

TRAKTOR KONTROL S4



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: 2.5 (05/2012)

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

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2012. Todos los derechos reservados.

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S4!	11
1.1	Qué es TRAKTOR KONTROL S4	11
1.2	La documentación de TRAKTOR KONTROL S4	11
1.2.1	Dónde empezar	11
1.2.2	Este manual	14
1.2.3	Convenciones empleadas en este manual	15
1.3	Requisitos del Sistema	16
2	Panorama de TRAKTOR KONTROL S4	17
3	Importar la música propia	20
3.1	¿En qué consiste la colección de pistas?	20
3.2	Importación de archivos musicales	21
3.3	Pistas manejadas desde iTunes	22
3.3.1	Reproducir pistas de iTunes	22
3.3.2	Importar una selección de pistas de iTunes	24
3.3.3	Importar las listas de reproducción de iTunes	25
4	Tutoriales	26
4.1	Ejecutar la primera pista	26
4.1.1	Carga rápida de una pista	27
4.1.2	Ejecución de una pista	29
4.1.3	No se escucha nada	30
4.2	Mezclar una segunda pista	32
4.2.1	Escucha previa de una pista desde el buscador	32
4.2.2	Cargar y ejecutar una segunda pista	33
4.2.3	Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla	34
4.2.4	Sincronización de la segunda pista	35
4.2.5	Establecer un punto de inserción como punto de partida	36

4.2.6	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llegue a su fin?	38
4.2.7	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado	38
4.2.8	Haciendo todo a mano	40
4.3	Ajuste del volumen	43
4.3.1	La teoría	43
4.3.2	La práctica	44
4.4	Bucleo y cueing	47
4.4.1	Ejecutar bucles	47
4.4.2	Empleo de los accesos directos (Hotcues)	51
4.5	Emplear samples en la mezcla	52
4.5.1	Cargar un sample de la colección	54
4.5.2	Accionar el sample	55
4.5.3	Capturar samples de una cubierta de pistas	56
4.5.4	Descargar un sample	58
4.5.5	Mas control sobre las samples	58
4.6	Agregar efectos	59
4.6.1	Modo grupal	60
4.6.2	Alistando la unidad de efectos	61
4.6.3	Asignar una cubierta a una unidad FX y accionar los efectos	62
4.6.4	Control de la unidad de efectos	62
4.6.5	Modo individual	63
4.6.6	Almacenamiento de una configuración de efectos (Snapshot)	64
4.7	Empleo de la grabadora de bucles	65
4.7.1	Seleccionar una fuente	66
4.7.2	Grabar un bucle	67
4.7.3	Sobregrabación	69
4.7.4	Otros empleos del bucle grabado	69
4.8	Sincronización	70

4.8.1	Introducción	70
4.8.2	¿Cuál es el tempo master?	72
4.8.3	Otras útiles herramientas de sincronización	75
4.8.4	En conclusión	77
5	Detalle del aparato	78
5.1	Áreas y conceptos	78
5.1.1	Decks (Cubiertas)	78
5.1.2	Mezclador	82
5.1.3	Unidades FX	83
5.1.4	Grabadora de bucles	84
5.1.5	Paneles frontal y trasero	85
5.2	Tipos de elementos de control	85
5.2.1	Botones	85
5.2.2	Perillas	86
5.2.3	Transductores	87
5.2.4	Ruedas de desplazamiento	88
5.2.5	Controles deslizantes	89
5.2.6	Visualizadores, medidores e indicadores	89
5.2.7	Interruptores	90
5.2.8	Enchufes	90
5.3	Las cubiertas	91
5.3.1	Tipos de cubierta y estructura	91
5.3.2	Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias	93
5.3.3	Botones de asignación de cubiertas: cambiar el foco de selección	93
5.3.4	Visualizador de cubierta: información al instante	94
5.3.5	Botón de carga	96
5.3.6	Rueda de desplazamiento	97
5.3.7	Deslizante de tempo y botones de compensación	98

5.3.8	Sección de bucleo	101
5.3.9	Botones de reproducción de samples	104
5.3.10	Botones Hotcue	108
5.3.11	Botones PLAY y CUE	112
5.3.12	Botón SYNC	113
5.3.13	Botón SHIFT	115
5.4	El mezclador	116
5.4.1	Mezclador: generalidades	117
5.4.2	La sección general	117
5.4.3	Los canales y el crossfader	119
5.4.4	El visualizador maestro	125
5.4.5	La perilla BROWSE y el botón BROWSE	128
5.5	Las unidades FX	129
5.5.1	Modo individual y modo grupal	130
5.5.2	Unidad FX: detalle	130
5.6	La grabadora de bucles	131
5.6.1	Perilla DRY/WET	132
5.6.2	Botón SIZE	132
5.6.3	Botón REC	133
5.6.4	Botón UNDO	133
5.6.5	Botón PLAY	133
5.6.6	Copiar y guardar el bucle grabado	134
5.7	Buscar, cargar y copiar	134
5.7.1	Buscar pistas y samples	134
5.7.2	Copiar con el S4	138
5.8	El panel trasero	140
5.8.1	Sección MAIN OUT (salida general)	141
5.8.2	Sección INPUT CHANNEL D	141

5.8.3	Sección INPUT CHANNEL C	142
5.8.4	Sección POWER	143
5.9	El panel frontal	143
5.10	Modos de TRAKTOR KONTROL S4	144
5.10.1	Modo de Traktor	144
5.10.2	Modo MIDI	144
6	Personalizar TRAKTOR KONTROL S4	147
6.1	El cuadro de preferencias	147
6.2	Configuraciones y preferencias de los elementos de control del S4	148
6.3	S4 Control Options	150
6.3.1	Restablecer valores predeterminados	155
6.3.2	Calibración	156
6.4	Otras configuraciones de interés	157
6.4.1	Cambiar el tipo de cubiertas	157
6.4.2	Ajustar el direccionamiento de entrada	158
6.4.3	Empleo de cuatro unidades de efectos	160
6.5	El asistente de la configuración	161
7	La interfaz de audio del S4 y el panel de control	168
7.1	Configurar en Mac OS X	168
7.2	Configurar en Windows: el panel de control	169
7.2.1	Abrir el panel de control	169
7.2.2	Ficha Audio Settings	170
7.2.3	Ficha Diagnostics	173
7.3	Empleo de la interfaz de audio del S4 en otras aplicaciones de música	175
7.4	Empleo del S4 como la interfaz de audio predeterminada	175
7.4.1	Windows XP	175
7.4.2	Windows Vista y 7	176
7.4.3	Mac OS X	176

8	Solución de problemas y ayuda	177
8.1	TRAKTOR no arranca	177
8.2	Problemas relacionados con el hardware	177
8.2.1	Principios básicos	177
8.2.2	Problemas relacionados con el USB y el controlador de dispositivos	178
8.2.3	Actualizar el controlador	179
8.2.4	Problemas relacionados con el suministro de energía USB	179
8.2.5	Empleo del TRAKTOR KONTROL S4 con un ordenador portátil	180
8.3	Aflojamiento de la placa superior de la rueda de desplazamiento	181
8.4	TRAKTOR se cuelga	181
8.5	Obtener ayuda	182
8.5.1	Banco de Conocimientos / Léame / Asistencia en línea	182
8.5.2	Forum	183
8.6	Actualizaciones	183
9	Apéndice A - Montajes más comunes	184
9.1	TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico	184
9.2	Añadir un micrófono	194
9.3	Emplear un mezclador master	197
9.4	TRAKTOR KONTROL S4 con tocadiscos o cubiertas de CD	197
9.5	TRAKTOR KONTROL S4 con mezclador esclavo	201
10	Apéndice B - Información técnica	203
10.1	Especificaciones técnicas	203
10.2	Diagrama de bloques	207
11	Apéndice C - Referencias rápidas	208
11.1	Cubierta de pistas: referencia rápida	208
11.2	Cubierta de remezclas: referencia rápida	212
11.3	Mezclador: referencia rápida	216
11.3.1	Sección principal (Main): referencia rápida	216

11.3.2	Canales y crossfader: referencia rápida	217
11.3.3	Visualizador maestro: referencia rápida	218
11.4	Unidad FX: referencia rápida	218
11.5	Grabadora de bucles (Loop Recorder): referencia rápida	219
11.6	Referencia rápida: Buscar, cargar y copiar	220
Índice temático		222

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S4!

¡Nos complace sumamente su elección de TRAKTOR KONTROL S4!

1.1 Qué es TRAKTOR KONTROL S4

TRAKTOR KONTROL S4 es el primer sistema integrado de hardware y software para DJ, creado por los hacedores de TRAKTOR. TRAKTOR KONTROL S4 reúne en un todo el aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4 y el excelente programa TRAKTOR.

El controlador TRAKTOR KONTROL S4 ofrece un mezclador DJ ergonómico, una interfaz de audio incorporada de 24 bits/96 kHz y un área de control perfectamente a la medida de TRAKTOR. Todos los controles necesarios para sus actuaciones en vivo se encuentran ahora bajo la punta de sus dedos.

El equipo de TRAKTOR de Native instruments

1.2 La documentación de TRAKTOR KONTROL S4

1.2.1 Dónde empezar

TRAKTOR KONTROL S4 le ofrece distintas fuentes de información. El orden de lectura sugerido es el siguiente:

- Guía de instalación (Setup Guide)
- Manual de TRAKTOR KONTROL S4 (el presente documento) y los vídeos explicativos .
- Guía de iniciación (Getting Started Guide) de TRAKTOR 2.

Además, una lámina explicativa y una tarjeta con los atajos de teclado le facilitarán el trabajo diario con TRAKTOR KONTROL S4. Finalmente, en el manual de consulta de la aplicación Controller Editor hallará las cuestiones específicas referidas a dicho programa.

Ahora, pasaremos a describir brevemente el contenido de cada una de estas fuentes de información.



Algunos de estos documentos (guía de instalación, lámina explicativa y tarjeta de atajos de teclado) ya se encuentran disponibles en la caja del producto. Toda la documentación se encuentra también disponible en formato PDF y alojada en la carpeta de TRAKTOR KONTROL S4 en el disco duro. También podrá acceder a dicha documentación desde el menú de ayuda ([Help](#)) de la aplicación.

Primer paso: la guía de instalación

La guía de instalación (Setup Guide) se halla como manual impreso en la caja del producto. La misma explica el proceso de instalación del sistema de hardware y software de TRAKTOR KONTROL S4, desde el principio mismo hasta el primer sonido que sale por los altavoces. Esta debería ser su primera lectura en el aprendizaje de TRAKTOR KONTROL S4.



En primer lugar lea la guía de instalación. Luego, proceda con la lectura del manual de TRAKTOR KONTROL S4 para familiarizarse más acabadamente con el sistema de TRAKTOR KONTROL S4.

Manual de TRAKTOR KONTROL S4

Tras la lectura de la guía de instalación y la correcta aplicación de sus instrucciones, el sistema de TRAKTOR KONTROL S4 debería estar listo y operando. El paso siguiente sería la lectura del presente manual de TRAKTOR KONTROL S4. El manual se inicia con un enfoque práctico de TRAKTOR KONTROL S4. Luego, presenta una descripción detallada de los elementos del aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4 e información suplementaria referida a problemas comunes y otras cuestiones. En la próxima sección hallará el panorama general del contenido de este manual.

Vídeos explicativos

El sitio de Internet de Native Instruments ofrece una multitud de vídeos explicativos con ejemplos prácticos sobre distintos aspectos del trabajo con TRAKTOR KONTROL S4. Si desea ver estos vídeos, vaya a la siguiente dirección en la red:

<http://www.native-instruments.com/s4tutorials>.

Guía de iniciación (Getting Started Guide) de TRAKTOR 2.

Esta guía brinda un enfoque práctico del programa TRAKTOR. Aquí encontrará aspectos y funciones de TRAKTOR que van más allá del controlador TRAKTOR KONTROL S4.

Manual de TRAKTOR 2.

Para obtener una información detallada de todas las características del programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2. El mismo se encuentra disponible **en la subcarpeta denominada Documentation, en la carpeta de instalación de TRAKTOR 2.**

Lámina explicativa

En el embalaje del producto, hallará una lámina de doble faz mostrando el panel superior del controlador TRAKTOR KONTROL S4: en una lado, aparecen representadas las áreas principales y su función respectiva; en el otro, la descripción de cada elemento de control presente en las cubiertas, las unidades de efectos, la grabadora de bucles y en los paneles frontal y posterior. Esta lámina le servirá como consulta rápida al trabajar con TRAKTOR KONTROL S4; evitándole, de este modo, tener que abrir el manual cada vez que tenga una duda sobre algún elemento en particular.

Tarjeta de atajos de teclado

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

Manual de consulta del Controller Editor

Además de emplear el controlador TRAKTOR KONTROL S4 junto con su programa específico TRAKTOR KONTROL S4, también podrá emplearlo como un potente y versátil controlador MIDI, y manejar a través de él todo tipo de aplicaciones y dispositivos MIDI. Esto es posible gracias a la aplicación Controller Editor, un programa que le permitirá definir de manera precisa todas las asignaciones MIDI de su controlador TRAKTOR KONTROL S4. Por supuesto, para que ello ocurra, el Controller Editor deberá ser instalado durante el procedimiento de instalación de TRAKTOR KONTROL S4. Para más detalles al respecto, consulte el manual del Controller Editor. El mismo se halla disponible en formato PDF en la subcarpeta denominada **Documentation** de la carpeta de instalación del Controller Editor.

La guía de calibración de la rueda de desplazamiento

Las ruedas de desplazamiento del S4 fueron diseñadas para su autocalibración dinámica durante el empleo del controlador; sin embargo, hay un caso en el que la calibración manual de las ruedas se hará necesaria. Si, por accidente, da vuelta el controlador **mientras está todavía conectado al ordenador**, los sensores de las ruedas podrían dejar de registrar la posición de la

placa superior y, en consecuencia, las ruedas podrían comportarse de manera inesperada. Si esto llegara a ocurrir, la solución más fácil es apagar y encender nuevamente el aparato. Alternativamente, puede también recalibrar las ruedas manualmente en TRAKTOR. Consulte por favor la guía "Jog Wheel Calibration Guide" **en la carpeta de manuales (Documentation) de TRAKTOR 2.**

1.2.2 Este manual

Lo que usted está leyendo ahora es el manual de TRAKTOR KONTROL S4. El manual está dividido de la siguiente manera:

- La primera parte está constituida por la presente introducción.
- El capítulo [↑2, Panorama de TRAKTOR KONTROL S4](#) presenta rápidamente la interfaz de usuario de TRAKTOR KONTROL S4 y sus áreas principales, tanto en el programa como en el aparato.
- El capítulo [↑3, Importar la música propia](#) explica la manera de importar música a la colección de pistas de TRAKTOR, para así poder emplear todas las características de TRAKTOR KONTROL S4 sobre nuestras propias pistas.
- El capítulo [↑4, Tutoriales](#) es una serie de tutoriales dedicados al controlador. Los mismos le permitirán adquirir progresivamente el dominio de las distintas herramientas provistas por TRAKTOR KONTROL S4. Estos ejemplos prácticos facilitan el proceso de aprendizaje y lo introducirán rápidamente en el mundo del disyóquey digital.
- El capítulo [↑5, Detalle del aparato](#) es un detalle de todos los elementos de control presentes en el aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4. Cuando se sienta inseguro acerca de la función de algún elemento en particular, en este capítulo encontrará la información necesaria.
- El capítulo [↑6, Personalizar TRAKTOR KONTROL S4](#) muestra la manera de personalizar el TRAKTOR KONTROL S4 para adaptarlo a las necesidades particulares del usuario.
- El capítulo [↑7, La interfaz de audio del S4 y el panel de control](#) describe la interfaz de audio integrada del aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4.
- El capítulo [↑8, Solución de problemas y ayuda](#) brinda una lista de los problemas más usuales y sus posibles soluciones, y la información pertinente para la obtención de ayuda.
- Al final del libro, se hallan tres apéndices con diversa información adicional:

- El Apéndice A muestra la manera de integrar TRAKTOR KONTROL S4 a su estudio de música o a sus representaciones en vivo a través de diversos montajes.
- El Apéndice B trae las especificaciones técnicas del controlador TRAKTOR KONTROL S4.
- El Apéndice C contiene cuadros de consulta rápida sobre todos los elementos de control del controlador. Si se le presentan dudas sobre algún elemento en particular, aquí hallará la información necesaria.

1.2.3 Convenciones empleadas en este manual

Esta sección explica los signos y composición de página empleados en este manual. Este manual utiliza una disposición tipográfica especial para destacar puntos especiales y para advertirle 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:

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

Denominaciones del software y hardware en este manual

A lo largo de este manual se hará alusión al controlador TRAKTOR KONTROL S4 con los nombres de "TRAKTOR KONTROL S4" o simplemente como "S4".

De igual modo, el programa TRAKTOR será aludido simplemente como "TRAKTOR PRO" o simplemente como "TRAKTOR".

De este modo, descripciones informales del tipo: "TRAKTOR KONTROL S4 es un sistema de DJ altamente integrado que le permitirá controlar TRAKTOR desde su S4", no le sonarán tan extrañas.

1.3 Requisitos del Sistema

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

<http://www.native-instruments.com/#/en/products/dj/traktor-pro-2/specifications/?page=2050>

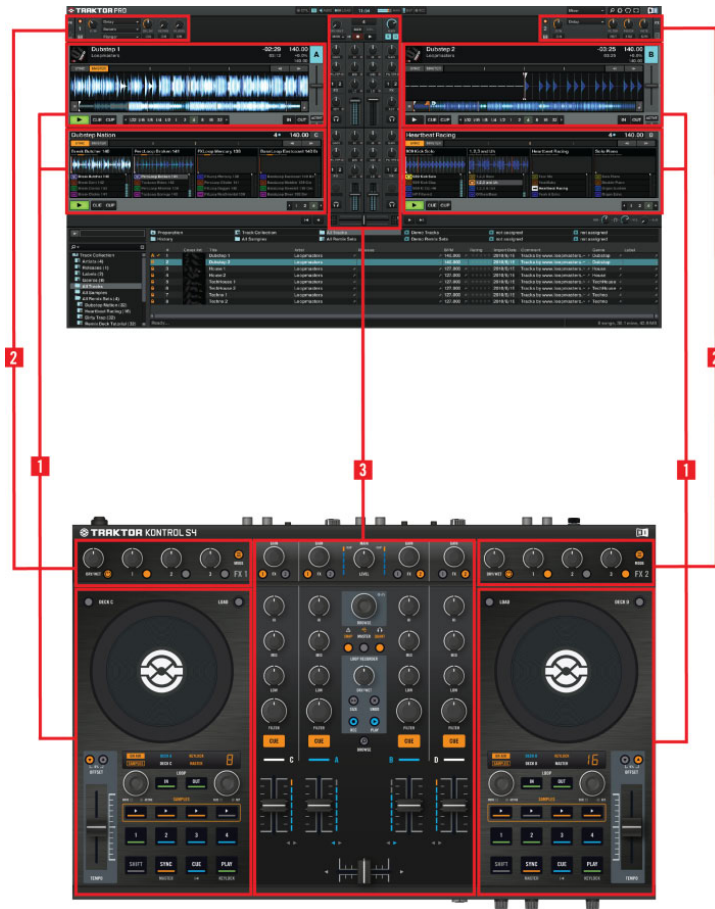
Para comprobar la compatibilidad de los distintos sistemas operativos, consulte: <http://www.native-instruments.com/compatibility>

2 Panorama de TRAKTOR KONTROL S4

Este capítulo describe brevemente las partes y elementos principales de TRAKTOR KONTROL S4, tanto en el controlador TRAKTOR KONTROL S4 como en el programa TRAKTOR.



Tómese todo el tiempo necesario para leer estas pocas páginas. De este modo podrá familiarizarse con el funcionamiento de TRAKTOR KONTROL S4 y apreciar la potencialidad de su concepción. Si ya está familiarizado con la importación de archivos musicales en TRAKTOR, puede saltar el capítulo [↑3, Importar la música propia](#) y pasar directamente a los tutoriales del capítulo [↑4, Tutoriales](#).



El controlador de hardware y la interfaz del programa.

- **(1) Cubiertas:** TRAKTOR KONTROL S4 está provisto de cuatro cubiertas virtuales. Las cubiertas son el lugar donde se ejecutan las pistas, los samples y la música en vivo. Las cubiertas pueden considerarse como el equivalente de las viejas cubiertas de reproducción de vinilos y CD, más el agregado de una gran cantidad de potentes características y la flexibilidad que otorga un sistema de ordenador. Las dos cubiertas del aparato controlador

S4 permiten controlar las cuatro cubiertas del programa TRAKTOR (denominadas A, B, C y D respectivamente). La **cubierta izquierda** del S4 controla las cubiertas A y C del programa. La **cubierta derecha** del S4 controla las cubiertas B y D del programa.

- **(2) Unidades FX:** las señales provenientes de las cubiertas pueden ser procesadas por las dos unidades de efectos (FX) ubicadas en la parte superior de la interfaz del programa. En el programa, también es posible activar dos unidades de efectos adicionales para procesar el sonido de cada cubierta de manera individual. Las unidades FX ofrecen una amplia gama de efectos de gran calidad: la **unidad FX izquierda** del S4 controla la(s) unidad(es) FX de la izquierda del programa. La **unidad FX derecha** del S4 controla la(s) unidad(es) FX de la derecha del programa.
- **(3) Mezclador:** la parte central del controlador TRAKTOR KONTROL S4 y de la interfaz de TRAKTOR está ocupada por el mezclador, el cual recibe a través de sus cuatro **canales** las señales de audio provenientes de las cuatro cubiertas arriba descritas. Cada canal corresponde a una cubierta. La tarea del mezclador, al igual que la de todo mezclador DJ, es ajustar el volumen relativo de cada uno de los canales, controlar la frecuencia de los mismos y, eventualmente, hacerlos pasar a través de las unidades de efectos antes de mandar el resultado total hacia la sección general (**Main**), en la parte superior; para generar, por último, la mezcla final que será emitida a la audiencia.



El capítulo [↑5, Detalle del aparato](#) brinda una descripción más detallada del mezclador y un pormenorizado relato de cada uno de los elementos de control encontrados en el controlador TRAKTOR KONTROL S4. Para una explicación profunda de cada una de las funciones del programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de referencia de la aplicación TRAKTOR 2 suministrado en el disco de la instalación. El mismo se encuentra disponible en la subcarpeta denominada Documentation, en la carpeta de instalación de TRAKTOR 2.

3 Importar la música propia

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



Si desea pasar directamente al manejo de TRAKTOR KONTROL S4, puede saltar este capítulo y dirigirse a los tutoriales del capítulo [↑4, Tutoriales](#). Allí podrá hacer uso de las pistas demo incluidas en TRAKTOR KONTROL S4. Luego, podrá retornar a este tema cuando así lo desee.

3.1 ¿En qué consiste la colección de pistas?

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

Basada en los archivos de música hallados en su ordenador, la colección de pistas representa, simplemente, una manera distinta de mostrarlos. La colección facilita la organización, identificación y preparación de las pistas para su ejecución a través del mezclador.

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

La colección de pistas **es**:

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

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

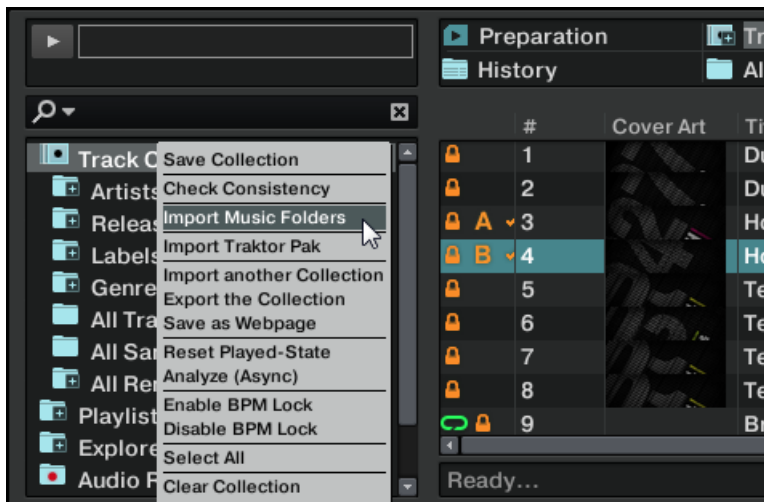
- Mover, copiar o convertir archivos de audio en una ubicación secreta.
- Modificar la estructura jerárquica que los archivos de música asumen en el disco duro.

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

3.2 Importación de archivos musicales

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

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



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

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



Al importar pistas por primera vez, TRAKTOR analiza la música en busca de ciertas características (BPM, etc.). Esta función puede llevar cierto tiempo. Asegúrese de preparar de antemano las pistas que desee emplear en su montaje DJ, para así poder hacer uso de funciones tales como la sincronización o el bucleo automático.

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

1. Abra *Preferences > File Management*.
2. Haga clic en [Add...](#), al final de la sección [Music Folders](#).
3. Vaya hasta la carpeta que desea añadir.
4. Confirme con [OK](#).

Repita el procedimiento para añadir todas sus carpetas de música.



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

3.3 Pistas manejadas desde iTunes

Si ha organizado su colección de pistas con iTunes, TRAKTOR KONTROL S4 le ofrece acceso directo a la biblioteca de iTunes y a sus listas de reproducción.

3.3.1 Reproducir pistas de iTunes

La biblioteca y listas de reproducción de iTunes pueden ser recorridas directamente desde su TRAKTOR KONTROL S4. Aprovecharemos, entonces, esta ocasión para mostrarle también la manera de buscar y cargar pistas desde el aparato controlador. Para realizar estas operaciones emplearemos los siguientes elementos de control:

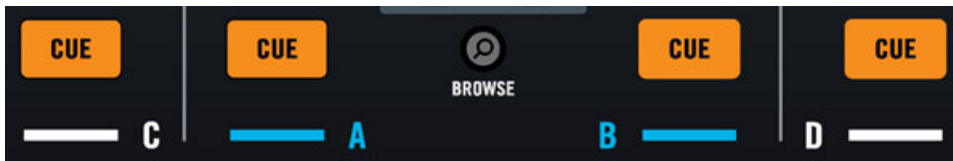
- Cualquiera de las ruedas de desplazamiento:



- Cualquiera de las perillas de bucleo (LOOP MOVE), ubicadas bajo la rueda de desplazamiento respectiva:



- Los botones CUE, ubicados en cada canal del mezclador, y el botón BROWSE en el medio:



Ahora, haga lo siguiente:

1. Pulse BROWSE para ingresar en el modo de búsqueda. La ventana del buscador pasará a ocupar toda la interfaz de TRAKTOR.
2. Gire las perillas LOOP MOVE para recorrer el directorio del buscador hasta dar con la entrada de [iTunes](#). Selecciónela y luego presione la perilla para abrir dicha entrada.

3. Recorra la biblioteca y listas de reproducción de iTunes de la misma manera: gire la perilla LOOP MOVE para navegar a través de la carpeta de [iTunes](#) y presiónela para expandir o minimizar la entrada seleccionada.
4. Seleccione una lista de reproducción y luego haga girar la rueda de desplazamiento para seleccionar la pista buscada.
5. Para cargar la pista seleccionada en la cubierta izquierda o derecha, presione el botón CUE (destellante) del correspondiente canal del Mezclador (A o B).
6. Repita los pasos 3 a 5 para cargar una pista en la otra cubierta.
7. Cuando haya terminado, presione nuevamente el botón BROWSE para abandonar el modo de búsqueda.



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

En el programa

Por supuesto, todo esto puede hacerse también, desde la interfaz de usuario de TRAKTOR:

1. Haga clic en la entrada de [iTunes](#) del directorio del buscador.
2. Recorra la biblioteca y las listas de reproducción como lo haría habitualmente en iTunes.
3. Cargue una pista en una cubierta como lo haría desde cualquier lista de reproducción de TRAKTOR; por ejemplo, arrastrando la pista hasta la cubierta deseada.

3.3.2 Importar una selección de pistas de iTunes

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

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

3.3.3 Importar las listas de reproducción de iTunes

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

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

4 Tutoriales

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales de TRAKTOR KONTROL S4.

Estos ejemplos prácticos siguen un orden progresivo. A efectos de que se familiarice con el sistema de TRAKTOR KONTROL S4, primero mostrarán las tareas más simples y luego irán desarrollando operaciones más complejas. Tras la lectura de este capítulo, tendrá los conocimientos básicos que le permitirán empezar a realizar mezclas con TRAKTOR KONTROL S4.



Los ejemplos prácticos que se presentan en este y en el siguiente capítulo se valen de las pistas demo copiadas en el disco duro durante el proceso de instalación de TRAKTOR KONTROL S4. Por lo tanto, para seguir estos ejemplos no hace falta importar los archivos de música propios a la colección de pistas del programa. Para más información sobre la importación de archivos de música a la colección, consulte por favor el capítulo [↑3, Importar la música propia](#).

4.1 Ejecutar la primera pista

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

Condiciones previas



Vamos a suponer que su sistema TRAKTOR KONTROL S4 ya está listo y operando sin problemas. Si no fuese el caso, consulte las instrucciones correspondientes de la guía de instalación y retorne a este punto cuando tenga todo listo.

En caso de haber ya efectuado algunos cambios en la configuración TRAKTOR KONTROL S4, recomendamos encarecidamente restablecer el sistema de TRAKTOR KONTROL S4 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, haga clic en [Finish](#), en la esquina inferior derecha, y no toque nada más.

→ TRAKTOR KONTROL S4 será restablecido a sus valores de fábrica.

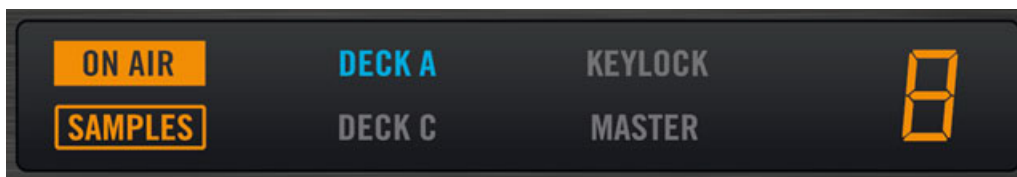


Estos ejemplos prácticos suponen que TRAKTOR KONTROL S4 está configurado con sus ajustes predeterminados de fábrica. Si así no fuere, no podemos garantizar de que sea capaz de reproducir lo que estos ejemplos describen y podría, por tanto, dejar de lado cosas importantes que debería saber.

4.1.1 Carga rápida de una pista

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

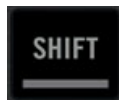
Dado que la Cubierta A está ubicada en la parte izquierda de la ventana de TRAKTOR, emplearemos la cubierta izquierda del S4. Esto lo podemos comprobar al mirar el visualizador de la cubierta izquierda y ver que el indicador "DECK A" aparece encendido en azul.



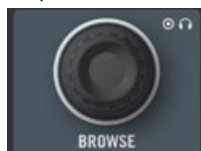
El visualizador de la cubierta con el indicador DECK A encendido.

Para seleccionar y cargar una pista, vamos a usar los siguientes tres elementos de control del S4.

- Cualquiera de los dos botones de cambio (SHIFT), ubicados al final de cada cubierta:



- la perilla BROWSE (en la parte superior central del Mezclador):




- El botón de carga (LOAD) de la cubierta izquierda (situado arriba de la rueda de desplazamientos):



Ahora, teniendo a la vista la ventana de TRAKTOR, haga lo siguiente:

- Mantenga presionado el botón SHIFT y gire la perilla BROWSE para seleccionar el favorito de [Demo Tracks](#) (los favoritos son atajos situados en la parte superior del buscador, en la ventana del programa).

Las pistas de la lista de reproducción de “Demo Tracks” aparecerán debajo:

Preparation		Track Collection		All Tracks	Demo Tracks
History		All Samples	All Remix Sets	Demo Remix Sets	
	#	Cover Art	Title	Artist	Release
A ✓	1		Dubstep 1	Loopmasters	μ
B	2		Dubstep 2	Loopmasters	μ
🔒	3		House 1	Loopmasters	μ
🔒	4		House 2	Loopmasters	μ
🔒	5		TechHouse 1	Loopmasters	μ
🔒	6		TechHouse 2	Loopmasters	μ
🔒	7		Techno 1	Loopmasters	μ
🔒	8		Techno 2	Loopmasters	μ

Libere el botón SHIFT y gire la perilla BROWSE para recorrer la lista de reproducción y llegar hasta la pista *Techno 1*.

- Cuando dicha pista quede resaltada, presione el botón LOAD de la cubierta izquierda para cargarla en la Cubierta A.

- La pista será cargada. En la Cubierta A de TRAKTOR, aparecerán la información de la pista y la onda correspondiente:



El botón LOAD de la cubierta derecha del S4 efectúa la carga de la pista sobre la Cubierta B de TRAKTOR.



Además de emplear el S4 para la carga de pistas, también puede arrastrar y soltar las pistas desde el buscador del programa o desde una carpeta del ordenador hasta cualquiera de las cubiertas de TRAKTOR.

4.1.2 Ejecución de una pista

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



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



De igual modo, el botón PLAY de la cubierta derecha iniciará la ejecución de la Cubierta B.

Cada cubierta con su propio canal

La reproducción del audio de cada cubierta puede modelarse con los controles del correspondiente canal del mezclador. Dado que la pista está cargada en la Cubierta A, vamos a controlar su sonido desde el canal A (indicado por medio de una "A" de color azul)



El canal A

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

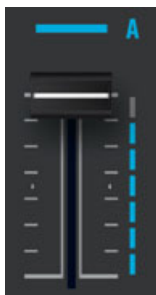
4.1.3 No se escucha nada

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

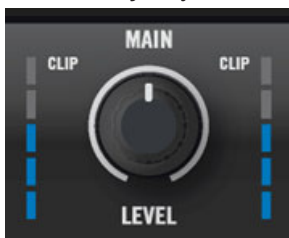
- Al final del S4, compruebe que el crossfader esté desplazado totalmente a la izquierda:



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



- El medidor del canal (la serie vertical de barras luminosas junto al deslizador, ver ilustración de arriba) deberían señalar algún tipo de actividad). De no ser así, verifique que las perillas HI, MID, LOW y las perillas FILTER de dicho canal estén puestas en posición central. Y en la parte superior del canal, haga un doble clic sobre la perilla GAIN para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.
- En la parte superior central del mezclador, la perilla de volumen general (MAIN LEVEL) debería estar girada un tanto hacia la derecha. Los medidores del volumen general deberían subir y bajar:



De no ser así, verifique que la perilla **MAIN**, en la parte central superior de la interfaz de TRAKTOR, esté girada adecuadamente:



Si los medidores de MAIN LEVEL del S4 registran actividad pero no se aprecia la salida de ningún sonido, verifique el estado de las conexiones, empezando por el cable que va del S4 a las salidas principales de su sistema de amplificación.

4.2 Mezclar una segunda pista

Ahora que ya sabemos la manera de cargar y ejecutar pistas con el TRAKTOR KONTROL S4 (ver ejemplo anterior), vamos a mezclar una segunda pista. De paso, aprenderemos a realizar algunas tareas básicas de mezcla: escucha previa de pistas, inicio correcto de la reproducción y mezcla conjunta de pistas empleando el crossfader.

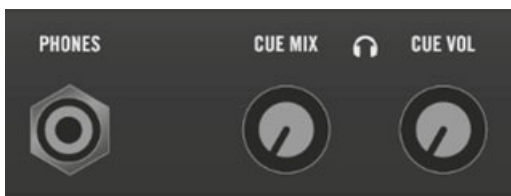
Condiciones previas

Damos por supuesto que usted ha seguido las instrucciones dadas en el ejemplo práctico anterior (véase [↑4.1, Ejecutar la primera pista](#)). TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

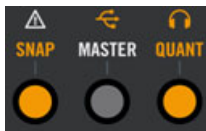
4.2.1 Escucha previa de una pista desde el buscador

Antes de cargar la otra pista, vamos a usar el reproductor de avances del TRAKTOR KONTROL S4 para escucharla directamente desde el buscador con los auriculares.



La entrada de auriculares (PHONES) y los controles respectivos se encuentran en el panel frontal.

1. Conecte los auriculares en el enchufe denominado PHONES, ubicado en el panel frontal del S4.
2. A la derecha del enchufe PHONES, gire la perilla CUE VOL completamente hacia abajo.
3. Gire ahora la perilla CUE MIX completamente en sentido antihorario.
4. Sobre el panel superior del S4, gire la perilla BROWSE para seleccionar una pista de la lista de reproducción.
5. Ahora, presione la perilla BROWSE.
La pista seleccionada se cargará en el reproductor de avances, (el indicador de los auriculares aparecerá encendido en la esquina superior derecha del panel maestro del S4):



6. En el panel frontal, gire la perilla de CUE VOL hasta obtener un volumen adecuado. La pista debería sonar a través de los auriculares.
7. Si gira la perilla BROWSE, podrá recorrer las otras partes de la pista.
8. Para sacar la pista del reproductor de avances, vuelva a presionar la perilla BROWSE.
→ Retornará a la lista. Puede cargar la pista en una de las cubiertas o seleccionar alguna otra de la lista para su escucha previa.

4.2.2 Cargar y ejecutar una segunda pista

Vamos a seleccionar la pista “Techno 2” y la vamos a cargar en la Cubierta B, como ya lo hicimos en el tutorial anterior con la Cubierta A.

1. Gire la perilla BROWSE para seleccionar la pista *Techno 2*.

2. Presione el botón LOAD de la cubierta derecha para cargar la pista en la Cubierta B. En la interfaz de TRAKTOR, la información de la pista y la correspondiente onda aparecerán sobre la Cubierta B.
 3. Pulse el botón PLAY de la cubierta derecha para iniciar la reproducción.
- La pista empezará a ejecutarse. El botón PLAY se iluminará y la onda comenzará a moverse en la Cubierta B de TRAKTOR.

No escuchamos nada de la Cubierta B porque todavía no hemos corrido el crossfader del S4 hasta el extremo izquierdo. El plan es hacerlo lentamente para que la mezcla de la Cubierta B sea progresiva.

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



Si no escucha ningún sonido proveniente de la Cubierta B, aun con el crossfader completamente corrido hacia la derecha, siga las instrucciones del apartado [↑4.1.3, No se escucha nada](#) para la resolución de problemas de audio.

4.2.3 Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla

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



El botón de monitorización (CUE) del canal B

- En el S4, presione el botón CUE del canal B.
- El botón se enciende para indicar que la señal de la Cubierta B es enviada al canal de monitorización (Cue) con salida a los auriculares.

En todo momento, podrá emplear la perilla CUE MIX para ajustar el balance entre la pista monitorizada (Cubierta B) y la mezcla principal (Cubierta A): gire de manera antihoraria para concentrarse en la pista de la escucha previa o gire de manera horaria para escuchar más de la mezcla principal.

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

4.2.4 Sincronización de la segunda pista

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



El botón SYNC de la cubierta derecha.

- Presione el botón SYNC de la cubierta derecha para sincronizar el tempo y la fase de la misma con los de la Cubierta A.

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

Gire gradualmente la perilla CUE MIX del panel frontal, escuchará que la segunda pista se mezcla en sincronía con la Cubierta A.



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

4.2.5 Establecer un punto de inserción como punto de partida

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

TRAKTOR KONTROL S4 permite, por supuesto, establecer dichos puntos de inserción (o puntos cue). Estos puntos pueden reusarse en un momento posterior o, incluso, en alguna otra sesión.



Los cuatro botones Hotcue (apagados)

- En la cubierta derecha (esté ejecutando o no una pista), presione uno de los botones Hotcue sobre el primer tiempo fuerte del compás. Presionemos, por ejemplo el Hotcue 1.

- El botón se encenderá de color azul indicando que acabamos de guardar un punto de inserción (punto cue), al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón Hotcue.



El primer botón Hotcue encendido de azul.

Adhesión rítmica

No se preocupe por presionar un Hotcue justo sobre el pulso: por defecto, TRAKTOR se encarga de hacer esto automáticamente. Esto pasa cuando el modo de adherencia (SNAP) está encendido (señalado por el indicador SNAP que aparece iluminado en el panel de visualización, en el centro del mezclador).



El botón e indicador SNAP en el panel de visualización.

Cuando el modo de adhesión está encendido, cualquier punto que insertemos en una pista se pegará al pulso más próximo, logrando de este modo que la próxima vez que saltemos a ese punto estaremos directamente sobre el pulso del compás.

Alineación de pistas

El proceso de alineación es bastante sencillo:

1. Asegúrese de que la Cubierta B esté tocando (el botón de PLAY debe aparecer encendido).
 2. Cuando escuche un pulso fuerte en la otra pista, presione el botón Hotcue que acaba de usar para guardar la posición del pulso fuerte.
- La posición de la reproducción de la Cubierta B saltará hacia el punto de inserción almacenado (cosa que se podrá apreciar sobre la interfaz de TRAKTOR) y la reproducción se ejecutará a partir de ese punto. Ahora, ambas pistas están alineadas y listas para mezclarse.

Pegándose a los pulsos

Insistimos, no es necesario presionar el botón Hotcue *exactamente* sobre el pulso: de manera predeterminada, TRAKTOR se asegura de que los pulsos de ambas pistas estén juntos y no se produzcan saltos que arruinen la alineación. Esto es así gracias a que el modo de cuantificación está activado (indicador QUANT encendido en el panel maestro (véase arriba)).

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

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

La pista “Techno 1” en la Cubierta A se ha estado ejecutando desde que comenzamos estos tutoriales, y podría ser que la reproducción haya llegado hasta el final de la pista. En este caso, haga lo siguiente:

- En la cubierta izquierda, presione SHIFT + CUE para volver al comienzo de la pista.

Ahora, prosigamos con lo que estábamos haciendo.

4.2.7 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

Este es un buen momento para probar algunos de los filtros y ecualizaciones de TRAKTOR KONTROL S4:



Las perillas de ecualización y filtrado del canal B

- Gire las perillas de ecualización o la de filtrado del canal B para escuchar el efecto de las mismas sobre la pista monitorizada.

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



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

→ ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla con TRAKTOR KONTROL S4.

4.2.8 Haciendo todo a mano

Las mezclas pueden hacerse manualmente en vez de emplear la sincronización y el "cueing" de TRAKTOR.

No es muy probable que tenga que hacer todo manualmente en su rutina diaria de disyóquey. Sin embargo, resultar una buena idea familiarizarse con el "método manual":

- Puede resultar necesario para sincronizar con un disco de vinilo que se está ejecutando o con el disyóquey anterior.
- Además, puede combinar el trabajo manual con las propiedades avanzadas de TRAKTOR para desarrollar aún más su propio estilo de mezcla.

Vamos entonces a mezclar una nueva pista en la Cubierta A con la que acabamos de mezclar en la Cubierta B.



A partir de ahora, la pista de la Cubierta B será la que esté "en el aire", es decir la que será escuchada por la audiencia. Por eso, vamos a centrarnos exclusivamente sobre la cubierta izquierda, la cual controla la Cubierta A del programa.

Primeros pasos

1. Primero, vamos a verificar que el crossfader esté completamente corrido hacia la derecha.
2. Mientras la Cubierta B está ejecutando su pista, vamos a poner la pista "House 1" en la Cubierta A, (recuerde: gire la perilla BROWSE para seleccionar la pista en la lista, luego presione el botón LOAD de la cubierta izquierda).



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

3. Presione el botón PLAY de la cubierta izquierda para iniciar la reproducción de la nueva pista.
4. En dicha cubierta, asegúrese de que el botón SYNC esté apagado.
5. En el mezclador, desactive el botón CUE del canal B y active el del canal A para escuchar la pista nueva a través de los auriculares (la perilla CUE MIX deberá ajustarse consecuentemente).

Ajuste del tempo

El tempo de cada cubierta puede controlarse manualmente con el deslizador de tempo:



Utilice el control deslizador de tempo para ajustar el tempo de la cubierta.

- Ajuste el deslizador de TEMPO de la cubierta izquierda hasta que el ritmo de la pista empiece a "sonar bien" o directamente coincida con el valor de BPM de la otra pista, (el cual aparece mostrado en la parte superior de la Cubierta B de TRAKTOR).

Cueing manual con la rueda de desplazamiento

La rueda de desplazamiento puede usarse para recorrer manualmente la pista hasta dar con un buen lugar para poner un punto de inserción:



Use la rueda de desplazamiento para recorrer la pista manualmente.

1. En la cubierta izquierda, presione y gire rueda de desplazamiento para recorrer la pista. (También, puede realizar una búsqueda rápida a través de la pista si ,mientras gira la rueda, mantiene presionado el botón SHIFT situado al final de la cubierta).
2. Cuando haya encontrado algún lugar interesante para insertar un punto (p. ej., un tiempo fuerte), continúe presionando la rueda y suéltela cuando sienta el tiempo fuerte de compás de la otra pista.

La Cubierta A empezará a tocar a partir de ese punto.

Note, además, que también podría detener la reproducción (presionando el botón PLAY) antes de ponerse a buscar un punto interesante con la rueda de desplazamiento. Encontrado el punto, libere la rueda de desplazamiento; y dado que la cubierta no está reproduciendo, no perderá el punto que desea marcar. Cuando llegue un tiempo fuerte en la otra pista, presione nuevamente PLAY en la cubierta izquierda.

Alineación de pulsos

En caso de percibir aún una ligera diferencia entre ambas pistas , puede utilizar el borde externo de la rueda de desplazamiento para ajustar la fase de la pista y eliminar la diferencia.

- En la cubierta izquierda, mueva el borde externo de la rueda de desplazamiento en la dirección deseada para modificar temporariamente el tempo y ajustar la fase, y así suprimir las diferencias que todavía persistan.

→ Ahora, las pistas coinciden completamente.



Observe que esto también puede resultar útil al usar la característica de sincronización de TRAKTOR. De hecho, en algunos casos, la detección automática de pulsos deberá ser corregida ligeramente. Por ejemplo, en pistas con un contenido de baja frecuencia poco habitual, el ritmo podría "sentirse" un poquito después del pulso detectado por TRAKTOR. Si no llegó a corregir manualmente la estructura rítmica de la pista antes de salir a escena, podrá eliminar la diferencia, en el momento, empleando el borde externo de la rueda de desplazamiento.

Mezclando la pista nueva

- ▶ Cuando tenga todo listo, desplace el crossfader desde la Cubierta B y mezcle lentamente con la pista de la Cubierta A.
- ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla manual con TRAKTOR KONTROL S4.

Por supuesto, no suponga que ya puede ser capaz de nivelar ritmos manualmente. Esta es una operación que requiere mucha práctica y que no puede ser totalmente explicada con palabras. ¡La práctica hace al maestro!

4.3 Ajuste del volumen

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



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

4.3.1 La teoría

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

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

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

Por lo tanto, siempre deberá asegurarse de que las señales estén en un nivel que satisfaga estos dos requisitos.

4.3.2 La práctica

Para ayudarlo a ajustar los niveles de volumen, el Mezclador del S4 está equipado con varios controles y medidores de volumen. Cada medidor de volumen consiste en una barra de LED de color azul, que señala el nivel de la señal; y un LED de color naranja para señalar la distorsión.



Medidor del canal

En términos prácticos, la regla arriba mencionada puede traducirse de la siguiente manera:

- ▶ Al ajustar el volumen: procure que los niveles mostrados ocupen todas las barras azules pero raramente deje que alcancen el LED naranja.



Dejar que el volumen se salga de madre para que la mezcla suene así más "sucia" no es recomendable: ¡para lograr esto, utilice la gran colección de efectos de TRAKTOR KONTROL S4!

Comprobar el volumen de cada canal

Cada canal del Mezclador cuenta con un medidor vertical situado junto al control deslizante de volumen. Este medidor muestra el nivel previo de la señal; es decir, el volumen que la señal tiene *antes* de ser ajustado por el deslizador de volumen. Para ajustar este volumen, use la perilla de ganancia (GAIN) ubicado en la parte superior del canal:



En la parte de arriba de cada canal se encuentra una perilla de ganancia (GAIN).

- ▶ Ajuste la perilla GAIN del canal para que el volumen mostrado por el medidor del canal permanezca en la parte superior del área azul, sin llegar a alcanzar el indicador naranja (distorsión).

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



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

Hacer coincidir el volumen entre canales

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

- ▶ Antes de mezclar la pista, ajuste la perilla transductora GAIN para que el medidor de volumen del canal coincida grosso modo con el volumen del canal que está en el aire.



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

Verificación del volumen general

Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según su nivel de volumen relativo (establecido por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). La mezcla se envía luego desde a la salida general de TRAKTOR hacia la sección general (MAIN).



La sección general (MAIN) del S4.

En esta sección, los medidores de volumen muestran, a derecha e izquierda, el volumen general de la mezcla *antes* de su ajuste a través de la perilla de volumen general (MAIN LEVEL). Estos medidores reflejan, en realidad, los valores del medidor general (MAIN) presente en la cabecera del programa TRAKTOR. Para ajustar el nivel de volumen en el programa, utilice la perilla MAIN ubicada abajo a la derecha del panel maestro.



El medidor y la perilla de volumen general (MAIN) de TRAKTOR.

- Ajuste la perilla MAIN, en el panel maestro de TRAKTOR, de modo que los niveles reflejados por los medidores MAIN LEVEL del S4 se sitúen en la parte superior de las barras azules sin llegar a alcanzar la zona naranja de distorsión (CLIP).



Por defecto, la salida general de TRAKTOR viene dotada con un limitador. En consecuencia, cuando el limitador se encuentra activado, los medidores MAIN LEVEL ya no indican la presencia de distorsión sino el momento en que el limitador entra en acción. Si bien el limitador suprime la distorsión que pudiera ocurrir, no podrá, sin embargo, evitar la contracción producida sobre el rango dinámico. Por lo tanto, aun con el limitador habilitado, asegúrese de los LED rojos no se enciendan con demasiada frecuencia.

Cuando los LED naranja del medidor se encienden, no sirve de nada bajar la perilla MAIN LEVEL del S4: de hecho, ¡bajar el volumen de una señal que ya viene distorsionada o comprimida desde TRAKTOR no solucionará el problema!



Si los medidores de MAIN LEVEL muestran un nivel bajo, verifique los controles deslizantes de volumen de los canales; probablemente, estarán también puestos en un nivel bajo.

4.4 Bucleo y cueing

Ahora que ya hemos aprendido las tareas básicas de una mezcla, vamos a concentrarnos en una de las grandes características de TRAKTOR KONTROL S4: el bucleo.

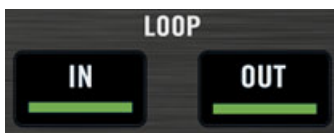
Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “House 1” está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

4.4.1 Ejecutar bucles

Cada cubierta del S4 está equipada con sofisticados controles de bucleo, ubicados en la sección de bucleo (LOOP), justo debajo de el visualizador de la cubierta.



La sección de bucleo (LOOP), de derecha a izquierda: perilla de movimiento (MOVE), botones de bucleo de entrada (IN) y de salida (OUT), y la perilla de tamaño (SIZE).

Establecer un bucle de tamaño predefinido

Pongamos un bucle en la pista de la Cubierta A.



La perilla LOOP SIZE.

- ▶ Para poner un bucle en una pista que se está ejecutando, oprima simplemente la perilla de tamaño (SIZE)

→ Automáticamente, se establecerá un bucle en esa parte de la pista.

El tamaño del bucle se corresponderá con el número mostrado por el visualizador de tamaños situado justo arriba de la perilla.



El visualizador del tamaño del bucle.

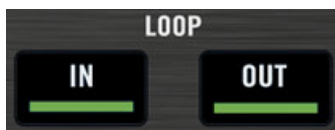
- ▶ Para cambiar el tamaño del bucle, gire la perilla de tamaño hasta mostrar el número de pulsos que se desea para el bucle.



¡Tenga en cuenta que puede ajustar el tamaño del bucle tanto antes como después de haberlo establecido! Si lo hace de antemano, dicha medida afectará los bucles siguientes que establezca.

Poner un bucle manualmente

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



Los botones LOOP IN y LOOP OUT.

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

En el tutorial anterior ([↑4.2.5, Establecer un punto de inserción como punto de partida](#)), habíamos mencionado las propiedades del modo Snap. Este modo hace que los puntos de inicio y fin de bucle se peguen automáticamente sobre el pulso más cercano.



Desde luego, la medida del bucle puede modificarse manualmente con la perilla de tamaño (SIZE).



Al establecer un bucle manualmente, el visualizador de tamaños (arriba de la perilla) no siempre corresponderá con la medida real del bucle.

Mover un bucle

Los bucles pueden ser movidos a través de la pista con la perilla de movimiento (MOVE), situada a la izquierda de la sección de bucleo:



La perilla LOOP MOVE.

- Para cambiar un bucle de lugar, gire la perilla MOVE.

El desplazamiento del bucle se corresponderá según la medida mostrada por el visualizador de tamaño del bucle.



Si al girar la perilla MOVE no hubiera ningún bucle activado, entonces saltará a través de la pista según el tamaño seleccionado. Consulte el apartado [↑5.3.8, Sección de bucleo](#) para más detalles.

Guardar un bucle

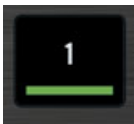
En el tutorial anterior, habíamos visto la manera de guardar los puntos de inserción de una pista. En el caso de los bucles, el procedimiento es similar, simplemente hay que presionar un botón Hotcue que no aparezca encendido.



Botón Hotcue apagado

Lo que hay que hacer es:

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



Botón Hotcue encendido de color verde.

Desactivar el bucleo

Si desea desactivar un bucle, haga lo siguiente:

- ▶ Para desactivar el bucleo, presione el codificador de MOVE o el de SIZE.
- La reproducción continuará su curso después del bucle.



Si al presionar la perilla MOVE no hubiera ningún bucle activado, entonces activará el bucleo y el próximo bucle de la pista será activado.

4.4.2 Empleo de los accesos directos (Hotcues)

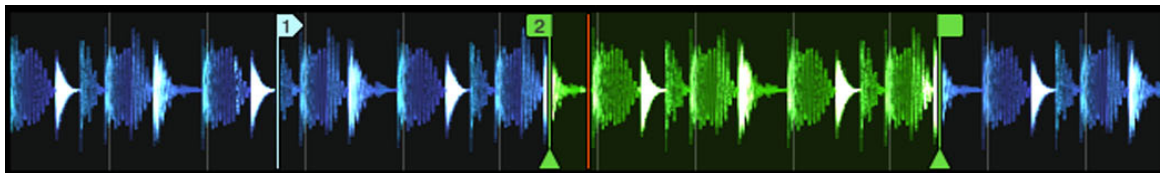
En este tutorial, al igual que en el anterior, vamos a usar los atajos denominados Hotcue para guardar bucles y puntos de inserción. Ahora, vamos a ampliar algunos aspectos sobre su empleo.



Botones Hotcue con distintas asignaciones.

Como ya se ha explicado, al presionar un Hotcue guardaremos en dicha posición un punto de inserción (y el botón pasará a tener color azul); pero si en cambio hubiera un bucle activado, entonces el botón Hotcue guardará ese bucle (y su color identificador será verde).

En la onda representada en la cubierta del programa, podrá ver que una línea del mismo color aparece en la pista en la correspondiente posición. Además, verá también que un número le indica el número de botón que debe emplear para saltar hasta ese bucle o punto de inserción.



La onda de la pista mostrando un punto de inserción guardado como el atajo Hotcue 2 y un bucle como el atajo Hotcue 3.

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

- Para borrar un Hotcue, mantenga presionado el botón SHIFT y presione el correspondiente botón Hotcue.
- Comprobará que el botón dejará de aparecer encendido.

Uso creativo de los botones Hotcue

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

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

Si ha seguido correctamente las instrucciones de los tutoriales previos, debería tener cargada la pista "Techno2" en la Cubierta B. Supongamos que la pista de la Cubierta A está en el aire (es decir que el crossfader está desplazado completamente a la izquierda) y que usted desea preparar la siguiente pista en la Cubierta B para mezclarla:

1. Inicie la reproducción de la siguiente pista y presione el botón CUE del canal correspondiente para escucharla a través de sus auriculares.
2. Utilice los controles de la sección de bucleo de la cubierta derecha para encontrar alguna parte interesante del principio de la pista que pueda buclear.
3. Cuando tenga un buen bucle sonando, guárdelo con un botón Hotcue y déjelo sonar.
4. Ahora, intente poner este bucle en la mezcla; por ejemplo, filtrando los bajos como lo hicimos en el ejemplo práctico anterior (véase [↑4.2.7, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)).
5. Cuando esté por completar la transición de salida de la otra pista, libere el bucle en la nueva pista y la tarea estará terminada.

4.5 Emplear samples en la mezcla

Las cubiertas de remezcla son ideales para añadir samples al juego o para remezclar de manera espontánea capturando samples de las cubiertas de pistas.



La cubierta de remezclas C con un sample cargado en la primer celdilla del primer nicho de samples.

Las cubiertas de remezcla pueden usarse también para armar pistas nuevas, de improviso, acumulando hasta ocho samples, uno encima de otro. Veamos ahora el control de las cubiertas de remezcla desde el S4.



En caso de haber estar usando cubiertas de samples de versiones anteriores de TRAKTOR, no se inquiete. Todas las antiguas funciones de los nichos de samples de dichas cubiertas han sido mantenidas.

Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 2” está cargada en la Cubierta B. La pista se está ejecutando y se deja escuchar. A propósito, a partir de ahora denominaremos como cubierta de pistas a las cubiertas que ejecutan pistas, para así distinguirlas fácilmente de las cubiertas de remezcla. En TRAKTOR, verá que las dos cubiertas superiores (A y B) son cubiertas de pistas (Track Deck), mientras que la dos cubiertas inferiores (C y D) son cubiertas de remezcla (Remix Deck).
- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón PLAY de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

4.5.1 Cargar un sample de la colección

Es posible cargar samples de la colección de pistas directamente en un nicho de samples. Esto nos dará la oportunidad de emplear el buscador del controlador S4: con él podremos recorrer todas las pistas y samples que tengamos en el ordenador.



El botón BROWSE

1. Presione el botón BROWSE, en la parte central del S4, para abrir el modo de búsqueda. El botón BROWSE se encenderá.. A continuación, verá encenderse sobre el S4 todos los destinos de búsqueda; y entre ellos, los cuatro botones de reproducción de samples de cada cubierta.



2. Gire la perilla MOVE para seleccionar la carpeta [Track Collection](#) en el directorio del buscador. Presione, ahora, la perilla para expandir la carpeta.



3. Gire la perilla MOVE para seleccionar la carpeta [All Remix Sets](#). Presione la perilla para expandir la carpeta.
4. Gire la perilla MOVE para seleccionar la carpeta [Dirty Trap](#).
5. Finalmente, gire la perilla BROWSE para seleccionar el sample “C3 Bells #1” en la lista de reproducción.



6. En la cubierta izquierda, presione uno de los botones de reproducción de samples (p. ej., el primero) para cargar el sample en ese nicho en particular.
7. Presione BROWSE nuevamente para salir del modo del buscador.



Para hacer esto en el programa, simplemente arrastre y suelte el sample sobre la celdilla de un nicho de samples.

El sample ya está cargado y listo para tocar:

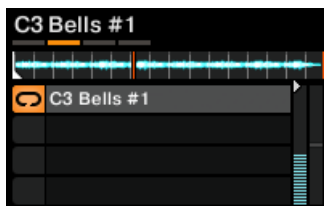
- En TRAKTOR, la Cubierta de remezclas C contiene dicho sample en la primer celdilla del primer nicho de samples.
- En el S4, el botón de reproducción correspondiente aparece opacado para indicar que el nicho contiene un sample que no es audible (todavía).

4.5.2 Accionar el sample

Para accionar un sample, presione el correspondiente botón de reproducción que aparece opacado:

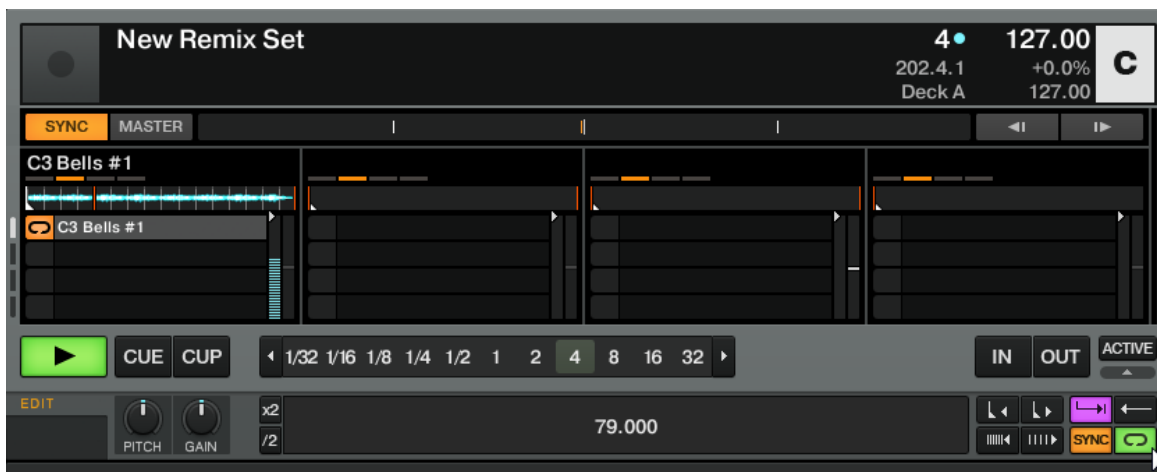
1. Presione el botón de reproducción del sample.
2. Presione el botón nuevamente para silenciar el nicho de samples. Presione otra vez para que vuelva a sonar.
3. Presione SHIFT + el botón de reproducción del sample para detener el sample y volver al inicio la próxima vez que se active.

El sample se ejecutará de manera reiterada. Esto es así porque la reproducción se halla bajo el **modo de bucleo**, indicado por el símbolo circular a la izquierda de la celdilla:



El Sample "C3 Bells #1" en modo de bucleo.

Para que el sample se ejecuta de manera sencilla (**modo One-shot**), deberá abrir, en el programa, el panel avanzado de la cubierta de remezclas. Cliquee repetidamente sobre el borde superior de la cubierta hasta ver aparecer el panel avanzado.



La Cubierta de remezclas C con el panel avanzado en su parte inferior. Abajo, a la derecha, puede verse el cursor apuntando al botón de tipos de ejecución, con el cual se puede pasar del modo de ejecución bucleada al modo de ejecución sencilla y viceversa.

- Haga clic en el botón de tipos de ejecución del panel avanzado (ver ilustración arriba) para que el sample se ejecute de manera sencilla (**One-shot**)

En el modo de ejecución sencilla, cuando el sample se está ejecutando, la ejecución del mismo se detendrá al presionar el botón de reproducción respectivo.



Si, tras detener el sample, presiona otra vez SHIFT + el botón de reproducción del sample, eliminará el sample de ese nicho.



En caso de no oír el sample que se está ejecutando (si no está puesto en silencio), revise que el deslizador de volumen del canal C esté subido en el programa TRAKTOR.

4.5.3 Capturar samples de una cubierta de pistas

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

1. Compruebe que la pista "Techno 2" siga ejecutándose en la cubierta derecha (Cubierta B de TRAKTOR). Si no es así, presione el botón PLAY. Si la reproducción ha llegado al final de la pista, presione SHIFT+ CUE para volver al principio.
 2. Ponga un bucle en esta pista con los controles de la sección de bucleo.
 3. En la misma cubierta, presione un botón de reproducción de samples que aparezca apagado. Por ejemplo, el botón 1.
- Con esto, capturará el bucle que se está ejecutando en la Cubierta de pistas B y lo copiará en la primer celdilla de samples del primer nicho de samples de la Cubierta de mezclas D:



Acabamos de exportar el bucle de la Cubierta B a la primer celdilla de samples del primer nicho de samples de la Cubierta D.

El bucle se halla listo para ser ejecutado en la cubierta de remezclas D. Además, siempre que la adhesión (Snap) y la sincronización (SYNC) se encuentren activadas, el bucle correrá en perfecta sincronía con la cubierta de pistas B.

Los botones de reproducción de los samples ofrecen las mismas opciones de control de la reproducción que las ya descritas anteriormente (presionar el botón para silenciar/desilenciar el sample, presionar SHIFT + el botón para detenerlo y volver al comienzo la próxima vez que se active y, presionar SHIFT y otra vez el botón para descargarlo).



También, como ya se mencionó antes, es posible alternar la reproducción del sample entre los modos de ejecución bucleada y sencilla (véase [↑4.5.2, Accionar el sample](#)).

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



Si la cubierta en la que realizó la captura no estaba tocando un bucle cuando presionó el botón de reproducción del sample, la captura de audio podrá, de todos modos, realizarse desde de la cubierta fuente, pero se hará desde la posición de reproducción vigente. El bucle será cortado automáticamente según la duración de bucleo establecida (como aparece mostrada en TRAKTOR).

- Capture muestras de distintos lugares de la pista de la Cubierta B y vaya probando los distintos controles de la reproducción para ejercitar todas las técnicas arriba descritas.

4.5.4 Descargar un sample

Si desea eliminar el contenido de una celdilla, mantenga presionado el botón SHIFT y presione el botón correspondiente de reproducción del sample para detener el sample, luego repita la misma acción para vaciar la celdilla. El botón de reproducción del sample se apagará.

4.5.5 Mas control sobre las samples

Un sample cargado en una cubierta de remezclas cuenta todavía con más posibilidades de manipulación. Para acceder a estos controles, hay que hacer que la cubierta derecha del S4 pasa a controlar la Cubierta de remezclas D de TRAKTOR:

- Presione el botón DECK D para pasar a controlar la Cubierta D.

→ El botón se encenderá. Todos los elementos de la cubierta derecha controlan ahora los nichos de samples de la Cubierta D de TRAKTOR.

No vamos a describir aquí todas las funciones existentes (véase también el apartado [↑5.3, Las cubiertas](#) del manual de TRAKTOR 2) pero, al menos, mostraremos algunas de las más usuales:

- Las ruedas de desplazamiento permiten la regulación del tempo (borde externo) y la ejecución de scratching (placa superior) sobre la cubierta de remezclas y todos los samples en ella contenidos.
- Los botones Hotcue bajo cada botón de reproducción de samples también cuentan con funciones de reproducción y captura. Como acceso directo, si el sample ya se encuentra en ejecución, estos botones harán que el sample se vuelva a accionar.
- El brillo del botón Hotcue reflejará el volumen del sample que se está tocando.
- También es posible, recorrer las celdillas de un nicho de samples presionando los botones SHIFT + Hotcue; sin embargo, esto dependerá de si los botones Hotcue están operando bajo el modo Legacy o Remix Deck. Véase [↑6.3, S4 Control Options](#) para más información.

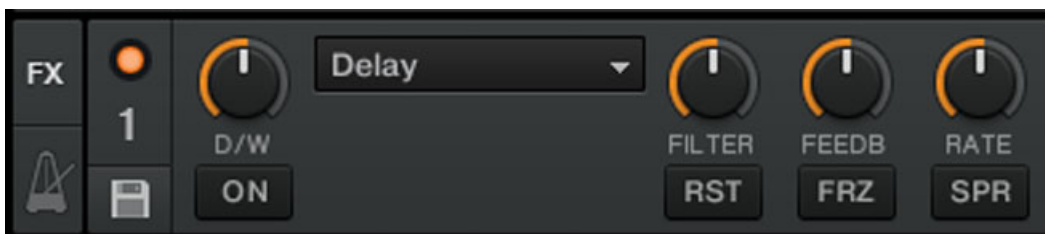


Para una descripción más detallada de las cubiertas de remezcla y sus posibilidades, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

4.6 Agregar efectos

Ahora que ya sabemos los fundamentos acerca de la ejecución y mezcla de pistas y samples, vamos a ver la manera de poner algunos buenos efectos ("FX" en la terminología de TRAKTOR).

TRAKTOR cuenta con una excelente sección de efectos. Por defecto, TRAKTOR presenta dos unidades de efectos, asignables a cualquiera de las dos cubiertas. Estas unidades FX están representadas encima de cada cubierta del S4:



Una unidad FX en TRAKTOR.



Una unidad FX en el S4.

Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 2” está cargada en la Cubierta B. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón PLAY de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

4.6.1 Modo grupal

Primero, vamos a echar un vistazo al modo grupal. Este modo permite que una sola unidad FX pueda emplear hasta tres efectos diferentes de manera simultánea.

En este ejemplo, vamos a utilizar la unidad FX izquierda (denominada FX1) del S4, pero lo mismo vale también para la unidad FX de la derecha.



El botón MODE

- Pulse el botón de modos (MODE) para poner la unidad bajo el modo grupal (el botón deberá encenderse).
En TRAKTOR, verá tres nichos de efectos apilados uno encima de otro (ver ilustración de arriba).

4.6.2 Alistando la unidad de efectos

Vamos a cargar los tres efectos predeterminados y a activar la unidad FX:

1. Manteniendo presionado el botón SHIFT, presione el botón de encendido de la unidad FX (ubicado en el extremo izquierdo) para cargar los tres efectos predeterminados:



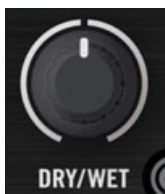
Lo que acabamos de cargar son los efectos de retardo, reverberación y filtrado.

2. Seleccione el efecto que desea activar con el botón respectivo (1 - 3). Por supuesto, puede usar los tres efectos al mismo tiempo: simplemente, active los tres botones:



Los botones se encenderán para indicar que los efectos han sido activados.

3. Como paso adicional, gire la perilla DRY/WET en sentido completamente antihorario. Más tarde vamos a hacer uso de este control para que los efectos entren de manera gradual:



→ La unidad FX ya está lista para procesar todo lo que enviemos.

4.6.3 Asignar una cubierta a una unidad FX y accionar los efectos

Ahora, necesitamos asignar esta unidad FX a una de las cubiertas. Para hacer esto, vamos a emplear los botones de asignación de efectos (FX Assign), ubicados en la parte superior de cada canal del mezclador, debajo de la perilla GAIN.



Los botones de asignación FX de cada canal.

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

1. Presione el botón de asignación izquierdo (el "1") del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX 1.
 2. Gire lentamente la perilla DRY/WET en sentido horario para aplicar el efecto.
- Ahora, podrá oír que la pista de la Cubierta B está siendo procesada por la unidad FX 1.



También puede asignar otros canales a una misma unidad de efectos. Por ejemplo, si desea aplicar estos efectos a los samples cargados en la Cubierta C o D, simplemente presione el botón "1" de los canales correspondientes.

4.6.4 Control de la unidad de efectos

Cada efecto en esta unidad FX es controlado con la correspondiente perilla (1 - 3):



Las perillas FX 1-3

- Juegue un poco con las perillas 1 - 3 y escuche los resultados sobre el audio. Cada efecto puede activarse o desactivarse de manera individual, presionando el correspondiente botón FX 1 - 3.

Cambiar el efecto de un nicho

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

1. Mantenga presionado SHIFT y presione el botón 1 repetidamente para recorrer la lista de efectos hasta que el Gater quede seleccionado en el primer nicho de la unidad FX 1 de TRAKTOR.
 2. Si el primer nicho FX está desactivado, presione el botón 1 para activarlo, (el botón se encenderá).
- A continuación, escucharemos como el Gater corta el audio a intervalos.



Desactive los botones FX 2 y 3 para así escuchar mejor el efecto del Gater sobre el audio.

Sincronización de efectos con el tempo

Ahora, probemos lo siguiente:

- Ponga la perilla FX1 en distintas posiciones y escuche el resultado logrado sobre el audio.
- Notará que el efecto se mantiene sincronizado con los pulsos. Entre otras cosas, esto puede resultar muy útil para enfatizar el ritmo temporariamente; por ejemplo, durante las transiciones entre pistas.



Compruebe esta función moviendo el deslizante de TEMPO de la cubierta derecha: al bajar el deslizante, escuchará que la pista suena más rápido y el Gater acompañando consecuentemente.

4.6.5 Modo individual

Las unidades FX también pueden ser operadas bajo el modo individual. En vez de tener varios efectos de con un solo parámetro, el modo individual le ofrece la posibilidad de modelar en profundidad un efecto a través de varios parámetros. Esta vez, vamos a emplear la unidad FX 2 (la unidad de efectos derecha) del S4.

Verifique que el botón MODE esté apagado. Si estuviera prendido, apáguelo para ingresar al modo individual.

1. Presione SHIFT + el botón de encendido para cargar un efecto en la unidad FX. Mantenga presionado SHIFT y presione repetidamente el botón de encendido para recorrer los efectos y cargar alguno que le gustaría probar.
2. Presione el mismo botón de encendido (esta vez sin el botón SHIFT) para encender la unidad FX.
El botón de encendido se iluminará.
3. En el canal B, presione el botón de asignación de efecto número 2 para asignar la Cubierta B a esta unidad FX. Puede desactivar la unidad FX izquierda (presionando el botón de asignación de la izquierda) si desea escuchar el nuevo efecto de manera más clara.

Las perillas FX 1-3 y los botones FX 2 y 3 le brindarán acceso a los parámetros avanzados de ese efecto. Cuando quiera, podrá presionar el botón FX 1 para restablecer los parámetros a sus valores predeterminados.



Al igual que en el modo grupal, la perilla DRY/WET permite ajustar el balance entre la señal no procesada y las señal procesada.

4.6.6 Almacenamiento de una configuración de efectos (Snapshot)

Si su configuración de efectos suele repetirse y desea establecer una configuración predeterminada de la misma (en la jerga del programa un "snapshot"), haga lo siguiente:

1. Ajuste las perillas y los botones de efectos hasta obtener la configuración deseada.
 2. Presione SHIFT + MODE para guardar esa configuración como una configuración predefinida ("snapshot").
- La próxima vez que presione el botón FX 1 cuando tenga este efecto cargado, los parámetros del mismo asumirán los valores de la configuración almacenada.

Ahora, es tiempo que veamos otra de las nuevas características introducidas por TRAKTOR KONTROL S4: la grabadora de bucles.

4.7 Empleo de la grabadora de bucles

Poco antes habíamos visto el uso de las cubiertas de samples como medio para accionar samples de reproducción sencilla o bucleada. Esta es la manera de trabajar con material ya existente. La grabadora de bucles (LOOP RECORDER), en cambio, nos permite grabar material nuevo de manera espontánea.



La grabadora de bucles del S4

Podríamos, por ejemplo, capturar la señal de la entrada de micrófono del S4, grabar un "scratching" en tiempo real o simplemente grabar unos pocos compases de alguna pista en particular mientras manipulamos los ajustes de los efectos.

Condiciones previas

Una vez más, suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 2" está cargada en la Cubierta B. La cubierta está tocando y la música se deja escuchar (recuerde: si la pista ha llegado a su fin, presione SHIFT + CUE en la cubierta derecha para volver al comienzo).
- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón PLAY de la cubierta izquierda).

- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.
- La unidad FX 2 está en el modo individual y cargada con su efecto favorito.
- Ninguna de las unidades FX está asignada al canal B (ambos botones de asignación del canal B deberían estar apagados).

4.7.1 Seleccionar una fuente

La grabadora de bucles puede capturar la entrada de diversas fuentes. En TRAKTOR, puede seleccionar la fuente deseada haciendo clic en el menú desplegable situado directamente bajo la perilla DRY/WET de la grabadora.



El menú de fuentes de la grabadora de bucles en TRAKTOR.

Este menú ofrece las opciones siguientes:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* grabará cualquier canal cuyo botón de auriculares esté encendido.
- *Ext* graba las señales de *Input FX Send*.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono del S4 (para más detalles sobre el empleo del micrófono del S4, véase [↑9.2, Añadir un micrófono](#)).

En nuestro ejemplo, vamos a capturar la salida principal.

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

La selección de la fuente es la única acción que se realiza solamente en el programa. El resto de las acciones se realizarán desde el controlador S4.

4.7.2 Grabar un bucle

Grabemos ahora un bucle.

Ajustar el tamaño del bucle

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

- Presione el botón SIZE del S4 repetidamente para recorrer los tamaños disponibles (en compases).

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



El tamaño seleccionado del bucle aparece mostrado en el programa.

Iniciar la grabación

Ahora, haga lo siguiente:

1. Suprima las frecuencias bajas y medias girando las perillas LOW y MID completamente en sentido antihorario.
 2. Gire la perilla DRY/WET de la grabadora de bucles completamente en sentido horario.
 3. Cuando esté listo, presione el botón de grabación (REC).
- La grabadora de bucles entrará en acción (botón REC se enciende) automáticamente, según el tamaño seleccionado del bucle, luego se apagará (Botón REC se apaga) y comenzará la reproducción (botón PLAY se enciende). Y ya está. No hay nada más que hacer.

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



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

Tocar con el bucle grabado

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



La perilla DRY/WET de la grabadora de bucles.

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

- La grabadora de bucles siempre permanece en sincronía con la Cubierta B, la cual representa nuestro tempo de referencia; es decir, el "tempo master" (para más detalles véase el apartado [↑4.8, Sincronización](#)).
- No es necesario preocuparse por la posición de la perilla DRY/WET cuando la grabadora de bucles se detiene: al parar la grabadora de bucles, la perilla DRY/WET es pasada por alto automáticamente, sin importar su posición actual. Esto asegura una transición suave, manteniendo la señal principal con su volumen original.

Borrar un bucle e intentar de nuevo

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

► Presione el botón UNDO cuando la grabadora esté detenida

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

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

1. Gire las perillas de ecualización del canal B para llevarlas hasta su posición neutral.
2. Active el botón de asignación 2 del canal B.
3. Presione el botón REC de la grabadora de bucles y manipule las perillas y botones del efecto de la unidad FX 2 como le parezca conveniente.

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

4.7.3 Sobregrabación

También puede sobregrabar el bucle grabado poniendo capas adicionales de manera espontánea. Para guardar el juego, haga lo siguiente:

1. Presione el botón REC mientras la grabadora está tocando un bucle ya existente, y vuelva a presionar REC para finalizar la sobregrabación. El nuevo audio creado será añadido al bucle existente.
2. Si no le gusta la sobregrabación realizada, presione el botón UNDO para eliminar la última sobregrabación e inténtelo de nuevo.
3. Si presiona el botón UNDO otra vez, revertirá la acción y volverá a establecer la sobregrabación.
4. Si desea eliminar completamente todo el contenido de la grabadora de bucles, presione UNDO mientras la grabadora está detenida.

4.7.4 Otros empleos del bucle grabado

Otro de los aspectos positivos de la grabadora de bucles es que usted puede emplearla para grabar bucles que después pueden ser transferidos a las cubiertas de remezcla. Para hacer esto vamos a usar el modo de copiado del S4:

1. Mantenga presionado el botón BROWSE para ingresar al modo de copia. Verá que el botón PLAY empieza a destellar para hacerle saber que contiene un bucle listo para ser copiado.
 2. Mientras mantiene presionado el botón BROWSE, presione PLAY o REC en la grabadora de bucles para seleccionar una fuente.
 3. Siga presionando el botón BROWSE y presione, a su vez, cualquier botón de reproducción de samples que aparezca destellando en la cubierta de remezclas para seleccionarlo como destino.
- Ahora el bucle ha sido almacenado en un nicho de samples y, si lo desea, podrá grabar un nuevo bucle en la grabadora de bucles. Es más, el bucle ahora podrá acceder a todas las características provistas por la cubierta de remezclas. Y por último, no olvidemos que el bucle ha sido añadido automáticamente a la colección.

4.8 Sincronización

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

4.8.1 Introducción

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

- Hemos sincronizado una pista con otra anterior antes de introducirla en la mezcla (ver [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#)).
- Hemos tocado bucles y utilizado puntos de inserción sin haber perdido el ritmo (ver [↑4.4, Bucleo y cueing](#)).
- Capturamos un sample de una pista y lo hicimos tocar en sincronía con la misma (ver [↑4.5, Emplear samples en la mezcla](#)).
- También hemos visto que el efecto Gater estaba sincronizado con la pista a la cual estaba afectando (ver [↑4.6, Agregar efectos](#)).
- Finalmente, hemos grabado un bucle con la grabadora de bucles y lo ejecutamos en sincronía con la pista (ver [↑4.7, Empleo de la grabadora de bucles](#)).

El tempo master

Para que todo esto funcione, TRAKTOR necesita un tempo y un ritmo de referencia que le permitan sincronizar. A este tempo lo llamamos el **tempo master**. El tempo master no tiene que ser necesariamente el mismo a lo largo de toda la mezcla, pero siempre se considerará uno y solo un tempo master.



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

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

- El reloj de TRAKTOR proporciona un tempo y un tic.
- Una cubierta de pistas proporciona también el tempo y el ritmo de la pista que se está ejecutando en ese momento.

La retícula de pulsos

Para que una cubierta de pistas pueda proporcionar tempo y pulsos fiables, los mismos deberían determinarse de manera precisa en la pista cargada; de lo contrario, la "referencia" no serviría de nada. Por lo tanto, las pistas tienen que ser primero analizadas para que TRAKTOR pueda determinar los pulsos por minuto (BPM) y la posición de los pulsos. El resultado de este análisis se refleja en una retícula de pulsos (**Beatgrid**). Cada una de sus pistas posee una retícula de pulsos propia:



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

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



Las pistas demos empleadas en estos tutoriales fueron previamente analizadas y, por lo tanto, ya cuentan con una retícula de pulsos confiable. Antes de poder usar con provecho las bondades de la sincronización en sus propias pistas, deberá analizarlas. De manera predeterminada, esto se hace automáticamente al importar música a la colección de pistas. Para más información, véase el capítulo [↑3, Importar la música propia](#). Para informarse acerca de todos los detalles referidos al análisis, la retícula de pulsos y la colección de pistas, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

Qué es sincronizable y qué no

Básicamente, los efectos de desarrollo temporal están siempre automáticamente sincronizados con el tempo master vigente.

Por otra parte, en cada cubierta de pistas podrá decidir si emplea o no la sincronización automática. Por ejemplo, cuando desee aparear los pulsos manualmente (véase [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#)) o, incluso, cuando prefiera que la pista no presente sincronización alguna.

4.8.2 ¿Cuál es el tempo master?

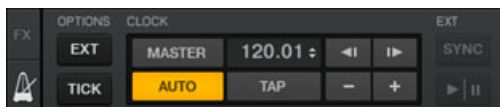
La mezcla puede armarse empleando distintos montajes: puede mezclar con dos cubiertas de pistas o hacer uso de las cubiertas de remezcla situadas abajo (montaje predeterminado) o, incluso, reemplazar las cubiertas de remezcla por otras dos cubiertas de pistas.

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

Deje que TRAKTOR decida por usted: el modo automático

Echemos primero una mirada al reloj (Clock) de TRAKTOR

- En TRAKTOR, haga clic en el metrónomo para abrir el panel del reloj:



El panel del reloj de TRAKTOR.

En el panel del reloj, verá que el botón **AUTO** aparece activado. Esto significa que nos hallamos en el modo automático.



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

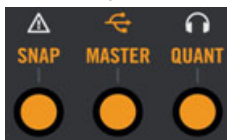
Cuando **AUTO** está activado, TRAKTOR alterna automáticamente el tempo master entre las cubiertas de pistas según necesidad; esto es, cuando la cubierta que tiene el tempo master se detiene o cuando se carga una nueva pista en ella. De esta manera, no hay que hacerse problema tratando de configurar el tempo master por sí mismo.



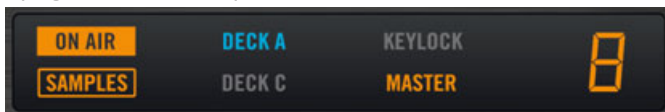
Si no hubiera otra cubierta de pistas tocando, el reloj pasará a dar el tempo master, conservando así la sincronía de cualquier efecto, bucle o sample que todavía estuviera en el aire.

Podemos comprobar esto haciendo lo siguiente:

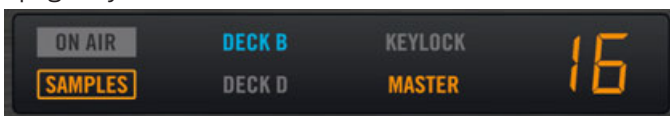
1. Detenga la ejecución de la cubierta.
En el panel maestro del S4, el botón y el indicador MASTER aparecerán encendidos para indicar que el reloj está actuando de tempo master:



2. Cargue sendas pistas en la Cubierta A y B.
3. Inicie la reproducción en la Cubierta A.
La Cubierta A es ahora el tempo master: el indicador MASTER del visualizador maestro se apagará mientras que el indicador MASTER de la cubierta izquierda se encenderá:



4. Inicie la reproducción en la Cubierta B y haga coincidir los pulsos de la Cubierta B con los de la Cubierta A (ya sea manualmente o con la función de sincronización automática).
5. Detenga la Cubierta A.
→ La Cubierta B tiene el tempo master: el indicador MASTER de la cubierta izquierda se apagará y el de la cubierta derecha se encenderá:



Si toca solamente con dos cubiertas o si prefiere hacer la sincronización manualmente, el modo Auto(mático) podría serle útil: le garantizará que cada pista nueva en la mezcla establezca el tempo de referencia y todos los efectos y samples bucleados de la cubierta de samples estarán sincronizados de manera correcta, sin estar constreñidos a un solo tempo.

Si desea realizar una combinación de sincronización manual y automática, deje activado el botón **AUTO** y habilite el botón SYNC de la cubierta del S4 que necesite.

- Si el botón SYNC está habilitado, la nueva cubierta heredaré el tempo maestro de la cubierta anterior.
- Si SYNC está deshabilitado, la nueva pista establecerá el tempo maestro de referencia.

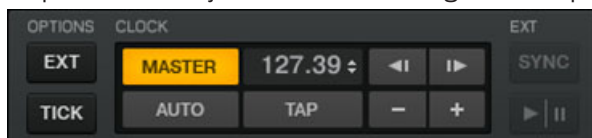
Tenga en cuenta que también puede establecer manualmente el tempo de referencia de una cubierta:

- Para establecer manualmente una cubierta de pistas como tempo master, presione los botones SHIFT + SYNC de dicha cubierta.

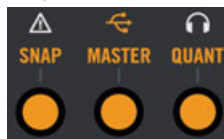
Empleo del reloj como tempo master

Si está manejando juegos de ritmos distintos en más de dos cubiertas, debería emplear el reloj como tempo master. El reloj siempre le proporcionará un tempo de referencia sólido y estable. Además, si solo tiene pensado realizar transiciones sincronizadas y le gustaría permanecer dentro del mismo límite general de BPM, el reloj constituye una herramienta ideal. Para configurar el reloj, haga lo siguiente:

1. En el panel del reloj de TRAKTOR, desactive el botón **AUTO**.
2. Ponga el reloj como tempo master, ya sea empleando el botón **MASTER** del panel del reloj o presionando el botón MASTER del panel maestro del S4 (en medio del mezclador). El panel del reloj debería tener el siguiente aspecto:



El panel del S4 debería mostrar lo siguiente:



3. En el S4, active la sincronización en todas las cubiertas presionando los respectivos botones SYNC.

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

► Cambie el tempo del reloj haciendo clic en el valor de BPM y arrastrando verticalmente.

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

Al igual que en el modo automático, en todo momento podrá cambiar el tempo master desde el S4 presionando SHIFT + SYNC en la cubierta deseada o presionando nuevamente el botón MASTER del visualizador maestro.

4.8.3 Otras útiles herramientas de sincronización

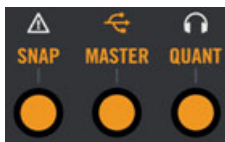
Por último, cabría mencionar brevemente otras tres interesantes funciones relacionadas con la sincronización: los modos de adhesión (Snap) y cuantificación (Quant) y la función de protección de tonalidad (Keylock).

Los modos de cuantificación y adhesión

Como seguramente recordará, ya hemos hecho alusión a los modos de adhesión y cuantificación en el tutorial anterior (ver [4.2, Mezclar una segunda pista](#)). Estos modos son también importantes herramientas que lo ayudarán a sincronizar sus pistas:

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

Estos dos modos pueden habilitarse o deshabilitarse directamente desde el S4, presionando los respectivos botones que aparecen en el panel visualizador, a cada lado del botón MASTER:



Los botones SNAP y QUANT permiten activar o desactivar los modos de adhesión y cuantificación respectivamente.

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

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

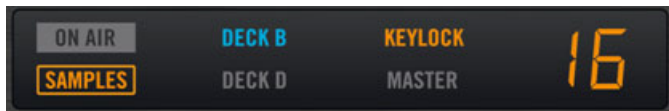
Proteger la tonalidad de una pista

Al sincronizar dos pistas, el tempo de las mismas se verá alterado y consecuentemente habrá una alteración del tono (o armadura tonal). 'En diferencias menores de tempo, esto no constituye un tema pero cuando las diferencias de tempo son más pronunciadas, el cambio de tono puede resultar problemático: las percusiones perderán su fuerza, las voces sonarán añiñadas, etc.

Para evitar esto, TRAKTOR KONTROL S4 ofrece una función de protección tonal que desacopla el tono del tempo de una pista:

1. Cargue dos pistas de tempos bien diferentes en las Cubiertas A y B.
2. Inicie la reproducción en ambas cubiertas y sincronice la Cubierta B con la Cubierta A. Podrá percibir claramente como el tono de la pista de la Cubierta B ha cambiado.
3. Ahora presione SHIFT + PLAY en la cubierta derecha del S4. Esto activará la protección tonal de esa cubierta.

- El tono de la pista volverá a su estado original, preservando así la mayor parte de su percepción acústica. En la cubierta izquierda, el indicador KEYLOCK se encenderá para recordarle que la protección tonal está activada en esa cubierta:



4.8.4 En conclusión

Resumiendo, no hay una forma "correcta" de sincronización: todo depende de su estilo como DJ y del tipo de música que esté utilizando. Sin importar el montaje con el que esté trabajando, toda la información necesaria la tendrá a mano sobre el S4 y desde allí podrá pilotear su trabajo de manera correspondiente.

5 Detalle del aparato

Este capítulo detalla todo lo que usted puede hacer con su TRAKTOR KONTROL S4.

Tras una breve introducción acerca de las áreas principales del S4, vamos a realizar un detalle pormenorizado sobre cada elemento de control presente en el S4.



En este capítulo, describiremos las operaciones realizadas en el TRAKTOR KONTROL S4. Desde luego, toda acción del S4 se verá reflejada instantáneamente sobre el programa TRAKTOR. Para una explicación detallada de todas las características provistas por el programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

Referencia rápida

En el capítulo [↑6.5, El asistente de la configuración](#), hallará una serie de tablas de referencia rápida que resumen las funciones básicas de cada elemento de control del S4.

5.1 Áreas y conceptos

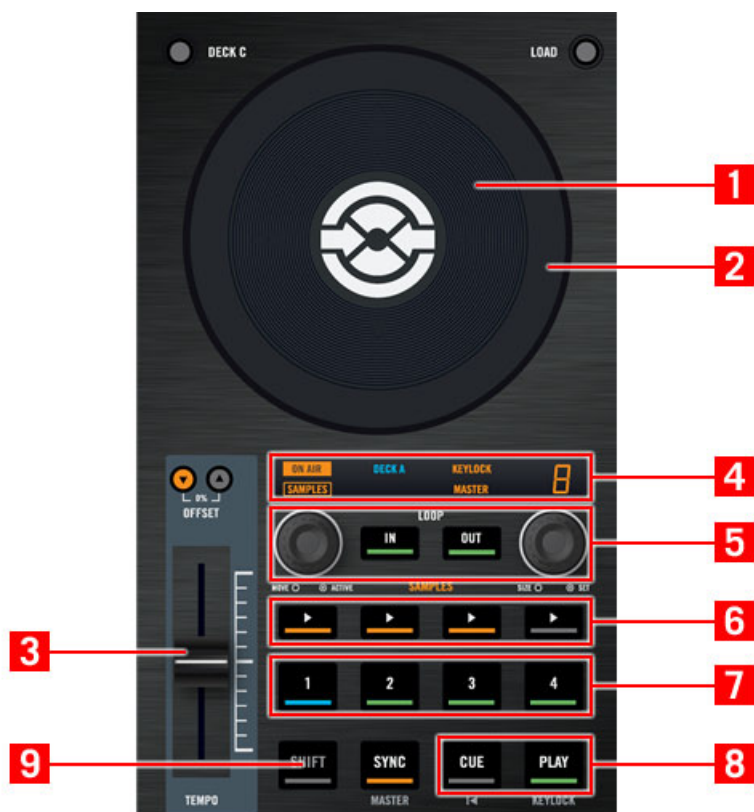
Esta primera sección presenta un panorama general de las partes principales del sistema de TRAKTOR KONTROL S4, tanto en el controlador TRAKTOR KONTROL S4 como en el programa TRAKTOR. De paso, describiremos algunos conceptos importantes que hacen al sistema de TRAKTOR KONTROL S4.



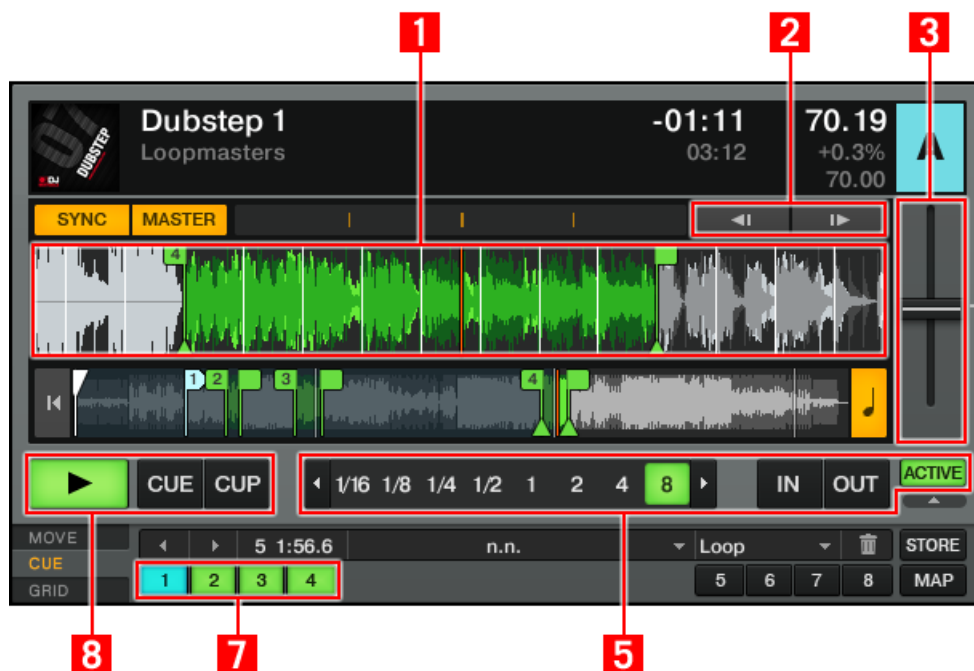
Durante su trabajo con TRAKTOR KONTROL S4 se encontrará continuamente con estos conceptos que aquí describimos. El capítulo [↑4, Tutoriales](#), ya ejercitado, representaba una perspectiva práctica sobre la implementación de dichos conceptos.

5.1.1 Decks (Cubiertas)

TRAKTOR KONTROL S4 proporciona cuatro **cubiertas**) virtuales. Las cubiertas son el lugar donde se ejecutan las pistas, los samples y la música en vivo. Las cubiertas pueden considerarse como el equivalente virtual de las viejas cubiertas de reproducción de vinilos y CD pero con el aditamento de una gran cantidad de potentes características y la flexibilidad que otorga un sistema de ordenador.



Una cubierta del aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4.



Los elementos de control equivalentes en un cubierta de pistas de TRAKTOR.

Las dos cubiertas del TRAKTOR KONTROL S4 permiten controlar la cuatro cubiertas (denominadas A, B, C y D) del programa TRAKTOR:

- La cubierta izquierda del S4 controla la cubierta A y la Cubierta C del programa.
- La cubierta derecha del S4 controla la Cubierta B y la Cubierta D del programa.

Cada cubierta del controlador TRAKTOR KONTROL S4 consta de una **rueda de desplazamiento** con funciones avanzadas de movimiento en su placa superior (1) y borde externo (2), un **deslizante de TEMPO** (3) que ajusta la velocidad de la reproducción, un **visualizador de cubierta** (4) con la información sobre el estado de la cubierta, una **sección de bucle** (5), **botones de reproducción de samples** (6) y botones **Hotcue** (7) con funciones diferentes según el tipo de cubierta empleado (cubierta de pistas o cubierta de remezclas), los clásicos botones **PLAY** y **CUE** (8), y algunos otros pocos elementos de control. Por supuesto, en el programa TRAKTOR hallará el equivalente de todos estos elementos.

Las cubiertas izquierda y derecha están dotadas también con un **botón SHIFT (9)**: cuando es presionado, este botón modifica la función de la mayoría de los elementos de control (ver [↑5.3.2, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias](#) para más detalles).



La función de muchos elementos de control de las cubiertas puede personalizarse para que se adapte a las necesidades y hábitos del usuario. Consulte el capítulo [↑6, Personalizar TRAKTOR KONTROL S4](#) para más información.

Tres tipos de material de audio y tres tipos de cubierta

Las cubiertas pueden manejar tres tipos de audio diferentes, generando de este modo tres tipos diferentes de cubierta.

- **Pistas:** una pista (Track) es toda pieza musical almacenada en formato digital en el disco duro. Por ejemplo, la manera tradicional de disyosquear consiste en ejecutar una secuencia determinada de pistas, es decir una lista de reproducción (**Playlist**). Las cubiertas que manejan pistas son llamadas cubiertas de pistas (**Track Decks**).
- **Samples:** un sample es una pequeña muestra de material de audio. Si bien su contenido interno no difiere demasiado del de una pista (a fin de cuentas todo es audio almacenado en formato digital en el disco duro), la diferencia básica radica en su tamaño y propósito: un sample suele ser mucho más breve que una pista y está concebido principalmente para ser añadido (o fundido) en la mezcla general. Y, por sobre todo, los samples son el material perfecto para realizar remezclas en vivo. Las cubiertas que manejan samples son denominadas como **cubiertas de remezcla** (Remix Decks). Cada cubierta de remezcla consta de cuatro **nichos de samples** de 16 celdillas.
- **Entrada de audio:** mientras que los tipos de material de audio arriba mencionados son reproducidos a partir del disco duro, las Cubiertas C y D también pueden convertirse en **entradas en vivo**, para capturar señales de audio externas para que sean procesadas por TRAKTOR. Sea un micrófono, un tocadiscos, un teclado o cualquier otra cosa, el mismo se insertará directamente en el recorrido de la señal de TRAKTOR.

Configuraciones de cubierta

En TRAKTOR KONTROL S4, las cubiertas superior A y B son siempre cubiertas de pistas. Las cubiertas inferiores C y D son, por defecto, cubiertas de remezcla, pero pueden convertirse en cubiertas de pistas o en cubiertas de entrada en vivo o, incluso, pueden ser también desactivadas.

Hallará una descripción detallada de cada elemento de control de las cubiertas en el apartado [↑5.3, Las cubiertas](#).

5.1.2 Mezclador

El **mezclador** ocupa la parte central del controlador TRAKTOR KONTROL S4 y de la interfaz de TRAKTOR.



El mezclador en el controlador S4 y en TRAKTOR.

El mezclador recibe las señales de audio provenientes de las cuatro cubiertas arriba descritas a través de sus cuatro **canales** (1). Cada canal corresponde a una cubierta. De aquí que los canales se denominen también con las letras A, B, C y D, según la cubierta correspondiente.

Al igual que cualquier mezclador DJ, la función del mezclador es ajustar el nivel relativo de volumen de cada canal, controlar la frecuencia de los mismos y, eventualmente, enviar su contenido a las unidades FX (ver más adelante [↑5.1.3, Unidades FX](#)), antes de enviar todo el resultado general a la **sección general (2)** y generar, por último la mezcla que será escuchada por la audiencia. Por supuesto, el Mezclador también cuenta con un **crossfader (3)** para realizar transiciones imperceptibles entre los distintos canales.

El mezclador de su aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4 cuenta, además, con algunas otras funciones adicionales que no encontrará en los usuales mezcladores DJ. Por ejemplo, incluye la perilla **BROWSER (4)**, para recorrer rápidamente la lista de reproducción, una serie de indicadores e interruptores en el **panel visualizador maestro (5)** con acceso a información y opciones importantes y, finalmente, la **grabadora de bucles (6)**, cuyos detalles veremos más adelante.

Encontrará una descripción detallada de cada elemento de control del mezclador en el apartado [↑5.4, El mezclador](#).

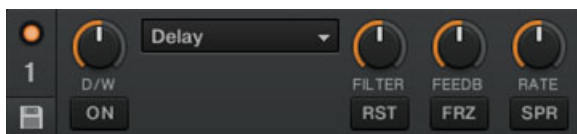
Los controles del mezclador que se ocupan de las entradas y salidas físicas de TRAKTOR KONTROL S4 se encuentran en los paneles frontal y trasero del S4 (véase [↑5.1.5, Paneles frontal y trasero](#)).

5.1.3 Unidades FX

Poner efectos en la música hace que las posibilidades de mezcla sean infinitas. A tal fin, TRAKTOR nos brinda una gran selección de efectos de gran calidad. Estos efectos son manejados por las **unidades FX**.



La unidad FX 1 del TRAKTOR KONTROL S4.



La unidad FX 1 de TRAKTOR.

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

En el aparato, TRAKTOR KONTROL S4 también ofrece dos unidades de efectos (denominadas FX 1 y FX 2) que permiten el control de las unidades de efectos correspondientes del programa.

En el apartado [↑5.5, Las unidades FX](#), hallará una descripción detallada de cada uno de los elementos de control de las unidades FX.



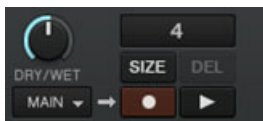
En las preferencias de programa, TRAKTOR permite habilitar dos unidades de efectos suplementarias. El empleo de cuatro unidades FX, en vez de las dos habituales, conlleva algunos ligeros cambios en el manejo de los efectos. Consulte el apartado [↑6.4.3, Empleo de cuatro unidades de efectos](#) para más información.

5.1.4 Grabadora de bucles

La grabadora de bucles (**Loop Recorder**) es otra de las potentes herramientas para realizar mezclas en vivo.



La grabadora de bucles del S4



La grabadora de bucles en TRAKTOR.

La grabadora de bucles permite crear bucles de manera instantánea, ya sea con material proveniente de la señal maestra del mezclador, de una cubierta o directamente de una entrada física de audio. Tan pronto como un bucle se haya grabado, se accionará de manera automática. También permite fundir el bucle que la grabadora está ejecutando con la mezcla principal. Además, es posible guardar el bucle grabado en el disco duro o transferirlo directamente hacia cualquier lugar del TRAKTOR KONTROL S4; típicamente al nicho de samples de una cubierta de remezclas.

El apartado [↑5.6, La grabadora de bucles](#) brinda una descripción detallada de cada elemento de control de la grabadora de bucles.

5.1.5 Paneles frontal y trasero

Los paneles frontal y trasero del TRAKTOR KONTROL S4 cuentan con los controles y conexiones relacionados con las **entradas y salidas físicas** del controlador. Esto se describe en detalle en los apartados [↑5.8, El panel trasero](#) y [↑5.9, El panel frontal](#).

5.2 Tipos de elementos de control

TRAKTOR KONTROL S4 presenta distintos tipos de elementos de control, los cuales vamos a pasar a describir.

5.2.1 Botones



Un botón del S4.

Los **botones** están presentes en abundancia en el TRAKTOR KONTROL S4. Los mismos pueden accionarse de tres maneras distintas:

- Algunos botones **accionan** una función cuando son presionados; por ejemplo, los botones Hotcue: al presionar uno de estos botones, hará que la reproducción se accione a partir de ese punto.
- Otros botones sirven para **alternar** entre dos estados cuando son presionados; por ejemplo, el botón PLAY: presiónelo una vez para iniciar la reproducción y presiónelo nuevamente para detenerla.
- Finalmente, unos pocos botones activan una situación que solo se **mantiene** mientras son presionados. El más conspicuo de esta clase de botones es el botón SHIFT (ver más adelante).

Todos los botones de TRAKTOR KONTROL S4 están equipados con LED que proporcionan distinta información. Básicamente, los LED indican el estado actual del botón, pero la información exacta que conllevan dependerá del botón en cuestión. Para más información, consulte por favor la descripción respectiva de cada botón.

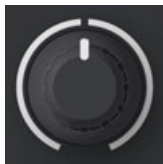
Los botones SHIFT

Los **botones SHIFT** (uno por cada cubierta) no accionan por sí mismos ningún tipo de acción, en cambio, modifican la función de los otros elementos de control de TRAKTOR KONTROL S4, dando acceso a funciones secundarias.



Para más detalles al respecto, consulte el apartado [↑5.3.2, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias..](#)

5.2.2 Perillas



Una perilla del S4.

Las **perillas** son potenciómetros giratorios con un rango limitado (indicado por el anillo blanco que los circunscribe parcialmente). Al girarlas, establecen un valor absoluto para el parámetro respectivo. La línea blanca indica el valor actual del parámetro dentro de un rango limitado. Según la función cumplida, la mayoría de los botones presentan en posición central su estado neutro.

5.2.3 Transductores



Una perilla transductora del S4.

Los **transductores** son potenciómetros giratorios sin fin (indicado por el anillo blanco que los circunscribe completamente). Al girar estas perillas, establecerá un valor relativo con respecto al valor vigente en el programa. Todos las perillas transductoras presentan un movimiento que va grado en grado.

Además, las perillas pueden ser presionadas para desencadenar alguna otra acción.

5.2.4 Ruedas de desplazamiento



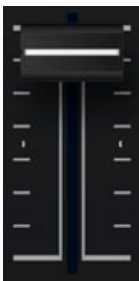
Una rueda de desplazamiento del S4.

Desde una perspectiva práctica, la **rueda de desplazamiento** se parece bastante a las perillas arriba descritos: cuenta con un movimiento giratorio continuo y además su parte plana puede ser presionada. Aparte de su mayor tamaño, la principal diferencia estriba en el hecho de que su sensibilidad a la presión es mucho más alta; lo que sirve básicamente para detectar si la mano está puesta sobre la placa o sobre el borde externo cuando la rueda está siendo girada. Por consiguiente, presenta dos formas de control giratorio:

- Se puede girar el borde externo.
- O se gira la rueda haciendo presión sobre el plato.

Vemos así que la rueda es un elemento de control versátil que ofrece una precisa forma de control que puede emplearse para hacer "scratching", recorrer pistas o listas, etc.

5.2.5 Controles deslizantes



Un deslizador del S4.

Los **deslizantes** son controles lineales de rango limitado. Todos ellos establecen valores absolutos, a excepción de los deslizantes de TEMPO (véase [↑5.3.7, Deslizador de tempo y botones de compensación](#)).

5.2.6 Visualizadores, medidores e indicadores



Un visualizador con varios indicadores



Un medidor

Los **visualizadores**, **indicadores** y **medidores** son LED que proporcionan información en tiempo real sobre el estado de distintos componentes del sistema de TRAKTOR KONTROL S4.

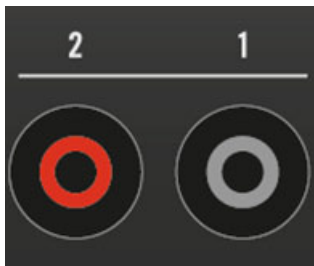
5.2.7 Interruptores



Un interruptor

Los **interruptores** se hallan solamente en el panel trasero. Controlan las opciones básicas necesarias para la configuración de TRAKTOR KONTROL S4.

5.2.8 Enchufes



Enchufes RCA de la salida principal en el panel trasero del S4.

Los **enchufes** se encuentran en los paneles frontal y trasero solamente. Permiten enchufar distintos tipos de cables (USB, audio, MIDI, etc.) en el TRAKTOR KONTROL S4.

5.3 Las cubiertas

Esta sección describe el manejo general de las cubiertas del TRAKTOR KONTROL S4. Tras la descripción general de los distintos tipos de cubiertas de TRAKTOR, vamos a describir las áreas y elementos que componen las cubiertas del S4.

5.3.1 Tipos de cubierta y estructura

Como ya se ha dicho en el apartado [↑5.1.1, Decks \(Cubiertas\)](#), las cubiertas de TRAKTOR pueden ser de tres tipos, según la clase de material de audio que se desea manipular; hay entonces: **cubiertas de pistas** (Track Deck), **cubiertas de remezcla** (Remix Deck) y **cubiertas de entrada en vivo** (Live Input).

- Por defecto, las Cubiertas A y B funcionan como cubiertas de pistas cuando TRAKTOR está configurado para operar con TRAKTOR KONTROL S4.
- Las Cubiertas C y D funcionan como cubiertas de remezcla.



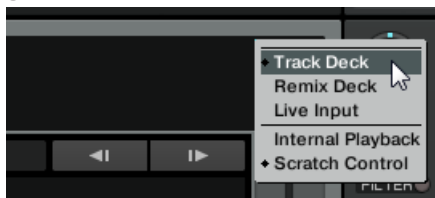
La opción 2 Track Decks + 2 Remix Decks es la configuración predeterminada en la operación del S4. Véase [↑6.5, El asistente de la configuración](#) para más información sobre la configuración de TRAKTOR a través del asistente de la configuración. Sin embargo, esta no es la única configuración posible, ambas cubiertas del S4 pueden emplearse para controlar las cubiertas de pistas o las cubiertas de remezcla de TRAKTOR.

Seleccionar un tipo de cubierta

Para la operación de TRAKTOR KONTROL S4 se recomienda emplear la configuración predeterminada; es decir, cubierta de pistas para las Cubiertas A y B, y cubiertas de remezcla para las Cubiertas C y D. De todos modos, la cubiertas del S4 pueden controlar todos los tipos de cubierta. Para cambiar la modalidad de la cubierta, haga lo siguiente:

- En las preferencias del programa, seleccione la modalidad deseada en *Preferences > Decks > Deck Flavor*.

- O haga clic en la letra de la cubierta y seleccione la opción deseada en el menú desplegable:



Las cubiertas del TRAKTOR KONTROL S4

Las dos cubiertas del TRAKTOR KONTROL S4 permiten controlar las cuatro cubiertas de TRAKTOR.

- La cubierta izquierda del S4 controla las dos cubiertas de la izquierda del programa: la Cubierta A y la Cubierta C.
- La cubierta derecha del S4 controla las dos cubiertas de la derecha del programa: la Cubierta B y la Cubierta D.

Cuando una cubierta del S4 está controlando alguna de las cubiertas del programa, decimos que el **foco** de selección del S4 está puesto sobre dicha cubierta. El foco del S4 puede alternar entre las dos cubiertas del programa sujetas a su control (p. ej., entre las Cubiertas A y C). Esto se realiza por medio de los botones de asignación de cubierta (véase [↑5.3.3, Botones de asignación de cubiertas: cambiar el foco de selección](#)).

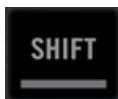
Según el tipo de cubierta controlada en TRAKTOR (cubierta de pistas, de remezcla o de entrada en vivo), los elementos de control del S4 funcionarán de manera ligeramente diferente. Estas diferencias serán señaladas oportunamente.

Emplear una cubierta para la entrada en vivo

Cuando una cubierta está puesta para la captación de entrada de música en directo (Live Input), la cubierta simplemente toma las señales de audio que ingresan a través de las entradas físicas de audio del S4 y las direcciona hacia los correspondientes canales del mezclador. En consecuencia, todos los elementos de control de esta cubierta permanecerán desactivados. En el S4, no es posible poner el foco sobre una cubierta del programa que está funcionando como entrada en vivo. Para una descripción detallada de la entrada en vivo, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

5.3.2 Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias

Los botones SHIFT cumplen un propósito general, más allá del tipo de cubierta en cuestión (pistas, remezcla o entrada en vivo).



Un botón SHIFT.

Los botones SHIFT (en cada cubierta del S4) actúan como "modificadores" de otros elementos de control de TRAKTOR KONTROL S4. Posibilitan el acceso a las **funciones secundarias** de dichos elementos de control, de manera similar a la tecla [Mayús] del teclado del ordenador.

- Para acceder a las funciones secundarias de cualquier elemento de control, mantenga presionado el botón SHIFT al hacer uso de dicho control.
 - Para los elementos de control de las cubiertas y de las unidades FX, SHIFT opera de manera local; lo cual significa que no es posible emplear el botón SHIFT ubicado al otro lado del S4 para acceder a las funciones secundarias de una cubierta o unidad FX.
 - En el mezclador, el botón SHIFT a ambos lados, puede usarse para acceder a las funciones secundarias.



En las cubiertas de pistas, el botón SHIFT permite, además, definir el tempo de la cubierta. Véase [↑5.3.13, Botón SHIFT](#) para más información

5.3.3 Botones de asignación de cubiertas: cambiar el foco de selección

Los botones de asignación de cubiertas cumplen un propósito general, más allá del tipo de cubierta en cuestión (pistas, remezcla o entrada en vivo).



Botones de asignación de cubierta (uno por cubierta)

Los botones de asignación de cubiertas (DECK C a la izquierda, y DECK D a la derecha) permiten poner el foco del S4 en las cubiertas de TRAKTOR.

- ▶ En la cubierta izquierda, presione DECK C para poner el foco en la Cubierta A o en la Cubierta C.
 - ▶ En la cubierta derecha, presione DECK D para poner el foco en la Cubierta B o en la Cubierta D.
- Cuando el foco está en la cubierta inferior (la C o la D), el botón de asignación de cubiertas se encenderá. Simultáneamente, en el visualizador de cubierta, se encenderá el indicador DECK C (o DECK D) o el indicador DECK A (o DECK B) (véase [↑5.3.4, Visualizador de cubierta: información al instante](#), más abajo). Asimismo, se encenderán también los indicadores de los canales correspondientes del mezclador (véase [↑5.4.3, Los canales y el crossfader](#)).

Función secundaria: diseños intercambiables

Los botones de asignación de cubiertas permiten pasar a los distintos diseños de TRAKTOR.

- ▶ En la cubierta izquierda, presione SHIFT + DECK C para cambiar a otro diseño de TRAKTOR.
- ▶ En la cubierta derecha, presione SHIFT + DECK D para cambiar a otro diseño de TRAKTOR.

Los diseños pueden personalizarse en las preferencias del programa: *Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options*. Para más información, consulte por favor el apartado [↑6.3, S4 Control Options](#).



Para más información sobre los diseños de cubierta, consulte el manual de TRAKTOR 2.

5.3.4 Visualizador de cubierta: información al instante

El visualizador de cubierta presenta seis indicadores (ubicados junto al visualizador del tamaño del bucle).



El visualizador de cubierta

Indicadores del visualizador de cubierta

- Los seis indicadores del visualizador de cubierta brindan distintos tipos de información:
Indicador ON AIR: se enciende cuando la cubierta es audible a través de las salidas principales del TRAKTOR KONTROL S4. Este indicador toma en cuenta la posición del crossfader y la del deslizador del canal para decidir si la cubierta está "en el aire" o no. Dicho brevemente: si el indicador ON AIR aparece en encendido, piénselo dos veces antes de poner pausa en esa cubierta!
- **Indicador SAMPLES:** se enciende cuando la cubierta inferior trabaja como cubierta de samples. Esto permite saber si los botones de reproducción de samples de la cubierta superior están controlando los nichos de samples de la cubierta inferior (siempre y cuando no haya modificado sus asignaciones; véase [↑5.3.9, Botones de reproducción de samples](#)).
- **Indicador DECK A (o DECK B):** se enciende de azul cuando la cubierta del S4 tiene el foco en la cubierta superior del programa (Cubierta A o Cubierta B de TRAKTOR).
- **Indicador DECK C (o DECK D):** se enciende de azul cuando la cubierta del S4 tiene el foco en la cubierta inferior del programa (Cubierta C o Cubierta D de TRAKTOR PRO).
- **Indicador KEYLOCK:** se enciende cuando la protección tonal de la cubierta está activada. Tenga en cuenta que la protección tonal solo puede ser activada en las pistas de cubierta. Para más detalles sobre esta función, consulte el tutorial del apartado [↑4.8, Sincronización](#) y el manual de TRAKTOR 2.
- **Indicador MASTER:** se enciende cuando la cubierta brinda el tempo master. Esta información es crucial a la hora de sincronizar pistas. Tenga en cuenta que solo las cubiertas de pistas pueden servir como referencia del tempo master. Para poner una cubierta de pistas como tempo master, use SHIFT + SYNC (véase [↑5.3.12, Botón SYNC](#)). Para más información acerca de la sincronización, consulte por favor el tutorial de [↑4.8, Sincronización](#) y el manual TRAKTOR 2.

Visualizador del tamaño del bucle



El visualizador del tamaño del bucle.

A la derecha de la cubierta, el **visualizador del tamaño del bucle** muestra, en pulsos, la longitud del bucle seleccionado. El tamaño del bucle puede modificarse con la perilla SIZE (véase [↑5.3.8, Sección de bucle](#)).

5.3.5 Botón de carga



El botón LOAD

El botón de carga LOAD permite la carga y descarga de pistas cuando se hace uso de la función Quick Loading. Se emplea conjuntamente con la perilla BROWSE, la cual permite recorrer rápidamente la lista de reproducción consultada:

1. Gire la perilla BROWSE para seleccionar la pista deseada en la lista de reproducción abierta en el buscador. Mantenga presionado SHIFT y gire BROWSE para recorrer sus favoritos.
 2. Presione LOAD para cargar la pista o el juego de remezclas en la cubierta.
- Presione SHIFT + LOAD para descargar la pista de la cubierta.

Las funciones de carga y búsqueda están explicadas en el apartado [↑5.7.1, Buscar pistas y samples](#).

Tenga en cuenta también que el botón LOAD se enciende cuando presiona la placa de la rueda de desplazamiento (p. ej., al hacer "scratching", véase [↑5.3.6, Rueda de desplazamiento](#)).



El botón LOAD se puede usar también para pasar a una función alternativa en la que se activa un modo especial de la rueda de desplazamiento. Consulte el apartado [↑6.3, S4 Control Options](#) para más información.

5.3.6 Rueda de desplazamiento



La rueda de desplazamiento en la cubierta derecha.

La rueda de desplazamiento posee numerosas funciones relacionadas con la reproducción de una cubierta.

- **Modificación del Tempo:** gire el borde externo de la rueda para aumentar temporariamente el tempo de la cubierta. Al dejar de mover el borde, el tempo de la pista retornará a su valor original.
- **Scratch:** presione y gire la placa de la rueda para tomar control total sobre la pista. Podrá poner puntos de inserción manualmente, dar marcha atrás o hacer scratching. También puede resultar útil para localizar puntos determinados de la pista o juego de remezclas. Al soltar la placa, la cubierta retornará a su estado de reproducción previo (en ejecución o en pausa).
- **Buscar:** si al girar la placa, también presiona SHIFT, podrá realizar búsquedas rápidas a través de la pista / juego de remezclas.

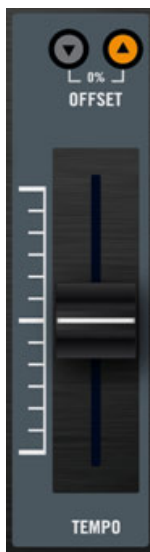


Al presionar el plato de la rueda de desplazamiento, el botón LOAD de arriba se encenderá para indicar que está controlando manualmente la posición de la reproducción.

La rueda de desplazamiento también proporciona las siguientes características adicionales:

- Mantenga presionado el botón IN o OUT mientras mueva la rueda para así ajustar el punto de inicio o de fin de un bucle. Para más detalles, consulte el apartado [↑5.3.8, Sección de bucle](#).
- En el modo de búsqueda, use la rueda de desplazamiento para recorrer la lista de reproducción. Para más detalles, consulte el apartado [↑5.7, Buscar, cargar y copiar](#).
- La rueda de desplazamiento cuenta también con un modo especial de operación cuando se están manejando características avanzadas como el control de efectos o el control del filtro. Consulte el apartado [↑6.3, S4 Control Options](#) para más información.

5.3.7 Deslizante de tempo y botones de compensación



– El deslizante de TEMPO y los botones de compensación (OFFSET).

El control deslizante de TEMPO y los botones de compensación (OFFSET) permiten un control eficaz del tempo.

El deslizante de TEMPO controla el tempo de la cubierta en foco: suba o baje el deslizante para aumentar o disminuir el tempo. Por defecto, el rango de este control es de $\pm 6\%$.



Esto puede cambiarse en *Preferences > Transport > Tempo*. Tanto los deslizantes del programa como los del S4 se verán afectados por los cambios que realice.

Modo absoluto

Por defecto, el deslizador de TEMPO opera en modo absoluto. En este modo, cada vez que mueva el deslizador en el S4, la posición del mismo se transmitirá 1:1 al deslizador de tempo de la cubierta del programa; el cual, en definitiva, controla el tempo de la cubierta del programa.

Por lo tanto, el tempo de la cubierta del programa coincidirá con la posición del deslizador de TEMPO del S4, a menos que haya cambiado el tempo de la cubierta del programa valiéndose de otros medios, como por ejemplo:

- Activando el botón SYNC de dicha cubierta para sincronizarla con otro ritmo; modificando, así, el tempo de la cubierta. Mientras SYNC esté activado y la cubierta involucrada no sea el tempo master, el tempo de la cubierta no podrá ser controlado manualmente a través de los deslizantes del aparato (los cuales quedarán desactivados así como los del programa).
- Cambiando el foco del S4 a otra cubierta del programa, en la cual el deslizador de tempo tiene otra posición.
- Moviendo el deslizador de tempo del programa.

En todas estas situaciones, los botones de compensación (OFFSET) entran en juego para ayudarlo a manejar el tempo de las cubiertas.

Botones de compensación del tempo (OFFSET)



Los botones OFFSET

Los botones OFFSET están equipados con LED que indican la diferencia entre el deslizador de TEMPO del S4 y el deslizador de tempo de la cubierta en foco de TRAKTOR.

- Flecha hacia abajo encendida: indica que la posición del deslizador de tempo de la cubierta del programa está más baja que la posición del deslizador TEMPO del S4 (es decir que el programa va más rápido que lo indicado por el deslizador del S4).
- Flecha hacia arriba encendida: indica que la posición del deslizador de tempo de la cubierta del programa está más arriba que la posición del deslizador TEMPO del S4 (es decir que el programa va más lento que lo indicado por el deslizador del S4).

La diferencia mostrada por los botones OFFSET puede cancelarse de varias maneras:

- Mantenga presionado SHIFT y mueva el deslizador de TEMPO. Con esto desenganchará del programa al deslizador del aparato y permitirá un relevo suave. Mientras mantiene presionado SHIFT, busque la posición del deslizador a partir de la cual el botón OFFSET encendido se apague y el otro se encienda: esta posición corresponderá aproximadamente a la posición asumida en el programa. Suelte SHIFT y mueva el deslizador de TEMPO: el salto producido será insignificante.
- Presione cualquier de los botones OFFSET para restablecer el deslizador de tempo del programa a la posición del deslizador de TEMPO del S4. Esto producirá un salto apreciable.



En el modo absoluto, si mueve levemente el deslizador de TEMPO del S4, también le servirá para restablecer el deslizador del programa a la posición existente en el aparato.

Adicionalmente, ambos botones OFFSET se encenderán de manera más tenue para indicar que el deslizador de TEMPO está cerca del 0%.

Protección del tempo

En caso de que no utilice el deslizador de TEMPO y quiera tocar las cubiertas con la velocidad original, puede proteger el tempo y deshabilitar el deslizador del S4 para evitar moverlo involuntariamente. Para proteger el valor de tempo original:

- ▶ Presione ambos botones OFFSET simultáneamente (siempre que alguno de ellos no aparezca encendido).
- El tempo de la cubierta en foco se pondrá en 0% y el deslizador de TEMPO quedará desactivado. Ambos botones OFFSET se encenderán simultáneamente para indicar que el tempo quedó protegido.



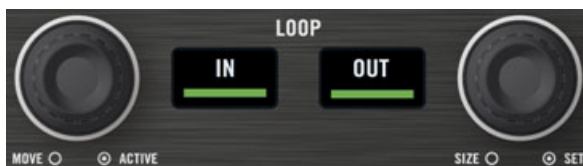
La protección del tiempo solamente es posible si SYNC está desactivado en la cubierta correspondiente.

Para habilitar nuevamente el deslizador de TEMPO, presione uno de los botones OFFSET (o ambos a la vez).

Modo relativo

Los deslizantes de TEMPO también pueden operarse bajo el modo relativo. En este modo, cada deslizador de TEMPO del S4 afectará la posición relativa del deslizador de tiempo del programa; incluso, si esta posición no fuera coincidente con la del deslizador de TEMPO del S4. Esto resuelve los conflictos que pudieran surgir entre el deslizador de TEMPO y la sincronización de la cubierta o al pasar directamente a otra cubierta. Para activar el modo relativo, abra la opción: *Preferences > Traktor Kontrol S4 > Tempo Faders*. Para más información, consulte por favor el apartado [↑6.3, S4 Control Options](#).

5.3.8 Sección de bucleo



La sección de bucleo (LOOP).

La sección de bucleo (LOOP) presenta los controles necesarios para la manipulación de los bucles las pistas y juegos de remezcla. Esta sección consta de dos botones, ubicados en el medio, y dos perillas transductoras presionables situadas lateralmente. De derecha a izquierda, estos controles son: la perilla de movimiento (MOVE), el botón de inicio de bucle (IN), el botón de fin de bucle (OUT) y la perillas de tamaño del bucleo (SIZE).

Botones IN y OUT



Los botones LOOP IN y LOOP OUT.

Los botones IN y OUT permiten establecer un bucle flotante dentro de la pista o juego de mezclas que está ejecutándose.

Presione el **botón LOOP IN** para establecer un punto de inserción flotante (Floating Cue Point) en la posición de la reproducción. Este punto de inserción flotante servirá como punto de inicio de un bucle tan pronto como presione el botón LOOP OUT.



Consejo: el botón IN es la herramienta perfecta para establecer un punto de inserción flotante sin tener que detener la reproducción, ya luego presione el botón OUT o no.

Presione el **botón LOOP OUT** para marcar el final del bucle y activar un bucle flotante entre ambos puntos.





El punto de inicio del bucle puede reutilizarse para varios bucles más: simplemente establezca un nuevo punto de salida y el punto de inicio será tomado en cuenta para formar el nuevo bucle.

Los botones LOOP IN y LOOP OUT también funcionan como indicadores: cuando aparecen encendidos simultáneamente indican que un bucle se está ejecutando. Si el bucleo está activado pero la posición de reproducción ya ha rebasado al bucle, solamente aparecerá encendido el botón LOOP OUT.

Cuando un bucle se está ejecutando, los puntos de inicio y de fin pueden afinarse haciendo girar la rueda de desplazamiento mientras se mantiene apretado el botón respectivo:

- Mantenga presionado el botón LOOP IN o LOOP OUT y gire la rueda de desplazamiento para ajustar la posición de inicio o fin del bucle.

- 

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacer esto, por ejemplo, empleando un botón Hotcue (véase [↑5.3.10, Botones Hotcue](#)). El almacenamiento de bucles en un Hotcue solo es posible en las cubiertas de pistas.
- 

Los botones IN y OUT de la sección LOOP presentan funciones alternativas cuando se pasa al modo de bucleo automático. Esto puede hacerse en: *Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options*. Consulte el apartado [↑6.3, S4 Control Options](#) para más detalles.


Perilla MOVE



La perilla LOOP MOVE.

La perilla MOVE es un transductor que permite activar o desactivar el bucleo y mover el bucle a través de la pista:

Perilla LOOP MOVE	Bucle inactivo	Bucle activo
Girar	Efectúa un salto según la medida del bucle (mostrada en el visualizador de tamaño del bucle).	Desplaza el bucle según la medida del bucle (mostrada en el visualizador de tamaño del bucle).
SHIFT + Girar	Efectúa saltos de 1 pulso.	Mueve el bucle 1 pulso.
Presionar	Activa el bucleo (el bucle vigente o el siguiente de la pista será accionado).	Desactiva el bucleo.

- 

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacer esto, por ejemplo, empleando un botón Hotcue (véase [↑5.3.10, Botones Hotcue](#)). El almacenamiento de bucles en un Hotcue solo es posible en las cubiertas de pistas.


Perilla SIZE




La perilla LOOP SIZE.

la perilla SIZE permite seleccionar/ajustar la medida del bucle y establecer un bucle flotante con el tamaño seleccionado.

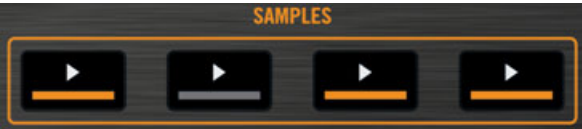
Perilla LOOP SIZE	Bucle inactivo	Bucle activo
Girar	Selecciona una medida de bucle (en pulsos) para el próximo bucle flotante a establecer. La medida seleccionada aparecerá mostrada en el visualizador del tamaño del bucleo (arriba de la perilla).	Reduce a la mitad/duplica el tamaño del bucle.
Presionar	Establece y activa un nuevo bucle flotante con el tamaño seleccionado en la posición actual de la reproducción.	Desactiva el bucleo.

- 

Habrás notado que la presionar la perilla MOVE o SIZE el bucle se activa/desactiva. La única diferencia que hay al activar el bucleo con la perilla SIZE es que, además, se establece un nuevo bucle flotante en la respectiva posición.
- 

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacer esto, por ejemplo, empleando un botón Hotcue (véase [↑5.3.10, Botones Hotcue](#)). El almacenamiento de bucles en un Hotcue solo es posible en las cubiertas de pistas.

5.3.9 Botones de reproducción de samples




Los botones de reproducción de los samples

Por defecto, los botones de reproducción de los samples controlan las celdillas de la cubierta de remezclas.

- Si la cubierta superior es una cubierta de pistas y la inferior, una cubierta de remezclas; los botones controlarán las celdillas de samples de la cubierta de remezclas.
- Si la cubierta superior es una cubierta de remezclas, los botones controlarán las celdillas de samples de la cubierta de remezclas superior.

Los botones de reproducción de samples permiten la carga y ejecución de samples. Cada botón representa una celdilla de un nicho de samples de una cubierta de remezclas.



Si no desea usar samples o si no tiene ganas de mezclar los controles de las cubiertas de pistas con los controles de las cubiertas de remezcla, tiene la posibilidad de activar funciones alternativas para los botones de reproducción de samples en *Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options*. Por ejemplo, puede usarlos como botones Beatjump o como botones Hotcue adicionales. Consulte el apartado [16.3, S4 Control Options](#) para más información.

Nichos de samples: estados

El LED de cada botón indica el estado del nicho de samples correspondiente:

Botón de reproducción de samples	Estado del nicho de samples
Apagado	Nicho de samples vacío
Encendido tenue	Sample cargado que está detenido o en silencio.
Encendido	Sample cargado y en ejecución

Captura de samples de otras cubiertas

Si una pista está cargada en una cubierta, puede exportar directamente un sample de dicha pista al presionar uno de los botones de reproducción de samples que aparecen apagados. Seleccione la cubierta a capturar con el menú desplegable en la cabecera de la cubierta de remezclas.



El menú desplegable para seleccionar la fuente de captura, en la cabecera de la cubierta.

Presione el botón y el sample será tomado de la posición de reproducción vigente y copiado en el nicho de samples correspondiente:

- Si la posición de la reproducción está pasando por un bucle activo, el sample será una copia de dicho bucle.
- Si la posición de la reproducción cae fuera de un bucle activo, el sample comenzará en la posición actual de la reproducción y su tamaño estará definido por el valor seleccionado en el visualizador del tamaño del bucle.

El botón de reproducción de samples se encenderá de manera más tenue para indicar que el sample está cargado pero no es audible porque está detenido o silenciado.



Para saber si un sample está detenido o silenciado, mire la interfaz de TRAKTOR en el ordenador: si el sample está silenciado, la onda del sample aparecerá opacada; mientras que el botón de reproducción correspondiente aparecerá encendido o apagado, indicando si el sample está o no en ejecución.



Al importar un sample desde una pista cargada, tan pronto como el sample se ejecute en vivo tres veces en la mezcla principal, será guardado automáticamente en la colección.

Carga rápida de samples de una lista de reproducción

Si mantiene presionado el botón SHIFT y presiona un botón de reproducción de samples apagado, cargará el sample seleccionado de la lista de reproducción vigente.

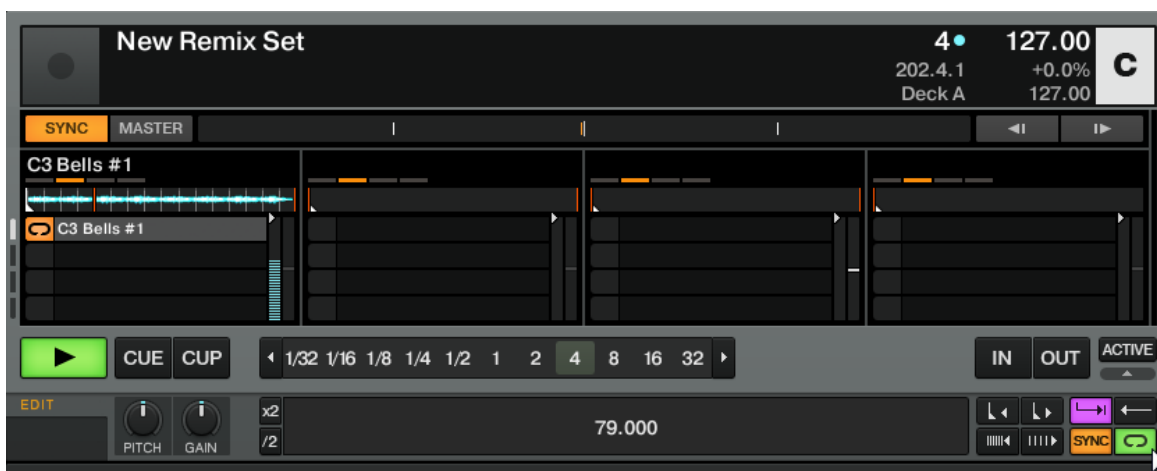
Otras maneras de cargar samples

También puede copiar un sample presente en otro nicho de samples o en la grabadora de bucles, o cargarlo desde el Buscador. Estos métodos se explican en el apartado [↑5.7, Buscar, cargar y copiar](#).

Reproducción: modos sencillo y bucleado

Cuando haya cargado un sample en un nicho de samples, el botón de reproducción de samples controlará su ejecución. Su funcionamiento dependerá del modo de ejecución del sample (bucleado (Loop) o sencillo (One-shot)), lo cual aparecerá indicado por el símbolo representado a la izquierda de la celdilla (una línea circular o una flecha).

Para que el sample se ejecute de manera sencilla (modo One-shot), deberá abrir, en el programa, el panel avanzado de la cubierta de remezclas. Cliquee repetidamente sobre el borde superior de la cubierta hasta ver aparecer el panel avanzado (ver ilustración).



La Cubierta de remezclas C con el panel avanzado en su parte inferior. Abajo, a la derecha, puede verse el cursor apuntando al botón de tipos de ejecución, con el cual se puede pasar del modo de ejecución bucleada al modo de ejecución sencilla y viceversa.

- Haga clic en el botón de tipos de ejecución del panel avanzado (ver ilustración arriba) para que el sample se ejecute de manera sencilla (**One-shot**)

En el modo bucleado (**Loop**), el sample se ejecutará repetidamente. El botón de reproducción del sample funcionará de la siguiente manera:

Estado de la reproducción	Botón de reproducción de samples
Sample detenido.	Presione para iniciar la reproducción.
Sample en ejecución	Presione para silenciar/hacer sonar el sample. SHIFT + presión para parar el sample. La próxima vez que accione el sample, comenzará su ejecución desde la posición de partida.

En el modo sencillo (**One-shot**), el sample se ejecuta de una vez. El botón de reproducción del sample funcionará de la siguiente manera:

Estado de la reproducción	Botón de reproducción de samples
Sample detenido.	Presione para iniciar la reproducción.
Sample en ejecución	Presione para detener la reproducción y restablecerla a la posición inicial.

Descargar un sample

Para vaciar un nicho de samples, presione SHIFT + el botón de reproducción de samples pertinente. El LED del botón se apagará.

Mas control sobre las samples


Por defecto, los samples se cargan y ejecutan en las cubiertas de remezcla C y D. Los botones de reproducción de los samples representan las celdillas de samples de un nicho de samples de una cubierta de remezclas. La cubierta superior, mientras tanto, será controlada mediante la sección LOOP, los botones Hotcue y los controles de la reproducción situados debajo. Sin embargo, si presiona el botón de asignación de cubiertas, obtendrá un control absoluto sobre la cubierta inferior respectiva.

5.3.10 Botones Hotcue



Los botones Hotcue

Los botones Hotcue (identificados con los números 1 a 4) presentan diferentes funciones según la cubierta controlada. En una cubierta de pistas, estos botones representan los primeros cuatro atajos de dicha cubierta. Estos atajos le permitirán saltar hasta el punto de inserción o bucle al cual fueron asignados. El empleo de este tipo de atajos solo es posible en las cubiertas de pistas.



Si la cubierta en foco es una cubierta de remezclas, los botones Hotcue controlarán los nichos de samples de la cubierta. Véase, al final de este capítulo, la sección dedicada a los botones Hotcue de una cubierta de remezcla.

Estado de los nichos


El LED de cada botón Hotcue indica el estado del nicho correspondiente:

Botón Hotcue	Estado del nicho
Apagado	Nicho vacío
Azul	El nicho contiene un punto de inserción.
Verde	El nicho contiene un bucle.

Guardar un punto de inserción o un bucle en un Hotcue

La posición de la reproducción puede guardarse directamente en un Hotcue, presionando durante la reproducción algún botón Hotcue sin usar. Según la posición en que se halle la reproducción, se almacenará un punto de inserción o un bucle:

- Si la posición de la reproducción cae afuera de un bucle activo, entonces se guardará un punto de inserción. El botón Hotcue se encenderá de color azul.
- Si la reproducción está pasando por un bucle activo, se almacenará un bucle. El botón Hotcue se encenderá de color verde.



Si desea guardar un punto de inserción mientras la posición de la reproducción está dentro de un bucle activo, deberá primero desactivar el bucleo, (por ejemplo, presionando la perilla LOOP MOVE).

Saltar a Hotcues predefinidos

Si presiona un botón Hotcue encendido, saltará hasta la posición ocupada en la pista por el punto de inserción/bucle. En una cubierta que está ejecutando, la reproducción continuará normalmente tras el salto producido; en una cubierta en pausa, la pista se ejecutará a partir del punto de inserción (o bucle) mientras se mantenga presionado el botón Hotcue. Cuando suelte el botón, la reproducción se detendrá y volverá hasta ese punto.

Borrar un Hotcue

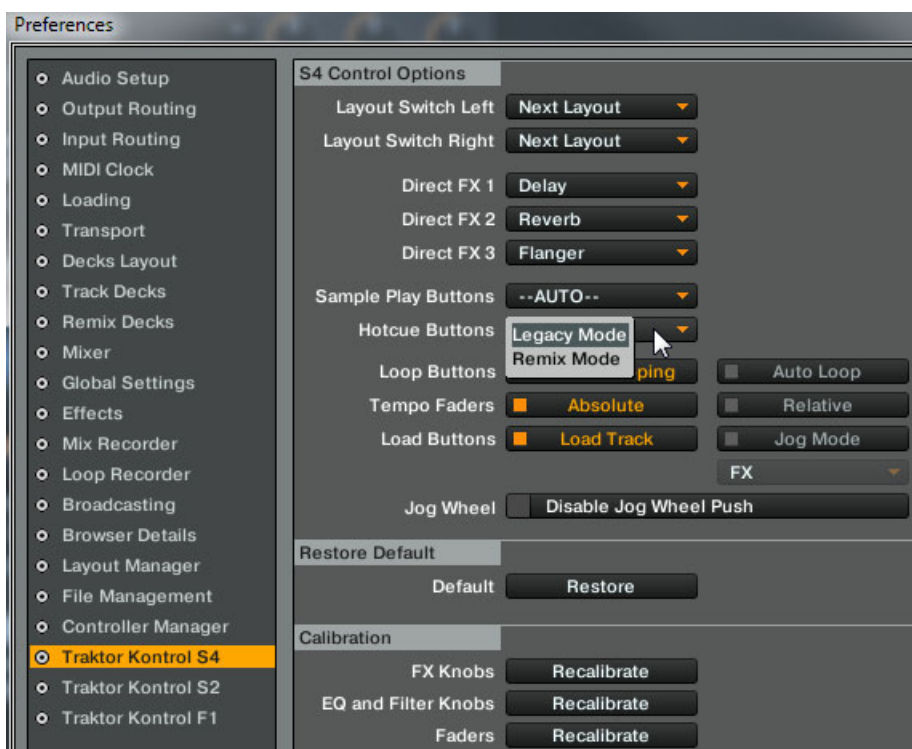
Para borrar el contenido presente en un nicho Hotcue, presione SHIFT + el botón Hotcue correspondiente. El LED del botón se apagará.



Al eliminar un nicho Hotcue, también borrará el punto de inserción o bucle que almacenaba.

Los botones Hotcue en una cubierta de remezclas

Cuando la cubierta en foco es una cubierta de remezclas, los botones Hotcue brindan una serie de funciones avanzadas. Dichas funciones dependerán de lo configurado en las preferencias del programa en la sección [Hotcue Buttons](#) de la ficha [Traktor Kontrol S4](#).



El menú de Hotcue Buttons en las preferencias del programa.

Las configuraciones disponibles son:

- **Modo Legacy:** en el modo heredado, los botones Hotcue se comportarán como lo hacía en las antiguas cubiertas de samples:
 - Al presionar un Hotcue apagado, se capturará un sample de la fuente seleccionada.
 - Al presionar SHIFT + Hotcue, se ingresará al modo de edición en el cual las perillas LOOP MOVE y LOOP SIZE servirán, respectivamente, para controlar el volumen y los filtros. Al activar el modo de edición, los botones Hotcue comenzarán a destellar.
- **Modo Remix:** en el modo de remezcla, los botones Hotcue funcionarán de la siguiente manera:
 - Al presionar un Hotcue apagado, se capturará un sample de la fuente seleccionada.

- Al presionar SHIFT + Hotcue, se activará la siguiente celdilla de samples del nicho.

Los LED de los botones Hotcue muestran, además, el estado en que se encuentra el nicho de samples.

Botón Hotcue - Estado del LED	Estado del nicho de samples
Apagado	Nicho de samples vacío
Encendido tenue	Sample cargado y detenido
Azul	La celdilla de samples está puesta en el modo sencillo (One-shot).
Verde	La celdilla de samples está puesta en el modo bucleado (Loop).
Destellando	El modo de edición está activado en el nicho de samples (solo modo Legacy).

5.3.11 Botones PLAY y CUE



Los botones CUE y PLAY

Al final de la cubierta, los botones PLAY y CUE representan los habituales controles de la reproducción.

Botón PLAY

El botón PLAY inicia o detiene la reproducción de la cubierta. El botón se enciende cuando la cubierta está tocando.

Presione SHIFT + PLAY para activar/desactivar la protección tonal de la cubierta. Cuando la protección tonal está activada, el indicador KEYLOCK aparecerá encendido en el visualizador de cubierta (véase [↑5.3.4, Visualizador de cubierta: información al instante](#) para más detalles).

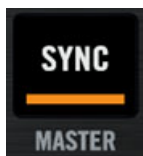
Botón CUE

Las funciones del botón CUE son las siguientes:

- Cuando la cubierta está tocando, al presionar CUE, la reproducción saltará hasta el punto de inserción flotante de la pista y se detendrá.
- Cuando la cubierta está en pausa, al presionar CUE, se establecerá un nuevo punto de inserción flotante (el cual reemplazará al punto de inserción flotante anterior). La pista se reproducirá a partir del punto de inserción flotante mientras el botón CUE se mantenga presionado. Al soltar el botón, la reproducción se detendrá y volverá al punto de inserción flotante.

Presione SHIFT + CUE para volver al comienzo de la pista. El estado de la reproducción (en ejecución o en pausa) no sufre cambio alguno.

5.3.12 Botón SYNC



El botón SYNC

El botón SYNC activa y desactiva la sincronización de la cubierta con el tempo master (el cual puede ser otra cubierta o el reloj). El botón se enciende cuando la sincronización queda activa.



Al activar la sincronización, deshabilitará el deslizador de TEMPO si el mismo se encuentra en el modo absoluto (predeterminado). Consulte el apartado [↑5.3.7, Deslizador de tempo y botones de compensación](#) para más detalles.

Presione SHIFT + SYNC para que la cubierta dé el **tempo master** y sirva de tempo de referencia para todas las otras cubiertas y efectos. Cuando la cubierta hace de tempo master, el indicador MASTER aparecerá encendido en el visualizador de cubierta (véase [↑5.3.4, Visualizador de cubierta: información al instante](#)).



Para más detalles sobre la sincronización en TRAKTOR KONTROL S4, consulte el ejemplo práctico del apartado [↑4.8, Sincronización](#).

Ajustar la retícula de pulsos con el S4

El botón SYNC puede usarse también para ajustar la retícula de pulsos de una pista.

La retícula de pulsos, que sirve para la sincronización de pistas, pudo no haber sido correctamente establecida por la detección automática de pulsos. En tal caso, deberá ajustarse manualmente según el pulso de la pista.

Normalmente, no hará falta corregir el tempo de una retícula de pulso sino acomodarla ligeramente sobre los pulsos de la pista. Para efectuar dicha corrección, haga lo siguiente:

1. En la Cubierta B, toque una pista con una retícula correcta para que le sirva de referencia y establezca la Cubierta B como tempo master (vía SHIFT + SYNC de la Cubierta B).
2. Toque la pista con la retícula defectuosa en la Cubierta A y active SYNC en dicha cubierta.
3. Utilice el borde externo de la rueda de desplazamiento para modificar el tempo de la Cubierta A, hasta que los pulsos coincidan con los de la Cubierta B.
4. Cuando tenga los pulsos alineados, presione y mantenga presionado SHIFT + SYNC por más de un segundo para ajustar la retícula a los nuevos valores.

Si no puede emparejar los pulsos con este método, lo más probable es que el tempo de la retícula haya sido mal detectado. En este caso, proceda de la siguiente manera para establecer el tempo correcto:

1. Toque la pista en la Cubierta A (apague SYNC).
2. Pulse repetidamente el botón SHIFT (al menos 5 veces) según el ritmo de la música. Con este procedimiento deberá ser muy preciso. Cuantas más veces pulse, mejor será el resultado que obtenga. Si detiene el tamboreo por dos segundos, podrá empezar nuevamente de cero.

→ Si ha alineado visualmente la retícula con los pulsos de la pista, proceda de la manera descrita arriba para corregir cualquier diferencia.



Para más información sobre la retícula de pulsos, consulte el ejemplo práctico del apartado 4.8, [Sincronización](#).

5.3.13 Botón SHIFT



El botón SHIFT

El botón SHIFT es un modificador: mantenga SHIFT presionado mientras use algún otro elemento de control para acceder a la correspondiente función secundaria.

Este elemento siempre guarda la misma función, más allá del tipo de cubierta empleado (cubierta de pistas o de remezclas). Encontrará una descripción detallada en [↑5.3.2, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias](#).

Marcar el ritmo

En una cubierta de pistas, pulsar rítmicamente el botón SHIFT puede ayudarlo a establecer la retícula de pulsos de manera manual.

Así podrá redefinir, de manera espontánea, la retícula de pulsos de una pista desde el S4 en caso de que la retícula no esté bien hecha o directamente falte. La marcación manual se efectúa juntamente con el botón SYNC. Consulte el apartado [↑5.3.12, Botón SYNC](#) para más detalles.

5.4 El mezclador



El Mezclador ocupando la parte central del S4.

Esta sección describe el manejo general del Mezclador del TRAKTOR KONTROL S4.



En [↑11.2, Cubierta de remezclas: referencia rápida](#) encontrará una tabla de consulta rápida con las funciones básicas de cada elemento de control del Mezclador.

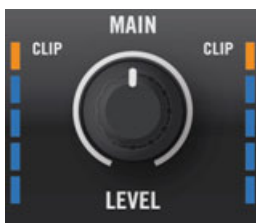
5.4.1 Mezclador: generalidades

El mezclador está equipado con cuatro canales, cada uno de ellos controlando la señal proveniente de una cubierta en particular: los canales A, B, C y D controlan las señales de las cubiertas A, B, C y D respectivamente.

Gracias a la intuitiva disposición de los canales en el mezclador, es posible percibir rápidamente lo que está sucediendo en su interior:

- Los canales de la izquierda (A y C) controlan las señales de las cubiertas de la izquierda del programa.
- Los canales de la derecha (B y D) controlan las señales de las cubiertas de la derecha del programa.
- Los canales del medio (A y B) controlan las señales de las cubiertas superiores del programa.
- Los canales laterales (C y D) controlan las señales de las cubiertas inferiores del programa.

5.4.2 La sección general




La sección general del mezclador.

La sección general del mezclador permite monitorear y ajustar el volumen general de la mezcla; es decir, el nivel de la señal que se envía hacia las salidas principales del S4. Este es el último paso en el control del volumen en el S4, antes de que la mezcla sea enviada al exterior.

La sección principal presenta dos elementos: la perilla MAIN LEVEL y los medidores MAIN LEVEL:

Elemento de control	Función
Perilla MAIN	Ajusta el volumen de la señal enviada a las salidas principales del S4.
Medidores MAIN LEVEL	Brindan información visual sobre el estado del volumen de la mezcla. Los LED se encenderán de naranja cuando la señal esté distorsionada (CLIP) o cuando el programa accione el limitador.

Tenga en cuenta que los medidor del volumen general (MAIN LEVEL) muestran el nivel de la mezcla a la salida del programa TRAKTOR; es decir, después de haber sido ajustado por la perilla **MAIN** del panel maestro de TRAKTOR pero *antes* de que la señal llegue a la perilla MAIN LEVEL del S4. Por lo tanto, si los LED naranja se encienden con cierta frecuencia, deberá bajar la perilla **MAIN** del panel maestro de TRAKTOR.



El tutorial del apartado [↑4.3, Ajuste del volumen](#) explica la manera de ajustar correctamente los niveles de volumen.

5.4.3 Los canales y el crossfader



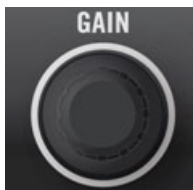
Un canal del mezclador (canal C en la ilustración).

Los canales del mezclador y el crossfader son el corazón de toda mezcla.

Recorrido de la señal

Dicho de manera práctica: la señal proveniente de una cubierta llega a la parte superior del canal (la perilla GAIN) y desciende hasta el final (deslizante del canal). La sola excepción a esta regla es el par de botones de asignación FX: si bien están situados justo debajo de la perilla GAIN, en realidad afectan la señal después de las perillas de ecualización y filtro, y antes del deslizante de canal.

Perilla GAIN



La perilla GAIN

La perilla GAIN es un transductor que controla el volumen de entrada de la señal proveniente de la cubierta.

- Gire la perilla GAIN para ajustar la ganancia de entrada del canal.



Esto afectará especialmente el volumen resultante mostrado por el medidor del canal situado al final: si el medidor del canal indica que la señal está distorsionando, baje la perilla GAIN. El tutorial del apartado [↑4.3, Ajuste del volumen](#) explica la manera de ajustar correctamente los niveles de volumen.

- Presione la perilla GAIN para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.

Botones FX (asignación de efectos)



Los botones de asignación de efectos.

Los botones de asignación de efectos (denominados 1 y 2) permiten asignar el canal y la cubierta correspondiente a las unidades FX o a uno de los lados del crossfader.

Para **asignar una unidad FX**, presione el botón izquierdo o derecho para asignar ese canal a la unidad FX1 o FX2 respectivamente. El botón se encenderá cuando el canal sea direccionado a la correspondiente unidad de efectos. Si activa los dos botones de un mismo canal, la unidad FX1 y la unidad FX2 procesarán en serie la señal de ese canal.



Para una descripción detallada de las unidades FX del S4, consulte el apartado [↑5.5, Las unidades FX](#).



En las preferencias de programa, TRAKTOR permite habilitar dos unidades de efectos suplementarias. El empleo de cuatro unidades FX, en vez de las dos habituales, conlleva algunos ligeros cambios en el manejo de los efectos. Consulte el apartado [↑6.4.3, Empleo de cuatro unidades de efectos](#) para más información.

Para **asignar el crossfader**, presione SHIFT cuando esté usando los botones. Esto permitirá seleccionar el lado del crossfader al cual está asignado el canal (y, en consecuencia, la correspondiente cubierta también).

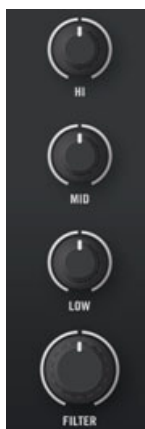
- Presione SHIFT + botón 1 o 2 para asignar el canal al lado izquierdo o derecho del crossfader.

La asignación resultante aparecerá mostrada en el indicador de asignaciones de crossfader (las pequeñas flechas), ubicado al final de cada canal.



Para desligar a un canal del crossfader, presione SHIFT y el botón de asignación FX correspondiente al lado asignado. De esta forma, el canal no se verá afectado por la posición del crossfader.

Perillas de ecualización y filtro



Las perillas de ecualización (HI, MID, LOW) y la perilla de filtro (FILTER)

Cada canal cuenta con una **sección de ecualización** con las usuales perillas de HI, MID y LOW para el control de las frecuencias altas, medias y bajas de la señal.

- Gire las perillas en sentido horario para enfatizar la correspondiente banda de frecuencias y en sentido antihorario, para atenuarla. La posición central es neutra y no altera la señal.



TRAKTOR brinda varios tipos de ecualización, cada uno de ellos expresando una propiedad particular. El tipo de ecualización se selecciona en *Preferences > Mixer > EQ Selection*. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

Bajo las perillas de ecualización se encuentra la **perilla Filter**, la cual permite ajustar el filtro bipolar del canal. Desde la posición central, gire la perilla en sentido horario para activar un filtro paso-alto o en sentido antihorario para activar un filtro paso-bajo. Llevada a ambos extremos, la perilla funciona como un supresor de alta y baja frecuencia, respectivamente.

- A partir de la posición central, gire la perilla FILTER en sentido horario para recortar las frecuencias bajas y medias, y gire en sentido antihorario para recortar las frecuencias medias y altas.



TRAKTOR proporciona dos tipos de filtro bipolar. Seleccione el tipo de filtro en *Preferences > Mixer > Filter Selection*. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

Botón CUE (auriculares)



El botón de los auriculares (CUE)

El botón CUE permite enviar la señal de canal al canal de pre-escucha; es decir, hacia los auriculares. Esta es una operación fundamental del DJ, pues permite pre-escuchar el audio por ese canal antes de mandarlo a la mezcla.

- Presione el botón CUE para enviar la señal del canal a los auriculares.

El botón CUE se encenderá al quedar activado; es decir, cuando el canal en cuestión sea enviado al canal de la pre-escucha.



En el modo de búsqueda (Browse), el botón CUE de los auriculares se usa para cargar la pista seleccionada en la cubierta correspondiente (solo cubiertas de pista). Consulte el apartado [↑5.7, Buscar, cargar y copiar](#) para más información acerca de modo de búsqueda.

Indicador de la asignación de cubiertas



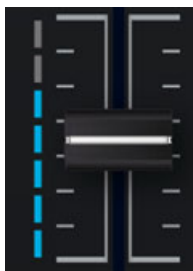
El indicador de la asignación de cubierta del canal A.

El indicador de la asignación de cubierta (A, B, C y D) muestra la cubierta del programa que está siendo controlada por el S4. Por ejemplo, si el indicador del canal C se enciende (mostrando una "C"), significa que la cubierta izquierda del S4 está controlando la Cubierta C de TRAKTOR.



Además, el color del indicador de asignación de cubiertas le recordará si la cubierta controlada es la de arriba (azul) o la de abajo (blanco).

Deslizante del canal y medidor del canal



El deslizante y el medidor del canal

El **deslizante del canal** controla el nivel de volumen producido antes de que la señal sea enviada al crossfader y a la sección principal.

El **medidor del canal** brinda información visual acerca del volumen de la señal antes de que pase por el deslizante:

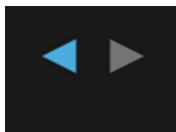
- Azul: la señal no distorsiona.
- Naranja: la señal distorsiona.

Este medidor permite revisar que la señal no esté ni muy baja ni muy alta, y para hacer coincidir visualmente el nivel de volumen de ese canal con el de los otros canales, para así evitar disparidades de volumen durante las transiciones.



Para corregir el volumen del canal, ajuste la perilla GAIN respectivo. El tutorial del apartado [↑4.3, Ajuste del volumen](#) explica la manera de ajustar correctamente los niveles de volumen.

Indicador de asignación del crossfader



El indicador de asignación del crossfader

El indicador de asignación del crossfader muestra el lado del crossfader asignado al canal.

Para cambiar la asignación del crossfader, mantenga presionado SHIFT y presione el botón de asignación FX deseado (véase arriba, al comienzo de este apartado).

Crossfader



El crossfader

El crossfader controla la mezcla entre las señales asignadas a sus lados izquierdo y derecho. En posición central, el deslizante de transición no tiene efecto: el volumen de los canales está definido solamente por los deslizantes de volumen respectivos. En los extremos del crossfader, la señal opuesta es completamente eliminada..



La transición del crossfader puede adaptarse en las preferencias del programa. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

Los indicadores de asignación del crossfader le mostrarán los canales asignados a cada lado del crossfader (las pequeñas flechas situadas arriba). Las asignaciones de crossfader pueden cambiarse con SHIFT + botón de asignación FX. Para más información sobre estos elementos de control, vea más arriba en esta misma sección.

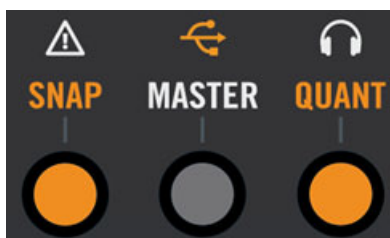


Si para efectuar sus mezclas emplea los deslizantes de canal en vez del crossfader, puede desactivar el crossfader para así evitar inconsistencias de volumen accidentales entre los canales. Para hacer esto, desactive todas las asignaciones de crossfader presionando SHIFT y los correspondientes botones de asignación FX.



La transición puede personalizarse en *Preferences > Mixer > Crossfader*. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

5.4.4 El visualizador maestro



El visualizador maestro

El visualizador maestro brinda la información sobre el estado del sistema TRAKTOR KONTROL S4.

Indicador de alertas



El indicador de alerta

El indicador de alertas advierte sobre la existencia de algún posible problema en el sistema de TRAKTOR KONTROL S4: el indicador destellará cuando la perilla del volumen general o la perilla de volumen de auriculares esté muy baja en TRAKTOR, cuando el medidor de CPU esté muy alto o cuando el suministro de energía del ordenador portátil esté desconectado.

Indicador USB



El indicador USB

El indicador USB informa sobre el estado de la conexión USB entre el S4 y el ordenador. Este indicador debería aparecer siempre encendido. Si titila, significa que no hay conexión con el ordenador o que existe algún problema con el controlador de dispositivos.

- Supervise siempre el estado del indicador de USB al estar operando su S4.

Indicador del reproductor de avances



Indicador del reproductor de avances

El indicador del reproductor de avances se enciende cuando una pista está cargada en el reproductor de avances.



Para más información, véase [↑5.7.1, Buscar pistas y samples](#).

Botón e indicador SNAP



El botón e indicador SNAP.

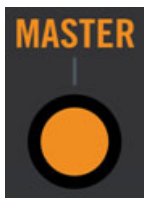
El botón SNAP permite activar y desactivar el modo de adhesión rítmica. Cuando está activado, los puntos de inserción se pegarán al pulso más próximos (véase los tutoriales de [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#) y [↑4.8, Sincronización](#) para más detalles).



La opción de adhesión afecta tanto puntos de inserción como bucles.

Cuando la adhesión está activada, el botón y el indicador aparecerán encendidos.

Botón e indicador del reloj maestro (MASTER)



El botón e indicador del reloj maestro.

El botón del reloj maestro establece al reloj de TRAKTOR como dador del tempo master.

Cuando el reloj está puesto como tempo master, tanto el botón como el indicador aparecerán encendidos.



Para más detalles sobre la sincronización en TRAKTOR KONTROL S4, consulte por favor el tutorial de [↑4.8, Sincronización](#).

Botón e indicador QUANT



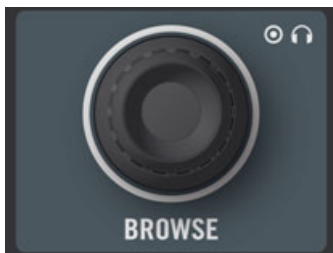
El botón e indicador QUANT.

El botón QUANT activa y desactiva el modo de cuantificación rítmica. Cuando la cuantificación está activada, todos los saltos del audio (Hotcues, Beatjumps, etc.) se realizarán con exactitud: por ejemplo, si acciona un salto antes de un pulso, la reproducción saltará hasta la posición equivalente anterior al pulso de destino. De esta manera, la pista siempre estará en sincronía, permitiendo una remezcla perfecta en tiempo real.

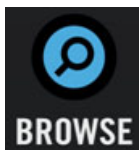
Cuando la cuantificación está activada, el botón y el indicador aparecerán encendidos.

Véase los tutoriales de [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#) y [↑4.8, Sincronización](#) para más información al respecto.

5.4.5 La perilla BROWSE y el botón BROWSE



La perilla BROWSE.



El botón BROWSE

La perilla BROWSE y el botón BROWSE se emplean para buscar y copiar pistas o samples en TRAKTOR KONTROL S4. En la sección [↑5.7, Buscar, cargar y copiar](#), hallará más detalles al respecto.

Botón BROWSE: modo nativo y modo MIDI

Presione SHIFT + BROWSE para que TRAKTOR KONTROL S4 alterne entre los modos Traktor y MIDI. Encontrará más información al respecto en el apartado [↑5.10.2, Modo MIDI](#).

5.5 Las unidades FX

Las unidades de efectos FX 1 y FX 2 del S4 controlan las unidades de efectos de TRAKTOR. Todos los controles de las unidades de efectos del programa están también en el S4.



La unidad FX izquierda del S4.

- (1) Botón de encendido
- (2) Perilla DRY/WET
- (3) Perilla FX 1

- (4) Perilla FX 2
- (5) Perilla FX 3
- (6) Botón FX 1
- (7) Botón FX 2
- (8) Botón FX 3
- (9) Botón FX de modos (MODE)

5.5.1 Modo individual y modo grupal

En TRAKTOR, cada unidad FX puede trabajar bajo dos modalidades distintas:

- **Modo grupal:** cada unidad FX se ocupa de tres efectos encadenados en serie. Cada efecto es controlado por una perilla y un botón.
- **Modo individual:** cada unidad FX se ocupa de un solo efecto que puede ser manipulado en profundidad con las tres perillas y los tres botones de la unidad.

En consecuencia, los elementos de control de una unidad FX funcionará de manera diferente según sea el modo empleado.

Para pasar de un modo a otro en el S4, utilice el botón MODE (ver abajo).

5.5.2 Unidad FX: detalle


La tabla siguiente resume la función de cada elemento de control de las unidades FX.

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Botón de encendido	Normal: activa/desactiva la unidad FX Unit (aparece encendido cuando está activado). SHIFT: selecciona el siguiente efecto de la lista de efectos (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).	Normal: sin uso. SHIFT: carga un juego de tres efectos pre-definidos (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>).
Perilla DRY/WET	Ajusta la proporción entre la señal no procesada (dry) y la señal procesada (wet).	

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Perillas FX 1 - 3	Parámetro FX 1 - 3 (dependiendo del efecto)	Parámetro del 1er, 2do y 3er efecto.
Botones FX 1 - 3	Botón 1: restablece todos los parámetros a sus valores predeterminados. Botón 2 y 3: depende del efecto (aparecen encendidos cuando están activados). SHIFT + botón: carga un efecto predeterminado (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>).	Activa/desactiva los nichos de efectos 1-3 (encendido cuando está activado). SHIFT + botón: carga en el nicho el próximo efecto de la lista (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).
Botón de modos (MODE)	Normal: alterna entre los modos individual y grupal (aparece encendido cuando el modo grupal está activado). SHIFT: guarda la configuración vigente como configuración predeterminada ("snapshot"). Esta configuración podrá volver a usarse la próxima vez que cargue el efecto o al presionar el Botón 1 (modo individual solamente).	

Asignar unidades FX a los canales

Las unidades FX pueden asignarse a cualquiera de los canales y así procesar las señales provenientes de las cubiertas. Para asignar una unidad de efectos, utilice los botones de asignación del respectivo canal. Consulte el apartado [↑5.4.3, Los canales y el crossfader](#) para más detalles.



En las preferencias de programa, TRAKTOR permite habilitar dos unidades de efectos suplementarias. El empleo de cuatro unidades FX, en vez de las dos habituales, conlleva algunos ligeros cambios en el manejo de los efectos. Consulte el apartado [↑6.4.3, Empleo de cuatro unidades de efectos](#) para más información.

5.6 La grabadora de bucles

La grabadora de bucles (LOOP RECORDER) permite grabar material de audio a partir de distintas fuentes y mezclarlo directamente en la grabación. Además, le permite grabar varias capas sobre un mismo bucle (sobregrabación).



La grabadora de bucles del S4



La fuente de la grabación puede seleccionarse en el menú de fuentes de TRAKTOR. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.



En [↑11.4, Unidad FX: referencia rápida](#) encontrará una tabla de consulta rápida con las funciones básicas de cada elemento de la grabadora de bucles.

5.6.1 Perilla DRY/WET

La perilla DRY/WET controla la mezcla entre la salida principal de TRAKTOR KONTROL S4 y la salida de la grabadora de audio. Tan pronto como el audio grabado se reproduzca en la grabadora, podrá mezclarlo en la mezcla principal.



La perilla DRY/WET aparecerá deshabilitada si la grabadora está detenida (o vacía). Por lo tanto, no deberá preocuparse por la posición de esta perilla mientras no esté ejecutando ningún bucle en la grabadora.

5.6.2 Botón SIZE

El botón SIZE permite definir el tamaño del bucle que planea grabar.

- ▶ Presione SIZE repetidamente para seleccionar la medida deseada.



La medida seleccionada no puede ser vista desde el S4; debido a esto, la grabadora de bucles deberá supervisarse en la ventana del programa.

5.6.3 Botón REC

El botón REC inicia y detiene la grabación del bucle o de las sobregrabaciones.

El botón REC inicia la grabación del bucle cuyo tamaño ya ha sido definido con el botón SIZE. La grabación siempre comenzará a partir del pulso siguiente. Tan pronto como el bucle se haya grabado, comenzará su ejecución (con el volumen definido por la perilla DRY/WET).

Si un bucle ya ha sido grabado, el botón REC activa/desactiva la sobregrabación. La sobregrabación apila capas de audio sobre el bucle grabado. A diferencia de la primera grabación, la sobregrabación comienza de inmediato, sin esperar la llegada del próximo pulso. Por otra parte, la sobregrabación quedará activada hasta que la detenga de manera explícita, pulsando nuevamente el botón REC. La activación y desactivación repetida de la sobregrabación le permitirá poner tantas capas como desee sobre el bucle original.



Cualquiera que sea el número y duración de capas, el tamaño del bucle siempre será el mismo (predefinido al realizar la primera grabación).

5.6.4 Botón UNDO

El botón UNDO permite eliminar el bucle grabado o revertir la última capa grabada.

- Cuando la grabadora de bucles está detenida, al presionar UNDO borrará el bucle grabado y todas las capas sobregrabadas.
- Si la grabadora está ejecutando, al presionar UNDO revertirá la última capa grabada. Si vuelve a presionar UNDO, restablecerá nuevamente esta capa. Si no le gustó la última capa grabada, simplemente elimínala. Este botón también puede usarse para "poner" y "sacar" la última capa grabada durante una actuación en vivo.

5.6.5 Botón PLAY

El botón PLAY inicia/detiene la ejecución de la grabadora de bucles, siempre que algo haya sido grabado en ella. Al detenerse la reproducción, la misma volverá al punto de partida.

La reproducción también se acciona automáticamente durante la sobregrabación: el material grabado se ejecutará mientras una nueva capa está siendo grabada.

5.6.6 Copiar y guardar el bucle grabado

Cuando haya grabado el bucle, podrá incluirlo en la mezcla principal con la perilla DRY/WET, de la manera ya descrita. Pero también podrá copiarlo a cualquier nicho de samples libre de una cubierta de remezclas para poder procesarlo con los controles de la misma.

Para hacer esto, use el modo de copiado descrito en el apartado [↑5.7.2, Copiar con el S4](#).

5.7 Buscar, cargar y copiar

El S4 ofrece varias maneras de buscar y cargar pistas y samples en cubiertas y nichos:

- Rápidamente puede cargar pistas y samples de la lista de reproducción seleccionada o desde los favoritos.
- Puede recorrer el contenido completo de la colección (Track Collection) en busca de pistas y samples con el modo del buscador.
- Puede copiar un sample directamente desde una pista cargada en la cubierta superior.
- Puede copiar una pista o un sample de una parte a otra del S4 empleando el modo de copiado.



En [↑11.5, Grabadora de bucles \(Loop Recorder\): referencia rápida](#) encontrará una tabla de consulta rápida con las funciones básicas de cada elemento de control involucrado en la búsqueda, carga y copia de pistas y samples.

5.7.1 Buscar pistas y samples

Carga rápida de pistas y samples

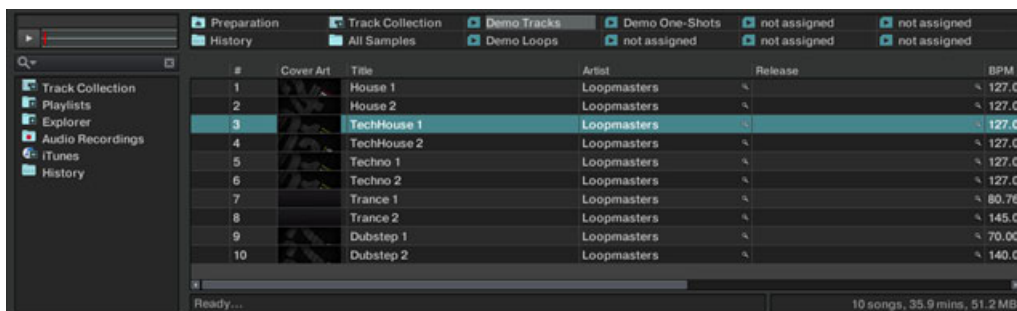
La carga rápida de pistas y samples se realiza con el codificador BROWSE, ubicado en la parte superior del mezclador.



La perilla BROWSE, en la parte superior del mezclador.

1. Mantenga presionado SHIFT y gire BROWSE para recorrer sus favoritos.
2. Gire la perilla BROWSE para seleccionar la lista de reproducción.

En el buscador de TRAKTOR verá los ítems que están siendo recorridos.



Gire la perilla BROWSE para recorrer la lista de reproducción seleccionada.



Para más información sobre el buscador, las listas de reproducción y los favoritos; consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.



Presione la perilla BROWSE para cargar y pre-escuchar el ítem seleccionado en el reproductor de avances (ver abajo).

- Para cargar la pista o sample seleccionado, presione el botón LOAD de la cubierta respectiva:



Si el foco estuviera en una cubierta de remezclas, el sample se cargará en el primer nicho de samples vacío. Solo audio con una duración máxima de 48 segundos será cargada en los nichos de samples.



También puede presionar SHIFT + el botón de reproducción de samples de un nicho vacío para cargar el sample seleccionado. Para más información, consulte por favor el apartado [↑5.3.9, Botones de reproducción de samples](#).

Escucha previa con el reproductor de avances

TRAKTOR KONTROL S4 permite pre-escuchar las pistas y samples en el reproductor de avances antes de cargarlos:

- Presione la perilla BROWSE para cargar la pista/sample seleccionado en el reproductor de avances.
El indicador del reproductor señalará que algo se está cargando en el reproductor de avances (véase [↑5.4.4, El visualizador maestro](#)):



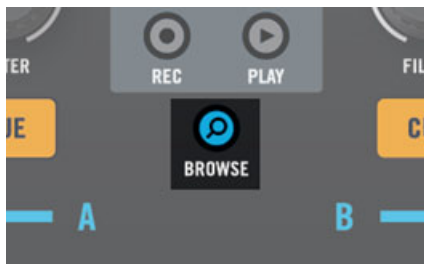
Mientras la pista o sample se está cargando, la perilla BROWSE servirá como control de búsqueda. La pista o sample podrá cargarse de la manera habitual, según el método que se esté utilizando: método de carga rápida (véase arriba) o método del buscador (véase abajo).

Si presiona la perilla BROWSE mientras se está cargando un ítem en el reproductor de avances, descargará dicho ítem del reproductor y la perilla podrá usarse para la búsqueda.

Empleo del modo del Buscador

El modo del Buscador permite recorrer completamente la colección de pistas desde el controlador S4.

- Para activar el modo del buscador, presione el botón BROWSE:



Mientras el modo del buscador está activo, todos los destinos posibles empezarán a destellar y funcionarán como botones de carga: el botón CUE de auriculares del mezclador para cargar pistas y los botones de reproducción de samples de las cubiertas para cargar samples.

- Recorra sus pistas y samples con las ruedas de desplazamiento y las perillas transductoras de la siguiente manera:

Acción	Función
Perilla BROWSE	Como siempre: Girar: recorre las listas de reproducción. SHIFT + girar: recorre los favoritos. Presionar: carga/descarga el ítem seleccionado en el reproductor de avances. Cuando un ítem es cargado en el reproductor de avances, gire BROWSE para buscar a través del ítem cargado.
Ruedas de desplazamiento	Recorre la lista de reproducción
Perillas LOOP MOVE	Girar: recorrer el directorio del Buscador. Presionar: expande/minimiza las entradas de directorio.
Perillas LOOP SIZE	Girar: recorre los favoritos.

- Presione un destino que destelle para cargar la pista o el sample seleccionado.

Cuando haya seleccionado el destino, el modo del buscador quedará activado, permitiendo cargar ítems a otros lugares (cubiertas de pistas o nichos de samples).

- Cuando finalice, presione nuevamente la perilla BROWSE para desactivar el modo del Buscador.



Durante el modo de búsqueda no es posible ejercer control sobre las cubiertas.

5.7.2 Copiar con el S4

Copia directa de samples

Es posible exportar directamente un sample de la pistas, presionando un botón de reproducción de samples que aparezca apagado (vacío). Consulte [↑5.3.9, Botones de reproducción de samples](#) para más información al respecto.

Empleo del modo de copia

El modo de copia permite copiar pistas o samples de un lugar a otro del S4.

- Para activar este modo, presione y mantenga presionado el botón BROWSE, en el medio del Mezclador:



Mientras el botón BROWSE está siendo presionado, todas las fuentes posibles de ser copiadas comenzarán a destellar: el botón CUE de auriculares del Mezclador para las pistas, los botones de reproducción para los samples y el botón PLAY de la grabadora de bucles para los bucles grabados.

- Presione una fuente para seleccionarla.

→ La fuente seleccionada dejará de destellar para quedar permanentemente encendida.

Después de seleccionar la fuente, todos los destinos potenciales empezarán a destellar: los botones de reproducción de samples en la cubiertas, los botones CUE de auriculares en el Mezclador.



Si el botón PLAY de la grabadora de bucles no está seleccionado como fuente, dejará de destellar porque no puede ser seleccionado como destino.

- Presione un destino para seleccionarlo.

→ La fuente será copiada a dicho destino.



La copia de una pista acciona un duplicado de la pista para que la pista cargada en la cubierta de destino se reproduzca a partir de la misma posición que la de la cubierta fuente.

Tras la selección del destino, todas las fuentes comenzarán a destellar nuevamente en caso de que quiera realizar otra copia.

- Cuando haya finalizado, libere el botón BROWSE para desactivar el modo de copiado.

5.8 El panel trasero

Esta sección describe todas las conexiones y controles presentes en el panel posterior del TRAKTOR KONTROL S4. Junto con el panel frontal, proporciona los elementos necesarios para conectar otros dispositivos al TRAKTOR KONTROL S4 (auriculares, micrófono, tocadiscos, etc) y potenciar su sistema.

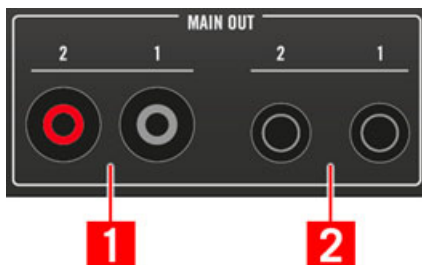


El panel trasero del TRAKTOR KONTROL S4.

- **(1) Cerradura Kensington** : coloque aquí el candado antirobo Kensington.
- **(2) Toma a tierra**: al conectar un tocadiscos, conecte aquí la toma a tierra del aparato.
- **(3) Sección MAIN OUT**: presenta los enchufes que permiten conectar el TRAKTOR KONTROL S4 al sistema de amplificación. Véase [↑5.8.1, Sección MAIN OUT \(salida general\)](#) más adelante.
- **(4) Sección INPUT CHANNEL D**: véase [↑5.8.2, Sección INPUT CHANNEL D](#).
- **(5) Sección INPUT CHANNEL C**: véase [↑5.8.3, Sección INPUT CHANNEL C](#).
- **(6) Enchufe del INTERRUPTOR DE PIE**: este puerto puede usarse para conectar un interruptor de pie. El interruptor de pie puede emplearse para accionar el control de grabación/sobregrabación de la grabadora de bucles. Véase [↑5.6, La grabadora de bucles](#) para más información.
- **(7) Enchufes MIDI IN/OUT**: TRAKTOR KONTROL S4 es también una interfaz MIDI. Conecte en este enchufe sus dispositivos MIDI.
- **(8) Sección POWER**: véase [↑5.8.4, Sección POWER](#).

5.8.1 Sección MAIN OUT (salida general)

La sección MAIN OUT presenta los enchufes de las salidas principales del controlador TRAKTOR KONTROL S4.

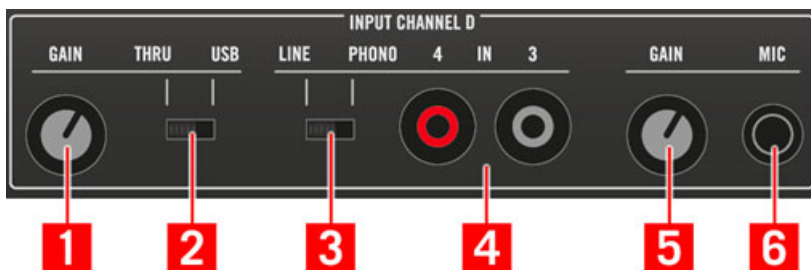


La sección MAIN OUT del panel trasero.

- **(1) Salidas generales 1-2 (conectores RCA):** salidas de TRAKTOR KONTROL S4 de nivel de línea no balanceada. Use estos enchufes para conectar TRAKTOR KONTROL S4 a un sistema de amplificación (o un mezclador master) con entradas no balanceadas.
- **(2) Salidas generales 1-2 (conectores de 1/4"):** salidas de TRAKTOR KONTROL S4 de nivel de línea balanceada. Use estos enchufes para conectar TRAKTOR KONTROL S4 a un sistema de amplificación (o un mezclador master) con entradas balanceadas.

5.8.2 Sección INPUT CHANNEL D

La sección INPUT CHANNEL D permite direccionar las señales externas hacia el software de TRAKTOR.

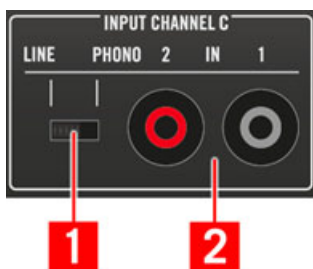


La sección INPUT CHANNEL D del panel trasero.

- **(1) Perilla Thru Gain (GAIN):** ajuste aquí la ganancia de entrada del modo Thru (ver abajo).
- **(2) Interruptor THRU/USB:** seleccione el modo Thru o el modo USB. En el modo Thru, las entradas 3 y 4 se direccionan adicionalmente hacia las salidas principales sin pasar por TRAKTOR. En el modo USB, las salidas 3 y 4 solo se direccionan a TRAKTOR.
- **(3) Interruptor LINE/PHONO:** seleccione aquí el nivel correspondiente (línea o fono) de la fuente conectada a las entradas 3/4.
- **(4) Entradas RCA de línea/fono (IN 3/4):** conecte aquí una fuente externa de audio (tocabiscos, CD, etc).
- **(5) Perilla de micrófono (GAIN):** ajuste aquí la ganancia de entrada del micrófono.
- **(6) Enchufe de micrófonos (MIC):** conecte aquí el micrófono. La entrada de micrófono y las entradas Line/Phono 3/4 son mutuamente excluyentes: cuando conecte un micrófono en la entrada de micrófono, las entradas 3-4 se desactivarán.

5.8.3 Sección INPUT CHANNEL C

La sección INPUT CHANNEL C permite direccionar las señales externas hacia el programa TRAKTOR.

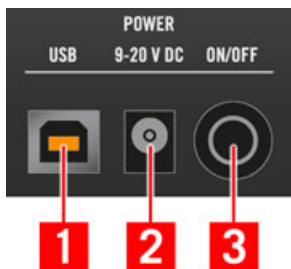


La sección INPUT CHANNEL C del panel trasero.

- **(1) Interruptor LINE/PHONO:** seleccione aquí el nivel correspondiente (línea o fono) de la fuente conectada a las entradas 1/2.
- **(2) Entradas RCA de línea/fono (IN 1/2):** conecte aquí una fuente externa de audio (tocabiscos, CD, etc).

5.8.4 Sección POWER

La sección de alimentación (POWER) presenta la conexión del S4 al ordenador y a la fuente de energía, y un interruptor de encendido/apagado.

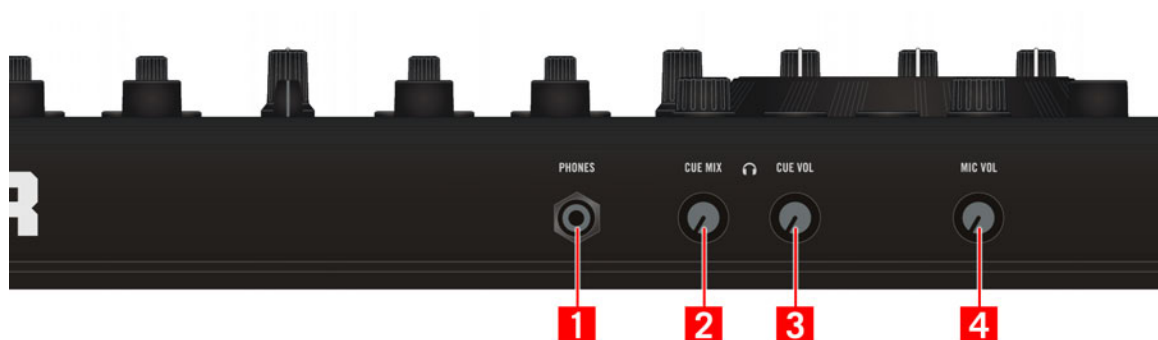


La sección POWER del panel trasero.

- **(1) Enchufe USB:** conecte aquí el S4 con el ordenador empleando el cable suministrado.
- **(2) Conexión de alimentación:** enchufe aquí el cable de alimentación.
- **(3) Interruptor ON/OFF:** encienda o apague el dispositivo con este interruptor.

5.9 El panel frontal

Esta sección describe todos los elementos y conexiones del panel frontal de TRAKTOR KONTROL S4. El panel frontal del S4 contiene los elementos necesarios de la mezcla.



- El panel frontal de TRAKTOR KONTROL S4.

- **(1) Entrada de auriculares (PHONES):** salida estéreo del canal de auriculares (conexión de 1/4"). Conecte aquí los auriculares.
- **(2) Perilla de volumen de auriculares (CUE VOL):** ajuste el volumen de los auriculares con esta perilla.
- **(3) Perilla de mezcla de auriculares (CUE MIX):** ajuste la mezcla entre la salida master y el canal de los auriculares con esta perilla.
- **(4) Perilla de volumen del micrófono (MIC VOL):** ajusta la perilla [AUX](#) de TRAKTOR; se la emplea normalmente para el micrófono enchufado en la conexión de micrófonos de la sección INPUT CHANNEL D del panel trasero (véase [↑5.8.2, Sección INPUT CHANNEL D](#) arriba).



Todas las perillas del panel frontal son retráctiles: si las empuja suavemente, podrá ocultarla en el interior del aparato para protegerlas de golpes y sacudidas durante el transporte del mismo.

5.10 Modos de TRAKTOR KONTROL S4

El controlador TRAKTOR KONTROL S4 puede usarse bajo dos modalidades: el modo de TRAKTOR y el modo MIDI.

5.10.1 Modo de Traktor

Este es el modo que normalmente usará con TRAKTOR, teniendo acceso a todas las características explicadas en este manual.

Es el modo propio del dispositivo. TRAKTOR KONTROL S4 se comunica directamente con TRAKTOR a través del USB, empleando el protocolo NHL de Native Instruments, el cual asegura una alta velocidad de transmisión (superior al MIDI) para las perillas del TRAKTOR KONTROL S4.

5.10.2 Modo MIDI

El modo MIDI permite usar el TRAKTOR KONTROL S4 como un controlador MIDI común y corriente.

En el modo MIDI, el TRAKTOR KONTROL S4 transmite solo datos MIDI a través de su puerto MIDI virtual que el controlador de dispositivo de TRAKTOR KONTROL S4 proporciona al sistema operativo del ordenador anfitrión.

- Para que TRAKTOR KONTROL S4 pase de un modo a otro, mantenga presionado SHIFT y presione el botón BROWSE.



Presione SHIFT + BROWSE para pasar del modo de TRAKTOR al modo MIDI .

Cuando el S4 está en modo MIDI, el botón BROWSE aparece encendido.

Para configurar las propiedades MIDI del S4, como el canal MIDI o los números de CC de controles individuales, Native Instruments le proporciona la aplicación Controller Editor. Por supuesto, para que ello ocurra, el Controller Editor debería haber sido instalado durante el procedimiento de instalación de TRAKTOR KONTROL S4. Si no puede encontrar el Controller Editor en su ordenador, instálelo con el disco de instalación de TRAKTOR KONTROL S4.



El modo de Traktor y el modo MIDI pueden emplearse simultáneamente; por ejemplo, puede controlar el programa con el modo TRAKTOR y luego presionar SHIFT + BROWSE para pasar al modo MIDI y controlar otros aparatos o aplicaciones MIDI.

Para más información sobre el empleo del TRAKTOR KONTROL S4 como controlador MIDI, consulte por favor el manual de referencia del Controller Editor, presente en el disco de instalación.

6 Personalizar TRAKTOR KONTROL S4

TRAKTOR KONTROL S4 es un sistema altamente adaptable. Muchas de sus características pueden modificarse para que se adapten a las necesidades del usuario y a su modo de pasar música: las características personalizables incluyen la configuración del audio, las cubiertas, el mezclador, los controles de la reproducción, el diseño general del programa, los efectos, el buscador o el manejo de archivos; por mencionar algunas pocas.

Dado que la personalización de TRAKTOR KONTROL S4 no es algo que se quiera hacer durante una situación en vivo, la modificación de todas estas características se realiza desde el programa. Esto también asegura contra eventuales modificaciones que pudieran ocurrir mientras se está tocando.

6.1 El cuadro de preferencias

La mayor parte de las opciones de personalización de TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en el cuadro de preferencias (Preferences).



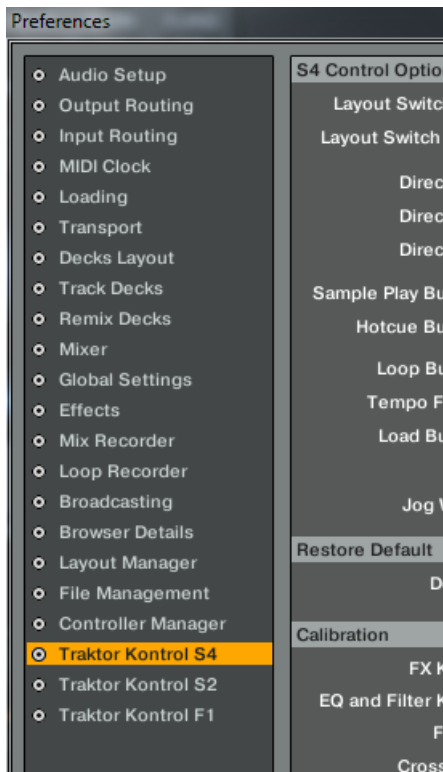
El botón de las preferencias, arriba a la derecha, en la ventana de TRAKTOR.

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



Alternativamente, puede también seleccionar la opción **Preferences...** en el menú de archivos (File) de la barra de menús de la aplicación.

El cuadro de las preferencias está organizado en varias páginas, cada una de ellas conteniendo un aspecto específico del sistema:



La lista de páginas del cuadro de preferencias.

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

6.2 Configuraciones y preferencias de los elementos de control del S4

En esta sección, describiremos las configuraciones posibles de los elementos de control situados en el panel superior del controlador TRAKTOR KONTROL S4. La sección siguiente estará dedicada a otros aspectos de importancia en su trabajo con TRAKTOR KONTROL S4.



Para una descripción detallada de todas las configuraciones disponibles en el cuadro de preferencias, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

En el cuadro de preferencias, las configuraciones del S4 cuentan con una página especial, denominada Traktor Kontrol S4.

- En el cuadro de preferencias, haga entonces clic en [Traktor Kontrol S4](#) para abrir la página del controlador TRAKTOR KONTROL S4.



La configuración del controlador TRAKTOR KONTROL S4 en las preferencias de TRAKTOR.

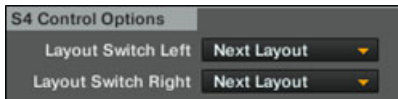
En esta página, las configuraciones están agrupadas en cuatro secciones: S4 Control Options, Restore Default, Calibration y LEDs.

6.3 S4 Control Options

En la página de preferencias TRAKTOR KONTROL S4, la sección S4 Control Options permite ajustar el modo en que el controlador TRAKTOR KONTROL S4 reacciona a las acciones del usuario. A continuación presentaremos una descripción detallada de cada una de estas posibilidades.

Cambiar el diseño

Los menús Layout Switch Left y Layout Switch Right permiten cambiar el comportamiento del diseño en ambas cubiertas.



– Las opciones de Layout Switch Left y Right



En el S4, el cambio de diseño se realiza presionando SHIFT + DECK C en la cubierta izquierda o SHIFT + DECK D en la cubierta derecha

En cada menú, las opciones disponibles son:

- *Next Layout* (predeterminado): pulse varias veces para recorrer los diseños.
- *Layout 0*: selecciona el diseño fijo n° 0 de la lista.
- *Layout 1*: selecciona el diseño fijo n° 1 de la lista.

La lista de diseños disponibles se puede personalizar en *Preferences > Layout Manager*. Para más información sobre la manera de crear y manejar diseños, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

Efectos directos 1-3

Los menús Direct FX 1, Direct FX 2 y Direct FX 3 permiten seleccionar el efecto a ser cargado directamente cuando se mantiene presionado SHIFT.



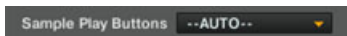
– Las opciones de Direct FX 1-3



Recuerde: en el modo individual, presione SHIFT + Botón 1, SHIFT + Botón 2 o SHIFT + Botón 3 para cargar el efecto directo en el correspondiente nicho de efectos. En el modo grupal, presione SHIFT + botón de encendido para cargar los tres efectos directos en los nichos respectivos.

Botones de reproducción de samples

El menú de Sample Play Buttons permite seleccionar funciones alternativas para los cuatro botones de reproducción de samples en las cubiertas de pistas.



– Las opciones del menú Sample Play Buttons



La función predeterminada que cumplen los botones de reproducción de samples en las cubiertas de pistas se explica en detalle en el apartado.

Las opciones posibles son:

- **--AUTO--** (predeterminada): es la función por defecto. Los botones cuentan con dos juegos de funciones, dependiendo del tipo asumido por la cubierta inferior.
 - Si la cubierta inferior es una cubierta de remezclas (que es el estado predeterminado), los botones de reproducción de samples controlarán los nichos de samples de dicha cubierta.
 - Si la cubierta inferior pasa a ser una cubierta de pistas, los botones de reproducción de samples accionan los saltos de pulso (Beatjump) de la cubierta vigente; de izquierda a derecha: 4 pulsos hacia atrás, 1 pulso hacia atrás, 1 pulso hacia adelante y 4 pulsos hacia adelante. Esto también vale para la cubierta inferior cuando tiene el foco.
- **Beatjump**: los botones de reproducción de samples accionan los saltos de pulsos siguientes; de izquierda a derecha: 4 pulsos hacia atrás, 1 pulso hacia atrás, 1 pulso hacia adelante y 4 pulsos hacia adelante.

- *Direct Loop*: los botones de reproducción de samples establecen bucles predefinidos; de izquierda a derecha: bucle de los 8 pulsos previos, de los 4 pulsos previos, de los siguientes 4 pulsos y de los siguientes 8 beats, respectivamente.
- *Hotcue 5-8*: los botones de reproducción de samples brindan acceso a los Hotcue 5 - 8. Todas las funciones son las mismas que la de los botones Hotcue 1-4.

Botones Hotcue

El menú de los botones Hotcue permite seleccionar entre el modo Legacy, en el cual los botones funcionarán para las antiguas cubiertas de samples de TRAKTOR, o el modo Remix Deck, para su empleo en las cubiertas de remezcla de TRAKTOR.



Esto solamente es relevante cuando se trabaja con cubiertas de remezcla (es decir, cuando la cubierta está controlando una cubierta de remezclas).



Hotcue Buttons Legacy Mode

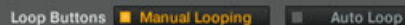
El menú de los botones Hotcue

Las opciones posibles son:

- *Modo Legacy* (predeterminado): bajo este modo, al presionar SHIFT + un botón Hotcue, el controlador activará el modo de edición y las perillas LOOP MOVE y LOOP SIZE servirán para ajustar el volumen y el filtrado de uno o varios nichos de samples. Al presionar nuevamente SHIFT + botón Hotcue, el modo de edición quedará desactivado.
- *Modo Remix*: bajo este modo, al presionar SHIFT + un botón Hotcue, se seleccionará la siguiente celdilla de samples del nicho de samples.

Botones de bucleo

Las opciones de Loop Buttons permiten seleccionar funciones alternativas para los botones LOOP IN y LOOP OUT de las cubiertas de pistas.



Loop Buttons Manual Looping Auto Loop

Las opciones de los botones de bucleo

La sección de bucleo permite manipular los bucles de una pista.

Las opciones posibles son:

- **Manual Looping** (predeterminado): al seleccionar esta opción, los botones contarán con funciones de bucleo manual.
 - Si no hay un bucle activo, el botón LOOP IN establece un punto de inserción flotante, mientras que el botón LOOP OUT establece un punto de fin de bucle y activa un bucleo entre el punto de inserción flotante (que actúa como punto de inicio) y el mencionado punto de fin.
 - Cuando hay un bucle activo, mantenga presionado uno de estos botones mientras gira la rueda de desplazamiento para mover el correspondiente punto de inicio o punto de fin del bucle.
- **Auto Loop**: los botones cuentan con funciones de bucleo automático.
 - Si no hay un bucle activo, los botones LOOP IN y LOOP OUT establecen y activan, respectivamente, un bucle flotante de 4 u 8 pulsos.
 - Cuando el bucle está activo, el botón LOOP IN divide a la mitad el tamaño del bucle y el botón LOOP OUT lo duplica.

Deslizantes de tempo

Las opciones de Tempo Faders permiten poner los deslizantes de TEMPO en el modo absoluto o en el modo relativo.



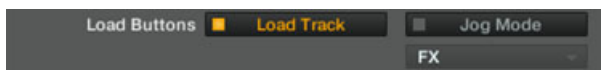
– Las opciones de Tempo Faders

- **Absolute** (predeterminado): el deslizante de tempo de la cubierta en el software refleja la posición del deslizante TEMPO del S4.
- **Relative**: el deslizante de TEMPO del S4 afecta el deslizante de tempo de la cubierta del programa según su posición relativa, aun si esta posición no fuera coincidente con la del deslizante de TEMPO del hardware. Este modo tiene la ventaja de resolver las diferencias producidas cuando el tempo de la cubierta del programa se ve modificada por otras cuestiones (p. ej., sincronización con el tempo diferente de otra cubierta, cambio de foco de cubierta o una modificación del deslizante de tempo en el programa).
 - No hay riesgo, entonces, de que se produzca un salto de tempo al tocar el deslizante de tempo.

- Los botones Offset tienen la misma funcionalidad que la del modo absoluto (indican cualquier diferencia entre el programa y los deslizantes del programa, entre otras cosas). Además, permiten cambiar el rango de acción del deslizante de TEMPO: al presionar un botón OFFSET (cuando ambos están apagados), desplazará el rango una mitad hacia arriba o abajo (p. ej., 6% para el rango predeterminado de $\pm 6\%$). El deslizante de tempo de la cubierta del programa se acomodará de forma correspondiente.
- Al igual que en el modo absoluto, si mantiene presionado SHIFT mientras mueve el deslizante de TEMPO, podrá llevarlo hasta otra posición sin alterar el tempo de la cubierta del programa. Esto no solo es útil para cubrir el rango completo del deslizante de tempo del programa (si hubiere alguna diferencia entre los deslizantes del hardware y del software), pero también permite ir más allá de este rango y cambiar el tempo de la cubierta en $\pm 100\%$, a la vez que se preserva la precisión del deslizante (definida en Preferences > Transport > Tempo). Obviamente, más allá del rango del deslizante de tempo del programa, este deslizante ya no representa el tempo de la cubierta. Pero, si mueve el deslizante del programa con el ratón, el tempo de la cubierta volverá a la posición del deslizante de tempo del programa.

Botones LOAD

Las opciones de Load Buttons permiten seleccionar una función alternativa para los botones LOAD de las cubiertas.



Las opciones de los botones de carga

Las opciones posibles son:

- **Load Track** (predeterminado): LOAD carga la pista seleccionada en la cubierta cuando se emplea la carga rápida (Quick Loading); SHIFT + LOAD descarga la pista.
- **Jog Mode**: LOAD activa/desactiva el un modo especial para la rueda de desplazamiento. Este modo tiene dos variantes que se seleccionan a través del menú de Jog Mode Select:




- *FX*: la rueda de desplazamiento controla el parámetro de efectos 3 cuando se emplea el modo de mantenimiento de la pulsación, en la unidad FX derecha (ubicada justo arriba): al soltar la rueda, el parámetro retorna a su valor previo.
- *Filter*: la rueda controla la perilla FILTER del canal en el modo de mantenimiento de la pulsación: al liberar la rueda, el filtro retorna a su valor previo.



Si una de las ruedas está activada, podrá cargar una pista en la cubierta presionando SHIFT + LOAD (obviamente, también puede hacer esto con el Buscador).

Rueda de desplazamiento

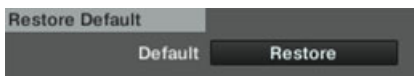
Si marca la opción "Disable Jog Wheel Push", anulará la sensibilidad al tacto de las ruedas de desplazamiento del KONTROL S4. Cuando la opción aparece marcada, es posible realizar las usuales técnicas de scratching, dado que TRAKTOR no verifica si se está presionando la rueda o no. As. La rueda se comportará entonces como un modificador de velocidad (como al girar la rueda con el borde externo).



Por defecto, esta opción aparece sin marcar.

6.3.1 Restablecer valores predeterminados

La sección Restore Default contiene una sola opción: el botón Restore.

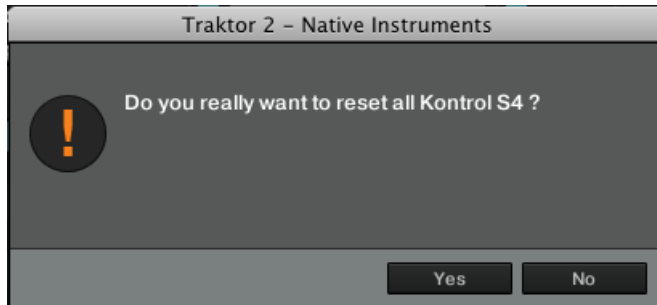


– El botón Restore

Este botón restablece todas las configuraciones de fábrica de TRAKTOR KONTROL S4 y le permite seleccionar la configuración básica de la cubierta a través del asistente de la configuración (Setup Wizard).

Para restablecer a valores predeterminados, haga lo siguiente:

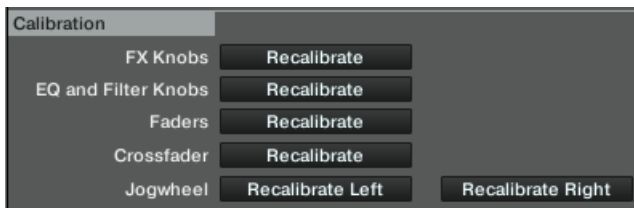
1. Haga clic en el botón Restore. Aparecerá el siguiente mensaje:



2. Tras su confirmación, se restablecerán los valores predeterminados de control y direccionamiento. Ahora, ya puede comenzar de nuevo con un TRAKTOR KONTROL S4 flamante.

6.3.2 Calibración

La sección Calibration permite llevar a cabo la calibración de distintas perillas, deslizantes y ruedas de desplazamiento del S4, para corregir posibles inexactitudes tanto de posición como de rango.



La sección de calibración

La calibración se realiza sobre cuatro grupos de elementos de control, cada uno de ellos contando con su propio botón de recalibración (Recalibrate):

- **FX Knobs:** para recalibrar la perilla DRY/WET y las perillas 1-3 de las dos unidades FX.
- **EQ and Filter Knobs:** para recalibrar las perillas de ecualización y perilla FILTER de los canales del Mezclador.
- **Faders:** para la recalibración de los deslizantes de tempo y los deslizantes de volumen de canal.

- **Crossfader**: para recalibrar el crossfader del mezclador.
- **Jogwheel**: calibra la sensibilidad de las ruedas de desplazamiento. Las ruedas izquierda y derecha se calibran de manera independiente. Para más información al respecto, consulte la guía Jog Wheel Calibration, presente en la carpeta de manuales (Documentation) de TRAKTOR 2.

6.4 Otras configuraciones de interés

Este apartado explica otros pocos aspectos de las preferencias de TRAKTOR que afectan el modo de trabajo de TRAKTOR KONTROL S4.

6.4.1 Cambiar el tipo de cubiertas

Como ya se explicó en el apartado [↑5.1.1, Decks \(Cubiertas\)](#), todas las cubiertas pueden funcionar de tres maneras: como cubiertas de pistas, como cubiertas de remezcla o como cubiertas para la entrada de audio en vivo.

La selección se realiza en la página [Decks](#) del cuadro de preferencias (Preferences) a través de la sección [Deck Flavor](#):



La sección Deck Flavor permite seleccionar la función de las cubiertas inferiores C y D.

Aquí, cada menú representa una cubierta.

- Para cambiar la función de la cubierta, haga clic en el menú correspondiente y seleccione la modalidad deseada. Haga clic en [Close](#) para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones realizadas.

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



Las cubiertas pueden restablecerse a su configuración básica con el asistente de la configuración. Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑6.5, El asistente de la configuración](#).

6.4.2 Ajustar el direccionamiento de entrada

La interfaz de audio TRAKTOR KONTROL S4 está concebida para su complementación perfecta con el programa TRAKTOR. Sus entradas de audio pueden direccionarse convenientemente hacia las distintas secciones del programa. Esto se puede hacer de dos maneras: o con el asistente de la configuración o a través del cuadro de preferencias de TRAKTOR.

Emplear el asistente de la configuración

La manera más cómoda de configurar TRAKTOR KONTROL S4 es empleando el asistente de la configuración. El mismo permite seleccionar un juego de configuraciones básicas de cubierta, liberándolo de las cuestiones relacionadas con el direccionamiento: todo se hace de manera automática según la configuración de cubierta elegida.



Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑6.5, El asistente de la configuración](#).

Emplear las preferencias

En algunas circunstancias, será necesario configurar manualmente el direccionamiento de la entrada de audio en TRAKTOR. Esto es válido, sobre todo, en las situaciones siguientes:

- Usted ya ha adaptado TRAKTOR a sus necesidades personales y no desea perder las configuraciones realizadas.
- La configuración que tiene en mente no está contemplada por el asistente de la configuración.

Las opciones de direccionamiento pueden configurarse directamente en la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias:



Página Input Routing del panel de preferencias.

En esta página, puede seleccionar las entradas físicas a emplear para cada canal de entrada virtual de TRAKTOR.

Por ejemplo, supongamos que está empleando la modalidad predeterminada de las cubiertas (es decir, dos cubiertas de pistas y dos cubiertas de remezcla) y quiere emplear una fuente de audio externo conectada al canal D. Deberá hacer lo siguiente:

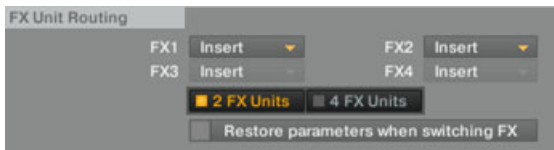
1. En *Preferences > Decks > Deck Flavor*, seleccione *Live Input* en el menú **D** (como se describe en [↑6.4.1, Cambiar el tipo de cubiertas](#)).
2. En *Preferences > Input Routing > Input Channel D*, seleccione *3: In: Ch D left* y *4: In: Ch D right* en los menús **L (Mono)** y **R**, respectivamente:



3. Haga clic en [Close](#) para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones realizadas.
- La fuente de audio externo será enviada a la Cubierta D, la cual funcionará como entrada en vivo, y luego al canal D del Mezclador.

6.4.3 Empleo de cuatro unidades de efectos

TRAKTOR KONTROL S4 proporciona un total de cuatro unidades de efectos. De manera pre-determinada, solo dos de ellas están activadas. Las otras dos unidades FX pueden activarse en la página [Effects](#) de las preferencias, en la sección [FX Unit Routing](#):



El selector de unidades FX de la sección FX Unit Routing.

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

Esquema de direccionamiento de las 4 unidades

Cuando las unidades FX 1-4 están activadas, los canales adoptan un direccionamiento diferente. Cada canal y la respectiva cubierta cuenta ahora con su propia unidad de efectos: la unidades FX 1, 2, 3 y 4 están asignadas a los canales (y cubiertas) A, B, C y D, respectivamente. Este direccionamiento puede activarse o desactivarse pero no puede ser modificado.

Control de las cuatro unidades FX desde el S4

Cuando las cuatro unidades FX 1-4 están activadas en TRAKTOR, **las unidades FX del S4** siguen el foco de las cubiertas abajo:

- Dependiendo de si la cubierta izquierda tiene el foco sobre la Cubierta A o C, la unidad FX 1 del S4 estará asignada a la unidad FX 1 o 3 de TRAKTOR.
- Dependiendo de si la cubierta derecha tiene el foco sobre la Cubierta B o D, la unidad FX 2 del S4 estará asignada a la unidad FX 2 o 4 de TRAKTOR.

De esta forma, cada unidad FX del S4 siempre controlará la unidad FX del programa necesaria para la cubierta que está en foco.

Debido a este esquema de direccionamiento diferente, los **botones de asignación FX** funcionarán distintamente:

Botón de asignación FX	Función con cuatro unidades FX
Asignación FX 1	<p>Canal A: asigna el canal a la unidad FX 1.</p> <p>Canal B: sin uso.</p> <p>Canal C: asigna el canal a la unidad FX 3.</p> <p>Canal D: sin uso.</p>
Asignación FX 2	<p>Canal A: sin uso.</p> <p>Canal B: asigna el canal a la unidad FX 2 .</p> <p>Canal C: sin uso</p> <p>Canal D: asigna el canal a la unidad FX 4.</p>



Consulte el apartado [↑5.4.3, Los canales y el crossfader](#) para más información.



Tenga en cuenta que si una cubierta está puesta como entrada en vivo, no podrá se enfocada por el S4 (véase [↑5.3.1, Tipos de cubierta y estructura](#)). Con las cuatro unidades FX activadas, no le será posible desde el S4 acceder a la unidad FX particular de la entrada en vivo. Desde luego, la misma puede controlarse directamente en el programa.

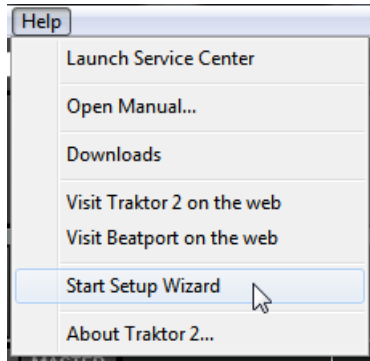
6.5 El asistente de la configuración

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

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

El asistente puede abrirse de dos maneras:

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

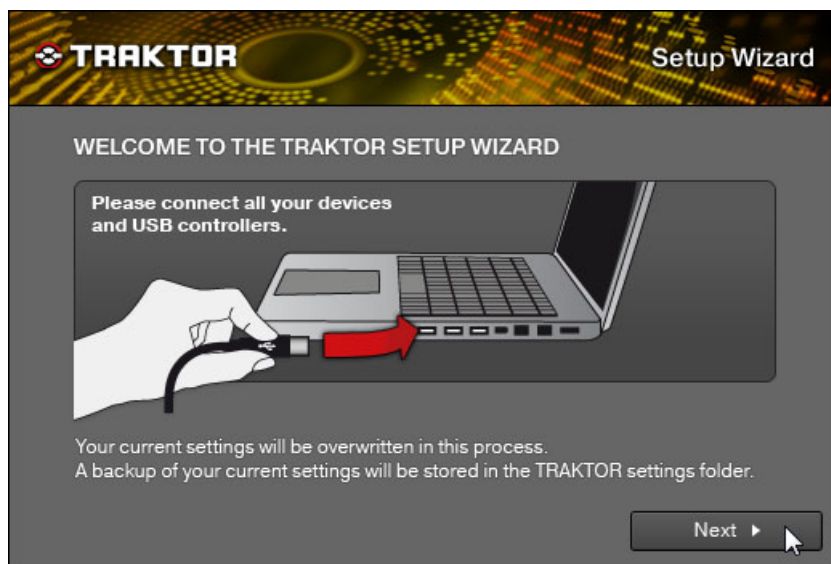


- O haga clic en el botón [Setup Wizard](#), abajo a la izquierda, en la ventana de preferencias.

Configuración de ejemplo

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

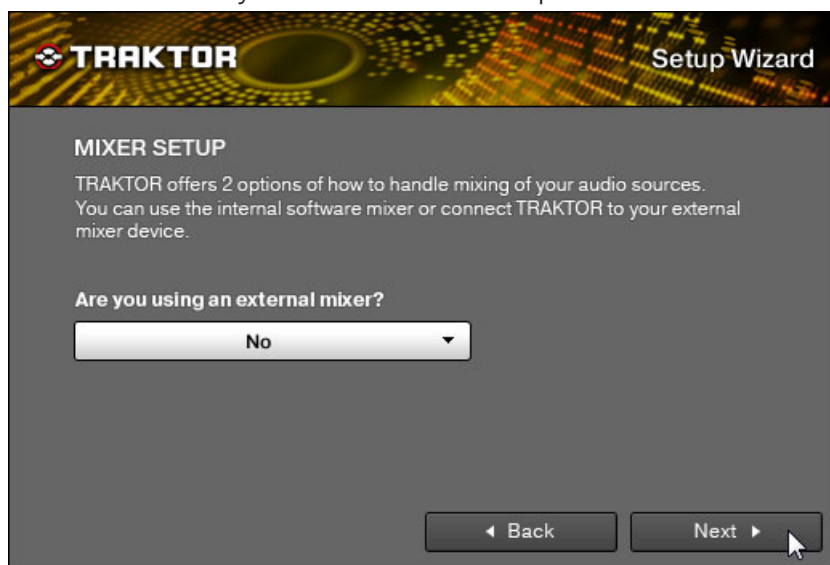
1. En la pantalla de bienvenida, haga clic en Next para confirmar que el TRAKTOR KONTROL S4 está conectado al ordenador vía USB.



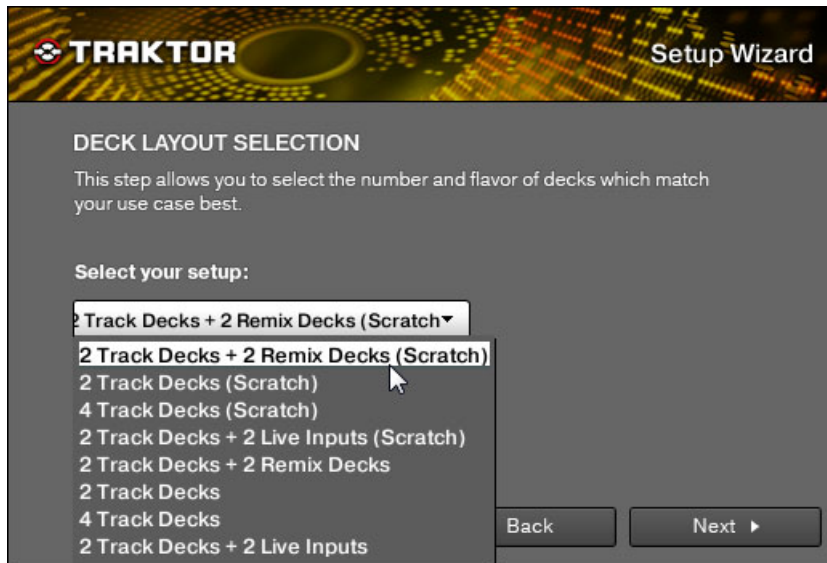
2. El asistente le preguntará si desea usar TRAKTOR con un controlador MIDI. Seleccione **No**, dado que TRAKTOR ya viene preconfigurado para su uso con el S4.



3. Luego, el asistente preguntará si desea emplear un mezclador DJ externo en su montaje. Seleccione **Yes** y confirme con **Next**. Para la versión TRAKTOR SCRATCH PRO, esta pantalla será saltada y un mezclador externo quedará seleccionado automáticamente.

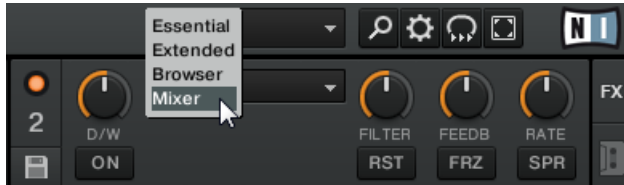


4. Seleccione el montaje básico de cubiertas (la cantidad de cubiertas a emplear y su tipo). En el menú desplegable seleccione *2 Track Decks + 2 Remix Decks* y confirme con [Next](#).

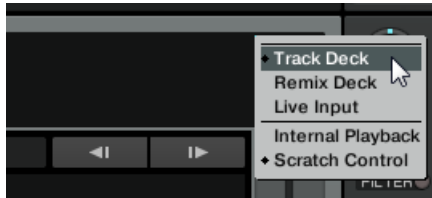


5. La última pantalla del asistente resume las opciones seleccionadas: cuatro cubiertas (dos cubiertas de pistas y dos cubiertas de remezcla), un mezclador DJ externo, su controlador TRAKTOR KONTROL S4 y el idioma del teclado (tomado del idioma del sistema). Para volver atrás y cambiar alguna opción, haga clic en [Back](#). Si desea cancelar el asistente, haga clic en [Cancel](#); y si desea confirmar las opciones seleccionadas, haga clic en [Finish](#).

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



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



7 La interfaz de audio del S4 y el panel de control

TRAKTOR KONTROL S4 está equipado con una excelente interfaz de audio de 24 bits/96 kHz. Esta interfaz puede ajustarse para satisfacer sus demandas y las del ordenador.

Dependiendo del sistema operativo (Windows o Mac OS X), el ajuste se hará de diferente manera.

7.1 Configurar en Mac OS X

En On Mac OS X, la interfaz de audio del S4 se ajusta desde el interior de la aplicación de música. En TRAKTOR:

► Abra *Preferences > Audio Setup* para acceder a los ajustes de la interfaz de audio del S4.

Allí podrá ajustar la configuración de la interfaz de audio de TRAKTOR KONTROL S4. Hay dos opciones de configuración:

- **Sample Rate:** seleccione una frecuencia de muestreo que sea compatible con su programa de música y con la capacidad de cálculo del ordenador. Una frecuencia de muestreo alta mejora la calidad del audio pero también exige mayor esfuerzo del ordenador. Por defecto, la frecuencia de muestreo está puesta en 44100 Hz (calidad de CD).



La frecuencia de muestreo define la cantidad de muestras ejecutadas/grabadas por cada segundo de sonido. Una frecuencia alta genera una calidad de sonido mejor, sin embargo, 44100 Hz (valor empleado para la grabación de CD) es la configuración habitual y suficiente para la mayoría de los usos. Si el destino final de su trabajo es un CD, use este valor o un múltiplo del mismo (88200 Hz). Un valor de 48000 Hz se usa en grabadores DAT y para la grabación de DVD (películas). 96000 Hz es el ajuste típico para grabaciones en DVD, HD DVD y Blue-ray Disc. Debería tener en cuenta que una frecuencia de muestreo alta ocasiona una mayor carga al CPU.

- **Latency:** baje el valor de la latencia para que el ordenador responda más rápidamente a las acciones del controlador y software de TRAKTOR.



Para convertir el audio en información digital y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar la información en el búfer para luego ser procesada por el CPU. Cuanto más grande sea el búfer de audio, más tiempo le tomará a la señal llegar como audio hasta la salida. A veces se experimenta cierta demora entre el momento en que se pulsa una tecla del controlador que controla el programa de música del ordenador y el sonido que produce. Esa demora se denomina latencia. Lo recomendable es empezar con un valor de latencia relativamente elevado y bajarlo gradualmente observando la respuesta del ordenador, hasta dar con el equilibrio justo entre ejecutabilidad y calidad del sonido. Si experimenta ruidos en la salida del audio, probablemente el valor de latencia está demasiado bajo y el ordenador no puede trabajar bien porque está sobreexigido.

7.2 Configurar en Windows: el panel de control

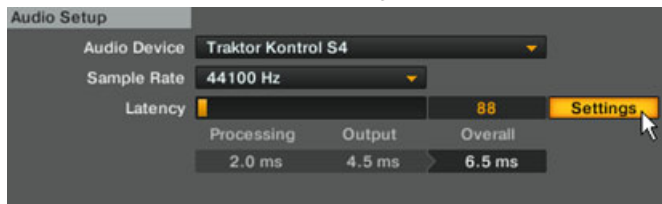
En Windows, el ajuste de la interfaz de audio de TRAKTOR KONTROL S4 se realiza a través del panel de control de TRAKTOR KONTROL S4. El panel de control se instala junto con los controladores de dispositivo del aparato durante el proceso de instalación de TRAKTOR KONTROL S4.

A continuación, pasaremos a describir la interfaz de usuario del panel de control de TRAKTOR KONTROL S4.

7.2.1 Abrir el panel de control

El panel de control se abre de varias maneras:

- En TRAKTOR: vaya a *Preferences > Audio Setup* y haga clic en el botón [Settings](#), ubicado a la derecha del deslizador y visor de latencia ([Latency](#)):

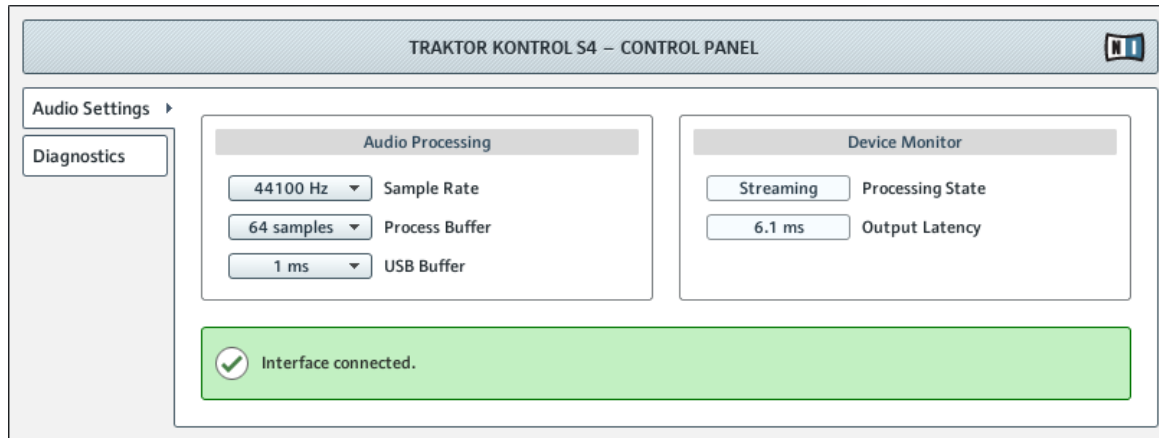


- Desde el escritorio, vaya a *Inicio > Programas > Native Instruments > Traktor Kontrol S4 Driver > Traktor Kontrol S4 Control Panel*.



Si el panel de control no se encontrara, es probable que el controlador de dispositivos no se haya podido instalar. En ese caso, reinstale por favor el controlador de dispositivos según la manera descrita en la guía de instalación.

El panel de control contiene lo siguiente:



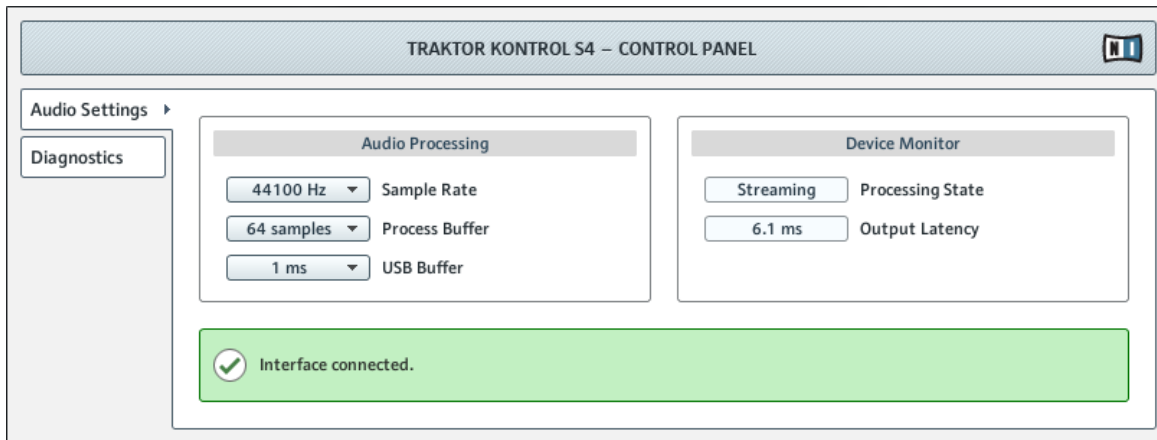
El panel de control

A la izquierda, están las fichas [Audio Settings](#) y [Diagnostics](#).

► Haga clic en las fichas para abrir su contenido.

7.2.2 Ficha Audio Settings

La ficha [Audio Settings](#) permite ajustar la configuración de la interfaz de audio.



El panel de control en la ficha Audio Settings.

La ficha de [Audio Settings](#) consta de dos secciones:

- [Audio Processing](#): la configuración de la conversión analógica-digital / digital-analógica llevada a cabo por la interfaz de audio.
- [Device Monitor](#): muestra la información sobre el estado del procesamiento de la interfaz de audio y sobre la latencia de salida del sistema.

Sección Audio Processing

La sección de procesamiento de audio ([Audio Processing](#)) presenta dos menús y un visualizador:

- [Sample Rate](#): seleccione una frecuencia de muestreo que sea compatible con su programa de música y con la capacidad de cálculo del ordenador. Una frecuencia de muestreo alta mejora la calidad del audio pero también exige mayor esfuerzo del ordenador. Por defecto, la frecuencia de muestreo está puesta en 44100 Hz (calidad de CD).



La frecuencia de muestreo define la cantidad de muestras ejecutadas/grabadas por cada segundo de sonido. Una frecuencia alta genera una calidad de sonido mejor, sin embargo, 44100 Hz (valor empleado para la grabación de CD) es la configuración habitual y suficiente para la mayoría de los usos. Si el destino final de su trabajo es un CD, use este valor o un múltiplo del mismo (88200 Hz). Un valor de 48000 Hz se usa en grabadores DAT y para la grabación de DVD (películas). 96000 Hz es el ajuste típico para grabaciones en DVD, HD DVD y Blue-ray Disc. Debería tener en cuenta que una frecuencia de muestreo alta ocasiona una mayor carga al CPU.

- **Process Buffer:** valores reducidos de búfer brindan una respuesta más rápida del ordenador al software de audio y a las acciones de controlador TRAKTOR.



Para convertir el audio en información digital y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar la información en el búfer para luego ser procesada por el CPU. Cuanto más grande sea el búfer de audio, más tiempo le tomará a la señal llegar como audio hasta la salida. A veces se experimenta cierta demora entre el momento en que se pulsa una tecla del controlador que controla el programa de música del ordenador y el sonido que produce. Esa demora se denomina latencia. Como regla práctica considere: un tamaño de búfer reducido ocasionará una latencia más baja. Sin embargo, hay otros factores que inciden también en la latencia (velocidad del CPU, RAM, etc.). Lo recomendable es empezar con un valor de latencia relativamente elevado y bajarlo gradualmente observando la respuesta del ordenador, hasta dar con el equilibrio justo entre ejecutabilidad y calidad del sonido. Si experimenta ruidos en la salida del audio, probablemente el valor de latencia está demasiado bajo y el ordenador no puede trabajar bien porque está sobreexigido.

- **USB Buffer:** use este menú en caso de no conseguir una latencia satisfactoria con el menú de Process Buffer. Reduzca el tamaño del búfer para lograr un almacenamiento más reducido, lo cual debería reducir aún más la latencia perceptible. Si experimenta interrupciones en el audio, debería aumentar un poco el tamaño hasta conseguir un sonido libre de fallas y caídas.

Sección Device Monitor

La sección **Device Monitor** presenta dos visualizadores:

- **Processing State:** este visualizador monitoriza el estado del dispositivo. Los estados posibles son tres:
 - **Idle:** el controlador está conectado pero no se está transmitiendo ningún dato de audio.
 - **Streaming:** el controlador está operando y procesando los datos de audio.

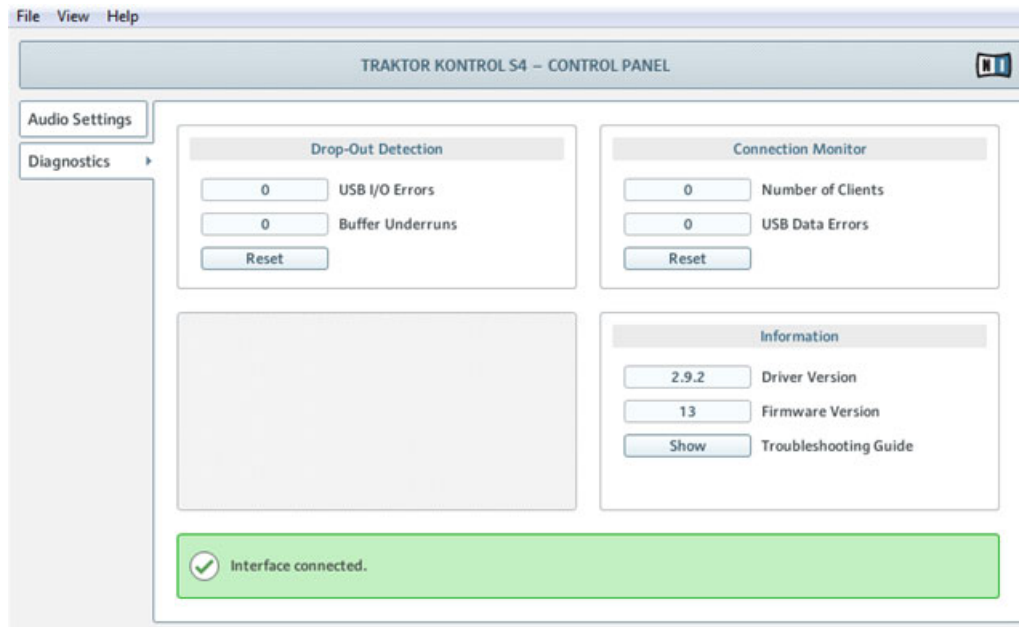
- **Panic**: el controlador dejó de transmitir. Demasiados errores de E/S USB han ocurrido en la comunicación de la interfaz.
- **Output Latency**: muestra la latencia de salida en milisegundos.



Tenga en cuenta que también hay una latencia de entrada al trabajar con TRAKTOR KONTROL S4. La latencia de salida no representa la latencia total producida desde que se aprieta un botón del controlador hasta el sonido resultante que se escucha en la salida. La latencia total es aproximadamente el doble que la latencia de salida.

7.2.3 Ficha Diagnostics

La ficha **Diagnostics** permite monitorizar el rendimiento del controlador y detectar posibles errores.



El panel de control y la ficha Diagnostics

La información provista en la ficha **Diagnostics** resulta de interés para los usuarios avanzados; sin embargo, en caso de surgir problemas, debería echar un vistazo sobre esta ficha.

La página de [Diagnostics](#) tiene tres secciones:

- [Drop-Out Detection](#): muestra los errores de E/S USB y detecta el mal rendimiento del búfer.
- [Connection Monitor](#): muestra la conexión cliente-controlador de dispositivo y detecta errores de datos USB.
- [Information](#): muestra información sobre el controlador de dispositivo y la versión del firmware. También hay un enlace a la guía de solución de problemas.

Sección de la detección de problemas (Drop-Out Detection)

La sección [Drop-Out Detection](#) presenta dos visualizadores y un botón:

- [USB I/O Errors](#): cuenta los errores de entrada/salida USB. Una cifra elevada de [USB I/O Errors](#) indicaría que el sistema está sobrecargado.
- [Buffer Underruns](#): ocurre cuando el ordenador no es capaz de procesar en tiempo al búfer de audio. Las razones de este subrendimiento son variadas, puede ser que haya demasiadas tareas ejecutándose en segundo plano o que el consumo de CPU sea demasiado elevado en un programa de música que emplea el dispositivo como controlador de audio.
- [Reset](#): haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.

Sección Connection Monitor

La sección [Connection Monitor](#) presenta dos visualizadores y un botón:

- [Number of Clients](#): muestra el número de clientes conectados a la interfaz. Muchas aplicaciones ASIO se cuentan separadamente, WDM y WASAPI incrementan el número en una unidad, sin tener en cuenta la cantidad de aplicaciones WDM/WASAPI que estén ejecutando audio.
- [USB Data Errors](#): cuenta los errores USB. Cables de mala calidad o muy prolongados, lo mismo que la irradiación, pueden ocasionar errores de datos en el bus USB.
- [Reset](#): haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.

Sección Information

La sección [Information](#) presenta dos visualizadores y un botón.

- **Driver Version:** muestra la versión del controlador de dispositivo.
- **Firmware Version:** muestra la versión del firmware.
- **Troubleshooting Guide:** haga clic en [Show](#) para abrir la guía de solución de problemas.

7.3 Empleo de la interfaz de audio del S4 en otras aplicaciones de música

El uso de la interfaz de audio incorporada del S4 no está limitado solamente al sistema de TRAKTOR KONTROL S4: también puede usarse con cualquier otra aplicación de música que tenga instalada en el ordenador. Para hacer esto, deberá configurar la aplicación musical de manera correspondiente: en la mayoría de los casos, encontrará una opción para tal uso en la misma aplicación, permitiéndole seleccionar a TRAKTOR KONTROL S4 como la interfaz de audio. Consulte la documentación de su aplicación de música para más detalles.

7.4 Empleo del S4 como la interfaz de audio predeterminada

Si desea emplear el TRAKTOR KONTROL S4 para la reproducción de todas las aplicaciones de audio del ordenador (no solamente para el software de música), deberá configurarlo como la interfaz de audio predeterminada.

7.4.1 Windows XP

En Windows XP, defina TRAKTOR KONTROL S4 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera:

1. Abra *Inicio > Panel de control > Sonidos y dispositivos de audio*.
2. Seleccione la ficha de [Audio](#).
3. En [Reproducción de sonido](#) y en [Grabación de sonido](#), haga clic en el menú de [Dispositivos predeterminados](#) y seleccione *Traktor Kontrol S4*.
4. Haga clic en [Aceptar](#) para cerrar la ventana de Sonidos y dispositivos de audio.

7.4.2 Windows Vista y 7

En Windows Vista y 7, defina TRAKTOR KONTROL S4 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera:

1. Abra *Inicio > Panel de control > Hardware y sonido > Sonido*.
2. Seleccione la ficha de [Reproducción](#).
3. En la lista de dispositivos, seleccione *Traktor Kontrol S4* y haga clic en [Establecer como predeterminado](#).
4. Seleccione la ficha de [Grabar](#).
5. En la lista de dispositivos, seleccione *Traktor Kontrol S4* y haga clic en [Establecer como predeterminado](#).
6. Haga clic en [Aceptar](#) para finalizar.

7.4.3 Mac OS X

En MAC OS X, defina TRAKTOR KONTROL S4 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera:

1. Desde el menú de [Apple](#), seleccione *Preferencias del sistema*.
2. En el panel que se abre, seleccione [Sonidos](#).
3. En la ficha [Efectos de sonido](#), seleccione *Traktor Kontrol S4* en el menú de [Tocar alertas y efectos de sonido](#).
4. Haga clic en la ficha [Salidas](#) y seleccione *Traktor Kontrol S4* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la salida de sonidos](#).
5. Haga clic en la ficha [Entradas](#) y seleccione *Traktor Kontrol S4* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la entrada de sonidos](#).
6. Cierre la ventana para confirmar los cambios realizados.

8 Solución de problemas y ayuda

Este capítulo se ocupa de los problemas más habituales. Trataremos la mayoría de los inconvenientes que pueden surgir durante la configuración y la operación de TRAKTOR KONTROL S4 y la forma de resolverlos.

8.1 TRAKTOR no arranca

1. Compruebe los requisitos de sistema necesarios para TRAKTOR KONTROL S4. El mínimo requerido es lo indispensable para funcionar pero, a menudo, no es suficiente a la hora de trabajar con funciones avanzadas (p.ej., protección de tonalidad, efectos). Aumentar la cantidad de RAM puede ser la solución de muchos inconvenientes.
2. Asegúrese de poseer la última versión de TRAKTOR.
3. Asegúrese de no haber clikeado sobre el alias o el atajo de una aplicación fuera de fecha.
4. Intente reiniciar su ordenador. Desconecte otras interfaces de audio y periféricos (como escáneres, impresoras, etc).
5. Cambie el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR 2 para así reiniciar el programa con una colección limpia; luego importe la colección que acaba de renombrar. Para más información sobre la carpeta raíz, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

8.2 Problemas relacionados con el hardware

Esta sección enumera los puntos que hay que verificar cuando algo parece no funcionar correctamente en el controlador TRAKTOR KONTROL S4.

8.2.1 Principios básicos

Esto le puede sonar algo obvio, pero las primeras cosas que habría que verificar son las siguientes:

- Asegúrese de que TRAKTOR KONTROL S4 esté conectado al ordenador a través del cable USB suministrado.
- Compruebe que el controlador esté encendido (interruptor ON/OFF del panel trasero).

8.2.2 Problemas relacionados con el USB y el controlador de dispositivos

Cuando su TRAKTOR KONTROL S4 esté conectado y encendido, deje pasar algunos segundos y eche un vistazo al indicador USB del visualizador maestro:



El indicador USB en el visualizador maestro.

Si el indicador empieza a destellar, significa que no hay conexión o que el controlador de dispositivos tiene algún problema. Revise, entonces, los siguientes puntos:

- El TRAKTOR KONTROL S4 es un dispositivo USB 2.0 y no funcionará en puertos USB 1.0/1.1.
- Un cable defectuoso puede ser responsable de las caídas en el audio y de otros problemas de conectividad. Pruebe con un cable diferente (con el logo oficial USB); en algunos casos también resulta beneficioso emplear un cable más corto.
- Verifique que el controlador esté instalado. Puede hacer esto desde el panel de control de TRAKTOR KONTROL S4 (véase [↑7.2.1, Abrir el panel de control](#) para más detalles). Si el panel de control no se encontrara, es probable que el controlador de dispositivos no se haya podido instalar. En este caso, siga las instrucciones de la Guía de instalación y vuelva a instalar el controlador de dispositivo con el disco de instalación de TRAKTOR KONTROL S4.

Instalación del controlador de dispositivo en Windows

Al igual que cualquier otro dispositivo USB, el controlador se instala exactamente en un puerto USB. Si conecta el TRAKTOR KONTROL S4 en algún otro puerto, Windows abrirá su cuadro de instalación para instalar el controlador en ese puerto.

- Si ya ha instalado los controladores en el ordenador, Windows los encontrará por sí mismo.
- Si no ha instalado los controladores en el ordenador, Windows instalará entonces los controladores equivocados. Desconecte TRAKTOR KONTROL S4 y siga el procedimiento de instalación explicado en la Guía de instalación.
- Si no está seguro de haber instalado los controladores de dispositivos de TRAKTOR KONTROL S4, le recomendamos iniciar nuevamente la instalación del programa standalone de TRAKTOR KONTROL S4, que se encuentra en el disco de instalación de TRAKTOR KONTROL S4. Si el programa de instalación avisa que primero va a desinstalar los controladores, quiere decir que los mismos ya están instalados en el ordenador. En tal caso, conecte el dispositivo en un cualquier otro puerto USB y Windows hallará por sí mismo el controlador correcto.

8.2.3 Actualizar el controlador

- Procure que el Centro de Servicio NI busque nuevas actualizaciones con regularidad.

8.2.4 Problemas relacionados con el suministro de energía USB

Recomendamos encarecidamente utilizar una fuente de alimentación externa con el S4 (vía la unidad de alimentación incluida en el producto). Si bien la operación es posible cuando el S4 está alimentado a través de la conexión USB, se encontrará con algunas limitaciones: el volumen de auriculares resultará menor y todos los LED aparecerán menos brillantes.

Si por alguna razón no puede hacer uso de una fuente de alimentación externa, debería considerar los puntos siguientes:

- Además, el puerto necesita cumplir los requisitos mínimos de alimentación eléctrica de un puerto USB 2.0 (500 mA). Algunos ordenadores no satisfacen el estándar oficial de alimentación eléctrica para puertos USB 2.0. En este caso, es posible que un mensaje aparezca indicando que no hay suficiente energía disponible para operar el dispositivo. TRAKTOR KONTROL S4 podría entonces producir crepitaciones o directamente no funcionar.
- En caso de fallas, resulta útil comprobar si TRAKTOR KONTROL S4 funciona mejor al desconectar los otros dispositivos USB del ordenador.

- Si su ordenador no puede suministrar suficiente energía, haga la prueba de conectar su TRAKTOR KONTROL S4 en un hub USB 2.0 con fuente de alimentación propia. Trate de no conectar otros dispositivos al hub dado que los mismos mermarían la energía disponible.

Insistimos, la mejor manera de evitar estos inconvenientes es conectar el S4 a la unidad de alimentación externa incluida en el producto.

8.2.5 Empleo del TRAKTOR KONTROL S4 con un ordenador portátil

Primero debería verificar que el ordenador sea apto para manejar el procesamiento de audio en tiempo real sin experimentar fallas. El panel de control de TRAKTOR KONTROL S4 le brinda una valiosa herramienta para lograr esto. Consulte el apartado [↑7.2.2, Ficha Audio Settings](#) para más detalles.

En general no se recomienda el empleo de ordenadores portátiles con tarjetas de memoria gráfica compartida. Seguramente, va a necesitar toda la memoria y capacidad de procesamiento disponibles para su software de audio.

Aquí le presentamos algunos consejos para optimizar el desempeño de su portátil:

- No se recomienda usar el ordenador con las baterías porque el administrador de energía podría hacer atrasar el reloj del CPU para ahorrar consumo.
- Desconecte todo los aparatos que no vaya a usar (p. ej., impresoras y escáneres). Esto aliviará el trabajo del ordenador y aumentará la capacidad de procesamiento disponible para el programa musical.
- Los ordenadores portátiles están equipados con dispositivos integrados que pueden perturbar el procesamiento de audio, entre los más comunes se cuentan los adaptadores de red y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con TRAKTOR KONTROL S4.

8.3 Aflojamiento de la placa superior de la rueda de desplazamiento

La superficie plana, sensible al tacto, que corona las ruedas de desplazamiento del TKS4 fueron diseñadas para su fácil reemplazo. Golpes, sacudidas o fuerte vibración durante el transporte de la unidad podría llegar a provocar, en caso extremos, el aflojamiento de la placa superior o directamente su separación.

La placa puede volver a ponerse con facilidad. Para guardar el juego, haga lo siguiente:

1. Alinee los salientes de conexión de la placa, con las correspondientes hendiduras de agarrar en la base de la rueda de desplazamiento.
2. Con una mano, sostenga con firmeza el borde de la rueda.
3. Con la otra mano, presione y encaje la placa en el área redonda central de la rueda y gire la placa en sentido antihorario, hasta que los salientes se acoplen en las hendiduras (probablemente acompañado del típico sonido "clic" de ajuste).

Si la operación fue realizada correctamente, la placa debería estar acoplada firmemente a la unidad. Si todavía está floja, intente nuevamente el procedimiento descrito. Si bien no es estrictamente necesario, se recomienda recalibrar las ruedas tras el proceso de desacople y acople de las mismas. Para más detalles sobre las ruedas de calibración, consulte por favor la guía "Jog Wheel Calibration Guide" en la carpeta de manuales (Documentation) de TRAKTOR 2.

8.4 TRAKTOR se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de NATIVE INSTRUMENTS y envíele el archivo de registro de la falla. Encontrará dicho archivo en:

- Windows: *\\Mis documentos\\Native Instruments\\Traktor 2\\Crashlogs*
- Mac OS X: *Usuarios/~\\Library\\Logs\\CrashReporter*

8.5 Obtener ayuda

8.5.1 Banco de Conocimientos / Léame / Asistencia en línea

- Abra el Centro de Servicio y haga clic en el botón de [Asistencia](#), en la esquina superior derecha. Allí encontrará enlaces directos al **Banco de conocimientos** y a la **Asistencia en línea**.

El Banco de conocimientos guarda información de utilidad acerca de los productos de Native Instruments y puede resultarle de gran ayuda a la hora de resolver determinados problemas.

Si en el Banco de conocimientos no encontrara ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactarse con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su hardware y software. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria.

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

- La manera de replicar el problema.
- Lo que ha intentado hacer para solucionar el problema.
- Una descripción de su configuración, incluyendo todo el hardware.
- La marca y características de su ordenador.



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

8.5.2 Forum

En el Foro de usuarios de Native Instruments podrá discutir características del producto directamente con otros usuarios y con los expertos de NI que moderan el foro.

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

8.6 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles. Las actualizaciones se efectúan regularmente para solucionar problemas conocidos y para la mejora constante del software. El número de versión de su programa aparece en la opción [About](#) de la aplicación. Este cuadro de diálogo se abre haciendo clic en el logotipo de NI, presente en la esquina superior derecha de la interfaz de usuario. También podrá ver el número de versión de todas las aplicaciones Native Instruments instaladas, si cliquea en la ficha [Panorama General](#) del Centro de Servicio. Las actualizaciones están disponibles en la ficha [Actualizaciones](#) del Centro de Servicio o en nuestro sitio de Internet, en:

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

9 Apéndice A - Montajes más comunes

En este apéndice le mostraremos la manera de conectar su TRAKTOR KONTROL S4 con otros dispositivos.

El detalle de las conexiones y elementos de control del panel trasero y del panel frontal de TRAKTOR KONTROL S4 aparece en los apartados [↑5.8, El panel trasero](#) y [↑5.9, El panel frontal](#).



Está de más decir que todos estos montajes suponen que el TRAKTOR KONTROL S4 fue correctamente instalado en el ordenador. Para más información al respecto, consulte la Guía de instalación.

Primero vamos a describir el montaje más básico. Luego, iremos haciendo alguno agregados interesantes.

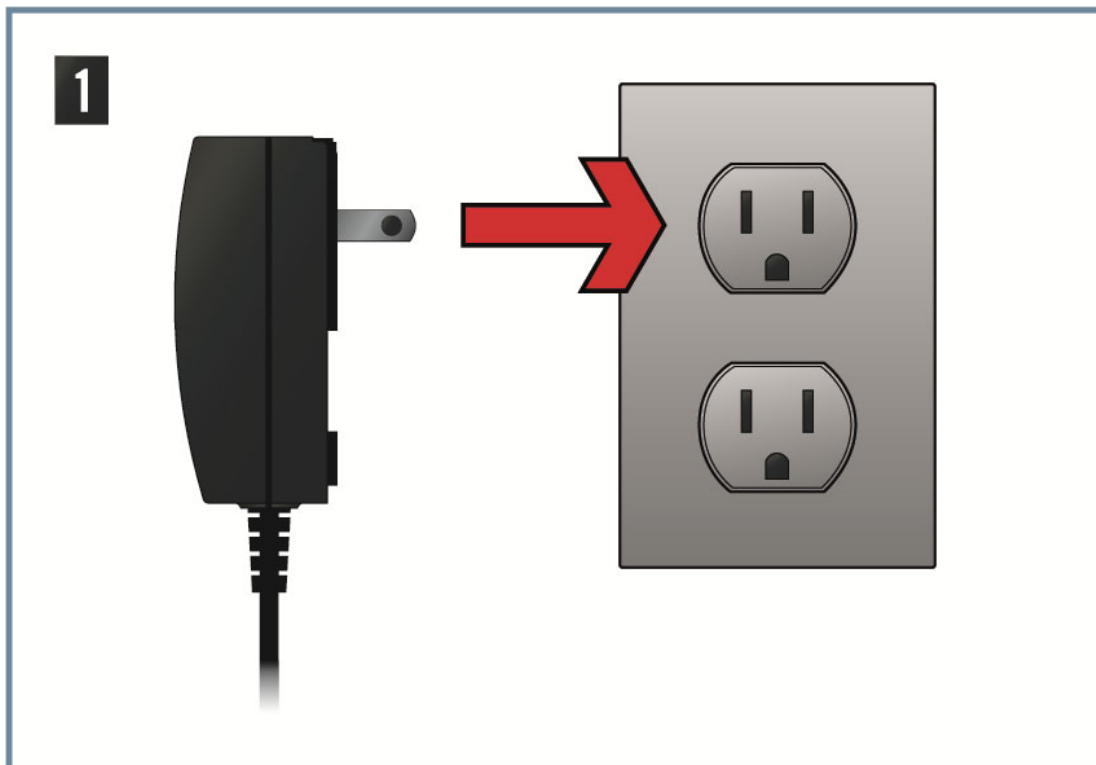
9.1 TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico

Este montaje es el más corriente. El mismo aparece también descrito en la Guía de instalación y es el empleado en la mayoría de los tutoriales.

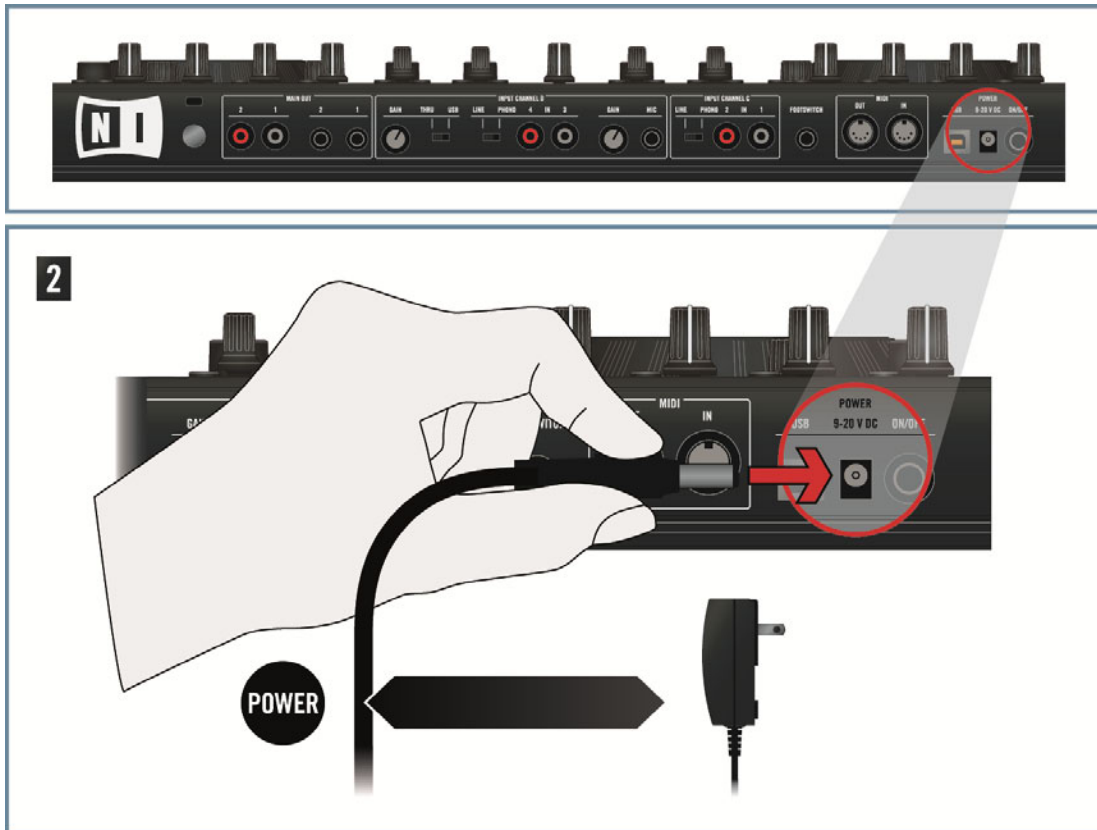
Comencemos por lo fundamental: el S4, un ordenador, los auriculares y el sistema de amplificación.

Conectar la fuente de alimentación

1. Conecte la unidad de alimentación a la red eléctrica empleando el adaptado correspondiente a la zona donde reside.



2. Conecte el cable de alimentación al enchufe denominado POWER en el panel trasero del S4.



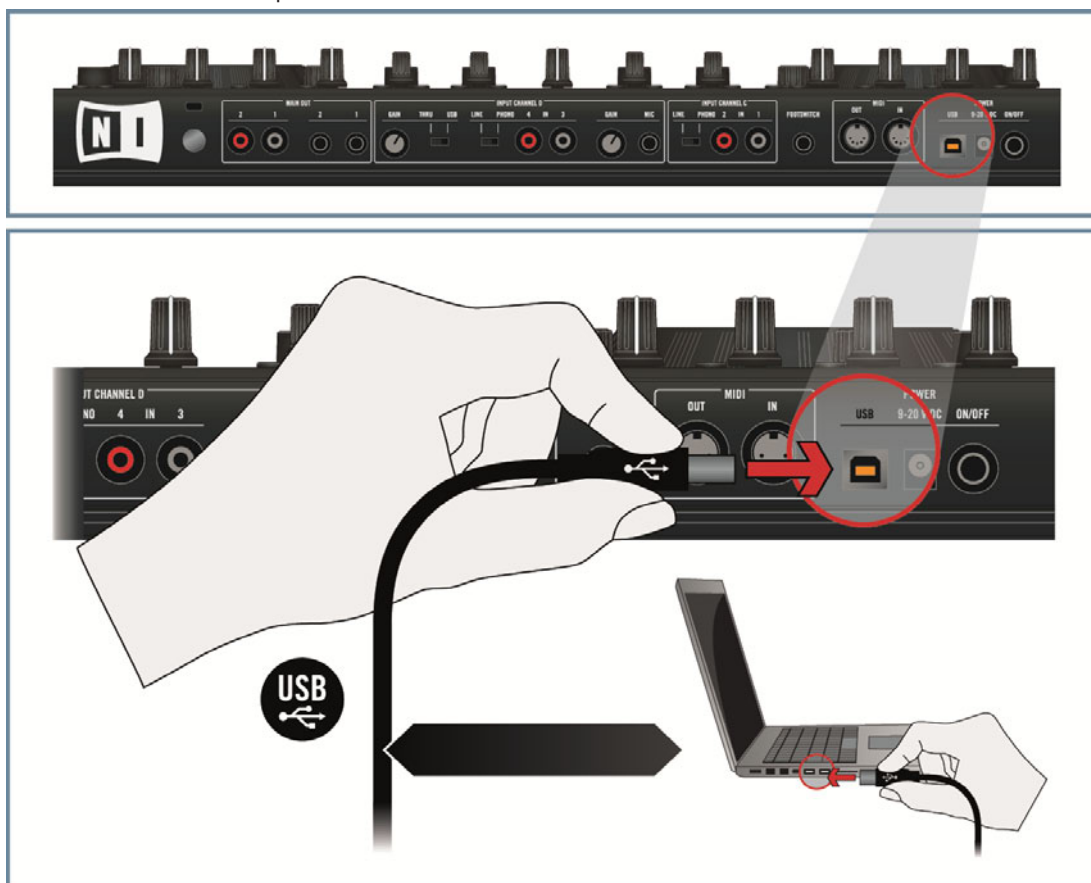
Recomendamos encarecidamente utilizar una fuente de alimentación externa con el S4 (vía la unidad de alimentación incluida en el producto). Si bien la operación es posible cuando el S4 está alimentado a través de la conexión USB, se encontrará con algunas limitaciones: el volumen de auriculares resultará menor y todos los LED aparecerán menos brillantes. Además, el dispositivo podría sufrir problemas de alimentación como ya se ha explicado en el apartado [↑8.2.4, Problemas relacionados con el suministro de energía USB](#).

Conectar el S4 al ordenador vía USB



Antes de conectar el controlador al ordenador, asegúrese de que el aparato esté situado en una posición estable. Voltar el aparato mientras está conectado podría causar la descalibración de sus ruedas de desplazamiento, lo cual aparecerá indicado por el destellar constante de los botones de carga. En dicho caso, coloque la unidad nuevamente en su posición vertical y apague y encienda para restablecer el estado correcto de las ruedas de desplazamiento. En el caso poco probable de que las ruedas sigan sin responder, tras el encendido y apagado del dispositivo, deberá proceder a efectuar una recalibración manual de las mismas. Para más información al respecto, consulte por favor la guía "Jog Wheel Calibration Guide" presente en la subcarpeta de manuales (Documentation) de la carpeta de TRAKTOR 2.

- Conecte un extremo del cable USB en el enchufe USB del panel trasero del S4. Conecte el otro extremo en un puerto USB 2.0 del ordenador.



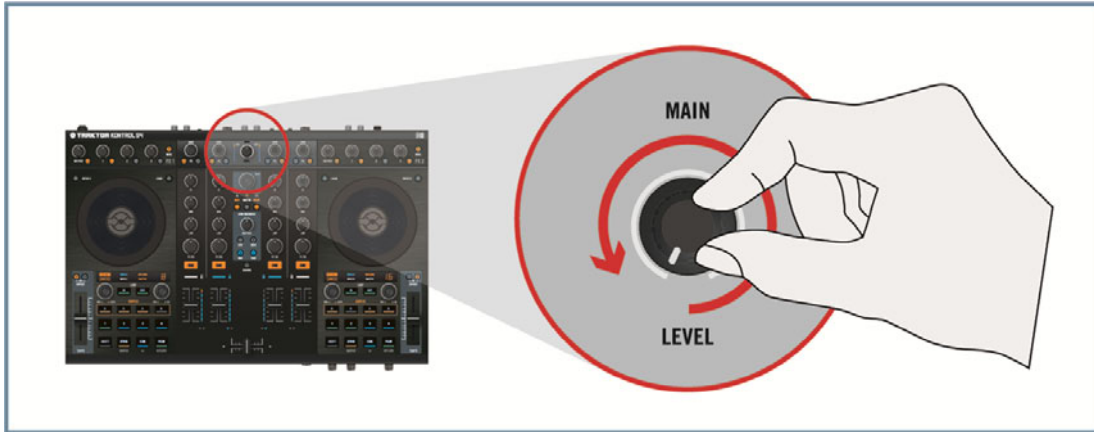
El TRAKTOR KONTROL S4 es un dispositivo USB 2.0 y no funcionará en puertos USB 1.0/1.1.



De ser posible, al utilizar la unidad, utilice siempre el cable USB provisto en la caja del S2. Cables USB más largos o de calidad inferior podrían resultar insuficientes para alimentar el S2 y harían mermar su desempeño. Para una operación sin problemas, se recomienda también estar siempre conectado a la fuente de alimentación.

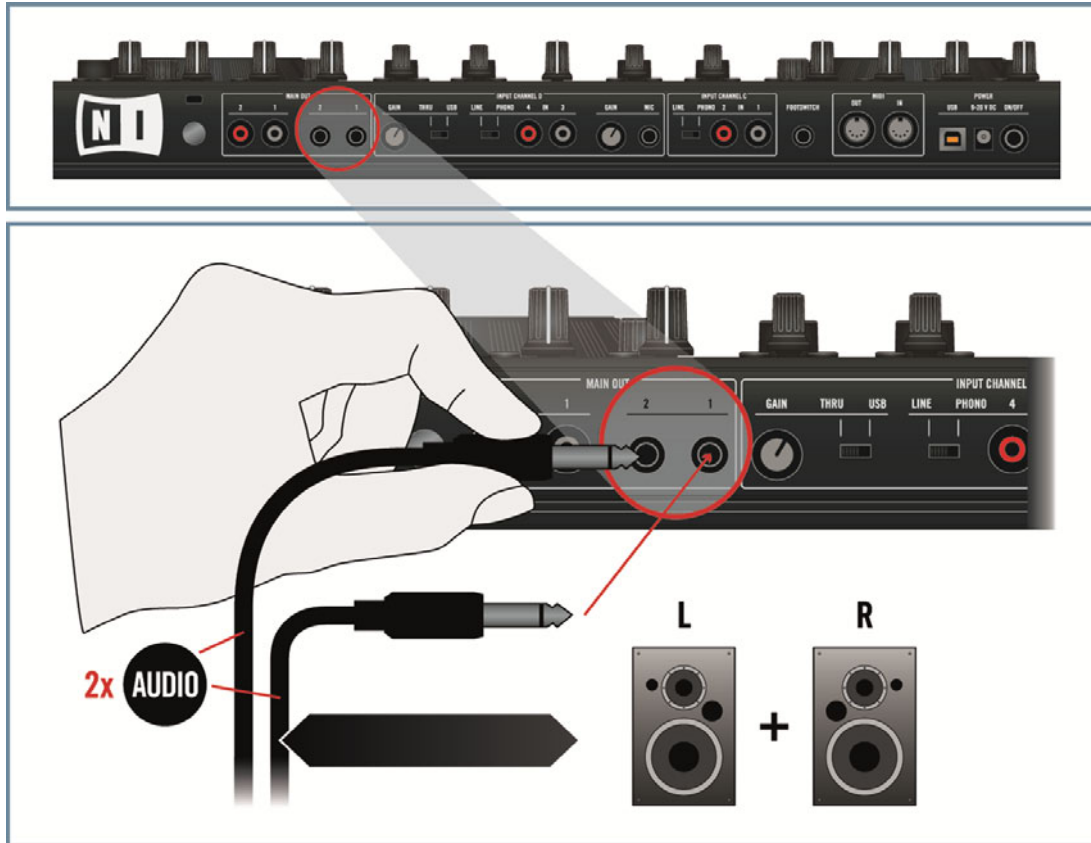
Bajar todos los controles de volumen

- Antes de enchufar cualquier cable de audio, asegúrese de bajar todos los controles de volumen, tanto en el S4 como en su sistema de amplificación. Esto protegerá los altavoces y a sus oídos.



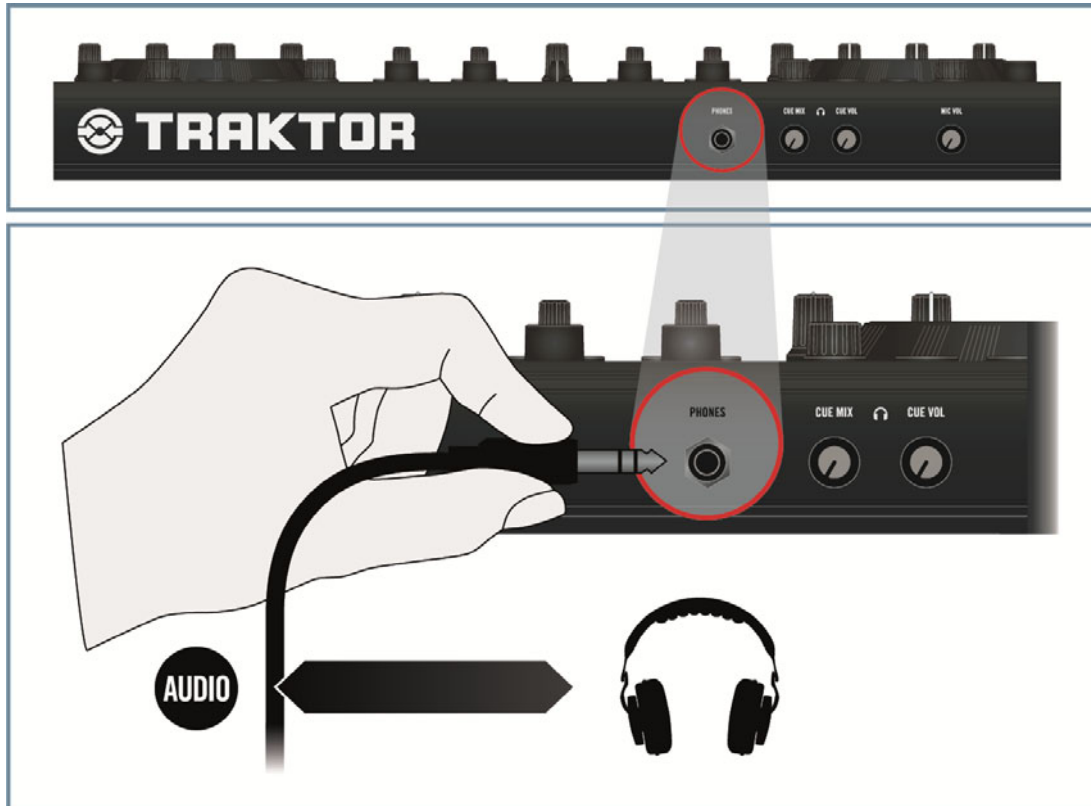
Conectar las salidas principales al sistema de amplificación

- En el panel trasero del S4, conecte la salida principal balanceada 1 y 2 de 1/4" o los enchufes RCA al sistema de amplificación, según el tipo de conexión admitida por su sistema de amplificación o altavoces activos.



Conectar los auriculares al enchufe PHONES (panel frontal)

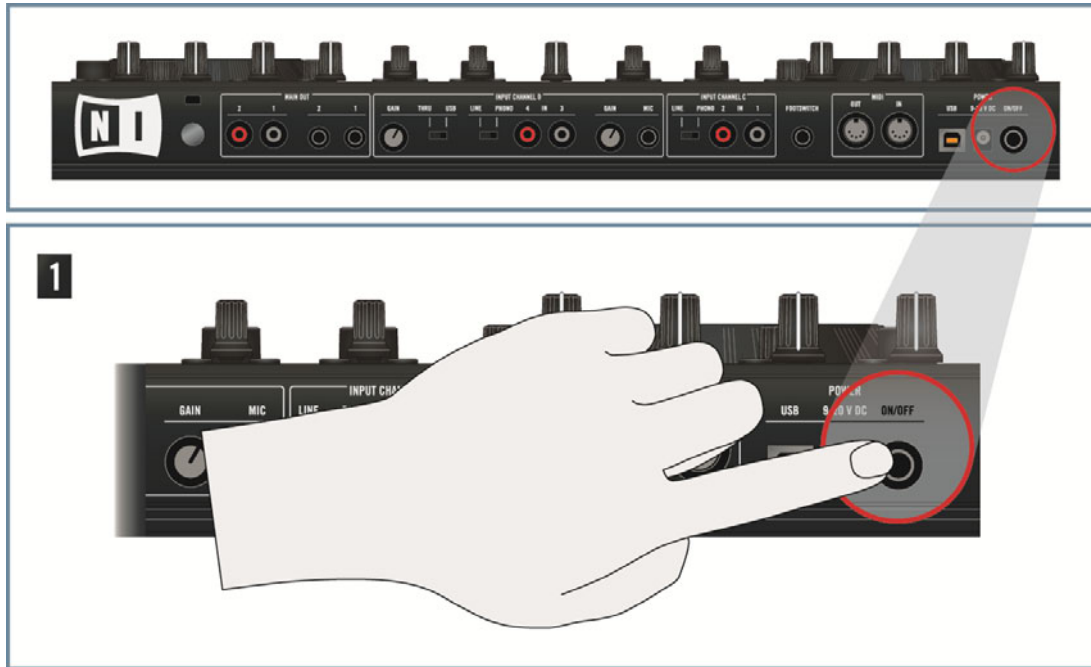
- En el panel frontal del S4, enchufe los auriculares en el enchufe denominado PHONES.



Antes de colocarse los auriculares, asegúrese de que la perilla de volumen (CUE VOL) esté en mínimo. Para ello, gire la perilla CUE VOL completamente en sentido antihorario. Luego, mientras la música esté sonando, gire lentamente la perilla CUE VOL hasta alcanzar el nivel deseado.

Encender el S4

- En el panel trasero del S4, accione el interruptor de encendido (ON/OFF).



- Observe el panel superior del controlador: tras una breve animación de los LED, el indicador USB del visualizador maestro empezará a destellar por algunos instantes y luego permanecerá encendido. Esto confirma que el S4 fue reconocido por el ordenador.



Si el indicador USB empieza a destellar, entonces hay un problema con la conexión USB o con el controlador de dispositivo. Consulte la sección [↑8.2, Problemas relacionados con el hardware](#) para más información al respecto.

Iniciar TRAKTOR.

Inicie el programa TRAKTOR, (p. ej., cliqueando el símbolo del escritorio). La ventana de TRAKTOR se abrirá.

Seleccionar el tipo de cubiertas de TRAKTOR



En lugar establecer el tipo de cubierta de manera manual, como lo haremos aquí, puede también emplear el asistente de la configuración: seleccione *2 Track Decks + 2 Remix Decks* en el menú, haga clic en *Finish*, y deje que el asistente haga todo por usted. Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑6.5, El asistente de la configuración](#).

En el programa TRAKTOR, vamos a poner las Cubiertas C y D como cubiertas de remezcla:

1. Abra el cuadro de preferencias del programa con el botón de la rueda dentada en la cabecera de TRAKTOR:



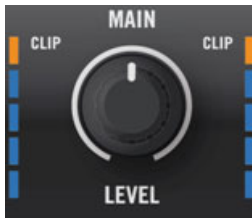
2. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Flavor* y seleccione *Remix Deck* en los menús **C** y **D**:



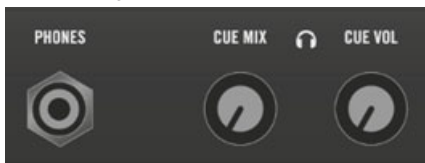
3. Haga clic en *Close* para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones.

Notas

- La perilla MAIN LEVEL y los medidores ubicados en el medio del panel superior del S4 le permitirán ajustar y controlar el volumen general:



- Las perillas CUE VOL y CUE MIX del panel frontal del S4 controlan respectivamente el volumen y la mezcla entre la señal del micrófono y la señal master en los auriculares:



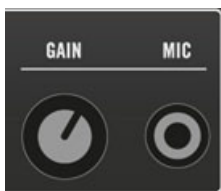
9.2 Añadir un micrófono

Vamos ahora a poner un micrófono a este montaje básico y vamos a mostrar la manera de emplear el canal auxiliar (Aux) de TRAKTOR.



Antes de proceder, siga los pasos descritos en la sección [↑9.1, TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico](#).

Conectar el micrófono en el enchufe de micrófono (MIC)



El enchufe de micrófono (MIC) y su perilla de ganancia (GAIN)

En el panel trasero del S4, enchufe el micrófono en la entrada MIC, situada en la sección INPUT CHANNEL D.



Antes de conectar el micrófono, asegúrese de que la perilla GAIN, junto al enchufe MIC, esté completamente bajada.

Poner el interruptor THRU/USB en USB



Poner el interruptor THRU/USB en USB

En la sección INPUT CHANNEL D, ponga el interruptor THRU/USB en la opción USB para que la señal del micrófono sea direccionada a través de TRAKTOR.

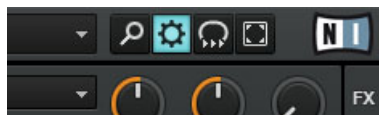
Establecer el direccionamiento de TRAKTOR y ajustar el nivel de entrada del micrófono



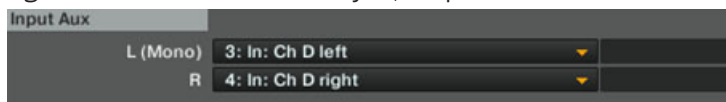
Si ha configurado el montaje básico a través del asistente de la configuración, el direccionamiento del micrófono ya fue hecho por el asistente y puede pasar por alto esta sección.

De lo contrario, haga lo siguiente:

1. Abra el cuadro de preferencias del programa con el botón de la rueda dentada en la cabecera de TRAKTOR:



2. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Aux* y seleccione 3: In: Ch D left y 4: In: Ch D right en los menús **L(Mono)** y **R**, respectivamente:



3. Vigile los pequeños medidores de volumen a la derecha de los menús **L (Mono)** y **R**, y cante algo a través del micrófono con el volumen de voz que piensa emplear durante la función; luego, ajuste la perilla de ganancia (GAIN) situada junto al enchufe MIC del S4 hasta que los medidores de volumen de la pantalla muestren un nivel satisfactorio (para ajustar la ganancia del micrófono, puede seguir las instrucciones del apartado [↑4.3, Ajuste del volumen](#)).

4. Cuando los medidores muestren un nivel satisfactorio, haga clic en [Close](#) para confirmar los cambios.



Para más información sobre el direccionamiento de entrada, consulte el apartado [16.4.2, Ajustar el direccionamiento de entrada](#).



Cuando la ganancia de entrada del micrófono esté ajustada, no vuelva a tocar la perilla GAIN. Para controlar el volumen del micrófono en la mezcla, use la perilla MIC VOL del panel frontal del S4.



Cuando la ganancia de entrada del micrófono esté ajustada, no vuelva a tocar la perilla GAIN. Para controlar el volumen del micrófono en la mezcla, use la perilla MIC VOL del panel frontal del S4.

Notas

La señal del micrófono se envía ahora a través del canal auxiliar (Aux) de TRAKTOR. Esto significa lo siguiente:

- El volumen del micrófono es controlador por la perilla MIC VOL del panel frontal del S4:



- El volumen del micrófono también puede controlarse a través de la perilla AUX, ubicada a la derecha del crossfader en TRAKTOR PRO:



- La señal del micrófono puede seleccionarse para su uso en la grabadora de bucles (Loop Recorder), si selecciona la opción *Aux* en el menú de fuentes ([Source](#)) de la grabadora de bucles:



- Al estar asignada la señal del micrófono al canal Aux, tendrá a su disposición las cuatro cubiertas internas (cubiertas de pistas o cubiertas de remezcla).

9.3 Emplear un mezclador master

En algunas situaciones, independientemente del sistema TRAKTOR KONTROL S4, querrá usar otros dispositivos como un montaje adicional de tocadiscos y un mezclador. La solución consiste en emplear este otro mezclador como un mezclador master. Este mezclador recibirá la mezcla de TRAKTOR KONTROL S4 y actuará de intermediario en el recorrido hacia el sistema de amplificación. A partir del montaje básico explicado, solo hace falta cambiar algunas conexiones en las salidas principales del S4.



Antes de proceder, siga los pasos descritos en la sección [↑9.1, TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico](#).

Conectar las salidas principales del S4 a las entradas del mezclador maestro

- En el panel trasero del S4, desenchufe los cables que conectan la salida general del S4 con el sistema de amplificación y conecte las salidas generales 1/2 de 1/4" (balanceado) o RCA (no balanceado) en un canal de entrada estéreo del mezclador (según el tipo de entrada admitida por el aparato).



En el mezclador maestro asegúrese de que el canal de entrada que recibe la señal de TRAKTOR KONTROL S4 esté puesta como nivel d línea (Line).

Conectar las salidas del mezclador maestro al sistema de amplificación

- No se olvide de conectar las salidas del mezclador maestro a su sistema de amplificación, y haga los necesarios ajustes de volumen.

9.4 TRAKTOR KONTROL S4 con tocadiscos o cubiertas de CD

Con este montaje, podrá conectar tocadiscos y cubiertas de CD (o cualquier otro dispositivo de nivel de línea) a las entradas estéreo del TRAKTOR KONTROL S4 y usarlas en la mezcla en dos canales diferentes.



El control de vinilos y CD mediante código de tiempo (Scratch Control) no está aún disponible en TRAKTOR KONTROL S4.

- A partir del montaje básico, vamos a conectar las fuentes de audio a ambos canales de entrada estéreo del S4 y vamos a realizar los ajustes convenientes.



Antes de proceder, siga los pasos descritos en la sección [↑9.1, TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico](#).

Conectar tocadiscos o cubiertas de CD a las entradas 1-2 y 3-4



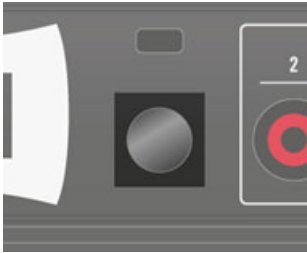
Enchufe las cubiertas de CD o los tocadiscos en las entradas IN 1/2 e IN 3/4

- En las secciones INPUT CHANNEL C y D, enchufe su tocadiscos o cubierta de CD en los enchufes IN 1/2 y IN 3/4 RCA, respectivamente.

Ajustar el nivel de entrada de cada canal

- En las secciones INPUT CHANNEL C y D, ponga el interruptor LINE/PHONO en PHONO para el tocadiscos; y en LINE para la cubierta de CD o cualquier otra fuente de nivel de línea (ver ilustración arriba).

Tocadiscos solamente: conexión de tierra



La conexión a tierra

- ▶ Al emplear tocadiscos, conecte la salida de tierra a la conexión de tierra del panel trasero del S4.

Poner el interruptor THRU/USB en USB



El interruptor THRU - USB

- ▶ En INPUT CHANNEL D, ponga el interruptor THRU/USB en USB para direccionar la fuente de audio hacia TRAKTOR.



No es posible usar un micrófono junto con otra fuente de audio conectada a INPUT CHANNEL D. Dado que queremos usar una fuente de audio conectada en las entradas 3 y 4 de este canal, tenemos que desenchufar el micrófono.

Establecer el direccionamiento de entrada y los tipos de cubierta de TRAKTOR



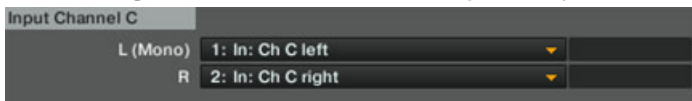
En lugar de establecer el tipo de cubierta de manera manual, como lo haremos aquí, puede también emplear el asistente de la configuración: seleccione *2 Track Decks + 2 Live Inputs* en el menú, haga clic en *Finish*, y deje que el asistente haga todo por usted. Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑6.5, El asistente de la configuración](#).

En el programa TRAKTOR, necesitaremos direccionar las entradas del S4 a los canales virtuales C y D, y establecer las cubiertas inferiores C y D como cubiertas de entrada en vivo:

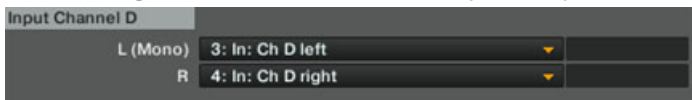
1. Abra el cuadro de preferencias del programa con el botón de la rueda dentada en la cabecera de TRAKTOR:



2. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Channel C* y seleccione *1: In: Ch C left* y *2: In: Ch C right* en los menús *L (Mono)* y *R*, respectivamente:



3. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Channel D* y seleccione *3: In: Ch D left* y *4: In: Ch D right* en los menús *L (Mono)* y *R*, respectivamente:



4. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Flavor* y seleccione *Live Input* en los menús *C* y *D*.
5. Haga clic en *Close* para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones.

→ Las Cubiertas C y D transmitirán ahora las señales provenientes de la fuente de audio externa hacia los canales C y D del mezclador.



Para más información sobre el direccionamiento de entrada, consulte el apartado [↑6.4.2, Ajustar el direccionamiento de entrada](#).

9.5 TRAKTOR KONTROL S4 con mezclador esclavo

Este montaje emplea el modo Thru de INPUT CHANNEL D en TRAKTOR KONTROL S4.

El modo Thru permite enchufar una fuente de audio en la sección INPUT CHANNEL D y transmitirla directamente a las salidas principales. Esto puede ser útil, por ejemplo, cuando desee emplear un sistema de mezcla analógico suplementario (tocadiscos y mezclador) cuyo mezclador no cuente con suficientes entradas como para servir de mezclador amo (ver apartado [↑9.3, Emplear un mezclador master arriba](#)).

A partir del montaje básico, vamos a conectar la fuente de audio en INPUT CHANNEL D del S4 y a hacer los ajustes convenientes.



Antes de proceder, siga los pasos descritos en la sección [↑9.1, TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico](#).

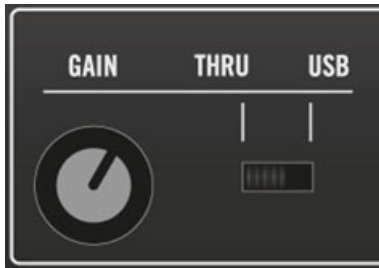
Conectar el mezclador esclavo en la entradas 3-4



Enchufe el mezclador esclavo en la entrada IN 3-4 y ponga el nivel en LINE.

En el panel trasero del S4, enchufe las salidas principales del mezclador esclavo en las entradas RCA 3-4 de INPUT CHANNEL D y ponga el interruptor LINE/PHONO en LINE.

Poner el interruptor THRU/USB en THRU



Poner el interruptor THRU/USB en THRU

En INPUT CHANNEL D, ponga el interruptor THRU/USB en THRU para direccionar el mezclador esclavo a las salidas principales del S4.



No es posible usar un micrófono junto con otra fuente de audio conectada a INPUT CHANNEL D. Dado que queremos usar una fuente de audio conectada en las entradas 3 y 4 de este canal, tenemos que desenchufar el micrófono.

Ajustar el volumen de la fuente de entrada

Para ajustar el volumen de la fuente de entrada antes de que sea enviada a las salidas principales, haga lo siguiente:

1. En la fuente de entrada (el mezclador esclavo), envíe algo de audio al máximo volumen que pretende emplear.
2. Ajuste la ganancia con la perilla GAIN situada junto al interruptor THRU/USB del S4 (véase ilustración arriba).

10Apéndice B - Información técnica

Aquí encontrará las especificaciones técnicas y el diagrama de bloques de la interfaz de audio TRAKTOR KONTROL S4.

10.1Especificaciones técnicas

Enchufes

- 4 enchufes de entrada (IN 1/2 e IN 3/4) para conectores RCA mono
- 1 enchufe de entrada (MIC) mono de 6,3 mm (1/4 de pulgada).
- 2 enchufes de salida (MAIN OUT 1/2) TRS (balanceado) de 6,3 mm (1/4 de pulgada).
- 2 enchufes de salida (MAIN OUT 1/2) para conectores RCA mono (no balanceado).
- 1 enchufe de auriculares para clavijas estéreo de 6,3 mm (1/4 pulgada)
- 1 enchufe de entrada TRS de 6,3 mm (1/4 de pulgada) para interruptores de pie.
- 2 conectores MIDI (IN/OUT) DIN de 5 clavijas circulares
- 1 toma a tierra
- 1 Cerradura Kensington
- 1 USB 2.0 Tipo B.
- 1 conector de fuente de alimentación.

Especificaciones de audio

Entradas de audio (A/D)	
Canales	4
Frecuencia de muestreo	44,1, 48, 88,2, 96 kHz
Definición en bits	16, 24
Convertidor	Cirrus Logic

Entradas de línea	
Impedancia de entrada	47 kΩ
Diafonía	-83 dBu
Volumen total	16 dBu
SNR (ponderado)	98,5 dBu
THD+N	0,01 %
Respuesta de frecuencia ±1 dBu	20 Hz – 40 kHz
Códec de rango dinámico	105 dBu

Entrada de micrófono	
Impedancia de entrada	5,2 kΩ
Nivel de escala máxima @ 1 kHz	-32 dBu
SNR (ponderado) @ 1 kHz	92 dBu
THD+N @ 1 kHz	0,01 %
Respuesta de frecuencia ±1 dBu	20 Hz – 40 kHz
Códec de rango dinámico	105 dBu

Entradas de sonido	
Impedancia de entrada	47 kΩ
Nivel de escala máxima @ 1 kHz	-19 dBu
SNR (ponderado) @ 1 kHz	85,5 dBu
THD+N @ 1 kHz	0,026 %

Salidas de audio (D/A)	
Canales	4
Frecuencia de muestreo	44,1, 48, 88,2, 96 kHz
Definición en bits	16, 24
Convertidor	Cirrus Logic

Salidas de línea	
Impedancia de salida (1/4" balanceado / RCA no balanceado)	164 Ω / 82 Ω
Volumen de salida máximo	13 dBu
SNR (ponderado)	99,5 dBu
THD+N	0,01 %
Respuesta de frecuencia ±1 dBu	20 Hz – 40 kHz
Códec de rango dinámico	105 dBu

Salida de auriculares	
Impedancia de carga	16 Ω – 600 Ω
Nivel de salida máxima (100 Ω)	7 dBu
SNR (ponderado) bajo condiciones de carga	93 dBu
THD+N	0,02 %
Respuesta de frecuencia ±1 dBu	20 Hz – 40 kHz

Suministro de energía

- Entrada: 100-240V - 60/50Hz - 0.4A
- Salida: 9V 1200mA 10.8VA

Dimensiones y peso

- Ancho: 32,cm / 12,7"

- Altura: 5,2 cm / 2"
- Largo: 50 cm / 19,7"
- Peso: 3,4 kg (7,5 lb)

Especificaciones ambientales

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



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

10.2 Diagrama de bloques

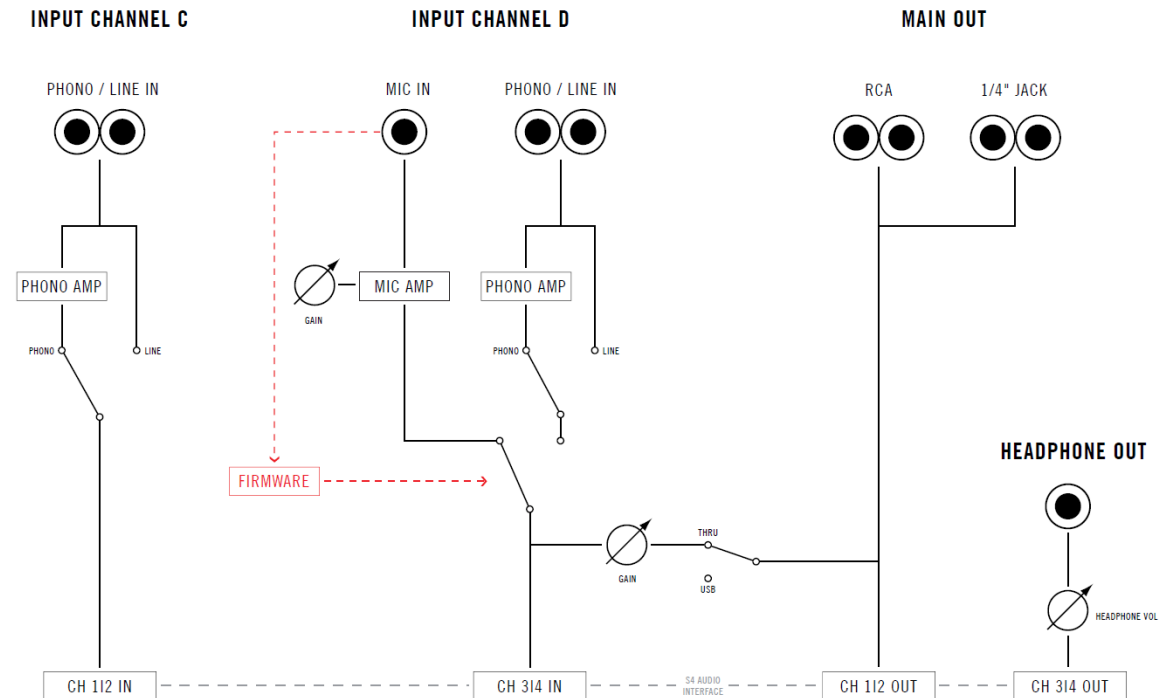


Diagrama de bloques de las salidas y entradas de TRAKTOR KONTROL S4.




En este diagrama, los cables transportan señales estéreo.

11 Apéndice C - Referencias rápidas

Este apéndice contiene distintas tablas de referencia rápida que resumen las funciones básica de cada elemento de control de TRAKTOR KONTROL S4. Con ellas, tendrá un panorama con- ciso de las funciones básicas del controlador. Para el detalle de cada elemento de control, consulte por favor el capítulo [↑5, Detalle del aparato](#).

11.1 Cubierta de pistas: referencia rápida

Controles de cubierta cuando la cubierta en foco es una cubierta de pistas.



Consulte el apartado [↑5.3, Las cubiertas](#) para más detalles sobre estos elementos de con- trol.

Elemento de control	Función
Botón DECK C o DECK D	Normal: cambia el foco del S4 entre la cubierta superior e inferior de TRAK- TOR. Aparece encendido cuando la cubierta inferior tiene el foco. SHIFT: cambia el diseño de TRAKTOR.
Botón LOAD	Normal: carga la pista seleccionada en la cubierta cuando se emplea el mo- do de carga rápida (Quick Loading). SHIFT: descarga la pista de la cubierta (vacía la cubierta). Se enciende cuando se presiona la placa de la rueda de desplazamientos.
Rueda de desplazamiento	Borde externo: modificación del tempo. Placa superior: control de scratch (control directo sobre la posición de la re- producción). SHIFT + placa superior: recorre la pista (bobinado / rebobinado). En bucles: mantenga presionado LOOP IN / LOOP OUT y gire la rueda para precisar los puntos de entrada y salida del bucle.
Indicar ON AIR	Se enciende cuando la cubierta en foco es audible en las salidas principales de TRAKTOR KONTROL S4.
Indicador SAMPLES	Se enciende cuando la cubierta inferior es una cubierta de remezclas.

Elemento de control	Función
Indicador DECK A o DECK B	Se enciende cuando la cubierta del S4 tiene el foco sobre la cubierta superior del programa (Cubierta A o Cubierta B).
Indicador DECK C o DECK D	Se enciende cuando la cubierta del S4 tiene el foco sobre la cubierta inferior del programa (Cubierta C o Cubierta D).
Indicador KEYLOCK	Aparece encendido cuando está activada la protección tonal.
Indicador MASTER	Aparece encendido cuando la cubierta es el tempo master.
Visualizador del tamaño del bucle	Muestra la medida del bucle seleccionada con la perilla LOOP SIZE.
Deslizante TEMPO	Aumenta o reduce el tempo de la cubierta. Mantenga presionado SHIFT para mover el deslizante sin alterar el tempo.
Botones de compensación de tempo (OFFSET)	Un botón encendido indica una diferencia entre el tempo del deslizante en el programa y el deslizante TEMPO del S4. Presione cualquiera de los dos botones para restablecer el tempo a la posición del deslizante TEMPO. Presiones simultáneamente ambos botones para proteger el tempo en 0% (el deslizante TEMPO quedará deshabilitado). Ambos botones aparecen encendidos para indicar la protección del tempo. Presiona cualquiera de los botones para desproteger el tempo. Ambos botones aparecen tenuemente encendidos para señalar que el deslizante TEMPO está cerca del 0%.
Botón LOOP IN	Establece un punto de inserción flotante en la posición de la reproducción, sin detener la reproducción. Este punto de inserción flotante servirá como punto de inicio de bucle cuando presione el botón LOOP OUT (ver abajo). Se enciende junto con el botón LOOP OUT cuando se está ejecutando un bucle. En bucles: mantenga presionado para ajustar el punto de inicio del bucle con la rueda de desplazamientos.


Elemento de control	Función
Botón LOOP OUT	<p>Establece un punto de salida de bucle en la posición de la reproducción y activa un bucle flotante entre el punto de inserción previamente establecido y este punto de fin de bucle.</p> <p>Bucleo activado: se enciende junto con el botón LOOP IN cuando la reproducción está dentro de un bucle activo; se enciende solo cuando la reproducción cae afuera del bucle activo.</p> <p>En bucles: mantenga presionado para ajustar el punto de fin del bucle con la rueda de desplazamientos.</p>
Perilla LOOP MOVE	<p>Presionar: activa o desactiva el bucleo</p> <p>Bucle activado: controla el desplazamiento del bucle. Gire para mover el bucle (según la distancia determinada por su tamaño, mostrado en el visualizador de tamaño). SHIFT + giro mueve el bucle una distancia de 1 pulso.</p> <p>No hay bucles activos: controla el salto de pulso (Beatjump). Gire para saltar la distancia determinada por el tamaño del bucle. SHIFT + giro efectúa saltos de 1.</p>
Perilla LOOP SIZE	<p>Presionar: activa o desactiva el bucleo. Al activar el bucleo automáticamente, establecerá un bucle flotante en la posición de reproducción.</p> <p>Girar (no hay bucles activos): selecciona el tamaño de bucle (en pulsos) del próximo bucle flotante a establecer. El tamaño seleccionado aparece mostrado arriba, en el visualizador.</p> <p>Girar (bucle activado): reduce a la mitad/duplica el tamaño del bucle.</p>

Elemento de control	Función
Botones de reproducción de samples	<p>Apagado: nicho vacío. Presione para exportar un sample de la posición de reproducción de la pista cargada en la cubierta (si la reproducción está dentro de un bucle activo, el bucle será copiado). El sample es cargado bajo el modo de bucle y con el mismo estado de ejecución de la pista (silenciado, si la pista se estaba tocando). Presiones SHIFT + el botón para cargar el sample seleccionado en la lista de reproducción.</p> <p>Opacado: el sample está cargado pero detenido o silenciado.</p> <p>Encendido: el sample está ejecutándose.</p> <p>Sample en modo de bucle: presione para iniciar/enmudecer/hacer sonar el sample. Presione y mantenga presionado por un segundo para detener la reproducción y restablecerla a la posición de inicio.</p> <p>Sample en modo sencillo: presione para iniciar la reproducción. Presione nuevamente para detener la reproducción y restablecer al punto de partida.</p> <p>SHIFT + botón opacado/encendido: descarga el sample del nicho (el botón se apagará).</p>
Botones Hotcue 1-4	<p>Apagado: nicho vacío. Presione afuera de cualquier bucle activo para guardar un punto de inserción en la posición de reproducción vigente. Presione dentro de un bucle activo para guardar el bucle.</p> <p>Color del LED: azul para los puntos de inserción; verde para los bucles.</p> <p>Encendido: cuando la cubierta está tocando, presione para saltar hasta el punto de inserción / bucle. Cuando la cubierta está detenida, presione y mantenga presionado para accionar la reproducción a partir de ese punto. Cuando suelte el botón, la reproducción se detendrá y volverá hasta ese punto.</p> <p>SHIFT + botón encendido: borra el punto de inserción/bucle almacenado en el nicho Hotcue (el botón se apagará).</p>
Botón PLAY	<p>Inicia o detiene la reproducción. Aparece encendido cuando se está ejecutando.</p> <p>SHIFT + PLAY: activa/desactiva la protección tonal (el indicador KEYLOCK) se encenderá en el visualizador de cubierta.</p>

Elemento de control	Función
Botón CUE	<p>Cubierta en ejecución: salta hasta el punto de inserción flotante y detiene la reproducción.</p> <p>Cubierta en pausa: establece un nuevo punto de inserción flotante. La pista se ejecuta desde el punto de inserción flotante mientras se mantenga presionado CUE. Al soltar el botón, la reproducción se detendrá y retornará al punto de inserción flotante.</p> <p>SHIFT + CUE: salta al principio para iniciar la reproducción de la pista.</p>
Botón SYNC	<p>Activa o desactiva la sincronización con el tempo master (aparece encendido cuando está activado).</p> <p>SHIFT + SYNC: establece el tempo de la cubierta como el tempo master (el indicador MASTER aparecerá encendido en el visualizador de cubiertas).</p> <p>Presione y mantenga presionado SHIFT + SYNC por más de un segundo para que la retícula de pulsos coincida con los pulsos de la sincronización de referencia.</p>
Botón SHIFT	<p>Presionar y mantener presionado: abre las funciones secundarias de los otros elementos de control.</p> <p>Pulse al menos 5 veces para redefinir la retícula de la pista.</p>

11.2 Cubierta de remezclas: referencia rápida

Controles de cubierta cuando la cubierta en foco es una cubierta de remezclas.

 Consulte el apartado [↑5.3, Las cubiertas](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Botones de asignación de cubiertas (DECK C o DECK D)	<p>Cambia el foco del S4 entre la cubierta superior e inferior de TRAKTOR.</p> <p>SHIFT + botón: cambia el diseño de TRAKTOR.</p>
Botón LOAD	<p>Carga el sample seleccionado en la primer celdilla vacía de un nicho de samples cuando se emplea la carga rápida (Quick Loading).</p> <p>Se enciende cuando se presiona la placa de la rueda de desplazamientos.</p>


Elemento de control	Función
Rueda de desplazamiento	Borde externo: modificación del tempo* Plato superior: scratch (control directo de la posición de reproducción).
Indicar ON AIR	Se enciende cuando la cubierta es audible en las salidas principales de TRAKTOR KONTROL S4.
Indicador SAMPLES	Encendido (indica que la cubierta es una cubierta de remezclas).
Indicador DECK A o DECK B	Apagado
Indicador DECK C o DECK D	Encendido (muestra que la cubierta del S4 tiene el foco sobre la cubierta inferior C o D de TRAKTOR).
Indicador KEYLOCK	Sin uso (no hay protección tonal en las cubiertas de remezclas).
Indicador MASTER	Sin uso (las cubiertas de remezcla siempre están sincronizadas con el tempo master).
Visualizador del tamaño del bucle	Muestra la medida del bucle seleccionada con la perilla LOOP SIZE.
Deslizante TEMPO	Aumenta o reduce el tempo de la cubierta. Mantenga presionado SHIFT para mover el deslizante sin alterar el tempo.
Botones de compensación de tempo arriba/abajo	Un botón encendido indica una diferencia entre el tempo del deslizante en el programa y el deslizante TEMPO del S4. Presione cualquiera de los dos botones para restablecer el tempo a la posición del deslizante TEMPO. Presiones simultáneamente ambos botones para proteger el tempo en 0% (el deslizante TEMPO quedará deshabilitado). Ambos botones aparecen encendidos para indicar la protección del tempo. Presiona cualquiera de los botones para desproteger el tempo. Ambos botones aparecen tenuemente encendidos para señalar que el deslizante TEMPO está cerca del 0%.
Botón LOOP IN	Establece un punto de inserción flotante en la posición de la reproducción, sin detener la reproducción. Este punto de inserción flotante servirá como punto de inicio de bucle cuando presione el botón LOOP OUT (ver abajo). Se enciende junto con el botón LOOP OUT cuando se está ejecutando un bucle.


Elemento de control	Función
Botón LOOP OUT	<p>Establece un punto de salida de bucle en la posición de la reproducción y activa un bucle flotante entre el punto de inserción previamente establecido y este punto de fin de bucle.</p> <p>Bucleo activado: se enciende junto con el botón LOOP IN cuando la reproducción está dentro de un bucle activo; se enciende solo cuando la reproducción cae afuera del bucle activo.</p>
Perilla LOOP MOVE	<p>En modo Remix</p> <p>Presionar: activa o desactiva el bucleo</p> <p>Bucleo activado: controla el desplazamiento del bucle. Gire para mover el bucle (según la distancia determinada por su tamaño, mostrado en el visualizador de tamaño). SHIFT + giro mueve el bucle una distancia de 1 pulso.</p> <p>No hay bucles activos: controla el salto de pulso (Beatjump). Gire para saltar la distancia determinada por el tamaño del bucle. SHIFT + giro efectúa saltos de 1.</p> <p>En modo Legacy</p> <p>Girar: ajusta el volumen de los nichos de samples bajo el modo de edición.</p> <p>Véase también el apartado ↑6.3, S4 Control Options para más información sobre el funcionamiento de las cubiertas de remezcla bajo el modo heredado.</p>
Perilla LOOP SIZE	<p>En modo Remix</p> <p>Presionar: activa o desactiva el bucleo. Al activar el bucleo automáticamente, establecerá un bucle flotante en la posición de reproducción.</p> <p>Girar (no hay bucles activos): selecciona el tamaño de bucle (en pulsos) del próximo bucle flotante a establecer. El tamaño seleccionado aparece mostrado arriba, en el visualizador.</p> <p>Girar (bucleo activado): reduce a la mitad/duplica el tamaño del bucle.</p> <p>En modo Legacy</p> <p>Girar: ajusta el volumen de los nichos de samples bajo el modo de edición.</p> <p>Véase también el apartado ↑6.3, S4 Control Options para más información sobre el funcionamiento de las cubiertas de remezcla bajo el modo heredado.</p>

Elemento de control	Función
Botones de reproducción de samples	<p>Apagado: Nicho de samples vacío. Presione para capturar un sample tomado de la posición de reproducción de la cubierta superior (si la reproducción está dentro de un bucle activo, el bucle será copiado).</p> <p>Presione SHIFT + el botón para cargar el sample seleccionado en la lista de reproducción.</p> <p>Opacado: el sample está cargado pero detenido o silenciado.</p> <p>Encendido: el sample está ejecutándose.</p> <p>Sample en modo de bucleo: presione para iniciar/enmudecer/hacer sonar el sample. Presione y mantenga presionado por un segundo para detener la reproducción y restablecerla a la posición de inicio.</p> <p>Sample en modo sencillo: presione para iniciar la reproducción. Presione nuevamente para detener la reproducción y restablecer al punto de partida.</p> <p>SHIFT + botón opacado/encendido: descarga el sample del nicho (el botón se apagará).</p>
Botones Hotcue 1-4	<p>Apagado: nicho vacío. Presione para cargar un sample de la pista. El sample se cargará en modo bucleado y quedará detenido.</p> <p>Color del LED: verde para el modo bucleado, azul para el modo sencillo.</p> <p>Opacado: el sample está cargado y detenido. Presione y mantenga presionado para accionar el sample. Al liberar el botón, la ejecución se detendrá y volverá al punto de partida.</p> <p>Encendido: el sample está ejecutándose (el brillo del LED refleja el volumen del sample). Presione para volver a accionar el sample.</p> <p>En modo Legacy</p> <p>SHIFT + botón encendido/opacado: activa el modo de edición del nicho de samples (el botón comenzará a destellar). Las perillas LOOP MOVE y LOOP SIZE servirán para controlar el volumen y el filtro del sample. Presione SHIFT + el botón para desactivar el modo de edición.</p> <p>En modo Remix</p> <p>SHIFT + botón encendido/opacado: selecciona la próxima celdilla de samples del nicho de samples.</p> <p>Véase también el apartado ↑6.3, S4 Control Options para más información sobre el funcionamiento de las cubiertas de remezcla bajo el modo heredado.</p>

Elemento de control	Función
Botón PLAY	Presione para iniciar la reproducción del nicho de samples. Presione otra vez para detener la reproducción y volver a la posición de inicio.*
Botón CUE	<p>Samples detenidos: presione y mantenga presionado para accionar nicho de samples. Al liberar el botón, la ejecución se detendrá y volverá al punto de partida.</p> <p>Samples en ejecución: presione para volver a accionar el sample.*</p>
Botón SYNC	Resincroniza el sample en modo bucleado con el tempo master vigente.*
Botón SHIFT	Presionar y mantener presionado: abre las funciones secundarias de los otros elementos de control.

11.3 Mezclador: referencia rápida

 Consulte el apartado [↑5.4, El mezclador](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

 la perilla BROWSE y el botón BROWSE se explican en [↑11.5, Grabadora de bucles \(Loop Recorder\): referencia rápida](#). La grabadora de bucles se explica en [↑11.4, Unidad FX: referencia rápida](#).

11.3.1 Sección principal (Main): referencia rápida

Elemento de control	Función
Perilla MAIN	Ajusta el volumen de la señal enviada a las salidas principales del S4.
Medidores MAIN LEVEL	<p>Brindan información visual sobre el estado del volumen de la mezcla.</p> <p>Los LED se encenderán de naranja cuando la señal esté distorsionada (clipping) o cuando el programa accione el limitador.</p>


11.3.2 Canales y crossfader: referencia rápida

Elemento de control	Función
Perilla GAIN	Girar: ajusta el nivel de ganancia de entrada del canal. Presionar: restablece el nivel de ganancia de entrada en 0 dB.
Botones de asignación FX 1 y 2	Normal: asignan el canal a la unidad FX 1 o 2, respectivamente. (Para su uso con cuatro unidades FX, véase la descripción específica). SHIFT: asigna el canal a los costados izquierdo y derecho del crossfader, respectivamente. El indicador del crossfader se encenderá de manera acorde.
Perilla de las frecuencias altas (HI)	Ajusta el contenido de alta frecuencia de la señal.
Perilla de las frecuencias medias (MID)	Ajusta el contenido de frecuencia media de la señal.
Perillas de las frecuencias bajas (LOW)	Ajusta el contenido de baja frecuencia de la señal.
Perilla FILTER	Ajusta el filtro bipolar
Botón de los auriculares (CUE)	Envía la señal al canal de auriculares antes de pasar por los deslizantes de canal.
Indicador de asignación de cubiertas (A/B/C/D)	Se enciende cuando la respectiva cubierta del programa tiene el foco del S4.
Deslizante del canal	Controla el volumen del canal.
Medidor del canal	Indica el nivel de volumen previo al deslizante. Azul: la señal está por debajo de la distorsión. Naranja: la señal distorsiona.
Indicador de asignación del crossfader	Flecha izq. encendida: el canal está asignado al lado izquierdo del crossfader. Flecha der.: el canal está asignado al lado derecho del crossfader.
Crossfader	Controla la mezcla entre las señales asignadas a sus lados.

11.3.3 Visualizador maestro: referencia rápida


Elemento de control	Función
Indicador de alertas	Destella cuando algo no anda bien: la perilla del volumen general o la perilla de auriculares están muy bajas en el software; la demanda de CPU es muy alta, el portátil está desconectado de la fuente de alimentación.
Indicador USB	Se enciende cuando el controlador de dispositivo está operando. Destella si no hay una conexión con el ordenador o si hay problemas con el controlador de dispositivos.
Indicador del reproductor de avances	Se enciende cuando una pista está cargada en el reproductor de avances.
Botón SNAP	Activa la opción de adhesión (encendido cuando está activado).
Indicador SNAP	Encendido cuando Snap está activado.
Botón del reloj maestro	Establece el reloj como tempo master (encendido cuando el reloj es el tempo master).
Indicador del reloj maestro (MASTER)	Encendido cuando el reloj es el tempo master.
Botón Quant	Activa la opción de cuantificación (encendido cuando está activada).
Indicador de la cuantificación (QUANT)	Encendido cuando la cuantificación está activa.

11.4 Unidad FX: referencia rápida

 Consulte el apartado [↑5.5, Las unidades FX](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Botón de encendido	Normal: activa/desactiva la unidad FX Unit (aparece encendido cuando está activado). SHIFT: selecciona el siguiente efecto de la lista de efectos (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).	Normal: no se usa. SHIFT: carga un juego de tres efectos predefinidos (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>).
Perilla DRY/WET	Ajusta la proporción entre la señal no procesada (dry) y la señal procesada (wet).	
Perillas FX 1 - 3	Parámetro FX 1 - 3 (dependiendo del efecto)	Parámetro del 1er, 2do y 3er efecto.
Botones FX 1 - 3	Botón 1: restablece todos los parámetros a sus valores predeterminados. Botón 2 y 3: depende del efecto (aparecen encendidos cuando están activados). SHIFT + botón: carga un efecto predefinido (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>).	Activa/desactiva los nichos de efectos 1-3 (encendido cuando está activado). SHIFT + botón: carga en el nicho el próximo efecto de la lista (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).
Botón de modos (MODE)	Normal: alterna entre los modos individual y grupal (aparece encendido cuando el modo grupal está activado). SHIFT: guarda la configuración vigente como configuración predeterminada (“snapshot”). Esta configuración podrá volver a usarse la próxima vez que cargue el efecto o al presionar el Botón 1 (modo individual solamente).	

11.5 Grabadora de bucles (Loop Recorder): referencia rápida



Consulte el apartado [↑5.6, La grabadora de bucles](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Perilla DRY/WET	Ajusta la mezcla entre la salida master y la salida de la grabadora de bucles.
Botón SIZE	Selecciona el tamaño del bucle a grabarse.
Botón REC	Si no hay bucles guardados: inicia/detiene la grabación del bucle. Con bucles grabados: inicia/detiene la sobregrabación.
Botón UNDO	Si no hay bucle ejecutándose: elimina el bucle completo (y todas sus capas). Si hay un bucle ejecutándose: deshace/rehace la ultima capa sobregrabada.
Botón PLAY	Inicia/detiene la reproducción del bucle grabado.

11.6 Referencia rápida: Buscar, cargar y copiar



Consulte el apartado [↑5.7, Buscar, cargar y copiar](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Codificador BROWSE	Girar: recorre las listas de reproducción. SHIFT + girar: recorre los favoritos. Presionar: carga/descarga el ítem seleccionado en el reproductor de avances. Cuando un ítem es cargado en el reproductor de avances, gire BROWSE para buscar a través del ítem cargado. (Cuando el modo de búsqueda no está activado, cargue el ítem seleccionado con el botón LOAD de la cubierta correspondiente; cargue los samples empleando el correspondiente botón de reproducción de samples).
Botón BROWSE	Presionar y soltar: activa/desactiva el modo de búsqueda (ver abajo). Presionar y mantener: activa el modo de copia.
Modo de búsqueda	
Codificador BROWSE	Funciones usuales (ver arriba)

Elemento de control	Función
Ruedas de desplazamiento	Recorre la lista de reproducción
Codificadores LOOP MOVE	Girar: recorrer el directorio del Buscador. Presionar: expande/minimiza las entradas de directorio.
Codificadores LOOP SIZE	Girar: recorre los favoritos.
Elementos de control que destellan	Presione para cargar el ítem seleccionado
Modo de copia	
Elementos de control que destellan	Manteniendo presionado el botón BROWSE, presione cualquiera de las fuentes que aparezcan destellando y luego cualquier destino (destellante) para copiar la pista o sample correspondiente.

Índice temático

A

Absoluto (preferencias) [153]

Actualizaciones [183]

Ajuste de volúmenes [43]

Alimentación [185]

Alineación de pistas [37]

Almacenar un Hotcue [50]

Análisis [22] [71]

Archivos de música [20]

Asignación FX a canales [120]

Asignar efectos a un canal [62]

Asistente de la configuración (Setup Wizard)
[155]

Audiencia [44]

Auriculares [32]

B

Banco de conocimientos [182]

Beat matching

cuantificación [37]

Beatgrid

adjusting on the fly [114]

Beatjump (prefs) [151]

Beatjumps [103]

Biblioteca

iTunes [22]

Boón UNDO [69]

Botéon CUE (Cubierta)

cubierta de pistas [112]

Botón AUTO button [72]

Botón BROWSE [54] [69] [137] [139] [145]

Botón CUE (Cubierta) [38]

Botón CUE (Mezclador) [35] [40] [122]

Botón CUE de auriculares [122]

Botón CUE de los auriculares [38]

Botón de asignación de cubiertas [58]

Botón de encendido [61]

Botón de grabación (REC) [67]

Botón de las preferencias [147]

botón de los auriculares [40]

Botón DECK C [93]

Botón DECK D [58] [93]

Botón e indicador del reloj maestro [127]

Botón e indicador del reloj master [73]

Botón e indicador MASTER [73] [127]

Botón e indicador QUANT [38] [75] [128]

Botón e indicador SNAP [75] [127]

Botón FX de encendido [64]

Botón LOAD [28] [96]

modo de la rueda de desplazamiento [154]

Botón LOOP IN

cubierta de pistas [102]

en cubiertas de pistas [49]

Botón LOOP OUT

cubierta de pistas [102]

en cubiertas de pistas [49]

Botón MODE [61] [64]

Botón PLAY (Cubierta) [29]

cubierta de pistas [112]

Botón PLAY (grabadora de bucles) [133]

Botón PLAY (Grabadora de bucles) [67]

Botón REC [69] [133]

Botón SHIFT [93]

marcar el ritmo [115]

Botón SIZE [67] [132]

Boton SYNC

cubierta de pistas [35]

Botón SYNC

cubierta de pistas [73] [113]

Botón UNDO [68] [133]

Botones de asignación de cubiertas [93]

Botones de asignación de efectos [120] [161]

Botones de asignación FX [62]

Botones de bucleo (prefs) [152]

Botones de carga (prefs) [154]

Botones de compensación (OFFSET) [98]

Botones de compensación de tempo (OFFSET)

modo relativo [154]

Botones de reproducción de los samples [105]

Botones de reproducción de samples [69]

Botones de reproducción de samples (prefs)
[151]

Botones de samples [55]

Botones FX 1-3 [61] [64]

Botones Hotcue [36] [50]

cubierta de pistas [109]

cubiertas de remezcla [59]

Botones Hotuce (preferencias) [152]

BPM [75]

Bucle flotante [102]

Bucleo automático (pref) [153]

Bucleo manual (pref) [153]

Bucles

activar/desactivar [50] [103]

ajustar el tamaño [48]

ajustar tamaño [101] [104]

bucle flotante [102]

guardar [50] [109]

mover [49] [101]

poner en una pista [48] [49] [101]

Búfer de procesamiento (Panel de control)
[172]

Buscador [32]

Buscar a través de una pista [97]

Buscar desde el S4 [134]

Búsqueda desde el S4

referencia rápida [220]

C

Cable de alimentación [186]

Calibración [156]

Cambiar el tamaño de un bucle [48]

Cambiar el tipo de cubierta [157]

Canal [19] [30] [82] [119]

botón CUE [35] [40] [122]

botones de asignación de efectos [120]

botones de asignación FX [62]

codificador GAIN [120]

deslizante [31] [45] [123]

indicador de la asignación de cubiertas
[123]

indicador de la asignación del crossfader
[124]

medidor [31] [45]

medidor de volumen [123]

perilla FILTER [31]

perilla FILTER knob [122]

perilla HI [31] [121]

perilla LOW [31] [121]

perilla MID [31] [121]

perilla transductora GAIN [31] [45]

recorrido de la señal [119]

Canal de monitorización [35]

Carga desde el S4

referencia rápida [220]

Carga rápida

pistas [27] [134]

samples [106] [134]

Cargar

pistas [26]

samples [54]

Cargar desde el S4 [134]

Carpetas de música [21]

Centro de Servicio [182]

Cerradura Kensington [140]

Clipping [43]

Codificador BROWSE [137]

carga rápida [135]

escucha previa de pistas [33]

Codificador GAIN [120]

Codificador LOOP MOVE

cubiertas [49]

Codificador LOOP SIZE

cubiertas [48]

Codificador MOVE

cubiertas de pistas [50]

Codificador SIZE

cubierta de pistas [104]

cubiertas de pistas [50]

Colección [20] [71]

Colección de pistas [20] [71]

recorrer [54]

Compatibility [16]

Conceptos [78]

Conexión de la alimentación [143]

Configuración de audio (Panel de control) [171]

Controlador TRAKTOR KONTROL S4 [17]

áres principales [78]

Controles deslizantes [89]

TEMPO [41]

Controller Editor [145]

Copia desde el S4

referencia rápida [220]

Copiar desde el S4 [134]

Crossfader [31] [119] [124]

asignación [121]

Cubierta [18] [78]

foco [92]

foco de selección [93]

panorama [91]

tipos [91] [157]

visualizador del tamaño del bucle [96]

Cubierta de pistas [71]

concepto [81]

referencia rápida [208]

Cubierta de remezcla

concepto [81]

Cubierta de remezclas

referencia rápida [212]

Cubiertas

tipos [81]

Cueing [36] [47]

Cueing manual [41]

D

DECK A-D

indicadores [95]

Delay (FX) [61]

Desactivar bucleo [50]

Deslizante de canal [31]

Deslizante de TEMPO

modo absoluto [99]

Deslizante del canal [123]

Deslizante TEMPO [41]

modo relativo [153]

Deslizantes

canal [31] [123]

TEMPO [98]

Deslizantes de Tempo (prefs) [153]

Deslante de TEMPO [98]

Detalle del hardware [78]

Detección de problemas (Panel de control) [174]

Diferencia entre pistas

corregir manualmente [42]

Diferencias de fase (corregir) [42]

Direccionamiento de entrada [158]

Direct FX 1-3 (preferencias) [150]

Direct Loop (prefs) [152]

Diseños [94] [150]

Distorsión [44] [47]

Documentación [11]

E

Ecualización [121]

mezcla de pistas [38]

Ecualizador [31] [45]

Efectos [19] [59] [83]

Ejecutar una pista [26]

Eliminar un Hotcue [51]

Emplear el S4 con un ordenador portátil [180]

Emplear tocadiscos y/o tocadiscos CD [197]

Emplear un mezclador esclavo [201]

Emplear un mezclador general [197]

Empleo del S4 como la interfaz de audio pre-determinada [175]

Empleo del S4 con otras aplicaciones de audio [175]

Enchufe de auriculares (PHONES) [33] [144] [191]

Enchufe de micrófonos (MIC) [194]

Enchufe del interruptor de pie [140]

Enchufe del micrófono (MIC) [142]

Enchufe PHONES [33] [144] [191]

Enchufe USB [143] [188]

Enchufes [90]

IN 1/2 [142]

IN 3/4 [142]

INTERRUPTOR DE PIE [140]

MAIN OUT 1/2 1/4" [141]

MAIN OUT 1/2 RCA [141]

MIC [142] [194]

MIDI IN/OUT [140]

PHONES [144] [191]

USB [143]

Enchufes MIDI IN/OUT [140]

Entrada de audio [81] [92]

Entrada de audio externo [81] [92]

Entrada en vivo [81] [92]

Entradas de Línea/Fono RCA (IN 3/4) [142]

Entradas RCA 1/2 (IN 1/2) [142]

Escucha previa de pistas en el buscador [32]

Escuchar una pista en el Buscador [136]

Especificaciones técnicas [203]

Estado del procesamiento (Panel de control)
[172]

Explicaciones en vídeo [11]

F

Favoritos [28] [135]

Filter (FX) [61]

Foco de selección [92] [93]

Formulario de asistencia en línea [182]

Foro de usuarios [183]

Frecuencia de muestreo

Windows [171]

FX [59]

carga (modo individual) [64]

l cargar (modo grupal) [63]

predeterminado [61]

sincronización [72]

sincronización con el tempo [63]

FX predeterminado [61]

G

Gater (FX) [63]

Grabadora de bucles

botón PLAY [67] [133]

botón REC [67] [69] [133]

botón SIZE [132]

botón UNDO [69] [133]

detalle [131]

menú de fuentes (programa) [66]

perilla DRY/WET [66] [132]

referencia rápida [219]

sobregrabación [69] [133]

transferir el bucle copiado a un nicho de
samples [69]

Grabadora de bucles (Loop Recorder) [65] [84]

borrar el bucle grabado [68]

botón SIZE [67]

botón UNDO [68]

grabar un bucle [67]

**Grabadora de bucles (Loop Recorder) ajustar
el tamaño del bucle** [67]

Grabar un bucle [67]

Guardar un bucle [50] [109]

Guardar un Hotcue [36]

Guardar un punto de inserción [36] [109]

Guía de instalación [11]

H

Hotcue

guardar [36]

Hotcue 5-8 (prefs) [152]

Hotcues [51]

almacenar [50]

borrar [110]

eliminar [51]

guardar [109]

I

Importación de música [20]

Importar música [71]

Indicador & botón SNAP [37]

Indicador de alertas [125]

Indicador de la asignación de cubiertas [123]

Indicador de la asignación del crossfader [124]

Indicador DECK A [27]

Indicador KEYLOCK [77] [95]

Indicador MASTER (visualizador de cubierta)
[95]

Indicador MASTER (Visualizador de cubierta)
[73]

Indicador MASTER (Visualizador Master) [73]

Indicador ON AIR [95]

Indicador SAMPLES [95]

Indicador USB [126] [178]

Indicadores [90]

DECK A-D [95]

Información (Panel de control) [174]

Indicador del reproductor de avances [126]

Interfaz de audio [168]

Interruptor LINE/PHONO [142] [198] [201]

Interruptor ON/OFF [143] [192]

Interruptor THRU/USB [142] [195] [199] [202]

Interruptores [90]

iTunes [22]

L

Lámina [13]

Lámina explicativa [13]

Latencia [168]

Latencia de salida [173]

Latency [172]

Layout Switch Left y Right (prefs) [150]

Limitador [47]

Lista de reproducción [28] [81] [135]

Listas de reproducciónt

iTunes [22]

Loop Recorder

Source menu (software) [196]

Looping [47]

M

Manual de TRAKTOR KONTROL S4 [11] [12]

Manual de TRAKTOR 2 [13]

MASTER button and indicator [74]

Medidor del canal [31] [45] [123]

Medidor MAIN (software) [46]

Medidores [90]

canal [31] [123]

Medidores de volumen [44]

Medidores MAIN LEVEL [31] [46] [117]

Menú de fuentes (Grabadora de bucles, software) [196]

Metrónomo [72]

Mezcla

manual [40]

Mezclador [19] [82]

canal [30] [82] [119]

detalle [116]

referencia rápida [216]

sección general [83]

sección general (Main) [46]

sección principal [117]

visualizador master [125]

visualizador Master [37]

Mezclas

emplear sincronización automática [32]

Micrófono [194]

Modificar el tempo

en la pista de la cubierta [42]

Modificar tempo

cubierta de pistas [97]

Modo absoluto [99]

Modo Auto (tempo master) [72]

Modo bucleado [107]

Modo bucleado (Loop) [55]

Modo de adhesión (Snap) [127]

Modo de copia [69] [138]

Modo de cuantificación [75] [128]

Modo de cuantificación rítmica [38]

Modo de la rueda de desplazamiento [154]

Modo del buscador [54] [137]

Modo grupal [60] [117] [130]

ajustar balance Dry/Wet [64]

Modo individual [63] [130]

Modo MIDI [144]

Modo relativo [153]

Modo sencillo (One-shot) [55]

Modo Snap [37] [75]

Modos de TRAKTOR [144]

Montaje básico [184]

Montajes comunes [184]

Mover un bucle [49] [101]

N

Nicho de samples [81] [105]

Nivel de ruido [44]

O

OFFSET (botones de compensación) [99]

Onda [29] [51]

One-shot mode [108]

P

Panel de control

página de diagnósticos [173]

Panel de control

 [169]

página Audio Settings [170]

Panel frontal

 [143]

enchufe de auriculars (PHONES) [144]

perilla de volumen de auriculares (CUE VOL) [144]

perilla de volumen de los auriculares (CUE VOL) [144]

perilla de volumen del micrófono (MIC VOL) [144]

Panel maestro

botón e indicador MASTER [74]

Panel trasero

 [140]

sección de alimentación [143]

sección INPUT CHANNEL C [142]

sección INPUT CHANNEL D [141]

sección MAIN OUT [141]

Panorama del controlador

 [17]

Panorama general

 [17]

Perilla AUX (programa)

 [196]

Perilla CUE MIX

 [33] [35] [40]

Perilla CUE MIX knob

 [144]

Perilla CUE VOL

 [33] [144]

Perilla de ganancia del micrófono (GAIN) [142]

Perilla de mezcla de los auriculares (CUE MIX) [33] [35] [40] [144]

Perilla de volumen de auriculares (CUE VOL) [144]

Perilla de volumen de los auriculares (CUE VOL) [33]

Perilla de volumen del micrófono (MIC VOL) [144] [196]

Perilla DRY/WET (grabadora de bucles) [132]

Perilla DRY/WET (Grabadora de bucles) [66]

Perilla DRY/WET (Unidad FX) [61] [64]

Perilla Filter

mezcla de pistas [38]

Perilla FILTER [31] [45] [122]

Perilla FX 1-3 [62]

Perilla HI [31] [121]

Perilla LOW [31] [121]

Perilla MAIN (programa) [32] [118]

Perilla MAIN (software) [46]

Perilla MAIN LEVEL [31] [46] [117]

Perilla MIC VOL [144] [196]

Perilla MID [31] [121]

Perilla MOVE

cubierta de pistas [103]

Perilla Thru Gain (GAIN) [142]

Perilla transductora BROWSE [27]

Perilla transductora GAIN [31] [45]

Perillas [87]

Perillas FX 1-3 [64]

Personalización de TRAKTOR KONTROL S4 [147]

Pista

cargar [26]

ejecutar [26]

información [29]

Pistas [81]

Poner un bucle en una pista [48] [101]

Preferences

Audio Setup page (Windows) [169]

Preferencias [147]

página Audio Setup (Mac OS X) [168]

página de cubiertas [157]

página de Traktor Kontrol S4 [148]

página Effects [160]

página Input Routing [158]

Preparar la mezcla con los auriculares [34]

Problemas de USB [178]

Problemas del controlador de dispositivos [178]

Procesamiento de audio (Panel de control) [171]

Protección tonal [76]

Proteger el tempo en una cubierta de pistas
[100]

Pulsos

alineación manual [42]

Punto de fin del bucle [102]

Punto de inserción

guardar [109]

Punto de inserción flotante [102]

Puntos de inserción

flotante [102]

poner y guardar [36]

R

Rango dinámico [43]

Recalibrar el S4 [156]

Recorrer

una pista según el tamaño del bucle seleccionado [50]

Recorrido de la señal [119]

Rectícula de pulsos [71]

Referencia rápida [208]

Relativo (prefs) [153]

Reloj [71] [72]

botón e indicador Master [75]

establecer el tempo (BPM) [75]

panel [72]

poner como tempo master [74]

tempo master [73]

Reloj de TRAKTOR [71] [72]

como tempo master [74]

Reloj de TRAKTOR Clock

tempo master [73]

Remix Deck (Cubiertas de remezcla) [52]

Reproductor de avances [32] [136]

Restablecer los valores predeterminados [155]

Retornar al principio de la pista [38]

Reverb (FX) [61]

Rueda de desplazamiento [42] [88]

borde externo [42]

cubierta de pistas [97]

cubiertas de remezcla [59]

Rueda de desplazamiento

cubierta de pistas [41]

S

Salida genera 1 y 2 [190]

Sample Rate

Mac OS X [168]

Samples [81]

accionar [55]

capturar de una cubierta [56]

carga rápida [106]

cargar [54]

descargar [58] [108]

detener y volver al comienzo [55]

extraer de una pista [105] [138]

modos de ejecución [55]

modos de reproducción [107]

tocar [55]

Scratching

cubierta de pistas [97]

Sección de alimentación (POWER) [143]

Sección de bucleo

cubierta de pistas [101]

cubiertas [47]

Sección general [83]

Sección general (Main) [19] [46]

Sección INPUT CHANNEL C [142]

Sección INPUT CHANNEL D (panel trasero)
[141]

Sección MAIN OUT [141]

Seleccionar

pistas [27]

Settings button (prefs) [169]

Setup Guide (Guía de iniciación) [12]

Setup Wizard [161]

Sincronización [70]

Sincronización de pistas

emplear sincronización automática [35]

manual [40]

Sincronización de ritmos

manual [40]

Snap mode [49]

Snapshot (Unidad FX) [64]

Sobregrabación [69] [133]

Solución de problemas [177]

no hay audio [30]

Supervisión de la conexión (Panel de control)
[174]

Supervisión del dispositivo (Panel de control)
[172]

System requirements [16]

T

Tarjeta de atajos de teclado [13]

Tempo

ajuste automático (Sync) [35]

ajuste manual [41]

Tempo master [70]

cubierta de pistas [75]

establecer en una cubierta de pistas. [74]

reloj [74] [75]

Tempo Master

cubierta de pistas [113]

Tipos (cubierta) [157]

Tipos (cubiertas) [91]

Tipos de cubierta [81]

Tocadiscos CD [197]

Toma a tierra [140] [199]

Tono (pistas) [76]

Track Deck (Cubierta de pistas) [53]

Transductores [87]

Turntable [197]

Tutoriales [26]

video [12]

U

Unidad FX [19] [45] [59] [83]

- asignación de canales [120]
- asignar a canales [62]
- botón de encendido [61] [64]
- botón MODE [61] [64]
- botones 1-3 [64]
- Botones FX 1-3 [61]
- control [62]
- detalle [129]
- modo grupal [60] [130]
- modo individual [63] [130]
- perilla DRY/WET [61] [64]
- perillas 1-3 [64]
- perillas FX 1-3 [62]
- referencia rápida [218]
- snapshot [64]
- usar cuatro unidades FX [160]

Usar cuatro unidadesr FX [160]

V

Videos explicativos [12]

Vídeos explicativos [11]

Visualizador de cubierta [94]

- indicador DECK A [27]
- indicador KEYLOCK [77] [95]
- indicador MASTER [95]
- indicador ON AIR [95]
- indicador SAMPLES [95]
- visualizador del tamaño del bucle [48]

Visualizador del tamaño del bucle [48]

Visualizador del tamaño del bucleo [96]

Visualizador maestro

- botón e indicador SNAP [127]
- indicador de alertas [125]

Visualizador Master [37] [125]

- botón e indicador MASTER [73] [75]
- botón e indicador QUANT [38] [75] [128]
- botón e indicador SNAP [37] [75]
- indicador del reproductor de avances [126]
- indicador USB [126] [178]

Visualizadores [90]

Visualizuaador Master

- botón e indicador MASTER [127]

Visulizador de cubierta

indicador MASTER [\[73\]](#)

Volumen

ajuste [\[43\]](#)

Volumen general [\[46\]](#)