



TRAKTOR 2

Erste Schritte



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

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

Traktor Scratch products are authorized for use under license of patents owned by N2IT holdings B.V., including U.S. Patent Nos. 7,012,184 B2 and 7,238,874 B2.

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

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

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

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

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

Handbuch verfasst von: Native Instruments

Dokument-Version: 1.0 (03/2011)

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

Deutschland

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2011. Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1	Herzlich Willkommen in der Welt von TRAKTOR 2!	9
1.1	Was ist TRAKTOR 2?	9
1.2	Die TRAKTOR-2-Handbücher	9
1.2.1	Wo fangen wir an?	9
1.2.2	In diesem Handbuch	10
1.2.3	Spezielle Formatierungen	11
1.3	Systemvoraussetzungen und Kompatibilität	12
2	Upgrade (aktualisieren) von TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO und TRAKTOR LE	13
2.1	Datensicherung (Backup)	13
2.2	Installation	13
2.3	Importieren Ihrer Daten	14
2.3.1	Importieren Ihrer MIDI- und Tastaturzuweisungen (Mappings)	14
2.3.2	Ihre Musik importieren	14
3	TRAKTOR 2 Überblick	15
3.1	Die Vollbildansicht	16
3.2	Hauptelemente	17
3.2.1	Software-Menüleiste	18
3.2.2	Header (Kopfzeile)	18
3.2.3	Global-Bereich	21
3.2.4	Decks	25
3.2.5	Mixer	28
3.2.6	Der Browser	29
4	Ihre Musik importieren	30
4.1	Was ist die Track Collection?	30
4.2	Importieren von Musikordnern	31
4.3	Von iTunes verwaltete Tracks	32

4.3.1	Abspielen von Tracks, die mit iTunes verwaltet werden	32
4.3.2	Importieren einer Auswahl von Tracks aus iTunes	32
4.3.3	Importieren von iTunes Playlists	33
5	Tutorials	34
5.1	Voraussetzungen	34
5.2	Ziele der folgenden Kapitel	35
5.3	Wiedergabe des ersten Tracks	36
5.3.1	Schnelles Laden eines Tracks	37
5.3.2	Wiedergabe des Tracks	39
5.3.3	Wenn Sie den Track nicht hören	41
5.4	Hinzumixen eines zweiten Tracks	43
5.4.1	Den zweiten Track im Preview Player (Vorhördeck) vorhören	44
5.4.2	Laden und wiedergeben des zweiten Tracks	47
5.4.3	Einsatz des Kopfhörers zum Vorbereiten eines Mixes	47
5.4.4	Synchronisierung des zweiten Tracks	49
5.4.5	Einen Cue-Punkt als Startpunkt verwenden (nicht verfügbar in TRAKTOR LE 2)	50
5.4.6	Auf Taktschlägen einrasten (snap)	53
5.4.7	Taktschläge treffen	53
5.4.8	Einschub: Sollte der Track im linken Deck am Ende angelangt sein... ..	54
5.4.9	Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters	54
5.4.10	Manuelles Beatmatching (Angleichen)	56
5.5	Pegel anpassen	59
5.5.1	Die Theorie... ..	59
5.5.2	...und die Praxis	60
5.6	Loops und Cue-Punkte setzen	62
5.6.1	Verwendung von Loops	62
5.6.2	Hotcues verwenden (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)	66
5.7	Effekte hinzufügen	68

5.7.1	Ein Deck einer FX-Einheit zuweisen (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)	69
5.7.2	Group-Modus (Gruppen-Modus)	70
5.7.3	Die FX-Einheit vorbereiten	70
5.7.4	Steuerung der FX-Einheit	71
5.7.5	Single-Modus (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2) ..	72
5.7.6	Speichern eines Snapshot	72
5.8	Samples in Ihrem Mix verwenden (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)	73
5.8.1	Laden eines Samples aus der Track Collection	74
5.8.2	Ein Sample auslösen	75
5.8.3	Ein Sample aus einem Track extrahieren	76
5.8.4	Zusätzliche Sample-Steuerungen	78
5.9	Loop-Recorder verwenden (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2) ..	80
5.9.1	Wahl einer Eingangsquelle	80
5.9.2	Aufnahme eines Loops	81
5.9.3	Overdubbing (Overdub-Aufnahmen)	84
5.9.4	Zusätzliche Verwendungsmöglichkeiten des aufgenommenen Loops	84
5.10	Synchronisation	85
5.10.1	Einleitung	85
5.10.2	Tempo-Master	85
5.10.3	Das Beatgrid	91
5.10.4	Weitere nützliche Synchronisationswerkzeuge	92
6	TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2 verwenden	96
6.1	Kalibrierung	96
6.2	Wiedergabemodi	97
6.2.1	Absolut-Modus (Absolute Tracking Mode)	97
6.2.2	Relativ-Modus (Relative Tracking Mode)	98
6.2.3	Interne Wiedergabe (Internal Playback)	98

6.3	Timecodespezifische Preferences-Einstellungen	98
6.4	TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 Fehlersuche	101
6.4.1	Kalibrierungsprobleme	101
6.4.2	Fehlerbehebung bei der Audiowiedergabe	104
7	Anpassungsmöglichkeiten in TRAKTOR 2	105
7.1	Routing (Verschaltung)	107
7.2	Deck-Arten umschalten (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)	107
7.3	Effekte (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)	108
7.4	Das Aussehen von TRAKTOR anpassen (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)	110
7.5	MIDI und Zuweisungen (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)	111
7.6	Profile und Sicherung (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)	111
8	Setup-Assistent	113
9	Fehlersuche	121
9.1	TRAKTOR 2 startet nicht	121
9.2	Latenz-Probleme	121
9.3	TRAKTOR 2 stürzt ab	122
9.4	Updates	122
10	Hilfe erhalten	123
10.1	Knowledge Base	123
10.2	Technischer Support	123
10.3	Registrierungs-Support	124
10.4	User Forum (Benutzerforum)	124
11	Anhang A - Typische Setups	125
11.1	TRAKTOR mit eingebauter Soundkarte und Rückfalllösung (Fallback)	125
11.2	TRAKTOR mit externem Audio-Interface	126
11.3	TRAKTOR 2 mit einem externen Mixer	127
11.4	TRAKTOR 2 mit einem Controller	128

11.4.1	Controller mit Mixersteuerungen (und optional integrierten Audio-Interfaces)	129
11.4.2	Controller ohne Mixersteuerungen	131
11.5	TRAKTOR KONTROL S4 in Verbindung mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2	131
11.6	Ein Mikrofon integrieren	132
11.6.1	Verwendung eines Mikrofons in Verbindung mit dem Loop-Recoder	132
11.6.2	Das Mikrofon als live Eingang und in Verbindung mit den TRAKTOR FX nutzen	133
11.7	Aufnahme-Setup (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)	134
11.7.1	Aufnahmen von einer internen Quelle	134
11.7.2	Aufnahmen von einer externen Quelle	135
Index	138

1 Herzlich Willkommen in der Welt von TRAKTOR 2!

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

1.1 Was ist TRAKTOR 2?

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

1.2 Die TRAKTOR-2-Handbücher

1.2.1 Wo fangen wir an?

Die TRAKTOR-2-Handbücher bieten Ihnen viele Informationsquellen. Die wichtigsten Quellen sollten in der folgenden Reihenfolge gelesen werden:

1. Installationshandbuch
2. TRAKTOR-KONTROL-2-Erste-Schritte-Handbuch (dieses Dokument) und Video-Tutorials

Zusätzlich hilft Ihnen die Übersichtskarte mit den Tastaturkürzeln bei der täglichen Arbeit mit TRAKTOR 2. Es folgt eine kurze Beschreibung der genannten Informationsquellen.

Einige dieser Dokumente (Installationshandbuch und die Übersichtskarte mit den Tastaturkürzeln) befinden sich in gedruckter Form in der Produktverpackung. Die kompletten Handbücher im PDF-Format finden Sie unter:

- Mac OS X: Macintosh HD/Programme/Native Instruments/Traktor 2/Documentation
- Windows: Start > Programme > Native Instruments > TRAKTOR 2 > Documentation

Ihre erste Station: das Installationshandbuch

Ein gedrucktes Installationshandbuch befindet sich in der Produktverpackung. Dieses Handbuch informiert Sie über die Installation der TRAKTOR-2-Software (und Hardware, falls vorhanden) vom ersten Schritt bis zum ersten Sound aus Ihren Boxen. Sie sollten dieses bei der Erkundung von TRAKTOR 2 als erstes zur Hand nehmen.



Lesen Sie zuerst das Installationshandbuch. Fahren Sie danach mit dem TRAKTOR-2-Erste-Schritte-Handbuch fort, um sich mit TRAKTOR 2 vertraut zu machen!

TRAKTOR-2-Erste-Schritte-Handbuch

Nach dem Sie das Installationshandbuch gelesen und die Anweisungen befolgt haben, sollte TRAKTOR eingerichtet und betriebsbereit sein. Lesen Sie als nächstes dieses Erste-Schritte-Handbuch. Das Erste-Schritte-Handbuch startet mit einer praktischen Einführung in die Arbeit mit TRAKTOR 2. Der folgende Abschnitt gibt Ihnen einen Überblick über den Inhalt des Handbuchs.

Übersichtskarte mit Tastaturkürzeln

Es befindet sich eine Übersichtskarte mit Tastaturkürzeln in der Produktverpackung. Diese informiert Sie über zugewiesene Tastaturbelegungen zur Steuerung der TRAKTOR-2-Software.

Video-Tutorials

Auf der Native Instruments Webseite finden Sie eine Reihe von Video-Tutorials, die Ihnen die praktische Arbeitsweise mit TRAKTOR 2 näherbringen. Um diese anzuschauen, öffnen Sie den Webbrowser Ihrer Wahl und geben Sie die folgende Adresse ein: <http://www.native-instruments.com/traktor>

1.2.2 In diesem Handbuch

Sie lesen gerade das TRAKTOR-2-Erste-Schritte-Handbuch. Dieses Handbuch ist wie folgt unterteilt:

- Der erste Teil beinhaltet die Einleitung.
- Das Kapitel [↑2, Upgrade \(aktualisieren\) von TRAKTOR \(SCRATCH\) PRO/DUO und TRAKTOR LE](#) informiert Sie über den Umstieg von Vorgängerversionen von TRAKTOR.
- Das Kapitel [↑3, TRAKTOR 2 Überblick](#) führt Sie in die Arbeit mit der TRAKTOR-2-Bedienoberfläche und deren Hauptteile ein.
- Das Kapitel [↑4, Ihre Musik importieren](#) informiert Sie über den Import Ihrer eigenen Musik in die leistungsstarke Track Collection (die Musikbibliothek) von TRAKTOR 2, sodass Sie alle TRAKTOR-2-Funktionen für Ihre eigenen Tracks nutzen können.

- Das Kapitel [↑5, Tutorials](#) ist eine Tutorial-Sammlung. Diese lässt Sie Schritt-für-Schritt die verschiedenen Einsatzweisen von TRAKTOR 2 entdecken. Diese praktischen Beispiele vereinfachen den Lernprozess und lassen Sie schnell mit dem Thema computerbasiertes DJing vertraut werden.
- Das Kapitel [↑6, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2 verwenden](#) behandelt die Timecode-Vinyl- und -CD-Steuerung. Wenn Sie keine TRAKTOR-SCRATCH-PRO/DUO-2-Lizenz besitzen, können Sie dieses Kapitel überspringen.
- Im Kapitel [↑7, Anpassungsmöglichkeiten in TRAKTOR 2](#) wird beschrieben, wie Sie TRAKTOR 2 an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen können.
- Das Kapitel [↑8, Setup-Assistent](#) erklärt den Setup-Assistenten.
- Das Kapitel [↑9, Fehlersuche](#) versorgt Sie mit Lösungsvorschlägen für die gängigsten Probleme und gibt Ihnen Informationen, wie Sie zusätzlich Hilfe bekommen können.
- [↑11, Anhang A - Typische Setups](#) Anhang A zeigt Ihnen, wie Sie TRAKTOR 2 in Ihr Studio- oder Live-Setup integrieren können.

1.2.3 Spezielle Formatierungen

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



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



Dieses Glühbirnen-Symbol weist auf eine Randbemerkung mit nützlichen Zusatzinformationen hin. Solche Informationen können Ihnen beispielsweise helfen, eine Aufgabe schneller zu lösen, sie sind aber nicht in jedem Fall auf das von Ihnen gerade verwendete Betriebssystem oder Setup anwendbar; nichts desto trotz sollten Sie diese anschauen.

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

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

→ Ergebnisse von Aktionen werden durch kleinere Pfeile dargestellt.

Kurzbezeichnungen für die Software

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

Verschiedene TRAKTOR-Versionen

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

Alle relevanten Informationen bezüglich der Timecode-Vinyl- und CD-Steuerung, die ausschließlich in TRAKTOR SCRATCH PRO 2 und TRAKTOR SCRATCH DUO 2 zur Verfügung stehen, erhalten Sie in Kapitel [↑6, TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2 verwenden](#).

1.3 Systemvoraussetzungen und Kompatibilität

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

www.native-instruments.de/traktor



Beachten Sie bitte, dass das Erfüllen der Systemvoraussetzungen nicht zwingend bedeutet, dass TRAKTOR 2 problemlos ausgeführt wird. Es kann sein, dass Sie noch weitere Systemoptimierungen vornehmen müssen, die in den Native Instruments Tuning-Tipps für Audio-Computer zu finden sind. Sie finden diese Tipps in der Knowledge Base in Kapitel [↑10.1, Knowledge Base](#).

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

2 Upgrade (aktualisieren) von TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO und TRAKTOR LE

Wenn Sie zuvor noch kein TRAKTOR-Produkt eingesetzt haben, können Sie dieses Kapitel überspringen und mit dem nächsten Kapitel fortfahren. Sollten Sie TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO oder TRAKTOR LE bereits nutzen, lesen Sie dieses Kapitel sorgfältig!

2.1 Datensicherung (Backup)

Bevor Sie TRAKTOR 2 installieren, sollten Sie von den folgenden Ordnern und Dateien eine Sicherung erstellen:

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



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

2.2 Installation

Folgen Sie gewissenhaft den Anweisungen des Installationshandbuchs.



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

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

2.3 Importieren Ihrer Daten

- Wenn Sie TRAKTOR 2 zum ersten Mal starten, erscheint der Setup-Assistent und befragt Sie zu Ihrem verwendeten Setup. Diese Angaben haben Einfluss auf das Erscheinungsbild von TRAKTOR und die Einstellungen in den Preferences. Im Kapitel [↑8, Setup-Assistent](#) erhalten Sie weitere Informationen über den Setup-Assistenten.
- Im nächsten Schritt befragt Sie TRAKTOR, ob die bereits vorhandenen Daten in einen neuen Benutzerordner kopiert werden sollen. Ihre vorhandenen Daten bleiben durch den Kopiervorgang unverändert.

2.3.1 Importieren Ihrer MIDI- und Tastaturzuweisungen (Mappings)

In TRAKTOR 2 wurde das Zuweisungssystem geändert. Einige, in älteren Versionen von TRAKTOR erstellten Zuweisungen, funktionieren auch weiterhin, wo hingegen andere nicht importiert werden können. Wir empfehlen daher, die von Ihnen importierten Zuweisungen zu überprüfen, bevor Sie diese live anwenden.

2.3.2 Ihre Musik importieren

Aufgrund von Änderungen in der TRAKTOR-Datenbank, müssen Sie Ihre komplette Track Collection (Songbibliothek) neu analysieren. Bereits vorhandene und in Ihren Dateien gespeicherte BPM- und Gain-Werte bleiben unberührt, auch dann wenn die BPM-Werte nicht fixiert wurden.

► Um eine Neuberechnung der BPM- und Gain-Werte auszulösen, führen Sie einen Rechtsklick ([Ctrl]-Klick unter Mac OS X) auf den entsprechenden Einträgen im Browser aus und wählen Sie den Befehl *Detect BPM (Async)*.



Wenn sich in Ihrer Track Collection mehr als 10000 Dateien befinden, sollten Sie die Analyse in TRAKTOR 2 in mehrere einzelne Prozesse mit nur wenigen tausend Dateien aufteilen. Da dieser Vorgang eine Weile dauert, sollten Sie die Analyse in TRAKTOR 2 beispielsweise über Nacht vornehmen, wenn Sie Ihren Computer nicht für andere Arbeiten benötigen.

3 TRAKTOR 2 Überblick

In diesem Kapitel zeigen wir Ihnen die Hauptbestandteile und Konzepte von TRAKTOR 2 im Überblick.



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

Wenn Sie TRAKTOR 2 zum ersten Mal starten, erscheint das Layout Essential. Um alle Elemente sehen zu können, die nachfolgend beschrieben werden, öffnen Sie im Layout Selector das Layout **Mixer**.

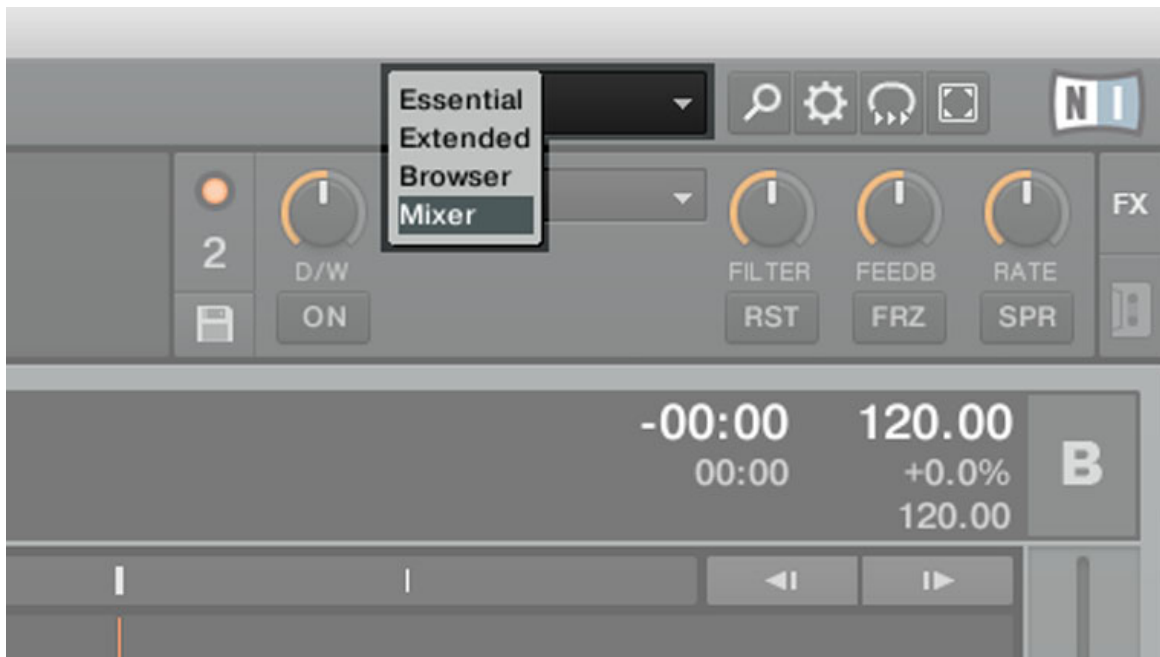


Abb. 3.1 - Verwenden Sie den Layout Selector, um das Layout Mixer auszuwählen.

! Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2 verwenden, werden Sie wahrscheinlich einen externen analogen Mixer an Stelle des internen Software-Mixers von TRAKTOR einsetzen. Um den Erklärungen in diesem Handbuch folgen zu können, sollten Sie ebenfalls das Layout **Mixer** öffnen.

3.1 Die Vollbildansicht

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

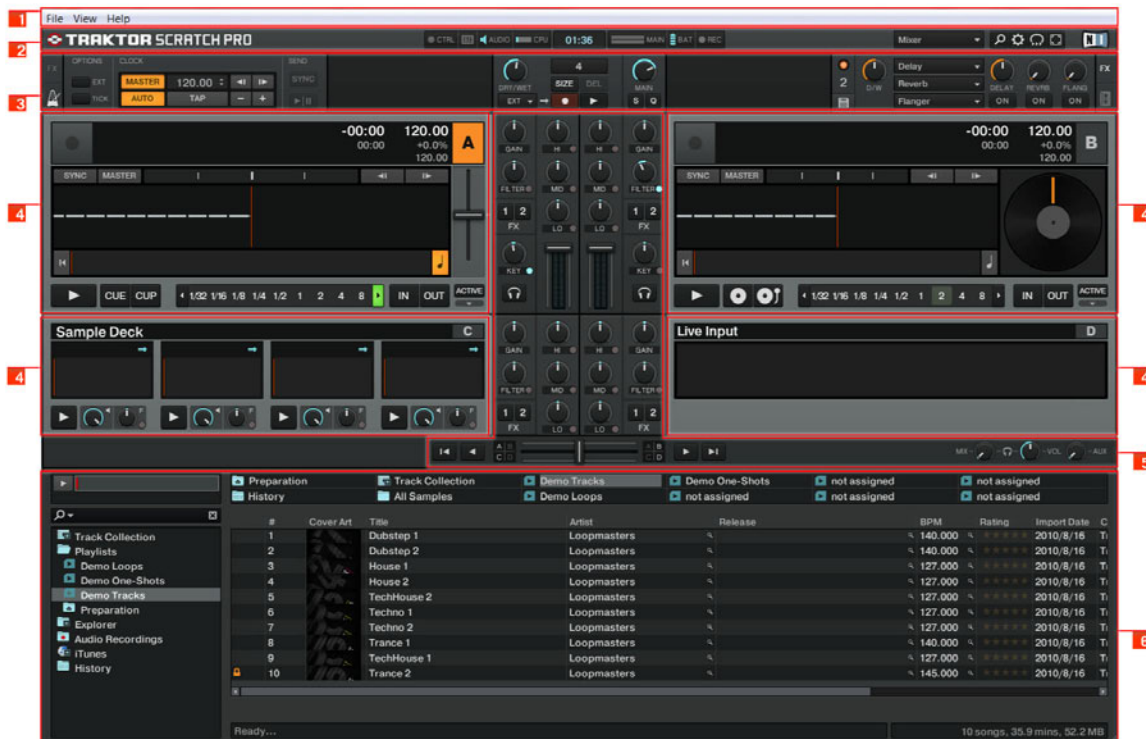


Abb. 3.2 – Die Hauptfunktionen der Software

- (1) Software-Menüleiste:** In der Software-Menüleiste haben Sie einen Zugang zu grundlegenden Funktionen und erhalten Informationen über die Software.
- (2) Kopfzeile:** An dieser Stelle befinden sich zahlreiche Statusanzeigen sowie nützliche Funktionen und Tasten, wie beispielsweise die Preferences-Taste.
- (3) Global-Bereich:** Im Global-Bereich befinden sich die FX-Einheiten, die Master Clock, der Audio-Recorder und der neue Loop-Recorder.
- (4) Decks:** TRAKTOR 2 ist mit vier virtuellen Decks ausgestattet. In den Decks werden Tracks, Samples und Live-Material wiedergegeben. Die Decks können als Ersatz für Plattenspieler oder CD-Player gesehen werden.
- (5) Mixer:** Der Mixer befindet sich in der Mitte des TRAKTOR-2-Fensters. Der Mixer ist mit vier Kanälen ausgestattet und wird durch die Audiosignale aus den zuvor genannten vier Decks gespeist. Jedes Deck ist mit einem Kanal ausgestattet. Der Mixer erlaubt die Anpassung von Lautstärkepegeln der Kanäle und die frequenzspezifische Bearbeitung des Signals. Das Signal kann danach durch die FX-Einheiten geleitet werden, bevor es für das Publikum zu hören ist.
- (6) Browser:** Im Browser werden die Tracks verwaltet, die sich in Ihrer Track Collection befinden. Sie können Tracks in Playlisten gruppieren oder nach verschiedenen Attributen anordnen und in Playlisten oder der ganzen Collection nach diesen suchen.



In TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 sind die Master Tempo Clock und der Loop-Recorder nicht verfügbar. In TRAKTOR LE 2 gibt es außerdem keinen Audio-Recorder.

3.2 Hauptelemente

In diesem Kapitel werden die Hauptbereiche und -elemente von TRAKTOR 2 vorgestellt.

3.2.1 Software-Menüleiste

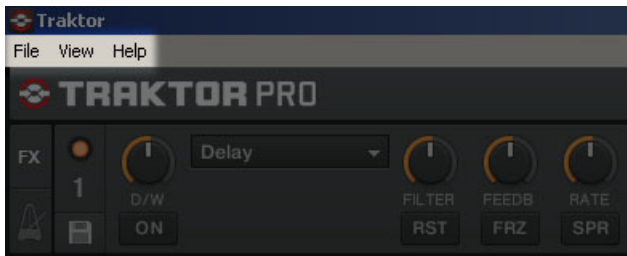


Abb. 3.3. – Die Software-Menüleiste unter Windows

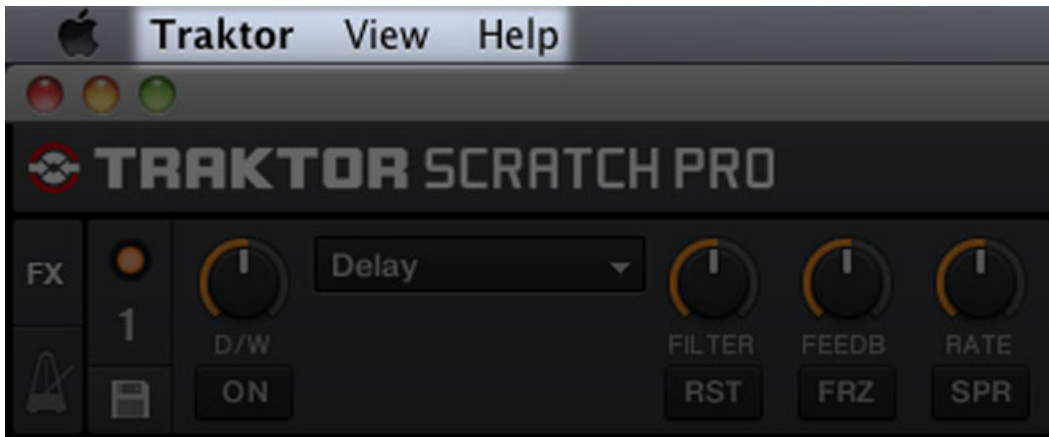


Abb. 3.4 – Die Software-Menüleiste unter Mac OS X.

In den [File](#)-, [View](#)- und [Help](#)-Menüs befinden sich die Grundfunktionen von TRAKTOR. So können Sie beispielsweise dieses Erste-Schritte-Handbuch öffnen, indem Sie das [Help](#)-Menü konsultieren.

3.2.2 Header (Kopfzeile)

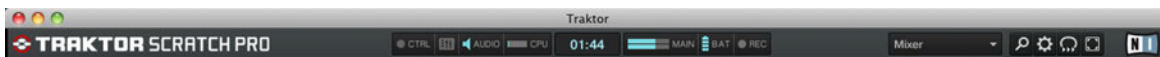


Abb. 3.5 – Kopfzeile in TRAKTOR

Die Kopfzeile ist ein kleiner, horizontaler Streifen, der sich ganz oben in der Bedienoberfläche von TRAKTOR befindet. Er setzt sich aus den folgenden Elementen zusammen, die von links nach rechts beschrieben werden.

TRAKTOR-2-Logo



Abb. 3.6 – TRAKTOR-Logo

Klicken Sie auf das TRAKTOR-Logo, um das About-Fenster zu öffnen. Das About-Fenster zeigt die Versionsnummer der TRAKTOR-Software an.

Status-Anzeigen

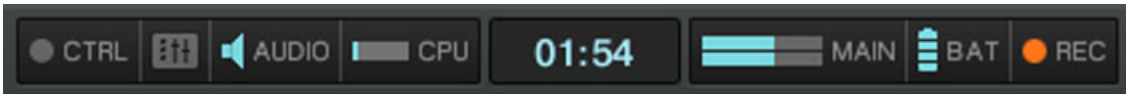


Abb. 3.7 – Status-Anzeigen

Zahlreiche Status-Anzeigen informieren Sie über den aktuellen Status der TRAKTOR-Software. Von links nach rechts:

- **CTRL**-Anzeige: Zeigt die eingehenden MIDI- und Native- (NHL) Signale an. Sie blinkt blau, wenn ein Signal empfangen wird.
- **Verbindungsanzeige** (Connection) (Mixersymbol): Zeigt an, ob alle Controller angeschlossen wurden – blau = alles angeschlossen; orange = einige Controller sind nicht angeschlossen; leuchtet nicht = kein Controller ist angeschlossen.
- **AUDIO**-Anzeige: Zeigt an, ob Ihr Audio-Interface angeschlossen wurde – blau = angeschlossen; rot = nicht angeschlossen; orange = die interne Soundkarte wurde ausgewählt.
- **CPU**-Auslastungsanzeige: Zeigt an, wie viel CPU-Leistung zur Ausführung von TRAKTOR zur Verfügung steht. Überprüfen Sie an dieser Stelle, wie stark Ihr System aktuell ausgelastet wird.
- **Uhr**: Zeigt die Zeit basierend auf der Systemzeit an.

- **MAIN:** Zeigt den Master-Ausgangspegel an. Die Spitzen der Signalanzeige werden rot wenn das Signal übersteuert ist.
- **BAT** (Batterieanzeige): Informiert Sie über den Ladezustand des Akkus in Ihrem Computer. Die Anzeige leuchtet blau, wenn Sie ein Netzteil verwenden und rot, wenn der Akku zum Einsatz kommt.
- **REC** (Aufnahmeanzeige): Zeigt den Status des Audio-Recorders an. Sie leuchtet während einer Aufnahme rot.

! In TRAKTOR LE 2 gibt es keine Aufnahmeanzeige.

Layout Selector (Layout Auswahl)

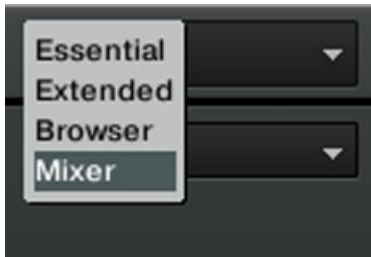


Abb. 3.8 – Layout Selector (Layout Auswahl)

Klicken Sie auf den nach unten zeigenden Pfeil, um das Kontextmenü zu öffnen und um zwischen den Layouts auszuwählen. Sie können in den Preferences Ihre eigenen Layouts anlegen, speichern und nicht benötigte löschen.

! In TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 und TRAKTOR LE 2 können Sie die Layouts nicht verändern.

Utility-Taste



Abb. 3.9 – Utility-Taste

Von links nach rechts:

- **Browseranzeige maximieren:** Klicken Sie auf diese Taste, um die Browseranzeige zu maximieren. Dies ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn Sie in umfangreichen Bibliotheken nach einem Track suchen.
- **Preferences:** Sie können hiermit die Preferences öffnen - alle Einstellungen in TRAKTOR werden in diesem Bereich vorgenommen.
- **Automatische Wiedergabe (Cruise):** Wenn Sie diese Taste aktivieren, startet die automatische Wiedergabe der aktuell gewählten Playliste (Cruise-Modus).
- **Vollbildmodus:** Aktiviert den Vollbildmodus, in dem keine Bedienelemente des Betriebssystems mehr zu sehen sind. Sieht klasse aus!

3.2.3 Global-Bereich



Abb. 3.10 – Global-Bereich

Der Global-Bereich besteht aus sechs voneinander abgegrenzten Panels. In Abhängigkeit der Bildschirmgröße und Auflösung auf Ihrem Computer, können nicht alle Panels gleichzeitig dargestellt werden. In diesem Fall können Sie jedes Panel durch einen Klick auf das entsprechende Register ganz links oder rechts aufgerufen werden. Alle Panels werden in den nachfolgenden Abschnitten behandelt.

! In TRAKTOR DUO 2 und TRAKTOR SCRATCH DUO 2 sind die Master Clock und der Loop-Recorder nicht verfügbar. Zusätzlich gibt es in TRAKTOR LE 2 keine Snap- und Quantize-Tasten sowie keinen Audio-Recorder.

Master Clock (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

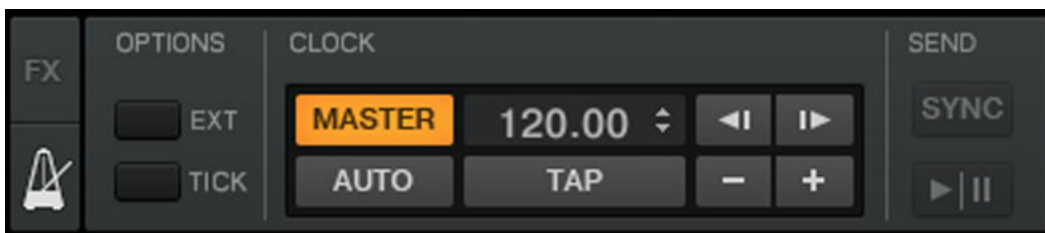


Abb. 3.11 – Die Master Clock

Die Master Clock steuert die Synchronisierungsarten. Die verschiedenen Clock-Modi werden in den Tutorials in Kapitel [↑5, Tutorials](#) vorgestellt.

FX-Einheiten

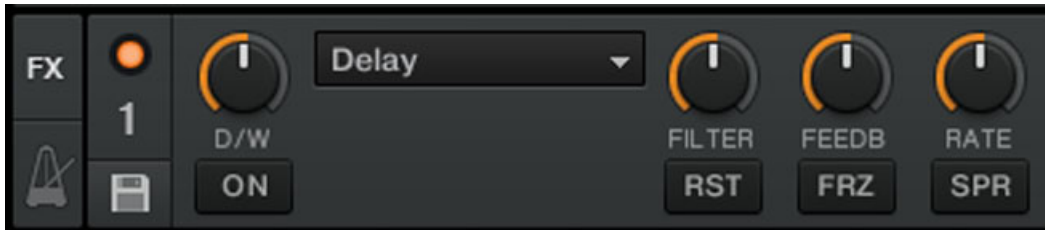


Abb. 3.12 – Die FX-Einheit 1 im Single-Modus

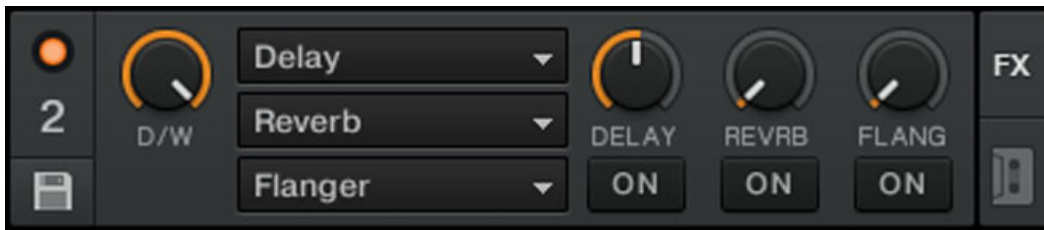


Abb. 3.13 – Die FX-Einheit 2 im Group-Modus

Mit Effekten können Sie Ihren Mix dramaturgisch ausschmücken. Zu diesem Zweck ist TRAKTOR 2 mit einer großartigen Sammlung an qualitativ sehr hochwertigen Effekten (oder FX, als Kurzform) ausgestattet. Diese FX können in die sogenannten **FX-Einheiten** geladen werden.

TRAKTOR ist mit vier FX-Einheiten ausgestattet. In der Voreinstellung sind zwei FX-Einheiten aktiviert. FX-Einheit 1 und FX-Einheit 2 können den Mixerkanälen A-D frei zugewiesen werden.

Sie können in TRAKTOR 2 zwischen zwei verschiedenen FX-Panel-Modi auswählen: Wählen Sie entweder den Single FX, bei dem Sie vier Tasten und vier Drehregler zur Steuerung eines Effekts zur Verfügung haben oder Sie wählen den Group FX, der den simultanen Einsatz von drei Effekten erlaubt, die mit jeweils einem Drehregler kontrolliert werden.

► Den Panel-Modus können Sie unter *Preferences > Effects > FX Panel Mode* ändern.

! In TRAKTOR DUO 2 und TRAKTOR SCRATCH DUO 2 stehen Ihnen nur zwei FX-Einheiten zur Verfügung, die über eine reduzierte Effektauswahl verfügen und den Mixerkanälen fest zugewiesen sind. Außerdem sind diese Effekte nur im Group-Modus einsetzbar. In TRAKTOR LE 2 gibt es nur einen Group FX und die Anzahl der Effekte ist noch etwas geringer.

Audio-Recorder

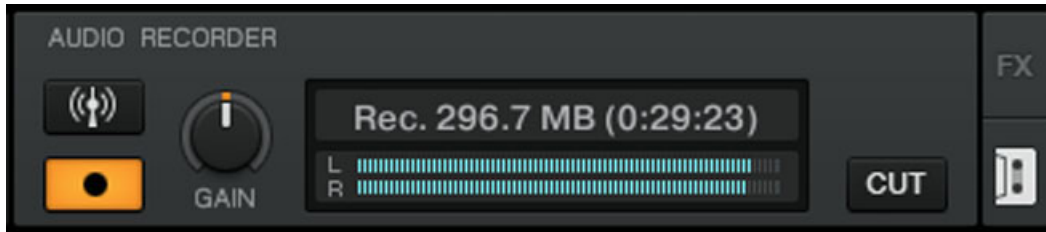


Abb. 3.14 – Der Audio-Recorder

Der Audio-Recorder erlaubt das Aufnehmen Ihres Mixes, der über den Hauptausgang (das kann der Main Output von TRAKTOR 2 sein oder der Hauptausgang Ihres analogen Mixers) wiedergegeben wird oder von anderen Quellen (Plattenspieler, Mikrofon, etc.). Die Aufnahme wird als *.wav-Datei auf der Festplatte des Computers gespeichert. Sie wird außerdem in einer speziellen Playlist namens [Audio Recordings](#) in der Track Collection abgelegt und steht zur sofortigen Wiedergabe zur Verfügung.

! In TRAKTOR LE 2 gibt es keinen Audio-Recorder.

Loop-Recorder (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)



Abb. 3.15 – Der Loop-Recorder

Der **Loop-Recorder** ist ein leistungsstarkes Werkzeug, um live Remixe Ihrer Tracks anzufertigen. Der Loop-Recorder erlaubt das direkte Erzeugen von Loops unabhängig davon, ob die Signale aus dem Master-Ausgang des Mixers, einem bestimmten Deck oder einem physischen Eingang stammen. Sobald ein Loop aufgenommen wurde, startet seine Wiedergabe. Sie können zwischen dem Loop im Loop-Recorder und Ihrem Hauptmix überblenden. Darüberhinaus können Sie den aufgenommenen Loop auf Ihrer Festplatte speichern oder ihn direkt an eine entsprechend geeignete Stelle in TRAKTOR 2 überführen-typischerweise an einen Sample-Speicherplatz eines Sample-Decks!

Der Loop-Recorder kann im Internal und External Mixing Mode (internen und externen Mixer-Modus) verwendet werden - mehr dazu erfahren Sie in Kapitel [↑5.9, Loop-Recorder verwenden](#) (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2).

Main-Panel



Abb. 3.16 – Das Main-Panel

Das Main-Panel enthält den Main-Drehregler mit dem die Gesamtlautstärke von TRAKTOR bestimmt wird sowie die Snap- (S) und die Quantize- (Q) Taste, die später erklärt werden. Diese leuchten blau, wenn Sie aktiviert wurden.

! In TRAKTOR LE 2 gibt es keine Snap- und keine Quantize-Taste.

3.2.4 Decks

TRAKTOR 2 ist mit vier virtuellen **Decks** ausgestattet. Die Decks sind die virtuelle Umsetzung von Plattenspielern oder CD-Playern, besitzen aber umfangreiche zusätzliche Funktionen und die Flexibilität eines computerbasierten Systems.

Ihre Decks können mit drei verschiedenen Arten von Audiomaterial kombiniert werden, die verschiedene Deck-Ausstattungen mit sich bringen. Für jedes Deck können Sie eine der folgenden Deck-Arten auswählen:

- **Track-Deck:** Ein Track ist ein Song, der in einem digitalen Format auf Ihrer Festplatte gespeichert wurde. Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie eine bestimmte Trackfolge, eine sogenannte Playlist, wiedergeben möchten. Decks, die das Bearbeiten von Tracks erlauben, heißen **Track-Decks**.
- **Sample-Deck:** Ein Sample ist ein kleiner Audioschnipsel. Technisch besteht kein großer Unterschied zu einem Track (auch hier werden Audioinformationen in digitaler Form auf Ihrer Festplatte gespeichert). Der Unterschied liegt in der Größe und ihrem Verwendungszweck: ein Sample ist deutlich kürzer als ein Track und dazu gedacht, einen Mix zu ergänzen (oder es wird eingeblendet). Samples eignen sich insbesondere für live Remixe! Decks, die Samples wiedergeben können, heißen **Sample-Decks**. Jedes Sample-Deck ist mit vier **Sample-Speicherplätzen** ausgestattet, die samplespezifische Funktionen besitzen.
- **Live Input:** Im Gegensatz zu den beiden zuvor genannten Audio-Arten, die Audiomaterial verwenden, das von Ihrer Festplatte abgespielt wird, lassen sich die Decks in den **Live-Input**-Modus schalten, indem Sie Audiosignale verarbeiten und mixen können, die TRAKTOR von außen zugeführt werden. Auf diesem Weg können Mikrofone, Plattenspieler, Keyboards oder ähnliche Quellen direkt in den Signalfluss von TRAKTOR geleitet werden.



TRAKTOR LE 2 bietet nur zwei Decks und die Deck-Art kann nicht geändert werden. In TRAKTOR DUO 2 und TRAKTOR SCRATCH DUO 2 gibt es vier Decks, die Deck-Arten lassen sich aber nur für die oberen zwei Decks bestimmen.

► Um die Deck-Art zu ändern, klicken Sie auf den Deck-Buchstaben und öffnen Sie das Kontextmenü. Wählen Sie jetzt die gewünschte Deck-Art aus.

! TRAKTOR-SCRATCH-PRO-/DUO-2-Anwender können in diesem Kontextmenü den Wiedergabemodus (Interne Wiedergabe oder Scratch-Steuerung) und bei vorhandenem TRAKTOR-AUDIO-6- oder TRAKTOR-AUDIO-10-Audio-Interface auch das direkte Durchschleifen (Direct Thru) auswählen. Weitere Informationen zu diesem Thema erhalten Sie in der Installationsanleitung Ihres TRAKTOR-AUDIO-6/10-Audio-Interfaces.

Track-Deck



Abb. 3.17 – Ein Track-Deck

Jedes Track-Deck ist mit Synchronisationsfunktionen ausgestattet, wie zum Beispiel den **SYNC-** und den **MASTER-Tasten** (1), den **Pitch-Bend-Tasten** (3) und dem **Tempo-Fader** (4). Klassische Bedienelemente wie **Play-** und **CUE-/CUP-Tasten** (5) sind ebenfalls vorhanden wie **Hotcue-Tasten** (6) und **Loop-Steuerungen** (7).

Sample-Deck (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)



Abb. 3.18 – Ein Sample-Deck

Jedes Sample-Deck ist mit 4 **Sample-Speicherplätzen** (2) ausgestattet, die mit Audio-Samples gefüllt und im **One-Shot**- (1) oder **Loop**-Modus (3) betrieben werden können. Jeder Sample-Speicherplatz besitzt eine **Play-Taste** (4), einen **Lautstärke-Drehregler** (5) und einen **Filter-Drehregler** (6). Das Tempo der in einer Loop-Schleife wiedergegebenen Samples wird automatisch zum Tempo-Master synchronisiert.

! In TRAKTOR DUO 2 und TRAKTOR SCRATCH DUO 2 sind die Filter- und Lautstärke-Drehregler nicht verfügbar und die Sample-Decks werden in einer kleinen Darstellung angezeigt.

Live Input

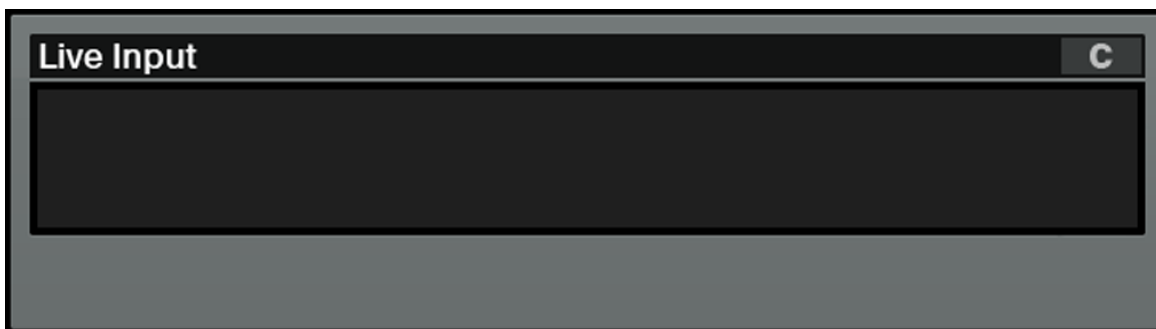


Abb. 3.19 – Ein Deck als Live-Input nutzen

Wenn ein Deck in den Live-Input-Modus geschaltet wird, können Sie dieses dazu nutzen, externen Quellen, wie Plattenspieler oder Mikrofone in TRAKTOR einzuschleifen. Sie können dadurch die Effekte von TRAKTOR 2 für die eingehenden Signale der externen Quellen nutzen.

3.2.5 Mixer



Abb. 3.20 – Der Mixer in TRAKTOR 2

Der **Mixer** befindet sich in der Mitte des TRAKTOR-2-Fensters. Der Mixer ist mit vier **Kanälen (1)** ausgestattet und wird durch die Audiosignale aus den zuvor genannten vier Decks gespeist. Es gibt einen Kanal für jedes Deck. Aus diesem Grund sind die Kanäle mit A bis D gekennzeichnet und verweisen damit auf ihre zugehörigen Decks (in TRAKTOR LE 2 gibt es nur die Kanäle A und B).

Wie mit jedem anderen Mixer, können Sie auch mit diesem unterschiedliche Aufgaben bewältigen. Sie können:

- den relativen Pegel jedes **Kanals (2)** anpassen,
- die Frequenzen eines Kanals mit den **Equalizern (3)** bearbeiten,
- Signale mit den **FX-Assign-Tasten (1)** in die FX-Einheiten einspeisen und
- das Gesamtergebnis in die Main-Sektion (Gesamtmix) leiten, um einen Mix für Ihr Publikum zu erzeugen.

Natürlich ist der Mixer auch mit einem **Crossfader (5)** ausgestattet, der nahtlose Übergänge zwischen den verschiedenen Kanälen ermöglicht und mit **Kopfhörer-Cue-Tasten (4)** die das Vorhören von Tracks erlauben. Die **Cue-Mix- (6)** und **Cue-Vol-Drehregler (7)**, die das Kopfhörersignal kontrollieren, befinden sich auf der rechten Seite des **Crossfaders (5)**. Mit dem **AUX-Drehregler (8)** erfolgt die Anpassung des Aux-Eingangs, der zum Einspeisen von externen Signalen, wie Mikrofonen dient.

! In TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 und TRAKTOR LE 2 sind die FX-Zuweisungen fixiert und es gibt keine PAN(orama)-Drehregler.

3.2.6 Der Browser

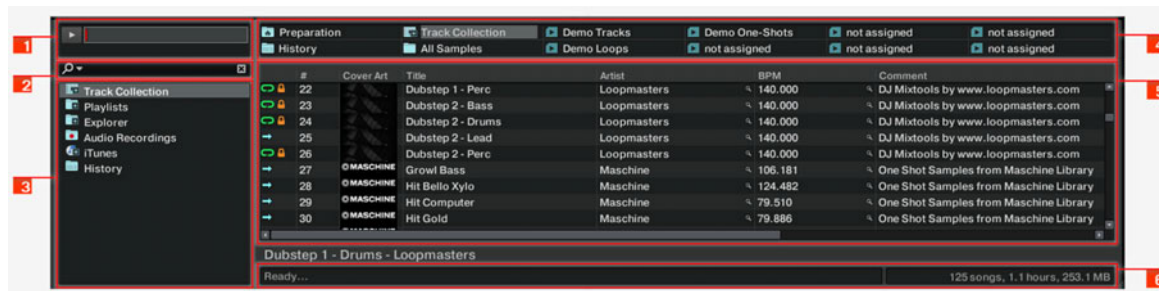


Abb. 3.21 Der TRAKTOR Browser

Der TRAKTOR Browser ist mit zahlreichen Werkzeugen ausgestattet, die das Verwalten Ihrer Tracks erlauben und zur Wartung der Track Collection (Songbibliothek) genutzt werden können. Suchen Sie nach einem Track im **Search Field (Suchfeld) (2)** ziehen Sie Ihre Playlist auf einen **Favoriten-Speicherplatz (4)**, um schnell auf diese zugreifen zu können und sortieren Sie die **Browser-Liste (5)** nach einem bestimmten Attribut. Sie können die Tags im Browser bearbeiten. Wenn Sie den **Verzeichnisbaum (3)** des Browsers verwenden, können Sie Festplatten durchsuchen und auf zahlreiche Playlists sowie das Archiv zugreifen, indem automatisch die Playlists für jede Mix-Session gespeichert werden. Mit dem **Preview Player (Vorhördeck) (1)** können Sie Tracks vor dem Mixen vorhören. Die **Status-Anzeige (6)** versorgt Sie mit grundlegenden Informationen.

4 Ihre Musik importieren

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

4.1 Was ist die Track Collection?

Die Bezeichnung Track Collection (oder einfach "Collection") umfasst die Musik, die Sie in TRAKTOR 2 verwendet haben, die Sie gerade verwenden oder die Sie zukünftig mit TRAKTOR 2 verwenden möchten. Die Track Collection ist die Musikbibliothek von TRAKTOR 2. Die Track Collection setzt sich aus Musikdateien zusammen, die sich auf Ihrem Computer befinden und dient zur ihrer vereinfachten Organisation, der Auszeichnung mit Tags und zur Vorbereitung von Tracks in Mixen.



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

Die Track Collection ist:

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

Die Track Collection **dient nicht:**

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

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



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

4.2 Importieren von Musikordnern

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

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

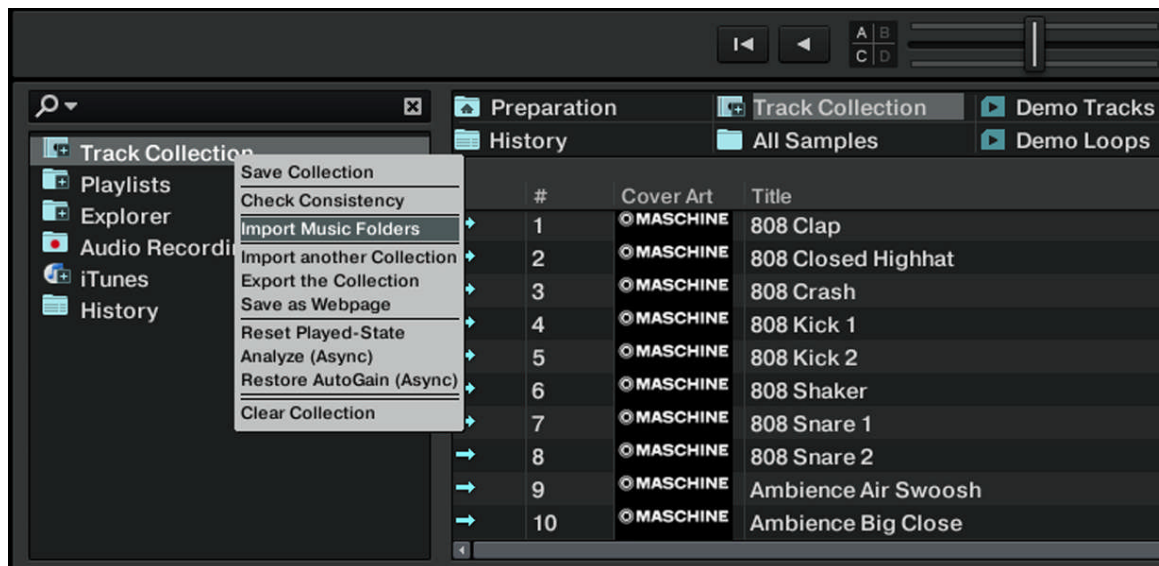


Abb. 4.1 – Das Kontextmenü in der Track Collection mit ausgewähltem Eintrag Import Music Folders.


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

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

Dateien aus anderen Ordnern hinzufügen

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

1. Öffnen Sie *Preferences > File Management*.
2. Klicken Sie **Add...** im unteren Bereich der **Music-Folders**-Sektion.
3. Begeben Sie sich zu dem gewünschten Ordner.
4. Bestätigen Sie mit **OK**.
5. Um die Änderungen anzunehmen, drücken Sie **Close**.
6. Wiederholen Sie den Vorgang, um alle Ihre Musikordner (Music Folders) hinzuzufügen.


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

4.3 Von iTunes verwaltete Tracks

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

4.3.1 Abspielen von Tracks, die mit iTunes verwaltet werden

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

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

4.3.2 Importieren einer Auswahl von Tracks aus iTunes

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

1. Klicken Sie auf das **iTunes**-Symbol in der Baumstruktur, um den Knoten zu öffnen.
2. Wählen Sie die Musiktitel aus, die Sie in die Track Collection importieren wollen.
3. Ziehen Sie die Auswahl mit der Maus auf das **Track-Collection**-Symbol in der Baumstruktur.

► Alternativ können Sie einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]-Klick (Mac OS X) auf die Auswahl ausführen und *Import to Collection* wählen.

4.3.3 Importieren von iTunes Playlists


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

1. Klicken Sie auf das **iTunes**-Symbol in der Baumstruktur, um den Knoten zu öffnen.
2. Wählen Sie die Playlist aus, die importiert werden soll.
3. Ziehen Sie die **Playlist** mit der Maus auf das **Playlists**-Symbol. Alternativ können Sie auch einen Rechtsklick (Windows) oder [Ctrl]-Klick (Mac OS X) auf die Playlist ausführen und *Import to Playlists* aus dem Kontextmenü wählen.
4. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie nach einem Namen für die Playlist gefragt werden. Vergeben Sie einen Namen und klicken Sie auf **OK**.

5 Tutorials


In diesem Kapitel werden Sie mit den Abläufen vertraut gemacht, die Ihnen bei der Arbeit mit TRAKTOR 2 am häufigsten begegnen.

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


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

5.1 Voraussetzungen

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

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

Die Tutorials in diesem Abschnitt und in den folgenden Kapiteln basieren auf der Verwendung der Demo-Tracks, die während der TRAKTOR-2-Installation auf Ihre Festplatte kopiert wurden. Sie haben daher die Möglichkeit, diese Tutorials nachzuvollziehen, ohne Ihre eigenen Tracks zuvor in die Track Collection importieren zu müssen. Weitere Informationen, wie Sie Ihre Musik in die Track Collection importieren können, erhalten Sie im oben stehenden Kapitel [↑4, Ihre Musik importieren](#).

 Wir gehen davon aus, dass TRAKTOR 2 einsatzbereit ist. Sollte das nicht der Fall sein, folgen Sie bitte den Anweisungen im separaten Installationshandbuch und kehren Sie an diese Stelle des Handbuchs zurück wenn Sie fertig sind!

Sollten Sie im Vorfeld Änderungen im TRAKTOR 2 Setup vorgenommen haben, raten wir Ihnen dringend, dass Sie TRAKTOR 2 auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:

1. Klicken Sie in der Menüleiste, die sich im oberen Bereich des Bildschirms (unter Mac OS X) oder im oberen Bereich des Fensters (unter Windows) befindet, auf den Menüpunkt [Help](#) und wählen Sie *Help > Start Setup Wizard*.
2. Folgen Sie den Anweisungen des Setup-Assistenten, um Ihr Equipment einzubinden (weitere Informationen bezüglich des Setup-Assistenten erhalten Sie in Kapitel [↑8, Setup-Assistent](#)). TRAKTOR 2 wurde jetzt auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.
3. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen das Layout *Mixer* im Layout Selector.



Die hier aufgeführten Tutorials setzen voraus, dass sich TRAKTOR 2 in der Werkseinstellung befindet. Wenn das nicht der Fall ist, können wir keine Garantie dafür übernehmen, dass sich die Vorgänge wie beschrieben darstellen, und Ihnen entgehen möglicherweise wichtige Fakten, die Sie kennen sollten!

5.2 Ziele der folgenden Kapitel

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

Kapitel [↑5.3, Wiedergabe des ersten Tracks bis ↑5.7, Effekte hinzufügen](#)

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

1. Laden Sie den in der Playlist [Demo Tracks](#) befindlichen Track *Techno 1* in das Deck A und starten Sie dessen Wiedergabe (Kapitel [↑5.3, Wiedergabe des ersten Tracks](#)).
2. Laden Sie den in der Playlist [Demo Tracks](#) befindlichen Track *Techno 2* in das Deck B und starten Sie dessen Wiedergabe. Das Deck A sollte als Tempo-Master agieren (Kapitel [↑5.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks](#)).
3. Synchronisieren Sie das Tempo des Tracks in Deck B zu dem Tempo des Tracks in Deck A (Kapitel [↑5.5, Pegel anpassen](#)).

- Ab dem Kapitel [↑5.6, Loops und Cue-Punkte setzen](#) wird der neue Track *House 1* in Deck A geladen und wiedergegeben. Das Deck B sollte ab dann als Tempo-Master agieren.
- Wenn Sie wissen, wie Loops und Cue-Punkte gespeichert werden, führen Sie dieses für beide Tracks aus und überspringen Sie das Kapitel [↑5.6, Loops und Cue-Punkte setzen](#).
- Wenn Sie bereits wissen, wie FX-Einheiten zu Decks zugewiesen und wie FX ausgetauscht werden und wenn Sie den Unterschied zwischen dem Single-FX- und Group-FX-Modus kennen, können Sie das Kapitel [↑5.7, Effekte hinzufügen](#) ebenfalls überspringen.

Kapitel [↑5.8, Samples in Ihrem Mix verwenden \(deaktiviert in TRAKTOR LE 2\)](#) bis [↑5.10, Synchronisation](#)

Die Kapitel [↑5.8, Samples in Ihrem Mix verwenden \(deaktiviert in TRAKTOR LE 2\)](#) und [↑5.9, Loop-Recorder verwenden \(gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2\)](#) informieren Sie über die neusten Funktionen von TRAKTOR: die **Sample-Decks** und den **Loop-Recorder**. Lesen Sie diese Tutorials für eine umfangreiche Einweisung in die vielseitig nutzbaren Sample-Deck- und Loop-Recorder-Funktionen!

Im Kapitel [↑5.10, Synchronisation](#) erfahren Sie näheres über die **Master Clock** und die **Synchronisation von Tracks**. Da das Master-Clock-/Synchronisations-Konzept überarbeitet und verbessert wurde, sollten Sie dieses Kapitel auch dann unbedingt sehr sorgfältig lesen, wenn Sie mit dem älteren Synchronisations-Konzept von TRAKTOR bereits vertraut sind!

5.3 Wiedergabe des ersten Tracks

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

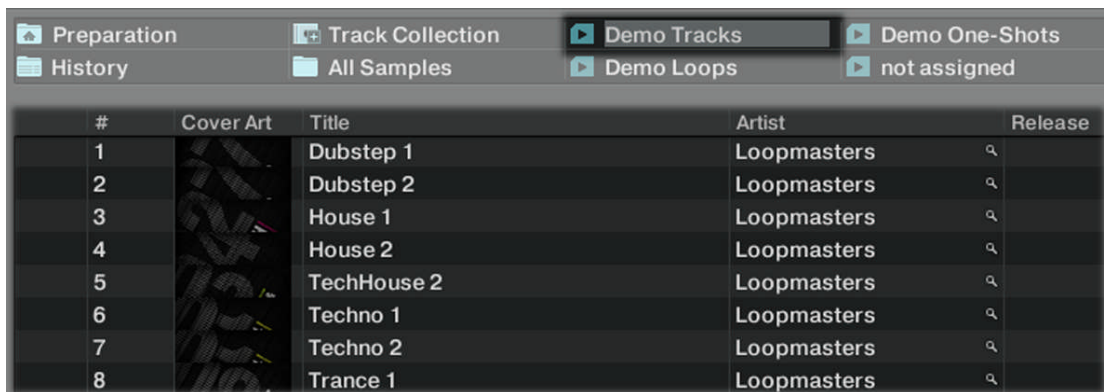
Voraussetzungen

Sollten Sie bereits im Vorfeld zu Änderungen im TRAKTOR 2 Setup vorgenommen haben, raten wir Ihnen dringend, dass Sie TRAKTOR 2 auf die Werkseinstellungen zurücksetzen, wie in Kapitel [↑5.1, Voraussetzungen](#) beschrieben.

5.3.1 Schnelles Laden eines Tracks

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

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



#	Cover Art	Title	Artist	Release
1		Dubstep 1	Loopmasters	
2		Dubstep 2	Loopmasters	
3		House 1	Loopmasters	
4		House 2	Loopmasters	
5		TechHouse 2	Loopmasters	
6		Techno 1	Loopmasters	
7		Techno 2	Loopmasters	
8		Trance 1	Loopmasters	

2. Klicken Sie auf den Track *Techno 1* in der Playlist. Der Track wird hervorgehoben.

3. Ziehen Sie den Track mit der Maus in das Deck A. Der Track wird geladen. Seine Wellenform und die Songinformation erscheinen in Deck A:



Die Favoriten sind anpassbare Shortcuts, die sich oberhalb des Browsers befinden. Wenn Sie die Favoriten nicht sehen, aktivieren Sie diese unter *Preferences > Browser Details > Show Playlist Favorites*. Beachten Sie: In TRAKTOR LE 2, TRAKTOR DUO 2 und TRAKTOR SCRATCH DUO 2 sind diese Optionen nicht verfügbar.

Alternative Lade-Möglichkeiten

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

5.3.2 Wiedergabe des Tracks

► Nachdem der Track geladen wurde, drücken Sie die Play-Taste im unteren Teil des linken Decks:



→ Die Wiedergabe des Tracks startet. Die PLAY-Taste leuchtet und die Wellenform in TRAKTOR 2 setzt sich in Bewegung.



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

Jedes Deck hat einen eigenen Kanal



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

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



Abb. 5.1 – Der Kanal A

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

5.3.3 Wenn Sie den Track nicht hören

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

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



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



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

- Die oben in der Mitte der TRAKTOR-Software untergebrachten **MAIN**-Pegelanzeigen sollten einen Ausschlag anzeigen:



Sollte das nicht der Fall sein, überprüfen Sie, ob der **MAIN**-Drehregler aufgedreht wurde. Wenn die **MAIN**-Pegelanzeigen einen Pegelausschlag aufweisen, Sie aber trotzdem nichts hören sollten, überprüfen Sie das Audio-Setup und die Audio-Verschaltung in den Preferences, indem Sie das Installationshandbuch zu rate ziehen.

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

5.4 Hinzumixen eines zweiten Tracks

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

Voraussetzungen

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass Sie den Anweisungen des vorausgegangenen Tutorials Folge geleistet haben (siehe [↑5.3, Wiedergabe des ersten Tracks](#)). TRAKTOR 2 befindet sich in dem folgenden Zustand:

- Der Track *Techno 1* wurde in das Deck A geladen. Der Track ist zu hören. Die Taste **MASTER** im Deck A sollte leuchten.
- Der Crossfader befindet sich in der ganz linken Position.

5.4.1 Den zweiten Track im Preview Player (Vorhördeck) vorhören



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

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



Wenn Sie den Preview Player nicht sehen, aktivieren Sie diesen unter *Preferences > Browser Details > Show Preview Player*. In TRAKTOR LE 2 und TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 sind diese Optionen nicht verfügbar.

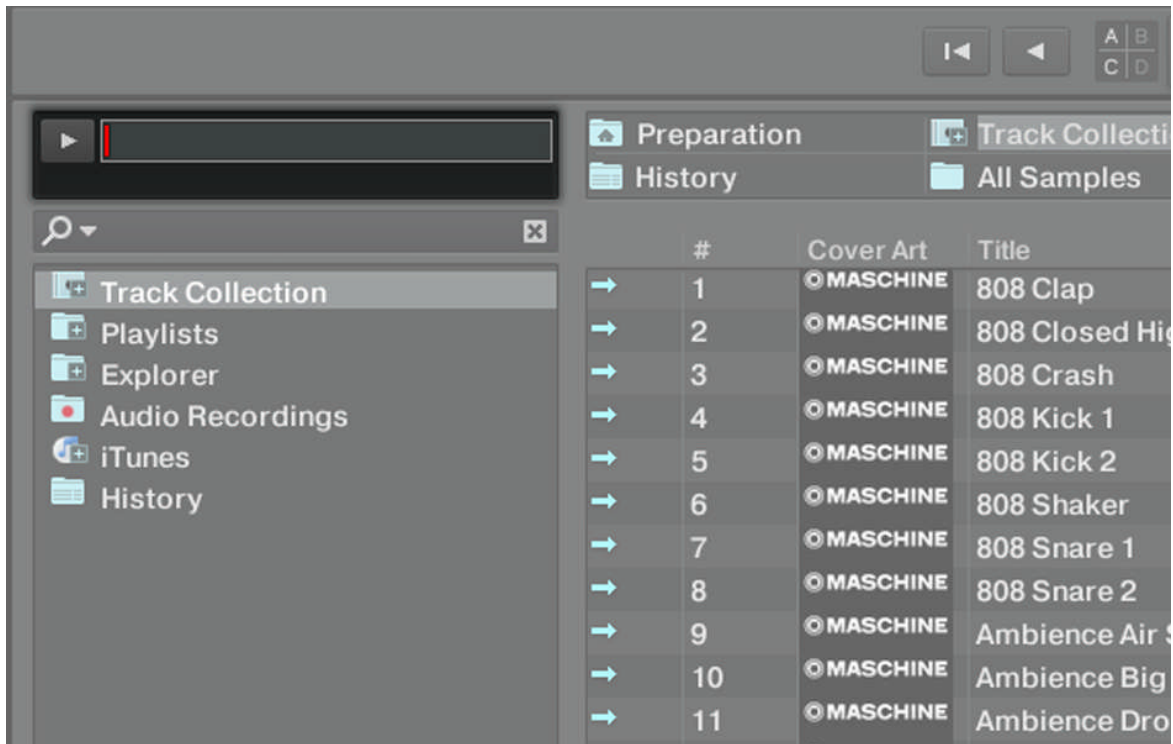


Abb. 5.2 – Vorhördeck (Preview Player) in TRAKTOR



Abb. 5.3 – Cue-Mix und Cue-Vol-Drehregler

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

8. Ziehen Sie den Track aus dem Preview Player in ein Deck, um ihn in dieses zu laden oder wählen Sie einen anderen Track zum Vorhören aus.

5.4.2 Laden und wiedergeben des zweiten Tracks

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

1. Ziehen Sie einen Track mit der Computermouse aus dem Preview Player in das Deck B. Die Wellenform und die Songinformation des Tracks erscheinen in Deck B. Sie können auch von einer alternativen Lade-Möglichkeit Gebrauch machen, wie in Kapitel [↑5.3.1, Schnelles Laden eines Tracks](#) beschrieben.
2. Drücken Sie die Play-Taste im rechten Deck, um die Wiedergabe zu starten.
→ Die Wiedergabe des Tracks startet. Die Play-Taste leuchtet und die Wellenform in Deck B setzt sich in Bewegung.

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

5.4.3 Einsatz des Kopfhörers zum Vorbereiten eines Mixes

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



Abb. 5.4 – Die Kopfhörer-Cue-Taste in Kanal B

► Klicken Sie auf die Kopfhörer-Cue-Taste in Kanal B.

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

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

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

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

5.4.4 Synchronisierung des zweiten Tracks

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



Abb. 5.5 – Die SYNC-Taste

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

→ Die **SYNC**-Taste leuchtet. Jetzt sind beide Tracks perfekt zueinander synchronisiert.

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

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



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

5.4.5 Einen Cue-Punkt als Startpunkt verwenden (nicht verfügbar in TRAKTOR LE 2)

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

Mit TRAKTOR 2 können Sie bestimmte Punkte zum Einstarten oder Vorhören markieren – wir nennen diese Cue-Punkte. Cue-Punkte werden mit den Tracks gespeichert. Sie haben dadurch die Möglichkeit, diese Punkte zu einem späteren Zeitpunkt oder in einem anderen Mix wiederzuverwenden.

Um Cue-Punkte verwenden zu können, müssen Sie zuerst das Register CUE Advanced öffnen; hier können Sie auf die Steuerung der Cue-Punkte zugreifen:

► Klicken Sie auf die kleine Pfeiltaste unter der Taste ACTIVATE, um das Register Advanced unter den Decks A und B einzublenden. Klicken Sie auf die CUE-Taste, um das Register CUE auszuwählen.



Abb. 5.6 – Das Register Cue

► Drücken Sie eine der nicht leuchtenden Hotcue-Tasten in Deck B auf einem Taktstartschlag, unabhängig davon, ob der Track wiedergegeben wird oder nicht–wählen Sie beispielsweise die Taste Hotcue 1. Die Hotcue-Taste leuchtet daraufhin blau: Sie haben jetzt einen Cue-Punkt gespeichert, an dessen Stelle Sie einfach zurückkehren können, indem Sie die Taste erneut drücken. Probieren Sie das mal aus!



Abb. 5.7 – Die erste Hotcue-Taste leuchtet jetzt blau.

Tracks angleichen

Das Angleichen der beiden Tracks ist jetzt ganz einfach:

1. Drücken Sie die Play-Tasten in Deck A und Deck B (beide Play-Tasten müssen leuchten).
2. Überprüfen Sie, dass das Deck A der Tempo-Master ist. Sollte das nicht der Fall sein, klicken Sie auf die **MASTER**-Taste.
3. Überprüfen Sie, ob die **SYNC**-Taste in Deck B gedrückt wurde, beziehungsweise leuchtet. Sollte das nicht der Fall sein, klicken Sie auf diese, um das Tempo der Geschwindigkeit in Deck A anzugleichen.
4. Wenn Sie den Taktstartpunkt des Tracks in Deck A hören, drücken Sie die Hotcue-Taste in Deck B, die Sie gerade verwendet haben, um die Taktstartposition zu speichern. Die Wiedergabeposition in Deck B springt an die Stelle des Cue-Punkts und startet die Wiedergabe ab dieser Position.

→ Beide Tracks sind jetzt perfekt aneinander angeglichen und können gemixt werden.

5.4.6 Auf Taktschlägen einrasten (snap)

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



Abb. 5.8 – Die Snap- und Quantize-Tasten im Global-Bereich

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

5.4.7 Taktschläge treffen

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

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

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

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

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



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

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



Abb. 5.9 – Die Equalizer- und Filter-Drehregler

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

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

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



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

5.4.10 Manuelles Beatmatching (Angleichen)

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

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

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



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

Erste Schritte

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



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

- ▶ Laden Sie den Track *House 1* in das Deck A während der Track in Deck B weiterhin wiedergegeben wird.

- Deaktivieren Sie die Kopfhörer-Cue-Taste für Kanal B und aktivieren Sie die Kopfhörer-Cue-Taste für den Kanal A, um den neuen Track im Kopfhörer vorhören zu können.

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

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

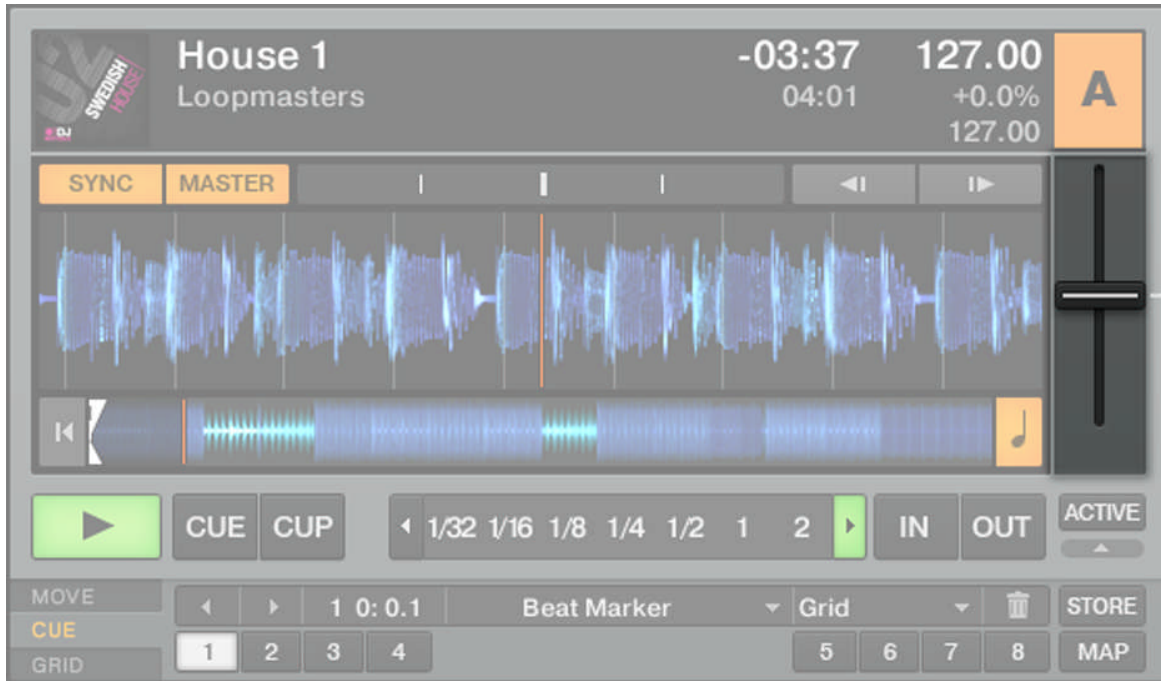


Abb. 5.10 – Verwenden Sie den Tempo-Fader, um die Geschwindigkeit eines Decks einzustellen.

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

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

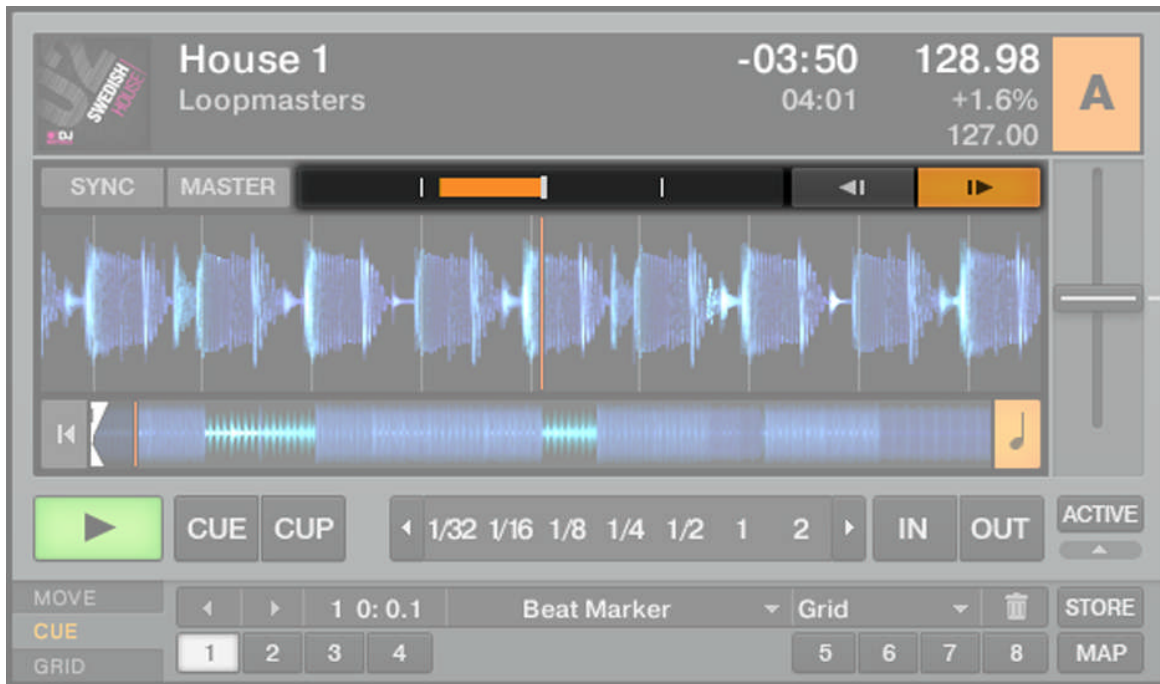


Abb. 5.11 – Verwenden Sie die Phasen-Anzeige oder die Pitch-Bend-Tasten, um die Phasen anzupassen.

Manuelles Auffinden der Einstartposition (Cueing) und Übereinanderlegen der Taktschläge

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

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

1. Ziehen Sie die Wellenform in Deck A, bei gestopptem Track, bis zum Anfang des Breaks.
2. Klicken Sie auf die **CUE**-Taste. Ein blaues Dreieck weist darauf hin, dass es sich um einen temporären Cue-Punkt handelt.

3. Klicken Sie auf die **CUP**-Taste und lassen Sie diese los, wenn Sie den Taktstart in Deck B hören. Der Track wird ab der Stelle wiedergegeben, an der Sie die Taste losgelassen haben.
4. Wenn Sie alles korrekt ausgeführt haben, sind die beiden Tracks synchron zueinander. Sollten die Tracks auseinander laufen, passen Sie das Tempo mit den Tempo-Fadern in TRAKTOR an und drücken Sie die **CUP**-Taste erneut für einen weiteren Versuch.
5. Verwenden Sie die Phasen-Anzeige zum Übereinanderlegen des Taktstarts.
6. Wenn Sie bereit sind, schieben Sie den Crossfader von Deck B langsam in Richtung Deck A.



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

5.5 Pegel anpassen



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

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



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

5.5.1 Die Theorie...

Während des Mixens werden Signale aus verschiedenen Quellen zusammengeführt (und möglicherweise noch weiter bearbeitet).

Die einfache Regel lautet wie folgt: Sie müssen sicherstellen, dass keines der Signale übersteuert und dabei gleichzeitig versuchen, den maximal möglichen Pegel zu erreichen. Kurz gesagt gibt es dafür zwei Gründe:

- Indem Sie den maximal möglichen Pegel ausnutzen, vermeiden Sie das Entstehen von unerwünschtem Rauschen. Im Ergebnis sind die Details Ihrer Musikstücke deutlicher hörbar.
- Wenn ein Signal übersteuert, wird es nicht lauter, nur schlechter. Die lauten Anteile (typischer Weise die Bassdrumschläge) werden abgeschnitten, was zu einem niedrigeren Pegel und gleichzeitig zu Verzerrungen in Ihrem Mix führt. Die Boxen werden und das Publikum werden darunter leiden! (Seien Sie auch davor gewarnt, dass sich ein verärgerter Sound-Techniker oder Club-Besitzer an Sie wenden wird.)

Sie sollten daher dafür sorgen, dass Ihre Signalpegel immer diesen beiden Anforderungen genügen — so laut wie möglich, aber ohne zu übersteuern.

5.5.2 ...und die Praxis

Um Sie bei der Anpassung der Pegel zu unterstützen, ist der TRAKTOR-2-Mixer mit zahlreichen Pegelanzeigen und -steuerungen ausgestattet. Jede Pegelanzeige besitzt einen blauen Balken, der den Signalpegel anzeigt. Die oben aufgestellte Regel kann wie folgt übersetzt werden:

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



Wenn Sie beim Mixen von zwei Tracks die beiden Basslines abwechselnd einblenden, wie in Kapitel [↑5.4.9, Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters](#) beschrieben, sollten Sie auch sicher stellen, dass der Gesamtpegel (Master-Ausgangssignal) nicht übersteuert oder verzerrt.

Den Pegel jedes Kanals überprüfen

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

- Passen Sie den **GAIN**-Drehregler eines Kanals so an, dass sich der eingblendete Pegelausschlag im oberen Drittel befindet, ohne ganz oben anzuschlagen.

Beachten Sie, dass die Equalizer und Filter eines Kanals den Signalpegel genauso beeinflussen können, wie eine aktivierte FX-Einheit. Wenn Sie diese verändern, kann es sein, dass Sie die Einstellungen mit dem **GAIN**-Drehregler erneut anpassen müssen.



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

Abstimmung der Pegel zweier Kanäle

Darüber hinaus sollten die durchschnittlichen Pegel der Kanäle angeglichen werden, um Pegelsprünge durch Crossfades zu vermeiden:

► Bevor Sie einen vorgehörten Kanal mixen, passen Sie dessen **GAIN**-Drehregler an den Pegel des bereits zu hörenden Kanal an.



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

Überprüfen des Hauptausgangspegels



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

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

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



In der Voreinstellung ist ein Limiter im TRAKTOR-Hauptausgang aktiviert. Wenn der Limiter eingeschaltet ist, zeigen die roten LED der MAIN-LEVEL-Pegelanzeige nicht die Übersteuerungen an, sondern den Einsatz des Limiters. Der Limiter sorgt für eine virtuelle Eliminierung möglicher Verzerrungen, erlaubt aber keine Wiederherstellung des reduzierten Dynamikumfangs. Sie sollten daher trotz eingeschalteten Limiters dafür sorgen, dass die Übersteuerungs-LED nicht zu oft aufleuchtet! Sie können den Limiter im Bereich *Preferences > Mixer > Enable Limiter* deaktivieren.

5.6 Loops und Cue-Punkte setzen

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

Voraussetzungen

TRAKTOR 2 befindet sich in dem folgenden Zustand:

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

5.6.1 Verwendung von Loops

Die TRAKTOR Decks sind mit speziellen Loop-Bedienelementen ausgestattet, die sich im Loop-Bereich befinden:

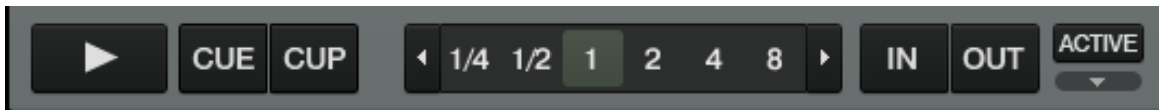


Abb. 5.12 – Der Loop-Bereich von links nach rechts: Auto-Loop-Tasten, IN- und OUT-Tasten, ACTIVE-Taste.

Loop mit einer vordefinierten Länge setzen

Lassen Sie uns in Deck A einen Loop setzen:

► Zur Aktivierung eines Loops für einen laufenden Track, klicken Sie einfach auf eine der Auto-Loop-Tasten.

→ Dieser Vorgang setzt einen Loop automatisch an diese Stelle des Tracks. Zusätzlich leuchtet die **ACTIVE**-Taste grün.

→ Die Länge des Loops entspricht der, auf der Auto-Loop-Taste angezeigten Zahl:



Abb. 5.13 – Leuchtende Auto-Loop- und ACTIVE-Tasten

► Um die Länge eines aktiven Loops zu ändern, klicken Sie auf eine andere Auto-Loop-Taste.

Einen Loop manuell setzen

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

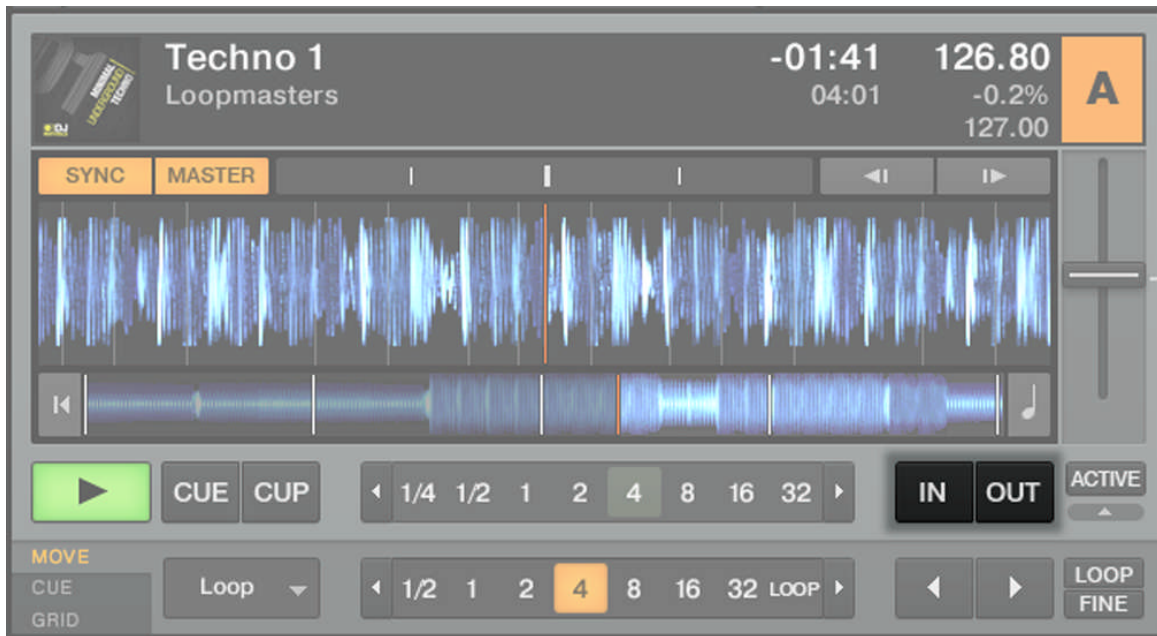


Abb. 5.14 – Die LOOP-IN- und LOOP-OUT-Tasten

- ▶ Drücken Sie die **IN**-Taste, um den Startpunkt eines Loops zu setzen.
 - ▶ Drücken Sie die **OUT**-Taste, um den Endpunkt eines Loops zu setzen. Sobald Sie die **OUT**-Taste gedrückt haben, wird dieser Loop aktiviert und der Track wird wiederholt.
- Wir hatten im vorausgegangenen Tutorial den Snap-Modus bereits vorgestellt (siehe [↑5.4.5, Einen Cue-Punkt als Startpunkt verwenden \(nicht verfügbar in TRAKTOR LE 2\)](#)). Dieser Modus wirkt sich auch auf die Loop-Start- und Loop-Endpunkte aus und sorgt dafür, dass sie automatisch auf die Taktschläge positioniert werden.

Einen Loop verschieben (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)

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

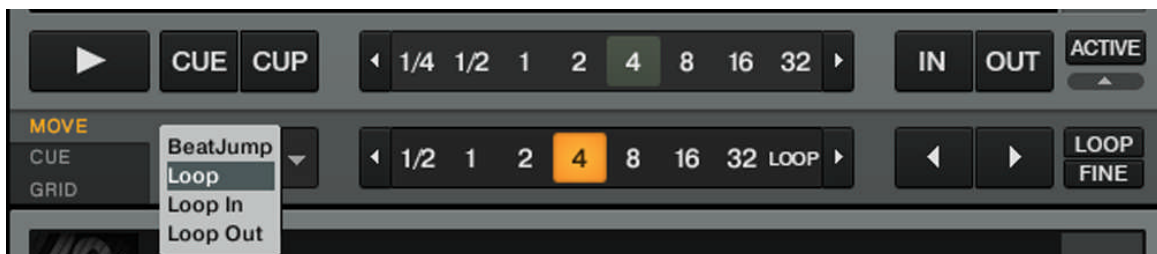


Abb. 5.15 – Das Register Advanced MOVE

1. Wählen Sie *Loop* aus dem Kontextmenü auf der linken Seite.
2. Wählen Sie die Größe aus, um die der Loop verschoben werden soll (Move Size), indem Sie auf die entsprechende Taste drücken.
3. Verschieben Sie den Loop mit den Loop-Move-Tasten (Pfeiltasten) vorwärts oder rückwärts.



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

Einen Loop speichern (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)

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

- Um einen aktiven Loop zu speichern, drücken Sie eine nicht leuchtende Hotcue-Taste. → Die Hotcue-Taste beginnt in diesem Fall grün zu leuchten: Sie haben jetzt einen Loop gespeichert, an dessen Position Sie einfach zurückkehren können, indem Sie die Taste erneut drücken.



Abb. 5.16 – Das Register Cue mit einem gespeicherten Loop, der durch eine grüne Markierung zu erkennen ist.



Wenn Sie mehr als 8-Hotcue-Speicherplätze belegt haben, können Sie die **STORE**-Taste dazu verwenden noch weitere Cue-Punkte oder Loops in Ihrem Track zu speichern. Mit der **MAP**-Taste können Sie die Reihenfolge verändern.

Loop deaktivieren

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

► Um einen Loop zu deaktivieren, klicken Sie auf die grüne **ACTIVE**-Taste. Die Wiedergabe wird ab dem Ende des Loops fortgesetzt.



Wenn Sie die **ACTIVE**-Taste drücken, ohne dass ein Loop aktiviert wurde, wird die Loop-Funktion eingeschaltet. Der nächste Loop des Tracks wird aktiviert.

5.6.2 Hotcues verwenden (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)

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

► Öffnen Sie im ersten Schritt das Register Advanced CUE erneut.

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

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

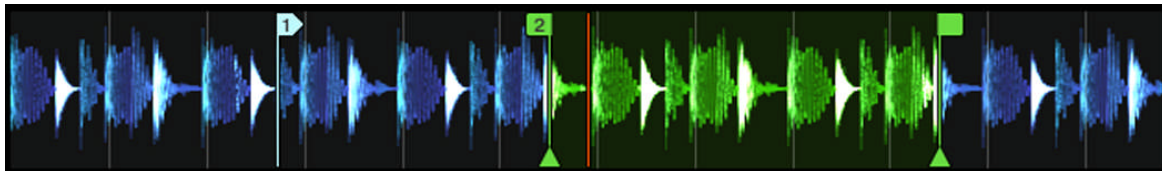


Abb. 5.17 – Eine Wellenformdarstellung mit einem Cue-Punkt, der als Hotcue 2 gespeichert wurde, und ein Loop, der mit Hotcue 3 erreichbar ist.

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

1. Klicken Sie auf den entsprechenden Hotcue.

2. Klicken Sie auf die Mülleimertaste.



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

Kreativer Einsatz von Hotcues

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

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

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

1. Starten Sie die Wiedergabe des Tracks in Deck B und senden Sie ihn zum Kopfhörer, indem Sie die Kopfhörer-Cue-Taste in Kanal B aktivieren.
2. Suchen Sie eine Stelle am Anfang eines Tracks, die sich zum Setzen eines Loops eignet, indem Sie die Bedienelemente im Loop-Bereich von Deck B verwenden.
3. Nachdem Sie einen schönen Loop gefunden haben, speichern Sie diesen durch Drücken einer nicht leuchtenden Hotcue-Taste.
4. Drücken Sie die entsprechende Hotcue-Taste erneut, um den Loop passgenau zum Taktstartpunkt von Deck A einzustarten.
5. Beginnen Sie jetzt damit, den Loop in Ihren Mix zu integrieren und dabei von der Tiefenbandabsenkung Gebrauch zu machen, wie wir es im vorangegangenen Tutorial erklärt haben (siehe [↑5.4.9, Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-Equalizers und des Filters](#)).
6. Wenn Sie den zuvor laufenden Track komplett ausgeblendet haben, deaktivieren Sie die Loop-Funktion und das war's.



Das Register Advanced CUE bietet viele zusätzliche Optionen.

5.7 Effekte hinzufügen

- ❗ Der FX-Bereich von TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 ist weniger umfangreich. Er bietet nur 2 FX-Einheiten, die im Group-Modus arbeiten und den Mixerkanälen fest zugewiesen sind. Die Auswahl an Effekten ist zudem auch geringer.
- ❗ Der FX-Bereich von TRAKTOR LE 2 beinhaltet pro Deck einen FX im Group-Modus und die FX-Auswahl ist nochmals geringer.

Da Sie jetzt mit den Grundzügen der Wiedergabe von Tracks und Samples in den Decks vertraut sind und wissen, wie diese gemixt werden, wollen wir uns jetzt anschauen, wie Effekte hinzugefügt werden können — sie werden als "FX" in TRAKTOR bezeichnet. TRAKTOR ist mit einer extrem leistungsfähigen Effekt-Sektion ausgestattet. In der Voreinstellung gibt es zwei verschiedene FX-Einheiten in TRAKTOR, die einem beliebigen Deck zugewiesen werden können.

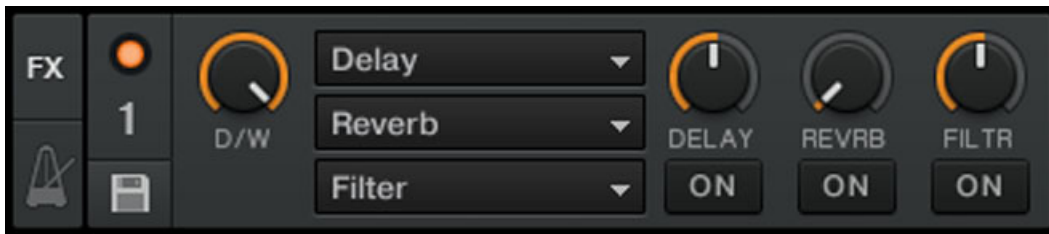


Abb. 5.18 – Eine FX-Einheit im Group-Modus

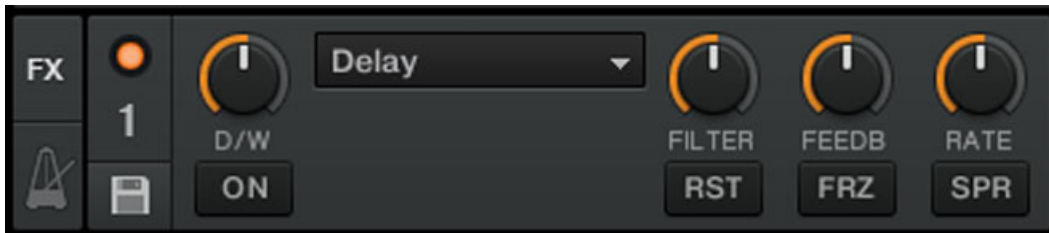


Abb. 5.19 – Eine FX-Einheit im Single-Modus

Voraussetzungen

TRAKTOR 2 befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* wurde in das Deck B geladen. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte als Tempo Master agieren.
- Das Deck A wurde angehalten (wenn das nicht der Fall ist, drücken Sie die Play-Taste im linken Deck).
- Der Crossfader befindet sich in der ganz rechten Position.

5.7.1 Ein Deck einer FX-Einheit zuweisen (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

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



Abb. 5.20 – Die FX-Assign-Tasten in jedem Kanal

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

- ▶ Drücken Sie die linke FX-Assign-Taste **1** im Kanal B, um dem Deck B die FX-Einheit 1 zuzuweisen.



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

5.7.2 Group-Modus (Gruppen-Modus)

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

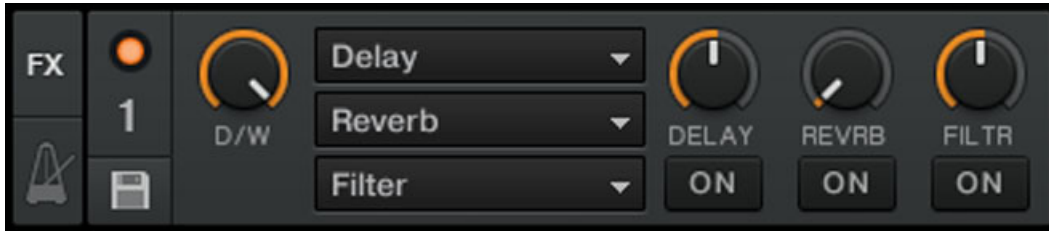
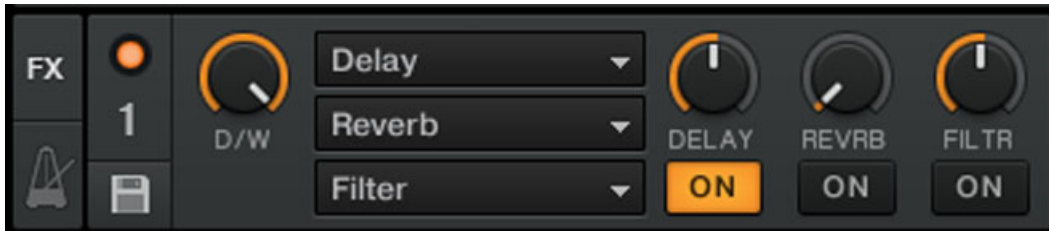


Abb. 5.21 – Group FX

5.7.3 Die FX-Einheit vorbereiten

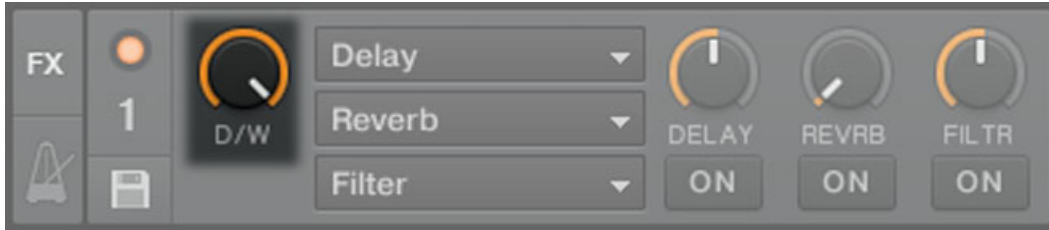
In der Voreinstellung werden die folgenden drei Effekte in beide FX-Einheiten geladen: Delay, Reverb und Flanger.

► Wählen Sie durch Drücken der entsprechenden FX-ON-Taste, welchen der drei Effekte Sie aktivieren möchten:



→ Die FX-Tasten leuchten und aktivieren den entsprechenden Effekt.

- Drehen Sie den DRY/WET-Drehregler, um das Verhältnis zwischen dem trockenen, unbearbeiteten Signal (dry) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (wet) einzustellen. Drehen Sie den DRY/WET-Drehregler langsam im Uhrzeigersinn, um den FX hörbar zu machen und gegen den Uhrzeigersinn, um den FX zu reduzieren:



→ Sie können jetzt hören, wie der Track in Deck B von der FX-Einheit 2 bearbeitet wird.



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

5.7.4 Steuerung der FX-Einheit

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

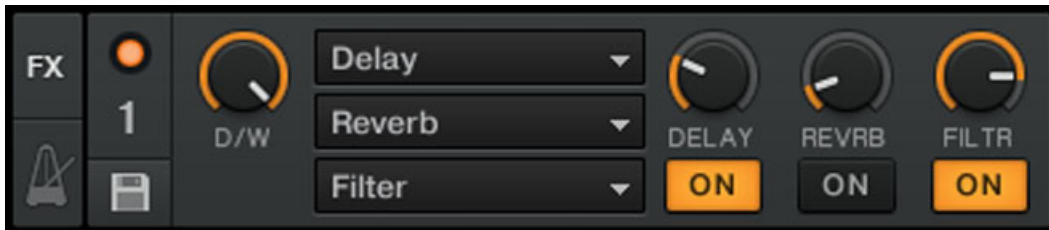


Abb. 5.22 – Die FX-Regler

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

Einen FX in einem FX-Speicherplatz austauschen

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

 Der Gater-Effekt steht in TRAKTOR LE 2 nicht zur Verfügung.

→ Sie können hören, wie der Gater das Audiosignal in regelmäßigen Intervallen zerhackt. Sollte der Effekt nicht zu hören sein, überprüfen Sie das der **D/W**-Drehregler auf mindestens 50% steht.

Temposynchrone FX

Probieren Sie jetzt Folgendes aus:

► Drehen Sie den FX-Regler in verschiedene Positionen und hören Sie sich die unterschiedlichen Auswirkungen des Effekts auf das Audiomaterial an.

→ Sie sollten hören können, dass der (Gate-) Zerhacker-Effekt immer synchron zu den Taktschlägen arbeitet, da er dem Tempo des Masters folgt.



Sie können das überprüfen, indem Sie das Tempo des Decks verändern, dass als Tempo Master agiert — Sie hören, wie der Track schneller wiedergegeben wird und der Gater diesem folgt.

5.7.5 Single-Modus (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

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

Diesmal möchten wir die FX-Einheit 2 verwenden:

► Drücken Sie die FX-Assign-Taste **1** im Kanal B, um die FX-Zuweisung aufzuheben.

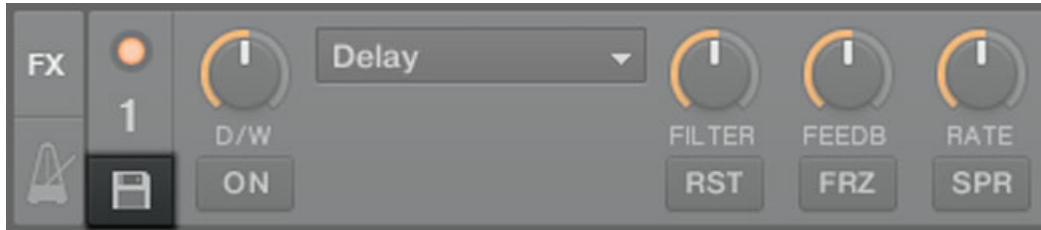
► Drücken Sie die FX-Assign-Taste **2** im Kanal B, um dem Deck B die FX-Einheit 2 zuzuweisen.

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

5.7.6 Speichern eines Snapshot

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

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



→ Das nächste Mal, wenn Sie bei geladenem FX den **RST**-Knopf drücken werden die gespeicherten Parameterwerte wieder hergestellt.

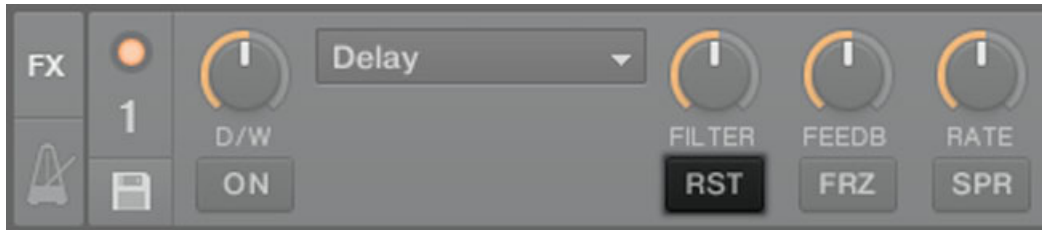


Abb. 5.23 – Die Reset-Taste

5.8 Samples in Ihrem Mix verwenden (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)

In TRAKTOR 2 wird eine neue Funktion in TRAKTOR eingeführt: die Sample-Decks!



Abb. 5.24 – Das Sample-Deck C mit geladenen Samples.

Die Sample-Decks eignen sich hervorragend, um One-Shot-Samples oder geloopte Samples in Ihr Set zu integrieren oder um Loops für Echtzeit-Remixe einzufangen. Sie können die Sample-Decks auch dazu nutzen, neue Tracks in Echtzeit zu erstellen. Dabei können Sie bis zu 8 Clips übereinander legen.



Beachten Sie, dass das Tempo von Samples, die im Loop-Modus wiedergegeben werden, an das Master-Tempo angepasst werden, aber das Tempo von Samples im One-Shot-Modus nicht angepasst wird.

Voraussetzungen

TRAKTOR 2 befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* wurde in das Deck B geladen. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte den Status Master tragen. In TRAKTOR 2 sind die beiden oberen Decks (A und B) als Track-Decks konfiguriert und die beiden unteren Decks (C und D) als Sample-Decks.
- Das Deck A wurde angehalten (wenn das nicht der Fall ist, drücken Sie die Play-Taste im linken Deck).
- Der Crossfader befindet sich in der ganz rechten Position.

5.8.1 Laden eines Samples aus der Track Collection

Sie können Samples mit einer Länge von 32 Taktschlägen oder weniger direkt aus der Track Collection laden.

1. Klicken Sie auf den Favoriten-Speicherplatz [Demo One-Shots](#).
2. Klicken Sie auf das Sample *SFX Gold 1* in der Playlist, um dieses auszuwählen.
3. Ziehen Sie es in den ersten Sample-Speicherslot von Deck C (das linke Sample-Deck).



→ Das Sample ist jetzt geladen und kann wiedergegeben werden. Das Sample befindet sich jetzt im ersten Sample-Speicherplatz des Sample-Deck C.

5.8.2 Ein Sample auslösen

Das Auslösen eines Samples ist sehr einfach:

1. Drücken Sie die Sample-Start-Taste, um ein Sample auszulösen.
2. Drücken Sie die Sample-Start-Taste erneut, um das Sample zu stoppen und um an dessen Anfang zurückzukehren.


Wenn Sie die Wiedergabe nicht stoppen, wird das Sample bis zu seinem Ende wiedergegeben und stoppt dann. Der Grund dafür liegt darin, dass sich das Sample im **One-Shot-Modus** befindet, der durch einen kleinen blauen Pfeil in der rechten oberen Ecke des Sample-Speicherplatzes in TRAKTOR 2 angezeigt wird:



Abb. 5.25 – Das Sample SFX Gold 1 im One-Shot-Modus

Wenn Sie auf den kleinen blauen Pfeil klicken, wird dieser zu einer kleinen grünen Schleife. Das Sample befindet sich jetzt im **Loop**-Modus. Im Loop-Modus stehen Ihnen folgende Wiedergabeoptionen zur Verfügung:

- ▶ Drücken Sie die Sample-Start-Taste, um das Sample zu starten.
→ Das Sample wird in einer Loop-Schleife wiedergegeben.
- ▶ Drücken Sie die Sample-Start-Taste erneut, um das Sample zu stoppen und um an dessen Anfang zurückzukehren.

 Sollten Sie das gestartete (nicht stumm geschaltete) Sample nicht hören können, überprüfen Sie, ob der Kanal-Fader für den Kanal C nach oben geschoben wurde. Zusätzlich muss sich auch der Crossfader in der linken Hälfte befinden. Da sich dieser Vorgang in Deck C abspielt (es handelt sich hierbei um ein Sample-Deck), steuern Sie das Signal des Samples mit dem Kanal C des Mixers

5.8.3 Ein Sample aus einem Track extrahieren

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

► Überprüfen Sie, dass der Track *Techno 2* weiterhin im Deck B wiedergegeben wird. Wenn das Track-Ende erreicht wurde, drücken Sie Rücksprungtaste oder alternativ [Shift] +G auf der Computertastatur, um an den Anfang des Tracks zurückzuspringen.

► Überprüfen Sie, dass der Snap-Modus im Main-Panel des Global-Bereichs aktiviert wurde.

1. Setzen Sie einen Loop in diesem Track, indem Sie die Bedienelemente des Loop-Bereichs verwenden, wie in Kapitel [↑5.6.1, Verwendung von Loops](#) beschrieben.
2. Klicken Sie auf die Kopfzeile von Deck B, in der der Name des Tracks zu sehen ist (*Techno 2*) und ziehen Sie ihn auf den Sample-Speicherplatz 2.

→ Dieser Vorgang extrahiert automatisch den gerade aktiven Loop in Deck B und speichert ihn unterhalb in den zweiten Sample-Speicherplatz des Sample Decks D:



Abb. 5.26 – Wir haben gerade einen aktiven Loop aus dem Deck B in den 2ten Sample-Speicherplatz von Deck D exportiert.

→ Der Loop wird jetzt leise im Sample-Deck D wiedergegeben. Wenn Snap aktiviert wurde, ist der Loop darüber hinaus auch perfekt synchron zum Track in Deck B, das aktuell den Tempo-Master darstellt.

► Klicken Sie die Sample-Start-Taste, um das Sample zu stoppen und um zu dessen Anfang zurückzukehren, klicken Sie danach erneut auf diese Taste, um das Sample hörbar zu machen.



Wie zuvor beschrieben, können Sie die Sample-Wiedergabe zwischen Loop- und One-Shot-Modus umschalten, indem Sie auf die grüne Schleife / den blauen Pfeil in der oberen, rechten Ecke des Sample-Speicherplatzes in TRAKTOR 2 klicken. Das Verhalten der Sample-Start-Taste ändert sich entsprechend.

Sie können jetzt einen anderen Track in das Deck B laden und haben trotzdem noch Zugriff auf den soeben extrahierten Loop, der im Sample-Deck D gespeichert ist und für weitere Einsätze zur Verfügung steht. Diese Funktion eignet sich hervorragend für das Extrahieren von Loops in Echtzeit und das Kreieren abwechslungsreicher Mixe.

Wenn sich das Deck, aus dem Sie das Sample kopiert haben, nicht im Loop-Modus befunden hat, wird das Signal ab der Stelle extrahiert, an der die Wiedergabe stattgefunden hat. Der Loop wird dann automatisch auf die Länge der aktuell gewählten Loop-Länge gesetzt (graue Auto-Loop-Taste).

► Extrahieren Sie ein paar Samples von verschiedenen Stellen des Tracks in Deck B und machen Sie sich spielerisch mit den weiter oben beschriebenen Grundsteuerungen vertraut.

5.8.4 Zusätzliche Sample-Steuerungen

Nachdem Sie ein Sample in eines der Sample-Decks geladen haben, können Sie dessen Klang mit mehreren Bedienelementen verändern. Wir möchten an dieser Stelle nicht alles zeigen, was Sie mit Ihren Samples anstellen können, aber wenigstens einige verfügbare Funktionen vorstellen:

- Mit dem Sample-Lautstärkeregler (Lautsprechersymbol) stellen Sie die Lautstärke des spezifischen Speicherplatzes ein.
- Mit dem Sample-Filter-Drehregler (F) können Sie ein Hoch- und Tiefpassfilter für das Sample dieses Speicherplatzes nutzen.
- Mit dem Gain-Drehregler des zugehörigen Mixerkanals können Sie die Lautstärke aller Samples in diesem Deck gleichzeitig anheben oder absenken.
- Mit dem FILTER-Drehregler des zugehörigen Mixerkanals können Sie ein Tief- oder Hochpassfilter für alle Samples in diesem Deck gleichzeitig steuern.
- Mit den FX-Assign-Tasten des zugehörigen Mixerkanals können Sie eine FX-Einheit allen Samples in diesem Deck gleichzeitig zuweisen.
- Mit den EQ-Drehreglern des zugehörigen Mixerkanals können Sie den Klang aller Samples in diesem Deck gleichzeitig formen.



In TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 gibt es keine individuellen Sample-Lautstärke- und Sample-Filter-Drehregler (F).



Wenn Sie einen Loop in einen Sample-Speicherplatz transferiert haben, wird dieser Loop automatisch der Track Collection hinzugefügt und steht Ihnen zur späteren Verwendung zur Verfügung — Sie finden diesen beispielsweise in dem Knoten [All Samples](#).

Tastaturkürzel für Samples

Mit Tastaturkürzeln auf Ihrer Tastatur können Sie viel flexibler agieren, als mit der Computerm Maus. Mit einem Tastendruck können Sie die folgenden Funktionen auslösen:

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

Die Tastaturkürzel für die einzelnen Sample-Speicherplätze sind von links nach rechts für das Deck C: [Z]/[X]/[C]/[V] – und für das Deck D: [B]/[N]/[M]/[<].



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

Samples entfernen

Wann immer Sie den Inhalt des Speicherplatzes eines Sample-Decks leeren möchten, drücken Sie einfach [CTRL] + [Z], [X], [C] oder [V] für das Sample-Deck C und [CTRL] + [B], [N], [M] oder [,] für das Sample-Deck D.

→ Die Sample-Start-Taste leuchtet anschließend nicht mehr.

5.9 Loop-Recorder verwenden (gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

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



Abb. 5.27 – Der Loop-Recorder

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

Voraussetzungen

TRAKTOR 2 befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track *Techno 2* befindet sich immer noch in Deck B. Der Track wird wiedergegeben, ist hörbar und sollte den Status Master tragen. Das Deck A wurde angehalten.
- Der Crossfader befindet sich in der ganz rechten Position.
- Die FX-Einheit 2 enthält Ihren Lieblings FX, befindet sich im Single-Modus und wurde dem Deck B zugewiesen. Der Effekt sollte deaktiviert sein (ON-Taste deaktiviert).

5.9.1 Wahl einer Eingangsquelle

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



Abb. 5.28 – Das Source-Menü des Loop-Recorders in TRAKTOR 2

In diesem Menü haben Sie die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

- *Main* nimmt das gesamte Signal aus TRAKTOR auf.
- *Cue* nimmt die Kanäle auf, deren Kopfhörer-Cue-Taste gedrückt ist.
- *Ext* nimmt alle Signale auf, die an den Eingangs-Kanälen (Input Send) von TRAKTOR anliegen.
- *Aux* nimmt das Signal auf, das dem TRAKTOR-Aux-Kanal zugewiesen ist — typischerweise der Mikrofoneingang (weitere Informationen, wie Sie ein Mikrofon verwenden, erhalten Sie in Kapitel [↑11.6, Ein Mikrofon integrieren](#)).



Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 einsetzen und daher den External-Mixing-Modus verwenden, steht Ihnen ausschließlich die Option *Ext* zur Verfügung.

In unserem Beispiel möchten wir das Signal des Hauptausgangs aufnehmen:

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

5.9.2 Aufnahme eines Loops

Wir wollen jetzt einen Loop aufnehmen.

Anpassen der Loop-Länge

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

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

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



Abb. 5.29 – Die gewählte Loop-Länge wird in der Software angezeigt.

Aufnahme starten

Verfahren Sie jetzt wie folgt:

1. Eliminieren Sie die tiefen und mittleren Frequenzen in Kanal B, indem Sie die **LO**- und **MID**-Regler komplett gegen den Uhrzeigersinn drehen.
2. Drehen Sie den **DRY/WET**-Regler des Loop-Recorders komplett im Uhrzeigersinn.
3. Wenn Sie bereit sind, drücken Sie die Record-Taste.



Abb. 5.30 – Die Play- und Record-Tasten des Loop-Recorders

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

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



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

Wiedergabe des aufgenommenen Loops

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



Abb. 5.31 – Der DRY/WET-Regler des Loop-Recorders

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

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

Löschen eines Loops und die erneute Aufnahme

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

► Drücken Sie die **DEL**-Taste, wenn der Loop-Recorder angehalten wurde (während der Wiedergabe des Loop-Recorders ist diese Taste nicht sichtbar).

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

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

1. Drehen Sie die Equalizer-Drehregler von Kanal B wieder in die neutrale Stellung.

2. Drücken Sie die Record-Taste des Loop-Recorders und stellen Sie die FX-Regler und Tasten der FX-Einheit 2 so lange ein, bis Sie zufrieden sind.

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

5.9.3 Overdubbing (Overdub-Aufnahmen)

Sie können zusätzlich weitere Aufnahmen in Echtzeit über Ihre bereits aufgenommenen Loops legen (Overdub-Aufnahmen). Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

► Drücken Sie die Record-Taste während der Loop-Recorder einen bereits aufgenommenen Loop wiedergibt, führen Sie DJ-Manöver, wie Scratches und ähnliches aus oder singen Sie etwas dazu und drücken Sie die Record-Taste ein zweites Mal, um die Overdub-Aufnahme zu beenden.

→ Die neue Audioaufnahme wird dem bereits aufgenommenen Loop hinzugefügt.

► Wenn Ihnen die Overdub-Aufnahme nicht gefällt, drücken Sie **UNDO** und löschen damit den zuletzt aufgenommenen Loop.

► Durch ein erneutes Drücken von **UNDO** wird die verworfene Overdub-Aufnahme wieder hergestellt.

► Wenn Sie den gesamten Inhalt des Loop-Recorders löschen möchten, drücken Sie **DEL**, während die Wiedergabe des Loop-Recorders gestoppt wurde.

5.9.4 Zusätzliche Verwendungsmöglichkeiten des aufgenommenen Loops

Eine der herausragenden Möglichkeiten des Loop-Recorders ist die Aufnahmefunktion von Loops, die sich anschließend in die Sample-Decks kopieren lassen. Gehen Sie folgendermaßen vor:

► Klicken Sie auf das Loop-Längen-Display des Loop-Recorders und ziehen Sie den Loop von dieser Stelle in einen leeren Sample-Speicherplatz.

→ Nach dem Speichern des Loops in einem Sample-Speicherplatz, können Sie einen neuen Loop mit dem Loop-Recorder aufnehmen wenn Sie möchten.

→ Darüber hinaus können Sie Ihren Loop jetzt auch mit allen samplespezifischen Funktionen bearbeiten, die Ihnen die Sample-Decks zur Verfügung stellen.

→ Schließlich und endlich wird Ihr Loop auch automatisch der Track Collection hinzugefügt und Sie können ihn jederzeit wiederverwenden!

5.10 Synchronisation

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

5.10.1 Einleitung

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

- Wir haben einen Track zu einem anderen synchronisiert, bevor wir den Mix durchgeführt haben (siehe Kapitel [↑5.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks](#)).
- Wir haben uns mit Loops beschäftigt und Cue-Punkte angesprungen, ohne den Taktbezug zu verlieren (siehe Kapitel [↑5.6, Loops und Cue-Punkte setzen](#)).
- Wir konnten hören, wie der Gate FX den laufenden Track synchron bearbeitet hat (siehe Kapitel [↑5.7, Effekte hinzufügen](#)).
- Wir haben Samples aus einem Track extrahiert und synchron zu dem Track wiedergegeben (siehe Kapitel [↑5.8, Samples in Ihrem Mix verwenden \(deaktiviert in TRAKTOR LE 2\)](#)).
- Wir haben einen Loop mit dem Loop-Recorder aufgenommen und synchron zu dem Track wiedergegeben (siehe Kapitel [↑5.9, Loop-Recorder verwenden \(gilt ausschließlich für TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2\)](#)).

5.10.2 Tempo-Master



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

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



Wenn Sie beispielsweise **SYNC** in einem Track-Deck aktivieren, bedeutet das, dass Sie folgenden Befehl an TRAKTOR ausgeben: "Synchronisiere den Track dieses Decks zu dem aktuellen Tempo-Master." Samples, die sich im Loop-Modus in einem Sample-Deck befinden, werden genauso wie aufgenommene Loops im Loop-Recorder zum aktuellen Tempo-Master synchronisiert.

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

- Die Master Clock in TRAKTOR kann eine Tempovorgabe und einen Tick (zum anfertigen eines Beatgrids) generieren.
- Ein Track-Deck kann das Tempo und die Taktschläge des gerade wiedergegebenen Track zur Verfügung stellen.



TRAKTOR-(SCRATCH)-DUO-2- und TRAKTOR-LE-2-Anwender können lediglich ein Deck als Tempo-Master nutzen.

Wer ist der Master?

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

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

Was ist neu an dem Synchronisationskonzept?

Bis jetzt konnten Sie einen Track zu einem anderen synchronisieren, wobei die Phase ebenfalls synchronisiert wurde. TRAKTOR 2 entkoppelt jetzt die Synchronisation der Phase und des Tempos. Anders gesagt, **SYNC** wird nicht deaktiviert, wenn die Phase eines Decks verschoben wird.

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

Was ist synchron und was nicht?

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

Bei den Track-Decks haben Sie die Wahl, ob diese automatisch synchronisiert werden sollen oder nicht — wenn Sie beispielsweise das Beatmatching manuell vornehmen möchten (siehe Tutorial in Kapitel [↑5.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks](#)) oder für diesen Track ganz auf das Beatmatching verzichten möchten.

TRAKTOR übernimmt die Auswahl: der Auto-Modus

! In TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 und TRAKTOR LE 2 ist der Auto-Modus in der Voreinstellung aktiviert. Sie können das MASTER Deck manuell ändern, indem Sie auf die **MASTER**-Taste eines anderen Decks klicken. Ein Master-Clock-Panel gibt es in diesen Versionen nicht.

Zuerst schauen wir uns die Master Clock in TRAKTOR an:

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

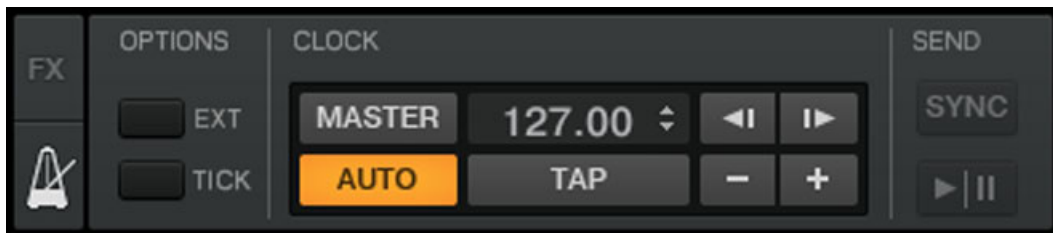


Abb. 5.32 – Das Master-Clock-Panel in TRAKTOR 2

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

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

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

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

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

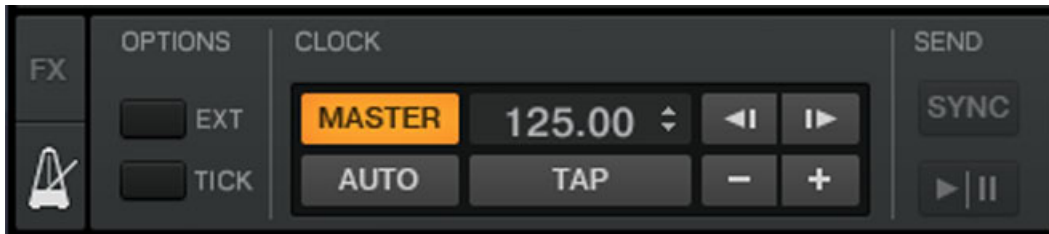


Wenn kein anderes Track-Deck zur Wiedergabe genutzt wird, übernimmt die Clock den Tempo-Master und sorgt dafür, dass die FX und/oder geloopte Samples synchron zueinander laufen!

Sie können dieses wie folgt testen:

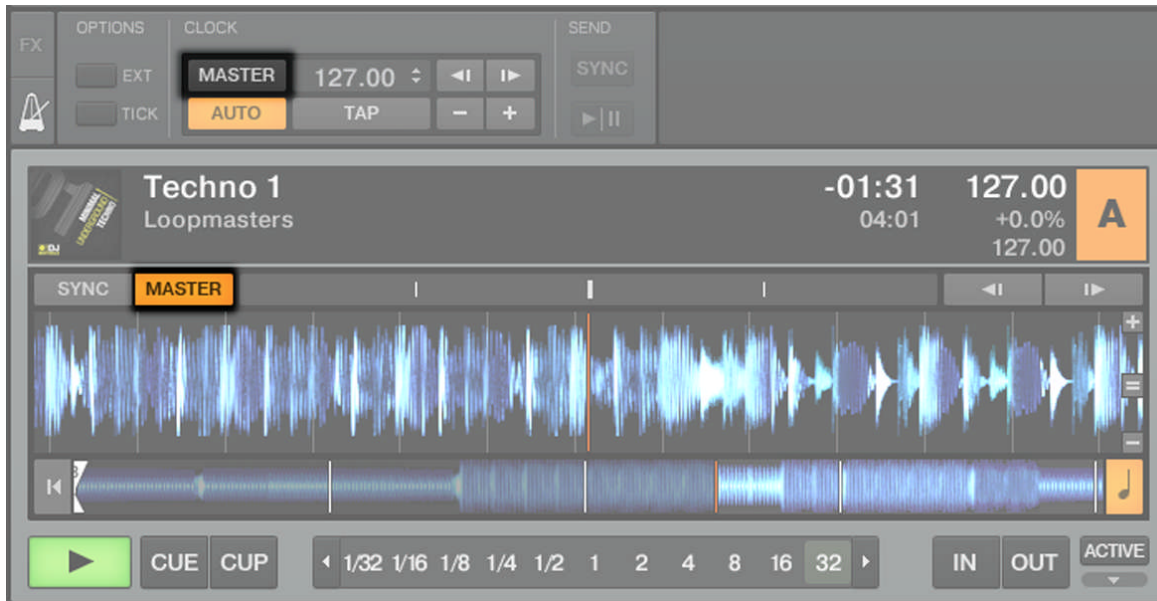
► Stoppen Sie die Wiedergabe in allen Decks.

→ Die **MASTER**-Taste im Master-Clock-Panel leuchtet, was bedeutet, dass die Master Clock der aktuelle Tempo-Master ist:



1. Laden Sie die zwei Tracks in Deck A und Deck B.
2. Starten Sie die Wiedergabe in Deck A.

→ Das Deck A ist jetzt der Tempo-Master: Die **MASTER**-Taste im Master-Clock-Panel erlischt und stattdessen leuchtet die **MASTER**-Taste im linken Deck-Display:



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

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



Wenn Sie in Ihren Sets nur zwei Decks verwenden möchten oder wenn Sie manuell beatmatchen, eignet sich der Auto-Modus am besten: er sorgt dafür, dass jeder neu geladene Track als Tempo-Master fungiert und die FX sowie die geloopten Samples in den Sample-Decks dazu exakt synchronisiert werden — ohne, dass Sie sich auf ein einziges Tempo beschränken müssen.

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

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

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

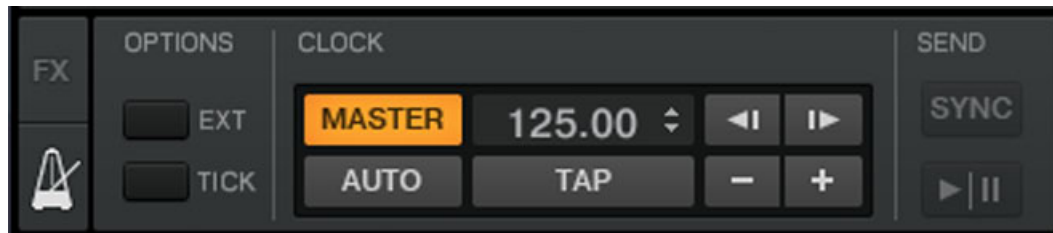
► Um ein Track-Deck manuell zu einem Tempo-Master zu machen, klicken Sie auf die **MASTER**-Taste dieses Decks.

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

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

1. Deaktivieren Sie die **AUTO**-Taste im Master-Clock-Panel von TRAKTOR.
2. Klicken Sie auf die **MASTER**-Taste im Master-Clock-Panel, um diesen als Tempo-Master zu fixieren.

→ Das Master-Clock-Panel sollte nun wie folgt aussehen:



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

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

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

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

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



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

5.10.3 Das Beatgrid

Ein Track-Deck kann nur dann als zuverlässiger Tempo-Master dienen, wenn der darin enthaltenen Track exakt durch die automatische Analyse bestimmt wurde. Sollte das nicht der Fall sein, wäre die "Referenz", die das Deck verwendet nicht korrekt. Tracks werden in TRAKTOR analysiert um deren BPM (Tempo) und Position der Taktschläge ("Transienten") zu ermittelt. Basierend auf diesen Informationen erzeugt TRAKTOR ein sogenanntes **Beatgrid**, das als Phasenreferenz zur Synchronisation dient.



Abb. 5.33 – Die Wellenform mit Grid Markern (1) und Beatgrid (repräsentiert durch weiße vertikale Segmente 2) eines Tracks.

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

! Die Demo-Tracks, die wir in den Tutorials verwendet haben, wurden bereits im Vorfeld analysiert und sind mit einem verlässlichen Beatgrid versehen. Bevor Sie mit Ihren Tracks von den Synchronisationsfunktionen umfangreich Gebrauch machen können, müssen diese analysiert werden. In der Voreinstellung geschieht dieses automatisch, wenn Sie einen Track zum ersten Mal in ein Deck laden; es kann aber sein, dass es Tracks gibt, für die dieser automatische Prozess nicht hinreichend gut funktioniert. Sie können daher das Beatgrid auch manuell bearbeiten.

5.10.4 Weitere nützliche Synchronisationswerkzeuge

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

Snap- und Quantize-Modi

Vielleicht erinnern Sie sich noch an den Snap- und Quantize-Modus, die wir bereits in den Tutorials in Abschnitt [↑5.4, Hinzumixen eines zweiten Tracks](#) vorgestellt haben? Es handelt sich hierbei um wichtige Werkzeuge, die Ihnen bei der Synchronisation Ihrer Tracks behilflich sein können:

- Der Snap-Modus sorgt dafür, dass ein Loop oder Cue-Punkt, den Sie setzen, automatisch auf den Beat springt, der am nächsten an der Abspielposition liegt.

- Der Quantize-Modus sorgt dafür, dass jeder Sprung, den Sie durch einen Track machen, synchron erfolgt — unabhängig davon, ob Sie zu einem Loop, einem Cue-Punkt oder einem Takt springen.

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



Abb. 5.34 – Die S- und Q-Tasten erlauben das Aktivieren/Deaktivieren des entsprechenden Snap- und Quantize-Modus.

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

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

Die Tonhöhe Ihrer Tracks fixieren

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

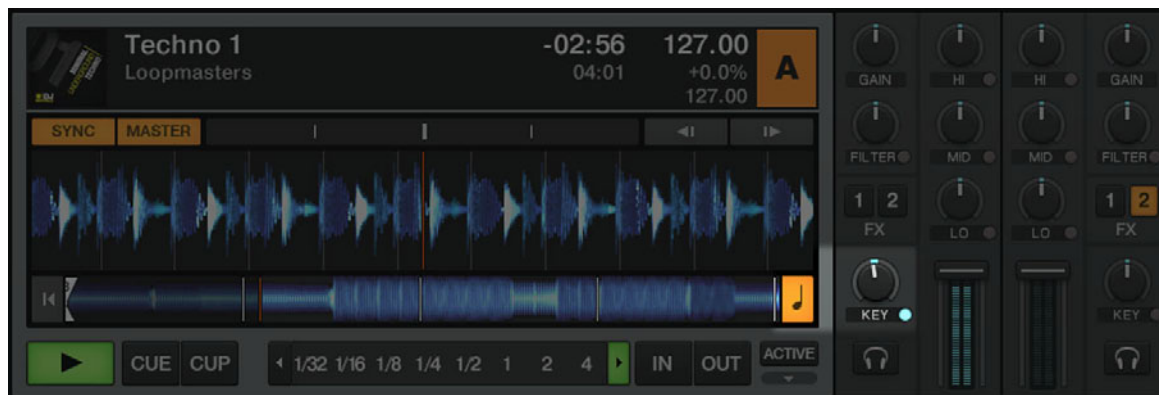
Um dieses zu vermeiden, ist TRAKTOR 2 mit einer Tonhöhenkorrektur ausgestattet, die die Tonhöhen (Key) und das Tempo (BPM) eines Tracks entkoppelt:

1. Laden Sie zwei Tracks mit völlig unterschiedlichen Tempi in Deck A und B. (In der Voreinstellung ist für den internen Tempo-Fader ein Bereich von +/-8% eingestellt — die Tracks, die Sie mixen, sollten daher vom Tempo nicht mehr als 8% auseinander liegen, da Sie diese sonst nicht manuell synchronisieren können. Sie können abweichend davon einen größeren Tempo-Bereich in den Preferences auswählen unter *Preferences > Transport > Tempo*)
2. Starten Sie die Wiedergabe in beiden Decks und synchronisieren Sie Deck B zu Deck A.

→ Sie können deutlich hören, dass sich die Tonhöhe von Deck B geändert hat.

► Drücken Sie jetzt auf die Keylock-Taste in Deck B. Dieser Vorgang aktiviert die Tonhöhenkorrektur für dieses Deck.

→ Die Tonhöhe dieses Tracks kehrt auf ihren ursprünglichen Wert zurück und bewahrt damit im Wesentlichen dessen akustischen Ausdruck. Im Deck-Display leuchtet die Keylock-Anzeige und signalisiert, dass die Tonhöhenkorrektur für dieses Deck aktiviert wurde:





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

6 TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2 verwenden

Dieses Kapitel ist für Sie nur dann interessant, wenn Sie TRAKTOR SCRATCH PRO 2 oder TRAKTOR SCRATCH DUO 2 mit Timecode-Vinyls oder CDs verwenden. Es beinhaltet nur eine kurze Einführung in die TRAKTOR-SCRATCH-Funktionen.



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

6.1 Kalibrierung

Der Kalibrierungsprozess wird automatisch ausgeführt, sobald Sie die Nadel auf eine Timecode-Vinyl legen oder eine Timecode-CD starten. TRAKTOR analysiert die Position und das Tempo der Timecode-Quelle gemeinsam mit der Qualität des eingehenden Signals. Wenn die Signalqualität gut ist, füllt sich die Signalpegelanzeige und der Kalibrierungskreis (Scope) füllt sich vollständig; Ihr Timecode-Medium wurde erkannt. Wenn Sie einen Track in das entsprechende Deck geladen haben, wird dieser gestartet.

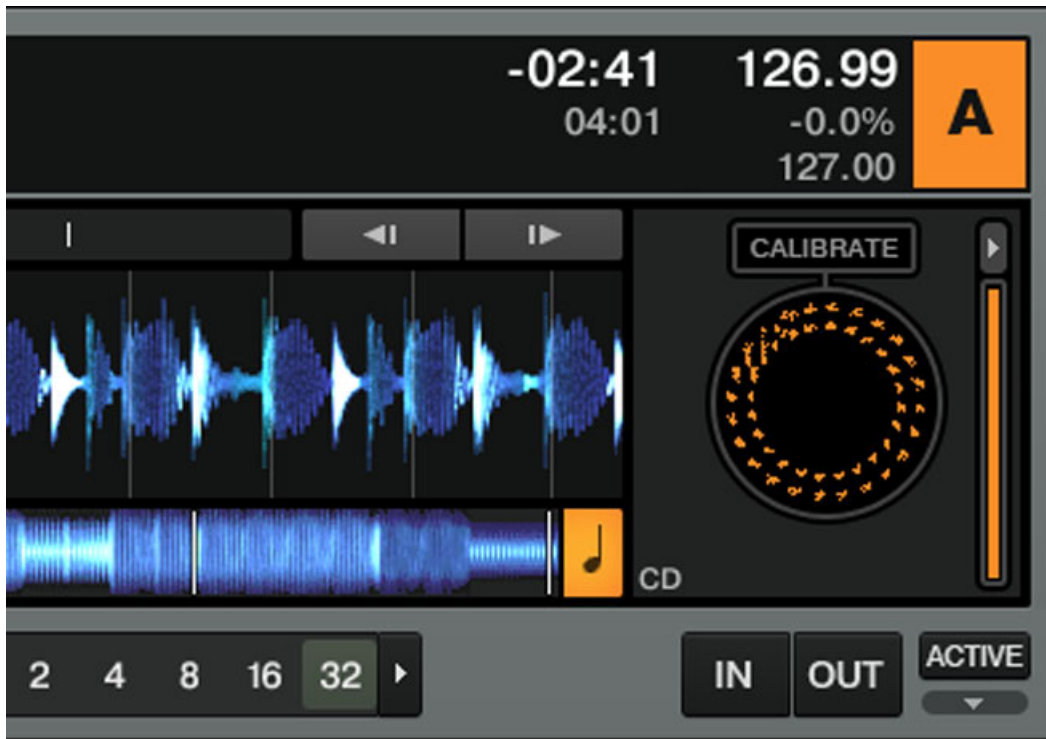


Abb. 6.1 – Ein schön geformter Kalibrierungskreis und eine vollständig leuchtende Timecode-Anzeige

Sollten Ihre Kalibrierungskreise anders aussehen oder die Kalibrierung fehlschlagen, konsultieren Sie das Kapitel [↑6.4, TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 Fehlersuche](#) zur Fehlersuche.

6.2 Wiedergabemodi

Die folgenden Abschnitte beschreiben wie der Timecode umgesetzt wird.

6.2.1 Absolut-Modus (Absolute Tracking Mode)

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

► Der Absolut-Modus wird aktiviert, indem Sie die Taste drücken, auf der eine Schallplatte und ein Tonarm abgebildet sind.



In diesem Modus können Sie sich durch den Track bewegen, indem Sie die Nadel auf unterschiedlichen Position auf der Platte absetzen ("Needle-Droping") oder indem Sie eine neue Position mit Ihrem CD-Player aufsuchen.

6.2.2 Relativ-Modus (Relative Tracking Mode)

Im Relativ-Modus hat die aktuelle Position der auf der Timecode-Vinyl/CD keine Verbindung zur der Position des Tracks. Sie haben auch in diesem Modus die Möglichkeit, den Track manuell zu steuern, um zum Beispiel Scratch-Manöver ausführen zu können. Wenn Sie allerdings die Nadel an eine andere Stelle der Schallplatte (oder wenn Sie eine neue Position auf der Timecode-CD aufsuchen) aufsetzen, werden sie feststellen, dass sich die Position innerhalb des Tracks nicht ändert.

► Der Relativ-Modus wird aktiviert, indem Sie die Taste drücken, auf der ausschließlich eine Schallplatte abgebildet ist.



Der Relativ-Modus wird automatisch aktiviert, wenn die Wiedergabe in einer Loop-Schleife erfolgt oder die Synchronisation zum Tempo Master stattfindet.

6.2.3 Interne Wiedergabe (Internal Playback)

Interne Wiedergabe bedeutet, dass Sie die Wiedergabe in den Decks mit der Play-Taste und dem Software-Pitchfader steuern können — externe Plattenspieler oder CD-Player werden ignoriert.



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

6.3 Timecodespezifische Preferences-Einstellungen

Wir möchten im Folgenden nur auf einige wenige, timcodespezifische Preferences-Einstellungen eingehen.

Klicken Sie zum Öffnen der Preferences auf die Preferences-Taste in der rechten oberen Ecke:

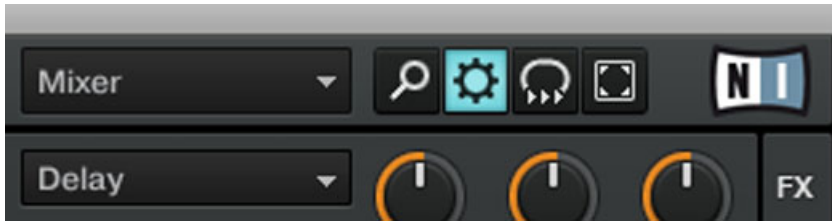


Abb. 6.2 – Die Preferences-Taste

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

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



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

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

Wenn diese Funktion aktiviert wurde, können Sie vom Relativ-Modus in den Absolut-Modus wechseln, ohne den Computer zu verwenden.

- ▶ Wenn Sie mit Platten arbeiten: Legen Sie die Nadel auf den Anfang der Platte
- ▶ Wenn Sie mit CDs arbeiten: springen Sie zu Track 1

Preferences > Decks > Platter/Scope and > Tempo Fader (gilt nur für TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

Sie können in diesem Bereich die Ansicht der Kalibrierungskreise ein- und ausschalten und die Tempo-Fader jedes Decks aktivieren/deaktivieren.



Klicken Sie auf den kleinen Pfeil über der Timecode-Anzeige, um die aktivierten Kalibrierungskreise zu maximieren und minimieren.



Abb. 6.3 Taste zum Minimieren/Maximieren der Kalibrierungskreise

Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

Wir gehen davon aus, dass ein Track in einer Loop-Schleife in Deck A wiedergegeben wird. Wenn die oben genannte Option in den Preferences aktiviert wurde und Sie den gleichen Track in das Deck B laden, wird dieser genau an der gleichen Stelle wiedergegeben wie der Track in Deck A. Beide Songs wiederholen sich in der gleichen Loop-Schleife und haben das gleiche Tempo. Turntable-Artists schätzen diese Option zum Ausführen von beatjuggling.

6.4 TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 Fehlersuche

In diesem Kapitel finden Sie nur die gängigsten Probleme, die bei der Verwendung von Timecode-Medien auftreten können. Weitere Tipps zum Thema Fehlersuche erhalten Sie in Kapitel [↑9, Fehlersuche](#).

6.4.1 Kalibrierungsprobleme

Sollten bei der Kalibrierung Probleme auftauchen, können Sie die Kalibrierungskreise verwenden, um die Fehlerquelle aufzuspüren. Im folgenden Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie ein Kalibrierungskreis nach einer erfolgreichen Kalibrierung aussieht und wie die häufigsten Fehlermeldungen lauten.

Erfolgreiche Kalibrierung



Abb. 6.4 – Schön geformte Kalibrierungskreise

Zwei schön geformte Kreise weisen darauf hin, dass die Signale der beiden Kanäle ankommen und der Kalibrierungsvorgang erfolgreich war.

Scratchfunktion deaktiviert



Abb. 6.5 – Scratchfunktion deaktiviert.

Überprüfen Sie, dass Sie unter *Preferences > Audio Routing* den richtigen Audio-Treiber ausgewählt haben, beziehungsweise ein Audio-Interface, dass zu TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 kompatibel ist, wie das TRAKTOR AUDIO 6/10 oder das AUDIO 4/8DJ.

Fehlender Kanal



Abb. 6.6 – Ein fehlender Kanal.

Wenn der Kalibrierungskreis eine vertikale oder horizontale Linie anzeigt, fehlt entweder der linke oder der rechte Eingangskanal. Sie sollten dann zuerst den Tonabnehmer und Plattenspieler oder die Anschlüsse des CD-Players überprüfen, anschließend einen Blick auf den Bereich Input Routing in den Preferences werfen und zum Schluss die restlichen Kabel und Geräte in Augenschein nehmen. Tauschen Sie nacheinander die Komponenten Ihres Setups aus und beobachten Sie die Anzeige der fehlenden Kanäle (so können Sie herausfinden, welche Komponente für das Problem verantwortlich ist).

Falscher Eingangsmodus (Input Mode)

Die Kalibrierung schlägt auch dann fehl, wenn Sie Timecode-Vinyls verwenden und die Eingangsschaltung des Audio-Interfaces für *CD/Line* ausgewählt wurde und anders herum. Überprüfen Sie bitte, ob der Eingangsmodus zu dem von Ihnen gewählten Timecode-Medium passt.



Abb. 6.7 – Timecode-Vinyls mit aktiviertem Eingangsmodus für CDs

So sehen die Kalibrierungskreise aus, wenn Sie Timecode-Vinyls verwenden und als Eingangssignal für das Audio-Interface der CD/Line-Modus gewählt wurde.



Abb. 6.8 – Timecode-CDs mit aktiviertem Eingangsmodus für Vinyls

So sehen die Kalibrierungskreise aus, wenn Sie Timecode-CDs verwenden und als Eingangssignal für das Audio-Interface der Vinyl-Modus gewählt wurde.

6.4.2 Fehlerbehebung bei der Audiowiedergabe

Sollte es zu Problemen bei der Audiowiedergabe kommen und Störgeräusche sowie Aussetzer auftreten, werfen Sie zunächst einen Blick in Kapitel [↑9.2, Latenz-Probleme](#), um Tipps zur Leistungssteigerung Ihres Systems zu bekommen. Die folgenden Tipps beziehen sich auf TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 und deren Audio-Interfaces.


- ▶ Haben Sie ein für TRAKTOR SCRATCH zertifiziertes Audio-Interface unter *Preferences* > *Audio Setup* ausgewählt?
- ▶ Öffnen Sie *Preferences* > *Input Routing* und überprüfen Sie die Zuweisungen der Eingänge des Audio-Interfaces zu den Eingangs-Kanälen in TRAKTOR. Die Anzeigen sollten eine Aktivität vermelden wenn ein Timecode-Medium wiedergegeben wird.

7 Anpassungsmöglichkeiten in TRAKTOR 2

TRAKTOR 2 ist ein flexibel anpassbares DJ-System. Sie können viele Funktionen an Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen. Zu den anpassbaren Funktionen gehören die Audiokonfiguration, die Decks, der Mixer, die Wiedergabebedienelemente, das allgemeine Aussehen der Software, die FX, der Browser, die Dateiverwaltung und vieles mehr.

Das Preferences-Fenster

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

 In TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 und TRAKTOR LE 2 gibt es nur einige wenige Einstellungsmöglichkeiten in den Preferences.

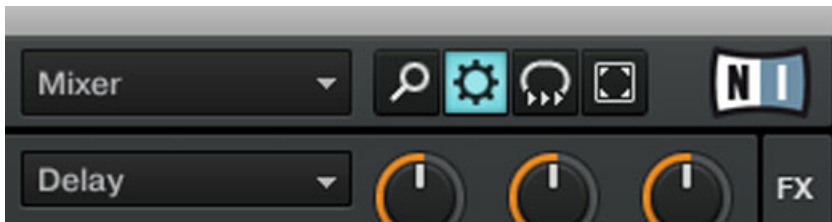



Abb. 7.1 – Die Preferences-Taste rechts oben im TRAKTOR-Fenster

► Klicken Sie auf die Preferences-Taste im rechten Teil der Kopfzeile von TRAKTOR 2, um die Preferences zu öffnen.

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

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

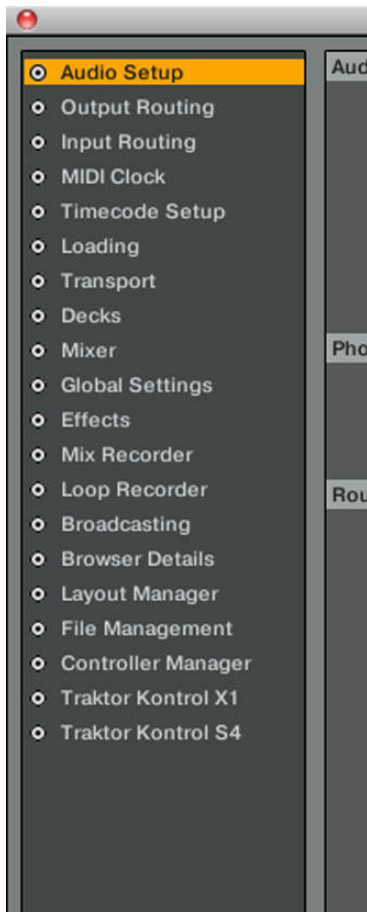


Abb. 7.2 – Die Liste aller verfügbaren Seiten auf der linken Seite des Preferences-Fensters

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

7.1 Routing (Verschaltung)

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

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

Wählen Sie den **Internal** Mixing Mode, wenn:

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

Wählen Sie den **External** Mixing Mode, wenn:

- Sie einen analogen Mixer verwenden



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

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

Einstellen der Eingangs-Signalwege (Input Routing)

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

7.2 Deck-Arten umschalten (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)

Wie bereits in Kapitel [↑3.2.4, Decks](#) erklärt, können Sie für alle Decks individuelle Deck-Arten auswählen: Track-Deck, Sample-Deck oder Live-Input.

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



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

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

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

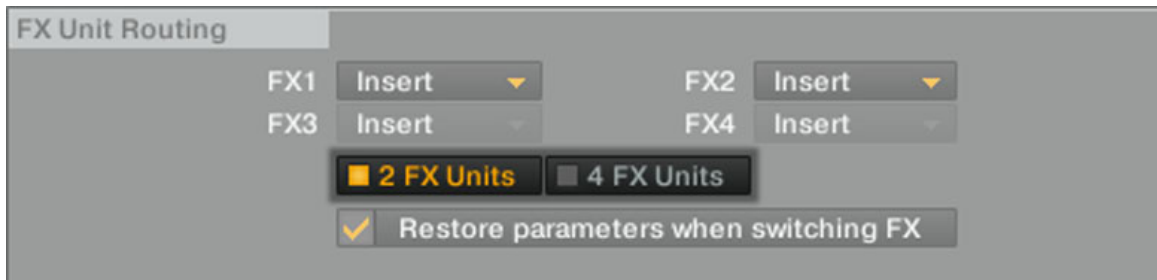


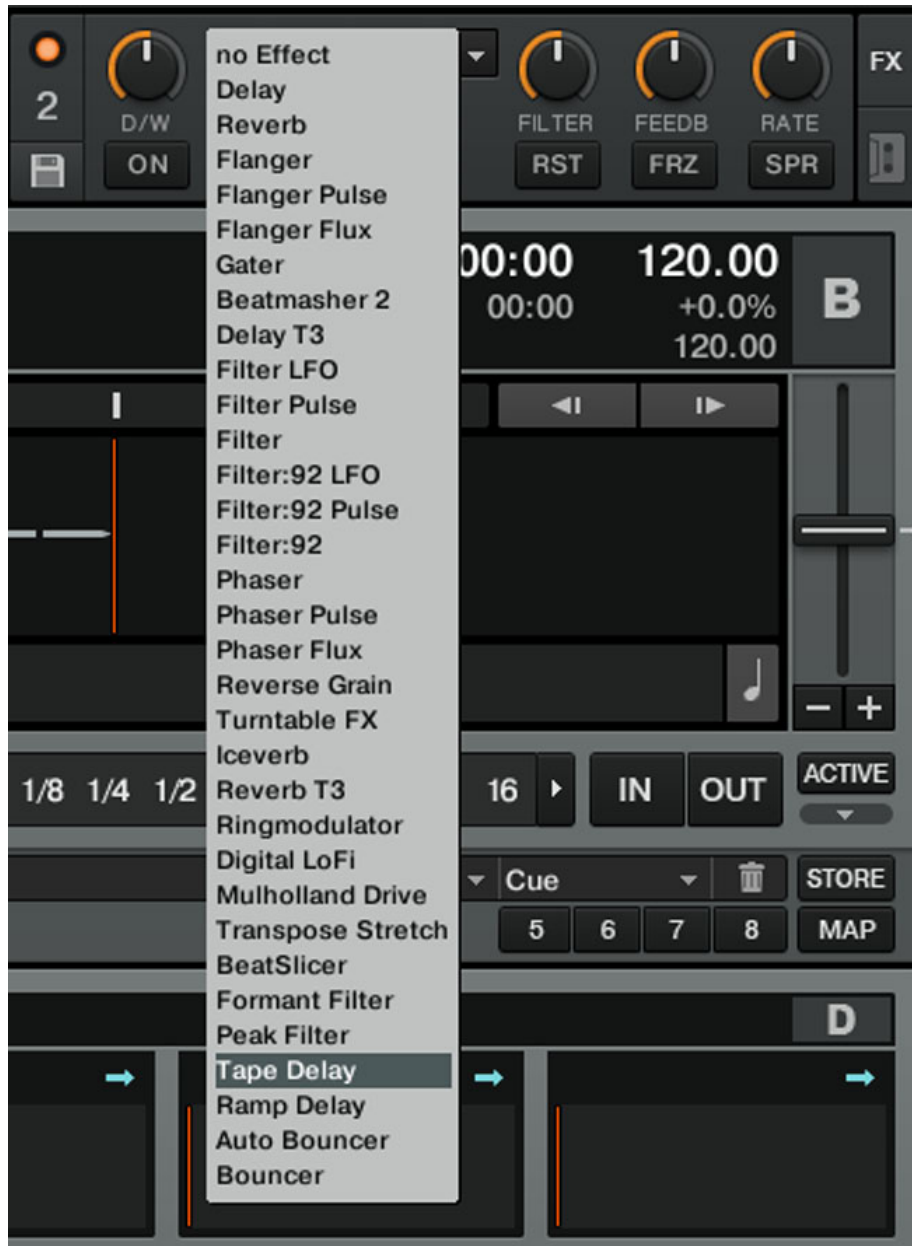
Abb. 7.3 – Die FX-Einheit-Auswahl in der FX-Unit-Routing-Sektion

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

Neue Effekte

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

► Sie können diese mit dem FX Selector auswählen.



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

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

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

Decks

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

Eine andere nützliche Funktion verbirgt sich hinter der Option [Deck Heading](#). Hier können Sie das 3x3 große Feld im oberen Bereich der Decks anpassen und aussuchen, welche Informationen angezeigt werden sollen und welche nicht.

Browser Details

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

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

Wellenformanzeige

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

7.5 MIDI und Zuweisungen (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)

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

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



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

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

7.6 Profile und Sicherung (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)

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

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

Ein Profile ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn:

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

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

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

Sie können ein Profile wie folgt wieder herstellen:

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

8 Setup-Assistent



Der Setup-Assistent bietet eine abweichende Anzahl an Fenstern und Auswahlmöglichkeiten, je nach dem, welche TRAKTOR-Version (SCRATCH, DUO, LE, etc.) Sie verwenden.

Mit dem Setup-Assistenten können Sie bequem ein neues TRAKTOR 2 Setup mit den Werkseinstellungen einrichten. Der Setup-Assistent bewirkt zwei Dinge:

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

Sie können den Setup-Assistenten auf zwei Arten starten:

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

oder

► Klicken Sie auf die [Setup-Wizard](#)-Taste in der unteren linken Ecke des Preferences-Fensters.

► Wählen Sie die gewünschte Deck-Konfiguration in dem Menü aus und klicken Sie [Finish](#), um Ihre Auswahl zu bestätigen (oder [Cancel](#), um den Setup-Assistenten ohne Änderungen zu verlassen).

→ Der Setup-Assistent aktiviert die gewählte Deck-Konfiguration, konfiguriert die entsprechenden Audioverschaltungen und setzt alle Einstellungen in TRAKTOR 2 auf die Werkseinstellungen zurück.

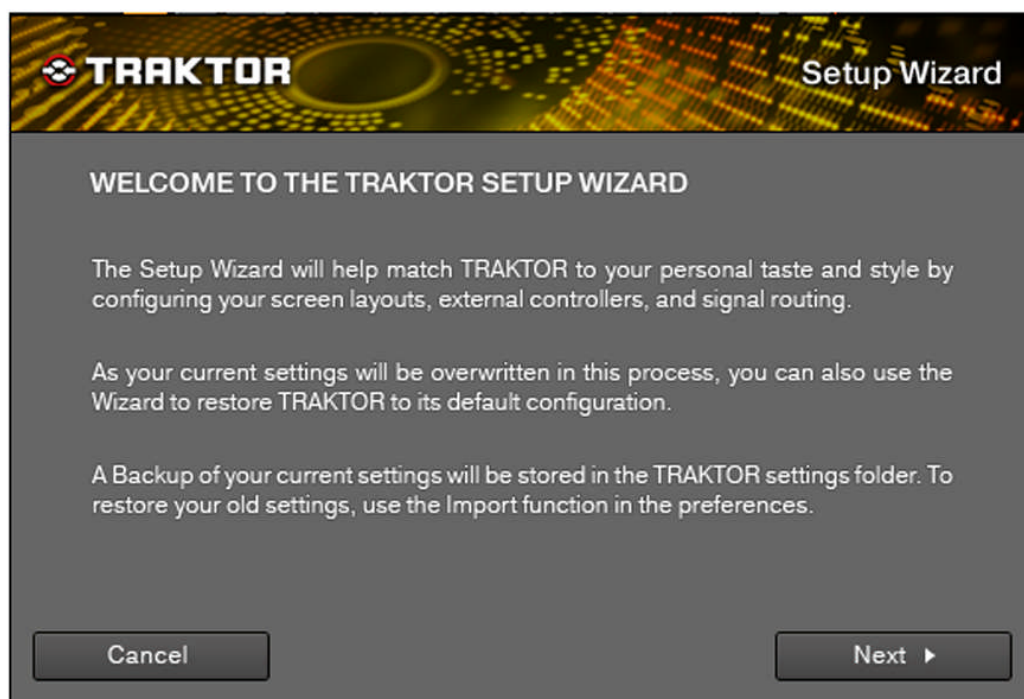


Abb. 8.1 – Der Setup-Assistent



Abb. 8.2 – Hardware-Controller-Entscheidung

In der ersten Frage werden Sie zu Ihrem Setup und dem von Ihnen verwendeten Controller für TRAKTOR 2 befragt.



Abb. 8.3 – Hardware-Controller-Auswahl

Wenn Sie im vorangegangenen Fenster *Yes* (Ja) ausgewählt haben, können Sie im nächsten Schritt den Hersteller und das Controller-Modell spezifizieren. Sie veranlassen dadurch, dass TRAKTOR die entsprechenden Zuweisungen lädt.

Wenn Sie *No* (Nein) ausgewählt haben, fahren Sie mit der nächsten Abbildung fort.

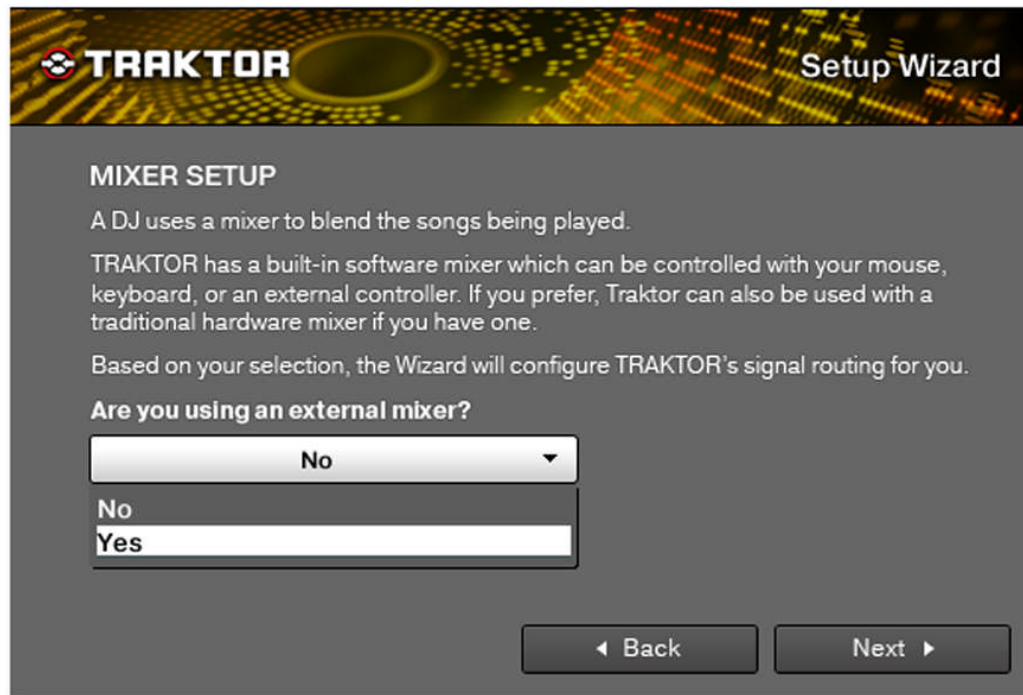


Abb. 8.4 – Mixer-Entscheidung

Im nächsten Fenster können Sie zwischen dem internen Mixer in TRAKTOR und einem externen, analogen Mixer wählen.



Lassen Sie sich nicht durch die Tatsache verwirren, dass ein MIDI-Controller kein externer Mixer ist! Wenn Sie einen MIDI-Controller/MIDI-Mixer verwenden, müssen Sie den Internal-Modus an dieser Stelle auswählen.



Abb. 8.5 – Auswahl des Timecode-Mediums

Dieses Fenster wird nur angezeigt, wenn Sie TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2 verwenden. Wenn Sie TRAKTOR SCRATCH mit dem Audio-Interface AUDIO 4/8 DJ betreiben, schaltet TRAKTOR die Eingänge gemäß des verwendeten Timecode-Mediums um.



Diese Funktion steht nicht für das TRAKTOR AUDIO 6/10 zur Verfügung. In diesem Fall müssen Sie die Eingänge im Control Panel des Audio-Interfaces umschalten, dass sich unter *Preferences > Audio Setup* befindet.

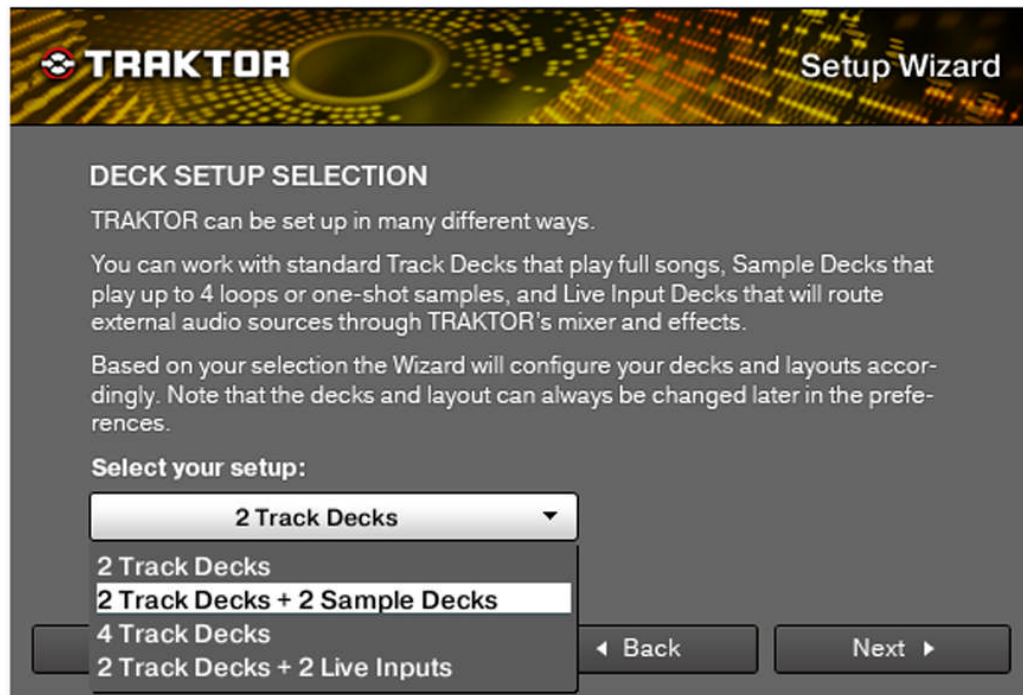


Abb. 8.6 – Auswahl des Deck-Setups

Sie können an dieser Stelle eine einfache Einrichtung der Decks vornehmen. Wenn Sie das Deck-Setup verändern möchten, müssen Sie den Setup-Assistenten nicht erneut aufrufen – alle Auswahlmöglichkeiten können in den Preferences von TRAKTOR vorgenommen werden.

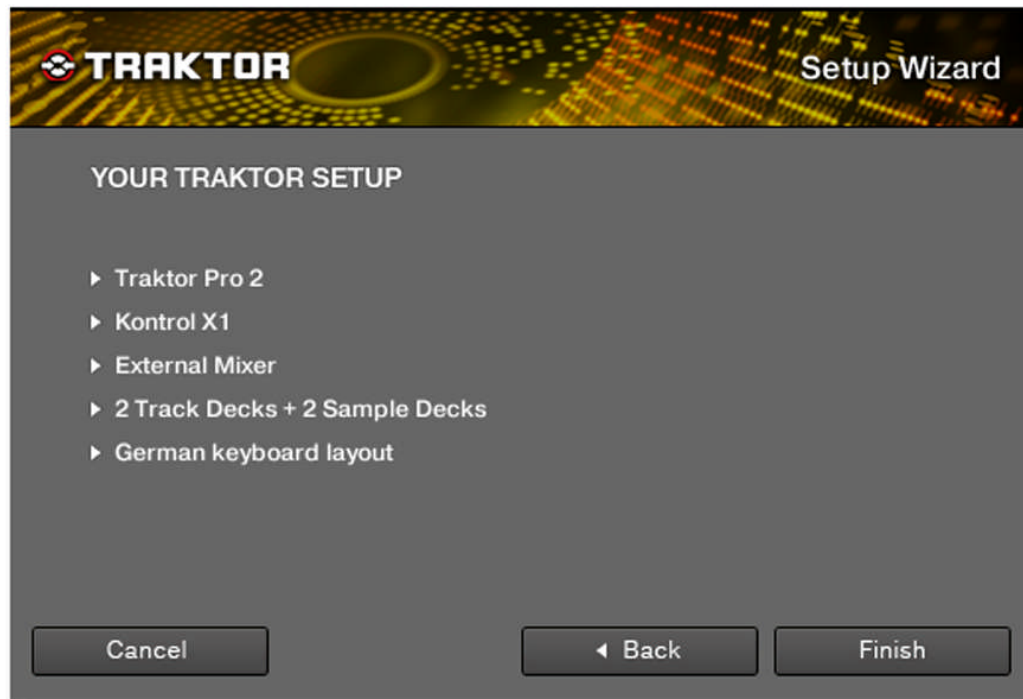


Abb. 8.7 – Abschlussfenster

Dies ist das letzte Fenster des Setup-Assistenten. In diesem wird Ihre getroffene Auswahl zusammengefasst. Sie können zurückkehren ([Back](#)) und die Einstellungen verändern, den Setup-Assistenten abbrechen ([Cancel](#)) oder Ihre getroffene Auswahl bestätigen und den Vorgang abschließen ([Finish](#)).

9 Fehlersuche

Nachfolgend finden Sie die Beschreibung häufig auftretender Probleme bei der Verwendung von TRAKTOR 2 und die passenden Lösungsvorschläge.

9.1 TRAKTOR 2 startet nicht

► Prüfen Sie die Systemvoraussetzungen für TRAKTOR 2. Die minimalen Systemanforderungen stellen das untere Limit dar, mit dem Sie noch arbeiten können, anspruchsvollere Funktionen können damit nicht ausgeführt werden (z.B. Tonhöhenkorrektur, FX). Vergrößern Sie den RAM-Speicher, um Probleme zu vermeiden.

- Versichern Sie sich, dass Sie die aktuellste Version von TRAKTOR 2 benutzen. Die aktuellste Version finden Sie unter: <http://www.native-instruments.com/updates>.
- Versichern Sie sich, dass Sie nicht auf eine veraltete Applikation/Verknüpfung geklickt haben.
- Versuchen Sie, Ihren Computer neu zu starten. Entfernen Sie alle Audio-Interfaces und andere Computer-Peripheriegeräte wie Drucker, Scanner usw.
- Benennen Sie die Datei **collection.nml** im TRAKTOR 2 Stammverzeichnis um, damit TRAKTOR mit einer leeren Track Collection neu startet und importieren Sie dann die umbenannte Collection.

9.2 Latenz-Probleme

Überprüfen Sie, ob Ihr Computer leistungsfähig genug ist, um Audiosignale ohne Aussetzer in Echtzeit zu verarbeiten. Es ist generell nicht zu empfehlen, Laptops mit Shared-Memory Grafikkarten zu benutzen. Sie benötigen den gesamten Speicher und die komplette Verarbeitungsleistung für Ihre Audio-Software.

- Verwenden Sie den Laptop möglichst nicht im Batteriebetrieb, da die Energieverwaltung die Taktrate der CPU herunterregeln kann, um Strom zu sparen.
- Entfernen Sie jegliche Peripheriegeräte, die Sie nicht benutzen (Drucker, Scanner, etc.). Dies kann die verfügbare Prozessorleistung erhöhen.

- Laptops sind häufig mit integrierten Geräten ausgestattet, die zu Fehlern in der Audioverarbeitung führen können. Eine weit verbreitete Fehlerquelle sind Bluetooth-Schnittstellen, Netzwerk- oder W-LAN-Adapter. Es kann notwendig sein, diese Geräte zu deaktivieren, während Sie mit TRAKTOR 2 arbeiten.
- Die Tonhöhenkorrektur benötigt viel Rechenleistung. Sollten Störgeräusche oder Audio-Aussetzer auftreten, überprüfen Sie, dass unter *Preferences > Transport > Key Lock* der *Eco*-Modus ausgewählt wurde. Wenn Sie einen langsamen Computer verwenden, sollten Sie eventuell auf die Tonhöhenkorrektur ganz verzichten.

9.3 TRAKTOR 2 stürzt ab

Im Falle eines Absturzes kontaktieren Sie bitte das Native Instruments Support Team, wie in Kapitel [↑10.2, Technischer Support](#) beschrieben und versenden Sie Ihre Crashlog-Datei. Sie finden die Crashlog-Dateien in folgenden Ordnern:

- Windows: *Eigene Dateien\Native Instruments\Traktor 2.x.x\Crashlogs*
- Mac OS X: *Benutzer/Library/Logs/CrashReporter*

9.4 Updates

Bei allen auftretenden Problemen sollten Sie zuerst die eventuell zur Verfügung stehenden Updates herunterladen und installieren. Updates werden regelmäßig veröffentlicht, um die Kompatibilität zu Systemupdates herzustellen, um Probleme zu beheben und um die Software beständig zu verbessern. Die Versionsnummer Ihrer Software wird auf der ersten Seite des *About*-Dialogs angezeigt. Diesen Dialog können Sie öffnen, indem Sie das NI-Logo in der oberen rechten Ecke der Bedienoberfläche anklicken. Alternativ können Sie die Versionsnummer einer Anwendung auch in der Registerkarte *Overview* des Service Center finden. Updates sind in der Registerkarte *Update* des Service Center zu finden, oder aber auf der NI-Website unter: <http://www.native-instruments.com/updates>.

10 Hilfe erhalten

Sollten Sie ein Problem mit Ihrem Native Instruments Produkt haben, das Sie mit der mitgelieferten Dokumentation nicht lösen können, gibt es mehrere Möglichkeiten, zusätzliche Hilfe zu bekommen!



Die Verweise in den folgenden Abschnitten können Sie auch aus dem Service Center heraus erreichen: Öffnen Sie das Service Center und klicken Sie auf die [Support](#)-Taste in der rechten oberen Ecke.

10.1 Knowledge Base

Die Online Knowledge Base enthält viele nützliche Informationen über Ihr Native Instruments Produkt und kann Ihnen während des Einsatzes bei der Lösung möglicher Probleme behilflich sein. Die Knowledge Base finden Sie: www.native-instruments.com/knowledge.

10.2 Technischer Support

Wenn keiner der Einträge der Knowledge Base mit Ihrem Problem übereinstimmt oder die gefundenen Treffer Ihr Problem nicht lösen können, haben Sie die Möglichkeit, über das Online-Hilfeformular mit dem technischen Support von Native Instruments Kontakt aufzunehmen. Das Hilfeformular fragt zunächst Informationen zu Ihrer Hard- und Software ab. Diese Informationen sind wichtig, um Sie bei Schwierigkeiten optimal beraten zu können. Die Knowledge Base finden Sie: www.native-instruments.com/knowledge.

Wenn Sie mit dem Native Instruments Support Team sprechen, denken Sie bitte daran: je mehr wir über Ihre Hardware, Ihr Betriebssystem und die Software-Version wissen, desto besser können wir Ihnen bei Ihrem Problem helfen. Ihre Beschreibung sollte die folgenden Angaben enthalten:

- Wie das Problem reproduziert werden kann
- Was Sie bereits unternommen haben, um das Problem zu lösen
- Eine Beschreibung Ihres Setups, inklusive der verwendeten Hardware und der Version Ihrer Software
- Das exakte Modell und die technischen Daten Ihres Computers



Wenn Sie eine neue Software-Version oder ein Software-Update installieren, informiert Sie eine Liesmich-Datei über die Neuigkeiten und neue Programmfunktionen, die noch nicht im Handbuch beschrieben wurden. Öffnen und lesen Sie diese Liesmich-Datei bitte, bevor Sie den technischen Support kontaktieren.

10.3 Registrierungs-Support


Sollten Probleme während des Produktaktivierungsvorgangs auftauchen, kontaktieren Sie bitte unser Team vom Registrierungssupport: www.native-instruments.com/regsupport.

10.4 User Forum (Benutzerforum)

Im Native-Instruments-User-Forum können Sie Produktthemen direkt mit anderen Benutzern und Experten diskutieren, die das Forum leiten. Denken Sie bitte daran, dass das Support-Team sich nicht an dem Forum beteiligt. Sollten Sie Ihr Problem nicht durch das Befragen anderer Anwender lösen können, kontaktieren Sie das Support-Team von Native Instruments, wie zuvor beschrieben unter: <http://www.native-instruments.com/forum>.


11 Anhang A - Typische Setups

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

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

11.1 TRAKTOR mit eingebauter Soundkarte und Rückfalllösung (Fallback)

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

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

11.2 TRAKTOR mit externem Audio-Interface

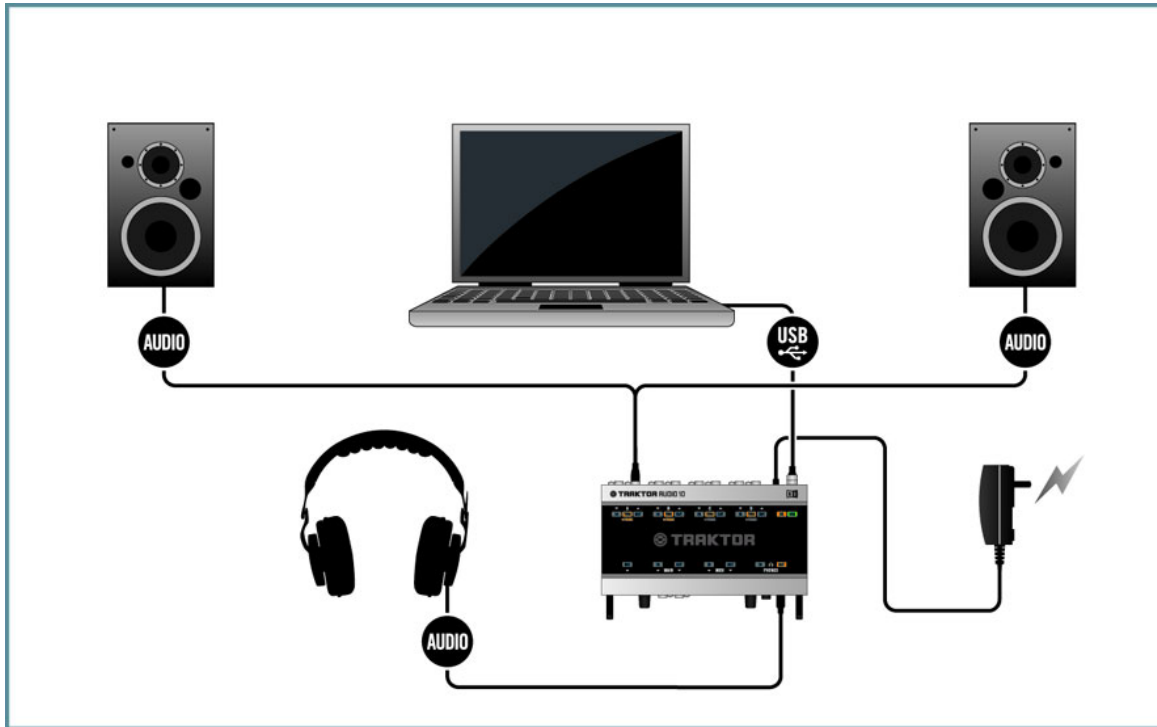


Abb. 11.1 – TRAKTOR mit externem Audio-Interface verwenden

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

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

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

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

11.3 TRAKTOR 2 mit einem externen Mixer

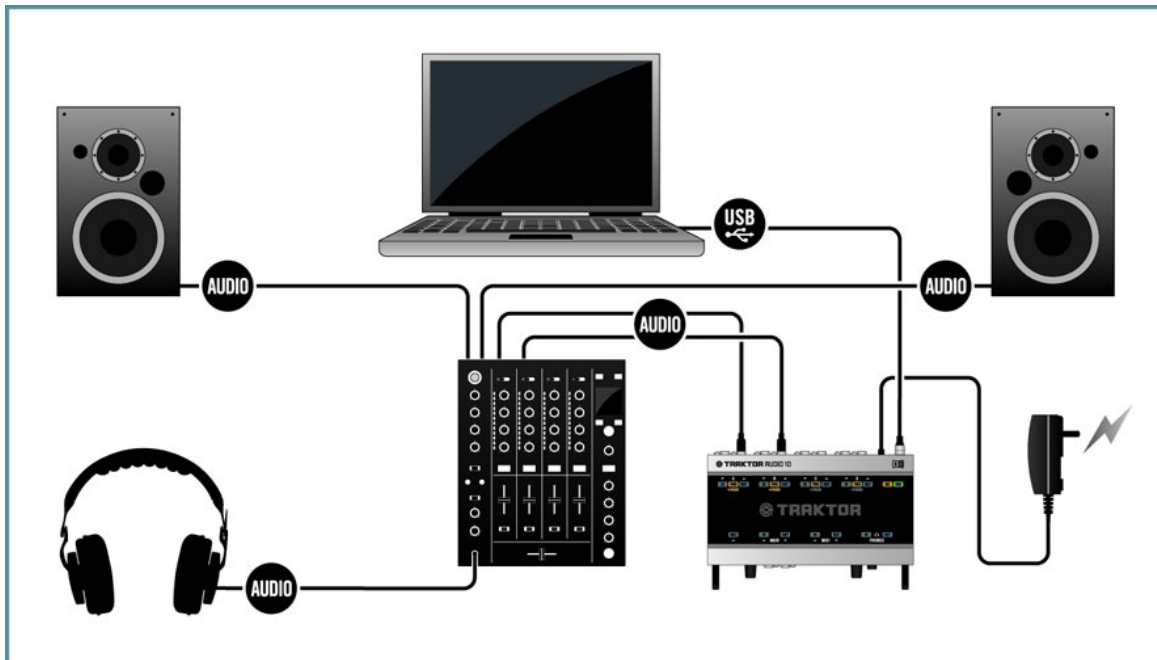


Abb. 11.2 – Einsatz von TRAKTOR mit einem externen Mixer

Fast alle TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-/DUO-2-Anwender werden einen externen Mixer an Stelle des internen Mixers in TRAKTOR verwenden, grundsätzlich steht dieser Modus aber auch allen anderen TRAKTOR-Anwendern zur Verfügung. Sie benötigen dazu ein Audio-Interface, dessen Anzahl der Ausgänge (mindestens) der Menge der verwendeten Decks entspricht. Zusätzlich benötigen Sie auch einen Mixer, der über entsprechend viele Eingänge verfügt. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

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

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

11.4 TRAKTOR 2 mit einem Controller

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

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

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



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

Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass MIDI-Controller "langweilig" sind — erst durch die vielseitige Software werden Sie zu spannenden Werkzeugen. In TRAKTOR 2 haben Sie die Möglichkeit, alle Funktionen fernzusteuern und darüber hinaus auch vollkommen abgefahrenere Steuerungen mit Macros (zwei Befehle werden gleichzeitig mit einem Bedienelement ausgelöst) zu programmieren oder mit Modifiern (aktivieren eine zweite Funktion mit selbst zugewiesenen Shift-Tasten) zu arbeiten. Die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt und daher bietet Ihnen TRAKTOR 2 ab Werk vorprogrammierte Beispiele für eine große Anzahl an MIDI-Controllern. Diese können Sie als gute Ausgangsbasis nutzen. Lesen Sie in Kapitel [↑7.5, MIDI und Zuweisungen \(deaktiviert in TRAKTOR LE 2\)](#), wie Sie MIDI-Zuweisungen importieren und erzeugen können.

11.4.1 Controller mit Mixersteuerungen (und optional integrierten Audio-Interfaces)

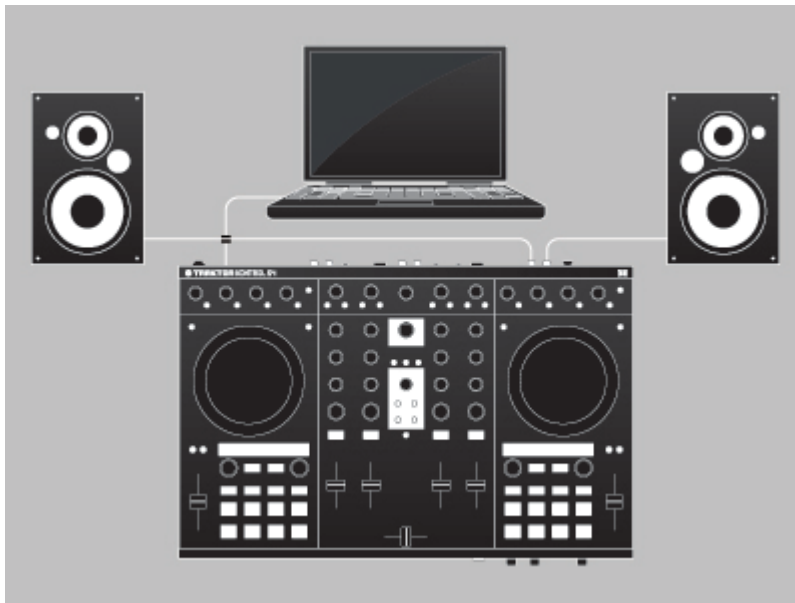


Abb. 11.3 – Ein MIDI-Controller mit Mixersteuerungen: TRAKTOR KONTROL S4

MIDI-Controller mit Mixersteuerungen sind mit einem speziellen Bereich ausgestattet, der ähnlich aufgebaut ist, wie ein analoger Mixer und zum Beispiel Equalizer, Kanal-Fader und einen Crossfader besitzen und eine Möglichkeit zum Vorhören von Tracks bieten. Diese sind speziell zur Verwendung mit einer DJ-Software konzipiert. Für gewöhnlich werden diese via USB mit Ihrem Computer verbunden. Folgen Sie den Installationsanweisungen des Herstellers und schließen Sie das Gerät an. Führen Sie Folgendes in TRAKTOR aus:

Controller mit integriertem Audio-Interface

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

Controller ohne integriertes Audio-Interface

► Folgen Sie den Anweisungen in Kapitel [↑11.2, TRAKTOR mit externem Audio-Interface](#).

1. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.
2. Klicken Sie auf *Add > Import*, navigieren Sie dann zu *Default Settings > Controller* und wählen Sie den Controller aus der Liste.
3. Bewegen Sie einen Fader oder Drehregler des MIDI-Controllers (zum Beispiel den Crossfader) und beobachten Sie die Statusanzeige **CTRL**. Immer dann, wenn Sie ein Bedienelement des MIDI-Controllers bewegen, sollte diese Anzeige eine Aktivität vermelden, indem sie blau leuchtet.

→ Sie sollten auch feststellen können, dass sich das entsprechende Bedienelement (in diesem Beispiel der Crossfader) in TRAKTOR bewegt, wenn Sie den MIDI-Controller bedienen.

11.4.2 Controller ohne Mixersteuerungen

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

1. Öffnen Sie *Preferences > Controller Manager*.
2. Klicken Sie auf *Add > Import*, navigieren Sie dann zu *Default Settings > Controller* und wählen Sie den Controller aus der Liste.
3. Bewegen Sie einen Fader oder Drehregler des MIDI-Controllers (zum Beispiel den Browse-Drehregler auf dem S4) und beobachten Sie die Statusanzeige **CTRL**. Immer dann, wenn Sie ein Bedienelement des MIDI-Controllers bewegen, sollte diese Anzeige eine Aktivität vermelden, indem sie blau leuchtet.

→ Sie sollten auch feststellen können, dass sich das entsprechende Bedienelement (in diesem Beispiel sollte sich die Auswahlmarkierung im TRAKTOR Browser bewegen) in TRAKTOR bewegt, wenn Sie den MIDI-Controller bedienen.

11.5 TRAKTOR KONTROL S4 in Verbindung mit TRAKTOR SCRATCH PRO 2

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

1. Schließen Sie Ihre Plattenspieler oder CD-Player an die Eingänge C und D des S4 an.
2. Wählen Sie PHONO mit dem LINE/PHONO-Schalter aus, wenn Sie Plattenspieler verwenden und wählen Sie LINE, wenn Sie CD-Player einsetzen.
3. Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup* und wählen Sie *Kontrol S4 (ASIO)* als **Audio Device**.
► In der Voreinstellung werden Plattenspieler und CD-Player an die Decks C und D geleitet. Wenn Sie die Decks A und B damit steuern möchten, müssen Sie diese manuell zuweisen:
 1. Öffnen Sie *Preferences > Input Routing*.
 2. Wählen Sie *In Ch C left/right* für **Input Deck A** und *In Ch D left/right* für **Input Deck B**.
 3. Klicken Sie auf die Deckbuchstaben der Decks A und B und überprüfen Sie, dass für diese *Scratch Control* ausgewählt wurde.

11.6 Ein Mikrofon integrieren

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

11.6.1 Verwendung eines Mikrofons in Verbindung mit dem Loop-Recorder



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

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

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

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

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

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

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um die [Preferences](#) zu öffnen und wählen Sie den Eintrag *Input Routing*.
2. Weisen Sie den Kanal, an den Sie das Mikrofon angeschlossen haben, einem leeren Deck (A bis D) in TRAKTOR zu, indem Sie den entsprechenden Eintrag aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Passen Sie den Eingangspegel des Mikrofons an, wenn Ihr Audio-Interface mit einem Bedienelement zur Steuerung der Vorverstärkung ausgestattet ist (dieses ist beim TRAKTOR AUDIO 10 vorhanden).
4. Überwachen Sie die Einstellung der Vorverstärkung, indem Sie die Pegelanzeige im Auge behalten, die sich neben dem Kontextmenü befindet.

→ Das Effektsignal wird über den, auf der [Output-Routing](#)-Seite im Preferences-Fenster ausgewählten Ausgang des Kanals wiedergegeben (bei Verwendung des Internal-Mixing-Modus wird das Signal immer über den Hauptausgang wiedergegeben).

► Klicken Sie nach dem Schließen des Preferences-Fensters auf den entsprechenden Deckbuchstaben und wählen Sie [Live Input](#).

→ Sie können Ihr Mikrofon jetzt als live Eingang verwenden und Ihre Stimme in den Mix integrieren!

11.7 Aufnahme-Setup (deaktiviert in TRAKTOR LE 2)

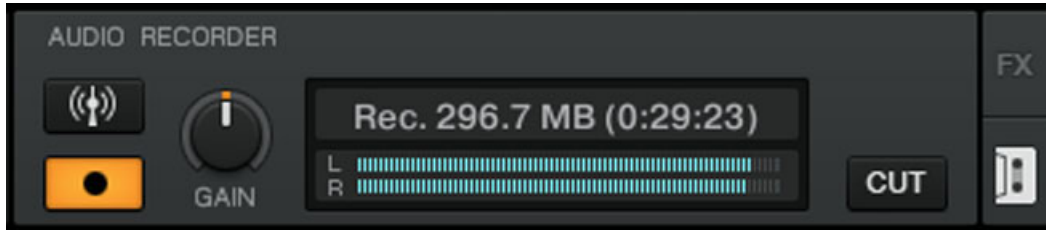


Abb. 11.4 – Das Aufnahme-Panel

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

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

11.7.1 Aufnahmen von einer internen Quelle

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

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

1. Öffnen Sie *Preferences > Output Routing*.
2. Wählen Sie den [Internal](#) Mixing Mode.
3. Öffnen Sie *Preferences > Mix Recorder*.
4. Wählen Sie [Internal](#) als Quelle (Source).
5. Wählen Sie einen Speicherort für die Aufnahmen oder verwenden Sie den voreingestellten: *Eigene Dateien/Meine Musik/Traktor* (Windows) und *Benutzer:Musik:Traktor* (Mac OS X).

6. Vergeben Sie einen Präfix (**Prefix**) wie zum Beispiel *live_jan15th_*, dieser Präfix wird als Teil des Dateinamens gemeinsam mit einer Zeitinformation verwendet. Wenn Sie einen Präfix vergeben, können Sie Ihre Aufnahmen später einfacher auffinden.
7. Wählen Sie eine Dateigröße ab der die Aufnahme geteilt wird. Wenn Sie Ihre Aufnahme später auf eine CD brennen möchten, sollten Sie eine Dateigröße von *650 MB* wählen.
8. Klicken Sie auf das Kassettensymbol in der rechten oberen Ecke des Global-Bereichs, um den Audio-Recorder zu öffnen.
9. Laden Sie einen Track in ein Deck und klicken Sie auf Play.
→ Die Pegelanzeigen sollten sich bewegen.
1. Passen Sie den Aufnahmepegel mit dem **Gain**-Drehregler an. Es sollten keine Übersteuerungen auftreten!
2. Drücken Sie die Aufnahmetaste um die Aufnahme zu starten!



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

11.7.2 Aufnahmen von einer externen Quelle



Aufnahmen von einer externen Quelle sind im **Internal** und **External** Mixing Mode möglich und können auch von TRAKTOR-SCRATCH-PRO-2-/DUO-2-Anwendern getätigt werden.

Aufnahmen im External Mixing Mode von einer externen Quelle

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

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um das Preferences-Fenster zu öffnen und wählen Sie den Eintrag *Output Routing*.
2. Wählen Sie den **External** Mixing Mode, wenn dieses nicht bereits erfolgt ist.
3. Öffnen Sie den Bereich **Input Routing** im Preferences-Fenster.

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

Es handelt sich hierbei um ein typisches Setup für TRAKTOR-SCRATCH-PRO-/DUO-2-Anwender, um ein live Set aufzunehmen. Andere Setups sind ebenfalls denkbar. Sie können beispielsweise an Stelle eines Mixers ein Mikrofon an Ihr Audio-Interface anschließen und Ihre Stimme aufnehmen. Wenn Sie wissen möchten, wie Sie ein Mikrofon in Ihr Setup einbinden können, lesen Sie bitte das Kapitel [↑11.6, Ein Mikrofon integrieren](#).

Aufnahmen im Internal Mixing Mode von einer externen Quelle

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

1. Klicken Sie auf das Zahnradsymbol, um das Preferences-Fenster zu öffnen und wählen Sie den Eintrag *Output Routing*.
2. Wählen Sie den [Internal Mixing Mode](#).
3. Öffnen Sie den Bereich [Input Routing](#) im Preferences-Fenster.

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



Sie können keine Plattenspieleraufnahmen mit einem Line-Pegel-Kanal anfertigen. Verwenden Sie hierzu einen Konverter, der das Phono-Signal in ein Line-Pegel-Signal umwandelt. Ein entsprechendes Gerät erhalten Sie im Musikfachhandel.

Index

A

Aktualisieren

- Aktualisieren von TRAKTOR (SCRATCH)
PRO/DUO und TRAKTOR LE [\[13\]](#)

Analyse [\[31\]](#) [\[91\]](#)

Anpassen Pegel [\[59\]](#)

Art (Deck) [\[25\]](#) [\[107\]](#)

Audio [\[19\]](#)

Audio Setup

- Fallback (Rückfalllösung) [\[99\]](#)

Audioeingang [\[25\]](#)

Aufnahme

- Externe Aufnahmen [\[135\]](#)

Aufnahmeanzeige [\[20\]](#)

Aufnahmen

- Interne Aufnahmen [\[134\]](#)

Auto-Modus (Tempo-Master) [\[87\]](#)

AUTO-Taste [\[87\]](#)

AUX-Drehregler [\[29\]](#)

B

Batterieanzeige [\[20\]](#)

Beatgrid [\[91\]](#)

Bedienoberfläche

- Browser [\[17\]](#)
- Decks [\[17\]](#)
- Global-Bereich [\[17\]](#)
- Kopfzeile [\[17\]](#)
- Mixer [\[17\]](#)
- Software-Menüleiste [\[17\]](#)

Bibliothek

- iTunes [\[32\]](#)
- Samples speichern in der [\[79\]](#)

BPM [\[91\]](#)

Browser [\[29\]](#) [\[44\]](#)

- Schalter zum maximieren der Browseran-
zeige [\[21\]](#)

C**Clock**

- als Tempo Master verwenden [88]
- als Tempo-Master verwenden [90]
- das Tempo der Clock einstellen (BPM) [91]
- Panel [87]

Clock (Uhr) [86] [87]**Collection**

- Importieren [30]

CPU [19]**Crossfader** [41]**CTRL** [19]**Cueing** [50]**Cue-Punkte** [50]

- Einen Hotcue löschen [66]
- Einen Hotcue speichern [66]
- setzen und speichern [50]

Cue-Punkte setzen [62]**D****Datensicherung** [13]**Deck** [17] [25]

- Art [25] [107]

Deck-Display

- KEYLOCK-Anzeige (Tonhöhenkorrektur) [94]

Delay (FX) [70]**DEL-Taste** [83]**Demo Tracks** [37]**Den Mix mittels Kopfhörer vorbereiten** [47]**Die Länge eines Loops ändern** [63]**DRY/WET-Drehregler (FX-Einheit)** [71]**DRY/WET-Regler (FX-Einheit)** [72]**DRY/WET-Regler (Loop-Rekorder)** [80]**Dynamikumfang** [59]

E

Effekte [\[22\]](#) [\[68\]](#)

- Ein Deck einer FX-Einheit zuweisen [\[69\]](#)
- FX speichern (Snapshot) [\[72\]](#)
- Group-Modus [\[70\]](#)
- Single-Modus [\[72\]](#)

Einen Cue-Punkt speichern [\[51\]](#)

Einen Hotcue speichern [\[51\]](#)

Einen Loop aufnehmen [\[81\]](#)

Einen Track im Browser vorhören [\[44\]](#)

Einen Track wiedergeben [\[36\]](#)

Eingangs-Signalwege (Input routing) [\[107\]](#)

EQs

- Verwenden beim Mixen eines Tracks [\[54\]](#)

Equalizer [\[60\]](#)

Erste-Schritte-Handbuch [\[9\]](#)

Externer Audioeingang [\[25\]](#)

Externer Mixer [\[128\]](#)

F

Fader

- Kanal [\[42\]](#)
- TEMPO [\[57\]](#)

Favoriten [\[74\]](#)

Features

- Browser:Preview Player [\[29\]](#)
- Browser:status bar [\[29\]](#)
- Internal Mixer [\[39\]](#)

Fehlerbehebung

- Kein Audio [\[41\]](#)

Fehlersuche [\[121\]](#)

- Abstürze [\[122\]](#)
- Audioaussetzer [\[121\]](#)
- Hilfe [\[123\]](#)
- Hilfe:Forum [\[124\]](#)
- Hilfe:Knowledge Base [\[123\]](#)
- Hilfe:Support [\[123\]](#)
- Latenz [\[121\]](#)
- TRAKTOR startet nicht [\[121\]](#)

Filter (FX) [\[70\]](#)

FILTER-Drehregler [\[60\]](#)

- zum Mixen eines Tracks [\[54\]](#)

Forum [\[124\]](#)

Funktion

- Audio-Recorder [\[23\]](#)
- Aufnahmen [\[134\]](#)
- Automatische Wiedergabe [\[21\]](#)
- Browser:Browser-Liste [\[29\]](#)
- Browser:Favoriten [\[29\]](#)
- Browser:Search Field (Suchfeld) [\[29\]](#)
- Cue-Punkte:Einen Cue-Punkt speichern [\[50\]](#)
- Decks [\[25\]](#)

Effekte [68]
FX-Einheiten [22]
Hotcues [66]
Jump-to-Start-Taste [54]
Loop-Recorder [24] [80]
Loops [62]
Master Clock [22]
Mixer:Aux-Drehregler [29]
Mixer:Crossfader [29]
Mixer:Cue-Mix-Drehregler [29] [50]
Mixer:Cue-Vol-Drehregler [29]
Mixer:Equalizer [28]
Mixer:FX-Assign-Tasten [28]
Mixer:Kanäle [28]
Mixer:Kopfhörer-Cue-Taste [29]
Preview Player [44]
Samples [73]
Snap-Taste [53]
Synchronisation [49] [85]
Track Collection:Überblick [30]
TRAKTOR anpassen [105]
TRAKTOR SCRATCH [96]
Überblick [16]
Vollbildmodus [21]
FX [68]
 laden (Group-Modus) [71]
 Synchronisation [86]
 temposynchron [72]
 Voreinstellung [70]
FX Unit [68]
FX zu Kanälen zuweisen [69]
FX-Assign-Taste [69] [72]
FX-Drehregler 00001-00003 [71]
FX-Einheit [22] [60]

 DRY/WET-Drehregler [71]
 DRY/WET-Regler [72]
 FX-Tasten 00001-00003 [70]
 Group-Modus [70]
 Single-Modus [72]
 Snapshot [72]
 vier FX-Einheiten verwenden [108]
 zu Kanälen zuweisen [69]
FX-Tasten 00001-00003 [70]

G

GAIN-Drehregler [60]
Gater (FX) [71]
Group-Modus [70]

H

Handbücher [9]
Hauptausgangspegel [61]
Hilfe [123]
Hotcues [66]
 löschen [66]
 speichern [51]
Hotcue-Tasten [51]

I

Importieren
 Musik [30]
 Musikordner [31]
 Zuweisungen importieren [14]
Importieren
 Daten importieren [14]
Installation [13]
Installationshandbuch [9]
iTunes [32]

K**Kanal** [\[17\]](#) [\[28\]](#) [\[40\]](#)Fader [\[42\]](#) [\[60\]](#)FX-Assign-Taste [\[69\]](#) [\[72\]](#)GAIN-Drehregler [\[60\]](#)Pegelanzeigen [\[60\]](#)**Kanal-Fader** [\[42\]](#)**Kanalpegelanzeigen** [\[60\]](#)**KEYLOCK-Anzeige (Tonhöhenkorrektur)** [\[94\]](#)**Knowledge Base** [\[123\]](#)**Kompatibilität** [\[12\]](#)**Kopfhörer** [\[44\]](#)**Kopfzeile** [\[19\]](#)**L****Laden**Layout [\[20\]](#)Samples [\[74\]](#)Track [\[36\]](#)Tracks [\[36\]](#)**Layout Selector** [\[20\]](#)**Limiter** [\[62\]](#)**Live-Input** [\[25\]](#)**Loop-Bereich**in Track-Decks [\[62\]](#)**LOOP-IN-Taste**in Track-Decks [\[63\]](#)**Loop-Modus** [\[75\]](#) [\[86\]](#)**LOOP-MOVE-Drehregler**in Track-Decks [\[64\]](#)**LOOP-OUT-Taste**in Track-Decks [\[63\]](#)**Loop-Recorder** [\[24\]](#) [\[80\]](#)DEL-Taste [\[83\]](#)Einen aufgenommenen Loop löschen [\[83\]](#)Eingangsquellenmenü (Software) [\[80\]](#)Loop-Länge anpassen [\[81\]](#)Overdub-Aufnahmen [\[84\]](#)Play-Taste [\[83\]](#)Record-Taste [\[82\]](#) [\[84\]](#)UNDO-Taste [\[84\]](#)Wiedergabe [\[83\]](#)Zusätzliche Einsatzoptionen [\[84\]](#)**Loop-Rekorder**DRY/WET-Regler [\[80\]](#)einen Loop aufnehmen [\[81\]](#)SIZE-Taste [\[82\]](#)**Loops** [\[62\]](#)

- einen Loop deaktivieren [66]
- Einen Loop verschieben [64]
- in einem Track setzen [63]
- Länge anpassen [63]
- Loops mit einer vordefinierten Länge [62]
- Loops speichern [65]
- Manuelle Loops [63]
- setzen in einem Track [62]

Löschen eines Hotcue [66]

M

MAIN [20]

Main panel [24]

MAIN-Level-Drehregler [61]

MAIN-Pegelanzeigen [61]

Manuelles Beatmatching [56]

Master-Display

- QUANT-Taste und -Anzeige [92]

- SNAP-Taste und -Anzeige [92]

Metronom-Symbol [87]

Mixen

- manuell [56]

- Pegel anpassen [59]

- Verwenden der automatischen Sync-Funktion [43]

- Verwenden der Filter [54]

- Verwenden von EQs [54]

Mixer [28]

- Kanal [28] [40]

Musik

- Einen Track laden [36]

- Importieren [30]

- Mixen [43]

- Synchronisation [49]

- Vorhören [44]

- Wiedergabe eines Tracks [39]

Musikdateien [30]

Musikordner [31]

O

One-Shot-Modus [75]

Overdub-Aufnahmen [84]

P**Pegel**

anpassen [59]

Pegelanzeigen [60]**Pitch (Tracks)** [94]**Playlist** [25] [74]

iTunes [32]

PLAY-Taste (Deck)

in Track Decks [39]

Play-Taste (Loop-Recorder) [83]**Preferences** [21] [105]**Preferences-Taste** [105]**Preview Player** [44]**Publikum** [60]**Q****Quantize-Modus** [92]**QUANT-Taste und -Anzeige** [92]**R****Rauschen** [60]**Record-Taste** [82] [84]**Register Advanced Cue** [66]**Reverb (FX)** [70]**Rücksprung an den Anfang eines Tracks** [54]**S****Sample Slot** [74]**Sample-Deck** [25] [73]

Konzept [25]

Samples [73]

aus einem Track extrahieren [76]

auslösen [75]

entfernen [79]

laden [74]

Laden eines Samples (Collection) [74]

Laden eines Samples (Track) [76]

Sample-Steuerungen [78]

Spezifische Tastaturkürzel [79]

stoppen & zum Anfang zurückkehren [75]

Wiedergabe [75]

Wiedergabe-Modus [75]

Sample-Speicherplatz [25]**Schnelles Laden**

Tracks [35] [37]

Scratch

Absolut-Modus [97]

Kalibrierung [96]

Wiedergabemodi [97]

Scratchen

duplizieren [100]

Falscher Eingangsmodus [103]

Fehlender Kanal [103]

Fehlersuche [101]

Interner Modus [98]

Kalibrierungsprobleme [101]

Kalibrierungskreise (Scope) [99]

Preferences [98]

Relativ-Modus [98]

Scratchfunktion deaktiviert [102]

Service Center [123]**Setup**

Aufnahmen [134]

interne Soundkarte [125]

TRAKTOR KONTROL S4 und TRAKTOR
SCRATCH [131]**Setup-Assistent** [113]**Setups** [125]

Externe Controller [128]

externer Mixer (analog) [128]

Externes Audio-Interface [126]

Mikrofon [132]

Setzen eines Loops in einem Track [62]**Sicherung** [111]**Single-Modus** [72]**SIZE-Taste** [82]**Snap-Modus** [53] [64] [77]**Snapshot (FX-Einheit)** [72]**SNAP-Taste und -Anzeige** [92]**Software-Menüleiste** [18]**Songbibliothek**

Samples speichern in der [79]

Speichern eines Loops [65]**Spezielle Formatierungen** [11]**Status**

Utility-Taste [20]

Status LED [19]**Support** [123]**Synchronisation** [85]

Auto-Modus [87]

Beatgrid [91]

Clock-Modus [90]

Synchronisationskonzept [86]

Tempo-Master [85]

Synchronisation von TracksEinsatz der automatischen Sync-Funktion
[49]**Synchronisierung**

Manuelles Beatmatching [56]

Phasen-Anzeige [57]

Tempo-Fader [57]

Synchronisierung von Tracks

manuell [56]

SYNC-Taste

in Track-Decks [49] [90]

Systemvoraussetzungen [12]

T**Tempo**

automatische Anpassung (Sync) [49]

manuelle Anpassung [57]

TEMPO-Fader [57]**Tempo-Master** [85]

die Clock verwenden als [90]

ein Track Deck verwenden als [90] [91]

Tonhöhenkorrektur [94]**Track**

Information [38]

laden [36]

Track Collection

Importieren [30]

Track-Deck [25] [86]

Konzept [25]

Tracks angleichen [52]**TRAKTOR anpassen**

Audioerschaltung [107]

Aussehen [110]

MIDI und Zuweisungen [111]

Profile und Sicherung [111]

TRAKTOR Clock

als Tempo-Master verwenden [88] [90]

TRAKTOR Clock (Uhr) [86] [87]**TRAKTOR-2-Logo** [19]**TRAKTOR-Anpassungen**

Deck-Art [107]

Effekte [108]

TRAKTOR-Versionen [12]**Tutorials** [34]

Video [9] [10]

Voraussetzungen [34]

Ziele [35]

Typische Setups [125]**U****Überblick** [15]

Funktion: Sample-Deck [27]

Funktionen:Live-Input [28]

Funktionen:Track-Deck [26]

Übersichtskarte mit Tastaturkürzeln [10]**Übersteuerung** [59] [62]**Uhr** [19]**UNDO-Taste** [84]**Unterstützung**

iTunes [32]

Updates [122]**User Forum (Benutzerforum)** [124]**Utility-Taste** [20]**V****Verbindungsanzeige** [19]**Verzerrung** [60] [62]**Video-Tutorials** [9] [10]**Vier FX-Einheiten verwenden** [108]**Voreinstellung FX** [70]**W****Wellenform** [38]**Wellenformdarstellung** [66]**Z'****Zwischen Deck-Arten umschalten** [107]