



# TRAKTOR KONTROL X1



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 documento: 1.0 (08/2013)

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](http://www.native-instruments.de)

## USA

Native Instruments North America, Inc.  
6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://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](http://www.native-instruments.co.jp)



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

---

---

# Índice de contenidos

<b>1</b>	<b>¡Bienvenido a TRAKTOR KONTROL X1!</b> .....	<b>6</b>
1.1	Un comentario sobre este manual .....	6
1.2	Convenciones tipográficas .....	7
1.3	Convenciones terminológicas .....	8
<b>2</b>	<b>Componentes de TRAKTOR KONTROL X1</b> .....	<b>9</b>
2.1	Panel superior .....	9
2.2	Panel posterior .....	11
2.3	Modos de TRAKTOR KONTROL X1 .....	11
2.3.1	Modo propio NHL .....	11
2.3.2	Modo MIDI .....	11
<b>3</b>	<b>Funciones principales del X1 con TRAKTOR</b> .....	<b>13</b>
3.1	Funciones primarias y secundarias .....	13
3.2	Conexión del X1 con TRAKTOR .....	13
3.3	Empleo del X1 para buscar y cargar pistas .....	14
3.4	Control de cubiertas .....	16
3.4.1	Empleo de la tira táctil en el modo dual .....	16
3.4.2	Función primaria de la tira táctil .....	18
3.4.3	Funciones secundarias de la tira táctil .....	18
3.4.4	Redimensionar la tira táctil (modo individual) .....	20
3.4.5	Empleo de la tira táctil y el control de scratch .....	22
3.5	Empleo de los controles de la ejecución (Play, Hotcues, Flux y Sync) .....	22
3.5.1	Botones de acceso directo (HotCue) .....	23
3.5.2	Botones de reproducción (PLAY) .....	26
3.5.3	Botones CUE .....	26
3.5.4	Botones SYNC/MASTER .....	26
3.5.5	Botones FLUX .....	27

---

3.6	Empleo de los transductores de bucleo .....	27
3.7	Sección de efectos .....	29
3.7.1	Asignación de efectos .....	30
3.7.2	Accionar un efecto de TRAKTOR .....	31
3.7.3	Asignación de efectos a la tira táctil .....	34
3.7.4	Empleo de un segundo X1 para el control de efectos .....	36
<b>4</b>	<b>Detalle del aparato .....</b>	<b>37</b>
4.1	Panel Frontal .....	38
4.2	Panel posterior .....	39
4.3	Controles de la ejecución .....	40
4.4	Sección FX .....	42
4.5	Botones de carga, BROWSE y SHIFT .....	44
4.6	Tira táctil .....	45
<b>5</b>	<b>Apéndice .....</b>	<b>46</b>
5.1	Preferencias de TRAKTOR KONTROL X1 .....	46
5.1.1	Browse Encoder (transductor de búsqueda) .....	47
5.1.2	Touch Strip (tira táctil) .....	48
5.1.3	FLUX Button (botón FLUX) .....	49
5.1.4	Effects Knobs (perillas de efectos) .....	49
5.1.5	LEDs .....	49
5.2	Añadir otro TRAKTOR KONTROL X1 Mk1 al montaje .....	50
	<b>Índice temático .....</b>	<b>52</b>

# 1 ¡Bienvenido a TRAKTOR KONTROL X1!

Estimado cliente de Native Instruments,

Gracias por comprar TRAKTOR KONTROL X1 y por su continua confianza en los productos de Native Instruments.

TRAKTOR KONTROL X1 es el controlador profesional y portátil del programa TRAKTOR para disyóqueis. TRAKTOR KONTROL X1 presenta las siguientes características:

- Integración perfecta con TRAKTOR.
- Acceso directo a distintas posiciones de pista, flexión tonal, bucles y efectos.
- Botones y perillas de calidad superior.
- Botones de acceso directo con iluminación RVA para una completa información visual.
- Protocolo original NHL de alta resolución y superior al estándar MIDI.
- Función MIDI para aparatos y programas que aceptan el estándar MIDI.
- Carcasa liviana y robusta, de diseño portátil y ligero, que se acomoda perfectamente a los mezcladores de discoteca estándares.
- Expansible: conecte dos TRAKTOR KONTROL X1 para controlar cuatros cubiertas y cuatro unidades MIDI.

## 1.1 Un comentario sobre este manual

El fin del presente manual es instruirlo rápidamente sobre los componentes y funciones más importantes del TRAKTOR KONTROL X1. Y, aunque ansioso por comenzar a trabajar con su nuevo dispositivo; para lograr resultados óptimos, recomendamos dedicar algún tiempo a la lectura de este documento y seguir las instrucciones y ejemplos prácticos presentados. En este manual, hallará también algunas indicaciones sobre los usos más avanzados del TRAKTOR KONTROL X1.

## 1.2 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*.
  - Textos que refieran a elementos que aparecen en la pantalla (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 algún lugar de la pantalla del ordenador.
  - 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.
  - Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
- Instrucciones individuales aparecen precedidas por esta flecha.
- El resultado de acciones aparece precedido por esta flecha más pequeña.

## **1.3 Convenciones terminológicas**

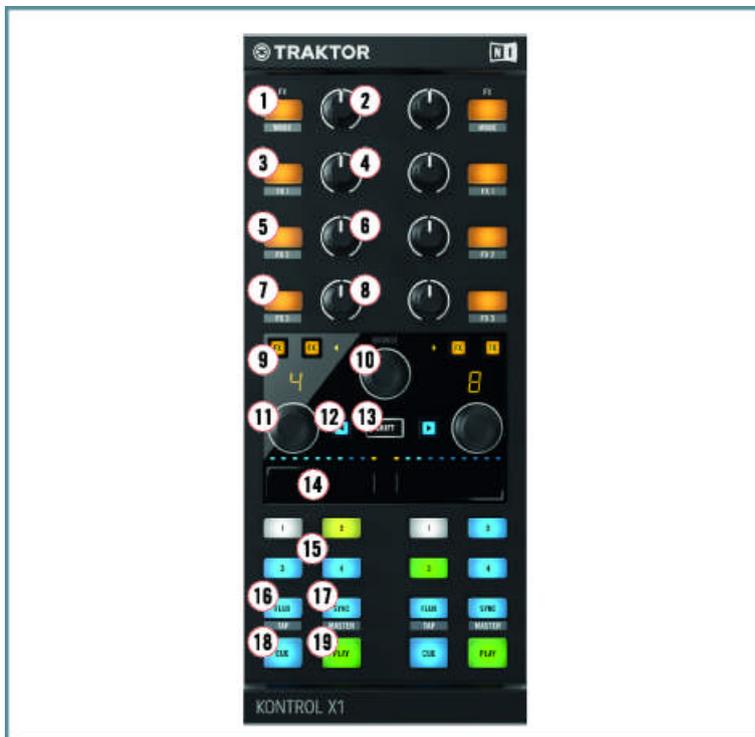
En el presente manual, el TRAKTOR KONTROL X1 recibirá también la denominación más simple de "X1". El programa asociado TRAKTOR PRO será también aludido simplemente con el nombre de "TRAKTOR".

## 2 Componentes de TRAKTOR KONTROL X1

Este capítulo presenta el panorama de los componentes más importantes del X1.

### 2.1 Panel superior

La imagen de abajo muestra la vista del panel superior del X1. A la izquierda, aparece la enumeración de cada uno de los componentes del aparato. Por defecto, la parte izquierda del X1 controla la cubierta A de TRAKTOR y la parte derecha, la cubierta B de TRAKTOR.



El panel superior del X1.

(1) Botón FX (Modo de efectos)

- (2) Perilla FX (graduación del efecto)
- (3) Botón FX1
- (4) Perilla FX1
- (5) Botón FX2
- (6) Perilla FX2
- (7) Botón FX3
- (8) Perilla FX3
- (9) Botones de asignación FX
- (10) Transductor de búsqueda (BROWSE)
- (11) Transductor de bucleo
- (12) Botón de carga izquierdo
- (13) Botón de cambio de función (SHIFT)
- (14) Touch Strip
- (15) Botones de acceso directo 1-4 (HotCue)
- (16) Botón FLUX/TAP
- (17) Botón SYNC/MASTER)
- (18) Botón de inserción (CUE)
- (19) Botón de ejecución (PLAY)

## 2.2 Panel posterior



El panel posterior del X1.

## 2.3 Modos de TRAKTOR KONTROL X1

Al emplear TRAKTOR KONTROL X1 con TRAKTOR, la configuración por defecto del aparato presenta dos modos.

### 2.3.1 Modo propio NHL

En el modo propio, TRAKTOR KONTROL X1 se comunica directamente con TRAKTOR a través de la conexión USB, empleando el protocolo NHL de Native Instruments, el cual asegura una alta velocidad de transmisión (superior al MIDI) de las perillas del TRAKTOR KONTROL X1.



Este es el modo empleado para el control normal de TRAKTOR.

### 2.3.2 Modo MIDI

TRAKTOR KONTROL X1 viene preconfigurado para ser usado también como controlador MIDI y posibilitar el control de cualquier dispositivo o programa que soporte el estándar MIDI.

- ▶ Para acceder al modo MIDI, mantenga presionado **SHIFT** y pulse los botones de carga izquierdo y derecho simultáneamente. TRAKTOR KONTROL X1 transmitirá datos MIDI como un controlador MIDI común y corriente.



El botón SHIFT y los botones de carga se emplean para pasar al modo MIDI.

- ▶ Para salir del modo MIDI y volver al modo propio de TRAKTOR, mantenga presionado **SHIFT** y presione los botones de carga (iluminados de color azul).
- ▶ Para personalizar los **mapeos MIDI** del TRAKTOR KONTROL X1 para su empleo en las versiones anteriores de TRAKTOR, utilice el Administrador de controladores de TRAKTOR(ubicado en: *Preferences > Controller Manager*).



Puede alternar entre estas dos modalidades de operación todas la veces que quiera.



Así, estos dos modos también pueden ser empleados simultáneamente. Por ejemplo, puede controlar TRAKTOR con el modo NHL y luego presionar **SHIFT** y los botones de carga para pasar al modo MIDI y controlar algún otro programa o dispositivo.

## 3 Funciones principales del X1 con TRAKTOR

Este capítulo describe el uso del X1 con TRAKTOR más una detallada explicación de las funciones principales del aparato y modalidades de trabajo posibles. Cuando lo haya terminado de leer, estará más que preparado para crear música con su dispositivo TRAKTOR KONTROL.

### 3.1 Funciones primarias y secundarias

Por defecto, el X1 trabaja en TRAKTOR con sus funciones primarias. Para trabajar con las funciones secundarias del X1 hay que activar ciertos botones juntamente con el botón **SHIFT**. Las funciones secundarias serán explicadas en su oportunidad.

### 3.2 Conexión del X1 con TRAKTOR



Antes de continuar, asegúrese de que el firmware del X1 se encuentre instalado (véase la guía de instalación). La guía de instalación de TRAKTOR X1 puede descargarse de la página de Internet de Native Instruments..

Al conectar el X1 con TRAKTOR, lo primero que ocurre es la verificación del estado de las cubiertas. Por defecto, el visualizador LED de la izquierda mostrará la letra "A" para indicar que la cubierta A está siendo controlada por el lado izquierdo y, consecuentemente, el visualizador de la derecha mostrará la letra "B" para la cubierta B. Si desea cambiar esta configuración, utilice los transductores de búsqueda y de bucleo:

- ▶ Presione el transductor de búsqueda (**BROWSE**) o uno de los transductores de bucleo (**LOOP**) para confirmar la configuración de cubiertas.
- El X1 se iluminará para indicar que está listo para operar.



A la hora de seleccionar la asignación de cubiertas del X1, los visualizadores LED indicarán qué lado del dispositivo controla la cubierta correspondiente.



Si desea cambiar esta disposición, puede hacerlo al momento de abrir TRAKTOR o, en cualquier otro momento, desconectando y volviendo a conectar la conexión USB en el panel trasero del dispositivo.

### Opciones de configuración de cubiertas

Las distintas formas en que el X1 puede controlar las cubiertas son cuatro en total:

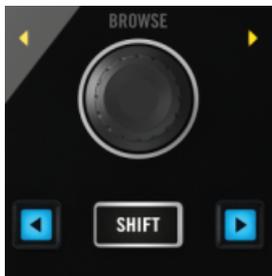
- Cubiertas A & B (predeterminado)
- Cubiertas C & D
- Cubiertas C & A
- Cubiertas B & D



En cualquiera de las combinaciones arriba mencionadas, la primera de las cubiertas estará situada siempre en la parte izquierda del X1, la otra cubierta estará asignada al lado derecho. Tomando como ejemplo la configuración predeterminada (A & B), la cubierta A se controlará con el lado izquierdo del X1 y la cubierta B con el derecho.

## 3.3 Empleo del X1 para buscar y cargar pistas

La tarea de búsqueda y carga de pistas se lleva a cabo en la parte central del X1.



La perilla transductora de búsqueda (BROWSE), el botón SHIFT y los botones de carga izquierdo y derecho.

La búsqueda y carga de pistas en TRAKTOR con el X1 se realiza de la siguiente manera:

1. Para recorrer la colección de pistas de TRAKTOR, gire el transductor **BROWSE**.

2. Para recorrer otras colecciones, listas de reproducción o ubicaciones presentes en el directorio de archivos de TRAKTOR, mantenga presionado **SHIFT** y gire **BROWSE**. No es necesario presionar el transductor para seleccionar el nodo del directorio. Simplemente, suelte el botón **SHIFT** al situarse sobre la ubicación deseada y continúe la búsqueda a partir de dicha sección.
3. Para seleccionar la pista deseada, presione el botón de carga izquierdo o derecho (los botones situados a ambos costados del botón **SHIFT**). El botón de carga izquierdo carga la pista en la cubierta izquierda de TRAKTOR (por defecto, la cubierta A). El botón de carga derecho carga la pista en la cubierta derecha de TRAKTOR (por defecto la cubierta B).



Consulte el apartado [↑3.2, Conexión del X1 con TRAKTOR](#) para ver las distintas combinaciones de cubiertas del X1.

### **Funciones secundarias de los botones de carga**

Los dos botones de carga presentan las siguientes funciones secundarias:

- Al presionar **SHIFT** y el botón de carga izquierdo, se activará el modo de adhesión. Ubicado en el panel maestro de TRAKTOR, el modo de adhesión permite pegar el punto de inserción creado sobre la pista al pulso más cercano, asegurando de este modo el acceso directo a dicho pulso la próxima vez que se presione el correspondiente botón de acceso directo.
- Al presionar **SHIFT** y el botón de carga derecho, se activará el modo de cuantificación de TRAKTOR. Ubicado en el panel maestro de TRAKTOR, el modo de cuantificación permite que cada vez que salte a través de la pista (p. ej., al presionar un botón de acceso directo o al clicar en algún lugar de la onda), la reproducción salte a la posición más cercana que preserve la alineación de pulsos; asegurando de este modo una sincronización constante.

## 3.4 Control de cubiertas

### 3.4.1 Empleo de la tira táctil en el modo dual

La tira táctil del X1 puede emplearse para controlar simultáneamente dos cubiertas distintas de TRAKTOR. Esta modalidad recibe el nombre de modo dual. La parte central de la tira táctil representa el área de asignación y la división entre las dos cubiertas.



En el modo dual, el área de asignaciones de la tira se halla en la parte central, indicada por dos pequeños puntos de color naranja. Al presionar esta zona de la tira, los puntitos se iluminarán de manera más brillante para indicar que la tira puede ser redimensionada.



La tira táctil en el modo dual.

Ejemplo empleando la combinación de cubiertas predeterminada A y B del X1:

(1) Esta área controla la cubierta A.

(2) Esta área controla la cubierta B.

Ahora, pruebe el modo dual de la tira táctil del X1 con los pasos siguientes:

1. Cargue sendas pistas en las cubiertas de TRAKTOR.
  2. Antes de presionar el botón de ejecución, mueva el dedo sobre la sección izquierda o derecha de la tira.
- En el programa TRAKTOR, podrá observar que la posición de inicio de la pista se desplaza de manera consecuente.



Esta técnica puede emplearse para seleccionar un punto de partida adecuado o para llevar a cabo operaciones más avanzadas como "scratchings" y "spinbacks"

### 3.4.2 Función primaria de la tira táctil

La función primaria de la tira táctil permite llevar a cabo las acciones siguientes:

- ▶ Al ejecutarse una pista, tocar la sección correspondiente de la tira permite realizar flexión tonal.



Si el botón FLUX está encendido, se pueden llegar a obtener resultados muy interesantes. Para más información, consulte por favor el apartado [↑3.5.5, Botones FLUX](#).

- ▶ Si la pista no está en ejecución, al tocar la sección correspondiente de la tira podrá desplazar el punto de partida de la pista.



Esto puede resultar útil al realizar ciertas técnicas de scratch.

### 3.4.3 Funciones secundarias de la tira táctil

La función secundaria de la tira táctil permite llevar a cabo las acciones siguientes:

- ▶ Mientras la pista se está ejecutando, al presionar **SHIFT** y tocar la sección correspondiente de la tira, podrá realizar un scratch.

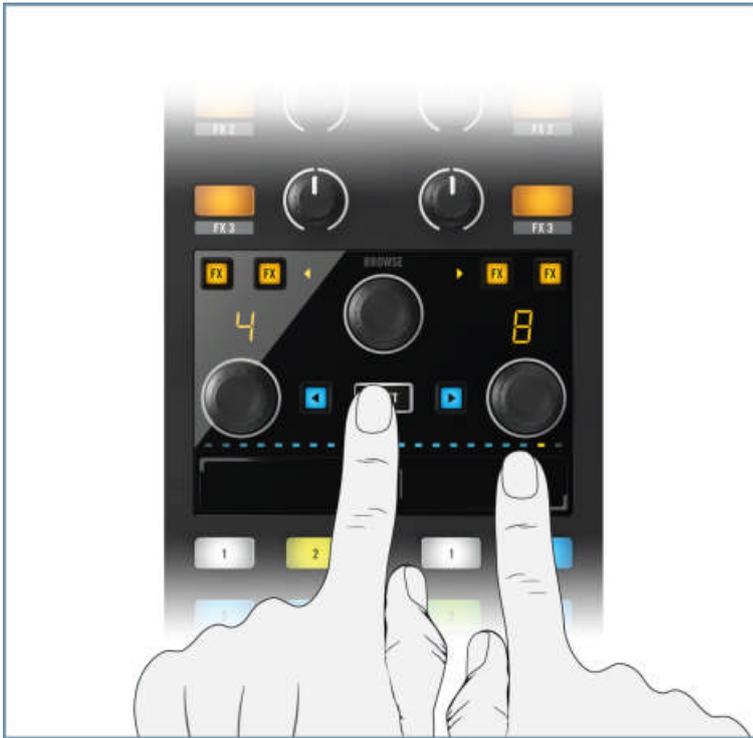


Si el botón FLUX está encendido, pueden obtenerse resultados muy interesantes.

- ▶ Si la pista está cargada pero no está ejecutándose, al presionar **SHIFT** y tocar la sección correspondiente de la tira, podrá recorrer la pista a lo largo.



Representa una manera rápida de llegar a cualquier punto de la pista. Puede resultar muy útil para localizar, al vuelo, partes específicas de la pista como solos instrumentales o las partes finales de una frase musical.



Utilice el botón SHIFT y la tira táctil para seleccionar el inicio de una ejecución.

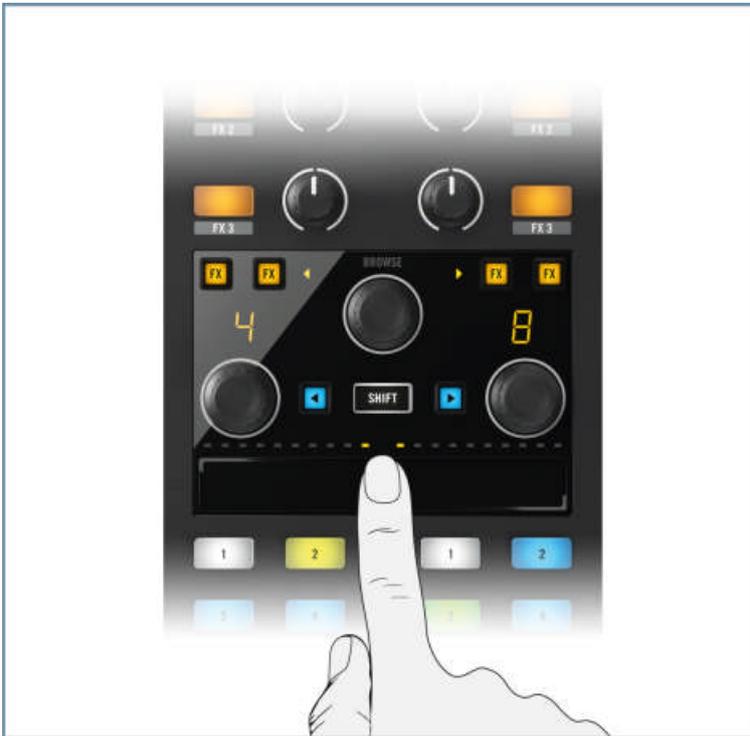


Practique el uso de la tira táctil en el modo dual para familiarizarse con la información visual brindada por los LED y acostumbrarse al ajuste manual de la fase de las cubiertas.

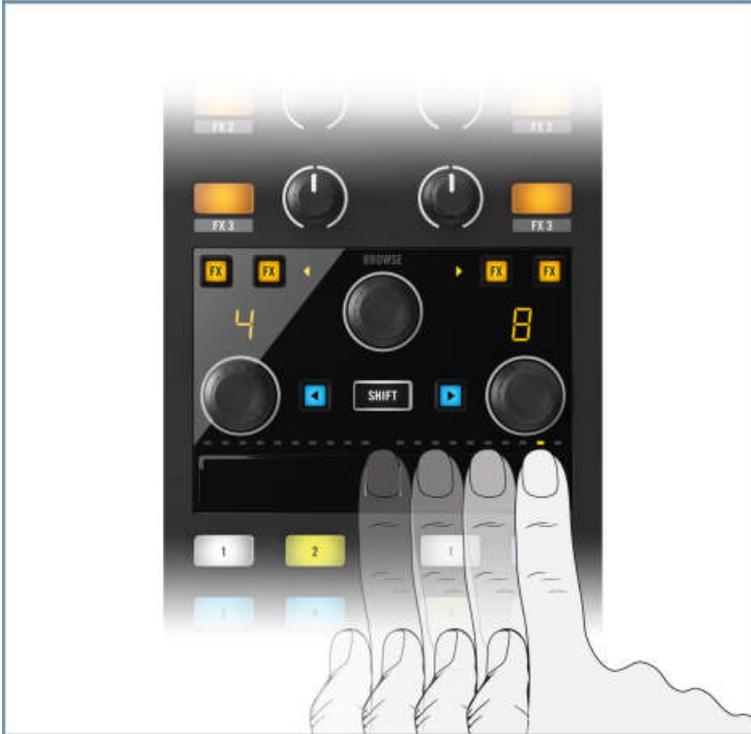
### 3.4.4 Redimensionar la tira táctil (modo individual)

El X1 permite emplear también toda la tira táctil para controlar a fondo solamente una de las cubiertas de TRAKTOR (lo que se conoce como modo individual). Para utilizar la tira para el control individual de una cubierta, haga lo siguiente:

1. Mantenga apoyado el dedo sobre el área de asignación de la tira (la parte central, indicada por los dos puntos naranja). Observará que dichos puntos quedarán iluminados.



2. Deslice el dedo completamente hacia la derecha, como muestra la ilustración de abajo, para expandir la cubierta izquierda o hacia la izquierda para expandir la cubierta derecha.



### **Cambiar de cubierta al modo individual**

Para pasar rápidamente de una cubierta a otra:

1. Mantenga apoyado el dedo sobre la tira táctil en el lugar situado bajo el punto naranja. La fila de LED sobre la tira iluminará solamente el punto naranja.
2. Presione y mueva el dedo en la dirección opuesta. La tira táctil del X1 quedará asignada a la otra cubierta de TRAKTOR.

### **Redimensionar la tira táctil en el modo dual**

Supongamos que acaba de expandir la cubierta A. Para volver (o redimensionar) al modo dual:

1. Mantenga el dedo apoyado sobre la tira, en el lugar situado bajo el punto naranja. La fila de LED sobre la tira indicará solamente el punto naranja.
2. Desplace el dedo nuevamente hasta la posición central y levántelo. La tira táctil del X1 habrá retornado al modo dual.



Tómese su tiempo para familiarizarse con estos modos. Pronto verá que se trata de un procedimiento muy intuitivo que se integrará de manera automática a su forma de trabajar.

### 3.4.5 Empleo de la tira táctil y el control de scratch

Si emplea tocadiscos para controlar las cubiertas de TRAKTOR, el modo dual o individual del X1 brindan una herramienta versátil e intuitiva para:

- Efectuar ajustes de velocidad y posición.
- Recorrer las pistas empleando la función secundaria de búsqueda.
- Asignar efectos.
- Asignar bucles.
- Consulte el apartado [↑5.1.3, FLUX Button \(botón FLUX\)](#) del Apéndice para más información.



Consulte el manual de TRAKTOR para más detalles sobre el empleo del Control Scratch.

## 3.5 Empleo de los controles de la ejecución (Play, Hotcues, Flux y Sync)

La sección que aloja los controles de la ejecución está situada en la parte inferior del aparato. Por defecto, la parte izquierda se encarga de la cubierta A y la derecha, de la cubierta B de TRAKTOR. Esta sección permite controlar:

- La reproducción

- El empleo de puntos de inserción
- Los accesos directos (HotCues)
- Las funciones de sincronización (y Máster)
- El modo Flux (y el modo Tap)

Aquí describiremos la función que cumple cada uno de estos botones. Aprenderá también cómo se comportan los botones RVA en el programa TRAKTOR y el modo en que la función secundaria de algunos botones puede ser utilizada.



La sección de los controles de la ejecución.

- ▶ Use los botones de carga del X1 para cargar sendas pistas en las cubiertas de TRAKTOR.
- Observará que los botones numerados se encenderán de manera inmediata.

### 3.5.1 Botones de acceso directo (HotCue)

Los botones de acceso directo son los botones numerados del 1 al 4. La iluminación RVA (rojo, verde y azul) de estos botones refleja el color de los botones de TRAKTOR:

- 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.

### Establecer un acceso directo

Para poner un acceso directo con el X1:

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

### Guardar bucles con el X1

Para almacenar bucles con el X1:

- ▶ Active la sección de bucleo de TRAKTOR (dicha sección aparecerá resaltada de color verde) y presione un botón HotCue que esté libre.
- El botón seleccionado quedará encendido de color verde para indicar que un bucle ha sido almacenado.



Si bien, el X1 solo ofrece cuatro botones de acceso directo por cubierta; si se modifica la configuración original en las preferencias del programa, es posible utilizar también los ocho puntos de inserción ofrecidos por TRAKTOR (los botones 1 -4, consecuentemente, pasarán a ser los botones 5-8) . Para más información, consulte por favor el apartado [↑5.1.3, FLUX Button \(botón FLUX\)](#).



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.

### Empleo de las cubiertas de remezcla de TRAKTOR

Las características más importantes del empleo del X1 con las cubiertas de remezcla (Remix Decks) de TRAKTOR son:

Los botones de acceso directo 1-4 reflejan cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando una cubierta de remezcla está vacía, la fila superior de celdillas de cada columna está activa.
- Las "celdillas activas" de la cubierta de remezclas (esto es, el último sample accionado de un nicho (columna) en particular). De manera que si, por ejemplo, cliquea sobre el tercer sample de la columna 1, el botón HotCue 1 accionará este tercer sample.

Para **accionar** la celdilla de una cubierta de remezclas:

- ▶ Presione uno de los botones HotCue.
- La celdilla correspondiente comenzará a tocar.

Para **silenciar la ejecución** de una celdilla:

- ▶ Vuelva a presionar el correspondiente botón HotCue.
- El botón comenzará a parpadear para indicar que la celdilla ha sido silenciada.

Para **detener la ejecución** de una celdilla:

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y presione el botón HotCue correspondiente.
- La celdilla detendrá su ejecución en dicho punto.

Para **borrar** una celdilla:

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y presione una celdilla detenida.
- El botón de acceso directo dejará de estar iluminado.

Para **capturar un sample nuevo** en una celdilla:

- ▶ Seleccione el sample con el buscador, mantenga presionado **SHIFT** y presione un botón de acceso directo apagado (vacío) para copiar dicho sample. O, mientras la cubierta está tocando, presione un botón de acceso directo vacío para cargar un sample en esa celdilla.
- El botón de acceso directo se iluminará para indicar que un sample ha sido cargado.



Experimente con los efectos y TRAKTOR mientras toca los samples de las Remix Decks.

Para más detalles sobre el empleo de las cubiertas de remezcla de TRAKTOR, consulte el manual de TRAKTOR.

### **3.5.2 Botones de reproducción (PLAY)**

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

### **3.5.3 Botones CUE**

El uso de los botones **CUE** dependerá de si la pista se halla detenida o en ejecución.

- Si la cubierta está parada, al presionar **CUE** se colocará un marcador de color blanco en dicha posición de la pista. Si el marcador blanco ya se encuentra en dicha posición, se iniciará la reproducción de la pista hasta tanto se tenga presionado el botón **CUE** (al soltar el botón, la reproducción volverá a la posición del marcador y se detendrá).
- Si la cubierta está en ejecución, al presionar **CUE** la reproducción se detendrá y retornará a la posición del punto de inserción.

### **3.5.4 Botones SYNC/MASTER**

El botón **SYNC** del X1 permite sincronizar automáticamente el tempo de una pista (en BPM) con el tempo de la pista que se está ejecutando (**MASTER**).

- ▶ Para sincronizar el tempo de una pista con el valor de BPM (pulsos por minuto) de la pista en ejecución que funge como **MASTER**, mantenga presionado **SHIFT + SYNC** de la cubierta correspondiente.

### **Empleo del X1 para ajustar el valor de BPM**

El botón de sincronización (**SYNC**) ofrece, en combinación con el transductor de bucleo, una función secundaria de gran utilidad:

- ▶ Al mantener presionado **SYNC** y girar el transductor de bucleo, se podrá ajustar el valor de pulsos por minutos (BPM) en pequeñas cantidades. Presione y gire el transductor para ajustar el valor de BPM con ajustes más grandes.



Presionar y soltar el transductor (sin girar) restablece el tempo original (0.0%).

### 3.5.5 Botones FLUX

Presione el botón **FLUX** para activar el modo Flux de TRAKTOR. Este modo permite saltar a puntos de inserción y bucleos sin perder el fraseo general de la pista. Los botones **FLUX** del X1 presentan funciones primarias y secundarias que pueden modificarse en las preferencias de TRAKTOR. Consulte el apartado [↑5.1.3, FLUX Button \(botón FLUX\)](#) para más información.

Por defecto, la función secundaria de los botones **FLUX** es el modo **TAP** (ingreso manual del ritmo):

- ▶ Para ajustar manualmente el BPM de una pista, mantenga presionado **SHIFT** mientras golpea el botón **FLUX**.



Esta función resulta particularmente útil cuando las pistas no presentan un valor de BPM consistente.

## 3.6 Empleo de los transductores de bucleo

El X1 ofrece dos perillas transductoras de bucleo. Los visualizadores, por su parte, muestran el tamaño del bucleo. La técnica básica de bucleo con estas perillas es la siguiente:

1. Al girar el transductor a la izquierda, acortará el bucleo. Al girar a la derecha, lo extenderá. Observará, además, que la medida correspondiente aparece mostrada en pulsos sobre el visualizador.
2. Cuando haya seleccionado la medida del bucle, presione el transductor para comenzar a buclear. El visualizador empezará a parpadear para indicar esta acción.

3. Bajo el modo de bucleo, ajuste el tamaño del bucle girando el transductor. Esta técnica le brindará interesantes vetas creativas en su trabajo de DJ.
4. Presione el transductor otra vez para salir del bucleo. El visualizador dejará de parpadear.

### Asignar un bucle a la tira táctil

La tira táctil puede emplearse para controlar los bucles de una cubierta de TRAKTOR.

1. Mantenga apoyado el dedo sobre el área de asignaciones de la tira y presione el transductor de bucleo. Tenga en cuenta que la ubicación del área de asignaciones dependerá de si la tira se encuentra operando en modo dual o en modo individual. En el visualizador, observará la aparición de tres puntos naranjas intermitentes y que los LED arriba de la tira se pondrán de color azul para indicar que un bucle acaba de ser asignado.



2. Toque la tira para activar el bucle. El tamaño del bucleo estará determinado por el lugar de la tira donde apoye el dedo. Deslice el dedo a la izquierda para acortar el bucle y a la derecha para agrandarlo.
3. Tan pronto como levante el dedo de la tira, la pista continuará con su ejecución normal.
4. Mientras la tira permanezca en el modo de bucleo, podrá activar bucles en cualquier momento, ya sea apoyando el dedo sobre la tira o dando simples golpecitos sobre la misma.

### Desasignar la tira táctil

- ▶ Para abandonar el modo de bucleo, vuelva a presionar el transductor de bucleo.
- Verá que los tres puntos intermitentes dejarán de aparecer sobre el visualizador.



Al trabajar con bucles sobre la tira táctil, intente ejecutarlos con dos dedos sobre la tira para jugar con distintos tamaños. Verá abrirse interesantes posibilidades creativas.



Intente esta técnica con el modo Flux activado.

## 3.7 Sección de efectos

El X1 fue diseñado para maximizar el potencial creativo de los potentes efectos de TRAKTOR. Aquí describiremos las operaciones fundamentales y algunas posibilidades más avanzadas. Se recomienda leer el manual de TRAKTOR para una explicación más detallada de los efectos del programa.



La sección de efectos del X1.

### 3.7.1 Asignación de efectos

La sección de efectos es igual en cada lado del X1. Dicho simplemente, cada lado representa una unidad de efectos de TRAKTOR. Cada unidad viene equipada con cuatro botones **FX** (siendo el de arriba de todos, el botón **FX-MODE**). Cada botón cuenta, además, con su correspondiente perilla.

TRAKTOR le da la opción de manejar, por cubierta, un efecto de manera individual (*Single*) o tres efectos de manera grupal (*Group*).

Para asignar una cubierta de TRAKTOR a una unidad de efectos:

- ▶ Presione uno de los botones de asignación **FX** (el par de botones presente a ambos lados del transductor **BROWSE**). El botón **FX** izquierdo (en ambos casos) asignará la cubierta a la unidad de efectos izquierda del X1. Contrariamente, los botones **FX** derechos asignarán la cubierta respectiva a la unidad derecha del X1.

→ Realizada la asignación, el botón **FX** correspondiente quedará iluminado de color naranja.

El X1 permite asignar solo dos unidades de efectos de TRAKTOR por vez. Las unidades asignadas dependerán de la combinación de cubiertas seleccionada al conectar el X1 por primera vez.

### Combinaciones disponibles y unidades de efectos correspondientes

- Cubiertas A & B (predeterminado) se asignan a las unidades de efectos 1 y 2 de TRAKTOR.
- Cubiertas C & D se asignan a las unidades de efectos 3 y 4 de TRAKTOR.
- Cubiertas C & A se asignan a las unidades de efectos 3 y 1 de TRAKTOR.
- Cubiertas B & D se asignan a las unidades de efectos 2 y 4 de TRAKTOR.



Más simplemente: en cualquiera de las combinaciones mencionadas, la primera cubierta se ubicará siempre en la parte izquierda del X1 y asumirá la unidad de efectos de dicho lado. Consecuentemente, la segunda cubierta (y su unidad de efectos correspondiente) estará asignada al lado derecho del X1.



Al presionar ambos botones de asignación FX, activará las correspondientes unidades de efectos de TRAKTOR.



Con el empleo de un X1 adicional, es posible hacer uso de las cuatro unidades de efectos de TRAKTOR. Para más detalles al respecto, consulte por favor el apartado [↑3.7.4, Empleo de un segundo X1 para el control de efectos](#).

### 3.7.2 Accionar un efecto de TRAKTOR

Las unidades de efectos de TRAKTOR aparecen ubicadas arriba de las cubiertas.



Si no puede verlas, asegúrese de estar trabajando en la vista del mezclador (opción seleccionada en el menú desplegable de la barra de herramientas de TRAKTOR).

El siguiente tutorial le ayudará a entender el proceso de asignación y control de efectos en el X1:

1. Con el X1 asignado a las cubiertas A y B de TRAKTOR, cargue una pista en la Cubierta A y ejecútela.
2. En el menú de las unidades de efectos 1 y 2 de TRAKTOR, seleccione la opción *Single Mode*. Seleccione un efecto diferente para cada unidad.
3. Presione el botón de asignación **FX** izquierdo. El botón se encenderá de color naranja.
4. Asegúrese de que todas las perillas **FX** estén puestas en posición central.
5. Presione el botón **FX/MODE** (el botón ubicado en la parte superior izquierda del X1). El botón se encenderá de color naranja y podrá escuchar que la pista está sonando con el efecto aplicado.
6. Gire la perilla de graduación **FX** hacia la izquierda. Podrá apreciar que la intensidad del efecto disminuye.
7. Gire la perilla de graduación **FX** hacia la derecha. Podrá apreciar que la pista suena con más efecto. Cuanto más se gire a la derecha, mayor será la intensidad del efecto sobre la pista.
8. Para apagar el efecto, presione nuevamente el botón **FX/MODE** o presione otra vez el botón de asignación **FX**. En este caso, presione nuevamente el botón de asignación **FX** empleado.
9. Ahora, asigne la cubierta A de TRAKTOR a la unidad de efectos 2 presionando el botón de asignación **FX** derecho. El botón **FX** quedará encendido de color naranja.
10. Presione el botón **FX/MODE** (el botón ubicado en la parte superior derecha del X1). El botón se encenderá de color naranja y podrá escuchar que la pista está sonando con el efecto de la unidad 2.
11. Al igual que en el caso anterior, gire la correspondiente perilla de graduación para regular la intensidad del efecto.



Si presiona los dos botones de asignación **FX** de TRAKTOR, podrá utilizar simultáneamente dos unidades de efectos en una misma cubierta.

Si en TRAKTOR selecciona el modo grupal (*Group*), el X1 le permitirá amplias posibilidades de control sobre los efectos seleccionados.

Para pasar del **modo individual al modo grupal de efectos de TRAKTOR**, haga lo siguiente:

- Mantenga presionado **SHIFT** y presione el correspondiente botón **FX/MODE** del X1 para poner la unidad de efectos de TRAKTOR el modo grupal (*Group*).

El **X1 controla el modo grupal de una unidad de efectos de TRAKTOR** de la siguiente manera:

- ▶ Presione cualquiera de los botones **FX** 1-3 para activar el efecto correspondiente de dicho grupo (el botón quedará encendido de color naranja). La perilla **FX** situada al lado es una perilla de graduación que controla la intensidad del efecto aplicado.



Si activa todos los botones FX (1-3), podrá llevar a cabo mezclas interesantes. De igual modo, al encender el segundo botón de asignación FX de una cubierta, la segunda unidad de efectos de TRAKTOR (en modo grupal) le ofrecerá una gran gama de posibilidades a través del X1.



Se recomienda la lectura atenta de los efectos del programa en el manual de TRAKTOR. Practique también el empleo del X1 para controlar la gran variedad de efectos de TRAKTOR.

## Emplear el X1 para seleccionar los efectos de TRAKTOR

El X1 es un dispositivo muy práctico que permite seleccionar manualmente los efectos de TRAKTOR. La selección se lleva a cabo de manera ligeramente diferente según se trate del modo grupal o del modo individual.

En el **modo individual** de TRAKTOR:

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y gire una de las perillas de graduación **FX** (las ubicadas en la parte superior del X1) para recorrer los efectos de TRAKTOR de la unidad correspondiente.

En el **modo de grupal** de TRAKTOR:

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y presione uno de los tres botones **FX** (1-3) para recorrer los efectos individualmente.
- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y gire una de las perillas **FX** para alternar entre los efectos correspondientes.



Mientras realiza estas operaciones, observe el programa en el ordenador para ver como las unidades de efectos de TRAKTOR responden a las acciones generadas por el dispositivo.

### 3.7.3 Asignación de efectos a la tira táctil

Ya sea en el *modo individual* o *grupal*, es posible asignar efectos a la tira táctil para obtener otras posibilidades de control. En este caso, la superficie de la tira funcionará como una perilla que permite graduar la intensidad del efecto. Para asignar un efecto a la tira, haga lo siguiente:

1. Mantenga apoyado el dedo sobre el área de asignaciones de la tira (indicada por los dos puntos naranja en la parte central, si la cubierta está en modo dual o, por un punto naranja en uno de los extremos de la tira, si se trata del modo individual).
2. Presione cualquiera de los botones FX 1-3. El botón comenzará a destellar de color naranja para indicar que el parámetro del efecto ha sido asignado a la tira.
3. Observará, también, que la fila de LED situada arriba de la tira se pondrá de color naranja. La cantidad de luces encendidas indica la intensidad del efecto. Tenga en cuenta que la mayoría de los efectos de TRAKTOR cuenta con tres perillas de parámetros (aunque no

todos). Por lo tanto, observe el programa para determinar en que casos se pueden aplicar los tres botones del X1.



4. Desplace el dedo por la tira para controlar la intensidad del efecto asignado. Al levantar el dedo, el efecto se detendrá. En algunos casos, se podrá seguir escuchando los momentos finales del efecto (por ejemplo, los últimos tramos de una reverberación). El efecto quedará asignado a la tira hasta tanto no se vuelva a presionar el botón FX empleado (el botón parpadeante).



Las perillas de graduación FX, ubicadas en la parte superior del X1, controlan la intensidad total de la unidad de efectos correspondiente. Al emplear la tira táctil, practique con las perillas de graduación para incrementar o disminuir la intensidad total del efecto aplicado.

### 3.7.4 Empleo de un segundo X1 para el control de efectos

El empleo de dos controladores X1 brinda permite un control más amplio de los efectos de TRAKTOR. Para emplear el control de efectos de un segundo X1:

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y presione un botón de asignación **FX**. El botón de asignación **FX** izquierdo (de ambos lados del X1) asignará la sección de efectos izquierda del segundo X1 y, por su parte, el botón de asignación **FX** derecho asignará la sección de efectos derecha del dispositivo.

Consulte el apartado [↑3.7.1, Asignación de efectos](#) para ver todas las combinaciones posibles de cubiertas y unidades de efectos.



El procedimiento para asignar efectos a un segundo controlador X1 es el mismo que el ya descrito para un solo controlador.



La ventaja de usar dos dispositivos X1 es la de poder hacer uso de las cuatro unidades de efectos de TRAKTOR.



No es posible asignar efectos a la tira táctil de un segundo controlador X1.

## 4 Detalle del aparato

Este capítulo ofrece un panorama preciso de cada uno de los componentes del X1. El dispositivo presenta dos secciones:

## 4.1 Panel Frontal



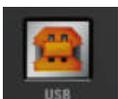
El panel frontal del X1

## 4.2 Panel posterior



El panel posterior del X1.

### Conexión USB



El enchufe USB del panel posterior del X1.

El X1 debe conectarse al ordenador con el cable USB incluido en el producto.

### Cerradura Kensington



La cerradura Kensington del panel trasero.

Este orificio de metal reforzado brinda protección adicional al permitir la colocación de un cable-candado de seguridad.

## 4.3 Controles de la ejecución

### CUE



El botón CUE

Si la cubierta está parada, al presionar **CUE** se colocará un marcador de color blanco en dicha posición de la pista. Si el marcador blanco ya se encuentra en dicha posición, la reproducción de la pista se iniciará si mantiene presionado el botón **CUE** (al soltar el botón, la reproducción volverá a la posición del marcador y se detendrá). Si la cubierta está sonando y presiona el **CUE**, la reproducción se detendrá y volverá al punto de inserción.

### PLAY



El botón PLAY.

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

### FLUX (TAP)



El botón FLUX

Al presionar el botón **FLUX** se activará el modo Flux de TRAKTOR. Este modo permite saltar a puntos de inserción y bucleos sin perder el fraseo general de la pista. Consulte el apartado [↑3.5.5, Botones FLUX](#) para una explicación más detallada de este modo.

La función secundaria (**TAP**) del botón **FLUX** se activa de la siguiente manera:

- ▶ Mantenga presionado **SHIFT** y golpee rítmicamente el botón **FLUX (TAP)**. Esto le permitirá ingresar manualmente el tempo de la pista en la cubierta de TRAKTOR.

## SYNC (MASTER)



El botón SYNC

Los botones **SYNC** del X1 permiten activar manualmente el modo de sincronización de TRAKTOR.

Para activar la función secundaria (es decir, la función **MASTER**):

- ▶ Presione **SHIFT + SYNC (MASTER)** para asignar la función de máster a la cubierta correspondiente. TRAKTOR efectuará la sincronización en función de dicha cubierta.

El botón SYNC también puede emplearse para ajustar el tempo de una cubierta:

- ▶ Mantenga presionado **SYNC** y mueva el transductor de bucleo respectivo para ajustar el tempo.

## Botones HotCue (acceso directo)



Botones Hotcue 1 - 4

Estos botones están numerados del 1 al 4 y aparecen a ambos lados del X1. La iluminación de los botones refleja directamente el color de los botones respectivos de TRAKTOR. Esos botones pueden emplearse tanto en las cubiertas de pistas como en las cubiertas de remezcla de TRAKTOR y, según el caso, se comportarán de manera diferente. Para una explicación más detallada sobre el uso de estos botones, consulte el apartado [↑3.5.1, Botones de acceso directo \(HotCue\)](#).

## 4.4 Sección FX

### Botones de asignación FX



Los botones de asignación FX.

Los botones de asignación son los pares de botones ubicados a los lados del dispositivo. Al ser accionados, asignarán la cubierta correspondiente a una de las unidades de efecto de TRAKTOR y quedarán encendidos de color naranja. Para más detalles sobre el empleo de estos botones, consulte los apartados [↑3.7.1, Asignación de efectos](#) y [↑3.7.4, Empleo de un segundo X1 para el control de efectos](#).

### Botón FX (MODE)



El botón FX (MODE).

El botón **FX (MODE)** se emplea cuando la unidad de efectos de TRAKTOR está puesta en el modo individual. Al presionar el botón, el efecto seleccionado se encenderá (botón de color naranja) y al presionar nuevamente se apagará.

Para activar la función secundaria de este botón:

- ▶ Presione **SHIFT** + la perilla **FX** de regulación para cambiar el modo de la unidad de efectos de TRAKTOR. Es decir, si la unidad está en el modo individual, pasará al modo grupal.

### Botones FX



El botón FX1

Cada lado del X1 presentes tres botones para el manejo de los efectos (FX 1-3). Cuando la unidad de efectos de TRAKTOR trabaja en modo grupal, estos botones accionarán (en la mayoría de los casos) uno de los efectos del grupo.

La función secundaria de estos botones se activa de la siguiente manera:

Presione **SHIFT** + botón **FX (1-3)** para activar el siguiente efecto del grupo. Mantenga presionado **SHIFT** y presione repetidamente el botón para seguir alternado entre los efectos disponibles.

## Perillas FX



Perilla FX

Hay cuatro perillas **FX** sobre cada lado del X1. Cada perilla gradúa la intensidad del efecto o la intensidad del parámetro de su botón **FX** adyacente. La perilla situada arriba de todo regula la intensidad total del efecto individual o del grupo de efectos. Las otras perillas **FX** controlan los parámetros específicos de un efecto individual o uno de los efectos que integran un grupo.

En el modo individual, la función secundaria de la perillas FX de arriba de todo se abre:

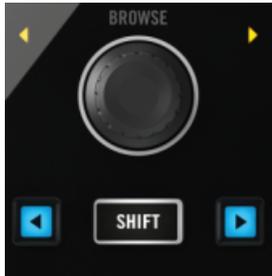
Presionando **SHIFT** y girando la perilla **FX** para recorrer así los efectos de TRAKTOR.

Las restantes perillas **FX** cuentan con una función secundaria cuando la unidad de efectos de TRAKTOR trabaja en el modo grupal:

Presione **SHIFT** y gire la perilla **FX (1-3)** para recorrer los efectos del grupo correspondiente.

Consulte el apartado [↑3.7.2, Accionar un efecto de TRAKTOR](#) para más información sobre el control de los efectos de TRAKTOR a través del X1.

## 4.5 Botones de carga, BROWSE y SHIFT



Los botones SHIFT, BROWSE y de carga.

Los dos botones de carga (color azul) se emplean para cargar pistas en las cubiertas de TRAKTOR. El botón izquierdo cargará la pista en la cubierta asignada al lado izquierdo del X1 y viceversa.

La función secundaria de estos botones activa el modo de adhesión o el modo de cuantificación de TRAKTOR. Consulte el apartado [↑3.3, Empleo del X1 para buscar y cargar pistas](#) para más detalles.

### Botón SHIFT

Este botón se emplea para abrir la función secundaria de los botones. Dichas funciones ya han sido explicadas en las distintas secciones de este manual.

### Transductor BROWSE



El transductor BROWSE del X1

El transductor **BROWSE** permite revisar la colección de pistas y listas de reproducción de tractor. Recorre la colección de pistas hacia arriba o abajo para hallar la pista deseada.

Con las funciones secundarias de este componente, podrá:

Navegar la colección de pistas y listas de reproducción presionando **SHIFT** y girando el transductor.

Expandir o reducir los nodos del directorio presionando **SHIFT** y **BROWSE**.

### Transductor de bucleo



El transductor de bucleo del X1 y su visualizador

El transductor de bucleo permite seleccionar el tamaño del bucle (valor mostrado por el visualizador) e ingresar al modo de bucleo presionando la perilla. Cuando el bucleo está activado, el visualizador se iluminará de manera intermitente.

La función secundaria de este componente:

Mantenga presionado **SHIFT** y gire el transductor para seleccionar la posición de inicio de reproducción en la correspondiente cubierta de TRAKTOR. Con esto, podrá revisar rápidamente los distintos puntos seleccionados de una pista.

## 4.6 Tira táctil



El área de accesos directos del X1.

La tira táctil del TRAKTOR KONTROL X1 ofrecen una forma de control manual adicional. Para más información sobre la manera de usar la tira táctil, consulte los apartados [↑3.4, Control de cubiertas](#), [↑3.6, Empleo de los transductores de bucleo](#) y [↑3.7.3, Asignación de efectos a la tira táctil](#).

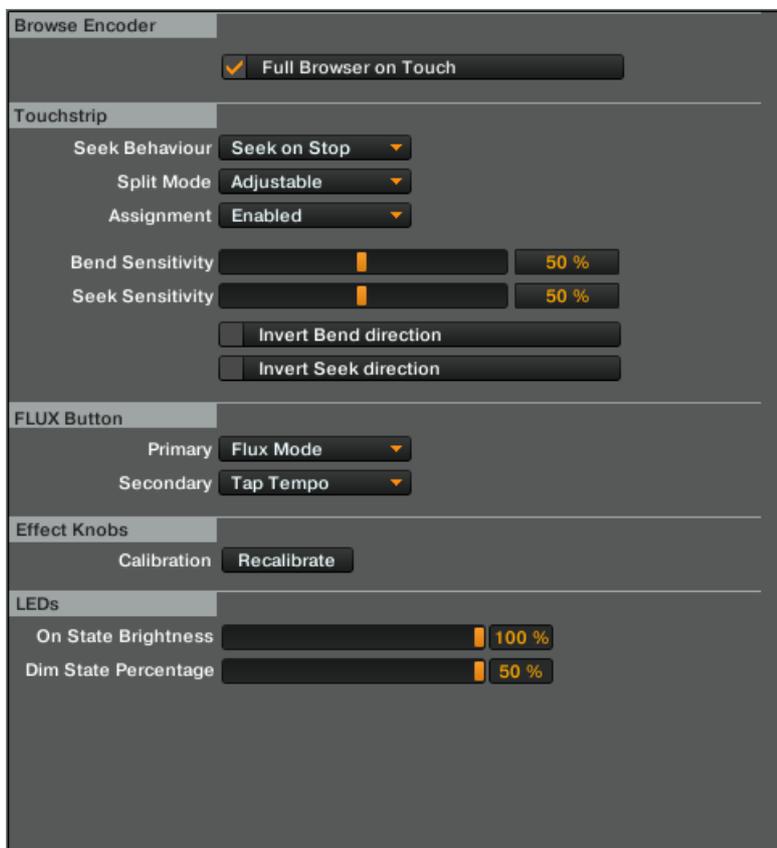
## 5 Apéndice

### 5.1 Preferencias de TRAKTOR KONTROL X1

Este capítulo describe las preferencias del X1 en TRAKTOR.



Tenga en cuenta que el X1 aparece en TRAKTOR con el nombre de **TRAKTOR KONTROL X1 Mk2**.



Las preferencias del X1 Mk2 en TRAKTOR

### 5.1.1 Browse Encoder (transductor de búsqueda)

Por defecto, al tocar el transductor de búsqueda (**BROWSE**), el buscador de TRAKTOR aparecerá mostrado a pleno. Desmarque la casilla para que el transductor (**Browse Encoder**) muestre completamente el buscador solamente al ser presionado.

## 5.1.2 Touch Strip (tira táctil)

Por defecto, la búsqueda (Seek behavior) está ajustada con la opción *Seek on Stop*, lo cual significa que al tocar la tira podrá recorrer la pista solamente cuando se encuentre detenida. La opción *Seek Always* permite efectuar búsquedas aun cuando la pista se halle en ejecución.



Esta puede ser la opción apropiada para aquellos que desean emplear el control de scratch.

**Split Mode:** la opción predeterminada de la tira es *Adjustable*, lo que significa que es posible pasar del modo dual al modo individual. Si selecciona la opción *Fixed*, la tira táctil solo trabajará en modo dual.

**Assignment:** la opción por defecto es *Enabled*, es decir, que es posible asignar a la tira un bucle o un efecto. Por el contrario, la opción *disabled* deshabilita la asignación de efectos o bucles a la tira.

**Bend Sensitivity:** la opción predeterminada es 50% y expresa la sensibilidad con la que la tira responde a la presión ejercida para modificar la velocidad (flexión tonal) de una pista. Incremente el porcentaje para que la tira responda con mayor sensibilidad y viceversa.

**Seek Sensitivity:** la opción predeterminada es 50% y expresa la sensibilidad con la que la tira responde a la presión ejercida para realizar la función de búsqueda a través de una pista. Incremente el porcentaje para que la tira responda con mayor sensibilidad y viceversa.

La casilla de **Invert Bend direction** permite invertir la dirección de la tira. Así, por ejemplo, al mover la tira hacia la izquierda, reducirá la velocidad de la pista y al desplazar a la derecha, la aumentará.



Marcar esta casilla puede resultar una opción más intuitiva para algunos disyóqueis. Se recomienda experimentar un poco para descubrir la modalidad más apropiada a su estilo personal.

La casilla de **Invert Seek direction** permite que la tira invierta la dirección de búsqueda cuando es tocada. Así, por ejemplo, al desplazar la tira hacia la izquierda, la búsqueda se proyecta hacia adelante y, contrariamente, al desplazar la tira hacia la derecha, la búsqueda se proyecta hacia atrás.

### 5.1.3 FLUX Button (botón FLUX)

Por defecto, la función primaria (**Primary**) de los botones **FLUX** del X1 es el *Modo Flux* de TRAKTOR (véase [↑3.5.5, Botones FLUX](#)). Si lo desea, puede seleccionar estas otras funciones como funciones primarias:

- *HotCues 5-8*: al presionar el botón **FLUX** del X1 hará pasar los botones de acceso directo 1-4 a los botones 5-8 de TRAKTOR.



Si la pista contara ya con información preexistente sobre bucles o puntos de inserción, observará que los botones sufrirán un cambio de color.

- ▶ Para volver a los botones 1-4 originales, simplemente vuelva a presionar el botón **FLUX**.
- *Abs/Rel*: esta función está dedicada específicamente para el Control de scratch. Cuando esta opción está seleccionada, podrá activar el modo absoluto o el modo relativo de TRAKTOR.
- Por defecto, la función secundaria (**Secondary**) de los botones **FLUX** es la función **TAP**, la cual permite determinar manualmente (en combinación con el botón **SHIFT**), el tempo de una pista golpeando rítmicamente el botón **FLUX**. Sin embargo, si para los botones **FLUX** ha seleccionado alguna de las otras funciones adicionales como función **primaria**, tiene la alternativa de conservar el **modo Flux** de TRAKTOR como función secundaria de los botones **FLUX** (es decir, al presionar **SHIFT + FLUX** se activará el *modo Flux* de TRAKTOR).

### 5.1.4 Effects Knobs (perillas de efectos)

Utilice el botón de **Recalibrate** cuando alguna de las perillas de efectos del X1 parezca no estar bien calibrada. TRAKTOR ejecutará un proceso de recalibración.

### 5.1.5 LEDs

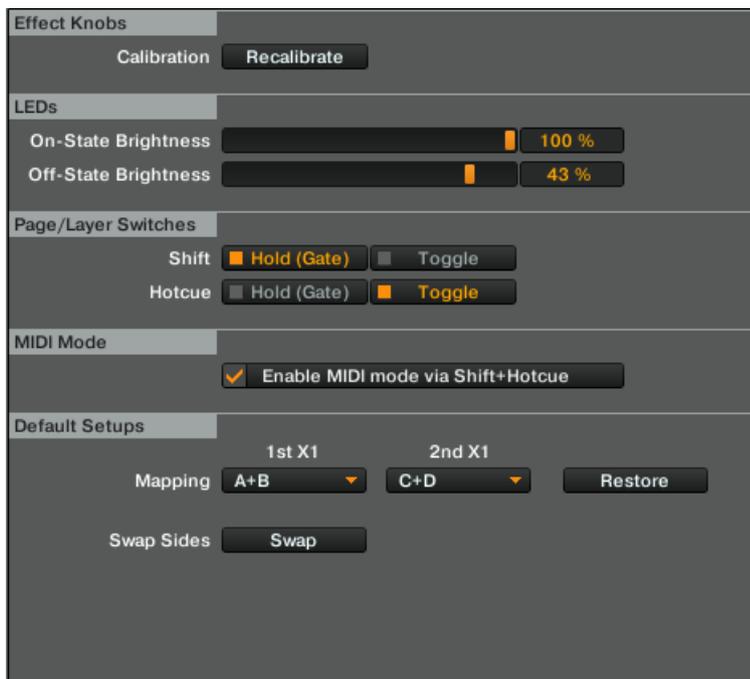
La iluminación de los botones se manifiesta de dos maneras, una más brillante y otra más opaca. La primera para indicar el estado de encendido (activado) del botón y la segunda para indicar el estado de apagado (desactivado).

**On State Brightness**: brinda la posibilidad de aumentar o disminuir el brillo de los LED cuando el botón está activado; por ejemplo, al activar el botón **FX (MODE)**.

**Dim State Percentage:** cuando el botón está desactivado, la iluminación del botón es más tenue. Esta opción permite, precisamente, aumentar o disminuir el brillo correspondiente.

## 5.2 Añadir otro TRAKTOR KONTROL X1 Mk1 al montaje

Si ya es poseedor del primer modelo del TRAKTOR KONTROL X1 y está interesado en saber de que forma la versión más moderna del Mk2 puede trabajar simultáneamente con el original; lo primero a tener en cuenta es que ambos aparatos aparecen con su propio juego de preferencias en TRAKTOR. La ilustración de abajo muestra la página de preferencias que TRAKTOR dispone para el KONTROL X1.



Las preferencias de TRAKTOR KONTROL X1 en TRAKTOR.

Para usar el TRAKTOR KONTROL X1 para el control de hasta cuatro cubiertas en TRAKTOR:

1. Vaya a las preferencias del TRAKTOR KONTROL X1.
  2. En la sección de montajes predeterminados (Default Setups Mapping), seleccione tanto para **1st X1** como para **2nd X1** la opción **C+D**.
- Por defecto, el TRAKTOR KONTROL X1 Mk2 controlará las cubiertas A + B de TRAKTOR y la versión Mk1 controlará las cubiertas **C + D**.



El empleo de dos X1 permite hacer uso del control de ambas cubiertas de TRAKTOR y de todas las posibilidades de efectos existentes.

---

# Índice temático

## B

### Botones de carga

adhesión/cuantificación [15]

## C

### Carga de pistas [14]

### Cerradura Kensington [39]

### Combinaciones de cubiertas [14]

### Conexión USB [39]

### Configuración de cubiertas [14]

### Controles de la ejecución [22]

acceso directo (HotCue) [23]

ajuste de BPM [26]

botones CUE [26]

empleo de las cubiertas de remezcla de  
TRAKTOR (Remix Decks) [24]

FLUX [27]

SYNC [26]

### Cuantificación [15]

## E

### Efecto

botones FX [42]

### Efectos [29]

accionar [31]

asignación FX [42]

asignar a la tira táctil [30]

FX (Mode) [42]

selección [33]

unidades de efectos de TRAKTOR [31]

usar dos controladores X1 [36]

## M

### Modo de adhesión (Snap) [15]

### Modo dual

tira táctil [16]

### Modo MIDI [12]

## P

### Panel Frontal [38]

### Panel posterior [39]

### Preferencias de TRAKTOR

X1 Mk1 [50]

X1 Mk2 [46]

## S

**SHIFT** [44]

## T

**Tira táctil** [16]

Control de scratch [22]

función primaria [18]

funciones secundarias [18]

redimensionar [20] [21]

**Transductor de búsqueda (BROWSE)** [14]

**Transductores de bucleo** [27]

asignar a la tira táctil [28]

desasignar la tira táctil [29]