



**NI** NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

# Table des matières

1. Avis de non-responsabilité .....	1
2. Bienvenue dans TRAKTOR KONTROL S2 .....	2
2.1. Conventions dans ce document .....	2
2.2. Sources de documentation .....	3
2.3. Dans ce document .....	3
3. Concepts .....	4
3.1. Synchronisation automatique des morceaux .....	5
3.1.1. Beatgrid .....	5
3.1.2. Tempo Master et Master Clock .....	5
3.1.3. Assignment automatique du Tempo Master .....	5
3.2. À propos de la Track Collection .....	5
3.3. Lecture des fichiers STEM .....	6
4. Configurer TRAKTOR KONTROL S2 .....	7
4.1. Brancher à l'ordinateur .....	7
4.2. Connecter des enceintes actives .....	8
4.3. Brancher un casque .....	9
4.4. Derniers préparatifs .....	9
4.5. Importer votre musique dans la Track Collection .....	11
5. Vue d'ensemble du TRAKTOR KONTROL S2 .....	12
5.1. Decks .....	12
5.2. Mixer .....	14
5.3. Canal du Mixer .....	16
5.4. Vue avant .....	17
5.5. Vue arrière .....	17
6. Mixer vos premiers morceaux avec SYNC .....	18
6.1. Prérequis .....	18
6.2. Charger le premier morceau sur la Deck A .....	18
6.3. Lancer la lecture de la Deck A .....	19
6.4. Charger un second morceau sur la Deck B .....	20
6.5. Synchroniser les tempos des morceaux .....	20
6.6. Lancer la lecture du second morceau .....	21
6.7. Mélanger le signal audio .....	21
7. Tutoriels .....	23
7.1. Naviguer et charger des morceaux .....	24
7.2. Contrôler la lecture des morceaux .....	25
7.3. Ajuster les niveaux de volume .....	26
7.4. Utiliser l'égaliseur pour modifier votre son .....	27
7.5. Ajuster le tempo du morceau .....	27
7.6. Verrouiller la tonique des morceaux .....	28
7.7. Jouer avec les effets du Mixer .....	28

---

7.8. Jouer avec les Cue Points .....	29
7.9. Jouer avec des Boucles .....	30
7.10. Mode Snap et mode Quantize .....	31
7.11. Utiliser les modes Flux et Reverse .....	32
7.12. Pré-écouter les morceaux sur le canal CUE .....	33
7.13. Utiliser la Preparation List .....	33
7.14. Ajouter des Samples dans votre mix .....	34
7.15. Corriger les Beatgrids des morceaux .....	35
7.16. Mixer les morceaux avec les molettes Jog .....	36
7.16.1. Prérequis .....	36
7.16.2. Charger le premier morceau sur la Deck A .....	36
7.16.3. Lancer la lecture de la Deck A .....	37
7.16.4. Charger un second morceau sur la Deck B .....	38
7.16.5. Synchroniser les morceaux à la main .....	39
7.16.6. Positionner le morceau suivant avec les molettes Jog .....	43
7.16.7. Introduire le morceau suivant .....	43
8. Préférences .....	44
9. Intégrer un microphone .....	47
10. Définir le TRAKTOR KONTROL S2 comme interface audio par défaut .....	48

# 1. AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ

Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées à tout moment sans préavis et n'engagent pas la responsabilité de Native Instruments GmbH. Le logiciel décrit dans ce document est soumis à l'acceptation d'un Accord de Licence et ne doit pas être copié sur d'autres supports. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, transférée ni enregistrée, sous quelque forme que ce soit et pour quelque usage que ce soit, sans l'accord écrit préalable de Native Instruments GmbH, dénommée ci-après Native Instruments.

« Native Instruments », « NI » et les logos associés sont des marques (déposées) de Native Instruments GmbH.

Mac, macOS, GarageBand, Logic et iTunes sont des marques commerciales de Apple Inc. déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Windows et DirectSound sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs et leur utilisation n'implique aucune affiliation ni soutien de leur part.

Document rédigé par Native Instruments GmbH

Version du logiciel : 3.0.2 (12/2018)

Version du matériel : TRAKTOR KONTROL S2 MK3

Nous remercions tout particulièrement l'équipe des bêta-testeurs dont l'aide nous est précieuse, non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour continuellement améliorer ce produit !

## 2. BIENVENUE DANS TRAKTOR KONTROL S2

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur TRAKTOR KONTROL S2. C'est grâce à vous que nous pouvons continuer à développer de formidables logiciels et contrôleurs musicaux. TRAKTOR KONTROL S2 est un système de performance DJ intégrant logiciel et matériel. Le contrôleur tout-en-un TRAKTOR KONTROL S2 possède une console DJ ergonomique, une interface audio 24-bit/48 kHz intégrée ainsi qu'une interface de contrôle parfaitement adaptée à TRAKTOR PRO 3.

Cette documentation vous fournit toutes les informations nécessaires pour commencer à mixer, synchroniser et boucler. Si vous connaissez déjà TRAKTOR, ce guide vous aidera à utiliser les fonctions plus avancées de TRAKTOR KONTROL S2.

### 2.1. Conventions dans ce document

Ce document utilise des formats particuliers pour souligner certains points ou pour vous avertir de problèmes potentiels. Les icônes présentées ci-dessous vous permettront de distinguer immédiatement le type d'information en question :



L'icône en forme de bulle indique une astuce pratique qui vous permettra d'accomplir une tâche plus efficacement.



L'icône en forme de point d'exclamation souligne des informations importantes dans le contexte donné.



L'icône d'avertissement signale des problèmes sérieux ou des risques potentiels qui requièrent toute votre attention.

En outre, les formats suivants sont utilisés :

- Les chemins d'accès aux emplacements sur votre disque dur ou tout autre périphérique de stockage sont imprimés en *italique*.
- Les noms et concepts importants sont imprimés en **gras**.
- Les crochets indiquent les touches du clavier d'ordinateur, par exemple : Appuyez sur [Maj] + [Entrée].

### Surnoms donnés au logiciel et au matériel

Dans ce document, le contrôleur matériel TRAKTOR KONTROL S2 sera nommé **TRAKTOR KONTROL S2**, **contrôleur S2** ou plus simplement **S2**.

De la même manière, le logiciel TRAKTOR sera parfois simplement appelé **TRAKTOR**.

## 2.2. Sources de documentation

Native Instruments propose de nombreuses sources d'informations sur TRAKTOR KONTROL S2. Les principales sources d'informations pour débuter sont :

- **Manuel de TRAKTOR KONTROL S2** : ce manuel vous guide dans les procédures de configuration du matériel et du logiciel pour que le système TRAKTOR KONTROL S2 soit prêt à l'emploi. En outre, grâce à des tutoriels sur des tâches spécifiques, il propose une approche pratique de l'utilisation de votre TRAKTOR KONTROL S2.
- **Manuel de TRAKTOR PRO 3** : pour des informations détaillées sur toutes les fonctionnalités du logiciel TRAKTOR, veuillez consulter le manuel de TRAKTOR PRO 3.

## 2.3. Dans ce document

Vous êtes actuellement en train de lire le Manuel TRAKTOR KONTROL S2. Ce manuel est organisé comme suit :

- [Concepts](#) vous familiarisera rapidement avec l'interface d'utilisation de TRAKTOR KONTROL S2 et ses principales zones, aussi bien du côté matériel que logiciel.
- [Configurer TRAKTOR KONTROL S2](#) vous guide dans les procédures de configuration de votre système TRAKTOR KONTROL S2 et d'importation de votre musique dans TRAKTOR.
- [Vue d'ensemble du TRAKTOR KONTROL S2](#) est une section de référence exhaustive qui décrit tous les éléments de contrôle se trouvant sur votre contrôleur matériel TRAKTOR KONTROL S2. Si vous avez des doutes sur la fonction d'un élément de contrôle particulier, vous trouverez à ce chapitre toutes les informations nécessaires.
- [Mixer vos premiers morceaux avec SYNC](#) est un tutoriel de prise en main qui introduit les principales étapes pour mixer vos premiers morceaux en utilisant la fonction SYNC.
- [Tutoriels](#) est un assortiment de courts tutoriels illustrant le fonctionnement individuel de chacune des zones du contrôleur. Vous y trouverez aussi un tutoriel pour aligner des morceaux en utilisant les molettes jog. Pour plus d'informations, voir [Mixer les morceaux avec les molettes Jog](#).
- [Préférences](#) explique comment ouvrir les Préférences dans TRAKTOR et présente les options permettant de personnaliser le TRAKTOR KONTROL S2 pour vos besoins particuliers.
- [Ajouter un microphone](#) vous montre comment intégrer TRAKTOR KONTROL S2 à votre studio ou à votre installation de scène, dans différentes configurations.
- [Définir le TRAKTOR KONTROL S2 comme interface audio par défaut](#) décrit comment utiliser l'interface audio du TRAKTOR KONTROL S2 comme périphérique audio par défaut sur votre ordinateur.
- [Spécification](#) fournit les spécifications techniques du contrôleur TRAKTOR KONTROL S2.

### 3. CONCEPTS

Cette section introduit rapidement les principales zones et concepts du contrôleur TRAKTOR KONTROL S2 en lien avec le logiciel TRAKTOR PRO.



Le TRAKTOR KONTROL S2.

( 1 ) **Decks** : vous pouvez utiliser les Decks pour contrôler les morceaux et les Samples, comme sur des platines vinyles ou CD mais avec des fonctions supplémentaires. TRAKTOR permet de contrôler quatre Decks virtuelles et chacune d'elles peut être de différents types : Track Deck, Remix Deck, STEM Deck ou Live Input.

TRAKTOR KONTROL S2 possède deux Decks (Platines) matérielles. La Deck de gauche sur votre S2 contrôle la Deck **A** dans le logiciel et la Deck de droite contrôle la Deck **B** dans le logiciel. De plus, vous pouvez contrôler les Decks **C** et **D** de TRAKTOR grâce au mode **SAMPLE** du S2.

Le S2 est conçu pour contrôler des Track Decks sur les Decks **A** et **B** et des Remix Decks sur les Decks **C** et **D**. Ainsi, les Decks du haut dans le logiciel doivent toujours être des Track Decks ou des STEM Decks, tandis que les Decks du bas dans le logiciel doivent toujours être des Remix Decks.

( 2 ) **Mixer** : vous pouvez utiliser le Mixer pour mélanger les signaux audio venant des Decks. Le Mixer se trouve au milieu du logiciel TRAKTOR et de votre contrôleur TRAKTOR KONTROL S2. Sur le S2, le Mixer contient deux canaux **A** et **B** qui reçoivent les signaux audio des Decks correspondantes **A** et **B**. Chaque canal de Mixer contient des contrôles pour modifier le signal audio et ajuster le volume sortant avant que le signal ne soit envoyé à la sortie **MASTER**. Le curseur **SAMPLE** au milieu du Mixer contrôle le niveau relatif du canal conjoint des Decks **C** et **D**. En outre, le Mixer comprend un crossfader pour effectuer des fondus entre les signaux audio des canaux **A** et **B** du Mixer.

## 3.1. Synchronisation automatique des morceaux

Cette section présente les principes régissant les fonctions de synchronisation automatique offertes par TRAKTOR.

L'une des fonctionnalités essentielles de TRAKTOR est la synchronisation automatique des morceaux. Après avoir chargé les morceaux sur les Decks, vous pouvez synchroniser les tempos des morceaux avec la fonction **SYNC**. Le tempo du morceau synchronisé s'adapte alors au tempo du Tempo Master, par exemple le morceau sur la Deck en cours de lecture. Pour que ceci fonctionne, TRAKTOR utilise les informations de tempo et de phase issues des Beatgrids des morceaux. Les samples et les effets évoluant dans le temps sont automatiquement synchronisés au Tempo Master.

### 3.1.1. Beatgrid

TRAKTOR analyse les morceaux et fournit des informations précises de tempo pour la synchronisation. Cette analyse détermine le tempo (en BPM) ainsi que la position des beats, le résultat étant la Beatgrid. Chacun de vos morceaux possède sa propre Beatgrid.

### 3.1.2. Tempo Master et Master Clock

Le **Tempo Master** représente le tempo de référence auquel les Deck se synchronisent. Lorsque vous activez la fonction **SYNC** d'une Deck, TRAKTOR synchronise le morceau avec le Tempo Master. Le Tempo Master peut être soit une Deck, soit la **Master Clock** (horloge maîtresse) de TRAKTOR. Lorsque la Master Clock est le Tempo Master, elle représente la référence de tempo globale à laquelle toutes les Decks peuvent se synchroniser. Le Tempo Master ne doit pas nécessairement rester le même durant tout votre mix, mais il ne peut y avoir qu'un seul Tempo Master à chaque instant.

### 3.1.3. Attribution automatique du Tempo Master

TRAKTOR assigne automatiquement le nouveau Tempo Master via le mode **AUTO** dans le panneau Master Control. Lorsque vous mixez des morceaux avec la fonction SYNC, la Deck synchronisée devient automatiquement le nouveau Tempo Master dès que le morceau sur la Deck actuellement Tempo Master s'achève ou est interrompu manuellement. Ceci se poursuit tant qu'aucun autre morceau n'est synchronisé au Tempo Master. Ensuite, la Master Clock devient automatiquement le nouveau Tempo Master dès que la lecture du morceau actuel est interrompue. Le bouton MASTER s'allume alors dans le panneau Master Control.

Le mode **AUTO** est activé par défaut.

## 3.2. À propos de la Track Collection

La Track Collection est l'ensemble des morceaux de musique que vous utilisez dans TRAKTOR. La Track Collection vous permet d'organiser, étiqueter et préparer vos morceaux avant de les jouer dans votre mix.

L'un des avantages de la Track Collection est qu'elle lit les métadonnées des morceaux (comme par exemple le nom du morceau, le nom de l'artiste, le tempo, le genre, la tonique, etc.). Elle stocke également des informations sur vos morceaux qui sont spécifiques à TRAKTOR.



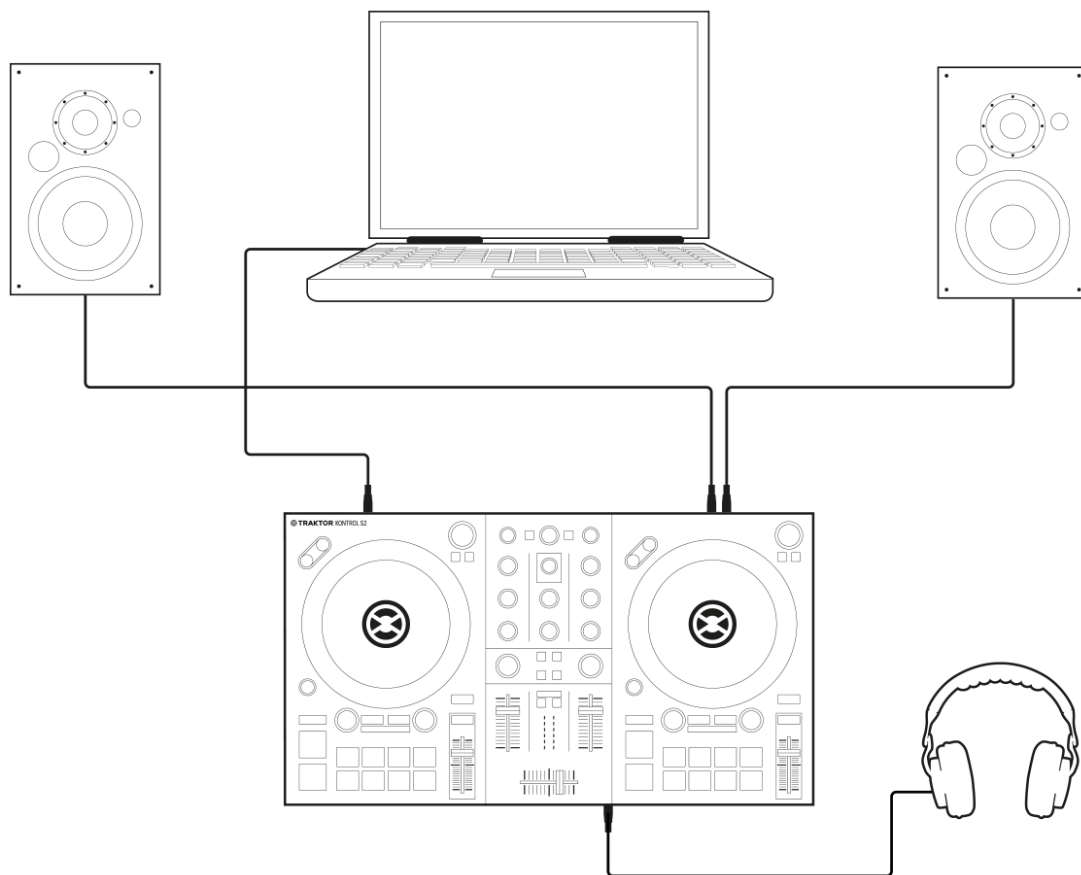
### 3.3. Lecture des fichiers STEM

De manière générale, le S2 est conçu pour contrôler les morceaux sur les Track Decks. Toutefois, vous pouvez également charger des fichiers STEM sur les Decks. Dans ce cas, les Decks de TRAKTOR se transforment en STEM Decks et affichent les formes d'onde des STEM Parts et les contrôles additionnels. Avec le S2, vous pouvez lire les fichiers STEM comme des morceaux normaux mais vous ne pouvez pas contrôler plus avant les fichiers STEM.

## 4. CONFIGURER TRAKTOR KONTROL S2

Cette section suppose que vous ayez déjà installé le logiciel TRAKTOR PRO 3 via NATIVE ACCESS pour pouvoir commencer à configurer le S2 pour sa première utilisation. Si ce n'est pas le cas, veuillez suivre les instructions disponibles sous ce lien : [Enregistrer et installer un produit Native Instruments via NATIVE ACCESS](#).

Cette section décrit comment configurer le TRAKTOR KONTROL S2. Lorsque tous les appareils sont connectés, votre système ressemble à l'image suivante :

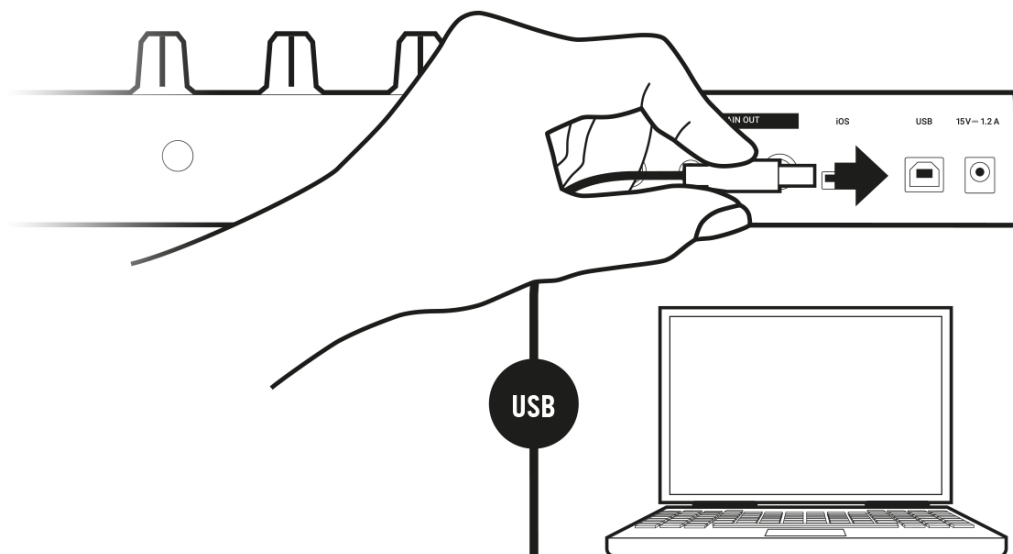


Une configuration TRAKTOR KONTROL S2.

### 4.1. Brancher à l'ordinateur

Pour connecter le TRAKTOR KONTROL S2 à votre ordinateur :

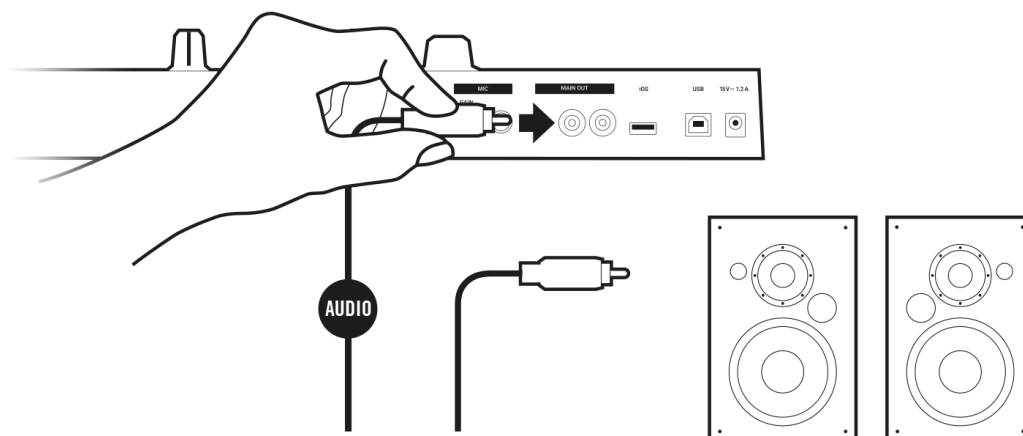
1. Branchez l'extrémité carrée du câble USB fourni à la prise USB située à l'arrière de votre S2.
2. Branchez l'extrémité plate du câble USB à un port USB 2.0 (ou ultérieur) disponible sur votre ordinateur.

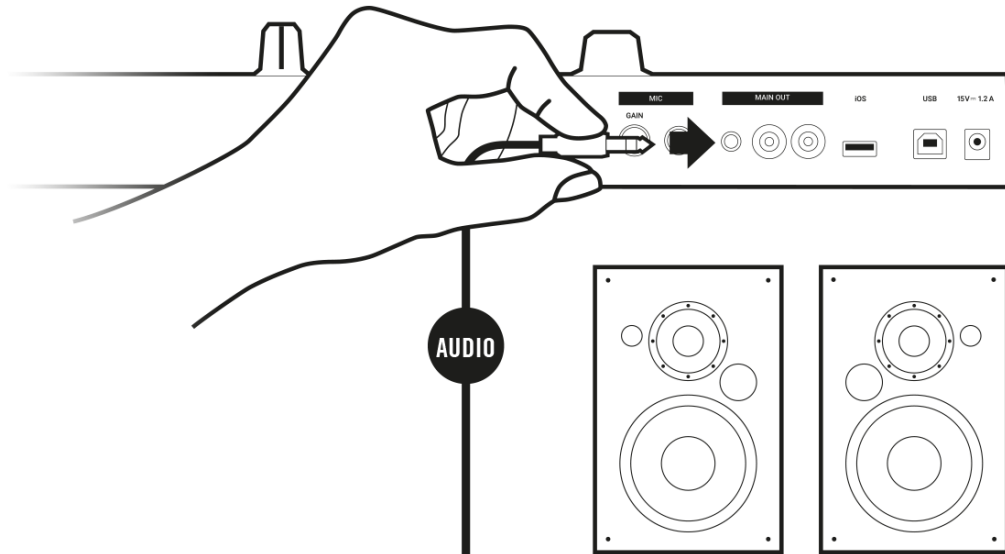


## 4.2. Connecter des enceintes actives

Pour connecter votre amplificateur de puissance ou vos enceintes auto-alimentées au TRAKTOR KONTROL S2 :

- Connectez les sorties **MAIN OUT RCA** (ou mini jack 3,5 mm) situées à l'arrière de votre TRAKTOR KONTROL S2 aux entrées de votre système d'amplification à l'aide des câbles appropriés.





### 4.3. Brancher un casque

Pour brancher un casque au TRAKTOR KONTROL S2 :

- Branchez votre casque à la prise **PHONES OUT** du panneau avant du TRAKTOR KONTROL S2 (fiche mini jack 3,5 mm).

### 4.4. Derniers préparatifs

Après avoir installé et branché les éléments de votre système TRAKTOR KONTROL S2, vous pouvez allumer les appareils. Nous vous recommandons de suivre l'ordre indiqué dans les instructions suivantes :

#### Allumer les appareils et lancer TRAKTOR

1. Sur votre S2, baissez les volumes au minimum via les curseurs **MASTER** et **VOL** (pour le volume du casque).
2. Allumez votre système d'amplification (enceintes auto-alimentées ou amplificateur de puissance avec enceintes passives).
3. Allumez votre ordinateur.
4. Lancez TRAKTOR en double-cliquant sur l'icône de l'application Traktor 3 sur votre bureau. Le logiciel TRAKTOR s'ouvre.

#### Importer les données de votre version antérieure de TRAKTOR

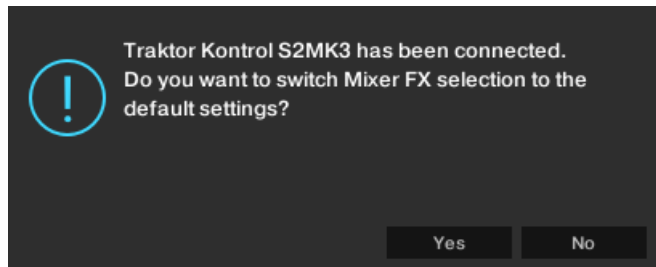
Lorsque vous lancez TRAKTOR pour la première fois, l'application reconnaît si une version antérieure de TRAKTOR est installée sur votre système. Dans ce cas, TRAKTOR vous demande si vous souhaitez importer vos données antérieures en les copiant dans un nouveau dossier de votre dossier personnel. Vos données antérieures ne sont pas modifiées si vous les importez dans le nouveau dossier par défaut.

Si vous souhaitez importer des données d'une installation de TRAKTOR antérieure :

- Cliquez sur **Yes** pour confirmer.  
Les données sont importées.

### Passer aux réglages de TRAKTOR par défaut

Lorsque vous lancez TRAKTOR avec le S2 pour la première fois, TRAKTOR vous demande si vous souhaitez ramener la sélection de Mixer FX aux choix par défaut. Ceci est nécessaire pour obtenir les résultats attendus avec votre S2 :



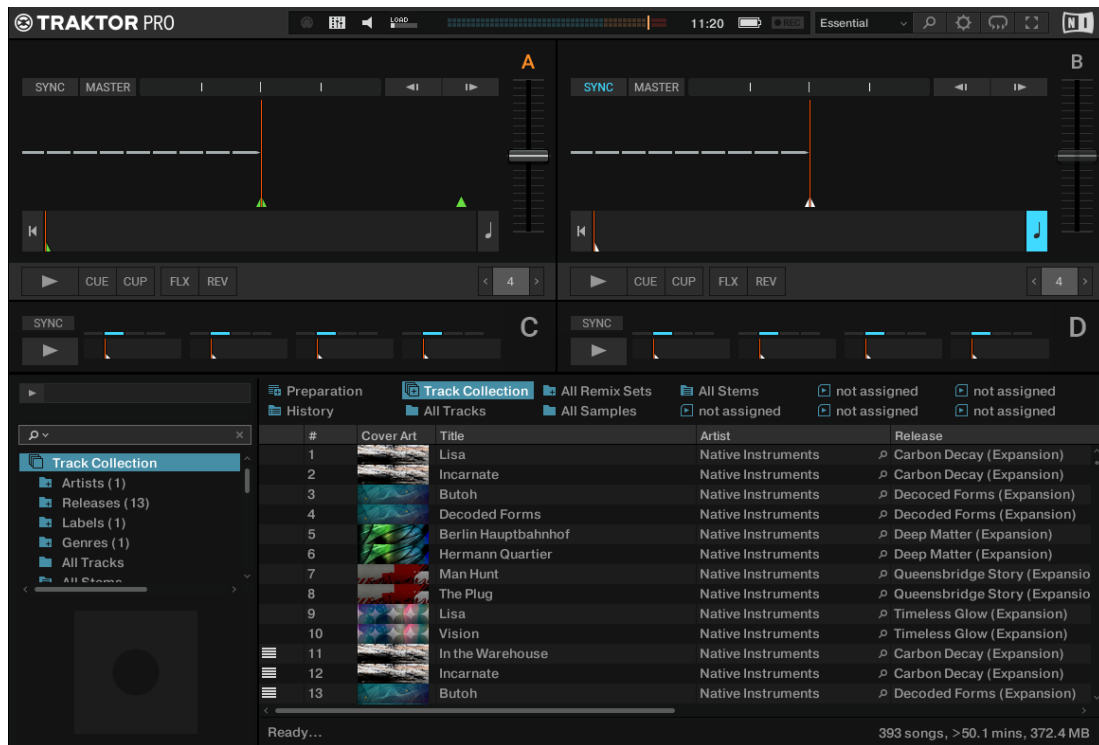
TRAKTOR avertit du passage de la pré-sélection des Mixer FX aux choix par défaut.

- Cliquez sur **Yes**.  
La pré-sélection des Mixer FX est ramenée aux effets par défaut.

### Configurer TRAKTOR avec le Setup Wizard

La boîte de dialogue du Setup Wizard apparaît automatiquement lorsque vous lancez TRAKTOR pour la première fois après son installation. Le Setup Wizard vous aide à configurer le logiciel selon vos besoins en quelques clics. Pour configurer TRAKTOR pour un contrôle depuis le S2, effectuez les actions suivantes :

1. Sur la page **WELCOME**, cliquez sur **Next** pour continuer.
2. Sur la page **DECK LAYOUT**, sélectionnez la configurations de Decks à contrôler depuis votre S2, par exemple **2 Track Decks + 2 Remix Decks**.
3. Cliquez sur **Next** pour continuer.  
La page **SUMMARY** vous montre la configuration de TRAKTOR.
4. Cliquez sur **Finish** pour confirmer votre configuration.  
La fenêtre de TRAKTOR apparaît maintenant dans le Layout Essential.



## 4.5. Importer votre musique dans la Track Collection

Le moyen le plus pratique d'importer vos morceaux dans la Track Collection de TRAKTOR est le glisser-déposer :

- Glissez les fichiers musicaux depuis leur emplacement sur votre ordinateur et déposez-les sur le dossier **Track Collection** dans l'arborescence du Browser. TRAKTOR analyse alors les métadonnées des fichiers musicaux et les stocke dans la Track Collection.

## 5. VUE D'ENSEMBLE DU TRAKTOR KONTROL S2

Cette section vous présente le TRAKTOR KONTROL S2 et tous ses éléments de contrôle et prises.



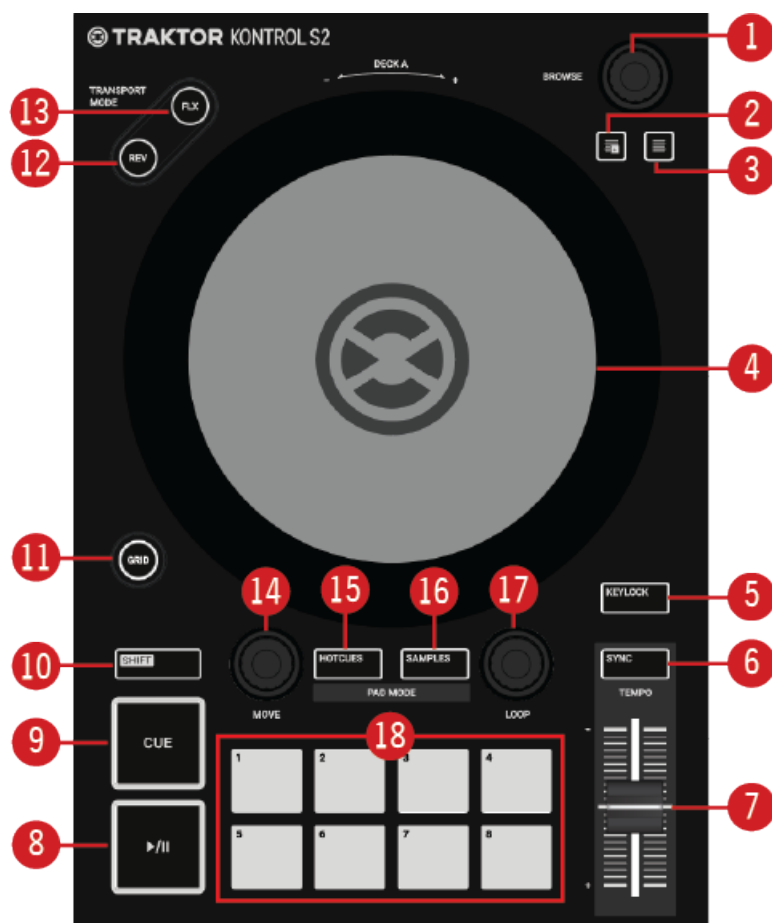
## Le TRAKTOR KONTROL S2.

( **1** ) **Decks** : TRAKTOR KONTROL S2 possède deux Decks (platines) matérielles. Vous pouvez utiliser les Decks pour contrôler des morceaux et des samples. La Deck de gauche sur votre S2 contrôle la Track Deck **A** dans le logiciel et la Deck de droite sur votre S2 contrôle la Track Deck **B** dans le logiciel. De plus, vous pouvez contrôler les Remix Decks **C** et **D** de TRAKTOR. Pour plus d'informations sur les éléments de contrôle, voir [Decks](#).

( **2** ) **Mixer** : vous pouvez utiliser le Mixer pour mélanger les signaux audio venant des Decks. Le Mixer contient deux canaux **A** et **B** qui reçoivent les signaux audio des Decks correspondantes **A** et **B**. Chaque canal de Mixer contient des contrôles pour modifier le signal audio et ajuster le volume sortant avant que le signal ne soit envoyé à la sortie **MASTER**. Le curseur **SAMPLE** au milieu du Mixer contrôle le niveau relatif du canal conjoint des Decks **C** et **D**. En outre, le Mixer comprend un crossfader pour effectuer des fondus instantanés entre les signaux audio des canaux **A** et **B** du Mixer. Pour plus d'informations sur les éléments de contrôle, voir [Mixer](#) et [Canal du Mixer](#).

## 5.1. Decks

TRAKTOR KONTROL S2 possède deux Decks (platines) matérielles pour contrôler les Decks de TRAKTOR. Chaque Deck contient les éléments de contrôle suivants :



Une Deck du S2.

- ( 1 ) **Encodeur BROWSE** : vous pouvez naviguer dans le Browser de TRAKTOR et sélectionner les morceaux dans la Track List grâce à l'encodeur **BROWSE**. Vous pouvez charger sur la Deck le morceau sélectionné en appuyant sur l'encodeur **BROWSE**.
- ( 2 ) **Bouton Preparation** : assigne à la Preparation List le morceau sélectionné dans la Track List. La Preparation List vous permet de préparer les morceaux pour votre prochain mix.
- ( 3 ) **Bouton BROWSE View** : maximise l'affichage du Browser dans le logiciel TRAKTOR.
- ( 4 ) **Molette Jog** : la molette Jog offre un contrôle pointu sur le transport dans le morceau. Comme avec les platines vinyles et CD conventionnelles, vous pouvez retenir la lecture manuellement, la décaler, la déformer, et commencer à scratcher en touchant et en tournant la molette Jog et son anneau extérieur. En outre, vous pouvez corriger manuellement les Beatgrids des morceaux.
- ( 5 ) **KEYLOCK** : active le Keylock (verrouillage de la tonique) pour la Deck. Lorsque vous modifiez le tempo d'un morceau sur une Deck avec le Keylock activé, le tempo est modifié mais la hauteur tonale (le « pitch ») du morceau ne change pas.
- ( 6 ) **SYNC** : synchronise la Deck au Tempo Master.
- ( 7 ) **Fader TEMPO** : vous permet d'ajuster manuellement le tempo du morceau sur cette Deck. Le fader **TEMPO** peut fonctionner en mode Absolute ou en mode Relative. Si la Deck est synchronisée au Tempo Master, le fader **TEMPO** n'a aucun effet.
- ( 8 ) **Play/Pause** : permet de lancer ou d'interrompre la lecture du morceau sur cette Deck.



( **9**) **CUE** : lorsque la Deck est arrêtée, ce bouton permet de lancer la lecture du morceau à partir du Floating Cue Point. Lorsque la Deck est en cours de lecture, ce bouton ramène la position de lecture sur le Cue Point.

( **10**) **SHIFT** : en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé, vous avez accès aux fonctions secondaires de certains éléments de contrôle du S2.

( **11**) **GRID** : active le mode Beatgrid Adjust. Dans ce mode, vous pouvez utiliser la molette Jog pour corriger la Beatgrid du morceau chargé.

( **12**) **Bouton REV** : lit le morceau à l'envers dans le mode Flux.

( **13**) **Bouton FLX** : active le mode Flux pour cette Deck.

( **14**) **Encoder MOVE** : permet de sauter dans le morceau et d'activer le bouclage. Lorsque le bouclage est activé, l'encodeur **MOVE** vous permet de déplacer la Boucle vers l'avant ou vers l'arrière dans le morceau.

( **15**) **Bouton HOTCUE** : active le mode **HOTCUES**. Lorsque ce mode est activé, vous pouvez utiliser les huit pads pour enregistrer et déclencher des Cue Points et des Boucles.

( **16**) **Bouton SAMPLES** : active le mode **SAMPLES**. Lorsque ce mode est activé, vous pouvez utiliser les huit pads pour contrôler les quatre premiers Samples des Sample Slots sur les Remix Decks **C** ou **D**.

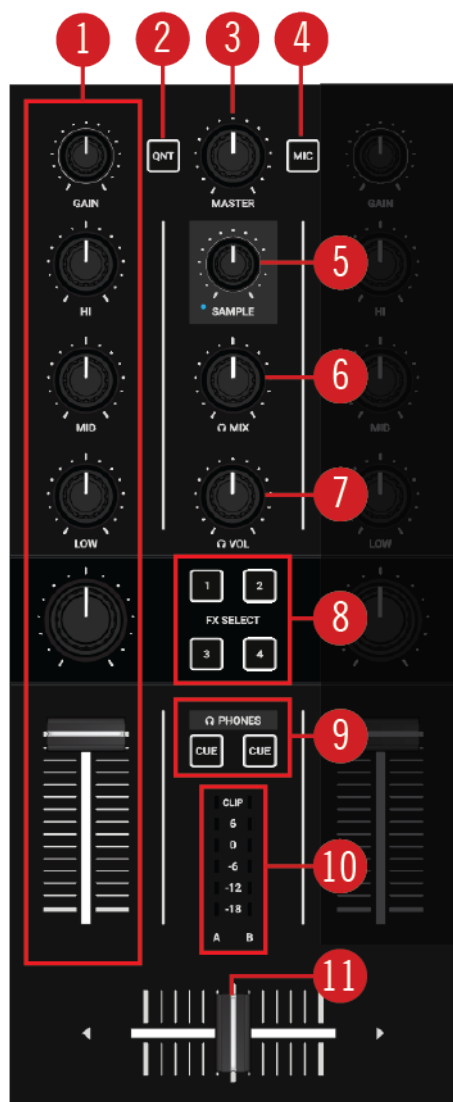
( **17**) **Encodeur LOOP** : permet d'activer/désactiver le bouclage et de modifier la taille de la Boucle.

( **18**) **Pads** : leur fonction dépend du mode de Pads actuel :

- En mode **HOTCUES**, les pads enregistrent et déclenchent des Cue Points et des Boucles dans les morceaux et les fichiers STEM.
- En mode **SAMPLES**, les pads contrôlent les quatre premières Sample Cells des Sample Slots sur les Remix Decks **C** et **D**.

## 5.2. Mixer

Vous pouvez utiliser le Mixer pour mélanger les signaux audio venant des Decks. Le Mixer est situé au milieu de votre contrôleur TRAKTOR KONTROL S2 et il contient les éléments suivants :



Le Mixer.

- ( 1 ) **Canaux du Mixer A et B** : Les canaux du Mixer **A** et **B** reçoivent les signaux audio des Decks correspondantes **A** et **B**. Chaque canal du Mixer contient des contrôles permettant de modifier le contenu fréquentiel du signal audio et d'ajuster le volume du signal avant de l'envoyer vers la sortie **MASTER**. Pour plus d'informations, voir [Canal du Mixer](#).
- ( 2 ) **QNT** : permet d'activer ou désactiver les modes Quantize et Snap. Pour plus d'informations, voir [Mode Snap et mode Quantize](#).
- ( 3 ) **Curseur MASTER** : ajuste le niveau du volume Master.
- ( 4 ) **Bouton MIC** : insère le signal du canal du microphone dans le signal Master.
- ( 5 ) **Curseur SAMPLE** : ajuste le volume du canal combiné des Remix Decks **C** ou **D**.
- ( 6 ) **Contrôle CUE MIX** : ajuste le mélange dans le casque entre le signal de sortie Master et le signal du canal CUE.
- ( 7 ) **Contrôle CUE VOL** : ajuste le volume du canal CUE.
- ( 8 ) **Boutons FX SELECT du Mixer** : sélectionnent les FX du Mixer particuliers devant être contrôlés avec le curseur FX Amount sur les canaux du Mixer.

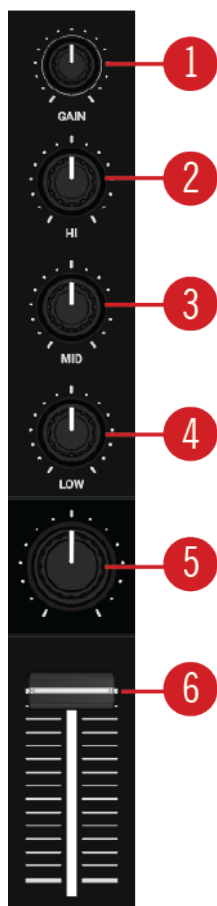
( 9 ) **Bouton CUE** : envoie le signal audio du canal du Mixer vers le canal CUE pour préparer la transition suivante et pré-écouter les morceaux.

( 10 ) **Indicateur de niveau du canal** : donne une indication visuelle du niveau du GAIN sur ce canal du Mixer. Les diodes bleues indiquent que le signal est intact tandis que les diodes rouges indiquent que le signal est écrêté. Pour plus d'informations, voir [Ajuster les niveaux de volume](#).

( 11 ) **Crossfader** : permet d'effectuer les transitions (les fondus) entre les signaux audio des canaux **A** et **B** du Mixer. À chaque extrémité du crossfader, le signal correspondant au côté opposé est complètement coupé. Le déplacement progressif du crossfader permet de fondre les signaux audio dans la sortie Master. En position médiane, les deux signaux audio sont entièrement audibles.

## 5.3. Canal du Mixer

Les canaux **A** et **B** du Mixer reçoivent les signaux audio des Decks correspondantes **A** et **B**. Chaque canal du Mixer contient des contrôles permettant d'ajuster les niveaux entrant et sortant ainsi que le contenu fréquentiel du signal. Les canaux du Mixer contiennent les contrôles suivants :



Un canal du Mixer.

( 1 ) **Curseur GAIN** : ajuste le niveau d'entrée du signal venant de la Deck correspondante avant que celui-ci ne passe par le fader de canal.

( 2 ) **Curseur HI** : amplifie, atténue ou coupe complètement les hautes fréquences dans le signal audio.

- ( 3 ) **Curseur MID** : amplifie, atténue ou coupe complètement les moyennes fréquences dans le signal audio.
- ( 4 ) **Curseur LOW** : amplifie, atténue ou coupe complètement les basses fréquences dans le signal audio.
- ( 5 ) **Curseur FX Amount** : le curseur FX Amount du Mixer contrôle la quantité de Mixer FX appliquée au signal audio. En position centrale, le Mixer FX est désactivé pour ce canal du Mixer.
- ( 6 ) **Fader de canal** : ajuste le niveau du volume du canal avant que le signal audio ne soit envoyé au crossfader.

## 5.4. Vue avant

Le panneau avant de votre S2 comprend la prise **PHONES OUT** du canal CUE. Vous pouvez y brancher votre casque via une fiche jack stéréo 6,35 mm.



La vue avant.

## 5.5. Vue arrière

Ce chapitre décrit toutes les prises et autres contrôles disponibles sur le panneau arrière de votre TRAKTOR KONTROL S2.



La vue arrière.

- ( 1 ) **Encoche de sécurité Kensington** : attachez ici un verrou Kensington pour protéger votre S2 du vol.
- ( 2 ) **MIC GAIN** : ajuste le niveau du signal de microphone entrant.
- ( 3 ) **Prise MIC 6,35 mm** : branchez un microphone en utilisant une fiche jack 6,35 mm.
- ( 4 ) **Prise MAIN OUT 3,5 mm** : permet de brancher le S2 à des enceintes actives.
- ( 5 ) **MAIN OUT RCA R / L** : permettent de brancher le S2 à un amplificateur de puissance.
- ( 6 ) **iOS** : permet de brancher un appareil iOS pour la compatibilité future avec iOS.
- ( 7 ) **USB** : permet de brancher votre S2 à votre ordinateur via un câble USB.
- ( 8 ) **Prise d'alimentation** : permet de brancher l'alimentation secteur optionnelle de Native Instruments, disponible séparément dans le magasin en ligne de Native Instruments.

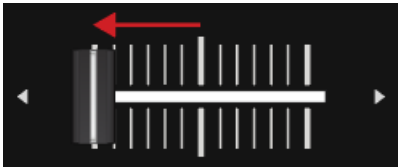
## 6. MIXER VOS PREMIERS MORCEAUX AVEC SYNC

Dans cette section, vous apprendrez à mixer vos deux premiers morceaux avec les Decks A et B et la fonction **SYNC**. Pour cette méthode, vous n'aurez pas besoin des molettes Jog ni du casque. Si vous souhaitez essayer une méthode de mixage plus avancée avec les molettes Jog et le casque, voir la section [Mixer les morceaux avec les molettes Jog](#).

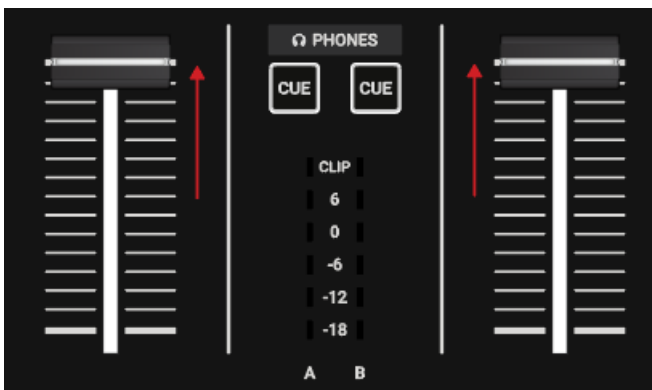
Pour commencer, préparez le Mixer en ajustant ses éléments de contrôle pour passer de la Deck **A** à la Deck **B**. Puis vous chargerez le premier morceau sur la Deck **A** et commencerez à mixer pas à pas.

### 6.1. Prérequis

1. Placez le crossfader tout à gauche.



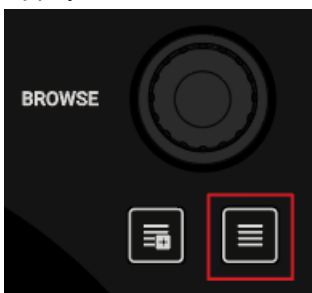
2. Réglez les faders des canaux A et B à leur maximum.



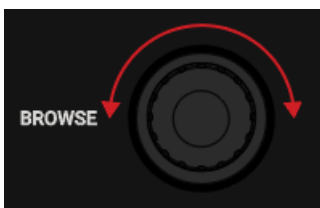
3. Réglez le curseur **MASTER** en position centrale à 0,0 dB.
4. Réglez le volume de votre système audio ou de vos enceintes actives au niveau minimal.

### 6.2. Charger le premier morceau sur la Deck A

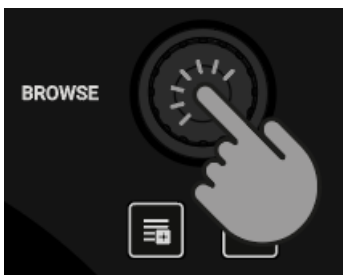
1. Appuyez sur le bouton **Browser View** pour agrandir l'affichage du Browser dans le logiciel.



2. Tournez l'encodeur **BROWSE** pour sélectionner l'un de vos morceaux ou un morceau de démonstration, par exemple **Berlin Hauptbahnhof** de Native Instruments.

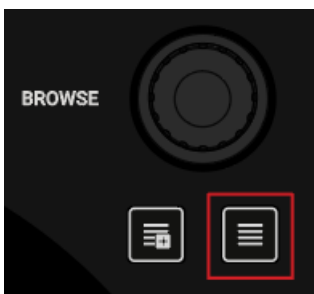


3. Appuyez sur l'encodeur **BROWSE** pour charger le morceau sur la Deck.



TRAKTOR analyse maintenant le morceau pour déterminer son tempo et créer la Beatgrid et la forme d'onde.

4. Appuyez à nouveau sur le bouton **Browser View** pour rétrécir l'affichage du Browser.



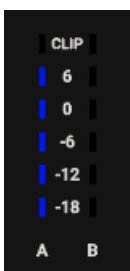
## 6.3. Lancer la lecture de la Deck A

Pour lancer la lecture sur la Deck **A** :

1. Appuyez sur le bouton Play/Pause de la Deck **A**.



La forme d'onde commence à se déplacer et les diodes de l'indicateur de niveau du canal **A** du Mixer s'illuminent.



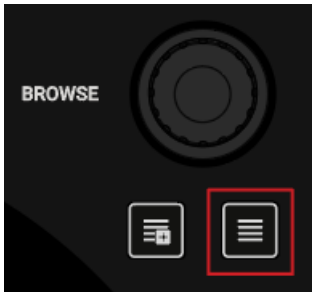
2. Augmentez lentement le volume de votre système audio ou de vos enceintes actives pour l'amener à un niveau d'écoute modéré.  
Vous entendez maintenant l'audio du morceau dans vos enceintes.

## 6.4. Charger un second morceau sur la Deck B

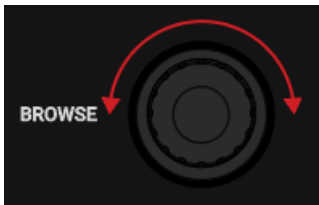


Le morceau que vous souhaitez mixer ensuite doit avoir un tempo proche de celui du morceau en cours de lecture.

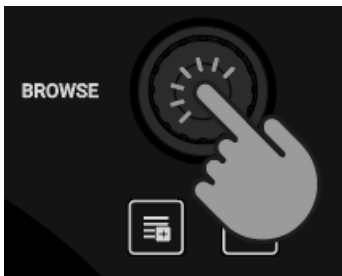
1. Appuyez sur le bouton **Browser View** pour agrandir l'affichage du Browser dans le logiciel.



2. Tournez l'encodeur **BROWSE** pour sélectionner l'un de vos morceaux ou un morceau de démonstration, par exemple **Lisa** de Native Instruments.



3. Appuyez sur l'encodeur **BROWSE** pour charger le morceau sur la Deck.

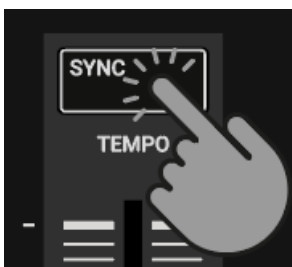


TRAKTOR analyse maintenant le morceau pour déterminer son tempo et créer la Beatgrid et la forme d'onde.

## 6.5. Synchroniser les tempos des morceaux

Pour synchroniser les tempos des deux morceaux :

- Appuyez sur le bouton **SYNC** sur la Deck **B**.



Le tempo du morceau sur la Deck B est maintenant synchronisé au morceau en cours de lecture, comme l'indiquent les valeurs de tempo égales affichées dans les Headers des deux Decks dans le logiciel. Le bouton **SYNC** s'allume sur le Deck **B**.

## 6.6. Lancer la lecture du second morceau

Lorsque le morceau sur la Deck **A** s'approche de la fin, vous pouvez lancer la lecture du morceau suivant :

- Appuyez sur le bouton Play/Pause de la Deck **B** pour lancer la lecture.



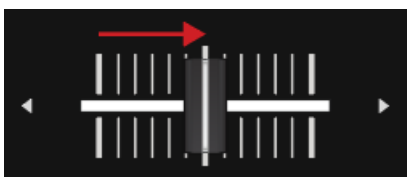
La forme d'onde commence à se déplacer et les diodes de l'indicateur de volume du canal **B** du Mixer s'illuminent. Les morceaux des Decks **A** et **B** sont lus de manière synchronisée.



## 6.7. Mélanger le signal audio

Vous pouvez maintenant introduire le signal audio du canal **B** du Mixer dans le signal Master :

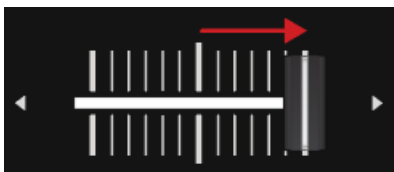
- Déplacez lentement le crossfader vers le centre et maintenez-le là pour quelques instants.



Le signal audio du morceau sur le canal **B** du Mixer est introduit dans le signal Master.

- Alors que le morceau sur la Deck **A** touche à sa fin, déplacez lentement le crossfader vers sa butée droite.





Le signal audio du canal **A** s'efface progressivement du signal Master. Seul le canal **B** du Mixer est désormais audible.

Lorsque la lecture de la Deck **A** s'achève, la Deck **B** devient automatiquement le Tempo Master et elle est prête pour la transition vers le morceau suivant.

## 7. TUTORIELS

Les tutoriels de cette section vous présentent les diverses fonctionnalités du S2. La liste suivante vous donne un aperçu des tutoriels avec un lien vers chacun d'eux :

- **Naviguer et charger des morceaux** : l'importation de votre musique dans TRAKTOR vous permet d'utiliser les contrôles Browse du S2 pour trouver les morceaux voulus pour votre mix. Lorsque vous chargez un morceau sur une Deck, TRAKTOR lance l'analyse du morceau, calculant précisément son tempo et sa tonique. À partir de cette analyse, TRAKTOR crée la Beat-grid et la Waveform (forme d'onde). Cette information est alors stockée pour le morceau dans la Track Collection. Pour plus d'informations, voir [Naviguer et charger des morceaux](#).
- **Contrôler la lecture des morceaux** : le S2 vous permet de contrôler la lecture de vos morceaux grâce aux contrôles de transport et aux molettes Jog. Pour plus d'informations, voir [Contrôler la lecture des morceaux](#).
- **Ajuster les niveaux** : le Mixer vous permet d'ajuster le volume de vos morceaux et de modifier les bandes de fréquences des signaux audio grâce à l'égalisation. Pour plus d'informations, voir [Ajuster les niveaux de volume](#) et [Utiliser l'égaliseur pour modifier votre son](#).
- **Ajuster le tempo** : vous pouvez utiliser les faders **TEMPO** pour ajuster manuellement le tempo de chaque Deck. Les faders **TEMPO** proposent deux modes de fonctionnement. Pour plus d'informations, voir [Ajuster le tempo du morceau](#).
- **Verrouiller la tonique des morceaux** : lorsque le tempo des morceaux est modifié, leur tonique est modifiée en conséquence. La fonction Keylock vous permet d'ajuster le tempo d'un morceau sans modifier sa hauteur tonale (son pitch). Pour plus d'informations, voir [Verrouiller la tonique des morceaux](#).
- **Utiliser les Mixer FX** : vous pouvez modifier le son de vos morceaux grâce aux Mixer FX. Pour plus d'informations, voir [Jouer avec les effets du Mixer](#).
- **Utiliser les Cue Points** : en déclenchant via les pads des Hotcues enregistrés au préalable, vous pouvez sauter directement à des parties spécifiques du morceau. Pour plus d'informations, voir [Jouer avec les Cue Points](#).
- **Utiliser les Boucles** : pour allonger la lecture des morceaux ou boucler une partie spécifique d'un morceau, vous pouvez utiliser les fonctions de bouclage sur votre S2. Pour plus d'informations, voir [Jouer avec des Boucles](#).
- **Mode Snap et mode Quantize** : pour placer précisément vos Cue Points et sauter dans les morceaux sans perdre leur synchronisation, utilisez le mode Snap et le mode Quantize. Pour plus d'informations, voir [Mode Snap et mode Quantize](#).
- **Utiliser le mode Flux et le mode Reverse** : les modes Flux et Reverse vous permettent de créer une tête de lecture parallèle que vous pouvez utiliser pour jouer avec les Hotcues et les Boucles. La tête de lecture parallèle garantit que la position de la tête de lecture originale dans le morceau n'est jamais perdue. Pour plus d'informations, voir [Utiliser les modes Flux et Reverse](#).
- **Pré-écouter les morceaux avec le canal CUE** : le canal CUE et ses contrôles dans le Mixer vous permettent de pré-écouter vos morceaux et vos ajustements sonores avant d'effectuer la transition vers le morceau suivant. Pour plus d'informations, voir [Pré-écouter les morceaux sur le canal CUE](#).

- **Utiliser la Preparation List** : Le Browser de TRAKTOR vous permet de préparer votre prochain mix. Le S2 dispose d'un contrôle dédié pour ajouter facilement des morceaux à la Preparation List. Pour plus d'informations, voir [Utiliser la Preparation List](#).
- **Ajouter des Samples à votre mix** : vous pouvez jouer et remixer votre musique en déclenchant depuis les pads les quatre premières Boucles ou premiers Samples One-Shot des Remix Decks **C** et **D**. Pour plus d'informations, voir [Ajouter des Samples dans votre mix](#).
- **Corriger les Beatgrids des morceaux** : si les morceaux en cours de lecture sont désynchronisés alors que la fonction SYNC est active, les Beatgrids des morceaux sont probablement erronées. Le S2 vous permet de corriger manuellement les Beatgrids. Pour plus d'informations, voir [Corriger les Beatgrids des morceaux](#).
- **Mixer les morceaux grâce aux molettes Jog** : ce tutoriel vous montre comment mixer deux morceaux manuellement avec les molettes Jog et le canal Headphone CUE. Pour plus d'informations, voir [Mixer les morceaux avec les molettes Jog](#).

## 7.1. Naviguer et charger des morceaux

Le S2 vous permet de parcourir aisément votre musique dans TRAKTOR. Grâce aux contrôles **BROWSE** des Decks, vous pouvez étendre rapidement le Browser dans TRAKTOR, naviguer dans la Track List et sélectionner les dossiers et Playlists favoris pour charger les morceaux souhaités.

### Sélectionner un morceau dans la Track List

Pour sélectionner un morceau dans la Track List du Browser de TRAKTOR :

- Tournez l'encodeur **BROWSE** pour parcourir la Track List et sélectionner un morceau.

### Charger le morceau sur une Deck

Pour charger le morceau sélectionné sur la Deck voulue :

- Appuyez sur l'encodeur **BROWSE** de cette Deck.  
Le morceau est chargé sur la Deck.

Si le morceau est chargé sur la Deck pour la première fois, TRAKTOR lance son analyse pour déterminer son tempo puis calculer sa Beatgrid et sa Waveform. Vous pouvez reporter le moment de l'analyse dans les Preferences.

Lors du chargement, le type de Deck change selon que vous chargez un morceau ou un fichier STEM.

### Étendre l'affichage du Browser dans TRAKTOR

Pour avoir une meilleure vue d'ensemble de la Track List, vous pouvez étendre l'affichage du Browser dans TRAKTOR :

1. Appuyez sur le bouton **Browser View**.  
Le Browser s'étend dans la fenêtre de TRAKTOR.
2. Appuyez à nouveau sur le bouton **Browser View** pour rétrécir l'affichage du Browser dans TRAKTOR.

## Sélectionner un dossier favori

En haut du Browser de TRAKTOR sont rassemblés les dossiers favoris du Browser, par exemple **All Tracks** ou **Preparation**. Vous pouvez utiliser les contrôles **BROWSE** sur votre S2 pour sélectionner un dossier favori :

- Maintenez **SHIFT** et tournez l'encodeur **BROWSE** pour sélectionner un autre dossier favori. Le contenu de la Track List change en conséquence.

Plutôt que de sélectionner un dossier favori avec le bouton **SHIFT**, vous pouvez aussi parcourir l'arborescence du Browser pour sélectionner l'un des sous-dossiers. Pour ce faire, vous devez changer la fonction du bouton **SHIFT** dans le Browser sur la page **TRAKTOR S2 MK3** des Préférences.

## 7.2. Contrôler la lecture des morceaux

Les contrôles de transport et les molettes Jog du S2 vous permettent de contrôler la lecture des morceaux. Cette section décrit plusieurs moyens de contrôler la lecture des morceaux et montre comment pré-écouter les morceaux sur le canal CUE pour les transitions.

### Lancer ou interrompre la lecture

Pour lancer la lecture du morceau chargé :

- Appuyez sur le bouton Play/Pause.

Pour interrompre la lecture (pause) :

- Appuyez à nouveau sur le bouton Play/Pause.

### Retenir la lecture du morceau

Vous pouvez utiliser la molette Jog pour retenir la lecture du morceau, comme avec un vinyle sur une platine :

1. Touchez le plateau supérieur de la molette Jog et retenez-le.  
La lecture du morceau est retenue sur place.
2. Relâchez le plateau pour reprendre la lecture.

### Scratcher sur le morceau

Vous pouvez utiliser la molette Jog pour effectuer des scratches sur le morceau :

1. Retenez le plateau supérieur de la molette Jog puis faites-le tourner par de petits mouvements rapides de va-et-vient.  
Vous entendrez le son typique d'un scratch sur un vinyle.
2. Relâchez le plateau pour reprendre la lecture.

### Recherche rapide dans le morceau

Vous pouvez utiliser la molette Jog pour chercher rapidement un endroit particulier dans le morceau :

- Touchez le plateau supérieur de la molette Jog et faites-le tourner dans un sens ou dans l'autre.  
La lecture avance ou recule rapidement dans le morceau en suivant les mouvements de la molette Jog.

Pour effectuer de plus grands sauts dans le morceau :

- Maintenez **SHIFT** enfoncé et tournez la molette Jog dans un sens ou dans l'autre.

## Positionner le morceau avec le bouton CUE

- Lorsque vous appuyez sur **CUE** et le maintenez enfoncé, la lecture continue à partir du Floating Cue Point.
- Lorsque vous relâchez le bouton **CUE**, la lecture s'interrompt et la position de lecture revient directement au Cue Point.
- Lorsque vous maintenez **CUE** puis ensuite appuyez sur le bouton Play/Pause, la lecture continue normalement.

## 7.3. Ajuster les niveaux de volume

Lorsque vous mixez des morceaux, vous devez vous assurer que les volumes des deux morceaux sont à des niveaux semblables afin que la transition soit transparente. Pour cela, vous pouvez d'un côté ajuster le niveau du signal audio entrant sur le canal du Mixer (**GAIN**) d'un côté, et de l'autre ajuster le volume du signal audio envoyé à la sortie **MASTER**.

### Ajuster les niveaux de **GAIN** pour les signaux audio entrants

Pour ajuster le niveau de volume des signaux audio entrants, utilisez le curseur **GAIN** :

- Tournez le curseur **GAIN** sur une position telle que les diodes restent entre **0 dB** et **6 dB**.

### Ajuster les niveaux de volume des canaux

Pour ajuster le volume des canaux du Mixer :

- Déplacez verticalement les faders des canaux.

### Ajuster le niveau de la sortie **MASTER**

Pour ajuster le niveau de volume **MASTER** :

- Tournez le curseur **MASTER** dans un sens ou dans l'autre.



Pour protéger vos oreilles, réglez toujours les enceintes ou l'amplificateur connecté(es) à un niveau modéré.

## 7.4. Utiliser l'égaliseur pour modifier votre son

Vous pouvez utiliser l'égaliseur pour ajuster le son de vos morceaux pendant votre mix. Par exemple, vous pouvez retirer les basses fréquences d'un morceau pour faire de la place aux basses fréquences de l'autre morceau dans le mix. Ou encore, vous pouvez réajuster légèrement les moyennes fréquences pour atténuer les voix.

Les  **curseurs EQ**  permettent d'ajuster les hautes, moyennes ou basses fréquences dans le signal audio.

### Retirer des bandes de fréquences du signal audio

- Tournez les curseurs **EQ** dans le sens anti-horaire pour retirer les bandes de fréquences individuelles.

En tournant les curseurs **EQ** dans le sens anti-horaire jusqu'en butée, vous supprimez complètement les bandes de fréquence du signal audio.



L'utilisation des curseurs **EQ** pour retirer des fréquences peut vous aider à éviter l'écroulement qui survient lorsque deux morceaux sont lus simultanément à plein volume.

### Atténuer les bandes de fréquence dans le signal audio

- Tournez les curseurs **EQ** dans le sens horaire pour atténuer les bandes de fréquences individuelles.

L'utilisation de l'égaliseur lorsque vous positionnez un morceau peut vous aider à aligner manuellement le tempo des morceaux complexes. Par exemple, vous pouvez retirer les bandes de fréquences moyennes et hautes du morceau suivant pour vous concentrer sur la ligne de basse.

## 7.5. Ajuster le tempo du morceau

Au lieu d'utiliser **SYNC** pour ajuster le tempo du morceau, vous pouvez aussi ajuster le tempo de chaque Deck grâce à sa tirette **TEMPO**. Les tirettes **TEMPO** ont deux modes de fonctionnement : Relative et Absolute. Par défaut, les tirettes **TEMPO** fonctionnent en mode Relative.

### Relative mode

Dans ce mode, la position de la tirette **TEMPO** sur la Deck de votre S2 ne correspond pas forcément à celle de la tirette Tempo dans le logiciel. Lorsque vous chargez des morceaux en mode Relative, la tirette Tempo du logiciel revient toujours au centre et le morceau est joué à sa vitesse originale. Lorsque vous déplacez la tirette TEMPO sur la Deck du S2, la tirette Tempo de la Deck dans le logiciel se déplace en conséquence.

## Le Mode Absolute

Vous pouvez également utiliser les tirettes de tempo en mode Absolute. Dans ce mode, dès que vous bougez la tirette **TEMPO** sur votre S2, sa position est transmise telle quelle à la tirette de Tempo de la Deck dans le logiciel, quelle que soit la position actuelle de cette dernière.

En mode Absolute, le tempo de la Deck du logiciel correspond toujours à la position de la tirette **TEMPO** de votre S2, à moins que vous n'ayez changé le tempo de la Deck du logiciel par un autre moyen.

Le mode de la tirette **TEMPO** peut être changé sur la page **Kontrol S2 MK3** des Préférences de TRAKTOR.

## 7.6. Verrouiller la tonique des morceaux

Lorsque vous synchronisez des morceaux, vous modifiez leurs tempos, et donc leurs hauteurs tonales (leurs « pitches »). Le ralentissement d'un morceau entraîne la diminution de sa hauteur tonale, et inversement son accélération entraîne l'augmentation de sa hauteur tonale. Ceci n'est pas gênant pour les petits ajustements du tempo, mais lorsque celui-ci est modifié plus franchement, la hauteur tonale résultante peut entraîner un son peu naturel, notamment avec les voix.

Pour éviter cela, vous pouvez utiliser la fonction **KEYLOCK** sur la Deck du S2 pour verrouiller la tonique actuelle du morceau. Lorsque vous déplacez la tirette **TEMPO** vers le haut ou vers le bas, le tempo du morceau est modifié mais sa tonique reste fixée à sa valeur actuelle.

Pour verrouiller la tonique d'un morceau :

1. Chargez un morceau sur une Deck.
  2. Placez la tirette **TEMPO** en position centrale.
  3. Appuyez sur le bouton **KEYLOCK** de la Deck pour verrouiller la tonique du morceau.
  4. Poussez la tirette **TEMPO** vers le haut ou vers le bas pour modifier le tempo du morceau.
- Le tempo du morceau est modifié mais sa tonique reste inchangée.

## 7.7. Jouer avec les effets du Mixer

Un Mixer FX est un effet groupé qui peut être appliqué au signal audio dans le canal du Mixer grâce au curseur Amount. Vous pouvez choisir l'un des quatre Mixer FX présélectionnés via les boutons **FX SELECT** :

- **Filter** : le bouton **FX SELECT 1** s'allume en rouge.
- **Reverb** : le bouton **FX SELECT 2** s'allume en vert.
- **Dual Delay** : le bouton **FX SELECT 3** s'allume en bleu.
- **Flanger** : le bouton **FX SELECT 4** s'allume en rouge.

En plus de l'effet Filter, chaque Mixer FX comprend l'effet individuel et un effet Filter. Selon le sens dans lequel vous tournez le curseur FX Amount, le Mixer FX est associé soit à un filtre passe-bas, soit à un filtre passe-haut.

### Sélectionner un Mixer FX

Pour sélectionner un Mixer FX :

- Appuyez sur le bouton **FX SELECT** correspondant au Mixer FX que vous souhaitez ajouter. Le bouton **FX SELECT** s'illumine, indiquant que le Mixer FX est sélectionné.

## Appliquer le Mixer FX au signal audio

Pour appliquer le Mixer FX sélectionné au signal audio conjointement avec un filtre passe-bas :

- Tournez le curseur Mixer FX Amount dans le sens antihoraire.

Pour appliquer le Mixer FX sélectionné au signal audio conjointement avec un filtre passe-haut :

- Tournez le curseur Mixer FX Amount en position centrale.

## 7.8. Jouer avec les Cue Points

Lorsque vous mixez des morceaux, une technique classique consiste à introduire le morceau suivant à une certaine position dans le morceau et non à son début, par exemple sur un temps particulier. Le lancement depuis un point particulier dans le morceau est appelé « cueing » (qu'on pourrait traduire par « positionnement »). Le S2 vous permet de créer des points de positionnement pour lancer la lecture depuis ces points ou pour sauter directement à ces positions dans le morceau : les « Cue Points ». Vous pouvez stocker vos Cue Points sous forme de Hotcues sur les pads de la Deck. Ceci vous permettra d'accéder instantanément à vos Cue Points.

### Activer le mode HOTCUES

Pour pouvoir travailler avec les Cue Points, assurez-vous d'être en mode HOTCUES :

- Appuyez sur le bouton **HOTCUES** pour activer le mode HOTCUES pour la Deck en question.

### Stocker les Cue Points sous forme de Hotcues

Pour enregistrer un Cue Point comme Hotcue :

- À la position souhaitée dans le morceau, appuyez sur un pad.  
Le Cue Point est créé à la position de lecture actuelle dans le morceau et il est stocké comme Hotcue sur le pad. Ce pad s'allume en bleu.

### Déclencher les Cue Points sur une Deck en cours de lecture

Pour déclencher les Cue Points sur une Deck pendant la lecture :

- Appuyez sur un pad allumé en bleu.  
La tête de lecture saute jusqu'au Cue Point et la lecture continue.

### Déclencher les Cue Points sur une Deck à l'arrêt

Sur une Deck à l'arrêt, le déclenchement des Cue Points a un effet différent sur la lecture :

- Lorsque vous maintenez un pad bleu enfoncé, la lecture continue depuis la position de ce Cue Point dans que vous maintenez le pad enfoncé.



- Lorsque vous relâchez le pad, la lecture s'interrompt et la tête de lecture revient au Cue Point.
- Lorsque vous maintenez un pad bleu puis appuyez ensuite sur le bouton Play/Pause, la lecture continue normalement.

## Supprimer des Cue Points

Pour supprimer un Cue Point du morceau et son Hotcue par la même occasion :

- Appuyez sur **SHIFT** et appuyez sur un pad bleu.  
Le Hotcue est supprimé et le Cue Point est effacé du morceau. Le pad est maintenant éteint.

## 7.9. Jouer avec des Boucles

Une Boucle est un morceau d'audio qui se répète (lu en boucle). Les Boucles sont des outils permettant de remixer des parties de morceaux ou encore d'allonger les transitions entre les morceaux. Dans cette section, vous apprendrez à jouer avec les Boucles sur le S2. En plus d'activer des Boucles, vous pouvez les stocker sous forme de Hotcues dans le morceau grâce aux pads de la Deck. Ceci vous permet d'accéder instantanément à vos Boucles les plus importantes.

### Activer une Boucle

Pour activer une Boucle :

1. Appuyez sur l'encodeur **LOOP**.  
La Boucle est activée. La lecture se répète sur la durée de boucle sélectionnée. La Boucle est indiquée par la zone verte sur la Waveform. Lorsque la tête de lecture atteint le point de fin de Boucle, elle revient directement au point de début de Boucle. Le bouclage se poursuit tant que la Boucle est active.
2. Pour désactiver la Boucle, appuyez à nouveau sur l'encodeur **LOOP**.  
La lecture se poursuit normalement.

### Changer la taille de la Boucle

Vous pouvez modifier la taille de la Boucle active ou inactive :

- Tournez l'encodeur **LOOP** dans le sens horaire ou antihoraire.  
La taille de la Boucle prend la valeur affichée dans la barre Loop Control.

Si aucune Boucle n'est active, la rotation de l'encodeur **LOOP** sélectionne seulement une taille de Boucle.

### Stocker une Boucle sous forme de Hotcue

Pour enregistrer une Boucle comme Hotcue :

1. Appuyez sur l'encodeur **LOOP** pour activer une Boucle.
2. Appuyez sur un pad éteint.  
La Boucle est stockée comme Hotcue dans le morceau. Le pad s'allume en vert.

## Déclencher une Boucle stockée

Pour déclencher une Boucle enregistrée :

- Appuyez sur un pad vert.  
La Boucle est activée. La position de lecture saute au début de la Boucle stockée et la lecture se répète sur la durée de Boucle sélectionnée.

## Déplacer la Boucle dans le morceau

Vous pouvez déplacer une Boucle active ou non vers l'avant ou vers l'arrière dans le morceau :

- Tournez l'encodeur **MOVE** dans le sens horaire ou antihoraire.  
Ceci déplace instantanément la Boucle dans le morceau d'une distance égale à la durée de Boucle sélectionnée.

## Supprimer une Boucle stockée

Pour supprimer une Boucle du Hotcue et du morceau :

- Appuyez sur **SHIFT** et appuyez sur un pad vert.  
La Boucle est retirée du Hotcue et du morceau. Le pad est maintenant éteint.

## 7.10. Mode Snap et mode Quantize

Les modes Snap et Quantize sont des outils importants qui peuvent vous aider dans votre travail avec les Cue Points et les Boucles ou lors des sauts dans le morceau :

- **Mode Snap** : lorsque le mode Snap est activé, toute Boucle ou Cue Point que vous créez dans un morceau est placé(e) sur le beat le plus proche.
- **Mode Quantize** : lorsque le mode Quantize est activé, votre morceau reste parfaitement synchronisé (tempo et phase) même lorsque vous sautez jusqu'à une Boucle, un Cue Point ou toute autre position dans le morceau.

## Exemples d'utilisation du mode SNAP

Selon ce que vous souhaitez faire, vous pouvez activer ou désactiver le mode Snap et le mode Quantize à tout moment. Voici quelques exemples :

- Activez le mode Snap si vous souhaitez créer une Boucle qui commence exactement sur un temps.
- Désactivez le mode Snap si vous souhaitez placer un Cue Point au début d'une partie chantée qui ne commence pas forcément sur le temps.
- Activez le mode Quantize si vous souhaitez introduire dans votre mix un morceau synchronisé et voulez que les premiers temps des deux morceaux soient parfaitement ensemble.
- Désactivez le mode Quantize si vous souhaitez lancer les morceaux ou les Samples à l'instant où vous appuyez sur le bouton Play ou sur les boutons Hotcue.

## Activer/désactiver le mode Quantize

Lorsque le mode Quantize est activé, le bouton **QNT** est pleinement éclairé. Lorsque le mode Quantize est désactivé, le bouton **QNT** est faiblement éclairé.

Pour activer ou désactiver le mode Quantize :

- Appuyez sur le bouton **QNT** sur votre S2.

## Activer/désactiver le mode Snap

Pour activer ou désactiver le mode Snap :

1. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour accéder aux fonctions secondaires de votre S2.  
Lorsque le mode Snap est activé, le bouton **QNT** est pleinement éclairé. Lorsque le mode Snap est désactivé, le bouton **QNT** est faiblement éclairé.
2. Tout en maintenant **SHIFT** enfoncé, appuyez sur le bouton **QNT** pour activer ou désactiver le mode SNAP.

## 7.11. Utiliser les modes Flux et Reverse

Le mode Flux permet de sauter directement jusqu'à des Cue Points ou des Boucles sans pour autant perdre le timing des morceaux. C'est une méthode de lecture reposant sur la timeline (ligne temporelle) ; elle permet d'utiliser les contrôles de transport de TRAKTOR, puis de revenir instantanément à la position dans la timeline où se serait trouvé le morceau si vous n'aviez pas utilisé les contrôles de transport. Autrement dit, tout se passe comme si une deuxième tête de lecture virtuelle continuait sa lecture normalement au sein du morceau pendant que TRAKTOR lit une Boucle ou saute directement à un Cue Point.

Lorsque vous abandonnez la Boucle ou le Cue Point en relâchant le pad contenant le Hotcue correspondant, la lecture reprend à la position de cette tête de lecture. Plus vous faites tourner la Boucle longtemps, plus la tête de lecture continue de s'éloigner, et plus grand sera le saut lorsque vous relâcherez le pad. La ligne temporelle virtuelle du mode Flux est représentée par une tête de lecture verte sur l'affichage de la forme d'onde.

Le mode Reverse est une extension du mode Flux. Lorsque vous activez le mode Reverse alors que le mode Flux est actif, vous pouvez lire le morceau à rebours depuis la position actuelle de la tête de lecture. La seconde tête de lecture (virtuelle) continue, elle, à avancer dans le morceau.

### Utiliser le mode Flux

Pour activer le mode Flux sur la Deck sélectionnée :

1. Appuyez sur le bouton **FLX** sur la Deck voulue.  
Le mode Flux est activé. La seconde tête de lecture (virtuelle) continue à avancer dans le morceau.
2. Maintenez enfoncé un pad contenant un Hotcue.  
La lecture continue depuis le Cue Point ou la Boucle enregistré(e).
3. Relâchez le pad.  
La lecture reprend à la position de lecture originale.

## Activer le mode Reverse

Pour activer le mode Reverse :

1. Maintenez enfoncé le bouton **REV** sur la Deck voulue.  
Le morceau commence à être lu à rebours. La seconde tête de lecture (virtuelle) continue à avancer dans le morceau.
2. Tout en maintenant le bouton **REV**, appuyez sur un pad contenant un Hotcue et maintenez-le enfoncé.  
La lecture à rebours continue depuis le Cue Point ou la Boucle enregistré(e).
3. Relâchez le bouton **REV**.  
La lecture reprend à la position de la tête de lecture spécialement introduite par le mode Flux.



L'activation du mode Reverse active également le mode Flux.

## 7.12. Pré-écouter les morceaux sur le canal CUE

Grâce au canal **CUE** de votre S2 et au casque branché sur votre S2, vous pouvez pré-écouter les morceaux pour préparer vos prochaines transitions. Lorsque vous appuyez sur le bouton **CUE** du canal **A** ou **B** du Mixer, vous envoyez le signal audio de ce canal **A** ou **B** vers le canal **CUE**. Le signal audio du canal **CUE** est envoyé à la sortie casque de votre S2.

Pour pré-écouter le morceau dans votre casque :

1. Mettez votre casque sur vos oreilles.
2. Appuyez sur le bouton **CUE** du canal du Mixer que vous souhaitez envoyer sur le canal **CUE**.  
Le signal audio du canal du Mixer est maintenant audible dans votre casque
3. Ajustez le volume et le mélange des signaux Cue et Mix en tournant les curseurs **VOL** et **MIX** afin d'entendre dans votre casque les deux morceaux dans les proportions souhaitées.

## 7.13. Utiliser la Preparation List

Dans le Browser de TRAKTOR, vous pouvez préparer votre prochain set en ajoutant des morceaux à la Preparation List. Dans TRAKTOR, ceci s'effectue en étiquetant le morceau sélectionné dans la Track List. Le morceau est alors ajouté à la Preparation List. Lorsque vous sélectionnez la Preparation List dans le Browser, vous voyez tous les morceaux qu'elle contient. Sur votre S2, vous pouvez ajouter à la Preparation List le morceau sélectionné dans la Track List grâce aux boutons dédiés disponibles sur les Decks du S2.

### Ajouter des morceaux à la Preparation List

Pour ajouter des morceaux à la Preparation List :

1. Tournez l'encodeur **BROWSE** pour sélectionner un morceau dans la Track List.

2. Appuyez sur le bouton Preparation List de la Deck.  
Le morceau est ajouté à la Preparation List. Dans TRAKTOR, une icône de diamant apparaît dans la première colonne de la Track List pour indiquer que ce morceau a été ajouté à la Preparation List.

## Afficher la Preparation List

Pour afficher la Preparation List :

- Maintenez **SHIFT** enfoncé et appuyez sur l'encodeur **BROWSE** pour sélectionner directement la Preparation List dans le Browser.

## 7.14. Ajouter des Samples dans votre mix

Dans cette section, vous pouvez apprendre à configurer TRAKTOR pour contrôler des Samples depuis le S2 et à les insérer dans votre mix. Pour ce faire, les Decks **C** et **D** de TRAKTOR doivent être activées et configurées comme Remix Decks. Le S2 peut alors accéder aux premières Sample Cells des Sample Slots dans les Remix Decks. Si votre configuration S2 actuelle ne contient pas les Remix Decks **C** et **D**, cette section explique comment faire. Les étapes suivantes sont décrites :

- Étape 1 – activer les Decks **C** et **D** dans TRAKTOR
- Étape 2 – changer le type de Deck en Remix Deck dans TRAKTOR
- Étape 3 – charger des Samples ou des Remix Sets
- Étape 4 – contrôler les Samples

### Étape 1 – activer les Decks C et D dans TRAKTOR

Pour activer les Decks **C** et **D** :

1. Dans TRAKTOR, ouvrez la boîte de dialogue Preferences.
2. Sélectionnez la page **Decks Layout**.
3. Dans **Deck Layout**, sélectionnez **Show C & D**.  
Les Decks **C** et **D** sont désormais visibles dans TRAKTOR.

### Étape 2 – changer le type de Deck en Remix Deck dans TRAKTOR

Pour passer le type de Deck sur Remix Deck dans TRAKTOR :

1. Cliquez sur le Deck Focus de la Deck **C** pour ouvrir le menu contextuel.
2. Sélectionnez **Remix Deck**.  
Le type de Deck passe à Remix Deck.
3. Répétez la procédure pour la Deck **D** si vous voulez en faire une Remix Deck.

### Étape 3 – charger des Samples ou des Remix Sets

Pour charger des Samples sur la Remix Deck :

1. Dans l'arborescence du Browser de TRAKTOR, cliquez sur l'icône « + » du dossier **Track Collection** pour l'ouvrir.

2. Sélectionnez le sous-dossier **All Samples** pour afficher tous les Samples dans la Track List.
  3. Dans la Track List, glissez et déposez les Samples un par un dans la première Sample Cell d'un Sample Slot quelconque sur la Remix Deck.
- Les Samples sont chargés. Les pads **1 à 4** reflètent maintenant les couleurs des Samples.

Sinon, vous pouvez aussi charger un Remix Set depuis le dossier **All Remix Sets**. Dans ce cas, le premier Sample des Sample Slots est chargé.

## Étape 4 – contrôler les Samples

Pour contrôler les Samples chargés sur la Remix Deck :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLES** de cette Deck.
2. Appuyez sur les pad **1 à 4** pour lancer chacun des Samples.  
Les Samples sont audibles. Tant que les Samples ou les Samples One-Shot sont lus, les pads s'illuminent et la diode près du curseur **SAMPLE** s'allume.
3. Tournez le curseur **SAMPLE** pour ajuster le volume du canal des Samples.
4. Coupez (Mute) ou réintroduisez (Unmute) le son des Sample Slots individuels en appuyant sur les pads allumés en blanc **5 à 8**.  
Un Sample Slot sur Mute (son coupé) est indiqué par un pad faiblement éclairé.

## 7.15. Corriger les Beatgrids des morceaux

Lorsqu'un morceau contient un rythme complexe ou un tempo irrégulier, il peut arriver que la Beatgrid calculée par TRAKTOR ne soit pas parfaitement calée sur les temps du morceau. Il est alors impossible de synchroniser quoi que ce soit avec ce morceau en utilisant la fonction **SYNC** pendant votre mix. Les Beatgrids mal calculées peuvent être corrigées avec le mode GRID sur le S2.

### Tester la Beatgrid

Pour tester la Beatgrid du morceau sélectionné :

1. Chargez le morceau sur une Deck.
2. Appuyez sur Play/Pause pour lancer la lecture du morceau.
3. Appuyez sur le bouton **CUE** du canal du Mixer correspondant à cette Deck.
4. Maintenez le bouton **GRID** enfoncé sur cette Deck pour activer un tic audible sur les temps de la Beatgrid.

En plus des beats de votre morceau, vous entendez maintenant des tics supplémentaires (comme un métronome) qui marquent les temps de la Beatgrid. Si les tics ne s'associent pas correctement aux beats du morceau, c'est que la Beatgrid est incorrecte.

### Corriger la Beatgrid

Pour corriger le placement de la Beatgrid, faites comme suit :

1. Tout en maintenant le bouton **GRID** enfoncé, tournez légèrement la molette Jog dans le sens horaire ou antihoraire pour déplacer la Beatgrid respectivement en avant ou en arrière.  
En tournant la molette Jog, vous pouvez ajuster la Beatgrid afin que les tics correspondent aux beats du morceau.

2. Relâchez le bouton **GRID**.

La Beatgrid du morceau est corrigée et sauvegardée avec le morceau.

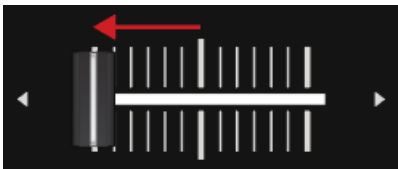
## 7.16. Mixer les morceaux avec les molettes Jog

Dans cette section, vous apprendrez à mixer vos deux premiers morceaux en utilisant les Decks **A** et **B**, les molettes Jog et votre casque. Pour commencer, vous préparerez le Mixer en ajustant ses éléments de contrôle afin de passer progressivement de la Deck **A** à la Deck **B**. Puis vous chargerez le premier morceau sur la Deck **A** et commencerez à mixer pas à pas.

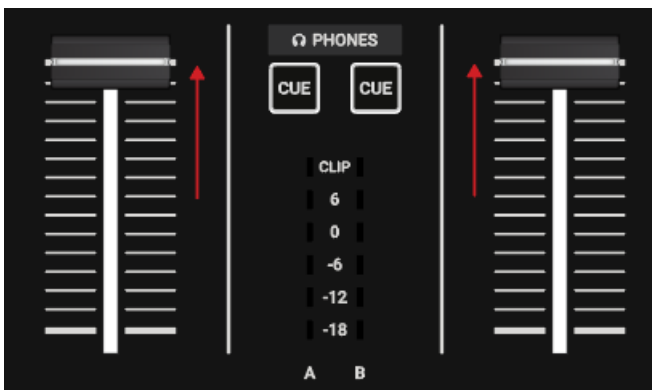
### 7.16.1. Prérequis

Avant de commencer à mixer vos premiers morceaux, vous devez préparer le Mixer sur votre S2 :

1. Placez le crossfader tout à gauche.



2. Réglez les faders des canaux **A** et **B** à leur maximum.

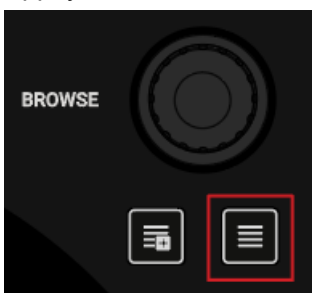


3. Réglez le curseur **MASTER** en position centrale.
4. Réglez le volume de votre système audio ou de vos enceintes actives au niveau minimal.

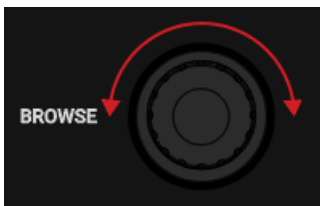
### 7.16.2. Charger le premier morceau sur la Deck A

Pour charger un morceau sur la Deck **A** :

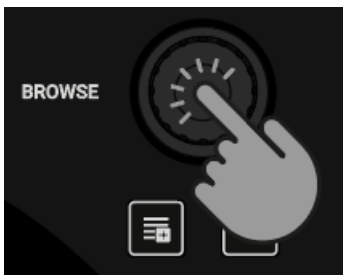
1. Appuyez sur le bouton **Browser View** pour agrandir l'affichage du Browser dans le logiciel.



2. Tournez l'encodeur **BROWSE** pour sélectionner l'un de vos morceaux dans la Track List, ou bien un morceau de démonstration tel que, par exemple, **Berlin Hauptbahnhof** de Native Instruments.

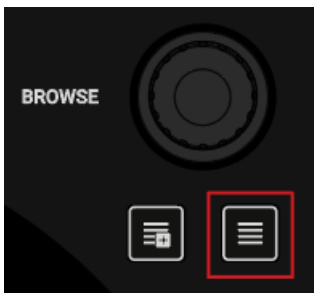


3. Appuyez sur l'encodeur **BROWSE** pour charger le morceau sur la Deck.



TRAKTOR analyse maintenant le morceau pour déterminer son tempo et créer la Beatgrid et la forme d'onde.

4. Appuyez à nouveau sur le bouton **Browser View** pour rétrécir l'affichage du Browser.



### 7.16.3. Lancer la lecture de la Deck A

Pour lancer la lecture du morceau sur la Deck **A** :

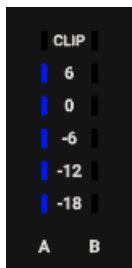
1. Appuyez sur le bouton Play/Pause de la Deck **A**.



La forme d'onde commence à se déplacer et les diodes de l'indicateur de niveau du canal **A** du Mixer s'illuminent.

2. Ajustez le niveau de GAIN du canal du Mixer en tournant son curseur **GAIN** de manière à ce que les diodes restent entre **0 dB** et **6 dB**.





3. Augmentez lentement le volume de votre système audio ou de vos enceintes actives pour l'amener à un niveau d'écoute modéré.  
Vous entendez maintenant l'audio du morceau dans vos enceintes.

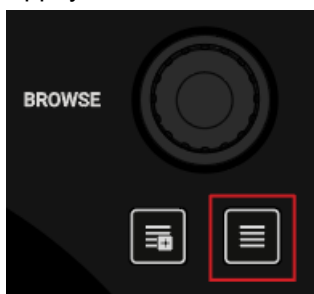
### 7.16.4. Charger un second morceau sur la Deck B

Pour charger le second morceau sur la Deck **B** :

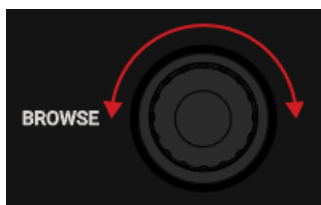


Le morceau que vous souhaitez mixer ensuite doit avoir un tempo proche de celui du morceau en cours de lecture. Sinon

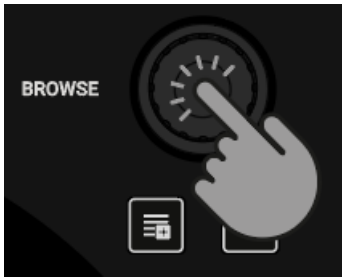
1. Appuyez sur le bouton **Browser View** pour agrandir l'affichage du Browser dans le logiciel.



2. Tournez l'encodeur **BROWSE** pour sélectionner l'un de vos morceaux dans la Track List ou bien un morceau de démonstration tel que, par exemple, **Lisa** de Native Instruments.

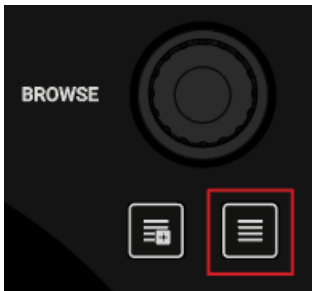


3. Appuyez sur l'encodeur **BROWSE** pour charger le morceau sur la Deck.



TRAKTOR analyse maintenant le morceau pour déterminer son tempo et créer la Beatgrid et la forme d'onde.

4. Appuyez à nouveau sur le bouton **Browser View** pour rétrécir l'affichage du Browser.



5. Appuyez sur le bouton Play/Pause de la Deck **B** pour lancer la lecture.



La Waveform commence à se déplacer et les diodes de l'indicateur de volume du canal **B** du Mixer s'illuminent.

### 7.16.5. Synchroniser les morceaux à la main

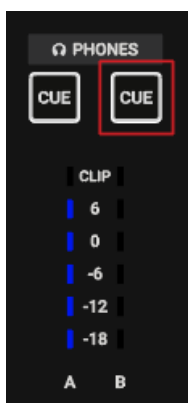
La procédure de synchronisation manuelle des morceaux comprend plusieurs étapes. D'abord, vous devez adapter le niveau du signal audio du prochain morceau sur le canal **B** du Mixer afin qu'il corresponde au niveau du morceau en cours de lecture sur le canal **A** du Mixer. Ensuite, vous ajustez le tempo du morceau suivant afin qu'il corresponde au tempo du morceau en cours de lecture.

routez le signal audio du canal **B** du Mixer vers le canal CUE afin de pouvoir pré-écouter le morceau suivant et ajuster son niveau. Vous pouvez alors utiliser les tirettes **TEMPO** et la molette Jog pour synchroniser manuellement le tempo du morceau suivant avec celui du morceau en cours de lecture.

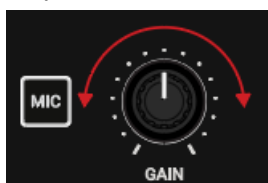
### Ajuster les niveaux des signaux audio des morceaux

Pour ajuster les niveaux des signaux audio :

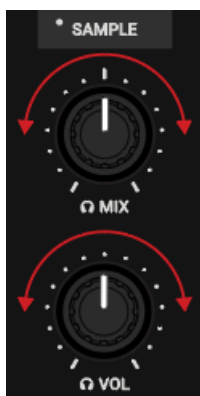
1. Mettez votre casque sur vos oreilles.
2. Appuyez sur le bouton **CUE** du canal **B** du Mixer.



3. Ajustez le niveau de **GAIN** du canal B du Mixer en tournant son curseur **GAIN** afin qu'il corresponde au niveau du canal **A** du Mixer.



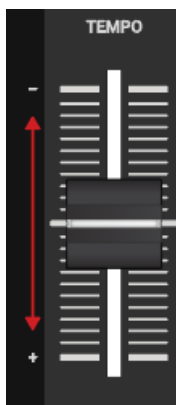
4. Ajustez le volume et le mélange des signaux Cue et Mix en tournant les curseurs **VOL** et **MIX** afin d'entendre dans votre casque les deux morceaux dans des proportions égales.



## Ajuster le tempo du morceau

Dans le logiciel, les Headers des Decks affichent le tempo actuel des morceaux. Pour ajuster le tempo du morceau sur la Deck **B** et le caler sur le tempo du morceau sur la Deck **A**, effectuez les actions suivantes :

1. Si le tempo doit être accéléré, tirez **TEMPO** vers le bas.
2. Si le tempo doit être ralenti, poussez **TEMPO** vers le haut.



## Vérifier l'ajustement du tempo

Avant d'effectuer la transition, vous pouvez vérifier si les tempos des deux morceaux se correspondent parfaitement :

1. Maintenez le plateau de la molette Jog de la Deck **B**.



La lecture du morceau est retenue sur place.

2. Tout en maintenant la molette Jog, tournez-la dans une direction quelconque jusqu'à entendre un beat dans votre casque.



3. Tournez la molette Jog dans le sens antihoraire pour placer la tête de lecture juste avant ce beat, et maintenez la molette Jog.
4. Au moment où vous entendez le premier temps du morceau, lâchez le plateau.  
 Dans l'idéal, les morceaux sont maintenant lus de manière synchronisée. Les indicateurs de Phase sur les Decks montrent également si le morceau sur la Deck **B** est encore lu plus vite ou plus lentement. S'ils ne bougent pas, c'est que les tempos sont parfaitement synchronisés. Si les morceaux ne sont pas bien synchronisés, vous devrez ajuster plus finement le tempo tel que décrit dans les étapes suivantes.

## Ajuster finement le tempo

Si les morceaux ne sont pas synchronisés, vous devez ajuster finement leurs tempos :

1. Pour accélérer légèrement le tempo du morceau, touchez la bague externe de la molette Jog et tournez-la légèrement dans le sens horaire. Simultanément, tirez légèrement le fader **TEMPO** vers le bas.



2. Pour ralentir légèrement le tempo du morceau, touchez la bague externe de la molette Jog et tournez-la légèrement dans le sens antihoraire. Simultanément, poussez légèrement le fader **TEMPO** vers le haut.



3. Répétez les étapes précédentes jusqu'à ce que les deux morceaux soient parfaitement synchrones.

### 7.16.6. Positionner le morceau suivant avec les molettes Jog

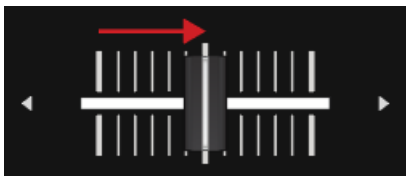
Lorsque les morceaux sont synchronisés, utilisez votre casque et la molette Jog pour trouver le bon endroit dans le morceau suivant auquel vous l'introduirez dans le mix :

1. Touchez et maintenez le plateau de la molette Jog.  
La lecture est retenue à la position actuelle.
2. Tout en touchant le plateau, tournez la molette Jog dans le sens horaire pour parcourir le morceau.  
Alors que vous tournez la molette Jog, la tête de lecture se déplace légèrement.
3. Pour parcourir le morceau plus rapidement, maintenez **SHIFT** enfoncé et tournez la molette Jog.  
La tête de lecture se déplace maintenant plus rapidement.
4. Lorsque vous avez trouvé l'endroit idéal, tournez la molette Jog dans le sens antihoraire pour placer la tête de lecture un peu avant ce beat, et maintenez la molette.
5. Au moment où vous entendez un premier temps d'une mesure, lâchez le plateau.  
Dans l'idéal, les morceaux sont maintenant lus de manière synchronisée. Si nécessaire, décalez ou tordez légèrement le tempo en tournant la bague de la molette Jog.

### 7.16.7. Introduire le morceau suivant

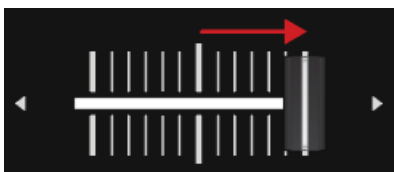
Vous pouvez maintenant introduire le morceau suivant en utilisant le crossfader :

1. Déplacez lentement le crossfader vers le centre.



Le signal audio du morceau sur le canal **B** du Mixer est introduit dans le signal MASTER.

2. Alors que le morceau sur la Deck **A** touche à sa fin, déplacez lentement le crossfader jusqu'à sa butée droite.



Le signal audio du canal **A** s'efface progressivement du signal Master. Seul le canal **B** du Mixer est désormais audible.

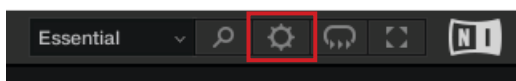
## 8. PRÉFÉRENCES

Dans cette section, vous apprendrez comment accéder à la boîte de dialogue Preferences de TRAKTOR et vous en saurez plus sur les options de la page **Traktor S2 MK3**. Lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Preferences dans TRAKTOR, vous y trouvez une page dédiée au contrôleur S2. Sur cette page, plusieurs options vous permettent d'adapter le S2 à vos besoins.

### Accéder aux Preferences de TRAKTOR

Pour ouvrir les Preferences dans TRAKTOR :

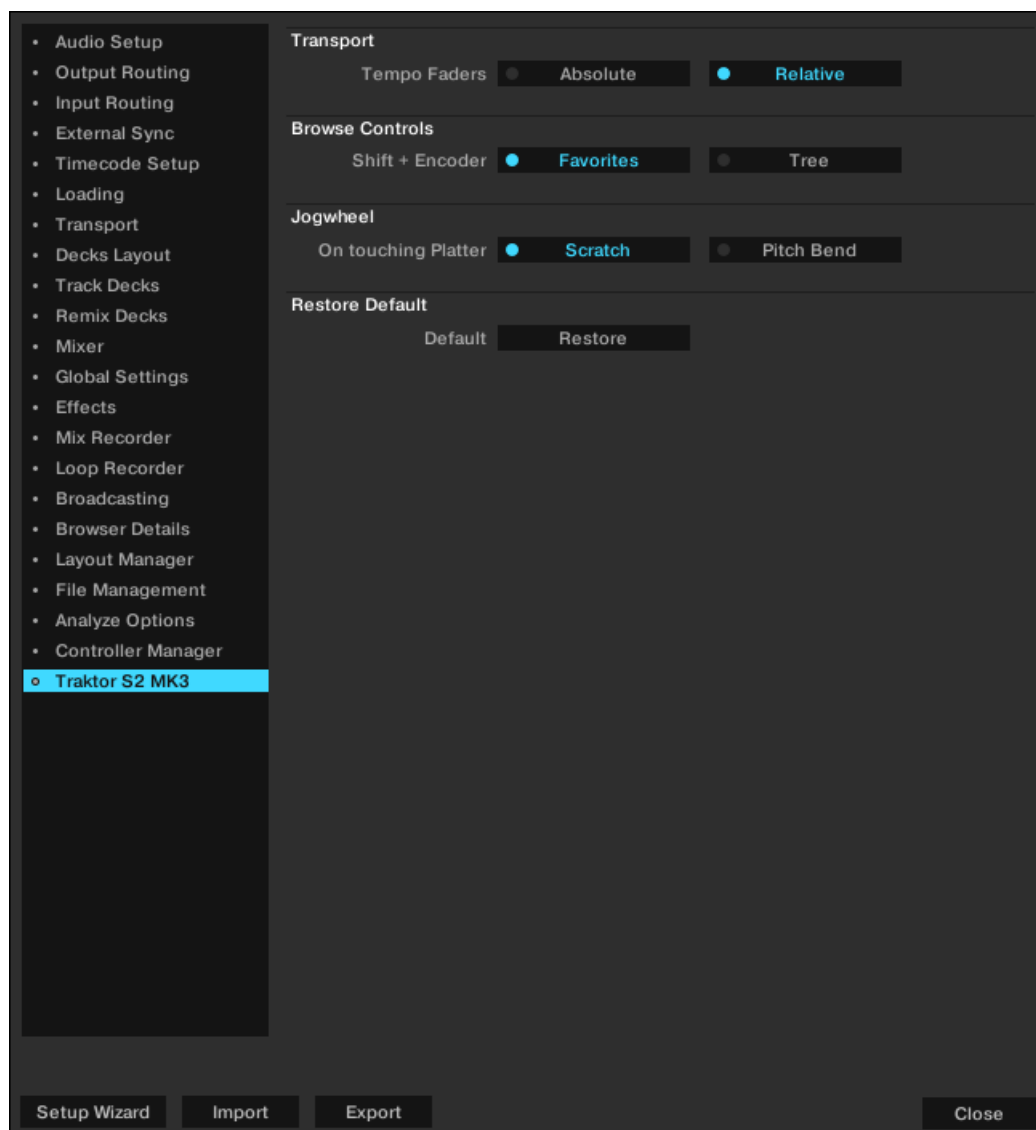
1. Cliquez sur le bouton Preferences dans le Header de TRAKTOR.



La boîte de dialogue Preferences s'ouvre.

2. Sélectionnez la page **Traktor S2 MK3**.

## Preferences – page Traktor S2 MK3



Preferences : la page Traktor S2 MK3.

### Transport

- **Tempo Faders** : spécifie le fonctionnement des tirettes TEMPO :
  - En mode **Absolute**, le tempo du morceau s'adapte automatiquement à la position de la tirette TEMPO lors du chargement du morceau.
  - En mode **Relative**, le tempo du morceau reste sur sa valeur originale lors du chargement du morceau, indépendamment de la position de la tirette TEMPO.

### Browse Controls

- **Shift + Encoder** : détermine le comportement de la combinaison de **SHIFT** + encodeur **BROWSE** dans le Browser :
  - Lorsque **Favorites** est sélectionné, vous naviguez parmi vos Favoris.
  - Lorsque **Tree** est sélectionné, vous naviguez dans l'arborescence du Browser.



## Jogwheel

- **On touching Platter** : détermine la fonction utilisée lorsque vous touchez le plateau de la molette Jog pendant la lecture :
  - Lorsque **Scratch** est sélectionné, vous retenez la lecture du morceau et vous pouvez scratcher sur le morceau.
  - Lorsque **Pitch Bend** est sélectionné, vous pouvez tordre et décaler le tempo du morceau aussi bien avec le plateau qu'avec la bague de la molette Jog. Autrement dit, lorsque vous touchez le plateau, la lecture continue.

## Restore to default

- **Default** : réinitialise les réglages du S2 à leurs valeurs par défaut.

## 9. INTÉGRER UN MICROPHONE

Vous pouvez brancher un microphone sur votre S2 pour ajouter des voix à votre mix. Sur le panneau arrière du S2, une entrée **MIC** vous permet de connecter un microphone avec une fiche jack 6,35 mm. Le curseur **MIC GAIN** vous permet d'ajuster le niveau du signal du microphone. Pour ajouter un microphone à votre S2 :

1. Branchez le microphone sur l'entrée **MIC** située sur le panneau arrière du S2.
2. Réglez le signal d'entrée du microphone à un niveau adéquat en tournant le curseur **MIC GAIN** situé sur le panneau arrière du S2.
3. Appuyez sur le bouton **MIC** sur le S2 pour ajouter le signal du microphone au signal MASTER.

Le bouton **MIC** est fortement éclairé, indiquant que le signal du microphone est ajouté au signal MASTER.

4. Appuyez à nouveau sur le bouton **MIC** pour retirer le signal du signal MASTER.

Le bouton **MIC** est faiblement éclairé, indiquant que le signal du microphone est retiré du signal MASTER.

## 10. DÉFINIR LE TRAKTOR KONTROL S2 COMME INTERFACE AUDIO PAR DÉFAUT

Si vous souhaitez utiliser le TRAKTOR KONTROL S2 pour la lecture dans toutes les applications audio sur votre ordinateur, vous pouvez le définir comme interface audio par défaut.

### Windows

Sur Windows, vous pouvez définir le TRAKTOR KONTROL S2 comme votre interface audio par défaut en faisant comme suit :

1. Ouvrez Démarrer > Préférences > Système.
2. Sélectionnez l'onglet Son.
3. Dans la liste des périphériques, sélectionnez TRAKTOR KONTROL S2, puis cliquez sur Définir par Défaut.
4. Sur l'onglet Son, faites défiler l'affichage vers le bas jusqu'à voir apparaître Entrée.
5. Dans la liste des périphériques, sélectionnez TRAKTOR KONTROL S2, puis cliquez sur Définir par Défaut.
6. Fermez la boîte de dialogue.

Votre TRAKTOR KONTROL S2 est défini comme interface audio par défaut sur votre ordinateur.

### macOS

Sur macOS, vous pouvez définir le TRAKTOR KONTROL S2 comme votre interface audio par défaut en faisant comme suit :

1. Dans le Menu Pomme, choisissez Préférences Système.
2. Dans le panneau qui s'ouvre alors, cliquez sur Son.
3. Dans le menu déroulant Effets Sonores, sélectionnez TRAKTOR KONTROL S2 dans le menu Jouer les alertes et les effets sonores via.
4. Cliquez sur l'onglet Sortie et sélectionnez TRAKTOR KONTROL S2 dans la liste Choisissez un appareil pour la sortie son.
5. Cliquez sur l'onglet Entrée et sélectionnez TRAKTOR KONTROL S2 dans la liste Choisissez un appareil pour l'entrée son.
6. Fermez la fenêtre pour valider vos modifications.

Votre TRAKTOR KONTROL S2 est défini comme interface audio par défaut sur votre ordinateur.