

TRAKTOR KONTROL S8



Guía de usuario



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

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

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

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

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

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

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

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

Documento escrito por: Native Instruments GmbH

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.7 (11/2014)

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

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

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

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

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

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

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

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

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



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2014. Todos los derechos reservados.

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S8!	12
1.1	Dónde empezar	12
1.2	Convenciones empleadas en este manual	14
2	Empleo del S8—Iniciación	18
2.1	Panorama del TRAKTOR KONTROL S8	19
2.2	Habilitación de las cubiertas	20
2.3	Búsqueda de pistas con el S8	23
2.3.1	Modo habitual	24
2.3.2	Modo de toques	26
2.4	Seleccionar la cubierta	26
2.5	Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen	29
2.6	Ejecutar la primera pista	32
2.6.1	Cargar una pista	34
2.6.2	Ejecutar una pista	36
2.6.3	Si la pista no se escucha	39
2.7	Mezclar una segunda pista	41
2.7.1	Cargar una segunda pista	42
2.7.2	Ejecutar una segunda pista	44
2.7.3	Empleo de los auriculares para preparar la mezcla	46
2.7.4	Sincronizar la segunda pista	47
2.7.5	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?	49
2.7.6	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado	50
2.8	Ajuste del volumen	54
2.8.1	La teoría	54
2.8.2	La práctica	55
2.9	Emplear puntos de marcación	58

2.9.1	Poner y sacar puntos de marcación (accesos directos)	59
2.9.2	Alineación de pistas empleando accesos directos.	61
2.10	Ajuste del tempo	61
2.10.1	Ajuste global del tempo	62
2.10.2	Ajuste del tempo de una cubierta específica	64
2.11	Empleo de la protección tonal	67
3	Empleo del S8—Uso avanzado	72
3.1	Empleo de la tira táctil	72
3.1.1	Realizar búsquedas con la tira táctil	72
3.1.2	Empleo de la tira táctil para cambiar la velocidad/tono	77
3.1.3	Empleo de la tira táctil para hacer scratch	80
3.2	Buclear en el modo de acceso directo	82
3.2.1	Activar y desactivar un bucle	83
3.2.2	Mover un bucle	86
3.2.3	Guardar un bucle	87
3.3	Buclear en el modo de bucleo	88
3.3.1	Buclear según tamaños predefinidos	89
3.3.2	Salto rítmico	90
3.4	Empleo del modo FREEZE	92
3.4.1	Activar el modo Freeze en una pista	94
3.4.2	Ajustar el tamaño de los cortes	96
3.4.3	Bucleo de cortes	97
3.5	Empleo del modo FLUX	101
3.6	Remezclar con las cubiertas de remezcla	103
3.6.1	Cargar un juego de remezclas	104
3.6.2	Accionamiento de los samples	105
3.6.3	Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación	110
3.6.4	Ajustar el volumen y emplear filtrado	112

3.6.5	Empleo de la tira táctil en una cubierta de remezclas	112
3.7	Capturar samples de una cubierta de pistas (empleando el modo de remezcla)	113
3.8	Poner efectos	120
3.8.1	Asignar efectos a las cubiertas	120
3.8.2	Poner una unidad FX en modo grupal	121
3.8.3	Cambiar efectos dentro de un grupo	124
3.8.4	Poner una unidad FX en modo individual	126
3.8.5	Guardar una configuración de efectos (Snapshot)	131
3.8.6	Direccionamiento FX	132
3.8.7	Empleo de cuatro unidades de efectos	132
3.9	Modos de implementación de las cubiertas de remezcla	133
3.9.1	Seleccionar y aplicar un modo de implementación	134
3.9.2	Modo de implementación del tono	135
3.9.3	Modo de implementación del filtro	136
3.9.4	Modo de implementación del envío a efectos	138
3.9.5	Modo de implementación de unidades FX suplementarias	139
3.9.5.1	Cambiar un efecto individual en el modo de implementación	141
3.9.5.2	Cambiar un efecto grupo de efectos en el modo de implementación	144
3.10	Trabajar con retículas rítmicas	147
3.10.1	Verificar la retícula rítmica	147
3.10.2	Corregir manualmente una retícula rítmica	149
3.10.3	Acciones adicionales	152
4	Detalle del aparato	155
4.1	Panorama del controlador	155
4.1.1	Panel superior	156
4.1.2	Panel posterior	157
4.1.3	Panel frontal	157
4.1.4	Estado de los LED	157

4.1.5	Cubiertas	158
4.1.6	Unidades FX	161
4.1.7	Mezclador	162
4.1.8	Panel posterior	164
4.1.9	Panel frontal	165
4.2	La cubierta	166
4.2.1	DECK (botón)	166
4.2.2	FLUX (botón)	166
4.2.3	Botones de modo	167
4.2.3.1	HOTCUE (botón)	169
4.2.3.2	LOOP (botón)	169
4.2.3.3	FREEZE (botón)	171
4.2.3.4	REMIX (botón)	173
4.2.4	Transductor de buleo	174
4.2.5	EDIT (botón)	175
4.2.6	CAPTURE (botón)	175
4.2.7	Área del visualizador	176
4.2.7.1	Vista de la cubierta del S8	178
4.2.7.2	Botón de vistas	181
4.2.7.3	Botones de visualización	182
4.2.7.4	Botón de la configuración	184
4.2.7.5	Botones de implementación de modos	186
4.2.7.6	BROWSE (transductor)	186
4.2.7.7	BACK (botón)	187
4.2.8	Controles de implementación	187
4.2.9	Volumen de los nichos de remezcla	191
4.2.10	Pads	192
4.2.11	Tira táctil	194

4.2.11.1	Luces de la tira táctil	194
4.2.11.2	Funciones de la tira táctil	195
4.2.11.3	Opciones de la tira táctil	198
4.2.12	Controles de la ejecución	200
4.3	Unidades FX	202
4.3.1	Descripción general de una unidad FX	203
4.3.2	FX SELECT	205
4.3.3	Asignar una unidad FX	206
4.3.4	Empleo de cuatro unidades de efectos	206
4.4	El mezclador	210
4.4.1	Canales del mezclador	212
4.4.1.1	Perilla de ganancia (GAIN)	214
4.4.1.2	Botón de TRAKTOR	215
4.4.1.3	Botones FX (asignación de efectos)	215
4.4.1.4	Perillas de ecualización	216
4.4.1.5	Deslizante de volumen	217
4.4.1.6	Medidor de volumen	218
4.4.1.7	Botón y perilla de filtrado (FILTER)	218
4.4.1.8	Botón de monitorización (CUE)	219
4.4.2	Sección general del mezclador	220
4.4.2.1	Crossfader	221
4.4.2.2	CUE VOL	222
4.4.2.3	CUE MIX	223
4.4.2.4	TEMPO	223
4.4.2.5	BOOTH	225
4.4.2.6	Sección GLOBAL	225
4.4.2.7	Botones de micrófono 1 y 2	226
4.4.2.8	Perilla del volumen general (MAIN)	227

4.5	El panel trasero	228
4.5.1	MAIN OUT	229
4.5.2	BOOTH OUT	229
4.5.3	INPUT	230
4.5.4	MIC	231
4.5.5	Cerradura Kensington	231
4.5.6	MIDI	232
4.5.7	Conexión USB	232
4.5.8	POWER	233
4.6	El panel frontal	233
4.6.1	Interruptores de asignación del crossfader	234
4.6.2	PHONES	235
4.6.3	XF CURVE	235
5	Montajes comunes	237
5.1	Conexión del tocadiscos	237
5.2	Conexión de los equipos de CD	240
5.3	Integrar fuentes de audio externa a la rutina de trabajo de TRAKTOR	241
5.4	Integrar fuentes externas con código de tiempo	241
5.4.1	Preparativos finales con vinilos	241
5.4.2	Preparativos finales con CD	243
5.4.3	Calibración correcta	244
5.5	Emplear el S8 como mezclador independiente	246
5.6	Conexión de micrófonos	247
5.6.1	Comprobar la asignación del micrófono	248
5.6.2	Asignar el micrófono a otro canal	249
5.6.3	Alternar entre la cubierta en vivo y el modo directo	250
5.6.4	Activar la entrada de micrófono	251

6	Preferencias del S8	252
6.1	Restore Default	253
6.2	Touch Controls	253
6.3	Touchstrip	253
6.4	Calibrate	254
6.5	LED	254
6.6	Loop Mode Sizes	255
7	La interfaz de audio del S8 y el panel de control	256
7.1	Configuración en Mac OS X	256
7.2	Configuración en Windows: el panel de control	256
7.2.1	Abrir el panel de control	257
7.2.2	Ficha de Audio Settings	257
7.2.3	Ficha de Diagnostics	259
7.3	Empleo de la interfaz de audio del S8 en otras aplicaciones de música	262
7.4	Establecer el S8 como interfaz de audio predeterminada del sistema	262
7.4.1	Windows	262
7.4.2	Mac OS X	263
8	Solución de problemas—Obtención de ayuda	264
8.1	Solución de problemas	264
8.1.1	TRAKTOR no arranca	264
8.1.2	TRAKTOR se cuelga	265
8.1.3	TRAKTOR tiene problemas de rendimiento	265
8.1.4	Actualizaciones	266
8.2	Obtención de ayuda	266
8.2.1	Banco de información	267
8.2.2	Asistencia técnica	267
8.2.3	Asistencia del registro	268

8.2.4	Foro de usuarios	268
9	Datos técnicos	269

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S8!

Gracias por elegir TRAKTOR KONTROL S8.

Qué es TRAKTOR KONTROL S8

TRAKTOR KONTROL S8 permite el manejo manual de las funciones de TRAKTOR PRO, de manera de poder concretar directamente más cosas con el aparato controlador y reducir la dependencia de la pantalla del ordenador.

El S8 permite una gran flexibilidad de uso. Se lo puede emplear para mezclar con el programa TRAKTOR, como mezclador autónomo en tocadiscos de vinilos o CD, o como una combinación de ambos.

El S8 brinda un desempeño óptimo en un sinnúmero de situaciones, combinando la potencia de un sistema de DJ digital con la operabilidad y fluidez 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 2 Getting Started
- TRAKTOR 2 Manual
- TRAKTOR KONTROL S8 Manual (este manual)

Primera parada: el manual de iniciación

El manual de iniciación (TRAKTOR 2 Getting Started) explica la manera de configurar el programa empleando el asistente de la configuración y, también, la manera de importar música a la colección de pistas. Cumplidos estos pasos, presenta los conceptos y modalidades de trabajo básicos de TRAKTOR, y la correcta puesta a punto del sistema.

Manual de TRAKTOR PRO

El manual le permitirá aprender todas las modalidades de trabajo que hacen de TRAKTOR una inigualable herramienta para disyóqueis. Además de enseñar el uso de las funciones centrales de TRAKTOR, este manual describe los distintos montaje posibles: desde su empleo simple con el programa hasta su combinación con tocadiscos, mezcladores externos e interfaces de audio. También, explica el empleo de la función de Scratch.



El manual de TRAKTOR puede consultarse a través del menú de ayuda (Help) de TRAKTOR PRO. Utilice la opción de "Open Manual..." para abrir la subcarpeta de manuales (Documentation) presente en la carpeta de TRAKTOR.

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. Los últimos capítulos brindan información adicional referente a la resolución 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 ser empleado como un potente y versátil controlador MIDI de otras aplicaciones y dispositivos MIDI. Esto es posible gracias al programa Controller Editor, una aplicación que permite asignar mensajes MIDI de control a los pads, perillas, deslizantes y transductores del S8. El programa 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) de la carpeta del Controller Editor.

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.
- Los textos y leyendas de las pantallas de visualización del S8 aparecen impresos de color **gris claro**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en los visualizadores 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 empleará 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)

Encima de los visualizadores aparecen sendas filas de perillas y botones sin denominación. También, las perillas presentes bajo el visualizador carecen de nombre y los botones de debajo solo están rotulados con la palabra **ON** (encendido). Para poder identificarlos de manera clara, vamos a denominar los controles presentes arriba del visualizador como las **Perillas FX 1-4** y los **Botones FX 1-4**. Los controles de debajo, por su parte, serán mencionados como las **Perillas de implementación 1-4** y los **Botones de implementación 1-4**.



Numeración de los controles FX y de implementación

Botones de visualización

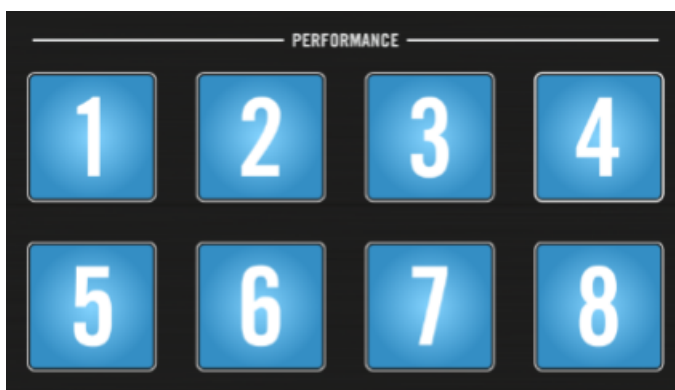
A cada lado de los visualizadores, aparecen dos botones identificados por medio de un cuadrado. Para poder diferenciarlos, vamos a numerarlos según la ilustración de abajo:



Numeración de los botones de visualización

Pads

1. Cada cubierta está provista con pads multicor. Cuando sea necesario, vamos a enumerarlos según el orden siguiente:



Numeración de los pads de la sección de PERFORMANCE

2 Empleo del S8—Iniciación

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales de TRAKTOR KONTROL S8. La mayoría de los instructivos incluidos están orientados a la práctica. 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 en este y en el siguiente capítulo se valen de las pistas demo copiadas automáticamente en el disco duro durante el proceso de instalación de TRAKTOR KONTROL S8. Por lo tanto, estos ejemplos pueden seguirse aun sin contar 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 de TRAKTOR KONTROL S8 ya está listo y operando sin problemas. Si no fuera este 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 de 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 instructivos dan por supuesto que 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 del TRAKTOR KONTROL S8

Este capítulo describe de manera general las áreas principales del S8. La imagen de abajo muestra las áreas del S8 y las secciones correspondientes del programa TRAKTOR.



El aparato controlador y la interfaz del 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 cubierta de pistas (Track Deck), cubierta de remezclas (Remix Deck) o cubierta de entrada en vivo (Live Input)). La cubierta izquierda del aparato controla las cubiertas A y C de TRAKTOR y la 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

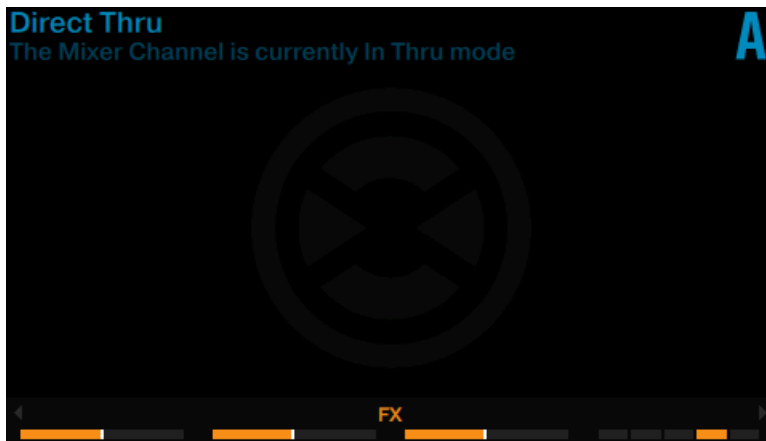
gran calidad. Los mismos pueden configurarse directamente sobre el S8 y manejarse con los controles de cada unidad. La unidad de efectos izquierda la denominaremos como **Unidad FX 1** y la unidad derecha como la **Unidad FX 2**.

(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.

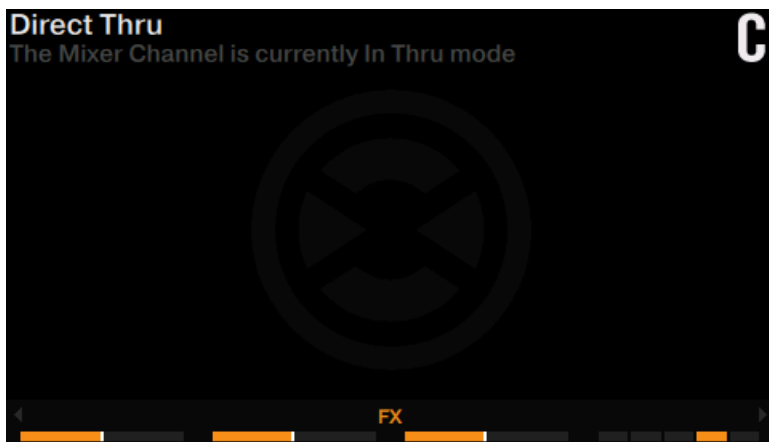
2.2 Habilitación de las cubiertas

Por defecto, las cubiertas del S8 quedan habilitadas tras iniciar el programa TRAKTOR 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



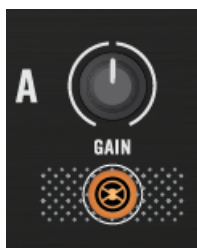
Cubierta C en modo Direct Thru

Para habilitar las cubiertas:

- Presione el botón de TRAKTOR de cada cubierta.

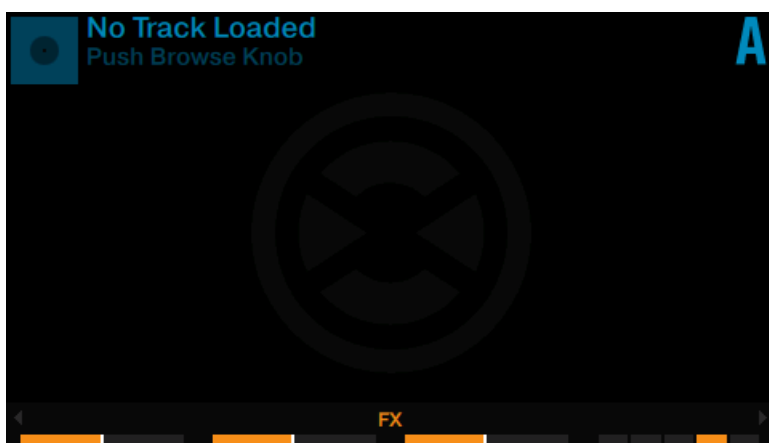


- El botón de TRAKTOR quedará encendido de color naranja para indicar que la cubierta se halla en el modo de TRAKTOR.

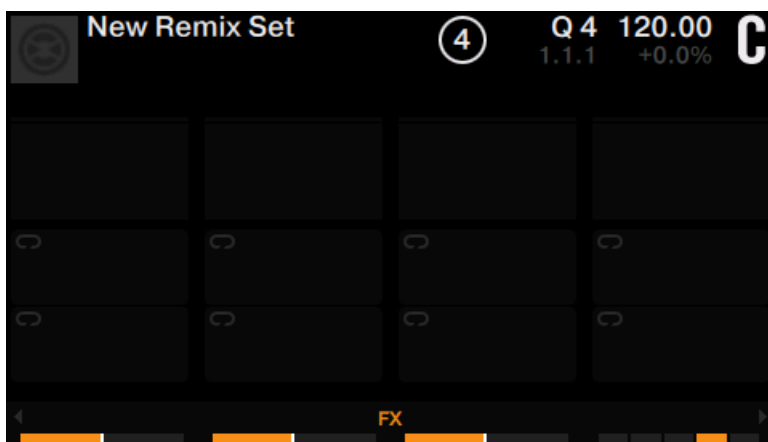


Los visualizadores muestran **No Track Loaded** para indicar que la cubierta se encuentra habilitada.

Cubiertas habilitadas presentan el siguiente aspecto:



Cubierta A habilitada como cubierta de pistas



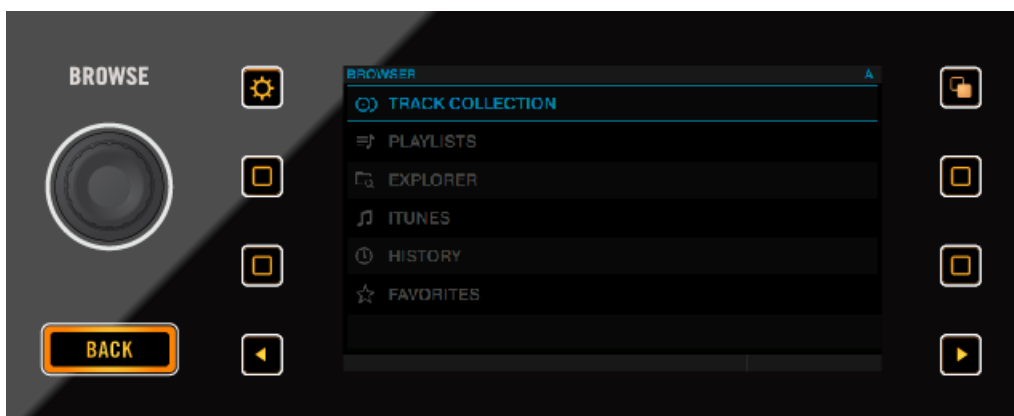
Cubierta C habilitada como cubierta de remezcla

2.3 Búsqueda de pistas con el S8

En este primer ejemplo, vamos a explicar la manera de recorrer la biblioteca de música de TRAKTOR y de cargar pistas en las cubiertas. El manejo del buscador puede llevarse a cabo de dos maneras. Con las acciones habituales o mediante toques.



El buscador no puede abrirse de manera simultánea sobre las cubiertas izquierda y derecha del S8.

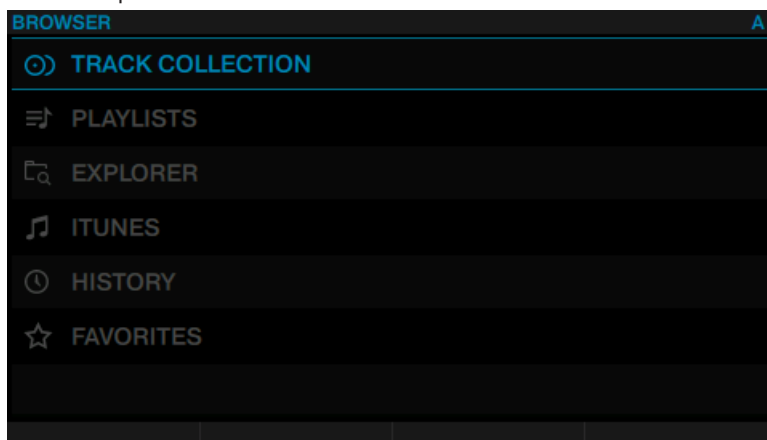


El transductor de búsqueda (BROWSE), el botón de retroceso (BACK) y la sección de visualización

2.3.1 Modo habitual

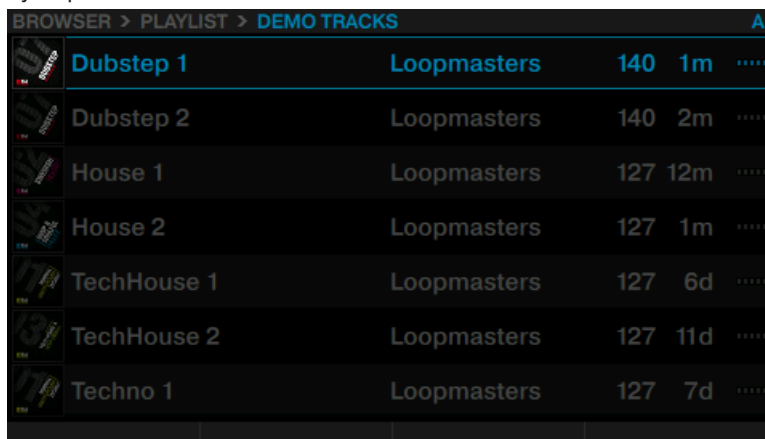
Para abrir el buscador:

- ▶ Presione la perilla transductora (**BROWSE**). El buscador aparecerá mostrado en el visualizador respectivo.



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	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

Para abrir la carpeta y cargar sus pistas:

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

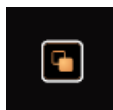
Para volver un paso atrás:

- Presione el botón de **BACK**.



Para salir del buscador:

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



2.3.2 Modo de toques

Además de la manera descrita, es posible llevar a cabo el mismo procedimiento de búsqueda y carga mediante simples toques sobre los controles. Sin embargo, para que las acciones táctiles tengan efecto, la sensibilidad al tacto de **BROWSE** tendrá que ser 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**.

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

Para abrir el buscador:

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

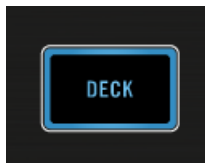
Para salir del buscador:

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

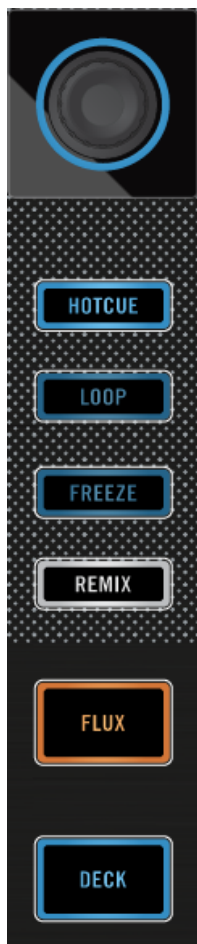
2.4 Seleccionar la cubierta

Si bien es posible realizar mezclas con las cuatro cubiertas del 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.



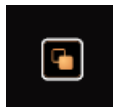
2.5 Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen

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.

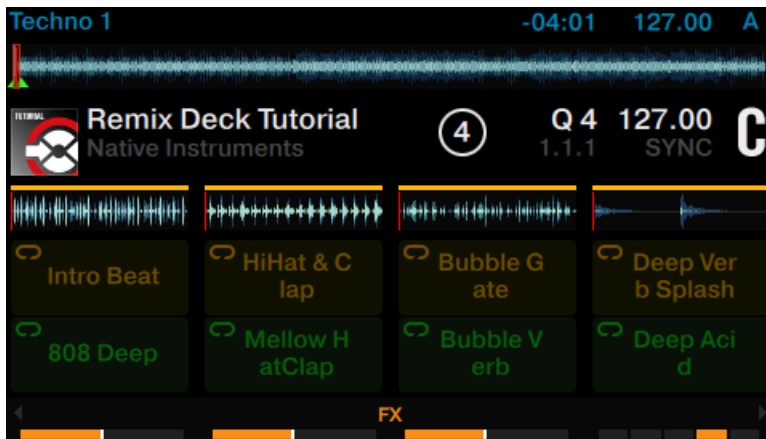


→ El visualizador muestra ahora ambas cubiertas en su vista dividida.

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



Vista dividida con la Cubierta A en foco.



Vista dividida con el foco en la Cubierta C.



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.



2.6 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.



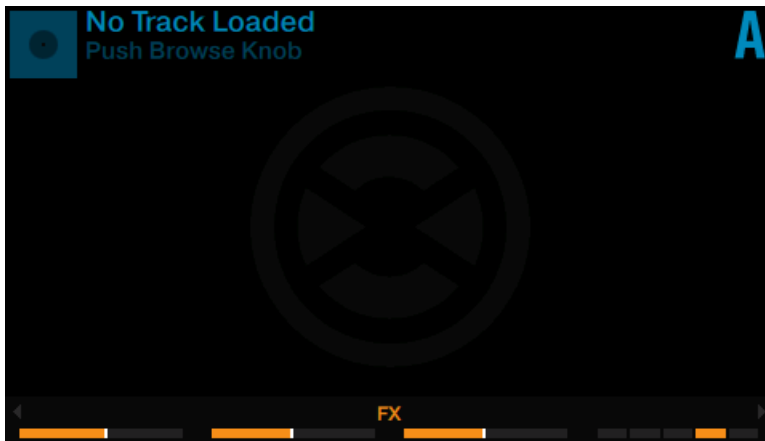
- La perilla de **MAIN** está a mínimo.



2.6.1 Cargar una pista

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

Dado que la Cubierta A está sobre la parte superior izquierda de la ventana de TRAKTOR, la cubierta a emplear será la cubierta izquierda del S8. El visualizador de la cubierta izquierda mostrará, en consecuencia, la letra A indicada de color azul.

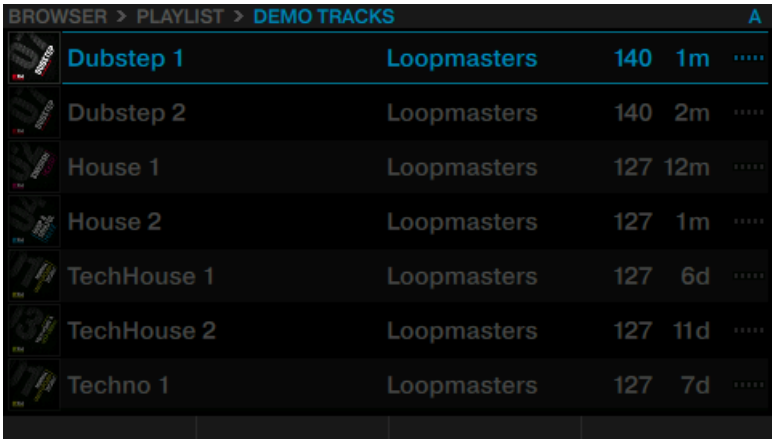


El visualizador indicando la Cubierta A.

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

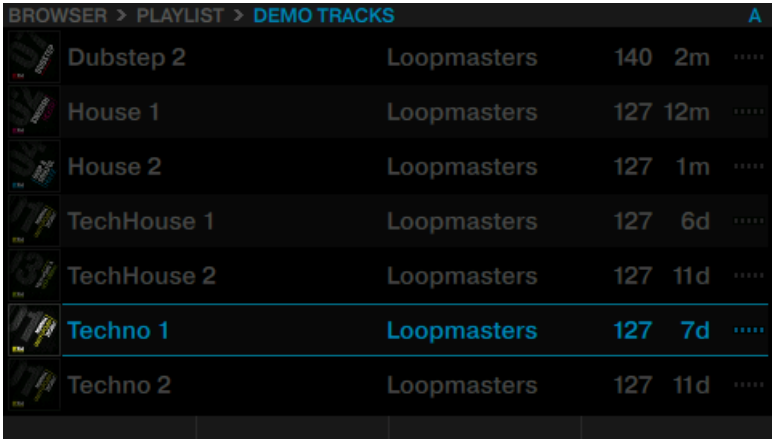
1. Presione el transductor de **BROWSE** de la cubierta izquierda para abrir el buscador.

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.



2.6.2 Ejecutar una pista

Cuando la pista esté cargada:

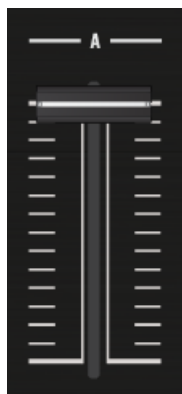
1. Presione el botón de **PLAY**, en la parte inferior de la cubierta. El botón de **PLAY** se encenderá.



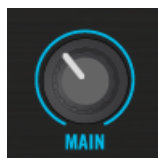
La onda comenzará a moverse en el visualizador. La pista desempeñará la función de **MAS-TER**.



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 [↑2.6.3, Si la pista no se escucha](#)

Cada cubierta tiene 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:

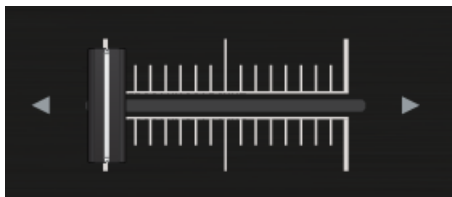


El canal A.

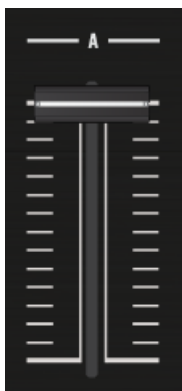
2.6.3 Si la pista no se escucha

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, verifique en el canal A que las perillas de ecualización **HI**, **MID** y **LOW** y la perilla de filtrado **FILTER** estén dispuestas 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.

2.7 Mezclar una segunda pista

Ahora que ya sabemos cómo cargar y tocar una pista con el S8, mezclemos una segunda pista empleando la Cubierta B. Al hacerlo, aprenderemos algunas técnicas básicas de mezclado, fundamentales en la labor de todo DJ: marcación de pistas, sincronización, inicio correcto de la ejecución y transiciones entre pistas empleando el crossfader.

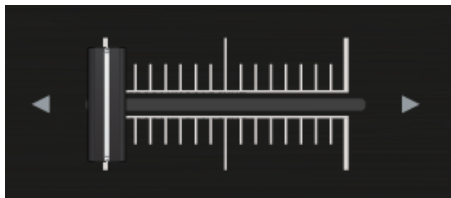
Condiciones previas

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

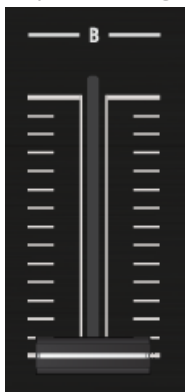
- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- La cubierta derecha tiene el foco de selección sobre la Cubierta B (modo Track Deck).
- El **interruptor de asignación del crossfader del canal B** está a la derecha.



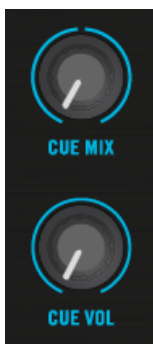
- El crossfader está deslizado completamente hacia la izquierda.



- 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.

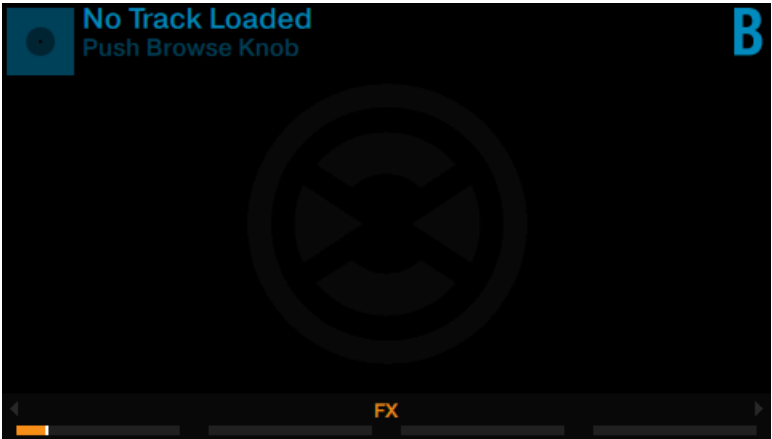


- Las perillas de volumen y mezcla de los auriculares (CUE VOL y CUE MIX) tienen que estar al mínimo.



2.7.1 Cargar una segunda pista

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



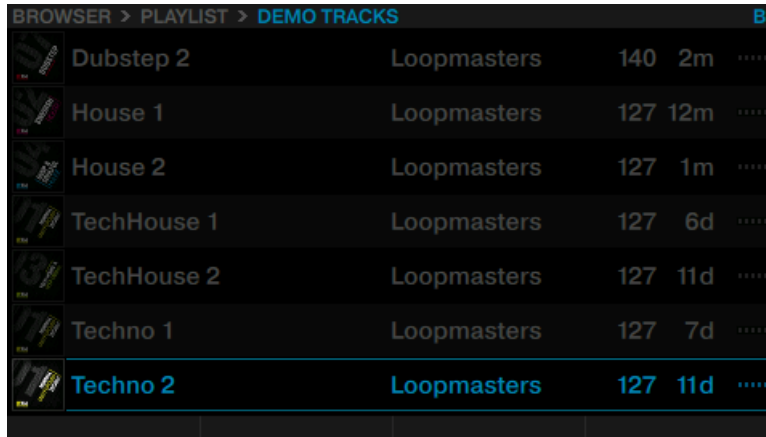
La Cubierta B está vacía.

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

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

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

2. Vaya hasta la pista Techno 2.



3. Presione **BROWSE** para cargar la pista en la Cubierta B
- La pista se cargará. La onda de sonido respectiva y la información correspondiente aparecerán mostradas sobre el visualizador.



2.7.2 Ejecutar una segunda pista

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

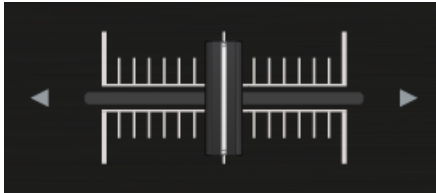
- La pista "Techno 2" empezará a ejecutarse. El botón de **PLAY** se encenderá y la onda comenzará a moverse en el visualizador.



De los altavoces no sale todavía ningún sonido de la Cubierta B porque el crossfader del S8 sigue posicionado sobre el extremo izquierdo.

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

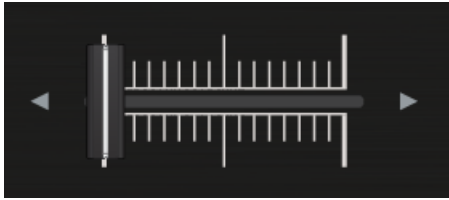
- Desplace lentamente el crossfader hacia la derecha.



- 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.

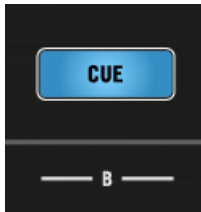


Si no escucha ningún sonido proveniente de la cubierta B, aun con el crossfader completamente corrido hacia la derecha, siga las instrucciones del apartado [↑2.6.3, Si la pista no se escucha](#).

2.7.3 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 (CUE).



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.

2.7.4 Sincronizar la segunda pista

Antes de mezclar la pista de la Cubierta B, vamos a usar la función de sincronización automática de TRAKTOR para ajustar su tempo con el de la Cubierta A. ajuste automático (Sync)" parent="Tempo" /> Dado que la ejecución de la Cubierta A se inició en primer término, dicha cubierta tiene a cargo el tempo maestro. Para sincronizar la Cubierta B con el tempo maestro:

- 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.

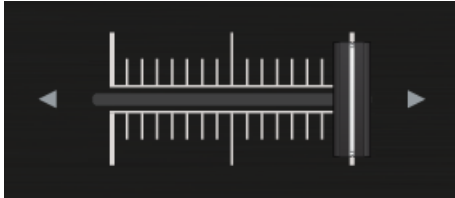


¡Tenga en cuenta que siempre se debe ajustar el tempo de la pista que *no* está siendo escuchada por la audiencia!

Introducir la segunda pista en la mezcla

Cuando la pista esté lista para ser mezclada:

- ▶ Desplace lentamente el crossfader hacia la derecha.

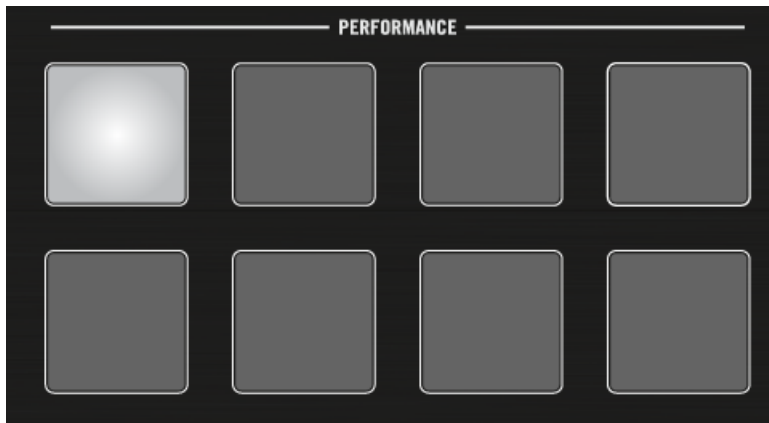


→ Acaba de realizar su primera mezcla con el S8.

2.7.5 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.

2.7.6 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

Además de emplear el crossfader y el volumen del canal 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

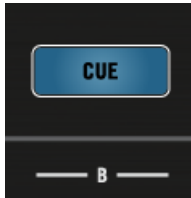
Vamos a suponer que los instructivos anteriores fueron seguidos correctamente y que el S8 se encuentra en la situación siguiente:

- 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 deslizador 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 dos líneas de bajos sonando simultáneamente rara vez suena bien).



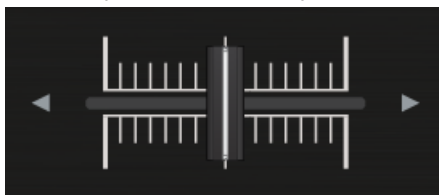
Estamos por llevar a cabo nuestra primera versión de una mezcla "real". Gire, por lo tanto, la perilla de **CUE MIX** totalmente en sentido horario para escuchar la mezcla principal a través de los auriculares (o sáqueselos para escuchar la mezcla a través del sistema de amplificación).

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.



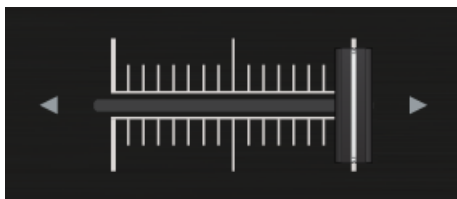
2. Paulatinamente, vaya mezclando el canal B, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.



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.

2.8 Ajuste del volumen

Antes de continuar con estos instructivos, vamos a destacar lo importante que resulta ajustar correctamente el volumen de la mezcla. A continuación, se presentan algunas sugerencias simples para obtener el mejor sonido 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.

2.8.1 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.

2.8.2 La práctica

El mezclador del S8 viene equipado con distintos controles y medidores que lo asistirán durante el ajuste del volumen. Cada medidor de volumen consta de una serie de LED de color azul, que indican el nivel alcanzado por la señal. Los LED de color naranja, situados arriba del resto, sirven para señalar la presencia de distorsión.



Medidor del canal 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 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.

Tenga en cuenta que la ecualización y el filtrado, también tienen incidencia sobre el volumen de la señal. Lo mismo que los efectos aplicados. Al ajustar alguna de estas funciones probablemente deberá ajustar también la perilla de ganancia.

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

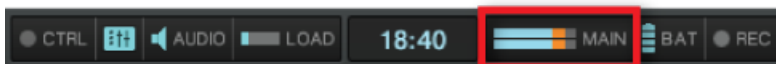
Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según su volumen relativo (establecido por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). Esta mezcla se envía luego desde la salida general de TRAKTOR hacia la sección general del S8.



La sección general (MAIN) del S8.

En esta sección, los medidores de volumen muestran, a derecha e izquierda, el volumen general de la mezcla *después* de su ajuste a través de la perilla de 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.

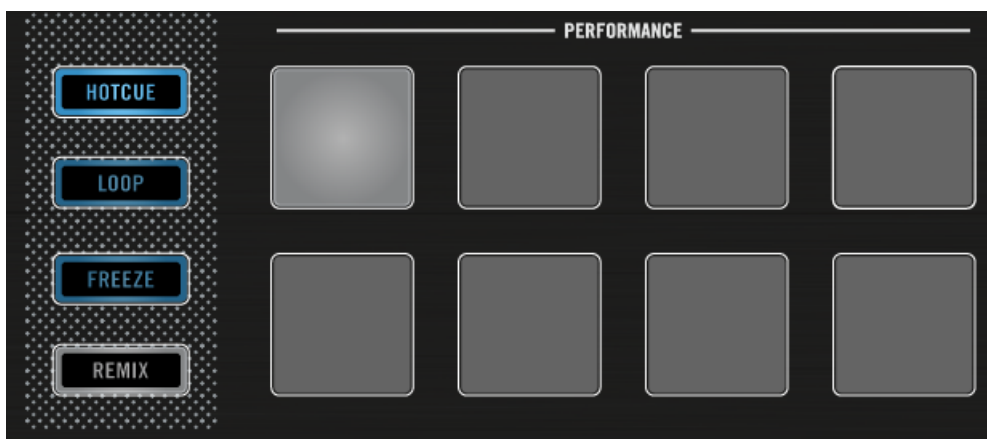


Si el ajuste del volumen con la perilla de MAIN no produce el resultado esperado, verifique los controles deslizantes de volumen de los canales. Seguramente están muy bajos.

2.9 Emplear puntos de marcación

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

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



Pad 1 como acceso directo al punto de inicio.

Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores (véase [↑2.2, Habilitación de las cubiertas](#)). TRAKTOR KONTROL S8 se encuentra en la situación siguiente:

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

- La Cubierta A puede trabajar con accesos directos (modo predeterminado).

2.9.1 Poner y sacar puntos de marcación (accesos directos)

Para poner puntos de marcación en una pista:

- ▶ En la cubierta izquierda (esté tocando o no), guardar" parent="Accesos directos" /> presione un pad apagado al escuchar el tiempo fuerte del 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 de marcación quedará resaltado por un indicador de color azul y el número de pad empleado. Cada pista puede guardar un total de ocho puntos de marcación (incluyendo el primero que se asigna automáticamente al punto inicial de la pista).



punto de marcación representado en el visualizador.

Para borrar un punto de marcación:

- En la cubierta respectiva, presione **SHIFT** + el pad asignado al punto de marcación.
- El punto de marcación será eliminado y el pad se apagará.

Adhesión rítmica

Al establecer un punto de marcación, no se preocupe por presionar el pad exactamente sobre el tiempo fuerte del compás; por defecto, el modo de adhesión rítmica de TRAKTOR se encarga de hacer esto automáticamente. El modo de adhesión rítmica aparece indicado por el encendido del botón **S**, presente en la parte central superior del S8Adhesión rítmica (botón e indicador)" parent="Visor maestro" />:



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

Ceñirse al ritmo

Insistimos, no es necesario preocuparse por presionar el pad en el momento justo en que suena un pulso. Por defecto, TRAKTOR se encarga de que el ritmo de ambas pistas esté sincronizado y que la transición no se vea arruinada por ningún tipo de salto rítmico. Esto es posible gracias al **modo de cuantificación rítmica** empleado por TRAKTOR (como se puede comprobar a través del encendido del botón Q, en la parte superior central del S8).



El botón Q (cuantificación rítmica) del mezclador.

Cuando la cuantificación está encendida, cada vez que salte a través de la pista (p. ej., al presionar pads de acceso directo), la reproducción saltará a la posición más cercana que preserve la alineación rítmica; asegurando de este modo que la sincronización vigente no se pierda.

2.10 Ajuste del tempo

En este instructivo aprenderemos a ajustar el tempo de una pista y el tempo global. Las cubiertas del S8 carecen de los deslizantes de tempo habituales en un controlador DJ convencional. A cambio, el S8 ofrece una nueva perspectiva para controlar el tempo de las mezclas, como se verá a continuación.

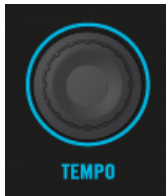
Condiciones previas

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 lleva a cabo con la perilla de **TEMPO**, situada en medio del S8.



La perilla transductora de TEMPO del S8

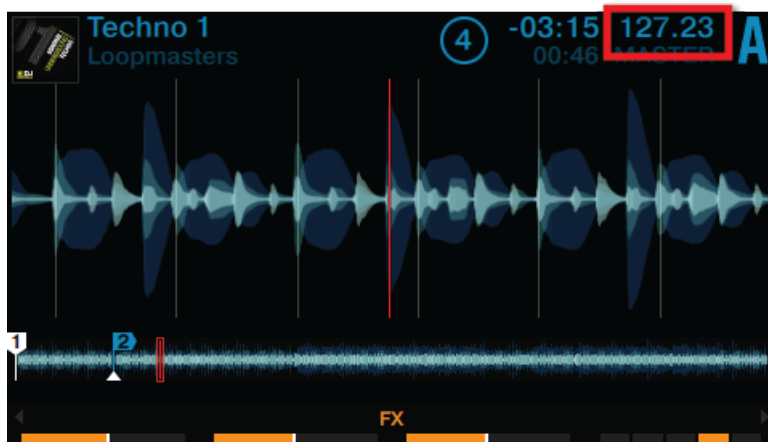
La perilla de **TEMPO** ajusta el tempo de la cubierta que funciona como **MASTER** y, por consiguiente, el tempo de cualquier otra cubierta sincronizada (es decir, con el botón de **SYNC** encendido). El tempo puede ajustarse en partes decimales o en partes enteras.

Ajuste global del tempo

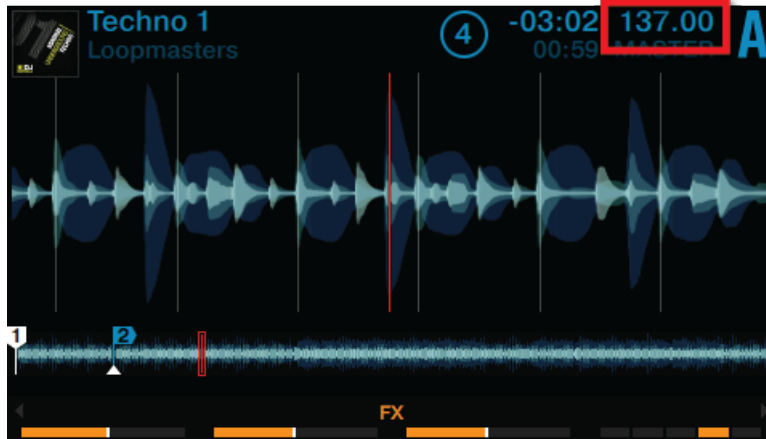
1. Presione **PLAY** en la Cubierta A. La cubierta tendrá la función de **MASTER**.



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

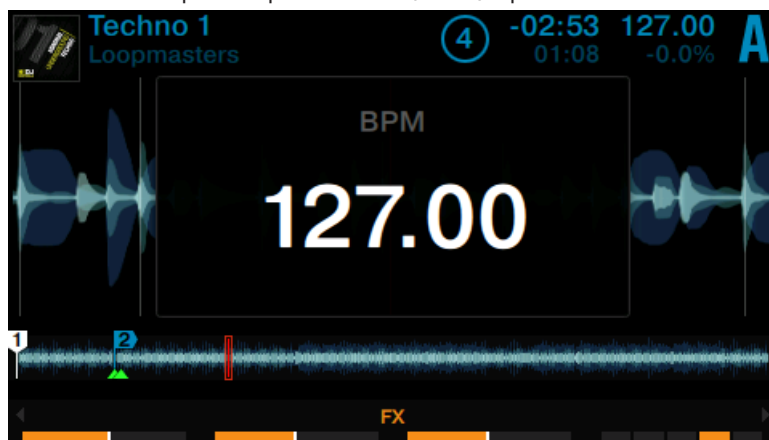
El ajuste del tempo de una cubierta puede llevarse a cabo habilitando el modo de **BPM** de la cubierta y empleando la perilla de **BROWSE**.

Ajustar el tempo de una cubierta específica

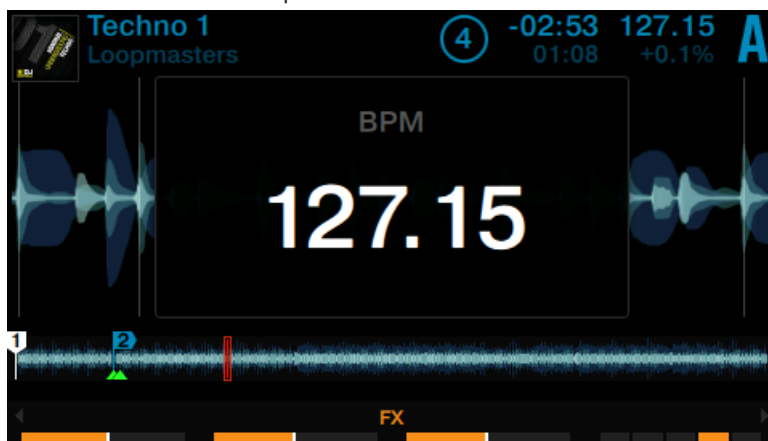
1. En una cubierta, presione el botón 1 de visualización.



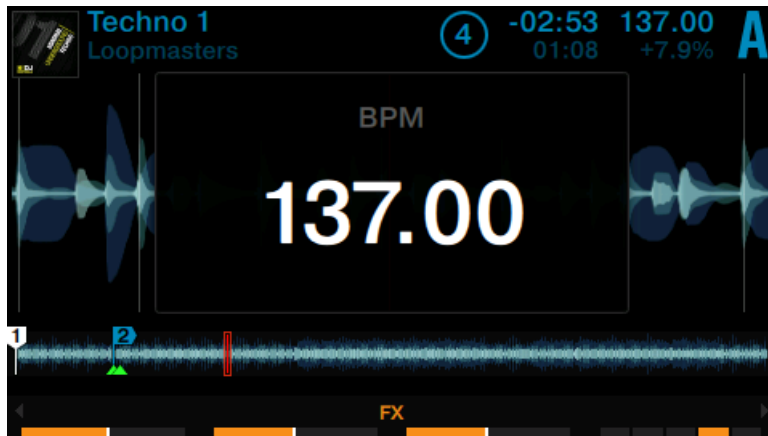
El número de pulsos por minuto (BPM) aparecerá mostrado en el visualizador.



- 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

Al sincronizar dos pistas, invariablemente se alterará la velocidad o tempo de al menos una de ellas y, consecuentemente, se modificará el tono original de la misma. Cuando el ajuste es pequeño, esto no representa un problema. Sin embargo, cuando el cambio es mayor, el tono resultante podría no ser el adecuado: los sonidos de bombo salen sin fuerza, las voces suenan artificiales, etc. Para evitar este tipo de problemas, TRAKTOR brinda una función de **protección tonal** que desacopla el tono del tempo de las pistas. Para aplicar la protección tonal a una cubierta del S8, haremos 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.

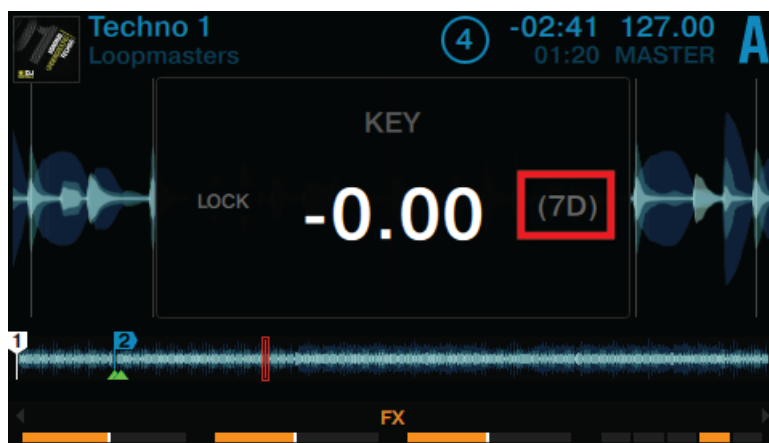
Ajustar el tempo preservando el tono original

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:

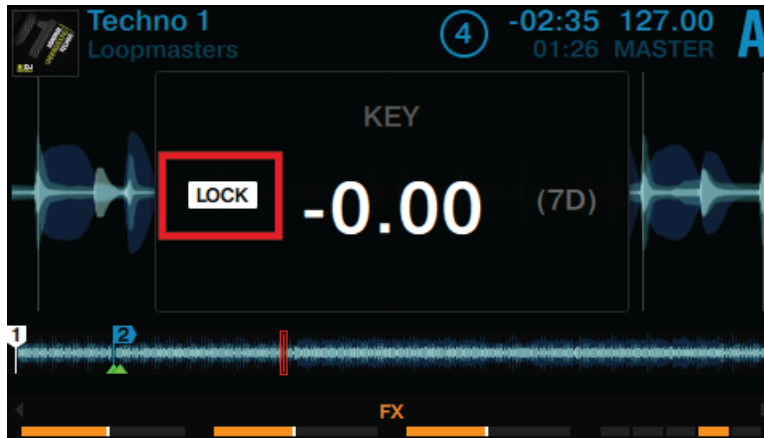
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



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



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



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



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

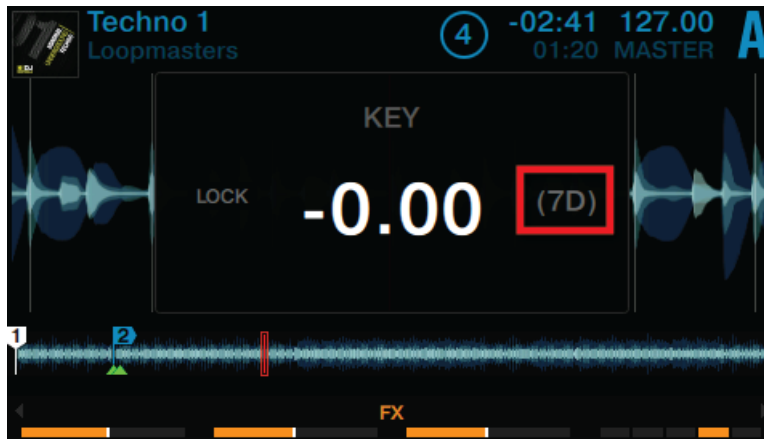
Ajustar la tonalidad sin cambiar el tempo original

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

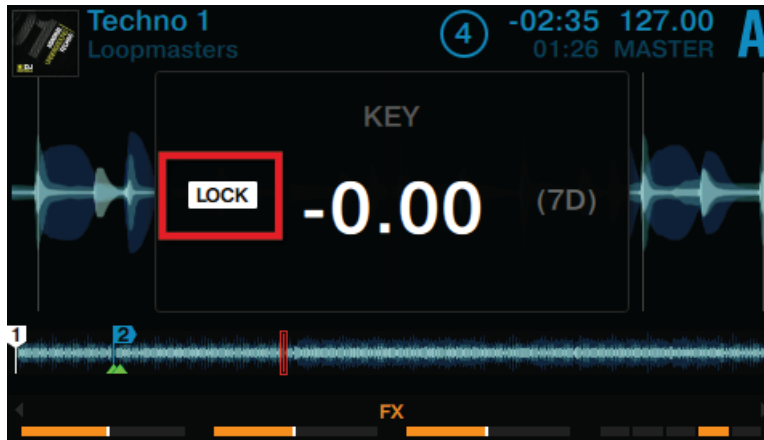
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



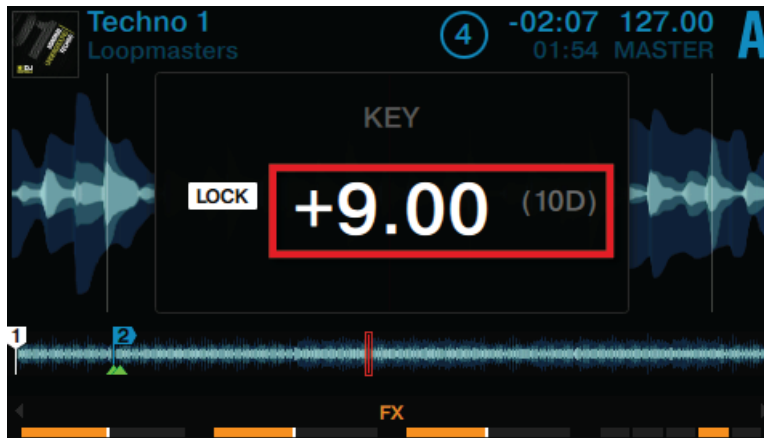
La ventana de la tonalidad (KEY) se abrirá en el visualizador. Si la pista fue analizada por TRAKTOR, aparecerá con su tonalidad indicada.



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



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



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

3 Empleo del 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 del botón de **DECK**: azul, Cubierta A o B; blanco, 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.
- Creación de efectos de "scratch".

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

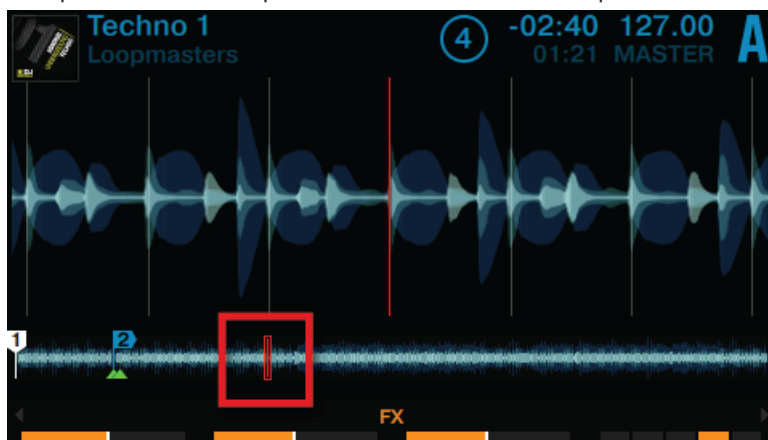
Revisar una pista empleando la tira táctil

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

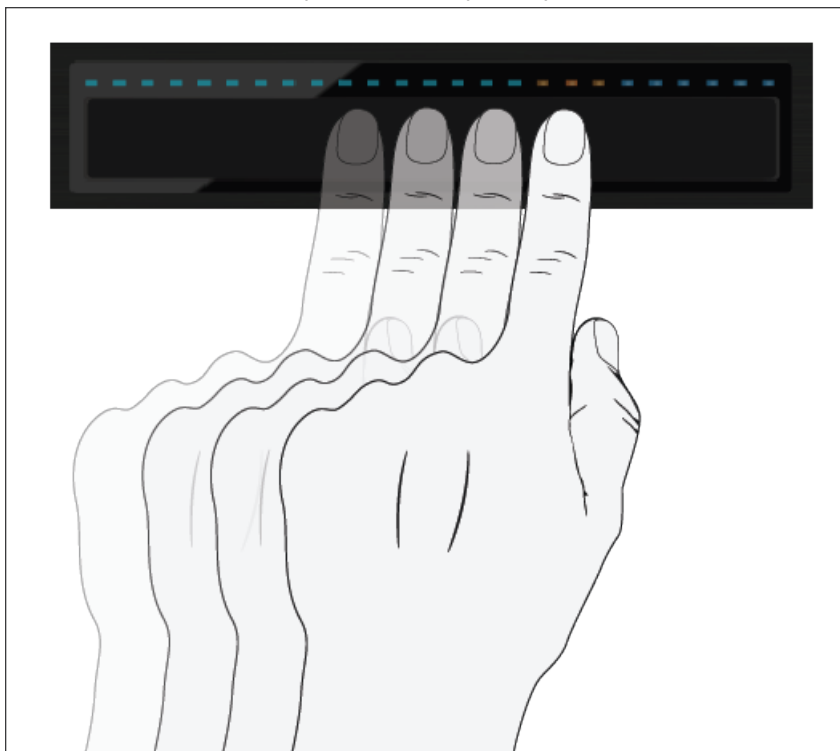
2. Al presionar **SHIFT**, la línea de luces sobre el área táctil mostrará lo siguiente:



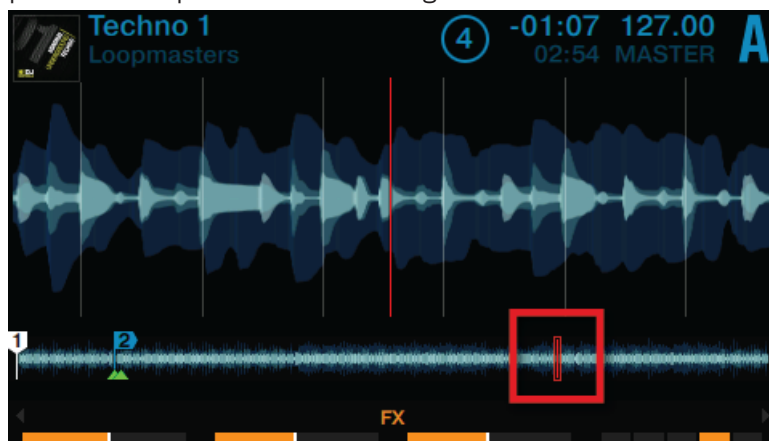
Las tres luces naranjas representan la posición de la reproducción en la pista. La línea completa de luces representa la extensión de la pista en su totalidad.



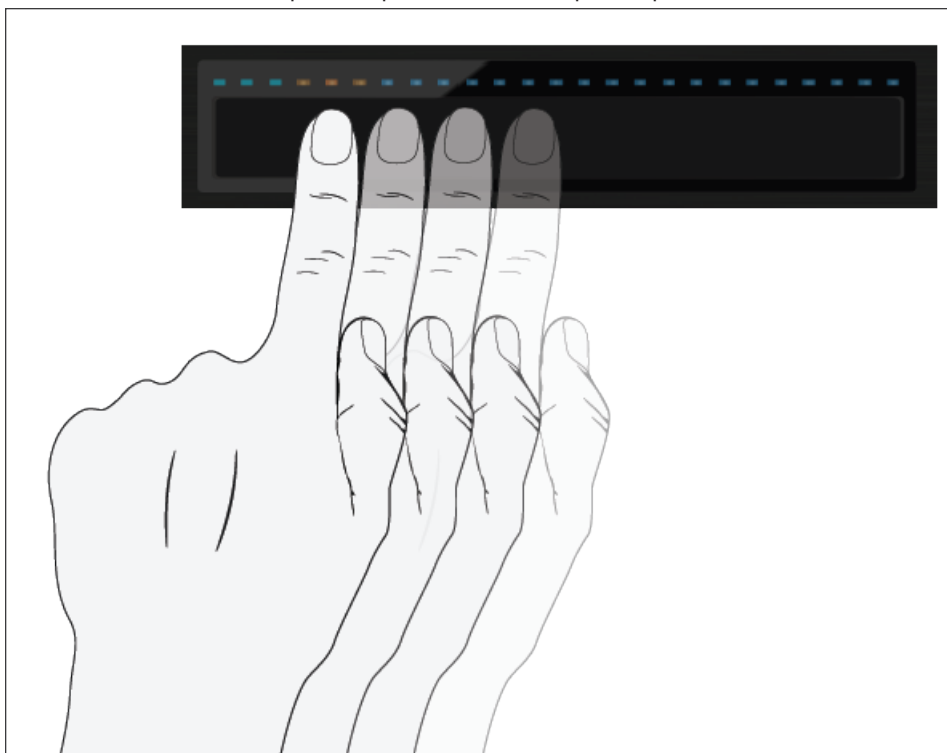
3. Mientras presiona **SHIFT**, ponga el dedo sobre la tira táctil, bajo los LED naranja, y arrastre el dedo a la derecha para avanzar por la pista.



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



4. 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 lentificar la pista y, así, 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 realizar la sincronización manual de las pistas demo ("Techno 1 y Techno 2) empleando la tira táctil, sin hacer uso de la función de sincronización automática.

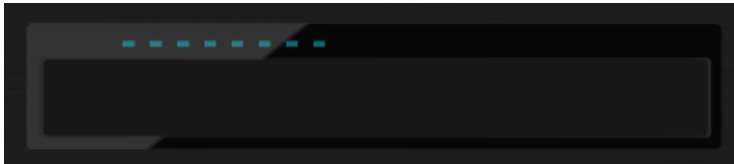
Primer paso: ejecutar las pistas

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

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



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



Segundo paso: corregir la alineación de fases

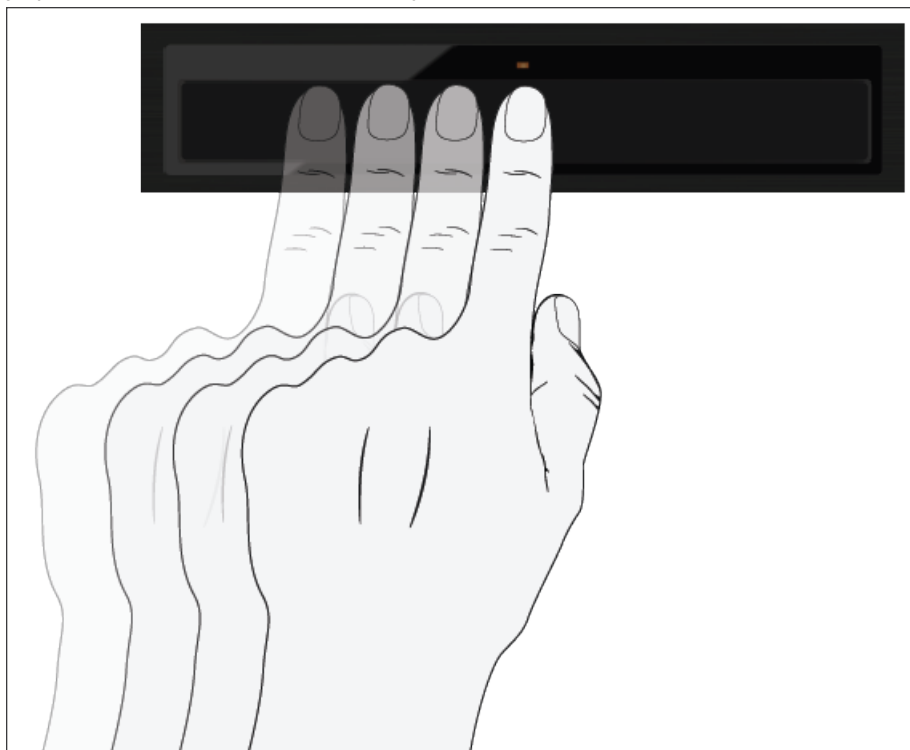
Para corregir el desfase entre ambas pistas, proceda de la siguiente manera:

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

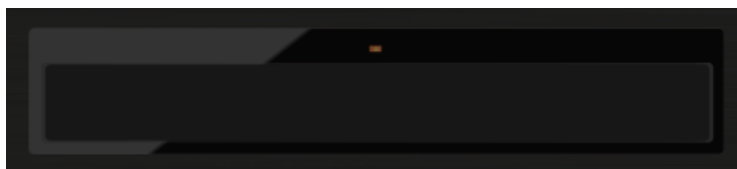
- ▶ Arrastre el dedo hacia el lado izquierdo de la tira hasta que las luces azules desaparezcan y quede solamente un LED naranja iluminado.

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

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



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



3.1.3 Empleo de la tira táctil para hacer scratch

De manera similar a la manipulación manual de un vinilo en un tocadiscos, el área táctil permite crear efectos de scratch en cubiertas de pistas y de remezcla.

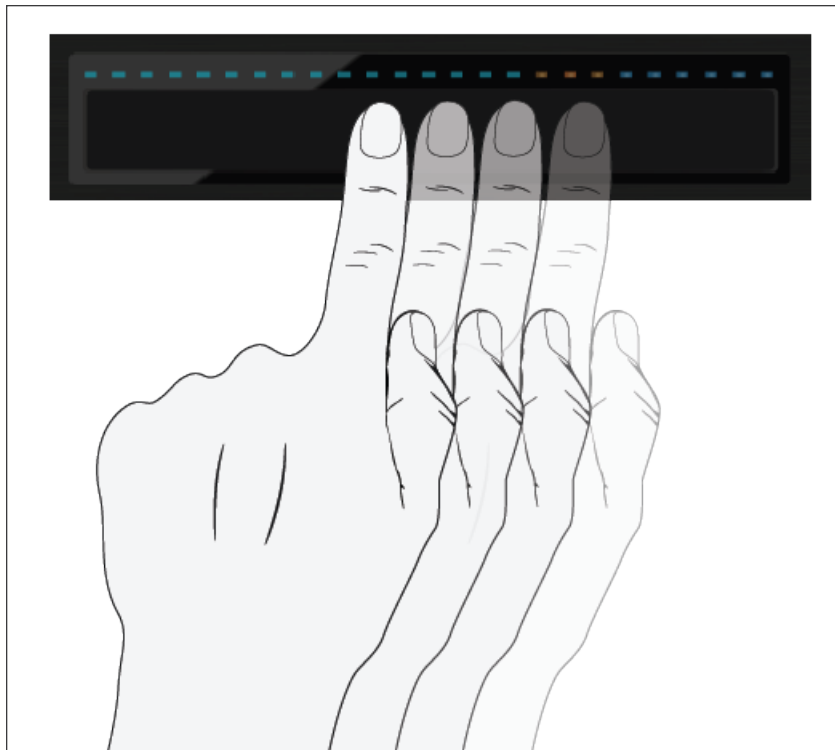


Un **efecto de scratch** solo puede ser creado cuando la pista se halla detenida.

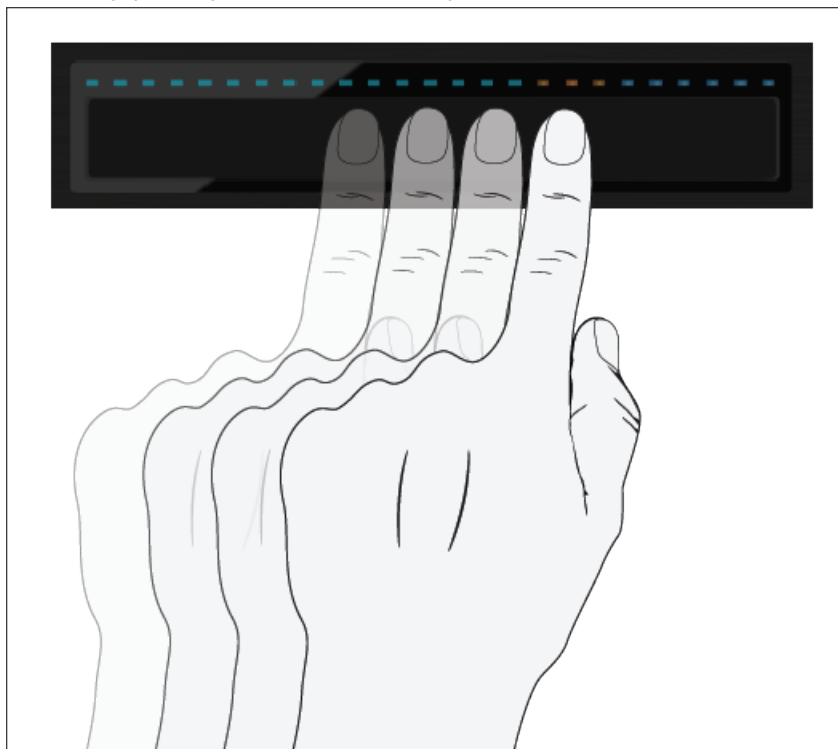
Escrachar

En la tira táctil de una cubierta:

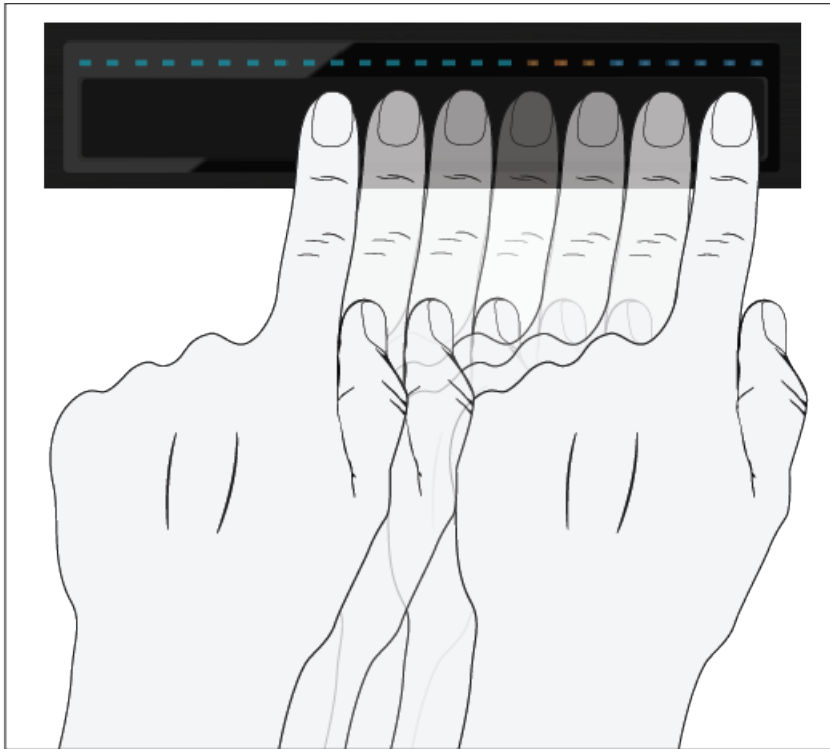
- Arrastre el dedo hacia la izquierda. Esto moverá el lector de la reproducción ligeramente hacia adelante y podrá percibir el sonido típico de un scratch.



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



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



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

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 pre-determinado 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 en la Cubierta A y no está en ejecución.
- 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.

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 bucleoPerilla transductora de bucleo (LOOP). El anillo luminoso alrededor de la perilla comenzará a girar para indicar que se activó el bucleo.

→ Automáticamente, se insertará un bucle en la pista.



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

- Gire el transductor de 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.

Para desactivar el bucleo:

- Vuelva a presionar la perilla transductora de bucleo.

→ La reproducción seguirá su curso normal.



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

3.2.2 Mover un bucle

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

Para mover un bucle:

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



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

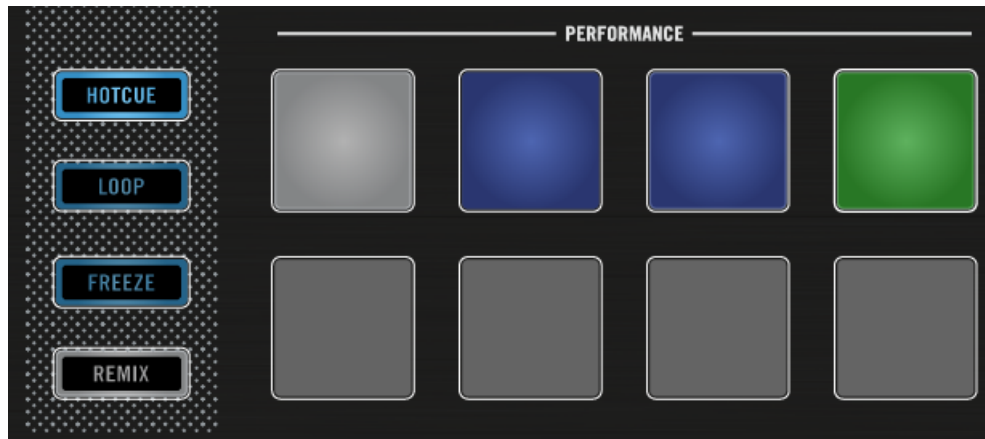


Girar la perilla de bucleo cuando no hay bucles activos permite saltar por la pista, hacia atrás o adelante, según la extensión seleccionada para el tamaño del bucleo.

3.2.3 Guardar un bucle

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

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



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



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

Borrar un bucle

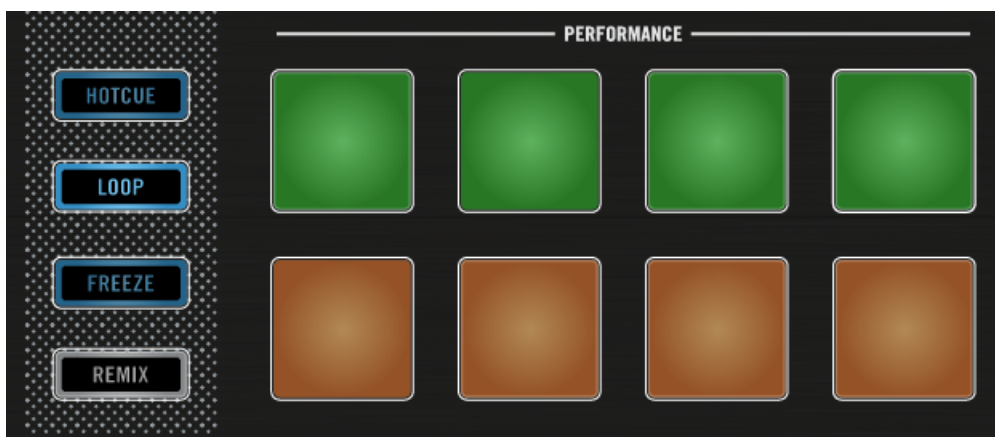
Para eliminar un bucle:

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

3.3 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.



Color de los pads en el modo de 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 deslizador 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 de bucleo, la primera hilera de pads permite buclear una pista según valores predefinidos. 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.

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



El botón quedará encendido lo mismo que los pads.

- Con la pista sonando y el modo de bucle encendido, es posible llevar a cabo lo siguiente:
 - Presione uno de los pads verdes para activar un bucle de 1/8 de pulso, 1/4 de pulso, 1/2 pulso, o 1 pulso completo. El anillo luminoso alrededor de la perilla comenzará a girar para indicar que el bucle quedó activado.



- Vuelva a presionar el pad verde o presione la perilla de bucle para desactivar el bucle.
- Cuando el bucle está activo, gire la perilla de bucle para cambiar el tamaño del bucle. Esto permite generar variantes interesantes.



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

Con los pads naranjas, es posible saltar por la pista hacia atrás o adelante, según distancias predefinidas. Por defecto, los pads naranjas 6 y 7 representan saltos de 1 pulso hacia atrás y adelante. Las distancia cubierta por los pads 5 y 8 se definen con la perilla de bucle.

Para realizar saltos de un pulso de extensión:

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 saltar un pulso hacia atrás. 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 saltar un pulso hacia adelante. Si el salto sobrepasa el 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

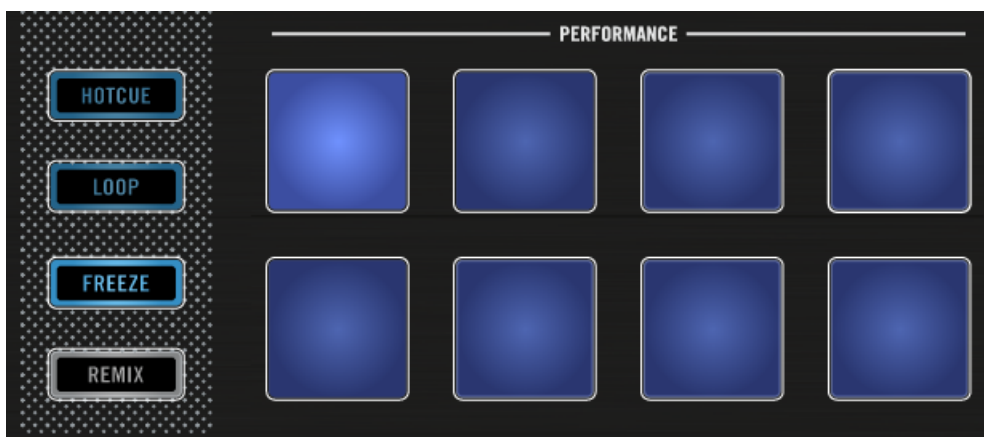
El modo FREEZE, a partir de la posición del lector de la reproducción, agrega un determinado número de compases y, luego, divide esa sección de la pista en ocho cortes de igual tamaño. Finalmente dichos cortes son asignados a los pads, que quedan encendidos de color azul. Presionando un pad, se ejecutará el corte correspondiente y la reproducción continuará hasta el final de la pista a menos que se levante el dedo del pad.

En el modo FREEZE, los números 1 a 8 aparecen sobreimpuestos sobre la onda para indicar la ubicación de los cortes. La primera hilera de pads accionan los cortes 1 a 4. La segunda, 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 en la Cubierta A y no está en ejecución.
- 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.

3.4.1 Activar el modo Freeze en una pista

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



2. Luego, presione el botón de **FREEZE** de la cubierta.



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

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



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



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

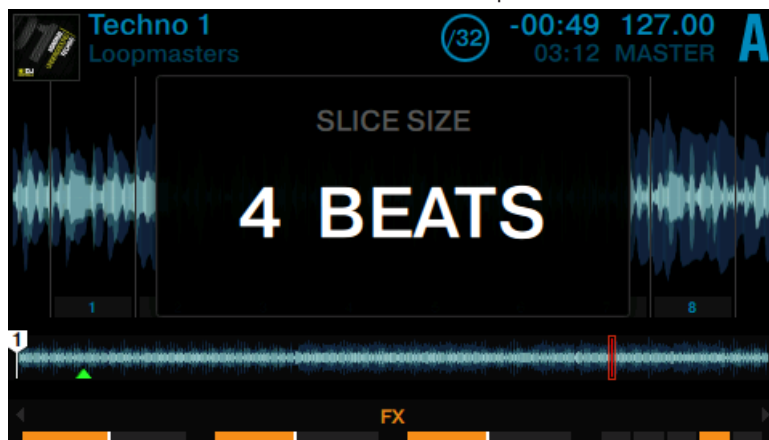
3.4.2 Ajustar el tamaño de los cortes

1. Mantenga presionado **FREEZE**.



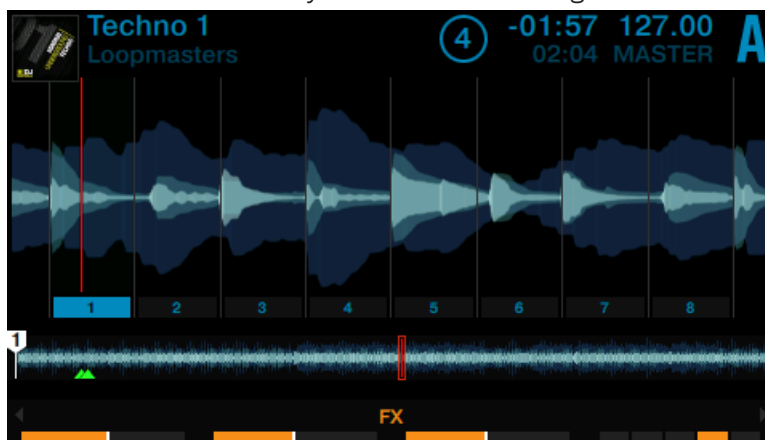
La ventana de ajuste (SLICE SIZE) se abrirá sobre el visualizador.

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



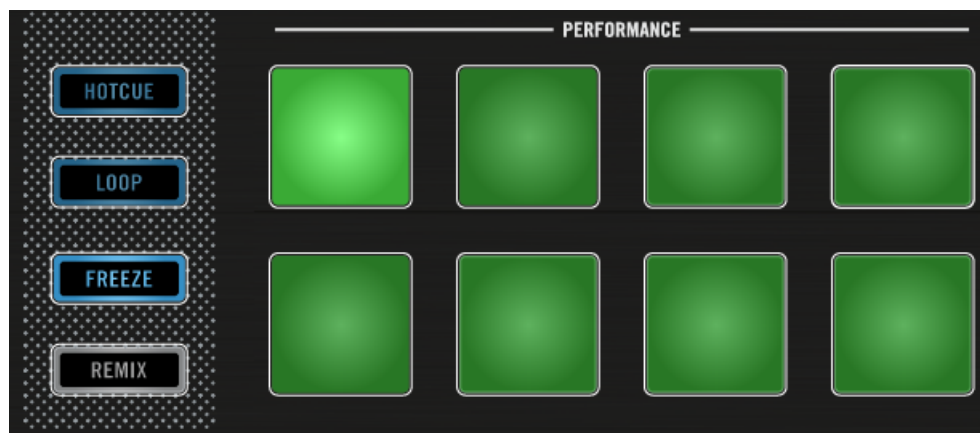
3. Suelte **FREEZE**.

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



3.4.3 Bucleo de cortes

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



El bucleo de cortes habilitado.

Para habilitar el bucleo de cortes de una cubierta:

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



2. Presione la perilla para activar el bucleo.



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



Los cortes se mostrarán de color verde.



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

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



- Mantener presionado un pad para accionar el corte respectivo.



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



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



- Presione el transductor de bucleo o el botón de **HOTCUE** para abandonar el bucleo de cortes.

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 marcación, etc, y volver inmediatamente a lugar donde la reproducción de la pista debería hallarse si tal acción no se hubiera emprendido. El modo FLUX implica los cambios siguientes:

- Modo de acceso directo (HOTCUE): al presionar y mantener presionado un pad para ejecutar a partir de ese punto de marcación; al soltar el pad, la ejecución volverá inmediatamente a lugar marcado por el segundo lector de la reproducción (en lugar de seguir desde el punto de marcación).
- 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: al presionar y mantener presionado un pad para ejecutar desde ese punto de marcación; al soltar el pad, la reproducción continuará desde el lugar marcado por el segundo lector (y no a partir del punto de marcación).

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 desplazado totalmente 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):

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 nuclear cortes con los pads.

3.6 Remezclar con las cubiertas de remezcla

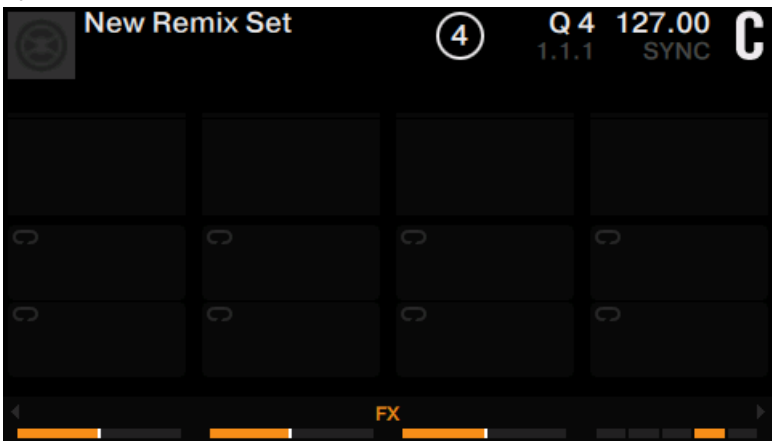
En los instructivos anteriores, aprendimos a mezclar empleando las cubiertas de pistas y a bajar con algunas de las funciones avanzadas del S8. En este instructivo, vamos a ver el funcionamiento de las cubiertas de remezcla (Remix Deck). Estas cubiertas permiten tocar juegos de remezclas predefinidos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

Condiciones previas

- La Cubierta C está habilitada.
- El deslizador 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 se encuentra desplazado completamente a 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 letra C aparecerá mostrada en el visualizador.



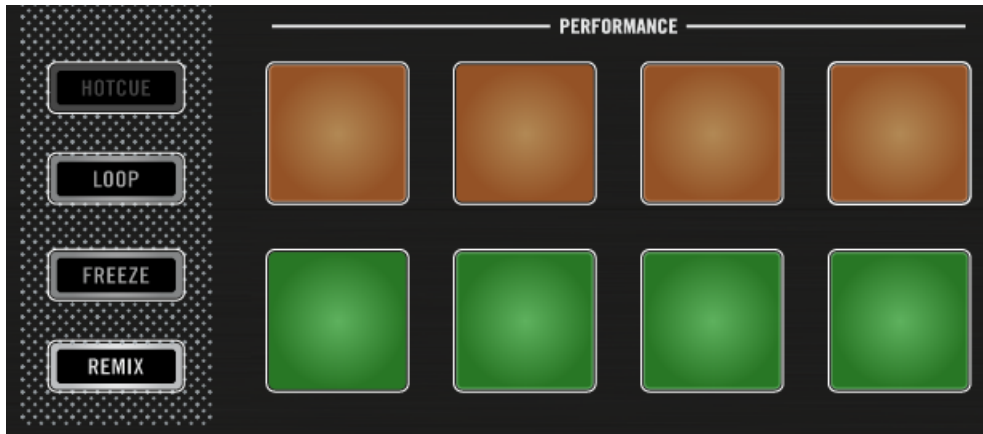
2. Presione la perilla de **BROWSE** para abrir el buscador.
3. Vaya hasta la carpeta **TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial**.
4. Seleccione el juego de remezclas denominado **Remix Deck Tutorial** y presione **BROWSE** para cargarlo en la cubierta.

... > TRACK COLLECTION > ALL REMIXSETS > REMIX DECK TUTORIAL					C
	Remix Deck Tutorial	Native Instrume...	130	n.a.
	A1 Intro Beat	Native Instrume...	130	n.a.
	A2 808 Deep	Native Instrume...	130	n.a.
	A3 Heavy Kick	Native Instrume...	130	n.a.
	A4 Reverse Kick	Native Instrume...	130	n.a.
	B1 HiHat and Clap	Native Instrume...	130	n.a.
	B4 Mellow HatClap	Native Instrume...	130	n.a.

→ El juego se cargará en la Cubierta C y el visualizador debería mostrar el siguiente aspecto:



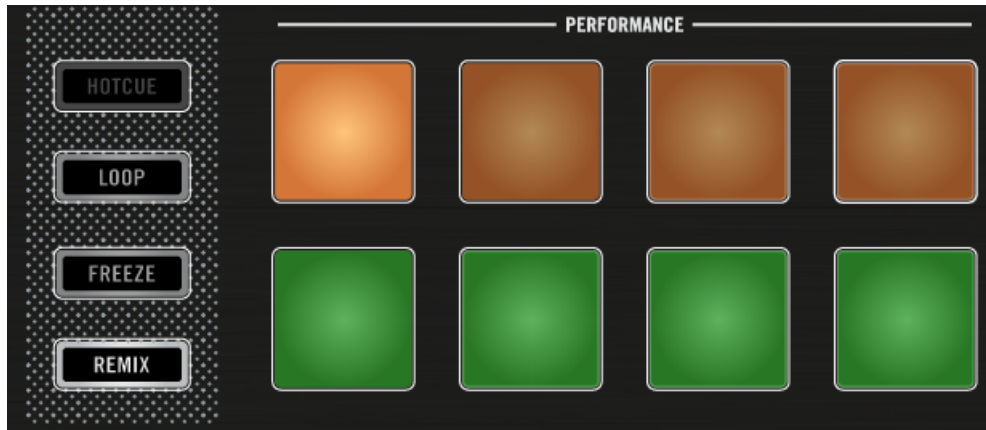
Los pads quedarán encendidos de color naranja y verde en correspondencia con la página de remezclas mostrada por el visualizador.



3.6.2 Accionamiento de los samples

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

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

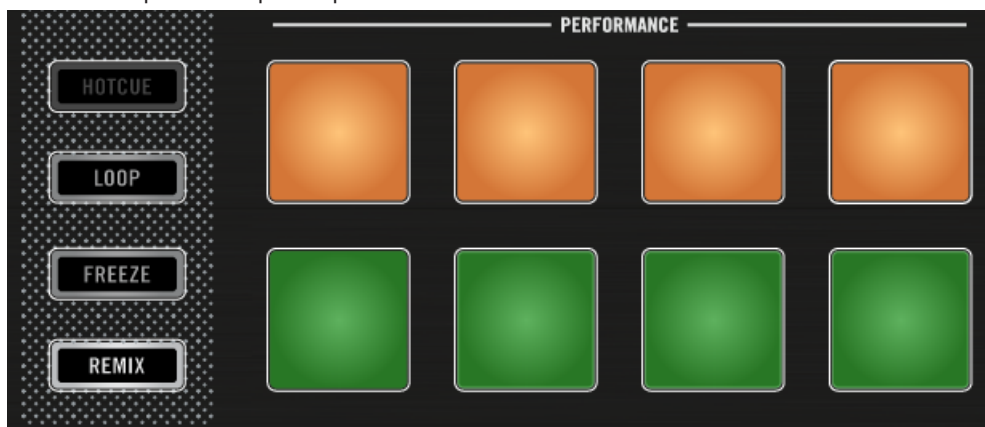


El sample quedará resaltado y el lector de la reproducción comenzará a desplazarse a través de su onda. El sample se ejecutará de manera bucleada.



2. Suba el volumen del canal C para poder oír la ejecución del sample.
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.



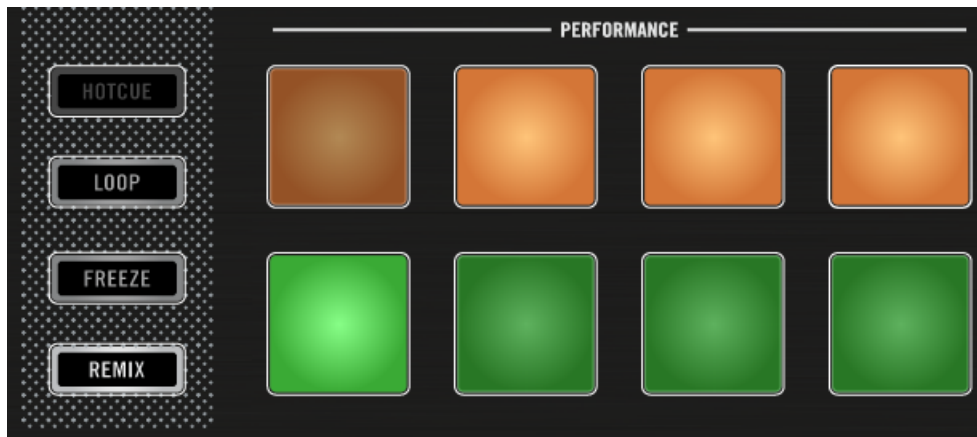
Los samples se ejecutan conjuntamente.



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

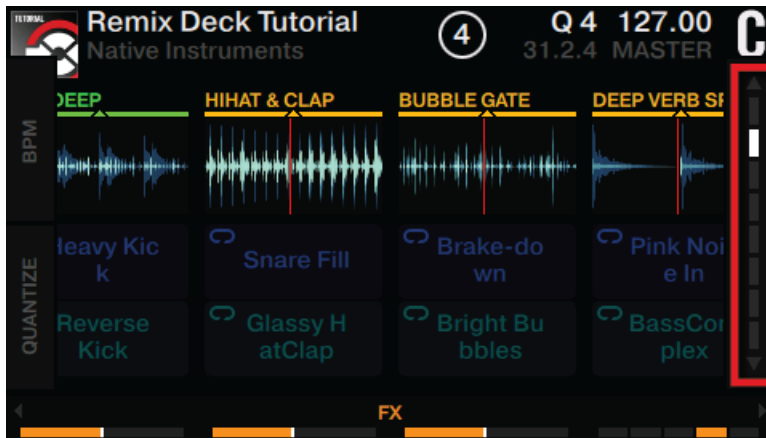
Un juego de remezclas puede contener hasta 64 samples. El S8 subdivide los juegos de remezclas en páginas de ocho samples cada una. Consecuentemente, puede haber un total de hasta ocho páginas por juego.

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.

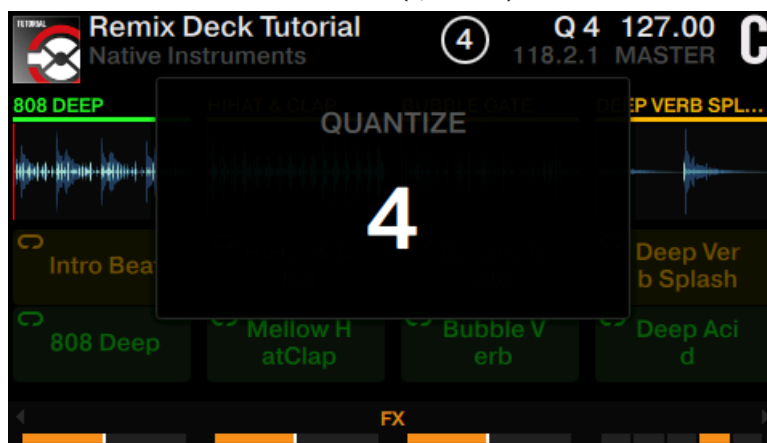


3.6.3 Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación

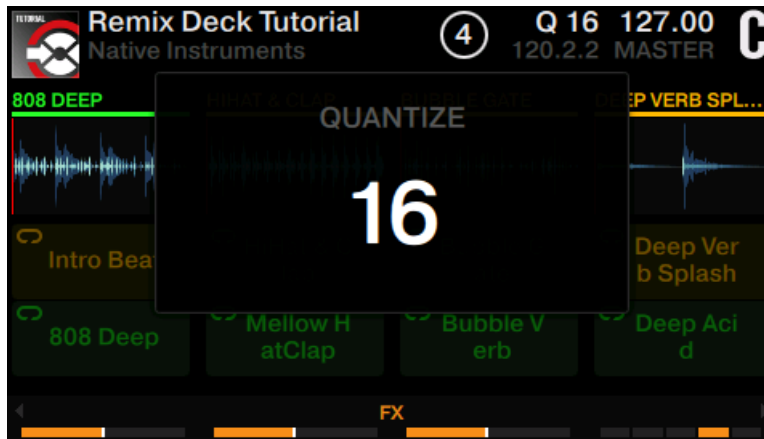
1. Presione el botón 2 de visualización.



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 selecciona una medida de 8 pulsos, TRAKTOR primero terminará de tocar los ocho pulsos del sample que está sonando antes de comenzar con el sample siguiente.

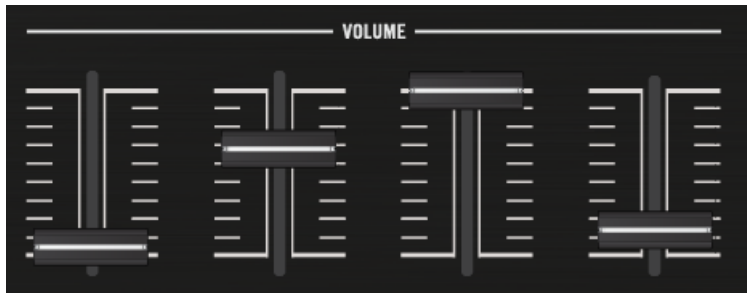


Resultará una buena idea experimentar con distintos valores de cuantificación. Según la situación, a menudo, será deseable trabajar con valores largos (cuatro pulsos, ocho pulsos o aun más) para que la frases musicales se mantengan sincronizadas. Si desea cambios rápidos entre sonidos y una remezcla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



- 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 remezclas

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

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

- Arrastrar el dedo por la tira para crear un efecto de scratch.

- ▶ Arrastrar el dedo por la tira para mover el lector de reproducción de los samples activos. Al desplazar el dedo hacia la derecha, la posición del lector retrocede. Al mover el dedo hacia la izquierda, la posición del lector se adelanta.
- ▶ Mantenga presionado el botón de **SHIFT** izquierdo y presione uno por uno los pads activos para restablecer los lectores a la posición de inicio.



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



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

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

Usted puede crear sus propios juegos de remezclas sampleando las distintas partes de una pista tocada en una cubierta de pistas.

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



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

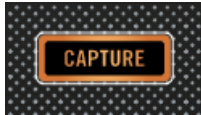
Condiciones previas

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

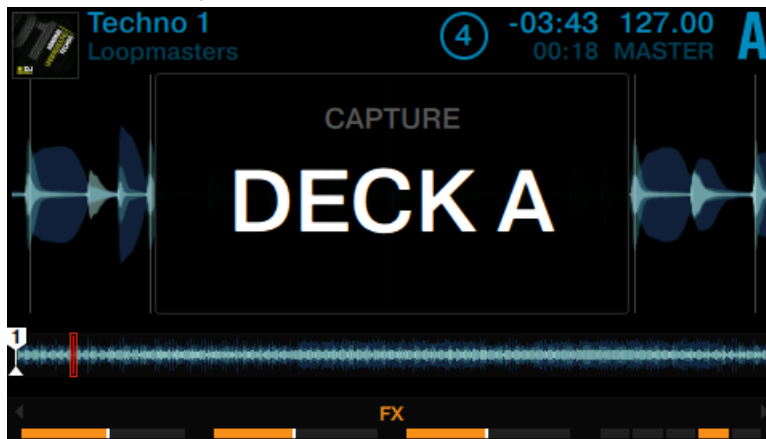
Captura y ejecución de un sample

Para capturar un sample en una pista:

1. En la cubierta izquierda, pongo el foco sobre la Cubierta A.
2. Mantenga presionado el botón de captura (**CAPTURE**) de la cubierta izquierda.



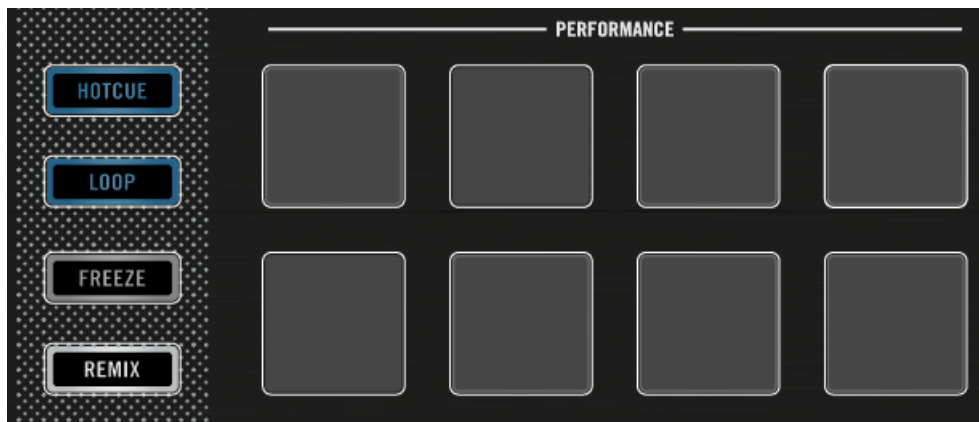
3. Mientras presiona **CAPTURE**, gire el transductor de bucleo para seleccionar "DECK A" como fuente de captura en la ventana de "CAPTURE". La ventana se cerrará tan pronto como suelte el botón de captura.



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



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



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



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

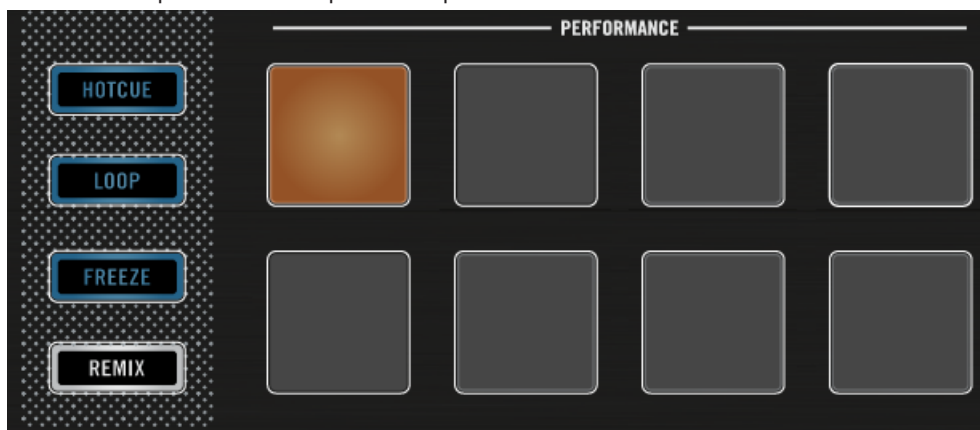


6. Gire el transductor de bucle para definir la extensión de la captura.



7. En la Cubierta A, presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
8. 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.



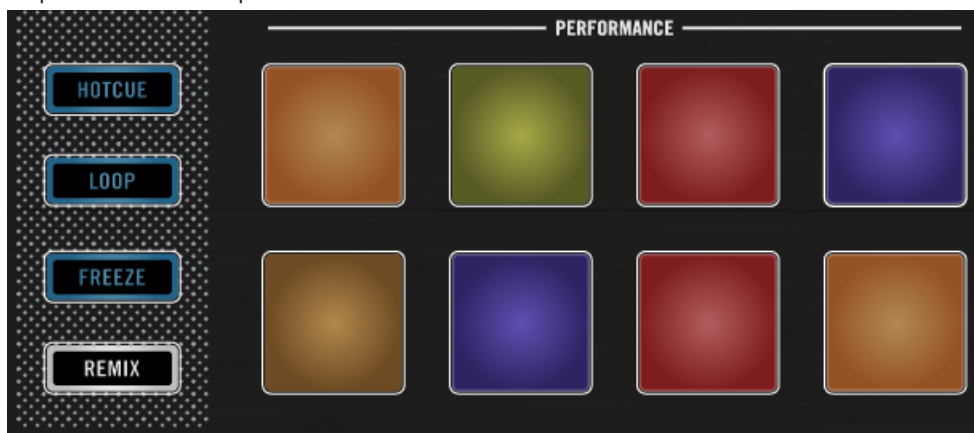
El pad quedará encendido con un nuevo color y el sample capturado aparecerá mostrado en el visualizador.



Ejecutar los samples capturados en una cubierta de pistas

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

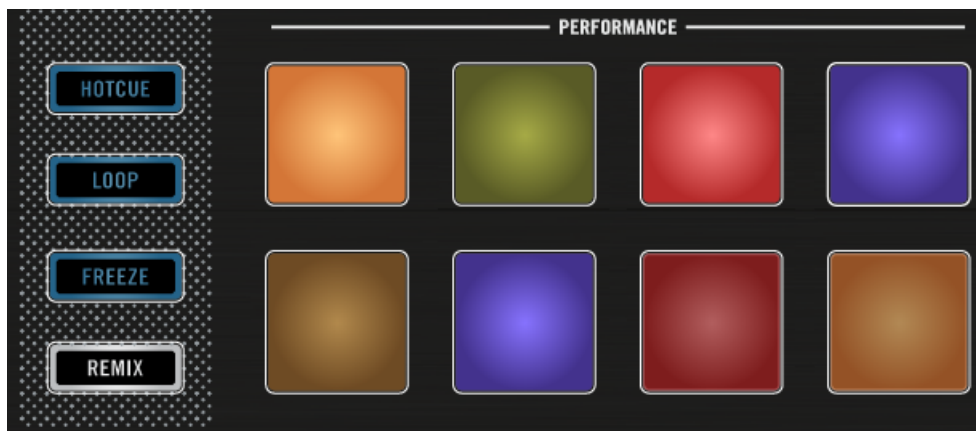
- Capturar otros samples de otra fuente u otra medida.



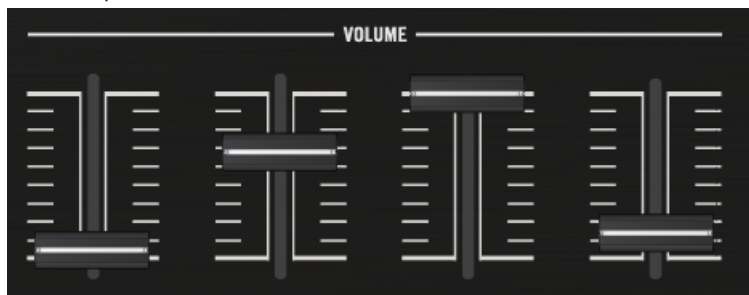
A medida que vaya sumando samples, los pads se irán encendiendo de distinto color, y los primeros cuatro samples aparecerán mostrados en el visualizador.



- 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.



Mueva el deslizador de volumen del nicho para subir o bajar progresivamente el volumen del sample.



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



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

3.8 Poner efectos

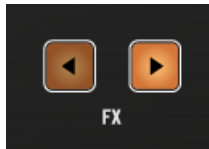
En esta parte del instructivo, vamos a ver el empleo básico de las unidades de efectos. Por defecto, TRAKTOR ofrece dos unidades FX, asignables a cualquiera de las cubiertas. Los efectos pueden aplicarse de manera individual o de manera grupal. A continuación, explicaremos estas dos modalidades.

3.8.1 Asignar efectos a las cubiertas

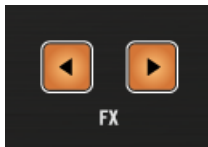
- ▶ En el mezclador, presione el botón FX izquierdo de un canal para asignar la unidad FX 1 a dicho canal. Para desasignar la unidad, presione nuevamente el botón.



- ▶ En el mezclador, presione el botón FX derecho de un canal para asignar la unidad FX 2 a dicho canal. Para desasignar la unidad, presione nuevamente el botón.



Las dos unidades de efectos pueden asignarse de manera simultánea.



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 están en posición central.

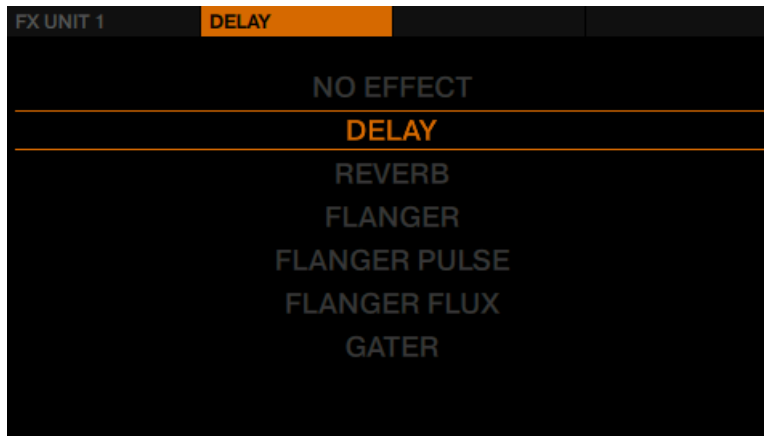
Establecer el modo grupal en una unidad FX

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

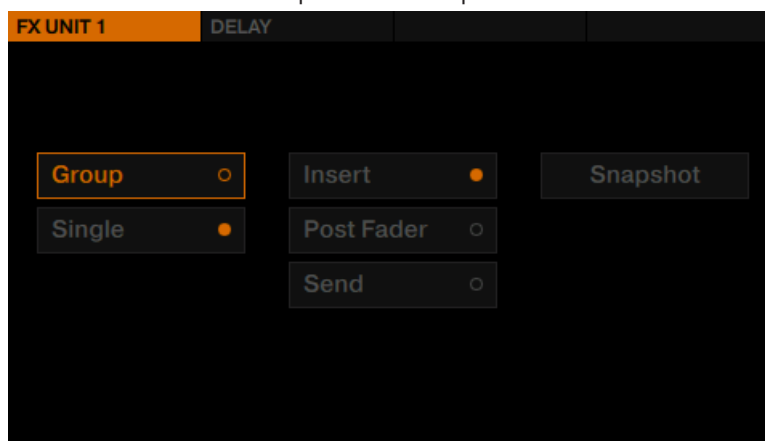
1. Presione el botón de **FX SELECT** de la unidad FX 1, en la parte superior del S8.



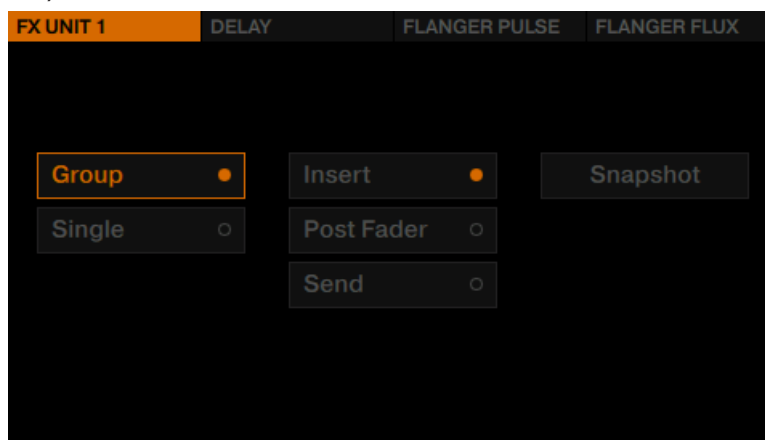
El menú de la unidad FX 1 se abrirá en el visualizador.



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



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



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

Aplicar el grupo de efectos sobre una pista

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



Las perillas y botones FX.

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



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



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



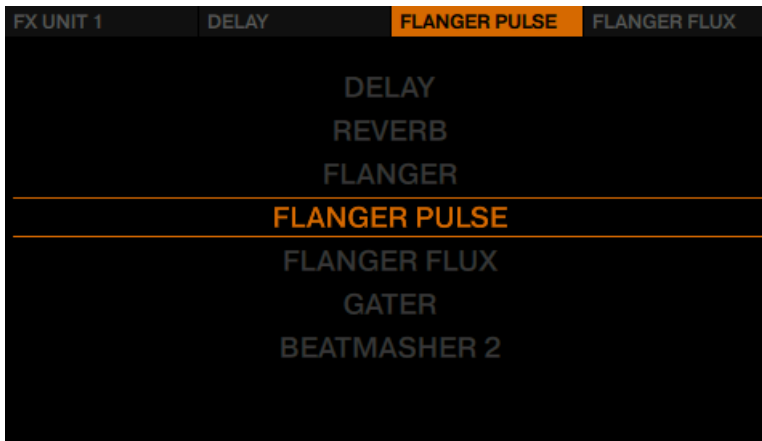
3.8.3 Cambiar efectos dentro de un grupo

Para cambiar los efectos del grupo:

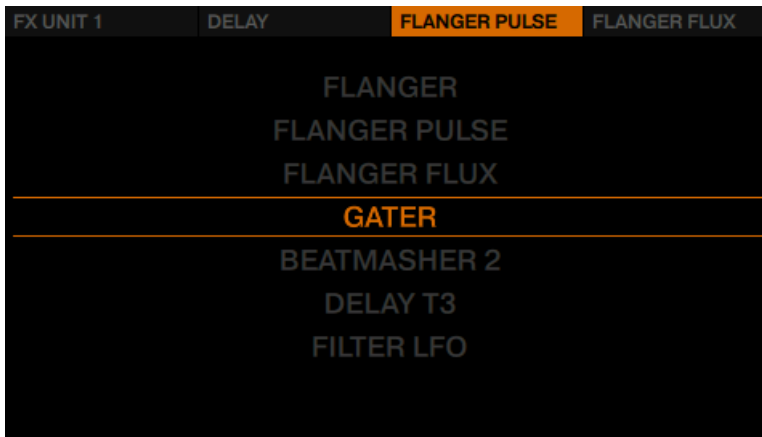
1. Presione el botón de **FX SELECT** de la unidad FX Unit 1 (esquina superior izquierda del S8) para abrir el menú de la unidad de efectos.



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



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



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



3.8.4 Poner una unidad FX en modo individual

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

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

Condiciones previas

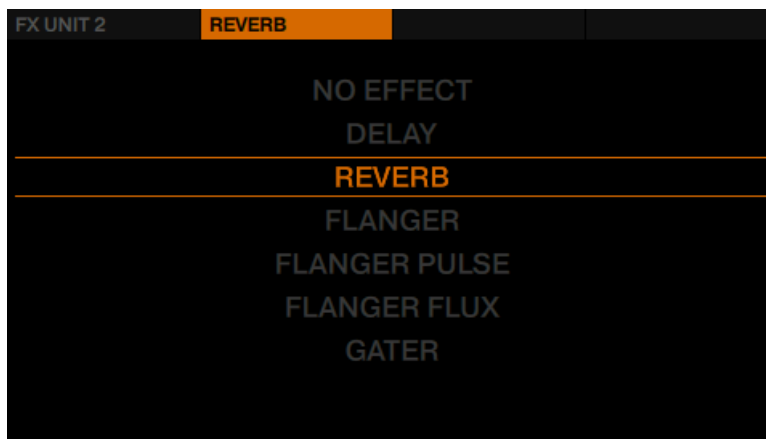
- La pista "Techno 2" está cargada en la Cubierta B. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- Todas las perillas de la unidad FX 2, en la cubierta derecha, están en posición central.

Para cargar un efecto individual en la unidad FX 2:

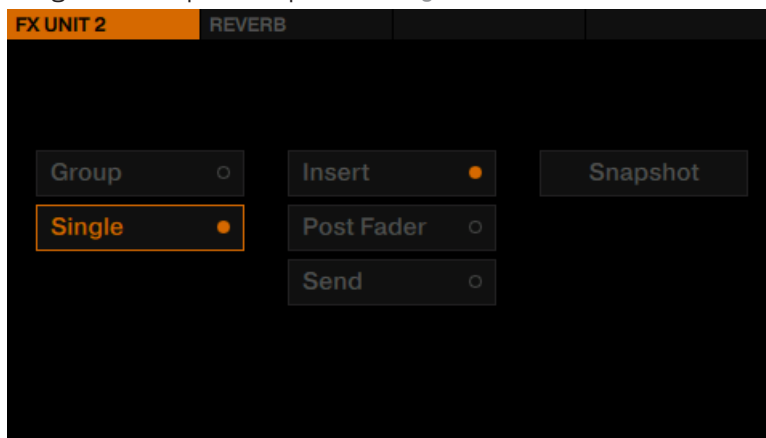
1. Presione el botón de **FX SELECT** , en la esquina superior derecha del S8.



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

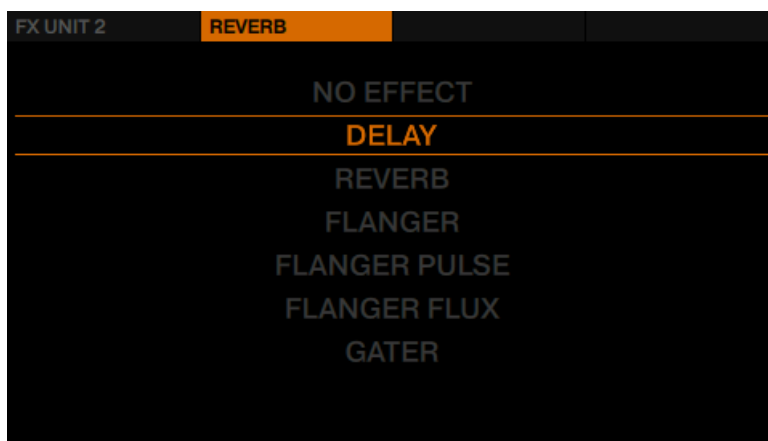


2. Presione el Botón FX 1 para ver las opciones de la unidad FX 2,
3. Asegúrese de que las opciones **Single** e **Insert** estén seleccionadas.



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

5. Gire **BROWSE** para seleccionar Delay y presione **BROWSE** para asignarlo a la unidad. El menú de efectos se cerrará.



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



El efecto aplicado puede manejarse de la manera siguiente:

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



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



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



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



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



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



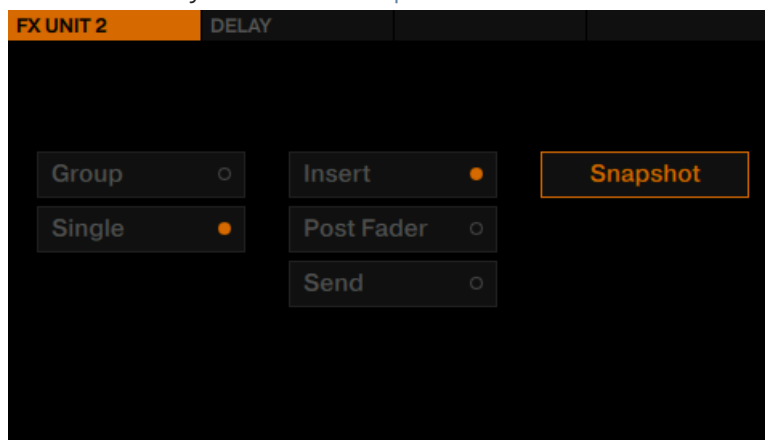
Esta acción restablece los parámetros del efecto en el programa, independientemente de la posición de las perillas FX en el aparato.

3.8.5 Guardar una configuración de efectos (Snapshot)

Una configuración de efectos puede guardarse para su uso posterior:

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

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



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

3.8.6 Direccionamiento FX

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

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

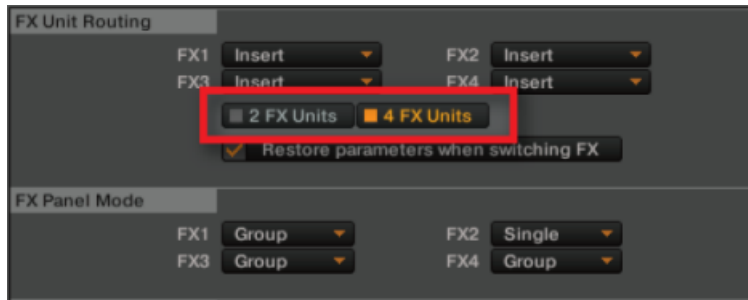
3.8.7 Empleo de cuatro unidades de efectos

TRAKTOR proporciona cuatro unidades de efectos. Por defecto, solo se activan las primeras dos unidades FX, cuya operación se realiza con las perillas y botones situados arriba del visualizador. Las unidades FX 3 y 4 se activan en las preferencias del programa. Su manejo se lleva a cabo con las perillas y botones situados 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

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



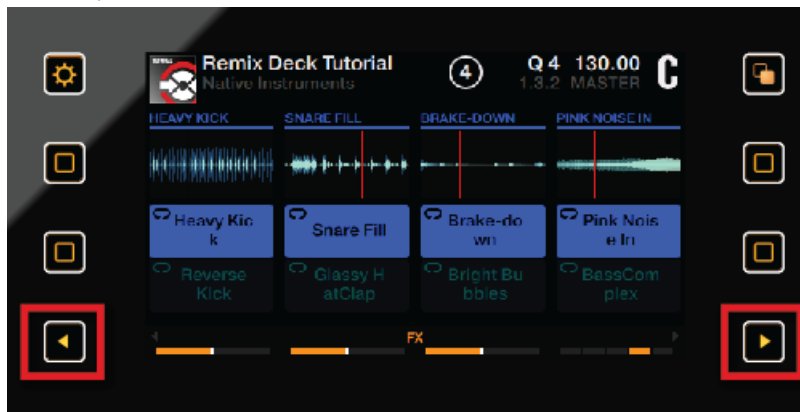
Condiciones previas

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

3.9.1 Seleccionar y aplicar un modo de implementación

Para seleccionar

1. Presione el botón de **DECK** de la derecha para poner el foco de selección sobre 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.

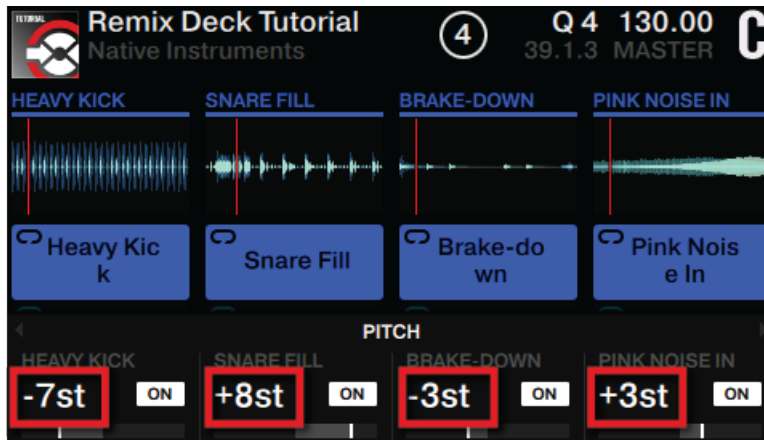
3.9.2 Modo de implementación del tono

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 sobre el sample respectivo y gire en sentido antihorario para aplicar un filtro pasabajo.



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

3.9.4 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**, el efecto de esta unidad debería entrar en acción.

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 25% del nicho 1 significa que se está escuchando una mezcla compuesta por un 75% de señal pura y un 25% de señal procesada.

3.9.5 Modo de implementación de unidades FX suplementarias

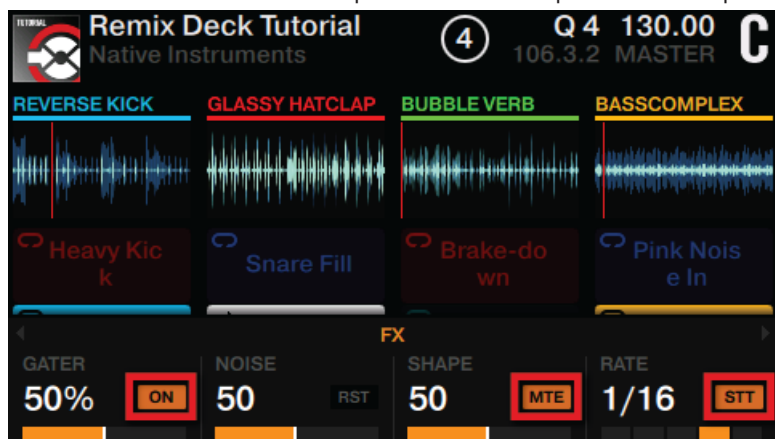
La implementación de efectos suplementarios solo es posible cuando las cuatro unidades FX se encuentran habilitadas en las preferencias de TRAKTOR (véase [↑3.8.7, Empleo de cuatro unidades de efectos](#)).

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

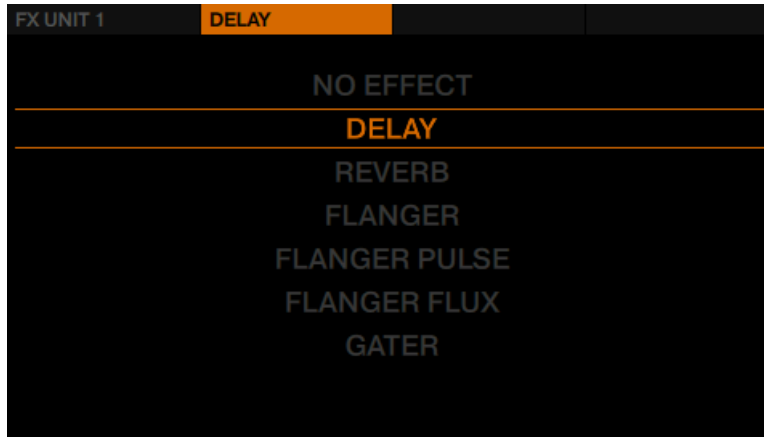
A continuación mostraremos la manera de cambiar un efecto individual en la unidad FX 3 o 4. El procedimiento es el mismo en ambos casos. En este ejemplo, vamos a emplear la unidad FX 3.

Para cambiar un efecto individual en la unidad FX 3:

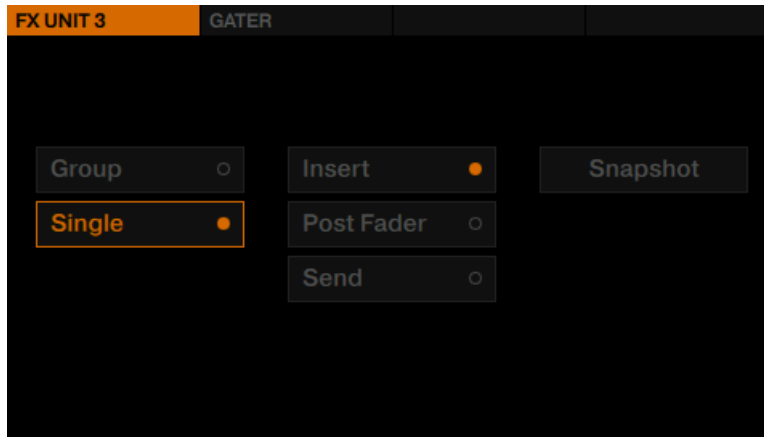
1. En la unidad FX 1, presione el botón de **FX SELECT**.



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

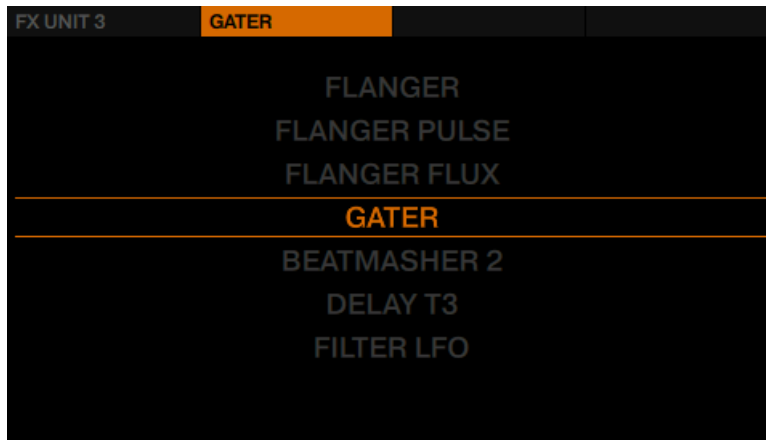


2. En la cubierta izquierda, presione el Botón **ON** 1 para pasar a las opciones de la unidad FX 3. El menú de opciones se abrirá en el visualizador.

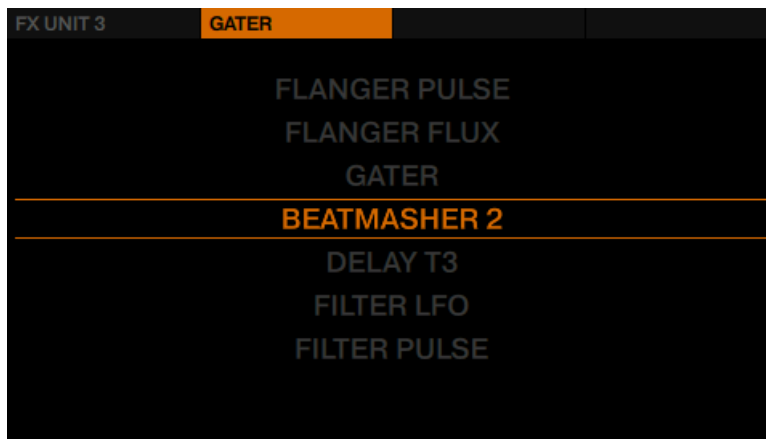


3. Asegúrese de que las opciones **Single** e **Insert** estén seleccionadas.

4. Presione los Botones FX 2, 3 o 4 para cambiar el efecto. Los efectos disponibles aparecerán mostrados por el visualizador.



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 efecto grupo de efectos en el modo de implementación

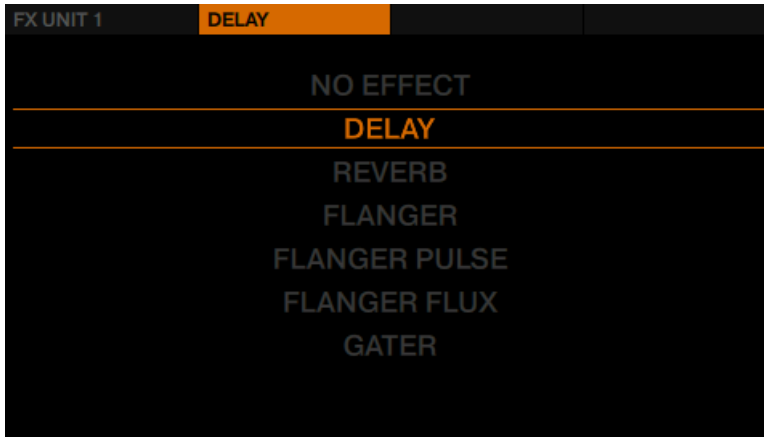
A continuación mostraremos la manera de cambiar un efecto grupal en la unidad FX 3 o 4. El procedimiento es el mismo en ambos casos. En este ejemplo, vamos a emplear la unidad FX 3.

Para cambiar un efecto grupal en la unidad FX 3:

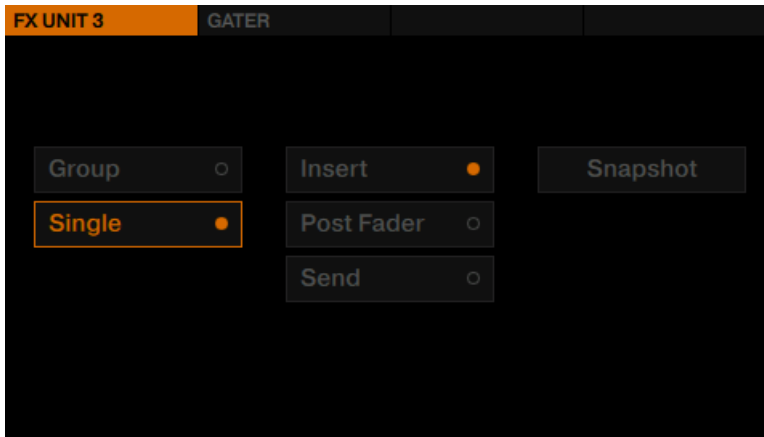
1. En la unidad FX 1, presione el botón de **FX SELECT**.



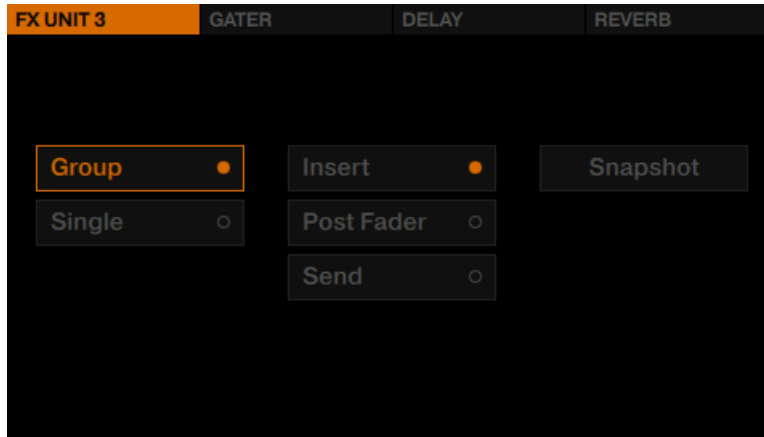
El menú de la unidad FX 1 se abrirá en el visualizador.



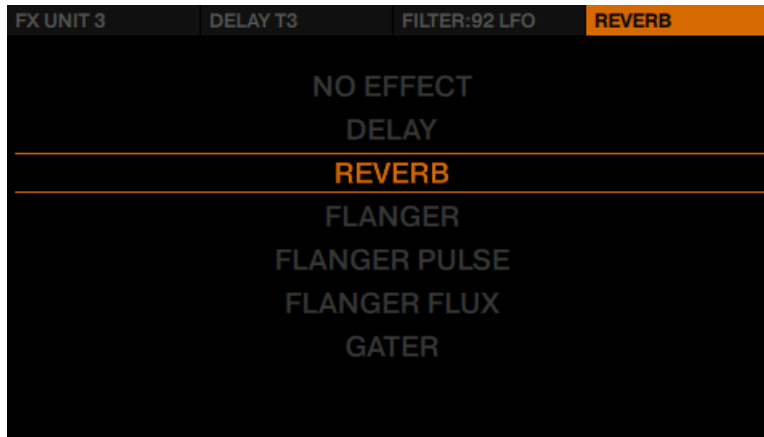
2. En la cubierta izquierda, presione el Botón **ON** 1 para pasar a las opciones de la unidad FX 3. El menú de opciones se abrirá en el visualizador.



3. Seleccione las opciones de Group e Insert.



4. Presione los Botones FX 2, 3 o 4 donde desea cambiar de efecto. El visualizador mostrará 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 Trabajar con retículas rítmicas

TRAKTOR identifica el valor de pulsos por minuto (BPM) de una pista de manera precisa y establece a partir de este valor una retícula rítmica. Algunas pistas, sin embargo, requieren una corrección manual; por ejemplo, pista de ritmo complejo o de tiempo desparejo provenientes de cintas magnetofónicas y vinilos curvados. El S8 brinda una serie de controles para resolver estos inconvenientes.

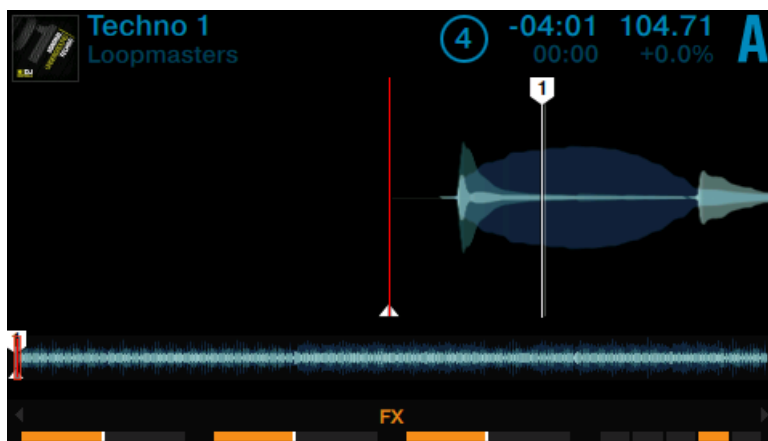
3.10.1 Verificar la retícula rítmica

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

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

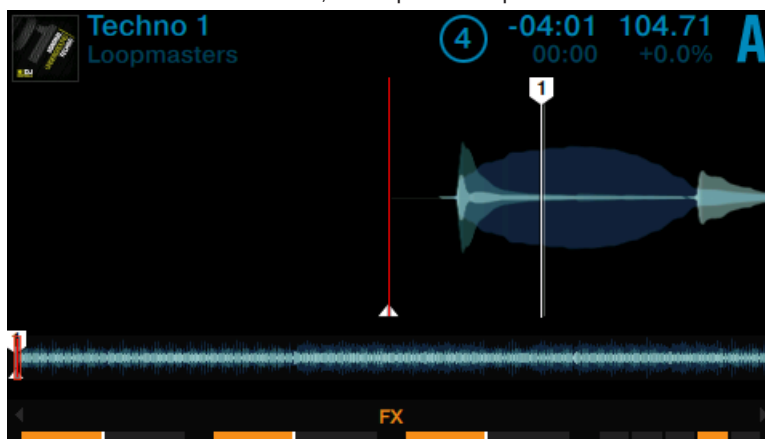


2. Presione el Botón 3 de visualización para agrandar la onda y obtener una vista más precisa.



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

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



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

3.10.2 Corregir manualmente una retícula rítmica

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

Habilitar la corrección de la retícula

Para habilitar el modo de la retícula:

1. Presione **EDIT**.



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



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

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

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



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



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

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

3.10.3 Acciones adicionales

Corregir 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 fijado y no podrá ser modificado hasta que **LOCK** sea pulsado otra vez. Todas las pistas con una retícula protegida aparecerán con un pequeño **candado** en el buscador.

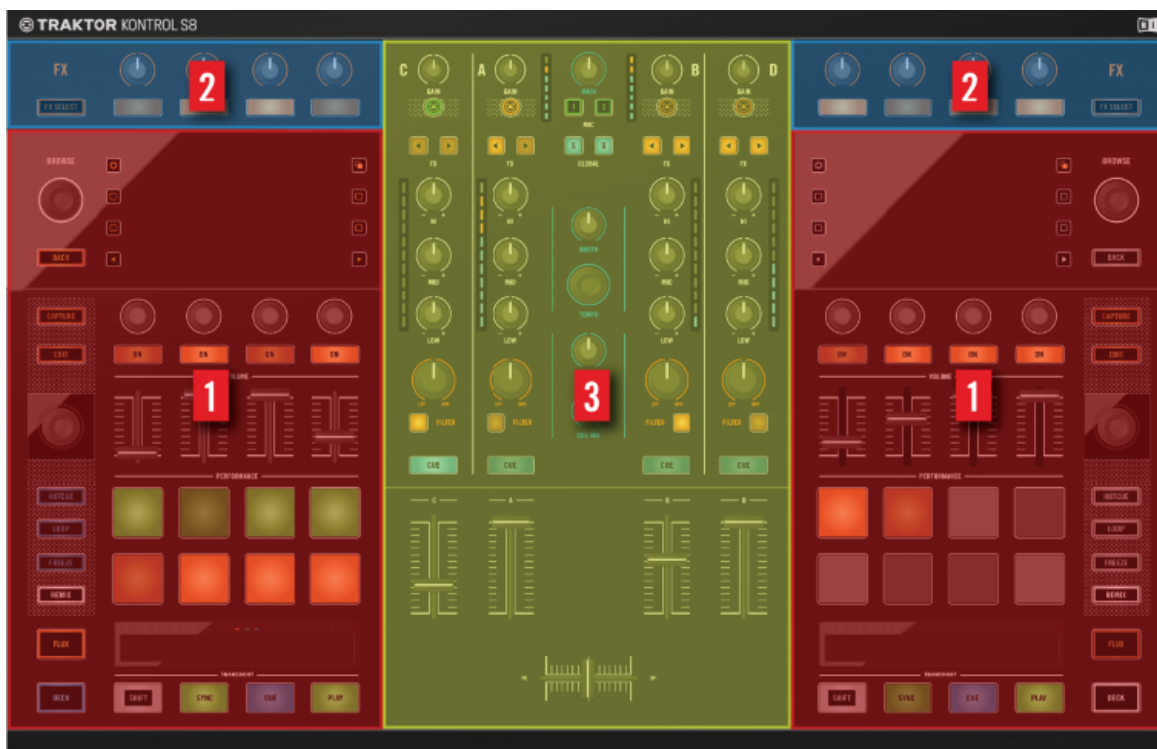
4 Detalle del aparato

Este capítulo detalla los elementos que componen el 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 brinda el panorama de las distintas áreas que componen la interfaz del controlador y el compendio de los controles más importantes, los conectores y el modo de iluminación de los LED.

4.1.1 Panel superior



Panel superior del S8

La cara superior del TRAKTOR KONTROL S8 presenta cinco áreas principales:

- Las dos **Cubiertas** (1) son idénticas y se ubican a los costados del controlador. Consulte [↑4.2, La cubierta](#) para más detalles.
- Encima de las cubiertas, aparecen las dos **Unidades FX** (2). Véase [↑4.3.1, Descripción general de una unidad FX](#) para más detalles.
- El **Mezclador** (3) domina la parte central del S8. Hallará más información en [↑4.3.4, Empleo de cuatro unidades de efectos](#).

4.1.2 Panel posterior

El **panel posterior** aloja las entradas (naranja), las salidas (violeta) y los enchufes de la alimentación eléctrica y USB (gris).

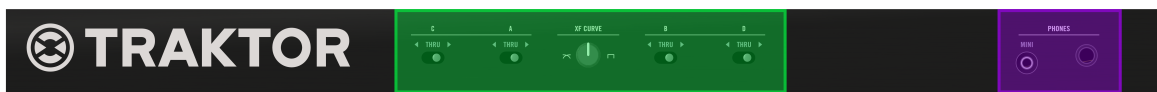


Panel posterior del S8

El panel posterior contiene cuatro **entradas de sonido (línea y fono)**, dos **entradas de micrófono** y una **entrada MIDI**. También, tres pares de **salidas de nivel de línea** y una **salida MIDI**. En el extremo derecho, se hallan las **conexiones de USB y de la alimentación eléctrica** y el **interruptor de encendido y apagado**. Consulte la sección [↑4.5, El panel trasero](#) para un panorama sobre el panel posterior.

4.1.3 Panel frontal

El **panel frontal** presenta la salida de auriculares (violeta) la sección del crossfader (verde).



El panel frontal del S8

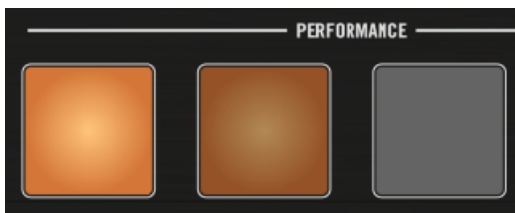
En el panel frontal se configura el funcionamiento del crossfader con la **perilla XF CURVE** y los **interruptores A, B, C y D**. La salida de auriculares (**PHONES**) permite la supervisión del audio. Consulte la sección [↑4.6, El panel frontal](#) para un panorama del panel frontal.

4.1.4 Estado de los LED

Todos los botones y pads del S8 están equipados con LED para indicar su estado. Los estados posible son tres:

- **Luz brillante** significa que la función está activa.
- **Luz semientendida** significa que la función se encuentra inactiva.

- **Luz apagada** significa que el botón no cumple una función en la situación de trabajo vigente.



Encendido, semientendido y apagado

Donde sea posible haremos referencia a los estados activo e inactivo en vez de a la correspondiente situación lumínica. En algunos casos, los botones cambian de color para indicar alguna función determinada. Cuando corresponda, haremos alusión específica a estas situaciones.

4.1.5 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 cubierta de pistas (Track Deck), cubierta de remezclas (Remix Deck) o cubierta de entrada en vivo (Live Input)).



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 cubiertas, consulte el manual de TRAKTOR PRO.

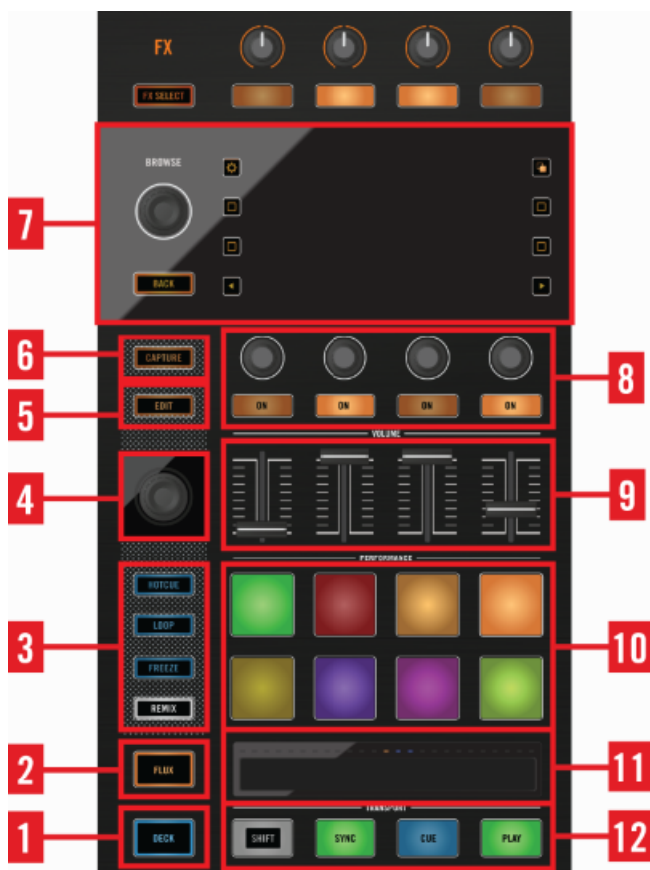


A efecto de facilitar la exposición, vamos a referirnos solamente a la cubierta izquierda. De todos modos, la descripción aquí dada se aplica por igual a la cubierta derecha.

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 cubiertas de TRAKTOR PRO:

- 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 de-bajo).



Elementos de la cubierta izquierda

(1) **DECK:** este botón permite alternar entre la cubiertas primaria (A) y secundaria (C). Por defecto, aparece seleccionada siempre la cubiertas primaria, indicado por el color azul del botón. Presione **DECK** para pasar el foco de selección a la cubiertas secundaria. El botón cambiará al color blanco.

(2) **FLUX:** **FLUX** es un botón que permite cambiar el comportamiento de los modos establecidos con los botones de selección de modo (3). En el modo de **FLUX**, el lector de la reproducción continúa su curso independientemente del modo de trabajo de la pista.

(3) **Botones de selección de modo:** estos cuatro botones (**HOTCUE**, **LOOP**, **FREEZE**, **REMIX**) determinan el modo de trabajo de los pads. Consulte el apartado [↑4.2.3, Botones de modo](#) para una descripción detallada de estas modalidades.

(4) **Perilla transductora de bucleo:** el transductor de bucleo se utiliza principalmente para accionar bucles y ajustar el tamaño de los mismos.

(5) **EDIT:** el botón de edición (**EDIT**) abre el modo de edición de la retícula. Consulte [↑4.2.5, EDIT \(botón\)](#) para más detalles.

(6) **CAPTURE:** el botón de captura (**CAPTURE**) pone samples en los nichos de remezcla de la cubierta. Consulte [↑4.2.6, CAPTURE \(botón\)](#) para una descripción detallada sobre el procedimiento de captura.

(7) **controles de visualización y búsqueda:** la parte superior de cada cubierta presenta un visualizador a color, 8 botones de visualización, la perilla transductora de búsqueda (**BROWSE**) y el botón de retroceso (**BACK**)

Los visualizadores permiten una búsqueda ágil de pistas, samples y juegos de remezcla mediante los controles de **BROWSE** y **BACK**.

Los ocho botones repartidos a los lados del visualizador permiten controlar distintas funciones, según la vista en que se esté trabajando.

(8) **Controles de implementación:** las cuatro perillas y los cuatro botones bajo los visualizadores permiten implementar distintas funciones en los nichos de las cubiertas de remezclas (modos **FX SEND**, **PITCH** y **FILTER**)

(9) **Deslizantes de volumen:** estos controles permiten manejar el volumen de los nichos de las cubiertas de remezcla.

(10) **Pads:** los pads permiten la ejecución de diferentes funciones. Con ellos se puede crear puntos de marcación, realizar saltos, accionar bucles e iniciar o detener la ejecución de samples.

(11) **Tira táctil:** es un control sensible al tacto cuyo funcionamiento depende del modo seleccionado con los botones de selección **(3)**. Permite saltar a un punto determinado de la pista tocando simplemente un punto de la tira o, también, sincronizar manualmente las cubiertas. La fila de LED representa visualmente tanto la posición en la pista como el desfase entre cubiertas.

(12) **TRANSPORT:** los cuatro botones de la ejecución se sitúan en la parte inferior de la cubierta. **PLAY** permite iniciar o detener la ejecución; **CUE** permite la ejecución a partir de un punto de marcación; **SYNC** permite sincronizar la cubierta con el máster; y **SHIFT+SYNC** asigna la cubierta a la función de máster.

Sehen Sie dazu auch

- 📖 Transductor de bucleo [→ 174]
- 📖 Área del visualizador [→ 176]
- 📖 Controles de implementación [→ 187]
- 📖 Controles de la ejecución [→ 200]

4.1.6 Unidades FX

El S8 ofrece controles específicos para las unidades de efectos de TRAKTOR PRO. Al igual que en el programa, la **unidad FX 1** se ubica en la esquina superior izquierda y la **unidad FX 2** en la esquina superior derecha.

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 FX izquierda

Por defecto, las unidades FX 1 y 2 se encuentran siempre activadas. Pueden asignarse con los 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.

4.1.7 Mezclador

El mezclador de cuatro canales ocupa la parte central del S8. Cuando está conectado a TRAKTOR, las perillas del mezclador del S8 permiten manejar los controles equivalentes del mezclador del programa.

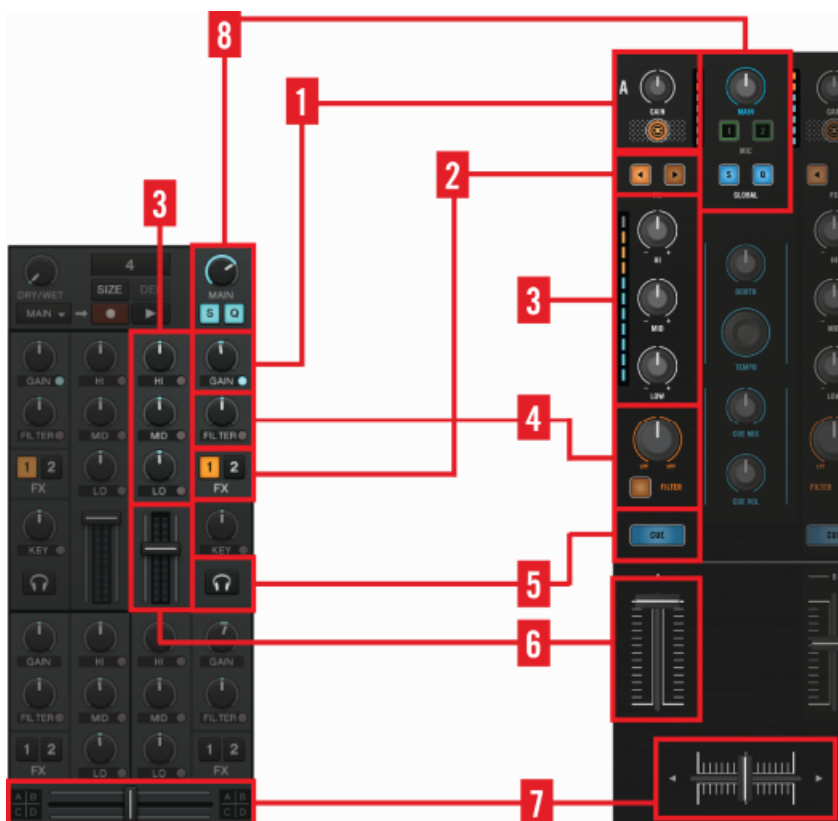


El mezclador del S8 posee su propio procesador de audio lo que permite su empleo independiente como mezclador con ecualización de tres bandas y filtrado HP/LP. Las cubiertas y las unidades FX, sin embargo, están íntimamente vinculadas al programa TRAKTOR y no pueden ser empleadas de manera autónoma.

Pasemos revista, ahora, a los principales componentes del mezclador y sus equivalentes en el programa.



Si el mezclador no aparece representado en el programa TRAKTOR, seleccione la opción de **Mixer** en el menú de diseños de la cabecera del programa.



El mezclador del programa TRAKTOR y del S8

Los cuatro canales (A - D) son idénticos. La señal proveniente de las cubiertas, la entrada de audio o los micrófonos ingresa al mezclador por la parte superior. Las entradas RCA aceptan señales fono y de línea.

(1) **GAIN**: la perilla de ganancia (**GAIN**) permite compensar las diferencias de volumen de fuentes distintas. Debajo, el botón con el logotipo de **TRAKTOR** permite seleccionar la fuente entre la cubierta del canal o la entrada RCA.

(2) **FX**: los dos botones **FX** permiten asignar al canal las unidades de efectos FX 1 y FX 2. TRAKTOR permite configurar un total de cuatro unidades de efectos.

(3)**Ecualizador de 3 bandas:** es un ecualizador que trabaja en TRAKTOR como de manera independiente.

(4) **FILTER:** la perilla de filtrado (**FILTER**) funciona tanto con el programa como de manera independiente. Gire la perilla en sentido horario para aplicar un filtro paso alto o en sentido anti-horario para aplicar un filtro paso bajo. Cuando la perilla de **FILTER** está en posición central, el filtrado de la señal se pasa por alto. Adicionalmente, el filtro puede anularse con el botón de junto.

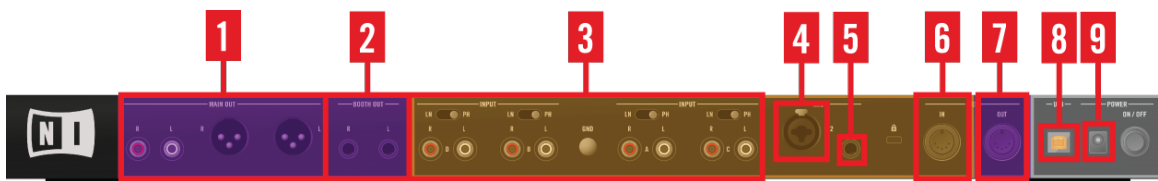
(5)**CUE:** este botón permite enviar la señal a los auriculares. El botón se pone de color azul al activarse. Al monitorizar la música a través de los auriculares baje el **volumen del canal (6)**. Luego, súbalo para enviar la música a la salida principal.

(7) **Crossfader:** ubicado al final del mezclador, lleva a cabo la transición entre canales. Los canales pueden asignarse al lado izquierdo o derecho del crossfader con los interruptores del panel frontal. Si pone el interruptor en posición central, el crossfader será pasado por alto. Véase [↑4.6, El panel frontal](#) para más información al respecto.

(8) **MAIN:** la sección general permite ajustar el volumen de la salida general del dispositivo. El volumen general aparece indicado por los medidores de **MAIN** (ubicados a ambos lados de la perilla de **MAIN**).

4.1.8 Panel posterior

El **panel posterior** aloja la mayor parte de las conexiones de entrada y salida del S8. En la ilustración, las salidas aparecen de color violeta, la entradas de color naranja y las conexiones USB y de alimentación, de color gris.



Conexiones del panel trasero del S8

De izquierda a derecha, las conexiones son:

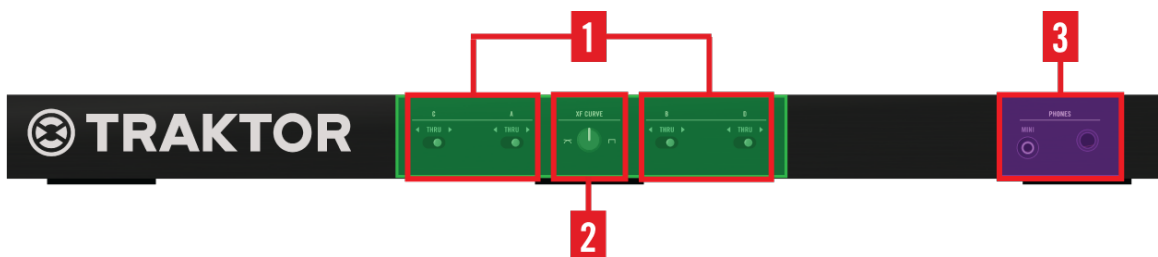
(1) **MAIN OUT:** la salida general puede ser tanto conexiones RCA como XLR balanceadas.

(2) **BOOTH OUT:** esta salida de audio es un par de conexión TRS balanceado.

- (3) **INPUT A - D**: presenta un interruptor por canal para determinar el ingreso de señales con volumen de línea (LN) o fono (PH) a través de la conexión RCA.
- (4) **MIC 1**: permite enchufar micrófonos dinámicos de conexión XLR o TRS.
- (5) **MIC 2**: permite enchufar micrófonos dinámicos de conexión TRS.
- (6) **MIDI IN** y (7) **MIDI OUT** : enchufes de entrada y salida MIDI de 5 clavijas.
- (8) **USB**: permite conectar el S8 al ordenador mediante una conexión USB 2.0. Compatible con ordenadores provistos de USB 1 y USB 3.
- (9) **POWER**: el buen funcionamiento del S8 requiere el conector eléctrico de 15V, 2.66A original.

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

4.1.9 Panel frontal



El panel frontal del S8

El **panel frontal** del S8 ofrece tres secciones:

- (1) **Interruptores A - D**: permiten asignar el canal al crossfader.
- (2) **Perilla XF CURVE**: cambia la curva de transición del crossfader.
- (3) **PHONES**: conexiones TRS para el enchufe de los auriculares.

Para más detalles sobre estos elementos, consulte la sección [↑4.6, El panel frontal](#).

4.2 La cubierta

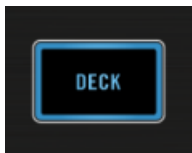
Esta sección brinda una descripción detallada de las perillas, botones y deslizantes presentes en las cubiertas del S8 y de su empleo en las rutinas de trabajo de TRAKTOR.



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.

4.2.1 DECK (botón)

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



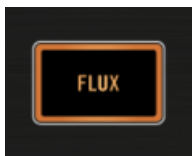
El botón de asignación de cubiertas

- ▶ Para poner el foco de selección y controlar la Cubierta A o la Cubierta C, presione el botón de **DECK** de la izquierda.
- ▶ Para poner el foco de selección y controlar la Cubierta B o la Cubierta D, presione el botón de **DECK** de la derecha.

El botón de **DECK** se encenderá de azul para indicar la selección de una cubierta primaria (A o B), y se encenderá de blanco para indicar la selección de una cubierta secundaria (C o D).

4.2.2 FLUX (botón)

Presione el botón de **FLUX** para habilitar el **modo fluido** de la cubierta.



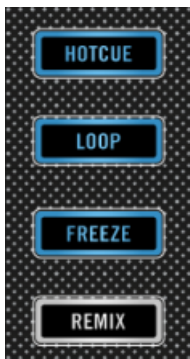
El botón de FLUX

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.). Cuando **FLUX** está activado, la operación de la cubierta se desarrolla de la siguiente manera:

- **Modo de acceso directo:** al presionar y mantener presionado un pad para ejecutar a partir de ese punto de marcación; la ejecución volverá, al soltar el pad, inmediatamente a lugar marcado por el segundo lector de la reproducción (en vez de continuar desde el punto de marcación).
- **Modo de bucleo:** 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:** al presionar y mantener presionado un pad para ejecutar desde ese punto de marcación; la reproducción continuará, al soltar el pad, desde el lugar marcado por el segundo lector.

4.2.3 Botones de modo

Bajo los deslizantes de volumen de los nichos, aparecen ocho pads que pueden emplearse, dependiendo del modo seleccionado con estos botones, para accionar samples o poner marcadores de inserción o de bucleo:



Botones de modo

Funcionamiento de los botones de modo

- Una cubierta de pistas trabaja siempre con puntos de acceso directo (botón Hotcue).
- Una cubierta de remezclas trabaja siempre con samples (botón Remix).
- El modo de remezcla (Remix) es exclusivo de las cubiertas de remezcla.
- No es posible trabajar con accesos directos en cubiertas de remezcla.

Empleo simultáneo de cubiertas de pistas y de remezcla

Con la Cubierta A como cubierta de pistas y la Cubierta C como cubierta de remezclas vamos utilizar estos botones para trabajar sobre ambas cubiertas a la vez. Cuando el foco está puesto en la Cubierta A, solo aparecen encendidos de azul los botones de **HOTCUE**, **LOOP** y **FREEZE** para indicar que los modos respectivos pueden seleccionarse en dicha cubierta. El botón de **REMIX** se enciende de blanco solamente con la Cubierta C.

- ▶ Presione **REMIX**. Los pads se asignan a las celdillas de remezcla de la Cubierta C. El resto de la cubierta seguirá con el foco sobre la Cubierta A.
- ▶ Presione ahora **HOTCUE**, **LOOP** o **FREEZE** para que los pads vuelvan a controlar las funciones de la Cubierta A.

El método descrito permite trabajar tanto en la cubierta de pistas como en la de remezclas sin necesidad de cambiar el foco de selección entre una y otra.

4.2.3.1 HOTCUE (botón)

Hotcue es el modo de trabajo predeterminado de las cubiertas de pistas. Se deshabilita automáticamente al pasar a una cubierta de remezcla.



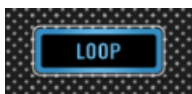
Botón HOTCUE

Bajo este modo, los pads se emplean para guardar y accionar los marcadores insertados en una pista:

- Para guardar un marcador, presione un pad. Si la cuantificación está activada en la sección **GLOBAL**, estos marcadores se insertarán sobre el pulso más inmediato. Los pads con marcadores aparecen encendidos de color azul.
- Para iniciar la reproducción a partir de un marcador, presione el pad respectivo.
- Para borrar un marcador, mantenga presionado **SHIFT** y, luego, presione el pad.

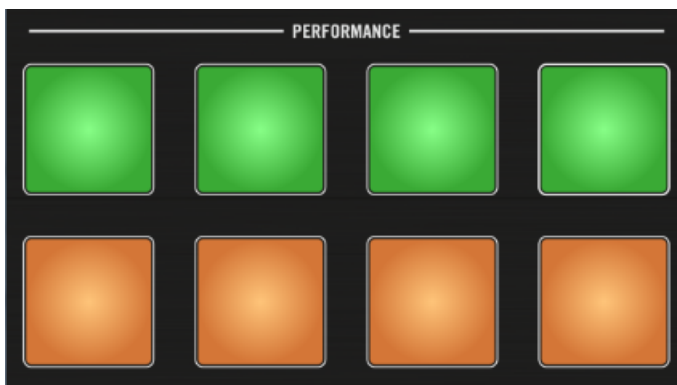
4.2.3.2 LOOP (botón)

Presione **LOOP** para activar el modo del bucle.



Botón LOOP

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



Pads en el modo del bucleo

- ▶ Para buclear un tramo de la pista, presione un pad verde de la primera fila.
- ▶ Para efectuar saltos rítmicos, presione uno de los pads naranja.

Buclear

La primera fila de pads (verdes) permiten buclear un tramo de la pista. Por defecto, los pads asumen extensiones de bucleo predefinidas. Estas medidas son de (de izquierda a derecha):

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



La extensión del bucleo puede cambiarse en las preferencias de TRAKTOR:
Preferences > Traktor Kontrol S8 > Loop Mode Sizes > Loop
Para más información, consulte el manual de TRAKTOR.

- 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 (naranjas) permite saltar rítmicamente por la pista según distancias predefinidas. Por defecto, las medidas son de (de izquierda a derecha):

- Retroceder una medida de bucle.
- Retroceder un compás
- Avanzar un compás
- Avanzar una medida de bucle



La extensión de los saltos se cambia en las preferencias de TRAKTOR:

Preferences: > *Traktor Kontrol S8* > *Loop Mode Sizes* > *Beatjump*. Consulte el manual de TRAKTOR para más información.

- 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 FREEZE (botón)

Presione **FREEZE** para activar el modo de cortes. Con Freeze activado, presione el botón de **LOOP** para habilitar el bucle de cortes.



Botón FREEZE

Modo Freeze

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

pads, los cuales quedarán encendidos de color azul. Presione cualquiera de ellos para accionar la reproducción a partir del corte correspondiente. Si no se suelta el pad, la ejecución continuará hasta el final de la pista.

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



Los cortes de Freeze en el visualizador

- Ajuste la medida de los cortes presionando **FREEZE** y girando el transductor de 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, presione el botón de **LOOP** para buclar los cortes: al mantener presionado un pad, la reproducción, en vez de seguir hasta el final, volverá a repetir el corte ejecutado.



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

Sehen Sie dazu auch

📖 Empleo del modo FREEZE [→ 92]

4.2.3.4 REMIX (botón)

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



Botón REMIX

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

1. La fuente de captura se establece presionando **CAPTURE** y girando el transductor de bucleo.
2. Presione un pad vacío para samplear la pista de la cubierta seleccionada como fuente de captura. El contenido capturado quedará asignado al pad. La medida de bucleo seleccionada en la cubierta determinará la medida del sample.
3. Presione otra vez el pad para accionar el contenido capturado.

→ Acaba de crear un sample que podrá emplear en su producción musical.



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, CAPTURE \(botón\)](#).

4.2.4 Transductor de bucleo

La perilla transductora de bucleo controla las funciones de bucleo en cubiertas de pistas y de remezcla.



El transductor de bucleo



El color del anillo luminoso alrededor de la perilla indica la cubierta seleccionada (azul para la cubierta primaria y blanco para la secundaria).

Buclear

1. Presione el transductor para activar el bucleo. Una luz comenzará a girar alrededor de la perilla.
 2. Gire la perilla para ajustar la medida del bucle.
 3. Mantenga presionado **SHIFT** y gire la perilla para mover la posición del bucle según la medida establecida.
 4. Presione el transductor otra vez para salir del bucleo.
- El bucleo quedará desactivado pero los marcadores del bucle permanecerán visibles en el visualizador.



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

Mover el lector de la reproducción

Cuando un bucle está inactivo, mantenga presionado **SHIFT** y gire el transductor de bucleo para mover el lector según la medida del bucleo.

4.2.5 EDIT (botón)

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



Botón EDIT

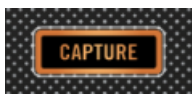
En la mayoría de los casos, la función de análisis (**Analyze**) de TRAKTOR reconoce el ritmo (BPM) de una pista de manera precisa y establece, en consecuencia, una retícula rítmica. En algunas pistas, sin embargo, será necesario efectuar una corrección manual (p.ej., pistas de ritmo complejo o pistas de tiempo desparejo provenientes de cintas magnetofónicas y vinilos curvados). Véase [↑3.10, Trabajar con retículas rítmicas](#) para más información.



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

4.2.6 CAPTURE (botón)

El botón de captura permite a las cubiertas de remezcla tomar samples de una pista.



Botón CAPTURE

1. Mantenga presionado **CAPTURE** y gire **BROWSE** para seleccionar la fuente de captura.
2. Presione un pad para copiar el contenido capturado en una celda de la cubierta de mezcla.

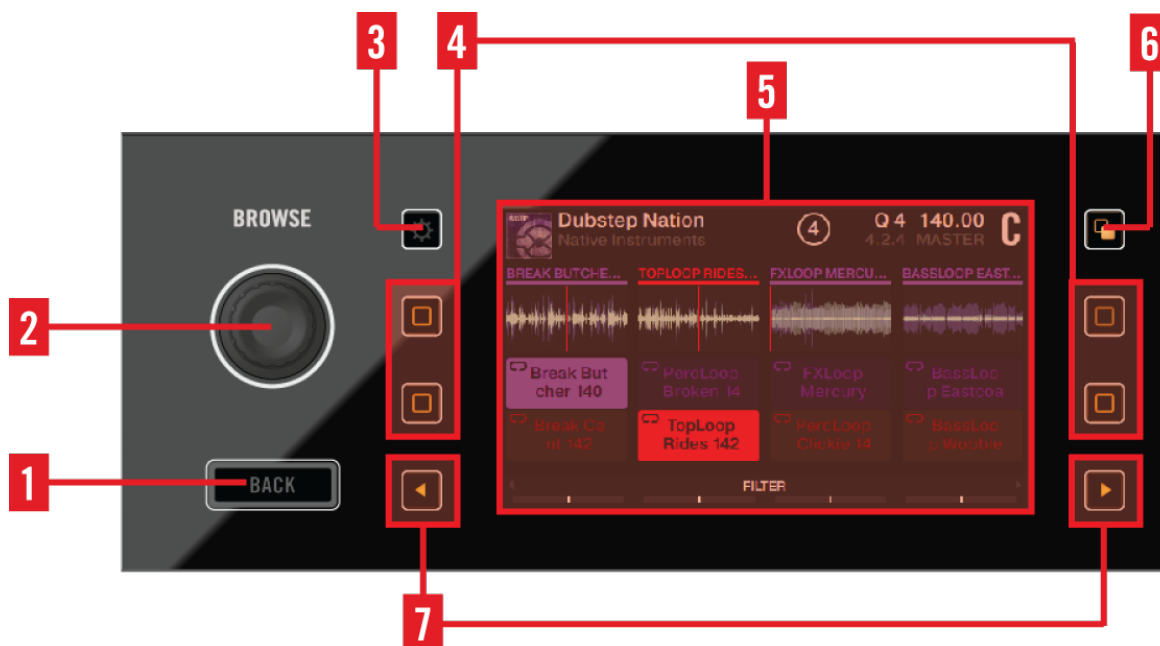


El tamaño de la porción capturada es la medida de bucleo establecida en la cubierta seleccionada como fuente de captura.

4.2.7 Área del visualizador

Los visualizadores del S8 cuentan con botones que permiten ocultar o mostrar la información de algunas funciones.

Visualizador y controles



Área del visualizador y sus controles

- (1) **BACK:** el botón de **BACK** es un botón que permite retroceder al nivel de búsqueda anterior.

(2) **BROWSE**: el transductor de **BROWSE** es una perilla que permite abrir el buscador en el visualizador de una cubierta y acceder a la biblioteca de música. Gire la perilla para recorrer las listas de archivos. Presione para acceder a las subcarpetas o para cargar el archivo seleccionado.

(3) **Botón de configuración**: el botón de configuración permite abrir la configuración del dispositivo y ajustar el color (RGB), el brillo de los visualizadores o la sensibilidad de las perillas (TOUCH).

(4) **Botones de visualización**: la función de estos cuatro botones depende del contexto de trabajo (cubierta de pistas, cubierta de remezcla o edición de retícula).

(5) **Visualizador**: es una pantalla de 4,3 pulgadas que permite obviar en gran parte la interfaz del programa TRAKTOR. Los visualizadores del S8 permiten:

- Recorrer la biblioteca y cargar archivos.
- Supervisar la onda de una pista y agrandar su tamaño.
- Editar puntos de marcación y bucleos.
- Comprobar los archivos que se están ejecutando.

(6) **Botón de vistas**: presione este botón para alternar entre la *vista individual* (solo se muestra el contenido de una cubierta) y la *vista dividida* (se muestra, además, el contenido de la cubierta secundaria).

(7) **Botones de los modos 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. Solo se aplican a las cubiertas de remezcla.

Sehen Sie dazu auch

- 📖 BROWSE (transductor) [→ 186]
- 📖 Botón de la configuración [→ 184]
- 📖 Botones de visualización [→ 182]
- 📖 Botón de vistas [→ 181]
- 📖 Botones de implementación de modos [→ 186]

4.2.7.1 Vista de la cubierta del S8

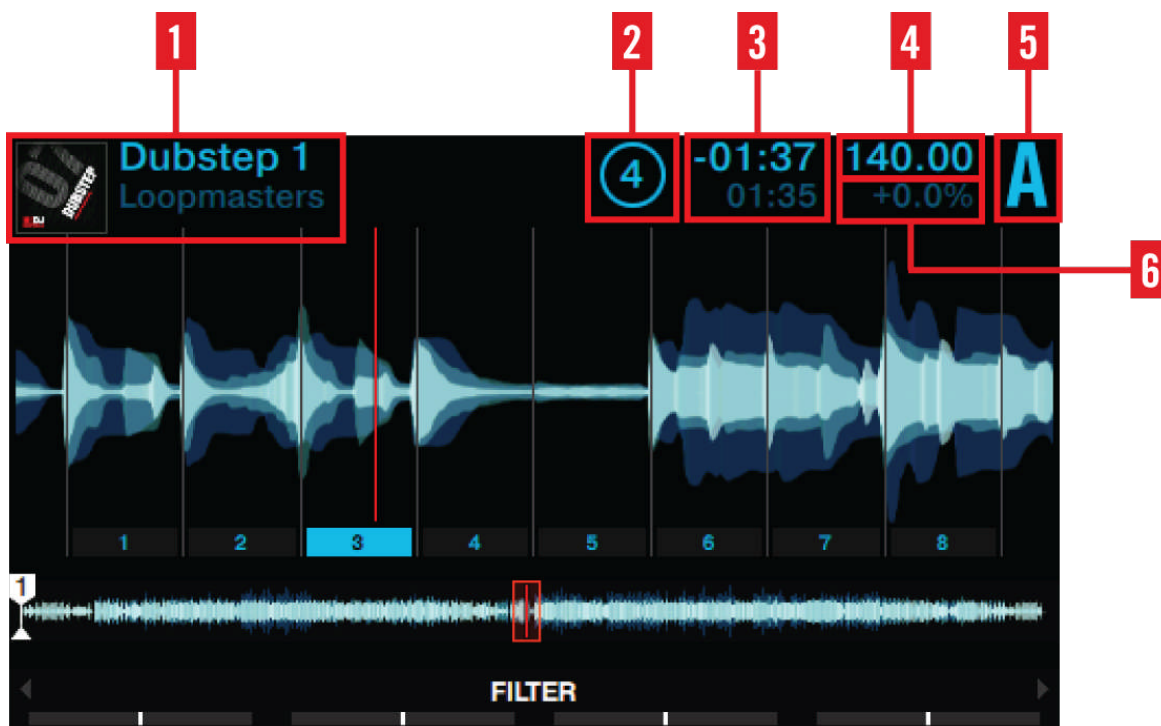
Configuración predeterminada

La configuración de cubiertas por defecto de TRAKTOR PRO es de TRAKTOR PRO *2 cubiertas de pistas + 2 cubiertas de remezcla (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 cubierta de pistas (Track Deck), como cubierta de remezcla (Remix Deck) o cubierta 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 muestra el S8 sobre cada cubierta es la siguiente:

Cubierta de pistas



Vista de una cubierta de pistas

La vista de una cubierta de pistas contiene 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 **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.

Cubierta de remezcla



Vista de una cubierta de remezcla

La vista de una cubierta de remezcla proporciona la siguiente información:

- (1) Ilustración, Título del juego y Nombre del artista.
- (2) Medida del bucleo: de 1/32 a 32 pulsos.
- (3) Valor de cuantificación.
- (4) Tempo de la cubierta en BPM.
- (5) Cubierta en foco: Cubierta A - D.

(6)**Estado de la sincronización:** si la cubierta funciona como **máster**, **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 posterior del S8 permite la conexión de micrófonos, tocadiscos y reproductores de CD. La señal de audio de estos aparatos puede direccionarse al programa TRAKTOR para mezclarla con la música de las otras cubiertas. Para llevar esto a cabo basta con configurar una cubierta como cubierta de entrada en vivo. Bajo este modo, el visualizador del S8 mostrará la leyenda: 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 del S8. La señal se mezclará en el mezclador del S8 y no será enviada al programa TRAKTOR.

4.2.7.2 Botón de vistas

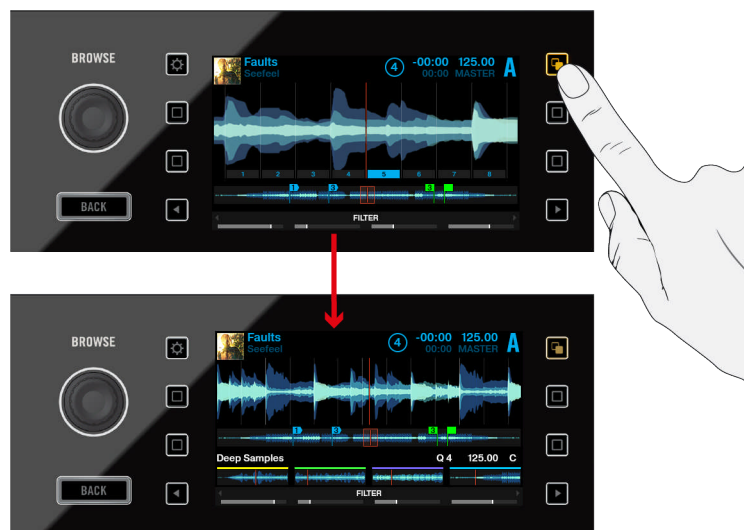
El botón de vistas se ubica en la esquina superior derecha del área de visualización.



Botón de vistas

Permite seleccionar entre:

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



Vista individual y vista dividida



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.

4.2.7.3 Botones de visualización

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



Botones de visualización



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

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

Vista de una cubierta de pistas

- (1) **Botón 1 de visualización:** presione este botón para abrir la ventana de BPM. Gire **BROWSE** para ajustar la cantidad de BPM. Presione nuevamente el botón para abandonar la ventana.
- (2) **Botón 2 de visualización:** presione este botón para abrir la ventana de la tonalidad (KEY). Gire **BROWSE** para ajustar el tono de la pista. Presione nuevamente el botón para abandonar la ventana de KEY.
- (3) **Botón 3 de visualización:** presione este botón para agrandar la onda.
- (4) **Botón 4 de visualización:** presione este botón para achicar la onda.

Vista de una cubierta de remezcla

- (1) **Botón 1 de visualización:** presione este botón para abrir la ventana de BPM. Gire **BROWSE** para ajustar el tempo (BPM). Presione nuevamente el botón para abandonar la ventana.

(2) **Botón 2 de visualización:** presione este botón para abrir la ventana de la cuantificación (QUANTIZE). Gire **BROWSE** para seleccionar la cuantificación que se aplicará al accionar los samples en la cubierta de remezcla. Presione otra vez para abandonar QUANTIZE.

(3) **Botón 3 de visualización:** presione este botón para subir por la retícula del sample en pasos dobles. La barra de desplazamiento a la derecha del visualizador indica la posición dentro de la retícula.

(4) **Botón 4 de visualización:** presione este botón para bajar por la retícula del sample en pasos dobles. La barra de desplazamiento a la derecha del visualizador indica la posición dentro de la retícula.



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.

4.2.7.4 Botón de la configuración

El botón de la configuración se ubica arriba a la izquierda del área. Presione este botón para acceder a los ajustes de configuración del S8.

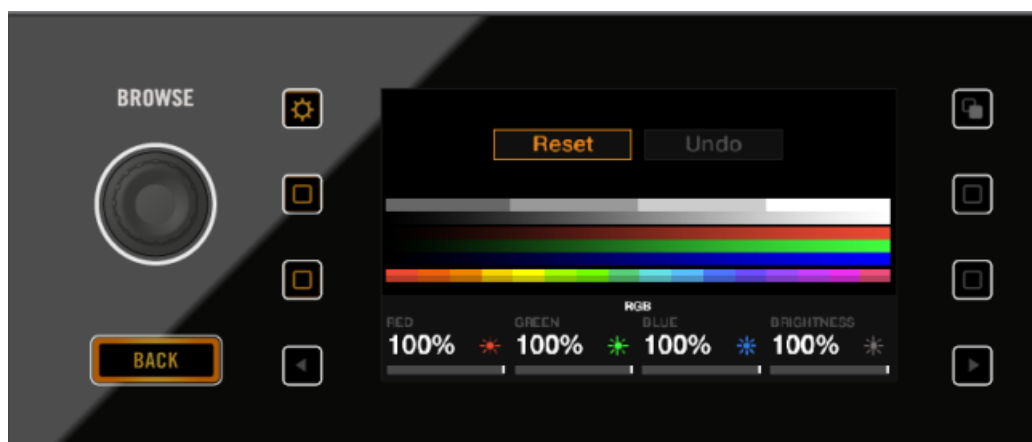


Botón de la configuración

Ajustes del visualizador (RGB)

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

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



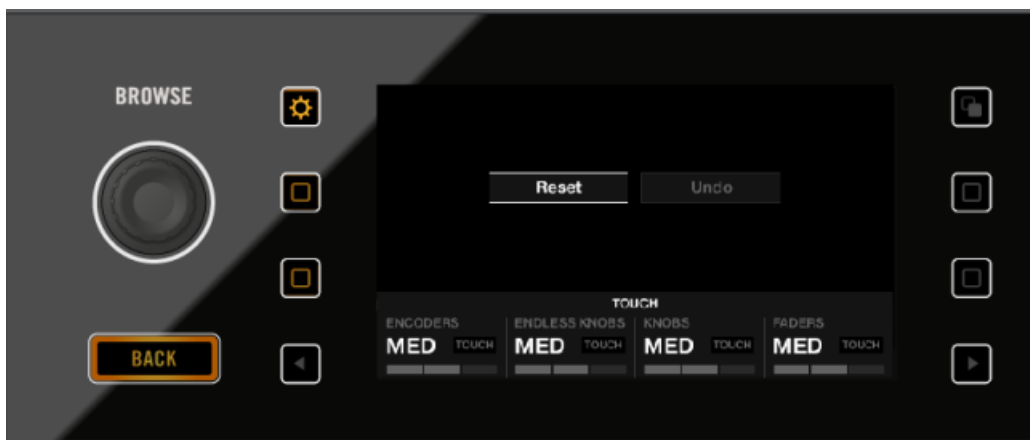
Ajustes del visualizador

Ajustes de sensibilidad (TOUCH)

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



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



Ajustes de sensibilidad

4.2.7.5 Botones de implementación de modos

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



Botón izquierdo de implementación

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



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

Sehen Sie dazu auch

📖 Empleo de cuatro unidades de efectos [→ 206]

4.2.7.6 BROWSE (transductor)

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



La perilla del buscador y el botón de retroceso

- ▶ Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
- ▶ Gire el transductor para recorrer los archivos y presione para pasar a las subcarpetas. Presione otra vez si desea cargar un archivo.

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



El transductor 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.

4.2.7.7 BACK (botón)

- ▶ Presione **BACK** para retroceder un nivel en el directorio de carpetas.
- ▶ Para abandonar el buscador, presione **BACK** durante más de un segundo. También puede presionar el **botón de visualización** de la esquina superior derecha.

4.2.8 Controles de implementación

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

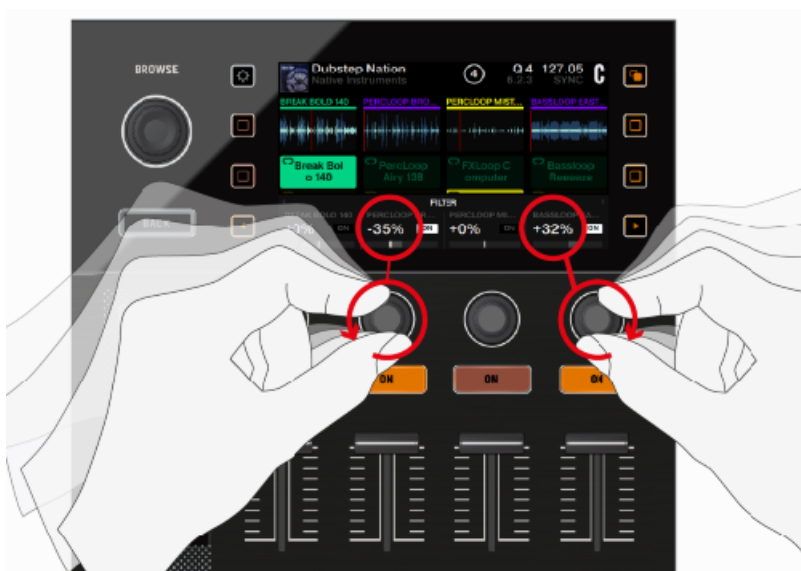


Controles de implementación

- (1) **Controles de implementación** del lado izquierdo controlan los nichos de la cubierta de remezcla C.
- (2) **Controles de implementación** del lado derecho controlan los nichos de la cubierta de remezcla D.

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.



Controlando el filtrado de los nichos de mezcla

Para implementar el filtro en un nicho de mezcla:

1. Presione el botón de implementación izquierdo hasta que el visualizador muestre el modo del filtrado (FILTER).



2. Presione los botones de **ON** para activar el filtrado en cada uno de los nichos.
3. Gire la perilla a la izquierda para implementar un filtro paso bajo o gire a la derecha para implementar un filtro paso alto.

→ Los nichos de remezcla fueron procesados con un filtro.

Gire las perillas para jugar con posibilidades cambiantes o simplemente deje fijo el efecto.

- Para desactivar el filtrado de un nicho, presione nuevamente el botón de **ON**.



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



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



Para más información sobre el uso de los controles de implementación en las unidades FX 3 y 4, consulte el apartado [↑4.3.4, Empleo de cuatro unidades de efectos](#).

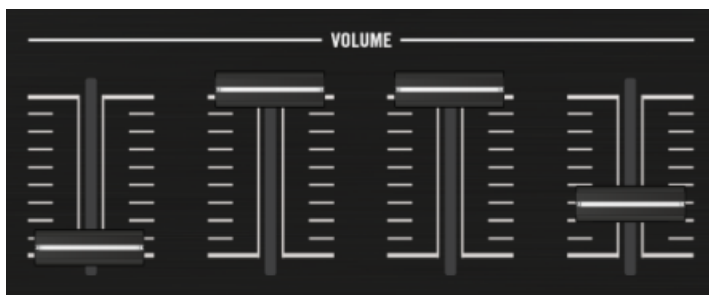
Tono (PITCH)

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

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 una cubierta de remezclas, antes de pasar a través del volumen del canal y el crossfader.

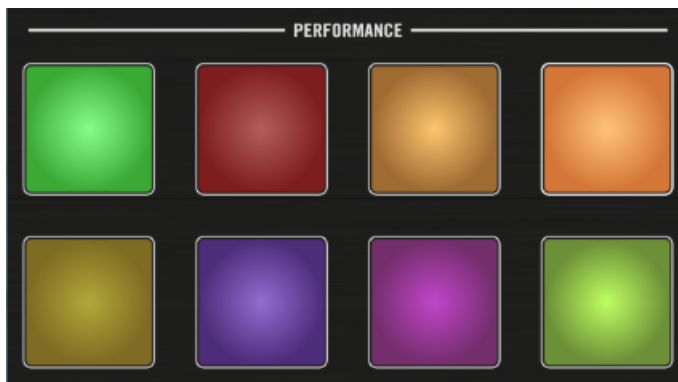
- En caso de que solo una cubierta por lado sea una cubierta de remezcla, los deslizantes controlarán el volumen de los nichos de esa cubierta; incluso, si el foco está puesto en otra cubierta.
- En caso de que tanto la cubierta primaria como la secundaria estén configuradas como cubiertas de remezcla,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



Deslizantes de volumen de los nichos

4.2.10 Pads

Las cubiertas del S8 están equipadas con un juego de ocho pads. Dependiendo del modo seleccionado (con los botones de modo), los pads llevarán a cabo funciones diferentes.



Pads

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

HOTCUE (modo de acceso directo)

1. Durante la ejecución de una pista, presione un pad inactivo para poner un punto de marcación. El botón quedará encendido y el punto insertado quedará asignado al pad.
 2. Presione el pad otra vez. La ejecución saltará al punto que acaba de insertar.
- Acaba de marcar puntos sobre una pista. Utilícelos para identificar las partes favoritas de una pista (p. ej, una introducción, un crescendo, etc.) y saltar fácilmente hasta dicha posición.

LOOP (modo del bucleo)

Presione un pad para buclear esa parte de la pista según la medida ingresada en [Loop Mode Size](#) (*Preferences > Traktor Kontrol S8 > Loop Mode Sizes > Loop*). Los valores predeterminados 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.
- Para ingresar al bucleo de cortes, presione el botón del bucleo (LOOP). 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 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

Con la tira táctil, usted puede:

- **Cambiar la velocidad** de una cubierta de pistas o de remezclas: al sincronizar manualmente una cubierta (con otra cubierta o con tocadiscos), pasar un dedo por la tira permite acelerar o lentificar una pista para poder alinear su ritmo.
- **Crear efectos de scratch** cuando la cubierta está detenida, la tira permite crear efectos de scratch tanto en cubiertas de pistas como de remezcla.
- **Buscar/recorrer**: los extremos de la tira se corresponden con el inicio y fin de una pista. Por lo tanto, es posible acceder a cualquier punto de la pista tocando el punto respectivo de la tira.

4.2.11.1 Luces de la tira táctil

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



Luces de la tira táctil

Medidor de fases

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

Posición de la pista

- ▶ En una cubierta de pistas, mantenga presionado **SHIFT**.
- La posición del lector dentro de la pista aparecerá indicada por una luz naranja.

4.2.11.2 Funciones de la tira táctil

A continuación, se describirá el funcionamiento predeterminado de la tira táctil del S8.

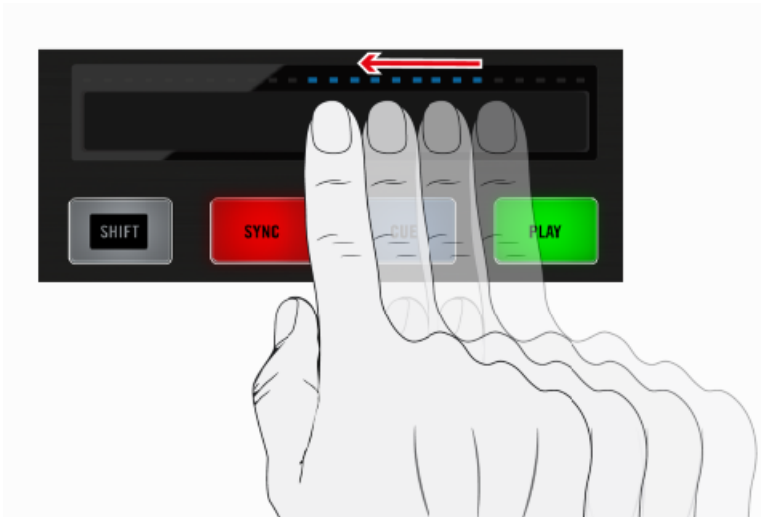


Para información sobre la manera de adaptar la tira táctil según sus preferencias personales, consulte la sección [↑4.2.11.3, Opciones de la tira táctil](#).

Cambiar la velocidad

- ▶ Si una cubierta de pistas o de remezclas se desfasa durante su ejecución (indicado por las luces azules arriba de la tira táctil), puede pasar el dedo por sobre la tira para alinear los pulsos y que el medidor retorne a la posición central.

Al igual que en las cubiertas de TRAKTOR, cuando las luces se desplazan a la derecha, la pista está adelante. Cuando las luces apuntan a la izquierda, la pista corre detrás del MASTER. Por lo tanto, cuando la pista esté adelantada, arrastre el dedo hacia la izquierda para desacelerar la ejecución, de manera de poder marchar en sincronía con la cubierta máster.



Cambiar la velocidad con la tira táctil



Por favor, tenga en cuenta que en las preferencias de TRAKTOR es posible invertir la dirección de este movimiento.

Escrachar

Para escrachar una pista, la cubierta deber estar detenida y el dedo debe pasarse repetidamente. El movimiento del dedo se traslada a la pista para simular el comportamiento de un tocadiscos. TRAKTOR reproduce lo que está pasando bajo el lector produciendo el mismo efecto que se produce al emplear un disco y un tocadiscos.

- Mueva el dedo a la izquierda para adelantar.
- Mueva a la derecha para retroceder.
- Detenga el movimiento para detener la ejecución.

El efecto se puede apreciar de manera inmediata.



Escrachando con la tira táctil

Recorrer una pista

La tira posibilita recorrer una pista a acceder inmediatamente a cualquier punto de ella. La punta izquierda de la tira representa el inicio de la pista. La punta derecha, el final.

- ▶ Para saltar hasta una posición determinada, mantenga presionado **SHIFT** y ponga el dedo en algún punto de la tira.
- ▶ Para recorrer la pista a partir de un punto determinado, mantenga presionado **SHIFT** y arrastre el dedo a partir de ese punto.
- ▶ Para mover el lector hasta el inicio de la pista, arrastre el dedo hasta tocar el extremo izquierdo.
- ▶ Para mover el lector hasta el final de la pista, arrastre el dedo hasta tocar el extremo derecho.



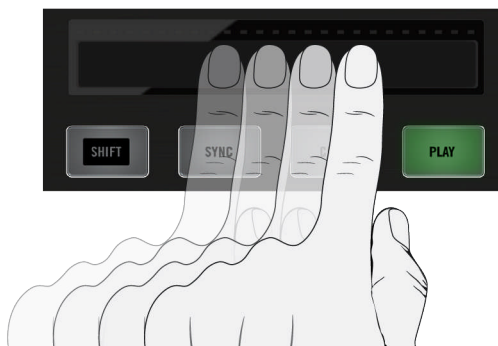
Tenga en cuenta que al soltar **SHIFT**, la tira táctil volverá a sus funciones habituales de corrección del tempo y de escache.

4.2.11.3 Opciones de la tira táctil

Esta sección detalla las opciones de la tira táctil en las preferencias de TRAKTOR.

Dirección del escache

Si no está acostumbrado a escachar 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.



Inversión del escache

Marque la casilla de **Invert**, en las preferencias de TRAKTOR: *Preferences > Traktor Kontrol S8 > Touchstrip > Scratch Sensitivity*.



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

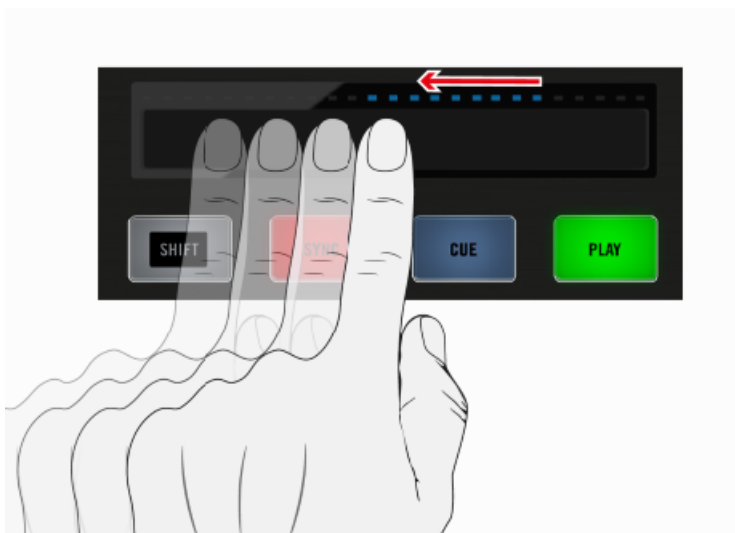
Dirección de la corrección de velocidad

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

Si no está acostumbrado a alinear las cubiertas de un tocadiscos, probablemente, estos movimientos no tendrán mucho sentido. Si toma como referencia la onda de la pista y su lector de reproducción, seguramente le resultará más cómodo que la corrección del tempo sea consistente con la dirección de la pista:

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



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 escrache, 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 dispositivo trabaja con TRAKTOR. No tienen ninguna función cuando el aparato es empleado de manera independiente.

PLAY

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



PLAY

CUE

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



CUE

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

- Si la cubierta está tocando, presione **CUE** para saltar hasta el **punto de marcación flotante** y detener la ejecución.
- Si la cubierta está en pausa, presione **CUE** para poner un **punto de marcación flotante** (que reemplazará al vigente hasta ese momento).
- Presione **CUE + PLAY** y la cubierta seguirá tocando después de haber soltado los botones.
- Presione **SHIFT + CUE** para retroceder hasta el inicio de la pista.

SYNC

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



Botón de 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 está desincronizada, el botón aparecerá semientendido de verde.

Una cubierta desfasada puede arreglarse con las acciones siguientes:

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



Para más información sobre el botón de **SYNC** y la función de **MASTER** de una cubierta, consulte [↑4.4.2.4](#), **TEMPO**.

SHIFT

El botón de **SHIFT** funciona como modificador de otros elementos de control del S8. Permite abrir las **funciones secundarias** de un control, de manera parecida a la tecla [Cmd] del teclado de un ordenador.



SHIFT

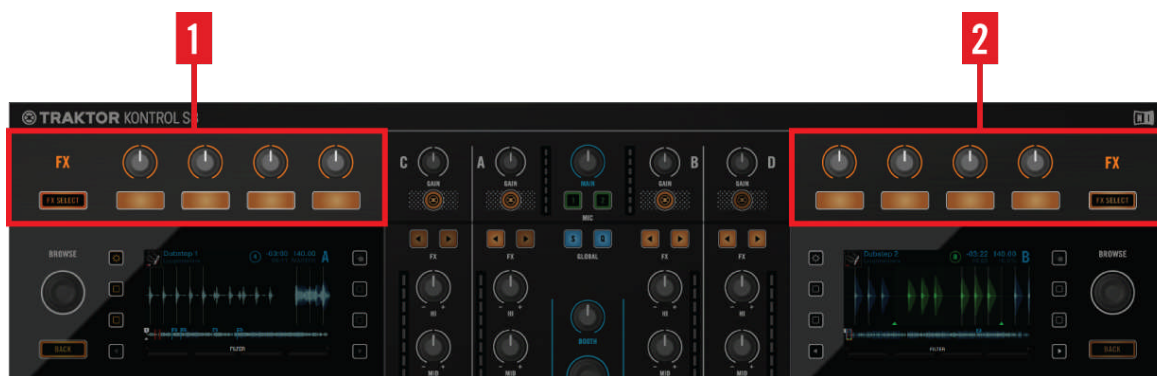
- ▶ Para acceder a las funciones secundarias de una perilla o botón, mantenga presionado **SHIFT** y luego accione el elemento de control.
- En los elementos de control de una cubierta, **SHIFT** actúa localmente; es decir, no es posible usar el botón **SHIFT** izquierdo para acceder a las funciones secundarias de los controles presentes en la cubierta derecha.
- En cambio, cualquiera de los botones **SHIFT** del mezclador pueden 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 su perillas y botones permiten manejar los efectos en tiempo real.



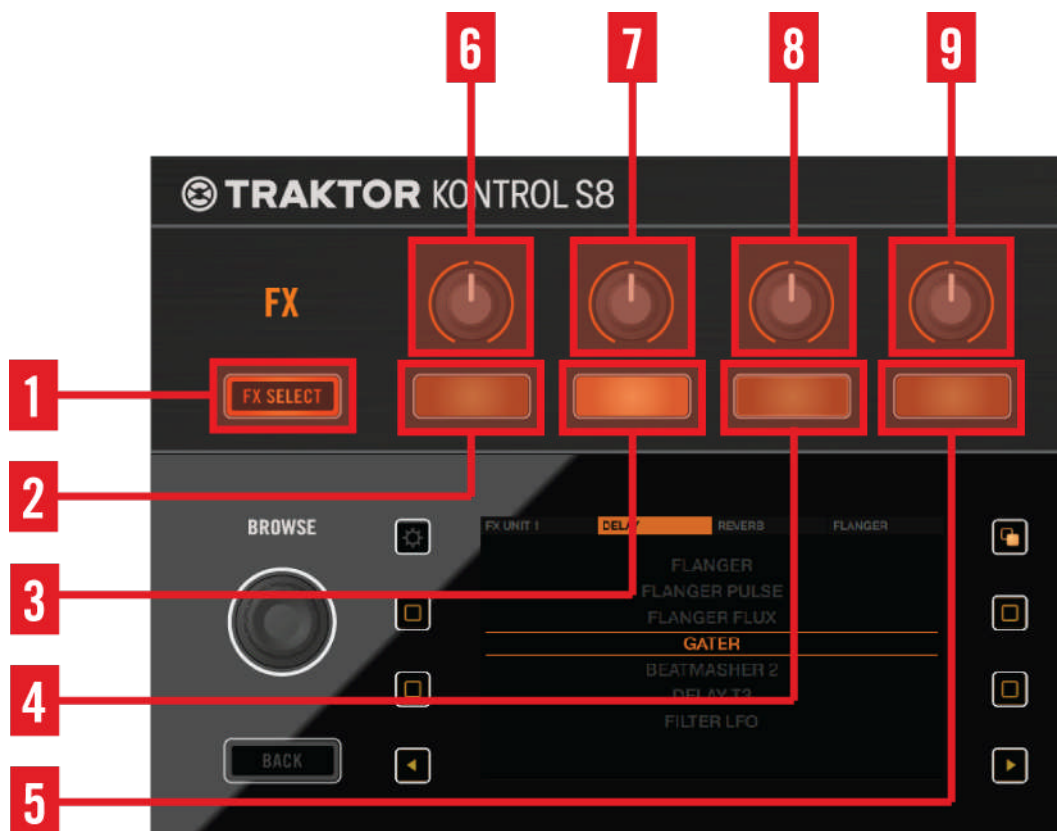
Unidades FX 1 y 2

(1) **Unidad FX 1:** ajusta los parámetros de los efectos de manera individual o grupal.

(2) **Unidad FX 2:** ajusta los parámetros de los efectos de manera individual o grupal.

4.3.1 Descripción general de una unidad FX

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.




Unidad FX Unit 1

(1) **FX SELECT**: presione este botón para abrir los **ajustes de efectos**. Presione el **Botón FX 1** para abrir los ajustes de la unidad. Aquí puede definir si desea trabajar con un solo efecto o con un grupo de tres efectos:

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

Nombre	Función en modo individual	Función en modo grupal
(2) Botón FX 1:	Activa/desactiva la unidad de efectos.	-
(3) Botón FX 2	Restablece los parámetros a su valores predeterminados.	Activa/desactiva el nicho de efectos 1.
(4) Botón FX 3	Depende del efecto seleccionado.	Activa/desactiva el nicho de efectos 2.
(5) Botón FX 4	Depende del efecto seleccionado.	Activa/desactiva el nicho de efectos 3.
(6) 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.
(7) Perilla FX 2	Controla el parámetro 1 del efecto.	Controla el primer efecto de la unidad.
(8) Perilla FX 3	Controla el parámetro 2 del efecto	Controla el segundo efecto de la unidad.
(9) Perilla FX 4	Controla el parámetro 3 del efecto.	Controla el tercer efecto de la unidad.

 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.

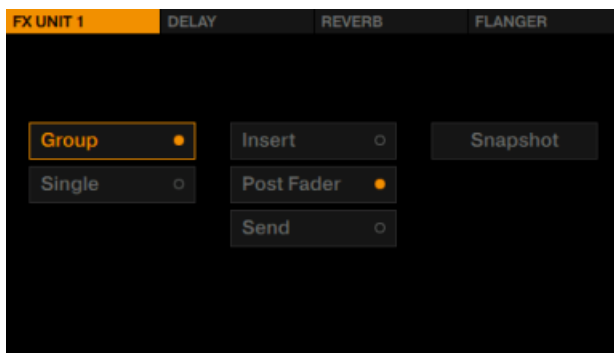
4.3.2 FX SELECT

- Presione el botón de **FX SELECT** para abrir la configuración de efectos en el visualizador. FX 1 aparece en el visualizador izquierdo y FX 2 en el derecho.



Botón FX SELECT

El menú quedará abierto en el visualizador hasta que **FX SELECT** sea presionado otra vez. Al desactivarse, el botón de **FX SELECT** quedará semientendido.

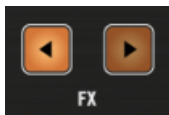


El menú de la unidad FX Unit 1

Las opciones del menú establecen el modo de empleo de la unidad. La próxima sección explica en detalle los distintos modos de empleo.

4.3.3 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.



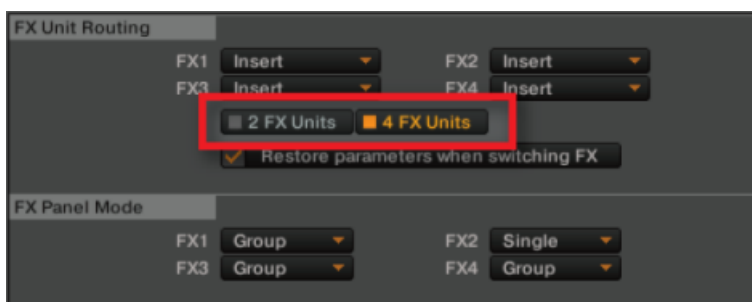
Botones de asignación FX

- De manera predeterminada, TRAKTOR maneja solamente dos unidades de efectos. Presione el botón FX izquierdo para asignar el canal del mezclador a la unidad FX 1. Presione el botón FX derecho para asignar el canal a la unidad FX 2. Los botones de asignación de efectos brillan de color naranja al estar encendidos.

4.3.4 Empleo de cuatro unidades de efectos

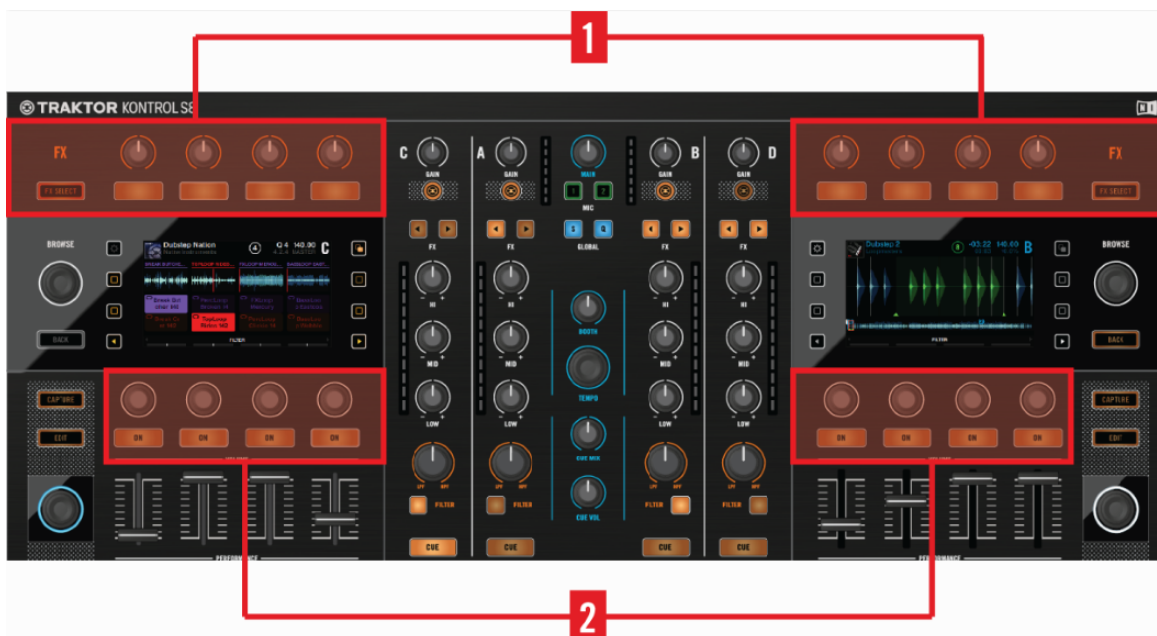
Por defecto, TRAKTOR trabaja solo con dos unidades de efectos. Para poder emplear la cuatro unidades de TRAKTOR es necesario especificar esta opción en las preferencias del programa:

- 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 4. Su funcionamiento es similar al de los controles específicos de las unidades FX 1 y 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. Su funcionamiento es similar al de las otras dos unidades y se manejan a través de los controles de implementación.

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.

Controles de la unidad FX 3

Las unidades FX 3 y 4 funcionan de manera similar a las unidades FX 1 y 2. Estas unidades también disponen de cuatro perillas y cuatro botones por unidad.



9

8

7

- 6

2

3

4

5

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

Nombre	Función en modo individual	Función en modo grupal
(2) Botón 1-ON	Activa/desactiva la unidad de efectos.	-
(3) Botón 2-ON	Restablece los parámetros a su valores predeterminados.	Activa/desactiva el nicho de efectos 1.
(4) Botó 3-ON	Depende del efecto seleccionado.	Activa/desactiva el nicho de efectos 2.
(5) Botón 4-ON	Depende del efecto seleccionado.	Activa/desactiva el nicho de efectos 3.
(6) Perilla 1 de implementación	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.
(7) Perilla 2 de implementación	Controla el parámetro 1 del efecto.	Controla el primer efecto de la unidad.
(8) Perilla 3 de implementación	Controla el parámetro 2 del efecto	Controla el segundo efecto de la unidad.
(9) Perilla 4 de implementación	Controla el parámetro 3 del efecto.	Controla el tercer efecto de la unidad.

4.4 El mezclador

A continuación, haremos la descripción del mezclador, su operación y funcionamiento. Luego, pasaremos al detalle de cada uno de sus componentes.



El mezclador del S8

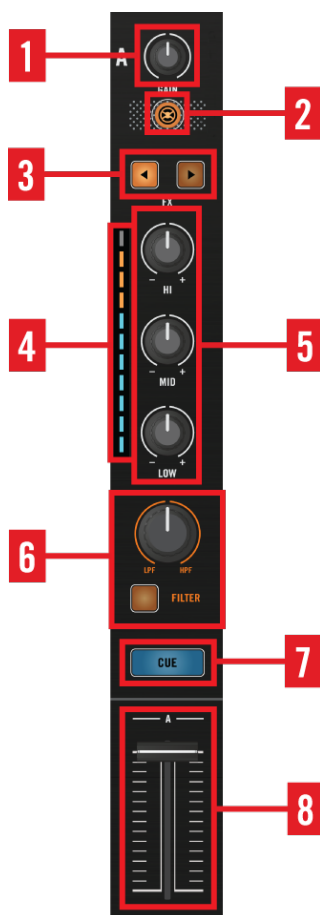
El mezclador ocupa la parte central del S8. La disposición de sus controles y el recorrido de la señales se describen a continuación:

- De izquierda a derecha, los cuatro canales del mezclador aparecen identificados con la letras **C**, **A**, **B**, **D**. Los canales de las cubiertas primarias, **A** y **B**, las de mayor uso, aparecen dispuestos en el medio, próximos a la sección general y al crossfader.

- Los canales reciben la señal generada por las respectivas cubiertas de TRAKTOR o, alternativamente, a través de una fuente externa (tocabiscos, reproductores de CD, un micrófono) conectada a las entradas del panel posterior del S8.
- Cada canal cuenta con un control deslizante para el manejo del volumen.
- El crossfader realiza la transición entre el lado izquierdo y el derecho. Cada uno de los canales puede ser asignado a cualquiera de los lados con los botones correspondientes del panel frontal.
- La señal del crossfader va luego a la sección general la deriva hacia las salidas del dispositivo (**MAIN**, **BOOTH** y **CUE**).
- Por otra parte, la sección general del mezclador permite ajustar el tempo global y activar la **adhesión** y la **cuantificación rítmica**.

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 (GAIN)**: controla el volumen que entra al canal de manera de poder ajustar el volumen relativo entre cubiertas.

(2) **Botón de TRAKTOR**: este botón habilita el modo de TRAKTOR o el modo Direct Thru del canal. Para más detalles sobre el modo Direct Thru, consulte [↑4.4.1.2, Botón de TRAKTOR](#).

(3) **Botones de asignación de efectos (FX)**: permiten asignar el canal a una de las unidades FX. En el modo de TRAKTOR, cada uno de los canales puede trabajar con su propia unidad de efectos.

(4) **Medidor del volumen de entrada**: muestra el nivel de la señal antes de su paso por el deslizador de volumen del canal. Ajuste este volumen con la perilla de **GAIN** de manera que los picos más fuertes solo alcancen la primera luz naranja.

(5) **Ecualizador (perilla HI, MID, LOW)**: controlan la proporción de frecuencias. Funciona tanto en el modo de TRAKTOR como en el de Direct Thru.

(6) **Perilla de filtrado (FILTER)**: controla el filtrado de agudos (**HPF**) y graves (**LPF**), una vez que el filtro fue activado con el botón de **FILTER**. Funciona tanto en el modo de TRAKTOR como en el de Direct Thru.

(7) **Botón de monitorización (CUE)**: permite escuchar la señal a través de los auriculares.

(8) **Deslizador del canal**: ajusta el volumen del canal. Permite introducir la señal en la mezcla. El control de volumen del canal funciona tanto en el modo de TRAKTOR como en el modo Direct Thru.

4.4.1.1 Perilla de ganancia (GAIN)

La perilla de ganancia (**GAIN**) controla el volumen que el canal recibe de la cubierta o de la entrada de audio.



Perilla de ganancia

- Ajuste con **GAIN** el volumen de las pistas que va a mezclar para evitar así diferencias de intensidad durante la mezcla.



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

Utilice este botón para alternar entre los modos de **TRAKTOR** y **Direct Thru mode**.



Botón TRAKTOR

Direct thru permite emplear el S8 como un mezclador independiente en tocadiscos, equipos de CD y otros dispositivos externos.

Botón de TRAKTOR	Canal del S8	Cubierta de TRAKTOR	Fuente de audio
Modo de TRAKTOR	Conectado a TRAKTOR	Track Deck	Cubierta de TRAKTOR
"	"	Remix Deck	Cubierta de TRAKTOR
"	"	Live Input	Fuente externa
Modo Direct Thru	Modo Thru	Direct Thru	Fuente externa

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

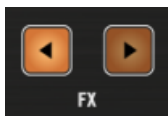
Consulte el capítulo [↑4, Detalle del aparato](#) para ver el empleo del S8 como mezclador DJ independiente en modo directo.

Sehen Sie dazu auch

 Conexión de micrófonos [[→ 247](#)]

4.4.1.3 Botones FX (asignación de efectos)

Cada canal cuenta con un par de botones de asignación de efectos. Presione el botón izquierdo para direccionar el canal a la unidad FX 1 o presione el botón derecho para direccionarlo 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 permite trabajar con un total de cuatro unidades de efectos. 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 FX 4 se manejan con las perillas y botones de implementación.

4.4.1.4 Perillas de ecualización

Cada canal cuenta con una **sección de ecualización**: las perillas de **HI**, **MID** y **LOW** permiten restablecer las respectivas frecuencias de reproducción del sonido.



La sección de ecualización

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



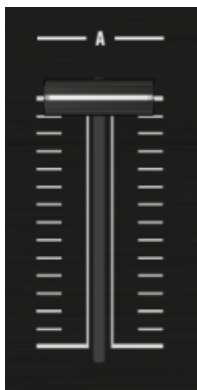
El ecualizador interno del S8 es idéntico al de la opción Z ISO del programa TRAKTOR.



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 del canal

Utilice el deslizante para meter gradualmente el canal en la mezcla.



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

Utilice el **medidor del canal** como referencia visual del volumen . Si la fuente es una cubierta de TRAKTOR, ajuste simplemente la perilla de ganancia.



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.

Incrementemente 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 de filtrado (FILTER)

El botón de **FILTER** activa el filtro interno del dispositivo.



La sección de filtrado

Para activar el filtro, presione el botón de **FILTER**. Gire la perilla para ajustar el filtro.

- ▶ Gire la perilla a la izquierda para activar un filtro paso bajo y atenuar progresivamente las frecuencias altas.
- ▶ Gire a la derecha para eliminar las frecuencias bajas.



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. El tipo de filtrado se selecciona en *Preferences > Mixer > Filter Selection*.

4.4.1.8 Botón de monitorización (CUE)

Presione el botón de **CUE** para enviar la señal al canal de la monitorización para que se pueda escuchar a través de los auriculares.



Botón de la monitorización



El deslizador de volumen del canal no afecta el volumen del canal de monitorización. Por lo tanto, mantenga bajado este control hasta tener todo listo para meter el sonido en la mezcla.

El empleo de los auriculares se explica en la sección [↑2.7.3, 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.



Sección general del mezclador

(1) **Crossfader**: controla la mezcla de los canales asignados a sus lados derecho e izquierdo. Los canales pueden asignarse a cualquiera de los lados del crossfader con los **interruptores de asignación** del panel frontal (véase [↑4.6, El panel frontal](#) para más información). La transición de la mezcla puede ajustarse con la perilla de **XF CURVE** del panel frontal del S8 (véase [↑4.6.3, XF CURVE](#) para más información).

(2) **CUE VOL**: esta perilla controla el volumen de los auriculares conectados en el panel frontal.

(3) **CUE MIX**: esta perilla controla la mezcla entre la señal monitorizada y la dirigida a la salida general. 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. De esta manera, cuando incorpore efectivamente la pista en la mezcla general (**MAIN**), podrá estar seguro de que el fundido se llevará a cabo sin problemas.

(4) **TEMPO**: esta perilla controla el tempo global. Solo las cubiertas que operan en el modo de TRAKTOR pueden sincronizarse con el tempo global.

(5) **BOOTH**: controla el volumen general de la señal enviada a la salida de cabina (**BOOTH OUT**).

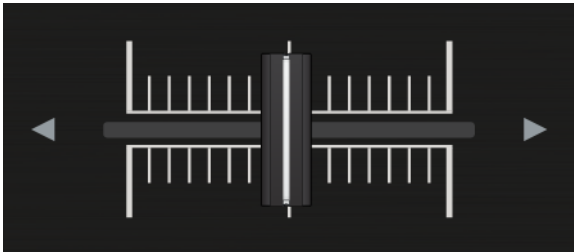
(6) **GLOBAL**: esta sección contiene las funciones de **adhesión** y **cuantificación rítmica** de TRAKTOR.

(7) **MIC**: contiene los botones de asignación de micrófono. Permiten asignar la entrada de micrófono a los canales del mezclador.

(8) **MAIN**: esta perilla controla el volumen general de la señal enviada a la salida general (**MAIN OUT**).

4.4.2.1 Crossfader

El crossfader controla la mezcla de los canales asignados a sus extremos (con los **botones de asignación** del panel frontal)



El crossfader

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



La perilla de XF CURVE.

- **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 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.

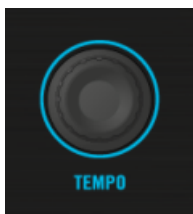


Perilla de mezcla de los auriculares

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. 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 del **MASTER** en grados de 0.01 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 en cubiertas que funcionan como **MASTER** o sincronizadas con el tempo maestro, el S8 muestra el valor del **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 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.



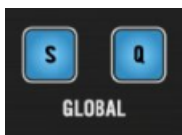
La perilla de cabina



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

4.4.2.6 Sección GLOBAL

Los modos de **adhesión rítmica** y de **cuantificación rítmica** se activan presionando, respectivamente, los botones **S** y **Q** de la sección **GLOBAL**.



Sección GLOBAL



Estos controles solo afectan 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 marcación y los bucleos se insertarán sobre el pulso más inmediato.

Botón de cuantificación rítmica

El botón de la cuantificación (identificado con la letra **Q**), permite activar o desactivar la cuantificación rítmica. Cuando la cuantificación está habilitada, todas las acciones que impliquen saltos a través de una pista se llevarán a cabo exactamente sobre los pulsos.

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 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 empleado 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

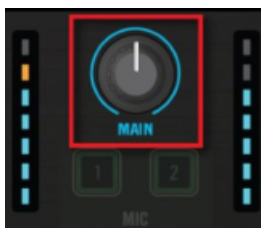
1. Mantenga presionando el botón **MIC 1/2** para verificar la asignación del canal. El canal asignado brillará de color verde. Todo los canales pasibles de asignación aparecerán marcados de color verde.
 2. Mantenga presiona el botón **MIC 1**.
 3. Presione el botón de TRAKTOR de otro canal para asignarle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



Para más detalles sobre la conexión y montaje de micrófonos, consulte la sección [↑5.6, Conexión de micrófonos](#).

4.4.2.8 Perilla del volumen general (MAIN)

La perilla de **MAIN** controla el volumen de salida de la mezcla que sale a través de la salida general (**MAIN OUT**).



Perilla de volumen general

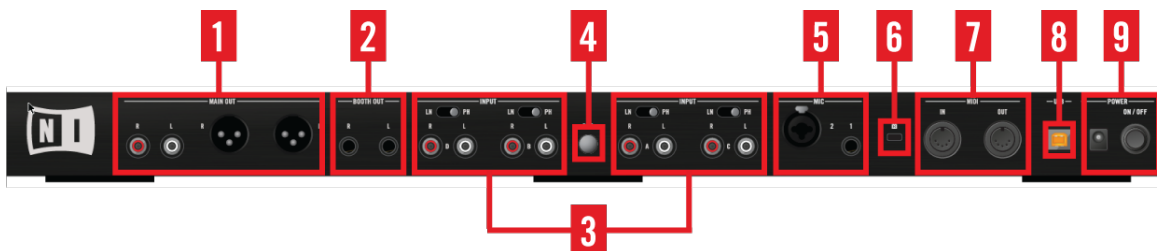
Los medidores luminosos, a izquierda y derecha, representan el nivel de salida de la señal. Gire la perilla de **MAIN** a la izquierda para bajar el volumen. Gire a la derecha para subirlo.



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

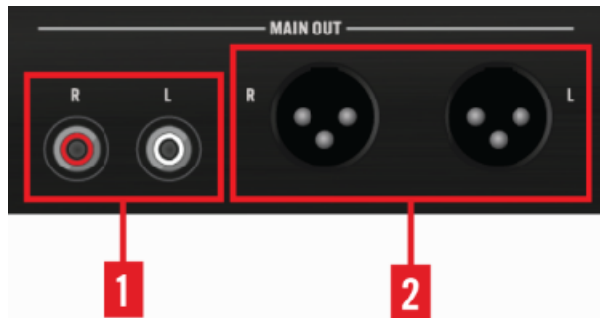
El panel trasero aloja una serie de enchufes que permiten la conexión de equipo adicional (altavoces, micrófonos, tocadiscos, reproductores de CD, etc.).



Las secciones del panel trasero

- (1) **MAIN OUT**: conecta el sistema de amplificación principal.
- (2) **BOOTH OUT**: conecta un segundo par de altavoces para su empleo en la cabina.
- (3) **INPUT A-D**: conecta equipos externos como reproductores de CD o tocadiscos.
- (4) **GND (conexión a tierra)**: al emplear un tocadiscos, conecte aquí el cable de tierra para evitar el ruido de fondo
- (5) **MIC**: entradas para la conexión de dos micrófonos.
- (6) **Cerradura Kensington** : introduzca aquí el candado de seguridad.
- (7) **MIDI IN/OUT**: enchufes para la conexión de dispositivos MIDI.
- (8) **USB**: enchufe para la conexión del S8 con el ordenador.
- (9) **POWER**: enchufe para la conexión del conector de alimentación e interruptor de encendido y apagado del S8.

4.5.1 MAIN OUT



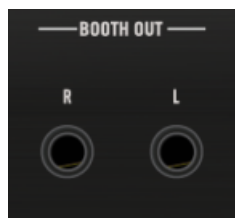
La sección de la salida general

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. Conecte aquí cables XLR de altavoces activos o de amplificadores.

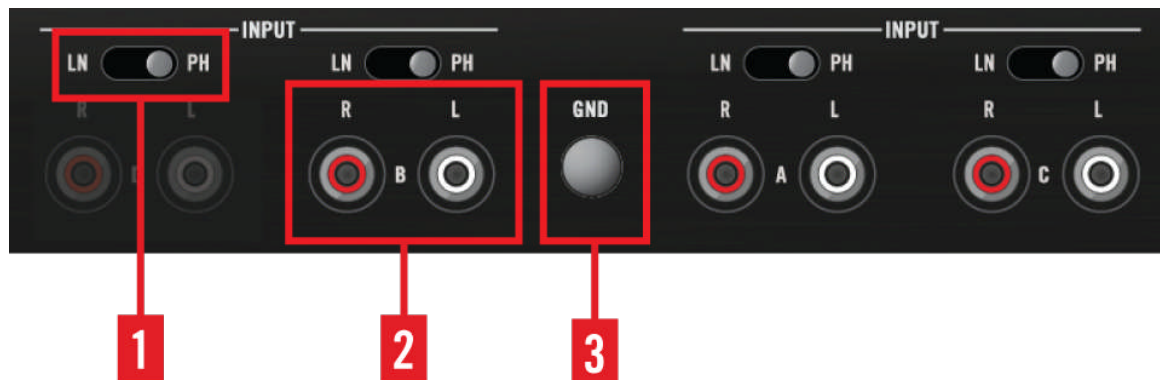
4.5.2 BOOTH OUT



Salidas de cabina

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 en la cabina. Ajuste el volumen de **BOOTH OUT** con la perilla específica (**BOOTH**) presente en el mezclador del S8.

4.5.3 INPUT



Entradas RCA

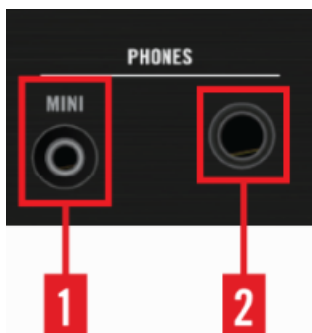
Los canales de entrada A-D permiten conectar tocadiscos, reproductores de CD o cualquier otra fuente de audio externa que quiera emplear en sus actuaciones. Esta sección contiene:

- (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 MIC



Conexiones de micrófono

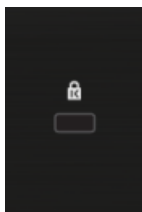
La sección del micrófono (MIC) ofrece dos entradas:

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



Para más detalles sobre la conexión y montaje de micrófonos, consulte la sección [↑5.6, Conexión de micrófonos](#).

4.5.5 Cerradura Kensington



Cerradura Kensington

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

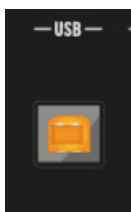
4.5.6 MIDI



Conexiones MIDI

Conexiones para equipos MIDI externos.

4.5.7 Conexión USB



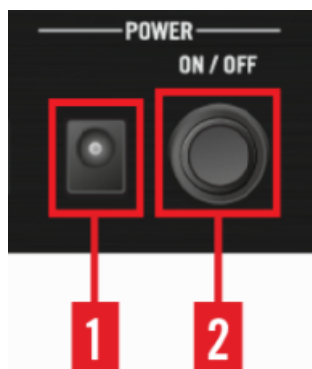
Conexión USB

Utilice esta conexión para conectar el S8 al ordenador con el cable USB provisto. La conexión es USB 2 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 POWER



Sección de la alimentación eléctrica

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

(1) **Conexión eléctrica (15V - 2.66 A)**: conecte aquí el conector de la alimentación eléctrica.

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



Si utiliza un conector distinto del suministrado, podrían ocurrir problemas en la alimentación eléctrica y daños al S8.



Antes de enchufar el conector de alimentación al S8, consulte el folleto de las instrucciones de seguridad incluido en la caja del S8. Allí se explica la manera de emplear el adaptador eléctrico específico de su región.

4.6 El panel frontal

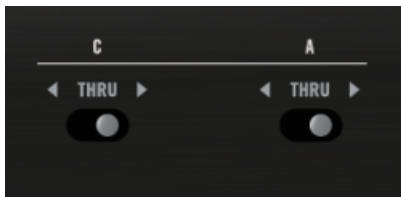
Esta sección describe las características y componentes del panel frontal del S8 .



El panel frontal del S8

- (1) **Interruptores C-A-B-D de asignación del crossfader:** asigna el canal correspondiente a uno de los lados del crossfader.
- (2) **XF CURVE:** esta perilla ajusta el tipo de transición a efectuar.
- (3) **PHONES:** esta sección presenta las conexiones para los auriculares.

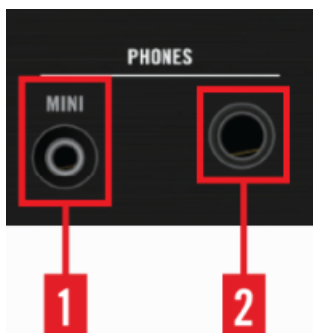
4.6.1 Interruptores de asignación del crossfader



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 PHONES



Conexiones de los auriculares

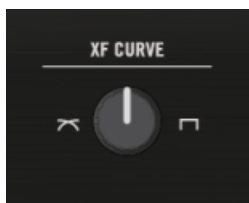
La sección de **PHONES** ofrece dos enchufes para la conexión de los auriculares. Se pueden escuchar las pistas tanto las pistas monitorizadas (**CUE**) como la mezcla de la salida general (**MAIN**).

- (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 **CUE VOL** del panel superior del S8.

4.6.3 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*.

5 Montajes comunes

Además de trabajar de manera completamente integrada con el programa TRAKTOR, el S8 puede montarse con tocadiscos y equipos de CD o, incluso, puede utilizarse como un mezclador de cuatro canales, de manera totalmente independiente.

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.

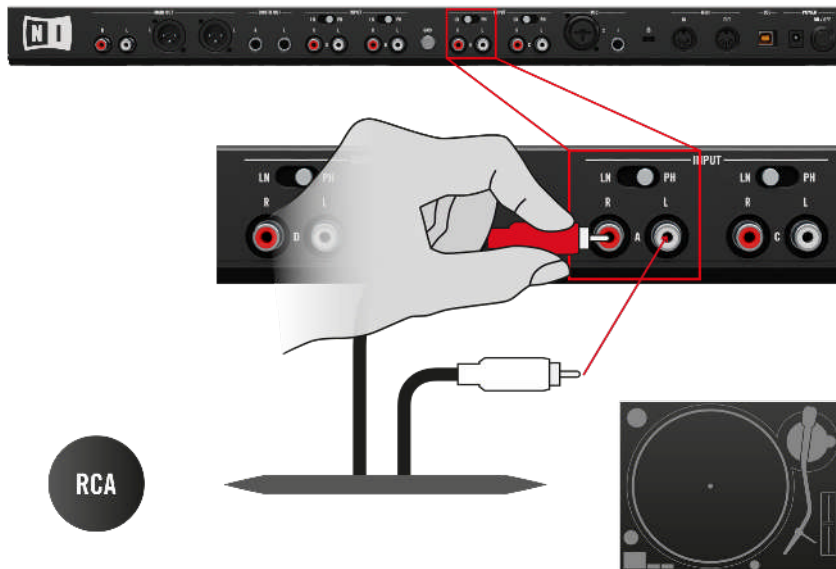
Para conectar un tocadiscos al S8, véase [↑5.1, Conexión del tocadiscos](#)

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

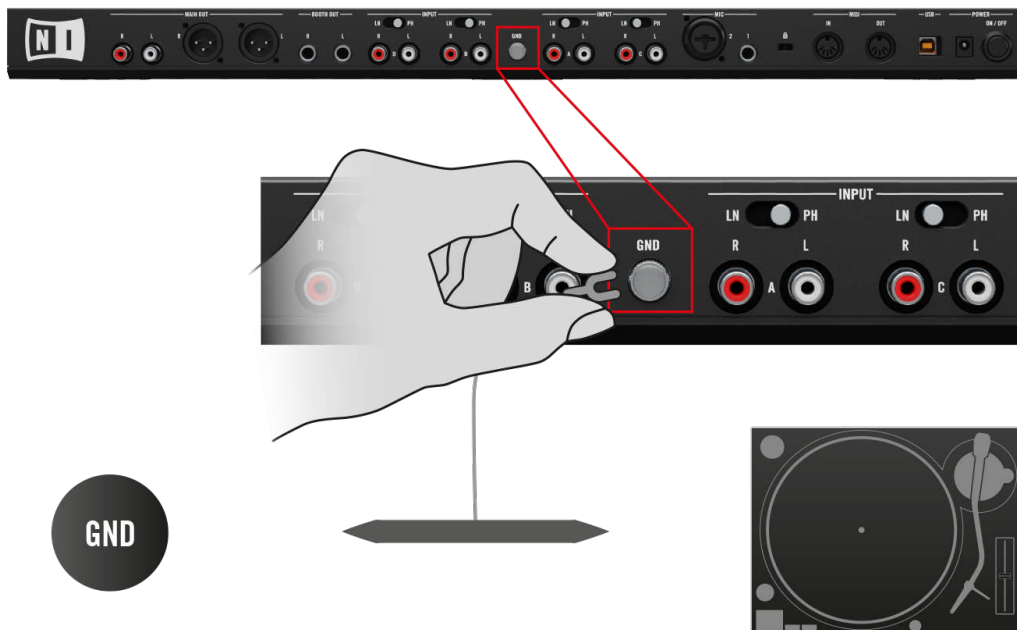
5.1 Conexión del tocadiscos

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.

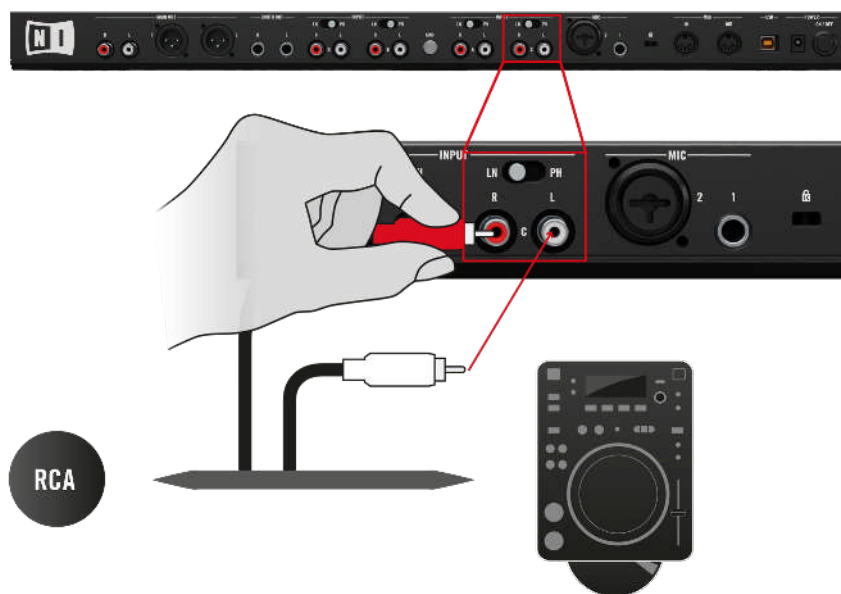
Para usar el S8 con mezclador DJ independiente, véase [↑5.5, Emplear el S8 como mezclador independiente](#).

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 deslizante 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 están disponibles al trabajar con una cubierta en vivo, el mezclador de tres bandas está disponible en ambos modos.

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.



Consulte el capítulo 12 del manual de TRAKTOR para una descripción detallada del trabajo con TRAKTOR SCRATCH PRO 2.

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.

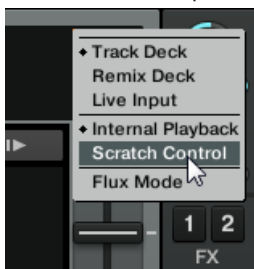
3. Encienda el sistema de amplificación o los altavoces activos.
4. Arranque TRAKTOR SCRATCH PRO 2 en el ordenador.
5. Presione los botones de TRAKTOR en la cubiertas del S8 destinadas al modo SCRATCH. Esta acción es fundamental para poder activar la función de scratch.



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.

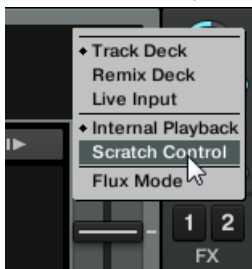
1. Conecte el conector de alimentación del S8 en el tomacorriente.
2. Encienda el S8.
3. Encienda el sistema de amplificación o los altavoces activos.
4. Arranque TRAKTOR SCRATCH PRO 2 en el ordenador.
5. Presione los botones de TRAKTOR en la cubiertas del S8 destinadas al modo SCRATCH. Esta acción es 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 un 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**), 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.



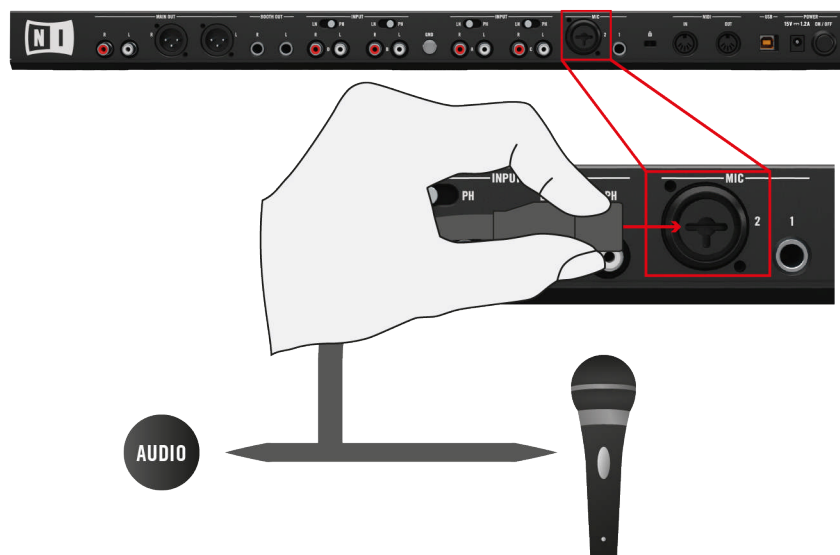
Si bien es posible operar la ecualización y filtrado internos de TRAKTOR, no es posible ajustar la ecualización y el filtrado durante la operación autónoma.

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:

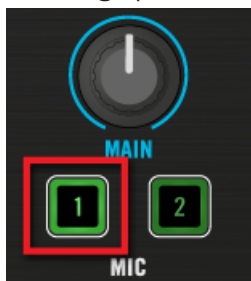
- ▶ Enchufe el o los micrófonos en los enchufes de **MIC 1** o **MIC 2**, en el panel posterior del S8.



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**. Para verificar la asignación del micrófono 1:

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



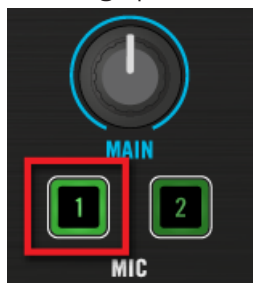
- Los botones de TRAKTOR de los canales A y B quedarán semientendidos de color verde para indicar que pueden recibir la asignación de un micrófono. El botón del canal D aparece apagado para señalar que MIC 2 ya está asignado al canal. El botón del TRAKTOR del canal C aparece completamente encendido indicando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



5.6.2 Asignar el micrófono a otro canal

Las dos entradas de micrófono del S8 pueden asignarse a cualquiera de los cuatro canales. Para asignar el micrófono 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.

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



- 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**).

- Presionando el botón de TRAKTOR del canal podrá alternar entre el procesamiento de cubierta (modo Live Input) o el procesamiento directo a través del mezclador (modo de 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 se envía al ordenador sino que es procesada directamente en el mezclador del S8. Con esto se evita cualquier problema de latencia que pudiera acontecer (al precio de no poder contar con ningún efecto).



El modo directo no puede trabajar con las unidades FX de TRAKTOR pero sí cuenta con la ecualización y filtrado del mezclador.

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 Preferencias del S8

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 todos las configuraciones de fábrica de TRAKTOR KONTROL S8 y permite seleccionar la configuración básica de la cubierta a través del asistente de la configuración (Setup Wizard).

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, al tocar las perillas de implementación, aparecerá el correspondiente panel de efectos. 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.

6.4 Calibrate

La calibración asegura la máxima precisión y alcance de los controles del dispositivo. Todos los controles gozan de una calibración muy precisa; sin embargo, con el paso del tiempo, algún retoque podría llegar a ser necesario. La recalibración deberá efectuarse cuando el control ya no puede 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.
- **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**.

6.5 LED

La iluminación de los pads y botones del S8 presentan dos intensidades de brillo para indicar 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*.

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

TRAKTOR KONTROL S8 tiene integrada una interfaz de audio 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 On 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.

Aquí, podrá ajustar, entre otras cosas, el valor de latencia:

Latency : baje este valor para obtener una respuesta más rápida al tocar música. Por ejemplo, al presionar un pad para ejecutar el sample de una celdilla de remezcla.



Durante la conversión digital de la información de audio (y viceversa), el controlador de audio necesita almacenar transitoriamente los datos de audio en el búfer para evitar así interrupciones del sonido. Un búfer alto causará una demora perceptible entre la acción sobre el dispositivo y el sonido producido. Esta demora recibe el nombre de latencia. Por el contrario, un búfer bajo, no produce demora pero demanda más esfuerzo al ordenador, generando fallas de audio en algunos casos. Para dar con el valor de latencia ideal, comience con un valor alto y, luego, vaya bajando hasta escuchar los primeros clics y fallas de audio. Finalmente, incremente un poquito el valor hasta que esos ruidos desaparezcan.

7.2 Configuración en Windows: el panel de control

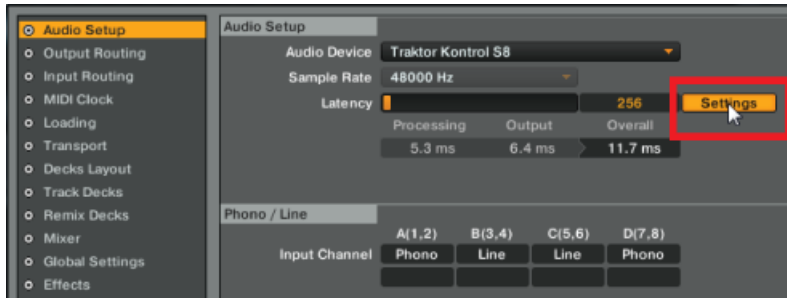
En Windows, los ajustes de la interfaz de audio del S8 se llevan a cabo a través de la aplicación **TRAKTOR KONTROL S8 Control Panel**. Esta aplicación se instala automáticamente con el controlador de dispositivo del S8, durante la instalación de TRAKTOR.

A continuación, pasaremos a describir la interfaz de usuario del panel de control de 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](#)):



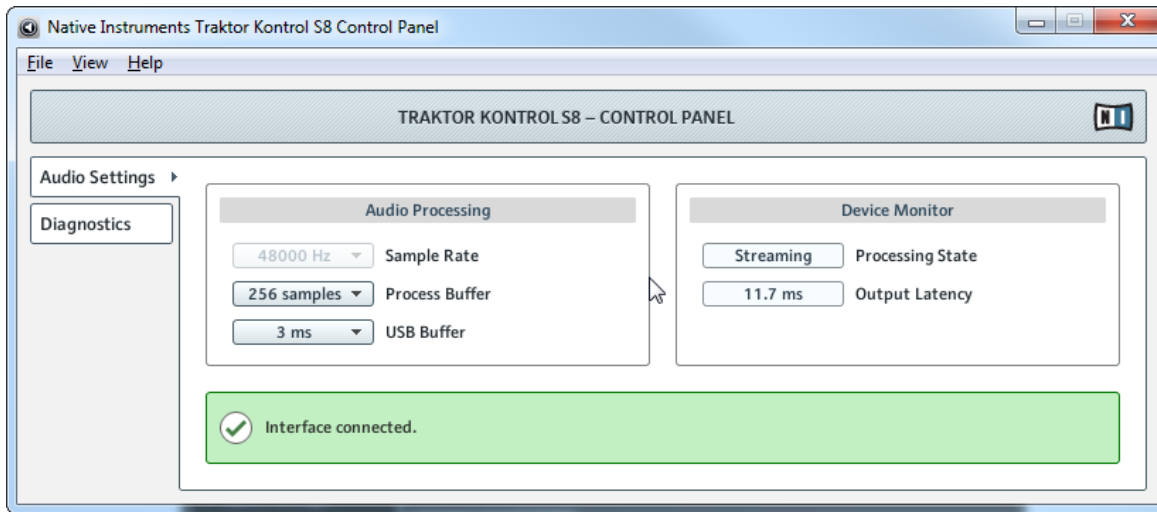
Abriendo el panel de control desde las preferencias de TRAKTOR.

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

Si el panel de control no se encuentra, es probable que el controlador de dispositivos no se haya podido instalar. 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.



Panel de ajuste de la configuración de audio de la aplicación Control Panel

Sección Audio Processing

Esta sección permite ajustar el proceso de conversión de audio.

Process Buffer : baje el valor del búfer para obtener una respuesta más rápida.



Durante la conversión digital de la información de audio (y viceversa), el controlador de audio necesita almacenar transitoriamente los datos de audio en el búfer para evitar así interrupciones del sonido. Un búfer alto causará una demora perceptible entre la acción sobre el dispositivo y el sonido producido. Esta demora recibe el nombre de latencia. Por el contrario, un búfer bajo, no produce demora pero demanda más esfuerzo al ordenador, generando fallas de audio en algunos casos. Para dar con el valor de latencia ideal, comience con un valor alto y, luego, vaya bajando hasta escuchar los primeros clics y fallas de audio. Finalmente, incremente un poquito el valor hasta que esos ruidos 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.

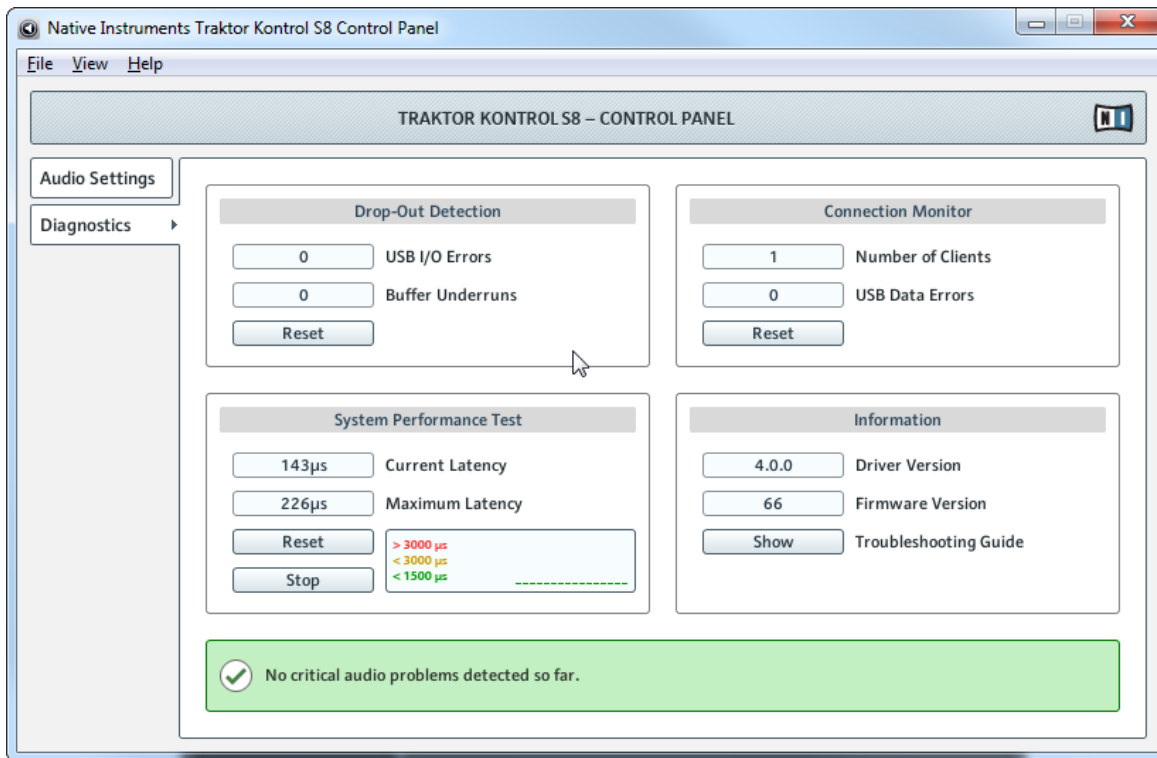
Output Latency : muestra la latencia de salida del sistema en milisegundos.



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

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 en tiempo al búfer de 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

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 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. Seleccione 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 comunes. Mencionaremos la mayoría de los inconvenientes que pueden surgir durante la configuración y la operación de TRAKTOR KONTROL S8 y la forma de resolverlos.

8.1 Solución de problemas

En caso de producirse algún inconveniente, habría que revisar algunos aspectos relacionados con el sistema empleado.

8.1.1 TRAKTOR no arranca

- Compruebe los requisitos de sistema necesarios para TRAKTOR KONTROL S8. Los requisitos mínimos garantizan solamente el funcionamiento de TRAKTOR; sin embargo, el empleo de funciones avanzadas (p. ej., protección tonal, efectos) demanda un sistema más potente.
- 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 una 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 El uso 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 una pantalla emergente durante el inicio de la aplicación. Después, esta 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, un 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**: 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 - 20k Hz (± 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
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 @ 1kHz	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 @ 1kHz	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 @ 1kHz	0.07 %
Respuesta de frecuencia ±1 dBu	20 Hz – 20 kHz (±0.2 dB)
Diafonía @ 1 kHz	-63 dB

Alimentación eléctrica

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

Dimensiones y peso

- Ancho: 37,6 cm.
- Altura: 42 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.