

TRAKTOR KONTROL S5



Benutzerhandbuch



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

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

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

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

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

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

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

Handbuch verfasst von: Christian Schulz

Übersetzung: Thomas Loop

Software-Version: 2.9 (08/2015)

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

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

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

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

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

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

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

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

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



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2016. Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1	Herzlich Willkommen in der Welt von TRAKTOR KONTROL S5!	10
1.1	Spezielle Formatierungen	10
1.2	Wo fangen wir an?	11
2	Ihren S5 nutzen – Erste Schritte	14
2.1	Den Browser benutzen	15
2.1.1	Öffnen des Browsers	16
2.1.2	Um durch die Musik-Ordner zu rollen:	16
2.1.3	Blättern über Touch-Interaktionen	18
2.1.4	Tracks Vorhören	18
2.1.5	Tracks sortieren	19
2.2	Wiedergabe des ersten Tracks	21
2.2.1	Einen Track laden	22
2.2.2	Wiedergabe eines Tracks	24
2.2.3	Wenn Sie den Track nicht hören	27
2.3	Mixen eines zweiten Tracks	30
2.3.1	Einen zweiten Track laden	31
2.3.2	Wiedergabe des zweiten Tracks	33
2.3.3	Einsatz des Kopfhörers zum vorbereiten eines Mixes	35
2.3.4	Synchronisierung des zweiten Tracks	36
2.3.5	Einschub: Wenn der Track im linken Deck beendet ist	38
2.3.6	Mixen des Tracks unter Verwendung des Kanal-EQs und des Filters	39
2.4	Pegel anpassen	43
2.4.1	Die Theorie	43
2.4.2	Die Praxis	44
2.5	Den Deck-Fokus umschalten	47

2.6	Deck-Views umschalten und zoomen	48
2.7	Nutzung von Cue-Punkten	52
2.7.1	Cue-Punkte (HotCues) setzen und löschen	53
2.7.2	HotCues zum angleichen von Tracks verwenden	55
2.8	Tempo anpassen	55
2.8.1	Globale Tempo-Einstellungen	56
2.8.2	Deck-spezifische Tempo-Einstellungen	58
2.9	Keylock nutzen	60
3	Ihren S5 nutzen – Fortgeschrittenes	67
3.1	Den Touch-Strip nutzen	67
3.1.1	Den Touch-Strip für die Positions-Suche nutzen	67
3.1.2	Den Touch-Strip für Nudge/Pitchbend nutzen	72
3.1.3	Den Touch-Strip für Scratches und Backspins nutzen	75
3.2	Spielen mit Loops im HOTCUE-Modus	81
3.2.1	Einen Loop aktivieren und deaktivieren	81
3.2.2	Verschieben eines Loops	84
3.2.3	Speichern eines Loops	85
3.3	Den FREEZE-Modus nutzen	86
3.3.1	Freeze-Modus in einem Track aktivieren	87
3.3.2	Anpassen der Freeze-Slice-Länge	89
3.3.3	Slicer-Modus	91
3.4	Den FLUX-Modus nutzen	95
3.5	Mit Remix-Decks remixen	96
3.5.1	Ein Remix-Set laden	97
3.5.2	Samples abspielen	98
3.5.3	Samples mit unterschiedlichen Quantize-Längen spielen	103

3.5.4	Remix-Slots stummschalten	105
3.5.5	Den Touch-Strip auf einem Remix-Deck nutzen	105
3.6	Samples aus Track-Decks aufnehmen (Nutzung des Remix-Modus)	106
3.7	Effekte hinzufügen	111
3.7.1	Decks den FX-Units zuweisen	111
3.7.2	Ein FX-Unit für den Group-Modus einrichten	112
3.7.3	Effekte in den Group-FX austauschen	116
3.7.4	Speichern eines Snapshots	117
3.7.5	FX-Routing	118
3.8	Stem-Dateien mit Stem-Decks mixen	118
3.8.1	Eine Stem-Datei Laden und wiedergeben	121
3.8.2	Umschalten zwischen Track-View und Stem-View.	122
3.8.3	Stem-Decks spielen	124
3.8.4	Eine andere Stem-Datei hinzu mischen	131
3.8.4.1	Laden einer Stem-Datei in Deck B	131
3.8.4.2	Sounds verschiedener Stem-Decks kombinieren	133
3.9	Mit Beatgrids arbeiten	133
3.9.1	Ein Beatgrid prüfen	133
3.9.2	Ein Beatgrid manuell korrigieren	135
3.9.3	Zusätzliche Hilfs-Aktionen	138
4	Das Gerät im Überblick	141
4.1	Der Controller im Überblick	141
4.2	Das Deck	143
4.2.1	Display-Bereich mit den Bedienelementen	145
4.2.1.1	Settings-Button	147
4.2.1.2	Display-Buttons	147

4.2.1.3	Display	149
4.2.1.4	View-Button	152
4.2.1.5	Performance-Modus-Button	152
4.2.2	BROWSE-Bedienelemente	152
4.2.3	Modus-Wahl-Buttons	154
4.2.3.1	HOTCUE-Button	154
4.2.3.2	FREEZE-Button	154
4.2.3.3	REMIX-Button	156
4.2.4	Pads	157
4.2.5	Touch-Strip	158
4.2.6	Transport-Buttons	160
4.2.7	FLUX-Button	162
4.2.8	Loop-Encoder	163
4.2.9	DECK-Button	163
4.3	Das FX-Unit	164
4.3.1	Zuweisung der FX-Units	166
4.4	Der Mixer	167
4.4.1	Mixer-Kanal	169
4.4.1.1	GAIN-Drehregler	170
4.4.1.2	FX-Assign-Buttons (FX-Zuweisungs-Buttons)	171
4.4.1.3	EQ-Regler	171
4.4.1.4	Kanal-Fader	172
4.4.1.5	Kanal-Pegelanzeige	173
4.4.1.6	FILTER-Button und FILTER-Drehregler	174
4.4.1.7	CUE-Button	175
4.4.2	Mixer-Main-Bereich	175

4.4.2.1	Crossfader	177
4.4.2.2	CUE-VOL-Drehregler	178
4.4.2.3	CUE-MIX-Drehregler	178
4.4.2.4	TEMPO-Encoder	179
4.4.2.5	BOOTH-Drehregler	180
4.4.2.6	GLOBAL-Bereich	181
4.4.2.7	MAIN-Regler	181
4.4.2.8	AUX-Button	182
4.5	Rückseite	183
4.5.1	MAIN-OUT-Bereich (Hauptausgang)	184
4.5.2	BOOTH-OUT-Bereich	185
4.5.3	AUX-Bereich	185
4.5.4	Kensington-Schloss-Slot	186
4.5.5	USB-Anschluss	186
4.5.6	POWER-Bereich (Spannungsversorgung)	187
4.6	Die Vorderseite	188
5	Externe Audio-Geräte einbinden	189
5.1	Ein Mikrofon integrieren	189
5.2	Audio-Geräte mit Line-Pegel hinzufügen	190
6	Voreinstellungen in TRAKTOR	192
6.1	Restore Default (Auf Werkseinstellungen zurücksetzen)	193
6.2	Touch-Bedienelemente	193
6.3	Touchstrip	193
6.4	Calibrate	194
6.5	LEDs	195
6.6	Stem Control	195

7	Das S5-Audio-Interface und das Control-Panel	196
7.1	Einstellungen in Mac OS X	196
7.2	Einstellungen in Windows: Das Control-Panel	196
7.2.1	Öffnen des Control-Panels	197
7.2.2	Audio-Settings-Seite	197
7.2.3	Diagnostics-Seite (Fehlerdiagnose)	199
7.3	Einsatz des S5 Audio-Interfaces mit anderen Musikprogrammen	202
7.4	Verwendung des S5 als Standard-Audio-Interface	202
7.4.1	Windows	202
7.4.2	Mac OS X	203
8	Fehlerbehebung und Hilfe	204
8.1	Fehlerbehebung	204
8.1.1	TRAKTOR startet nicht	204
8.1.2	TRAKTOR stürzt ab	205
8.1.3	TRAKTOR hat Leistungsprobleme	205
8.1.4	Updates	206
8.2	Hilfe erhalten	206
8.2.1	Knowledge Base	207
8.2.2	Technischer Support	207
8.2.3	Registrierungs-Support	208
8.2.4	User-Forum (Benutzerforum)	208
9	Technische Spezifikationen	209

1 Herzlich Willkommen in der Welt von TRAKTOR KONTROL S5!

Vielen Dank für den Kauf von TRAKTOR KONTROL S5.

Was ist TRAKTOR KONTROL S5?

TRAKTOR KONTROL S5 bietet ein physisches Interface für die Funktionen von TRAKTOR PRO und ermöglicht Ihnen, mehr mit der Controller-Hardware zu erreichen, so dass Sie weniger auf Ihren Computer-Bildschirm achten müssen.

Der S5 verbessert Ihre Performance in allen Live-Situationen, indem er die Möglichkeiten der Computer-basierten DJ-Arbeit mit der Direktheit und dem Flow verbindet, den Sie für den Fokus auf das Publikum brauchen.

1.1 Spezielle Formatierungen

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



Das Sprechblasen-Symbol zeigt nützliche Tipps an, die Ihnen oft bei der effizienten Arbeit an einer Aufgabe helfen können.



Das Ausrufezeichen hebt wichtige Informationen hervor, die für den aktuellen Kontext essentiell sind.



Das rote Kreuz warnt Sie vor wichtigen Belangen und potenziellen Risiken, die Ihre volle Aufmerksamkeit benötigen.

Darüber hinaus werden folgende Formatierungen verwendet:

- Texte, die in (Kontext-) Menüs erscheinen (wie beispielsweise: *Open...*, *Save as...*, usw.), und Laufwerkspfade Ihrer Festplatten oder anderer Speichermedien werden *kursiv* dargestellt.
 - Texte, die anderswo in der Software auftauchen (Bezeichnungen von Buttons, Reglern, Text neben Auswahlkästchen etc.) werden **blau** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung antreffen, erscheint der entsprechende Text auf dem Bildschirm.
 - Text, der auf den Displays des Controllers erscheint, wird in **hellgrau** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung sehen, finden Sie den entsprechenden Text auf einem Controller-Display.
 - Die Beschriftungen auf dem MASCHINE Controller werden in **orange** dargestellt. Wann immer Sie eine solche Formatierung antreffen, finden Sie eine entsprechende Beschriftung auf dem Controller.
 - Wichtige Bezeichnungen und Begriffe werden **fett** gedruckt.
 - Verweise auf die Tasten Ihrer Computertastatur werden in eckigen Klammern dargestellt (zum Beispiel "Drücken Sie [Shift] + [Enter]").
- Einfache Befehle werden durch diesen pfeilförmige Play-Button repräsentiert.
- Ergebnisse von Handlungen werden durch diese kleineren Pfeile dargestellt.

1.2 Wo fangen wir an?

Die TRAKTOR-KONTROL-S5-Installation bietet Ihnen viele Informationsquellen. Diese sollten in folgender Reihenfolge gelesen werden, so dass Nutzer aller Wissensstände leichten Zugang bekommen:

- TRAKTOR Erste Schritte
- TRAKTOR-Handbuch.
- TRAKTOR-KONTROL-S5-Handbuch (dieses Dokument)

Ihre erste Station: Erste Schritte

Dieses Dokument führt Sie mit dem Setup-Assistenten durch die Konfiguration von Traktor mit einem Hardware-Controller und außerdem durch den Import von Musik in Ihre Track-Collection. Danach werden Ihnen grundlegende Konzepte von TRAKTOR und Arbeitsabläufe zur korrekten Einrichtung Ihres Systems vorgestellt.

TRAKTOR-Handbuch.

Das Handbuch hilft Ihnen beim Kennenlernen aller Arbeitsabläufe, die TRAKTOR zu einer solch einzigartigen DJ-Lösung machen. Zusätzlich zum Erlernen der Nutzung von TRAKTORs Kernfunktionen, erhalten Sie in diesem Dokument Ratschläge zum Einsatz verschiedener Konfigurationen; von der Arbeit mit TRAKTOR alleine, bis hin zur Integration von Plattenspielern, externen DJ-Mixern und Audio-Interfaces sowie der Scratch-Extension.



Öffnen Sie das TRAKTOR-Handbuch über das [Help](#)-Menü von TRAKTOR. Der Eintrag 'Open Manual...' öffnet den Documentation-Unterordner in TRAKTORs Programmorder.

TRAKTOR-KONTROL-S5-Handbuch

Das S5-Handbuch fährt dann mit der Steuerung von TRAKTOR-Funktionen über den S5 fort. Ein detaillierter Abschnitt mit Tutorials führt Sie durch Grundlegendes, wie das Laden von Tracks, Mixen, Setzen von Cue-Punkten, Loopen und die Nutzung von Remix-Decks mit dem S5.

Außerdem bietet eine umfassende Hardware-Referenz Details sämtlicher Komponenten, die Sie auf dem TRAKTOR-KONTROL-S5 finden. Die späteren Kapitel dieses Handbuchs beinhalten zusätzliche Informationen zur Lösung landläufiger Probleme und die kompletten technischen Spezifikationen des Geräts.

Controller-Editor-Benutzerhandbuch

Neben der Nutzung des S5 mit der TRAKTOR-Software, können Sie ihn auch als mächtigen und vielseitigen MIDI-Controller zur Steuerung jeder anderen MIDI-fähigen Soft- oder Hardware einsetzen. Dies wird durch die Controller-Editor-Software ermöglicht, mit der Sie den Pads, Drehreglern, Fadern und Encodern des S5 MIDI-Controller-Befehle zuweisen können. Sie wird normalerweise während der TRAKTOR-Installation automatisch installiert. Weiterführende

Informationen dazu finden Sie im Controller-Editor-Benutzerhandbuch, das sich als PDF-Datei im Unterordner Documentation im Controller-Editor-Installations-Ordner auf Ihrer Festplatte befindet.

Andere Online-Quellen:

Sollten Sie technische Probleme mit Ihrem Native-Instruments-Produkt haben, die Sie in der mitgelieferten Dokumentation nicht finden, gibt es mehrere Möglichkeiten, Hilfe zu bekommen:

- Knowledge Base
- User-Forum (Benutzerforum)
- Technischer Support
- Registrierungs-Support

In den Kapiteln [↑8.1, Fehlerbehebung](#) und [↑8.2, Hilfe erhalten](#) finden Sie mehr Informationen darüber.

2 Ihren S5 nutzen – Erste Schritte

In diesem Kapitel werden Sie mit den gebräuchlichsten Abläufen vertraut gemacht, die Ihnen bei der Arbeit mit TRAKTOR KONTROL S5 begegnen. Die Tutorials sind meist an typische Arbeitsabläufe angelehnt. Sie beginnen mit einfachen Vorgängen und steigern sich zu immer komplexeren Abläufen, um Ihnen dabei zu helfen, sich nach und nach mit dem TRAKTOR KONTROL S5 vertraut zu machen.

Die Tutorials in diesem Abschnitt und in den folgenden Kapiteln nutzen die Demo-Tracks, die während der TRAKTOR-KONTROL-S5-Installation automatisch auf Ihre Festplatte kopiert wurden. So bleiben die Tutorials nachvollziehbar, ohne dass Sie zuvor eigene Tracks in die Track Collection importieren müssen.

Allgemeine Voraussetzungen

Wir gehen davon aus, dass der TRAKTOR KONTROL S5 an Ihren Computer angeschlossen und einsatzbereit ist. Sollte das nicht der Fall sein, folgen Sie bitte zuerst den Anweisungen im separaten Installationshandbuch und kehren Sie an diese Stelle des Handbuchs zurück, wenn Sie damit fertig sind!

Sollten Sie bereits im Vorfeld zu diesen Tutorials Änderungen im TRAKTOR-KONTROL-S5-Setup vorgenommen haben, raten wir Ihnen dringend, Ihr TRAKTOR-KONTROL-S5-System auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:

1. Klicken Sie in der Menüleiste in TRAKTOR, die sich im oberen Bereich Ihres Bildschirms (Mac OS X) oder im oberen Bereich des Fensters (Windows) befindet, auf den Menüpunkt [Help](#) und wählen Sie *Help > Start Setup Wizard*.
2. Es öffnet sich ein Fenster. Klicken Sie auf [Next](#), um die Setup-Dialoge zu überspringen.
3. Im Dialog [YOUR TRAKTOR SETUP](#) klicken Sie [Finish](#) in der rechten unteren Ecke, ohne etwas anderes auszuwählen.

⇒ Ihr TRAKTOR S5 wurde gerade auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

Die hier aufgeführten Tutorials setzen voraus, dass sich der TRAKTOR KONTROL S5 in der Werkseinstellung befindet. Wenn das nicht der Fall ist, können wir nicht garantieren, dass sich die Vorgänge wie beschrieben darstellen. Das könnte das Verständnis der Anleitungen erschweren.

2.1 Den Browser benutzen

Dieses Tutorial beschreibt die Nutzung des Browsers für den Zugriff auf Ihre Musik-Sammlung. Hier lernen Sie, wie Sie Ihre Tracks im Browser sortieren, vorhören und sie in Decks laden.



Es ist auf dem S5 nicht möglich, den Browser auf beiden Decks gleichzeitig zu öffnen.

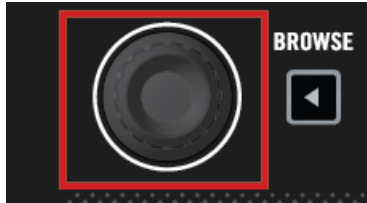


BROWSE-Encoder, BACK-Button und Display-Bereich

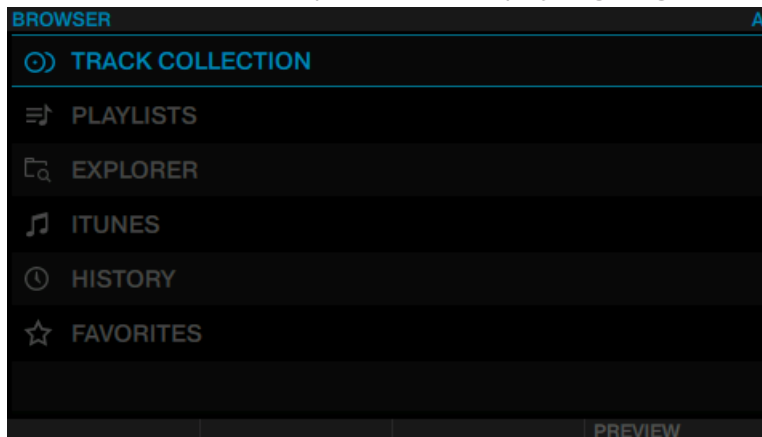
2.1.1 Öffnen des Browsers

Um den Browser zu öffnen:

- ▶ Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder.



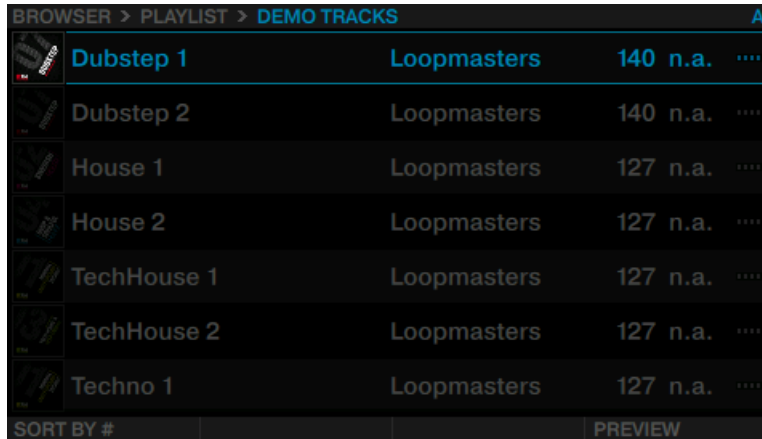
Der Browser wird im entsprechenden Display angezeigt.



2.1.2 Um durch die Musik-Ordner zu rollen:

Um durch die Musik-Ordner zu rollen:

- Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder. Der gewählte Eintrag wird blau hervorgehoben. Die Browser-Ansicht zeigt oben im Display Ihre aktuelle Position in der Ordnerstruktur an, z.B. BROWSER>PLAYLIST>DEMO TRACKS.



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

Um Ordner zu öffnen und Tracks zu laden:

- Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um einen Ordner zu öffnen.
- Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um einen Track zu laden.

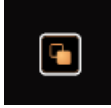
Um zum vorherigen Ordner zurückzukehren:

- Drücken Sie den **BACK**-Button.



Um den Browser zu verlassen:

- ▶ Drücken Sie den VIEW-Button. Das Display schaltet zurück auf die Track-Ansicht.



2.1.3 Blättern über Touch-Interaktionen

Zusätzlich zu den normalen Interaktionen mit dem S5 können Sie auch mit Touch-Interaktionen arbeiten. Um den Browser mit Touch-Interaktionen zu nutzen, muss allerdings die Berührungs-Erkennung des **BROWSE**-Encoders aktiviert werden:

1. Öffnen Sie die Preferences (Voreinstellungen) von TRAKTOR.
2. Wählen Sie den Tab **TRAKTOR KONTROL S5**.
3. Aktivieren Sie die Touch-Control **Auto Open Browser on Touch** (Browser bei Berührung automatisch öffnen).

→ Die Berührungs-Erkennung des **BROWSE**-Encoders ist jetzt aktiviert.

Bei eingeschalteter Berührungs-Erkennung können Sie die folgenden Touch-Interaktionen durchführen:

Um den Browser zu öffnen:

- ▶ Berühren Sie den **BROWSE**-Encoder. Der Browser wird im entsprechenden Display angezeigt.

Um den Browser zu verlassen:

- ▶ Lassen Sie den **BROWSE**-Drehregler los oder hören Sie mit der Browser-Nutzung auf. Das Display schaltet zurück auf die Track-Ansicht.

2.1.4 Tracks Vorhören

Sie können im Browser des TRAKTOR KONTROL S5 Tracks direkt vorhören.

Um einen ausgewählten Track vorzuhören:

1. Drücken Sie den rechten Performance-Modus-Button, um rechts unten im Display **PREVIEW** zu aktivieren.

2. Drücken Sie den **LOOP**-Encoder, um das Vorhören des gewählten Tracks zu starten.

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

3. Drehen Sie den **LOOP**-Encoder, um den vorgehörten Track zu durchsuchen.

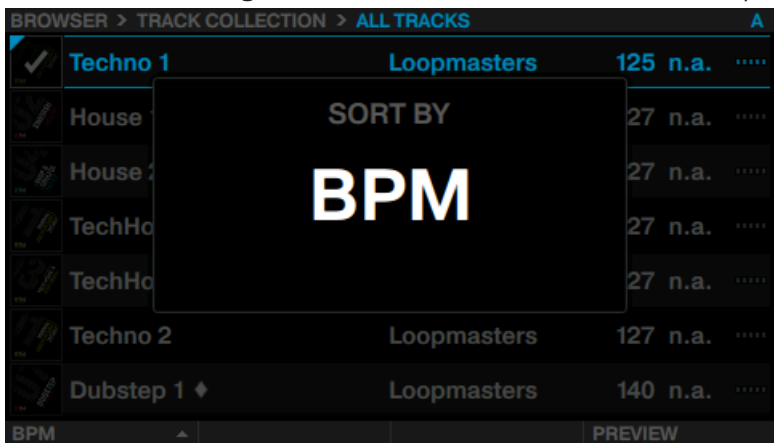
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS				
	Dubstep 1	Loopmasters	140	n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140	n.a.
	House 1	Loopmasters	127	n.a.
	House 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127	n.a.
SORT BY #			PREVIEW 02:50	

2.1.5 Tracks sortieren

Um das Blättern durch Verzeichnisse mit einer sehr großen Anzahl an Tracks zu beschleunigen, können Sie die Tracks zunächst nach den Kategorien **TITLE** (Titel), **ARTIST** (Künstler), **BPM**, **IMPORT DATE** (Import-Datum), **#** und **KEY** (Tonart) sortieren. Die gewählte Kategorie wird im Browser unten links angezeigt.

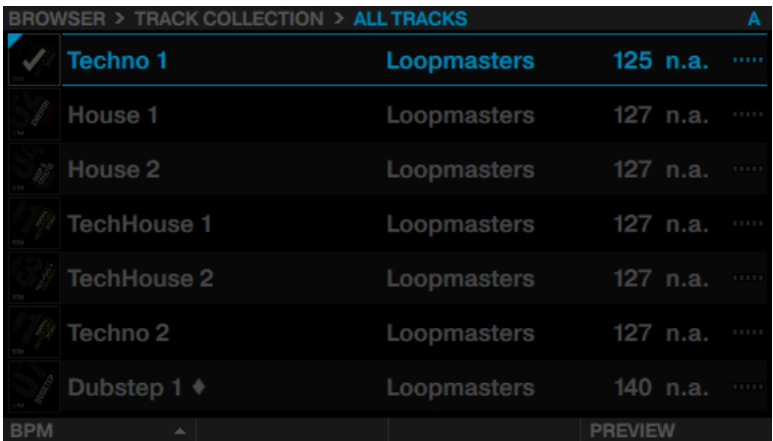
Um Ihre Tracks anhand einer anderen Kategorie zu sortieren:

1. Drücken Sie den linken Performance-Modus-Button, um links unten im Display **SORT BY** (Sortieren nach) zu aktivieren.
2. Drehen Sie **Loop**-Drehregler bis die gewünschte Kategorie im **SORT-BY**-Pop-Up-Fenster (Sortieren nach) angewählt ist. Die Tracks werden dann entsprechend umsortiert.



Außerdem können Sie die Tracks in auf- oder absteigender Reihenfolge anzeigen:

- ▶ Drücken Sie den **LOOP**-Drehregler, um zwischen auf- und absteigender Reihenfolge umzuschalten.



Der Browser zeigt Tracks in absteigender Reihenfolge an.

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

Der Browser mit Tracks in aufsteigender Reihenfolge.

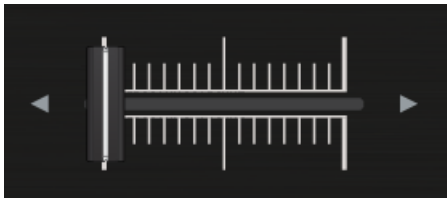
2.2 Wiedergabe des ersten Tracks

In diesem Tutorial zeigen wir Ihnen, wie Sie einen Track laden und wiedergeben, wie Sie die entsprechenden Audioausgänge prüfen und was Sie machen müssen, wenn keine Musik zu hören ist. Bitte achten Sie vorher darauf, dass folgende Voraussetzungen gegeben sind:

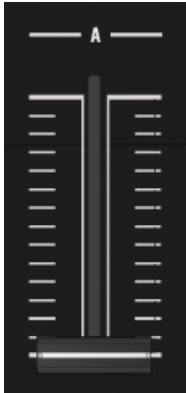
Voraussetzungen

Wir nehmen an, dass sich Ihr S5 in folgendem Zustand befindet:

- Das linke Deck hat den Fokus auf Track-Deck A.
- Der Crossfader befindet sich in der Position ganz links.



- Auf Kanal A steht der Kanal-Fader auf Minimum, die EQ-Regler, der **GAIN**-Regler und der Filter-Regler stehen alle in der Mittelposition.



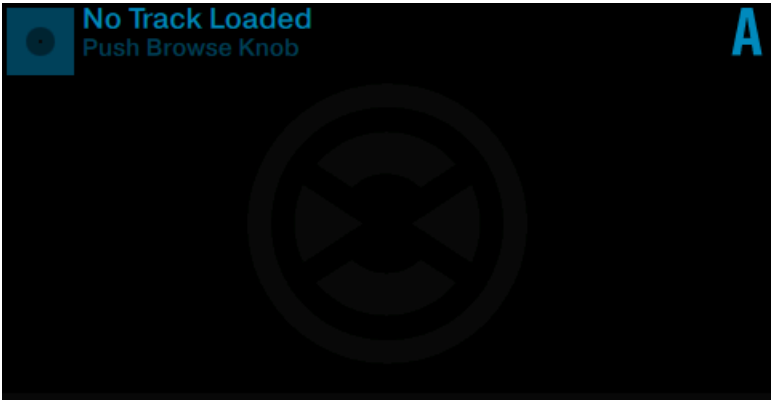
- Der **MAIN**-Regler steht auf Minimum.



2.2.1 Einen Track laden

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

Da sich das Deck A auf der linken, oberen Seite des TRAKTOR-Fensters befindet, werden wir das linke Deck des S5 verwenden. Sie können dieses überprüfen, indem Sie einen Blick auf das Display des linken Decks werfen: Sie sollten eine blaue Anzeige sehen, die **A** anzeigt:



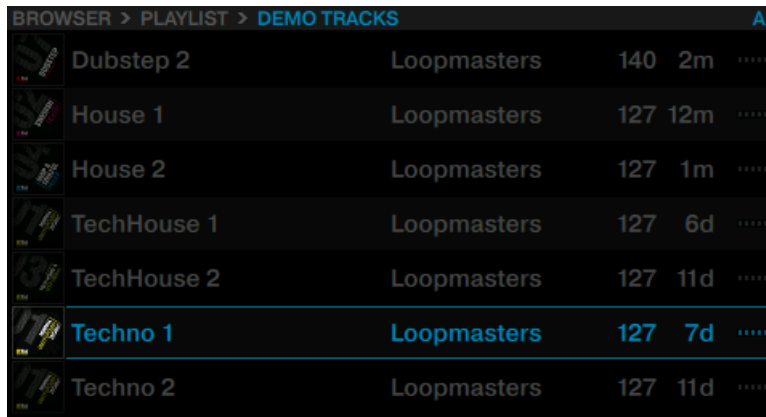
Das Deck-Display mit DECK-A-Anzeige.

Während Sie auf dem linken Display No Track Loaded Push Browse Knob (Kein Track geladen, drücken Sie den Browse-Encoder) sehen, tun Sie Folgendes:

- 1. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder des linken Decks, um den Browser zu öffnen.
- 2. Navigieren Sie zum Ordner FAVORITES > Demo Tracks.

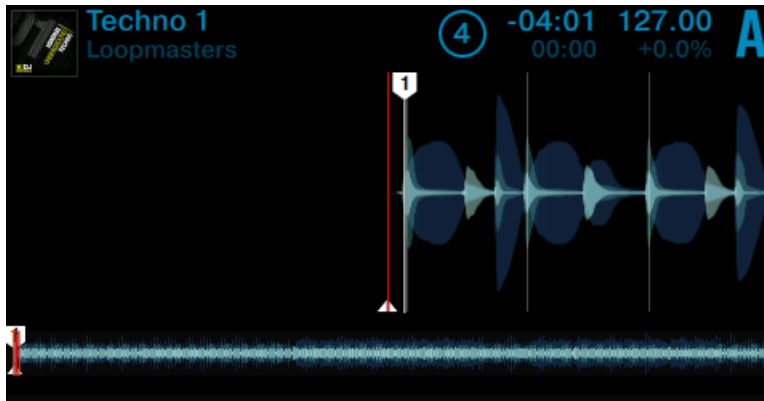
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	1m
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d

3. Rollen Sie zum Track Techno 1.



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

4. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um den Track in Deck A zu laden.
- Der Track wird geladen. Seine Wellenform und die Track-Informationen erscheinen im Display.



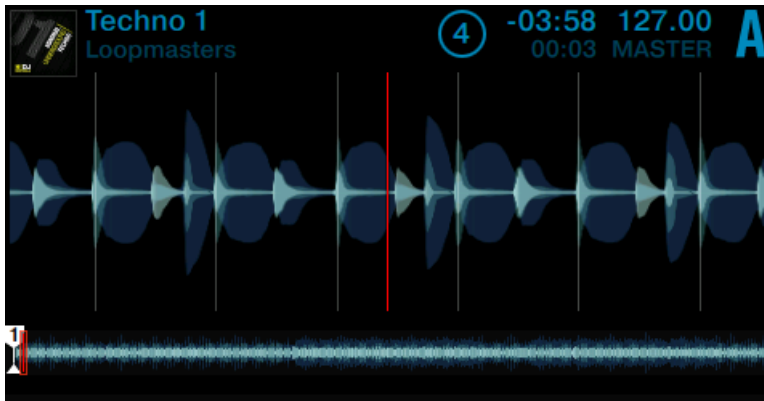
2.2.2 Wiedergabe eines Tracks

Nachdem der Track geladen wurde:

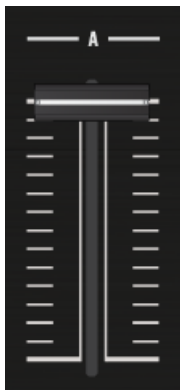
1. Drücken Sie den **PLAY**-Button unterhalb des linken Decks. Der **PLAY**-Button leuchtet jetzt.



Die Wellenform im Display beginnt, sich zu bewegen. Der Track ist dem **MASTER** zugewiesen.



2. Regeln Sie den Fader von Kanal A langsam auf seine Maximal-Position.



3. Drehen Sie den **MAIN**-Regler langsam im Uhrzeigersinn.



- Sie werden den Track **Techno 1** auf Ihren Boxen hören. Wenn nicht, lesen Sie bitte [↑2.2.3, Wenn Sie den Track nicht hören.](#)

Jedes Deck hat seinen eigenen Kanal

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

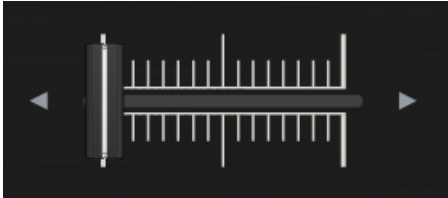


Der Kanal A.

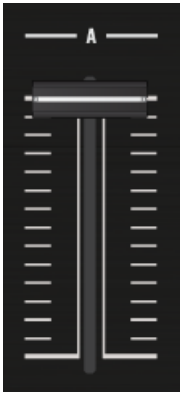
2.2.3 Wenn Sie den Track nicht hören

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

- Stellen Sie sicher, dass der Crossfader im unteren Teil des S5 ganz nach links geschoben ist:



- Darüber sollte in Kanal A der Kanal-Fader geöffnet sein.



- Die Kanal-Pegelanzeige sollte jetzt Aktivität zeigen. Wenn nicht, prüfen Sie, dass die **HI**-, **MID**- und **LOW**-Regler in Kanal A in der Mittel-Position stehen.



- Ganz oben im Kanal stellen Sie mit dem **GAIN**-Regler den Eingangspegel ein.



- Der oben in der Mitte des Mixers platzierte **MAIN**-Regler sollte wenigstens ein kleines bisschen nach rechts gedreht sein. Die **MAIN**-Pegelanzeige sollte sich bewegen:



Wenn die **MAIN**-Pegelanzeige auf Ihrem S8 einen Pegel anzeigt, aber trotzdem nichts zu hören ist, überprüfen Sie bitte nochmals die Kabelverbindung, ausgehend vom Hauptausgang (Main Output) des S8, mit Ihrer PA.

2.3 Mischen eines zweiten Tracks

Da Sie jetzt gelernt haben, wie Sie mit dem S5 einen Track laden und wiedergeben, lassen Sie uns auf Deck B einen zweiten Track dazu mischen. So lernen Sie die für einen digitalen DJ wichtigen Grundlagen des Track-Mischens: wie Songs vorgehört werden, wie Tracks synchronisiert werden, an welcher Stelle das Einstarten ausgelöst wird und wie Tracks mit dem Crossfader gemixt werden.

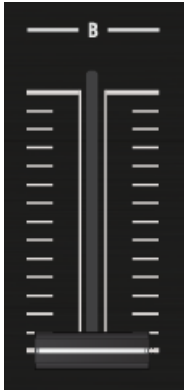
Voraussetzungen

Wir nehmen an, dass sich Ihr S5 in folgendem Zustand befindet:

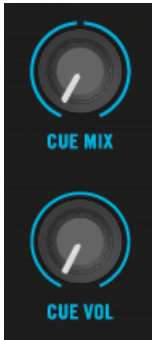
- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen. Der Track wird wiedergegeben und ist hörbar.
- Das rechte Deck hat den Fokus auf Track-Deck B.
- Der Crossfader befindet sich in der Position ganz links.



- Auf Kanal B steht der Kanal-Fader auf Minimum, die EQ-Regler, der **GAIN**-Regler und der Filter-Regler stehen alle in der Mittelposition.

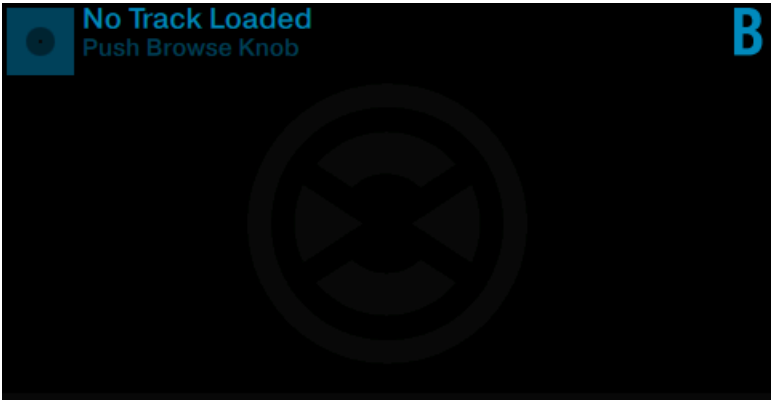


- Der **CUE-VOL**-Drehregler und der **CUE-MIX**-Drehregler stehen auf Minimum.



2.3.1 Einen zweiten Track laden

Wir möchten den Track "Techno 2" auswählen, ihn in das rechte Deck B laden und dabei genauso verfahren, wie beim linken Deck A im vorausgegangenen Tutorial.



Track-Deck B in leerem Zustand.

Wenn Sie auf dem rechten Display **No Track Loaded**, **Touch Browse Knob** (Kein Track geladen, Browse-Regler berühren) sehen, tun Sie Folgendes:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder des rechten Decks, um den Browser zu öffnen. Der Browser erscheint mit dem zuletzt gewählten Eintrag.

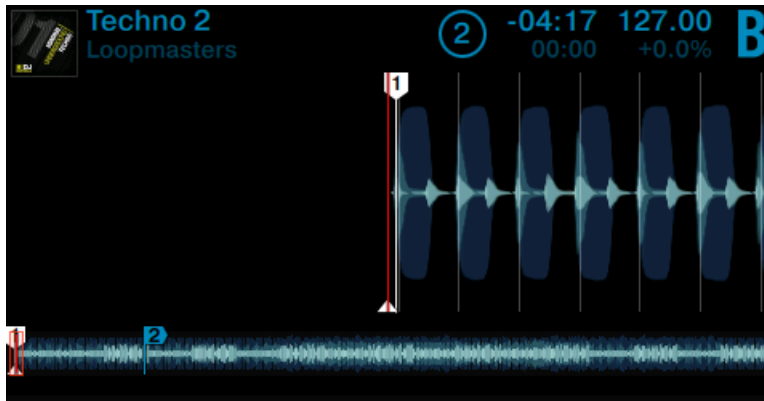
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					B
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d
	Techno 2	Loopmasters	127	11d

2. Rollen Sie zum Track Techno 2.

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS B

	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d
	Techno 2	Loopmasters	127	11d

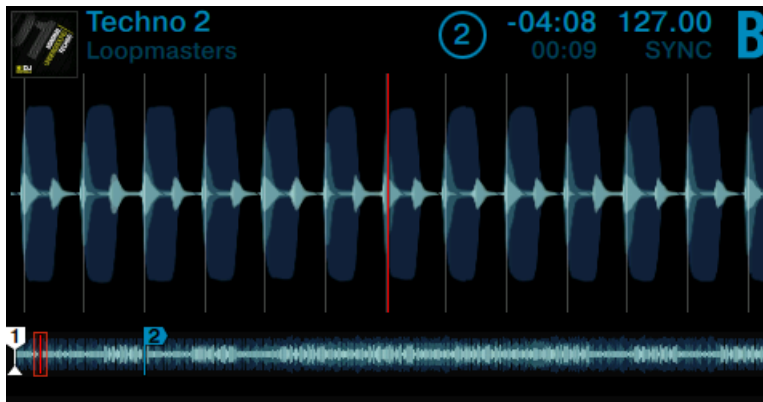
3. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um den Track in Deck B zu laden.
 → Der Track wird geladen. Seine Wellenform und die Track-Informationen erscheinen im Display.



2.3.2 Wiedergabe des zweiten Tracks

- Drücken Sie den **PLAY**-Button im rechten Deck, um die Wiedergabe zu starten.

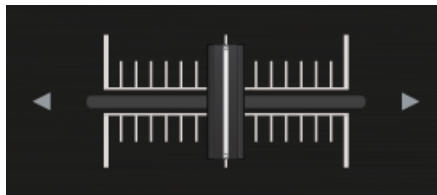
- Die Wiedergabe des Tracks "Techno 2" startet. Der **PLAY**-Button leuchtet und die Wellenform im Display setzt sich in Bewegung.



Da der Crossfader des S5 ganz nach links geschoben ist, hören Sie momentan noch nichts von Deck B über Ihre Boxen.

Um den Track "Techno 2" in Deck B zu mixen:

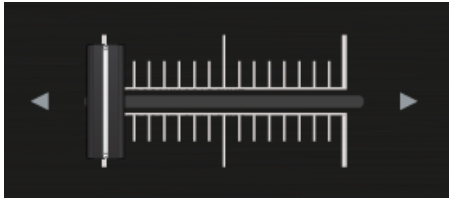
- ▶ Ziehen Sie den Crossfader langsam von links nach rechts.



- Sie sollten jetzt hören, wie der Track in Deck B eingeblendet und der Song in Deck A ausgeblendet wird, während Sie den Crossfader nach rechts bewegen.

Wenn Sie der obigen Anleitung gefolgt sind, lassen sich die beiden Tracks schlecht mixen, weil sie nicht synchron laufen. Um das zu umgehen, müssen wir das Tempo von Track B an das des Tracks in Deck A angleichen (Beat-Matching), wie im folgenden Abschnitt beschrieben. Für den Moment:

- Schieben Sie den Crossfader wieder komplett zurück auf die linke Seite.

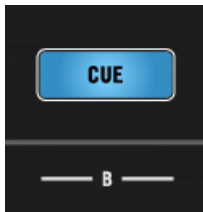


Sollten Sie auch dann keinen Sound aus Deck B hören können, wenn der Crossfader ganz nach rechts geschoben wurde, lesen Sie bitte die Hinweise zur Problembehebung im Abschnitt [↑2.2.3, Wenn Sie den Track nicht hören](#).

2.3.3 Einsatz des Kopfhörers zum vorbereiten eines Mixes

Normalerweise wird der DJ einen Mix auf dem Kopfhörer vorbereiten, bevor er ihn auf die Hauptausgänge schaltet. Auf dem S5 nutzen Sie Ihren Kopfhörer folgendermaßen zur Vorbereitung des Mixes:

1. Setzen Sie Ihren Kopfhörer auf.
2. Drücken Sie auf Ihrem S5 den **CUE**-Button auf Kanal B. Der Button leuchtet und zeigt so an, dass Deck B jetzt in den **CUE**-Kanal läuft.



3. Drehen Sie langsam den **CUE-VOL**-Regler auf.



→ Sie hören jetzt den Track in Deck B durch Ihre Kopfhörer.

Die Balance zwischen dem Cue-Track und dem Haupt-Mix einstellen

Für einen guten Mix müssen Sie die betroffenen Decks synchronisieren, ihre Pegel angleichen und ein gut klingendes Resultat sicherstellen. Sie können jederzeit die **Cue-MIX**-Regler dazu verwenden, um das Lautstärke-Verhältnis zwischen vorgehörtem Track (Deck B im Cue-Kanal) und dem Track im Hauptmix (in diesem Fall Deck A) im Kopfhörer anzupassen:

- ▶ Drehen Sie den **CUE-MIX**-Regler gegen den Uhrzeigersinn, wenn Sie sich auf den vorzuhörenden Song konzentrieren möchten. Drehen Sie ihn im Uhrzeigersinn, wenn Sie mehr vom Hauptmix hören möchten.



→ Sie können jetzt den Track bearbeiten, der in Deck B wiedergegeben wird, ohne den Hauptmix zu unterbrechen.

Der Hauptmix wird nach wie vor mit Kanal- und Crossfader gesteuert und ist unabhängig vom Mix, den Sie in Ihrem Kopfhörer hören.



Setzen Sie den CUE-MIX für glatte Übergänge in die Mittelposition und stellen Sie den GAIN-Regler des vorgehörten Tracks so ein, dass beide gleich laut klingen.

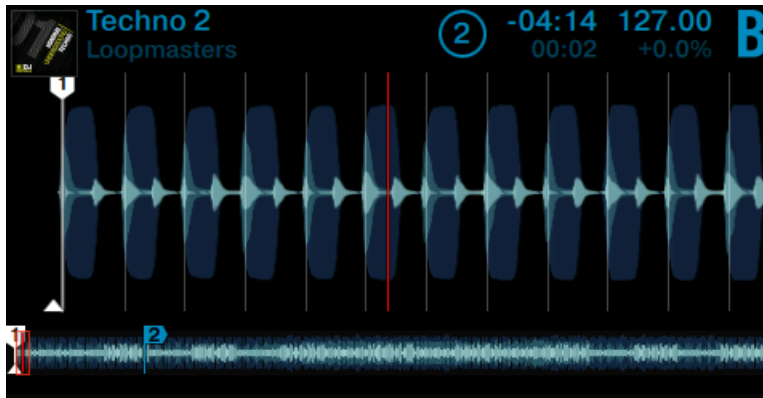
2.3.4 Synchronisierung des zweiten Tracks

Bevor wir den Track in Deck B mixen, möchten wir die automatische Sync-Funktion von TRAKTOR nutzen, um sein Tempo an den Track in Deck A anzugleichen. Weil die Wiedergabe von Track A zuerst gestartet wurde, wird ihm automatisch die Rolle des Tempo-MASTERS zugewiesen. Um Deck B zu synchronisieren:

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



- Der **SYNC**-Button beginnt zu leuchten und das Display von Deck B zeigt **SYNC** an. Jetzt laufen beide Tracks perfekt synchron.



Den Track vorhören

- ▶ Drehen Sie den **CUE-MIX**-Drehregler langsam im Uhrzeigersinn.



- Sie hören jetzt, wie der zweite Track synchron zu Deck A im Mix erscheint.



Bitte beachten Sie, dass Sie immer das Tempo des Tracks anpassen sollten, den das Publikum *nicht* hören kann!

Den zweiten Track mixen

Wenn Ihr Track bereit zum mixen ist:

- Ziehen Sie den Crossfader langsam von links nach rechts.

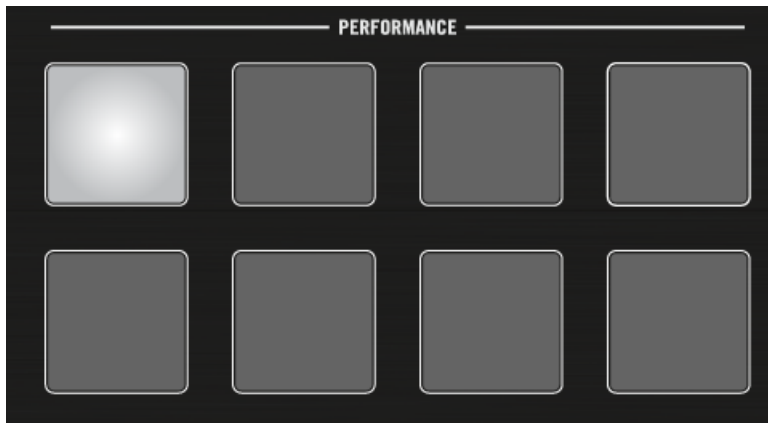


→ Sie haben soeben Ihren ersten Mix mit dem S5 gemacht!

2.3.5 Einschub: Wenn der Track im linken Deck beendet ist

Da der Track "Techno 1" im Deck A seit dem Anfang dieses Tutorials läuft, hat er inzwischen vielleicht sein Ende erreicht. Sollte das der Fall sein, tun Sie bitte Folgendes:

- Drücken Sie auf dem linken Deck Pad 1, um zum Anfang des Tracks zurück zu springen.



Sie können dann an der Stelle fortfahren, an der Sie eben aufgehört haben.

2.3.6 Mischen des Tracks unter Verwendung des Kanal-EQs und des Filters

Neben der einfachen Nutzung des Crossfaders oder der Kanal-Lautstärke-Fader, können Sie beim Mischen von Tracks außerdem die EQs und Filter des TRAKTOR KONTROL S5 einsetzen, um Ihre Mixes eleganter und interessanter zu gestalten.



Die EQ- und FILTER-Drehregler auf Kanal B.

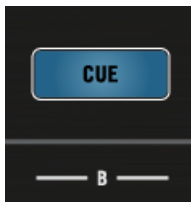
Voraussetzungen

Wir gehen auch in diesem Fall davon aus, dass Sie den Anleitungen der vorausgegangenen Tutorials gefolgt sind und sich der TRAKTOR KONTROL S5 in folgendem Zustand befindet:

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen. Der Track wird wiedergegeben und ist hörbar.
- Der Track "Techno 2" wurde in das Deck B geladen. Der Track wird wiedergegeben und ist hörbar.
- Beide Tracks laufen synchron.
- Der Crossfader befindet sich in der Position ganz links.
- Im Kanal B steht der Kanal-Fader auf Minimum, die EQ-Regler, der **GAIN**-Regler und der Filter-Regler stehen alle in der Mittelposition.

Um den Cue-Track mit EQ oder Filter vorzubereiten:

1. Setzen Sie Ihren Kopfhörer auf.
2. Schalten Sie in Kanal B **CUE** ein.



3. Drücken Sie jetzt in Deck B auf den **FILTER**-Button.



4. Drehen Sie einen der EQ- oder **FILTER**-Drehregler im Kanal B und hören Sie sich die Wirkung auf den vorgehörten Track an.



Mit den Equalizern und Filtern haben Sie hervorragende Werkzeuge, um Ihre Tracks vor dem Mixen zu bearbeiten und damit sehr feinfühligere Übergänge zu gestalten. Die gängigste Vorgehensweise besteht darin, die Bassline des zu mixenden Tracks heraus zu filtern – zwei simultan laufende Basslines klingen in den meisten Fällen nicht gut.



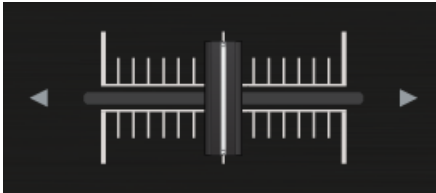
Wir möchten an dieser Stelle die erste Version eines "realistischen" Mixes angehen. Drehen Sie den **CUE-MIX**-Regler ganz im Uhrzeigersinn, damit Sie ausschließlich den Hauptmix in Ihrem Kopfhörer hören (oder setzen Sie den Kopfhörer ab und hören Sie sich den Mix über Ihre Boxen an).

Gehen Sie wie folgt vor:

1. Belassen Sie den Crossfader komplett links und drehen Sie den **LOW**-Regler von Kanal B nach unten, um den Bassanteil des Tracks in Deck B zu eliminieren.



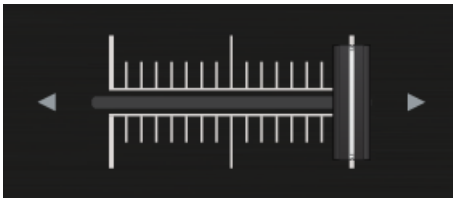
2. Blenden Sie den Kanal B langsam ein, indem Sie den Crossfader allmählich von der linken Position in die Mitte schieben.



3. Wenn beide Tracks gemeinsam zu hören sind und Sie den Bass wieder hörbar machen möchten, reduzieren Sie die Bässe in Kanal A allmählich und erhöhen Sie simultan den Pegel der Bassfrequenzen in Kanal B.



4. Schließen Sie den Übergang ab, indem Sie den Crossfader komplett nach rechts schieben.



→ Sie haben soeben Ihren ersten Mix mit den EQs und Filtern des TRAKTOR KONTROL S5 gemacht.

2.4 Pegel anpassen

Bevor wir mit den Tutorials fortfahren, werden wir uns kurz mit der Bedeutung des Angleichens der Mix-Pegel beschäftigen. Wir versorgen Sie an dieser Stelle mit ein paar nützlichen Tipps für den besten Sound.

Auch wenn dieser Abschnitt vielleicht etwas sehr technisch aussehen mag, nehmen Sie sich bitte die Zeit zur Lektüre, denn das Wissen kann Ihnen später, speziell in Live-Situationen, sehr hilfreich sein!

2.4.1 Die Theorie

Während des Mixens werden Signale aus verschiedenen Quellen zusammengeführt (und möglicherweise noch weiter bearbeitet). Der Mix ist fast immer lauter als eine Einzelquelle. Es ist daher wichtig, die Pegel in einem sicheren Bereich zu halten.

Als Grundregel möchten Sie Signal-Übersteuerungen vermeiden, dabei aber trotzdem laut genug bleiben, um den gesamten, verfügbaren Dynamik-Umfang zu nutzen.

- Wenn Ihre Signale die gesetzten Grenzen sprengen, kann es nicht lauter werden, sondern die Klangqualität leidet durch digitale Verzerrungen und Übersteuerungen. Diese Übersteuerung führt zu kratzenden, unangenehmen Geräuschen in den lautesten Anteilen Ihres Mixes. Obwohl die Musik dabei insgesamt lauter erscheinen mag, verliert sie an Druck. Die Boxen und das Publikum werden darunter leiden! (Seien Sie auch vorgewarnt, dass sich dann ein verärrgerter Sound-Techniker oder Club-Besitzer an Sie wenden wird.)
- Wenn Sie andererseits mit sehr niedrigen Pegeln mixen, werden Sie das andere Extrem erfahren; einen erhöhten Rauschpegel, der sich vor allem in leisen Passagen Ihrer Performance bemerkbar macht.

Daher sollten Sie immer darauf achten, dass Ihre Signale im sicheren Bereich bleiben.

2.4.2 Die Praxis

Um Sie bei der Anpassung der Pegel zu unterstützen, ist der Mixer des S8 mit zahlreichen Pegelanzeigen und -steuerungen ausgestattet. Jede Pegelanzeige ist mit einer blauen LED-Kette ausgestattet, die den sicheren Signalpegel anzeigt, gefolgt von einer orangen LED, die auf eine Übersteuerung hinweist.



Ein übersteuertes Kanal-Pegelmeter

Stellen Sie für jeden Kanal sicher, dass seine Kanal-Pegelanzeige bei der Wiedergabe der lautesten Stellen im Track einen Pegel im oberen Bereich der blauen LEDs anzeigt und nur ab und zu die orangen LEDs aufleuchten. Es wird nicht empfohlen, die Pegel in den roten Bereich (in diesem Fall orange) zu fahren, um absichtlich Verzerrungen zu erzielen und den Mix dreckiger klingen zu lassen: nutzen Sie für diesen Zweck die große FX-Auswahl von TRAKTOR!

Den Pegel jedes Kanals überprüfen

Jeder Kanal des Mixers ist neben dem Fader mit einer vertikalen Pegelanzeige ausgestattet. Diese Pegelanzeige zeigt Ihnen den Pre-Fader-Pegel des Signals in diesem Kanal an, dass heißt den Pegel, den das Signal *vor* dem Durchlaufen des Kanal-Faders hat. Ganz oben im Kanal stellen Sie mit dem **Gain**-Encoder den Eingangspegel ein.



Der GAIN-Regler sitzt in jedem Kanal ganz oben

- ▶ Passen Sie den **GAIN**-Drehregler eines Kanals so an, dass der eingeblendete Pegelausschlag nahezu alle blauen LED ausnutzt, die orange Übersteuerungs-LED dagegen nicht aufleuchtet.

Beachten Sie, dass EQ und FILTER eines Kanals den Signalpegel genauso beeinflussen können, wie aktivierte FX-Units. Wenn Sie diese anders einstellen, kann es sein, dass Sie die Pegel mit dem **GAIN**-Drehregler erneut anpassen müssen.

Um eine gute Vorstellung von der richtigen Pegel-Einstellung zu bekommen, empfehlen wir Ihnen, sich mit den Songs Ihres Sets vertraut zu machen – bei Tracks mit variablem Pegel (z.B. einem Track mit leisem Intro) sollte die Pegel-Einstellung auf der lautesten Stelle des Tracks basieren.

Abstimmung der Pegel zweier Kanäle

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

- ▶ Bevor Sie einen vorgehörten Kanal mixen, passen Sie seinen Pegel mit dem **GAIN**-Drehregler grob an den Pegel des bereits hörbaren Kanals an.



TRAKTOR nimmt diesen Vorgang automatisch vor, indem der Pegel eines neu geladenen Tracks auf einen geeigneten Wert festgesetzt wird. Diese so genannte "Autogain"-Funktion basiert auf den Gain- (Pegelhub-) Werten, die aus den Tracks ausgelesen werden. Sie sollten diese Einstellungen in Abhängigkeit der gewählten Equalizer-, Filter- und Effekteinstellungen überprüfen, bevor Sie den Track mixen. Darüber hinaus ist der Durchschnittspegel des Teils des Tracks besonders wichtig, in dem der Mix stattfinden soll.

Den Haupt-Pegel von TRAKTOR prüfen

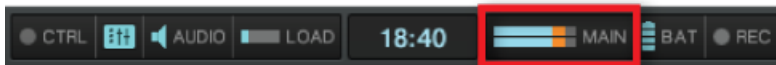
Die Signale aller Kanäle werden entsprechend ihrer relativen Pegel, die mit den Kanal-Fadern bestimmt werden, und der Einstellungen des Crossfaders zusammengemischt. Dieser Mix wird über den Hauptausgang von TRAKTOR in den Main-Bereich geleitet.



Der Main-Bereich auf Ihrem S5

In diesem Bereich zeigen die MAIN-LEVEL-Pegelanzeigen den Gesamt-Pegel (links und rechts) Ihres Mixes an, *nachdem* er durch den **MAIN-LEVEL**-Drehregler angepasst wurde. Stellen Sie hier erneut sicher, dass der durch die blauen LEDs dargestellte sichere Bereich nicht zu oft überschritten wird.

Um den Pegel am Ausgang der TRAKTOR-Software zu prüfen, schauen Sie bitte auf die Pegelanzeige in der Kopfzeile von TRAKTOR. Stellen Sie die Kanal-Pegel so ein, dass der Mix auf der MAIN-Pegelanzeige fast immer im sicheren, blauen Bereich bleibt.



Zu hoher Pegel auf der MAIN-Pegelanzeige in der Kopfzeile von TRAKTOR.

In der Grundeinstellung ist im TRAKTOR-PRO-Hauptausgang ein Limiter aktiviert. Wenn dieser Limiter eingeschaltet ist, zeigen die Übersteuerungs-LEDs der MAIN-Pegelanzeige keine Übersteuerungen an, sondern den Einsatz des Limiters. Der Limiter eliminiert praktisch sämtliche Verzerrungen, führt aber unvermeidlich zu einem reduzierten Dynamikumfang. Sie sollten daher trotz eingeschaltetem Limiter dafür sorgen, dass die Übersteuerungs-LEDs nicht zu oft aufleuchten!

Einstellung des richtigen Pegels auf dem S5

Wenn in TRAKTOR einmal die korrekten Pegel eingestellt sind, können Sie sich auf die Arbeit auf dem S5 konzentrieren. Nutzen Sie den **MAIN**-Drehregler, um die Lautstärke der Boxen anzupassen wiederum so, dass der Mix nicht übersteuert.



Wenn Sie mit dem MAIN-Drehregler des S5 keine befriedigenden Pegel erreichen, prüfen Sie bitte die Stellung der Kanal-Fader – sie sind wahrscheinlich zu niedrig eingestellt.

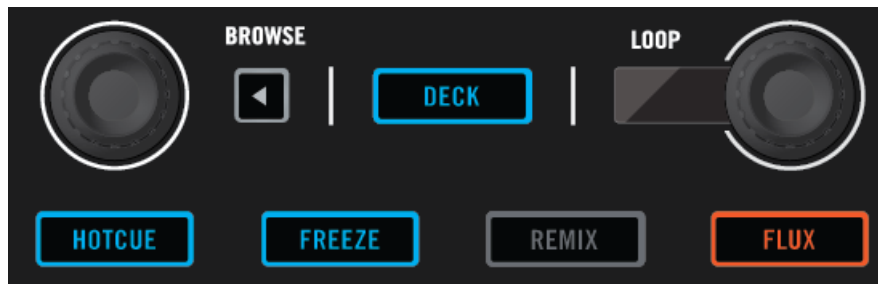
2.5 Den Deck-Fokus umschalten

Obwohl Sie mit dem S5 vier TRAKTOR-Decks mixen können, kann der Fokus nur auf zwei der vier Decks gleichzeitig liegen. Um auf das jeweilige, andere Deck zuzugreifen, müssen Sie den Deck-Fokus umschalten. In diesem Beispiel schalten Sie folgendermaßen zwischen Deck A und C um:

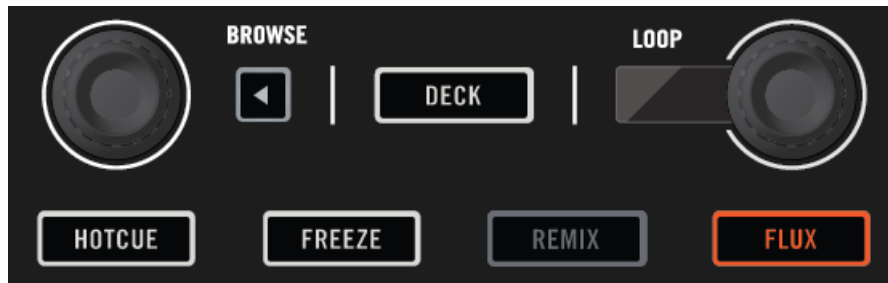
- ▶ Drücken Sie einen **DECK**-Button, um zwischen Deck A und Deck C umzuschalten.



- Wenn Deck A im Fokus ist, leuchten der **DECK**-Button, der **HOTCUE**-Button und der **FREEZE**-Button blau.

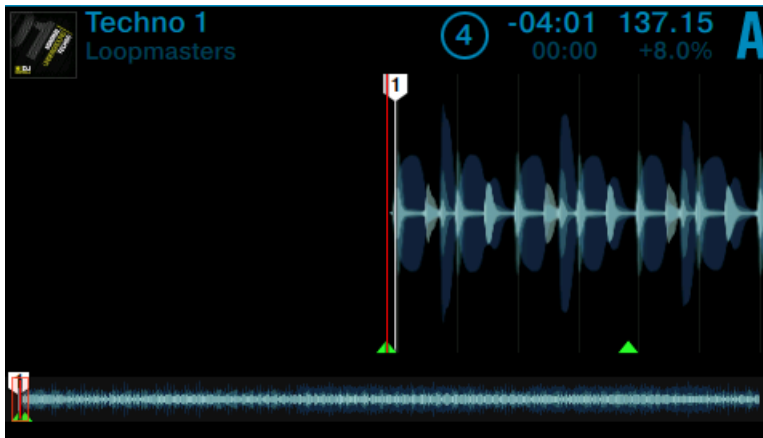


- Wenn Deck C im Fokus ist, leuchten der **DECK**-Button, der **HOTCUE**-Button und der **FREEZE**-Button weiß.



2.6 Deck-Views umschalten und zoomen

In der Grundeinstellung zeigt das Displays nur das Deck im Fokus an. Das wird auch Single-View (Einzel-Ansicht) genannt. Zusätzlich können Sie noch in den Split-View (Geteilte Ansicht) schalten, um im Display beide Decks zusammen anzuzeigen - Decks A und C auf der linken und Decks B und D auf der rechten Seite. Zunächst sieht das auf nur ein Deck fokussierte Display folgendermaßen aus:



Deck A im Single-View

- Drücken Sie auf den View-Button in der rechten, oberen Ecke des Display-Bereichs, um den Deck-View zwischen Single- und Split-View umzuschalten.



→ Das Display zeigt nun beide Decks im Split-View an.

Die fokussierten Decks nehmen im Display immer den Großteil des Platzes ein.



Split-View mit Fokus auf Deck A.



Split-View mit Fokus auf Deck C.



Der Wechsel des Deck-Views ändert nichts am Fokus des Decks.

Zoomen

Um an der aktuellen Wiedergabeposition eine präzisere Ansicht der Wellenform zu bekommen, können Sie in die Wellenform hinein und wieder heraus zoomen.

Um in die Wellenform zu zoomen:

- Drücken Sie mehrfach Display-Button 3, bis Sie den gewünschten Zoom-Grad erreicht haben:



Um aus der Wellenform heraus zu zoomen:

- Drücken Sie mehrfach Display-Button 4, bis Sie den gewünschten Zoom-Grad erreicht haben:



2.7 Nutzung von Cue-Punkten

Dieses Tutorial beschreibt die Arbeit mit sogenannten HotCues, mit denen Sie direkt zu bestimmten Punkten innerhalb eines Tracks springen können. HotCues können den Pads zugewiesen werden, wenn das Track-Deck sich im HOTCUE-Modus befindet.

Auf einem Track-Deck im Hotcue-Modus repräsentiert Pad 1 immer den Start-Cue-Punkt, der beim Laden des Tracks automatisch zugewiesen wird. Die übrigen Pads können mit zusätzlichen HotCues belegt werden, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.



Pad 1 als Start-Cue-Punkt.

Voraussetzungen

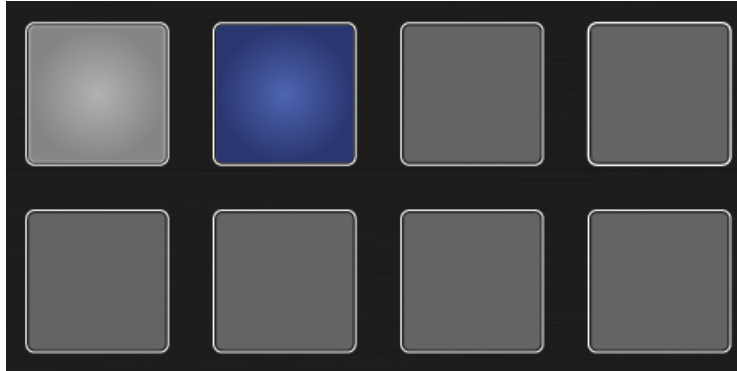
Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass Sie den Anleitungen der vorausgegangenen Tutorials gefolgt sind (siehe Decks aktivieren). TRAKTOR KONTROL S5 befindet sich in folgendem Zustand:

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen.
- Deck A befindet sich im HOTCUE-Modus (Grundeinstellung).

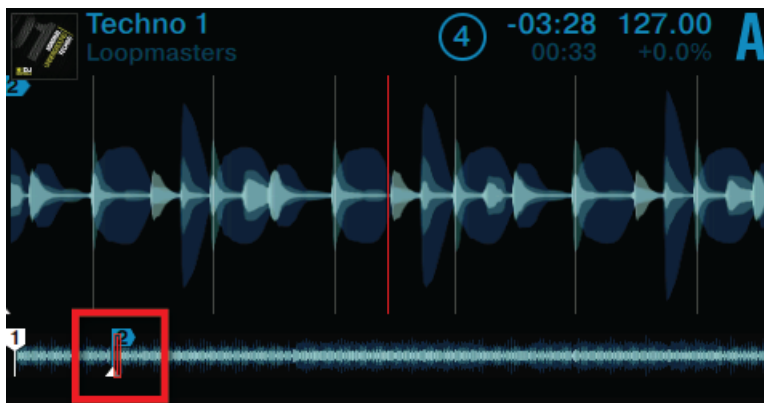
2.7.1 Cue-Punkte (HotCues) setzen und löschen

Um in einem Track Cue-Punkte zu setzen:

- ▶ Drücken Sie, egal ob der Track wiedergegeben wird oder nicht, auf einem Taktstart-Schlag eins der nicht leuchtenden Pads in Deck B – wählen Sie beispielsweise das Pad 2. Das Pad fängt an, blau zu leuchten.



- Sie haben gerade einen Cue-Punkt gespeichert, an den Sie einfach zurückkehren können, indem Sie erneut das gleiche Pad drücken.
- ▶ Im Display wird ein Cue-Punkt durch eine blaue Markierung und die Pad-Nummer angezeigt. Sie können pro Track bis zu acht Cue-Punkte speichern – inklusive des ersten, der automatisch am Anfang des Tracks gesetzt wird.



Der hervorgehobene CuePoint im Display.

Um einen Cue-Punkt zu löschen:

► Drücken Sie **SHIFT** + das Pad mit dem zugewiesenen Cue-Punkt.

→ Der Cue-Punkt wird gelöscht und das Pad leuchtet nicht mehr.

Auf Taktschlägen einrasten

Sie müssen sich nicht darum kümmern, ob der HotCue genau auf einem Taktschlag (Beat) sitzt: In der Voreinstellung macht TRAKTOR dies automatisch. Das geschieht, weil der Snap-Modus aktiv ist, was durch das leuchtende **S** oben in der Mitte des S8 angezeigt wird:



Der S-Button auf dem Mixer.

Bei aktivem Snap-Modus springt jeder im Track gesetzte Hotcue auf den nächstliegenden Schlag und stellt so sicher, dass der Aufruf eines Cue-Punktes immer einen Taktschlag auslöst.

2.7.2 HotCues zum angleichen von Tracks verwenden

1. Wenn Sie den Taktstartpunkt des anderen Tracks hören, drücken Sie das Pad mit dem HotCue, den Sie gerade zur Speicherung des Taktstartschlags gesetzt haben.

2.8 Tempo anpassen

In diesem Tutorial werden Sie die Anpassung des Tempos eines Tracks an das globale Tempo lernen. Der S5 bietet keinen speziellen Tempo-Fader pro Deck, was Sie vielleicht bei einem konventionellen DJ-Controller erwarten würden. Stattdessen bietet der S5 einen neuen Ansatz zur Steuerung des Tempos Ihrer Mixes, der im folgenden Abschnitt beschrieben wird.

Voraussetzungen

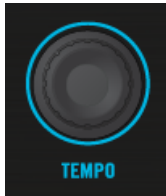
Wir nehmen an, dass sich Ihr S5 in folgendem Zustand befindet:

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen und das Deck ist angehalten.
- Der Track "Techno 2" wurde in das Deck B geladen und das Deck ist angehalten.

- Die Tracks sind nicht miteinander synchronisiert.

2.8.1 Globale Tempo-Einstellungen

Globale Tempo-Einstellungen werden mit dem **TEMPO**-Drehregler in der Mitte des S5 gemacht.

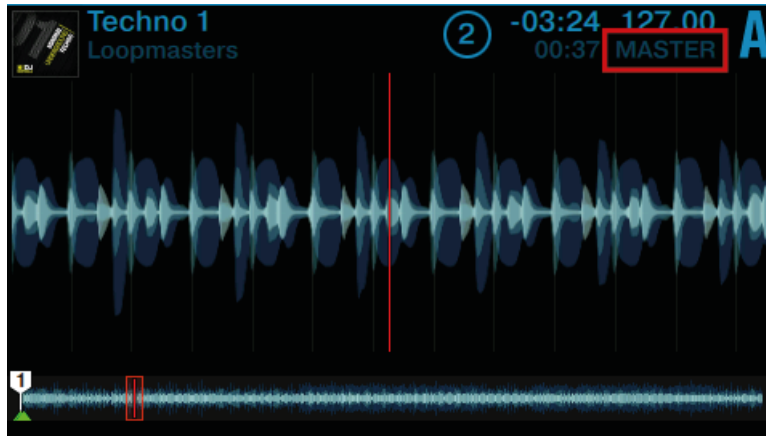


Der TEMPO-Drehregler des S5.

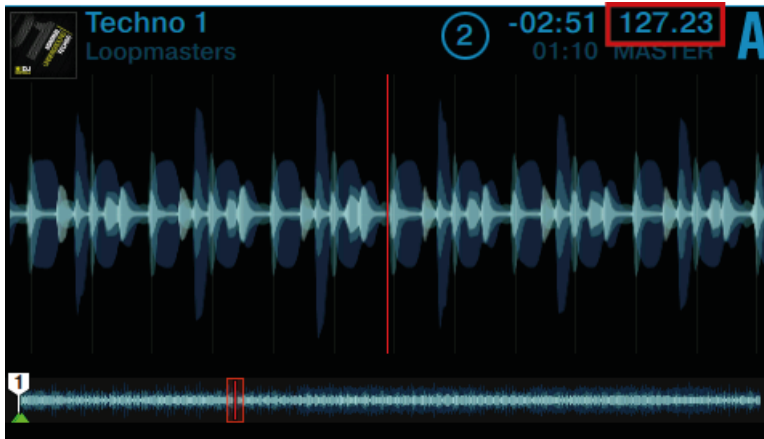
Die Drehung des **TEMPO**-Drehreglers stellt das Tempo des zugewiesenen **MASTER**-Decks und etwaiger anderer Decks mit aktiven **SYNC**-Buttons ein. Sie können das Tempo in ganzen oder in Dezimalwerten einstellen.

Das globale Tempo einstellen

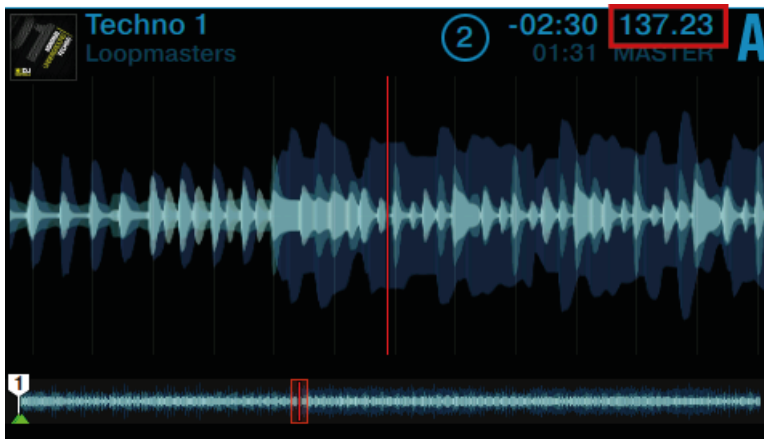
1. Drücken Sie in Deck A auf den **PLAY**-Button. Das Deck wird dem **MASTER** zugewiesen.



2. Drehen Sie den **TEMPO**-Regler im Uhrzeigersinn oder entgegengesetzt, um das Tempo von TRAKTORs Master-Clock in Zehntelwerten zu erhöhen bzw. zu verringern.



3. Drücken Sie den **SHIFT**-Button und drehen Sie den **TEMPO**-Regler im Uhrzeigersinn oder entgegengesetzt, um das Tempo von TRAKTORs Master-Clock in ganzen Schritten zu erhöhen bzw. zu verringern.



4. Lassen Sie den **SHIFT**-Button des Decks wieder los.
→ Das globale Tempo hat sich geändert.

2.8.2 Deck-spezifische Tempo-Einstellungen

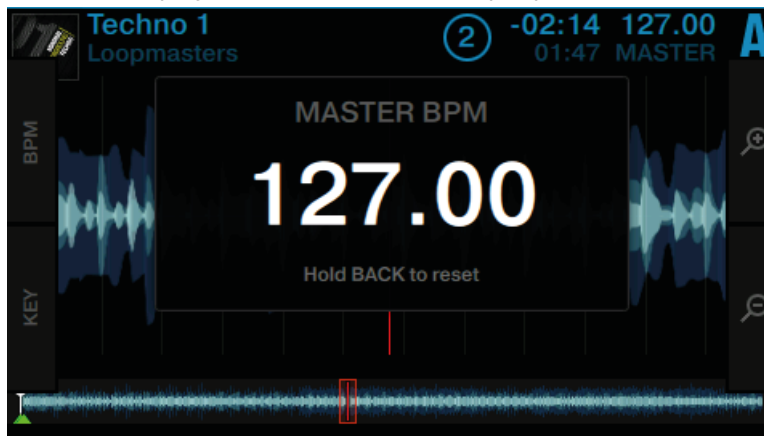
Deck-spezifische Tempo-Einstellungen werden im BPM-Modus gemacht, der auf den Decks und den **BROWSE**-Drehreglern aktiviert wird:

Das Deck-spezifische Tempo anpassen

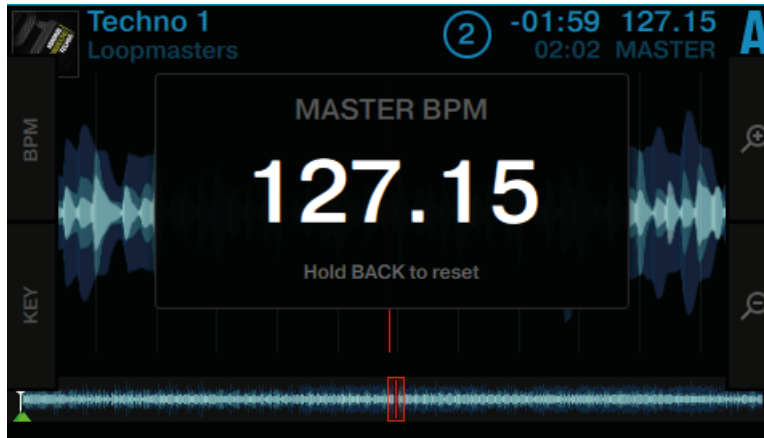
1. Drücken Sie auf einem Deck den Display-Button 1.



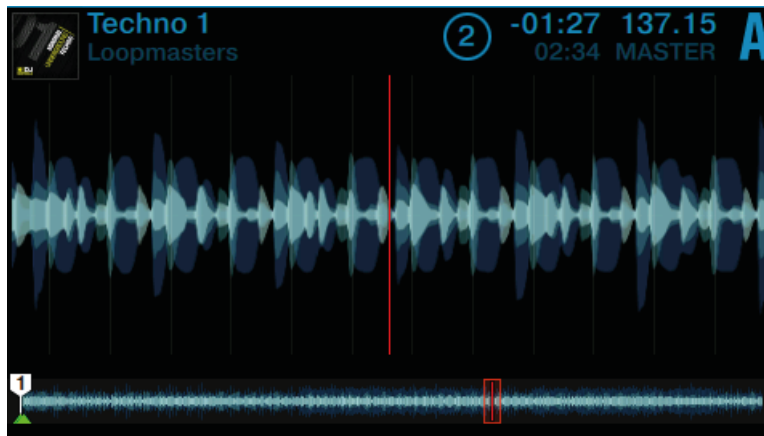
Auf dem Display erscheint das BPM-Pop-Up.



2. Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder des Decks im Uhrzeigersinn, um das Tempo zu erhöhen; Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder des Decks gegen den Uhrzeigersinn, um das Tempo zu verringern.



3. Halten Sie den **SHIFT**-Button des Decks gedrückt und drehen Sie den **BROWSE**-Encoder des Decks im Uhrzeigersinn, um das Tempo in ganzen Schritten zu erhöhen; Halten Sie den **SHIFT**-Button des Decks gedrückt und drehen Sie den **BROWSE**-Encoder des Decks gegen den Uhrzeigersinn, um das Tempo in ganzen Schritten zu verringern.



4. Drücken Sie erneut den Display-Button 1 oder drücken Sie den View-Button, um das BPM-Pop-Up zu schließen.

→ Das Deck-spezifische Tempo hat sich geändert.

In diesem Szenario wird der **BROWSE**-Drehregler auf die gleiche Weise zur Tempo-Einstellung benutzt, wie der **TEMPO**-Drehregler. Wenn das Deck auch als **MASTER** fungiert, werden Tempo-Einstellungen mit dem **BROWSE**-Drehregler auch auf etwaige andere Decks angewendet, die aktivierte **SYNC**-Buttons haben.



In den Fällen, in denen eine automatische Deck-Synchronisation nicht möglich ist, können Sie diese Methode nutzen, um das Tempo (BPM) eines Decks manuell einzustellen – z.B., um ein TRAKTOR-Deck mit einer externen Audio-Quelle zu mischen.

2.9 Keylock nutzen

Bei der Synchronisierung von Tracks ändern Sie zwangsläufig das Tempo mindestens eines Tracks, was folgerichtig auch die Tonhöhe (und die Tonart) ändert. Bei kleineren Tempo-Anpassungen ist dies nicht weiter problematisch; sollten Sie aber größere Tempo-Änderungen vornehmen, kann die resultierende Tonhöhen-Änderung etwas unpassend klingen: Kick-Drums verlieren an Durchsetzungskraft, Stimmen klingen unrealistisch, usw. Um das zu vermeiden, ist TRAKTOR mit einer Tonhöhenkorrektur ausgestattet (**Keylock**), die die Tonhöhen (Key) und das Tempo (BPM) eines Tracks voneinander entkoppelt. So können Sie die Tonhöhe quasi sperren, während Sie das Tempo ändern – oder umgekehrt. Auf dem S5 aktivieren Sie Keylock wie folgt:

Voraussetzungen

Wir nehmen an, dass sich Ihr S5 in folgendem Zustand befindet:

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen und wird wiedergegeben.

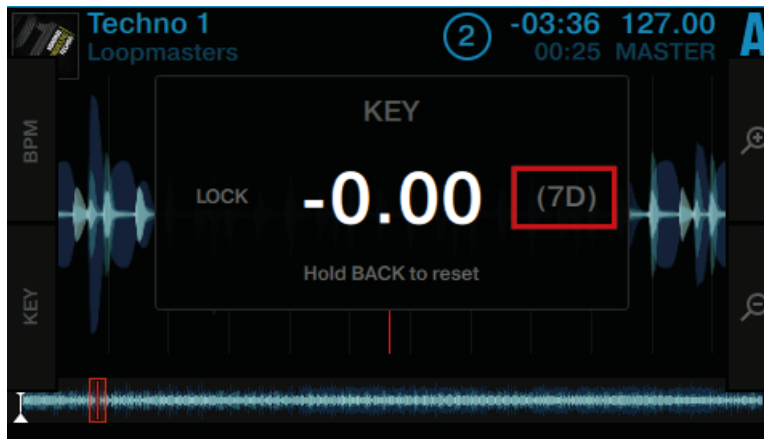
Das Tempo unter Beibehaltung der ursprünglichen Tonhöhe einstellen

Wenn Sie einen Track mit seiner ursprünglichen Tonhöhe mit einem Track in schnellerem Tempo mischen möchten, müssen Sie vor der Einstellung des Track-Tempos die Tonart sperren:

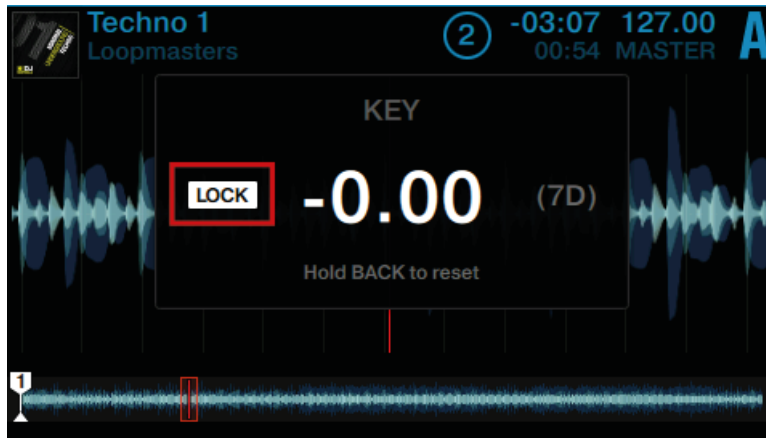
1. Drücken Sie auf einem Deck auf den Display-Button 2.



Das KEY-Pop-Up erscheint im Display. Tracks, die von TRAKTOR analysiert wurden, zeigen hier ihre Tonart an.



2. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um Keylock für den Track zu aktivieren. **LOCK** leuchtet jetzt weiß.



3. Drücken Sie erneut den Display-Button 2, um das **KEY**-Fenster im Display zu verlassen.

4. Drücken Sie jetzt Display-Button 1, um das BPM-Pop-Up zu öffnen und stellen Sie das Tempo des Tracks durch Drehung des **BROWSE**-Encoders ein.



→ Sie können die Tempo-Änderung hören, wobei die Tonart des Tracks intakt bleibt.

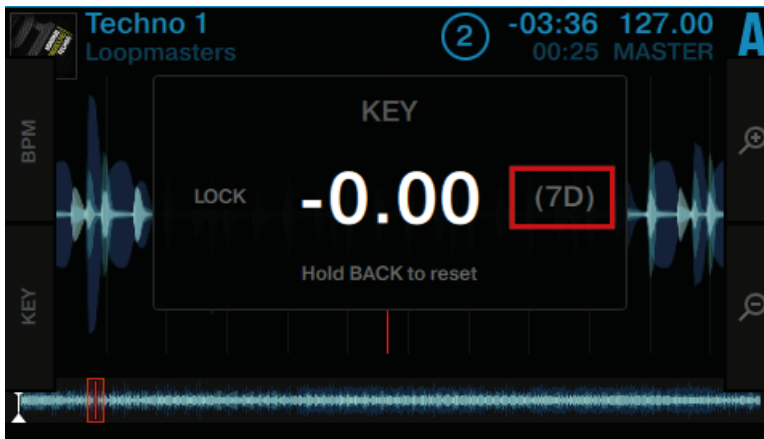
Das Tempo ohne Änderung des Original-Tempos einstellen

Wenn Sie nur die Tonart eines Tracks ändern möchten, ohne sein Tempo zu beeinflussen, fahren Sie wie folgt fort:

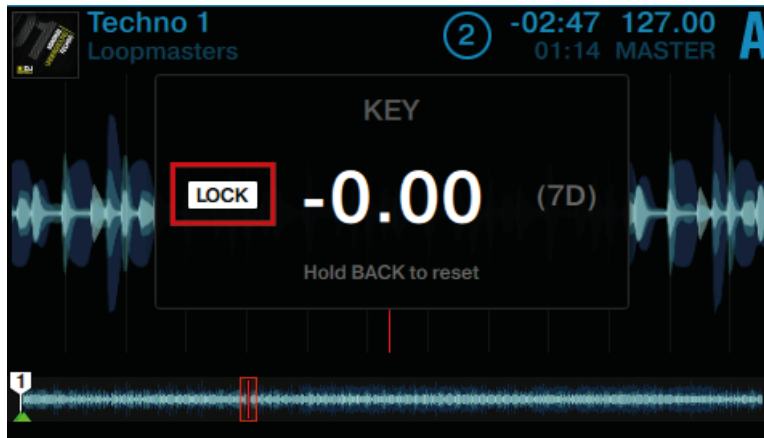
1. Drücken Sie auf einem Deck auf den Display-Button 2.



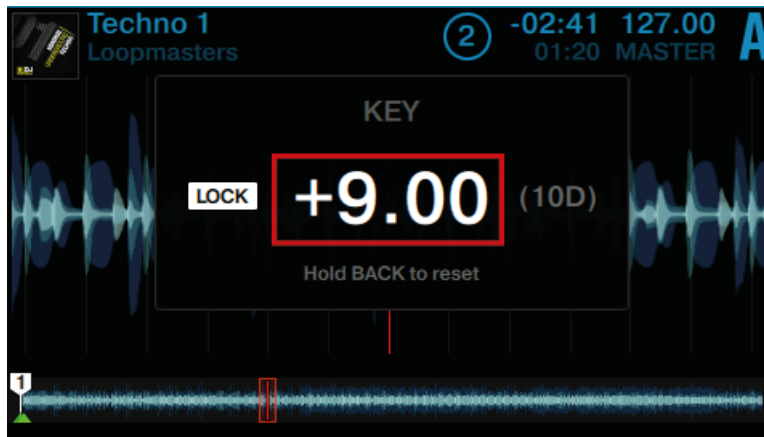
Das KEY-Pop-Up erscheint im Display. Wenn der Track von TRAKTOR analysiert wurde, wird seine Tonart angezeigt.



- Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um Keylock für den Track zu aktivieren. **LOCK** leuchtet jetzt weiß.



- Drhren Sie jetzt den **BROWSE**-Drehregler, um die Tonart des Tracks anzupassen.



- Drücken Sie erneut den Display-Button 2, um das **KEY**-Fenster im Display zu verlassen.
→ Sie hören, dass sich die Tonart des Tracks geändert hat, obwohl das Tempo beibehalten wurde.

Ihre Bearbeitungen zurücksetzen

Um Ihre Bearbeitungen zurückzusetzen:

- ▶ Halten Sie für einige Sekunden den **BROWSE**-zurück-Button..
- Der Wert wird zurückgesetzt.

3 Ihren S5 nutzen – Fortgeschrittenes

3.1 Den Touch-Strip nutzen

Der S5 verfügt nicht über die Jog-Wheels herkömmlicher DJ-Controller. Funktionen, die meist mit den Jog-Wheels assoziiert sind, werden mit den intuitiv bedienbaren Touch-Strips durchgeführt. Jeder der Deck-Bereiche auf dem S8 enthält einen Touch-Strip, der immer nur das Deck im Fokus steuert, was durch die Licht-Farbe des **DECK**-Buttons angezeigt wird; Blau zeigt den Fokus auf ein primäres Deck (Decks A oder B) an, während Weiß den Fokus auf ein sekundäres Deck (Decks C oder D) anzeigt. Diese Tutorial erklärt die Nutzung der Touch-Strips für folgende Anwendungen:

- Den gesamten Track Durchsuchen/Navigieren.
- Tempo-Beugung (Nudge)
- Scratching, Backspins und Halten.

Voraussetzungen

Wir nehmen an, dass sich Ihr S5 in folgendem Zustand befindet:

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen und wird nicht wiedergegeben.
- Der Crossfader befindet sich in der Position ganz links.
- Der Kanal-Fader A steht ganz oben.
- Der **MAIN**-Regler steht auf einem adäquaten Pegel.

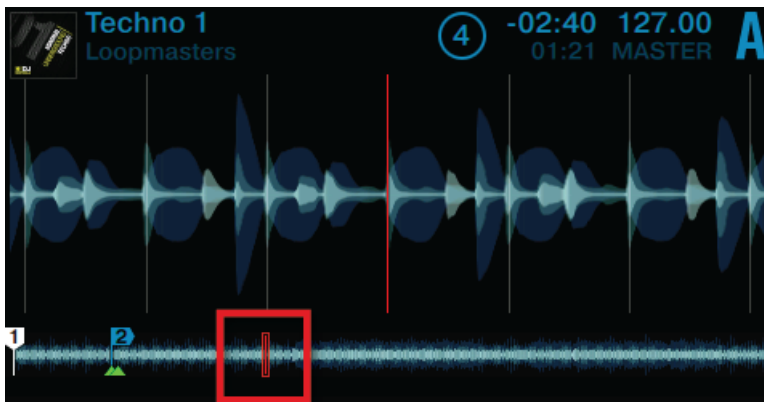
3.1.1 Den Touch-Strip für die Positions-Suche nutzen

1. Drücken Sie auf dem linken Deck auf den **PLAY**-Button.

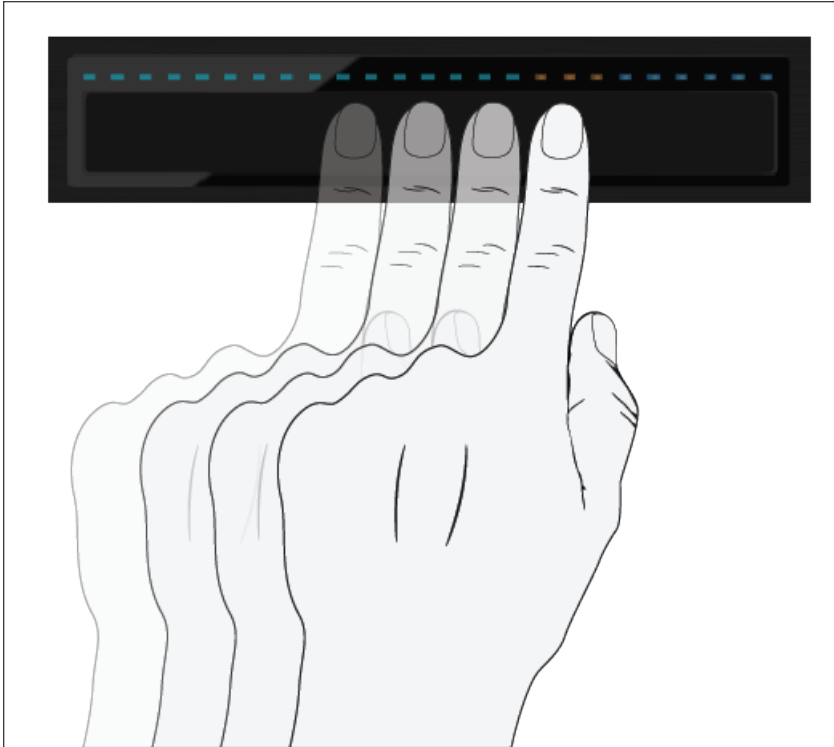
2. Während Sie den **SHIFT**-Button des Decks gedrückt halten, zeigt der LED-Streifen über der eingelassenen Berührungsempfindlichen Fläche folgendes an:



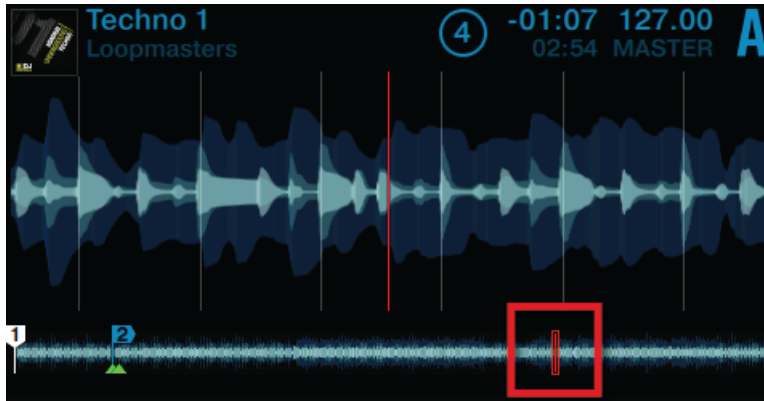
Die LED-Segmente repräsentieren die komplette Länge des Tracks. Die drei orangen Segmente zeigen die aktuelle Wiedergabe-Position innerhalb des Tracks.



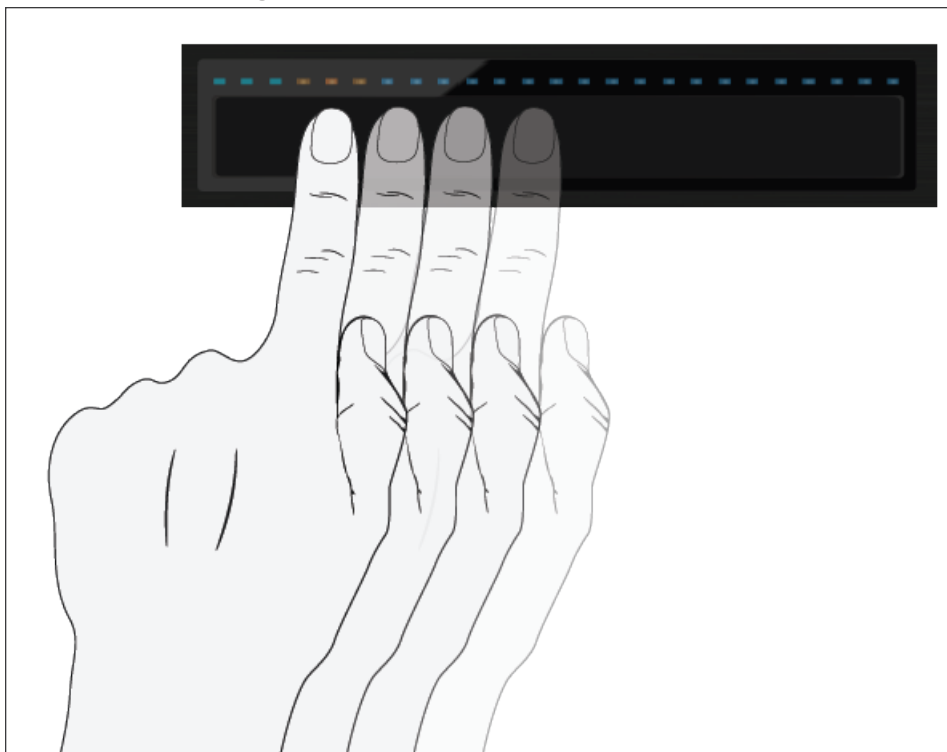
1. Während Sie **SHIFT** gedrückt halten, setzen Sie Ihren Finger unter die orangen LEDs auf den Touch-Strip und ziehen Sie Ihren Finger nach rechts, um vorwärts durch die Wellenform des Tracks zu fahren.



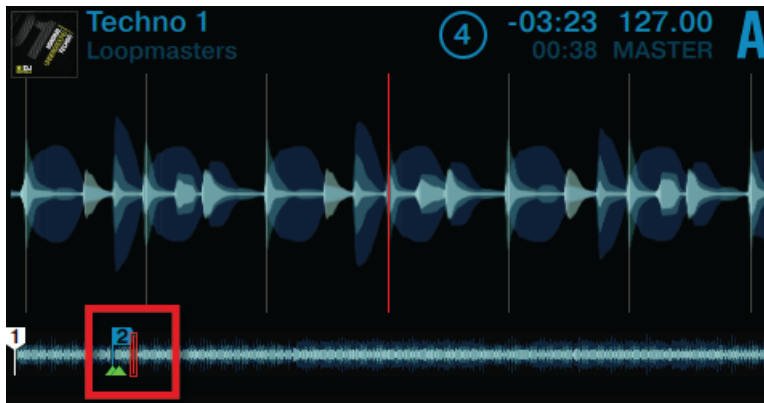
⇒ Die drei orangen LEDs und die Wiedergabe-Position in der Wellenform folgen Ihrem Finger nach rechts.



2. Ziehen Sie Ihren Finger nach links, um rückwärts durch die Wellenform zu fahren.



⇒ Die drei orangen LEDs und die Wiedergabe-Position in der Wellenform folgen Ihrem Finger nach links.



Alternativ können Sie im Track zu einer absoluten Position springen, indem Sie **SHIFT** drücken und Ihren Finger auf die gewünschte Position auf dem Touch-Strip setzen.

3.1.2 Den Touch-Strip für Nudge/Pitchbend nutzen

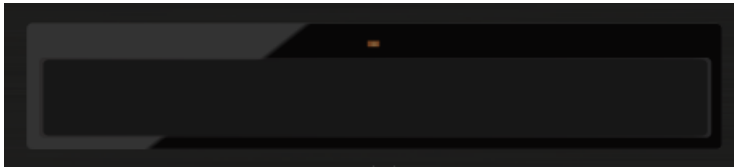
Traditionelle DJs, die über keine automatische Sync-Funktion verfügen, schubsen, drehen und schrauben physisch entweder mit Timecode-Vinyl oder traditionellem Vinyl auf einem herkömmlichen Plattenspieler, um einen Track temporär zu beschleunigen oder zu bremsen und die Beats manuell synchron zu bekommen. Der S5 ermöglicht Ihnen durch die Nutzung des Touch-Strips eine ähnliche Arbeitsweise.

Die LEDs über den Touch-Strip bietet visuelle Informationen über die Phasen-Angleichung eines Decks. Sie helfen Ihnen dabei, die nötigen, kleinen Tempo-Anpassungen zu machen, um Ihre Tracks synchron zu bekommen.

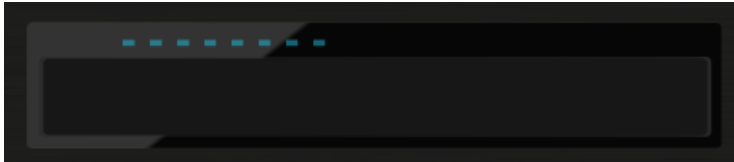
Das folgende Tutorial demonstriert, wie man mittels des Touch-Strips das Tempo der beiden Demo-Tracks "Techno 1" (in Deck A geladen) und "Techno 2" (in Deck B geladen) manuell angleicht, ohne die Sync-Funktion zu nutzen.

Erster Schritt: Die Tracks wiedergeben

1. Drücken Sie den **PLAY**-Button auf Deck A, um die Wiedergabe zu starten. Das Deck wird dem **MASTER** zugewiesen.
 2. Drücken Sie den **SYNC**-Button auf Deck B, um Sync zu deaktivieren. Die Beleuchtung des **SYNC**-Buttons wird abgedunkelt.
 3. Hören Sie sich die Wiedergabe des Tracks in Deck A an und drücken Sie auf einem passenden Taktschlag den **PLAY**-Button von Deck B, um seine Wiedergabe zu starten.
- Wenn Ihr Timing perfekt war, leuchtet in der Mitte des LED-Streifens eine einzelne orange LED und zeigt an, dass die Phasen der beiden Tracks angeglichen sind.



Wenn Ihr Timing etwas daneben lag, leuchten einige blaue LEDs über dem Touch-Strip auf und zeigen an, wie stark die Phasen voneinander abweichen.



Zweiter Schritt: Phasen-Angleichung korrigieren

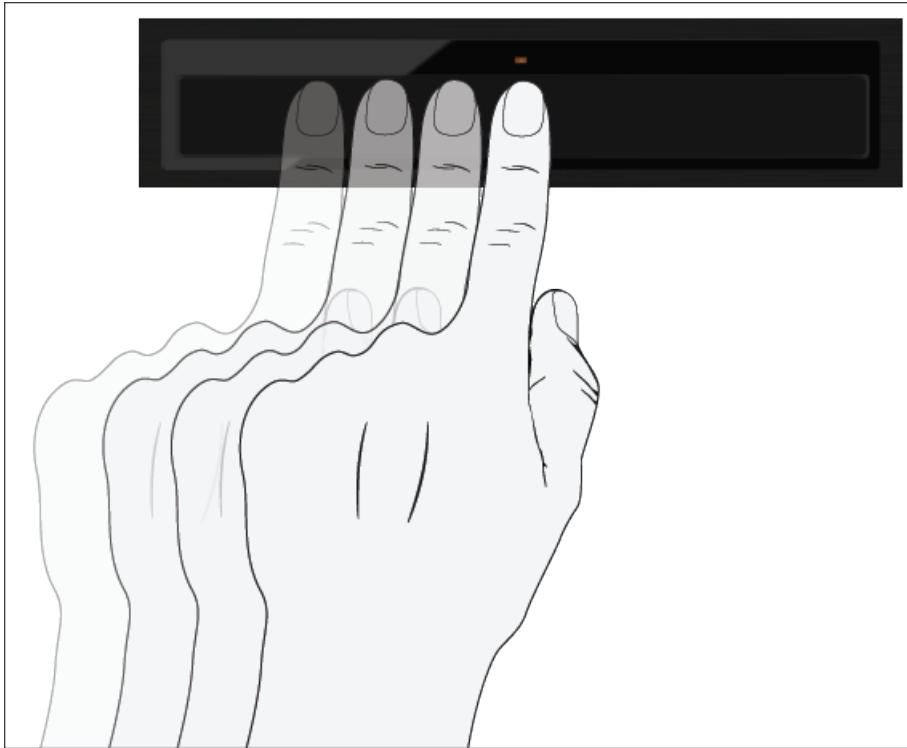
Tun Sie Folgendes, um die Phasen-Angleichung beider Tracks zu korrigieren:

Wenn blaue LEDs über der rechten Seite des Touch-Strips auf dem nicht dem MASTER zugewiesenen Deck angezeigt werden:

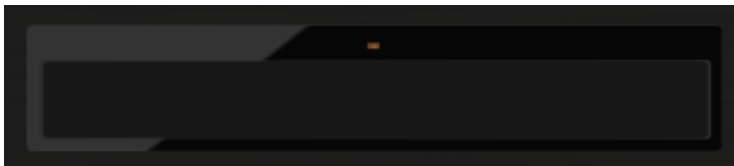
- Ziehen Sie Ihren Finger in Richtung der linken Seite des Touch-Strips, bis die blauen LEDs verschwinden und eine einzelne orange LED angezeigt wird.

Wenn blaue LEDs über der linken Seite des Touch-Strips auf dem nicht dem MASTER zugewiesenen Deck angezeigt werden:

- Ziehen Sie Ihren Finger in Richtung der rechten Seite des Touch-Strips, bis die blauen LEDs verschwinden und eine einzelne orange LED angezeigt wird.



- Die Phasen-Angleichung ist korrigiert und beide Tracks laufen perfekt synchron.



3.1.3 Den Touch-Strip für Scratches und Backspins nutzen

Ähnlich wie beim manuellen Drehen von Vinyl, können Sie in einem Track-Deck oder Remix-Deck einen Scratch-Effekt erzeugen, indem Sie Ihren Finger über den versenkten Bereich des Touch-Strips ziehen. Diese Funktion ist in der Grundeinstellung nicht aktiviert und muss vor der Nutzung konfiguriert werden, was im Folgenden beschrieben wird:

Die Option Touch to Scratch aktivieren

Um die Preferences-Option Touch to Scratch (Berühren zum Scratchen) für den S5 zu aktivieren:

1. Klicken Sie in TRAKTOR auf *File* und dann auf *Preferences*, um das Preferences-Fenster (Voreinstellungen) zu öffnen.

2. Navigieren Sie zum **TRAKTOR-KONTROL-S5**-Fenster und wählen Sie die Option **Shift + Touch to Scratch** im Abschnitt **Touchstrip**.

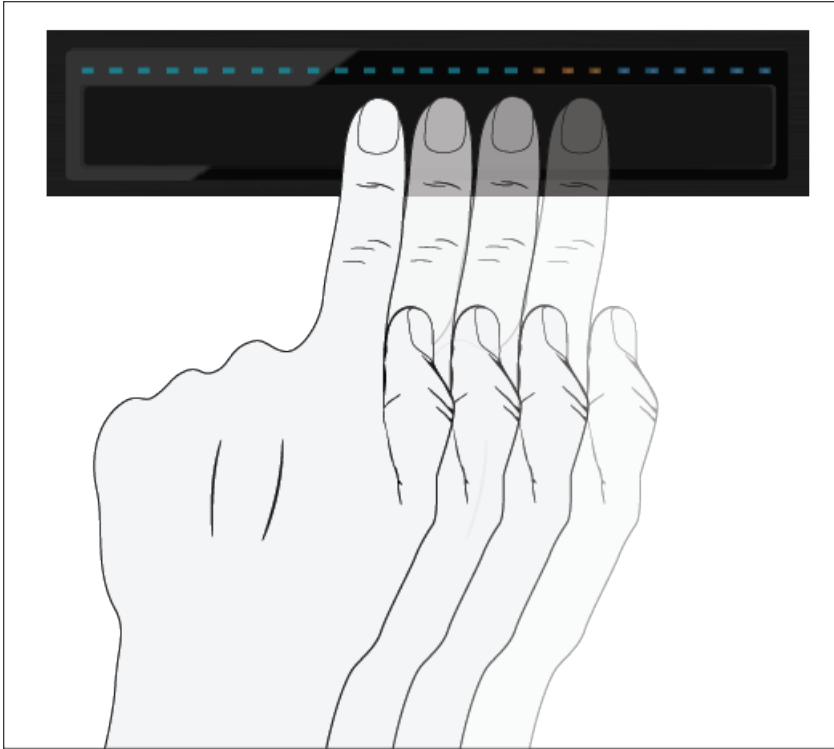


3. Klicken Sie **Close**, um das Preferences-Fenster zu schließen.

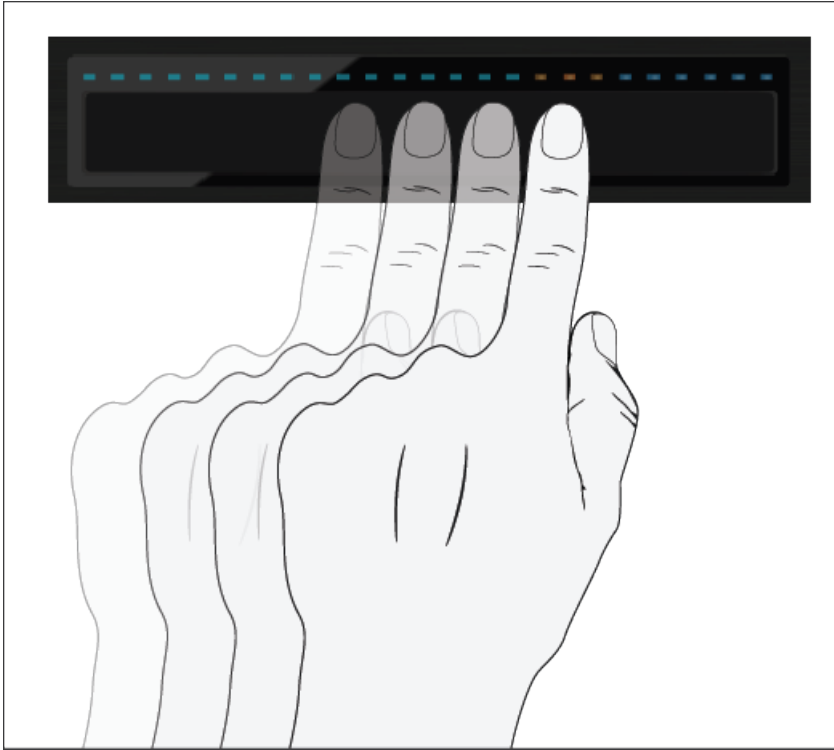
Scratching

Auf dem Deck:

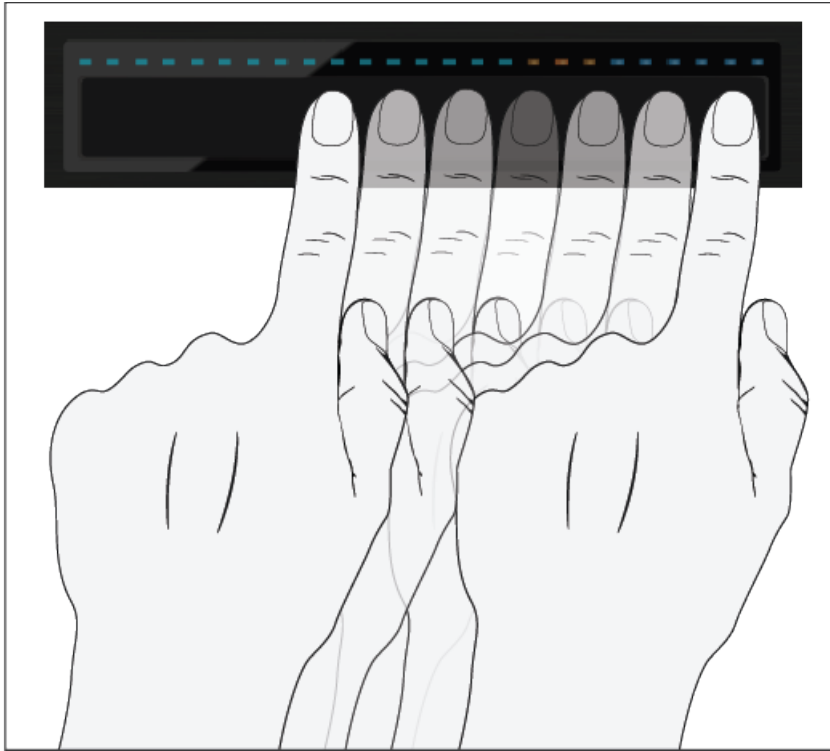
1. Halten Sie den **SHIFT**-Button gedrückt.
2. Wischen Sie auf dem Touch-Strip nach links. Dies verschiebt die Wiedergabe-Position in der Wellenform des Tracks leicht vorwärts und Sie hören den typischen Scratch-Effekt.



3. Wischen Sie auf dem Touch-Strip nach rechts. Dies verschiebt die Wiedergabe-Position in der Wellenform des Tracks leicht rückwärts und Sie hören den typischen Scratch-Effekt.



4. Versuchen Sie, Ihren Finger (vor und zurück) über den Touch-Strip zu bewegen, um an der entsprechenden Wiedergabe-Position auf dem Beat zu scratchen.



- Sobald Sie aufhören, Ihren Finger auf dem Touch-Strip zu bewegen, bleibt die Wiedergabe-Position dort stehen.



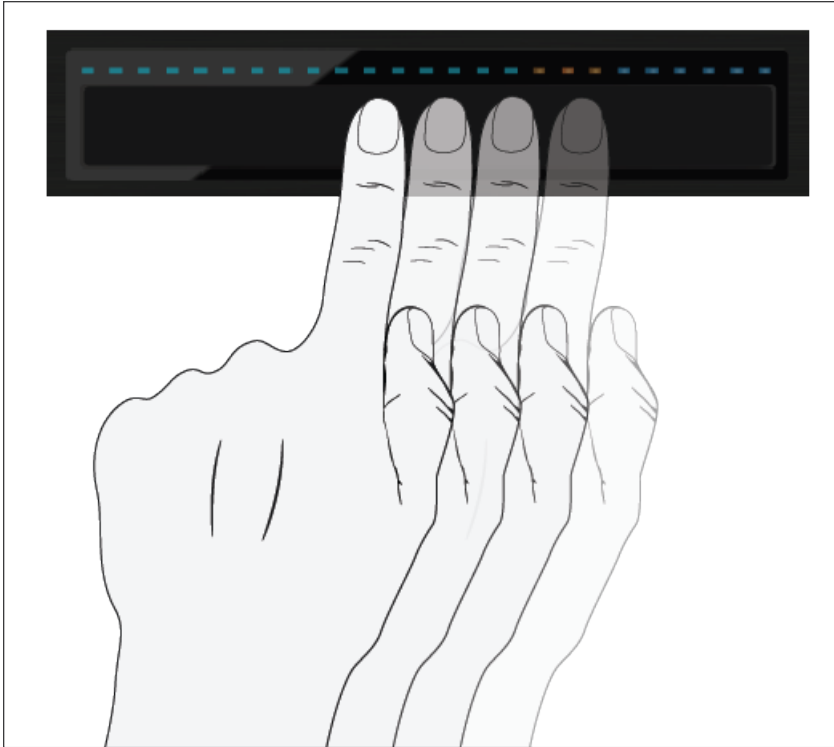
Der Scratch-Effekt kann nur erzeugt werden, wenn der Track angehalten ist.

Backspins

Auf dem Deck:

1. Halten Sie den **SHIFT**-Button gedrückt.

2. Wischen Sie auf dem Touch-Strip schnell von ganz rechts nach ganz links. Dies verschiebt die Wiedergabe-Position in der Wellenform des Tracks rückwärts und Sie hören den Backspin-Effekt.



- Sobald Sie Ihren Finger vom Touch-Strip abheben, bleibt die Wiedergabe-Position dort stehen.



Backspins werden durch die Tatsache verbessert, dass TRAKTOR den Spin anhält, wenn Sie den **SHIFT**-Button loslassen.

3.2 Spielen mit Loops im HOTCUE-Modus

Jetzt, da wir uns alle grundlegenden Mix-Techniken und die Nutzung der Touch-Strips angeschaut haben, konzentrieren wir uns auf die Looping-Funktionen des S5 im HOTCUE-Modus.

Voraussetzungen

Wir nehmen an, dass sich Ihr S5 in folgendem Zustand befindet:

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen und das Deck ist angehalten.
- Der Crossfader befindet sich in der Position ganz links.
- Der Kanal-Fader A steht ganz oben.
- Der **MAIN**-Regler steht auf einem adäquaten Pegel.

3.2.1 Einen Loop aktivieren und deaktivieren

Erzeugen wir einmal einen Loop im Track von Deck A.

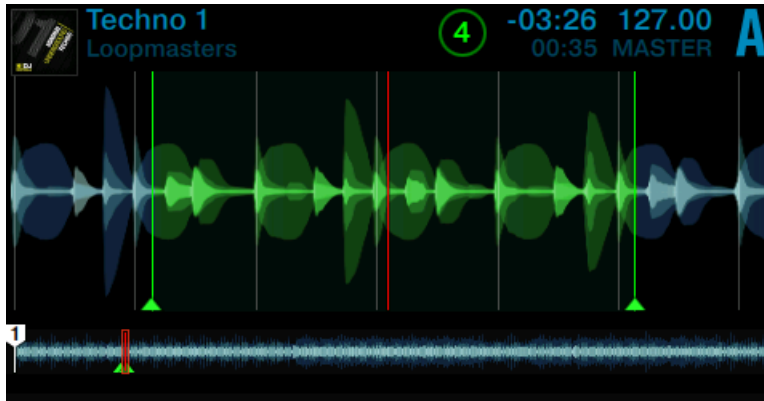
Um einen Loop auf einem Deck zu aktivieren:

1. Drücken Sie den **PLAY**-Button des Decks, um die Wiedergabe zu starten.
2. Drücken Sie den **HOTCUE**-Button des Decks, um den HOTCUE-Modus zu aktivieren.



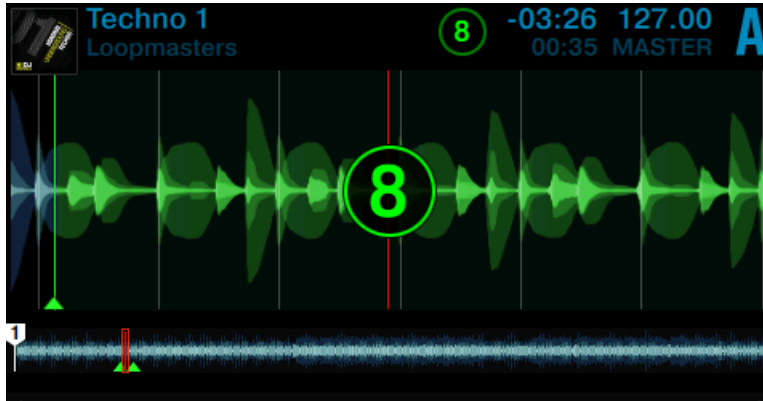
3. Drücken Sie den **LOOP**-Encoder des Decks. Die LED neben dem **LOOP**-Encoder fängt an zu blinken, um die Aktivierung des Loops anzuzeigen.

→ Dieser Vorgang setzt an der aktuellen Wiedergabe-Position des Tracks automatisch einen Loop.

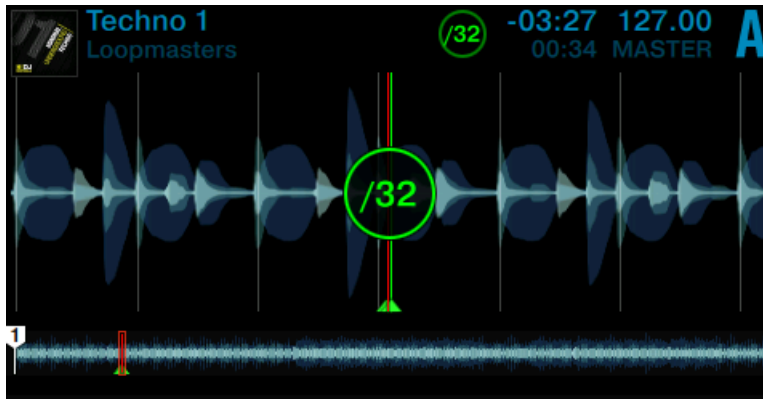


Das Beispiel oben zeigt einen aktiven Loop mit vier Beats an. Sie können die Loop-Länge ändern, während der Loop aktiv ist.

- Um die Loop-Länge zu ändern, drehen Sie den **LOOP**-Encoder des Decks.



Sie können Loop-Längen von 32 Schlägen bis hin zu 1/32 eines Schlags wählen.



Beachten Sie, dass Sie die Länge eines Loops bestimmen können, bevor oder nachdem Sie ihn aktiviert haben! Wenn Sie vorher die Loop-Länge einstellen, läuft der nächste Loop mit der eingestellten Länge.

Um den aktiven Loop zu deaktivieren.

- Drücken Sie erneut den Loop-Encoder.

→ Die Wiedergabe fährt normal fort.



Wenn Sie den LOOP-Encoder drücken, ohne dass ein Loop aktiviert wurde, wird die Loop-Funktion eingeschaltet: Der nächste Loop des Tracks wird aktiviert.

Um den aktiven Loop zu deaktivieren.

- ▶ Drücken Sie erneut den **LOOP**-Drehregler.

→ Die Wiedergabe fährt normal fort.



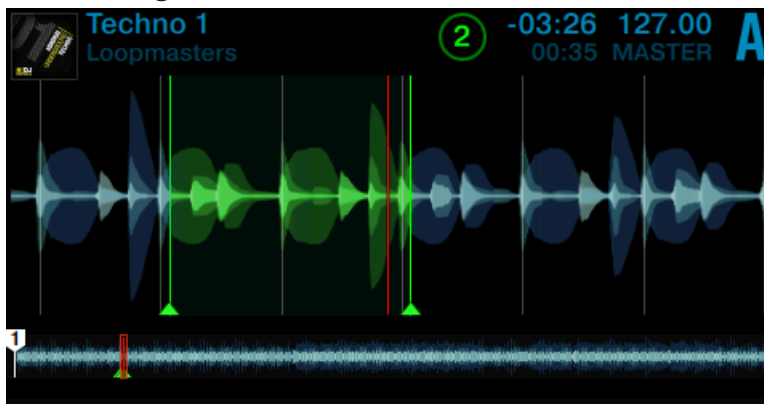
Wenn Sie den **LOOP**-Drehregler drücken, ohne dass ein Loop aktiviert wurde, wird die Loop-Funktion eingeschaltet: Der nächste Loop des Tracks wird aktiviert.

3.2.2 Verschieben eines Loops

Nach der Wahl einer Loop-Länge, können Sie den Loop-Bereich auf eine andere Position im Track verschieben.

Um den Loop zu verschieben:

- ▶ Drücken Sie den **SHIFT**-Button des Decks und drehen Sie den **LOOP**-Encoder. Der Loop-Bereich wird "on-the-fly" durch den Track bewegt und das Looping wird an der jeweiligen Position fortgeführt.



Die Schrittweite, mit der Sie die Auswahl bewegen, entspricht der im Display angezeigten Loop-Länge.



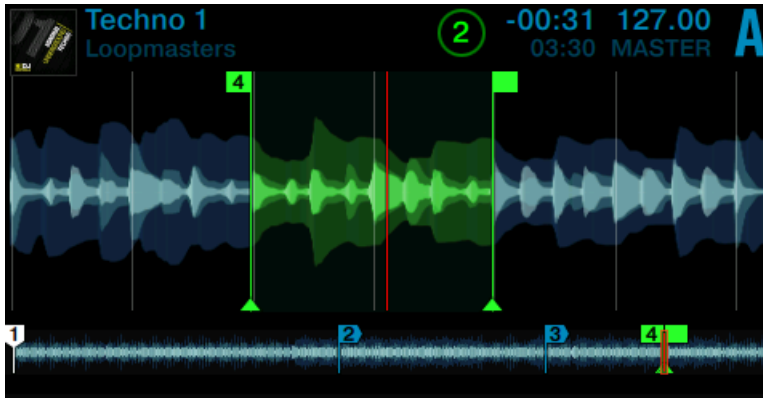
Wenn kein Loop aktiviert wurde, können Sie mit dem **LOOP**-Drehregler Sprünge in der Länge des aktuell eingestellten Loops vorwärts und rückwärts durch den Track machen.

3.2.3 Speichern eines Loops

In einem vorherigen Tutorial haben Sie die Speicherung von Cue-Punkten gelernt, was einfach durch die Betätigung eines unbeleuchteten Pads geschieht. Die Speicherung von Loops funktioniert auf ähnliche Weise. Nehmen wir einmal an, Sie haben im aktuell laufenden Track zwei HotCues gespeichert:

1. Drücken Sie erneut den Loop-Encoder.
2. Um den aktiven Loop zu speichern, drücken Sie ein nicht leuchtendes Pad. Das Pad fängt an grün zu leuchten.

Das Display zeigt dann den Loop mit einer grünen Markierung an. Die Markierung zeigt außerdem die Nummer des entsprechenden Pads.



→ Sie haben gerade einen Loop gespeichert, zu dem Sie einfach durch Betätigung des gleichen Pads zurückkehren können.

Löschen eines Loops

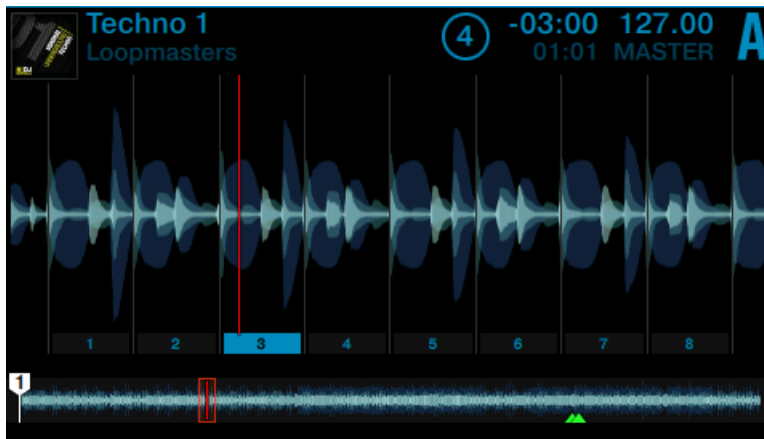
Um einen Loop zu löschen:

- ▶ Drücken Sie den **SHIFT**-Button des Decks und das Pad mit dem Loop, den Sie löschen möchten.

3.3 Den FREEZE-Modus nutzen

Der Freeze-Modus nimmt die Wiedergabe-Position, addiert die als Freeze-Slice-Länge eingestellte Anzahl von Takten und teilt diesen Abschnitt des Tracks in acht gleich lange Slices ein. Diese werden dann den benachbarten Pads zugewiesen, die blau leuchten. Drücken Sie eines dieser Pads, um die Wiedergabe des zugewiesenen Slices auszulösen. Wenn Sie Ihren Finger nicht vom Pad nehmen, läuft die Wiedergabe bis zum Ende des Tracks weiter.

Im FREEZE-Modus werden unter der Wellenform die Nummern 1 bis 8 eingeblendet, um die Position der Slices anzuzeigen. Die erste Reihe Pads löst die Slices 1 - 4 aus, die zweite Reihe die Slices 5 - 8.



FREEZE-Overlay im Display.

Die Pads leuchten jetzt blau und die Freeze-Slices werden auf der Wellenform des Tracks angezeigt. Das Pad, das gerade am hellsten leuchtet, repräsentiert die aktuelle Wiedergabe-Position im Freeze-Bereich (siehe obige Abbildung).



Deck A im Freeze-Modus.

Voraussetzungen

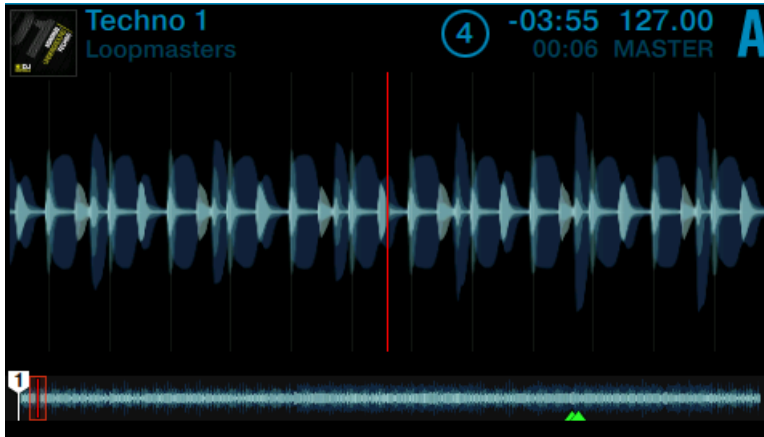
Wir nehmen an, dass sich Ihr S5 in folgendem Zustand befindet:

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen und das Deck ist angehalten.
- Der Crossfader befindet sich in der Position ganz links.
- Der Kanal-Fader A steht ganz oben.
- Der **MAIN**-Regler steht auf einem adäquaten Pegel.

3.3.1 Freeze-Modus in einem Track aktivieren

Auf Deck A:

1. Drücken Sie **PLAY**, um die Wiedergabe zu starten.



2. Drücken Sie den **FREEZE**-Button.



Die aktuelle Wiedergabe-Position wird "eingefroren" und ein Abschnitt, der durch die Loop-Länge im Display definiert ist, wird automatisch in acht Slices aufgeteilt.



- Drücken Sie eines der acht Pads, um die Wiedergabe zu starten und ein Gefühl für die Slices zu bekommen.



- Drücken Sie den **HOTCUE**-Button, um den Freeze-Modus zu verlassen. Wenn kein weiteres Slice ausgelöst wird, verlässt die Wiedergabe-Position den eingefrorenen Bereich und fährt in Richtung Track-Ende fort.

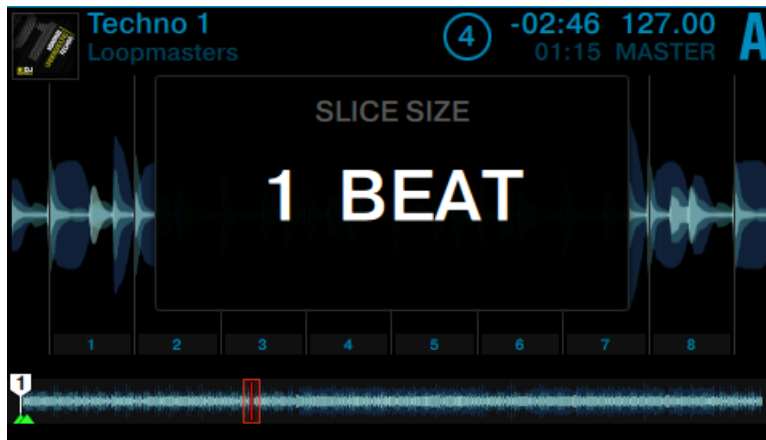
3.3.2 Anpassen der Freeze-Slice-Länge

- Halten Sie den **FREEZE**-Button gedrückt und drehen Sie den **LOOP**-Encoder.

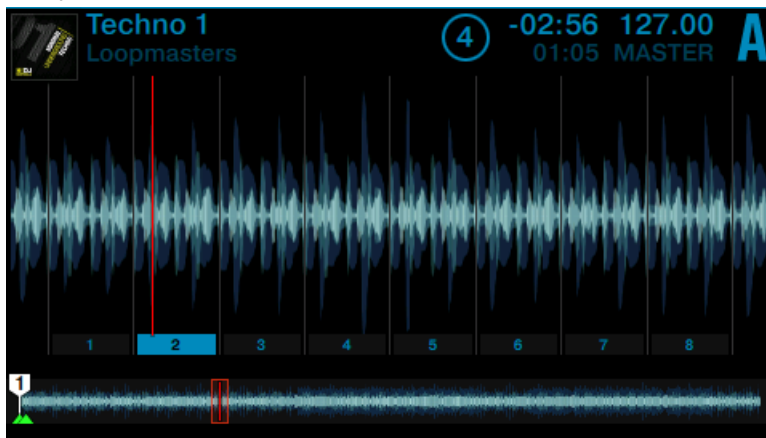


Das **SLICE-SIZE**-Fenster geht im Display auf.

2. Drehen Sie den Loop-Encoder, um die Slice-Länge von 1/4 eines Schlags bis zu einem Bereich von 4 Takten einzustellen.



3. Lassen Sie den **FREEZE**-Button und den **LOOP**-Encoder-Button wieder los .
- Das **SLICE-SIZE**-Fenster wird geschlossen und die Slice-Länge und der Zoom ändern sich entsprechend.

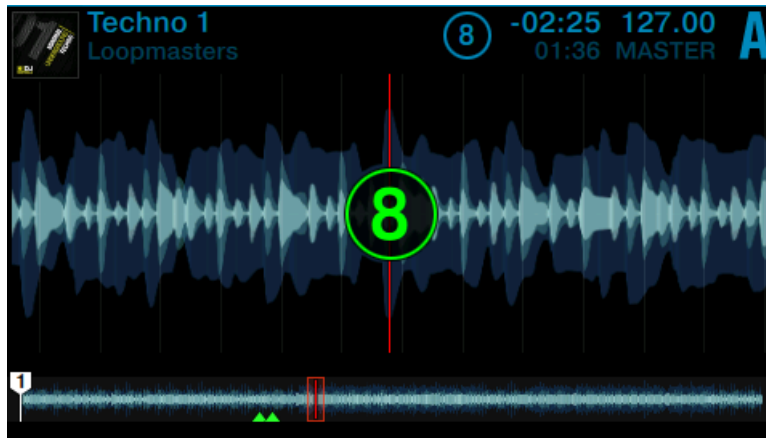


3.3.3 Slicer-Modus

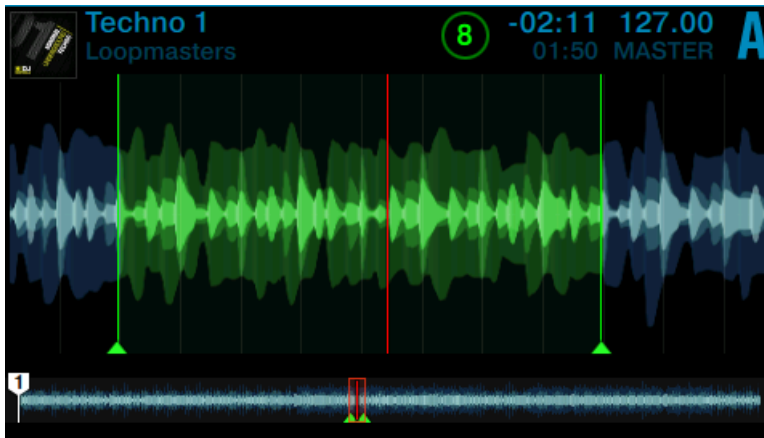
Eine Erweiterung der Freeze-Modus-Funktionalität ist der Slicer-Modus. Drücken Sie im Freeze-Modus den Loop-Button und das Wiedergabe-Verhalten der Pads ändert sich. Anstatt der Wiedergabe vom Slice-Anfang zum Ende des Tracks führt drücken und halten eines Pads im Slicer-Modus zur wiederholten Wiedergabe nur des entsprechenden Slices.

Um auf einem Deck den Slicer-Modus zu aktivieren:

1. Drehen Sie den **LOOP**-Encoder, um die gewünschte Loop-Länge einzustellen.



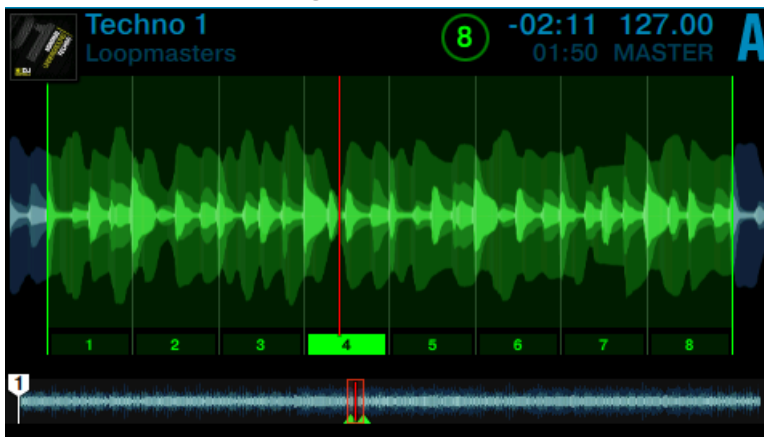
2. Drücken Sie den **LOOP**-Encoder, um einen Loop zu aktivieren.



3. Drücken Sie den **FREEZE**-Button, um den Slicer-Modus für den aktuellen Loop zu aktivieren.



Die Slices erscheinen in grün.



Während der Slicer-Modus aktiv ist, können Sie die folgenden Dinge tun:

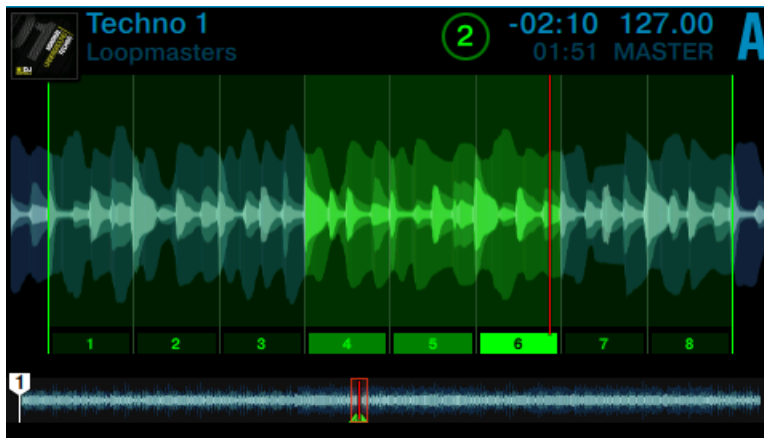
- Eines der Pads drücken, um zwischen den Slices zu springen.



- Ein Pad gedrückt halten, um seinen Slice wiederholt wiederzugeben.



- Zwei Pads gleichzeitig gedrückt halten, um den gesamten Bereich zwischen dem ersten und letzten gewählten Slice zu loopen.



- Um die Loop-Länge zu ändern, drehen Sie den **LOOP**-Encoder. Die Slice-Länge wird in Echtzeit geändert und die Wellenform im Display ändert entsprechend Ihren Zoom-Faktor.



- Drücken Sie den **LOOP**-Encoder oder den **HOTCUE**-Button, um den Slicer-Modus zu verlassen. Die Wiedergabe fährt normal fort.

3.4 Den FLUX-Modus nutzen

Bei aktiviertem FLUX-Modus läuft für jedes Deck ein zweiter Wiedergabe-Kopf entlang des normalen Track-Verlaufs – auch, wenn Sie einen Abschnitt loopen, temporär auf einen Cue-Punkt zurückspringen, im Track vorwärts oder rückwärts springen, usw. So kann der Beat des Tracks immer weiter fließen, egal was Sie machen. Dies sind die Unterschiede zwischen FLUX-Modus und der normalen Funktionalität:

- **HOTCUE-Modus:** Drücken und halten Sie ein Pad, um die Wiedergabe ausgehend von einem Cue-Punkt zu starten. Wenn Sie loslassen, läuft die Wiedergabe an der Position des zweiten Wiedergabe-Kopfes weiter, anstatt vom Cue-Punkt aus weiter zu laufen.
- **FREEZE-Modus:** Drücken und halten Sie ein Pad, um ausgehend von einem Cue-Punkt wiederzugeben. Wenn Sie loslassen, läuft die Wiedergabe, anstatt vom Cue-Punkt aus weiter zu laufen, ausgehend von der Position des zweiten Wiedergabe-Kopfes weiter.

Voraussetzungen

Wir nehmen an, dass sich Ihr S5 in folgendem Zustand befindet:

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen und das Deck ist angehalten.
- Der Crossfader befindet sich in der Position ganz links.
- Der Kanal-Fader A steht ganz oben.
- Der **MAIN**-Regler steht auf einem adäquaten Pegel.

Den Flux-Modus aktivieren

Um den Flux-Modus innerhalb des HOTCUE-Modus oder FREEZE-Modus auf Deck A zu aktivieren:

1. Drücken Sie den **PLAY**-Button, um die Wiedergabe zu starten.
2. Drücken Sie den **FLUX**-Button, um den Loop-Modus zu aktivieren. Der Button leuchtet orange.



3. Spielen Sie die Pads. Sobald Sie ein Pad loslassen, läuft die Wiedergabe an der Position des zweiten Wiedergabe-Kopfes weiter, um die musikalische Phrasierung zu bewahren.
4. Drücken Sie erneut den **FLUX**-Button, um den FLUX-Modus zu verlassen.



Beachten Sie, dass Sie bei aktiviertem **FLUX**-Button den Slicer-Modus auf den Pads nicht nutzen können.

Spielen Sie im FLUX-Modus für zwei Schläge einen Backspin-Effekt

Wenn in den TRAKTOR-Preferences die Option Touch to Scratch (Berühren zum Scratching) aktiviert ist, können Sie mit dem FLUX-Modus Backspins auf zwei Schlägen spielen:

1. Drücken Sie den **FLUX**-Button, um den Loop-Modus zu aktivieren.
 2. Halten Sie den **SHIFT**-Button gedrückt und wischen Sie auf dem Touch-Strip schnell von ganz rechts nach ganz links.
 3. Zwei Schläge später lassen Sie den **SHIFT**-Button los.
- Der Backspin stoppt und die normale Wiedergabe läuft auf dem gewünschten Schlag weiter.

3.5 Mit Remix-Decks remixen

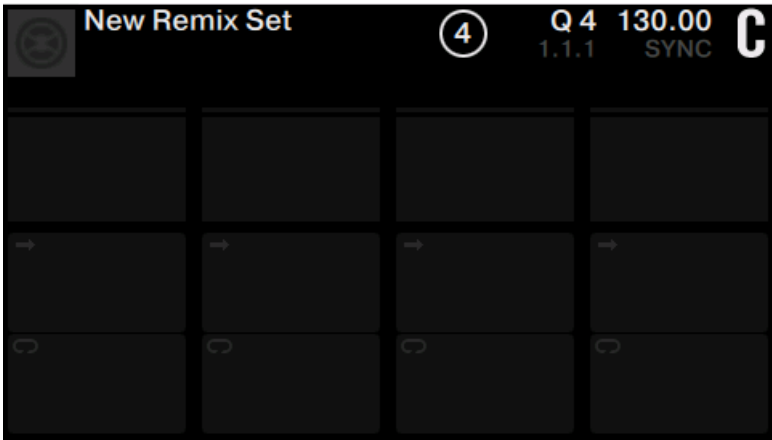
In den vorherigen Tutorials haben Sie gelernt, wie man mit den Track-Decks mixt und wie einige der fortgeschrittenen Funktionen des S5 funktionieren. In diesem Tutorial geht es um die Nutzung der Remix-Decks. Mit den Remix-Decks können Sie vordefinierte Remix-Sets spielen sowie über die Aufnahme von Samples aus Tracks Ihre eigenen Remix-Sets erzeugen.

Voraussetzungen

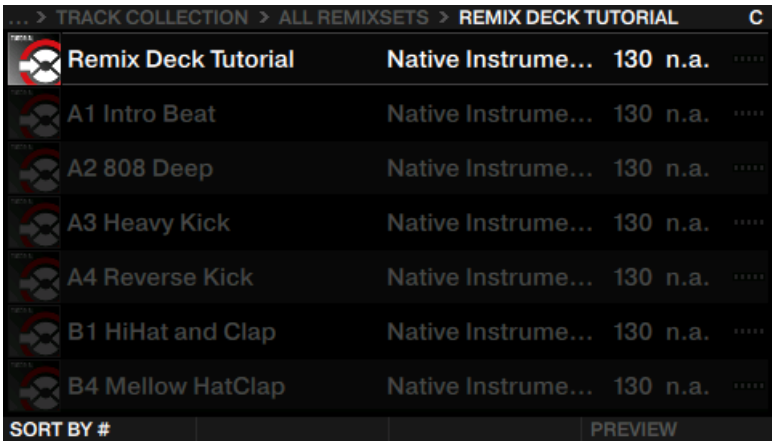
- Deck C ist aktiviert.
- Der Kanal-Fader C steht auf Minimum.
- Die EQ-Drehregler des Kanals C stehen in der Mittelstellung.
- Der **MAIN**-Regler steht auf einem adäquaten Pegel.
- Der Crossfader befindet sich in der Position ganz links.

3.5.1 Ein Remix-Set laden

1. Drücken Sie auf dem linken Deck den **DECK**-Button, um auf Deck C umzuschalten. Remix Deck C sollte jetzt im linken Display erscheinen.



1. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um den Browser zu öffnen.
2. Navigieren Sie zum Ordner **TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial**.
3. Wählen Sie das Remix-Set **Remix Deck Tutorial** und drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um es zu laden.



→ Das Remix Set ist nun in das Deck C geladen. Das Display sieht folgendermaßen aus:



Die Pads leuchten jetzt, entsprechend der im Display gezeigten Remix-Deck-Page, orange und grün.



3.5.2 Samples abspielen

Für eine Demonstration der Funktion eines Remix-Decks führen Sie die unten aufgeführten Aktionen bitte in folgender Reihenfolge aus:

1. Drücken Sie Pad 1, um sein Sample Intro Beat zu spielen. Die Wiedergabe des Decks läuft entsprechend an.

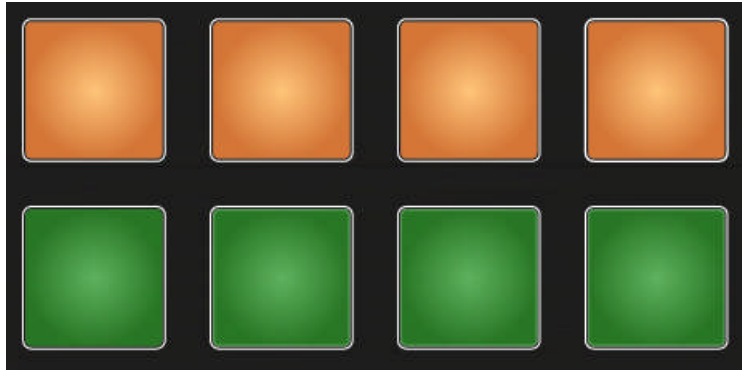


Das Sample wird hervorgehoben, die Wiedergabe-Position läuft durch seine Wellenform und das Sample wird geloopt.



2. Ziehen Sie den Kanal-Fader C hoch. Sie sollten jetzt das Sample hören.
3. Drücken Sie **SHIFT** + Pad 1, um die Wiedergabe anzuhalten.
4. Drücken Sie jetzt Pad 1, Pad 2, Pad 3 und Pad 4, um ihre Samples wiederzugeben.

→ Die ersten vier Pads leuchten.



Die Samples werden wiedergegeben.

Ein anderes Sample eines Remix-Slots wählen.

Während die Samples laufen, können Sie in den Remix-Slots auf andere Samples umschalten.
Zum Beispiel:

- Drücken Sie Pad 5. Das Sample von Pad 1 Intro Beat hält an und stattdessen wird ohne Unterbrechung das Sample von Pad 5 808 Deep abgespielt.



Das Sample von Pad 5 808 Deep wird im Display hervorgehoben.



Beachten Sie bitte, dass pro Remix-Slot (Spalte im Display) nur ein Sample zur Zeit abgespielt werden kann.

Andere Seiten eines Remix-Slots wählen

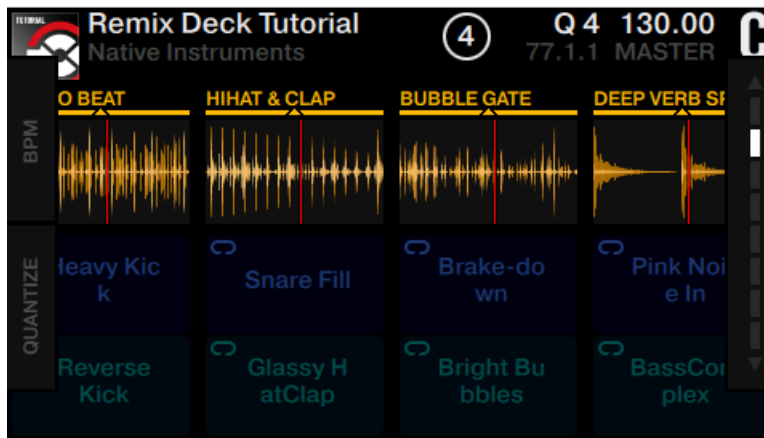
Ein Remix-Slot kann bis zu 64 Samples enthalten. Auf dem S5-Controller ist das Remix-Set in acht Seiten aufgeteilt, die jeweils einen Satz von acht Samples speichern können.

Um eine andere Seite eines Remix-Sets zu wählen:

- Drücken Sie Display-Button 4 oder 3, um eine Seite ab- bzw. aufwärts zu blättern.



Alternativ halten Sie den REMIX-Button gedrückt, während Sie den LOOP-Encoder des Decks drehen.



Remix-Slots stummschalten

Um einen Remix-Slot stumm oder wieder laut zu schalten:

1. Halten Sie den **REMIX**-Button gedrückt. Die Farbe der Pads ändert sich auf weiß.
2. Drücken Sie ein Pad auf den Remix-Slot verweist, den Sie stummschalten möchten. Der Remix-Slot ist nun stumm und die Pads leuchten gedimmt.

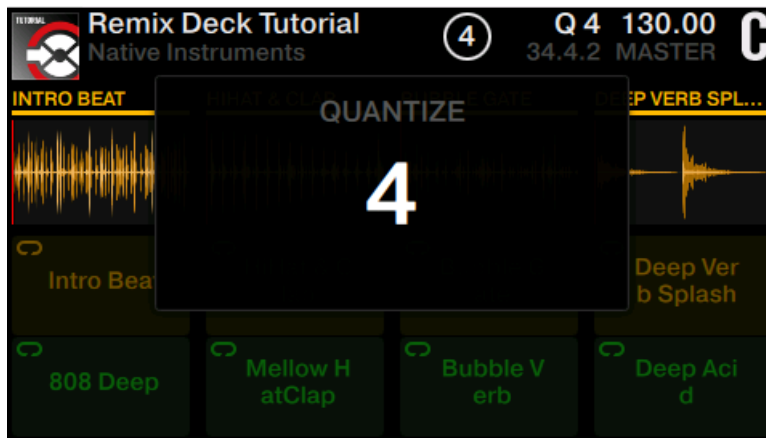
3. Drücken Sie das Pad erneut, um den Remix-Slot wieder laut zu schalten. Die Pads leuchten wieder hell.
4. Lassen Sie den **REMIX**-Button los.

3.5.3 Samples mit unterschiedlichen Quantize-Längen spielen

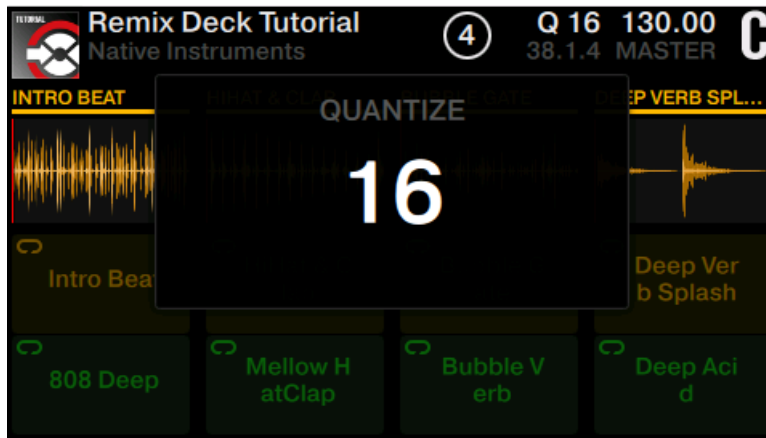
1. Drücken Sie Display-Button 2.



Das QUANTIZE-Fenster geht im Display auf.



2. Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder des Decks, um einen Quantize-Wert von 16 Schlägen zu wählen.



3. Wenn Sie ein zweites Mal Button 2 drücken, wird das QUANTIZE-Fenster geschlossen. Der Quantize-Wert wird im Display angezeigt.



4. Drücken Sie jetzt die Pads, um Samples zu spielen.

- Nachdem Sie ein Pad gedrückt haben, wird TRAKTOR das aktuell laufende Sample bis zum Ende des 16-Schläge-Segments abspielen und dann die Wiedergabe des Samples starten, das dem gedrückten Pad entspricht. Wenn Sie einen Quantize-Wert von 8 gewählt haben, wird TRAKTOR das aktuell laufende 8-Schläge-Segment beenden, bevor die Wiedergabe des neuen Samples beginnt.



Experimentieren Sie eine Weile mit den Quantisierungswerten. Je nach Situation möchten Sie die Werte vermutlich eher lang halten (vier Schläge, acht Schläge, oder sogar noch länger), um Ihre musikalischen Phrasen synchron zu halten. Aber für schnelle Wechsel zwischen Sounds und ein "aktiveres" Remixen, empfehlen wir Ihnen Werte von einem Schlag oder weniger.

3.5.4 Remix-Slots stummschalten

Remix-Slots stummschalten

Um einen Remix-Slot stumm oder wieder laut zu schalten:

1. Halten Sie den **REMIX**-Button gedrückt. Die Pad-Farbe ändert sich auf weiß.
2. Drücken Sie ein Pad auf den Remix-Slot verweist, den Sie stummschalten möchten. Der Remix-Slot ist nun stumm und die Pads leuchten gedimmt.
3. Drücken Sie das Pad erneut, um den Remix-Slot wieder laut zu schalten. Die Pads leuchten wieder hell.
4. Lassen Sie den **REMIX**-Button los.

3.5.5 Den Touch-Strip auf einem Remix-Deck nutzen

In diesem kurzen Tutorial lernen Sie, wie man die Touch-Strips mit den Remix-Decks nutzt.

Auf einem Remix-Deck, das keinen Track wiedergibt:

- Wischen Sie Ihren Finger über den Touch-Strip, um die Wiedergabe-Positionen innerhalb der aktiven Samples zu verschieben. Bewegung nach rechts verschiebt die Wiedergabe-Position in der aktuellen Remix-Deck-Reihe rückwärts; Bewegung nach links verschiebt die Wiedergabe-Position vorwärts.



Genau wie Track-Decks, können Remix-Decks manchmal aus der Phase laufen – sogar, wenn ihre entsprechenden **SYNC**-Buttons aktiviert sind. Der Touch-Strip bietet Ihnen für die nötigen Korrekturen sofortige, visuelle Rückmeldung (über sein LEDs).



Sie können die Touch-Strips auf einem Remix-Deck nicht für die Such-Funktion innerhalb von Tracks nutzen.

Auf einem Remix-Deck, das keinen Track wiedergibt:

- ▶ Wischen Sie für Tempo-Bendings auf dem Touch-Strip.
- ▶ Halten Sie den **SHIFT**-Button gedrückt und wischen Sie auf dem Touch-Strip von ganz rechts nach ganz links, um auf dem Sample einen Backspin zu spielen.
- ▶ Halten Sie den **SHIFT**-Button gedrückt und lassen Sie Ihren Finger auf dem Touch-Strip liegen, um das Sample zu halten.

Das **SHIFT**-Verhalten ist auf Remix-Decks immer gleich, unabhängig davon, ob die Option Touch to Scratch (Berühren zum Scratchen) in den Preferences von TRAKTOR deaktiviert ist.

3.6 Samples aus Track-Decks aufnehmen (Nutzung des Remix-Modus)

Sie können Ihre eigenen Remix-Sets erzeugen, indem Sie Teile eines Tracks sampeln, der auf einem Track-Deck läuft.



Anmerkung: Im Remix-Modus können Sie Samples nur in die aktuelle Remix-Set-Seite aufnehmen! Wählen Sie vor der Aufnahme eine neue Remix-Set-Seite.

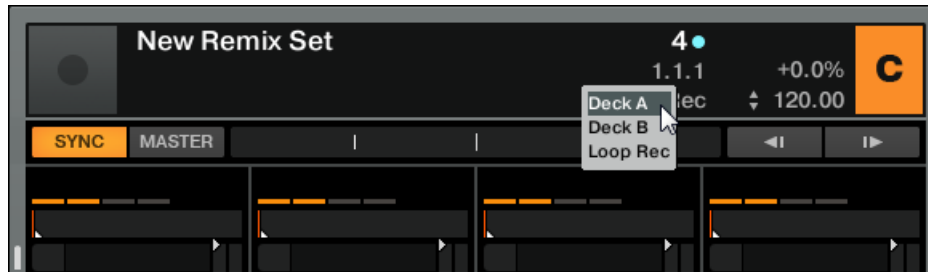


Die Aufnahme-Quelle muss immer ein Track-Deck sein.

Voraussetzungen

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen und das Deck ist angehalten.
- Deck C ist als leeres Remix-Deck konfiguriert.

- Der Crossfader steht in der Mittelposition.
- Die Kanal-Fader A und C sind ganz nach oben geschoben.
- Die EQ-Drehregler stehen in der Mittelstellung.
- Auf Deck C ist die Aufnahme-Quelle auf Deck A gesetzt.



Aufnahme und Wiedergabe eines Samples

1. Drücken Sie den **REMIX**-Button, um den REMIX-Modus zu aktivieren.



Die Pads sollten nun unbeleuchtet sein, weil nichts in Remix-Deck C geladen ist.



2. Drücken Sie den View-Button, um in den Split-View umzuschalten.



Beide Decks A und C werden im Display angezeigt.



3. Um die Aufnahme-Länge zu ändern, drehen Sie den Loop-Encoder.



4. Drücken Sie den **PLAY**-Button auf Deck A, um die Wiedergabe zu starten.
5. Drücken Sie eines der unbeleuchteten Pads, um, ausgehend von der aktuellen Wiedergabe-Position, ein Sample aufzunehmen.

→ Sie haben ein Sample des Tracks aufgenommen.



Das Pad leuchtet jetzt in einer neuen Farbe und das aufgenommene Sample wird im Display angezeigt.



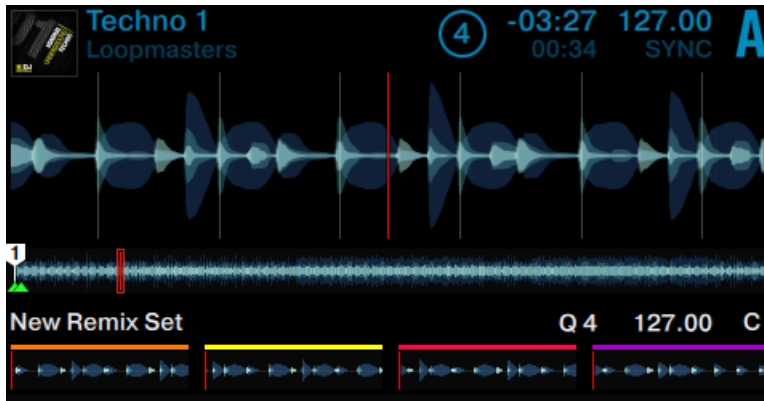
Wiedergabe von aufgenommenen Samples mit einem Track-Deck

Sowie ein Sample aufgenommen wurde, können Sie folgende Dinge tun:

- Weitere Samples von einer anderen Aufnahme-Quelle aufnehmen und/oder eine andere Aufnahme-Länge nutzen.



Die Pads leuchten jetzt in neuen Farben und die ersten vier aufgenommenen Samples werden im Display angezeigt.



- ▶ Drücken Sie jetzt die leuchtenden Pads, um die Wiedergabe auszulösen. Die Samples werden nun mit dem in Deck A laufenden Track gemischt. Die Samples werden in ihrem Remix-Slot geloopt.



- ▶ Halten Sie den **SHIFT**-Button gedrückt und drücken Sie das leuchtende Pad, um die Sample-Wiedergabe anzuhalten.



Sie können ein neues Remix-Set abspeichern, indem Sie in der TRAKTOR-Software auf den entsprechenden Deck-Buchstaben klicken und **Save Remix Set** (Remix-Set speichern) wählen. Benennen Sie das Remix-Set um, indem Sie im Display auf **New Remix Set** (Neues Remix-Set) klicken. Remix-Sets werden abgespeichert in: **BROWSER>TRACK COLLECTION>ALL REMIXSETS**.

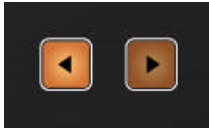
3.7 Effekte hinzufügen

In diesem Tutorial-Abschnitt machen wir Sie mit den Grundlagen der Effekt-Nutzung vertraut. In der Grundeinstellung haben Sie in TRAKTOR Zugriff auf zwei FX-Units, die einem beliebigen Deck zugewiesen werden können. Sie können zwei FX-Typen einrichten: Single-FX und Group-FX. Die folgenden Abschnitte beschreiben beide Betriebsarten.

3.7.1 Decks den FX-Units zuweisen

Um das FX-Unit 1 einem Deck zuzuweisen:

- ▶ Drücken Sie auf dem Mixer den linken FX-Assign-Button eines Kanals, um das FX-Unit 1 einem Deck zuzuweisen. Der FX-Assign-Button leuchtet hell.



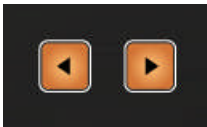
- ▶ Drücken Sie ihn erneut, um das Deck wieder von FX-Unit 1 zu entkoppeln.

Um das FX-Unit 2 einem Deck zuzuweisen:

- ▶ Drücken Sie auf dem Mixer den linken FX-Assign-Button eines Kanals, um das FX-Unit 2 einem Deck zuzuweisen. Drücken Sie ihn erneut, um das Deck wieder von FX-Unit 2 zu entkoppeln.



Die FX-Units 1 und 2 können allen vier Decks gleichzeitig zugewiesen sein:



3.7.2 Ein FX-Unit für den Group-Modus einrichten

Wenn ein FX-Unit sich im Group-Modus befindet, können im FX-Unit bis zu drei verschiedene Audio-Effekte gleichzeitig genutzt werden. Der folgende Abschnitt erklärt, wie Sie Ihre eigenen **Group-FX** einrichten und wie Sie die drei Effekte mit den FX-Drehreglern und -Buttons steuern.

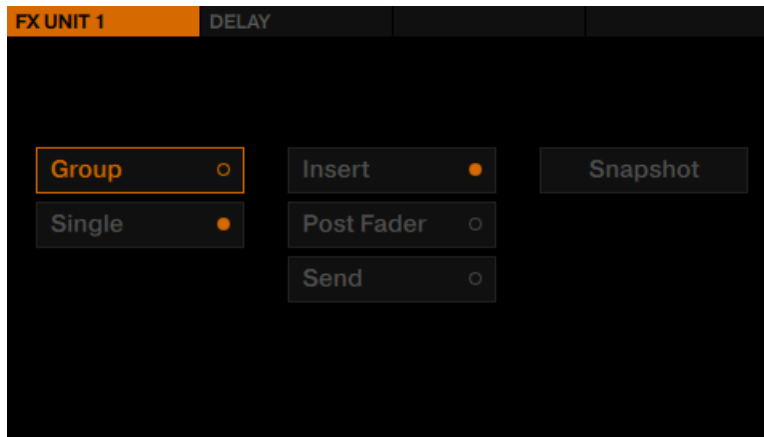
Voraussetzungen

- Der Track "Techno 1" wurde in das Deck A geladen. Der Track wird wiedergegeben und ist hörbar.

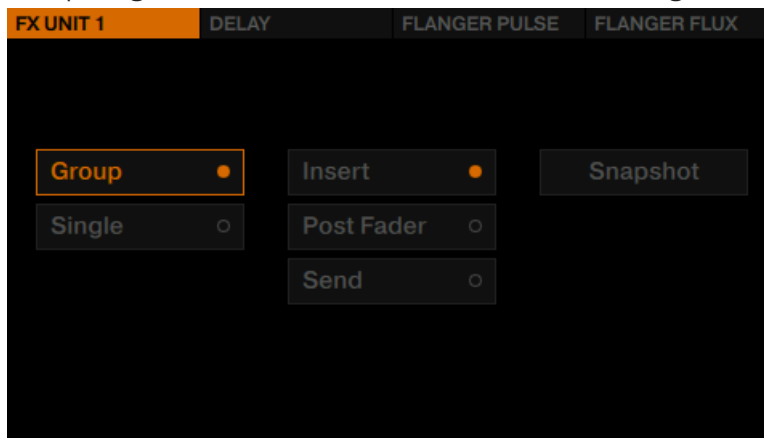
Ein FX-Unit für den Group-Modus einrichten

Um einen Group-FX in das FX-Unit 1 zu laden:

1. Drücken Sie auf dem linken Deck den **SHIFT**-Button + Button 1 von FX Unit 1 ganz links oben auf dem S5. Das FX-Unit-1-Menü öffnet sich und zeigt die Optionen für FX Unit1 an.



2. Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder, um **Group** zu wählen und drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um den Group-FX-Modus zu aktivieren. Drei Standard-Effekte werden in den Group-FX geladen und das FX-Unit wird als **Insert** konfiguriert.



- Drücken Sie erneut den **SHIFT**-Button + Button 1 von FX Unit 1, um das FX-Unit-Menü wieder zu verlassen.

Den Group-FX auf den Track anwenden

Um den Track durch die Group FX laufen zu lassen und die Parameter jedes Effekts zu steuern, können Sie nun folgendes tun:

- ▶ Aktivieren Sie mit den FX-Buttons die FX-Slots.



- ▶ Sowie Sie einen FX-Drehregler berühren, erscheint im Display das FX-Panel.



- Experimentieren Sie mit den FX-Drehreglern 1 bis 4 und hören Sie sich die entstehenden Änderungen an. Die Parameter-Bewegungen sind auch im FX-Panel sichtbar.



- Sie können jeden FX-Slot einzeln durch Drücken des jeweiligen FX-Buttons 2 bis 4 aktivieren oder deaktivieren.

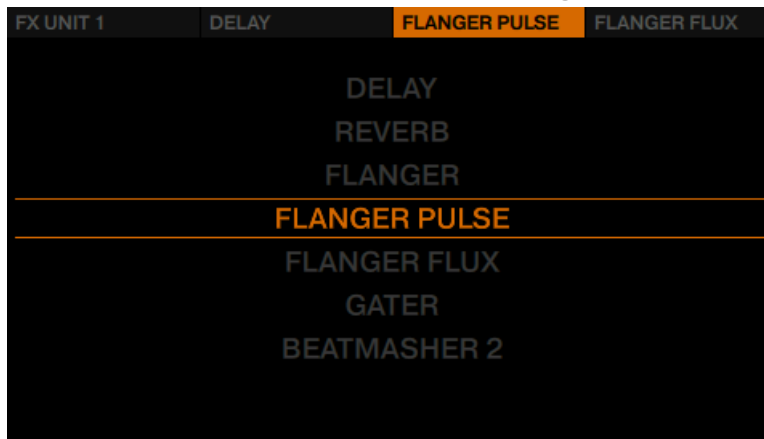


3.7.3 Effekte in den Group-FX austauschen

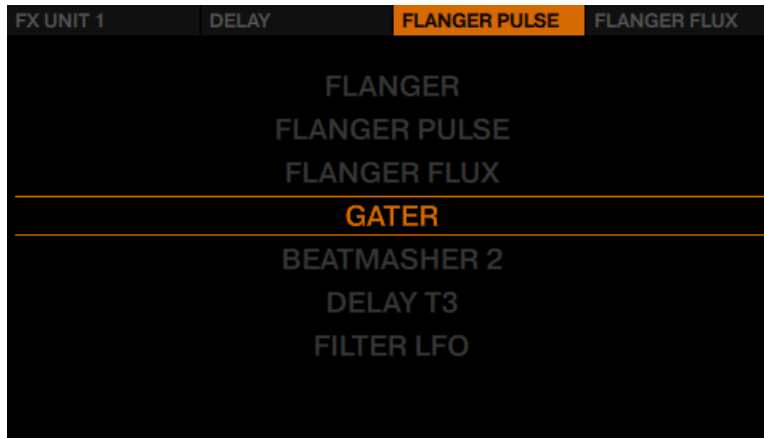
Um einen der Effekt-Slots in einem Group-FX-Setup auszutauschen:

Um einen Group-FX in das FX-Unit 1 zu laden:

1. Drücken Sie auf dem linken Deck den **SHIFT**-Button + Button 1 von FX Unit 1 ganz links oben auf dem S5. Das FX-Unit-1-Menü öffnet sich und zeigt die Optionen für FX Unit1 an.
2. Drücken Sie im Menü für das FX-Unit den FX-Button 3, um den Effekt im Effekt-Slot 2 auszutauschen. Eine Übersicht mit den verfügbaren Effekten wird angezeigt.



3. Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder um den Gater-Effekt auszuwählen und drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um ihn zu laden.



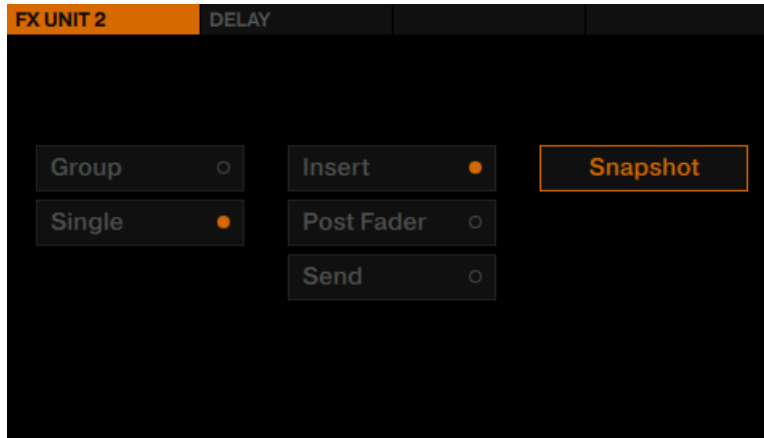
- Sie haben den Effekt in Effekt-Slot 2 des Group-FX ausgetauscht. Sie können diesen Vorgang für jeden der anderen Effekte im Group-FX wiederholen.



3.7.4 Speichern eines Snapshots

Sie können für jeden der Effekte eine Grundeinstellung speichern, indem Sie Folgendes tun:

1. Stellen Sie die FX-Regler und -Buttons nach Ihren Wünschen ein.
2. Drücken Sie den FX-Button 1, um die Optionen für das FX-Unit zu sehen.
3. Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder, um **Snapshot** zu wählen.



4. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um den Snapshot zu speichern.
→ Wenn Sie das nächste Mal FX-Button 1 drücken, während dieser Effekt geladen ist, werden die gespeicherten Parameter-Werte wieder hergestellt.

3.7.5 FX-Routing

Die Effekte in TRAKTOR verhalten sich in der Standardeinstellung als Insert-Effekte, sie können aber auch als Post-Fader- oder als Send-Effekte verwendet werden.

- Um das FX-Routing zu ändern, wählen Sie in den Optionen des FX-Units entweder **Insert**, **Post Fader** oder **Send**.

3.8 Stem-Dateien mit Stem-Decks mixen

In diesem Tutorial lernen Sie, eine Stem-Datei zu laden und wiederzugeben sowie die Stem-Decks zu bedienen.

Stem-Dateien ermöglichen dem DJ die unabhängige Interaktion mit vier verschiedenen, musikalischen Elementen eines Tracks. Die vier Stems eines Tracks können unabhängig voneinander modifiziert werden, um spontane Instrumentalpassagen, Remixe oder Mashups zu erzeugen. Sie können Stem für Stem zwischen Elementen Übergänge erzeugen oder Sie wenden Effekte und EQ einfach auf einen bestimmten Stem an. Werden Sie richtig kreativ und tauschen Sie Elemente mehrerer Stem-Decks untereinander aus – nehmen Sie z.B. die Vocals aus einem Track und mischen Sie sie mit dem Beat eines anderen. Ihr S5 in Kombination mit Traktor hebt Ihre Mixes auf eine ganz neue Ebene.

Stem-Dateien

Eine Stem-Datei ist ein Track im Datei-Format .stem.mp4, der vier Audio-Spuren enthält – Stem-Parts. Jeder Stem-Part repräsentiert eines der Schlüssel-Elemente, z.B. Drums, Perkussion, Synths, Gesang, usw. Bei der Wiedergabe einer Stem-Datei in TRAKTOR werden die enthaltenen Stem-Parts hörbar und das Ergebnis ist ein kompletter Track. In der Grundeinstellung sind bei der Wiedergabe einer Stem-Datei in TRAKTOR alle Stem-Parts hörbar und das Ergebnis ist ein kompletter Track.



Durch das hohe Datenaufkommen beim Laden einer Stem-Datei, muss die Analyse vor dem Laden der Datei in ein Stem-Deck geschehen. Es ist nicht möglich, eine Stem-Datei in ein Stem-Deck zu laden, bevor die Analyse abgeschlossen ist. Lesen Sie bitte das Haupt-Handbuch, um mehr über die Analyse von Tracks oder Stem-Dateien zu erfahren.

Das Stem-Deck

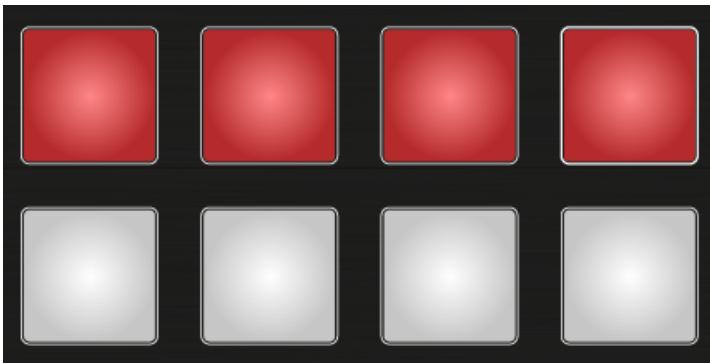
Auf dem Display des TRAKTOR KONTROL S5 sehen die Stem-Decks aus wie konventionelle Track-Decks, sie haben aber neben den Track-Informationen die zusätzliche Bezeichnung **STEM**. Außerdem sind die Titel der Stem-Parts auf der Performance-Modus-Seite sichtbar.

Wenn der Deck-Flavor ein Stem-Deck ist, repräsentiert die obere Reihe Pads die Stem-Parts und zeigt auch die entsprechenden Stem-Part Farben an. Diese Pads können dazu genutzt werden, um Stem-Parts stumm- bzw. wieder laut zu schalten. Die untere Reihe Pads (blau) arbeitet jetzt als **Stem-Wähler**. Diese Stem-Wähler dienen in Kombination mit dem **BROWSE**-Drehregler und dem **LOOP**-Drehregler der Lautstärke-Regelung der Stem-Parts sowie der Aktivierung der **FILTER**-Effekte für die einzelnen Stem-Parts. In der Grundeinstellung sind die Stem-Wähler Umschalter, das Verhalten kann aber auf Halten umgeschaltet werden.



Die Pad-Farben, wenn eine Stem-Datei im Stem-Deck geladen ist.

Zusätzlich haben die Pads auch noch eine sekundäre Funktion, die durch drücken des **SHIFT**-Buttons erreicht wird. Wenn SHIFT gedrückt wird, arbeitet die obere Pad-Reihe (rot) als FX-Send-On-Buttons, während die untere Reihe Pads (weiß) die Lautstärke- und Filter-Einstellungen der entsprechenden Stem-Parts zurücksetzt.



Wenn der SHIFT-Button gehalten wird, arbeiten die Pads als FX-Send-On und Reset-Buttons

3.8.1 Eine Stem-Datei Laden und wiedergeben

Voraussetzungen

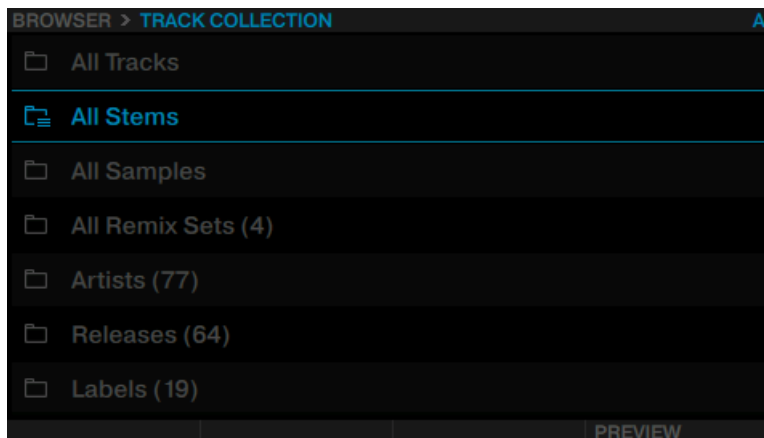
Wir nehmen an, dass Sie Ihre Stem-Dateien bereits in Ihre Track-Sammlung importiert und sie analysiert haben und dass Ihr TRAKTOR KONTROL S5 sich in folgendem Zustand befindet:

- Decks A und B sind im Fokus und angehalten.
- Kanal-Fader A steht auf Maximalpegel.
- Der Kanalfader B steht auf Minimum.
- Der Crossfader steht in der Mittelposition.

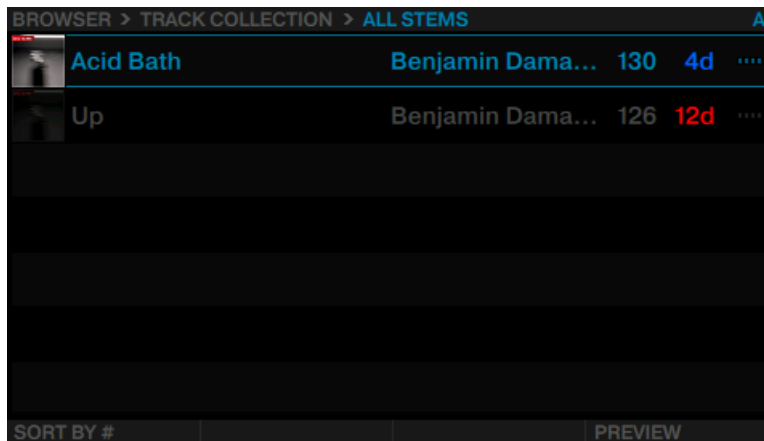
Laden einer Stem-Datei

Um eine Stem-Datei in das linke Deck A zu laden:

1. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um den Browser zu öffnen.
2. Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder, um zu **TRACK COLLECTION > All Stems >** zu navigieren.



3. Wählen Sie eine Stem-Datei.



4. Drücken Sie erneut den **BROWSE**-Encoder, um die Stem-Datei in das Deck zu laden.
- Der Deck-Flavor wird automatisch auf Stem-Deck umgeschaltet und die obere Reihe Pads zeigt die Farben der Stem-Parts an.

Wiedergabe der Stem-Datei

- Drücken Sie den **PLAY**-Button, um die Wiedergabe zu starten.
- Die Stem-Datei wird wiedergegeben und die Wellenform im Display beginnt, sich zu bewegen.
- Die Stem-Datei wird wiedergegeben und die Wellenformen im Display beginnen, sich zu bewegen.

3.8.2 Umschalten zwischen Track-View und Stem-View.

Um sich die Wellenformen der einzelnen Stem-Parts anzuschauen, können Sie die Ansicht im Display vom Track-View in den Stem-View umschalten.

Im Track-View zeigt das Display die Wellenform der kompletten Stem-Datei an.



Stem-Deck im Track-View.

Im Stem-View zeigt das Display die vier unterschiedlich gefärbten Wellenformen der Stem-Parts an.



Stem-Deck im Stem-View.

Um die Ansicht zu wechseln:

1. Halten Sie den **SHIFT**-Button gedrückt. Je nach aktueller Ansicht leuchtet entweder Display-Button 3 oder 4 auf.

2. Drücken Sie den nicht leuchtenden Display-Button, um die Ansicht des Displays umzuschalten.

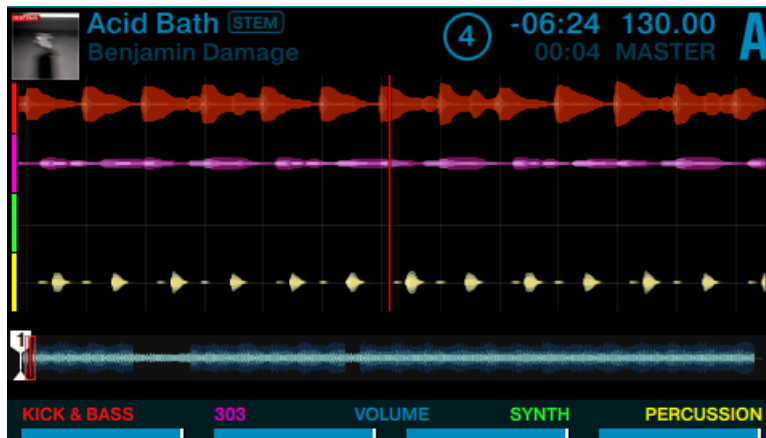
3.8.3 Stem-Decks spielen

Bei der Wiedergabe der Stem-Datei können Sie auf dem Stem-Deck die folgenden Dinge tun:

Die Lautstärke der Stem-Parts einstellen

Um die Lautstärke von z.B. Stem-Part 1 zu regeln:

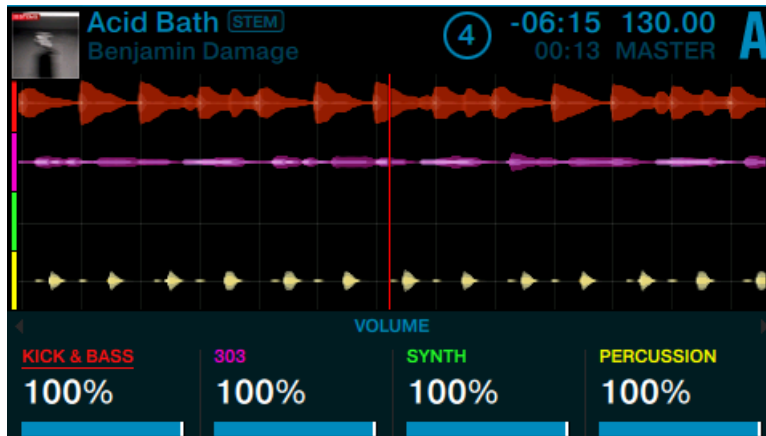
1. Drücken Sie die Performance-Modus-Buttons, bis im Performance-Modus-Panel die VOLUME-Seite angewählt ist.



2. Drücken Sie Stem-Wähler 1 (das Pad ganz links), um Stem-Part 1 zu wählen. Das Stem-Wahl-Pad blinkt, um die Auswahl von Stem-Part 1 anzuzeigen.



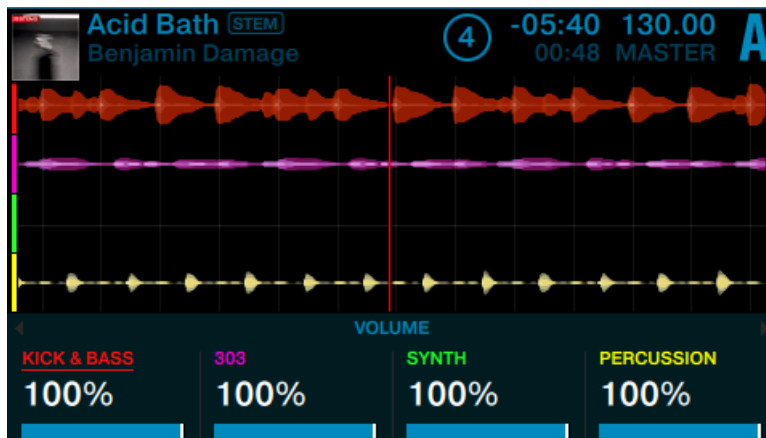
Die Fußzeile im Display wird erweitert und der Name des gewählten Stem-Parts wird angezeigt.



3. Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder, um die Lautstärke von Stem-Part 1 zu regeln.



4. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um die Lautstärke auf ihren Maximalwert zurück zu setzen.



5. Drücken Sie Stem-Wähler 1 (das Pad ganz links), um Stem-Part 1 wieder abzuwählen. Das Stem-Wahl-Pad leuchtet gedimmt. Die Fußzeile im Display schrumpft wieder. Wenn alle Stem-Parts ausgewählt sind, können Sie die Lautstärken aller Stem-Parts gleichzeitig regeln und zurück setzen.

Stem-Parts stummschalten

Um musikalische Einzel-Elemente komplett auszuschalten:

- ▶ Drücken Sie die den Stem-Parts entsprechenden Pads.
- Sie hören, dass die Signale der Stem-Parts stummgeschaltet sind und die Pads gedimmt leuchten.



Filter-Effekt auf Stem-Parts anwenden

Um den FILTER z.B. auf Stem-Parts anzuwenden:

1. Drücken Sie die Performance-Modus-Buttons, bis im Performance-Modus-Panel die **FILTER**-Seite angewählt ist.



2. Drücken Sie Stem-Wähler 1 (das Pad ganz links), um Stem-Part 1 zu wählen. Das Stem-Wahl-Pad blinkt, um die Auswahl von Stem-Part 1 anzuzeigen.

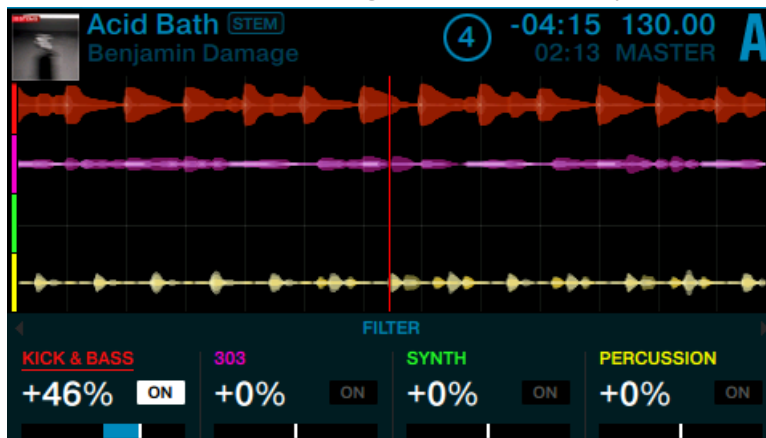


Die Fußzeile im Display wird erweitert und der Name des gewählten Stem-Parts wird angezeigt.

3. Drücken Sie den **LOOP**-Regler, um den **FILTER** für Stem-Part 1 zu aktivieren.



4. Drehen Sie den **LOOP**-Drehregler, um einen Hochpass- bzw. Tiefpassfilter anzuwenden.



5. Drücken Sie Stem-Wähler 1 (das Pad ganz links), um Stem-Part 1 wieder abzuwählen. Das Stem-Wahl-Pad leuchtet gedimmt. Die Fußzeile im Display schrumpft wieder. Wenn alle Stem-Parts ausgewählt sind, können Sie den **FILTER**-Effekt aller Stem-Parts gleichzeitig regeln und zurück setzen.

Simultanes Zurücksetzen von **VOLUME** und **FILTER**

Um die **VOLUME**- und **FILTER**-Einstellungen eines Stem-Parts simultan zurückzusetzen:

1. Um die Zweitfunktionen des Pads zu verwenden, halten Sie den **SHIFT**-Button gedrückt. Die untere Pad-Reihe leuchtet jetzt weiß. Bei Stem-Parts mit geänderter Lautstärke bzw. **FILTER**-Einstellung leuchtet das entsprechende Pad gedimmt.
2. Drücken Sie das gedimmte Pad, um die Lautstärke und die **FILTER**-Einstellungen des Stem-Parts zurück zu setzen.

→ **VOLUME** und **FILTER** werden zurückgesetzt und das Pad leuchtet hell.

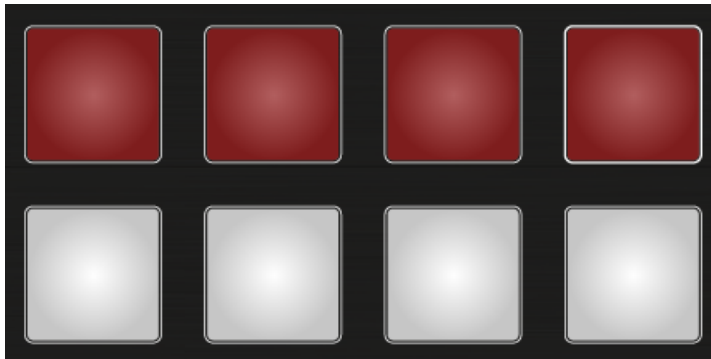
Das simultane Zurücksetzen von **VOLUME**- und **FILTER**-Einstellungen kann bei allen Stem-Parts gleichzeitig vorgenommen werden.

FX-SEND auf Stem-Parts anwenden

Sie können jeden Stem-Part auch in FX-SENDS schicken.

Um die FX des FX Units auf Stem-Parts anzuwenden:

1. Drücken Sie den rechten FX-Assign-Button auf Kanal A, um das Stem-Deck dem FX-Unit 2 zuzuweisen.
2. Um die Zweitfunktionen des Pads zu verwenden, halten Sie den **SHIFT**-Button auf dem linken Deck gedrückt. Die obere Pad-Reihe leuchtet jetzt rot gedimmt.



3. Drücken Sie die roten Pads, um den FX-Send der Stem-Parts zu aktivieren.

Zusätzliche Informationen über die Performance mit Stem-Decks

Neben den bereits erwähnten Aktionen zum Spiel der Stem-Decks können Sie auch die Hotcuts nutzen, Loops erzeugen, den **FREEZE**-Modus nutzen, mit dem **FLUX**-Modus arbeiten und die Touch-Strips nutzen, wie Sie es in vorherigen Tutorials gelernt haben.



Es ist nicht möglich Samples von Stem-Dateien aufzunehmen.

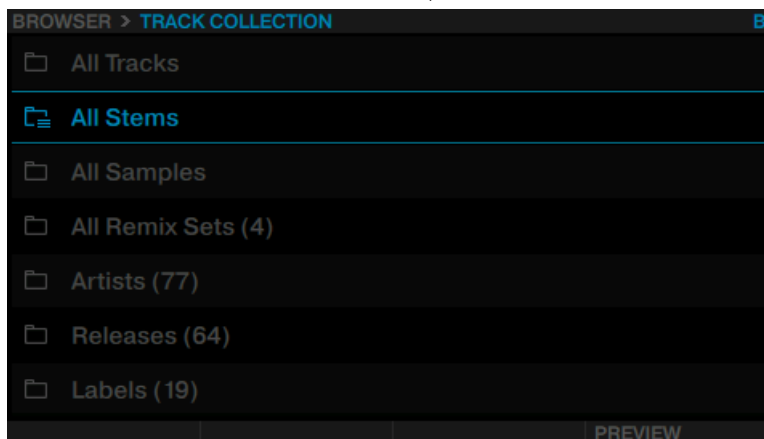
3.8.4 Eine andere Stem-Datei hinzu mischen

Da Sie jetzt mit dem Grundlagen-Wissen über das Spiel eines Stem-Decks ausgestattet sind, werden Sie nun lernen, wie man die Stem-Datei in Deck A mit einer anderen Stem-Datei in Deck B mischt.

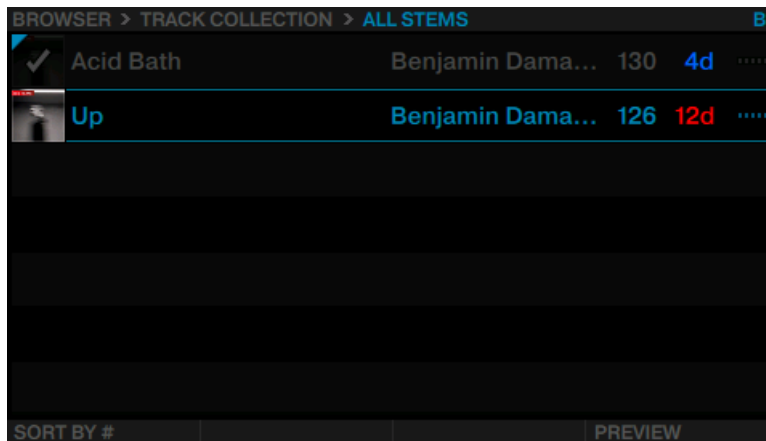
3.8.4.1 Laden einer Stem-Datei in Deck B

Um eine Stem-Datei in das rechte Deck B zu laden:

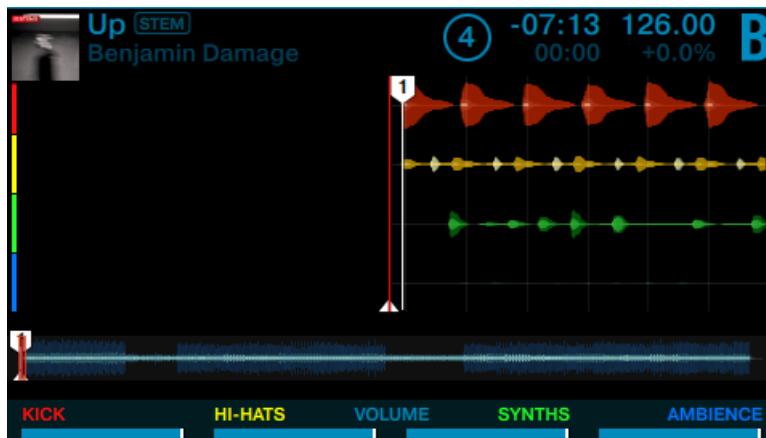
1. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um den Browser zu öffnen.
2. Drehen Sie den **BROWSE**-Encoder, um zu **TRACK COLLECTION > All Stems >** zu navigieren.



3. Wählen Sie eine Stem-Datei.



4. Drücken Sie den **BROWSE**-Encoder, um die Stem-Datei in das Deck zu laden. Der Deck-Flavor schaltet automatisch auf Stem-Deck und wird auf **SYNC** gestellt.



5. Drücken Sie den **PLAY**-Button, um die Wiedergabe zu starten.
- Die Stem-Datei wird in Deck B wiedergegeben und läuft synchron zur Stem-Datei in Deck A.

Weil der Kanal-Fader B auf der Minimal-Position stehen, sollten Sie von der Stem-Datei in Deck B nichts hören.

3.8.4.2 Sounds verschiedener Stem-Decks kombinieren

Bei der Wiedergabe der Stem-Dateien in Deck A und B können Sie zum Mischen der Stems die folgenden Dinge tun. Wir nehmen hier an, dass die Stem-Parts beider Stem-Dateien die gleichen Namen und Farb-Schemata verwenden, z.B. Stem-Part 1 für Drums, Stem-Part 2 für Bass, Stem-Part 3 für Melodie und Stem-Part 4 für Gesang.

Sounds kombinieren

Um die Sounds der Stem-Datei in Deck A mit den Sounds der Stem-Datei in Deck B zu kombinieren:

Regeln Sie den Fader von Kanal B langsam auf seine Maximal-Position. Sie hören jetzt beide Stem-Dateien im Mix.

1. Ändern Sie die Stem-Part-Lautstärken beider Stem-Decks, um die Sounds der Stem-Dateien nach Belieben zu kombinieren.
2. Regeln Sie den Fader von Kanal A langsam auf seine Minimal-Position. Jetzt hören Sie nur noch die Sounds der Stem-Datei in Deck B.

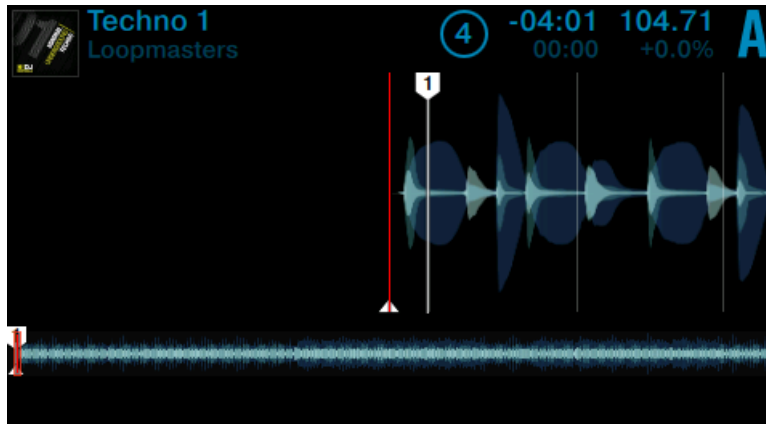
3.9 Mit Beatgrids arbeiten

TRAKTOR erkennt das Tempo (BPM) eines Tracks und erzeugt daraus das Beatgrid. Manche Tracks brauchen allerdings eine manuelle Korrektur. Das gilt z.B. für Tracks mit sehr komplexen Rhythmen oder ungleichmäßigem Tempo, was bei Aufnahmen von einer Bandmaschine oder bei verzogenem Vinyl vorkommt. Der S5 bietet Ihnen alle Möglichkeiten zur Korrektur.

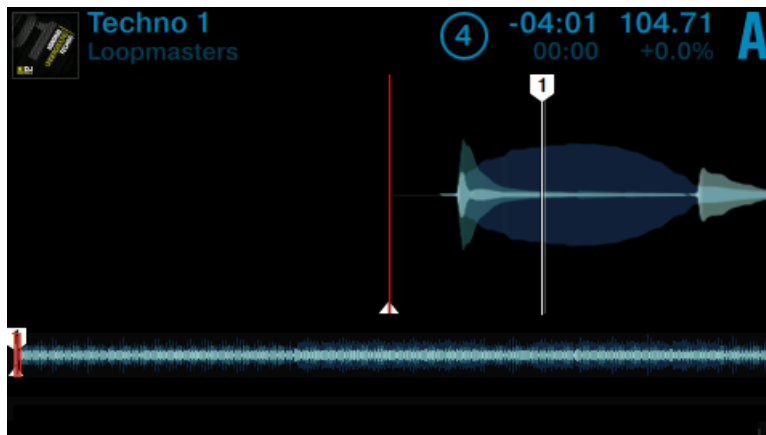
3.9.1 Ein Beatgrid prüfen

Um sicherzustellen, dass die Tempo-, Loop- und Move-Bedienelemente wie gewünscht funktionieren, werden Sie das Beatgrid für Ihre Tracks überprüfen müssen.

1. Laden Sie einen Track in ein Deck. Der Track wird dann analysiert.

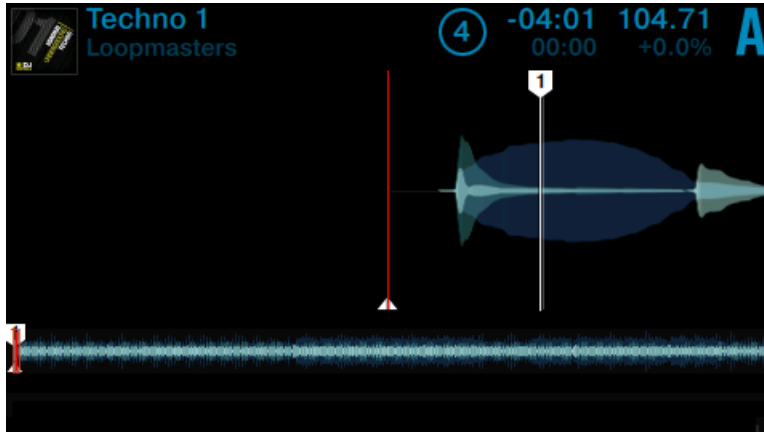


2. Drücken Sie Display-Button 3, um in die Wellenform zu zoomen und eine genauere Ansicht zu erhalten.



3. Prüfen Sie den **Beatmarker** am Anfang des Tracks.

- In diesem Beispiel können Sie sehen, dass der Beatmarker nicht präzise auf dem Beginn der Wellenform sitzt. Das Resultat ist ein Track, der nicht mit anderen zu synchronisieren ist.



Im folgenden Abschnitt lernen Sie, wie man eine falsch ausgerichtetes Beatgrid manuell korrigiert.

3.9.2 Ein Beatgrid manuell korrigieren

Wenn ein Track nicht korrekt am Beat ausgerichtet ist, nutzen Sie zur Korrektur den Beatgrid-Modus. Der folgende Abschnitt erklärt die nötigen Schritte.

Den Beatgrid-Modus aktivieren

Um in den Beatgrid-Modus zu gelangen:

1. Drücken Sie den **SHIFT**-Button und den Display-Button 1. Das Display schaltet in den Beatgrid-Modus. An der aktuellen Wiedergabe-Position wird ein viertaktiger Loop angezeigt.



2. Drücken Sie den **PLAY**-Button des Decks, um die Wiedergabe zu starten. Auf dem Display sehen Sie einen viertaktigen Loop, der auf dem erkannten BPM-Wert basiert und der als Referenz für die manuellen Beatgrid-Korrekturen dient. Bei laufendem Track zirkuliert ein weißer Zeiger, der die relative-Sync-Position im Loop darstellt. Im Hintergrund wird der gesamte Track wiedergegeben und die rote Markierung für die Wiedergabe-Position wandert über die Wellenform-Darstellung unter dem Loop.

Beatgrid-Interaktionen

Bei laufendem Track und aktivem Beatgrid-Modus:

- Drücken Sie die Performance-Modus-Buttons, um in der Fußzeile den gewünschten Parameter **OFFSET**, **BPM**, **FINE** oder **SCAN** auszuwählen.
- Wenn **OFFSET** (Versatz) gewählt ist, drehen Sie den **LOOP**-Drehregler, um die komplette Wellenform unter dem Beatgrid zu verschieben. Richten Sie den ersten Beatmarker am ersten Spitzenwert der Loop-Wellenform aus.

- ▶ Wenn BPM gewählt ist, drehen Sie den **LOOP**-Drehregler, das erkannte Tempo in groben Schritten zu korrigieren. Versuchen Sie, den zweiten, dritten und vierten Schlag (meist sind diese durch weitere Spitzen in der Wellenform sichtbar) am zweiten, dritten und vierten Beatmarker auszurichten.



- ▶ Wenn FINE (fein) gewählt ist, drehen Sie den **LOOP**-Drehregler, das erkannte Tempo in feinen Schritten zu korrigieren.



- ▶ Wenn **SCAN** gewählt ist, drehen Sie den **LOOP**-Drehregler, um durch den Track zu spulen. Prüfen Sie dabei, ob das Beatgrid über den gesamten Verlauf des Tracks korrekt ausgerichtet ist.

3.9.3 Zusätzliche Hilfs-Aktionen

Tap-Tempo

Mit Tap können Sie manuell das Tempo setzen, indem Sie parallel zum laufenden Track das Tempo klopfen:

- ▶ Drücken Sie vier Mal im Takt mit dem laufenden Track den Display-Button 3 (TAP).



→ Das Tempo wird errechnet und das Beatgrid passt sich dem Tempo an.

Tick (Akustisches Beatgrid)

Der Tick dient als Metronom und erzeugt auf jedem Beat einen hörbaren Impuls. Für eine perfekte Synchronisation gleichen Sie den Tick an die Beats Ihres Tracks an.



Sie können den Tick nur auf dem CUE-Ausgang (Kopfhörer) hören, nicht auf dem MAIN-Ausgang (Publikum).

- ▶ Drücken Sie Display-Button 2, um Tick zu aktivieren.



→ Der Beat-Tick wird beim Vorhören über Ihre Kopfhörer hinzugemischt.

Ihre Bearbeitungen zurücksetzen

Wenn Ihre Bearbeitungen nicht zum gewünschten Ergebnis führen, können Sie die Aktionen rückgängig machen:

- ▶ Drücken Sie Display-Button 4 (RST).



→ Das setzt Ihre Bearbeitungen auf die automatisch erkannten Werte zurück.

Sperren des Beatgrids

Wenn das Beatgrid einmal korrekt und durch den gesamten Track-Verlauf auf den Beat ausgerichtet ist:

- ▶ Drücken Sie Display-Button 1 (LOCK).



→ Alle Buttons im Beatgrid-Panel sind deaktiviert.

Das gespeicherte Tempo (BPM) ist so lange gegen Änderung geschützt, bis Sie es entsperren, indem Sie erneut auf **LOCK** klicken. Alle Tracks mit gesperrtem Beatgrid sind im Browser mit einem kleinen **Schloss**-Symbol gekennzeichnet.

4 Das Gerät im Überblick

Dieses Kapitel beschreibt detailliert die Bedienoberfläche Ihres S5 und erklärt ihre Interaktion mit der TRAKTOR-Software. Hier finden Sie auch eine Übersicht der Haupt-Bereiche der Bedienoberfläche und eine komplette Referenz für jeden Button, Drehregler, Fader und die Farb-Displays.

4.1 Der Controller im Überblick

Dieser Abschnitt bietet Ihnen einen Überblick über die verschiedenen Bereiche der Controller-Bedienoberfläche.



Bereiche auf der Oberfläche des S5

Die Draufsicht des TRAKTOR KONTROL S5 ist in drei Hauptbereiche unterteilt:

(1) **Decks:** Mit den Decks werden Tracks, Stem-Dateien und Samples wiedergegeben. Mehr Informationen über die Decks und ihre Elemente finden Sie in Kapitel [↑4.2, Das Deck](#).

(2) **FX Units:** Mit Effekten können Sie die klanglichen Möglichkeiten Ihres Mixes ungemein erweitern. Zu diesem Zweck ist TRAKTOR mit einer großen Sammlung qualitativ hochwertiger Effekte (FX) ausgestattet. Diese FX können in die so genannten FX-Einheiten geladen werden. Weitere Informationen erhalten Sie in [↑4.3, Das FX-Unit](#).

(3) **Mixer:** Der Mixer wird durch die Audiosignale aus den Decks gespeist. Der Mixer dient der Anpassung von Lautstärkepegeln der Kanäle und die frequenzspezifische Bearbeitung des Signals. Das Signal kann danach durch die FX-Einheiten geleitet werden, wird am Ende im Main-Bereich des Controllers zum Mix gemacht, den Ihr Publikum hört. Mehr Informationen über den Mixer und seine Elemente finden Sie in Kapitel [↑4.4, Der Mixer](#).

4.2 Das Deck

Dieses Kapitel beschreibt detailliert die Beziehungen der Drehregler, Buttons und Fader der Decks auf dem S5 zu den Arbeitsabläufen in TRAKTOR

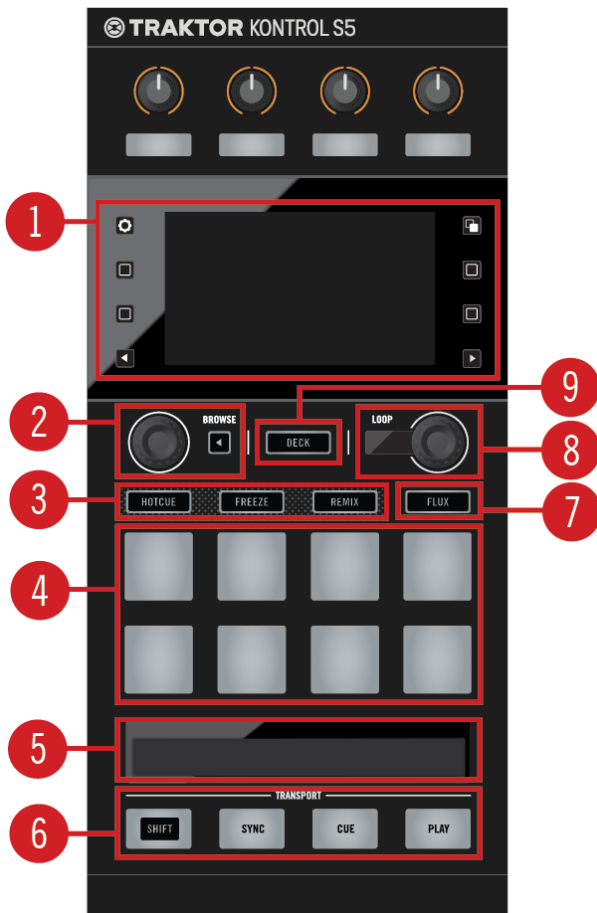
Der S5 bietet zwei identisch ausgestattete Deck-Bereiche ganz links und ganz rechts auf dem Gerät. Hier haben Sie Hardware-Kontrolle über die Software-Decks der TRAKTOR-Software. Aktive TRAKTOR-Decks arbeiten immer in einem der Deck-Modi, entweder als Track-Deck, Stem-Deck oder Remix-Deck.

Weil das linke und rechte Deck identisch funktionieren, werden wir nur vom linken reden. Implizit gelten die Beschreibungen aber immer auch für das rechte Deck.

Das linke Hardware-Deck steuert die Decks A und C von TRAKTOR. Der gesamte Bereich kann seinen Fokus entweder auf dem primären (A) oder sekundären (C) Deck haben. Die Position der Decks auf dem S5 entspricht dem Deck-Layout in TRAKTOR:

- Das linke Deck steuert die TRAKTOR-Decks A (oben) und C (darunter).
- Das rechte Deck steuert die TRAKTOR-Decks B (oben) und D (darunter).

Die folgende Abbildung und die Tabelle zeigen die Elemente der Decks im Überblick und bietet die entsprechenden Verweise zu mehr Informationen.



Bedienelemente auf dem linken Deck

(1) **Display-Bereich und -Bedienelemente:** Das Display zeigt die Informationen von TRAKTORs Decks an und bietet außerdem weitere Display-Bedienelemente sowie die **BROWSE**-Bedienelemente. Für weitergehende Informationen dazu lesen Sie [↑4.2.1, Display-Bereich mit den Bedienelementen](#).

(2) **BROWSE-Bedienelemente:** Mit diesen Bedienelementen öffnen Sie den Browser und navigieren durch Ihre Track-Sammlung. Für weitergehende Informationen dazu lesen Sie [↑4.2.2, BROWSE-Bedienelemente](#).

(3) **Modus-Auswahl-Buttons:** Das Deck kann in verschiedenen Modi arbeiten, die einfach über die Modus-Auswahl-Buttons aktiviert werden. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.3, Modus-Wahl-Buttons](#).

(4) **Pads:** Das Deck verfügt über acht Pads. Je nachdem, welcher Modus mit den Modus-Wahl-Buttons eingestellt ist, haben diese Pads andere Funktionen. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.4, Pads](#).

(5) **Touch-Strip:** Der Touch-Strip entspricht in seiner Funktion den Jog-Wheels traditioneller DJ-Controller. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.5, Touch-Strip](#).

(6) **TRANSPORT-Bedienelemente:** Die **TRANSPORT**-Bedienelemente steuern die Wiedergabe des Decks. Hier sitzt auch der **SHIFT**-Button für den Zugriff auf die Sekundärfunktionen anderer Buttons. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.6, Transport-Buttons](#).

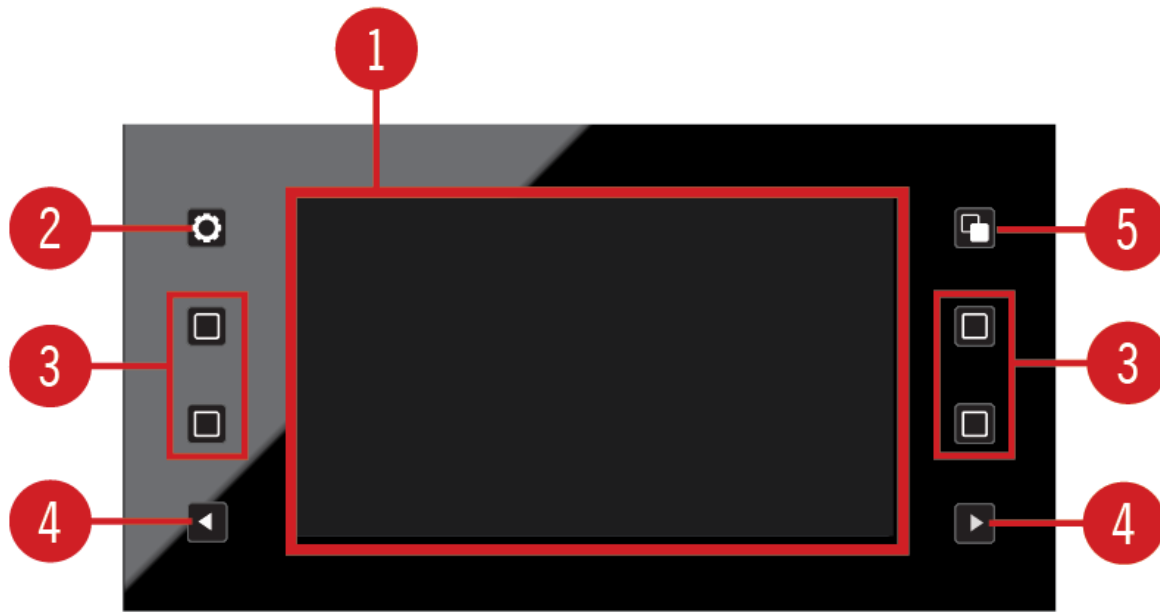
(7) **FLUX-Button:** Der **FLUX**-Button aktiviert für das Deck im Fokus den Flux-Modus. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.7, FLUX-Button](#).

(8) **Loop-Encoder:** Die Hauptaufgabe des Loop-Encoder sind die Looping-Funktionen, er wird aber auch in anderem Zusammenhang zur Werteeingabe genutzt. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.8, Loop-Encoder](#).

(9) **DECK-Button:** Der **DECK**-Button schaltet den Fokus eines Deck-Bereichs (und die Bedienelemente) zwischen primärem und sekundärem Deck um. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.9, DECK-Button](#).

4.2.1 Display-Bereich mit den Bedienelementen

Auf den Farbgrafik-Displays des S5 werden mit den Display-Buttons neben dem Display einige Funktionen dynamisch ein- bzw. ausgeblendet. Die folgende Abbildung und die Tabelle zeigen den Display-Bereich und seine Bedienelemente im Überblick und bietet die entsprechenden Verweise zu mehr Informationen.



Display-Bereich mit den Bedienelementen

(1) **Display:** Mit den 4,3 Zoll großen Farbdisplays können Sie viele von TRAKTORs Funktionen nutzen, ohne auf den Bildschirm Ihres Rechners zu schauen. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.1.3, Display](#).

(2) **Settings-Button:** Drücken Sie diesen Button, um die Geräte-Einstellungen des S8 zu öffnen, mit denen Sie die RGB-Kalibrierung (Farbdarstellung) und Bildschirmhelligkeit sowie die TOUCH-Empfindlichkeit der Drehregler einstellen können. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.1.1, Settings-Button](#).

(3) **Display-Buttons:** Die Funktion dieser vier Buttons hängt vom Kontext ab - ob die Displays gerade ein Track-Deck, ein Remix-Deck oder den Beat-Grid-Editor anzeigen. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.1.2, Display-Buttons](#).

(4) **Performance-Modus-Buttons:** Diese beiden Buttons wählen den **Performance-Modus**. Diese Modi sind für Remix- und Stem-Decks verfügbar. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.1.5, Performance-Modus-Button](#).

(5) **View-Button:** Drücken Sie diesen Button, um zwischen Single-View, der nur den Inhalt eines einzigen Decks anzeigt und Split-View umzuschalten, der Ihnen zusätzlich einen groben Überblick über das entsprechende, sekundäre Deck bietet. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.2.1.4, View-Button](#).

4.2.1.1 Settings-Button

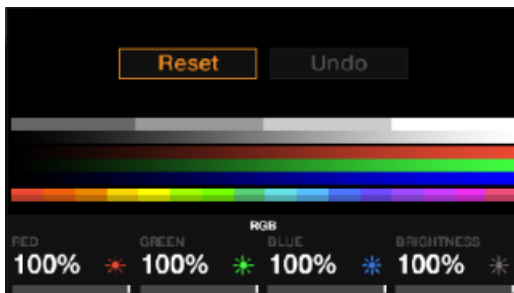
Der Settings-Button öffnet die Voreinstellungen des S5.



Settings-Button

Display-Einstellungen (RGB)

Mit diesen Parametern können Sie die Farbdarstellung des Displays anpassen (Sättigung der Farben RED (Rot), GREEN (Grün) und BLUE (Blau)) sowie die Helligkeit (BRIGHTNESS) des Displays einstellen. Nutzen Sie zur Einstellung der Parameter die Performance-Drehregler unter dem Display.



Display-Settings-View

4.2.1.2 Display-Buttons

Dies Display-Buttons bieten je nach View, indem Sie arbeiten, verschiedene Funktionen.



Display-Buttons

Hier ist eine Übersicht über die Funktionen der Buttons und dem Inhalt des Displays:

Track-Deck-View

Drücken Sie **Display-Button 1**, um das **BPM-Pop-Up** zu öffnen.

(2) **Display Button 2**: Öffnet das **KEYPop-Up** (Tonart).

(3) **Display-Button 3**: Zoomt in die Wellenform.

(4) **Display-Button 4**: Zoomt aus der Wellenform heraus.

Stem-Deck-View

Drücken Sie **Display-Button 1**, um das **BPM-Pop-Up** zu öffnen.

(2) **Display Button 2**: Öffnet das **KEYPop-Up** (Tonart).

(3) **Display-Button 3**: Zoomt in die Wellenform. Sekundär-Funktion: Im Stem-View zeigt der Display-Button 3 bei gedrückt gehaltener **SHIFT-Taste** den **Full-Track-View**.

(4) **Display-Button 4**: Zoomt aus der Wellenform heraus. Sekundär-Funktion: Im **Full-Track-View** zeigt der Display-Button 4 bei gedrückt gehaltener **SHIFT-Taste** den **Stem-View**.

Remix-Deck-View

Drücken Sie **Display-Button 1**, um das BPM-Pop-Up zu öffnen.

(2) **Display Button 2**: Öffnet das BPM-Pop-Up.

(3) **Display-Button 3**: Rolllt im Sample-Grid in Zweier-Schritten aufwärts.

(4) **Display-Button 4**: Rolllt im Sample-Grid in Zweier-Schritten abwärts.

Beachten Sie bitte, dass Sie jedes Pop-Up-Fenster durch erneute Betätigung desselben Buttons oder des View-Buttons wieder verlassen können.

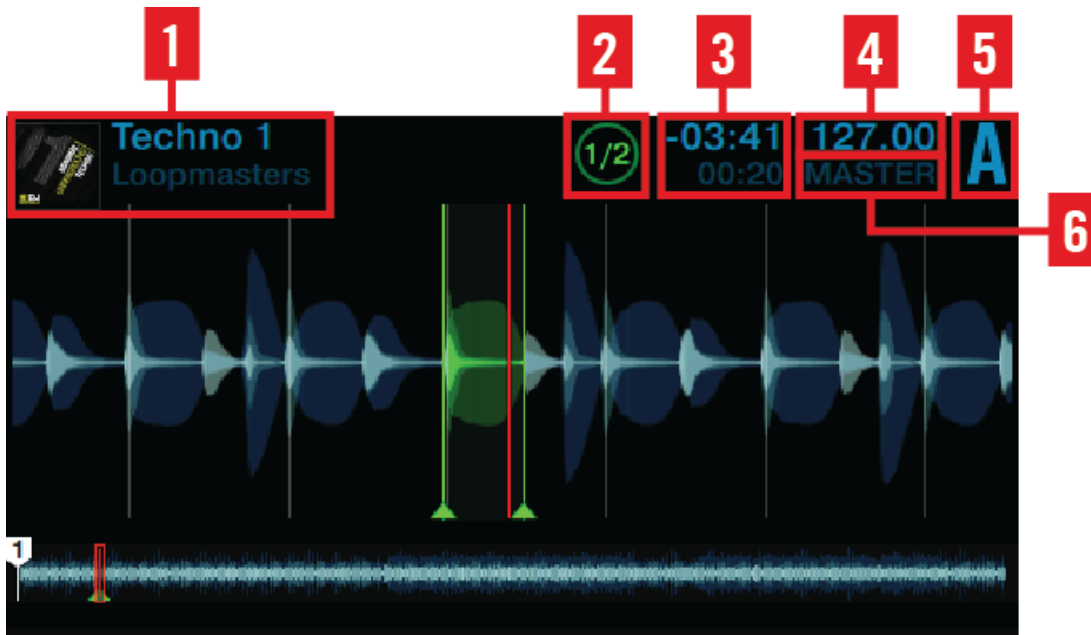
4.2.1.3 Display

In der Grundeinstellung ist das Layout von TRAKTOR *2 Track- + 2 Remix-Decks (Scratch)*. Das heißt, dass die beiden oberen Decks des S5 (A und B) **Track-Decks** sind und die unteren Decks (C und D) **Remix-Decks**.

- Das linke Display bietet Rückmeldungen über Decks A und C.
- Das rechte Display bietet Rückmeldungen über Decks B und D.

Jedes aktive TRAKTOR-Deck ist entweder Track-Deck, Stem-Deck, Remix-Deck oder Live-Input-Deck. Hier ist eine Übersicht über die von den S5-Displays dargestellten Informationen:

Track-Deck und Stem-Deck



Track-Deck- oder Stem-Deck-View

Der Track-Deck- oder der Stem-Deck-View bietet auf dem S5 Informationen über:

- (1) **Cover, Song-Titel und Künstlername.**
- (2) **Loop-Länge:** 1/32 - 32 Schläge.
- (3) **Wiedergabe-Position:** Wiedergegebene Zeit und verbleibende Zeit.
- (4) **Deck-Tempo** in BPM.
- (5) **Deck-Fokus:** Deck A - D.
- (6) **Sync-Zustand:** Wenn ein Deck als **Tempo-Master** definiert ist, wird unter dem BPM-Wert **MASTER** angezeigt. **SYNC** zeigt an, dass das Deck zu einem Tempo-Master synchron läuft. Wenn ein Deck gar nicht synchronisiert ist, zeigt die Kopfzeile des Decks die Tempo-Abweichung vom Original-Tempo der Datei in Prozent an.

Remix-Deck



Remix-Deck-View

Der Remix-Deck-View bietet auf dem S5 Informationen über:

- (1) **Cover**, **Set-Titel** und **Künstlernamen**.
- (2) **Loop-Länge**: 1/32 - 32 Schläge.
- (3) **Quantize-Wert**.
- (4) **Deck-Tempo** in BPM.
- (5) **Deck-Fokus**: Deck A - D.
- (6) **Sync-Zustand**: Wenn ein Deck als **Tempo-Master** definiert ist, wird unter dem BPM-Wert **MASTER** angezeigt. **SYNC** zeigt an, dass das Deck zu einem Tempo-Master synchron läuft. Wenn ein Deck gar nicht synchronisiert ist, zeigt die Kopfzeile des Decks die Tempo-Abweichung vom Original-Tempo der Datei in Prozent an.
- (7) **Die absolute Position auf der Zeitachse von TRAKTOR**, gemessen in Taktten.Schlägen.Phrasen.

4.2.1.4 View-Button

Der View-Button schaltet im Display zwischen Views (Ansichten) um.



View-Button

Er schaltet zwischen Views (Ansichten) um:

- **Single-View:** Nur das Deck im Fokus wird angezeigt.
- **Split-View:** Beide Decks werden dargestellt; das Deck im Fokus wird mit einer großen Wellenform und detaillierten Informationen angezeigt, während das nicht fokussierte Deck auf eine kleine Wellenform mit Markierungen und Wiedergabe-Position reduziert wird.



Immer, wenn Sie in einem Deck-View ein Pop-Up-Fenster öffnen (z.B. FX-Wahl-Menü, Browser, BPM, oder KEY), fängt der View-Button an zu blinken. Drücken Sie den View-Button, um das Pop-Up zu schließen.

4.2.1.5 Performance-Modus-Button

Mit den Performance-Modus-Buttons, markiert mit den Pfeilen nach links und rechts, schalten Sie durch die Performance-Modi **FILTER**, **PITCH**, **FX SEND** und, wenn eingeschaltet, **MIDI**.

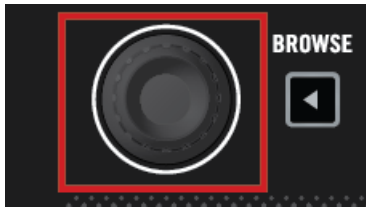


Linker Performance-Modus-Button

4.2.2 BROWSE-Bedienelemente

BROWSE-Encoder

Der **BROWSE**-Encoder dient dem Zugriff auf den **Browser** sowie der Navigation durch Ihre Track-Collection und Wiedergabelisten.



BROWSE-Encoder

Der BROWSE-Encoder kann gedrückt und gedreht werden. Seine Hauptfunktionen sind:

- Drücken Sie den **BROWSE**-Drehregler, um den Browser im Display zu öffnen.
- Durch Drehung des **BROWSE**-Encoders rollen Sie durch die Einträge der Liste. Drücken Sie ihn erneut, um ein Unterverzeichnis zu öffnen und dann nochmals, um ein Objekt zu laden.

Neben dem Blättern und Laden wird der **BROWSE**-Drehregler für die Einstellung von Parametern und der Wahl von Optionen und anderen Menüs und Pop-Up-Fenstern genutzt.



Sie können den Browse-Encoder so konfigurieren, dass er den Browser bei Berührung öffnet. Um dies zu tun, aktivieren Sie die Option [Auto Open Browser on Touch](#) (Browser bei Berührung automatisch öffnen) in den *Traktor-Kontrol-S5*-Preferences von TRAKTOR.

BROWSE-Back-Button

Bei geöffnetem Browser können Sie mit dem **BACK**-Button in der Ordner-Struktur eine Ebene höher gehen, bis zur obersten Ebene des Browsers. Um den Browser zu verlassen, drücken Sie den **BACK**-Button länger als eine Sekunde.



BROWSE-Back-Button

4.2.3 Modus-Wahl-Buttons

Neben den acht Pads finden Sie auf jedem Deck des S5 die vier Modus-Auswahl-Buttons HOTCUE, LOOP, FREEZE und REMIX. Je nachdem welcher der vier Modi aktiv ist, variiert die Funktion der Pads, was in diesem Abschnitt beschrieben wird.

Neben den acht Pads finden Sie auf jedem Deck des S5 die vier Modus-Auswahl-Buttons HOTCUE, LOOP, FREEZE und REMIX. Je nachdem welcher der drei Modi aktiv ist, variiert die Funktion der Pads, was in diesem Abschnitt beschrieben wird.



Modus-Wahl-Buttons

4.2.3.1 HOTCUE-Button

Der **HOTCUE**-Button aktiviert den HOTCUE-Modus. Während Sie im HOTCUE-Modus sind, speichern und spielen die Pads HOTCUE-Marker im laufenden Track. Auf den Decks A und B leuchtet der Button blau, während er auf den Decks C und D weiß leuchtet. Der HOTCUE-Modus ist die Grundeinstellung für Track- und Stem-Decks.



HOTCUE-Button



Der Hotcue-Modus steht für Remix-Decks nicht zur Verfügung. Der HOTCUE-Button wird deaktiviert, wenn ein Remix-Deck im Fokus ist.

4.2.3.2 FREEZE-Button

Der **FREEZE**-Button aktiviert den Freeze-Modus. Auf den Decks A und B leuchtet der Button blau, während er auf den Decks C und D weiß leuchtet.



FREEZE-Button



FREEZE-Button

Freeze-Modus

Der **Freeze**-Modus nimmt die Wiedergabe-Position, addiert die Anzahl von Takten, die als Loop-Länge eingestellt ist und teilt diesen Abschnitt des Tracks in acht gleich lange Slices ein. Diese Freeze-Slices werden dann den benachbarten Pads zugewiesen, die blau leuchten. Beim drücken eines dieser Pads fährt die Wiedergabe an der zugewiesenen Freeze-Slice-Position fort und läuft bis zum Ende des Tracks weiter, wenn kein anderer Freeze-Slice ausgelöst wird.

Im Freeze-Modus werden unter der Wellenform die Nummern 1 bis 8 eingeblendet, um die Position der Freeze-Slices anzuzeigen. Die erste Reihe Pads löst die Freeze-Slices 1 - 4 aus, die zweite Reihe die Freeze-Slices 5 - 8.

- Stellen Sie die Länge der Freeze-Slices durch drücken und halten des **FREEZE**-Buttons und Drehung des Loop-Encoders ein. Die Wellenform im Display ändert entsprechend ihren Zoom-Faktor.



Sie können die Freeze-Slice-Längen zwischen 1/4 und 4 Schlägen einstellen.

Slicer-Modus

Der Slicer-Modus ist eine Erweiterung des Freeze-Modus. Drücken Sie im Freeze-Modus den **LOOP**-Button, ändert sich das Wiedergabe-Verhalten der Pads: Anstatt der Wiedergabe vom Slice-Anfang zum Ende des gesamten Tracks führt das Drücken und Halten eines Pads im Slicer-Modus zur Wiedergabe nur des entsprechenden Slices als Loop. Ein erneuter Druck auf den Loop-Encoder verlässt den Freeze-Slicer und die Wiedergabe fährt normal fort.



Im Slicer-Modus werden die Pads grün und während der Wiedergabe des gewählten Loops blinken die Pads hell in Grün, wenn das zugewiesene Slice läuft. Das wird auch auf dem Display des Decks dargestellt.

4.2.3.3 REMIX-Button

Bei einem Track- oder Stem-Deck aktiviert der **REMIX**-Button den direkten Zugriff auf die aktuelle Remix-Set-Seite des entsprechenden Remix-Decks. Die Pads zeigen die Farben der zugehörigen Remix-Zellen an.



REMIX-Button



Der Remix-Modus kann nur aktiviert werden, wenn das zugehörige Deck als Remix-Deck konfiguriert ist. Sonst bleibt der **REMIX**-Button unbeleuchtet.

Auf einem Remix-Deck ist der **REMIX**-Modus die Grundeinstellung und dient der Aufnahme von Teilen eines Tracks in die Remix-Zellen durch Betätigung eines Pads. Außerdem kann der **REMIX**-Button zur Aufnahme von Loops genutzt werden.



Wenn das Deck, das Sie als Capture-Quelle eingestellt haben, leer ist, zeigt das Display des S5 in der Deck-Kopfzeile *Error while copying* (Fehler beim Kopieren) an.

Detailliertere Informationen über die Aufnahme von Samples finden Sie in Abschnitt 4.2.6.

4.2.4 Pads



Pads

Hier ist eine Übersicht über die Funktionen der Pads in jedem Modus:

HOTCUE-Modus

Drücken Sie bei laufender Wiedergabe ein inaktives Pad, um einen Cue-Punkt zu setzen. Das Pad leuchtet und der Cue-Punkt wird automatisch dem Pad zugewiesen. Wenn Sie das Pad erneut drücken, springt die Wiedergabe zum gerade definierten Cue-Punkt zurück.

FREEZE und Slicer-Modus

Im Freeze-Modus nimmt TRAKTOR die Wiedergabe-Position, addiert die Anzahl von Takten, die als Loop-Länge eingestellt ist und teilt diesen Abschnitt des Tracks in acht gleich lange Slices ein. Diese werden dann den Pads zugewiesen. Drücken Sie ein Pad, um die Wiedergabe ausgehend vom entsprechenden Slice zu starten.

Im Freeze-Modus haben Sie Zugang zum Slicer-Modus. Der Slicer-Modus unterscheidet sich wie folgt vom Freeze-Modus:

- Im Slicer-Modus führt das Drücken und Halten eines Pads zum endlosen Loopen des entsprechenden Slices.

- Wenn Sie im Slicer-Modus zwei Pads gedrückt halten, wird der Bereich zwischen dem Startpunkt des ersten Pads und dem Endpunkt des zweiten als Loop wiedergegeben.

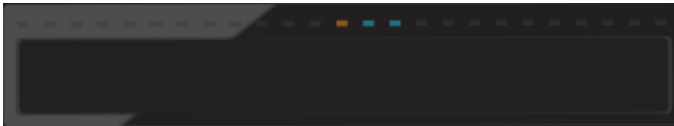
Druck auf den Loop-Encoder, während der Freeze-Modus aktiv ist, aktiviert den Slicer-Modus. Die Slices im Display und die Pad-Farbe ändern sich von blau nach grün.

REMIX-Modus

Im Remix-Modus spielen die Pads die Inhalte der entsprechenden Remix-Zellen – die Tracks, Loops oder Samples, die im Remix-Set definiert sind. Nach dem Laden eines Remix-Sets nehmen die Pads die Farben der Sample-Zellen an. Drücken Sie die Display-Buttons 3 und 4, um in Zweier-Schritten durch die Reihen mit Remix-Zellen zu rollen.

4.2.5 Touch-Strip

Der S5 verfügt nicht über die Jog-Wheels herkömmlicher DJ-Controller. Funktionen, die meist mit den Jog-Wheels assoziiert sind, werden mit den intuitiv bedienbaren Touch-Strips durchgeführt.



Der Touch-Strip



Der Touch-Strip

Mit dem Touch-Strip können Sie:

- Innerhalb des Tracks **Suchen/Navigieren**.
- Beats durch **Tempo-Bends (Nudge)** angleichen.
- **Scratch-Effekte erzeugen**.

- Den Track oder Samples **Halten**.
- Den Track oder Samples **Backspinnen** (Zurückdrehen).

Über dem Touch-Strip bietet eine Reihe von LEDs visuelle Rückmeldungen für die Aktionen auf dem Strip.

Phasenanzeige (Phase Meter)

Bei Track-, Stem- und Remix-Decks funktionieren die LEDs als **Phasenanzeige für Beats**, indem Sie den Phasenversatz des Beats im fokussierten Deck zum MASTER-Deck darstellen. Diese Anzeige entspricht jener im Deck von TRAKTOR.

Scratch-Richtung

Wenn Sie das Scratching mit Vinyl und Plattenspieler nie gelernt haben, finden Sie eine umgekehrte Richtung der Touch-Strips vielleicht intuitiver. Wenn Sie diese Option aktivieren, bewegt Sie das Wischen auf dem Touch-Strip nach rechts vorwärts durch die Wellenform des Tracks.

- Kehren Sie die Richtung durch Abwahl des **Invert**-Ankreuzkästchens in den S5-Preferences von TRAKTOR um: *Preferences>Traktor Kontrol S5>Touchstrip>Scratch Sensitivity*.



Detaillierte Informationen über die Touch-Strip-Voreinstellungen finden Sie in Abschnitt [↑6.3, Touchstrip](#).

Richtung der Tempo-Beugung

In TRAKTORs Grundeinstellung hat eine Wischbewegung auf dem Touch-Strip einen ähnlichen Effekt, wie die Beschleunigung oder Bremsung einer Schallplatte mit der Hand.

- Bewegung nach links beschleunigt die Schallplatte.
- Bewegung nach rechts bremst die Schallplatte.

Wenn Sie nie gelernt haben, Schallplatten auf Plattenspielern anzugleichen, kommt ihnen dieses Verhalten vielleicht seltsam vor. Anstatt auf die Wellenform zu schauen, denken Sie eher an die Wiedergabe-Position im Track. Außerdem hätten Sie gerne, dass sich die Tempo-Beugung konsistent mit der Suche im Track verhält:

- Wischen Sie nach rechts, um die Wiedergabe-Position vorwärts zu verschieben.

- Wischen Sie nach links, um die Wiedergabe-Position rückwärts zu verschieben.

Um dies zu erreichen, wählen Sie die Option **Invert** in: *Preferences>Traktor Kontrol S5>Touchstrip>Bend Sensitivity* ab.

Sensitivity (Empfindlichkeit)

Der S5 hat einen **Sensitivity**-Wert voreingestellt, der für die meisten Nutzer und Situationen passend sein sollte. Vielleicht haben Sie trotzdem das Gefühl, dass der Touch-Strip nicht direkt genug auf Ihre Eingaben reagiert oder das Gegenteil ist der Fall und er erkennt Eingaben, wo keine beabsichtigt waren.

Sie können die Sensitivity (Empfindlichkeit) des Touch-Strips in *Preferences>Traktor Kontrol S5>Touchstrip* für die Beugung und das Scratches separat einstellen.

4.2.6 Transport-Buttons

Die Transport-Buttons steuern die Wiedergabe der S5-Decks.



Diese Bedienelemente funktionieren nur im TRAKTOR-Modus und nicht, wenn der S5 als eigenständiges Gerät arbeitet.

PLAY-Button

Der **PLAY**-Button startet/stoppt die Wiedergabe eines fokussierten Decks. Bei aktiver Wiedergabe leuchtet der Button hell in Grün. Wenn die Wiedergabe gestoppt wurde, leuchtet er gedimmt.



PLAY-Button

CUE-Button

Der **CUE**-Button ist an die HotCue-Punkt-Arbeitsabläufe von TRAKTOR gebunden. Wenn der Button gedrückt wird, leuchtet er hell in Blau. Nach dem loslassen, leuchtet er gedimmt.



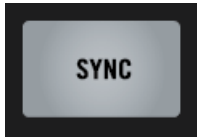
CUE-Button

Der **CUE**-Button arbeitet wie folgt:

- Wird ein Deck wiedergegeben, drücken Sie **CUE**, um auf den **schwebenden Cue-Punkt** zu springen und die Wiedergabe anzuhalten.
- Wenn ein Deck gestoppt wird, führt drücken und halten von **CUE** zur Wiedergabe, solange der CUE-Button gehalten wird.
- Wenn ein Deck bei gehaltenem **CUE**-Button läuft, führt die Betätigung von **PLAY** dazu, dass die Wiedergabe nach loslassen der Buttons weiterläuft.
- Drücken Sie **SHIFT + CUE**, um an den Anfang des Tracks zurück zu springen und die Wiedergabe von dort aus fortzusetzen.

SYNC-Button

Der **SYNC**-Button aktiviert/deaktiviert die Synchronisation Master-Deck.



SYNC-Button

Drücken Sie bei laufender Wiedergabe **SHIFT + SYNC**, um ein Deck zum **Tempo-Master** zu machen. Das Tempo des Decks wird zur Tempo-Referenz für alle anderen synchronisierten Decks und FX. Das Display des S5 zeigt in der Deck-Kopfzeile des Master-Decks **MASTER** an.

Der **SYNC**-Button nimmt zur visuellen Rückmeldung verschiedene Zustände an:

- Wenn das **Deck** BPM-synchron und in Phase zum Master läuft, leuchtet der Button hell in Grün.
- Wenn das **Deck** BPM-synchron aber nicht phasensynchron zum Master läuft, leuchtet der Button hell in Rot.

- Wenn das Deck nicht synchronisiert ist, leuchtet der Button abgedunkelt in Grün.

Wenn ein Deck aus der Phase läuft, drücken Sie zweimal den **SYNC**-Button, um zurück in den mit dem Tempo-Master synchronisierten Zustand zu springen.

SHIFT-Button

Der **SHIFT**-Button ist ein Modifikator für andere Bedienelemente auf dem S5. Er dient dem Zugriff auf sekundäre Pad-Funktionen. Wenn der Shift-Button gedrückt wird, leuchtet er hell in Weiß.

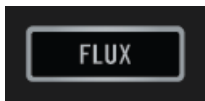


SHIFT-Button

Sie werden im Verlauf dieses Dokuments viele Beispiele für die Nutzung der **SHIFT**-Buttons zum Zugriff auf sekundäre Funktionen finden.

4.2.7 FLUX-Button

Der **FLUX**-Button des S5 aktiviert für das Deck im Fokus den Flux-Modus.



FLUX-Button

Flux-Modus

Im FLUX-Modus läuft für jedes Deck ein zweiter Wiedergabe-Kopf entlang des normalen Track-Verlaufs – auch, wenn Sie einen Abschnitt loopen, temporär auf einen Cue-Punkt zurückspringen, im Track vorwärts oder rückwärts hüpfen, usw. So kann der Beat des Tracks immer weiter fließen, egal was Sie machen.

4.2.8 Loop-Encoder

Der Loop-Encoder dient der Steuerung von Loop-Funktionen auf Track-Decks, Stem-Decks oder Remix-Decks. Er verfügt über eine Druck-Funktion zur Aktivierung eines Loops, eine Drehfunktion zur Einstellung der Loop-Länge sowie einen segmentierten LED-Ring, der den aktiven Loop anzeigt. Wenn der Fokus auf Deck A oder B liegt, ist die Farbe des LED-Rings blau. Wenn der Fokus auf Deck C oder D liegt ist die Farbe des LED-Rings weiß.



Loop-Encoder



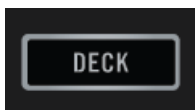
Sie können einen Loop nicht dauerhaft aktivieren, wenn der Flux-Button aktiv ist. Der Loop bleibt dann nur so lange aktiv, wie Sie den Loop-Encoder gedrückt halten und geht beim Loslassen wieder aus. Die Einstellung der Loop-Länge kann immer vorgenommen werden, ob der Loop nun aktiv ist oder nicht.

Die Wiedergabe-Position verschieben

Wenn ein Loop aktiv ist, kann der Loop-Encoder auch zur Bewegung der Wiedergabeposition in Schritten entsprechend der Loop-Länge genutzt werden, indem Sie beim drehen des Loop-Encoders **SHIFT** gedrückt halten.

4.2.9 DECK-Button

Der **DECK**-Button schaltet den Fokus eines Deck-Bereichs (und die Steuerung) zwischen primärem und sekundärem Deck um.



DECK-Button

Der **DECK**-Button leuchtet blau, wenn ein primäres Deck (A oder B) im Fokus ist und weiß, wenn das sekundäre Deck (C oder D) im Fokus ist.

4.3 Das FX-Unit

Über den Decks bietet der S5 zwei FX-Units, die jedem Deck zugewiesen werden können. Vier Drehregler und Buttons pro FX-Unit dienen der Echtzeit-Steuerung von Effekt-Parametern. Genau, wie in der Software, sitzt FX-Unit 1 in der linken, oberen Ecke und FX-Unit 2 in der rechten, oberen Ecke.



FX-Units 1 und 2

FX-Units dienen der kreativen Bearbeitung Ihrer Tracks, was von etwas Hall zur Verschönerung eines Aufbaus bis hin zum kompletten Zerfetzen eines Beats mit Stutter-Effekten reichen kann. Zu diesem Zweck ist TRAKTOR mit einer großen Sammlung qualitativ hochwertiger Effekte (FX) ausgestattet. Sie können einfach über den S5 konfiguriert und mit den FX-Bedienelementen gesteuert werden.



Das FX Unit

In der Grundeinstellung sind die FX-Units 1 & 2 immer aktiv. Weisen Sie über die jeweiligen FX-Zuweisungs-Buttons den Mixer-Kanälen Effekte zu.

Dies ist ein Überblick über die Namen und Funktionen der Bedienelemente eines FX-Units. Die Drehregler in diesem Bereich sind berührungsempfindlich. Berühren Sie einen, um das FX-Ausklappenmenü zu öffnen, mit dem Sie einen Überblick über die geladenen Effekte sowie die Steuer-Zuweisungen und Parameter-Werte bekommen.

- Single-Modus: Wählen Sie einen Effekt; die FX-Drehregler dienen der Steuerung von bis zu 4 Parametern.
- Group-Modus: Wählen Sie bis zu drei Effekten als Effekt-Kette; die FX-Drehregler dienen der Steuerung eines Parameters pro Effekt.

Die folgende Abbildung und die Tabelle zeigen die von den FX-Buttons und -Drehreglern gesteuerten Parameter im Überblick und bietet die entsprechenden Verweise zu mehr Informationen.

Name	Funktion im Single-Modus	Funktion im Group-Modus
FX-Button 1	Aktiviert/deaktiviert das komplette FX-Unit.	-
FX-Button 2	Setzt alle FX-Parameter auf ihre Grundeinstellungen zurück.	Aktiviert/deaktiviert FX-Slot 1.
FX-Button 3	Hängt vom gewählten Effekt ab.	Aktiviert/deaktiviert FX-Slot 2.
FX-Button 4	Hängt vom gewählten Effekt ab.	Aktiviert/deaktiviert FX-Slot 3.

Name	Funktion im Single-Modus	Funktion im Group-Modus
FX-Drehregler 1	Regelt für das gesamte FX-Unit das Verhältnis zwischen dem unbearbeiteten Signal (dry) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (wet).	Regelt für das gesamte FX-Unit das Verhältnis zwischen dem unbearbeiteten Signal (dry) und dem durch den Effekt bearbeiteten Signal (wet).
FX-Drehregler 2	Steuert FX-Parameter 1.	Steuert den ersten Effekt im FX-Unit.
FX-Drehregler 3	Steuert FX-Parameter 2.	Steuert den zweiten Effekt im FX-Unit.
FX-Drehregler 4	Steuert FX-Parameter 3.	Steuert den dritten Effekt im FX-Unit.

4.3.1 Zuweisung der FX-Units

Um das Signal eines Decks in ein FX-Unit zu leiten, drücken Sie im Mixer-Kanal den entsprechenden FX-Zuweisungs-Button.

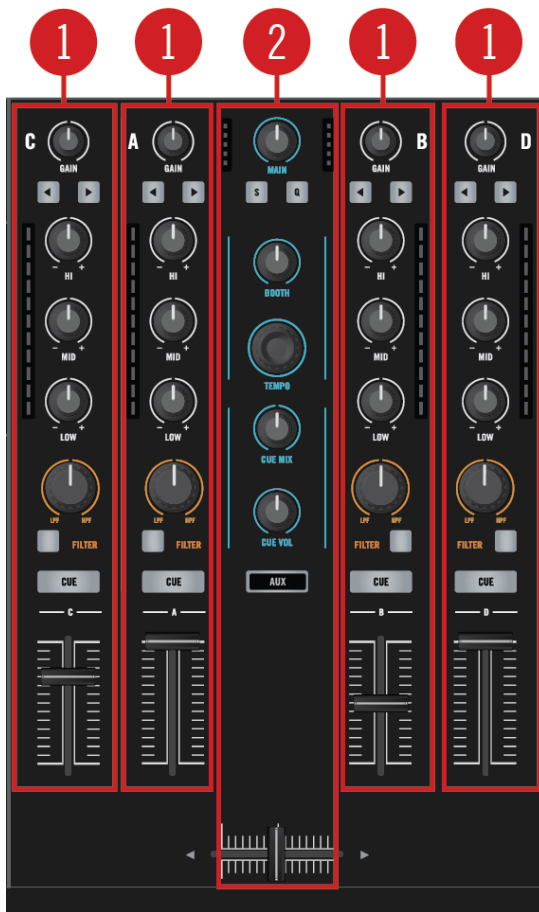


FX-Assign-Buttons

- ▶ Drücken Sie in der Standard-Konfiguration von TRAKTOR mit 2 FX-Units auf dem Mixer den linken FX-Assign-Button eines Kanals, um den Kanal dem FX-Unit 1 zuzuweisen. Drücken Sie auf dem Mixer den rechten FX-Assign-Button eines Kanals, um den Kanal dem FX-Unit 2 zuzuweisen. Die FX-Zuweisungs-Buttons leuchten hell in orange, wenn sie zugewiesen sind.

4.4 Der Mixer

Dies ist ein kurzer Überblick über das Layout des Mixers, seine Funktion und Bedienung. Danach erklärt der detaillierte Hardware-Referenz-Abschnitt jede einzelne Komponente des Mixer-Bereichs auf dem S5. Entsprechend der Bedienoberfläche der TRAKTOR-Software, sitzt der 4-Kanal-Mixer in der Mitte des S5. Nach Anschluss an die TRAKTOR-Software, steuern die Drehregler im Mixer-Bereich des S5 die entsprechenden Regler des Software-Mixers.

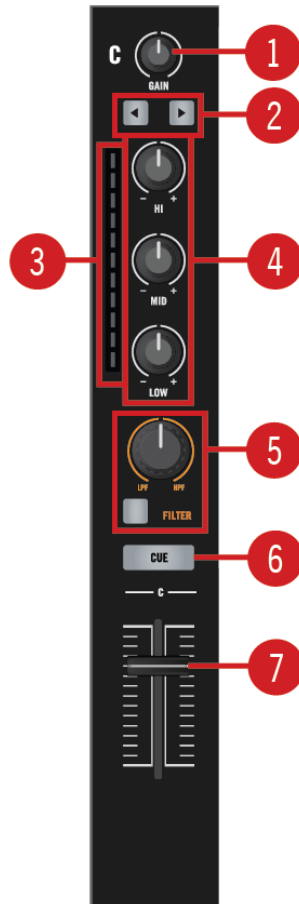


Der Mixer des S5

(1) **Mixer-Kanäle A, B, C und D:** Jeder Kanal empfängt sein Eingangs-Signal vom entsprechenden, virtuellen Deck in TRAKTOR oder alternativ über die Eingänge auf der Rückseite des S5 von einer externen Quelle (z.B. ein CD-Spieler oder Mikrophon). Jeder Kanal verfügt über dedizierte Bedienelemente, wie die Kanal-Fader, zum stufenlosen ein und ausblenden im Mix. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.1, Mixer-Kanal](#).

(2) **Mixer-Main-Bereich:** Die Mixer-Kanäle führen ihre Signale in die **MAIN**- und **BOOTH**-Ausgänge. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2, Mixer-Main-Bereich](#).

4.4.1 Mixer-Kanal



Mixer-Kanal im Detail

Von oben nach unten besteht ein Mixer-Kanal aus den folgenden Bedienelementen:

- (1) **GAIN-Drehregler:** Der **GAIN**-Drehregler steuert den Signal-Pegel direkt nach dem Kanal-Eingang, so dass Sie die Pegel der Decks untereinander anpassen können. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.1.1, GAIN-Drehregler](#).
- (2) **FX-Assign-Buttons:** Die FX-Assign-Buttons weisen den Kanal den FX-Units zu. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.1.2, FX-Assign-Buttons \(FX-Zuweisungs-Buttons\)](#).
- (3) **Eingangs-Pegelanzeige:** Jeder Kanal hat eine eigene Eingangs-Pegelanzeige, die den Signalpegel vor Erreichen des Kanal-Faders anzeigt. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.1.5, Kanal-Pegelanzeige](#).
- (4) **EQ-Drehregler(HI, MID, LOW):** Steuern die Frequenz-Anteile. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.1.3, EQ-Regler](#).
- (5) **FILTER-Button und FILTER-Drehregler:** Diese Bedienelemente steuern einen Filter-Effekt (**HPF** oder **LPF**) wenn dieser mit dem **FILTER**-Button eingeschaltet ist. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.1.6, FILTER-Button und FILTER-Drehregler](#).
- (6) **CUE-Button:** Der CUE-Button dient dem Vorhören der Kanal-Signale auf Ihrem Kopfhörer. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.1.7, CUE-Button](#).
- (7) **Kanal-Fader:** Blendet einen Kanal stufenlos in den Mix ein. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.1.4, Kanal-Fader](#).

4.4.1.1 GAIN-Drehregler

Der **GAIN**-Drehregler steuert den Pegel, den ein Kanal vom entsprechenden Deck oder Audio-Eingang empfängt, um beim Mixen Lautstärke-Unterschiede zu vermeiden.



GAIN-Drehregler



GAIN wird nach dem Eingang und der Wandlung ins Digitale angewendet. Wenn Sie also einen Plattenspieler oder ein anderes externes Gerät anschließen und Ihre Kanal-Pegelanzeige sich mit dem **GAIN**-Drehregler in Mittelstellung konstant über die vier orangen Segmente hinaus bewegt, drehen Sie den Ausgangspegel des Geräts zurück, bis nur die lautesten Passagen den orangen Bereich des Eingangs-Pegelmeters erreichen.

4.4.1.2 FX-Assign-Buttons (FX-Zuweisungs-Buttons)

Jeder Kanal bietet zwei FX-Zuweisungs-Buttons, die das Routing durch die FX-Units von TRAKTOR aktivieren. Der linke leitet den Kanal durch FX-Unit 1 und der rechte leitet durch FX-Unit 2.



FX-Assign-Buttons

Diese Zuweisungen schließen sich nicht gegenseitig aus, so dass Sie Signale in jedes einzelne FX-Unit oder auch in beide gleichzeitig schicken können.



Wenn Sie beide FX-Zuweisungs-Buttons aktivieren, durchläuft das Signal Ihres Tracks zuerst FX1 und dann FX2.

4.4.1.3 EQ-Regler

Jeder Kanal hat einen 3-BandEQ: Die **HI**, **MID** und **LOW**-Drehregler dienen der Wiederherstellung der klanglichen Balance zwischen verschiedenen Tracks, indem sie die Lautstärken der entsprechenden Frequenzbänder verstärken oder abschwächen.



EQ-Drehregler

In der Mittelposition haben die Regler eine Rastung, mit der die Position markiert wird, an der durch den EQ keine Klangbeeinflussung stattfindet.



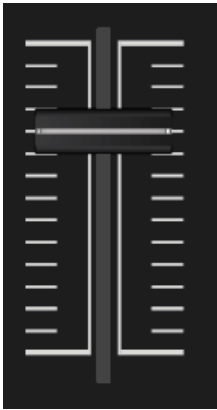
Der interne EQ des S5 klingt identisch zum Z ISO, dem EQ in der Grundeinstellung der TRAKTOR-Software.



TRAKTOR bietet Ihnen eine Reihe von EQ-Typen, von denen jeder seine eigene "Persönlichkeit" hat. Sie können den EQ-Typ unter *Preferences > Mixer > EQ Selection* wählen.

4.4.1.4 Kanal-Fader

Die Kanal-Fader steuern den Pegel des Kanals, der in den Crossfader und den **MAIN OUT** (Hauptausgang) geschickt wird.



Kanal-Fader



Die Fader-Einstellung eines Kanals hat keinen Einfluss auf seine Lautstärke im CUE – nutzen Sie den GAIN-Regler zur Anpassung seines relativen Pegels und ziehen Sie dann die Fader hoch, um einzublenden.

4.4.1.5 Kanal-Pegelanzeige



Kanal-Pegelmeter

Nutzen Sie die visuelle Rückmeldung des Kanal-Pegelmeters, um den optimalen Signalpegel zu finden. Wenn Ihre Signal-Quelle ein TRAKTOR-Deck ist, können Sie den Pegel mit dem **GAIN**-Drehregler einstellen.



Wenn Sie externe Plattenspieler oder CD-Player anschließen, nutzen Sie deren Lautstärke-Regler zur Einstellung des korrekten Kanalpegels. Wenn der Eingang des S5 anfängt zu übersteuern, macht eine Verringerung des GAINs den Kanal leiser aber die Eingangs-Übersteuerung wird nicht behoben.

Erhöhen Sie den Pegel, so dass Sie ständige Bewegungen der blauen Segmente haben und die lautesten Passagen Ihres Tracks die Pegelanzeige gerade so eben in den orangen Bereich bringt. Keine Angst, der MAIN-Ausgang verfügt über massive Reserven zur Ansteuerung der P.A., selbst, wenn Sie die Eingänge nicht so hart fahren, wie Sie können.

4.4.1.6 FILTER-Button und FILTER-Drehregler

Der **FILTER**-Button ist der Ein-/Aus-Schalter für den eingebauten Doppel-Modus-Filter. Der **FILTER**-Drehregler wendet je nach Drehrichtung entweder einen Hoch- oder einen Tiefpass-Filter an. Drehen Sie den Knopf nach links für einen Tiefpassfilter und nach rechts für einen Hochpassfilter.



FILTER-Button und FILTER-Drehregler



Selbst, wenn der **FILTER**-Button eingeschaltet ist, findet mit dem **FILTER**-Drehregler in der Mittelstellung keine Filterung statt.



TRAKTOR bietet Ihnen verschiedene Typen Doppel-Modus-Filter. Wählen Sie den Filter-Typ unter *Preferences>Mixer>Filter Selection*.

4.4.1.7 CUE-Button

Drücken Sie den **CUE**-Button, um das Signal des Kanals in den Cue-Kanal zu schicken und ihn über Ihren Kopfhörer vorzuhören.



CUE-Button



Der Kanal-Fader hat keinerlei Einfluss auf die Kanal-Lautstärke im CUE. Sie sollten ihn also unten lassen, bis Sie bereit sind, den Kanal in Ihren Haupt-Mix einzublenden.

Ein Praxis-Tutorial über die Nutzung von Kopfhörern finden Sie im Abschnitt [↑2.3.3, Einsatz des Kopfhörers zum vorbereiten eines Mixes](#).

4.4.2 Mixer-Main-Bereich

Dieses Kapitel verschafft Ihnen zunächst einen Überblick über den Main-Bereich des Mixers und erklärt dann jedes einzelne Bedienelement. Die folgende Abbildung und die Tabelle zeigen den Mixer-Main-Bereich im Überblick und bieten die entsprechenden Verweise zu mehr Informationen.



Bedienelemente des Mixer-Main-Bereichs

(1) **MAIN-Drehregler:** Der **MAIN**-Drehregler steuert den Gesamtpegel des Signals, das in den **MAIN OUT** (Hauptausgang) geleitet wird. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2.7, MAIN-Regler](#).

(2) **GLOBAL-Bereich:** Im GLOBAL-Bereich schalten Sie die Funktionen **Snap** und **Quantize** von TRAKTOR ein/aus. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2.6, GLOBAL-Bereich](#).

(3) **BOOTH-Drehregler:** Der **BOOTH**-Drehregler steuert den Gesamtpegel des Signals, das in den **BOOTH OUT** geschickt wird. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2.5, BOOTH-Drehregler](#).

(4) **TEMPO-Encoder:** Der **TEMPO**-Encoder steuert das globale Tempo. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2.4, TEMPO-Encoder](#).

(5) **CUE-MIX-Drehregler:** Der **CUE-MIX**-Drehregler regelt die Mischung zwischen den Signalen des MAIN-Ausgangs und des CUE-Kanals in Ihrem Kopfhörer. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2.3, CUE-MIX-Drehregler](#).

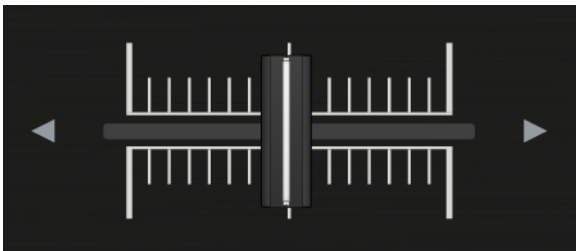
(6) **CUE-VOL-Drehregler:** Der **CUE-VOL**-Drehregler steuert den Pegel für beide Kopfhörer-Anschlüsse auf der Vorderseite. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2.2, CUE-VOL-Drehregler](#).

(7) **AUX-Button:** Der **AUX**-Button schaltet die Signale der an den **AUX**-Bereich angeschlossenen Geräte in den Haupt-Mix. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2.8, AUX-Button](#).

(8) **Crossfader:** Regelt den Mix zwischen den beiden Signalen auf der linken und rechten Seite. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.4.2.1, Crossfader](#).

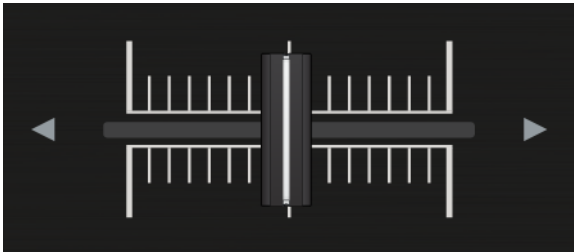
4.4.2.1 Crossfader

Der Crossfader steuert die Mischung zwischen den, über die **Crossfader-Zuweisungs-Schalter** auf der Vorderseite des S5, seiner linken und rechten Seite zugewiesenen, Kanälen.



Der Crossfader

Der Crossfader regelt den Mix zwischen den zugewiesenen Kanälen. Auf dem S5 folgt der Crossfader den Zuweisungen, die in der TRAKTOR-Software gemacht wurden. In der Grundeinstellung sind die Decks A und C der linken und die Decks B und D der rechten Seite des Crossfaders zugewiesen.



Der Crossfader

Um zu erfahren, wie Sie die Crossfader-Zuweisungen ändern, lesen Sie bitte das TRAKTOR-Handbuch.

4.4.2.2 CUE-VOL-Drehregler

Der **CUE-VOL**-Drehregler dient der Lautstärke-Regelung der Kopfhörer-Ausgänge.



Der CUE-VOL-Drehregler



S5Die hochpegeligen Kopfhörer-Ausgänge des S8 liefern auch in lauten Umgebungen genug Lautstärke. Seien Sie bitte Vorsichtig und fangen Sie mit einer leisen Einstellung an.

4.4.2.3 CUE-MIX-Drehregler

Der **CUE MIX** bestimmt, ob Sie in Ihrem Kopfhörer nur den **MAIN**-Mix, nur den **CUE**-Kanal oder beide Signale zusammen hören.

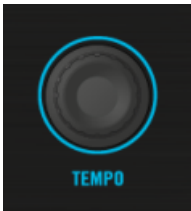


CUE-MIX-Drehregler

Hören Sie einen neuen Track in Ihrem **CUE** vor und erhöhen Sie das **GAIN** des Kanals, bis der Mix aus beiden Kanälen mit dem **CUE-MIX**-Regler in der Mittelstellung gut klingt. So können Sie sicher sein, dass der Track sich beim wirklichen Mixen gut in den **MAIN**-Ausgang einfügt.

4.4.2.4 TEMPO-Encoder

Der zentrale **TEMPO**-Drehregler steuert **den Tempo-Master von TRAKTOR** in **BPM**. Alle synchronisierten Decks folgen automatisch den Tempo-Änderungen.



TEMPO-Encoder



Der Tempo-Encoder ändert das Tempo in Schritten von 0,01 BPM. Halten Sie **SHIFT**, um es in Schritten von 1 BPM zu ändern.

Über eine Abkürzung können Sie das Tempo auf dem Display des Decks einstellen.



Bitte beachten Sie, dass Sie ein individuelles Tempo nur auf unsynchronisierten Decks einstellen können. Wenn Sie das Tempo eines synchronisierten Decks einstellen, ändert sich der BPM-Wert des Tempo-Masters in gleicher Weise.

Um ein Verhalten ähnlich einem dedizierten Tempo-Faders zu erhalten, achten Sie darauf, dass das Deck nicht synchronisiert ist.

1. Drücken Sie **Display-Button 1**, um das **BPM**-Pop-Up zu öffnen.

2. Nutzen Sie den **BROWSE**-Drehregler, um das **MASTER**-Tempo in Schritten von 0,01 BPM einzustellen. Um in Schritten von ganzen BPMs einzustellen, drücken Sie beim Drehen des Reglers **SHIFT**.

→ Die Wiedergabe-Geschwindigkeit der Track-/Remix-Inhalte wird angepasst.

Wenn Sie ein Deck manuell mit einer externen Quelle, wie z.B. einem Plattenspieler, synchronisieren müssen, nutzen Sie die Tempo-Einstellung in Kombination mit dem Touch-Strip des Decks, wie es in Abschnitt [↑3.1, Den Touch-Strip nutzen](#) beschrieben ist.



Beachten Sie, dass bei Decks, die entweder als das **MASTER**-Deck eingestellt sind oder zum **MASTER** synchronisiert laufen, der S5 **MASTER CLOCK BPM** anzeigt. Wenn das Deck im Fokus nicht zu TRAKTORs Master-Clock synchronisiert ist, zeigt das **BPM**-Overlay das individuelle Tempo (BPM) des Track- oder Remix-Decks an.



Das **BPM**-Overlay ist nur bei Track- oder Remix-Decks zugänglich.

4.4.2.5 BOOTH-Drehregler

Der **BOOTH**-Regler wird genutzt, um das **MAIN**-Signal über die **BOOTH-OUT**-Anschlüsse auf einen zweiten Satz Boxen zu schicken und ihre Lautstärke unabhängig vom **VOLUME**-Drehregler einzustellen. Eine übliche Anwendung ist die Nutzung für Ihre Monitor-Anlage auf der Bühne, damit Sie dort die Lautstärke unabhängig vom P.A.-System des Veranstaltungsortes regeln können.



BOOTH-Regler



Der **BOOTH**-Regler funktioniert immer gleich, egal ob der S8 im TRAKTOR-Modus, in einem gemischten Setup oder als komplett eigenständiger Mixer arbeitet.

4.4.2.6 GLOBAL-Bereich

Die **Snap**- und **Quantize**-Modi können direkt auf dem S5 durch Betätigung der entsprechenden Buttons **S** und **Q** im **GLOBAL**-Bereich ein-/ausgeschaltet werden.



GLOBAL-Bereich



Diese Bedienelemente des S5 betreffen nur die Decks von TRAKTOR.

Snap-Button

Der auf dem S8 mit **S** bezeichnete Snap-Button dient der Aktivierung/Deaktivierung des Snap-Modus. Bei aktivem Snap-Modus springt jeder Cue-Punkt oder Loop-Punkt, den Sie setzen, automatisch auf den nächstgelegenen Beat.

Quantize-Button

Der mit **Q** bezeichnete Quantize-Button dient der Aktivierung/Deaktivierung des Quantize-Modus. Bei aktivem Quantize sind alle Sprünge im Track (Hotcues, Beatjumps, usw.) Beat-genau.

Wenn Sie einen Sprung vor einem Beat auslösen, verzögert TRAKTOR die Aktion, so dass der Effekt auf dem Beat stattfindet. In diesem Fall bleibt die Synchronisation gewahrt und Sie können perfekte Echtzeit-Remixe anfertigen.

4.4.2.7 MAIN-Regler

Der **MAIN**-Regler steuert den Gesamtpegel Ihres Mixes, wie er in die **MAIN OUTs** des S5 geleitet wird.



MAIN-Drehregler und MAIN-Pegelmeter

Die LED-Anzeigen links und rechts zeigen den Pegel an. Wenn der **MAIN**-Regler nach links gedreht wird (in Richtung seines Minimal-Werts), schlägt die Main-Pegelanzeige entsprechend weniger aus.



Stellen Sie den **MAIN**-Regler so ein, dass die lautesten Passagen Ihrer Performance im oberen Teil des blauen Bereichs bleiben und keinesfalls die orangen LEDs überschreiten.

4.4.2.8 AUX-Button

Mit dem **AUX**-Button haben Sie direkten Zugriff auf den **AUX**-Bereich auf der Rückseite, wo Sie ein Mikrofon und ein Audio-Gerät mit Line-Pegel anschließen können..



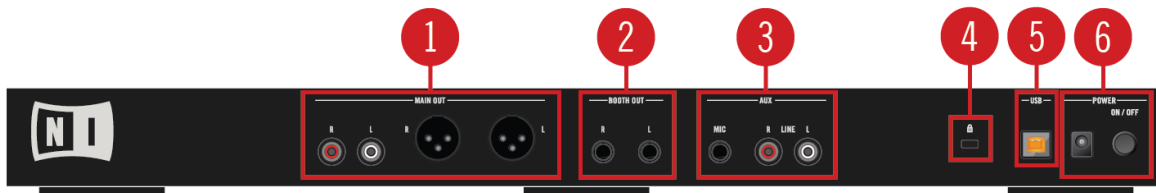
AUX-Button

Wenn der Aux-Button gehalten wird, werden beide AUX-Kanäle dem Mix hinzugefügt, solange der Button gedrückt wird. Der Ausgangspegel kann dabei mit den LOOP-Encoders eingestellt werden.

Für weitere Informationen über die Nutzung von...

4.5 Rückseite

Auf der Rückseite finden Sie die Anschlüsse, die Sie zum Betrieb des S5 und zum Anschluss von zusätzlichen Geräten, wie z.B. Aktiv-Boxen, Mikrofonen oder Geräten mit Line-Pegeln, benötigen.



Anschlüsse auf der Rückseite des S5

(1) **MAIN-OUT-Bereich:** Der **MAIN OUT**-Bereich dient dem Anschluss an Aktiv-Boxen oder eine P.A. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.5.1, MAIN-OUT-Bereich \(Hauptausgang\)](#).

(2) **BOOTH-OUT-Bereich:** Der **BOOTH OUT** dient dem Anschluss an ein zweites Paar Boxen, meist zur Nutzung auf der Bühne. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.5.2, BOOTH-OUT-Bereich](#).

(3) **AUX-Bereich:** Der **AUX**-Bereich dient dem Anschluss eines Mikrophons oder eines Audio-Geräts mit Line-Pegel. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.5.3, AUX-Bereich](#).

(4) **Kensington-Lock-Slot:** Hier können Sie ein Kensington-kompatibles Schloß anschließen, um Ihr Gerät gegen Diebstahl zu schützen. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie [↑4.5.4, Kensington-Schloss-Slot](#).

(5) **USB-Anschluss:** Die USB-Buchse dient dem Anschluss Ihres Geräts an einen Computer. Der **MAIN OUT**-Bereich dient dem Anschluss an Aktiv-Boxen oder eine P.A. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie --- MISSING LINK ---.

(6) **POWER-Bereich** (Stromversorgung): Im **POWER**-Bereich S5 schließen Sie das Netzkabel an und schalten das Gerät an bzw. aus. Der **MAIN OUT**-Bereich dient dem Anschluss an Aktiv-Boxen oder eine P.A. Für weitergehende Informationen hierzu lesen Sie --- MISSING LINK ---.

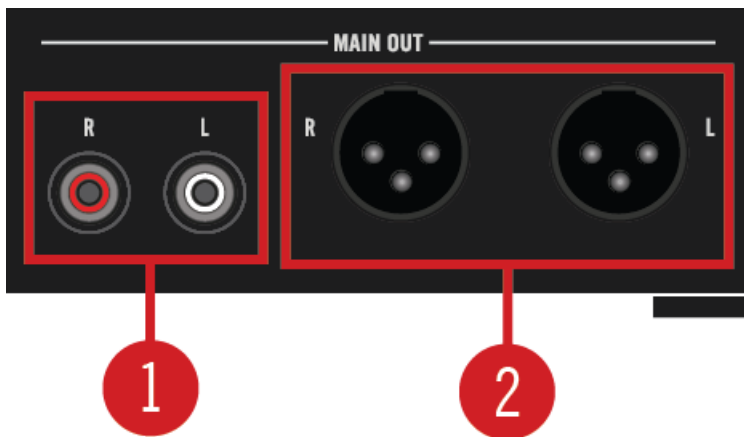
Technische Details aller Anschlüsse finden Sie in Kapitel [↑9, Technische Spezifikationen](#).

Sehen Sie dazu auch

📄 USB-Anschluss [→ 186]

📄 POWER-Bereich (Spannungsversorgung) [→ 187]

4.5.1 MAIN-OUT-Bereich (Hauptausgang)



MAIN-OUT-Bereich

Der **MAIN-OUT**-Bereich bietet zwei Sätze Ausgangs-Buchsen:

(1) **Unsymmetrische Cinch-Buchsen:** Nutzen Sie die Cinch-Ausgänge, um Zuhause auf Ihrer Stereoanlage zu üben oder den S8 an einen anderen DJ-Mixer oder ein Aufnahmegerät anzuschließen.

(2) **Symmetrische XLR-Buchsen:** An die symmetrischen XLR-Ausgänge können Sie hochwertige, symmetrische Kabel für den professionellen Einsatz anschließen, die wesentlich unanfälliger gegen Einstreuungen sind, als unsymmetrische Kabel. Dies gilt besonders bei langen Kabeln. Schließen Sie den S5 mit XLR-Kabeln an Aktivboxen oder eine Endstufe an.

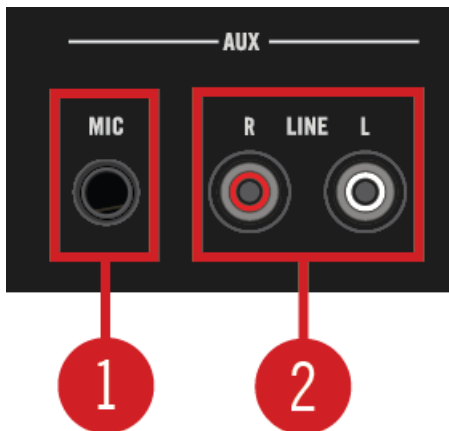
4.5.2 BOOTH-OUT-Bereich



BOOTH-OUT-Bereich

Die symmetrischen 6,3-mm-**BOOTH**-Ausgänge führen das gleiche Signal wie die **MAIN-OUT**-Buchsen. Die typische Anwendung für diese Ausgänge ist eine zusätzliche Monitor-Anlage auf der Bühne. Stellen Sie den Pegel der **BOOTH-OUT**s mit dem dedizierten **BOOTH**-Regler in der Mitte des S5-Mixers ein.

4.5.3 AUX-Bereich



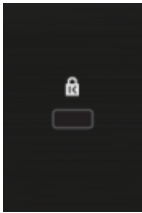
AUX-Bereich

Der AUX-Bereich bietet Ihnen Anschlüsse für die Integration eines Mikrophons und jeglicher, externer Audio-Signalquelle mit Line-Pegel in Ihre Performance. Dieser Bereich enthält:

(2) **MIC-2-Eingang (symmetrischer XLR/Klinkenstecker)**: Schließen Sie an den MIC-Eingang ein Mikrophon entweder über XLR oder symmetrische 6,3-mm-Klinke an.

(2) **Line-/Phono-Cinch-Eingangsbuchsen** 3/4" />: An diese LINE-Anschlüsse können mit Cinch-Kabeln Plattenspieler, CD-Spieler und Audio-Quellen mit Line-Pegel angeschlossen werden.

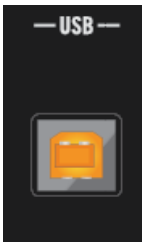
4.5.4 Kensington-Schloss-Slot



Kensington-Schloss-Slot

Nutzen Sie ein zum Kensington-Slot kompatibles Schloss, um Ihren S5 zur Diebstahl-Vermeidung an ein schweres Objekt, wie z.B. einen Tisch, anzuschließen.

4.5.5 USB-Anschluss



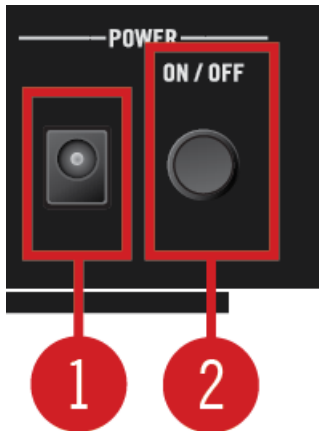
USB-Buchse

Hier schließen Sie den S5 über das beiliegende USB-Kabel an Ihren Computer an. Die Verbindung ist USB 2 aber sie ist kompatibel zu Rechnern, die mit USB 3 ausgerüstet sind.



Durch die großen Datenmengen, die an den TRAKTOR KONTROL S5 übermittelt werden, kann der Anschluss über einen USB-Hub zu Fehlfunktionen führen. Am besten schließt man den S5 direkt an einen USB 2.0 Port des Computers an.

4.5.6 POWER-Bereich (Spannungsversorgung)



POWER-Bereich

Der **POWER**-Bereich dient dem Anschluss an das Netzteil und an Ihren Rechner.

- (1) **Netzteil-Buchse (15 V - 2,66 A)**: Schließen Sie hier das mitgelieferte Netzteil an.
- (2) **ON/OFF-Schalter** (An-/Aus-Schalter: Drücken Sie diesen Schalter, um Ihr Gerät an- bzw. auszuschnalten).



Nutzen Sie den TRAKTOR KONTROL S5 niemals mit einem anderen, als dem mitgelieferten Netzteil. Im Falle einer Beschädigung oder eines Verlusts, stellen Sie sicher, dass Sie nur ein von Native Instruments für die Verwendung mit dem S5 empfohlenes Ersatz-Netzteil kaufen.



Lesen Sie vor der Nutzung des Netzteils und seinem Anschluss an den S5 bitte das Heft TRAKTOR KONTROL S5 WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE (in der Produktverpackung mitgeliefert). Diese Broschüre beschreibt den Anschluss des für Ihre Region passenden Adapter-Steckers.

4.6 Die Vorderseite

In diesem Abschnitt finden Sie eine Übersicht über die Elemente der Vorderseite des S5.



Die Vorderseite des S5

(1) **PHONES:** Der **PHONES**-Bereich finden Sie zwei Kopfhörer-Anschlüsse. Sie können mit dem **CUE** Tracks vorhören und den **MAIN**-Mix hören.

- **Kleine Kopfhörerbuchse:** Hier schließen Sie Kopfhörer mit 3,5-mm-Stereo-Klinkenstecker an.
- **Große Kopfhörerbuchse:** Hier schließen Sie Kopfhörer mit 6,3-mm-Stereo-Klinkenstecker an.



Die Pegel der Kopfhörer werden mit dem **CUE-VOL**-Regler auf der Oberfläche des S5 eingestellt.

5 Externe Audio-Geräte einbinden

5.1 Ein Mikrofon integrieren

Der Anschluss eines Mikrophons ermöglicht es Ihnen, die Bandbreite Ihrer Performance zu erweitern. Sie können mit Ihrem Publikum reden oder Beat-Boxing integrieren.

Anschluss eines Mikrofons

Um ein Mikrofon an Ihren S5 anzuschließen:

- Schließen Sie Ihr Mikrofon über ein 6.3-mm-Klinkenkabel an die **MIC**-Buchse auf der Rückseite des S5 an.

Das Mikrofon in Ihre Arbeit mit TRAKTOR einbinden

Um das angeschlossene Mikrofon in den Mix zu integrieren:

1. Halten Sie den **AUX**-Button gedrückt.



2. Während Sie den **AUX**-Button gedrückt halten, sprechen Sie in das Mikrofon.
→ Ihre Worte werden vom Publikum gehört.

Das Mikrofon bleibt im Mix, solange Sie den **AUX**-Button gedrückt halten.

Einstellung der Mikrofon-Lautstärke

Während Sie den **AUX**-Button gedrückt halten, ändern die LED-Reihen der Touch-Strips Ihr Leuchtverhalten und die LEDs neben den **LOOP**-Encodern blinken. Die **LOOP**-Encoder arbeiten jetzt als Lautstärke-Regler und die LEDs der Touch-Strips zeigen die aktuellen Lautstärken an.

Um den Pegel des Mikrophons einzustellen:

- Drehen Sie den **LOOP**-Encoder des rechten Decks.



- Die Lautstärke des Mikrophons ändert sich und die LEDs der Touch-Strips zeigen den aktuellen Lautstärke-Pegel an.



Nach dem Loslassen des **AUX**-Buttons bleiben die eingestellten Pegel des Mikrophons und des externen Audio-Geräts nicht bestehen. Der Pegel des Mikrophons wird auf 50 % zurückgesetzt und der Pegel des externen Audio-Geräts wird auf sein Maximum gesetzt.

5.2 Audio-Geräte mit Line-Pegel hinzufügen

Der Anschluss eines Audio-Geräts mit Line-Pegel ermöglicht es Ihnen, die Bandbreite Ihrer Performance zu erweitern. Das kann ein MP3- oder CD-Player sein oder ein anderes Gerät, das Signale auf Line-Pegel ausgibt.

Audio-Geräte mit Line-Pegel anschließen

Um ein Audio-Gerät mit Line-Pegel an Ihren S5 anzuschließen:

- Schließen Sie Ihr Line-Pegel-Audio-Gerät auf der Rückseite des S5 mit einem Stereo-Cinch-Kabel an einen der **LINE L / R**-Eingänge im **AUX**-Bereich an.

Ein Audio-Gerät mit Line-Pegel in Ihre Arbeit mit TRAKTOR einbinden

Um ein Audio-Gerät mit Line-Pegel in den Mix zu integrieren:

1. Starten Sie auf dem angeschlossenen Audio-Gerät die Wiedergabe.

2. Halten Sie auf dem S5 den **AUX**-Button gedrückt.



- Das Signal des externen Audio-Geräts ist jetzt im Haupt-Mix hörbar.
Das Signal bleibt im Mix, solange Sie den **AUX**-Button gedrückt halten.

Die Lautstärke externer Audio-Geräte einstellen

Während Sie den **AUX**-Button gedrückt halten, ändern die LED-Reihen der Touch-Strips Ihr Leuchtverhalten und die LEDs neben den **LOOP**-Encodern blinken. Die **LOOP**-Encoder arbeiten jetzt als Lautstärke-Regler und die LEDs der Touch-Strips zeigen die aktuellen Lautstärken an.

Um die Lautstärke externer Audio-Geräte einzustellen:

- Drehen Sie den **LOOP**-Encoder des linken Decks.



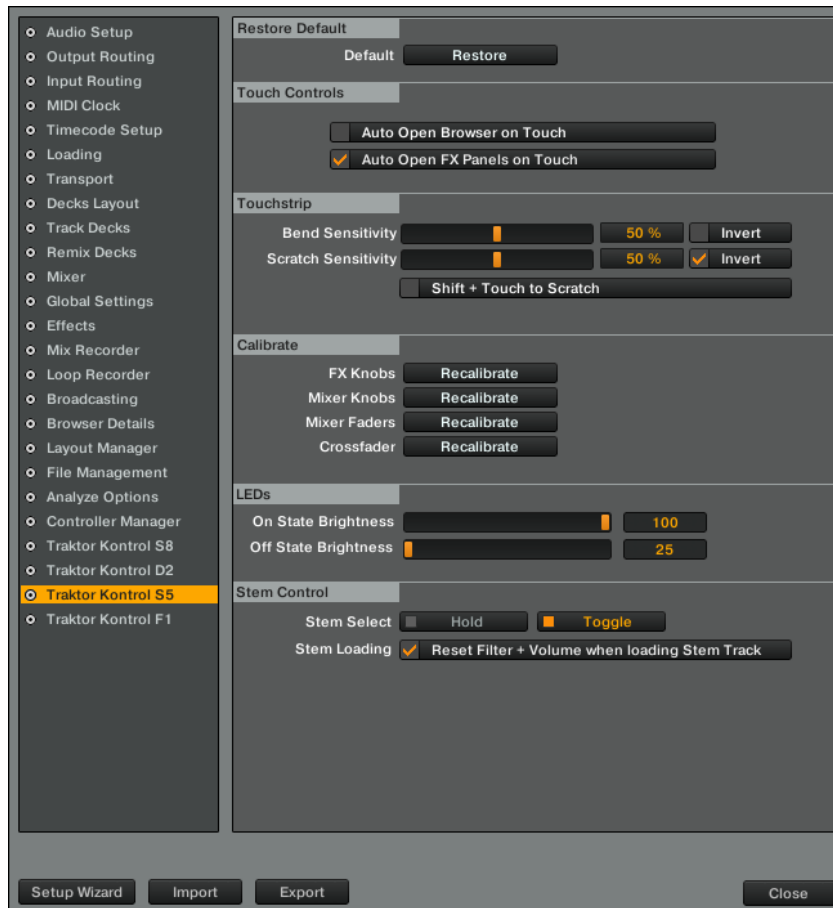
- Die Lautstärke des externen Geräts ändert sich und die LEDs der Touch-Strips zeigen den aktuellen Lautstärke-Pegel an.



Nach dem Loslassen des **AUX**-Buttons bleiben die eingestellten Pegel des Mikrophons und des externen Audio-Geräts nicht bestehen. Der Pegel des Mikrophons wird auf 50 % zurückgesetzt und der Pegel des externen Audio-Geräts wird auf sein Maximum gesetzt.

6 Voreinstellungen in TRAKTOR

Einmal mit dem Setup-Assistenten eingerichtet, erscheint im Preferences-Fenster von TRAKTOR ein spezielles Paneel für den S5, auf dem Sie das Verhalten der berührungsempfindlichen Bedienelemente, die globale LED-Helligkeit der beleuchteten Buttons und die Loop- und Beat-jump-Länge für die Pads der Decks einstellen können.



Der S5-Tab in den Preferences von TRAKTOR

6.1 Restore Default (Auf Werkseinstellungen zurücksetzen)

Mit diesem Button werden die Werkseinstellungen für den TRAKTOR KONTROL S5 wiederhergestellt und der dann startende Setup-Assistent dient der Konfiguration der Deck-Grundeinstellungen.

6.2 Touch-Bedienelemente

Eine Reihe von Bedienelementen des S8 sind berührungsempfindlich. Sie können in TRAKTOR Touch-Funktionen aktivieren, die Ihnen bei einigen Funktionen die Betätigung eines Buttons ersparen können.

- **Auto Open Browser on Touch** (Den Browser bei Berührung automatisch öffnen): Bei Aktivierung öffnet die Berührung des **BROWSE**-Reglers den Browser, der nach dem Loslassen automatisch wieder geschlossen wird. Wenn die Option deaktiviert ist, drücken Sie den **BROWSE**-Regler, um den Browser zu öffnen.
- **Auto Open FX Panels on Touch** (FX-Fenster bei Berührung automatisch öffnen): Bei Aktivierung öffnet die Berührung der **FX**-Regler im Display ein FX-Fenster mit Informationen über die Parameter-Werte der Drehregler sowie die Funktion der benachbarten **FX**-Buttons. Wenn die Option deaktiviert ist, können Sie die Parameter immer noch steuern, aber es geht dabei kein Fenster mehr auf.

6.3 Touchstrip

Touch-Technologie basiert auf den elektrischen Eigenschaften Ihrer Haut, die von Mensch zu Mensch unterschiedlich ausfallen. Die Grundeinstellung funktioniert bei den meisten Leuten und unter den meisten Umständen. Sollten Sie dennoch das Gefühl haben, dass die Touch-Strips empfindlicher reagieren könnten, oder zu schnell auslösen, können Sie hier ihr Verhalten anpassen.

- **Bend Sensitivity** (Beuge-Empfindlichkeit): Die Grundeinstellung ist 50%; Ändern Sie die Tempo-Beuge-Empfindlichkeit und prüfen Sie in Echtzeit, ob die Änderung Ihnen passt.
- **Scratch Sensitivity** (Scratch-Empfindlichkeit): Die Grundeinstellung ist 50%; Ändern Sie die Scratch-Empfindlichkeit und prüfen Sie in Echtzeit, ob die Änderung Ihnen passt.
- **Bend Invert** (Umgekehrtes Beugen): In der Grundeinstellung deaktiviert; Wischen nach links bremst temporär die Wiedergabe. Wenn aktiv, schubst das Wischen nach links die Wiedergabe an.
- **Scratch Invert** (umgekehrtes Scratching): In der Grundeinstellung aktiviert; Wischen nach links bewegt die Wiedergabe im Track vorwärts. Wenn deaktiviert, bewegt Wischen nach links die Wiedergabe rückwärts.
- **Shift + Touch to Scratch**: Wenn deaktiviert (Grundeinstellung), führt halten des **SHIFT**-Buttons und Wischen über den Touch-Strip zu absolutem Seek (Suche). Wenn aktiv, führt halten des **SHIFT**-Buttons und Wischen über den Touch-Strip zu Scratch-Effekten oder Backspins (Rückwärtsdrehern).

6.4 Calibrate

Die Kalibrierung stellt sicher, dass jedes Bedienelement über seinen kompletten Regelweg und mit optimaler Genauigkeit genutzt werden kann. Diese Parameter werden während der Produktion zwar präzise kalibriert, eine Rekalibrierung kann aber über die Lebensdauer Ihres S5 vonnöten sein. Rekalibrierung ist nötig, wenn ein Bedienelement die Einstellung der Minimal- und Maximalwerte nicht mehr zulässt.

Die Kalibrierung wird in Gruppen von Bedienelementen gemacht, klicken Sie einfach auf den jeweiligen **Recalibrate**-Button.

- **FX Knobs**: Zur Rekalibrierung der FX-Regler auf den FX-Units 1 und 2.
- **Short Faders**: Zur Rekalibrierung der Slot-Lautstärke-Fader.
- **FX Knobs**: Zur Rekalibrierung der FX-Regler auf den FX-Units 1 und 2.
- **Mixer Knobs**: Zur Rekalibrierung der EQ- (**HI**, **MID**, **LOW**) und **FILTER**-Drehregler.
- **Mixer-Fader**: Zur Rekalibrierung der Kanal-Fader.
- **Crossfader**: Zur Rekalibrierung des **Crossfaders**.

6.5 LEDs

Die Pad- und Button-Beleuchtung des S5 bietet zwei unterschiedliche Helligkeitswerte zur Anzeige von An- und Aus-Zuständen. Abhängig von den Lichtbedingungen während einer Performance, kann es von Vorteil sein, sie anzupassen.

On State Brightness (Helligkeit im An-Zustand): Bestimmt die Helligkeit von eingeschalteten Buttons und Pads.

Dim State Percentage (Prozentanteil im abgedunkelten Zustand): Bestimmt die Helligkeit für ausgeschaltete Buttons und Pads.

6.6 Stem Control

Im Stem-Control-Bereich bestimmen Sie das Verhalten der Stem-Decks.

- **Stem Select** (Stem-Wahl): Diese Option bestimmt das Verhalten der Stem-Wähler (Pads auf dem Stem-Deck). In der Grundeinstellung sind es **Toggle** (Umschalter). Wenn ein Stem-Wähler gedrückt wurde, bleibt der Stem-Part nach dem Loslassen angewählt. Wenn das Verhalten des Stem-Wählers auf **Hold** (Halten) steht, bleibt der Stem-Part nur so lange angewählt, wie Sie den Stem-Wähler (das Pad) gedrückt halten.
- **Stem Loading** (Stems Laden): Wenn die Option **Reset Filter + Volume when loading Stem Track** (Filter + Lautstärke beim Laden von Stem-Tracks zurücksetzen) aktiviert ist, werden beim Laden einer neuen Stem-Datei die Pegel der Stem-Parts auf das Maximum und die Filter-Einstellungen auf die Mittelposition (0 %) zurückgesetzt.

7 Das S5-Audio-Interface und das Control-Panel

Ihr TRAKTOR KONTROL S5 ist mit einem hochwertigen Audio-Interface mit 24-Bit/48 kHz ausgestattet. Sie können die Audio-Interface-Einstellungen an Ihre Bedürfnisse und die Leistungsfähigkeit Ihres Computers anpassen. Dieser Abschnitt dreht sich um die Einrichtung unter Windows und Mac OS X.

7.1 Einstellungen in Mac OS X

Unter Mac OS X können Sie die Einstellungen für das Audio-Interface des S5 innerhalb jeder Musikanwendung einstellen. In TRAKTOR:

- Öffnen Sie *Preferences > Audio Setup*, um zu den Einstellungen für das Audio-Interface des S5 zu gelangen.

Dort können Sie das Audio-Interface des S5 einrichten, zuvorderst die Latenz:

Latency (Latenz): Verringern Sie diesen Wert, um bei Hardware-Interaktionen, wie dem Spiel einer Remix-Zelle über ein Pad des S5, schnellere Reaktions-Zeiten zu bekommen.



Bei der Konvertierung von Audio-Signalen in ein digitales Format und umgekehrt muss der Audio-Treiber die Daten in einem Puffer zwischenspeichern (Audio-Buffer) und dann weiter an die CPU leiten. Hohe Werte für die Puffergröße führen zu einer Verzögerung zwischen der Interaktion und der hörbaren Auswirkung, was Latenz genannt wird. Kleine Puffer belasten die CPU in stärkerem Maß und können zu Audio-Aussetzern führen. Finden Sie die beste Einstellung, indem Sie mit einem hohen Latency-Wert beginnen, die Wiedergabe starten und den Wert verringern, bis die ersten Knackser und Aussetzer hörbar werden. Erhöhen Sie dann die Latenz wieder, bis die Störgeräusche verschwinden.

7.2 Einstellungen in Windows: Das Control-Panel

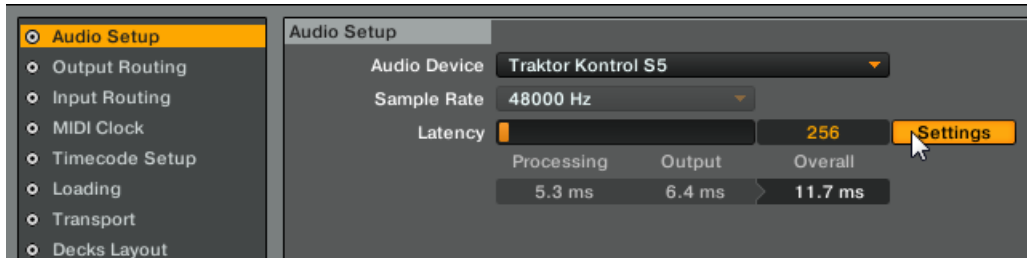
Unter Windows werden die Einstellungen für das TRAKTOR-KONTROL-S5-Audio-Interface mit dem TRAKTOR-KONTROL-S5-Control-Panel vorgenommen. Das Control-Panel wurde zusammen mit den Treibern S5 im Zuge der TRAKTOR-Installation installiert.

Dieser Abschnitt beschreibt die Bedienoberfläche des TRAKTOR-KONTROL-S5-Control-Panels.

7.2.1 Öffnen des Control-Panels

Sie können das Control-Panel auf unterschiedliche Arten öffnen:

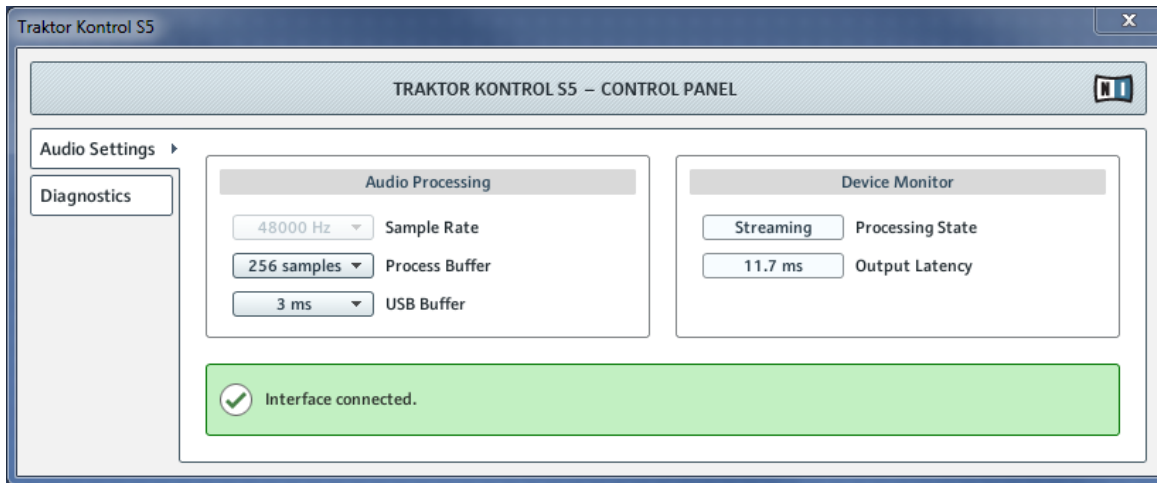
- Öffnen Sie in TRAKTOR: *Preferences* > *Audio Setup* und klicken Sie den [Settings](#)-Button, der sich auf der rechten Seite neben [Latency](#)-Schieberegler und -Anzeige befindet:



Falls das Control-Panel nicht auffindbar ist, wurde der Treiber mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht installiert. In diesem Fall installieren Sie bitte erneut die aktuelle Version von TRAKTOR und stellen Sie sicher, dass der S5-Treiber für die Installation ausgewählt ist.

7.2.2 Audio-Settings-Seite

Auf der [Audio-Settings](#)-Seite können Sie die Einstellungen für das Audio-Interface vornehmen.



Audio-Settings-Seite in der Control-Panel-Software des S5

Audio Processing (Audioverarbeitungs-Bereich)

In diesem Bereich finden Sie Einstellungen bezüglich der analog-zu-digital/digital-zu-analog-Wandlung Ihres Audio-Interfaces.

Process Buffer (Prozess-Puffer): Verringern Sie diesen Wert, um bei Hardware-Interaktionen, wie dem Spiel einer Remix-Zelle über die Pads des S5, schnellere Reaktions-Zeiten zu bekommen.



Bei der Konvertierung von Audio-Signalen in ein digitales Format und umgekehrt muss der Audio-Treiber die Daten in einem Puffer zwischenspeichern (Audio-Buffer) und dann weiter an die CPU leiten. Hohe Werte für die Puffergröße führen zu einer Verzögerung zwischen der Interaktion und der hörbaren Auswirkung, was Latenz genannt wird. Kleine Puffer belasten die CPU in stärkerem Maß und können zu Audio-Aussetzern führen. Finden Sie die beste Einstellung, indem Sie mit einem hohen Latency-Wert beginnen, die Wiedergabe starten und den Wert verringern, bis die ersten Knackser und Aussetzer hörbar werden. Erhöhen Sie dann die Latenz wieder, bis die Störgeräusche verschwinden.

USB Buffer (USB-Puffer): Verwenden Sie dieses Menü, wenn Sie über das Process-Buffer-Menü keine zufriedenstellenden Latenzwerte erreichen. Verringern Sie die Größe des USB-Puffers, um die Latenz weiter zu verringern. Sollten Sie Störungen im Audiosignal wahrnehmen, erhöhen Sie die Puffergröße so weit, bis Sie wieder einen störungsfreien Klang erreichen.

Device-Monitor-Bereich

Der Device-Monitor-Bereich (Geräteüberwachung) zeigt die Informationen über den Arbeits-Zustand und die Ausgangslatenz des Systems an.

Processing State (Arbeits-Zustand): Die Arbeits-Zustands-Anzeige gibt eine Rückmeldung über den aktuellen Zustand des Geräts. Es gibt drei mögliche Zustandsmeldungen:

- **Idle** (Leerlauf): Der Controller ist angeschlossen, es findet aber keine Verarbeitung von Audiodaten statt.
- **Streaming** (Audiowiedergabe): Der Treiber arbeitet und verarbeitet Audiodaten.
- **Panic**: Der Treiber hat die Verarbeitung der Audiodaten gestoppt. Es sind bei der Kommunikation mit dem Interface zu viele USB-Eingabe/Ausgabe-Fehler aufgetreten.

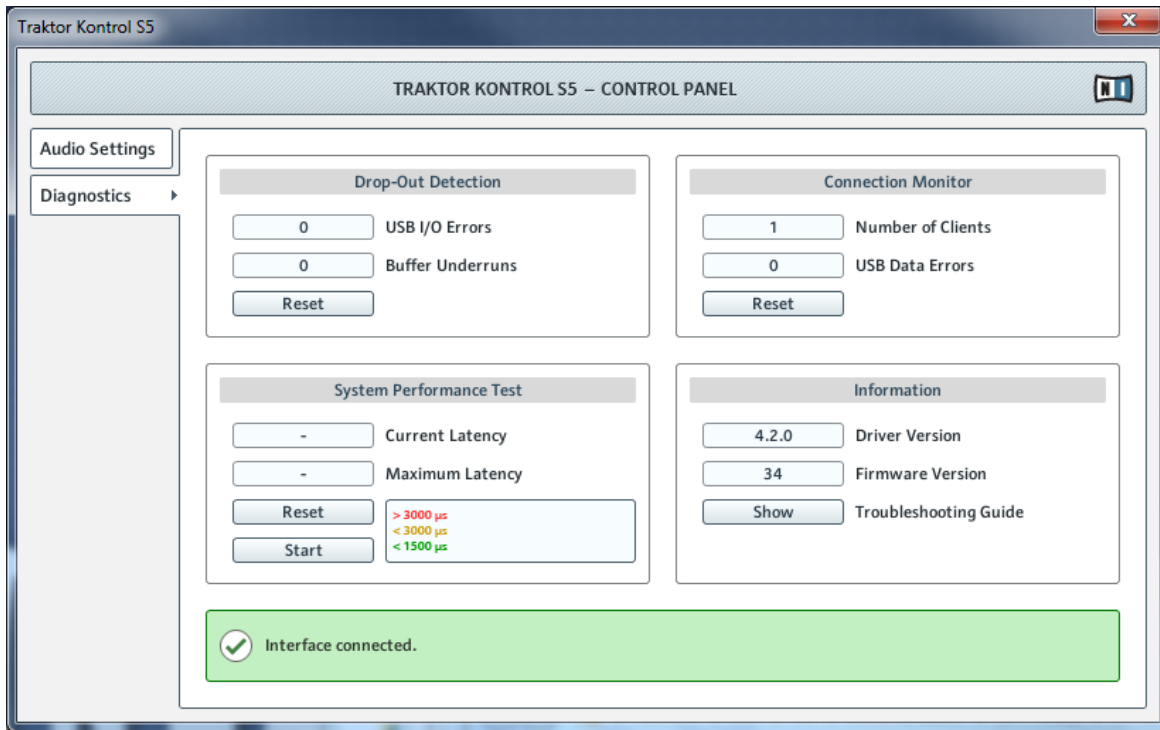
Output Latency (Ausgabelatenz): Zeigt die Ausgabelatenz (Verzögerung) Ihres Systems in Millisekunden an.



Beachten Sie bitte, dass bei der Leitung von externen Quellen, wie Plattenspielern oder Mikrofonen, durch TRAKTOR eine zusätzliche Eingangslatenz auftritt.

7.2.3 Diagnostics-Seite (Fehlerdiagnose)

Die **Diagnostics**-Seite dient der Überwachung der Controller-Leistung und dem Aufspüren von Fehlern. Diese Informationen können bei der Erkennung des Resultats von Process-Buffer-Änderungen hilfreich sein und sie können bei der Problemlösung helfen, wenn Sie unseren technischen Support kontaktieren müssen.



Diagnostics-Seite in der Control-Panel-Software des S5

Drop-Out-Detection-Bereich

Dieser Bereich bietet Daten für Problemlösungen:

USB I/O Errors (USB-Eingangs-/Ausgangs-Fehler): Zählt die Unterbrechungen im USB-Datenverkehr zwischen Ihrem Computer und dem S5.

Buffer Underruns (Pufferleerlauf): Zu einem Leerlauf des Puffers kommt es, wenn Ihr Computer nicht in der Lage ist, den Puffer schnell genug mit Daten zu füllen. Gründe für diese Fehler können eine zu hohe Anzahl an Geräten sein, die den USB-Bus nutzen oder eine zu hohe CPU-Last.

Reset: Klicken Sie diesen Button, um den Fehlerzähler zurückzusetzen.

Connection-Monitor-Bereich (Verbindungsanzeige)

Dieser Bereich bietet Informationen über die USB-Verbindung:

Number of Clients (Anzahl der Clients): Zeigt die Anzahl der Clients an, die das Interface nutzen. Mehrkanal-ASIO-Anwendungen werden separat gezählt, WDM und WASAPI erhöhen die Anzahl um eins – unabhängig davon, wie viele der WDM-/WASAPI-Anwendungen Audio wiedergeben.

USB Data Errors (USB-Datenfehler): Zählt die USB-Datenfehler. Als Auslöser für Datenfehler auf dem USB-Bus kommen zu lange oder schlechte Kabel oder Einstreuungen in Frage.

Reset: Ein Klick auf diesen Buttons setzt den Fehlerzähler zurück.

System-Performance-Test-Bereich (Systemleistungstest)

Dieser Bereich bietet Echtzeit-Messwerte der Latenz, die durch Windows selbst beigesteuert wird. Diese Daten können Hinweise auf Gründe für schlechte Leistung geben.

Current Latency (Aktuelle Latenz): Zeigt in Echtzeit den Wert von Windows interner Latenz an. Beobachten Sie diesen Wert, während Sie Anwendungen starten bzw. schließen oder USB-Geräte anschließen bzw. abziehen.

Maximum Latency (Maximale Latenz): Zeigt den höchsten Latenzwert seit dem letzten Reset an. Der Vergleich zwischen maximaler und aktueller Latenz kann bei der Suche nach Quellen für plötzliche CPU-Lastspitzen helfen.

Reset: Setzt den Wert für die maximale Latenz zurück.

Stop: Hält die Messungen an. Klicken Sie erneut, um mit der Messung fortzufahren.

Information-Bereich

Information: Hier sehen Sie, ob Ihr Treiber und die Firmware auf dem neuesten Stand sind.

Driver Version (Treiberversion): Hier sehen Sie die Version des installierten Treibers.

Firmware Version: Hier sehen Sie die aktuell installierte Firmware-Version.

Troubleshooting Guide (Problemlösungs-Leitfaden): Klicken Sie auf **Show**, um den Problemlösungs-Leitfaden zu öffnen.

7.3 Einsatz des S5 Audio-Interfaces mit anderen Musikprogrammen

Das in den S5 integrierte Audio-Interface kann mit allen auf Ihrem Rechner installierten Musikprogrammen genutzt werden. Um dies zu tun, muss das jeweilige Programm entsprechend eingerichtet werden. Die meisten Musikprogramme bieten in Ihren Optionen oder Voreinstellungen eine Einstellung, mit der Sie den TRAKTOR KONTROL S5 als das Audio-Interface wählen können. Weitere Informationen dazu entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihres Musikprogramms.

7.4 Verwendung des S5 als Standard-Audio-Interface

Der S5 kann als Standard-Audio-Interface Ihres Systems dienen und so sämtliche Klänge, inklusive der System-Klänge, wiedergeben (nicht nur für Musikprogramme). Dieser Abschnitt beschreibt die Einrichtung der Systemeinstellungen.

7.4.1 Windows

Um den TRAKTOR KONTROL S5 als Standard-Audioausgabegerät unter Windows 7 (und neuer) zu benutzen, verfahren Sie wie folgt:

1. Öffnen Sie *Start > Systemsteuerung > Hardware und Sound > Sound*.
2. Wählen Sie den Tab [Wiedergabe](#).
3. Wählen Sie in der Geräteliste *TRAKTOR KONTROL S5 WDM Audio* und klicken Sie die Option [Als Standard](#) an.
4. Wählen Sie den Tab [Aufnahme](#).
5. Wählen Sie in der Geräteliste *TRAKTOR KONTROL S5 WDM Audio* und klicken Sie die Option [Als Standard](#) an.
6. Klicken Sie auf [OK](#), um den Dialog zu schließen.

7.4.2 Mac OS X

Um TRAKTOR KONTROL S5 als Standard-Audio-Interface unter Mac OS X zu benutzen, verfahren Sie wie folgt:

1. Öffnen Sie die *Systemeinstellungen* aus dem [Apple](#)-Menü.
2. Wählen Sie den Eintrag [Ton](#).
3. Dann klicken Sie auf den Reiter [Toneffekte](#) und wählen Sie *TRAKTOR KONTROL S5* aus dem Menü [Toneffekte abspielen über](#).
4. Klicken Sie auf die Registerkarte [Ausgabe](#) und wählen Sie *TRAKTOR KONTROL S5* im Menü [Wählen Sie ein Gerät aus für die Tonausgabe](#).
5. Klicken Sie auf die Registerkarte [Eingabe](#) und wählen Sie *TRAKTOR KONTROL S5* aus dem Menü [Wählen Sie ein Gerät für die Tonausgabe](#).
6. Schließen Sie das Fenster, um Ihre Änderungen zu bestätigen.

8 Fehlerbehebung und Hilfe

In diesem Kapitel finden Sie Lösungen für die am häufigsten vorkommenden Probleme. Die meisten Fehler bei der Verwendung von TRAKTOR KONTROL S5 sind hier mit bewährten Lösungsmöglichkeiten aufgelistet.

8.1 Fehlerbehebung

Es gibt ein paar Dinge, die Sie prüfen sollten, wenn Ihr S5 in Ihrem System nicht richtig funktioniert.

8.1.1 TRAKTOR startet nicht

- Prüfen Sie die Systemanforderungen für TRAKTOR KONTROL S5. Wenn Ihr System die minimalen Systemanforderungen erfüllt, wird TRAKTOR funktionieren, aber für fortgeschrittene Nutzung (z.B. Keylock, FX) kann ein leistungsfähigeres System vonnöten sein.
- Starten Sie das Service Center und vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuelle Version von TRAKTOR benutzen.
- Vergewissern Sie sich, dass Sie nicht auf eine veraltete Applikation/Verknüpfung geklickt haben.
- Versuchen Sie, Ihren Computer neu zu starten. Entfernen Sie alle Audio-Interfaces und andere Computer-Peripheriegeräte wie Drucker, Scanner usw., um zu sehen, ob das Problem dadurch behoben wird.
- Versuchen Sie, die Datei **collection.nml** im TRAKTOR-2-Stammverzeichnis umzubenennen und starten Sie TRAKTOR dann neu. TRAKTOR legt dann eine leere Collection an. Importieren Sie dann die umbenannte **.nml**-Datei, um Ihre Collection wieder herzustellen.

Das Stammverzeichnis finden Sie unter:

Windows: *\Eigene Dokumente\Native Instruments\Traktor 2*

Mac OS X: *IhrBenutzerverzeichnis/Dokumente/Native Instruments/Traktor*

8.1.2 TRAKTOR stürzt ab

Im Falle eines Absturzes kontaktieren Sie bitte das technische Support-Team von Native Instruments und übermitteln Sie den Crashlog. Sie finden die Crashlog-Datei in folgendem Ordner:

- **Windows:** *\Eigene Dokumente\Native Instruments\Traktor 2\Crashlogs*
- **Mac OS X:** *IhrBenutzerverzeichnis/Library/Logs/CrashReporter/*

8.1.3 TRAKTOR hat Leistungsprobleme

Überprüfen Sie, ob Ihr Computer leistungsfähig genug ist, um Audiosignale ohne Aussetzer in Echtzeit zu verarbeiten. Das Control-Panel des TRAKTOR KONTROL S5 bietet ein Werkzeug zur Messung der Systemleistung und zur Überwachung der Anzahl an Audio-Aussetzern, die zu hörbaren Klick-Geräuschen führen.

Dies sind einige nützliche Schritte, um die Audio-Performance Ihres Laptops zu optimieren:

- Erhöhen Sie den [Process-Buffer](#)-Wert in TRAKTOR unter *Preferences > Audio Setup > Settings*.
- Wenn möglich, vermeiden Sie es, Ihren Laptop per Akku zu betreiben, weil die Energie-Verwaltung Ihres Rechners dann die Taktfrequenz der CPU dynamisch regelt, um Akku-Energie zu sparen.
- Wenn Ihr Laptop eine Shared-Memory-Graphik-Hardware hat, stellen Sie bitte sicher, dass Ihr System über mehr RAM verfügt, als in den Systemanforderungen aufgeführt.
- Entfernen Sie jegliche Peripheriegeräte, die Sie nicht benutzen (Drucker, Scanner, etc.). Dies kann die verfügbare Prozessorleistung erhöhen.
- Stellen Sie sicher, dass der S5 mit dem zum Lieferumfang gehörenden Kabel direkt an einen USB-Anschluss Ihres Computers angeschlossen ist. Die Verwendung von USB-Hubs ist nicht zu empfehlen.
- Ein defektes USB-Kabel kann für Verbindungsprobleme verantwortlich sein. Probieren Sie ein anderes Kabel, auf dem das offizielle USB-Logo sitzt, um auszuschließen, dass Ihr Kabel das Problem verursacht.

- Laptops sind häufig mit integrierten Geräten ausgestattet, die zu Fehlern in der Audio-Verarbeitung führen können. Eine weit verbreitete Fehlerquelle sind Netzwerk- oder W-LAN-Adapter. Es kann notwendig sein, diese Geräte während der Arbeit mit dem S5 zu deaktivieren.

Windows-Nutzer: Die Online-Knowledge-Base enthält zusätzliche Tuning-Tipps für Ihr Betriebssystem. Siehe folgende Artikel:

- Windows-7-Tuning-Tipps für Audio-Bearbeitung:
<http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/847/>
- Windows-8-Tuning-Tipps für Audio-Bearbeitung:
<http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1395/>

8.1.4 Updates

Bei allen auftretenden Problemen sollten Sie zuerst die eventuell zur Verfügung stehenden Updates über das Service Center oder unsere Website herunterladen und installieren.

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

Updates werden regelmäßig veröffentlicht, um die Kompatibilität zu Systemupdates herzustellen, um Probleme zu beheben und um die Software beständig zu verbessern.

8.2 Hilfe erhalten

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

Die Links in den folgenden Abschnitten sind auch vom Service Center aus zugänglich:

- Öffnen Sie das Service Center und klicken Sie auf den Support-Button in der oberen rechten Ecke.

8.2.1 Knowledge Base

Die Online-Knowledge-Base enthält viele nützliche Informationen über Ihr Native-Instruments-Produkt und kann Ihnen bei der Lösung von Problemen behilflich sein. Die Knowledge Base finden Sie unter:

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

8.2.2 Technischer Support

Wenn keiner der Einträge der Knowledge Base mit Ihrem Problem übereinstimmt oder die gefundenen Einträge Ihr Problem nicht lösen, können Sie über das Online-Hilfeformular mit dem technischen Support von Native Instruments in Kontakt treten. Das Hilfeformular fragt zunächst Informationen zu Ihrer Hard- und Software ab. Diese Informationen sind wichtig, damit unser Team Sie bei Schwierigkeiten optimal beraten kann. Sie erreichen den Online Support unter:

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

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

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



Die Versionsnummer Ihrer Software finden Sie beim Start der Anwendung im TRAKTOR-Begrüßungsfenster. Diesen Dialog öffnen Sie auch, indem Sie das TRAKTOR-Logo in der oberen rechten Ecke der Bedienoberfläche anklicken.

Wenn Sie eine neue Software-Version oder ein Software-Update installieren, finden Sie in der zugehörigen Readme-Datei möglicherweise Informationen, die noch nicht im Handbuch beschrieben wurden. Bitte öffnen und lesen Sie diese Readme-Datei, bevor Sie den technischen Support kontaktieren.

8.2.3 Registrierungs-Support

Sollten Probleme während der Produkt-Aktivierung auftauchen, kontaktieren Sie bitte unser Team vom Registrierungssupport:

Support-Team:

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

8.2.4 User-Forum (Benutzerforum)

Im Native-Instruments-User-Forum können Sie Produktthemen direkt mit anderen Benutzern und Experten diskutieren, die das Forum leiten. Denken Sie bitte daran, dass das Support-Team sich nicht am Forum beteiligt. Sollten Sie Ihr Problem nicht durch das Befragen anderer Anwender lösen können, kontaktieren Sie über das Online-Support-Formular das Support-Team von Native Instruments, wie zuvor beschrieben. Das User-Forum (Benutzerforum) finden Sie unter:

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

9 Technische Spezifikationen

Ein- und Ausgänge

- A-D:** Vier Paare Cinch-Eingänge
- MIC 1:** Eine symmetrische 6,3-mm-Klinkenbuchse zum Anschluss von Mikrofonen
- BOOTH OUT:** Zwei symmetrische 6,3-mm-Klinkenausgänge
- MAIN OUT (Hauptausgang):** Zwei symmetrische XLR-Ausgänge
- MAIN OUT (Hauptausgang):** Zwei Cinch-Buchsen
- PHONES:** Ein 6,3-mm-Stereo-Kopfhörerausgang
- PHONES:** Ein 3,5-mm-Stereo-Kopfhörerausgang
- K:** Ein Kensington-Schloss-Slot
- USB:** Ein USB-2-Anschluss (Typ B)
- POWER:** Eine Netzteilbuchse

Audiospezifikationen

Audioeingänge (A/D)	
Kanäle	4 Stereo
Samplingrate (Abtastfrequenz)	48 kHz
Bit-Auflösung	24 Bit
Wandler	Cirrus Logic

Line-Eingänge	
Ausgangspegel	+13 dBu
Rauschabstand (gewichtet)	113 dBu

Line-Eingänge	
THD+N	0,001%
Frequenzbereich (+/- 1 dBu)	20 Hz – 20 kHz (± 0.1 dB)
Übersprechen bei 1 kHz	-116 dB

Mikrofon-Eingänge	
Ausgangspegel bei 1 kHz	-7,2 dBu
Rauschabstand (gewichtet) bei 1 kHz	104 dB
THD+N bei 1 kHz	0,006%
Frequenzbereich (+/- 1 dBu)	20Hz - 20kHz ($\pm 0,6$ dB)

Phono-Eingänge	
Eingangswiderstand	47 k Ω
Ausgangspegel bei 1 kHz	-23.5 dBu
Rauschabstand (gewichtet) bei 1 kHz	84 dB
THD+N bei 1 kHz	0,002%
Übersprechen bei 1 kHz	-105 dB

Audioausgänge (D/A)	
Kanäle	2 Stereo
Samplingrate (Abtastfrequenz)	48 kHz
Bit-Auflösung	24 Bit
Wandler	Cirrus Logic

Line-Ausgänge (XLR & 6,3-mm-Booth)	
Maximaler Ausgangspegel	+20 dBu
Rauschabstand (gewichtet)	108 dB
THD+N bei 1 kHz	0,001%
Frequenzbereich (+/- 1 dBu)	20 Hz – 20 kHz (± 0.2 dB)
Übersprechen bei 1 kHz	-115 dB

Line-Ausgänge (Cinch)	
Maximaler Ausgangspegel	+14 dBu
Rauschabstand (gewichtet)	108 dBu
THD+N bei 1 kHz	0,001%
Frequenzbereich (+/- 1 dBu)	20 Hz – 20 kHz ($\pm 0,1$ dB)
Übersprechen bei 1 kHz	-117 dB

Kopfhörerausgang	
Lastimpedanz	16 Ω – 600 Ω
Maximaler Ausgangspegel (bei 32 Ω)	+7,2 dBu
Rauschabstand (gewichtet)	109 dB
THD+N bei 1 kHz	0,07 %
Frequenzgang ± 1 dB	20 Hz – 20 kHz (± 0.2 dB)
Übersprechen bei 1 kHz	-63 dB

Stromversorgung

- Eingang: 100-240 VAC, 50/60 Hz, 1,5 A
- Ausgang: 15 VDC, 2660 mA

Abmessungen und Gewicht

- Tiefe: 32.2 cm
- Höhe: 6,6 cm
- Breite: 50 cm
- Gewicht: 3.7 kg

Umgebungsbedingungen

- **Normale Einsatztemperatur:** +5 bis +35 °C (41 bis 95 °F) (max 85 % Luftfeuchtigkeit, nicht kondensierend)
- **Lagertemperatur:** 0 bis 40 °C (32 bis 104 °F) (max 85 % Luftfeuchtigkeit, nicht kondensierend)



Verwenden Sie dieses Gerät nicht an Orten mit hoher Luftfeuchtigkeit oder in direktem Sonnenlicht.