



# TRAKTOR 2

Primeros pasos



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

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

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

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.

Documento escrito por: Native Instruments

Versión del documento: 1.0 (03/2011)

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

---

**Germany**

Native Instruments GmbH  
Schlesische Str. 28  
D-10997 Berlin  
Germany  
[info@native-instruments.de](mailto:info@native-instruments.de)  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

**USA**

Native Instruments North America, Inc.  
5631 Hollywood Boulevard  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[sales@native-instruments.com](mailto:sales@native-instruments.com)  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© Native Instruments GmbH, 2011. Todos los derechos reservados.

---

---

# Índice de contenidos

<b>1</b>	<b>¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR 2!</b>	<b>9</b>
1.1	Qué es TRAKTOR KONTROL 2	9
1.2	La documentación de TRAKTOR 2	9
1.2.1	¿Por dónde empezar?	9
1.2.2	Este manual	10
1.2.3	Convenciones empleadas en este manual	11
1.3	Requisitos de sistema y compatibilidad	12
<b>2</b>	<b>Actualizar desde TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO y TRAKTOR LE</b>	<b>13</b>
2.1	Backup	13
2.2	Instalación	13
2.3	Importar los datos	14
2.3.1	Importación de mapeos MIDI y de atajos	14
2.3.2	Importar música	14
<b>3</b>	<b>Panorama de TRAKTOR 2</b>	<b>15</b>
3.1	Perspectiva general	16
3.2	Elementos principales	17
3.2.1	Barra de menús de la aplicación	17
3.2.2	Cabecera	18
3.2.3	Sección Global	21
3.2.4	Las cubiertas	24
3.2.5	Mezclador	28
3.2.6	Buscador	29
<b>4</b>	<b>Importar música</b>	<b>30</b>
4.1	¿En qué consiste una colección de pistas?	30
4.2	Importar archivos musicales	31
4.3	Pistas manejadas desde iTunes	32

4.3.1	Reproducir pistas de iTunes .....	32
4.3.2	Importar una selección de pistas de iTunes .....	32
4.3.3	Importar las listas de reproducción de iTunes .....	33
<b>5</b>	<b>Tutoriales .....</b>	<b>34</b>
5.1	Condiciones previas .....	34
5.2	Finalidad de los ejemplos .....	35
5.3	Ejecutando la primera pista .....	36
5.3.1	Carga rápida de una pista .....	36
5.3.2	Ejecutar una pista .....	38
5.3.3	No se escucha nada .....	40
5.4	Mezclar una segunda pista .....	42
5.4.1	Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances .....	43
5.4.2	Cargar y ejecutar una segunda pista .....	46
5.4.3	Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla .....	46
5.4.4	Sincronización de la segunda pista .....	48
5.4.5	Establecer un punto de inserción como punto de partida (deshabilitado en TRAKTOR LE 2) .....	
5.4.6	Adhesión rítmica .....	52
5.4.7	Pegándose a los pulsos .....	52
5.4.8	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llegue a su fin? .....	53
5.4.9	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado .....	53
5.4.10	Alineación manual de pulsos .....	55
5.5	Ajustar los volúmenes .....	58
5.5.1	La teoría... ..	58
5.5.2	... y la práctica .....	59
5.6	Bucleo y cueing .....	61
5.6.1	Ejecutar bucles .....	61
5.6.2	Empleo de hotcues (deshabilitado en TRAKTOR LE 2) .....	65

5.7	Agregar efectos .....	66
5.7.1	Asignar una cubierta a una unidad FX (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente) .....	67
5.7.2	Modo grupal .....	68
5.7.3	Alistando la unidad de efectos .....	69
5.7.4	Control de la unidad de efectos .....	70
5.7.5	Modo individual (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente) .....	71
5.7.6	Almacenamiento de "snapshots" .....	71
5.8	Emplear samples en la mezcla (deshabilitado en TRAKTOR LE 2) .....	72
5.8.1	Cargar un sample de la colección .....	73
5.8.2	Accionar el sample .....	73
5.8.3	Extraer un sample de una pista .....	74
5.8.4	Controles suplementarios .....	76
5.9	Empleo de la grabadora de bucles (solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2) .....	78
5.9.1	Seleccionar una fuente .....	78
5.9.2	Grabar un bucle .....	79
5.9.3	Sobregrabación .....	82
5.9.4	Otros empleos del bucle grabado .....	82
5.10	Sincronización .....	82
5.10.1	Introducción .....	83
5.10.2	El tempo master .....	83
5.10.3	La retícula de pulsos .....	88
5.10.4	Otras útiles herramientas de sincronización .....	89
<b>6</b>	<b>Empleo de TRAKTOR SCRATCH PRO / DUO 2 .....</b>	<b>92</b>
6.1	Calibración .....	92
6.2	Modos de reproducción .....	93
6.2.1	Modo absoluto .....	93
6.2.2	Modo relativo .....	94

6.2.3	Modo de reproducción interna .....	94
6.3	Preferencias pertinentes .....	94
6.4	Solución de problemas: TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2 .....	96
6.4.1	Problemas en la calibración .....	97
6.4.2	Solución de problemas de audio .....	100
<b>7</b>	<b>Personalización de TRAKTOR 2 .....</b>	<b>101</b>
7.1	Direccionamiento .....	103
7.2	Cambiar la función de las cubiertas (deshabilitado en TRAKTOR LE 2) .....	103
7.3	Efectos (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente) .....	104
7.4	Ajustar el aspecto de TRAKTOR (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente) .....	106
7.5	MIDI y mapeos (deshabilitado en TRAKTOR LE 2) .....	106
7.6	Perfiles y resguardo (deshabilitado en TRAKTOR LE 2) .....	107
<b>8</b>	<b>El asistente de la configuración .....</b>	<b>108</b>
<b>9</b>	<b>Solución de Problemas .....</b>	<b>116</b>
9.1	TRAKTOR 2 no arranca .....	116
9.2	Problemas de latencia .....	116
9.3	TRAKTOR 2 se cuelga .....	117
9.4	Actualizaciones .....	117
<b>10</b>	<b>Obtención de ayuda .....</b>	<b>118</b>
10.1	Banco de conocimientos .....	118
10.2	Asistencia técnica .....	118
10.3	Asistencia del registro .....	119
10.4	Foro de usuarios .....	119
<b>11</b>	<b>Apéndice A - Montajes más comunes .....</b>	<b>120</b>
11.1	TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador .....	120
11.2	TRAKTOR con una interfaz de audio externa .....	121
11.3	TRAKTOR 2 con un mezclador externo .....	122
11.4	TRAKTOR 2 con un controlador .....	123

---

11.4.1	Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente una interfaz de audio incorporada) .....	125
11.4.2	Controladores sin controles de mezcla .....	127
11.5	TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2 .....	127
11.6	Añadir un micrófono .....	128
11.6.1	Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles .....	128
11.6.2	Empleo de un micrófono para el registro en vivo con efectos de TRAKTOR .....	128
11.7	Montaje de grabación (deshabilitado en TRAKTOR LE 2) .....	129
11.7.1	Grabar de fuentes internas .....	129
11.7.2	Grabar de fuentes externas .....	130
<b>Índice temático .....</b>		<b>133</b>



# **1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR 2!**

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

## **1.1 Qué es TRAKTOR KONTROL 2**

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

## **1.2 La documentación de TRAKTOR 2**

### **1.2.1 ¿Por dónde empezar?**

TRAKTOR KONTROL 2 le ofrece distintas fuentes de información. El orden de lectura sugerido es el siguiente:

1. Guía de instalación (Setup Guide)
2. El manual de iniciación (Getting Started) de TRAKTOR 2 (el presente documento) y los vídeos explicativos.

Además, una lámina explicativa y una tarjeta con los atajos de teclado le facilitarán el trabajo diario con TRAKTOR 2. Ahora, pasaremos a describir brevemente el contenido de cada una de estas fuentes de información.

Algunos de estos documentos (guía de instalación, lámina explicativa y tarjeta de atajos de teclado) ya se encuentran disponibles en la caja del producto. Toda la documentación se encuentra asimismo disponible en formato PDF en:

- Mac OS X: Macintosh HD/Aplicaciones/Native Instruments/Traktor 2/Documentation
- Windows: Inicio > Todos los programas > Native Instruments > TRAKTOR 2 > Documentation

**Primer paso: la guía de instalación**

La guía de instalación (Setup Guide) se halla como libro impreso en la caja del producto. La misma explica el proceso de instalación del software (y hardware cuando corresponda) de TRAKTOR 2; desde el principio mismo hasta el primer sonido que salga por los altavoces. Esta debería ser su primera lectura en el aprendizaje de TRAKTOR 2.



En primer lugar lea la guía de instalación. Luego, continúe con el manual de iniciación de TRAKTOR 2 para familiarizarse más con el producto.

**Manual de iniciación de TRAKTOR 2**

Tras la lectura de la guía de instalación y la correcta aplicación de sus instrucciones, TRAKTOR debería estar listo y en función. El paso siguiente sería la lectura del manual de iniciación. El manual de iniciación le brindará un enfoque práctico del programa TRAKTOR 2. En la próxima sección hallará el panorama general del contenido de este manual.

**Tarjeta de atajos de teclado**

En la caja del producto también se halla una tarjeta con el panorama de los atajos de teclado. Presenta las operaciones de teclado específicas del programa TRAKTOR 2.

**Vídeos explicativos**

El sitio de Internet de Native Instruments ofrece una multitud de vídeos explicativos con ejemplos prácticos sobre distintos aspectos del trabajo con TRAKTOR 2. Si desea ver estos vídeos, vaya a la siguiente dirección en la red: <http://www.native-instruments.com/traktor>.

**1.2.2 Este manual**

Lo que usted está leyendo ahora es el manual de iniciación de TRAKTOR 2. El manual está dividido de la siguiente manera:

- La primera parte está constituida por la presente introducción.
- El capítulo [↑2, Actualizar desde TRAKTOR \(SCRATCH\) PRO/DUO y TRAKTOR LE](#) explica la manera de actualizar las versiones anteriores de TRAKTOR.
- El capítulo [↑3, Panorama de TRAKTOR 2](#) describe la interfaz de usuario de TRAKTOR y sus áreas principales.

- El capítulo [↑4, Importar música](#) explica la manera de importar música a la colección de pistas de TRAKTOR 2, para así poder aplicar todas las características de TRAKTOR 2 sobre nuestras propias pistas.
- El capítulo [↑5, Tutoriales](#) consta de una serie de ejemplos prácticos. Los mismos le permitirán adquirir progresivamente el dominio de las distintas herramientas provistas por TRAKTOR 2. Estos ejemplos prácticos facilitan el proceso de aprendizaje y lo introducirán rápidamente en el mundo del disyóquey digital.
- El capítulo [↑6, Empleo de TRAKTOR SCRATCH PRO / DUO 2](#) se ocupa de los vinilos y CD de código de tiempo. Si no es propietario de una licencia de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, puede pasar por alto este capítulo.
- El capítulo [↑7, Personalización de TRAKTOR 2](#) muestra la manera de personalizar TRAKTOR 2 para que se adapte a sus necesidades particulares.
- El capítulo [↑8, El asistente de la configuración](#) explica, en detalle, el asistente de la configuración.
- El capítulo [↑9, Solución de Problemas](#) brinda una lista de los problemas más usuales y sus posibles soluciones, y la información pertinente para la obtención de ayuda.
- [↑11, Apéndice A - Montajes más comunes](#) muestra las distintas manera de integrar TRAKTOR 2 al estudio musical o a los montajes en vivo.

### 1.2.3 Convenciones empleadas en este manual

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



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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía:

- El texto que aparece en los menús desplegables (p.ej.: *Abrir...*, *Guardar como...* etc.) y rutas de directorio del disco duro y otros dispositivos de almacenamiento, lo mismo que en las rutas de las preferencias del programa, aparece impreso en *bastardilla*.

- Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso en **azul**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
- Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
- Instrucciones individuales aparecen precedidas por esta flecha.
- El resultado de acciones aparece precedido por esta flecha más pequeña.

### **Otros nombres empleados para denominar el programa**

A lo largo de este manual nos referiremos a los programas TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2, TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 y TRAKTOR LE 2, con el nombre genérico de "TRAKTOR 2" o, simplemente, "TRAKTOR".

### **Las diferentes versiones de TRAKTOR**

TRAKTOR SCRATCH DUO 2, TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR LE 2 presentan un cierto número de restricciones respecto de la versión completa TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2. Las respectivas diferencias serán señaladas oportunamente en los capítulos de este manual. Toda la información concerniente a los vinilos y CD de control (solamente disponibles en TRAKTOR SCRATCH PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2) se detalla en el capítulo [↑6](#), [Empleo de TRAKTOR SCRATCH PRO / DUO 2](#).

## **1.3 Requisitos de sistema y compatibilidad**

Los requisitos mínimos de sistema que debe poseer el ordenador pueden consultarse en la sección de TRAKTOR de la página de Internet de Native Instruments:  
[www.native-instruments.com/traktor](http://www.native-instruments.com/traktor)



Por favor, tenga en cuenta que cumplir con los requisitos mínimos de sistema no garantiza una operación completamente fluida de TRAKTOR 2. En dicho caso, es posible que se vea forzado a realizar algunos ajustes para mejorar el rendimiento del equipo. A tal fin, Native Instruments ofrece algunos consejos y trucos de puesta a punto en su Banco de conocimientos (véase [↑10.1](#), [Banco de conocimientos](#)).

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

## 2 Actualizar desde TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO y TRAKTOR LE

Si esta es la primera vez que adquiere TRAKTOR puede omitir este capítulo y pasar directamente al siguiente. Sin embargo, si ya es un usuario de TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO o TRAKTOR LE, ¡lea este capítulo con atención!

### 2.1 Backup

Antes de instalar TRAKTOR 2, deberá resguardar los siguientes archivos:

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



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

### 2.2 Instalación

Siga cuidadosamente las instrucciones de la guía de instalación.



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

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

## 2.3 Importar los datos

- Al iniciar TRAKTOR 2 por primera vez, el asistente de la configuración (Setup Wizard) se abrirá y lo ayudará a configurar los aspectos básicos del programa. La interfaz y las preferencias del programa se ajustarán de manera consecuente. Consulte el capítulo [↑8, El asistente de la configuración](#) para más información acerca del asistente de la configuración.
- Luego, TRAKTOR le preguntará si desea importar datos, copiando dicho contenido en una carpeta nueva de la carpeta del usuario. Este procedimiento no afecta en nada los datos originales.

### 2.3.1 Importación de mapeos MIDI y de atajos

En TRAKTOR 2, el sistema de mapeo ha sido modificado. Si bien algunos mapeos creados en versiones anteriores de TRAKTOR todavía pueden funcionar, otros probablemente no serán importados correctamente. Por eso, le recomendamos comprobar los mapeos importados antes de utilizarlos en una situación en vivo.

### 2.3.2 Importar música

Debido a cambios en la base de datos de TRAKTOR, tendrá que reanalizar toda su colección de pistas (Track Collection). No obstante, los valores existentes de ganancia y BPM guardados en los archivos no serán afectados, aun si no estuvieran protegidos.

► Para forzar la recalculación de los valores de ganancia y BPM, puede accionar el análisis de BPM cliqueando con el botón derecho (Ctrl-clik en Mac OS X) la lista del Buscador y seleccionando la opción *Detect BPM (Async)*.



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

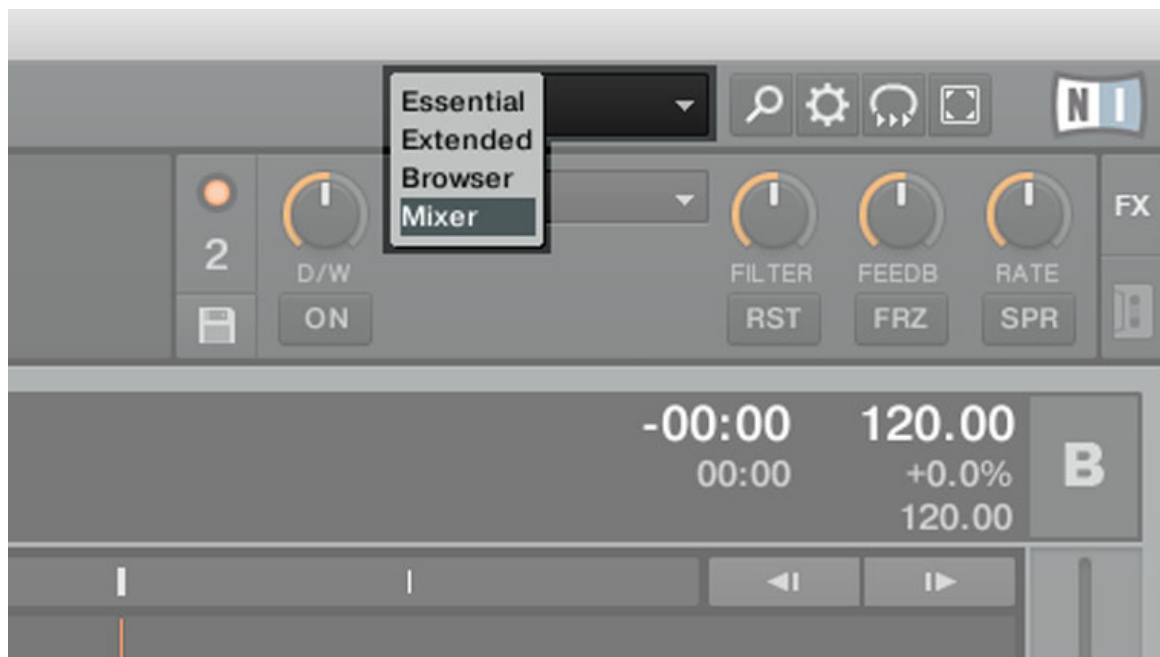
### 3 Panorama de TRAKTOR 2

Este capítulo describe las áreas y funciones principales de TRAKTOR 2.



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

Al iniciar TRAKTOR 2 por primera vez, el programa se abrirá con el diseño correspondiente a la vista básica (Essential). Para poder ver todos los elementos que aquí se describen, vaya al selector de diseños y abra el diseño denominado **Mixer**.



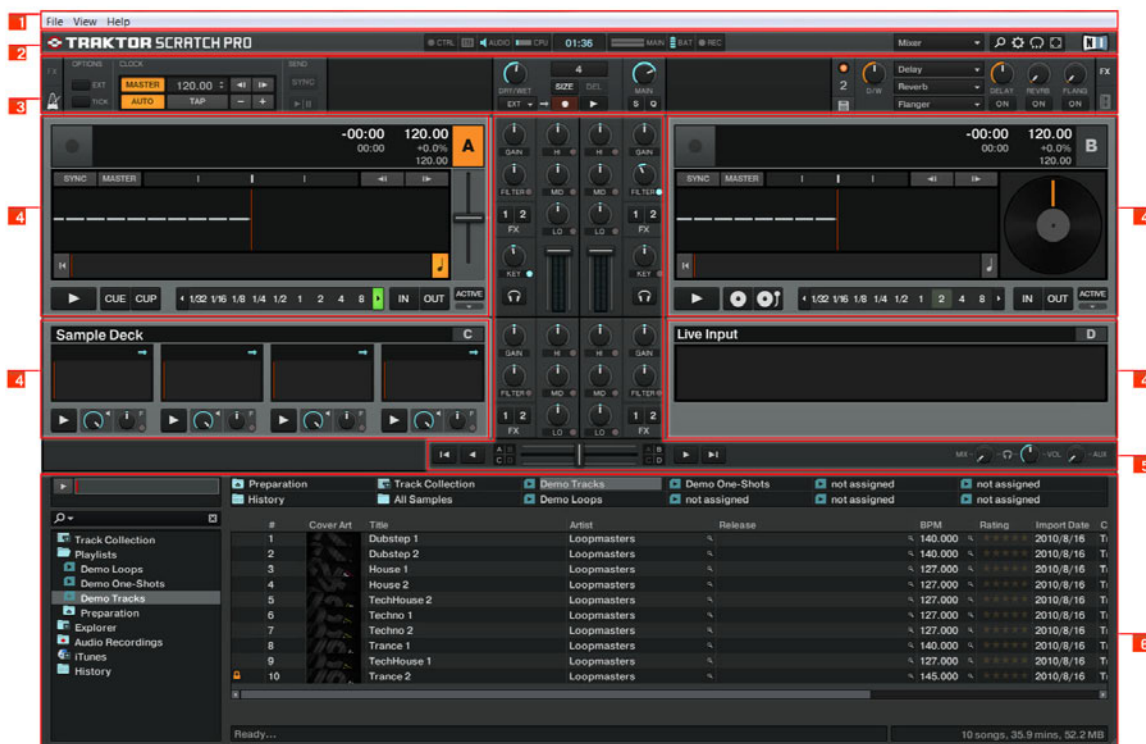
Ilust. 3.1 - Use el selector de diseños para seleccionar el diseño del mezclador (Mixer).



Si está empleando TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2, lo más probable es que esté utilizando un aparato mezclador externo en lugar del mezclador interno de TRAKTOR. No obstante, para poder seguir las explicaciones de este manual, debería abrir el diseño correspondiente a **Mixer**.

### 3.1 Perspectiva general

La ilustración de abajo muestra la interfaz de TRAKTOR SCRATCH PRO 2. Su interfaz gráfica de usuario podría ser ligeramente diferente si está empleando TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 o TRAKTOR LE 2.



Ilust. 3.2 – Las características principales del programa.

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

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



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

**(4) Cubiertas:** TRAKTOR 2 proporciona cuatro cubiertas (Decks) virtuales. Las cubiertas son el lugar donde se reproducen las pistas, los samples y la música en vivo. Estas cubiertas podrían considerarse como el equivalente virtual de las antiguas cubiertas de vinilos y CD.

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

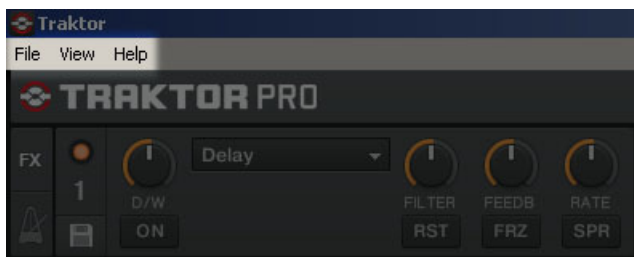
**(6) Buscador:** el buscador se encarga de manejar todas sus pistas dentro de una base de datos denominada Track Collection. Las pistas pueden agruparse en listas de reproducción, ordenarse según sus atributos distintivos y ser buscadas tanto en una lista como en la colección entera.

**!** TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 no dispone del reloj master ni de la grabadora de bucles. Asimismo, la grabadora de audio tampoco está disponible en TRAKTOR LE 2.

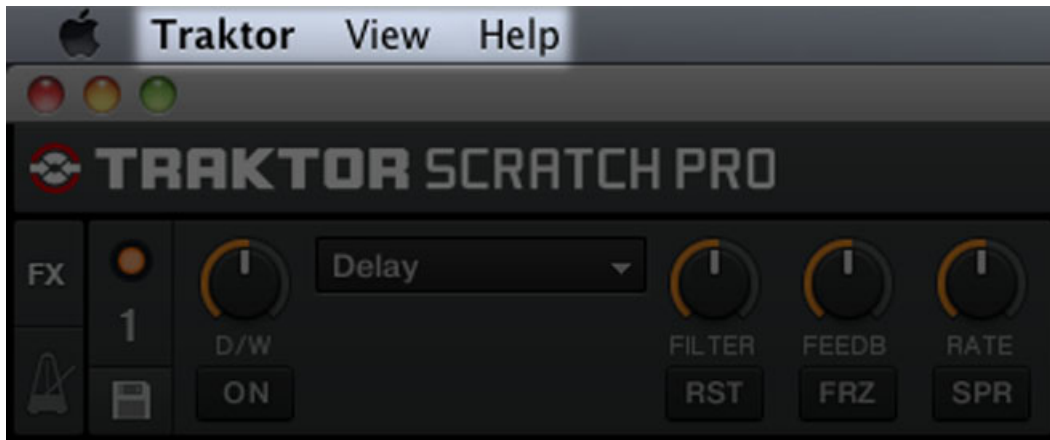
## 3.2 Elementos principales

Esta sección explica las áreas y elementos principales del programa TRAKTOR 2.

### 3.2.1 Barra de menús de la aplicación



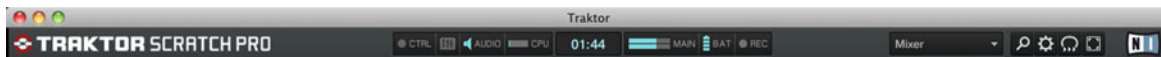
Ilust. 3.3 – La barra de menús de la aplicación en Windows.



Ilust. 3.4 - La barra de menús de la aplicación en Mac OS X.

Los menús de archivos ([File](#)), de [vistas](#) (View) y de [ayuda](#) (Help) contienen las funciones básicas de TRAKTOR. Este manual, por ejemplo, puede accederse a través del menú de ayuda ([Help](#)).

### 3.2.2 Cabecera



Ilust. 3.5 – La cabecera de TRAKTOR

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

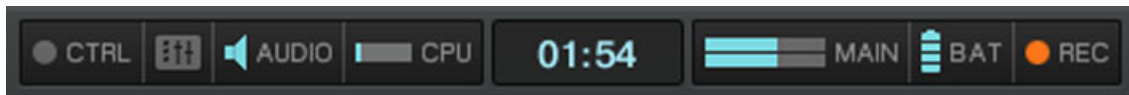
### El Logo de TRAKTOR 2



Ilust. 3.6 – El logotipo de TRAKTOR

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

## Indicadores de estado



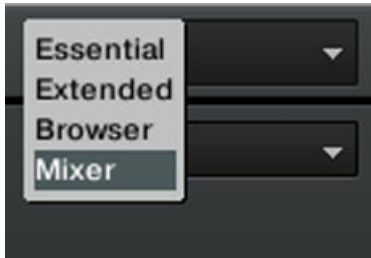
Ilust. 3.7 – Indicadores de estado

Varios indicadores de estado lo mantienen al tanto del estado actual del programa TRAKTOR.

- **CTRL:** muestra el ingreso de señales MIDI y propias (NHL). Brilla de color azul cuando una señal es recibida.
- **Conexión:** este indicador, simbolizado mediante un mezclador, muestra la lista de los controladores conectados. Azul = todos los controladores están conectados; naranja = algunos controladores están conectados; apagado = no hay controladores conectados.
- **Audio:** este indicador muestra el estado de la conexión de la interfaz de audio. Azul = conectada; rojo = no conectada; naranja = tarjeta de sonido interna seleccionada.
- **Medidor CPU:** indica la capacidad disponible de CPU para el ingenio de audio de TRAKTOR. Verifique regularmente este medidor para saber la capacidad de procesamiento disponible del sistema.
- **Reloj del sistema:** muestra la hora del sistema.
- **Main:** muestra el volumen de salida general. Si la señal distorsiona, la punta de la escala se tornará roja.
- **BAT:** este indicador señala el estado de la batería del ordenador. Se muestra de color azul para indicar que el equipo se halla conectado al suministro eléctrico; brilla de color rojo para indicar el consumo de batería.
- **REC:** este indicador muestra el estado de la grabadora de audio de TRAKTOR. Brilla de color rojo para señalar una grabación en curso.

 TRAKTOR LE 2 carece de un indicador de grabación.

### Selector de diseños



Ilust. 3.8 – Selector de diseños

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

**!** La personalización y manejo de diseños están deshabilitados en TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 y TRAKTOR LE 2.

### Botones de uso práctico



Ilust. 3.9 – Botones de uso práctico

De izquierda a derecha:

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

### 3.2.3 Sección Global

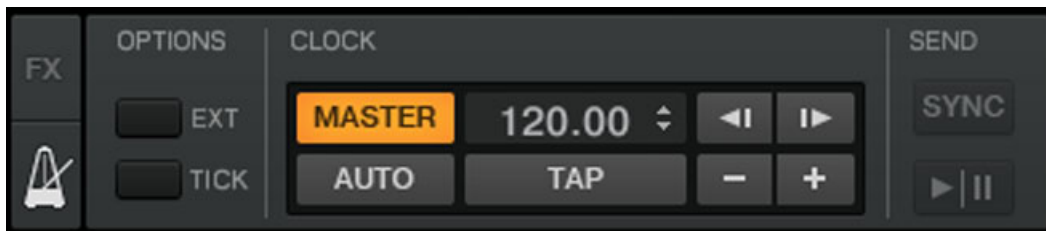


Ilust. 3.10 – La Sección Global

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

**!** TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 tienen deshabilitados la grabadora de bucles y el reloj maestro. TRAKTOR LE 2 tiene, además, deshabilitados los botones Snap y Quant, y la grabadora de audio.

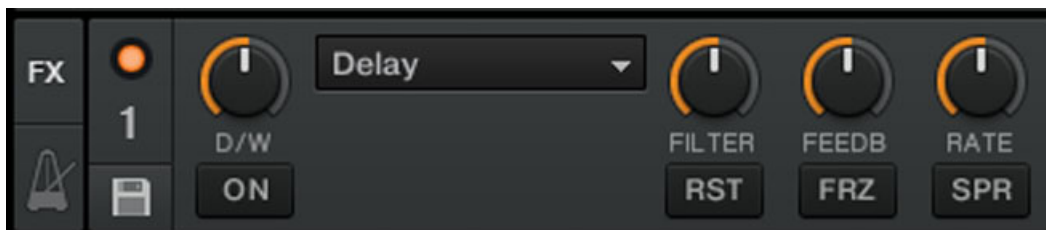
#### Reloj Maestro (solo TRAKTOR PRO y TRAKTOR SCRATCH PRO 2)



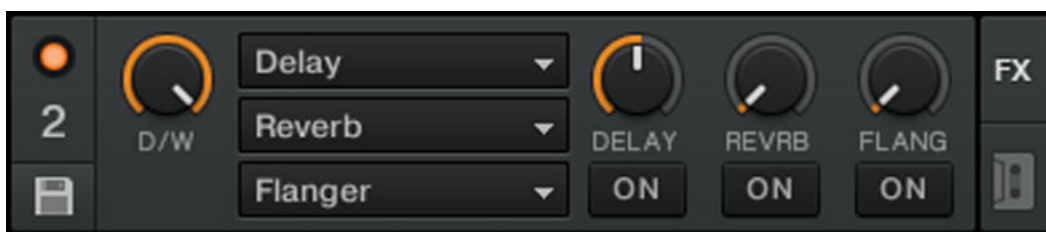
Ilust. 3.11 – El reloj maestro

El Reloj Maestro controla los métodos de sincronización. Los distintos modos del reloj se explican en los ejemplos prácticos del capítulo [↑5, Tutoriales](#).

## Unidades FX



Ilust. 3.12 – La unidad FX 1 bajo el modo individual.



Ilust. 3.13 – La unidad FX 2 bajo el modo grupal

Poner efectos en la música hace que las posibilidades de mezcla sean infinitas. TRAKTOR 2 nos brinda una gran selección de efectos (FX) de gran calidad. Estos efectos son manejados por las **Unidades FX**.

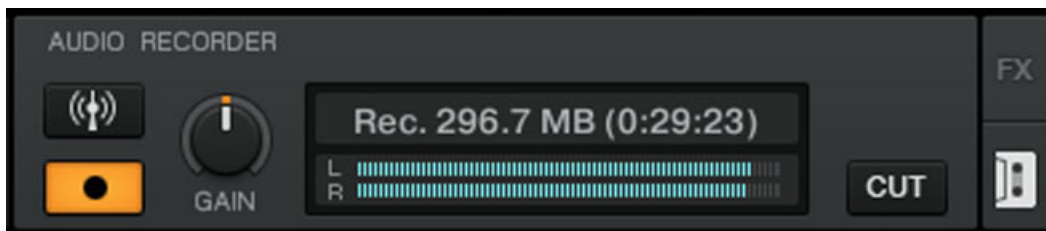
TRAKTOR tiene cuatro unidades FX. Por defecto, hay solo dos unidades de efectos activas. Tanto la unidad FX 1 como la FX 2 pueden asignarse libremente a cualquiera de los canales A-D del mezclador.

Las unidades de efectos presentan dos modalidades distintas en TRAKTOR 2: puede seleccionar el modo individual (Single FX), el cual presenta cuatro botones y cuatro perillas para controlar un efecto solamente; o puede seleccionar el modo grupal (Group FX), el cual brinda tres efectos a la vez, cada uno de ellos con su propia perilla de control.

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


**!** TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 solamente cuentan con dos unidades FX con una asignación fija a los canales del mezclador y un número más reducido de tipos de efectos. Por otra parte, estos efectos solo pueden emplearse bajo el modo grupal. TRAKTOR LE 2 solo cuenta con un modo grupal de efectos y la cantidad de efectos disponible es aún menor.

## Grabadora de audio



Ilust. 3.14 – La grabadora de audio

La grabadora de audio permite grabar la mezcla resultante de la salida general (sea esta la salida general de TRAKTOR 2 o la salida general del aparato mezclador) o el audio proveniente de otras fuentes (tocabiscos, micrófonos, etc.). La grabación será guardada en el disco duro del ordenador como un archivo \*.wav. La misma será añadida también a la colección de pistas, en una lista de reproducción especial denominada [Audio Recordings](#) , y quedará automáticamente disponible para su ejecución.

 La grabadora de audio está deshabilitada en TRAKTOR LE 2.

## Grabadora de bucles (solo TRAKTOR PRO y TRAKTOR SCRATCH PRO 2)



Ilust. 3.15 – La grabadora de bucles

La **grabadora de bucles** es otra potente herramienta para realizar remezclas en vivo. Permite crear bucles de manera instantánea, ya sea con material proveniente de la mezcla, de una cubierta o directamente de una entrada física de audio. Tan pronto como un bucle se haya grabado, se accionará de manera automática. También puede fundir el bucle que la grabadora está ejecutando con la mezcla principal. Además, es posible guardar el bucle grabado en el disco duro o transferirlo directamente hacia cualquier lugar del TRAKTOR 2; típicamente a un nicho de samples o a la cubierta de samples.

La grabadora de bucles puede usarse bajo los modos interno o externo. Consulte el apartado [↑5.9, Empleo de la grabadora de bucles \(solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2\)](#) para más información.

### Panel Principal



Ilust. 3.16 – El Panel Principal

El Panel Principal contiene la perilla **Main**, la cual controla el volumen general de TRAKTOR, y los botones **S** (adhesión) y **Q** (cuantificación), que será explicados más adelante. Los mismos aparecen encendidos de color azul cuando están activados.

**!** TRAKTOR LE 2 no cuenta con los botones de adhesión y cuantificación.

### 3.2.4 Las cubiertas

TRAKTOR 2 proporciona cuatro cubiertas (**Decks**) virtuales. Las cubiertas pueden considerarse como el equivalente virtual de las viejas cubiertas de reproducción de vinilos y CD, más el agregado de una gran cantidad de potentes características y la flexibilidad que otorga un sistema de ordenador.

Las cubiertas están preparadas para manejar tres tipos diferentes de material de audio. Así, cada cubierta podrá configurarse bajo alguna de las siguientes modalidades:

- **Cubierta de pistas** (Track Deck): una pista es toda pieza musical almacenada en formato digital en el disco duro. Use este modo si desea ejecutar una secuencia particular de pistas (es decir, una **lista de reproducción**). Las cubiertas que manejan pistas son llamadas **cubiertas de pistas**.



- **Cubierta de samples** (Sample Deck): un sample es una muestra de material de audio. Su propiedades físicas no difieren demasiado de las de una pista (después de todo, es simplemente audio almacenado de manera digital en el disco duro). La diferencia radica mayormente en términos de tamaño y propósito: un sample es, en general, mucho más corto que una pista y está concebido para ser agregado (mezclado) a la mezcla principal. Y, por sobre todo, los samples son el material perfecto para realizar remezclas en vivo. Las cubiertas que manejan samples son llamadas, por lo tanto, **cubiertas de samples**. Cada cubierta de samples está compuesta por cuatro **nichos de samples** con un completo juego de funciones.
- **Entrada en vivo** (Live Input): mientras que los tipos de material de audio arriba mencionados son reproducidos a partir del disco duro, las cubiertas también pueden convertirse en **entradas en vivo**, para capturar señales de audio externas para que sean procesadas por TRAKTOR. Sea un micrófono, un tocadiscos, un teclado o cualquier otra cosa, el mismo se insertará directamente en el recorrido de la señal de TRAKTOR.



TRAKTOR LE 2 ofrece solo dos cubiertas y las modalidades respectivas no pueden cambiarse. TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 presentan cuatro cubiertas pero solo las dos cubiertas superiores pueden cambiar de tipo.

► Para seleccionar el tipo de cubierta, haga clic en la letra de la cubierta y en el menú seleccione el tipo de cubierta deseado.



Los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 pueden seleccionar también la modalidad de reproducción (Internal Playback o Scratch Control) y, si además se posee un TRAKTOR AUDIO 6 o un TRAKTOR AUDIO 10, estará disponible la opción Direct Thru, que permite pasar por alto al ordenador. Para más información al respecto, consulte la guía de instalación de su interfaz de audio TRAKTOR AUDIO 6/10.

## Cubierta de pistas



Ilust. 3.17. – Una cubierta de pistas

Cada cubierta de pistas brinda herramientas de sincronización como los botones **SYNC** y **MASTER** (1), los **botones de inflexión de tono** (3) y el **deslizante de tempo** (4). También cuenta con los tradicionales **botones de Reproducción** y **CUE/CUP** (5), lo mismo que los botones de acceso rápido (**Hotcue**) (6) y los **controles de bucleo** (7).

## Cubierta de samples (deshabilitada en TRAKTOR KONTROL LE 2)

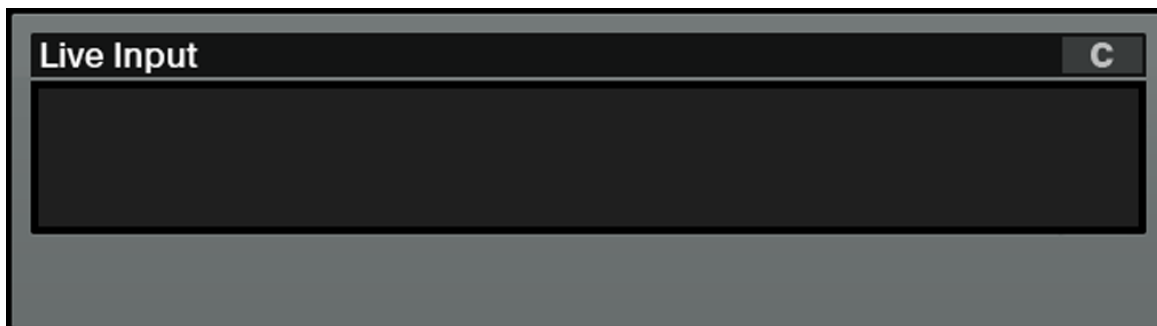


Ilust. 3.18 – Una cubierta de samples

Cada cubierta de samples cuenta con 4 **nichos de samples** (2) que pueden reproducir los samples de manera **sencilla** (1) o **bucleada** (3). Cada nicho de samples está provisto también con un **botón de Reproducción** (4), una **perilla de volumen** (5) y una **perilla de filtro** (6). El tempo de los samples bucleados se sincroniza automáticamente con el tempo general.

❗ En TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2, las perillas individuales de filtro y volumen están deshabilitadas y las cubiertas de samples presentan un tamaño reducido.

## Entrada en vivo



Ilust. 3.19 – Cubierta de entrada en vivo

Cuando la cubierta está puesta para procesar entrada en vivo, es posible emplear señales provenientes de fuentes de audio externas, como tocadiscos o micrófonos, y aplicarles los efectos de TRAKTOR 2.

### 3.2.5 Mezclador



Ilust. 3.20 – El mezclador de TRAKTOR 2

El **Mezclador** está alojado en la parte central de la ventana de TRAKTOR 2. Sus cuatro **canales** (1) reciben las señales de audio originadas en las cubiertas. Hay un canal por cubierta y, consecuentemente, los canales están denominadas según las letras de las mismas (A - D). (TRAKTOR LE 2 solo cuenta con los canales A y B).

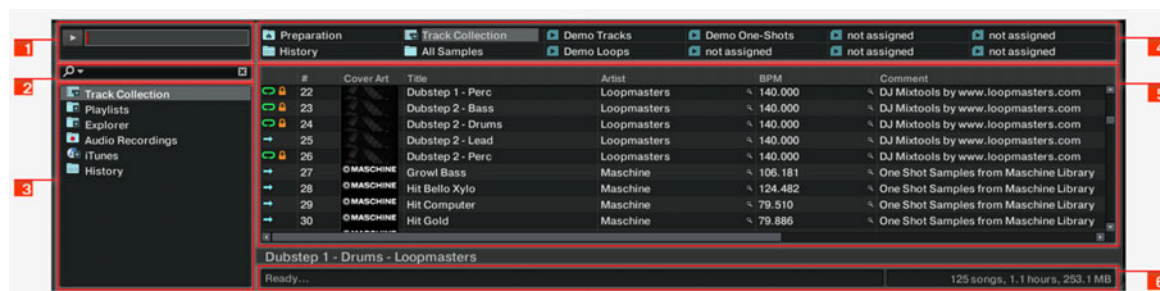
Al igual que cualquier otro mezclador DJ, este mezclador cumple una serie de tareas. Usted podrá:

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

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

**!** En TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 y TRAKTOR LE 2, la asignación de efectos se fija y las perillas PAN no están presentes.

### 3.2.6 Buscador



Ilust. 3.21 – El Buscador de TRAKTOR

El Buscador de TRAKTOR brinda las herramientas para una efectiva organización de las pistas y un manejo eficiente de la base de datos de pistas: "Track Collection". Busque una pista en el **campo de búsqueda (2)**, arrastre las listas de reproducción hasta un **nicho de favoritos (4)** para un rápido acceso y ordene la **lista del buscador (5)** según algún atributo específico. En la lista del buscador podrá editar todas las propiedades de las pistas. Con el directorio **del buscador (3)** podrá recorrer el contenido del disco duro y acceder a sus distintas listas de reproducción, incluyendo un archivo especial que guarda la lista de reproducción de cada sesión. Con el **reproductor de avances (1)** podrá pre-escuchar las pistas antes de enviarlas a la audiencia. La **barra de estado (6)** brinda la información básica.

## 4 Importar música

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

### 4.1 ¿En qué consiste una colección de pistas?

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

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



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

La colección **es**:

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

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

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

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

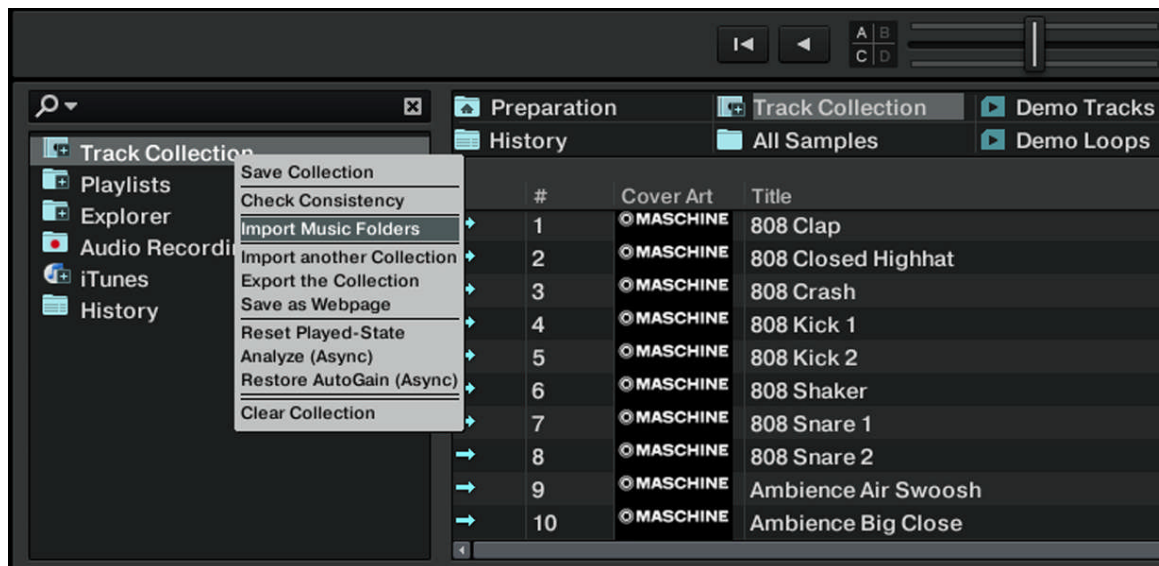


TRAKTOR registra las etiquetas de las canciones al momento de importarlas y registra automáticamente los cambios de propiedades efectuados sobre una pista (como cambiar el género de una canción).

## 4.2 Importar archivos musicales

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

► Haga clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]+clic (Mac OS X) sobre la entrada denominada **Track Collection** en el directorio del Buscador y en el menú que se abre seleccione *Import Music Folders*.



Ilust. 4.1 El menú contextual de la colección de pistas con la opción Import Music Folders seleccionada.

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

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

### Añadir archivos de otras carpetas

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

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



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

## 4.3 Pistas manejadas desde iTunes

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

### 4.3.1 Reproducir pistas de iTunes

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



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

### 4.3.2 Importar una selección de pistas de iTunes

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

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



### 4.3.3 Importar las listas de reproducción de iTunes

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

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

## 5 Tutoriales

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



Si está empleando TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 o TRAKTOR LE 2, algunas de las indicaciones aquí expuestas no podrán aplicarse debido a las limitaciones propias del tipo de programa.

### 5.1 Condiciones previas

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



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

Los ejemplos prácticos se valen de las pistas demo copiadas en el disco duro durante el proceso de instalación de TRAKTOR 2. Por lo tanto, para seguir estos ejemplos no hace falta importar sus propios archivos de música a la colección de pistas del programa. Para más información sobre la importación de archivos de música a la colección, consulte por favor el capítulo [↑4, Importar música](#).



Vamos a suponer que TRAKTOR 2 ya está listo y operando sin problemas. Si este no fuera el caso, consulte las instrucciones correspondientes de la guía de instalación y retorne a este punto cuando tenga todo listo.

En caso de haber ya efectuado algunos cambios en la configuración de TRAKTOR 2, recomendamos encarecidamente restablecer TRAKTOR 2 a su configuración de fábrica antes de continuar con estos ejemplos:

1. Haga clic en el menú de ayuda ([Help](#)), en la barra de menús, y seleccione *Help > Start Setup Wizard*.
2. Siga las instrucciones del asistente para incorporar su equipo (encontrará más información sobre el asistente en el capítulo [↑8, El asistente de la configuración](#)). TRAKTOR 2 será restablecido a sus valores de fábrica.
3. En el selector de diseños, seleccione la opción *Mixer*.

**!** Estos ejemplos prácticos suponen que TRAKTOR 2 está configurado con sus ajustes predeterminados de fábrica. Si así no fuere, no podemos garantizar de que sea capaz de reproducir lo que estos ejemplos describen y podría, por tanto, dejar de lado cosas importantes que debería saber.

## 5.2 Finalidad de los ejemplos

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

### **Apartados** [↑5.3, Ejecutando la primera pista](#) a [↑5.7, Agregar efectos](#)

Lea las instrucciones de abajo. Si no se siente seguro sobre algún paso en particular, acuda al capítulo correspondiente. Si puede llevar a cabo la tarea descrita por el ejemplo sin necesidad de ayuda, puede pasar por alto la explicación y continuar con el ejemplo siguiente.

1. Cargue la pista *Techno 1* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta A e inicie su ejecución (apartado [↑5.3, Ejecutando la primera pista](#)).
2. Cargue la pista *Techno 2* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta B e inicie su ejecución. La Cubierta A debería dar el tempo master (apartado [↑5.4, Mezclar una segunda pista](#)).
3. Sincronice el tempo de la pista de la Cubierta B con el tempo de la pista en la Cubierta A (apartado [↑5.5, Ajustar los volúmenes](#)).
  - A partir del apartado [↑5.6, Bucleo y cueing](#), una nueva pista será cargada y ejecutada en la Cubierta A: *House 1*. La Cubierta B debería ser ahora la que dé el tempo master.

- Si ya sabe como guardar bucles y puntos de inserción, hágalo en ambas pistas y pase por alto el apartado [↑5.6, Bucleo y cueing](#).
- Si sabe asignar efectos a una cubierta, si ya conoce la diferencia entre el modo individual y el modo grupal de efectos y la manera de intercambiar efectos, puede omitir también el apartado [↑5.7, Agregar efectos](#).

**Apartados** [↑5.8, Emplear samples en la mezcla \(deshabilitado en TRAKTOR LE 2\)](#) a [↑5.10, Sincronización](#)

Los apartados [↑5.8, Emplear samples en la mezcla \(deshabilitado en TRAKTOR LE 2\)](#) y [↑5.9, Empleo de la grabadora de bucles \(solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2\)](#) presentan las características más nuevas de TRAKTOR: las **cubiertas de samples** y la **grabadora de bucles**. Lea estos ejemplos para tener una idea cabal de estas versátiles herramientas.

El apartado [↑5.10, Sincronización](#) trata del **reloj maestro** y la **sincronización de pistas**. Dado que estos elementos han sido modificados y mejorados en TRAKTOR 2, ¡recomendamos encarecidamente que lea dicho apartado cuidadosamente, aun cuando se sienta familiarizado con las tareas de sincronización de las versiones anteriores de TRAKTOR!

## 5.3 Ejecutando la primera pista

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

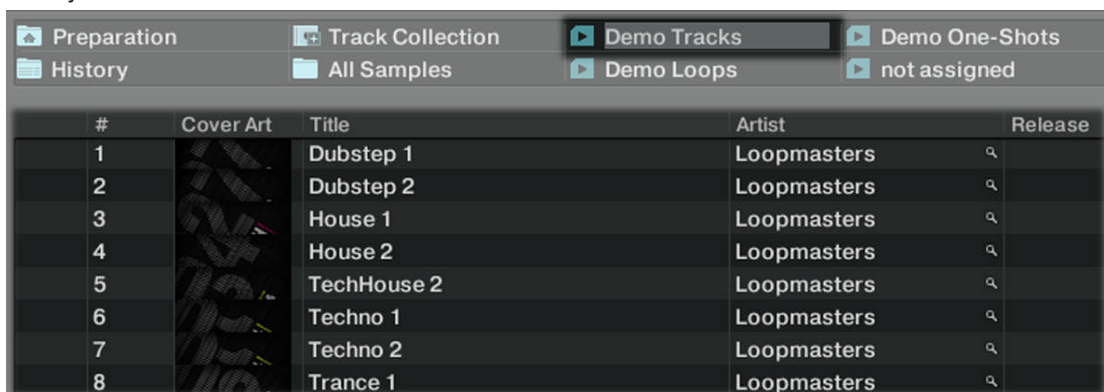
### Condiciones previas

En caso de haber cambiado alguna de las configuraciones de TRAKTOR 2, recomendamos encarecidamente restablecer el programa a sus valores de fábrica de la manera descrita en [↑5.1, Condiciones previas](#).

#### 5.3.1 Carga rápida de una pista

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

1. Haga clic en **Demo Tracks**. Las pistas de la lista de reproducción **Demo Tracks** aparecerán debajo:



#	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. Haga clic en la pista *Techno 1*. La pista quedará resaltada.
3. Arrastre la pista hasta la Cubierta A. La pista se cargará y sobre la Cubierta A aparecerán desplegados la correspondiente onda y los datos de la pista:





Los favoritos son atajos personalizables situados en la parte superior del Buscador. Si no está visibles, puede activarlos en *Preferences > Browser Details > Show Playlist Favorites*. Nota: esta opción no existe en TRAKTOR LE 2, TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2.

### Métodos alternativos de carga

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

### 5.3.2 Ejecutar una pista

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




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



Desplace el ratón hasta el extremo derecho de la onda. Verá aparecer los botones de suma y resta. Utilice estos botones para agrandar o reducir el tamaño de la onda.

### Cada cubierta con su propio canal

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

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



Ilust. 5.1 – El canal A

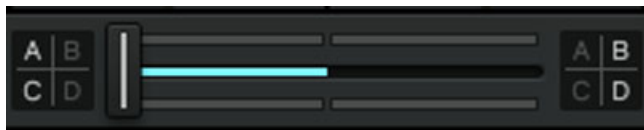
Llegados a este punto, ya deberíamos estar oyendo salir algún sonido a través de los altavoces. De no ser así, prosiga con la lectura de la sección siguiente.

### 5.3.3 No se escucha nada

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



- Al final del Mezclador, compruebe que el crossfader esté desplazado totalmente a la izquierda:



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



- El medidor del canal (la serie vertical de barras luminosas a lo largo del deslizante, ver ilustración de arriba) deberían señalar algún tipo de actividad). De no ser así, verifique que las perillas **HI**, **MID**, **LOW** y **FILTER** de dicho canal estén puestas en posición central. Y en la parte superior del canal, haga un doble clic sobre la perilla **GAIN** para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.
- Los medidores del volumen general (**MAIN**), ubicados en la parte superior de TRAKTOR, deberían mostrar algún tipo de actividad:



Si no es así, verifique que la perilla **MAIN** esté subida.

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

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

## 5.4 Mezclar una segunda pista

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

### Condiciones previas

Damos por supuesto que usted ha seguido las instrucciones dadas en el ejemplo práctico anterior (véase [↑5.3, Ejecutando la primera pista](#)). TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 1* está cargada en la Cubierta A. La pista se puede escuchar. El botón **MASTER** de la Cubierta A debería estar encendido.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

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

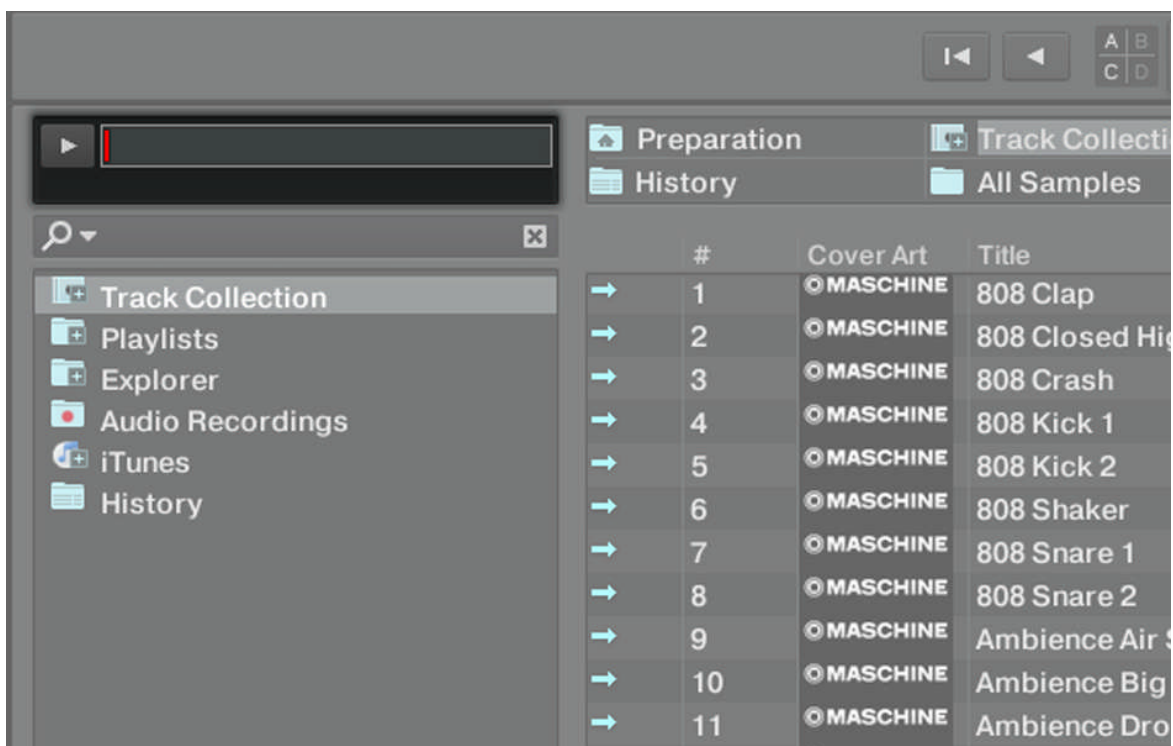


Si está empleando un aparato mezclador (p. ej., en TRAKTOR SCRATCH DUO 2 / PRO 2) y, por lo tanto, el modo de mezcla externa está activado; lo más probable es que no utilice en absoluto el reproductor de avances y la escucha previa la realice desde la cubierta opuesta a través del aparato mezclador.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

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



Si el reproductor de avances no está visible, podrá activarlo en *Preferences > Browser Details > Show Preview Player*. Los usuarios de TRAKTOR LE 2 y TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 no cuentan con esta opción.



Ilust. 5.2 – El reproductor de avances de TRAKTOR.



Ilust. 5.3 – Las perilla Cue Mix y Cue Vol

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

### 5.4.2 Cargar y ejecutar una segunda pista

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

1. Arrastre la pista desde el reproductor de avances hasta la Cubierta B. La información de la pista y su correspondiente onda aparecerán sobre la Cubierta B. También, puede usar los otros métodos de carga descritos en [↑5.3.1, Carga rápida de una pista](#).
2. Pulse el botón de reproducción de la cubierta derecha para iniciar la reproducción.  
→ La pista empezará a ejecutarse. El botón de reproducción se iluminará y la onda comenzará a moverse en la cubierta de TRAKTOR.

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

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

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

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



Ilust. 5.4 – El botón Cue de auriculares en el canal B

► Haga clic en el botón Cue de auriculares del canal B. El botón se enciende para indicar que la señal de la Cubierta B es enviada al canal de escucha previa (Cue) con salida a los auriculares.

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

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

**!** Si está empleando un aparato mezclador, el mismo ya viene provisto con sus propios auriculares y controles de supervisión (cue).

#### 5.4.4 Sincronización de la segunda pista

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



Ilust. 5.5 – El botón SYNC

► Presione el botón **SYNC** de la Cubierta B para sincronizar el tempo y la fase de la misma con los de la Cubierta A.

→ El botón **SYNC** se encenderá. Ahora las dos pistas corren en perfecta sincronía.

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



Gire gradualmente la perilla [MIX](#), escuchará que la segunda pista se mezcla en sincronía con la Cubierta A.



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

#### 5.4.5 Establecer un punto de inserción como punto de partida (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

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

TRAKTOR 2 permite, por supuesto, establecer dichos puntos de inserción (o puntos cue). Los puntos de inserción se guardan junto con la pista y así permanecen disponibles para su utilización posterior.

Para usar puntos de inserción, deberá primero abrir la sección [CUE](#):

► Haga clic en la pequeña flecha bajo el botón [ACTIVATE](#) para abrir las fichas avanzadas de las Cubiertas A y B. Haga clic en el botón [CUE](#) para abrir la ficha [CUE](#).



Ilust. 5.6 – La ficha CUE

► En la cubierta B (esté ejecutando o no una pista), presione uno de los botones Hotcue sobre el primer tiempo fuerte del compás. Presionemos, por ejemplo el botón Hotcue 1. El botón se encenderá de color azul indicando que acabamos de guardar un punto de inserción, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón Hotcue. ¡Inténtelo!



Ilust. 5.7 – El primer botón Hotcue encendido de azul.

### Alineación de pistas

El proceso de alineación es bastante sencillo:

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

→ Ahora, ambas pistas están alineadas y listas para mezclarse.

### 5.4.6 Adhesión rítmica

No es necesario preocuparse por poner exactamente el punto de inserción sobre el pulso. TRAKTOR 2 lo hace por usted automáticamente. Esto se logra a través del modo de adhesión rítmica (Snap). Haga clic en el botón S de la Sección Global para activar o desactivar el modo de adhesión:



Ilust. 5.8. – Los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) de la Sección Global

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

### 5.4.7 Pegándose a los pulsos

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

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

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

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

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



### 5.4.9 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

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



Ilust. 5.9 – Las perillas EQ (ecualización) y la perilla Filter

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

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

La ecualización y el filtro son herramientas excelentes para ajustar las pistas antes de mezclarlas, de manera de obtener la transición más suave posible. La técnica más común es la de filtrar la línea de bajos de la pista que entra en la mezcla (tener 2 líneas de bajos que suenen simultáneamente rara vez suena bien). Haga entonces lo siguiente:



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

#### 5.4.10 Alineación manual de pulsos

La sincronización simplemente de pulsos puede llevarse a cabo también de manera manual. Algunos disyocueis prefieren simplemente aparear los pulsos manualmente, sin embargo, esto resulta necesario en las situaciones siguientes:

- Pistas que no tienen retícula.
- Sincronización con vinilos o CD.
- Tocar "coco a codo" con otro disyóquey.
- Pasar estilos musicales que carecen de pulsos cuantificables (p.ej., soul, funk o músicas con percusión en vivo).

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



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

#### Primeros pasos

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



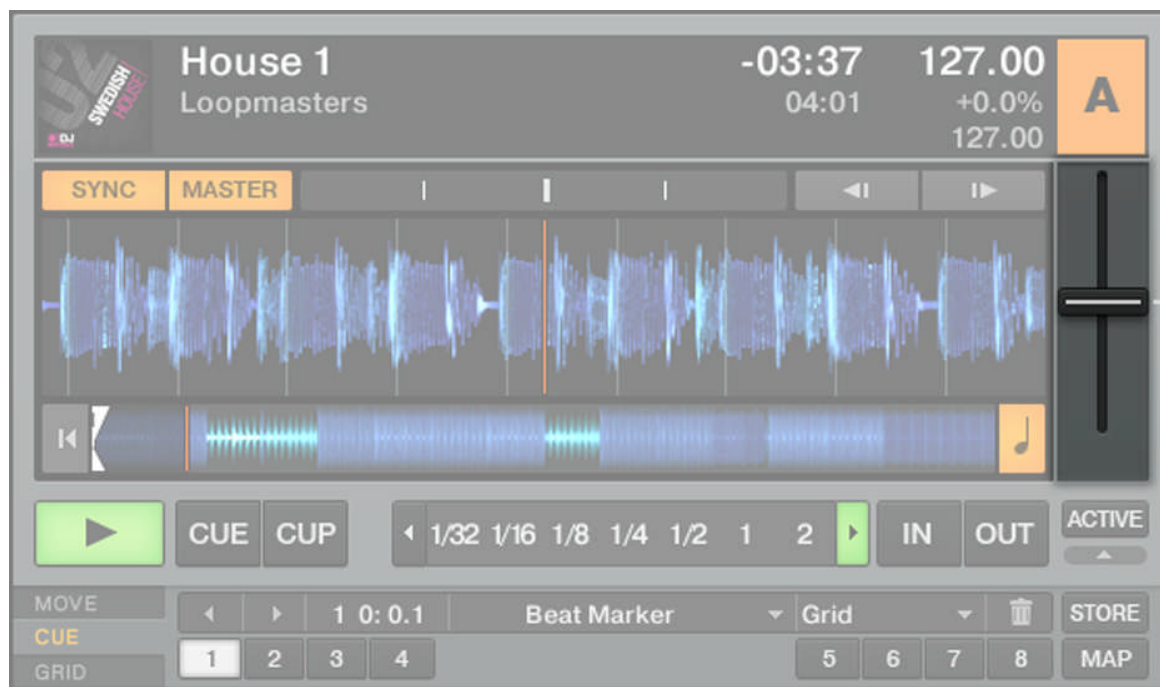
Al principio, resultará más sencillo seleccionar una pista con un valor similar de BPM.

- Mientras la Cubierta B está ejecutando todavía la pista, vamos a cargar la pista *House 1* en la Cubierta A.

► Desactive el botón de auriculares del canal B y active el del canal A para escuchar la pista en la mezcla de auriculares.

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

El tempo de cada cubierta se puede controlar manualmente a través del control deslizante de tempo:

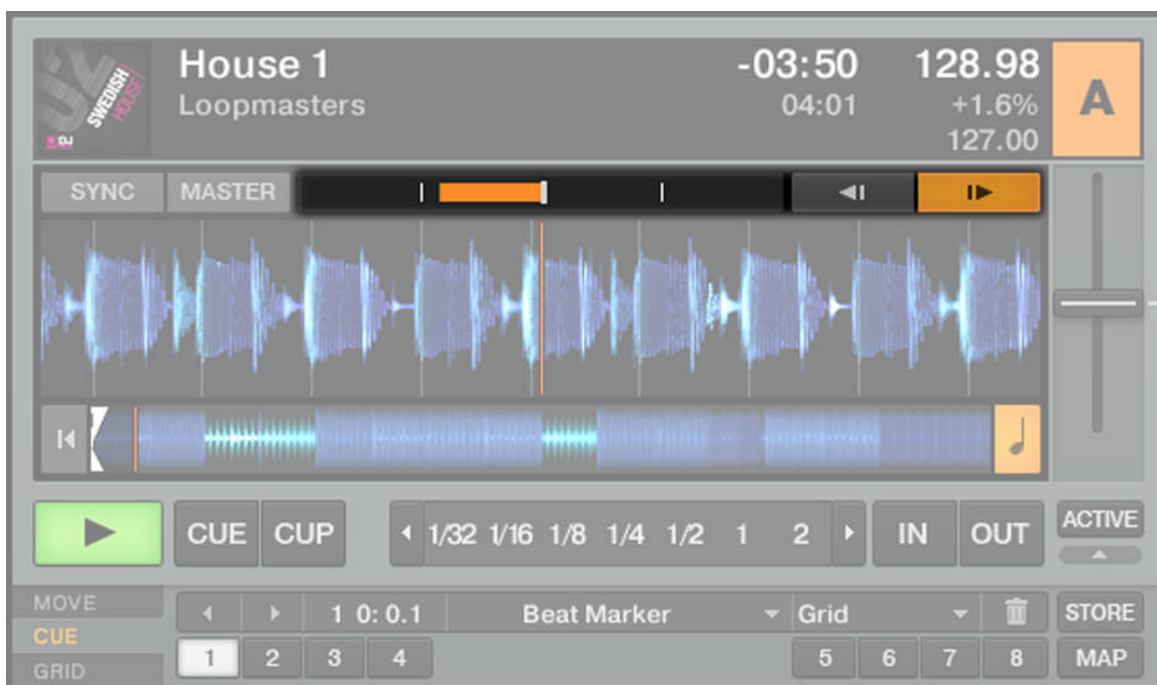


Ilust. 5.10 – Utilice el control deslizante de tempo para ajustar el tempo de las cubiertas.

► Ajuste el deslizante de tempo de la Cubierta A hasta que el ritmo de la pista coincida con el tempo de la Cubierta B.

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





Ilust. 5.11 – Use el medidor de fases o los botones de inflexión de tono para ajustar la fase.

## Cueing manual y alineación de pulsos

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

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

1. Con la Cubierta A detenida, arrastre la onda de la pista de la Cubierta A hasta alcanzar el break.
2. Pulse el botón **CUE**. Un triángulo azul aparecerá para indicar la presencia de un punto de inserción flotante.

3. Haga clic en el botón **CUP** y suéltelo cuando escuche el pulso fuerte en la Cubierta B. La pista comenzará a ejecutarse cuando suelte el botón.
4. Si la operación se realizó correctamente, ambas canciones estarán en sincronía. Si las canciones empiezan a desincronizarse, ajuste el tempo con el deslizante de tempo de TRAKTOR y vuelva a pulsar el botón **CUP** para intentarlo de nuevo.
5. Use el medidor de fases para alinear los pulsos fuertes.
6. Cuando tenga todo listo, desplace el crossfader desde la Cubierta B y mezcle lentamente con la pista de la Cubierta A.



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

## 5.5 Ajustar los volúmenes



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

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



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

### 5.5.1 La teoría...

Al mezclar dos pistas, usted está fundiendo dos señales provenientes de fuentes distintas (y seguramente, procesándolas al mismo tiempo).

La regla básica es: hay que asegurarse de que ninguna de las dos señales distorsione y, simultáneamente, hay que tratar de emplear todo el rango dinámico disponible. Brevemente, hay dos razones detrás de esto:

- Al emplear el máximo rango dinámico disponible, es posible mantener al mínimo el nivel de ruido con relación a la mezcla. En consecuencia, todos los detalles de la música serán mejor percibidos
- Cuando una señal distorsiona, no está con un volumen más alto; simplemente está peor. Las partes más fuertes de la canción (típicamente, los pulsos) son cercenados, reduciendo así el rango dinámico y distorsionando la mezcla. ¡Los altavoces resultarán perjudicados y su audiencia también! (También, prepárese a recibir la bronca del sonidista o del dueño de la discoteca).

Por lo tanto, siempre deberá asegurarse de que las señales estén en un nivel que satisfaga estos dos requisitos: tan alto como sea posible sin distorsionar.

### 5.5.2 ... y la práctica

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

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



Al emplear la técnica de eliminar la línea de bajos de las pistas a mezclar (véase [↑5.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)), debería también asegurarse de que el volumen general (la señal de salida maestra) tampoco distorsione.

#### Comprobar el volumen de cada canal

Cada canal del Mezclador cuenta con un medidor vertical. Este medidor muestra el nivel previo de la señal; es decir, el volumen que la señal tiene *antes* de ser ajustado por el deslizador de volumen. Para ajustar este nivel, use la perilla [GAIN](#):

► Ajuste la perilla [GAIN](#) del canal para que el volumen mostrado por el medidor del canal sea lo más alto posible sin llegar a distorsión.

Tenga en cuenta que lo que establezca con las perillas de ecualización y filtro también afectará el volumen de la señal y las unidades de efecto que estén involucradas. De aquí que, si modifica alguno de estos controles, seguramente tendrá que reajustar también el codificador [GAIN](#) de manera consecuente.



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

### Hacer coincidir el volumen entre dos canales

Además, para evitar cualquier salto de volumen al hacer el entrecruzamiento entre dos canales, el volumen promedio de los mismos debería coincidir también.

► Antes de mezclar la pista, ajuste el codificador de **GAIN** para que el medidor de volumen del canal coincida grosso modo con el volumen del canal que está en el aire.



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

### Verificación del volumen general



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

Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según sus niveles de volumen relativos (establecidos por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). Esta mezcla es luego enviada a la salida general (**MAIN**) de TRAKTOR. En la Sección Global, los medidores de volumen **MAIN** muestran el volumen general (izquierdo y derecho) de la mezcla; el cual puede ajustarse con la perilla de volumen **MAIN**.

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



Por defecto, la salida general de TRAKTOR viene dotada con un limitador. Cuando el limitador se encuentra activado, los medidores **MAIN** ya no indican la presencia de distorsión sino el momento en que el limitador entra en acción. Si bien el limitador suprime la distorsión que pudiera ocurrir, no podrá, sin embargo, evitar la contracción producida sobre el rango dinámico. Por lo tanto, aun con el limitador habilitado, asegúrese de que la zona roja de distorsión no se alumbre con demasiada frecuencia. El limitador puede desactivarse en *Preferencias > Mixer > Enable Limiter*.

## 5.6 Bucleo y cueing

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

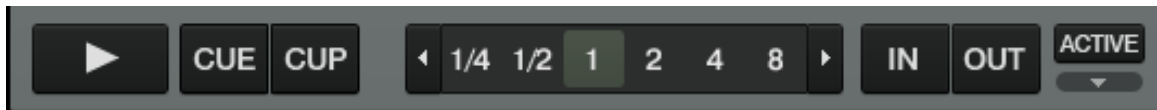
### Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

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

### 5.6.1 Ejecutar bucles

Las cubiertas de TRAKTOR están equipadas con controles de bucleo específicos, ubicados en la sección de bucleo:



Ilust. 5.12 – La sección de bucleo (de izquierda a derecha): botones de bucleo automático, botones Auto Loop, botones IN y OUT, y el botón Active.

### Establecer un bucle de tamaño predefinido

Pongamos un bucle en la pista de la Cubierta A.

► Para accionar el bucle de una pista que está ejecutándose, haga clic en uno de los botones de bucleo automático.

→ Automáticamente, se establecerá un bucle en esa parte de la pista, sobre el área marcada de verde. También el botón **ACTIVE** se encenderá de color verde.

→ La longitud del bucle (en pulsos) se corresponderá con el número que aparece sobre el botón de bucleo automático:

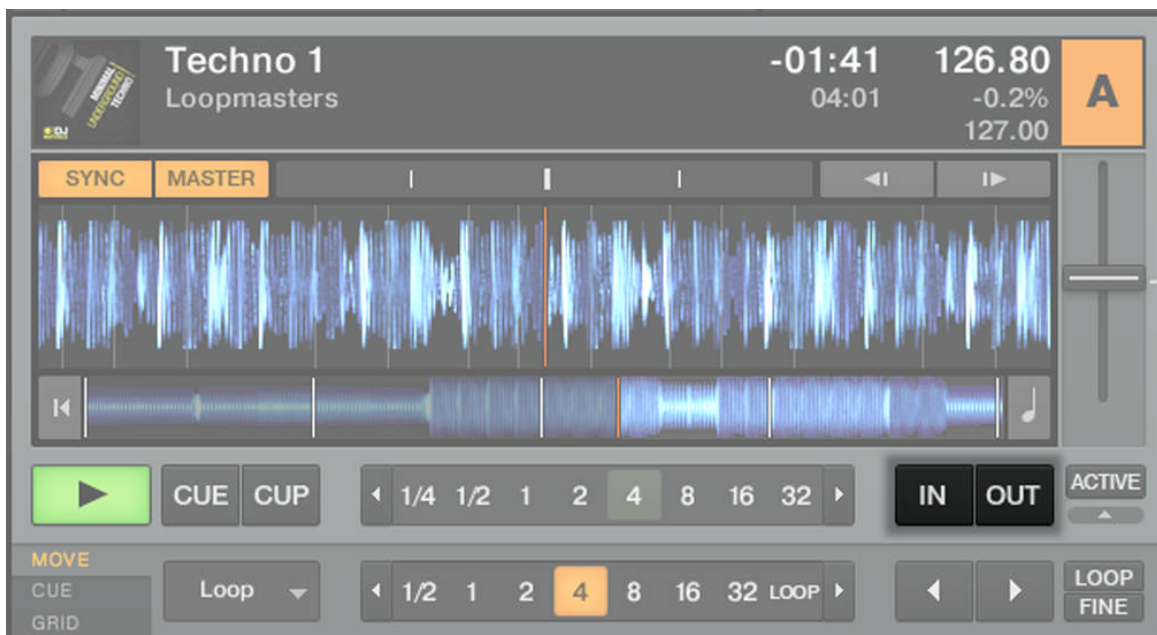


Ilust. 5.13 – Botón de bucleo automático y botón ACTIVE encendidos.

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

### Poner un bucle manualmente

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



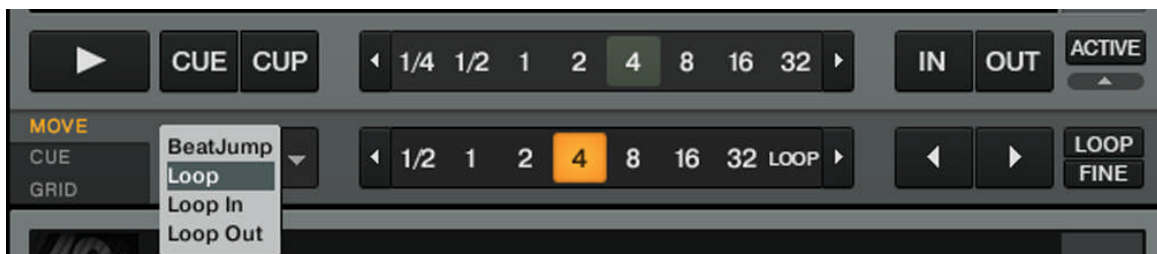
Ilust. 5.14 – Los botones de bucle IN y OUT.

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

En el tutorial anterior ([↑5.4.5, Establecer un punto de inserción como punto de partida \(deshabilitado en TRAKTOR LE 2\)](#)), habíamos mencionado las propiedades del modo Snap. Este modo hace que los puntos de inicio y fin de bucle se peguen automáticamente sobre el pulso más cercano.

### Mover un bucle (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

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



Ilust. 5.15 – La ficha MOVE

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



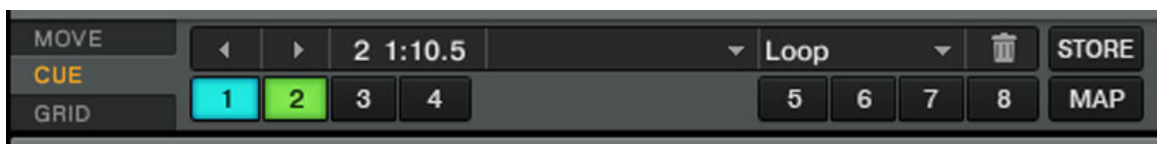
Esta ficha también ofrece las opciones para mover solamente los puntos de inicio o fin del bucle, característica que puede emplearse para crear redobles de percusión.

### Guardar un bucle (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

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

► Presione un botón Hotcue apagado para guardar el bucle.

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



Ilust. 5.16 – La ficha CUE con un bucle guardado (marcado en verde).



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

### Desactivar el bucleo

Si desea desactivar un bucle, haga lo siguiente:



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



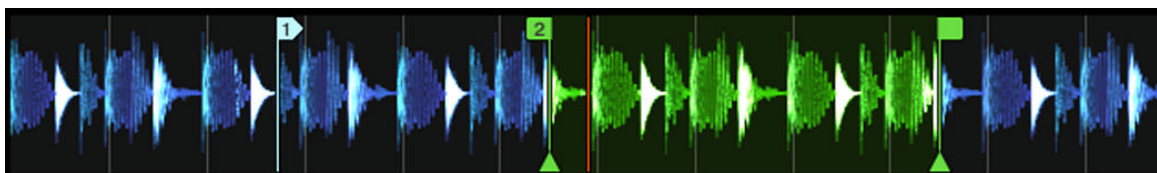
Si pulsa el botón **ACTIVE** cuando no hay bucles activos en la pista, activará el bucleo. Es decir, el próximo bucle de la pista será activado.

### 5.6.2 Empleo de hotcues (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

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

► Primero, vuelva a abrir la ficha **CUE**

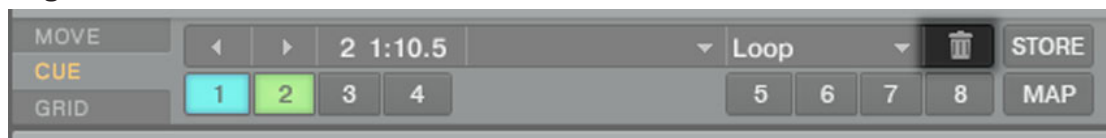
Como ya se ha explicado, al presionar un Hotcue guardaremos en dicha posición un punto de inserción (y el botón pasará a tener color azul); pero si en cambio hubiera un bucle activado, entonces el botón Hotcue guardará ese bucle (y su color identificador será verde). En la onda representada en la cubierta del programa, podrá ver que una línea vertical del mismo color aparece en la pista en la correspondiente posición. Además, verá también que un número le indica el número de botón que debe emplear para saltar hasta ese bucle o punto de inserción.



Ilust. 5.17 – La onda de la pista mostrando un punto de inserción guardado con el atajo Hotcue 2 y un bucle con el atajo Hotcue 3.

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

1. Haga clic en el botón Hotcue que desea eliminar.
2. Haga clic en el botón del canasto.



→ Comprobará que el botón dejará de aparecer encendido.

### Uso creativo de los botones Hotcue

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

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

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

1. Inicie la reproducción de la pista de la Cubierta B y envíela a los auriculares (activando el botón de auriculares del canal B).
2. Utilice los controles de la sección de bucleo de la cubierta B para encontrar alguna parte interesante del principio de la pista que pueda buclear.
3. Cuando tenga un buen bucle sonando, guárdelo con un botón Hotcue.
4. Pulse nuevamente el respectivo botón Hotcue para que bucle de comienzo sobre un pulso fuerte de la Cubierta A.
5. Ahora, intente poner este bucle en la mezcla; por ejemplo, filtrando los bajos como lo hicimos en el ejemplo práctico anterior (véase [↑5.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)).
6. Cuando esté por completar la transición de salida de la otra pista, desactive el bucle en la nueva pista y la tarea estará terminada.



La ficha CUE ofrece muchas más opciones avanzadas.

## 5.7 Agregar efectos

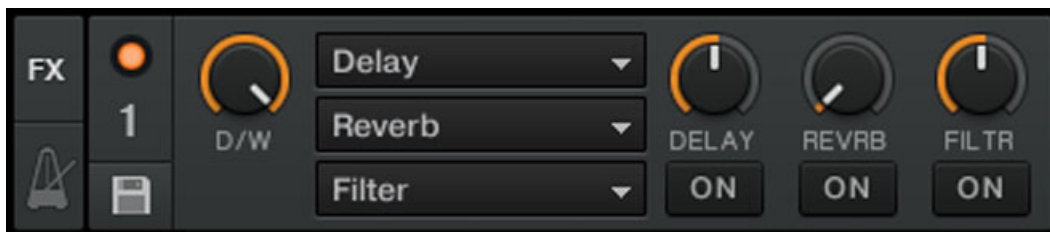


La sección FX de TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 es limitada. Ofrece solamente 2 unidades FX con asignaciones fija de canal y solamente está disponible el modo grupal. El número total de efectos también se halla reducido.

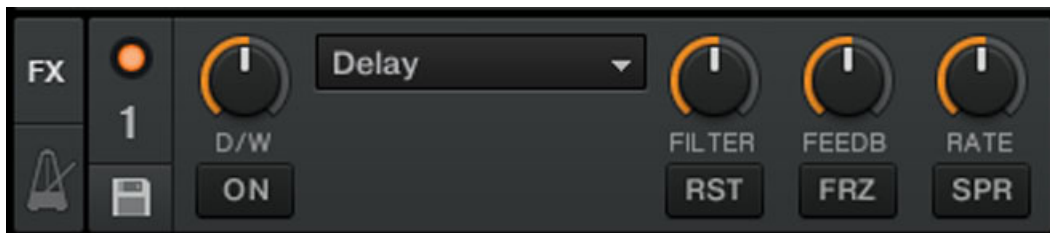


La sección FX de TRAKTOR LE 2 ofrece solamente un grupo FX por cubierta y un número aún menor de efectos.

Ahora que ya sabemos los fundamentos acerca de la mezclas de pistas y samples, vamos a ver la manera de poner algunos buenos efectos (FX en la terminología de TRAKTOR). TRAKTOR cuenta con una excelente sección de efectos. Por defecto, TRAKTOR presenta dos unidades de efectos, asignables a cualquiera de las dos cubiertas.



Ilust. 5.18 – Una unidad FX en modo grupal



Ilust. 5.19 – Una unidad FX en modo individual

### Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

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

#### 5.7.1 Asignar una cubierta a una unidad FX (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

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



Ilust. 5.20 – Los botones de asignación FX del canal.

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

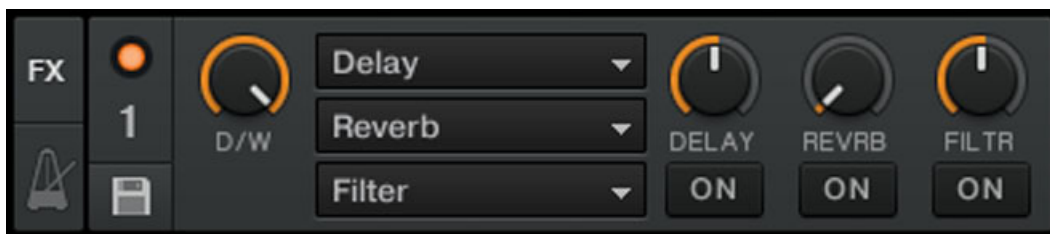
- Pulse el botón de asignación **1** del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX 1.



Lo más habitual es asignar una unidad FX a un solo canal (FX 1 a la Cubierta A, FX 2 a la Cubierta B, etc.), pero en este ejemplo vamos a demostrar la versatilidad de la asignación de efectos en TRAKTOR. Podemos asignar cualquier otro de los canales a la misma unidad FX. Por ejemplo, si desea aplicar estos FX a la pista cargada en la Cubierta A, simplemente pulse también el botón de asignación **1** en la Cubierta A.

### 5.7.2 Modo grupal

Primero, vamos a echar un vistazo al modo grupal. Este modo permite que una sola unidad FX pueda emplear hasta tres efectos diferentes de manera simultánea. En la unidad FX de TRAKTOR PRO, verá tres nichos de efectos apilados uno encima de otro (ver ilustración de arriba).

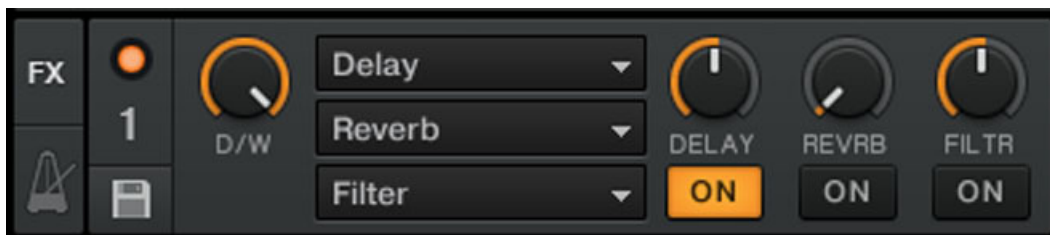


Ilust. 5.21 – Grupo FX

### 5.7.3 Alistando la unidad de efectos

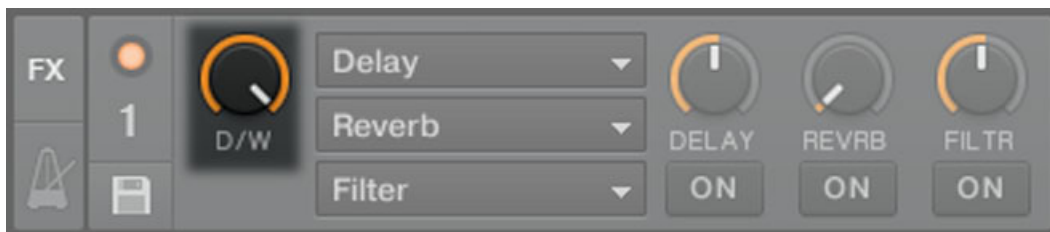
Por defecto, hay tres efectos cargados en ambas unidades FX: Delay, Reverb y Flanger.

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



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

► Gire la perilla DRY/WET para mezclar la señal sin procesar (“dry”) con la señal procesada (“wet”). Gire la perilla DRY/WET lentamente en sentido horario para poner más efecto o en sentido antihorario para reducirlo:



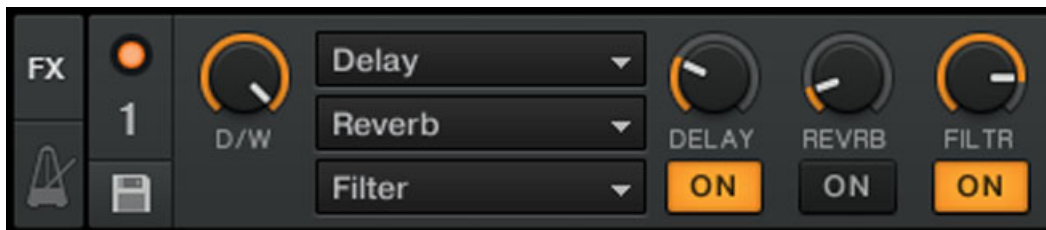
→ Ahora, podrá oír que la pista de la Cubierta B está siendo procesada por la unidad FX 2.



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

## 5.7.4 Control de la unidad de efectos

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



Ilust. 5.22 – La perillas FX

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

### Cambiar el efecto de un nicho

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

❗ TRAKTOR LE 2 no cuenta con el efecto Gater.

→ A continuación, escuchará como el Gater corta el audio a intervalos. Si el efecto no es audible, asegúrese de que la perilla D/W esté puesta al 50%.

### Sincronización de efectos con el tempo

Ahora, probemos lo siguiente:

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

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

### 5.7.5 Modo individual (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

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

Esta vez, vamos a emplear la unidad FX 2.

► Pulse el botón de asignación **1** del canal B para eliminar las asignación de la unidad.

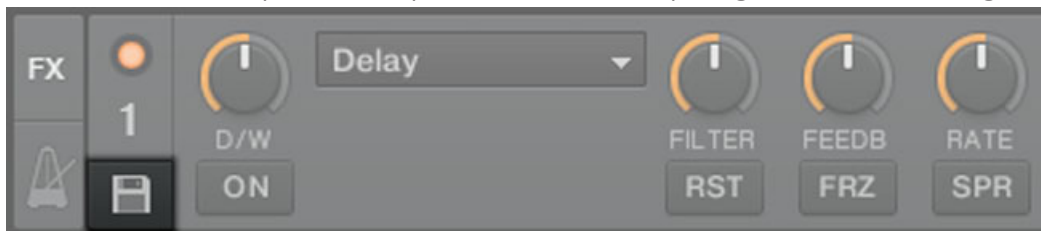
► Pulse el botón **2** del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX 2.

→ Las perillas y botones FX le brindan acceso a cada uno de los parámetros avanzados de un efecto en particular. Cuando quiera, podrá presionar el botón **RST** para restablecer dichos parámetros a sus valores predeterminados. Al igual que en el modo grupal, la perilla **D/W** permite ajustar el balance entre la señal no procesada y las señal procesada.

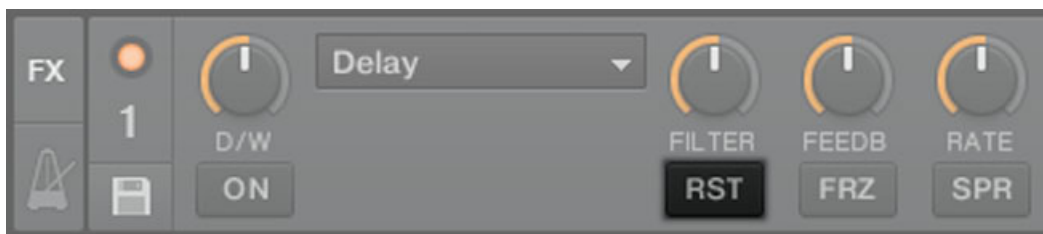
### 5.7.6 Almacenamiento de "snapshots"

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

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



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



Ilust. 5.23 - El botón RST

## 5.8 Emplear samples en la mezcla (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

TRAKTOR 2 presenta una nueva característica: ¡las cubiertas de samples (Sample Deck)!



Ilust. 5.24 – La Cubierta de samples C con samples cargados.

Las cubiertas de samples representan una excelente manera de poner samples bucleados o capturar bucles al vuelo durante una mezcla. Las cubiertas de samples pueden usarse también para armar pistas nuevas de improviso acumulando hasta 8 clips, uno encima de otro.



Tenga en cuenta que el tempo de samples bucleados seguirá al tempo master, mientras que el tempo de los samples sencillos no sufrirá modificaciones.

### Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* está cargada en la Cubierta B. La pista se escucha y da el tempo master. En TRAKTOR 2, verá que las dos cubiertas superiores (A y B) son cubiertas de pistas, mientras que la dos cubiertas inferiores (C y D) son cubiertas de samples.



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

### 5.8.1 Cargar un sample de la colección

Podemos cargar samples de 32 pulsos o menos desde nuestra colección de pistas.

1. Haga clic en [Demo One-Shots](#) en la sección de favoritos.
2. En la lista de reproducción que aparece, haga clic en el sample denominado *SFX Gold 1* para seleccionarlo.
3. Arrástrelo hasta el primer nicho de samples de la Cubierta C (la cubierta de samples izquierda).



→ El sample ya está cargado y listo para tocar. La Cubierta de Samples tiene el sample cargado en su primer nicho de samples.

### 5.8.2 Accionar el sample

Accionar samples es muy sencillo:

1. Presione el botón de reproducción del sample para iniciar el sample.
  2. Presione el botón nuevamente para detener el sample y volver al principio.
- Si deja correr el sample, el mismo se ejecutará una vez y luego la reproducción se detendrá. Esto se debe a que el sample está bajo el modo sencillo (**One-shot**); indicado por la flechita azul, arriba a la derecha del nicho del sample en TRAKTOR 2.



Ilust. 5.25 – El sample SFX Gold 1 en modo sencillo (One-shot).

Si cliques la flechita azul, la misma se convertirá en un bucle verde. El sample se está ejecutando ahora bajo el modo bucleado (**Looped**). Bajo este modo, la reproducción se controla de la manera siguiente:

- ▶ Pulse el botón de reproducción del sample para iniciar la reproducción.
- El sample se reproduce en bucle.
- ▶ Presione el botón nuevamente para detener el sample y volver al principio.

**!** En caso de no oír el sample que se está ejecutando (si no está puesto en silencio), revise que el deslizante de volumen del canal C esté subido. Además, el crossfader debería estar deslizado hacia la izquierda. Por cierto, todo esto sucede en la Cubierta C (es decir, una cubierta de samples) y por eso la señal está siendo controlada por el canal C del Mezclador.

### 5.8.3 Extraer un sample de una pista

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

- ▶ Compruebe que la pista *Techno 2* se esté ejecutando en la Cubierta B. Si la reproducción ha llegado al final de la pista, pulse el botón "Skip Back to Start" o presione las teclas [Mayús]+G en el teclado del ordenador.
- ▶ Asegúrese de que el modo de adhesión (Snap) esté activado en el panel principal de la sección global.

1. Establezca un bucle sobre la pista empleando los controles de la sección de bucle (véase [↑5.6.1, Ejecutar bucles](#)).
  2. Haga clic en la cabecera de la Cubierta B, donde figura el nombre de la pista (**Techno 2**), y arrástrela hasta el nicho de samples 2.
- El bucle que está ejecutándose en la Cubierta B será tomado y cargado en el segundo nicho de samples de la Cubierta D de samples, situada abajo:



Ilust. 5.26 – El bucle activo en la Cubierta B acaba de ser exportado hacia el 2º nicho de samples de la Cubierta D.

→ El bucle está ahora ejecutándose en silencio en la Cubierta D de samples. Además, si el modo de adhesión está activado, el bucle se ejecutará de manera sincronizada con la pista de la Cubierta B, la cual está dando el tempo master.

► Haga clic en el botón de reproducción para detener y restablecer el sample, luego vuelva a clicar el botón para iniciar la reproducción audible del sample.



Como ya hemos dicho, es posible alternar la reproducción entre el modo sencillo y el bucleado, haciendo clic en la flecha azul o el bucle verde de la esquina superior derecha del nicho del sample. El botón de reproducción del sample se comportará de manera consecuente.

Ahora, podrá cargar una pista diferente en la Cubierta B pero seguirá conservando el bucle de la canción original en la Cubierta D de samples, y podrá accionarlo cuando quiera. Es fabuloso poder capturar bucles al momento y usarlos para crear una mezcla alternativa.

Si la cubierta de la que copió no estaba tocando un bucle cuando presionó el botón de reproducción de samples, continuará tomando audio de la cubierta fuente, pero lo hará desde la actual posición de la reproducción. El bucle será cortado automáticamente según la longitud del bucle actual (el botón de bucleo automático aparece ensombrecido).

► Tome samples de distintos lugares de la pista de la Cubierta B y vaya probando los distintos controles de reproducción para ejercitar todas las técnicas arriba descritas.

### 5.8.4 Controles suplementarios

Con el sample cargado en una de las cubiertas de samples, usted puede cambiar el sonido del mismo gracias a una serie de controles. Ahora, a manera de ejemplo, vamos a pasar a explicar algunas de las tantas cosas que puede hacer sobre un sample empleando estas funciones:

- Con la perilla de volumen (símbolo de altavoces), puede ajustar el volumen del sample de ese nicho específico.
- Con la perilla de filtros (F), puede aplicar un filtro pasobajo/pasoalto sobre el sample de ese nicho específico.
- Con la perilla de ganancia (Gain) de la cubierta, en el correspondiente canal del mezclador, puede elevar o reducir el volumen de todos los samples de la cubierta al mismo tiempo.
- Con la perilla Filter de la cubierta, en el correspondiente canal del mezclador, puede aplicar un filtro pasoalto/pasobajo sobre todos los samples de la cubierta al mismo tiempo.

- Con los botones de asignación de efectos, en el correspondiente canal del mezclador, puede asignar una unidad de efectos a todos los samples de la cubierta.
- Con las perillas de ecualización de la cubierta, en el correspondiente canal del mezclador, puede modelar el sonido de todos los samples de dicha cubierta.



En TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2, los samples no cuentan con perillas individuales de volumen y filtro (F).



Cuando transfiera un bucle a uno de los nichos de samples, este bucle pasará a integrar la colección de pistas y lo podrá encontrar en la carpeta de [All Samples](#).

### Accesos directos de samples

Los accesos directos de teclado resultan una manera cómoda de manejar los samples. Esto es todo lo que puede hacer con solo presionar una tecla:

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

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



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

### Descargar un sample

Si en algún momento decide eliminar el contenido de algún nicho, presione simplemente [Ctrl] + [Z], [X], [C] o [V] en la Cubierta C de samples; o [Ctrl] + [B], [N], [M] o [<] en la Cubierta D.

→ El botón de reproducción del samples se apagará.

## 5.9 Empleo de la grabadora de bucles (solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

Poco antes habíamos visto el uso de las cubiertas de samples como medio para accionar samples de reproducción sencilla o bucleada. El material de audio empleado ya se encontraba presente. La grabadora de bucles nos permite, en cambio, grabar con prontitud material nuevo.



Ilust. 5.27 – La grabadora de bucles

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

### Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

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

#### 5.9.1 Seleccionar una fuente

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



Ilust. 5.28 – El menú de fuentes de la grabadora de bucles de TRAKTOR 2.

Este menú ofrece las opciones siguientes:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* grabará cualquier canal cuyo botón de auriculares (Cue) esté encendido.
- *Ext* recoge la señal asignada al canal de envío de entradas de TRAKTOR.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono (para más detalles sobre el empleo del micrófono (véase [↑11.6, Añadir un micrófono](#))).

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

En nuestro ejemplo, vamos a capturar la salida principal.

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

### 5.9.2 Grabar un bucle

Grabemos ahora un bucle.

#### Ajustar el tamaño del bucle

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

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

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



Ilust. 5.29 – El tamaño seleccionado del bucle aparece mostrado en el programa.

### Iniciar la grabación

Ahora, haga lo siguiente:

1. Suprime las frecuencias bajas y medias girando las perillas **LO** y **MID** completamente en sentido antihorario.
2. Gire la perilla **DRY/WET** de la grabadora de bucles completamente en sentido horario.
3. Cuando esté listo, presione el botón de grabación.



Ilust. 5.30 - Los botones de reproducción y grabación de la grabadora de bucles

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

¡Eso es todo!

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



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



### Tocar con el bucle grabado

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



Ilust. 5.31 — La perilla DRY/WET de la grabadora de bucles.

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

- La grabadora de bucles siempre está sincronizada con el tempo master (es decir, la Cubierta B en nuestro ejemplo).
- No hay que preocuparse por la posición de la perilla **DRY/WET** al detener la grabadora de bucles. Al detenerla, la perilla **DRY/WET** es automáticamente pasada por alto, sin importar la posición que tenga. Esto asegura una transición suave a la señal principal con su volumen original.

### Borrar un bucle e intentar de nuevo

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

► Pulse el botón **DEL** cuando la grabadora de bucles esté detenida (cuando la grabadora está operando, el botón permanece oculto).

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

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

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

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

### 5.9.3 Sobregrabación

También puede sobregrabar el bucle grabado poniendo capas adicionales de manera espontánea. Para hacer esto:

- ▶ Pulse el botón de grabación mientras la grabadora de bucles está ejecutando un bucle ya existente. Lleve a cabo las operaciones que desee y luego pulse el botón nuevamente para salir de la sobregrabación.
  - El nuevo audio creado será añadido al bucle existente.
- ▶ Si no le gusta la sobregrabación realizada, presione el botón **UNDO** para eliminar la última sobregrabación e inténtelo de nuevo.
- ▶ Si presiona el botón **UNDO** otra vez, revertirá la acción y volverá a establecer la sobregrabación.
- ▶ Si desea eliminar completamente todo el contenido de la grabadora de bucles, presione **DEL** mientras la grabadora está detenida.

### 5.9.4 Otros empleos del bucle grabado

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

- ▶ Haga clic en el visualizador de tamaños de la grabadora de bucles y arrastre el bucle desde allí hasta un nicho de samples vacío.
  - Ahora el bucle ha sido almacenado en un nicho de samples y, si lo desea, podrá grabar un nuevo bucle en la grabadora de bucles.
  - Es más, el bucle ahora puede acceder a todas las características provistas por la cubierta de samples.
  - Por otra parte, el bucle se añadirá a la colección y podrá emplearse cuando usted lo disponga.

## 5.10 Sincronización


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

### 5.10.1 Introducción


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

- Hemos sincronizado una pista con otra anterior antes de introducirla en la mezcla (ver [↑5.4, Mezclar una segunda pista](#)).
- Hemos ejecutado pistas con bucles y empleado puntos de inserción sin perder el ritmo (ver [↑5.6, Bucleo y cueing](#)).
- También hemos visto que el efecto Gater estaba sincronizado con la pista a la cual estaba afectando (ver [↑5.7, Agregar efectos](#)).
- Hemos extraído un sample de una pista y lo hicimos tocar en sincronía con la misma (ver [↑5.8, Emplear samples en la mezcla \(deshabilitado en TRAKTOR LE 2\)](#)).
- Finalmente, hemos grabado un bucle con la grabadora de bucles y lo ejecutamos en sincronía con la pista (ver [↑5.9, Empleo de la grabadora de bucles \(solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2\)](#)).

### 5.10.2 El tempo master

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

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

 Por ejemplo, al activar el botón **SYNC** de una cubierta de pistas, le estamos diciendo a TRAKTOR que "sincronice la pista de esa cubierta con el tempo master actual". Los samples que se están ejecutando en el modo de bucleo sobre una cubierta de samples, al igual que los bucles grabados en la grabadora de bucles, siempre se reproducirán en sincronía con el tempo master vigente.

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

- El reloj maestro de TRAKTOR puede proporcionar un tempo y un tic-tac de referencia (que pueden servir, por ejemplo, para armar retículas).

- Una cubierta de pistas también proporciona un tempo y una fase a partir de la pista que se está ejecutando en ese momento.



Los usuarios de TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 y TRAKTOR LE 2 solo cuentan con la opción de establecer una cubierta como tempo master.

### ¿Quién es el amo?

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

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

### ¿Qué hay de nuevo en la sincronización?

Hasta ahora, al sincronizar una pista con otra, también se sincronizaban las fases respectivas. TRAKTOR 2 permite ahora desacoplar la sincronización de la fase de la sincronización del tempo. Dicho de otro modo, el botón **SYNC** no se desactiva cuando se modifica la fase de una cubierta.

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

### Qué es sincronizable y qué no

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

Por otra parte, en la cubierta de pistas puede decidir si emplea la sincronización automática o no. Por ejemplo, cuando desee aparear los pulsos manualmente (ver apartado [↑5.4, Mezclar una segunda pista](#)) o si desea que la pista no presente sincronización alguna.

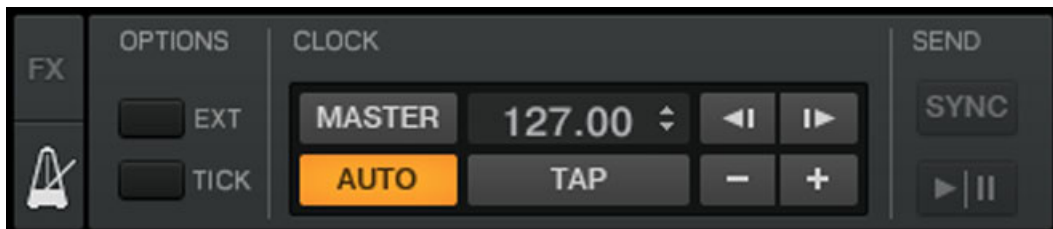
### Dejar que TRAKTOR decida por usted: el modo automático



En TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 y TRAKTOR LE 2, el modo AUTO aparece apagado por defecto. Sin embargo, usted puede cambiar manualmente el tempo master de la cubierta clicando en el botón **MASTER** respectivo. El reloj maestro, sin embargo, quedará deshabilitado.

Echemos primero una mirada al reloj maestro de TRAKTOR

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



Ilust. 5.32 – El panel del reloj maestro de TRAKTOR 2

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



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

Cuando el botón **AUTO** está activado, TRAKTOR hace pasar el tempo master de una cubierta a otra en las siguientes situaciones:

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

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

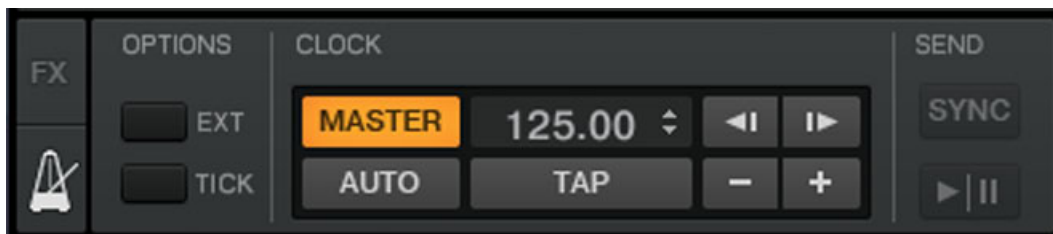


Si no hubiera otra cubierta de pistas tocando, el reloj pasará a dar el tempo master, conservando así la sincronía de cualquier efecto, bucle o sample que todavía estuviera en el aire.

Podemos comprobar esto haciendo lo siguiente:

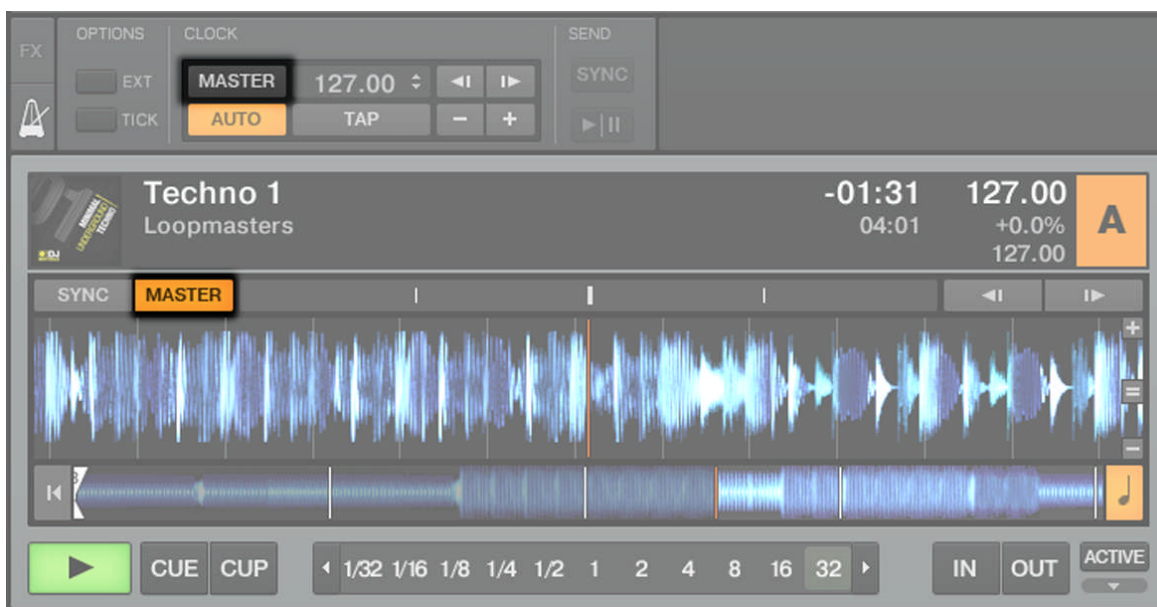
► Pare la ejecución de la cubierta.

→ El botón **MASTER** en el panel del reloj maestro se encenderá para indicar que el reloj maestro es el que está dando el tempo master:



1. Cargue sendas pistas en las Cubiertas A y B.
2. Inicie la reproducción de la Cubierta A.

→ La Cubierta A da ahora el tempo master: el botón **MASTER** del reloj se apagará y el botón **MASTER** de la cubierta se encenderá:



1. Inicie la reproducción en la Cubierta B y haga coincidir los pulsos de la Cubierta B con los de la Cubierta A (ya sea manualmente o con la función de sincronización automática).
2. Detenga la Cubierta A.

→ La Cubierta B tiene el tempo master: el botón **MASTER** de la cubierta izquierda se apagará y el de la cubierta derecha se encenderá:



Si toca solamente con dos cubiertas o si prefiere hacer la sincronización manualmente, el modo Auto(mático) podría serle útil: le garantizará que cada pista nueva en la mezcla establezca el tempo de referencia y todos los efectos y samples bucleados de la cubierta de samples estarán sincronizados de manera correcta, sin estar constreñidos a un solo tempo. Si desea realizar una combinación de sincronización manual y automática, deje activado el botón **AUTO** y habilite el botón **SYNC** de la cubierta a emplear.

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

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

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

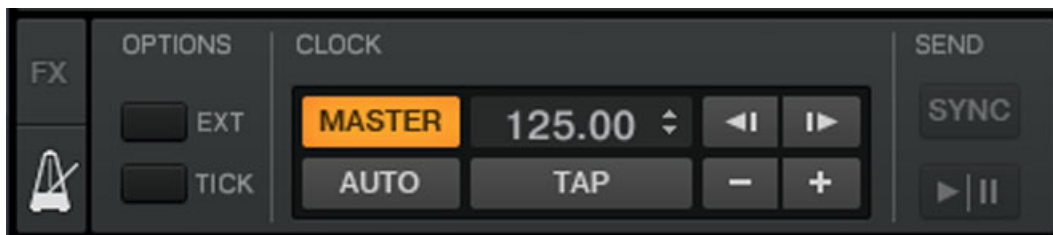
### Empleo del reloj maestro como tempo master (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

Si está manejando ritmos mezclados en más de 2 cubiertas y, posiblemente, samples bucleados sincronizados; debería emplear el reloj maestro como tempo master. El reloj siempre le proporcionará un tempo de referencia sólido y estable, que no cambiará a menos que usted lo quiera. Además, si solo tiene pensado realizar transiciones sincronizadas y le gustaría permanecer dentro del mismo límite general de BPM, el reloj constituye una herramienta ideal. Para configurar el reloj, haga lo siguiente:

1. En el panel del reloj maestro de TRAKTOR, desactive el botón **AUTO**.

2. Haga clic en el botón **MASTER** en el panel del reloj maestro para establecerlo como tiempo master.

→ El panel del reloj maestro debería tener el siguiente aspecto:



- Ahora, active la sincronización en todas las cubiertas presionando los respectivos botones **SYNC**.

De esta manera, todas las cubiertas seguirán automáticamente el tiempo del reloj maestro. Luego, ponga el tiempo del reloj en el tiempo que usted desea tener a través del campo numérico ubicado a la derecha del botón **MASTER** (ver ilustración arriba):

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

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

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



Se recomienda poner el reloj maestro de TRAKTOR como tiempo master en todas las versiones de TRAKTOR, incluyendo las versiones Scratch, porque ahora la fase se maneja separadamente de la sincronización. Esto significa que, aun con los vinilos y CD de código de tiempo, usted podrá proteger el tiempo de las pistas y ser capaz de manipular la fase de las mismas mediante nudging y scratching.

### 5.10.3 La retícula de pulsos

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





Ilust. 5.33 – La onda de una pista con marcadores de retícula (1) y la retícula representada por las líneas blancas verticales (2).

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

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

#### 5.10.4 Otras útiles herramientas de sincronización

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

##### Los modos de cuantificación y adhesión

Como seguramente recordará, en el ejemplo del apartado [↑5.4, Mezclar una segunda pista](#), hicimos mención de los modos de adhesión y cuantificación. Estos modos son también importantes herramientas que lo ayudarán a sincronizar sus pistas:

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

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



Ilust. 5.34 – Los botones S y Q permiten activar o desactivar los modos de adhesión y cuantificación respectivamente.

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

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

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

Al sincronizar dos pistas, el tempo de las mismas se verá alterado y consecuentemente habrá una alteración del tono. Si lentifica una pista, provocará que el tono de la misma se haga más grave; mientras que al acelerarla, provocará una elevación del tono. En ajustes

menores de tempo, esto no constituye un gran problema. Pero, cuando el tempo sufre un cambio pronunciado, el cambio de tono resultante puede ser problemático: sonidos fuertes pueden perder pegada, las voces sonarán artificiales y añidadas, etc.

Para evitar estos problemas, TRAKTOR 2 brinda una función de protección tonal (Key) que desvincula la tonalidad del tempo de una pista (BPM):

1. Cargue dos pistas de tempos bien diferentes en las Cubiertas A y B. El valor predeterminado del deslizante de tempo de TRAKTOR es de +/-8%, por lo tanto las pistas no deberían sobrepasar una diferencia de tempo de 8%; de lo contrario, no podrán sincronizarse manualmente. Sin embargo, puede establecer una diferencia de tempo mayor en *Preferences > Transport > Tempo*.
2. Inicie la reproducción en ambas cubiertas y sincronice la Cubierta B con la Cubierta A.

→ Podrá percibir claramente como el tono de la pista de la Cubierta B ha cambiado.

► Ahora presione el botón de protección tonal de la Cubierta B. Esto activará la protección tonal de esa cubierta.

→ La tonalidad de la pista volverá a su estado original, preservando así la mayor parte de su percepción acústica. En el mezclador, el indicador de la protección tonal (Key) se encenderá para recordarle que la protección tonal está activada en esa cubierta:



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

## 6 Empleo de TRAKTOR SCRATCH PRO / DUO 2

Este capítulo está dedicado a los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 que emplean vinilos o CD de código de tiempo. Presenta una breve introducción a las funciones de TRAKTOR SCRATCH.



A lo largo de esta explicación, vamos a suponer que su sistema TRAKTOR SCRATCH está operando correctamente y que el direccionamiento de audio empleado es el correcto. Dado que TRAKTOR SCRATCH 2 cuenta con detección automática de interfaces, esto no debería representar una preocupación. De todos modos, si se encuentra con problemas, consulte por favor la guía de instalación.

### 6.1 Calibración

El proceso de calibración se realiza automáticamente al posar la púa sobre el vinilo de código de tiempo o al ejecutar el CD de control por primera vez. TRAKTOR analizará la posición y el tempo de la fuente de código de tiempo y la calidad de señal generada. Si la señal es buena, el medidor de señal se iluminará por completo, el visor mostrará dos círculos nítidos y el vinilo o CD de código de tiempo será detectado. Si hubiera una pista cargada en la cubierta asociada, la misma comenzará a ejecutarse.



Ilust. 6.1 - Visor con una nítida imagen y medidor totalmente encendido

Si su visor presenta una imagen diferente o si la calibración no fue realizada correctamente, consulte por favor la sección de solución de problemas ([↑6.4, Solución de problemas: TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2](#)).

## 6.2 Modos de reproducción

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

### 6.2.1 Modo absoluto

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

► Cliquee el botón representado por el disco y el brazo fonocaptor para activar el modo absoluto de reproducción



En este modo, puede saltar a través de la pista colocando la púa en otras posiciones o buscando una nueva posición en el reproductor de CD.

### 6.2.2 Modo relativo

En el modo relativo, la posición actual sobre el vinilo/CD de control no se corresponde con la posición en la pista. El control manual sobre la pista se sigue ejerciendo pero notará que la pista permanece en la misma posición cuando se levanta la púa y se la coloca en otro lugar del vinilo de control (o al buscar una nueva posición en el CD de control).

► Pulse el botón representado por el disco y el brazo fonocaptor para activar el modo relativo.



El modo relativo se activa automáticamente al ingresar un bucle o al sincronizar una pista con el tempo master.

### 6.2.3 Modo de reproducción interna

El modo interno significa que usted puede controlar la reproducción de la cubierta con el botón de reproducción y el deslizador de tempo de TRAKTOR. El tocadiscos y el equipo de CD no son tomados en cuenta por este modo.

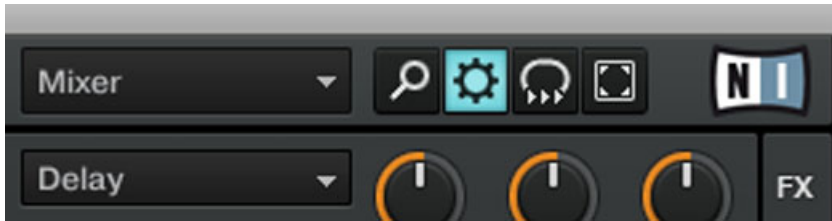


Esto resulta práctico en caso de tener problemas de hardware o al estar empleando solo un tocadiscos o equipo de CD para controlar dos o más cubiertas.

## 6.3 Preferencias pertinentes

Vamos a explicar ahora solamente las de preferencias de TRAKTOR relacionadas con el código de tiempo.

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



Ilust. 6.2 - El botón de preferencias

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

Windows solamente: aquí podrá definir el dispositivo de audio que TRAKTOR SCRATCH 2 utiliza de manera predeterminada cuando ninguna tarjeta de sonido de la serie TRAKTOR AUDIO (es decir, un AUDIO 4 DJ, un AUDIO 8 DJ, un TRAKTOR AUDIO 6 o un AUDIO 10) esté conectada al ordenador. En este caso, también podrá emplear el modo interno de reproducción, haga clic en la letra de de la cubierta para abrir el menú contextual y seleccionar la opción *Internal Playback*.



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

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

Cuando esta opción está activada, podrá pasar del modo relativo al modo absoluto sin tocar el ordenador:

- ▶ En vinilos: ponga la púa al principio del disco.
- ▶ En CD, ubíquese en la pista número 1.

### Preferences > Decks > Platter/Scope and > Tempo Fader (TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

Aquí podrá encender o apagar el visor y los deslizantes de tempo de cada cubierta.



Para minimizar o maximizar el visor, haga clic en la flechita ubicada arriba del medidor de código de tiempo.



Ilust. 6.3 - Botón para minimizar/maximizar el visor

### Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

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

## 6.4 Solución de problemas: TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2

En este apartado vamos a describir solamente algunos problemas frecuentes que surgen al emplear código de tiempo. Hallará más consejos y soluciones en el capítulo [19, Solución de Problemas](#).



### 6.4.1 Problemas en la calibración

En caso de tener problemas con la calibración, el visor Scope le brindará la información de lo que está yendo mal. A continuación, vamos a mostrarle la imagen resultante de una correcta calibración y los mensajes de error más frecuentes.

#### Calibración correcta



Ilust. 6.4 – Visor con una imagen nítida

Dos círculos nítidamente dibujados indican que los dos canales están presentes y que la calibración fue realizada correctamente.

## Scratch deshabilitado



Ilust. 6.5 – Scratch deshabilitado.

En *Preferences > Audio Routing*, asegúrese de seleccionar correctamente el controlador de audio. Esto es, una interfaz de audio soportada por TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, como por ejemplo TRAKTOR AUDIO 6/10 o AUDIO 4/8 DJ.

## Canal faltante



Ilust. 6.6 – Canal faltante.

Si el visor muestra una línea vertical u horizontal, está indicando que uno de los canales de entrada está ausente. Primero, debería comprobar los cartuchos y las conexiones del tocadiscos o del reproductor de CD; luego, debería verificar el direccionamiento de entrada y los cables y conexiones de los otros dispositivos. Cambie los componentes de su montaje, uno por uno, y observe si el canal faltante está vinculado con uno de estos (esto indicaría un problema en dicho componente).

### Modo de entrada erróneo

Si está empleando vinilos de control y la configuración de la interfaz de audio está puesta en *CD/Line* o viceversa, la calibración fracasará. Asegúrese, por favor, de seleccionar el modo de entrada que coincida con su medio de código de tiempo.



Ilust. 6.7 – Vinilo de código de tiempo con modo de entrada de CD.

Este es el aspecto del visor cuando uno trata de usar los vinilos de control con las entradas de la interfaz de audio puestas en el modo CD/Line.



Ilust. 6.8 – CD de código de tiempo con modo de entrada de vinilos.

Este es el aspecto del visor cuando uno trata de usar los CD de código de tiempo con las entradas de la interfaz de audio puestas en para vinilos de código de tiempo.

#### 6.4.2 Solución de problemas de audio

En caso de tener problemas de audio, como ruido o interrupciones, primero debería echar un vistazo al apartado [↑9.2, Problemas de latencia](#) para leer algunos consejos para mejorar el rendimiento del equipo. Los consejos siguientes son específicos para TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 y sus interfaces de audio.

- ▶ ¿Está la interfaz de audio certificada para SCRATCH seleccionada como la tarjeta de sonido en *Preferences > Audio Setup*?
- ▶ Vaya a *Preferences > Input Routing* y verifique que las entradas de la interfaz estén asignadas a los canales de entrada de TRAKTOR. Los medidores deberían mostrar actividad cuando el CD o vinilo de código de tiempo está siendo ejecutado.

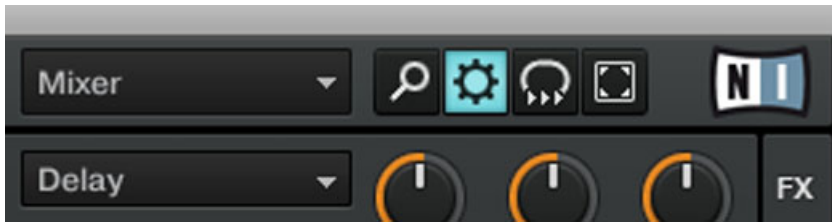
## 7 Personalización de TRAKTOR 2

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

### La ventana de las preferencias

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

 TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 y TRAKTOR LE 2 cuentan solamente con una selección de opciones de preferencias.



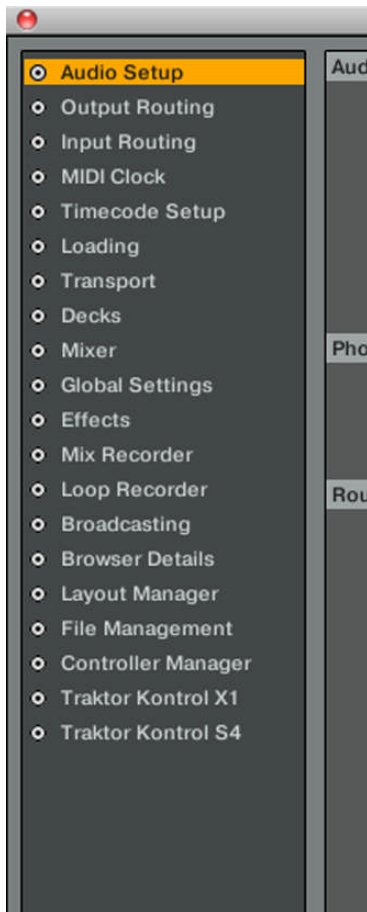
Ilust. 7.1 – El botón de las preferencias, arriba a la derecha de la ventana de TRAKTOR.

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



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

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



Ilust. 7.2 – La lista de páginas del cuadro de preferencias.

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

## 7.1 Direccionamiento

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

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

Seleccione la opción **Internal** si:

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

Seleccione **External** si:

- Está empleando un aparato mezclador.



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

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

### Ajustar el direccionamiento de entrada

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

## 7.2 Cambiar la función de las cubiertas (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

Como ya se explicó en el apartado [↑3.2.4, Las cubiertas](#), todas las cubiertas pueden funcionar de tres maneras: como cubiertas de pistas, como cubiertas de samples o como cubiertas para la entrada de audio en vivo.

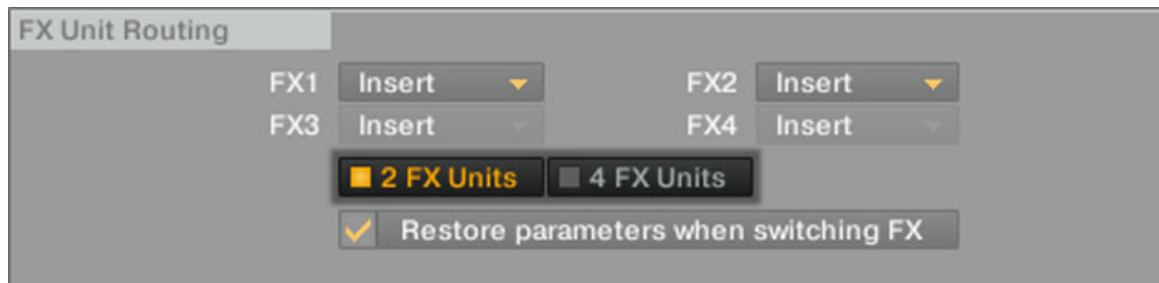
► Usted puede cambiar el tipo de cubierta directamente sobre las cubiertas: haga clic en la letra de la cubierta y seleccione el tipo de función deseado en el menú contextual.



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

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

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



Ilust. 7.3 – El selector de unidades FX de la sección FX Unit Routing.

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

### Efectos nuevos

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



► Selecciónelos con el selector de efectos.



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

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

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

### Cubiertas

El tipo de cubierta puede definirse en *Preferences > Decks* pero eso no es todo, allí también puede activar o apagar el [deslizante de tempo](#), los [visores](#) o las [fichas avanzadas](#).

Otra opción interesante es [Deck Heading](#). Aquí podrá personalizar los campos de 3x3 de las cubiertas y seleccionar la información que aparece en el encabezado de la cubierta.

### Opciones del buscador

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

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

### Visualizador de ondas

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

## 7.5 MIDI y mapeos (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

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

1. Abra *Preferences > Controller Manager*.
2. Cliquee en [Add > Import](#).
3. Abra *Default Settings > Controller*.

4. Seleccione el controlador respectivo de las opciones a su disposición.



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

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

## 7.6 Perfiles y resguardo (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

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

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

Los perfiles resultan útiles en las siguientes situaciones:

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

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

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

Un perfil puede reponerse de la siguiente manera:

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

## 8 El asistente de la configuración



Dependiendo de la versión de TRAKTOR empleada (SCRATCH, DUO, LE, etc.), el asistente de la configuración puede ofrecer solo una parte de las opciones y pantallas mostradas.

El asistente de la configuración (Setup Wizard) permite restaurar la configuración de TRAKTOR 2 a su estado original de fábrica. El asistente de la configuración hace dos cosas:

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

El asistente puede abrirse de dos maneras:

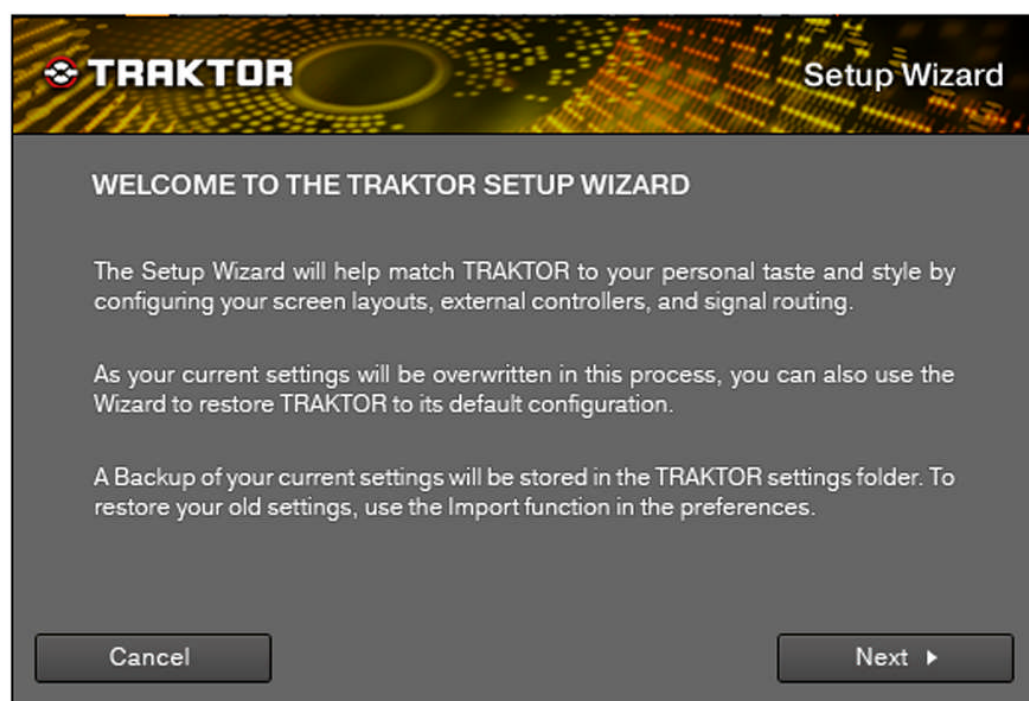
► Seleccione *Start Setup Wizard* en el menú de ayuda (**Help**) en la barra de menús (para ver está barra, el modo de pantalla completa tiene que estar desactivado).

o

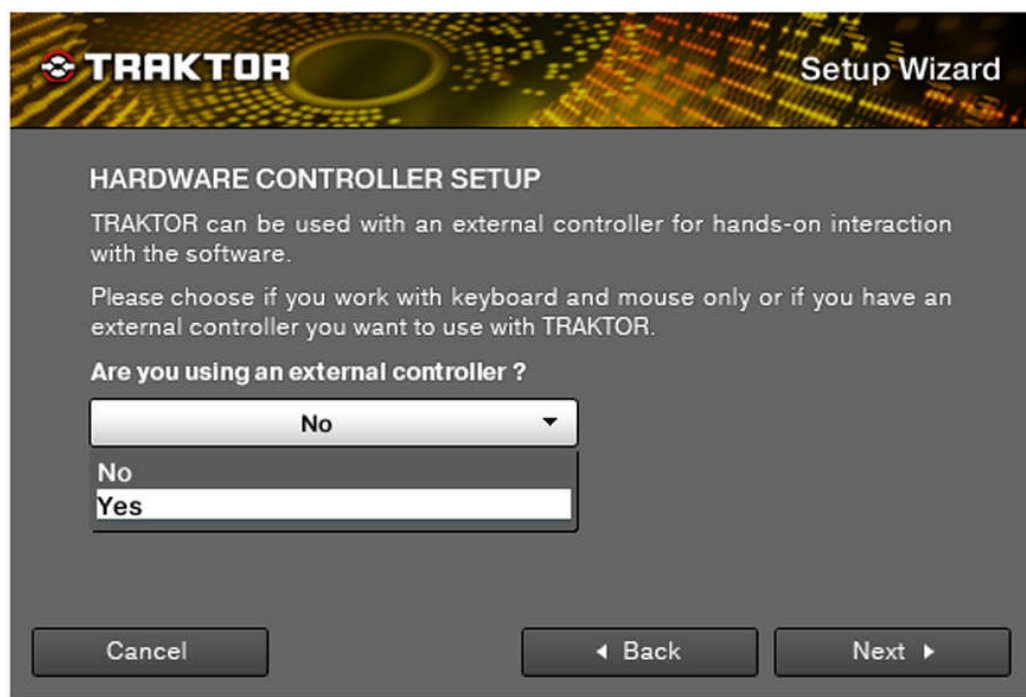
► Haga clic en el botón **Setup Wizard**, abajo a la izquierda, en la ventana de preferencias.

► Seleccione las configuraciones deseadas y haga clic en **Finish** para confirmar la elección o en **Cancel** para salir del asistente sin haber efectuado cambio alguno).

→ El asistente activará la selección realizada y configurará el direccionamiento del audio de manera correspondiente; además, restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR 2 a su valores predeterminados.



Ilust. 8.1 – El asistente de la configuración



Ilust. 8.2 – Opción a un aparato controlador

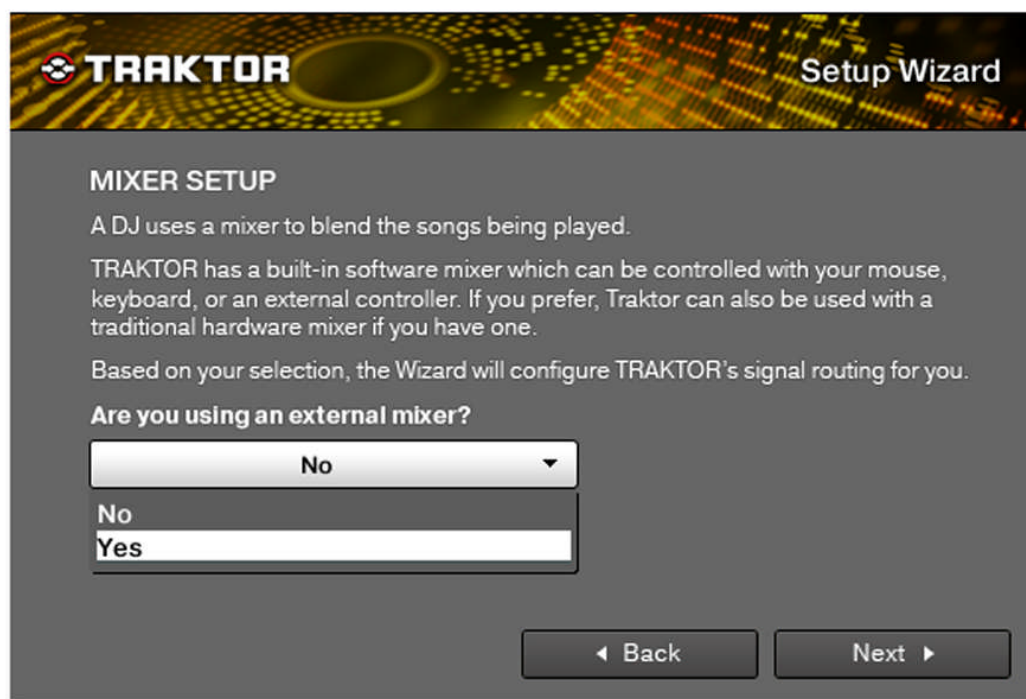
La primera pregunta del asistente es acerca del montaje general para saber si está empleando un controlador externo con TRAKTOR 2.



Ilust. 8.3 – Selección del aparato controlador

Si seleccionó *Yes* en la última pantalla, puede definir aquí el modelo exacto del controlador y el nombre del fabricante. Esto permite a TRAKTOR cargar los mapeos correspondientes.

Si seleccionó *No*, continúe con la siguiente pantalla abajo.



Ilust. 8.4 – Opción de mezcla

La siguiente pantalla le permite seleccionar entre el modo interno de mezcla de TRAKTOR o un aparato mezclador externo.



No se confunda: usar un controlador MIDI no es usar un mezclador externo. Si está empleando un controlador MIDI / mezclador MIDI, tiene que seleccionar la opción Internal.





Ilust. 8.5 – Selección del medio de código de tiempo

Esta pantalla solo aparece si está empleando TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2. Si está usando TRAKTOR SCRATCH con el AUDIO 4/8 DJ, puede dejar que TRAKTOR seleccione las entradas para que coincidan con el respectivo medio de código de tiempo.

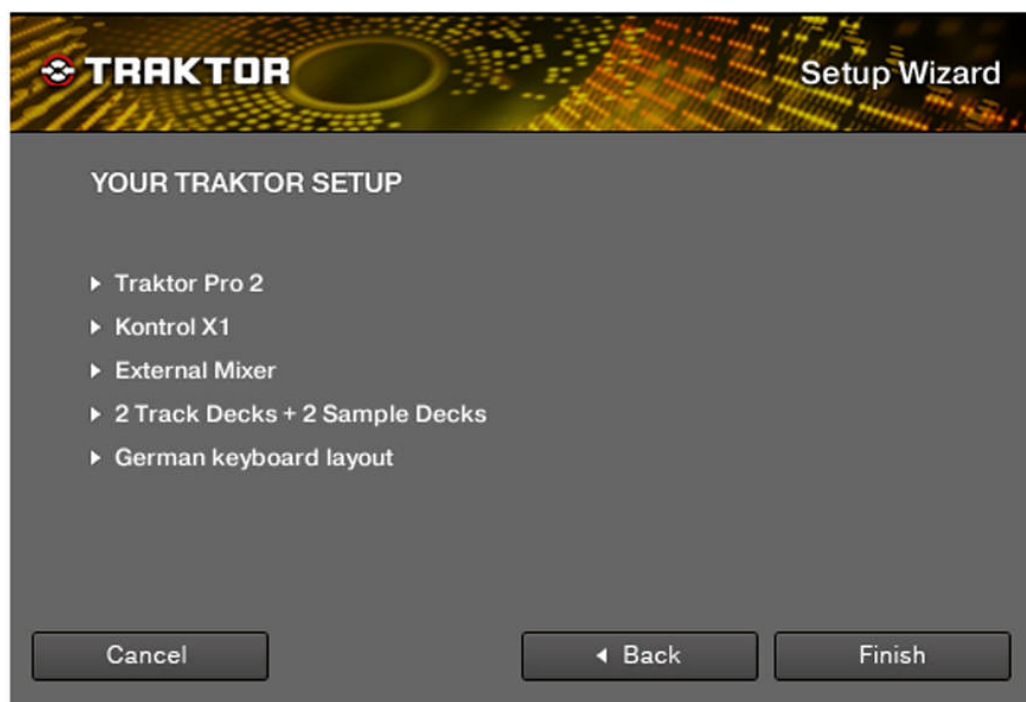


Esto no vale para TRAKTOR AUDIO 6/10; aquí usted tendrá que activar las entradas del panel de control de la interfaz, las cuales se encuentran bajo la opción *Preferences > Audio Setup*.



Ilust. 8.6 – Selección de cubiertas

En esta pantalla, decide la configuración básica de las cubiertas. Si posteriormente desea modificar el montaje de cubiertas seleccionado, no es necesario que vuelva a abrir el asistente; todas las selecciones pueden llevarse a cabo en las preferencias de TRAKTOR.



Ilust. 8.7 – Pantalla final

Esta es la última pantalla del asistente de la configuración. Resume la selección realizada. Haga clic en [Back](#) para cambiar alguna opción, en [Cancel](#) para salir del asistente o en [Finish](#) para confirmar la selección realizada y cerrar el asistente.

## 9 Solución de Problemas

A continuación, describiremos algunos problemas comunes que surgen al trabajar con TRAKTOR 2 y sus posibles soluciones

### 9.1 TRAKTOR 2 no arranca

► Compruebe los requisitos de sistema necesarios para TRAKTOR 2. El mínimo requerido es lo indispensable para funcionar pero, a menudo, no es suficiente a la hora de trabajar con funciones avanzadas (p.ej., protección de tonalidad, efectos). Aumentar la cantidad de RAM puede ser la solución de muchos inconvenientes.

- Asegúrese de poseer la última versión de TRAKTOR KONTROL 2. Encontrará la última versión disponible en: <http://www.native-instruments.com/updates>.
- Asegúrese de no haber clickeado sobre el alias o el atajo de una aplicación fuera de fecha.
- Intente reiniciar su ordenador. Desconecte otras interfaces de audio y periféricos (como escáneres, impresoras, etc).
- Cambie el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR 2 para así reiniciar el programa con una colección limpia; luego importe la colección que acaba de renombrar.

### 9.2 Problemas de latencia

Primero debería verificar que el ordenador sea apto para manejar el procesamiento de audio en tiempo real sin experimentar fallas. En general no se recomienda el empleo de ordenadores portátiles con tarjetas de memoria gráfica compartida. Seguramente, va a necesitar toda la memoria y capacidad de procesamiento disponibles para su software de audio.

- No se recomienda usar el ordenador con las baterías porque el administrador de energía podría hacer atrasar el reloj del CPU para ahorrar consumo.
- Desconecte todo los aparatos que no vaya a usar (p. ej., impresoras y escáneres). Esto aliviará el trabajo del ordenador y aumentará la capacidad de procesamiento disponible para el programa musical.

- Los ordenadores portátiles están equipados con dispositivos integrados que pueden perturbar el procesamiento de audio, entre los más comunes se cuentan los transceptores Bluetooth, los adaptadores de red Ethernet y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con TRAKTOR 2.
- La protección tonal es un proceso que demanda mucho procesamiento. Si se encuentra con problemas de audio como caídas y crepitaciones, asegúrese de estar empleando el modo [Eco](#) (*Preferences > Transport > Key Lock*). Si su ordenador no fuera muy potente, tal vez se vea forzado a deshabilitar completamente la protección de tonalidad.

### 9.3 TRAKTOR 2 se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments (véase [↑10.2, Asistencia técnica](#)) y envíele el archivo de registro de la falla. Encontrará dicho archivo en:

- Windows: *Documentos\Native Instruments\Traktor 2.x.x\Crashlogs*
- Mac OS X: *Usuario/Library/Logs/CrashReporter*

### 9.4 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles. Las actualizaciones se publican de manera regular a fin de solucionar problemas conocidos, mantener la compatibilidad con las actualizaciones del sistema operativo y para la mejora constante del programa. El número de versión de su programa aparece en la opción [About](#) de la aplicación. Este cuadro de diálogo se abre haciendo clic en el logotipo de NI, presente en la esquina superior derecha de la interfaz de usuario. También podrá ver el número de versión de todas las aplicaciones Native Instruments instaladas, si cliquea en la ficha [Panorama General](#) del Centro de Servicio. Las [actualizaciones](#) están disponibles en la ficha homónima del Centro de Servicio o en nuestra página de Internet: <http://www.native-instruments.com/updates>.

## 10 Obtención de ayuda

Si tiene un problema relacionado con algún producto de Native Instruments que no pueda resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda de las siguientes maneras:



Los enlaces de las secciones siguientes se hallan también en la aplicación Centro de Servicio: Abra la aplicación Centro de Servicio y haga clic en el botón de [Asistencia](#), en la esquina superior derecha.

### 10.1 Banco de conocimientos

El Banco de conocimientos guarda información de utilidad acerca de los productos de Native Instruments y puede resultarle de gran ayuda a la hora de resolver determinados problemas. La dirección del banco de conocimientos es: [www.native-instruments.com/knowledge](http://www.native-instruments.com/knowledge).

### 10.2 Asistencia técnica

Si en el Banco de conocimientos no encontrara ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactar-se con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su hardware y software. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria. La asistencia en línea puede solicitarse en: [www.native-instruments.com/supportform](http://www.native-instruments.com/supportform).

Al comunicarse con el equipo de asistencia de Native Instruments, recuerde que cuantos más detalles pueda proporcionar acerca de su hardware, el sistema operativo, la versión del programa y el problema que está experimentando, mejor será la ayuda que nuestro equipo pueda brindarle. En su descripción debería mencionar:

- La manera de replicar el problema.
- Lo que ha intentado hacer para solucionar el problema.
- Una descripción del montaje empleado, incluyendo todo el hardware y la versión del software.
- La marca y características de su ordenador.



Al instalar un programa nuevo o una actualización de programa, también cargará un archivo Readme (Léame) en el cual se incluye toda nueva información que no pudo ser incorporada a la documentación. Por favor, lea este archivo antes de ponerse en contacto con la asistencia técnica.

## **10.3 Asistencia del registro**


Si durante la activación del producto ocurriera algún problema, póngase en contacto con nuestro equipo de asistencia del registro: [www.native-instruments.com/regsuppfrm](http://www.native-instruments.com/regsuppfrm).

## **10.4 Foro de usuarios**

En el Foro de usuarios de Native Instruments podrá discutir características del producto directamente con otros usuarios y con los expertos de NI que moderan el foro. Por favor, tenga en cuenta que el equipo de asistencia técnica no participa de este foro. Si tiene un problema que no puede ser resuelto por otros usuarios, contáctese con el equipo de asistencia de Native Instruments a través de una solicitud en línea (véase arriba, en: <http://www.native-instruments.com/forum>).


## 11 Apéndice A - Montajes más comunes

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

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

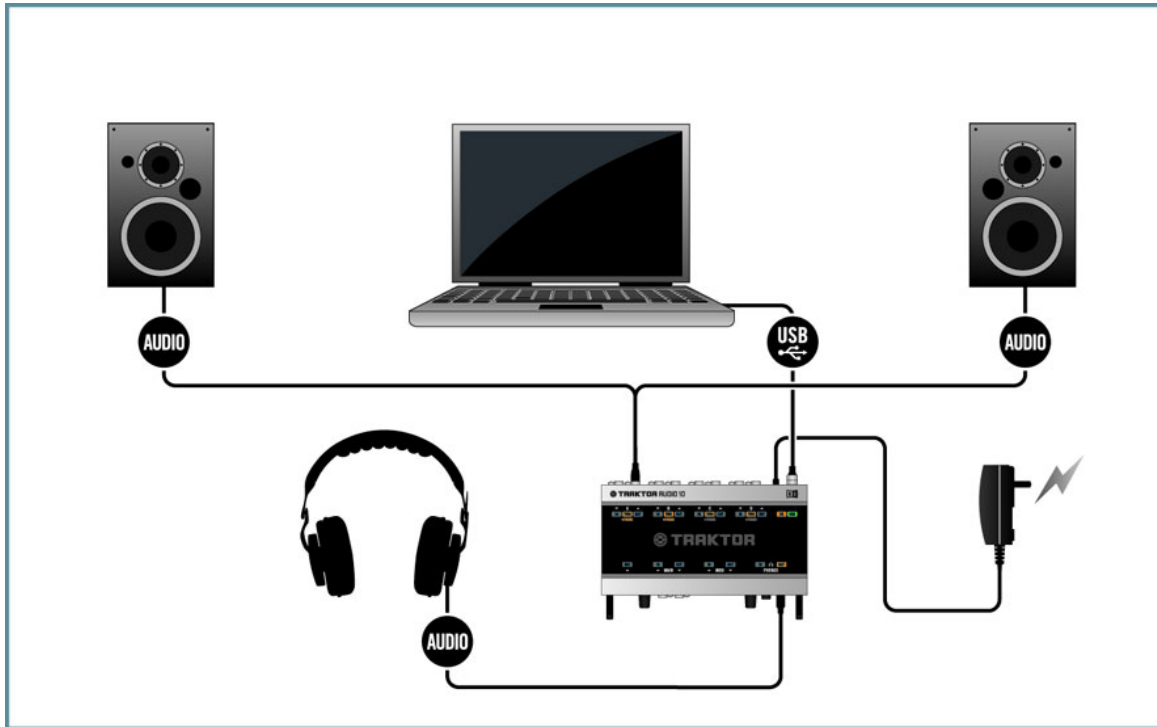
### 11.1 TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador

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

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



## 11.2 TRAKTOR con una interfaz de audio externa



Ilust. 11.1 – Empleo de TRAKTOR con una interfaz de audio externa.

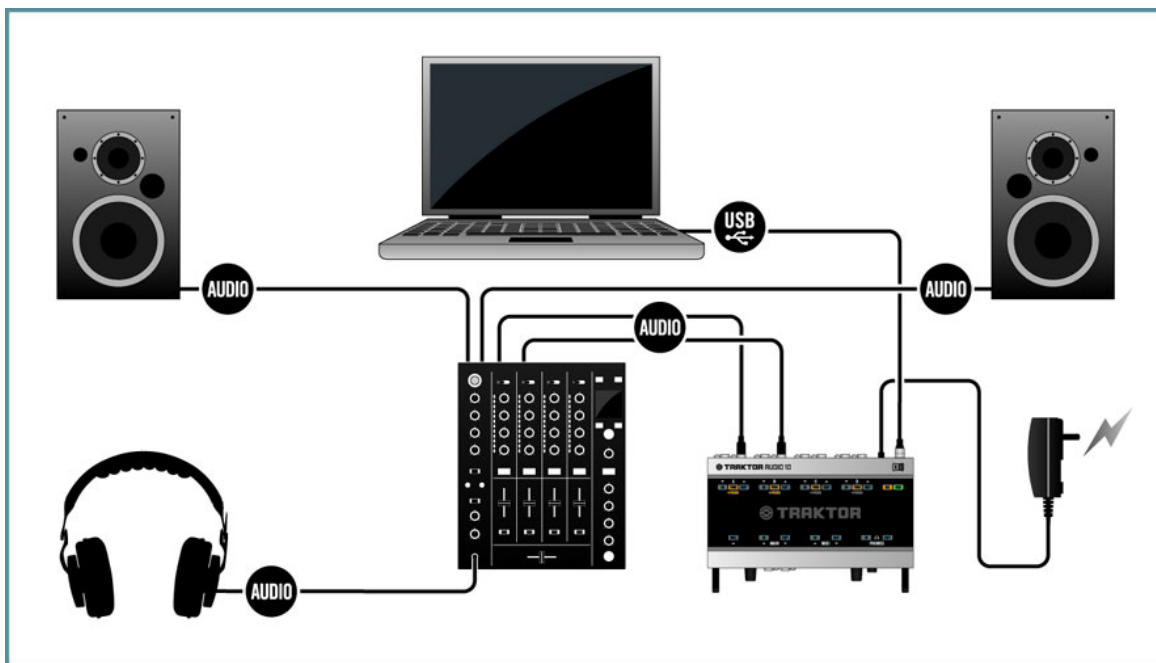
Para aprovechar la escucha de avances de TRAKTOR, es necesario contar con una interfaz de audio que tenga dos salidas estéreo independientes: una para las salida maestra y otra para la escucha de avances. Consulte el manual del fabricante para los detalles de la instalación y conexión de la interfaz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

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

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

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

### 11.3 TRAKTOR 2 con un mezclador externo



Ilust. 11.2 – Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo

Mientras que casi todos los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2 emplearán de preferencia un aparato mezclador externo en vez del mezclador interno de TRAKTOR; esta es una opción que sirve también para el resto de los usuarios de TRAKTOR. Es necesario contar con una interfaz de audio que tenga, por lo menos, tantas salidas de audio como cubiertas se quiera emplear. También será necesario contar con un mezclador que cuente con los canales de entrada necesarios.

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

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

## 11.4 TRAKTOR 2 con un controlador

**!** TRAKTOR LE 2 está limitado solamente al empleo de los controladores provistos por el asistente de la configuración.

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

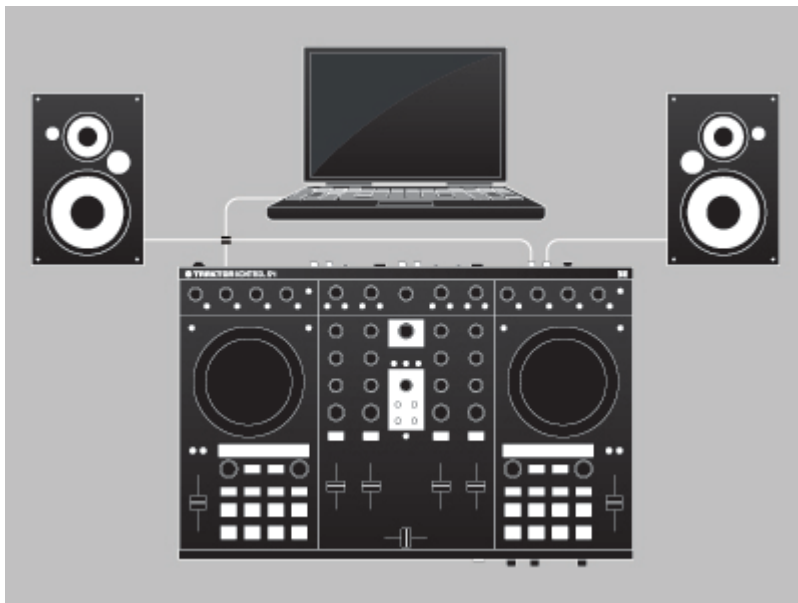
- Controladores MIDI con controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL S4.
- Controladores MIDI sin controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL X1



Por otra parte, hay controladores MIDI que vienen con tarjetas de audio incorporadas y otros que no. Normalmente, solo los controladores MIDI con controles de mezcla cuentan con una interfaz de audio incorporada; por lo tanto, este es el caso que describiremos en la próxima sección, tomando como ejemplo al TRAKTOR KONTROL S4.

Hablando de manera general, los controladores MIDI son máquinas bastante simples, es la versatilidad del software la que las hace inteligentes. En TRAKTOR 2, es posible asignar totalmente cada función y característica del programa a sus necesidades y, de este modo, hacer operaciones tales como macros (dos comandos asignados a un control que se ejecutan simultáneamente) o modificadores (habilitar funciones secundarias mediante un interruptor personalizado). Las posibilidades son casi infinitas y esa es la razón por la que TRAKTOR 2 brinda, como ejemplo, mapeos predeterminados para una gran cantidad de controladores MIDI. Estos mapeos constituyen así un excelente punto de partida. Consulte el apartado [↑7.5, MIDI y mapeos \(deshabilitado en TRAKTOR LE 2\)](#) para más detalles sobre la importación y armado de mapeos

### 11.4.1 Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente una interfaz de audio incorporada)



Ilust. 11.3 – Un controlador MIDI con controles de mezcla: KONTROL S4

Los controladores MIDI cuentan con un área especial con controles similares a los de un mezclador; es decir, ecualizadores, deslizantes de volumen y crossfader, y brindan también la posibilidad de pre-escuchar las pistas. Son aparatos específicamente diseñados para ser empleados con un programa DJ. Normalmente, se conectan al ordenador vía USB. Siga las instrucciones del fabricante para su instalación y correcta configuración, luego conecte el dispositivo. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

#### **Controlador con interfaz de audio incorporada**

1. Abra *Preferences > Audio Setup*.
2. Seleccione la interfaz de audio de su controlador MIDI como **Audio Device**, en este ejemplo es: *Traktor Kontrol S4 (ASIO)*.
3. Abra *Preferences > Output Routing*.

4. Seleccione [Internal Mixing Mode](#).

► En el S4, las salidas se habrán configurado automáticamente. Si está empleando un controlador MIDI distinto, seleccione un par de salida para [Output Master](#) y un par de salida para [Output Monitor](#).

► Si su dispositivo de audio cuenta con otra salida suplementaria, puede asignarla para la grabación en [Output Record](#).

1. Conecte las respectivas salidas de manera consecutiva; es decir, use un cable (normalmente RCA) para conectar la salida maestra de su controlador MIDI con el amplificador o los altavoces, y enchufe los auriculares en la salida de monitorización.

2. Abra *Preferences > Controller Manager*.

3. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.

4. Mueva el deslizante o perilla del controlador MIDI (p. ej., el crossfader) y observe el indicador [CTRL](#). Cada vez que mueva algo sobre el controlador MIDI, deberá brillar de color azul para indicar actividad.

→ También notará que el control correspondiente en TRAKTOR (en nuestro ejemplo, el crossfader) también se moverá cuando mueva el control en el controlador MIDI.

### Controlador sin interfaz de audio incorporada

► Siga las instrucciones brindadas en [↑11.2, TRAKTOR con una interfaz de audio externa](#).

1. Abra *Preferences > Controller Manager*.

2. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.

3. Mueva el deslizante o perilla del controlador MIDI (p. ej., el crossfader) y observe el indicador [CTRL](#). Cada vez que mueva algo sobre el controlador MIDI, deberá brillar de color azul para indicar actividad.

→ También notará que el control correspondiente en TRAKTOR (en nuestro ejemplo, el crossfader) también se moverá cuando mueva el control en el controlador MIDI.

### 11.4.2 Controladores sin controles de mezcla

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

1. Abra *Preferences > Controller Manager*.
2. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.
3. Mueva el deslizante o la perilla en el controlador MIDI (p.ej., el codificador Browse en el S4) y observe el estado del indicador CTRL. Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.

→ También observará que TRAKTOR responde a lo que sucede en el controlador MIDI (en el ejemplo de arriba, el resalte de selección de la lista del Buscador de TRAKTOR también se moverá).

## 11.5 TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2

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

1. Conecte los tocadiscos o los tocadiscos de CD en las entradas C y D de su S4.
  2. Ponga el interruptor LINE/PHONO en PHONO si está empleando tocadiscos de vinilo o en la opción LINE si está empleando tocadiscos de CD.
  3. Abra *Preferences > Audio Setup* y seleccione *Kontrol S4 (ASIO)* como [Audio Device](#).  
► Los tocadiscos de vinilo / CD están direccionados a las Cubiertas C y D de manera pre-determinada. Si desea emplear las Cubiertas A y B, deberá efectuar el direccionamiento manualmente.
1. Abra *Preferences > Output Routing*.
  2. Seleccione *In Ch C left/right* para [Input Deck A](#) y *In Ch D left/right* para [Input Deck B](#).
  3. En las Cubiertas A y B, haga clic en las letras y asegúrese de haber seleccionado *Scratch Control*.

## 11.6 Añadir un micrófono

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

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



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

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

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de preferencias y luego seleccione la página *Input Routing*.
2. Asigne el canal del micrófono al canal [Input FX Send \(Ext\)](#) de TRAKTOR. Use el menú desplegable, junto al rótulo correspondiente, para asignar el canal.
3. Ajuste la ganancia de entrada del canal de entrada del micrófono si su interfaz de audio cuenta con un control de ganancia (TRAKTOR AUDIO 10 cuenta con uno). Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegables.

→ Ahora, debería poder emplear el micrófono con la grabadora de bucles de TRAKTOR.

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

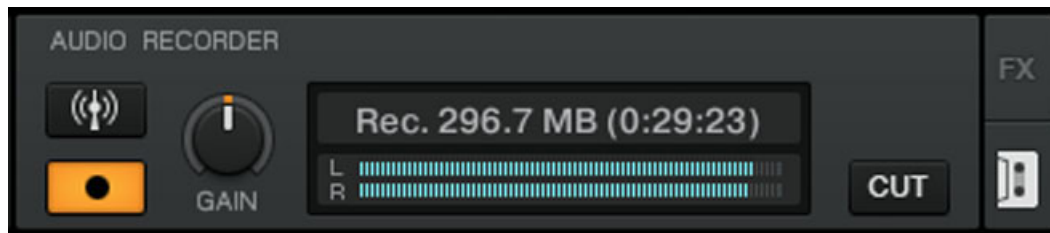
En caso de querer poner efectos de las cubiertas de TRAKTOR a la señal del micrófono, puede asignar la entrada de micrófonos a una de las cubiertas vacías (cualquiera que no esté usando en ese momento para la mezcla):

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego seleccione la página *Input Routing*.
2. Asigne el canal del micrófono a una cubierta vacía (A - D) de TRAKTOR con el menú desplegable junto al nombre.
3. Ajuste la ganancia de entrada del canal de entrada del micrófono si su interfaz de audio cuenta con un control de ganancia (TRAKTOR AUDIO 10 cuenta con uno).



4. Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegados.
  - La señal con efecto saldrá por el canal al cual fue asignada la cubierta pertinente en la página [Output Routing](#) de las preferencias (en el modo de mezcla interno, sin embargo, la salida siempre será la salida maestra).
  - Cuando cierre el cuadro de preferencias, pulse la letra de la cubierta en cuestión y seleccione [Live Input](#).
  - Ahora, podrá usar el micrófono para la entrada en vivo y poner su propia voz en la mezcla.

## 11.7 Montaje de grabación (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)



Ilust. 11.4 – El panel de grabación

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

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

### 11.7.1 Grabar de fuentes internas

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

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

1. Abra *Preferences > Output Routing*.
  2. Seleccione **Internal** Mixing Mode.
  3. Abra *Preferences > Mix Recorder*.
  4. Seleccione **Internal** como tipo de fuente (Source).
  5. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guarden en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
  6. Seleccione un **prefijo**, por ejemplo, *. vivo\_enero15\_*. Este prefijo será añadido como parte del nombre del archivo, el cual también contiene una marca de tiempo. Los prefijos de este tipo facilitan la búsqueda de las grabaciones en un momento posterior.
  7. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de 650 MB.
  8. Haga clic en el símbolo del casete, en la esquina derecha de la Sección Global, para abrir al grabadora de audio.
  9. Cargue una pista en una cubierta y pulse "reproducir".
- Los medidores de volumen deberían mostrar actividad.
1. Ajuste el volumen de la grabación con la perilla **Gain**. ¡No distorsione!
  2. Haga clic en el botón de grabación para iniciar la grabación.



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

## 11.7.2 Grabar de fuentes externas



Grabar a partir de fuentes externas funciona tanto en el método de mezcla interno (**Internal**) como en el externo (**External**), y resulta también apropiado para los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 y DUO 2.

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

Bajo este modo, usted puede grabar la fuente externa que desee. Dado que estamos en el modo de mezcla externo, vamos a emplear un aparato mezclador como fuente. Este montaje requiere emplear la segunda salida del mezclador (a menudo denominada REC OUT o

OUT 2). Conecte este par de salida en alguna de las entradas disponibles de su interfaz; por ejemplo, las entradas 9|10 (= Canal D) de TRAKTOR AUDIO 10. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de Preferences y luego la página *Output Routing*.
2. Si todavía no lo ha hecho, seleccione el modo de mezcla externo ([External](#)).
3. Abra la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal conectado al mezclador al correspondiente canal de TRAKTOR. En nuestro ejemplo (TRAKTOR AUDIO 10), debería aparecer asignado automáticamente al Canal D.
5. Abra la página [Mix Recorder](#) de las preferencias.
6. Como fuente, seleccione la opción [Extern](#).
7. Para [External Input](#), seleccione el correspondiente canal de entrada de su interfaz de audio. En nuestro ejemplo, sería el *Canal D* de TRAKTOR AUDIO 10.
8. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
9. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo, *. vivo\_enero15\_*. Este prefijo será añadido como parte del nombre del archivo, el cual también contiene una marca de tiempo. Los prefijos de este tipo facilitan la búsqueda de las grabaciones en un momento posterior.
10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de 650 MB.

Este sería el montaje típico de un usuario de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 para grabar en vivo. Sin embargo, otros montajes son posibles también. En vez de una mezclador, usted podría conectar un micrófono a su interfaz de audio para grabar su propia voz. Si desea saber la forma de incorporar un micrófono a su montaje, consulte el apartado [↑11.6, Añadir un micrófono](#).

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

La fuente externa en este montaje puede ser tanto un tocadiscos, un tocadiscos de CD, un micrófono, etc. Todo lo que tiene que hacer es conectar el dispositivo en una de las entradas disponibles de su interfaz de audio. En este ejemplo, vamos a usar un micrófono en el canal general (MAIN) de la tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10. En TRAKTOR, deberá realizar lo siguiente:

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de preferencias y luego la página *Output Routing*.
2. Seleccione el modo de mezcla interno (*Internal*)
3. Abra la página *Input Routing* del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal, al cual desea conectar el micrófono, al correspondiente canal de TRAKTOR. En el caso de TRAKTOR AUDIO 10, debería ya estar configurado con la opción *Input FX Send (Ext)*.
5. Abra la página *Mix Recorder* de las preferencias.
6. Como fuente, seleccione la opción *Extern*.
7. Para *External Input*, seleccione el canal de entrada pertinente de su interfaz de audio. En nuestro ejemplo (tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10) esto sería *Input FX Send (Ext)*.
8. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
9. Seleccione un *prefijo*, por ejemplo, *vivo\_enero15\_*. Este prefijo será añadido como parte del nombre del archivo, el cual también contiene una marca de tiempo. Los prefijos de este tipo facilitan la búsqueda de las grabaciones en un momento posterior.
10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.



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

# Índice temático

## A

### Actualización

actualizar desde TRAKTOR (SCRATCH)  
PRO/DUO y TRAKTOR LE [13]

### Actualizaciones [117]

### Ajuste de volúmenes [58]

### Alineación de pistas [51]

### Almacenar un bucle [64]

### Análisis [31] [88]

### Archivos de música [30]

### Asignación de efectos a un canal [67]

### Asistencia [118]

### Audiencia [59]

### Auriculares [43]

### Ayuda [118]

## B

### Banco de conocimientos [118]

### Barra de menús de la aplicación [18]

### Batería [19]

### Biblioteca

iTunes [32]

### Botón AUTO [85]

### Botón de cuantificación (Q) [89]

### Botón de grabación [80] [82]

### Botón de preferencias [101]

### Botón de reproducción (Grabadora de bucles) [80]

### Botón DEL [81]

### Botón IN

cubierta de pistas [62]

### Botón Play (Cubierta)

en cubiertas de pistas [38]

### Botón SIZE [79]

### Botón SYNC

en cubierta de pistas [48] [87]

### Botón UNDO [82]

### Botones de asignación de efectos [71]

### Botones de asignación FX [68]

### Botones de efectos [69]

### Botones de uso práctico [20]

### Botones Hotcue [50]

### BPM [88]

### Bucleo [61]

### Bucles

activar/desactivar [64]

ajustar tamaño [62]

almacenar [64]

de tamaño predefinido [61]

mover [63]

mover un bucle [63]

poner en una pista [61] [62]

poner manualmente [62]

## **Buscador** [29] [43]

botón de expansión [20]

## **C**

### **Cabecera** [18]

### **Cambiar el tamaño de un bucle** [62]

### **Cambiar el tipo de cubierta** [103]

### **Canal** [17] [28] [39]

botones de asignación de efectos [71]

botones de asignación FX [68]

deslizante [41]

deslizante de volumen [59]

medidor [59]

perilla GAIN [59]

### **Características**

perilla Cue Mix (Mezclador) [49]

### **Característica**

cubierta de pistas [26]

sincronización [48]

### **Característica**

Hotcues [65]

### **Características**

Samples [72]

### **Características**

botón de auriculares del mezclador [29]

botón Mix del mezclador [29]

botones de asignación FX del mezclador  
[28]

bucles [61]

canales del mezclador [28]

colección de pistas (panorama) [30]

controles de ecualización del mezclador  
[28]

crossfader del mezclador [29]

cubierta de samples [27]

cubiertas [24]

efectos [67]

entrada en vivo [28]  
grabación [129]  
grabadora de audio [23]  
grabadora de bucles [23] [78]  
iTunes [32]  
mezclador interno [39]  
perilla AUX del mezclador [29]  
puertos de inserción (establecer) [49]  
reloj maestro [21]  
reproducción ininterrumpida [20]  
reproductor de avances [43]  
sincronización [82]  
TRAKTOR SCRATCH [92]  
unidad de efectos [22]  
volver al inicio [53]

### **Características del Buscador**

campo de búsqueda [29]  
lista del buscador [29]  
nicho de favoritos [29]

### **Caraterísticas**

botón de adhesión (Snap) [52]  
panorama general [16]

### **Carga rápida**

pistas [35] [36]

### **Cargar**

diseños [20]  
pista [36]  
pistas [36]  
samples [73]

### **Carpetas de música** [31]

### **Centro de Servicio** [118]

### **Clipping** [58] [60]

### **Colección**

guardar samples [77]

importar [30]

### **Colección de pistas**

guardar samples [77]  
importar [30]

### **Compatibilidad** [12]

### **Configuración de audio**

Fallback [95]

### **Connection** [19]

### **Convenciones tipográficas** [11]

### **CPU** [19]

### **Crossfader** [41]

### **CTRL** [19]

### **Cubierta**

tipos [24] [103]

### **Cubierta de pistas** [24] [83]

definición [24]

### **Cubierta de samples** [25] [72]

definición [25]

### **Cubiertas** [17] [24]

### **Cueing** [49] [61]

## **D**

### **Delay (FX)** [69]

### **Deslizante de canal** [41]

### **Deslizante de TEMPO** [56]

### **Deslizantes**

canal [41]  
TEMPO [56]

### **Direccionamiento de entrada** [103]

### **Distorsión** [59] [60]

### **Documentación** [9]

**E****Ecualizadores** [59]**Efectos** [22] [67]

asignar una cubierta a una unidad FX [67]

guardar FX (snapshot) [71]

modo grupal [68]

modo individual [71]

**Efectos predeterminados** [69]**Eliminar un Hotcue** [65]**Empleo de cuatro unidades de efectos** [104]**Entrada de audio** [25]**Entrada de audio externo** [25]**Entrada en vivo** [25]**EQs**

using when mixing in a track [53]

**Escucha previa de una pista desde el Buscador** [43]**Estado**

botones de uso práctico [20]

**F****Favorites** [73]**Features**

Browser:Preview Player [29]

Browser:status bar [29]

Fullscreen mode [20]

Mixer:Cue Vol knob [29]

**Ficha CUE** [65]**Flanger (FX)** [69]**Foro** [119]**Foro de usuarios** [119]**FX** [67]

loading (Group mode) [70]

predeterminado [69]

sincronización [84]

sincronización con el tempo [70]

**FX Unit** [67]



## G

**Gater (FX)** [70]

**Grabación** [19]

grabación externa [130]

grabación interna [130]

**Grabadora de bucle (Loop Recorder)** [23]

**Grabadora de bucles**

botón de grabación [80] [82]

botón de reproducción [80]

botón DEL [81]

fuentes [78]

grabación de un bucle [79]

otras opciones [82]

perilla DRY/WET [78]

reproducción [81]

sobregrabación [82]

**Grabadora de bucles (Loop Recorder)** [78]

borrar el bucle grabado [81]

botón UNDO [82]

**Grabar un bucle** [79]

**Guardar un Hotcue** [50]

**Guardar un punto de inserción** [50]

**GUI**

sección global [17]

**Guía de instalación** [9] [10]

## H

**Hotcue**

guardar [50]

**Hotcues** [65]

eliminar [65]

## I

**IGU**

barra de menús de la aplicación [16]

Buscador [17]

cabecera [16]

cubiertas [17]

Mezclador [17]

**Importación**

archivos musicales [31]

importar datos [14]

importar mapeos [14]

**Indicador AUDIO** [19]

**Indicador de protección tonal (Key)** [91]

**Indicadores luminosos** [19]

**Instalación** [13]

**iTunes** [32]

## L

**Limitador** [60]

**Lista de reproducción** [24] [73]

**Listas de reproducción**

en iTunes [32]

**Logotipo de TRAKTOR 2** [18]

**LOOP OUT button**

on Track Decks [62]

**Loop Recorder**

adjusting the loop size [79]

SIZE button [79]

---

## M

**MAIN** [19]

**Manual de iniciación** [9]

**Medidor del canal** [59]

**Medidores de volumen** [59]

**Medidores MAIN (volumen general)** [60]

**Metronomo (símbolo)** [85]

### Mezcla

ajustar los volúmenes [58]

manual [55]

**Mezclador** [28]

canal [28] [39]

**Mezclador externo** [123]

### Mezclar

empleando sincronización automática [42]

emplear ecualización [53]

emplear filtros [53]

**Modo Auto(mático) (tempo master)** [85]

**Modo bucleado** [74]

**Modo de adhesión** [89]

**Modo de adhesión (Snap)** [76]

**Modo de bucleo** [84]

**Modo de cuantificación** [89]

**Modo grupal** [68]

**Modo individual** [71]

**Modo One-shot** [73]

**Modo Snap (adhesión rítmica)** [52]

### Montaje

aparato mezclador externo [123]

**Montajes** [120]

controlador externo [123]

grabación [129]

interfaz de audio externa [121]

micrófono [128]

tarjeta de sonido integrada [120]

TRAKTOR KONTROL S4 y TRAKTOR

SCRATCH [127]

**Montajes comunes** [120]

### Música

cargar una pista [36]

escucha previa [43]

importar [30]

mezclar [42]

sincronización [48]

tocar en una cubierta [38]

## N

**Nicho de samples** [25] [73]

**Nivel de ruido** [59]

## O

**Onda** [37] [65]

**P**

**Panel principal** [24]

**Panorama** [15]

**Perilla AUX** [29]

**Perilla D/W (unidad FX)** [71]

**Perilla DRY/WET (Grabadora de bucles)** [78]

**Perilla DRY/WET (unidad FX)** [69]

**Perilla FILTER** [59]

mezclas [53]

**Perilla GAIN** [59]

**perilla MAIN (volumen general)** [60]

**Personalizar el direccionamiento de TRAKTOR** [103]

**Personalizar TRAKTOR** [101]

diseño [106]

efectos [104]

MIDI y mapeos [106]

perfiles y resguardo [107]

tipo de cubierta [103]

**Pista**

cargar [36]

información [37]

**Pistas demo** [37]

**Poner un bucle en una pista** [61]

**Preferencias** [20] [101]

**Preparar la mezcla con los auriculares** [46]

**Protección tonal** [90]

**Puntos de inserción** [49]

borrar un Hotcue [65]

establecer un Hotcue [65]

establecer y guardar [49]

**R**

**Rango dinámico** [58]

**Reloj** [83] [85]

establecer como tempo master [86] [87]

establecer el tempo del reloj (BPM) [88]

**Reloj (panel)** [85]

**Reloj de TRAKTOR** [83]

establcer como tempo master [87]

establecer como tempo master [86]

**Reloj del sistema** [19]

**Reloj maestro** [85]

**Reproducir una pista** [36]

**Reproductor de avances** [43]

**Requisitos mínimos** [12]

**Resguardo** [107]

**Retícula de pulsos (Beatgrid)** [88]

**Reverb (FX)** [69]

## S

### Samples [72]

- accesos directos [77]
- accionar [73]
- cargar [73]
- cargar un sample (Colección) [73]
- cargar un sample (pista) [74]
- controles [76]
- descargar [77]
- detener y volver al comienzo [73]
- ejecutar [73]
- extraer de una pista [74]
- modo de reproducción [73]

### Scratch

- calibración [92]
- canal faltante [99]
- duplicar [96]
- modo absoluto [93]
- modo de entrada erróneo [99]
- modo interno [94]
- modo relativo [94]
- modos de reproducción [93]
- preferencias [94]
- Scratch deshabilitado [98]
- solución de problemas [96]
- solución de problemas de calibración [97]
- visor [95]

### Sección de buleo

- en cubierta de pistas [61]

### Selector de diseños [20]

### Setup Wizard [108]

### Sincronización [82]

- botón de adhesión (S) [89]
- botón de cuantificación (Q) [89]

- concepto [84]
- deslizantes de tempo [56]
- medidor de fases [56]
- modo automático [85]
- modo del reloj [87]
- retícula de pulsos [88]
- sincronización manual [55]

### Sincronización de pistas

- emplear sincronización automática [48]
- manual [55]

### Sincronización manual [55]

### Snap mode [63]

### Snapshot (unidad FX) [71]

### Sobregrabación [82]

### Solución de problemas [116]

- banco de conocimientos [118]
- fallas de audio [116]
- latencia [116]
- no hay audio [40]
- obtención de ayuda: asistencia [118]
- obtención de ayuda [118]
- obtención de ayuda: foro [119]
- programa colgado [117]
- TRAKTOR no arranca [116]

### Synchronization

- Tempo master [83]

## T

**Tarjeta de atajos de teclado** [10]

**Tempo**

ajuste automático (Sync) [48]

ajuste manual [56]

**Tempo master** [83]

cubierta de pistas [88]

establecer en una cubierta de pistas [87]

reloj maestro [87]

**Tipo (cubierta)** [103]

**Tipos (Cubierta)** [24]

**Tono (pistas)** [90]

**Tutoriales** [34]

condiciones previas [34]

finalidad [35]

video [10]

## U

**Unidad FX** [22] [59]

asignar a canales [67]

botones de efectos [69]

control [70]

empleo de cuatro unidades FX [104]

modo grupal [68]

modo individual [71]

perilla D/W [71]

perilla DRY/WET [69]

snapshot [71]

## V

**Versiones de TRAKTOR** [12]

**Videos explicativos** [10]

**Videos explicativos** [9]

**Visualizador de cubierta**

indicador de protección tonal (Key) [91]

**Volumen**

ajuste [58]

**Volumen general** [60]

**Volver al comienzo de una pista** [53]