertas con las que trabajará el crossfader.

- ▶ Una cubierta que no está asignada a ninguno de los lados del crossfader sólo se podrá controlar con el deslizante de canal respectivo.

(2) **Crossfader manual:** cliquee y arrastre el crossfader de un extremo a otro.

► Al hacer doble clic sobre el crossfader, lo llevará a su posición central

(3) **Botones de desplazamiento:** haga clic en estos botones para desplazarse aún más en la dirección señalada.

► Al hacer doble clic sobre el crossfader, lo llevará a su posición central

(4) **Crossfader automático:** las transiciones pueden automatizarse empleando estos botones de movimiento. Al clicar en uno de estos botones, el crossfader se desplazará automáticamente hacia el lado respectivo.

Para detener la transición, vuelva a clicar el botón.

► Puede ajustar el tiempo de transición (Auto Crossfade Time) en *Preferences > Mixer > Crossfader*.

8.3 Ecuualizador

El ecualizador es una importante herramienta de mezcla. Ajusta el sonido de la mezcla según la frecuencia. El rango de frecuencias dependerá del tipo de ecualización seleccionado.



Ecualizador clásico de 3 bandas.

(1) **HI:** use esta perilla para enfatizar o disminuir las frecuencias altas.

(2) **MID:** use esta perilla para enfatizar o disminuir las frecuencias medias.

(3) **LO:** use esta perilla para enfatizar o disminuir las frecuencias bajas.

(4) **Supresor:** use este interruptor para eliminar la banda de frecuencias de manera inmediata.

Cada banda cuenta con su propio interruptor de supresión.



El capítulo [↑11, Control del ratón de deslizantes y perillas](#) describe todas las funciones avanzadas de las perillas de ecualización.

Tipos de ecualización

TRAKTOR ofrece 4 tipos de ecualización, cada uno de ellos modelado en base a los mejores mezcladores de DJ. Para cambiar el tipo de ecualización, vaya a *Preferences > Mixer > EQ Selection*.



Los tipos de ecualización no están disponibles en LE 2.



Siempre será una buena idea emplear los ecualizadores durante una transición, para evitar las saturaciones que con frecuencia ocurren cuando dos pistas se tocan al mismo tiempo y a todo volumen.

Classic: es el clásico ecualizador estándar de 3 bandas de TRAKTOR. Ofrece controles para ajustar las frecuencias bajas, medias y altas de cada cubierta a través de perillas virtuales.

Cada perilla controla una banda de frecuencia entre +12 / -24 dB. Las mismas cuentan con un interruptor de emergencia que suprime la frecuencia completamente.

P600: el P600 es un ecualizador DJ estándar de 3 Bandas (alta, media y baja). Funciona igual que el clásico pero opera sobre un rango más amplio, entre +12 y -26 dB y los interruptores de corte de frecuencia eliminan la frecuencia a -26 dB.

NUO: es una emulación del ecualizador presente en el mezclador DJ Ecler NUO de cuatro canales. Ofrece ecualización de 3 bandas (alta, media y baja). El rango para las frecuencias graves y medias es de +10/-30 dB y para las agudas +10/-25 dB. Al igual que el Classic y el P600, ofrece interruptores de emergencia para todas las frecuencias; pero configurados para trabajar entre -30/-25 dB.

Xone: es una emulación del ecualizador presente en el mezclador DJ XONE:92 de Allen & Heath. Ofrece una ecualización exclusiva de 4 bandas (baja, medio-baja, medio-alta y alta). Las bandas altas y bajas constan de atenuación infinita (supresión total) con un pronunciado factor de filtrado de 12 dB/oct. Las bandas medias cuentan con un recorte de -30 dB.



Solo el ecualizador clásico está disponible en ME 2.

Controles de ganancia, monitorización y balance



Los controles de ganancia, monitorización y balance del mezclador

(1) **GAIN:** la perilla **GAIN** permite controlar el volumen de cada canal (antes de aplicar el respectivo control de volumen), el cual aparece mostrado en los medidores de volumen de los deslizantes de canal.

- **GAIN** es un control que solamente aparece cuando las cubiertas aparecen con su diseño completo. Si la perilla **GAIN** no aparece visible, cambie el diseño de cubiertas en *Preferences > Decks > Layout*.
- TRAKTOR ofrece una potente función de ganancia automática (Autogain) que se puede activar en *Preferences > Mixer*. Esta función se basa en los valores de ganancia obtenidos durante el proceso de análisis. Este valor puede reajustarse en cualquier momento con la perilla **GAIN**. Para hacer esto, cliquee el botón junto a la leyenda **GAIN**. La leyenda pasará a decir **AUTO** y la perilla pasará al modo de ganancia automática. Ajuste el valor de ganancia previamente establecido según su preferencia personal. El nuevo valor de ganancia automática quedará grabado en el archivo de la pista.

(2) **Monitorización:** con el botón de monitorización (**Cue**) podrá escuchar las pistas a través de los auriculares.

Para usar esta función de preescucha es necesario contar con un dispositivo de audio multicanal. El botón de monitorización solo aparece en las cubiertas completas.

(3) **PAN**: la perilla **PAN** controla el balance entre los canales estéreo derecho e izquierdo de cada cubierta.

- ▶ La perilla **PAN** aparece solamente cuando se activa el panel avanzado de la cubierta de pista.

8.4 Controles de filtrado, tonalidad y efectos



Los controles de filtrado, tonalidad e inserción de efectos del mezclador.

Esta sección describe las funciones de los controles **FILTER**, **KEY** y **FX**.

(1) **FILTER**: la perilla **FILTER** proporciona un filtro de dos polos.

- ▶ En posición central, el filtro está inactivo.
- ▶ Si gira la perilla a la derecha, activará un filtro paso-alto. Cuanto más gire a la derecha, mayores serán las frecuencias bajas y medias recortadas.
- ▶ Si gira hacia la izquierda, obtendrá un filtro paso-bajo. Cuanto más gire a la izquierda, mayores serán las frecuencias altas y medias recortadas.

- ▶ En *Preferences > Mixer > Filter Selection* podrá elegir entre **Xone:92** (la emulación de los filtros de la serie Xone de Allen & Heath) y **Filter** (un filtro de escala (**Ladder**) convencional).



El ME 2 cuenta solamente con el filtro Xone:92.

(2) Inserción de efectos: los dos (o cuatro) botones de efectos de cada canal insertan las unidades de efectos en la cadena de la señal.

- ▶ Puede insertar ambas unidades de efectos en un canal.
- ▶ Puede insertar la misma unidad de efectos en más de un canal.
- ▶ Inserte una unidad de efectos en todos los canales para simular un efecto maestro.
- ▶ Al pasar una unidad de efectos al modo de envío externo, el correspondiente botón **FX** quedará inhabilitado.



Si apaga un efecto con los botones de inserción, detendrá el procesamiento de este efecto y aliviará la carga del CPU.

(3) KEY: la perilla **KEY** controla el tono de una pista sin afectar el tempo. Este control se activa pulsando el botoncito debajo de la perilla. Puede usarse para realizar mezclas armónicas.

- ▶ En posición central, la pista suena con su tono original.
- ▶ Gire a la izquierda o a la derecha para subir o bajar el tono.



KEY no está disponible en LE 2.

8.5 Controles de los auriculares



Controles de los auriculares

(1) **Monitorización (CUE)**: permite escuchar la pista a través del mezclador interno de TRAKTOR.

(2) **TICK**: el botón representado por los auriculares (**TICK**) activa un tac audible que, a manera de metrónomo, lo ayudará a establecer la retícula.

- ▶ En el modo del mezclador interno, el tac solamente se puede escuchar sobre la señal que se monitoriza a través de los auriculares.
- ▶ En el modo del mezclador externo, el tac se escucha a través del canal de la cubierta, cuando el botón de los auriculares, en el modo del mezclador interno, está activado.

- (3) **MIX**: la perilla **MIX** permite mezclar las señales en los auriculares.
- (4) **VOL**: la perilla **VOL** controla el volumen de los auriculares.
- (5) **AUX**: La perilla **AUX** controla el volumen de la entrada auxiliar, empleada por señales externas tales como las de un micrófono.
- Si está empleando la tarjeta de sonido interna del ordenador portátil, deberá activar el botón de preescucha (Cue) del mezclador interno y ajustar la salida de la monitorización para poder escuchar los tics. La monitorización puede configurarse en *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.

8.6 El mezclador interno en el modo de mezcla externa.

TRAKTOR puede usarse con un mezclador externo como sustituto del mezclador interno. Sin embargo, algunas de las funciones del mezclador interno pueden emplearse también en el modo de mezcla externa.

El **crossfader** y los **deslizantes de canal** se inhabilitan en el modo del mezclador externo.

Los controles del mezclador interno que pueden combinarse con los de un mezclador externo son:

- Los ecualizadores del mezclador interno de TRAKTOR.
- La perilla **FILTER** de las cubiertas.
- El control tonal (**KEY**) y los efectos (**FX**)
- La perilla de ganancia (**GAIN**).
- El botón de los auriculares se usa para hacer audible el tac de un canal si la opción **TICK** se encuentra activada en el panel del reloj maestro.
- La perilla **PAN** resulta también útil porque no todos los aparatos mezcladores cuentan con un control de balance individual para cada canal.



La perilla **MAIN** del panel maestro funciona también en el modo del mezclador externo y puede usarse para elevar o bajar el volumen general.



Los ecualizadores de TRAKTOR pueden usarse también con un mezclador externo.

9 Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo

TRAKTOR puede reemplazar un equipo completo de DJ o solamente las cubiertas de reproducción. En este caso, TRAKTOR será empleado junto con un mezclador externo. Este montaje le permitirá mezclar sus pistas digitales sin perder la sensación analógica que brindan las perillas y deslizantes del aparato mezclador.

9.1 Requisitos

Los requisitos del hardware dependerán de la complejidad de su montaje.

9.1.1 El mezclador

En el modo externo de mezcla, TRAKTOR direcciona cada una de sus cubiertas hacia uno de los canales de mezclador. Las entradas requeridas por las cubiertas de TRAKTOR son entradas de nivel de línea (LINE) (igual que en los reproductores de CD).

El montaje más básico de TRAKTOR emplea sólo dos cubiertas de reproducción y por eso necesitará solamente un mezclador de dos canales.

Este montaje puede agrandarse agregando una tercera o una cuarta cubierta. Por supuesto, cada cubierta adicional necesitará una entrada adicional de su mezclador.

Una configuración más avanzada se logra al incorporar los efectos de envío de TRAKTOR. Esto no sólo requerirá el empleo de un canal más, sino que el mezclador deberá disponer también de una salida de efectos de envío para poder alimentar los efectos directamente desde el mezclador. Normalmente, esta salida puede controlarse con las perillas o botones de envío FX de cada canal del mezclador.

9.1.2 Dispositivo de audio

Para poder conectar las cubiertas con el mezclador hace falta una interfaz de audio con la cantidad correspondiente de canales estéreo (uno por cada cubierta). TRAKTOR no admite dos tarjetas de sonido a la vez, pero es posible agregar en la configuración de audio de TRAKTOR varias tarjetas de sonido para que aparezcan como un solo dispositivo de audio.

Si desea usar los efectos de envío, la interfaz de audio deberá contar con una entrada estéreo adicional para la señal efectos de envío proveniente del mezclador.

Si dispone de suficientes canales en su aparato, también podría conectar el reproductor de avances a una salida separada de la tarjeta de sonido.



Las interfaces de audio y los controladores de Native Instruments están diseñados especialmente para satisfacer los requerimientos de TRAKTOR. Para más información sobre estos dispositivos, visite por favor la siguiente dirección: <http://www.native-instruments.com/traktor>

TRAKTOR SCRATCH PRO

Si está usando TRAKTOR SCRATCH PRO, necesitará el Audio 10 o un mezclador certificado para TRAKTOR SCRATCH PRO.

9.2 Configuración del aparato

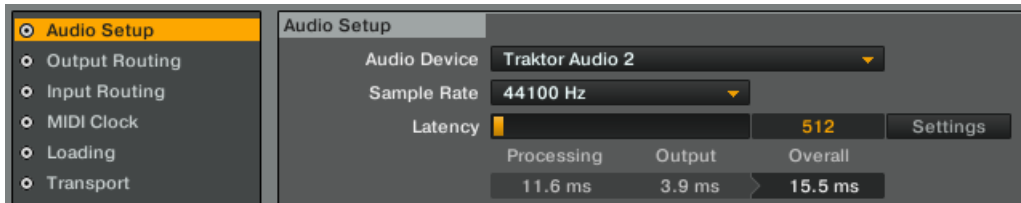
Consulte el apartado [↑19.2, TRAKTOR con una interfaz de audio externa](#), para saber como conectar correctamente el mezclador.

9.3 Instalación del programa

Al arrancar TRAKTOR por primera vez, el asistente de la configuración le permitirá seleccionar el montaje básico para el modo externo de mezcla. También es posible realizar estos ajustes directamente en la sección de preferencias del programa. Haga clic, entonces, en el botón [Preferences](#) de la cabecera del programa y abra la opción *Preferences > Audio Setup*. O, en la barra de menús de la aplicación, abra *File > Audio Setup* y continúe directamente con el paso 3.

1. En el asistente (Setup Wizard) seleccione la opción [External Mixer](#).

- Confirme con **OK**. Con esto abrirá la página para la configuración de audio (**Audio Setup**) de las preferencias.



- Abra la lista desplegable de *Audio Device* y seleccione la interfaz de audio externa correspondiente.
- Establezca una latencia y una frecuencia de muestreo que su equipo pueda manejar. Empezar con una latencia alta, digamos 15 ms. (Por ahora, es preferible manejarse con valores moderados de latencia. Podrá cambiar esto más tarde y comprobar lo que el sistema es capaz de tolerar).
- Abra la página de **Output Routing** para asignar las salidas de TRAKTOR a las salidas físicas de su interfaz de audio.
- Compruebe que la opción **External** se halle seleccionada en la sección **Mixing Mode**.
- Asigne las **cubiertas de salida A, B, C y D** a todas las salidas de la interfaz de audio externa conectadas al mezclador. Tenga en cuenta que está conectando un par de salidas a cada uno de los canales, por lo que la **Cubierta A** estará conectado a las salidas 1 y 2 de la interfaz de audio; la **Cubierta B**, a las salidas 3 y 4; y así sucesivamente. Para usar efectos de envío, deberá asignar también la salida de efectos (**Output FX Return**), (típicamente al canal que está conectado al retorno de efectos del mezclador)
- Si desea usar los efectos de envío, vaya a la ficha del direccionamiento de entrada (**Input Routing**) y asigne **Input FX Send (Ext)**. Normalmente, éste recibe su señal desde la salida de efectos de envío (**FX Send output**) del mezclador.
- Cierre las Preferencias cliqueando sobre el botón **Close**.



Tenga en cuenta que los efectos posvolumen no serán audibles al pasar al modo de mezcla externo.



Las interfaces de audio y los controladores de Native Instruments están diseñados especialmente para satisfacer los requerimientos de TRAKTOR. Consulte la documentación de su dispositivo para obtener detalles más específicos.



El envío de efectos no está disponible en ME 2.



Las interfaces de audio y los controladores de Native Instruments está diseñados especialmente para satisfacer los requerimientos de TRAKTOR. Consulte la documentación de su dispositivo para obtener detalles más específicos.



El envío de efectos no está disponible en ME 2.

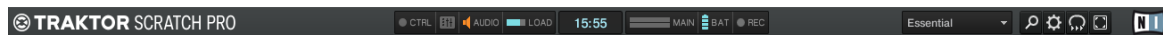
TRAKTOR SCRATCH PRO 2

Para usar TRAKTOR SCRATCH PRO 2, deberá también configurar el código de tiempo (véase [↑14.6, Timecode Setup \(Configuración del código de tiempo\)](#)).

10 La cabecera y la sección global

La cabecera de TRAKTOR contiene indicadores, funciones y botones de utilidad, como por ejemplo el botón de las preferencias del programa. La sección global presenta el panel maestro, desde el cual se controla la salida general de TRAKTOR. También permite controlar los efectos y el reloj maestro, y realizar las grabaciones de sus mezclas.

10.1 Cabecera



La cabecera de TRAKTOR

Se denomina 'Cabecera' a la barra horizontal ubicada en la parte superior de la interfaz de usuario de TRAKTOR. Describiremos ahora sus elementos de izquierda a derecha.

10.1.1 Logotipo de TRAKTOR



El logotipo de TRAKTOR

Al clicar en el logotipo de TRAKTOR, se abrirá la pantalla de información sobre el programa. Esta pantalla muestra el número completo de la versión del programa.

10.1.2 Indicadores de estado



Los indicadores de estado

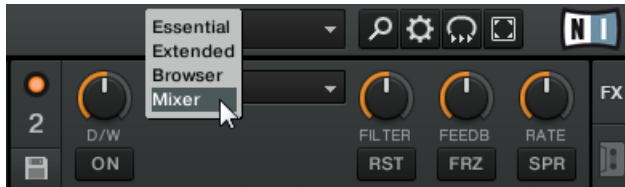
Varios indicadores de estado lo mantienen al tanto del estado actual del programa TRAKTOR. De izquierda a derecha:

- **CTRL** : muestra el ingreso de señales MIDI y propias (NHL). Brilla de color azul cuando una señal es recibida.
- **Conexión** : este indicador, simbolizado mediante un mezclador, muestra la lista de los controladores conectados. Azul = todos los controladores están conectados; naranja = algunos controladores están conectados; apagado = no hay controladores conectados.
- **AUDIO** : este indicador muestra el estado de la conexión de la interfaz de audio. Azul = conectada; rojo = no conectada; naranja = tarjeta de sonido interna seleccionada.
- **Indicador LOAD**: indica el consumo de procesamiento por búfer de audio que emplea el programa para procesar los datos de audio contenidos en un búfer. Este valor muestra la exigencia a la que se ve sometido el procesamiento de audio y la capacidad disponible antes de experimentar fallas de audio. El sistema debería mantenerse en un nivel de consumo que no ponga rojo el nivel del indicador.
- **Reloj del sistema** : muestra la hora del sistema.
- **MAIN** : muestra el volumen de salida general. Presenta tres colores: azul, naranja y rojo. Ajuste el volumen de tal manera que el medidor MAIN haga uso de todo el rango de volumen disponible (es decir, los picos de volumen caen en la zona naranja) pero sin llegar a la distorsión (zona roja).
- **BAT** : este indicador señala el estado de la batería del ordenador. Se muestra de color azul para indicar que el equipo se halla conectado al suministro eléctrico; brilla de color rojo para indicar el consumo de batería.
- **REC** : este indicador muestra el estado de la grabadora de audio de TRAKTOR. Brilla de color rojo para señalar una grabación en curso.



El indicador de la grabación (REC) no está disponible en LE 2.

10.1.3 Selector de diseños



Selector de diseños

Haga clic en la flecha para abrir el menú desplegable y seleccionar alguno de los diseños pre-determinados. Los diseños pueden borrarse, redefinirse y guardarse en la preferencias del programa.



La selección y gestión de diseños está deshabilitada en LE 2.



La selección y gestión de diseños está disponible en ME 2.

10.1.4 Botones de uso práctico



Botones de uso práctico

De izquierda a derecha:

- **Expandir Buscador** : haga clic en este botón para traer la vista del buscador (Browser) del programa, cuando necesite hallar la pista de una lista muy larga.
- **Preferencias** : abre las preferencias de TRAKTOR. En esta sección se realizan todas las configuraciones del programa.
- **Reproducción continua** (Cruise): Este modo permite tocar una pista después de la otra, ya sean pistas de una lista de reproducción o de la colección de pistas. La reproducción continua permite una ejecución fluida de las pistas.

- ▶ Para activar el modo Cruise, haga clic en el botón de la cabecera.



Cruise no está disponible en LE 2.

- El deslizador de canal de la pista en ejecución se abrirá completamente mientras que el otro se cerrará.
- El crossfader se ubicará automáticamente en la posición central.
- La lista de reproducción continuará sola.
- La pista siguiente de la lista se cargará en la cubierta opuesta y comenzará automáticamente cuando la otra llegue a su fin.
- La siguiente canción de la lista será cargada y así sucesivamente.

A tener en cuenta

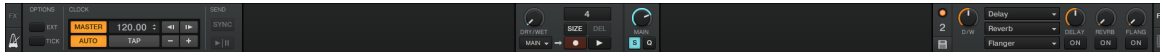
- ▶ Por lo menos tiene que estar sonando una pista para que se pueda activar el modo Cruise.
- ▶ Para evitar saltos en el volumen, mueva el deslizador de canal de la pista que se está ejecutando hasta la posición máxima. Opcionalmente, puede bajar la perilla **MAIN** del panel maestro.
- ▶ Use una lista de reproducción para poner en el orden deseado las pistas que van a tocarse automáticamente.
- ▶ Puede automatizar este modo para que utilice marcadores de carga y de transición, y así tener un mayor control sobre las transiciones. Para ello active la opción *Use Fade In & Out Markers* en *Preferences > Loading > Loading*.
- ▶ En cualquier momento, puede accionar manualmente la transición a la siguiente canción si baja el deslizador de canal de la canción vigente.



El Modo Cruise también funciona con un mezclador externo.

- **Pantalla completa** : activa el modo de pantalla completa, en la que no se harán visibles ninguno de los controles del sistema operativo.

10.2 La sección global



La Sección Global

La sección global ofrece seis paneles. Dependiendo del tamaño de pantalla y de la definición de imagen empleada por el ordenador, no todos los paneles podrán verse al mismo tiempo. En tal caso, cada panel podrá abrirse cliqueando en las correspondientes pestañas de los extremos.



La grabadora de bucles y el reloj maestro están deshabilitados en LE 2. Además, los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) tampoco aparecen disponibles.



La grabadora de bucles no está disponible en ME 2.

10.2.1 Panel maestro

El panel maestro, en el centro de la Sección Global, posee el control principal del volumen y los botones de modos de control.



El panel maestro con las perilla MAIN y el medidor de volumen MAIN.

Volumen general

La perilla **MAIN** controla el volumen general de salida.

- La posición predeterminada de 0 dB se ubica en la posición horaria de las 2 hs.

- Ajuste el volumen de tal manera que el medidor MAIN haga uso de todo el rango de volumen disponible (es decir, los picos de volumen caen en la zona naranja) pero sin llegar a la distorsión (zona roja).
- En el modo de mezcla externa, la perilla MAIN sirve como un control de ganancia general que ajusta la salida de TRAKTOR a la sensibilidad de entrada del mezclador externo.

Modos de control

Los modos de control TRAKTOR afectan al ratón y al comportamiento de los puntos de inserción durante la reproducción de una pista, permitiendo una navegación sincronizada a través de la misma y un colocamiento preciso de los puntos de inserción.

Todas estas modalidades pueden activarse de manera independiente. Funcionan de manera global para todas las cubiertas. Al activarse, los botones **S** y **Q** se pondrán de color azul

- **S** (adhesión): el botón de adhesión (Snap) del panel maestro de la sección global incide sobre la manera de establecer puntos de inserción y bucles. Cuando la adhesión está encendida, los puntos de inserción y los bucles se establecerán sobre el pulso más próximo.
- **Q** (cuantificación): la cuantificación (Quantize) permite saltar de un punto de inserción a otro, o de un bucle almacenado a otro de manera imperceptible y sin perder sincronización. También funciona con los accesos directos. Al realizar saltos a través de la pista, acercará la posición de la reproducción a su próximo destino pero sin perder sincronización.

10.2.2 La grabadora de bucles



Grabadora de bucles — Panel maestro

La grabadora de bucles permite grabar material nuevo de manera espontánea y de distintos tipos de fuentes. Seleccione una **fente de grabación (5)**. El menú desplegable ofrece las siguientes alternativas:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* grabará cualquier canal cuyo botón cue de auriculares esté encendido.
- *Ext* recoge la señal asignada al canal de envío de entradas de TRAKTOR.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono (para más detalles sobre el empleo del micrófono véase [↑19.6, Añadir un micrófono](#)).

Pulse el **botón SIZE (2)** para determinar la longitud de la grabación. La longitud de la grabación aparece mostrada en la **barra de progresión (3)**. Inicie la grabación con el **botón de grabación (6)** y úselo reiteradamente efectuar sobregrabaciones. Use el **botón de reproducción (7)** para iniciar o detener la ejecución. La barra de progresión mostrará un marco de color rojo para señalar la grabación y otro de color azul para señalar la reproducción. Ajuste la proporción entre la señal principal y la señal grabada con la **perilla DRY/WET (1)**.

- Para una ejemplificación detallada de la grabadora de bucles, véase [↑16.9, Empleo de la grabadora de bucles](#).
- Para averiguar la manera de emplear un micrófono con la grabadora de bucle, véase [↑19.6.1, Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles](#).

Si está empleando TRAKTOR SCRATCH PRO 2 y, por lo tanto, trabajando con el modo de mezcla externa, la única opción disponible es Ext.

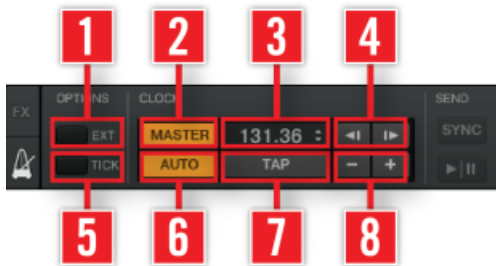


La grabadora de bucles no está disponible en ME 2.

10.2.3 Panel del reloj maestro

El reloj maestro es un componente central de TRAKTOR y sirve como referencia para el tempo de los efectos y las funciones de sincronización. También envía mensaje de reloj MIDI al hardware y software externos.

Para abrir el panel del reloj maestro, haga clic en el metrónomo representado en el extremo izquierdo de la Sección Global.



Panel del reloj maestro.

EXT (1): sincroniza el reloj con un reloj MIDI externo. **TICK (5):** enciende o apaga la marca acústica de un metrónomo que toma como fuente al reloj maestro. **MASTER (2):** active este botón para poder tocar con las cuatro cubiertas con un tempo de referencia estable. Es también el modo a emplear cuando TRAKTOR está enviando el tempo maestro hacia otra aplicación o aparato (subordinados de TRAKTOR) mediante mensajes de reloj MIDI. **AUTO (6):** selecciona automáticamente una de las cubiertas para que proporcione el tempo maestro. El reloj maestro se sincronizará automáticamente con la cubierta maestra. **Visualizador del tiempo (3):** muestra el tempo actual y la eventual diferencia con respecto al reloj maestro. **TAP (7):** si cliquea rítmicamente sobre este botón, establecerá el tempo maestro de manera manual. **Botones de velocidad (4):** para acelerar o aminorar el tempo maestro momentáneamente. **Botones de aumento y disminución (8):** aumentan o disminuyen el tempo maestro de manera escalonada. **SYNC:** restablece los valores de los subordinados externos vía mensajes de reloj MIDI. **Inicio/Parada del reloj MIDI:** activa o desactiva la sincronización externa mediante reloj MIDI.

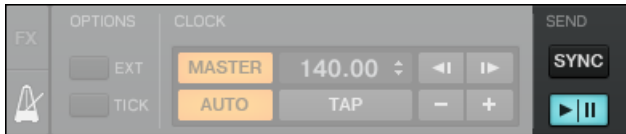
- Para un ejemplo práctico del panel del reloj maestro, véase [↑16.10, Sincronización](#).



El panel del reloj maestro no está disponible en LE 2.

10.2.4 Envío de reloj MIDI

El reloj MIDI es una característica que le permitirá sincronizar un aparato externo con el tempo de las pistas que se están tocando en TRAKTOR.



Panel del reloj maestro — Envío de reloj MIDI.

- ▶ Haga clic en el metrónomo representado en el extremo izquierdo de la Sección Global para pasar al panel del reloj maestro.
- ▶ Para enviar un mensaje de inicio de reloj MIDI y sincronizar dispositivos subordinados, haga clic en el botón **Inicio/Parada**. Si cliquee otra vez, enviará un mensaje de detención de reloj MIDI.
- ▶ Al pulsar **SYNC**, enviará un mensaje de detención de reloj MIDI seguido de un mensaje de inicio que resincroniza los dispositivos subordinados.
- ▶ Antes de poder enviar una señal de reloj MIDI, deberá activar la opción **Send MIDI Clock** en *Preferences > MIDI Clock*.
- ▶ Para que coincidan los pulsos entre la aplicación que envía la información y TRAKTOR, la diferencia existente deberá ajustarse en la aplicación que envía la señal de reloj MIDI (en *Preferences > MIDI Clock > Sending Offset*).



Los mensajes de reloj MIDI son enviados de manera continua en cuanto se activa la casilla "Send MIDI Clock".



El envío de reloj MIDI no está disponible en ME 2.

10.3 Paneles de efectos

TRAKTOR cuenta con cuatro unidades de efectos. Los respectivos paneles de control están ubicados a la izquierda y a la derecha de la Sección Global. Si los paneles del reloj maestro y del grabador de audio se encuentran presentes, haga clic en los botones FX situados a ambos lados de la Sección Global para abrir los paneles de efectos.

Puede seleccionar entre 2 o 4 unidades de efectos. Para pasar de 2 (predeterminado) a 4 unidades de efectos, vaya a *Preferences > Effects > Effect Unit Routing*.

Cada una de las unidades de efectos de TRAKTOR puede insertarse en cualquier cubierta de manera individual o en más de una cubierta a la vez; para ello hay que clicar el botón de asignación FX ubicado en la tira respectiva de controles de mezcla.

Los efectos de TRAKTOR son efectos de inserción (predeterminado) que se pueden usar también como efectos de envío o de posvolumen.

Cada una de las unidades de efectos puede usarse en 2 modos: grupal o individual (ver más adelante). Estos modos se seleccionan en *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.

- ▶ Hallará un ejemplo práctico acerca del empleo de efectos en [↑16.7, Agregar efectos](#).
- ▶ Para una información detallada sobre los parámetros de los efectos, consúltese [↑15.4, Los efectos en detalle](#).
- ▶ Las preferencias de los efectos se describen en [↑14.14, Effects \(efectos\)](#).



El ME 2 cuenta solamente con dos unidades de efectos

10.3.1 Modo grupal



2 Unidades FX.



4 Unidades FX.

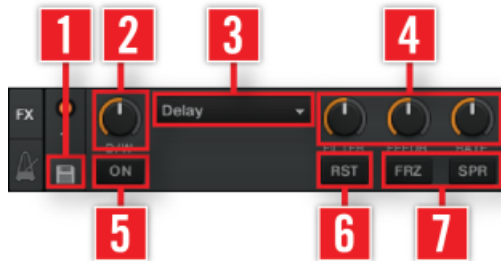
Este modo permite manejar hasta tres efectos por panel. Funciona de la siguiente manera:

- ▶ Seleccione los efectos que desee emplear con el **selector de efectos (5)**.
- ▶ Los efectos pueden encenderse o apagarse respectivamente con los 3 **botones de encendido (ON) (4)** y regular su intensidad con las respectivas **perillas de intensidad (3)**.
- ▶ Para toda la cadena de efectos, utilice la **perilla D/W (2)** para regular la proporción entre señal pura y señal procesada.
- ▶ Si desea guardar una determinada configuración de efectos como la configuración predeterminada, haga clic en el **botón de registro (1)**.
- ▶ Para abrir la configuración predeterminada de un efecto, haga doble clic en la perilla del efecto.



La vista de 4 unidades de efectos no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

10.3.2 Modo individual



2 Unidades FX.



4 Unidades FX.

El modo individual permite manejar en profundidad las variables de un solo efecto:

- ▶ Seleccione el efecto deseado con el **selector de efectos (3)**.
- ▶ Con las **perillas de parámetro 1 - 3 (4)** y los **botones de operación 1, 2 (7)**; podrá modular el comportamiento del efecto seleccionado. Las opciones disponibles dependerán del efecto seleccionado (véase [↑15.4, Los efectos en detalle](#)).

Tenga en cuenta que tanto en el modo grupal como en el individual, la perillas son reemplazadas por controles deslizantes cuando se activan las 4 unidades de efectos.

- ▶ Con el **botón de encendido (ON) (5)** podrá apagar o encender el efecto.
- ▶ La perilla **D/W (2)** regula la proporción entre señal pura y señal procesada.

- ▶ Si desea guardar una determinada configuración de efectos como la configuración predeterminada, haga clic en el **botón de registro (1)**.
- ▶ El **botón RST (6)** restablece la configuración de los efectos a sus valores predeterminados.



El modo individual no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Efectos de envío

Las unidades de efectos pueden usarse como efectos de envío. Esto es solamente posible en el modo del mezclador externo (con una tarjeta de sonido multicanal) y tiene que configurarse en las preferencias del programa:

1. Vaya a *Preferences > Output Routing* y ponga la opción *Mixing Mode* en [External](#). También establezca una salida de su dispositivo de audio como la salida de envío (*Output Send*). Normalmente, esta salida se conecta con la entrada de retorno de efectos del mezclador externo.
2. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input FX Send (Ext.)* y establezca una de las entradas de su dispositivo de audio como entrada de envío (*Input Send*). Normalmente, esta entrada se conecta con la salida de envío de efectos del mezclador.
3. Ahora abra *Preferences > Effects > FX Unit Routing* y establezca como envío, al menos, una unidad de efectos.
4. La señal de audio que se envía hacia las unidades de efectos se controlará a partir de ahora con los botones/perillas de envío de efectos del mezclador externo.



Los efectos de envío no están disponibles en LE 2 ni en ME 2.

Preselección de efectos

- ▶ Si solamente desea emplear un número limitado de efectos. Puede seleccionarlos en *Preferences > Effects > Effect Pre-Selection*. El panel de efectos mostrará solamente los efectos que haya seleccionado.
- ▶ Las de efectos se describe en [↑14.13, Global Settings \(ajustes generales\)](#).

10.3.3 Panel del grabador de audio

Con el grabador de audio de TRAKTOR podrá grabar sus mezclas o la música de una fuente externa, como por ejemplo un mezclador externo, un micrófono o un tocadiscos. También sirve para activar una transmisión.



El grabador de audio no está disponible en LE 2.

Grabación de la mezcla



El grabador de audio.

- ▶ Antes de empezar una grabación, deberá llevar a cabo algunos ajustes en *Preferences > Mix Recorder* para definir el canal que desea grabar y el lugar donde será guardada la grabación (véase [↑14.15, Mix Recorder \(grabación de mezclas\)](#)).
- ▶ Para hacer aparecer el grabador de audio, haga clic en el **casete (7)** representado en el extremo derecho de la Sección Global.
- ▶ Con la **perilla GAIN (2)** podrá ajustar el volumen de la grabación. El **medidor de la grabación (5)** le servirá de ayuda para establecer el volumen correcto.
- ▶ Inicie la grabación pulsando el **botón de grabación (4)**. Si cliquee nuevamente, la grabación se detendrá y el archivo grabado se guardará en la carpeta de grabaciones de audio.
- ▶ El **visualizador (3)** muestra el tamaño del archivo y la duración de la grabación.
- ▶ Al cliquee en **CUT (6)**, TRAKTOR guardará lo grabado hasta ese momento y continuará grabando en un nuevo archivo.

- ▶ Si cliquea en el **botón de transmisión (1)**, podrá emitir su mezcla si cuenta con un servidor instalado y configurado para tal fin. Véase [↑14.16, Loop Recorder \(grabadora de bucles\)](#) para más información.

10.3.4 Transmisión

TRAKTOR le ofrece la posibilidad de transmitir sus mezclas a través de Internet.

- ▶ Para iniciar una transmisión, abra el panel del grabador de audio y haga clic en el botón de transmisión.
- ▶ Pero primero habrá que realizar la configuración correspondiente en *Preferences > Broadcasting*. La misma dependerá del tipo de red y servidor que posea.
- ▶ Véase [↑14.17, Broadcasting \(transmisión\)](#) para más información.



La función de transmisión no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

11 Control del ratón de deslizantes y perillas

Para facilitarle las cosas a la hora de controlar el programa a través del ratón o mediante una superficie táctil, TRAKTOR le brinda distintas funciones de control.

11.1 Controles básicos

Todos las perillas y deslizantes de TRAKTOR se controlan arrastrando el ratón, con la rueda del mismo o haciendo clic en los pequeños botones de Más y Menos junto a cada perilla o deslizante. Arrastrar el ratón es una buena manera para realizar cambios dinámicos, mientras que los botones Más y Menos permiten efectuar cambios más sutiles, especialmente cuando se quiere ajustar una perilla a un valor determinado.

Arrastrar el ratón

Mantenga el puntero del ratón sobre una perilla, luego cliquee y arrastre el ratón arriba o abajo. Con esta acción hará girar la perilla en sentido horario o antihorario y el deslizante subirá o bajará.

Haga doble clic sobre la perilla o deslizante para volver a su valor por defecto.

Rueda de desplazamiento

Pose el puntero del ratón sobre un deslizante o perilla y mueva la rueda para mover el control.



Haga clic y arrastre la perilla horizontalmente. La perilla se ajustará dentro de un rango más detallado.

Botones Más y Menos

Al posarse sobre una perilla o un fader, aparecerán unos pequeños botones de “+” y “-” .

Al clicar en ellos, la perilla o deslizante cambiará su valor gradualmente.

11.2 Funciones avanzadas

Además del procedimiento estándar con el clickeo del ratón que acabamos de explicar, TRAKTOR ofrece funciones avanzadas a través de los botones Más/Menos, la rueda de ratón y el botón secundario del mismo.



Si está empleando una superficie táctil o tiene un ratón sin un segundo botón, puede realizar estas funciones presionando y manteniendo pulsada la tecla [Ctrl] del teclado del ordenador mientras cliquea al mismo tiempo.

Sensibilidad

TRAKTOR ofrece cinco grados de sensibilidad para el control de los parámetros:

1. Con clic-botón secundario/[Ctrl]-clic sobre el botón **+** o **-**, abrirá un menú con cinco grados de sensibilidad: *Min*, *Fine*, *Default*, *Coarse* y *Switch* (mínimo, fino, normal, macro y conmutación).
2. Seleccione una de las opciones.
3. Haga clic sobre los botones **+** / **-** o use la rueda del ratón para comprobar el modo de funcionamiento de la perilla o deslizante.



La sensibilidad no está disponible en ME 2.

Funciones con el botón secundario del ratón o la tecla [Ctrl]

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una perilla o deslizante. Aparecerá una marca fantasma de color gris, pero la propia perilla/deslizante no se moverá.
2. Mantenga presionado el botón derecho del ratón, haga clic con el botón izquierdo y mantenga la presión. Así llevará la perilla o deslizante hasta el valor de la marca fantasma.
3. Mantenga pulsado el botón secundario del ratón y libere el botón izquierdo. La perilla/deslizante regresará a su última posición y la marca fantasma gris permanecerá visible.
4. Si desea que la perilla o deslizante se quede en el valor señalado por la marca fantasma, libere el botón secundario del ratón una vez que el control haya alcanzado dicho valor. La marca fantasma desaparecerá y podrá liberar también el botón principal del ratón.

12 Control con accesos directos de teclado y de MIDI

Todos los controles de TRAKTOR pueden usarse con un teclado de ordenador o con un controlador MIDI. TRAKTOR utiliza archivos de configuración (*.tsi) para guardar los mapeos de teclado y de controlador MIDI.



También puede emplear una combinación de ratón, teclado y accesos MIDI para controlar TRAKTOR.

12.1 Accesos directos de teclado

Los atajos de teclado se usan para controlar TRAKTOR a través del teclado del ordenador. TRAKTOR contiene un mapeo estándar de todos sus controles básicos y se carga por defecto. Encontrará dicho mapeo predeterminado en la tarjeta incluida en el embalaje.

Mapeos de teclado alternativos pueden cargarse en la sección de preferencias:

1. En la barra de menús de la aplicación, abra el administrador de controladores vía *File > Preferences > Controller Manager* (o cliqueando, también, en el botón Preferences de la cabecera de TRAKTOR y, luego, haciendo clic en la ficha de [Controller Manager](#)).
 2. Haga clic en [Add...](#), en la sección **Device Setup**.
 3. Seleccione *Import* en el menú desplegable.
 4. Vaya hasta *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings\Keyboard* (Windows) o hasta *Usuario/~\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings* (Mac OS X) y seleccione el archivo .tsi correspondiente a su idioma y versión de TRAKTOR.
 5. Haga clic en [Close](#), en la esquina inferior derecha del cuadro de preferencias, para confirmar la selección.
 6. Utilice el teclado del ordenador para el control de TRAKTOR.
- En [↑14.21, Analyze Options \(opciones del análisis\)](#), aprenderá a crear sus propios mapeos de teclado.

- Si en la barra de menús de la aplicación cliquea *Help > Downloads*; se abrirá el sitio de descargas de TRAKTOR de la página de Internet de Native Instruments. Allí podrá descargar otros mapeos de teclado.



LE 2 no dispone de accesos directos de teclado.

12.2 Atajos Midi

TRAKTOR trabaja con todos los controladores MIDI y cuenta con archivos de atajos de los controladores más populares del mercado.

Para poder usarlos, haga lo siguiente:

1. Conecte el controlador MIDI en el ordenador.
 2. Abra TRAKTOR y vaya a *Preferences > Controller Manager*.
 3. Haga clic en *Add...*, en la sección **Device Setup**, y seleccione su controlador en el menú desplegable.
 4. Haga clic en *Import*, en la esquina inferior izquierda de la ventana de preferencias.
 5. Vaya hasta *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings\Controller* (Windows) o hasta *Usuario/~\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings* (Mac OS X) y seleccione el archivo .tsi correspondiente a su controlador.
 6. Haga clic en *Close*, en la esquina inferior derecha del cuadro de preferencias, para confirmar la selección.
 7. Utilice su controlador MIDI para controlar TRAKTOR.
- En caso de no existir un archivo de atajos para su controlador o si simplemente desea realizar sus propios mapeos personales, consulte la manera de hacerlo en el apartado [↑14.21, Analyze Options \(opciones del análisis\)](#).
 - Si en la barra de menús de la aplicación cliquea *Help > Downloads*; se abrirá el sitio de descargas de TRAKTOR de la página de Internet de Native Instruments. Allí podrá descargar otros mapeos de MIDI.



LE 2 no dispone de accesos directos de MIDI.



El indicador MIDI de la cabecera se encenderá cada vez que reciba una mensaje MIDI.

Soporte MIDI de alta definición (14 bits)

TRAKTOR soporta MIDI de alta definición (mensajes MIDI de 14 bits o mensajes MIDI de 2 bytes), una característica presente, por ejemplo, en los controles deslizantes de tempo. Con la función MIDI Learn, usted podrá asignar, a los parámetros de TRAKTOR, controles deslizantes MIDI de alta definición; de la misma manera que asigna un deslizando MIDI común y corriente.

13 Configuración de TRAKTOR SCRATCH

Este capítulo describe la manera de configurar TRAKTOR SCRATCH y todas sus funciones

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

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



Scratch no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

13.1 El montaje de los tocadiscos

Ahora le enseñaremos a conectar los tocadiscos.

13.1.1 Conexión de los tocadiscos

Consulte, por favor, la documentación instalada con los controladores de audio para ver la manera de conectar los tocadiscos. Estos manuales se hallan en:

- Mac OS X: *Macintosh HD/Aplicaciones/Native Instruments/Traktor Audio 6/10 Driver*
- Windows: *Inicio > Todos los programas > Native Instruments > Traktor Audio 6/10 Driver*

A lo largo de esta explicación, vamos a suponer que su sistema TRAKTOR SCRATCH está operando correctamente y que el direccionamiento de audio empleado es el correcto. Esto no debería ser un problema dado que TRAKTOR SCRATCH 2 detecta la interfaz de manera automática. Sin embargo, si surgiera algún problema, consulte por favor la guía **Setup Guide** para más información sobre la configuración del hardware.

13.1.2 Probar TRAKTOR SCRATCH con los tocadiscos

1. Inicie TRAKTOR SCRATCH.

2. Cliquee en la flecha descendente bajo la letra que identifica la cubierta y verifique que *Scratch Control* esté seleccionado como fuente de entrada.
3. Ponga los discos de control en los tocadiscos.
4. Verifique que la sensibilidad de entrada de su interfaz de audio esté puesta en PHONO, de lo contrario seleccione la opción PHONO en el panel de control. Para más información, consulte por favor la documentación de su interfaz de audio.
5. Cargue una pista de la lista demo en la Cubierta A, encienda el tocadiscos y ponga la púa sobre el vinilo de control.
6. Una vez que TRAKTOR SCRATCH calibre la señal de control de código de tiempo, el botón azul del modo absoluto se encenderá y la pista empezará a ejecutarse.

Si se topa con problemas, consulte por favor la documentación de su interfaz de audio o vaya a [↑13.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas](#).

13.1.3 Las zonas de control del vinilo

El vinilo de control está compuesto por tres áreas, cada una de las cuales cumple una función específica durante la reproducción:

LEAD-IN – Los primeros milímetros del disco

- ▶ Al colocar la púa en la zona del Lead In, hará retroceder la reproducción hasta el comienzo de la pista.
- ▶ Use esto para retroceder al comienzo de una pista cuando la reproducción este en el modo relativo.

PLAYBACK – El cuerpo principal del disco

- Esta zona está subdividida en 10 pistas en el lado A y 15 pistas en el lado B. Esta zona es la que se usa para la reproducción habitual.
- Las divisiones son marcadores visuales de tiempo, con 1 minuto de separación entre uno y otro, y no afectan la reproducción de la pista cargada.



TRAKTOR pasará al modo interno cuando alcance el final del surco en el vinilo.

BROWSE – La última pista del disco.

- ▶ Al posar la púa en esta zona podrá retroceder o avanzar a través de su lista de reproducción, haciendo girar el disco manualmente hacia atrás o adelante.
- ▶ Para tocar la pista seleccionada, coloque simplemente el brazo fonocaptor de nuevo en la zona de reproducción.

13.2 El montaje de los reproductores de CD

Ahora le enseñaremos a conectar los reproductores de CD.

13.2.1 Efectuar las conexiones

Consulte, por favor, la documentación instalada con los controladores de audio para ver la manera de conectar los tocadiscos de CD. Estos manuales se hallan en:

- Mac OS X: *Macintosh HD/Aplicaciones/Native Instruments/Traktor Audio 6/10 Driver*
- Windows: *Inicio > Todos los programas > Native Instruments > Traktor Audio 6/10 Driver*

A lo largo de esta explicación, vamos a suponer que su sistema TRAKTOR SCRATCH está operando correctamente y que el direccionamiento de audio empleado es el correcto. Esto no debería ser un problema dado que TRAKTOR SCRATCH 2 detecta la interfaz de manera automática. Sin embargo, si surgiera algún problema, consulte por favor la guía **Setup Guide** para más información sobre la configuración del hardware.

13.2.2 Probar TRAKTOR SCRATCH con los reproductores de CD

1. Inicie TRAKTOR SCRATCH.
2. Cliquee en la flecha descendente bajo la letra que identifica la cubierta y verifique que *Scratch Control* esté seleccionado como fuente de entrada.
3. Ponga los CD de control en los reproductores de CD.
4. Verifique que la sensibilidad de entrada de su interfaz de audio esté puesta en LINE, de lo contrario seleccione la opción LINE en el panel de control. Para más información, consulte por favor la documentación de su interfaz de audio.

5. Cargue una pista de la lista demo de reproducción en la Cubierta A y ponga en marcha el reproductor de CD.
6. Una vez que TRAKTOR SCRATCH calibre la señal de control de código de tiempo, el botón azul del modo absoluto se encenderá y la pista empezará a ejecutarse.

Si se topa con problemas, consulte por favor la documentación de su interfaz de audio o vaya a [↑13.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas](#).

13.2.3 Las zonas de control del CD

El CD de control consta de tres pistas, cada una de ellas con las siguientes funciones:

- **CD Pista 1: LEAD IN – (0:04 min)**

Al pasar a la pista 1 del CD, se pasará al Lead In de la pista cargada. También permite hacer scratch a partir del primer pulso de la pista 2.

- **CD Pista 2: PLAYBACK — (25:00)**

Esta pista es la que se emplea para la reproducción habitual.



TRAKTOR pasará al modo interno al llegar al final de la pista 2 del CD de control.

- **CD Pista 3: BROWSE — (5:00)**

Al pasar a la pista 3 del CD, podrá avanzar o retroceder a través de su lista de reproducción, haciendo girar manualmente la rueda del reproductor de CD.

Para tocar la pista seleccionada, retorne a la pista 2 del CD haciendo doble clic en el botón de "pista anterior" de su reproductor de CD.

13.3 Montaje mixto

Si está empleando un tocadiscos y un reproductor de CD, conéctelos de la manera explicada más arriba y ponga el TRAKTOR AUDIO 6/10 en el modo Timecode Control Vinyl.

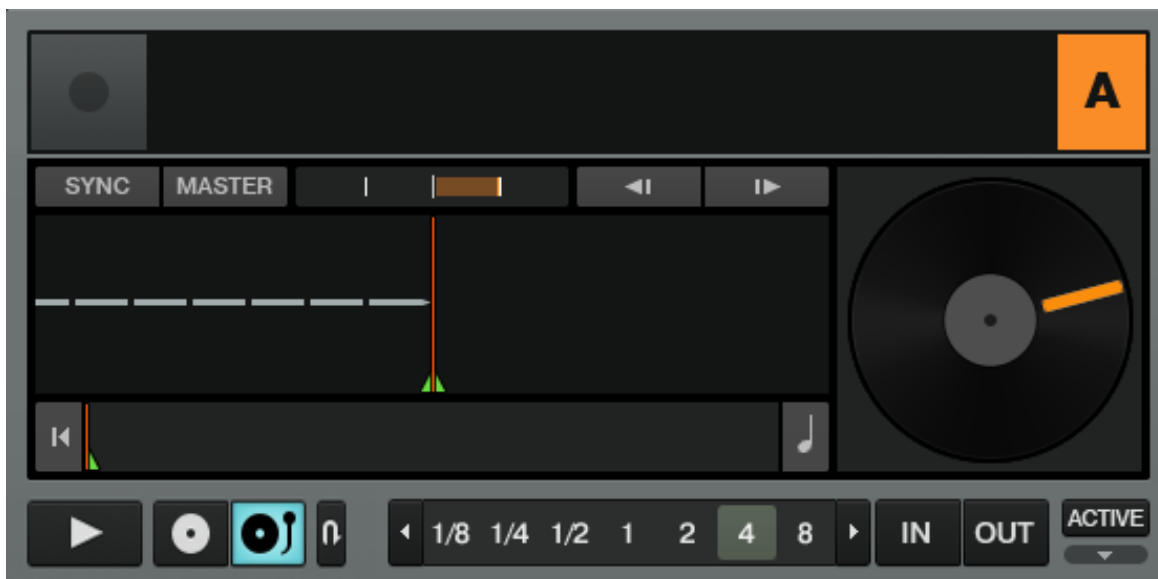
13.4 Habilitación de las cubiertas

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

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

13.5 Calibración

El proceso de calibración se realiza automáticamente al posar la púa sobre el vinilo de control o al ejecutar el CD de control por primera vez. TRAKTOR detectará el medio de código de tiempo empleado, verificará la calidad de la señal y, si esta es adecuada, completará la fase de calibración. De aquí en adelante, las bandejas del programa girarán a la velocidad de los tocadiscos o reproductores de CD y el movimiento del disco será seguido con precisión.



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



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

Si la bandeja no sigue el giro del tocadiscos o si ver aparecer mensajes de error, ya sea en el visor de bandeja o en el visor de señal, consulte por favor el apartado [↑13.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas](#).

13.6 Modos de reproducción

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

13.6.1 Modo absoluto

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

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



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

13.6.2 Modo relativo

El modo relativo abre toda una gama de posibilidades que van mucho más allá del vinilo tradicional pero que retiene, a la vez, toda la sensación táctil asociado a este medio. Y aquí es donde el control de código de tiempo se pone realmente interesante. El modo relativo permite ejecutar bucles, emplear puntos de inserción, sincronizar pulsos e, incluso, prevenir saltos; y todo esto, a partir de la manipulación de un disco de verdad. Esto significa que la velocidad y la posición de la pista ya no se corresponderán más con la posición y la velocidad del tocadiscos; sin embargo y aunque pueda parecer inusual, en la práctica, la sensación de manipulación del disco es la misma de siempre.

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



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



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

13.6.3 Modo de reproducción interna

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



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

13.7 Código de tiempo: preferencias

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

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



El botón de preferencias

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

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



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

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

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

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

Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

Imagine una pista ejecutándose en la Cubierta A. Si carga la misma pista en la Cubierta B, la reproducción empezará exactamente en la posición de la reproducción de la Cubierta A cuando tenga esta opción habilitada. El bucle activado y toda la información del tempo también se duplicarán. Los disyunqueis prefieren tener esta opción habilitada para tener un acceso más rápido a las operaciones manuales de beat-juggling.

13.8 TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas

En este apartado vamos a describir solamente algunos problemas frecuentes que surgen al emplear el código de tiempo. En el capítulo 16, hallará más consejos para la solución de problemas.

13.8.1 Problemas de calibración

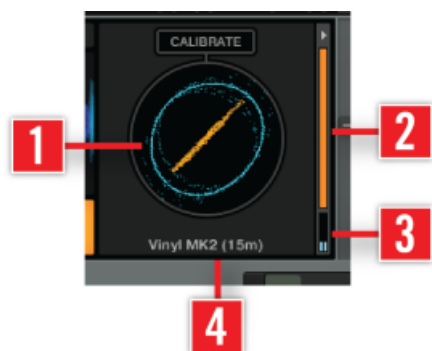
En general, recomendamos revisar siempre el panel Scope para asegurarse de que el control de código de tiempo esté funcionando adecuadamente. Esto es particularmente importante si la bandeja de la cubierta no está siguiendo bien el movimiento del tocadiscos o reproductor de CD.

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



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

El panel brinda cuatro indicadores de importancia:



Los cuatro indicadores del panel Scope.

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

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

Las ilustraciones siguientes describen las situaciones más frecuentes:

Calibración correcta

- **SCOPE:** un círculo azul y un línea diagonal naranja (o dos círculos naranja con código de tiempo MK 1).
- **CALIDAD:** todo naranja
- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** uno de los siguientes



Vinyl MK2 (15/10 min)



CD MK2



Vinyl MK1 (15/10 min)



CD MK1



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

Scratch deshabilitado

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

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



Scratch deshabilitado.

POR QUÉ: no hay un dispositivo certificado.

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

No ha entrada

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



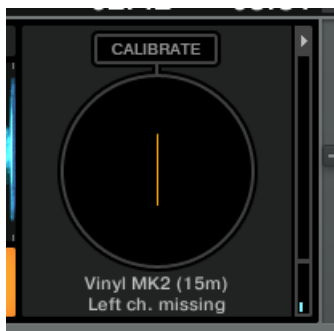
TRAKTOR a la espera del ingreso de la señal.

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

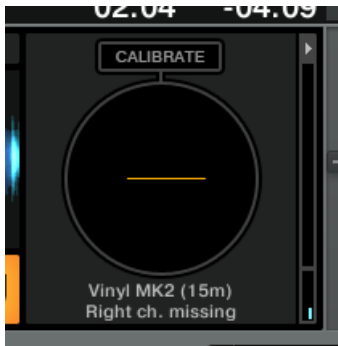
SOLUCIÓN: verifique, por favor, que los cables RCA del tocadiscos o reproductor de CD estén firmemente conectados y compruebe si la sensibilidad de entrada está en la posición correcta (PHONO para los tocadiscos y LINE para los reproductores de CD). Compruebe, también, que el medidor de volumen de ambos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

Canal faltante

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



Canal faltante izquierdo.



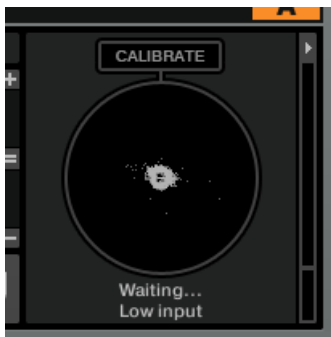
Canal faltante derecho.

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

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

Sensibilidad de entrada muy baja

- **SCOPE:** un pequeño círculo blanco
- **CALIDAD:** en blanco
- **ENTRADA:** en blanco
- **TEXTO:** "Waiting... Low input" (En espera... Entrada pobre)



Tocadiscos conectado a la entrada CD/Line.

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

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

Sensibilidad de entrada muy alta

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



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



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

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

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

Aviso de ruido de masa

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



Vinyl MK2 (10 min)



Vinyl MK1 (15 min)

POR QUÉ: toma a tierra defectuosa de los tocadiscos.

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

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

Ruido de baja frecuencia

- **SCOPE:** inestable y oscilante
- **CALIDAD:** a pleno
- **ENTRADA:** dos canales subidos hasta la mitad.
- **TEXTO:** según el tipo de código de tiempo empleado



Vinyl MK2 (15 min)



Vinyl MK1 (15 min)

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

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

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

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



Calibración fallida del vinilo MK1.

Esto puede significar lo siguiente:

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

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

o

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

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

Entrada mono debida a un direccionamiento defectuoso

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



Calibración fallida debida a un direccionamiento de entrada defectuoso.

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

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

Cambiar el medio de código de tiempo sin recalibrar

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



Vinilo MK1 calibrado como MK2.



CD MK2 calibrado como MK1.



CD MK1 calibrado como MK2.



Vinilo MK2 calibrado como MK1.

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

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

Otras razones por las que la calibración ha fallado

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



Calibración fallida del vinilo MK2.

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

13.8.2 Solución de problemas de audio

En caso de tener problemas de audio, como ruido o interrupciones, primero debería echar un vistazo al apartado [↑17.2, Problemas de latencia](#) para leer algunos consejos para mejorar el rendimiento del equipo.

14 Preferencias

TRAKTOR brinda distintas opciones de personalización. Este capítulo describe todas las opciones presentes en el cuadro de preferencias (Preferences) del programa por orden de aparición

Al conectar un controlador Native Instruments externo al ordenador (p. ej., TRAKTOR CONTROL S2/S4), el cuadro de preferencias mostrará, a la izquierda, las opciones correspondientes. Hallará más información sobre dichas preferencias en el manual del controlador.

14.1 El cuadro de preferencias

La mayor parte de las opciones de personalización de TRAKTOR se encuentra en el **cuadro de preferencias**.



LE 2 cuenta con una selección reducida de preferencias.



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

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



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

El asistente de la configuración

El botón Setup Wizard, en la esquina inferior izquierda, abre el asistente de la configuración del programa. El asistente de la configuración (Setup Wizard) permite restaurar la configuración de TRAKTOR a su estado original de fábrica. El asistente de la configuración hace dos cosas:

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



Para más detalles, véase el capítulo [↑4, El asistente de la configuración](#).

Importación y exportación global

Los otros dos botones presentes en la esquina inferior izquierda son los botones de importación y exportación. Los botones **Import** y **Export** permiten cargar y guardar **toda** configuraciones de preferencias desde o hacia otro disco duro. También es posible exportaciones específicas, de acuerdo con sus necesidades.

- **Import:** tras seleccionar un archivo de configuraciones en el disco duro para su importación, aparecerá un cuadro que le permitirá seleccionar exactamente las configuraciones que desea importar.
- **Export:** permite guardar todas las preferencias en el disco duro. Un cuadro de exportación le permitirá definir las preferencias que desea guardar en un archivo de configuraciones.
- **Importaciones y exportaciones de categorías específicas:**
 - **Keyboard Mappings:** selecciona los mapeos de teclado configurados en *Preferences > Controller Manager*.
 - **Controller Mappings:** selecciona los mapeos de controlador configurados en *Preferences > Controller Manager*.
 - **GUI Layout:** selecciona los diseños de IGU configurados en *Preferences > Layout Manager*.
 - **File Load- And Write- paths:** selecciona los directorios de archivos configurados en *Preferences > File Management > Directories*.
 - **Favorites:** selecciona los detalles de favoritos configurados en *Preferences > Browser Details*.
 - **Broadcasting:** selecciona la configuración del proxy, el servidor y los metadatos de *Preferences > Broadcasting*.

- **Audio Device Settings:** selecciona los detalles de la configuración del dispositivo de audio establecidos en *Preferences > Audio Setup*.
- **MIDI Clock settings:** exporta la configuración de reloj MIDI establecida en *Preferences > MIDI Clock*.
- **Effect Settings:** exporta la configuración y direccionamiento de efectos, el modo de las unidades FX y la preselección de efectos configurados en *Preferences > Effects*.
- **Other Preferences and settings:** exporta toda otra configuración de preferencias como, por ejemplo, las opciones de la configuración global (leyendas de pantalla, modo de pantalla completa, etc.).

14.2 Audio Setup (Configuración del audio)

A continuación, pasaremos a describir las opciones de audio de TRAKTOR.

14.2.1 Audio Setup

- **Audio Device:** seleccione un dispositivo de audio en este menú. Si no hay ninguna interfaz de audio seleccionada, siempre se puede seleccionar como dispositivo de audio a la tarjeta de sonido integrada del ordenador.
- **Sample Rate:** seleccione una frecuencia de muestre acorde con su tarjeta de sonido. Tenga en cuenta que cuanto mayor sea la frecuencia de muestreo, el ordenador sobrellevará un esfuerzo mayor. La medida estándar es de 44,1 kHz; frecuencia de muestreo empleada en los CD.
- **Latency:** en Mac OS X, use el deslizador para establecer una latencia de audio adecuada para su sistema. En Windows, pulse el botón [Settings](#) para abrir el panel de control del dispositivo de audio y establecer la latencia. Valores bajos de latencia son mejores pero sobrecargan el ordenador. Un valor muy bajo podría incluso provocar caídas y fallos en el audio. Empiece estableciendo una latencia de más o menos 15 ms y luego vaya ajustándola según lo que pueda soportar su sistema. Se considera adecuado un valor entre 5 y 10 ms.

14.2.2 Phono / Line

Input Channel: en las interfaces AUDIO 4 DJ y AUDIO 8 DJ, permite que el canal de entrada pase del modo fono al modo de línea. Esto es necesario cuando se pasa del empleo de tocadiscos al empleo de equipos de CD.

Tenga en cuenta que TRAKTOR AUDIO 6 y TRAKTOR AUDIO 10 deberán tener sus modos de entrada puestos de manera acorde en la aplicación Control Panel.



Para más información sobre las interfaces de Native Instruments, visite <http://www.nativeinstruments.com/traktor>

14.2.3 Routing (direccionamiento)

Swap Channel: permite redireccionar los canales (intercambiar los pares de canales) de la interfaz de audio dentro de TRAKTOR. Esto resulta útil porque permite redireccionar los canales sin necesidad de manipular físicamente el hardware.

14.2.4 Built-in Soundcard (solo Windows)

Win Built-In: aquí puede definir su tarjeta de sonido de respaldo. Esta será la tarjeta de sonido empleada por el sistema en caso de que el dispositivo de audio configurado en la sección Audio Setup sea removido.

14.2.5 Multi-Core

Cuando la opción [Enable Multi-Core Processor Support](#) está activada, el esfuerzo de la aplicación puede aliviarse para llevar a cabo tareas más exigentes como la protección tonal en todas las cubiertas.

Esta función deberá deshabilitarse cuando el ordenador esté procesando una segunda aplicación que trabaje en tiempo real.

14.3 Output Routing (Direccionamiento de la salida)

Utilice la opción *Use Preferences > Output Routing* para configurar el recorrido de la señal desde TRAKTOR hasta la interfaz de audio. Primero deberá seleccionar el modo de mezcla a emplear.

Mixing Mode (modo de mezcla)

Internal: seleccione **Internal** como modo de mezcla si desea emplear el mezclador interno de TRAKTOR. El modo interno de mezcla ofrece las siguientes opciones:

- **Output Monitor:** seleccione un par de salida para la pre-escucha de las pistas. Los botones de monitorización (símbolo de auriculares) del mezclador interno de TRAKTOR envían la señal hacia un par de salida independiente de los canales internos del mezclador o del crossfader. En el modo de mezcla interno, el canal de monitorización también es el canal de salida del reproductor de avances del Buscador. Haga clic en **Mono** para que los canales solo emitan sonido monoaural.
- **Output Master:** seleccione un par de salida para la salida maestra. Haga clic en **Mono** para que los canales solo emitan sonido monoaural.
- **Output Record:** seleccione un par de salida para la grabación de la salida. Las salidas de grabación sirven para enviar la señal de salida maestra de TRAKTOR a la entrada de otro mezclador separado o a un dispositivo de grabación para que grabe la mezcla.



Si está empleando TRAKTOR en el modo de mezcla interno, debería emplear una interfaz de audio. Native Instruments recomienda las interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, las cuales están diseñadas específicamente para su uso con TRAKTOR. Estos dispositivos le permitirán escuchar la salida estéreo maestra y la mezcla de auriculares.

External: seleccione **External** si desea emplear un aparato mezclador externo. El modo externo de mezcla ofrece las siguientes opciones:

- **Output Deck A/B/C/D:** seleccione un par de salida para cada cubierta. Las opciones presentes dependerán de las características de su dispositivo de audio. También puede acumular las cubiertas en un solo par de salida. Esto resultará útil cuando la interfaz de audio empleada cuente con un número limitado de salidas.
- **Output Preview:** seleccione un par de salida para el reproductor de avances.

- **Output FX Return:** seleccione aquí un par de salida para los efectos de envío.



Native Instruments recomienda las interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, las cuales están diseñadas específicamente para su uso con TRAKTOR.

14.4 Input Routing (Direccionamiento de entrada)

- **Input Deck A — D:** use este menú para que TRAKTOR utilice las entradas de la tarjeta de sonido al reproducir desde un dispositivo externo. Los medidores de volumen a la derecha de las selecciones de entrada permiten mostrar el nivel de la señal si la misma se halla presente. También puede acumular las cubiertas en un solo par de entrada.
- **Input FX Send (Ext):** seleccione aquí un par de entrada para los efectos de envío.
- **Input Aux:** seleccione un par de entrada para la entrada auxiliar.

La opción Input Aux aparece disponible cuando el modo interno de mezcla se halla seleccionado en el cuadro de direccionamiento de salida.

14.5 MIDI Clock (Reloj MIDI)

Envío de reloj MIDI

- **Send MIDI Clock:** Si esta opción está marcada, TRAKTOR enviará una señal de reloj MIDI al dispositivo seleccionado. Esto permite la sincronización de aparatos y programas externos.
- **Sending Offset:** aquí puede establecer el tiempo de desvío de la señal de reloj MIDI.



El reloj MIDI no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

14.6 Timecode Setup (Configuración del código de tiempo)

Timecode Inputs

Los visores le dan una idea visual de la calidad de la señal de control de código de tiempo.



La configuración del código temporal no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Las opciones de Scratch solo están disponibles si usted es poseedor de una licencia de TRAKTOR SCRATCH y si cuenta además con el hardware requerido.

Decoder Gain

Aquí se muestra el volumen de la señal entrante. Una señal con ganancia alta indica normalmente un mejor rastreo de pista.

Tracking

- **Track Start Position:** aquí puede seleccionar la posición de inicio del rastreo. Resulta útil si desea etiquetar su disco con un 'lead in' o el comienzo de su disco de control cuando este está muy gastado o rayado.
- **Turntable Speed:** ponga una marca en el modo de 45 RPM si prefiere que la velocidad de los tocadiscos supere las 33 RPM.
- **Tracking Alert:** si la señal de control de código de tiempo empeora, los botones de rastreo empezarán a destellar en rojo. Si bien esto es algo normal al mover un disco hacia atrás y adelante, si este destello ocurre durante la reproducción normal, es probable que se haya acumulado polvo bajo la púa.
- **Load next track when flipping record:** si esta opción está marcada, podrá cargar la pista siguiente de cualquier lista de reproducción al voltear el disco.
- **Use playlist scrolling zone:** esta opción permite habilitar el recorrido de una lista de reproducción. Por ejemplo, saltar a la pista 3 permite recorrer la lista hacia arriba y abajo manualmente haciendo girar la rueda de desplazamiento del reproductor de CD. Véase [↑13.2.3, Las zonas de control del CD](#) para más información.

- **Switch to Absolute Mode in Lead-In:** al colocar la púa en la zona del Lead-In del vinilo de control o al saltar a la primera pista del CD de control, el modo de reproducción pasa al modo absoluto. Encontrará más información sobre los modos de reproducción en el apartado [↑13.6, Modos de reproducción](#).
- **Switch to Absolute Mode after Loading:** al cargar una pista, el modo de reproducción pasará invariablemente al modo absoluto. Encontrará más información sobre los modos de reproducción en el apartado [↑13.6, Modos de reproducción](#).

14.7 Loading (carga)

Loading

- **Loading only into stopped Deck:** evita que se cargue una pista en una cubierta que está ejecutando, previniendo de este modo que se cargue accidentalmente una pista en la cubierta equivocada.
- **Stop playback at end of track:** detiene la reproducción de una cubierta cuando la pista llega a su fin.
- **Duplicate Deck when loading same track:** si una pista está cargada en una cubierta, es posible copiar la pista y su posición de reproducción, arrastrándola desde la cabecera de la cubierta hasta otra cubierta. Para más información, véase [↑7.3.7, Arrastrar audio desde una cubierta](#).
- **Load next at end of track:** permite que TRAKTOR cargue automáticamente la pista siguiente de la lista de reproducción vigente. Si cambia de lista de reproducción durante la ejecución de una pista, la misma no se activará.
- **Initially cue to Load Marker:** cuando se carga una pista, la misma saltará automáticamente hasta el marcador de carga que se haya establecido.



La opción Initially Cue to Load Marker no está disponible en LE 2.

- **Activate Fade In & Out Markers:** esta opción permite poner marcadores de transición de entrada y de salida para realizar transiciones automáticas.



La opción Active Fade In and Fade Out Markers no está disponible en TRAKTOR LE 2.

- **Cruise Loops Playlist:** esta opción afecta al modo Cruise (reproducción continuada). Cuando está habilitada, TRAKTOR repetirá la lista de reproducción desde el comienzo, una vez alcanzado el final de la misma.



La opción Cruise Loops Playlist no está disponible en LE 2.

Resetting Controls

- **Reset all deck controls when loading track:** restablece todos los controles de la cubierta a sus valores por defecto cuando se carga una pista.
- **Reset all deck controls when loading track:** restablece todos los controles de la cubierta a sus valores por defecto cuando se carga una pista.

14.8 Transport (transportación)

Tempo

Set Tempo Range: establece un rango de tempo general para los deslizantes de tempo de todas las cubiertas o un rango particular para cada una de ellas. El rango define la amplitud máxima con la que se puede aumentar o disminuir el tempo. Los valores disponibles son: 2%, 4%, 6%, 8%, 10%, 12%, 14%, 16%, 18%, 20%, 25%, 35%, 50% y 100%.

Si selecciona una rango de 100%, podrá realizar la detención completa de la pista con el deslizante de tempo de TRAKTOR.



Tempo range no está disponible en LE 2.

Tempo Bend Sensitivity

Ajuste la sensibilidad de la función de variación de tempo con el deslizante de [Tempo Bend Sensitivity](#).

Para incrementar la sensibilidad, mueva el deslizador **Tempo Bend Sensitivity** hacia la derecha o muévelo hacia la izquierda para disminuirla.

El rango comprendido va de 0 a 200%.

- Para acelerar o aminorar el tempo progresivamente, marque la casilla de **Tempo Bend Progressive Sensitivity**.

Sync Mode

Hay dos opciones de sincronización: **TempoSync** y **BeatSync**.

- **TempoSync** : mantiene solamente sincronizado el tempo de las pistas. La fase de las cubiertas se mantendrá alineada cuando el botón **SYNC** esté encendido. Pero, si la fase se encontrara desplazada, el botón **SYNC** aparecerá encendido a medias. En este modo, los tempos permanecerán siempre sincronizados.
- **BeatSync** : sincroniza el tempo y la fase de las pistas. La fase de las pistas quedará alineada al encender el botón **SYNC**. **SYNC** volverá a brillar de manera atenuada si la fase de las pistas es modificada manualmente (es decir, con scratching o manteniendo una cubierta en la posición de detención). Sin embargo, TRAKTOR volverá a realinear la fase de las pistas cuando cubierta vuelva a tocar normalmente (es decir, al liberar el disco o la rueda de desplazamiento).

Este funcionamiento permite, aun con TRAKTOR SCRATCH, mantener las pistas sincronizadas e, incluso, aumentar el tempo de dos o más pistas simultáneamente, aunque sus fases respectivas estén desplazadas.

Hay, además, dos opciones que permiten habilitar el tempo máster de una cubierta de remezclas o restringir el tempo máster solamente a la cubierta que se encuentra en funciones.

- **Remix Decks can be Tempo Master**: si esta opción está habilitada, la cubierta de remezclas se comportará en la manera estándar; es decir, podrá ser la que establezca el tempo máster a lo largo de una mezcla. Si no desea que las cubiertas de remezcla den el tempo máster, deshabilite esta opción.
- **Only On-Air Decks can be Tempo Master**: el modo automático del panel del reloj maestro (véase [↑10.2.3, Panel del reloj maestro](#)) permite que el tempo master pueda ser establecido sucesivamente entre distintas cubiertas para asegurar, de este modo, que la sincronización siga la cubierta correspondiente. Una cubierta solo puede dar el tempo máster cuando está tocando la pista cargada. Por lo tanto, al detener la cubierta, TRAKTOR bus-

cará la siguiente cubierta en ejecución para asignarle el tempo máster. Al activar esta opción, será necesario también que la cubierta en ejecución esté al aire (es decir, audible a través de la salida maestra) para que pueda ser establecida como tempo máster.

Tener esta opción encendida le asegurará que el tempo máster sea siempre el de una pista que pueda escucharse, sin que exista la posibilidad de sincronizar las cubiertas a partir del tempo de una cubierta inaudible.

Sin embargo, en algunos casos, especialmente al ejecutar rutinas de scratch, sería preferible dejar esta opción apagada. De esta manera, le será posible ejecutar las rutinas de scratch (lo cual incluye bajar el volumen de ciertas cubiertas, ya sea con los deslizantes de volumen o con el crossfader) sin inquietarse de que TRAKTOR asigne el tempo máster a una cubierta diferente.



Sync Mode no está disponible en ME 2.

Key Lock

Establece el tipo de dilatación temporal a emplear cuando se aplica la función de protección tonal.

Quality

- Use **ECO** con un procesador lento.
- Use **HiQ** con un procesador más veloz.

Mode

- Si habilita el modo **Scratch**, la protección tonal quedará deshabilitada cuando la velocidad de reproducción caiga por debajo de -30% o se ubique por arriba de +50%. Esto produce un sonido más natural al efectuar rutinas de scratch con medios de código de tiempo o con la rueda de desplazamiento.
- Si habilita el modo **Normal**, la protección tonal se aplicará sin restricciones.



Key Lock Quality no está disponible en LE 2.



La protección tonal puede, por supuesto, activarse o desactivarse independientemente en cada cubierta.

Loops

- **Auto-Detect Size:** use este deslizador para ajustar el tamaño a partir del cual una pista será considerada como bucle y, consiguientemente, repetida automáticamente. Un bucle detectado automáticamente mostrará los característicos marcadores verdes al principio y al final.
- **Sync Phase when exiting Loop:** marque esta opción para sincronizar dos pistas que quedaron desincronizadas tras haber empleado un bucle menor que 1 pulso.

Play Count

Min. Playtime: este deslizante ajusta el tiempo que debe transcurrir para considerar que una pista se considere ejecutada y deba enviarse al historial de la sesión. Cuando el tiempo estipulado se cumple, la pista aparece marcada como ejecutada. También, elevará el conteo del contador.

Beat Counter

Bars per Phrase: defina con esta opción los compases de la frase. Un compás consta de 4 tiempos. Esta configuración influye directamente sobre las opciones Beats y Beats to Cue de *Preferences > Deck Details > Deck Heading*.

Mouse Control

Estas opciones afectan el comportamiento de la onda al ser cliqueada con el ratón. Las opciones son:

- **Vinyl:** al cliquear sobre la onda se detendrá la pista, igual que si pusiera la mano sobre un disco del tocadiscos. Mantenga pulsado el ratón y muévelo y será como si hiciera "scratch" o giros sobre un disco de vinilo.
- **Snap:** el puntero del ratón se pegará siempre al pulso de la pista cargada.
 - Si cliquea dentro de la onda, la posición de la reproducción saltará al pulso situado más próximo del lugar cliqueado y la reproducción se detendrá allí.
 - Si cliquea sobre la onda y mantiene pulsado el ratón mientras la cubierta se halla en pausa, será como presionar el botón Cue.
 - Si cliquea la onda con el botón derecho, será como cliquear el botón de Reproducción/Pausa de la cubierta.

¡El modo Snap de las preferencias difiere del modo de adhesión (Snap) del panel maestro! Hallará más información referente al botón de adhesión en el apartado [↑10.2.1, Panel maestro](#).



Mouse Control no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Cue Play (CUP) Mode

- **Instant:** inicia la reproducción instantáneamente al pulsar el botón **CUP**.
- **On Release:** inicia la reproducción después de liberar el botón **CUP**.

14.9 Decks Layout (diseños de cubierta)

Deck Flavor

- Seleccione el modo de operación de cada cubierta (Track Deck (cubierta de pistas), Remix Deck (cubierta de remezclas) o Live Input (cubierta de entrada en vivo)).

Deck Layout

- Las opciones son Micro, Small, Essential, Full y Advanced; concebidos para maximizar el tamaño de pantalla según la tarea a desempeñar. Los diseños más reducidos (Micro y Small) no muestran ni el visor de ondas ni los controles avanzados. Seleccione el diseño Advanced para hacer aparecer los controles avanzados.
- **Enable Deck C&D:** habilita las cubiertas C y D. Si no marca esta opción, las Cubiertas C y D estarán silenciadas y ocultas, salvo en el diseño de entrada en vivo (Live Input), que así permanecerá aun con las cubiertas deshabilitadas. Si no marca esta opción, las Cubiertas C y D estarán silenciadas y ocultas, salvo en el diseño de entrada en vivo (Live Input), que así permanecerá aun con las cubiertas deshabilitadas.

Tempo Fader

- Seleccione la cubierta en la que el deslizante de tiempo aparecerá mostrado.

Platter / Scope

- Aquí podrá seleccionar si desea que los visores aparezcan en la cubierta cuando esté empleando TRAKTOR SCRATCH. Estos paneles pueden también minimizarse y desactivarse.

Los paneles Scratch sólo funcionan si TRAKTOR SCRATCH está instalado junto con el hardware correspondiente.



Platter/Scope no está disponible en ME 2.

Miscellaneous

- **Grid Mode:** ofrece distintas opciones para mostrar los marcadores de pulsos. Las opciones son *Full*, *Dim*, *Ticks* e *Invisible*.
- **Show Minute Markers:** activa marcadores de minuto que aparecen sobre la tira de las cubiertas. Estos marcadores sirven de referencia visual de cada minuto transcurrido en la pista.
- **Color Mode:** selecciona el color que asumirá la onda: *Ultraviolet*, *Infrared*, *X-Ray* y *Spectrum*.

Deck Header (cabecera de la cubierta)

- **Show Cover Art:** muestra u oculta la ilustración de tapa de la pista.
- **Show Phase Meter:** enciende o apaga el medidor de fases.

14.10 Track Decks (cubiertas de pistas)

Deck Header

Top/Middle/Bottom Row: esta opción permite seleccionar la información de la pista que aparecerá en la cabecera de la cubierta. Hay nueve campos distribuidos en tres filas. La fila superior se muestra más grande y la inferior, más pequeña, para que pueda ordenar la información por orden de importancia.



La cabecera no puede modificarse en ME 2.

Advanced Tabs

Permite seleccionar los modos de operación que aparecen en el panel avanzado de las cubiertas. Estos modos son: Move, Cue y Grid.

Miscellaneous

- **Track End Warning:** use el deslizador para determinar el tiempo de advertencia de finalización de la pista. Cuando la reproducción alcance el tiempo establecido, se pondrá de color rojo de manera intermitente para indicar que la pista está por terminar. La duración del tiempo de advertencia abarca de 0 a 120 segundos.
- **PlayMarker Position:** cambia la posición del marcador de la reproducción en todas las cubiertas. El marcador de posición brinda una referencia visual durante la ejecución de una pista. Mueva el deslizador para variar la posición del marcador: en 0, el marcador se sitúa en la punta izquierda; en 50, ocupa la posición central (predeterminado); y en 100 se situará en la punta derecha.
- **Stripe View Fit:** acomoda la longitud de la tira según la extensión del disco (medio de código de tiempo) o la extensión de la pista cargada. El disco estará representado por la vista completa de la tira, aunque la pista cargada tuviera una duración menor.
- **Default Zoom:** ajusta el nivel de acercamiento del visualizador de ondas en las cubiertas de pistas. Un valor de -1.00 alejará la imagen al máximo mientras que un valor de +1.00 la acercará de igual manera. El valor establecido se mantendrá hasta tanto no sea modificado. También puede emplear los botones + and - del visualizador de ondas para agrandar o achicar la imagen.

14.11 Remix Decks (cubiertas de remezcla)

Remix Deck Layout

- **Show Volume Fader:** esta opción permite determinar si los controles de volumen del nicho de samples aparecen visibles u ocultos. Si no marca la casilla, los deslizantes de volumen quedarán ocultos.
- **Show Filter Fader:** esta opción permite determinar si los controles de filtro del nicho de samples aparecen visibles u ocultos. Si no marca la casilla, los deslizantes de filtro quedarán ocultos.
- **Permanently Show Slot Indicators:** esta opción determina si los indicadores de parámetro de los nichos aparecerán o no visibles. Si marca la casilla, los indicadores aparecerán visibles en los nichos de samples de la cubierta de remezclas. Si deja esta opción sin marcar, los indicadores permanecerán ocultos. En ambos casos, los botones de parámetro del nicho aparecerán siempre al pasar el puntero del ratón por sobre los nichos de samples.
- **Set Auto-Gain When Loading Samples:** esta opción determina si TRAKTOR deberá usar el valor de ganancia automática del sample cuando este sea cargado en una cubierta. Cuando esta opción está sin marcar, TRAKTOR dejará la ganancia del sample en 0.0 dB y lo ejecutará con su volumen original. Al marcar esta opción, TRAKTOR ajustará el nivel de ganancia automáticamente para que el sample se ejecute con el volumen máximo posible (coincidiendo, a la vez, con el volumen de los otros samples que fueron cargados con Auto-Gain)

Behaviors

- **Auto-Enable Deck Play on Sample Trigger:** cuando esta opción está habilitada, TRAKTOR forzará el encendido de la Remix Deck cada vez que accione un sample, incluso cuando la cubierta haya sido previamente detenida. Si la opción se deja sin marcar, el accionamiento de los samples no tendrá ningún efecto sobre el botón de encendido de la cubierta permitiendo, de este modo, la elección de los samples antes de encender la cubierta como un todo.

- **One-Shot Samples Ignore Punch Mode:** cuando esta opción está habilitada, los samples en modo One-shot pasarán por alto el modo Punch; es decir, que siempre comenzarán su ejecución a partir del comienzo. Si la opción se deja sin marcar, los samples One-shot quedarán sujetos al modo Punch: los samples comenzarán su ejecución desde la ubicación correspondiente a la fase/lugar del sample previamente ejecutado.

Saving

Cuando esta opción se halle habilitada, TRAKTOR guardará automáticamente el juego de remezclas cuando se realice cualquier modificación de su contenido.

Esto incluye las siguientes acciones:

- **Switching the Deck Flavor from Remix Deck to a different type of Deck:** el juego de remezclas será guardado antes de cambiar el tipo de cubierta.
- **Loading a new Remix Set into the Remix Deck:** el juego de remezclas se guardará antes de cargar un juego nuevo.
- **Triggering the "Delete All" action from the F1:** el juego de remezclas se guardará antes de vaciar el contenido de la cubierta.
- **Quitting TRAKTOR:** el juego de remezclas se guardará antes de que el resto de la colección sea guardado.

Al iniciar Auto-Save, no se abrirá ningún cuadro de diálogo. Si el juego de remezclas ya existe dentro de la colección, ¡la versión vieja será reemplazada automáticamente por la nueva!

Cuando está opción se deja sin marcar, TRAKTOR no intentará guardar los juegos de remezclas. En su lugar, simplemente descartará todos los cambios realizados. Esto podría ser la opción preferida de trabajo si desea que sus Remix Sets siempre empiecen con el mismo estado en cada sesión, sin importar lo que se haya hecho durante una función previa.

14.12 Mixer (mezclador)



El mezclador no está disponible en LE 2.

EQ Selection

EQ Type: puede elegir un ecualizador clásico de 3 bandas (*Classic*), una emulación del ecualizador del Pioneer DJM-600 (*P600*), un Ecler Nuo4 (*NUO*) o un Allen & Heath XONE:92 (*Xone*).



No es posible seleccionar la ecualización en ME 2.

Filter Selection

- **Ladder:** emplea el filtro de escala empleado también en el efecto de filtro de las perillas de filtro del canal.
- **Xone:** emplea la emulación de los filtros del Xone:92, empleados también en el efecto Filter:92 de las perillas de filtro de canal.



No es posible seleccionar el filtro en ME 2.

Crossfader

- **Auto Crossfade Time:** este deslizador ajusta el tiempo que tardará la mezcla automática en hacer una transición entre dos pistas.
- **Smooth/Sharp:** ajuste aquí la curva del crossfader.

Level

- **Set Autogain when loading track:** marque esta opción para que TRAKTOR ajuste automáticamente el valor de ganancia.
- **Enable Master Limiter:** esta opción evita caer en distorsión.
- **Headroom:** esta opción resulta útil cuando se desea mezclar varias pistas o fuentes, dado que fuente añadida incrementará la salida general de la mezcla. Al emplear esta opción, TRAKTOR atenuará la salida para poder mantener el margen de tolerancia (headroom) y que no sea necesario bajar el volumen maestro a través de la **perilla MAIN**. Si solo mezcla dos cubiertas a la vez, un ajuste de -3 dB es lo usualmente aceptable. Si desea mezclar hasta cuatro cubiertas o incluir varios samples, se recomienda emplear un ajuste de -9 dB

Mixer Layout (diseño del mezclador)

- **EQ + Fader:** saca o pone los controles de ecualización y los deslizantes de volumen.
- **Filter + Key + Gain + Cue + Balance:** saca o pone las perillas de filtro, tonalidad, ganancia, monitorización y balance.
- **Crossfader:** saca o pone el crossfader.

14.13 Global Settings (ajustes generales)

Global Section

- **Show Global Section:** muestra u oculta la sección global del programa.
- **Left:** seleccione Effect 1 o Master Clock para que aparezcan de manera predeterminada a la izquierda de la sección global
- **Right:** seleccione Effect 2 o Recorder para que aparezcan de manera predeterminada a la derecha de la sección global

Miscellaneous

- **Fullscreen Resolution:** determina el tamaño de la vista completa de TRAKTOR. La opción *Desktop* emplea la definición original del ordenador en relación 1:1. Si selecciona otras opciones, la pantalla completa aparecerá más grande dado que TRAKTOR supondrá una definición de pantalla menor. Las opciones disponibles dependerán del equipo empleado.
- **Switch to Fullscreen on Startup:** si selecciona esta opción, TRAKTOR se abrirá en el modo de pantalla completa cada vez que arranque el programa.
- **Show Tooltips:** activa o desactiva las leyendas de pantalla. Si desea familiarizarse con el programa, le recomendamos habilitar esta opción dado que ofrece una descripción breve (en inglés) de los distintos elementos de la interfaz de TRAKTOR.
- **Deck Focus:** establece el foco visual de la cubierta según las opciones siguientes:
 - *Software:* habilita el control del programa sobre el foco de las cubiertas.
 - *Hardware:* habilita el control del hardware sobre el foco de las cubiertas.

- *None*: deshabilita el foco de cubierta.
- **Show value when over control**: marque esta opción para que la perillas de ganancia, de volumen maestro y de efectos, entre otras, muestren su valor al posar el puntero.
- **Enable Deck Header Warnings**: por defecto, TRAKTOR muestra distintos mensajes de advertencia a través de las cabeceras de las cubiertas. Para deshabilitar estos mensajes:
 1. Haga clic en la opción [Miscellaneous](#) de las preferencias.
 2. Desmarque la casilla de [Enable Deck Header Warnings](#).Al deshabilitar los mensajes de advertencia de las cabeceras, TRAKTOR mostrará de todos modos las advertencias existentes a través de la barra de estado.
- **Reset Hidden Dialogs**: el botón [Reset](#) restablece todos los diálogos que fueron ocultos al clicar la casilla de “Don’t Show This Again”.

14.14 Effects (efectos)

FX Unit Routing

TRAKTOR puede direccionar todos los efectos para que sean efectos de inserción, efectos de envío o efectos posvolumen.

- **Insert**: en el modo de inserción, el efecto se inserta en la cadena de la señal justo antes del filtro de canal. La proporción entre la señal directa (Dry) y la señal con efecto (Wet) se controla con la perilla [D/W](#) del panel de efectos.
- **Send**: en el modo de envío, la unidad de efectos se independiza del recorrido interno de la señal de TRAKTOR. La unidad de efectos recibe su entrada externamente, desde una de las entradas de la interfaz de audio seleccionada en *Preferences > Input Routing*. El efecto envía su salida a una de las salidas de la interfaz de audio seleccionada en *Preferences > Output Routing*. Solo se admite una entrada y salida de tarjeta de sonido. Si emplea más de un efecto de envío, los mismos se encadenarán sucesivamente (1-2-3-4).

- **Post Fader:** en el modo posvolumen, 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. La proporción entre la señal directa (Dry) y la señal con efecto (Wet) se controla con la perilla **D/W** del panel de efectos. Los efectos posvolumen no están disponibles en el modo de mezcla externa.
- **2 FX Units/4 FX Units:** seleccione entre 2 y 4 unidades de efectos.
- **Restore Parameters when switching FX:** marque esta opción para restablecer los efectos a sus valores por defecto cada vez que abra la unidad FX.



El direccionamiento de efectos no es posible en LE 2 ni en ME 2.

FX Panel Mode

FX1/FX2/FX3/FX4: seleccione un efecto individual o un grupo de efectos.

- El modo individual (Single) permite el control minucioso de un efecto. El modo avanzado permite el control minucioso de un efecto.
- El modo grupal (Group) permite disponer de tres efectos en un solo panel.



FX Panel mode no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Effect pre-selection

TRAKTOR proporciona una gran cantidad de efectos. Puede crear su propia selección personal para que en el selector de efectos del panel sólo aparezcan aquellos que le resulten de utilidad.

- ▶ Para eliminar un efecto, selecciónelo y pulse el botón **Remove** o haga doble clic en él.
- ▶ Para añadir un efecto, selecciónelo y pulse el botón **ADD** o haga doble clic en él.
- ▶ Para cambiar el orden de aparición de los efectos en el menú de selección, mueva los efectos que quiera cambiar de lugar con los botones de desplazamiento **arriba/abajo**.

14.15 Mix Recorder (grabación de mezclas)

Source

- **Source:** seleccione **Internal** para grabar la salida interna (maestra) de TRAKTOR o seleccione **External** para grabar un fuente de audio externa (como un micrófono, un tocadiscos o un mezclador externo).
- **External Input:** permite seleccionar el canal de entrada con el que TRAKTOR grabará el audio externo. El menú desplegable ofrece las siguientes opciones:
 - *Deck A*
 - *Deck B*
 - *Deck C*
 - *Deck D*
 - *Input FX Send (Ext.)*

File

- **Directory:** determina la ruta de directorio bajo la cual se almacenan sus grabaciones de audio.
- **Prefix:** utilice una extensión para el nombre de archivo de cada grabación.
- **Split File at Size:** si hay un tamaño de archivo seleccionado, las grabaciones de audio se dividirán cada vez que se alcance dicho tamaño. El tamaño máximo es de 2048 megabytes.



La grabación no está disponible en LE 2.

14.16 Loop Recorder (grabadora de bucles)

Latency

Rec. Latency: ajusta la latencia cuando la grabadora de bucles se encuentra en el modo externo de mezcla.

Sobregrabación

Loop Decay: ajusta el tiempo que demanda el audio grabado en desaparecer al estar haciendo sobregrabaciones.

14.17 Broadcasting (transmisión)



La transmisión no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Esta función permite transmitir en vivo a través de Internet. Para llevar esto a cabo, primero hay que montar una red de cliente-servidor. Puede instalar un servidor en su ordenador que servirá de fuente de transmisión (TRAKTOR) para los clientes conectados a su servidor.

- Antes de empezar a transmitir, el servidor deberá ya estar en funciones y correctamente configurado. Para más información véase [↑15.3, Transmisión](#).

La página Broadcasting presentas las siguientes secciones:

Proxy Settings (configuración del proxy)

Proxy Settings: si se conecta a Internet a través de un proxy, use esta sección para que TRAKTOR pueda usar la configuración de servidor proxy.

- *Custom:* use esta opción si desea añadir una configuración proxy especial.
- *Default:* seleccione esta opción si desea que TRAKTOR utilice la configuración proxy del ordenador.

- *None*: seleccione esta opción si no desea emplear un proxy.

Server Settings

Use este menú para que TRAKTOR pueda emplear su servidor.

- **Address**: ingrese la dirección IP del ordenador.



Consulte por favor la sección de ayuda de su sistema operativo para averiguar la dirección IP del ordenador.

- **Port**: la mayoría de los servidores emplean el número 8000 como puerto predeterminado.
- **Mount Path**: ingrese el directorio al que sus oyentes deberán estar conectados. Esto resulta útil a la hora de transmitir dos eventos a través del mismo servidor.
- **Password**: ingrese la clave de su servidor.

¡Por razones de seguridad, no olvide cambiar la clave predeterminada de su servidor!

- **Format**: seleccione la calidad del sonido a transmitir. Calidades más altas requerirán más ancho de banda, seleccione por lo tanto un valor adecuado a su conexión.

Metadata Settings

Use esta sección para configurar los metadatos de su transmisión. Esta es la información que sus oyentes verán.

- **Stream URL**: es la identificación URL (User Resource Location) empleada para la transmisión y que debería dar a sus oyentes.
- **Stream Name**: ingrese un nombre para su transmisión.
- **Stream Description**: ingrese una breve descripción de la transmisión.
- **Stream Genre**: ingrese el género musical que está transmitiendo.

14.18 Browser Details (detalles del buscador)

Editing

- **Allow Inline Editing in List Window:** esta opción permite editar los metadatos de sus archivos musicales directamente en la lista del buscador.
 - Marque esta opción si está en su casa preparando pistas, para un rápido acceso a sus datos.
 - Si no selecciona esta opción, el Buscador no permitirá la edición de las etiquetas de las pistas para evitar modificaciones involuntarias; por ejemplo, durante una presentación en vivo.

Browser Details

- **Show Preview Player:** activa o desactiva el reproductor de avances.
- **Show Cover Art:** muestra u oculta la ilustración artística de la pista.
- **Show Playlist Favorites:** activa o desactiva los favoritos que se hallan en la parte superior del Buscador.
- **Show Track Info:** muestra u oculta la ventana de información.
- **Show Status Bar/Error Messages:** enciende y apaga la barra de estado. También anuncia mensajes de error.



Browser Details no está disponible en LE 2.

- **Font & Font Size:** seleccione aquí la fuente tipográfica y el tamaño empleados en el Buscador de TRAKTOR.
- **List Row Height:** seleccione el tamaño de los renglones de la lista del navegador.

14.19 Layout Manager (administrador de diseños)

En esta sección describiremos el funcionamiento de los diseños de TRAKTOR.



El administrador de diseños no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

- **Change Name:** aquí puede escribir un nombre para el diseño seleccionado. Haga clic en **Rename** para confirmar la acción.
- **Personal Layouts:** esta lista muestra todos los diseños disponibles. Para activar un diseño, haga doble clic en la fila entera. El diseño activado aparecerá con la palabra *Active* en la primera columna. El orden de la lista es el orden que tienen los diseños en el [selector de diseños](#) de la cabecera de TRAKTOR. Si cliquea en [Add](#), agregará un nuevo diseño al administrador. [Remove](#) elimina el diseño seleccionado. [Move Up/Down](#) cambia la posición que tiene el diseño en la lista desplegable de la Cabecera de TRAKTOR.

14.20 File Management (gestión de archivos)

Esta sección contiene todas las opciones relacionadas con sus archivos musicales.

File Management

- **Import Music Folders at Startup:** con esta opción, cada vez que se inicie TRAKTOR, importará automáticamente todas las pistas de la carpeta de música que no fueron todavía importadas.
- **Determine track-time automatically (before analysis):** con esta opción, TRAKTOR estima el tiempo de la pista antes de analizarla.
- **Analyze new imported tracks:** realiza el análisis automático de todas las pistas nuevas importadas a la colección.

- **Analyze new tracks when loading into Deck:** esta opción acciona el análisis solo al cargar la pista en la cubierta. Una barra de progresión, al final de TRAKTOR, indicará el progreso del análisis y la existencia de eventuales problemas. Analizando las pistas así, no se encontrará con los problemas de consumo de CPU que podría llegar a tener con la opción de análisis permanente.



El proceso de análisis consume mucho CPU. Debido a la baja prioridad de este proceso, no hay riesgo de caída del rendimiento de TRAKTOR, pero si al mismo tiempo usara software adicional, es posible que el mismo experimente un funcionamiento algo más lento que lo usual.

- **Save created Loops and Samples automatically:** guarda automáticamente los bucles y samples creados por el usuario.
- **Show Consistency Check Report on Startup:** si esto está seleccionado, el reporte de consistencia aparecerá cada vez que inicie TRAKTOR. Este reporte muestra la información sobre su colección de pistas y le da opciones para manejarla.



La gestión de archivos no está disponible en LE 2.

File Structure Mode

Esta opción determina la estructura del archivo al exportar una lista de reproducción.

- **None:** los nombres no se modificarán durante la exportación.
- **Flat:** los nombres pasarán al formato de **01 Artista - Título** durante la exportación.
- **Artist:** durante la exportación se crearán subcarpetas con los nombres de los artistas.
- **Label:** durante la exportación se crearán subcarpetas con los nombres de los sellos discográficos.

Directories (directorios)

- **Root Dir:** es la ruta a *Collection/Playlists/Settings/History/Mappings files*. Si lo desea, puede emplear otras carpetas. Haga clic en el botón **...!** y seleccione una ruta nueva. Haga clic en la opción **Default Dir** para restablecer la ruta predeterminada.

- **Sample Dir:** es la ruta al archivo de samples empleado por las cubiertas de remezcla. Si lo desea, puede emplear otras carpetas. Haga clic en el botón **...** y seleccione una ruta nueva. Haga clic en la opción **Default Dir** para restablecer la ruta predeterminada.
- **iTunes Music Library:** si desea emplear la opción iTunes de TRAKTOR, tendrá que seleccionar la ruta de su biblioteca de iTunes Library. Cliquee el botón **...** y seleccione la ruta de acceso a su archivo de biblioteca iTunes.

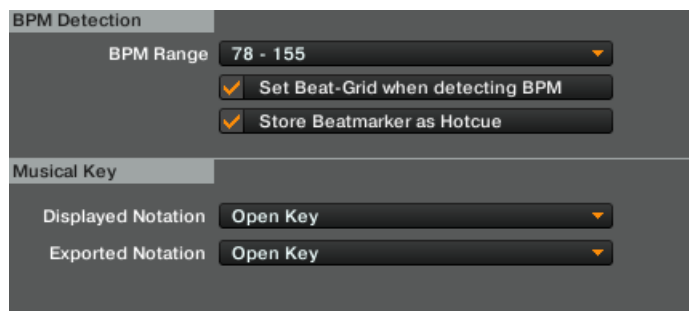
Music Folders

Si desea utilizar su propia música, podrá agregar sus carpetas musicales en esta lista. TRAKTOR importará automáticamente todos los archivos hallados dentro de estas carpetas de música.

- **Add... !:** permite añadir carpetas como carpetas musicales.
- **Delete!:** elimina la carpeta de música seleccionada de la lista.
- **Change....:** si cambia el directorio o el nombre de su carpeta de música, haga clic en este botón para que TRAKTOR se entere del cambio.

14.21 Analyze Options (opciones del análisis)

Esta sección permite configurar el análisis de los archivos de audio que se importan.



Las opciones del análisis

BPM Detection

- **BPM Range:** establece el rango mínimo y máximo de pulsos por minuto (BPM) de las pistas que se van a analizar.
- **Set Beatgrid when detecting BPM:** al marcar esta opción, TRAKTOR colocará un marcador en la pista y lo alineará con el primer tiempo de compás más cercano. Si la pista ya cuenta con una retícula, TRAKTOR la desplazará, de ser necesario, hasta el primer tiempo más próximo.
- **Store Beatmarker as Hotcue:** cuando TRAKTOR analiza una pista, crea un marcador de pulsos como referencia para la detección de la cantidad de pulsos por minuto. Al habilitar esta opción, el marcador de pulsos también estará disponible como un acceso directo (Hotcue). Deshabilite esta opción para prevenir supresiones accidentales (no podrá usar el marcador de pulsos como un HotCue).

Musical Key

Ahora, TRAKTOR detecta automáticamente la tonalidad de una pista, la cual puede mostrarse con notación musical o con formato abierto. La notación seleccionada se establece con las opciones de abajo:

- **Displayed in Traktor:** seleccione con este menú la notación con la que debe ser expresada la tonalidad en la columna **Key** del buscador. Esta opción puede modificarse en todo momento. Las notaciones disponibles son:
 - *Musical*
 - *Musical (all sharp)*
 - *Open Key*
- **Written to FileTags:** si exporta una pista, seleccione con esta opción la notación a ser exportada con los metadatos de la pista. Las notaciones disponibles son:
 - *Musical*
 - *Musical (all sharp)*
 - *Open Key*
 - *Key Text*



Si ha empleado aplicaciones de terceros para identificar la tonalidad de su colección, se recomienda marcar la opción de *Key Text* para asegurar que la información de ID3 no sufra alteraciones al ser exportada desde TRAKTOR.

14.22 Controller Manager (administrador de controladores)

Pasaremos ahora a un detalle pormenorizado de las distintas opciones del administrador de controladores de TRAKTOR (*Preferences > Controller Manager*). Antes de crear mapeos de controlador, recomendamos comprobar si el aparato controlador está incluido en el asistente de TRAKTOR (consulte el capítulo [↑4, El asistente de la configuración](#)). Hay plantillas disponibles para la mayoría de los controladores MIDI y las mismas pueden cargarse con el asistente de la configuración (Setup Wizard).



Recomendamos dejar abierta la ventana de las preferencias de TRAKTOR mientras realiza la edición y puesta a prueba de un mapeo, de lo contrario un mapeo diferente podría seleccionarse al reabrir el cuadro de preferencias.

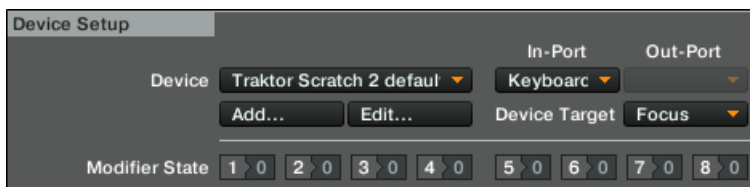
14.22.1 Descripción general

El administrador de controladores unifica los mapeos de teclado y de MIDI, y las configuraciones de MIDI en una única página de preferencias. Las configuraciones y mapeos podrán así importarse, exportarse y modificarse desde esta misma página de preferencias.

A los propósitos de esta exposición, un "control" es considerado como un mapeo de TRAKTOR, dado que los canales MIDI, los controles y los parámetros controlados se corresponden mutuamente.

14.22.2 Device Setup

Las opciones de Device Setup permiten crear mapeos para el teclado del ordenador, los controladores MIDI y algunos dispositivos HID.



La sección Device Setup

Por defecto, todos los puertos de entrada y salida MIDI están activados en cada mapeo. Esto podría causar algunos comportamientos indeseables en la configuración MIDI general. Lo primero que habría que hacer es seleccionar el dispositivo MIDI apropiado para cada mapeo MIDI en vez de dejar todo con la opción "All Ports".

¡Todos los mapeos están activos simultáneamente! Si algunos controles presentaran algún comportamiento anómalo, trate de aislar el problema deshabilitando los otros mapeos. Esto puede hacerse configurando los puertos de salida y entrada con la opción "None".

- **Device:** seleccione aquí un mapeo para su edición. La selección no define el mapeo activo porque todos los mapeos aparecerán siempre activos a menos que las opciones In Port y Out Port estén puestas en 'None'.
- **In-Port:** define el puerto de entrada MIDI del mapeo seleccionado. Por defecto aparece configurado con la opción *All* y deberá cambiarse por el puerto de entrada MIDI real empleado o por un puerto MIDI virtual.



Una conexión MIDI virtual puede usarse para enviar datos MIDI entre dos aplicaciones del mismo ordenador.

- **Out-Port:** define el puerto de salida MIDI del mapeo seleccionado. Por defecto aparece configurado con la opción *All* y debería cambiarse por el puerto de salida MIDI real empleado o por un puerto MIDI virtual.
- **Add...:** abre un menú desplegable con las opciones siguientes:
 - *Generic Keyboard:* crea un mapeo que asigna las teclas del teclado del ordenador a los controles de TRAKTOR.
 - *Generic MIDI:* crea un mapeo que asigna controles MIDI a los controles de TRAKTOR.

- *Import*: permite importar un mapeo a la lista de dispositivos. Los mapeos que ya fueron cargados no se verán afectados por esta operación. Dado que esta función siempre crea un nuevo dispositivo, deberá eliminar los otros dispositivos de la lista si no desea usarlos todos al mismo tiempo.
- El menú de *Add...* es un menú que incluye los mapeos de todos los dispositivos soportados por esta versión de TRAKTOR.
- **Edit...:** abre un menú desplegable con las opciones siguientes:
 - *Edit Comment*: agrega un comentario junto al nombre del mapeo. Este comentario aparecerá al comienzo del nombre del mapeo en la lista desplegable de dispositivos.
 - *Duplicate*: copia el mapeo seleccionado.
 - *Export*: permite guardar el mapeo seleccionado en el disco duro.
 - *Delete*: elimina el mapeo seleccionado.
 - *Show Version*: muestra la versión del archivo TSI.
- **Device Target**: permite seleccionar el dispositivo a controlar. Las opciones disponibles son las Cubiertas A—D o la cubierta con el foco de selección (Focus).
- **Modifier State**: muestra el valor correspondiente de cada uno de los ocho modificadores del mapeo seleccionado y básicamente se lo emplea para realizar depuraciones de mapeos particularmente complejos. Si trabaja con modificadores, es importante saber el valor asignado a un modificador, sobre todo cuando algo no está funcionando como es debido.

14.22.3 Assignment Table

La **tabla de asignaciones** enumera todas las asignaciones del mapeo seleccionado en 'Device'. Recuerde que todos los dispositivos mapeados se encuentran activos al mismo tiempo y no, simplemente, el mapeo seleccionado en ese momento.

Assignment Table						
Control	I/O	Assignment	Mode	Mapped to	Cond1	Con
Selector	In	Global	Direct	F1		
Selector	In	Global	Direct	F2		
Selector	In	Global	Direct	F3		
Selector	In	Global	Direct	F4		
Selector	In	Global	Direct	F5		
Selector	In	Global	Direct	F6		
Selector	In	Global	Direct	F7		
Selector	In	Global	Direct	F8		

Add In... Add Out... Duplicate Delete

La tabla de asignaciones



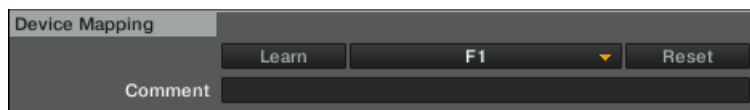
Las columnas de la tabla de asignaciones pueden reordenarse libremente haciendo clic en las cabeceras respectivas. Esto resulta de utilidad cuando se tienen que manejar mapeos muy extensos; también resultará útil añadir un comentario descriptivo a cada asignación de control, de esta manera, podrá ordenar la tabla mediante la columna de comentarios.

- **Control:** es el nombre de la función asignada. Puede agregar controles mediante los botones *Add In...* y *Add Out...*. Encontrará una lista completa de todos los controles y su significado en el capítulo 20 del manual de TRAKTOR.
- **I/O:** establece si un control será usado como entrada (de perilla, botón o codificador) o como salida (hacia un LED o un medidor)
 - Utilice la opción 'In' si desea asignar un elemento de TRAKTOR a un elemento controlador MIDI externo (por ejemplo, la perilla de un controlador MIDI).
 - La opción 'Out' se emplea mayormente cuando el controlador posee la capacidad de recibir información de retorno, como por ejemplo, un LED que muestra el estado actual de la interfaz de usuario del programa.
- **Assignment:** muestra el destino especificado en el rubro 'Assignment' de la sección 'Mapping Details'. Destinos posibles son *Deck A - D* y *Device Target* (para los controles de cubierta), o *Global* (para el resto de los controles y modificadores). Estas especificaciones se explican más adelante en el apartado referente a los detalles del mapeo.
- **Mode:** muestra el modo de interacción del control (establecido en la sección de detalles del mapeo). Los modos disponibles dependerán del tipo de control en cuestión (botón, perilla, deslizante o codificador). Los modos de interacción se explican más adelante en el apartado referente a los detalles del mapeo.

- **Mapped to:** muestra la fuente del control (dispositivo de entrada) o el destino (dispositivo de salida).
- **Cond1 y Cond2:** muestran los valores de la primera y de la segunda condición (de la manera establecida en la sección Mapping Details). Los modificadores se explican más adelante en el apartado referente a dicha sección.
- **Comment:** ingrese un comentario para que sea guardado junto con la asignación del control.

El control seleccionado aparecerá resaltado en amarillo. Si hubiera otro control en la lista y en la columna de *Mapped to* tuviera la misma fuente asignada, el mismo aparecerá resaltado con un amarillo más oscuro. Esta diferenciación resulta muy útil a la hora de depurar largas listas de mapeos.

14.22.4 Device Mapping



La sección de mapeo de dispositivos

- **Learn:** permite mapear el control sobre la perilla, botón o tecla deseada accionando simplemente dicho parámetro de entrada.
 - La función de aprendizaje se aplica a los controladores MIDI de entrada y a los controles de dispositivos HID (teclado, ratón, etc.).
 - El modo de aprendizaje permanecerá activado hasta que vuelva a presionar el botón 'Learn'. Esto permite asignar varios controles de una vez.
 - No se olvide de apagar esta función cuando haya finalizado, de lo contrario podría producir asignaciones involuntarias.
- **Menú desplegable Assignment:** en este menú desplegable podrá asignar controles manualmente.

- Esta constituye la única manera de asignar controladores de salida MIDI o dispositivos HID (teclado, ratón, etc) . El primer nivel de la lista desplegable selecciona el canal MIDI (1-16). Si la asignación no está funcionando, compruebe el canal MIDI a través del cual su controlador o HID está transmitiendo y recibiendo datos MIDI.
- **Reset:** este botón elimina la asignación realizada.
- **Comment:** ingrese un comentario para que sea guardado junto con la asignación del control.

14.22.5 Mapping Details

Modifier		Value		Modifier		Value	
Modifier Conditions	-	-	-	-	-	-	-
Type of Controller	Button						
Interaction Mode	Direct						
Assignment	Global						

La sección de detalles del mapeo

- **Modifier:** un modificador permite definir el control que operará sobre otro control, sobre la base de una o dos condiciones. Este control puede ser tanto un mensaje MIDI o una tecla del teclado (dependiendo del mapeo que se quiera realizar).
 - Cada modificador funciona como un comando condicional. Para poder ejecutar el control, cada condición del modificador debe ser cumplido. Ingrese en los campos respectivos los modificadores y valores condicionales requeridos. Una vez ingresados, aparecerán en la tabla de asignaciones, en las columnas Mod1 y Mod2 del control respectivo (p. ej., M1=0).

Un modificador está siempre restringido al mapeo del cual forma parte. No es posible usar un modificador para cosas que están fuera del mapeo. Cada mapeo puede tener hasta ocho modificadores (M1 a M8).

- **Assignment:** las opciones disponibles son *Deck A* a *D* y *Device Target* para los controles de cubiertas, y *Global* para los otros controles y modificadores.
 - Si selecciona una de las cubiertas, el control estará siempre direccionado a dicha cubierta. Si selecciona *Device Target*, podrá especificar el dispositivo de destino en la sección 'Device Setup' (véase el comienzo de este capítulo).



Para llevar a cabo la opción de enfoque de las versiones anteriores de TRAKTOR, haga lo siguiente: seleccione *Device Target* en el menú desplegable de *Assignment* y la opción de *Focus* en el menú de *Device Target* de la sección *Device Setup* (véase 5.2).

- **Type of Controller:** las clases de controlador disponibles dependerán del control de destino. Por ejemplo:
 - Mientras que la función Reproducción/Pausa de una cubierta solo permite ser mapeada sobre un botón, otros parámetros (como la perilla de recorte del filtro) pueden ser asignados a perillas y deslizantes. El modo de interacción y las opciones que aparecen al fondo de la sección de detalles del mapeo dependerán de la clase seleccionada.



A diferencia de las versiones anteriores de TRAKTOR, las clases disponibles se muestran solamente después de realizar la asignación con la función *Learn* o al seleccionar un control físico.

14.22.6 Type of controller

Recuerde que las clases de controlador disponibles dependerán del control de destino seleccionado.

Button



Los modos que aparecen en la lista de 'Interaction Mode' dependerán del parámetro editado. Por ejemplo, el control *Play/Pause* lista los modos de interacción *Toggle*, *Hold* y *Direct*; el control *Tempo* lista los modos *Direct*, *Inc*, *Dec* y *Reset*.

Modos de interacción de los botones:

- **Toggle:** al pulsar o soltar el botón MIDI o la tecla, el correspondiente botón de TRAKTOR se activará; y al pulsarlo o soltarlo nuevamente, se desactivará.
- **Hold:** es la opción predeterminada para los botones. Los botones de TRAKTOR permanecerán pulsados todo el tiempo que presione la tecla o el botón MIDI. Al soltar el botón MIDI/tecla, el botón de TRAKTOR también lo hará.
- **Invert:** invierte la acción. Para un controlador de entrada esto significa que el botón de TRAKTOR se pulsará cuando se libere el botón MIDI o la tecla del teclado y viceversa.

- **Direct:** con esta opción podrá especificar los valores de 0 o 1 en las opciones de botón (ver abajo). Puede emplearse si desea que un botón MIDI determinado o una misma tecla sea siempre la que establezca un botón de estado de TRAKTOR, independientemente del estado que tenga TRAKTOR en ese momento. Por ejemplo: para establecer un control de repr./pausa para la Cubierta A, ponga Interaction Mode en la opción Direct y Set to value en 1. Ahora, asígnele un nota MIDI o una tecla del teclado empleando la función MIDI Learn. Sea cual fuere el estado del botón Start de la Cubierta A (es decir, presionado o no presionado); al accionar el botón MIDI o la tecla establecida, hará que la pista siempre se reproduzca en la Cubierta A; por lo que si el botón Start no estuviera aún presionado, la reproducción dará comienzo y si ya se encontraba presionado, no sucederá nada.

Button options:

Los elementos que aparecen en las opción de botón dependerán del modo de interacción establecido y, en algunos casos, del parámetro editando en ese momento.

- **Value** (modo Direct): el rango numérico disponible puede diferir y depende del control que se esté editando. Algunos controles permiten solamente números enteros mientras que otros permiten fracciones.
- **Invert** (modos Toggle y Hold): invierte el movimiento del control externo. Para un controlador de entrada esto significa que el botón de TRAKTOR se pulsará cuando se libere el botón MIDI o la tecla del teclado y viceversa.
- **Auto Repeat:** al mantener pulsado el botón, se repetirá automáticamente la entrada. Esto es solo posible con algunos controles específicos.
- **Resolution:** permite ajustar (en general o en detalle) el aumento o la disminución de la entrada. Solamente es posible para algunos controles específicos como los botones de cubierta situados debajo del deslizador de TEMPO.

Esta sección presenta también otros parámetros. Recuerde que todos los parámetros que aparecen aquí están predefinidos para cada uno de los controles disponibles.

Fader/Knob

Deslizantes y perillas pueden operar con los siguientes modos de interacción:

- **Direct:** la posición del control externo siempre coincide con la posición del parámetro de TRAKTOR.

- **Relative:** la posición del parámetro de TRAKTOR puede tener cierto desvío respecto del control externo. El modo relativo va mejor con perillas de incremento (que envían -1 y +1 en vez de valores absolutos). Veamos algunos ejemplos de aplicación de este modo:
 - Deslizante de tempo con una resolución alta. Esto le permitirá presionar *Sync* y luego realizar un ajuste detallado del deslizante de tempo en la posición sincronizada.
 - Cuando usted solamente puede controlar una determinada porción del rango de un parámetro como, por ejemplo, el filtro.
 - El modo relativo puede emplearse cuando una perilla o un deslizante está compartido por distintos parámetros y evitar así omisiones cuando se pasa a la otra asignación.

Fader / Knob Options

- **Soft Takeover** (modo Direct): evita que el parámetro tenga un cambio brusco de valor cuando empieza a ser controlado.
- **Invert** (modos Direct y Relative): invierte la acción del control externo. Los valores elevados de la perilla o fader pasarán a ser valores bajos en TRAKTOR y viceversa.

Encoder

- **Enc.-Mode:** puede elegir entre dos tipos de transductores. *7Fh/01h* es el estándar para la mayoría de los controladores. Sin embargo, si el mapeo de su codificador no se comporta de la manera esperada (p. ej., invertido) o el parámetro mapeado reacciona de forma imprecisa, lo más probable es que el modo del transductor no sea el correcto y, por lo tanto, debería probar el modo alternativo (*3Fh/41h*).

Encoder Options

- **Rotary Sensitivity** (modo relativo): define la velocidad de movimiento del control de TRAKTOR. Valores elevados harán que las perillas y deslizantes de TRAKTOR se muevan más rápidamente.
- **Rotary Acceleration** (modo Relative): se recomienda poner esta opción en *0%* en la mayoría de las aplicaciones. Experimente con esta opción después de haber probado el parámetro de sensibilidad (*Sensitivity*).

- La posición del control de TRAKTOR estará influenciada por la velocidad de movimiento del control externo. Como efecto colateral, se producirá un valor diferente en el control de TRAKTOR si, por ejemplo, sube el deslizante rápidamente y luego lo baja lentamente hasta su posición original.
- **Invert** (modos Direct y Relative): invierte la acción del control externo. Los valores elevados de la perilla o fader pasarán a ser valores bajos en TRAKTOR y viceversa.

15 Operaciones avanzadas de TRAKTOR

Este capítulo detalla con más profundidad algunas de las características de TRAKTOR.

15.1 Perfiles de TRAKTOR

15.1.1 La carpeta raíz de TRAKTOR

TRAKTOR guarda toda la información necesaria para crear un perfil personalizado de TRAKTOR en una carpeta denominada carpeta raíz (Root folder).

La ruta predeterminada de la carpeta raíz es:

- Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor*
- Mac OS X: *Usuarios/~\Native Instruments\Traktor*



La ruta puede cambiarse en *Preferences > File Management > Directories*.

La misma contiene los siguientes tipos de archivos:

- *.nml = todas las listas de reproducción llevan esta extensión, lo mismo que la colección, el historial y las listas creadas por el usuario.
- *.tsi = es la extensión correspondiente a las configuraciones (teclado, MIDI, configuración de preferencias y diseños).
- *.log = extensión de los archivos de bitácora o registro que se crean al abrir TRAKTOR.

Hacer una copia de la carpeta raíz puede servir para:

- Hacer una copia de seguridad de esta carpeta y así resguardar su completo perfil, la colección, sus actuales configuraciones, los mapeos MIDI y los accesos directos de teclado.
- Para tocar en otro ordenador con TRAKTOR, almacenando todo su trabajo en un disco duro portátil. Al abrir en otro ordenador su carpeta raíz personal, reproducirá completamente su estación de trabajo en dicho ordenador. Tenga en cuenta que también deberá grabar en ese disco toda su música

- Para transferir su estación de trabajo a otro ordenador que también opera con TRAKTOR.
- Para crear en el mismo ordenador distintos perfiles de usuario con colecciones independientes.

TRAKTOR puede cambiar de carpeta raíz y así cambiar el perfil de TRAKTOR.

15.1.2 La carpeta de grabaciones

Además de la carpeta raíz, TRAKTOR crea otra carpeta con los archivos de audio grabados con la función de grabación de TRAKTOR. Los archivos se almacenan en formato WAV. La carpeta de grabaciones (Recordings) se encuentra por defecto en:

- Windows: *Mi música\Traktor\Recordings*
- Mac OS X: *Usuarios/~ /Música/Traktor/Recordings*

La ubicación de la carpeta de grabaciones puede cambiarse en *Preferences > Mix Recorder*.

15.1.3 Copia de seguridad completa

Además de los resguardos automáticos de la colección, resultará útil hacer de tanto en tanto una copia manual de seguridad de la carpeta raíz de TRAKTOR.

- La carpeta raíz se llama TRAKTOR. La ruta por defecto se menciona en el apartado [↑15.1.1, La carpeta raíz de TRAKTOR](#).

Si cambió de lugar la carpeta raíz, podrá encontrar la ruta correcta de la siguiente manera:

Abra: *Preferences > File Management > Directories*.

Haga clic en "...!" situado junto al campo Root Dir.

El buscador de archivos le mostrará la ubicación actual de la carpeta raíz.

Para hacer una completa copia de seguridad de sus archivos personales de TRAKTOR, copie toda la carpeta raíz y guárdela en otro disco duro.

Asegúrese de hacer también una copia de seguridad de su propia carpeta de grabaciones. La ruta por defecto de la carpeta de grabaciones se menciona en el apartado [↑15.1.2, La carpeta de grabaciones](#).

15.1.4 Restauración de TRAKTOR a partir de una copia de seguridad

Método 1:

Este método elimina las configuraciones actuales y la colección. Use este método después de haber reinstalado TRAKTOR.

Asegúrese de que TRAKTOR no esté operando.

1. Sobrescriba la actual carpeta raíz con el contenido de la copia de seguridad de la carpeta raíz. La ruta por defecto de la carpeta a reemplazar es: Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor*; Mac OS X: *Usuarios/~\Native Instrumentes/Traktor*.
2. Reinicie TRAKTOR.



La ruta puede cambiarse en *Preferences > File Management > Directories*.

Método 2:

Este método preserva las configuraciones actuales y la colección. Podrá volver cuando quiera a estas configuraciones al realizar este método.

1. Copie la copia de seguridad de la carpeta raíz en su ordenador.
2. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
3. Haga clic en "...!" situado junto al campo Root Dir.
4. Señale la ubicación de la copia de seguridad creada en el paso 1.
5. Confirme y reinicie TRAKTOR.

15.1.5 Crear una versión portátil de TRAKTOR

Guarde en un dispositivo de almacenamiento portátil todas sus pistas y su carpeta raíz, y podrá trasladar su perfil personal a otro ordenador que opere también con TRAKTOR. Proceda de la siguiente manera:

En el ordenador 1

Asegúrese que TRAKTOR esté cerrado.

1. Traslade todas las pistas a un dispositivo portátil.
2. Copie también la carpeta raíz en el mismo dispositivo.
3. Inicie TRAKTOR.
4. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
5. Haga clic en "...!" situado junto al campo Root Dir.
6. Apunte a la copia de la carpeta raíz que acaba de crear en el dispositivo de almacenamiento portátil.
7. Cierre e inicie TRAKTOR para asegurarse de que el traspaso ha funcionado.

En el ordenador 2

1. Conecte el dispositivo de almacenamiento portátil.
2. Inicie TRAKTOR.
3. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
4. Haga clic en "...!" situado junto al campo Root Dir.
5. Apunte a la carpeta raíz del dispositivo portátil.
6. Reinicie TRAKTOR.

Si la letra de la unidad (Windows) o el nombre de la unidad y del directorio del usuario (Mac OS X) de su ubicación no ha cambiado, debería encontrar todo como estaba antes de la reinstalación.

Si la letra de la unidad de la ubicación por usted empleada sufrió un cambio, todas las pistas estarán acompañadas por un signo de exclamación ("!"). Este signo significa que todos los enlaces de las canciones están rotos. Use la función de relocalización (Relocate) para actualizar los enlaces con la nueva ubicación.

15.1.6 Copia de seguridad automática de la Colección

Cada vez que efectúa un cambio en la colección y cierra TRAKTOR, se crea una copia de la colección en la carpeta [Backup](#) presente en la carpeta raíz de "Traktor". Si accidentalmente borra o estropea parte de su Track Collection, siga estas instrucciones:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] en el símbolo del directorio de la colección y seleccione *Import Another Collection* en el menú contextual.
2. Seleccione *Backup*.
3. En la carpeta *Collection*, seleccione la versión de resguardo que desea restaurar.

4. Confirme con **OK**.

15.1.7 Reparar una colección dañada

Una colección dañada podría colgar a TRAKTOR durante el inicio. Si no puede arrancar el programa, proceda de la siguiente manera:

1. Cambie el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR y por el nombre **collection_original.nml**.
2. Reinicie TRAKTOR; esto creará una nueva colección.
3. Importe la copia de seguridad de colección de la manera descrita arriba.

Archivos muy dañados no pueden repararse con este método

15.2 Sincronizar vía reloj MIDI

TRAKTOR permite la sincronización con un hardware o un software externos. Para lograr esto emplea señales de reloj MIDI y el panel del reloj maestro de la Sección Global.



El reloj MIDI no está disponible en ME 2.

15.2.1 TRAKTOR es la fuente del tempo (envío de reloj MIDI)

Para que TRAKTOR sea la fuente del tempo deberá enviar una señal de reloj MIDI al hardware o software externos.

1. Establezca un dispositivo genérico MIDI nuevo en *Preferences > Controller Manager*. Asigne el puerto de salida (**Out-Port**) del dispositivo al que desea enviar las señales de reloj MIDI.
2. Para enviar reloj MIDI, vaya a *Preferences > MIDI Clock* y marque la opción **Send MIDI Clock**.
3. En la Sección Global, abra el panel del reloj maestro (haciendo clic en el metrónomo).
4. Seleccione **AUTO** o **MANUAL**.
5. Para iniciar el envío de la señal de reloj MIDI, haga clic en el botón de **Inicio/Pausa**. Si cliquee de nuevo, el envío se detendrá. Cuando el reloj MIDI está activado, el botón de **Inicio/Pausa** aparece iluminado en azul.

6. El visualizador del tempo muestra el tempo de la señal de reloj MIDI en pulsos por minuto (BPM).
7. Al clicar en el botón **SYNC**, TRAKTOR acciona un mensaje de reloj MIDI de parada seguido de un mensaje de reloj MIDI de inicio que resincroniza el hardware o software externos.
8. Es posible que tenga que ajustar cualquier posible diferencia entre TRAKTOR y el hardware/software receptor. Para hacer esto, utilice el deslizante denominado **Sending Offset** que hallará en *Preferences > MIDI Clock*.



Para sincronizar un hardware externo con el reloj MIDI, el reloj maestro tiene que estar puesto como la fuente del tempo máster.

15.2.2 Sincronizar TRAKTOR con una señal de reloj MIDI externa (Sincronización externa)

TRAKTOR puede recibir señales de reloj MIDI externas (reloj subordinado) provenientes de otro ordenador con TRAKTOR, de otras aplicaciones o desde un hardware MIDI que envía mensajes MIDI de reloj.

1. Establezca un dispositivo genérico MIDI nuevo en *Preferences > Controller Manager*. Asigne el puerto de entra (**In-Port**) del dispositivo del que desea recibir la señal de reloj MIDI.
2. En la Sección Global, abra el panel del reloj maestro (haciendo clic en el metrónomo).
3. Seleccione el modo externo con el botón **EXT**. En este modo, el reloj maestro de TRAKTOR sigue la señal externa de reloj MIDI.
4. Para sincronizar el reloj con la fase del programa o del hardware que envía la señal de reloj MIDI, pulse el botón de inicio del dispositivo que envía la señal.
5. En caso de disparidad entre el tempo del hardware/software y TRAKTOR, deberá corregir la diferencia en el dispositivo emisor (maestro) de la señal.

15.2.3 Sincronizar dos versiones de TRAKTOR

Estos son los pasos para sincronizar dos versiones de TRAKTOR de diferentes ordenadores.

Conecte los dos ordenadores vía MIDI para que puedan transmitir las señales de reloj MIDI.

1. Decida cual de ellos será el reloj maestro y siga las instrucciones descritas en el apartado [↑10.2.3, Panel del reloj maestro](#).

2. En el otro ordenador siga las instrucciones descritas en el apartado [↑10.2.3, Panel del reloj maestro](#).
3. Para sincronizar ambos ordenadores, pulse **TICK** en el panel del reloj maestro.
4. Cuando oiga los dos tac, pulse **SYNC** en el ordenador emisor para empezar a sincronizar el tempo del ordenador receptor.
5. Ahora mueva ligeramente el deslizante denominado "Sending Offset", que hallará en *Preferences > MIDI Clock*, hasta que los dos tacs suenen al mismo tiempo.
6. Apague Tick y prosiga con su tarea.

15.3 Transmisión

Con TRAKTOR es posible transmitir su producción a través de Internet. Todo lo que salga de la salida maestra será transmitido por Internet y oyentes de todo el mundo podrán sintonizarlo en tiempo real.



La transmisión no está disponible en ME 2.

15.3.1 Protocolo de transmisión

TRAKTOR emplea un protocolo de transmisión llamado Icecast. Esencialmente, el software TRAKTOR contiene un cliente Icecast que puede enviar datos a un servidor Icecast.

Para usar esta función, necesitará un ordenador que pueda acceder a un servidor Icecast. Se recomienda que el ordenador cuente con una conexión de Internet de por lo menos 128 kb/s . El ancho de banda disponible se compartirá con los oyentes, por lo que debería ser lo más grande posible.

- Para aprender a configurar un servidor Icecast, consulte el área de documentación ("Docs") de la página de Internet de Icecast:
<http://www.icecast.org/docs.php>



Para saber más sobre este protocolo y el modo de configurar un servidor, consulte por favor la página de Internet de Icecast (www.icecast.org).



Usuarios de Mac OS X: Icecast solamente funciona en Windows o Linux. Para transmitir con una Mac, eche un vistazo a la sencilla aplicación Nicecast de rogue amoeba: rogueamoeba.com/nicecast/

15.3.2 Configuración de TRAKTOR

Antes de comenzar es importante configurar TRAKTOR para que el cliente local pueda conectarse al servidor y los metadatos de transmisión contengan la información correcta:

1. Abra *Preferences* > *Broadcasting*.
2. Ajuste la configuración proxy según su configuración de Internet. Si no está empleando un proxy, haga clic en **None**.
3. Después, introduzca la dirección del servidor Icecast a la que desea conectarse. Esta puede ser el nombre del equipo (Hostname) o una dirección IP.
4. Especifique el puerto de conexión al servidor. La mayoría de los servidores emplean por defecto el número 8000.
5. Ingrese ruta y contraseña. Esta información puede obtenerse en el anfitrión del servidor Icecast y permite sólo a los clientes autorizados la transmisión de datos desde este sitio.
6. Seleccione el formato de transmisión. Tenga en cuenta que con una tasa de bits más alta necesitará un mayor ancho de banda por cada flujo de datos. Por lo tanto, dado el mismo ancho de banda, menor cantidad de oyentes podrán sintonizarlo al mismo tiempo.
7. Finalmente, especifique la configuración de metadatos del cliente. Esta información será enviada al servidor y sus oyentes.



Especifica tu descripción, cuanto más fácil sea identificar el contenido musical del flujo, ¡más oyentes sintonizarán tu emisora!

15.3.3 Iniciar la transmisión

Una vez hechas las configuraciones necesarias, podrá iniciar su emisión en vivo:

1. Abra el panel del grabador de audio (**Audio Recorder**) en la Sección Global.
2. Haga clic en el botón de **transmisión** (BROADCAST).
3. Si el botón se ilumina, ya está conectado al servidor y podrá iniciar su transmisión.

4. Si el símbolo empieza a parpadear, significa que no pudo establecerse la conexión con el servidor Icecast. Si es así, vuelva otra vez al proceso de configuración y compruebe que los datos recibidos desde el servidor se han ingresado correctamente.

15.3.4 Instalar un micrófono para la transmisión

Es posible usar un micrófono con efectos durante la transmisión.

En este ejemplo, vamos a usar la Cubierta C como cubierta de entrada (puede usarse cualquier otra cubierta indistintamente).

1. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Layout* y seleccione **enable C&D**.
2. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Flavor* y seleccione **Line Input** en la Cubierta C.
3. Conecte un micrófono en la entrada de micrófono de su interfaz de audio (es posible que también deba ajustar la ganancia de manera consecuente).
4. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Deck C* y seleccione la entrada a la cual el micrófono está conectado.



Puede habilitar la unidad FX 1 o la unidad FX 2 para ponerle efectos al micrófono.

15.4 Los efectos en detalle

15.4.1 Introducción

Esta sección le brindará una información detallada sobre todos los aspectos particulares de los efectos proporcionados por TRAKTOR. Antes de explicarlos individualmente, veamos primero el funcionamiento general de las unidades FX:

Las unidades FX se encuentran en la Sección Global. La unidad FX 1 se ubica en la punta izquierda y ocupa el mismo lugar que el reloj maestro. La unidad FX 2 se halla en la punta derecha y ocupa el mismo espacio que el grabador de audio. Use los botones **FX** para abrir las unidades de efectos.

TRAKTOR tiene cuatro unidades FX. Por defecto, solo hay dos unidades de efectos activas. Todas las unidades de efectos pueden asignarse libremente a cualquiera de los canales A-D del mezclador.

Las unidades de efectos presentan dos modalidades distintas en TRAKTOR: puede seleccionar el modo individual (Single FX), el cual presenta cuatro botones y cuatro perillas para controlar un efecto solamente; o puede seleccionar el modo grupal (Group FX), el cual brinda tres efectos a la vez, cada uno de ellos con su propia perilla de control. Los efectos empleados en modo grupal se encadenan en serie.



Para alternar entre ambos modos, vaya a *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.



LE 2 solo cuenta con un modo grupal de efectos y la cantidad de efectos disponible está reducida.

15.4.2 Modos de los efectos

Individual (Single)

El modo individual permite cargar solamente un efecto con cuatro parámetros de manejo avanzado. Para cargar un efecto, abra el menú desplegable y seleccione el efecto a emplear.

El aspecto de una unidad FX en modo individual es el siguiente:



Una unidad FX en modo individual

- ▶ Para encender el efecto, pulse el botón **ON**.
- ▶ Para incrementar el efecto, gire a la derecha la perilla **D/W**.
- ▶ Cada efecto cuenta con parámetros independientes. Consulte abajo las descripciones correspondientes.
- ▶ Use el botón **RST** para restablecer el efecto.

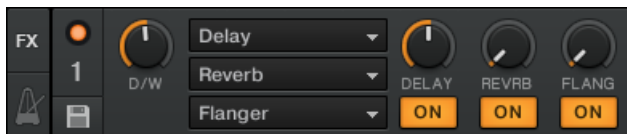


El modo individual no está disponible en ME 2.

Modo grupal

El modo grupal (Group) permite cargar hasta tres efectos, los cuales se encadenan en serie y presentan solamente un parámetro de manejo. Para cargar un efecto, abra cada uno de los menús desplegables y seleccione el efecto a emplear. El orden de los efectos seleccionados determinará su posición en la señal. La señal original será entonces modificada por el primer efecto, luego atravesará el segundo y finalmente el tercero.

El aspecto de una unidad FX en modo grupal es el siguiente:



Una unidad FX en modo grupal

- Para encender el efecto, pulse el botón **ON**.
- Para incrementar el efecto, gire a la derecha la perilla **D/W**.
- Encienda cada efecto con la respectiva perilla de encendido (**ON**).



TRAKTOR dispone de una gran cantidad de efectos. Reducir el número de efectos disponibles facilita y agiliza la selección espontánea de los mismos. Si solamente usa un número determinado de efectos, podrá añadir o sacar más efectos de la lista en *Preferences > Effects > FX Pre-selection*.

Si TRAKTOR ha sido configurado para emplear cuatro unidades de efectos, las mismas cambiarán su aspecto para acomodarse mejor al tamaño disponible de pantalla:



Unidad FX en modo individual al emplear cuatro unidades de efectos.



Unidad FX en modo grupal al emplear cuatro unidades de efectos.

- ▶ Es posible configurar cada efecto como un efecto de inserción, de envío o posvolumen vía *Preferences > Effects*.
- ▶ Véase [↑16.7, Agregar efectos](#), para un ejemplo explicativo sobre el uso de efectos.
- ▶ Para una descripción detallada, véase [↑15.4, Los efectos en detalle](#).
- ▶ Véase [↑14.13, Global Settings \(ajustes generales\)](#) para ver la lista de efectos disponibles.



Las unidades FX pueden controlarse vía MIDI. Las asignaciones pertinentes se llevan a cabo en el administrador de controladores (*Preferences > Controller Manager*).

15.4.3 Parámetros comunes

Todos los efectos comparten este juego común de parámetros:

- **D/W**: este parámetro controla la proporción entre la señal original directa (Dry: posición extrema izquierda) y la señal procesada con el efecto (Wet: posición extrema derecha).

Algunos efectos realizan algo más que un simple balance de señal en el control D/W. En estos efectos, la perilla se denomina D/RNG y su función se describe por separado en los detalles de los efectos.

- **ON**: este botón enciende y apaga los efectos. Los efectos de acción diferida, como el retardo o la reverberación, continuarán sonando por un cierto tiempo aun después de haber sido apagados. Para deshabilitar completamente la acción de un efecto sobre un canal específico, utilice el botón FX (1, 2, 3 o 4) del mezclador.

Algunos efectos usan el botón de encendido (ON) para accionar el proceso de muestreo necesario para llenar el búfer del efecto. Estos efectos tienen que empezar estando apagados. Si se inician estando encendidos, no habrá audio.

- **RST** (Restablecer): el botón **RST** restablece los parámetros del efecto a sus valores por defecto. Cada vez que cambie los efectos, el nuevo efecto volverá a su estado predeterminado.
- **Registro (snapshot)**: con el botón de registro (simbolizado por un disquete) podrá guardar la configuración vigente de manera predeterminada. La configuración así registrada podrá recuperarse cada vez que presione el botón **RST**.



Los efectos presentan menos parámetros en ME 2.

15.4.4 Delay

Es un efecto de retardo clásico provisto de un botón de congelación. La velocidad del retardo está controlada directamente por el reloj maestro de TRAKTOR para asegurar que el retardo se mantenga sincronizado con los pulsos, incluso durante los cambios de tempo.

Modo individual

- **FILTER**: compuesto por un filtro paso-alto y otro paso-bajo (similar a un filtro paso-banda). El filtro se abre cuando la perilla se gira totalmente a la izquierda y a medida que se gira hacia la derecha va eliminando las frecuencias bajas y luego las altas.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **RATE**: controla la duración del retardo. Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Min—Máx: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 1/4, 3/8, 4/4.

La perilla Rate continua operando durante el modo de congelación y permite interesantes deformaciones del sonido. Sin embargo, es importante girar la perilla hacia los valores bajos por un breve espacio de tiempo porque, de lo contrario, el búfer perderá todo su contenido.



La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanecerá activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla FILTER tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.

- **SPRD**: crea una diferencia entre los tiempos de retardo del canal derecho y los del canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial. Los tiempos disponibles son: Izq. Min—Max: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 2/4, 3/8, 4/4; Der. Min—Max: 1/32, 1/8, 3/16, 3/8, 3/8, 2/4, 4/4.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que el control **RATE** del modo individual, con la perilla de realimentación puesta en un valor medio.

15.4.5 Reverb

Es un efecto clásico de reverberación, con simulaciones de espacios extremos, controles paso-bajo y paso-alto individuales y una función de congelamiento.

Modo individual

- **HP**: filtro paso-alto del bucle del efecto; completamente abierto cuando está girado todo a la izquierda.
- **LP**: filtro paso-bajo durante del bucle del efecto; completamente abierto cuando está girado todo a la derecha.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **SIZE** del modo individual.

15.4.6 Flanger

Un clásico efecto de flanger, con regulación de tempo, control libre de velocidad y fase estéreo.

Modo individual

- **SPR**: crea una efecto de extensión estéreo al controlar la diferencia de fase producida entre la fase de oscilación del canal estéreo izquierdo y la del canal estéreo derecho. Mín: no hay diferencia de fase; Máx: máxima diferencia de fase (1/2).
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: no hay realimentación, Máx: realimentación máxima.
- **RATE**: Controla la velocidad de la oscilación del flanger. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Max—Min: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: habilita un control de velocidad continuo, que es independiente del tempo musical y va desde los 30 seg. (Máx.) hasta 1/30 seg. (Mín).
- **LFO RESET** (panel maestro): restablece la oscilación y reinicia a partir del punto más bajo o más alto, según el estado de DN/UP.



El botón LFO RESET del panel maestro restablece la oscilación de baja frecuencia a su punto cero (punto más alto).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

- La perilla controla la velocidad hacia arriba o abajo de la oscilación del sonido del efecto. La perilla se comporta como la perilla **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("Freerun") está activado.

15.4.7 Flanger Pulse

Es un innovativo efecto semiautomático de flanger que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SHAPE**: Controla la forma del Flanger Pulse. El rango de los controles abarca una gran cantidad de patrones y se puede pasar de una forma a otra de manera continua, dando lugar a novedosos efectos sonoros. Explore las posibilidades de esta perilla en combinación con las perillas **FEEDB** y **AMNT**, y guarde en cualquier momento los presets creados.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación.
- **AMNT**: la perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central, y controla la intensidad de la modulación de la frecuencia del efecto.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.
- **SPR**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central. Se comporta igual que la perilla **AMNT** del modo individual.

15.4.8 Flanger Flux

Es un efecto que se puede controlar manualmente con una rueda de desplazamiento.

Modo individual

- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **PITCH**: controla la tonalidad del efecto. La posición central de la perilla es neutral, y girada hacia ambos lados, el flanging pasa de las altas a las bajas frecuencias.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.
- **SPR**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Se comporta como la perilla **PITCH** del modo individual.. La posición central de la perilla es neutral, hacia ambos extremos el efecto se mueve desde las altas hasta las bajas frecuencias.

15.4.9 Gater

El Gater silencia rítmicamente partes del audio a velocidades ajustables. El reloj maestro controla la velocidad y el momento en que se produce la supresión. Un sonido siseante puede añadirse para enfatizar el patrón rítmico.

Para que el Gater pueda coincidir con los pulsos de la música, es indispensable que las pistas estén perfectamente alineadas con retículas de pulsos y que el reloj maestro siga el tempo de la pista en modo automático.

Modo individual

- **NOISE**: controla la cantidad de siseo añadido al efecto. Mín: no se añade siseo; Máx: se añade mucho siseo.
- **SHAPE**: controla la forma de la supresión. Min—Centro: 1 % Sostén, 0 % Declive—50 % Sostén, 0 % Declive; Centro—Max: 50 % Sostén, 0 % Declive—0 % Sostén, 100 % Declive.

- **RATE**: controla la velocidad del efecto. Los 5 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Mín—Máx:: Off—1/4—1/8—1/16—1/32.
- **MTE**: silencia la música completamente y sólo deja pasar el sonido siseante.

Si no hay ruido añadido y pulsa **MTE**, no se producirá ninguna salida de audio.

- **STT**: activa un tiempo de pasaje de 3/16 para producir un efecto de tartamudeo.

Si activa STT, inhabilitará la acción de la perilla **RATE**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla el velocidad del Gater y se comporta como la perilla **RATE** del modo individual.

15.4.10 Beatmasher 2

El Beatmasher 2 es un efecto de acción diferida que extrae un bucle breve del material de audio y lo deforma de diversas maneras.

Modo individual

- **ON**: al encender el efecto, extrae una muestra de un compás o de una medida basada en el tempo del reloj maestro. Para samplear otra porción del audio, apague y encienda el efecto nuevamente.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

- **GATE**: es un control combinado que sirve para mezclar y eliminar el ruido del material sampleado.
 - Girado todo a la izquierda, el efecto es pasado por alto. Desde el extremo izquierdo hasta la posición central va mezclando progresivamente trozos más grandes del audio almacenado en el búfer.
 - En posición central reproduce el audio almacenado en el búfer. Desde el centro hasta el extremo derecho, va recortando progresivamente mayores porciones de audio como si fuera un supresor de ruido.

- **ROT**: traslada el audio sampleado en pasos de 1/8 de nota en relación con su posición original. Cuando el control de longitud está a mínimo, la perilla de rotación hace rotar al sample de manera continua.
- **LEN**: controla la longitud del audio reproducido desde el búfer.
- **WRP**: Resincroniza el efecto a cada compás para lograr un resultado más musical.
- **REV**: invierte la dirección de la reproducción de los samples de audio.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que la perilla **LEN** del modo individual.

15.4.11 Delay T3

Es un clásico retardo de sincronización con un botón que congela el efecto. La velocidad del retardo está controlada directamente por el reloj maestro de TRAKTOR para asegurar que el retardo se mantenga sincronizado con los pulsos, incluso durante los cambios de tempo.

Modo individual

- **FILTER**: compuesto por un filtro interno paso-alto y otro paso-bajo (similar a un filtro paso-banda). El filtro permanece abierto cuando la perilla se sitúa en la posición central. Al girar la perilla hacia la derecha se irán eliminando progresivamente las bajas frecuencias; al girarla hacia la izquierda, las altas.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo.
 - Mín: baja realimentación.
 - Máx: realimentación alta.
- **RATE**: controla la duración del retardo. En comparación con las versiones previas de TRAKTOR, la orientación de la perilla ha cambiado a: Mín: retardos largos; Máx: retardos cortos. Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas.
 - Mín ⇔ Máx: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: Congela el Delay al cerrar la entrada y tocar el retardo con el valor puesto en el control de realimentación. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada a la posición central.



Aun en el modo de congelación, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.



La perilla **RATE** continua operando durante el modo de congelación y permite interesantes deformaciones del sonido. Sin embargo, es importante girar la perilla hacia los valores bajos solamente por poco tiempo porque, de lo contrario, el búfer perdería todo su contenido.

- **FR.R**: cuando este botón está pulsado, el tiempo del retardo no se cuantifica y puede modificarse continuamente. Cambiar los tiempos del retardo cuando Delay está activo podría causar repentinos saltos en el tono y en el ritmo.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que el control **RATE** del modo individual, con la perilla de realimentación puesta en un valor medio.

15.4.12 Filter LFO

Es un filtro clásico de arquitectura escalar y LFO sincronizable con el tiempo. El LFO puede estar sujeto a una retícula rítmica y, por lo tanto, estar siempre sincronizado con la pista; o puede llevarse a cabo en modo libre (Freerun)



En modo Freerun (**FR.R**), la velocidad de la oscilación de Flanger no está ligada al tiempo musical y se extiende en un rango de 30 segs. (mín.) hasta 1/30 segs. (máx.)

Modo individual

- **D/RNG**: controla la fuerza del efecto con una combinación de señal pura y señal con efecto y la amplitud de rango del LFO. El filtro es pasado por alto si la perilla está girada completamente a la izquierda. Tan pronto como la perilla abandona esa posición, el filtro entra en acción y la perilla aumenta progresivamente el rango del LFO.

- **SHAPE**: controla la forma del LFO. Girado totalmente a la izquierda, la forma es un triángulo que, a medida que se gira, se va transformando hasta alcanzar la forma de un diente de sierra con declive pronunciado.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **RATE**: controla la velocidad de la oscilación del filtro. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: en el modo libre (**FR.R**), la velocidad de la oscilación del Phaser no está ligada al tempo musical y varía continuamente desde 30 segs. (Máx.) hasta 1/30 segs. (Mín.)

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla se comporta como la perilla **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("Freerun") está activado.

15.4.13 Filter Pulse

Es un innovativo efecto autocontrolado de filtro, basado en una arquitectura escalar y que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SOFT**: controla la suavidad de la envolvente. Cuanto más girada esté la perilla hacia la derecha, más suave será el barrido del filtro.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.

- **AMT**: Controla la frecuencia en el punto donde el filtro entra en acción. Comparado con un filtro normal, la frecuencia del filtro modulada por los picos de la música da por resultado un patrón de barrido más dinámico. La modulación resulta neutral en posición central; hacia la derecha, la modulación asciende y hacia la izquierda, desciende.
- **P.SN**: eleva el umbral del pico del seguidor de envolvente de 50% a 80%.
- **P.MD**: habilita la sensibilidad del pico (ver arriba)

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que la perilla **AMNT** del modo avanzado.

15.4.14 Filter

Filtro clásico con modo de control de 2 o de una perilla, basado en una arquitectura escalar.

Modo individual

- **HP** (paso-alto):
 - Controla el recorte de la frecuencia baja.
 - Permite el paso de toda la banda cuando está girado totalmente a la izquierda (puenteo).
 - Girado hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **LP** (paso bajo):
 - Controla el recorte de las frecuencias altas.
 - Permite el paso de toda la banda cuando esta girado totalmente a la derecha (puenteo).
 - Girado hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
- **BRJ** (supresión de banda): pone el filtro en el modo de supresión de bandas. En este modo, las frecuencias comprendidas entre los dos límites del recorte de frecuencias serán eliminadas.

- **DJM** (modo DJ):
 - Permite que el panel se maneje con una (1) sola perilla. La perilla **LP** pasa a ser un control bipolar con el que se ajusta tanto el recorte de baja como el de alta frecuencia.
 - En posición central deja pasar toda la banda.
 - Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
 - Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.



En el modo DJ (**DJM**), la perilla **LP** pasa a denominarse **LP/HP** porque tiene una función combinada para controlar el recorte de baja y alta frecuencia.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla el efecto en el modo DJ y funciona igual que la perilla **LP/HP** del modo individual.

15.4.15 Filter:92 LFO

Este es un filtro con un LFO sincronizado con el tempo y que toma como modelo al del mezclador Allen & Heath's Xone:92 . El LFO puede estar sujeto a una retícula rítmica y, por lo tanto, estar siempre sincronizado con la pista; o puede llevarse a cabo en modo libre (Freerun)

Modo individual

- **D/RNG**: controla la fuerza del efecto con una combinación de señal pura y señal con efecto y la amplitud de rango del LFO. El filtro es pasado por alto si la perilla está girada completamente a la izquierda. Tan pronto como la perilla abandona esa posición, el filtro entra en acción y la perilla aumenta progresivamente el rango del LFO.
- **SHAPE**: controla la forma del LFO. Girado totalmente a la izquierda, la forma es un triángulo que, a medida que se gira, se va transformando hasta alcanzar la forma de un diente de sierra con declive pronunciado.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.

- **RATE**: controla la velocidad de la oscilación del filtro. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: en el modo libre (**FR.R**) , la velocidad de la oscilación del LFO no está ligada al tempo musical y varía continuamente desde 30 segs. (Máx.) hasta 1/30 segs. (Mín.)

15.4.16 Filter:92 Pulse

Es un innovativo efecto autocontrolado de filtro, modelado según los filtros del mezclador Xone:92 de Allen & Heath y que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SOFT**: controla la suavidad de la envolvente. Cuanto más girada esté la perilla hacia la derecha, más suave será el barrido del filtro.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **AMT**:
 - Controla la frecuencia en el punto donde el filtro entra en acción. Comparado con un filtro normal, la frecuencia del filtro modulada por los picos de la música da por resultado un patrón de barrido más dinámico.
 - La modulación resulta neutral en posición central; hacia la derecha, la modulación asciende y hacia la izquierda, desciende.
- **P.SN**: eleva el umbral del pico del seguidor de envolvente de 50% a 80%.

- **P.MD**: habilita la sensibilidad del pico (ver arriba)

15.4.17 Filter:92

Es un filtro modelado según el filtro del mezclador Xone:92 de Allen & Heath.

Modo individual

- **HP** (paso-alto):
 - Controla el recorte de la frecuencia baja.
 - Permite el paso de toda la banda cuando está girado totalmente a la izquierda (puenteo).
 - Girado hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **LP** (paso bajo):
 - Controla el recorte de las frecuencias altas.
 - Permite el paso de toda la banda cuando esta girado totalmente a la derecha (puenteo).
 - Girado hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
- **BRJ** (supresión de banda): pone el filtro en el modo de supresión de bandas. En este modo, las frecuencias comprendidas entre los dos límites del recorte de frecuencias serán eliminadas.
- **DJM** (modo DJ):
 - Permite que el panel se maneje con una (1) sola perilla. La perilla **LP** pasa a ser un control bipolar con el que se ajusta tanto el recorte de baja como el de alta frecuencia.
 - En posición central deja pasar toda la banda.
 - Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.

- Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.



En el modo DJ (DJM), la perilla **LP** pasa a denominarse **LP/HP** porque tiene una función combinada para controlar el recorte de baja y alta frecuencia.

15.4.18 Phaser

Un clásico efecto de fases basado en el tempo, con control libre de velocidad y fase estéreo.

Los controles de Phaser son iguales que los de Flanger descritos más arriba.

Modo individual

- **SPR**: crea una efecto de extensión estéreo al controlar la diferencia de fase producida entre la fase de oscilación del canal estéreo izquierdo y la del canal estéreo derecho. Mín: no hay diferencia de fase; Máx: máxima diferencia de fase (1/2).
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del Phaser, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: no hay realimentación, Máx: realimentación máxima.
- **RATE**: controla la velocidad de la oscilación del Phaser. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: habilita un control de velocidad continuo, que es independiente del tempo musical y va desde los 30 seg. (Máx.) hasta 1/30 seg. (Mín).
- **LFO RST**: restablece la oscilación y reinicia el movimiento a partir del punto más bajo o más alto según sea el estado del control **DN/UP**.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla la velocidad hacia arriba o abajo de la oscilación del sonido del efecto. La perilla se comporta como la perilla **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("Freerun") está activado.

15.4.19 Phaser Pulse

Es un innovativo efecto semiautomático de fase que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SHAPE**: controla la forma del Phaser Pulse. El rango de los controles abarca una gran cantidad de patrones y se puede pasar de una forma a otra de manera continua, dando lugar a novedosos efectos sonoros. Explore las posibilidades de esta perilla en combinación con las perillas **FEEDB** y **AMNT**, y guarde en cualquier momento los presets creados.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación.
- **AMNT**: la perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central, y controla la intensidad de la modulación de la frecuencia del efecto.
- **8PL** (8 polos): acciona un filtro de 6 o de 8 polos para darle al efecto una mayor intensidad.
- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central. Se comporta igual que la perilla **AMNT** del modo individual.

15.4.20 Phaser Flux

Es un efecto que se puede controlar manualmente con una rueda de desplazamiento. Los controles del Phaser Flux son iguales a los del Flanger Flux, descritos más arriba con la excepción del interruptor de 8 polos:

Modo individual

- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del Phaser, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **PITCH**: controla la tonalidad del efecto. La posición central de la perilla es neutral, y girada hacia ambos lados, el efecto de fase pasa de las altas a las bajas frecuencias.
- **8PL (8 polos)**: acciona un filtro de 6 o de 8 polos para darle al efecto una mayor intensidad.
- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Se comporta como la perilla **PITCH** del modo individual.. La posición central de la perilla es neutral, hacia ambos extremos el efecto se mueve desde las altas hasta las bajas frecuencias.

15.4.21 Reverse Grain

Es un efecto de acción diferida que sirve para capturar un bucle del material de audio y ejecutarlo en reversa con diferentes opciones de deformación.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

Modo individual

- **ON**: toma muestras del audio y las ejecuta en reversa.
- **PITCH**:
 - Controla el tono de la muestra de audio.

- El tono normal está en la posición extrema derecha. Gire progresivamente para bajar el tono.
- El rango abarca de 0 a 100.
- **GRAIN**: controla el tamaño de los gránulos de audio. Crea efectos muy interesantes si se usa en combinación con la perilla de velocidad (**Speed**).
- **SPEED**:
 - Controla la velocidad de la ejecución de las muestras (gránulos de audio).
 - La posición extrema derecha reproduce la muestra a velocidad normal.
 - Gire progresivamente para acelerar la ejecución.
- **INV** (inversión): ejecuta los gránulos en orden inverso.
- **FWD**: invierte la dirección de la ejecución de atrás para adelante.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **GRAIN** del modo individual.

15.4.22 Turntable FX

Este efecto emula los sonidos producidos al hacer girar el disco de un tocadiscos hacia atrás o adelante.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

Modo individual

- **BRK** (freno del tocadiscos):
 - Acciona un efecto de interrupción como al accionar el interruptor de inicio/parada de un tocadiscos.
 - La velocidad del sonido que se va apagando se controla con la perilla **B.SPD**.
 - La velocidad de desaceleración y aceleración puede controlarse individualmente cambiando la posición de la perilla **B.SPD** mientras el control **BRK** permanece encendido.
- **AMNT**: Controla la intensidad de movimiento accionado por el botón **RCK**.

- **R.SPD**: controla la velocidad del movimiento accionado por el botón **RCK**.
- **B.SPD**: controlada la velocidad con que se frena el movimiento accionado por el botón **BRK**.
- **RCK**: acciona el movimiento giratorio del tocadiscos.
- **REW**: acciona un efecto de rebobinado. La velocidad del rebobinado se controla con la perilla **B.SPD**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

El botón **ON** se comporta como el botón **BRK** y la perilla como la perilla **B.SPD** del modo individual.

15.4.23 Iceverb

El Iceverb es un innovativo efecto de reverberado con filtros auto-oscilantes que producen efectos muy coloridos. El filtro del Iceverb está fuera del circuito de realimentación por lo que el declive no depende de las configuraciones del filtro.

Modo individual

- **ICING**: controla la resonancia del filtro y, por ende, la intensidad del color.
- **COLOR**: controla la frecuencia de recorte del filtro y, por ende, el color de la reverberación.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida. El control **SIZE** permanece activo durante el modo de congelación dando lugar a interesantes efectos de tono.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **SIZE** del modo individual.

15.4.24 Reverb T3

Reverberado clásico que proporciona reverberaciones extremas, controles de filtro paso bajo y paso alto y una función de congelación como la de TRAKTOR 3 y versiones previas de TRAKTOR SCRATCH.

Modo individual

- **LP**: filtro paso-bajo durante el bucle de efecto. Completamente abierto cuando está girado todo a la izquierda.
- **HP**: filtro paso-alto durante el bucle de efecto. Completamente abierto cuando está girado todo a la derecha.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

- Funciona como la perilla **size** del modo individual.

15.4.25 Ring Modulator

Es un efecto de modulación anular que modula las pistas al multiplicar una señal de alta frecuencia sobre el material de audio.

Modo individual

- **AM-RM**: transforma el tipo de modulación: desde una modulación de amplitud (todo a la izquierda) hasta una modulación anular (todo a la derecha). La modulación de amplitud suena más suave comparada con la modulación en anillo.
- **RAW**: controla la forma del oscilador de modulación. El oscilador es una senoide cuando se gira la perilla todo a izquierda y genera sonidos suaves; y es una onda cuadrada filtrada cuando esta girada todo a la derecha, generando sonidos más ásperos.
- **PITCH**: controla la frecuencia del oscilador de modulación, desde baja (todo a izquierda) hasta alta (todo a la derecha), (100 Hz—8371 Hz).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Esta perilla se comporta con una combinación de los controles **RAW** y **PITCH** del modo individual.

15.4.26 Digital LoFi

Digital LoFi descompone la música al reducir la cantidad de bits por sample y la frecuencia de muestreo.

Modo individual

- **BIT**: ajusta el volumen de transmisión de bits: desde máximo, extremo izquierdo; hasta mínimo (solo un bit), extremo derecho.
- **SMTH**: crea un efecto más suave al introducir una demora en la reducción de la frecuencia de muestreo.
- **SRTE**: controla la reducción de la frecuencia de muestreo: desde ninguna reducción (extremo izquierdo) hasta 100 Hz de frecuencia de muestreo (extremo derecho).

Esta perilla tiene sólo efecto en combinación con la reducción de la frecuencia de muestreo (perilla SMTH).

- **SPREAD**: crea una diferencia entre el sample reproducido en el canal derecho y el reproducido en el canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como una combinación de las perillas **SRTE** y **BIT** del modo avanzado.

15.4.27 Mulholland Drive

El Mulholland Drive es un efecto de distorsión con dos unidades de distorsión independientes y una función de auto-oscilación aleatoria. Rinde sus mejores frutos cuando la realimentación está activada y en música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la auto-oscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Si la realimentación no está activada, se comporta como un efecto de distorsión normal.

Modo individual

- **TONE:**
 - Controla la frecuencia del tono de la realimentación.
 - Para que surta efecto, debe haber una cierta cantidad de realimentación.
 - Sirve para crear una gran variedad de tonos usado en combinación con la perilla FEEDB.
- **FEEDB:** controla la cantidad de realimentación del efecto; de 0 a 100%. Girado todo a la izquierda no hay realimentación y el efecto se comporta como un tubo de distorsión corriente.
- **DRIVE:** regula cuál de las dos unidades de saturación será alimentada y en qué medida. Distorsiona solamente una unidad en las posiciones extremas y distorsiona entre ambas cuando está la perilla esta posicionada en el centro.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona como una perilla **DRIVE** del modo individual.

Con valores altos de **DRIVE** y de **FEEDB**, el efecto puede producir sonido aun sin recibir entrada alguna.

15.4.28 Transpose Stretch

Transpose Stretch es un clásico efecto de alteración de tono con el agregado de un control granular y un modificador de tiempo.

Modo individual

- **STRCH:** tan pronto como se aleje del extremo izquierdo, la entrada es grabada durante 1 compás (2 si el botón **Tx2** está pulsado) y luego bucleada indefinidamente. Cuanto más se gire la perilla a la derecha, mayor será el estiramiento producido, hasta que la música se detenga completamente al quedar sobre un único "gránulo".

La perilla **STRCH** tiene que estar puesta todo a la izquierda para que abra la entrada del efecto. El efecto tiene que cargarse con la perilla **STRCH** girada completamente a la izquierda.

- **GRNSZ** (Tamaño del gránulo):
 - Esta perilla controla el tamaño de los gránulos y funciona cuando el botón **grn** de debajo se encuentra habilitado. De lo contrario, el tamaño del gránulo se determinará automáticamente para un mejor control del efecto.
 - El rango abarca desde gránulos muy largos (333 ms), girado todo a la izquierda; hasta gránulos cortos de 5 ms, girado todo a la izquierda.
 - Tamaños muy pequeños pueden producir bonito sonidos metálicos de modulación en anillo/FM. Pruebe con una detención total ("full stop") y luego transporte hasta el máximo para producir gemidos metálicos.
- **KEY**:
 - Controla el tono de los gránulos.
 - La posición central es neutral y toca los gránulos con el tono original.
 - Todo a la derecha, los gránulos se transportan hasta +1 octava arriba.
 - Todo a izquierda, los gránulos se transportan hasta -5 octavas abajo.
- **GRN**: habilita el control del tamaño del gránulo.
- **ST.2**: toca 2 compases en vez de 1 durante el modo **STRCH**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **KEY** del modo individual.

15.4.29 BeatSlicer Buffer

Este efecto toma muestras de 2 compases de duración, las subdivide en pequeñas porciones y las vuelve a tocar en una secuencia diferente, creando así versiones rítmicamente entremezcladas de la versión original. El efecto proporciona 20 pautas diferentes agrupadas en 5 estilos. Cuando se lo enciende, el efecto empieza sampleando dos compases y se mantendrá sincronizado con el reloj maestro, incluso durante cambios de tempo.

Modo individual

- **BUZZ**: Crea un efecto de pulsos amontonados al incrementar la velocidad de repetición dentro del pulso de una pauta.
- **STYLE**: selecciona uno de los cinco grupos de pautas.
- **PAT**: alterna entre las distintas pautas de un grupo. La primera pauta de un grupo es siempre neutral (es decir, puentea la señal de la secuencia original).
- **GO**: a pulsar **GO**, el material de audio se manipula y almacena en el búfer al mismo tiempo. El tamaño del bucle almacenado es de 1 compás.
- **2 BAR** (2 compases): Al activar el botón de **2 BAR**, los dos compases completos del búfer se emplearán para los cortes. De lo contrario, solo se cortará el primer compás del audio almacenado.

Modo grupal

La perilla funciona como la perilla **PAT** del modo individual.

15.4.30 Formant Filter

Este efecto imita el sonido de vocales empleando tres filtros pasobanda.

Modo individual

- **SHARP**: hace que las vocales suenen con más presencia.
- **TALK**: transforma el sonido a través de los formantes vocálicos (a, e, i, o, u). A la izquierda suena más oscuro y hacia la derecha, más brillante.
- **TYP**: cuando el botón está desactivado, las vocales suenan "alemanas". Con el botón activado, las vocales suenan más "inglesas".

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Representa la perilla **TALK** del modo individual.

15.4.31 Peak Filter

Este filtro añade un pico a la señal original en un espectro de frecuencias determinado. El pico puede aumentarse hasta cuatro veces. Un limitador adicional asegura que el aumento en decibelios esté limitado hasta un máximo de 0 dB.

Modo individual

- **D/W**: el control D/W no solo mezcla la señal modulada con la señal original de audio, también aumenta adicionalmente la frecuencia del filtro del pico.
- **PUMP**: añade limitación a la señal con efecto.
- **EDGE**: modula la amplitud del pico al incrementar la resonancia. Girado a la derecha, la frecuencia realzada se vuelve más pronunciada.
- **FREQ**: controla la frecuencia realzada.
- **KILL**: invierte el pico y hace que el efecto suene como un filtro paso-banda.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Esta perilla representa la perilla **FREQ** del modo individual.

15.4.32 Tape Delay

Es una emulación de un retardo de cinta analógica, con una función de saturación. El efecto permite aplicar un filtro a las señales retardadas y una función de congelación hace que la señal se mantenga por sí misma.

Modo individual

- **FILT**: filtro paso-alto interno. El filtro se abre cuando la perilla se gira totalmente a la izquierda y a medida que se gira hacia la derecha va eliminando las frecuencias bajas.
- **FBK**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo.
- **SPEED**: controla la velocidad de Tape Delay.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanecerá activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.

- **ACCL**: imprime una aceleración mayor a la velocidad de la cinta virtual.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **ACCL** del modo individual.

15.4.33 Ramp Delay

Es un creativo retardo con transición ajustable de tiempo entre distintas duraciones de retardo.

Modo individual

- **FILTER**: control bipolar para regular el recorte de baja y alta frecuencia. En posición central deja pasar toda la banda. Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente. Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **DURATION**:
 - Controla la duración del retardo. Define el tiempo que emplea el retardo en pasar de una velocidad a otra.
 - Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas: Mín ⇒ Máx: 1/4, 2/4, 4/4, 2 BARS, 4 BARS, 8 BARS, 16 BARS.
- **RATE**:
 - Controla la velocidad del Ramp Delay.

- Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas. Mín \Rightarrow Máx: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanecerá activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.

- **FB+**: aumenta la realimentación un 90%.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **RATE** del modo individual, con una duración predefinida de 2 compases.

15.4.34 Auto Bouncer

El Auto Bouncer es un efecto de acción diferida que captura muestras de 1 pulso y las repite en 5 patrones predefinidos.

Modo individual

- **TRANS**: ajusta la transportación de las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, la transportación se incrementará siguiendo el patrón. Girada desde el centro hacia la izquierda, la transportación disminuirá al seguir el patrón.
- **BEND**: aumenta o disminuye las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, la velocidad disminuye al seguir el patrón. Girada desde el centro hacia la izquierda, la velocidad aumenta al seguir el patrón.
- **PATTERN**: los 5 patrones disponibles están numerados de 0-4.
- **X2**: duplica la densidad de las repeticiones.

- **ALT**: activa los patrones 0-4 alternadamente.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **BEND** del modo individual.

15.4.35 Bouncer

El Bouncer es un efecto de acción diferida que captura muestras de 1 pulso y las repite a distintas velocidades y tonos.

Modo individual

- **TRANS**: ajusta la transportación de las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, las repeticiones elevarán su tono. Girada desde el centro hacia la izquierda, las repeticiones bajarán su tono
- **FILTER**: filtro paso-bajo que queda abierto cuando la perilla se gira completamente a la derecha. Al girar hacia la izquierda, irá recortando progresivamente las frecuencias altas.
- **SPEED**: define la velocidad de las repeticiones.
- **AUT**: cuando está activado, resamplea la entrada cada 2 (2/4) pulsos.
- **X2**: duplica el valor de velocidad.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **SPEED** del modo individual.

16 Ejemplos prácticos

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

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

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

16.1 Condiciones previas

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



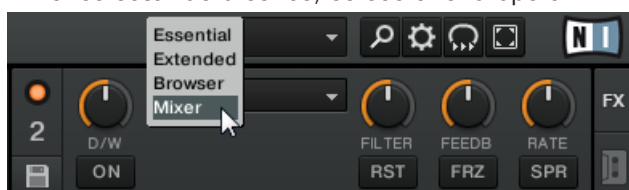
Aun cuando estuviera familiarizado con TRAKTOR, todos los tutoriales valen la pena leerse; en cada uno de ellos encontrará consejos y sugerencias de trabajo útiles de seguir.

Los ejemplos prácticos se valen de las pistas demo copiadas en el disco duro durante el proceso de instalación. Por lo tanto, para seguir estos ejemplos no hace falta importar sus propios archivos de música a la colección de pistas del programa. Para más información sobre la importación de archivos de música a la colección, consulte por favor el apartado [16.2, Importación de archivos musicales](#).

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

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

1. Haga clic en el menú de ayuda ([Help](#)), en la barra de menús, y seleccione *Help > Start Setup Wizard*.
2. Siga las instrucciones del asistente para incorporar su equipo (encontrará más información sobre el asistente en el capítulo [↑4, El asistente de la configuración](#)). TRAKTOR será restablecido a sus valores de fábrica.
3. En el selector de diseños, seleccione la opción *Mixer*.



16.2 Finalidad de los ejemplos

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

Apartados [↑16.3, Ejecutar la primera pista](#) a [↑16.7, Agregar efectos](#)

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

1. Cargue la pista *Techno 1* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta A e inicie su ejecución (apartado [↑16.3, Ejecutar la primera pista](#)).
2. Cargue la pista *Techno 2* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta B e inicie su ejecución. La Cubierta A debería dar el tempo master (apartado [↑16.4, Mezclar una segunda pista](#)).
3. Sincronice el tempo de la pista de la Cubierta B con el tempo de la pista en la Cubierta A (apartado [↑16.5, Ajuste del volumen](#)).

4. A partir del apartado [↑16.6, Bucleo y colocación de bucles](#), una nueva pista será cargada y ejecutada en la Cubierta A: *House 1*. La Cubierta B debería ser ahora la que dé el tempo master.
5. Si ya sabe como guardar bucles y puntos de inserción, hágalo en ambas pistas y pase por alto el apartado [↑16.6, Bucleo y colocación de bucles](#).
6. Si sabe asignar efectos a una cubierta, si ya conoce la diferencia entre el modo individual y el modo grupal de efectos y la manera de intercambiar efectos, puede omitir también el apartado [↑16.7, Agregar efectos](#).

Apartados [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) a [↑16.10, Sincronización](#)

Los apartados [↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) y [↑16.9, Empleo de la grabadora de bucles](#) describen las cubiertas de remezcla (**Remix Decks**) y la grabadora de bucles (**Loop Recorder**). Lea estos tutoriales para tener una idea cabal de estas versátiles herramientas.

El apartado [↑16.10, Sincronización](#) trata del **reloj maestro** y la **sincronización de pistas**. Dado que estos elementos han sido modificados y mejorados en TRAKTOR, ¡recomendamos encarecidamente que lea dicho apartado cuidadosamente, aun cuando se sienta familiarizado con las tareas de sincronización de las versiones anteriores de TRAKTOR!

16.3 Ejecutar la primera pista

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

Condiciones previas

En caso de haber realizado alguna modificación en TRAKTOR, antes de comenzar con estos tutoriales recomendamos encarecidamente restablecer TRAKTOR a sus valores de fábrica (véase [↑16.1, Condiciones previas](#)).

16.3.1 Carga rápida de una pista

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

1. Haga clic en [Demo Tracks](#). Las pistas de la lista de reproducción [Demo Tracks](#) aparecerán debajo:
2. Haga clic en la pista *Techno 1* en la lista de reproducción. La pista quedará resaltada.
3. Arrástrela hasta la Cubierta A. La pista se cargará. La información y la onda de la pista aparecerán sobre la Cubierta A:



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

Métodos alternativos de carga

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

16.3.2 Ejecución de una pista

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



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



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

Cada cubierta con su propio canal

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

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



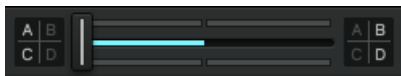
El canal A del mezclador

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

16.3.3 No se escucha nada

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

- Al final del mezclador, compruebe que el crossfader esté desplazado totalmente a la izquierda:



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



- El medidor del canal (la serie vertical de barras luminosas a lo largo del deslizante, ver ilustración de arriba) deberían señalar algún tipo de actividad). De no ser así, verifique que las perillas **HI**, **MID**, **LOW** y la perilla **FILTER** de dicho canal estén puestas en posición central. Y en la parte superior del canal, haga un doble clic sobre la perilla transductora **GAIN** para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.
- Arriba, en la parte central de TRAKTOR, los medidores de volumen **MAIN** deberían mostrar alguna actividad. De no ser así, verifique que la perilla **MAIN** este subida.



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

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

16.4 Mezclar una segunda pista

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

Condiciones previas

Damos por supuesto que usted ha seguido las instrucciones dadas en el ejemplo práctico anterior (véase [↑16.3, Ejecutar la primera pista](#)). TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

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

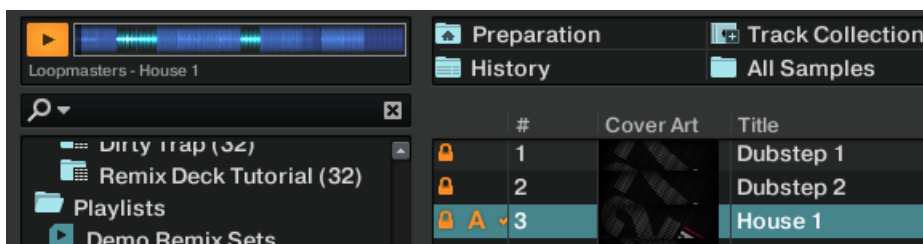
16.4.1 Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances

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

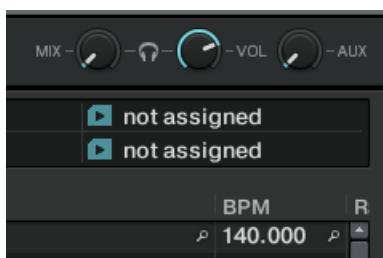
Antes de cargar la otra pista, vamos a usar el reproductor de avances de TRAKTOR para escucharla directamente desde el buscador con los auriculares.



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



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



Las perillas Cue Mix y Cue Vol encima del buscador.

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



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

16.4.2 Cargar y ejecutar una segunda pista

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

1. Arrastre una pista desde el reproductor de avances hasta la Cubierta B. También, puede usar los otros métodos de carga descritos en [↑16.3.1, Carga rápida de una pista](#). La información de la pista y su correspondiente onda aparecerán sobre la Cubierta B.
2. Pulse el botón de reproducción de la cubierta derecha para iniciar la reproducción. La pista empezará a ejecutarse. El botón PLAY se iluminará y la onda comenzará a moverse en la cubierta B de TRAKTOR.

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

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

16.4.3 Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla

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



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

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

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

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

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

16.4.4 Sincronizar la segunda pista

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



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

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

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

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



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

16.4.5 Establecer un punto de inserción como punto de partida

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

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



No es posible poner puntos de inserción en LE 2.

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

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



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



Alineación de pistas

El proceso de alineación es bastante sencillo:

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

16.4.6 Adhesión rítmica

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



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

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

16.4.7 Ceñirse a los pulsos

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



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

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

16.4.8 Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?

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

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



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

16.4.9 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

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



Las perillas de ecualización y la perilla Filter.

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

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

La ecualización y el filtro son herramientas excelentes para ajustar las pistas antes de mezclarlas, de manera de obtener la transición más suave posible. La técnica más común es la de filtrar la línea de bajos de la pista que entra en la mezcla (tener 2 líneas de bajos que suenen simultáneamente rara vez suena bien). Haga entonces lo siguiente:



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

- Con el crossfader puesto en el extremo izquierdo, baje la perilla **LO** del canal B para sacar los graves de la pista de la Cubierta B.
- Paulatinamente, vaya mezclando el canal B, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.

- ▶ Cuando ambas pistas estén corriendo de manera conjunta y desea recuperar el bajo que había suprimido, reduzca gradualmente el bajo del canal A y simultáneamente incremente el del canal B, empleando las perillas **LO** de ambos canales
- ▶ Complete la transición deslizando gradualmente el crossfader hasta alcanzar el extremo derecho. ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla con TRAKTOR.

16.4.10 Alineación manual de pulsos

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

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

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

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

Primeros pasos

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



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

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

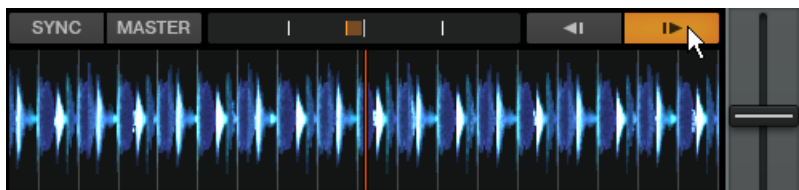
El tempo de cada cubierta puede controlarse manualmente con el deslizante de tempo:



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

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

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



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

Cueing manual y alineación de pulsos

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

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

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



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

16.5 Ajuste del volumen

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

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



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

16.5.1 La teoría...

Hay tres reglas básicas de mezclado a seguir:

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

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

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

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

16.5.2 ... y la práctica

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

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



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

Sacar el mayor provecho del rango dinámico de cada canal

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

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



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



TRAKTOR hace esto por usted automáticamente, al establecer el volumen de cada pista añadida con un valor satisfactorio. Esta ganancia automática se basa en los valores de ganancia que el programa toma de las pistas. Está activado de manera predeterminada en *Preferences > Mixer > Set Autogain When Loading Track*. (Esta ganancia puede, no obstante, ser reajustada según lo descrito en [↑8.3, Ecualizador](#)). Sin embargo, dependiendo de la configuración especial adoptada por la ecualización, el filtro y los efectos aplicados a la pista, deberá volver a verificar la consistencia del volumen antes de meter la pista en la mezcla. Además, lo que resulta más importante aquí es el volumen promedio de la parte específica de la pista que está por mezclar.

Hacer coincidir el volumen entre canales

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

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

Controlar el volumen de la salida general

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

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

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



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



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

El margen de tolerancia de volumen del mezclador interno de TRAKTOR puede ajustarse en *Preferences > Mixer > Levels > Headroom*. Póngalo a -3 dB o, incluso, a 0 dB si debido a una pobre amplificación no puede alcanzar el volumen de salida deseado. Pero no se pase, dado que un mayor volumen significa, a menudo, una menor pegada.



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

16.6 Bucleo y colocación de bucles

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

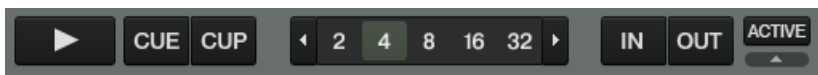
Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra en la situación siguiente:

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

16.6.1 Ejecutar bucles

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



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

Establecer un bucle de tamaño predefinido

Pongamos un bucle en la pista de la Cubierta A.

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



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

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

Poner un bucle manualmente

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



Los botones IN y OUT.

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

En el tutorial anterior (apartado [↑16.4.5, Establecer un punto de inserción como punto de partida](#)), habíamos mencionado las propiedades del modo de adhesión (Snap). Este modo hace que los puntos de inicio y fin del bucle se peguen automáticamente sobre el pulso más cercano.

Mover un bucle

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



La ficha MOVE

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



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

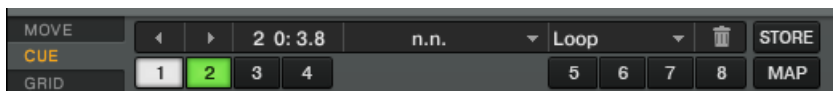


No es posible mover bucles en LE 2.

Guardar un bucle

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

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



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



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



No es posible guardar bucles en LE 2.

Desactivar el bucleo

Si desea desactivar un bucle, haga lo siguiente:

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



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

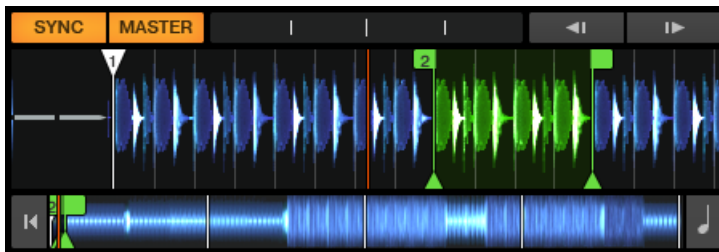
16.6.2 Empleo de los accesos directos

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

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

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

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



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

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

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



→ Comprobará que el botón dejará de aparecer encendido.



Los accesos directos no están disponibles en LE 2.

Uso creativo de los botones de acceso directo

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

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

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

- ▶ Inicie la reproducción de la pista de la Cubierta B y envíela a los auriculares (activando el botón de auriculares de la Cubierta B).
- 1. Utilice los controles de la sección de bucle de la cubierta B para encontrar alguna parte interesante del principio de la pista que pueda buclear.
- 2. Cuando tenga un buen bucle sonando, guárdelo con un botón Hotcue.
- 3. Pulse nuevamente el respectivo botón de acceso directo para que bucle de comienzo sobre un pulso fuerte de la Cubierta A.
- 4. Ahora, intente poner este bucle en la mezcla; por ejemplo, filtrando los bajos como lo hicimos en el ejemplo práctico anterior (véase [↑16.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)).
- 5. Cuando esté por completar la transición de salida de la otra pista, desactive el bucle en la nueva pista y la tarea estará terminada.



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

16.7 Agregar efectos



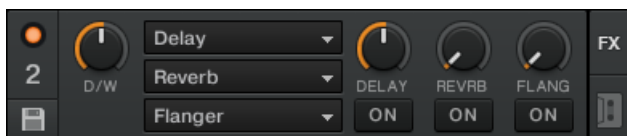
La sección FX de LE 2 ofrece solamente un grupo FX por cubierta y un número aún menor de efectos.

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

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



Una unidad FX en modo grupal



Una unidad FX en modo individual

Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

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

16.7.1 Asignar una cubierta a una unidad FX

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



Los botones de asignación FX de cada canal.

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

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



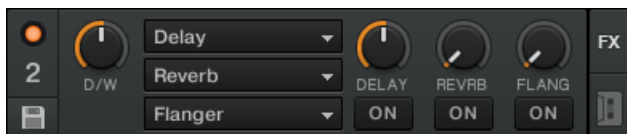
Lo más usual es asignar una de las unidades FX a uno de los canales (FX1 a la Cubierta A, FX2 a la Cubierta B, etc.), pero este tutorial pretende demostrar, además, la versatilidad de la asignación de efectos de TRAKTOR: es decir, existe también la posibilidad de asignar cualquier otro canal a la misma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



La asignación de cubiertas a efectos no es posible en LE 2 ni en ME 2.

16.7.2 Modo grupal

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

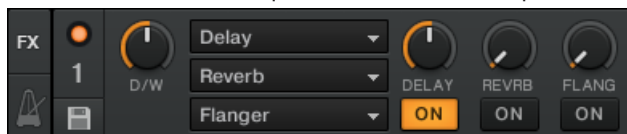


Grupo FX

16.7.3 Alistando la unidad de efectos

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

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



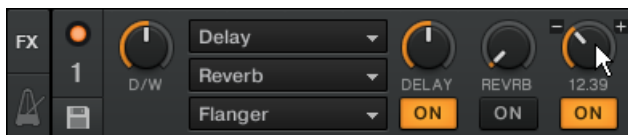
- El botón FX se encenderá y activará el efecto respectivo.
- Gire la perilla D/W para mezclar la señal sin procesar (“dry”) con la señal procesada (“wet”). Gire la perilla D/W lentamente en sentido horario para poner más efecto o en sentido antihorario para reducirlo:
- Ahora, podrá oír que la pista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



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

16.7.4 Control de la unidad de efectos

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



Las perillas FX

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

Cambiar el efecto de un nicho

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



El efecto Gater no está disponible en LE 2.

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

Sincronización de efectos con el tempo

Ahora, probemos lo siguiente:

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



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

16.7.5 Modo individual

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

Esta vez, vamos a emplear la unidad FX 2.

- ▶ Pulse el botón de asignación **1** del canal B para eliminar las asignaciones FX.
- ▶ Pulse el botón **2** del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX 2.

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



El modo individual no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

16.7.6 Almacenamiento de una configuración de efectos (Snapshot)

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

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



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

16.8 Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla

Las antiguas cubiertas de samples se han transformado en las actuales cubiertas de remezcla (Remix Deck). Echemos un vistazo a su funcionamiento. (Para un panorama general de las cubiertas de remezcla, consulte el apartado [↑7.1.2, Cubiertas de remezclas \(Remix Deck\)](#)).



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

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



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



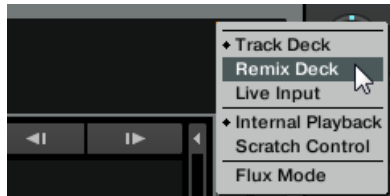
Las cubiertas de remezcla no están disponibles en LE 2 ni en ME 2.

Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* está cargada en la Cubierta B. La pista se escucha y da el tempo master. A propósito, a partir de ahora denominaremos como "cubierta de pistas" (Track Deck) a las cubiertas que ejecutan pistas, para así distinguirlas de las cubiertas de remezcla (Remix Deck). En TRAKTOR, verá que las dos cubiertas superiores (A y B) son cubiertas de pistas, mientras que la dos cubiertas inferiores (C y D) son cubiertas de remezcla. Si

no fuera este el caso, haga clic en las letras de cubierta C y D y seleccione la opción *Remix Deck*.

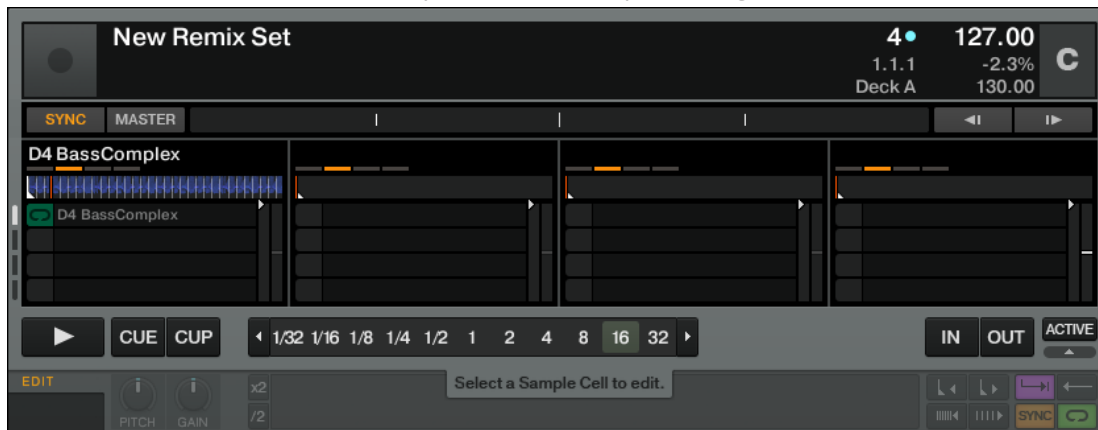


- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón de reproducción (PLAY) de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

16.8.1 Cargar un sample de la colección

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

1. En los favoritos, haga clic en la lista de reproducción denominada *All Samples*.
2. Con un clic, seleccione en la lista el sample *D4 BassComplex*.
3. Arrástrelo hasta la celdilla de samples ubicada en primer lugar.

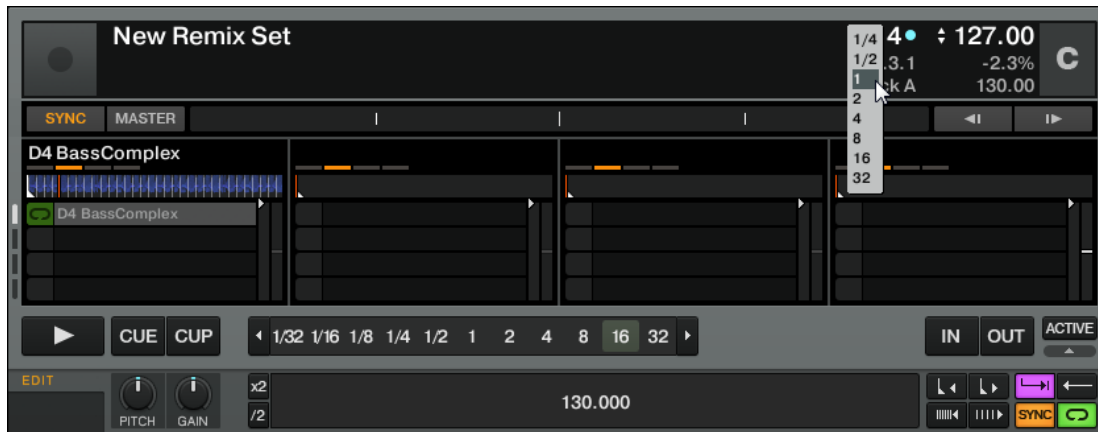


→ El sample ya está cargado y listo para tocar.

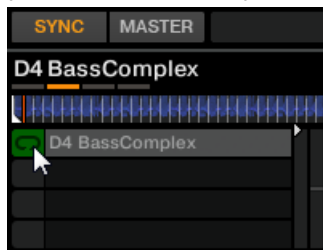
16.8.2 Accionar el sample

El accionamiento de samples funciona de la manera siguiente:

1. Asegúrese de que el botón SYNC esté encendido en la Cubierta C para que la cubierta se sincronice con el tempo master de la Cubierta B.
2. Ponga en valor de cuantificación de la cubierta de remezclas en 1 (un pulso). Para abrir el menú de cuantificación, pulse el valor de cuantificación que aparece en la cabecera de la cubierta, junto al puntito azul.



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



- El indicador comenzará a destellar hasta alcanzar el próximo pulso fuerte del sample (recuerde que hemos puesto el valor de cuantificación en un pulso) y, luego, la ejecución dará comienzo en sincronía con la Cubierta B (dado que la cubierta de remezclas está sincronizada con la Cubierta B).
- Para detener el sample y restablecer el marcador de la reproducción a su posición inicial, haga [Shift] + clic sobre el indicador. El sample detendrá su ejecución según la cuantificación establecida.

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

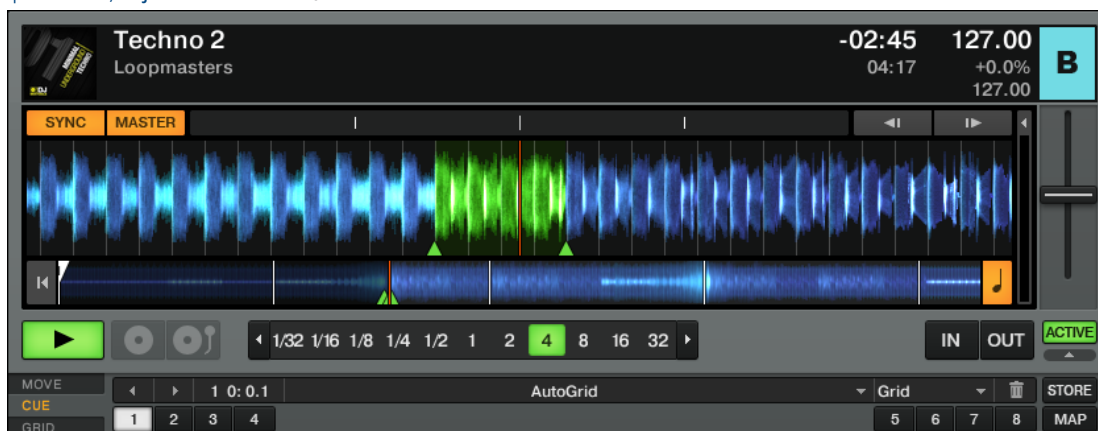
16.8.3 Capturar samples de una cubierta

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

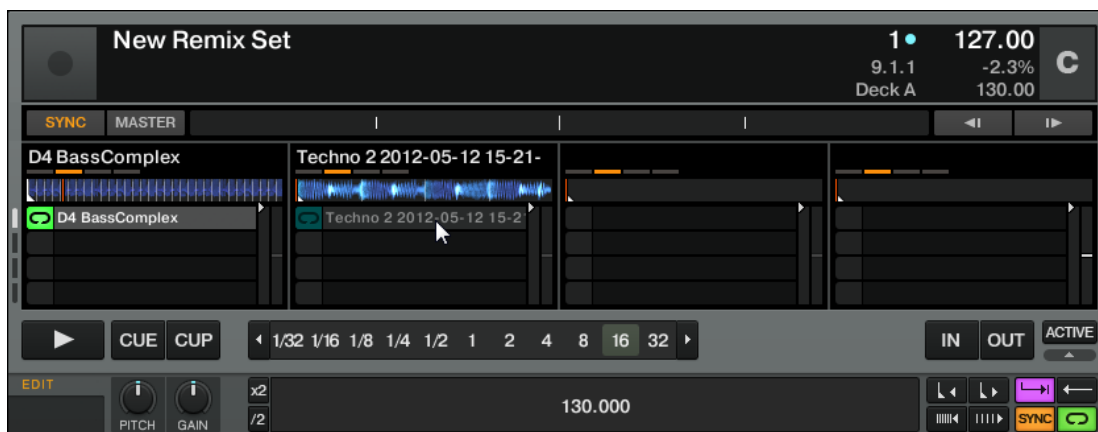
1. Compruebe que la pista *Techno 2* se esté ejecutando en la Cubierta B. Si la reproducción ha llegado a su fin, presione el botón del extremo izquierdo de la tira de visualización para retornar la pista a su inicio. También puede presionar [Shift]+G en el teclado del ordenador.
2. Asegúrese de que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



- Establezca un bucle sobre la pista empleando los controles de la sección de bucle (véase [↑16.6.1, Ejecutar bucles](#)).



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



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



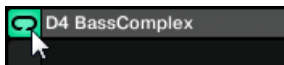
Si la cubierta que está copiando no estuviera ejecutando un bucle, la cubierta de remezclas capturará, no obstante, un bucle pero lo tomará a partir de la posición de la reproducción. El bucle será cortado automáticamente según la longitud de bucle vigente (el botón de bucleo automático aparece gris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

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

16.8.4 Controles suplementarios

Con el sample cargado en una de las cubiertas de remezcla, es posible alterar su sonido gracias a una serie de controles y herramienta. Existen muchas más posibilidades de las aquí describiremos (véase [↑7.1.2, Cubiertas de remezclas \(Remix Deck\)](#) para una descripción detallada de todos los elementos de control de una Remix Deck y, también, el manual de TRAKTOR KONTROL F1) pero, al menos, le mostraremos algunas de las funciones disponibles.

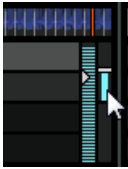
- El indicador del tipo de ejecución, a la izquierda de la celdilla de samples, inicia o detiene la reproducción de la celdilla. También indica si el sample se ejecuta de manera sencilla (One-shot) o bucleada (Loop). Haga clic en el indicador para iniciar la reproducción del sample. Para detener el sample y restablecer el marcador de la reproducción a su posición inicial, haga [Shift] + clic sobre el indicador. El sample detendrá su ejecución según la cuantificación establecida.



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



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



- Al pasar el puntero por sobre el reproductor de samples de un nicho de samples, aparecerán botones adicionales. Estos botones controlan los parámetros de las celdillas del nicho respectivo. Véase [↑7.1.2, Cubiertas de remezclas \(Remix Deck\)](#) para más información sobre estos botones.
- Con el botón de tipos de samples (Sample Play Type) del panel avanzado podrá alternar entre una reproducción sencilla o reiterada **de la celda de samples**. El indicador a la izquierda de la celda cambiará su símbolo de manera correspondiente. El panel avanzado de una cubierta de remezclas aparece visible al seleccionar el diseño avanzado de pantalla (Advanced). Con un doble clic en el borde superior de una cubierta



podrá alternar entre los distintos tipos de cubierta.

Véase [↑7.1.2, Cubiertas de remezclas \(Remix Deck\)](#) para más información al respecto.

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

Atajos de teclado de una cubierta de remezclas

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

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

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

Además, si el sample se está ejecutando:

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

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

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

16.8.5 Guardar un juego de remezclas

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

1. Haga doble clic sobre el nombre en la cabecera de la cubierta.
2. Escriba encima un nombre nuevo.
3. Arrastre el nombre hasta la lista del buscador.

- Su nuevo juego de remezclas será guardado dentro de la colección. Adicionalmente, todos los samples son guardados de manera individual en la carpeta "All Samples".

16.9 Empleo de la grabadora de bucles

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



La grabadora de bucles

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

Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

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



La grabadora de bucles no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

16.9.1 Seleccionar la fuente

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



El menú de fuentes de la grabadora de bucles.

Este menú ofrece las opciones siguientes:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* grabará cualquier canal cuyo botón cue de auriculares esté encendido.
- *Ext* recoge la señal asignada al canal de envío de entradas de TRAKTOR.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono (para más detalles sobre el empleo del micrófono véase [↑19.6, Añadir un micrófono](#)).

En nuestro ejemplo, vamos a capturar la salida principal.

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

16.9.2 Grabar un bucle

Grabemos ahora un bucle.

Ajustar el tamaño del bucle

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

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

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



El tamaño seleccionado del bucle aparece mostrado en el programa.

Iniciar la grabación

Ahora, haga lo siguiente:

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

Cuando esté listo, presiones el botón de grabación.

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

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



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

Tocar con el bucle grabado

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

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

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

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

Borrar un bucle e intentar de nuevo

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

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

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

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

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

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

16.9.3 Sobregrabación

También puede sobregrabar el bucle grabado poniendo capas adicionales de manera espontánea. Para hacer esto:

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

→ El nuevo audio creado será añadido al bucle existente.

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

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

16.9.4 Otros empleos del bucle grabado

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

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

16.10 Sincronización

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

16.10.1 Introducción

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

- Sincronizamos una pista con otra anterior antes de introducirla en la mezcla ([↑16.4, Mezclar una segunda pista](#)).
- Ejecutamos pistas con bucles y empleamos puntos de inserción sin perder el ritmo ([↑16.6, Bucleo y colocación de bucles](#)).
- También vimos que el efecto Gater estaba sincronizado con la pista a la cual estaba afectando ([↑16.7, Agregar efectos](#)).

- Capturamos un sample de una pista y lo hicimos tocar en sincronía con la misma ([↑16.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#)).
- Finalmente, grabamos un bucle con la grabadora de bucles y lo ejecutamos en sincronía con la pista ([↑16.9, Empleo de la grabadora de bucles](#)).

16.10.2 El tempo máster

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

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



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

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

- El reloj maestro de TRAKTOR puede proporcionar un tempo y un tictac de referencia (que pueden emplearse, por ejemplo, para armar retículas).
- Una cubierta puede proporcionar tanto el tempo máster como la fase maestra.

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



Para evitar que una cubierta de remezclas se convierta en cubierta máster, desactive la opción respectiva en la sección Transport de las preferencias. Véase [↑14.8, Transport \(transportación\)](#) para más información.

¿Cuál es el tempo máster?

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

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

¿Qué hay de nuevo en la sincronización?

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

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

Qué es sincronizable y qué no

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

Por otra parte, en cada cubierta podrá decidir si emplea o no la sincronización automática. Por ejemplo, cuando desee aparear los pulsos manualmente (véase [↑16.4, Mezclar una segunda pista](#)) o, incluso, cuando prefiera que la pista no presente sincronización alguna.

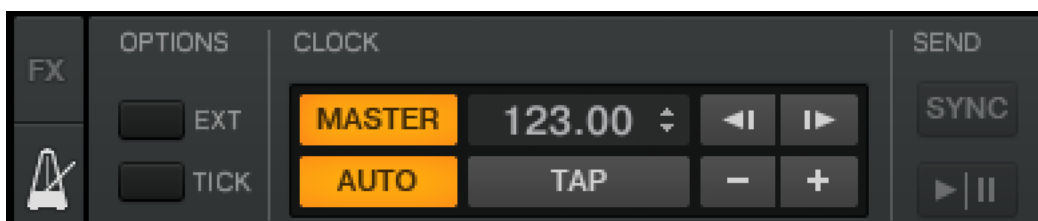
Deje que TRAKTOR decida por usted: el modo automático



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

Echemos primero una mirada al reloj maestro de TRAKTOR

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



El panel del reloj maestro de TRAKTOR.

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



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

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

- Cuando la cubierta establecida como tempo máster es detenida.
- Al cargar una nueva pista o juego de remezclas.

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



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

Podemos comprobar esto haciendo lo siguiente:

1. Detenga la ejecución de la cubierta. El botón **MASTER**, en el panel del reloj maestro, se encenderá para indicar que el reloj maestro es el que está dando el tempo máster:
2. Cargue sendas pistas en las Cubiertas A y B.
3. Inicie la reproducción de la Cubierta A. La Cubierta A da ahora el tempo máster: el botón **MASTER** se apagará y el botón **MASTER** de la cubierta izquierda se encenderá:
4. Inicie la reproducción en la Cubierta B y haga coincidir los pulsos de la Cubierta B con los de la Cubierta A (ya sea manualmente o con la función de **sincronización automática**).
5. Detenga la Cubierta A.

→ La Cubierta B tiene el tempo máster: el botón **MASTER** de la cubierta izquierda se apagará y el de la cubierta derecha se encenderá:



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

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

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

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

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

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

Si está manejando ritmos mezclados en más de 2 cubiertas y, posiblemente, samples bucleados sincronizados; debería emplear el reloj maestro como tempo máster. El reloj siempre le proporcionará un tempo de referencia sólido y estable, que no cambiará a menos que usted lo quiera. Además, si solo tiene pensado realizar transiciones sincronizadas y le gustaría permanecer dentro del mismo límite general de BPM, el reloj constituye una herramienta ideal. Para configurar el reloj, haga lo siguiente:

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

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

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

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

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



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

16.10.3 La retícula rítmica

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



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

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

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

16.10.4 Otras útiles herramientas de sincronización

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

Los modos de cuantificación y adhesión rítmica

Como seguramente recordará, en el ejemplo del apartado [↑16.4, Mezclar una segunda pista](#) hicimos mención de los modos de adhesión (Snap) y cuantificación (Quant). Estos modos son también importantes herramientas que lo ayudarán a sincronizar sus pistas:

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

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



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

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

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

Proteger la tonalidad de una pista

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

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

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



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


16.11 Mezcla armónica

La mayoría de nosotros hemos tenido la experiencia de escuchar, alguna vez, pistas que funcionaban extraordinariamente bien dentro de una mezcla, creando un mix musical muy placentero. A menudo, esto se debe al hecho de que las pistas combinadas se hallan bajo la misma tonalidad (o tonalidades complementarias).


La técnica de mezcla armónica solo puede realizarse si se conoce la tonalidad de las pistas; ya sea manualmente, con un piano, por ejemplo, o empleando algún programa que permita identificarla. La detección tonal de TRAKTOR permite automatizar y simplificar este procedimiento. La tonalidad puede emplearse como herramienta para seleccionar rápidamente las pistas armónicamente compatibles (y así evitar desagradables discordancias tonales).

¡Para que la mezcla armónica funcione, la función de protección tonal de TRAKTOR debe estar activada!

En esta sección, vamos a explayarnos sobre el empleo de la notación abierta (*Open Key*) para explicar la manera de llevar a cabo una mezcla armónica (asegúrese de que en las opciones del análisis, el menú de **Displayed in Traktor** muestre la opción *Open Key*). La notación abierta (*Open key*) se basa en una escala numérica que refleja 12 escalas tonales. También identifica las escalas mayores de las pistas con una **d**, mientras que las escalas son identificadas con una **m**.



Al realizar una mezcla armónica, la pistas con la misma tonalidad darán los mejores resultados; por ejemplo: 11d a 11d. De igual manera, dará buen resultado mezclar canciones que compartan la misma escala (mayor o menor) y valores numéricos adyacentes. Si, por ejemplo, está tocando una pista con una tonalidad de 1m, podrá mezclar pistas con tonalidades de 2m o 12m. Aunque, valores como 3m y 11m, cercanos a 1m, no funcionarán tan bien.



Es posible mezclar pistas de tonalidades opuestas; es decir, de en la mayor a otra en la menor. Por ejemplo, mezclar pistas de 5 d a 5m (o viceversa). Notará que, cuando esto ocurre, se produce un cambio de modo. En estos casos, es mejor experimentar con pistas adecuadas para identificar aquellas partes de la canción más propicias para este tipo de transiciones.

Al observar, en el buscador, las pistas analizadas, notará que el campo de **Key** muestra valores como 11d, 12m, 7d, etc., (véase la ilustración de abajo). Al clicar en el campo de **Key**, en la cabecera de la columna, TRAKTOR ordenará las pistas según su tonalidad y aplicará una escala de colores. Verá un ordenamiento de tonalidades en el que las escalas compatibles se mostrarán agrupadas en la lista y las escalas vecinas se ubicarán por arriba y debajo.

Loopmasters	184 kbps	Dubstep 2	---	140.000	2d
Loopmasters	205 kbps	TechHouse 1	2013/1/10	127.000	6d
Loopmasters	200 kbps	Techno 1	2013/1/10	127.000	7d
Loopmasters	197 kbps	TechHouse 2	2013/1/15	127.000	11d
Loopmasters	194 kbps	Techno 2	2013/1/15	127.000	11d

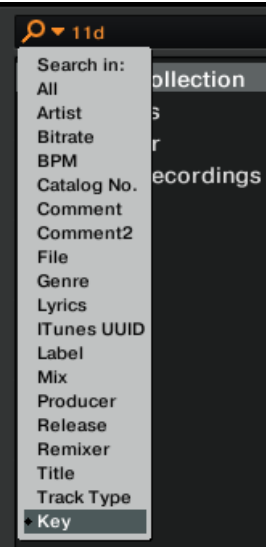
La ventana del buscador mostrando las pistas demo.

Las pistas que ya contengan información tonal, mostrarán dicha información en la columna de **Key Text** del buscador. Para buscar pistas con una tonalidad determinada:

- Haga clic en el botón de búsqueda refinada (la lupa; véase la ilustración abajo) y seleccione **Key**.
- Ingrese un valor tonal en el campo de búsqueda; por ejemplo, 11d.

La información tonal puede ingresarse en cualquiera de sus notaciones (más allá de la seleccionada en las Opciones del análisis).

→ TRAKTOR revisará la colección (o lista de reproducción) para hallar las coincidencias correspondientes.



La lista de la búsqueda refinada.

Para poner a prueba el "principio de mezcla armónica":

- Cargue la pista ‘Tech House 2,’ de las pistas demo de TRAKTOR, en la Cubierta A y la pista ‘Techno 2’ en la Cubierta B.

→ Notará que ambas pistas presentan la misma tonalidad (11d).

Loopmasters	194 kbps	Techno 2	2013/1/15	127.000	11d
Loopmasters	197 kbps	TechHouse 2	2013/1/15	127.000	11d

La lista de resultados para la tonalidad 11d.

Asegúrese de que ambas pistas tengan activada la protección tonal.

Ejecute la pista de la Cubierta A y vaya experimentando con las pistas para tratar de crear fusiones largas. Observará que las pistas transicionan de manera uniforme y se mezclan armónicamente. Siga probando y trate de emplear las técnicas abordadas en tutoriales previos; por ejemplo, en [↑16.6.1, Ejecutar bucles](#), [↑16.6.2, Empleo de los accesos directos](#), [↑16.7, Agregar efectos](#) y [↑16.8.3, Capturar samples de una cubierta](#).



La "búsqueda contextual" es el tipo de búsqueda más apropiado para la mezcla armónica. En la lista de reproducción, haga clic en la lupa junto al valor tonal para que TRAKTOR muestre todas las pistas que coincidan armónicamente con la pista seleccionada.



Haga la prueba de buscar pistas de su propia colección y experimente con la técnica de mezclado armónico.

17 Solución de problemas

A continuación, describiremos algunos problemas comunes que surgen al trabajar con TRAKTOR y sus posibles soluciones

17.1 TRAKTOR no arranca

- ▶ Compruebe los requisitos de sistema necesarios para TRAKTOR. El mínimo requerido es lo indispensable para funcionar pero, a menudo, no es suficiente a la hora de trabajar con funciones avanzadas (p.ej., protección de tonalidad, efectos). Aumentar la cantidad de RAM puede ser la solución de muchos inconvenientes.
- 1. Asegúrese de poseer la última versión de TRAKTOR. Encontrará la última versión disponible en: <http://www.native-instruments.com/updates>
- 2. Asegúrese de no haber clicado sobre el alias o el atajo de una aplicación fuera de fecha.
- 3. Intente reiniciar su ordenador. Desconecte otras interfaces de audio y periféricos (como escáneres, impresoras, etc).
- 4. Cambie el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR para así reiniciar el programa con una colección limpia; luego importe la colección que acaba de renombrar.

17.2 Problemas de latencia

Primero, debería verificar que el ordenador sea apto para manejar el procesamiento de audio en tiempo real sin experimentar fallas. En general no se recomienda el empleo de ordenadores portátiles con tarjetas de memoria gráfica compartida. Seguramente, va a necesitar toda la memoria y capacidad de procesamiento disponibles para su programa de audio.

- No se recomienda usar el ordenador con las baterías porque el administrador de energía podría hacer atrasar el reloj del CPU para ahorrar consumo.

- Desconecte todo los aparatos que no vaya a usar (p. ej., impresoras y escáneres). Esto aliviará el trabajo del ordenador y aumentará la capacidad de procesamiento disponible para el programa musical.
- Los ordenadores portátiles están equipados con dispositivos integrados que pueden perturbar el procesamiento de audio, entre los más comunes se cuentan los transmisores de Bluetooth, adaptadores de red Ethernet y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con TRAKTOR.
- La protección tonal es un proceso que demanda mucho procesamiento. Si se encuentra con problemas de audio como caídas y crepitaciones, asegúrese de estar empleando el modo **Eco** (*Preferences > Transport > Key Lock*). Si su ordenador no fuera muy potente, tal vez se vea forzado a deshabilitar completamente la protección de tonalidad.

17.3 TRAKTOR se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments (véase [↑18.2, Asistencia técnica](#)) y envíele el archivo de registro de la falla. Hallará el archivo del reporte de fallas en:

- Windows: *\\Mis documentos\\Native Instruments\\TRAKTOR.x.x\\Crashlogs*
- Mac OS X: *Users/~/.Library/Logs/CrashReporter*

17.4 La versión de 32 bits de TRAKTOR

TRAKTOR 2.8 estrena una arquitectura de 64 bits que permite usufructuar toda la memoria RAM presente en sistemas operativos de 64 bits. Al poder tener acceso a más memoria, el rendimiento del programa mejora y permite el manejo de más elementos (colecciones de pistas más grandes, mayor manejo de samples, mejor desempeño de la reproducción, etc.). Anteriormente, TRAKTOR PRO solo podía acceder a un máximo de 2 GB de RAM, independientemente de la capacidad real instalada en el ordenador.

Sin embargo, si se emplea un Windows de 64 bits y la interfaz de audio solo cuenta con controladores de dispositivo de 32 bits, deberá usarse la versión de 32 bits de TRAKTOR PRO para así poder acceder a los controladores ASIO correctos de la interfaz de audio. De lo contrario, la interfaz de audio no podrá ser seleccionada en las preferencias del programa.

El instalador instala, por defecto, la versión de 64 bits de la aplicación. Para poder usar la versión de 32 bits, hay que llevar a cabo lo siguiente:

1. Vaya hasta "*C:\Archivos de programa\Native Instruments\Traktor 2*". En esa carpeta, hallará la versión de 64 bits de TRAKTOR PRO, denominada **Traktor.exe**.
 2. Renombre el archivo como **Traktor 64.exe** para tener una copia de esta versión.
 3. Abra ahora la carpeta de *C:\Program Files\Native Instruments\Traktor 2\86*". Allí, hallará otro archivo **Traktor.exe**. Se trata de la versión de 32 bits de TRAKTOR PRO.
 4. Mueva o copie esta aplicación en la carpeta de *C:\Program Files\Native Instruments\Traktor 2*.
 5. Ahora, ejecute el archivo de **Traktor.exe** recién copiado.
- Esta es la versión de 32 bits de TRAKTOR.

17.5 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles. Las actualizaciones se publican de manera regular a fin de solucionar problemas conocidos, mantener la compatibilidad con las actualizaciones del sistema operativo y para la mejora constante del programa. El número de versión de su programa aparece en la opción [About](#) de la aplicación. Este cuadro de diálogo se abre haciendo clic en el logotipo de NI, presente en la esquina superior derecha de la interfaz de usuario. También podrá ver el número de versión de todas las aplicaciones Native Instruments instaladas, si cli-quea en la ficha [Panorama General](#) del Centro de Servicio. Las actualizaciones están disponibles en la ficha de [Actualizaciones](#) del Centro de Servicio o en nuestro sitio de Internet, en: <http://www.native-instruments.com/updates>

18 Obtener ayuda

Si tiene un problema relacionado con algún producto de Native Instruments que no pueda resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda de las siguientes maneras:



Los enlaces de las secciones siguientes se hallan también en la aplicación Centro de Servicio: Abra la aplicación Centro de Servicio y haga clic en el botón de **Asistencia**, en la esquina superior derecha.

18.1 Banco de información

El banco de información guarda información de utilidad acerca de los productos de Native Instruments y puede resultarle de gran ayuda a la hora de resolver determinados problemas. La dirección del banco de información es: www.native-instruments.com/knowledge.

18.2 Asistencia técnica

Si en el banco de conocimientos no encontrara ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactarse con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su hardware y software. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria. Puede solicitar asistencia técnica vía: www.native-instruments.com/knowledge

Al comunicarse con el equipo de asistencia de Native Instruments, recuerde que cuantos más detalles pueda proporcionar acerca de su dispositivo, el sistema operativo, la versión del programa y el problema que está experimentando, mejor será la ayuda que nuestro equipo pueda brindarle. En su descripción debería mencionar:

- La manera de replicar el problema.
- Lo que ha intentado hacer para solucionar el problema.
- Una descripción del montaje empleado, incluyendo todo el hardware y la versión del software.

- La marca y características de su ordenador.

Al instalar un programa nuevo o una actualización de programa, también cargará un archivo Readme (Léame) en el cual se incluye toda nueva información que no pudo ser incorporada a la documentación. Por favor, lea este archivo antes de ponerse en contacto con la asistencia técnica.

18.3 Asistencia del registro

Si ocurre algún problema durante el proceso de activación, póngase en contacto con nuestro equipo de asistencia del registro: <http://www.native-instruments.com/registration-support>

18.4 Foro de usuarios

En el foro de usuarios de Native Instruments (<http://www.native-instruments.com/forum>), podrá discutir las características del producto con otros usuarios y con los expertos que moderan el foro. Por favor, tenga en cuenta que el equipo de asistencia técnica no participa de este foro. Si tiene un problema que no puede ser resuelto por otros usuarios, póngase en contacto con el equipo de asistencia de Native Instruments a través del servicio de asistencia en línea (véase arriba).

19 Apéndice — Montajes más comunes

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

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

19.1 TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador

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

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

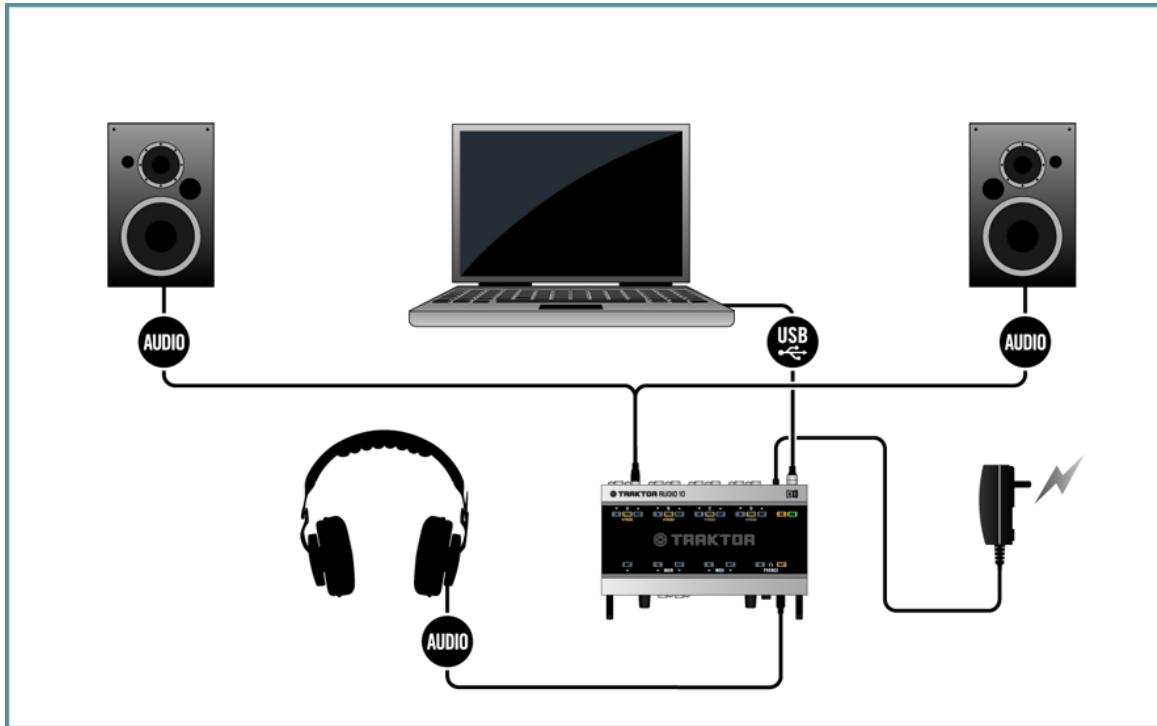
► Abra *Preferences* > *Audio Setup*.

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



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

19.2 TRAKTOR con una interfaz de audio externa



Empleo de TRAKTOR con una interfaz de audio externa.

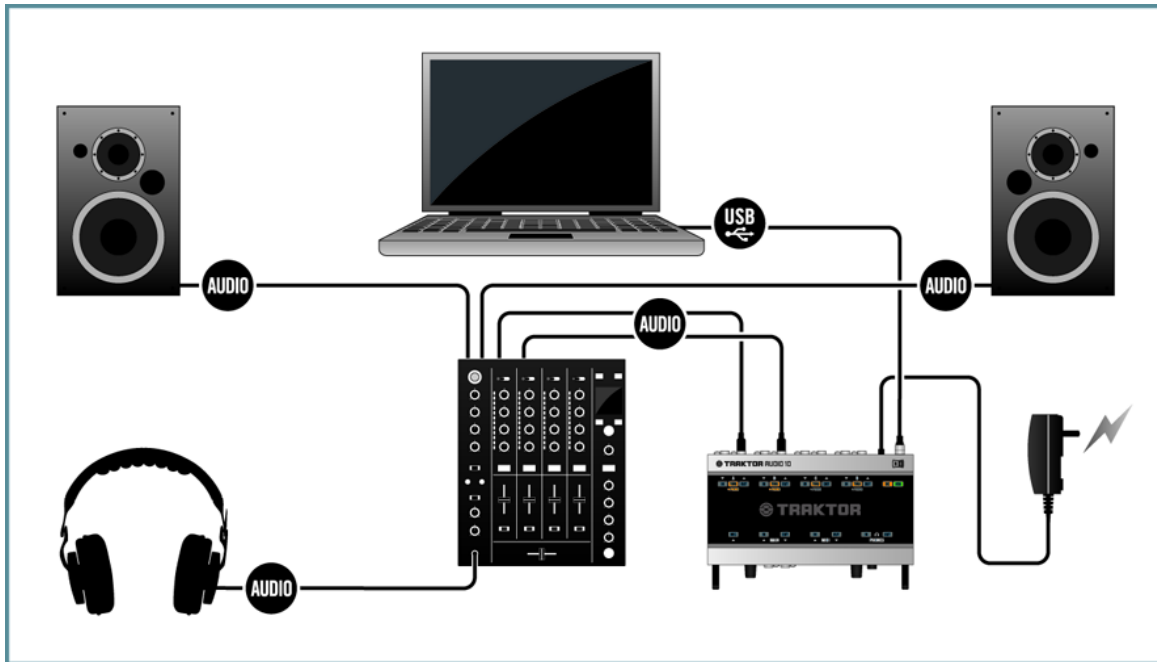
Para aprovechar la escucha de avances de TRAKTOR, es necesario contar con una interfaz de audio que tenga dos salidas estéreo independientes: una para las salida maestra y otra para la escucha de avances. Consulte el manual del fabricante para los detalles de la instalación y conexión de la interfaz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

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

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

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

19.3 TRAKTOR con un mezclador externo



Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo

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

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

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

19.4 TRAKTOR con un controlador



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

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

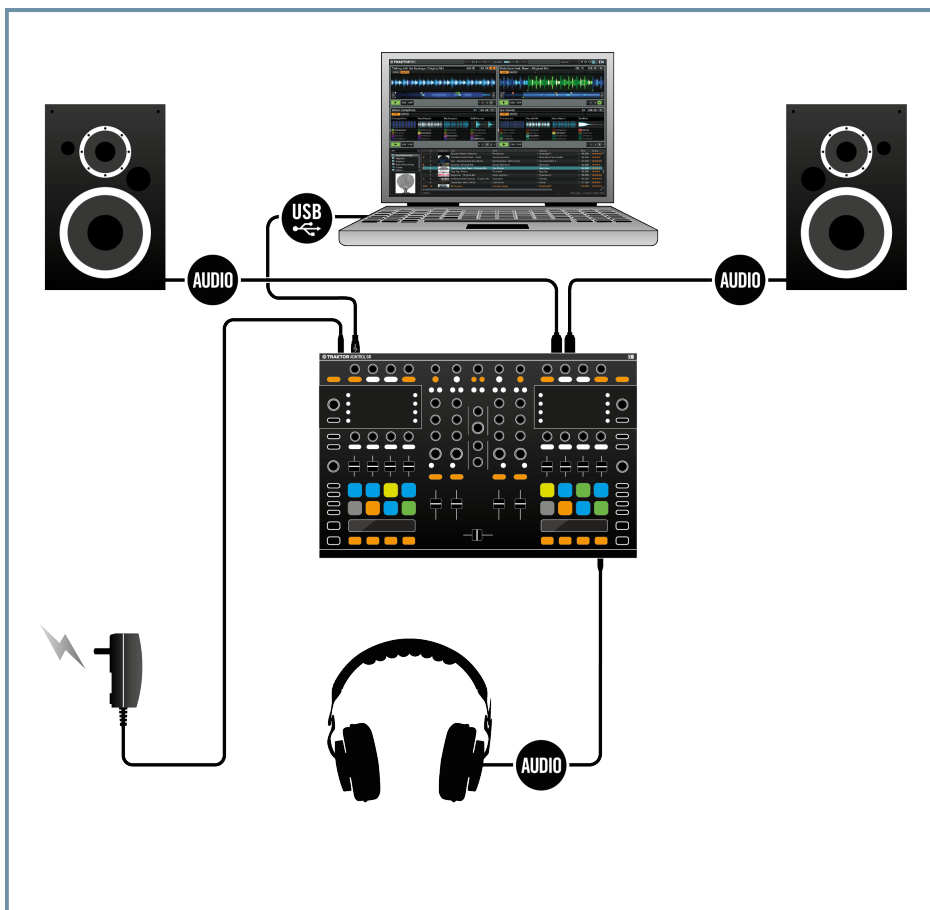
- Controladores con controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL S4.
- Controladores sin controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL X1



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

Hablando de manera general, los controladores MIDI son máquinas bastante simples, es la versatilidad del programa lo que las hace inteligentes. En TRAKTOR, es posible asignar totalmente cada función y característica del programa a sus necesidades y, de este modo, hacer operaciones tales como macros (dos comandos asignados a un control que se ejecutan simultáneamente) o modificadores (habilitar funciones secundarias mediante un interruptor personalizado). Las posibilidades son casi infinitas y esa es la razón por la que TRAKTOR brinda, como ejemplo, mapeos predeterminados para una gran cantidad de controladores. Estos mapeos constituyen así un excelente punto de partida. Consulte el apartado [↑14.21, Analyze Options \(opciones del análisis\)](#) para más detalles sobre la importación y armado de mapeos.

19.4.1 Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente una interfaz de audio incorporada)



Un controlador MIDI con controles de mezcla: TRAKTOR KONTROL S8.

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

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

Controlador con interfaz de audio integrada

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

Controlador sin interfaz de audio integrada

1. Siga las instrucciones brindadas en [↑19.2, TRAKTOR con una interfaz de audio externa](#).
2. Abra *Preferences > Controller Manager*.
3. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.

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

19.4.2 Controladores sin controles de mezcla

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

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

19.5 TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2

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

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

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

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

19.6 Añadir un micrófono

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

19.6.1 Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles



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

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

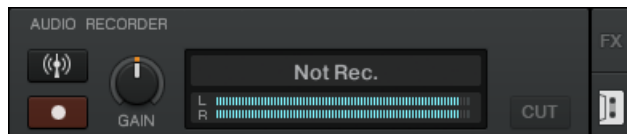
1. Cliquee la rueda dentada para abrir el cuadro de preferencias ([Preferences](#)) y seleccionar la ficha *Input Routing*.
 2. Asigne el canal del micrófono al canal [Input FX Send \(Ext\)](#) de TRAKTOR. Use el menú desplegable, junto al rótulo correspondiente, para asignar el canal.
 3. Ajuste la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

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

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

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

19.7 Montaje de grabación



El panel de la grabadora de audio.

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

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



La grabadora de audio no está disponible en LE 2.

19.7.1 Grabar de fuentes internas

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

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

1. Abra *Preferences > Output Routing*.
2. Seleccione [Internal](#) Mixing Mode.
3. Abra *Preferences > Mix Recorder*.
4. Seleccione [Internal](#) como tipo de fuente (Source).
5. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
6. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *live_jan15th_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de datación. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
7. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.
8. Haga clic en el símbolo del casete, en la esquina derecha de la Sección Global, para abrir el panel del grabador de audio.
9. Cargue una pista en una cubierta y pulse "reproducir".
10. Los medidores de volumen deberían mostrar actividad.
11. Ajuste el volumen de la grabación con la perilla [GAIN](#). ¡No distorsione!

12. Presione el botón de grabación para iniciar la grabación.



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

19.7.2 Grabar de fuentes externas

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

Grabar una fuente externa en modo de mezcla externo

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

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego la página *Output Routing*.
2. Si todavía no lo ha hecho, seleccione el modo de mezcla externo ([External](#)).
3. Abra la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal conectado al mezclador al correspondiente canal de TRAKTOR. En nuestro ejemplo (TRAKTOR AUDIO 10), debería aparecer asignado automáticamente al Canal D.
5. Abra la página [Mix Recorder](#) de las preferencias.
6. Como fuente, seleccione la opción [Extern](#).
7. Para [External Input](#), seleccione el correspondiente canal de entrada de su interfaz de audio. En nuestro ejemplo, sería el *Canal D* de TRAKTOR AUDIO 10.
8. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
9. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *live_jan15th_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de datación. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.

10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.

Este sería el montaje típico de un usuario de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 para grabar en vivo. Sin embargo, otros montajes son posibles también. En vez de una mezclador, usted podría conectar un micrófono a su interfaz de audio para grabar su propia voz. Si desea saber la forma de incorporar un micrófono a su montaje, consulte el apartado [↑19.6, Añadir un micrófono](#).

Grabar una fuente externa en modo de mezcla interno

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

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego la página *Output Routing*.
2. Seleccione el modo de mezcla interno ([Internal](#))
3. Abra la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal, en el cual el micrófono está conectado, al correspondiente canal de TRAKTOR. En el caso de TRAKTOR AUDIO 10, debería ya estar configurado automáticamente con la opción [Input FX Send \(Ext\)](#).
5. Abra la página [Mix Recorder](#) de las preferencias.
6. Como fuente, seleccione la opción [Extern](#).
7. Para [External Input](#), seleccione el canal de entrada pertinente de su interfaz de audio. En nuestro ejemplo (tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10) esto sería [Input FX Send \(Ext\)](#).
8. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
9. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *live_jan15th_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de datación. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.

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

20 Mapeos de teclado predeterminados

TRAKTOR viene con una gran variedad de mapeos de teclado. Hallará dicho mapeos en las secciones siguientes.

- ▶ Haga clic en *Help > Start Setup Wizard* en la barra de menús de la aplicación para restablecer los mapeos predeterminados.
- ▶ Haga clic en *Help > Downloads*, en la barra de menús de la aplicación, para abrir el sitio de descargas de TRAKTOR en la página de Internet de Native Instruments. Allí encontrará más mapeos de teclado y una gran variedad de mapeos MIDI.
- ▶ Abra *Preferences > Controller Manager* para editar los mapeos de teclado.
- ▶ Asigne una tecla del teclado del ordenador a una función de TRAKTOR en el administrador de controladores (Controller Manager). Para más detalles, véase [↑14.21, Analyze Options \(opciones del análisis\)](#).



El mapeo del teclado no está disponible en LE 2.

Empleo de las teclas de función en Macintosh

Si está empleando un teclado de Apple o un ordenador portátil de Apple, algunas de las teclas de función se usan por defecto para ejecutar comandos especiales. Estas teclas se usan (por defecto) en TRAKTOR para las listas de reproducción favoritas del buscador.

- ▶ Para usar las teclas-F con su función estándar, pulse y mantenga presionada la tecla FN del teclado.

20.1 Transportación

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Cue	Q	A
Deck Play	W	S
BeatJump	Atrás E / Adelante R	Atrás D / Adelante F
Tempo Bend	Atrás T / Adelante Y (Z)	Atrás G / Adelante H
Beat SYNC	U	J
Beat MASTER	Mayús + U	Mayús + J
Beat TAP	I	K
KEY ON/OFF	Mayús + Y (Z)	Mayús + H

20.2 Remix Decks (Cubiertas de remezcla)

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Nicho 1 Capturar/Accionar/Silenciar sample	Z (Y)	B
Nicho 2 Capturar/Accionar/Silenciar sample	X	N
Nicho 3 Capturar/Accionar/Silenciar sample	C	M
Nicho 4 Capturar/Accionar/Silenciar sample	V	,
Nicho 1 Re-accionar	Mayús + Y (Z)	Mayús + B
Nicho 2 Re-accionar	Mayús + X	Mayús + N
Nicho 3 Re-accionar	Mayus. + C	Mayús + M
Nicho 4 Re-accionar	Mayús + V	Mayús + ,

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Nicho 1 Detener/Borrar/Cargar	[Ctrl] + Z (Y)	[Ctrl] + B
Nicho 2 Detener/Borrar/Cargar	[Ctrl] + X	[Ctrl] + N
Nicho 3 Detener/Borrar/Cargar	[Ctrl] + C	[Ctrl] + M
Nicho 4 Detener/Borrar/Cargar	[Ctrl] + V	[Ctrl] + ,

20.3 Puntos de inserción & Bucles

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Poner/Seleccionar + Guardar punto (1-5)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	6 / 7 / 8 / 9 / 0
Borrar punto (1-5)	[Ctrl] + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	[Ctrl] + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Saltar al inicio de la pista	Mayús T	Mayús G
Poner bucles de ¼, ½, 1, 2, 4 compases	Shift + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	Shift + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Poner bucle de 4 pulsos	[(Ü)	' (Ä)
Inicio de bucle/Poner punto inserción	O	L
Fin de bucle/Poner punto inserción	P	; (Ö)
/2 (reducir a la mitad) Tamaño bucle	Mayús + O	Mayús + L
X2 (duplicar) Tamaño bucle	Mayús + P	Mayús + ; (Ö)
Activar	Mayús + [Mayús + '
Ajustar retícula	Mayús + I	Mayús + K

20.4 Favoritos & Navegación

Comando	Global
Maximizar Buscador	Espaciador
Seleccionar favoritos 1—12	F1—F12
Agregar favoritos 1 – 12	Mayús + F1—F12
Recorrer directorio del Buscador	Despl. Izq. / Despl. Der.
Recorrer la lista de pistas	Despl. arriba / Despl. abajo
Cargar en Cubierta A	Mayús + Despl. izq.
Cargar en Cubierta B	Mayús + Despl. der.
Duplicar Cubierta A en Cubierta B	[Ctrl] + Despl. Der.
Duplicar Cubierta B en Cubierta A	[Ctrl] + Despl. Izq.

20.5 Grabadora de bucles

Comando	Global
Grabar	Intro
Deshacer	Eliminar
Repr/Parar	Mayús + Supr
Vaciar	[Ctrl] + Supr
Tamaño (Tamaño de grabación del bucle)	Mayús + Intro
DRY / WET	[Ctrl] + Intro

20.6 Zum & Diseño

Comando	Global
Alejar	>
Acercar	/ (-)
Restablecer zum	Mayús + >
Restablecer zum	Mayús + / (-)
Diseño -	[Ctrl] + >
Diseño +	[Ctrl] + / (-)

20.7 Modos de scratch

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Reproducir / Modo interno	W	S
Modo relativo	Mayús + Q	Mayús + A
Modo absoluto	Mayús + W	Mayús + S

21 Controles MIDI asignables

En este capítulo, vamos a presentar la lista de todos los controles MIDI disponibles para la asignación de controles MIDI externo (vía la sección Controller Manager de la preferencias de TRAKTOR). Véase [↑14.21, Analyze Options \(opciones del análisis\)](#) para más información acerca de la asignación de controles MIDI y el armado de mapeos; sin embargo, antes de ponerse a armar sus propios mapeos, debería verificar si no hay ya alguno efectivamente disponible en el asistente de la configuración o, como descarga, en la página de Internet de Native Instruments.

- ▶ Para abrir el asistente de la configuración, vaya a *Help > Start Setup Wizard*, en la barra de menús de TRAKTOR.
- ▶ Haga clic en *Help > Downloads*, en la barra de menús de la aplicación, para abrir el sitio de descargas de TRAKTOR en la página de Internet de Native Instruments. Tras ingresar en su cuenta de usuario, hallará más mapeos de teclado y una gran variedad de mapeos MIDI.

Sobre los controles de entrada y salida

Hay dos clases de controles asignables:

- **Controles de entrada:** estos controles pueden recibir señales MIDI de controladores MIDI externos tales como perillas o controles deslizantes. Por ejemplo, el control de Reproducción/Pausa puede ser asignado a un botón en un controlador MIDI y ser accionado por él. Cada señal de control de entrada tiene una contraparte de salida, la cual puede enviar estados luminosos para generar información visual. Los controles de entrada están disponibles vía el botón [Add In...](#) de la tabla de asignaciones.
- **Controles de salida:** estos controles pueden enviar estados luminosos a aparatos externos para brindar información visual. Por ejemplo, puede asignar el control de "Advertencia de fin de pista" de una cubierta de pistas a un controlador LED, para que se ilumine cuando la pista esté aproximándose a su fin. Los controles de salida están disponibles vía el botón [Add Out...](#) de la tabla de asignaciones.

En la ilustración de abajo, puede verse un control de TRAKTOR mapeado, con ambas funciones, sobre un controlador: como entrada, para recibir una señal, y como salida, para enviarla. En este ejemplo, el control Play/Pause de la cubierta de pistas de TRAKTOR recibe señal MIDI de un botón del controlador y envía hacia el LED de dicho botón el estado luminoso correspondiente.



El control Play/Pause mapeado como control de entrada y de salida.

21.1 Controles comunes a todas la cubiertas

Controles comunes a la cubiertas de pistas y de remezclas.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Load Next	Carga la pista siguiente de la lista en la cubierta.	In/Out
Load Previous	Carga la pista anterior de la lista en la cubierta.	In/Out
Load Selected	Carga la pista seleccionada en la cubierta.	In/Out
Unload	Descarga la pista de la cubierta.	In/Out
Play/Pause	Ejecuta/pone en pausa la cubierta.	In/Out
Cue	Va hasta el punto de inserción vigente.	In/Out
CUP (Cue Play)	Va hasta el punto de inserción vigente e inicia la reproducción.	In/Out
Seek Position	Busca hacia atrás y adelante de la pista.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Jog Touch On	Mapea la cara superior de la rueda de desplazamiento. Cuando la pista está tocando, esto detendrá la pista e iniciará el modo de scratch (en conjunto con el giro de la rueda (Jog Turn)).	In/Out
Jog Turn	Mapea la rueda de desplazamientos para modificar el tono de una pista. En conjunto con Jog Touch, esto inicia el scratch cuando la pista está ejecutándose.	In/Out
Set as Tempo Master	Establece una cubierta como dadora del tempo master.	In/Out
Sync On	Activa la sincronización de una cubierta.	In/Out
Phase Sync	Sincroniza la fase de una cubierta.	In/Out
Tempo Sync	Sincroniza el tempo de una cubierta.	In/Out
Tempo Bend	Incrementa/disminuye gradualmente la velocidad de reproducción temporariamente.	In/Out
Tempo Bend (Stepless)	Incrementa/disminuye la velocidad de reproducción temporariamente.	In/Out
Tempo Adjust	Ajusta el tempo de una cubierta.	In/Out
Tempo Range Selector	Establece el rango de tempo de una cubierta.	In/Out
Keylock On	Activa/desactiva la protección tonal de una cubierta.	In/Out
Keylock On (Preserve Pitch)	Activa/desactiva la protección tonal de una cubierta sin preservar el tono.	In/Out
Key Adjust	Ajusta la tonalidad de una cubierta.	In/Out
Analyze Loaded Track	Inicia el análisis de la pista cargada en la cubierta.	In/Out
Deck Flavor Selector	Selecciona el tipo de cubierta a emplear(Track Deck, Remix Deck o Live Input).	In/Out
Deck Size Selector	Establece el tamaño de la cubierta: Micro, Small, Essential, Full o Advanced.	In/Out
Advanced Panel Toggle	Muestra/oculta el panel avanzado de dos cubiertas correspondientes.	In/Out
Advanced Panel Tab Selector	Selecciona las fichas Move, Cue o Grid del panel avanzado de una cubierta.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Timecode > Scratch Control On	Activa/desactiva el control scratch de una cubierta (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Timecode > Playback Mode Int/Rel/Abs	Establece el modo de reproducción (Internal, Relative o Absolute) de una cubierta controlada por scratch (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Timecode > Platter/Scope View Selector	Establece la vista del visor Platter/Scope (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Timecode > Calibrate	Inicia la calibración de la señal de código de tiempo de una cubierta (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Timecode > Reset Tempo Offset	Restablece la diferencia de tempo de una cubierta en modo scratch (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Move > Size Selector	Establece la medida del movimiento.	In/Out
Move > Mode Selector	Establece el modo de movimiento (beatjump, loop, loop in o loop out).	In/Out
Move > Move	Inicia el movimiento hacia atrás o adelante.	In/Out
Move > Beatjump	Establece el longitud del salto de pulsos y los inicia directamente.	In/Out
Loop > Loop In/Set Cue	Establece el punto de inicio del bucle/punto de inserción.	In/Out
Loop > Loop Out	Establece el punto final del bucle y activa el bucle.	In/Out
Loop > Loop Size Selector	Establece el tamaño automático del bucle.	In/Out
Loop > Loop Set	Establece y activa un bucle en la posición de la reproducción, según el tamaño seleccionado.	In/Out
Loop > Loop Size Select + Set	Fija el tamaño del bucle y establece un bucle en la posición de la reproducción, según el tamaño vigente.	In/Out
Loop > Backward Loop Size Select + Set	Fija el tamaño del bucle y establece, hacia atras, un bucle en la posición de la reproducción, según el tamaño vigente.	In/Out
Loop > Loop Active On	Activa/desactiva todos los bucles.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Phase	Muestra el valor del medidor de fase como se lo ve en la cubierta (el valor de salida es 0 cuando la fase de ambas cubiertas coincide).	Out
Beat Phase	Muestra la distancia hasta la siguiente línea de la retícula (el valor de salida es 0 cuando la reproducción coincide con las líneas de la retícula).	Out
La cubierta está cargada.	Muestra si hay una pista cargada en la cubierta.	Out
Is In Active Loop	Muestra un 1 si la pista está bucleada y un 0 cuando no es este el caso.	Out
Freeze Mode > Freeze Mode On	Habilita/deshabilita el modo estático	In/Out
Freeze Mode > Freeze Slice Size Adjust	Establece la extensión del corte	In/Out
Freeze Mode > Freeze Slice Count Adjust	Establece el número de cortes que se mapearán sobre el controlador	In/Out
Freeze Mode > Slice Trigger (1 - 16)	Lista de los accionadores de cortes (1-16) que podrían eventualmente ser asignados a un controlador.	In/Out

21.2 Cubierta de pistas (Track Deck)

Controles específicos de las cubiertas de pistas.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Load into Next Stopped Deck	Carga la pista seleccionada en la primera cubierta disponibles que se halle detenida.	In/Out
Load, Loop, and Play	Carga la pista seleccionada, se posiciona en el marcador de carga, establece un bucleo automático de la longitud seleccionada y acciona la reproducción de la cubierta.	In/Out
Duplicate Track Deck A	Duplica en la Cubierta B la pista cargada en la Cubierta A.	In/Out
Duplicate Track Deck B	Duplica en la Cubierta A la pista cargada en la Cubierta B.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Duplicate Track Deck C	Duplica en una cubierta la pista cargada en la Cubierta C.	In/Out
Duplicate Track Deck D	Duplica en una cubierta la pista cargada en la Cubierta D.	In/Out
Waveform Zoom Adjust	Ajusta el zum de la onda de una cubierta.	In/Out
Cue > Set Cue and Store as next Hotcue	Establece un punto de inserción y lo guarda como un acceso directo.	In/Out
Cue > Store Floating Cue/Loop as next Hotcue	Guarda el punto de inserción flotante/bucle como un acceso directo.	In/Out
Cue > Delete current Hotcue	Elimina el acceso directo vigente.	In/Out
Cue > Jump to Next/Prev Cue/Loop	Salta hasta el bucle o punto de inserción anterior/siguiente.	In/Out
Cue > Map Hotcue	Mapea el punto de inserción flotante sobre un acceso directo.	In/Out
Cue > Select/Set+Store Hotcue	Establece y guarda un acceso directo en la posición de reproducción o salta hasta el acceso directo si este ya estuviera presente.	In/Out
Cue > Delete Hotcue	Elimina el acceso directo.	In/Out
Cue > Cue Type Selector	Establece el tipo de punto de inserción (entrada, salida, carga, retícula o bucle) de un acceso directo.	In/Out
Hotcue 1 Type	Muestra el tipo del acceso directo 1.	Out
Hotcue 2 Type	Muestra el tipo del acceso directo 2.	Out
Hotcue 3 Type	Muestra el tipo del acceso directo 3.	Out
Hotcue 4 Type	Muestra el tipo del acceso directo 4.	Out
Hotcue 5 Type	Muestra el tipo del acceso directo 5.	Out
Hotcue 6 Type	Muestra el tipo del acceso directo 6.	Out
Hotcue 7 Type	Muestra el tipo del acceso directo 7.	Out
Hotcue 8 Type	Muestra el tipo del acceso directo 8.	Out
Grid > Autogrid	Inicia el análisis de la pista, establece el valor de pulsos por minuto y un marcador de retícula tras el análisis.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Grid > Reset BPM	Inicia el cálculo de pulsos por minuto.	In/Out
Grid > Copy Phase from Tempo Master	Copia la fase basándose en el tempo master	In/Out
Grid > Set Grid Marker	Establece un marcador de retícula en la posición actual de reproducción.	In/Out
Grid > Delete Grid Marker	Elimina el último marcador de retícula.	In/Out
Grid > Move Grid Marker	Mueve un marcador de retícula.	In/Out
Grid > BPM Adjust	Ajusta el valor de PPM de la pista.	In/Out
Grid > BPM Lock On	Protege el cambio de PPM de la pista.	In/Out
Grid > BPM x2	Duplica el valor de PPM de la pista.	In/Out
Grid > BPM /2	Reduce a la mitad el valor de PPM de la pista.	In/Out
Grid > Beat Tap	Establece los PPM de la pista al clicar sobre el botón.	In/Out
Grid > Tick On	Habilita/deshabilita el tac sonoro.	In/Out

21.3 Cubierta de remezclas (Remix Deck)

Controles específicos de las cubiertas de remezcla.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Save Remix Set	Guarda el contenido de una cubierta de remezclas como un juego de remezclas.	In/Out
Load Set from List	Carga un juego de remezclas de la lista del buscador.	In/Out
Slot Volume Adjust	Ajusta el volumen de un nicho de samples.	In/Out
Slot Filter On	Habilita/deshabilita el filtro de un nicho de samples.	In/Out
Slot Filter Adjust	Ajusta el filtro de un nicho de samples.	In/Out
Slot Capture/Trigger/Mute	Captura un sample de una cubierta de pistas o de la grabadora de bucles, lo acciona y, luego, lo silencia o lo hace sonar.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Slot Mute On	Silencia/hace sonar un nicho de samples.	In/Out
Slot Stop/Delete/Load from List	Detiene la reproducción de un nicho de samples si está en ejecución, descarga el nicho si está detenido y carga un ítem de la lista si el nicho está vacío.	In/Out
Slot Retrigger	Acciona la reproducción de un nicho de samples.	In/Out
Slot Play Mode	Establece el modo de reproducción del nicho (sencillo o bucleado).	In/Out
Slot Keylock On	Habilita/deshabilita la protección tonal de un nicho de samples.	In/Out
Slot State	Muestra el estado de un nicho de samples.	Out
Slot FX On	Activa/desactiva el direccionamiento del nicho de samples al canal de efectos.	In/Out
Slot Monitor On	Habilita/deshabilita el envío de audio de un nicho de samples a la salida de monitorización.	In/Out
Slot Punch On	Habilita/deshabilita el modo Punch de un nicho de samples.	In/Out
Quantize Selector	Selecciona el valor de cuantificación de la cubierta.	In/Out
Quantize On	Habilita/deshabilita la cuantificación de la cubierta	In/Out
Capture Source Selector	Selecciona la fuente (cubierta de pistas o grabadora de bucles) de captura de samples nuevos en una cubierta de remezclas.	In/Out
Sample Page Selector	Selecciona cual de los cuatro samples aparecerá visible en la pantalla de la cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Play All Slots	Inicia/detiene la reproducción de todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Trigger All Slots	Acciona todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Slot Retrigger Play	Inicia la reproducción, desde el comienzo, de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Load from List	Carga el sample seleccionado en el nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Unload	Descarga un nicho de samples.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Legacy > Slot Capture from Deck	Captura el audio de una cubierta de pistas y lo pone en un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Capture from Loop Recorder	Captura el audio de la grabadora de bucles y lo pone en un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Copy from Slot	Copia el sample de un nicho a otro.	In/Out
Legacy > Play Mode All Slots	Alterna entre la reproducción sencilla y bucleada en todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Slot Size x2	Duplica el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size /2	Reduce a la mitad el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size Reset	Restablece el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size Adjust	Ajusta el tamaño de un nicho de samples	In/Out
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y Trigger	Acciona la celdilla de samples especificada. El sample se tocará según los parámetros y modo de reproducción establecidos, o en conjunto con uno de los modificadores del mapeo directo.	In
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y State	Emite el estado de la reproducción de la celdilla de samples (vacío, cargado, en ejecución).	Out
Direct Mapping > Cell Load Modifier	Mantenga presionado este modificador al accionar la celdilla para cargar el sample seleccionado en el buscador.	In/Out
Direct Mapping > Cell Delete Modifier	Mantenga presionado este modificador al accionar la celdilla para eliminar el sample cargado en la celdilla.	In/Out
Direct Mapping > Cell Reverse Modifier	Para invertir la reproducción de una celdilla de samples, mantenga este modificador y mantenga presionado el accionador de la celdilla. Si suelta el modificador antes de soltar el accionador, el sample quedará fijado en reproducción invertida.	In/Out
Direct Mapping > Capture Modifier	Mantenga presionado este modificador para capturar un sample de la fuente de captura establecida. La duración del sample capturado coincidirá con la duración del bucle automático de la fuente de captura.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Meters > Slot Pre-Fader Level (L)	Muestra el volumen pre-deslizante (L) de un nicho de samples.	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (R)	Muestra el volumen pre-deslizante (R) de un nicho de samples.	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L +R)	Muestra el volumen pre-deslizante (L+R) de un nicho de samples.	Out

21.4 Mezclador

Controles del mezclador

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Save Remix Set	Guarda el contenido de una cubierta de remezclas como un juego de remezclas.	In/Out
Load Set from List	Carga un juego de remezclas de la lista del buscador.	In/Out
Slot Volume Adjust	Ajusta el volumen de un nicho de samples.	In/Out
Slot Filter On	Habilita/deshabilita el filtro de un nicho de samples.	In/Out
Slot Filter Adjust	Ajusta el filtro de un nicho de samples.	In/Out
Slot Capture/Trigger/Mute	Captura un sample de una cubierta de pistas o de la grabadora de bucles, lo acciona y, luego, lo silencia o lo hace sonar.	In/Out
Slot Mute On	Silencia/hace sonar un nicho de samples.	In/Out
Slot Stop/Delete/Load from List	Detiene la reproducción de un nicho de samples si está en ejecución, descarga el nicho si está detenido y carga un ítem de la lista si el nicho está vacío.	In/Out
Slot Retrigger	Acciona la reproducción de un nicho de samples.	In/Out
Slot Play Mode	Establece el modo de reproducción del nicho (sencillo o bucleado).	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Slot Keylock On	Habilita/deshabilita la protección tonal de un nicho de samples.	In/Out
Slot State	Muestra el estado de un nicho de samples.	Out
Slot FX On	Activa/desactiva el direccionamiento del nicho de samples al canal de efectos.	In/Out
Slot Monitor On	Habilita/deshabilita el envío de audio de un nicho de samples a la salida de monitorización.	In/Out
Slot Punch On	Habilita/deshabilita el modo Punch de un nicho de samples.	In/Out
Quantize Selector	Selecciona el valor de cuantificación de la cubierta.	In/Out
Quantize On	Habilita/deshabilita la cuantificación de la cubierta	In/Out
Capture Source Selector	Selecciona la fuente (cubierta de pistas o grabadora de bucles) de captura de samples nuevos en una cubierta de remezclas.	In/Out
Sample Page Selector	Selecciona cual de los cuatro samples aparecerá visible en la pantalla de la cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Play All Slots	Inicia/detiene la reproducción de todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Trigger All Slots	Acciona todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Slot Retrigger Play	Inicia la reproducción, desde el comienzo, de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Load from List	Carga el sample seleccionado en el nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Unload	Descarga un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Capture from Deck	Captura el audio de una cubierta de pistas y lo pone en un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Capture from Loop Recorder	Captura el audio de la grabadora de bucles y lo pone en un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Copy from Slot	Copia el sample de un nicho a otro.	In/Out
Legacy > Play Mode All Slots	Alterna entre la reproducción sencilla y bucleada en todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Legacy > Slot Size x2	Duplica el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size /2	Reduce a la mitad el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size Reset	Restablece el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size Adjust	Ajusta el tamaño de un nicho de samples	In/Out
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y Trigger	Acciona la celdilla de samples especificada. El sample se tocará según los parámetros y modo de reproducción establecidos, o en conjunto con uno de los modificadores del mapeo directo.	In
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y State	Emite el estado de la reproducción de la celdilla de samples (vacío, cargado, en ejecución).	Out
Direct Mapping > Cell Load Modifier	Mantenga presionado este modificador al accionar la celdilla para cargar el sample seleccionado en el buscador.	In/Out
Direct Mapping > Cell Delete Modifier	Mantenga presionado este modificador al accionar la celdilla para eliminar el sample cargado en la celdilla.	In/Out
Direct Mapping > Cell Reverse Modifier	Para invertir la reproducción de una celdilla de samples, mantenga este modificador y mantenga presionado el accionador de la celdilla. Si suelta el modificador antes de soltar el accionador, el sample quedará fijado en reproducción invertida.	In/Out
Direct Mapping > Capture Modifier	Mantenga presionado este modificador para capturar un sample de la fuente de captura establecida. La duración del sample capturado coincidirá con la duración del bucle automático de la fuente de captura.	In/Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L)	Muestra el volumen pre-deslizante (L) de un nicho de samples.	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (R)	Muestra el volumen pre-deslizante (R) de un nicho de samples.	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L +R)	Muestra el volumen pre-deslizante (L+R) de un nicho de samples.	Out

21.5 Unidad FX

Controles de las unidades de efectos

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Unit On	Habilita/deshabilita la unidad FX.	In/Out
Dry/Wet Adjust	Ajusta la relación entre señal pura y señal con efecto de la unidad.	In/Out
Perilla 1	Ajusta la perilla 1 de la unidad FX.	In/Out
Perilla 2	Ajusta la perilla 2 de la unidad FX.	In/Out
Perilla 3	Ajusta la perilla 3 de la unidad FX.	In/Out
Botón 1	Habilita/deshabilita el botón 1 de la unidad FX.	In/Out
Botón 2	Habilita/deshabilita el botón 2 de la unidad FX.	In/Out
Botón 3	Habilita/deshabilita el botón 3 de la unidad FX.	In/Out
Effect 1 Selector	Selecciona el efecto 1 de una unidad FX (modo grupal o individual)	In/Out
Effect 2 Selector	Selecciona el efecto 2 del grupo de una unidad FX.	In/Out
Effect 3 Selector	Selecciona el efecto 3 del grupo de una unidad FX.	In/Out
FX Unit Mode Selector	Pone la unidad FX en el modo grupal o individual.	In/Out
FX Store Preset	Guarda como un preset los parámetros de la unidad FX	In/Out
Effect LFO Reset	Restablece el LFO de una unidad FX.	In/Out

21.6 Buscador

Controles del buscador

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
List > Delete	Elimina un archivo de la colección	In/Out
List > Reset Played-State	Restablece el estado de "ejecutado" del archivo seleccionado.	In/Out
List > Analyze	Analiza el archivo seleccionado.	In/Out
List > Restore Auto-Gain	Restablece el valor de ganancia automática del archivo seleccionado.	In/Out
List > Detect BPM	Detecta el valor de PPM del archivo seleccionado.	In/Out
List > BPM Unlock	Desprotege el valor de PPM del archivo seleccionado.	In/Out
List > BPM Lock	Protege el valor de PPM del archivo seleccionado.	In/Out
List > Edit	Muestra los metadatos modificables del archivo seleccionado.	In/Out
List > Relocate	Reubica el archivo seleccionado.	In/Out
List > Add as Track To Collection	Añade, como una pista de la colección, el archivo seleccionado.	In/Out
List > Add as One-Shot Sample To Collection	Añade, como sample one-shot de la colección, el archivo seleccionado.	In/Out
List > Add as Loop To Collection	Añade, como bucle de la colección, el archivo seleccionado.	In/Out
List > Set to One-Shot Sample	Clasifica como sample de sola ejecución (one-shot) al archivo seleccionado.	In/Out
List > Set to Looped Sample	Clasifica como bucle (one-shot) al archivo seleccionado.	In/Out
List > Set to Track	Clasifica como pista al archivo seleccionado.	In/Out
List > Select Up/Down	Recorrer por archivo la lista del buscador.	In/Out
List > Select Page Up/Down	Recorre por página la lista del buscador.	In/Out
List > Select Top/Bottom	Va hasta el primer o último archivo de la lista del buscador.	In/Out
List > Select Extend Up/Down	Extiende la selección un archivo hacia arriba o abajo.	In/Out
List > Select Extend Page Up/Down	Extiende la selección una página hacia arriba o abajo.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
List > Select Extend Top/Bottom	Extiende la selección hacia todos los archivos arriba o abajo.	In/Out
List > Select All	Selecciona todos los archivos de la lista del buscador.	In/Out
List > Consolidate	Reenumera la lista de reproducción según su orden actual.	In/Out
List > Search	Mueve el cursor por el campo de búsqueda para que la búsqueda pueda comenzarse con el ingreso de texto.	In/Out
List > Search Clear	Elimina la búsqueda realizada.	In/Out
List > Search in Playlists	Muestra una ventana con todas las lista que contiene el archivo seleccionado.	In/Out
List > Show In Explorer	Recorre el explorador de archivos hasta la dirección física del archivo seleccionado.	In/Out
List > Clear		In/Out
List > Expand Content Set	Muestra el contenido del juego de remezclas seleccionado.	In/Out
List > Jump To Current Track	Salta hasta la última pista cargada.	In/Out
List > Append To Preparation List	Pone la pista seleccionada en la lista de preparación.	In/Out
List > Add As Next To Preparation List	Pone la pista seleccionada en la lista de preparación, justo después de la última pista cargada.	In/Out
List > Export To Traktor Pak	Exporta un juego de remezclas como archivo Traktor Pak.	In/Out
Tree > Save Collection	Guarda la colección en el disco.	In/Out
Tree > Delete		In/Out
Tree > Reset Played-State	Restablece el estado de "ejecutado" de la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Analyze	Analiza el contenido de la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Restore AutoGain	Restablece la ganancia automática de la lista de reproducción seleccionada.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Tree > Edit	Muestra los metadatos modificables de la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Relocate	Reubica la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Import Collection	Importa otro archivo de colección.	In/Out
Tree > Import Music Folders	Importa archivos nuevos de las carpetas de música.	In/Out
Tree > Export	Exporta la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Export Printable	Exporta la lista de reproducción seleccionada como una página web.	In/Out
Tree > Rename Playlist or Folder	Cambia el nombre de la lista o carpeta seleccionada.	In/Out
Tree > Select Up/Down	Recorre una entrada del directorio del buscador.	In/Out
Tree > Select Expand/Collapse	Expande o minimiza la entrada seleccionada en el directorio del buscador.	In/Out
Tree > Create Playlist	Crea una nueva lista de reproducción en la carpeta de listas de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Delete Playlist	Elimina la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Create Playlist Folder	Crea una nueva carpeta de listas de reproducción en la carpeta de listas seleccionada.	In/Out
Tree > Delete Playlist Folder	Elimina la carpeta de listas de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Refresh Explorer Folder Content	Actualiza el contenido de la carpeta de la entrada del explorador.	In/Out
Tree > Check Consistency	Verifica la consistencia de la colección y elaborar un reporte.	In/Out
Tree > Add Folder To Music Folders	Añade una carpeta en la entrada del explorador a las carpetas de música.	In/Out
Favorites > Selector	Selecciona una de las listas de reproducción de los favoritos.	In/Out
Favorites > Add Selected Tracks To Favorite	Añade las pistas seleccionada a la lista de los favoritos.	In/Out

21.7 Preview Player (Reproductor de avances)

Controles de reproductor de avances

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Load Selected	Carga la pista seleccionada en el reproductor de avances.	In/Out
Play/Pause	Inicia/detiene la ejecución del reproductor de avances.	In/Out
Seek Position	Busca la posición en el reproductor de avances.	In/Out
Unload	Descarga el reproductor de avances.	In/Out

21.8 Grabadora de bucles

Controles de la grabadora de bucles.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Grabar	Inicia/detiene la grabación de la grabadora de bucles.	In/Out
Tamaño	Establece la duración de la grabación de la grabadora de bucles.	In/Out
Dry/Wet Adjust	Ajusta la proporción entre señal pura y procesada de la grabadora de bucles.	In/Out
Play/Pause	Inicia/detiene la reproducción de la grabadora de bucles.	In/Out
Eliminar	Borra el bucle de la grabadora.	In/Out
Revertir o restaurar una acción	Revierte/restablece la última acción realizada.	In/Out
Playback Position	Muestra la posición de la reproducción de la grabadora (rango: de 0 a 1).	Out
Undo State	Muestra la reversión de la última acción.	Out
State	Muestra el estado de la grabadora de bucles.	Out

21.9 Audio Recorder (Grabadora de audio)

Controles de la grabadora de audio

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Record/Stop	Inicia/detiene la grabación de la grabadora de audio	In/Out
Cut	Corta el audio en la posición vigente e inicia un nuevo archivo.	In/Out
Gain Adjust	Ajusta la ganancia de la grabadora de audio.	In/Out
Load Last Recording	Carga la última grabación realizada en una cubierta	In/Out

21.10 Master Clock (Reloj maestro)

Controles del reloj maestro.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Auto Master Mode	Pone el reloj maestro bajo el modo automático.	In/Out
Master Tempo Selector	Establece la fuente de tempo máster (opciones: Clock, Deck A, Deck B, Deck C o Deck D).	In/Out
Set Tempo Master	Ajusta el tempo del reloj maestro.	In/Out
Tempo Bend Up	Incrementa el tempo transitoriamente.	In/Out
Tempo Bend Down	Disminuye el tempo transitoriamente.	In/Out
Beat Tap	Establece el tiempo maestro con el cliqueo del botón.	In/Out
Tick On	Habilita/deshabilita el tac sonoro del reloj maestro.	In/Out
Clock Int/Ext	Alterna entre los modos interno y externo del reloj.	In/Out
Clock Send	Habilita/deshabilita el envío de reloj MIDI.	In/Out
Acciona la sincronización MIDI del reloj.	Acciona la sincronización MIDI del reloj (MIDI Start).	In/Out

21.11 Global

Controles globales.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Snap On	Habilita/deshabilita la función de adhesión.	In/Out
Quant On	Habilita/deshabilita la función de cuantificación.	In/Out
Broadcasting On	Habilita/deshabilita la cuantificación	In/Out
Cruise Mode On	Habilita/deshabilita el modo continuo.	In/Out
Show Slider Values On	Habilita/deshabilita la muestra del valor de cada deslizando.	In/Out
Tool Tips On	Habilita/deshabilita los consejos.	In/Out
Send Monitor State	Envía el estado actual a todos los botones LED.	In/Out

21.12 Layout (Diseños)

Controles de la interfaz de usuario

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Only Browser On	Maximiza la sección del buscador.	In/Out
Selector de diseños	Selecciona un diseño de pantalla.	In/Out
Fullscreen On	Habilita/deshabilita el modo de pantalla completa.	In/Out
Deck Focus Selector	Establece la cubierta en foco.	In/Out
Toggle Last Focus	Alterna el foco entre la última cubierta y la actual.	In/Out

21.13 Modifier (Modificadores)

Controles modificadores

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Modifier #1	Establece el modificador nro. 1	In/Out
Modifier #2	Establece el modificador nro. 2	In/Out
Modifier #3	Establece el modificador nro. 3	In/Out
Modifier #4	Establece el modificador nro. 4	In/Out
Modifier #5	Establece el modificador nro. 5	In/Out
Modifier #6	Establece el modificador nro. 6	In/Out
Modifier #7	Establece el modificador nro. 7	In/Out
Modifier #8	Establece el modificador nro. 8	In/Out

Índice temático

A

Acceso directo [290]

eliminar [291]

guardar [277]

Actualización

actualizar desde TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE y TRAKTOR Manufacturer Edition [22]

Actualizaciones [324]

Advanced Panel

Grid Panel [120]

Ajustar volumen [284]

Alineación de pistas [277]

Alineación manual [281]

Análisis [52] [72] [315]

automático [74]

BPM [72]

tonalidad [72]

Análisis de la tonalidad [72]

Análisis paralelo de audio [76]

Archivos de música [50]

Asignar efectos a canales [293]

Asistencia [325]

Asistente de la configuración [24]

Atajos [341]

AUDIO [144]

Auriculares [271]

controles [136]

Ayuda [325]

asistencia técnica [325]

banco de información [325]

foro de usuarios [326]

B

Banco de información [325]

Barra de menús de la aplicación [34]

BAT [144]

estado de la batería [144]

Beat Sync [195]

BeatSync [106]

Biblioteca

iTunes [54]

Borrar pistas [58]

Botón AUTO [313]

Botón de adhesión [278]

Botón de cuantificación [278]

Botón de grabación [308]

Botón de preferencias [186]

Botón de sincronización [105]

Botón e indicador de la adhesión (SNAP) [316]

Botón e indicador de la cuantificación [278]

Botón e indicador de la cuantificación (QUANT) [316]

Botón IN (bucleo)

cubierta de pistas [288]

Botón OUT (bucleo)

cubierta de pistas [288]

Botón REC [309]

Botón SIZE [307]

Botón SYNC

cubierta de pistas [275]

Botón UNDO [309]

Botones de acceso directo [277]

Botones de asignación FX [294] [296]

Botones de uso práctico [37] [145]

Botones FX 1-3 [295]

BPM [315]

Bucle [287]

automático [102]

manual [103] [288]

mover un bucle [289]

Bucleo [287]

activar/desactivar [290]

desactivar un bucle [290]

establecer en una pista [288]

Bucles

ajustar tamaño [288]

de tamaño predefinido [287]

grabadora [306]

guardar [290]

guardar bucles [290]

mover [289]

poner en una pista [287]

Buscador [47] [50] [271]

barra de estado [47] [49]
botón de expansión [37] [145]
campo de búsqueda [47] [48]
Explorador/Finder [80]
favoritos [47] [48] [61]
herramientas de mantenimiento [70]
ilustración de tapa [69]
lista del buscador [47] [49]
mostrar consistencia al inicio [72]
reporte de consistencia [70]
reproductor de avances [47] [48] [68]
restablecer el estado de la reproducción [80]
símbolos de las pistas [67]

Buscar pistas [55]**C****Cabecera** [35] [143]**Cabecera de la cubierta** [94]**Cambiar el tamaño de un bucle** [288]**Cambio automático de cubiertas** [85]**Canal** [34] [46] [269]

botones de asignación FX [294] [296]
control del volumen [285]
CUE [274]
deslizante de volumen [270]
medidor [270] [285]
perilla GAIN [270] [285]
perilla HI [270]
perilla LOW [270]
perilla MID [270]

Canal de la monitorización [274]**Carga rápida**

pistas [267]

Carga rápida de pistas [265]**Cargar**

diseño [145]
diseño de la interfaz [37]
pista [266]
pistas [266]
samples [299]

Cargar pistas [94]

Carpetas de música [51]

CD de audio

emplear [80]

expulsar [81]

favoritos [81]

Centro de Servicio [325]

Channel

FILTER knob [270]

Clases de controladores [221]

Clases de puntos de inserción [116]

Colección de pistas

panorama [50]

Compatibilidad [20]

Conexión [35] [144]

Configuración de audio

opción de reserva [170]

Configuración de dispositivos [215]

Configurar

dispositivo de audio [188]

Control del ratón [158]

arrastrar [158]

botones + y - [158]

funciones del botón izq. y der. [159]

rueda de desplazamiento [158]

sensibilidad [159]

Controles de bucle [102]

Controles de tempo [103]

Controles del tempo

Manual [104]

Controles MIDI asignables [346]

cargar [347]

Convenciones tipográficas [18]

Copia de seguridad [22]

Cortador [128]

CPU [36] [144]

Crossfader [269] [280]

Cruise [37] [145]

botones de uso práctico [145]

CTRL [35] [144]

Cubierta

copia directa de una pista [98]

Cubierta (Deck) [34]

Cubierta de pistas (Track Deck) [83]

Cubierta de remezclas (Remix Deck) [83]

Cubiertas [41]

Cubiertas (Decks) [83]

CUE [101]

CUE (mezclador) [274]

Cueing [276]

CUP [101]

D

Delay (FX) [295]

Desactivar bucleo [290]

Deslizante de tempo [104] [282]

Deslizante de volumen del canal [270]

Deslizantes

canal [270]

TEMPO [282]

Detalles del mapeo [220]

Directorio

directorio de iTunes [80]

Directorio del buscador [48]

Directorio raíz [80]

Directorios de datos [79]

Diseño de la cubierta [97]

Documentación [18]

E

Ecualización

empleo en la mezcla [279]

Ecualizador [270]

HI [131]

LO [131]

MID [131]

supresor [131]

tipos [132]

Efectos [38] [293]

asignar una cubierta a una unidad FX [293]

descripción [233]

guardar FX (snapshot) [297]

modo grupal [294]

modo individual [296]

parámetros comunes [236]

Efectos predeterminados [295]

Ejemplos guiados [264]

Ejemplos prácticos

finalidad [265]

requisitos [264]

video [19]

Eliminación de pistas

lista de reproducción [59]

Eliminar un acceso directo [291]

Emplear un ordenador portátil [322]

Enchufe de auriculares (PHONES) [272]

Enchufe PHONES [272]

Entrada de audio [84]

Entrada de audio externo [84]

Entrada en vivo [84]

Escucha previa en el buscador [271]

Establecer bucles [287]

Estado

botones de uso práctico [37] [145]

Exportar

lista de reproducción [62]

F

Favoritos [299]

Ficha CUE [291]

Flanger (FX) [295]

Foco de selección [95]

Formatos compatibles de archivos de música
[50]

Foro de usuarios [326]

Forum [326]

FX [293]

Auto Bouncer [262]

BeatSlicer Buffer [258]

Bouncer [263]

cargar (modo grupal) [295]

Delay [237]

Delay T3 [243]

detalle [233]

Digital LoFi [256]

Filter [246]

Filter LFO [244]

Filter Pulse [245]

Filter:92 [249]

Filter:92 LFO [247]

Filter:92 Pulse [248]

Flanger [239]

Flanger Flux [240]

Flanger Pulse [240]

Formant Filter [259]

Gater [241]

Iceverb [254]

Mulholland Drive [256]

panel de modos: grupo [235]

panel de modos: individual [234]

Peak Filter [260]

Phaser [250]

Phaser Flux [252]

Phaser Pulse [251]

predeterminado [295]

Ramp Delay [261]

Reverb [238]

Reverb T3 [255]

Reverse Grain [252]

Ring Modulator [255]

sincronización [312]

sincronización con el tempo [296]

Tape Delay [260]

Transpose Stretch [257]

Turntable FX [253]

FX (Efectos) [293]

G

Grabadora de bucles

botón UNDO [309]

Gater (FX) [295]

Grabación [36] [337]

Grabadora de audio [39]

Grabadora de bucles [40] [306]

botón de grabación [308]

botón de reproducción [308]

botón REC [309]

botón SIZE [307]

botón UNDO [309]

fuentes [149] [307]

grabación de un bucle [307]

grabar [307]

menú de fuentes (programa) [149] [307]

otras opciones [310]

perilla DRY/WET [307]

reproducción [308]

sobregrabación [309]

Grabadora de bucles (Loop Recorder)

borrar el bucle grabado [309]

**Grabadora de bucles (Loop Recorder) ajustar
el tamaño del bucle [307]**

Grabar

grabación externa [\[338\]](#)

grabación interna [\[337\]](#)

Grabar un bucle [\[307\]](#)

Grid Panel [\[120\]](#)

Guardar un acceso directo [\[277\]](#)

Guardar un bucle [\[290\]](#)

Guardar un punto de inserción [\[277\]](#)

Guía de iniciación [\[19\]](#)

Guía de instalación [\[19\]](#)

H

HI [\[131\]](#)

Hotcues (acceso directo) [\[290\]](#)

I

IGU

barra de menús de la aplicación [\[33\]](#)

buscador [\[34\]](#)

cabecera [\[33\]](#)

cubiertas [\[34\]](#)

mezclador [\[34\]](#)

sección global [\[34\]](#)

Ilustración de tapa [\[69\]](#)

eliminar [\[70\]](#)

importar [\[70\]](#)

mostrar [\[69\]](#)

Importación

archivos musicales [\[51\]](#)

importar datos [\[23\]](#)

mapeos [\[23\]](#)

Importar

lista de reproducción [\[63\]](#)

Importar música [\[316\]](#)

Imprimir

lista de reproducción [\[64\]](#)

Indicador

AUDIO [\[36\]](#)

BAT (batería) [\[36\]](#)

MAIN [\[36\]](#)

Indicador de AUDIO [36]

Indicador de la batería [36]

Indicadores de estado [143]

Indicadores luminosos de estado [35]

Inflexión del tempo [104]

Inidicadores de estado [35]

Instalación [22]

iTunes [54]

J

Jump to Start button [279]

K

Keyboard Shortcut Overview Card [19]

Keylock (protección de la tonalidad) [317]

L

Latencia

fijar [188]

Latencia de audia

fijar [188]

Lista de reproducción

 [299]

analizar [64]

borrar [64]

cambiar nombre [64]

consolidar [64]

crear [57]

eliminar duplicaciones [64]

exportar [62]

filtrar [55]

historial [65]

importar [63]

importar de iTunes [55]

imprimir [64]

iTunes [54]

limpiar [64]

preparar [62]

restablecer [65]

Listas de reproducción

añadir pistas [58]

buscar [57]

eliminación de pistas [59]

ordenar [59]

organizar en carpetas [60]

LO [131]

Logotipo de TRAKTOR [35] [143]

M

MAIN [36] [144]

medidores de volumen [286]

Mapeo del dispositivo [219]

Mapeo sobre accesos directos [119]

Mapeos

importar [23]

Mapeos de teclado [341]

Mapeos de teclado predeterminados [341]

Marcador de pulso

automático [124]

manual [124]

Marcador de pulsos

eliminar [125]

MASTER

indicador. visualizador maestro [313]

MASTER (indicador)

visualizador de la cubierta [313]

Medidor de fases [105]

Medidor del canal [270] [285]

Medidores

canal [270]

Medidores de volumen [284]

MAIN [270]

Menú de diseños [37]

Metadatos

editar [66]

Metróno (símbolo) [312]

Mezclador [46]

boton de los auriculares [47]

botón de los auriculares [274]

botones de asignación de efectos [46]

canal [46] [269]

canales [46]

Crossfader [47] [130]

deslizante del canal [130]

ecualizador [131]

EQ [46]

FILTER [134]

GAIN [133]

HI [131]

LO [131]

MID [131]

monitorización (cue) [133]

PAN [134]

perilla AUX [47]

perilla de mezcla de la monitorización [275]

perilla de mezcla de los auriculares [47]

perilla de volumen de los auriculares [47]

supresor [131]

visualizador maestro [278]

Mezclador externo [139] [330]

instalación del programa [140]

Mezclador interno [268]

Mezclar

empleo de filtros [279]

empleo de la ecualización [279]

igualar volumen [284]

usar sincronización automática [271]

Mezclar manualmente [281]

MID [131]

Modo automático (tempo maestro) [313]

Modo bucleado [312]

Modo continuo (Cruise)

activar [146]

Modo de adhesión [278] [289] [316]

Modo de cuantificación [278] [316]

Modo de reproducción de la cubierta [95]

Modo de sincronización

BeatSync [106]

TempoSync [106]

Modo estático [127]

Modo Flux [95] [96]

Modo grupal [294]

Modo individual [296]

Modos de sincronización

preferencias [195]

Montaje

mezclador externo [330]

Montajes [327]

controlador externo [330]

grabación [337]

interfaz de audio externa [328]

micrófono [335]

tarjeta de sonido integrada [327]

TRAKTOR KONTROL S4 y TRAKTOR
SCRATCH [334]

Montajes comunes [327]

Mover bucle [108]

Mover un bucle [289]

Música

cargar una pista [266]

escucha previa [271]

mezlar [271]

sincronización [275]

tocar una pista [268]

O

Onda [267] [291]

P

Panel avanzado

Move: Loop Out [113]

Panel avanzado [108]

BeatJump [108]

mapeo: acceso directo [119]

Move: Loop [110]

Move: Loop In [112]

puntos de inserción [116]

Panel avanzado MOVE

opción BeatJump [109]

Panel de modos FX [234]

Panel de MOVE [108]

Panel maestro

controles [40]

indicadores [40]

Panorama [33]

cubierta de pistas [42]

Panorama general [32]

características: entrada en vivo [45]

Entrada en vivo (Live Input) [93]

Pantalla completa [37]

activar [146]

Perfiles

carpeta de grabaciones [226]

carpeta raíz [225]

copia de seguridad y restauración [226]

crear una versión portátil de TRAKTOR
[227]

reparar una colección dañada [229]

resguardo automático de seguridad [228]

Perilla AUX [47]

Perilla CUE MIX [274]

Perilla CUE VOL [272]

**Perilla de mezcla de los auriculares (CUE
MIX)** [274]

**Perilla de volumen de los auriculares (CUE
VOL)** [272]

Perilla DRY/WET (grabadora de bucles) [307]

Perilla DRY/WET (unidad FX) [295] [297]

Perilla FILTER [270]

empleo en la mezcla [279]

Perilla FX 1-3 [297]

Perilla GAIN [270] [285]

Perilla HI [270]

Perilla LOW [270]

Perilla MAIN (programa) [270]

Perilla MID [270]

Perilla MOVE (bucleo)

cubierta de pistas [289]

Perillas FX 1-3 [295]

Perilla de volumen

MAIN [286]

Pista

cargar [266]

ejecutar [266]

importar [54]

información [267]

Pistas demo [267]

Pistas faltantes

eliminar [71]

ubicar [71]

Playing a track [266]

Poner un bucle en una pista [287]

Preferences

Decks Layout [198]

Loading [193]

Preferencia

asistente de la configuración [186]

Preferencias [37] [145] [186]

ajustes generales [204]

Analyze Options [213]

Audio Setup [188]

Broadcasting [208]

Browser Details [210]

cabecera de la cubierta [199]

configuración del código de tiempo [142]

Controller Manager [215]

Effects [205]

estilo de las cubiertas [198]

File Management [211]

importar y exportar [187]

Input Routing [191]

Layout Manager [211]

Loop Recorder [208]

Mix Recorder [207]

Output Routing [190]

Timecode Setup [192]

Transport [194]

Puntos de inserción [276]

de entrada y salida [117]

establecer [276]

guardar [115]

poner [276]

Preparar la mezcla con los auriculares [273]

Procesamiento paralelo [76]

Protección de la tonalidad [317]

Protección tonal

preferencias [196]

Punto de inserción

acceso directo [290]

borrar [119]

bucleo [118]

cargar [118]

eliminar acceso directo [290]

marcador de pulso [118]

R

REC [144]

Reloj [311] [312]

establecer el tempo del reloj (BPM) [315]

establecer tempo máster [314]

tempo máster [313]

Reloj (panel) [312]

Reloj de TRAKTOR [311]

tempo máster [313] [314]

Reloj del sistema [36] [144]

Reloj maestro [38] [312]

Reloj MIDI

envío [229]

sincronizar [229]

Remix Deck [297]

Remix Deck (Cubierta de remezclas) [42]

Reproducir

control [101]

Reproducir (botón)

cubierta de pistas [268]

Reproducir (botón) (grabadora de bucles) [308]

Reproductor de avances [271]

Reproductor MP3

emplear [81]

Requisitos mínimos [20]

Retícula de pulsos

tic audible [125]

vista de la retícula [199]

Retícula rítmica [315]

crear [121]

proteger [125]

Reverb (FX) [295]

S

Saltar al inicio de la pista [279]

Samples [297]

- acceso directo [305]
- accionar [300]
- capturar de una pista [301]
- cargar [299]
- cargar un sample (pista) [301]
- cargar un sample de la colección [299]
- controles [303]
- detener y volver al inicio [300]
- ejecutar [300]
- tomar de una pista [98] [193]

Scratch

- calibración [167]
- configuración [163]
- duplicar [171]
- modo absoluto [168]
- modos de reproducción [168]
- solución de problemas [171]
- zonas de control del CD [166]
- zonas de control del vinilo [164]

Sección del bucleo

- cubierta de pistas [287]

Sección global [147]

- envío de reloj MIDI [150]
- grabadora de bucles [149]
- panel del reloj maestro [149]
- panel maestro [147]
- paneles de efectos [151]

Selector de diseños [145]

Sensibilidad de la varición de tempo

- preferencias [194]

Sincronización [275] [310]

- alineación manual [281]
- botón de adhesión [316]
- botón de cuantificación [316]
- concepto [312]
- deslizante de tempo [282]
- medidor de fases [282]
- modo automático [312]
- modo del reloj [314]
- retícula rítmica [315]
- tempo máster [311]

Sincronización de pistas

- manual [281]

Sincronizar

- reloj MIDI [229]

Sincronizar pistas con sincronización automática [275]

Sinronización de pulsos [105]

Snapshot (unidad FX) [297]

Sobregrabación [309]

Solución de problemas [322]

asistencia [325]

banco de información [325]

fallas de audio [322]

foro [326]

latencia [322]

no hay audio [269]

obtención de ayuda [325]

paralizaciones [323]

TRAKTOR no arranca [322]

Supresor [131]

SYNC (botón)

cubierta de pistas [314]

T

Tabla de asignaciones [217]

Tempo

ajustar manualmente [282]

ajuste automático [275]

preferencias [194]

Tempo maestro

establecer una cubierta de pistas [315]

Tempo máster [311]

cubierta de pistas [314]

reloj [314]

Tempo Sync [195]

TempoSync (sincronización de tempo) [106]

Tipo de cubierta [95]

Tipos de ecualización [132]

Tira de visualización [100]

Tono

proteger [317]

Tono (pistas) [317]

Track Deck [298]

Transmisión [231]

configuración [232]

U

Unidad de efectos [293]

Unidad FX [38]

asignar a un canal [293]

controlar [295]

modo grupal [294]

modo individual [296]

perilla DRY/WET [295] [297]

perillas 1-3 [297]

snapshot [297]

Unidad FX botones 1-3 [295]

Unidad FY

perillas 1-3 [295]

Unidades FX [38]

V

Versiones de TRAKTOR [17]

Videos didácticos [19]

Visualizador de ondas [99]

Visualizador maestro [278]

botón e indicador de la cuantificación [278]
[316]

MASTER [313]

MASTER (indicador) [313]

Visualizador maestro botón e indicador de la adhesión [316]

Volumen

ajustar [284]

Volumen general [286]