



TRAKTOR

 **NATIVE INSTRUMENTS**

THE FUTURE OF SOUND

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

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

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

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

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

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

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

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

Documento escrito por: Native Instruments GmbH

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.11 (10/2016)

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

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

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

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

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

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

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

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

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



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2016. All rights reserved.

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR!	18
1.1	Lo nuevo de TRAKTOR 2.11	19
1.2	La documentación de TRAKTOR: panorama	20
1.2.1	Este manual	21
1.2.2	La documentación restante	21
1.2.3	Orden de lectura recomendado	22
1.3	Requisitos del sistema y compatibilidad	22
2	Actualización (desde TRAKTOR PRO, TRAKTOR LE y TRAKTOR ME)	23
2.1	Resguardo	23
2.2	Instalación	23
2.3	Importación de datos	24
3	El asistente de la configuración	25
4	La interfaz de usuario (panorama)	33
4.1	Perspectiva general	34
4.2	Elementos de la interfaz	35
4.2.1	Barra de menús de la aplicación	35
4.2.2	Cabecera	36
4.2.3	Sección global	38
4.2.4	Cubiertas	42
4.2.5	Mezclador	47
4.2.6	Buscador	48
5	El buscador	51
5.1	La colección de pistas	51
5.2	Importación de archivos musicales	52
5.3	Pistas manejadas desde iTunes	55

5.3.1	Reproducir pistas de iTunes	55
5.3.2	Importar una selección de pistas de iTunes	55
5.3.3	Importar las listas de reproducción de iTunes	56
5.4	Búsqueda de pistas	56
5.4.1	Listas de reproducción: búsqueda por atributos	57
5.4.2	Detallar una búsqueda	57
5.4.3	Buscar pistas similares	58
5.4.4	Buscar en las listas de reproducción	58
5.5	Trabajar con la colección de pistas y las listas de reproducción	58
5.5.1	Crear una lista de reproducción	59
5.5.2	Añadir pistas a las listas de reproducción	59
5.5.3	Mostrar las pistas de la colección	60
5.5.4	Eliminar pistas	60
5.5.5	Ordenar las listas de reproducción	61
5.5.6	Organizar las listas de reproducción en carpetas	61
5.5.7	Subcarpetas de la colección de pistas	62
5.5.8	Favoritos	62
5.5.9	Listas en preparación	63
5.5.10	Exportar listas de reproducción	64
5.5.11	Importar listas de reproducción	64
5.5.12	Impresión de las listas de reproducción	65
5.5.13	Otras funciones de las listas de reproducción	66
5.5.14	Historial de listas de reproducción	66
5.6	Modificar los metadatos de una pista	67
5.6.1	Modificar las propiedades de las pistas mediante la edición en línea	68
5.6.2	Modificar las propiedades de las pistas desde el cuadro de edición	68

5.7	Símbolos de las pistas	69
5.8	El reproductor de avances	70
5.9	Ilustración de tapa	71
5.9.1	Mostrar la ilustración de tapa	71
5.9.2	Modificar la ilustración de tapa	71
5.10	Mantenimiento de la colección	72
5.10.1	Reporte de consistencia	72
5.10.2	Análisis	74
5.10.3	Analyze (Async)	76
5.10.4	Directorios de datos	78
5.10.5	Otras operaciones de mantenimiento	78
5.11	Trabajar con CD de audio	79
5.11.1	Texto de los CD	79
5.11.2	CD de audio y favoritos	79
5.11.3	Expulsar el CD	79
5.12	Trabajar con reproductores de audio digital	79
6	Las cubiertas	81
6.1	Descripción de los tipos de cubierta	81
6.1.1	Cubierta de pistas	84
6.1.2	Cubierta de remezclas	86
6.1.3	Cubierta de subpistas	93
6.1.3.1	Vista de las subpistas	95
6.1.4	Entrada en vivo (Live Input)	96
6.2	Cargar pistas, archivos stem y juegos de remezclas	96
6.3	La cabecera de las cubiertas	97
6.3.1	Foco de selección	97

6.3.2	Modalidad de operación de las cubiertas	97
6.3.3	Modo de reproducción	98
6.3.4	Modo Flux	98
6.3.5	Diseños de la cubierta	99
6.3.6	Informaciones de TRAKTOR: mensajes de advertencia	100
6.3.7	Arrastrar audio desde una cubierta	100
6.4	El visualizador de ondas y la tira de visualización	102
6.5	Los controles de la ejecución	103
6.6	Controles del bucleo	105
6.7	Controles del tempo	106
6.7.1	Controles manuales del tempo	107
6.7.2	Medidor de fases	108
6.7.3	Sincronización rítmica	108
6.8	El panel avanzado	111
6.8.1	Panel MOVE (saltos rítmicos y bucles)	111
6.8.2	Panel CUE (gestión de puntos de inserción y de bucles)	118
6.8.3	Tipos de puntos de inserción	120
6.8.4	Eliminar puntos y bucles almacenados	123
6.8.5	Mapeo de accesos directos	123
6.8.6	Panel GRID (retícula rítmica)	124
6.9	Modo estático y modo del cortador	131
7	El mezclador interno y el crossfader	134
7.1	Deslizantes de canal	134
7.2	Crossfader	134
7.3	Ecuador	135
7.4	Controles de filtrado, tonalidad y efectos	138

7.5	Controles de los auriculares	140
7.6	El mezclador interno en el modo de mezcla externo.	141
8	Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo	143
8.1	Requisitos	143
8.1.1	El mezclador	143
8.1.2	El dispositivo de audio	143
8.2	Configuración del aparato	144
8.3	Configuración del programa	144
9	La cabecera y la sección global	147
9.1	Cabecera	147
9.1.1	Logotipo de TRAKTOR	147
9.1.2	Indicadores de estado	147
9.1.3	Selector de diseños	148
9.1.4	Botones de uso práctico	149
9.2	La sección global	150
9.2.1	Panel maestro	151
9.2.2	La grabadora de bucles	152
9.2.3	Panel del reloj maestro	153
9.2.4	Envío de reloj MIDI	154
9.3	Paneles de efectos	155
9.3.1	Modo grupal	156
9.3.2	Modo individual	157
9.3.3	Panel del grabador de audio	159
9.3.4	Transmisión	160
10	Control del ratón de deslizantes y perillas	161
10.1	Controles básicos	161

10.2	Funciones avanzadas	162
11	Control con accesos directos de teclado y de MIDI	164
11.1	Accesos directos de teclado	164
11.2	Atajos Midi	165
12	Configuración de TRAKTOR SCRATCH	167
12.1	El montaje de tocadiscos	167
12.1.1	Conexión de los tocadiscos	167
12.1.2	Probar TRAKTOR SCRATCH con los tocadiscos	168
12.1.3	Las zonas de control del vinilo	168
12.2	El montaje de los reproductores de CD	169
12.2.1	Efectuar las conexiones	169
12.2.2	Probar TRAKTOR SCRATCH con los reproductores de CD	169
12.2.3	Las zonas de control del CD	170
12.3	Montaje mixto	171
12.4	Habilitación de las cubiertas	171
12.5	Calibración	171
12.6	Modos de reproducción	172
12.6.1	Modo absoluto	172
12.6.2	Modo relativo	173
12.6.3	Modo de reproducción interno	173
12.7	Código de tiempo: preferencias	174
12.8	TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas	175
12.8.1	Problemas de calibración	175
12.8.2	Solución de problemas de audio	189
13	Preferencias	190
13.1	La ventana de las preferencias	190

13.2	Audio Setup (Configuración de audio)	192
13.2.1	Dispositivo de audio	192
13.2.2	Phono / Line	193
13.2.3	Routing (Direccionamiento)	193
13.2.4	Built-in Soundcard (solo Windows)	193
13.2.5	Multi-Core	193
13.3	Output Routing (Direccionamiento de salida)	194
13.4	Input Routing (Direccionamiento de entrada)	195
13.5	MIDI Clock (Reloj MIDI)	195
13.6	Timecode Setup (Configuración del código de tiempo)	196
13.7	Loading (Carga)	197
13.8	Transport (Controles de la ejecución)	198
13.9	Decks Layout (Diseños de cubierta)	202
13.10	Track Decks (Cubiertas de pistas)	204
13.11	Remix Decks (Cubiertas de remezclas)	205
13.12	Mixer (Mezclador)	207
13.13	Global Settings (Ajustes generales)	208
13.14	Effects (Efectos)	210
13.15	Mix Recorder (Grabador de mezclas)	211
13.16	Loop Recorder (Grabadora de bucle)	212
13.17	Broadcasting (Transmisión)	212
13.18	Browser Details (Detalles del buscador)	214
13.19	Layout Manager (Administrador de diseños)	215
13.20	File Management (Gestión de archivos)	215
13.21	Analyze Options (Opciones del análisis)	217
13.22	Controller Manager (Administrador de controladores)	219

13.22.1	Panorama general	220
13.22.2	Device Setup	220
13.22.3	Assignment Table	222
13.22.4	Device Mapping	223
13.22.5	Mapping Details	224
13.22.6	Type of controller	225
14	Operaciones avanzadas de TRAKTOR	229
14.1	Perfiles de TRAKTOR	229
14.1.1	La carpeta raíz de TRAKTOR	229
14.1.2	La carpeta de grabaciones	230
14.1.3	Copia de seguridad completa	230
14.1.4	Restauración de TRAKTOR a partir de una copia de seguridad	231
14.1.5	Crear una versión portátil de TRAKTOR	232
14.1.6	Copia de seguridad automática de la colección	233
14.1.7	Reparar una colección dañada	233
14.2	Sincronizar vía reloj MIDI	233
14.2.1	TRAKTOR es la fuente del tempo (envío de reloj MIDI)	234
14.2.2	Sincronizar TRAKTOR con una señal de reloj MIDI externa (sincronización externa) ...	235
14.2.3	Sincronizar dos versiones de TRAKTOR	235
14.3	Sincronizar con Ableton Link	236
14.3.1	Conexión a un red	236
14.3.2	Integrar y abandonar una sesión de Link	236
14.3.3	Sincronización de las cubiertas de TRAKTOR con la línea temporal de Link	236
14.4	Transmisión	239
14.4.1	Protocolo de transmisión	240
14.4.2	Configuración de TRAKTOR	240

14.4.3	Iniciar la transmisión	241
14.4.4	Instalar un micrófono para la transmisión	241
14.5	Los efectos en detalle	242
14.5.1	Introducción	242
14.5.2	Modos de los efectos	243
14.5.3	Parámetros comunes	245
14.5.4	Delay	246
14.5.5	Reverb	247
14.5.6	Flanger	247
14.5.7	Flanger Pulse	248
14.5.8	Flanger Flux	249
14.5.9	Gater	250
14.5.10	Beatmasher 2	251
14.5.11	Delay T3	252
14.5.12	Filter LFO	253
14.5.13	Filter Pulse	254
14.5.14	Filter	255
14.5.15	Filter:92 LFO	256
14.5.16	Filter:92 Pulse	257
14.5.17	Filter:92	258
14.5.18	Phaser	259
14.5.19	Phaser Pulse	260
14.5.20	Phaser Flux	261
14.5.21	Reverse Grain	261
14.5.22	Turntable FX	262
14.5.23	Iceverb	263

14.5.24	Reverb T3	264
14.5.25	Ring Modulator	264
14.5.26	Digital LoFi	265
14.5.27	Mulholland Drive	265
14.5.28	Transpose Stretch	266
14.5.29	BeatSlicer Buffer	267
14.5.30	Formant Filter	268
14.5.31	Peak Filter	268
14.5.32	Tape Delay	269
14.5.33	Ramp Delay	270
14.5.34	Auto Bouncer	271
14.5.35	Bouncer	272
15	Instructivos	273
15.1	Condiciones previas	273
15.2	Finalidad de los ejemplos	274
15.3	Ejecutar la primera pista	275
15.3.1	Carga rápida de una pista	276
15.3.2	Ejecutar una pista	277
15.3.3	Si la pista no se escucha	278
15.4	Cargar y mezclar una segunda pista	280
15.4.1	Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances	280
15.4.2	Cargar y ejecutar una segunda pista	282
15.4.3	Empleo de los auriculares para preparar la mezcla	282
15.4.4	Sincronizar la segunda pista	284
15.4.5	Establecer un punto de partida	285
15.4.6	Adhesión rítmica	287

15.4.7	Ceñirse al ritmo	287
15.4.8	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?	288
15.4.9	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado	288
15.4.10	Alineación rítmica manual	290
15.5	Ajuste del volumen	292
15.5.1	La teoría... ..	293
15.5.2	... y la práctica	293
15.6	Bucleo y colocación de bucles	296
15.6.1	Ejecutar bucles	296
15.6.2	Empleo de accesos directos	299
15.7	Poner efectos	301
15.7.1	Asignar una cubierta a una unidad FX	302
15.7.2	Modo grupal	303
15.7.3	Alistando la unidad de efectos	304
15.7.4	Controlar la unidad de efectos	304
15.7.5	Modo individual	305
15.7.6	Guardar una configuración de efectos (Snapshot)	306
15.8	Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla	306
15.8.1	Cargar un sample de la colección	308
15.8.2	Accionar un sample	309
15.8.3	Capturar samples de una cubierta	310
15.8.4	Controles suplementarios	312
15.8.5	Guardar un juego de remezclas	314
15.9	Emplear cubiertas de subpistas en la mezcla	315
15.9.1	Cargar un archivo stem de la colección	316
15.9.2	Ejecutar un archivo stem	317

15.9.3	Ajustar o cortar el volumen de las subpistas	317
15.9.4	Aplicar filtrado a las subpistas	318
15.9.5	Aplicar efectos sobre las subpistas	318
15.10	Empleo de la grabadora de bucles	319
15.10.1	Seleccionar la fuente	320
15.10.2	Grabar un bucle	320
15.10.3	Sobregrabación	322
15.10.4	Otros empleos del bucle grabado	323
15.11	Sincronización	323
15.11.1	Introducción	323
15.11.2	El tempo máster	324
15.11.3	La retícula rítmica	329
15.11.4	Otras útiles herramientas de sincronización	330
15.12	Mezcla armónica	332
16	Solución de problemas	336
16.1	TRAKTOR no arranca	336
16.2	Problemas de latencia	336
16.3	TRAKTOR se cuelga	337
16.4	Actualizaciones	337
17	Obtención de ayuda	338
17.1	Banco de información	338
17.2	Asistencia técnica	338
17.3	Asistencia del registro	339
17.4	Foro de usuarios	339
18	Apéndice — Montajes más comunes	340
18.1	TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador	340

18.2	TRAKTOR con una interfaz de audio externa	341
18.3	TRAKTOR con un mezclador externo	342
18.4	TRAKTOR con un controlador	343
18.4.1	Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente una interfaz de audio incorporada)	345
18.4.2	Controladores sin controles de mezcla	347
18.5	TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2	347
18.6	Añadir un micrófono	348
18.6.1	Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles	348
18.6.2	Empleo de un micrófono para el registro en vivo con efectos de TRAKTOR	349
18.7	Montaje de grabación	350
18.7.1	Grabar de fuentes internas	350
18.7.2	Grabar de fuentes externas	351
19	Mapeos de teclado predeterminados	354
19.1	Ejecución	355
19.2	Cubiertas de remezclas	355
19.3	Puntos de inserción y Bucles	356
19.4	Favoritos y Navegación	357
19.5	Grabadora de bucles	358
19.6	Zum & Diseño	358
19.7	Modos de scratch	359
20	Controles MIDI asignables	360
20.1	Controles comunes a todas la cubiertas	361
20.2	Cubierta de pistas	365
20.3	Cubiertas de remezcla	368
20.4	Mezclador	372

20.5	Unidad FX	376
20.6	Buscador	377
20.7	Reproductor de avances	381
20.8	Grabadora de bucles	381
20.9	Grabadora de audio	382
20.10	Reloj maestro	383
20.11	Global	384
20.12	Diseños	384
20.13	Modificadores	385
	Índice temático	386

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR!

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

Diferencias entre las versiones

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

Usted es propietario de la versión TRAKTOR Manufacturer Edition 2 al adquirirla como parte integrante de alguno de los siguientes productos:

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

Denominaciones empleadas para designar el programa y el aparato

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

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

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



El globo de texto muestra consejos útiles que a menudo permiten llevar a cabo una tarea de manera más eficiente.



El signo de exclamación resalta la información importante que resulta esencial en determinadas situaciones.



El tachado en cruz rojo advierte sobre problemas graves y eventuales riesgos que requieren su completa atención.

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

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

1.1 Lo nuevo de TRAKTOR 2.11

Este capítulo presenta un panorama sucinto de los cambios más importantes del programa TRAKTOR 2.11.

Integración de Ableton Link

Ahora, TRAKTOR puede sincronizarse con otras aplicaciones de escritorio y de iOS a través de Ableton Link. La sincronización funciona en aplicaciones de un mismo ordenador o en aplicaciones de otros dispositivos que compartan la misma red local. Para más información sobre la sincronización de TRAKTOR vía Ableton Link, consulte [↑14.3, Sincronizar con Ableton Link](#).

Modo de secuenciación de las cubiertas de remezcla

TRAKTOR presenta el modo de secuenciación de las cubiertas de remezcla para samples de ejecución sencilla en los controladores TRAKTOR KONTROL S8, D2 y F1. Todos los controles esenciales pueden asignarse a controladores MIDI. Para más información sobre el modo de secuenciación de los controladores S8, D2 o F1, consulte el manual respectivo. El compendio de los controles MIDI asignables puede consultarse en [↑20.3, Cubiertas de remezcla](#).

Integración HID del Pioneer CDJ-2000 NXS2 HID

TRAKTOR ahora puede trabajar con hasta cuatro reproductores Pioneer CDJ-2000 Nexus 2, los cuales se mapean automáticamente sobre los controles de la cubierta principal vía HID.

Certificación Scratch del DJM-900 NXS2

El Pioneer DJM-900 Nexus 2 goza ahora de la Certificación Scratch y puede configurar automáticamente todos sus canales de audio al conectarse.

Certificación Scratch del Allen & Heath PX5

El Allen & Heath PX5 goza ahora de la Certificación Scratch y puede configurar automáticamente todos sus canales de audio al conectarse.

1.2 La documentación de TRAKTOR: panorama

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

1.2.1 Este manual

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

1.2.2 La documentación restante

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

La guía de instalación

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

La guía de iniciación

Tras llevar cabo las instrucciones presentadas en la guía de instalación, TRAKTOR quedará instalado y en funciones. El paso siguiente sería la lectura de la guía de iniciación (Getting Started). Esta guía brinda un enfoque práctico del programa TRAKTOR.

La tarjeta de atajos de teclado

La caja del producto incluye una tarjeta con los atajos de teclado. Esto atajos brindan un modo de acceso veloz a las operaciones de teclado específicas del programa.

Los vídeos explicativos

El sitio de Internet de Native Instruments ofrece una serie de vídeos instructivos que explican muchos aspectos de la rutina de trabajo de TRAKTOR desde un punto de vista práctico. Los hallará en:

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

1.2.3 Orden de lectura recomendado

El orden de lectura sugerido es el siguiente:

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

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

1.3 Requisitos del sistema y compatibilidad

Las mínimo condiciones mínimas de capacidad y compatibilidad del ordenador se hallan detalladas en la sección de TRAKTOR del sitio de Internet de Native Instruments:

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

Por favor, tenga en cuenta que cumplir estrictamente con los requisitos mínimos no garantiza una operación completamente libre de inconvenientes. En algunos casos, es posible que se vea forzado a realizar ciertos 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 [↑17.1, Banco de información](#) para más información).

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

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

2.1 Resguardo

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

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



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

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 dispositivo (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). Sin embargo, la versión anterior de TRAKTOR no quedará desinstalada para permitir, de ser necesario, el retorno a la versión previamente empleada.

2.3 Importación de datos

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

Importación de mapeos MIDI y de atajos

El sistema de mapeo de TRAKTOR fue modificado. Si bien algunos mapeos creados en versiones anteriores de TRAKTOR todavía pueden funcionar, otros probablemente no serán importados correctamente.

Por consiguiente, se recomienda comprobar los mapeos importados antes de utilizarlos en una situación en vivo.

3 El asistente de la configuración

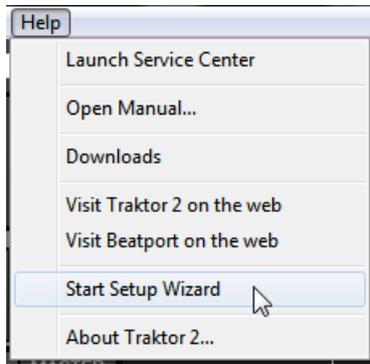
El asistente de la configuración (Setup Wizard) permite configurar TRAKTOR en unos pocos pasos. También permite reiniciar el programa con la configuración original de fábrica. El asistente de la configuración hace dos cosas:

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

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

El asistente puede abrirse de dos maneras:

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



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

Configuración de ejemplo

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

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



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



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



The screenshot shows the TRAKTOR Setup Wizard interface. At the top, there is a header with the TRAKTOR logo on the left and 'Setup Wizard' on the right. Below the header, the main content area is titled 'HARDWARE CONTROLLER SELECTION'. Underneath this title, there is a sub-header 'HARDWARE CONTROLLER SELECTION' followed by the instruction: 'Please select the manufacturer and model of your external controller from the list below.' There are two dropdown menus: the first is labeled 'Choose your manufacturer:' and has 'Native Instruments' selected; the second is labeled 'Choose your model:' and has 'Maschine' selected. At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Back' with a left-pointing arrow and 'Next' with a right-pointing arrow. A mouse cursor is positioned over the 'Next' button.

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



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



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

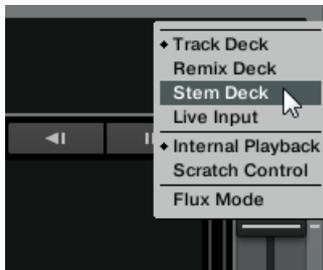
para volver atrás y cambiar algunas opciones, cliquear en **Cancel** para cancelar el asistente o cliquear en **Finish** para confirmar las selecciones realizadas.



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



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



4 La interfaz de usuario (panorama)

Este capítulo describe la interfaz de usuario de TRAKTOR.



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

Preparativos

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



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

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

Para hacer visibles todos los elementos que a continuación se describen:

- ▶ En el menú desplegable, seleccione *Mixer*.

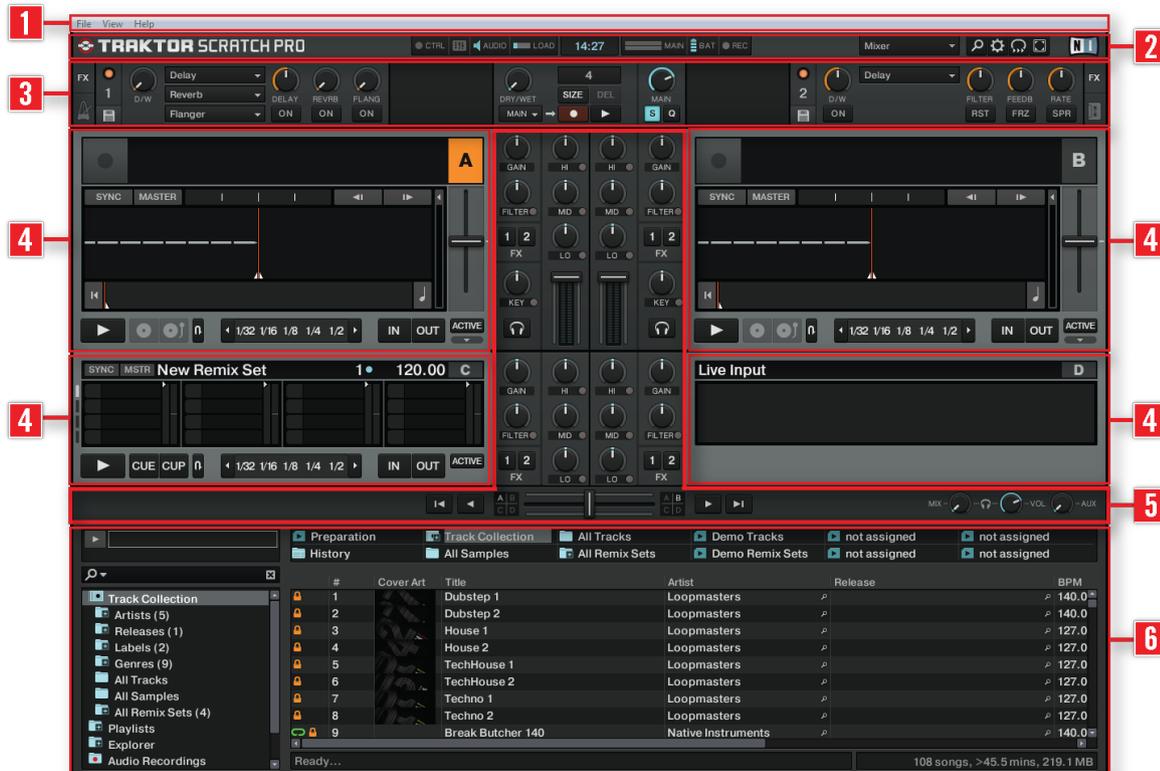
Si es usuario de TRAKTOR SCRATCH PRO 2, lo más probable es que esté empleando un mezclador externo (en lugar del mezclador interno del programa); sin embargo, para seguir las explicaciones de este manual, debería seleccionar también el diseño de *Mixer*.



Los diseños del ME 2 presentan algunas diferencias.

4.1 Perspectiva general

La ilustración de abajo muestra la interfaz de TRAKTOR SCRATCH PRO. La interfaz gráfica de usuario de TRAKTOR LE es apenas diferente.



Las áreas principales del programa.

(1) **Barra de menús de la aplicación:** la barra de menús de la aplicación presenta las funciones básicas y la información sobre el programa.

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

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

(4) **Cubiertas:** TRAKTOR pone a su disposición un total de cuatro cubiertas virtuales. Las cubiertas son el lugar donde se ejecutan las pistas, los samples y la música en vivo, y pueden considerarse como el equivalente virtual de las antiguas cubiertas de vinilos y CD. Si al configurar el programa por medio del asistente, decidió emplear solamente dos cubiertas; para trabajar con las otras dos (es decir, las cubiertas inferiores C y D), vaya a *Preferences > Decks Layout > Deck Layout* y marque la casilla de **Show C & D**, luego cierre el cuadro de preferencias para confirmar.

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

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



La grabadora de audio no está disponible en LE 2.

4.2 Elementos de la interfaz

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

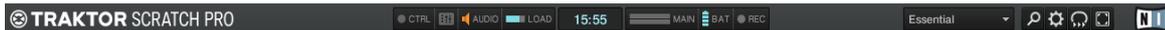
4.2.1 Barra de menú de la aplicación

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



La barra de menús de la aplicación (Windows).

4.2.2 Cabecera



La cabecera de TRAKTOR.

La cabecera del programa es la barra horizontal ubicada en la parte superior de la interfaz de usuario de TRAKTOR. De izquierda a derecha, sus partes son:

Logotipo de TRAKTOR



El logotipo de TRAKTOR.

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

Indicadores de estado



Indicadores de estado.

Distintos tipos de indicadores informan sobre el estado actual del programa TRAKTOR. De izquierda a derecha:

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

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



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

Menú de selección de diseños de pantalla



El menú desplegable de diseños de pantalla.

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

Pulse un clic sobre el menú para seleccionar alguna de las opciones disponibles. Los diseños pueden borrarse, redefinirse y guardarse en la preferencias del programa.



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

Botones de uso práctico



Los botones de uso práctico.

De derecha a izquierda, los botones son:

- **Maximizar el buscador** : haga clic en este botón para agrandar la vista del buscador cuando necesite hallar pistas de una lista muy larga.
- **Preferencias**: abre las preferencias de TRAKTOR. En esta sección se realizan todas las configuraciones del programa.
- **Continuado**: este botón activa el modo de reproducción continua (Cruise) para que la lista de reproducción vigente se ejecute de manera automática.
- **Pantalla completa**: activa el modo de pantalla completa, en la que no se harán visibles ninguno de los controles del sistema operativo.



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

4.2.3 Sección global



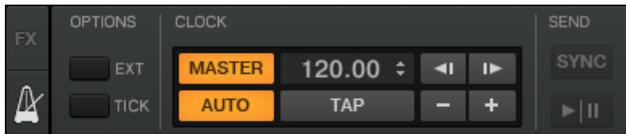
La sección global

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



La grabadora de bucles y el reloj maestro están deshabilitados en LE 2. En LE 2, los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) no se encuentran disponibles.

Reloj maestro



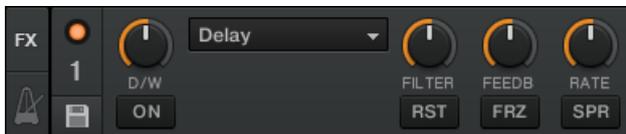
El reloj maestro.

El panel del reloj maestro controla el ajuste de la sincronización. Las distintas modalidades del reloj maestro se describen en [19.2.3, Panel del reloj maestro](#).



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

Unidades FX



La unidad FX 1 en modo individual.



La unidad FX 2 en modo grupal.

La adición de efectos es un recurso inigualable para enriquecer la música de una mezcla. TRAKTOR brinda, a tal propósito, una gran selección de efectos (FX) de gran calidad. Estos efectos son manejados por las **Unidades FX**.

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



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

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

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



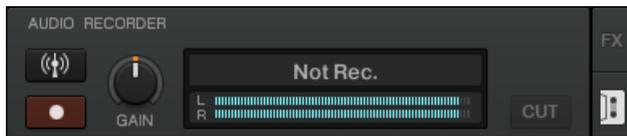
LE 2 solo cuenta con un modo grupal de efectos y la cantidad de efectos disponible está reducida.



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

Para una descripción detallada de las unidades de efectos, véase [↑14.5, Los efectos en detalle](#).

Grabadora de audio



La grabadora de audio.

La grabadora de audio permite grabar la mezcla resultante de la salida general (sea la salida general de TRAKTOR o la salida general del aparato mezclador), o el audio proveniente de otras fuentes (tocabiscos, micrófonos, etc.). Las grabaciones se guardan en el disco duro del ordenador en formato *.wav y se añaden a la colección de pistas, en un lista de reproducción especial denominada [Audio Recordings](#), quedando automáticamente disponibles para su ejecución.



La grabadora de audio no está disponible en LE 2.

Grabadora de bucles



La grabadora de bucles.

La **grabadora de bucles** es una 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. Tras su grabación, el bucle se accionará de manera automática, y podrá fundirse entonces con la música de la mezcla principal. Por otra parte, los bucles grabados pueden guardarse también en el disco duro o transferirse directamente hacia cualquier otro lugar del TRAKTOR; típicamente los nichos de samples de una cubierta de remezclas. La grabadora de bucles puede emplearse en el modo de mezcla interno o externo.



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

Panel maestro



El panel maestro.

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

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

El modo de cuantificación, por su parte, permite la preservación del ritmo al saltar por distintos puntos de la pista (p. ej., al presionar un acceso directo o al cliquer en algún lugar de la onda). La reproducción saltará así hasta la posición más próxima que asegure la continuidad rítmica.



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

4.2.4 Cubiertas

TRAKTOR proporciona un total de cuatro **cubiertas** virtuales. El modo de operación define el tipo de cubierta en cuestión. Así, cualquiera de las cubiertas puede funcionar como:

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

Cada una de estas modalidades se describen brevemente a continuación. Para una descripción más detallada, consulte por favor el capítulo [↑6, Las cubiertas](#).

Cubierta de pistas

Una cubierta de pistas de TRAKTOR es el equivalente al reproductor de vinilos o de CD de un equipo de mezclas; sin embargo, las cubiertas de TRAKTOR están equipadas con una serie de funciones de mezcla adicionales.



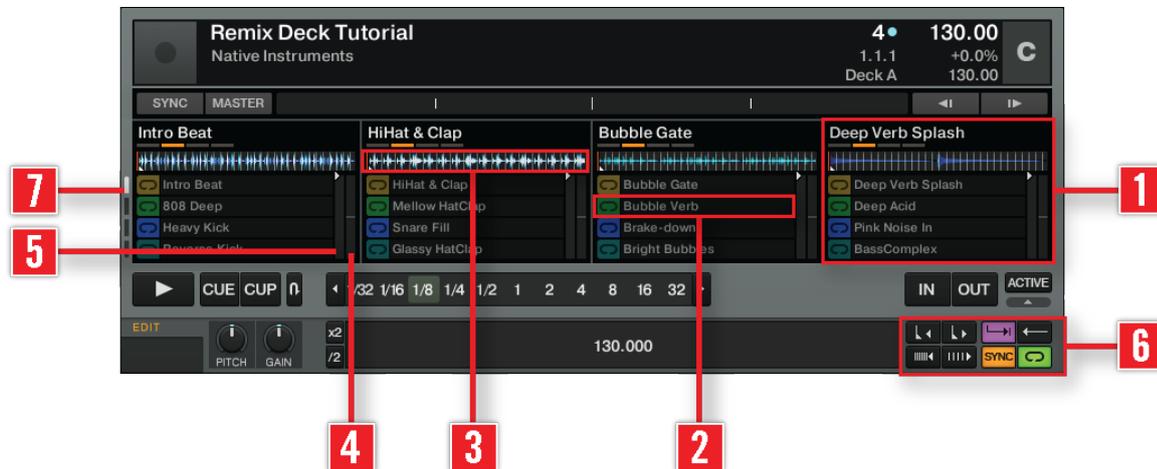
Una cubierta de pistas.

Una cubierta de pistas brinda las siguientes herramientas de sincronización, accionamiento y manipulación: los botones **SYNC** y **MASTER** (1), los **botones de velocidad** (2) y el **deslizante del tiempo** (3). También se hallan los habituales botones de **Ejecución** y de **CUE/CUP** (4), lo mismo que los **botones de acceso directo** (5) y los **controles del bucle** (6).

Para una descripción más detallada de las cubiertas y sus elementos, consulte por favor el capítulo [↑6, Las cubiertas](#).

Cubiertas de remezclas

Una cubierta de remezclas permite la adición de samples (y bucles), y la creación de mezclas en directo.



Una cubierta de remezclas.

Esta cubierta ofrece cuatro **nichos de samples** (1); cada uno de ellos compuesto por **16 celdillas** (2) y un **reproductor** ubicado en la parte superior (3).

Los nichos de samples cuenta con un **control de filtros** (4) y un **control de volumen** (5). Además, otros controles adicionales aparecen al posar el ratón sobre la onda del reproductor (ver ilustración de abajo).



Los controles adicionales del nicho aparecen al pasar el puntero sobre la parte superior del nicho.

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



El panel avanzado de una cubierta de remezclas aparece visible al seleccionar el diseño avanzado cubierta en las preferencias. Pulse un doble clic en el borde superior de la cubierta para alternar entre los distintos diseños.

La totalidad de las celdillas de samples (4x16= 64 celdillas) conforma el **conjunto de samples** de una cubierta de remezclas. Para recorrer las distintas páginas del conjunto de samples, utilice los botones de selección situados al costado (7).

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



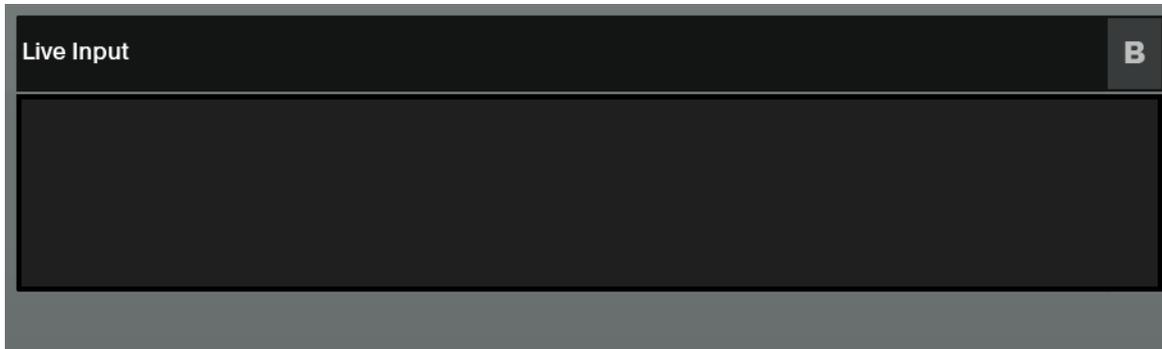
Para entender mejor el funcionamiento de una cubierta de remezclas (sobre todo, si está acostumbrado a las antiguas cubiertas de samples de las versiones anteriores de TRAKTOR), es necesario destacar que este tipo de cubierta es ahora una cubierta completamente funcional, con controles de ejecución, tempo y sincronización propios; y que puede, además, emplear discos de código de tiempo para ejecutar rayados. Por lo tanto, presenta, los mismos controles básicos que aparecen en las cubiertas de pistas como, por ejemplo, los botones de la ejecución, los controles **SYNC/MASTER**, los controles de bucle, etc. Estos controles comunes pueden mapearse sobre un controlador MIDI y responder, tanto en cubiertas de pistas como de remezclas, a los mismos mensajes de accionamiento. De este modo, solo es necesario mapear dichos controles una sola vez; luego, al accionarse, tendrán efecto sobre la cubierta que tenga el foco en ese momento. Para más información sobre el mapeo de controles en TRAKTOR, consulte por favor el manual del Controller Editor.

El apartado [↑6.1.2, Cubierta de remezclas](#) brinda una explicación detallada de las cubiertas de remezclas y sus elementos constitutivos. Para ver su modo de empleo, consulte el instructivo de [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).



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

Entrada en vivo



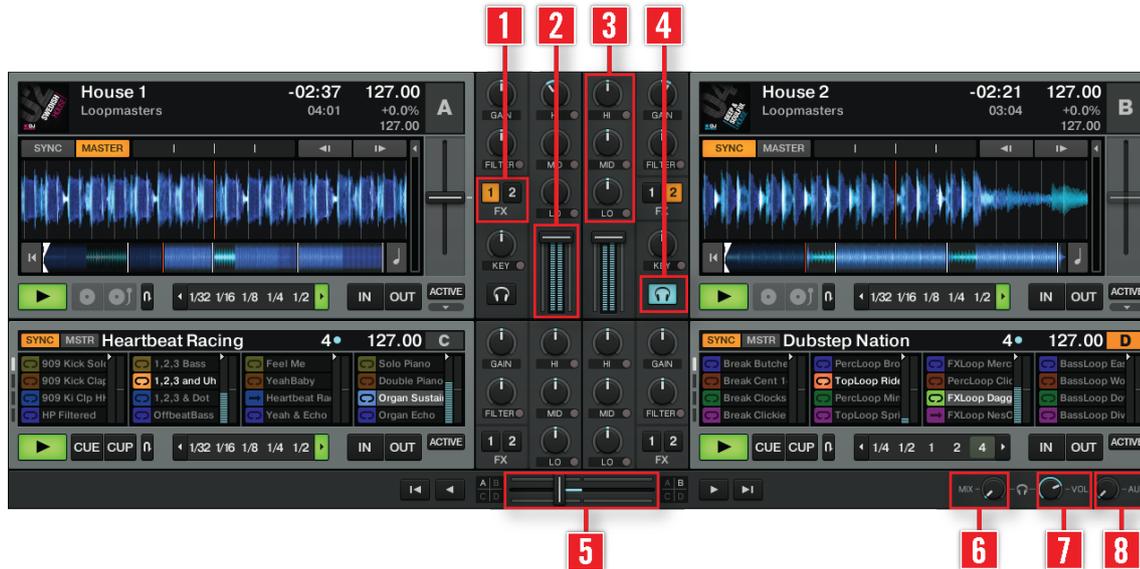
Una cubierta de entrada en vivo.

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



Para más detalles acerca de los distintos tipos de cubierta, consulte el capítulo [↑6](#), [Las cubiertas](#).

4.2.5 Mezclador



El mezclador de TRAKTOR.

El **mezclador** se halla ubicado en la parte central de la ventana de TRAKTOR. Sus **cuatro canales** reciben las señales de audio provenientes de las distintas cubiertas arriba descritas. A cada cubierta le corresponde un canal (A a D), (TRAKTOR LE solo cuenta con los canales A y B). Al igual que cualquier otro mezclador DJ, puede llevar a cabo distintas tareas. Usted puede hacer lo siguiente:

- Ajustar el volumen relativo de cada **canal** (2).
- Ajustar la frecuencia de los canales con los **controles de ecualización** (3).
- Enviar la señal a las unidades FX mediante los botones de **asignación FX** (1).
- Enviar el resultado general al panel principal para emitir finalmente la mezcla resultante hacia la audiencia.

Por supuesto, el mezclador dispone también de un **crossfader (5)** para realizar transiciones entre canales y de botones para la **monitorización con auriculares (4)**. A la derecha del **crossfader (5)**, se encuentran las perillas **Mix (6)** y **Vol (7)** que permiten controlar la señal enviada a los auriculares. Finalmente, la perilla **AUX (8)** controla el volumen de la entrada auxiliar, para señales externas provenientes, por ejemplo, de un micrófono.

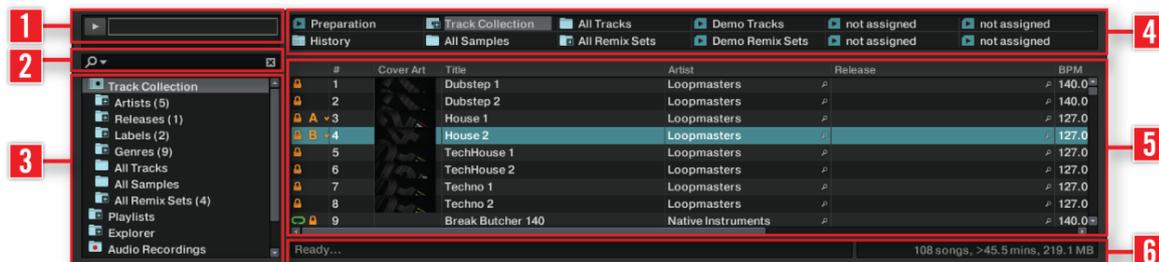


En LE 2 las asignaciones de efectos son fijas y no hay perillas disponibles para el balance.



Para más detalles sobre el mezclador, consulte el capítulo [↑7, El mezclador interno y el crossfader](#).

4.2.6 Buscador



El buscador de TRAKTOR

El buscador de TRAKTOR brinda las herramientas necesarias para una efectiva organización de las pistas y un manejo eficiente de la base de datos ("Track Collection"). El buscador ofrece un **campo de búsquedas (2)** para realizar búsquedas textuales, una sección de **favoritos (4)** adonde puede arrastrar sus pistas favoritas para un rápido acceso y una **lista de archivos (5)**, ordenable según distintos atributos y que permite editar todas las propiedades de una pista. Por su parte, el **directorio del buscador (3)** permite recorrer el contenido del disco duro y acceder a todas las listas de reproducción, incluyendo el archivo especial que guarda automáticamente la lista de reproducción de cada sesión. El **reproductor de avances (1)** posibilita el examen previo de las pistas antes de cargarlas a una cubierta. La **barra de estado (6)** brinda información básica y mensajes de error.

(1) **Reproductor de avances:** un clic en el símbolo de los auriculares, en la lista del buscador, permite escuchar la pista anticipadamente antes de cargarla en una cubierta. Las pistas también pueden ser arrastradas directamente hasta el reproductor.

(2) **Campo de búsqueda:** lleva a cabo búsquedas según el tipo de propiedad ingresado. El apartado [↑5.4, Búsqueda de pistas](#), titulado "Búsqueda de pistas", proporciona más detalles al respecto.

(3) **Directorio del buscador:**

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

(4) **Sección de favoritos Slot:** arrastre hasta aquí su carpeta o lista de reproducción preferida.

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

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

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



El buscador se explica en detalle en el capítulo [↑5, El buscador](#).

5 El buscador

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

Formatos de archivos de música compatibles

TRAKTOR admite los siguientes formatos de archivo:

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

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

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

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

5.1 La colección de pistas

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

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



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

La colección de pistas **es**:

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

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

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

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

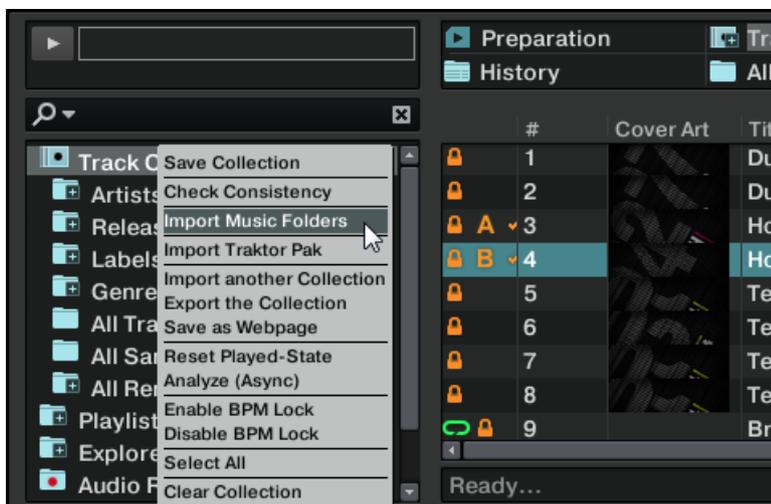


TRAKTOR registra las etiquetas de las canciones al momento de importarlas y registra automáticamente los cambios de propiedades efectuados sobre una pista (como cambiar el género de una canción).

5.2 Importación de archivos musicales

TRAKTOR ofrece permite importar de manera sencilla las pistas alojadas en el disco duro del ordenador.

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



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

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

Al cargarse una pista por primera vez en una cubierta, TRAKTOR la analiza según ciertas características específicas (BPM, duración, etc.). Esta función puede llevar cierto tiempo. Para evitar demoras molestas, si tiene pensado usar funciones como las de sincronización o bucle automático; asegúrese de preparar de antemano las pistas que desea utilizar.

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



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

Añadir archivos de otras carpetas

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

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

Repita el procedimiento para añadir todas sus carpetas de música.

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

Métodos de importación alternativos

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

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



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

5.3 Pistas manejadas desde iTunes

Si la música está organizada con iTunes, TRAKTOR brinda acceso directo a la biblioteca y listas de reproducción de iTunes.

5.3.1 Reproducir pistas de iTunes

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

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

Para recorrer el contenido de iTunes desde TRAKTOR:

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



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

5.3.2 Importar una selección de pistas de iTunes

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

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



2. Seleccione las pistas que desea incorporar a la colección de pistas.
3. Arrastre la selección hasta el símbolo de [Track Collection](#) del directorio del buscador.

4. Alternativamente, puede hacer clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]-clic (Mac OS X) sobre la selección realizada y seleccionar la opción *Import to Collection* en el menú contextual.

5.3.3 Importar las listas de reproducción de iTunes

Las listas de reproducción de iTunes pueden importarse directamente a las listas de reproducción de TRAKTOR:

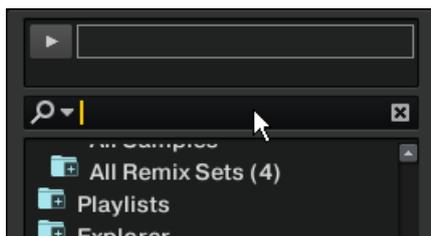
1. Haga clic en la entrada de [iTunes](#) del directorio del buscador.



2. Seleccione la lista de reproducción que quiera importar.
3. Arrastre la lista de reproducción hasta la carpeta de [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](#).

5.4 Búsqueda de pistas

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



El campo de búsqueda del directorio del buscador.

5.4.1 Listas de reproducción: búsqueda por atributos

1. Pulse un clic en el campo de búsqueda o presione las teclas [Ctrl]/[Cmd]+F.
2. Escriba algunas letras que especifiquen algún atributo de las pista (p. ej., las primeras letras del título de la canción).
3. A medida que vaya escribiendo, la lista de la derecha se irá reduciendo hasta mostrar las pistas que sólo contengan el texto ingresado.
4. Pulse la tecla de tabulación para salir del modo de escritura y poder recorrer la lista de resultados.



Los atajos no funcionarán durante una búsqueda.

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

5.4.2 Detallar una búsqueda

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

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

5.4.3 Buscar pistas similares

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

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

5.4.4 Buscar en las listas de reproducción

Es posible armar una lista con todas las listas de reproducción que contienen una pista determinada.

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

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

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

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

5.5.1 Crear una lista de reproducción

Método I:

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

Método II:

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

5.5.2 Añadir pistas a las listas de reproducción

1. Pulse un clic sobre una pista y mantenga presionado.
2. Arrastre la selección hasta la lista de su preferencia. La lista del buscador mostrará la lista de reproducción de destino. (Esta función se muestra cuando la lista de reproducción sigue su orden original).
3. Si mueve el cursor por sobre el contenido de la lista de reproducción, podrá ver una línea roja que indica el lugar donde la pista será insertada cuando libere el botón del ratón.
4. Si la lista tiene un orden determinado, las pistas serán insertadas de acuerdo con ese orden.



Esto funcionará así cuando la lista sigue un ordenamiento determinado.

5.5.3 Mostrar las pistas de las colección

Al recorrer las pistas del Explorer o de la carpeta de iTunes, en el directorio del buscador, todas las pistas que ya fueron importadas a la colección presentarán la opción de *Show in Collection* al pulsar clic-derecho/[Ctrl]-clic. El buscador saltará entonces directamente hasta el lugar que la pista ocupa en la colección.

5.5.4 Eliminar pistas

Opciones generales de borrado

Para las pistas de la colección, seleccione la pista a ser eliminada y luego pulse clic-derecho/[Ctrl]-clic para seleccionar *Delete* en el menú contextual. Las opciones ofrecidas son 3:

Delete from collection

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

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

Delete from collection and remove TRAKTOR tags

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

Delete from collection and delete from hard drive

Al marcar esta opción, borrará del disco duro los respectivos archivos musicales.

Eliminación de pistas en una lista de reproducción

Hay dos maneras de borrar pistas:

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

o

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

5.5.5 Ordenar las listas de reproducción

Las listas de reproducción pueden ordenarse de varias maneras. Los cambios que se realicen pueden revertirse haciendo clic en el símbolo de la almohadilla (#).

Ordenamiento de las columnas

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

Cambiar el orden de una lista de forma permanente

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

Cambiar la posición de una pista de forma permanente

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

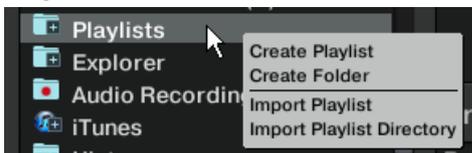


Esto solamente es posible cuando la lista de reproducción está con su orden original, (que se obtiene al clicar la cabecera de la columna de #).

5.5.6 Organizar las listas de reproducción en carpetas

Las listas de reproducción también pueden organizarse en carpetas de archivos:

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



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

5.5.7 Subcarpetas de la colección de pistas

Las subcarpetas que se hallan bajo la carpeta de Track Collection están agrupadas por artista, lanzamiento, sello discográfico y género. Un número señala la cantidad de ítems incluidos en cada categoría. También, la lista total de pistas o samples pueden verse en las carpetas de All Tracks y All Samples, respectivamente.

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

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

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

5.5.8 Favoritos

La sección de favoritos es el área situada en la parte superior del buscador. Si no puede ver los favoritos, vaya a: *Preferences > Layout Manager > Browser Details* y active *Show Playlist Favorites*.



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

Favoritos preasignados:

- Track Collection (Colección de pistas)
- History (Historial)
- Preparation (En preparación)
- All Tracks (Todas las pistas)
- All Samples (Todos los samples)
- All Remix Sets (Todos los juegos de remezclas)
- Demo Tracks (Pistas demo)
- Demo Loops (Bucleos demo)
- Demo One-Shots (Sencillos demo)

Para crear un favorito nuevo:

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

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



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

5.5.9 Listas en preparación

Cualquier lista de reproducción puede definirse como una lista en preparación; sin embargo, solo es posible preparar una lista por vez. La lista de reproducción en preparación goza de algunas propiedades especiales:

- Al establecer una lista de reproducción como lista en preparación, pasará a estar representada por un símbolo específico.
- Cada pista aparecerá mostrada en la lista junto a la figura de un diamante. Esta figura simboliza el "estado de espera" de la pista. De esta manera, será posible reconocer las pistas incorporadas a la lista en preparación cuando busque pistas en el buscador.

- Haga clic-derecho/[Ctrl]-clic sobre una pista y seleccione *Select as Preparation List* para configurarla como lista en preparación.
- Haga clic-derecho/[Ctrl]-clic sobre una pista y seleccione *Append to Preparation List* para añadir dicha pista a la lista en preparación.
- Haga clic-derecho/[Ctrl]-clic sobre una pista y seleccione *Add as Next to Preparation List* para insertar dicha pista después de la última pista cargada a la lista en preparación.

5.5.10 Exportar listas de reproducción

Al exportar una lista de reproducción, se creará un archivo de la lista de reproducción y una carpeta con las pistas de la lista. Para exportar una lista de reproducción:

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

5.5.11 Importar listas de reproducción

Una lista de reproducción puede importarse de varias maneras.

Método I:

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



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

Método II

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

Método III

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

Método IV

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

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

5.5.12 Impresión de las listas de reproducción

Imprimir una lista de reproducción permite guardar el nombre de las pistas en un formato legible para cualquier explorador de Internet (HTML).

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

5.5.13 Otras funciones de las listas de reproducción

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

- **Rename:** permite cambiar el nombre de la lista de reproducción
- **Consolidate:** guarda el ordenamiento vigente en la lista.
- **Remove Duplicates:** elimina las entradas duplicadas de la lista.
- **Analyze (Async):** analiza las pistas contenidas en la lista. Para una explicación más detallada de las opciones de análisis ofrecidas y su aplicación, consulte el apartado [↑5.10.3, Analyze \(Async\)](#).
- **Clear Playlist:** elimina todas las pistas de la lista seleccionada.
- **Delete Playlist:** borra la lista de reproducción seleccionada. Sin embargo, esta acción no borrará las pistas en la colección de pistas.
- **Select as Preparation List:** establece la lista seleccionada como la lista en preparación.
- **Reset Played State:** elimina todos los símbolos de la columna de símbolos en la lista del navegador.
- **Restore AutoGain:** restablece el valor de ganancia de las pistas en caso de haber sido modificado.

5.5.14 Historial de listas de reproducción

TRAKTOR guarda automáticamente la lista de las pistas ejecutadas de una sesión en la carpeta del historial (History). A menudo, resulta útil disponer de un registro de las pistas empleadas en una sesión anterior.



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

Ubicación del historial

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

Consejos para utilizar el historial de una lista de reproducción.

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

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

5.6 Modificar los metadatos de una pista

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



La modificación de metadatos no está disponible en LE 2.



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

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

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

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

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

Editar una pista individual

1. Seleccione una pista en la lista del buscador.
2. Haga clic-derecho/[Ctrl]-clic sobre la pista seleccionada y en el menú contextual seleccione *Edit*.
3. La lista del buscador pasará al cuadro de edición de pistas.
4. Edite la información que quiera modificar.
5. Use el menú desplegable junto a la propiedad de una pista para seleccionar una propiedad ya almacenada en la colección de pistas.
6. Use el botón de [Restore](#) para revertir cualquier cambio efectuado. Para confirmar los cambios, haga clic en [Apply](#) o en [OK](#). Para interrumpir esta operación, haga clic en [Cancel](#).

Editar una selección de pistas

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

5.7 Símbolos de las pistas

Al actuar frente a una audiencia, es importante poder tener una visión de conjunto de de las pistas.

La columna de símbolos brinda la información sobre el estado de las pistas. Esta información puede ordenarse según el orden de los mensajes de estado.

- Las letras [A](#), [B](#), [C](#) y [D](#) identifican las pistas actualmente cargadas en las cubiertas.
- Una [marca de verificación](#) significa que la pista ya fue ejecutada en alguna de las cubiertas.

- Un [signo de exclamación](#) identifica las pistas no encontradas en su ubicación original. Esto podría deberse, entre otras cosas, a que el medio de almacenamiento no está disponible, la ubicación de la pista fue cambiada o a que la pista cambió de nombre.
- Un [candado](#) señala las pistas cuyo tempo o retícula se encuentra protegido.
- A [triángulo](#) señala las pistas ejecutadas en vivo. Las pistas que fueron escuchadas previamente no llevan ninguna señalización especial. Este símbolo solo aparece en las carpetas 'History' y 'Archive'.

Esta columna ordena las pistas de la siguiente manera:

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

5.8 El reproductor de avances

El buscador de TRAKTOR ofrece un reproductor de avances que permite examinar las pistas antes de cargarlas a una cubierta. El reproductor de avances está diseñado para su uso en los modos de mezcla interno y externo. Para escuchar una pista, haga lo siguiente:

- ▶ Arrastre una pista de la lista del buscador hasta el reproductor de avances.

o

- ▶ Haga clic sobre los auriculares representados en la columna de [Prelisten](#).

La ventaja del reproductor de avances es la de ahorrarse el empleo de una cubierta. El estado de la reproducción de la pista y su conteo no sufrirán modificaciones. El reproductor de avances cuenta con su propio botón de [Reproducir/Pausa](#) y con una [tira de visualización](#) que se puede clicar para acceder a distintos puntos de la pista.

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

5.9 Ilustración de tapa

TRAKTOR pone a su disposición la posibilidad de incluir una ilustración de tapa. La ilustración de tapa también puede crearse a partir de imágenes propias guardadas en el disco duro.

5.9.1 Mostrar la ilustración de tapa

Ventana de la ilustración de tapa

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

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

Columna de ilustraciones

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

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

5.9.2 Modificar la ilustración de tapa

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

Funciona de la siguiente manera:

Importar una ilustración de tapa

1. Pulse clic-derecho/[Ctrl]-clic sobre una pista y seleccione *Import Cover*.
2. Use el cuadro de diálogo para buscar el archivo de imagen que desea emplear como ilustración de tapa.
3. Seleccione el archivo de imagen y confirme la elección.

4. La ilustración de tapa quedará guardada dentro del archivo de la pista.



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



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

Eliminar una ilustración de tapa

Para eliminar una ilustración de tapa:

1. Haga clic-derecho/[Ctrl]-clic sobre una pista y seleccione *Delete Cover*.
2. La ilustración de tapa quedará eliminada.



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

5.10 Mantenimiento de la colección

El trabajo con el buscador antes de una sesión puede ser muy demandante. Hay muchas cosas a tener en cuenta, como eliminar las pistas obsoletas, reubicar las pistas trasladadas a otra carpeta del disco duro, etc.

5.10.1 Reporte de consistencia

El reporte de consistencia brinda distintas opciones que facilitan el manejo de la colección de pistas.

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

Mostrar totales / pistas faltantes / pistar por analizar

El reporte de consistencia proporciona la siguiente información:

- **Total Tracks:** número total de pistas de la colección.
- **Tracks Missing:** número total de pistas borradas del disco duro o mudadas de su lugar original.
- **Tracks Not Analyzed:** número total de pistas no analizadas.
- **Tracks Missing Stripe:** número total de pistas importadas y analizadas cuya representación gráfica (tiras de visualización) fue cambiada de lugar o borrada.
- **Total Tracks To Analyze:** el número total de pistas que deben analizarse.

Reubicación de las pistas perdidas

El reporte de consistencia permite también reubicar las pistas faltantes de la colección.

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

Eliminar las pistas perdidas

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

Análisis de las pistas

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

Mostrar el reporte de consistencia al inicio

El reporte de consistencia puede ajustarse para que se ejecute al abrir TRAKTOR. Tenga en cuenta que este proceso puede aumentar el tiempo que tarda el programa en arrancar, por lo que resultaría impracticable durante situaciones en vivo.

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

5.10.2 Análisis

TRAKTOR brinda una función de análisis para extraer toda la información relevante de las pistas (además de la brindada por las etiquetas ID3). El análisis comprende:

Estimación de pulsos por minuto (BPM)

La estimación de es una lectura precisa del tempo de la pista basada en el tipo de música analizado. En [↑6.8.6, Panel GRID \(retícula rítmica\)](#) encontrará más información sobre la manera de verificar la estimación de BPM y la creación de una retícula rítmica.

Tonalidad

Una de las particularidades del análisis de TRAKTOR es la detección de la tonalidad (*Key*). Durante el análisis, TRAKTOR detecta la tonalidad de una pista y muestra el resultado en la columna de *Key*.



Las versiones de TRAKTOR anteriores a la 2.6.1 presentaban en el buscador un campo destinado a la tonalidad (*Key*) que aparece redenido como *Key Text* a partir de TRAKTOR 2.6.1. Si ya ha empleado programas de terceros para identificar la tonalidad de su colección, al importarla verá aparecer esta información en el campo de *Key Text* del buscador.

TRAKTOR muestra la información de *Key* tanto en notación musical (con la adición de una opción "all sharp") o en formato abierto (*Open Key*). Estas variantes pueden seleccionarse, en las preferencias del programa, en la sección de opciones del análisis (véase [↑13.21, Analyze Options \(Opciones del análisis\)](#)).

Esté o no familiarizado con los rudimentos de la teoría musical, la notación abierta (Open Key) le facilitará la comprensión de como las relaciones tonales son aplicadas a las pistas, a la vez que le abrirá las puertas a desarrollos más avanzado de técnicas DJ. Para una explicación más detallada y ejemplos del uso de la técnica de mezcla armónica, consulte el tutorial de [↑15.12, Mezcla armónica](#) .



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

Valor de ganancia

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

- ▶ Para usar esta estimación de ganancia al cargar una pista en una cubierta, habilite la función de ganancia automática con la opción [Set Autogain When Loading Track](#) de *Preferences > Mixer > Level*.

Tira de visualización

El proceso de análisis crea una pequeña representación gráfica de la onda, que recibe el nombre de tira de visualización (Stripe). Si una pista carece de su respectiva tira de visualización, significa entonces que la misma no ha sido analizada todavía.

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

El análisis automático

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

- ▶ Abra *Preferences > File Management* para ver las opciones de análisis.

- ▶ Véase [↑13.21, Analyze Options \(Opciones del análisis\)](#) para más información sobre las distintas opciones de análisis.
- ▶ La barra de estado, al final del buscador, muestra de manera visual el proceso de análisis y señala la eventualidad de algún problema.

5.10.3 Analyze (Async)

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

Para probar esta característica, haga clic-derecho (Windows) o [Ctrl]+clic (Mac OS X) sobre el símbolo de una lista de reproducción del directorio del buscador y, en el menú, seleccione la opción Analyze (Async).

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



El cuadro de análisis

El cuadro presenta las siguientes dos opciones:

- **All:** al seleccionar esta opción, el análisis se llevará a cabo según los ajustes predeterminados de [Analyze Options](#), del cuadro de preferencias. La opción **All** no permite que el valor de BPM, los marcadores de retícula, la ganancia o la tonalidad puedan ser modificados en las pistas protegidas.
- **Special:** aquí, es posible cambiar (temporalmente) los ajustes predeterminados del análisis. Esta opción permite someter las pistas a un rango de análisis más detallado:
 - **BPM:** selecciona un rango determinado de pulsos por minuto. En caso de estar analizando una gran cantidad de pistas con tempos muy diferentes, puede seleccionar un rango entre *60-200*; sin embargo, un rango más acotado producirá resultados mucho mejores.
 - **Set Beatgrid:** al marcar esta opción, TRAKTOR colocará un marcador en la pista y lo alineará con el primer tiempo del compás más cercano. Si la pista ya cuenta con una retícula, TRAKTOR la desplazará, de ser necesario, hasta el primer tiempo más próximo.

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

- **Key:** marque esta opción para detectar el tono de la pista. En distintos capítulos de este manual, comentaremos con más detalle la detección tonal de TRAKTOR 2.6.1. Especialmente en [↑5.10.2, Análisis](#), [↑13.21, Analyze Options \(Opciones del análisis\)](#) y [↑15.12, Mezcla armónica](#) .
- **Gain:** marque esta opción para eliminar los valores de ganancia vigentes en las pistas seleccionadas y reemplazarlos por un valor de ganancia automática durante el análisis.
- **Replace Locked Values:** si marca esta opción, las pistas quedarán desprotegidas temporalmente para que las opciones arriba seleccionadas puedan aplicarse a todas las pistas por igual.



Para sumar la opción de análisis tonal a su colección de TRAKTOR, marque las opciones **Key** y **Replace Locked Values**. Deje sin marcar las opciones **BPM** y **Gain** para no alterar ninguna información de **BPM** o de **Gain** que se halle protegida.

5.10.4 Directorios de datos

TRAKTOR cuenta con funciones que permiten crear directorios para determinados tipos de archivo. Estos tipos de archivo se almacenan, por defecto, en sus propios directorios. Estas rutas de directorio pueden cambiarse en el cuadro de preferencias del programa:

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

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

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

5.10.5 Otras operaciones de mantenimiento

- **Reset Played State** : restablece el conteo y el símbolo de una pista ejecutada.
- **Relocate**: abre un diálogo para navegar hasta la carpeta con las pistas faltantes. Resulta útil tras reestructurar una carpeta de música.
- **Analyze (Async)**: inicia el análisis de las pistas seleccionadas.
- **Show in Explorer/Finder** : use esta opción para ubicar la pista con el Explorer de Windows o el Finder de Mac OS X.
- **Search in Playlists**: busca las pistas seleccionadas y brinda un informe que muestra todas las listas de reproducción que contengan dichas pistas.

5.11 Trabajar con CD de audio

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

5.11.1 Texto de los CD

En el pasado, las pistas de audio de un CD se mostraban como Track01, Track02, etc. Sin embargo, al insertar un CD con información suplementaria (es decir, intérprete, título, etc.), el buscador de TRAKTOR mostrará también dicha información.

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

5.11.2 CD de audio y favoritos

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

5.11.3 Expulsar el CD

Los CD pueden expulsarse desde el interior de TRAKTOR.

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

5.12 Trabajar con reproductores de audio digital

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

1. Inicie TRAKTOR y enchufe el reproductor de audio digital en el ordenador. TRAKTOR tratará al reproductor de audio digital como si fuera un disco duro y en consecuencia hará aparecer un símbolo de disco duro en el directorio del buscador; esta operación puede demandar hasta 10 segundos.

2. Al seleccionar el reproductor por primera vez, aparecerá el mensaje **Loading** para hacerle saber que TRAKTOR está leyendo la información de las pistas.
3. Cuando el proceso de carga haya finalizado, podrá seleccionar una pista como lo haría normalmente en su disco duro.

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

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

6 Las cubiertas

TRAKTOR proporciona un total de cuatro **cubiertas** virtuales. Las cubiertas pueden funcionar bajo distintos modos de operación (denominados como "Deck Flavor" en las preferencias del programa). Las modalidades disponibles son:

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



LE 2 dispone de solo dos cubiertas.



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

6.1 Descripción de los tipos de cubierta

Cada cubierta puede configurarse bajo alguna de las siguientes modalidades:

- **Track Deck:** una cubierta de pistas de TRAKTOR equivale al clásico tocadiscos o reproductor de CD de un equipo de mezclas. Use esta modalidad si desea ejecutar una secuencia particular de pistas. En el apartado [↑6.1.1, Cubierta de pistas](#), hallará una detallada descripción. El manejo de las cubiertas de pistas se ejemplifica en [↑15.3, Ejecutar la primera pista](#).
- **Stem Deck:** Una cubierta de subpistas permite la ejecución y mezcla de archivos de stem (.stem.mp4). Su funcionamiento es igual al de una cubierta de pistas pero presenta, además, funciones particulares para controlar el volumen, el filtrado y los efectos en cada una de las subpistas del archivo stem. Para poder hacer uso de las funciones de una cubierta de subpistas, es necesario contar con un controlador TRAKTOR KONTROL S8, TRAKTOR KONTROL D2 o TRAKTOR KONTROL F1; dispositivos que permiten, por su naturaleza, el

manejo de cubiertas de subpistas. También, es posible mapear estas funciones sobre otro controlador MIDI. El manejo de las cubiertas de pistas se ejemplifica en Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla.



Los archivos stem deben analizarse antes de su carga y ejecución. Debido a la gran cantidad de datos contenidos en un archivo stem, es necesario que dichos archivos sean analizados antes de ser cargados en una cubierta de subpistas. No es posible cargar y tocar un archivo stem antes de haber sido analizado. Para más información sobre la forma de analizar pistas o archivos stem, consulte la sección Análisis.

- **Remix Deck:** una cubierta de remezclas posee cuatro nichos de samples para agregar samples (y bucles) en la mezcla. Con este tipo de cubierta, podrá armar y guardar complejos juegos de remezclas (o Remix Sets, en la terminología de TRAKTOR) y arreglar y remezclar samples en directo. Una cubierta de remezclas cuenta, además, con una serie de características destinadas a la manipulación de los samples. En el apartado [↑6.1.2, Cubierta de remezclas](#), hallará una descripción detallada de este tipo de cubierta y sus elementos constitutivos. Para su modo de empleo, consulte el instructivo de [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).
- **Live Input:** las cubiertas de entrada en vivo permiten incluir audio proveniente de un tocadiscos, un micrófono, un sintetizador o cualquier otro tipo de entrada. En el apartado [↑6.1.4, Entrada en vivo \(Live Input\)](#), hallará una detallada descripción al respecto.

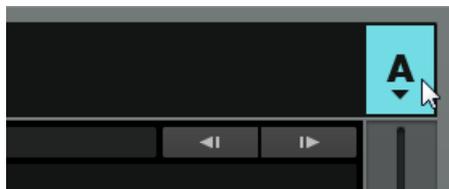


TRAKTOR LE 2 ofrece solo dos cubiertas y las modalidades respectivas no pueden cambiarse.

Cambiar la modalidad de una cubierta

Para seleccionar el modo de operación de una cubierta:

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



2. En el menú, seleccione la opción deseada.

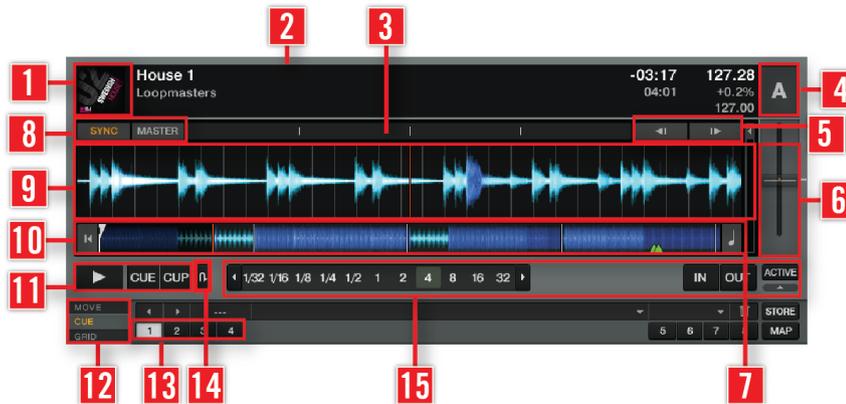


Los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 pueden seleccionar también la modalidad de reproducción ([Internal Playback](#) o [Scratch Control](#)). Si, además, se cuenta con un TRAKTOR AUDIO 6 o un TRAKTOR AUDIO 10, el menú mostrará también una opción de 'Direct Thru', para pasar por alto al ordenador. Para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



Para más información sobre las preferencias de cubierta, véanse [↑13.9, Decks Layout](#) (Diseños de cubierta) y [↑13.10, Track Decks](#) (Cubiertas de pistas).

6.1.1 Cubierta de pistas



Panorama de una cubierta de pistas

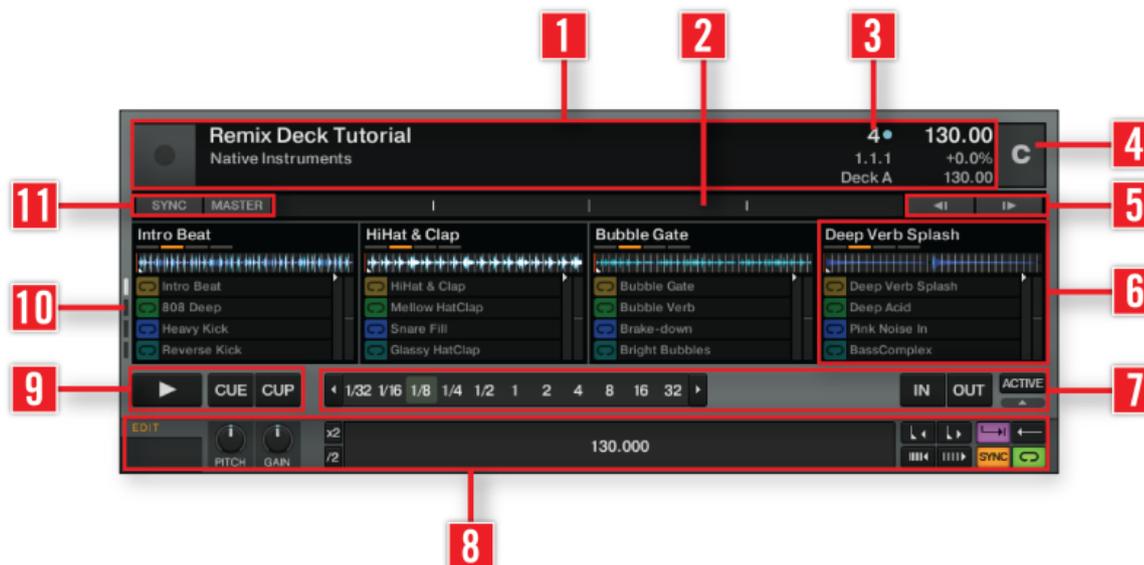
- (1) **Ilustración de cubierta:** muestra la ilustración que acompaña la pista.
- (2) **Cabecera de la cubierta:** muestra la información de la pista cargada (nombre del artista, título de la canción, tempo, etc.). También cuenta con funciones de arrastre que se explican en detalle en el apartado [↑6.3, La cabecera de las cubiertas](#).
- (3) **Medidor de fases:** muestra el desvío rítmico de la pista ejecutada en relación con el ritmo marcado por la cubierta maestra o el reloj maestro.
- (4) **Foco de la cubierta:** presenta un menú para seleccionar el tipo de cubierta a emplear y el método de reproducción de la misma. Pulse un clic en la letra de la cubierta para seleccionar en el menú desplegable la modalidad a emplear y el modo de reproducción. La letra de la cubierta aparece resaltada de color naranja cuando la cubierta tiene el foco de selección. (Si la letra de la cubierta no aparece resaltada, dicha función probablemente no está habilitada en las preferencias del programa. El foco de selección se activa en las preferencias del programa vía *Global Settings > Deck Focus > Software*).
- (5) **Regulador de velocidad:** acelera o lentifica temporalmente la ejecución de la pista.

- (6) **Deslizante de tempo:** aumenta o disminuye el tempo de la pista.
- (7) **Protección Tonal:** activa o desactiva la protección de tonalidad.
- (8) **Botón SYNC:** sincroniza la pista con el tempo máster. **Botón MASTER:** define la cubierta como generadora del tempo máster a efectos de la sincronización.
- (9) **Visualizador de ondas:** es una representación localizada de la pista cargada. Los matices de color brillante representan las frecuencias altas mientras que los matices oscuros representan las frecuencias bajas.
- (10) **Tira:** la tira de visualización muestra la onda sonora completa de la pista, incluyendo los bucles y puntos de inserción presentes.
- (11) **Controles de la ejecución:** incluye los botones de Reproducción/Pausa, **CUE** (Insertar/Reproducir) y **CUP** (Insertar/Pausa).
- (12) **Paneles avanzados:** contienen los controles avanzados de los paneles **MOVE** (desplazamiento de bucles y saltos rítmicos), **CUE** (puntos de inserción y gestión del bucle) y **GRID** (retícula).
- (13) **Accesos directos:** son 8 botones que sirven para establecer un acceso directo a los puntos insertados en la pista.
- (14) **Botón Flux:** al operar la cubierta bajo el modo Flux, este botón queda encendido de color naranja.
- (15) **Controles del bucleo:** establecen bucles de manera automática y definen también el tamaño de los mismos.



El manejo de las cubiertas de pistas se ejemplifica en [↑15.3, Ejecutar la primera pista.](#)

6.1.2 Cubierta de remezclas



Una cubierta de remezclas.

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

Para guardar el contenido de una cubierta de remezclas como un Remix Set, pulse un doble clic en la cabecera de la cubierta, escriba un nombre y, luego, arrástrelo hasta la colección. El contenido de la cubierta será guardado como un juego de remezclas aparecerá mostrado en la colección de pistas. Para cargar un juego de remezclas, arrastre el nombre desde la colección de pistas hasta la cabecera de una cubierta de remezclas. El formato de archivo para importar/exportar juegos de remezclas es Traktor Pak (.trak). Véase en [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) un ejemplo práctico de importación/exportación de juegos de remezclas.

(2) **Medidor de fases:** visualiza el desvío rítmico del juego ejecutado en relación con el ritmo marcado por la cubierta maestra o el reloj maestro. Véase [↑6.7.2, Medidor de fases](#) para más información sobre el medidor de fases.

(3) **Valor de cuantificación:** cuando la cuantificación se halla activada, el sample accionado se activará al alcanzar cierto punto del tiempo interno de la cubierta; por ejemplo, al poner la cuantificación en "1", el sample accionado se activará al llegar al próximo pulso del tiempo interno de la cubierta. Un valor de "4" hará que el sample se ejecute en el siguiente compás de 4/4 del tiempo interno de la cubierta. El tiempo interno de la cubierta aparece mostrado bajo el valor de cuantificación.

Tenga en cuenta que el valor de cuantificación no representa la cantidad de pulsos que tardará un sample antes de iniciar su ejecución, no se trata, por lo tanto, de un valor de retardo. El valor de cuantificación funciona simplemente como una marca en la progresión temporal interna de una cubierta (como las líneas de compás en un pentagrama).

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

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

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

(6) **Nicho de samples:** es el lugar donde se llevan a cabo las operaciones más importantes. Un nicho de samples presenta arriba un reproductor y, debajo, 16 celdillas para alojar samples. Pulse con un clic los botones de selección (10) para recorrer las distintas secciones del tablero de samples. Entre otras cosas, es posible cargar samples en una celdilla, capturar bucleos provenientes de la grabadora o de una cubierta de pistas, o cargar un juego completo de remezclas en el tablero de samples (véase [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) para un ejemplo práctico sobre el uso de las cubiertas de remezclas). Durante la ejecución de un sample, el reproductor del nicho mostrará la onda de sonido correspondiente y un marcador indicará el avance de la reproducción.

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

(7) **Controles del bucleo:** establecen bucleos de manera automática y definen también el tamaño de los mismos.

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



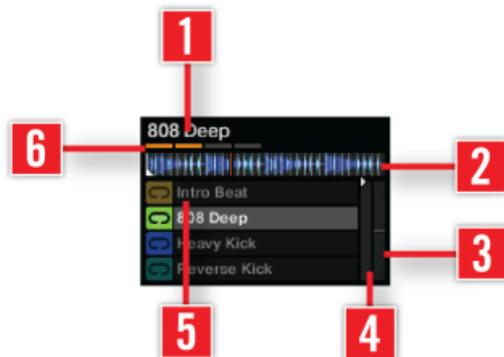
El panel avanzado de una cubierta de remezclas aparece visible al seleccionar el diseño avanzado cubierta en las preferencias. Pulse un doble clic en el borde superior de la cubierta para alternar entre los distintos diseños.

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

(10) **Botones de selección:** utilice estos cuatro botones para recorrer las partes que conforman el tablero de samples.

(11) **Botón SYNC:** sincroniza el tiempo interno de la cubierta con el tiempo máster. **Botón MASTER:** define la cubierta como generadora del tiempo máster a efectos de la sincronización. Las otras cubiertas se sincronizarán con esta cubierta.

El interior de un nicho de samples



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

- (1) **Título del sample:** muestra el título del sample cargado en el reproductor del nicho.
 - (2) **Reproductor del nicho:** muestra la onda de sonido del sample cargado. El desplazamiento de una línea roja señala la posición actual de la reproducción. Al colocar encima el puntero, podrá ver aparecer el botón de silenciamiento.
 - (3) **Filtro:** aplique un rápido filtrado de graves o agudos, moviendo la barra de manera descendente o ascendente, respectivamente.
 - (4) **Volumen:** ajusta el volumen del nicho de samples. Este control se aplica tras el ajuste individual de ganancia (**GAIN**) del panel avanzado.
 - (5) **Celdilla de samples:** una celdilla es el contenedor de un sample. Arrastre samples desde la colección hasta las celdillas o capture samples de la grabadora de bucles o de una cubierta de pistas (véase [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) para un tutorial sobre el empleo de las cubiertas de remezclas). A la izquierda de la celdilla aparece un símbolo que indica el tipo de reproducción; es decir si el sample se repite o se ejecuta de una sola vez. Haga clic en este símbolo para accionar el sample. [Mayús] + clic detiene el sample y restablece la reproducción al inicio.
- Los ajustes de una celdilla de samples pueden configurarse en el panel avanzado situado en la parte inferior de la cubierta. Si dicho panel no estuviera visible, cliquee dos veces sobre el borde superior de la cubierta hasta ver aparecer el panel. Consulte, abajo, el apartado titulado "El panel avanzado", para una descripción completa de los parámetros de las celdillas de samples.
- (6) **Parámetros del nicho:** los nichos de una cubierta de remezclas presentan cuatro parámetros. Al posar el puntero sobre la parte superior del nicho, verá aparecer los botones correspondientes.



Los parámetros de una celdilla de samples aparecen al colocar el ratón sobre el reproductor de la celdilla.

- **Protección tonal (la nota musical):** independiza el tono de la velocidad. Este control tiene que activarse para que la perilla de **PITCH** del panel avanzado pueda tener efecto sobre la celdilla. De lo contrario, el tono de la celdilla estará directamente relacionado con el tempo de la cubierta.
- **FX:** direcciona la celdilla de samples hacia la unidad de efectos asignada a la cubierta en el canal del mezclador.
- **Monitorización (los auriculares):** direcciona la celdilla a la salida de monitorización del mezclador (para que pueda ser supervisada a través de los auriculares).
- **Modo Punch (la flecha):** al accionar un sample, ya sea de manera bucleada o directa, la posición del sample quedará fijada en la línea temporal interna de la cubierta. Esto es particularmente perceptible en samples de ejecución sencilla, dado que es posible accionar un sample, dejar que se ejecute y volver al punto de partida para ejecutarlo de nuevo. Como solo puede tocarse un sample por nicho a la vez; al accionar otro sample de ejecución sencilla, el anterior quedará eliminado de la línea temporal y el nuevo sample quedará fijado en la ubicación vigente.

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

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

El panel avanzado

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



El panel avanzado se sitúa al final de la cubierta de remezclas.

(1) **Mover retícula a la izquierda:** desplaza la retícula rítmica de la celdilla hacia la izquierda.

(2) **Mover retícula a la derecha:** desplaza la retícula rítmica de la celdilla hacia la derecha.

(3) **Accionador de la reproducción:** al activarse (en modo **libre**), el sample sigue su ejecución tras soltar el botón del ratón, hasta llegar a su fin (si es un sample sencillo) o hasta que es detenido por otros medios (p. ej., al accionar otro sample del mismo nicho).

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

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

(4) **Reproducción invertida:** activa la ejecución invertida de la celdilla.

(5) **Tipo de reproducción:** determina si el sample se detendrá tras haber llegado a su fin o bucleará de manera indefinida. Cuando el sample se ejecuta de manera **sencilla** (la flecha), se detendrá al llegar a su fin. Cuando se ejecuta como un **bucle** (la elipse), al finalizar vuelve automáticamente al principio y repite indefinidamente su ejecución.

(6) **Tipo de sincronización:** determina si el sample se sincroniza o no con el tempo de la cubierta de remezclas. Cuando **SYNC** está encendido, el valor de BPM del sample coincidirá con el de la cubierta. Cuando **SYNC** está apagado, el sample se tocará con su velocidad original.

(7) **Reducción de BPM:** este botón cambia el valor de BPM de un sample. Como resultado, la retícula rítmica se expandirá.

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

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

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

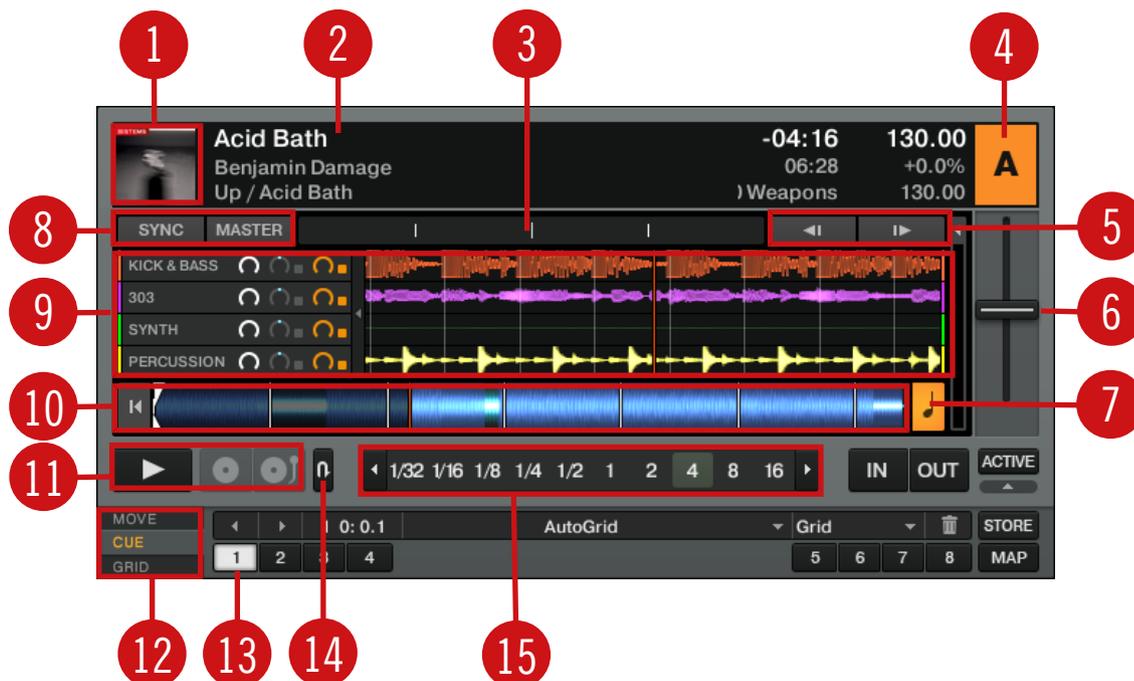
(11) **GAIN:** cada celdilla cuenta con un valor de ganancia propio. Haga clic en el nombre del sample, para seleccionarlo, y ajuste la perilla de **GAIN**.

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



El manejo de las cubiertas de remezclas se ejemplifica en [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).

6.1.3 Cubierta de subpistas



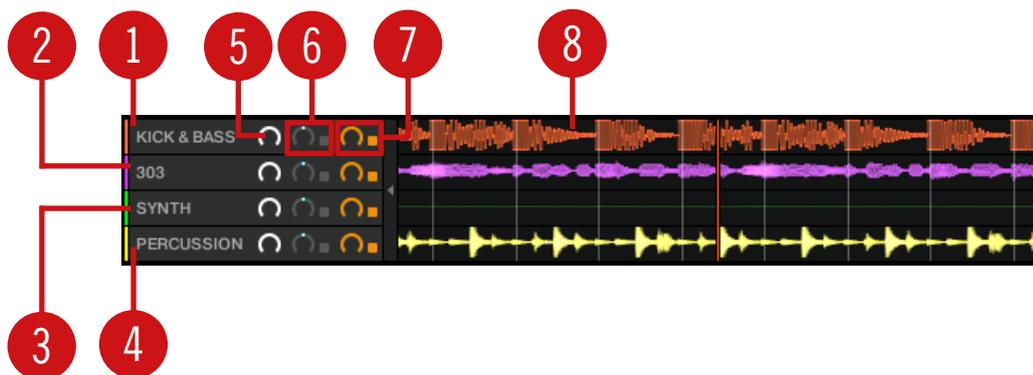
Panorama de una cubierta de subpistas

- (1) **Ilustración de cubierta:** muestra la ilustración que acompaña al archivo stem.
- (2) **Cabecera de la cubierta:** muestra la información del archivo stem (nombre del artista, título de la canción, tiempo, etc.). También cuenta con funciones de arrastre que se explican en detalle en el apartado [↑6.3, La cabecera de las cubiertas](#).
- (3) **Medidor de fases:** muestra el desvío rítmico de la pista ejecutada en relación con el ritmo marcado por la cubierta maestra o el reloj maestro.
- (4) **Foco de la cubierta:** presenta un menú para seleccionar el tipo de cubierta a emplear y el método de reproducción de la misma. Pulse un clic en la letra de la cubierta para seleccionar en el menú desplegable la modalidad a emplear y el modo de reproducción. La letra de la cubierta aparece resaltada de color naranja cuando la cubierta tiene el foco de selección. (Si la

letra de la cubierta no aparece resaltada, dicha función probablemente no está habilitada en las preferencias del programa. El foco de selección se activa en las preferencias del programa vía *Global Settings > Deck Focus > Software*).

- (5) **Regulador de velocidad:** acelera o lentifica temporalmente la ejecución de la pista.
- (6) **Deslizante de tempo:** aumenta o disminuye el tempo de la pista.
- (7) **Protección Tonal:** activa o desactiva la protección de tonalidad.
- (8) **Botón SYNC:** sincroniza la pista con el tempo máster. **Botón MASTER:** define la cubierta generadora del tempo máster a efectos de la sincronización.
- (9) **Visualizador de ondas:** muestra la vista de las subpistas y controles de escucha. Para más información sobre esta vista, véase [↑6.1.3.1, Vista de las subpistas](#).
- (10) **Tira:** la tira de visualización muestra la onda sonora completa del archivo stem, incluyendo bucles y puntos de inserción.
- (11) **Controles de la ejecución:** incluye los controles de reproducción del sonido como los botones de [CUE](#) y [CUP](#), entre otros.
- (12) **Paneles avanzados:** contienen los controles avanzados de los paneles [MOVE](#) (desplazamiento de bucles y saltos rítmicos), [CUE](#) (puntos de inserción y gestión del bucle) y [GRID](#) (retícula).
- (13) **Accesos directos:** son 8 botones que sirven para establecer un acceso directo a los puntos insertados en la pista.
- (14) **Botón Flux:** al operar la cubierta bajo el modo Flux, este botón queda encendido de color naranja.
- (15) **Controles del bucle:** establecen bucles de manera automática y definen también el tamaño de los mismos.

6.1.3.1 Vista de las subpistas



La vista de subpistas Stem View

(1) - (4) **Canales stem 1 - 4**: representan los cuatro canales de subpista, identificados con el nombre respectivo.

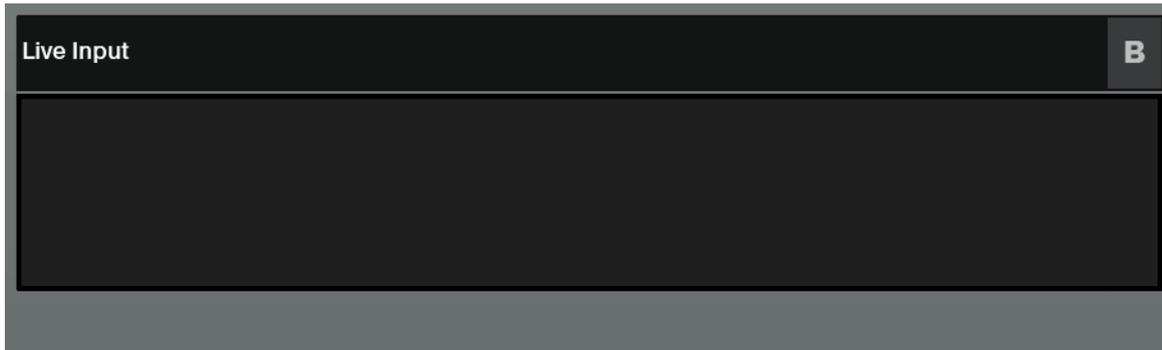
(5) **Control del volumen**: los canales de subpista cuenta con un ajuste individual de volumen.

(6) **Controles de filtrado**: los canales de subpista cuentan con su respectivo control de filtrado. El botón del filtro activa el filtrado y la perilla determina la proporción correspondiente.

(7) **Controles de envío FX**: Los canales de subpista cuentan con su respectivo control de efectos. El botón activa el envío a efectos y la perilla determina la proporción correspondiente.

(8) **Onda de sonido**: la onda de sonido de cada canal aparece mostrada con un color diferente.

6.1.4 Entrada en vivo (Live Input)



Una cubierta para la entrada en vivo.

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

6.2 Cargar pistas, archivos stem y juegos de remezclas

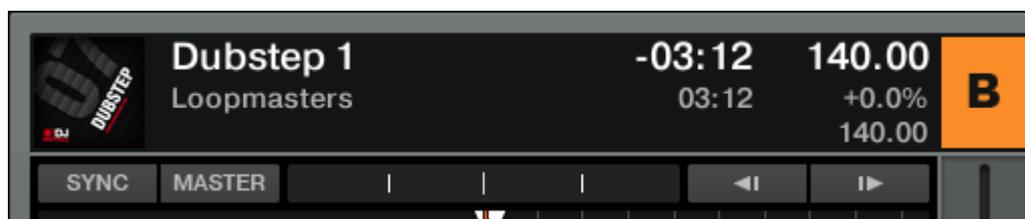
Para cargar una pista, un archivo stem o un juego de remezclas en una cubierta, puede emplear alguno de los siguientes métodos:

- **Arrastrar y soltar:** use el ratón para arrastrar un pista / juego de remezclas desde la lista del buscador hasta la cubierta que desea emplear.
- **Clic-derecho:** haga clic con el botón derecho del ratón (o [Ctrl]-clic en Mac) sobre la pista o juego deseado y seleccione, en el menú contextual, la opción *Load into Track Deck A/B/C/D*, o *Load into Remix Deck A/B/C/D*.
- **Teclado del ordenador:** seleccione una pista o juego de remezclas en la lista del buscador con los botones de desplazamiento vertical del teclado. Luego, utilice las teclas [Ctrl] + [Despl. der.] para cargar la pista en la Cubierta A o las teclas [Ctrl] + [Despl. der.] para cargar la pista en la cubierta B.

- **Comandos MIDI:** utilice los comandos MIDI para cargar las pistas o juegos de remezclas en las cubiertas. Estos comandos, deberán primero mapearse sobre el teclado o el controlador MIDI. Véase [↑11.2, Atajos Midi](#) para más detalles al respecto

6.3 La cabecera de las cubiertas

La cabecera de una cubierta muestra la información de la pista, archivo stem o juego de remezclas cargado y permite establecer la modalidad de empleo, el modo de reproducción y el diseño de la cubierta. El audio cargado puede también ser arrastrado de una cabecera a otra.



La cabecera de la cubierta de pistas B. .

6.3.1 Foco de selección

Las cubiertas se identifican mediante las letras A, B, C y D. TRAKTOR resalta de color naranja la letra de cubierta en foco.

6.3.2 Modalidad de operación de las cubiertas

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

6.3.3 Modo de reproducción

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

Consulte el capítulo [↑12, Configuración de TRAKTOR SCRATCH](#) para más información sobre el control scratch.



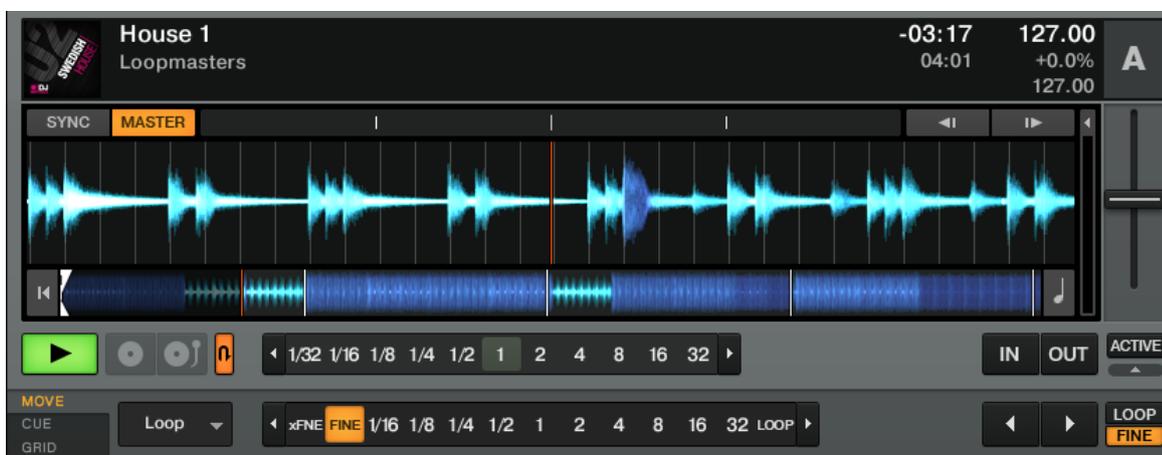
La información específica sobre los modos de reproducción (absoluto, relativo e interno) se halla descrita en [↑12.6, Modos de reproducción](#).



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

6.3.4 Modo Flux

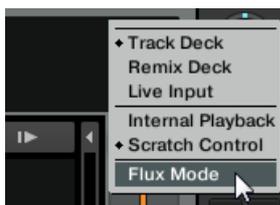
El modo Flux es una técnica de reproducción que permite interactuar con la reproducción de una pista sin perder por ello el ritmo. Es decir, permite saltar hacia otros lugares de la pista (puntos de inserción o bucles), tocarlos y volver inmediatamente a lugar donde la reproducción de la pista *debería hallarse* si tal acción no se hubiera emprendido. Dicho de otra manera: es como si hubiera un segundo lector virtual que sigue avanzando a través de la pista mientras se llevan a cabo bucles o saltos hacia puntos de inserción. Al soltar el botón de accionamiento (botones 1 - 4), la ejecución retoma su curso normal. Cuanto mayor sea la duración del bucle, más lejos será la posición alcanzada por el lector virtual, por lo que la ejecución se retomará desde un punto consecuentemente más avanzado cuando se suelte el botón de accionamiento. El modo Flux se representa sobre la tira de la onda mediante un cabezal verde. Además, el indicador de modo **Flux** aparecerá encendido en la cubierta.



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

Para activar el modo Flux:

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



6.3.5 Diseños de la cubierta

Al emplear las cubiertas en modo completo (**Full**) o avanzado (**Advanced**), verá aparecer en la cabecera de la cubierta los datos de la pista, archivo stem o juego cargado, el medidor de fases, el indicador del tempo y la ilustración de tapa. En *Preferences > Decks > Deck Heading*, puede definir el tipo de información representado sobre la cabecera de la cubierta.



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

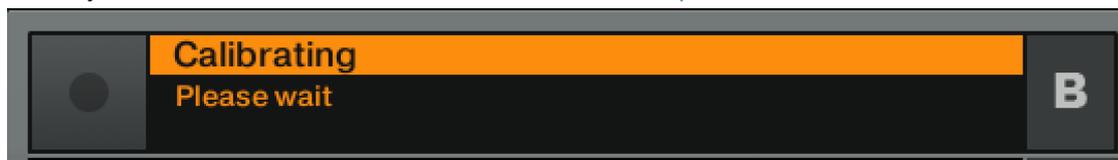


La información de cabecera no está disponible en ME 2.

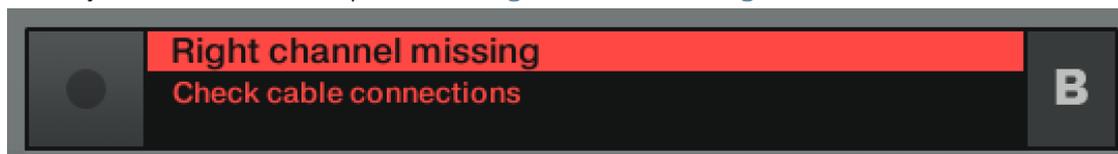
6.3.6 Informaciones de TRAKTOR: mensajes de advertencia

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

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



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



En caso de haber varios mensajes de advertencia a la vez, los más importantes (es decir, las cuestiones críticas) tendrán prioridad. Para más información sobre la manera de deshabilitar los mensajes de advertencia, consulte [↑13.13, Global Settings \(Ajustes generales\)](#).

6.3.7 Arrastrar audio desde una cubierta

- Si una cubierta tiene cargada una pista o un juego de remezclas, el audio puede copiarse arrastrándolo hasta la cubierta vecina. Esta acción puede llevarse a cabo, incluso, cuando el audio se halla en ejecución.
- También puede arrastrar un pista desde una cubierta de pistas hasta un nicho de samples de una cubierta de remezclas:

- Si la posición de la reproducción está dentro de un bucleo activo, el sample será una copia del bucle y la posición de reproducción en el nicho de samples reflejará la posición de reproducción en el bucle.
- Si la posición de la reproducción está afuera del bucleo, el sample comenzará en la posición vigente de la reproducción y su tamaño estará definido por el valor seleccionado en el visualizador del bucleo.



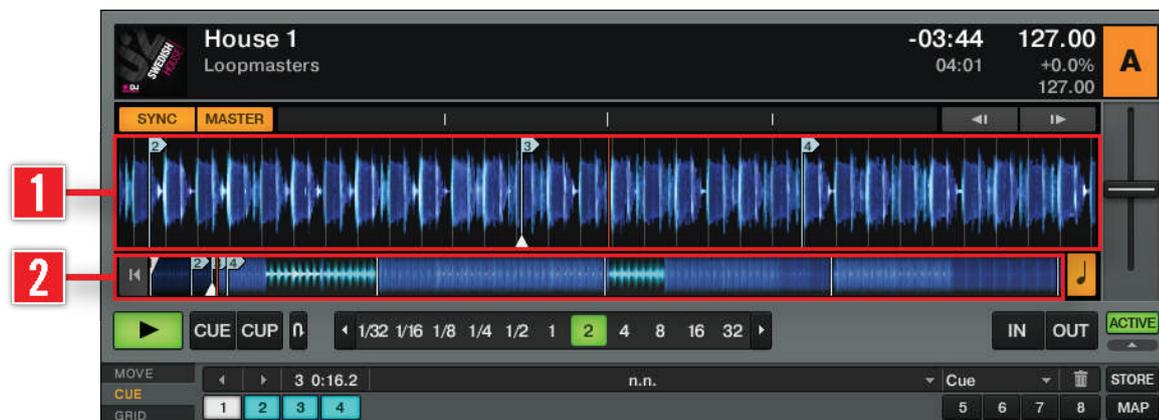
Al importar un sample desde la pista cargada, tan pronto como el sample se ejecute en vivo tres veces en la mezcla principal, será guardado automáticamente en la colección. Los samples quedan así disponibles para su uso posterior en la carpeta "All Samples" del buscador.



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

Para un tutorial sobre el uso de las cubiertas de remezclas, véase [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).

6.4 El visualizador de ondas y la tira de visualización



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

El **visualizador de ondas** (1) y la **tira de visualización** (2) son representaciones visuales de la pista cargada. La onda de la pista aparece ni bien ésta se carga, sin embargo, la tira de visualización aparece solamente después de haber analizado la pista. Realizado el análisis, la tira también aparecerá de manera inmediata al cargarse la pista (véase [↑5.10.2, Análisis](#) para más información al respecto).

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

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

- Tanto el visualizador de ondas como la tira comparten el mismo sistema de colores. Los cuatro sistemas de color disponibles son: **Ultraviolet**, **Infrared**, **X-Ray** y **Spectrum**. Seleccione el sistema de coloración en *Preferences > Decks > Miscellaneous > Color Mode*.
- La acción de arrastrar la onda con el ratón dependerá del modo de control del ratón. Hay dos modos de control del ratón: **Vinyl** y **Snap**. Para seleccionarlos, abra *Preferences > Transport > Mouse Control*. Consulte también el apartado [↑13.8, Transport \(Controles de la ejecución\)](#) para más detalles. Para un panorama general sobre los modos del ratón, consulte el capítulo [↑10, Control del ratón de deslizantes y perillas](#).

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

- La tira aparece visible en todos los diseños de cubierta.
- La tira brinda una panorama visual de los saltos rítmicos, puntos insertados, bucles y marcadores de retícula de una pista.
- Para advertir el fin próximo de la pista, la tira empieza a destellar en rojo. Este tiempo de advertencia puede configurarse en *Preferences > Decks > Miscellaneous*.
- Lo que pase al clicar dentro de la tira de visualización dependerá de seleccionar o no los modos de adhesión (S) y cuantificación (Q). Los modos de adhesión y cuantificación se activan en el panel maestro, en la Sección Global, y permiten efectuar saltos sincronizados y otros efectos. Véase [↑9.2.1, Panel maestro](#) para más detalles sobre el panel maestro.



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

6.5 Los controles de la ejecución



Cubierta de pistas — controles de la ejecución.

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

Reproducir: pulse el botón para iniciar o poner en pausa la ejecución.

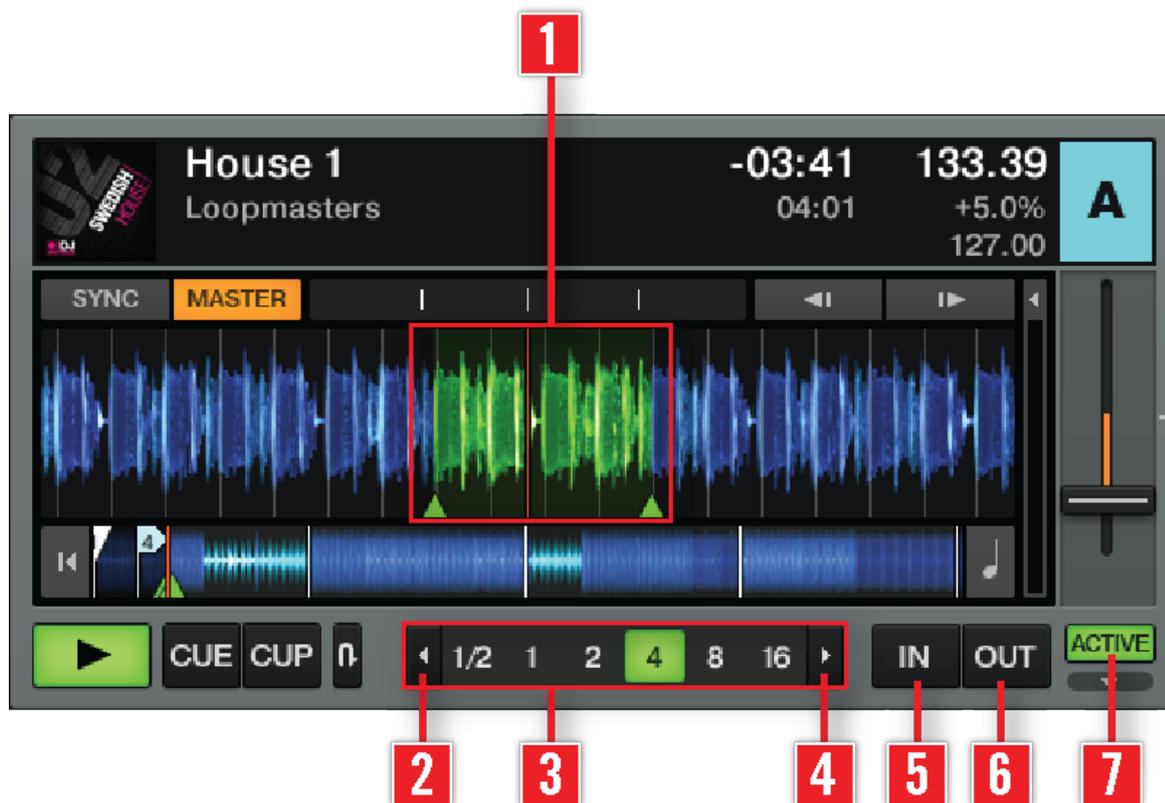
CUE: el botón de inserción cumple varias funciones según el estado de ejecución de la pista.

- Cuando la cubierta está en pausa, al clicar **CUE** se inserta en dicha posición un punto o marca flotante. En el modo de adhesión, este punto se pegará al pulso más cercano a la posición de la reproducción.
- Cuando la pista está en pausa y puesta sobre un punto flotante, haga clic y mantenga pulsado el botón de **CUE** para escuchar el emplazamiento de ese punto. Suelte **CUE** para retornar al punto.
- Durante la ejecución de una pista, al clicar **CUE** la ejecución retrocede hasta el punto insertado previamente y allí se detendrá.

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

- Clicar en **CUP** cuando la cubierta está en pausa, inserta un nuevo punto flotante. Al soltar el botón, se iniciará la ejecución.
- Si la cubierta está ejecutando una pista, al clicar en **CUP**, la reproducción retrocede hasta el punto flotante y se detiene. Al soltar el botón, la ejecución prosigue su curso.
- **Flux:** cuando la cubierta opera bajo el modo FLUX, su botón se enciende de color naranja.

6.6 Controles del bucle



Controles del bucle de una cubierta de pistas

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

Bucleo automático:

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

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

Bucleo manual:

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



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

6.7 Controles del tiempo

TRAKTOR cuenta con un control deslizante de tiempo de rango variable, dos botones de alteración de velocidad y varias funciones de sincronización automática. Estas funciones posibilitan un control absoluto sobre las mezclas.

6.7.1 Controles manuales del tiempo



Controles del tiempo.

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

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

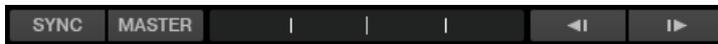
(2) **Botones de velocidad:** estos botones se emplean cuando dos pistas se ejecutan con el mismo tempo pero con fases ligeramente desplazadas. Es algo parecido a tocar suavemente un disco para que gire más despacio o más rápido cuando la pista está sonando ligeramente desincronizada.

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

6.7.2 Medidor de fases

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

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



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



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



Para desplazar la fase manualmente, haga clic en el medidor y arrastre en dirección al marcador central. Esto puede hacerse también con la rueda del ratón.

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

6.7.3 Sincronización rítmica

La sincronización rítmica automática es uno de los aspectos fundamentales de TRAKTOR. Y para llevarla a cabo basta con un simple clic.

Botón Sync : el botón de **SYNC** es la manera más rápida de sincronizar el ritmo.

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

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

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

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

No es posible activar **SYNC** cuando una pista carece de una retícula rítmica válida. Una pista se analiza de manera automática la primera vez que se carga en una cubierta. Si la pista no contara con una retícula rítmica o la misma fuera incorrecta, deberá definir la retícula manualmente. Véase [↑15.11, Sincronización](#) para más información.

Modos de sincronización: las pistas pueden sincronizarse de dos maneras: con **TempoSync** o con **BeatSync**. Estas modalidades se seleccionan en *Preferences > Transport > Sync Mode*.

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



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

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

Cubierta maestra:

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



Para evitar que una cubierta de remezclas se convierta en cubierta máster, desactive la opción respectiva en la sección Transport de las preferencias. Véase [↑13.8, Transport \(Controles de la ejecución\)](#) para más información.

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

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

Estado de la sincronización: activado el botón de **SYNC** de una cubierta, quedará encendido al cargarse una pista nueva. Simplemente, esto es todo lo que hay que hacer: ya no se verá en la necesidad de pulsar el botón de **SYNC** otra vez.

Hay varias situaciones en las que una pista sincronizada no puede ejecutarse en sincronía. Estos casos son:

- Tamaños de bucleo que no constituyen enteros, como 1/16-1/2 (máster - esclavo).
- El tempo sincronizado no está dentro del rango del deslizador de tempo (máster - esclavo).



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

El instructivo de la sincronización se encuentra en [↑6.8.6, Panel GRID \(retícula rítmica\)](#).

6.8 El panel avanzado

Los paneles avanzados ofrecen funciones suplementarias de edición y almacenamiento para **bucles**, **puntos de inserción**, **accesos directos** y **saltos rítmicos**. Estos paneles también permiten la colocación de **retículas rítmicas** sobre las pistas.

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

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

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

6.8.1 Panel MOVE (saltos rítmicos y bucles)

Los paneles de **MOVE** sirven para editar los bucles establecidos en la pista. Con los controles de estas secciones podrá establecer la cantidad de pulsos con la que desea efectuar dichas modificaciones.

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



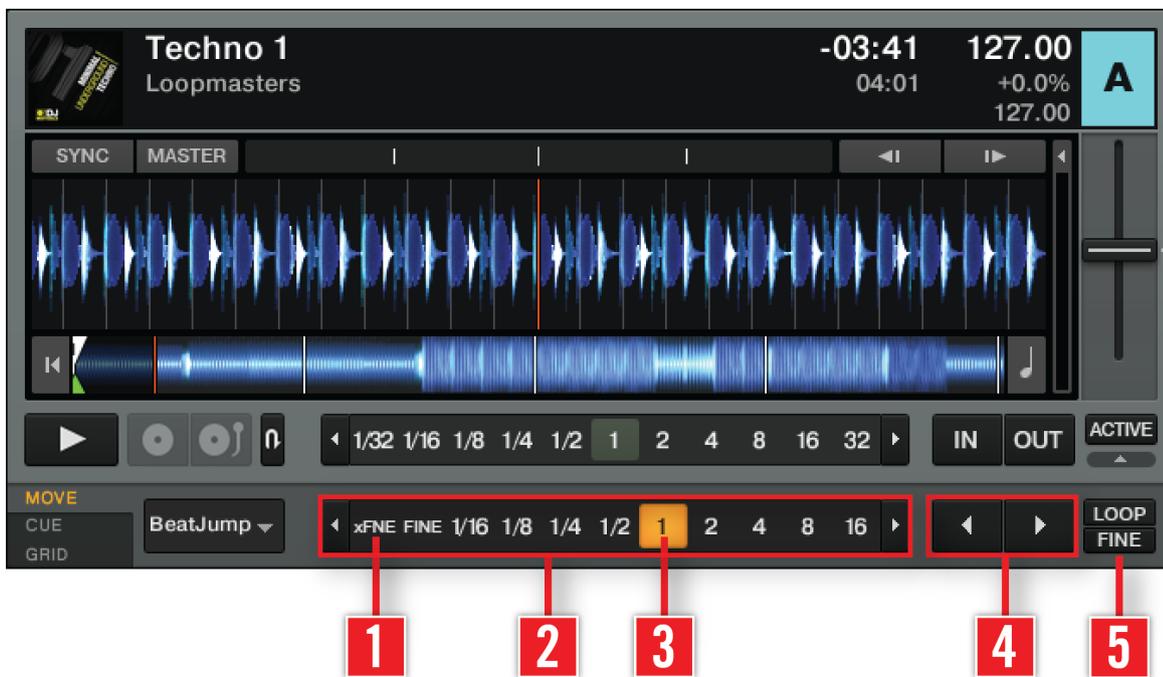
BeatJump y Loop Move no están disponibles en LE 2.



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

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

Move — BeatJump



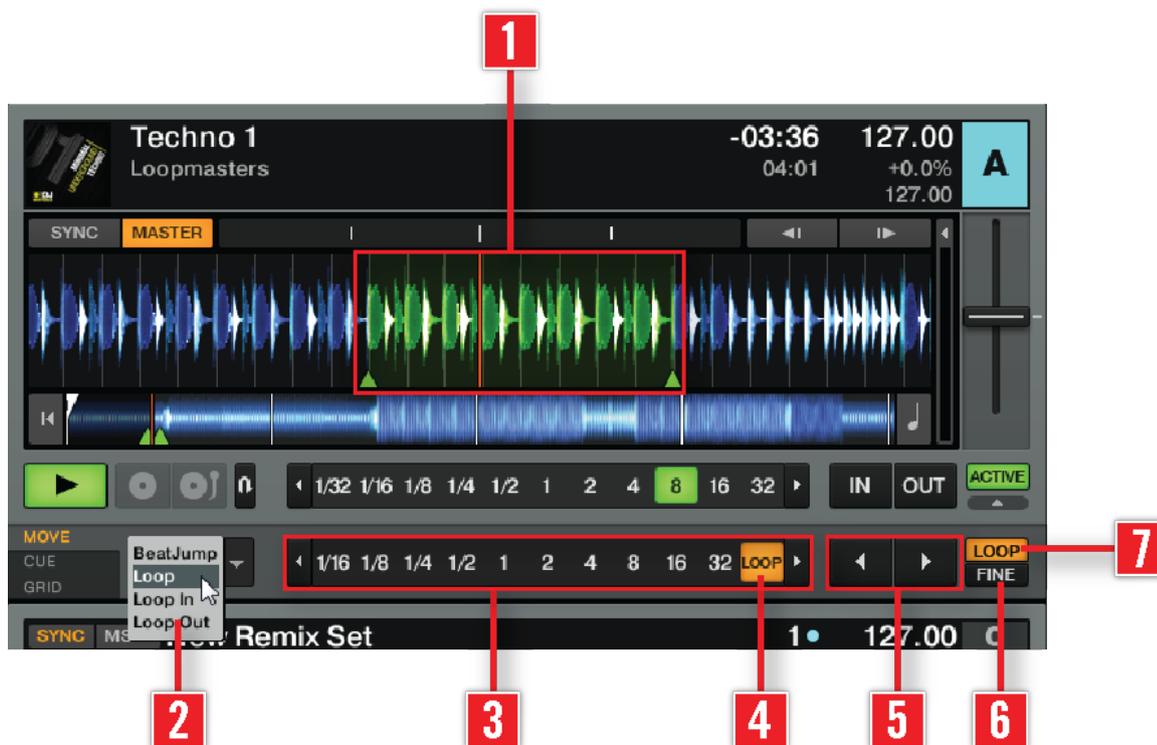
Panel avanzado — MOVE: BeatJump.

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

- Use el **control de magnitud (2)** para seleccionar el tamaño del movimiento.

- ▶ Haga clic en los **botones de traslado** (4) para saltar el número estipulado de pulsos según la **magnitud** seleccionada (3).
- ▶ Con el botón de **FINE** (5) podrá efectuar saltos muy precisos. Con **xFINE** (1), podrá realizar desplazamientos mucho más precisos aún.

Move—Loop



Panel avanzado — MOVE: Loop

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

- ▶ Seleccione la opción de *Loop* en el **menú de modos** (2).

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



Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para que el desplazamientos de los bucles sea imperceptible.

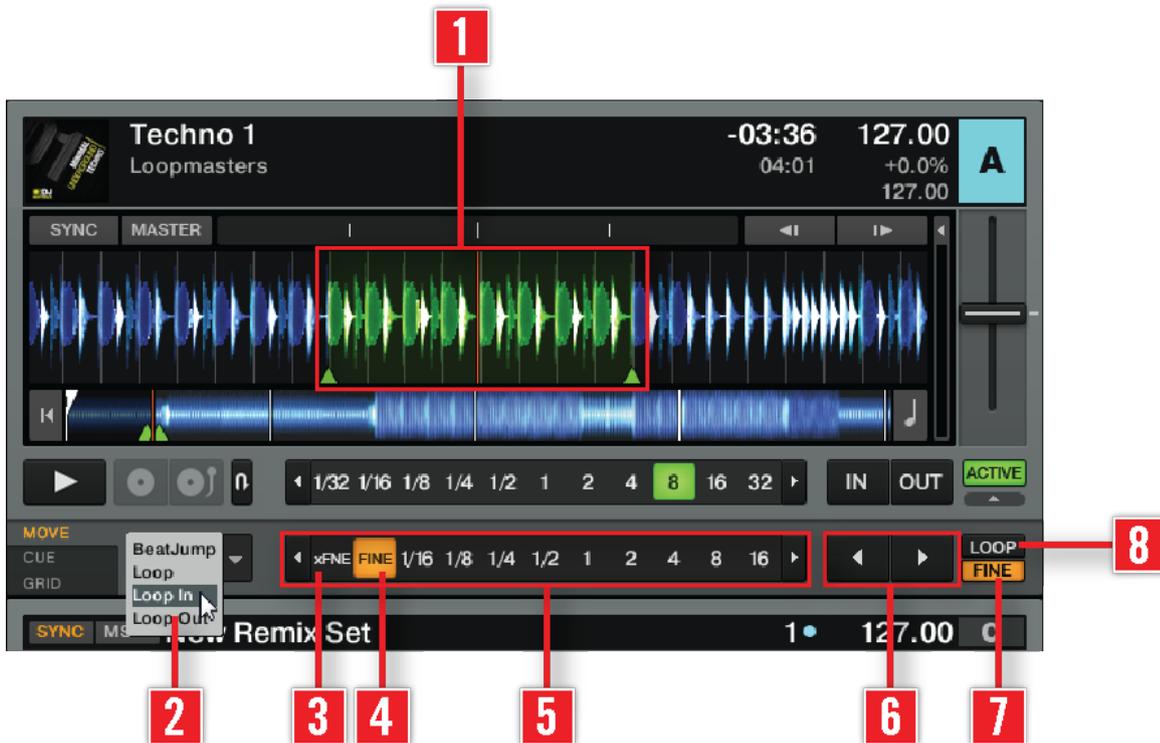


Cuando encuentre un bucle de su agrado, arrástrelo hasta la cabecera de la cubierta para copiarlo en el nicho de una cubierta de remezclas. Para más información sobre las cubiertas de remezclas, véase [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#).



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

Move—Loop In



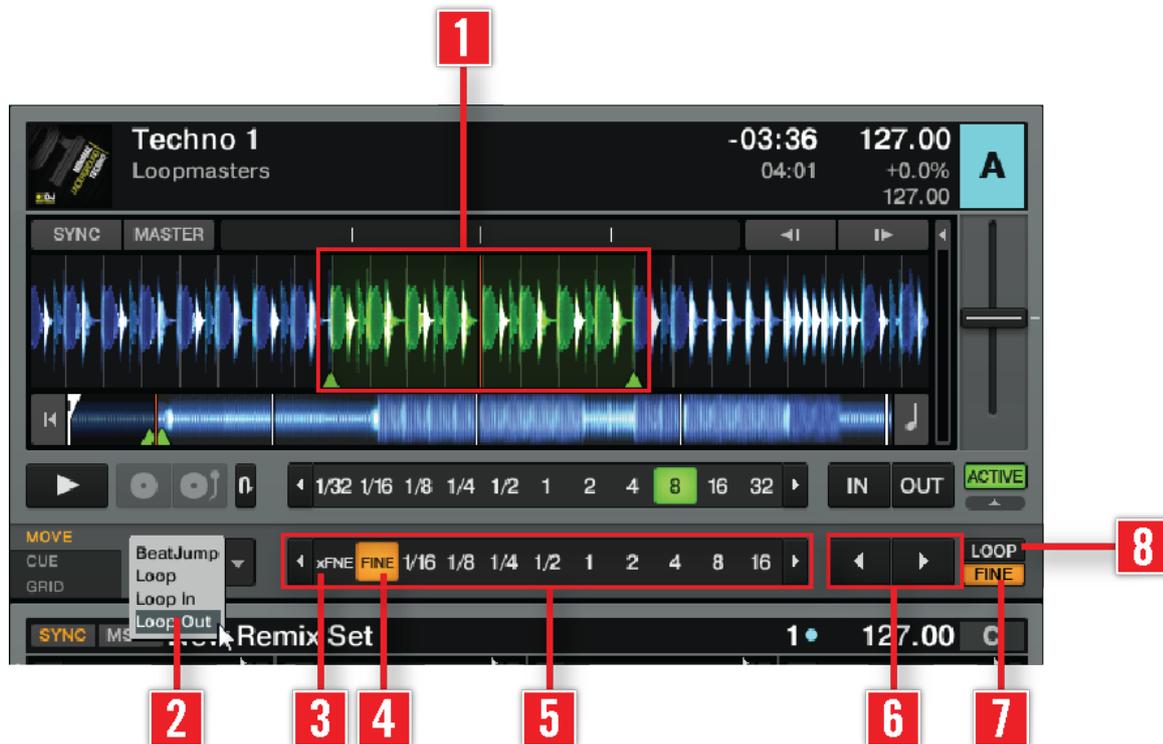
Panel avanzado — MOVE: Loop In.

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

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

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

Move—Loop Out



Panel avanzado — MOVE: Loop Out.

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

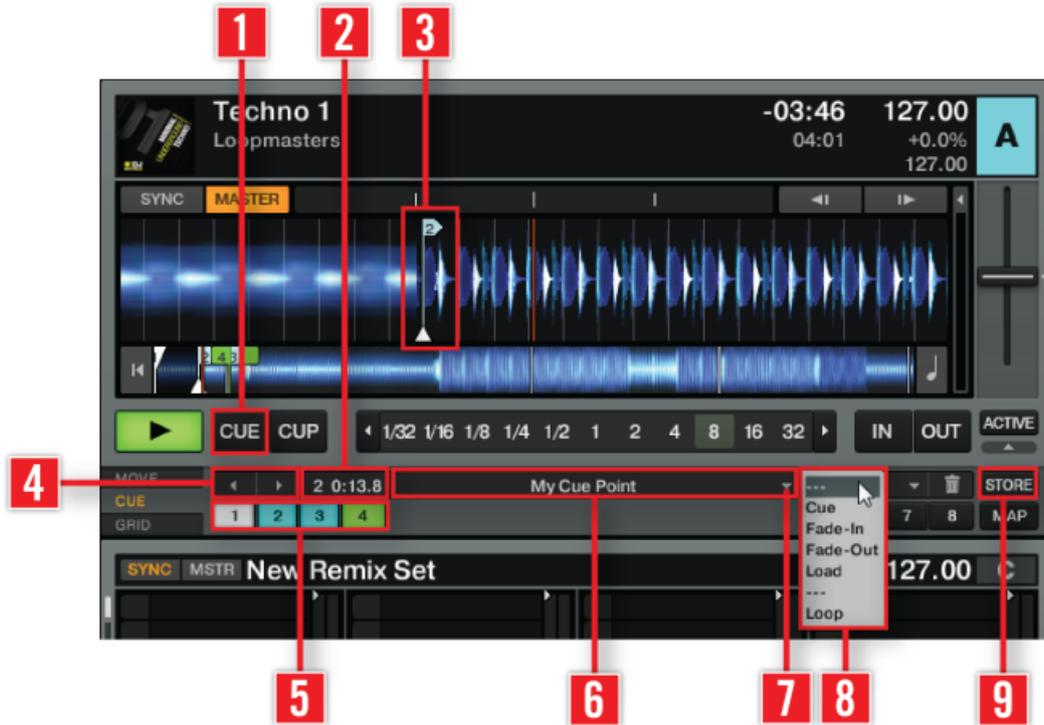
- Seleccione la opción de *Loop Out* en el **menú de modos** (2).
- Seleccione una medida con el **control de magnitud** (5).

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

Sehen Sie dazu auch

 Analyze Options (Opciones del análisis) [[→ 217](#)]

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



Gestión de puntos de inserción y de bucles.

El panel para la gestión de bucles y puntos de inserción (CUE) brinda la posibilidad de guardar y mapear todos los bucles y puntos de inserción realizados. Los puntos de inserción sirven para marcar posiciones específicas sobre una pista; por ejemplo, el comienzo de una parte vocal o de una instrumentación determinada, pausas, etc.

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

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



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

Para guardar un punto de inserción:

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



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

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

Las funciones posibles de un punto de inserción son:

- *Cue* (marcación)
- *Fade-In* (transición de entrada)
- *Fade-Out* (transición de salida)
- *Load* (marcador de carga)

- *Grid* (marcador de retícula)
- *Loop* (punto de inicio del bucle)



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

6.8.3 Tipos de puntos de inserción

Esta sección presenta una descripción detallada de las distintas opciones presentes en el selector de tipos. Los distintos tipos de puntos aparecen representados como un marcador de color sobre el visualizador de ondas y en la tira de visualización, o como un punto de color cuando cumple con alguna función específica.

Fade-In y Fade-Out (marcadores de entrada y salida)



Insertando puntos de entrada y salida.

Estas marcaciones se emplean para automatizar la reproducción entre dos pistas. Para que esto funcione, deberá insertar un punto de entrada en una cubierta y otro de salida en la otra cubierta. Los marcadores de entrada y salida se representan de color **naranja**. Funcionan de la siguiente manera:

1. Cargue una pista en la **Cubierta A**.

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

Tenga en cuenta:

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

Load (marcador de carga)

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

- ▶ Para poder emplear marcadores de carga, tendrá que habilitar la opción de [Initially cue to Load Marker](#) en: *Preferences > Loading > Loading*.

Grid (marcador de retícula)

Un marcador de retícula sirve para establecer el punto inicial de una retícula rítmica. Se trata un tipo de punto especial, a partir del cual se crea una retícula de líneas de referencia equidistantes. TRAKTOR emplea estas líneas para la sincronización de las pistas. Los marcadores de una retícula se representan de color **blanco**. Véase [↑6.8.6, Panel GRID \(retícula rítmica\)](#) para más detalles al respecto.

Loop (inicio del bucle)

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

1. Establezca un bucle con los controles del bucle (véase [↑6.6, Controles del bucle](#)).
2. Haga clic en **STORE**.
3. Los marcadores del bucle tornarán al color a verde para señalar el inicio y el fin del bucle. El bucle pasa a ser ahora un "bucle almacenado".



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

6.8.4 Eliminar puntos y bucles almacenados



Eliminando un marcador.

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

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

6.8.5 Mapeo de accesos directos

TRAKTOR permite asignar cualquier bucle o marcador almacenado a uno de los 8 botones de acceso directo. Estos botones permiten un acceso directo a los puntos y bucles más importantes de la pista.

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



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

Empleo de los accesos directos

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

- Si la cubierta está ejecutando una pista, al cliquear un acceso directo, la reproducción saltará hasta el punto correspondiente y continuará desde allí.
- Si la cubierta está en pausa, los botones de acceso directo se comportan igual que el botón de **CUE** de los controles de la ejecución: al cliquear en ellos, la reproducción se desplazará hasta el punto correspondiente. Al mantener pulsado un acceso directo, la reproducción continuará hasta soltar el botón. Al soltar el botón, la reproducción regresará al punto correspondiente y se pondrá en pausa.



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

6.8.6 Panel GRID (retícula rítmica)

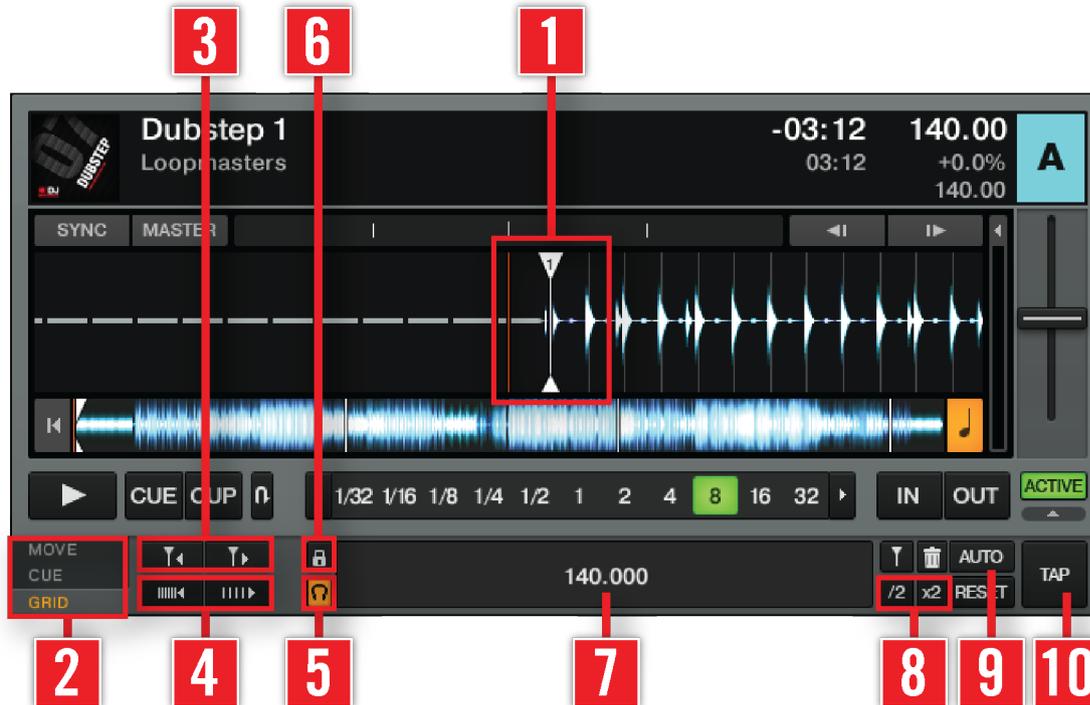
La retícula rítmica es una herramienta fundamental para establecer bucles perfectos. Las retículas rítmicas son la referencia visual del disyóquey y hacen visible la estructura rítmica de una pista.

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



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

Trabajar con retículas rítmicas



Trabajando con retículas rítmicas.

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

1. Analice una pista (véase [↑5.10.2, Análisis](#)) y cárguela en una cubierta. Esta operación puede automatizarse en *Preferences > File Management > File Management*.
2. Haga clic en el símbolo + del visualizador de ondas para agrandar la imagen. El + se hará visible al pasar el cursor por sobre el visualizador de ondas.

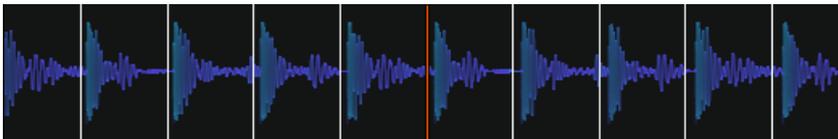
3. Compruebe la presencia del **marcador rítmico (1)** al principio de la pista. Si no se encuentra directamente sobre un pulso, utilice los **botones de desplazamiento (3)** para efectuar las correcciones necesarias. También, puede hacer uso del panel de **CUE (2)** para poner manualmente un marcador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

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

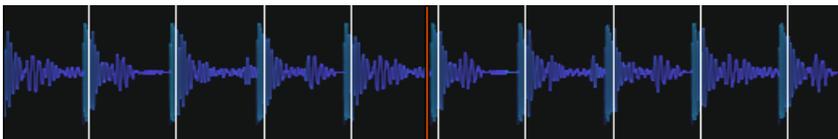
- ▶ En el modo de mezcla externa, también deberá activar el botón de preescucha del mezclador interno para poder escuchar el **tac sonoro (5)**.
- ▶ Si está empleando la tarjeta de sonido interna del ordenador portátil, deberá activar el botón de monitorización del mezclador interno y ajustar el volumen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

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

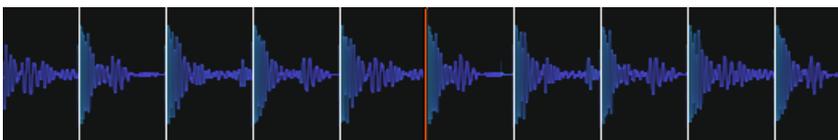
Retículas de ejemplo



La retícula está muy estrecha y hay que ensancharla.



La retícula es muy amplia y hay que ajustarla.



Este es un ejemplo de una retícula rítmica perfecta.



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

Marcador de retícula automático

TRAKTOR inserta automáticamente un marcador sobre la primera percusión de bombo detectada durante el análisis. Por lo tanto, tras el análisis, el primer marcador de la retícula queda fijado según el ritmo determinado por TRAKTOR.

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

Insertar un marcador manualmente



Inserción manual de un marcador rítmico.

Alternativamente, es posible insertar un marcador rítmico de manera manual, empleando el panel de **CUE** (1):

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

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



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

Eliminar marcadores rítmicos

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

1. Con los **botones de desplazamiento**, vaya hasta el marcador que desea eliminar o selecciónelo en el menú desplegable junto al **visualizador de nombres**.
2. Haga clic en el botón de la papelera para borrar el marcador de manera permanente.

Proteger una retícula rítmica

Una vez establecida, la retícula rítmica puede protegerse con el botón del **candado**.

1. Tras clicar el **candado**, todos los botones del panel de **GRID** quedarán desactivados.
2. El tempo registrado (BPM) quedará bloqueado y no podrá ser modificado hasta que el **candado** se pulse otra vez.
3. Todas las pistas con retícula protegida aparecerán con un **candado** en el buscador.

Tac (retícula audible)

Se trata básicamente de un metrónomo que proporciona una referencia audible sobre la posición de la retícula en relación con el ritmo de la pista (el tac suena a través del mismo canal utilizado para la monitorización).



Poniendo una retícula audible.

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

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

6.9 Modo estático y modo del cortador

En este apartado describiremos el empleo del **modo estático** (Freeze) y su derivado, el modo del cortador. Antes de emplear el modo estático y el cortador, tenga en cuenta lo siguiente:

- El modo estático solo puede abrirse desde un controlador MIDI como el TRAKTOR KONTROL S8. Los controles del modo estático, por defecto, se asignan directamente al controlador TRAKTOR KONTROL S8. Para emplear el modo estático en otros controladores MIDI, es necesario que el usuario establezca un mapeo MIDI del dispositivo. Para más información sobre el mapeo MIDI, consulte [↑13.22, Controller Manager \(Administrador de controladores\)](#).
- Para más información sobre el empleo del modo estático, consulte el manual del TRAKTOR KONTROL S8. Allí encontrará una guía detallada sobre el empleo del modo estático y del cortador. El manual de TRAKTOR KONTROL S8 se halla bajo la opción *Open Manual...* del menú de ayuda ([Help](#)) del programa TRAKTOR.
- En [↑20.1, Controles comunes a todas la cubiertas](#) hallará una lista de los controles MIDI asignables del modo estático.
- El modo del cortador no tiene controles asignables. Depende de las asignaciones efectuadas para el modo estático.

Modo Freeze

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

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



Cubierta A en modo estático.

Modo del cortador

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



Cubierta A con el cortador activado.

7 El mezclador interno y el crossfader

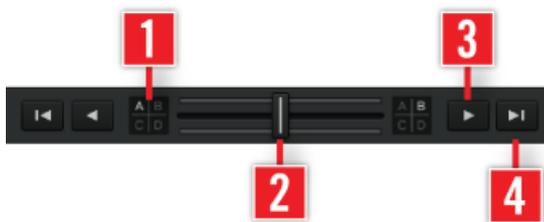
El mezclador interno es el corazón de TRAKTOR. Con el mezclador interno se puede controlar la mezcla, modular el sonido de las pistas y lograr transiciones muy suaves.

7.1 Deslizantes de canal

El control deslizante del canal se emplea para el ajuste del volumen. El medidor de volumen correspondiente lo ayudará a ajustar el volumen de la próxima pista con el de la pista que se está tocando.

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

7.2 Crossfader



El crossfader.

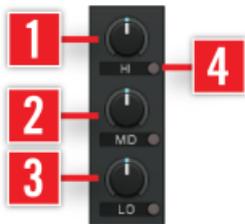
El [crossfader](#) es el control deslizante que permite realizar transiciones de una cubierta a otra.

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

- ▶ Una cubierta que no está asignada a ninguno de los lados del crossfader sólo se puede controlar con el deslizador de volumen del canal respectivo.
- (2) **Transición manual:** cliquee y arrastre el crossfader de un extremo a otro.
- ▶ Al hacer doble clic sobre el crossfader, lo llevará a su posición central
- (3) **Botones de desplazamiento:** haga clic en estos botones para desplazarse en la dirección señalada.
- ▶ Al hacer doble clic sobre el crossfader, lo llevará a su posición central
- (4) **Transición automática:** las transiciones pueden automatizarse con estos botones automáticos. Al clicar el botón, el crossfader se desplazará automáticamente hacia el lado respectivo.
- Para detener la transición, vuelva a clicar el botón.
- ▶ El tiempo que tarda la transición se ajusta en *Preferences > Mixer > Crossfader* (opción 'Auto Crossfade Time').

7.3 Ecuualizador

El ecualizador es una herramienta importante que sirve para ajustar la frecuencia del sonido de una mezcla. El rango de frecuencias comprendido dependerá del tipo de ecualización seleccionado.



Ecuualizador clásico de 3 bandas.

- (1) **HI:** use esa perilla para reducir o aumentar las frecuencias altas.
- (2) **MID:** use esta perilla para reducir o aumentar las frecuencias medias.

(3) **LO**: use esta perilla para reducir o aumentar las frecuencias bajas.

(4) **Interruptor de supresión**: use este botón para suprimir completamente la banda de frecuencias correspondiente. Cada banda cuenta con su propio interruptor de supresión.



El capítulo [↑10, Control del ratón de deslizantes y perillas](#) describe las funciones avanzadas de las perillas de ecualización.

Tipos de ecualización

TRAKTOR ofrece 4 tipos de ecualización, basados en los mezcladores DJ más avanzados del momento. Para cambiar el tipo de ecualización, vaya a *Preferences > Mixer > EQ Selection*.



Los tipos de ecualización no están disponibles en LE 2.



Siempre es una buena idea emplear ecualización durante una transición, para evitar la saturación que con frecuencia ocurre cuando dos pistas se tocan al mismo tiempo y a todo volumen.

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

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

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

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

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



Solo el ecualizador clásico está disponible en el ME 2.

Controles de ganancia, monitorización y balance



Los controles de ganancia, monitorización y balance del mezclador.

(1) **GAIN:** la perilla de **GAIN** ajusta el volumen del canal. Dicho volumen se aplica al control deslizante del canal y aparece mostrado en el respectivo medidor.

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

decir **AUTO** y la perilla pasará al modo de ganancia automática. Ajuste el valor de ganancia previamente establecido según su preferencia personal. El nuevo valor de ganancia automática quedará grabado en el archivo de la pista.

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

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

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

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

7.4 Controles de filtrado, tonalidad y efectos



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

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

(1) **FILTER**: la perilla de filtrado (**FILTER**) aplica un filtro bipolar.

- ▶ En posición central, el filtro está inactivo.

- ▶ Al girar la perilla a la derecha, se activa un filtro paso-alto. Cuanto más gire a la derecha, mayores serán las frecuencias bajas y medias recortadas.
- ▶ Al girar hacia la izquierda, se obtiene un filtro paso-bajo. Cuanto más gire a la izquierda, mayores serán las frecuencias altas y medias recortadas.
- ▶ En *Preferences > Mixer > Filter Selection* puede elegir entre **Xone:92** (la emulación de los filtros de la serie Xone de Allen & Heath) y **Ladder** (un filtro de escala convencional).



El ME 2 solo dispone de la opción Xone:92.

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

- ▶ Todas las unidades de efectos pueden aplicarse a un mismo canal.
- ▶ También, una unidad de efectos puede aplicarse a más de un canal.
- ▶ Una misma unidad de efectos puede aplicarse a todos los canales para simular un efecto maestro.
- ▶ Al pasar una unidad de efectos al modo de envío externo, el correspondiente botón **FX** quedará inhabilitado.



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

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

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



KEY no está disponible en LE 2.

7.5 Controles de los auriculares



Controles de los auriculares.

- (1) **Auriculares:** permite monitorizar una pista a través de los auriculares.
- (2) **TAC:** el botón representado por los auriculares (TAC) activa un tac audible que, a manera de metrónomo, lo ayudará a establecer la retícula.
 - ▶ En el modo del mezclador interno, el tac solamente se puede escuchar sobre la señal que se monitoriza a través de los auriculares.

- ▶ En el modo del mezclador externo, el tac se escucha a través del canal de la cubierta, cuando el botón de los auriculares del mezclador interno está activado.
- (3) **MIX**: la perilla de **MIX** permite mezclar las señales en los auriculares.
- (4) **VOL**: la perilla de **VOL** controla el volumen de los auriculares.
- (5) **AUX**: la perilla **AUX** controla el volumen de la entrada auxiliar, empleada por señales externas tales como las de un micrófono.
- ▶ Si está empleando la tarjeta de sonido interna del ordenador portátil, deberá activar el botón de monitorización del mezclador interno y ajustar el volumen de la monitorización para poder escuchar los tacs. La monitorización puede configurarse en *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.

7.6 El mezclador interno en el modo de mezcla externo.

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

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

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

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



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



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

8 Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo

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

8.1 Requisitos

Los requisitos del dispositivo dependerán de la complejidad del montaje.

8.1.1 El mezclador

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

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

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

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

8.1.2 El dispositivo de audio

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

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

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



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

TRAKTOR SCRATCH PRO

TRAKTOR SCRATCH PRO requiere el empleo del Audio 10 o el empleo de un mezclador certificado para TRAKTOR SCRATCH PRO.

8.2 Configuración del aparato

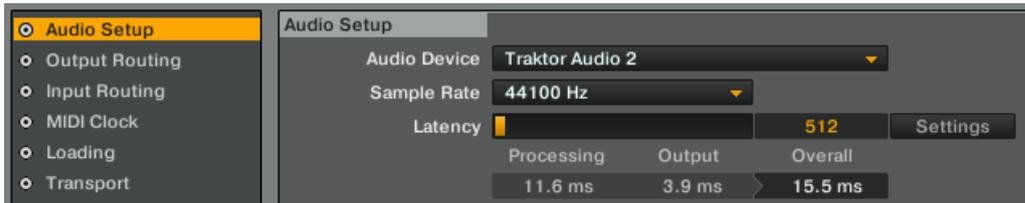
Consulte el apartado [↑18.2, TRAKTOR con una interfaz de audio externa](#), para saber como conectar correctamente el mezclador.

8.3 Configuración del programa

Al arrancar TRAKTOR por primera vez, el asistente de la configuración permite seleccionar el montaje básico para el modo de mezcla externo. También, estos ajustes se pueden realizar directamente en la sección de preferencias del programa (pulse el botón de la rueda dentada en la cabecera y abra la opción de *Preferences > Audio Setup*); o vaya hasta la barra de menús de la aplicación y en *File > Audio Setup* continúe directamente con el paso 3.

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

- Confirme con **OK**. Esto abre la página de la configuración de audio (**Audio Setup**) de las preferencias.



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



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



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



El envío de efectos no está disponible en ME 2.

TRAKTOR SCRATCH PRO 2

TRAKTOR SCRATCH PRO 2 requiere configurar también el código de tiempo (véase [↑13.6, Timecode Setup \(Configuración del código de tiempo\)](#)).

9 La cabecera y la sección global

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

9.1 Cabecera



La cabecera de TRAKTOR

La cabecera del programa es la barra horizontal ubicada en la parte superior de la interfaz de usuario de TRAKTOR. De izquierda a derecha, sus partes son:

9.1.1 Logotipo de TRAKTOR



El logotipo de TRAKTOR

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

9.1.2 Indicadores de estado



Indicadores de estado

Distintos tipos de indicadores informan sobre el estado actual del programa TRAKTOR. De izquierda a derecha:

- **CTRL:** muestra el ingreso de señales MIDI y señales propias (NHL). Brilla de color azul cuando una señal es recibida.

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



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

9.1.3 Selector de diseños



Selector de diseños

Pulse menú la flecha del menú para abrir las opciones disponibles. Los diseños pueden borrarse, redefinirse y guardarse en la preferencias del programa.



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



La selección y gestión de diseños no está disponible en ME 2.

9.1.4 Botones de uso práctico



Botones prácticos

De derecha a izquierda, estos botones son:

- **Maximizar el buscador** : haga clic en este botón para agrandar la vista del buscador cuando necesite hallar pistas de una lista muy larga.
- **Preferencias**: abre las preferencias de TRAKTOR. En esta sección se realizan todas las configuraciones del programa.
- **Continuado**: el modo de reproducción continua permite ejecutar una tras otra las pistas de la lista de reproducción o de la colección. La reproducción continua permite una ejecución fluida de las pistas.

► Para activar el modo continuado, pulse el botón en la cabecera:



El modo continuado no está disponible en LE 2.

- El deslizador del canal de la pista en ejecución se abrirá completamente mientras que el otro se cerrará.
- El crossfader se ubica automáticamente en la posición central.
- La pista prosigue su ejecución.

- La pista siguiente de la lista se cargará en la cubierta opuesta y comenzará automáticamente cuando la otra llegue a su fin.
- La siguiente canción de la lista quedará cargada y así sucesivamente.

Tenga en cuenta:

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



El Modo Cruise también funciona con un mezclador externo.

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

9.2 La sección global



La sección global

La sección global presenta 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.



En LE 2, los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) no se encuentran disponibles. Además, la grabadora de bucles y el reloj maestro están deshabilitados.



La grabadora de bucles no está disponible en ME 2.

9.2.1 Panel maestro

El panel maestro se ubica en el centro de la sección global y presenta la perilla del volumen general y dos botones de control.



El panel maestro con la perilla del volumen general (MAIN).

Volumen general

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

- La posición predeterminada de 0 dB se ubica en la posición horaria de las 2 hs.
- Ajuste el volumen de manera tal que el medidor de MAIN haga uso de todo el rango de volumen disponible (es decir, que los picos de volumen caigan dentro de la zona naranja), pero sin llegar a distorsión (la zona roja).
- En el modo de mezcla externo, la perilla de MAIN sirve como un control de ganancia general que ajusta la salida de TRAKTOR a la sensibilidad de entrada del mezclador externo.

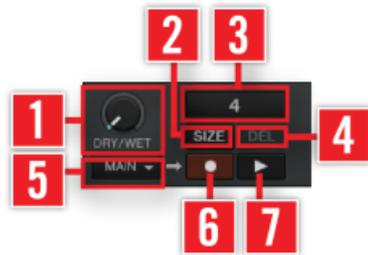
Modos de control

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

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

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

9.2.2 La grabadora de bucles



Grabadora de bucles—Panel maestro

La grabadora de bucles permite grabar en el acto material nuevo y capturar señales de distintas fuentes. Seleccione una **fente de grabación** (5) en el menú desplegable:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* graba cualquier canal cuyo botón de auriculares esté encendido.
- *Ext* recoge la señal asignada al canal de envío de entradas de TRAKTOR.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono (para más detalles sobre el empleo del micrófono véase [↑18.6, Añadir un micrófono](#)).

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

- ▶ Para una ejemplificación detallada de la grabadora de bucles, véase [↑15.10, Empleo de la grabadora de bucles](#).
- ▶ Para averiguar la manera de emplear un micrófono con la grabadora de bucle, véase [↑18.6.1, Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles](#).

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

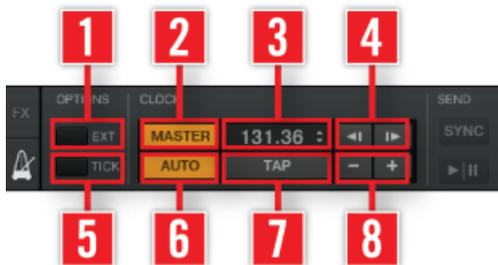


La grabadora de bucles no está disponible en ME 2.

9.2.3 Panel del reloj maestro

El reloj maestro es un componente central de TRAKTOR y funciona como referencia temporal de los efectos y la sincronización. También envía mensaje de reloj MIDI a aparatos y programas externos.

Para abrir el panel del reloj maestro, haga clic en el metrónomo ubicado a la izquierda de la sección global.



Panel del reloj maestro.

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

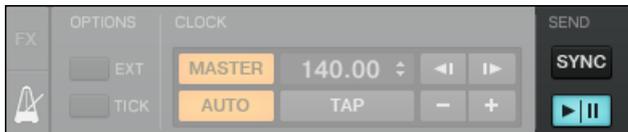
- ▶ Para un ejemplo práctico del panel del reloj maestro, véase [↑15.11, Sincronización](#).



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

9.2.4 Envío de reloj MIDI

El reloj MIDI permite sincronizar dispositivos externos con el tempo de las pistas ejecutadas en TRAKTOR.



Panel del reloj maestro—Envío de reloj MIDI.

- ▶ Haga clic en el metrónomo de la izquierda para pasar al panel del reloj maestro.
- ▶ Para enviar un mensaje de inicio de reloj MIDI y sincronizar dispositivos subordinados, haga clic en el botón [Inicio/Parada](#). Al cliquer otra vez, enviará un mensaje de detención del reloj.

- ▶ Al pulsar **SYNC**, se envía un mensaje de detención de reloj MIDI seguido de un mensaje de inicio que resincroniza los dispositivos subordinados.
- ▶ Antes de poder enviar una señal de reloj MIDI, se debe activar la opción **Send MIDI Clock** en *Preferences > MIDI Clock*.
- ▶ Para sincronizar el ritmo entre la aplicación que envía la información y TRAKTOR, hay que ajustar la diferencia del envío de reloj en *Preferences > MIDI Clock > Sending Offset*.



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



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

9.3 Paneles de efectos

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

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

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

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

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

- ▶ Hallará un ejemplo práctico acerca del empleo de los efectos en [↑15.7, Poner efectos](#).

- ▶ Para una información detallada sobre los parámetros de los efectos, véase [↑13.14, Efectos \(Efectos\)](#).
- ▶ La lista detallada de los efectos se describe en [↑14.5, Los efectos en detalle](#).



El ME 2 cuenta solamente con dos unidades de efectos.

9.3.1 Modo grupal



2 unidades FX.



4 unidades FX.

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

- ▶ Seleccione los efectos que desee emplear con el **selector de efectos** (5).
- ▶ Los efectos pueden encenderse o apagarse respectivamente con los 3 **botones de encendido (ON)** (4) y regular su intensidad con las respectivas **perillas de intensidad** (3).

- ▶ Para toda la cadena de efectos, utilice la **perilla D/W (2)** para regular la proporción entre señal pura y señal procesada.
- ▶ Si desea registrar una determinada configuración de efectos como configuración predeterminada, haga clic en el **botón de registro (1)**.
- ▶ Para abrir la configuración predeterminada de un efecto, haga doble clic en la perilla del efecto.



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

9.3.2 Modo individual



2 unidades FX.



4 unidades FX.

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

- ▶ Seleccione el efecto deseado con el **selector de efectos (3)**.
- ▶ Con las **perillas de parámetro 1 - 3 (4)** y los **botones de operación 1, 2 (7)**; podrá modular el comportamiento del efecto seleccionado. Las opciones disponibles dependerán del efecto seleccionado (véase [↑14.5, Los efectos en detalle](#)).

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

- ▶ Con el **botón de encendido (ON) (5)** podrá apagar o encender el efecto.
- ▶ La perilla **D/W (2)** regula la proporción entre señal pura y señal procesada.
- ▶ Si desea guardar una determinada configuración de efectos como configuración predeterminada, haga clic en el **botón de registro (1)**.
- ▶ El **botón RST (6)** restablece la configuración de los efectos a sus valores predeterminados.



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

Efectos de envío

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

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

4. La señal de audio que se envía hacia las unidades de efectos se controlará a partir de ahora con los botones/perillas de envío de efectos del mezclador externo.



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

Preselección de efectos

- ▶ Si solamente desea emplear un número limitado de efectos, puede seleccionarlos en *Preferences > Effects > Effect Pre-Selection*. El panel de efectos mostrará solamente los efectos que haya seleccionado.
- ▶ Las preferencias de los efectos se describen en [↑13.13, Global Settings \(Ajustes generales\)](#).

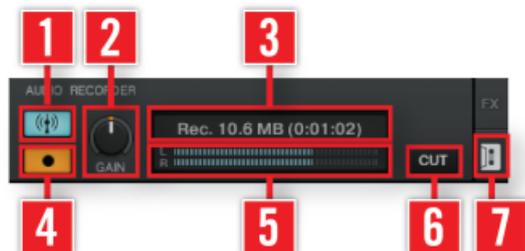
9.3.3 Panel del grabador de audio

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



El grabador de audio no está disponible en LE 2.

Grabación de la mezcla



El grabador de audio.

- ▶ Antes de empezar una grabación, deberá llevar a cabo algunos ajustes en *Preferences > Mix Recorder* para definir el canal que desea grabar y el lugar donde será guardada la grabación (véase [↑13.15, Mix Recorder \(Grabador de mezclas\)](#)).
- ▶ Para hacer aparecer el grabador de audio, haga clic en el **casete (7)** representado en el extremo derecho de la Sección Global.
- ▶ Con la **perilla GAIN (2)** podrá ajustar el volumen de la grabación. El **medidor de la grabación (5)** le servirá de ayuda para establecer el volumen correcto.
- ▶ Inicie la grabación pulsando el **botón de grabación (4)**. Si cliquee nuevamente, la grabación se detendrá y el archivo grabado se guardará en la carpeta de grabaciones de audio.
- ▶ El **visualizador (3)** muestra el tamaño del archivo y la duración de la grabación.
- ▶ Al cliquee en **CUT (6)**, TRAKTOR guardará lo grabado hasta ese momento y continuará grabando en un nuevo archivo.
- ▶ Si cliquee en el **botón de transmisión (1)**, podrá emitir su mezcla si cuenta con un servidor instalado y configurado para tal fin. Véase [↑13.16, Loop Recorder \(Grabadora de bucle\)](#) para más información.

9.3.4 Transmisión

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

- ▶ Para iniciar una transmisión, abra el panel del grabador de audio y haga clic en el botón de transmisión.
- ▶ Pero primero habrá que realizar la configuración correspondiente en *Preferences > Broadcasting*. La misma dependerá del tipo de red y servidor.
- ▶ Véase [↑13.17, Broadcasting \(Transmisión\)](#) para más información.



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

10 Control del ratón de deslizantes y perillas

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

10.1 Controles básicos

Todos las perillas y deslizantes de TRAKTOR se controlan arrastrando el ratón, su rueda o clicqueando en los pequeños botones de Más y Menos junto a cada perilla o deslizador. Arrastrar el ratón resulta conveniente para realizar cambios dinámicos, mientras que los botones de Más y Menos permiten efectuar cambios más sutiles, especialmente cuando se quiere ajustar una perilla a un valor determinado.

Arrastrar el ratón

Coloque el cursor sobre una perilla o control deslizador, presione y arrastre el ratón arriba o abajo. Con esta acción hará girar la perilla en sentido horario o antihorario y el deslizador subirá o bajará.

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

Rueda de desplazamiento

Coloque el cursor sobre un deslizador o una perilla y gire la rueda del ratón hacia arriba o abajo.



Arrastre una perilla horizontalmente para llevar a cabo ajustes más detallados.

Botones Más y Menos

Al poner el cursor sobre una perilla o deslizador, aparecen dos pequeños botones de "+" y "-".

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

10.2 Funciones avanzadas

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



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

Sensibilidad

TRAKTOR ofrece cinco niveles de sensibilidad para regular sus parámetros.

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



La sensibilidad no está disponible en ME 2.

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

1. Pulse con clic-derecho/[Ctrl]-clic y arrastre una perilla o control deslizante. Aparecerá un indicador fantasma de color gris, pero la propia perilla/deslizante no se moverá.
2. Mantenga presionado el botón secundario del ratón, haga clic con el botón principal y mantenga la presión. La perilla o deslizante asumirá el valor de la marca fantasma.
3. Mantenga pulsado el botón secundario del ratón y suelte el botón izquierdo. La perilla/deslizante regresará a su última posición y la marca fantasma gris permanecerá visible.

4. Si desea que la perilla o deslizante se quede en el valor señalado por la marca fantasma, libere el botón secundario del ratón una vez que el control haya alcanzado dicho valor. La marca fantasma desaparecerá y podrá soltar también el botón principal del ratón.

11 Control con accesos directos de teclado y de MIDI

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



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

11.1 Accesos directos de teclado

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

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

1. En la barra de menús de la aplicación, abra el administrador de controladores vía *File > Preferences > Controller Manager* (o pulse el botón de preferencias de la cabecera de TRAKTOR y, luego, abra la ficha del [Controller Manager](#)).
 2. Haga clic en [Add...](#), en la sección **Device Setup**.
 3. Seleccione *Import* en el menú desplegable.
 4. Vaya hasta *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings\Keyboard (Windows)* o hasta *Usuario/~\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings (Mac OS X)* y seleccione el archivo .tsi correspondiente a su idioma y versión de TRAKTOR.
 5. Haga clic en [Close](#), en la esquina inferior derecha del cuadro de preferencias, para confirmar la selección.
 6. Utilice el teclado del ordenador para el control de TRAKTOR.
- En [↑13.21, Analyze Options \(Opciones del análisis\)](#), aprenderá a crear sus propios mapeos de teclado.

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



LE 2 no dispone de accesos directos de teclado.

11.2 Atajos Midi

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

Para poder usarlos, haga lo siguiente:

1. Conecte el controlador MIDI al ordenador.
 2. Abra TRAKTOR y vaya a *Preferences > Controller Manager*.
 3. Haga clic en *Add...*, en la sección **Device Setup**, y seleccione su controlador en el menú desplegable.
 4. Haga clic en *Import*, en la esquina inferior izquierda de la ventana de preferencias.
 5. Vaya hasta *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings\Controller (Windows)* o hasta *Usuario/~\Native Instruments\Traktor\Settings\Default Settings (Mac OS X)* y seleccione el archivo .tsi correspondiente a su controlador.
 6. Haga clic en *Close*, en la esquina inferior derecha del cuadro de preferencias, para confirmar la selección.
 7. Utilice su controlador MIDI para controlar TRAKTOR.
- ▶ En caso de no existir un archivo de atajos para su controlador o si simplemente desea realizar sus propios mapeos personales, consulte la manera de hacerlo en [↑13.21, Analyze Options \(Opciones del análisis\)](#).
 - ▶ Si en la barra de menús de la aplicación cliquee *Help > Downloads*; se abrirá el sitio de descargas de TRAKTOR de la página de Internet de Native Instruments. Allí podrá descargar otros mapeos de MIDI.



LE 2 no dispone de accesos directos de MIDI.



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

Soporte MIDI de alta definición (14 bits)

TRAKTOR soporta controles MIDI de alta definición (mensajes MIDI de 14 bits o mensajes MIDI de 2 bytes); una característica presente, por ejemplo, en los controles deslizantes de tempo. Con la función MIDI Learn, es posible asignar a los parámetros de TRAKTOR, controles deslizantes MIDI de alta definición.

12 Configuración de TRAKTOR SCRATCH

Este capítulo describe la configuración de TRAKTOR SCRATCH y sus funciones.

Los usuarios de TRAKTOR AUDIO 6/10 advertirán que, por defecto, las cubiertas de TRAKTOR aparecen deshabilitadas porque los canales de salida de la tarjeta de sonido están puestos bajo la opción **Direct Thru**. Esto se puede modificar al clicar la letra de la cubierta para abrir el menú de modos (p. ej., la "A").

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



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

12.1 El montaje de tocadiscos

Ahora mostraremos la manera de conectar los tocadiscos.

12.1.1 Conexión de los tocadiscos

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

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

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

12.1.2 Probar TRAKTOR SCRATCH con los tocadiscos

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

Si se topa con problemas, consulte por favor la documentación de su interfaz de audio o vaya a [↑12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas](#).

12.1.3 Las zonas de control del vinilo

El vinilo de control consta de tres partes, cada una con diferentes funciones de reproducción:

LEAD-IN – Los primeros milímetros del disco

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

PLAYBACK – El cuerpo principal del disco

- Esta zona está subdividida en 10 pistas en el lado A y 15 pistas en el lado B. Esta zona es la que se usa para la reproducción habitual.

- Las divisiones son marcadores visuales de tiempo, con 1 minuto de separación entre uno y otro, y no afectan la reproducción de la pista cargada.



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

BROWSE – La última pista del disco.

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

12.2 El montaje de los reproductores de CD

Ahora mostraremos la manera de conectar los reproductores de CD.

12.2.1 Efectuar las conexiones

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

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

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

12.2.2 Probar TRAKTOR SCRATCH con los reproductores de CD

1. Inicie TRAKTOR SCRATCH.

2. Cliquee en la flecha bajo la letra que identifica la cubierta y verifique que *Scratch Control* esté seleccionado como fuente de entrada.
3. Ponga los CD de control en los reproductores de CD.
4. Verifique que la sensibilidad de entrada de su interfaz de audio esté puesta en LINE, de lo contrario seleccione la opción LINE en el panel de control.
5. Cargue una pista de la lista demo de reproducción en la Cubierta A y ponga en marcha el reproductor de CD.
6. Una vez que TRAKTOR SCRATCH calibre la señal de control de código de tiempo, el botón azul del modo absoluto se encenderá y la pista empezará a ejecutarse.

Si se topa con problemas, consulte por favor la documentación de su interfaz de audio o vaya a [↑12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas](#).

12.2.3 Las zonas de control del CD

El CD de control consta de tres partes, cada una con diferentes funciones de reproducción:

- **CD Pista 1: LEAD IN – (00:04 min)**

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

- **CD Pista 2: PLAYBACK — (25:00)**

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



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

- **CD Pista 3: BROWSE — (5:00)**

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

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

12.3 Montaje mixto

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

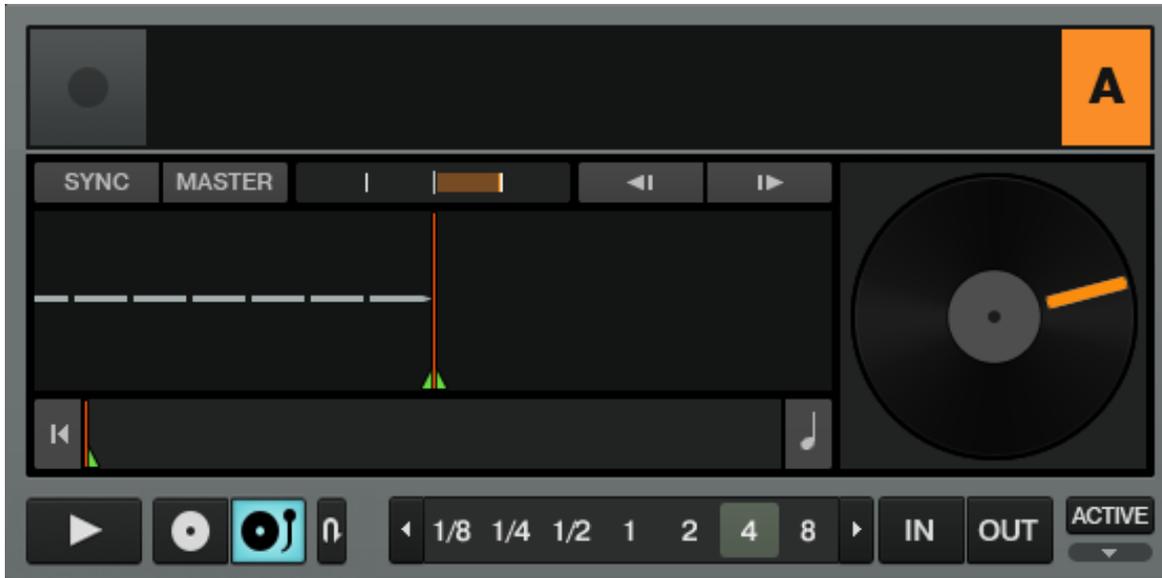
12.4 Habilitación de las cubiertas

Los usuarios de TRAKTOR AUDIO 6/10 advertirán que, por defecto, las cubiertas de TRAKTOR aparecen deshabilitadas porque los canales de salida de la tarjeta de sonido están puestos bajo la opción **Direct Thru**. Esto se puede modificar al clicar la letra de la cubierta para abrir el menú de modos (p. ej., la "A").

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

12.5 Calibración

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



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



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

Si la bandeja no sigue el giro del tocadiscos o si ve aparecer mensajes de error, ya sea en el visor de la bandeja o en el visor de la señal, consulte por favor el apartado [↑12.8, TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas](#).

12.6 Modos de reproducción

Los siguientes apartados describen el funcionamiento del código de tiempo.

12.6.1 Modo absoluto

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

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



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

12.6.2 Modo relativo

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

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



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



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

12.6.3 Modo de reproducción interno

Bajo el modo de reproducción interno, la ejecución de la cubierta es controlada por el botón de reproducción y el deslizador de tiempo de TRAKTOR. El tocadiscos o el reproductor de CD no participan de este modo.



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

12.7 Código de tiempo: preferencias

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

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



El botón de las preferencias

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

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



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

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

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

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

Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

Supongamos que hay un bucle está ejecutándose en la cubierta A. Al cargar 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 disyocueis prefieren tener esta opción habilitada para tener un acceso más rápido a las operaciones manuales de beat-juggling.

12.8 TRAKTOR SCRATCH PRO 2: solución de problemas

Este apartado describe algunas cuestiones relacionadas con el empleo del código tiempo. En el capítulo [↑16, Solución de problemas](#), hallará más consejos para la solución de problemas.

12.8.1 Problemas de calibración

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

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



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

El panel brinda cuatro indicadores de importancia:



Los cuatro indicadores del panel de calibración.

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

Además, presenta un botón de calibración (**CALIBRATE**) para restablecer la calibración.

Las ilustraciones siguientes describen las situaciones más frecuentes:

Calibración correcta

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



Vinilo MK2 (15/10 min)



CD MK2



Vinilo MK1 (15/10 min)



CD MK1



CD MK1 (la línea punteada aparece a determinadas velocidades de reproducción)

Scratch deshabilitado

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

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



Scratch deshabilitado.

POR QUÉ: no hay un dispositivo certificado.

SOLUCIÓN: por favor, asegúrese de haber seleccionado el controlador de audio correcto en *Preferences > Audio Setup*; es decir, una interfaz de audio que soporte TRAKTOR SCRATCH PRO 2 (i.e., TRAKTOR AUDIO 6/10, AUDIO 4/8 DJ, TRAKTOR KONTROL S4, S8 o un mezclador certificado).

No hay entrada

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



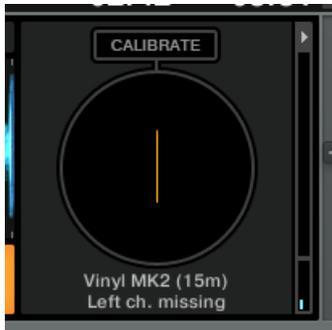
TRAKTOR a la espera del ingreso de la señal.

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

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

Canal faltante

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



Canal izquierdo faltante



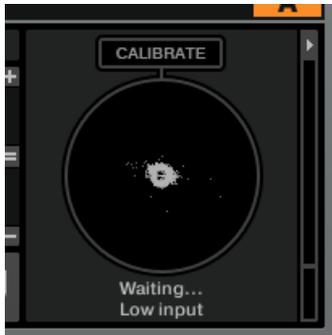
Canal derecho faltante

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

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

Sensibilidad de entrada muy baja

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



Tocadiscos conectado a la entrada de CD/Line.

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

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

Sensibilidad de entrada muy alta

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



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



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

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

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

Aviso de ruidos de masa

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



Vinilo MK2 (10 min)



Vinilo MK1 (15 min)

POR QUÉ: toma a tierra defectuosa de los tocadiscos.

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

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

Ruido de baja frecuencia

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



Vinilo MK2 (15 min)



Vinilo MK1 (15 min)

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

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

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

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



Calibración fallida del vinilo MK1.

Esto puede significar lo siguiente:

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

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

o

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

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

Entrada mono debida a un direccionamiento defectuoso

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



Calibración fallida debido a un direccionamiento de entrada erróneo.

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

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

Cambiar el medio de código de tiempo sin recalibrar

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



Vinilo MK1 calibrado como MK2.



CD MK2 calibrado como MK1.



CD MK1 calibrado como MK2.



Vinilo MK2 calibrado como MK1.

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

SOLUCIÓN: efectúe la recalibración pulsando [CALIBRATE](#).

Otras razones por las que la calibración falla

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



Calibración fallida del vinilo MK2.

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

12.8.2 Solución de problemas de audio

En caso de tener problemas de audio, como ruido o interrupciones, primero debería echar un vistazo al apartado [↑16.2, Problemas de latencia](#) para leer algunos consejos para mejorar el rendimiento del equipo.

13 Preferencias

TRAKTOR brinda distintas opciones de personalización. Este apartado describe todas las opciones presentes en el cuadro de preferencias (Preferences) del programa por orden de aparición.

Al conectar un controlador Native Instruments externo al ordenador (p. ej., TRAKTOR KONTROL S2/S4), el cuadro de preferencias mostrará, a la izquierda, las opciones correspondientes. Hallará más información sobre dichas preferencias en el manual del controlador.

13.1 La ventana de las preferencias

La mayor parte de las opciones de personalización de TRAKTOR se encuentra en el **cuadro de preferencias** del programa.



LE 2 cuenta con una selección reducida de preferencias.



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

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



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

El asistente de la configuración

El botón de Setup Wizard, en la esquina inferior izquierda, abre el asistente de la configuración del programa. El asistente permite reiniciar la configuración de TRAKTOR desde cero. El asistente de la configuración hace dos cosas:

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



Para más detalles, véase el capítulo [↑3, El asistente de la configuración](#).

Importación y exportación global

Junto al botón del asistente se hallan los botones de importación y exportación. Estos botones y permiten cargar (**Import**) y guardar (**Export**) **todas** las configuraciones de preferencias hacia y desde un disco duro. También es posible filtrar las exportaciones según sus necesidades.

- **Import:** tras seleccionar un archivo de configuraciones en el disco duro para su importación, aparecerá un cuadro que le permitirá seleccionar exactamente las configuraciones que desea importar.
- **Export:** permite guardar todas las preferencias en el disco duro. Un cuadro de exportación le permitirá definir las preferencias que desea guardar en un archivo de configuraciones.
- **Categorías específicas de importación y exportación:**
 - **Keyboard Mappings:** selecciona los mapeos de teclado configurados en *Preferences > Controller Manager*.
 - **Controller Mappings:** selecciona los mapeos de controlador configurados en *Preferences > Controller Manager*.
 - **GUI Layout:** selecciona los diseños de IGU configurados en *Preferences > Layout Manager*.
 - **File Load- And Write- paths:** selecciona los directorios de archivos configurados en *Preferences > File Management > Directories*.
 - **Favorites:** selecciona los detalles de favoritos configurados en *Preferences > Browser Details*.

- **Broadcasting:** selecciona la configuración del proxy, el servidor y los metadatos de *Preferences > Broadcasting*.
- **Audio Device Settings:** selecciona los detalles de la configuración del dispositivo de audio establecidos en *Preferences > Audio Setup*.
- **MIDI Clock settings:** exporta la configuración de reloj MIDI establecida en *Preferences > MIDI Clock*.
- **Effect Settings:** exporta la configuración y direccionamiento de efectos, el modo de las unidades FX y la preselección de efectos configurados en *Preferences > Effects*.
- **Other Preferences and settings:** exporta toda otra configuración de preferencias como, por ejemplo, las opciones de la configuración global (leyendas de pantalla, modo de pantalla completa, etc.).

13.2 Audio Setup (Configuración de audio)

Este apartado describe las opciones de configuración de audio de TRAKTOR.

13.2.1 Dispositivo de audio

- **Audio Device:** es un menú que permite seleccionar el dispositivo de audio. Si no hay ninguna interfaz de audio seleccionada, siempre se puede seleccionar como dispositivo de audio la tarjeta de sonido integrada del ordenador.
- **Sample Rate:** seleccione aquí una frecuencia de muestre acorde con su tarjeta de sonido. Tenga en cuenta que cuanto mayor sea la frecuencia de muestreo, el ordenador sobrellevará un esfuerzo mayor. La medida estándar es de 44,1 kHz; frecuencia de muestreo empleada en los CD.
- **Latency:** en Mac OS X, utilice el deslizador para establecer una latencia acorde con el equipo. En Windows, pulse el botón de [Settings](#) para abrir el panel de control del dispositivo de audio y establecer la latencia debida. Valores bajos de latencia son mejores pero sobrecargan el ordenador. Un valor muy bajo podría incluso provocar caídas y fallos en el audio. Empiece con una latencia de más o menos 15 ms y luego vaya ajustándola según lo que pueda soportar su sistema. Se considera adecuado un valor entre 5 y 10 ms.

13.2.2 Phono / Line

Input Channel: en las interfaces AUDIO 4 DJ y AUDIO 8 DJ, permite que el canal de entrada pase del modo fono al modo de línea. Esto es necesario cuando se pasa del empleo de tocadiscos al empleo de equipos de CD.

Tenga en cuenta que TRAKTOR AUDIO 6 y TRAKTOR AUDIO 10 deberán tener sus modos de entrada puestos de manera acorde en la aplicación Control Panel.



Para más información sobre las distintas interfaces de Native Instruments, visite: <http://www.nativeinstruments.com/traktor>.

13.2.3 Routing (Direccionamiento)

Swap Channel: permite redireccionar dentro de TRAKTOR los canales de la interfaz de audio (es decir, intercambiar los pares de canales). Esto resulta útil porque permite redireccionar los canales sin necesidad de manipular físicamente el aparato.

13.2.4 Built-in Soundcard (solo Windows)

Win Built-In: aquí puede definir su tarjeta de sonido de respaldo. Esta será la tarjeta de sonido empleada por el sistema en caso de no existir un dispositivo de audio seleccionado.

13.2.5 Multi-Core

Cuando la opción [Enable Multi-Core Processor Support](#) está activada, el esfuerzo de la aplicación puede aliviarse para llevar a cabo tareas más exigentes como la protección tonal en todas las cubiertas.

Esta función deberá deshabilitarse cuando el ordenador esté procesando una segunda aplicación que trabaje en tiempo real.

13.3 Output Routing (Direccionamiento de salida)

Use *Preferences > Output Routing* para direccionar la señal desde TRAKTOR hacia la interfaz de audio. Primero, será necesario el modo de mezcla a emplear.

Mixing Mode

Internal: seleccione **Internal** como modo de mezcla si desea emplear el mezclador interno de TRAKTOR. El modo interno de mezcla ofrece las siguientes opciones:

- **Output Monitor:** seleccione un par de salida para la pre-escucha de las pistas. Los botones de monitorización (símbolo de auriculares) del mezclador interno de TRAKTOR envían la señal hacia un par de salida independiente de los canales internos del mezclador o del crossfader. En el modo interno de mezcla, el canal de monitorización también es el canal de salida del reproductor de avances del buscador. Haga clic en **Mono** para que los canales solo emitan sonido monoaural.
- **Output Master:** seleccione un par de salida para la salida maestra. Haga clic en **Mono** para que los canales solo emitan sonido monoaural.
- **Output Record:** seleccione un par de salida para la grabación de la salida. Las salidas de grabación sirven para enviar la señal de salida maestra de TRAKTOR a la entrada de otro mezclador o de un dispositivo de grabación para que grabe la mezcla.



Si está empleando TRAKTOR en el modo de mezcla interno, debería emplear una interfaz de audio. Native Instruments recomienda las interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, las cuales están diseñadas específicamente para su uso con TRAKTOR. Estos dispositivos le permitirán escuchar la salida estéreo maestra y la mezcla de auriculares.

External: seleccione **External** si desea emplear un aparato mezclador externo. El modo externo de mezcla ofrece las siguientes opciones:

- **Output Deck A/B/C/D:** seleccione un par de salida para cada cubierta. Las opciones presentes dependerán de las características de su dispositivo de audio. También puede acumular las cubiertas en un solo par de salida. Esto resultará útil cuando la interfaz de audio empleada cuente con un número limitado de salidas.
- **Output Preview:** seleccione un par de salida para el reproductor de avances.

- **Output FX Return:** seleccione aquí un par de salida para los efectos de envío.



Native Instruments recomienda las interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, las cuales están diseñadas específicamente para su uso con TRAKTOR.

13.4 Input Routing (Direccionamiento de entrada)

- **Input Deck A—D:** use este menú para que TRAKTOR utilice las entradas de la tarjeta de sonido al reproducir desde un dispositivo externo. Los medidores de volumen a la derecha muestran el volumen de la señal cuando se halla presente. También puede acumular las cubiertas en un solo par de entrada.
- **Input FX Send (Ext):** seleccione aquí un par de entrada para los efectos de envío.
- **Input Aux:** seleccione un par de entrada para la entrada auxiliar.

Esta opción aparece disponible cuando el modo interno de mezcla se halla seleccionado en Output Routing.

13.5 MIDI Clock (Reloj MIDI)

Envío de reloj MIDI

- **Send MIDI Clock:** cuando esta opción está marcada, TRAKTOR envía una señal de reloj MIDI al dispositivo seleccionado. Esto permite la sincronización de aparatos y programas externos.
- **Sending Offset:** aquí puede establecer el tiempo de desvío de la señal de reloj MIDI.



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

13.6 Timecode Setup (Configuración del código de tiempo)

Timecode Inputs

Los visores de señales brindan una representación gráfica de la calidad de la señal de código de tiempo.



La configuración del código de tiempo no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Las opciones de Scratch solo están disponibles al disponer de una licencia de TRAKTOR SCRATCH y del dispositivo requerido.

Decoder Gain

Aquí se muestra el volumen de la señal entrante. Una señal con ganancia alta indica normalmente un mejor rastreo de pista.

Tracking

- **Track Start Position:** aquí puede seleccionar la posición inicial de la señal. Resulta útil para etiquetar el disco con un 'lead in' o cuando el comienzo del disco de control está muy gastado o rayado.
- **Turntable Speed:** ponga una marca en el modo de 45 RPM si prefiere que la velocidad de los tocadiscos supere las 33 RPM.
- **Tracking Alert:** si la señal de control del código de tiempo empeora, los botones de rastreo empezarán a destellar en rojo. Si bien esto es algo normal al mover un disco hacia atrás y adelante; cuando este destello ocurre durante la reproducción normal, es probable la presencia de polvo acumulado bajo la púa.
- **Load next track when flipping record:** al marcar esta opción, se podrá cargar la pista siguiente de cualquier lista de reproducción al voltear el disco.

- **Use playlist scrolling zone:** esta opción permite habilitar el recorrido de una lista de reproducción. Por ejemplo, saltar a la pista 3 permite recorrer la lista hacia arriba y abajo manualmente, haciendo girar la rueda de desplazamiento del reproductor de CD. Véase [↑12.2.3, Las zonas de control del CD](#) para más información.
- **Switch to Absolute Mode in Lead-In:** al colocar la púa en la zona del Lead-In del vinilo de control o al saltar a la primera pista del CD de control, el modo de reproducción pasa al modo absoluto. Encontrará más información sobre los modos de reproducción en el apartado [↑12.6, Modos de reproducción](#).
- **Switch to Absolute Mode after Loading:** al cargar una pista, el modo de reproducción pasará invariablemente al modo absoluto. Encontrará más información sobre los modos de reproducción en el apartado [↑12.6, Modos de reproducción](#).

13.7 Loading (Carga)

Loading

- **Loading only into stopped Deck:** esta opción impide la carga de pistas sobre cubiertas en ejecución para evitar de este modo la carga involuntaria de una pista en la cubierta equivocada.
- **Stop playback at end of track:** detiene la reproducción de una cubierta cuando la pista llega a su fin.
- **Duplicate Deck when loading same track:** la pista de una cubierta puede arrastrarse hasta otra cubierta para que quede exactamente copiada. Para más información sobre esta operación, véase [↑6.3.7, Arrastrar audio desde una cubierta](#).
- **Load next at end of track:** permite que TRAKTOR cargue automáticamente la pista siguiente de la lista de reproducción vigente. Si cambia de lista de reproducción durante la ejecución de una pista, la misma no se activará.
- **Initially cue to Load Marker:** cuando se carga una pista, la misma saltará automáticamente hasta el marcador de carga que se haya establecido.



La opción Initially Cue to Load Marker no está disponible en LE 2.

- **Activate Fade In & Out Markers:** esta opción permite poner marcadores de transición de entrada y de salida para realizar transiciones automáticas.



La opción Active Fade In and Fade Out Markers no está disponible en TRAKTOR LE 2.

- **Cruise Loops Playlist:** esta opción afecta al modo continuo de reproducción. Cuando está habilitada, TRAKTOR repetirá la lista de reproducción desde el comienzo, una vez alcanzado el final de la misma.



La opción Cruise Loops Playlist no está disponible en LE 2.

Resetting Controls

- **Reset all deck controls when loading track:** restablece todos los controles de la cubierta a sus valores por defecto cuando se carga una pista.
- **Reset all deck controls when loading track:** restablece todos los controles de la cubierta a sus valores por defecto al cargar una pista.

13.8 Transport (Controles de la ejecución)

Tempo

Set Tempo Range: establece globalmente el tempo de todos los controles deslizantes de tempo o de manera individual para cada cubierta. El rango define la amplitud máxima con la que se puede aumentar o disminuir el tempo. Los valores disponibles son: 2%, 4%, 6%, 8%, 10%, 12%, 14%, 16%, 18%, 20%, 25%, 35%, 50% y 100%.

Si selecciona un rango de 100%, podrá realizar la detención completa de la pista con el deslizante de tempo de TRAKTOR.



Tempo range no está disponible en LE 2.

Tempo Bend Sensitivity

La sensibilidad de la función de velocidad se ajusta con el deslizador de **Tempo Bend Sensitivity**.

Para incrementar la sensibilidad, mueva el deslizador de **Tempo Bend Sensitivity** hacia la derecha o muévelo hacia la izquierda para disminuirla.

El rango comprendido va de 0 a 200%.

- ▶ Para acelerar o aminorar el tempo progresivamente, marque la casilla de **Tempo Bend Progressive Sensitivity**.

Sync Mode

Hay dos maneras de sincronizar las pistas: con **TempoSync** o con **BeatSync**.

- **TempoSync** : sincroniza solamente el tempo de las pistas. La fase de las cubiertas se mantendrá alineada cuando el botón **SYNC** esté encendido, pero aparece semientendido cuando la fase se esté desplazada. En este modo, los tempos permanecen siempre sincronizados.
- **BeatSync**: sincroniza el tempo y la fase de las pistas. La fase de las pistas quedará alineada al encender **SYNC**. Si la fase de las pistas se modifica manualmente (es decir, con scratching o manteniendo una cubierta en la posición de detención), **SYNC** se pasará a semientendido. Sin embargo, TRAKTOR volverá a realinear la fase de las pistas cuando la cubierta vuelva a tocar normalmente (es decir, al liberar el disco o la rueda de desplazamiento).

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

Hay, además, dos opciones que permiten habilitar el tempo máster de una cubierta de remezclas o restringir el tempo máster solamente a la cubierta que se encuentra en funciones.

- **Remix Decks can be Tempo Master**: al habilitar esta opción, la cubierta de remezclas se comporta de manera estándar; es decir, puede marcar el tempo máster a lo largo de una mezcla. Si no desea que las cubiertas de remezcla den el tempo máster, deshabilite esta opción.

- **Only On-Air Decks can be Tempo Master:** el modo automático del panel del reloj maestro (véase [↑9.2.3, Panel del reloj maestro](#)) permite que el tempo máster pueda ser establecido sucesivamente entre distintas cubiertas para asegurar, de este modo, que la sincronización siga la cubierta correspondiente. Una cubierta solo puede dar el tempo máster cuando está tocando la pista cargada. Por lo tanto, al detener la cubierta, TRAKTOR buscará la siguiente cubierta en ejecución para asignarle el tempo máster. Al activar esta opción, será necesario también que la cubierta en ejecución esté al aire (es decir, audible a través de la salida maestra) para que pueda definirse como tempo máster. Tener esta opción encendida le asegurará que el tempo máster sea siempre el de una pista que pueda escucharse, sin que exista la posibilidad de sincronizar las cubiertas a partir del tempo de una cubierta inaudible. Sin embargo, en algunos casos, especialmente al ejecutar rutinas de scratch, sería preferible dejar esta opción apagada. De esta manera, le será posible ejecutar las rutinas de scratch (lo cual incluye bajar el volumen de ciertas cubiertas, ya sea con los deslizantes de volumen o con el crossfader) sin inquietarse de que TRAKTOR asigne el tempo máster a una cubierta diferente.



Sync Mode no está disponible en ME 2.

Key Lock

La función de protección tonal ajusta la calidad del estiramiento temporal empleado.

Quality

- Utilice [ECO](#) si el procesador lento.
- Utilice [HiQ](#) si el procesador es más veloz.

Mode

- Si habilita el modo [Scratch](#), la protección tonal quedará deshabilitada cuando la velocidad de reproducción caiga por debajo de -30% o se ubique por arriba de +50%. Esto produce un sonido más natural al efectuar rutinas de scratch con medios de código de tiempo o con la rueda de desplazamiento.
- Si habilita el modo [Normal](#), la protección tonal se aplicará sin restricciones.



Key Lock Quality no está disponible en LE 2.



La protección tonal puede, por supuesto, activarse o desactivarse independientemente en cada cubierta.

Loops

- **Auto-Detect Size:** use este deslizador para ajustar el tamaño a partir del cual una pista será considerada como bucle y, consiguientemente, repetida automáticamente. Un bucle detectado automáticamente mostrará los característicos marcadores verdes al principio y al final.
- **Sync Phase when exiting Loop:** marque esta opción para sincronizar dos pistas que quedaron desincronizadas tras emplear un bucle más pequeño que 1 pulso.

Play Count

Min. Playtime: este deslizador ajusta el tiempo que debe transcurrir para considerar que una pista se considere ejecutada y deba enviarse al historial de la sesión. Cuando el tiempo estipulado se cumple, la pista aparece marcada como ejecutada. También, elevará el conteo del contador.

Beat Counter

Bars per Phrase: defina con esta opción los compases de la frase. Un compás consta de 4 pulsos. Esta configuración influye directamente sobre las opciones Beats y Beats to Cue de *Preferences > Deck Details > Deck Heading*.

Mouse Control

Estas opciones afectan el comportamiento de la onda al ser cliqueada con el ratón. Las opciones son:

- **Vinyl:** al clicar sobre la onda se detendrá la pista; igual que al poner la mano sobre un disco del tocadiscos. Mantenga pulsado el ratón y muévalo, y será como hacer "scratch" o giros sobre un disco de vinilo.
- **Snap:** el puntero del ratón se pegará siempre al ritmo de la pista cargada.

- Si cliquee dentro de la onda, la posición de la reproducción saltará al pulso más próximo del lugar cliqueado y la reproducción se detendrá allí.
- Si cliquee sobre la onda y mantiene pulsado el ratón mientras la cubierta se halla en pausa, será como presionar el botón de Cue.
- Cliquear la onda con el botón derecho, es como cliquear el botón de Reproducción/Pausa de la cubierta.

¡El modo Snap de las preferencias difiere del modo de adhesión (Snap) del panel maestro! Hallará más información referente al botón de adhesión en el apartado [↑9.2.1, Panel maestro](#).



Mouse Control no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Cue Play (CUP) Mode

- **Instant:** inicia la reproducción instantáneamente al pulsar el botón de **CUP**.
- **On Release:** inicia la reproducción después de soltar el botón de **CUP**.

13.9 Decks Layout (Diseños de cubierta)

Deck Flavor

- Switch Defina la modalidad la cubierta como Track Deck (cubierta de pistas), Remix Deck (cubierta de remezclas) o Live Input (entrada en vivo).

Diseños de la cubierta

- Las opciones son Micro, Small, Essential, Full y Advanced; concebidos para maximizar el tamaño de pantalla según la tarea a desempeñar. Los diseños más reducidos (Micro y Small) no muestran ni el visor de ondas ni los controles avanzados.
- **Enable Deck C&D:** habilita las cubiertas C y D. Si no marca esta opción, las Cubiertas C y D estarán silenciadas y ocultas, salvo en el diseño de entrada en vivo (Live Input), que así permanecerá aun con las cubiertas deshabilitadas.

Tempo Fader

- Seleccione la cubierta en la que el deslizante de tiempo aparecerá mostrado.

Platter / Scope

- Aquí podrá seleccionar si desea que los visores aparezcan en la cubierta cuando esté empleando TRAKTOR SCRATCH. Estos paneles pueden también minimizarse y desactivarse.

Los paneles Scratch sólo funcionan si TRAKTOR SCRATCH está instalado junto con el dispositivo correspondiente.



Platter/Scope no está disponible en ME 2.

Miscellaneous

- **Grid Mode:** cambia la visibilidad de la retícula rítmica. Las opciones son *Full*, *Dim*, *Ticks* e *Invisible*.
- **Show Minute Markers:** activa marcadores de minuto que aparecen sobre la tira de visualización de la cubierta. Estos marcadores sirven de referencia visual de cada minuto transcurrido en la pista.
- **Color Mode:** selecciona el color de la onda: *Ultraviolet*, *Infrared*, *X-Ray* y *Spectrum*.

Deck Header

- **Show Cover Art:** activa o desactiva la ilustración de tapa en la cabecera de la cubierta.
- **Show Phase Meter:** enciende o apaga el medidor de fases en la cabecera de la cubierta.

13.10 Track Decks (Cubiertas de pistas)

Deck Header

Top/Middle/Bottom Row: esta opción permite seleccionar la información de la pista que aparecerá en la cabecera de la cubierta. Hay nueve campos distribuidos en tres filas. La fila superior se muestra más grande y la inferior, más pequeña, para que pueda ordenar la información por orden de importancia.



La cabecera no puede modificarse en ME 2.

Advanced Tabs

Permite seleccionar los modos de operación que aparecen en el panel avanzado de las cubiertas. Estos modos son: Move, Cue y Grid.

Miscellaneous

- **Track End Warning:** use el deslizador para determinar el tiempo de advertencia de finalización de la pista. Cuando la reproducción alcance el tiempo establecido, se pondrá de color rojo de manera intermitente para indicar que la pista está por terminar. La duración del tiempo de advertencia abarca de 0 a 120 segundos.
- **PlayMarker Position:** cambia la posición del marcador de la reproducción en todas las cubiertas. El marcador de posición brinda una referencia visual durante la ejecución de una pista. Mueva el deslizador para variar la posición del marcador: en 0, el marcador se sitúa en la punta izquierda; en 50, ocupa la posición central (predeterminado); y en 100 se situará en la punta derecha.
- **Stripe View Fit:** acomoda la longitud de la tira según la extensión del disco (medio de código de tiempo) o la extensión de la pista cargada. El disco estará representado por la vista completa de la tira, aunque la pista cargada tuviera una duración menor.

- **Default Zoom:** ajusta el nivel de acercamiento del visualizador de ondas en las cubiertas de pistas. Un valor -1.00 achica la imagen de manera máxima y un valor de +1.00 la agranda de manera máxima. El tamaño establecido se mantendrá hasta tanto no sea modificado. También puede emplear los botones + y - del visualizador de ondas para agrandar o achicar la imagen.

13.11 Remix Decks (Cubiertas de remezclas)

Remix Deck Layout

- **Show Volume Fader:** esta opción permite determinar si los controles de volumen del nicho de samples aparecen visibles u ocultos. Si no marca la casilla, los deslizantes de volumen quedarán ocultos.
- **Show Filter Fader:** esta opción permite determinar si los controles de filtro del nicho de samples aparecen visibles u ocultos. Si no marca la casilla, los deslizantes de filtro quedarán ocultos.
- **Permanently Show Slot Indicators:** esta opción determina si los indicadores de parámetro de los nichos aparecerán o no visibles. Si marca la casilla, los indicadores aparecerán visibles en los nichos de samples de la cubierta de remezclas. Si deja esta opción sin marcar, los indicadores permanecerán ocultos. En ambos casos, los botones de parámetro del nicho aparecerán siempre al pasar el puntero del ratón por sobre los nichos de samples.
- **Set Auto-Gain When Loading Samples:** esta opción determina si TRAKTOR emplea el valor de ganancia automática del sample cuando este sea cargado en una cubierta. Al dejar la opción sin marcar, TRAKTOR establece una ganancia de 0.0 dB y ejecuta los samples con su volumen original. Al marcar esta opción, TRAKTOR ajusta el nivel de ganancia automáticamente para que el sample se ejecute con el volumen máximo posible (coincidiendo, a la vez, con el volumen de los otros samples que fueron cargados con Auto-Gain)

Behaviors

- **Auto-Enable Deck Play on Sample Trigger:** cuando esta opción está habilitada, TRAKTOR forzará el encendido de la Remix Deck cada vez que accione un sample, incluso cuando la cubierta haya sido previamente detenida. Si la opción se deja sin marcar, el accionamiento

de los samples no tendrá ningún efecto sobre el botón de encendido de la cubierta permitiendo, de este modo, la elección de los samples antes de encender la cubierta como un todo.

- **One-Shot Samples Ignore Punch Mode:** cuando esta opción está habilitada, los samples en modo sencillo (One-shot) pasarán por alto el modo Punch; es decir, que siempre comenzarán su ejecución a partir del comienzo. Si la opción se deja sin marcar, los samples sencillos quedarán sujetos al modo Punch: los samples comenzarán su ejecución desde la ubicación correspondiente a la fase/lugar del sample previamente ejecutado.

Saving

Cuando esta opción se halle habilitada, TRAKTOR guardará automáticamente el juego de remezclas cuando se realice cualquier modificación de su contenido.

Esto incluye las siguientes acciones:

- **Switching the Deck Flavor from Remix Deck to a different type of Deck:** el juego de remezclas será guardado antes de cambiar el tipo de cubierta.
- **Loading a new Remix Set into the Remix Deck:** el juego de remezclas se guardará antes de cargar un juego nuevo.
- **Triggering the "Delete All" action from the F1:** el juego de remezclas se guardará antes de vaciar el contenido de la cubierta.
- **Quitting TRAKTOR:** el juego de remezclas se guardará antes de que el resto de la colección sea guardado.

Al iniciar Auto-Save, no se abrirá ningún cuadro de diálogo. Si el juego de remezclas ya existe dentro de la colección, ¡la versión vieja será reemplazada automáticamente por la nueva!

Cuando está opción se deja sin marcar, TRAKTOR no intentará guardar los juegos de remezclas. En su lugar, simplemente descartará todos los cambios realizados. Esto podría ser la opción preferida de trabajo si desea que sus Remix Sets siempre empiecen con el mismo estado en cada sesión, sin importar lo que se haya hecho durante una función previa.

13.12 Mixer (Mezclador)



El mezclador no está disponible en LE 2.

EQ Selection

EQ Type: puede elegir un ecualizador clásico de 3 bandas (*Classic*), una emulación del ecualizador del Pioneer DJM-600 (*P600*), un Ecler Nuo4 (*NUO*) o un Allen & Heath XONE:92 (*Xone*).



No es posible seleccionar la ecualización en ME 2.

Filter Selection

- **Ladder:** emplea el filtro escalar empleado también por las perillas de filtro del canal.
- **Xone:** emplea la emulación de los filtros del Xone:92, empleados también en el efecto Filter:92 de las perillas de filtro de canal.



No es posible seleccionar el filtro en ME 2.

Crossfader

- **Auto Crossfade Time:** este deslizador ajusta el tiempo que tardará la mezcla automática en hacer una transición entre dos pistas.
- **Smooth/Sharp:** ajuste aquí la curva del crossfader.

Level

- **Set Autogain when loading track:** marque esta opción para que TRAKTOR ajuste automáticamente el valor de ganancia.

- **Enable Master Limiter:** esta opción evita caer en distorsión.
- **Headroom:** esta opción resulta útil cuando se desea mezclar varias pistas o fuentes, dado que cada fuente añadida incrementa la salida general de la mezcla. Al emplear esta opción, TRAKTOR atenuará la salida para poder mantener el margen de tolerancia, de modo que no sea necesario bajar el volumen maestro a través de la **perilla MAIN**. Si solo mezcla dos cubiertas a la vez, un ajuste de -3 dB es lo usualmente aceptable. Si desea mezclar hasta cuatro cubiertas o incluir varios samples, se recomienda emplear un ajuste de -9 dB.

Mixer Layout

- **EQ + Fader:** saca o pone los controles de ecualización y los deslizantes de volumen.
- **Filter + Key + Gain + Cue + Balance:** saca o pone las perillas de filtro, tonalidad, ganancia, monitorización y balance.
- **Crossfader:** saca o pone el crossfader.

13.13 Global Settings (Ajustes generales)

Global Section

- **Show Global Section:** muestra suprime la sección global.
- **Left:** seleccione Effect 1 o Master Clock para que el panel de efectos y el reloj maestro aparezcan de manera predeterminada a la izquierda de la sección global
- **Right:** seleccione Effect 2 o Recorder para que el panel de efectos o la grabadora de audio aparezcan de manera predeterminada a la derecha de la sección global

Miscellaneous

- **Fullscreen Resolution:** determina el tamaño de la vista completa de TRAKTOR. La opción *Desktop* emplea la definición original del ordenador en relación 1:1. Si selecciona otras opciones, la pantalla completa aparecerá más grande dado que TRAKTOR supondrá una definición de pantalla menor. Las opciones disponibles dependerán del equipo empleado.
- **Switch to Fullscreen on Startup:** si selecciona esta opción, TRAKTOR se abrirá en el modo de pantalla completa cada vez que arranque el programa.

- **Show Tooltips:** activa o desactiva las leyendas de pantalla. Si desea familiarizarse con el programa, le recomendamos habilitar esta opción dado que ofrece una descripción breve (en inglés) de los distintos elementos de la interfaz de TRAKTOR.
- **Deck Focus:** establece el foco visual de la cubierta según las opciones siguientes:
 - *Software:* habilita el control del programa sobre el foco de las cubiertas.
 - *Hardware:* habilita el control del aparato sobre el foco de las cubiertas.
 - *None:* deshabilita el foco de cubierta.
- **Show value when over control:** marque esta opción para que la perillas de ganancia, de volumen maestro y de efectos, entre otras, muestren su valor al posar el puntero.
- **Enable Deck Header Warnings:** por defecto, TRAKTOR muestra distintos mensajes de advertencia a través de las cabeceras de las cubiertas. Para deshabilitar estos mensajes:
 1. Haga clic en la opción [Miscellaneous](#) de las preferencias.
 2. Desmarque la casilla de [Enable Deck Header Warnings](#).

Al deshabilitar los mensajes de advertencia de las cabeceras, TRAKTOR mostrará de todos modos las advertencias existentes a través de la barra de estado.

- **Reset Hidden Dialogs:** el botón [Reset](#) restablece todos los diálogos que fueron ocultos al clicar la casilla de “Don’t Show This Again”.

Usage Data

El rastreo de los datos de uso puede habilitarse o deshabilitarse en cualquier momento. Queda en el usuario decidir o si desea o no compartir anónimamente sus datos de uso.

- **Yes, enable Usage Data Tracking:** marque la casilla para habilitar el rastreo de datos.
- **No, I don't want to contribute:** marque la casilla para deshabilitar el rastreo de datos.

Para más información sobre el rastreo de datos de uso, consulte en nuestro banco de conocimientos: <https://www.native-instruments.com/en/support/knowledge-base/show/4519/what-is-usage-data-tracking>.



El rastreo de datos se habilita o deshabilita individualmente en cada ordenador. Esto significa que al hay que habilitar o deshabilitar el rastreo en cada equipo al emplear TRAKTOR en más de un ordenador.

13.14 Effects (Efectos)

FX Unit Routing

TRAKTOR puede direccionar sus efectos como efectos de inserción, de envío o de pos-volumen.

- **Insert:** en el modo de inserción, el efecto se inserta en la cadena de la señal justo antes del filtro de canal. La proporción entre la señal directa (Dry) y la señal con efecto (Wet) se controla con la perilla **D/W** del panel de efectos.
- **Send:** en el modo de envío, la unidad de efectos se independiza del recorrido interno de la señal de TRAKTOR. La unidad de efectos recibe su entrada externamente, desde una de las entradas de la interfaz de audio seleccionada en *Preferences > Input Routing*. El efecto envía su salida a una de las salidas de la interfaz de audio seleccionada en *Preferences > Output Routing*. Solo se admite una entrada y salida de tarjeta de sonido. Si emplea más de un efecto de envío, los mismos se encadenarán sucesivamente (1-2-3-4).
- **Post Fader:** en el modo posvolumen, el efecto es insertado **después** del control del volumen del canal, de manera que seguirá siendo audible aun cuando se baje el volumen del canal. La proporción entre la señal directa (Dry) y la señal con efecto (Wet) se controla con la perilla **D/W** del panel de efectos. Los efectos posvolumen no están disponibles en el modo de mezcla externa.
- **2 FX Units/4 FX Units:** seleccione entre 2 y 4 unidades de efectos.
- **Restore Parameters when switching FX:** marque esta opción para restablecer los efectos a su valores por defecto cada vez que abra la unidad FX.



El direccionamiento de efectos no es posible en LE 2 ni en ME 2.

FX Panel Mode

FX1/FX2/FX3/FX4: seleccione un efecto individual o un grupo de efectos.

- El modo individual (Single) permite el control minucioso de un efecto. El modo avanzado permite el control minucioso de un efecto.
- El modo grupal (Group) permite disponer de tres efectos en un solo panel.



FX Panel mode no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

Effect pre-selection

TRAKTOR proporciona una gran cantidad de efectos. Puede crear su propia selección personal para que en el selector de efectos del panel sólo aparezcan aquellos que le resulten de utilidad.

- ▶ Para eliminar un efecto, selecciónelo y pulse el botón **Remove** o haga doble clic en él.
- ▶ Para añadir un efecto, selecciónelo y pulse el botón **ADD** o haga doble clic en él.
- ▶ Para cambiar el orden de aparición de los efectos en el menú de selección, mueva los efectos que quiera cambiar de lugar con los botones de desplazamiento **arriba/abajo**.

13.15 Mix Recorder (Grabador de mezclas)

Source

- **Source:** seleccione **Internal** para grabar la salida interna (maestra) de TRAKTOR o seleccione **External** para grabar un fuente de audio externa (como un micrófono, un tocadiscos o un mezclador externo).
- **External Input:** permite seleccionar el canal de entrada con el que TRAKTOR grabará el audio externo. El menú desplegable ofrece las siguientes opciones:
 - *Deck A*
 - *Deck B*
 - *Deck C*
 - *Deck D*

- *Input FX Send (Ext.)*

File

- **Directory:** determina la ruta de directorio bajo la cual se almacenan las grabaciones de audio.
- **Prefix:** utilice una extensión para el nombre de archivo de cada grabación.
- **Split File at Size:** si hay un tamaño de archivo seleccionado, las grabaciones de audio se dividirán cada vez que se alcance dicho tamaño. El tamaño máximo es de 2048 megabytes.



La grabación no está disponible en LE 2.

13.16 Loop Recorder (Grabadora de bucle)

Latency

Rec. Latency: ajusta la latencia de grabación de la grabadora al emplear el modo externo de mezcla.

Overdubbing

Loop Decay: ajusta el tiempo que demanda el audio grabado en desaparecer al realizar sobregrabaciones.

13.17 Broadcasting (Transmisión)



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

La transmisión permite emitir su composiciones DJ a través de Internet. Para llevar esto a cabo, primero hay que montar una red de cliente-servidor. Puede instalar un servidor en su ordenador que servirá de fuente de transmisión (TRAKTOR) para los clientes conectados a su servidor.

- ▶ Antes de empezar a transmitir, el servidor deberá ya estar en funciones y correctamente configurado. Para más información véase [↑14.4, Transmisión](#).

Las opciones de configuración son:

Proxy Settings

Proxy Settings: si se conecta a Internet a través de un proxy, use esta sección para que TRAKTOR pueda usar la configuración de servidor proxy.

- *Custom:* use esta opción si desea añadir una configuración proxy especial.
- *Default:* seleccione esta opción si desea que TRAKTOR utilice la configuración proxy del ordenador.
- *None:* seleccione esta opción si no desea emplear un proxy.

Server Settings

Use este menú para que TRAKTOR pueda emplear su servidor.

- **Address:** ingrese la dirección IP del ordenador.



Consulte por favor la sección de ayuda de su sistema operativo para averiguar la dirección IP del ordenador.

- **Port:** la mayoría de los servidores emplean el número 8000 como puerto predeterminado.
- **Mount Path:** ingrese el directorio al que sus oyentes deberán estar conectados. Esto resulta útil a la hora de transmitir dos eventos a través del mismo servidor.
- **Password:** ingrese la clave de su servidor.

¡Por razones de seguridad, no olvide cambiar la clave predeterminada de su servidor!

- **Format:** seleccione la calidad del sonido a transmitir. Calidades más altas requerirán más ancho de banda, seleccione por lo tanto un valor adecuado a su conexión.

Metadata Settings

Use esta sección para configurar los metadatos de su transmisión. Esta es la información que sus oyentes verán.

- **Stream URL:** es la identificación URL (User Resource Location) empleada para la transmisión y que debería dar a sus oyentes.
- **Stream Name:** ingrese un nombre para su transmisión.
- **Stream Description:** ingrese una breve descripción de la transmisión.
- **Stream Genre:** ingrese el género musical que está transmitiendo.

13.18 Browser Details (Detalles del buscador)

Editing

- **Allow Inline Editing in List Window:** marque esta opción para poder modificar los metadatos de sus archivos de música directamente, con un doble clic, en la lista del buscador
 - Marque esta opción si está preparando pistas en casa, para editar rápidamente las etiquetas.
 - Si no selecciona esta opción, el buscador no permite la edición de etiquetas de pistas para evitar modificaciones involuntarias; por ejemplo, durante una presentación en vivo.

Browser Details

- **Show Preview Player:** activa o desactiva el reproductor de avances.
- **Show Cover Art:** muestra u oculta la ilustración artística de la pista.
- **Show Playlist Favorites:** activa o desactiva los favoritos que se hallan en la parte superior del buscador.
- **Show Track Info:** muestra u oculta la ventana de información.
- **Show Status Bar/Error Messages:** enciende y apaga la barra de estado. También anuncia mensajes de error.



Los detalles del buscador no están disponibles en LE 2.

- **Font & Font Size:** seleccione aquí la fuente tipográfica y el tamaño empleados en el buscador de TRAKTOR.
- **List Row Height:** seleccione el tamaño de los renglones de la lista del navegador.

13.19 Layout Manager (Administrador de diseños)

El administrador de diseños permite ajustar el diseño de TRAKTOR.



El administrador de diseños no está disponible en LE 2 ni en ME 2.

- **Change Name:** aquí puede escribir un nombre para el diseño seleccionado. Haga clic en **Re-name** para confirmar la acción.
- **Personal Layouts:** esta lista muestra todos los diseños disponibles. Para activar un diseño, haga doble clic en la fila entera. El diseño activado aparecerá con la palabra *Active* en la primera columna. El orden de la lista es el orden que tienen los diseños en el [selector de diseños](#) de la cabecera de TRAKTOR. Si cliquee en [Add](#), agregará un nuevo diseño al administrador. [Remove](#) elimina el diseño seleccionado. [Move Up/Down](#) cambia la posición que tiene el diseño en la lista desplegable de la cabecera de TRAKTOR.

13.20 File Management (Gestión de archivos)

Esta ficha contiene las opciones relacionadas con la gestión de los archivos musicales.

File Management

- **Import Music Folders at Startup:** con esta opción, cada vez que se inicie TRAKTOR, importará automáticamente todas las pistas de la carpeta de música que no fueron todavía importadas.

- **Determine track-time automatically (before analysis):** con esta opción, TRAKTOR estima el tiempo de la pista antes de analizarla.
- **Analyze new imported tracks:** realiza el análisis automático de todas las pistas nuevas importadas a la colección.
- **Analyze new tracks when loading into Deck:** esta opción acciona el análisis solo al cargar la pista en la cubierta. Una barra de progresión, al final de TRAKTOR, indicará el progreso del análisis y la existencia de eventuales problemas. Analizando las pistas así, no encontrará los problemas de consumo de CPU que podría llegar a tener con la opción de análisis permanente.



El proceso de análisis consume mucho CPU. Debido a la baja prioridad de este proceso, no hay riesgo de caída del rendimiento de TRAKTOR, pero si al mismo tiempo usara software adicional, es posible que el mismo experimente un funcionamiento algo más lento que lo usual.

- **Save created Loops and Samples automatically:** guarda automáticamente los bucles y samples creados por el usuario.
- **Show Consistency Check Report on Startup:** si esto está seleccionado, el reporte de consistencia aparecerá cada vez que inicie TRAKTOR. Este reporte muestra la información sobre su colección de pistas y le da opciones para manejarla.



La gestión de archivos no está disponible en LE 2.

File Structure Mode

Esta opción determina la estructura del archivo al exportar una lista de reproducción.

- **None:** los nombres no se modificarán durante la exportación.
- **Flat:** los nombres pasarán al formato de **01 Artista - Título** durante la exportación.
- **Artist:** durante la exportación se crearán subcarpetas con los nombres de los artistas.
- **Label:** durante la exportación se crearán subcarpetas con los nombres de los sellos discográficos.

Directories

- **Root Dir:** es la ruta a *Collection/Playlists/Settings/History/Mappings files*. Si lo desea, puede emplear otras carpetas. Haga clic en el botón **...!** y seleccione una ruta nueva. Haga clic en la opción **Default Dir** para restablecer la ruta predeterminada.
- **Sample Dir:** es la ruta al archivo de samples empleada por las cubiertas de remezcla. Si lo desea, puede emplear otras carpetas. Haga clic en el botón **...!** y seleccione una ruta nueva. Haga clic en la opción **Default Dir** para restablecer la ruta predeterminada.
- **iTunes Music Library:** si desea emplear la opción iTunes de TRAKTOR, tendrá que seleccionar la ruta de su biblioteca de iTunes. Cliquee el botón **...!** y seleccione la ruta de acceso a su archivo de biblioteca iTunes.

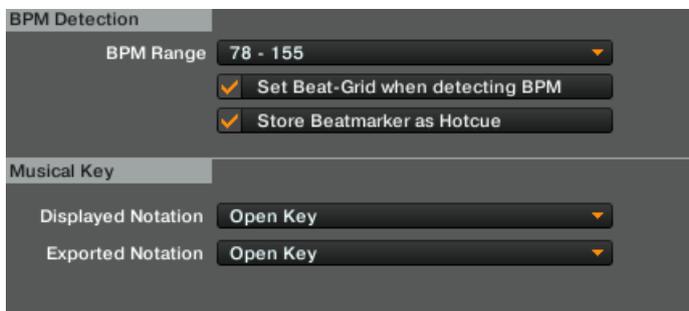
Music Folders

Si desea utilizar su propia música, podrá agregar sus carpetas musicales en esta lista. TRAKTOR importará automáticamente todos los archivos hallados dentro de estas carpetas de música.

- **Add... !:** permite añadir carpetas como carpetas musicales.
- **Delete!:** elimina la carpeta de música seleccionada de la lista.
- **Change...:** si cambia el directorio o el nombre de su carpeta de música, haga clic en este botón para que TRAKTOR se entere del cambio.

13.21 Analyze Options (Opciones del análisis)

Esta sección permite configurar las opciones de análisis de los archivos importados.



Las opciones de análisis.

BPM Detection

- **BPM Range:** permite seleccionar el valor mínimo y máximo de pulsos por minutos (BPM) de las pistas que se van a analizar. TRAKTOR tomará en cuenta esta información durante el análisis de BPM para encontrar el valor correcto. La opción de [Automatic](#) emplea técnicas de inteligencia artificial para mejorar el resultado rítmico (por ejemplos, las pistas de Drum&Bass se manejarán con tempos en el orden de 170 BPM, en lugar de 85 BPM). Esta mejora afecta solamente las pistas recién analizadas. No hay necesidad de reanalizar la colección si las pistas ya cuentan con retículas rítmicas correctas.



Se recomienda emplear este ajuste si desea analizar colectivamente una colección compuesta por una amplia gama de géneros musicales.

- **Set Beatgrid when detecting BPM:** al marcar esta opción, TRAKTOR colocará un marcador en la pista y lo alineará con el primer tiempo de compás más cercano. Si la pista ya cuenta con una retícula, TRAKTOR la desplazará, de ser necesario, hasta el primer tiempo más próximo.
- **Store Beatmarker as Hotcue:** cuando TRAKTOR analiza una pista, crea un marcador de referencia para la retícula rítmica. Al habilitar esta opción, el marcador también quedará disponible como un acceso directo. Deshabilite esta opción para prevenir supresiones accidentales (consecuentemente, no podrá usar el marcador rítmico como un acceso directo).

Musical Key

Ahora, TRAKTOR detecta automáticamente la tonalidad de una pista, la cual puede mostrarse con notación musical o con formato abierto. La notación seleccionada se establece con las opciones de abajo:

- **Displayed in Traktor:** seleccione con este menú la notación con la que debe ser expresada la tonalidad en la columna **Key** del buscador. Esta opción puede modificarse en todo momento. Las notaciones disponibles son:
 - *Musical*
 - *Musical (all sharp)*
 - *Open Key*
- **Written to FileTags:** si exporta una pista, seleccione con esta opción la notación a ser exportada con los metadatos de la pista. Las notaciones disponibles son:
 - *Musical*
 - *Musical (all sharp)*
 - *Open Key*
 - *Key Text*



Si usó aplicaciones de terceros para identificar la tonalidad de su colección, se recomienda marcar la opción de *Key Text* para asegurar que la información de ID3 no sufra alteraciones al ser exportada desde TRAKTOR.

13.22 Controller Manager (Administrador de controladores)

Esta sección ofrece una explicación detallada del administrador de controladores (*Preferences > Controller Manager*). Antes de crear mapeos de controlador, recomendamos comprobar si el aparato controlador está incluido en el asistente de TRAKTOR (consulte el capítulo [↑3, El asistente de la configuración](#)). Hay plantillas disponibles para la mayoría de los controladores MIDI y las mismas pueden cargarse con el asistente de la configuración.



Recomendamos dejar abierta la ventana de las preferencias de TRAKTOR mientras realiza la edición y puesta a prueba de un mapeo, de lo contrario un mapeo diferente podría seleccionarse al reabrir el cuadro de preferencias.

13.22.1 Panorama general

El administrador de controladores unifica los mapeos de teclado y de MIDI, y las configuraciones de MIDI en una única página de preferencias. Las configuraciones y mapeos podrán así importarse, exportarse y modificarse desde esta misma página de preferencias.

A los propósitos de esta exposición, un "control" es considerado como un mapeo de TRAKTOR, dado que los canales MIDI, los controles y los parámetros controlados se corresponden mutuamente.

13.22.2 Device Setup

La configuración de dispositivos permite crear mapeos para el teclado del ordenador, los controladores MIDI y algunos dispositivos HID.



La sección de configuración de dispositivos (Device Setup).

Por defecto, todos los puertos de entrada y salida MIDI están activados en cada mapeo. Esto podría causar algunos comportamientos indeseables en la configuración MIDI general. Lo primero que habría que hacer es seleccionar el dispositivo MIDI apropiado para cada mapeo MIDI en vez de dejar todo con la opción "All Ports".

¡Todos los mapeos están activos simultáneamente! Si algunos controles presentaran algún comportamiento anómalo, trate de aislar el problema deshabilitando los otros mapeos. Esto puede hacerse configurando los puertos de salida y entrada con la opción "None".

- **Device:** seleccione aquí un mapeo para su modificación. La selección no define el mapeo activo porque todos los mapeos aparecerán siempre activos a menos que las opciones de In Port y Out Port estén puestas en 'None'.
- **In-Port:** define el puerto de entrada MIDI del mapeo seleccionado. Por defecto aparece configurado con la opción *All* y deberá cambiarse por el puerto de entrada MIDI real empleado o por un puerto MIDI virtual.



Una conexión MIDI virtual puede usarse para enviar datos MIDI entre dos aplicaciones del mismo ordenador.

- **Out-Port:** define el puerto de salida MIDI del mapeo seleccionado. Por defecto aparece configurado con la opción *All* y debería cambiarse por el puerto de salida MIDI real empleado o por un puerto MIDI virtual.
- **Add...:** Add...: abre un menú desplegable con las opciones siguientes:
 - *Generic Keyboard:* crea un mapeo que asigna las teclas del teclado del ordenador a los controles de TRAKTOR.
 - *Generic MIDI:* crea un mapeo que asigna controles MIDI a los controles de TRAKTOR.
 - *Import:* permite importar un mapeo a la lista de dispositivos. Los mapeos que ya fueron cargados no se verán afectados por esta operación. Dado que esta función siempre crea un nuevo dispositivo, deberá eliminar los otros dispositivos de la lista si no desea usarlos todos al mismo tiempo.
 - El menú de *Add...* es un menú que incluye los mapeos de todos los dispositivos soporados por esta versión de TRAKTOR.
- **Edit...:** abre un menú desplegable con las opciones siguientes:
 - *Edit Comment:* agrega un comentario junto al nombre del mapeo. Este comentario aparecerá al comienzo del nombre del mapeo en la lista desplegable de dispositivos.
 - *Duplicate:* copia el mapeo seleccionado.
 - *Export:* permite guardar el mapeo seleccionado en el disco duro.
 - *Delete:* elimina el mapeo seleccionado.
 - *Show Version:* muestra la versión del archivo TSI.

- **Device Target:** permite seleccionar el dispositivo a controlar. Las opciones disponibles son las Cubiertas A—D o la cubierta con el foco de selección (Focus).
- **Modifier State:** muestra el valor correspondiente de cada uno de los ocho modificadores del mapeo seleccionado y básicamente se lo emplea para realizar depuraciones de mapeos particularmente complejos. Si trabaja con modificadores, es importante saber el valor asignado a un modificador, sobre todo cuando algo no está funcionando como es debido.

13.22.3 Assignment Table

La **tabla de asignaciones** enumera todas las asignaciones del mapeo seleccionado en 'Device'. Recuerde que todos los dispositivos mapeados se encuentran activos al mismo tiempo y no, simplemente, el mapeo seleccionado en ese momento.

Control	I/O	Assignment	Mode	Mapped to	Cond1	Con
Selector	In	Global	Direct	F1		
Selector	In	Global	Direct	F2		
Selector	In	Global	Direct	F3		
Selector	In	Global	Direct	F4		
Selector	In	Global	Direct	F5		
Selector	In	Global	Direct	F6		
Selector	In	Global	Direct	F7		
Selector	In	Global	Direct	F8		

Buttons: Add In..., Add Out..., Duplicate, Delete

La tabla de asignaciones.



Las columnas de la tabla de asignaciones pueden reordenarse libremente haciendo clic en las cabeceras respectivas. Esto resulta de utilidad cuando se tienen que manejar mapeos muy extensos; también resultará útil añadir un comentario descriptivo a cada asignación de control, de esta manera, podrá ordenar la tabla mediante la columna de comentarios.

- **Control:** es el nombre de la función asignada. Puede agregar controles mediante los botones *Add In...* y *Add Out...*. Encontrará una lista completa de todos los controles y su significado en el capítulo 20 del manual de TRAKTOR.
- **I/O:** establece si un control será usado como entrada (de perilla, botón o codificador) o como salida (hacia un LED o un medidor)

- Utilice la opción 'In' si desea asignar un elemento de TRAKTOR a un elemento controlador MIDI externo (por ejemplo, la perilla de un controlador MIDI).
- La opción 'Out' se emplea mayormente cuando el controlador posee la capacidad de recibir información de retorno, como por ejemplo, un LED que muestra el estado actual de la interfaz de usuario del programa.
- **Assignment:** muestra el destino especificado en el rubro 'Assignment' de la sección 'Mapping Details'. Destinos posibles son *Deck A - D* y *Device Target* (para los controles de cubierta), o *Global* (para el resto de los controles y modificadores). Estas especificaciones se explican más adelante en el apartado referente a los detalles del mapeo.
- **Mode:** muestra el modo de interacción del control (establecido en la sección de detalles del mapeo). Los modos disponibles dependerán del tipo de control en cuestión (botón, perilla, deslizante o codificador). Los modos de interacción se explican más adelante en el apartado referente a los detalles del mapeo.
- **Mapped to:** muestra la fuente del control (dispositivo de entrada) o el destino (dispositivo de salida).
- **Cond1** y **Cond2:** muestran los valores de la primera y de la segunda condición (de la manera establecida en la sección Mapping Details). Los modificadores se explican más adelante en el apartado referente a dicha sección.
- **Comment:** ingrese un comentario para que sea guardado junto con la asignación del control.

El control seleccionado aparecerá resaltado en amarillo. Si hubiera otro control en la lista y en la columna de *Mapped to* tuviera la misma fuente asignada, el mismo aparecerá resaltado con un amarillo más oscuro. Esta diferenciación resulta muy útil a la hora de depurar largas listas de mapeos.

13.22.4 Device Mapping



La sección de mapeo de dispositivos .

- **Learn:** permite mapear el control sobre la perilla, botón o tecla deseada accionando simplemente dicho parámetro de entrada.

- La función de aprendizaje se aplica a los controladores MIDI de entrada y a los controles de dispositivos HID (teclado, ratón, etc.).
- El modo de aprendizaje permanecerá activado hasta que vuelva a presionar el botón 'Learn'. Esto permite asignar varios controles de una vez.
- No se olvide de apagar esta función cuando haya finalizado, de lo contrario podría producir asignaciones involuntarias.
- **Assignment (menú):** este menú desplegable permite asignar controles manualmente.
 - Esta constituye la única manera de asignar controladores de salida MIDI o dispositivos HID (teclado, ratón, etc). El primer nivel de la lista desplegable selecciona el canal MIDI (1-16). Si la asignación no funciona, compruebe el canal MIDI a través del cual su controlador o HID está transmitiendo y recibiendo datos MIDI.
- **Reset:** este botón elimina la asignación realizada.
- **Comment:** ingrese un comentario para que sea guardado junto con la asignación del control.

13.22.5 Mapping Details

Modifier		Value	
Modifier	Value	Modifier	Value
-	-	-	-

Type of Controller: **Button**

Interaction Mode: **Direct** Assignment: **Global**

La sección de detalles del mapeo .

- **Modifier:** un modificador permite definir el control (mensaje MIDI o tecla del teclado, según el mapeo a realizar) que operará sobre otro control, sobre la base de una o dos condiciones.
 - Cada modificador funciona como un comando condicional. Para poder ejecutar el control, cada condición del modificador debe ser cumplido. Ingrese en los campos respectivos los modificadores y valores condicionales requeridos. Una vez ingresados, aparecerán en la tabla de asignaciones, en las columnas Mod1 y Mod2 del control respectivo (p. ej., M1=0).

Un modificador está siempre restringido al mapeo del cual forma parte. No es posible usar un modificador para cosas que están fuera del mapeo. Cada mapeo puede tener hasta ocho modificadores (M1 a M8).

- **Assignment:** las opciones disponibles son *Deck A a D* y *Device Target* para los controles de cubiertas, y *Global* para los otros controles y modificadores.
 - Si selecciona una de las cubiertas, el control estará siempre direccionado a dicha cubierta. Si selecciona *Device Target*, podrá especificar el dispositivo de destino en la sección 'Device Setup' (véase el comienzo de este capítulo).



Para obtener la opción de Focus de las antiguas versiones de TRAKTOR, haga lo siguiente: seleccione *Device Target* en el menú de *Assignment* y *Focus* en el menú de *Device Target* (véase 5.2).

- **Type of Controller:** las clases de controlador disponibles dependerán del control de destino. Por ejemplo:
 - Mientras que la función de Reproducción/Pausa de una cubierta solo permite ser mapeada sobre un botón, otros parámetros (como la perilla del filtro) pueden ser asignados a perillas y deslizantes. El modo de interacción y las opciones que aparecen al fondo de la sección de detalles del mapeo dependerán de la clase seleccionada.



A diferencia de las versiones anteriores de TRAKTOR, las clases disponibles se muestran solamente después de realizar la asignación con la función Learn o al seleccionar un control físico.

13.22.6 Type of controller

Recuerde que el tipo de controlador depende del destino a controlar

Button



Los modos que aparecen en la lista de 'Interaction Mode' dependerán del parámetro editado. Por ejemplo, el control de Play/Pause lista los modos de interacción Toggle, Hold y Direct; el control del Tempo lista los modos Direct, Inc, Dec y Reset.

Modos de interacción de los botones:

- **Toggle:** al pulsar o soltar el botón MIDI o la tecla, el correspondiente botón de TRAKTOR se activará; y al pulsarlo o soltarlo nuevamente, se desactivará.
- **Hold:** es la opción predeterminada de los botones. Los botones de TRAKTOR permanecen pulsados mientras se presione la tecla o el botón MIDI. Al soltar el botón MIDI/tecla, el botón de TRAKTOR quedará liberado.
- **Invert:** invierte la acción. Para un controlador de entrada esto significa que el botón de TRAKTOR se pulsará cuando se libere el botón MIDI o la tecla del teclado y viceversa.
- **Direct:** esta opción permite especificar los valores de 0 o 1 en las opciones de botón (ver abajo). Puede emplearse si desea que un mismo botón MIDI/tecla sea siempre el que establezca el estado de un botón de TRAKTOR, independientemente del estado de TRAKTOR en ese momento. Por ejemplo: para establecer un control de repr./pausa para la cubierta A, ponga 'Interaction Mode' en 'Direct' y 'Set to value' en 1. Ahora, asigne una nota MIDI/tecla del teclado con la función de MIDI Learn. Sea cual fuere el estado del botón de arranque de la cubierta A (presionado o no presionado), al accionar el botón MIDI o tecla establecida, se ejecutará la pista en la cubierta A; por lo que si el botón de arranque no está presionado aún, la reproducción dará comienzo y si ya está ejecutando, no sucederá nada.

Button options:

Los elementos que aparecen en las opciones de botón dependerán del modo de interacción establecido y, en algunos casos, del parámetro editando en ese momento.

- **Value** (modo Direct): el rango numérico disponible puede diferir y depende del control que se esté editando. Algunos controles permiten solamente números enteros mientras que otros permiten fracciones.
- **Invert** (modos Toggle y Hold): invierte el movimiento del control externo. Para un controlador de entrada esto significa que el botón de TRAKTOR se pulsará cuando se libere el botón MIDI o la tecla del teclado y viceversa.
- **Auto Repeat:** al mantener pulsado el botón, se repetirá automáticamente la entrada. Esto es solo posible en algunos controles específicos.
- **Resolution:** permite ajustar (en general o en detalle) el aumento o la disminución de la entrada. Solamente es posible en algunos controles específicos como los botones de cubierta situados debajo del deslizante de TEMPO.

Esta sección presenta también otros parámetros. Recuerde que todos los parámetros que aparecen aquí están predefinidos para cada uno de los controles disponibles.

Deslizante/Perilla

Deslizantes y perillas pueden operar con los siguientes modos de interacción:

- **Direct:** la posición del control externo siempre coincide con la posición del parámetro de TRAKTOR.
- **Relative:** la posición del parámetro de TRAKTOR puede tener cierto desvío respecto del control externo. El modo relativo va mejor con perillas de incremento (que envían -1 y + +1 en vez de valores absolutos). Veamos algunos ejemplos de aplicación de este modo:
 - Deslizante de tempo con una resolución alta. Esto le permitirá presionar *Sync* y luego realizar un ajuste detallado del deslizante de tempo en la posición sincronizada.
 - Cuando solo se puede controlar una determinada porción del rango de un parámetro (como, por ejemplo, el filtro).
 - El modo relativo puede emplearse cuando una perilla o un deslizante está compartido por distintos parámetros y evitar así omisiones cuando se pasa a la otra asignación.

Opciones de perilla/deslizante

- **Soft Takeover** (modo Direct): evita que el parámetro tenga un cambio brusco de valor cuando empieza a ser controlado.
- **Invert** (modos Direct y Relative): invierte la acción del control externo. Los valores elevados de la perilla o fader pasarán a ser valores bajos en TRAKTOR y viceversa.

Perilla transductora

- **Enc.-Mode:** puede elegir entre dos tipos de transductores. *7Fh/01h* es el estándar para la mayoría de los controladores. Sin embargo, si el mapeo del transductor no se comporta de la manera esperada (p. ej., invertido) o el parámetro mapeado reacciona de forma imprecisa, lo más probable es que el modo del transductor no sea el correcto y, por lo tanto, debería probar el modo alternativo (*3Fh/41h*).

Opciones del transductor:

- **Rotary Sensitivity** (modo relativo): define la velocidad de movimiento del control de TRAKTOR. Valores elevados harán que las perillas y deslizantes de TRAKTOR se muevan más rápidamente.

- **Rotary Acceleration** (modo Relative): se recomienda poner esta opción en 0% en la mayoría de las aplicaciones. Experimente con esta opción después de haber probado el parámetro de sensibilidad (*Sensitivity*).
 - La posición del control de TRAKTOR estará influenciada por la velocidad de movimiento del control externo. Como efecto colateral, se producirá un valor diferente en el control de TRAKTOR si, por ejemplo, sube el deslizador rápidamente y luego lo baja lentamente hasta su posición original.
- **Invert** (modos Direct y Relative): invierte la acción del control externo. Los valores elevados de la perilla o fader pasarán a ser valores bajos en TRAKTOR y viceversa.

14 Operaciones avanzadas de TRAKTOR

Este capítulo detalla con más profundidad algunas de las características de TRAKTOR.

14.1 Perfiles de TRAKTOR

14.1.1 La carpeta raíz de TRAKTOR

TRAKTOR guarda toda la información necesaria para crear un perfil personalizado de TRAKTOR en una carpeta raíz.

La ruta predeterminada de la carpeta raíz es:

- Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor*
- Mac OS X: *Usuarios/~/.Native Instruments/Traktor*



La ruta puede cambiarse en *Preferences > File Management > Directories*.

La carpeta contiene los siguientes tipos de archivo:

- *.nml = todas las listas de reproducción llevan esta extensión, lo mismo que la colección, el historial y las listas creadas por el usuario.
- *.tsi = es la extensión correspondiente a las configuraciones (teclado, MIDI, configuración de preferencias y diseños).
- *.log = extensión de los archivos de bitácora o registro que se crean al abrir TRAKTOR.

Hacer una copia de la carpeta raíz puede servir para:

- Hacer una copia de seguridad de esta carpeta y así resguardar su completo perfil, la colección, sus actuales configuraciones, los mapeos MIDI y los accesos directos de teclado.

- Para tocar en otro ordenador con TRAKTOR, almacenando todo su trabajo en un disco duro portátil. Al abrir en otro ordenador su carpeta raíz personal, reproducirá completamente su estación de trabajo en dicho ordenador. Tenga en cuenta que también deberá grabar en ese disco toda su música
- Para transferir su trabajo a otro ordenador que también opera con TRAKTOR.
- Para crear en el mismo ordenador distintos perfiles de usuario con colecciones independientes.

TRAKTOR puede cambiar a otra carpeta raíz y así cambiar el perfil del programa.

14.1.2 La carpeta de grabaciones

Además de la carpeta raíz, TRAKTOR crea otra carpeta con las grabaciones efectuadas. Las grabaciones se almacenan en formato WAV. La carpeta de grabaciones (Recordings) se encuentra por defecto en:

- Windows: *Mi música\Traktor\Recordings*
- Mac OS X: *Usuarios/~ /Música/Traktor/Recordings*

La ubicación de la carpeta de grabaciones puede cambiarse en *Preferences > Mix Recorder*.

14.1.3 Copia de seguridad completa

TRAKTOR resguarda la colección de manera automática; sin embargo, de tiempo en tiempo, resulta útil realizar una copia manual de la carpeta raíz de TRAKTOR.

- La carpeta raíz se llama TRAKTOR. La ruta por defecto se menciona en el apartado [↑14.1.1, La carpeta raíz de TRAKTOR](#).

Si cambió de lugar la carpeta raíz, podrá encontrar la ruta correcta de la siguiente manera:

Abra: *Preferences > File Management > Directories*.

Haga clic en el botón del "...!" situado junto al campo de 'Root Dir'.

El buscador de archivos mostrará la ubicación actual de la carpeta raíz.

Para hacer una copia de seguridad completa de los archivos personales de TRAKTOR, copie toda la carpeta raíz y guárdela en otro disco duro.

Asegúrese de hacer también una copia de seguridad de su propia carpeta de grabaciones. La ruta por defecto de la carpeta de grabaciones se menciona en el apartado [↑14.1.2, La carpeta de grabaciones](#).

14.1.4 Restauración de TRAKTOR a partir de una copia de seguridad

Método 1:

Este método elimina las configuraciones actuales y la colección. Use este método después de reinstalar TRAKTOR.

Asegúrese de que TRAKTOR no esté operando.

1. Sobrescriba la carpeta raíz actual con el contenido de la copia de seguridad de la carpeta raíz. La ruta por defecto de la carpeta a reemplazar es: Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor*; Mac OS X: *Usuarios/~\Native Instrumentes/Traktor*.
2. Reinicie TRAKTOR.



La ruta puede cambiarse en *Preferences > File Management > Directories*.

Método 2:

Este método preserva las configuraciones actuales y la colección. Además permite volver en todo momento a dichas configuraciones.

1. Copie la copia de seguridad de la carpeta raíz en su ordenador.
2. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
3. Haga clic en el botón del "...!" situado junto al campo de 'Root Dir'.
4. Señale la ubicación de la copia de seguridad creada en el paso 1.
5. Confirme y reinicie TRAKTOR.

14.1.5 Crear una versión portátil de TRAKTOR

Guardar todas las pistas y la carpeta raíz en un medio portátil permite recrear el perfil personal en otro ordenador con TRAKTOR. Proceda de la siguiente manera:

En el ordenador 1

Asegúrese de que TRAKTOR esté cerrado.

1. Traslade todas las pistas a un dispositivo portátil.
2. Copie también la carpeta raíz en el mismo dispositivo.
3. Inicie TRAKTOR.
4. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
5. Haga clic en el botón del "...!" situado junto al campo de 'Root Dir'.
6. Vaya a la copia de la carpeta raíz que acaba de crear en el dispositivo de almacenamiento portátil.
7. Cierre e inicie TRAKTOR para asegurarse de que el traspaso ha funcionado.

En el ordenador 2

1. Conecte el dispositivo de almacenamiento portátil.
2. Inicie TRAKTOR.
3. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
4. Haga clic en el botón del "...!" situado junto al campo de 'Root Dir'.
5. Vaya a la carpeta raíz del dispositivo portátil.
6. Reinicie TRAKTOR.

Si la letra de la unidad (Windows) o el nombre de la unidad y del directorio del usuario (Mac OS X) de su ubicación no ha cambiado, debería encontrar todo como estaba antes de la reinstalación.

Si la letra de la unidad de la ubicación por empleada sufrió un cambio, todas las pistas estarán acompañadas por un signo de exclamación ("!"). Este signo significa que todos los enlaces de las canciones están rotos. Use la función de relocalización (Relocate) para actualizar los enlaces con la nueva ubicación.

14.1.6 Copia de seguridad automática de la colección

Al cambiar algo en la colección y cerrar TRAKTOR, un resguardo de la colección se crea en la carpeta del [Backup](#) de *Traktor* (la carpeta raíz). Si accidentalmente borra o estropea parte de su colección de pistas, siga estas instrucciones:

1. Pulse un clic-derecho/[Ctrl]-clic sobre la carpeta de 'Track Collection' y seleccione *Import Another Collection* en el menú contextual.
2. Seleccione *Backup*.
3. En la carpeta de *Collection*, seleccione la versión de resguardo que desea restaurar.
4. Confirme con [OK](#).

14.1.7 Reparar una colección dañada

Un colección en mal estado puede colgar el programa durante el arranque. Si TRAKTOR no puede arrancar, proceda de la siguiente manera:

1. Cambie el nombre del archivo [collection.nml](#) en la carpeta raíz de TRAKTOR y sustitúyalo por [collection_original.nml](#).
2. Reinicie TRAKTOR; esto creará una nueva colección.
3. Importe la copia de seguridad de la colección de la manera descrita arriba.

Archivos muy dañados no pueden repararse con este método

14.2 Sincronizar vía reloj MIDI

TRAKTOR permite la sincronización de programas y equipos externos. Esta función emplea señales de reloj MIDI y el panel del reloj maestro de la sección global.



El reloj MIDI no está disponible en ME 2.

14.2.1 TRAKTOR es la fuente del tiempo (envío de reloj MIDI)

Para que TRAKTOR sea la fuente del tiempo deberá enviar una señal de reloj MIDI al aparato o programa externo.

1. Establezca un dispositivo genérico MIDI nuevo en *Preferences > Controller Manager*. Asigne el puerto de salida (**Out-Port**) del dispositivo al que desea enviar las señales de reloj MIDI.
2. Para enviar reloj MIDI, vaya a *Preferences > MIDI Clock* y marque la opción **Send MIDI Clock**.
3. En la sección global, abra el panel del reloj maestro (haciendo clic en el metrónomo).
4. Seleccione **AUTO** o **MANUAL**.
5. Para iniciar el envío de la señal de reloj MIDI, haga clic en el botón de **Inicio/Pausa**. Si cliquea de nuevo, el envío se detendrá. Cuando el reloj MIDI está activado, el botón de **Inicio/Pausa** aparece iluminado en azul.
6. El visualizador del tiempo muestra el tiempo de la señal de reloj MIDI en pulsos por minuto (BPM).
7. Al cliquear en **SYNC**, TRAKTOR acciona un mensaje de reloj MIDI de parada seguido de un mensaje de reloj MIDI de inicio que resincroniza el aparato o programa externo.
8. Es posible que tenga que ajustar cualquier posible diferencia entre TRAKTOR y el aparato/programa receptor. Para hacer esto, utilice el deslizador denominado **Sending Offset** de *Preferences > MIDI Clock*.



Para sincronizar un aparato externo con el reloj MIDI, el reloj maestro tiene que estar puesto como la fuente del tiempo máster.

14.2.2 Sincronizar TRAKTOR con una señal de reloj MIDI externa (sincronización externa)

TRAKTOR puede recibir señales de reloj MIDI externas (reloj subordinado) provenientes de otro ordenador con TRAKTOR, de otras aplicaciones o desde un hardware MIDI que envía mensajes MIDI de reloj.

1. Establezca un dispositivo genérico MIDI nuevo en *Preferences > Controller Manager*. Asigne el puerto de entrada (**In-Port**) del dispositivo del que desea recibir la señal de reloj MIDI.
2. En la sección global, abra el panel del reloj maestro (haciendo clic en el metrónomo).
3. Seleccione el modo externo con el botón **EXT**. En este modo, el reloj maestro de TRAKTOR sigue la señal externa de reloj MIDI.
4. Para sincronizar el reloj con la fase del programa o del aparato que envía la señal de reloj MIDI, pulse el botón de arranque del dispositivo que envía la señal.
5. En caso de disparidad entre el tempo del aparato/programa y TRAKTOR, deberá corregir la diferencia en el dispositivo emisor (maestro) de la señal.

14.2.3 Sincronizar dos versiones de TRAKTOR

Estos son los pasos para sincronizar dos versiones de TRAKTOR de diferentes ordenadores.

Conecte los dos ordenadores vía MIDI para que puedan transmitir las señales de reloj MIDI.

1. Decida cual de ellos será el reloj maestro y siga las instrucciones descritas en el apartado [↑9.2.3, Panel del reloj maestro](#).
2. En el otro ordenador siga las instrucciones descritas en el apartado [↑9.2.3, Panel del reloj maestro](#).
3. Para sincronizar ambos ordenadores, pulse **TICK** en el panel del reloj maestro.
4. Cuando oiga los dos tacs, pulse **SYNC** en el ordenador emisor para empezar a sincronizar el tempo del ordenador receptor.
5. Ahora mueva ligeramente el deslizador de "Sending Offset" de *Preferences > MIDI Clock*, hasta que los dos tacs suenen al mismo tiempo.
6. Apague el tac y prosiga con su tarea.

14.3 Sincronizar con Ableton Link

14.3.1 Conexión a un red

Las aplicaciones que admiten Ableton Link pueden integrar una sesión de Link cuando están conectadas a una misma red. Para habilitar Link TRAKTOR, asegúrese de que el ordenador TRAKTOR esté conectado a la misma red local de las otras aplicaciones con las que desea vincularse. La conexión puede llevarse a cabo tanto en una red local como en una red ad-hoc (ordenador a ordenador).

Para que Link pueda establecer un enlace seguro y confiable, hay que tomar en cuenta varias consideraciones:

- Para la fiabilidad de la conexión con la red local, utilice un router con un cable Ethernet.
- Si desea emplear una red inalámbrica, asegúrese de emplear una contraseña para evitar la intromisión de extraños en la sesión.
- Para lograr una conexión segura y fiable de una sesión Link, establezca una conexión directa con el otro ordenador a través de un cable Thunderbolt o Ethernet.

Para más información sobre la instalación y empleo de Link, consulte por favor el siguiente enlace al artículo de preguntas frecuentes de la página de Internet de Ableton:

<https://help.ableton.com/hc/en-us/articles/209776125-Link-FAQs>.

14.3.2 Integrar y abandonar una sesión de Link

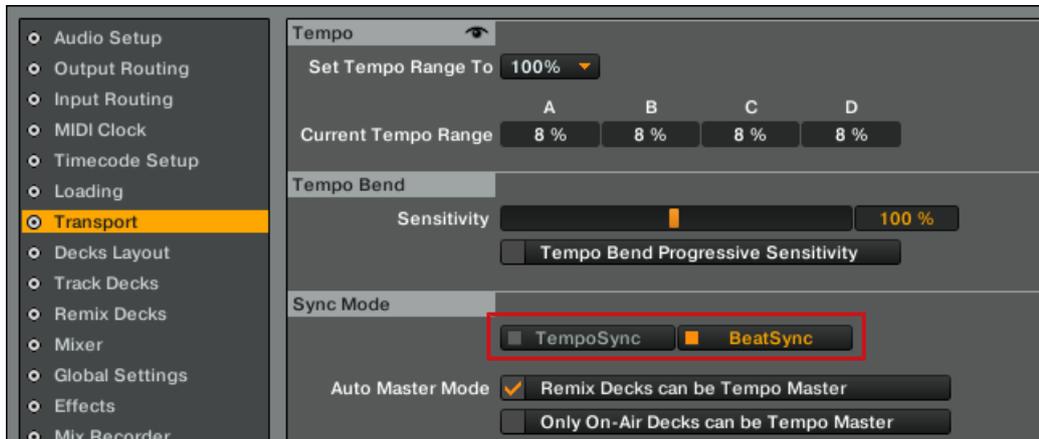
14.3.3 Sincronización de las cubiertas de TRAKTOR con la línea temporal de Link

La mayor parte de las aplicaciones que trabajan con Ableton Link se sincronizan automáticamente con una única línea temporal cuando Link se encuentra habilitado. En TRAKTOR, la habilitación de Link sincroniza el reloj maestro del programa con esta línea temporal común. El reloj maestro se establece como el tempo máster de TRAKTOR y sirve como referencia para la sincronización de las cubiertas.



El tempo del reloj puede modificarse en el panel del reloj maestro de TRAKTOR o empleando las respectivas perillas transductoras presentes en algunos controladores TRAKTOR.

El comportamiento de las cubiertas sincronizadas con el reloj maestro, y consecuentemente con la línea temporal de Link, se define en *Preferences > Transport > Sync Mode*.



Las opciones de sincronización de las preferencias de TRAKTOR.

Modo BeatSync

BeatSync es el modo recomendado para emplear con Link. Este modo sincroniza la fase y el tempo de una cubierta con el tempo máster, en este caso, la línea temporal de Link. Al encender el botón de **SYNC**, la fase de la cubierta quedará alineada. Si la fase se modifica manualmente (por ejemplo, con scratching o reteniendo una cubierta), **SYNC** se mostrará semicendido. Sin embargo, TRAKTOR volverá a realinear la fase cuando la cubierta vuelva a tocar normalmente (es decir, al soltar el disco o la rueda de desplazamiento).



La cuadrícula rítmica de la pista tiene que estar correctamente ajustada para que la función de **BeatSync** funcione adecuadamente.

Modo TempoSync

TempoSync solo sincroniza el tempo de la cubierta con el tempo máster, en este caso, la línea temporal de Link. Al encender el botón de SYNC, la fase de la cubierta quedará alineada. Por su parte, SYNC se mostrará semientendido cuando la fase de la cubierta se encuentre desplazada. En este modo, el tempo permanece siempre sincronizado.

Al emplear TempoSync con Link, podrían ocurrir ciertos desvíos de tempo y fase.



Para realinear rápidamente el tempo y la fase de una cubierta, presione dos veces el botón de SYNC de la cubierta.

Para reducir al mínimo los desvíos de tempo y fase:

- Evite efectuar cambios de tempo grandes y repentinos.
- Use un cable Ethernet en lugar de una conexión inalámbrica.
- Incremente el búfer (latencia) del controlador de audio en la ficha de Audio Setup de las preferencias para evitar cualquier tipo de sublimitación del búfer. Por ejemplo, si el tamaño del búfer es de 256 samples, ajústelo hasta 512 samples.



En OS X, el tamaño del búfer se ajusta con el control de latencia (Latency) de la ficha de Audio Setup. En Windows, en la ficha de Audio Setup, pulse Settings para abrir el panel de control del controlador del audio y cambiar allí el tamaño del búfer.

Coincidir con el tiempo fuerte

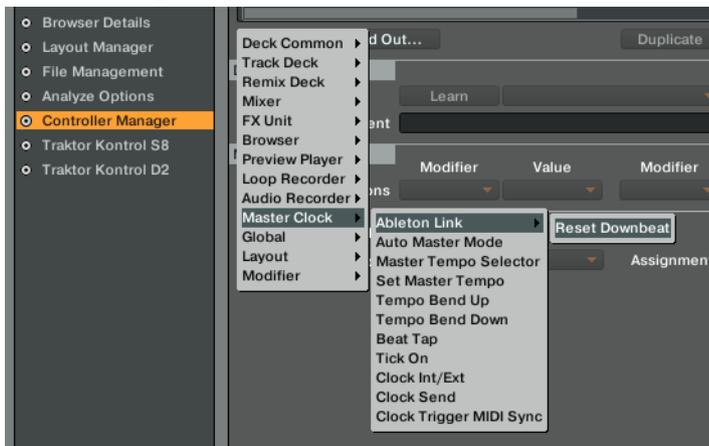
Dado que la reproducción de TRAKTOR no se sincroniza automáticamente con el primer tiempo del compás, habrá que corregir esto manualmente en caso necesario. La barra azul del botón de LINK puede emplearse como indicador de referencia. Esta barra muestra la fase de la línea temporal de Link según el compás vigente.

- ▶ Suelte la pista en el tiempo fuerte del compás cuando la barra esté vacía.



Restablecer el compás

A veces, debido a desfases de tiempo o al reanudar la reproducción tras una detención previa, el reloj maestro de TRAKTOR puede quedar desfasado con respecto a la línea temporal de Link. Para restablecer la fase rápidamente, utilice la función de [Reset Downbeat](#) de las preferencias de TRAKTOR. Esta función aparece como un comando de mapeo en la ficha del [Controller Manager](#) bajo *Add In... > Master Clock > Ableton Link > Reset Downbeat*.



Restablecer el compás puede producir un atraso de uno o dos tiempos en la línea temporal de Link.

14.4 Transmisión

TRAKTOR permite transmitir la producción musical a través de Internet. Todo lo que salga de la salida maestra será transmitido por Internet y oyentes de todo el mundo podrán sintonizarlo en tiempo real.



La transmisión no está disponible en ME 2.

14.4.1 Protocolo de transmisión

TRAKTOR emplea un protocolo de transmisión llamado Icecast. Básicamente, el programa contiene un cliente Icecast que puede enviar datos a un servidor Icecast.

Para usar esta función, necesitará un ordenador que pueda acceder a un servidor Icecast. Se recomienda que el ordenador cuente con una conexión de Internet de por lo menos 128 kb/s . El ancho de banda disponible se compartirá con los oyentes, por lo que debería ser lo más grande posible.

- ▶ Para aprender a configurar un servidor Icecast, consulte el área de documentación ("Docs") de la página de Internet de Icecast:
<http://www.icecast.org/docs.php>



Para saber más sobre este protocolo y el modo de configurar un servidor, consulte por favor la página de Internet de Icecast (www.icecast.org).



Usuarios de Mac OS X: Icecast solamente funciona en Windows o Linux. Para transmitir desde una Mac, eche un vistazo a la aplicación Nicecast de rogue amoeba: rogueamoeba.com/nicecast/

14.4.2 Configuración de TRAKTOR

Antes de comenzar es importante configurar TRAKTOR para que el cliente local pueda conectarse al servidor y los metadatos de transmisión contengan la información correcta:

1. Abra *Preferences* > *Broadcasting*.
2. Ajuste la configuración proxy según su configuración de Internet. Si no está empleando un proxy, haga clic en *None*.
3. Después, introduzca la dirección del servidor Icecast a la que desea conectarse. Esta puede ser el nombre del equipo (Hostname) o una dirección IP.

4. Especifique el puerto de conexión al servidor. La mayoría de los servidores emplean por defecto el número 8000.
5. Ingrese ruta y contraseña. Esta información puede obtenerse en el anfitrión del servidor Icecast y permite sólo a los clientes autorizados la transmisión de datos desde este sitio.
6. Seleccione el formato de transmisión. Tenga en cuenta que con una tasa de bits más alta necesitará un mayor ancho de banda por cada flujo de datos. Por lo tanto, dado el mismo ancho de banda, menor cantidad de oyentes podrán sintonizarlo al mismo tiempo.
7. Finalmente, especifique la configuración de metadatos del cliente. Esta información será enviada al servidor y sus oyentes.



Sea específico en su descripción, cuanto más fácil sea identificar el contenido de su música, ¡más oyentes sintonizarán su transmisión.

14.4.3 Iniciar la transmisión

Una vez hechas las configuraciones necesarias, podrá iniciar su emisión en vivo:

1. Abra el panel del grabador de audio ([Audio Recorder](#)) en la Sección Global.
2. Haga clic en el botón de [transmisión](#) (BROADCAST).
3. Si el botón se ilumina, ya está conectado al servidor y podrá iniciar su transmisión.
4. Si el símbolo empieza a parpadear, significa que no pudo establecerse la conexión con el servidor Icecast. Si es así, vuelva otra vez al proceso de configuración y compruebe que los datos recibidos desde el servidor se ingresaron correctamente.

14.4.4 Instalar un micrófono para la transmisión

Es posible usar un micrófono con efectos durante la transmisión.

En este ejemplo, vamos a usar la cubierta C como cubierta de entrada (puede usarse cualquier otra cubierta indistintamente).

1. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Layout* y seleccione [enable C&D](#).
2. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Flavor* y seleccione [Line Input](#) en la cubierta C.

3. Conecte un micrófono en la entrada de micrófono de su interfaz de audio (es posible que también deba ajustar la ganancia de manera consecuente).
4. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Deck C* y seleccione la entrada a la cual el micrófono está conectado.



Puede habilitar la unidad FX 1 o la unidad FX 2 para ponerle efectos al micrófono.

14.5 Los efectos en detalle

14.5.1 Introducción

Este capítulo brinda una descripción detallada de los efectos de TRAKTOR. Antes de explicarlos individualmente, veamos primero el funcionamiento general de las unidades FX:

Las unidades FX se encuentran en la sección global. La unidad FX 1 se ubica en la punta izquierda y ocupa el mismo lugar que el reloj maestro. La unidad FX 2 se halla en la punta derecha y ocupa el mismo espacio que el grabador de audio. Use los botones **FX** para abrir las unidades de efectos.

TRAKTOR tiene cuatro unidades FX. Por defecto, solo hay dos unidades de efectos activas. Todas las unidades de efectos pueden asignarse libremente a cualquiera de los canales A-D del mezclador.

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



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



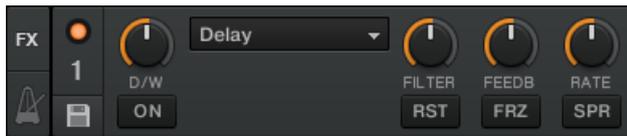
LE 2 solo cuenta con un modo grupal de efectos y la cantidad de efectos disponible está reducida.

14.5.2 Modos de los efectos

Individual

El modo individual (Single) permite cargar un efecto y configurarlo en profundidad con cuatro parámetros. Para cargar un efecto, abra el menú desplegable y seleccione el efecto a emplear.

El aspecto de una unidad FX en modo individual es el siguiente:



Una unidad FX en modo individual.

- ▶ Para encender el efecto, pulse el botón **ON**.
- ▶ Para incrementar el efecto, gire a la derecha la perilla **D/W**.
- ▶ Cada efecto cuenta con parámetros independientes. Consulte abajo las descripciones correspondientes.
- ▶ Use el botón **RST** para restablecer el efecto.

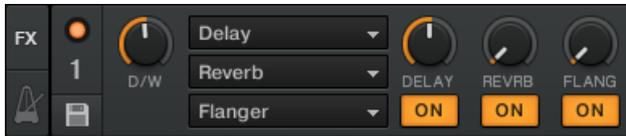


El modo individual no está disponible en ME 2.

Grupal

El modo grupal (Group) permite cargar hasta tres efectos, los cuales se encadenan en serie y presentan solamente un parámetro de manejo. Para cargar un efecto, abra cada uno de los menús desplegables y seleccione el efecto a emplear. El orden de los efectos seleccionados determinará su posición en la señal. La señal original será entonces modificada por el primer efecto, luego atravesará el segundo y finalmente el tercero.

El aspecto de una unidad FX en modo grupal es el siguiente:



Una unidad FX en el modo grupal.

- ▶ Para encender el efecto, pulse el botón **ON**.
- ▶ Para incrementar el efecto, gire a la derecha la perilla **D/W**.
- ▶ Encienda cada efecto con la respectiva perilla de encendido (**ON**).



TRAKTOR dispone de una gran cantidad de efectos. Reducir el número de efectos disponibles facilita y agiliza la selección espontánea de los mismos. Si solamente usa un número determinado de efectos, podrá añadir o sacar más efectos de la lista en *Preferences > Effects > FX Pre-selection*.

Si TRAKTOR fue configurado para emplear cuatro unidades de efectos, las mismas cambiarán su aspecto para acomodarse mejor al tamaño disponible de pantalla:



Unidad FX en modo individual al emplear cuatro unidades de efectos.



Unidad FX en modo grupal al emplear cuatro unidades de efectos.

- ▶ Es posible configurar cada efecto como un efecto de inserción, de envío o posvolumen vía *Preferences > Effects*.
- ▶ Véase [↑15.7, Poner efectos](#), para un ejemplo explicativo sobre el uso de efectos.
- ▶ Para una descripción detallada, véase [↑14.5, Los efectos en detalle](#).

- Véase [↑13.13, Global Settings \(Ajustes generales\)](#) para ver la lista de efectos disponibles.



Las unidades FX pueden controlarse vía MIDI. Las asignaciones pertinentes se llevan a cabo en el administrador de controladores (*Preferences > Controller Manager*).

14.5.3 Parámetros comunes

Todos los efectos presenta los parámetros siguientes:

- **D/W**: este parámetro controla la proporción entre la señal original directa (Dry: posición extrema izquierda) y la señal procesada con el efecto (Wet: posición extrema derecha).

Algunos efectos realizan algo más que un simple balance de señal en el control D/W. En estos efectos, la perilla se denomina D/RNG y su función se describe por separado en los detalles de los efectos.

- **ON**: este botón enciende y apaga los efectos. Lo efectos de acción diferida, como el retardo o la reverberación, continuarán sonando por un cierto tiempo aun después de haber sido apagados. Para deshabilitar completamente la acción de un efecto sobre un canal específico, utilice el botón FX (1, 2, 3 o 4) del mezclador.

Algunos efectos usan el botón de encendido (ON) para accionar el proceso de muestreo necesario para llenar el búfer del efecto. Estos efectos tienen que empezar estando apagados. Si se inician estando encendidos, no habrá audio.

- **RST** (Restablecer): el botón **RST** restablece los parámetros del efecto a sus valores por defecto. Cada vez que cambie los efectos, el nuevo efecto volverá a su estado predeterminado.
- **Snapshot**: el botón de registro (simbolizado con un disquete) permite guardar la configuración vigente de manera predeterminada. La configuración así registrada podrá recuperarse cada vez que presione el botón **RST**.



Los efectos presentan menos parámetros en ME 2.

14.5.4 Delay

Es un efecto clásico de retardo con el agregado de una función de congelamiento. La velocidad del retardo está controlada directamente por el reloj maestro de TRAKTOR para asegurar que el retardo se mantenga sincronizado con los pulsos, incluso durante los cambios de tempo.

Modo individual

- **FILTER**: compuesto por un filtro paso-alto y otro paso-bajo (similar a un filtro paso-banda). El filtro se abre cuando la perilla se gira totalmente a la izquierda y a medida que se gira hacia la derecha va eliminando las frecuencias bajas y luego las altas.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **RATE**: controla la duración del retardo. Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Min—Máx: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 1/4, 3/8, 4/4.

Esta perilla continua operando durante el modo de congelación y permite interesantes deformaciones del sonido. Sin embargo, es importante girar la perilla hacia los valores bajos por un breve espacio de tiempo porque, de lo contrario, el búfer perderá todo su contenido.



La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla FILTER tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de soltar el botón.

- **SPRD**: crea una diferencia entre los tiempos de retardo del canal derecho y los del canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial. Los tiempos disponibles son: Izq. Min—Max: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 2/4, 3/8, 4/4; Der. Min—Max: 1/32, 1/8, 3/16, 3/8, 3/8, 2/4, 4/4.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que el control de **RATE** del modo individual, con la perilla de realimentación puesta en un valor medio.

14.5.5 Reverb

Es un efecto clásico de reverberación, con simulaciones de espacios extremos, controles paso-bajo y paso-alto individuales y una función de congelamiento.

Modo individual

- **HP**: filtro paso-alto del bucle del efecto; completamente abierto cuando está girado todo a la izquierda.
- **LP**: filtro paso-bajo durante del bucle del efecto; completamente abierto cuando está girado todo a la derecha.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **SIZE** del modo individual.

14.5.6 Flanger

Un flanger clásico con control del ritmo.

Modo individual

- **SPR**: crea un efecto de extensión estéreo al controlar la diferencia de fase producida entre la fase de oscilación del canal estéreo izquierdo y la del canal estéreo derecho. Mín: no hay diferencia de fase; Máx: máxima diferencia de fase (1/2).
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: no hay realimentación, Máx: realimentación máxima.
- **RATE**: Controla la velocidad de la oscilación del flanger. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: habilita un control de velocidad continuo, que es independiente del tempo musical y va desde los 30 seg. (Máx.) hasta 1/30 seg. (Mín).
- **LFO RESET** (panel maestro): restablece la oscilación y reinicia a partir del punto más bajo o más alto, según el estado de DN/UP.



El botón LFO RESET del panel maestro restablece la oscilación de baja frecuencia a su punto cero (punto más alto).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

- ▶ La perilla controla la velocidad hacia arriba o abajo de la oscilación del sonido del efecto. La perilla se comporta como la perilla de **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("Freerun") está activado.

14.5.7 Flanger Pulse

Es un innovativo efecto semiautomático de flanger que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SHAPE:** Controla la forma del Flanger Pulse. El rango de los controles abarca una gran cantidad de patrones y se puede pasar de una forma a otra de manera continua, dando lugar a novedosos efectos sonoros. Explore las posibilidades de esta perilla en combinación con las perillas **FEEDB** y **AMNT**, y guarde en cualquier momento los presets creados.
- **FEEDB:** controla la intensidad de la realimentación, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación.
- **AMNT:** la perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central, y controla la intensidad de la modulación de la frecuencia del efecto.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.
- **SPR:** crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central. Se comporta igual que la perilla **AMNT** del modo individual.

14.5.8 Flanger Flux

Un flanger controlado manualmente, ideal para ser manejado por una rueda de desplazamiento:

Modo individual

- **FEEDB:** controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **PITCH:** controla la tonalidad del efecto. La posición central de la perilla es neutral, y girada hacia ambos lados, el flanging pasa de las altas a las bajas frecuencias.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido. **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.

- **SPR**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

El control se comporta como la perilla de **PITCH** del modo individual. La posición central de la perilla es neutral, hacia ambos extremos el efecto se mueve desde las altas hasta las bajas frecuencias.

14.5.9 Gater

El Gater silencia partes del audio según un ritmo ajustable. El reloj maestro controla la velocidad y el momento en que se produce la supresión. Un sonido siseante puede añadirse para enfatizar la pauta rítmica.

Para que el Gater pueda coincidir con los pulsos de la música, es indispensable que las pistas estén perfectamente alineadas con retículas de pulsos y que el reloj maestro siga el tempo de la pista en modo automático.

Modo individual

- **NOISE**: controla la cantidad de siseo añadido al efecto. Mín: no se añade siseo; Máx: se añade mucho siseo.
- **SHAPE**: controla la forma de la supresión. Min—Centro: 1 % Sostén, 0 % Declive—50 % Sostén, 0 % Declive; Centro—Max: 50 % Sostén, 0 % Declive—0 % Sostén, 100 % Declive.
- **RATE**: controla la velocidad del efecto. Los 5 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Mín—Máx.: Off—1/4—1/8—1/16—1/32.
- **MTE**: silencia la música completamente y sólo deja pasar el sonido siseante.

Si no hay ruido añadido y pulsa **MTE**, no se producirá ninguna salida de audio.

- **STT**: activa un tiempo de pasaje de 3/16 para producir un efecto de tartamudeo.

Si activa STT, inhabilitará la acción de la perilla **RATE**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla el velocidad del Gater y se comporta como la perilla **RATE** del modo individual.

14.5.10 Beatmasher 2

El Beatmasher 2 es un efecto de acción diferida que extrae un bucle breve del material de audio y lo deforma de diversas maneras.

Modo individual

- **ON**: al encender el efecto, extrae una muestra de un compás o de una medida basada en el tempo del reloj maestro. Para samplear otra porción del audio, apague y encienda el efecto nuevamente.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

- **GATE**: es un control combinado que sirve para mezclar y eliminar el ruido del material sampleado.
 - Girado todo a la izquierda, el efecto es pasado por alto. Desde el extremo izquierdo hasta la posición central va mezclando progresivamente trozos más grandes del audio almacenado en el búfer.
 - En posición central reproduce el audio almacenado en el búfer. Desde el centro hasta el extremo derecho, va recortando progresivamente mayores porciones de audio como si fuera un supresor de ruido.
- **ROT**: traslada el audio sampleado en pasos de 1/8 de nota en relación con su posición original. Cuando el control de longitud está a mínimo, la perilla de rotación hace rotar al sample de manera continua.
- **LEN**: controla la longitud del audio reproducido desde el búfer. **LEN**: controla la longitud del audio reproducido desde el búfer.
- **WRP**: Resincroniza el efecto a cada compás para lograr un resultado más musical.
- **REV**: invierte la dirección de la reproducción de los samples de audio.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que la perilla **LEN** del modo individual.

14.5.11 Delay T3

Es un retardo clásico sincronizable con el ritmo y con un control de congelamiento. La velocidad del retardo está controlada directamente por el reloj maestro de TRAKTOR para asegurar que el retardo se mantenga sincronizado con el ritmo, incluso durante cambios de velocidad.

Modo individual

- **FILTER**: compuesto por un filtro interno paso-alto y otro paso-bajo (similar a un filtro paso-banda). El filtro permanece abierto cuando la perilla se sitúa en la posición central. Al girar la perilla hacia la derecha se irán eliminando progresivamente las bajas frecuencias; al girarla hacia la izquierda, las altas.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo.
 - Mín: baja realimentación.
 - Máx: realimentación alta.
- **RATE**: controla la duración del retardo. En comparación con las versiones previas de TRAKTOR, la orientación de la perilla cambió a: Mín: retardos largos; Máx: retardos cortos. Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas.
 - Min ⇒ Max: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: Congela el Delay al cerrar la entrada y tocar el retardo con el valor puesto en el control de realimentación. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada a la posición central.



Aun en el modo de congelación, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.



La perilla **RATE** continua operando durante el modo de congelación y permite interesantes deformaciones del sonido. Sin embargo, es importante girar la perilla hacia los valores bajos solamente por poco tiempo porque, de lo contrario, el búfer perdería todo su contenido.

- **FR.R**: cuando este botón está pulsado, el tiempo del retardo no se cuantifica y puede modificarse continuamente. Cambiar los tiempos del retardo cuando Delay está activo podría causar repentinos saltos en el tono y en el ritmo.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que el control de **RATE** del modo individual, con la perilla de realimentación puesta en un valor medio.

14.5.12 Filter LFO

Es un filtro clásico de arquitectura escalar con un LFO sincronizable con el ritmo. El LFO puede estar sujeto a una retícula rítmica y, por lo tanto, estar siempre sincronizado con la pista; o puede llevarse a cabo en modo libre (Freerun)



En modo libre (**FR.R**), la velocidad de oscilación del Flanger no está ligada al tempo musical y se extiende en un rango de 30 segs. (mín.) hasta 1/30 segs. (máx.)

Modo individual

- **D/RNG**: controla la fuerza del efecto con una combinación de señal pura y señal con efecto y la amplitud de rango del LFO. El filtro es pasado por alto si la perilla está girada completamente a la izquierda. Tan pronto como la perilla abandona esa posición, el filtro entra en acción y la perilla aumenta progresivamente el rango del LFO.
- **SHAPE**: controla la forma del LFO. Girado totalmente a la izquierda, la forma es un triángulo que, a medida que se gira, se va transformando hasta alcanzar la forma de un diente de sierra con declive pronunciado.

- **RES:** controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **RATE:** controla la velocidad de la oscilación del filtro. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

- **UP:** al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R:** en el modo libre (**FR.R**), la velocidad de la oscilación del Phaser no está ligada al tempo musical y varía continuamente desde 30 segs. (Máx.) hasta 1/30 segs. (Mín.)

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla se comporta como la perilla **RATE** del modo individual cuando el parámetro **FR.R** ("Freerun") está activado.

14.5.13 Filter Pulse

Es un innovativo efecto autocontrolado de filtro, basado en una arquitectura escalar y que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SOFT:** controla la suavidad de la envolvente. Cuanto más girada esté la perilla hacia la derecha, más suave será el barrido del filtro.
- **RES:** controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.

- **AMT**: Controla la frecuencia en el punto donde el filtro entra en acción. Comparado con un filtro normal, la frecuencia del filtro modulada por los picos de la música da por resultado un patrón de barrido más dinámico. La modulación resulta neutral en posición central; hacia la derecha, la modulación asciende y hacia la izquierda, desciende.
- **P.SN**: eleva el umbral del pico del seguidor de envolvente de 50% a 80%.
- **P.MD**: habilita la sensibilidad del pico (ver arriba)

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que la perilla **AMNT** del modo avanzado.

14.5.14 Filter

Filtro clásico con modo de control de dos o de una perilla, basado en una arquitectura escalar.

Modo individual

- **HP** (paso-alto):
 - Controla el recorte de la frecuencia baja.
 - Permite el paso de toda la banda cuando está girado totalmente a la izquierda (puenteo).
 - Girado hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **LP** (paso bajo):
 - Controla el recorte de las frecuencias altas.
 - Permite el paso de toda la banda cuando esta girado totalmente a la derecha (puenteo).
 - Girado hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
- **BRJ** (supresión de banda): pone el filtro en el modo de supresión de bandas. En este modo, las frecuencias comprendidas entre los dos límites del recorte de frecuencias serán eliminadas.

- **DJM** (modo DJ):
 - Permite que el panel se maneje con una sola perilla. La perilla **LP** pasa a ser un control bipolar con el que se ajusta tanto el recorte de baja como el de alta frecuencia.
 - En posición central deja pasar toda la banda.
 - Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
 - Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.



En el modo DJ (**DJM**), la perilla **LP** pasa a denominarse **LP/HP** porque tiene una función combinada para controlar el recorte de baja y alta frecuencia.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla el efecto en el modo DJ y funciona igual que la perilla **LP/HP** del modo individual.

14.5.15 Filter:92 LFO

Este filtro está modelado según los filtros del mezclador Xone:92 de Allen & Heath y presenta un LFO sincronizable con el ritmo. El LFO puede estar sujeto a una retícula rítmica y, por lo tanto, estar siempre sincronizado con la pista; o puede llevarse a cabo en modo libre (Freerun)

Modo individual

- **D/RNG**: controla la fuerza del efecto con una combinación de señal pura y señal con efecto y la amplitud de rango del LFO. El filtro es pasado por alto si la perilla está girada completamente a la izquierda. Tan pronto como la perilla abandona esa posición, el filtro entra en acción y la perilla aumenta progresivamente el rango del LFO.
- **SHAPE**: controla la forma del LFO. Girado totalmente a la izquierda, la forma es un triángulo que, a medida que se gira, se va transformando hasta alcanzar la forma de un diente de sierra con declive pronunciado.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.

- **RATE:** controla la velocidad de oscilación del filtro. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

- **UP:** al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R:** en el modo libre (**FR.R**), la velocidad de la oscilación del LFO no está ligada al tempo musical y varía continuamente desde 30 segs. (Máx.) hasta 1/30 segs. (Mín.)

14.5.16 Filter:92 Pulse

Es un innovativo filtro autocontrolado, modelado según los filtros del mezclador Xone:92 de Allen & Heath y que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos sibilantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SOFT:** controla la suavidad de la envolvente. Cuanto más girada esté la perilla hacia la derecha, más suave será el barrido del filtro.
- **RES:** controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **AMT:**
 - Controla la frecuencia en el punto donde el filtro entra en acción. Comparado con un filtro normal, la frecuencia del filtro modulada por los picos de la música da por resultado un patrón de barrido más dinámico.
 - La modulación resulta neutral en posición central; hacia la derecha, la modulación asciende y hacia la izquierda, descende.
- **P.SN:** eleva el umbral del pico del seguidor de envolvente de 50% a 80%.

- **P.MD**: habilita la sensibilidad del pico (ver arriba)

14.5.17 Filter:92

Es un filtro modelado según los filtros del mezclador Xone:92 de Allen & Heaths.

Modo individual

- **HP** (paso-alto):
 - Controla el recorte de la frecuencia baja.
 - Permite el paso de toda la banda cuando está girado totalmente a la izquierda (puenteo).
 - Girado hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **LP** (paso bajo):
 - Controla el recorte de las frecuencias altas.
 - Permite el paso de toda la banda cuando esta girado totalmente a la derecha (puenteo).
 - Girado hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
- **BRJ** (supresión de banda): pone el filtro en el modo de supresión de bandas. En este modo, las frecuencias comprendidas entre los dos límites del recorte de frecuencias serán eliminadas.
- **DJM** (modo DJ):
 - Permite que el panel se maneje con una sola perilla. La perilla **LP** pasa a ser un control bipolar con el que se ajusta tanto el recorte de baja como el de alta frecuencia.
 - En posición central deja pasar toda la banda.
 - Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.

- Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.



En el modo DJ (DJM), la perilla LP pasa a denominarse LP/HP porque tiene una función combinada para controlar el recorte de baja y alta frecuencia.

14.5.18 Phaser

Un clásico efecto de fase rítmica, con control libre de velocidad y fase estéreo.

Los controles del Phaser son iguales que los del Flanger descritos más arriba.

Modo individual

- **SPR**: crea un efecto de extensión estéreo al controlar la diferencia de fase producida entre la fase de oscilación del canal estéreo izquierdo y la del canal estéreo derecho. Mín: no hay diferencia de fase; Máx: máxima diferencia de fase (1/2).
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del Phaser, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: no hay realimentación, Máx: realimentación máxima.
- **RATE**: controla la velocidad de la oscilación del Phaser. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: habilita un control de velocidad continuo, que es independiente del tempo musical y va desde los 30 seg. (Máx.) hasta 1/30 seg. (Mín).
- **LFO RST**: restablece la oscilación y reinicia el movimiento a partir del punto más bajo o más alto según sea el estado del control DN/UP.



El botón RST restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla la velocidad hacia arriba o abajo de la oscilación del sonido del efecto. La perilla se comporta como la perilla de **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("Freerun") está activado.

14.5.19 Phaser Pulse

Es un innovativo efecto semiautomático de fase que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos sibilantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SHAPE**: controla la forma del Phaser Pulse. El rango de los controles abarca una gran cantidad de patrones y se puede pasar de una forma a otra de manera continua, dando lugar a novedosos efectos sonoros. Explore las posibilidades de esta perilla en combinación con las perillas **FEEDB** y **AMNT**, y guarde en cualquier momento los presetes creados.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación.
- **AMNT**: la perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central, y controla la intensidad de la modulación de la frecuencia del efecto.
- **8PL** (8 polos): acciona un filtro de 6 o de 8 polos para darle al efecto una mayor intensidad.
- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central. Se comporta igual que la perilla **AMNT** del modo individual.

14.5.20 Phaser Flux

Es un phaser controlado manualmente, ideal para ruedas de desplazamiento. Los controles del Phaser Flux son iguales a los del Flanger Flux, descritos más arriba con la excepción del interruptor de 8 polos:

Modo individual

- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del Phaser, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **PITCH**: controla la tonalidad del efecto. La posición central de la perilla es neutral, y girada hacia ambos lados, el efecto de fase pasa de las altas a las bajas frecuencias.
- **8PL (8 polos)**: acciona un filtro de 6 o de 8 polos para darle al efecto una mayor intensidad.
- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

El control se comporta como la perilla de **PITCH** del modo individual. La posición central de la perilla es neutral, hacia ambos extremos el efecto se mueve desde las altas hasta las bajas frecuencias.

14.5.21 Reverse Grain

Es un efecto de acción diferida que sirve para capturar bucles del material de audio y ejecutarlos en reversa con diferentes opciones de deformación.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

Modo individual

- **ON**: toma muestras del audio y las ejecuta en reversa.
- **PITCH**:

- Controla el tono de la muestra de audio.
- El tono normal está en la posición extrema derecha. Gire progresivamente para bajar el tono.
- El rango abarca de 0 a 100.
- **GRAIN**: controla el tamaño de los gránulos de audio. Crea efectos muy interesantes si se usa en combinación con la perilla de velocidad (**Speed**).
- **SPEED**:
 - Controla la velocidad de la ejecución de las muestras (gránulos de audio).
 - La posición extrema derecha reproduce la muestra a velocidad normal.
 - Gire progresivamente para acelerar la ejecución.
- **INV** (inversión): ejecuta los gránulos en orden inverso.
- **FWD**: invierte la dirección de la ejecución de atrás para adelante.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **GRAIN** del modo individual.

14.5.22 Turntable FX

Este efecto emula el sonido producido por el giro de un tocadiscos.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

Modo individual

- **BRK** (freno del tocadiscos):
 - Acciona un efecto de interrupción como al accionar el interruptor de inicio/parada de un tocadiscos.
 - La velocidad del sonido que se va apagando se controla con la perilla **B.SPD**.
 - La velocidad de desaceleración y aceleración puede controlarse individualmente cambiando la posición de la perilla **B.SPD** mientras el control **BRK** permanece encendido.

- **AMNT**: Controla la intensidad de movimiento accionado por el botón **RCK**.
- **R.SPD**: controla la velocidad del movimiento accionado por el botón **RCK**.
- **B.SPD**: controlada la velocidad con que se frena el movimiento accionado por el botón **BRK**.
- **RCK**: acciona el movimiento giratorio del tocadiscos.
- **REW**: acciona un efecto de rebobinado. La velocidad del rebobinado se controla con la perilla **B.SPD**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

El botón **ON** se comporta como el botón **BRK** y la perilla como la perilla **B.SPD** del modo individual.

14.5.23 Iceverb

El Iceverb es un innovativo efecto de reverberado con filtros auto-oscilantes que producen efectos muy coloridos. El filtro del Iceverb está fuera del circuito de realimentación por lo que el declive no depende de las configuraciones del filtro.

Modo individual

- **ICING**: controla la resonancia del filtro y, por ende, la intensidad del color.
- **COLOR**: controla la frecuencia de recorte del filtro y, por ende, el color de la reverberación.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida. El control **SIZE** permanece activo durante el modo de congelación dando lugar a interesantes efectos de tono.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **SIZE** del modo individual.

14.5.24 Reverb T3

Reverberado clásico que proporciona reverberaciones extremas, controles de filtro paso bajo y paso alto y una función de congelación como la de TRAKTOR 3 y versiones previas de TRAKTOR SCRATCH.

Modo individual

- **LP**: filtro paso-bajo durante el bucle de efecto. Completamente abierto cuando está girado todo a la izquierda.
- **HP**: filtro paso-alto durante el bucle de efecto. Completamente abierto cuando está girado todo a la derecha.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

- ▶ Funciona como la perilla **size** del modo individual.

14.5.25 Ring Modulator

Es un efecto de modulación anular que modula las pistas al multiplicar una señal de alta frecuencia sobre el material de audio.

Modo individual

- **AM-RM**: transforma el tipo de modulación: desde una modulación de amplitud (todo a la izquierda) hasta una modulación anular (todo a la derecha). La modulación de amplitud suena más suave comparada con la modulación en anillo.
- **RAW**: controla la forma del oscilador de modulación. El oscilador es una senoide cuando se gira la perilla todo a izquierda y genera sonidos suaves; y es una onda cuadrada filtrada cuando esta girada todo a la derecha, generando sonidos más ásperos.
- **PITCH**: controla la frecuencia del oscilador de modulación, desde baja (todo a izquierda) hasta alta (todo a la derecha), (100 Hz—8371 Hz).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Esta perilla se comporta con una combinación de los controles **RAW** y **PITCH** del modo individual.

14.5.26 Digital LoFi

Digital LoFi descompone la música al reducir la definición digital y la frecuencia de muestreo.

Modo individual

- **BIT**: ajusta el volumen de transmisión de bits: desde máximo, extremo izquierdo; hasta mínimo (solo un bit), extremo derecho.
- **SMTH**: crea un efecto más suave al introducir una demora en la reducción de la frecuencia de muestreo.
- **SRTE**: controla la reducción de la frecuencia de muestreo: desde ninguna reducción (extremo izquierdo) hasta 100 Hz de frecuencia de muestreo (extremo derecho).

Esta perilla tiene sólo efecto en combinación con la reducción de la frecuencia de muestreo (perilla SMTH).

- **SPREAD**: crea una diferencia entre el sample reproducido en el canal derecho y el reproducido en el canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como una combinación de las perillas **SRTE** y **BIT** del modo avanzado.

14.5.27 Mulholland Drive

El Mulholland Drive es un efecto de distorsión con dos unidades de distorsión independientes y una función de auto-oscilación aleatoria. Rinde sus mejores frutos cuando la realimentación está activada y en música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la auto-oscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Si la realimentación no está activada, se comporta como un efecto de distorsión normal.

Modo individual

- **TONE:**
 - Controla la frecuencia del tono de realimentación.
 - Para que surta efecto, debe haber una cierta cantidad de realimentación.
 - Sirve para crear una gran variedad de tonos usado en combinación con la perilla FEEDB.
- **FEEDB:** controla la cantidad de realimentación del efecto; de 0 a 100%. Girado todo a la izquierda no hay realimentación y el efecto se comporta como un tubo de distorsión corriente.
- **DRIVE:** regula cuál de las dos unidades de saturación será alimentada y en qué medida. Distorsiona solamente una unidad en las posiciones extremas y distorsiona entre ambas cuando está la perilla esta posicionada en el centro.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona como una perilla **DRIVE** del modo individual.

Con valores altos de **DRIVE** y de **FEEDB**, el efecto puede producir sonido aun sin recibir entrada alguna.

14.5.28 Transpose Stretch

Transpose Stretch es un transportador con control de muestreo y estiramiento.

Modo individual

- **STRCH:** tan pronto como se aleje del extremo izquierdo, la entrada es grabada durante 1 compás (2 si el botón **Tx2** está pulsado) y luego bucleada indefinidamente. Cuanto más se gire la perilla a la derecha, mayor será el estiramiento producido, hasta que la música se detenga completamente al quedar sobre un único "gránulo".

La perilla **STRCH** tiene que estar puesta todo a la izquierda para que abra la entrada del efecto. El efecto tiene que cargarse con la perilla **STRCH** girada completamente a la izquierda.

- **GRNSZ** (Tamaño de la muestra):
 - Esta perilla controla el tamaño de las muestras (gránulos) y funciona cuando el botón **grn** de debajo se encuentra habilitado. De lo contrario, el tamaño del gránulo se determinará automáticamente para un mejor control del efecto.
 - El rango abarca desde gránulos muy largos (333 ms), girado todo a la izquierda; hasta gránulos cortos de 5 ms, girado todo a la izquierda.
 - Tamaños muy pequeños pueden producir bonito sonidos metálicos de modulación en anillo/FM. Pruebe con una detención total ("full stop") y luego transporte hasta el máximo para producir gemidos metálicos.
- **KEY**:
 - Controla el tono de los gránulos.
 - La posición central es neutral y toca los gránulos con el tono original.
 - Todo a la derecha, los gránulos se transportan hasta +1 octava arriba.
 - Todo a izquierda, los gránulos se transportan hasta -5 octavas abajo.
- **GRN**: habilita el control del tamaño del gránulo.
- **ST.2**: toca 2 compases en vez de 1 durante el modo **STRCH**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **KEY** del modo individual.

14.5.29 BeatSlicer Buffer

Este efecto toma muestras de 2 compases de duración, las subdivide en pequeñas porciones y las vuelve a tocar en una secuencia diferente, creando así versiones rítmicamente entremezcladas de la versión original. El efecto proporciona 20 pautas diferentes agrupadas en 5 estilos. Cuando se enciende, el efecto empieza sampleando dos compases y se mantendrá sincronizado con el reloj maestro, incluso durante cambios de tempo.

Modo individual

- **BUZZ**: Crea un efecto de pulsos amontonados al incrementar la velocidad de repetición dentro del pulso de una pauta.

- **STYLE**: selecciona uno de los cinco grupos de pautas.
- **PAT**: alterna entre las distintas pautas de un grupo. La primera pauta de un grupo es siempre neutral (es decir, puentea la señal de la secuencia original).
- **GO**: a pulsar **GO**, el material de audio se manipula y almacena en el búfer al mismo tiempo. El tamaño del bucle almacenado es de 1 compás.
- **2 BAR** (2 compases): Al activar el botón de **2 BAR**, los dos compases completos del búfer se emplearán para los cortes. De lo contrario, solo se cortará el primer compás del audio almacenado.

Modo grupal

La perilla funciona como la perilla **PAT** del modo individual.

14.5.30 Formant Filter

Formant Filter imita el sonido de las vocales por medio de tres filtros paso-banda.

Modo individual

- **SHARP**: hace que las vocales suenen con más presencia.
- **TALK**: transforma el sonido a través de los formantes vocálicos (a, e, i, o, u). A la izquierda suena más oscuro y hacia la derecha, más brillante.
- **TYP**: cuando el botón está desactivado, las vocales suenan "alemanas". Con el botón activado, las vocales suena más "inglesas".

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Representa la perilla **TALK** del modo individual.

14.5.31 Peak Filter

El Peak Filter añade un pico de volumen a la señal original según un espectro de frecuencias específico. El pico puede sonar hasta cuatro veces más que la señal original. Un limitador adicional asegura que el aumento en decibelios esté limitado hasta un máximo de 0 dB.

Modo individual

- **D/W**: el control D/W no solo mezcla la señal modulada con la señal original de audio, también aumenta adicionalmente la frecuencia del filtro del pico.
- **PUMP**: añade limitación a la señal con efecto.
- **EDGE**: modula la amplitud del pico al incrementar la resonancia. Girado a la derecha, la frecuencia realzada se vuelve más pronunciada.
- **FREQ**: controla la frecuencia realzada.
- **KILL**: invierte el pico y hace que el efecto suene como un filtro paso-banda.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Esta perilla representa la perilla **FREQ** del modo individual.

14.5.32 Tape Delay

Es la emulación de un retardo de cinta, con sincronización rítmica y saturación. El efecto permite aplicar un filtro a las señales retardadas y una función de congelación hace que la señal se mantenga por sí misma.

Modo individual

- **FILT**: filtro paso-alto interno. El filtro se abre cuando la perilla se gira totalmente a la izquierda y a medida que se gira hacia la derecha va eliminando las frecuencias bajas.
- **FBK**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo.
- **SPEED**: controla la velocidad de Tape Delay.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de soltar el botón.

- **ACCL**: imprime una aceleración mayor a la velocidad de la cinta virtual.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **ACCL** del modo individual.

14.5.33 Ramp Delay

Este creativo retardo permite ajustar la transición entre los diferentes tiempos de retardo.

Modo individual

- **FILTER**: control bipolar para regular el recorte de baja y alta frecuencia. En posición central deja pasar toda la banda. Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente. Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **DURATION**:
 - Controla la duración del retardo. Define el tiempo que emplea el retardo en pasar de una velocidad a otra.
 - Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas: Mín ⇒ Máx: 1/4, 2/4, 4/4, 2 BARS, 4 BARS, 8 BARS, 16 BARS.
- **RATE**:
 - Controla la velocidad del Ramp Delay.
 - Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas. Mín ⇒ Máx: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de soltar el botón.

- **FB+**: aumenta la realimentación un 90%.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **RATE** del modo individual, con una duración predefinida de 2 compases.

14.5.34 Auto Bouncer

Auto Bouncer es un efecto que captura fragmentos de un pulso y los repite según cinco pautas predefinidas.

Modo individual

- **TRANS**: ajusta la transportación de las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, la transportación se incrementará siguiendo el patrón. Girada desde el centro hacia la izquierda, la transportación disminuirá al seguir el patrón.
- **BEND**: aumenta o disminuye las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, la velocidad disminuye al seguir el patrón. Girada desde el centro hacia la izquierda, la velocidad aumenta al seguir el patrón.
- **PATTERN**: los 5 patrones disponibles están numerados de 0-4.
- **X2**: duplica la densidad de las repeticiones.
- **ALT**: activa los patrones 0-4 alternadamente.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **BEND** del modo individual.

14.5.35 Bouncer

El Bouncer es un efecto de acción diferida que captura muestras de 1 pulso y las repite a distintas velocidades y tonos.

Modo individual

- **TRANS**: ajusta la transportación de las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, las repeticiones elevarán su tono. Girada desde el centro hacia la izquierda, las repeticiones bajarán su tono
- **FILTER**: filtro paso-bajo que queda abierto cuando la perilla se gira completamente a la derecha. Al girar hacia la izquierda, irá recortando progresivamente las frecuencias altas.
- **SPEED**: define la velocidad de las repeticiones.
- **AUT**: cuando está activado, resamplea la entrada cada 2 (2/4) pulsos.
- **X2**: duplica el valor de velocidad.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **SPEED** del modo individual.

15 Instructivos

Este capítulo enseña la manera de llevar a cabo las operaciones más habituales de TRAKTOR.

Los ejemplos prácticos siguen un orden progresivo. A efectos de familiarizarlo con el programa, se mostrarán primeramente las tareas más simples y, luego, se irán presentando las operaciones más complejas. Tras la lectura de este capítulo, tendrá los conocimientos básicos que le permitirán empezar a realizar mezclas con TRAKTOR.

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

15.1 Condiciones previas

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



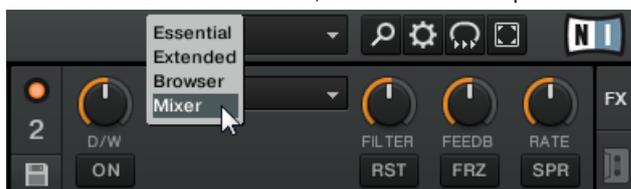
Aun siendo un usuario experimentado, todos los tutoriales valen la pena leerse; en cada uno de ellos encontrará consejos y sugerencias de trabajo útiles de seguir.

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

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

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

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



15.2 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 [↑15.3, Ejecutar la primera pista](#) a [↑15.10, Empleo de la grabadora de bucles](#)

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

1. Cargar la pista *Techno 1* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta Deck A e iniciar la ejecución (apartado [↑15.3, Ejecutar la primera pista](#)).
2. Cargar la pista *Techno 2* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta B e iniciar su ejecución. La Cubierta A debería dar el tempo master (apartado [↑15.4, Cargar y mezclar una segunda pista](#)).

3. Sincronizar el tempo de la pista de la Cubierta B con el tempo de la pista en la Cubierta A (apartado [↑15.5, Ajuste del volumen](#)).
4. A partir del apartado [↑15.6, Bucleo y colocación de bucles](#), una nueva pista será cargada y ejecutada en la Cubierta A: *House 1*. La Cubierta B debería ser ahora la del tempo más-ter.
5. Si ya sabe como guardar bucles y puntos de inserción, hágalo en ambas pistas y pase por alto el apartado [↑15.6, Bucleo y colocación de bucles](#).
6. Si sabe asignar efectos a una cubierta, si ya conoce la diferencia entre el modo individual y el modo grupal de efectos y la manera de intercambiar efectos, puede omitir también el apartado [↑15.7, Poner efectos](#).

Apartados [↑15.10, Empleo de la grabadora de bucles](#) a [↑15.11, Sincronización](#)

Los apartados [↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#) y [↑15.10, Empleo de la grabadora de bucles](#) describen las cubiertas de remezcla (**Remix Decks**) y la grabadora de bucles (**Loop Recorder**). Lea estos instructivos para tener una idea cabal de estas versátiles herramientas.

El apartado [↑15.11, Sincronización](#) trata del reloj maestro (**Master Clock**) y la **sincronización de pistas**. Dado que estos elementos fueron modificados y mejorados en TRAKTOR, ¡recomendamos encarecidamente leer dicho apartado cuidadosamente, aun cuando se sienta familiarizado con las tareas de sincronización de las versiones anteriores de TRAKTOR!

15.3 Ejecutar la primera pista

Este primer primerainstructivo le mostrará la manera de cargar y ejecutar una pista, revisar las salidas de audio y solucionar problemas cuando la música no se pueda escuchar

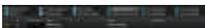
Condiciones previas

En caso de haber realizado alguna modificación en TRAKTOR, antes de comenzar con estos tutoriales recomendamos encarecidamente restablecer TRAKTOR a sus valores de fábrica (véase [↑15.1, Condiciones previas](#)).

15.3.1 Carga rápida de una pista

Carguemos la pista demo *Techno 1* en la Cubierta A:

1. Pulse un clic en [Demo Tracks](#), en la sección de favoritos. Las pistas de la lista de reproducción [Demo Tracks](#) aparecerán debajo:



2. Pulse un clic en la pista *Techno 1*. La pista quedará resaltada.
3. Arrástre la pista hasta la Cubierta A. La pista se cargará. La onda de sonido y la información correspondiente aparecerán mostradas en la cubierta.



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

Métodos de carga alternativos

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

15.3.2 Ejecutar una pista

- ▶ Cuando la pista esté cargada, presione el botón de reproducción en la parte inferior de la cubierta.



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



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

Cada cubierta con su propio canal

Este instructivo se basa en el mezclador interno de TRAKTOR's Internal Mixer. Si está empleando TRAKTOR SCRATCH PRO 2, seguramente estará valiéndose de un aparato mezclador externo. Sin embargo, esto no es óbice para seguir las instrucciones de este ejemplo: simplemente, reemplace los ecualizadores, deslizantes de canal y crossfader de TRAKTOR por los de su propio mezclador.

El audio ejecutado por las cubiertas puede trabajarse con los controles del canal respectivo del mezclador. Dado que la pista está cargada en la Cubierta A, vamos a trabajar su sonido con el canal A:



El canal A del mezclador.

Llegados a este punto, deberíamos estar oyendo salir algún sonido a través de los altavoces. De no ser así, pase a la lectura del próximo apartado.

15.3.3 Si la pista no se escucha

Si la pista se está ejecutando en la cubierta y, sin embargo, no produce salida de audio o no suena con suficiente intensidad; verifique por favor lo siguiente:

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



- El volumen del canal A, situado encima, debería estar deslizado hacia lo alto:



- El medidor del canal (la barra vertical que corre bajo el deslizante, ver ilustración de arriba) debería mostrar algún tipo de actividad. De no ser así, verifique que las perillas **HI**, **MID** y **LOW**, y la perilla de **FILTER** estén situadas en posición central. En la parte superior del canal, pulse un doble clic en la perilla de **GAIN** para restablecer la ganancia del canal a 0 dB.
- En la parte central superior de TRAKTOR, los medidores de volumen de **MAIN** deberían mostrar signos de actividad. Si no es así, compruebe que la perilla de **MAIN** esté levantada.



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

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

15.4 Cargar y mezclar una segunda pista

Ahora, llegó el momento de cargar y mezclar una segunda pista. De paso, aprenderemos a realizar algunas tareas básicas mezcla: escucha previa de pistas, inicio correcto de la reproducción y mezcla conjunta de pistas empleando el crossfader.

Condiciones previas

Damos por supuesto que las instrucciones dadas fueron seguidas correctamente en el ejemplo práctico anterior (véase [↑15.3, Ejecutar la primera pista](#)). TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

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

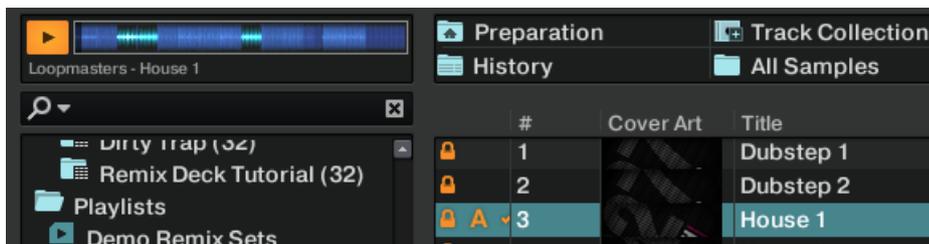
15.4.1 Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances

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

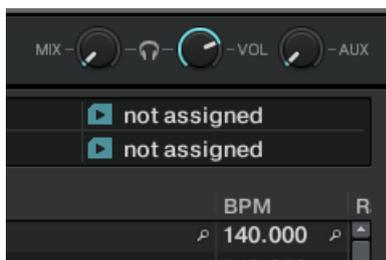
Antes de de cargar otra pista, vamos a usar el reproductor de avances de TRAKTOR para escucharla directamente en el buscador a través de los auriculares.



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



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



Las perillas Cue Mix y Cue Vol encima del buscador.

- ▶ Conecte los auriculares en el enchufe de auriculares de su tarjeta de sonido, controlador o aparato mezclador.
1. Haga clic en la pista *Techno 2*, en la lista de reproducción Demo, y arrástrela hasta el reproductor de avances. La pista comenzará a ejecutarse.
 2. Gire la perilla **MIX** completamente en sentido antihorario para escuchar solamente la señal de monitorizada.
 3. Gire la perilla **VOL** para manejar el volumen de los auriculares.
 4. Haga clic en cualquier lugar de la onda para escuchar otra parte de la pista.
 5. Cliquee y arrastre el cabezal de reproducción (la línea vertical) para recorrer la pista.

6. Haga clic en el botón de reproducción del reproductor de avances para detener la ejecución.
7. Arrastre la pista desde el reproductor de avances hasta la cubierta donde desea cargarla o seleccione otra pista para su escucha previa.



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

15.4.2 Cargar y ejecutar una segunda pista

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

1. Arrastre una pista desde el reproductor de avances hasta la Cubierta B. También, puede usar los otros métodos de carga descritos en [↑15.3.1, Carga rápida de una pista](#). La información de la pista y su correspondiente onda aparecerán sobre la Cubierta B.
2. Pulse el botón de reproducción de la cubierta derecha para iniciar la reproducción. La pista empezará a ejecutarse. El botón quedará encendido y la onda comenzará a moverse en la cubierta B de TRAKTOR.

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

Hagamos 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.

15.4.3 Empleo de los auriculares para preparar la mezcla

Ahora, acostumbrémonos a preparar las mezclas con los auriculares hasta asegurarnos de que la pista está lista para ser mezclada.



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

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

La perilla de mezcla de los auriculares (**MIX**) puede emplearse en todo momento para ajustar el balance entre la pista monitorizada (Cubierta B) y la mezcla principal (la pista de 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 pista principal.

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

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

15.4.4 Sincronizar la segunda pista

mezcla Antes de introducir la pista de la Cubierta B en la mezcla, vamos a usar la sincronización automática de TRAKTOR para sincronizarla con el tempo de la Cubierta A. Esto se lleva a cabo con el botón de **SYNC**:



El botón de sincronización (SYNC) en la parte superior izquierda de la cubierta.

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

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

Gire gradualmente la, perilla de mezcla de los auriculares (**MIX**). Podrá percibir que la segunda pista se mezcla en sincronía con la Cubierta A.



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

15.4.5 Establecer un punto de partida

Insertemos ahora un punto que marque el comienzo de 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 marcas en una pista para cumplir con distintas funciones (mezcla, ejecución, etc.) se lo denomina "cueing".

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



La inserción de marcadores no está disponible en LE 2.

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

- Pulse la flecha situada bajo el botón de **ACTIVATE**, para abrir los paneles avanzados de las Cubiertas A y B. Luego, haga clic en **CUE** para abrir el panel respectivo.



- ▶ En la Cubierta B, indistintamente de la ejecución de la pista, presione uno de los botones de acceso directo sobre el tiempo fuerte del compás. Supongamos el botón 2. El botón se encenderá de color azul para indicar la presencia de un marcador guardado, al cual podremos retornar al presionar el botón.



Alineación de pistas

El procedimiento de alineación es bastante sencillo.

1. Presione el botón de reproducción de las Cubiertas A y B (los botones se encenderán).
2. Verifique que la Cubierta A tenga el tempo máster. De no ser así, 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 ejecución continuará a partir de ese punto. Ahora, ambas pistas están alineadas y listas para mezclarse.

15.4.6 Adhesión rítmica

No hay que preocuparse de poner el marcador directamente sobre un pulso. TRAKTOR lo hace por usted automáticamente. El método de adhesión rítmica de TRAKTOR lo hace por usted automáticamente. Pulse el botón **S**, en la sección global para activar el modo de adhesión.



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

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

15.4.7 Ceñirse al ritmo

Otra de las razones por las que no es un problema presionar el acceso directo *exactamente* sobre un pulso: por defecto, TRAKTOR asegura que los pulsos de ambas pistas corran juntos y que ningún salto arruine la sincronización. De esto se encarga la función de cuantificación rítmica del programa, indicado por el encendido del botón Q de la sección global.



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

La función de cuantificación, por su parte, permite la preservación del ritmo al saltar por distintos puntos de la pista (p. ej., al presionar un acceso directo o al clicar en algún lugar de la onda). La reproducción saltará así hasta la posición más próxima que asegure la continuidad rítmica.

15.4.8 Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?

La pista *Techno 1* de la Cubierta A empezó su ejecución al comienzo de estos ejemplos y es muy probable que la reproducción haya llegado hasta el final de la pista. En este caso, haga lo siguiente:

- ▶ En la cubierta izquierda, pulse el botón de retorno para saltar hasta el inicio de la pista y resumir la ejecución desde allí.
- ▶ También, puede presionar [Mayús]+T para la Cubierta A o [Mayús]+G para la Cubierta B.



Retorne al el inicio de la pista con el botón situado justo encima del botón de reproducción.

15.4.9 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

Llegó el momento de aplicar un poco de ecualización y filtrado en la mezcla.



Las perillas de ecualización y la perilla de filtrado.

- ▶ Gire las perillas ecualización y 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 activarse quedará encendido de color azul.

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



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

- ▶ Con el crossfader puesto en el extremo izquierdo, baje la perilla **LO** del canal B para sacar los graves de la pista de la cubierta B.
- ▶ Paulatinamente, vaya mezclando el canal B, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.

- ▶ Cuando ambas pistas estén corriendo de manera conjunta y desea recuperar el bajo que había suprimido, reduzca gradualmente el bajo del canal A y simultáneamente incremente el del canal B, empleando las perillas **LO** de ambos canales
- ▶ Complete la transición deslizando gradualmente el crossfader hasta alcanzar el extremo derecho. ¡Acaba de realizar su primera mezcla en TRAKTOR!

15.4.10 Alineación rítmica manual

La alineación rítmica puede llevarse a cabo manualmente en lugar de emplear la sincronización de TRAKTOR. Algunos disyocueis prefieren simplemente aparear los pulsos manualmente; sin embargo, esta operación resulta necesaria en las situaciones siguientes:

- en pistas que carecen de retícula rítmica.
- al sincronizar con con vinilos o CD.
- al tocar "codo a codo" con otro disyóquey.
- en 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 escuchada por la audiencia. Por lo tanto, vamos a trabajar ahora exclusivamente sobre la Cubierta A.

Primeros pasos

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



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

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

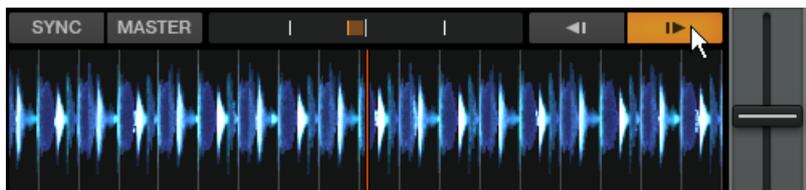
Deslizante de El tempo de cada cubierta se controla manualmente con el respectivo control deslizante:



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

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

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



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

Marcar un comienzo y alinear el ritmo

Si emplea TRAKTOR SCRATCH PRO 2, las cubiertas mostrarán el modo de reproducción Scratch Control y el punto de partida se puede determinar manualmente sobre los tocadiscos o los reproductores de CD. También puede hacer esto sobre las cubiertas, seleccionando el modo de reproducción interno en el menú contextual de la letra de la cubierta. Con este modo, podrá seguir también los próximos ejemplos.

Primero, trate de ubicar un punto a partir del cual empezar; por ejemplo, un break:

1. Con la Cubierta A detenida, arrastre la onda de la pista de la Cubierta A hasta alcanzar el break.
2. Haga clic en **CUE**. Un triángulo azul muestra la inserción de un marcador flotante (porque todavía está sin guardar).
3. Haga clic en **CUP** y suéltelo cuando escuche un pulso fuerte en la Cubierta B. La pista comenzará a ejecutarse cuando suelte el botón.
4. Si la operación se realizó correctamente, ambas canciones están en sincronía. Si las canciones empiezan a desincronizarse, ajuste el tempo con el deslizante de tempo de TRAKTOR y vuelva a pulsar **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!

15.5 Ajuste del volumen

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

Antes de seguir avanzando, vamos a recalcar la importancia de tener una mezcla con el volumen adecuado. Vamos a darle algunas sugerencias simples sobre la manera de sacar el mejor sonido de una mezcla.



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

15.5.1 La teoría...

Hay tres reglas básicas de mezclado a seguir:

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

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

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

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

15.5.2 ... y la práctica

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

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



Al emplear la técnica de eliminar la línea de bajos de las pistas a mezclar (véase [↑15.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)), debería también asegurarse de que el volumen general (la señal de salida maestra) tampoco distorsione.

Sacar el mayor provecho del rango dinámico de cada canal

Los canales del mezclador cuentan con un medidor de volumen. Este medidor muestra el nivel de volumen previo de la señal; es decir, el volumen que la señal tiene *antes* de pasar por el control de volumen del canal. Dicho volumen se ajusta con la perilla de ganancia **GAIN**:

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



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



TRAKTOR hace esto por usted automáticamente, al establecer el volumen de cada pista añadida con un valor satisfactorio. Esta ganancia automática se basa en los valores de ganancia que el programa toma de las pistas. Está activado de manera predeterminada en *Preferences > Mixer > Set Autogain When Loading Track*. (Esta ganancia puede, no obstante, ser reajustada según lo descrito en [↑7.3, Ecuilizador](#)). Sin embargo, dependiendo de la configuración especial adoptada por la ecualización, el filtro y los efectos aplicados a la pista, deberá volver a verificar la consistencia del volumen antes de meter la pista en la mezcla. Además, lo que resulta más importante aquí es el volumen promedio de la parte específica de la pista que está por mezclar.

Igualar el volumen de los canales

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

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

Controlar el volumen de la salida general

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

Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según su volumen relativo (establecido por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). Esta mezcla se envía luego a la salida general (**MAIN**) de TRAKTOR. En esta sección, los [medidores de volumen](#) muestran el volumen general de la mezcla. Dicho volumen se ajusta con la perilla **MAIN**.

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



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



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

El margen de tolerancia de volumen del mezclador interno de TRAKTOR puede ajustarse en *Preferences > Mixer > Levels > Headroom*. Póngalo a -3 dB o, incluso, a 0 dB si debido a una pobre amplificación no puede alcanzar el volumen de salida deseado. Pero no se pase, dado que un mayor volumen significa, a menudo, una menor pegada.



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

15.6 Bucleo y colocación de bucles

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

Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra en la situación siguiente:

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

15.6.1 Ejecutar bucles

Las controles específicos del bucleo se ubican en la parte inferior de la cubierta, bajo el visualizador.



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

Insertar un bucle de tamaño predefinido

poner Hagamos un bucleo en la pista de la Cubierta A.

- ▶ Para accionar el bucleo de una pista en ejecución, pulse un 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. El botón de **ACTIVE** se encenderá también de color verde.
- La longitud del bucle (en pulsos) se corresponde con el número que aparece sobre el botón de bucleo automático:



Botones de bucle automático y botón ACTIVE de la sección de bucle.

- ▶ Para cambiar la duración del bucle, pulse simplemente otro botón de bucle automático.

Poner un bucle manualmente

manualmente Los bucles se pueden poner también manualmente. Para llevar esto a cabo se emplean los botones de bucle **IN** y **Out**:



Los botones IN y OUT.

- ▶ Pulse **IN** para establecer el punto de entrada del bucle.
- ▶ Pulse **OUT** para establecer el punto de salida del bucle. Al presionar **OUT**, se creará un bucle y la pista comenzará a repetir la parte marcada.

En el instructivo anterior (véase [↑15.4.5, Establecer un punto de partida](#)), hicimos mención de la función de adhesión rítmica. Esta función hace que los marcadores de inicio y fin del bucle se posicionen automáticamente sobre el pulso más próximo.

Mover un bucle

Los bucles pueden cambiar de lugar con el panel avanzado de **MOVE**:



El panel de MOVE

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



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

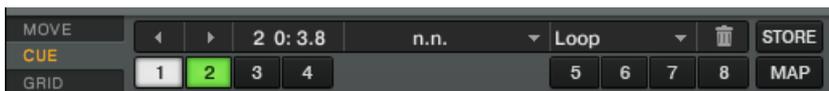


No es posible mover bucles en LE 2.

Guardar un bucle

En instructivo anterior, vimos la manera de guardar los marcadores insertados en una pista. De manera similar, podemos guardar también el bucleo realizado.

- ▶ Para guardar un bucle activo pulse un botón de acceso directo.
- Esta vez, el botón se enciende de color verde para indicar el almacenamiento de un bucle, quedando a disposición para su empleo en cualquier momento.



El panel de CUE con un bucle guardado, (marcado en verde).



Si se exceden los 8 accesos directos, puede emplear el botón de **STORE** para seguir guardando marcadores y bucles en la pista. El botón de **MAP** permite reorganizar su ordenamiento.



No es posible guardar bucles en LE 2.

Desactivar un bucle

desactivar Si desea desactivar el bucle en ejecución, haga lo siguiente:

- ▶ Para desactivar un bucle, haga clic en el botón de **ACTIVE** (encendido de color verde). Tras superar el bucle, la ejecución prosigue su curso normal.



Al pulsar **ACTIVE** cuando no hay bucles activos en la pista, activará un bucle. Es decir, el próximo bucle de la pista quedará activado.

15.6.2 Empleo de accesos directos

En instructivos anteriores ya vimos la manera de usar los accesos directos de TRAKTOR. Ahora, vamos a ampliar algunos aspectos sobre su empleo.

- ▶ Primero, abra el panel de **CUE**.

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

En la onda de la cubierta, podrá ver que una línea vertical del mismo color aparece en la correspondiente posición de pista. Además, verá también que un número indica el número de botón a emplear para saltar hasta esa marca.



La onda de la pista mostrando un punto de inserción guardado con el acceso directo 1 y un bucle con acceso directo 2.

Si cometió un error o si ya no desea conservar ese acceso directo, puede borrarlo sin problemas:

1. Haga clic en el acceso directo que desea eliminar.
2. Haga clic en el botón de la papelera.



→ Comprobará que el botón dejará de aparecer encendido.



Los accesos directos no están disponibles en LE 2.

Uso creativo de los botones de acceso directo

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

Como ejemplo, vamos a mostrar la manera de emplear el acceso directo de un bucle 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 pista de la Cubierta B para meterla en la mezcla:

- ▶ Inicie la reproducción de la pista de la Cubierta B y envíela a los auriculares (activando el botón de auriculares de la Cubierta B).
- 1. Utilice los controles de la sección de bucleo para buclear alguna parte interesante del principio de la pista.
- 2. Cuando tenga un buen bucle sonando, guárdelo con un acceso directo.
- 3. Pulse nuevamente el acceso directo para que el bucle comience sobre un pulso fuerte de la Cubierta A.
- 4. Ahora, intente poner este bucle en la mezcla; por ejemplo, filtrando los bajos como lo hicimos en el ejemplo práctico anterior (véase [↑15.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)).
- 5. Cuando esté por completar la transición de salida de la pista anterior, desactive el bucle en la nueva pista y la tarea estará terminada.



El panel de **CUE** ofrece muchas más opciones avanzadas.

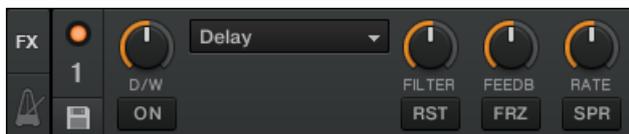
15.7 Poner efectos



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

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

TRAKTOR cuenta con una excelente sección de efectos. Las unidades de efecto del programa, pueden manejarse de dos maneras:



Una unidad FX en modo grupal



Una unidad FX en modo individual

Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* está cargada en la Cubierta B. La pista se está ejecutando y tiene la función de tiempo máster.
- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón de **PLAY** de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

15.7.1 Asignar una cubierta a una unidad FX

asignarAsignemos una unidad de efectos a la cubierta. Para hacer esto, emplearemos los botones de asignación de efectos:



Los botones de asignación FX de cada canal.

Asignemos la unidad FX 1 a la Cubierta B:

- ▶ Presione el botón **1** del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX1.



Lo más usual es asignar una unidad FX por canal (FX1 a la Cubierta A, FX2 a la Cubierta B, etc.), pero este instructivo pretende demostrar, además, la versatilidad de la asignación de efectos de TRAKTOR: es decir, existe también la posibilidad de asignar cualquier otro canal a la misma unidad de efectos. Por ejemplo, si desea aplicar estos efectos a la pista cargada en la Cubierta A, simplemente pulse el botón de asignación **1** también para la Cubierta A.



La asignación de cubiertas a efectos no es posible en LE 2 ni en ME 2.

15.7.2 Modo grupal

Grupo de efectos Veamos primero como funciona el modo grupal. Este modo permite que una sola unidad FX pueda emplear hasta tres efectos diferentes de manera simultánea. La unidad FX dispone de tres nichos de efectos apilados uno encima de otro.

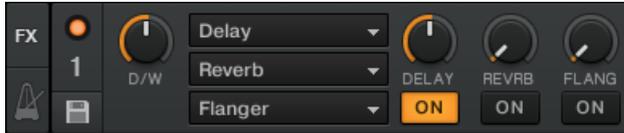


Grupo FX

15.7.3 Alistando la unidad de efectos

Por defecto, los tres efectos cargados en la unidad son: Delay, Reverb y Flanger.

- ▶ Seleccione el efecto a activar con el correspondiente botón de encendido (ON):



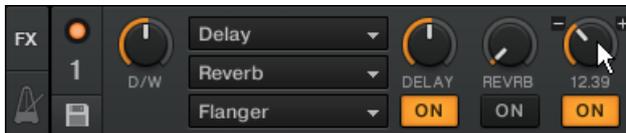
- El botón se encenderá y activará el efecto respectivo.
- ▶ Gire la perilla D/W para mezclar la señal con el efecto. Gire la perilla D/W lentamente en sentido horario para poner más efecto o en sentido antihorario para reducirlo:
- Ahora, podrá oír que la pista de la Cubierta B está siendo procesada por la unidad FX 2.



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

15.7.4 Controlar la unidad de efectos

Los tres efectos de esta unidad se controlan con las perillas respectivas :



Las perillas FX

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

Cambiar el efecto de un nicho

Los efectos pueden cambiarse por otros. Pongamos, por ejemplo, el efecto en el primer nicho:



El efecto Gater no está disponible en LE 2.

- ▶ Haga clic en la flecha junto a **Delay** para abrir el menú desplegable. Seleccione el *Gater*.
 - ▶ Si el primer nicho FX está desactivado, presione el botón respectivo para activarlo (el botón quedará encendido).
- A continuación, escuchará como el supresor 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, intentemos 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 máster.



Esto se comprueba al elevar el tempo de la cubierta del tempo máster; escuchará que la pista se ejecuta más rápidamente lo mismo que el supresor.

15.7.5 Modo individual

Usemos ahora el modo individual. En vez de tener varios efectos de un solo parámetro, el modo individual ofrece la posibilidad de modelar en profundidad un efecto a través de varios parámetros.

Esta vez, vamos a emplear la unidad FX 2.

- ▶ Pulse el botón de asignación **1** del canal B para eliminar las asignaciones FX.
- ▶ Presione el botón **2** del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX2.

- Las perillas y botones de la unidad permiten acceder a un parámetro en particular. Cuando quiera, puede presionar el botón **RST** para restablecer dichos parámetros a sus valores predeterminados. Como en el modo grupal, la perilla **D/W** permite ajustar la proporción del efecto.



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

15.7.6 Guardar una configuración de efectos (Snapshot)

Si emplea siempre la misma configuración de efectos, puede guardarla de manera predeterminada. Simplemente, haga lo siguiente:

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



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

15.8 Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla

Las antiguas cubiertas de samples se transformaron en las actuales cubiertas de remezclas (Remix Deck). Veamos entonces como funcionan (para un panorama general de las cubiertas de remezcla, consulte el apartado [↑6.1.2, Cubierta de remezclas](#)).



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

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



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



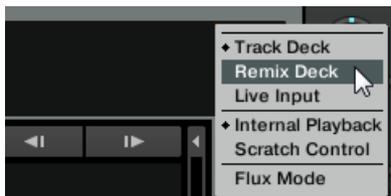
Las cubiertas de remezclas no están disponibles en LE 2 ni en ME 2.

Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

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

fuera este el caso, haga clic en las letras de cubierta C y D y seleccione la opción *Remix Deck*.

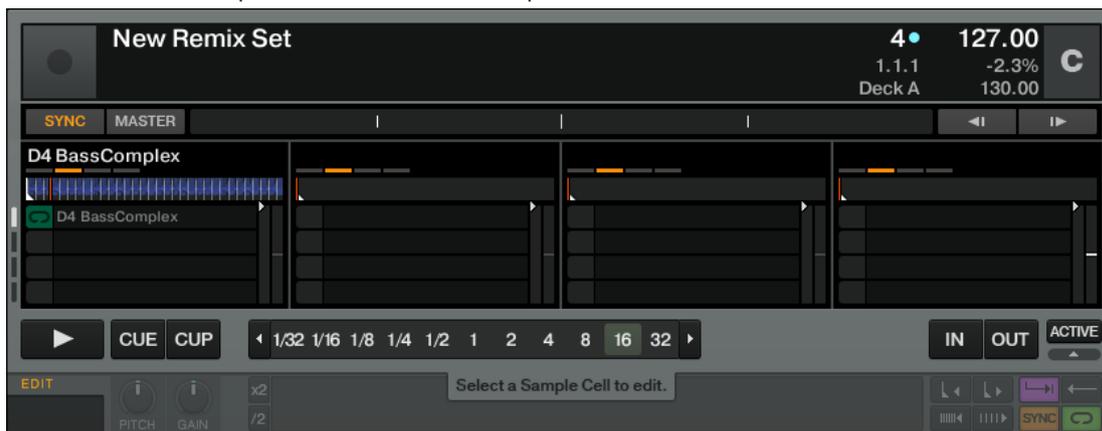


- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón de reproducción (PLAY) de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

15.8.1 Cargar un sample de la colección

Los samples se cargan directamente de la colección de pistas de TRAKTOR.

1. En los favoritos, haga clic en la lista de reproducción denominada [All Samples](#).
2. Con un clic, seleccione en la lista el sample *D4 BassComplex*.
3. Arrástrelo hasta la primera celdilla de samples de la Cubierta C.

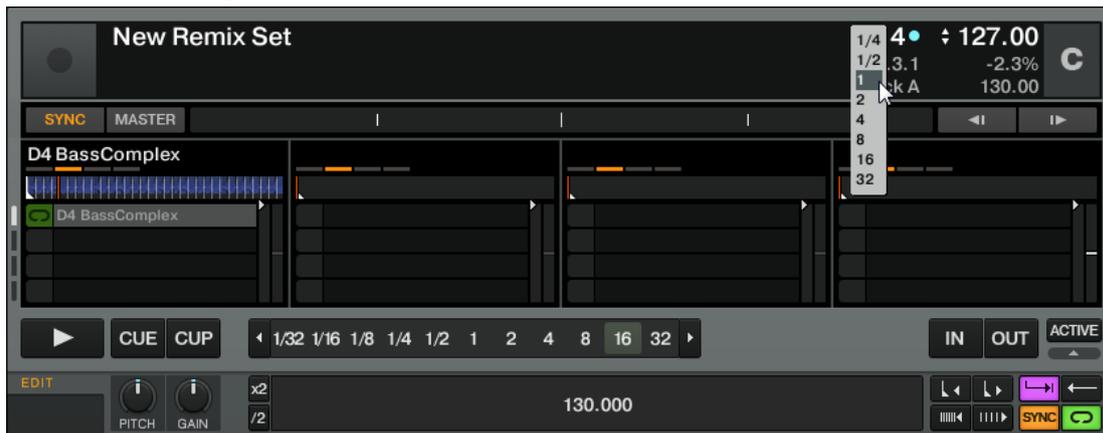


→ El sample quedará cargado y listo para tocar.

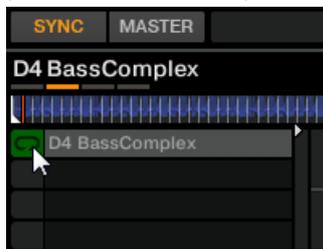
15.8.2 Accionar un sample

La ejecución de un sample funciona de la siguiente manera:

1. Asegúrese de que el botón SYNC esté encendido en la Cubierta C para que la cubierta se sincronice con el tempo máster de la Cubierta B.
2. Ponga el valor de cuantificación de la cubierta de remezclas en 1 (un pulso). Para abrir el menú de cuantificación, pulse el valor de cuantificación que aparece en la cabecera de la cubierta, junto al puntito azul.



3. Haga clic en el botón de reproducción de la Cubierta C. La cubierta de remezclas se pondrá en marcha y su tiempo interno quedará sincronizado con la Cubierta B. ¡El sample propiamente dicho no ejecuta todavía!
4. Poco antes de un pulso fuerte en la Cubierta B, haga clic en el indicador del tipo de reproducción, a la izquierda de la celdilla de samples, para activar la celdilla de samples.



- El indicador comenzará a destellar hasta alcanzar el próximo pulso fuerte del sample (recuerde que hemos puesto el valor de cuantificación en un pulso) y, luego, la ejecución dará comienzo en sincronía con la Cubierta B (dado que la cubierta de remezclas está sincronizada con la Cubierta B).
- ▶ Para detener el sample y restablecer el marcador de la reproducción a su posición inicial, haga [Shift] + clic sobre el indicador. El sample detendrá su ejecución según la cuantificación establecida.

Tenga en cuenta que el valor de cuantificación no representa la cantidad de pulsos que tardará un sample antes de iniciar su ejecución, no se trata, por lo tanto, de un valor de retardo. El valor de cuantificación funciona simplemente como una marca en la progresión temporal interna de una cubierta (como las líneas de compás en un pentagrama).

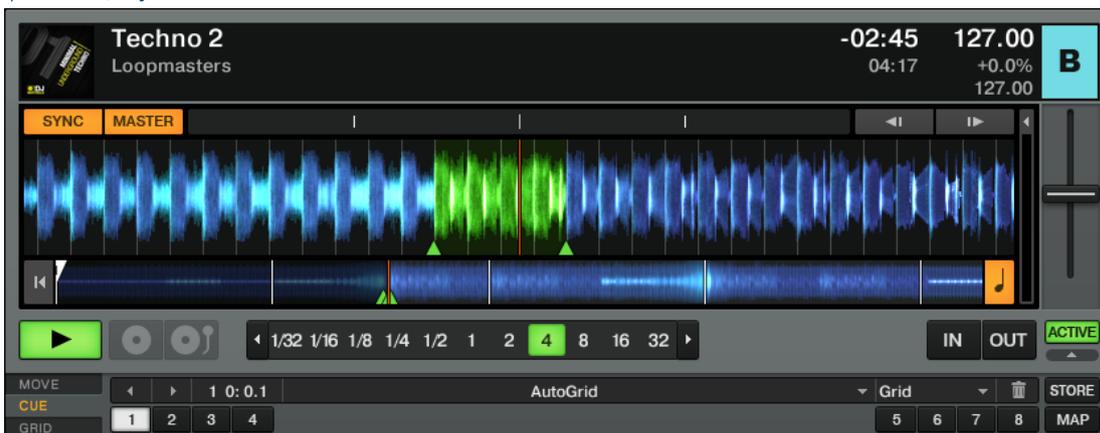
15.8.3 Capturar samples de una cubierta

Ya vimos la manera de cargar samples empleando el buscador de TRAKTOR. Ahora, presentaremos una función asombrosa:

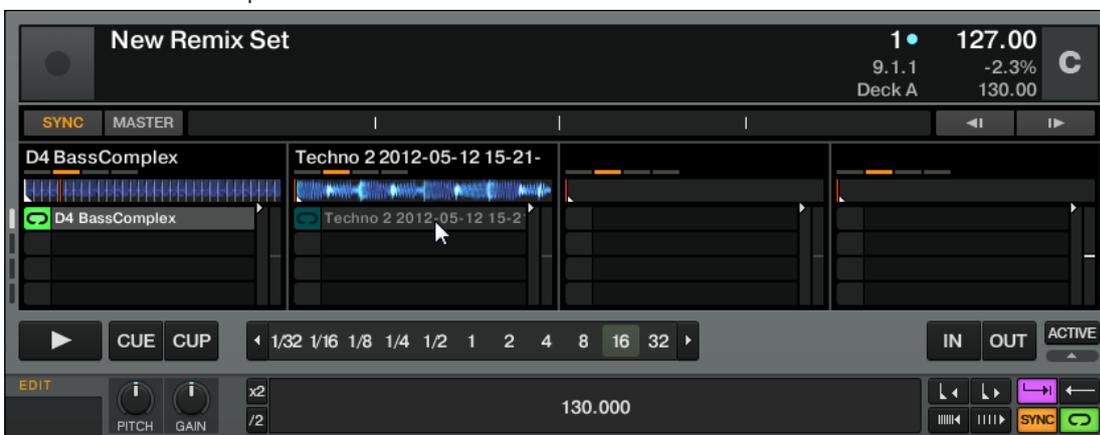
1. Compruebe que la pista *Techno 2* se esté ejecutando en la Cubierta B. Si la reproducción ha llegado a su fin, presione el botón del extremo izquierdo de la tira de visualización para retornar la pista a su inicio. También puede presionar [Shift]+G en el teclado del ordenador.
2. Asegúrese de que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



3. Establezca un bucle sobre la pista empleando los controles de la sección de bucle (véase ↑15.6.1, Ejecutar bucles).



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



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



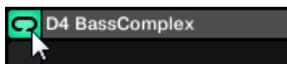
Si la cubierta que está copiando no estuviera ejecutando un bucle, la cubierta de remezclas capturaré, no obstante, un bucle pero lo tomará a partir de la posición de la reproducción. El bucle será cortado automáticamente según la longitud de bucle vigente (el botón de bucleo automático aparece gris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

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

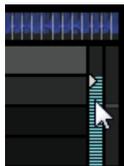
15.8.4 Controles suplementarios

El sample cargado la cubiertas de remezclas puede manipularse a través de distintos controles. Existen muchas más posibilidades de las aquí describiremos (véase [↑6.1.2, Cubierta de remezclas](#) para una descripción detallada de todos los elementos de control de una Remix Deck y, también, el manual de TRAKTOR KONTROL F1) pero, al menos, mostraremos algunas de las funciones disponibles.

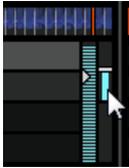
- El indicador del tipo de ejecución, a la izquierda de la celdilla de samples, inicia o detiene la reproducción de la celdilla. También indica si el sample se ejecuta de manera sencilla o bucleada. Haga clic en el indicador para iniciar la reproducción del sample. Para detener el sample y restablecer el marcador de la reproducción a su posición inicial, pulse [Shift] + clic sobre el indicador. El sample detendrá su ejecución según la cuantificación establecida.



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



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



- Al pasar el puntero por sobre el reproductor de samples de un nicho de samples, aparecerán botones adicionales. Estos botones controlan los parámetros de las celdillas del nicho respectivo. Véase [↑6.1.2, Cubierta de remezclas](#) para más información sobre estos botones.

- El botón de tipos de sample del panel avanzado permite alternar entre la reproducción sencilla o bucleada **de la celdilla de samples**. El indicador a la izquierda de la celdilla cambiará su símbolo de manera correspondiente.

El panel avanzado de una cubierta de remezclas aparece visible al seleccionar el diseño avanzado cubierta en las preferencias. Pulse un doble clic en el borde superior de la cubierta para alternar entre los distintos diseños.



Véase [↑6.1.2, Cubierta de remezclas](#) para más información al respecto.

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

Atajos de teclado de una cubierta de remezclas

Los atajos de teclado permiten manejar los samples de manera más dinámica que el ratón. Dependiendo del estado vigente en el nicho de samples, estos atajos accionarán un acción diferente:

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

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

Además, si el sample se está ejecutando:

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

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

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

15.8.5 Guardar un juego de remezclas

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

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

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

15.9 Emplear cubiertas de subpistas en la mezcla

En este instructivo vamos a aprender a cargar y ejecutar un archivo de subpistas (denominado archivo stem) y a tocarlo desde una cubierta de subpistas (Stem Deck).



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

Los archivos stem permiten manejar de manera independiente cuatro componentes musicales distintos de una pista. Las cuatro subpistas de una pista pueden modificarse de manera individual para crear mezclas instrumentales o amasijos rítmicos. Se pueden crear transiciones entre subpistas o aplicar efectos y ecualización a una subpista específica en lugar de toda la pista. Para dar rienda suelta a su creatividad, podría combinar distintos aspectos de las subpistas; por ejemplo, podría tomar las voces de una pista y mezclarlas con el el ritmo de otra.



Si utiliza TRAKTOR combinado con un controlador TRAKTOR KONTROL S8, S5, D2 o F1, puede llevar a cabo mezclas realmente profundas.

Archivos stem

Básicamente, un archivo stem es una pista en formato .stem.mp4, compuesta por cuatro subpistas de audio. Cada subpista representa una parte diferente (por ejemplo: tambores, percusión, sintes y voces) de la pista entera. Por defecto, al ejecutar un archivo stem en TRAKTOR, las cuatro subpistas se pondrán en marcha y como resultado se escuchará la pista de manera integral.

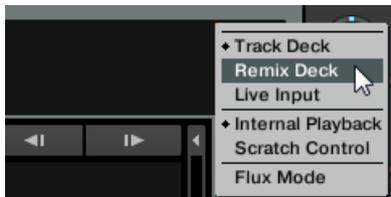


Debido a la gran cantidad de datos contenidos en un archivo stem, es necesario que dichos archivos sean analizados antes de ser cargados en una cubierta de subpistas. No es posible cargar y tocar un archivo stem antes de haber sido analizado. Para más información sobre el análisis de pistas y archivos stem, consulte el manual de TRAKTOR.

Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 1* está cargada en la Cubierta B. La pista se escucha y da el tempo master. En TRAKTOR, verá que las dos cubiertas superiores (A y B) son cubiertas de pistas, mientras que la dos cubiertas inferiores (C y D) son cubiertas de remezclas. Si no fuera este el caso, haga clic en las letras de cubierta C y D y seleccione la opción *Remix Deck*.



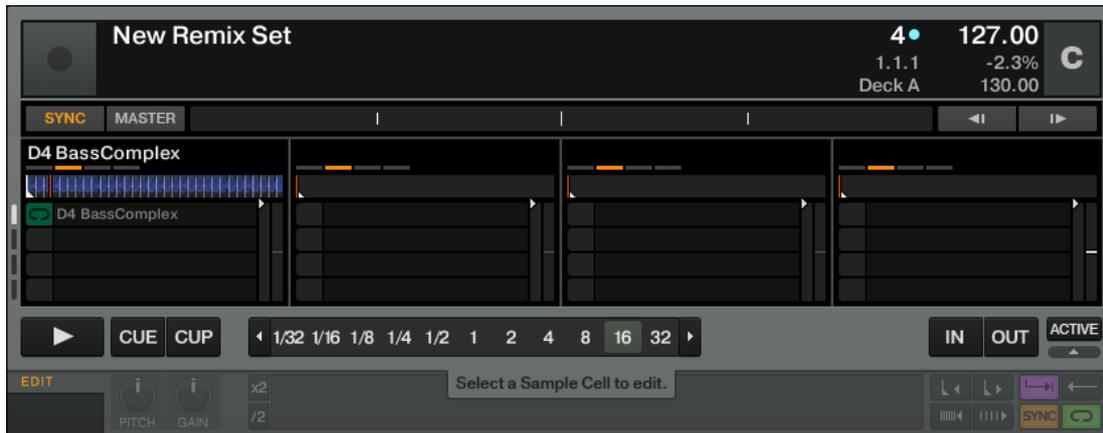
- Las cubiertas B y C están detenidas.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

15.9.1 Cargar un archivo stem de la colección

Los archivos stem se cargan directamente de la colección de pistas de TRAKTOR.

1. En el buscador vaya hasta [Track Collection > All Stems](#).
2. Seleccione un archivo de subpistas.

3. Arrastre el archivo hasta la Cubierta D. La cubierta se transforma automáticamente en una cubierta de subpistas.



→ El archivo stem quedará cargado y listo para tocar.

15.9.2 Ejecutar un archivo stem

Para tocar el archivo de subpistas en la cubierta D:

- ▶ Pulse un clic en el botón de reproducción de la Cubierta D.
- La cubierta se ejecuta sincronizada con el tempo máster de la Cubierta A.
- ▶ Desplace lentamente el crossfader hacia la posición central.

La pista de la Cubierta A y el archivo stem se escuchan en la mezcla.

- ▶ Desplace lentamente el crossfader completamente a la derecha.

15.9.3 Ajustar o cortar el volumen de las subpistas

Ajustar o cortar el volumen de las subpistas

Para poder aprovechar las ventajas de las cubiertas de subpistas, es necesario ajustar el volumen de las distintas partes que componen la música.

En el canal de una subpista:

- ▶ Arrastre lentamente el control de volumen hacia arriba o abajo.
- Los distintos elementos de la música cambian de volumen permitiendo una mezcla más suave.

Para mejorar el desempeño de mezcla durante una transición entre cubiertas de subpistas, puede suprimir las partes que crea conveniente.

- ▶ Rápidamente, arrastre el control de volumen hacia arriba o abajo.
- Notará que los elementos de la música suenan o se silencian.

Para restablecer el volumen:

- ▶ Pulse un doble clic en los controles de volumen.
- El volumen volverá su valor predeterminado.

15.9.4 Aplicar filtrado a las subpistas

Para aplicar filtrado a las partes de la música:

- ▶ En cualquier canal de subpistas, pulse un clic sobre el botón del filtro para activar dicha función.
- ▶ Arrastre la perilla del filtro hacia arriba o abajo.
- Podrá percibir el correspondiente filtrado de graves y agudos.

Para restablecer el filtrado a su valor por defecto:

- ▶ Pulse un doble clic sobre la perilla.
- El valor predeterminado quedará restablecido.

15.9.5 Aplicar efectos sobre las subpistas

Para aplicar efectos de envío a las distintas partes de la música:

- ▶ En cualquier canal de subpistas, pulse un clic sobre el botón de envío de efectos.
 - ▶ Arrastre la perilla del envío de efectos hacia arriba o abajo.
 - Podrá percibir el correspondiente filtrado de graves y agudos.
- Para restablecer el filtrado a su valor por defecto, pulse un doble clic sobre la perilla.
- ▶ Pulse un doble clic sobre la perilla.
 - El valor predeterminado quedará restablecido.

15.10 Empleo de la grabadora de bucles

Poco antes vimos el empleo de las cubiertas de remezclas para ejecutar samples sencillos y bucleado. El material de audio empleado ya se encontraba presente. La grabadora de bucles nos permite, en cambio, grabar con prontitud material nuevo.



La grabadora de bucles.

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

Condiciones previas

TRAKTOR se encuentra ahora en la situación siguiente:

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



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

15.10.1 Seleccionar la fuente

La grabadora de bucles permite capturar la entrada de distintas fuentes. La fuente de la grabación se selecciona en el menú de fuentes situado bajo la perilla **DRY/WET** de la grabadora.



El menú de fuentes de la grabadora de bucles.

Este menú ofrece las opciones siguientes:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* graba cualquier canal cuyo botón de auriculares esté encendido.
- *Ext* recoge la señal asignada al canal de envío de entradas de TRAKTOR.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono (para más detalles sobre el empleo del micrófono véase [↑18.6, Añadir un micrófono](#)).

En nuestro ejemplo, vamos a capturar la salida principal.

- ▶ Seleccione *Main* en el menú de fuentes.

15.10.2 Grabar un bucleo

Grabemos ahora un bucleo.

Ajustar el tamaño del bucleo

Antes de empezar a grabar, es necesario especificar la duración del bucle que vamos a grabar.

- ▶ Presione **SIZE** repetidamente para ver las medidas disponibles (en pulsos).

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



El tamaño seleccionado del bucle aparece mostrado en el programa.

Iniciar la grabación

Ahora, haga lo siguiente:

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

Cuando esté listo, pulse el botón de grabación.

La grabadora efectuará la grabación (botón de grabación encendido) automáticamente, según la duración seleccionada, 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 este comportamiento, presione el botón de reproducción durante la grabación. Ahora, el bucle solo se ejecutará solamente cuando sea accionado explícitamente.

Tocar con el bucle grabado

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

El bucle grabado puede iniciarse o detenerse con el botón de reproducción. Al hacer esto, notará lo siguiente:

- La grabadora de bucles siempre se sincroniza con el tempo máster (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 detener la grabadora, la perilla **DRY/WET** es pasada por alto automáticamente, sin importar la posición que tenga. Esto asegura una transición suave, manteniendo la señal principal con su volumen original.

Borrar un bucle e intentar de nuevo

Si el bucle grabado no es de su agrado y quiere probar otra vez:

- ▶ Con la grabadora detenida, pulse el botón de reversión (**UNDO**) para eliminar la grabación (cuando de la grabadora está encendida el botón permanece oculto).

→ La grabación se retrotrajo y es posible hacer otro intento.

Por ejemplo, podría tratar de grabar otra vez un bucle de la pista de la Cubierta B y, esta vez, manipularlo con 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.

15.10.3 Sobregrabación

La grabadora permite agregar grabaciones sobre un mismo bucle. 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 la sobregrabación no le gusta, pulse **UNDO** para borrar la última sobregrabación efectuada.

- ▶ Si presiona **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.

15.10.4 Otros empleos del bucle grabado

Otro de los aspectos positivos de la grabadora de bucles es que es posible grabar bucles para las cubiertas de remezclas. Esto funciona de la siguiente manera:

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

15.11 Sincronización

Llegó el momento de practicar las funciones 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.

15.11.1 Introducción

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

- Sincronizamos una pista con otra anterior antes de introducirla en la mezcla ([↑15.4, Cargar y mezclar una segunda pista](#)).
- Ejecutamos pistas con bucles y empleamos puntos de inserción sin perder el ritmo ([↑15.6, Bucle y colocación de bucles](#)).
- También vimos que el efecto Gater estaba sincronizado con la pista a la cual estaba afectando ([↑15.7, Poner efectos](#)).

- Capturamos un sample de una pista y lo hicimos tocar en sincronía con la misma ([↑15.10, Empleo de la grabadora de bucles](#)).
- Finalmente, grabamos un bucle con la grabadora de bucles y lo ejecutamos en sincronía con la pista ([↑15.8, Empleo de las cubiertas de remezcla en la mezcla](#)).

15.11.2 El tempo máster

Tenga en cuenta que, en TRAKTOR, la función de sincronización fue ampliada y mejorada para que los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 puedan también sacar el máximo provecho de la función de protección al emplear vinilos o CD de código de tiempo.

Para que esto funcione, TRAKTOR necesita tanto un tempo como un ritmo de referencia con el cual sincronizar. A este tempo de referencia lo llamamos el **tempo máster**. El tempo máster no tiene que provenir de la misma fuente durante toda la mezcla pero la fuente designada como tempo máster siempre deberá ser una y solo una.



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

En TRAKTOR, el tempo máster puede ser definido por el reloj maestro o por las cubiertas.

- El reloj maestro de TRAKTOR proporciona un tempo y un tictac de referencia (que pueden emplearse, por ejemplo, para armar una retícula rítmica).
- Una cubierta puede proporcionar tanto el tempo máster como la fase maestra.

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



Para evitar que una cubierta de remezclas se convierta en cubierta máster, desactive la opción respectiva en la sección Transport de las preferencias (véase [↑13.8, Transport \(Controles de la ejecución\)](#) para más información).

¿Cuál es el tempo máster?

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

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

¿Qué hay de nuevo en la sincronización?

Antes, al sincronizar una pista con otra, su fase quedaba también sincronizada. Ahora, al emplear el modo de sincronización, TRAKTOR desacopla la sincronización de la fase de la sincronización del tempo. En otras palabras, **SYNC** no se apaga completamente cuando las pistas se manipulan y quedan fuera de fase: el botón aparece, ahora, semiencendido. Al sincronizar los pulsos, el botón de **SYNC** aparecerá menos brillante cuando las pistas estén fuera de fase, pero TRAKTOR, sin embargo, las forzará a marchar en sincronía.

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

Qué es sincronizable y qué no

Básicamente, los samples bucleados y los efectos de tiempo se sincronizan siempre con el tempo máster vigente.

Por otra parte, en cada cubierta podrá decidir si emplea o no la sincronización automática. Por ejemplo, cuando desee aparear los pulsos manualmente (véase [↑15.4, Cargar y mezclar una segunda pista](#)) o, incluso, cuando prefiera que la pista no presente sincronización alguna.

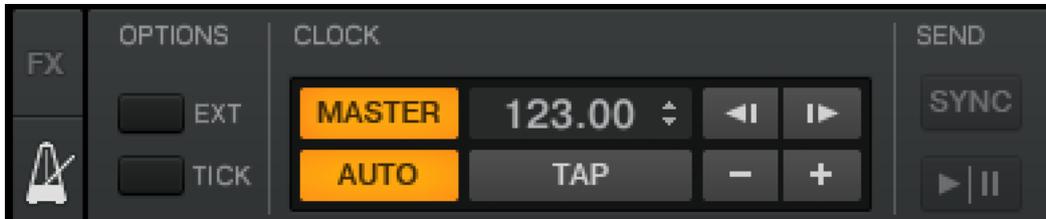
Deje que TRAKTOR decida por usted: el modo automático



AUTO aparece encendido por defecto en LE 2. Sin embargo, es posible cambiar manualmente el máster cliqueando sobre el botón **MASTER** de otra cubierta. El panel del reloj maestro, sin embargo, quedará deshabilitado.

Echemos primero un vistazo al reloj maestro de TRAKTOR:

- ▶ Pulse un clic en la figura del metrónomo, arriba a la izquierda, para abrir el panel del reloj maestro:



El panel del reloj maestro de TRAKTOR.

El botón **AUTO** al encenderse pone el reloj en el modo automático.



El modo automático es el modo predeterminado y el empleado en todos los instructivos anteriores.

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

- Cuando la cubierta establecida como tempo máster es detenida.
- Al cargar una nueva pista o juego de remezclas.

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



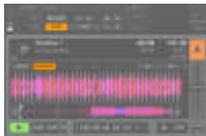
Si no hubiera otra cubierta tocando, el reloj pasará a dar el tempo master, conservando así la sincronía de cualquier efecto, bucle o sample que todavía estuviera en el aire.

Podemos comprobar esto haciendo lo siguiente:

1. Detenga la ejecución de la cubierta. El botón **MASTER** del reloj se enciende para indicar que el reloj maestro es el tiempo máster:



2. Cargue sendas pistas en las Cubiertas A y B.
3. Inicie la reproducción de la Cubierta A. La Cubierta A es ahora el tiempo máster: el botón **MASTER** del panel del reloj maestro se apaga y el botón **MASTER** de la cubierta izquierda se enciende.



4. Inicie la reproducción en la Cubierta B y haga coincidir los pulsos de la Cubierta B con los de la Cubierta A (ya sea manualmente o con la función de **sincronización automática**).
 5. Detenga la Cubierta A.
- La Cubierta B tiene el tiempo máster: el botón **MASTER** de la cubierta izquierda se apaga y el de la cubierta derecha se enciende:



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

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

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

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

- ▶ Para poner manualmente el tempo máster de una cubierta, pulse un clic en el botón **MASTER** respectivo.

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

Si está ejecutando juegos de ritmos diversos en más de dos cubiertas de remezclas, además sincronizar las cubiertas, debería poner el reloj como tempo máster. El reloj siempre le proporcionará un tempo de referencia sólido y estable, que no cambiará a menos que usted lo quiera. Además, si solo tiene pensado realizar transiciones sincronizadas y le gustaría permanecer dentro del mismo límite general de BPM, el reloj constituye una herramienta ideal. Para configurar el reloj, haga lo siguiente:

1. En el panel del reloj maestro de TRAKTOR, desactive el botón **AUTO**.
2. Haga clic en el botón **MASTER** en el panel del reloj maestro para establecerlo como tempo máster.
3. El panel del reloj maestro debería tener el siguiente aspecto:



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

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

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

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

Al igual que en el modo automático, el tiempo máster puede cambiarse en cualquier momento presionando el botón **MASTER** de la cubierta deseada.



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

15.11.3 La retícula rítmica

Una cubierta puede dar un tiempo máster confiable solo si el tiempo de la pista fue determinado de manera precisa 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 rítmica (**Beatgrid**); esto es, líneas de demarcación sobre la pista que proveen la fase de referencia para la sincronización.



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

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

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

15.11.4 Otras útiles herramientas de sincronización

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

Los modos de cuantificación y adhesión rítmica

Como recordará, las funciones de adhesión y cuantificación rítmica fueron mencionadas en el instructivo del apartado [↑15.4, Cargar y mezclar una segunda pista](#). Estos modos son también importantes herramientas que lo ayudarán a sincronizar sus pistas:

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

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



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

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

- Si desea establecer un bucle que empiece directamente sobre un pulso, active la adhesión y pulse el botón de 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 mezclas 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 una pista, puede producirse una alteración de tiempo y por consiguiente de 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 tiempo, esto no tiene demasiada importancia. Pero, cuando el tiempo sufre un cambio pronunciado, el cambio de tono resultante puede resultar problemático: sonidos fuertes pueden perder pegada, las voces sonarán artificiales y aññadas, etc.

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

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





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

15.12 Mezcla armónica

La mayoría de nosotros hemos tenido la experiencia de escuchar, alguna vez, pistas que funcionaban extraordinariamente bien dentro de una mezcla, creando un mix musical muy placentero. A menudo, esto se debe al hecho de que las pistas combinadas se hallan bajo la misma tonalidad (o tonalidades complementarias).

La técnica de mezcla armónica solo puede realizarse si se conoce la tonalidad de las pistas; ya sea manualmente, con un piano, por ejemplo, o empleando algún programa que permita identificarla. La detección tonal de TRAKTOR permite automatizar y simplificar este procedimiento. La tonalidad puede emplearse como herramienta para seleccionar rápidamente las pistas armónicamente compatibles (y así evitar desagradables discordancias tonales).

¡Para que la mezcla armónica funcione, la función de protección tonal de TRAKTOR tiene que estar activada!

En esta sección, vamos a explayarnos sobre el empleo de la notación abierta (*Open Key*) para explicar la manera de llevar a cabo una mezcla armónica (asegúrese de que en las opciones del análisis, el menú de **Displayed in Traktor** muestre la opción *Open Key*). La notación abierta (*Open key*) se basa en una escala numérica que refleja 12 escalas tonales. También identifica las escalas mayores de las pistas con una **d**, mientras que las escalas son identificadas con una **m**.



Al realizar una mezcla armónica, las pistas con la misma tonalidad darán los mejores resultados; por ejemplo: 11d a 11d. De igual manera, dará buen resultado mezclar canciones que compartan la misma escala (mayor o menor) y valores numéricos adyacentes. Si, por ejemplo, está tocando una pista con una tonalidad de 1m, podrá mezclar pistas con tonalidades de 2m o 12m. Aunque, valores como 3m y 11m, cercanos a 1m, no funcionarán tan bien.



Es posible mezclar pistas de tonalidades opuestas; es decir, de en la mayor a otra en la menor. Por ejemplo, mezclar pistas de 5 d a 5m (o viceversa). Notará que, cuando esto ocurre, se produce un cambio de modo. En estos casos, es mejor experimentar con pistas adecuadas para identificar aquellas partes de la canción más propicias para este tipo de transiciones.

Al observar, en el buscador, las pistas analizadas, notará que el campo de **Key** muestra valores como **11d**, **12m**, **7d**, etc., (véase la ilustración de abajo). Al clicar en el campo de **Key**, en la cabecera de la columna, TRAKTOR ordenará las pistas según su tonalidad y aplicará una escala de colores. Verá un ordenamiento de tonalidades en el que las escalas compatibles se mostrarán agrupadas en la lista y las escalas vecinas se ubicarán por arriba y debajo.

Loopmasters	♫ 184 kbps	♫ Dubstep 2	---	140.000	♫ 2d
Loopmasters	♫ 205 kbps	♫ TechHouse 1	2013/1/10	127.000	♫ 6d
Loopmasters	♫ 200 kbps	♫ Techno 1	2013/1/10	127.000	♫ 7d
Loopmasters	♫ 197 kbps	♫ TechHouse 2	2013/1/15	127.000	♫ 11d
Loopmasters	♫ 194 kbps	♫ Techno 2	2013/1/15	127.000	♫ 11d

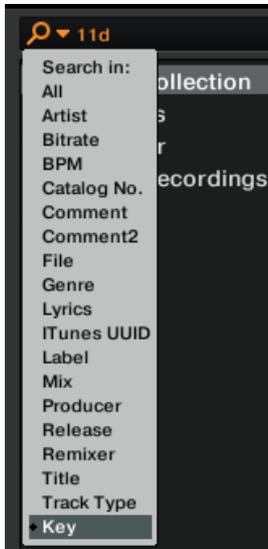
La ventana del buscador mostrando las pistas demo.

Las pistas que ya contengan información tonal, mostrarán dicha información en la columna de **Key Text** del buscador. Para buscar pistas con una tonalidad determinada:

1. Haga clic en el botón de búsqueda refinada (la lupa; véase la ilustración abajo) y seleccione **Key**.
2. Ingrese un valor tonal en el campo de búsqueda; por ejemplo, 11d.

La información tonal puede ingresarse en cualquiera de sus notaciones (más allá de la seleccionada en las Opciones del análisis).

→ TRAKTOR revisará la colección (o lista de reproducción) para hallar las coincidencias correspondientes.



La lista de la búsqueda refinada.

Para poner a prueba el "principio de mezcla armónica":

- ▶ Cargue la pista 'Tech House 2,' de las pistas demo de TRAKTOR, en la Cubierta A y la pista 'Techno 2' en la Cubierta B.

→ Notará que ambas pistas presentan la misma tonalidad (11d).

Loopmasters	194 kbps	Techno 2	2013/1/15	127.000	11d
Loopmasters	197 kbps	TechHouse 2	2013/1/15	127.000	11d

La lista de resultados para la tonalidad 11d.

Asegúrese de que ambas pistas tengan activada la protección tonal.

Ejecute la pista de la Cubierta A y vaya experimentando con las pistas para tratar de crear fusiones largas. Observará que las pistas transicionan de manera uniforme y se mezclan armónicamente. Siga probando y trate de emplear las técnicas abordadas en tutoriales previos; por ejemplo, en [↑15.6.1, Ejecutar bucles](#), [↑15.6.2, Empleo de accesos directos](#), [↑15.7, Poner efectos](#) y [↑15.8.3, Capturar samples de una cubierta](#).



La "búsqueda contextual" es el tipo de búsqueda más apropiado para la mezcla armónica. En la lista de reproducción, haga clic en la lupa junto al valor tonal para que TRAKTOR muestre todas las pistas que coincidan armónicamente con la pista seleccionada.



Haga la prueba de buscar pistas de su propia colección y experimente con la técnica de mezclado armónico.

16 Solución de problemas

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

16.1 TRAKTOR no arranca

- ▶ Compruebe los requisitos de sistema necesarios para TRAKTOR. El mínimo requerido es lo indispensable para funcionar pero, a menudo, no es suficiente a la hora de trabajar con funciones avanzadas (p.ej., protección de tonalidad, efectos). Aumentar la cantidad de RAM puede ser la solución de muchos inconvenientes.
- 1. Asegúrese de poseer la última versión de TRAKTOR. Encontrará la última versión disponible en: <http://www.native-instruments.com/updates>.
- 2. Asegúrese de no haber cliqueado sobre el alias o el atajo de una aplicación fuera de fecha.
- 3. Intente reiniciar el ordenador. Desconecte otras interfaces de audio y periféricos (como escáneres, impresoras, etc).
- 4. Cambie el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR para así reiniciar el programa con una colección limpia; luego importe la colección que acaba de renombrar.

16.2 Problemas de latencia

comprobar Verifique que el ordenador tenga capacidad suficiente para manejar audio en tiempo real sin producir fallas ni caídas. En general no se recomienda el empleo de ordenadores portátiles con tarjetas de memoria gráfica compartida. Seguramente, va a necesitar toda la memoria y capacidad de procesamiento disponibles para su programa de audio.

- No se recomienda usar el ordenador con las baterías porque el administrador de energía podría hacer atrasar el reloj del CPU para ahorrar consumo.

- Desconecte todo los aparatos que no vaya a usar (p. ej., impresoras y escáneres). Esto aliviará el trabajo del ordenador y aumentará la capacidad de procesamiento disponible para el programa musical.
- Los ordenadores portátiles están equipados con dispositivos integrados que pueden perturbar el procesamiento de audio, entre los más comunes se cuentan los transmisores de Bluetooth, adaptadores de red Ethernet y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con TRAKTOR.
- La protección tonal es un proceso que demanda mucho procesamiento. Si se encuentra con problemas de audio como caídas y crepitaciones, asegúrese de estar empleando el modo *Eco* (*Preferences > Transport > Key Lock*). Si su ordenador no fuera muy potente, tal vez se vea forzado a deshabilitar completamente la protección de tonalidad.

16.3 TRAKTOR se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments (véase [↑17.2, Asistencia técnica](#)) y envíe el archivo de registro de la falla. Hallará el archivo del reporte de fallas en:

- Windows: *\\Mis documentos\\Native Instruments\\TRAKTOR.x.x\\Crashlogs*
- Mac OS X: *Users/~/.Library/Logs/CrashReporter*

16.4 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 cli-quea en la ficha *Panorama General* del Centro de Servicio. Las actualizaciones están disponibles en la ficha *Actualizaciones* del Centro de Servicio o en nuestro sitio de Internet, en: <http://www.native-instruments.com/updates>.

17 Obtención de ayuda

Si su producto Native Instruments presentara problemas que no pudiera resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda adicional de distintas maneras.



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

17.1 Banco de información

El banco de información almacena valiosa información sobre los productos de Native Instruments y puede resultar de gran ayuda para resolver problemas de diverso tipo. La dirección del banco de información es: www.native-instruments.com/knowledge.

17.2 Asistencia técnica

Si el banco de conocimientos no puede brindar la solución del problema, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para solicitar ayuda al equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su dispositivo y programa. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionar la ayuda necesaria. La asistencia técnica se solicita en línea vía: www.native-instruments.com/knowledge.

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

- La manera de replicar el problema.
- Lo que intentó 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.

17.3 Asistencia del registro

Si durante el proceso de activación del producto ocurriera algún percance, póngase en contacto con nuestro equipo de asistencia del registro: www.native-instruments.com/regsuppfrm.

17.4 Foro de usuarios

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

18 Apéndice — Montajes más comunes

apéndice El presente apéndice describe la integración de TRAKTOR en distintos montajes.

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

18.1 TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador

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

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

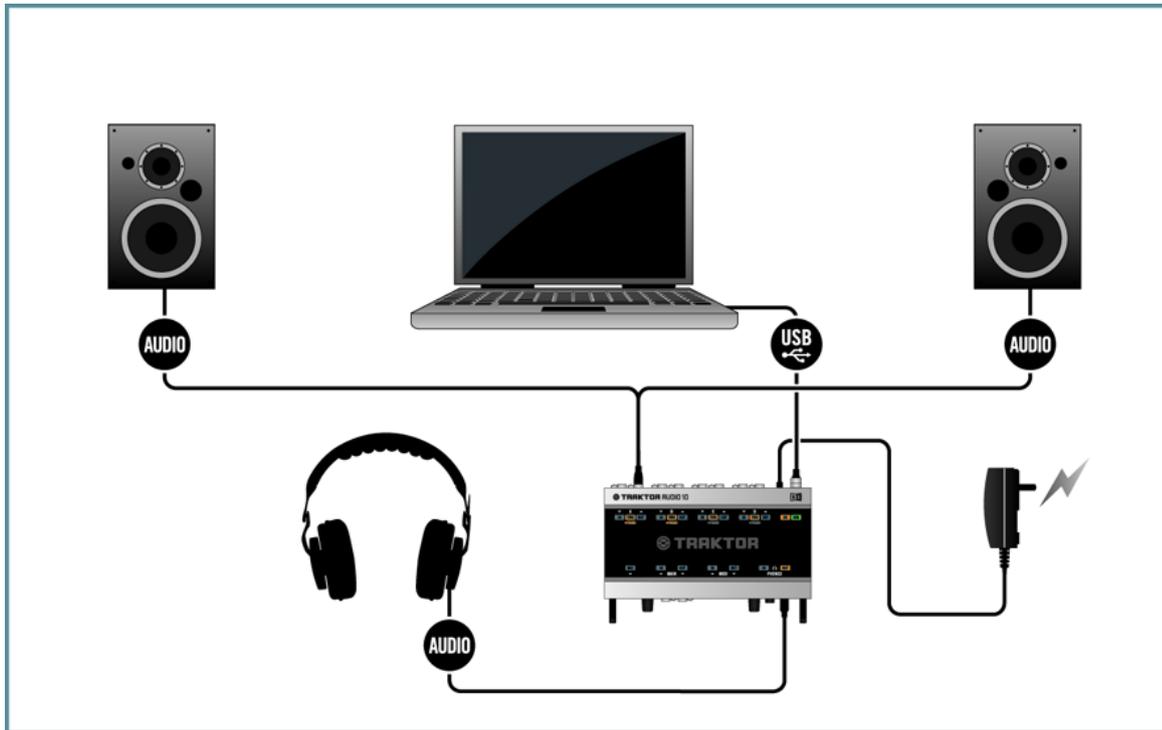
► Abra *Preferences > Audio Setup*.

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



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

18.2 TRAKTOR con una interfaz de audio externa



Empleo de TRAKTOR con una interfaz de audio externa.

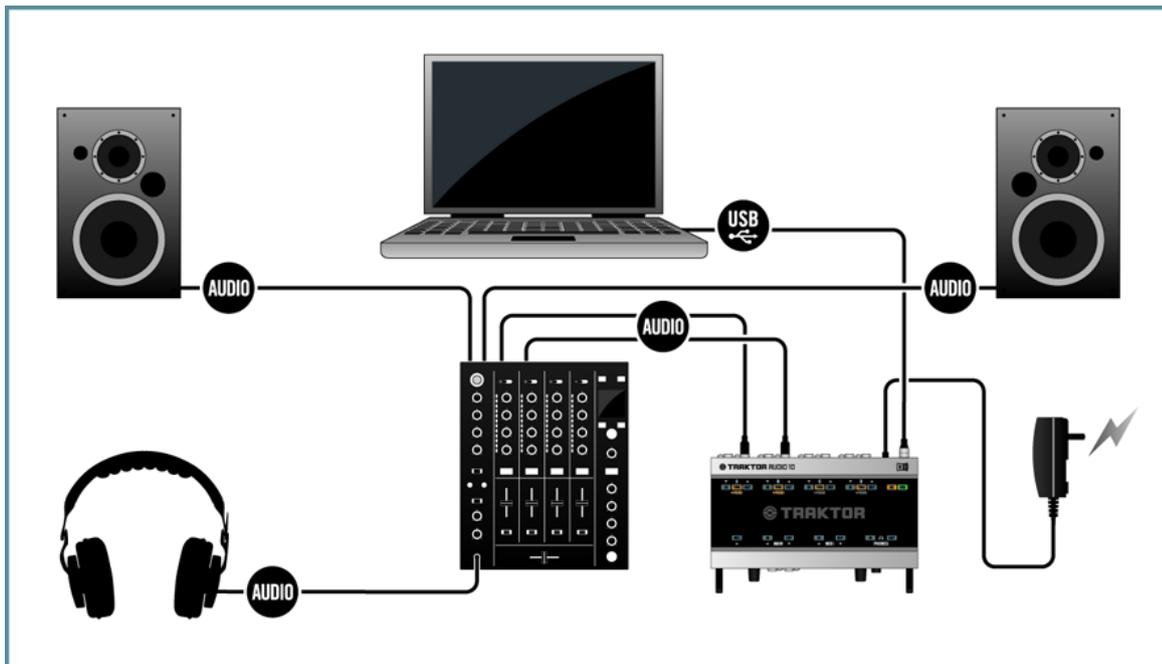
Para hacer uso del reproductor de avances de TRAKTOR, es necesario contar con una interfaz de audio con dos salidas estéreo independientes (una para la salida general y otra para los auriculares). Consulte el manual del fabricante para los detalles de la instalación y conexión de su interfaz de audio externa. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

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

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

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

18.3 TRAKTOR con un mezclador externo



Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo.

El empleo de un mezclador externo es una opción no solamente reservada a los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO. Para ello, es necesario contar con una interfaz de audio que tenga, por lo menos, tantas salidas de audio como cubiertas se quiera emplear. También será necesario contar con un mezclador que cuente con los canales de entrada necesarios. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

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

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

18.4 TRAKTOR con un controlador



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

Hoy en día, es posible seleccionar entre una amplia variedad de controladores de distintos precios y calidades. La mayoría de los controladores puede conectarse al ordenador vía USB. Normalmente, podemos diferenciar dos clases de controladores:

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

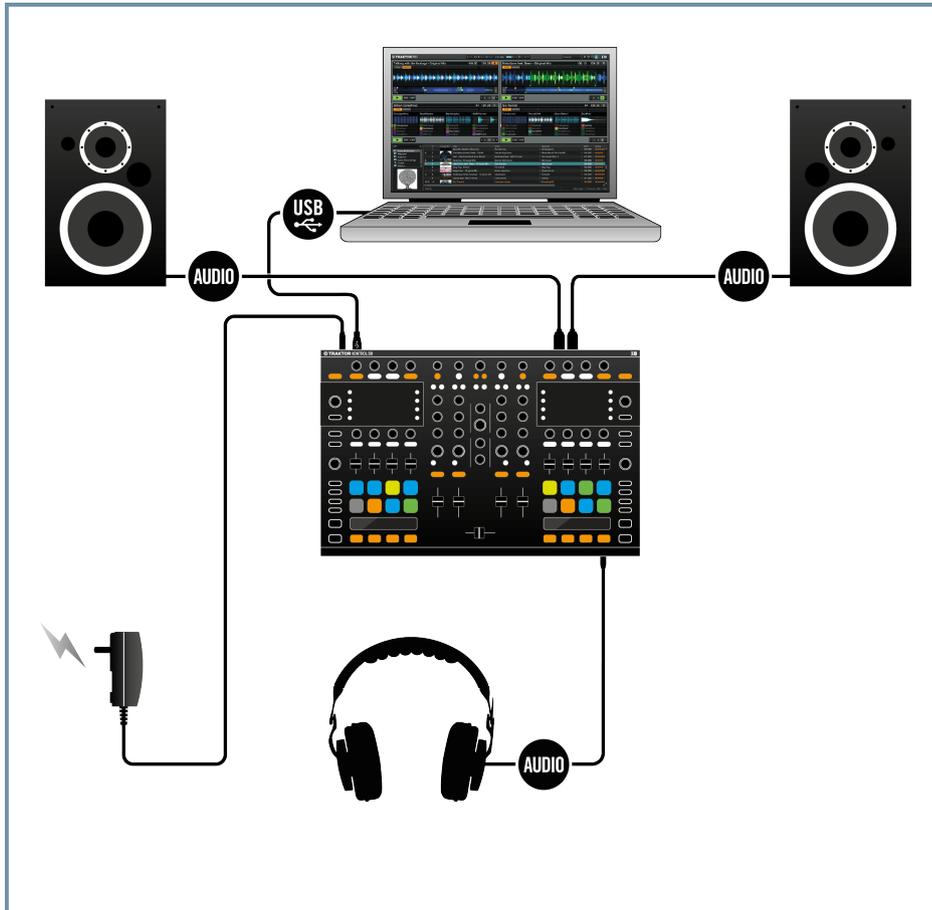
- Controladores sin controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL X1



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

Hablando de manera general, los controladores MIDI son máquinas bastantes simples, es la versatilidad del programa lo que las hace inteligentes. En TRAKTOR, es posible asignar totalmente cada función y característica del programa a sus necesidades y, de este modo, hacer operaciones tales como macros (dos comandos asignados a un control que se ejecutan simultáneamente) o modificadores (habilitar funciones secundarias mediante un interruptor personalizado). Las posibilidades son casi infinitas y esa es la razón por la que TRAKTOR brinda, como ejemplo, mapeos predeterminados para una gran cantidad de controladores. Estos mapeos constituyen así un excelente punto de partida. Consulte el apartado [↑13.21, Analyze Options \(Opciones del análisis\)](#) para más detalles sobre la importación y armado de mapeos.

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



Un controlador MIDI con controles de mezcla: TRAKTOR KONTROL S8.

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

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

Controlador con interfaz de audio integrada

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

Controlador sin interfaz de audio integrada

1. Siga las instrucciones brindadas en [↑18.2, TRAKTOR con una interfaz de audio externa](#).
2. Abra *Preferences > Controller Manager*.

3. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.
4. Mueva el deslizante o la perilla del controlador MIDI (p. ej., el crossfader) y observe el indicador **CTRL**. Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.
5. También notará que el control correspondiente en TRAKTOR (en nuestro ejemplo, el crossfader) también se moverá cuando mueva el control en el controlador MIDI.

18.4.2 Controladores sin controles de mezcla

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

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

18.5 TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2

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

1. Conecte los tocadiscos o los tocadiscos de CD en las entradas C y D de su TRAKTOR KONTROL S4.

2. Ponga el interruptor del nivel de entrada en PHONO si está empleando tocadiscos de vinilo o en la opción LINE si está empleando tocadiscos de CD.
3. Abra *Preferences > Audio Setup* y seleccione *Kontrol S4 (ASIO)* como **Audio Device**.

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

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

18.6 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.

18.6.1 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 una interfaz de audio TRAKTOR AUDIO 10.

1. Cliquee la rueda dentada para abrir el cuadro de preferencias (**Preferences**) y seleccionar la ficha *Input Routing*.
2. Asigne el canal del micrófono al canal **Input FX Send (Ext)** de TRAKTOR. Use el menú desplegable, junto al rótulo correspondiente, para asignar el canal.

3. Ajuste la ganancia de entrada del canal de entrada del micrófono si su interfaz de audio cuenta con un control de ganancia (TRAKTOR AUDIO 10 cuenta con uno). Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegables.

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

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

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

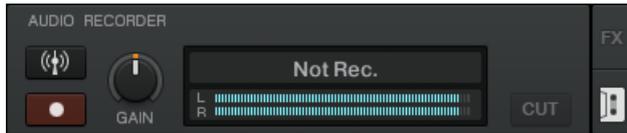
1. Cliquee la rueda dentada para abrir el cuadro de preferencias ([Preferences](#)) y seleccionar la ficha *Input Routing*.
2. Asigne el canal del micrófono a una cubierta vacía (A - D) de TRAKTOR con el menú desplegable junto al nombre.
3. Ajuste la ganancia de entrada del canal de entrada del micrófono si su interfaz de audio cuenta con un control de ganancia (TRAKTOR AUDIO 10 cuenta con uno).
4. Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegables.

→ La señal con efecto saldrá por el canal al cual fue asignada la cubierta pertinente en la página [Output Routing](#) del cuadro de preferencias (en el modo de mezcla interno, sin embargo, la salida siempre será la salida maestra).

▶ Cuando cierre el cuadro de preferencias, pulse la letra de la cubierta en cuestión y seleccione [Live Input](#).

→ Ahora, podrá usar el micrófono para la entrada en vivo y poner su propia voz en la mezcla.

18.7 Montaje de grabación



El panel de la grabadora de audio.

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

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



La grabadora de audio no está disponible en LE 2.

18.7.1 Grabar de fuentes internas

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

En este montaje, vamos a emplear el mezclador interno de TRAKTOR 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. Seleccione Internal Mixing Mode.
3. Abra *Preferences > Mix Recorder*.
4. Seleccione [Internal](#) como tipo de fuente (Source).
5. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).

6. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *vivo_ene15_*; este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de datación. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
7. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.
8. Haga clic en el símbolo del casete, en la esquina derecha de la Sección Global, para abrir el panel del grabador de audio.
9. Cargue una pista en una cubierta y pulse "reproducir".
10. Los medidores de volumen deberían mostrar actividad.
11. Ajuste el volumen de la grabación con la perilla de [GAIN](#). ¡No distorsione!
12. Presione el botón de grabación para iniciar la grabación.



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

18.7.2 Grabar de fuentes externas

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

Grabar una fuente externa en modo de mezcla externo

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

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego la página *Output Routing*.
2. Si todavía no lo hizo, seleccione el modo de mezcla externo ([External](#)).

3. Abra la página de [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 de *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_ene15_*; este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de datación. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.

Este sería el montaje típico de un usuario de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 para grabar en vivo. Sin embargo, otros montajes son posibles también. En vez de una mezclador, puede 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 [↑18.6, Añadir un micrófono](#).

Grabar una fuente externa en modo de mezcla interno

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

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego la página *Output Routing*.
2. Seleccione el modo de mezcla interno ([Internal](#))

3. Abra la página de *Input Routing* del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal, en el cual el micrófono está conectado, al correspondiente canal de TRAKTOR. En el caso de TRAKTOR AUDIO 10, debería ya estar configurado automáticamente con la opción *Input FX Send (Ext)*.
5. Abra la página de *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_ene15_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de datación. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.

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

19 Mapeos de teclado predeterminados

TRAKTOR incluye una gran variedad de mapeos de teclado. Hallará dicho mapeos en las secciones siguientes.

- ▶ Haga clic en *Help > Start Setup Wizard* en la barra de menús de la aplicación para restablecer los mapeos predeterminados.
- ▶ Haga clic en *Help > Downloads*, en la barra de menús de la aplicación, para abrir el sitio de descargas de TRAKTOR en la página de Internet de Native Instruments. Allí encontrará más mapeos de teclado y una gran variedad de mapeos MIDI.
- ▶ Abra *Preferences > Controller Manager* para editar los mapeos de teclado.
- ▶ Asigne una tecla del teclado del ordenador a una función de TRAKTOR en el administrador de controladores (Controller Manager).



El mapeo del teclado no está disponible en LE 2.

Empleo de las teclas de función en Macintosh

Si está empleando un teclado de Apple o un ordenador portátil de Apple, algunas de las teclas de función se usan por defecto para ejecutar comandos especiales. Estas teclas se usan en TRAKTOR para las listas de reproducción favoritas del buscador.

- ▶ Para usar las teclas-F con su función estándar, pulse y mantenga presionada la tecla FN del teclado.

Sehen Sie dazu auch

📖 Analyze Options (Opciones del análisis) [→ 217]

19.1 Ejecución

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Cue	Q	A
Ejecutar cubierta	W	S
Salto rítmico	Atrás E / Adelante R	Atrás D / Adelante F
Cambiar velocidad	Atrás T / Adelante Y (Z)	Atrás G / Adelante H
SYNC	U	J
MASTER	Mayús + U	Mayús + J
TAP	I	K
Tonalidad (encendido/ apagado)	Mayús + Y (Z)	Mayús + H

19.2 Cubiertas de remezclas

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Nicho 1 Capturar/Accionar/ Silenciar sample	Z (Y)	B
Nicho 2 Capturar/Accionar/ Silenciar sample	X	N
Nicho 3 Capturar/Accionar/ Silenciar sample	C	M
Nicho 4 Capturar/Accionar/ Silenciar sample	V	,
Nicho 1 Re-accionar	Mayús + Y (Z)	Mayús + B

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Nicho 2 Re-accionar	Mayús + X	Mayús + N
Nicho 3 Re-accionar	Mayus. + C	Mayús + M
Nicho 4 Re-accionar	Mayús + V	Mayús + ,
Nicho 1 Detener/Borrar/ Cargar	[Ctrl] + Z (Y)	[Ctrl] + B
Nicho 2 Detener/Borrar/ Cargar	[Ctrl] + X	[Ctrl] + N
Nicho 3 Detener/Borrar/ Cargar	[Ctrl] + C	[Ctrl] + M
Nicho 4 Detener/Borrar/ Cargar	[Ctrl] + V	[Ctrl] + ,

19.3 Puntos de inserción y Bucles

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Poner/Seleccionar + Guardar punto (1-5)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	6 / 7 / 8 / 9 / 0
Borrar punto (1-5)	[Ctrl] + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	[Ctrl] + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Saltar al inicio de la pista	Mayús T	Mayús G
Poner bucles de ¼, ½, 1, 2, 4 pulsos	Shift + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	Shift + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Poner bucle de 4 pulsos	[(Ü)	' (Ä)
Inicio de bucle/Poner punto inserción	O	L
Fin de bucle/Poner punto inserción	P	; (Ö)

Comando	Cubierta A	Cubierta B
/2 (reducir bucle a la mitad)	Shift + O	Mayús + L
X2 (duplicar bucle)	Mayús + P	Mayús + ; (Ö)
Activar	Mayús + [Mayús + ‘
Ajustar retícula	Mayús + I	Mayús + K

19.4 Favoritos y Navegación

Comando	Global
Maximizar Buscador	Espaciador
Seleccionar favoritos 1—12	F1—F12
Agregar favoritos 1 – 12	Mayús + F1—F12
Recorrer directorio del Buscador	Despl. Izq. / Despl. Der.
Recorrer la lista de pistas	Despl. arriba / Despl. abajo
Cargar en Cubierta A	Mayús + Flecha izq
Cargar en Cubierta B	Mayús + Despl. der.
Duplicar Cubierta A en Cubierta B	[Ctrl] + Despl. Der.
Duplicar Cubierta B en Cubierta A	[Ctrl] + Despl. Izq.

19.5 Grabadora de bucles

Comando	Global
Grabación	Intro
Deshacer	Delete
Repr/Parar	Mayús + Supr
Vaciar	[Ctrl] + Supr
Tamaño (Tamaño de grabación del bucle)	Mayús + Intro
DRY / WET	[Ctrl] + Intro

19.6 Zum & Diseño

Comando	Global
Alejar	>
Acercar	/ (-)
Restablecer zum	Mayús + >
Restablecer zum	Mayús + / (-)
Diseño -	[Ctrl] + >
Diseño +	[Ctrl] + / (-)

19.7 Modos de scratch

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Reproducir / Modo interno	W	S
Modo relativo	Mayús + Q	Mayús + A
Modo absoluto	Mayús + W	Mayús + S

20 Controles MIDI asignables

En este capítulo, vamos a presentar la lista de todos los controles MIDI disponibles para la asignación de controles MIDI externo (vía la sección Controller Manager de la preferencias de TRAKTOR). Véase [↑13.22, Controller Manager \(Administrador de controladores\)](#) para más información acerca de la asignación de controles MIDI y el armado de mapeos; sin embargo, antes de ponerse a armar sus propios mapeos, debería verificar si no hay ya alguno efectivamente disponible en el asistente de la configuración o, como descarga, en la página de Internet de Native Instruments.

- ▶ Para abrir el asistente de la configuración, vaya a *Help > Start Setup Wizard*, en la barra de menús de TRAKTOR.
- ▶ Haga clic en *Help > Downloads*, en la barra de menús de la aplicación, para abrir el sitio de descargas de TRAKTOR en la página de Internet de Native Instruments. Tras ingresar en su cuenta de usuario, hallará más mapeos de teclado y una gran variedad de mapeos MIDI.

Sobre los controles de entrada y salida

Hay dos clases de controles asignables:

- **Controles de entrada:** estos controles pueden recibir señales MIDI de controladores MIDI externos tales como perillas o controles deslizantes. Por ejemplo, el control de Reproducción/Pausa puede ser asignado a un botón en un controlador MIDI y ser accionado por él. Cada señal de control de entrada tiene una contraparte de salida, la cual puede enviar estados luminosos para generar información visual. Los controles de entrada están disponibles vía el botón [Add In...](#) de la tabla de asignaciones.
- **Controles de salida:** estos controles pueden enviar estados luminosos a aparatos externos para brindar información visual. Por ejemplo, puede asignar el control de "Advertencia de fin de pista" de una cubierta de pistas a un controlador LED, para que se ilumine cuando la pista esté aproximándose a su fin. Los controles de salida están disponibles vía el botón [Add Out...](#) de la tabla de asignaciones.

En la ilustración de abajo, puede verse un control de TRAKTOR mapeado, con ambas funciones, sobre un controlador: como entrada, para recibir una señal, y como salida, para enviarla. En este ejemplo, el control Play/Pause de la cubierta de pistas de TRAKTOR recibe señal MIDI de un botón del controlador y envía hacia el LED de dicho botón el estado luminoso correspondiente.



El control de Play/Pause mapeado como control de entrada y de salida.

20.1 Controles comunes a todas la cubiertas

Controles comunes a la cubiertas de pistas y de remezclas.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Load Next	Carga la pista siguiente de la lista en la cubierta.	In/Out
Load Previous	Carga la pista anterior de la lista en la cubierta.	In/Out
Load Selected	Carga la pista seleccionada en la cubierta.	In/Out
Unload	Descarga la pista de la cubierta.	In/Out
Play/Pause	Ejecuta/pone en pausa la cubierta.	In/Out
Cue	Va hasta el punto de inserción vigente.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
CUP (Cue Play)	Va hasta el punto de inserción vigente e inicia la reproducción.	In/Out
Seek Position	Busca hacia atrás y adelante de la pista.	In/Out
Jog Touch On	Mapea la cara superior de la rueda de desplazamiento. Cuando la pista está tocando, esto detendrá la pista e iniciará el modo de scratch (en conjunto con el giro de la rueda (Jog Turn)).	In/Out
Jog Turn	Mapea la rueda de desplazamientos para modificar el tono de una pista. En conjunto con Jog Touch, esto inicia el scratch cuando la pista está ejecutándose.	In/Out
Set as Tempo Master	Establece una cubierta como tempo máster.	In/Out
Sync On	Activa la sincronización de una cubierta.	In/Out
Phase Sync	Sincroniza la fase de una cubierta.	In/Out
Tempo Sync	Sincroniza el tempo de una cubierta.	In/Out
Cambiar velocidad	Incrementa/disminuye gradualmente la velocidad de reproducción temporariamente.	In/Out
Tempo Bend (Stepless)	Incrementa/disminuye la velocidad de reproducción temporariamente.	In/Out
Tempo Adjust	Ajusta el tempo de una cubierta.	In/Out
Tempo Range Selector	Establece el rango de tempo de una cubierta.	In/Out
Keylock On	Activa/desactiva la protección tonal de una cubierta.	In/Out
Keylock On (Preserve Pitch)	Activa/desactiva la protección tonal de una cubierta sin preservar el tono.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Key Adjust	Ajusta la tonalidad de una cubierta.	In/Out
Analyze Loaded Track	Inicia el análisis de la pista cargada en la cubierta.	In/Out
Deck Flavor Selector	Selecciona el tipo de cubierta a emplear(Track Deck, Remix Deck o Live Input).	In/Out
Deck Size Selector	Establece el tamaño de la cubierta: Micro, Small, Essential, Full o Advanced.	In/Out
Advanced Panel Toggle	Muestra/oculta el panel avanzado de dos cubiertas correspondientes.	In/Out
Advanced Panel Tab Selector	Selecciona las fichas Move, Cue o Grid del panel avanzado de una cubierta.	In/Out
Timecode > Scratch Control On	Activa/desactiva el control scratch de una cubierta (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Timecode > Playback Mode Int/Rel/Abs	Establece el modo de reproducción (Internal, Relative o Absolute) de una cubierta controlada por scratch (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Timecode > Platter/Scope View Selector	Establece la vista del visor de código de tiempo (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Timecode > Calibrate	Inicia la calibración de la señal de código de tiempo de una cubierta (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Timecode > Reset Tempo Offset	Restablece la diferencia de tempo de una cubierta en modo scratch (disponible solo en TRAKTOR SCRATCH PRO).	In/Out
Move > Size Selector	Establece la medida del movimiento.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Move > Mode Selector	Establece el modo de movimiento (beatjump, loop, loop in o loop out).	In/Out
Move > Move	Inicia el movimiento hacia atrás o adelante.	In/Out
Move > Beatjump	Establece la longitud del salto y lo inicia directamente.	In/Out
Loop > Loop In/Set Cue	Establece el punto de inicio del bucle/punto de inserción.	In/Out
Loop > Loop Out	Establece el punto final del bucle y activa el bucle.	In/Out
Loop > Loop Size Selector	Establece el tamaño automático del bucle.	In/Out
Loop > Loop Set	Establece y activa un bucle en la posición de la reproducción, según el tamaño seleccionado.	In/Out
Loop > Loop Size Select + Set	Fija el tamaño del bucle y establece un bucle en la posición de la reproducción, según el tamaño vigente.	In/Out
Loop > Backward Loop Size Select + Set	Fija el tamaño del bucle y establece, hacia atrás, un bucle en la posición de la reproducción, según el tamaño vigente.	In/Out
Loop > Loop Active On	Activa/desactiva todos los bucles.	In/Out
Phase	Muestra el valor del medidor de fase como se lo ve en la cubierta (el valor de salida es 0 cuando la fase de ambas cubiertas coincide).	Out
Beat Phase	Muestra la distancia hasta la siguiente línea de la retícula (el valor de salida es 0 cuando la reproducción coincide con las líneas de la retícula).	Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
La cubierta está cargada.	Muestra si hay una pista cargada en la cubierta.	Out
Is In Active Loop	Muestra un 1 si la pista está bucleada y un 0 cuando no es este el caso.	Out
Freeze Mode > Freeze Mode On	Habilita/deshabilita el modo estático	In/Out
Freeze Mode > Freeze Slice Size Adjust	Establece la extensión del corte	In/Out
Freeze Mode > Freeze Slice Count Adjust	Establece el número de cortes que se mapearán sobre el controlador	In/Out
Freeze Mode > Slice Trigger (1 - 16)	Lista los accionadores de corte (1-16) que pueden asignarse eventualmente a un controlador.	In/Out

20.2 Cubierta de pistas

Controles específicos de las cubiertas de pistas.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Load into Next Stopped Deck	Carga la pista seleccionada en la primera cubierta disponibles que se halle detenida.	In/Out
Load, Loop, and Play	Carga la pista seleccionada, se posiciona en el marcador de carga, establece un bucle automático de la longitud seleccionada y acciona la reproducción de la cubierta.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Duplicate Track Deck A	Duplica en la Cubierta B la pista cargada en la Cubierta A.	In/Out
Duplicate Track Deck B	Duplica en la Cubierta A la pista cargada en la Cubierta B.	In/Out
Duplicate Track Deck CDuplicate Track Deck C	Duplica en una cubierta la pista cargada en la Cubierta C.	In/Out
Duplicate Track Deck D	Duplica en una cubierta la pista cargada en la Cubierta D.	In/Out
Waveform Zoom Adjust	Ajusta el zum de la onda de una cubierta.	In/Out
Cue > Set Cue and Store as next Hotcue	Establece un punto de inserción y lo guarda como un acceso directo.	In/Out
Cue > Store Floating Cue/ Loop as next Hotcue	Guarda el punto de inserción flotante/bucle como un acceso directo.	In/Out
Cue > Delete current Hotcue	Elimina el acceso directo vigente.	In/Out
Cue > Jump to Next/Prev Cue/Loop	Salta hasta el bucle o punto de inserción anterior/siguiente.	In/Out
Cue > Map Hotcue	Mapea el punto de inserción flotante sobre un acceso directo.	In/Out
Cue > Select/Set+Store Hotcue	Establece y guarda un acceso directo en la posición de reproducción o salta hasta el acceso directo si este ya estuviera presente.	In/Out
Cue > Delete Hotcue	Elimina el acceso directo.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Cue > Cue Type Selector	Establece el tipo de punto de inserción (entrada, salida, carga, retícula o bucle) de un acceso directo.	In/Out
Hotcue 1 Type	Muestra el tipo del acceso directo 1.	Out
Hotcue 2 Type	Muestra el tipo del acceso directo 2.	Out
Hotcue 3 Type	Muestra el tipo del acceso directo 3.	Out
Hotcue 4 Type	Muestra el tipo del acceso directo 4.	Out
Hotcue 5 Type	Muestra el tipo del acceso directo 5.	Out
Hotcue 6 Type	Muestra el tipo del acceso directo 6.	Out
Hotcue 7 Type	Muestra el tipo del acceso directo 7.	Out
Hotcue 8 Type	Muestra el tipo del acceso directo 8.	Out
Grid > Autogrid	Inicia el análisis de la pista, establece el valor de pulsos por minuto y un marcador de retícula tras el análisis.	In/Out
Grid > Reset BPM	Inicia el cálculo de pulsos por minuto.	In/Out
Grid > Copy Phase from Tempo Master	Copia la fase basándose en el tempo master	In/Out
Grid > Set Grid Marker	Establece un marcador de retícula en la posición actual de reproducción.	In/Out
Grid > Delete Grid Marker	Elimina el último marcador de retícula.	In/Out
Grid > Move Grid Marker	Mueve un marcador de retícula.	In/Out
Grid > BPM Adjust	Ajusta el valor de PPM de la pista.	In/Out
Grid > BPM Lock On	Protege el cambio de PPM de la pista.	In/Out
Grid > BPM x2	Duplica el valor de PPM de la pista.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Grid > BPM /2	Reduce a la mitad el valor de PPM de la pista.	In/Out
Grid > Beat Tap	Establece los PPM de la pista al clicar sobre el botón.	In/Out
Grid >Tick On	Habilita/deshabilita el tac sonoro.	In/Out

20.3 Cubiertas de remezcla

Controles específicos de las cubiertas de remezcla.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Save Remix Set	Guarda el contenido de una cubierta de remezclas como un juego de remezclas.	In/Out
Load Set from List	Carga un juego de remezclas de la lista del buscador.	In/Out
Slot Volume Adjust	Ajusta el volumen de un nicho de samples.	In/Out
Slot Filter On	Habilita/deshabilita el filtro de un nicho de samples.	In/Out
Slot Filter Adjust	Ajusta el filtro de un nicho de samples.	In/Out
Slot Capture/Trigger/Mute	Captura un sample de una cubierta de pistas o de la grabadora de bucles, lo acciona y, luego, lo silencia o lo hace sonar.	In/Out
Slot Mute On	Silencia/hace sonar un nicho de samples.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Slot Stop/Delete/Load from List	Detiene la reproducción de un nicho de samples si está en ejecución, descarga el nicho si está detenido y carga un ítem de la lista si el nicho está vacío.	In/Out
Slot Retrigger	Acciona la reproducción de un nicho de samples.	In/Out
Slot Play Mode	Establece el modo de reproducción del nicho (sencillo o bucleado).	In/Out
Slot Keylock On	Habilita/deshabilita la protección tonal de un nicho de samples.	In/Out
Slot State	Muestra el estado de un nicho de samples.	Out
Slot FX On	Activa/desactiva el direccionamiento del nicho de samples al canal de efectos.	In/Out
Slot Monitor On	Habilita/deshabilita el envío de audio de un nicho de samples a la salida de monitorización.	In/Out
Slot Punch On	Habilita/deshabilita el modo Punch de un nicho de samples.	In/Out
Quantize Selector	Selecciona el valor de cuantificación de la cubierta.	In/Out
Quantize On	Habilita/deshabilita la cuantificación de la cubierta	In/Out
Capture Source Selector	Selecciona la fuente (cubierta de pistas o grabadora de bucles) de captura de samples nuevos en una cubierta de remezclas.	In/Out
Sample Page Selector	Selecciona cual de los cuatro samples aparecerá visible en la pantalla de la cubierta de remezclas.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Legacy > Play All Slots	Inicia/detiene la reproducción de todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Trigger All Slots	Acciona todos los nichos de una cubierta de remezcla.	In/Out
Legacy > Slot Retrigger Play	Inicia la reproducción, desde el comienzo, de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Load from List	Carga el sample seleccionado en el nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Unload	Descarga un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Capture from Deck	Captura el audio de una cubierta de pistas y lo pone en un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Capture from Loop Recorder	Captura el audio de la grabadora de bucles y lo pone en un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Copy from Slot	Copia el sample de un nicho a otro.	In/Out
Legacy > Play Mode All Slots	Alterna entre la reproducción sencilla y bucleada en todos los nichos de una cubierta de remezcla.	In/Out
Legacy > Slot Size x2	Duplica el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size /2	Reduce a la mitad el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size Reset	Restablece el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size Adjust	Ajusta el tamaño de un nicho de samples	In/Out
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y Trigger	Acciona la celdilla de samples especificada. El sample se tocará según los parámetros y modo de reproducción establecidos, o conjuntamente con uno de los modificadores del mapeo directo.	In

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y State	Emite el estado de la reproducción de la celdilla de samples (vacío, cargado, en ejecución).	Out
Direct Mapping > Cell Load Modifier	Mantenga presionado este modificador al accionar la celdilla para cargar el sample seleccionado en el buscador.	In/Out
Direct Mapping > Cell Delete Modifier	Mantenga presionado este modificador al accionar la celdilla para eliminar el sample cargado en la celdilla.	In/Out
Direct Mapping > Cell Reverse Modifier	Para invertir la reproducción de una celdilla de samples, mantenga presionado este modificador y mantenga presionado el accionador de la celdilla. Si suelta el modificador antes de soltar el accionador, el sample quedará fijado en reproducción invertida.	In/Out
Direct Mapping > Capture Modifier	Mantenga presionado este modificador para capturar un sample de la fuente de captura establecida. La duración del sample capturado coincidirá con la duración del bucle automático de la fuente de captura.	In/Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L)	Muestra el volumen pre-deslizante (L) de un nicho de samples.	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (R)	Muestra el volumen pre-deslizante (R) de un nicho de samples.	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L+R)	Muestra el volumen pre-deslizante (L+R) de un nicho de samples.	Out
Step Sequencer > Sequencer On	Habilita el modo de secuenciación.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Step Sequencer > Swing Amount	Presione este modificador y gire el transductor para ajustar la longitud de la pauta.	In/Out
Step Sequencer > Selected Sample	Mantenga presionado este modificador para seleccionar otro sample.	In/Out
Step Sequencer > Pattern Length	Define la longitud de la pauta del sample seleccionado.	In/Out
Step Sequencer > Enable Step 1 to 16	Habilita o deshabilita los pasos 1 a 16.	In/Out

20.4 Mezclador

Controles del mezclador

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Save Remix Set	Guarda el contenido de una cubierta de remezclas como un juego de remezclas.	In/Out
Load Set from List Load Set from List	Carga un juego de remezclas de la lista del buscador.	In/Out
Slot Volume Adjust	Ajusta el volumen de un nicho de samples.	In/Out
Slot Filter On	Habilita/deshabilita el filtro de un nicho de samples.	In/Out
Slot Filter Adjust	Ajusta el filtro de un nicho de samples.	In/Out
Slot Capture/Trigger/Mute	Captura un sample de una cubierta de pistas o de la grabadora de bucles, lo acciona y, luego, lo silencia o lo hace sonar.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Slot Mute On	Silencia/hace sonar un nicho de samples.	In/Out
Slot Stop/Delete/Load from List	Detiene la reproducción de un nicho de samples si está en ejecución, descarga el nicho si está detenido y carga un ítem de la lista si el nicho está vacío.	In/Out
Slot Retrigger	Acciona la reproducción de un nicho de samples.	In/Out
Slot Play Mode	Establece el modo de reproducción del nicho (sencillo o bucleado).	In/Out
Slot Keylock On	Habilita/deshabilita la protección tonal de un nicho de samples.	In/Out
Slot State	Muestra el estado de un nicho de samples.	Out
Slot FX On	Activa/desactiva el direccionamiento del nicho de samples al canal de efectos.	In/Out
Slot Monitor On	Habilita/deshabilita el envío de audio de un nicho de samples a la salida de monitorización.	In/Out
Slot Punch On	Habilita/deshabilita el modo Punch de un nicho de samples.	In/Out
Quantize Selector	Selecciona el valor de cuantificación de la cubierta.	In/Out
Quantize On	Habilita/deshabilita la cuantificación de la cubierta	In/Out
Capture Source Selector	Selecciona la fuente (cubierta de pistas o grabadora de bucles) de captura de samples nuevos en una cubierta de remezclas.	In/Out
Sample Page Selector	Selecciona cual de los cuatro samples aparecerá visible en la pantalla de la cubierta de remezclas.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Legacy > Play All Slots	Inicia/detiene la reproducción de todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Trigger All Slots	Acciona todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Slot Retrigger Play	Inicia la reproducción, desde el comienzo, de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Load from List	Carga el sample seleccionado en el nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Unload	Descarga un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Capture from Deck	Captura el audio de una cubierta de pistas y lo pone en un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Capture from Loop Recorder	Captura el audio de la grabadora de bucles y lo pone en un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Copy from Slot	Copia el sample de un nicho a otro.	In/Out
Legacy > Play Mode All Slots	Alterna entre la reproducción sencilla y bucleada en todos los nichos de una cubierta de remezclas.	In/Out
Legacy > Slot Size x2	Duplica el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size /2	Reduce a la mitad el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size Reset	Restablece el tamaño de un nicho de samples.	In/Out
Legacy > Slot Size Adjust	Ajusta el tamaño de un nicho de samples	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y Trigger	Acciona la celdilla de samples especificada. El sample se tocará según los parámetros y modo de reproducción establecidos, o conjuntamente con uno de los modificadores del mapeo directo.	In
Direct Mapping > Slot X > Slot X Cell Y State	Emite el estado de la reproducción de la celdilla de samples (vacío, cargado, en ejecución).	Out
Direct Mapping > Cell Load Modifier	Mantenga presionado este modificador al accionar la celdilla para cargar el sample seleccionado en el buscador.	In/Out
Direct Mapping > Cell Delete Modifier	Mantenga presionado este modificador al accionar la celdilla para eliminar el sample cargado en la celdilla.	In/Out
Direct Mapping > Cell Reverse Modifier	Para invertir la reproducción de una celdilla de samples, mantenga este modificador y mantenga presionado el accionador de la celdilla. Si suelta el modificador antes de soltar el accionador, el sample quedará fijado en reproducción invertida.	In/Out
Direct Mapping > Capture Modifier	Mantenga presionado este modificador para capturar un sample de la fuente de captura establecida. La duración del sample capturado coincidirá con la duración del bucleo automático de la fuente de captura.	In/Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L)	Muestra el volumen pre-deslizante (L) de un nicho de samples.	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (R)	Muestra el volumen pre-deslizante (R) de un nicho de samples.	Out
Meters > Slot Pre-Fader Level (L+R)	Muestra el volumen pre-deslizante (L+R) de un nicho de samples.	Out

20.5 Unidad FX

Controles de las unidades de efectos

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Unit On	Habilita/deshabilita la unidad FX.	In/Out
Dry/Wet Adjust	Ajusta la relación entre señal pura y señal con efecto de la unidad.	In/Out
Perilla 1	Ajusta la perilla 1 de la unidad FX.	In/Out
Perilla 2	Ajusta la perilla 2 de la unidad FX.	In/Out
Perilla 3	Ajusta la perilla 3 de la unidad FX.	In/Out
Botón 1	Habilita/deshabilita el botón 1 de la unidad FX.	In/Out
Botón 2	Habilita/deshabilita el botón 2 de la unidad FX.	In/Out
Botón 3	Habilita/deshabilita el botón 3 de la unidad FX.	In/Out
Effect 1 Selector	Selecciona el efecto 1 de una unidad FX (modo grupal o individual)	In/Out
Effect 2 Selector	Selecciona el efecto 2 del grupo de una unidad FX.	In/Out
Effect 3 Selector	Selecciona el efecto 3 del grupo de una unidad FX.	In/Out
FX Unit Mode Selector	Pone la unidad FX en el modo grupal o individual.	In/Out
FX Store Preset	Guarda como un preset los parámetros de la unidad FX	In/Out
Effect LFO Reset	Restablece el LFO de una unidad FX.	In/Out

20.6 Buscador

Controles del buscador

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
List > Delete	Elimina un archivo de la colección	In/Out
List > Reset Played-State	Restablece el estado de "ejecutado" del archivo seleccionado.	In/Out
List > Analyze	Analiza el archivo seleccionado.	In/Out
List > Restore Auto-Gain	Restablece el valor de ganancia automática del archivo seleccionado.	In/Out
List > Detect BPM	Detecta el valor de PPM del archivo seleccionado.	In/Out
List > BPM Unlock	Desprotege el valor de PPM del archivo seleccionado.	In/Out
List > BPM Lock	Protege el valor de PPM del archivo seleccionado.	In/Out
List > Edit	Muestra los metadatos modificables del archivo seleccionado.	In/Out
List > Relocate	Reubica el archivo seleccionado.	In/Out
List > Add as Track To Collection	Añade, como una pista de la colección, el archivo seleccionado.	In/Out
List > Add as One-Shot Sample To Collection	Añade, como sample one-shot de la colección, el archivo seleccionado.	In/Out
List > Add as Loop To Collection	Añade, como bucle de la colección, el archivo seleccionado.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
List > Set to One-Shot Sample	Clasifica como sample de sola ejecución (one-shot) al archivo seleccionado.	In/Out
List > Set to Looped Sample	Clasifica como bucle (one-shot) al archivo seleccionado.	In/Out
List > Set to Track	Clasifica como pista al archivo seleccionado.	In/Out
List > Select Up/Down	Recorrer por archivo la lista del buscador.	In/Out
List > Select Page Up/Down	Recorre por página la lista del buscador.	In/Out
List > Select Top/Bottom	Va hasta el primer o último archivo de la lista del buscador.	In/Out
List > Select Extend Up/Down	Extiende la selección un archivo hacia arriba o abajo.	In/Out
List > Select Extend Page Up/Down	Extiende la selección una página hacia arriba o abajo.	In/Out
List > Select Extend Top/Bottom	Extiende la selección hacia todos los archivos arriba o abajo.	In/Out
List > Select All	Selecciona todos los archivos de la lista del buscador.	In/Out
List > Consolidate	Reenumera la lista de reproducción según su orden actual.	In/Out
List > Search	Mueve el cursor por el campo de búsqueda para que la búsqueda pueda comenzarse con el ingreso de texto.	In/Out
List > Search Clear	Elimina la búsqueda realizada.	In/Out
List > Search in Playlists	Muestra una ventana con todas las lista que contiene el archivo seleccionado.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
List > Show In Explorer	Recorre el explorador de archivos hasta la dirección física del archivo seleccionado.	In/Out
List > Clear		In/Out
List > Expand Content Set	Muestra el contenido del juego de remezclas seleccionado.	In/Out
List > Jump To Current Track	Salta hasta la última pista cargada.	In/Out
List > Append To Preparation List	Pone la pista seleccionada en la lista de preparación.	In/Out
List > Add As Next To Preparation List	Pone la pista seleccionada en la lista de preparación, justo después de la última pista cargada.	In/Out
List > Export To Traktor Pak	Exporta un juego de remezclas como archivo Traktor Pak.	In/Out
Tree > Save Collection	Guarda la colección en el disco.	In/Out
Tree > Delete		In/Out
Tree > Reset Played-State	Restablece el estado de "ejecutado" de la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Analyze	Analiza el contenido de la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Restore AutoGain	Restablece la ganancia automática de la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Edit	Muestra los metadatos modificables de la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Relocate	Reubica la lista de reproducción seleccionada.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Tree > Import Collection	Importa otro archivo de colección.	In/Out
Tree > Import Music Folders	Importa archivos nuevos de las carpetas de música.	In/Out
Tree > Export	Exporta la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Export Printable	Exporta la lista de reproducción seleccionada como una página web.	In/Out
Tree > Rename Playlist or Folder	Cambia el nombre de la lista o carpeta seleccionada.	In/Out
Tree > Select Up/Down	Recorre una entrada del directorio del buscador.	In/Out
Tree > Select Expand/Collapse	Expande o minimiza la entrada seleccionada en el directorio del buscador.	In/Out
Tree > Create Playlist	Crea una nueva lista de reproducción en la carpeta de listas de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Delete Playlist	Elimina la lista de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Create Playlist Folder	Crea una nueva carpeta de listas de reproducción en la carpeta de listas seleccionada.	In/Out
Tree > Delete Playlist Folder	Elimina la carpeta de listas de reproducción seleccionada.	In/Out
Tree > Refresh Explorer Folder Content	Actualiza el contenido de la carpeta de la entrada del explorador.	In/Out
Tree > Check Consistency	Verifica la consistencia de la colección y elaborar un reporte.	In/Out
Tree > Add Folder To Music Folders	Añade una carpeta en la entrada del explorador a las carpetas de música.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Favorites > Selector	Selecciona una de las listas de reproducción de los favoritos.	In/Out
Favorites > Add Selected Tracks To Favorite	Añade las pistas seleccionada a la lista de los favoritos.	In/Out

20.7 Reproductor de avances

Controles de reproductor de avances

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Load Selected	Carga la pista seleccionada en el reproductor de avances.	In/Out
Play/Pause	Inicia/detiene la ejecución del reproductor de avances.	In/Out
Seek Position	Busca la posición en el reproductor de avances.	In/Out
Unload	Descarga el reproductor de avances.	In/Out

20.8 Grabadora de bucles

Controles de la grabadora de bucles.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Grabación	Inicia/detiene la grabación de la grabadora de bucles.	In/Out
Tamaño	Establece la duración de la grabación de la grabadora de bucles.	In/Out
Dry/Wet Adjust	Ajusta la proporción entre señal pura y procesada de la grabadora de bucles.	In/Out
Play/Pause	Inicia/detiene la reproducción de la grabadora de bucles.	In/Out
Delete	Borra el bucle de la grabadora.	In/Out
Revertir o restaurar una acción	Revierte/restablece la última acción realizada.	In/Out
Playback Position	Muestra la posición de la reproducción de la grabadora (rango: de 0 a 1).	Out
Undo State	Muestra la reversión de la última acción.	Out
State	Muestra el estado de la grabadora de bucles.	Out

20.9 Grabadora de audio

Controles de la grabadora de audio

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Record/Stop	Inicia/detiene la grabación de la grabadora de audio	In/Out
Cut	Corta el audio en la posición vigente e inicia un nuevo archivo.	In/Out
Gain Adjust	Ajusta la ganancia de la grabadora de audio.	In/Out
Load Last Recording	Carga la última grabación realizada en una cubierta	In/Out

20.10 Reloj maestro

Controles del reloj maestro.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Auto Master Mode	Pone el reloj maestro bajo el modo automático.	In/Out
Master Tempo Selector	Establece la fuente de tiempo máster (opciones: Clock, Deck A, Deck B, Deck C o Deck D).	In/Out
Set Tempo Master	Ajusta el tempo del reloj maestro.	In/Out
Tempo Bend Up	Incrementa el tempo transitoriamente.	In/Out
Tempo Bend Down	Disminuye el tempo transitoriamente.	In/Out
Beat Tap	Establece el tiempo maestro con el cliqueo del botón.	In/Out
Tick On	Habilita/deshabilita el tac sonoro del reloj maestro.	In/Out

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Clock Int/Ext	Alterna entre los modos interno y externo del reloj.	In/Out
Clock Send	Habilita/deshabilita el envío de reloj MIDI.	In/Out
Acciona la sincronización MIDI del reloj.	Acciona la sincronización MIDI del reloj (MIDI Start).	In/Out

20.11 Global

Controles globales.

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Snap On	Habilita/deshabilita la función de adhesión.	In/Out
Quant On	Habilita/deshabilita la función de cuantificación.	In/Out
Broadcasting On	Habilita/deshabilita la cuantificación	In/Out
Cruise Mode On	Habilita/deshabilita el modo continuo.	In/Out
Show Slider Values On	Habilita/deshabilita la muestra del valor de cada deslizante.	In/Out
Tool Tips On	Habilita/deshabilita los consejos.	In/Out
Send Monitor State	Envía el estado actual a todos los botones LED.	In/Out

20.12 Diseños

Controles de la interfaz de usuario

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Only Browser On	Maximiza la sección del buscador.	In/Out
Selector de diseños	Selecciona un diseño de pantalla.	In/Out
Fullscreen On	Habilita/deshabilita el modo de pantalla completa.	In/Out
Deck Focus Selector	Establece la cubierta en foco.	In/Out
Toggle Last Focus	Alterna el foco entre la última cubierta y la actual.	In/Out

20.13 Modificadores

Controles modificadores

Nombre	Descripción	Entrada (In) / Salida (Out)
Modifier #1	Establece el modificador nro.1	In/Out
Modifier #2	Establece el modificador nro. 2	In/Out
Modifier #3	Establece el modificador nro. 3	In/Out
Modifier #4	Establece el modificador nro. 4	In/Out
Modifier #5	Establece el modificador nro. 5	In/Out
Modifier #6	Establece el modificador nro. 6	In/Out
Modifier #7	Establece el modificador nro. 7	In/Out
Modifier #8	Establece el modificador nro. 8	In/Out

Índice temático

'Symbole

medidores de volumen [293]

Volumen general (MAIN)

perilla [295]

A

Ableton Link

conexión a una red [236]

Accesos directos [299]

borrar [300]

guardar [286]

Actualización

Actualización desde TRAKTOR PRO,
TRAKTOR LE y TRAKTOR Manufacturer
Edition [23]

Actualizaciones [337]

Adhesión rítmica [287] [298]

Ajuste del volumen [293]

Alineación de pistas [286]

Análisis [53] [74] [329]

automático [75]

BPM [74]

Tonalidad [74]

Análisis de la tonalidad [74]

Archivo stem

Cargar [316]

tocar [317]

Archivos de música compatibles [51]

Archivos musicales [51]

Asignar efectos a los canales [302]

Asistencia [338]

Asistente de la configuración [25]

Atajos de teclado [354]

AUDIO [148]

Audio Setup

Opción de reserva [174]

Auriculares [280]

Controles [140]

AUTO (botón) [326]

Ayuda [338]

Asistencia [338]

Banco de información [338]

Forum [339]

B

Banco de información [338]

Barra de menús de la aplicación [35]

BAT [148]

Beat Sync [199]

BeatSync [109]

Biblioteca

iTunes [55]

Borrar pistas

de una lista de reproducción [60]

Botón de adhesión rítmica [287]

Botón de cuantificación rítmica [287]

Botón de grabación [321]

Botón de preferencias [190]

Botón de retorno [288]

Botón de sincronización (SYNC) [108]

Botón PLAY (grabadora de bucles) [321]

Botón Q [287]

Botón SYNC

cubierta de pistas [284]

Botones de acceso directo [286]

Botones de asignación FX [303] [305]

Botones de uso práctico [38] [149]

Botones FX 1-3 [304]

BPM [328]

Bucle

mover [298]

Bucleo [296]

ajustar tamaño [297]

Automático [105]

Bucles de tamaño predefinido [296]

Desactivar bucles [299]

Guardar bucles [299]

Manual [106]

Mover un bucle [298]

Bucles [296]

activar/desactivar [299]

Bucleo manual [297]

guardar [299]

insertar en una pista [296]

poner en una pista [297]

Buscador [48] [51] [280]

Barra de estado [48] [50]

Campo de búsqueda [49]

Campo de búsquedas [48]

Favoritos [48] [49] [62]

Herramientas de mantenimiento [72]

Ilustración de tapa [71]

Lista del buscador [48] [49]

Maximizar el buscador: botón [38] [149]

Mostrar el reporte de consistencia al inicio
[74]

Mostrar en el Explorer/Finder [78]

Reporte de consistencia [72]

Reproductor de avances [48] [49] [70]

Reset Played State [78]

Símbolos de las pistas [69]

Búsqueda textual [56]

C**Cabecera** [36] [147]

Botones de uso práctico [149]

Cabecera de la cubierta [97]**Cambiar el tamaño de un bucle** [297]**Cambio de tempo** [107]**Canal** [35] [47] [278]

control deslizante [279]

CUE (botón) [283]

deslizante de volumen [294]

medidor [279] [294]

Perilla de ganancia (GAIN) [294]

Perilla FILTER [279]

Perilla GAIN [279]

Perilla HI [279]

Perilla LOW [279]

Perilla MID [279]

Canal de la monitorización [283]**Canal: deslizante de volumen** [279]**Canales**

Botones de asignación FX [303] [305]

Carga rápida

pistas [274] [276]

cargar

Archivo STEM [316]

Diseños [38] [149]

Pista [275]

Pistas [275]

Samples [308]

Cargar pistas [96]**Carpetas de música** [52]**CD de audio**

Expulsar [79]

Favoritos [79]

trabajar con [79]

Centro de servicio [338]**Colección de pistas**

Panorama general [51]

Compatibilidad [22]**Conexión** [36] [148]**Configuración**

Dispositivo de audio [192]

Continuado [149]**Control del ratón** [161]

Arrastre del ratón [161]

Botones de más y menos [161]

funciones con clic-derecho/[Ctrl]-clic [162]

Rueda de desplazamiento [161]

Sensibilidad [162]

Controles de la ejecución

CUE [104]

CUP (Insertar/Reproducir) [104]

Reproducir [104]

Controles del bucle [105]

Controles del tiempo [106]

Manual [107]

Controles MIDI asignables [360]

Cargar [361]

CPU [37] [148]

Crossfader [279] [289]

CTRL [36] [147]

Cubierta

Copia directa de una pista [100]

MASTER (indicador) [327]

cubierta de pistas [307]

Cubierta de pistas (Track Deck) [81]

Cubierta de remezclas [43]

Cubierta de remezclas (Remix Deck) [82]

Cubierta de subpistas (Stem Deck) [81]

Cubiertas [35] [42] [81]

CUE (botón de auriculares) [283]

CUE MIX (perilla) [283]

CUE VOL (perilla) [281]

D

de la pista

información [276]

Delay (FX) [304]

Desactivar un bucle [299]

Deslizante de volumen

canal [279]

Deslizante del tiempo [107]

Deslizantes

TEMPO [291]

Detalle de los efectos [242]

Detalles del mapeo [224]

Device Setup [220]

Directorio de archivos [78]

Directorio de iTunes [78]

Directorio del buscador [49]

Directorio raíz [78]

Diseño de las cubiertas [99]

Documentación [20]

E**Ecuilización**

Tipos [136]

Ecuilizador [279]

emplear al mezclar una pista [288]

HI [135]

Interruptor de seguridad [136]

LO [136]

MID [135]

Efecto: detalles

Flanger Pulse [248]

Efectos [40] [302]

Asignar una cubierta a una unidad FX [302]

Guardar configuración del efecto FX
(Snapshot) [306]

Modo grupal [303]

Modo individual [305]

Efectos predeterminados [304]**Efectos: detalle** [242]

BeatSlicer Buffer [267]

Bouncer [272]

Delay T3 [252]

Digital LoFi [265]

Filter [255]

Filter: 92 [257]

Filter:92 [258]

Filter:92 LFO [256]

Filtro LFO [253]

Flanger [247]

Flanger Flux [249]

Gater [250]

Iceverb [263]

Mulholland Drive [265]

Panel de modos: grupal [243]

Parámetros comunes [245]

Peak Filter [268]

Phaser [259]

Phaser Flux [261]

Phaser Pulse [260]

Ramp Delay [270]

Retardo [246]

Reverb [247]

Reverb T3 [264]

Reverse Grain [261]

Ring Modulator [264]

Tape Delay [269]

Transpose Stretch [266]

Turntable FX [262]

Efectos: detalles

Auto Bouncer [271]

Filter Pulse [254]

Formant Filter [268]

Panel de modos: individual [243]

Ejecutar una pista [275]

Eliminar pistas [60]

Eliminar un acceso directo [300]

Empleo del S4 en un portátil [336]

Enchufe de auriculares (PHONES) [281]

Entrada de audio [82]

Entrada de audio externo [82]

Entrada en vivo (Live Input) [82]

Estado

Botones de uso práctico [38]

Estado de la batería (BAT)

verificar [148]

Exportar

Lista de reproducción [64]

F

Favoritos [308]

Figura del metrónomo [325]

FILTER (perilla)

mezclar una pista [288]

Flanger (FX) [304]

Foco de la cubierta [97]

Foro de usuarios [339]

Forum [339]

FX [302]

Cargar (modo grupal) [304]

predeterminado [304]

sincronización [325]

sincronizar con el ritmo [305]

G

GAIN (perilla) [294]

Gater (FX) [304]

Grabación [37] [350]

Grabación externa [351]

Grabación interna [350]

Grabadora de audio [41]

Grabadora de bucles [41] [319]

ajustar la duración del bucle [320]

borrar un bucle grabado [322]

Botón de borrado (UNDO) [322]

Botón de grabación [321]

Botón de grabación (REC) [322]

Botón de reproducción [321]

Fuente de la grabación [320]

Fuentes [152]

Grabar [320]

grabar un bucle [320]

Menú de fuentes (programa) [152] [320]

Otras opciones [323]

Perilla DRY/WET [320]

Reproducción [321]

SIZE (botón) [321]

Sobregrabación [322]

sobregrabar [322]

Grabar un bucle [320]

Guardar bucles [299]

Guardar un acceso directo [286]

Guardar un punto de inserción [286]

Guía de instalación [21]

H

HI [135]

I**IGU**

Barra de menús de la aplicación [34]

Buscador [35]

Cabecera [34]

Cubiertas [35]

Mezclador [35]

Sección global [35]

Ilustración de tapa [71]

Eliminar [72]

Importar [71]

Mostrar [71]

Importación

Importación de datos [24]

Importar

Carpetas de música [52]

Lista de reproducción [64]

Mapeos [24]

Importar música [329]**Imprimir**

Lista de reproducción [65]

IN (botón)

cubierta de pistas [297]

Indicador

AUDIO [37]

BAT (Batería) [37]

MAIN [37]

Indicador de AUDIO [37]**Indicador de la batería [37]****Indicadores de estado [36] [147]****Iniciación [21]****Inserción de bucles [296]****Insertar bucles en una pista [296]****Inspeccionar [285]****Instalación [23]****Instructivos [21] [273]**

Condiciones previas [273]

Finalidad [274]

Vídeos [21]

Interruptor de supresión [136]**iTunes [55]**

L**Latencia**

ajustar [192]

Latencia de audio

valor [192]

Lista de reproducción [308]

analizar [66]

borrar [66]

borrar pistas [60]

consolidar [66]

crear [59]

eliminar [66]

eliminar duplicados [66]

exportar [64]

historial [66]

importar [64]

Imprimir [65]

iTunes [55]

renombrar [66]

restablecer [66]

Listas de reproducción

agregar pistas [59]

buscar [58]

carpetas [61]

filtrar [57]

importar desde iTunes [56]

ordenar [61]

Preparación [63]

LO [136]

Logotipo de TRAKTOR [36] [147]

Loop [111]

Luces de información [36]

M

MAIN [37] [148]

MAIN (medidores de volumen) [279]

MAIN (perilla) [279]

Mapeo de accesos directos [123]

Mapeo de dispositivos [223]

Mapeos

Importación [24]

Mapeos de teclado [354]

Mapeos predeterminados de teclado [354]

Marcador de retícula

automático [128]

Proteger [129]

Marcador rítmico

manual [128]

Marcador rítmicos

borrar [129]

MASTER (cubierta) [327]

MASTER (indicador del visor maestro) [327]

Medidor de fases [108]

Medidor del canal [279] [294]

Medidores

canal [279]

Menú de diseños [38]

Metadatos

editar [67]

Mezclador [47]

Balance [138]

Botón de auriculares [48]

Botón de los auriculares [283]

Botones de asignación FX [47]

canal [47] [278]

Canales [47]

Crossfader [48] [134]

Cue [138]

Deslizante de volumen del canal [134]

Ecualizador [47] [135]

FILTER [138]

Ganancia [137]

HI [135]

Interruptor de seguridad [136]

LO [136]

MID [135]

Panel maestro [287]

Perilla AUX [48]

Perilla de mezcla de la monitorización [48]

Perilla de volumen de los auriculares [48]

perilla MIX [284]

Mezclador externo [143] [343]

Configuración del programa [144]

Mezclador interno [278]**Mezclar**

- a mano [290]
- Emplear ecualización [288]
- Emplear filtrado [288]
- emplear la sincronización automática [280]
- Igualar volumen [293]

MID [135]**Modo automático (tempo master)** [326]**Modo bucleado** [325]**Modo continuado** [38]

- activar [149]
- Botones de utilidad [149]

Modo de la adhesión rítmica [330]**Modo de la cuantificación rítmica** [287] [330]**Modo del cortador** [132]**Modo estático** [131]**Modo Flux** [98] [99]**Modo grupal** [303]**Modo individual** [305]**Modos de cubierta** [98]**Modos de sincronización**

- BeatSync [109]
- Preferencias [199]
- TempoSync [109]

Montajes [340]

- Controlador externo [343]
- Grabación [350]
- Interfaz de audio externa [341]
- mezclador externo (analógico) [343]
- Micrófono [348]
- Tarjeta de sonido interna [340]
- TRAKTOR KONTROL S4 y TRAKTOR SCRATCH [347]

Montajes usuales [340]**MOVE (panel avanzado)**

- cubierta de pistas [298]

Mover un bucle [298]**Música**

- Cargar una pista [275]
- Ejecutar una pista [277]
- Escucha previa [280]
- Mezclar [280]
- Sincronización [284]

O**Onda** [276] [300]**OUT (botón)**

- cubierta de pistas [297]

P

Panel avanzado [111]

Accesos directos: mapeo [123]

BeatJump [111]

Move: BeatJump [112]

Move: Loop [113]

Move: Loop In [115]

Move: Loop Out [116]

Puntos de inserción o marcación [120]

Panel avanzado (CUE) [300]

Panel de modos de los efectos [243]

Panel maestro [287]

Botón Q [287]

controles [42]

indicadores [42]

Panel MOVE [111]

Paneles avanzados

Grid [124]

Panorama general [33] [34]

Cubierta de pistas [43]

Entrada en vivo [46] [96]

Pantalla completa [38]

activar [150]

Perfiles

Carpeta de grabaciones [230]

Carpeta raíz [229]

Copia automática de seguridad [233]

Copia de seguridad y restauración [230]

Crear una versión portátil de TRAKTOR
[232]

Reparar una colección en mal estado [233]

Perilla AUX [48]

Perilla D/W (unidad FX) [304] [306]

Perilla de mezcla de los auriculares (CUE MIX) [283]

Perilla de volumen de los auriculares (CUE VOL) [281]

Perilla DRY/WET (grabadora de bucles) [320]

Perilla FILTER [279]

Perilla GAIN [279]

Perilla HI [279]

Perilla LOW [279]

Perilla MID [279]

Perillas de efectos 1-3 [304]

Perillas FX 1-3 [306]

PHONES (enchufe) [281]

Pista

cargar [275]

importar [55]

tocar [275]

Pista Demo [276]

Pistas faltantes

remover [73]

reubicar [73]

Preescuchar una pista en el buscador [280]**Preferences**

Deck Style [202]

Decks [202]

Preferencia

Browser Details (Detalles del buscador) [214]

Preferencias [38] [149] [190]

Administrador de controladores [219]

Analyze Options [217]

Asistente de la configuración [191]

Audio Setup (configuración de audio) [192]

Broadcasting (Transmisión) [213]

Carga [197]

Configurar el código de tiempo [146]

Deck Heading [203]

Effects (Efectos) [210]

File Management (Gestión de archivos) [215]

Global Settings (Ajustes globales) [208]

Importar y exportar [191]

Input Routing (direccionamiento de entrada) [195]

Layout Manager (Administrador de diseños) [215]

Loading (Carga) [197]

Loop Recorder (Grabadora de bucles) [212]

Mix Recorder [211]

Output Routing (direccionamiento de salida) [194]

Timecode Setup (configuración del código de tiempo) [196]

Transport (Controles de la ejecución) [198]

Preparar la mezcla con los auriculares [282]**Protección tonal [331]**

Preferencias [200]

Punto de inserción

Borrar [123]

Guardar [119]

Loop [122]

Marcador de carga [121]

Marcador de retícula [122]

Puntos de inserción [285]

Borrar un acceso directo [299]

Definir un punto de inserción [285]

Fade In /Fade Out [120]

insertar y guardar [285]

Poner un acceso directo [299]

Q

Q (botón e indicador) [330]

R

REC [148]

REC (botón) [322]

Reloj [324] [325]

Definir el tempo del reloj (BPM) [328]

panel [325]

poner como tempo máster [327] [328]

Reloj de TRAKTOR [324] [325]

poner como tempo máster [327] [328]

Reloj del sistema [37] [148]

Reloj maestro [39]

Reloj MIDI

enviar [234]

Sincronización [233]

Remix Deck [306]

Reproducir (botón de cubierta)

Cubierta de pistas [277]

Reproductor de avances [280]

Reproductor de MP3

trabajar con [79]

Requisitos del sistema [22]

Resguardo [23]

Retícula rítmica [124] [329]

crear [125]

Tac audible [129]

Vista de la retícula [203]

Reverb (FX) [304]

S

S botón e indicador [330]

Samples [306]

accionar [309]

Atajos [314]

Cargar [308]

Cargar un sample (Colección) [308]

Cargar un sample (Cubierta) [310]

Controles [312]

detener & volver al comienzo [309]

ejecutar [309]

tomar audio de una pista [100]

tomar de una cubierta [310]

tomar de una pista [197]

Scratch

Calibración [171]

Configurar [167]

Duplicar [175]

Modo absoluto [172]

Modos de reproducción [172]

Solución de problemas [175]

Zonas de control del CD [170]

Zonas de control del vinilo [168]

Sección de bucleo

cubierta de pistas [296]

Sección global [151]

Envío de reloj MIDI [154]

Grabadora de bucles [152]

Panel del reloj maestro [153]

Panel maestro [151]

Paneles de efectos [155]

Selector de diseños [149]**Sensibilidad del control tempo**

Preferencias [199]

Sincronización [284] [323]

Alineación manual del ritmo [290]

Botón de adhesión rítmica [330]

Botón de cuantificación rítmica [330]

Concepto de sincronización [325]

Deslizante de tempo [291]

Medidor de fases [291]

Modo automático [325]

Modo del reloj [328]

Retícula rítmica [329]

Tempo Máster [324]

Sincronización de pistas

emplear sincronización automática [284]

Sincronización rítmica [108]**Sincronizar**

Reloj MIDI [233]

Sincronizar manualmente [290]**Sincronizar pistas**

a mano [290]

SIZE (botón) [321]**Snapshot (Unidad FX)** [306]**Sobregrabación** [322]**Solución de problemas** [336]

Asistencia [338]

Ayuda [338]

Banco de información [338]

Caída del audio [336]

Colgamiento [337]

Forum [339]

Latencia [336]

no hay sonido [278]

TRAKTOR no arranca [336]

SYNC (botón)

cubierta de pistas [327]

T

Tabla de asignaciones [222]

Tarjeta de atajos de teclado [21]

Tempo [291]

ajuste automático (Sync) [284]

ajuste manual [291]

Preferencias [198]

Tempo master

poner una pista como [329]

Tempo máster [324]

Poner el reloj como [328]

poner una pista como [328]

Tempo Sync [199]

TempoSync [109]

Tipos de controlador [225]

Tipos de cubierta [97]

Tipos de ecualización [136]

Tipos de puntos de inserción [120]

Tira de visualización View [103]

Tono (pistas) [331]

Transmisión [239]

Configuración [240]

U

UNDO (botón) [322]

Unidad FX [40]

Asignar a canales [302]

Botones FX 1-3 [304]

controlar [304]

Modo grupal [303]

Modo individual [305]

Perilla DRY/WET [306]

Perilla FX 1-3 [306]

Perillas FX 1-3 [304]

snapshot [306]

Unidad FX

Perilla DRY/WET [304]

Unidades FX [40] [302]

V

Versiones de TRAKTOR [18]

Visor maestro

MASTER (botón e indicador) [327]

Q botón e indicador [330]

S (botón e indicador) [330]

Visualizador de ondas [102]

Volumen

ajustar [293]

Volumen general [295]

medidores [295]

Volver al inicio de la pista [288]