

# TRAKTOR KONTROL D2



Guía de usuario



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

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

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

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

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

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

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

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

Documento escrito por: Native Instruments GmbH

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.8 (04/2015)

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

---

**NATIVE INSTRUMENTS GmbH**

Schlesische Str. 29-30  
D-10997 Berlin  
Alemania  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

**NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.**

6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
EUA  
[www.native-instruments.com](http://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](http://www.native-instruments.co.jp)

**NATIVE INSTRUMENTS UK Limited**

18 Phipp Street  
London EC2A 4NU  
RU  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2015. All rights reserved.

---

---

# Índice de contenidos

<b>1</b>	<b>¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL D2!</b>	<b>9</b>
1.1	Dónde empezar	9
1.2	Convenciones empleadas en este manual	11
<b>2</b>	<b>Empleo del D2—Iniciación</b>	<b>15</b>
2.1	Uso del buscador	16
2.1.1	Abrir el buscador	16
2.1.2	Recorrer los archivos de música	17
2.1.3	Búsqueda táctil	18
2.1.4	Audición de pistas	18
2.1.5	Ordenar las pistas	20
2.2	Cargar y ejecutar una pista	21
2.3	Seleccionar la cubierta	24
2.4	Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen	27
2.5	Insertar puntos de marcación	31
2.5.1	Insertar y eliminar puntos de marcación (accesos directos)	32
2.5.2	Alineación de pistas empleando accesos directos.	34
2.6	Ajustar el tempo de una cubierta específica	34
2.7	Empleo de la protección tonal	37
<b>3</b>	<b>Empleo del D2 - Uso avanzado</b>	<b>42</b>
3.1	Empleo de la tira táctil	42
3.1.1	Realizar búsquedas con la tira táctil	42
3.1.2	Empleo de la tira táctil para cambiar la velocidad/tono	47
3.1.3	Empleo de la tira táctil para rayados y regresiones	50
3.2	Buclear en el modo de acceso directo	55
3.2.1	Activar y desactivar un bucle	56
3.2.2	Mover un bucle	59



3.2.3	Guardar un bucle .....	60
3.3	Buclear en el modo del bucleo .....	61
3.3.1	Buclear según tamaños predefinidos .....	62
3.3.2	Salto rítmico .....	63
3.4	Empleo del modo FREEZE .....	64
3.4.1	Activar el modo Freeze en una pista .....	66
3.4.2	Ajustar el tamaño de los cortes .....	68
3.4.3	Bucleo de cortes .....	69
3.5	Empleo del modo FLUX .....	73
3.6	Remezclar con las cubiertas de remezcla .....	75
3.6.1	Cargar un juego de remezclas .....	75
3.6.2	Accionamiento de los samples .....	77
3.6.3	Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación .....	82
3.6.4	Ajustar el volumen y emplear filtrado .....	84
3.6.5	Empleo de la tira táctil en una cubierta de remezclas .....	84
3.7	Extraer samples de una cubierta de pistas (empleando el modo de remezcla) .....	85
3.8	Poner efectos .....	92
3.8.1	Asignar efectos a las cubiertas .....	92
3.8.2	Poner una unidad FX en modo grupal .....	93
3.8.3	Cambiar efectos dentro de un grupo .....	96
3.8.4	Poner una unidad FX en modo individual .....	98
3.8.5	Guardar una configuración de efectos (Snapshot) .....	103
3.8.6	Direccionamiento FX .....	104
3.9	Implementación de funciones en las cubiertas de remezclas .....	104
3.9.1	Seleccionar y aplicar la implementación de una función .....	105
3.9.2	Implementación del tono .....	106
3.9.3	Implementación del filtro .....	107
3.9.4	Implementación del envío a efectos .....	109

3.10	Trabajar con retículas rítmicas .....	110
3.10.1	Verificar la retícula rítmica .....	110
3.10.2	Corregir manualmente una retícula rítmica .....	112
3.10.3	Acciones adicionales .....	116
<b>4</b>	<b>Detalle del aparato .....</b>	<b>119</b>
4.1	Panorama del controlador .....	119
4.2	La cubierta .....	121
4.2.1	Botón DECK .....	123
4.2.2	FLUX (botón) .....	123
4.2.3	Botones de modo .....	124
4.2.3.1	Botón HOTCUE .....	124
4.2.3.2	Botón LOOP .....	125
4.2.3.3	Botón FREEZE .....	126
4.2.3.4	Botón REMIX .....	129
4.2.4	Perilla de buceo .....	129
4.2.5	Botón EDIT .....	130
4.2.6	Botón CAPTURE .....	131
4.2.7	Visualizador y controles .....	131
4.2.7.1	Botón BACK .....	132
4.2.7.2	Perilla BROWSE .....	133
4.2.7.3	Botón de la configuración .....	133
4.2.7.4	Botones de visualización .....	135
4.2.7.5	Visualizador .....	136
4.2.7.6	Botón de vistas .....	141
4.2.7.7	Botones de implementación de modos .....	141
4.2.8	Controles de implementación .....	141
4.2.9	Volumen de los nichos de remezcla .....	143
4.2.10	Pads .....	143

4.2.11	Tira táctil .....	145
4.2.12	Controles de la ejecución .....	147
4.3	Unidades FX .....	149
4.3.1	FX SELECT .....	150
4.3.2	Asignar una unidad FX .....	151
4.4	El panel trasero .....	151
4.4.1	Cerradura Kensington .....	152
4.4.2	Conexión USB .....	153
4.4.3	Alimentación eléctrica .....	153
4.4.4	USB .....	154
<b>5</b>	<b>Panel de preferencias de TRAKTOR .....</b>	<b>155</b>
5.1	Restore Default .....	156
5.2	Touch Controls .....	156
5.3	Touchstrip .....	156
5.4	Calibrate .....	157
5.5	LED .....	157
5.6	Loop Mode Sizes .....	158
5.7	Enable MIDI Controls .....	158
<b>6</b>	<b>Solución de problemas – Obtención de ayuda .....</b>	<b>165</b>
6.1	Solución de problemas .....	165
6.1.1	TRAKTOR no arranca .....	165
6.1.2	TRAKTOR se cuelga .....	166
6.1.3	Actualizaciones .....	166
6.2	Obtención de ayuda .....	166
6.2.1	Banco de información .....	166
6.2.2	Asistencia técnica .....	167
6.2.3	Asistencia del registro .....	167

---

6.2.4	Foro de usuarios .....	168
<b>7</b>	<b>Datos técnicos .....</b>	<b>169</b>

# 1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL D2!

Gracias por elegir TRAKTOR KONTROL D2.

## ¿Qué es TRAKTOR KONTROL D2?

TRAKTOR KONTROL D2 permite el manejo manual de las funciones de TRAKTOR PRO y así poder concretar directamente más cosas con el aparato controlador y reducir la dependencia de la pantalla del ordenador.

El D2 brinda un desempeño óptimo en un sinnúmero de situaciones, combinando la potencia de un sistema de DJ digital con la operabilidad y fluidez de un manejo manual.

## 1.1 Dónde empezar

Los manuales de TRAKTOR KONTROL D2 ofrecen toda la información necesaria para el manejo del dispositivo. Estos manuales deberían consultarse en el orden siguiente para asegurar así un aprendizaje progresivo:

- TRAKTOR Getting Started
- TRAKTOR Manual
- TRAKTOR KONTROL D2 Manual (este manual)

### Primera parada: el manual de iniciación

El manual de iniciación (TRAKTOR Getting Started) muestra la manera de emplear el asistente de la configuración para configurar el programa para su uso con un aparato controlador, y la manera de importar música a la colección de pistas. Cumplidos estos pasos, presenta los conceptos y modalidades de trabajo básicos de TRAKTOR, y la correcta puesta a punto del sistema.

## Manual de TRAKTOR

El manual lo ayuda a ejercitarse en las distintas rutinas de trabajo que hacen de TRAKTOR una inigualable herramienta para disyóqueis. Además de enseñar el uso de las funciones centrales de TRAKTOR, este manual describe los distintos montaje posibles: desde su empleo simple con el programa hasta su combinación con tocadiscos, mezcladores externos e interfaces de audio. También, explica el empleo de la función de Scratch.



El manual de TRAKTOR puede accederse desde el menú de ayuda (Help) del programa. Seleccione la opción de 'Open Manual...' para abrir la subcarpeta de manuales (Documentation) de la carpeta de la aplicación.

## Manual de TRAKTOR KONTROL D2

El manual del D2 arranca con los aspectos relacionados con el control de las funciones de TRAKTOR desde el D2. Un capítulo instructivo detalla la manera de llevar a cabo funciones básicas como la carga de pistas, el mezclado, la inserción de puntos de referencia sobre las pistas, el bucleo y el empleo de las cubiertas de remezcla desde el D2.

A continuación, aparece una exposición detallada de los componentes del controlador TRAKTOR KONTROL D2. Finalmente, los últimos capítulos brindan información adicional sobre la solución de problemas comunes y las especificaciones técnicas del aparato.

## Manual del Controller Editor

Además de utilizar el D2 con el programa TRAKTOR, el dispositivo puede emplearse, también, como un potente y versátil controlador MIDI de otras aplicaciones y dispositivos. Esto es posible gracias al CONTROLLER EDITOR, una aplicación que permite asignar mensajes MIDI de control a los pads, perillas, deslizantes y transductores del D2. El CONTROLLER EDITOR se instala de manera automática durante la instalación de TRAKTOR. Para más información al respecto, consulte el manual del CONTROLLER EDITOR, disponible en formato PDF en la subcarpeta de manuales (Documentation) presente en la carpeta de la aplicación.

## Otros recursos en línea

Si su producto Native Instruments presentara problemas que no pudiera resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda adicional en los lugares siguientes:

- Banco de información



- Foro de usuarios
- Asistencia técnica
- Asistencia del registro

Hallará más información en los capítulos [↑6.1, Solución de problemas](#) y [↑6.2, Obtención de ayuda](#).

## 1.2 Convenciones empleadas en este manual

Esta sección explica los signos y composición de página empleados en el manual. Este manual utiliza una disposición tipográfica especial para destacar puntos especiales y advertir sobre posibles problemas. Los símbolos que representan estas notas aclaratorias indican su naturaleza:



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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Todo texto que aparezca en menús desplegables (p.ej.: *Open...*, *Save as...*, etc.), rutas de directorio del disco duro u otros dispositivos de almacenamiento, y en las rutas de las preferencias del programa aparecerá impreso en *bastardilla*.
- Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso de color **azul**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
- Textos y leyendas que aparecen en el visualizador del D2 se representan de color **gris claro**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en el visualizador del controlador.
- Los nombres inscritos sobre el aparato controlador aparecen impresos de color **naranja**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá figurar el mismo texto sobre el controlador.
- 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 señaladas por esta flecha.
- El resultado de acciones aparece indicado por esta flecha más pequeña.

## Convenciones terminológicas

A lo largo del manual, el TRAKTOR KONTROL D2 será mencionado como el "controlador" o simplemente como el D2.

Los programas TRAKTOR 2 y TRAKTOR SCRATCH serán denominados simplemente como **TRAKTOR**.

## Combinación de botones y atajos del controlador

La mayoría de las instrucciones emplearán el signo "+" para indicar el conjunto de botones (o botones y pads) que deben presionarse **simultáneamente**. El botón aparecerá siempre mencionado en primer término. Por ejemplo, una instrucción del tipo:

"Presionar **SHIFT** + **PLAY**"

significa:

1. Presionar y mantener presionado el botón de **SHIFT**.
2. Mientras se presiona **SHIFT**, presionar **PLAY** y luego soltarlo.
3. Soltar **SHIFT**.

## Botones y perillas FX

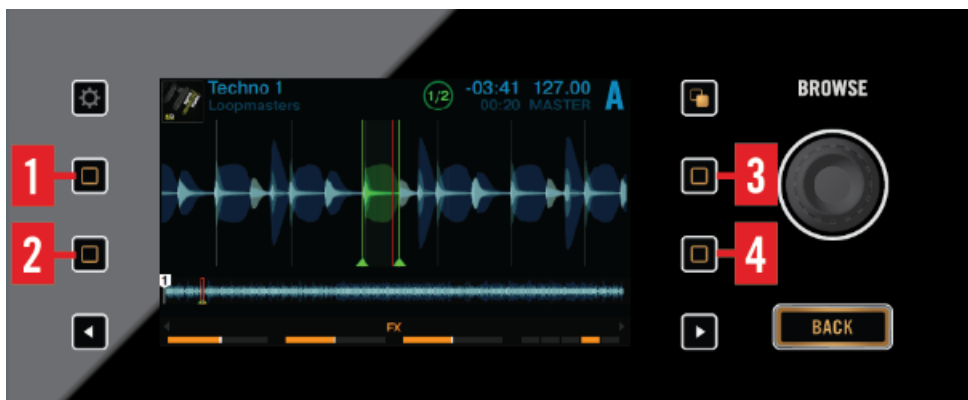
Sobre los visualizadores del dispositivo aparecen sendas hileras de perillas y botones sin identificación. Por su parte, las perillas situadas debajo de cada visualizador carecen también de nombre mientras que los botones inmediatamente después aparecen identificados con la palabra **ON**. Para distinguir estos controles de manera clara, denominaremos como **perillas FX 1-4** y **botones FX 1-4** a las perillas y botones situados encima de los visualizadores. Las perillas y botones situados debajo se llamarán **perillas de implementación 1-4** y **botones de implementación 1-4**.



Numeración de los controles FX y de implementación

## Botones de la visualización

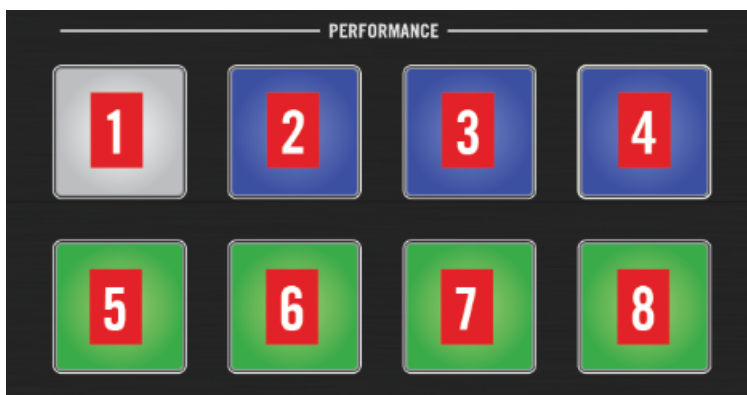
A cada lado de los visualizadores, aparecen dos botones identificados por medio de un cuadrado. Para poder diferenciarlos, vamos a numerarlos según la ilustración de abajo:



Numeración de los botones de la visualización

## Pads

Cada cubierta está dotada de ocho pads multicolor. Cuando sea necesario, vamos a enumerar estos botones según el orden siguiente:



Numeración del los pads de la sección de PERFORMANCE

## 2 Empleo del D2—Iniciación

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales de TRAKTOR KONTROL D2. La mayoría de los ejemplos didácticos incluidos están orientados a la rutina de trabajo del dispositivo. A efectos de familiarizarlo con el sistema de TRAKTOR KONTROL D2, se describirán primeramente las tareas más simples y, luego, se irán presentando las operaciones más complejas.

Los ejemplos prácticos presentados se valen de las pistas demo copiadas automáticamente en el disco duro durante la instalación de TRAKTOR KONTROL D2. Por lo tanto, estos ejemplos pueden seguirse aun sin contar todavía con música propia.

Los ejemplos aquí presentados se centran en el empleo del dispositivo junto al programa TRAKTOR. Llegado al final de este capítulo, habrá aprendido la información básica necesaria para trabajar placenteramente con el TRAKTOR KONTROL D2, y comenzará a descubrir un gran abanico de posibilidades creativas en su labor como DJ.

### Condiciones previas

Vamos a suponer que el sistema del TRAKTOR KONTROL D2 ya está listo y operando sin problemas. Si no fuera ese el caso, por favor, siga las instrucciones presentadas en la guía de instalación y vuelva a este capítulo cuando tenga todo listo.

En caso de haber efectuado cambios en la configuración del TRAKTOR KONTROL D2, recomendamos encarecidamente restablecer el sistema del TRAKTOR KONTROL D2 a su configuración de fábrica antes de continuar con estos ejemplos. A tal fin, haga lo siguiente:

1. En el programa TRAKTOR, haga clic en el menú de ayuda (**Help**) de la barra de menús y seleccione *Help > Start Setup Wizard*.
2. En la ventana que se abre, pulse un clic en **Next** para saltar las pantallas de la instalación.
3. En la pantalla de **YOUR TRAKTOR SETUP**, pulse un clic en **Finish**, en la esquina inferior derecha, sin seleccionar nada más.

⇒ TRAKTOR KONTROL D2 será restablecido a sus valores de fábrica.

Estos ejemplos prácticos suponen que el TRAKTOR KONTROL D2 está configurado con sus ajustes predeterminados de fábrica. De no ser así, no podemos garantizar que pueda replicar los pasos aquí descritos y, en consecuencia, aprender correctamente los temas propuestos.

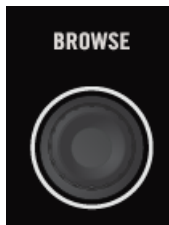
## 2.1 Uso del buscador

Esta tutoría explica la manera de usar el buscador para acceder a los archivos musicales de la biblioteca. Aprenderá a seleccionar y audicionar las pistas desde el buscador, y a cargarlas en las cubiertas.

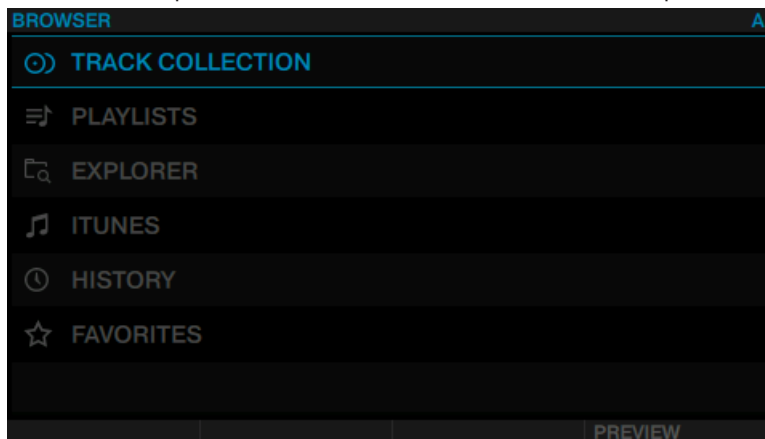
### 2.1.1 Abrir el buscador

Para abrir el buscador:

- ▶ Presione la perilla transductora (**BROWSE**).



El buscador aparecerá mostrado en el visualizador respectivo.





### 2.1.2 Recorrer los archivos de música

Para recorrer los archivos de música:

- Gire **BROWSE**. La entrada seleccionada quedará resaltada de color azul. En la parte superior del visualizador, la vista del buscador mostrará la ubicación de la carpeta; por ejemplo: BROWSER>PLAYLIST>DEMO TRACKS.

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	n.a.	.....
	Dubstep 2	Loopmasters	140	n.a.	.....
	House 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	House 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	Techno 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
SORT BY #			PREVIEW		

Para abrir la carpeta y cargar sus pistas:

- Presione **BROWSE** para abrir la carpeta.
- Presione **BROWSE** para cargar un pista.

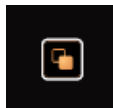
Para volver un paso atrás:

- Presione el botón de **BACK**.



Para salir del buscador:

- Presione el botón de VISTAS. El visualizador volverá a la vista de las pistas.



### 2.1.3 Búsqueda táctil

Además de permitir los procedimientos habituales de búsqueda, el D2 permite llevar a cabo búsquedas mediante acciones táctiles. Sin embargo, para que las acciones táctiles tengan efecto, la sensibilidad al tacto de **BROWSE** deberá estar habilitada:

1. Abra las preferencias de TRAKTOR.
2. Seleccione la ficha de **TRAKTOR KONTROL D2**.
3. Habilita el control táctil con el casillero de **Auto Open Browser on Touch**.

→ La sensibilidad al tacto quedará habilitada en el transductor de **BROWSE**.

Habiendo habilitado la función de sensibilidad al tacto del transductor, haga lo siguiente:

Para abrir el buscador:

- Toque el transductor de **BROWSE**. El buscador aparecerá mostrado en el visualizador respectivo.

Para salir del buscador:

- Suelte **BROWSE** o deje de tocarlo. El visualizador volverá a la vista de las pistas.

### 2.1.4 Audición de pistas

El buscador del TRAKTOR KONTROL D2 permite la audición previa de las pistas. La pista podrá escucharse direccionando el canal de la monitorización hacia el canal de salida de la interfaz de audio conectada al mezclador.



Para más información sobre la manera de direccionar los canales de audio de TRAKTOR, consulte el apartado 14.3 (Direccionamiento de salida) del manual de TRAKTOR.

Para escuchar una pista:

1. Presione el Botón 4 de implementación (ON) para iniciar la audición previa. La pista se podrá escuchar a través de canal de la monitorización.

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	n.a.	.....
	Dubstep 2	Loopmasters	140	n.a.	.....
	House 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	House 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	Techno 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
SORT BY #			PREVIEW  00:05		

2. Gire la perilla 4 de implementación para recorrer la pista durante la audición.

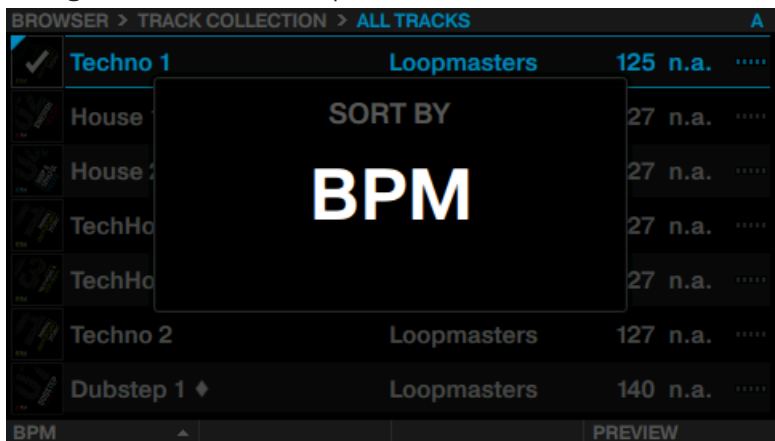
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	n.a.	.....
	Dubstep 2	Loopmasters	140	n.a.	.....
	House 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	House 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	Techno 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
SORT BY #			PREVIEW  02:50		

### 2.1.5 Ordenar las pistas

Para agilizar la búsqueda a través de carpetas grandes, con una gran cantidad de pistas, se puede especificar alguna categoría en especial. Por ejemplo, el título de la canción (TITLE), el nombre del artista (ARTIST), el tempo (BPM), la fecha de incorporación (IMPORT DATE), el número (#) o la tonalidad (KEY). La categoría seleccionada aparece en la parte inferior izquierda del buscador.

Para ordenar las pistas por categoría:

- Gire la perilla 1 de implementación hasta dar con la categoría deseada en la ventana emergente de SORT BY. Las pistas se ordenarán de manera acorde.



Por su parte, el orden de las pistas puede ser ascendente o descendente:

- Presione el botón 1 de implementación (ON) para invertir el orden de la lista.

BROWSER > TRACK COLLECTION > ALL TRACKS					A
	Techno 1	Loopmasters	125	n.a.	.....
	House 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	House 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	Techno 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	Dubstep 1 ♦	Loopmasters	140	n.a.	.....
BPM			PREVIEW		

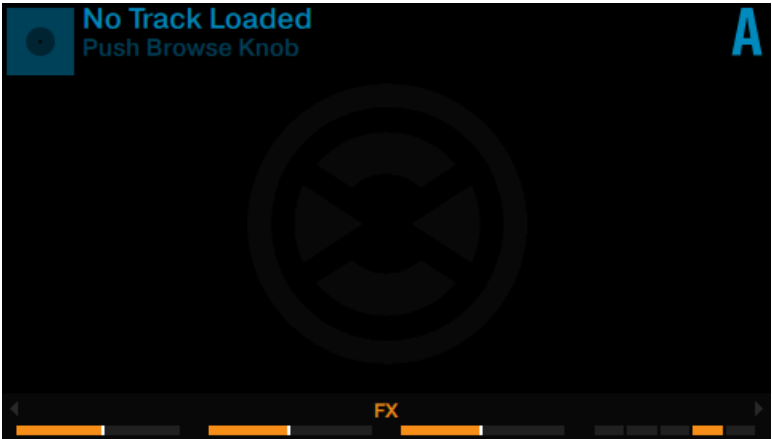
El buscador con las pistas en orden descendente.

BROWSER > TRACK COLLECTION > ALL TRACKS					A
	Dubstep 1 ♦	Loopmasters	140	n.a.	.....
	Techno 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	House 2	Loopmasters	127	n.a.	.....
	House 1	Loopmasters	127	n.a.	.....
	Techno 1	Loopmasters	125	n.a.	.....
BPM			PREVIEW		

El buscador con las pistas en orden ascendente.

## 2.2 Cargar y ejecutar una pista





Carguemos la pista demo "Techno 1" en la Cubierta A. El visualizador de la cubierta izquierda mostrará, en consecuencia, una letra A de color azul.



La Cubierta A indicada en el visualizador.

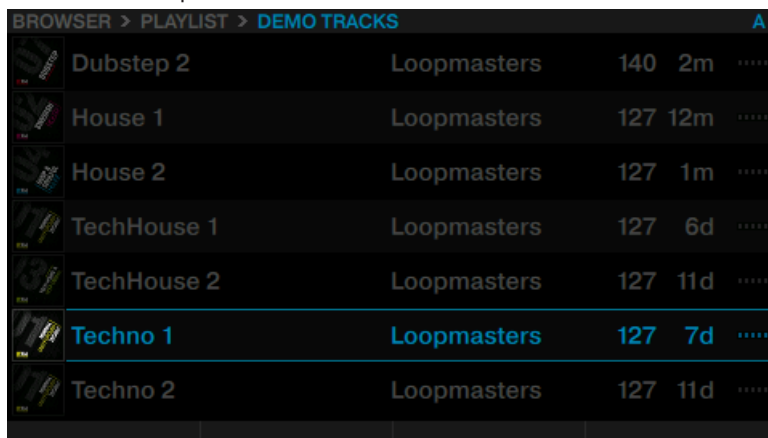
Sobre el visualizador de la cubierta izquierda aparece la leyenda: No Track Loaded - Push Browse Knob. Haga entonces lo siguiente:

1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Vaya hasta la carpeta de **FAVORITES > Demo Tracks**.

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	1m	.....
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m	.....
	House 1	Loopmasters	127	12m	.....
	House 2	Loopmasters	127	1m	.....
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d	.....
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d	.....
	Techno 1	Loopmasters	127	7d	.....



3. Seleccione la pista Techno 1.



4. Presione **BROWSE** para cargar la pista en la Cubierta A.  
La pista se cargará. La representación de la onda y la información correspondiente aparecerán mostradas sobre el visualizador.



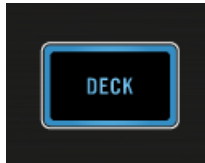
5. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución. El botón de **PLAY** se encenderá.  
→ La onda comenzará a moverse en el visualizador. La pista desempeñará la función de MASTER.

La pista debería sonar en el mezclador. Si no escucha nada, verifique los cables de conexión o consulte el manual del mezclador.

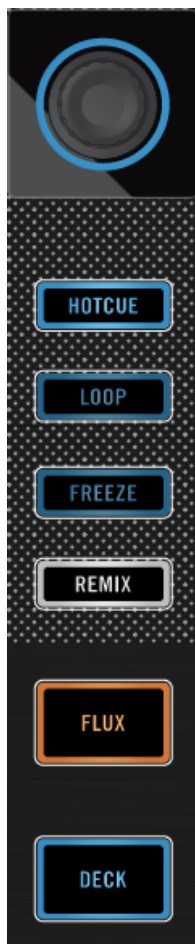
## 2.3 Seleccionar la cubierta

Si bien, es posible mezclar las cuatro cubiertas de TRAKTOR con el D2, solo es posible mantener el foco de selección sobre una sola cubierta. Para acceder a las otras dos cubiertas, habrá que cambiar el foco de selección. Según la situación, se podrá pasar de la Cubierta A a la C o de la Cubierta B a la D:

- ▶ Presione el botón de **DECK**.



- Si el foco está sobre la Cubierta A o B, el botón de **DECK**, el botón de selección de modos y el anillo luminoso alrededor de la perilla transductora de bucleo aparecerán encendidos de color azul.



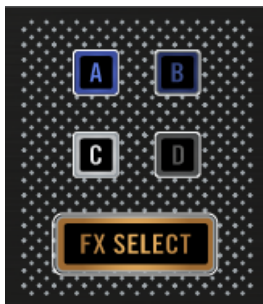
- Si el foco está sobre la Cubierta C o D, el botón de **DECK**, el botón de selección de modos y el anillo luminoso alrededor de la perilla transductora de bucleo aparecerán encendidos de color blanco.



## Cambiar el control de cubiertas del D2

Para pasar a la otra cubierta:

1. Mantenga presionado el botón de **DECK**. Los dos botones de "asignación" de la cubierta en uso se encenderán completamente.



2. Presione, entonces, uno de los dos botones de asignación semientendidos para pasar a las cubiertas del otro lado.



3. Suelte el botón de **DECK**.

## 2.4 Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen

Por defecto, el visualizador muestra solo la cubierta en foco. Esto recibe el nombre de vista individual. Sin embargo, es posible dividir esta vista individual para que muestre las dos cubiertas involucradas (Cubiertas A y C sobre el lado izquierdo o Cubiertas B y D sobre el derecho). Cuando el visualizador muestra solamente una cubierta, asume el siguiente aspecto:



Cubierta A en la vista individual

- ▶ Presione el botón de vistas para alternar entre la vista individual y la vista dividida.



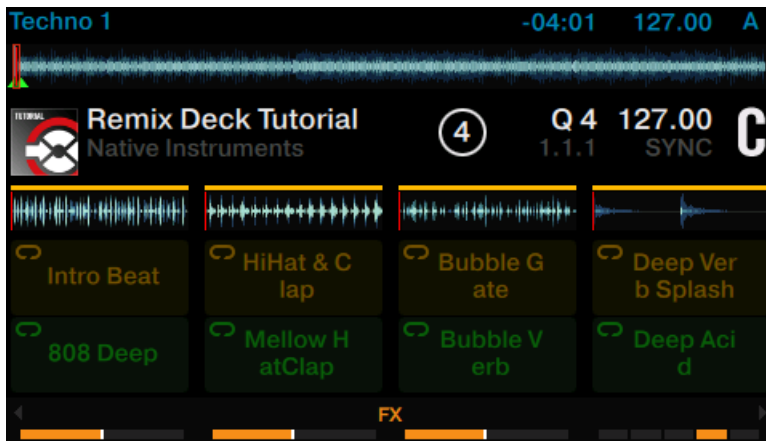
- El visualizador muestra ahora ambas cubiertas en su vista dividida.

La cubierta en foco ocupa siempre la mayor parte del espacio.





Vista dividida con la Cubierta A en foco.



Vista dividida con la Cubierta C en foco.



Cambiar de vista no cambia el foco de selección sobre la cubierta.

## Cambiar el tamaño de la imagen

Para obtener una visión más precisa de la onda y la posición de la reproducción, la imagen puede acercarse o alejarse.

Para acercar la imagen de la onda:

- Presione repetidamente el botón 3 de visualización hasta alcanzar el tamaño de imagen deseado.



Para alejar la imagen:

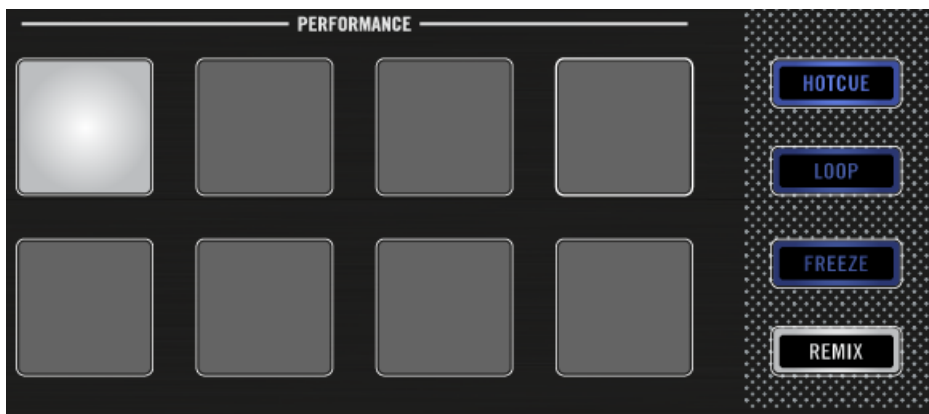
- Presione el botón 4 de visualización hasta alcanzar el tamaño deseado.



## 2.5 Insertar puntos de marcación

En este instructivo, vamos a explicar el funcionamiento de los accesos directos, utilizados para saltar directamente hacia puntos determinados de una pista. Los accesos directos pueden asignarse a los pads cuando la cubierta de pistas está habilitada para trabajar con accesos directos (modo HOTCUE).

En una cubierta con accesos directos habilitados, el pad 1 representa siempre el punto inicial de la pista, y se asigna automáticamente tan pronto como la pista es cargada. Los pads restantes pueden asignarse a los otros puntos de la pista que se quiera determinar como accesos directos.



Pad 1 como acceso directo al punto de inicio.

## Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores ya están ejercitadas (véase Habilitación de las cubiertas) y que el TRAKTOR KONTROL D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A.
- La Cubierta A puede trabajar con accesos directos (modo predeterminado).

### 2.5.1 Insertar y eliminar puntos de marcación (accesos directos)

Para poner puntos de marcación en una pista:

- ▶ En la cubierta (esté sonando o no), presione un pad apagado sobre el tiempo fuerte de un compás. Supongamos que es el pad 2. El pad quedará encendido de color azul.



- Acabamos de insertar un punto de acceso, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el pad dos.
- ▶ En el visualizador, el punto marcado quedará resaltado con un indicador de color azul y por el número de pad empleado. Una pista puede contener hasta ocho accesos directos, incluido el primero que se inserta automáticamente para marcar el inicio de la pista.



Punto de marcación representado en el visualizador.

Para borrar un punto de marcación:

► Presione **SHIFT** + el pad del punto de marcación.

→ El punto de marcación será eliminado y el pad se apagará.

## Adhesión rítmica

Al establecer un punto de marcación, no se preocupe por presionar el pad exactamente sobre el tiempo fuerte del compás; por defecto, el modo de adhesión rítmica de TRAKTOR se encarga de hacer esto automáticamente. El modo de adhesión rítmica aparece indicado por el encendido del botón **S**, presente en la parte central superior del programa TRAKTOR.



Los botones **S** (adhesión) y **Q** (cuantificación) del programa TRAKTOR.

Cuando el modo de adhesión está encendido, cualquier acceso directo insertado en una pista se pegará al pulso acentuado más próximo, logrando de este modo que la próxima vez que saltemos a dicho punto estemos directamente sobre el tiempo fuerte del compás.

### 2.5.2 Alineación de pistas empleando accesos directos.

El procedimiento de alineación es bastante sencillo:

1. Asegúrese de que la Cubierta C esté tocando.
  1. Cuando escuche un tiempo fuerte en la otra pista, presione el pad del acceso directo que acaba de emplear para guardar la posición del tiempo fuerte.
- La reproducción de la Cubierta B saltará al punto de marcación almacenado y la reproducción continuará a partir de ese punto. Ahora, ambas pistas están alineadas y listas para mezclarse.

## 2.6 Ajustar el tempo de una cubierta específica

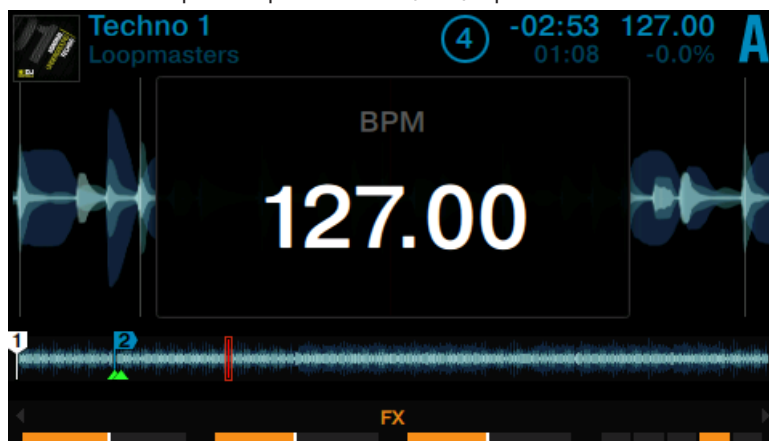
El ajuste del tempo de una cubierta puede llevarse a cabo habilitando el modo de **BPM**:

## Ajustar el tempo de una cubierta específica

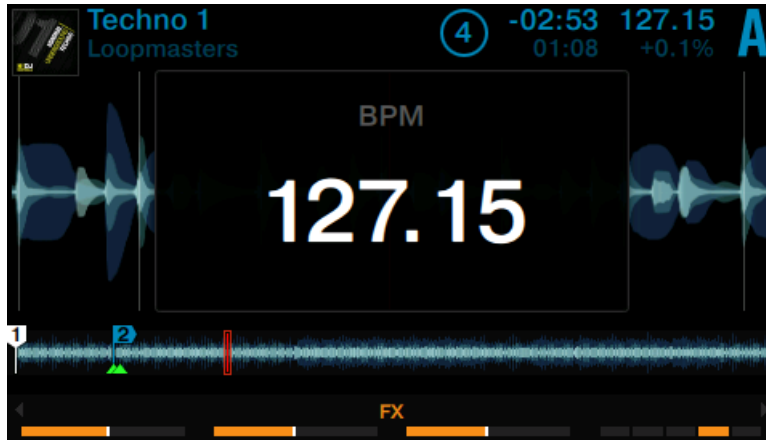
1. Presione el botón 1 de visualización.



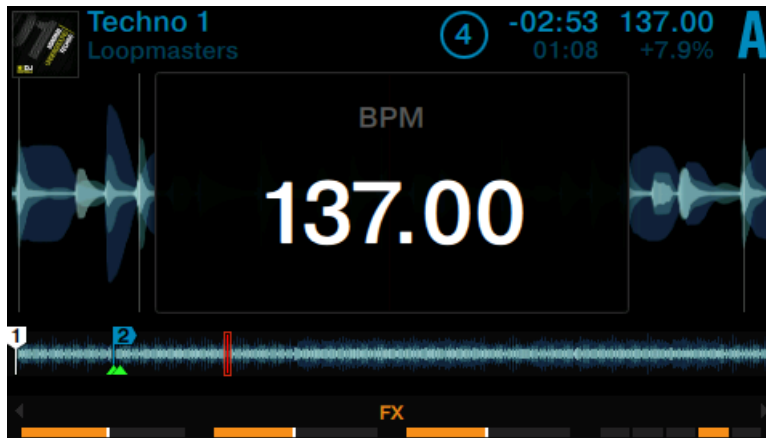
El número de pulsos por minuto (BPM) aparecerá mostrado en el visualizador.



2. Gire **BROWSE** en sentido horario para aumentar el tempo. Gire **BROWSE** en sentido anti-horario para reducirlo.



3. Mantenga presionado **SHIFT** y gire **BROWSE** en sentido horario para incrementar el tempo en partes enteras. Gire **BROWSE** en sentido antihorario para disminuir el tempo en igual medida.



4. Para cerrar la ventana de BPM, presione nuevamente el botón 1 de visualización o presione el botón de vistas.

→ El tempo de la cubierta habrá cambiado según la medida ingresada.



Si la cubierta cumple también la función de **MASTER**, el ajuste efectuado con **BROWSE** tendrá efecto sobre las otras cubiertas que tengan la sincronización activada (botón de **SYNC** encendido).



En situaciones en las que la sincronización de cubiertas no es posible (p. ej., al sincronizar un cubierta de TRAKTOR con una fuente externa de audio), se puede emplear este método para ajustar manualmente el valor de **BPM** de la cubierta.

## 2.7 Empleo de la protección tonal

La sincronización, por lo general, provoca alteraciones de tempo que repercuten sobre el tono de la pista. Normalmente, si la corrección producida es pequeña, no tendrá demasiada importancia; sin embargo, cuando se altera el tempo de manera significativa, el cambio de tono producido puede resultar completamente inapropiado: los sonidos de bombo pierden pegada, las voces sonarán artificiales, se generarán disonancias, etc. Para evitar estos problemas, TRAKTOR brinda una función de **protección tonal** (Key Lock) que desvincula el tono del tempo de una pista. Esto permite fijar el tono mientras se ajusta el tempo de una pista (o viceversa). Para activar la protección tonal con el D2, haga lo siguiente:

### Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada y ejecutándose en la Cubierta A.

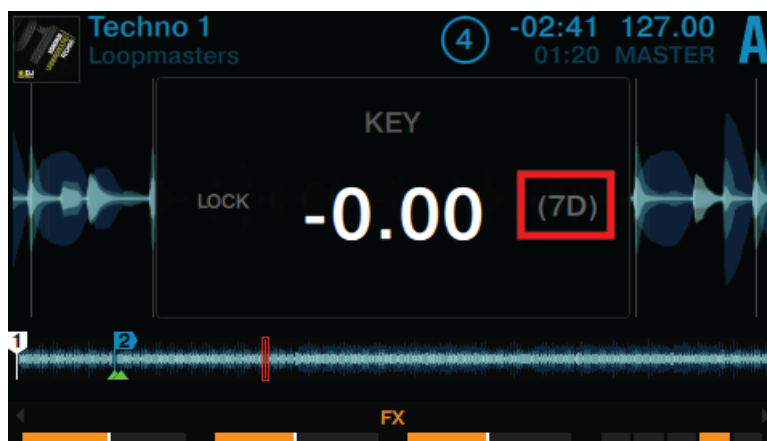
### Ajustar el tempo preservando el tono original

Si desea mezclar una pista con otra más rápida, sin perder el tono original de la primera, deberá activar la protección tonal antes de efectuar cualquier ajuste de tempo:

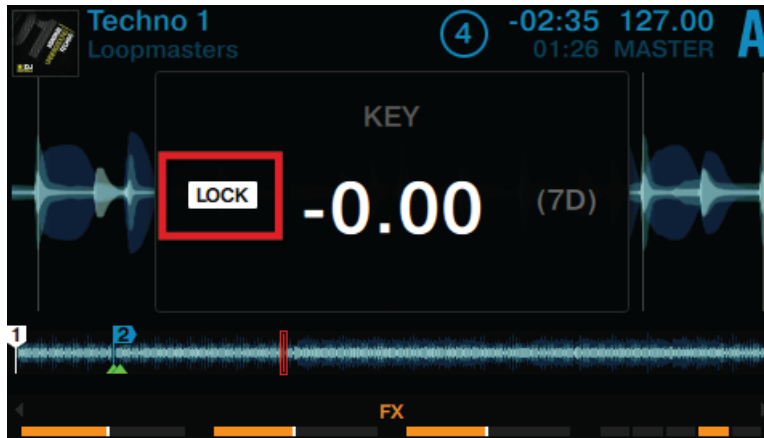
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



La ventana de la tonalidad (KEY) se abrirá en el visualizador. Las pistas analizadas por TRAKTOR mostrarán en esta ventana su valor tonal.



2. Presione la perilla de **BROWSE** para habilitar la protección tonal de la pista. El indicador de la protección tonal (LOCK) quedará encendido de color blanco.



3. Presione nuevamente el Botón 2 de visualización para cerrar la ventana de KEY.
4. Ahora, presione el Botón 1 de visualización para abrir la ventana de BPM y ajustar el tempo de la pista girando la perilla de **BROWSE**.



→ Podrá apreciar que la velocidad de la pista ha cambiado pero su tono permanece intacto.

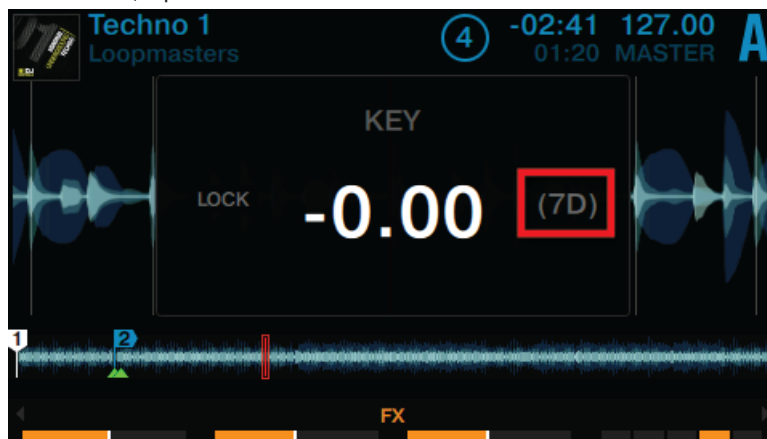
## Ajustar la tonalidad sin cambiar el tempo original

Si lo que desea es cambiar el tono de una pista sin afectar su tempo, haga lo siguiente:

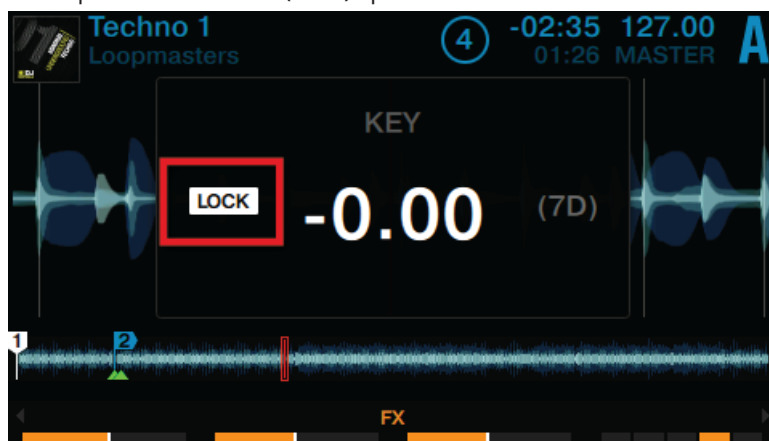
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



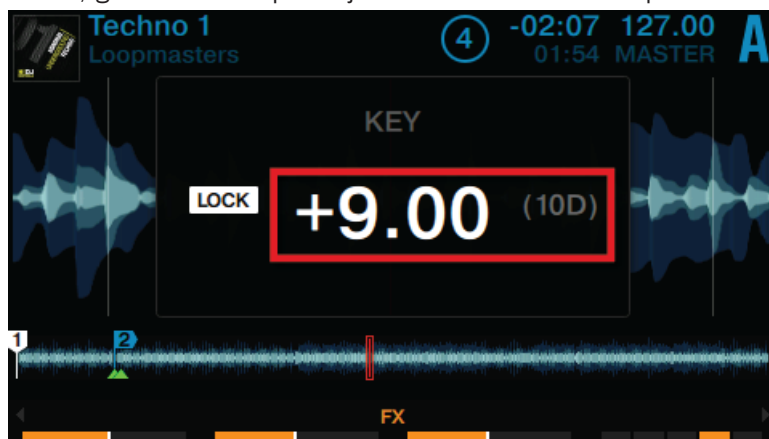
La ventana de la tonalidad (KEY) se abrirá en el visualizador. Si la pista fue analizada por TRAKTOR, aparecerá con su tonalidad indicada.



2. Presione la perilla de **BROWSE** para habilitar la protección tonal de la pista. El indicador de la protección tonal (LOCK) quedará encendido de color blanco.



3. Ahora, gire **BROWSE** para ajustar la tonalidad de la pista.



4. Presione el Botón 2 de visualización para cerrar la ventana de KEY.
- Podrá apreciar que el tono de la pista fue modificado sin menoscabo del tempo.

## 3 Empleo del D2 - Uso avanzado

### 3.1 Empleo de la tira táctil

El D2 no presenta una rueda de desplazamiento como los controladores DJ convencionales. Las funciones asociadas normalmente a la rueda de desplazamiento se cumplen, en cambio, mediante una tira táctil de uso muy intuitivo. Este instructivo explica el empleo de la tira táctil para llevar a cabo las acciones siguientes:

- Buscar/recorrer a lo largo de la pista.
- Cambiar la velocidad de una pista.
- Efectuar rayados, regresiones y retenciones.

#### Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A y no está en ejecución.

#### 3.1.1 Realizar búsquedas con la tira táctil

Presione **PLAY**.

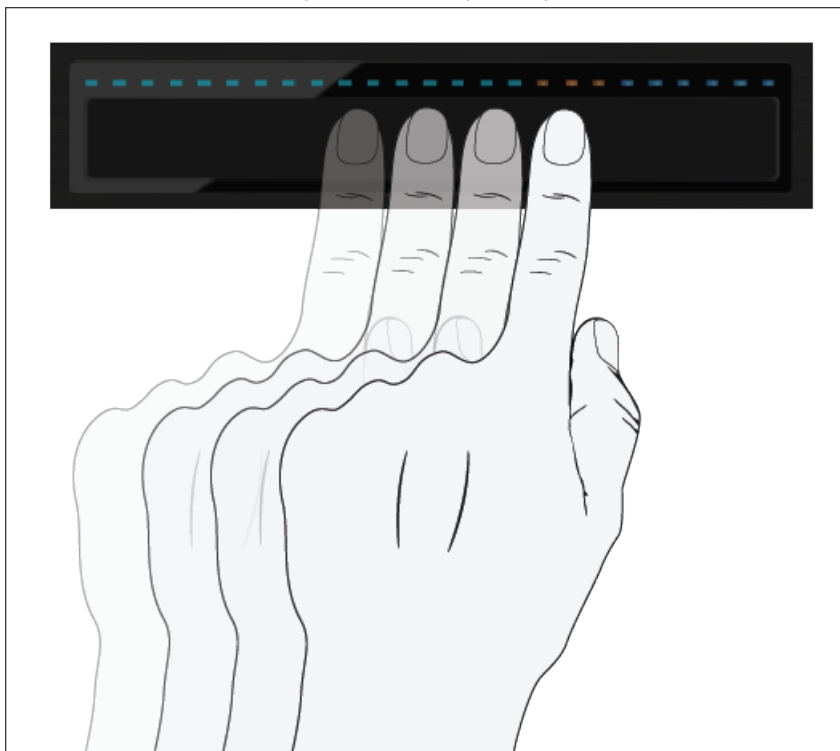
1. Al mantener presionado **SHIFT**, la línea de luces sobre el área táctil mostrará lo siguiente:



La línea completa de luces representa la extensión de la pista en su totalidad. Las tres luces naranjas representan la posición de la reproducción en la pista.

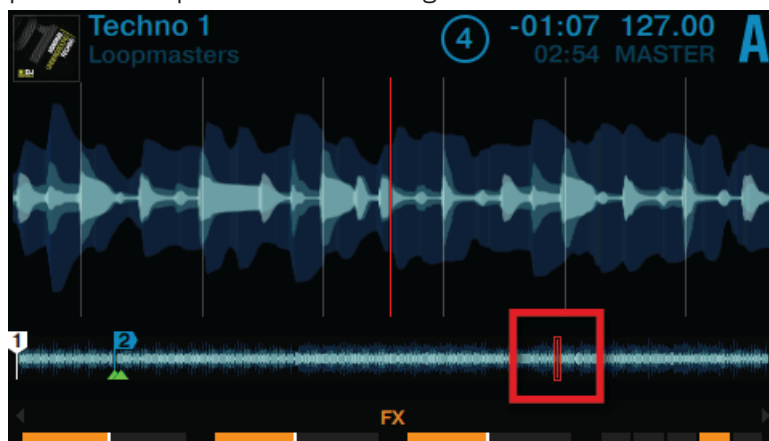


1. Mientras presiona **SHIFT**, ponga el dedo sobre la tira táctil, bajo los LED naranja, y arrastre el dedo a la derecha para avanzar por la pista.

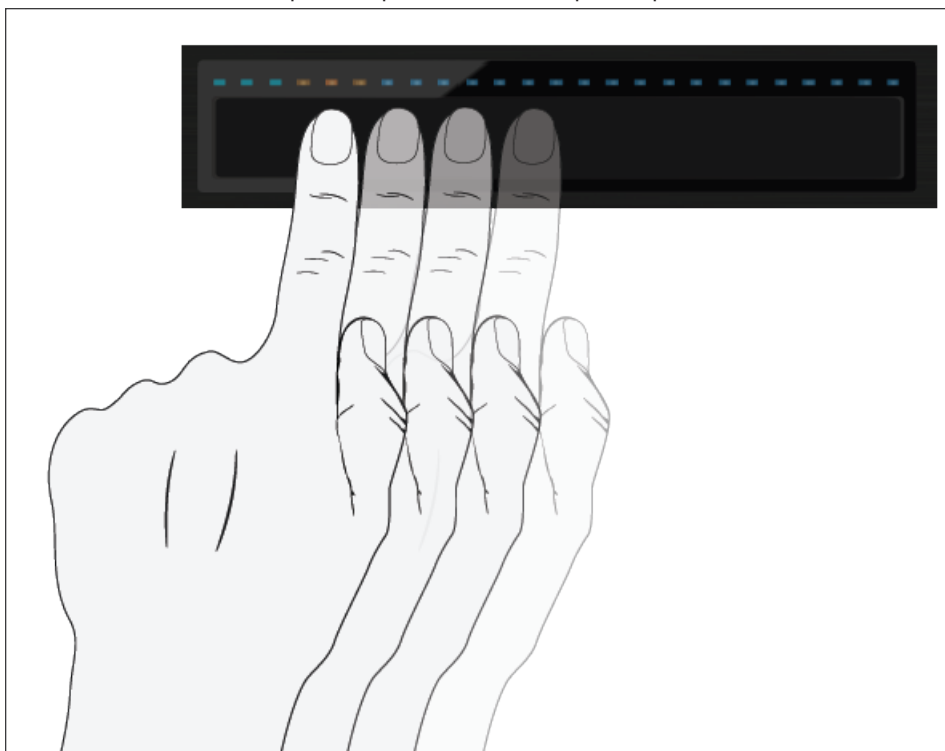




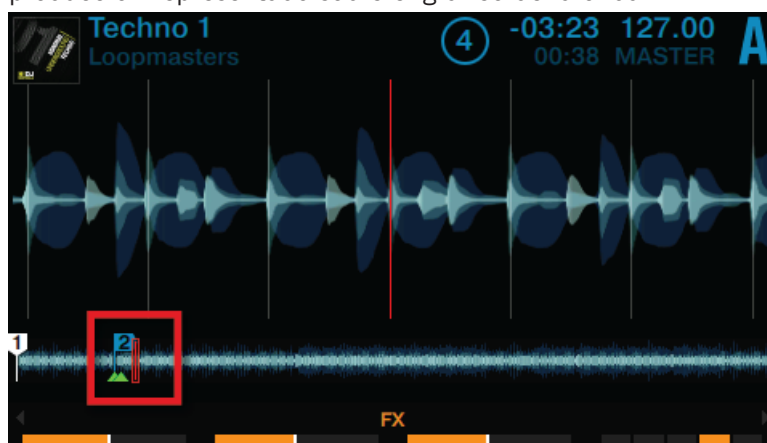
Las tres luces naranjas seguirán el movimiento del dedo, lo mismo que el lector de la reproducción representado sobre el gráfico de la onda.



2. Arrastre el dedo a la izquierda para retroceder por la pista.



Las tres luces naranjas seguirán el movimiento del dedo, lo mismo que el lector de la reproducción representado sobre el gráfico de la onda.





También, es posible saltar hasta un punto determinado de la pista presionando **SHIFT** y poniendo el dedo sobre la posición deseada de la tira táctil.

### 3.1.2 Empleo de la tira táctil para cambiar la velocidad/tono

Normalmente, cuando un disyóquey no tiene a mano una función de sincronización automática, se ve obligado a sujetar el vinilo con los dedos para acelerar o desacelerar la pista y, así, poder alinear el ritmo de manera manual. La tira táctil del D2 permite llevar a cabo una operación similar:

Las luces encima de la tira táctil permiten una representación visual de la sincronización de la cubierta. Ayudan a realizar las correcciones necesarias para que las pistas queden alineadas correctamente.

A continuación, vamos a usar la tira táctil para sincronizar manualmente las pistas "Techno 1" (Cubierta A) y "Techno 2" (Cubierta B), sin emplear la función de sincronización.

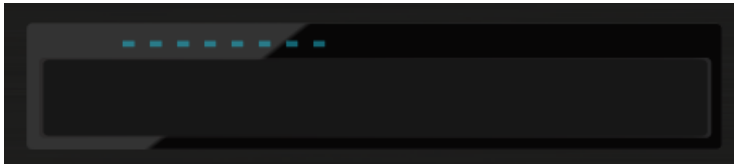
#### Primer paso: ejecutar las pistas

1. En la Cubierta A, presione **PLAY** para iniciar la ejecución. La cubierta ejercerá la función de **MASTER**.
2. En la Cubierta B, presione **SYNC** para deshabilitar la sincronización. El botón de **SYNC** quedará semiencendido.
3. Escuche atentamente la pista de la Cubierta A y, cuando perciba un tiempo fuerte adecuado, presione el botón de **PLAY** de la Cubierta B.

- Si presionó en el instante perfecto, la tira mostrará solamente un LED naranja, ubicado en el medio, para indicar que las fases de ambas pistas están alineadas correctamente.



Si presionó un poquito a destiempo, la tira mostrará algunas luces azules para indicar el desfase producido.



### Segundo paso: corregir la alineación de fases

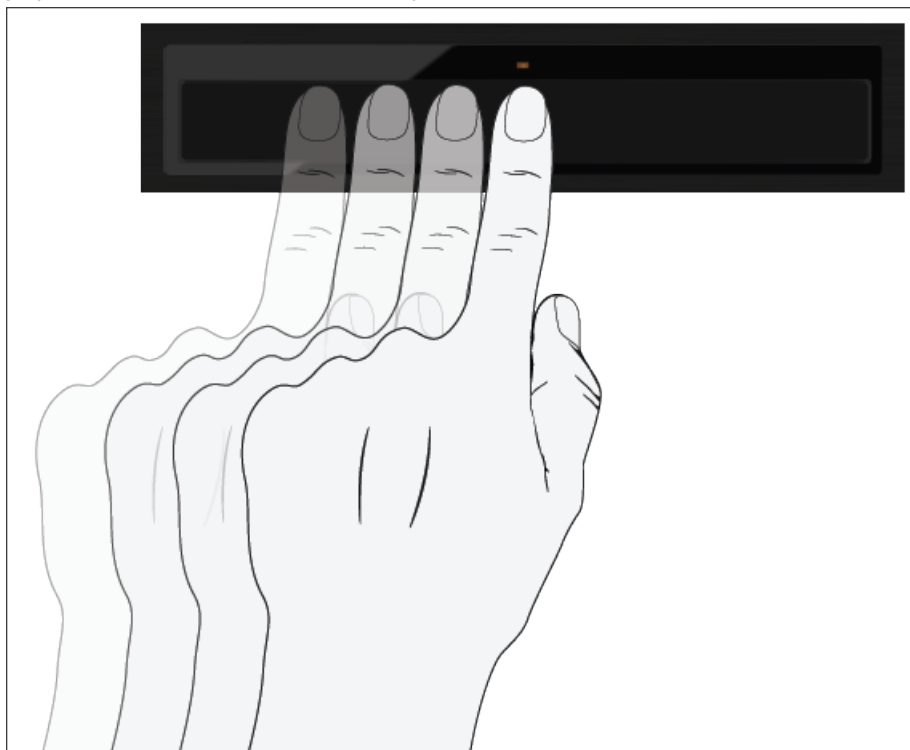
Para corregir el desfase entre ambas pistas, proceda de la siguiente manera:

Si las luces azules aparecen sobre el lado derecho de la tira táctil de la cubierta que no funciona como MASTER:

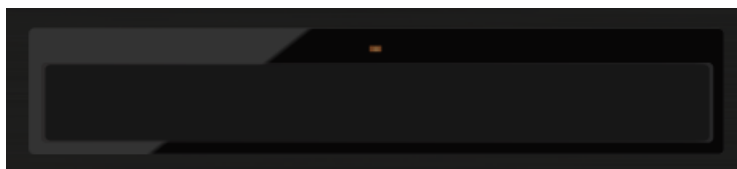
- Arrastre el dedo hacia el lado izquierdo de la tira hasta que las luces azules desaparezcan y quede solamente un LED naranja iluminado.

Si las luces azules aparecen sobre el lado izquierdo de la tira táctil de la cubierta que no funciona como MASTER:

- Arrastre el dedo hacia el lado derecho de la tira hasta que las luces azules desaparezcan y quede solamente un LED naranja iluminado.



- Las fases de ambas pistas quedaron alineadas y ambas pistas se ejecutan de manera sincronizada.



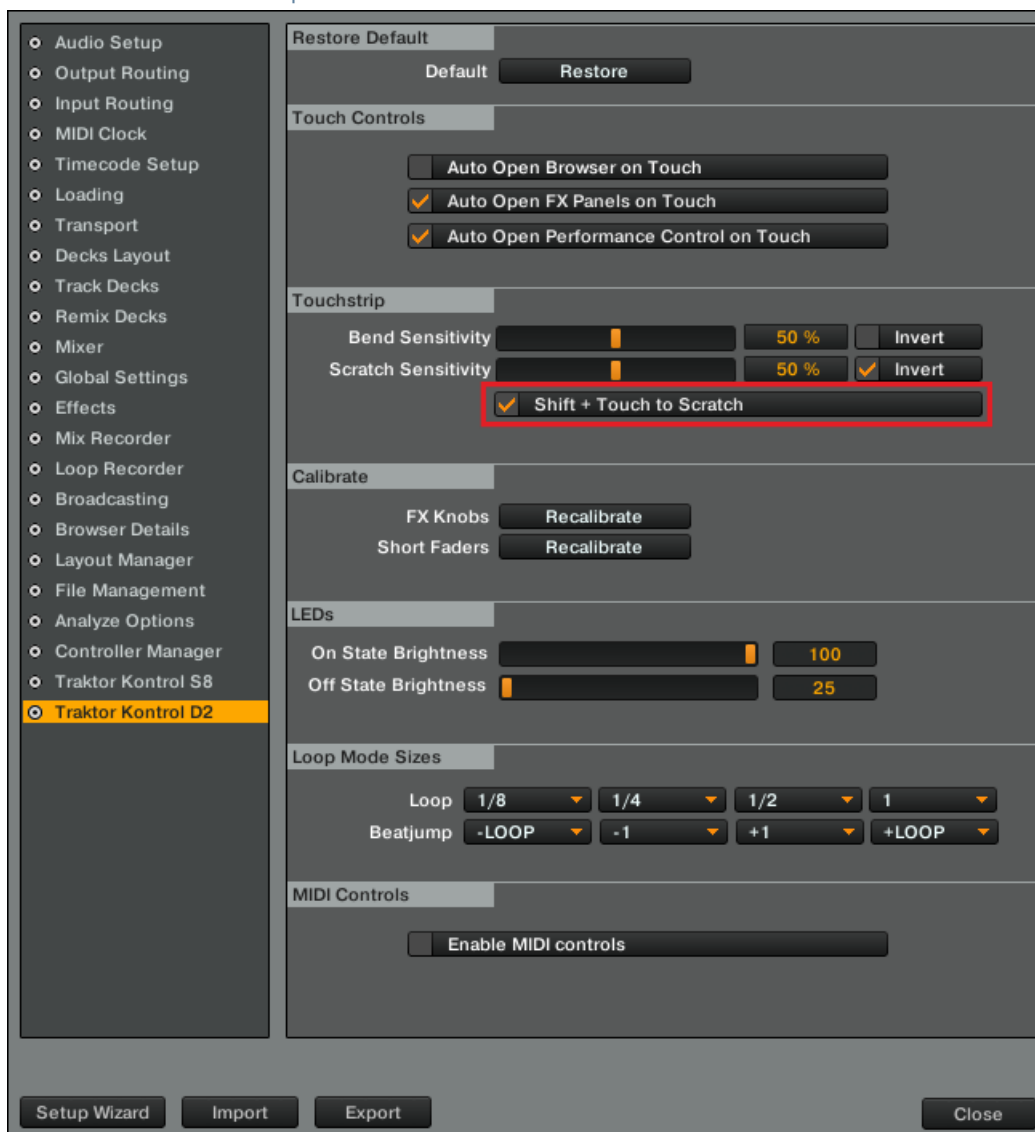
### 3.1.3 Empleo de la tira táctil para rayados y regresiones

De manera similar a la manipulación manual de un vinilo en un tocadiscos, el área táctil permite crear efectos de rayado o 'scratch' en cubiertas de pistas y de remezclas. Esta función no se encuentra habilitada por defecto y deberá activarse expresamente:

Para habilitar la función manual de rayado del D2:

1. En la ventana de TRAKTOR, pulse un clic en *File* y luego en *Preferences*, para abrir la ventana de preferencias del programa.

- En la ficha de **TRAKTOR KONTROL D2**, marque la casilla de **Shift + Touch to Scratch** de la sección de **Touchstrip**.

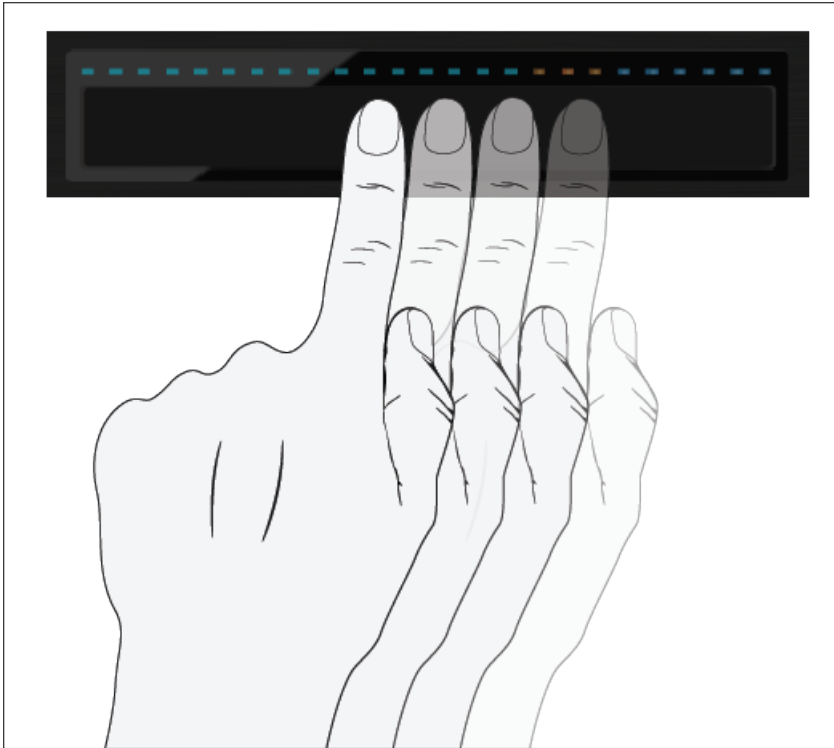


3. Haga clic en [Close](#) para cerrar la ventana de preferencias.

## Ejecutar rayados

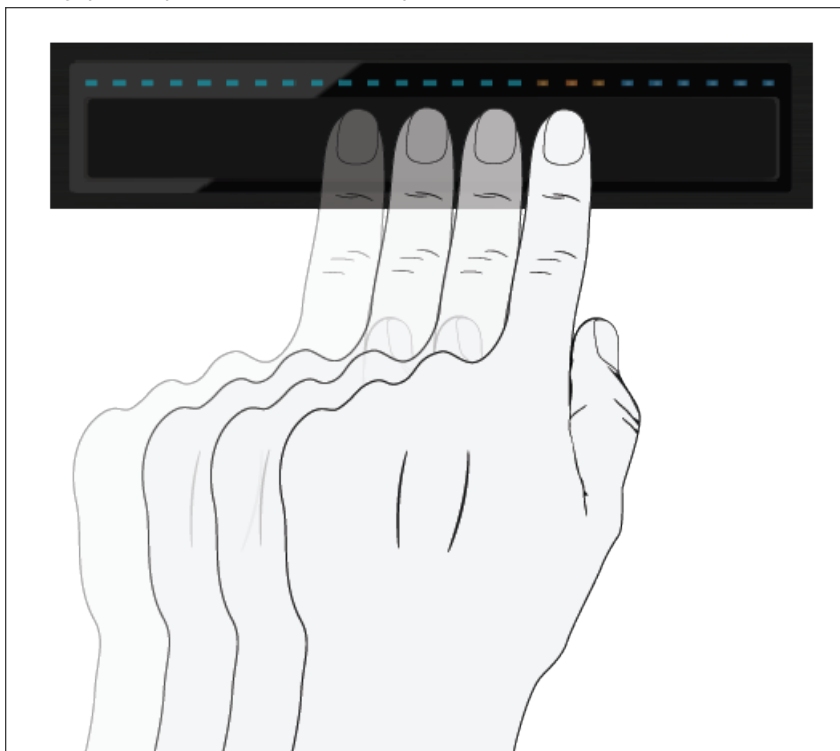
En la cubierta

1. Mantenga presionado **SHIFT**.
2. Arrastre la tira hacia la izquierda. Esto moverá el lector de la reproducción ligeramente hacia adelante y podrá percibir el sonido típico de un 'scratch'.

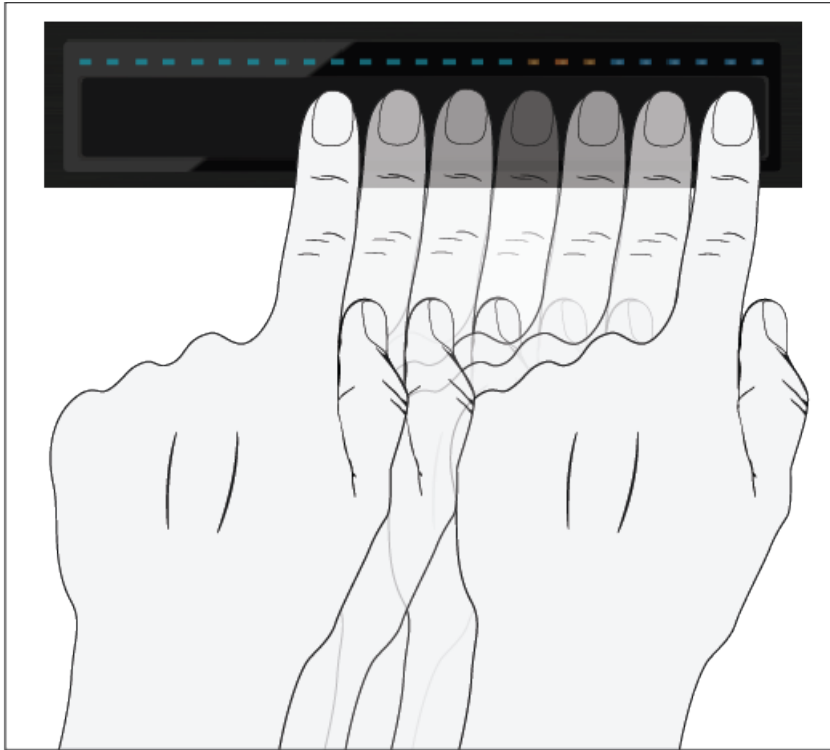




3. Arrastre la tira hacia la derecha. Esto hará retroceder ligeramente el lector de la reproducción y podrá percibir el sonido típico de un 'scratch'.



4. Haga la prueba de mover el dedo hacia adelante y atrás para rayar sobre un pulso.



- Tan pronto como deje de mover el dedo sobre la tira, el lector quedará fijado en esa posición.



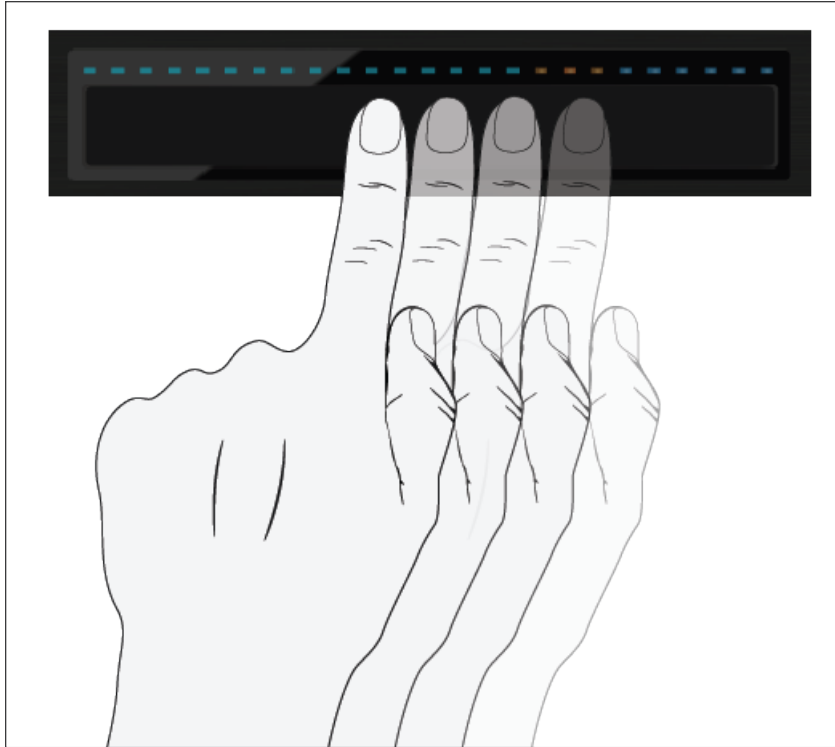
Un **efecto de scratch** solo puede crearse cuando la pista se halla detenida.

## Ejecutar regresiones

En la cubierta

1. Mantenga presionado **SHIFT**.

2. Sobre la tira, arrastre rápidamente desde el extremo derecho hasta el extremo izquierdo. Esto moverá el lector de la reproducción ligeramente hacia adelante y podrá percibir el sonido típico de una regresión.



→ Tan pronto como levante el dedo de la tira, el lector quedará fijado en esa posición.



Para acentuar el efecto de regresión, suelte el botón de SHIFT para que TRAKTOR detenga inmediatamente el efecto.

## 3.2 Buclear en el modo de acceso directo

Ahora que ya hemos visto las técnicas básicas de mezclado y el empleo de la tira táctil, vamos a concentrarnos en las funciones de bucleo del D2 en el modo de acceso directo.

Además de contar con un modo de bucleo propiamente dicho (véase próximo instructivo), es posible también trabajar con bucleos en el modo de acceso directo. Este modo es el modo pre-determinado de las cubiertas y permite trabajar con bucles y accesos directos al mismo tiempo.

### Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.

#### 3.2.1 Activar y desactivar un bucle

Pongamos un bucle en la pista de la Cubierta A.

Para llevar a cabo el bucleo en una cubierta:

1. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
2. Presione el botón de **HOTCUE** de la cubierta para habilitar el modo de acceso directo.



3. Vuelva a presionar la perilla transductora de bucleo. El anillo luminoso alrededor de la perilla comenzará a girar para indicar la activación del bucleo.

→ Automáticamente, se insertará un bucle en la pista.



El ejemplo de arriba muestra un bucle de cuatro tiempos. El tamaño del bucle puede cambiar mientras el bucle se encuentre activado:

- Gire el transductor de bucle para cambiar la extensión del bucle.



Los tamaños posibles van desde 32 pulsos hasta 1/32 de pulso.



¡Tenga en cuenta que puede ajustar el tamaño del bucle tanto antes como después de haberlo establecido! Si se ajusta el tamaño de antemano, el bucle que se ponga adquirirá dicho valor.

Para desactivar el bucle:

- Vuelva a presionar la perilla transductora de bucleo.

→ La reproducción seguirá su curso normal.



Si al presionar la perilla de bucleo no hay ningún bucle activo, entonces el bucleo quedará habilitado y el próximo bucle de la pista será activado.

### 3.2.2 Mover un bucle

Si hay un tamaño de bucleo seleccionado, es posible mover el bucle hacia otro sector de la pista.

Para mover un bucle:

- Presione **SHIFT** y gire el transductor de bucleo. El bucle se desplazará a través de la pista y bucleará la posición respectiva.



El desplazamiento se realizará según el tamaño de bucleo indicado (valor que aparece mostrado sobre el visualizador).

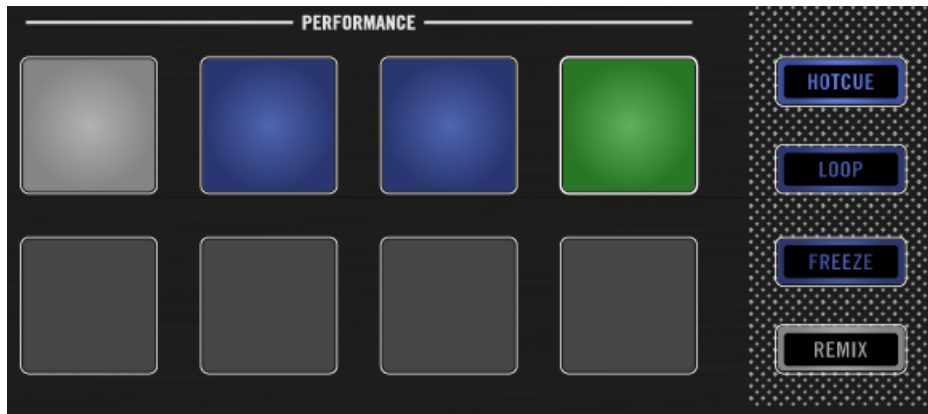


Girar la perilla de bucleo cuando no hay bucles activos permite saltar por la pista, hacia atrás o adelante, según la extensión seleccionada para el tamaño del bucleo.

### 3.2.3 Guardar un bucle

En el instructivo anterior, aprendimos a guardar puntos de marcación presionando simplemente un pad apagado. Los bucles se pueden guardar de manera similar. Supongamos que en la pista que está sonando, tenemos guardados dos accesos directos:

1. Presione la perilla de bucleo para activar un bucle.
2. Para guardar el bucle, presione uno de los pads apagados. El pad quedará encendido de color verde.





El visualizador mostrará un marcador de color verde para indicar la presencia del bucle. El marcador mostrará también el número del pad correspondiente.



→ Acabamos de guardar un bucle y podremos retornar a él cada vez que presionemos el mismo pad.

### Borrar un bucle

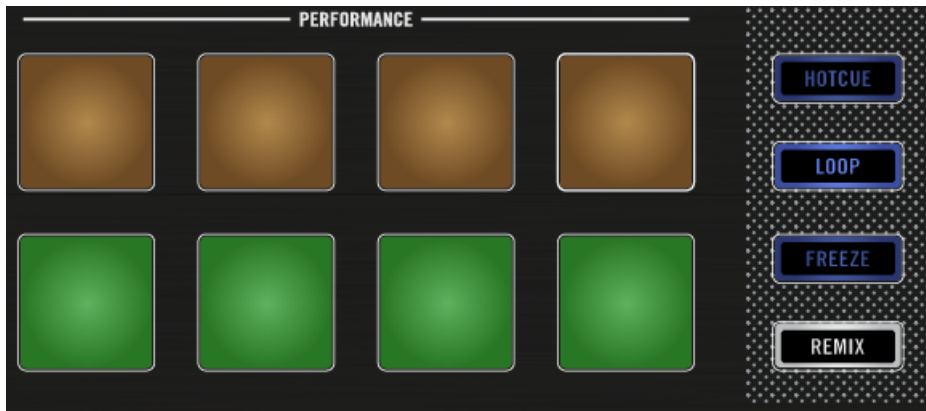
Para eliminar un bucle:

- ▶ Presione **SHIFT** y el pad asignado al bucle que desea borrar.

## 3.3 Buclear en el modo del bucle

El modo de bucle ofrece distintas funciones para el bucle en cubiertas de pistas y de mezclas.

Cuando el modo de bucle está activado, la fila superior de pads aparece encendida de color verde y la inferior, de color naranja. Los pads verdes representan, respectivamente, cuatro tamaños de bucle. Los pads naranja representan saltos de distinta extensión.



Color de los pads en el modo del bucleo.

## Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

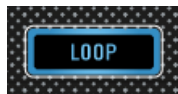
- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A y no está en ejecución.

### 3.3.1 Buclear según tamaños predefinidos

En el modo del bucleo, la primera fila de pads acciona bucles de tamaño predefinido. Por defecto, estas extensiones predeterminadas son (de izquierda a derecha): 1/8, 1/4, 1/2 o 1 pulso.

Para activar un bucle:

1. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
2. Presione **LOOP** para activar el modo del bucleo.



El botón quedará encendido lo mismo que los pads.

Con la pista sonando y el modo del bucleo encendido, es posible llevar a cabo lo siguiente:

- Presione uno de los pads verdes para activar un bucle de 1/8, de 1/4, de 1/2, o de 1 pulso completo. El anillo luminoso alrededor de la perilla comenzará a girar para señalar la activación del bucle.



- Vuelva a presionar el pad verde o presione la perilla de bucle para desactivar el bucle.
- Gire la perilla de bucle para cambiar la extensión del bucle. Esto permite generar interesantes variaciones.



La extensión del bucle puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Loop*.

### 3.3.2 Saltos rítmicos

Los pads naranjas permiten realizar saltos predefinidos hacia atrás y adelante. Por defecto, los pads 6 y 7 representan saltos, hacia atrás y adelante, de 1 pulso. Los pads 5 y 8 permiten saltar distancias definidas con la perilla de bucle.

Para llevar a cabo saltos de 1 pulso:

1. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.

2. Presione **LOOP** para activar el modo del bucleo.



El botón quedará encendido lo mismo que los pads.

3. Presione el pad 6 para retroceder 1 pulso. Si al llevar esto a cabo, el lector de la reproducción cruza el límite de un área activa de bucleo, el lector empezará a buclear.
4. Presione el pad 7 para avanzar 1 pulso. Si el salto sobrepasa el límite de un bucle, la reproducción continuará normalmente su curso.



La extensión de los saltos rítmicos puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Beatjump*.

## Empleo de la perilla de bucleo para definir saltos rítmicos en tiempo real

Por defecto, el pad 5 y el pad 8 permiten desplazamientos hacia atrás o adelante según la extensión indicada para el tamaño del bucleo. Para cambiar este valor:

1. Gire la perilla transductora de bucleo para definir extensiones entre 1/32 de pulso y 32 pulsos. El cambio quedará reflejado en el visualizador.
2. Presione el pad 5 para retroceder según la extensión que aparece mostrada por el visualizador. Si al hacerlo, el lector retrocede hasta un área activa de bucleo, empezará a buclear.
3. Presione el pad 8 para avanzar según la extensión que aparece definida en el visualizador. Si al hacerlo, se salta afuera de un bucle, la reproducción continuará con su curso normal.

## 3.4 Empleo del modo FREEZE

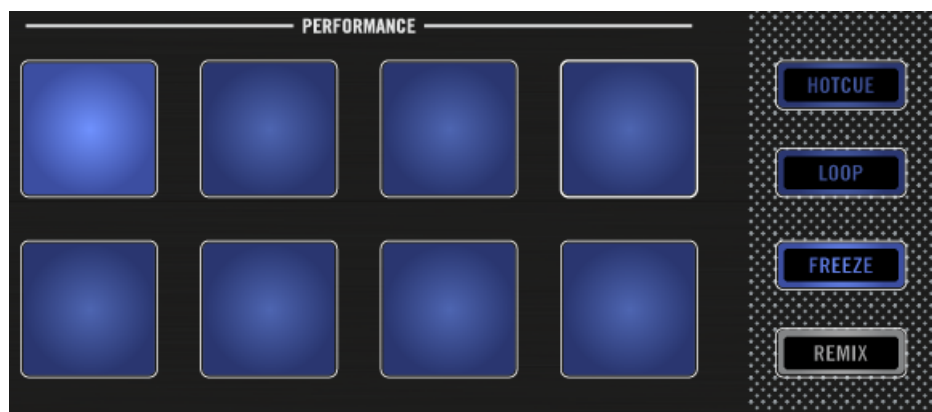
El modo FREEZE toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida y luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Finalmente estas secciones o cortes se mapean sobre los pads, los cuales quedarán encendidos de color azul. Presione cualquiera de ellos para accionar la reproducción a partir del corte correspondiente. La ejecución continuará hasta el fin de la pista o hasta que se levante el dedo del pad.

En el visualizador, los números 1 a 8 aparecerán representados sobre la onda para indicar la ubicación de los cortes. La primera fila de pads acciona los cortes 1 a 4 y la segunda fila, los cortes 5 a 8.



El modo FREEZE en el visualizador.

Los cortes, con el número de pad correspondiente, también aparecen de color azul sobre el visualizador. El pad que representa la posición de la reproducción aparece resaltado del resto (véase imagen de arriba).



Cubierta A en modo Freeze.

## Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada y detenida en la Cubierta A.

### 3.4.1 Activar el modo Freeze en una pista

En la Cubierta A:

1. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.



2. Presione el botón de **FREEZE**.



La posición de la reproducción quedará "congelada" y el tramo subsiguiente de la pista

(cuya extensión asume la medida establecida para el tamaño del bucle), quedará dividido en ocho secciones o cortes.



3. Presione cualquiera de los ocho pads para accionar los cortes y sentir como suenan.



4. Para salir del modo Freeze, presione el botón de **HOTCUE**.  
Si no se acciona ningún otro corte, el lector de la reproducción abandonará el área congelada y la reproducción continuará hasta el final de la pista.

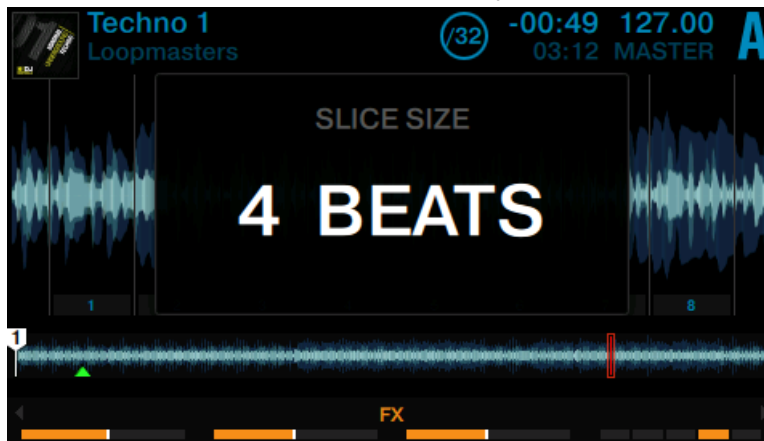
### 3.4.2 Ajustar el tamaño de los cortes

1. Mantenga presionado **FREEZE**.



La ventana de ajuste (SLICE SIZE) se abrirá sobre el visualizador.

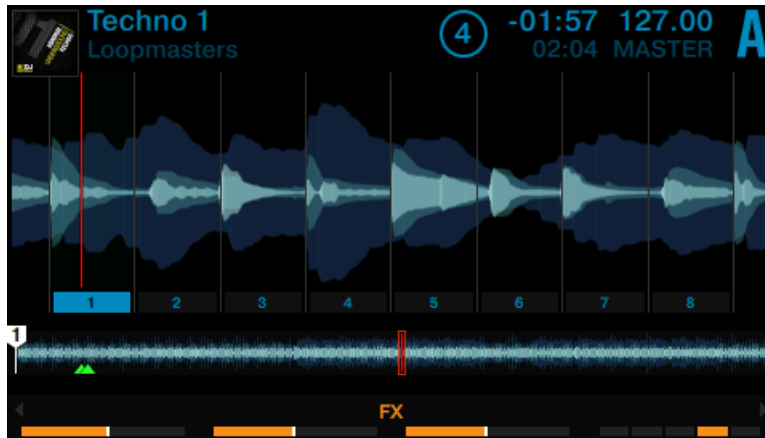
2. Manteniendo **FREEZE** presionado, gire el transductor de buleo para aumentar o reducir la extensión de los cortes. Las medidas posibles van desde 1/4 de pulso hasta 4 pulsos.



3. Suelte **FREEZE**.

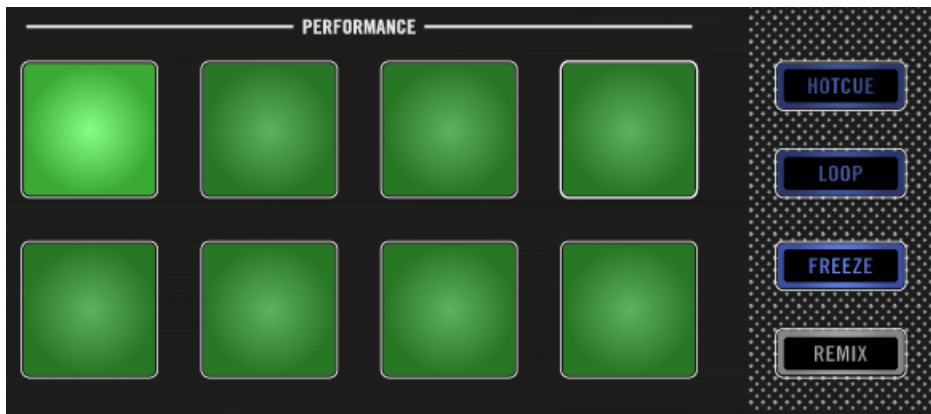


→ La medida de los cortes y el tamaño de la imagen cambiarán de manera consecuente.



### 3.4.3 Bucleo de cortes

El modo Freeze puede extenderse para obtener la ejecución repetida de un corte determinado. Este modo se habilita activando el botón de bucleo (LOOP) y, luego, presionando el pad deseado. El corte correspondiente se ejecutará repetidamente de manera ininterrumpida.



Bucleo de cortes habilitado.

Para habilitar el bucleo de cortes de una cubierta:

1. Gire la perilla transductora de bucleo para definir la extensión del bucleo.



2. Presione la perilla para activar el bucleo.



- Presione **FREEZE** para activar el bucle de cortes.



Los cortes se mostrarán de color verde.



Cuando el bucle de cortes está activado, es posible llevar a cabo las acciones siguientes:

- Presionar los pads para saltar de un corte a otro.



- Mantener presionado un pad para accionar el corte respectivo.



- Mantener dos pad presionados para buclear el área comprendida entre ambos cortes.



- Gire el transductor de bucleo para cambiar la extensión del bucle. La medida de los cortes cambiará consecuentemente y el visualizador ajustará el tamaño de la onda según la medida seleccionada.



- Presione la perilla de bucleo o el botón de **HOTCUE** para abandonar el modo. La reproducción seguirá su curso normal.

### 3.5 Empleo del modo FLUX

El modo FLUX permite crear un segundo lector para que la ejecución siga, en segundo plano, su curso normal. De esta manera, es posible trabajar con bucles, saltos rítmicos, puntos de marcación, etc, y volver inmediatamente a lugar donde la reproducción de la pista debería hallarse si tal acción no se hubiera emprendido. El modo FLUX implica los cambios siguientes:

- Modo de acceso directo (HOTCUE): mantenga un pad presionado para ejecutar la pista desde un punto de marcación. Al soltar el pad, la reproducción continúa desde la posición alcanzada por el segundo lector (en lugar de continuar desde el punto de marcación).
- Modo del bucleo (LOOP): al salir de un bucle, la reproducción continuará a partir de la posición marcada por el segundo lector (en vez de continuar a partir del final del bucle).
- Modo FREEZE: mantenga presionado un pad para ejecutar la pista desde un punto de marcación. Al soltar el pad, la reproducción continúa desde la posición alcanzada por el segundo lector (en lugar de continuar desde el punto de marcación).

## Condiciones previas

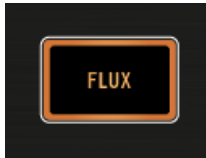
Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.

## Habilitar el modo Flux

Para habilitar el modo Flux (modos HOTCUE, LOOP o FREEZE) en la Cubierta A:

1. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
2. Presione **FLUX** para activar el modo fluido. El botón quedará encendido de color naranja.



3. Toque los pads normalmente. Tan pronto como el pad es soltado, la reproducción continúa a partir de la posición del segundo lector conservando la cadencia rítmica de la pista.
4. Presione **FLUX** otra vez para abandonar el modo fluido.



Tenga en cuenta que cuando el botón de **FLUX** está encendido, no es posible buclear cortes con los pads.

Si la opción de Touch to Scratch está habilitada en las preferencias de TRAKTOR, es posible llevar a cabo regresiones de dos pulsos con el modo FLUX:

1. Presione **FLUX** para activar el modo fluido.
  2. Mantenga presionado **SHIFT** y arrastre rápidamente por la tira desde la punta derecha hasta la punta izquierda.
  3. Dos pulsos después, suelte **SHIFT**.
- La regresión se detendrá y la reproducción continuará desde el pulso deseado.

## 3.6 Remezclar con las cubiertas de remezcla

En los instructivos anteriores, aprendimos a mezclar empleando las cubiertas de pistas y a trabajar con algunas de las funciones avanzadas del D2. En este instructivo, vamos a ver el funcionamiento de las cubiertas de remezcla (Remix Deck). Estas cubiertas permiten tocar juegos de remezclas predefinidos y crear remezclas propias a partir de samples tomados de las pistas.

### Condiciones previas

- La Cubierta C está habilitada.
- Los deslizantes de volumen de los nichos de remezcla están subidos.

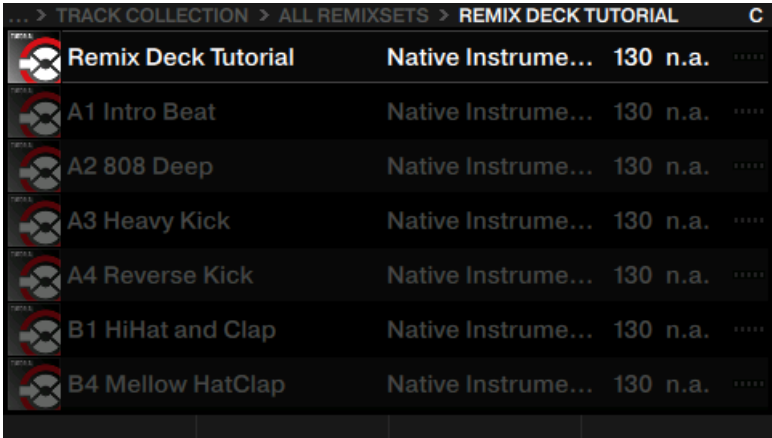
#### 3.6.1 Cargar un juego de remezclas

1. Presione **DECK** para pasar a la Cubierta C. El visualizador pasará a mostrar la letra C.



1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Vaya hasta la carpeta de **TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial**.

3. Seleccione el juego de remezclas denominado Remix Deck Tutorial y presione **BROWSE** para cargarlo en la cubierta.

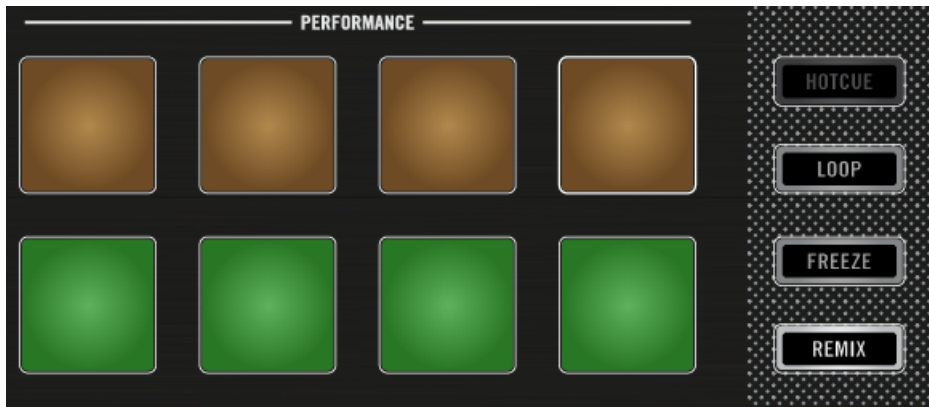




→ El juego se cargará en la Cubierta C. El visualizador mostrará el siguiente aspecto:



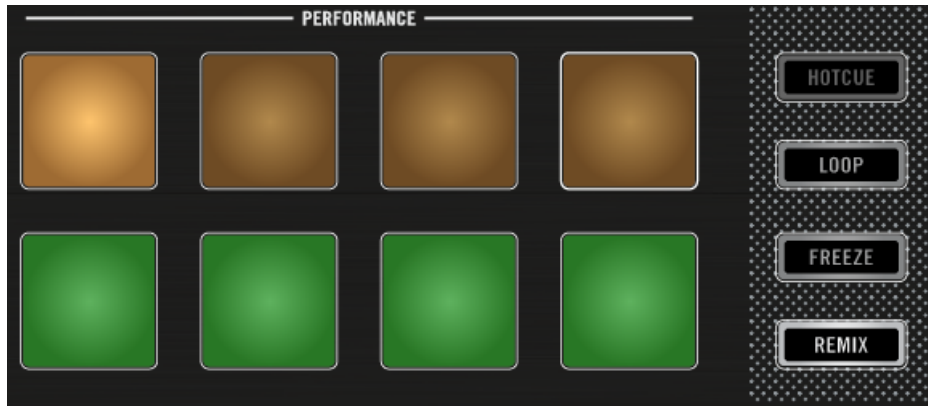
Los pads quedarán encendidos de color naranja y verde en correspondencia con la página de remezclas mostrada por el visualizador.



### 3.6.2 Accionamiento de los samples

Para ver la manera de trabajar de una cubierta de remezclas, vamos a realizar por orden las acciones listadas a continuación:

1. Presione el pad 1 para accionar el sample **Intro Beat**. La ejecución de la cubierta dará comienzo.

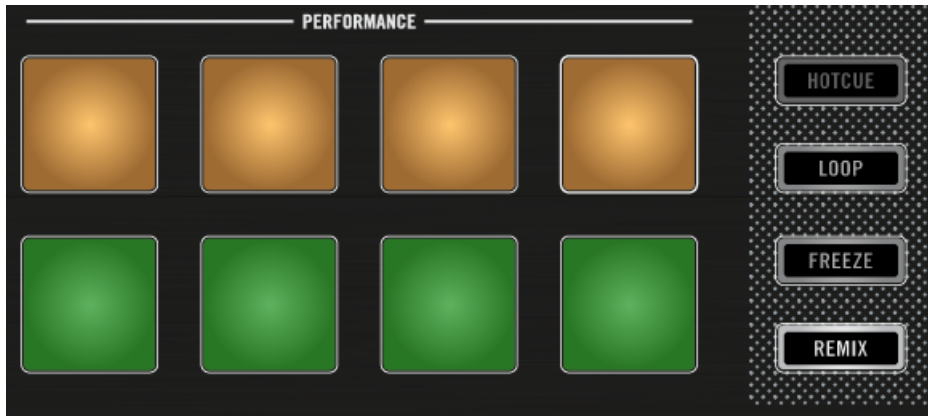


El sample quedará resaltado y el lector de la reproducción comenzará a desplazarse a través de su onda. El sample se ejecutará de manera bucleada.



2. Presione **SHIFT** + pad 1 para detener la ejecución.
3. Ahora, presione los pads 1, 2, 3 y 4 para accionar los samples respectivos.

→ Los cuatro primeros pads quedarán encendidos.



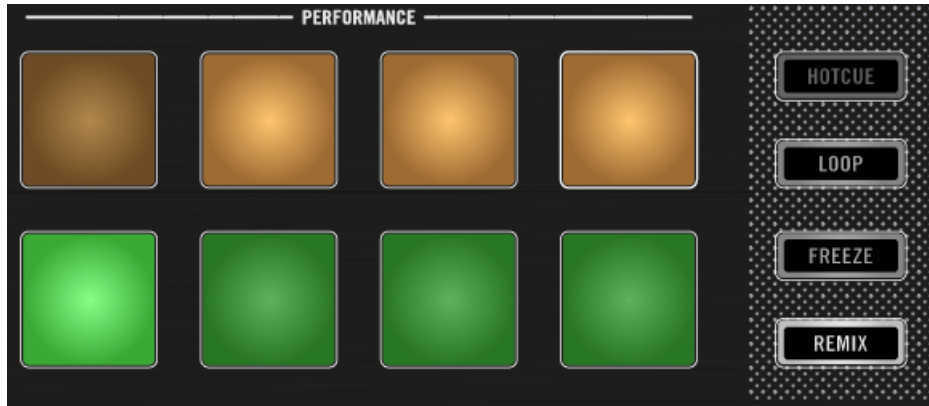
Los samples se ejecutan conjuntamente.



## Seleccionar otros samples del nicho

Mientras los samples se están tocando, puede pasar a tocar otros samples del mismo juego. Por ejemplo:

- Presione el pad 5. El sample del pad 1, Intro Beat, se detendrá y el sample del pad 5, 808 Deep comenzará a ejecutarse.



El sample del pad 5, 808 Deep quedará resaltado en el visualizador.



Tenga en cuenta que solo es posible ejecutar un sample por nicho a la vez.

## Seleccionar otra página del juego

Un juego de remezclas puede tener hasta 64 samples. En el D2, los juegos de remezclas se dividen en ocho páginas de ocho samples cada una.

Para seleccionar otra página del juego:

- Presione los botones 4 y 3 de visualización para recorrer las páginas de manera descendente o ascendente.



También, puede girar el transductor de bucleo mientras mantiene presionado el botón de REMIX.

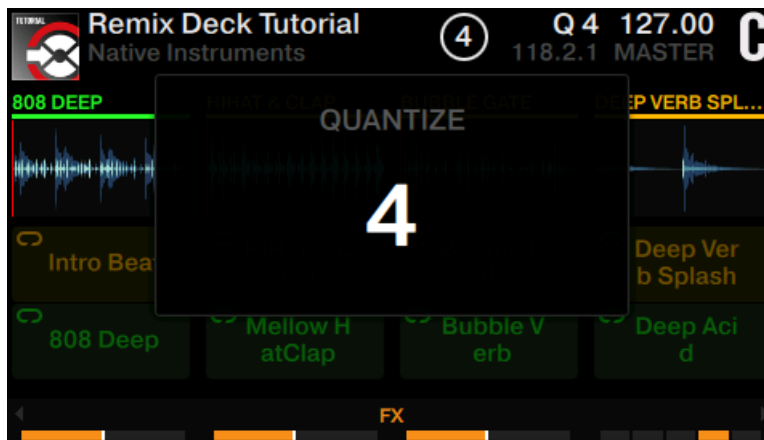


### 3.6.3 Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación

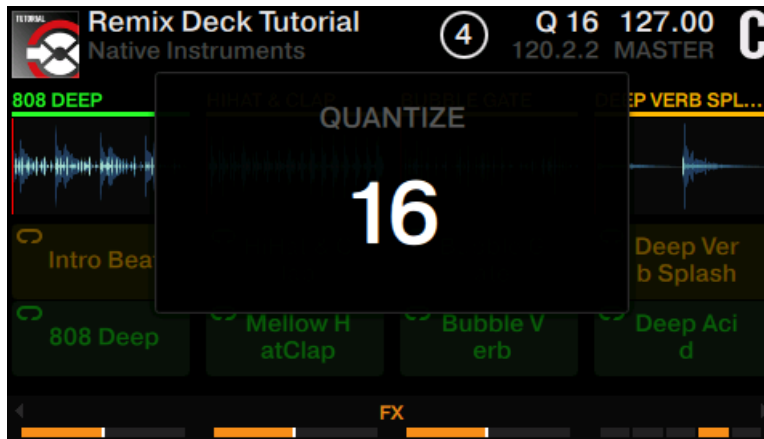
1. Presione el botón 2 de visualización.



La ventana de la cuantificación (QUANTIZE) se abrirá en el visualizador.



2. Gire **BROWSE** para seleccionar un valor de 16 pulsos.



3. Presione otra vez el botón 2 de visualización para cerrar la ventana de QUANTIZE. El valor de cuantificación aparecerá representado sobre el visualizador.



4. Ahora, presione los pads para accionar los samples.

- Después de presionar un pad, TRAKTOR ejecutará el sample que se está reproduciendo hasta el final del tramo de 16 pulsos y luego comenzará con la ejecución del sample asignado al pad presionado. Si se selecciona una cuantificación de 8 pulsos, TRAKTOR terminará de tocar el segmento de 8 pulsos antes de comenzar con la ejecución del nuevo sample.

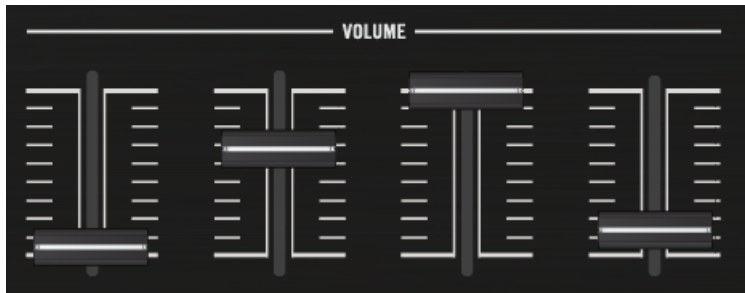


Resultará una buena idea experimentar con distintos valores de cuantificación. Según la situación, a menudo, será deseable trabajar con valores largos (cuatro pulsos, ocho pulsos o aun más) para que la frases musicales se mantengan sincronizadas. Si desea cambios rápidos entre sonidos y una remezcla más "dinámica", pruebe valores de un pulso o menos.

### 3.6.4 Ajustar el volumen y emplear filtrado

El volumen de salida de los nichos puede emplearse para compensar diferencias de volumen entre samples o para suavizar las transiciones entre uno y otro.

- Mueva lentamente el deslizante de volumen para subir o bajar el volumen del sample.



### 3.6.5 Empleo de la tira táctil en una cubierta de remezclas

Este breve instructivo le enseñará las aplicaciones de la tira táctil en una cubierta de remezclas.

En una cubierta de remezclas que no está tocando, se puede:

- Arrastre sobre la tira para mover el lector de la reproducción dentro de los samples. Al arrastrar el dedo hacia la derecha, la posición del lector se desplazará hacia atrás. Arrastrando hacia la izquierda, el lector se moverá hacia adelante.





Al igual que en las cubiertas de pistas, las cubiertas de remezclas pueden, a veces, quedar desfasadas, aun con **SYNC** activado. La tira táctil brinda una inmediata información visual (a través de los LED) para permitir los ajustes necesarios.



Las cubiertas de remezcla no permiten emplear la tira táctil para realizar recorridos.

En una cubierta de remezclas que no está tocando, se puede:

- ▶ Arrastrar la tira para corregir la velocidad.
- ▶ Retroceder el sample presionando **SHIFT** y arrastrando de derecha izquierda.
- ▶ Retener el sample presionando **SHIFT** con el dedo fijo sobre la tira.

El funcionamiento de SHIFT es siempre el mismo, independientemente de si la función de Touch to Scratch está habilitada o no.

### 3.7 Extraer samples de una cubierta de pistas (empleando el modo de remezcla)

Un juego de remezclas también puede crearse a partir de partes extraídas ("capturadas") de una pista ejecutada por la cubierta de pistas.



Nota: en el modo de remezclas, la captura de samples se lleva a cabo en la página vigente del juego. Antes de comenzar la extracción, seleccione una página nueva para guardar los samples.



La fuente de captura deber ser siempre una cubierta de pistas.

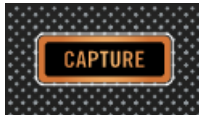
#### Condiciones previas

- La pista "Techno 1" está cargada y detenida en la Cubierta A.
- La Cubierta C está configurada como un cubierta de remezclas vacía.
- Todos los deslizantes de volumen de los nichos están subidos hasta el tope.

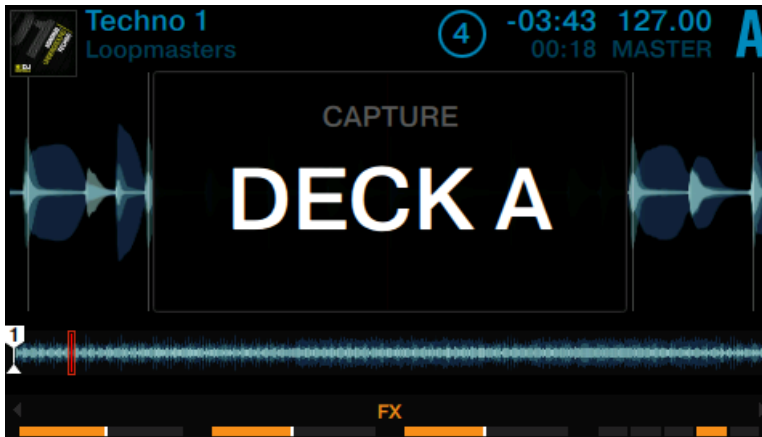
## Captura y ejecución de un sample

Para extraer un sample de una pista en la Cubierta A:

1. Ponga el foco de selección sobre la Cubierta A.
2. Mantenga presionado el botón de captura (**CAPTURE**). El anillo luminoso alrededor de la perilla de bucleo comenzará a brillar en blanco y azul de manera alternada.



3. Presionando **CAPTURE**, toque la perilla de bucleo para hacer aparecer la ventana de extracción (**CAPTURE**) y gire la perilla para seleccionar **DECK A** como fuente de la extracción.

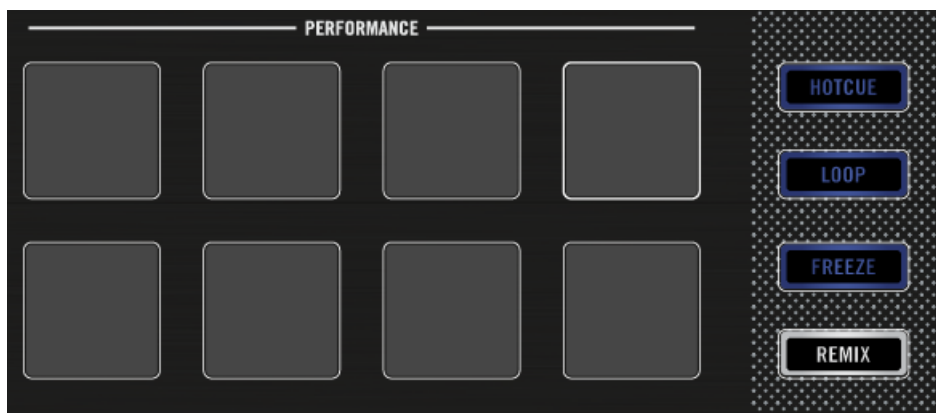


4. Suelte la perilla de bucleo para cerrar la ventana de **CAPTURE** y suelte el botón de **CAPTURE**.
5. Presione el botón de **REMIX** de la cubierta izquierda para habilitar el modo de remezclas.



Los pads deberían estar apagados dado que no hay nada cargado en la cubierta de re-

mezclas C.



6. Presione el botón de visualización para pasar a la vista dividida.



Tanto la Cubierta A como la C aparecen mostradas en el visualizador.

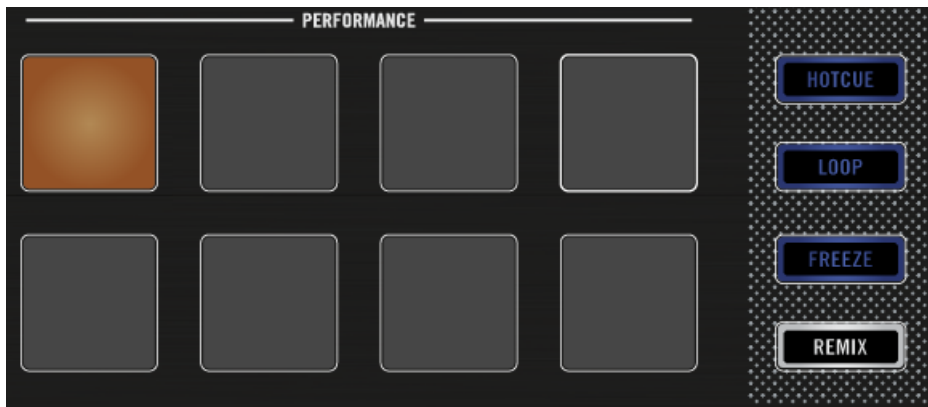


7. Gire la perilla de bucleo para definir la extensión de la captura.



8. En la Cubierta A, presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
9. Presione uno de los pads apagados para capturar un sample a partir de la posición de reproducción vigente.

→ Acaba de capturar un sample de la pista.



El pad quedará encendido con un nuevo color y el sample capturado aparecerá mostrado en el visualizador.



## Ejecutar los samples capturados en una cubierta de pistas

Después de capturar un sample, es posible llevar a cabo las acciones siguientes:

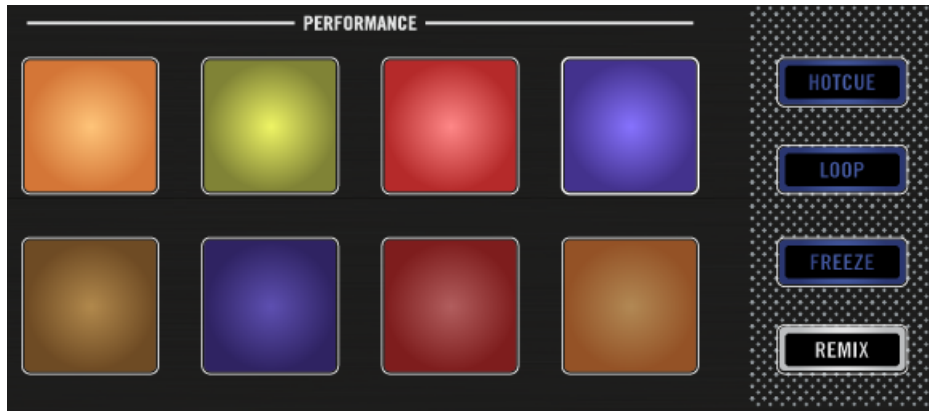
- Capturar samples de otras fuentes u otros tamaños.



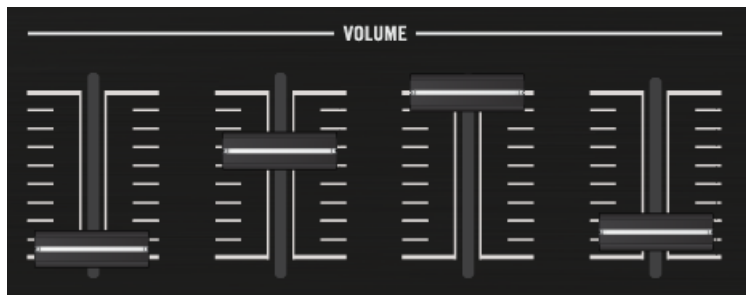
A medida que vaya sumando samples, los pads se irán encendiendo de distinto color, y los primeros cuatro samples aparecerán mostrados en el visualizador.



- Presione los pads encendidos para accionar la ejecución. Los samples se mezclarán con el sonido de la pista tocada por la Cubierta A. Los samples se ejecutarán de manera bucleada.



Utilice los deslizantes de volumen para introducir o encubrir los samples progresivamente.



- Mantenga presionado el botón de **SHIFT** y presione el pad para detener la ejecución.



El juego de remezclas creado puede guardarse en el programa, cliqueando la letra de la cubierta y seleccionando la opción de **Save Remix Set**. Pulse la cabecera de la cubierta (donde aparece **New Remix Set**) y escriba un nuevo nombre. Los juegos guardados se añadirán a: **BROWSER>TRACK COLLECTION>ALL REMIXSETS**.

## 3.8 Poner efectos

En esta parte del instructivo, vamos a ver el empleo básico de las unidades de efectos. Por defecto, TRAKTOR ofrece dos unidades FX, asignables a cualquiera de las cubiertas. Los efectos pueden aplicarse de manera individual o de manera grupal. A continuación, explicaremos estas dos modalidades.



Todo el potencial de TRAKTOR podría aprovecharse incorporando un segundo controlador TRAKTOR KONTROL D2. De esta manera, sería posible el empleo simultáneo de la cuatro cubiertas y de las unidades de efectos.

### 3.8.1 Asignar efectos a las cubiertas

La unidad de efectos presente en la parte superior del D2 controla tanto la unidad FX 1 como la unidad FX 2 del programa TRAKTOR. La unidad controlada dependerá de la cubierta en uso:

- Cuando se emplean las Cubiertas A y C, la unidad de efectos controla la unidad FX 1 del programa.
- Cuando se emplean las Cubiertas B y D, la unidad de efectos controla la unidad FX 2 del programa.

Para asignar la unidad de efectos a las Cubiertas A y C:

- Presione los botones **A** y **C**. Los botones quedarán completamente encendidos.



Para desasignar la unidad de efectos de las Cubiertas A y C:



- Presione nuevamente los botones **A** y **C**.

### 3.8.2 Poner una unidad FX en modo grupal

Cuando una unidad de efectos esta puesta en el modo grupal, se pueden manejar hasta tres efectos de manera simultánea. A continuación, explicaremos la manera de configurar un **grupo FX** y su manejo a través de las perillas y botones de la unidad.

#### Condiciones previas

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- Todas las perillas de la unidad de efectos están en posición central.

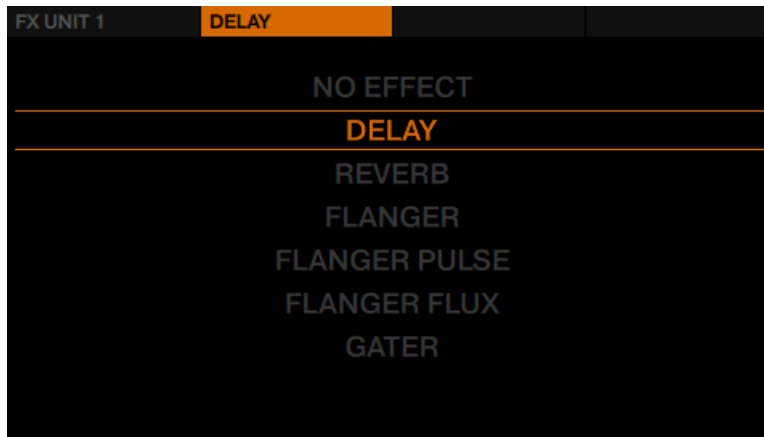
#### Poner la unidad de efectos en modo grupal

Para cargar un grupo de efectos en la unidad de efectos:

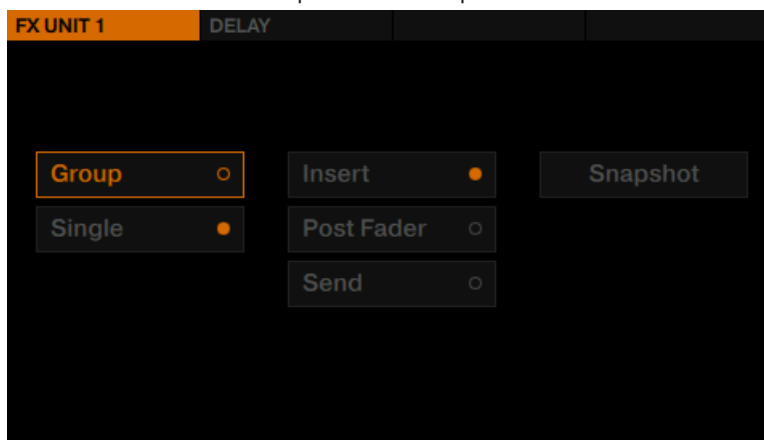
1. En la parte superior del D2, presione **FX SELECT**.



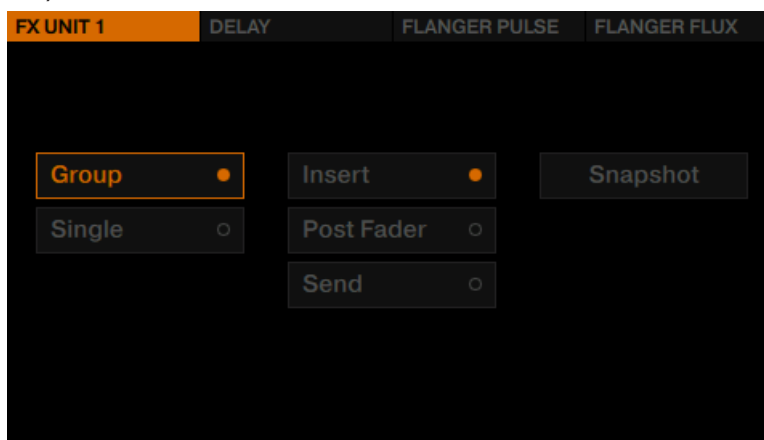
El menú de la unidad FX 1 se abrirá en el visualizador.



- Presione el Botón FX 1 para ver las opciones de la unidad FX 1,



- Gire **BROWSE** para seleccionar Group y presione **BROWSE** para habilitar el modo de efectos grupales. Por defecto, se cargarán tres efectos como efectos de inserción (Insert).



- Presione nuevamente el botón de **FX SELECT** para abandonar el menú.

## Aplicar el grupo de efectos sobre una pista

Los efectos cargados se activan con los botones, y con las perillas puede ajustarse un parámetro en cada uno de ellos:



Las perillas y botones FX.

- Al tocar cualquiera de las perillas, el panel de efectos se abrirá en el visualizador.



- Experimente con las Perillas FX 1-4 y escuche los resultados. El ajuste de parámetros también aparece representado en el visualizador.



- Cada efecto puede activarse o desactivarse de manera individual, presionando debajo el correspondiente botón.



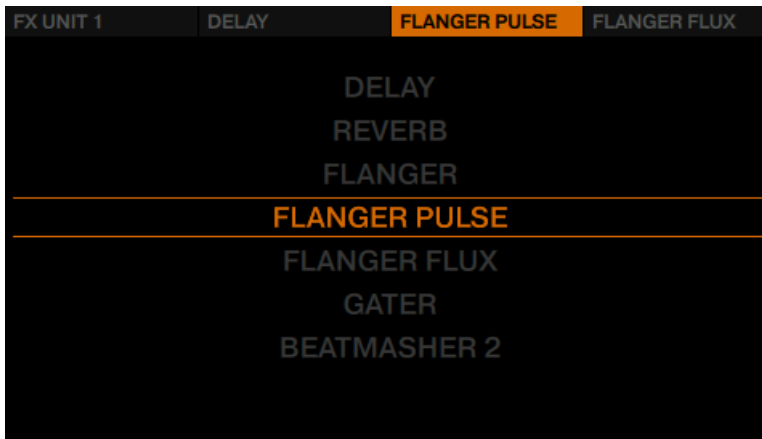
### 3.8.3 Cambiar efectos dentro de un grupo

Para cambiar los efectos del grupo:

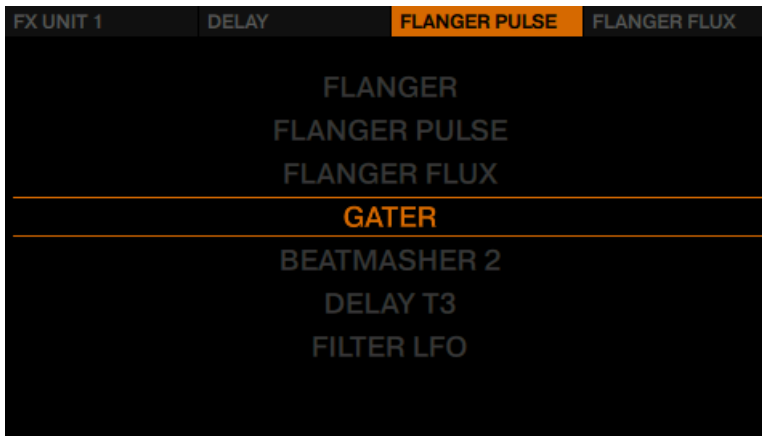
1. Presione **FX SELECT**, en la esquina superior izquierda del D2, para abrir el menú de la unidad de efectos.



2. En el menú, presione el Botón FX 3 para cambiar el efecto del nicho 2. El visualizador mostrará la lista de efectos disponibles.



3. Gire **BROWSE** para seleccionar el efecto de Gater y presione **BROWSE** para cargarlo.



→ El efecto alojado en el nicho 2 del grupo FX fue cambiado por otro. Repita el proceso para cambiar los otros efectos del grupo.



### 3.8.4 Poner una unidad FX en modo individual

Un grupo FX permite emplear tres efectos y solo un parámetro en cada uno de ellos. El modo individual, en cambio, permite trabajar con tres parámetros de un efecto único.

Vamos a poner la unidad FX 2 en el modo individual y cargaremos en ella un efecto de retardo:

#### Condiciones previas

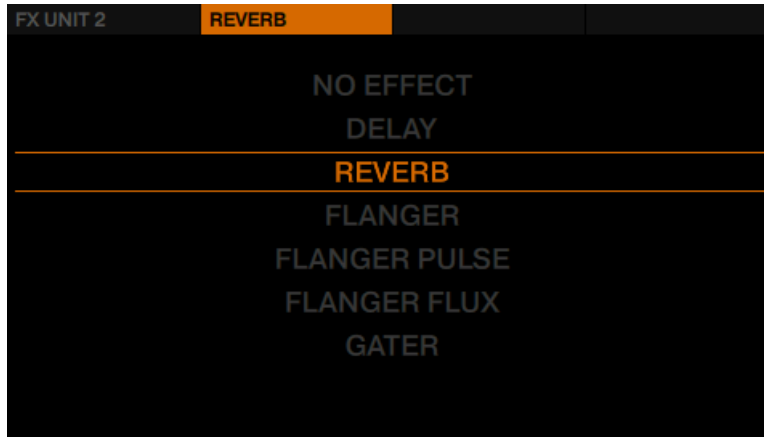
- El D2 controla las cubiertas B y D, y, consecuentemente, la unidad de efectos del D2 controla la unidad FX 2 de TRAKTOR.
- La pista "Techno 2" está cargada en la Cubierta B. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.

Para cargar un efecto individual en la unidad FX 2:

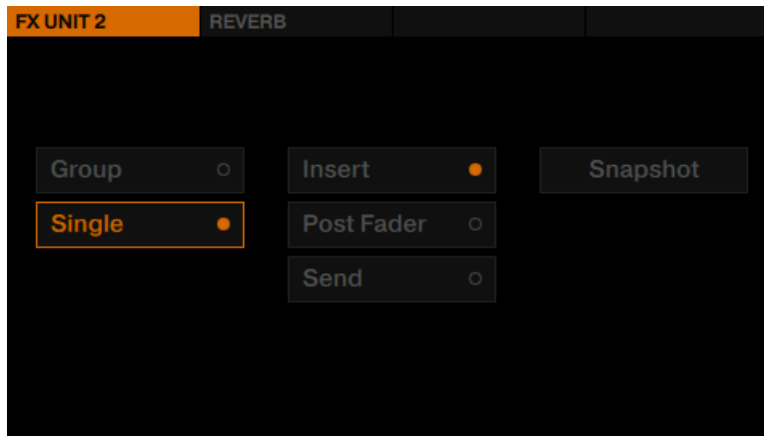
1. Presione **FX SELECT** , en la esquina superior derecha del D2.



El menú de la unidad FX 2 se abrirá en el visualizador.

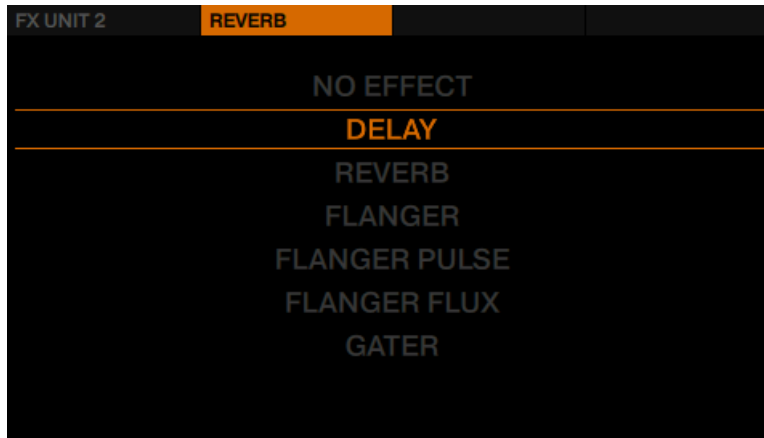


2. Presione el Botón FX 1 para ver las opciones de la unidad FX 2,
3. Asegúrese de que las opciones **Single** e **Insert** estén seleccionadas.



4. Presione el Botón FX 2 para ver la lista de efectos disponibles.

5. Gire **BROWSE** para seleccionar Delay y presione **BROWSE** para cargarlo en la unidad. El menú de la unidad FX 2 se cerrará.



6. Presione el Botón FX 1 para activar el retardo. Podrá percibir la señal de retardo aplicarse sobre la pista.



El efecto aplicado puede manejarse de la manera siguiente:



- Gire la Perilla FX 1 en sentido horario. El retardo se percibirá con claridad. Por su parte, el porcentaje de incidencia del efecto, mostrado en el visualizador, mostrará el incremento respectivo.



- Gire la Perilla FX 1 en sentido antihorario. El retardo perderá notoriedad. El porcentaje de incidencia del efecto, mostrado en el visualizador, disminuirá de manera consecuente.



- Gire las Perillas FX 2-4 para ajustar los parámetros de **FILTER**, **FEEDBACK** y **RATE** del retardo.



- Presione el Botón FX 3 para congelar (FRZ) el efecto. La pista se silenciará y el retardo empezará a decaer. Presione nuevamente el Botón FX 3 para reactivar la pista.



- Presione el Botó FX 4 para activar la dilatación (SPR) del efecto y obtener una mayor expansión del retardo.



- Presione el Botón FX 2 para restablecer todos los parámetros a sus valores por defecto.



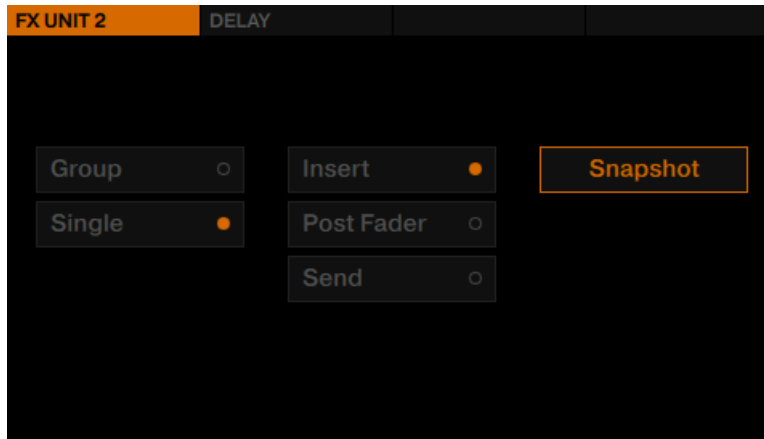
Esta acción restablece los parámetros del efecto en el programa, independientemente de la posición de las perillas FX en el aparato.

### 3.8.5 Guardar una configuración de efectos (Snapshot)

Una configuración de efectos puede guardarse para su uso posterior:

1. Ajuste las perillas y los botones de efectos hasta obtener la configuración deseada.
2. Presione el Botón FX 1 para ver las opciones de la unidad FX 1,

3. Gire **BROWSE** y seleccione **Snapshot**.



4. Presione **BROWSE** para guardar la configuración.  
→ La próxima vez que presione el Botón FX 1, cuando tenga este efecto cargado, sus parámetros asumirán los valores de la configuración almacenada

### 3.8.6 Direccionamiento FX

Los efectos de TRAKTOR son, por defecto, efectos de inserción que se pueden usar también como efectos de posvolumen o como envío a efectos.

- Para cambiar el direccionamiento del efecto, seleccione la opción respectiva (**Insert**, **Post Fader** o **Send**) en el menú de opciones de la unidad.

## 3.9 Implementación de funciones en las cubiertas de remezclas

La cubiertas de remezclas del D2 permiten implementar el tono, el filtrado y los efectos de manera individual sobre cada sample. Estos modos de implementación solo están disponibles en las cubiertas de remezclas. Por defecto, los controles bajo el visualizador ajustan la implementación del filtrado.



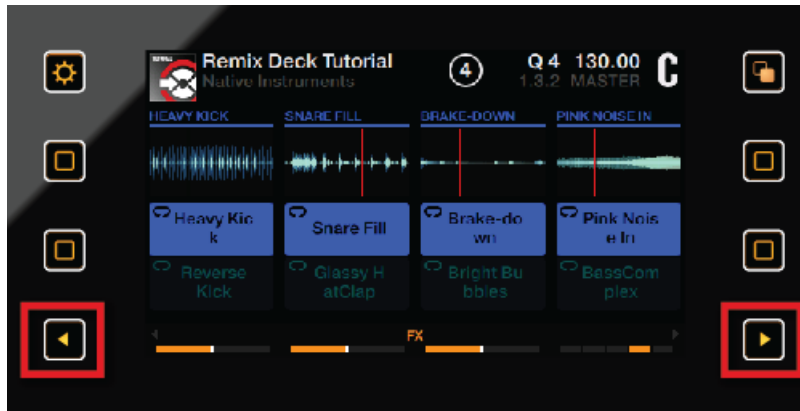
### Condiciones previas

- El juego de remezclas "Remix Set Tutorial" está cargado en la Cubierta de remezclas C
- La unidad FX 2 está en modo individual y tiene cargado un efecto de reverberación.
- La Unidad FX 2 está asignada a la Cubierta C.

### 3.9.1 Seleccionar y aplicar la implementación de una función

Para seleccionar la implementación del envío a efectos en la Cubierta C:

1. Ponga el foco de selección en la Cubierta C.
2. Presione los pads 2, 3 y 4 para accionar los samples respectivos.
3. Presione el botón izquierdo de la implementación hasta que la parte inferior del visualizador muestre FX SEND.



- Presione los botones de **ON** para activar o desactivar el envío a efectos de cada uno de los nichos. Gire las perillas de implementación para controlar mezcla entre la señal procesada y sin procesar



Todos los modos de implementación pueden ser activados simultáneamente. Pase de un modo a otro para ver cuáles se encuentran activos.

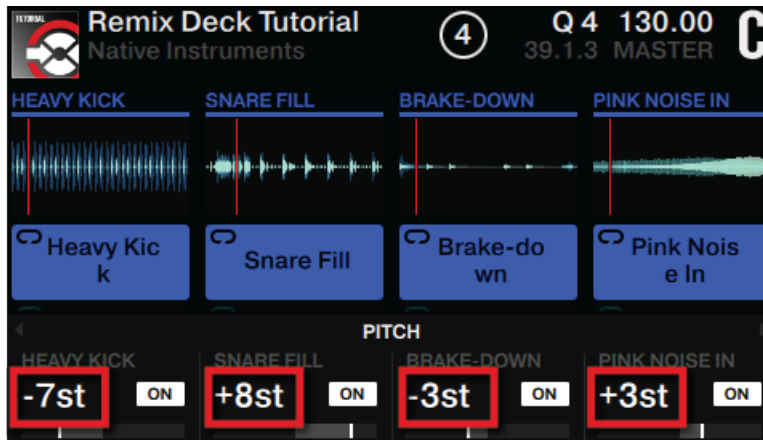
### 3.9.2 Implementación del tono

Cuando la implementación del tono está habilitada:

- Toque una de las perillas de implementación para abrir los parámetros del tono (PITCH) en el visualizador.



2. Gire una perilla de implementación en sentido horario para subir el tono del sample respectivo y gire en sentido antihorario para bajarlo.

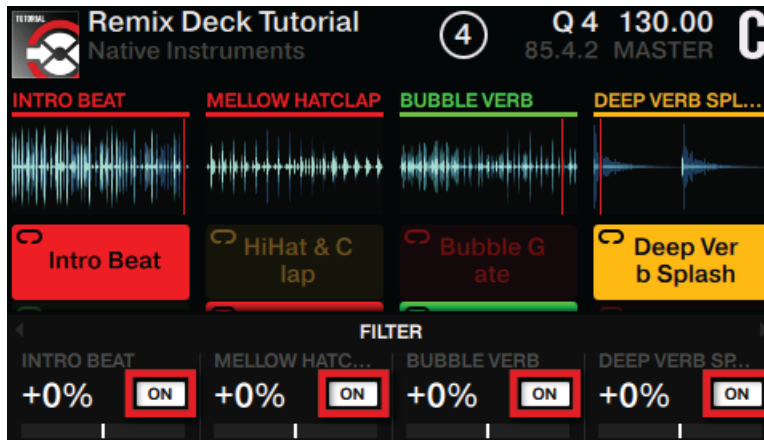


- Además de percibir el cambio de sonido producido, el valor correspondiente aparecerá mostrado en el visualizador.

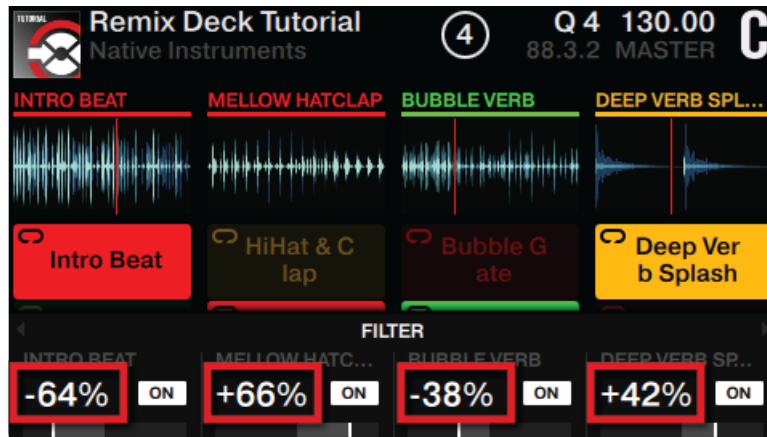
### 3.9.3 Implementación del filtro

Cuando la implementación del filtro está habilitada:

1. Toque una de las perillas de implementación para abrir los parámetros del filtrado (FILTER) en el visualizador.



2. Gire una perilla de implementación en sentido horario para aplicar un filtro pasoalto al sample en ejecución. Gire la perilla en sentido antihorario para aplicar un filtro pasabajo.



- Además de percibir el cambio de sonido producido, el valor correspondiente aparecerá mostrado en el visualizador.



### 3.9.4 Implementación del envío a efectos

La implementación del envío a efectos permite enviar individualmente la señal de los nichos de remezcla hacia la unidad FX asignada. En este caso; la unidad FX 2, cargada con una reverberación, está asignada a la Cubierta C. En cuanto los botones de **ON** se habilitan, se podrá percibir la reverberación generada por la unidad.

Cuando la implementación del envío a efectos está habilitada:

1. Toque una de las perillas de implementación para abrir los parámetros del envío (FX SEND) en el visualizador.



2. Gire las perillas de implementación en sentido horario para aumentar la cantidad de señal enviada y gire en sentido antihorario para reducirla.



- Podrá percibir como la reverberación se aplica sobre los nichos de remezcla. El nicho 1 muestra un valor de 25%, lo cual significa que se está escuchando un 75% de la señal pura y un 25% de reverberación

## 3.10 Trabajar con retículas rítmicas

TRAKTOR reconoce de manera precisa el valor de BPM (pulsos por minuto) de una pista y establece de manera conforme una retícula rítmica. En algunas pistas, sin embargo, será necesario efectuar algún tipo de corrección manual (p. ej., en pistas de ritmo complejo o provenientes de grabaciones de cinta o de vinilos en mal estado). El D2 brinda las herramientas necesarias para efectuar este tipo de correcciones.

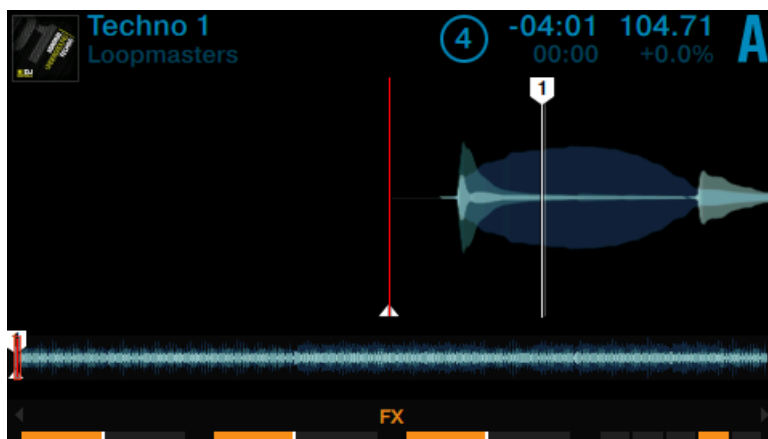
### 3.10.1 Verificar la retícula rítmica

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. Cargue una pista en una cubierta de pistas. La pista será analizada.

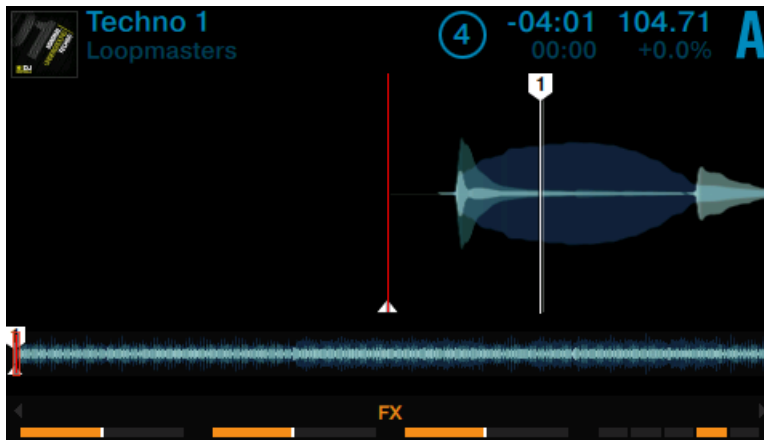


2. Presione el Botón 3 de visualización para agrandar la onda y obtener una vista más precisa.



3. Compruebe la presencia del **marcador** al principio de la pista.

→ En este ejemplo, se puede ver que el marcador no está alineado con el principio exacto de la onda. En consecuencia, esta pista no podrá sincronizarse con otras.



A continuación, veremos la manera de corregir manualmente un marcador desaliñado.

### 3.10.2 Corregir manualmente una retícula rítmica

Si la pista no está alineada correctamente con la retícula, utilice el modo de la retícula para corregir el problema. El modo de la retícula se explica a continuación.

#### Habilitar la corrección de la retícula

Para habilitar el modo de la retícula:

1. Presione **EDIT**.



El modo de la retícula se abrirá en el visualizador. Un bucle de cuatro tiempos aparecerá mostrado en la posición de la reproducción.



2. Presione **PLAY** para accionar la reproducción de la pista.

En el visualizador, se podrá observar un bucle de cuatro tiempos, basado en el valor de pulsos por minuto detectado y que servirá como referencia para el ajuste manual de la retícula. Mientras la pista se ejecuta, un puntero de color blanco recorre el bucle para indicar la posición relativa de la sincronización. En segundo plano, la pista entera se ejecuta y el lector rojo atraviesa la onda representada bajo el bucle.

## Acciones de edición

Con la pista en ejecución y el modo de la retícula habilitado:

- Gire la Perilla de implementación 1 (**OFFSET**) para desplazar la onda por debajo de la retícula. Alinee el primer marcador con la primera cresta de la onda del bucle.

- Gire la Perilla de implementación 2 (BPM) para corregir el valor de pulsos por minuto detectado. Trate de alinear el segundo, tercero y cuarto tiempo (en la mayoría de los casos indicado por crestas más grandes) con el segundo, tercero y cuarto marcador.



- Gire la Perilla de implementación 3 (FINE) para ajustar de manera detallada el valor de BPM.



- Presione **SHIFT** y gire la Perilla de implementación 2 (BPM) para duplicar el valor de BPM.

- Gire la Perilla de implementación 4 (SCAN) para recorrer la pista. Compruebe que la retícula se mantenga alineada a lo largo de toda la pista.

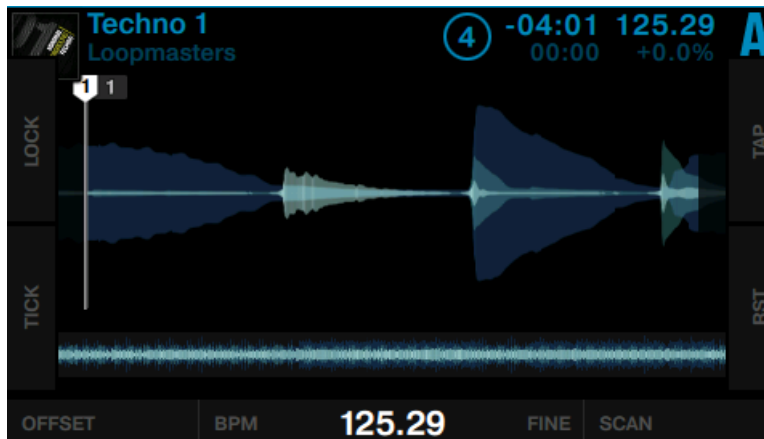
## Ajuste proporcional

ahora, las perillas de implementación 3 y 4 (BPM) realizan sus ajustes teniendo en cuenta la posición observada en la retícula, de manera que las correcciones efectuadas lejos del marcador no provoquen un cambio abrupto en la representación de la onda. Por ejemplo, si trabaja cerca del marcador del principio de la pista y cambia el tempo de la retícula, la representación de la onda, bajo la retícula, se desplazará según una cierta cantidad. Luego, al revisar el resto de la pista para ajustar el tempo, la onda guardará la misma proporción al desplazarse, permitiendo un ajuste preciso a lo largo de toda la pista.

## Alejar o acercar la imagen de la retícula

La retícula puede agrandarse o achicarse para permitir un ajuste más cómodo y preciso. Para ingresar al zum de la retícula:

1. Presione el botón de implementación 1 (ON) para agrandar el primer pulso.



2. Gire las perillas de implementación 3 y 4 para ajustar la retícula.
3. Vuelva a presionar el botón de implementación 1 (ON) para abandonar el zum de la retícula.

### 3.10.3 Acciones adicionales

#### Marcar el tempo manualmente

El tempo de una pista puede ingresarse de manera manual:

- Presione el Botón 3 de visualización (TAP) cuatro veces de manera sincronizada con la reproducción.



→ El tempo se calculará de manera acorde y la retícula rítmica asumirá dicho valor.

#### Tick (retícula audible)

Tick trabaja a manera de metrónomo, brindando un tac audible como referencia. El sonido del tac y los pulsos de la pista deberán quedar alineados para establecer una retícula perfecta.



El sonido de Tick solo puede escucharse a través de los auriculares (CUE).



- Presione el Botón 2 de visualización para habilitar el Tick.



→ El sonido podrá escucharse a través de los auriculares.

### Restablecer las modificaciones

Si las correcciones efectuadas no producen el resultado deseado, las modificaciones pueden anularse.

- Presione el Botón 4 de visualización (RST).



→ Las modificaciones serán anuladas y se restablecerán los valores detectados automáticamente.

### Proteger una retícula rítmica

Cuando la retícula rítmica esté perfectamente alineada con el ritmo de la pista:

- Presione el Botón 1 de visualización (LOCK).



→ Todas las funciones del panel de la retícula quedarán desactivadas.

El tempo registrado (BPM) quedará bloqueado y no podrá ser modificado hasta que **LOCK** vuelva a ser pulsado. Todas las pistas con una retícula protegida aparecerán con un pequeño **candado** en el buscador.

## **4 Detalle del aparato**

Este capítulo detalla los elementos que componen el D2 y explica su funcionamiento con el programa TRAKTOR. Se brindará también un panorama de las áreas principales de la interfaz de usuario y una relación completa de los botones, perillas, deslizantes y visualizador del aparato.

### **4.1 Panorama del controlador**

Esta sección describe las distintas áreas del controlador.



Panel superior del D2.

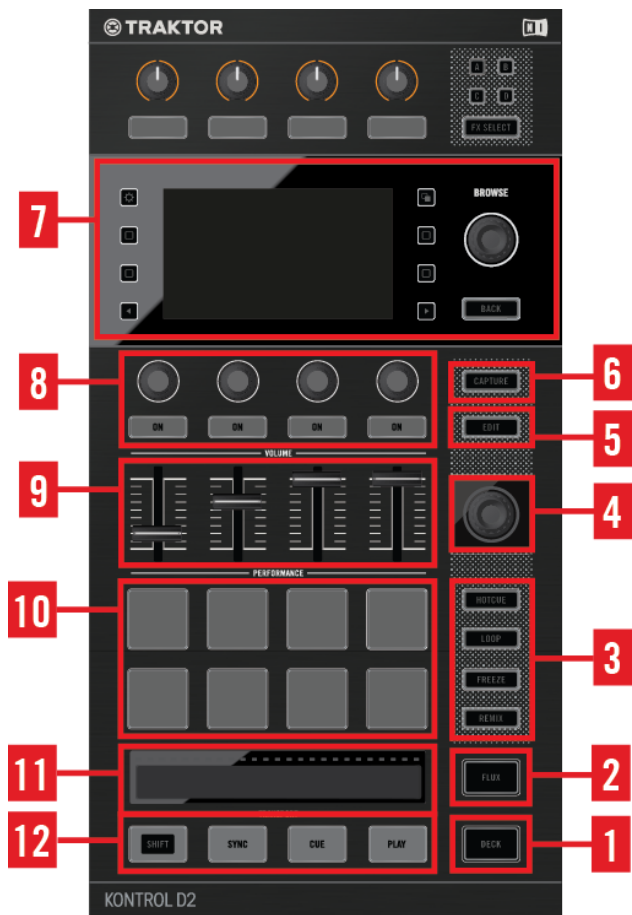
El panel superior del TRAKTOR KONTROL D2 se compone de dos partes principales. La siguiente tabla muestra los apartados correspondientes a cada una de ellas:

Leyenda	Descripción	Apartados
(1)	Cubierta	<a href="#">↑4.2, La cubierta</a>
(2)	Unidad FX	<a href="#">↑4.3, Unidades FX</a>

## 4.2 La cubierta

El D2 presenta una cubierta que brinda control total sobre las cubiertas del programa TRAKTOR. Las cubiertas de TRAKTOR trabajan siempre bajo un modo específico (es decir, como cubiertas de pistas (Track Deck), cubiertas de remezclas (Remix Deck) o cubiertas de entrada en vivo (Live Input)).

Para una información detallada sobre los elementos que componen una cubierta consulte la ilustración y tabla que a continuación se presenta.



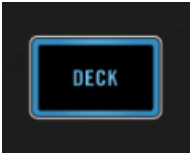
Elementos constitutivos de la cubierta

Leyenda	Descripción	Apartados
(1)	Botón DECK	↑4.2.1, Botón DECK
(2)	Botón FLUX	↑4.2.2, FLUX (botón)
(3)	Botones de modo	↑4.2.3, Botones de modo
(4)	Perilla de bucle	↑4.2.4, Perilla de bucle
(5)	Botón EDIT	↑4.2.5, Botón EDIT

Leyenda	Descripción	Apartados
(6)	Botón <b>CAPTURE</b>	<a href="#">↑4.2.6, Botón CAPTURE</a>
(7)	Perilla <b>BROWSE</b> y controles de visualización	<a href="#">↑4.2.7, Visualizador y controles</a>
(8)	Controles de implementación	<a href="#">↑4.2.8, Controles de implementación</a>
(9)	Deslizantes de volumen	<a href="#">↑4.2.9, Volumen de los nichos de remezcla</a>
(10)	Pads	<a href="#">↑4.2.10, Pads</a>
(11)	Tira táctil	<a href="#">↑4.2.11, Tira táctil</a>
(12)	Controles de <b>TRANSPORT</b>	<a href="#">↑4.2.12, Controles de la ejecución</a>

### 4.2.1 Botón DECK

El botón de **DECK** permite seleccionar (y controlar) la cubierta primaria o la cubierta secundaria.



El botón de DECK

El botón de **DECK** se enciende de color azul cuando se pone el foco de selección sobre una cubierta primaria (A o B); y se enciende de blanco cuando el foco está sobre una cubierta secundaria (C o D).

### 4.2.2 FLUX (botón)

Press **FLUX** para habilitar el **modo fluido** de la cubierta en foco.

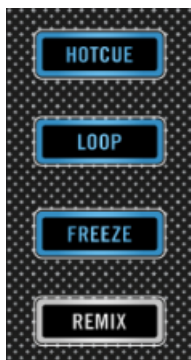


El botón de FLUX

El modo fluido permite crear un segundo lector para que la ejecución siga, en segundo plano, su curso normal. De esta manera, la pista sigue su curso independientemente de las acciones realizadas en primer plano (bucles, saltos rítmicos, etc.).

### 4.2.3 Botones de modo

Bajo los deslizantes de volumen, el D2 presenta 8 pads por cubierta cuya función es accionar samples o marcadores, según el modo seleccionado con los botones de modo:



Botones de modo

#### Funcionamiento de los botones de modo

- Por defecto, una cubierta de pistas trabaja con el modo de accesos directos (botón HOTCUE).
- Por defecto, una cubiertas de remezclas trabaja con samples (botón REMIX).
- Este modo es exclusivo de las cubiertas de remezcla.
- No es posible trabajar con accesos directos en cubiertas de remezcla.

#### 4.2.3.1 Botón HOTCUE

El modo de **accesos directos** es el modo de trabajo predeterminado de las cubiertas de pistas. Bajo este modo, los pads se emplean para guardar y accionar los marcadores insertados en una pista. Este modo se deshabilita automáticamente al pasar a una cubierta de remezcla.





Botón HOTCUE

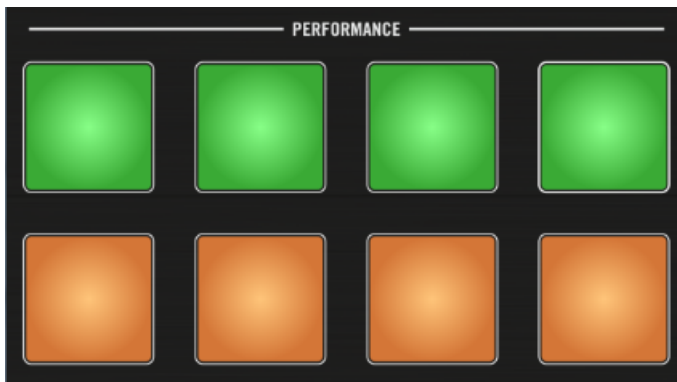
### 4.2.3.2 Botón LOOP

El botón de **LOOP** activa el modo del bucleo.



Botón LOOP

Cuando el modo del **bucleo** está activado, la primera fila de pads se pone de color verde y la segunda, de color naranja.



Pads en el modo del bucleo

## Buclear

- La primera fila de pads (color verde) permiten buclear una sección de la pista. Por defecto, los pads determinan, respectivamente, bucleos fijos de 1/8 de pulso, 1/4 de pulso, 1/2 pulso y 1 pulso.



Las medidas de bucleo del D2 puede cambiarse en las preferencias de TRAKTOR:  
*Preferences > Traktor Kontrol D2 > Loop Mode Sizes > Loop*  
Consulte el manual de TRAKTOR para más información.

- Si la cuantificación está habilitada, TRAKTOR bucleará a partir del pulso siguiente.
- Si la cuantificación está desactivada, el bucleo comienza inmediatamente al presionar el pad.



El comportamiento de los pads cambia cuando se activa el modo FLUX. Cuando FLUX está desactivado, el bucle se ejecuta hasta que se vuelva a presionar el pad. Cuando FLUX está habilitado, el bucleo se detendrá en cuanto se suelte el pad.

## Saltos rítmicos

La segunda fila de pads (color naranja) permite saltar rítmicamente por la pista según distancias predefinidas y de manera sincronizada con el tempo de la pista. Por defecto, los saltos son:

- 1 medida de bucleo hacia atrás.
- 1 pulso hacia atrás
- 1 pulso hacia adelante.
- 1 medida de bucleo hacia adelante.



La extensión de los saltos rítmicos puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Beatjump*.

- Si la cuantificación está activada, TRAKTOR espera la llegada del pulso siguiente para llevar a cabo el salto.
- Si la cuantificación está desactivada, TRAKTOR lleva a cabo el salto inmediatamente al presionar el pad.

### 4.2.3.3 Botón FREEZE

El botón de **FREEZE** habilita el modo Freeze.

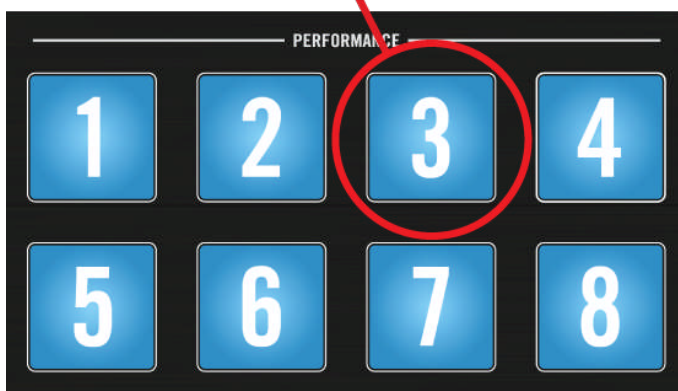
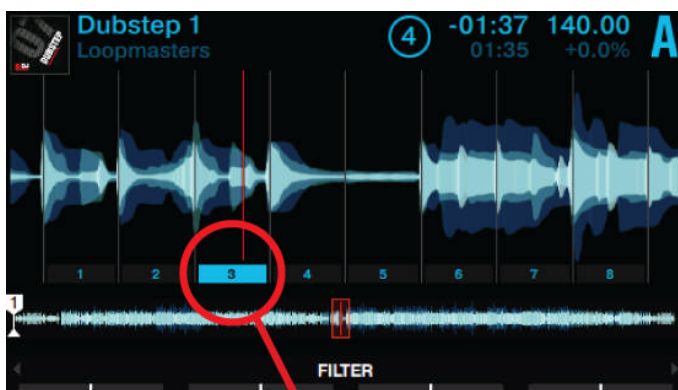


Botón FREEZE

## Modo Freeze

El modo **Freeze** toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida del bucle; luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Estas secciones o cortes se mapean sobre los pads, los cuales quedarán encendidos de color azul. Presione cualquiera de ellos para accionar la reproducción a partir del corte correspondiente. Si no se suelta el pad, la ejecución continuará hasta el final de la pista.

En el visualizador, los números 1 a 8 aparecerán representados sobre la onda para indicar la ubicación de los cortes. La primera fila de pads acciona los cortes 1 - 4 y la segunda fila, los cortes 5 - 8.



Los cortes de Freeze en el visualizador

- Ajuste la medida de los cortes presionando **FREEZE** y girando el transductor de bucle. El tamaño de la onda, en el visualizador, se ajustará de manera correspondiente.



Los cortes pueden medir entre 1/4 de pulso y 4 pulsos.

## Bucleo de cortes

El **bucleo de cortes** es una extensión del modo Freeze. Bajo este modo, presione el botón de **LOOP** para buclar los cortes: al mantener presionado un pad, la reproducción, en vez de seguir hasta el final, volverá a repetir el corte ejecutado.



Durante el bucleo de cortes, los pads asumen el color verde y brillarán de manera intermitente durante la ejecución del corte respectivo. Esto se ve reflejado también en el visualizador

### 4.2.3.4 Botón REMIX

El modo de remezcla permite capturar porciones de una pista y asignarlas a los pads:



Botón REMIX

El modo de remezcla es el modo de trabajo de las cubiertas de remezcla y no está disponible en las cubiertas de pistas. Cuando una cubierta de pistas está seleccionada, **REMIX** aparece desactivado.



Si la cubierta seleccionada como fuente de captura está vacía, el visualizador del D2 mostrará un mensaje de error (Error while copying).

Para más detalles sobre la captura de samples, véase [↑4.2.6, Botón CAPTURE](#).

## 4.2.4 Perilla de bucleo

La perilla de bucleo es un transductor dedicado a las funciones de bucleo de las cubiertas de pistas y de remezclas. Puede presionarse para activar un bucle o girarse para ajustar la medida del bucleo. También, presenta un anillo luminoso que brilla al activarse un bucle.



El transductor de bucleo



Cuando el botón de **FLUX** está activado, no se puede activar el bucleo de manera permanente. El bucle solo permanece activo mientras se presiona el transductor y se desactiva al ser soltado. Los ajustes de tamaño pueden llevarse a cabo indistintamente de si el bucle está o no activado.

## Mover el lector de la reproducción

Cuando el bucle está inactivo, se puede presionar **SHIFT** y girar la perilla de bucleo mover el lector de la reproducción (según la medida de bucleo especificada).

### 4.2.5 Botón EDIT

**EDIT** permite ajustar la **retícula rítmica** de una pista. El programa TRAKTOR aplica una retícula sobre la música analizada que permite efectuar la alineación rítmica y la sincronización de manera automática.



Botón EDIT

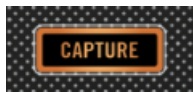
En la mayoría de los casos, la función de análisis (**Analyze**) de TRAKTOR reconoce el ritmo (BPM) de una pista de manera precisa y establece, en consecuencia, una retícula rítmica. En algunas pistas, sin embargo, siempre es necesario efectuar algún tipo de corrección manual (p. ej., en pistas de ritmo complejo o provenientes de grabaciones de cinta o de vinilos en mal estado). El D2 brinda las herramientas necesarias para efectuar este tipo de correcciones. Véase [↑3.10, Trabajar con retículas rítmicas](#) para más información.



El botón de **EDIT** aparece desactivado cuando se trabaja sobre una cubierta de remezcla. La corrección de retículas es una función propia de las cubiertas de pistas.

### 4.2.6 Botón CAPTURE

El botón de captura permite seleccionar la fuente de donde se van a extraer los samples.



Botón CAPTURE

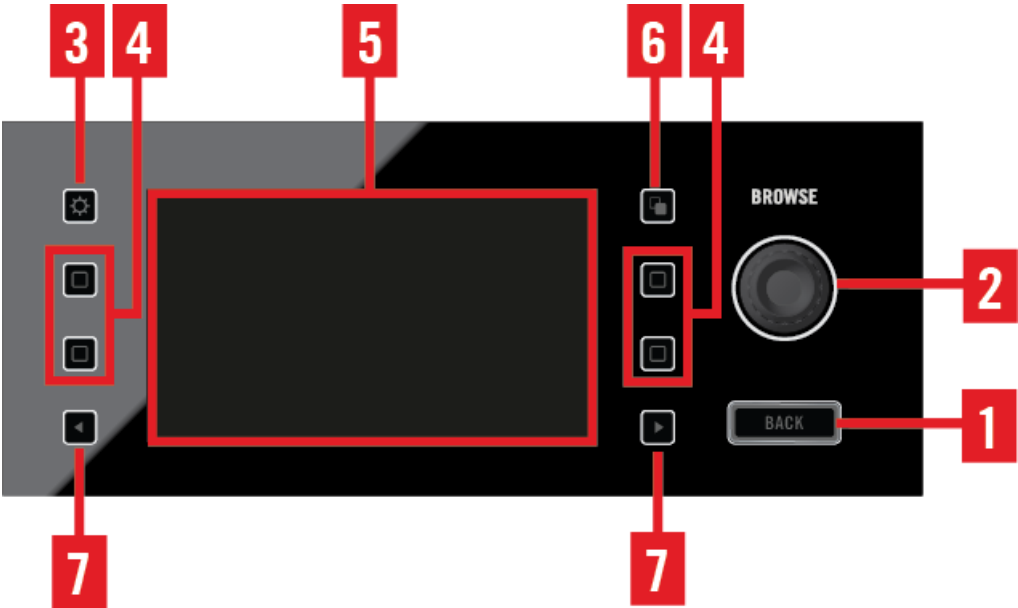
Para seleccionar una fuente de extracción, se debe presionar **CAPTURE** mientras se gira y la perilla de **BROWSE**. Al presionar un pad, de la cubierta seleccionada como fuente, se extraerá un sample destinado a la celda correspondiente a ese pad.



El tamaño de la porción capturada es la medida de bucleo establecida en la cubierta seleccionada como fuente de captura.

### 4.2.7 Visualizador y controles

El visualizador del D2 cuenta con botones que permiten ocultar o mostrar la información de algunas funciones. Para una información detallada sobre los elementos que componen el visualizador y sus controles, consulte la ilustración y tabla que a continuación se presenta.



Área del visualizador y sus controles

Leyenda	Descripción	Apartados
(1)	Botón BACK	<a href="#">↑4.2.7.1, Botón BACK</a>
(2)	Perilla BROWSE	<a href="#">↑4.2.7.2, Perilla BROWSE</a>
(3)	Botón de la configuración	<a href="#">↑4.2.7.3, Botón de la configuración</a>
(4)	Botones de la visualización	<a href="#">↑4.2.7.4, Botones de visualización</a>
(5)	Visualizador	<a href="#">↑4.2.7.5, Visualizador</a>
(6)	Botón de vistas	<a href="#">↑4.2.7.6, Botón de vistas</a>
(7)	Botones de la implementación	<a href="#">↑4.2.7.7, Botones de implementación de modos</a>

### 4.2.7.1 Botón BACK

Cuando el buscador está abierto, **BACK** permite retroceder un nivel del directorio directorio de carpetas. Presionar **BACK** durante más de un segundo permite abandonar el buscador.

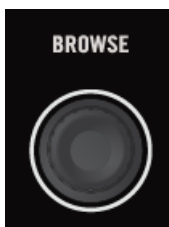




Botón BACK

#### 4.2.7.2 Perilla BROWSE

La perilla de **BROWSE** es un transductor que permite abrir el **buscador** y recorrer la colección de pistas y las listas de reproducción.



La perilla del buscador y el botón de retroceso

- Presione **BROWSE** para abrir el buscador en el visualizador.
- Gire **BROWSE** para recorrer los archivos. Vuelva a presionar la perilla para ingresar a una subcarpeta y presione otra vez para cargar un archivo.

Además de efectuar búsquedas, la perilla de **BROWSE** permite ajustar los valores de tempo y tonalidad (en las ventanas respectivas) y, cuando se trabaja con efectos, seleccionar efectos para las unidades FX.



La perilla puede configurarse para abrir el buscador con un toque. Para llevar esto a cabo, active la opción de **Auto Open Browser on Touch** en la sección de *Traktor Kontrol D2* de las preferencias de TRAKTOR.

#### 4.2.7.3 Botón de la configuración

El botón de la configuración se ubica arriba a la izquierda del área.



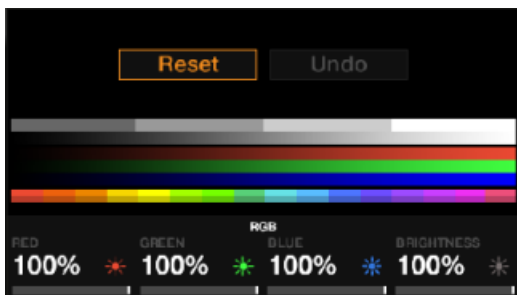
Botón de la configuración

- Presione este botón para acceder a los ajustes del D2.

## Ajustes de color

Estos ajustes permiten ajustar la saturación del color de pantalla (colores rojo, verde y azul: RED, GREEN, BLUE), y el brillo (BRIGHTNESS).

- Gire las perillas de implementación, bajo el visualizador, para ajustar estos parámetros.



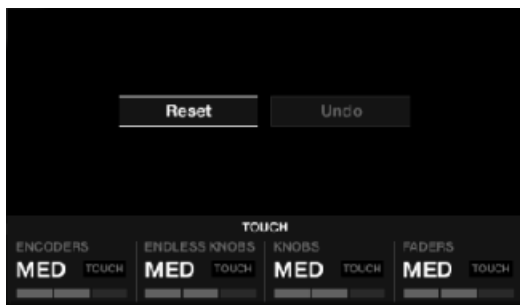
Ajustes de color del visualizador

## Ajustes de sensibilidad

1. Presione dos veces el Botón 2 de visualización para pasar a los ajustes de la sensibilidad al tacto (TOUCH).



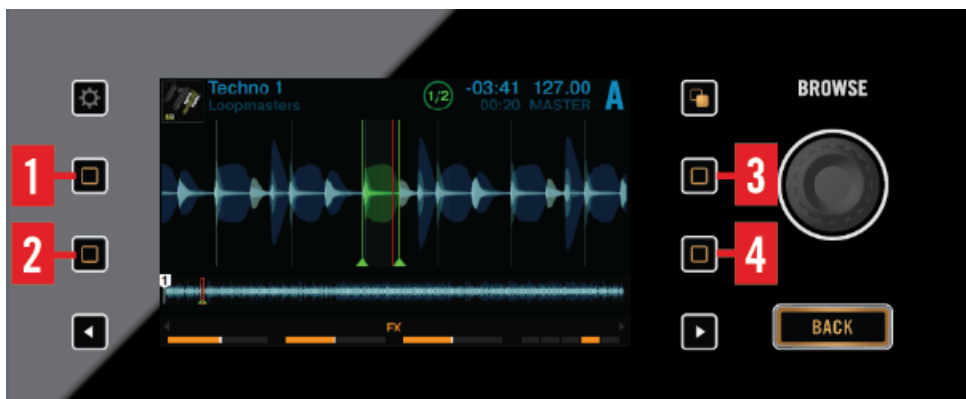
- Utilice las perillas de implementación, bajo el visualizador, para aumentar o disminuir la sensibilidad global de los distintos tipos de control: **ENCODERS** (perillas transductoras), **ENDLESS KNOBS** (perillas sin fin), **KNOBS** (perillas), y **FADERS** (deslizantes de volumen).



Ajustes de sensibilidad

#### 4.2.7.4 Botones de visualización

Estos botones realizan distintas funciones según la vista de trabajo empleada.



Botones de visualización



Presione cualquiera de los botones para abrir la ventana respectiva y ver la función del botón.

A continuación, presentamos lo que estos botones pueden hacer según la vista empleada.

### Vista de cubierta de pistas

- (1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.
- (2) **Botón 2 de visualización:** abra la ventana de KEY.
- (3) **Botón 3 de visualización:** agranda la imagen de la onda.
- (4) **Botón 4 de visualización:** achica la imagen de la onda.

### Vista de cubiertas de remezcla

- (1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.
- (2) **Botón 2 de visualización:** abre la ventana de QUANTIZE.
- (3) **Botón 3 de visualización:** recorre la cuadrícula de los samples de dos en dos (ascendente).
- (4) **Botón 4 de visualización:** recorre la cuadrícula de los samples de dos en dos (descendente).



Por favor, tenga en cuenta que para abandonar una ventana deberá presionar el mismo botón empleado para abrirla. Alternativamente, puede emplear también el botón de vistas.

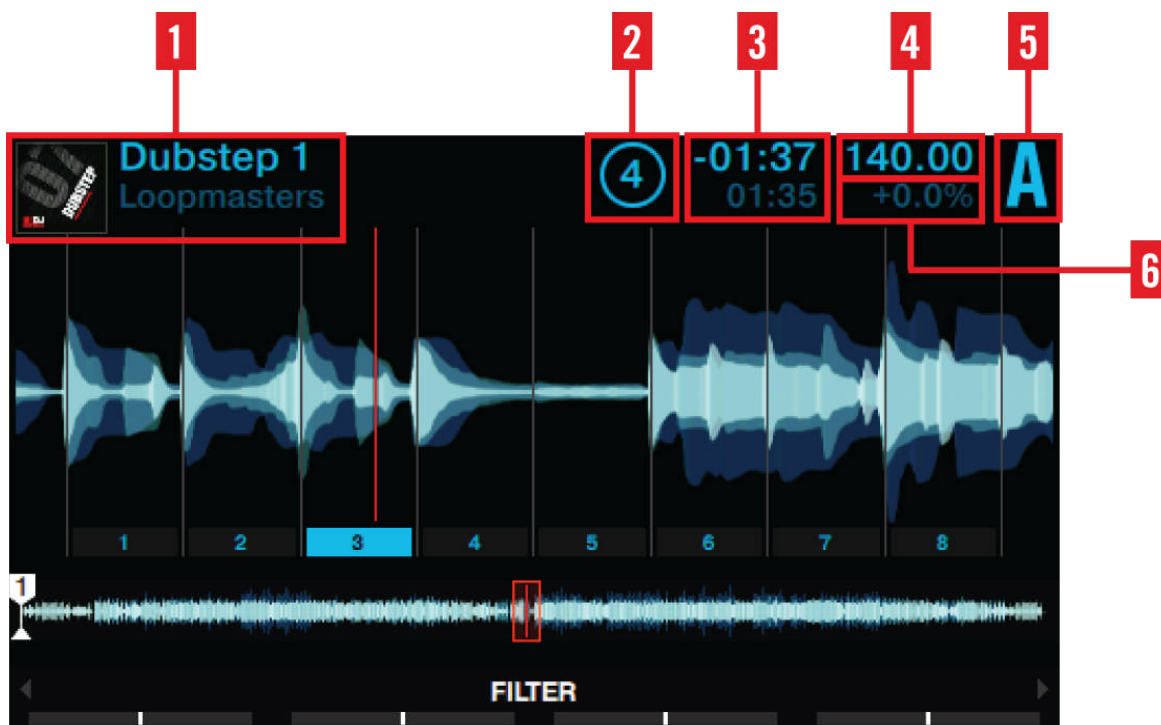
#### 4.2.7.5 Visualizador

Las cubiertas de TRAKTOR pueden funcionar como cubiertas de pistas (Track Deck), como cubiertas de remezcla (Remix Deck) o como cubiertas de entrada en vivo (Live Input). La información que suministra el D2 al respecto es la siguiente:

## Cubierta de pistas



Vista de las cubiertas de pistas



Vista de las cubiertas de pistas

La vista de la cubierta de pistas en el D2 muestra lo siguiente:

- (1) **Ilustración, Título de la canción y nombre del artista.**
- (2) **Medida del bucle:** de 1/32 a 32 pulsos.
- (3) **Posición del lector de la reproducción:** tiempo ejecutado y tiempo restante.
- (4) **Tempo de la cubierta** en BPM.
- (5) **Cubierta en foco:** Cubierta A - D.
- (6) **Estado de la sincronización:** si la cubierta funciona como **máster**, la palabra **MASTER** aparece mostrada bajo el valor de BPM. **SYNC** indica que la cubierta está sincronizada al tempo máster. Si la cubierta no está sincronizada, la cabecera de la cubierta mostrará, en porcentaje, el desvío con respecto al tempo original de la pista.

Cubiertas de remezclas



Vista de las cubiertas de remezcla



Vista de las cubiertas de remezcla

La vista de la cubierta de remezcla en el D2 muestra lo siguiente:

- (1) **Ilustración, Título del juego y Nombre del artista.**
- (2) **Medida del bucleo:** de 1/32 a 32 pulsos.
- (3) **Valor de cuantificación.**
- (4) **Tempo de la cubierta** en BPM.
- (5) **Cubierta en foco:** Cubierta A - D.
- (6) **Estado de la sincronización:** si la cubierta funciona como **máster**, la palabra **MASTER** aparece mostrada bajo el valor de BPM. **SYNC** indica que la cubierta está sincronizada al tempo máster. Si la cubierta no está sincronizada, la cabecera de la cubierta mostrará, en porcentaje, el desvío con respecto al tempo original de la pista.



(7) **La posición absoluta en la línea temporal de TRAKTOR**, medido en compases-pulsos-frases.

#### 4.2.7.6 Botón de vistas

El botón de vistas se ubica en la esquina superior derecha del área de visualización.



Botón de vistas

Permite seleccionar entre:

- **Vista individual:** solo se muestra la cubierta en foco.
- **Vista dividida:** se muestran las dos cubiertas. La cubierta en foco aparece con una onda de mayor tamaño e información más detallada. La otra cubierta aparece más reducida, mostrando la onda, los marcadores y el lector de reproducción.



Al abrirse una ventana emergente (p. ej., menú de efectos, buscador, BPM o KEY), el botón de vistas empezará a destellar. Presione el botón para cerrar la ventana.

#### 4.2.7.7 Botones de implementación de modos

Son un par de botones ubicados al final de cada lado del visualizador e identificados con una punta de flecha.



Botón izquierdo de implementación

- Para recorrer los parámetros que se pueden controlar con los **controles de implementación** (FILTER, PITCH, FX SEND), presione repetidamente cualquiera de estos botones.

#### 4.2.8 Controles de implementación

Bajo el visualizador de cada cubierta, se presentan cuatro perillas y cuatro botones que permiten implementar las funciones de FILTER, PITCH o FX SEND en los nichos de las cubiertas de mezcla.



Controles de implementación

## Filtrado

El **filtrado** es el modo predeterminado de las cubiertas de remezcla. Los botones de **ON** se emplean para activar o desactivar el filtrado (**FILTER**) en un nicho de remezcla. La frecuencia de recorte se ajusta con la perilla de implementación respectiva. Los ajustes se muestran en la ventana de **FILTER** al final del visualizador.



Los controles de implementación trabajan incluso cuando la cubierta de remezcla no está en foco.

## Envío a efectos

Cuando el envío a efectos (**FX SEND**) se encuentra seleccionado, las perillas regulan la cantidad de señal que se envía hacia la unidad de efectos. El porcentaje de señal enviado aparece mostrado justo arriba de la perilla respectiva.



En caso de incrementar el envío y no percibir ningún resultado, asegúrese de que la cubierta de remezcla esté asignada a la unidad de efectos en el correspondiente canal.

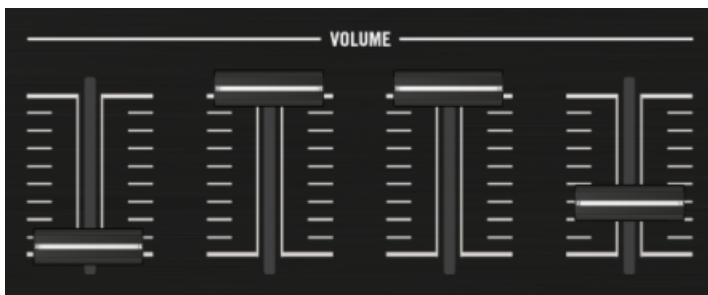
## Tono

Cuando el tono (**PITCH**) se encuentra seleccionado, las perillas de implementación permiten transportar el tono del sample en ejecución. Esto significa que es posible corregir individualmente la tonalidad de cada una de las celdillas de remezcla. La medida transportada aparece mostrada arriba de la perilla respectiva.

### 4.2.9 Volumen de los nichos de remezcla

El D2 ofrece un deslizador de volumen por nicho. Esto permite mezclar las señales de los cuatro nichos de una cubierta de remezcla, antes de pasar a través del volumen del canal y el crossfader.

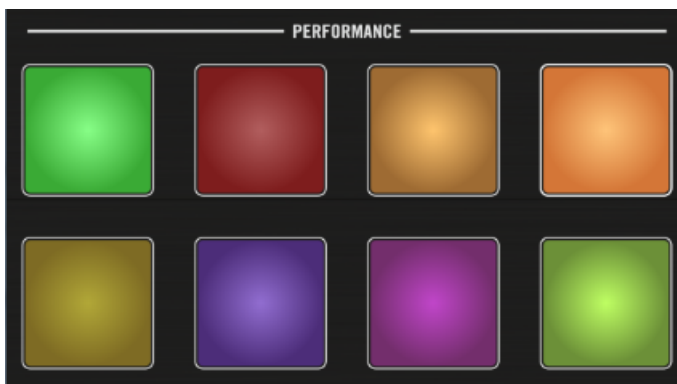
- En caso de que solo una cubierta por lado sea una cubierta de remezcla, los deslizantes controlarán el volumen de los nichos de esa cubierta; incluso, si el foco está puesto en otra cubierta.
- En caso de que tanto la cubierta primaria como la secundaria estén configuradas como cubiertas de remezcla, los deslizantes de volumen controlarán el volumen de los nichos de la cubierta en foco.



Deslizantes de volumen de los nichos

### 4.2.10 Pads

La cubierta del D2 presenta un juego de ocho pads. Según el modo seleccionado (con los botones de modo), los pads llevarán a cabo funciones diferentes.



Pads

Esto es lo que hacen los pad según el modo empleado:

## HOTCUE

Durante la ejecución de una pista, presione un pad inactivo para poner un punto de marcación. El botón quedará encendido y el punto insertado quedará asignado al pad. Al presionar el pad otra vez el lector saltará hasta el punto recién establecido.

## LOOP

Presione un pad para buclear esa parte de la pista según la medida ingresada en [Loop Mode Size](#) (en *Preferences > Traktor Kontrol S2 > Loop Mode Sizes > Loop*). Los valores predeterminados son:

- 1/8 de compás
- 1/4 compás
- 1/2 compás
- 1 compás

La función de bucleo toma en cuenta la cuantificación establecida:

- Si la cuantificación está activada, TRAKTOR demora el inicio del bucleo hasta el próximo tiempo fuerte del compás, asegurando de este modo que el bucleo se ejecute en sincronía con la pista.

- Si la cuantificación está desactivada, el bucleo comienza al presionar el pad.

### **FREEZE (cortes)**

En este modo, TRAKTOR toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida del bucleo; luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Estas secciones o cortes se mapean sobre los pads. Presione un pad cualquiera para iniciar la ejecución a partir de ese corte.

Bajo este modo, los cortes se pueden buclear. El bucleo de cortes funciona de la manera siguiente:

- Al mantener presionado un pad, el corte correspondiente se ejecutará indefinidamente.
- Al mantener presionados dos pads, se bucleará la porción comprendida.

Presione la perilla de bucleo para poder trabajar con los cortes. Los cortes representados en el visualizador y el color de los pads pasarán del azul al verde.

### **REMIX**

En el modo de remezcla, los pads accionan el contenido de las celdillas de remezcla (las pistas, bucles o samples que componen un juego de remezclas). Tras cargar un juego de remezclas, los pads asumirán el color del sample de la celdilla respectiva. Presione los botones 3 y 4 de visualización para recorrer las celdillas de dos en dos.

#### **4.2.11 Tira táctil**

El D2 no presenta una rueda de desplazamiento como los controladores DJ convencionales. Las funciones asociadas normalmente a la rueda de desplazamiento se cumplen, en cambio, mediante una tira táctil de uso muy intuitivo.

Con la tira táctil, se puede:

- **Recorrer** una pista.
- **Cambiar el tempo(nudge)** para alinear los pulsos.
- **Crear efectos de rayado (scratch)**
- **Retener** pistas o samples.
- **Volver hacia atrás** pistas o samples.

Sobre la tira táctil, una serie de LED brinda información visual sobre las acciones llevadas a cabo en la tira.

## Medidor de fases

En cubiertas de pistas y de remezcla, los LED de la tira funcionan como un **medidor de fases** que muestra el desfase rítmico de la cubierta con respecto de la cubierta **MASTER**. Se trata del mismo medidor que se puede ver en las cubiertas de TRAKTOR.

## Dirección del rayado

Si no está acostumbrado a rayar o esgrachar sobre discos en un tocadiscos, tal vez le resulte más intuitivo invertir la dirección de la tira. Si selecciona esta opción, al desplazar el dedo hacia la derecha, la onda se moverá hacia adelante.

- Para cambiar la dirección de la tira, desmarque la casilla de [Invert](#), en las preferencias del programa (*Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Touchstrip>Scratch Sensitivity*).



Para más detalles sobre las preferencias de la tira táctil, consulte la sección [↑5.3, Touchstrip](#).

## Dirección del ajuste de la velocidad.

Pasar el dedo por la tira produce un efecto similar al de acelerar o lentificar la reproducción de un disco con la mano.

- Al mover hacia la izquierda, la velocidad del disco aumentará.
- Al mover hacia la derecha, la velocidad del disco disminuirá.

Si no está familiarizado con la técnica de alineación de cubiertas en tocadiscos, esta función puede resultar un tanto extraña. Si lo prefiere, piense en términos de manipular a voluntad la posición del lector a través de la pista:

- Arrastrar hacia la derecha para acelerar.
- Arrastrar a la izquierda para retardar.

Para llevar esto a cabo, marque la casilla de [Invert](#) en: *Preferences>Traktor Kontrol D2>Touchstrip>Bend Sensitivity*.

## Sensibilidad al tacto

El D2 ofrece un ajuste de sensibilidad ([Sensitivity](#)) que permite para adaptar la sensibilidad al tacto de los controles del aparato. Sin embargo, la tira ofrece, además, un ajuste propio para acomodarse a las necesidades particulares de cada usuario.

La sensibilidad de la tira, tanto para la corrección de la velocidad como para el rayado, se ajusta en: *Preferences>Traktor Kontrol S2>Touchstrip*.

### 4.2.12 Controles de la ejecución

Los botones de la sección de Transport del D2 controlan los aspectos relacionados con la ejecución de la cubierta.

#### PLAY

El botón de **PLAY** inicia o detiene la reproducción de la cubierta.



PLAY

#### CUE

**CUE** se emplea en las rutinas de trabajo relacionadas con la inserción de puntos de marcación.



CUE

Las funciones del botón de **CUE** son las siguientes:

- Si la cubierta está tocando, presione **CUE** para saltar hasta el **punto de marcación flotante** y detener la ejecución.
- Si la cubierta está en pausa, presione **CUE** para poner un **punto de marcación flotante** (que reemplazará al vigente hasta ese momento).

- Presione **CUE** + **PLAY** y la cubierta seguirá tocando después de haber soltado los botones.
- Presione **SHIFT** + **CUE** para retroceder hasta el inicio de la pista.

## SYNC

El botón de **SYNC** activa o desactiva la sincronización de la cubierta con el **tempo máster** (es decir, con la cubierta que cumple la función de **MASTER** o con el reloj máster de TRAKTOR).



Botón SYNC encendido

- ▶ Mientras la pista se está ejecutando, presione **SHIFT** + **SYNC** para poner la cubierta como **tempo máster**.
- El tempo de la cubierta pasará a ser el tempo de referencia para la sincronización de las otras cubiertas y efectos. El D2 mostrará la palabra MASTER en la cabecera de la cubierta maestra.

El botón de **SYNC** asume diferentes colores como forma de información visual:

- Si la cubierta (**Deck**) está sincronizada y en fase con el tempo maestro, el botón brillará de color verde.
- Si la cubierta (**Deck**) está sincronizada pero fuera de fase con el tempo maestro, el botón brillará de color rojo.
- Si la cubierta está desincronizada, el botón aparecerá semientendido de verde.

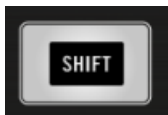
Una cubierta desfasada puede arreglarse con las acciones siguientes:

- ▶ Pasar el dedo por la tira para realinear los tiempos.
- ▶ Presionar **SYNC** dos veces para sincronizarse nuevamente con el máster.



## SHIFT

El botón de **SHIFT** funciona como modificador de otros elementos de control del D2. Permite abrir las **funciones secundarias** de un control, de manera parecida a la tecla [Cmd] del teclado de un ordenador.



SHIFT

- Para acceder a las funciones secundarias de una perilla o botón, mantenga presionado **SHIFT** y luego accione el elemento de control.



Este manual brinda numerosos ejemplos sobre **SHIFT** y el empleo de funciones secundarias.

## 4.3 Unidades FX

En la parte superior del D2 se encuentra la unidad de efectos. Cuatro perillas y botones permiten manejar los efectos en tiempo real.



La unidad de efectos del D2

Esto es el resumen general de las funciones y denominaciones de los controles de una unidad de efectos. Las perillas de esta sección son sensibles al tacto. Al tocar cualquiera de ellas, abrirá la ventana de efectos en el visualizador.

- Single: selecciona un solo efecto. Las perillas permiten ajustar un total de cuatro parámetros.
- Group: selecciona un total de tres efectos para formar una cadena de efectos. Las perillas permiten ajustar un parámetro por efecto.

El siguiente cuadro muestra los parámetros controlados por las perillas y botones de cada unidad, y los apartados correspondientes.

Nombre	Función en modo individual	Función en modo grupal
Botón FX 1:	Activa/desactiva la unidad de efectos.	-
Botón FX 2	Restablece los parámetros a su valores predeterminados.	Activa/desactiva el nicho de efectos 1.
Botón FX 3	Depende del efecto seleccionado.	Activa/desactiva el nicho de efectos 2.
Botón FX 4	Depende del efecto seleccionado.	Activa/desactiva el nicho de efectos 3.
Perilla FX 1	Ajusta la proporción entre señal procesada y no procesada de toda la unidad.	Ajusta la proporción entre señal procesada y no procesada de toda la unidad.
Perilla FX 2	Controla el parámetro 1 del efecto	Controla el primer efecto de la unidad.
Perilla FX 3	Controla el parámetro 2 del efecto	Controla el segundo efecto de la unidad.
Perilla FX 4	Controla el parámetro 3 del efecto.	Controla el tercer efecto de la unidad.

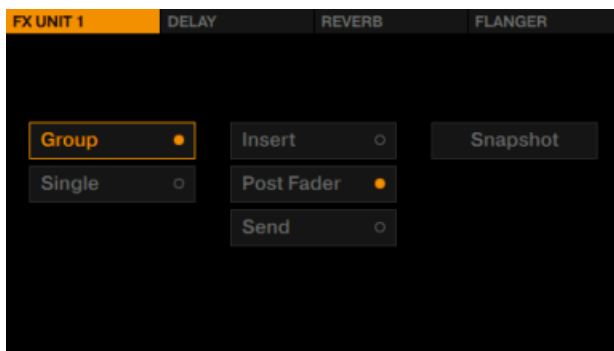
### 4.3.1 FX SELECT

El botón de **FX SELECT** permite abrir la ventana de ajuste en el visualizador.



Botón FX SELECT

La ventana permanece abierta en el visualizador hasta que **FX SELECT** se presione otra vez. Al desactivarse, **FX SELECT** quedará semiciencendido.

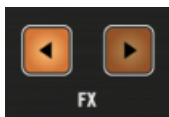


Ventana de ajuste de la unidad FX 1

Las opciones de esta ventana determinan el modo de empleo de la unidad.

### 4.3.2 Asignar una unidad FX

Para poder direccionar la señal de una cubierta hacia una unidad de efectos, presione el correspondiente botón de asignación de efectos en el canal del mezclador.

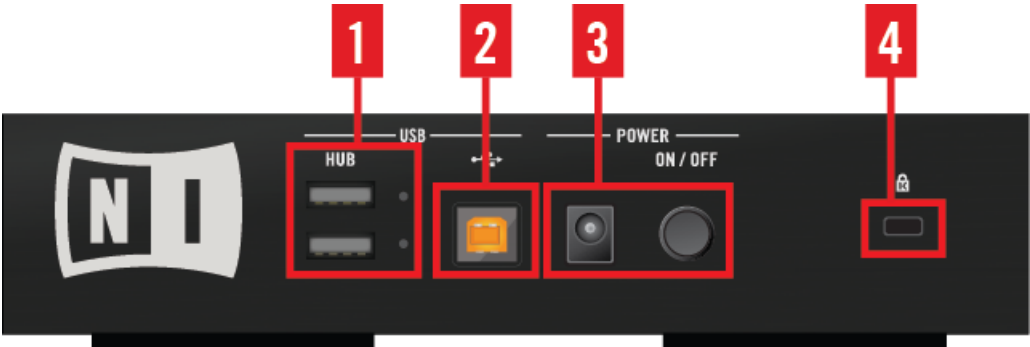


Botones de asignación de efectos

- ▶ TRAKTOR trabaja normalmente con solo dos unidades. El botón izquierdo asigna el canal del mezclador a la unidad FX 1 y el botón derecho, a la unidad FX 2. Los botones de asignación brillan completamente al estar asignados.

## 4.4 El panel trasero

El panel trasero aloja las conexiones que permiten el funcionamiento del D2 y la integración de equipo USB adicional (p. ej. los controladores TRAKTOR).

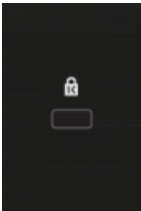


Conexiones del panel trasero del D2

Leyenda	Descripción	Apartados
(1)	USB HUB	<a href="#">↑4.4.4, USB</a>
(2)	Conexión USB	<a href="#">↑4.4.2, Conexión USB</a>
(3)	Sección de la alimentación eléctrica	<a href="#">↑4.4.3, Alimentación eléctrica</a>
(4)	Cerradura Kensington	<a href="#">↑4.4.1, Cerradura Kensington</a>

Para el detalle técnico de todas estas conexiones, véase [↑7, Datos técnicos](#).

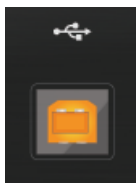
### 4.4.1 Cerradura Kensington



Cerradura Kensington

Utilice esta cerradura para enganchar un candado compatible para seguridad del D2.

### 4.4.2 Conexión USB



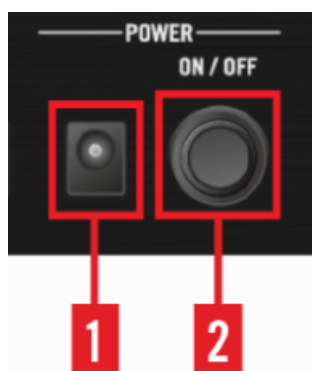
Conexión USB

Utilice este enchufe para conectar el D2 al ordenador con el cable USB provisto. Las conexión es USB 2 y compatible con USB 3.



Debido a la voluminosa transmisión de datos requerida, el TRAKTOR KONTROL D2 podría funcionar de manera defectuosa si se encuentra conectado a un hub USB. Asegúrese de conectar el D2 directamente en uno de los puertos USB del ordenador.

### 4.4.3 Alimentación eléctrica



Sección de la alimentación eléctrica

La sección de **POWER** presenta la conexión de la alimentación eléctrica.

**(1) Conexión eléctrica (15V - 2.66 A):** enchufe aquí el cable de alimentación eléctrica suministrado.

**(2) Interruptor de encendido (ON) y apagado (OFF):** presione el interruptor para prender o apagar el dispositivo.



No utilice un cable de alimentación distinto del suministrado. En caso de pérdida o daño, asegúrese de adquirir un cable de reemplazo aprobado por Native Instruments para su uso en el D2.



Antes de enchufar el conector de alimentación al D2, consulte el folleto de las instrucciones de seguridad incluido en la caja del producto. Allí se explica la manera de emplear el adaptador eléctrico específico de su región.



Use el cable bifurcado para conectar únicamente un segundo TRAKTOR KONTROL D2. Si enchufa un dispositivo distinto podría dañar los aparatos.

#### 4.4.4 USB

La conexión USB 2 permite la conexión de otros dispositivos e interfaces de audio.



Enchufe USB

## 5 Panel de preferencias de TRAKTOR

Después de llevar a cabo la configuración del D2 con el asistente de la configuración, el cuadro de preferencias de TRAKTOR incorporará el panel correspondiente al dispositivo. En este panel podrá configurar, entre otras cosas, la sensibilidad de los controles, el funcionamiento de las luces y la medida asumida por saltos y bucles.



El panel del D2 en las preferencias de TRAKTOR

## 5.1 Restore Default

Este botón restablece todas las configuraciones de fábrica del TRAKTOR KONTROL D2 y le permite seleccionar la configuración básica de la cubierta a través del asistente de la configuración.

## 5.2 Touch Controls

Varios de los controles del dispositivo son sensibles al tacto. TRAKTOR permite activar las funciones de sensibilidad para evitar la necesidad de presionar el botón.

- **Auto Open Browser on Touch:** active esta casilla para abrir el buscador al tocar la perilla de **BROWSE**. Cuando esta opción está desactivada, la perilla de **BROWSE** debe ser presionada para abrir el buscador.
- **Auto Open FX Panels on Touch:** active esta casilla para abrir el panel de efectos al tocar las perillas **FX**. Cuando esta opción está desactivada, no se abre ningún panel.
- **Auto Open Performance Control on Touch:** active esta casilla para tocar las perillas de implementación y abrir el panel de las funciones controladas por las perillas y botones de implementación. Cuando esta opción está desactivada, no se abre ningún panel.

## 5.3 Touchstrip

La tecnología táctil se basa en las propiedades eléctricas de la piel, las cuales pueden ser variables de persona a persona. El funcionamiento predeterminado de la tira funcionará bien en la mayoría de los casos para todas las personas. Sin embargo, si considera que la tira debería reaccionar de manera más diligente o menos sensible, aquí puede ajustar el funcionamiento según su agrado.

- **Bend Sensitivity:** 50% es el ajuste por defecto. Cambie la sensibilidad y compruebe en tiempo real si el cambio se acomoda mejor a su estilo.



- **Scratch Sensitivity**: 50% es el ajuste por defecto. Cambie la sensibilidad y compruebe en tiempo real si el cambio se acomoda mejor a su estilo.
- **Bend Invert**: desactivada por defecto, desplazar el dedo a la izquierda retrasa momentáneamente la velocidad de la pista. Cuando la opción está activada, al desplazar el dedo a la izquierda, adelanta la velocidad.
- **Scratch Invert**: activada por defecto, al desplazar el dedo a la izquierda, avanza la pista. Cuando la opción está desactivada, al arrastrar el dedo a la izquierda, la pista retrocede.
- **Shift + Touch to Scratch**: cuando la opción está desactivada, presionar **SHIFT** y arrastrar por la tira permite recorrer la pista. Cuando está activada, presionar **SHIFT** y arrastrar por la tira lleva a cabo efectos de rayado y regresión.

## 5.4 Calibrate

La calibración asegura la máxima precisión y alcance de los controles del dispositivo. Sin embargo, con el transcurso del tiempo podría ser necesario efectuar algún tipo de reajuste. La recalibración deberá efectuarse cuando el control ya no pueda establecer el valor mínimo o máximo correspondiente.

La calibración se lleva a cabo sobre grupos de controles. Simplemente, basta con clicar el botón de **Recalibrate**:

- **FX Knobs**: para recalibrar las perillas FX de las unidades FX 1 y 2.
- **Short Faders**: para recalibrar los deslizantes de volumen de los nichos de remezcla.

## 5.5 LED

La iluminación de los pads y botones del D2 presentan dos intensidades de brillo para indicar, respectivamente, los estados de encendido y apagado. De ser necesario, esta iluminación puede regularse aquí.

**On State Brightness**: ajusta el brillo del estado de encendido de los botones y pads.

**Dim State Percentage**: ajusta el brillo de pads y botones inactivos.

## 5.6 Loop Mode Sizes

Cuando una cubierta trabaja en el modo del bucleo, los pads se dividen en dos filas. La fila superior representan las cuatro medidas de bucleo ([Loop](#)) y la fila inferior, las cuatro medidas de saltos rítmicos ([Beatjump](#)). Ajuste estas medidas según sus necesidades.

- [Loop](#): cada uno de los cuatro pads superiores permite abrir un menú desplegable para seleccionar un tamaño de: *1/32, 1/16, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16* o *32* pulsos.
- [Beatjump](#): para cada uno de los cuatro pads inferiores, es posible seleccionar una medida de salto rítmico: *- LOOP, - 32, - 16, - 8, - 4, - 2, - 1, -/2, -/4, -/8, -/16, +/16, +/8, +/4, +/2, +1, +2, +4, +8, + 16, + 32, +LOOP*.

## 5.7 Enable MIDI Controls

El TRAKTOR KONTROL D2 permite emplear los controles de implementación y los deslizantes de debajo como controles MIDI. De esta manera, estos controles pueden usarse para enviar mensajes MIDI hacia otros programas y dispositivos. Esta función no se encuentra habilitada por defecto y debe ser activada expresamente:

Para habilitar los controles MIDI del D2:

1. En la ventana de TRAKTOR, pulse un clic en *File* y luego en *Preferences*, para abrir la ventana de preferencias del programa.
2. Abra la ficha de [TRAKTOR KONTROL D2](#). En la sección de [MIDI Controls](#) , marque la casilla de [Enable MIDI controls](#).

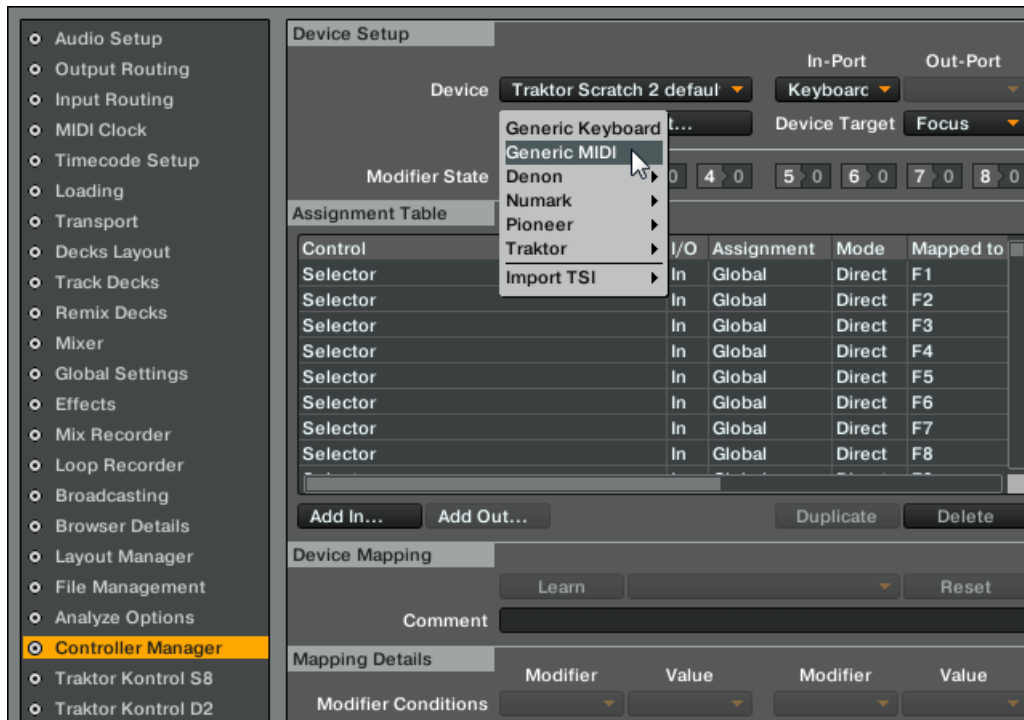


La opción de [Enable MIDI Controls](#) del panel de preferencias.

Para asignar canal y mensaje MIDI a los controles:

1. Abra la ficha de [Controller Manager](#) de las preferencias.

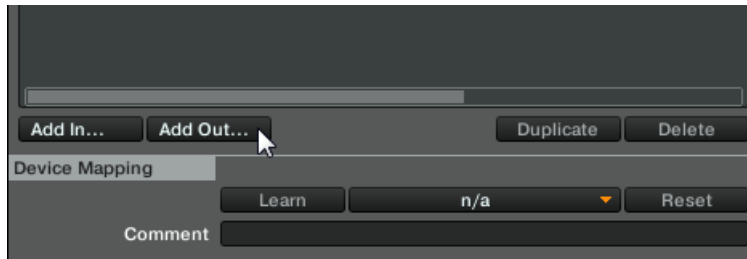
2. Pulse un clic en **Add...** y seleccione **Generic MIDI** para crear un nuevo dispositivo MIDI genérico.



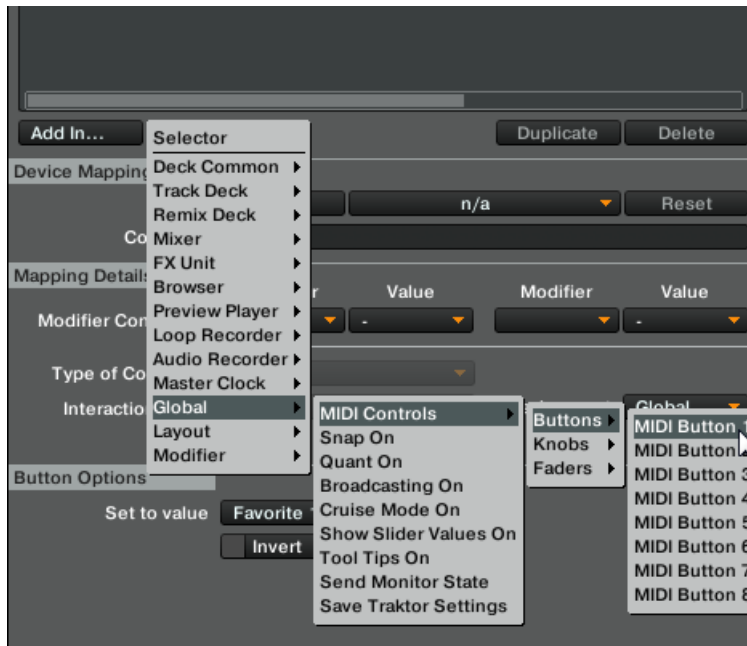
3. En la esquina superior derecha, seleccione el puerto MIDI a emplear como salida de este dispositivo MIDI genérico.



4. Pulse un clic en [Add Out....](#)



5. Vaya hasta [Global > MIDI Controls >](#).  
 Aquí, se pueden el canal y mensaje MIDI al control MIDI deseado. En la lista de perillas, deslizantes y botones, las cuatro primeras entradas de cada categoría corresponden a la cubierta izquierda (Cubiertas A y C) y las últimas cuatro, a la cubierta derecha (Cubiertas B y D).



6. Seleccione una entrada para agregarla al mapeo.



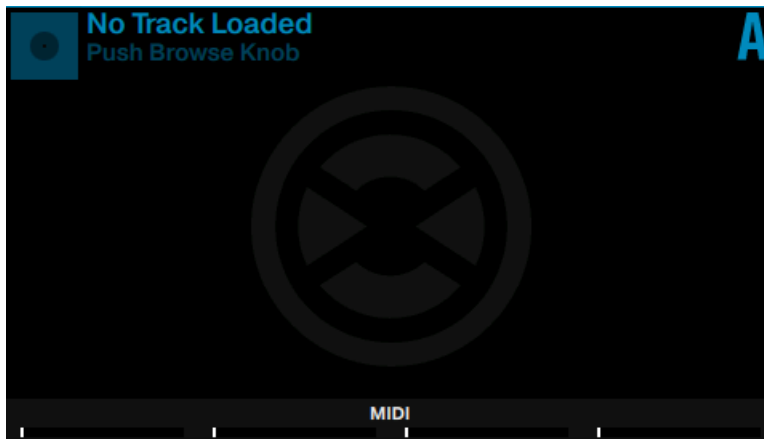
7. Haga clic en el menú de [Device Mapping](#) para ver la lista de los 16 canales MIDI. Al pasar el puntero por sobre un canal MIDI, aparece un submenú con las opciones de mensaje [CC](#), [Note](#) y [Pitch Bend](#). Puede seleccionar [Pitch Bend](#) para mapear el mensaje de inflexión de tono sobre este control o puede posar el puntero sobre las otras dos opciones para ver la lista de mensajes de CC o de nota, y mapear el control sobre el mensaje de nota o CC deseado.



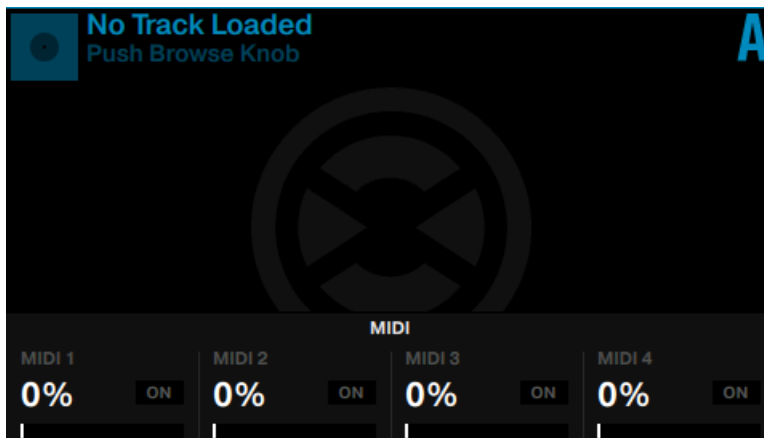
8. Repita el procedimiento en cada uno de los controles MIDI que desea mapear.
9. Pulse un clic en [Close](#) para cerrar las preferencias.

Para que los controles de implementación puedan cumplir su función MIDI en el D2:

- Presione cualquiera de los botones de la implementación (los botones de flecha a los costados del visualizador) hasta ver aparecer la página de MIDI.



- Toque una perilla de implementación para agrandar el panel de MIDI con los parámetros de los controles MIDI seleccionados.





La página MIDI no aparecerá si la opción de [Enable MIDI controls](#) no fue activada en las preferencias.



Cuando el modo MIDI está habilitado en el D2, las perillas y botones de implementación implementarán los mensajes MIDI asignados en la ficha de Controller Manager. Si desea asignar mensajes MIDI a los deslizantes de volumen de los nichos, asegúrese de que ninguna de las cubiertas controladas por el D2 sea una cubierta de remezcla. De lo contrario, el control deslizante seguirá funcionando como ajuste de volumen y no podrá usarse como control MIDI.



## 6 Solución de problemas – Obtención de ayuda

Este capítulo trata sobre los problemas más frecuentes. Se hará mención de los inconvenientes que suelen surgir durante la configuración y operación de TRAKTOR KONTROL D2 y la forma de resolverlos.

### 6.1 Solución de problemas

Según el problema en cuestión, habrá que comprobar el estado de distintos aspectos del D2 y del programa.

#### 6.1.1 TRAKTOR no arranca

- Compruebe los requisitos de sistema necesarios para el TRAKTOR KONTROL D2. Los requisitos mínimos garantizan el funcionamiento de TRAKTOR; sin embargo, el empleo de funciones avanzadas (p. ej., protección tonal, efectos) demanda sistemas más potentes.
- Inicie la aplicación Service Center y asegúrese de tener instalada la última versión de TRAKTOR.
- Asegúrese de no haber hecho doble clic sobre un atajo/aplicación sin vigencia.
- Intente reiniciar el ordenador. Desconecte cualquier otra interfaz de audio y periféricos tales como impresoras o escáneres para ver si esto resuelve el problema.
- Haga la prueba de cambiar el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR 2. De este modo, TRAKTOR creará un colección en blanco. Vuelva a importar el archivo **.nml** renombrado para restaurar la colección.

La carpeta raíz se encuentran en:

**Windows:** *\\Documentos\\Native Instruments\\Traktor 2\\*

**Mac OS X:** *Carpeta del usuario/Documentos/Native Instruments/Traktor*

### 6.1.2 TRAKTOR se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments y envíe el archivo del reporte de fallas. Hallará el archivo del reporte de fallas en:

- **Windows:** *\Documentos\Native Instruments\Traktor 2\Crashlogs\*
- **Mac OS X:** *Carpeta del usuario/Biblioteca/Logs/CrashReporter/*

### 6.1.3 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles en el Service Center o en nuestro sitio de Internet:

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

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.

## 6.2 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 presentados a continuación también pueden abrirse desde la aplicación Service Center:

- Abra el Service Center y haga clic en el botón de Asistencia, en la esquina superior derecha.

### 6.2.1 Banco de información

El banco de información en línea almacena toda la información útil que ayuda a resolver problemas relacionados con algún producto de Native Instruments. El banco de información puede consultarse en:

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

### 6.2.2 Asistencia técnica

Si en el banco de información no encuentra ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactarse con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su dispositivo y programa. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria. La asistencia técnica puede solicitarse vía:

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

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

- La manera de replicar el problema.
- Lo que ha intentado hacer para solucionar el problema.
- Una descripción de su configuración, incluyendo todos los dispositivos involucrados.
- La marca y características de su ordenador.
- El número de versión del programa.



El número de versión del programa aparece en una pantalla emergente durante el inicio de la aplicación. Después, esa misma pantalla puede abrirse pulsando el logotipo de TRAKTOR, en la esquina superior derecha de la interfaz del programa.

Al instalar un programa nuevo o una actualización, el archivo de lectura 'Readme' presenta la información de último minuto que no pudo ser incluida en la documentación. Por favor, lea este archivo antes de ponerse en contacto con la asistencia técnica.

### 6.2.3 Asistencia del registro

Si ocurriera algún problema durante el proceso de activación, póngase en contacto con nuestro equipo

de asistencia del registro:

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

#### **6.2.4 Foro de usuarios**

En el foro de usuarios de Native Instruments podrá discutir las características del producto con otros usuarios y con los expertos que moderan el foro. Por favor, tenga en cuenta que el equipo de asistencia técnica no participa de este foro. Si tiene un problema que no puede ser resuelto por otros usuarios, póngase en contacto con el equipo de asistencia de Native Instruments a través del servicio de asistencia en línea arriba descrito. Hallará el foro de usuarios en:

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

## 7 Datos técnicos

### Conexiones

**USB-HUB:** dos conectores USB 2.0 tipo A.

**K:** cerradura Kensington.

**USB:** conector USB 2.0 tipo B.

**POWER:** conexión de la alimentación eléctrica.

### Alimentación eléctrica

- Entrada: 100-240 VAC, 50/60 Hz, 1.5A
- Salida: 15 VDC, 2660 mA

### Dimensiones y peso

- Ancho: 37,8 cm
- Altura: 6,6 cm
- Largo: 19,6 cm
- Peso: 1,5 kg

### Especificaciones ambientales

- **Temperatura de funcionamiento:** +5 a +35 °C (41 a 95 °F), 85% de humedad máxima no condensada.
- **Temperatura de almacenamiento:** 0 a 40 °C (32 a 104 °F), 85% de humedad máxima no condensada.



No instale esta unidad en lugares expuestos a altos niveles de humedad y radiación solar.