

TRAKTOR KONTROLS8

 NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

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

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

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

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

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

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

All other trademarks 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: 2.11 (10/2016)

Un agradecimiento especial por 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 S8!	13
1.1	Dónde empezar	13
1.2	Convenciones empleadas en este manual	15
2	Empleo del S8—Iniciación	19
2.1	Panorama general del TRAKTOR KONTROL S8	20
2.2	Habilitación de las cubiertas	21
2.3	Uso del buscador	24
2.3.1	Abrir el buscador	25
2.3.2	Recorrer los archivos de música	26
2.3.3	Búsqueda táctil	28
2.3.4	Audición de pistas	28
2.3.5	Ordenar las pistas	30
2.4	Ejecutar la primera pista	31
2.4.1	Cargar una pista	33
2.4.2	Ejecutar una pista	35
2.4.3	Si la pista no se escucha	38
2.5	Mezclar una segunda pista	40
2.5.1	Cargar una segunda pista	41
2.5.2	Ejecutar una segunda pista	43
2.5.3	Empleo de los auriculares para preparar la mezcla	45
2.5.4	Sincronizar la segunda pista	46
2.5.5	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?	48
2.5.6	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado	49
2.6	Ajuste del volumen	53
2.6.1	La teoría	53

2.6.2	La práctica	54
2.7	Seleccionar la cubierta	57
2.8	Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen	60
2.9	Emplear puntos de acceso	63
2.9.1	Poner y sacar puntos de acceso	64
2.9.2	Alineación de pistas empleando accesos directos.	66
2.10	Ajuste del tempo	67
2.10.1	Ajuste global del tempo	67
2.10.2	Ajuste del tempo de una cubierta específica	69
2.11	Empleo de la protección tonal	72
3	Empleo del S8 - Uso avanzado	77
3.1	Empleo de la tira táctil	77
3.1.1	Realizar búsquedas con la tira táctil	77
3.1.2	Empleo de la tira táctil para cambiar la velocidad/tono	82
3.1.3	Empleo de la tira táctil para rayados y regresiones	85
3.2	Buclear en el modo de acceso directo	91
3.2.1	Activar y desactivar un bucle	91
3.2.2	Mover un bucle	94
3.2.3	Guardar un bucle	94
3.3	Buclear en el modo de bucleo	96
3.3.1	Buclear según tamaños predefinidos	97
3.3.2	Salto rítmico	98
3.4	Empleo del modo FREEZE	100
3.4.1	Activar el modo Freeze en una pista	101
3.4.2	Ajustar el tamaño de los cortes	103
3.4.3	Bucleo de cortes	105

3.5	Empleo del modo FLUX	105
3.6	Remezclar con las cubiertas de remezcla	107
3.6.1	Cargar un juego de remezclas	108
3.6.2	Accionamiento de los samples	109
3.6.3	Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación	114
3.6.4	Ajustar el volumen y emplear filtrado	116
3.6.5	Empleo de la tira táctil en una cubierta de remezcla	117
3.7	Capturar samples de una cubierta de pistas (empleando el modo de remezcla)	118
3.8	Poner efectos	125
3.8.1	Asignar efectos a las cubiertas	125
3.8.2	Poner una unidad FX en modo grupal	126
3.8.3	Cambiar efectos dentro de un grupo	130
3.8.4	Guardar una configuración de efectos (Snapshot)	132
3.8.5	Direccionamiento FX	133
3.8.6	Empleo de cuatro unidades de efectos	133
3.9	Modos de implementación de las cubiertas de remezcla	134
3.9.1	Seleccionar y aplicar un modo de implementación	135
3.9.2	Modo de implementación del tono	136
3.9.3	Modo de implementación del filtro	137
3.9.4	Modo de implementación del envío a efectos	139
3.9.5	Modo de implementación de unidades FX suplementarias	140
3.9.5.1	Cambiar un efecto individual en el modo de implementación	142
3.9.5.2	Cambiar un grupo de efectos en el modo de implementación	145
3.10	Mezcla de archivos stem en cubiertas de subpistas	148
3.10.1	Cargar y ejecutar un archivo stem	149
3.10.2	Alternar entre la vista de pistas y la vista de subpistas	152

3.10.3	Tocar música en las cubiertas stem	154
3.10.4	Poner en la mezcla otro archivo stem	159
3.10.4.1	Cargar un archivo stem en la Cubierta B	159
3.10.4.2	Combinar sonidos de cubiertas diferentes	161
3.11	Empleo del modo de secuenciación en las cubiertas de remezcla	161
3.11.1	Activar el modo de secuenciación	163
3.11.2	Manejar el secuenciador de pasos	165
3.12	Trabajar con retículas rítmicas	173
3.12.1	Verificar la retícula rítmica	173
3.12.2	Corregir manualmente una retícula rítmica	175
3.12.3	Acciones adicionales	180
4	Detalle del aparato	183
4.1	Panorama del controlador	183
4.2	La cubierta	185
4.2.1	DECK (botón)	187
4.2.2	Botón FLUX	188
4.2.3	Botones de modo	188
4.2.3.1	Botón HOTCUE	189
4.2.3.2	Botón LOOP	189
4.2.3.3	Botón FREEZE	191
4.2.3.4	Botón REMIX	194
4.2.4	Perilla de bucleo	195
4.2.5	Botón EDIT	195
4.2.6	Botón CAPTURE	196
4.2.7	Área del visualizador y sus controles	196
4.2.7.1	Botó BACK	198

4.2.7.2	Perilla BROWSE	198
4.2.7.3	Botón de la configuración	199
4.2.7.4	Botones de visualización	200
4.2.7.5	Visualizador	201
4.2.7.6	Botón de vistas	204
4.2.7.7	Botones implementación	205
4.2.8	Controles de implementación	205
4.2.9	Volumen de los nichos de remezcla	207
4.2.10	Pads	208
4.2.11	Tira táctil	209
4.2.12	Controles de la ejecución	212
4.3	Unidades FX	214
4.3.1	Botón FX SELECT	217
4.3.2	Asignar una unidad FX	217
4.3.3	Unidades FX 3 y 4	218
4.4	El mezclador	220
4.4.1	Canales del mezclador	222
4.4.1.1	Perilla GAIN	224
4.4.1.2	Botón de TRAKTOR	225
4.4.1.3	Botones FX (asignación de efectos)	225
4.4.1.4	Perillas de ecualización	226
4.4.1.5	Deslizante de volumen	227
4.4.1.6	Medidor de volumen	228
4.4.1.7	Botón y perilla FILTER	229
4.4.1.8	Botón CUE	230
4.4.2	Sección general del mezclador	230

4.4.2.1	Crossfader	232
4.4.2.2	Perilla CUE VOL	233
4.4.2.3	CUE MIX	233
4.4.2.4	TEMPO	234
4.4.2.5	Perilla BOOTH	236
4.4.2.6	Sección GLOBAL	236
4.4.2.7	Botones de micrófono 1 y 2	237
4.4.2.8	Perilla del volumen general (MAIN)	238
4.5	El panel trasero	239
4.5.1	Salida general (MAIN OUT)	240
4.5.2	Salida de cabina (BOOTH OUT)	241
4.5.3	Entradas externas (INPUT)	241
4.5.4	Micrófono (MIC)	242
4.5.5	Cerradura Kensington	243
4.5.6	MIDI	243
4.5.7	Conexión USB	243
4.5.8	Alimentación eléctrica (POWER)	244
4.6	El panel frontal	245
4.6.1	Interruptores de asignación del crossfader	246
4.6.2	Perilla del crossfader (XF CURVE)	246
4.6.3	PHONES	247
4.7	La cubierta	247
4.7.1	DECK (botón)	250
4.7.2	Botón FLUX	251
4.7.3	Botón CAPTURE	251
4.7.4	Área del visualizador y sus controles	252

4.7.4.1	Botó BACK	253
4.7.4.2	Perilla BROWSE	254
4.7.4.3	Botón de la configuración	254
4.7.4.4	Botones de visualización	255
4.7.4.5	Visualizador	256
4.7.4.6	Botón de vistas	260
4.7.4.7	Botones implementación	261
4.7.5	Controles de implementación	261
4.7.6	Volumen de los nichos de remezcla	262
4.7.7	Pads	263
4.7.8	Tira táctil	265
4.7.9	Controles de la ejecución	268
5	Montajes comunes	271
5.1	Conexión del tocadiscos	271
5.2	Conexión de los equipos de CD	274
5.3	Integrar fuentes de audio externa a la rutina de trabajo de TRAKTOR	275
5.4	Integrar fuentes externas con código de tiempo	275
5.4.1	Preparativos finales con vinilos	276
5.4.2	Preparativos finales con CD	277
5.4.3	Calibración correcta	279
5.5	Emplear el S8 como mezclador independiente	281
5.6	Conexión de micrófonos	282
5.6.1	Comprobar la asignación del micrófono	282
5.6.2	Asignar el micrófono a otro canal	283
5.6.3	Alternan entre la cubierta en vivo y el modo directo	284
5.6.4	Activar la entrada de micrófono	285

6	Panel de preferencias de TRAKTOR	286
6.1	Restore Default	287
6.2	Touch Controls	287
6.3	Touchstrip	288
6.4	Calibrate	288
6.5	LED	289
6.6	Loop Mode Sizes	289
6.7	Enable MIDI Controls	290
7	La interfaz de audio del S8 y el panel de control	297
7.1	Configuración en Mac OS X	297
7.2	Configuración en Windows: el panel de control	297
7.2.1	Abrir el panel de control	298
7.2.2	Ficha de Audio Settings	298
7.2.3	Ficha de Diagnostics	300
7.3	Empleo de la interfaz de audio del S8 en otras aplicaciones de música	303
7.4	Establecer el S8 como interfaz de audio predeterminada del sistema	303
7.4.1	Windows	303
7.4.2	Mac OS X	304
8	Solución de problemas – Obtención de ayuda	305
8.1	Solución de problemas	305
8.1.1	TRAKTOR no arranca	305
8.1.2	TRAKTOR se cuelga	306
8.1.3	TRAKTOR tiene problemas de rendimiento	306
8.1.4	Actualizaciones	307
8.2	Obtención de ayuda	307
8.2.1	Banco de información	308

8.2.2	Asistencia técnica	308
8.2.3	Asistencia del registro	309
8.2.4	Foro de usuarios	309
9	Datos técnicos	310

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S8!

Gracias por elegir TRAKTOR KONTROL S8.

¿Qué es TRAKTOR KONTROL S8?

TRAKTOR KONTROL S8 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.

Tanto para actuaciones en vivo, en combinación con TRAKTOR, o como instrumento independiente con tocadiscos y equipos de CD; S8 es la solución ideal.

S8 brinda un desempeño óptimo en un sinnúmero de situaciones, combinando la potencia de un sistema de DJ digital con la operabilidad y fluidez de un manejo manual.

1.1 Dónde empezar

Los manuales de TRAKTOR KONTROL S8 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 S8 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 S8

El manual del S8 arranca con los aspectos relacionados con el control de las funciones de TRAKTOR desde el S8. 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 S8.

A continuación, aparece una exposición detallada de los componentes del controlador TRAKTOR KONTROL S8. 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 S8 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 S8. 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](#).

1.2 Convenciones empleadas en este manual

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



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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Todo texto que aparezca en menús desplegables (p.ej.: *Open...*, *Save as...*, etc.), rutas de directorio del disco duro u otros dispositivos de almacenamiento, y en las rutas de las preferencias del programa aparecerá impreso en *bastardilla*.
- Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso de color **azul**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
- Textos y leyendas que aparecen en los visualizadores del S8, se representan 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 señaladas por esta flecha.
- El resultado de acciones aparece indicado por esta flecha más pequeña.

Convenciones terminológicas

A lo largo del manual, el TRAKTOR KONTROL S8 será mencionado como el "controlador" o simplemente como el S8.

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

Combinación de botones y atajos del controlador

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

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

significa:

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

Botones y perillas de efecto (FX)

Sobre cada visualizador, existe una hilera de perillas y botones de efecto (FX) sin denominación. Debajo, las perillas tampoco están identificadas y los botones aparecen todos con el rótulo de **ON**. Para su clara diferenciación, los controles sobre los visualizadores se denominarán como las **perillas FX 1-4** y **botones FX 1-4**, y los controles de debajo, como las **perillas de implementación 1-4** y **botones de implementación 1-4**.



Numeración de los controles FX y de implementación

Botones de visualización

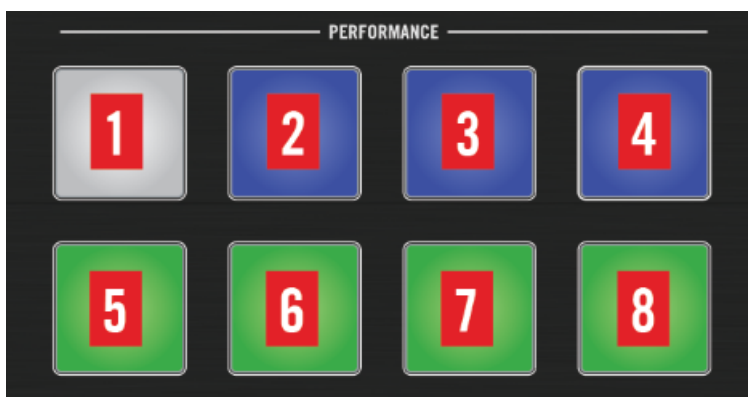
A cada lado de los visualizadores, aparecen dos botones identificados por medio de un cuadrado. Para poder diferenciarlos, vamos a numerarlos según la ilustración de abajo:



Numeración de los botones de visualización

Pads

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



Numeración del los pads de la sección de PERFORMANCE

2 Empleo del S8—Iniciación

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales del TRAKTOR KONTROL S8. 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 S8, 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 S8. Por lo tanto, estos ejemplos pueden seguirse aun sin contar todavía con música propia.

Si bien, el S8 puede usarse como un mezclador autónomo, los ejemplos presentados ponen el acento en su uso como controlador integrado al programa TRAKTOR. Llegado al final de este capítulo, habrá aprendido la información básica necesaria para trabajar placenteramente con el TRAKTOR KONTROL S8, y comenzará a descubrir un gran abanico de posibilidades creativas en su labor como DJ.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el sistema del TRAKTOR KONTROL S8 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 S8, recomendamos encarecidamente restablecer el sistema del TRAKTOR KONTROL S8 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 S8 será restablecido a sus valores de fábrica.

Estos ejemplos prácticos suponen que el TRAKTOR KONTROL S8 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 Panorama general del TRAKTOR KONTROL S8

Esta sección resume las áreas principales del S8. La imagen de abajo muestra las áreas del S8 y las secciones correspondientes del programa TRAKTOR.



El controlador y el programa.

(1) Cubiertas: el S8 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 PRO. Las cubiertas de TRAKTOR trabajan siempre bajo un modo específico (es decir, como cubiertas de pistas (Track Deck), cubiertas de remezcla (Remix Deck) o cubiertas de entrada en vivo (Live Input)). La cubierta izquierda del aparato controla las cubiertas A y C de TRAKTOR y la cubierta derecha, las cubiertas B y D.

(2) Unidades FX: las unidades de efectos permiten procesar las pistas de manera creativa, ya 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

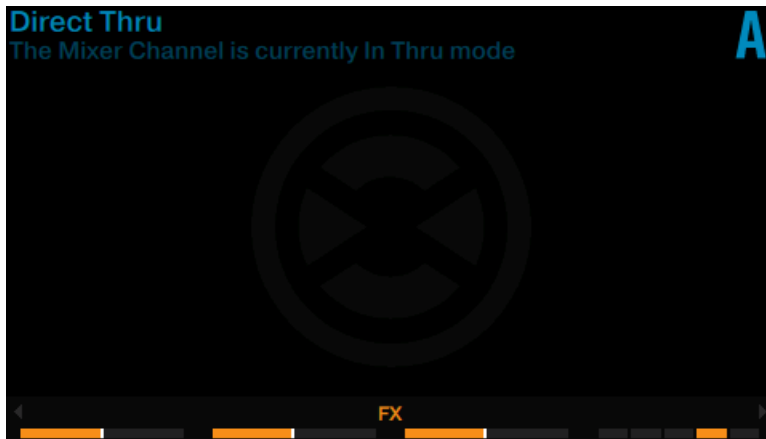
gran calidad. Estos efectos pueden configurarse directamente sobre el S8 y manejarse con los controles de cada unidad. La unidad FX izquierda del S8 será mencionada como la **unidad FX 1** y la unidad FX derecha, como la **unidad FX 2**.

(3) **Mezclador:** el mezclador de 4 canales ocupa la parte central del S8 y de la interfaz del programa. Cuando está conectado a TRAKTOR, las perillas del mezclador del S8 permiten manejar los controles equivalentes del mezclador del programa.

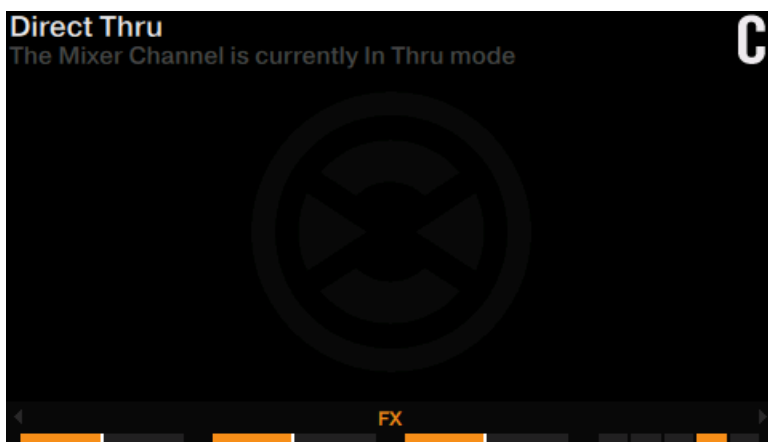
2.2 Habilitación de las cubiertas

Por defecto, las cubiertas del S8 quedan habilitadas tras arrancar el programa por primera vez. Sin embargo, si las cubiertas no aparecen habilitadas, (modo Direct Thru), haga lo siguiente.

Cubiertas deshabilitadas presentan el aspecto siguiente:



Cubierta A en modo Direct Thru



Cubierta C en modo Direct Thru

Para habilitar las cubiertas:

- Presione el botón de TRAKTOR de cada cubierta.

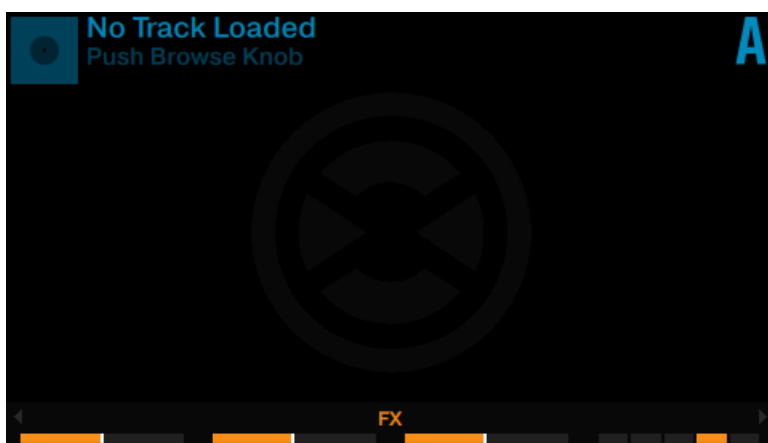


- El botón de TRAKTOR quedará encendido de color naranja para indicar que la cubierta se halla en el modo de TRAKTOR.

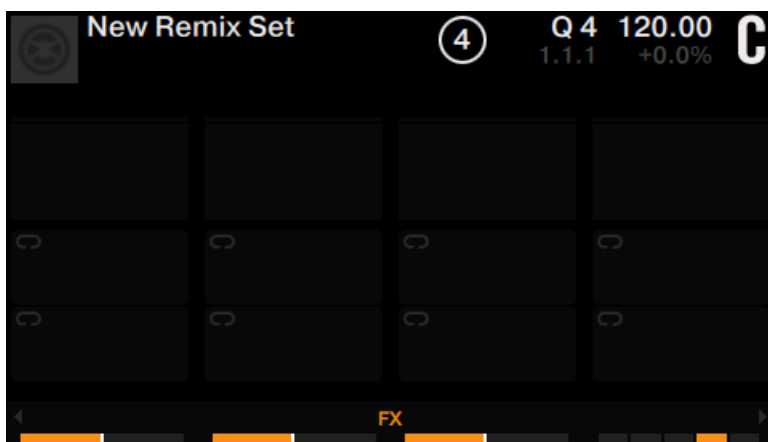


Los visualizadores muestran **No Track Loaded** para indicar que la cubierta se encuentra habilitada.

Cubiertas habilitadas presentan el siguiente aspecto:



Cubierta A habilitada como cubierta de pistas



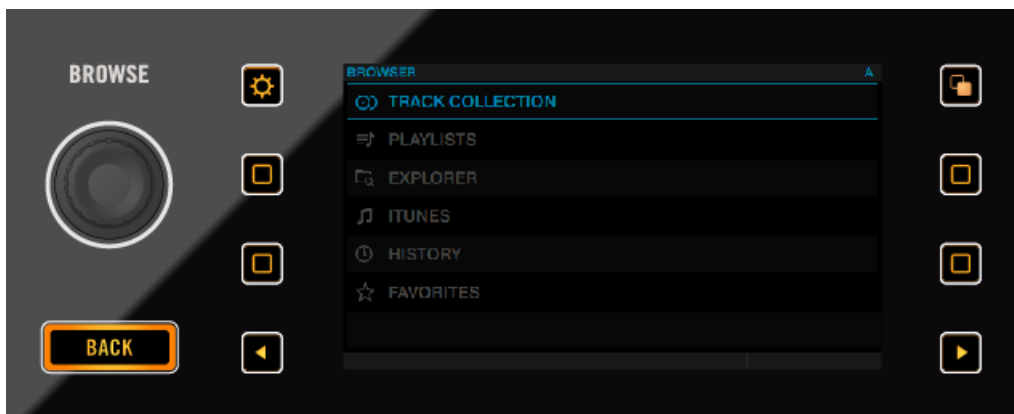
Cubierta C habilitada como cubierta de remezcla

2.3 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 S8.

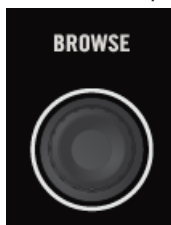


Perilla transductora BROWSE, botón BACK y la sección de visualización

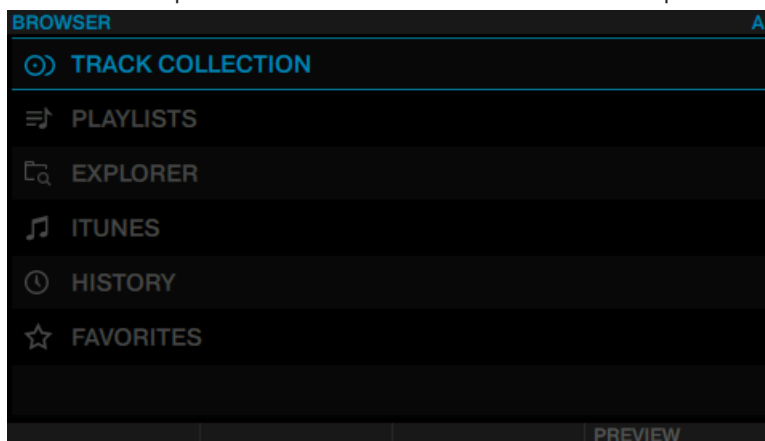
2.3.1 Abrir el buscador

Para abrir el buscador:

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



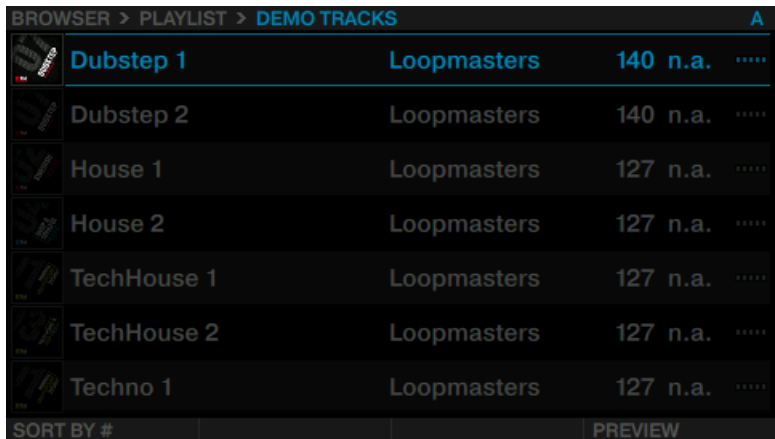
El buscador aparecerá mostrado en el visualizador respectivo.










2.3.2 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.

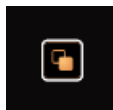
Para volver un paso atrás:

- Presione el botón de **BACK**.



Para salir del buscador:

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



2.3.3 Búsqueda táctil

Además de permitir los procedimientos habituales de búsqueda, el S8 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 S8**.
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:

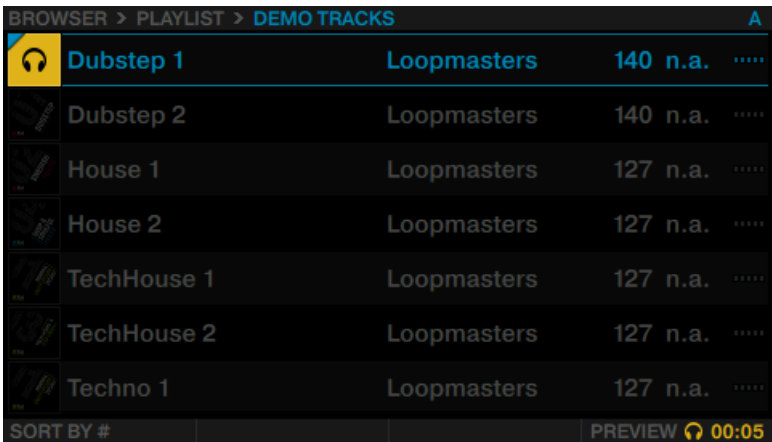
- Suelte **BROWSE** o deje de tocarlo. El visualizador volverá a la vista de pistas.

2.3.4 Audición de pistas

El buscador del TRAKTOR KONTROL S8 permite la audición previa de las pistas.

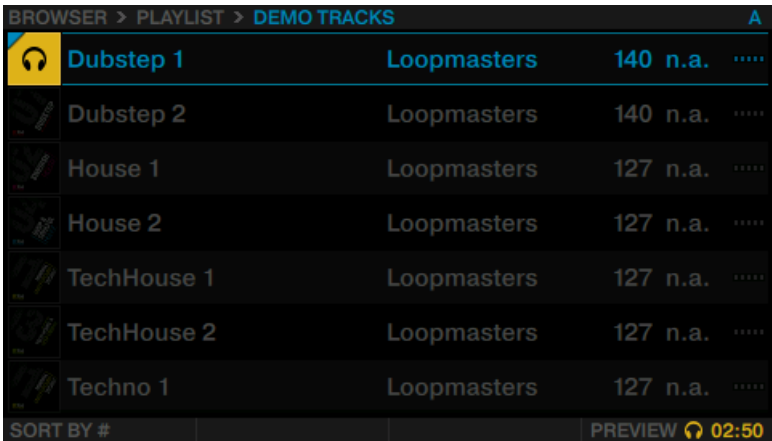
Para escuchar una pista:

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



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

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



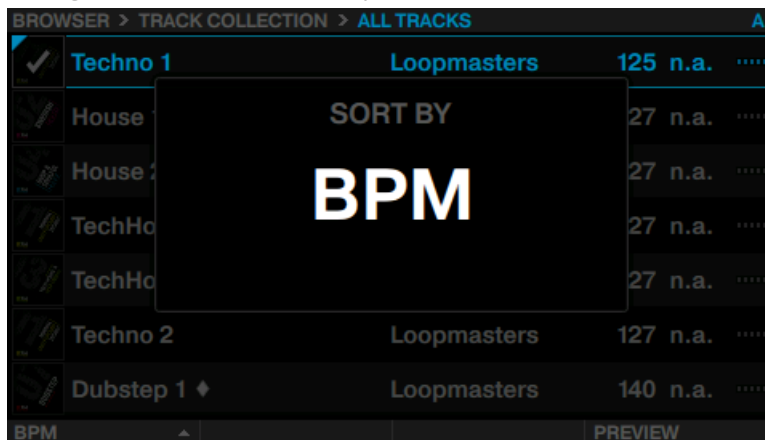
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS				A
	Dubstep 1	Loopmasters	140 n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127 n.a.
SORT BY #			PREVIEW 02:50	

2.3.5 Ordenar las pistas

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

Para ordenar las pistas por categoría:

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



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

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

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

El buscador con las pistas en orden descendente.

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

El buscador con las pistas en orden ascendente.

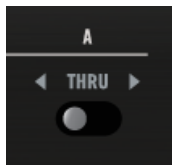
2.4 Ejecutar la primera pista

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:

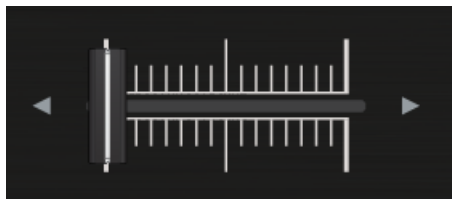
Condiciones previas

Vamos a suponer que el S8 se encuentra en la situación siguiente:

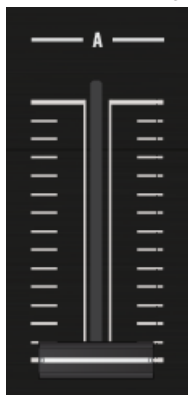
- La cubierta izquierda tiene el foco en la Cubierta de pistas A.
- El **interruptor de asignación del crossfader del canal A** está puesto a la izquierda.



- 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.



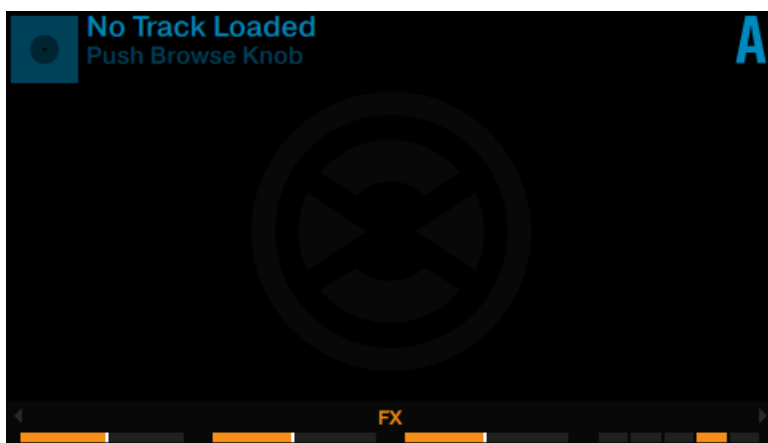
- La perilla de **MAIN** está a mínimo.



2.4.1 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 S8. Esto lo podemos comprobar al mirar el visualizador de la cubierta izquierda: el indicador azul debería mostrar la letra A.

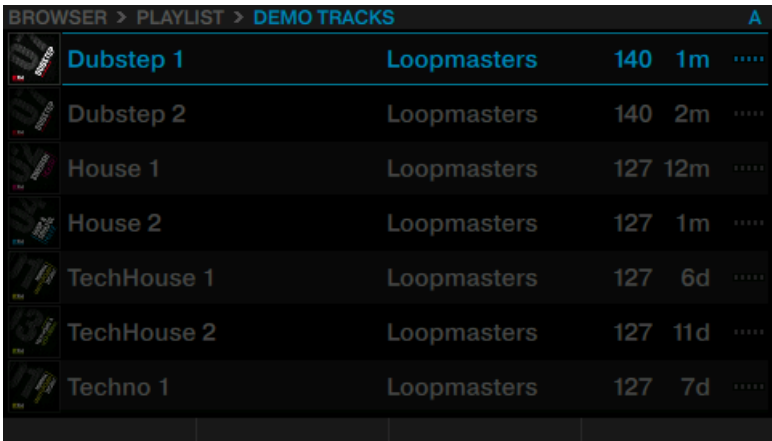






La Cubierta A indicada en el visualizador.

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

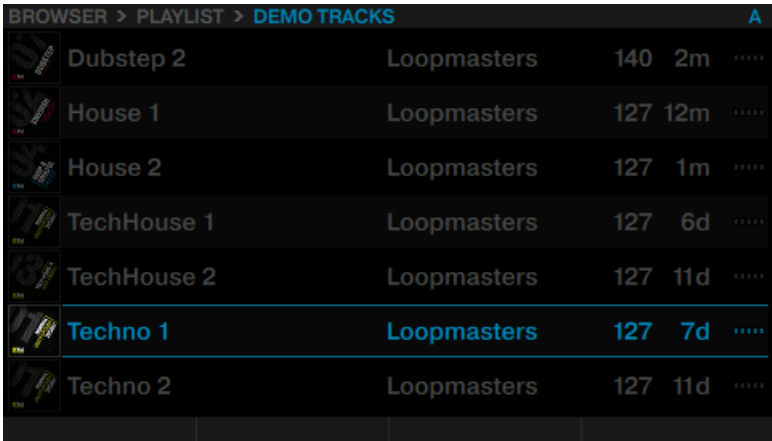
1. Presione el transductor de **BROWSE** de la cubierta izquierda para abrir el buscador.








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.



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

4. 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.



2.4.2 Ejecutar una pista

Cuando la pista esté cargada:

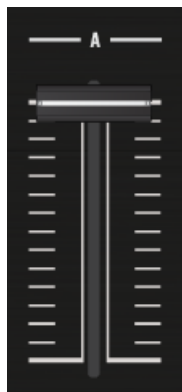
1. En la parte inferior de la cubierta, presione el botón de **PLAY**. El botón de **PLAY** quedará encendido.



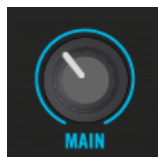
La onda comenzará a moverse en el visualizador. La pista desempeñará la función de MASTER.



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 [↑2.4.3, 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:

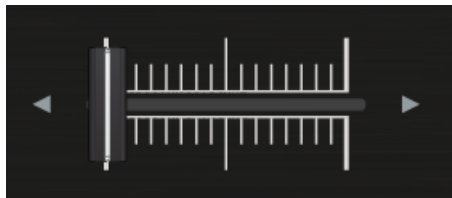


El canal A.

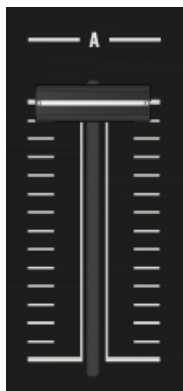
2.4.3 Si la pista no se escucha

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 S8, 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.

2.5 Mezclar una segunda pista

Ahora que ya sabemos cargar y tocar una pista con el S8, 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.

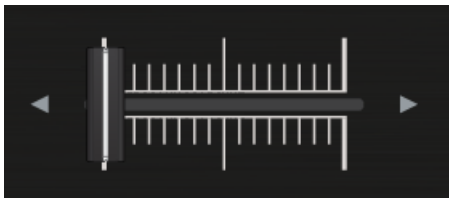
Condiciones previas

Vamos a suponer que el S8 se encuentra en la situación siguiente:

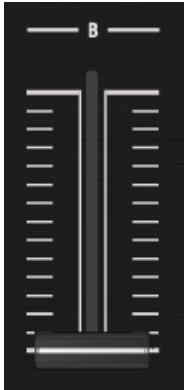
- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- La cubierta derecha tiene el foco de selección sobre la Cubierta B (modo Track Deck).
- El **interruptor de asignación del crossfader del canal B** está a la derecha.



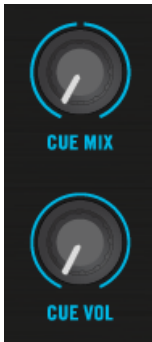
- El crossfader está deslizado completamente hacia la izquierda.



- 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.

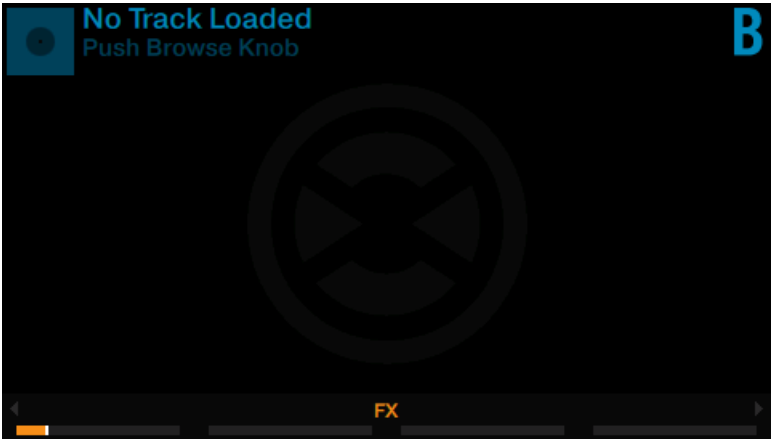


- Las perillas de volumen y mezcla de los auriculares (CUE VOL y CUE MIX) tienen que estar al mínimo.



2.5.1 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.

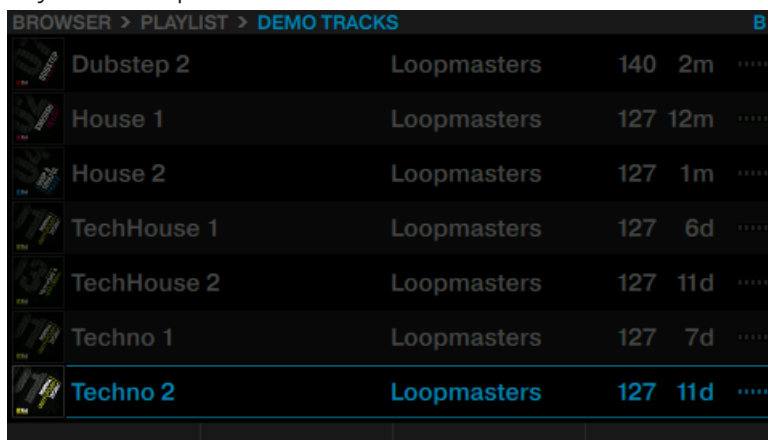
El visualizador de la cubierta derecha mostrará la leyenda No Track Loaded, Touch Browse Knob. Para cargar la pista, lleve a cabo lo siguiente:

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

A screenshot of the Traktor Kontrol S8 software interface showing the 'BROWSE > PLAYLIST > DEMO TRACKS' menu. The interface is dark with a blue header bar. The text 'BROWSE > PLAYLIST > DEMO TRACKS' is displayed in white, and a blue square with the letter 'B' is in the top right corner. Below the header, a list of tracks is shown, each with a small album cover icon, the track name, the artist, the BPM, the duration, and a set of five dots representing a rating or progress. The track 'Techno 1' is highlighted with a blue line.

	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.



2.5.2 Ejecutar una segunda pista

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

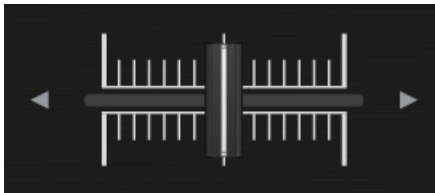
- La pista "Techno 2" empezará a ejecutarse. El botón de **PLAY** se encenderá y la onda comenzará a moverse en el visualizador.



De los altavoces, no sale ningún sonido de la Cubierta B porque el crossfader del S8 está todavía corrido a la izquierda.

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

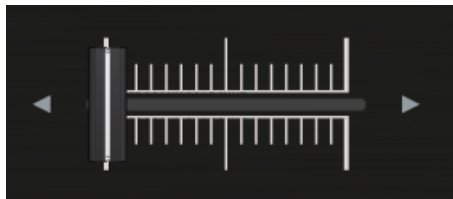
- Desplace lentamente el crossfader hacia la derecha.



- 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.

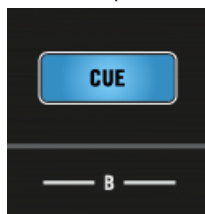


Si no escucha ningún sonido proveniente de la cubierta B, aun con el crossfader completamente corrido hacia la derecha, siga las instrucciones del apartado [↑2.4.3, Si la pista no se escucha](#).

2.5.3 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 S8, los auriculares se emplean de la siguiente manera:

1. Colóquese los auriculares.
2. En el S8, 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.

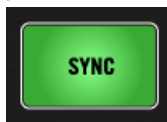


Para lograr transiciones suaves, deje la perilla de CUE MIX en posición central y ajuste la ganancia (GAIN) de la cubierta monitorizada de manera tal que ambas pistas suenen con igual volumen.

2.5.4 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.

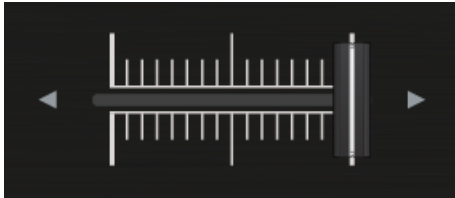


¡Tenga en cuenta que siempre se debe ajustar el tempo de la pista que *no* está siendo escuchada por la audiencia!

Introducir la segunda pista en la mezcla

Cuando la pista esté lista para ser mezclada:

- ▶ Desplace lentamente el crossfader hacia la derecha.

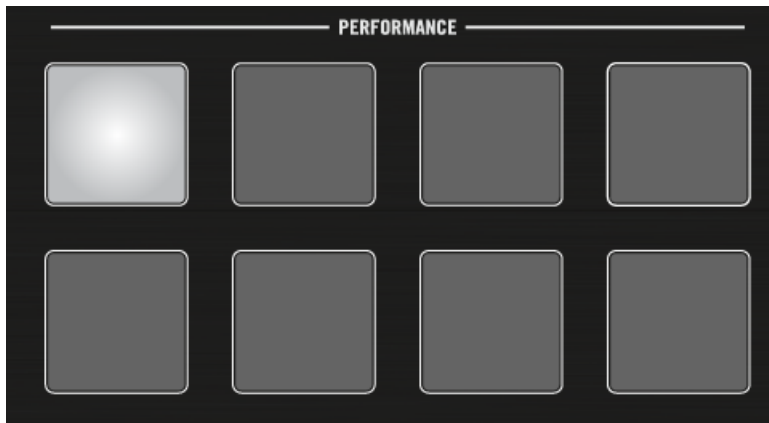


→ Acaba de realizar su primera mezcla con el S8.

2.5.5 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.

2.5.6 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 S8 para que las mezclas suenen mejor y más homogéneas.



Las perillas de ecualización y filtrado del canal B.

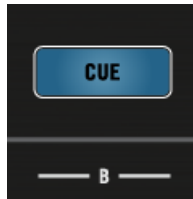
Condiciones previas

Vamos a suponer que los instructivos anteriores fueron seguidos correctamente y que el S8 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).



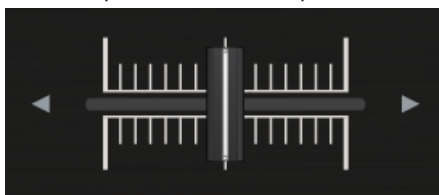
Estamos por llevar a cabo nuestra primera versión de una mezcla "real". Gire, por lo tanto, la perilla de **CUE MIX** totalmente en sentido horario para escuchar la mezcla principal a través de los auriculares (o sáqueselos para escuchar la mezcla a través del sistema de amplificación).

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.



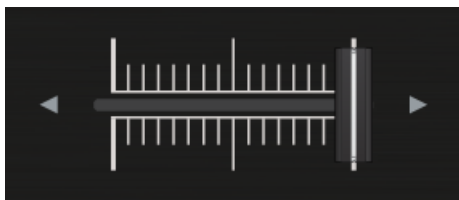
2. Paulatinamente, vaya mezclando el canal B, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.



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 S8.

2.6 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.

2.6.1 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.

2.6.2 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

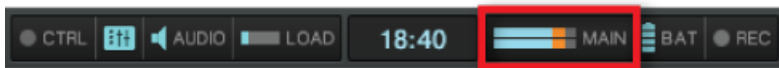
Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según su volumen relativo (establecido por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). Esta mezcla se envía luego a la salida general de TRAKTOR:



La sección general del S8

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 S8

Tras fijar correctamente el volumen de TRAKTOR, podemos empezar a concentrar nuestro trabajo sobre el S8. Con la perilla de **MAIN** ajustemos el volumen del sonido que va a los altavoces de manera tal que no produzca distorsión.

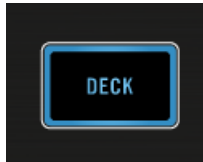


Si la perilla del volumen general del S8 no genera un nivel satisfactorio, compruebe el estado de los deslizantes de los canales. Seguramente, están muy bajos.

2.7 Seleccionar la cubierta

Si bien, es posible mezclar las cuatro cubiertas de TRAKTOR con el S8, 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.



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



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



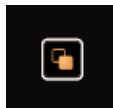
2.8 Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen

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.

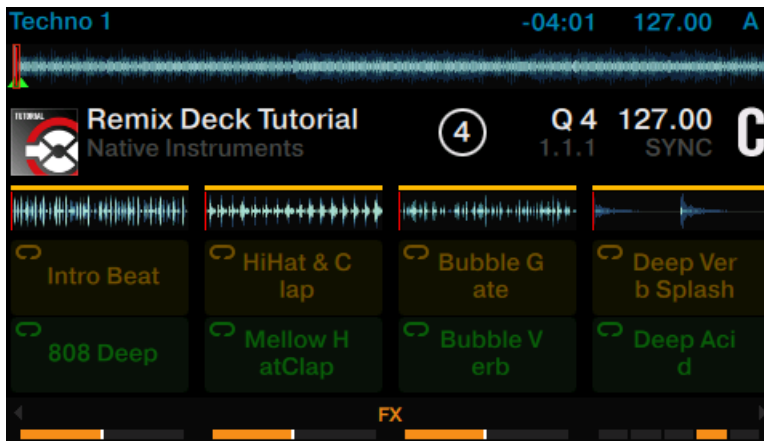


→ El visualizador muestra ahora ambas cubiertas en su vista dividida.

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.



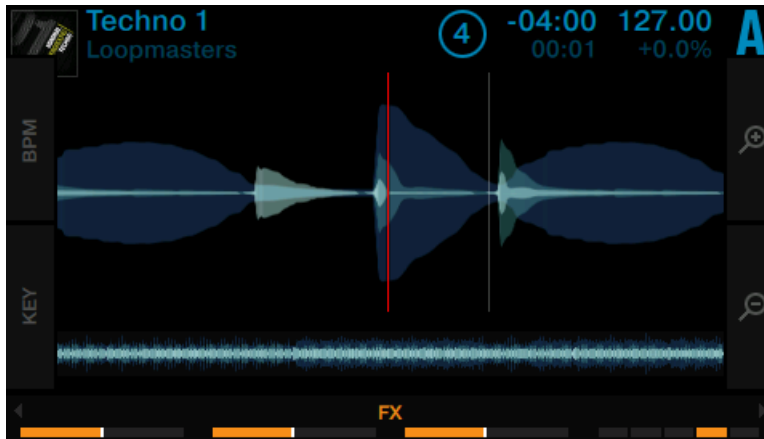
Cambiar de vista no cambia el foco de selección sobre la cubierta.

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:

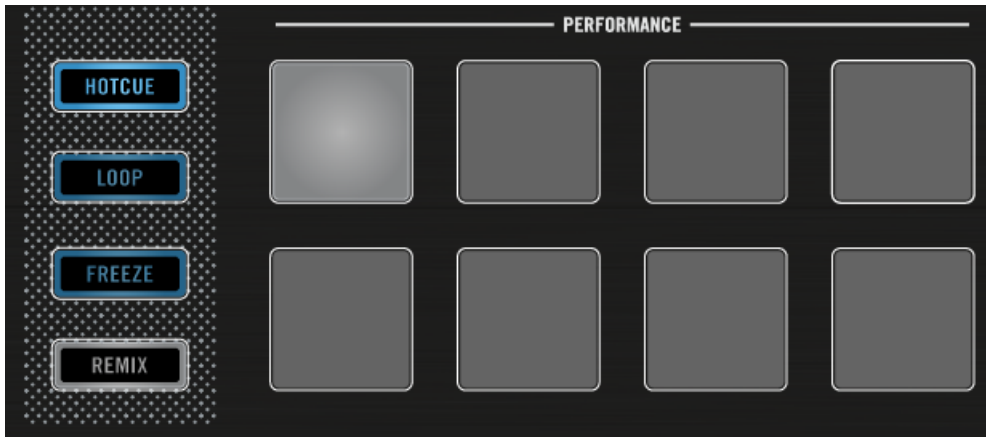
- Presione el botón 4 de visualización hasta alcanzar el tamaño deseado.



2.9 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 [↑2.2, Habilitación de las cubiertas](#)). TRAKTOR KONTROL S8 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).

2.9.1 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.



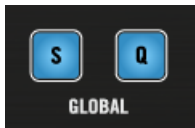
Punto de acceso representado en el visualizador. .

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.

2.9.2 Alineación de pistas empleando accesos directos.

El procedimiento de alineación es bastante sencillo.

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

2.10 Ajuste del tempo

En este ejemplo, vamos a aprender a ajustar el tempo de una pista y el tempo global. Las cubiertas del S8 no presentan los usuales controles de tempo de un controlador DJ convencional. A cambio, el S8 ofrece una nueva perspectiva para controlar el tempo de las mezclas, como veremos a continuación.

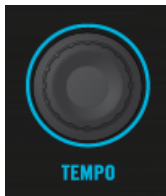
Condiciones previas

Vamos a suponer que el S8 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.

2.10.1 Ajuste global del tempo

El ajuste del tempo se llevan a cabo con la perilla de **TEMPO**, situada en medio del S8.

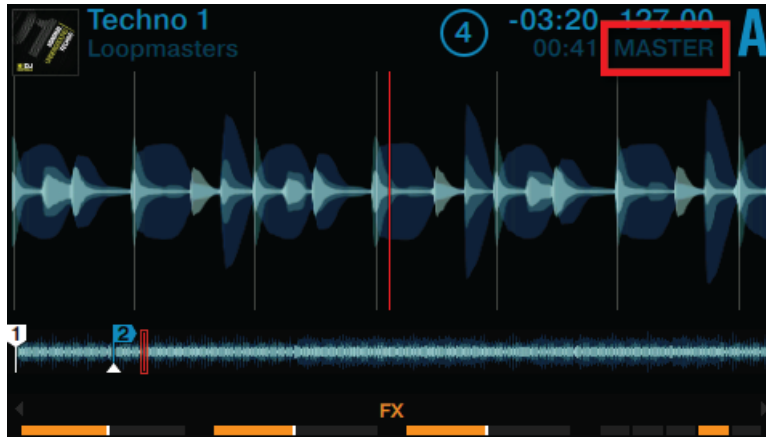


La perilla de TEMPO del S8.

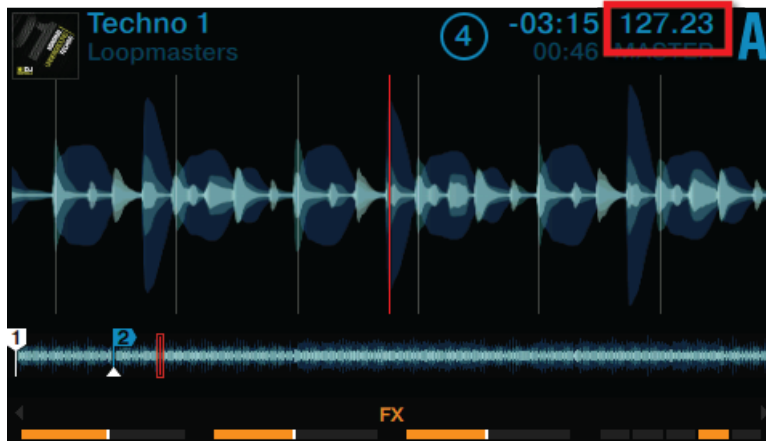
La perilla de **TEMPO** ajusta el tempo de la cubierta que funciona como **MASTER** y, por consiguiente, el tempo de cualquier otra cubierta sincronizada (es decir, con el botón de **SYNC** encendido). El tempo puede ajustarse en partes decimales o en partes enteras.

Ajuste global del tempo

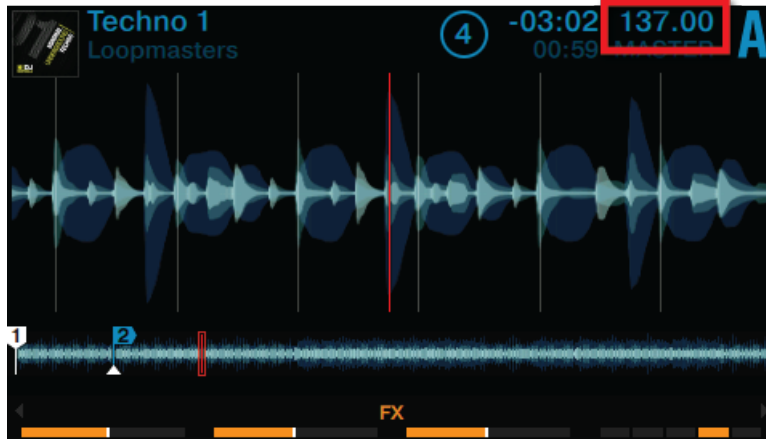
1. Presione **PLAY** en la Cubierta A. La cubierta ejercerá la función de **MASTER**.



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.



- 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.



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

2.10.2 Ajuste del tempo de una cubierta específica

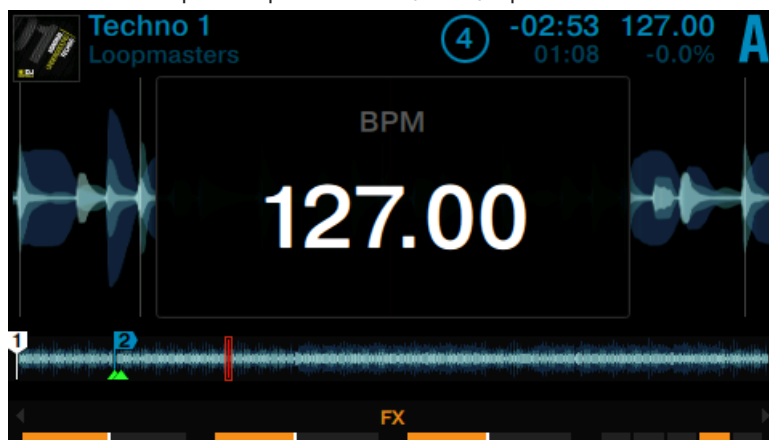
El ajuste del tempo de una cubierta puede llevarse a cabo habilitando el modo de **BPM** de la cubierta y empleando la perilla de **BROWSE**.

Ajustar el tempo de una cubierta específica

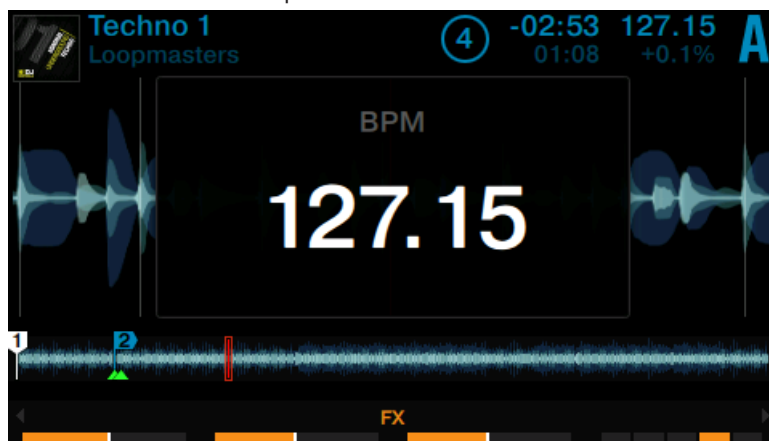
1. En una cubierta, presione el botón 1 de visualización.



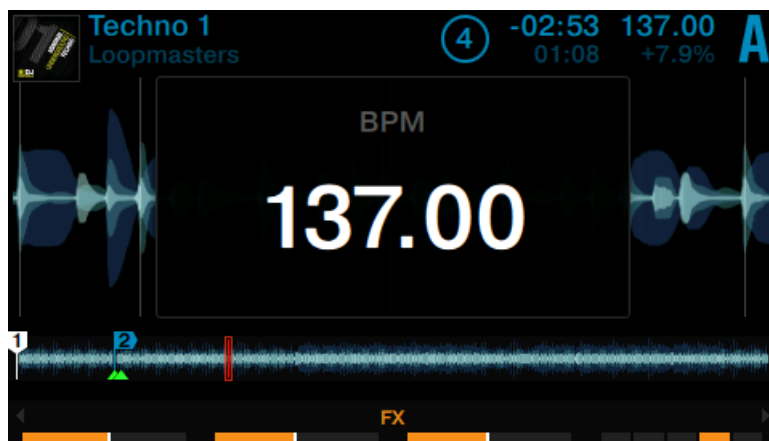
El número de pulsos por minuto (BPM) aparecerá mostrado en el visualizador.



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



- 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.



- 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.

2.11 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 S8, haga lo siguiente:

Condiciones previas

Vamos a suponer que el S8 se encuentra en la situación siguiente:

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

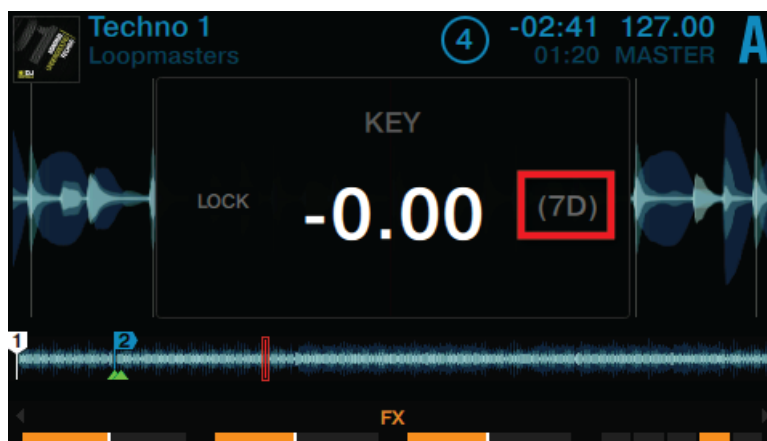
Ajustar el tempo preservando el tono original

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:

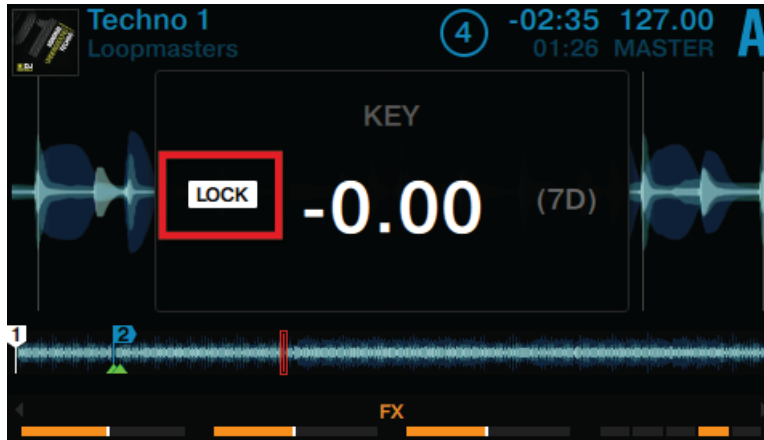
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



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



- 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.



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

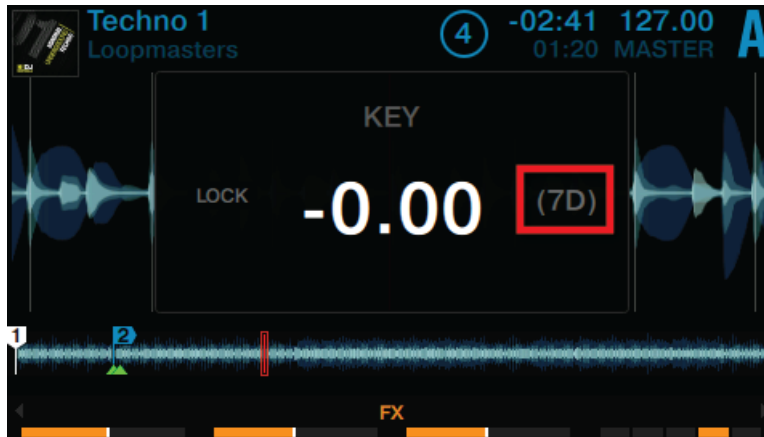
Ajustar la tonalidad sin cambiar el tempo original

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

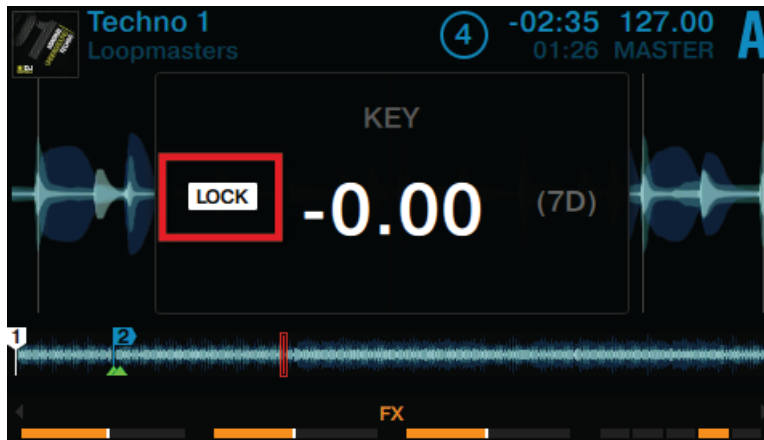
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



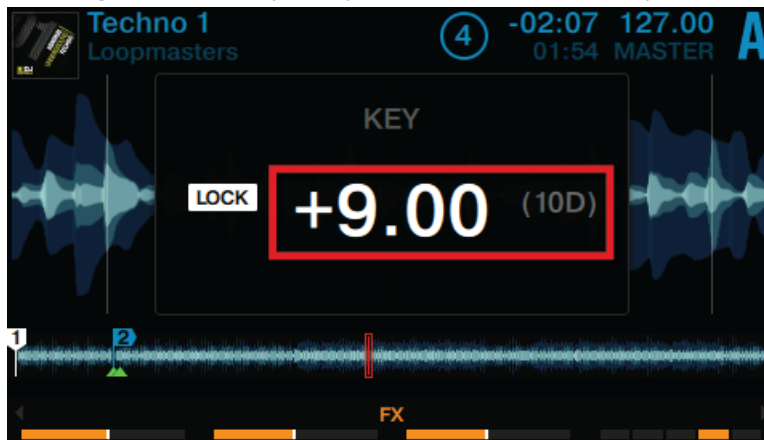
La ventana de la tonalidad (KEY) se abrirá en el visualizador. Si la pista fue analizada por TRAKTOR, aparecerá con su tonalidad indicada.



- 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.

3 Empleo del S8 - Uso avanzado

3.1 Empleo de la tira táctil

El S8 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 S8 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 S8 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**.

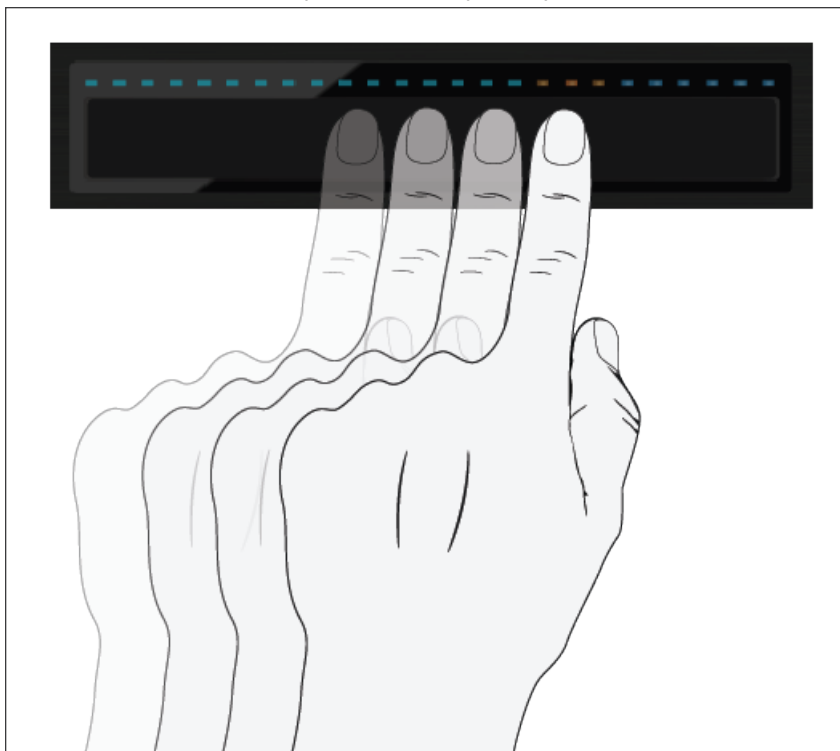
2. Al presionar **SHIFT**, la línea de luces sobre el área táctil mostrará lo siguiente:



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.



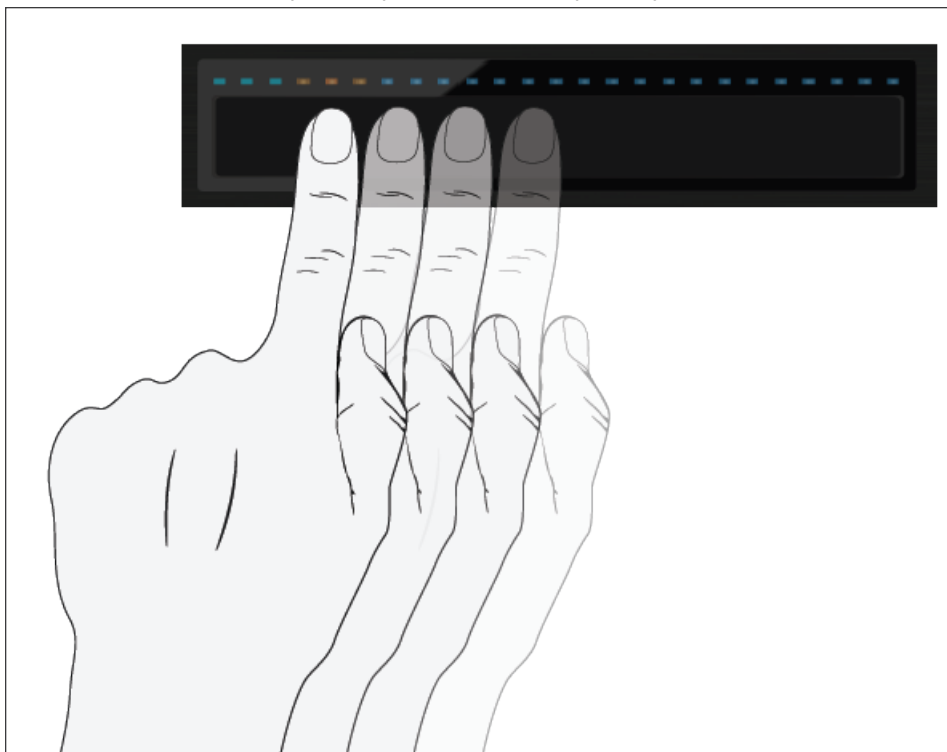
1. Mientras presiona **SHIFT**, ponga el dedo sobre la tira táctil, bajo los LED naranja, y arrastre el dedo a la derecha para avanzar por la pista.



- ⇒ 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 S8 permite llevar a cabo una operación similar:

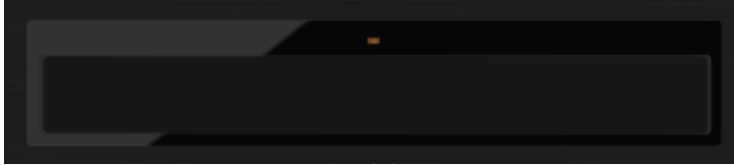
Las luces encima de la tira táctil permiten una representación visual de la sincronización de la cubierta. Ayudan a realizar las correcciones necesarias para que las pistas queden alineadas correctamente.

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.

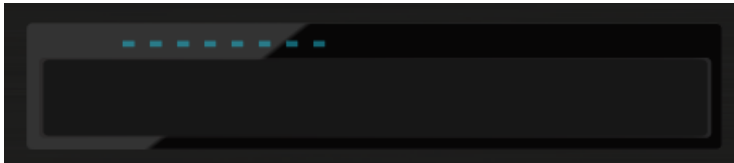
Primer paso: ejecutar las pistas

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 semiciencendido.
 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

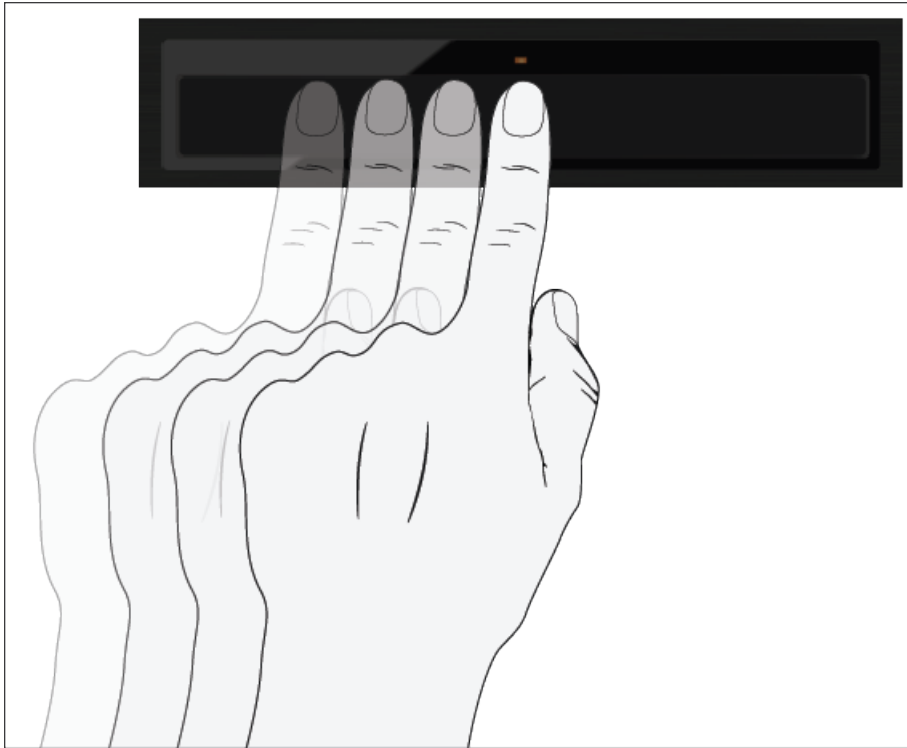
Para corregir el desfase entre ambas pistas, proceda de la siguiente manera:

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

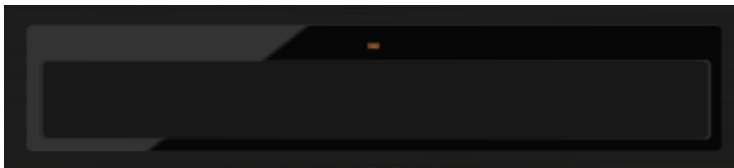
- Arrastre el dedo hacia el lado izquierdo de la tira hasta que las luces azules desaparezcan y quede solamente un LED naranja iluminado.

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

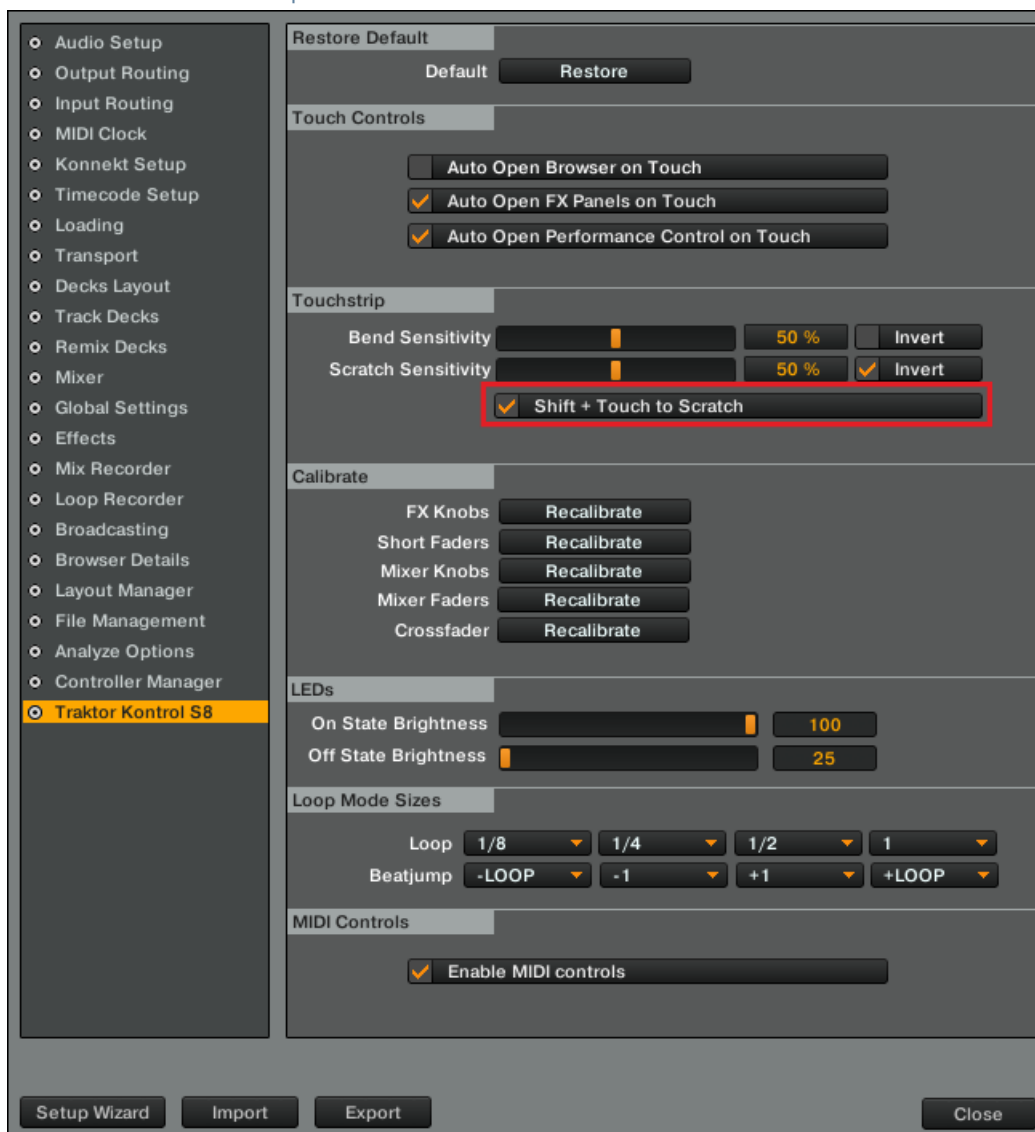
De manera similar a la manipulación manual de un vinilo en un tocadiscos, el área táctil permite crear efectos de rayado o 'scratch' en cubiertas de pistas y de remezclas. Esta función no se encuentra habilitada por defecto y deberá activarse expresamente:

Habilitar la función de Touch to Scratch

Para habilitar la función manual de rayado del S8:

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 S8**, marque la casilla de **Shift + Touch to Scratch** de la sección de **Touchstrip**.

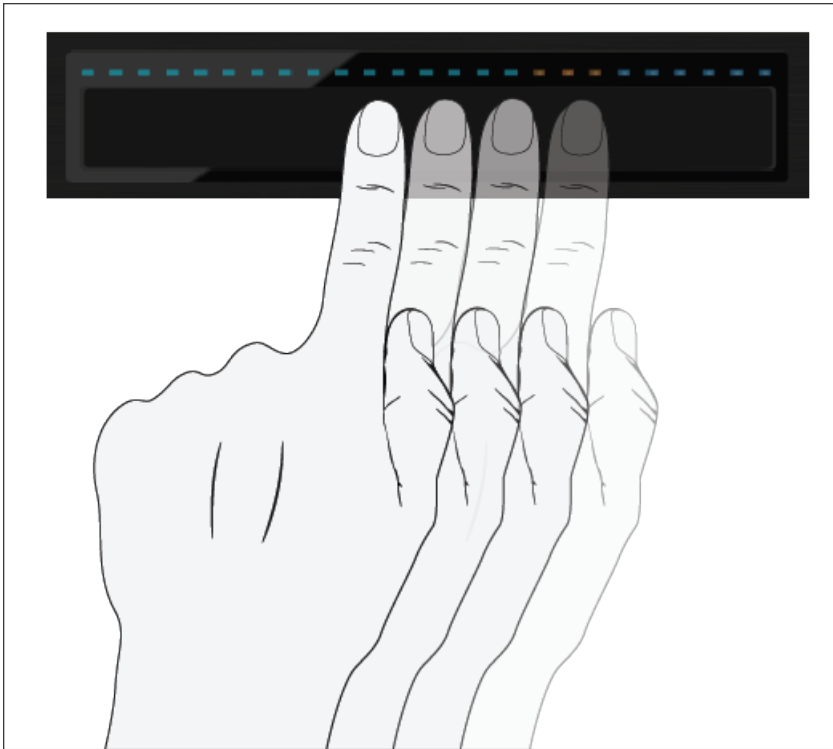


3. Haga clic en [Close](#) para cerrar la ventana de preferencias del programa.

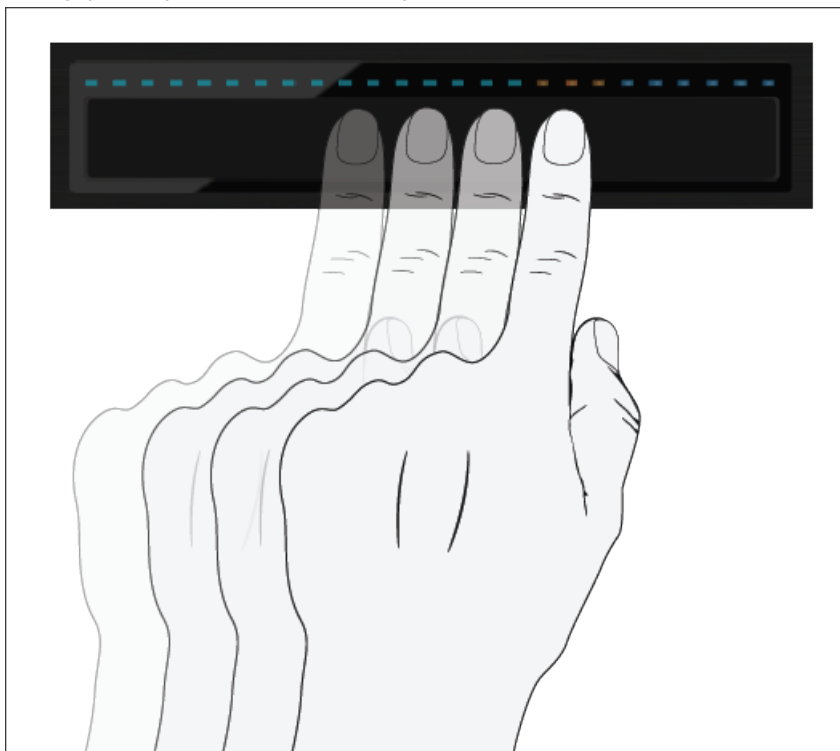
Ejecutar rayados

En la cubierta

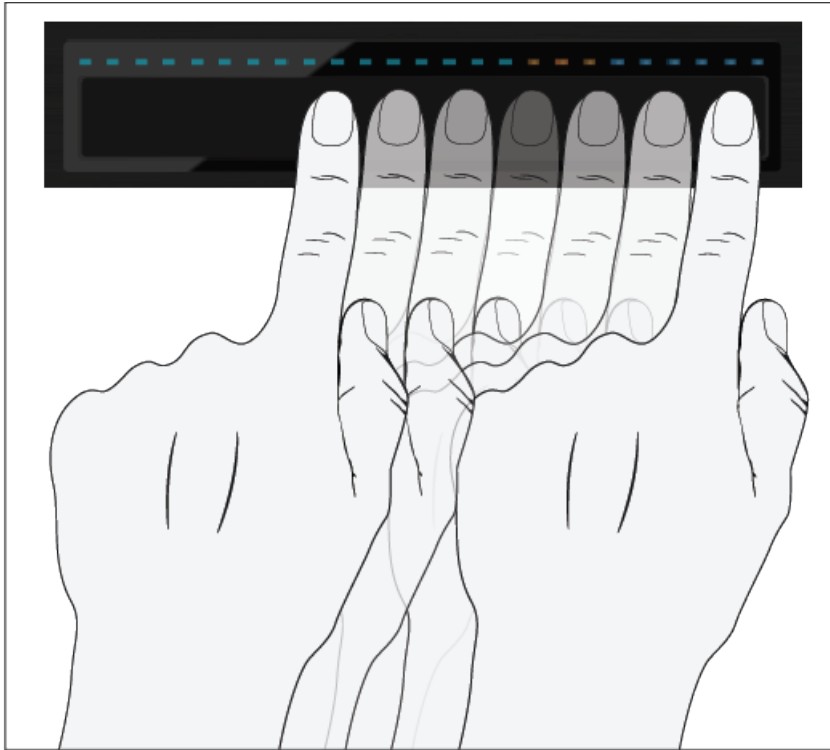
1. Mantenga presionado **SHIFT**.
2. Arrastre la tira hacia la izquierda. Esto moverá el lector de la reproducción ligeramente hacia adelante y podrá percibir el sonido típico de un 'scratch'.



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.



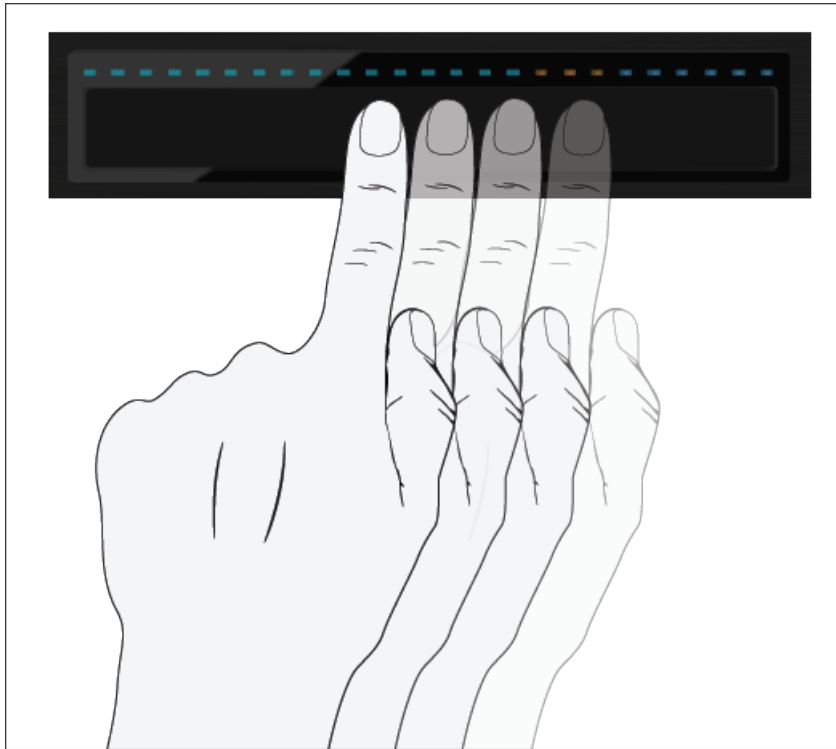
Un efecto de scratch solo puede crearse cuando la pista se halla detenida.

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 tenga 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 S8 en el modo de acceso directo.

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

Condiciones previas

Vamos a suponer que el S8 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 transductora de bucleo. El anillo luminoso alrededor de la perilla comenzará a girar para indicar que el bucleo quedó activado.

→ Automáticamente, se insertará un bucle en la pista.



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

- Gire el transductor de bucleo 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.

3.2.2 Mover un bucle

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

Para mover un bucle:

- Presione **SHIFT** y gire el transductor de bucle. 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 bucle (valor que aparece mostrado sobre el visualizador)



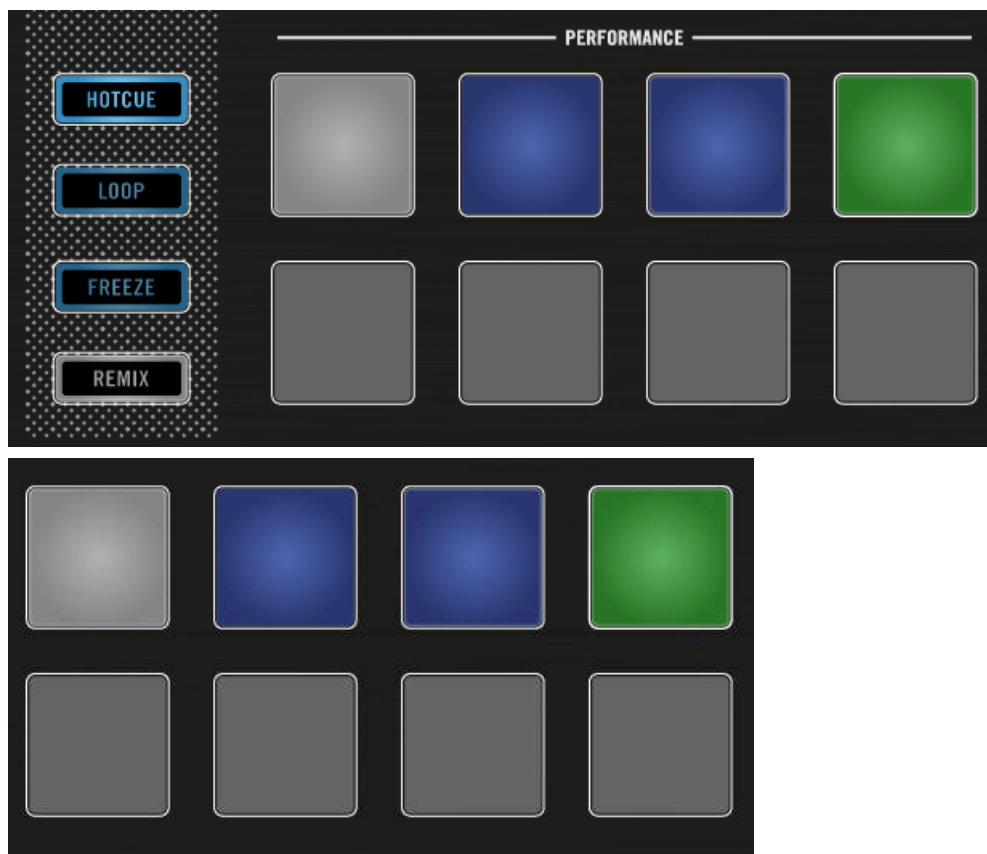
Girar la perilla de bucle cuando no hay bucles activos permite saltar por la pista, hacia atrás o adelante, según la extensión de bucle seleccionada .

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 bucle.

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

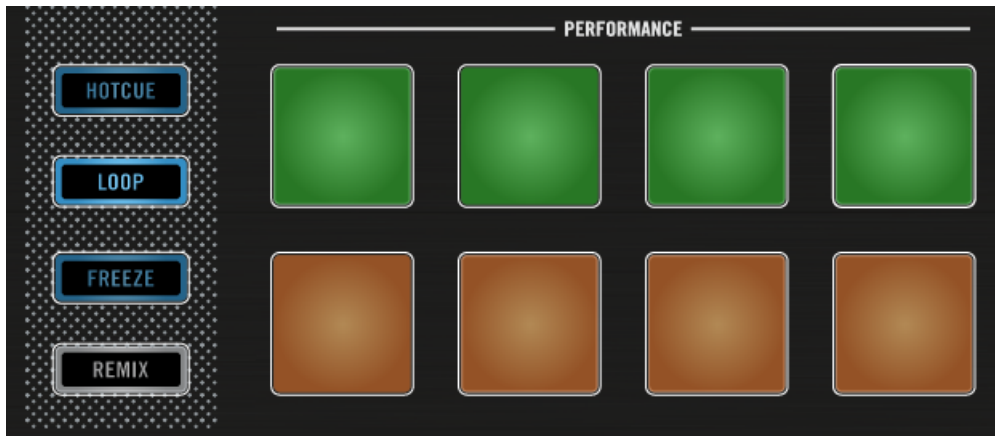
Para eliminar un bucle:

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

3.3 Buclear en el modo de bucleo

El modo de bucleo ofrece distintas funciones para el bucleo en cubiertas de pistas y de mezcla.

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



Iluminación de los pads en el modo del bucleo.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el S8 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 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 Buclear según tamaños predefinidos

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

Para activar un bucle:

1. Presione el botón de **PLAY** de la cubierta para iniciar la ejecución.

2. Presione **LOOP** para activar el modo de bucle.



El botón quedará encendido lo mismo que los pads.

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

- ▶ Presione uno de los pads verdes para activar un bucle de 1/8, de 1/4, de 1/2, o de 1 pulso completo.



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



La extensión del bucle puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL S8>Loop Mode Sizes>Loop*.

3.3.2 Saltos rítmicos

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

Para llevar a cabo saltos de 1 pulso:

1. Presione el botón de **PLAY** de la cubierta para iniciar la ejecución.
2. Presione **LOOP** para activar el modo de bucleo.



El botón quedará encendido lo mismo que los pads.

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



La extensión de los saltos rítmicos puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL S8>Loop Mode Sizes>Beatjump.*

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

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

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

3.4 Empleo del modo FREEZE

El modo FREEZE toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida y luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. 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 S8 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.

3.4.1 Activar el modo Freeze en una pista

En la Cubierta A:

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



2. Presione el botón de **FREEZE**.



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



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



4. Para salir del modo Freeze, presione el botón de **HOTCUE**.

Si no se acciona ningún otro corte, el lector de la reproducción abandonará el área congelada y la reproducción continuará hasta el final de la pista.

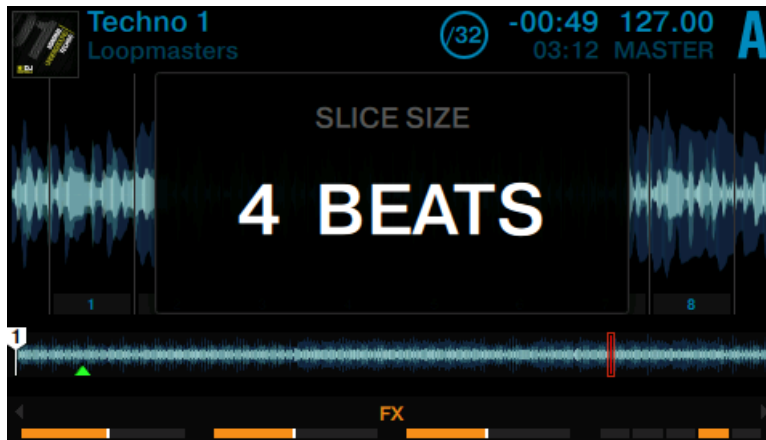
3.4.2 Ajustar el tamaño de los cortes

1. Mantenga presionado **FREEZE**.



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

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



3. Suelta **FREEZE**.

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



3.4.3 Bucleo de cortes

El modo Freeze puede extenderse para obtener la ejecución repetida de un corte determinado. 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.

3.5 Empleo del modo FLUX

El modo FLUX permite crear un segundo lector para que la ejecución siga, en segundo plano, su curso normal. De esta manera, es posible trabajar con 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 de bucleo (LOOP): al salir de un bucle, la reproducción continuará a partir de la posición marcada por el segundo lector (en vez de continuar a partir del final del bucleo).
- 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

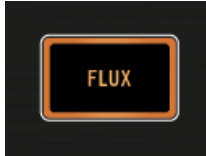
Vamos a suponer que el S8 se encuentra en la situación siguiente:

- 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, LOOP o FREEZE) en la Cubierta A:

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



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



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

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.

3.6 Remezclar con las cubiertas de remezcla

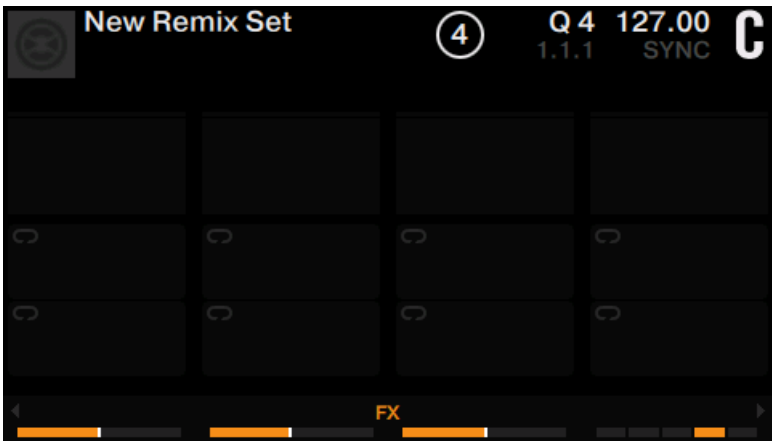
En los instructivos anteriores, aprendimos a mezclar empleando las cubiertas de pistas y a trabajar con algunas de las funciones avanzadas del S8. En este instructivo, vamos a ver el funcionamiento de las cubiertas de remezcla (Remix Deck). Estas cubiertas permiten tocar juegos de remezclas predefinidos y crear remezclas propias a partir de samples tomados de las pistas.

Condiciones previas

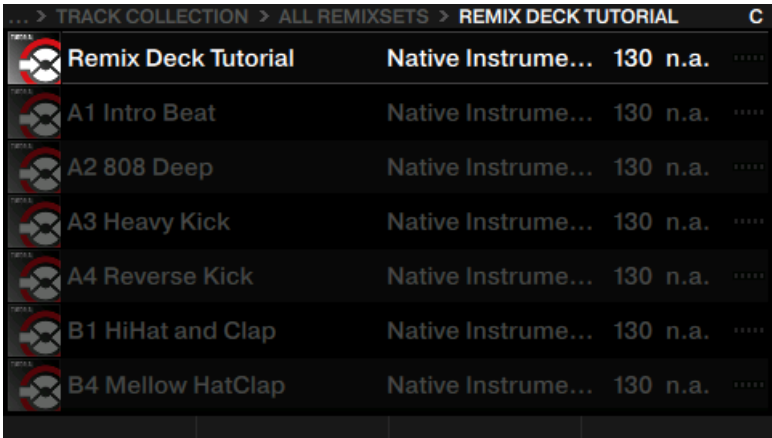
- La Cubierta C está habilitada.
- El deslizante de volumen del canal C está a mínimo.
- Los deslizantes de volumen de los nichos de remezcla de la cubierta izquierda están subidos.
- Las perillas de ecualización del canal C están en posición central.
- La perilla de **MAIN** está ajustada según un volumen de salida adecuado.
- El **interruptor de asignación del crossfader del canal C** está puesto a la izquierda.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

3.6.1 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.



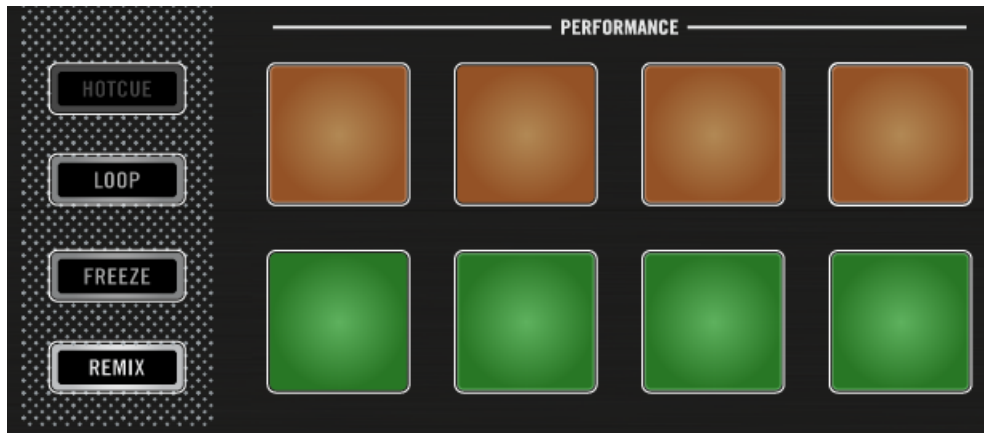
1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Vaya hasta la carpeta **TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial**.
3. Seleccione el juego de remezclas denominado **Remix Deck Tutorial** y presione **BROWSE** para cargarlo en la cubierta.



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



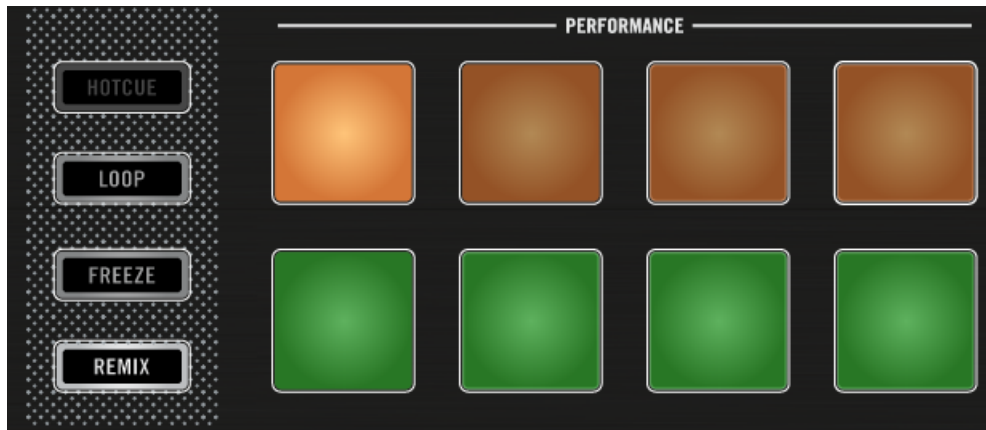
Los pads quedarán encendidos de color naranja y verde en correspondencia con la página de remezclas mostrada por el visualizador.



3.6.2 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.

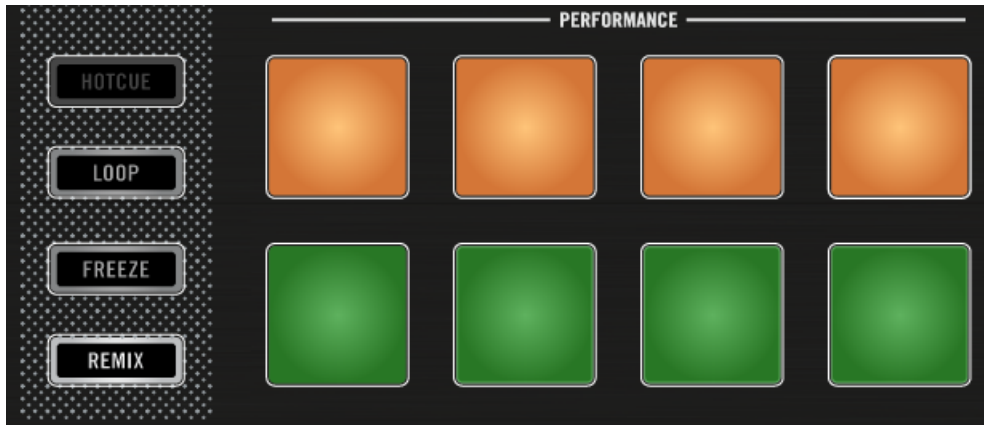


El sample quedará resaltado y el lector de la reproducción comenzará a desplazarse a través de su onda. El sample se ejecutará de manera bucleada.



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.



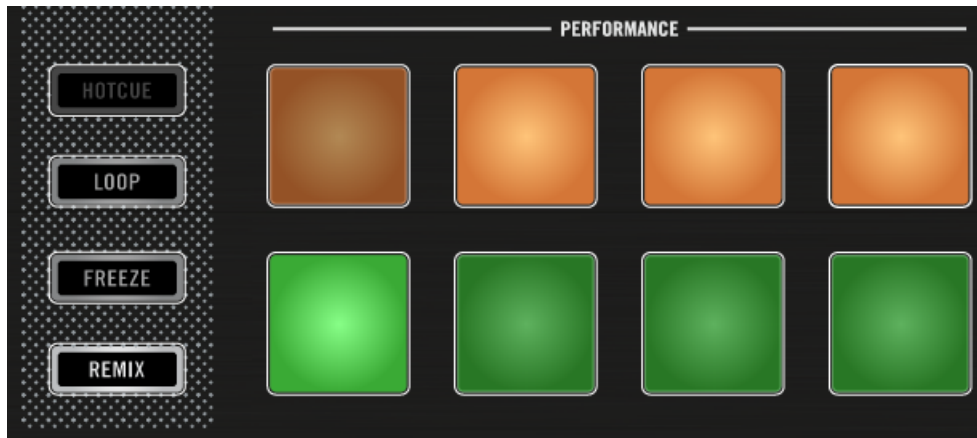
Los samples se ejecutan conjuntamente.



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

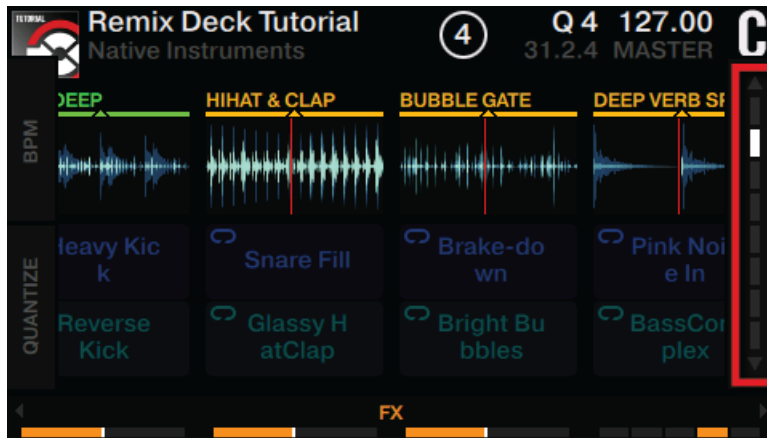
Un juego de remezclas puede tener hasta 64 samples. En el S8, los juegos de remezclas se dividen en ocho páginas de ocho samples cada una.

Para seleccionar otra página del juego:

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



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

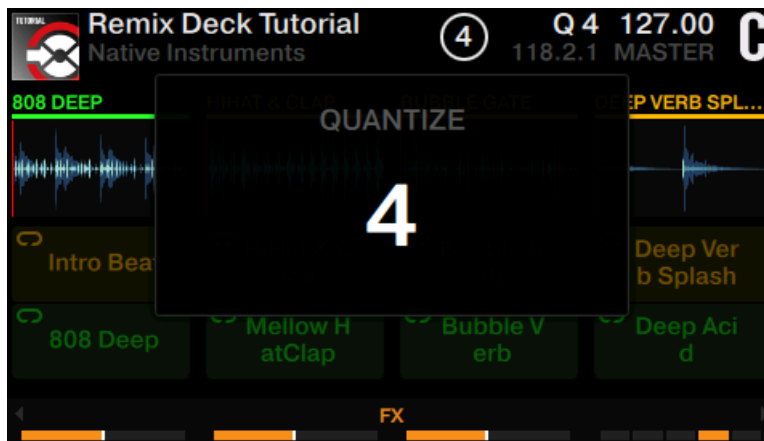


3.6.3 Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación

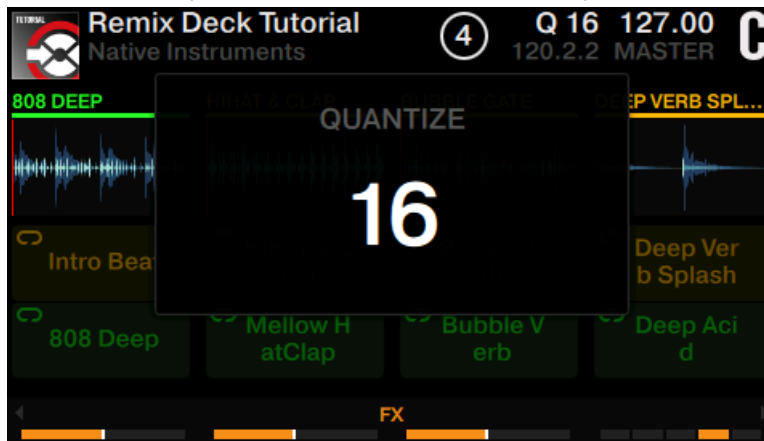
1. Presione el botón 2 de visualización.



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



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



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



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

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

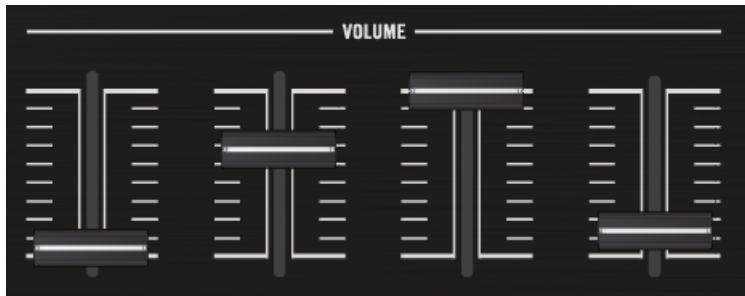


Resultará una buena idea experimentar con distintos valores de cuantificación. Según la situación, a menudo, será deseable trabajar con valores largos (cuatro pulsos, ocho pulsos o aun más) para que la frases musicales se mantengan sincronizadas. Si desea cambios rápidos entre sonidos y una remezcla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

3.6.4 Ajustar el volumen y emplear filtrado

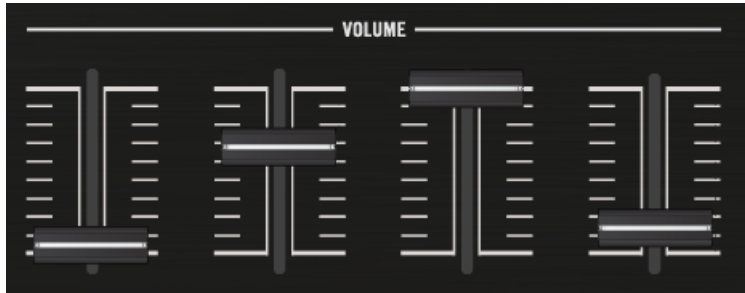
El volumen de salida de los nichos puede emplearse para compensar diferencias de volumen entre samples o para suavizar las transiciones entre uno y otro.

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



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

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



- Juegue con el filtro (FILTER) y el volumen del canal para probar distintos matices.

3.6.5 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.

3.7 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 debe 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 una cubierta de remezcla vacía.
- Todos los deslizantes de volumen de los nichos están subidos hasta el tope.
- 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.

Captura y ejecución de un sample

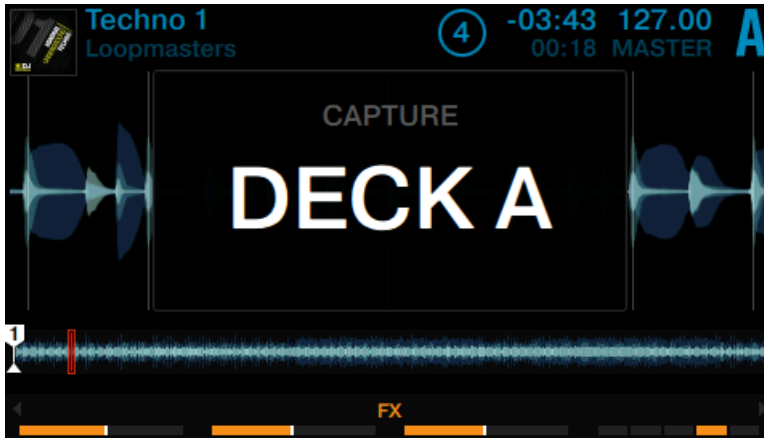
Para extraer un sample de una pista en la Cubierta A:

1. Ponga el foco de selección sobre la Cubierta A.

2. Mantenga presionado el botón de captura (CAPTURE). El anillo luminoso alrededor de la perilla de bucleo comenzará a brillar en blanco y azul de manera alternada.



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

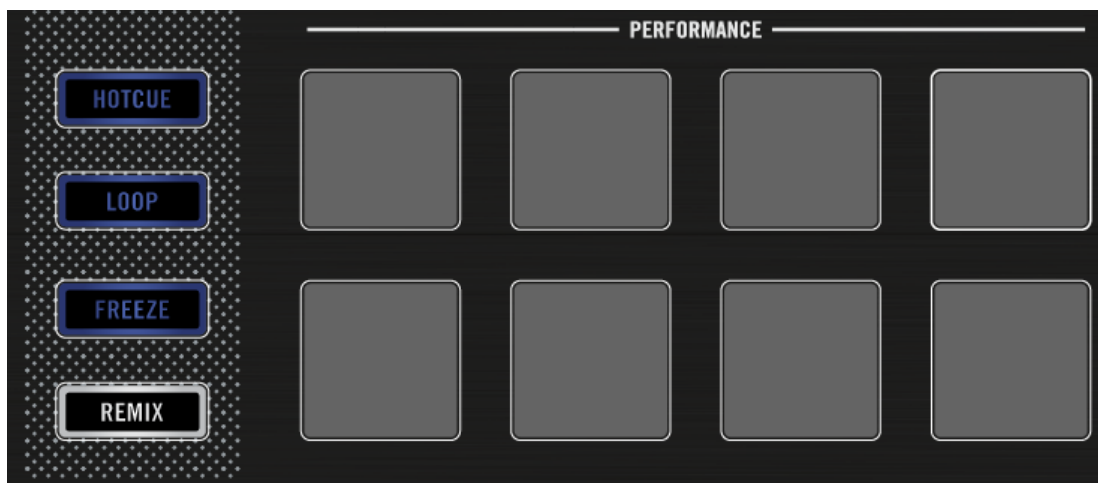


4. Suelte la perilla de bucleo para cerrar la ventana de CAPTURE y suelte el botón de CAPTURE.
1. Presione el botón de REMIX de la cubierta izquierda para habilitar el modo de remezclas.

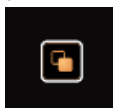


Los pads deberían estar apagados dado que no hay nada cargado en la cubierta de re-

mezcla C.



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



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

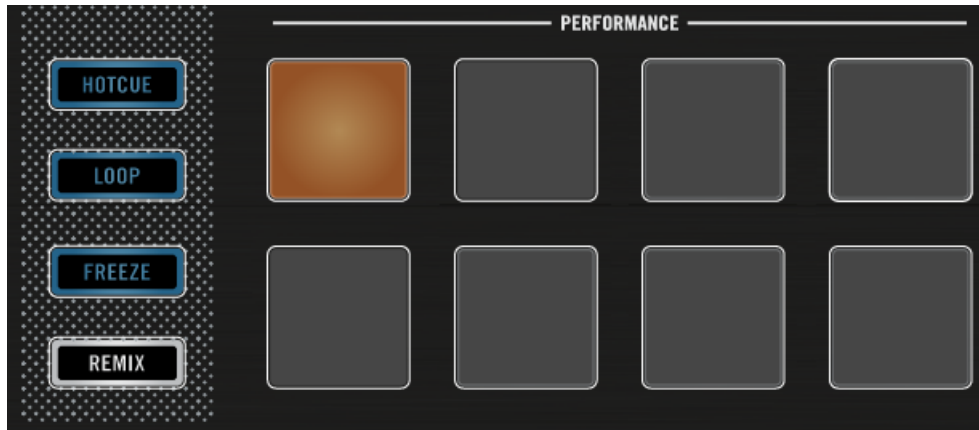


3. Gire la perilla de bucleo para definir la extensión de la captura.



4. En la Cubierta A, presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
5. 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.



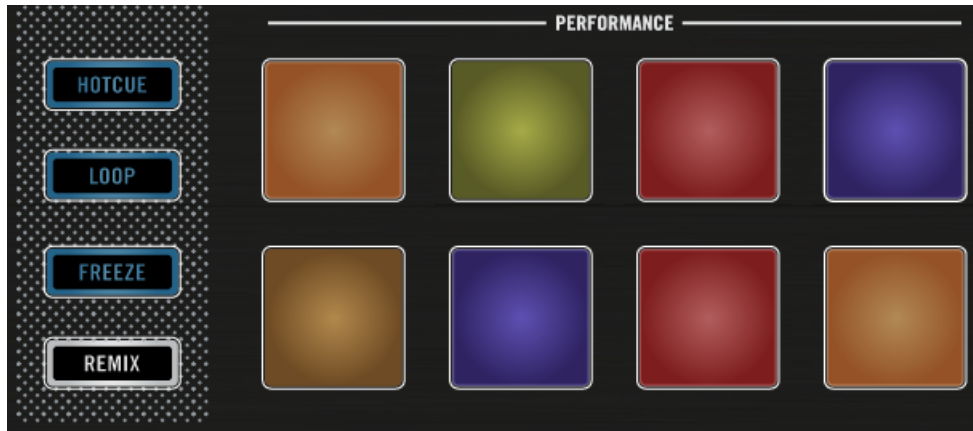
El pad quedará encendido con un nuevo color y el sample capturado aparecerá mostrado en el visualizador.



Ejecutar los samples capturados en una cubierta de pistas

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

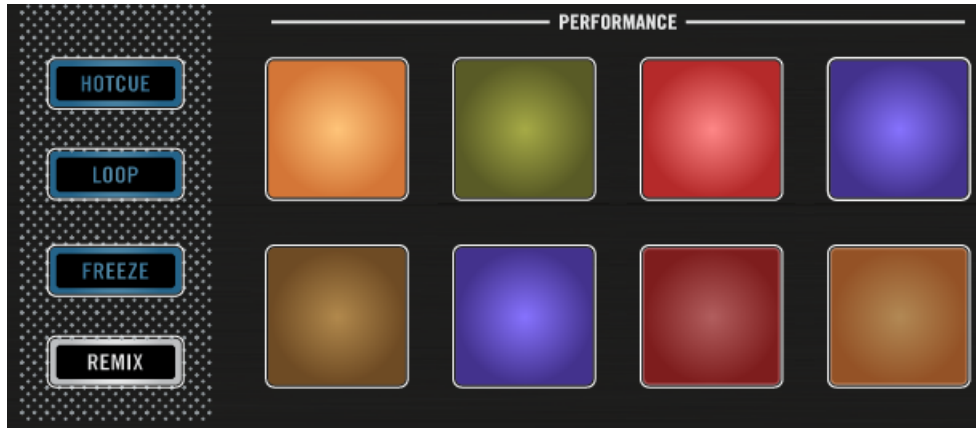
- Capturar samples de otras fuentes y con otros tamaños.



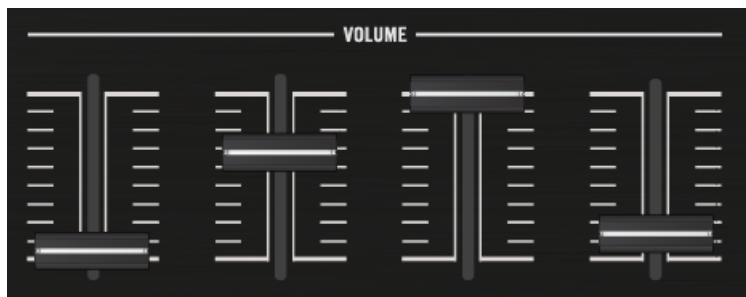
A medida que vaya sumando samples, los pads se irán encendiendo de distinto color, y los primeros cuatro samples aparecerán mostrados en el visualizador.



- 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.



- Utilice los deslizantes de volumen para introducir o silenciar los samples progresivamente.



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



El juego de remezclas creado puede guardarse en el programa, cliqueando la letra de la cubierta y seleccionando la opción de [Save Remix Set](#). 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 REMIX-SETS**.

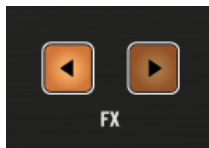
3.8 Poner efectos

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

3.8.1 Asignar efectos a las cubiertas

Para asignar la unidad FX 1 a una cubierta:

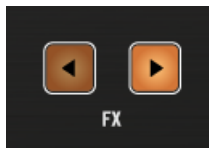
- ▶ En el mezclador, presione el botón FX derecho de un canal para asignar la unidad FX 1 a la cubierta correspondiente. El botón quedará completamente encendido.



- ▶ 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:



3.8.2 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.
- Todas las perillas de la unidad FX 1 están en posición central.

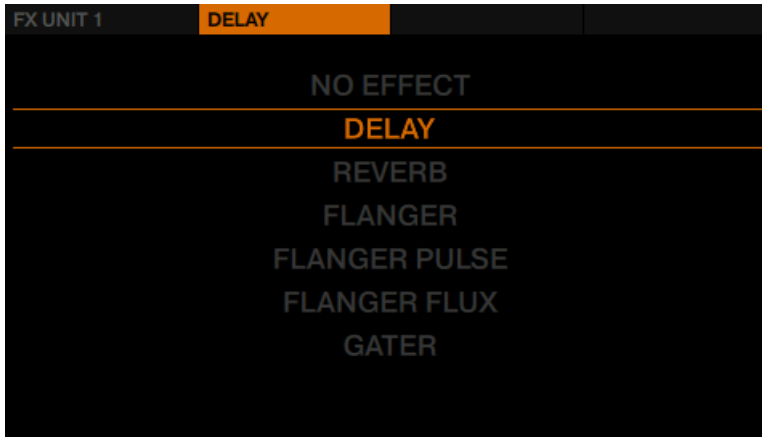
Poner una unidad FX en modo grupal

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

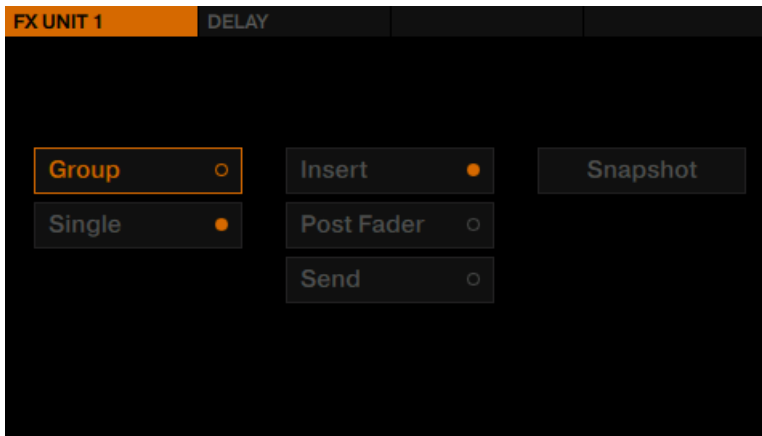
1. En la parte superior del S8, presione el botón de **FX SELECT** de la unidad FX 1.



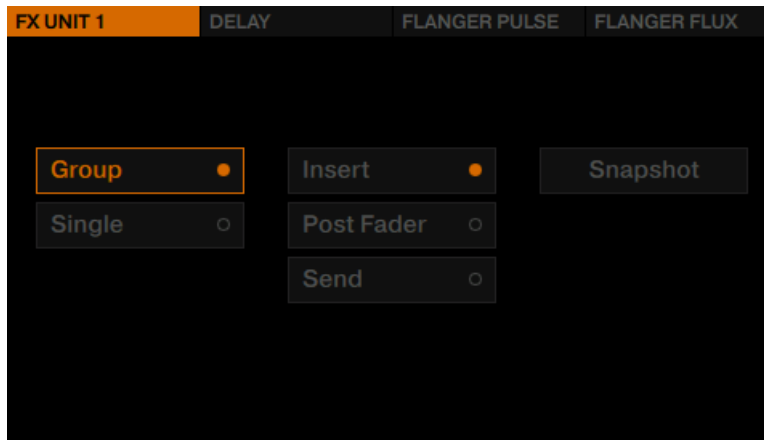
El menú de la unidad FX 1 se abrirá en el visualizador.



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



3. 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).



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

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.



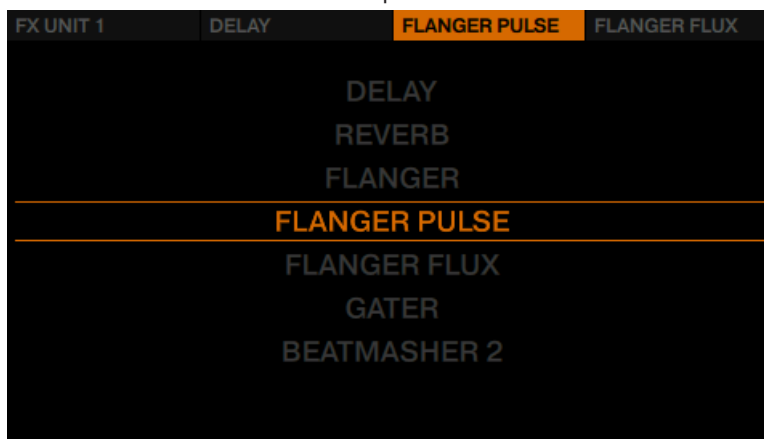
3.8.3 Cambiar efectos dentro de un grupo

Para cambiar los efectos del grupo:

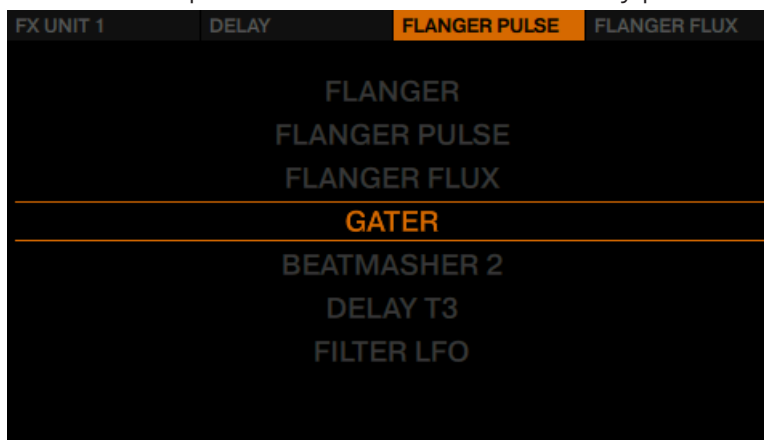
1. Presione **FX SELECT**, en la esquina superior izquierda del S8, para abrir el menú de la unidad FX 1.



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



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



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

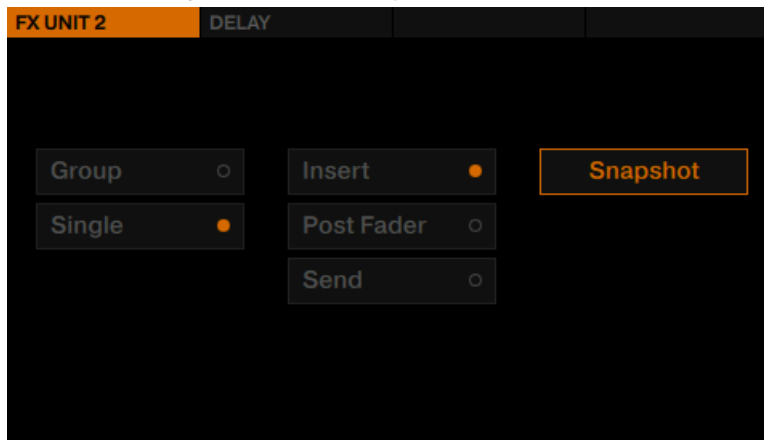


3.8.4 Guardar una configuración de efectos (Snapshot)

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

3.8.5 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.

3.8.6 Empleo de cuatro unidades de efectos

TRAKTOR proporciona cuatro unidades de efectos. Por defecto, solo las dos primeras unidades aparecen activadas y pueden controlarse con los botones y perillas situados arriba del visualizador. Las unidades 3 y 4 se habilitan en las preferencias del programa. Luego, estas unidades se controlan con las perillas y botones de implementación presentes bajo el visualizador.

Habilitar las unidades de efectos 3 y 4

Para activar las cuatro unidades FX:

1. Abra las preferencias de TRAKTOR y seleccione la ficha de efectos ([Effects](#)).
2. En la sección de [FX Unit Routing](#), habilite la opción de [4 FX Units](#).



3. Cierre el cuadro de preferencias.

Asignar las unidades FX 3 y 4

Para direccionar un canal hacia la unidad FX 3 o 4:

- Presione **SHIFT** + el botón de asignación FX izquierdo para asignar la unidad FX 3 al canal en foco.
- Presione **SHIFT** + el botón de asignación FX derecho para asignar la unidad FX 4 al canal en foco.

3.9 Modos de implementación de las cubiertas de remezcla

Las cubiertas de remezcla del S8 permiten implementar el tono, el filtrado y los efectos de manera individual sobre cada sample. Estos modos de implementación solo están disponibles en las cubiertas de remezcla. Por defecto, los controles bajo el visualizador ajustan la implementación del filtrado.



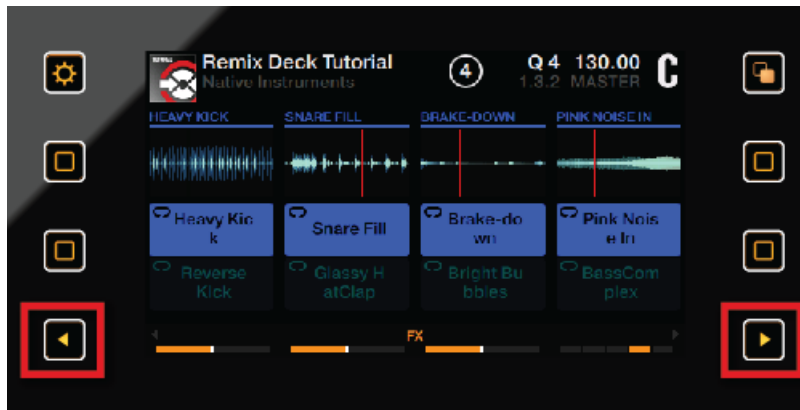
Condiciones previas

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

3.9.1 Seleccionar y aplicar un modo de implementación

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

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



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

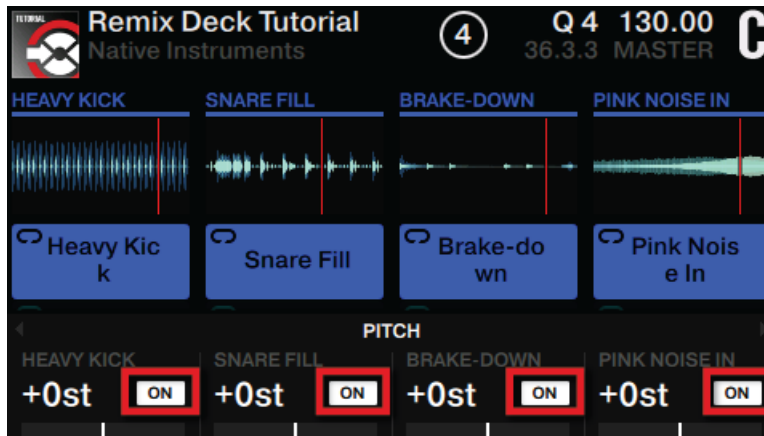


Todos los modos de implementación pueden ser activados simultáneamente. Pase de un modo a otro para ver cuáles se encuentran activos.

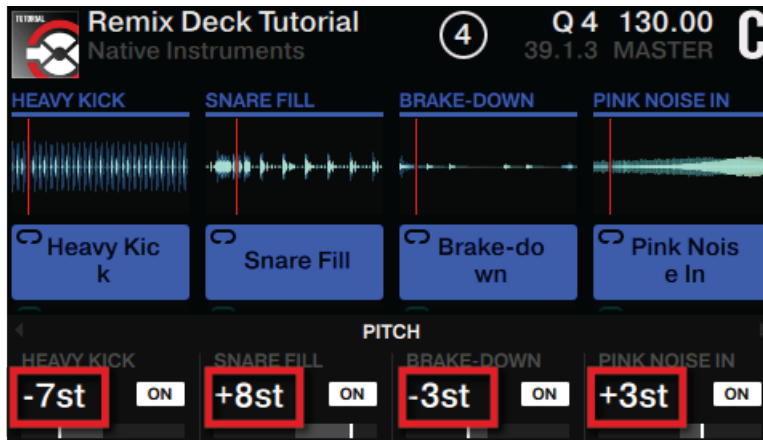
3.9.2 Modo de implementación del tono

Cuando la implementación del tono está habilitada:

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



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



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

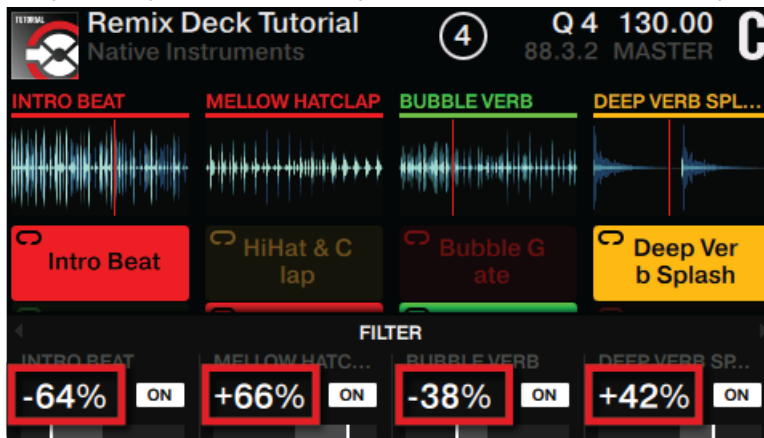
3.9.3 Modo de implementación del filtro

Cuando la implementación del filtro está habilitada:

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



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



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

3.9.4 Modo de implementación del envío a efectos

La implementación del envío a efectos permite enviar individualmente la señal de los nichos de remezcla hacia la unidad FX asignada. En este caso, la Cubierta C está asignada a la unidad FX 2, cargada con una reverberación. Al habilitar los botones de **ON** en este modo, podrá percibirse el efecto de la unidad FX 2.

Cuando la implementación del envío a efectos está habilitada:

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



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



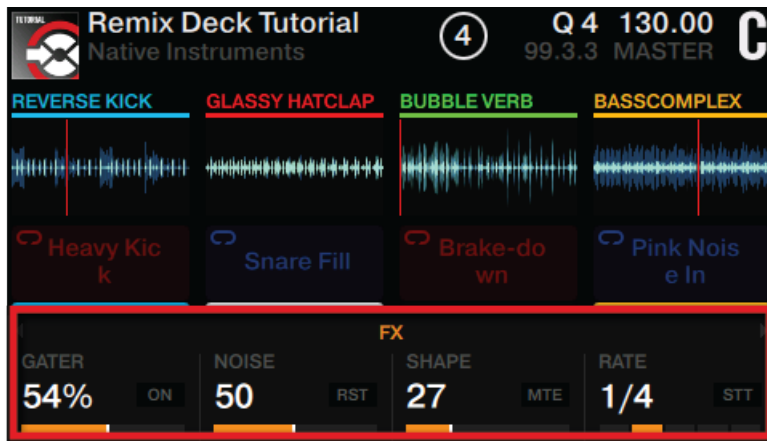
- Podrá percibir como la reverberación se aplica sobre los nichos de remezcla. El nicho 1 muestra un valor de 25%, lo cual significa que se está escuchando un 75% de la señal pura y un 25% de reverberación

3.9.5 Modo de implementación de unidades FX suplementarias

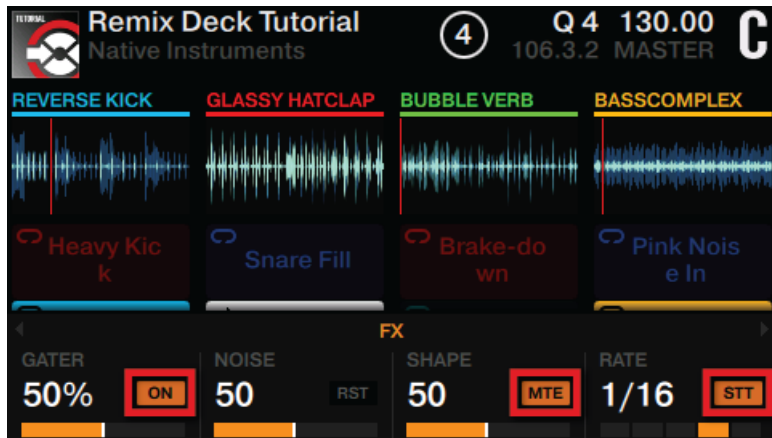
La implementación de efectos suplementarios solo es posible cuando las cuatro unidades FX se encuentran habilitadas en las preferencias de TRAKTOR (véase [↑3.8.6, Empleo de cuatro unidades de efectos](#)).

Cuando este modo está habilitado:

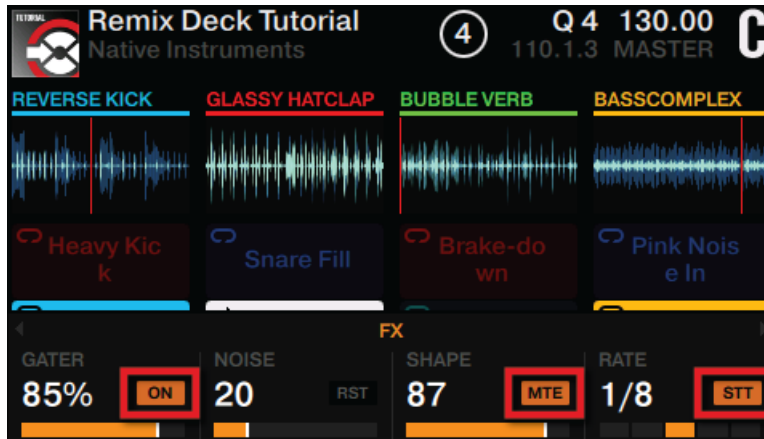
1. Toque una de las perillas de implementación para abrir los parámetros FX en el visualizador.



2. Presione los botones de ON para habilitar el parámetro respectivo.



3. Gire las perillas para cambiar el valor de los parámetros.



- Podrá escuchar el resultado en el audio y constatar el valor del ajuste del parámetro sobre el visualizador.

3.9.5.1 Cambiar un efecto individual en el modo de implementación

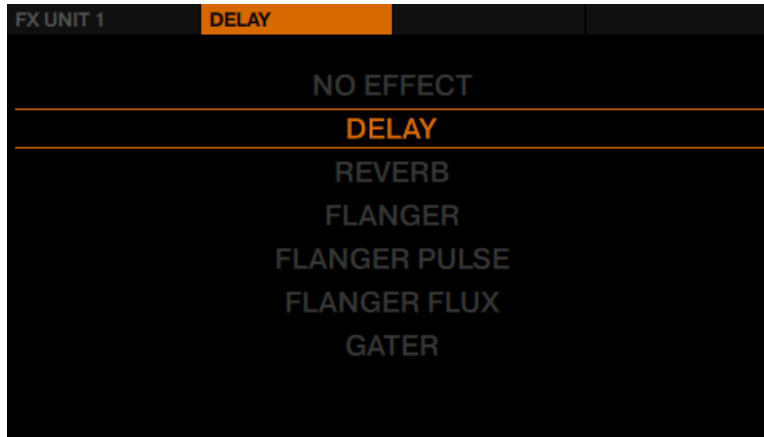
A continuación mostraremos la manera de cambiar un efecto individual en la unidad FX 3 o 4. El procedimiento es el mismo en ambos casos. En este ejemplo, vamos a emplear la unidad FX 3.

Para cambiar un efecto individual en la unidad FX 3:

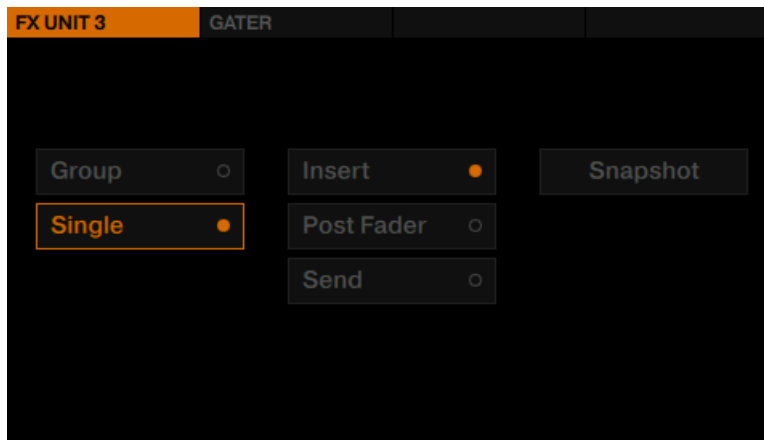
1. En la unidad FX 1, presione el botón de **FX SELECT**.



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

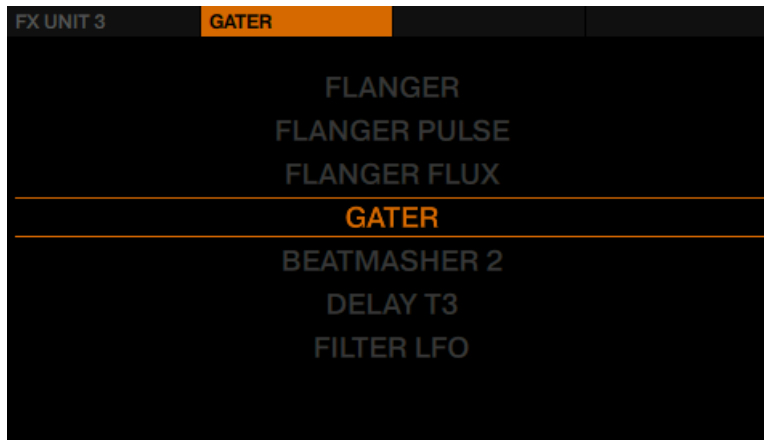


2. En la cubierta izquierda, presione el Botón **ON** 1 para pasar a las opciones de la unidad FX 3. La unidad FX 3 se abrirá en el visualizador.

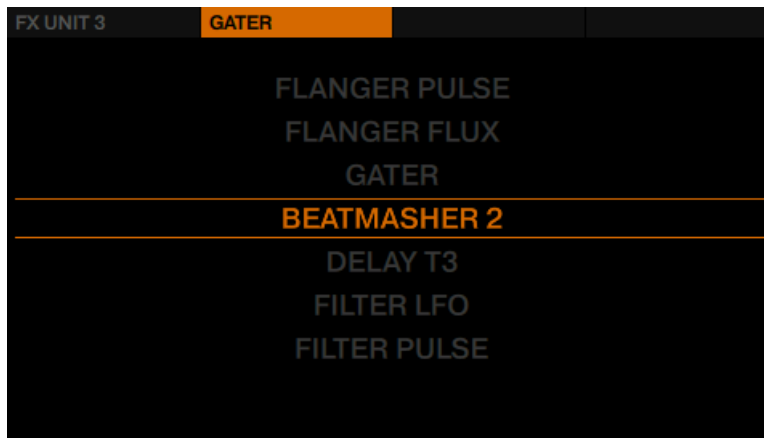


3. Asegúrese de que las opciones **Single** e **Insert** estén seleccionadas.

4. Presione los Botones FX 2, 3 o 4 para cambiar el efecto. Esto abre el menú de la unidad FX 3 con los efectos disponibles.



5. Gire **BROWSE** para seleccionar un efecto cualquiera y presione **BROWSE** para asignarlo a la unidad.



El menú de la unidad FX 3 se cerrará.

6. Toque una de las perillas de implementación para abrir los parámetros del efecto en el visualizador.



→ Ahora, puede trabajar con el efecto nuevo asignado.

3.9.5.2 Cambiar un grupo de efectos en el modo de implementación

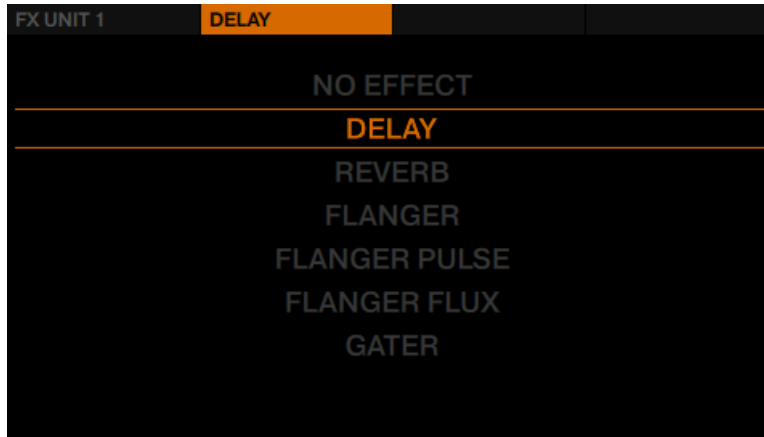
A continuación mostraremos la manera de cambiar un efecto grupal en la unidad FX 3 o 4. El procedimiento es el mismo en ambos casos. En este ejemplo, vamos a emplear la unidad FX 3.

Para cambiar un efecto grupal en la unidad FX 3:

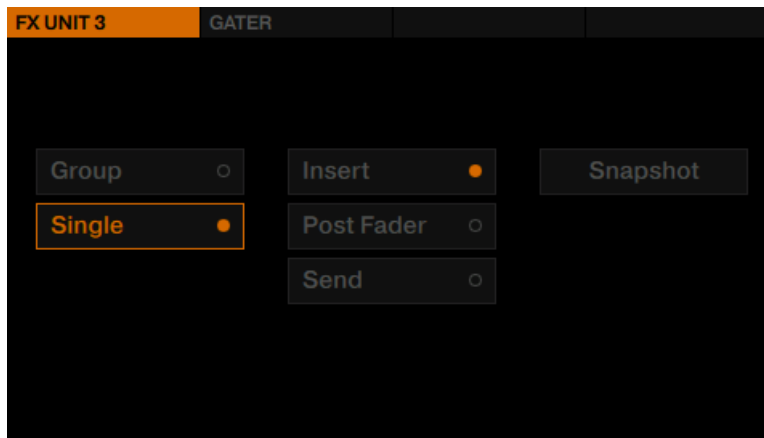
1. En la unidad FX 1, presione el botón de **FX SELECT** .



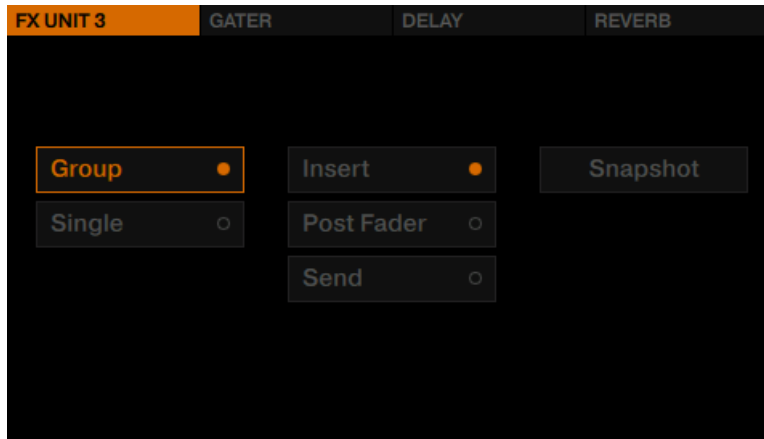
El menú de la unidad FX 1 se abrirá en el visualizador.



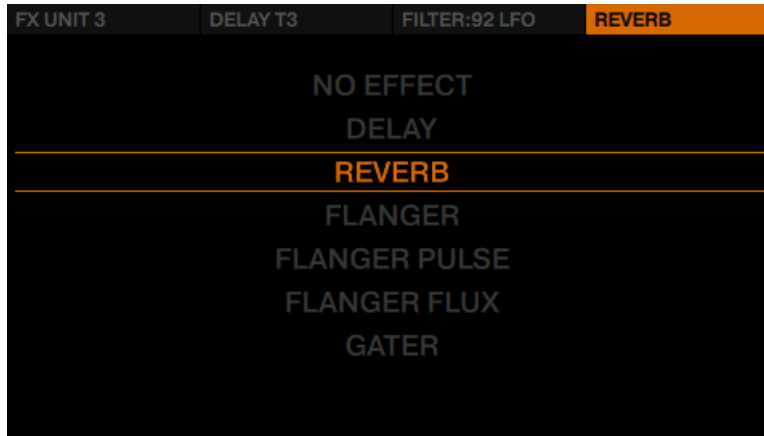
2. En la cubierta izquierda, presione el Botón **ON** 1 para pasar a las opciones de la unidad FX 3. La unidad FX 3 se abrirá en el visualizador.



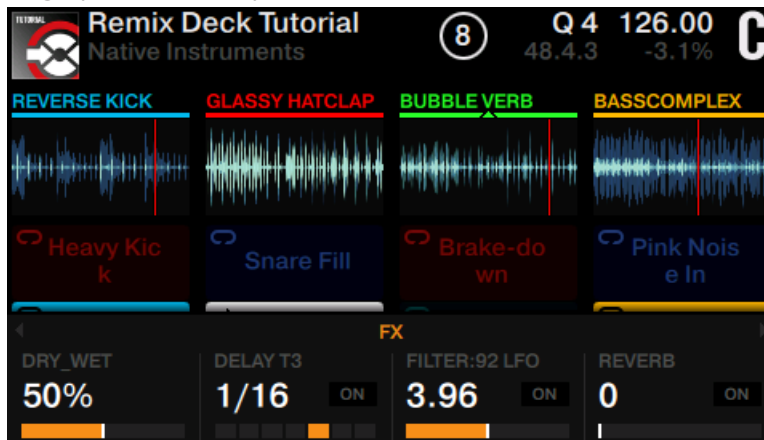
3. Seleccione las opciones de Group e Insert.



4. Presione el Botón FX 2, 3 o 4 para cambiar el efecto respectivo. Esto abre el menú de la unidad FX 3 con los efectos disponibles.
5. Gire **BROWSE** para seleccionar un efecto y presione **BROWSE** para cargarlo.



→ El grupo de efectos presenta ahora un efecto distinto.



3.10 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 S8 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 S8, una cubierta de subpistas (Stem Deck) presenta el mismo aspecto que el de una cubierta 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.



Cubierta de subpistas stem en el S8.

3.10.1 Cargar y ejecutar un archivo stem

Condiciones previas

Vamos a suponer que los archivos stem ya fueron importados y analizados, y que TRAKTOR KONTROL S8 se encuentra en la situación siguiente:

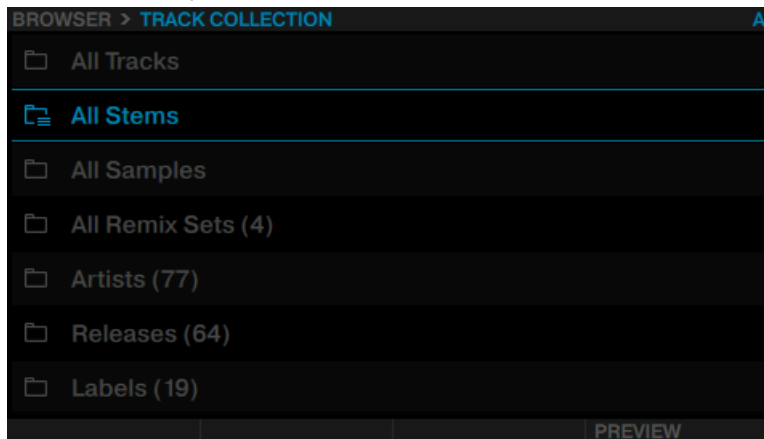
- Las Cubiertas A y B se encuentran en foco y están detenidas.

- Los deslizantes de volumen de los canales A y B están puestos al máximo.
- El crossfader está en posición central.
- En la cubierta izquierda, los cuatro deslizantes de volumen están al máximo.
- En la cubierta derecha, los cuatro deslizantes de volumen están al mínimo.

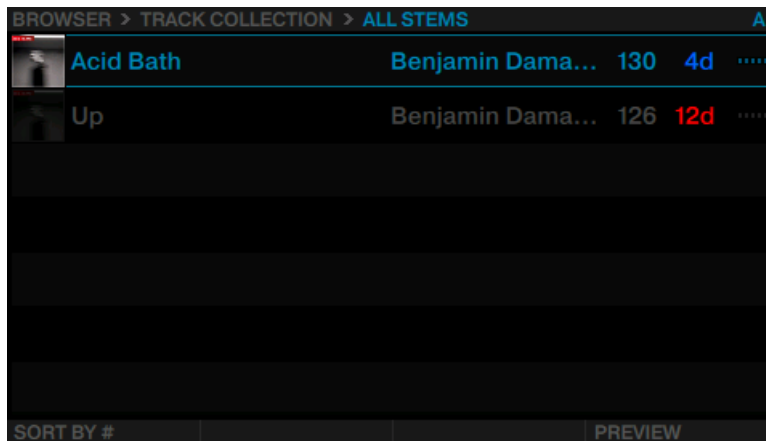
Cargar un archivo stem

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.
- 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.

3.10.2 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.

3.10.3 Tocar música en las cubiertas stem

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

Ajustar o cortar el volumen de las subpistas

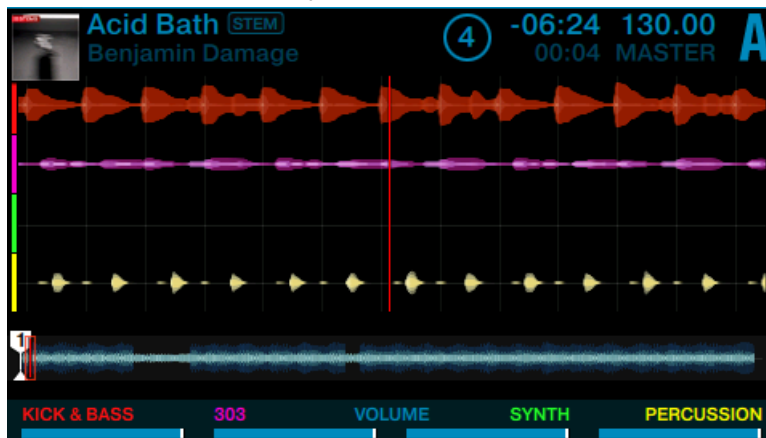
Para ajustar el volumen de alguna parte musical o sacarla momentáneamente del conjunto:

- ▶ Mueva el deslizador de volumen respectivo de manera ascendente o descendente.
- Podrá percibir el cambio de volumen de las subpistas o su total eliminación dentro del conjunto.

Ajustar el volumen de las subpistas

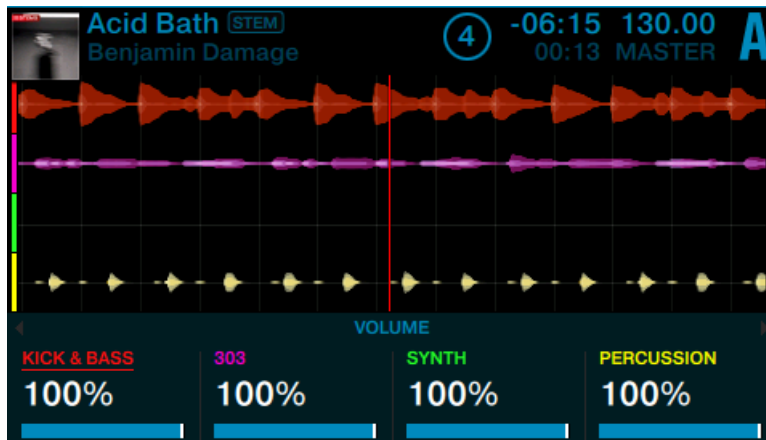
Para ajustar el volumen de, por ejemplo, la subpista stem 1:

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

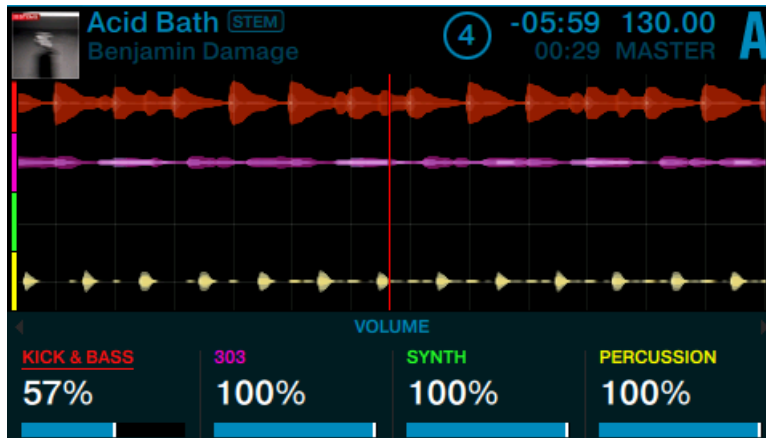


2. Presione el selector stem 1 (el pad más a la izquierda) para seleccionar la subpista 1. El pad brillará de manera intermitente para indicar la selección de la subpista 1.

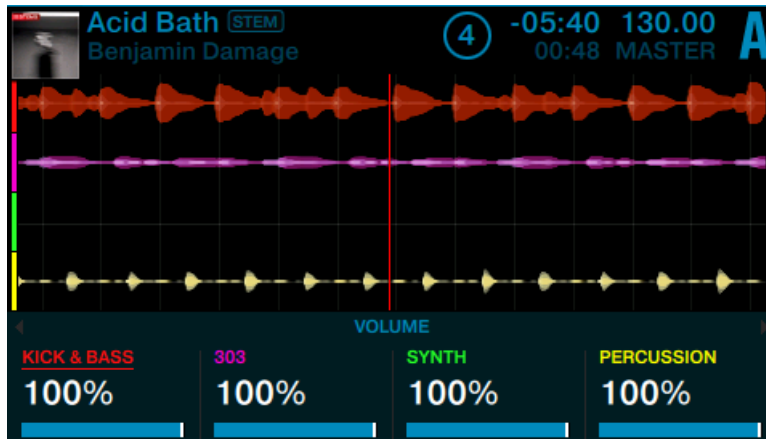
El margen inferior del visualizador se agrandará y la subpista seleccionada aparecerá subrayada.



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



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



5. Presione el selector stem 1 otra vez para deseleccionar la subpista 1. El pad queda silenciado 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.

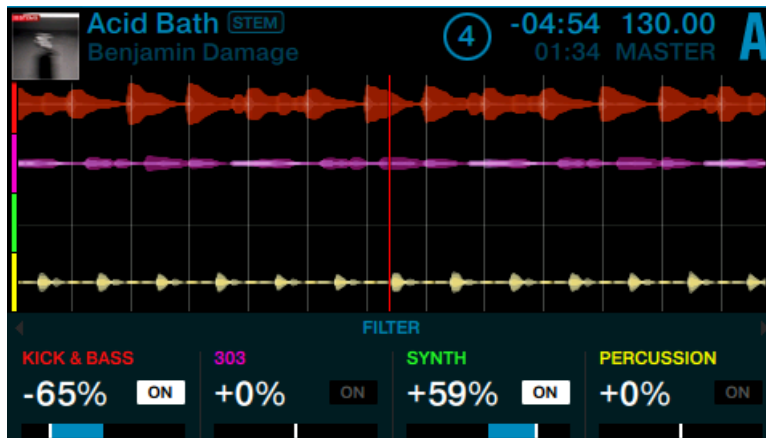
Aplicar filtrado a las subpistas

Para aplicar filtrado a las subpistas:

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



2. Presione los botones de **ON** para activar el filtrado.
3. Gire la perilla de implementación correspondiente para filtrar los graves o agudos de la subpista respectiva.

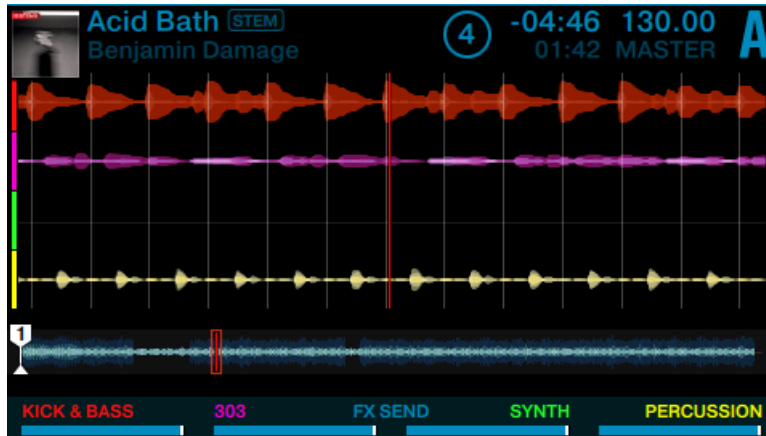


Aplicar efectos sobre las subpistas

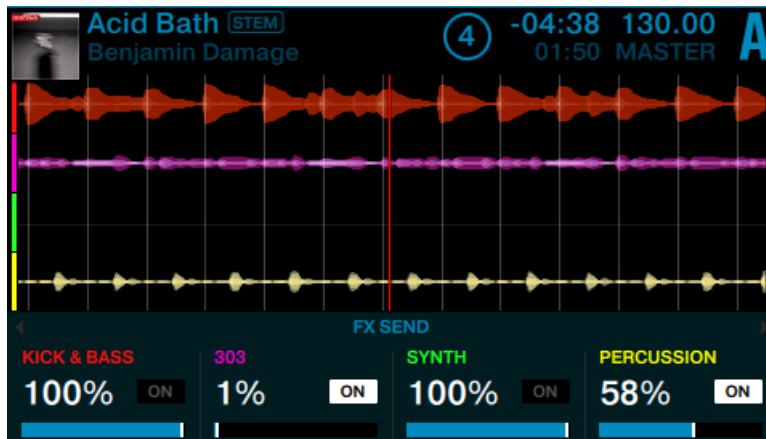
Cualquiera de las subpistas puede ser enviada a la unidad de efectos.

Para aplicar efectos en las subpistas:

1. En el canal A, presione el botón FX derecho para asignar la cubierta de subpistas a la unidad FX 2.
2. Presione los botones de implementación hasta ver aparecer la página del envío a efectos (FX SEND) en la ventana de implementación.



3. Presione los botones de **ON** para aplicar sobre las subpistas los efectos de la unidad FX 2.
4. Gire las perillas de implementación en sentido horario para aumentar la cantidad de señal enviada y gire en sentido antihorario para reducirla.



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 bucleos, usar los modos FREEZE o FLUX, y hacer uso de la tira táctil.



No es posible la captura de samples en archivos stem.

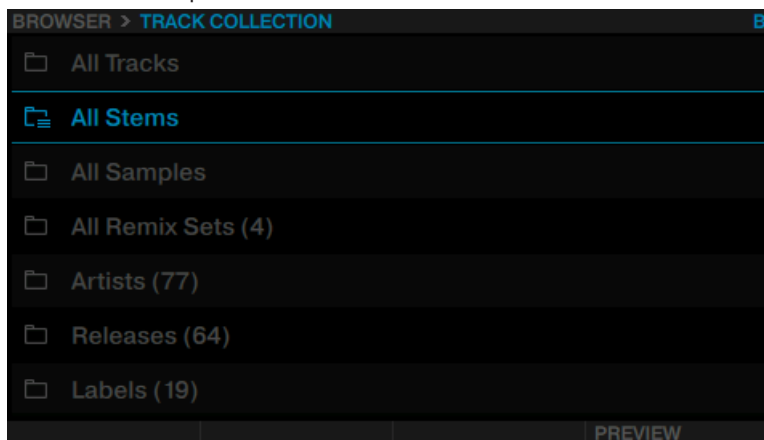
3.10.4 Poner en la mezcla otro archivo stem

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.

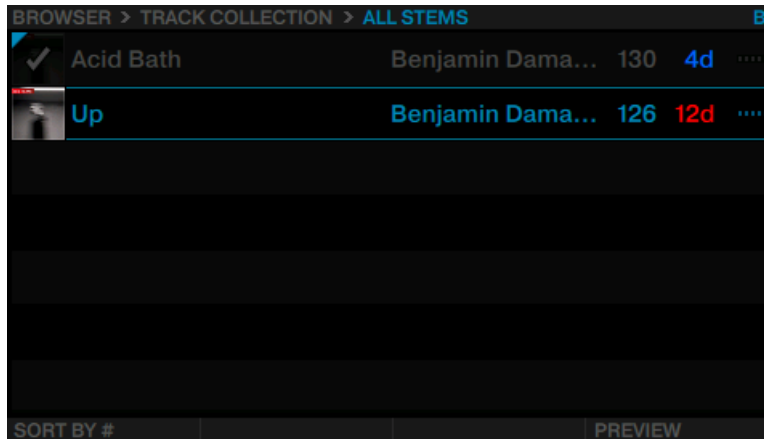
3.10.4.1 Cargar un archivo stem en la Cubierta B

Para cargar un archivo de subpistas en la Cubierta B:

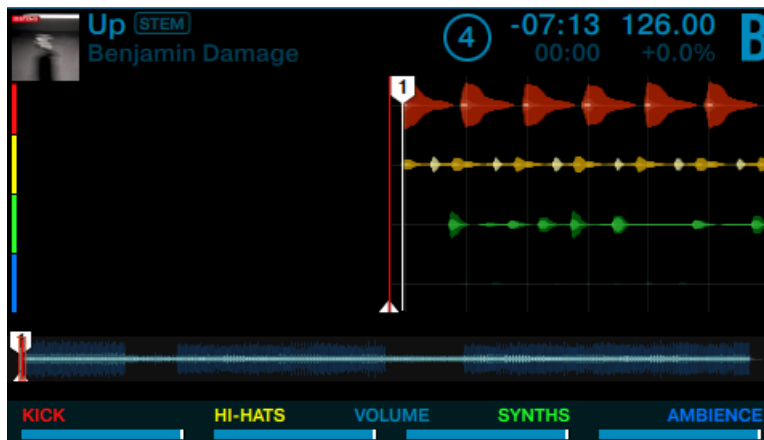
1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Gire **BROWSE** para recorrer el directorio de **TRACK COLLECTION > All Stems >**.



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.

Ponga todos los deslizantes de volumen a mínimo para que el archivo stem de la Cubierta B no genere ningún sonido.

3.10.4.2 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:

1. En la cubierta derecha, suba los deslizantes de volumen hasta el máximo, uno por uno. Las subpistas de ambos archivos deberían sonar de forma conjunta en la mezcla.
2. Baje y suba los deslizantes de volumen de ambas cubiertas para combinar a gusto los sonidos de ambos archivos.
3. En la cubierta izquierda, baje los deslizantes de volumen hasta el mínimo. Ahora, sola pondrá escucharse los sonidos generados por la Cubierta B.

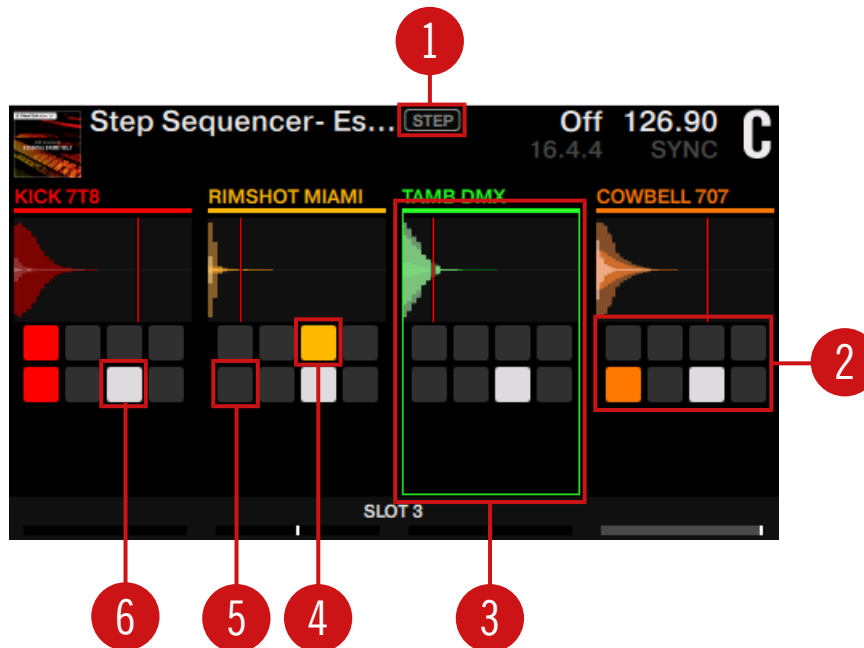
3.11 Empleo del modo de secuenciación en las cubiertas de remezcla

Este apartado describe el empleo del modo de secuenciación en TRAKTOR KONTROL S8.

El modo de secuenciación es una función específica de las cubiertas de remezcla y permite programar una pauta musical para que sea ejecutada por el sample del nicho en foco. Los pasos de la secuencia pueden variar entre uno y dieciséis. Por defecto, la secuencia se compone de ocho pasos. El secuenciador de pasos funciona mejor con samples directos; por ejemplo, sonidos de bombo, redoblante, platillo, efectos, etc. También es posible emplearlo con bucles, pero los resultados obtenidos pueden ser menos satisfactorios.

El modo de secuenciación en el visualizador

Cuando el modo de secuenciación está activado, el visualizador del controlador TRAKTOR KONTROL S8 muestra el siguiente aspecto:



El modo de secuenciación en el visualizador.

(1) El rótulo de **STEP** aparece junto al nombre del juego de remezclas para indicar que el modo de secuenciación está activado.

(2) Cada columna muestra la onda del sample seleccionado y una cuadrícula con la cantidad de pasos que componen la secuencia.

(3) Un marco rectangular alrededor de la onda del sample y la cuadrícula indican el sample en foco.

(4) Un cuadro de color representa un paso puesto en la secuencia.

(5) Un cuadro gris desactivado representa un paso vacío.

(6) Un cuadro blanco representa la posición de la reproducción en la secuencia.

Comportamiento de los pads

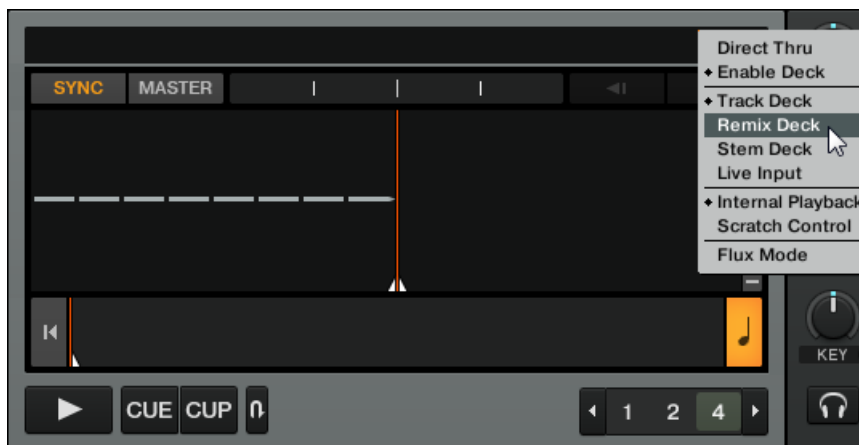
El funcionamiento de los pads es consecuente con la imagen del visualizador:

- Cada uno de los ocho pads representa un paso de la secuencia.
- Un pad semientendido, con el color del sample respectivo, indica que el paso no está puesto en la secuencia.
- Un pad completamente encendido, con el color del sample respectivo, indica que el paso forma parte de la secuencia.
- Un pad apagado indica que el paso no se encuentra disponible. Por ejemplo, en una secuencia de siete pasos, el octavo pad aparece apagado.
- Un pad encendido de color blanco indica la posición de la reproducción en la secuencia.

3.11.1 Activar el modo de secuenciación

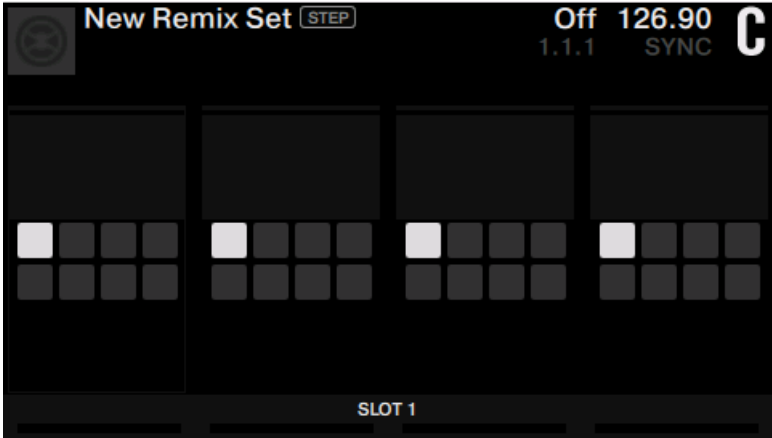
Para activar el modo de secuenciación, es necesario llevar a cabo las acciones siguientes:

1. En el programa TRAKTOR, asigne una cubierta como cubierta de remezcla. Por ejemplo, la Cubierta C como [Remix Deck](#).

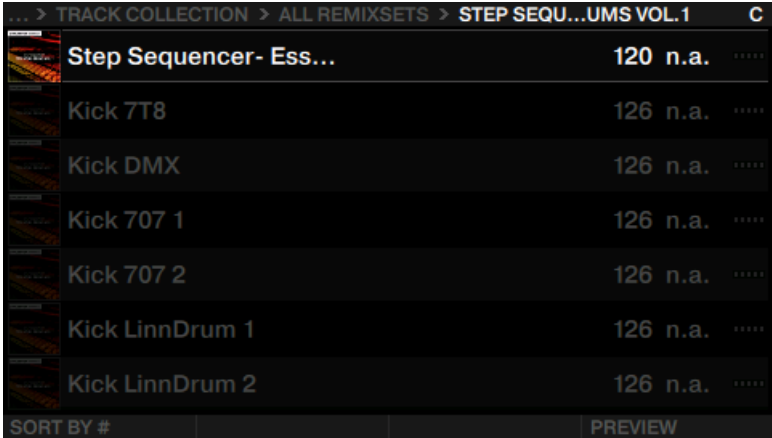


- ⇒ La cubierta pasa a funcionar como una cubierta de remezcla y contiene un juego de remezclas vacío.
2. En el controlador TRAKTOR KONTROL S8 ponga el foco sobre dicha cubierta.

- 3. Presione **SHIFT+REMIX** para activar el modo de secuenciación.
- ⇒ La cubierta pasará al modo de secuenciación.

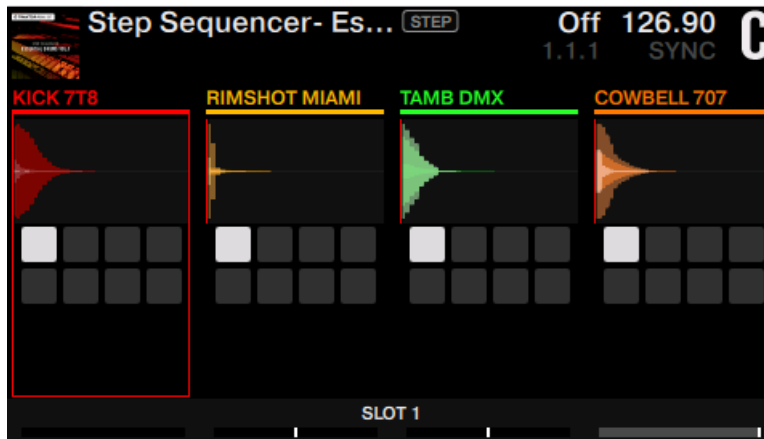


- 4. Cargue un juego de remezclas o llene las celdillas con los samples de su elección.



- 5. Inicie la ejecución de la cubierta.

→ El secuenciador de pasos está listo para ser utilizado.

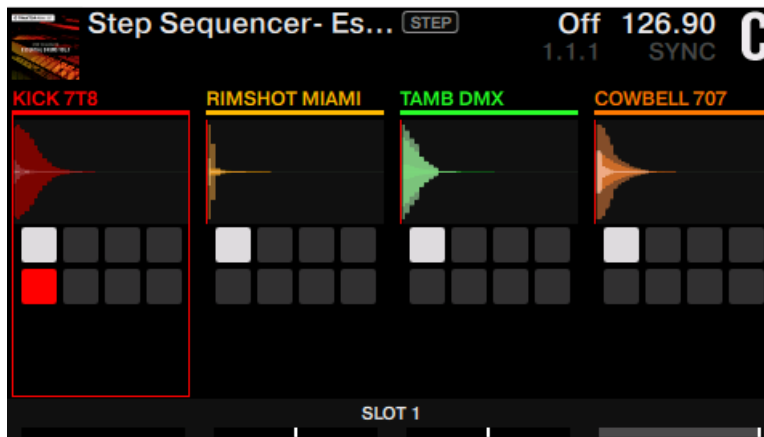


3.11.2 Manejar el secuenciador de pasos

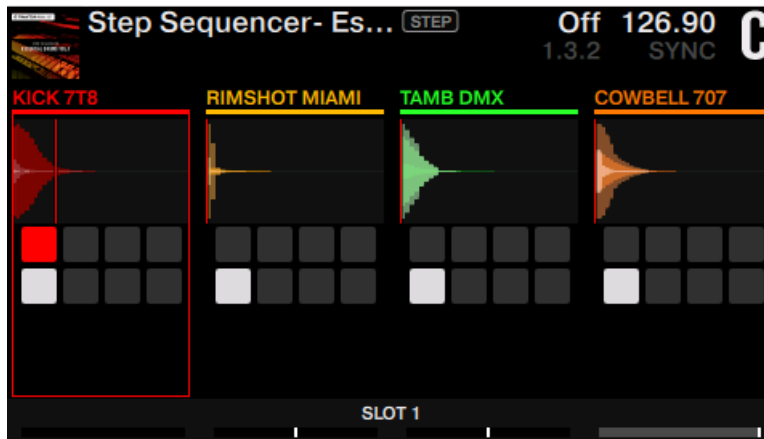
Cuando el modo de secuenciación está activado, el controlador TRAKTOR KONTROL S8 puede llevar a cabo las acciones siguientes:

Poner o sacar pasos

1. Presione un pad para poner el paso respectivo en la secuencia.



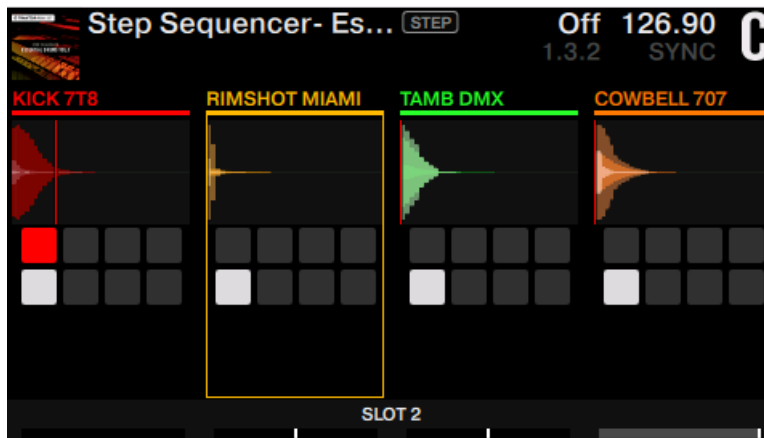
⇒ Cuando la reproducción alcanza dicho paso, el sample correspondiente se ejecutará.



2. Presione nuevamente el pad para sacar el paso de la secuencia.

Enfocar los samples

1. Presione los botones de implementación, situados bajo el visualizador, para pasar de un sample a otro.

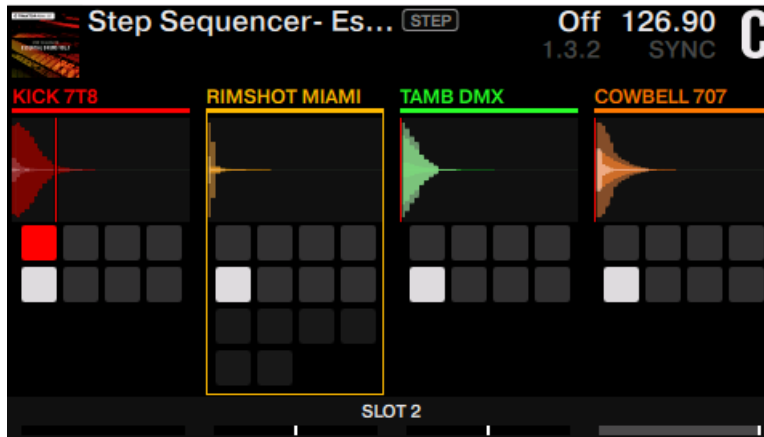


2. También, puede presionar **SHIFT** + Pad 1 a 4 para enfocar el sample respectivo.

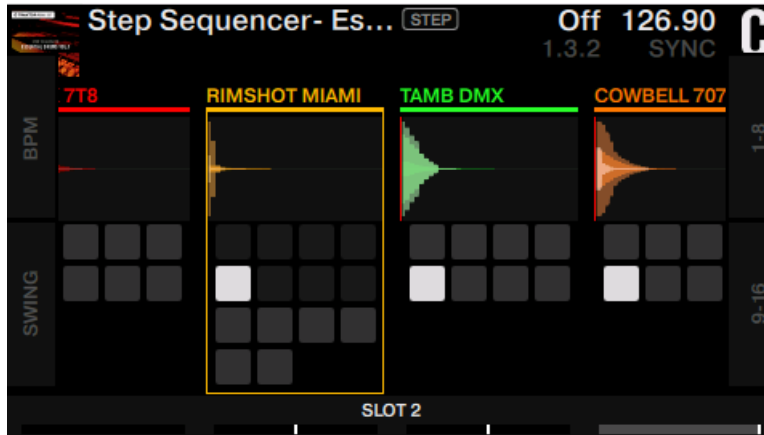
→ El color de los pads cambia según el color del sample seleccionado.

Definir la cantidad de pasos

1. Gire la perilla de bucle para aumentar o disminuir el número de pasos de la secuencia.



2. Si establece una cantidad mayor que ocho pasos, presione los botones 3 y 4 de visualización para recorrer la fila de pasos inferior y superior.

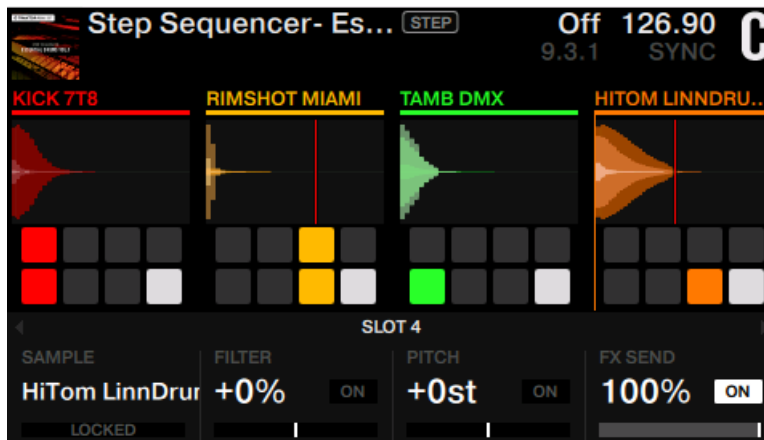


Eliminar todos los pasos de un sample

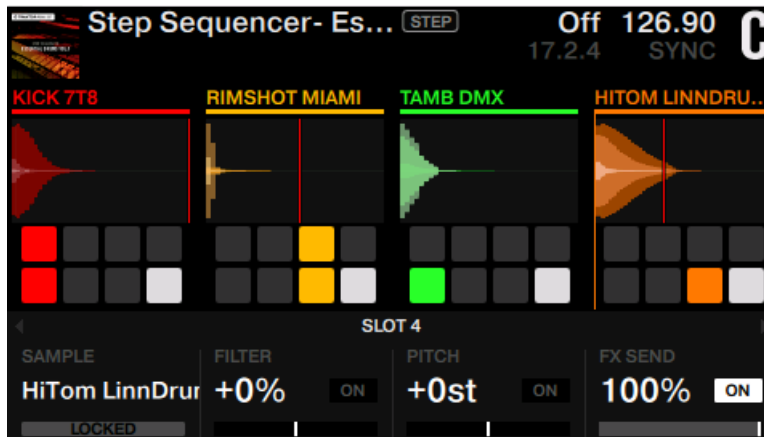
- ▶ Presione **SHIFT** + **EDIT** para eliminar todos los pasos de la secuencia del sample seleccionado.

Seleccionar otro sample de la columna

1. Gire la Perilla 1 de implementación para seleccionar otro sample residente en la misma columna del juego de remezclas.



- ⇒ Los pads cambiarán su color según el color del nuevo sample. Si no hay ningún otro sample, al girar la perilla no pasará nada.
2. Para evitar el cambio accidental de samples, presione el Botón **ON** 1 para fijar el sample.

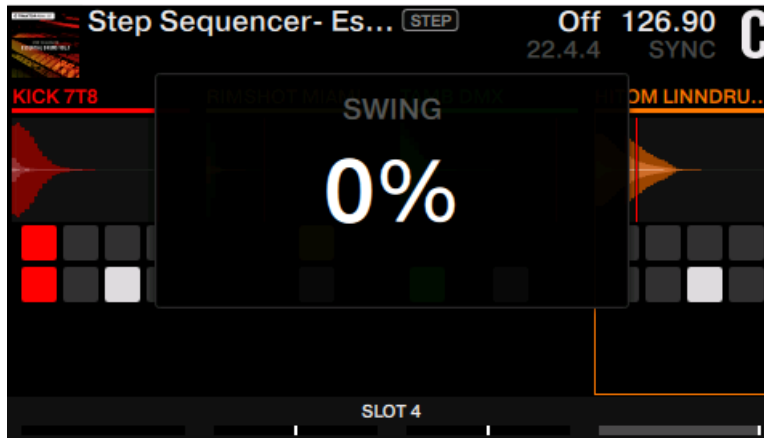


Control del volumen

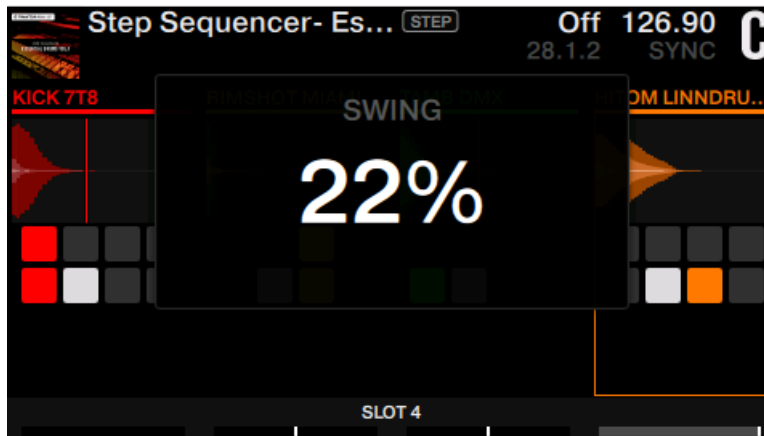
- Utilice los controles deslizantes de volumen para controlar el volumen del sample correspondiente.

Empleo del SWING

1. Presione el Botón 2 de visualización para acceder al cuadro del **SWING**.



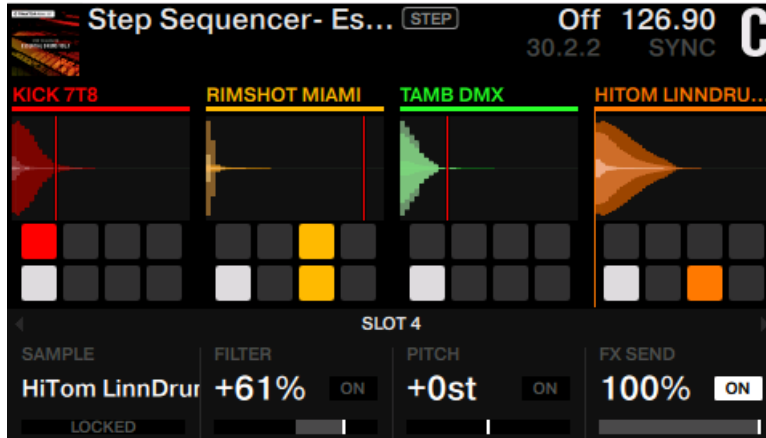
2. Gire la perilla de Browse para aumentar o disminuir la cantidad de **SWING**.



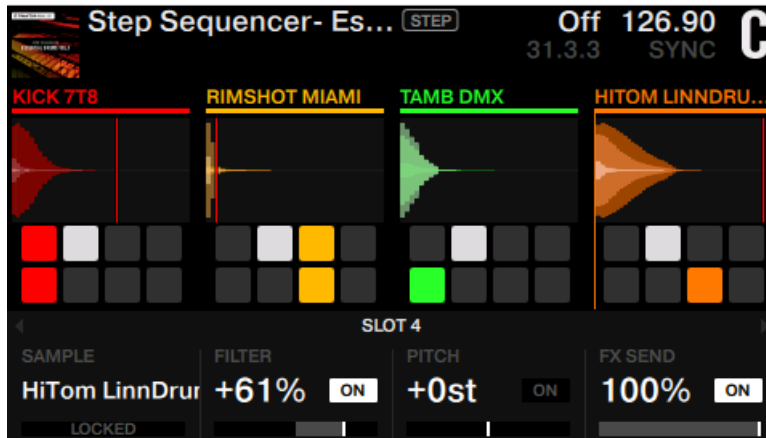
- Presione el Botón 2 de visualización para cerrar el cuadro del **SWING**.

Aplicar filtrado

- Gire la Perilla 2 de implementación para definir el recorte del filtro.



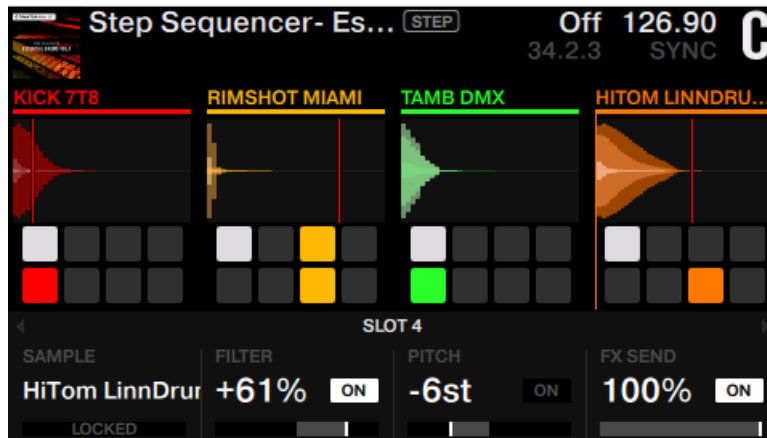
- Presione el Botón **ON** 2 para activar el filtrado.



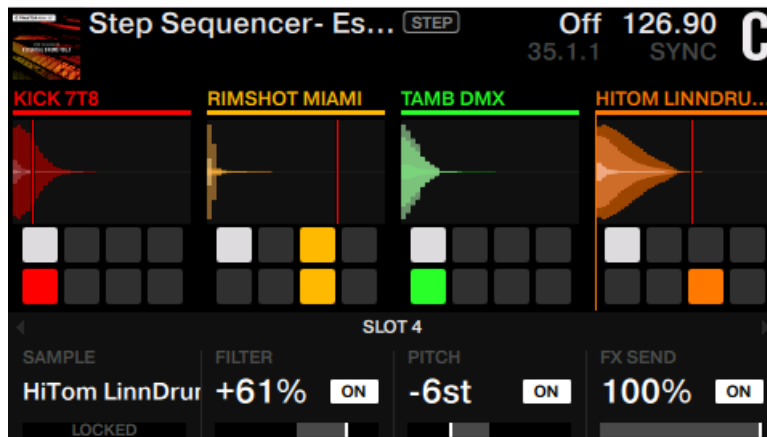
→ El filtrado se aplica solamente sobre el sample seleccionado.

Aplicar cambio tonal

1. Gire la Perilla 3 de implementación para cambiar el tono.



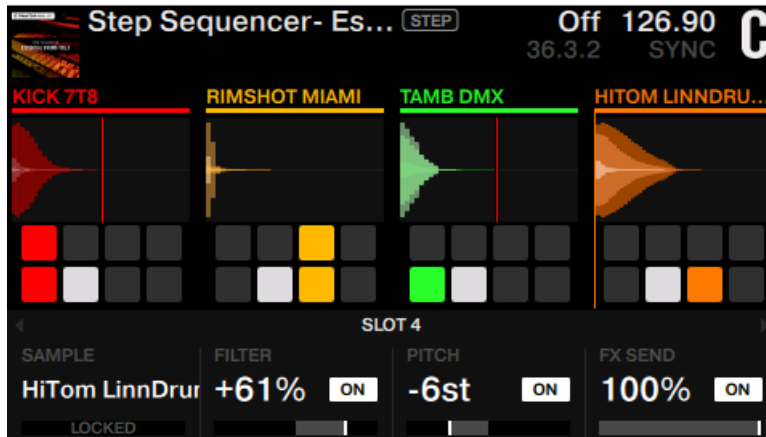
2. Presione el Botón **ON** 3 para activar el cambio tonal.



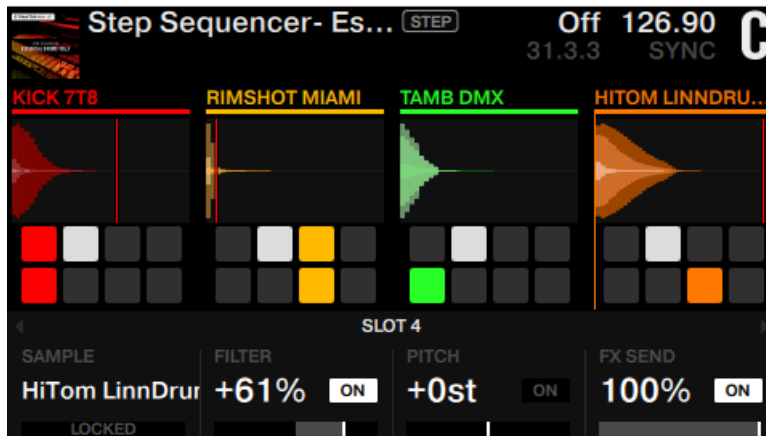
→ El cambio tonal se aplica solamente sobre el sample seleccionado.

Aplicar efectos de envío

1. Gire la Perilla 4 de implementación para ajustar el efecto aplicado desde una unidad FX.



2. Presione el Botón **ON** 4 para activar el efecto.



→ El efecto se aplica solamente sobre el sample seleccionado.

3.12 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 S8 brinda las herramientas necesarias para efectuar este tipo de correcciones.

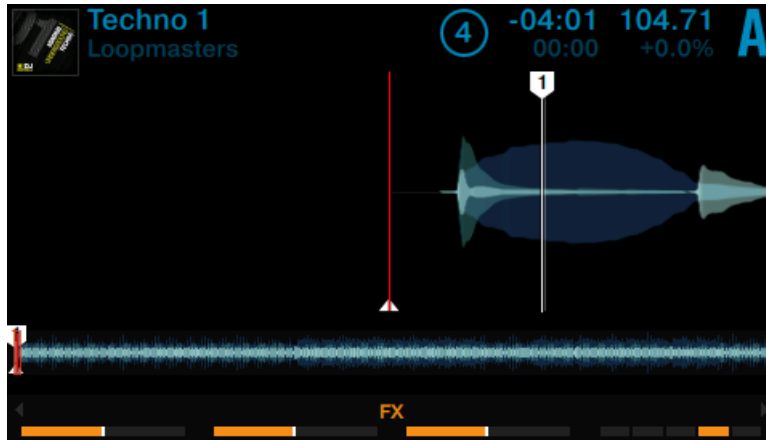
3.12.1 Verificar la retícula rítmica

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:

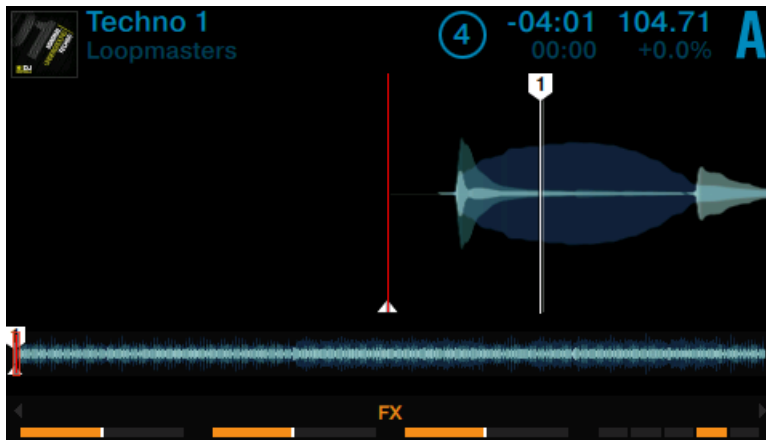
1. Cargue una pista en una cubierta de pistas. La pista será analizada.



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 desalineado.

3.12.2 Corregir manualmente una retícula rítmica

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

Habilitar la corrección de la retícula

Para habilitar el modo de la retícula:

1. Presione **EDIT**.



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



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

En el visualizador, se podrá observar un bucle de cuatro tiempos, basado en el valor de pulsos por minuto detectado y que servirá como referencia para el ajuste manual de la retícula. Mientras la pista se ejecuta, un puntero 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:

- Gire la Perilla de implementación 1 (OFFSET) para desplazar la onda por debajo de la retícula. Alinee el primer marcador con la primera cresta de la onda del bucle.
- Gire la Perilla de implementación 2 (BPM) para corregir el valor de pulsos por minuto detectado. Trate de alinear el segundo, tercero y cuarto tiempo (en la mayoría de los casos indicado por crestas más grandes) con el segundo, tercero y cuarto marcador.



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



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

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.

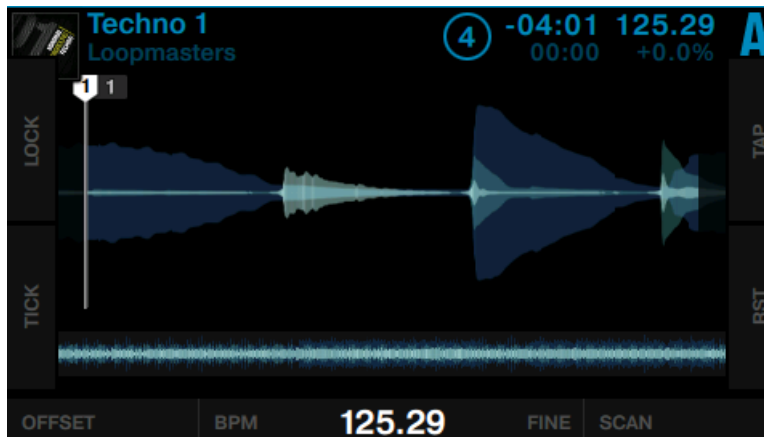
Ajuste proporcional

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

Alejar o acercar la imagen de la retícula

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

1. Presione el botón **ON** 1 para agrandar el primer pulso.



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

3.12.3 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 S8 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 S8

El panel superior del TRAKTOR KONTROL S8 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, botones y deslizantes presentes en las cubiertas del S8 y su empleo en las rutinas de trabajo de TRAKTOR

El S8 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 específico; es decir, como cubiertas de pistas (Track Deck), de remezclas (Remix Deck), de subpistas stem (Stem Deck) o como cubiertas de entrada en vivo (Live Input)).

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.



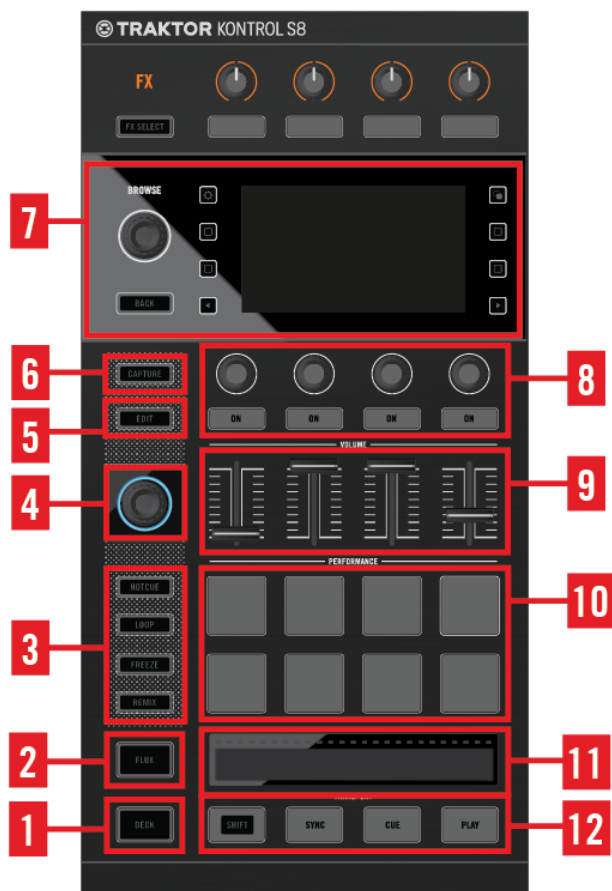
Si conecta un dispositivo al S8, puede pasar por alto las cubiertas activando, en el mezclador, la opción Thru del canal correspondiente. La cubierta en cuestión quedará automáticamente desactivada.

Para más detalles sobre las modalidades de las cubiertas, consulte el manual de TRAKTOR PRO.

La cubierta izquierda del aparato 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 S8 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

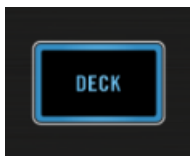
(1) **Botón DECK:** El botón de **DECK** permite seleccionar la cubierta primaria o la cubierta secundaria. Consulte [↑4.2.1, DECK \(botón\)](#) para más detalles.

(2) **Botón FLUX:** el botón de **FLUX** habilita el modo Flux de la cubierta en foco. Véase [↑4.2.2, Botón FLUX](#) para más información al respecto.

- (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) **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 [↑4.2.4, Perilla de bucleo](#) para más detalles.
- (5) **Botón EDIT:** el botón de **EDIT** abre el modo de la retícula, el cual permite ajustar la retícula rítmica de una pista. Consulte el apartado [↑4.2.5, Botón EDIT](#) para más detalles.
- (6) **Botón CAPTURE:** el botón de **CAPTURE** abre la ventana de captura (**CAPTURE**) y permite seleccionar rápidamente la fuente de extracción de una cubierta de remezcla. Véase [↑4.2.6, Botón CAPTURE](#) para más detalles.
- (7) **Área del visualizador:** el visualizador muestra la información de las cubiertas de TRAKTOR y ofrece controles de visualización y, también, controles de búsqueda (**BROWSE**). Consulte el apartado [↑4.2.7, Área del visualizador y sus controles](#) para más detalles.
- (8) **Controles de implementación:** estas perillas y botones ajustan los nichos de una cubierta de remezcla y, también, las subpistas de una cubierta stem. Véase [↑4.2.8, Controles de implementación](#) para mayor información.
- (9) **Deslizantes de volumen:** la cubierta proporciona cuatro controles deslizantes de volumen para mezclar las señales de los nichos de una cubierta de remezcla, así como también las subpistas de una cubierta stem. Véase [↑4.2.9, Volumen de los nichos de remezcla](#) para más detalles.
- (10) **Pads:** la cubierta dispone de un juego de ocho pads, cuya función dependerá del modo seleccionado con los botones de modo. Véase [↑4.2.10, Pads](#) para más información.
- (11) **Tira táctil:** la tira táctil reproduce la función de las ruedas de desplazamiento de los controladores DJ. Véase [↑4.2.11, Tira táctil](#) para más información.
- (12) **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. Véase [↑4.2.12, Controles de la ejecución](#) para más información.

4.2.1 DECK (botón)

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

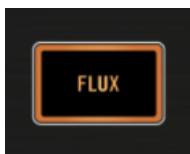


El botón de DECK

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).

4.2.2 Botón FLUX

El botón **FLUX** del S8 habilita el modo Flux de la cubierta en foco.



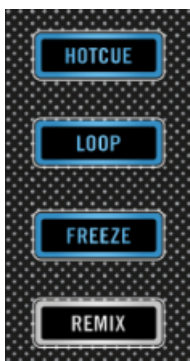
El botón de FLUX

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.).

4.2.3 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.



Botones de modo

Junto a los pads del S8, aparecen los botones de los modos HOTCUE, FREEZE y REMIX. Según el modo seleccionado con estos botones, los pads funcionarán de manera diferente.

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



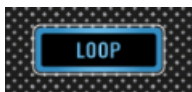
Botón de HOTCUE



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.

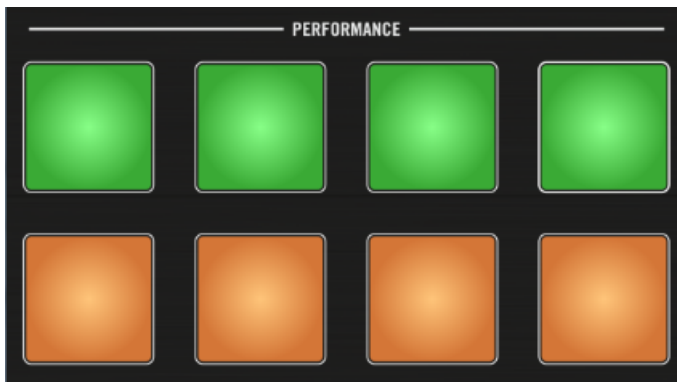
4.2.3.2 Botón LOOP

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



Botón de LOOP

En el modo del bucleo, la primera fila de pads adopta el color verde y la segunda fila de pads adopta el color naranja.



Pads en el modo del bucleo

Buclear

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



Las medidas de bucleo del S8 puede cambiarse en las preferencias de TRAKTOR:
Preferences > Traktor Kontrol S8 > Loop Mode Sizes > Loop
Consulte el manual de TRAKTOR para más información.

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



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

Saltos rítmicos

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

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



La extensión de los saltos rítmicos puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL S8>Loop Mode Sizes>Beatjump*.

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

4.2.3.3 Botón FREEZE

El botón de **FREEZE** 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.

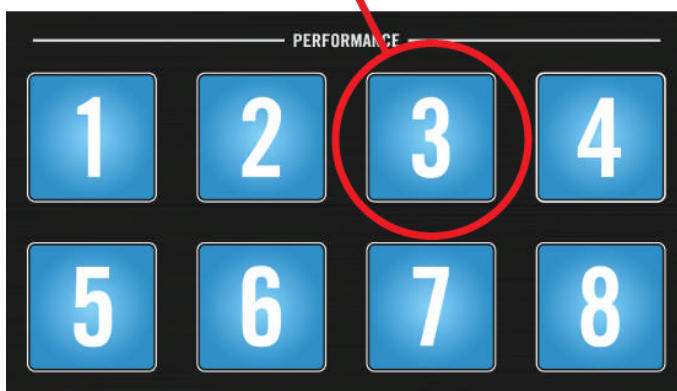
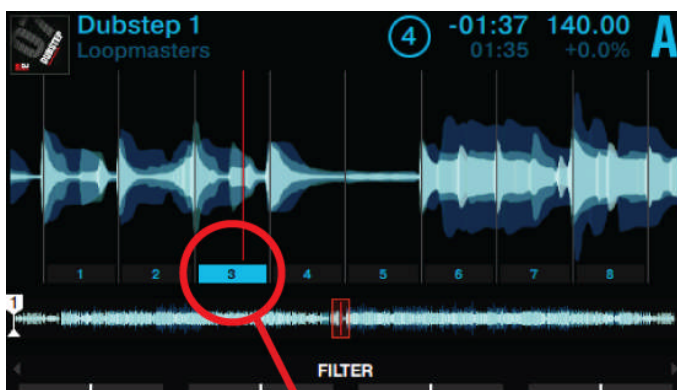


El botón de FREEZE

Modo Freeze

El modo **Freeze** toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida del bucle; luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Estas secciones o cortes se mapean sobre los pads, los cuales quedarán encendidos de color azul. 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.



Los cortes del modo Freeze en el visualizador

- ▶ 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

4.2.3.4 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 S8 mostrará un mensaje de error (Error while copying).

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

4.2.4 Perilla de bucleo

La perilla de bucleo es un transductor dedicado a las funciones de bucleo de las cubiertas de pistas, 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).

4.2.5 Botón EDIT

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



El botón de EDIT

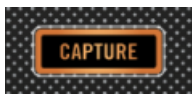
En la mayoría de los casos, la función de análisis (**Analyze**) de TRAKTOR reconoce el ritmo (BPM) de una pista de manera precisa y establece, en consecuencia, una retícula rítmica. Algunas pistas, sin embargo, necesitan ser corregidas manualmente (p. ej., pistas de ritmo complejo o provenientes de grabaciones de cinta o de vinilos en mal estado). El S8 brinda las herramientas necesarias para efectuar este tipo de correcciones. Consulte el apartado [↑3.12, Trabajar con retículas rítmicas](#) para más información al respecto.



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

4.2.6 Botón CAPTURE

El botón de **CAPTURE** permite seleccionar la fuente de extracción de samples para una cubierta de mezcla.



Botón de CAPTURE

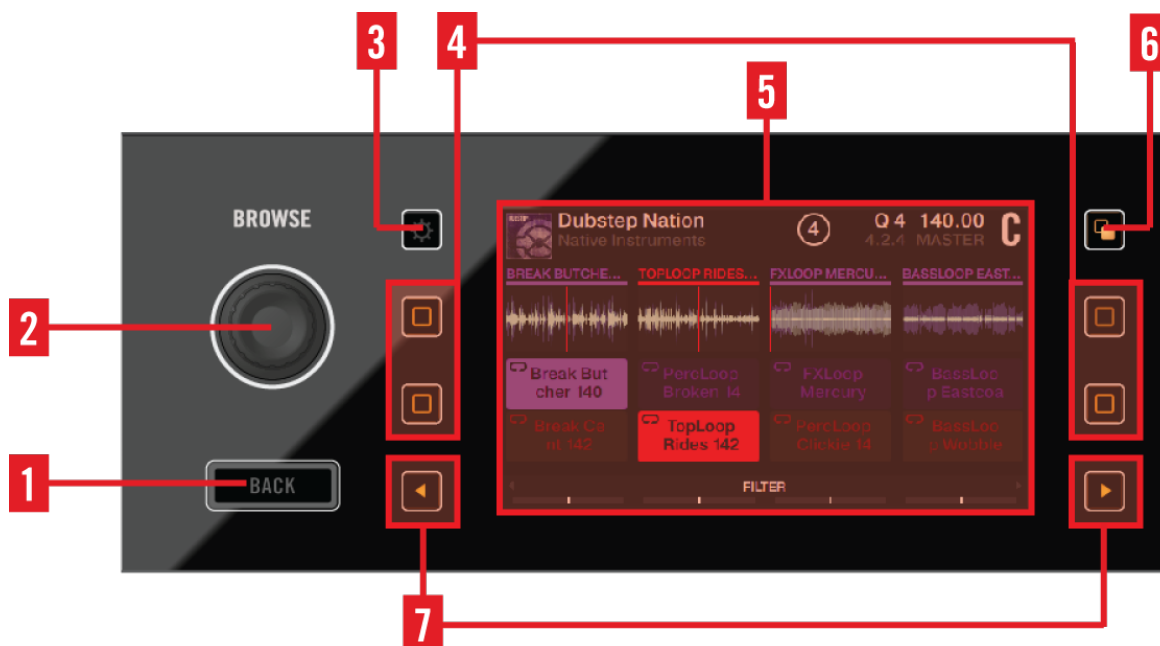
Al presionar **CAPTURE** y tocar la perilla de **BROWSE**, el visualizador muestra la fuente de captura vigente. Al girar **BROWSE** se puede seleccionar una fuente de captura diferente.



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

4.2.7 Área del visualizador y sus controles

Los visualizadores del S8 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) **Botón BACK:** el botón de **BACK** es un botón que permite retroceder al nivel de búsqueda anterior. Véase [↑4.2.7.1, Botón BACK](#) para más detalles.
- (2) **Perilla BROWSE:** La perilla de **BROWSE** es un transductor que permite abrir el buscador en el visualizador, recorrer las distintas listas y cargar pistas. Véase [↑4.2.7.2, Perilla BROWSE](#) para más detalles.
- (3) **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 [↑4.2.7.3, Botón de la configuración](#) para más detalles.
- (4) **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 [↑4.2.7.4, Botones de visualización](#) para más detalles.
- (5) **Visualizador:** es una pantalla de 4,3 pulgadas que permite obviar en gran parte la interfaz del programa TRAKTOR. Véase [↑4.2.7.5, Visualizador](#) para más detalles.

(6) **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 [↑4.2.7.6, Botón de vistas](#) para más detalles.

(7) **Botones de implementación:** estos dos botones permiten seleccionar el **modo de implementación** (es decir, las funciones de **FILTER**, **PITCH** y **FX SEND**) de los **controles de implementación** (las cuatro perillas y los cuatro botones **ON** situados bajo el visualizador). Estos modos son propios de las cubiertas de remezcla y de las cubiertas stem. Véase [↑4.2.7.7, Botones implementación](#) para más detalles.

4.2.7.1 Botó BACK

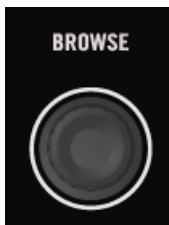
Cuando el buscador aparece mostrado en la pantalla, el botón de **BACK** permite subir un nivel en la estructura de archivos. Presionar **BACK** durante más de un segundo permite abandonar el buscador.



Botón de BACK

4.2.7.2 Perilla BROWSE

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



Transductor de 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.
- Girar **BROWSE** para recorrer los archivos. Presionar otra vez para ingresar a una subcarpeta y presionar una vez más 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 S8* de las preferencias de TRAKTOR.

4.2.7.3 Botón de la configuración

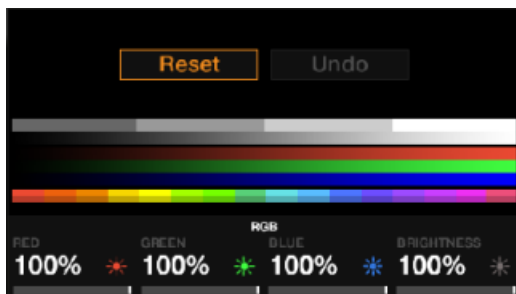
Este botón abre la configuración de visualizador del S8.



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

4.2.7.4 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.

4.2.7.5 Visualizador

Por defecto, la configuración de cubiertas de TRAKTOR es *2 Track + 2 Remix Decks(Scratch)*. Esto significa que las dos cubiertas superiores del S8 (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). Si un canal del mezclador del S8 está en modo Thru, la cubierta correspondiente del programa también lo estará. La información que suministran al respecto los visualizadores del S8 es la siguiente:

Por defecto, la configuración de cubiertas de TRAKTOR es *2 Track + 2 Remix Decks(Scratch)*. Esto significa que las dos cubiertas superiores del S8 (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 S8 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 S8 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 S8 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.

Cubierta de entrada en vivo

El panel trasero del S8 permite la conexión de micrófonos, tocadiscos y reproductores de CD. La señal de audio de estos dispositivos puede direccionarse hacia el programa TRAKTOR y mezclarse con el audio de otras cubiertas empleando el modo de entrada en vivo. En este modo, el visualizador del S8 mostrará: **Live Input - Traktor Audio Passthru**.



Los controles de la sección de Transport del S8 quedan deshabilitados cuando la cubierta funciona como *Live Input*.

Modo Thru

Si no necesita operar un dispositivo externo, como un tocadiscos o un reproductor de CD, a través de una cubierta; ponga ese canal del mezclador en el modo Thru, presionando el botón de TRAKTOR. Las señal se mezclará en el mezclador del S8 y no será enviada al programa TRAKTOR.

4.2.7.6 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.

4.2.7.7 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.



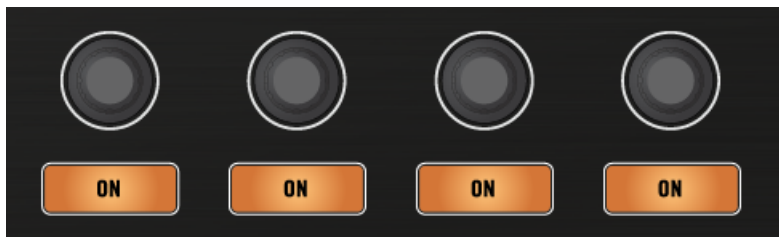
Botón izquierdo de implementación



Si en las preferencias de TRAKTOR activa las 4 unidades FX, los botones de implementación permiten seleccionar las unidades FX 3 y 4.

4.2.8 Controles de implementación

Bajo el visualizador, la cubierta presenta cuatro perillas y cuatro botones para controlar distintas funciones de los nichos de remezcla (FILTER, PITCH y FX SEND, y MIDI (cuando está habilitado)).



Controles de implementación

Filtrado (FILTER)

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



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



Si TRAKTOR está configurado para trabajar con 4 *unidades FX*, las perillas y botones de implementación de la Cubierta A controlarán la unidad FX 3 y los de la Cubierta B, la unidad FX 4. Por defecto, no presentan ninguna función en las cubiertas de pistas.

Envío a efectos (FX SEND)

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



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



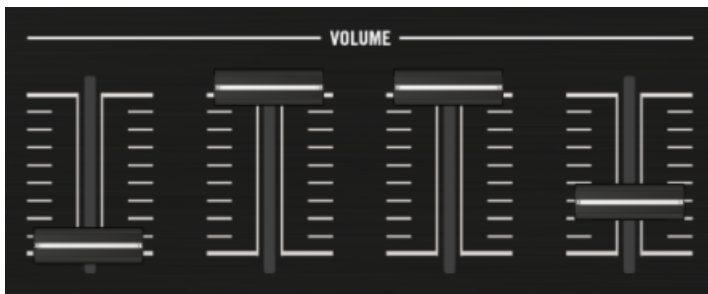
Para más información sobre el uso de los controles de implementación para manejar las unidades de efectos (3 y 4), consulte el apartado [↑4.3.3, Unidades FX 3 y 4](#).

Tono (PITCH)

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

4.2.9 Volumen de los nichos de remezcla

El S8 ofrece un deslizador de volumen por nicho. Esto permite mezclar las señales de los cuatro nichos de remezcla de una cubierta o las distintas subpistas de una cubierta stem antes de que pasen por el volumen del canal y el crossfader



Deslizantes de volumen de los nichos

Deslizantes de volumen en cubiertas de remezcla

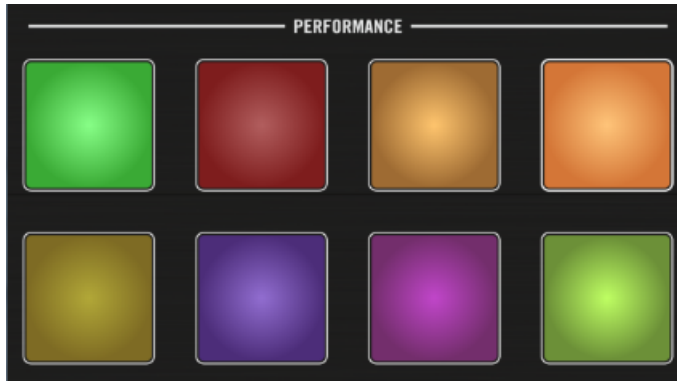
- En caso de que solo una cubierta por lado sea una cubierta de remezcla, los deslizantes controlarán el volumen de los nichos de esa cubierta; incluso, si el foco está puesto en otra cubierta.
- En caso de que tanto la cubierta primaria como la secundaria estén configuradas como cubiertas de remezcla,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

Deslizantes de volumen en cubiertas stem

- En caso de que solo una cubierta por lado sea una cubierta stem, los deslizantes controlarán el volumen de las subpistas respectivas.
- En caso de que tanto la cubierta primaria como la secundaria estén configuradas como cubiertas stem, los deslizantes de volumen controlarán el volumen de las subpistas de la cubierta en foco.

4.2.10 Pads

Las cubiertas del S8 presentan, cada una, un juego de ocho pads. Según el modo seleccionado (con los botones de modo), los pads llevarán a cabo funciones diferentes.



Pads

Esto es lo que hacen los pad según el 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.

LOOP

Presionar un pad en el modo del bucle hace repetir la ejecución de esa parte de la pista, según la cantidad de compases ingresada en la opción de [Loop Mode Size](#) de *Preferences* > *Traktor Kontrol S8* > *Loop Mode Sizes* > *Loop*. Las medidas predeterminadas son:

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

La función de bucleo toma en cuenta la cuantificación establecida:

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

FREEZE

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

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

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

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.

4.2.11 Tira táctil

El S8 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

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 S8: *Preferences>TRAKTOR KONTROL S8>Touchstrip>Scratch Sensitivity*.



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

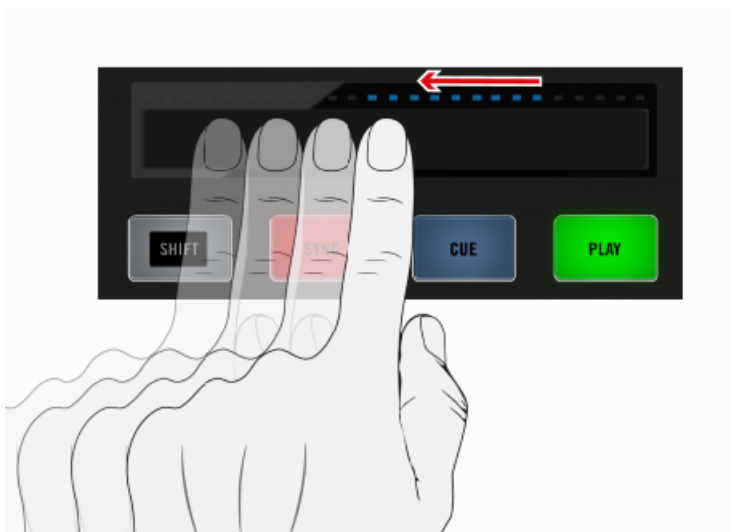
Dirección de la corrección de velocidad

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.



Corregir la velocidad de manera invertida

Para llevar esto a cabo, marque la casilla de **Invert** en: *Preferences>Traktor Kontrol S8>Touchstrip>Bend Sensitivity*.

Sensibilidad al tacto

El S8 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 S8>Touchstrip*.

4.2.12 Controles de la ejecución

Los botones de la sección de Transport del S8 controlan los aspectos relacionados con la ejecución de las cubiertas.



Estos controles solo funcionan cuando el S8 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 encendido

Mientras la pista se está ejecutando, presione **SHIFT + SYNC** para poner la cubierta como **tempo máster**. El tempo de la cubierta pasará a ser el tempo de referencia para la sincronización de las otras cubiertas y efectos. El S8 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 S8, permitiendo acceder a sus funciones secundarias. El botón se enciende de color blanco cuando está presionado.



Botón SHIFT

- **SHIFT** trabaja sobre los elementos de control de la cubierta en que se encuentra. Es decir, no es posible utilizar el botón **SHIFT** izquierdo para acceder a las funciones secundarias de la cubierta derecha.
- Sin embargo, para los controles del mezclador del S8, cualquiera de los botones **SHIFT** puede emplearse para acceder a las funciones secundarias.

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

4.3 Unidades FX

En la parte superior del S8 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 S8 y manejarse con los controles de cada unidad.



La unidad de efectos izquierda

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. El botón izquierdo asigna la unidad FX 1 y el botón derecho, la unidad FX 2.

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.



La unidad FX 2 presenta la misma disposición que la unidad FX 1, con la diferencia de que el botón de **FX SECTION** se ve ubicado en la esquina superior derecha del dispositivo.

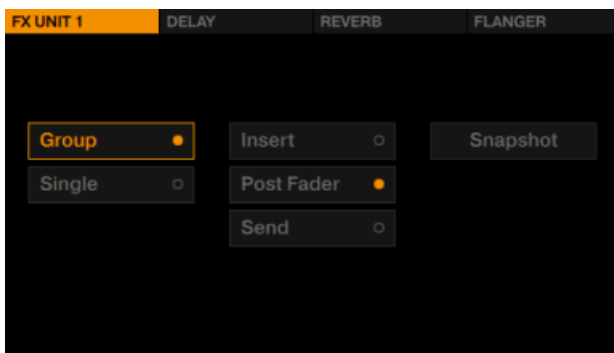
4.3.1 Botón FX SELECT

El botón de **FX SELECT** permite abrir la ventana de ajuste en el visualizador. FX 1 aparece en el visualizador izquierdo y FX 2 en el derecho.



Botón FX SELECT

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



Ventana de ajuste de la unidad FX 1

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

4.3.2 Asignar una unidad FX

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



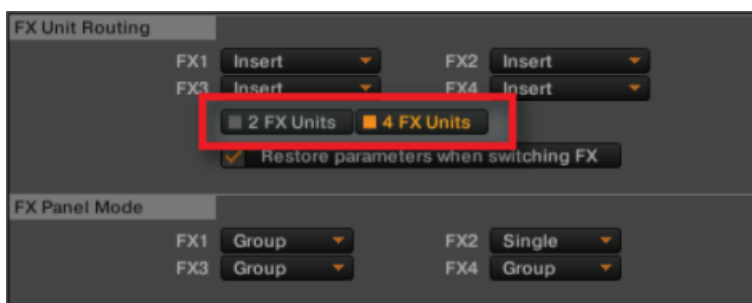
Botones de asignación de efectos.

- 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.

4.3.3 Unidades FX 3 y 4

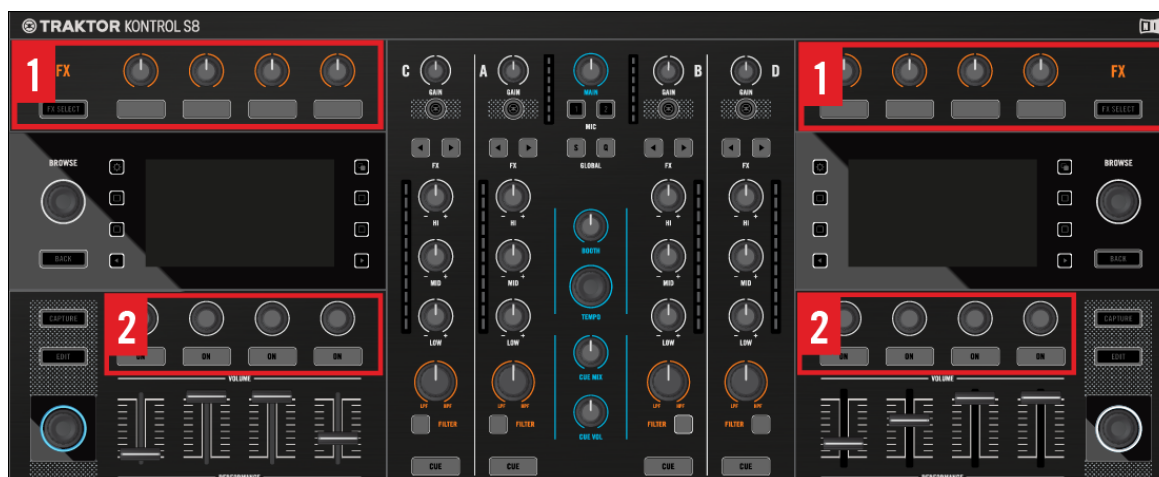
Por defecto, TRAKTOR trabaja solo con dos unidades de efectos. Para poder emplear la cuatro unidades de TRAKTOR es necesario especificar esta opción en las preferencias del programa:

- En TRAKTOR, seleccione *Preferences>Effects>FX Unit Routing>4 FX Units*.



La opción de direccionamiento de efectos de las preferencias de TRAKTOR

Si activa la opción de **4 FX Units**, los controles de implementación del S8 pasarán a manejar las unidades FX 3 y FX 4. Su funcionamiento es similar al de los controles específicos de las unidades FX 1 y FX 2.



4 unidades de efectos

(1) **Unidades FX 1 y 2** están disponibles en cualquier configuración.

(2) **Unidades FX 3 y 4** aparecen disponibles tras activar la opción de **4 FX Units**, en las preferencias del programa.

Asignar las unidades FX 3 y 4

Para direccionar un canal hacia la unidad FX 3 o 4:

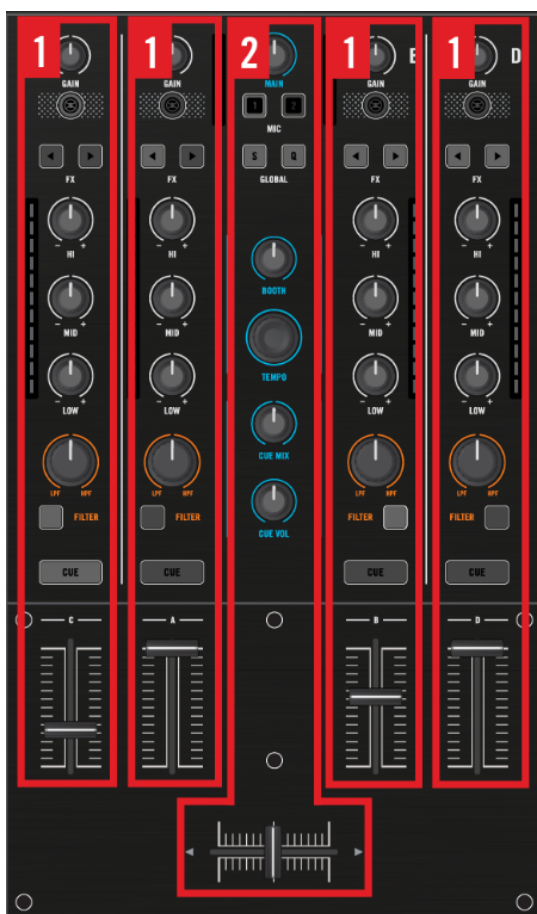
- Para asignar una unidad presione **SHIFT** + un botón de asignación FX. El botón FX izquierdo asignará la unidad FX 3 y el derecho, la unidad FX 4.



La unidad FX 2 presenta la misma disposición que la unidad FX 1, con la diferencia de que el botón de **FX SECTION** se ve ubicado en la esquina superior derecha del dispositivo.

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 S8 (y del programa). Cuando está conectado a TRAKTOR, las perillas del mezclador del S8 permiten manejar los controles equivalentes del mezclador del programa.



El mezclador del S8

(1) **Canales A, B, C y D del mezclador:** los canales reciben la señal generada por las respectivas cubiertas de TRAKTOR o, alternatively, a través de una fuente externa (tocabiscos, reproductores de CD, un micrófono) conectada a las entradas del panel posterior del S8. Cada canal cuenta con un juego propio de controles. Véase [↑4.4.1, Canales del mezclador](#) para más detalles.

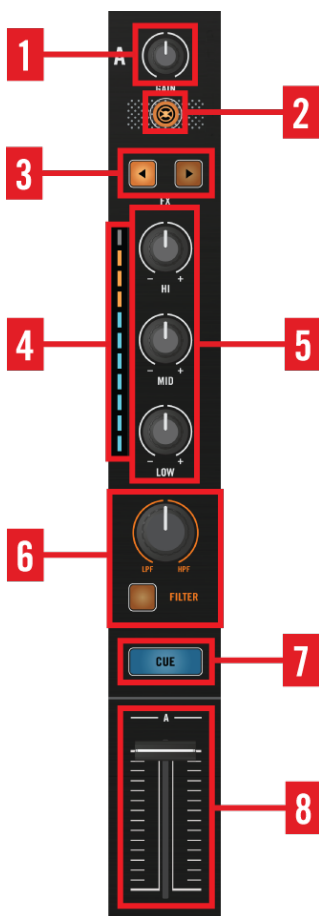
(2) **Sección general del mezclador:** los canales del mezclador alimentan la sección general del mezclador, que dirige la señal hacia las salidas de **MAIN** y **BOOTH**. Véase [↑4.4.2, Sección general del mezclador](#) para más detalles.



El mezclador del S8 cuenta con su propio procesador de audio que permite el empleo autónomo del mezclador con sus funciones de ecualización y filtrado. Las cubiertas y las unidades FX, sin embargo, están íntimamente vinculadas al programa TRAKTOR y no pueden ser empleadas de manera autónoma.

4.4.1 Canales del mezclador

Los cuatro canales del mezclador presentan exactamente la misma disposición. Su composición es la siguiente.



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) **Botón TRAKTOR:** este botón alterna entre el modo de TRAKTOR y el modo directo. Véase [↑4.4.1.2, Botón de TRAKTOR](#) para más detalles.

- (3) **Botones de asignación FX:** los botones de asignación de efectos asignan el canal a las unidades FX. Véase [↑4.4.1.3, Botones FX \(asignación de efectos\)](#) para más detalles.
- (4) **Medidor del volumen de entrada:** muestra el nivel de la señal antes de su paso por el deslizador de volumen del canal. Véase [↑4.4.1.6, Medidor de volumen](#) para más detalles.
- (5) **Perillas de ecualización (HI, MID, LOW):** estas perillas controlan el balance de frecuencias. Funciona tanto en el modo de TRAKTOR como en el de Direct Thru. Véase [↑4.4.1.4, Perillas de ecualización](#) para más detalles.
- (6) **Botón y perilla de filtrado:** controlan el efecto de filtrado (HPF or LPF) cuando el filtro es activado con el botón de **FILTER**. Funciona tanto en el modo de TRAKTOR como en el de Direct Thru. Véase [↑4.4.1.7, Botón y perilla FILTER](#) para más detalles.
- (7) **Botón de monitorización (CUE):** permite escuchar la señal a través de los auriculares. Véase [↑4.4.1.8, Botón CUE](#) para más detalles.
- (8) **Deslizador de volumen:** el deslizador de volumen permite incorporar el canal a la mezcla. Funciona tanto en el modo de TRAKTOR como en el de Direct Thru. Véase [↑4.4.1.5, 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 Botón de TRAKTOR

Es un interruptor que activa el **modo de TRAKTOR** o el **modo directo**.



Botón de TRAKTOR

El modo directo (Direct Thru) permite usar el S8 como mezclador autónomo de cuatro canales en tocadiscos, equipos de CD y otras fuentes

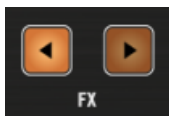
Botón de TRAKTOR	Canal del S8	Cubierta de TRAKTOR	Fuente de audio
Modo de TRAKTOR	Conectado a TRAKTOR	Cubierta de pistas (Track Deck)	Cubierta de TRAKTOR
"	"	cubiertas de remezcla (Remix Deck)	Cubierta de TRAKTOR
"	"	Entrada en vivo (Live Input)	Fuente externa
Modo directo	Modo Thru	Direct Thru	Fuente externa

Si emplea el S8 de manera independiente (es decir, sin un ordenador), los botones de TRAKTOR aparecerán apagados.

Consulte el capítulo [↑4, Detalle del aparato](#) para ver el empleo del S8 como mezclador DJ independiente en modo directo.

4.4.1.3 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.



Los efectos solo funcionan en el modo de TRAKTOR. Si necesita procesar un dispositivo externo con los efectos de TRAKTOR, seleccione el modo de TRAKTOR y luego ponga la cubierta en la modalidad de entrada en vivo (Live Input).

Asignar las unidades FX 3 y 4

TRAKTOR puede trabajar hasta con cuatro unidades FX. Las otras dos unidades FX se activan en las preferencias del programa: *Preferences > Effects > FX Unit Routing > 4 FX Units*.

Para asignar un canal a la unidad FX 3 o FX 4:

- ▶ Presione **SHIFT** y el botón **FX**. El botón FX izquierdo asigna la unidad FX 3 y el derecho, la unidad FX 4.
- ▶ Las unidades FX 3 y 4 se manejan con los controles de implementación del S8.

4.4.1.4 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



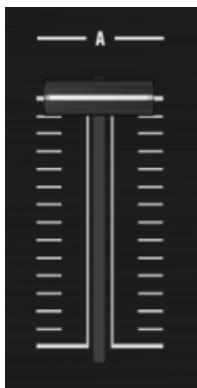
El ecualizador interno del S8 es idéntico al de la opción Z ISO del programa TRAKTOR.



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*.

4.4.1.5 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.

4.4.1.6 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 S8, 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.

4.4.1.7 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*.

4.4.1.8 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 [↑2.5.3, 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.



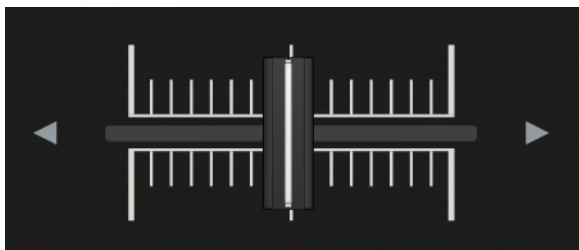
Elementos de la sección general del mezclador

- (1) **Crossfader:** el crossfader establece la mezcla entre canales. Véase [↑4.4.2.1, Crossfader](#) para más detalles.
- (2) **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.
- (3) **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.

- (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 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.
- (6) **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.
- (7) **Botones MIC**: los botones de **MIC** permiten asignar la entrada de micrófono a los canales del mezclador. Véase [↑4.4.2.7, Botones de micrófono 1 y 2](#) para más detalles.
- (8) **Perilla MAIN**: la perilla de **MAIN** controla el volumen general de la señal enviada a la salida general (**MAIN OUT**). Véase [↑4.4.2.8, Perilla del volumen general \(MAIN\)](#) para más detalles.

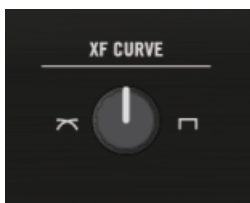
4.4.2.1 Crossfader

El crossfader establece la mezcla entre canales (asignados con los **interruptores de asignación** del panel frontal del S8)



El crossfader

Ajuste el tipo de transición a efectuar con la perilla de **XF CURVE**:



La perilla XF CURVE del panel frontal.

- **Transiciones suaves:** gire la perilla de **XF CURVE** totalmente a la izquierda para generar una transición suave y gradual. Cuando el crossfader está en posición central, los lados derecho e izquierdo se mezclan en igual proporción.
- **Escraches y efectos:** gire la perillas de **XF CURVE** totalmente a la derecha. El crossfader trabaja a manera de un interruptor.

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 S8 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.

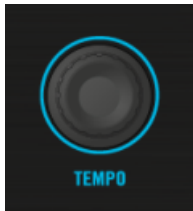


Perilla de mezcla de los auriculares

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 S8 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.



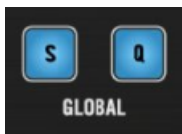
La perilla de cabina



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 S8 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 Botones de micrófono 1 y 2

El S8 cuenta con dos entradas de micrófono (**MIC 1** y **2**) que permiten conectar micrófonos dinámicos y procesarlos a través de las cubiertas de entrada en vivo.



Botones de micrófono 1 y 2

Las entradas de micrófono (**MIC**) se asignan, por defecto, a las Cubiertas C y D.



Los micrófonos solo pueden activarse en cubiertas que no se usan para la reproducción, dado que deben configurarse como cubiertas de entrada en vivo.

- ▶ Presione **MIC 1** o **2** para activar el micrófono. El botón de **MIC** y el canal asignado quedarán encendidos de color verde.
- ▶ Si el micrófono no puede asignarse al canal seleccionado, el botón de TRAKTOR y los botones de **MIC** destellarán alternadamente.

Cambiar la asignación del canal

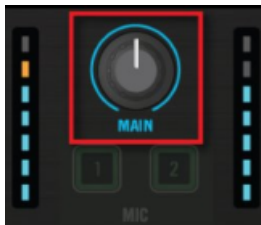
1. Mantenga presionando el botón **MIC 1/2** para verificar la asignación del canal. El canal asignado brillará de color verde. Todo los canales pasibles de asignación aparecerán marcados de color verde.
 2. Mantenga presiona el botón **MIC 1**.
 3. Presione el botón de TRAKTOR de otro canal para asignarle el micrófono.
- Si la asignación se pudo llevar a cabo, el botón de TRAKTOR del canal asignado brillará de color verde.



Para más información sobre la conexión de micrófonos en el S8, véase [↑5.6, Conexión de micrófonos](#).

4.4.2.8 Perilla del volumen general (MAIN)

La perilla de **MAIN** controla el volumen general enviado a la salida del mezclador (salidas **MAIN OUT** del S8).



MAIN: perilla y medidores de volumen

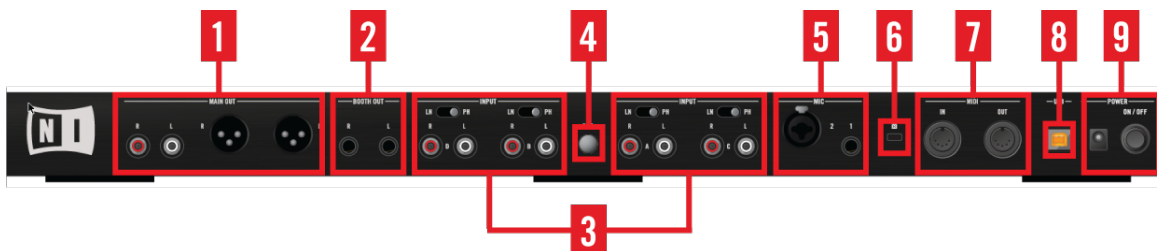
Los medidores a izquierda y derecha muestra el nivel del volumen. Al girar **MAIN** a la izquierda, los medidores indicarán el descenso del volumen y viceversa.



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.

4.5 El panel trasero

El panel trasero aloja una serie de enchufes que permite la conexión de equipo adicional (altavoces, micrófonos, tocadiscos, reproductores de CD, etc.).



Las secciones del panel trasero

(1) **MAIN OUT:** la sección de **MAIN OUT** permite la conexión de los altavoces o el sistema de amplificación. Para más información sobre las conexiones de la salida general, véase [↑4.5.1, Salida general \(MAIN OUT\)](#).

(2) **BOOTH OUT:** la sección de **BOOTH OUT** permite la conexión de un segundo amplificador, caso típico de espectáculos en vivo. Para más información sobre la conexiones de cabina, véase [↑4.5.2, Salida de cabina \(BOOTH OUT\)](#).

(3) **INPUT A-D:** los canales de entrada **INPUT A-D** permiten la conexión de reproductores de CD y tocadiscos. Véase [↑4.5.3, Entradas externas \(INPUT\)](#) para más información.

(4) **Conexión a tierra:** al emplear tocadiscos, conecte aquí el cable a tierra para evitar el zumbido de baja frecuencia.

(5) **MIC:** la sección del micrófono (**MIC**) permite la conexión de hasta dos micrófonos. Véase [↑4.5.4, Micrófono \(MIC\)](#) para más detalles.

(6) **Cerradura Kensington:** permite asegurar un candado Kensington como medida de seguridad ante sustracciones. Véase [↑4.5.5, Cerradura Kensington](#) para más detalles.

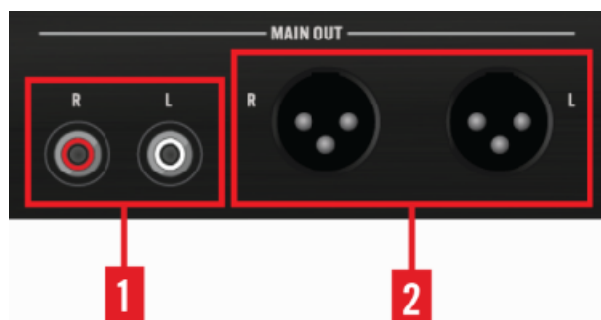
(7) **MIDI IN/OUT:** los conectores de **MIDI IN/OUT** permiten la conexión de dispositivos MIDI. Véase [↑4.5.6, MIDI](#) para más detalles.

(8) **USB**: el conector USB conecta el dispositivo al ordenador. Véase [↑4.5.7, Conexión USB](#) para más detalles.

(9) **POWER**: la sección de **POWER** permite la conexión de S8 al suministro eléctrico y presenta un interruptor de encendido y apagado. Véase [↑4.5.8, 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 S8 al sistema de amplificación y los altavoces.

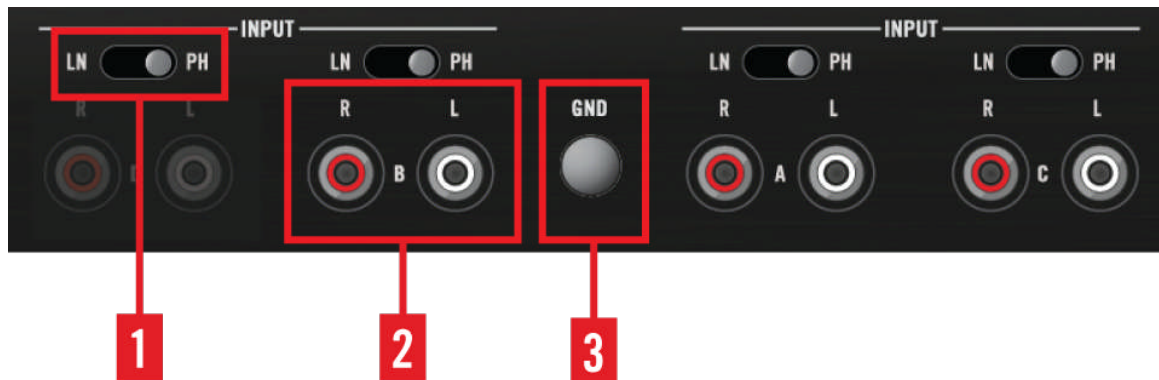
4.5.2 Salida de cabina (BOOTH OUT)



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 S8.

4.5.3 Entradas externas (INPUT)



Entradas RCA de INPUT

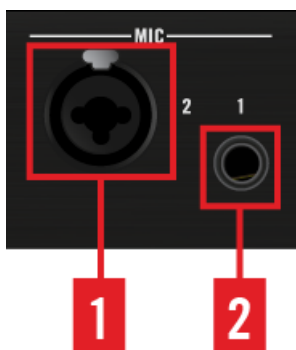
Los canales de entrada A-D permiten conectar tocadiscos, reproductores de CD o cualquier otra fuente de audio externa que quiera emplear en sus actuaciones. Esta sección contiene:

- (1) **Interruptor de LÍNEA/FONO:** dependiendo del dispositivo a conectar, ponga este interruptor en **LN** (línea) o en **PH** (fono). Fonógrafos requieren normalmente **PH** y dispositivos de nivel línea, **LN**.
- (2) **Entradas RCA de línea/fono:** tocadiscos, reproductores de CD y fuentes de audio de nivel de línea pueden enchufarse a estas entradas mediante cables RCA.
- (3) **Puesta a tierra:** conecta el cable de conexión a tierra del tocadiscos para evitar la generación de zumbido.



Para más información sobre el empleo del S8 con tocadiscos (o reproductores de CD) y TRAKTOR SCRATCH PRO 2, consulte la sección [↑5, Montajes comunes](#).

4.5.4 Micrófono (MIC)



Conexiones de micrófono

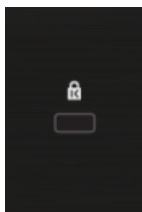
La sección del micrófono (MIC) ofrece dos entradas:

- (1) **MIC 2 (TRS balanceada):** conexión de micrófono para conectores XLR o de 6,3 mm (1/4 de pulgada) balanceados.
- (2) **MIC 1 (no balanceada):** conexión de micrófono para conectores de 6,3 mm (1/4 de pulgada).



Para más información sobre la conexión de micrófonos en el S8, véase [↑5.6, Conexión de micrófonos](#).

4.5.5 Cerradura Kensington



Cerradura Kensington

Utilice esta cerradura para enganchar un candado compatible para seguridad del S8.

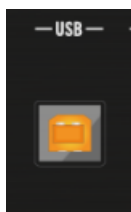
4.5.6 MIDI



Conexiones MIDI

Estos enchufes permiten la conexión de dispositivos MIDI al montaje de TRAKTOR KONTROL S8.

4.5.7 Conexión USB



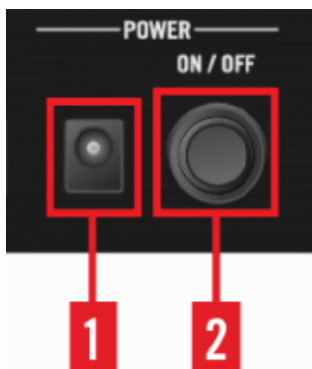
Conexión USB

Utilice este enchufe para conectar el S8 al ordenador con el cable USB provisto. Las conexión es USB 2 y compatible con USB 3.



Debido a la voluminosa transmisión de datos requerida, el TRAKTOR KONTROL S8 podría funcionar de manera defectuosa si se encuentra conectado a un hub USB. Asegúrese de conectar el S8 directamente en uno de los puertos USB del ordenador.

4.5.8 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 S8.



Antes de enchufar el conector de alimentación al S8, 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 S8.



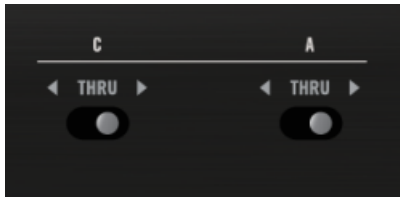
El panel frontal del S8

(1) **Interruptores de asignación del crossfader:** asigna los canales a cualquiera de los lados del crossfader. Véase [↑4.6.1, Interruptores de asignación del crossfader](#) para más detalles.

(2) **Perilla del crossfader:** esta perilla ajusta la curva de transición del crossfader. Véase [↑4.6.2, Perilla del crossfader \(XF CURVE\)](#) para más detalles.

(3) **Conexión de auriculares:** la sección de **PHONES** permite la conexión de los auriculares. Véase [↑4.6.3, PHONES](#) para más detalles.

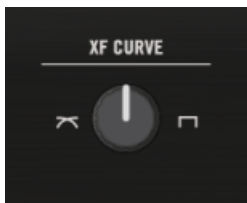
4.6.1 Interruptores de asignación del crossfader



Interruptores de asignación del crossfader

Los canales pueden asignarse a cualquiera de los lados del crossfader. La posición central (**THRU**) permite puentear el crossfader.

4.6.2 Perilla del crossfader (XF CURVE)



Perilla de la curva del crossfader

La perilla cambia el modo en que el crossfader realiza la transición entre pistas. Diferentes situaciones requieren diferentes tipos de transición.

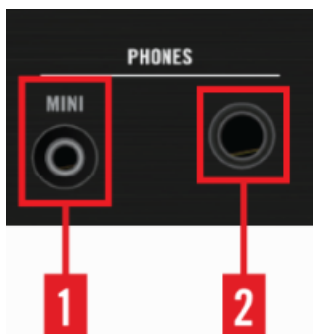
Transiciones suaves: gire la perilla de **XF CURVE** totalmente a la izquierda para generar una transición suave y gradual. Cuando el crossfader está en posición central, los lados derecho e izquierdo se mezclan en igual proporción.

Escraches y efectos: gire la perillas de **XF CURVE** totalmente a la derecha. El crossfader trabaja a manera de un interruptor.



La curva de transición puede modificarse en *Preferences > Mixer > Crossfader*.

4.6.3 PHONES



Conexiones de los auriculares

La sección de **PHONES** ofrece dos enchufes para la conexión de los auriculares. Se pueden escuchar tanto las pistas monitorizadas (**CUE**) como la mezcla de la salida general (**MAIN**).

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

(2) **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 S8.

4.7 La cubierta

Esta sección brinda una descripción detallada de las perillas, botones y deslizantes presentes en las cubiertas del S8 y su empleo en las rutinas de trabajo de TRAKTOR

El S8 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 específico; es decir, como cubiertas de pistas (Track Deck), de remezclas (Remix Deck), de subpistas stem (Stem Deck) o como cubiertas de entrada en vivo (Live Input)).

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.



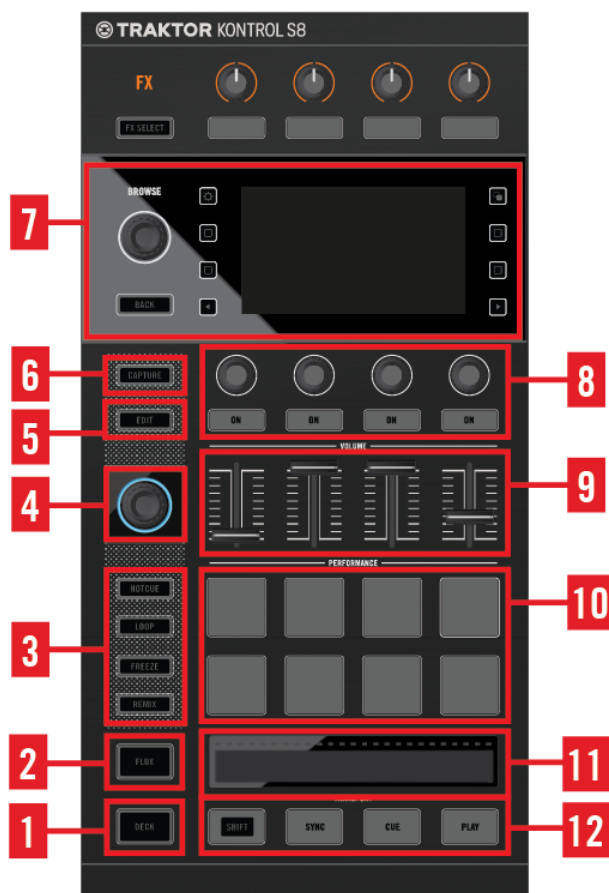
Si conecta un dispositivo al S8, puede pasar por alto las cubiertas activando, en el mezclador, la opción Thru del canal correspondiente. La cubierta en cuestión quedará automáticamente desactivada.

Para más detalles sobre las modalidades de las cubiertas, consulte el manual de TRAKTOR PRO.

La cubierta izquierda del aparato 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 S8 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.



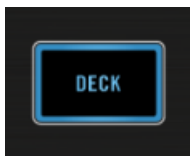
Elementos constitutivos de la cubierta izquierda

- (1) **Botón DECK:** El botón de **DECK** permite seleccionar la cubierta primaria o la cubierta secundaria. Consulte [↑4.2.1, DECK \(botón\)](#) para más detalles.
- (2) **Botón FLUX:** el botón de **FLUX** habilita el modo Flux de la cubierta en foco. Véase [↑4.7.2, Botón FLUX](#) para más información al respecto.
- (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) **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 [↑4.2.4, Perilla de bucleo](#) para más detalles.
- (5) **Botón EDIT:** el botón de **EDIT** abre el modo de la retícula, el cual permite ajustar la retícula rítmica de una pista. Consulte el apartado [↑4.2.5, Botón EDIT](#) para más detalles.
- (6) **Botón CAPTURE:** el botón de **CAPTURE** abre la ventana de captura (**CAPTURE**) y permite seleccionar rápidamente la fuente de extracción de una cubierta de remezcla. Véase [↑4.7.3, Botón CAPTURE](#) para más detalles.
- (7) **Área del visualizador:** el visualizador muestra la información de las cubiertas de TRAKTOR y ofrece controles de visualización y, también, controles de búsqueda (**BROWSE**). Consulte el apartado [↑4.7.4, Área del visualizador y sus controles](#) para más detalles.
- (8) **Controles de implementación:** estas perillas y botones ajustan los nichos de una cubierta de remezcla y, también, las subpistas de una cubierta stem. Véase [↑4.7.5, Controles de implementación](#) para mayor información.
- (9) **Deslizantes de volumen:** la cubierta proporciona cuatro controles deslizantes de volumen para mezclar las señales de los nichos de una cubierta de remezcla, así como también las subpistas de una cubierta stem. Véase [↑4.7.6, Volumen de los nichos de remezcla](#) para más detalles.
- (10) **Pads:** la cubierta dispone de un juego de ocho pads, cuya función dependerá del modo seleccionado con los botones de modo. Véase [↑4.7.7, Pads](#) para más información.
- (11) **Tira táctil:** la tira táctil reproduce la función de las ruedas de desplazamiento de los controladores DJ. Véase [↑4.7.8, Tira táctil](#) para más información.
- (12) **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. Véase [↑4.7.9, Controles de la ejecución](#) para más información.

4.7.1 DECK (botón)

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

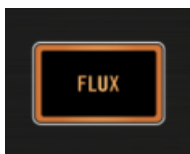


El botón de DECK

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).

4.7.2 Botón FLUX

El botón **FLUX** del S8 habilita el modo Flux de la cubierta en foco.



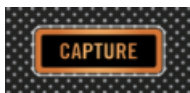
El botón de FLUX

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.).

4.7.3 Botón CAPTURE

El botón de **CAPTURE** permite seleccionar la fuente de extracción de samples para una cubierta de remezcla.



Botón de CAPTURE

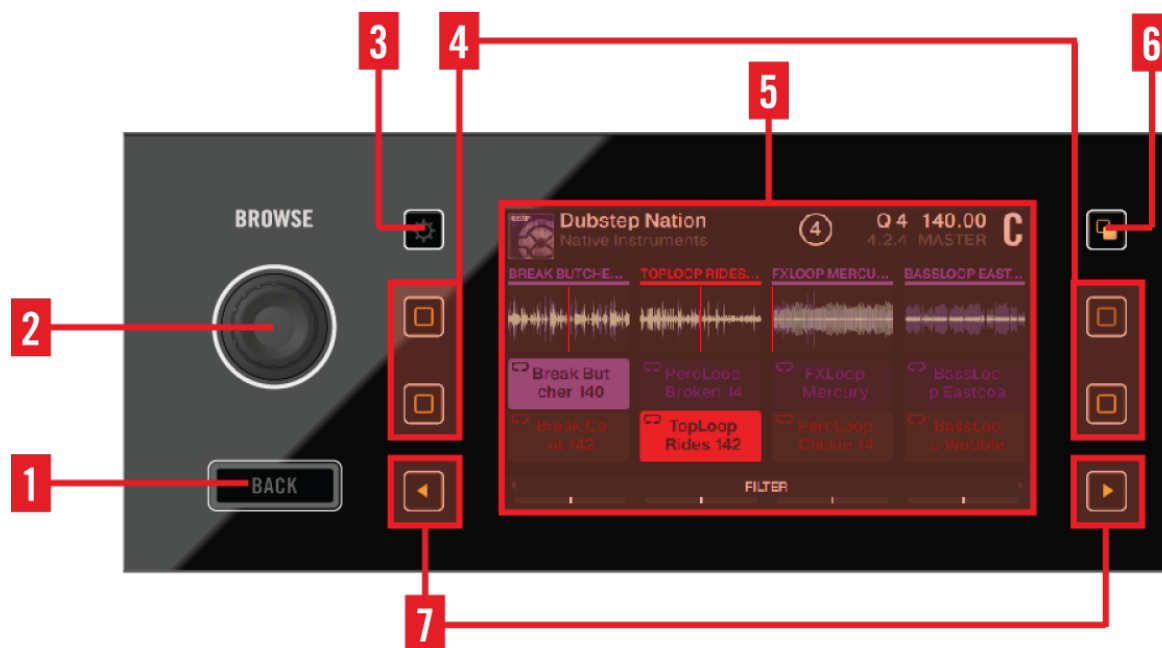
Al presionar **CAPTURE** y tocar la perilla de **BROWSE**, el visualizador muestra la fuente de captura vigente. Al girar **BROWSE** se puede seleccionar una fuente de captura diferente.



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

4.7.4 Área del visualizador y sus controles

Los visualizadores del S8 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) **Botón BACK:** el botón de **BACK** es un botón que permite retroceder al nivel de búsqueda anterior. Véase [↑4.7.4.1, Botó BACK](#) para más detalles.

(2) **Perilla BROWSE:** La perilla de **BROWSE** es un transductor que permite abrir el buscador en el visualizador, recorrer las distintas listas y cargar pistas. Véase [↑4.7.4.2, Perilla BROWSE](#) para más detalles.

(3) **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 [↑4.7.4.3, Botón de la configuración](#) para más detalles.

(4) **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 [↑4.7.4.4, Botones de visualización](#) para más detalles.

(5) **Visualizador:** es una pantalla de 4,3 pulgadas que permite obviar en gran parte la interfaz del programa TRAKTOR. Véase [↑4.7.4.5, Visualizador](#) para más detalles.

(6) **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 [↑4.7.4.6, Botón de vistas](#) para más detalles.

(7) **Botones de implementación:** estos dos botones permiten seleccionar el **modo de implementación** (es decir, las funciones de **FILTER**, **PITCH** y **FX SEND**) de los **controles de implementación** (las cuatro perillas y los cuatro botones **ON** situados bajo el visualizador). Estos modos son propios de las cubiertas de remezcla y de las cubiertas stem. Véase [↑4.7.4.7, Botones implementación](#) para más detalles.

4.7.4.1 Botó BACK

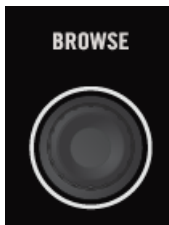
Cuando el buscador aparece mostrado en la pantalla, el botón de **BACK** permite subir un nivel en la estructura de archivos. Presionar **BACK** durante más de un segundo permite abandonar el buscador.



Botón de BACK

4.7.4.2 Perilla BROWSE

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



Transductor de 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.
- Girar **BROWSE** para recorrer los archivos. Presionar otra vez para ingresar a una subcarpeta y presionar una vez más 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 S8* de las preferencias de TRAKTOR.

4.7.4.3 Botón de la configuración

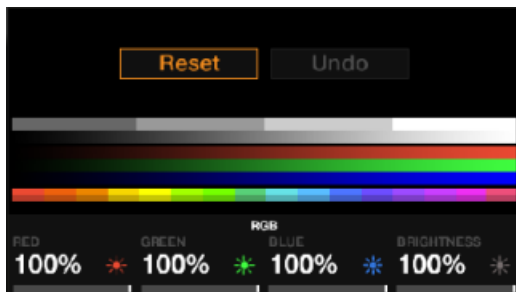
Este botón abre la configuración de visualizador del S8.



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

4.7.4.4 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.

4.7.4.5 Visualizador

Por defecto, la configuración de cubiertas de TRAKTOR es *2 Track + 2 Remix Decks(Scratch)*. Esto significa que las dos cubiertas superiores del S8 (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). Si un canal del mezclador del S8 está en modo Thru, la cubierta correspondiente del programa también lo estará. La información que suministran al respecto los visualizadores del S8 es la siguiente:

Por defecto, la configuración de cubiertas de TRAKTOR es *2 Track + 2 Remix Decks(Scratch)*. Esto significa que las dos cubiertas superiores del S8 (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 S8 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 S8 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 más-ter. 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 S8 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.

Cubierta de entrada en vivo

El panel trasero del S8 permite la conexión de micrófonos, tocadiscos y reproductores de CD. La señal de audio de estos dispositivos puede direccionarse hacia el programa TRAKTOR y mezclarse con el audio de otras cubiertas empleando el modo de entrada en vivo. En este modo, el visualizador del S8 mostrará: *Live Input - Traktor Audio Passthru*.



Los controles de la sección de Transport del S8 quedan deshabilitados cuando la cubierta funciona como *Live Input*.

Modo Thru

Si no necesita operar un dispositivo externo, como un tocadiscos o un reproductor de CD, a través de una cubierta; ponga ese canal del mezclador en el modo Thru, presionando el botón de TRAKTOR. La señal se mezclará en el mezclador del S8 y no será enviada al programa TRAKTOR.

4.7.4.6 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.

4.7.4.7 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



Si en las preferencias de TRAKTOR activa las *4 unidades FX*, los botones de implementación permiten seleccionar las unidades FX 3 y 4.

4.7.5 Controles de implementación

Bajo el visualizador, la cubierta presenta cuatro perillas y cuatro botones para controlar distintas funciones de los nichos de remezcla (FILTER, PITCH y FX SEND, y MIDI (cuando está habilitado)).



Controles de implementación

Filtrado (FILTER)

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



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



Si TRAKTOR está configurado para trabajar con *4 unidades FX*, las perillas y botones de implementación de la Cubierta A controlarán las unidad FX 3 y los de la Cubierta B, la unidad FX 4. Por defecto, no presentan ninguna función en las cubiertas de pistas.

Envío a efectos (FX SEND)

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



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



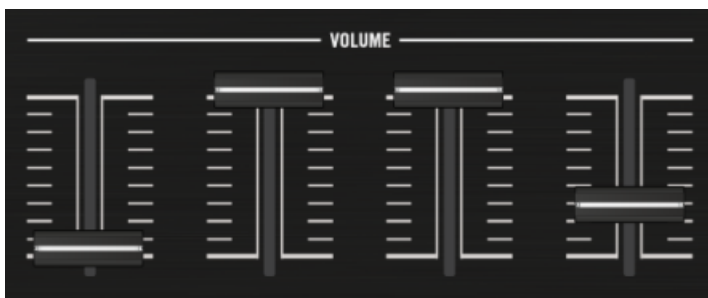
Para más información sobre el uso de los controles de implementación para manejar las unidades de efectos (3 y 4), consulte el apartado [↑4.3.3, Unidades FX 3 y 4](#).

Tono (PITCH)

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

4.7.6 Volumen de los nichos de remezcla

El S8 ofrece un deslizador de volumen por nicho. Esto permite mezclar las señales de los cuatro nichos de remezcla de una cubierta o las distintas subpistas de una cubierta stem antes de que pasen por el volumen del canal y el crossfader



Deslizantes de volumen de los nichos

Deslizantes de volumen en cubiertas de remezcla

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

Deslizantes de volumen en cubiertas stem

- En caso de que solo una cubierta por lado sea una cubierta stem, los deslizantes controlarán el volumen de las subpistas respectivas.
- En caso de que tanto la cubierta primaria como la secundaria estén configuradas como cubiertas stem, los deslizantes de volumen controlarán el volumen de las subpistas de la cubierta en foco.

4.7.7 Pads

Las cubiertas del S8 presentan, cada una, un juego de ocho pads. Según el modo seleccionado (con los botones de modo), los pads llevarán a cabo funciones diferentes.



Pads

Esto es lo que hacen los pad según el 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.

LOOP

Presionar un pad en el modo del bucleo hace repetir la ejecución de esa parte de la pista, según la cantidad de compases ingresada en la opción de [Loop Mode Size](#) de *Preferences > Traktor Kontrol S8 > Loop Mode Sizes > Loop*. Las medidas predeterminadas son:

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

La función de bucleo toma en cuenta la cuantificación establecida:

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

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

FREEZE

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

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

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

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.

4.7.8 Tira táctil

El S8 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

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 S8: *Preferences>TRAKTOR KONTROL S8>Touchstrip>Scratch Sensitivity*.



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

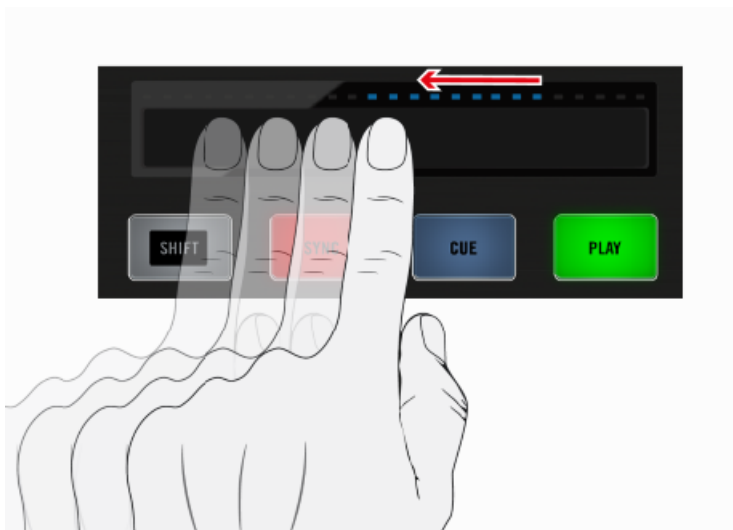
Dirección de la corrección de velocidad

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.



Corregir la velocidad de manera invertida

Para llevar esto a cabo, marque la casilla de **Invert** en: *Preferences>Traktor Kontrol S8>Touchstrip>Bend Sensitivity*.

Sensibilidad al tacto

El S8 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 S8>Touchstrip*.

4.7.9 Controles de la ejecución

Los botones de la sección de Transport del S8 controlan los aspectos relacionados con la ejecución de las cubiertas.



Estos controles solo funcionan cuando el S8 trabaja en el modo de TRAKTOR. No cumplen ninguna cuando el dispositivo es usado de manera independiente.

Botón PLAY

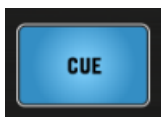
El botón de **PLAY** inicia o detiene la ejecución de la cubierta en foco. Al activar la ejecución, el botón se enciende de color verde. Al detenerla, el botón queda semiencendido.



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 semiencendido.



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 encendido

Mientras la pista se está ejecutando, presione **SHIFT** + **SYNC** para poner la cubierta como **tempo máster**. El tempo de la cubierta pasará a ser el tempo de referencia para la sincronización de las otras cubiertas y efectos. El S8 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 S8, permitiendo acceder a sus funciones secundarias. El botón se enciende de color blanco cuando está presionado.



Botón SHIFT

- **SHIFT** trabaja sobre los elementos de control de la cubierta en que se encuentra. Es decir, no es posible utilizar el botón **SHIFT** izquierdo para acceder a las funciones secundarias de la cubierta derecha.
- Sin embargo, para los controles del mezclador del S8, cualquiera de los botones **SHIFT** puede emplearse para acceder a las funciones secundarias.

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

5 Montajes comunes

El S8 no solo es un controlador e interfaz de audio que sirve para el manejo de TRAKTOR; también, puede emplearse juntamente con tocadiscos y reproductores de CD e, incluso, usarse puramente como mezclador de cuatro canales sin ningún tipo de conexión con el programa.

Este capítulo ejemplifica estos distintos escenarios y, también, la manera de conectar el micrófono.



Para poder emplear las funciones de TRAKTOR SCRATCH en tocadiscos y equipos de CD, será necesario contar con vinilos o CD de código temporal. Estos dispositivos no están incluidos en la caja del S8 pero pueden adquirirse en el sitio de Internet de Native Instruments.

Condiciones previas

- El programa TRAKTOR SCRATCH PRO 2 tiene que estar instalado y activado como lo describe la guía de instalación de TRAKTOR KONTROL S8.
- El S8 está configurado como lo describe la guía de instalación de TRAKTOR KONTROL S8.
- El S8 está apagado y desconectado del tomacorriente.
- El sistema de amplificación o los altavoces activos están desconectado del S8 y apagados.
- Todos los deslizantes de volumen y perillas de volumen del S8 están completamente bajados.

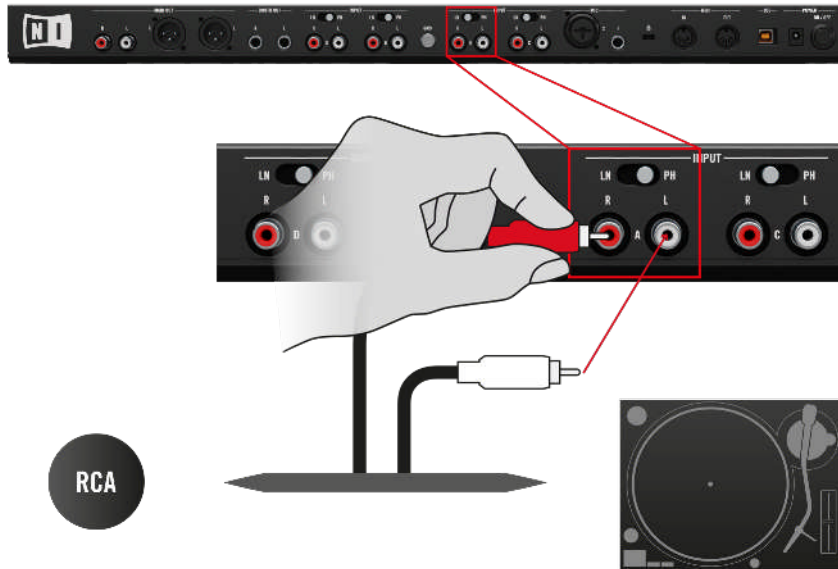
Para conectar un tocadiscos al S8, véase [↑5.1, Conexión del tocadiscos](#)

Para conectar un reproductor de CD al S8, véase [↑5.2, Conexión de los equipos de CD](#)

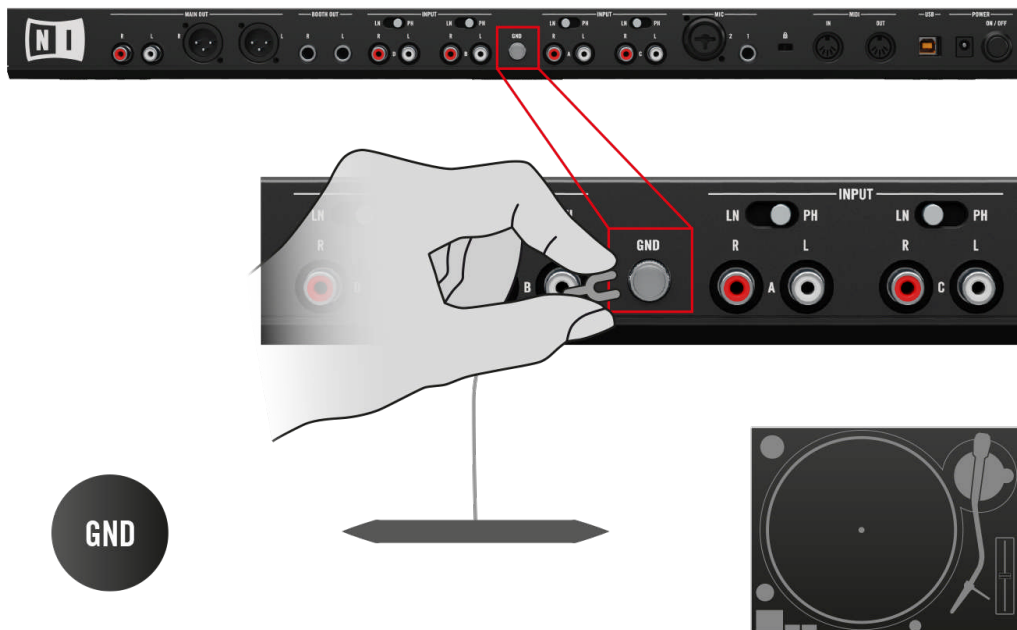
5.1 Conexión del tocadiscos

Para integrar un tocadiscos al montaje de TRAKTOR:

1. Conecte el tocadiscos en una de las entradas de línea/fono (INPUT A – D) del panel trasero del S8 empleando un cable estéreo RCA.



2. Conecte el cable de conexión a tierra del tocadiscos en el borne de tierra (GND) del panel trasero del S8.



3. Ponga el interruptor de línea/fono del canal respectivo en PH.



→ El tocadiscos está listo.



El medidor del canal muestra el volumen de entrada independientemente de la posición de ajuste del deslizador de volumen del canal. Recuerde siempre de poner el volumen de entrada del canal a mínimo.

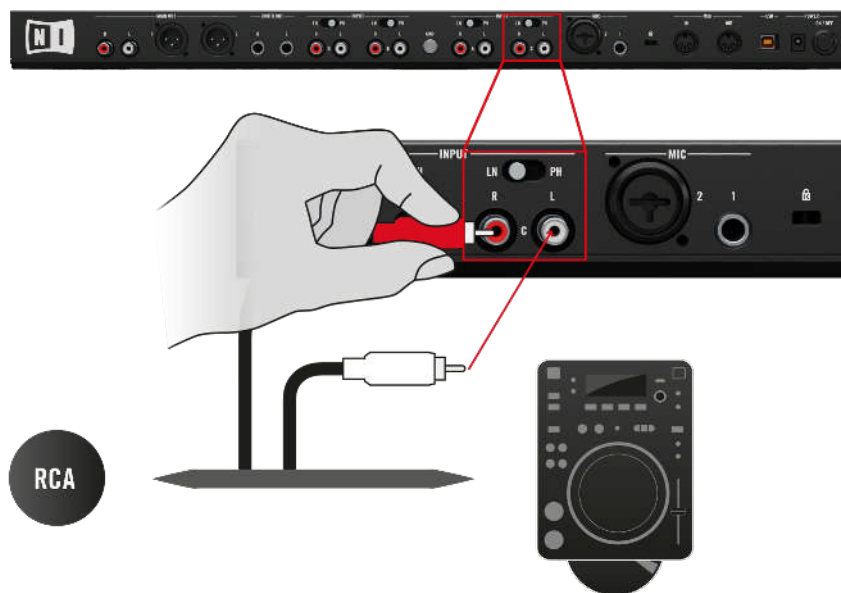
Para usar el S8 con mezclador DJ independiente, véase [↑5.5, Emplear el S8 como mezclador independiente](#).

Para usar el tocadiscos con dispositivos de código de tiempo, véase [↑5.4, Integrar fuentes externas con código de tiempo](#)

5.2 Conexión de los equipos de CD

Para incluir un tocadiscos de CD en el montaje de TRAKTOR.

1. Conecte el tocadiscos de CD en una de las entradas de línea/fono (INPUT A – D) del panel trasero del S8 empleando un cable estéreo RCA.



2. Ponga el interruptor de línea/fono del canal respectivo en **LN**.



→ El tocadiscos de CD está listo.



El medidor del canal muestra el volumen de entrada independientemente de la posición de ajuste del deslizador de volumen del canal. Recuerde siempre de poner el volumen de entrada del canal a mínimo.

Para usar el S8 con mezclador DJ independiente, véase [↑5.5, Emplear el S8 como mezclador independiente](#).

Para usar tocadiscos de CD con código de tiempo, véase [↑5.4, Integrar fuentes externas con código de tiempo](#).

5.3 Integrar fuentes de audio externa a la rutina de trabajo de TRAKTOR

Con un tocadiscos de vinilo o CD conectado a un canal, la señal puede direccionarse tanto hacia TRAKTOR, para ponerle efectos vía una cubierta de entrada en vivo, o puede mezclarse directamente en el mezclador del S8 con el modo Direct Thru.



Presione el botón de TRAKTOR del canal respectivo para alternar entre el modo de la cubierta en vivo y el modo Direct Thru. Si bien los efectos solo pueden asignarse al modo de entrada en vivo, la ecualización y el filtrado pueden usarse en ambos.

5.4 Integrar fuentes externas con código de tiempo

Tras conectar correctamente el tocadiscos al S8, hay que completar algunos pasos más para tener listo el montaje de TRAKTOR SCRATCH.



Para una descripción detallada de TRAKTOR SCRATCH PRO 2, consulte el capítulo 12 del manual de TRAKTOR.

5.4.1 Preparativos finales con vinilos

Para completar el montaje de TRAKTOR SCRATCH con el S8.

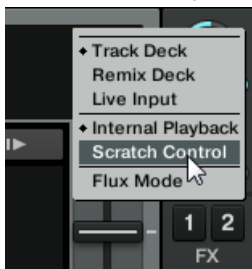
1. Conecte el conector de alimentación del S8 en el tomacorriente.
2. Encienda el S8.
3. Encienda el sistema de amplificación o los altavoces activos.
4. Arranque TRAKTOR en el ordenador.
5. Presione los botones de TRAKTOR en la cubiertas del S8 destinadas al modo SCRATCH. Esta acción es fundamental para poder activar la función de scratch.



6. En el programa TRAKTOR, haga clic en la letra de la cubierta para abrir el menú.



7. Seleccione la opción de *Scratch Control*.



En las cubiertas de TRAKTOR, los botones de los modos absoluto y relativo de ejecución pasarán a reemplazar los botones de **CUE** y **CUP**.



8. Coloque los vinilos de código de tiempo en el tocadiscos.
 9. Use el S8 para cargar pistas en las cubiertas configuradas con *Scratch Control*.
 10. Ponga en marcha las bandejas y coloque la púa sobre el vinilo.
- La calibración es un proceso que lleva a cabo automáticamente.

5.4.2 Preparativos finales con CD

Para completar el montaje de TRAKTOR SCRATCH con el S8.

1. Conecte el conector de alimentación del S8 en el tomacorriente.
2. Encienda el S8.
3. Encienda el sistema de amplificación o los altavoces activos.
4. Arranque TRAKTOR en el ordenador.

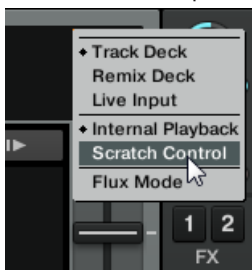
5. Presione los botones de TRAKTOR en la cubiertas del S8 destinadas al modo SCRATCH. Esta acción es fundamental para poder activar la función de scratch.



6. En el programa TRAKTOR, haga clic en la letra de la cubierta para abrir el menú.



7. Seleccione la opción de *Scratch Control*.



En las cubiertas de TRAKTOR, los botones de los modos absoluto y relativo de ejecución pasarán a reemplazar los botones de [CUE](#) y [CUP](#).



8. Inserte los CD de control en los tocadiscos de CD.
9. Use el S8 para cargar pistas en las cubiertas configuradas con *Scratch Control*.

10. Ponga en marcha la ejecución de los CD.

→ El proceso de calibración se lleva a cabo automáticamente al accionar la ejecución por primera vez.

5.4.3 Calibración correcta

TRAKTOR detecta automáticamente el dispositivo de reproducción empleado, verifica la calidad de la señal y, si esta es adecuada, completa el proceso de calibración. Las bandejas del programa girarán a la misma velocidad del tocadiscos y el movimiento del vinilo será registrado con precisión.

En general, recomendamos echar un vistazo al panel de calibración de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 para comprobar que el control de código de tiempo funciona sin problemas.

Para **abrir el panel de calibración**, haga clic en la imagen de la bandeja, y si esta tampoco está visible, haga clic entonces en la flechita (botón de minimización) que aparece justo arriba del medidor de calidad del código de tiempo.



El botón de minimización también oculta el panel de calibración para lograr una vista más grande de la pista.

La ilustración de abajo muestra un ejemplo de calibración correcta de un **vinilo de control** y los cuatro indicadores del panel:



Los cuatro indicadores del panel de calibración.

(1) **El panel** muestra una representación circular de la señal de código de tiempo. Si la calibración es correcta, aparecerá una circunferencia azul rodeando una línea diagonal naranja.

(2) **El medidor de calidad** se sitúa a la derecha. Tras una correcta calibración, aparece completamente de color naranja.

(3) **El medidor de volumen de entrada estéreo** aparece abajo a la derecha. Tras una correcta calibración, los dos canales aparecen subidos hasta la mitad.

(4) **La información de estado** aparece abajo en el medio.

El botón de **CALIBRATE** restablece la calibración. Esto se lleva a cabo automáticamente al iniciar TRAKTOR.



Calibración correcta de un CD de control MK2



En un montaje mixto, con un tocadiscos de vinilos y otro de CD, simplemente conecte los dispositivos de la manera arriba explicada. Asegúrese de poner correctamente los interruptores de línea/fono y que los botones de TRAKTOR de los canales del mezclador se encuentren encendidos para indicar que están trabajando en el modo del programa.



Si, a pesar de las instrucciones descritas, la calibración de los vinilos o CD no puede lograrse, consulte el manual de TRAKTOR 2, donde hallará información detallada sobre TRAKTOR SCRATCH y la solución de problemas.

5.5 Emplear el S8 como mezclador independiente

Para usar el S8 como mezclador autónomo de tocadiscos, siga las instrucciones dadas a continuación:

Condiciones previas

- El S8 no está conectado al ordenador

Preparativos finales

1. Conecte el conector de alimentación del S8 en el tomacorriente.
 2. Encienda el S8.
 3. Encienda el sistema de amplificación o los altavoces activos.
 4. Asigne los canales a uno de los lados del crossfader.
 5. Encienda el tocadiscos de vinilos o CD.
 6. Ponga el vinilo sobre la bandeja o inserte el CD.
 7. Empiece la mezcla.
 8. Suba lentamente la perilla de **MAIN** hasta lograr el volumen deseado.
- Los medidores del canal correspondiente, en el S8, se encenderán para indicar la recepción de la señal de audio.

Si no se escucha nada, compruebe que:

- Las perillas de ganancia **GAIN** (a la cabeza de los canales **A - D**) de estén subidas.
- Los deslizantes de volumen de los canales estén subidos completamente.
- Los perillas de **FILTER** y de ecualización (**HI**, **MID**, **LOW**) estén en posición central.



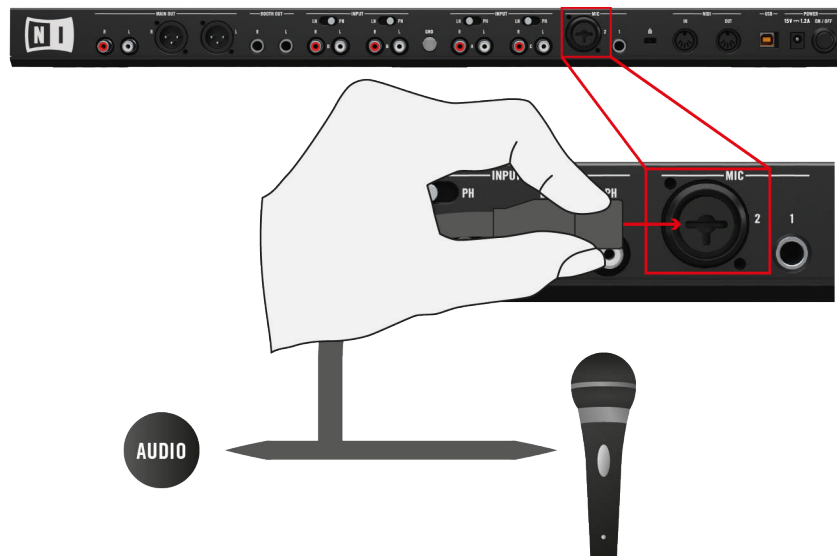
Si bien es posible operar la ecualización y filtrado internos de TRAKTOR, no es posible ajustar la ecualización y el filtrado durante la operación autónoma.

5.6 Conexión de micrófonos

La conexión de un micrófono permite ampliar el impacto de un recital. Usted puede hablar con su audiencia, tararear el ritmo o procesar voces con los efectos internos de TRAKTOR. A continuación, mostraremos la manera de conectar un micrófono al S8 y asignarlo a uno de los canales.

Para conectar un micrófono en el S8:

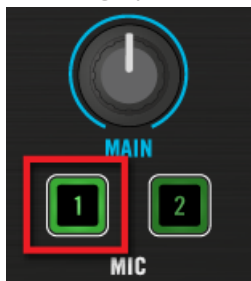
- ▶ Enchufe el o los micrófonos en los enchufes de **MIC 1** o **MIC 2**, en el panel posterior del S8.



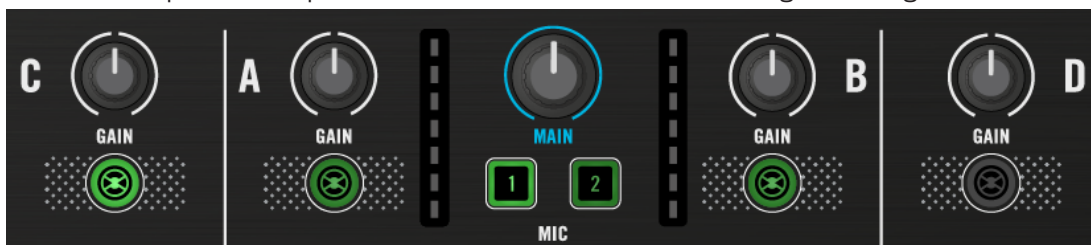
5.6.1 Comprobar la asignación del micrófono

Por defecto, el S8 asigna **MIC 1** al canal **C** del mezclador y **MIC 2** al canal **D**.

- Mantenga presionado el botón de **MIC 1**.



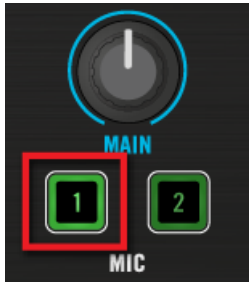
- Los botones de TRAKTOR de los canales A y B quedarán semientendidos de color verde para indicar que pueden recibir la asignación de un micrófono. El botón del canal **D** aparece apagado para señalar que **MIC 2** ya está asignado al canal. El botón del TRAKTOR del canal **C** aparece completamente encendido indicando la asignación vigente.



5.6.2 Asignar el micrófono a otro canal

Las dos entradas de micrófono (**MIC**) del S8 pueden asignarse a cualquiera de los cuatro canales. Para asignar la entrada 1 del canal **C** al canal **A**:

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



Los botones de TRAKTOR de los canales **A** y **B** aparecerán semientendidos de color verde para indicar que pueden recibir la asignación de un micrófono.

2. Presione el botón de TRAKTOR del canal A. El botón quedará completamente encendido de color verde.



3. Suelte el botón de **MIC 1**.

→ La entrada de micrófono de **MIC 1** acaba de ser asignada al canal **A**.



No es posible asignar las dos entradas de micrófono a un mismo canal. Si necesita asignar un micrófono a un canal que ya tiene uno, deberá primero reasignar este a otro canal.

5.6.3 Alternan entre la cubierta en vivo y el modo directo

Tras asignar una entrada de micrófono a un canal, el canal pasará automáticamente al modo de cubierta en vivo (**Live Input**).

- ▶ Presione el botón de TRAKTOR del canal para enviar la señal del **MIC** a TRAKTOR (Live Input) o para mezclarla directamente con el mezclador del S8 (Direct Thru).

En el modo de cubierta en vivo, la señal del micrófono puede procesarse con las unidades de efectos de TRAKTOR.

En el modo directo (Direct Thru), la señal del micrófono no es enviada al ordenador. En su lugar, la señal es procesada directamente en el mezclador del S8, solucionando cualquier problema de latencia que pudiera surgir.- Sin embargo, ya no será posible trabajar con efectos.



En el modo directo, las unidades FX de TRAKTOR no tienen efecto sobre la señal, pero la ecualización y el filtrado siguen disponibles.

5.6.4 Activar la entrada de micrófono



Antes de activar la entrada de micrófono por primera vez, baje el control de volumen del canal para evitar explosiones de sonido en los altavoces o auriculares al activar la entrada.

- ▶ Active el micrófono presionando el botón de **MIC 1**.

→ El micrófono está listo para ser empleado.

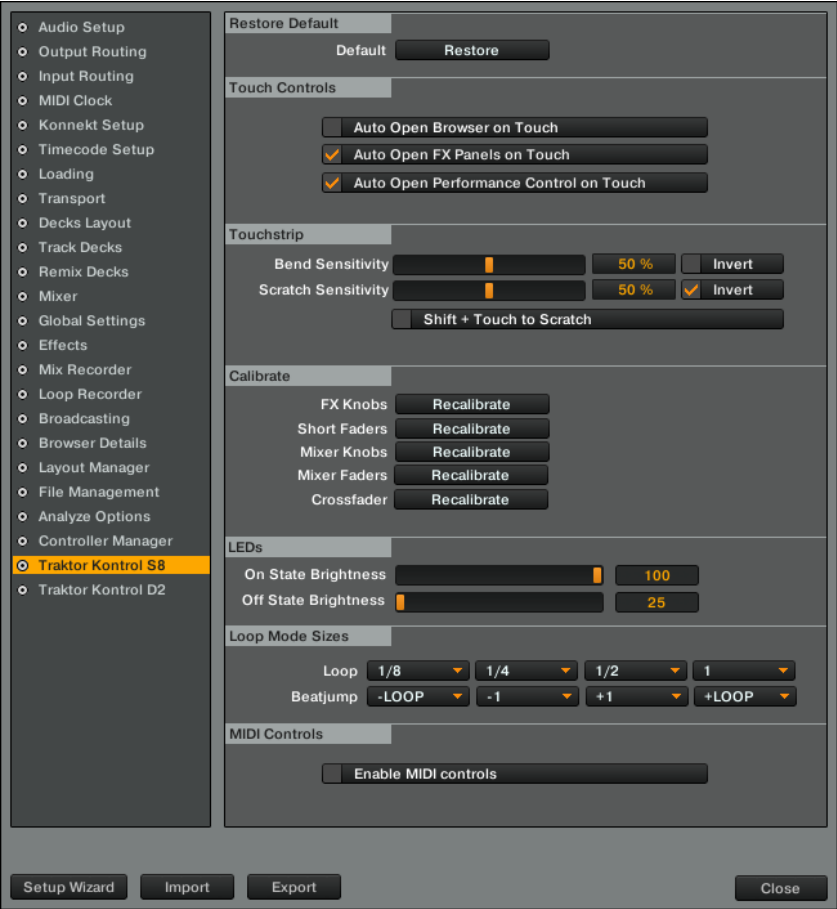
Desactivar el micrófono

Si la entrada **MIC 1** está activada:

- ▶ Desactive el micrófono presionando **MIC 1** otra vez.

6 Panel de preferencias de TRAKTOR

Después de llevar a cabo la configuración del S8 con el asistente de la configuración, el cuadro de preferencias de TRAKTOR incorporará el panel correspondiente al dispositivo. En este panel podrá configurar, entre otras cosas, la sensibilidad de los controles, el funcionamiento de las luces y la medida asumida por saltos y bucles.



El panel del S8 en las preferencias de TRAKTOR.

6.1 Restore Default

Este botón restablece todas las configuraciones de fábrica del TRAKTOR KONTROL S8 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.
- **Auto Open Performance Control on Touch:** active esta casilla para tocar las perillas de implementación y abrir el panel de las funciones controladas por las perillas y botones de implementación. Cuando esta opción está desactivada, no se abre ningún panel.



Si las unidades FX 3 y 4 están activadas, un toque sobre las perillas de implementación abrirá el panel de efectos de dichas unidades (en lugar del panel de la implementación). Al marcar esta opción, activará la sensibilidad de estas perillas más allá de la función cumplida circunstancialmente.

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.
- **Short Faders:** para recalibrar los deslizantes de volumen de los nichos de remezcla.
- **Mixer Knobs:** para recalibrar las perillas de ecualización (**HI**, **MID**, **LOW**) y filtrado (**FILTER**).
- **Mixer Fader:** para recalibrar los controles deslizantes de volumen de los canales.
- **Crossfader:** para recalibrar el **crossfader**.
- **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 S8 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 Loop Mode Sizes

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

- **Loop:** cada uno de los cuatro pads superiores permite abrir un menú desplegable para seleccionar un tamaño de: $1/32$, $1/16$, $1/4$, $1/2$, 1 , 2 , 4 , 8 , 16 o 32 pulsos.

- **Beatjump**: para cada uno de los cuatro pads inferiores, es posible seleccionar una medida de salto rítmico: - *LOOP*, - 32, - 16, - 8, - 4, - 2, - 1, -/2, -/4, -/8, -/16, +/16, +/8, +/4, +/2, +1, +2, +4, +8, + 16, + 32, +*LOOP*.

6.7 Enable MIDI Controls

El TRAKTOR KONTROL S8 permite emplear los controles de implementación y los deslizantes de debajo como controles MIDI. De esta manera, estos controles pueden usarse para enviar mensajes MIDI hacia otros programas y dispositivos. Esta función no se encuentra habilitada por defecto y debe ser activada expresamente:

Habilitar los controles MIDI

Para habilitar los controles MIDI del S8:

1. En la ventana de TRAKTOR, pulse un clic en *File* y luego en *Preferences*, para abrir la ventana de preferencias del programa.
2. Abra la ficha de **TRAKTOR KONTROL S8**. En la sección de **MIDI Controls**, marque la casilla de **Enable MIDI controls**.



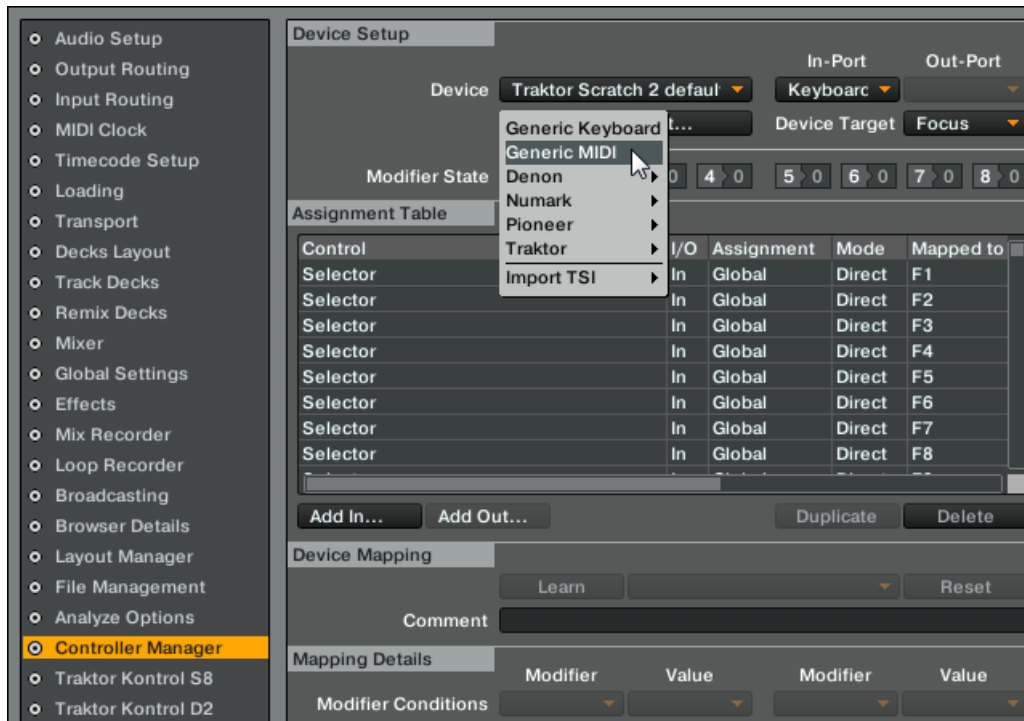
La opción de controles MIDI habilitada en las preferencias del programa.

Asignación de mensajes MIDI

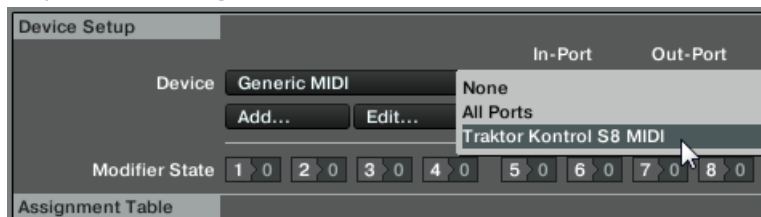
Para asignar canal y mensaje MIDI a los controles:

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

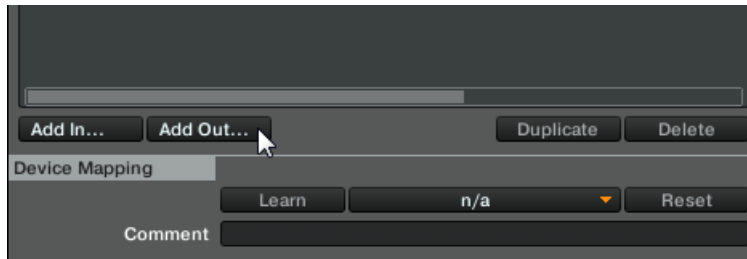
2. Pulse un clic en **Add...** y seleccione **Generic MIDI** para crear un nuevo dispositivo MIDI genérico.



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



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

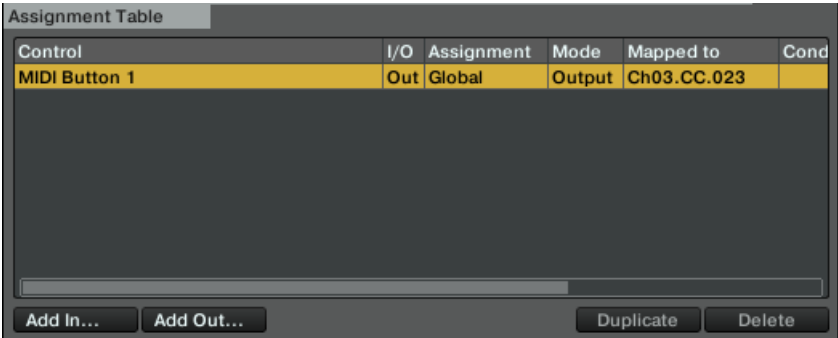


5. Vaya hasta [Global > MIDI Controls >....](#)

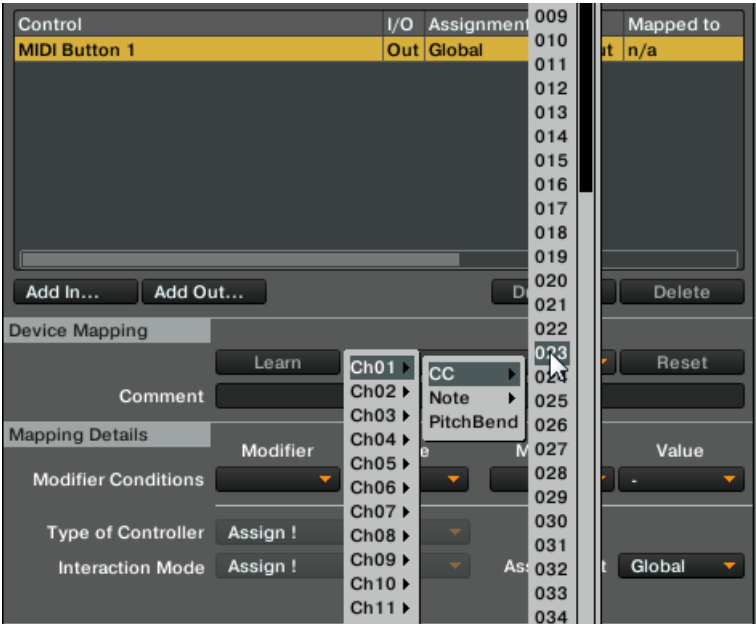
Aquí, se pueden asignar el canal y mensaje MIDI a los distintos controles MIDI. En la lista de perillas, deslizantes y botones, las cuatro primeras entradas de cada categoría corresponden a la cubierta izquierda (Cubiertas A y C) y las últimas cuatro, a la cubierta derecha (Cubiertas B y D).



6. Seleccione una entrada para agregarla al mapeo.



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

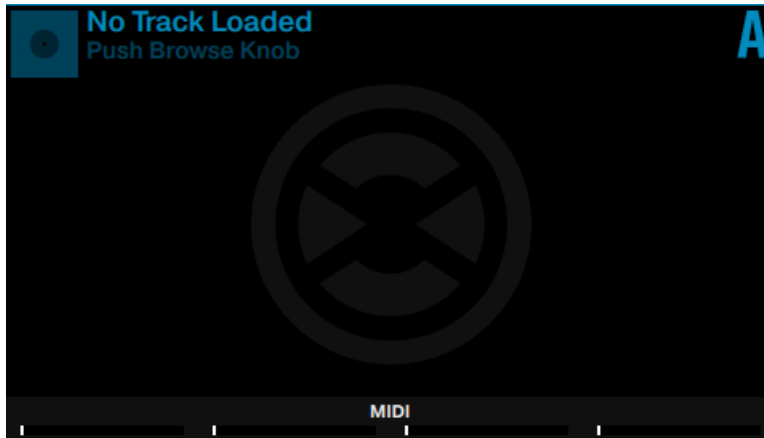


8. Repita el procedimiento en cada uno de los controles MIDI que desea mapear.
9. Pulse un clic en [Close](#) para cerrar las preferencias.

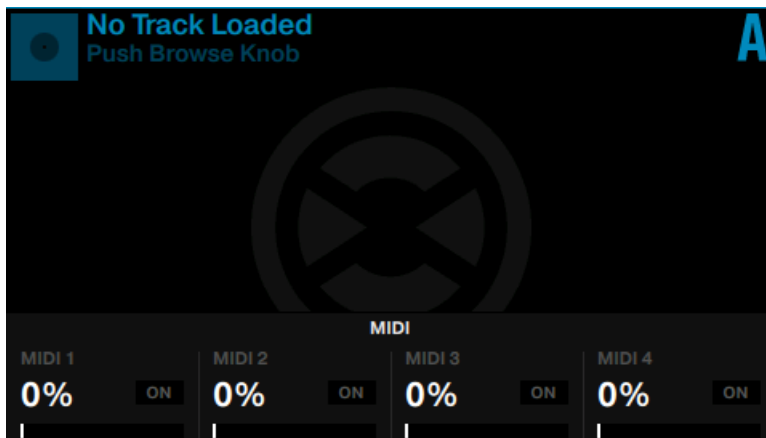
Poner el S8 en el modo MIDI

Para que los controles de implementación puedan cumplir su función MIDI en el S8:

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



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



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



Cuando el modo MIDI está habilitado en el S8, las perillas y botones de implementación implementarán los mensajes MIDI asignados en la ficha de Controller Manager. Si desea asignar mensajes MIDI a los deslizantes de volumen de los nichos, asegúrese de que ninguna de las cubiertas controladas por el S8 sea una cubierta de remezcla. De lo contrario, el control deslizante seguirá funcionando como ajuste de volumen y no podrá usarse como control MIDI.

7 La interfaz de audio del S8 y el panel de control

TRAKTOR KONTROL S8 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 S8 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 S8, en especial, la latencia:

Latency: baje el valor para obtener una respuesta más rápida del dispositivo al tocar, por ejemplo, un pad del S8 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

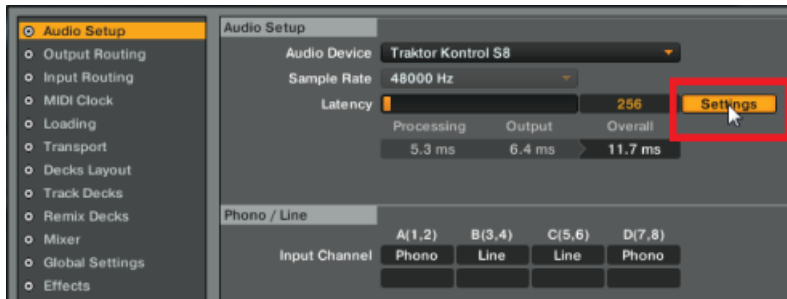
En Windows, los ajustes de la interfaz de audio del S8 se llevan a cabo a través de la aplicación TRAKTOR KONTROL S8 Control Panel. Esta aplicación se instala automáticamente con el controlador de dispositivo del S8, durante la instalación de TRAKTOR.

A continuación, pasaremos a describir la interfaz de usuario del panel de control del TRAKTOR KONTROL S8.

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](#)):



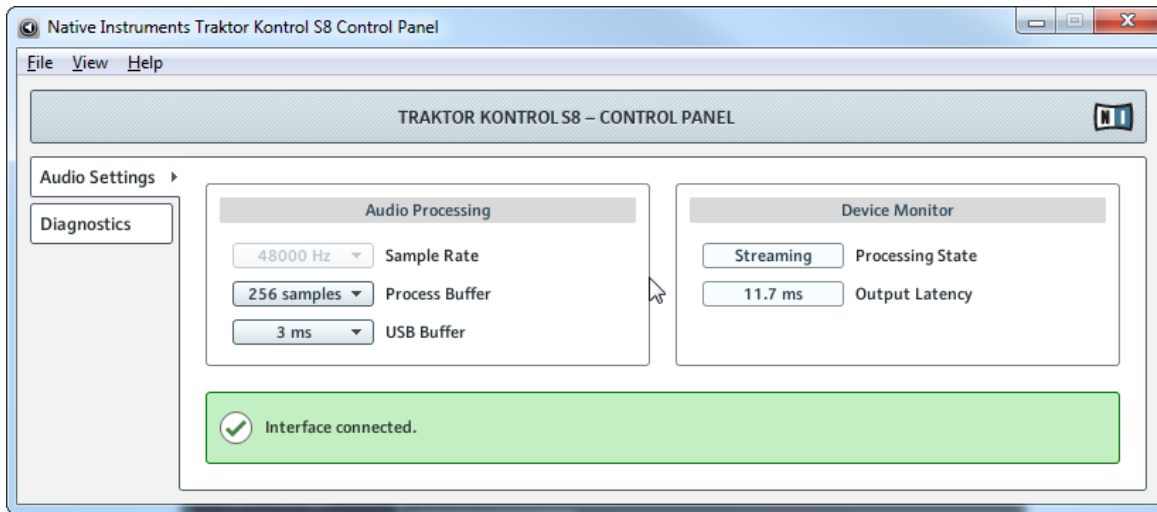
Abriendo el panel de control desde las preferencias de TRAKTOR.

- En el escritorio, vaya a *Inicio > Programas > Native Instruments > Traktor Kontrol S8 > TRAKTOR KONTROL S8 Control Panel*.

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 S8 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 S8.

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 S8 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.

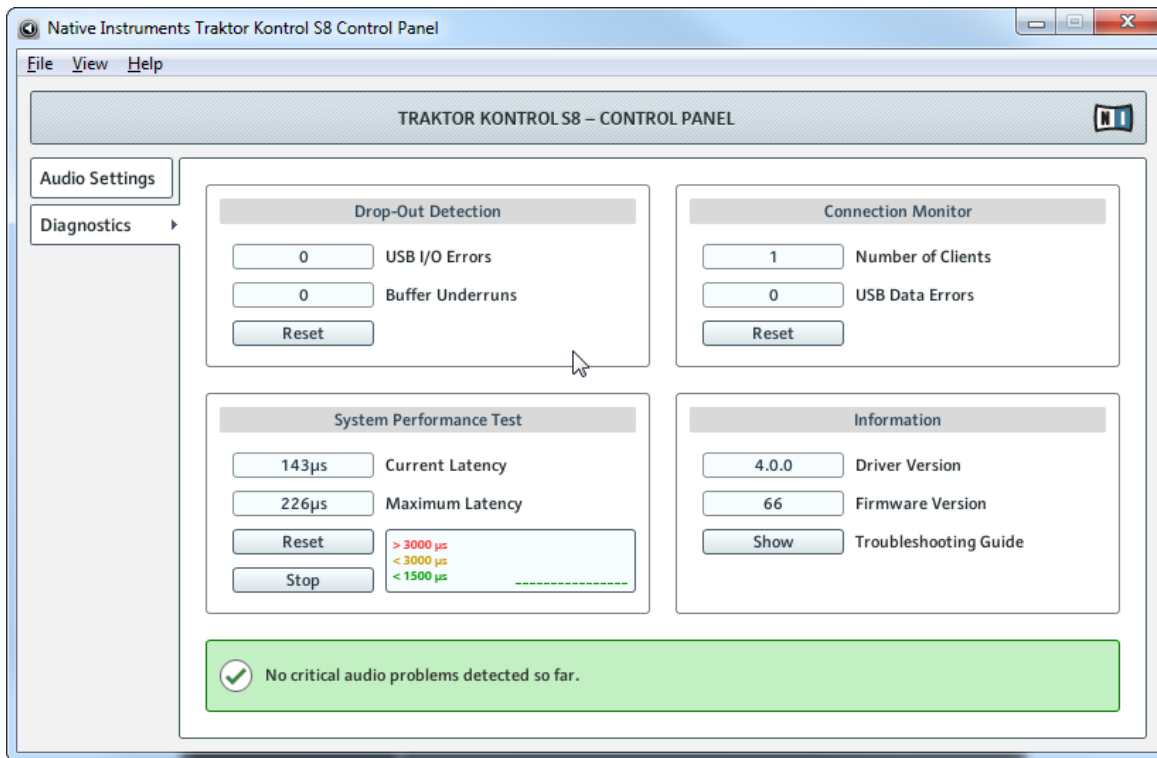
Output Latency : muestra la latencia de salida del sistema en milisegundos.



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 S8.

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 S8 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 S8 en otras aplicaciones de música

La interfaz de audio del S8 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 S8 como interfaz de audio. Para más detalles, consulte la documentación de su aplicación de música.

7.4 Establecer el S8 como interfaz de audio predeterminada del sistema

El S8 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 S8 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 S8 WDM Audio* y haga clic en [Predeterminar](#).
4. Selección la ficha de [Grabar](#).
5. En la lista de dispositivos, seleccione *TRAKTOR KONTROL S8 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 S8 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 S8* en el menú de [Tocar alertas y efectos de sonido](#).
4. Haga clic en la ficha de [Salidas](#) y seleccione *TRAKTOR KONTROL S8* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la salida de sonidos](#).
5. Haga clic en la ficha de [Entradas](#) y seleccione *TRAKTOR KONTROL S8* 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 S8 y la forma de resolverlos.

8.1 Solución de problemas

Según el problema en cuestión, habrá que comprobar el estado de distintos aspectos del S8 y del programa.

8.1.1 TRAKTOR no arranca

- Compruebe los requisitos de sistema necesarios para el TRAKTOR KONTROL S8. 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 S8 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 S8 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 S8.

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 1**: conexión de micrófono de 6,3 mm (1/4") TRS (balanceada).
- MIC 2**: conexión mixta de micrófono XLR y 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").
- MIDI (IN/OUT)** dos conexiones DIN de 5 clavijas.
- GND**: borne de tierra.
- 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
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	-23,8 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

Salidas de audio (D/A)	
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 %

Salida de auriculares	
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: 38,7 cm.
- Altura: 6,6 cm
- Largo: 58,5 cm
- Peso: 5 kg

Especificaciones ambientales

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



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