

TRAKTOR KONTROL S5



Guía de usuario



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

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

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

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

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

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

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

Documento escrito por: Christian Schulz

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.9 (08/2015)

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

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

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

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

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

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

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

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

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



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2016. All rights reserved.

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S5!	10
1.1	Convenciones tipográficas	10
1.2	Dónde empezar	11
2	Empleo del S5—Iniciación	14
2.1	Uso del buscador	15
2.1.1	Abrir el buscador	16
2.1.2	Recorrer los archivos de música	16
2.1.3	Búsqueda táctil	18
2.1.4	Audición de pistas	18
2.1.5	Ordenar las pistas	19
2.2	Ejecutar la primera pista	21
2.2.1	Cargar una pista	22
2.2.2	Ejecutar una pista	24
2.2.3	Si la pista no se escucha	27
2.3	Mezclar una segunda pista	30
2.3.1	Cargar una segunda pista	32
2.3.2	Ejecutar una segunda pista	33
2.3.3	Empleo de los auriculares para preparar la mezcla	35
2.3.4	Sincronizar la segunda pista	36
2.3.5	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?	38
2.3.6	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado	39
2.4	Ajuste del volumen	43
2.4.1	La teoría	43
2.4.2	La práctica	44
2.5	Seleccionar la cubierta	47

2.6	Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen	48
2.7	Emplear puntos de acceso	52
2.7.1	Poner y sacar puntos de acceso	53
2.7.2	Alineación de pistas empleando accesos directos.	55
2.8	Ajuste del tempo	55
2.8.1	Ajuste global del tempo	56
2.8.2	Ajuste del tempo de una cubierta específica	58
2.9	Empleo de la protección tonal	60
3	Empleo del S5 - Uso avanzado	67
3.1	Empleo de la tira táctil	67
3.1.1	Realizar búsquedas con la tira táctil	67
3.1.2	Empleo de la tira táctil para cambiar la velocidad/tono	72
3.1.3	Empleo de la tira táctil para rayados y regresiones	75
3.2	Buclear en el modo de acceso directo	81
3.2.1	Activar y desactivar un bucle	81
3.2.2	Mover un bucle	84
3.2.3	Guardar un bucle	85
3.3	Empleo del modo FREEZE	86
3.3.1	Activar el modo Freeze en una pista	87
3.3.2	Ajustar el tamaño de los cortes	89
3.3.3	Bucleo de cortes	91
3.4	Empleo del modo FLUX	95
3.5	Remezclar con las cubiertas de remezcla	96
3.5.1	Cargar un juego de remezclas	97
3.5.2	Accionamiento de los samples	98
3.5.3	Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación	103

3.5.4	Silenciar los nichos de remezcla	105
3.5.5	Empleo de la tira táctil en una cubierta de remezcla	105
3.6	Capturar samples de una cubierta de pistas (empleando el modo de remezcla)	106
3.7	Poner efectos	111
3.7.1	Asignar efectos a las cubiertas	111
3.7.2	Poner una unidad FX en modo grupal	112
3.7.3	Cambiar efectos dentro de un grupo	116
3.7.4	Guardar una configuración de efectos (Snapshot)	117
3.7.5	Direccionamiento FX	118
3.8	Mezcla de archivos stem en cubiertas de subpistas	118
3.8.1	Cargar y ejecutar un archivo stem	121
3.8.2	Alternar entre la vista de pistas y la vista de subpistas	122
3.8.3	Tocar música en las cubiertas stem	124
3.8.4	Poner en la mezcla otro archivo stem	130
3.8.4.1	Cargar un archivo stem en la Cubierta B	130
3.8.4.2	Combinar sonidos de cubiertas diferentes	132
3.9	Trabajar con retículas rítmicas	133
3.9.1	Verificar la retícula rítmica	133
3.9.2	Corregir manualmente una retícula rítmica	135
3.9.3	Acciones adicionales	137
4	Detalle del aparato	141
4.1	Panorama del controlador	141
4.2	La cubierta	143
4.2.1	Área del visualizador y sus controles	145
4.2.1.1	Botón de la configuración	147
4.2.1.2	Botones de visualización	147

4.2.1.3	Visualizador	149
4.2.1.4	Botón de vistas	152
4.2.1.5	Botones implementación	152
4.2.2	Controles BROWSE y LOAD	152
4.2.3	Botones de modo	154
4.2.3.1	Botón HOTCUE	154
4.2.3.2	Botón FREEZE	154
4.2.3.3	Botón REMIX	156
4.2.4	Pads	157
4.2.5	Tira táctil	158
4.2.6	Controles de la ejecución	160
4.2.7	Botón FLUX	162
4.2.8	Perilla de bucleo	162
4.2.9	DECK (botón)	163
4.3	Unidades FX	163
4.3.1	Asignar una unidad FX	165
4.4	El mezclador	166
4.4.1	Canales del mezclador	168
4.4.1.1	Perilla GAIN	169
4.4.1.2	Botones FX (asignación de efectos)	170
4.4.1.3	Perillas de ecualización	170
4.4.1.4	Deslizante de volumen	171
4.4.1.5	Medidor de volumen	172
4.4.1.6	Botón y perilla FILTER	173
4.4.1.7	Botón CUE	174
4.4.2	Sección general del mezclador	174

4.4.2.1	Crossfader	176
4.4.2.2	Perilla CUE VOL	177
4.4.2.3	CUE MIX	177
4.4.2.4	TEMPO	178
4.4.2.5	Perilla BOOTH	179
4.4.2.6	Sección GLOBAL	180
4.4.2.7	Perilla del volumen general (MAIN)	180
4.4.2.8	Botón AUX	181
4.5	El panel trasero	181
4.5.1	Salida general (MAIN OUT)	183
4.5.2	Salida de cabina (BOOTH OUT)	184
4.5.3	Entrada auxiliar (AUX)	184
4.5.4	Cerradura Kensington	185
4.5.5	Conexión USB	185
4.5.6	Alimentación eléctrica (POWER)	186
4.6	El panel frontal	187
5	Añadir dispositivos externos	188
5.1	Añadir un micrófono	188
5.2	Añadir un dispositivo de audio de nivel de línea	189
6	Panel de preferencias de TRAKTOR	191
6.1	Restore Default	192
6.2	Touch Controls	192
6.3	Touchstrip	192
6.4	Calibrate	193
6.5	LED	194
6.6	Stem Control	194

7	La interfaz de audio del S5 y el panel de control	195
7.1	Configuración en Mac OS X	195
7.2	Configuración en Windows: el panel de control	195
7.2.1	Abrir el panel de control	196
7.2.2	Ficha de Audio Settings	196
7.2.3	Ficha de Diagnostics	198
7.3	Empleo de la interfaz de audio del S5 en otras aplicaciones de música	201
7.4	Establecer el S5 como interfaz de audio predeterminada del sistema	201
7.4.1	Windows	201
7.4.2	Mac OS X	202
8	Solución de problemas – Obtención de ayuda	203
8.1	Solución de problemas	203
8.1.1	TRAKTOR no arranca	203
8.1.2	TRAKTOR se cuelga	204
8.1.3	TRAKTOR tiene problemas de rendimiento	204
8.1.4	Actualizaciones	205
8.2	Obtención de ayuda	205
8.2.1	Banco de información	206
8.2.2	Asistencia técnica	206
8.2.3	Asistencia del registro	207
8.2.4	Foro de usuarios	207
9	Datos técnicos	208

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S5!

Gracias por elegir TRAKTOR KONTROL S5.

¿Qué es TRAKTOR KONTROL S5?

TRAKTOR KONTROL S5 ofrece una interfaz táctil directa para las funciones de TRAKTOR PRO, lo que permite una mayor acción desde el aparato controlador y una menor dependencia de la pantalla del ordenador.

S5 brinda un desempeño óptimo en un sinnúmero de situaciones, combinando la potencia de un sistema de DJ digital con la operabilidad y fluidez de un manejo manual.

1.1 Convenciones tipográficas

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



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



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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

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

1.2 Dónde empezar

Los manuales de TRAKTOR KONTROL S5 ofrecen toda la información necesaria para el manejo del dispositivo. Estos manuales deberían consultarse en el orden siguiente para asegurar así un aprendizaje progresivo:

- TRAKTOR Getting Started
- TRAKTOR Manual
- TRAKTOR KONTROL S5 Manual (este documento)

Primera parada: el manual de iniciación

El manual de iniciación (TRAKTOR Getting Started) describe la manera de configurar TRAKTOR para que trabaje con un controlador, con la ayuda del asistente de la configuración. También explica la forma de importar música a la colección de pistas. Cumplidos estos pasos, presenta los conceptos y modalidades de trabajo básicos de TRAKTOR, y la correcta puesta a punto del sistema.

Manual de TRAKTOR

El manual enseña las distintas rutinas de trabajo que hacen de TRAKTOR una inigualable herramienta para el disyóquey. Además de enseñar el uso de las funciones centrales de TRAKTOR, el manual describe los distintos montajes posibles: desde emplear el programa en un montaje básico hasta su combinación con tocadiscos, mezcladores externos e interfaces de audio. También, explica el empleo de la función de Scratch.



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

Manual de TRAKTOR KONTROL S5

El manual del S5 arranca con los aspectos relacionados con el control de las funciones de TRAKTOR desde el S5. Un capítulo instructivo detalla la manera de llevar a cabo funciones básicas como la carga de pistas, el mezclado, la inserción de puntos de referencia sobre las pistas, el bucleo y el empleo de las cubiertas de remezcla desde el S5.

A continuación, aparece una exposición detallada de los componentes del controlador TRAKTOR KONTROL S5. Finalmente, los últimos capítulos brindan información adicional sobre la solución de problemas comunes y las especificaciones técnicas del aparato.

Manual del Controller Editor

Además de utilizar el S5 con el programa TRAKTOR, el dispositivo puede emplearse, también, como un potente y versátil controlador MIDI de otras aplicaciones y dispositivos. Esto es posible gracias al CONTROLLER EDITOR, una aplicación que permite asignar mensajes MIDI de control a los pads, perillas, deslizantes y transductores del S5. El CONTROLLER EDITOR se

instala de manera automática durante la instalación de TRAKTOR. Para más información al respecto, consulte el manual del CONTROLLER EDITOR, disponible en formato PDF en la subcarpeta de manuales (Documentation) presente en la carpeta de la aplicación.

Otros recursos en línea

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

- Banco de información
- Foro de usuarios
- Asistencia técnica
- Asistencia del registro

Hallará más información en los capítulos [↑8.1, Solución de problemas](#) y [↑8.2, Obtención de ayuda](#).

2 Empleo del S5—Iniciación

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales del TRAKTOR KONTROL S5. La mayoría de los ejemplos didácticos incluidos están orientados a la rutina de trabajo del dispositivo. A efectos de familiarizarlo con el sistema de TRAKTOR KONTROL S5, se describirán primeramente las tareas más simples y, luego, se irán presentando las operaciones más complejas.

Los ejemplos prácticos presentados se valen de las pistas demo copiadas automáticamente en el disco duro durante la instalación de TRAKTOR KONTROL S5. Por lo tanto, estos ejemplos pueden seguirse aun sin contar todavía con música propia.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el sistema del TRAKTOR KONTROL S5 ya está listo y operando sin problemas. Si no fuera ese el caso, por favor, siga las instrucciones presentadas en la guía de instalación y vuelva a este capítulo cuando tenga todo listo.

En caso de haber efectuado cambios en la configuración del TRAKTOR KONTROL S5, recomendamos encarecidamente restablecer el sistema del TRAKTOR KONTROL S5 a su configuración de fábrica antes de continuar con estos ejemplos. A tal fin, haga lo siguiente:

1. En el programa TRAKTOR, haga clic en el menú de ayuda (**Help**) de la barra de menús y seleccione *Help > Start Setup Wizard*.
 2. En la ventana que se abre, pulse un clic en **Next** para saltar las pantallas de la instalación.
 3. En la pantalla de **YOUR TRAKTOR SETUP**, pulse un clic en **Finish**, en la esquina inferior derecha, sin seleccionar nada más.
- ⇒ TRAKTOR KONTROL S5 será restablecido a sus valores de fábrica.

Estos ejemplos prácticos suponen que el TRAKTOR KONTROL S5 está configurado con sus ajustes predeterminados de fábrica. De no ser así, no podemos garantizar que pueda replicar los pasos aquí descritos y, en consecuencia, aprender correctamente los temas propuestos.

2.1 Uso del buscador

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



El buscador no puede abrirse de manera simultánea sobre las cubiertas izquierda y derecha del S5.

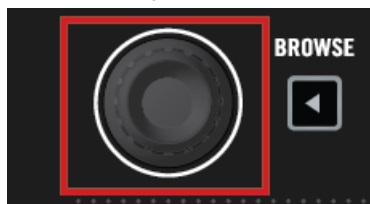


Perilla transductora BROWSE, botón BACK y la sección de visualización

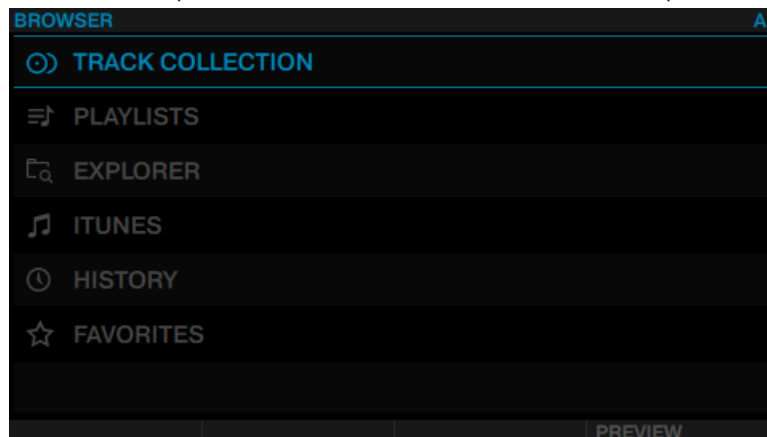
2.1.1 Abrir el buscador

Para abrir el buscador:

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



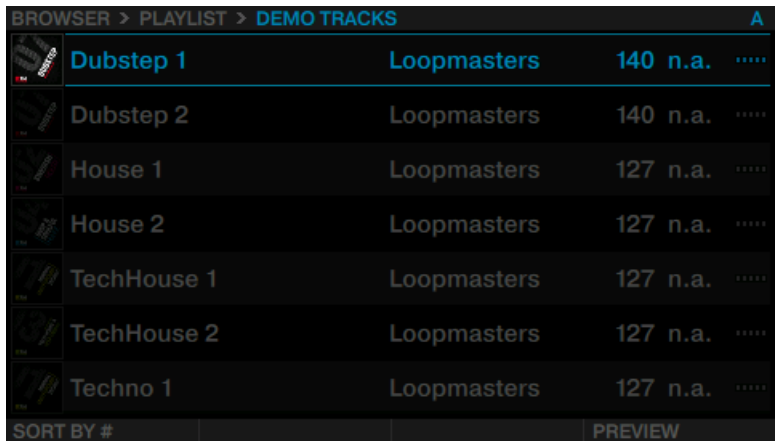
El buscador aparecerá mostrado en el visualizador respectivo.







2.1.2 Recorrer los archivos de música

Para recorrer los archivos de música:

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



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

Para abrir la carpeta y cargar sus pistas:

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

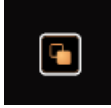
Para volver un paso atrás:

- Presione el botón de **BACK**.



Para salir del buscador:

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



2.1.3 Búsqueda táctil

Además de permitir los procedimientos habituales de búsqueda, el S5 permite llevar a cabo búsquedas mediante acciones táctiles. Sin embargo, para que las acciones táctiles tengan efecto, la sensibilidad al tacto de **BROWSE** deberá estar habilitada:

1. Abra las preferencias de TRAKTOR.
2. Seleccione la ficha de **TRAKTOR KONTROL S5**.
3. Habilita el control táctil con el casillero de **Auto Open Browser on Touch**.

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

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

Para abrir el buscador:

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

Para salir del buscador:

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

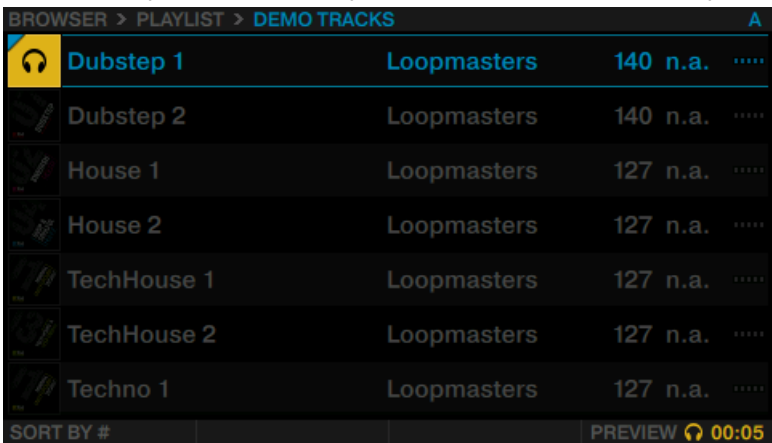
2.1.4 Audición de pistas

El buscador del TRAKTOR KONTROL S5 permite la audición previa de las pistas.

Para escuchar una pista:

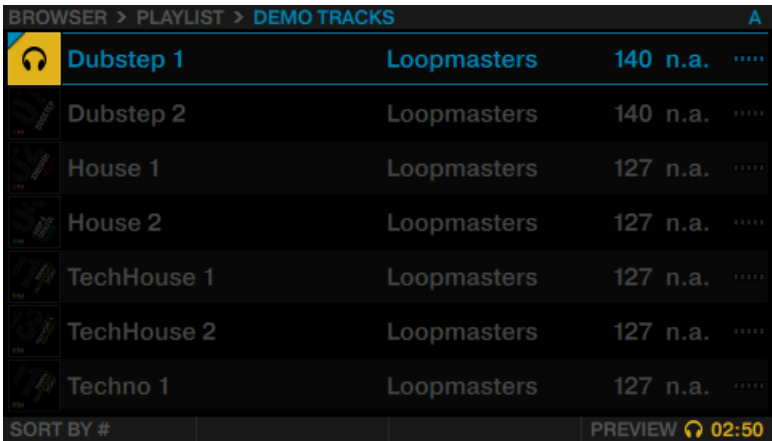
1. Presione el botón derecho de implementación para habilitar la opción de **PREVIEW** presente en la esquina inferior derecha del visualizador

2. Presione la perilla de **LOOP** para iniciar la audición de la pista seleccionada.



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

3. Gire **LOOP** para recorrer la pista durante su audición.



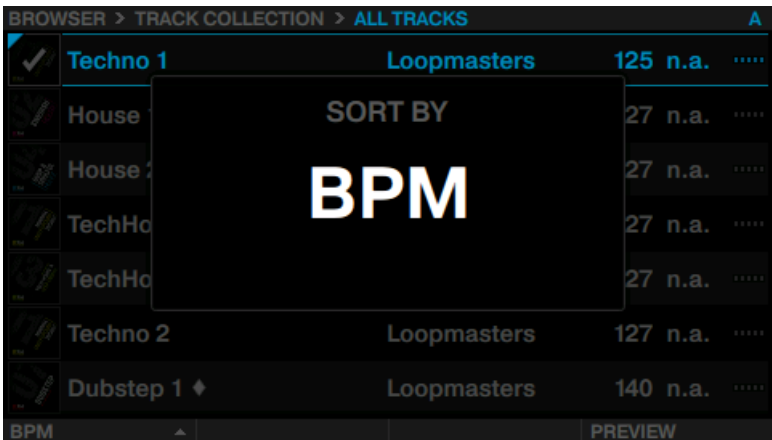
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS				A
	Dubstep 1	Loopmasters	140 n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127 n.a.
SORT BY #			PREVIEW 02:50	

2.1.5 Ordenar las pistas

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

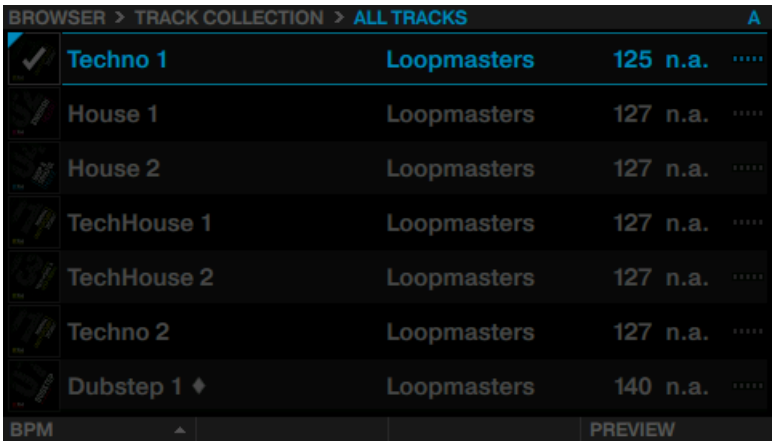
Para ordenar las pistas por categoría:

1. Presione el botón izquierdo de implementación para habilitar la opción de SORT BY en la parte inferior izquierda del visualizador.
2. Gire LOOP hasta que la categoría deseada aparezca seleccionada en la ventana SORT BY. Las pistas se ordenarán de manera acorde.



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

- Presione la perilla de LOOP para alternar entre orden ascendente y descendente.



El buscador con las pistas en orden descendente.

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

El buscador con las pistas en orden ascendente.

2.2 Ejecutar la primera pista

En este instructivo, vamos ver la manera de cargar y tocar una pista, verificar las salidas de audio y solucionar rápidamente algún problema si no se produce la salida de ningún sonido. Antes de continuar, asegúrese de cumplir las condiciones siguientes:

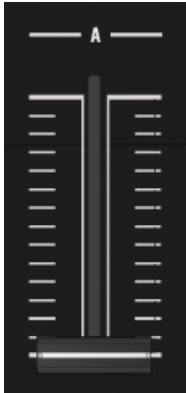
Condiciones previas

Vamos a suponer que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

- La cubierta izquierda tiene el foco en la Cubierta de pistas A.
- El crossfader está corrido completamente a la izquierda.



- En el canal A, el deslizador de volumen está a mínimo y las perillas de ecualización, la perilla de **GAIN** y la perilla del filtrado están en posición central.



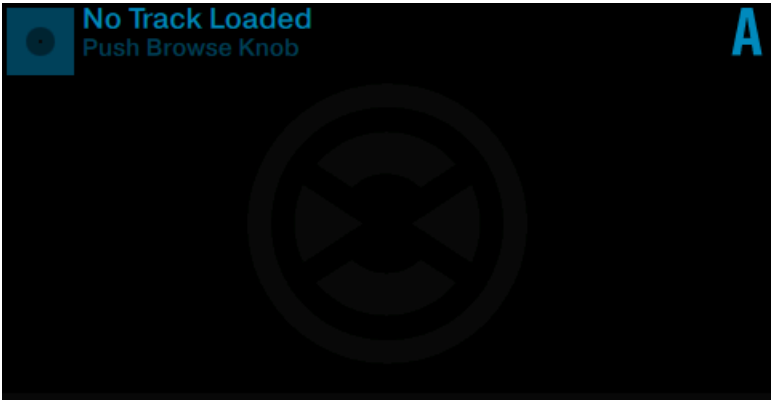
- La perilla de **MAIN** está a mínimo.



2.2.1 Cargar una pista

Carguemos la pista demo "Techno 1" en la Cubierta A.

Dado que la Cubierta A ocupa el sector superior izquierdo de la ventana de TRAKTOR, emplearemos la cubierta izquierda del S5. Esto lo podemos comprobar al mirar el visualizador de la cubierta izquierda: el indicador azul debería mostrar la letra A.



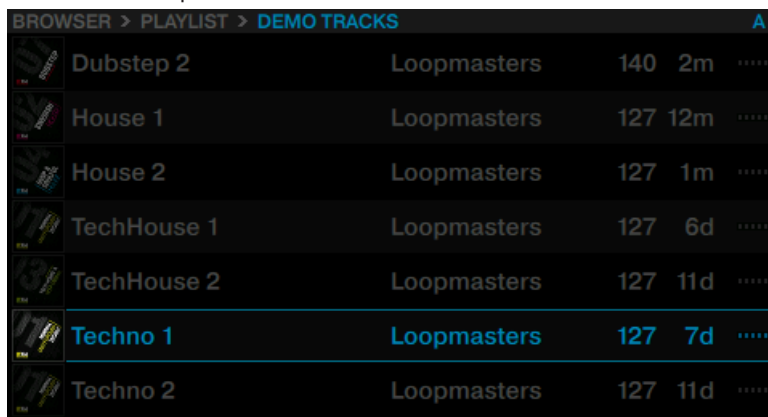
La Cubierta A indicada en el visualizador.

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

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

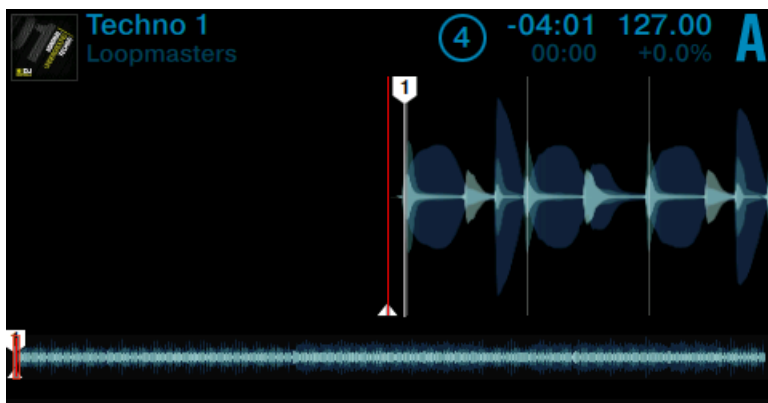
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	1m
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d

3. Seleccione la pista Techno 1.



4. Presione **BROWSE** para cargar la pista en la Cubierta A.

→ La pista se cargará. La onda de sonido y la información correspondiente aparecerán mostradas sobre el visualizador.



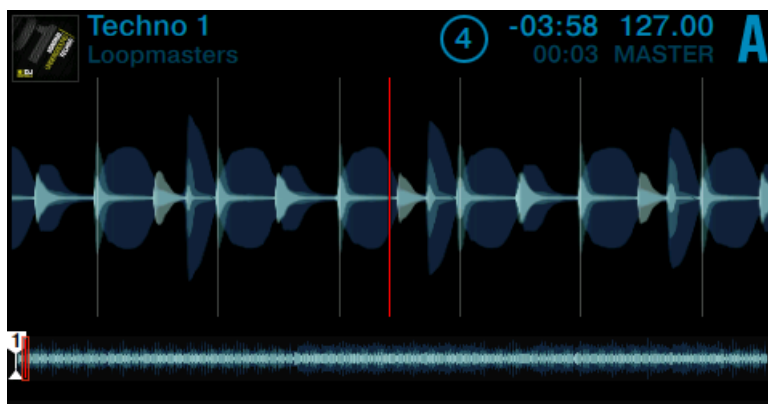
2.2.2 Ejecutar una pista

Cuando la pista esté cargada:

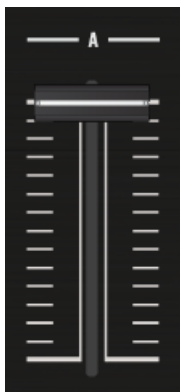
1. En la parte inferior de la cubierta, presione el botón de **PLAY**. El botón de **PLAY** quedará encendido.



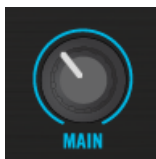
La onda comenzará a moverse en el visualizador. La pista desempeñará la función de **MASTER**.



2. Suba gradualmente el deslizador de volumen del canal A hasta alcanzar la posición máxima.



3. Gradualmente, gire la perilla de **MAIN** en sentido horario.



- La pista **Techno 1** comenzará a sonar por los altavoces. De no ser así, consulte [↑2.2.3, Si la pista no se escucha](#)

Cada cubierta con su propio canal

El audio ejecutado por las cubiertas puede trabajarse con los controles del canal respectivo del mezclador. Dado que la pista está cargada en la Cubierta A, vamos a trabajar su sonido con el canal A:



El canal A.

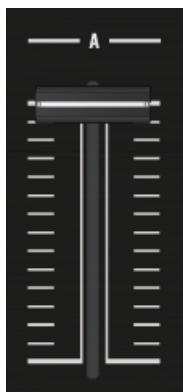
2.2.3 Si la pista no se escucha

Si la pista se está ejecutando en la cubierta y, sin embargo, no produce salida de audio o no suena con suficiente intensidad; verifique por favor lo siguiente:

- Al final del S5, compruebe que el crossfader esté desplazado totalmente a la izquierda:



- El volumen del canal A, situado encima, debería estar deslizado hacia lo alto.



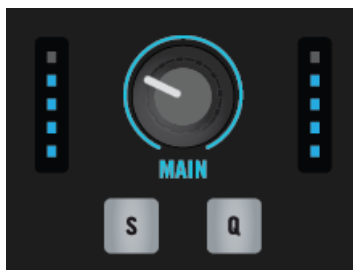
- El medidor de volumen del canal debería registrar algún tipo de actividad. De no ser así, compruebe que las perillas de ecualización (HI, MID y LOW) del canal A estén en posición central.



- En la parte superior del canal, ajuste el volumen de entrada con la perilla de ganancia (GAIN).



- En la parte superior central del mezclador, la perilla de volumen general (**MAIN**) debería estar girada un tanto hacia la derecha. Los medidores de **MAIN** deberían mostrar algún movimiento:



Si los medidores de **MAIN** del S8 registran actividad pero no se aprecia la salida de ningún sonido, verifique el estado de las conexiones, empezando por el cable que va de las salidas principales del S8 al sistema de amplificación.

2.3 Mezclar una segunda pista

Ahora que ya sabemos cargar y tocar una pista con el S5, mezclemos una segunda pista empleando la Cubierta B. Al hacerlo, aprenderemos los fundamentos de la mezcla de audio, técnicas esenciales en la labor de todo DJ: veremos la manera de marcar y sincronizar pistas, de iniciar la ejecución en la posición correcta y de pasar de una pista a otra empleando el crossfader.

Condiciones previas

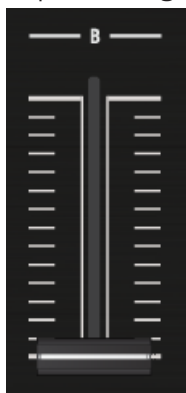
Vamos a suponer que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- La cubierta derecha tiene el foco de selección sobre la Cubierta B (modo Track Deck).

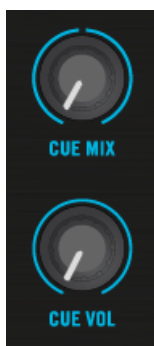
- El crossfader está deslizado completamente hacia la izquierda.



- El deslizador de volumen del canal B está puesto a mínimo, las perillas de ecualización y la perilla de ganancia (GAIN) están en posición central.

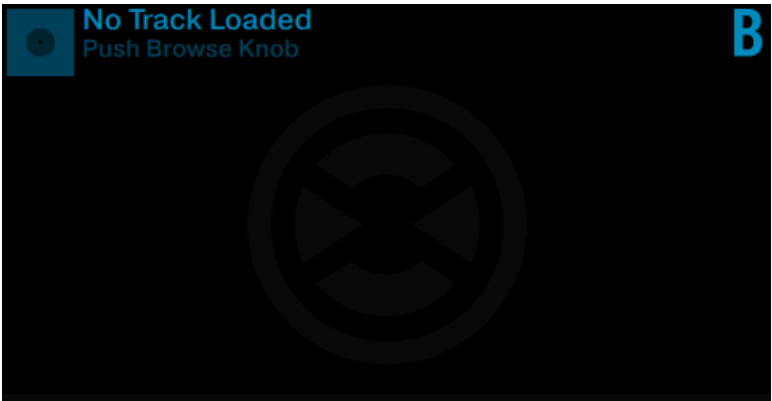


- Las perillas de volumen y mezcla de los auriculares (CUE VOL y CUE MIX) tienen que estar al mínimo.



2.3.1 Cargar una segunda pista

De la misma forma en que seleccionamos y cargamos una pista en la Cubierta A, carguemos ahora la pista "Techno 2" en la Cubierta B.



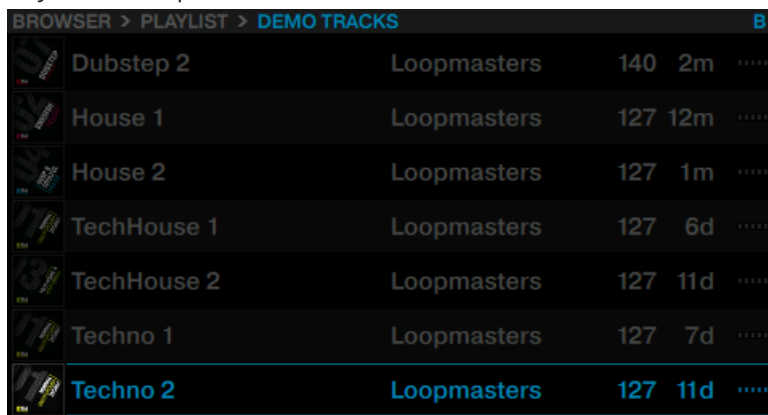
La Cubierta B está vacía.

El visualizador de la cubierta derecha mostrará la leyenda **No Track Loaded, Touch Browse Knob**. Para cargar la pista, lleve a cabo lo siguiente:

1. Presione **BROWSE**, en la cubierta derecha, para abrir el buscador. El buscador se abrirá con el último ítem seleccionado.

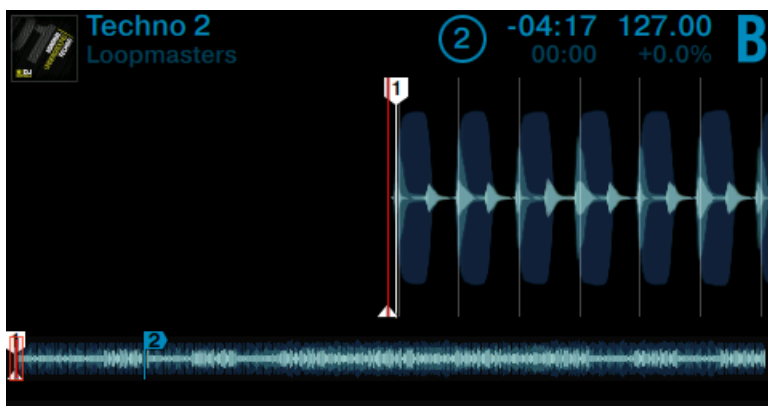
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS					B
	Dubstep 2	Loopmasters	140	2m
	House 1	Loopmasters	127	12m
	House 2	Loopmasters	127	1m
	TechHouse 1	Loopmasters	127	6d
	TechHouse 2	Loopmasters	127	11d
	Techno 1	Loopmasters	127	7d
	Techno 2	Loopmasters	127	11d

2. Vaya hasta la pista Techno 2.



3. Presione **BROWSE** para cargar la pista en la Cubierta B

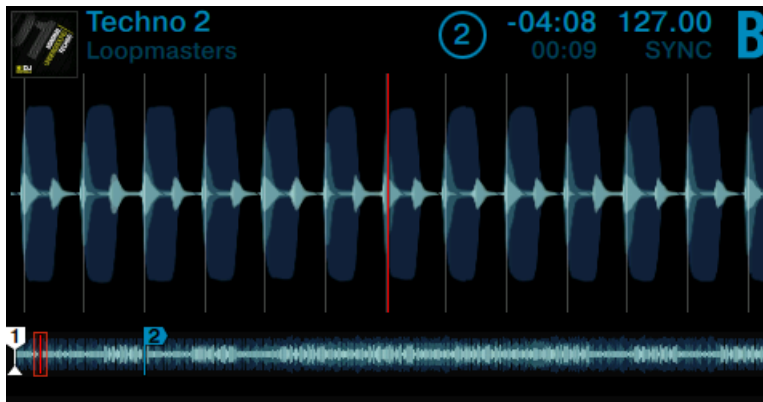
→ La pista se cargará. La onda de sonido y la información correspondiente aparecerán mostradas sobre el visualizador.



2.3.2 Ejecutar una segunda pista

- ▶ Pulse el botón de **PLAY** de la cubierta derecha para iniciar la reproducción.

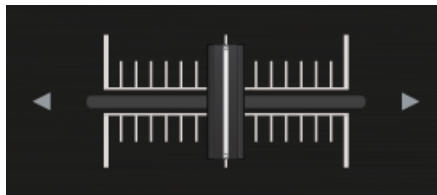
- La pista "Techno 2" empezará a ejecutarse. El botón de **PLAY** se encenderá y la onda comenzará a moverse en el visualizador.



De los altavoces, no sale ningún sonido de la Cubierta B porque el crossfader del S5 está todavía corrido a la izquierda.

Para introducir en la mezcla la pista "Techno 2" de la Cubierta B:

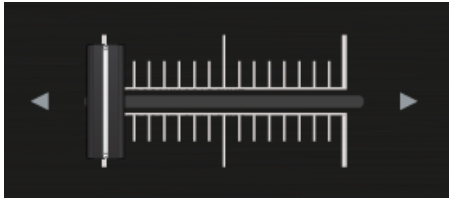
- ▶ Desplace lentamente el crossfader hacia la derecha.



- La pista de la Cubierta B debería empezar a sonar a medida que la pista de la Cubierta A se va apagando.

Sin embargo, la mezcla de estas dos pistas no suena bien porque las pistas no están sincronizadas. Para solucionar este problema habrá que sincronizar el ritmo de la pista de la Cubierta B con el ritmo de la pista de la Cubierta A. Mientras tanto:

- Volvamos a deslizar el crossfader hacia la izquierda.

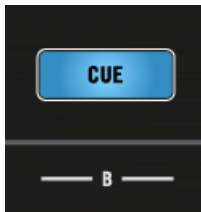


Si no escucha ningún sonido proveniente de la cubierta B, aun con el crossfader completamente corrido hacia la derecha, siga las instrucciones del apartado [↑2.2.3, Si la pista no se escucha](#).

2.3.3 Empleo de los auriculares para preparar la mezcla

Normalmente, un disyóquey echa mano de los auriculares para preparar la transición entre pistas y luego mandar el resultado a la salida general. En el S5, los auriculares se emplean de la siguiente manera:

1. Colóquese los auriculares.
2. En el S5, presione el botón de la monitorización (**CUE**) del canal B. El botón quedará encendido para indicar que la Cubierta B fue enviada al canal de la monitorización.



3. Lentamente, suba la perilla de volumen de los auriculares (**CUE VOL**).



→ La pista comenzará a sonar a través de los auriculares.

Ajustar el balance entre la pista monitorizada y la pista principal

Para que la mezcla o transición resulte efectiva y suene bien, es necesario igualar el volumen respectivo de las cubiertas involucradas. Utilice el control de mezcla de los auriculares (**CUE MIX**) para ajustar el balance entre la pista monitorizada (en este caso, la Cubierta B) y la pista principal (en este caso, la Cubierta A).

- ▶ Gire la perilla de **CUE MIX** en sentido antihorario para concentrarse sobre la pista monitorizada o gire en sentido horario para escuchar más de la pista principal.



→ Ahora, está todo listo para trabajar sobre la pista que se está tocando en la Cubierta B, sin interferir en la mezcla principal que está siendo enviada a nuestra audiencia.

La mezcla principal seguirá estando controlada por el crossfader y los deslizantes de canal, más allá de lo que estemos supervisando a través de los auriculares.

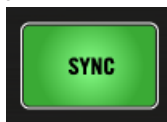


Para lograr transiciones suaves, deje la perilla de CUE MIX en posición central y ajuste la ganancia (GAIN) de la cubierta monitorizada de manera tal que ambas pistas suenen con igual volumen.

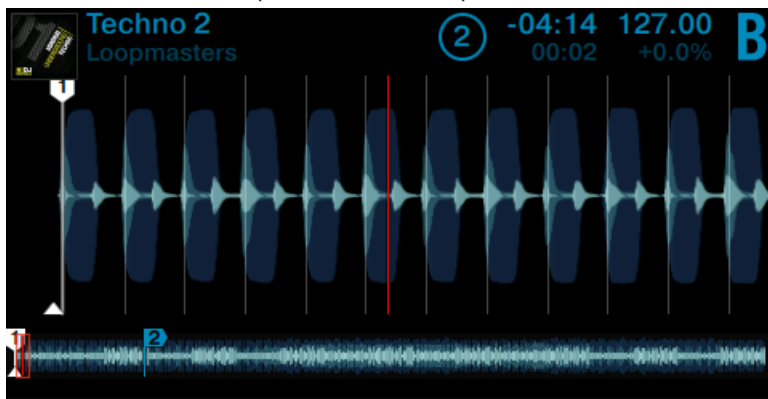
2.3.4 Sincronizar la segunda pista

Antes de introducir la pista de la Cubierta B en la mezcla, vamos a usar la sincronización automática de TRAKTOR para sincronizarla con el tempo de la Cubierta A. La Cubierta A es la que marca el tempo maestro porque inició su ejecución en primer lugar. Para sincronizar la Cubierta B con este tempo:

- ▶ Presione el botón de sincronización (**SYNC**) de la cubierta derecha para igualar el tempo y la fase de la misma con los de la Cubierta A.



- El botón de **SYNC** se encenderá y el visualizador de la Cubierta B mostrará la palabra **SYNC**. Ahora, las dos pistas corren en perfecta sincronía.



Supervisar la transición

- ▶ Lentamente, gire la perilla de **CUE MIX** en sentido horario.



- Podrá escuchar cómo la segunda pista se introduce de manera sincronizada en la mezcla.



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

Introducir la segunda pista en la mezcla

Cuando la pista esté lista para ser mezclada:

- Desplace lentamente el crossfader hacia la derecha.

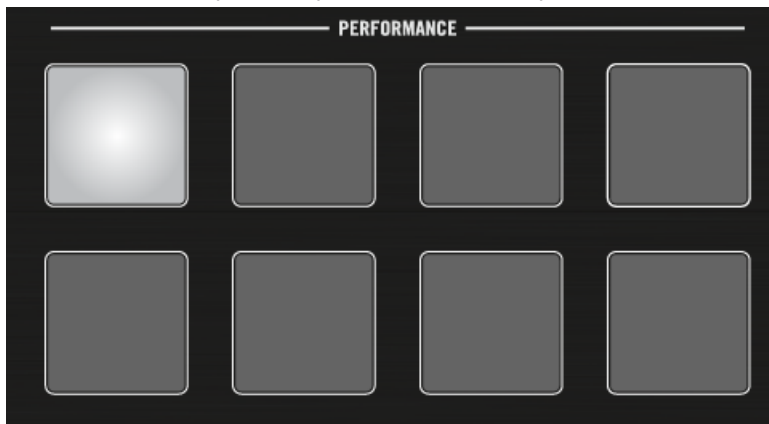


→ Acaba de realizar su primera mezcla con el S5.

2.3.5 Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?

La pista "Techno 1" de la cubierta A se está ejecutando desde el inicio de estos ejemplos prácticos, y podría ocurrir que la reproducción haya alcanzado el final de la pista. En este caso, haga lo siguiente:

- En la cubierta izquierda, presione el Pad 1 para volver al inicio de la pista.



Ahora, prosigamos con lo que estábamos haciendo.

2.3.6 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

Además de emplear el crossfader y los deslizantes de volumen para mezclar las pistas, puede emplear los controles de ecualización y filtrado del TRAKTOR KONTROL S5 para que las mezclas suenen mejor y más homogéneas.



Las perillas de ecualización y filtrado del canal B.

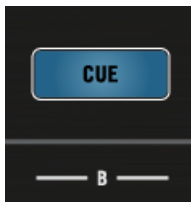
Condiciones previas

Vamos a suponer que los instructivos anteriores fueron seguidos correctamente y que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- La pista "Techno 2" está cargada en la Cubierta B. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- Ambas pistas están sincronizadas.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.
- En el canal B, el deslizante de volumen está a mínimo y las perillas de ecualización, de ganancia y de filtrado están en posición central.

Poner ecualización y filtrado en la pista supervisada:

1. Colóquese los auriculares.
2. Habilite **CUE** en el canal B.



3. Presione el botón de **FILTER** de la Cubierta B.



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



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



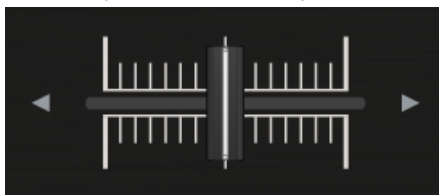
Estamos por llevar a cabo nuestra primera versión de una mezcla "real". Gire, por lo tanto, la perilla de **CUE MIX** totalmente en sentido horario para escuchar la mezcla principal a través de los auriculares (o sáqueselos para escuchar la mezcla a través del sistema de amplificación).

Haga entonces lo siguiente:

1. Con el crossfader puesto en el extremo izquierdo, baje la perilla de graves (LOW) del canal B para sacar los graves de la pista de la Cubierta B.



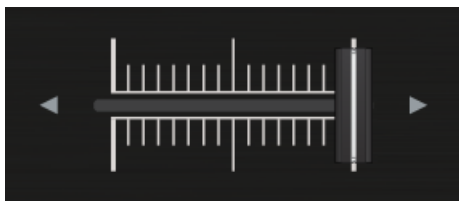
2. Paulatinamente, vaya mezclando el canal B, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.



3. Cuando ambas pistas estén corriendo de manera conjunta, para recuperar el bajo suprimido, reduzca gradualmente los graves del canal A y simultáneamente incremente los del canal B.



4. Complete la transición deslizando gradualmente el crossfader hasta alcanzar el extremo derecho.



→ Acaba de realizar su primera mezcla empleando la ecualización y filtrado del TRAKTOR KONTROL S5.

2.4 Ajuste del volumen

Antes de continuar con estos instructivos, hablemos sobre la importancia de establecer correctamente el volumen. Brindaremos algunos consejos que lo ayudarán a conseguir el mejor nivel de volumen posible.

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

2.4.1 La teoría

Al realizar una mezcla, usted está fundiendo (y procesando) señales provenientes de fuentes distintas. La mezcla generalmente resulta más fuerte que la fuente original. Por eso, es importante mantener el volumen dentro de un rango adecuado.

Como regla básica hay que asegurarse de que la señal no distorsione y, simultáneamente, tratar de emplear todo el rango dinámico disponible.

- Si la señal excede los límites especificados, su sonoridad no aumentará por ello pero la calidad del sonido se verá degradada a causa de la distorsión digital producida. La distorsión genera sonidos desagradables sobre las partes más fuertes de la señal. Aunque la música dé la impresión de sonar más fuerte, perderá impacto. ¡Los altavoces se verán perjudicados lo mismo que el auditorio! (Además, prepárese a recibir las quejas del sonidista o del dueño de la discoteca).
- Sin embargo, si la mezcla se lleva a cabo con niveles de volumen muy bajo, nos encontraremos con el problema opuesto: un ruido de fondo elevado, especialmente perceptible en las partes suaves de la pieza musical.

Por lo tanto, siempre deberá asegurarse de que las señales se muevan dentro de un rango seguro.

2.4.2 La práctica

El mezclador del S8 cuenta con distintos medidores y controles que facilitan grandemente la obtención del nivel justo de volumen. Cada medidor de volumen consta de una serie de LED de color azul, que indican el rango de volumen seguro de la señal. Los LED de color naranja, situados arriba del resto, sirven para señalar la presencia de distorsión.



Medidor de volumen mostrando distorsión

Procure que, en cada canal, el volumen registrado ocupe todas las barras azules pero raramente alcance el sector naranja. Dejar que el volumen se salga de madre para que la mezcla suene así más "sucia" no es recomendable: ¡para lograr esto, utilice la gran colección de efectos de TRAKTOR!

Comprobar el volumen de cada canal

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



La perilla de ganancia se encuentra en la parte superior de cada canal

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

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

Para tener una idea correcta acerca del volumen a emplear, es conveniente conocer las canciones con las que se está trabajando. En pistas de volumen variable (p. ej., una pista que empiece con una introducción suave), debería fijar el volumen tomando en cuenta las partes más fuertes de la canción.

Igualar el volumen de los canales

Además, para evitar saltos de volumen al hacer la transición entre dos canales, el volumen percibido de los mismos debería coincidir también.

- Antes de introducir la pista, ajuste la perilla de ganancia (**GAIN**) para que el medidor de volumen del canal coincida, grosso modo, con el volumen del canal que está en el aire.



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

Verificar el volumen general en TRAKTOR

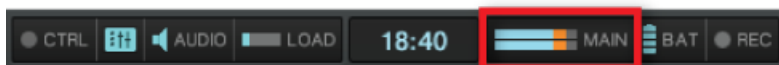
Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según su volumen relativo (establecido por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). Esta mezcla se envía luego a la salida general de TRAKTOR:



La sección general del S5

En esta sección, los medidores de volumen muestran, a derecha e izquierda, el volumen general de la mezcla *después* de su ajuste con la perilla del volumen general (**MAIN**). Aquí, también, asegúrese de no sobrepasar demasiado el límite seguro indicado por las luces azules.

Para comprobar el volumen de salida del programa TRAKTOR, revise el medidor de volumen presente en la cabecera del programa. Como siempre, ajuste el volumen de los canales de manera que la mezcla se mantenga dentro de la zona azul del medidor.



El medidor del volumen general (MAIN) de la cabecera de TRAKTOR mostrando niveles muy altos.

La salida general de TRAKTOR cuenta con un limitador para evitar la distorsión de la señal. Cuando el limitador está habilitado, los LED de distorsión de los medidores de MAIN no indican la presencia de distorsión sino el momento en que el limitador entra en acción. Si bien, el limitador previene la distorsión que pudiera ocurrir dentro de TRAKTOR, no podrá, sin embargo, evitar la contracción producida sobre el rango dinámico. Por lo tanto, aun con el limitador habilitado, ¡asegúrese de que los LED de distorsión no se enciendan con demasiada frecuencia!

Ajustar el volumen correcto en el S5

Tras fijar correctamente el volumen de TRAKTOR, podemos empezar a concentrar nuestro trabajo sobre el S5. Con la perilla de **MAIN** ajustemos el volumen del sonido que va a los altavoces de manera tal que no produzca distorsión.

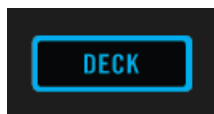


Si la perilla del volumen general del S5 no genera un nivel satisfactorio, compruebe el estado de los deslizantes de los canales. Seguramente, están muy bajos.

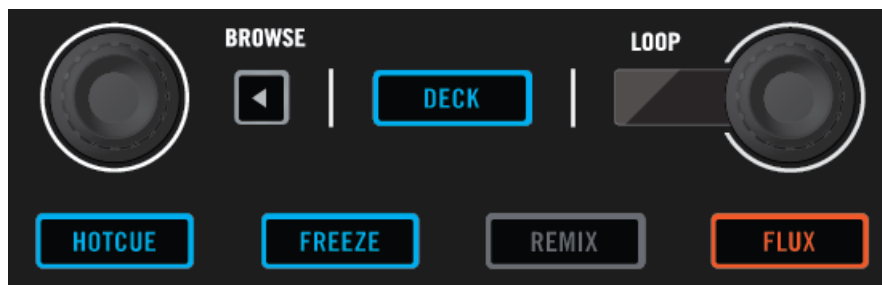
2.5 Seleccionar la cubierta

Si bien, es posible mezclar las cuatro cubiertas de TRAKTOR con el S5, solo es posible mantener el foco de selección sobre dos cubiertas de manera simultánea. Para acceder a las otras dos cubiertas, habrá que cambiar el foco de selección. En este ejemplo, vamos a pasar de la Cubierta A a la C haciendo lo siguiente:

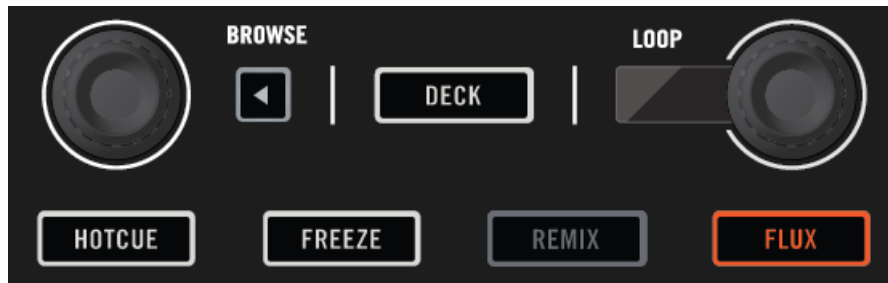
- Presione el botón de **DECK** izquierdo para alternar entre las cubiertas A y C.



- Cuando la Cubierta A está en foco, los botones de **DECK**, **HOTCUE** y **FREEZE** aparecen encendidos de color azul.

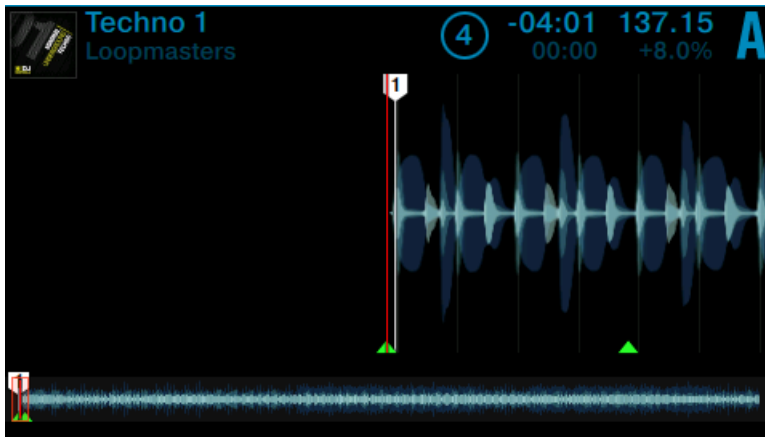


- Cuando la Cubierta C está en foco, los botones de **DECK**, **HOTCUE** y **FREEZE** aparecen encendidos de color blanco.



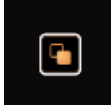
2.6 Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen

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



Cubierta A en la vista individual

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

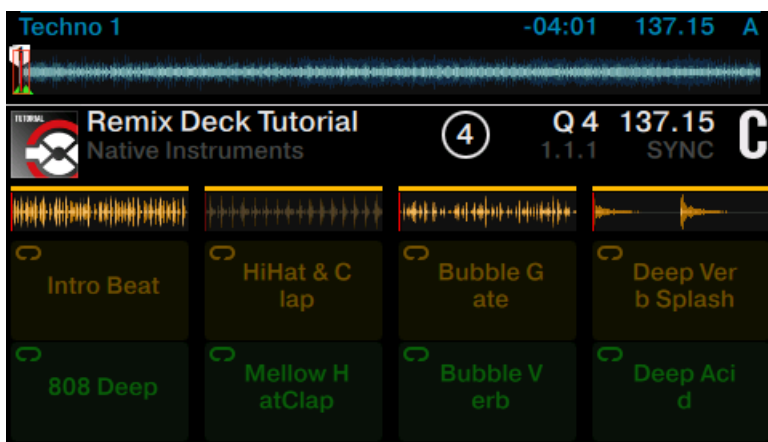


→ El visualizador muestra ahora ambas cubiertas en su vista dividida.

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



Vista dividida con la Cubierta A en foco.



Vista dividida con la Cubierta C en foco.



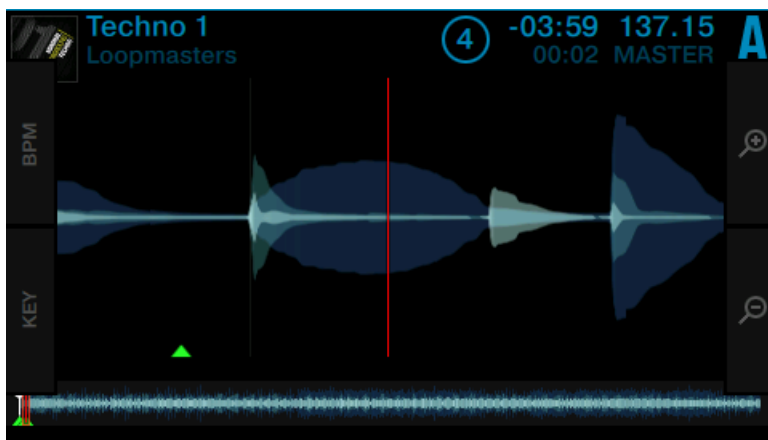
Cambiar de vista no cambia el foco de selección sobre la cubierta.

Cambiar el tamaño de la imagen

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

Para acercar la imagen de la onda:

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



Para alejar la imagen:

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



2.7 Emplear puntos de acceso

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

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



Pad 1 como acceso directo al punto de inicio.

Condiciones previas

Damos por sentado que los ejemplos prácticos anteriores fueron debidamente seguidos y practicados (véase *Habilitación de las cubiertas*). TRAKTOR KONTROL S5 se encuentra, por su parte, en la siguiente situación:

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

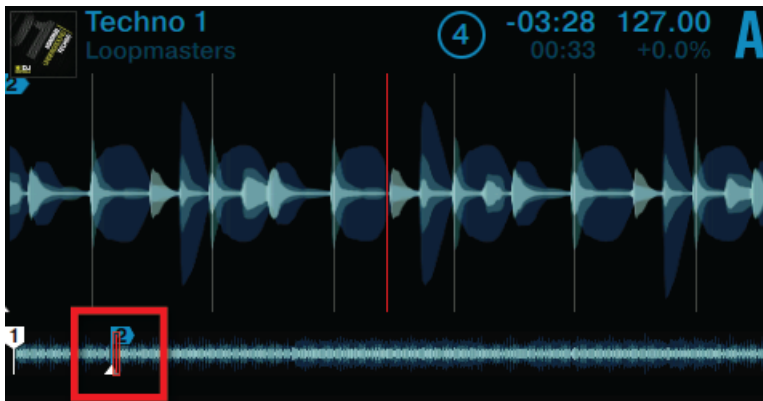
2.7.1 Poner y sacar puntos de acceso

Para marcar la pista con puntos de acceso:

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



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



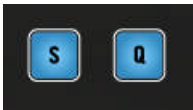
Punto de acceso representado en el visualizador.

Para borrar un punto de acceso:

- Presione **SHIFT** + el pad del punto de marcación.
- El punto de acceso será eliminado y el pad se apagará.

Adhesión rítmica

Al insertar un punto de acceso, no se preocupe por presionar el pad exactamente sobre el tiempo fuerte del compás; por defecto, el modo de adhesión rítmica de TRAKTOR se encarga de hacer esto automáticamente. El modo de adhesión rítmica aparece indicado por el encendido del botón **S**, presente en la parte central superior del S8:



El botón S (adhesión rítmica) del mezclador.

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

2.7.2 Alineación de pistas empleando accesos directos.

1. Cuando escuche un tiempo fuerte en la otra pista, presione el pad del acceso directo que acaba de emplear para guardar la posición del tiempo fuerte.

2.8 Ajuste del tempo

En este ejemplo, vamos a aprender a ajustar el tempo de una pista y el tempo global. Las cubiertas del S5 no presentan los usuales controles de tempo de un controlador DJ convencional. A cambio, el S5 ofrece una nueva perspectiva para controlar el tempo de las mezclas, como veremos a continuación.

Condiciones previas

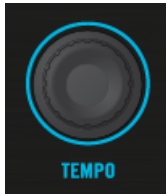
Vamos a suponer que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

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

- La pista “Techno 2” está cargada y detenida en la cubierta B.
- Las pistas no están sincronizadas.

2.8.1 Ajuste global del tempo

El ajuste del tempo se llevan a cabo con la perilla de **TEMPO**, situada en medio del S5.

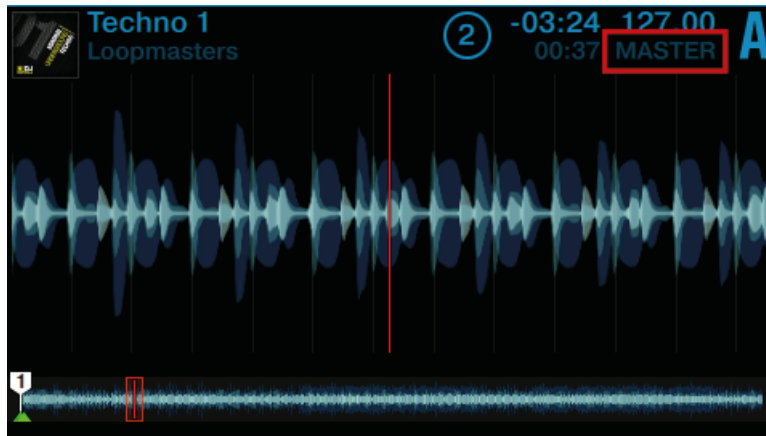


La perilla de TEMPO del S5.

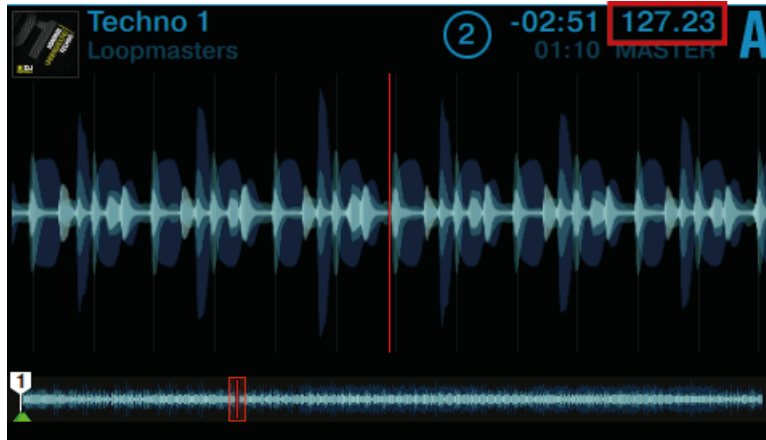
La perilla de **TEMPO** ajusta el tempo de la cubierta que funciona como **MASTER** y, por consiguiente, el tempo de cualquier otra cubierta sincronizada (es decir, con el botón de **SYNC** encendido). El tempo puede ajustarse en partes decimales o en partes enteras.

Ajuste global del tempo

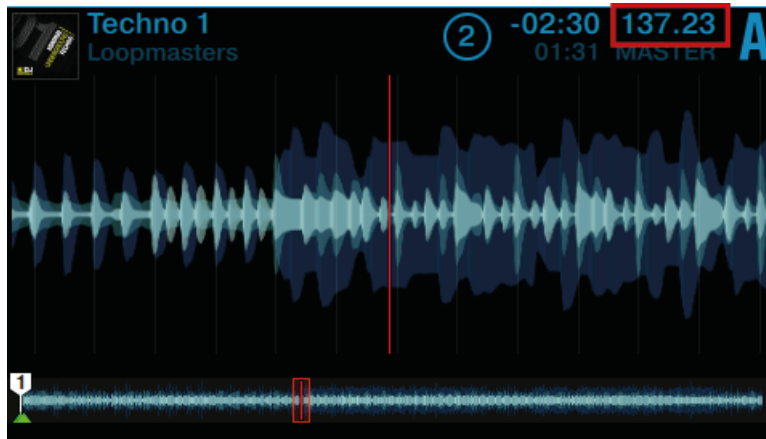
1. Presione **PLAY** en la Cubierta A. La cubierta ejercerá la función de **MASTER**.



2. Gire la perilla de **TEMPO** en sentido horario o antihorario para aumentar o disminuir el valor de celeridad del reloj de TRAKTOR en partes decimales.



3. Presione **SHIFT** y gire **TEMPO** en sentido horario o antihorario para aumentar o disminuir el valor de celeridad del reloj de TRAKTOR en partes enteras.



4. Suelte **SHIFT**.
- El tempo global quedará modificado según el valor ingresado.

2.8.2 Ajuste del tempo de una cubierta específica

El ajuste del tempo de una cubierta puede llevarse a cabo habilitando el modo de BPM de la cubierta y empleando la perilla de **BROWSE**.

Ajustar el tempo de una cubierta específica

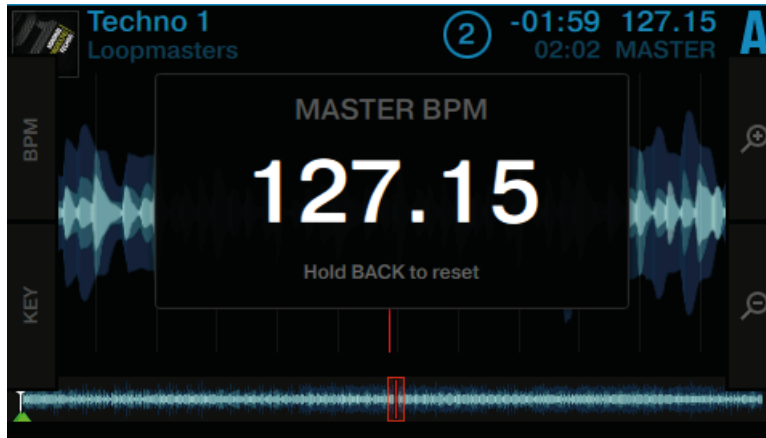
1. En una cubierta, presione el botón 1 de visualización.



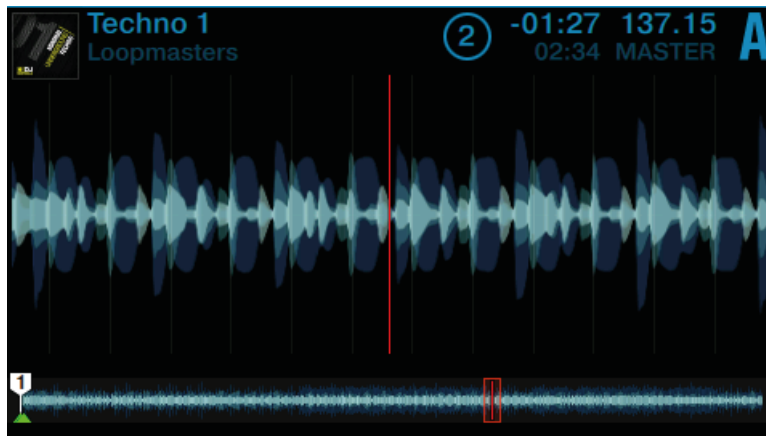
El número de pulsos por minuto (BPM) aparecerá mostrado en el visualizador.



2. En la cubierta, gire **BROWSE** en sentido horario para aumentar el tempo. Gire **BROWSE** en sentido antihorario para reducirlo.



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



4. Para cerrar la ventana de BPM, presione nuevamente el botón 1 de visualización o presione el botón de vistas.
- El tempo de la cubierta habrá cambiado según la medida ingresada.

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



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

2.9 Empleo de la protección tonal

La sincronización, por lo general, provoca alteraciones de tempo que repercuten sobre el tono de la pista. Normalmente, si la corrección producida es pequeña, no tendrá demasiada importancia; sin embargo, cuando se altera el tempo de manera significativa, el cambio de tono producido puede resultar completamente inapropiado: los sonidos de bombo pierden pegada, las voces sonarán artificiales, se generarán disonancias, etc. Para evitar estos problemas, TRAKTOR brinda una función de **protección tonal** que desvincula el tono del tempo de una pista. Esto permite fijar el tono mientras se ajusta el tempo de una pista (y viceversa). Para activar la protección tonal con el S5, haga lo siguiente:

Condiciones previas

Vamos a suponer que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

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

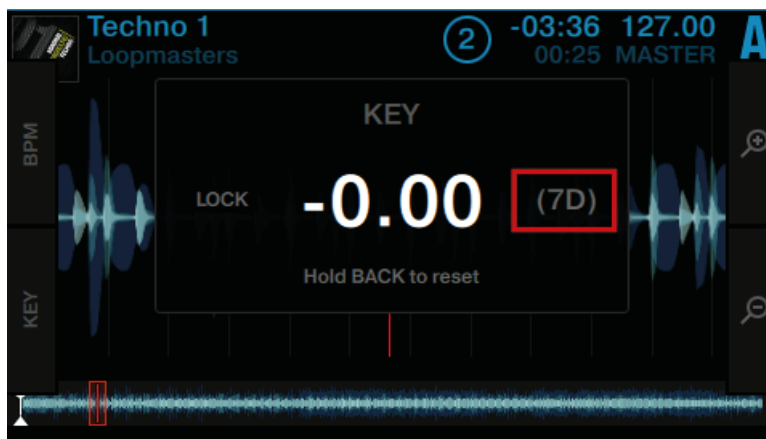
Ajustar el tempo preservando el tono original

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

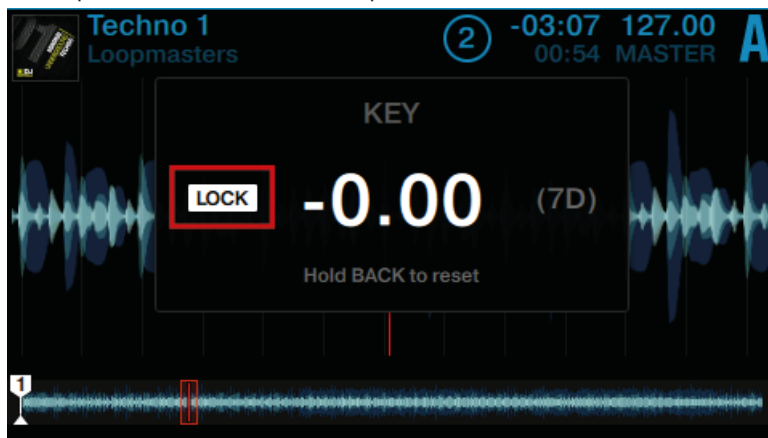
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



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



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



3. Presione nuevamente el Botón 2 de visualización para cerrar la ventana de **KEY**.

4. Ahora, presione el Botón 1 de visualización para abrir la ventana de BPM y ajustar el tempo de la pista girando la perilla de **BROWSE**.



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

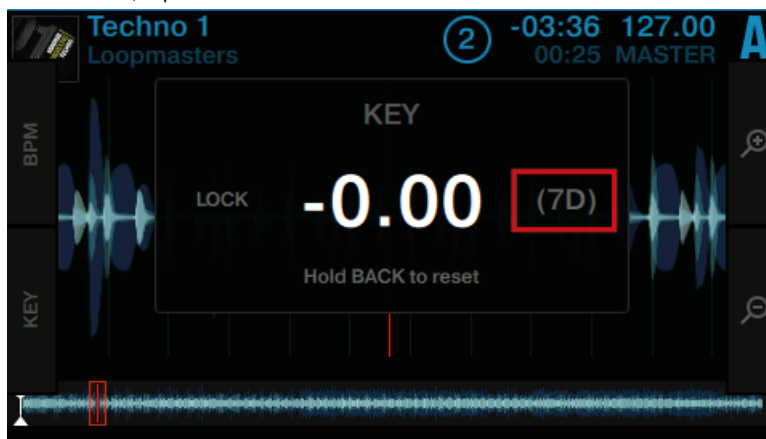
Ajustar la tonalidad sin cambiar el tempo original

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

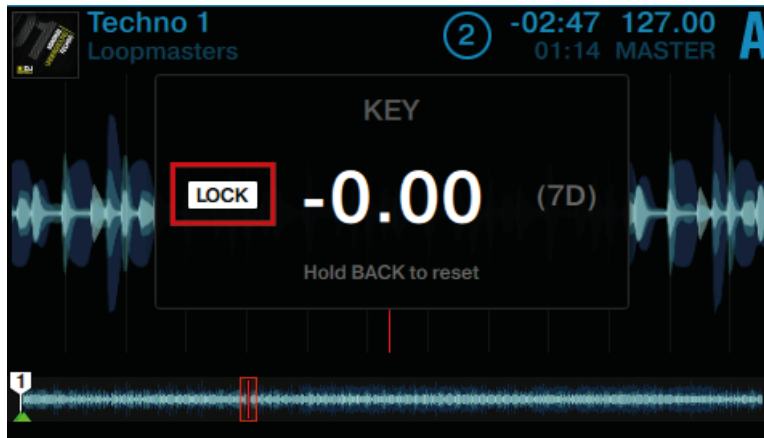
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



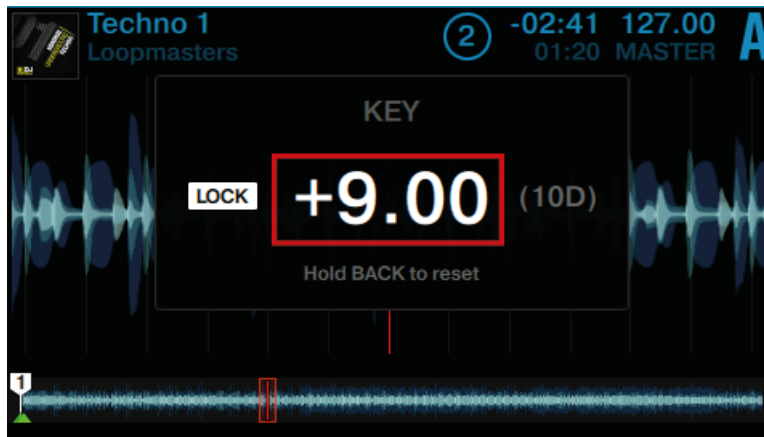
La ventana de la tonalidad (KEY) se abrirá en el visualizador. Si la pista fue analizada por TRAKTOR, aparecerá con su tonalidad indicada.



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



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



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

Restablecer los valores iniciales

Para deshacer las modificaciones y restablecer el valor inicial:

- ▶ Mantenga presionado el botón **BROWSE** de retroceso durante algunos segundos.
- El valor original quedará restablecido.

3 Empleo del S5 - Uso avanzado

3.1 Empleo de la tira táctil

El S5 no presenta las usuales ruedas de desplazamiento de los controladores DJ. Las funciones asociadas normalmente a la rueda de desplazamiento se cumplen, en cambio, mediante tiras táctiles de uso muy intuitivo. Cada sección del S5 cuenta con un tira táctil para controlar la cubierta en foco (indicada por el color de **DECK**: azul para las Cubiertas A o B; blanco para las Cubierta C o D). Este instructivo explica el empleo de la tira táctil para llevar a cabo las acciones siguientes:

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

Condiciones previas

Vamos a suponer que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A y no está en ejecución.
- El crossfader está corrido completamente a la izquierda.
- El deslizante de volumen del canal A está subido hasta el tope.
- La perilla de **MAIN** está puesta a un volumen adecuado.

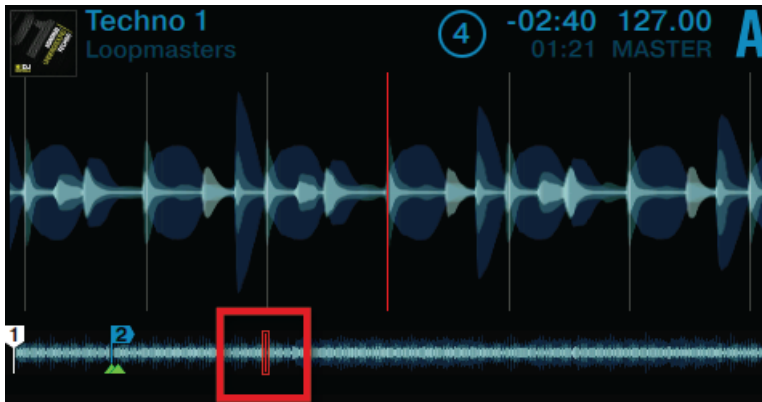
3.1.1 Realizar búsquedas con la tira táctil

1. En la cubierta izquierda, presione el botón de **PLAY**.

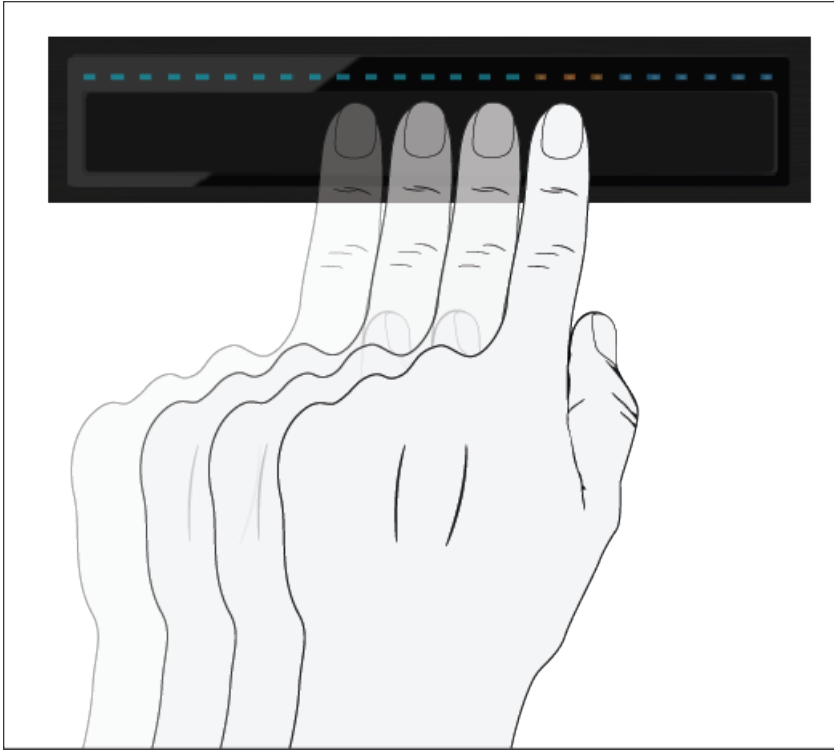
2. Al presionar **SHIFT**, la línea de luces sobre el área táctil mostrará lo siguiente:



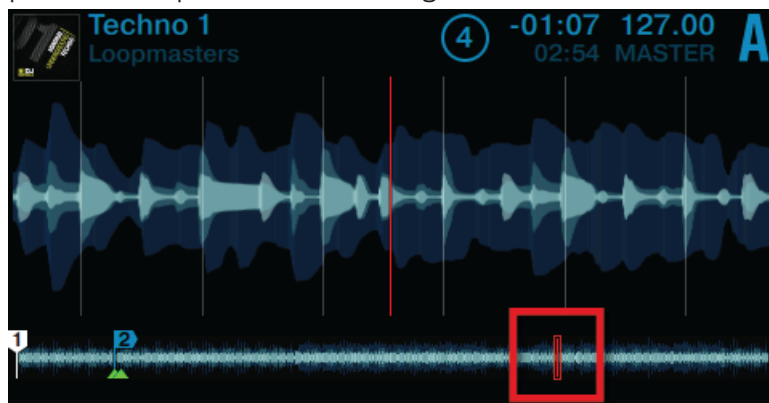
La línea completa de luces representa la extensión de la pista en su totalidad. Las tres luces naranjas representan la posición de la reproducción en la pista.



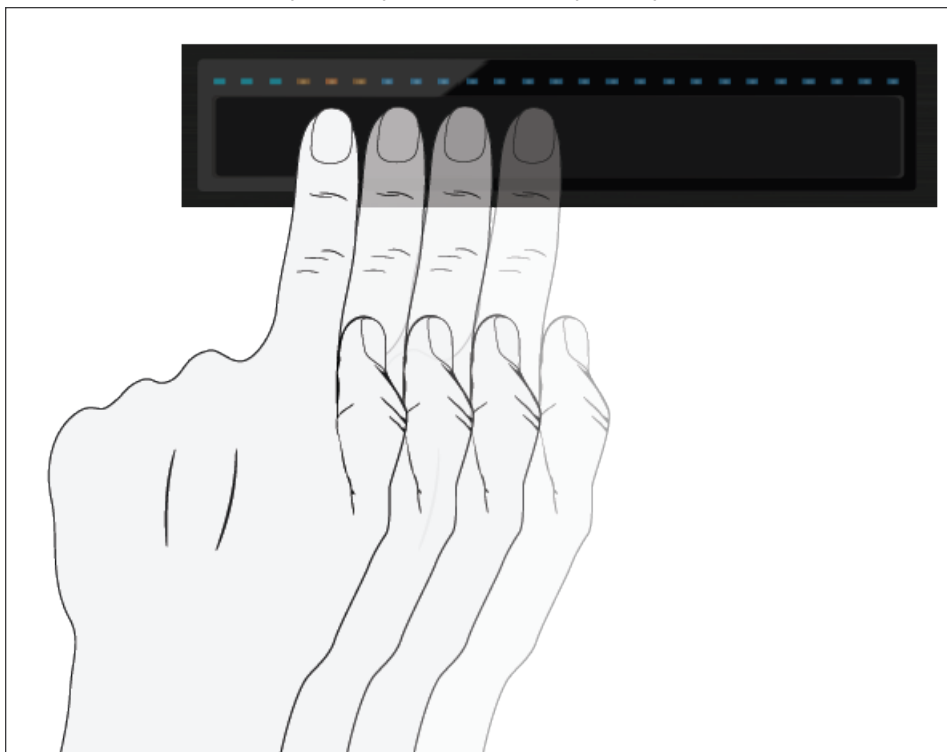
1. Mientras presiona **SHIFT**, ponga el dedo sobre la tira táctil, bajo los LED naranja, y arrastre el dedo a la derecha para avanzar por la pista.



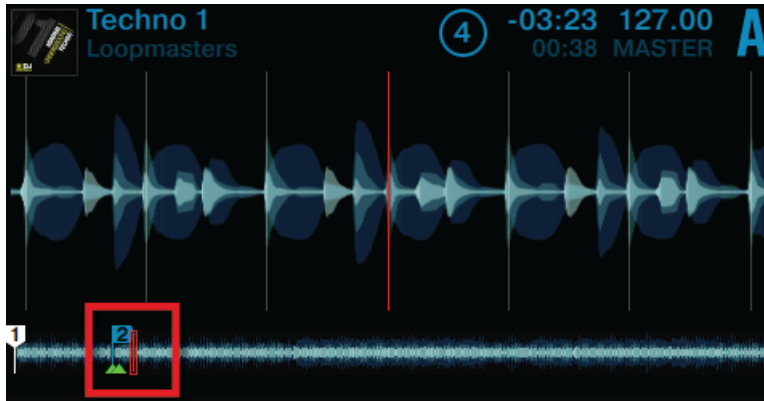
⇒ Las tres luces naranjas seguirán el movimiento del dedo, lo mismo que el lector de la reproducción representado sobre el gráfico de la onda.



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



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



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

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

Normalmente, cuando un disyóquey no tiene a mano una función de sincronización automática, se ve obligado a sujetar el vinilo con los dedos para acelerar o desacelerar la pista y, así, poder alinear el ritmo de manera manual. La tira táctil del S5 permite llevar a cabo una operación similar:

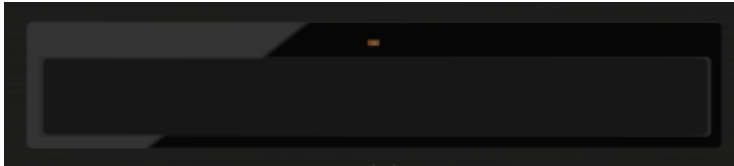
Las luces encima de la tira táctil permiten una representación visual de la sincronización de la cubierta. Ayudan a realizar las correcciones necesarias para que las pistas queden alineadas correctamente.

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

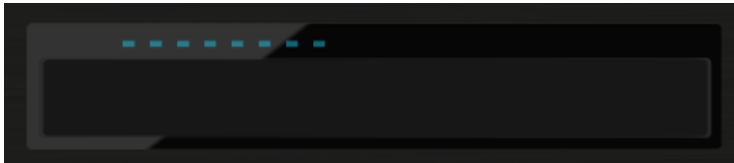
Primer paso: ejecutar las pistas

1. En la Cubierta A, presione **PLAY** para iniciar la ejecución. La cubierta ejercerá la función de **MASTER**.

2. En la Cubierta B, presione **SYNC** para deshabilitar la sincronización. El botón de **SYNC** quedará semiencendido.
 3. Escuche atentamente la pista de la Cubierta A y, cuando perciba un tiempo fuerte adecuado, presione el botón de **PLAY** de la Cubierta B.
- Si presionó en el instante perfecto, la tira mostrará solamente un LED naranja, ubicado en el medio, para indicar que las fases de ambas pistas están alineadas correctamente.



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



Segundo paso: corregir la alineación de fases

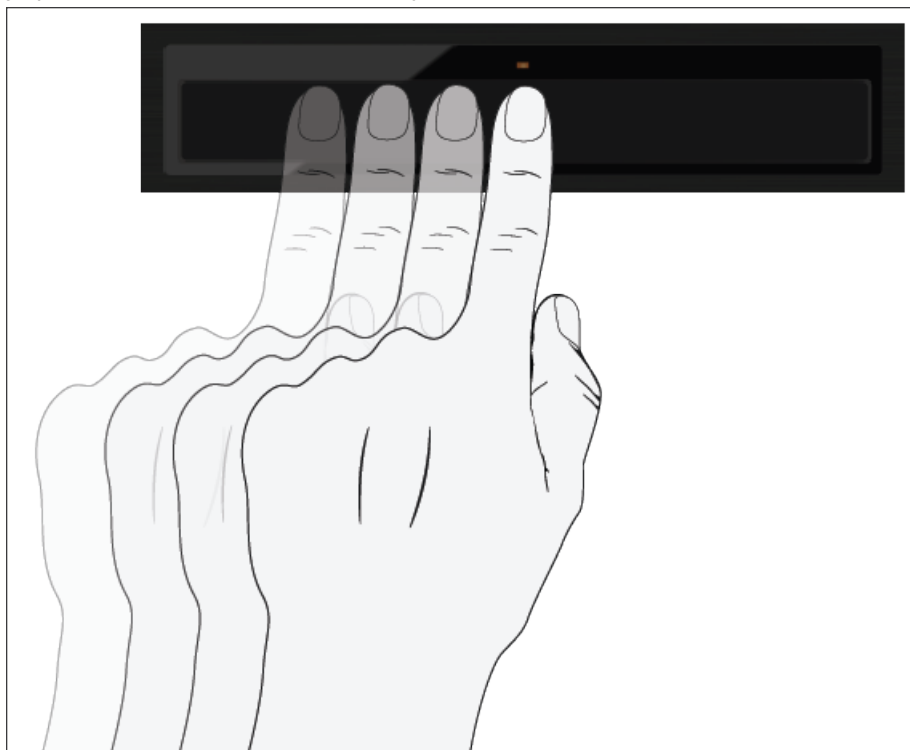
Para corregir el desfase entre ambas pistas, proceda de la siguiente manera:

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

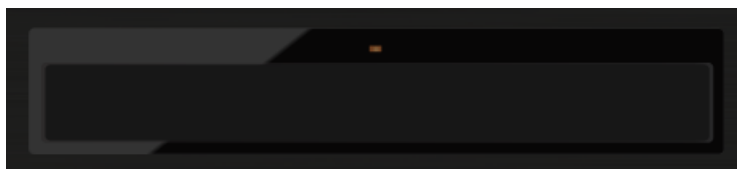
- Arrastre el dedo hacia el lado izquierdo de la tira hasta que las luces azules desaparezcan y quede solamente un LED naranja iluminado.

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

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



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



3.1.3 Empleo de la tira táctil para rayados y regresiones

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

Habilitar la función de Touch to Scratch

Para habilitar la función manual de rayado del S5:

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

- En la ficha de **TRAKTOR KONTROL S5**, marque la casilla de **Shift + Touch to Scratch** de la sección de **Touchstrip**.

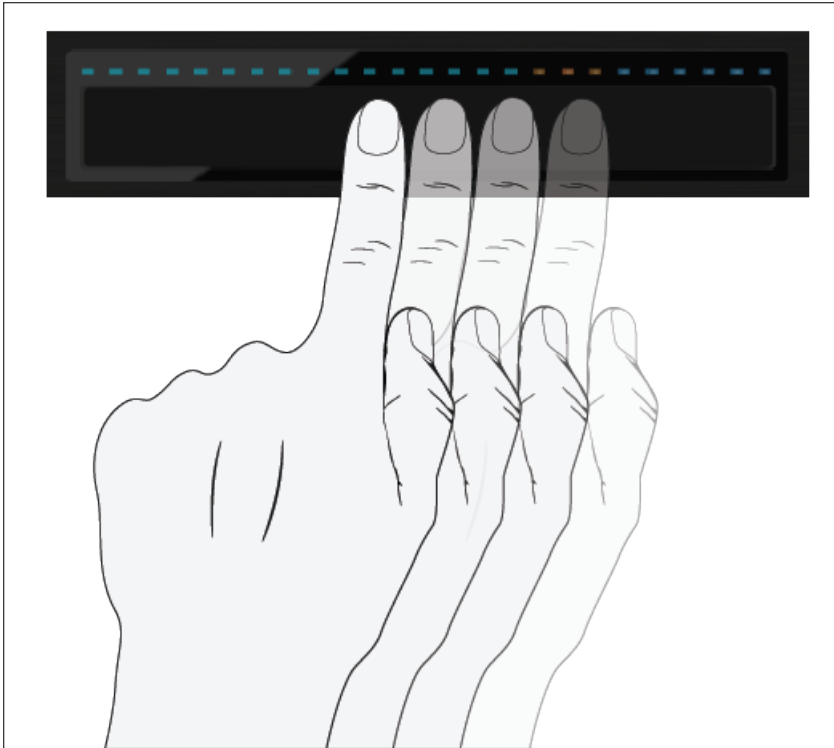


3. Haga clic en [Close](#) para cerrar la ventana de preferencias del programa.

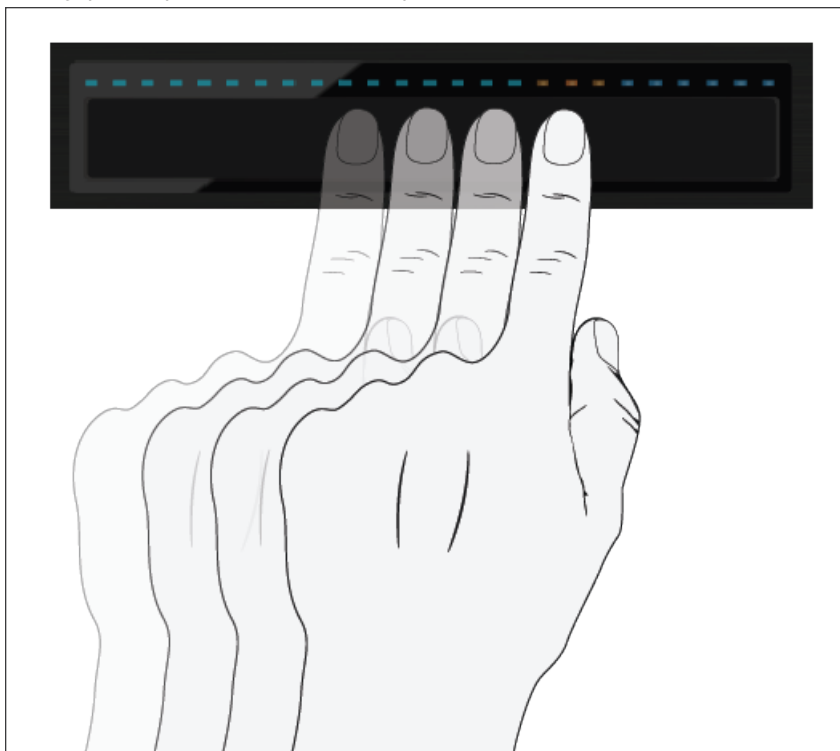
Ejecutar rayados

En la cubierta

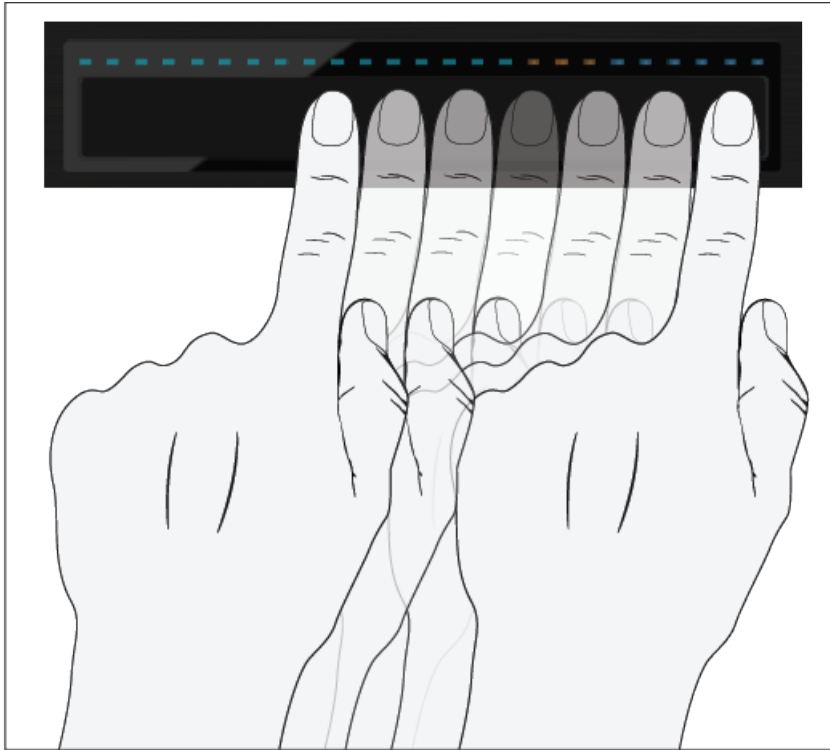
1. Mantenga presionado **SHIFT**.
2. Arrastre la tira hacia la izquierda. Esto moverá el lector de la reproducción ligeramente hacia adelante y podrá percibir el sonido típico de un 'scratch'.



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



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



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



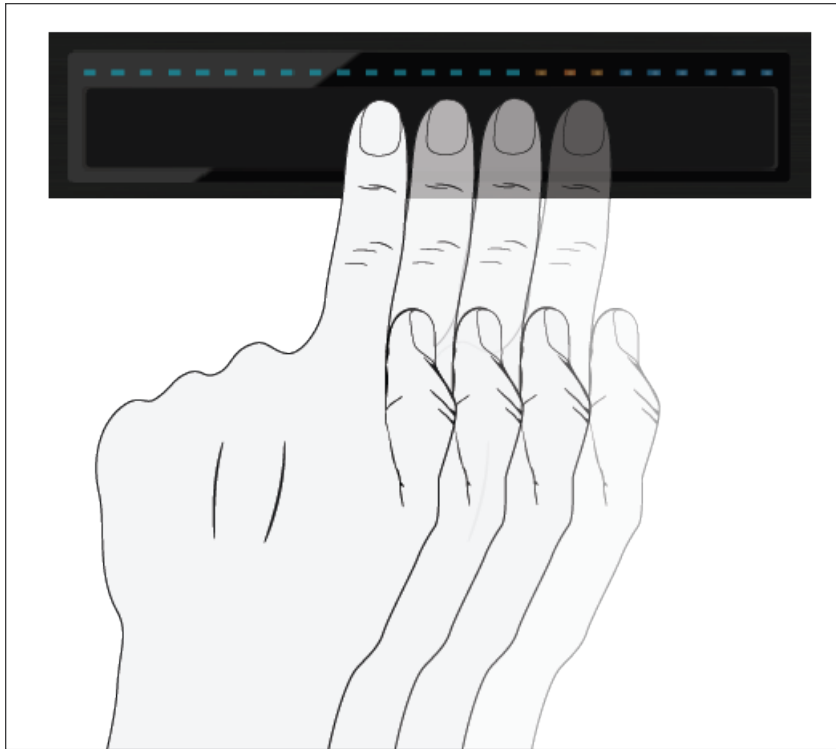
Un efecto de scratch solo puede crearse cuando la pista se halla detenida.

Ejecutar regresiones

En la cubierta

1. Mantenga presionado **SHIFT**.

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



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



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

3.2 Buclear en el modo de acceso directo

Ahora que ya hemos visto las técnicas básicas de mezclado y el empleo de la tira táctil, vamos a concentrarnos en las funciones de bucleo del S5 en el modo de acceso directo.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.
- El deslizante de volumen del canal A está subido hasta el tope.
- La perilla de **MAIN** está puesta a un volumen adecuado.

3.2.1 Activar y desactivar un bucle

Pongamos un bucle en la pista de la Cubierta A.

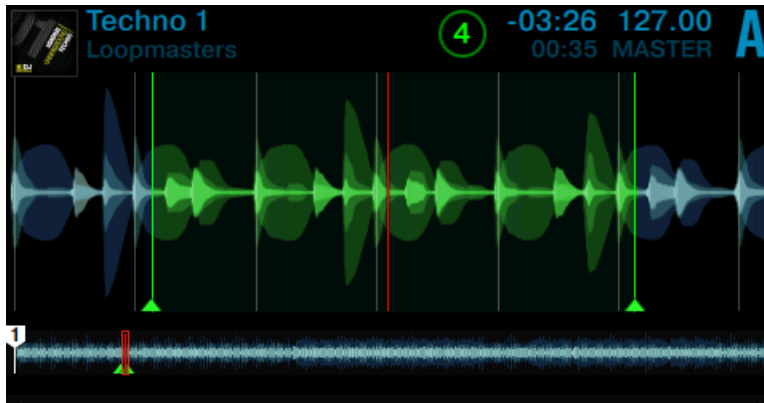
Para llevar a cabo un bucleo en una cubierta:

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



3. Presione la perilla de bucleo de la cubierta. El LED junto a la perilla de **LOOP** se encenderá de manera intermitente para indicar la activación del bucleo.

→ Automáticamente, se insertará un bucle en la pista.

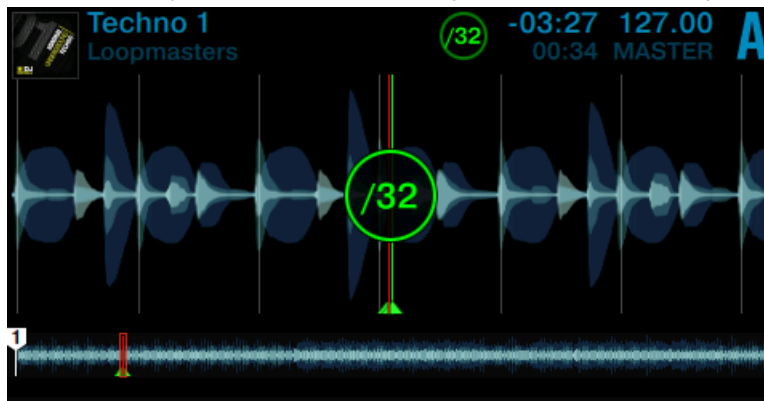


El ejemplo de arriba muestra un bucle de cuatro tiempos. El tamaño del bucle puede cambiar mientras el bucleo se encuentre activado.

- Gire el **LOOP** para cambiar la extensión del bucle.



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



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

Para desactivar el bucle:

- Presione nuevamente la perilla de bucle.

→ La reproducción seguirá su curso normal.



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

Para desactivar el bucleo:

► Presione nuevamente la perilla de **LOOP**.

→ La reproducción seguirá su curso normal.



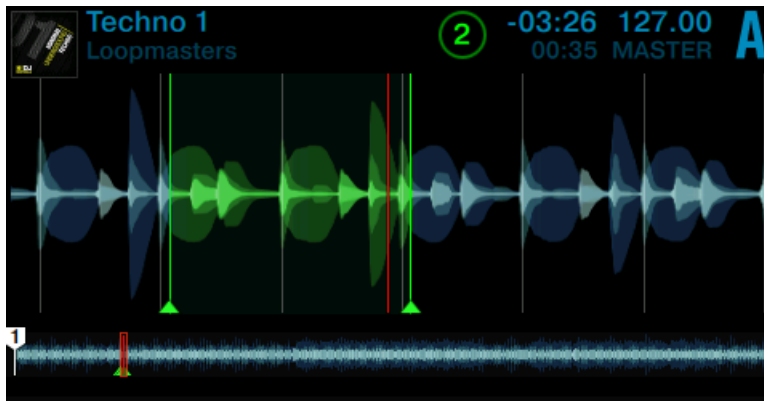
Si al presionar **LOOP** no hay ningún bucle activo, entonces el bucleo quedará habilitado y el próximo bucle de la pista será activado.

3.2.2 Mover un bucle

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

Para mover un bucle:

► Presione **SHIFT** y gire **LOOP**. El bucle se desplazará a través de la pista y bucleará la posición respectiva.



El desplazamiento se realizará conforme al valor indicado para el tamaño del bucleo (valor que aparece mostrado sobre el visualizador)



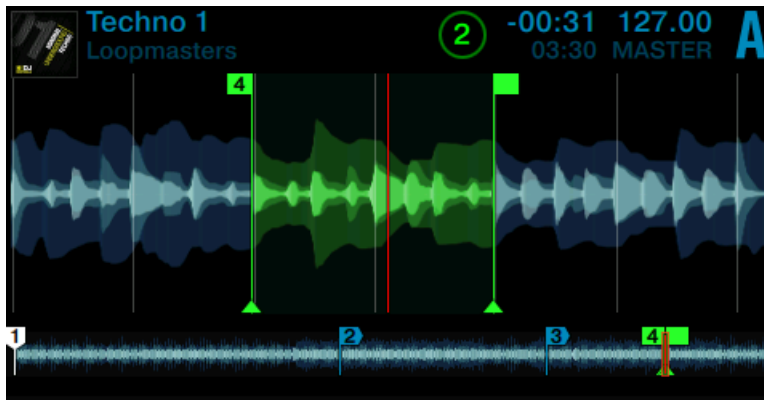
Girar la perilla de **LOOP** cuando no hay bucles activos permite saltar por la pista, hacia atrás o adelante, según la extensión de bucleo seleccionada .

3.2.3 Guardar un bucle

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

1. Vuelva a presionar la perilla transductora de bucleo.
2. Para guardar un bucle, presione uno de los pads apagados. El pad quedará encendido de color verde.

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



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

Borrar un bucle

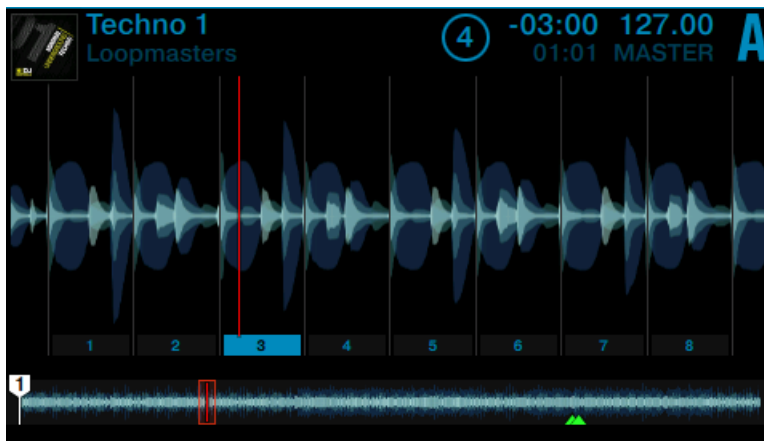
Para eliminar un bucle:

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

3.3 Empleo del modo FREEZE

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

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



El modo FREEZE en el visualizador.

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



Cubierta A en modo Freeze.

Condiciones previas

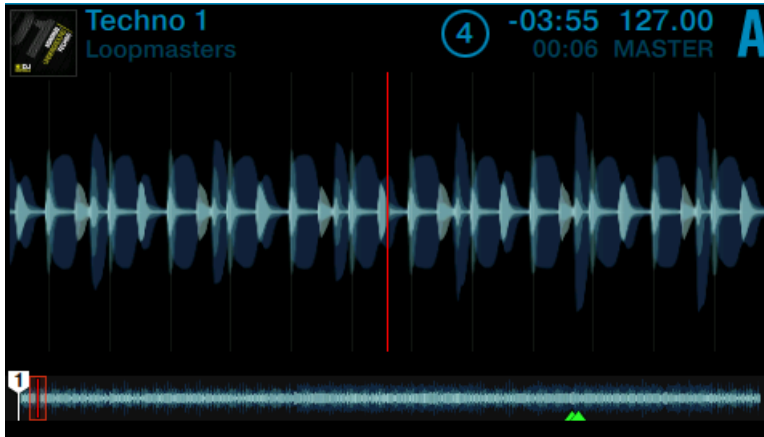
Vamos a suponer que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.
- El deslizante de volumen del canal A está subido hasta el tope.
- La perilla de **MAIN** está puesta a un volumen adecuado.

3.3.1 Activar el modo Freeze en una pista

En la Cubierta A:

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



2. Presione el botón de **FREEZE**.



La posición de la reproducción quedará "congelada" y el tramo subsiguiente de la pista (cuya extensión asume la medida establecida para el tamaño del bucle), quedará dividido en ocho secciones o cortes.



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



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

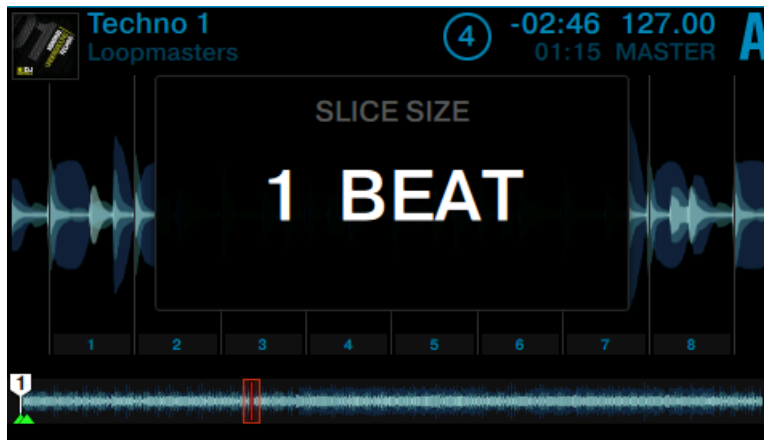
3.3.2 Ajustar el tamaño de los cortes

1. Mantenga presionado **FREEZE** y toque la perilla de **LOOP**.



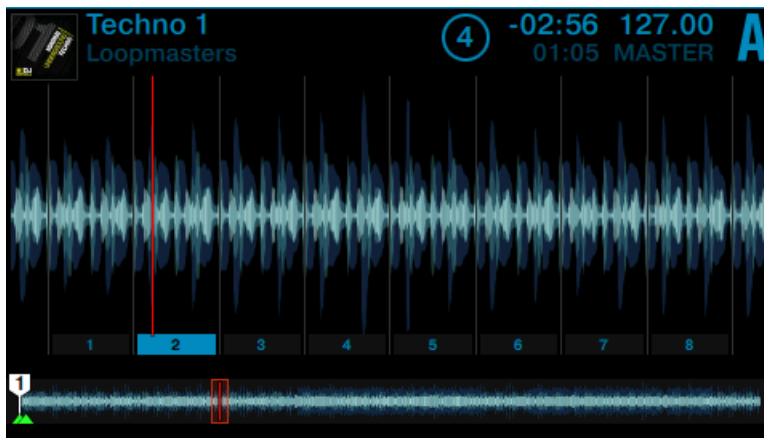
La ventana de **SLICE SIZE** quedará abierta en el visualizador.

2. Gire la perilla de bucle para aumentar o reducir la extensión del corte, desde 1/4 de pulso hasta 4 pulsos.



3. Suelte **FREEZE** y **LOOP**.

→ La ventana de SLICE SIZE se cerrará y el tamaño del corte y de la pantalla se modificarán de manera consecuente.



3.3.3 Bucleo de cortes

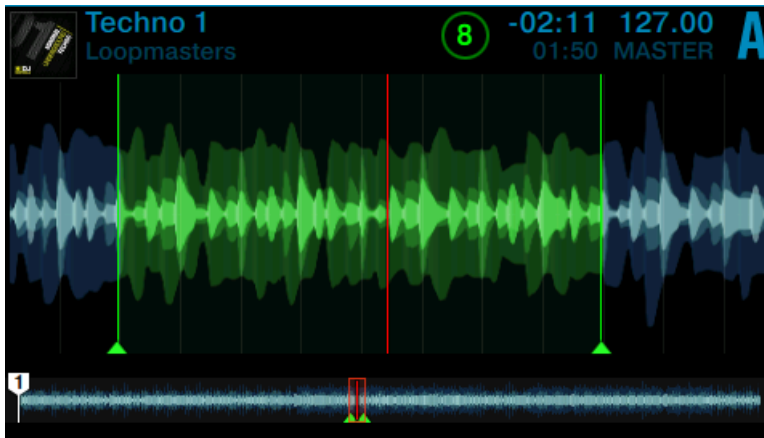
El modo Freeze puede extenderse para obtener la ejecución repetida de un corte determinado. Bajo el modo Freeze, presione la perilla de bucleo, para cambiar el comportamiento de los pads. Ahora, el corte correspondiente se ejecutará repetidamente de manera ininterrumpida al mantener presionado el pad.

Para habilitar el bucleo de cortes de una cubierta:

1. Gire **LOOP** para definir la extensión del bucleo.



2. Presione **LOOP** perilla para activar el bucle.



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



Los cortes se mostrarán de color verde.



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

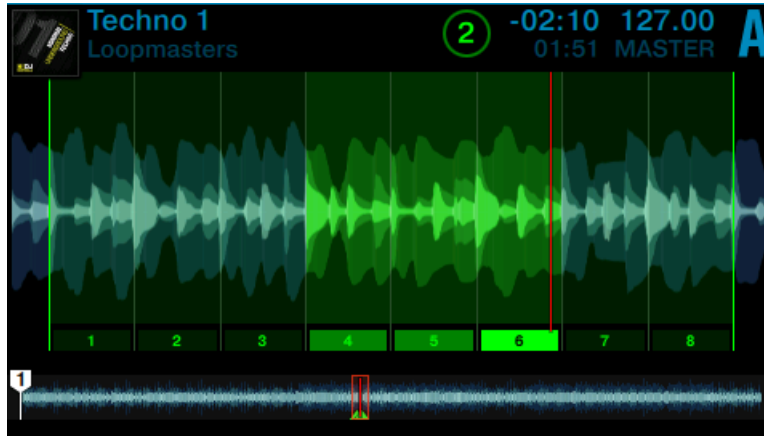
- Presionar los pads para saltar de un corte a otro.



- Mantener presionado un pad para accionar el corte respectivo.



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



- Gire **LOOP** para cambiar la extensión del bucle. La extensión del corte cambiará consecuentemente y el visualizador ajustará el tamaño de la onda según la medida seleccionada.



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

3.4 Empleo del modo FLUX

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

- Modo de acceso directo (HOTCUE): mantenga un pad presionado para ejecutar la pista desde un punto de marcación. Al soltar el pad, la reproducción continúa desde la posición alcanzada por el segundo lector (en lugar de continuar desde el punto de acceso).
- Modo FREEZE: mantenga presionado un pad para ejecutar la pista desde un punto de marcación. Al soltar el pad, la reproducción continúa desde la posición alcanzada por el segundo lector (en lugar de continuar desde el punto de acceso).

Condiciones previas

Vamos a suponer que el S5 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.
- El deslizador de volumen del canal A está subido hasta el tope.
- La perilla de **MAIN** está puesta a un volumen adecuado.

Habilitar el modo Flux

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

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



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



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

Efectuar una regresión de dos pulsos empleando el modo FLUX

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

1. Presione **FLUX** para activar el modo fluido.
2. Mantenga presionado **SHIFT** y arrastre rápidamente por la tira desde la punta derecha hasta la punta izquierda.
3. Dos pulsos después, suelte **SHIFT**.

→ La regresión se detendrá y la reproducción continuará desde el pulso deseado.

3.5 Remezclar con las cubiertas de remezcla

En los instructivos anteriores, aprendimos a mezclar empleando las cubiertas de pistas y a trabajar con algunas de las funciones avanzadas del S5. En este instructivo, vamos a ver el funcionamiento de las cubiertas de remezcla (Remix Deck). Estas cubiertas permiten tocar juegos de remezclas predefinidos y crear remezclas propias a partir de samples tomados de las pistas.

Condiciones previas

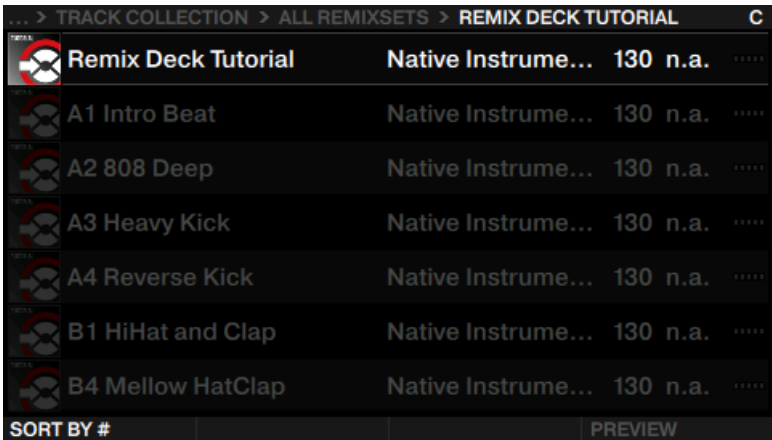
- La Cubierta C está habilitada.
- El deslizante de volumen del canal C está a mínimo.
- Las perillas de ecualización del canal C están en posición central.
- La perilla de **MAIN** está ajustada según un volumen de salida adecuado.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

3.5.1 Cargar un juego de remezclas

1. En la cubierta izquierda, presione el botón de **DECK** para pasar a la Cubierta C. La cubierta C debería mostrarse en el visualizador izquierdo.



1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Vaya hasta la carpeta **TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial**.
3. Seleccione el juego de remezclas denominado **Remix Deck Tutorial** y presione **BROWSE** para cargarlo en la cubierta.



→ El juego de remezclas quedará cargado en la Cubierta C. El visualizador mostrará la siguiente imagen:



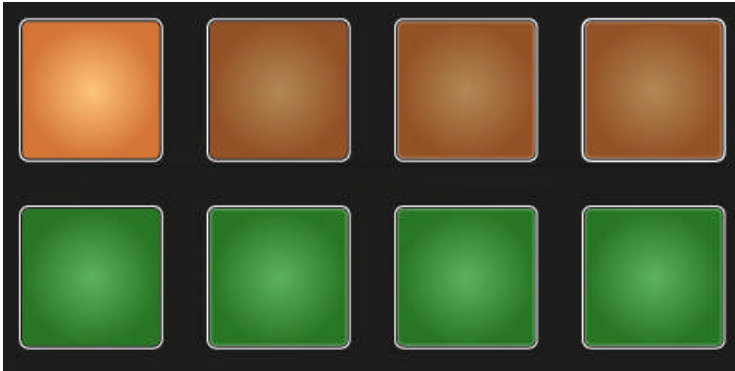
Los pads quedarán encendidos de color naranja y verde en correspondencia con la página de remezclas mostrada por el visualizador.



3.5.2 Accionamiento de los samples

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

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

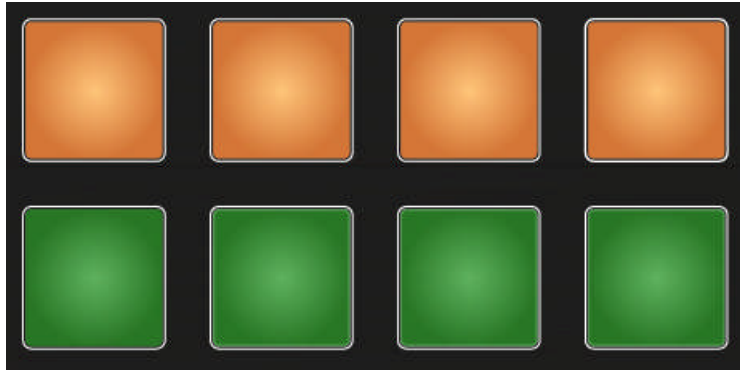


El sample quedará resaltado y el lector de la reproducción comenzará a desplazarse a través de su onda. El sample se ejecutará de manera bucleada.



2. Suba el deslizador de volumen del canal C. La ejecución del sample se tornará audible.
3. Presione **SHIFT** + pad 1 para detener la ejecución.
4. Ahora, presione los pads 1, 2, 3 y 4 para accionar los samples respectivos.

→ Los cuatro primeros pads quedarán encendidos.



Los samples se ejecutan conjuntamente.

Seleccionar otro sample del juego

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

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



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



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

Seleccionar otra página del juego

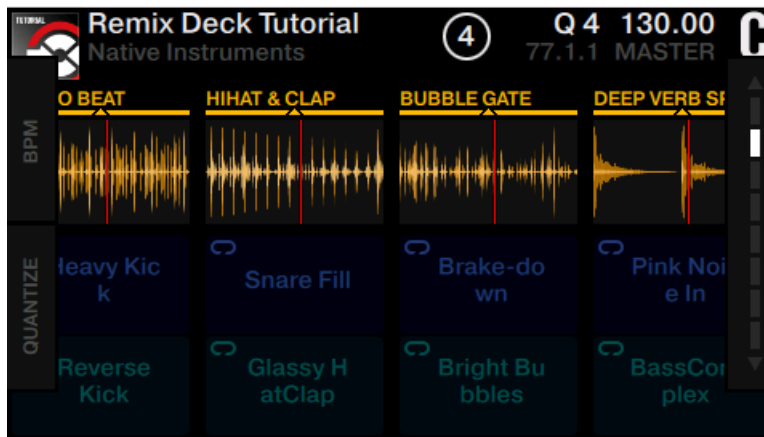
Un juego de remezclas puede tener hasta 64 samples. En el S5, los juegos de remezclas se dividen en ocho páginas de ocho samples cada una.

Para seleccionar otra página del juego:

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



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



Silenciar los nichos de remezcla

Para silenciar o hacer sonar un nicho de remezclas:

1. Mantenga presionado el botón de **REMIX**. El color de los pads pasará al blanco.
2. Presione algún pad del nicho de remezcla que desea silenciar. El nicho quedará silenciado y los pads correspondientes quedarán semientendidos.

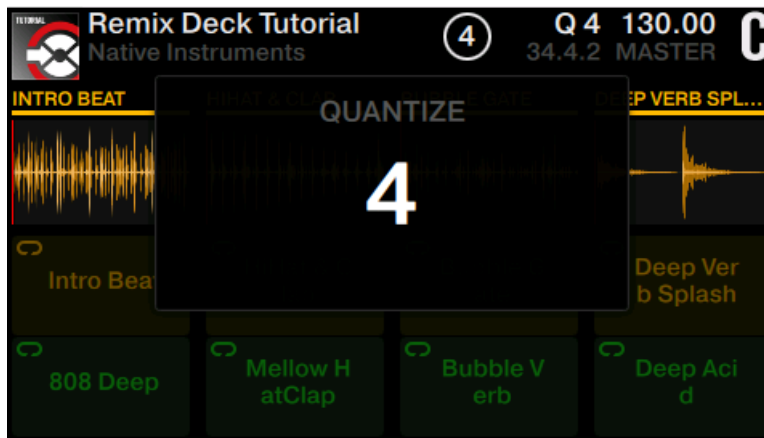
3. Presione otra vez el pad para anular el silenciamiento del nicho. Los pads volverán a encenderse completamente de color blanco.
4. Suelte el botón de **REMIX**.

3.5.3 Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación

1. Presione el botón 2 de visualización.



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



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



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



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



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

3.5.4 Silenciar los nichos de remezcla

Silenciar los nichos de remezcla

Para silenciar o hacer sonar un nicho de remezclas:

1. Mantenga presionado el botón de **REMIX**. El color de los pads pasará al blanco.
2. Presione algún pad del nicho de remezcla que desea silenciar. El nicho quedará silenciado y los pads correspondientes quedarán semientendidos.
3. Presione otra vez el pad para anular el silenciamiento del nicho. Los pads volverán a encenderse completamente de color blanco.
4. Suelte el botón de **REMIX**.

3.5.5 Empleo de la tira táctil en una cubierta de remezcla

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

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

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



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



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

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

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

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

3.6 Capturar samples de una cubierta de pistas (empleando el modo de remezcla)

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



Nota: en el modo de remezclas, la captura de samples se lleva a cabo en la página del juego vigente. Antes de comenzar la captura, seleccione otra página del juego de remezclas.

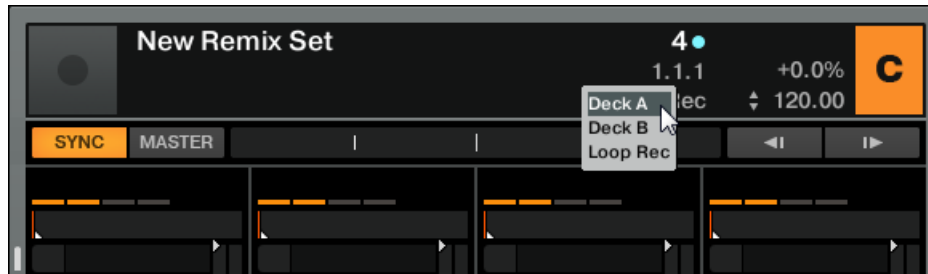


La fuente de captura deber ser siempre una cubierta de pistas.

Condiciones previas

- La pista "Techno 1" está cargada y detenida en la Cubierta A.
- La Cubierta C está configurada como un cubierta de remezcla vacía.
- El crossfader está en posición central.
- Los deslizantes de volumen de los canales A y C están subidos hasta el tope.
- Las perillas de ecualización están en posición central.

- En la Cubierta C, la fuente de captura está puesta en la Cubierta A.



Captura y ejecución de un sample

- Presione el botón de **REMIX** de la cubierta izquierda para habilitar el modo de remezclas.



Los pads deberían estar apagados dado que no hay nada cargado en la cubierta de remezcla C.



- presione el botón de visualización para pasar a la vista dividida.



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



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



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

→ Acaba de capturar un sample de la pista.



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



Ejecutar los samples capturados en una cubierta de pistas

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

- Capturar samples de otras fuentes y con otros tamaños.



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



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



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



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

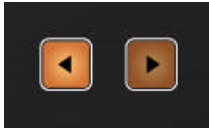
3.7 Poner efectos

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

3.7.1 Asignar efectos a las cubiertas

Para asignar la unidad FX 1 a una cubierta:

- ▶ En el mezclador, presione el botón FX derecho de un canal para asignar la unidad FX 1 a la cubierta correspondiente. El botón quedará completamente encendido.



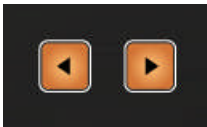
- ▶ Presione el botón nuevamente para desasignar la unidad FX 1.

Para asignar la unidad FX 2 a una cubierta:

- ▶ En el mezclador, presione el botón FX izquierdo de un canal para asignar la unidad FX 2 a la cubierta correspondiente. Presione el botón nuevamente para desasignar la unidad FX 2.



Las unidades FX 1 y FX 2 pueden asignarse simultáneamente a las cuatro cubiertas:



3.7.2 Poner una unidad FX en modo grupal

Cuando una unidad de efectos esta puesta en el modo grupal, puede trabajar simultáneamente con hasta tres efectos diferentes. A continuación, explicaremos la manera de configurar un **grupo FX** y su manejo a través de las perillas y botones de la unidad.

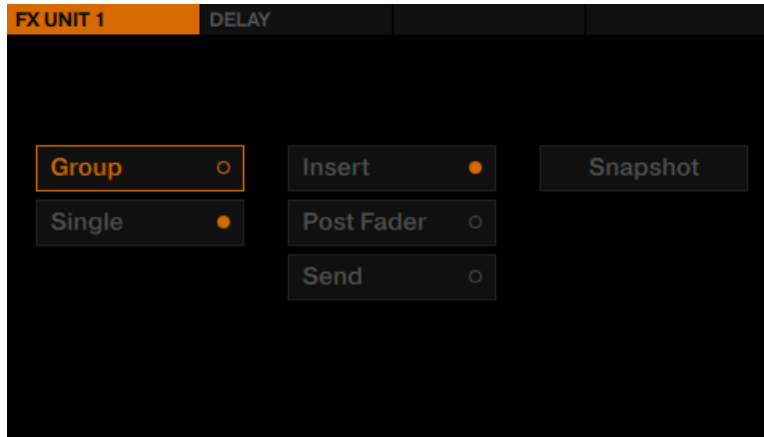
Condiciones previas

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.

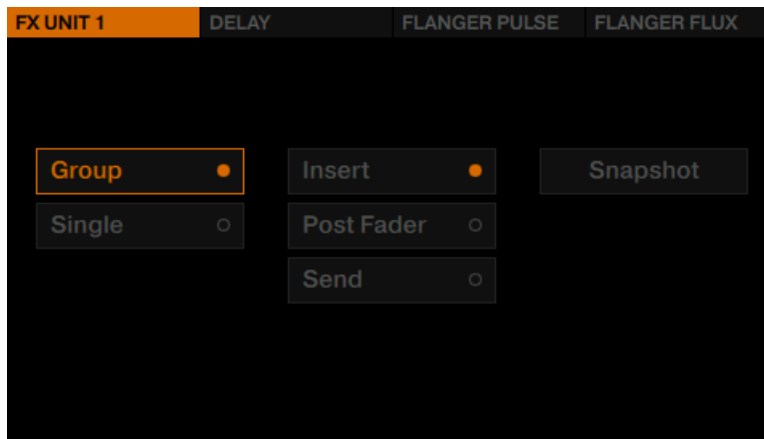
Poner una unidad FX en modo grupal

Para cargar un grupo de efectos en la unidad FX 1:

1. En la cubierta izquierda, presiones el botón de **SHIFT** + el botón 1 de la unidad FX 1, en la parte superior izquierda del S5.



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



3. Presione nuevamente **SHIFT** + botón de FX 1 para abandonar el menú de la unidad FX 1.

Aplicar grupo de efectos sobre una pista

Para aplicar un grupo de efectos sobre una pista y controlar sus parámetros, haga los siguientes:

- Active los nichos de efectos con los botones FX.



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



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



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

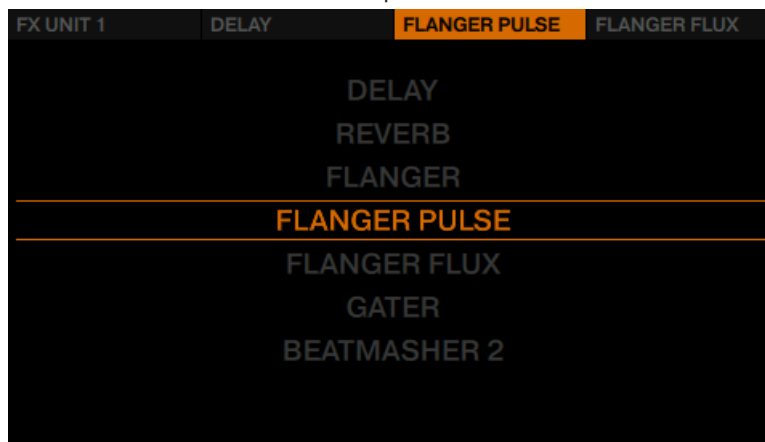


3.7.3 Cambiar efectos dentro de un grupo

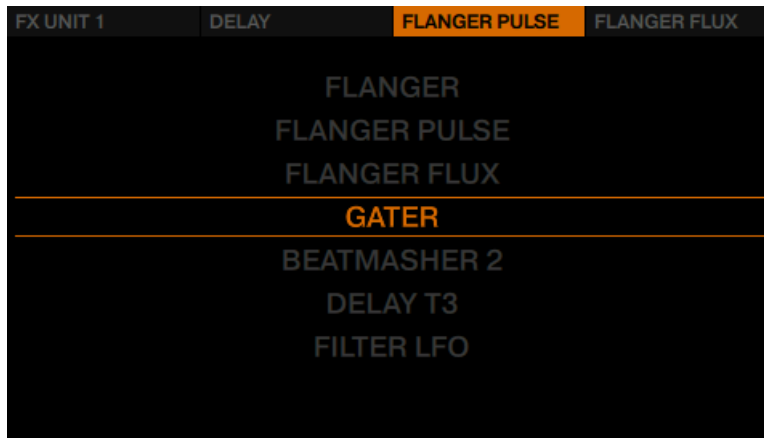
Para cambiar los efectos del grupo:

Para cargar un grupo de efectos en la unidad FX 1:

1. En la cubierta izquierda, presiones el botón de **SHIFT** + el botón 1 de la unidad FX 1, en la parte superior izquierda del S5.
2. En el menú, presione el Botón FX 3 para cambiar el efecto del nicho 2. El visualizador mostrará la lista de efectos disponibles.



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



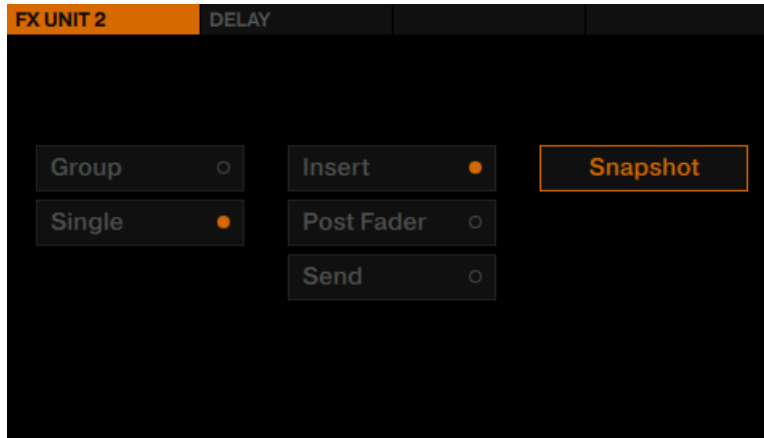
- El efecto alojado en el nicho 2 del grupo FX fue cambiado por otro. Repita el proceso para cambiar los otros efectos del grupo.



3.7.4 Guardar una configuración de efectos (Snapshot)

Una configuración de efectos puede guardarse para su uso posterior:

1. Ajuste las perillas y los botones de efectos hasta obtener la configuración deseada.
2. Presione el Botón FX 1 para ver las opciones de la unidad de efectos.
3. Gire **BROWSE** y seleccione **Snapshot**.



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

3.7.5 Direccionamiento FX

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

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

3.8 Mezcla de archivos stem en cubiertas de subpistas

En este instructivo vamos a aprender a cargar y ejecutar un archivo de subpistas (denominado archivo stem) y a tocarlo desde una cubierta de subpistas (Stem Deck).

Los archivos stem permiten manejar de manera independiente cuatro componentes musicales distintos de una pista. Estas cuatro "subpistas" pueden modificarse individualmente para crear, de manera espontánea, distintas instrumentaciones, remezclas o refritos. Las transiciones pueden realizarse de una subpista a otra y la aplicación de efectos o la ecualización puede especificarse sobre alguna subpista en particular, en lugar de la pista entera. Las posibilidades creativas son enormes. Por ejemplo, haga la prueba de intercambiar distintos elementos entre dos cubiertas, mezclando solamente la parte cantada de una con el ritmo de la otra. ¡Utilice el S5 en combinación con TRAKTOR para llevar la mezcla musical a niveles más profundos!

Archivos stem

Básicamente, un archivo stem es una pista en formato .stem.mp4, compuesta por cuatro subpistas de audio. Cada subpista representa una parte diferente (por ejemplo: tambores, percusión, sintes y voces) de la pista entera. Por defecto, al ejecutar un archivo stem en TRAKTOR, las cuatro subpistas se pondrán en marcha y como resultado se escuchará la pista de manera integral.



Debido a la gran cantidad de datos contenidos en un archivo stem, es necesario que dichos archivos sean analizados antes de ser cargados en una cubierta de subpistas. No es posible cargar y tocar un archivo stem antes de haber sido analizado. Para más información sobre el análisis de pistas y archivos stem, consulte el manual de TRAKTOR.

La cubierta de subpistas stem (Stem Deck)

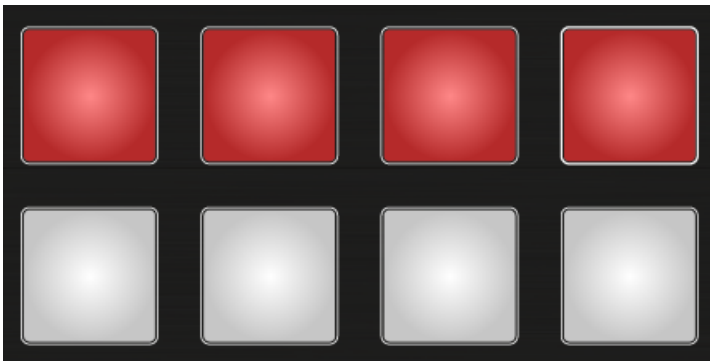
En el visualizador de TRAKTOR KONTROL S5, una cubierta de subpistas (Stem Deck) presenta el mismo aspecto que el de una cubierta de pistas convencional pero aparece identificada mediante la palabra **STEM**. Por su parte, los títulos de las subpistas aparecen visibles en la parte inferior, en la ventana de implementación.

En el controlador, cuando las cubiertas funcionan como cubiertas de subpistas stem, la fila superior de pads representan las subpistas stem y reflejan los respectivos colores de cada parte. Estos pads pueden emplearse para silenciar o desilenciar las subpistas stem. La fila inferior de pads (color azul) funcionan como **selectores stem**. Estos selectores en combinación con las perillas de **BROWSE** y **LOOP** permiten ajustar el volumen de las subpistas y la aplicación de efectos de filtrado. Por defecto, los selectores funcionan como interruptores de selección pero también pueden funcionar como controles fijos.



El color de los pads cuando un archivo stem se carga en una cubierta de subpistas.

Adicionalmente, los pads ofrecen una función secundaria que se activa con el botón de **SHIFT**. Al presionar **SHIFT**, la fila superior de pads (color rojo) funciona como botones de envío a efectos. La fila inferior de pads (color blanco), por su parte, restablece el volumen y el filtrado de las respectivas subpistas stem.



Al presionar SHIFT los pads funcionan como envío a efectos y como botones de restablecimiento.

3.8.1 Cargar y ejecutar un archivo stem

Condiciones previas

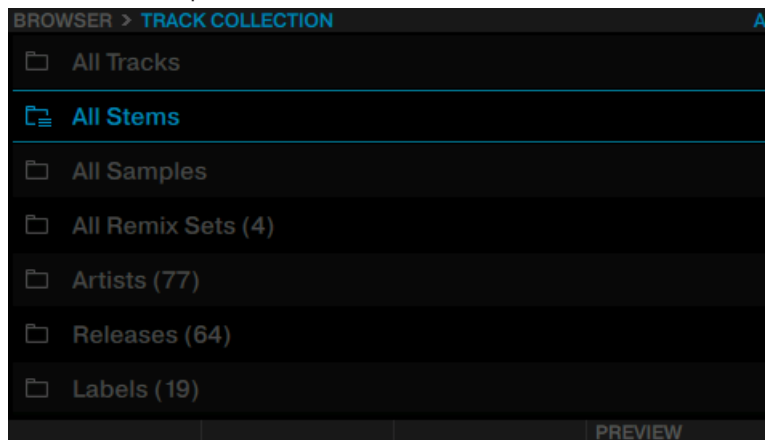
Vamos a suponer que los archivos stem ya fueron importados y analizados, y que TRAKTOR KONTROL S5 se encuentra en la situación siguiente:

- Las Cubiertas A y B se encuentran en foco y están detenidas.
- El deslizador de volumen del canal A está al máximo.
- El deslizador de volumen del canal B está al mínimo.
- El crossfader está en posición central.

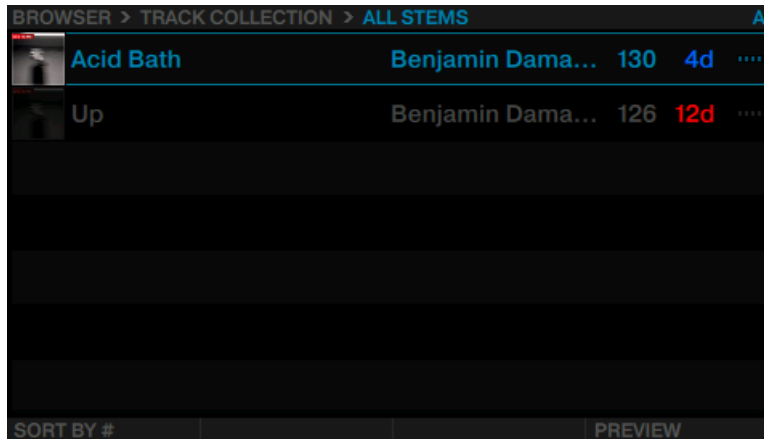
Cargar un archivo stem

Para cargar un archivo stem en la Cubierta A:

1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Gire **BROWSE** para recorrer el directorio de **TRACK COLLECTION > All Stems >**.



3. Seleccione un archivo stem.



4. Presione **BROWSE** otra vez para cargar el archivo stem en la cubierta.
 - La cubierta pasará automáticamente a la modalidad de Stem Deck y la fila superior de pads reflejará el color de las subpistas.

Ejecutar un archivo stem

- ▶ Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
- El archivo stem iniciará su ejecución y la onda correspondiente aparecerá en movimiento sobre el visualizador.
- El archivo stem iniciará su ejecución y las ondas aparecerán en movimiento sobre el visualizador.

3.8.2 Alternar entre la vista de pistas y la vista de subpistas

Para poder ver las ondas de las subpistas respectivas, es necesario pasar a la vista de subpistas.

La vista de pistas muestra la onda correspondiente a la pista entera del archivo stem.



La cubierta de subpistas stem en la vista de pistas.

La vista de subpistas, por su parte, muestra las ondas de las cuatro subpistas respectivas.



La cubierta de subpistas stem en la vista de subpistas.

Para cambiar de vista:

1. Mantenga presionado **SHIFT**. Según la vista vigente, el botón de visualización 3 o 4 aparecerá encendido.
2. Presione el botón sin encender para pasar a la vista respectiva.

3.8.3 Tocar música en las cubiertas stem

Al ejecutar un archivo stem, pueden llevarse a cabo las acciones siguientes:

Ajustar el volumen de las subpistas

Para ajustar el volumen de, por ejemplo, la subpista stem 1:

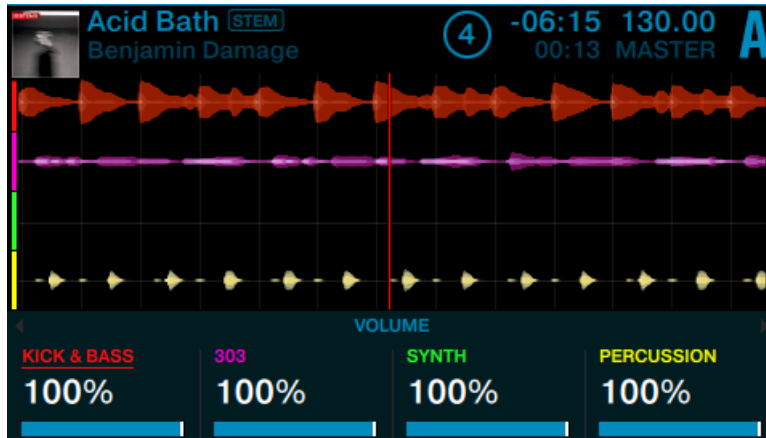
1. Presione los botones de implementación hasta ver aparecer la página del filtrado (VOLUME) en la ventana de implementación.



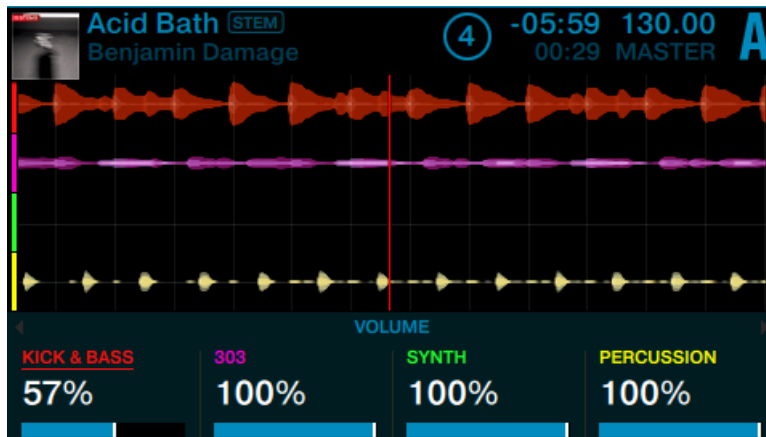
2. Presione el selector stem 1 (el pad más a la izquierda) para seleccionar la subpista 1. El pad brillará de manera intermitente para indicar la selección de la subpista 1.



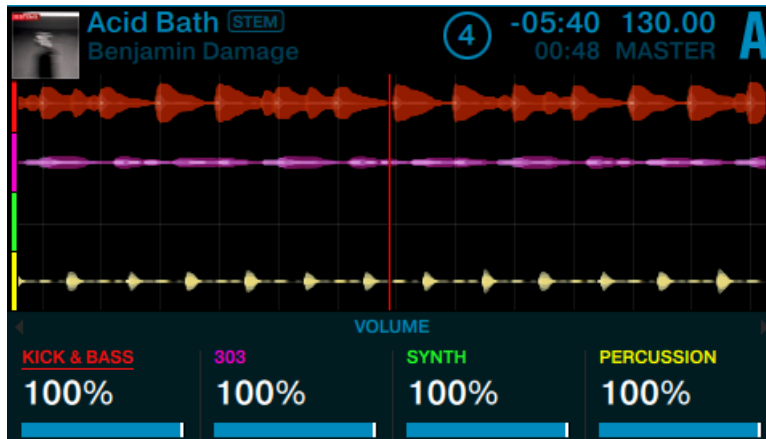
El margen inferior del visualizador se agrandará y la subpista seleccionada aparecerá subrayada.



3. Gire **BROWSE** para ajustar el volumen de la subpista stem 1.



- Presione **BROWSE** para restablecer el volumen a su nivel máximo.



- Presione el selector stem 1 otra vez para deseleccionar la subpista 1. El pad queda semiencendido y el margen inferior del visualizador minimizado.

Cuando todas las subpistas stem están seleccionadas, es posible ajustar o restablecer el volumen de todas las subpistas de manera simultánea.

Silenciar subpistas

Para silenciar las distintas partes musicales:

- Presione los pads de las subpistas stem que desea silenciar.

→ La música de las subpistas dejará de sonar y los pads quedarán semiencendidos.



Aplicar filtrado a las subpistas

Para aplicar un efecto de filtrado a, por ejemplo, la subpista stem 1:

1. Presione los botones de implementación hasta ver aparecer la página del filtrado (FILTER) en la ventana de implementación.

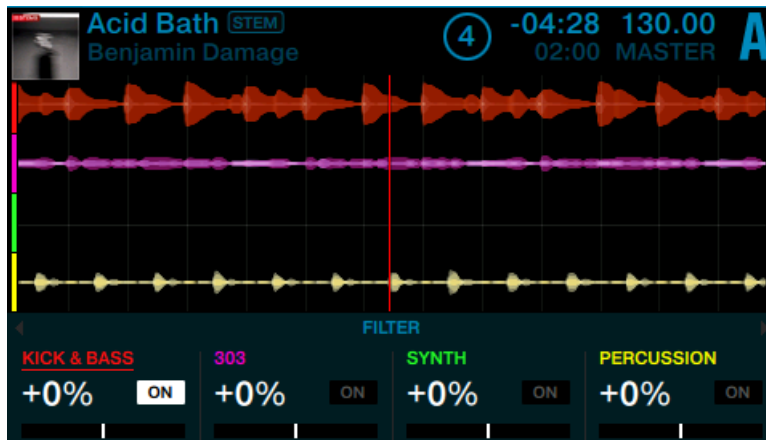


- Presione el selector stem 1 (el pad más a la izquierda) para seleccionar la subpista 1. El pad brillará de manera intermitente para indicar la selección de la subpista 1.



El margen inferior del visualizador se agrandará y la subpista seleccionada aparecerá subrayada.

- Presione la perilla de **LOOP** para activar el filtrado (**FILTER**) en la subpista.



4. Gire **LOOP** para aplicar un filtrado pasoalto o pasabajo.



5. Presione el selector stem 1 otra vez para deseleccionar la subpista 1. El pad queda semiencendido y el margen inferior del visualizador minimizado. Cuando todas las subpistas están seleccionadas, **FILTER** puede aplicarse de manera simultánea a todas a las subpistas.

Restablecer simultáneamente el volumen y el filtrado

Para restablecer simultáneamente los valores de **VOLUME** y **FILTER** de una subpista:

1. Mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de los pads. La fila inferior de pads se encenderá de color blanco. La subpista cuyo volumen o filtrado fue modificado mostrará un pad semiencendido.
 2. Presione el pad semiencendido para restablecer los valores de volumen y filtrado.
- Los valores de **VOLUME** y **FILTER** quedaron restablecidos y el pad brilla ahora completamente encendido.

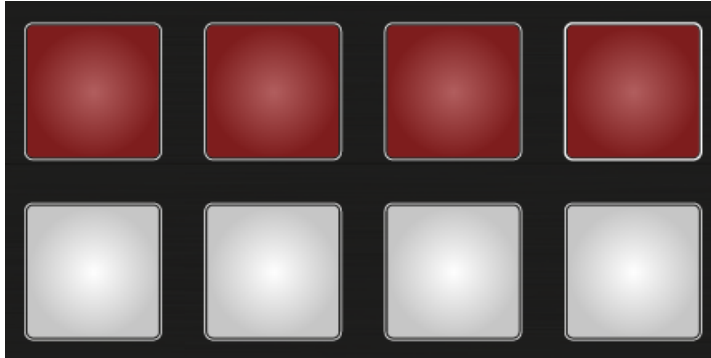
El restablecimiento conjunto de los ajustes de **VOLUME** y **FILTER** puede llevarse a cabo sobre todas las subpistas a la vez.

Aplicar efectos sobre las subpistas

Cualquiera de las subpistas puede ser enviada a la unidad de efectos.

Para activar los efectos de la unidad en las subpistas stem:

1. En el canal A, presione el botón FX derecho para asignar la cubierta stem a la unidad FX 2.
2. En la cubierta izquierda, mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de los pads. La fila superior de pads quedará semientendida de color rojo.



3. Presione los pads rojos para activar el envío a efecto de las subpistas respectivas.

Información suplementaria sobre el manejo de cubiertas de subpistas

Además de las acciones que acabamos de describir, también es posible poner en práctica lo ya aprendido en instructivos anteriores. Es decir, establecer accesos directos, poner nucleos, usar los modos FREEZE o FLUX, y hacer uso de la tira táctil.



No es posible la captura de samples en archivos stem.

3.8.4 Poner en la mezcla otro archivo stem

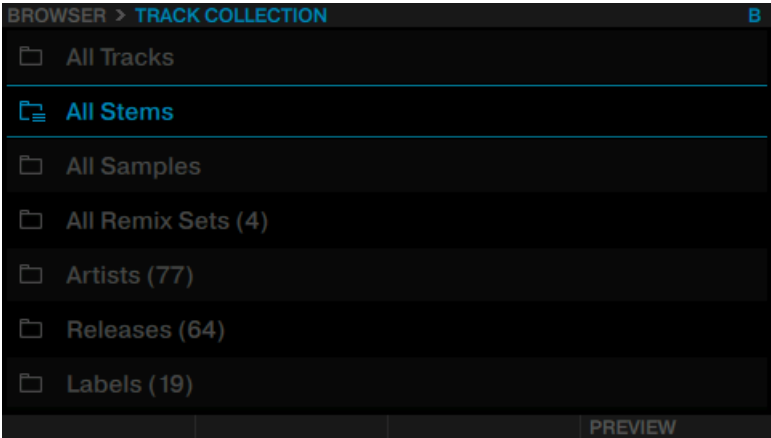
Ahora que ya sabemos el funcionamiento básico de una cubierta de subpistas, vamos a ver la manera de mezclar archivos stem entre las Cubiertas A y B.

3.8.4.1 Cargar un archivo stem en la Cubierta B

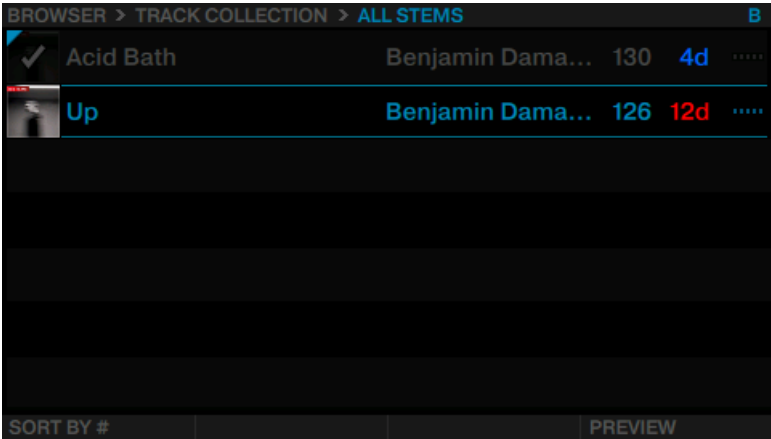
Para cargar un archivo de subpistas en la Cubierta B:

1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.

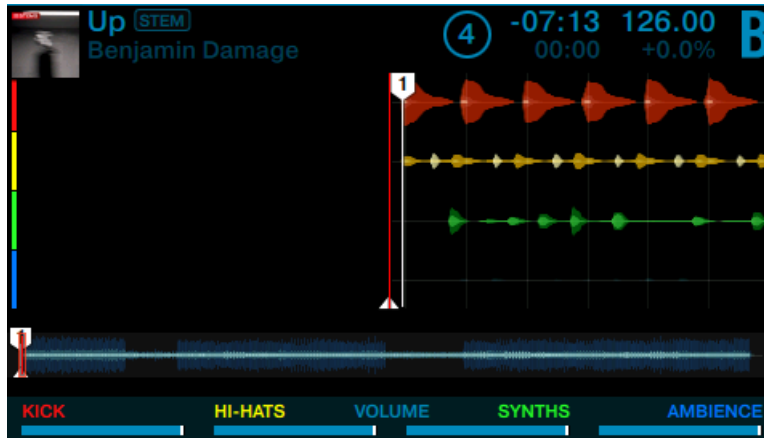
2. Gire **BROWSE** para recorrer el directorio de **TRACK COLLECTION > All Stems >**.



3. Seleccione un archivo de subpistas.



4. Presione **BROWSE** otra vez para cargar el archivo de subpistas en la cubierta. La modalidad de la cubierta pasará a Stem Deck y la función de sincronización (**SYNC**) quedará activada de manera automática.



5. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
→ El archivo stem de la Cubierta B se ejecutará en sincronía con el archivo stem de la Cubierta A.

Tras colocar el deslizador del canal B en posición mínima, el archivo stem de la Cubierta B dejará de sonar.

3.8.4.2 Combinar sonidos de cubiertas diferentes

Procederemos ahora a la mezcla de los archivos stem ejecutados por las Cubiertas A y B. Vamos a dar por sentado que las subpistas de los archivos stem seleccionados están empleando el mismo esquema de nombres y colores; es decir, subpista 1 para tambores, subpista 2 para bajos, subpista 3 para melodía y subpista 4 para voces.

Combinar sonidos

Para combinar los sonidos del archivo stem de la Cubierta A con los sonidos del archivo stem de la Cubierta B:

Suba lentamente el deslizador del canal B hasta la posición máxima. A ambos archivos stem sonarán en la mezcla.

1. Baje y suba el volumen de las subpistas en ambas cubiertas para combinar a gusto el sonido de los dos archivos stem.
2. Baje lentamente el deslizante del canal A hasta la posición mínima. Ahora, sola se escucharán los sonidos del archivo stem de la Cubierta B.

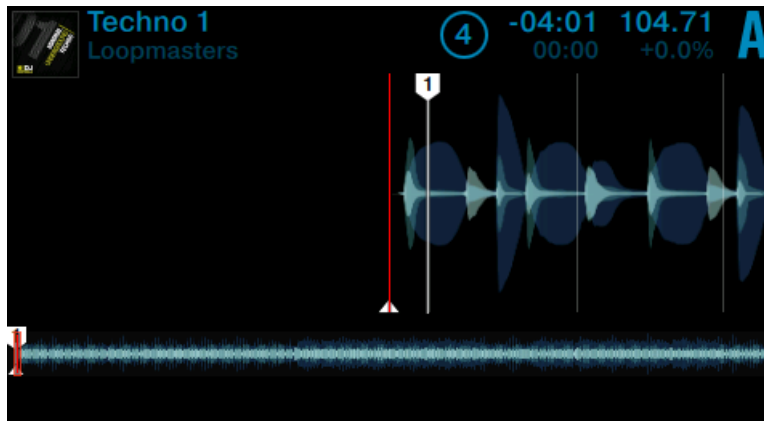
3.9 Trabajar con retículas rítmicas

TRAKTOR reconoce de manera precisa el valor de BPM (pulsos por minuto) de una pista y establece de manera conforme una retícula rítmica. Algunas pistas, sin embargo, necesitan ser corregidas manualmente (p. ej., pistas de ritmo complejo o provenientes de grabaciones de cinta o de vinilos en mal estado). El S5 brinda las herramientas necesarias para efectuar este tipo de correcciones.

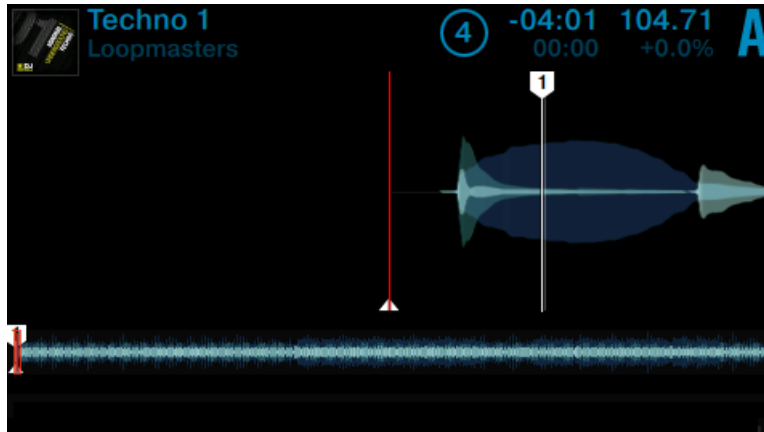
3.9.1 Verificar la retícula rítmica

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

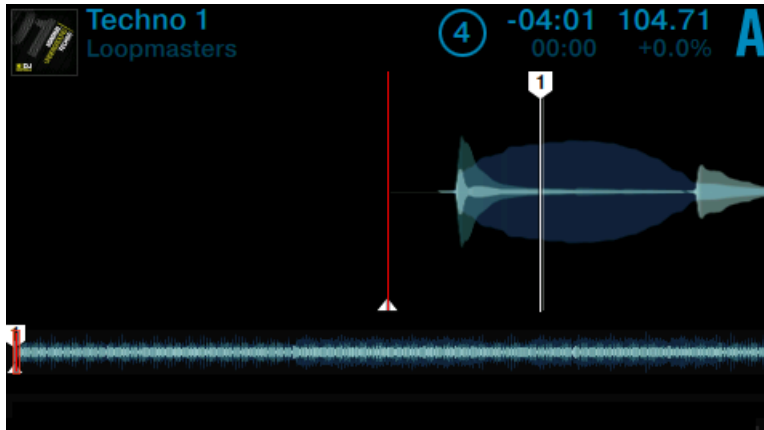
1. Cargue una pista en una cubierta de pistas. La pista será analizada.



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



3. Compruebe la presencia del **marcador de pulsos** al principio de la pista.
- En este ejemplo, se puede ver que el marcado no está alineado con el principio exacto de la onda. En consecuencia, esta pista no podrá sincronizarse con otras.



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

3.9.2 Corregir manualmente una retícula rítmica

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

Habilitar la corrección de la retícula

Para habilitar el modo de la retícula:

1. Presione **SHIFT** y el botón de visualización 1. El modo de la retícula se abrirá en el visualizador. Un bucle de cuatro tiempos aparecerá mostrado en la posición de la reproducción.



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

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

Acciones de edición

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

- Presione los botones de implementación para seleccionar las opciones de **OFFSET**, **BPM**, **FINE** o **SCAN** en el margen inferior del visualizador.
- Al seleccionar **OFFSET** y girar la perilla de **LOOP**, la onda completa podrá desplazarse bajo la retícula. Alinee el primer marcador con la primera cresta de la onda del bucle.
- Al seleccionar **BPM** y girar la perilla de **LOOP**, el valor de BPM puede corregirse de manera general. Trate de alinear el segundo, tercero y cuarto tiempo (en la mayoría de los casos indicado por crestas más grandes) con el segundo, tercero y cuarto marcador.



- Al seleccionar FINE y girar LOOP, la corrección de BPM se puede llevar a cabo de manera detallada.



- Al seleccionar SCAN y girar LOOP, se puede recorrer la pista en su totalidad. Verifique que la retícula se mantenga alineada a lo largo de toda la pista.

3.9.3 Acciones adicionales

Marcar el tempo manualmente

El tempo de una pista puede ingresarse de manera manual:

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



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

Tick (retícula audible)

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



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

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



→ El sonido podrá escucharse a través de los auriculares.

Restablecer las modificaciones

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

- Presione el Botón 4 de visualización (RST).



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

Proteger una retícula rítmica

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

- ▶ Presione el Botón 1 de visualización (LOCK).



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

El tempo registrado (BPM) quedará bloqueado y no podrá ser modificado hasta que **LOCK** se pulse otra vez. Todas las pistas con una retícula protegida aparecerán con un **candado** en el buscador.

4 Detalle del aparato

Este capítulo detalla los elementos que componen el S5 y explica su funcionamiento con el programa TRAKTOR. Se brindará también un panorama de las áreas principales de la interfaz de usuario y una relación completa de los botones, perillas, deslizantes y visualizadores del aparato.

4.1 Panorama del controlador

Esta sección describe las distintas áreas del controlador.



Panel superior del S5

El panel superior del TRAKTOR KONTROL S5 presenta tres áreas principales:

- (1) **Cubiertas:** las cubiertas son el lugar donde se ejecutan las pistas, los archivos stem y los samples. Véase [↑4.2, La cubierta](#) para más información al respecto.
- (2) **Unidades FX:** los efectos en la música incrementan grandemente la variedad musical de una mezcla. A tal fin, TRAKTOR brinda una gran selección de efectos de gran calidad. Estos efectos son manejados por las unidades FX. Para más información al respecto, véase [↑4.3, Unidades FX](#).
- (3) **Mezclador:** el mezclador recibe las señales de audio originadas en las cubiertas. La tarea del mezclador, al igual que la de todo mezclador DJ, es ajustar el volumen relativo de cada uno de los canales, controlar la frecuencia de los mismos y, eventualmente, hacerlos pasar a

través de las unidades de efectos antes de mandar el resultado total hacia la sección general; para generar, por último, la mezcla final que será emitida a la audiencia. El mezclador y sus elementos constitutivos se describen en [↑4.4, El mezclador](#).

4.2 La cubierta

Esta sección brinda una descripción detallada de las perillas y botones de las cubiertas del S5 y su empleo en las rutinas de trabajo de TRAKTOR

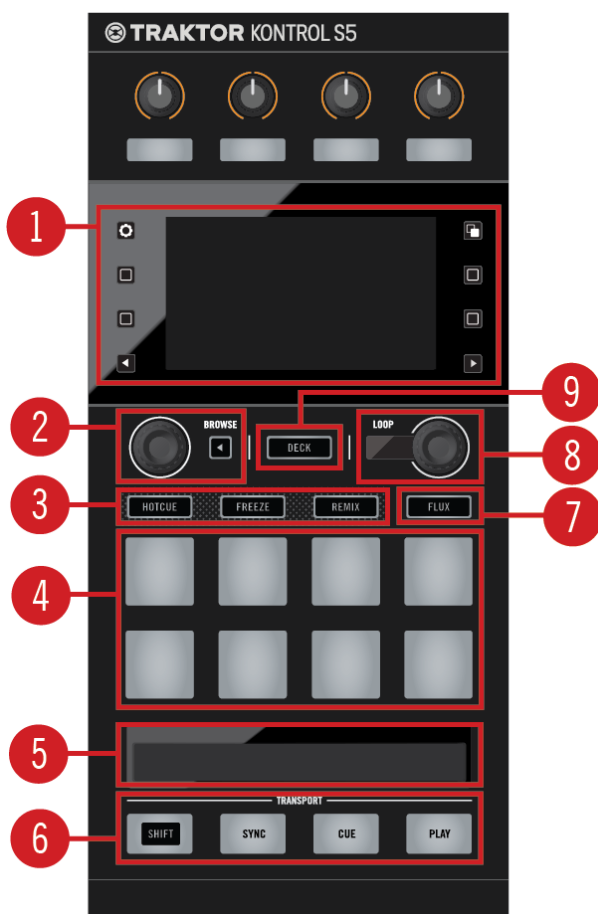
El S5 presenta dos cubiertas idénticas, ubicadas a izquierda y derecha de la unidad. Estas cubiertas permiten el control manual de las cubiertas existentes en el programa TRAKTOR. Las cubiertas de TRAKTOR trabajan siempre bajo un modo de cubierta específico; es decir, como cubiertas de pistas (Track Deck), de subpistas stem (Stem Deck) o como cubiertas de remezcla (Remix Deck).

Dado que las cubiertas izquierda y derecha son exactamente iguales, vamos a tomar como modelo la cubierta izquierda. Todas las explicaciones dadas se aplican por igual a la cubierta derecha.

La cubierta izquierda controla las Cubiertas A y C de TRAKTOR. El control puede enfocarse tanto sobre la cubierta primaria (A) como sobre la cubierta secundaria (C). La posición de las cubiertas sobre el S5 es coherente con la disposición de las cubiertas de TRAKTOR:

- La cubierta izquierda controla las cubiertas de TRAKTOR A (ubicada arriba) y C (ubicada debajo).
- La cubierta derecha controla las cubiertas de TRAKTOR B (ubicada arriba) y D(ubicada debajo).

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



Elementos constitutivos de la cubierta izquierda

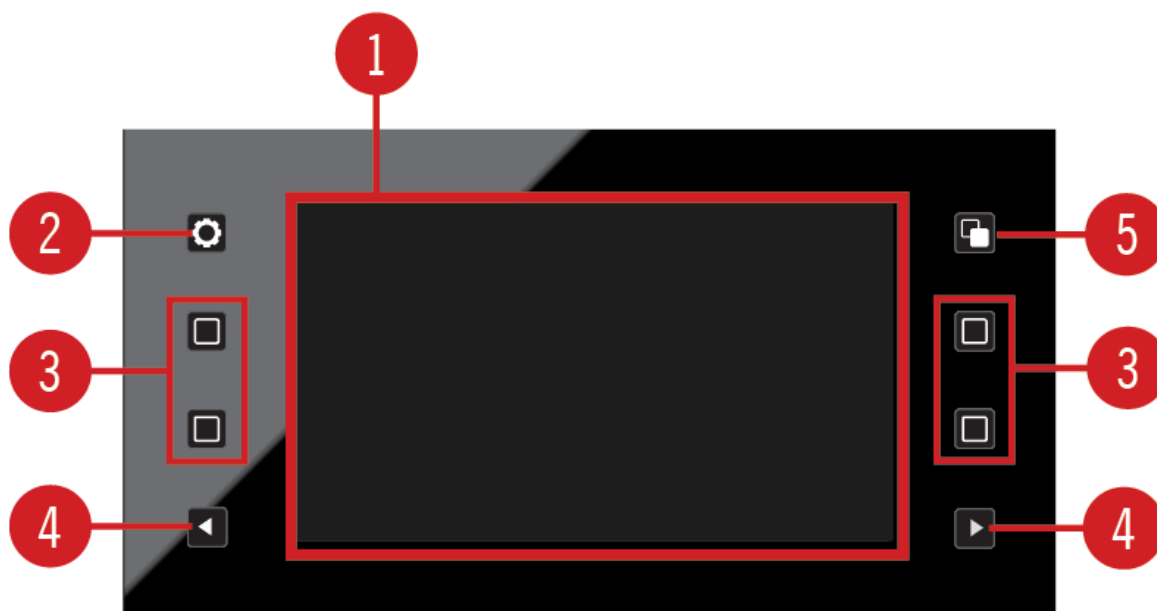
(1) **Área del visualizador:** el visualizador muestra la información de las cubiertas de TRAKTOR y ofrece controles de visualización y, también, controles de búsqueda. Consulte el apartado [↑4.2.1, Área del visualizador y sus controles](#) para más detalles.

(2) **Controles BROWSE:** estos controles abren el buscador y permiten recorrer la colección de pistas. Consulte el apartado [↑4.2.2, Controles BROWSE y LOAD](#) para más detalles.

- (3) **Botones de modo:** una cubierta puede funcionar bajo distintas modalidades de trabajo, seleccionables por medio de estos botones. Véase [↑4.2.3, Botones de modo](#) para más detalles al respecto.
- (4) **Pads:** la cubierta dispone de un juego de ocho pads, cuya función dependerá del modo seleccionado con los botones de modo. Véase [↑4.2.4, Pads](#) para más información.
- (5) **Tira táctil:** la tira táctil reproduce la función de las ruedas de desplazamiento de los controladores DJ. Consulte el apartado [↑4.2.5, Tira táctil](#) para más detalles.
- (6) **Controles de TRANSPORT:** la sección de **TRANSPORT** contiene los controles de la reproducción. También presenta el botón de **SHIFT**, con el cual se accede a las funciones secundarias de otros controles. Consulte el apartado [↑4.2.6, Controles de la ejecución](#) para más detalles.
- (7) **Botón FLUX:** el botón de **FLUX** habilita el modo Flux de la cubierta en foco. Consulte el apartado [↑4.2.7, Botón FLUX](#) para más detalles.
- (8) **Perilla de bucleo:** la perilla de bucleo es un transductor que controla las funciones de bucleo y sirve también para especificar otros ajustes. Consulte el apartado [↑4.2.8, Perilla de bucleo](#) para más detalles.
- (9) **Botón DECK:** El botón de **DECK** permite seleccionar la cubierta primaria o la cubierta secundaria. Consulte el apartado [↑4.2.9, DECK \(botón\)](#) para más detalles.

4.2.1 Área del visualizador y sus controles

Los visualizadores del S5 cuentan con botones que permiten ocultar o mostrar la información de algunas funciones. Para una información detallada sobre los elementos que componen el visualizador y sus controles, consulte la ilustración y tabla que a continuación se presentan.



Área del visualizador y sus controles

(1) **Visualizador:** es una pantalla de 4,3 pulgadas que permite obviar en gran parte la interfaz del programa TRAKTOR. Véase [↑4.2.1.3, Visualizador](#) para más detalles.

(2) **Botón de la configuración:** este botón abre la configuración del dispositivo, permitiendo el ajuste del colorRGB y brillo de la pantalla, como así también la sensibilidad (TOUCH) de las perillas. Véase [↑4.2.1.1, Botón de la configuración](#) para más detalles.

(3) **Botones de visualización:** la función de estos cuatro botones depende del contexto de trabajo (cubierta de pistas, cubierta de remezcla o edición de retículas). Véase [↑4.2.1.2, Botones de visualización](#) para más detalles.

(4) **Botones de implementación:** estos dos botones se emplean para seleccionar el **modo de implementación** a utilizar. Estos modos son propios de las cubiertas de remezcla y de las cubiertas stem. Véase [↑4.2.1.5, Botones implementación](#) para más detalles.

(5) **Botón de vistas:** este botón permite alternar entre la vista individual y la vista dividida, la cual brinda una representación básica de la cubierta secundaria. Véase [↑4.2.1.4, Botón de vistas](#) para más detalles.

4.2.1.1 Botón de la configuración

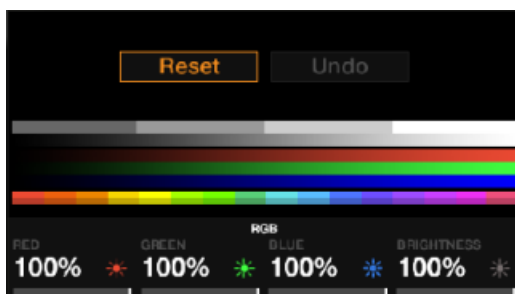
Este botón abre la configuración de visualizador del S5.



Botón de la configuración

Ajuste del color (RGB)

Los ajustes de color permiten establecer la saturación del color de pantalla (colores rojo, verde y azul: RED, GREEN, BLUE), y el brillo (BRIGHTNESS). Las perillas de implementación, bajo el visualizador, permiten calibrar estos parámetros.



Ajustes de color del visualizador

4.2.1.2 Botones de visualización

La función de los botones de visualización dependerá de la vista vigente.



Botones de visualización

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

Vista de cubiertas de pistas

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

Vista de cubiertas stem

- (1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.
- (2) **Botón 2 de visualización:** abra la ventana de KEY.
- (3) **Botón 3 de visualización:** agranda la imagen de la onda. Función secundaria: presionar SHIFT + botón 3 de visualización para mostrar la vista completa de la pista
- (4) **Botón 4 de visualización:** achica la imagen de la onda. Función secundaria: presionar SHIFT + botón 4 de visualización para mostrar la vista stem.

Vista de cubiertas de remezcla

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

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

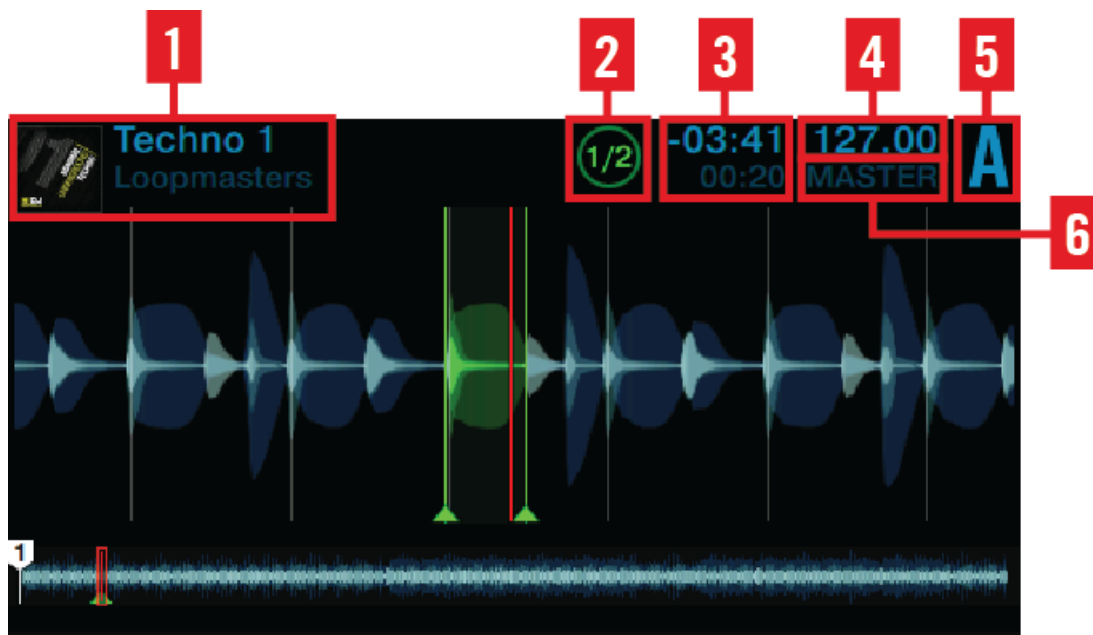
4.2.1.3 Visualizador

Por defecto, la configuración de cubiertas de TRAKTOR es *2 Track + 2 Remix Decks(Scratch)*. Esto significa que las dos cubiertas superiores del S5 (A y B) son **cubiertas de pistas**, y las dos cubiertas inferiores (C y D) son **cubiertas de remezcla**.

- El visualizador izquierdo muestra la información de las Cubiertas A y C.
- El visualizador derecho muestra la información de las Cubiertas B y D.

Las cubiertas de TRAKTOR pueden funcionar como cubiertas de pistas (Track Deck), como cubiertas stem (Stem Deck), como cubiertas de remezcla (Remix Deck) o como cubiertas de entrada en vivo (Live Input). La información que suministran al respecto los visualizadores del S5 es la siguiente:

Cubierta de pistas (Track Deck) y cubierta de subpistas stem (Stem Deck)



Vista de una cubierta de pistas o de subpistas

La vista de una cubierta de pistas o de subpistas en el S5 brinda la siguiente información:

(1) **Ilustración, Título de la canción y nombre del artista.**

(2) **Medida del bucle:** de 1/32 a 32 pulsos.

(3) **Posición del lector de la reproducción:** tiempo ejecutado y tiempo restante.

(4) **Tempo de la cubierta** en BPM.

(5) **Cubierta en foco:** Cubierta A - D.

(6) **Estado de la sincronización:** si la cubierta funciona como **tempo máster**, **MASTER** aparece mostrado bajo el valor de BPM. **SYNC** indica que la cubierta está sincronizada al tempo máster. Si la cubierta no está sincronizada, la cabecera de la cubierta mostrará, en porcentaje, el desvío con respecto al tempo original de la pista.

cubiertas de remezcla (Remix Deck)



Vista de las cubiertas de remezcla.

La vista de una cubierta de remezcla en el S5 muestra lo siguiente:

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

4.2.1.4 Botón de vistas

El botón de vistas permite acceder a las distintas vistas del visualizador.



Botón de vistas

Permite seleccionar entre:

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



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

4.2.1.5 Botones implementación

Los botones de implementación (las flechas izquierda y derecha) abren las implementación del filtrado (FILTER), del tono (PITCH) y del envío a efectos (FX SEND); y, cuando está habilitado, el modo MIDI.

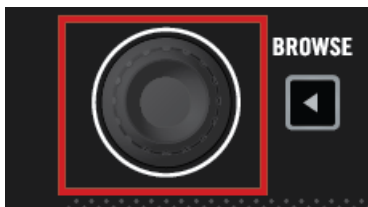


Botón izquierdo de implementación

4.2.2 Controles BROWSE y LOAD

BROWSE

El transductor de búsqueda (BROWSE) permite abrir el **buscador** y recorrer la colección de pistas y las listas de reproducción.



Perilla BROWSE

La perilla de búsqueda es un transductor que puede girarse o presionarse. Presenta las funciones siguientes:

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

Además de emplearse para la búsqueda y carga de archivos, **BROWSE** puede usarse para ajustar parámetros y seleccionar opciones de otras ventanas y menús.



La perilla puede configurarse para abrir el buscador con un toque. Para llevar esto a cabo, active la opción de [Auto Open Browser on Touch](#) en la sección de *Traktor Kontrol S5* de las preferencias de TRAKTOR.

Botón Back (BROWSE)

Cuando el buscador aparece mostrado en la pantalla, el botón de **BACK** permite subir un nivel en la estructura de archivos. Presionar **BACK** durante más de un segundo permite abandonar el buscador.



Botón Back (BROWSE)

4.2.3 Botones de modo

Junto a los pads, aparecen cuatro botones que permiten acceder, respectivamente, a los modos HOTCUE, LOOP, FREEZE y REMIX. Según el modo seleccionado con estos botones, los pads funcionarán de manera diferente.

Junto a los pads del S5, aparecen los botones de los modos HOTCUE, FREEZE y REMIX. Según el modo seleccionado con estos botones, los pads funcionarán de manera diferente.



Botones de modo

4.2.3.1 Botón HOTCUE

El botón de **HOTCUE** activa el modo de acceso directo. Bajo este modo, los pads se emplean para guardar y accionar los marcadores insertados en una pista. En las Cubiertas A y B el botón se enciende de color azul. En las cubiertas C y D se enciende de color blanco. Es el modo por defecto en cubiertas de pistas y de subpistas stem



Botón de HOTCUE



No es posible trabajar con accesos directos en cubiertas de remezcla. Al poner el foco en una cubierta de remezcla, el botón de HOTCUE se deshabilita.

4.2.3.2 Botón FREEZE

El botón de **FREEZE** activa el modo estático. En las Cubiertas A y B el botón se enciende de color azul, mientras que en las Cubiertas C y D lo hace color blanco.



El botón de FREEZE



El botón de FREEZE

Modo Freeze

El modo **Freeze** toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida del bucleo; luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Estas secciones o cortes se mapean sobre los pads, los cuales quedarán encendidos de color azul. Al presionar cualquiera de estos pads, la reproducción pasará a la posición del corte en cuestión y desde allí hasta el final de la pista, si ningún otro pad es accionado.

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

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



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

Bucleo de cortes

El bucleo de cortes es una extensión del modo Freeze. Bajo este modo, presionar el botón de **LOOP** modifica el comportamiento de los pads: al mantener presionado un pad, la reproducción, en vez de seguir hasta el final, volverá a repetir el corte ejecutado. Al presionar nuevamente el botón, el bucleo del corte terminará y la reproducción continuará su normal curso.



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

4.2.3.3 Botón REMIX

El botón de **REMIX** habilita el modo de remezclas y abre la página del juego de remezclas vigente en la cubierta de remezcla correspondiente. Los pads adoptarán los colores de las celdillas respectivas.



El botón de REMIX



El modo de remezclas solo puede habilitarse cuando la cubierta correspondiente está configurada como cubierta de remezcla. De lo contrario, el botón de **REMIX** permanecerá apagado.

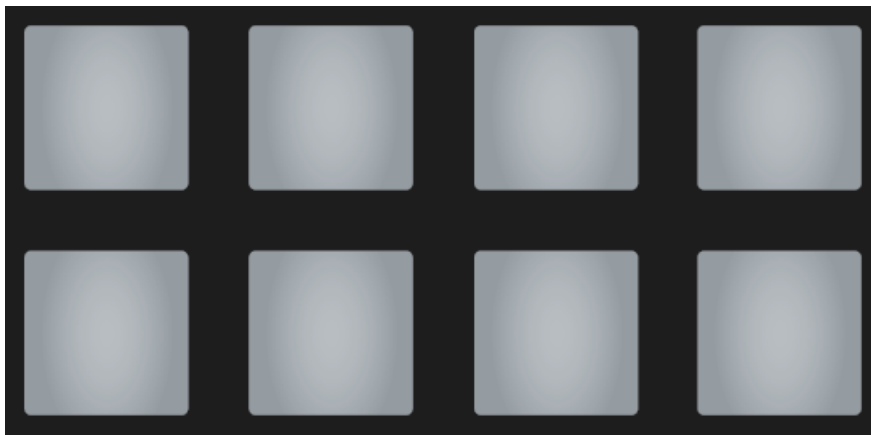
En una cubierta de remezcla, el modo de **REMIX** es el modo predeterminado y permite, al presionar un pad, capturar y trasladar porciones de una pista en la celdilla respectiva. Además, el botón de **REMIX** puede emplearse para capturar bucles.



Si la cubierta seleccionada como fuente de captura está vacía, el visualizador del S5 mostrará un mensaje de error (*Error while copying*).

Para más detalles sobre la captura de samples, véase 4.2.6.

4.2.4 Pads



Pads

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

HOTCUE

Durante la ejecución de una pista, presionar un pad inactivo inserta un punto de marcación sobre la pista. El botón quedará encendido y la marca insertada quedará asignada al pad. Al presionar el pad otra vez el lector saltará hasta la marca recién establecida.

FREEZE

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

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

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

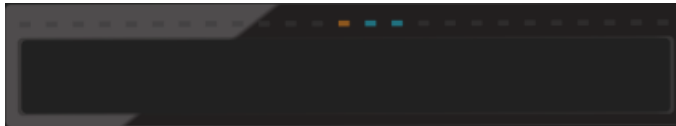
El bucleo de cortes se habilita presionando la perilla de bucleo. Los cortes representados en el visualizador y el color de los pads pasarán del azul al verde

REMIX

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

4.2.5 Tira táctil

El S5 no presenta las usuales ruedas de desplazamiento de los controladores DJ. Las funciones asociadas normalmente a la rueda de desplazamiento se cumplen, en cambio, mediante tiras táctiles de uso muy intuitivo.



La tira táctil



La tira táctil

Con la tira táctil, se puede:

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

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

Medidor de fases

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

Dirección del escrache

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

- Para cambiar la dirección de la tira, desmarque la casilla de [Invert](#), en las preferencias del S5: *Preferences>TRAKTOR KONTROL S5>Touchstrip>Scratch Sensitivity*.



Para más detalles sobre las preferencias de la tira táctil, consulte la sección [↑6.3, Touchstrip](#).

Dirección de la corrección de velocidad

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

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

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

- Arrastre hacia la derecha para mover el lector hacia adelante.
- Arrastre a la izquierda para mover el lector hacia atrás.

Para llevar esto a cabo, marque la casilla de [Invert](#) en: *Preferences>Traktor Kontrol S5>Touchstrip>Bend Sensitivity*.

Sensibilidad al tacto

El S5 ofrece un ajuste de sensibilidad ([Sensitivity](#)) que permite para adaptar la sensibilidad al tacto de los controles del aparato. Sin embargo, la tira ofrece, además, un ajuste propio para acomodarse a las necesidades particulares de cada usuario.

La sensibilidad de la tira, tanto para la corrección de la velocidad como para el rayado, se ajusta en: *Preferences>Traktor Kontrol S5>Touchstrip*.

4.2.6 Controles de la ejecución

Los botones de la sección de Transport del S5 controlan los aspectos relacionados con la ejecución de las cubiertas.



Estos controles solo funcionan cuando el S5 trabaja en el modo de TRAKTOR. No cumplen ninguna cuando el dispositivo es usado de manera independiente.

Botón PLAY

El botón de **PLAY** inicia o detiene la ejecución de la cubierta en foco. Al activar la ejecución, el botón se enciende de color verde. Al detenerla, el botón queda semientendido.



Botón PLAY

Botón CUE

El botón de **CUE** se emplea en las rutinas de trabajo relacionadas con la inserción de puntos de marcación. Al presionarse, el botón queda encendido de color azul. Al soltarse, el botón queda semientendido.



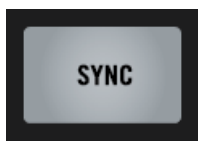
Botón CUE

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

- Si la cubierta está tocando, al presionar **CUE**, la ejecución saltará hasta el **punto de marcación flotante** y se detendrá.
- Si la cubierta está detenida, al mantener presionado **CUE**, la ejecución reasume su marcha durante el tiempo que el botón permanece presionado.
- Si la cubierta está tocando con **CUE** presionado, al presionar **PLAY**, la ejecución continuará su marcha tras haber soltado ambos botones.
- Presionar **SHIFT + CUE** para volver al comienzo de la pista y continuar la ejecución desde allí.

Botón SYNC

El botón de **SYNC** activa o desactiva la sincronización con la cubierta máster.



Botón SYNC

Mientras la pista se está ejecutando, presione **SHIFT + SYNC** para poner la cubierta como **tempo máster**. El tempo de la cubierta pasará a ser el tempo de referencia para la sincronización de las otras cubiertas y efectos. El S5 mostrará la palabra **MASTER** en la cabecera de la cubierta maestra.

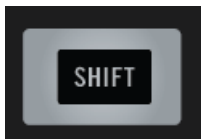
El botón de **SYNC** asume diferentes colores como forma de información visual:

- Si la cubierta (**Deck**) está sincronizada y en fase con el tempo maestro, el botón brillará de color verde.
- Si la cubierta (**Deck**) está sincronizada pero fuera de fase con el tempo maestro, el botón brillará de color rojo.
- Si la cubierta no está en sincronía, el botón brillará de color verde semientendido.

Si la cubierta en foco se desfasa, al presionar dos veces **SYNC**, la cubierta volverá a sincronizarse con el tempo máster.

Botón SHIFT

El botón de **SHIFT** funciona como modificador de otros elementos de control del S5, permitiendo acceder a sus funciones secundarias. El botón se enciende de color blanco cuando está presionado.

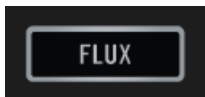


Botón SHIFT

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

4.2.7 Botón FLUX

El botón **FLUX** del S5 habilita el modo Flux de la cubierta en foco.



El botón de FLUX

Modo Flux

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

4.2.8 Perilla de bucleo

La perilla de bucleo es un transductor dedicado a las funciones de bucleo de las cubiertas de pistas, de subpistas stem y de remezclas. Puede presionarse para activar un bucleo o girarse para ajustar su extensión. También, presenta un anillo luminoso que brilla al activarse un bucle. Cuando el foco está puesto en la Cubierta C o D, el color del anillo es blanco.



El transductor de bucleo



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

Mover el lector de la reproducción

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

4.2.9 DECK (botón)

El botón de **DECK** permite seleccionar la cubierta primaria o la cubierta secundaria.



El botón de DECK

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

4.3 Unidades FX

En la parte superior del S5 se encuentran las dos unidades de efectos. Las unidades FX pueden asignarse a cualquier cubierta y sus perillas y botones permiten manejar los efectos en tiempo real. Al igual que en el programa, la unidad FX 1 se ubica en la parte superior izquierda y la unidad FX 2 en la parte superior derecha.



Unidades FX 1 y 2

Las unidades de efectos permiten procesar las pistas de manera creativa, ya sea poniendo simplemente una reverberación o complejizando totalmente el ritmo con el agregado de efectos de repetición. El programa TRAKTOR ofrece una amplia selección de efectos de gran calidad. Estos efectos pueden configurarse directamente sobre el S5 y manejarse con los controles de cada unidad.



La unidad FX

Por defecto, las unidades FX 1 y FX 2 se encuentran siempre activadas. Su asignación se lleva a cabo con los botones pares botones de asignación (FX) presentes en cada canal.

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

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

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

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

4.3.1 Asignar una unidad FX

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



Botones de asignación de efectos.

- Por defecto, TRAKTOR presenta dos unidades FX. El botón FX izquierdo asigna la unidad FX 1 al canal del mezclador. El botón FX derecho asigna la unidad FX 2 al canal del mezclador. Los botones de asignación brillan completamente al estar asignados.

4.4 El mezclador

A continuación, haremos la descripción del mezclador, su operación y funcionamiento. Luego, mostraremos el detalles de cada uno de los elementos del mezclador. El mezclador de 4 canales se ubica en la parte central del S5 (y del programa). Cuando está conectado a TRAKTOR, las perillas del mezclador del S5 permiten manejar los controles equivalentes del mezclador del programa.

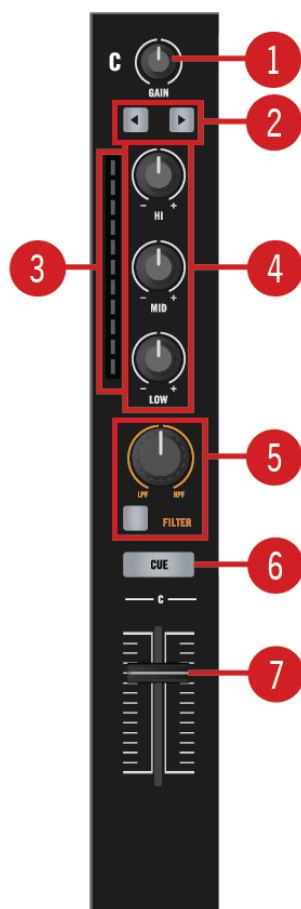


El mezclador del S5

(1) **Canales A, B, C y D del mezclador:** los canales reciben la señal generada por las respectivas cubiertas de TRAKTOR o, alternativamente, a través de una fuente externa (tocabiscos, reproductores de CD, un micrófono) conectada a las entradas del panel posterior del S5. Cada canal cuenta con un juego propio de controles. Véase [↑4.4.1, Canales del mezclador](#) para más detalles.

(2) **Sección general del mezclador:** los canales del mezclador alimentan la sección general del mezclador, que dirige la señal hacia las salidas de **MAIN** y **BOOTH**. Véase [↑4.4.2, Sección general del mezclador](#) para más detalles.

4.4.1 Canales del mezclador



Un canal del mezclador

De arriba abajo, un canal presenta los siguientes elementos:

- (1) **Perilla de ganancia:** la perilla de **GAIN** controla el volumen que entra al canal de manera de poder ajustar el volumen relativo entre cubiertas. Véase [↑4.4.1.1, Perilla GAIN](#) para más detalles.
- (2) **Botones de asignación FX:** los botones de asignación de efectos asignan el canal a las unidades FX. Véase [↑4.4.1.2, Botones FX \(asignación de efectos\)](#) para más detalles.
- (3) **Medidor del volumen de entrada:** muestra el nivel de la señal antes de su paso por el deslizador de volumen del canal. Véase [↑4.4.1.5, Medidor de volumen](#) para más detalles.
- (4) **Perillas de ecualización (HI, MID, LOW):** estas perillas controlan el balance de frecuencias. Véase [↑4.4.1.3, Perillas de ecualización](#) para más detalles.
- (5) **Botón y perilla de filtrado:** controlan el efecto de filtrado (**HPF** or **LPF**) cuando el filtro es activado con el botón de **FILTER**. Véase [↑4.4.1.6, Botón y perilla FILTER](#) para más detalles.
- (6) **Botón de monitorización (CUE):** permite escuchar la señal a través de los auriculares. Véase [↑4.4.1.7, Botón CUE](#) para más detalles.
- (7) **Deslizador de volumen:** el deslizador de volumen permite incorporar el canal a la mezcla. Véase [↑4.4.1.4, Deslizador de volumen](#) para más detalles.

4.4.1.1 Perilla GAIN

La perilla de ganancia (**GAIN**) controla el volumen que el canal recibe de la cubierta o de la entrada de audio para compensar las diferencias de volumen durante la mezcla.



Perilla GAIN



El ajuste de ganancia se aplica tras el ingreso de la señal y su conversión digital. Por lo tanto, si conecta un tocadiscos o algún otro dispositivo y el medidor de volumen del canal enciende constantemente sus luces naranjas con la perilla de **GAIN** en posición central; baje el volumen de salida del dispositivo hasta que el medidor del canal solo encienda las luces naranjas durante los pasaje más altos.

4.4.1.2 Botones FX (asignación de efectos)

Cada canal cuenta con un par de botones de asignación de efectos. El botón izquierdo asigna el canal a la unidad FX 1. El botón derecho asigna el canal a la unidad FX 2.



Botones de asignación de efectos.

La asignación de efectos no es exclusiva. Un canal puede enviar su señal hacia las dos unidades de efectos de manera simultánea.



Si activas los dos botones FX de un canal, la señal pasará primero por la unidad FX 1 y luego por la FX 2.

4.4.1.3 Perillas de ecualización

Cada canal dispone de un ecualizador de tres bandas. Las perillas **HI**, **MID** y **LOW** permiten ajustar el balance tonal de las pistas ajustando el volumen de la banda de frecuencias respectiva.



Perillas de ecualización

En posición central, las perillas de ecualización son neutrales y no producen cambios en el balance de frecuencias



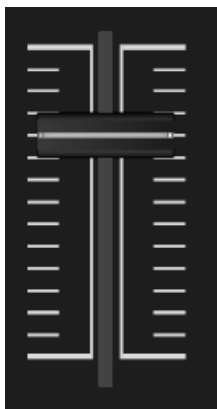
El ecualizador interno del S5 es idéntico al de la opción Z ISO del programa TRAKTOR.



TRAKTOR ofrece varios tipos de ecualización, cada uno de ellos con una propiedad particular. El tipo de ecualización se selecciona en *Preferences > Mixer > EQ Selection*.

4.4.1.4 Deslizante de volumen

El deslizante de volumen del canal controla el volumen enviado al crossfader y a la salida general (**MAIN OUT**).



Deslizante de volumen



El control de volumen de un canal on afecta el volumen de la monitorización. Utilice la perilla de ganancia para compensar las diferencias de volumen y luego suba el deslizante para ingresar el sonido en la mezcla.

4.4.1.5 Medidor de volumen



Medidor de volumen del canal

El medidor del canal brinda una referencia visual del volumen de la señal. Si la señal proviene de una cubierta de TRAKTOR, el volumen puede ajustarse con la perilla de ganancia (**GAIN**).



Si trabaja con tocadiscos o reproductores de CD, utilice los controles de volumen respectivos para tener un volumen adecuado en el canal. Si la señal ya entra distorsionada al S5, bajar la ganancia solo logrará reducir el nivel sonoro pero no la distorsión.

Incremente el volumen para lograr un movimiento estable de las luces azules del medidor y que los tramos más fuertes de la pista apenas toquen la zona naranja. Y no se preocupe por la intensidad, la salida general tiene suficientes reservas para amplificar la señal de manera suficiente.

4.4.1.6 Botón y perilla **FILTER**

El botón de **FILTER** activa el filtro interno del dispositivo. La perilla de **FILTER** permite aplicar un filtro pasoalto o pasobajo. Girada hacia la derecha aplica un filtro pasoalto y girada hacia la izquierda, un filtro pasobajo.



Botón y perilla **FILTER**



Cuando el botón de **FILTER** está encendido, no se aplicará ningún filtrado si la perilla de **FILTER** se encuentra en posición central.



TRAKTOR brinda tres tipos distintos de filtrado dual. Seleccione el tipo de filtrado en *Preferences > Mixer > Filter Selection*.

4.4.1.7 Botón CUE

Presione **CUE** para enviar la señal al canal de la monitorización y poder ser escuchada a través de los auriculares.



Botón CUE



El deslizador de volumen del canal no afecta el volumen del canal de monitorización. Mantenga bajado este control hasta tener todo listo para introducir el sonido en la mezcla.

El empleo de los auriculares se explica en la sección [↑2.3.3, Empleo de los auriculares para preparar la mezcla](#).

4.4.2 Sección general del mezclador

Este apartado ofrece un breve panorama sobre la sección general del mezclador y sus elementos de control. Para una información detallada sobre los elementos de esta sección, consulte la ilustración y tabla que a continuación se presentan.



Elementos de la sección general del mezclador

(1) **Perilla MAIN:** la perilla de **MAIN** controla el volumen general de la señal enviada a la salida general (**MAIN OUT**). Véase [↑4.4.2.7, Perilla del volumen general \(MAIN\)](#) para más detalles.

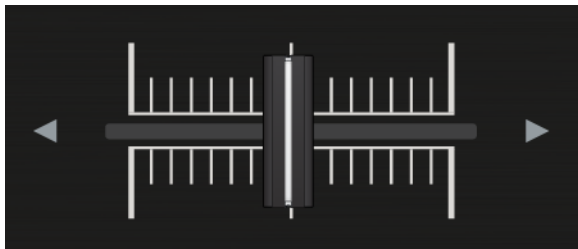
(2) **Sección GLOBAL:** la sección GLOBAL permite activar las funciones de **adhesión** y **cuantificación** de TRAKTOR. Véase [↑4.4.2.6, Sección GLOBAL](#) para más detalles.

(3) **Perilla BOOTH:** la perilla de **BOOTH** controla el volumen de la señal enviada a la salida de cabina (**BOOTH OUT**). Véase [↑4.4.2.5, Perilla BOOTH](#) para más detalles.

- (4) **Perilla TEMPO:** la perilla de **TEMPO** es un transductor que controla el tempo global. Véase [↑4.4.2.4, TEMPO](#) para más detalles.
- (5) **Perilla CUE MIX:** la perilla de **CUE MIX** controla la mezcla entre la señal monitorizada (**CUE**) y la dirigida a la salida general (**MAIN**). Véase [↑4.4.2.3, CUE MIX](#) para más detalles.
- (6) **Perilla CUE VOL:** la perilla de **CUE VOL** controla el volumen de los auriculares conectados al panel frontal. Véase [↑4.4.2.2, Perilla CUE VOL](#) para más detalles.
- (7) **Botón AUX:** el botón **AUX** añade a la mezcla la señal proveniente de los dispositivos conectados a la entrada auxiliar (**AUX**). Véase [↑4.4.2.8, Botón AUX](#) para más detalles.
- (8) **Crossfader:** el crossfader establece la mezcla entre canales. Véase [↑4.4.2.1, Crossfader](#) para más detalles.

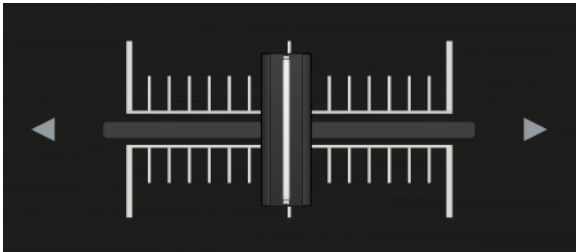
4.4.2.1 Crossfader

El crossfader establece la mezcla entre canales (asignados con los **interruptores de asignación** del panel frontal del S5)



El crossfader

El crossfader controla la mezcla entre canales. En el S5, el crossfader trabaja con los canales asignados en el programa TRAKTOR. Por defecto, las Cubiertas A y C están asignadas al lado izquierdo del crossfader y las Cubiertas B y D, al lado derecho.



El crossfader

Para saber la forma de reasignar los canales al crossfader, consulte el manual de TRAKTOR.

4.4.2.2 Perilla CUE VOL

La perilla de **CUE VOL** ajusta el volumen de salida de los auriculares.



La perilla de volumen de los auriculares



La amplificación de los auriculares del S5 es muy potente. Tenga especial cuidado al ajustar este control.

4.4.2.3 CUE MIX

La perilla de **CUE MIX** determina si lo que se va a escuchar a través de los auriculares es la mezcla principal (**MAIN**), el canal de monitorización (**CUE**) o la mezcla de ambas señales.

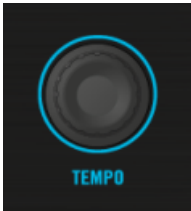


Perilla de mezcla de los auriculares

Escuche la pista nueva a través de los auriculares y, con la perilla de **CUE MIX** en el centro, eleve la ganancia del canal hasta que la mezcla de ambas pistas suene bien con **CUE MIX** en posición central. De esta manera, cuando incorpore efectivamente la pista en la mezcla general, podrá estar seguro de que el fundido se llevará a cabo sin problemas.

4.4.2.4 TEMPO

La perilla de **TEMPO** controla el **tempo maestro de TRAKTOR** (en BPM). Todas las cubiertas sincronizadas seguirán automáticamente los ajustes de tempo efectuados.



La perilla de TEMPO



La perilla de TEMPO modifica el tempo en porciones de .01 BPM. Mantenga presionado **SHIFT** que lograr modificaciones de 1 BPM.

El visualizador de la cubierta ofrece un atajo para acceder al ajuste del tempo.



Tenga en cuenta que solo es posible modificar individualmente el tempo de una cubierta cuando esta no está sincronizada. Si ajusta el tempo de una cubierta sincronizada, también modificará el tempo maestro.

Por lo tanto, para utilizar este control de la misma manera que el deslizador de tempo de la cubierta, asegúrese de que está no se encuentre sincronizada.

1. Presione el **Botón 1 de visualización** para abrir la ventana de **BPM**.
2. Gire **BROWSE** para ajustar el tempo **MASTER** en incrementos de .01 BPM. Para ajustar el valor de BPM en unidades enteras, mantenga presionado **SHIFT** mientras gira la perilla.

→ La velocidad de la pista/sample se ajustará de manera consecuente.

Si necesita sincronizar una cubierta con una fuente externa, utilice el ajuste de tempo en combinación con la tira táctil (véase [↑3.1, Empleo de la tira táctil](#)).



Tenga en cuenta que en cubiertas que funcionan como **MASTER** o que están sincronizadas con el máster, el S5 muestra el valor del reloj (**MASTER CLOCK BPM**). Si la cubierta en foco no está sincronizada con el reloj máster de TRAKTOR, la lectura de **BPM** del visualizador mostrará el valor de **BPM** individual de esa cubierta en particular.



La ventana de BPM solo funciona en cubiertas de pistas o de remezcla.

4.4.2.5 Perilla BOOTH

La perilla de **BOOTH** permite mandar la señal general a un segundo juego de altavoces (conectados a **BOOTH OUT**) y controlar su volumen independientemente del volumen controlado con la perilla de volumen general (**MAIN**). Un uso frecuente de esta característica es emplearla para poder tener altavoces en la cabina y poder supervisar el volumen independientemente del sistema de amplificación empleado en el recital.



La perilla de cabina



La perilla de **BOOTH** funciona tanto en el modo de TRAKTOR como de manera independiente.

4.4.2.6 Sección GLOBAL

Los botones **S** y **Q** de la sección **GLOBAL** del S5 permiten habilitar las funciones de **adhesión** y **cuantificación** rítmica.



Sección GLOBAL



Estos controles funcionan solamente sobre las cubiertas de TRAKTOR.

Botón de adhesión rítmica

El botón de la adhesión (identificado con la letra **S**), permite activar o desactivar la adhesión rítmica. Cuando la adhesión está habilitada, los puntos de acceso y los bucleos se insertarán sobre el pulso más inmediato.

Botón de cuantificación rítmica

El botón **Q** permite activar o desactivar la cuantificación rítmica. Cuando la cuantificación está habilitada, todas las acciones de desplazamiento dentro de una pista (saltos a accesos directos, saltos rítmicos, etc.) se llevan a cabo de manera exacta sobre cada compás.

Si acciona un salto antes de la llegada del pulso, TRAKTOR retardará la acción para que ocurra exactamente sobre el tiempo. De esta manera, la pista siempre estará en sincronía, permitiendo una remezcla perfecta en tiempo real.

4.4.2.7 Perilla del volumen general (MAIN)

La perilla de **MAIN** controla el volumen general enviado a la salida del mezclador (salidas **MAIN OUT** del S5).



MAIN: perilla y medidores de volumen

Los medidores a izquierda y derecha muestra el nivel del volumen. Al girar **MAIN** a la izquierda, los medidores indicarán el descenso del volumen y viceversa.



Ajuste la perilla de **MAIN** de tal manera que los pasajes más fuertes de la música no lleguen a tocar la zona naranja del medidor.

4.4.2.8 Botón AUX

AUX permite acceder a la sección de la entrada auxiliar (**AUX**) del panel trasero, donde pueden conectarse micrófonos y dispositivos de línea.



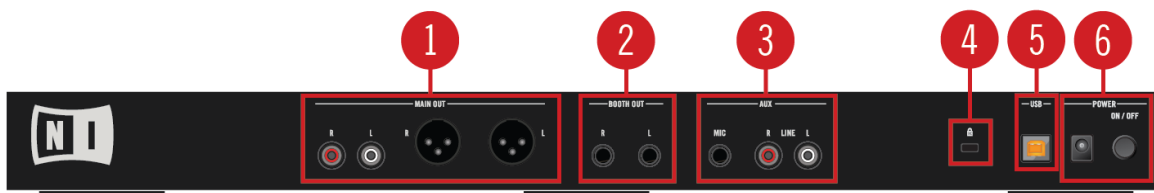
Botón AUX

Cuando el botón está presionado, los dos canales auxiliares serán incorporados a la mezcla mientras se mantenga presionado el botón. El volumen de salida puede ajustarse empleando la perilla de bucleo.

For more information on using...

4.5 El panel trasero

El panel trasero aloja una serie de enchufes que permiten el funcionamiento del S5 y la conexión de equipo adicional (altavoces, micrófonos, tocadiscos, reproductores de CD, etc.).



Conexiones del panel trasero del S5.

(1) **MAIN OUT:** la sección de **MAIN OUT** permite la conexión de los altavoces o el sistema de amplificación. Véase [↑4.5.1, Salida general \(MAIN OUT\)](#) para más detalles.

(2) **BOOTH OUT:** la sección de **BOOTH OUT** permite la conexión de un segundo amplificador, caso típico de espectáculos en vivo. Véase [↑4.5.2, Salida de cabina \(BOOTH OUT\)](#) para más detalles.

(3) **AUX:** la sección de **AUX** permite la conexión de micrófonos y dispositivos de línea. Véase [↑4.5.3, Entrada auxiliar \(AUX\)](#) para más detalles.

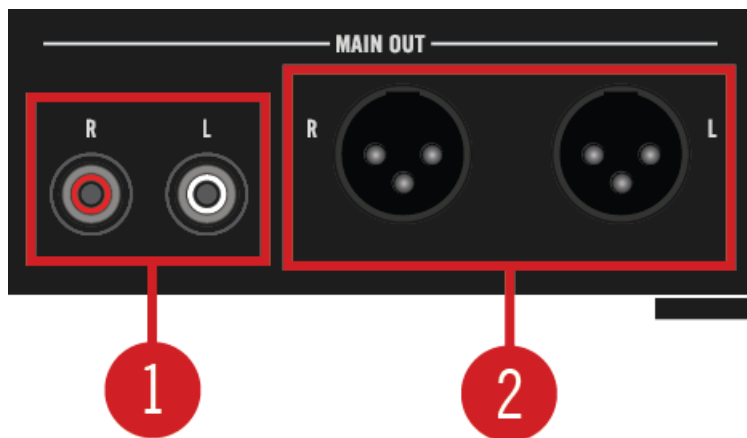
(4) **Cerradura Kensington:** permite asegurar un candado Kensington como medida de seguridad ante sustracciones. Véase [↑4.5.4, Cerradura Kensington](#) para más detalles.

(5) **USB:** el conector USB conecta el dispositivo al ordenador. Véase [↑4.5.5, Conexión USB](#) para más detalles.

(6) **POWER:** la sección de **POWER** permite la conexión de S5 al suministro eléctrico y presenta un interruptor de encendido y apagado. Véase [↑4.5.6, Alimentación eléctrica \(POWER\)](#) para más detalles.

Para el detalle técnico de todas estas conexiones, véase [↑9, Datos técnicos](#).

4.5.1 Salida general (MAIN OUT)



MAIN OUT

La sección de **MAIN OUT** ofrece dos pares de conexiones de salida.

(1) RCA no balanceada: enchufes de salida para la conexión de equipos estéreo, mezcladores o dispositivos de grabación.

(2) XLR balanceada: las salidas XLR balanceadas permiten la conexión de cables profesionales mucho más resistentes a las interferencias eléctricas que la de los cables no balanceados; especialmente cuando se trata de distancias largas. Utilice cables XLR para conectar el S5 al sistema de amplificación y los altavoces.

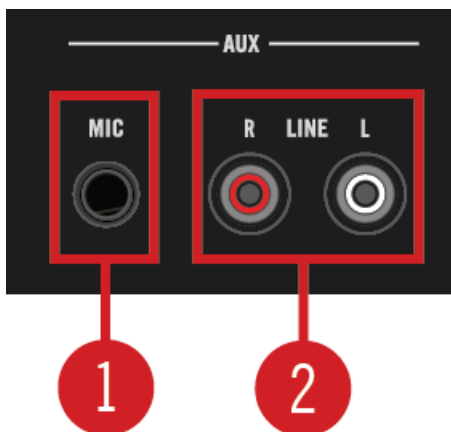
4.5.2 Salida de cabina (BOOTH OUT)



BOOTH OUT

Las salidas balanceadas de un cuarto de pulgada de **BOOTH OUT** transmiten la misma señal emitida a través de la salida general (**MAIN OUT**). El uso mas usual para estas salidas es la de conectar un par de altavoces adicionales para su empleo sobre el escenario. Ajuste el volumen de **BOOTH OUT** con la perilla específica (**BOOTH**) del mezclador del S5.

4.5.3 Entrada auxiliar (AUX)

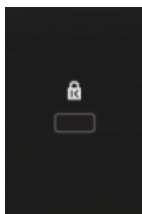


AUX

La sección de **AUX** ofrece conexiones que permiten integrar un micrófono o un dispositivo de volumen de línea como fuente de audio. Esta sección contiene:

- (1) **Entrada MIC (TRS balanceada)**: conexión de micrófono para conectores balanceados de 6,3 mm (1/4 de pulgada) balanceados.
- (2) **Enchufes de línea RCA**: las entradas de **LINE** permiten la conexión de reproductores de CD y equipos de nivel de línea mediante cables estéreo RCA.

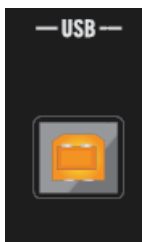
4.5.4 Cerradura Kensington



Cerradura Kensington

Utilice esta cerradura para enganchar un candado compatible para seguridad del S5.

4.5.5 Conexión USB



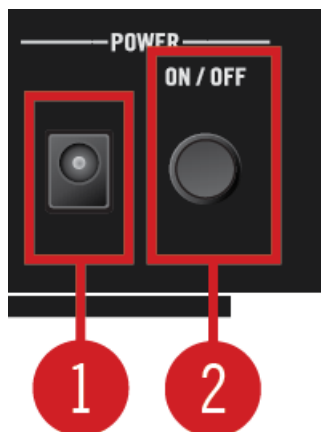
Conexión USB

Utilice este enchufe para conectar el S5 al ordenador con el cable USB provisto. La conexión es USB 2 y compatible con USB 3.



Debido a la voluminosa transmisión de datos requerida, el TRAKTOR KONTROL S5 podría funcionar de manera defectuosa si se encuentra conectado a un hub USB. Asegúrese de conectar el S5 directamente en uno de los puertos USB del ordenador.

4.5.6 Alimentación eléctrica (POWER)



POWER

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

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

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



No utilice un cable de alimentación distinto del suministrado. En caso de pérdida o daño, asegúrese de adquirir un cable de reemplazo aprobado por Native Instruments para su uso en el S5.



Antes de enchufar el conector de alimentación al S5, consulte el folleto de las instrucciones de seguridad incluido en la caja del producto. Allí se explica la manera de emplear el adaptador eléctrico específico de su región.

4.6 El panel frontal

Esta sección describe las características y componentes del panel frontal del S5.



El panel frontal del S5

(1) **Auriculares:** la sección de **PHONES** ofrece dos conectores de auriculares. Se pueden escuchar tanto las pistas monitorizadas (**CUE**) como la mezcla de la salida general (**MAIN**).

- **Enchufe MINI:** para conectores estéreo de 3,5 mm (1/8 de pulgada).
- **Enchufe grande:** para conectores estéreo de 6,3 mm (1/4 de pulgada).



Ajuste el volumen de los auriculares con la perilla de **CUE VOL** del panel superior del S5.

5 Añadir dispositivos externos

5.1 Añadir un micrófono

La conexión de un micrófono permite ampliar el impacto de un recital. Puede hablarle a su audiencia o integrar una rutina rítmica.

Conexión del micrófono

Para conectar un micrófono al S5:

- Conecte el micrófono en la entrada de **MIC** empleando un conector de 6,3 mm

Integrar el micrófono a la rutina de trabajo de TRAKTOR

Para integrar el micrófono en la mezcla:

1. Mantenga presionado el botón de **AUX**.



2. Mientras presiona **AUX** hable a través del micrófono.

→ Todo lo que diga podrá ser escuchado por la audiencia.

El micrófono se mantiene integrado mientras el botón de **AUX** esté presionado.

Ajustar el volumen del micrófono

Al presionar **AUX**, la fila de LED de las tiras táctiles cambia su iluminación y los LED junto a las perillas de **LOOP** comenzarán a destellar. Las perillas de **LOOP** funcionan ahora como perillas de volumen y los LED de las tiras táctiles indican el nivel del volumen.

Para ajustar el volumen del micrófono:

- Gire la perilla de **LOOP** de la cubierta derecha.



- El volumen del micrófono cambiará y la iluminación de las tiras táctiles indicará el nivel de volumen vigente.



El ajuste de volumen del micrófono o de los dispositivos externos conectados se perderá al soltar el botón de **AUX**. El volumen del micrófono volverá al 50% y el volumen de los dispositivos externos se restablecerá a su mínimo.

5.2 Añadir un dispositivo de audio de nivel de línea

La conexión de dispositivos de audio permite expandir el alcance de una actuación. Estos dispositivos pueden ser un reproductor MP3, un reproductor de CD o cualquier otro dispositivo de salida de línea.

Conecta un dispositivo de audio de nivel de línea

Para conectar un dispositivo de audio de nivel de línea al S5:

- Conecte el dispositivo a una de las entradas de **LINE L / R** de la sección de **AUX**, en el panel trasero del S5. Utilice cables estéreo RCA.

Integrar un dispositivo de audio de nivel de línea a la rutina de trabajo de TRAKTOR

Para integrar un dispositivo de audio a la mezcla:

1. Inicie la ejecución musical en el dispositivo de audio.

2. En el S5, mantenga presionado el botón de **AUX**.



→ El audio del dispositivo quedará incorporado en la mezcla.

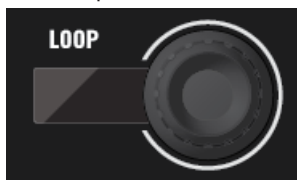
El audio quedará integrado a la mezcla mientras se mantenga presionado el botón de **AUX**.

Ajustar el volumen del dispositivo de audio

Al presionar **AUX**, la fila de LED de las tiras táctiles cambia su iluminación y los LED junto a las perillas de **LOOP** comenzarán a destellar. Las perillas de **LOOP** funcionan ahora como perillas de volumen y los LED de las tiras táctiles indican el nivel del volumen.

Para ajustar el volumen del dispositivo de audio:

- Gire la perilla de **LOOP** de la cubierta izquierda.



→ El volumen del dispositivo cambiará y la iluminación de las tiras táctiles indicará el nivel de volumen vigente.



El ajuste de volumen del micrófono o de los dispositivos externos conectados se perderá al soltar el botón de **AUX**. El volumen del micrófono volverá al 50% y el volumen de los dispositivos externos se restablecerá a su mínimo.

6 Panel de preferencias de TRAKTOR

Después de llevar a cabo la configuración del S5 con el asistente de la configuración, el cuadro de preferencias de TRAKTOR incorporará el panel correspondiente al dispositivo. En este panel podrá configurar, entre otras cosas, la sensibilidad de los controles, el funcionamiento de las luces y la medida asumida por saltos y bucleos.



El panel del S5 en las preferencias de TRAKTOR.

6.1 Restore Default

Este botón restablece todas las configuraciones de fábrica del TRAKTOR KONTROL S5 y le permite seleccionar la configuración básica de la cubierta a través del asistente de la configuración.

6.2 Touch Controls

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

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

6.3 Touchstrip

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

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

- **Bend Invert**: desactivada por defecto, desplazar el dedo a la izquierda retrasa momentáneamente la velocidad de la pista. Cuando la opción está activada, al desplazar el dedo a la izquierda, adelanta la velocidad.
- **Scratch Invert**: activada por defecto, al desplazar el dedo a la izquierda, avanza la pista. Cuando la opción está desactivada, al arrastrar el dedo a la izquierda, la pista retrocede.
- **Shift + Touch to Scratch**: cuando la opción está desactivada, presionar **SHIFT** y arrastrar por la tira permite recorrer la pista. Cuando está activada, presionar **SHIFT** y arrastrar por la tira lleva a cabo efectos de rayado y regresión.

6.4 Calibrate

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

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

- **FX Knobs**: para recalibrar las perillas FX de las unidades FX 1 y 2.
- **Short Faders**: para recalibrar los deslizantes de volumen de los nichos de remezcla.
- **FX Knobs**: para recalibrar las perillas FX de las unidades FX 1 y 2.
- **Mixer Knobs**: para recalibrar las perillas de ecualización (**HI**, **MID**, **LOW**) y filtrado (**FILTER**).
- **Mixer Faders**: para recalibrar los controles deslizantes de volumen de los canales.
- **Crossfader**: para recalibrar el **crossfader**.

6.5 LED

La iluminación de los pads y botones del S5 presentan dos intensidades de brillo para indicar, respectivamente, los estados de encendido y apagado. De ser necesario, esta iluminación puede regularse aquí.

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

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

6.6 Stem Control

En esta área puede definir el funcionamiento de las cubiertas stem.

- **Stem Select:** esta opción define el comportamiento de los selectores stem (los pads de la cubierta stem). Por defecto, los selectores funcionan alternando entre dos opciones (**Toggle**). Al presionar un selector, la subpista stem queda seleccionada. Cuando el selector funciona a presión (**Hold**), la subpista stem queda seleccionada mientras se mantenga presionado el selector.
- **Stem Loading:** al habilitar la opción de **Reset Filter + Volume when loading Stem Track**, al cargar una nueva subpista stem, el volumen se restablecerá a su valor máximo y los ajustes de filtrado volverán a la posición central (0%).

7 La interfaz de audio del S5 y el panel de control

TRAKTOR KONTROL S5 está equipado con una interfaz de audio integrada de 24 bits/48 kHz de gran calidad. Esta interfaz puede ajustarse para satisfacer sus demandas y las del ordenador. Esta sección describe la configuración respectiva tanto en Windows como en Mac OS X.

7.1 Configuración en Mac OS X

En Mac OS X, la interfaz de audio del S5 se ajusta desde el interior de la aplicación de música. En TRAKTOR:

- Abra *Preferences > Audio Setup* para acceder a los ajustes de configuración de la interfaz de audio del S8.

Esta ficha permite ajustar los distintos aspectos de la interfaz de audio del S5, en especial, la latencia:

Latency: baje el valor para obtener una respuesta más rápida del dispositivo al tocar, por ejemplo, un pad del S5 para ejecutar un sample.



Al convertir la información de audio en información numérica y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar los datos de manera transitoria en un búfer para prevenir interrupciones. Si el tamaño del búfer es muy grande, se producirá una demora o latencia perceptible al ejecutar los controles. Un búfer reducido, por su parte, sobrecarga el ordenador y puede producir fallas en el audio. Para ajustar la latencia, por lo tanto, comience con un valor alto y luego vaya bajándolo gradualmente hasta percibir las primeras crepitaciones o fallas. Luego, vuelva a subir un poquito la latencia hasta que dichos desperfectos desaparezcan.

7.2 Configuración en Windows: el panel de control

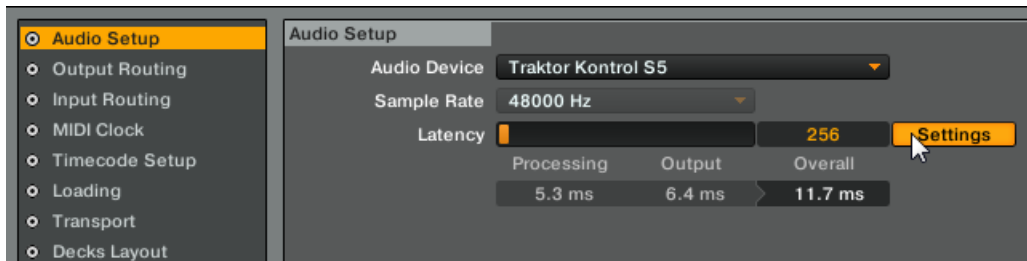
En Windows, los ajustes de la interfaz de audio del S5 se llevan a cabo a través de la aplicación TRAKTOR KONTROL S5 Control Panel. Esta aplicación se instala automáticamente con el controlador de dispositivo del S5, durante la instalación de TRAKTOR.

A continuación, pasaremos a describir la interfaz de usuario del panel de control del TRAKTOR KONTROL S5.

7.2.1 Abrir el panel de control

El panel de control se abre de varias maneras:

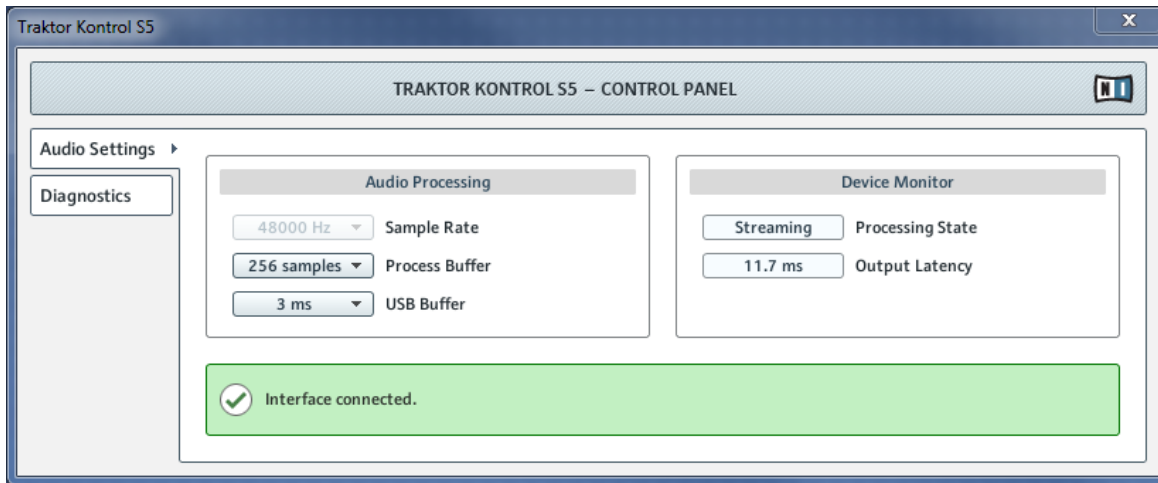
- En TRAKTOR vaya a: *Preferences > Audio Setup* y pulse con un clic el botón de [Settings](#), a la derecha de la opción de latencia ([Latency](#)):



Si la aplicación Control Panel no se encuentra, es probable que el controlador de dispositivos no esté instalado. En tal caso, vuelva a instalar la última versión de TRAKTOR y asegúrese de que el controlador del S5 esté seleccionado para su instalación.

7.2.2 Ficha de Audio Settings

La ficha de [Audio Settings](#) permite ajustar la configuración de audio de la interfaz.



Ficha de configuración de audio de la aplicación Control Panel del S5.

Sección Audio Processing

Esta sección permite ajustar el proceso de conversión de audio.

Process Buffer: baje el valor para obtener una respuesta más rápida del dispositivo al tocar, por ejemplo, un pad del S5 para ejecutar un sample.



Al convertir la información de audio en información numérica y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar los datos de manera transitoria en un búfer para prevenir interrupciones. Si el tamaño del búfer es muy grande, se producirá una demora o latencia perceptible al ejecutar los controles. Un búfer reducido, por su parte, sobrecarga el ordenador y puede producir fallas en el audio. Para ajustar la latencia, por lo tanto, comience con un valor alto y luego vaya bajándolo gradualmente hasta percibir las primeras crepitaciones o fallas. Luego, vuelva a subir un poquito la latencia hasta que dichos desperfectos desaparezcan.

USB Buffer: use este menú en caso de no conseguir una latencia satisfactoria con el menú de Process Buffer. Reduzca el tamaño del búfer para lograr un almacenamiento más reducido, lo cual debería reducir aún más la latencia perceptible. Si nota que se produce desperfectos en el audio, debería aumentar el búfer hasta que el sonido se genere sin problemas.

Sección Device Monitor

Esta sección muestra la información sobre el estado del procesamiento de audio y la respuesta del sistema.

Processing State : el estado del procesamiento supervisa el estado del dispositivo. Los estados posibles son tres:

- **Idle**: el controlador está conectado pero no se está transmitiendo ningún dato de audio.
- **Streaming**: el controlador está operando y procesando los datos de audio.
- **Panic**: el controlador dejó de transmitir. Demasiados errores de E/S USB han ocurrido en la comunicación de la interfaz.

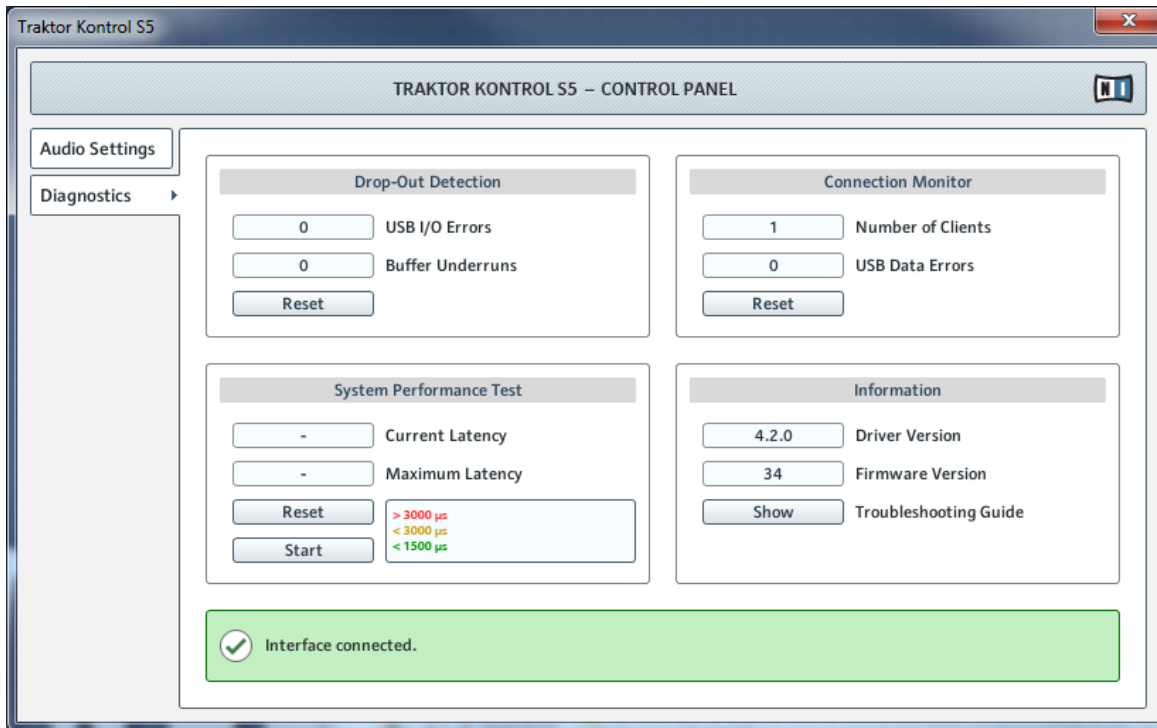
Output Latency : muestra la latencia de salida del sistema en milisegundos.



Por favor, tenga en cuenta que el empleo de fuentes externas como tocadiscos o micrófonos a través de TRAKTOR producirán una latencia de entrada adicional.

7.2.3 Ficha de Diagnostics

La ficha de **Diagnostics** permite controlar el rendimiento del controlador y la detección de errores. Esta información puede resultar de utilidad a la hora de ajustar el búfer y para solucionar problemas en caso de necesitar ayuda técnica.



El panel de diagnóstico de la aplicación Control Panel del S5.

Sección Drop-Out Detection

Esta sección lleva la cuenta de los errores de procesamiento producidos.

USB I/O Errors: cuenta las interrupciones producidas en la transmisión de datos vía USB entre el S5 y el ordenador.

Buffer Underruns: ocurre cuando el ordenador no es capaz de procesar a tiempo el audio. Las causas de este problema pueden ser un número excesivo de dispositivos transmitiendo a través del mismo bus USB o una carga de trabajo excesiva sobre el procesador.

Reset: restablece el conteo de errores.

Sección Connection Monitor

Esta sección brinda la información sobre la conexión USB.

Number of Clients: muestra el número de clientes conectados a la interfaz. Muchas aplicaciones ASIO se cuentan separadamente; WDM y WASAPI incrementan el número en una unidad, sin tener en cuenta la cantidad de aplicaciones WDM/WASAPI que estén ejecutando audio.

USB Data Errors: cuenta los errores de USB. Cables de mala calidad o muy largos o la generación de interferencia pueden ser la causa de errores de transmisión del puerto USB.

Reset: haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.

Sección System Performance

Esta sección brinda mediciones en tiempo real sobre la latencia causada por Windows. Estos datos pueden orientar sobre las causas de algún mal rendimiento.

Current Latency: muestra la latencia interna de Windows. Revise este valor cuando inicie o termine aplicaciones y conecto o desconecte dispositivos USB.

Maximum Latency: muestra el valor máximo de latencia desde el último restablecimiento. Comparar las cifras entre la latencia vigente y la latencia máxima puede ayudar a encontrar la causa de un pico de trabajo excesivo de la CPU.

Reset: restablece el valor de latencia máxima.

Stop: pausa el proceso de medición. Vuelva a clicar para continuar con la medición.

Sección Information

Information: esta sección brinda la información correspondiente al controlador de dispositivo y el firmware.

Driver Version: muestra la versión del controlador de dispositivo.

Firmware Version: muestra la versión del firmware.

Troubleshooting Guide: haga clic en **Show** para abrir la guía de solución de problemas.

7.3 Empleo de la interfaz de audio del S5 en otras aplicaciones de música

La interfaz de audio del S5 puede ser empleada en otras aplicaciones de música instaladas en el ordenador. Para llevar esto a cabo, deberá configurar estas aplicaciones de manera correspondiente. Las mayor parte de las aplicaciones musicales ofrecen una opción que permite seleccionar al TRAKTOR KONTROL S5 como interfaz de audio. Para más detalles, consulte la documentación de su aplicación de música.

7.4 Establecer el S5 como interfaz de audio predeterminada del sistema

El S5 puede funcionar como la interfaz de audio predeterminada del sistema, para reproducir no solo las aplicaciones de música sino también los sonidos del sistema. El modo de llevar esto a cabo se describe a continuación.

7.4.1 Windows

En Windows 7 (y posterior), defina TRAKTOR KONTROL S5 como la interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera:

1. Abra *Inicio > Panel de control > Hardware y sonido > Sonido*.
2. Seleccione la ficha de [Reproducción](#).
3. En la lista de dispositivos, seleccione *TRAKTOR KONTROL S5 WDM Audio* y haga clic en [Predeterminar](#).
4. Selección la ficha de [Grabar](#).
5. En la lista de dispositivos, seleccione *TRAKTOR KONTROL S5 WDM Audio* y haga clic en [Predeterminar](#).

6. Haga clic en [Aceptar](#) para finalizar.

7.4.2 Mac OS X

En MAC OS X, defina TRAKTOR KONTROL S5 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera:

1. Desde el menú de [Apple](#), seleccione *Preferencias del sistema*.
2. En el panel que se abre, seleccione [Sonidos](#).
3. En la ficha de [Efectos de sonido](#), seleccione *TRAKTOR KONTROL S5* en el menú de [Tocar alertas y efectos de sonido](#).
4. Haga clic en la ficha de [Salidas](#) y seleccione *TRAKTOR KONTROL S5* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la salida de sonidos](#).
5. Haga clic en la ficha de [Entradas](#) y seleccione *TRAKTOR KONTROL S5* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la entrada de sonidos](#).
6. Cierre la ventana para confirmar los cambios realizados.

8 Solución de problemas – Obtención de ayuda

Este capítulo trata sobre los problemas más frecuentes. Se hará mención de los inconvenientes que suelen surgir durante la configuración y operación de TRAKTOR KONTROL S5 y la forma de resolverlos.

8.1 Solución de problemas

Según el problema en cuestión, habrá que comprobar el estado de distintos aspectos del S5 y del programa.

8.1.1 TRAKTOR no arranca

- Compruebe los requisitos de sistema necesarios para el TRAKTOR KONTROL S5. Los requisitos mínimos garantizan el funcionamiento de TRAKTOR; sin embargo, el empleo de funciones avanzadas (p. ej., protección tonal, efectos) demanda sistemas más potentes.
- Inicie la aplicación Service Center y asegúrese de tener instalada la última versión de TRAKTOR.
- Asegúrese de no haber hecho doble clic sobre un atajo/aplicación sin vigencia.
- Intente reiniciar el ordenador. Desconecte cualquier otra interfaz de audio y periféricos tales como impresoras o escáneres para ver si esto resuelve el problema.
- Haga la prueba de cambiar el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR 2. De este modo, TRAKTOR creará un colección en blanco. Vuelva a importar el archivo **.nml** renombrado para restaurar la colección.

La carpeta raíz se encuentran en:

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

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

8.1.2 TRAKTOR se cuelga

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

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

8.1.3 TRAKTOR tiene problemas de rendimiento

Compruebe que su ordenador sea capaz de procesar audio en tiempo real sin sufrir contratiempos. La aplicación TRAKTOR KONTROL S5 Control Panel es la herramienta indicada para medir el rendimiento del sistema y monitorizar los desperfectos que se producen.

Aquí van algunas recomendaciones para mejorar el desempeño de su ordenador portátil:

- Incremente el tamaño del búfer ([Process Buffer](#)) en las preferencias del programa (*Preferences > Audio Setup > Settings*).
- De ser posible, no opere el portátil con la energía de la batería, dado que el administrador de energía del ordenador ajustará el reloj de la CPU para ahorrar energía.
- Si el portátil tiene una tarjeta gráfica de memoria compartida, asegúrese de que el sistema dispone de una mayor memoria RAM que la especificada en los requisitos mínimos.
- Desconecte todo los aparatos que no vaya a usar (p. ej., impresoras, escáneres, etc.). Esto aliviará el trabajo del ordenador y aumentará la capacidad de procesamiento disponible para el programa musical.
- Asegúrese de que el S5 esté conectado directamente al ordenador a través del cable USB suministrado. No se recomienda el empleo de hubs USB.
- Un cable defectuoso puede ser responsable de las caídas en el audio y de otros problemas de conectividad. Pruebe con otro cable que lleve el logo oficial de USB para ver si es esta la causa del problema.

- Los ordenadores portátiles están equipados con dispositivos integrados que pueden perturbar el procesamiento de audio, entre los más comunes se cuentan los adaptadores de red y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con el S5.

Usuarios de Windows: el banco de información contiene consejos adicionales para la puesta a punto de su sistema operativo. Consulte, por favor, los artículos siguientes:

- Consejos de puesta a punto para el procesamiento de audio en Windows 7:
<http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/847/>
- Consejos de puesta a punto para el procesamiento de audio en Windows 8:
<http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1395/>

8.1.4 Actualizaciones

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

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

Las actualizaciones se publican de manera regular a fin de solucionar problemas conocidos, mantener la compatibilidad con las actualizaciones del sistema operativo y para la mejora constante del programa.

8.2 Obtención de ayuda

Si su producto Native Instruments presentara problemas que no pudiera resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda adicional de distintas maneras.

Los enlaces presentados a continuación también pueden abrirse desde la aplicación Service Center:

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

8.2.1 Banco de información

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

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

8.2.2 Asistencia técnica

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

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

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

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



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

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

8.2.3 Asistencia del registro

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

de asistencia del registro:

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

8.2.4 Foro de usuarios

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

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

9 Datos técnicos

Conexiones de entrada y salida

- A-D**: cuatro pares de conexiones de entrada RCA.
- MIC**: conexión de micrófono de 6,3 mm (1/4") TRS (balanceada).
- BOOTH OUT**: dos conexiones de salida 6,3 mm (1/4") TRS balanceadas.
- MAIN OUT**: dos salidas XLR balanceadas.
- MAIN OUT**: dos salidas RCA.
- PHONES**: una salida estéreo de 6,3 mm (1/4").
- PHONES**: una salida estéreo de 3,5 mm (1/8").
- K**: cerradura Kensington.
- USB**: un cable de conexión USB 2.0 Tipo B.
- POWER**: conexión de la alimentación eléctrica.

Especificaciones de audio

Entradas de audio (A/D)	
Canales	4 estéreo
Frecuencia de muestreo	48 kHz
Definición en bits	24 bits
Convertidor	Cirrus Logic

Entradas de línea	
Volumen total	+13 dBu
DNR (valoración a)	113 dBu

Entradas de línea	
THD+N	0,001%
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 20 kHz (± 0.1 dB)
Diafonía @ 1 kHz	-116 dB

Entradas de micrófono	
Nivel de escala máxima @ 1 kHz	-7,2 dBu
DNR (valoración a) @ 1 kHz	104 dB
THD+N @ 1 kHz	0,006%
Respuesta de frecuencia	20 Hz - 20 kHz (± 0.6 dB)

Entradas de sonido	
Impedancia de entrada	47 k Ω
Nivel de escala máxima @ 1 kHz	-23,5 dBu
DNR (valoración a) @ 1 kHz	84 dB
THD+N @ 1 kHz	0,002%
Diafonía @ 1 kHz	-105 dB

Salidas de audio (D/A)	
Canales	2 estéreo
Frecuencia de muestreo	48 kHz
Definición en bits	24 bits
Convertidor	Cirrus Logic

Salidas de línea (XLR y 1/4" de cabina)	
Volumen de salida máximo	+20 dBu
DNR (valoración a)	108 dB
THD+N @ 1 kHz	0,001%
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 20 kHz (± 0.2 dB)
Diafonía @ 1 kHz	-115 dB

Salidas de línea (RCA)	
Volumen de salida máximo	+14 dBu
DNR (valoración a)	108 dBu
THD+N @ 1 kHz	0,001%
Respuesta de frecuencia	20 Hz – 20 kHz (± 0.1 dB)
Diafonía @ 1 kHz	-117 dB

Salida de auriculares	
Impedancia de carga	16 Ω – 600 Ω
Nivel de salida máxima (32 Ω)	+7,2 dBu
DNR (valoración a)	109 dB
THD+N @ 1 kHz	0,07 %
Respuesta de frecuencia ± 1 dBu	20 Hz – 20 kHz (± 0.2 dB)
Diafonía @ 1 kHz	-63 dB

Alimentación eléctrica

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

Dimensiones y peso

- Ancho: 32,2 cm.
- Altura: 6,6 cm
- Largo: 50 cm
- Peso: 3,7 kg

Especificaciones ambientales

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



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