

TRAKTOR KONTROL S2



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: 2.6.4 (09/2013)

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

Germany

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

USA

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

Japan

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



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

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S2!	11
1.1	Qué es TRAKTOR KONTROL S2	11
1.2	La documentación de TRAKTOR KONTROL S2	12
1.2.1	Manuales	12
1.2.2	Orden de lectura recomendado	13
1.2.3	Este manual	13
1.3	Requisitos de sistema	15
2	Panorama general de TRAKTOR KONTROL S2	16
3	Preparación de la biblioteca de música	19
3.1	¿En qué consiste la colección de pistas?	19
3.2	Importación de archivos musicales	20
3.3	Pistas manejadas desde iTunes	21
3.3.1	Reproducir pistas de iTunes	21
3.3.2	Importar una selección de pistas de iTunes	23
3.3.3	Importar las listas de reproducción de iTunes	23
4	Tutorías	24
4.1	Ejecutar la primera pista	24
4.1.1	Carga rápida de una pista	25
4.1.2	Ejecución de una pista	27
4.1.3	No se escucha nada	28
4.2	Mezclar una segunda pista	30
4.2.1	Cargar y ejecutar una segunda pista	30
4.2.2	Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla	31
4.2.3	Sincronizar la segunda pista	32
4.2.4	Establecer un punto de inserción como punto de partida	32
4.2.5	Interludio: en caso de que la pista izquierda llegue a su fin	34

4.2.6	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado	34
4.2.7	Haciendo todo a mano	36
4.3	Ajuste del volumen	39
4.3.1	La teoría	39
4.3.2	La práctica	40
4.4	Bucleo y colocación de bucles	43
4.4.1	Ejecutar bucles	43
4.4.2	Empleo de los accesos directos (Hotcues)	46
4.5	Emplear samples en la mezcla	48
4.5.1	Cargar un sample de la colección	50
4.5.2	Accionar el sample	51
4.5.3	Capturar samples de una cubierta de pistas	52
4.5.4	Descargar un sample	55
4.6	Agregar efectos	55
4.6.1	Modo grupal	56
4.6.2	Alistando la unidad de efectos	57
4.6.3	Asignar una cubierta a una unidad FX y accionar los efectos	58
4.6.4	Control de la unidad de efectos	58
4.6.5	Modo individual	60
4.6.6	Almacenar la "foto" de una unidad FX	60
4.7	Sincronización	61
4.7.1	Introducción	61
4.7.2	¿Cuál es el tempo máster?	63
4.7.3	Otra herramienta práctica de sincronización	66
5	Empleo del S2 con TRAKTOR DJ	69
5.1	Funciones principales del S2 empleando TRAKTOR DJ	69
5.1.1	Búsqueda y carga de pistas	70
5.1.2	Control de volumen de las cubiertas y crossfader	70

5.1.3	Empleo de los filtros	71
5.1.4	Ajuste del canal de ganancia	72
5.1.5	Empleo de la ecualización	73
5.1.6	Monitorización a través de los auriculares	74
5.1.7	Control de cubiertas	76
5.2	Empleo de los controles de la ejecución (Transport)	78
5.2.1	Botones PLAY	79
5.2.2	Botones CUE	79
5.2.3	Botones SYNC (MASTER)	79
5.2.4	Botones FLUX	80
5.2.5	Botones Hotcue (acceso directo)	80
5.2.6	Empleo de bucles	81
5.2.7	Empleo de las perillas MOVE	84
5.3	Empleo de efectos	87
5.3.1	Mostrar los efectos de una cubierta	87
5.3.2	Empleo de la sección FX del S2	88
6	Panorama general del hardware	92
6.1	Panel superior - Áreas principales	92
6.1.1	Cubiertas	92
6.1.2	Mezclador	96
6.1.3	Unidades FX	97
6.2	El panel trasero	98
6.2.1	Sección MIC	99
6.2.2	Sección OUTPUTS	99
6.2.3	Sección POWER	100
6.3	El panel frontal	101
6.4	Tipos de elementos de control	102
6.4.1	Botones	102

6.4.2	Perillas	103
6.4.3	Perillas transductoras	103
6.4.4	Ruedas de desplazamiento	104
6.4.5	Deslizantes	105
6.4.6	Medidores e indicadores	105
6.4.7	Interruptores	106
6.4.8	Enchufes	106
7	Secciones del aparato: detalle	107
7.1	Lo que hay que saber	107
7.1.1	Estructura general del controlador S2	107
7.1.2	Tipos de cubiertas en TRAKTOR: cubiertas de pistas vs. cubiertas de remezcla	108
7.1.3	Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias	108
7.2	Empleo de las ruedas de desplazamiento	109
7.3	Empleo de las secciones de Tempo	110
7.3.1	Deslizante de tempo	111
7.3.2	Restablecer el tempo	112
7.4	Empleo de la sección LOOP	112
7.4.1	Botones IN y OUT	113
7.4.2	Perilla transductora MOVE	114
7.4.3	Perilla transductora SIZE	115
7.5	Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS	116
7.5.1	Modo Cue	116
7.5.2	Modo de remezcla	117
7.6	Empleo de los controles de la ejecución	121
7.6.1	Botones CUE y PLAY	121
7.6.2	Botón SYNC	122
7.6.3	Botón SHIFT	122
7.7	Empleo del mezclador	124

7.7.1	Perilla transductora GAIN/FILTER	125
7.7.2	Perillas de ecualización	126
7.7.3	Botones FX (asignación de efectos)	127
7.7.4	Deslizante del canal y medidor de volumen del canal	128
7.7.5	Crossfader	129
7.7.6	Sección MAIN	129
7.7.7	Botón CUE (auriculares)	130
7.7.8	El visualizador maestro	130
7.7.9	Perilla de búsqueda (BROWSE) y botones de carga (LOAD) A y B	132
7.7.10	Perilla REMIX y botones A y B	132
7.8	Empleo de las unidades FX	133
7.8.1	Modo individual y modo grupal	134
7.8.2	Unidad FX: detalle	134
7.9	Búsqueda y carga	135
7.10	Modo de TRAKTOR vs. Modo MIDI	137
7.10.1	Modo de Traktor	137
7.10.2	Modo MIDI	138
8	Personalizar TRAKTOR KONTROL S2	139
8.1	El cuadro de preferencias	139
8.2	Configuraciones y preferencias de los elementos de control del S2	141
8.2.1	Opciones de control del S2	143
8.2.2	Restore Default	145
8.2.3	Calibration (calibración)	146
8.2.4	LEDs	147
8.3	Otras configuraciones de interés	147
8.3.1	Cambiar el tipo de cubiertas	147
8.3.2	Ajustar el direccionamiento de entrada	148
8.4	El asistente de la configuración	149

9	La interfaz de audio del S2 y el panel de control	151
9.1	Configuración en Mac OS X	151
9.2	Configuración en Windows: el panel de control	152
9.2.1	Abrir el panel de control	152
9.2.2	Ficha Audio Settings	153
9.2.3	Ficha Diagnostics	155
9.3	Empleo del S2 como la interfaz de audio predeterminada	158
9.3.1	Windows	158
9.3.2	Mac OS X	158
10	Solución de problemas y ayuda	160
10.1	TRAKTOR no arranca	160
10.2	Problemas relacionados con el aparato	160
10.2.1	Principios básicos	160
10.2.2	Problemas relacionados con el USB y el controlador de dispositivos	161
10.2.3	Actualización del controlador de dispositivos	161
10.2.4	Problemas relacionados con el suministro de energía USB	162
10.2.5	Empleo del TRAKTOR KONTROL S2 con un ordenador portátil	162
10.3	Aflojamiento de la placa superior de la rueda de desplazamiento	163
10.4	TRAKTOR se cuelga	164
10.5	Obtener ayuda	164
10.5.1	Banco de Conocimientos / Léame / Asistencia en línea	164
10.5.2	Forum	165
10.6	Actualizaciones	165
11	Apéndice A — Montajes más comunes	166
11.1	TRAKTOR KONTROL S2: montaje básico	166
11.2	Añadir un micrófono	174
12	Apéndice B – Información técnica	175
12.1	Especificaciones técnicas	175

12.2	Especificaciones ambientales	175
13	Apéndice C - Referencia rápida	176
13.1	Consulta rápida	176
13.2	Mezclador: referencia rápida	178
13.2.1	Sección principal (Main): referencia rápida	178
13.2.2	Canales y crossfader: referencia rápida	179
13.2.3	Visualizador maestro: referencia rápida	180
13.3	Unidad FX: referencia rápida	180
13.4	Referencia rápida: Buscar, cargar y copiar	181
	Índice temático	182

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S2!

En nombre de todo el equipo de Native Instruments, queremos manifestar nuestro agradecimiento por haber elegido TRAKTOR KONTROL S2 como su controlador DJ.

1.1 Qué es TRAKTOR KONTROL S2

TRAKTOR KONTROL S2 es un sistema DJ de equipo y programa completamente integrados, creado por los hacedores de TRAKTOR. TRAKTOR KONTROL S2 reúne en un todo el aparato controlador TRAKTOR KONTROL S2 y el excelente programa TRAKTOR PRO 2.

El controlador TRAKTOR KONTROL S2 ofrece un mezclador DJ ergonómico, una interfaz de audio incorporada de 24 bits/96 kHz y un área de control concebida perfectamente a la medida de TRAKTOR.

Convenciones tipográficas

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

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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- 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*.

- Los nombres que aparecen inscritos sobre el aparato aparecerán impresos de color **naranja**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado sobre el dispositivo.
 - Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso en **azul claro**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en la pantalla.
 - Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
 - Los nombres de las teclas del ordenador aparecen encerrados en paréntesis rectangulares (p. ej.: "Presionar [Mayús] + [Intro]).
- Instrucciones individuales aparecen precedidas por esta flecha.
- El resultado de acciones aparece precedido por esta flecha más pequeña.

1.2 La documentación de TRAKTOR KONTROL S2

1.2.1 Manuales

La guía de instalación (Setup Guide)

La guía de instalación se encuentra disponible en la página de registro del producto. El enlace a la página del registro se encuentra en el volante de registro, incluido en la caja de TRAKTOR KONTROL S2. La misma explica el proceso de instalación del sistema de hardware y software de TRAKTOR KONTROL S2, desde el principio mismo hasta el primer sonido que sale por los altavoces.



En primer lugar, lea la guía de instalación. Luego, proceda con la lectura del manual de TRAKTOR KONTROL S2 para familiarizarse más acabadamente con el sistema de TRAKTOR KONTROL S2.

El manual de TRAKTOR KONTROL S2

Tras la lectura de la guía de instalación y la correcta aplicación de sus instrucciones, el sistema de TRAKTOR KONTROL S2 debería estar listo y operando. El paso siguiente sería la lectura del presente manual de TRAKTOR KONTROL S2. El manual se inicia con un enfoque práctico del programa TRAKTOR KONTROL 2. Luego, presenta una descripción detallada de los elementos del aparato controlador TRAKTOR KONTROL S2 e información suplementaria referida a problemas comunes y otras cuestiones. En la próxima sección hallará el panorama general del contenido de este manual. En el apartado [↑1.2.3, Este manual](#), podrá ver el panorama general del contenido del manual.

El manual de TRAKTOR 2

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

1.2.2 Orden de lectura recomendado

Aconsejamos leer toda la documentación técnica en el siguiente orden:

1. La guía de instalación (Setup Guide).
2. El manual de TRAKTOR KONTROL S2
3. El manual de TRAKTOR 2

1.2.3 Este manual

Lo que usted está leyendo ahora es el manual de TRAKTOR KONTROL S2. El manual está dividido de la siguiente manera:

- El capítulo [↑2, Panorama general de TRAKTOR KONTROL S2](#) presenta rápidamente la interfaz de usuario del TRAKTOR KONTROL S2 y sus áreas principales, tanto en el programa como en el aparato.
- El capítulo [↑3, Preparación de la biblioteca de música](#) explica la manera de importar música a la colección de pistas de TRAKTOR, para así poder emplear todas las características de TRAKTOR KONTROL S2 en nuestras propias pistas.

- El capítulo [↑4, Tutorías](#) es una serie de tutoriales dedicados al controlador. Los mismos le permitirán adquirir progresivamente el dominio de las distintas herramientas provistas por TRAKTOR KONTROL S2. Estos ejemplos prácticos facilitan el proceso de aprendizaje y lo introducirán rápidamente en el mundo del disyóquey digital.
- El capítulo [↑5, Empleo del S2 con TRAKTOR DJ](#) es una concisa reseña del empleo del S2 y de TRAKTOR DJ en dispositivos iOS.
- El capítulo [↑6, Panorama general del hardware](#) es un detalle de todos los elementos de control presentes en el aparato controlador TRAKTOR KONTROL S2. Cuando se sienta inseguro acerca de la función de algún elemento en particular, en este capítulo encontrará la información necesaria.
- El capítulo [↑7, Secciones del aparato: detalle](#) comprende una serie de ejemplificaciones que muestran el funcionamiento de áreas específicas del controlador; por ejemplo, las funciones cumplidas por la sección del mezclador y lo que puede llevarse a cabo con ella.
- El capítulo [↑8, Personalizar TRAKTOR KONTROL S2](#) muestra la manera de personalizar TRAKTOR KONTROL S2 para adaptarlo a las necesidades particulares del usuario.
- El capítulo [↑9, La interfaz de audio del S2 y el panel de control](#) describe la interfaz de audio integrada del aparato controlador TRAKTOR KONTROL S2.
- El capítulo [↑10, Solución de problemas y ayuda](#) brinda una lista de los problemas más usuales y sus posibles soluciones, y la información pertinente para la obtención de ayuda.
- Al final del libro, se hallan tres apéndices con diversa información adicional:
 - El Apéndice A muestra la manera de integrar TRAKTOR KONTROL S2 a su estudio de música o a sus representaciones en vivo a través de diversos montajes.
 - El Apéndice B trae las especificaciones técnicas del controlador TRAKTOR KONTROL S2.
 - El Apéndice C contiene cuadros de consulta rápida sobre todos los elementos de control del controlador. Si se le presentan dudas sobre algún elemento en particular, aquí hallará la información necesaria.

Denominaciones del programa y del aparato en este manual

A lo largo de este manual se hará alusión al aparato controlador TRAKTOR KONTROL S2 con los nombres de "TRAKTOR KONTROL S2", controlador S2 o simplemente como el "S2".

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

De este modo, descripciones informales del tipo: "TRAKTOR KONTROL S2 es un sistema de DJ altamente integrado que le permitirá controlar TRAKTOR desde su S2", no le sonarán tan extrañas.

1.3 Requisitos de sistema

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

<http://www.native-instruments.com/en/products/traktor/dj-software/traktor-pro-2/specifications/>

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

2 Panorama general de TRAKTOR KONTROL S2

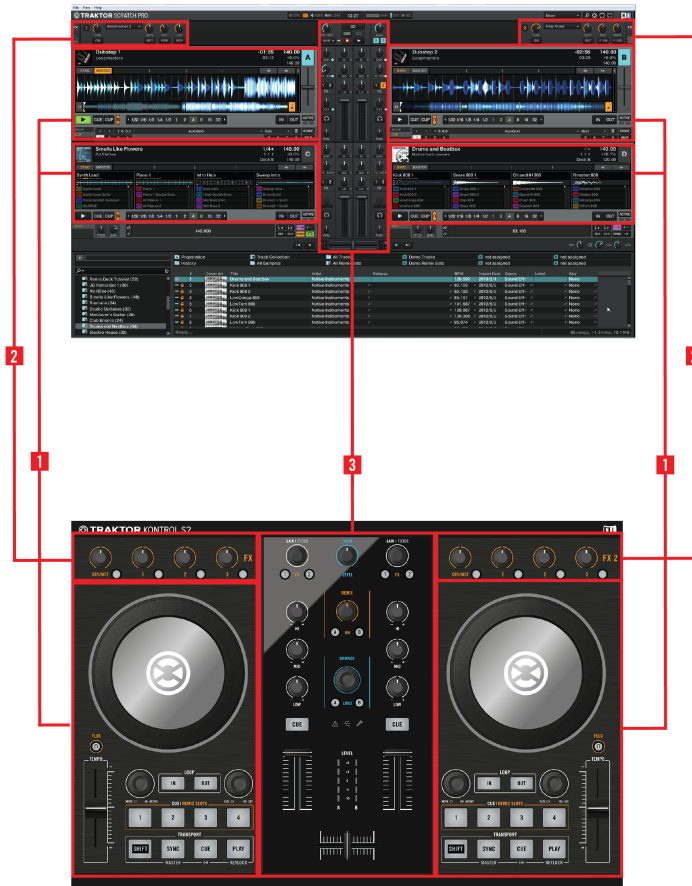
Este capítulo describe brevemente las partes y elementos principales de TRAKTOR KONTROL S2, tanto en el controlador TRAKTOR KONTROL S2 como en el programa TRAKTOR PRO.



El programa TRAKTOR PRO dispone de cuatro cubiertas virtuales, las cuales pueden operarse bajo distintos modos: el modo de pistas, el modo de remezclas y el modo de entrada en vivo. Sin embargo, al trabajar en combinación con el controlador TRAKTOR KONTROL S2, las cubiertas superiores del programa deberán estar siempre bajo el modo de pistas (Track Decks), mientras que las cubiertas inferiores deberán estar puestas en el modo de remezcla (Remix Decks). Al configurar el controlador S2 y el programa TRAKTOR a través de la guía de instalación, esta será la manera inicial en que el programa aparecerá configurado. Tenga en cuenta este detalle a lo largo del manual.



Tómese todo el tiempo necesario para leer estas pocas páginas. De este modo podrá familiarizarse con el funcionamiento del TRAKTOR KONTROL S2 y apreciar la potencia de su concepción. Si ya está familiarizado con la importación de archivos musicales en TRAKTOR, puede saltar el capítulo [↑3, Preparación de la biblioteca de música](#) y pasar directamente a los tutoriales del capítulo [↑4, Tutorías](#) (tras la lectura de este capítulo).



El aparato controlador y la interfaz del programa.

(1) **Cubiertas:** TRAKTOR KONTROL S2 está provisto de dos cubiertas de reproducción (Decks). Las cubiertas son el lugar donde se controla la reproducción de las pistas y samples. Pueden considerarse como el equivalente de las antiguas cubiertas de reproducción de vinilos y CD pero con el aditamento de una gran cantidad de características adicionales y la flexibilidad que otorga la conexión de un sistema de ordenador. La **cubierta izquierda** del S2 controla la cubierta de pistas A del programa. La **cubierta derecha** del S2 controla la cubierta de pistas B del programa. Adicionalmente, las cubiertas de remezcla C y D de TRAKTOR pueden ser maneja-

das con los controles de la sección **CUE/REMIX SLOTS** del aparato. Para que ello suceda, la sección **CUE/REMIX SLOTS** deberá pasar al modo de cubiertas de remezcla (inversamente, en el modo de supervisión, los botones controlan los puntos de inserción de las cubiertas A y B). Para más información sobre estas dos modalidades de operación, consulte el apartado [↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS](#).

(2) **Unidades FX:** las señales provenientes de las cubiertas pueden ser procesadas por las dos unidades de efectos (FX) ubicadas en la parte superior del programa o del aparato. Las unidades FX ofrecen una amplia gama de efectos de gran calidad: la **unidad FX izquierda** del S2 controla la unidad FX de la izquierda del programa. La **unidad FX derecha** del S2 controla la unidad FX derecha del programa.



En realidad, es posible asignar las unidades FX a cualquiera de las fuentes (Cubiertas A-D); sin embargo, por ahora, mantendremos la explicación en términos sencillos.



Puede activar también dos unidades FX adicionales en el programa, lo cual le permitirá procesar las cubiertas de remezcla C y D de TRAKTOR o, incluso, enviar una cubierta a través de varias unidades FX. La arquitectura de TRAKTOR es muy flexible a la hora de emplear cubiertas virtuales y direccionamiento de efectos. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

(3) **Mezclador:** la parte central del controlador TRAKTOR KONTROL S2 está ocupada por el mezclador (Mixer), el cual recibe el audio proveniente de todas las cubiertas de TRAKTOR (A-D). Las cubiertas A y B cuentan con sendos canales y un tercer canal combinado controla la dos cubiertas de remezcla C y D. La tarea del mezclador, al igual que la de todo mezclador DJ, es ajustar el volumen relativo de cada uno de los canales, controlar la frecuencia de los mismos y, eventualmente, hacerlos pasar a través de las unidades de efectos antes de mandar el resultado total hacia la **sección general** (Main), en la parte superior del mezclador. De aquí saldrá, en definitiva, la mezcla final destinada a la audiencia



El capítulo [↑6, Panorama general del hardware](#) brinda una descripción más detallada del mezclador y un pormenorizado relato de cada uno de los elementos de control encontrados sobre el controlador TRAKTOR KONTROL S2. Para una explicación profunda de cada una de las funciones del programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de referencia de la aplicación TRAKTOR 2 suministrado en el disco de la instalación.

3 Preparación de la biblioteca de música

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

Si desea pasar directamente al manejo del TRAKTOR KONTROL S2, puede saltar este capítulo y dirigirse a los tutoriales del capítulo [↑4, Tutorías](#). Allí podrá hacer uso de las pistas demo incluidas en TRAKTOR KONTROL S2. Luego, podrá retornar a este tema cuando así lo desee.

3.1 ¿En qué consiste la colección de pistas?

La colección de pistas (o simplemente "la colección") representa toda la música contenida en la base de datos de TRAKTOR.

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

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

La colección de pistas es:

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

La colección de pistas no es:

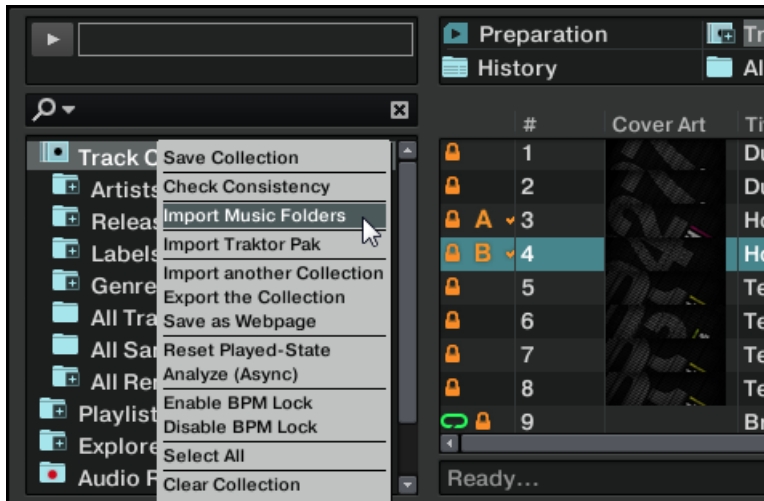
- Mover, copiar o convertir archivos de audio a una ubicación oculta.
- Modificar la estructura jerárquica que los archivos de música asumen en el disco duro.

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

3.2 Importación de archivos musicales

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

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



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

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

Asegúrese de preparar de antemano las pistas que desee emplear en su montaje DJ, para así poder hacer uso de funciones tales como la sincronización o el bucleo automático: a tal fin, TRAKTOR analizará la música según determinadas características. Esto se hace cliqueando con el botón derecho sobre la o las pistas seleccionadas en el buscador y luego seleccionando en el menú emergente la opción *Analyze (Async)*. Otra manera rápida de analizar una pista es arrastrarla simplemente hasta una cubierta de pistas. Al final de TRAKTOR aparecerá una barra azul moviéndose hacia la derecha, para indicar que el proceso de análisis se está llevando a cabo.

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

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

Repita el procedimiento para añadir todas sus carpetas de música.

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

3.3 Pistas manejadas desde iTunes

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

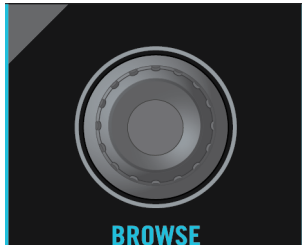
3.3.1 Reproducir pistas de iTunes

La biblioteca y listas de reproducción de iTunes pueden ser recorridas directamente desde su TRAKTOR KONTROL S2. Aprovecharemos, entonces, esta ocasión para mostrarle también la manera de buscar y cargar pistas desde el aparato controlador. Para realizar estas operaciones emplearemos los siguientes elementos de control:

- El botón **SHIFT**:



- La perilla **BROWSE**:



- Los botones de carga (LOAD) **A** y **B**, bajo la perilla **BROWSE**:



Para buscar pistas y ponerlas en las cubiertas:

1. Mantenga presionado el botón **SHIFT** (no importa cual) y gire la perilla **BROWSE** para recorrer el directorio del buscador hasta dar con el símbolo de **iTunes**. Luego, con el botón **SHIFT** todavía presionado, oprima la perilla transductora **BROWSE** para abrir el archivo de iTunes.
2. Recorra las listas de reproducción del mismo modo.
3. Cuando haya seleccionado la lista buscada, suelte el botón **SHIFT**.
4. Gire la perilla **BROWSE** para recorrer la lista de iTunes seleccionada en el paso anterior hasta dar con la pista que desea ejecutar.
5. Para cargar una pista en la cubierta izquierda (la cual controla la cubierta A de TRAKTOR), presione el botón de carga (LOAD) **A**, bajo la perilla **BROWSE**.
6. Repita los pasos 4 y 5 pero, al final, presione el botón de carga (LOAD) **B**, para cargar la pista en la cubierta derecha (la cual controla la Cubierta B de TRAKTOR).

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

En el programa

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

1. Haga clic en la entrada de **iTunes** del directorio del buscador.
2. Recorra la biblioteca y las listas de reproducción como lo haría habitualmente en iTunes.

3. Cargue una pista en una cubierta como lo haría desde cualquier lista de reproducción de TRAKTOR; por ejemplo, arrastrando la pista hasta la cubierta deseada.

3.3.2 Importar una selección de pistas de iTunes

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

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

3.3.3 Importar las listas de reproducción de iTunes

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

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

4 Tutorías

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales de TRAKTOR KONTROL S2.

Estos ejemplos prácticos siguen un orden progresivo. A efectos de que se familiarice con el sistema de TRAKTOR KONTROL S2, empezaremos por explicar las tareas más simples para, luego, ir desarrollando las operaciones más complejas. Tras la lectura de este capítulo, tendrá los conocimientos básicos que le permitirán empezar a realizar mezclas con TRAKTOR KONTROL S2.

Los ejemplos prácticos que se presentan en este y en el siguiente capítulo se valen de las pistas demo copiadas en el disco duro durante el proceso de instalación de TRAKTOR KONTROL S2. Por lo tanto, para seguir estos ejemplos no hace falta importar los archivos de música propios a la colección de pistas del programa. Para más información sobre la importación de archivos de música a la colección, consulte por favor el capítulo [↑3, Preparación de la biblioteca de música](#).



A tener en cuenta: la cubierta izquierda del controlador corresponde a la Cubierta A de TRAKTOR y la cubierta izquierda a la Cubierta B de TRAKTOR.

4.1 Ejecutar la primera pista

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

Condiciones previas

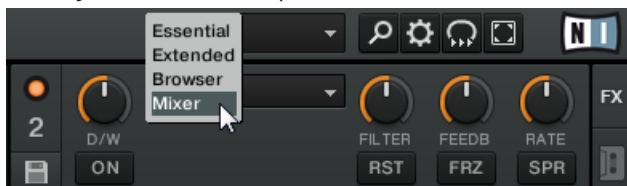
Vamos a suponer que su sistema TRAKTOR KONTROL S2 ya está listo y operando sin problemas. Si no fuese el caso, consulte las instrucciones correspondientes de la guía de instalación y retorne a este punto cuando tenga todo listo.

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

1. En el programa TRAKTOR, haga clic en el menú de ayuda ([Help](#)) de la barra de menús y seleccione *Help > Start Setup Wizard*.
 2. En la ventana que se abre, haga clic en [Next](#) para confirmar que el S2 se halla conectado.
 3. La ventana siguiente le preguntará si desea emplear un mezclador externo con TRAKTOR. Seleccione *Yes*, dado que va a emplear el mezclador del controlador.
 4. La próxima ventana le preguntará el tipo de cubiertas que desea emplear con TRAKTOR. Seleccione *2 Track Decks + 2 Remix Decks* en el menú y luego haga clic en [Next](#).
 5. Haga clic en [Finish](#) para confirmar la selección y cerrar el asistente de la configuración.
- TRAKTOR se halla ahora en condiciones óptimas para ser empleado junto a su controlador S2.

Una cosa más: al emplear un mezclador externo, TRAKTOR asumirá que no desea ver la representación del mezclador sobre la interfaz de usuario. Pero, de hecho, lo que queremos es ver lo que sucede en el mezclador del programa mientras lo controlamos desde el S2. Por lo tanto, deberá cambiar el diseño de la interfaz de la siguiente manera:

- Haga clic en el menú desplegable que aparece junto a la lupa, en la cabecera de TRAKTOR, y seleccione la opción *Mixer*:



- El mezclador de TRAKTOR aparecerá, ahora, en la parte central de la interfaz de usuario.

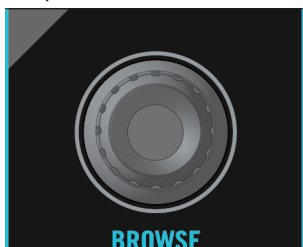
4.1.1 Carga rápida de una pista

Vamos a cargar la pista demo denominada “Techno 1” en la Cubierta A. Para seleccionar y cargar una pista, vamos a usar los siguientes elementos de control del S2:

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



- La perilla **BROWSE** (en el centro del mezclador):



- El botón de carga (LOAD) izquierdo (identificado con la letra "A"), bajo la perilla **BROWSE**):



Ahora, teniendo a la vista el programa TRAKTOR, haga lo siguiente:

- Mantenga presionado **SHIFT** y gire **BROWSE** para seleccionar la carpeta Playlists en el directorio del buscador. Siga presionando **SHIFT** y presione ahora la perilla **BROWSE** para desplegar el contenido de la carpeta.
- Mantenga presionado **SHIFT** y gire **BROWSE** para seleccionar la lista de reproducción **Demo Tracks**.
Las pistas de **Demo Tracks** aparecerán debajo (en caso de no poder hallar aquí el archivo **Demo Tracks**, puede abrirlo desde la sección **Explorer**, en el directorio del buscador):
- Suelte el botón **SHIFT** y gire la perilla **BROWSE** para recorrer la lista de reproducción y llegar hasta la pista **Techno 1**.
- Cuando dicha pista quede resaltada, presione el botón **LOAD A** de la cubierta izquierda del controlador para cargarla en la cubierta de pistas A. (Obviamente, para cargar la pista en la cubierta B, deberá presionar el botón **LOAD B** del controlador).



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



Además de emplear el S2 para la carga de pistas, también puede arrastrar y soltar las pistas desde el buscador del programa o desde una carpeta del ordenador hasta cualquiera de las cubiertas de TRAKTOR.

4.1.2 Ejecución de una pista

- Para ejecutar la pista cargada la pista, solo hay que presionar el botón **PLAY** de la cubierta izquierda:



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



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

Cada cubierta con su propio canal

La reproducción del audio de cada cubierta puede modelarse con los controles del correspondiente canal del mezclador. Dado que la pista está cargada en la Cubierta A, vamos a controlar su sonido desde el canal A (el canal izquierdo del mezclador):



El canal A

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

4.1.3 No se escucha nada

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

- ▶ Al final del S2, compruebe que el crossfader esté desplazado totalmente a la izquierda:



- ▶ Arriba, el deslizador de volumen del canal A debería aparecer completamente subido:



- ▶ El medidor de volumen del canal A debería mostrar alguna actividad. De no ser así, verifique que las perillas **HI**, **MID**, **LOW** del canal izquierdo estén puestas en posición central. Y en la parte superior del canal, presione la perilla transductora **GAIN/FILTER** para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.



- ▶ En la parte superior central del mezclador, la perilla de volumen general (**MAIN LEVEL**) debería estar girada un tanto hacia la derecha:



Si los medidores de **MAIN LEVEL** del S2 o los medidores del volumen general (**MAIN**) de TRAKTOR muestran actividad pero no es posible escuchar ningún sonido; verifique, entonces, las conexiones, empezando por el cable que conecta la salida principal del S2 con el sistema de amplificación.

4.2 Mezclar una segunda pista

Ahora que ya sabemos cargar y ejecutar rápidamente una pista a través de TRAKTOR KONTROL S2 (véase apartado [↑4.1, Ejecutar la primera pista](#)), veamos como se lleva a cabo la mezcla de una segunda pista. De paso, aprenderemos a realizar algunas de las tareas básicas de todo DJ digital: escucha previa de pistas, inicio correcto de la reproducción en un punto dado y mezcla conjunta de pistas empleando el crossfader.

Condiciones previas

Daremos por supuesto que usted ha seguido las instrucciones dadas en el ejemplo práctico anterior (véase [↑4.1, Ejecutar la primera pista](#)). TRAKTOR KONTROL S2 se encuentra en la situación siguiente:

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

4.2.1 Cargar y ejecutar una segunda pista

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

1. Vaya hasta la pista [Techno 2](#), en la lista de reproducción [Demo Tracks](#).
 2. Presione el botón LOAD B, de la cubierta derecha, para cargar la pista en la Cubierta B. En la interfaz de TRAKTOR, la información de la pista y la correspondiente onda aparecerán sobre la cubierta B.
 3. Pulse el botón **PLAY** de la cubierta derecha del controlador para iniciar la reproducción.
- La pista empezará a ejecutarse. El botón **PLAY** quedará encendido y la onda comenzará a moverse en la cubierta B de TRAKTOR.

No escuchamos nada de la cubierta B porque todavía no hemos corrido el crossfader del S2 hasta el extremo izquierdo. El plan es hacerlo lentamente para que la mezcla de la cubierta B sea progresiva.

Antes de continuar, tenemos que poner la perilla **CUE MIX**, en el panel frontal del S2, en la posición central.

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

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

4.2.2 Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla

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



El botón CUE

- ▶ En el S2, presione el botón **CUE** del canal B (el botón situado arriba del deslizador del canal).
- El botón se enciende para indicar que la señal de la Cubierta B es enviada al canal de monitorización con salida a los auriculares.

En todo momento, podrá emplear la perilla **CUE MIX**, sobre el panel frontal del S2, para ajustar el balance entre la monitorizada (cubierta B) y la mezcla principal (Cubierta A): gire de manera antihoraria para concentrarse en la pista de la escucha previa o gire de manera horaria para escuchar más de la mezcla principal.

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

4.2.3 Sincronizar la segunda pista

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



El botón SYNC

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

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

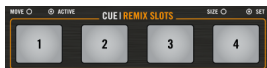
Gire gradualmente la perilla **CUE MIX** del panel frontal, escuchará que la segunda pista se mezcla en sincronía con la cubierta A.

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

4.2.4 Establecer un punto de inserción como punto de partida

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

TRAKTOR KONTROL S2 permite marcar puntos sobre una pista para cumplir con distintos cometidos. Estos puntos reciben el nombre de puntos de inserción (o puntos cue).



Los cuatro botones CUE/REMIX SLOTS.

- ▶ Sobre la cubierta derecha, sin importar si la pista está ejecutándose o no, presione uno de los botones **CUE/REMIX SLOTS** 1-4 sobre un pulso fuerte — usemos, por ejemplo, el botón **CUE/REMIX SLOTS** 1.
- El botón se encenderá de color azul, indicando que acabamos de guardar un punto de inserción, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón.

Adhesión de puntos de inserción a pulsos

No se preocupe por poner un punto de inserción justo sobre el pulso: por defecto, TRAKTOR se encarga de hacer esto automáticamente con la función de adhesión rítmica (Snap). Cuando el modo de adhesión está encendido, cualquier punto de inserción que insertemos en una pista se pegará al pulso más próximo, logrando de este modo que la próxima vez que saltemos a ese punto, estemos directamente sobre el pulso del compás. Para activar el modo de adhesión, en el mezclador de TRAKTOR presione el botón **S** (situado bajo la perilla **MAIN**). Si el mezclador no está visible, seleccione la vista del mezclador en el menú desplegable ubicado en la parte superior izquierda de la interfaz del programa. Es el menú ubicado a la izquierda de la lupa.



El botón-indicador del modo de adhesión (S) en el panel maestro de TRAKTOR.

Alineación de pistas

El proceso de alineación es bastante sencillo:

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

Pegándose a los pulsos

Insistimos, no es necesario presionar el botón *exactamente* sobre el pulso: por defecto, TRAKTOR se asegura de que los pulsos de ambas pistas marchen juntos y no se produzcan saltos que arruinen la alineación. Esto es así gracias a que el modo de cuantificación está activado (el botón **QUANT** (Q) aparece encendido sobre el panel maestro; véase la ilustración de abajo).

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



El indicador del modo de adhesión (Snap) y el indicador del modo de cuantificación (Quant) aparecen encendidos en el panel maestro de TRAKTOR.

4.2.5 Interludio: en caso de que la pista izquierda llegue a su fin

La pista “Techno 1” de la cubierta A se ha estado ejecutando desde que comenzamos estos ejemplos prácticos, y podría ser que la reproducción haya alcanzado el final de la pista. En este caso, haga lo siguiente:

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

Ahora, prosigamos con lo que estábamos haciendo.

4.2.6 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

Este es un buen momento para probar algunos de los filtros y ecualizaciones del TRAKTOR KONTROL S2:



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

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

La ecualización es una herramienta excelente para ajustar las pistas antes de mezclarlas, de manera de obtener la transición más suave posible. La técnica más común es la de filtrar la línea de bajos de la pista que entra en la mezcla (tener dos líneas de bajo que suenen simultáneamente rara vez suena bien).



Ahora, vamos a realizar nuestra primera mezcla real. Gire, por lo tanto, la perilla CUE MIX totalmente en sentido horario para escuchar la mezcla principal a través de los auriculares (o sáqueselos para escuchar la mezcla a través del sistema de amplificación).

Para mezclar las pistas:

1. Con el crossfader puesto en el extremo izquierdo, baje la perilla **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 y desea recuperar el bajo que había suprimido, reduzca gradualmente el bajo del canal A y simultáneamente incremente el del canal B.
 4. Complete la transición deslizando gradualmente el crossfader hasta alcanzar el extremo derecho.
- ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla con TRAKTOR KONTROL S2.

4.2.7 Haciendo todo a mano

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

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

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

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

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

Primeros pasos

1. Primero, vamos a verificar que el crossfader esté completamente corrido hacia la derecha.
2. Con la pista de la cubierta B en ejecución, cargue la pista **House 1** de la lista de reproducción **Demo Tracks** en la cubierta A (recordatorio: gire la perilla **BROWSE** para seleccionar la pista en la lista y, luego, presione el botón **LOAD A** para cargar en la cubierta A).
3. Presione el botón **PLAY** de la cubierta izquierda para iniciar la reproducción de la nueva pista.
4. En dicha cubierta, asegúrese de que el botón **SYNC** no aparezca encendido.
5. En el mezclador, desactive el botón **CUE** del canal B y active el del canal A para escuchar la pista nueva a través de los auriculares (la perilla **CUE MIX** debería ajustarse de manera consecuente).

Ajuste del tempo

El tempo de cada cubierta puede controlarse manualmente con el deslizante de **TEMPO**:

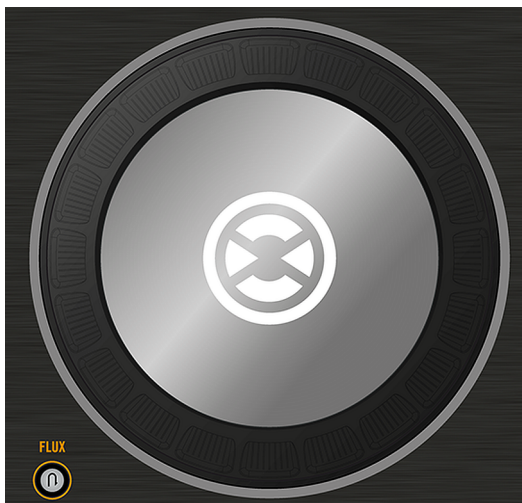


Utilice el control deslizante de TEMPO para ajustar el tempo de la cubierta.

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

Inspección manual con la rueda de desplazamiento

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



La rueda de desplazamiento izquierda del controlador S2.

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

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

Note, además, que también podría detener la reproducción (presionando el botón **PLAY**) antes de ponerse a buscar un punto interesante con la rueda de desplazamiento. Cuando lo haya encontrado, libere la rueda; dado que la cubierta no está ejecutando, la posición de la reproducción permanecerá en dicha posición. Cuando llegue un tiempo fuerte en la otra pista, presione nuevamente **PLAY** en la cubierta izquierda.

Alineación de pulsos

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

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

→ Ahora, las pistas coinciden completamente.



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

Mezclando la pista nueva

- Cuando tenga todo listo, desplace el crossfader desde la cubierta B y mezcle lentamente con la pista de la cubierta A.

→ ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla manual con TRAKTOR KONTROL S2.

Por supuesto, no espere ser capaz de alinear pulsos de manera manual inmediatamente. Esta es una operación que requiere mucho entrenamiento y que no podemos explicar aquí en todo su detalle. ¡La práctica hace al maestro!

4.3 Ajuste del volumen

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

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

4.3.1 La teoría

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

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

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

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

4.3.2 La práctica

Para ayudarlo a ajustar los niveles de volumen, el Mezclador del S2 está equipado con varios controles y medidores de volumen. Cada medidor de volumen consiste en una barra de LED de color azul, que señala el nivel de la señal; y un LED de color naranja para señalar la distorsión.



Los medidores de volumen (LEVEL) del S2.

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

- Lo más aconsejable al ajustar el volumen: asegúrese de que el nivel mostrado por los medidores sea el más alto posible sin que los mismos lleguen a la parte roja (o solo excepcionalmente).

Dejar que el volumen se salga de madre para que la mezcla suene así más sucia o distorsionada 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 de volumen situado verticalmente junto al deslizador. Este medidor muestra el nivel previo de la señal; es decir, el volumen absoluto que la señal posee *antes* de ser ajustado por el deslizador de volumen del canal. Para ajustar este volumen, use la perilla **GAIN/FILTER**, ubicada en la parte superior del canal:



En la parte de arriba de cada canal se encuentra la perilla de ganancia/filtrado (GAIN/FILTER).

- Ajuste la perilla **GAIN/FILTER** del canal para que el volumen mostrado por el medidor del canal permanezca en la parte superior del área azul, sin llegar a alcanzar la zona roja de distorsión.

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

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

Hacer coincidir el volumen entre canales

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

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



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

Verificación del volumen general

Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según su nivel de volumen relativo (establecido por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). La mezcla se envía luego desde la salida general de TRAKTOR hacia la sección general (MAIN). Abajo se muestra la ilustración de la perilla **MAIN LEVEL** del S2.



La sección general (MAIN) del S2.

Los medidores de volumen **MAIN**, en la cabecera de TRAKTOR, muestran el volumen general de la mezcla *antes* de ser ajustado por la perilla **MAIN LEVEL**. Para ajustar este volumen, utilice la perilla **MAIN**, ubicada bajo los medidores de volumen **MAIN**, del panel maestro de TRAKTOR (véase abajo).



Medidores MAIN y perilla MAIN en TRAKTOR.

- Ajuste la perilla **MAIN**, en el panel maestro de TRAKTOR, de modo que los niveles reflejados por los medidores **MAIN** se sitúen en la parte superior de las barras azules sin llegar a alcanzar la zona roja de distorsión.

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

Cuando los LED rojos del medidor se encienden, no sirve de nada bajar la perilla **MAIN LEVEL** del S2: de hecho, ¡bajar el volumen de una señal que ya viene distorsionada o comprimida desde TRAKTOR no solucionará el problema!



Baje la perilla **MAIN** de TRAKTOR si se produce distorsión o limitación.



Si los medidores del volumen genera **MAIN** muestran un nivel bajo, verifique los controles deslizantes de volumen de los canales. Es probable que también estén puestos en un nivel bajo.

4.4 Bucleo y colocación de bucles

Ahora que ya hemos aprendido las tareas básicas de una mezcla, vamos a concentrarnos en una de las grandes características de TRAKTOR KONTROL S2: el bucleo.

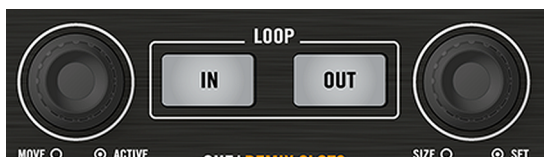
Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S2 se encuentra en la situación siguiente:

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

4.4.1 Ejecutar bucles

Cada cubierta del S2 está equipada con sofisticados controles de bucleo, ubicados en la sección de bucleo (LOOP), justo debajo de la rueda de desplazamiento:



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

Establecer un bucle de tamaño predefinido

Pongamos un bucle en la pista de la cubierta A.

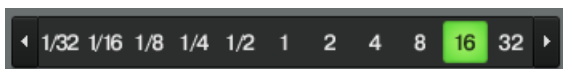


La perilla LOOP SIZE.

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

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

El tamaño del bucle equivaldrá al número establecido en la sección de bucleo de TRAKTOR.



El visualizador tamaños del bucleo.

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



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

Poner un bucle manualmente

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



Los botones de bucleo de entrada (IN) y bucleo de salida (OUT).

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

En el tutorial anterior (apartado [↑4.2.4, Establecer un punto de inserción como punto de partida](#)), habíamos mencionado las propiedades del modo Snap. Este modo hace que los puntos de inicio y fin de bucle se peguen automáticamente sobre el pulso más cercano.



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

Al establecer un bucle manualmente, el tamaño del bucle que aparece mostrado en la sección de bucleo de TRAKTOR podría, a veces, no coincidir con el tamaño efectivo del bucle.

Mover un bucle

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



La perilla MOVE.

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

El tamaño establecido se corresponderá con el tamaño mostrado en la sección de bucleo de TRAKTOR.



Si al girar la perilla MOVE no hubiera ningún bucle activado, entonces saltará a través de la pista según el tamaño de bucle seleccionado. Véase [↑7.3.2, Restablecer el tempo](#) para más información al respecto.

Guardar un bucle

En el tutorial anterior, habíamos visto la manera de guardar los puntos de inserción de una pista. La acción se reducía sencillamente a presionar un botón **CUE/REMIX SLOTS** apagado.



Un botón CUE/REMIX SLOTS apagado.

Lo que hay que hacer es:

- Para guardar el bucle activo, presione un botón **CUE/REMIX SLOTS** apagado.
- El botón de **CUE/REMIX SLOTS** se encenderá de color verde para indicar que acabamos de guardar un bucle, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón.



El mismo botón aparece ahora encendido de color verde.

Desactivar el bucleo

Si desea desactivar un bucle, haga lo siguiente:

- Para desactivar el bucleo, presione la perilla **MOVE** o **SIZE**.
- La reproducción continuará su curso tras el bucle.



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

4.4.2 Empleo de los accesos directos (Hotcues)

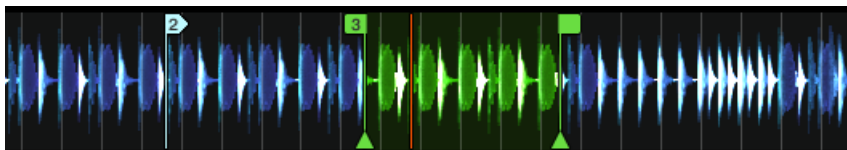
En esta tutoría, al igual que en la anterior, vamos a usar los botones de acceso directo (Hotcues) para guardar bucles y puntos de inserción. Ahora, vamos a ampliar algunos aspectos sobre su empleo.



Los botones **CUE/REMIX SLOTS** presentando distintas asignaciones

Como ya se ha explicado, al presionar un botón de **CUE/REMIX SLOTS** apagado, guardaremos en dicha posición un punto de inserción (y el botón pasará a tener color azul). Si, en cambio, hubiese ya un bucle activo, se guardará dicho bucle y el botón pasará a tener color verde).

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



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

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

- Para borrar un Hotcue, presione el botón **SHIFT** y el botón **CUE/REMIX SLOTS** correspondiente.

→ Comprobará que el botón dejará de aparecer encendido.

Ejemplo

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

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

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

1. Inicie la reproducción de la siguiente pista y presione el botón **CUE** del canal correspondiente, en la parte central del S2, para escucharla a través de los auriculares.
2. Utilice los controles de la sección de bucleo de la cubierta derecha para encontrar alguna parte interesante del principio de la pista que pueda buclear.
3. Cuando tenga un bonito bucle sonando, guárdelo con un botón de **CUE/REMIX SLOTS** y déjelo sonar.

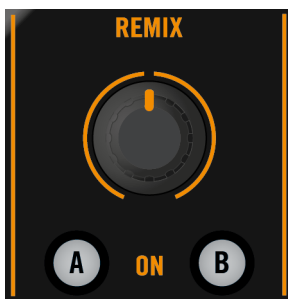
- Ahora, intente poner este bucle en la mezcla; por ejemplo, filtrando los bajos como lo hicimos en el ejemplo práctico anterior (véase [↑4.2.6, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)).
- Cuando esté por completar la transición de salida de la otra pista, libere el bucle en la nueva pista y la tarea estará terminada.

4.5 Emplear samples en la mezcla



Como ya se mencionó, el programa TRAKTOR ofrece cuatro cubiertas virtuales, las cuales pueden operarse bajos distintos modos: modo de pistas, modo de remezclas y modo de entrada en vivo. Las cubiertas izquierda y derecha del controlador S2 controlan, por lo general, las cubiertas superiores A y B del programa TRAKTOR. En combinación con el S2, estas cubiertas deberían estar siempre en el modo de pistas. Adicionalmente, el S2 brinda funciones para controlar las cubiertas C y D del programa a través de las secciones de **CUE/REMIX SLOTS**. En combinación con el S2, estas cubiertas deberían estar siempre en el modo de remezclas. Al configurar el controlador S2 y el programa TRAKTOR a través de la guía de instalación, esta será la manera inicial en que el programa aparecerá configurado.

Para controlar las cubiertas de remezclas C y D con el S2, es necesario poner las secciones de **CUE/REMIX SLOTS** en el modo de cubiertas de remezcla. Esto se lleva a cabo con los botones A/B, situados bajo la perilla **REMIX**.



Los botones A/B de la sección REMIX.

La perilla **REMIX** controla el volumen de ambas cubiertas de remezcla; se trata, pues, de un canal combinado. Cuando las secciones de **CUE/REMIX SLOTS** están en el modo de cubiertas de remezcla, los botones 1 a 4 controlarán los nichos de samples de las cubiertas de remezcla C y D (en lugar de los puntos de inserción de las cubiertas de pistas).



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

Las cubiertas de remezcla son ideales para añadir samples al juego o para remezclar de manera espontánea capturando samples de otras partes. Las cubiertas de remezcla pueden usarse también para armar pistas nuevas, de improviso, acumulando hasta ocho clips, uno encima de otro. Veamos ahora el control de las cubiertas de remezcla desde el S2.



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

Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S2 se encuentra en la situación siguiente:

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

4.5.1 Cargar un sample de la colección

Es posible cargar samples de la colección de pistas directamente en un botón **Remix Slots**.

1. Presione el botón A, bajo la perilla **REMIX**, en el medio del mezclador.



Esta acción pondrá los botones de **CUE/REMIX SLOTS** en el modo de cubierta de remezcla. El botón A se encenderá y los cuatro botones de **CUE/REMIX SLOTS** (1-4) pasarán ahora a controlar los cuatro nichos de samples de la cubierta de remezcla C del programa.

2. Mantenga presionado **SHIFT** y gire **BROWSE** para seleccionar la carpeta **Track Collection** en el directorio del buscador. Siga presionando **SHIFT** y presione ahora perilla **BROWSE** para desplegar el contenido de la carpeta.
3. Mantenga presionado **SHIFT** y gire **BROWSE** para seleccionar la carpeta **All Remix Sets** en el directorio del buscador. Siga presionando **SHIFT** y presione ahora la perilla **BROWSE** para desplegar el contenido de la carpeta.
4. Mantenga presionado **SHIFT** y gire la perilla **BROWSE** para seleccionar la carpeta **Dirty Trap** en el directorio del buscador.
5. Suelte el botón **SHIFT** y gire **BROWSE** para seleccionar el sample “C3 Bells #1” en la lista de reproducción.
6. En la cubierta izquierda, presione **SHIFT** más uno de los botones de **CUE/REMIX SLOTS** (por ejemplo, el primero) para cargar el sample en ese nicho en particular:



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

El sample ya está cargado y listo para tocar:

- En TRAKTOR, la Cubierta de remezclas C contiene dicho sample en la primer celdilla del primer nicho de samples.

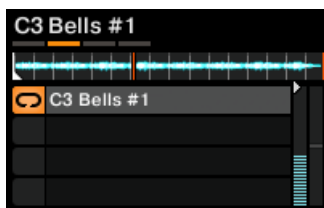
- En el S2, el correspondiente botón de **CUE/REMIX SLOTS** aparecerá opacado para indicar que el nicho contiene un sample (el cual todavía no es audible).

4.5.2 Accionar el sample

Para accionar el sample, presione simplemente el botón de **CUE/REMIX SLOTS** opacado:

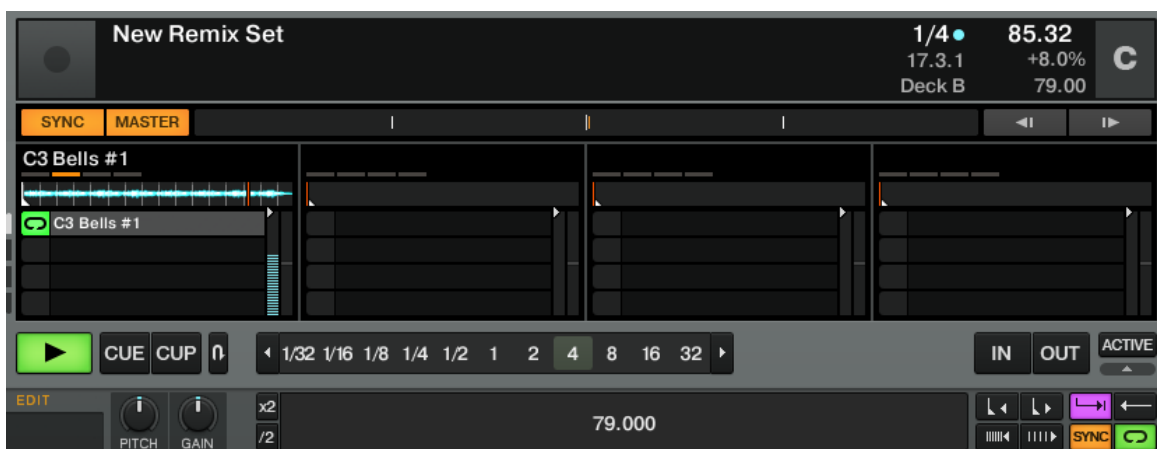
1. Presione el botón opacado de **CUE/REMIX SLOTS** para accionar el sample.
2. Presione el botón nuevamente para silenciar el nicho de samples. Presione otra vez para que vuelva a sonar.
3. Presione **SHIFT** + el botón **CUE/REMIX SLOTS** para detener el sample y volver al inicio la próxima vez que sea activado.

El sample quedará bucleado. Esto es así, porque la ejecución se halla bajo el **modo bucleado**, indicado por el símbolo circular a la izquierda de la celdilla:



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

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



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

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

En el modo de ejecución sencilla, si el sample se está ejecutando, la ejecución del mismo se detendrá al presionar el respectivo botón de **CUE/REMIX SLOTS**.



Si, tras detener el sample, presiona otra vez **SHIFT** + el botón de **CUE/REMIX SLOTS**, eliminará el sample de ese nicho.

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

4.5.3 Capturar samples de una cubierta de pistas

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

1. Compruebe que la pista "Techno 2" siga ejecutándose en la cubierta derecha (cubierta B de TRAKTOR). Si no es así, presione el botón **PLAY**. Si la reproducción ha llegado al final de la pista, presione **SHIFT** + **CUE** para volver al principio.

2. Para activar el modo de remezclas de la cubierta de derecha, presione el botón "B", bajo la perilla REMIX.
 3. Establezca un bucle en la Cubierta B cubierta, empleando los controles de la sección de bucle (véase [↑4.4, Bucleo y colocación de bucles](#)).
 4. Presiones un botón apagado de CUE/REMIX SLOTS — por ejemplo, el botón 1.
- Con esto, capturará el bucle que se está ejecutando en la Cubierta de pistas B y lo copiará en la primer celdilla de samples del primer nicho de samples de la Cubierta de remezclas D:



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

El bucle está listo para ser ejecutado por la cubierta de remezcla D. Además, siempre y cuando el modo de adhesión y la sincronización (SYNC) estén activadas, el bucle marchará en perfecta sincronía con la cubierta B de arriba.

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



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

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



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

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

4.5.4 Descargar un sample

Si desea eliminar el contenido de una celdilla, mantenga presionado el botón **SHIFT** y presione el botón correspondiente de **CUE/REMIX SLOTS** para detener el sample; luego, repita la misma acción para vaciar la celdilla de samples. El botón de **CUE/REMIX SLOTS** se apagará.

El próximo tutorial se ocupará de los efectos de TRAKTOR.

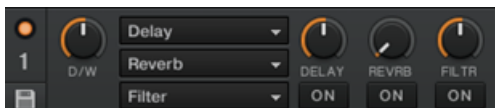


Para una descripción más detallada de las cubiertas de remezcla y sus posibilidades, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

4.6 Agregar efectos

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

TRAKTOR cuenta con una excelente sección de efectos. Por defecto, TRAKTOR presenta dos unidades de efectos, asignables a cualquiera de las cubiertas. Estas unidades FX están representadas encima de cada cubierta del S2:



Una unidad FX en TRAKTOR.



Una unidad FX en el controlador S2.

Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S2 se encuentra en la situación siguiente:

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

4.6.1 Modo grupal

Las unidades FX de TRAKTOR pueden operarse de dos maneras: grupal o individual. En el modo grupal (Group), una unidad FX alberga hasta tres efectos internos de TRAKTOR. En el modo individual (Single), una unidad FX alberga solamente un efecto pero permite un control más profundo de sus parámetros.

Primero, vamos a echar un vistazo al modo grupal. En este ejemplo, vamos a utilizar la unidad FX izquierda (denominada FX1) del S2, pero lo mismo vale también para la unidad FX de la derecha.

- Para poner la unidad FX en el modo grupal, vaya a *Preferences > Effects > FX Panel Mode* y seleccione la opción *Group* en el menú desplegable.
- En la unidad FX de TRAKTOR, verá tres nichos de efectos apilados uno encima de otro (ver ilustración arriba).

4.6.2 Alistando la unidad de efectos

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

1. Mantenga presionado el botón **SHIFT** y presione el botón de encendido FX (en el extremo izquierdo de la unidad, bajo la perilla **DRY/WET**) para cargar los tres efectos predeterminados:



Los efectos cargados son el Delay, el Reverb y el Flanger.

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



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

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



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

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

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



Los botones de asignación FX de cada canal.

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

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



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

4.6.4 Control de la unidad de efectos

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



Las perillas FX 1-3

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

Cambiar el efecto de un nicho

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

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



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

Sincronización de efectos con el tempo

Ahora, probemos lo siguiente:

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



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

4.6.5 Modo individual

Las unidades FX también pueden ser operadas también bajo el modo individual. En vez de tener varios efectos de un solo parámetro, el modo individual ofrece la posibilidad de modelar en profundidad un efecto a través de varios parámetros.

Esta vez, vamos a emplear la unidad FX 2 (la unidad de efectos derecha) del S2.

En caso de que la unidad FX derecha esté bajo el modo grupal, vaya a *Preferences > Effects > FX Panel Mode* y seleccione la opción *Single* en el menú desplegable de **FX2** para pasar dicha unidad al modo individual.

1. Presione **SHIFT** + el botón de encendido para cargar un efecto en la unidad FX. Mantenga presionado **SHIFT** y siga presionando el botón de encendido para recorrer los efectos disponibles y dar con alguno de su preferencia.
2. Presione el mismo botón de encendido (esta vez sin **SHIFT**) para encender la unidad FX. El botón de encendido quedará iluminado
3. En el canal B, presione el botón de asignación de efectos número 2 para asignar la Cubierta B a esta unidad FX. Puede desactivar la unidad FX izquierda (presionando el botón de asignación de la izquierda) si desea escuchar el nuevo efecto de manera más clara.

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



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

4.6.6 Almacenar la "foto" de una unidad FX

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

1. Ajuste las perillas y los botones de efectos hasta obtener la configuración deseada.

2. Haga clic en el símbolo del disquete, situado en la parte inferior izquierda de la unidad FX del programa.

La próxima vez que cargue el efecto, sus parámetros asumirán los valores almacenados.

4.7 Sincronización

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

4.7.1 Introducción

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

- Sincronizamos una pista con otra anterior antes de introducirla en la mezcla (ver [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#)).
- Ejecutamos bucles y utilizamos puntos de inserción sin haber perdido el ritmo (ver [↑4.4, Bucleo y colocación de bucles](#)).
- Extrajimos un sample de una pista y lo hicimos tocar en sincronía con la misma (ver [↑4.5, Emplear samples en la mezcla](#)).
- También, hemos visto que el efecto Gater estaba sincronizado con la pista a la cual estaba afectando (ver [↑4.6, Agregar efectos](#)).

Para que todo esto funcione, TRAKTOR necesita un tempo y un ritmo de referencia que le permitan sincronizar. A este tempo lo llamamos el **tempo máster**.

El tempo máster

El tempo máster es el tempo con el cual se sincronizan todos los otros elementos de TRAKTOR. La fuente de origen del tempo máster puede ser el reloj interno de TRAKTOR o las Cuchillas A o B. El tempo máster no tiene que ser necesariamente el mismo a lo largo de toda la mezcla, pero siempre se considerará uno y solo un tempo máster.

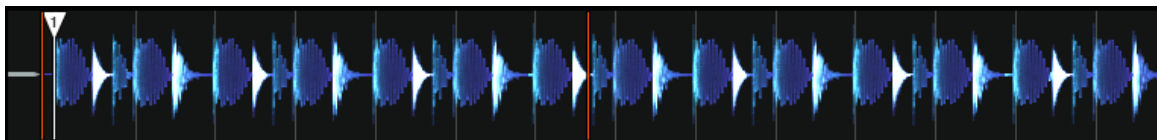
Por lo tanto, al activar la función de sincronización de una cubierta de pistas (botón **SYNC**), usted le estará ordenando a TRAKTOR: "Sincronizar la pista de esta cubierta con el tempo máster vigente".

Fuentes de tempo máster pueden ser:

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

La retícula rítmica

Para que una cubierta de pistas pueda brindar un tempo y un ritmo confiables, que puedan servir como tempo de referencia, estas características deben estar determinadas con precisión en la pista que se va a emplear. Por lo tanto, las pistas tienen que ser primero analizadas para que TRAKTOR pueda determinar los pulsos por minuto (BPM) y la posición de los pulsos. El resultado de este análisis se refleja en una **retícula rítmica** (Beatgrid). Cada una de sus pistas posee una retícula rítmica propia:



La onda de una pista y su retícula rítmica (representada por las líneas blancas verticales).

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

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

Qué es sincronizable y qué no

Básicamente, los samples ejecutados en modo de bucle y los efectos que evolucionan con el tiempo se sincronizan automáticamente con el tempo máster.

En las cubiertas de pistas, es posible decidir si se desea emplear la función de sincronización automática o no. Por ejemplo, cuando prefiera sincronizar los pulsos manualmente (véase [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#)) o cuando considere innecesario ningún tipo de sincronización.

4.7.2 ¿Cuál es el tempo máster?

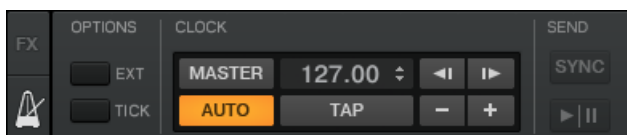
La mezcla puede armarse empleando distintos montajes: puede mezclar con dos cubiertas de pistas solamente o hacer uso también de las cubiertas de remezcla situadas abajo (montaje predeterminado).

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

Deje que TRAKTOR decida por usted: el modo automático

Echemos primero una mirada al reloj (Clock) de TRAKTOR

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



El panel del reloj maestro de TRAKTOR.

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



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

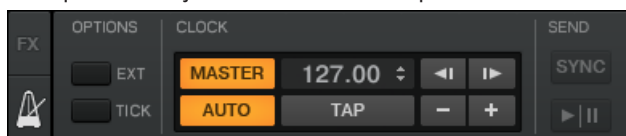
Cuando **AUTO** está activado, TRAKTOR alterna automáticamente el tempo máster entre las cubiertas de pistas según necesidad; esto es, cuando la cubierta que tiene el tempo máster se detiene o cuando se carga una nueva pista en ella. De esta manera, no habrá que hacerse problema tratando de configurar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



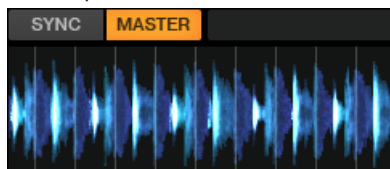
Si no hubiera otra cubierta de pistas tocando, el reloj pasará a dar el tempo máster, conservando así la sincronía de cualquier efecto, bucle que todavía estuviera en el aire.

Podemos comprobar esto haciendo lo siguiente:

1. Detenga la ejecución de la cubierta.
En el panel del reloj maestro de TRAKTOR, el indicador **MASTER** se encenderá para indicar que el reloj está dando el tempo máster:

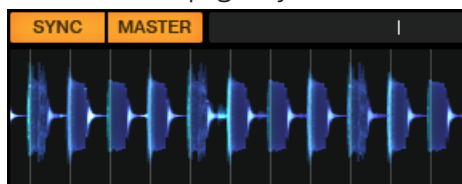


2. Cargue sendas pistas en la Cubierta A y B.
3. Inicie la reproducción en la Cubierta A.
La Cubierta A brinda ahora el tempo: el botón **MASTER** de la cubierta izquierda de TRAKTOR aparecerá encendido:



4. Inicie la reproducción en la Cubierta B y haga coincidir los pulsos de la Cubierta B con los de la Cubierta A (ya sea manualmente o con la función de sincronización automática).
5. Detenga la Cubierta A.

- La Cubierta B tiene ahora el tempo máster: el botón **MASTER** de la cubierta izquierda de TRAKTOR se apagará y el de la cubierta derecha se encenderá:



El modo automático garantiza que cada nueva pista de la mezcla establezca el tempo de referencia, y todos los efectos y samples bucleados de las cubiertas de samples se sincronicen correctamente con ese tempo, sin tener que estar ceñido a un tempo único.

Si desea realizar una combinación de sincronización manual y automática, deje activado el botón **AUTO**, en el panel del reloj del programa y habilite el botón SYNC de la cubierta del S2 que necesite.

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

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

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

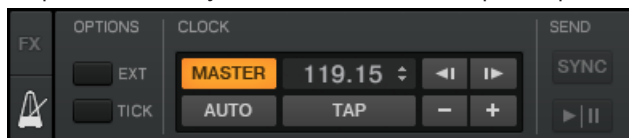
Empleo del reloj como tempo master

Además, si solo tiene pensado realizar transiciones sincronizadas y le gustaría permanecer dentro del mismo límite general de BPM, el reloj de TRAKTOR constituye una herramienta ideal. Para configurar el reloj, haga lo siguiente:

1. En el panel del reloj de TRAKTOR, desactive el botón **AUTO**.

2. Encienda el botón **MASTER**, en el panel del reloj, para establecer el reloj como tempo master.

El panel del reloj debería ofrecer un aspecto parecido al siguiente:



En el S2, active la sincronización en ambas cubiertas con los botones SYNC.

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

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

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

En todo momento, podrá reasignar el tempo máster a una de las cubiertas de pistas, presionando **SHIFT** + **SYNC** sobre la cubierta deseada del S2.

4.7.3 Otra herramienta práctica de sincronización

Por último, cabría mencionar brevemente otra función relacionada con la sincronización: la función de protección de tonalidad (Keylock).

Los modos de cuantificación y adhesión rítmica

Como seguramente recordará, ya hemos hecho alusión a los modos de adhesión y cuantificación en la tutoría anterior (ver [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#)):

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

Estos dos modos pueden habilitarse o deshabilitarse en TRAKTOR con los respectivos botones presentes en el mezclador del programa:



Los botones S y Q permiten activar o desactivar los modos de adhesión y cuantificación respectivamente.

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

- Si desea establecer un bucle que empiece directamente sobre un pulso, active Snap y presione la perilla LOOP SIZE sobre el pulso que desea utilizar.
- Por el contrario, si desea establecer un punto de inserción al comienzo de algunas voces de fondo, que no necesiten empezar necesariamente justo sobre el pulso, desactive Snap antes de presionar un botón de **CUE/REMIX SLOTS**.
- Si está por mezclar una pista con una pista sincronizada y desea que los pulsos fuertes de ambas pistas coincidan perfectamente, active el botón de cuantificación antes de presionar **PLAY** (o uno de los botones de **CUE/REMIX SLOTS**).
- Si desea improvisar con un sample cargado en una cubierta de remezclas y hacer algunos efectos de repetición, presionando reiteradamente el correspondiente botón de **CUE/REMIX SLOTS** (recuerde que, en el modo de remezcla, los botones **CUE/REMIX SLOTS** controlan las cubiertas de remezclas C y D de TRAKTOR), debería desactivar la cuantificación para crear repeticiones menores que un pulso.
- Etc.

Proteger la tonalidad de una pista

Al sincronizar dos pistas, el tempo de las mismas se verá alterado y consecuentemente se producirá una alteración del tono. En ajustes menores de tempo, esto no tiene demasiada importancia. Sin embargo, podría resultar problemático cuando el tempo cambia de manera drástica: los sonidos de bombo pierden fuerza, las voces suenan añiñadas, etc.

Para evitar esto, TRAKTOR KONTROL S2 ofrece una función de protección tonal que desacopla el tono del tempo de una pista:

1. Cargue dos pistas de tempos bien diferentes en las cubiertas A y B.
2. Inicie la reproducción en ambas cubiertas y sincronice la cubierta B con la cubierta A. Podrá percibir claramente como el tono de la pista de la cubierta B ha cambiado.

3. Ahora presione **SHIFT + PLAY** en la cubierta derecha del S2. Esto activará la protección tonal (**KEYLOCK**) de esa cubierta.
- El tono de la pista volverá a su estado original, preservando así la mayor parte de su percepción acústica. En la cubierta, el indicador **KEYLOCK** se encenderá para recordarle que la protección tonal está activada.



Resumiendo, no hay una forma "correcta" de sincronización: todo depende de su estilo como DJ y del tipo de música que esté utilizando.

5 Empleo del S2 con TRAKTOR DJ

El TRAKTOR KONTROL S2 está diseñado para trabajar con la aplicación TRAKTOR DJ app en dispositivos iOS.



La aplicación aparece como TRAKTOR DJ en el iPhone.

Actualmente, el S2 es compatible con los siguientes dispositivos iOS:

- iPhone 5c
- iPhone 5s
- iPhone 4
- iPhone 4S
- iPhone 5
- iPod touch (5ª generación)
- iPod touch (4ª generación)
- iPad 2
- iPad (3ª generación)
- iPad (4ª generación)
- iPad mini



iPad (4ª generación), iPad Mini y iPhone 5 requieren el adaptador Lightning-to-Dock de Apple para funcionar con el S2.

5.1 Funciones principales del S2 empleando TRAKTOR DJ

En esta sección vamos a identificar los puntos principales del S2 al operar con la aplicación TRAKTOR DJ en un dispositivo iOS.

5.1.1 Búsqueda y carga de pistas

Siga con atención la presente tutoría para aprender a seleccionar y cargar la música de la colección de TRAKTOR DJ empleando su S2.

1. Presione la perilla transductora **BROWSE** para hacer aparecer el directorio de archivos musicales de TRAKTOR DJ.
Encontrará que la música se halla clasificada bajo las siguientes categorías: **Songs**, **Playlists**, **Artists**, **Albums** y **Genre**.
2. Presione **BROWSE** nuevamente sobre **Songs** para ingresar a la colección de canciones.
3. Gire **BROWSE** para recorrer la colección.
4. Press el botón de carga (**LOAD**) **A** o **B** para cargar la pista.
El modo de vista de TRAKTOR DJ pasará automáticamente al modo de cubiertas. El botón **LOAD** del S2 aparecerá iluminado de color naranja para indicar que la pista está cargada.
5. Accione la reproducción de la pista.
6. Presione nuevamente la perilla transductora **BROWSE** (o presione los botones **LOAD**) para seleccionar otra pista de TRAKTOR DJ.
7. Gire **BROWSE** para elegir otra pista.
8. Sobre la pista seleccionada, presione **BROWSE** nuevamente.
Las pistas recomendadas (**Recommended Tracks**) de TRAKTOR DJ aparecerán automáticamente. La aplicación efectúa estas recomendaciones basándose en la tonalidad y los BPM de las pistas. Si desea retroceder hasta alguna otra rama del directorio, presione el botón **SHIFT** del S2 y gire la perilla **BROWSE**. Para retroceder hasta el nivel de las categorías (canciones (**Songs**), listas de reproducción (**Playlists**) y artistas (**Artists**)), mantenga presionado **SHIFT** y presione **BROWSE**.
9. Cargue la pista siguiente en la cubierta del S2.

5.1.2 Control de volumen de las cubiertas y crossfader

Al emplear el S2 con TRAKTOR DJ app, el dispositivo controla las cubiertas **A** y **B**. Por lo tanto, los deslizantes de volumen de los canales A y B del S2 controlarán, respectivamente, el volumen de las cubiertas **A** y **B**. Si el crossfader está desplazado totalmente a la izquierda, solamente se escuchará la cubierta **A** (obviamente, si el deslizante de volumen de A está subido). Si, está desplazado a la derecha, solamente se escuchará la cubierta **B** (si el deslizante respectivo está subido).

También, notará que al mover el crossfader del S2, el correspondiente crossfader de TRAKTOR DJ se desplazará de manera consecuente.



La sección del mezclador del S2 y la correspondiente sección de ecualización de TRAKTOR DJ.

En TRAKTOR DJ, la Cubierta A está ubicada en la parte superior y la Cubierta B, en la parte inferior. En el TRAKTOR DJ del iPhone, el deslizador de visualización de cubiertas indica que la Cubierta A está ubicada en la parte superior y la B, en la inferior.

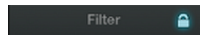
5.1.3 Empleo de los filtros

La función principal de las perillas **GAIN/FILTER** es la de controlar el efecto de filtrado (**Filter**) de la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ.

- Gire la perilla **GAIN/FILTER**. Girada en sentido horario, recorta las frecuencias bajas. En sentido antihorario, las altas. Notará también que al mover la perilla **GAIN/FILTER** en sentido horario (derecha), el filtro se moverá a lo largo del eje de X en TRAKTOR DJ y viceversa, en sentido antihorario.

Para ver la sección de filtrado (**Filter**) de la cubierta de TRAKTOR DJ:

- Toque con el dedo la sección de filtrado (**Filter**) de una cubierta de TRAKTOR DJ (junto al visor de **Equalizer**).



El símbolo de filtrado aparece encendido en TRAKTOR DJ.

5.1.4 Ajuste del canal de ganancia

La función secundaria de las perillas **GAIN/FILTER** del S2 controla el nivel de ganancia de la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ. Para ajustar el nivel de ganancia:

- Mantenga presionado **SHIFT** + gire la perilla **GAIN/FILTER**. En sentido horario, la ganancia aumentará. Consecuentemente, al girar la perilla en sentido antihorario, el nivel de ganancia se reducirá.



Ajustando la ganancia del canal A.



Presione otra vez **SHIFT** + **GAIN/FILTER** para restablecer la ganancia original.

5.1.5 Empleo de la ecualización

Al mover cualquiera de los botones de ecualización de los canales A o B del S2, observará que dicho movimiento quedará reflejado en la sección de ecualización (**Equalizer**) de TRAKTOR DJ. Para ver la ecualización (**Equalizer**) de TRAKTOR DJ por medio del S2:

- ▶ Presione el botón FX **2**, ubicado a la cabeza del canal A o B.
- La sección de ecualización (**Equalizer**) aparecerá mostrada en la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ.



La sección de ecualización de TRAKTOR DJ.



El ecualizador de bajos del canal A está siendo girado en sentido antihorario y dicho movimiento queda reflejado en el ecualizador de TRAKTOR DJ.

5.1.6 Monitorización a través de los auriculares

La perilla **CUE VOL** ubicada en el panel frontal del S2 ajusta el volumen de salida de los auriculares. La perilla **CUE MIX** determina si lo que se va a escuchar a través de los auriculares es la mezcla principal, el canal de monitorización o ambas señales.



La entrada de auriculares y los controles de mezcla y volumen de la monitorización del S2.

La supervisión de una pista a través de los auriculares funciona de la siguiente manera:

1. Cargue las cubiertas A y B con una pista.

2. Pulse el botón **PLAY** de ambas cubiertas para iniciar la ejecución.
3. Ponga la perilla **CUE MIX** en posición central.
4. Ajuste el volumen de los auriculares de manera conveniente con la perilla **CUE VOL**.
5. Con los deslizantes de los canales subidos, mueva el crossfader para escuchar una pista o la otra.
6. Mueva el crossfader totalmente hacia el canal A para que solo se pueda escuchar la pista de la Cubierta A. Al mismo tiempo, baje completamente el control deslizante de volumen del canal B.
7. Presione el botón **CUE B**:
El botón se encenderá para indicar que la señal de la Cubierta B es enviada al canal de monitorización con salida a los auriculares. Tenga en cuenta que, sin importar lo que haga con el crossfader, lo único que escuchará será la Cubierta B porque su monitorización ha sido activada.
8. Presione nuevamente el botón **CUE B** para apagar la monitorización y encender la monitorización del otro canal con el botón **CUE A**.
Ahora, podrá escuchar la pista de la Cubierta A, sin importar la posición señalada por el crossfader. Esto se debe a que el botón de monitorización de la Cubierta A está encendido y la perilla **CUE MIX** todavía se encuentra en posición central.
9. Presione los dos botones **CUE**, A y B para encenderlos.
10. Gire la perilla **CUE MIX** completamente hacia la izquierda.
11. Ahora enciende y apague los dos botones **CUE**. Notará que cuando ambos botones están apagados, ninguna señal llega a los auriculares.
12. Presione los dos botones para que queden apagados.
13. Gire la perilla **CUE MIX** completamente hacia la derecha. Si el volumen del canal está subido, podrá escuchar la mezcla principal a través de los auriculares.

Tenga en cuenta que si los deslizantes de ambos canales están bajados, no hay señal que pueda pasar a los auriculares.

1. Mueva el crossfader de un lado a otro para escuchar la mezcla principal a través de los auriculares.

Recuerde que más allá de la mezcla que esté escuchando a través de los auriculares, la mezcla principal seguirá estando controlada por el crossfader y los deslizantes de los canales.

5.1.7 Control de cubiertas



Una rueda de desplazamiento del S2.

Las ruedas de desplazamiento del S2 pueden emplearse para hacer scratch, buscar puntos de inserción, ajustar manualmente el tempo de una pista, rebobinar o recorrer las distintas partes de una pista.

Recorrer una pista

TRAKTOR DJ permite recorrer una pista en ejecución de la siguiente manera:

1. Presione y gire la placa superior de la rueda. Esto le permitirá realizar búsquedas a lo largo de una pista (para encontrar, por ejemplo, un punto de arranque adecuado).
2. Cuando haya encontrado algún lugar interesante para insertar un punto (p. ej., un tiempo fuerte), continúe presionando la rueda y suéltela cuando sienta el tiempo fuerte de compás de la otra pista. La cubierta A empezará a tocar a partir de ese punto.

También puede detener la reproducción (presionando **PLAY**) antes de ponerse a buscar un punto interesante con la rueda de desplazamiento.

- ▶ Encontrado el punto, libere la rueda de desplazamiento; y dado que la cubierta no está reproduciendo, no perderá el punto que desea marcar. Cuando llegue un tiempo fuerte en la otra pista, presione nuevamente **PLAY** en la cubierta izquierda.

Recorrido de la tira

Cuando una pista se halla en ejecución en TRAKTOR DJ, tiene la posibilidad de utilizar la tira para realizar una búsqueda. Esta función permite ver la pista de manera general y seleccionar una posición dentro de ella, sin alterar la reproducción de la misma.

- ▶ Presione **SHIFT** y presione y gire la rueda de la cubierta en ejecución

→ Ahora, podrá recorrer visualmente la tira de la pista.

Para ir hasta la posición deseada de la pista:

- ▶ Presione el botón **CUE**.

Para salir de la tira:

- ▶ Presione la perilla **MOVE**.

Mezcla manual

El S2 permite controlar las cubiertas de TRAKTOR DJ de manera similar a la de los tocadiscos convencionales. Con **SYNC** apagado, toque ligeramente las ruedas para alterar el tempo. Este puede ser el método de preferencia de aquellos disyóqueis que prefieren realizar la sincronización de manera manual.

Con **SYNC** y **KEYLOCK** apagados, lleve a cabo la inflexión de tono.



Con el modo FLUX activado, experimente realizando algunos scratches con la rueda de desplazamientos y accionando los botones de acceso directo.

Empleo de los deslizantes de tempo

El S2 permite controlar manualmente el tempo de las pistas ejecutadas en TRAKTOR DJ. Al ajustar el tempo de la pista en ejecución, ajustará también el tempo global de TRAKTOR DJ. Por defecto, la pista en ejecución se tocará con el tempo seleccionado por el deslizante de **TEMPO**. El deslizante de **TEMPO** permite, de manera predeterminada, manejarse con una va-

riación de 801_Images/ del tempo original. Habrá ocasiones, sin embargo en que deseará operar con valores más lentos o más rápidos; por ejemplo, para llegar más rápida o lentamente hasta la transición de una pista. Para llevar esto a cabo, haga lo siguiente:

1. Dependiendo de si desea acelerar o aminorar el tempo de una pista, asegúrese de que el deslizador de **TEMPO** del S2 esté completamente subido o bajado (+ o -).
2. Mantenga presionado **SHIFT** y vuelva el deslizador de **TEMPO** a su posición central. Al soltar el botón **SHIFT**, podrá acelerar o disminuir el tempo en unos 10 bpm. Repita el procedimiento para volver a acelerar o disminuir la pistas.



TRAKTOR DJ permite emplear rangos de variación de 801_Images/, 1201_Images/, 2501_Images/ y 5001_Images/.

5.2 Empleo de los controles de la ejecución (Transport)

La sección de la ejecución (TRANSPORT) del S2 está ubicada bajo las ruedas desplazamiento, sobre ambos lados del dispositivo. La sección de la izquierda controla la ejecución de la cubierta A de TRAKTOR DJ y la sección de la derecha, la cubierta B. La sección TRANSPORT del S2 permite llevar a cabo:

- Funciones de reproducción (y protección tonal).
- Supervisión (y reinicio).
- Los accesos directos (HotCues)
- Funciones de bucleo
- Funciones de desplazamiento
- Funciones de sincronización de cubiertas (y modo de la retícula rítmica).
- Funciones del modo Flux.

Ahora describiremos la función de cada uno de estos botones. También aprenderá el funcionamiento de los botones de luz RGB al ser empleados con TRAKTOR DJ app.

5.2.1 Botones PLAY

Al presionar el botón **PLAY**, se accionará la reproducción de la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ. Mientras la cubierta está ejecutando, vuelva a presionar **PLAY** para ponerla en pausa.

Al iniciar la ejecución con uno de los botones **PLAY** del S2, el botón se encenderá de color verde.

Keylock

La función de protección tonal de una cubierta de TRAKTOR DJ se activa presionando **SHIFT+PLAY** en la cubierta de TRAKTOR DJ.

5.2.2 Botones CUE

El empleo de los botones **CUE** del S2 en TRAKTOR DJ funciona de la siguiente manera. Si la pista está ejecutándose, presione un botón **CUE** para insertar un punto de inserción y detener la pista. Al continuar la reproducción, la pista saltará hasta el punto de inserción almacenado más cercano y comenzará la ejecución a partir de dicho lugar.

5.2.3 Botones SYNC (MASTER)

El botón de la sincronización (**SYNC**) del S2 permite sincronizar automáticamente el tempo de una pista con el tempo de la pista que se está ejecutando en TRAKTOR DJ. Los botones **SYNC** del S2 se encienden de color naranja al ser activados.

Al emplear TRAKTOR DJ, habrá veces en que una cubierta aparezca semisincronizada. Esto surge cuando el valor de BPM de la cubiertas es coincidente pero las fases respectivas no. Por ejemplo:

- Al tener dos cubiertas en ejecución, hacer scratch con una de las ruedas (sin tener activado el botón **FLUX**) y soltarla fuera de tiempo.
- Con dos pistas que tocan en sincronía y emplear los puntos de inserción fuera de tiempo.

Cuando una cubierta de TRAKTOR DJ aparece semisincronizada. El símbolo de **SYNC** de la cubierta de TRAKTOR KONTROL DJ se encenderá de color rojo y el correspondiente botón **SYNC** del S2 empezará a destellar de color naranja.

Para restablecer la función de SYNC:

- ▶ Presione el botón SYNC del S2 que aparece destellando.
- Escuchará inmediatamente que las pistas vuelven a quedar alineadas. El botón SYNC del S2 dejará de parpadear de color naranja y la sincronización (SYNC) de TRAKTOR DJ aparecerá encendida de color verde.

Edición de la retícula rítmica

Presione SHIFT + SYNC para activar el modo de edición de retículas de TRAKTOR DJ, en la cubierta correspondiente. Este modo permite el ajuste manual de la retícula rítmica de una pista de la siguiente manera:

- Moviendo la rueda de desplazamiento para ajustar la onda o para fijar la fase de la retícula.
- Empleando los botones Hotcue 1-4 para seleccionar el pulso fuerte correcto.
- Girando los transductores MOVE para revisar la pista en porciones de 4 pulsos.

5.2.4 Botones FLUX

Presione cualquiera de los botones FLUX (situados encima de los deslizantes de TEMPO) para activar el modo Flux de la cubierta de TRAKTOR DJ. El modo Flux permite saltar a puntos de inserción y bucleos sin perder el fraseo general de la pista.

5.2.5 Botones Hotcue (acceso directo)

Los botones de acceso directo (Hotcues) integran el área denominada CUE/REMIX SLOTS, presente a ambos lados del S2, arriba de la sección TRANSPORT. Cada área de CUE/REMIX SLOTS contiene cuatro botones numerados del 1 al 4. Estos botones, con iluminación RGB, reflejan directamente el color de los botones correspondientes del programa.

- Azul: punto de inserción
- Verde: bucle
- Amarillo: carga
- Naranja: transición de entrada/salida

- Blanco: marcador de retícula



TRAKTOR guarda la ubicación del marcador de retícula bajo la forma de un acceso directo. Es por esta razón que la mayoría de las pistas aparecerán con un botón blanco.



Al emplear el cortador de bucles de TRAKTOR DJ, los botones Hotcue 1-4 del S2 controlarán los cortes y asumirán el color verde cuando estén activados. Consulte, por favor, el apartado referente al empleo de bucles.



Al emplear TRAKTOR DJ en el modo Freeze, los botones Hotcue 1-4 del S2 controlarán los cortes y asumirán el color azul cuando estén activados. Consulte, por favor, el apartado referente al empleo de las perillas MOVE y el modo Freeze.



Para borrar puntos de inserción, bucles, etc., mantenga presionado el botón **SHIFT** mientras presiona el botón Hotcue cuyo contenido desea eliminar. La iluminación del botón se apagará.

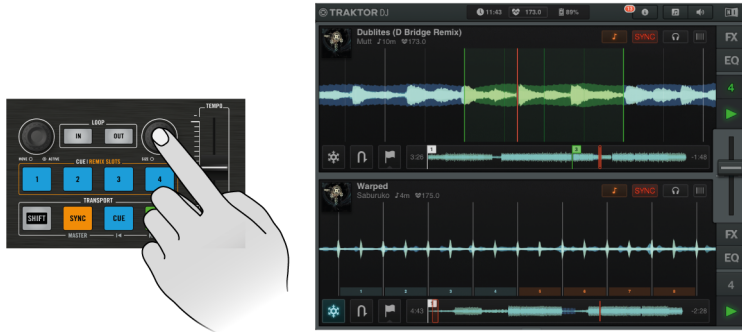
Establecer puntos de acceso directo

Para poner un acceso directo con el S2:

- Presione un botón libre (es decir, un acceso directo que no aparezca iluminado).
- El botón seleccionado quedará encendido de color azul.

5.2.6 Empleo de bucles

El S2 puede emplearse para llevar a cabo las funciones de bucleo de TRAKTOR DJ, ya sea manualmente, con los botones **IN/OUT**, o seleccionando la duración del bucle con la perilla transductora **SIZE**.



Accionando un bucle en TRAKTOR DJ con el transductor SIZE.

Guardar bucles con el S2

Cuando encuentre alguna bonita porción de la pista que quiera buclear, utilice el S2 de la siguiente manera:

- Active el modo de bucleo y presione un botón Hotcue que esté libre (es decir, apagado).
- El botón seleccionado quedará encendido de color verde para indicar que un bucle ha sido almacenado en ese lugar.

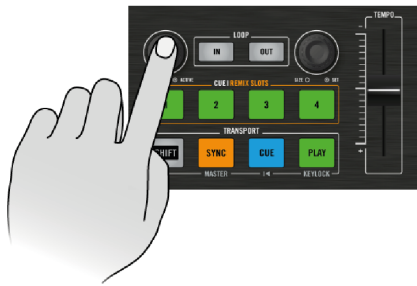


Para borrar puntos de inserción, bucles, etc., mantenga presionado el botón **SHIFT** mientras presiona el botón Hotcue cuyo contenido desea eliminar. La iluminación del botón se apagará.

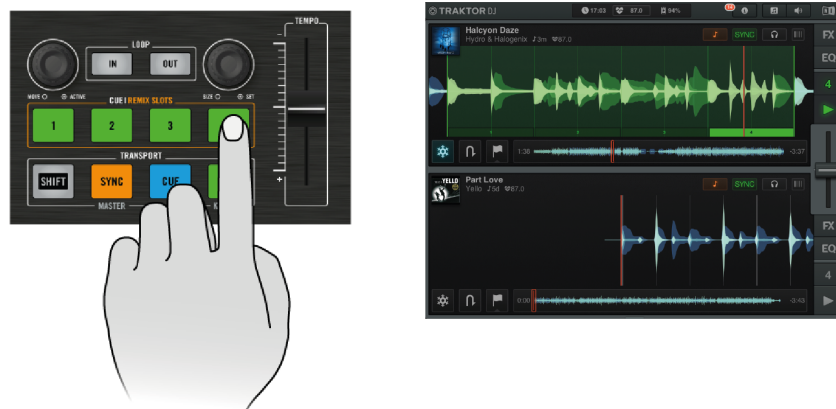
Modo de cortes

1. Siga con atención las instrucciones brindadas a continuación para entender la manera en que se usa el cortador de bucles de TRAKTOR DJ.
2. Accione un bucle en la cubierta seleccionada (empleando el la perilla transductora SIZE o manualmente con los botones **IN/OUT**).

- Presione el transductor **MOVE** para activar el cortador de bucles de TRAKTOR DJ. Observará que TRAKTOR DJ mostrará el bucle seleccionado seccionado en cortes diferentes. Los cuatro botones Hotcue del S2 aparecerán de color verde para indicar que pueden ser accionados individualmente mientras el cortador de bucles esté activado.



- Experimente, accionando los distintos botones Hotcue bajo el modo de cortes.



Accionando el botón Hotcue 4 en el modo de cortes de TRAKTOR DJ.



En el modo de cortes, tienen la posibilidad de mover el punto de inicio de un bucle girando la perilla MOVE. Si gira a la izquierda, el punto de inicio del bucle se atrasará y si gira hacia la derecha, se adelantará. Presione y gire la perilla MOVE para mover el bucle 1 pulso de distancia.



Al accionar un botón Hotcue verde, bajo el modo de cortes, experimente girando el transductor de bucleo para ajustar la duración del bucle y lograr resultados interesantes y creativos.

5.2.7 Empleo de las perillas MOVE

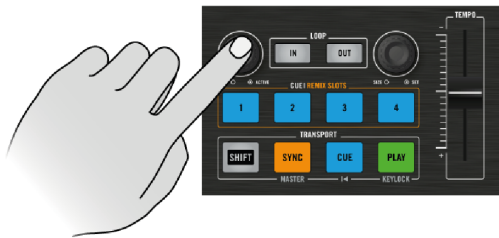
Las perillas transductoras **MOVE** llevan a cabo distintas tareas en TRAKTOR DJ. Por defecto, estos transductores permiten recorrer la pista a los saltos. Gire a la izquierda para ir hacia atrás y gire a la derecha para avanzar hacia adelante.

Acercar la imagen de la onda

Presione **SHIFT** y gire la perilla **MOVE** del S2 para acercar la imagen de la onda en la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ. Gire a la derecha para alejar la imagen o gire a la izquierda para acercar la imagen y ver con más detalle.

Modo Freeze

Presione uno de las perillas **MOVE** del S2 para activar el modo Freeze de la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ. TRAKTOR DJ reparte el área del modo Freeze en distintos cortes. Los botones Hotcue 1-4 del S4 se encenderán de color azul y pasarán a representar los cortes 1-4 de TRAKTOR DJ.

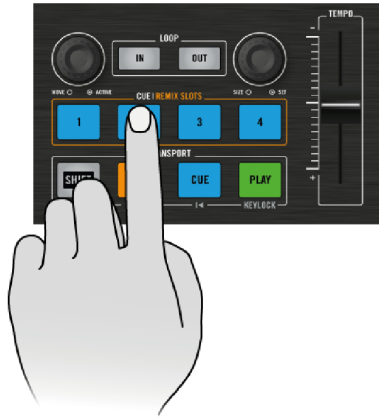


Presionando la perilla transductora MOVE para activar el modo Freeze.



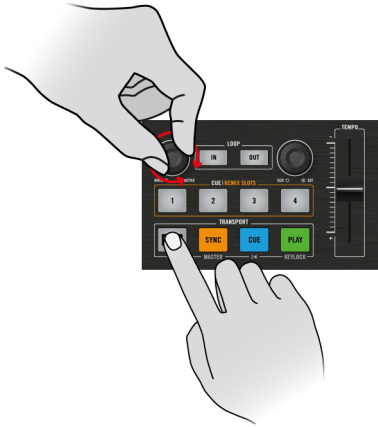
A diferencia del modo de cortes de bucle, bajo el modo Freeze, la reproducción continuará su curso cuando salga de la zona del modo Freeze.

El modo Freeze toma la sección visualizada de la pista y permite activar secciones individuales a la manera de puntos de inserción. Estos puntos de inserción pueden representar una sección de la pista o un componente más reducido como, por ejemplo, el sonido de un charles.



Accionando el botón Hotcue 2 en el modo Freeze.

La escala que asume la sección del modo Freeze y las secciones individuales correspondientes a los puntos de inserción dependerán de la escala de visualización empleada. Para ajustar la escala con la que está visualizando la pista, mantenga presionado **SHIFT** y gire la perilla **MOVE**. Gire a la derecha para alejar la imagen o gire a la izquierda para acercar la imagen y ver con más detalle. A este nivel, podrá accionar sonidos individuales de bombos, platillos, charles, etc.



Mantenga presionado SHIFT y gire MOVE para ajustar la escala de visualización de TRAKTOR DJ.

En el modo Freeze, la perilla **MOVE** puede emplearse para mover a través de las asignaciones.

- Gire **MOVE** para mover las asignaciones de Freeze según el tamaño del grupo. Presione y gire **MOVE** para mover las asignaciones solamente según su tamaño.

5.3 Empleo de efectos

A continuación pasaremos a explicar la manera de aplicar efectos en TRAKTOR DJ. Siga con atención los ejemplos siguientes para entender la manera en que el S2 puede usarse para controlar los efectos.



TRAKTOR DJ dispone de tres bancos de efectos, cada uno de los cuales contiene un total de ocho efectos.

5.3.1 Mostrar los efectos de una cubierta

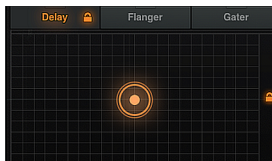
El S2 puede emplearse para mostrar los efectos de una cubierta de TRAKTOR DJ:

- Presione el botón FX **1**, ubicado a la cabeza del canal (A o B)

- Los efectos de TRAKTOR DJ aparecerán mostrados en la cubierta correspondiente. Observará que en la sección de efectos aparecen tres efectos. Cada uno de ellos representa parte de los efectos disponibles del banco.



Para cambiar alguno de los efectos, deberá seleccionarlo manualmente dentro de TRAKTOR DJ. Presione simplemente el efecto respectivo para que aparezca el menú desplegable con los 8 efectos del banco.



La sección de efectos de TRAKTOR DJ.

5.3.2 Empleo de la sección FX del S2

El S2 contiene dos unidades de efectos, ubicadas arriba de las ruedas de desplazamiento. Aquí podrá accionar los efectos de TRAKTOR DJ presionando los botones FX 1-3 y controlarlos, girando las perillas FX correspondientes (visible a lo largo del eje de X de TRAKTOR DJ). Utilice la perilla DRY/WET para manipular aún más las distintas variables de los efectos (visible a lo largo del eje de Y de TRAKTOR DJ).

Accionar y controlar un efecto

Presione cualquiera de los botones FX 1-3 (en las secciones FX 1 o FX 2 del S2) para activar el efecto correspondiente en TRAKTOR DJ. Cuando el botón es presionado, se encenderá de color naranja. En la sección de efectos de TRAKTOR DJ, el correspondiente banco de efectos también quedará resaltado de color naranja.

Siga con atención el ejemplo siguiente para aprender a manejar los efectos de TRAKTOR DJ con el S2:

1. Cargue una pista en la cubierta A e inicie la ejecución.
2. Presione el botón FX 1, arriba del canal A para hacer aparecer la sección de efectos de TRAKTOR DJ.
3. En TRAKTOR DJ, si no aparece ya seleccionado por defecto, seleccione el efecto Delay en el banco de la izquierda.

4. En la unidad **FX 1** del S2, presione el botón **1**.
El botón se encenderá de color naranja; además, podrá escuchar el efecto **Delay** aplicado a la pista.
5. Gire la perilla **FX 1** hacia la izquierda o derecha.
En TRAKTOR DJ, observará que los movimientos de la perilla se ven reflejados en el eje de X de TRAKTOR DJ. Al girar la perilla hacia la derecha, el efecto **Delay** se irá desplazando a lo largo del eje de X.
6. Gire ahora la perilla **DRY/WET** hacia la derecha.
Escuchará que la intensidad del **Delay** irá en aumento. Este movimiento se ve reflejado por el eje de Y de la sección de efectos de TRAKTOR DJ.



7. Ahora, gire la perilla FX 1 completamente hacia la derecha.



Escuchará que la intensidad del Delay se habrá aumentado y que el efecto se desplazará de manera oblicua, dado que los dos parámetros del efecto están desplazándose, respectivamente, a lo largo del eje de X y del eje de Y.

8. Ahora, gire ambas perillas hacia la izquierda. Podrá apreciar que la intensidad del efecto disminuye.



9. Ahora, presione los botones FX 2 y 3 para que los tres botones FX estén activados. Los tres botones estarán encendidos de color naranja y podrá escuchar que la pista está recibiendo los tres efectos de TRAKTOR DJ

10. Mueva la perilla **DRY/WET** para controlar la intensidad de los tres efectos seleccionados (a lo largo del eje de Y de TRAKTOR DJ):

6 Panorama general del hardware

Este capítulo brinda un panorama de las secciones del controlador y sus equivalentes en el programa.

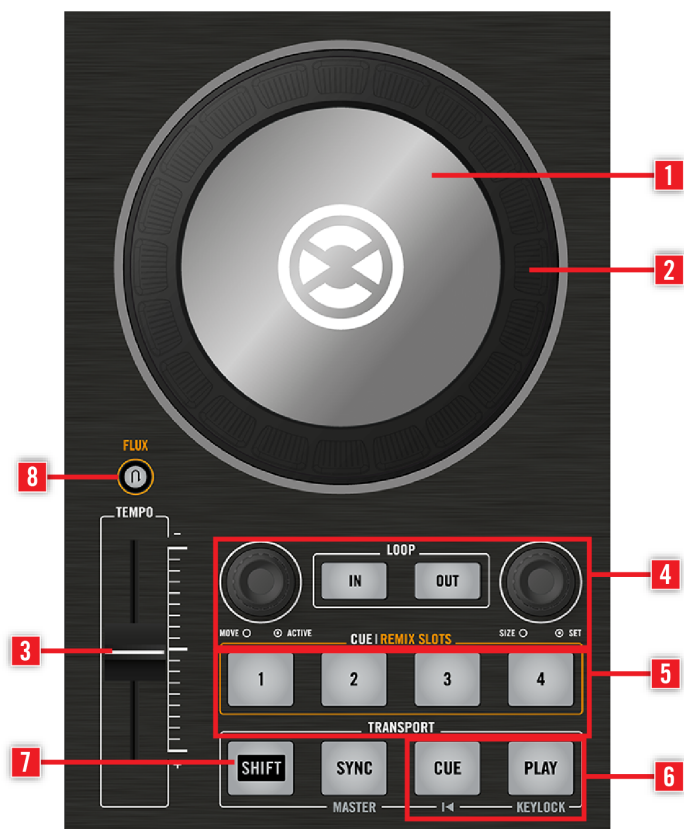
6.1 Panel superior - Áreas principales

Empezaremos por brindar el panorama de lo que se encuentra sobre el panel superior y su equivalente en el programa.

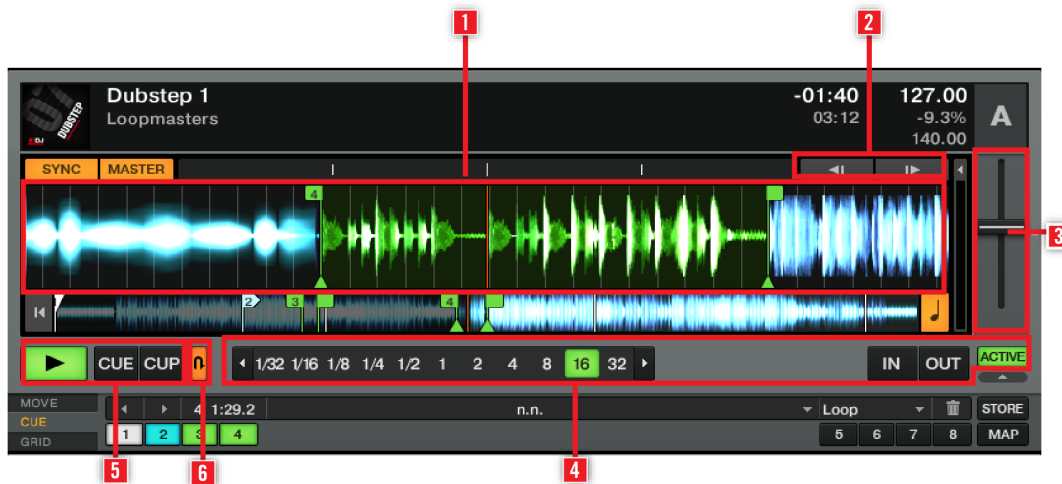
6.1.1 Cubiertas

TRAKTOR KONTROL S2 está compuesto por dos **cubiertas** (Decks). Estas cubiertas controlan siempre las cubiertas de pistas A y B del programa TRAKTOR. Sin embargo, también hay un modo para controlar las cubiertas de remezcla C y D de TRAKTOR a través de las secciones **CUE/REMIX SLOTS** del aparato. Bajo este modo (denominado modo de remezclas), los cuatro botones de la sección **CUE/REMIX SLOTS** de cada cubierta controlan los nichos de samples de las cubiertas de remezcla. (Véase [↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS](#) para más información sobre los modos de operación de la sección **CUE/REMIX SLOTS**).

- La cubierta izquierda del S2 controla la Cubierta de pistas A de TRAKTOR (y la Cubierta de remezclas C, cuando está operando bajo el modo de remezclas).
- La cubierta derecha del S2 controla la Cubierta de pistas A de TRAKTOR (y la Cubierta de remezclas D, cuando está operando bajo el modo de remezclas).



La Cubierta A en el controlador S2.



Los elementos equivalentes en la cubierta de TRAKTOR.

En el controlador TRAKTOR KONTROL S2, cada cubierta está compuesta por:

- Una **rueda de desplazamiento** con funciones avanzadas de reproducción a través de su placa superior (1) y de su borde externo (2).
- La **sección TEMPO** (3) para ajustar la velocidad de la reproducción.
- La **sección LOOP** (4) para establecer y modificar bucles.
- Un **sección CUE/REMIX SLOTS** (5) para el manejo de puntos de inserción (o samples; véase [↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS](#) para más detalles).
- los tradicionales **botones PLAY** y **CUE** (6).
- Ambas cubiertas están dotadas también de un botón **SHIFT** (7): cuando es presionado, este botón modifica la función de la mayoría de los elementos de control (véase [↑7.1.3, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias](#) para más detalles).
- Un **botón FLUX** (8) para la activación del modo Flux de TRAKTOR.



La función de muchos elementos de control de las cubiertas puede personalizarse para que se adapte a las necesidades y hábitos del usuario. Consulte el capítulo [18, Personalizar TRAKTOR KONTROL S2](#) para más información.

Dos tipos de material de audio y dos tipos de cubierta



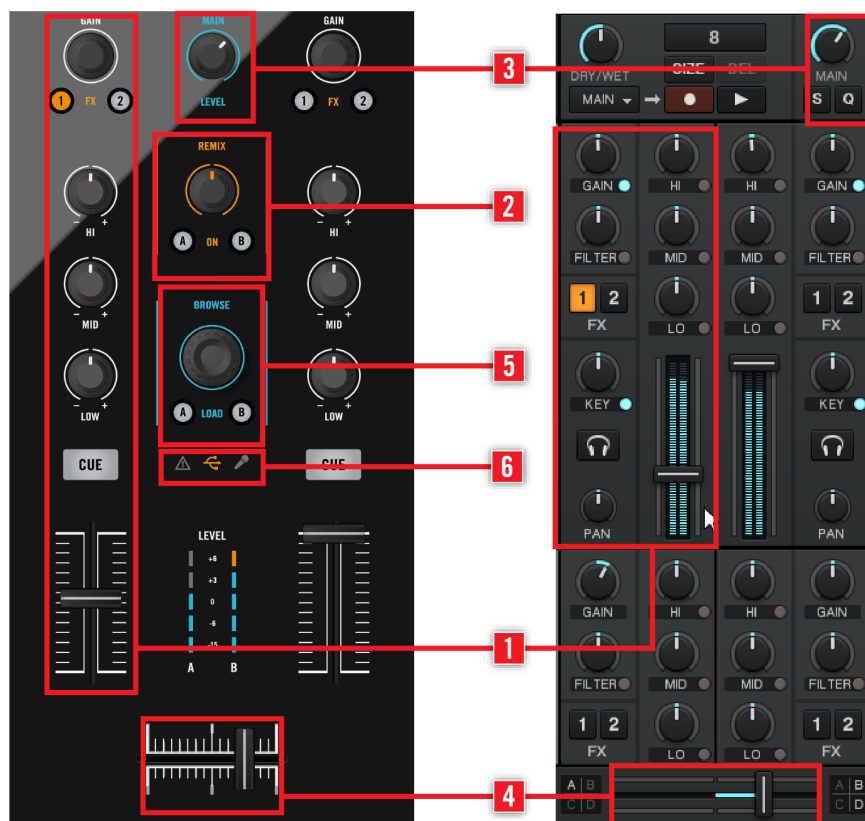
El programa TRAKTOR PRO dispone de cuatro cubiertas virtuales, las cuales pueden operarse bajo distintos modos: el modo de pistas, el modo de remezclas y el modo de entrada en vivo. Sin embargo, al trabajar en combinación con el controlador TRAKTOR KONTROL S2, las cubiertas superiores A y B del programa deberán estar siempre bajo el modo de pistas (Track Decks), mientras que las cubiertas inferiores C y D deberán estar puestas en el modo de remezcla (Remix Decks). Al configurar el controlador S2 y el programa TRAKTOR a través de la guía de instalación, esta será la manera inicial en que el programa aparecerá configurado.

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

- **Pistas:** una pista (Track) es toda pieza musical almacenada en formato digital en el disco duro. Por ejemplo, la manera tradicional de disyquear consiste en ejecutar una secuencia determinada de pistas, es decir una lista de reproducción (**Playlist**). Las cubiertas que manejan pistas son llamadas cubiertas de pistas (**Track Decks**). Al trabajar con el S2, las Cubiertas A y B de TRAKTOR serán operadas siempre bajo el modo de cubiertas de pistas.
- **Samples:** un sample es una pequeña muestra de material de audio. Si bien su contenido interno no difiere demasiado del de una pista (a fin de cuentas todo es audio almacenado en formato digital en el disco duro), la diferencia básica radica en su tamaño y propósito: un sample suele ser mucho más breve que una pista y está concebido principalmente para ser añadido (o fundido) en la mezcla general. Y, por sobre todo, los samples son el material perfecto para realizar remezclas en vivo. Las cubiertas que manejan samples son denominadas como **cubiertas de remezcla** (Remix Decks). Cada cubierta de remezclas está compuesta por cuatro **nichos de samples** (Sample Slots), los cuales pueden albergar hasta un máximo de dieciséis samples, y un juego completo de funciones dedicadas a los mismos. Al trabajar con el S2, las Cubiertas C y D de TRAKTOR serán operadas siempre como cubiertas de remezcla.

6.1.2 Mezclador

El **mezclador** (Mixer) ocupa la parte central del controlador TRAKTOR KONTROL S2 y de la interfaz de TRAKTOR PRO 2.



El Mezclador en el controlador S2 y en TRAKTOR.

El mezclador recibe, a través de sus **canales principales (1)**, las señales de audio provenientes de las dos cuatro cubiertas arriba descritas. Cada canal corresponde a una cubierta. De aquí, que los canales se denominen también con las letras A y B, según la cubierta correspondiente. Además, para las cubiertas de remezcla, existe un **canal combinado (2)** que controla el volumen de las Cubiertas C y D de TRAKTOR. A tal fin, se emplea la perilla **REMIX**, ubicada en el centro del mezclador.

La tarea del mezclador, al igual que la de todo mezclador DJ, es ajustar el volumen relativo de cada uno de los canales, controlar la frecuencia de los mismos y, eventualmente, hacerlos pasar a través de las unidades de efectos (véase [↑6.1.3, Unidades FX](#)) antes de mandar el resultado general hacia la **sección general (Main) (3)**; para generar, por último, la mezcla final que será emitida a la audiencia. Por supuesto, el mezclador también cuenta con un **crossfader (4)** para realizar transiciones imperceptibles entre los distintos canales.

El mezclador de su aparato controlador TRAKTOR KONTROL S2 cuenta, además, con algunas otras funciones adicionales que no encontrará en los usuales mezcladores DJ. Por ejemplo, incluye la perilla transductora **BROWSE (5)**, que permite recorrer rápidamente las listas de reproducción, y una serie de indicadores e interruptores en el **visualizador maestro (6)**, con acceso a información y opciones importantes. Encontrará una descripción detallada de cada elemento de control del mezclador en el apartado [↑7.7, Empleo del mezclador](#).

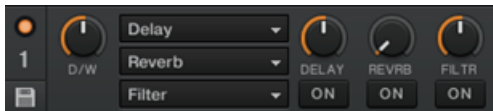
Los controles del mezclador que se ocupan de las entradas y salidas físicas de TRAKTOR KONTROL S2 se encuentran en los paneles frontal y trasero del S2 (véase capítulo [↑6, Panorama general del hardware](#)).

6.1.3 Unidades FX

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



La unidad FX 1 del TRAKTOR KONTROL S2.



La unidad FX 1 de TRAKTOR.

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

En el aparato, TRAKTOR KONTROL S2 también ofrece dos unidades de efectos (denominadas FX 1 y FX 2) que permiten el control de las unidades de efectos correspondientes del programa.

En el apartado [↑7.8, Empleo de las unidades FX](#), hallará una descripción detallada de cada uno de los elementos de control de las unidades FX.

En las preferencias de programa, TRAKTOR permite habilitar dos unidades de efectos suplementarias. El empleo de cuatro unidades FX, en vez de las dos habituales, conlleva algunos ligeros cambios en el manejo de los efectos.

6.2 El panel trasero

Esta sección describe todas las conexiones y controles presentes en el panel posterior del TRAKTOR KONTROL S2. Junto con el panel frontal, proporciona los elementos necesarios para conectar otros dispositivos al TRAKTOR KONTROL S2 (auriculares, micrófono, tocadiscos, etc) y potenciar su sistema.



El panel posterior del TRAKTOR KONTROL S2.

- (1) **Sección MIC:** enchufe para conectar un micrófono al TRAKTOR KONTROL S2. Véase también [↑6.2.1, Sección MIC](#).
- (2) **Sección OUTPUTS:** presenta los enchufes que permiten conectar el TRAKTOR KONTROL S2 al sistema de amplificación o al mezclador. Véase también [↑6.2.2, Sección OUTPUTS](#).
- (3) **Cerradura Kensington:** coloque aquí el candado antirobo Kensington.
- (4) **Sección POWER:** véase apartado [↑6.2.3, Sección POWER](#).

6.2.1 Sección MIC

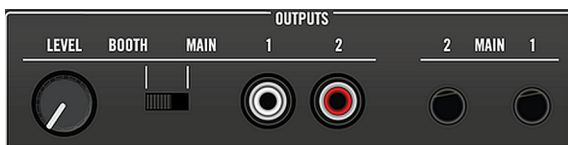


Perilla GAIN: ajusta la ganancia del micrófono.

Enchufe MIC: conexión de micrófono de 1/4".

6.2.2 Sección OUTPUTS

La sección **OUTPUTS** presenta los enchufes de la salida general del controlador TRAKTOR KONTROL S2.



La sección OUTPUTS del panel trasero.

PERILLA LEVEL: controla la ganancia de la salida RCA cuando el interruptor **BOOTH/MAIN** está puesto en **BOOTH**.

Interruptor BOOTH/MAIN: la opción **BOOTH** (cabina) permite controlar el volumen de la salida RCA con la perilla **GAIN**. Con la opción **MAIN** (general) tanto la salida RCA como la salida de 1/4" se controlan con la perilla de volumen general (**MAIN**) del mezclador.

Salidas MAIN/BOOTH 1-2 RCA: la salida general de TRAKTOR KONTROL S2 (nivel de línea no balanceada). Use estos enchufes para conectar TRAKTOR KONTROL S2 a un sistema de amplificación (o un mezclador máster) con entradas no balanceadas.

Salidas MAIN 1-2 de 1/4": : la salida general del TRAKTOR KONTROL S2 (nivel de línea balanceada). Use estos enchufes para conectar TRAKTOR KONTROL S2 a un sistema de amplificación (o un mezclador máster) con entradas balanceadas.

6.2.3 Sección POWER

La sección de alimentación (**POWER**) presenta la conexión del S2 al ordenador y a la fuente de energía, y un interruptor de encendido/apagado (**ON/OFF**).



La sección POWER del panel trasero.

Enchufe USB : conecte aquí el S2 al ordenador con el cable USB suministrado o a su dispositivo iOS con el cable Native Instruments suministrado.



De ser posible, al utilizar la unidad, utilice siempre el cable USB provisto en la caja del S2. Cables USB de menor calidad podrían afectar la calidad de la transmisión y afectar el rendimiento del S2.

Conexión de alimentación: enchufe aquí el cable de alimentación.

Interruptor ON/OFF: encienda o apague el dispositivo con este interruptor.

6.3 El panel frontal

Esta sección describe todos los elementos y conexiones del panel frontal de TRAKTOR KONTROL S2. El panel frontal del S2 contiene los elementos necesarios de la mezcla.



El panel frontal de TRAKTOR KONTROL S2.

Entrada de auriculares (PHONES): salida estéreo del canal de auriculares (conexión de 1/4"). Conecte aquí los auriculares.

Perilla de volumen de auriculares (CUE VOL): ajuste el volumen de los auriculares con esta perilla.

Perilla de mezcla de auriculares (CUE MIX): ajuste la mezcla entre la salida master y el canal de los auriculares con esta perilla.

Interruptor MIC ENGAGE : utilice este interruptor para activar el canal del micrófono. El enchufe de micrófonos se halla ubicado en el panel trasero (véase [↑6.2.1, Sección MIC](#)).



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

6.4 Tipos de elementos de control

TRAKTOR KONTROL S2 presenta distintos tipos de elementos de control, los cuales vamos a pasar a describir.

6.4.1 Botones



Un botón del S2 (botón 2 de CUE/REMIX SLOTS)

Los **botones** están presentes en abundancia en el TRAKTOR KONTROL S2. Los mismos pueden accionarse de tres maneras distintas:

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

Todos los botones de TRAKTOR KONTROL S2 están equipados con LED que proporcionan distinta información. Básicamente, los LED indican el estado actual del botón, pero la información exacta que transmitan dependerá del botón en cuestión. Para más información, consulte por favor la descripción respectiva de cada botón.

Los botones SHIFT

Los botones **SHIFT** (uno por cada cubierta) no accionan por sí mismos ningún tipo de acción, en cambio, modifican la función de los otros elementos de control de TRAKTOR KONTROL S2, dando acceso a funciones secundarias.



Para más detalles al respecto, consulte el apartado [↑7.1.3, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias](#).

6.4.2 Perillas



Una perilla del S2.

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

6.4.3 Perillas transductoras

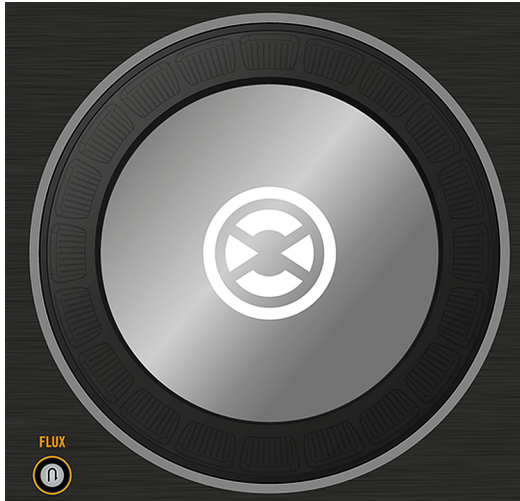


Una perilla transductora del S2.

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

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

6.4.4 Ruedas de desplazamiento



Una rueda de desplazamiento del S2.

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

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

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

6.4.5 Deslizantes



Un deslizante del S2.

Los **deslizantes** son controles lineales de rango limitado. Todos ellos establecen valores absolutos, a excepción de los deslizantes de tempo (véase [↑7.3, Empleo de las secciones de Tempo](#)).

6.4.6 Medidores e indicadores



Un medidor

Los **indicadores** y medidores son luces LED que proporcionan información en tiempo real sobre el estado de distintos componentes del sistema de TRAKTOR KONTROL S2.

6.4.7 Interruptores



Un interruptor

Los **interruptores** se hallan solamente en el panel trasero. Controlan las opciones básicas necesarias para la configuración de TRAKTOR KONTROL S2.

6.4.8 Enchufes



Enchufes RCA de la salida principal en el panel trasero del S2.

Los **enchufes** se encuentran en los paneles frontal y trasero solamente. Permiten enchufar distintos tipos de cables (USB, audio, MIDI, etc.) en el TRAKTOR KONTROL S2.

7 Secciones del aparato: detalle

Este capítulo detalla el empleo de las distintas secciones del controlador S2. Cuando necesite saber la función de alguna sección en particular o las cosas que se pueden llevar a cabo con ella, tome el contenido de este capítulo como referencia.

En este capítulo, describiremos las operaciones realizadas en el TRAKTOR KONTROL S2. Desde luego, toda acción del S2 se verá reflejada instantáneamente sobre el programa TRAKTOR. Para una explicación detallada de todas las características provistas por el programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.



En el capítulo [↑13, Apéndice C - Referencia rápida](#), hallará una serie de tablas de referencia rápida que resumen las funciones básicas de cada elemento de control del S2.

7.1 Lo que hay que saber

7.1.1 Estructura general del controlador S2

A continuación, explicaremos el manejo detallado de las distintas secciones del controlador como, por ejemplo, la sección LOOP o la sección **CUE/REMIX SLOTS**. Sin embargo, siempre será bueno tener una idea de la estructura general del controlador a la hora de aprender a manejarlo:

TRAKTOR KONTROL S2 está compuesto por dos cubiertas (izquierda y derecha) y el mezclador ocupando la parte central. La cubiertas del aparato controlan las cubiertas A y B del programa TRAKTOR. Sin embargo, cuando se activa el modo de remezcla, es posible controlar también la cubiertas de remezcla C y D de TRAKTOR a través de las secciones **CUE/REMIX SLOTS** del controlador.

El mezclador controla el volumen de las cubiertas de pistas A y B a través de sus dos canales. Un tercer canal (**REMIX**) permite controlar el volumen de las cubiertas de remezcla C y D de TRAKTOR.

De hecho, el controlador S2 puede contemplarse como un aparato de mezcla clásico de disyóquey compuesto por dos cubiertas y un mezclador (con la capacidad adicional de accionar algunos samples en la mezcla).

Vale la pena mencionar, también, el canal independiente de micrófonos y su perilla específica de control de ganancia. Este canal va directamente a la salida general del S2 y funciona aun cuando el S2 no está conectado al ordenador.

7.1.2 Tipos de cubiertas en TRAKTOR: cubiertas de pistas vs. cubiertas de remezcla

El programa TRAKTOR proporciona cuatro cubiertas virtuales (A - D). Cada una de ellas puede ser manejada de varias modos (es decir, asumir distintos tipos de funcionamiento). Los modos posibles son: cubiertas de pistas, cubiertas de remezcla y entrada en vivo (véase [↑6.1.1, Cubiertas](#) para más información sobre los distintos tipos de cubierta). Esto hace de TRAKTOR un sistema altamente flexible y adaptable a los más diversos escenarios. Sin embargo, al trabajar en combinación con el controlador TRAKTOR KONTROL S2, las cubiertas superiores A y B del programa deberán estar siempre bajo el modo de pistas (Track Decks), mientras que las cubiertas inferiores C y D deberán estar puestas en el modo de remezcla (Remix Decks). Al configurar el controlador S2 y el programa TRAKTOR a través de la guía de instalación, esta será la manera inicial en que el programa aparecerá configurado.

7.1.3 Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias

Los botones **SHIFT** (uno en cada cubierta del S2) son botones especiales que actúan como modificadores de los otros controles del TRAKTOR KONTROL S2. En otras palabras, estos botones brindan acceso a las **funciones secundarias** de los otros elementos de control; de manera similar a la tecla [Mayús] del teclado del ordenador.



Un botón SHIFT.

- Para acceder a las funciones secundarias de cualquier elemento de control, mantenga presionado el botón **SHIFT** al emplear dicho control.

Para los elementos de control de las cubiertas izquierda y derecha, y de las unidades FX, **SHIFT** opera de manera local; lo cual significa que no es posible emplear el botón **SHIFT** ubicado al otro lado del S2 para acceder a las funciones secundarias de la otra cubierta o unidad FX.

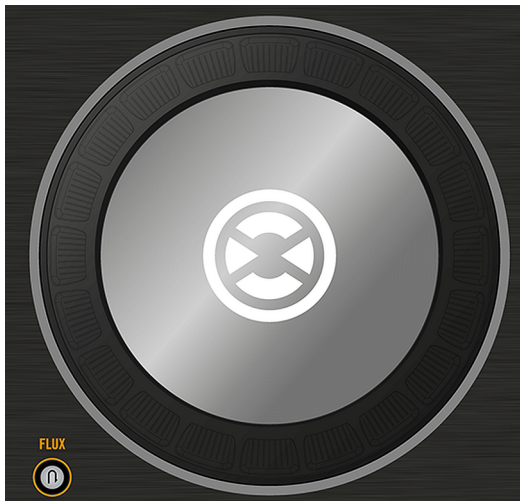
En el mezclador, el botón **SHIFT** de ambos lados puede usarse para acceder a las funciones secundarias.

En la documentación, la función secundaria a veces es denominada "Shift layer".



En las cubiertas de pistas, el botón **SHIFT** permite, además, definir el tempo de la cubierta. Véase [↑7.6.3, Botón SHIFT](#) para más información al respecto.

7.2 Empleo de las ruedas de desplazamiento



La rueda de desplazamiento en la cubierta derecha.

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

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

Al presionar la placa de la rueda de desplazamiento, el botón de carga A, bajo la perilla **BROWSE**, se encenderá para indicar que está controlando manualmente la posición de la reproducción.

Las ruedas de desplazamiento brindan, además, algunas funciones adicionales:

- Mantenga presionado el botón **IN** o **OUT** mientras mueve la rueda para así ajustar el punto de inicio o de fin de un bucle. Para más detalles, consulte el apartado [↑7.3.2, Restablecer el tempo](#).
- La rueda de desplazamiento cuenta también con un modo especial de operación cuando se están manejando características avanzadas como el control de efectos o el control del filtro. Consulte el apartado [↑8.2.1, Opciones de control del S2](#) para más información.

7.3 Empleo de las secciones de Tempo

Los controles deslizantes de **TEMPO** permiten un control total del tempo de las cubiertas.

7.3.1 Deslizante de tempo



El deslizante de tempo y el botón Reset.

El deslizante de TEMPO controla el tempo de la cubierta seleccionada: suba o baje el deslizante para aumentar o disminuir el tempo. Por defecto, el rango de este control es de ± 8 01_Images/.



El rango de acción del deslizante puede cambiarse en *Preferences > Transport > Tempo*. Tanto los deslizantes del programa como los del S2 se verán afectados por los cambios que realice aquí.

Modo absoluto

Por defecto, el deslizante de TEMPO opera en modo absoluto. En este modo, cada vez que mueva el deslizante en el S2, la posición del mismo se transmitirá en relación 1:1 al deslizante de tempo de la cubierta del programa (sin importar la posición efectiva que éste ocupe).

Bajo el modo absoluto, el tempo de la cubierta del programa coincidirá siempre con la posición del deslizante de tempo del S2, a menos que haya cambiado el tempo de la cubierta del programa valiéndose de otros medios como, por ejemplo:

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

Modo relativo

Los deslizantes de tempo también pueden operarse bajo el modo relativo. En este modo, cada deslizador de tempo del S2 afectará la posición relativa del deslizador de tempo del programa; incluso, si esta posición no fuera coincidente con la del deslizador de tempo del S2. Esto resuelve los conflictos que pudieran surgir entre el deslizador de tempo y la sincronización de la cubierta o al pasar directamente a otra cubierta. Para activar el modo relativo, vaya a *Preferencias > Traktor Kontrol S2 > S2 Control Options > Tempo Faders*. Para más información, consulte por favor el apartado [↑8.2.1, Opciones de control del S2](#).

7.3.2 Restablecer el tempo

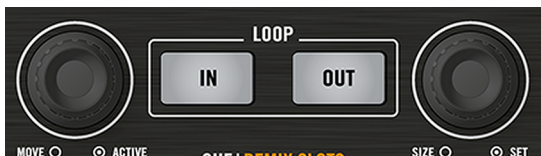
El tempo original de una pista puede restablecerse de la siguiente manera:

- ▶ Presione **SHIFT** + y el correspondiente botón **FLUX** del S2.
- El tempo de la cubierta en foco se pondrá en 001_Images/ y el deslizador de **TEMPO** quedará desactivado.

Al proteger el tempo, el deslizador del controlador quedará desactivado; sin embargo, el tempo de una pista puede todavía cambiarse si la pista se sincroniza con otra cubierta (es decir, cuando el botón **SYNC** está activado) y se maneja el deslizador de tempo del programa. Para habilitar otra vez el deslizador de **TEMPO**:

- ▶ Presione **SHIFT** + y el correspondiente botón **FLUX** del S2.

7.4 Empleo de la sección LOOP



La sección LOOP.

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

7.4.1 Botones IN y OUT



Los botones LOOP IN y LOOP OUT.

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

Presione el botón **IN** para establecer un punto de inserción flotante en la posición de la reproducción.



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

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




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

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

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

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacerlo, por ejemplo, empleando uno de los botones de CUE/REMIX SLOTS (véase ↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS).



Los botones IN y OUT de la sección de bucleo (LOOP) presentan funciones alternativas cuando se pasa al modo de bucleo automático. Para hacer esto, vaya a *Preferences > Traktor Kontrol S2 > S2 Control Options > Loop Buttons*. Véase ↑8.2.1, Opciones de control del S2 para más información al respecto.

7.4.2 Perilla transductora MOVE



La perilla MOVE.

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

Perilla LOOP MOVE	Bucle inactivo	Bucle activo
Girar	Efectúa saltos según el tamaño del bucle (el cual aparece mostrado en la sección de bucleo de TRAKTOR).	Mueve el bucle una distancia igual a la del tamaño del bucle (el cual aparece mostrado en la sección de bucleo de TRAKTOR).
SHIFT + Girar	Efectúa saltos de 1 pulso.	Mueve el bucle 1 pulso.
Presionar	Activa el bucleo (el bucle vigente o el siguiente de la pista será accionado).	Desactiva el bucleo.

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacerlo, por ejemplo, empleando uno de los botones de CUE/REMIX SLOTS (véase ↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS).

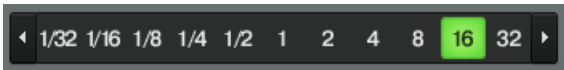
7.4.3 Perilla transductora SIZE



La perilla transductora SIZE.

La perilla **SIZE** permite seleccionar/ajustar la duración del bucle y establecer un bucle flotante del tamaño seleccionado.

Perilla LOOP SIZE	Bucle inactivo	Bucle activo
Girar	Selecciona una medida (en pulsos) para el próximo bucle flotante a establecer. El tamaño seleccionado aparece mostrado en la sección de bucleo de TRAKTOR.	Reduce a la mitad/duplica el tamaño del bucle.
Presionar	Establece y activa, en la posición de la reproducción, un nuevo bucle flotante según el tamaño seleccionado.	Desactiva el bucleo.



El tamaño del bucle aparece mostrado en la cubierta de pistas del programa TRAKTOR.

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

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacerlo, por ejemplo, empleando uno de los botones de **CUE/REMIX SLOTS** (véase [↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS](#)).

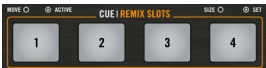
7.5 Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS

Dependiendo del modo de operación empleado, los cuatro botones de la sección **CUE/REMIX SLOTS** (a cada lado del S2) llevarán a cabo lo siguiente:

- Establecer puntos de inserción en las cubiertas de pistas A y B de TRAKTOR (modo Cue).
- Controlar las cubiertas de remezcla C y D (modo de remezcla).

Consulte el apartado [↑6.1.1, Cubiertas](#) para más información sobre los aspectos concernientes a las cubiertas de pistas y las cubiertas de remezcla.

7.5.1 Modo Cue



Los cuatro botones de CUE/REMIX SLOTS representan los Hotcue (accesos directos) en el modo Cue.

En el modo Cue, los botones representan los cuatro botones Hotcue de la cubierta. Estos "Hotcue" son accesos directos a los puntos de inserción o bucles a los que fueron asignados.

Estado de los botones

Cuando una cubierta de TRAKTOR funciona como cubierta de pistas, el color los botones **CUE/REMIX SLOTS** indicará el estado en que se encuentra:

Botón CUE	Estado del botón
Apagado	Botón vacío
Azul	El botón contiene un punto de inserción.
Verde	El botón contiene un bucle.
Amarillo	El botón contiene un marcador de carga
Naranja	El botón contiene un marcador de entrada o de salida
Blanco	El botón contiene un marcador de retícula.

Guardar un punto de inserción o un bucle en un acceso directo

La posición de la reproducción puede guardarse directamente en un acceso directo (Hotcue), presionando un botón apagado (lo cual quiere decir que el nicho representado se halla vacío)

- Si la posición de la reproducción cae afuera de un bucle activo, entonces se guardará un punto de inserción. El botón de **CUE/REMIX SLOTS** empleado se encenderá de color azul.
- Si la reproducción está pasando por un bucle activo, entonces dicho bucle se almacenará en el nicho del botón. El botón de **CUE/REMIX SLOTS** empleado se encenderá de color verde.



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

Saltar a Hotcues predefinidos

Al presionar un botón encendido de **CUE/REMIX SLOTS** se saltará automáticamente hasta el punto de inserción o bucle que tuviese almacenado. En una cubierta que está ejecutando, la reproducción continuará normalmente tras el salto producido; en una cubierta en pausa, la pista se ejecutará a partir del punto de inserción (o bucle) mientras se mantenga presionado el botón de **CUE/REMIX SLOTS**. Al soltar el botón, la reproducción se detendrá y volverá hasta ese punto.

Borrar un Hotcue

Para borrar el contenido de un acceso directo, presione **SHIFT +** y el botón de **CUE/REMIX SLOTS** que desea vaciar. El botón se apagará.

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


7.5.2 Modo de remezcla

En el modo de remezcla, los botones de **CUE/REMIX SLOTS** representan los cuatro nichos de samples de las cubiertas de remezcla C y D del programa TRAKTOR. Los nichos de samples permiten capturar samples de la pista cargada y, también, cargar y ejecutar samples del buscador. Para pasar la sección de **CUE/REMIX SLOTS** al modo de cubierta de remezcla:

- ▶ Bajo la perilla **REMIX**, presione el botón **A** o el botón **B** para pasar al modo de cubierta de remezcla. El botón quedará encendido para indicar que la sección de **CUE/REMIX SLOTS** correspondiente se halla bajo el modo de cubierta de remezcla.



Bajo el modo de remezclas, los cuatro botones de la sección CUE/REMIX SLOTS representan, respectivamente, los cuatro nichos de samples de una cubierta de remezcla.



Para una rápida introducción a las cubiertas de remezcla, consulte el apartado [↑6.1.1, Cubiertas](#). Tampoco deje de leer el tutorial del apartado [↑4.5, Emplear samples en la mezcla](#), el cual muestra las cubiertas de remezcla en acción.

Estado de los botones de CUE/REMIX SLOTS

La iluminación asumida por el botón **CUE/REMIX SLOTS** : indicará el estado en que se halla el nicho representado.

Botón CUE/REMIX SLOTS	Estado
Apagado	Nicho de samples vacío
Encendido tenue	Sample cargado que está detenido o en silencio.
Encendido	Sample cargado y en ejecución

Capturar samples de una pista

Si una pista está cargada en una cubierta, puede capturar directamente un sample de dicha pista al presionar un botón de **CUE/REMIX SLOTS**. El sample se copiará a partir de la posición de la reproducción y:

- Si la posición de la reproducción está pasando por un bucle activo, el sample será una copia de dicho bucle. La posición de la reproducción en el sample reflejará la posición de la reproducción en el bucle.
- Si la posición de la reproducción no está pasando por un bucle, el sample arrancará a partir de la posición de reproducción vigente. Su tamaño quedará definido por el tamaño seleccionado en el visualizador de tamaños de TRAKTOR (véase [↑7.4.3, Perilla transductora SIZE](#)).

El pertinente botón de **CUE/REMIX SLOTS** se encenderá de manera más tenue para indicar que el sample está cargado pero no es audible porque está detenido o silenciado.



Para saber si un sample está detenido o silenciado, mire la interfaz de TRAKTOR en el ordenador: si el sample está silenciado, la onda del sample aparecerá opacada. En el aparato, el estado de encendido o apagado del botón de CUE/REMIX SLOTS indica si el sample está o no en ejecución.



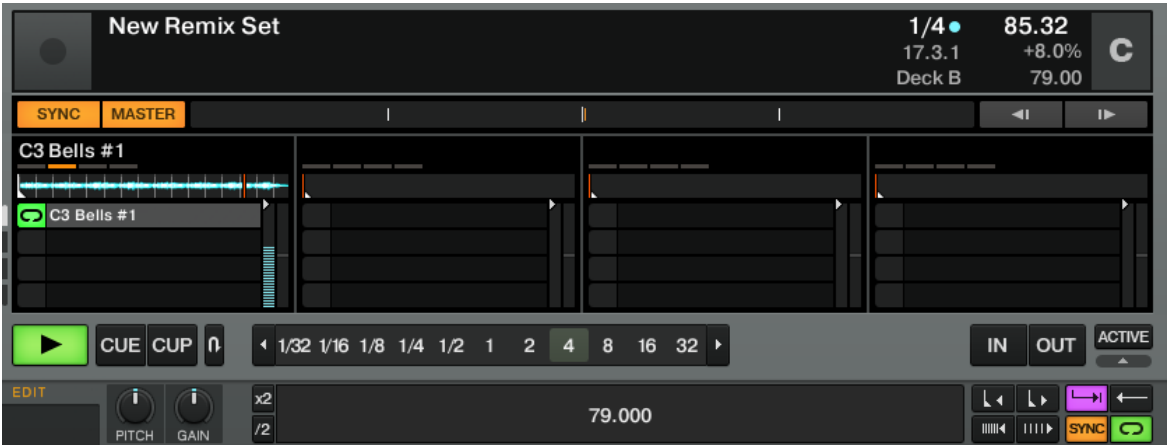
Al capturar un sample de la pista cargada, tan pronto como el sample se ejecute en vivo tres veces en la mezcla principal, quedará guardado automáticamente en la colección.

Carga rápida de samples de una lista de reproducción

Si mantiene presionado el botón **SHIFT** y presiona un botón apagado de **CUE/REMIX SLOTS**, cargará el sample seleccionado en la lista de reproducción vigente.

Reproducción: modos sencillo y bucleado

Al cargar un sample en un nicho, el botón correspondiente de **CUE/REMIX SLOTS** controlará su modo de ejecución. Esto dependerá del tipo de reproducción seleccionado (modo sencillo (One-shot) o modo bucleado (Loop)). Estos dos modos de ejecución pueden seleccionarse en el panel avanzado de la cubierta de remezclas. El panel avanzado no siempre está visible, para ello deberá clicar dos veces, repetidamente, sobre el borde superior de la cubierta hasta ver aparecer el diseño de cubierta donde aparece el panel avanzado.



La Cubierta de remezclas C con el panel avanzado en su parte inferior. Abajo, a la derecha, puede verse el cursor apuntando al botón de tipos de ejecución, el cual activa los modos de ejecución sencillo (One-shot) y bucleado (Loop) de la celdilla de samples seleccionada.

Haga clic en el botón de tipos de ejecución, en la esquina inferior derecha del panel avanzado, para activar el modo sencillo de reproducción sencillo o el modo bucleado.

En el modo **sencillo** (One-shot), el sample se ejecuta de una vez. El botón de **CUE/REMIX SLOTS** actuará de la siguiente manera:

Estado de la reproducción	Botón CUE/REMIX SLOTS
Sample detenido.	Presione para iniciar la reproducción.
Sample en ejecución	Presione para detener la reproducción y restablecerla a la posición inicial.

En el **modo bucleado** (Loop), el sample se ejecutará repetidamente. El botón de **CUE/REMIX SLOTS** actuará de la siguiente manera:

Estado de la reproducción	Botón CUE/REMIX SLOTS
Sample detenido.	Presione para iniciar la reproducción.
Sample en ejecución	Presione para silenciar/hacer sonar el sample. Presione SHIFT + el botón correspondiente para detener la ejecución y volver al punto de partida del sample.

Descargar un sample

Para vaciar un nicho de samples, presione **SHIFT** + el botón de **CUE REMIX SLOTS** correspondiente. Para realizar esta operación el nicho deberá estar detenido. En caso de que el sample se esté ejecutando, presione **SHIFT** + botón de **CUE/REMIX SLOTS** para parar la ejecución. Repita el comando para vaciar el nicho, el LED del botón se apagará.

7.6 Empleo de los controles de la ejecución

7.6.1 Botones CUE y PLAY



Los botones CUE y PLAY

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

Botón CUE

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

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

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

Botón PLAY

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

Presione **SHIFT** + **PLAY** para activar/desactivar la protección tonal de la cubierta. Cuando la protección tonal está activada, el indicador **KEYLOCK** se encenderá en el visualizador de la cubierta (véase el manual de TRAKTOR 2 y el apartado [↑4.7.3, Otra herramienta práctica de sincronización](#) para más detalles sobre esta función).

7.6.2 Botón SYNC



El botón SYNC

El botón **SYNC** activa y desactiva la sincronización de la cubierta con el tempo máster (el cual puede provenir de otra cubierta o del reloj). El botón se enciende cuando la sincronización queda activada.

Al activar la sincronización, deshabilitará el deslizador de tempo si el mismo se encuentra en el modo absoluto (predeterminado). Véase [↑7.3, Empleo de las secciones de Tempo](#) para más información al respecto.

Presione **SHIFT** + **SYNC** para que la cubierta marque el **tempo máster** y sirva de tempo de referencia para todas las otras cubiertas y efectos. Cuando una cubierta está establecida como tempo máster, el botón **MASTER** correspondiente en TRAKTOR quedará encendido (véase un ejemplo de sincronización y configuración del tempo máster en [↑4.7, Sincronización](#)).

7.6.3 Botón SHIFT



El botón SHIFT.

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

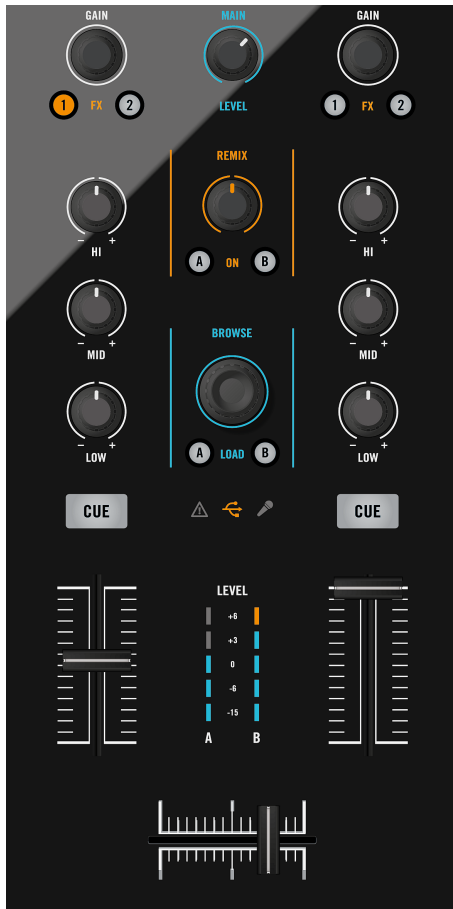
Este elemento siempre guarda la misma función, más allá del tipo de cubierta empleado (cubierta de pistas o de samples). Encontrará una descripción detallada en [↑7.1.3, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias](#).

Marcar el ritmo

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

Así podrá redefinir, de manera espontánea, la retícula rítmica de una pista desde el S2 en caso de que la retícula no esté bien hecha o directamente falte.

7.7 Empleo del mezclador



El Mezclador ocupando la parte central del S2.

Esta sección describe el manejo general del mezclador del TRAKTOR KONTROL S2.



En [↑13.1, Consulta rápida](#) encontrará una tabla de consulta rápida con las funciones básicas de cada elemento de control del mezclador.

Mezclador: generalidades

El Mezclador está equipado con dos canales principales dedicados a controlar la señal proveniente de una cubierta en particular: el canal A controla la Cubierta A y el canal B, la Cubierta B (es decir, las cubiertas izquierda y derecha del S2).

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

- El canal izquierdo de TRAKTOR KONTROL S2 controla las señales provenientes de la cubiertas de pistas izquierda (cubierta A) de TRAKTOR.
- El canal derecho del TRAKTOR KONTROL S2 controla las señales provenientes de la cubiertas de pistas derecha (cubierta B) de TRAKTOR.

Además, un canal combinado adicional controla el volumen de las Cubiertas de remezcla C y D de TRAKTOR, cuando el modo de remezclas está activado.

Recorrido de la señal

La señal proveniente de una cubierta pasa a través de las siguientes estaciones antes de salir por la salida principal del S2:

1. Pasa primero por la perilla GAIN, en la cabecera del canal.
2. Luego, atraviesa la sección de ecualización.
3. También puede ser afectada por la sección de filtros, en caso de que una unidad de efectos haya sido asignada a la cubierta.
4. Desde la unidad FX, la señal es enviada al deslizador de canal y luego al crossfader.
5. Después del crossfader, la señal es enviada a la sección MAIN y finalmente a la salida.

7.7.1 Perilla transductora GAIN/FILTER



La perilla transductora GAIN/FILTER

La perilla **GAIN/FILTER** variará ligeramente su funcionamiento según el programa que se esté empleando con el S2 (TRAKTOR PRO o TRAKTOR DJ).

En TRAKTOR PRO, la perilla **GAIN/FILTER** controla el volumen de entrada de la señal proveniente de la cubierta antes de que ésta pase por el deslizador de volumen del canal.

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



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

Para restablecer a 0 db la ganancia de entrada de una cubierta a

- Presione la perilla **GAIN/FILTER**.

La función secundaria de las perillas **GAIN/FILTER** es la de controlar el filtro de las cubiertas de TRAKTOR.

- Presione **SHIFT** + gire la perilla **GAIN/FILTER**. En sentido horario, se recortan la frecuencias bajas (filtro HPF). En sentido antihorario, se recortan las frecuencias altas (filtro LPF).

Para una explicación del empleo de las perillas **GAIN/FILTER** con TRAKTOR DJ, consulte el apartado [↑5.1.3, Empleo de los filtros](#).

7.7.2 Perillas de ecualización



Las perillas de ecualización

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

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



TRAKTOR brinda distintos tipos de ecualización, cada uno de ellos con su propia "personalidad". Selecciónelos en *Preferences > Mixer > EQ Selection*. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

7.7.3 Botones FX (asignación de efectos)



Los botones de asignación de efectos.

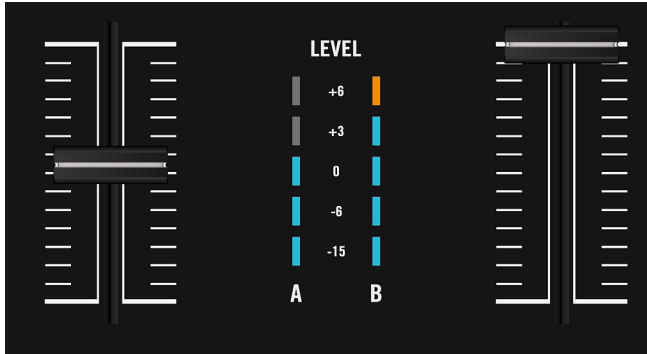
Los botones de asignación de efectos (denominados 1 y 2), bajo la perilla **GAIN/FILTER**, permiten asignar el canal y la cubierta correspondiente tanto a las unidades FX como a uno de los lados del crossfader.

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



Para una descripción detallada de las unidades FX del S2, consulte el apartado [↑7.8, Empleo de las unidades FX](#).

7.7.4 Deslizante del canal y medidor de volumen del canal



Los deslizantes de volumen del canal y sus medidores respectivos.

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

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

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

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



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

7.7.5 Crossfader



El crossfader

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



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



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

7.7.6 Sección MAIN



La sección general del mezclador.

La sección principal del mezclador permite monitorear y ajustar el volumen general de la mezcla; es decir, el nivel de la señal que se envía hacia las salidas principales del S2. Este es el último paso en el control del volumen en el S2, antes de que la mezcla sea enviada al exterior.

7.7.7 Botón CUE (auriculares)



El botón de los auriculares (CUE)

El botón de los auriculares (**CUE**) permite enviar la señal de canal al canal de monitorización, es decir: hacia los auriculares. Esta es una operación fundamental, pues permite pre-escuchar el audio de ese canal antes de mandarlo a la audiencia. Esta es una operación fundamental, pues permite pre-escuchar el audio de ese canal antes de mandarlo a la audiencia.

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

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

Consulte el apartado [↑4.2.2, Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla](#) para más detalles sobre el empleo de la función de **CUE MIX**.

7.7.8 El visualizador maestro



El visualizador maestro

El visualizador maestro brinda la información sobre el estado del sistema TRAKTOR KONTROL S2.

Indicador de alertas



El indicador de alerta

El indicador de alerta advierte sobre la existencia de algún posible problema en el sistema de TRAKTOR KONTROL S2: el indicador destellará cuando la perilla del volumen general o la perilla de volumen de auriculares esté muy baja en TRAKTOR, cuando el medidor de CPU esté muy alto o cuando el suministro de energía del ordenador portátil esté desconectado.

Indicador USB



El indicador USB

El indicador USB informa sobre el estado de la conexión USB entre el S2 y el ordenador. Este indicador debería aparecer siempre encendido. Si titila, significa que no hay conexión con el ordenador o que existe algún problema con el controlador de dispositivos.

- Supervise siempre el estado del indicador de USB al estar operando su S2.

Indicador del micrófono



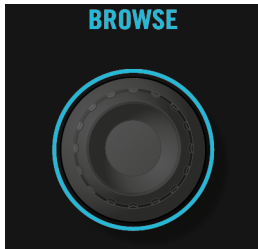
El indicador del micrófono

El indicador del micrófono se enciende al activarse el canal independiente de micrófono. Presione el botón **MIC ENGAGE**, en el panel frontal del controlador para activar o desactivar el canal de micrófono.



Para más información sobre la sección MIC, véase [16.2.1, Sección MIC](#).

7.7.9 Perilla de búsqueda (BROWSE) y botones de carga (LOAD) A y B



La perilla BROWSE.



Los botones de carga A y B.

La perilla **BROWSE** y los botones **LOAD** se emplean para la búsqueda y carga de pistas y samples en TRAKTOR KONTROL S2. Consulte el apartado [↑7.9, Búsqueda y carga](#) para ver los detalles de su operación.

7.7.10 Perilla REMIX y botones A y B



La perilla REMIX y los botones de modo:

La perilla **REMIX** controla el volumen de las cubiertas de remezcla C y D de TRAKTOR. Para activar el modo de cubiertas de remezcla, pulse abajo el botón **A** o **B**. La sección de **CUE/REMIX SLOTS** de la cubierta correspondiente pasará a controlar las cubiertas de remezcla C o D. Consulte el apartado [↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS](#) para más información al respecto.

7.8 Empleo de las unidades FX

Las unidades de efectos FX 1 y FX 2 del S2 controlan las unidades de efectos de TRAKTOR. Todos los controles de las unidades de efectos del programa están también en el S2.



La unidad FX izquierda del S2.

- (1) Botón de encendido
- (2) Perilla DRY/WET
- (3) Perilla 1
- (4) Perilla 2
- (5) Perilla 3
- (6) Botón 1
- (7) Botón 2
- (8) Botón 3

7.8.1 Modo individual y modo grupal

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

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

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

En TRAKTOR, estos modos pueden seleccionarse en *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.

7.8.2 Unidad FX: detalle

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

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Botón de encendido	Normal: activa/desactiva la unidad FX Unit (aparece encendido cuando está activado). SHIFT: selecciona el siguiente efecto de la lista de efectos (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).	Normal: sin uso. SHIFT: carga un juego de tres efectos pre-definidos (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S2 > S2 Control Options > Direct FX 1-3</i>).
Perilla DRY/WET	Ajusta la proporción entre la señal no procesada (dry) y la señal procesada (wet).	

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Perillas FX 1 - 3	Parámetro FX 1 - 3 (dependiendo del efecto)	Parámetro del 1er, 2do y 3er efecto.
Botones FX 1 - 3	<p>Botón 1: restablece todos los parámetros a sus valores predeterminados.</p> <p>Botón 2 y 3: depende del efecto (aparecen encendidos cuando están activados).</p> <p>SHIFT + botón: carga un efecto predeterminado (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S2 > S2 Control Options > Direct FX 1-3</i>).</p>	<p>Activa/desactiva los nichos de efectos 1-3 (encendido cuando está activado).</p> <p>SHIFT + botón: carga en el nicho el próximo efecto de la lista (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).</p>


Asignar unidades FX a los canales

Las unidades FX pueden asignarse a cualquiera de los canales y así procesar las señales provenientes de las cubiertas. Para asignar una unidad de efectos, utilice los botones de asignación del respectivo canal.

En las preferencias de programa, TRAKTOR permite habilitar dos unidades de efectos suplementarias. El empleo de cuatro unidades FX, en vez de las dos habituales, conlleva algunos ligeros cambios en el manejo de los efectos.

7.9 Búsqueda y carga

Buscar pistas o samples y luego cargarlos con el S2 es muy fácil:



En [↑13.3, Unidad FX: referencia rápida](#), encontrará una tabla de consulta rápida con las funciones básicas de cada elemento de control involucrado en la búsqueda, carga y copia de pistas y samples.

Buscar pistas y samples

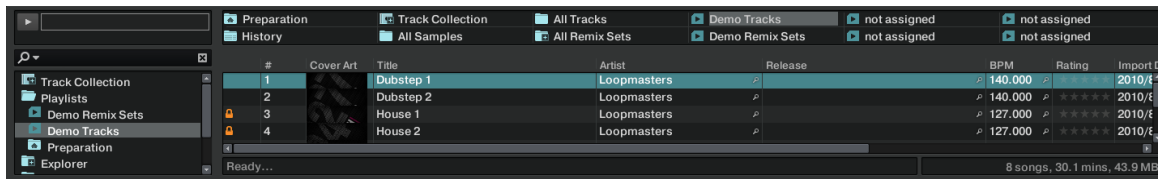
La carga rápida de pistas y samples se realiza con el codificador **BROWSE**, ubicado en la parte central del mezclador.



La perilla BROWSE, en el centro del mezclador.

1. Mantenga presionado **SHIFT** y gire la perilla **BROWSE** para recorrer el directorio del buscador.
2. Mantenga presionado **SHIFT** y presione la perilla **BROWSE** para expandir o reducir la entrada del directorio.
3. Suelte **SHIFT** y gire **BROWSE** para recorrer las pistas de la lista de reproducción seleccionada.

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



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

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

- Para cargar la pista o el sample seleccionado a una cubierta, presione el correspondiente botón de carga (**LOAD A** o **B**):



También puede presionar **SHIFT** + el botón **CUE/REMIX** de un nicho vacío para cargar el sample seleccionado en ese nicho (solo cuando el modo de remezclas se encuentra activo). Para más información, consulte por favor el apartado [↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS](#).

7.10 Modo de TRAKTOR vs. Modo MIDI

El controlador TRAKTOR KONTROL S2 puede usarse bajo dos modalidades: el modo de TRAKTOR y el modo MIDI.

7.10.1 Modo de Traktor

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

Es el modo propio del dispositivo. TRAKTOR KONTROL S2 se comunica directamente con TRAKTOR a través del USB, empleando el protocolo NHL de Native Instruments, el cual asegura una alta velocidad de transmisión (superior al MIDI) para las perillas del TRAKTOR KONTROL S2.

7.10.2 Modo MIDI

El modo MIDI permite usar el TRAKTOR KONTROL S2 como un controlador MIDI común y corriente.

En el modo MIDI, el TRAKTOR KONTROL S2 transmite solo datos MIDI a través de su puerto MIDI virtual que el controlador de dispositivo de TRAKTOR KONTROL S2 proporciona al sistema operativo del ordenador anfitrión.



Antes de usar el S2 con el modo MIDI, compruebe que la casilla de [Enable MIDI mode via Shift + Shift](#) se encuentre marcada en las preferencias de TRAKTOR.



La sección MIDI Mode en las preferencias del S2 de TRAKTOR

- ▶ Para pasar del modo MIDI al modo TRAKTOR y viceversa, empleando el TRAKTOR KONTROL S2:
- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** en una cubierta y presione **SHIFT** en la otra cubierta de su S2.

→ Cuando el modo MIDI está habilitado, ambos botones **SHIFT** aparecen encendidos.

Para configurar las propiedades MIDI del S2, como el canal MIDI o los números de CC de controles individuales, Native Instruments le proporciona la aplicación Controller Editor. Por supuesto, para que ello ocurra, el Controller Editor debería haber sido instalado durante el procedimiento de instalación de TRAKTOR KONTROL S2. Si no puede encontrar el Controller Editor en su ordenador, instálelo con el disco de instalación de TRAKTOR KONTROL S2.



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

8 Personalizar TRAKTOR KONTROL S2

TRAKTOR KONTROL S2 es un sistema DJ muy adaptable. Muchas de sus características pueden modificarse para que se adapten a las necesidades del usuario y a su modo de pasar música: las características personalizables incluyen la configuración del audio, las cubiertas, el mezclador, los controles de la reproducción, el diseño general del programa, los efectos, el buscador o el manejo de archivos; por mencionar algunas pocas.

Dado que la personalización de TRAKTOR KONTROL S2 no es algo que se quiera hacer durante una situación en vivo, la modificación de todas estas características se realiza desde el programa. Esto también asegura contra eventuales modificaciones que pudieran ocurrir mientras se está tocando.

8.1 El cuadro de preferencias

La mayor parte de las opciones de personalización de TRAKTOR KONTROL S2 se encuentra en la ventana de preferencias (**Preferences**).



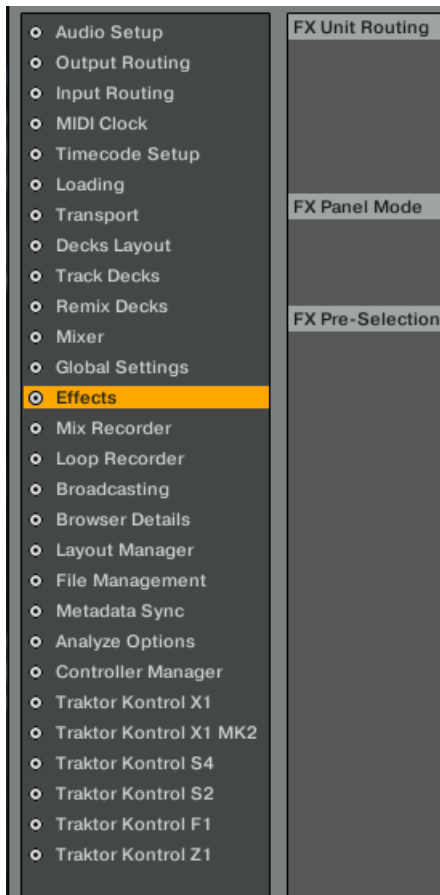
El botón de las preferencias, arriba a la derecha, en la ventana de TRAKTOR.

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



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

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



La lista de páginas del cuadro de preferencias.

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

8.2 Configuraciones y preferencias de los elementos de control del S2

En esta sección, describiremos las configuraciones posibles de los elementos de control situados en el panel superior del controlador TRAKTOR KONTROL S2. La sección siguiente estará dedicada a otros aspectos de importancia de su trabajo con TRAKTOR KONTROL S2.



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

En el cuadro de preferencias, las configuraciones del S2 cuentan con una página especial, denominada [Traktor Kontrol S2](#).

- En el cuadro de preferencias, haga entonces clic en [Traktor Kontrol S2](#) para abrir la página del controlador TRAKTOR KONTROL S2.



Las configuraciones de TRAKTOR KONTROL S2.

En esta página, las configuraciones están agrupadas en cuatro secciones: [S2 Control Options](#), [Restore Default](#), [Calibration](#) y [LEDs](#).

8.2.1 Opciones de control del S2

En la página de preferencias [TRAKTOR KONTROL S2](#), la sección [S2 Control Options](#) permite ajustar el modo en que el controlador TRAKTOR KONTROL S2 reacciona a las acciones del usuario. A continuación presentaremos una descripción detallada de cada una de estas posibilidades.

Efectos directos 1-3

Los menús [Direct FX 1](#), [Direct FX 2](#) y [Direct FX 3](#) permiten seleccionar el efecto a ser cargado directamente cuando se mantiene presionado **SHIFT**.



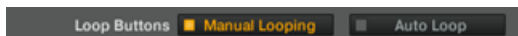
Las opciones de Direct FX 1-3.



Recuerde: en el modo individual, presione **SHIFT** + Botón FX1, **SHIFT** + Botón FX2 o **SHIFT** + Botón FX3 para cargar el efecto directo en el correspondiente nicho de efectos. En el modo grupal, presione **SHIFT** + el botón de encendido para cargar los tres efectos directos en los nichos respectivos. Véase [↑7.8, Empleo de las unidades FX](#) para más información al respecto.

Botones de bucle

Las opciones de [Loop Buttons](#) permiten seleccionar funciones alternativas para los botones de bucle **IN** y **OUT** de las cubiertas de pistas.



Las opciones de Loop Buttons.



La sección de bucle permite manipular los bucles de una pista. Véase [↑7.3.2, Restablecer el tempo](#) para más información al respecto.

Las opciones posibles son:

- [Manual Looping](#) (predeterminado): al seleccionar esta opción, los botones contarán con funciones de bucle manual.

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

Deslizantes de tempo

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



Las opciones de Tempo Faders.



Los deslizantes de tempo se describen en el apartado [↑7.3, Empleo de las secciones de Tempo](#).

- **Absolute** (predeterminado): el deslizador de tempo de la cubierta del programa refleja la posición del deslizador de TEMPO del S2 (véase una descripción detallada en [↑7.3, Empleo de las secciones de Tempo](#)).
- **Relative** : el deslizador de TEMPO del S2 afecta el deslizador de tempo de la cubierta del programa según su posición relativa, aun si esta posición no fuera coincidente con la del deslizador de tempo del hardware. Este modo tiene la ventaja de resolver las diferencias producidas cuando el tempo de la cubierta del programa se ve modificada por otras cuestiones (p. ej., sincronización con el tempo diferente de otra cubierta, cambio de foco de cubierta o una modificación del deslizador de tempo en el programa).
 - No hay riesgo, entonces, de que se produzca un salto de tempo al tocar el deslizador de tempo.

- Los botones Offset tienen la misma funcionalidad que la del modo absoluto (indican cualquier diferencia entre el programa y los deslizantes del programa, entre otras cosas). Además, permiten cambiar el rango de acción del deslizador de TEMPO: al presionar un botón Offset (cuando ambos están apagados), desplazará el rango una mitad hacia arriba o abajo (p. ej., 601_Images/ para el rango predeterminado de $\pm 601_Images/$). El deslizador de tempo de la cubierta del programa se acomodará de forma correspondiente.
- Al igual que en el modo absoluto, si mantiene presionado **SHIFT** mientras mueve el deslizador de tempo, podrá llevarlo hasta otra posición sin alterar el tempo de la cubierta del programa. Esto no solo es útil para cubrir el rango completo del deslizador de tempo del programa (si hubiere alguna diferencia entre los deslizantes del hardware y del software), pero también permite ir más allá de este rango y cambiar el tempo de la cubierta en $\pm 1000_Images/$, a la vez que se preserva la precisión del deslizador (definida en *Preferences > Transport > Tempo*). Obviamente, más allá del rango del deslizador de tempo del programa, este deslizador ya no representa el tempo de la cubierta. Pero, si mueve el deslizador del programa con el ratón, el tempo de la cubierta volverá a la posición del deslizador de tempo del programa.

Rueda de desplazamiento

Al marcar la casilla de [Disable Jog Wheel Push](#), el scratch de la rueda de desplazamiento quedará deshabilitado. Esta opción es empleada en situaciones de emergencia o por DJ que no necesitan hacer scratch mientras la pista se está ejecutando.

Medidores LED

Los medidores LED miden la unidades de volumen (VU) del mezclador interno de TRAKTOR. Las opciones Master y PGM establecen los que aparece mostrado en los medidores VU del hardware.

- **Master**: con esta opción, los medidores LED mostrarán el volumen de salida general.
- **PGM** (predeterminado): con esta opción, los medidores LED mostrarán el volumen PFL (volumen previo al deslizador) de las cubiertas A y B.

8.2.2 Restore Default

La sección [Restore Default](#) contiene una sola opción: el botón [Restore](#).



El botón Restore.

Al clicar este botón, se abrirá un mensaje de advertencia para verificar si desea restablecer TRAKTOR KONTROL S2 a sus valores de fábrica.

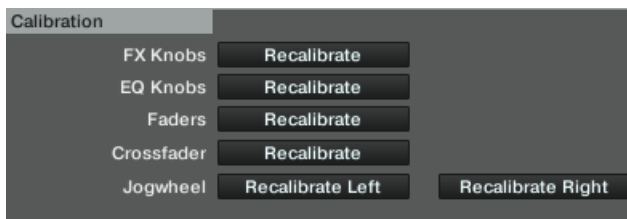
- ▶ Haga clic en [Yes](#) para confirmar el restablecimiento de la configuración predeterminada de TRAKTOR KONTROL S2. Haga clic en [No](#) para volver a la ventana de preferencias sin efectuar cambio alguno.
- Tras clicar la confirmación, todas las configuraciones de TRAKTOR KONTROL S2 volverán a sus valores por defecto. Ahora, ya puede comenzar de nuevo con un TRAKTOR KONTROL S2 flamante.



En todo momento, podrá emplear el asistente de la configuración para restablecer a nuevo una cubierta o el controlador. Simplemente, seleccione la opción *Start Setup Wizard* en el menú de ayuda ([Help](#)) de la barra de menús de TRAKTOR (para que la barra sea visible, el modo de pantalla completa deberá estar desactivado). Consulte el apartado [↑8.4, El asistente de la configuración](#) para más información.

8.2.3 Calibration (calibración)

La sección [Calibration](#) permite llevar a cabo la calibración de distintas perillas, deslizantes y ruedas de desplazamiento del S2, para corregir así posibles inexactitudes, tanto de posición como de rango de acción.



La sección Calibration.

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

- **FX Knobs:** para recalibrar la perilla DRY/WET y las perillas 1-3 de las dos unidades FX.
- **EQ Knobs:** para recalibrar las perillas de ecualización y la perilla FILTER de los canales del mezclador.
- **Faders:** para la recalibración de los deslizantes de tempo y los deslizantes de volumen de canal.
- **Crossfader:** para recalibrar el crossfader del mezclador.
- **Jogwheel:** para recalibrar la rueda de desplazamiento del canal A y del canal B.

8.2.4 LEDs

La sección **LEDs** brinda dos deslizantes que permiten ajustar el brillo de los LED del S2:

- **On State Brightness:** ajusta el brillo de estado de encendido de los LED.
- **Off State Brightness:** ajusta el brillo del estado de apagado del LED.

8.3 Otras configuraciones de interés

Este apartado explica otros pocos aspectos de las preferencias de TRAKTOR que afectan el modo de trabajo de TRAKTOR KONTROL S2.

8.3.1 Cambiar el tipo de cubiertas

Cambiar la modalidad de las cubiertas no se recomienda cuando se está empleando TRAKTOR en combinación con el controlador S2. Las Cubiertas A/B en el modo de pistas y las Cubiertas C/D en el modo de remezclas es la única configuración razonable para controlar el programa TRAKTOR a través del S2.

Como ya se explicó en [↑6.1.1, Cubiertas](#), las Cubiertas C y D pueden controlarse desde TRAKTOR KONTROL S2. Sin embargo, las Cubiertas C y D deben ponerse en el modo de remezclas (Remix Deck). Seleccione esta opción en *Preferences > Decks Layout > Deck Flavor*.



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

Aquí, cada menú representa una cubierta.

- Para cambiar la función de la cubierta inferior, haga clic en el menú correspondiente (C o D) y seleccione la opción Remix Deck en el menú desplegable. Haga clic en [Close](#) para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones realizadas.

Las cubiertas pueden restablecerse a su configuración básica con el asistente de la configuración. Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑8.4, El asistente de la configuración](#).

8.3.2 Ajustar el direccionamiento de entrada

La interfaz de audio TRAKTOR KONTROL S2 está concebida para su complementación perfecta con el programa TRAKTOR. Sus entradas de audio pueden direccionarse convenientemente hacia las distintas secciones del programa. Esto se puede hacer de dos maneras: o con el asistente de la configuración o a través del cuadro de preferencias de TRAKTOR.

Emplear el asistente de la configuración

La manera más cómoda de configurar TRAKTOR KONTROL S2 es empleando el asistente de la configuración. El mismo permite seleccionar un juego de configuraciones básicas de cubierta, liberándolo de las cuestiones relacionadas con el direccionamiento: todo se hace de manera automática según la configuración de cubierta elegida.

Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑8.4, El asistente de la configuración](#).

8.4 El asistente de la configuración

El asistente de la configuración (Setup Wizard) permite restaurar la configuración de TRAKTOR KONTROL S2 a su estado original de fábrica. El asistente de la configuración hace dos cosas:

- Permite seleccionar la configuración básica de las cubiertas y el mezclador, estableciendo automáticamente las correspondientes opciones de direccionamiento.
- Restablece todos los valores de TRAKTOR KONTROL S2 a su estado predeterminado de fábrica.

El asistente puede abrirse de dos maneras:

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

O

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



El asistente de la configuración

En el asistente, encontrará un menú para seleccionar la configuración de cubiertas, las opciones son: *2 Track Decks* (predeterminado), *2 Track Decks + 2 Remix Decks*, *4 Track Decks* y *2 Track Decks + 2 Live Inputs*.

Seleccione la opción que mejor le convenga.

Tenga en cuenta que desde TRAKTOR KONTROL S2, solamente es posible controlar la configuración *2 Track Decks + 2 Remix Decks*.

- Luego, haga clic en **Finish** para confirmar su elección o haga clic en **Cancel** para salir del asistente sin realizar cambios. La combinación *2 Track Decks + 2 Remix Decks* es la configuración obligada para trabajar en combinación con el TRAKTOR KONTROL S2.
- El asistente activará la selección realizada y configurará el direccionamiento del audio de manera correspondiente; además, restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a su valores predeterminados.

9 La interfaz de audio del S2 y el panel de control

TRAKTOR KONTROL S2 está equipado con una excelente interfaz de audio de 24 bits/96 kHz. Esta interfaz puede ajustarse para satisfacer sus demandas y las del ordenador.

Dependiendo del sistema operativo (Windows o Mac OS X), el ajuste se hará de diferente manera.

9.1 Configuración en Mac OS X

En On Mac OS X, la interfaz de audio del S2 se ajusta desde el interior de la aplicación de música. En TRAKTOR:

► Abra *Preferences > Audio Setup* para acceder a los ajustes de la interfaz de audio del S2.

Allí podrá ajustar la configuración de la interfaz de audio del TRAKTOR KONTROL S2. Hay dos opciones de configuración:

- **Sample Rate** : seleccione una frecuencia de muestreo que sea compatible con su programa de música y con la capacidad de cálculo del ordenador. Una frecuencia de muestreo alta mejora la calidad del audio pero también exige mayor esfuerzo del ordenador. Por defecto, la frecuencia de muestreo está puesta en 44100 Hz (calidad de CD).



La frecuencia de muestreo define la cantidad de muestras ejecutadas/grabadas por cada segundo de sonido. Una frecuencia alta genera una calidad de sonido mejor, sin embargo, 44100 Hz (valor empleado para la grabación de CD) es la configuración habitual y suficiente para la mayoría de los usos. Si el destino final de su trabajo es un CD, use este valor o un múltiplo del mismo (88200 Hz). Un valor de 48000 Hz se usa en grabadores DAT y para la grabación de DVD (películas). 96000 Hz es el ajuste típico para grabaciones en DVD, HD DVD y Blue-ray Disc. Debería tener en cuenta que una frecuencia de muestreo alta ocasiona una mayor carga al CPU.

- **Latency** : baje el valor de la latencia para que el ordenador responda más rápidamente a las acciones del controlador y software de TRAKTOR.



Para convertir el audio en información digital y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar la información en el búfer para luego ser procesada por el CPU. Cuanto más grande sea el búfer de audio, más tiempo le tomará a la señal llegar como audio hasta la salida. A veces, se experimenta cierta demora entre el momento en que se pulsa una tecla del controlador que controla el programa de música del ordenador y el sonido que produce. Esa demora se denomina latencia. Lo recomendable es empezar con un valor de latencia relativamente elevado y bajarlo gradualmente observando la respuesta del ordenador, hasta dar con el equilibrio justo entre ejecutabilidad y calidad del sonido. Si experimenta ruidos en la salida del audio, probablemente el valor de latencia está demasiado bajo y el ordenador no puede trabajar bien porque está sobreexigido.

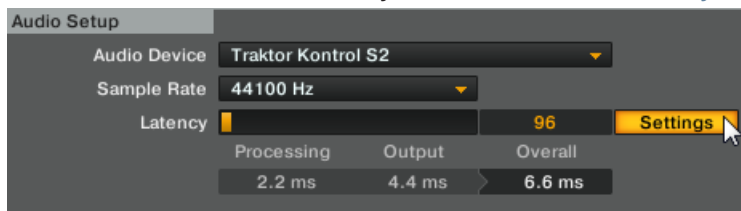
9.2 Configuración en Windows: el panel de control

En Windows, el ajuste de la interfaz de audio de TRAKTOR KONTROL S2 se realiza a través del panel de control de TRAKTOR KONTROL S2. El panel de control (Control Panel) es una aplicación que se instala durante el procedimiento de instalación de TRAKTOR KONTROL S2. A continuación, pasaremos a describir la interfaz de usuario del panel de control de TRAKTOR KONTROL S2.

9.2.1 Abrir el panel de control

El panel de control se abre de varias maneras:

- En TRAKTOR: vaya a *Preferences > Audio Setup* y haga clic en el botón [Settings](#), ubicado a la derecha del deslizador y visor de latencia ([Latency](#)):



- En el escritorio, vaya a *Inicio > Programas > Native Instruments > Traktor Kontrol Z2 Driver > Traktor Kontrol Z2 Control Panel*.

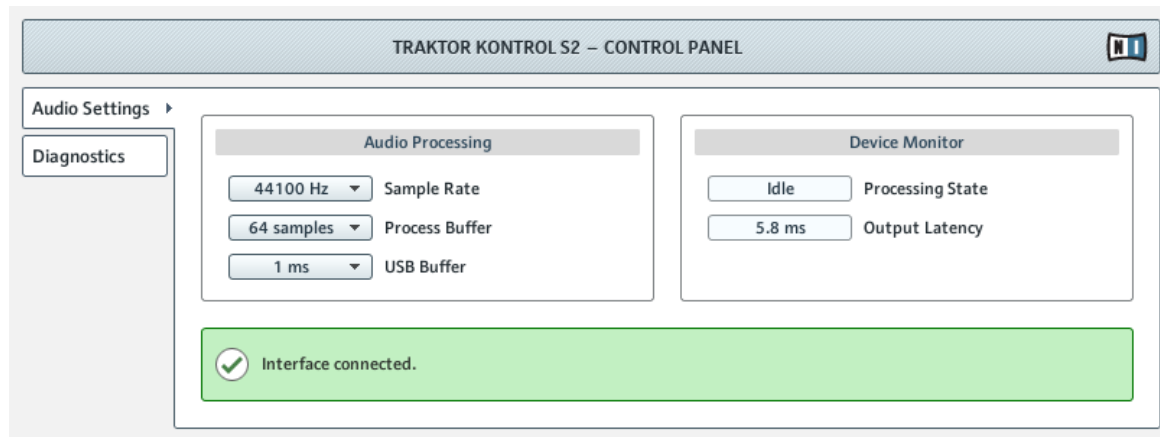
El panel de control contiene lo siguiente:

A la izquierda, están las fichas [Audio Settings](#) y [Diagnostics](#).

► Haga clic en las fichas para abrir su contenido.

9.2.2 Ficha Audio Settings

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



El panel de control en la ficha Audio Settings.

La ficha de [Audio Settings](#) consta de dos secciones:

- [Audio Processing](#): la configuración de la conversión analógica-digital / digital-analógica llevada a cabo por la interfaz de audio.
- [Device Monitor](#): muestra la información sobre el estado del procesamiento de la interfaz de audio y sobre la latencia de salida del sistema.

Sección Audio Processing

La sección de procesamiento de audio ([Audio Processing](#)) presenta dos menús y un visualizador:

- **Sample Rate** : seleccione una frecuencia de muestreo que sea compatible con su programa de música y con la capacidad de cálculo del ordenador. Una frecuencia de muestreo alta mejora la calidad del audio pero también exige mayor esfuerzo del ordenador. Por defecto, la frecuencia de muestreo está puesta en 44100 Hz (calidad de CD).



La frecuencia de muestreo define la cantidad de muestras ejecutadas/grabadas por cada segundo de sonido. Una frecuencia alta genera una calidad de sonido mejor, sin embargo, 44100 Hz (valor empleado para la grabación de CD) es la configuración habitual y suficiente para la mayoría de los usos. Si el destino final de su trabajo es un CD, use este valor o un múltiplo del mismo (88200 Hz). Un valor de 48000 Hz se usa en grabadores DAT y para la grabación de DVD (películas). 96000 Hz es el ajuste típico para grabaciones en DVD, HD DVD y Blue-ray Disc. Debería tener en cuenta que una frecuencia de muestreo alta ocasiona una mayor carga al CPU.

- **Process Buffer** : valores reducidos de búfer brindan una respuesta más rápida del ordenador al software de audio y a las acciones de controlador TRAKTOR.



Para convertir el audio en información digital y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar la información en el búfer para luego ser procesada por el CPU. Cuanto más grande sea el búfer de audio, más tiempo le tomará a la señal llegar como audio hasta la salida. A veces, se experimenta cierta demora entre el momento en que se pulsa una tecla del controlador que controla el programa de música del ordenador y el sonido que produce. Esa demora se denomina latencia. Como regla práctica considere: un tamaño de búfer reducido ocasionará una latencia más baja. Sin embargo, hay otros factores que inciden también en la latencia (velocidad del CPU, RAM, etc.). Lo recomendable es empezar con un valor de latencia relativamente elevado y bajarlo gradualmente observando la respuesta del ordenador, hasta dar con el equilibrio justo entre ejecutabilidad y calidad del sonido. Si experimenta ruidos en la salida del audio, probablemente el valor de latencia está demasiado bajo y el ordenador no puede trabajar bien porque está sobreexigido.

- **USB Buffer**: use este menú en caso de no conseguir una latencia satisfactoria con el menú de Process Buffer. Reduzca el tamaño del búfer para lograr un almacenamiento más reducido, lo cual debería reducir aún más la latencia perceptible. Si experimenta interrupciones en el audio, debería aumentar un poco el tamaño hasta conseguir un sonido libre de fallas y caídas.

Sección Device Monitor

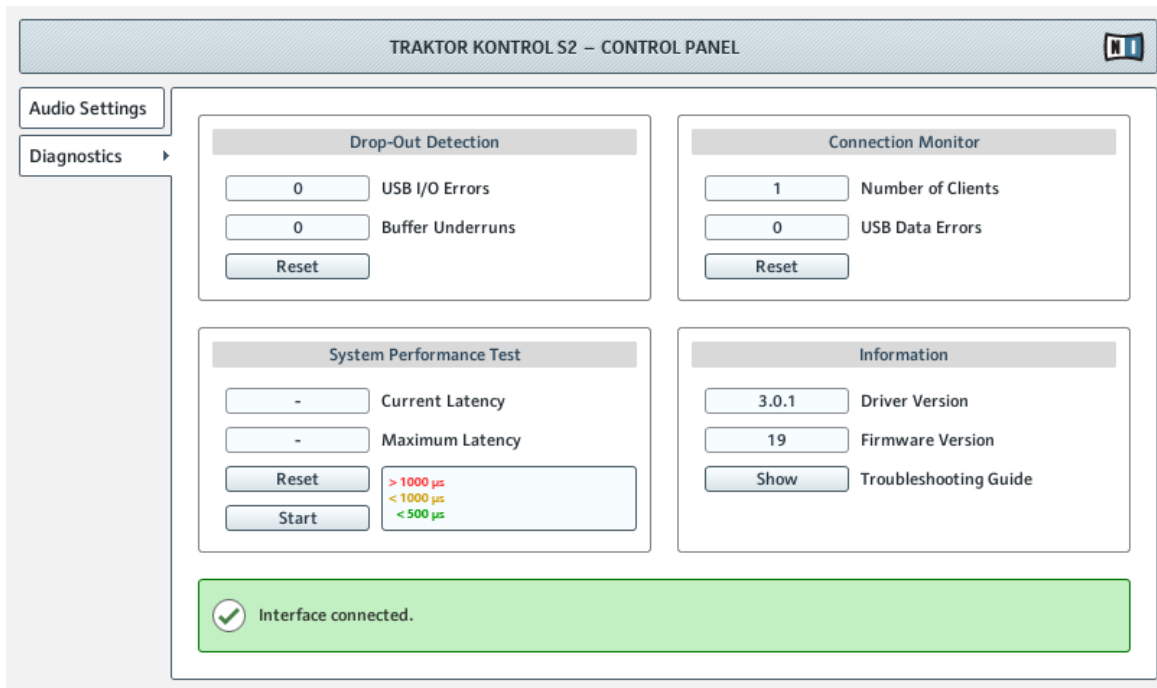
La sección **Device Monitor** presenta dos visualizadores:

- **Processing State** : este visualizador monitoriza el estado del dispositivo. Los estados posibles son tres:
 - **Idle**: el controlador está conectado pero no se está transmitiendo ningún dato de audio.
 - **Streaming**: el controlador está operando y procesando los datos de audio.
 - **Panic**: el controlador dejó de transmitir. Demasiados errores de E/S USB han ocurrido en la comunicación de la interfaz.
- **Output Latency** : muestra la latencia de salida en milisegundos.

Tenga en cuenta que también hay una latencia de entrada al trabajar con TRAKTOR KONTROL S2. La latencia de salida no representa la latencia total producida desde que se aprieta un botón del controlador hasta el sonido resultante que se escucha en la salida. La latencia total es aproximadamente el doble que la latencia de salida.

9.2.3 Ficha Diagnostics

La ficha **Diagnostics** permite monitorizar el rendimiento del controlador y detectar posibles errores.



El panel de control y la ficha Diagnostics

La información provista en la ficha [Diagnostics](#) resulta de interés para los usuarios avanzados; sin embargo, en caso de surgir problemas, debería echar un vistazo sobre esta ficha.

La página de [Diagnostics](#) tiene tres secciones:

- **Drop-Out Detection:** muestra los errores de E/S USB y detecta el mal rendimiento del búfer.
- **Connection Monitor:** muestra la conexión cliente-controlador de dispositivo y detecta errores de datos USB.
- **System Performance Test:** ofrece la posibilidad de llevar a cabo un examen de rendimiento para medir los valores de latencia.
- **Information:** muestra información sobre el controlador de dispositivo y la versión del firmware. También hay un enlace a la guía de solución de problemas.

Sección de la detección de problemas (Drop-Out Detection)

La sección **Drop-Out Detection** presenta dos visualizadores y un botón:

- **USB I/O Errors:** cuenta los errores de entrada/salida USB. Una cifra elevada de **USB I/O Errors** indicaría que el sistema está sobrecargado.
- **Buffer Underruns:** ocurre cuando el ordenador no es capaz de procesar en tiempo al búfer de audio. Las razones de este subrendimiento son variadas, puede ser que haya demasiadas tareas ejecutándose en segundo plano o que el consumo de CPU sea demasiado elevado en un programa de música que emplea el dispositivo como controlador de audio.
- **Reset:** haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.

Sección Connection Monitor

La sección **Connection Monitor** presenta dos visualizadores y un botón:

- **Number of Clients:** muestra el número de clientes conectados a la interfaz. Muchas aplicaciones ASIO se cuentan separadamente; WDM y WASAPI incrementan el número en una unidad, sin tener en cuenta la cantidad de aplicaciones WDM/WASAPI que estén ejecutando audio.
- **USB Data Errors:** cuenta los errores de USB. Cables de mala calidad o muy prolongados, lo mismo que la irradiación, pueden ocasionar errores de datos en el bus USB.
- **Reset:** haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.

Sección de la comprobación del rendimiento del sistema (System Performance Test)

- **Current Latency:** haga clic en el botón **Start** para ver el valor de latencia.
- **Maximum Latency:** muestra el valor más alto de latencia de la medición.
 - Clicar en **Reset** tiene el mismo efecto que clicar en **Start** por primera vez. Restablece el procedimiento de examinación al comienzo e inicia un nuevo test con valores recientes.
 - Haga clic en **Stop** para detener el test. El valor de latencia máxima (**Maximum Latency**) no dejará de mostrarse.

Sección Information

La sección [Information](#) presenta dos visualizadores y un botón.

- [Driver Version](#): muestra la versión del controlador de dispositivo.
- [Firmware Version](#): muestra la versión del firmware.
- [Troubleshooting Guide](#): haga clic en [Show](#) para abrir la guía de solución de problemas.

9.3 Empleo del S2 como la interfaz de audio predeterminada

Si desea emplear el TRAKTOR KONTROL S2 para la reproducción de todas las aplicaciones de audio del ordenador (no solamente para el software de música), deberá configurarlo como la interfaz de audio predeterminada.

9.3.1 Windows

En Windows 7 (y posterior), defina TRAKTOR KONTROL S2 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera:

1. Abra *Inicio > Panel de control > Sonidos*.
2. Seleccione la ficha de [Reproducción](#).
3. En la lista de dispositivos, seleccione *Traktor Kontrol S2* y haga clic en [Establecer como predeterminado](#).
4. Seleccione la ficha de [Grabar](#).
5. En la lista de dispositivos, seleccione *Traktor Kontrol S2* y haga clic en [Establecer como predeterminado](#).
6. Haga clic en [Aceptar](#) para finalizar.

9.3.2 Mac OS X

En MAC OS X, defina TRAKTOR KONTROL S2 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera

1. Desde el menú de [Apple](#), seleccione *Preferencias del sistema*.
2. En el panel que se abre, seleccione [Sonidos](#).

3. En la ficha [Efectos de sonido](#), seleccione *TRAKTOR KONTROL S2* en el menú de [Tocar alertas y efectos de sonido](#).
4. Haga clic en la ficha [Salidas](#) y seleccione *TRAKTOR KONTROL S2* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la salida de sonidos](#).
5. Haga clic en la ficha [Entradas](#) y seleccione *TRAKTOR KONTROL S2* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la entrada de sonidos](#).
6. Cierre la ventan para confirmar los cambios realizados.

10 Solución de problemas y ayuda

Este capítulo se ocupa de los problemas más habituales. Trataremos la mayoría de los inconvenientes que pueden surgir durante la configuración y la operación de TRAKTOR KONTROL S2 y la forma de resolverlos.

10.1 TRAKTOR no arranca

1. Compruebe los requisitos de sistema necesarios para TRAKTOR KONTROL S2. El mínimo requerido es lo indispensable para funcionar pero, a menudo, no es suficiente a la hora de trabajar con funciones avanzadas (p.ej., protección de tonalidad, efectos). Aumentar la cantidad de RAM puede ser la solución de muchos inconvenientes.
2. Asegúrese de poseer la última versión de TRAKTOR.
3. Asegúrese de no haber clikeado sobre el alias o el atajo de una aplicación fuera de fecha.
4. Intente reiniciar su ordenador. Desconecte otras interfaces de audio y periféricos (como escáneres, impresoras, etc).
5. Cambie el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR KONTROL S2 para así reiniciar el programa con una colección limpia; luego importe la colección que acaba de renombrar. Para más información sobre la carpeta raíz, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

10.2 Problemas relacionados con el aparato

Esta sección enumera los puntos que hay que verificar cuando algo parece no funcionar correctamente en el controlador TRAKTOR KONTROL S2.

10.2.1 Principios básicos

Esto le puede sonar algo obvio, pero las primeras cosas que habría que verificar son las siguientes:

- Asegúrese de que TRAKTOR KONTROL S2 esté conectado al ordenador a través del cable USB suministrado.
- Compruebe que el controlador esté encendido (interruptor ON/OFF del panel trasero).

10.2.2 Problemas relacionados con el USB y el controlador de dispositivos

Cuando su TRAKTOR KONTROL S2 esté conectado y encendido, deje pasar algunos segundos y eche un vistazo al indicador USB del visualizador maestro:



El indicador USB en el visualizador maestro.

Si el indicador empieza a destellar, significa que no hay conexión o que el controlador de dispositivos tiene algún problema. Revise, entonces, los siguientes puntos:

- TRAKTOR KONTROL S2 es un dispositivo USB 2.0 y no funcionará en puertos USB 1.0/1.1.
- Un cable defectuoso puede ser responsable de las caídas en el audio y de otros problemas de conectividad. Pruebe con un cable diferente (con el logo oficial USB); en algunos casos también resulta beneficioso emplear un cable más corto.
- En Windows: verifique que el controlador esté instalado. Puede hacer esto desde el panel de control de TRAKTOR KONTROL S2 (véase [↑9.2.1, Abrir el panel de control](#) para más detalles). Si el panel de control no se encuentra, es probable que el controlador de dispositivos no se haya podido instalar. En este caso, siga las instrucciones de la Guía de instalación y vuelva a instalar el controlador de dispositivo con el disco de instalación de TRAKTOR KONTROL S2.

10.2.3 Actualización del controlador de dispositivos

- Procure que el Centro de Servicio NI busque nuevas actualizaciones con regularidad.

10.2.4 Problemas relacionados con el suministro de energía USB

Recomendamos encarecidamente utilizar una fuente de alimentación externa con el S2 (vía la unidad de alimentación incluida en el producto). Si bien la operación es posible cuando el S2 está alimentado a través de la conexión USB, se encontrará con algunas limitaciones: el volumen de auriculares resultará menor y todos los LED aparecerán menos brillantes.

Si por alguna razón no puede hacer uso de una fuente de alimentación externa, debería considerar los puntos siguientes:

- Además, el puerto necesita cumplir los requisitos mínimos de alimentación eléctrica de un puerto USB 2.0 (500 mA). Algunos ordenadores no satisfacen el estándar oficial de alimentación eléctrica para puertos USB 2.0. En este caso, es posible que un mensaje aparezca indicando que no hay suficiente energía disponible para operar el dispositivo. TRAKTOR KONTROL S2 podría entonces producir crepitaciones o directamente no funcionar.
- En caso de fallas, resulta útil comprobar si TRAKTOR KONTROL S2 funciona mejor al desconectar los otros dispositivos USB del ordenador.
- Si su ordenador no puede suministrar suficiente energía, haga la prueba de conectar su TRAKTOR KONTROL S2 en un hub USB 2.0 con fuente de alimentación propia. Trate de no conectar otros dispositivos al hub dado que los mismos mermarían la energía disponible.

Insistimos, la mejor manera de evitar estos inconvenientes es conectar el S2 a la unidad de alimentación externa incluida en el producto.



Al emplear el S2 con TRAKTOR DJ en un dispositivo iOS, el cable iOS de Native Instruments posibilita la carga del dispositivo.

10.2.5 Empleo del TRAKTOR KONTROL S2 con un ordenador portátil

Primero debería verificar que el ordenador sea apto para manejar el procesamiento de audio en tiempo real sin experimentar fallas. El panel de control de TRAKTOR KONTROL S2 le brinda una valiosa herramienta para lograr esto. Consulte el apartado [↑9.2.2, Ficha Audio Settings](#) para más detalles.

En general no se recomienda el empleo de ordenadores portátiles con tarjetas de memoria gráfica compartida. Seguramente, va a necesitar toda la memoria y capacidad de procesamiento disponibles para su programa de audio.

Aquí le presentamos algunos consejos para optimizar el desempeño de su portátil:

- No se recomienda usar el ordenador con las baterías porque el administrador de energía podría hacer atrasar el reloj del CPU para ahorrar consumo.
- Desconecte todo los aparatos que no vaya a usar (p. ej., impresoras y escáneres). Esto aliviará el trabajo del ordenador y aumentará la capacidad de procesamiento disponible para el programa musical.
- Los ordenadores portátiles están equipados con dispositivos integrados que pueden perturbar el procesamiento de audio, entre los más comunes se cuentan los adaptadores de red y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con TRAKTOR KONTROL S2.

10.3 Aflojamiento de la placa superior de la rueda de desplazamiento

La superficie plana, sensible al tacto, que corona las ruedas de desplazamiento del TKS2 fueron diseñadas para su fácil reemplazo. Golpes, sacudidas o fuerte vibración durante el transporte de la unidad podría llegar a provocar, en caso extremos, el aflojamiento de la placa superior o directamente su separación.

La placa puede volver a ponerse con facilidad. Para hacer esto, haga lo siguiente:

1. Alinee los salientes de conexión de la placa, con las correspondientes hendiduras de agarre en la base de la rueda de desplazamiento.
2. Con una mano, sostenga con firmeza el borde de la rueda.
3. Con la otra mano, presione y encaje la placa en el área redonda central de la rueda y gire la placa en sentido antihorario, hasta que los salientes se acoplen en las hendiduras (probablemente acompañado del típico sonido "clic" de ajuste).

Si la operación fue realizada correctamente, la placa debería estar acoplada firmemente a la unidad. Si todavía está floja, intente nuevamente el procedimiento descrito. Si bien no es estrictamente necesario, se recomienda recalibrar las ruedas tras el proceso de desacople y acople de las mismas. Para más detalles sobre las ruedas de calibración, consulte por favor la

guía "Jog Wheel Calibration Guide" en la carpeta de manuales (Documentation) de TRAKTOR 2. Dicha guía fue inicialmente concebida para el TRAKTOR KONTROL S4 pero el método de calibración de las ruedas es exactamente el mismo en ambos dispositivos.

10.4 TRAKTOR se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de NATIVE INSTRUMENTS y envíele el archivo de registro de la falla. Hallará el archivo del reporte de fallas en:

- Windows: *\\Mis documentos\\Native Instruments\\Traktor 2\\Crashlogs*
- Mac OS X: *Usuarios/~/.Library/Logs/CrashReporter/*

10.5 Obtener ayuda

10.5.1 Banco de Conocimientos / Léame / Asistencia en línea

- Abra el Centro de Servicio y haga clic en el botón de [Asistencia](#), en la esquina superior derecha. Allí encontrará enlaces directos al **Banco de conocimientos** y a la **Asistencia en línea**.

El Banco de conocimientos guarda información de utilidad acerca de los productos de Native Instruments y puede resultarle de gran ayuda a la hora de resolver determinados problemas.

Si en el Banco de conocimientos no encontrara ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactarse con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su hardware y software. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria.

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

- La manera de replicar el problema.
- Lo que ha intentado hacer para solucionar el problema.
- Una descripción de su configuración, incluyendo todo el hardware.
- La marca y características de su ordenador.

Al instalar un programa nuevo o una actualización de programa, también cargará un archivo Readme (Léame) en el cual se incluye toda nueva información que no pudo ser incorporada a la documentación. Por favor, lea este archivo antes de ponerse en contacto con la asistencia técnica.

10.5.2 Forum

En el Foro de usuarios de Native Instruments podrá discutir características del producto directamente con otros usuarios y con los expertos de NI que moderan el foro.

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

10.6 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles. Las actualizaciones se efectúan regularmente para solucionar problemas conocidos y para la mejora constante del software. El número de versión de su programa aparece en la opción **About** de la aplicación. Este cuadro de diálogo se abre haciendo clic en el logotipo de NI, presente en la esquina superior derecha de la interfaz de usuario. También podrá ver el número de versión de todas las aplicaciones Native Instruments instaladas, si cliquea en la ficha **Panorama General** del Centro de Servicio. Las actualizaciones están disponibles en la ficha **Actualizaciones** del Centro de Servicio o en nuestro sitio de Internet, en:

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

11 Apéndice A — Montajes más comunes

En este apéndice le mostraremos la manera de conectar su TRAKTOR KONTROL S2 con otros dispositivos.

El detalle de las conexiones y elementos de control del panel trasero y del panel frontal de TRAKTOR KONTROL S2 aparece en los apartados [↑6.2, El panel trasero](#) y [↑6.3, El panel frontal](#).

Está de más decir que todos estos montajes suponen que el TRAKTOR KONTROL S2 fue correctamente instalado en el ordenador. Para más información al respecto, consulte la Guía de instalación.

Primero vamos a describir el montaje más básico. Luego, iremos haciendo alguno agregados interesantes.

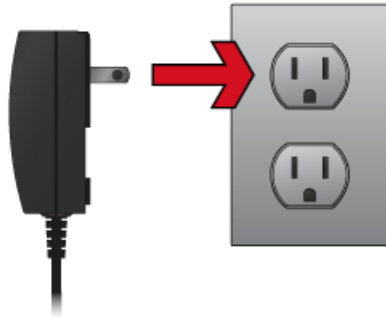
11.1 TRAKTOR KONTROL S2: montaje básico

Este montaje es el más corriente. El mismo aparece también descrito en la Guía de instalación y es el empleado en la mayoría de los tutoriales.

Comencemos por lo fundamental: el S2, un ordenador, los auriculares y el sistema de amplificación.

Conectar la fuente de alimentación

1. Conecte la unidad de alimentación a la red eléctrica empleando el adaptado correspondiente a la zona donde reside.



2. Conecte el cable de alimentación al enchufe denominado POWER en el panel trasero del S2.



Recomendamos encarecidamente utilizar una fuente de alimentación externa con el S2 (vía la unidad de alimentación incluida en el producto). Si bien, la operación del producto puede llevarse a cabo solo con la energía provisto por el USB, la misma sufrirá algunas limitaciones: el

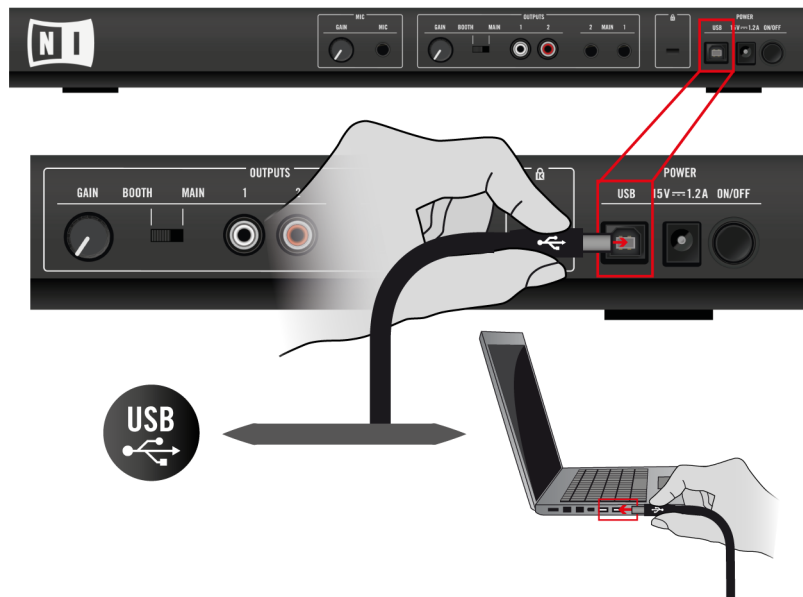
volumen de auriculares resultará más bajo y todos los LED lucirán más apagados. Además, el dispositivo podría sufrir problemas de alimentación como ya explicó en el apartado [↑10.2.4, Problemas relacionados con el suministro de energía USB](#).



Tenga en cuenta que el empleo de la fuente de alimentación más antigua del TRAKTOR KONTROL S2 Mk1 no brindará energía suficiente para el funcionamiento de su S2 Mk2.

Conectar el S2 al ordenador vía USB

- Conecte el extremo del cable USB 2.0 en el enchufe USB del panel trasero del S2 y el otro extremo en un puerto 2.0 del ordenador.



TRAKTOR KONTROL S2 es un dispositivo USB 2.0 y no funcionará en puertos USB 1.0/1.1.

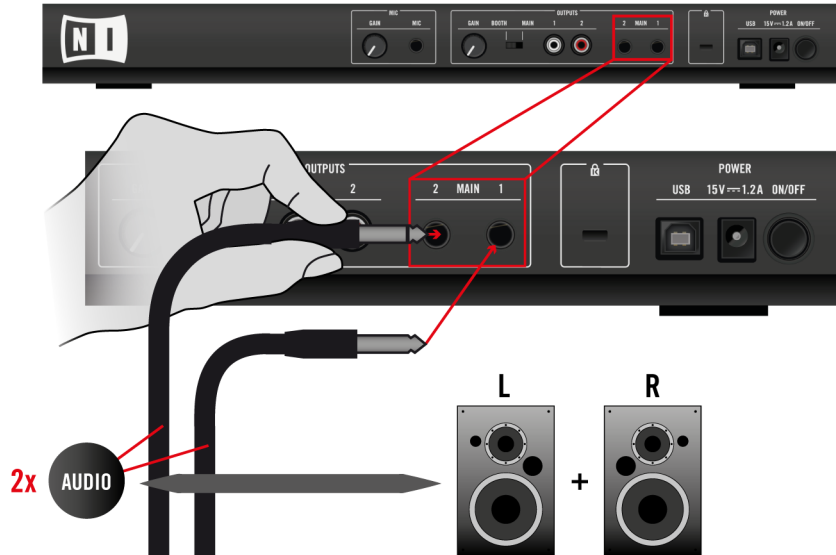
Bajar todos los controles de volumen

- Antes de enchufar cualquier cable de audio, asegúrese de bajar todos los controles de volumen, tanto en el S2 como en su sistema de amplificación. Esto protegerá los altavoces y a sus oídos.



Conectar las salidas principales al sistema de amplificación

- En el panel trasero del S2, conecte la salida principal balanceada 1 y 2 de 1/4" o los enchufes RCA al sistema de amplificación, según el tipo de conexión admitida por su sistema de amplificación o altavoces activos.



Conectar los auriculares al enchufe PHONES (panel frontal)

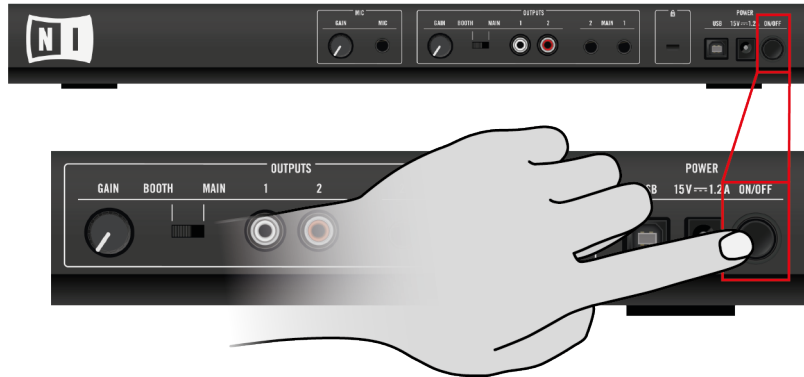
- En el panel frontal del S2, enchufe los auriculares en el enchufe denominado PHONES.



Antes de colocarse los auriculares, asegúrese de que la perilla de volumen (CUE VOL) esté en mínimo. Para ello, gire la perilla CUE VOL completamente en sentido antihorario. Luego, mientras la música esté sonando, gire lentamente la perilla CUE VOL hasta alcanzar el nivel deseado.

Encender el S2

1. En el panel trasero del S2, accione el interruptor de encendido (ON/OFF) para encender el aparato.



2. Observe el panel superior del controlador: tras una breve animación de los LED, el indicador USB del visualizador maestro empezará a destellar por algunos instantes y luego permanecerá encendido. Esto confirma que el S2 fue reconocido por el ordenador.

Si el indicador USB empieza a destellar, entonces hay un problema con la conexión USB o con el controlador de dispositivo. Consulte el apartado [↑10.2, Problemas relacionados con el aparato](#) para más información al respecto.

Iniciar TRAKTOR.

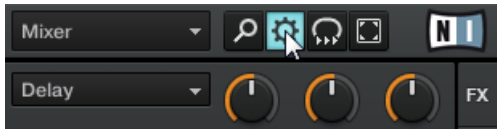
Inicie el programa TRAKTOR, (p. ej., cliqueando el símbolo del escritorio). La ventana de TRAKTOR se abrirá.

Seleccionar el tipo de cubiertas de TRAKTOR

En lugar establecer el tipo de cubierta de manera manual, como lo haremos aquí, puede también emplear el asistente de la configuración: seleccione *2 Track Decks + 2 Remix Decks* en el menú, haga clic en [Finish](#), y deje que el asistente haga todo por usted. Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑8.4, El asistente de la configuración](#).

En el programa TRAKTOR, vamos a poner las Cubiertas C y D como cubiertas de remezcla:

1. Abra el cuadro de preferencias del programa con el botón de la rueda dentada en la cabecera de TRAKTOR:



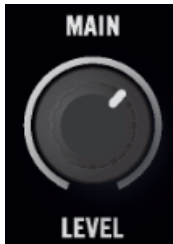
2. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Flavor* y seleccione *Remix Deck* en los menús C y D:



3. Haga clic en *Close* para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones realizadas.

Notas

- La perilla **MAIN LEVEL** y los medidores ubicados en el medio del panel superior del S2 le permitirán ajustar y controlar el volumen general:



- Las perillas **CUE VOL** y **CUE MIX** del panel frontal del S2 controlan, respectivamente, el volumen y la mezcla entre la señal del micrófono y la señal máster:



11.2 Añadir un micrófono

Vamos ahora a poner un micrófono a este montaje básico y vamos a mostrar la manera de emplear el canal MIC de TRAKTOR KONTROL 2.

Antes de continuar, siga los pasos descritos para el montaje básico del apartado [↑11.1, TRAKTOR KONTROL S2: montaje básico](#).

Conectar el micrófono en el enchufe de micrófono (MIC)



El enchufe de micrófono (MIC) y su perilla de ganancia (GAIN)

Antes de conectar el micrófono, asegúrese de que la perilla **GAIN/FILTER**, junto al enchufe MIC, esté completamente bajada.

1. En el extremo izquierdo del panel trasero del S2, enchufe el micrófono en el enchufe MIC, localizado en la sección MIC del panel.
2. Presione el botón **MIC ENGAGE** del panel frontal del S2.
3. Suba gradualmente el volumen con la perilla GAIN del panel trasero del S2.

12 Apéndice B – Información técnica

A continuación, detallaremos las especificaciones técnicas del TRAKTOR KONTROL S2.

12.1 Especificaciones técnicas

Enchufes

- 1 enchufe de entrada (MIC) mono de 6,3 mm (1/4 de pulgada).
- 2 enchufes de salida (MAIN OUT 1/2) TRS (balanceado) de 6,3 mm (1/4 de pulgada).
- 2 enchufes de salida (MAIN OUT 1/2) para conectores RCA mono (no balanceado).
- 1 entrada de micrófono con control de ganancia y botón de silenciamiento.
- 1 enchufe de auriculares para clavijas estéreo de 6,3 mm (1/4 pulgada)
- 1 Cerradura Kensington
- 1 USB 2.0 Tipo B.
- 1 conector de fuente de alimentación.

12.2 Especificaciones ambientales

- **Temperatura de funcionamiento:** +5 a +35 °C (41 a 95 °F), humedad máx. 8501/Images/
no condensada.
- **Temperatura de almacenamiento:** 0 a 40 °C (32 a 104 °F), humedad máx. 8501/Images/
no condensada

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

13 Apéndice C - Referencia rápida

Este apéndice contiene distintas tablas de referencia rápida que resumen las funciones básicas de cada elemento de control de TRAKTOR KONTROL S2. Con ellas, tendrá un panorama conciso de las funciones básicas del controlador. Para el detalle de cada elemento de control, consulte por favor el capítulo [↑6, Panorama general del hardware](#).

13.1 Consulta rápida


 Consulte el capítulo [↑7, Secciones del aparato: detalle](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Botones A/B del modo Remix (bajo la perilla REMIX)	Ponen los botones de CUE/REMIX SLOTS en el modo de cubiertas de remezcla. Aparecen encendidos cuando el modo de cubiertas de remezcla está habilitado. Véase ↑7.5, Empleo de la sección CUE/REMIX SLOTS para más información sobre los modos de los botones CUE/REMIX SLOTS.
Botones de carga A/B (bajo la perilla BROWSE)	Normal: carga la pista seleccionada en la cubierta respectiva. SHIFT: copia y pega el contenido de la cubierta opuesta en la cubierta. Se enciende cuando se presiona la placa de la rueda de desplazamientos.
Rueda de desplazamiento	Borde externo: modificación del tempo. Placa superior: control de scratch (control directo sobre la posición de la reproducción). SHIFT + placa superior: recorre la pista (bobinado / rebobinado). En bucles: mantenga presionado el botón LOOP IN / LOOP OUT y gire la rueda para precisar los puntos de entrada y salida del bucle.
Deslizante de tempo	Aumenta o reduce el tempo de la cubierta. Mantenga presionado SHIFT para mover el deslizante sin alterar el tempo.
Botones FLUX	Al ser presionados, activan el modo FLUX de TRAKTOR Presione SHIFT + FLUX para restablecer el tempo de una cubierta.


Elemento de control	Función
Botón LOOP IN	<p>Establece un punto de inserción flotante en la posición de la reproducción, sin detener la reproducción. Este punto de inserción flotante servirá como punto de inicio de bucle cuando presione el botón LOOP OUT (ver abajo).</p> <p>Se enciende junto con el botón LOOP OUT cuando se está ejecutando un bucle.</p> <p>En bucles: mantenga presionado para ajustar el punto de inicio del bucle con la rueda de desplazamientos.</p>
Botón LOOP OUT	<p>Establece un punto de salida de bucle en la posición de la reproducción y activa un bucle flotante entre el punto de inserción previamente establecido y este punto de fin de bucle.</p> <p>Bucleo activado: se enciende junto con el botón LOOP IN cuando la reproducción está dentro de un bucle activo; se enciende solo cuando la reproducción cae afuera del bucle activo.</p> <p>En bucles: mantenga presionado para ajustar el punto de fin del bucle con la rueda de desplazamientos.</p>
Perilla LOOP MOVE	<p>Desactiva el bucle establecido.</p> <p>En bucles activos: gire la perilla para mover el bucle según el tamaño establecido (el cual aparece en los controles de bucleo del programa). SHIFT + giro mueve el bucle una distancia de 1 pulso.</p> <p>Sin bucles activos: gire la perilla para saltar por la pista según el tamaño de bucleo seleccionado (el cual aparece en los controles de bucleo del programa). SHIFT + giro efectúa saltos de 1.</p>
Perilla LOOP SIZE	<p>Presionar: desactiva/activa el bucle. Al activar el bucleo automáticamente, establecerá un bucle flotante en la posición de reproducción.</p> <p>Girar (no hay bucles activos): selecciona el tamaño de bucle (en pulsos) del próximo bucle flotante a establecer. El tamaño del bucle se muestra en los controles de bucleo del programa.</p> <p>Girar (bucle activado): reduce a la mitad/duplica el tamaño del bucle.</p>
Botón PLAY	<p>Inicia o detiene la reproducción. Aparece encendido cuando se está ejecutando.</p> <p>SHIFT + PLAY: activa/desactiva la protección tonal (el indicador KEYLOCK, arriba de los botones IN y OUT de los controles de bucleo del programa, aparecerá encendido).</p>

Elemento de control	Función
Botón CUE	<p>Cubierta en ejecución: salta hasta el punto de inserción flotante y detiene la reproducción.</p> <p>Cubierta en pausa: establece un nuevo punto de inserción flotante. La pista se ejecuta desde el punto de inserción flotante mientras se mantenga presionado CUE. Al soltar el botón, la reproducción se detendrá y retornará al punto de inserción flotante.</p> <p>SHIFT + CUE: salta al principio para iniciar la reproducción de la pista.</p>
Botón SYNC	<p>Activa o desactiva la sincronización con el tempo máster (aparece encendido cuando está activado).</p> <p>SHIFT + SYNC: establece el tempo de la cubierta como el tempo máster (el indicador MASTER aparecerá encendido en el visualizador de cubiertas).</p> <p>Presione y mantenga presionado SHIFT + SYNC por más de un segundo para que la retícula rítmica coincida con los pulsos de la sincronización de referencia.</p>
Botón SHIFT	<p>Presionar y mantener presionado: abre las funciones secundarias de los otros elementos de control.</p> <p>Pulse al menos 5 veces para redefinir la retícula de la pista.</p>

13.2 Mezclador: referencia rápida



La perilla transductora BROWSE se describen en [↑13.3, Unidad FX: referencia rápida](#).



Consulte el capítulo [↑7, Secciones del aparato: detalle](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

13.2.1 Sección principal (Main): referencia rápida

Elemento de control	Función
Perilla MAIN	Ajusta el volumen de la señal enviada a las salidas principales del S2.


13.2.2 Canales y crossfader: referencia rápida

Elemento de control	Función
Perilla GAIN	Girar: ajusta el nivel de ganancia de entrada del canal (antes del deslizante de volumen del canal y del control de volumen principal (MAIN). Presionar: restablece el nivel de ganancia de entrada en 0 dB.
Botones FX de asignación 1/2	Normal: asigna el canal a la unidad FX 1 o FX 2, respectivamente. (Para su uso con cuatro unidades FX, véase la descripción específica en ↑7.8, Empleo de las unidades FX).
Perilla de las frecuencias altas (HI)	Ajusta el contenido de alta frecuencia de la señal.
Perilla de las frecuencias medias (MID)	Ajusta el contenido de frecuencia media de la señal.
Perillas de las frecuencias bajas (LOW)	Ajusta el contenido de baja frecuencia de la señal.
Botón de los auriculares (CUE)	Envía la señal al canal de auriculares antes de pasar por los deslizantes de canal.
Deslizante del canal	Controla el volumen del canal.
Medidor del canal	Indica el nivel de volumen previo al deslizante. Azul: la señal está por debajo de la distorsión. Rojo: distorsión de la señal
Crossfader	Controla la mezcla entre las señales asignadas a sus lados.

13.2.3 Visualizador maestro: referencia rápida

Elemento de control	Función
Indicador de alertas	Destella cuando algo no anda bien: la perilla del volumen general o la perilla de auriculares están muy bajas en el software; la demanda de CPU es muy alta, el portátil está desconectado de la fuente de alimentación.
Indicador USB	Se enciende cuando el controlador de dispositivo está operando. Destella si no hay una conexión con el ordenador o si hay problemas con el controlador de dispositivos.
Indicador MIC	Encendido cuando la entrada de micrófono está habilitada.


13.3 Unidad FX: referencia rápida

 Consulte el apartado [↑7.8, Empleo de las unidades FX](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Botón de encendido	Normal: activa/desactiva la unidad FX Unit (aparece encendido cuando está activado). SHIFT: selecciona el siguiente efecto de la lista de efectos (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).	Normal: sin uso. SHIFT: carga un juego de tres efectos predefinidos (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S2 > S2 Control Options > Direct FX 1-3</i>).
Perilla DRY/WET	Ajusta la proporción entre la señal no procesada (dry) y la señal procesada (wet).	

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Perillas FX 1 - 3	Parámetro FX 1 - 3 (dependiendo del efecto)	Parámetro del 1er, 2do y 3er efecto.
Botones FX 1 - 3	<p>Botón 1: restablece todos los parámetros a sus valores predeterminados.</p> <p>Botón 2 y 3: depende del efecto (aparecen encendidos cuando están activados).</p> <p>SHIFT + botón: carga un efecto predeterminado (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S2 > S2 Control Options > Direct FX 1-3</i>).</p>	<p>Activa/desactiva los nichos de efectos 1-3 (encendido cuando está activado).</p> <p>SHIFT + botón: carga en el nicho el próximo efecto de la lista (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).</p>

13.4 Referencia rápida: Buscar, cargar y copiar

 Consulte el apartado [↑7.9, Búsqueda y carga](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Botones de carga A/B (bajo la perilla BROWSE)	<p>Normal: carga la pista seleccionada en la cubierta respectiva.</p> <p>SHIFT: copia y pega el contenido de la cubierta opuesta en la cubierta.</p> <p>Se enciende cuando se presiona la placa de la rueda de desplazamientos.</p>
Transductor BROWSE	<p>Girar: recorre las listas de reproducción.</p> <p>SHIFT + girar: recorre el directorio del buscador.</p> <p>SHIFT + presionar: expande/reduce las entradas de carpeta del directorio.</p> <p>Presionar: activa/desactiva el modo de búsqueda.</p> <p>Presionar + girar: recorre la lista en saltos de 10 pasos.</p>

Índice temático

A

Absolute (pref.) [\[144\]](#)

Actualizaciones [\[165\]](#)

Ajuste de volúmenes [\[39\]](#)

Alert indicator [\[131\]](#)

Alimentación [\[167\]](#)

Alineación de pistas [\[33\]](#)

Análisis [\[62\]](#)

Archivos de música [\[19\]](#)

Asignación de efectos al canal [\[127\]](#)

Asignar efectos a un canal [\[58\]](#)

Audiencia [\[39\]](#)

B

Beat matching

cuantificación [\[33\]](#)

Beatjumps [\[114\]](#)

Botón CUE (Cubierta)

cubierta de pistas [\[121\]](#)

Botón CUE (Mezclador) [\[130\]](#)

Botón de bucle IN

en cubierta de pistas [\[113\]](#)

Botón de bucle OUT

en cubierta de pistas [\[113\]](#)

Botón de los auriculares [\[130\]](#)

Botón e indicador QUANT [\[34\]](#)

Botón PLAY (Cubierta)

cubierta de pistas [\[121\]](#)

Botón SHIFT

pulsar rítmicamente [\[123\]](#)

Botón SYNC

cubierta de pistas [\[65\]](#)

Botones de asignación FX [\[127\]](#)

Botones del modo de remezcla [\[133\]](#)

Botones CUE/REMIX SLOTS [\[45\]](#)

BPM [\[66\]](#)

Bucle flotante [113]

Bucleo [43]

Bucleo automático (pref) [144]

Bucleo manual (pref) [143]

Bucles

activar/desactivar [46] [114]

ajustar duración [115]

ajustar el tamaño [44]

ajustar tamaño [113]

bucle flotante [113]

guardar [45]

mover [45] [113]

poner en una pista [43] [44] [113]

Búfer de procesamiento (Panel de control)
[154]

Buscar con el S2 [135]

Buscar en una pista [110]

C

Cable de alimentación [167]

Calibración [146]

Cambiar el tamaño de un bucle [44]

Cambiar el tipo de cubierta [147]

Canal [27]

botón CUE [31] [130]

botones de asignación FX [127]

deslizante [128]

medidor de volumen [128]

recorrido de la señal [125]

Canal de monitorización [31]

Carga rápida

pistas [25] [135]

samples [135]

Cargar

pistas [24]

samples [50]

Cargar con el S2 [135]

Carpetas de música [20]

Cerradura Kensington [99]

Channel [97]

HI knob [127]

LOW knob [127]

MID knob [127]

Clearing a Hotcue [47]

Clipping [39] [42]

Clock

setting as tempo master [64]

Codificador LOOP SIZE

cubiertas [44]

Collection [19]

Compatibilidad [15]

Conexión de la alimentación eléctrica [101]

Configuración de audio (Panel de control) [153]

Controles deslizantes

TEMPO [110]

Controller Editor [138]

Copiar con el S2 [135]

Crossfader [35] [129]

Cubierta

tipos [95] [147]

Cubierta de pistas

concepto [95]

Cubiertas de pistas (Track decks) [16]

Cubiertas de remezcla (Remix Decks) [16] [48]

Cue Points

Floating Cue Point [113]

CUE/REMIX SLOTS [116]

borrar un Hotcue [117]

capturar samples [118]

carga rápida de samples [119]

estados de los botones [116]

guardar un bucle o un punto de inserción
[117]

modo Cue [116]

modo de remezcla [117]

Cueing [32]

Cueing (colocación de puntos de inserción)
[43]

Cueing manual [37]

D

Deck (Cubierta) [92]

Desactivar bucleo [46]

Deslizante de TEMPO [110]

modo absoluto [111]

Deslizante del canal [128]

Deslizante TEMPO

modo relativo [144]

Deslizantes

canal [128]

Deslizantes de tempo (pref) [144]

Detalle de los controles del hardware [107]

Detección de problemas (Panel de control)
[157]

Diferencia entre pistas

corregir manualmente [38]

Diferencias de fase (corregir) [38]

Direct FX 1-3 (pref.) [143]

Distorsión [39] [42]

Documentación

Manual [13]

manual de TRAKTOR 2 [13]

orden de lectura [13]

Documentation

Setup Guide [12]

E

Ecualización

emplear durante la mezcla de pistas [34]

Efectos [97]

Ejecutar una pista [24]

Emplear el S2 con un ordenador portátil [162]

Empleo del S2 como interfaz de audio prede-
terminada [158]

Enchufe USB [168]

Enchufe

PHONES [101]

Enchufe de auriculares (PHONES) [101] [171]

Enchufe de micrófono (MIC) [174]

Enchufe PHONES [101] [171]

Enchufe USB [100]

Enchufes

MIC [174]

PHONES [171]

USB [100]

EQs [127]

Especificaciones técnicas [175]

F

Floating Cue Point [113]

Formulario de asistencia en línea [164]

Foro de usuarios [165]

Frecuencia de muestreo

Windows [154]

Funciones principales empleando el TRAKTOR DJ

volumen de cubiertas y Crossfader [69]

FX

carga (modo grupal) [59]

carga (modo individual) [60]

predeterminado [57]

sincronización [63]

sincronización con el tempo [59]

FX predeterminado [57]

G

Guardar un acceso directo (Hotcue) [33] [45]

Guardar un bucle [45]

Guardar un punto de inserción [33]

H

Headphone Cueing

CUE MIX [74]

HI knob [127]

Hotcues [46]

clearing [47]

guardar [45]

Hotcues (accesos directos)

guardar [33]

I

Importación de música [19]

Importar música [20]

iTunes [21]

Indicador del micrófono [131]

Indicador USB [161]

Información (Panel de control) [158]

Input routing [148]

Interfaz de audio [151]

Interruptor MIC ENGAGE [101]

Interruptor ON/OFF [101] [172]

iTunes [21]

K

Knowledge Base [164]

L

Latencia [151]

Latency [154]

LEDs (pref) [147]

Limitador [42]

Lista de reproducción [95]

 buscar [136]

Loop Buttons (pref.) [143]

LOW knob [127]

M

MAIN OUT section [99]

Master Display

 Alert indicator [131]

 USB indicator [131]

Medidor del canal [128]

Medidores

 canal [128]

Medidores de volumen [40]

Metrónomo [63]

Mezcla

 manual [36]

 sincronización automática [30]

Mezclador [96]

 canal [27]

 detalle [124]

 referencia rápida [178]

 sección general [97]

 sección principal [129]

 visualizador maestro [130]

Micrófono [174]

 interruptor [101]

MID knob [127]

Mixer

 channel [97]

Modificación del tempo

cubierta de pistas [110]

Modificar el tempo

en la pista de la cubierta [38]

Modo absoluto [111]**Modo bucleado** [51]**Modo bucleado (Loop)** [120]**Modo de adhesión (Snap)** [54] [66]**Modo de bucleo** [63]**Modo de cuantificación** [34]**Modo de cuantificación (Quant)** [66]**Modo FLUX** [80]**Modo grupal** [129] [134]

ajuste del balane DRY/WET [60]

Modo individual [134]**Modo MIDI** [137]**Modo relativo** [144]**Modo sencillo (one-shot)** [51]**Modo Snap (adhesión)** [45]**Modos de TRAKTOR** [137]**Montaje básico** [166]**Montajes comunes** [166]**Mover un bucle** [45] [113]**N****Nicho de samples** [50] [95]**Nivel de ruido** [39]**O****Onda** [47]**Output Latency** [155]

P

Panel de contro

página de diagnósticos [\[155\]](#)

Panel de control [\[152\]](#)

página Audio Settings [\[153\]](#)

Panel frontal [\[101\]](#)

enchufe de auriculares (PHONES) [\[101\]](#)

interruptor MIC ENGAGE [\[101\]](#)

perilla de mezcla de los auriculares (CUE MIX) [\[101\]](#)

perilla de volumen de los auriculares (CUE VOL) [\[101\]](#)

Panel posterior

sección MAIN OUT [\[99\]](#)

sección POWER [\[100\]](#)

Panel trasero [\[98\]](#)

Panora general

mezclador [\[18\]](#)

Panorama general [\[16\]](#)

cubiertas [\[17\]](#)

unidades FX [\[18\]](#)

Perilla BROWSE

carga rápida [\[136\]](#)

Perilla CUE MIX [\[31\]](#) [\[101\]](#)

Perilla CUE VOL [\[101\]](#)

Perilla de mezcla de los auriculares (CUE MIX) [\[31\]](#) [\[101\]](#)

Perilla de volumen de auriculares (CUE VOL) [\[101\]](#)

Perilla DRY/WET (unidad FX) [\[60\]](#)

Perilla FILTER

mezcla de pistas [\[34\]](#)

Perilla GAIN [\[40\]](#)

Perilla GAIN/FILTER [\[125\]](#)

Perilla MAIN (programa) [\[42\]](#)

Perilla MOVE

cubierta de pistas [\[114\]](#)

Perilla REMIX [\[133\]](#)

Perilla SIZE

cubierta de pistas [\[115\]](#)

Perilla transductora MOVE

cubierta de pistas [\[45\]](#)

Personalizar TRAKTOR KONTROL S2 [\[139\]](#)

Pista

cargar [\[24\]](#)

ejecutar [\[24\]](#)

info [\[26\]](#)

Pistas [\[95\]](#)

Poner un bucle en una pista [\[43\]](#) [\[113\]](#)

Preferences

Audio Setup page (Windows) [\[152\]](#)

Preferences button [139]

Preferencias [139]

página Audio Setup (Mac OS X) [151]

TRAKTOR KONTROL S2 [141]

Preparar la mezcla con los auriculares [31]

Problemas con el controlador de dispositivos
[161]

Problemas del USB [161]

Procesamiento de audio (Panel de control)
[153]

Processing State (Control Panel) [155]

Protección tonal [67]

Pulsos

alineación manual [38]

Puntos de inserción

poner y guardar [32]

R

Rango dinámico [39]

Recalibración del S2 [146]

Recorrer

una pista según el tamaño del bucle seleccionado [45]

Recorrido de la señal en los canales [125]

Referencia rápida [176]

carga y copia [181]

Mezclador [178]

Unidad FX [180]

Relativo (pref) [144]

Reloj [63]

establecer el tempo (BPM) [66]

panel [63]

Reloj de TRAKTOR [63]

Remix Deck

concepto [95]

Remix Decks [95]

Requisitos de sistema [15]

Restablecer a la configuración predeterminada
[149]

Restablecer el tempo [112]

Restablecer valores predeterminados [145]

Retícula rítmica [62]

Rueda de desplazamiento [38]

borde externo [38]

cubierta de pistas [109]

S

Salida del bucle [113]

Salida genera 1 y 2 [170]

Saltar al comienzo de la pista [34]

Sample Rate

Mac OS X [151]

Samples [48] [95]

accionar [51]

capturar de una pista [52]

carga [50]

descargar [55] [121]

detener y volver al inicio [51]

ejecutar [51]

modos de ejecución [51]

Scratching

en una pista [110]

Sección de bucle

cubierta de pistas [113]

cubiertas [43]

Sección general (Main) [97]

Sección OUTPUTS

interruptor BOOTH/MAIN [100]

perilla Level [100]

salidas MAIN [100]

salidas MAIN/BOOTH [100]

Sección POWER [100]**Seleccionar**

pistas [25]

Settings button (prefs) [152]**Setup Wizard** [149]**Símbolo de preferencias** [139]**Sincronización** [61]**Sincronización de pistas**

manual [36]

Sincronización de ritmos

manual [36]

Snapshot (Unidad FX) [60]**Sockets** [106]**Solución de problemas** [160]

no hay audio [28]

Supervisión de la conexión (Panel de control)
[157]**Supervisión del dispositivo (Panel de control)**
[154]**SYNC button**

on Track Decks [122]

Synchronizing tracks

using automatic sync [32]

T**Tempo**

ajustar manualmente [36]

automatically adjusting (Sync) [32]

Tempo máster [61]

cubierta de pistas [65] [66] [122]

Tempo Offset buttons (OFFSET)

in Relative mode [145]

Tipo (Cubierta) [147]**Tipos (Cubierta)** [95]**Tipos de elementos de control**

botón SHIFT [102]

botones [102]

botones SHIFT y funciones secundarias
[108]

deslizantes [105]

indicadores y medidores [105]

interruptores [106]

perillas [103]

perillas transductoras [103]

Tono (pistas) [67]**Track Collection** [19]**Track Deck** [49]**Track Decks** [95]**TRAKTOR Clock**

setting as tempo master [64]

TRAKTOR DJ [69]

acercar la imagen de la onda [85]

bucleo [81]

compatibilidad iOS [69]

cortador de bucles [82]

deslizantes de tempo [77]

filtros [71]

FX [87]

modo Freeze [85]

recorrido de la tira [77]

sección Transport [78]

TRAKTOR KONTROL S2

áreas principales [92]

Tutorials [24]

Types of Control Elements

Jog wheel [104]

U

Unidad FX [97]

asignar a canales [58]

control [58]

detalle [133]

modo grupal [134]

modo individual [134]

perilla DRY/WET [60]

referencia rápida [180]

snapshot [60]

USB indicator [131]

V

Visor del tamaño del bucle [44]

Visualizador maestro [130]

indicador del micrófono [131]

Visualizador Master

indicador USB [161]

Volumen

ajuste [39]

Volumen general [41]