TRAKTOR PRO 3

NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Tabla de contenidos

1. Descargo de responsabilidad 1

2. Bienvenido a TRAKTOR 2
    2.1. Convenciones tipográficas 2

3. Lo nuevo de TRAKTOR PRO 3 3

4. El proceso de trabajo de TRAKTOR 4

5. Configuración de TRAKTOR 6
    5.1. Importar los datos de una instalación previa de TRAKTOR 7
    5.2. Pre-configuración de TRAKTOR empleando el asistente de la configuración 7
    5.3. Configuración de TRAKTOR para su empleo con una interfaz de audio externa ... 8
    5.4. Diseños de TRAKTOR y su selección 8

6. Panorama general de TRAKTOR 10
    6.1. Menú de la aplicación 11
    6.2. Cabecera 11
    6.3. Global Section 13
        6.3.1. Panel del control maestro 14
        6.3.2. Unidades FX 15
        6.3.3. Grabador de audio 17
        6.3.4. Grabador de bucleos 17
    6.4. Cubiertas y tipos de cubierta 18
        6.4.1. Controles comunes a todas las cubiertas 19
        6.4.2. Cubierta de pistas 24
        6.4.3. Cubierta STEM 24
        6.4.4. Cubiertas de remezcla 26
        6.4.5. Entrada en vivo 27
        6.4.6. Panel avanzado 28
        6.4.7. Panel avanzado de una cubierta de remezcla 31
    6.5. Mezclador 32
        6.5.1. Canal del mezclador 33
        6.5.2. Control de la transición 34
    6.6. Buscador 34

7. Sincronización automática de las cubiertas 36
    7.1. Retícula rítmica 36
    7.2. Tempo maestro y Reloj maestro 36
    7.3. Asignación automática del tempo maestro 36

8. Tutoriales sobre el uso básico 37
    8.1. Importar música a la colección de pistas 37
    8.2. Buscar la música 37
        8.2.1. Recorrer carpetas en el directorio del buscador 37
        8.2.2. Llevar a cabo una búsqueda por palabras 38
        8.2.3. Vista previa de las pistas en el buscador 38

8.3. Cargar música en las cubiertas 38
8.3.1. Cargar pistas desde la biblioteca de iTunes 39
8.4. Mezclar las primera dos pistas 40
8.4.1. Condiciones previas 40
8.4.2. Cargar la primera pista en la cubierta A 40
8.4.3. Iniciar la reproducción de la cubierta A 40
8.4.4. Cargar la segunda pista en la cubierta B 41
8.4.5. Sincronizar el tempo de las pistas 41
8.4.6. Iniciar la reproducción de la segunda pista 41
8.4.7. Mezclar la señal de audio 41
8.5. Ajustar el nivel de ganancia de las señales de audio entrantes 42
8.5.1. Rango dinámico 42
8.5.2. Distorsión por recorte 42
8.5.3. Espacio de reserva 43
8.5.4. Nivelar siempre las señales de audio entrantes 43
8.6. Emplear el ecualizador 43
8.6.1. Ecualizar las frecuencias graves de las pistas durante una transición 44
8.7. Trabajar con los efectos del mezclador 44
8.7.1. Sobre los efectos del mezclador 45
8.7.2. Habilitar los efectos del mezclador 45
8.7.3. Seleccionar un efecto del mezclador 45
8.7.4. Aplicar un efecto del mezclador 46
8.7.5. Preseleccionar los efectos del mezclador 46
8.8. Trabajar con botones de acceso directo y el modo Flux 46
8.8.1. Acceder al panel del inserciones del panel avanzado 47
8.8.2. Guardar puntos de inserción en los botones de acceso directo 47
8.8.3. Guardar bucleos en los botones de acceso directo 47
8.8.4. Accionar los accesos directos guardados 47
8.8.5. Reasignar accesos directos 48
8.8.6. Empleo del modo fluido y del modo de reversa 48
8.9. Proteger la tonalidad de una pista 49
8.10. Trabajar con la onda y la tira de visualización. 50

9. Tutoriales de uso avanzado 52
9.1. Trabajar con puntos de inserción 52
9.1.1. Sobre inserciones 52
9.1.2. Tipos de inserción 52
9.1.3. Acceder al panel del inserciones del panel avanzado 53
9.1.4. Poner puntos de inserción 53
9.1.5. Almacenar puntos de inserción 54
9.1.6. Saltar a puntos de inserción 54
9.1.7. Renombrar puntos de inserción 54
9.1.8. Cambiar el tipo de inserción 55
9.1.9. Borrar puntos de inserción 55
9.1.10. Establecer puntos de entrada y salida para realizar mezclas automáticas 55
9.2. Trabajar con bucles 56
9.2.1. Sobre el bucleo 56

9.2.2. Habilitar un bucleo de tamaño predefinido 57
9.2.3. Habilitar un bucle de tamaño predefinido 57
9.2.4. Deshabilitar el bucleo 57
9.2.5. Guardar bucles 58
9.2.6. Mover el bucle 58
9.2.7. Mover el inicio o el final del bucleo 58
9.3. Trabajar con las unidades FX 59
9.3.1. Asignar unidades FX a los canales del mezclador 59
9.3.2. Empleo de la unidad FX en el modo individual 60
9.3.3. Pasar del modo individual al modo grupal 60
9.3.4. Empleo de la unidad FX en el modo grupal 61
9.3.5. Guardar una captura del ajuste de los efectos 61
9.4. Emplear el canal de monitorización en la mezcla 62
9.5. Trabajar con cubiertas STEM 62
9.5.1. Sobre los archivos STEM 63
9.5.2. Cargar un archivo STEM 63
9.5.3. Ejecutar un archivo STEM 63
9.5.4. Ajustar el volumen de las partes STEM 64
9.5.5. Aplicar filtrado a las partes STEM 64
9.5.6. Aplicar envío a efectos de las partes STEM 64
9.6. Trabajar con cubiertas de remezcla 65
9.6.1. Sobre los juego de remezclas 65
9.6.2. Cargar juegos de remezcla 65
9.6.3. Habilitar y ajustar el modo de cuantificación de la cubierta 66
9.6.4. Accionar los samples 66
9.6.5. Pasar a la página siguiente de la tabla 67
9.6.6. Ajustar el volumen y silenciar los samples 67
9.6.7. Aplicar un efecto de filtrado sobre las secciones de samples 68
9.6.8. Proteger la tonalidad de una sección de samples 69
9.6.9. Enviar una sección de samples a las unidades FX 69
9.6.10. Direccionar una sección de samples a los auriculares 69
9.6.11. Habilitar el modo Punch de una sección de samples 70
9.7. Crear juegos de remezcla 70
9.7.1. Importar samples a la colección de pistas 70
9.7.2. Crear un juego de remezclas vacío 70
9.7.3. Cargar samples en las celdillas 71
9.7.4. Capturar samples de una pista 71
9.7.5. Cambiar el color del sample 71
9.7.6. Ajustar los parámetros del sample. 71
9.7.7. Guardar un Remix Set 73
9.7.8. Exportar juegos de remezcla 74
9.8. Corregir la retícula rítmica 74

10. Trabajar con listas de reproducción 76
10.1. Crear una lista de reproducción 76
10.2. Añadir pistas a las listas de reproducción 76
10.3. Reordenar las pistas de una lista de reproducción 76
10.4. Organizar las listas de reproducción en carpetas 77

10.5. Exportar listas de reproducción 77
10.6. Importar listas de reproducción 78
10.7. Importar las listas de reproducción de iTunes 78
10.8. Empleo de la lista en preparación 78
10.9. Historial de la listas de reproducción 79
10.10. Símbolos de estado de la lista de pistas 79
10.11. Mantenimiento de las listas de reproducción 80
10.11.1. Renombrar una lista 80
10.11.2. Remover pistas de la lista 80
10.11.3. Restablecer el valor automático de ganancia 80
10.11.4. Restablecer el estado de ejecución de una pista 80
10.11.5. Borrar una lista de reproducción 80
10.11.6. Remover duplicados en una lista de reproducción 81
10.11.7. Guardar una lista de reproducción como archivo de página web 81
10.11.8. Buscar una pista en las listas de reproducción 81
10.11.9. Limpiar una lista de reproducción 81

11. Manejar la colección de pistas 82
11.1. Sobre la colección de pistas 82
11.2. Formatos de archivos de audio compatibles 82
11.3. Importar música desde carpetas locales 82
11.4. Añadir música de otras carpetas 83
11.5. Importar pistas de iTunes a la colección de pistas 83
11.6. Importación de Remix Sets 83
11.7. Ver las pistas en el directorio local 83
11.8. Editar los metadatos de una pista en la lista de pistas 84
11.9. Editar los metadatos de una pista con el cuadro de edición 84
11.10. Cambiar la ilustración de tapa 86
11.11. Asignar carpetas y listas de reproducción a los favoritos 86
11.12. Mantenimiento de la colección de pistas 87
11.12.1. Comprobar la consistencia de la colección de pistas 87
11.12.2. Analizar pistas manualmente 89
11.12.3. Reubicar pistas faltantes 90
11.12.4. Borrar pistas de la colección de pistas 90
11.12.5. Guardar la colección de pistas 91
11.12.6. Exportar la colección de pistas 91
11.12.7. Restablecer la colección de pistas a partir de la copia de respaldo automática 91
11.12.8. Eliminar las pistas de la colección 91

12. Operaciones avanzadas de TRAKTOR 93
12.1. Sincronizar con Ableton Link 93
12.1.1. Conexión a una red 93
12.1.2. Integrar y abandonar una sesión de Link 93
12.1.3. Sincronización de las cubiertas de TRAKTOR con la línea temporal de Link 94
12.2. Sincronizar TRAKTOR vía reloj MIDI 96
12.2.1. Sincronizar TRAKTOR con la señal de reloj MIDI externa 96

12.2.2. Emplear TRAKTOR como reloj maestro 97
12.2.3. Sincronizar dos instancias de TRAKTOR 97
12.3. Grabar una mezcla con el grabador de audio 98
12.4. Difusión de la mezcla 99
12.4.1. Protocolo de transmisión 100
12.5. Emplear el modo continuo para la mezcla automática de pistas 100
12.6. Habilitar las unidades de efectos FX 3 y FX 4 101
12.7. Configurar las unidades FX para emplear el modo de envío 102
12.8. Controles adicionales del ratón en deslizantes y perillas 103

13. Configuración de TRAKTOR para el control SCRATCH 105
13.1. Conectar la interfaz de audio al ordenador 105
13.2. Conectar la interfaz de audio al mezclador DJ 105
13.3. Conectar los tocadiscos a la interfaz de audio 106
13.4. Conectar los reproductores de CD a la interfaz de audio 106
13.5. Conectar el sistema de amplificación con el mezclador DJ 106
13.6. Conectar los auriculares al mezclador DJ 106
13.7. Preparativos finales del equipo 106
13.8. Configurar TRAKTOR para el control SCRATCH 107
13.9. Control de TRAKTOR empleando medios de código de tiempo 108
13.10. Pasar al modo de reproducción scratch 109
13.11. Las zonas de control del CD 109
13.12. Las zonas de control del vinilo 109
13.13. Modos de seguimiento 110

14. Montajes usuales de TRAKTOR 112
14.1. Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo 112
14.2. Emplear TRAKTOR con un controlador suplementario 112
14.3. Integrar un micrófono al montaje de TRAKTOR 113

15. Configurar un controlador MIDI para el control de TRAKTOR 115
15.1. Importar el mapeo de un controlador 115
15.2. Panorama general del administrador de controladores 115
15.2.1. Sección Device Setup 116
15.2.2. Sección Assignment Table 117
15.2.3. Sección Device Mapping 118
15.2.4. Sección Mapping Details 119
15.2.5. Tipos de controlador 119

16. Preferencias 122
16.1. Cuadro de preferencias: panorama general 122
16.2. Preferencias – Audio Setup 124
16.3. Preferencias – Output Routing 125
16.4. Preferencias – Input Routing 128
16.5. Preferencias – External Sync 129
16.6. Preferencia – Timecode Setup 130
16.7. Preferencias – Loading 132
16.8. Preferencias - Transport 133

16.9. Preferencias - Decks Layout 136
16.10. Preferencias - Track Decks 139
16.11. Preferencias - Remix Decks 141
16.12. Preferencias - Mixer 143
16.13. Preferences – Global Settings 145
16.14. Preferencias – Effects 147
16.15. Preferencias – Mix Recorder 149
16.16. Preferencias – Loop Recorder 150
16.17. Preferencias – Broadcasting 151
16.18. Preferencias – Browser Details 153
16.19. Preferencias – Layout Manager 154
16.20. Preferencias – File Management 155
16.21. Preferencias – Analyze Options 158
16.22. Preferencias – Controller Manager 160

17. Detalle de los efectos 161
17.1. Delay 161
17.2. Reverb 162
17.3. Flanger 162
17.4. Flanger Pulse 163
17.5. Flanger Flux 163
17.6. Gater 164
17.7. Beatmasher 2 164
17.8. Delay T3 165
17.9. Filter LFO 166
17.10. Filter Pulse 167
17.11. Filter 168
17.12. Filter:92 LFO 169
17.13. Filter:92 Pulse 169
17.14. Phaser 170
17.15. Phaser Pulse 170
17.16. Phaser Flux 171
17.17. Reverse Grain 171
17.18. Turntable FX 172
17.19. Iceverb 173
17.20. Reverb T3 173
17.21. Ring Modulator 173
17.22. Digital LoFi 174
17.23. Mulholland Drive 174
17.24. Transpose Stretch 175
17.25. BeatSlicer Buffer 176
17.26. Formant Filter 176
17.27. Peak Filter 177
17.28. Tape Delay 177
17.29. Ramp Delay 178
17.30. Auto Bouncer 179
17.31. Bouncer 179

1. DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

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 programa 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 por ningún medio ni para ningún propósito sin el permiso escrito previo de Native Instruments GmbH, de aquí en más mencionado como Native Instruments.

“Native Instruments”, “NI” y los logotipos correspondientes son marcas registradas de Native Instruments GmbH.

Mac, macOS, GarageBand, Logic y iTunes son marcas registradas de Apple Inc. en E.U.A y otros países.

Windows y DirectSound son marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países.

Ableton Live™ y LINK™ son marcas registradas de Ableton AG.

El resto de las otras marcas registradas son propiedad de los respectivos propietarios y su empleo no significa vinculación o respaldo de ningún tipo.

Documento redactado por Christian Schulz.

Versión del programa: 3.0 (10/2018).

Un agradecimiento especial para los miembros del Beta Test Team, cuya valiosa colaboración no solo estuvo en rastrear errores, sino en hacer de este un producto mejor.

2. BIENVENIDO A TRAKTOR

Gracias por elegir TRAKTOR PRO 3. La confianza de clientes como Usted nos permite continuar desarrollando programas y aparatos musicales absolutamente innovadores. TRAKTOR es el programa de disyóquey más versátil y potente del mercado. TRAKTOR permite mezclar pistas no solo de manera tradicional, sino que puede ser empleado como una potente herramienta de remezcla para combinar pistas y bucleos de manera no lineal. El presente manual le brinda toda la información necesaria para sacar el máximo provecho de todas sus funciones y características.

2.1. Convenciones tipográficas

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



El globo de texto muestra consejos útiles que permiten llevar a cabo una tarea de manera más eficiente.



El signo de exclamación resalta la información importante que resulta esencial en determinadas situaciones.



El tachado en aspa rojo advierte sobre problemas graves y eventuales riesgos que requieren su completa atención.

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Las rutas de directorio del disco duro y de otros dispositivos de almacenamiento aparecen impresas en *bastardilla*.
- Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
- Las teclas del teclado del ordenador se representan mediante corchetes; por ejemplo: Presione [Mayús] + [Intro].

3. LO NUEVO DE TRAKTOR PRO 3

TRAKTOR PRO 3 conservar gran parte de los procedimientos de trabajo de TRAKTOR PRO 2. El programa se instala sobre TRAKTOR PRO 2 y le da la posibilidad de copiar su colección de música.

TRAKTOR PRO 3 admite todos los controladores y configuraciones soportadas en TRAKTOR PRO 2.

El lanzamiento de TRAKTOR PRO 3 ofrece una gran cantidad de mejoras y nuevas funciones, entre las que se incluyen:

Interfaz de usuario completamente reacondicionada

La interfaz de usuario de TRAKTOR fue estilizada para lograr mayor nitidez y claridad. Ahora, incluso en ambientes difíciles, es posible tener todo al alcance de la vista. La información visual provista por los nuevos medidores de volumen permite supervisar la mezcla de manera precisa.

La jerarquía de la información fue mejorada y consolidada a través de una representación consistente en el diseño y color de todos los paneles de la aplicación, cuadros de información y menús desplegables. Los botones de acceso directo aparecen con su ancho completo.

Nuevos efectos de mezcla

Cualquiera sea el carácter de su estilo, de bruscos cambios o suaves transiciones, los nuevos efectos de mezcla están diseñados para manejarse con una sola perilla y brindar fabulosos resultados. Puede elegir entre ocho efectos adicionales y tres nuevos filtros para aplicar sobre cada canal. Además de la ya famosa cubierta de efectos de TRAKTOR.

TRAKTOR PRO 3 implementa el concepto de facilidad de uso y pone en los canales del mezclador una perilla de mezcla de efectos. Esta nueva clase de efectos estrena una selección de ochos efectos estándar: Reverb, Dual Delay, Dotted Delay, Flanger, Time Gater, Noise, Crush y Barber Pole.

Scratch desde el primer momento

TRAKTOR SCRATCH se encuentra incluido en TRAKTOR PRO 3 desde el primer momento.

Cualquier tarjeta de sonido posible

Los DJ que emplean vinilos de código de tiempo ahora pueden utilizar la tarjeta de sonido de su preferencia, además de las probadas tarjetas y mezcladores del sello TRAKTOR SCRATCH Certified. Por lo tanto, si ya está acostumbrado a trabajar con un modelo determinado o está tocando codo a codo con un colega en un montaje diferente, TRAKTOR puede adaptarse.

Limitador adicional para el canal maestro

Un limitador suplementario brinda un sonido más transparente.

4. EL PROCESO DE TRABAJO DE TRAKTOR

Los pasos siguientes describen el método básico de trabajo de TRAKTOR. Cada uno de ellos presenta una explicación suscinta de su cometido y un enlace con información adicional:

1. **Importación de la música**: al principio es necesario importar la música en TRAKTOR. Al importar la música, todos los archivos musicales quedan guardados en un directorio de pistas musicales denominado Track Collection. La colección de pistas utiliza los metadatos de las pistas guardadas para organizarlas según criterios determinados. Véase Importar música a la colección de pistas para más información al respecto.
2. **Localizar la música**: cuando toda la música ya se encuentra guardada en TRAKTOR, utilice el buscador (Browser) para dar con las pistas buscadas. El buscador permite realizar búsquedas por texto o recorrer el directorio de archivos. La lista de pistas muestra a manera de tabla las pistas de la carpeta seleccionada y los metadatos correspondientes. Véase Buscar la música para más información al respecto.
3. **Carga de pistas en las cubiertas**: al cargar una pista desde la lista de pistas, TRAKTOR calcula de manera exacta su tempo y tonalidad. Sin embargo, este análisis puede llevarse a cabo también antes de cargar la pista. Al analizar una pista, TRAKTOR crea una retícula rítmica y la onda de sonido correspondiente. Esta información se guarda luego con la pista en la colección de pistas. Véase Cargar música en las cubiertas para más información al respecto.
4. **Iniciar la reproducción de una cubierta**: para que la música pueda sonar desde una cubierta, es necesario ajustar los controles del canal respectivo en el mezclador (Mixer) y posicionar el crossfader de manera consecuente. Al iniciar la reproducción, la onda se desplaza acordemente. Véase Mezclar las primera dos pistas para más información al respecto.
5. **Buscar y cargar otra pista**: mientras la primera pista está sonando, puede buscar la siguiente en la colección de pistas para cargarla sobre en otra cubierta. Véase Mezclar las primera dos pistas para más información al respecto.
6. **Sincronizar la pistas**: dado que TRAKTOR conoce el tempo y ritmo de ambas pistas, la próxima pista puede sincronizarse con la pista vigente empleando el botón de **SYNC** de la cubierta detenida. Al tocar la pista siguiente, los pulsos de ambas pistas se encontrarán perfectamente coordinados. Las pistas pueden sincronizarse también manualmente, empleando los controles de tempo y sincronización de las cubiertas. Véase Mezclar las primera dos pistas para más información al respecto.
7. **Prever la transición**: el mezclador dispone de controles para inspeccionar la pista siguiente con los auriculares al preparar la transición entre pistas. Esto permite hallar el punto adecuado para iniciar el ingreso de una pista y apagar oportunamente el sonido de la otra con el crossfader. Véase Emplear el canal de monitorización en la mezcla para más información al respecto.
8. **Emplear ecualización y efectos**: para llevar a cabo transiciones impecables, el mezclador cuenta con controles de ecualización que permite retocar las bandas de frecuencias de las señales de audio. Además, TRAKTOR proporciona unidades de efectos y efectos de mezcla para modular el sonido. Véanse Emplear el ecualizador, Trabajar con las unidades FX y Trabajar con los efectos del mezclador para más información al respecto.

9. **Acceso directo a puntos de inserción**: los puntos de inserción creados sobre una pista pueden guardarse en botones de acceso directo. Luego, al cargar la pista nuevamente, puede accionar estos botones y la pista pasará instantáneamente a sonar a partir de la posición marcada. Véanse Trabajar con botones de acceso directo y el modo Flux y Trabajar con puntos de inserción para más información al respecto.
10. **Bucleo**: TRAKTOR ofrece controles de bucleo para establecer secciones iterativas de duración predefinida. Las secciones bucleadas pueden guardarse también en botones de acceso directo para accionarse en un momento posterior. Véase Trabajar con botones de acceso directo y el modo Flux y Trabajar con bucles para más información al respecto.
11. **Remezcla**: las cubiertas STEM permiten llevar a cabo recreaciones musicales manipulando elementos musicales específicos por medio de archivos STEM. Las cubiertas de remezcla, por su parte, permiten efectuar remezclas empleando samples bucleados o sencillos. Véanse Trabajar con cubiertas STEM y Trabajar con cubiertas de remezclapara más información al respecto.

5. CONFIGURACIÓN DE TRAKTOR

Este capítulo describe la configuración de TRAKTOR PRO 3 y supone que el programa fue descargado e instalado correctamente a través de NATIVE ACCESS. De no ser así, siga las instrucciones del siguiente enlace: Registrar e instalar un producto de Native Instruments a través de NATIVE ACCESS.

TRAKTOR admite montajes diversos. Además de su empleo con un controlador TRAKTOR KONTROL específico, puede trabajar también con una interfaz de audio externa (con o sin mezclador-dj externo).

También es posible emplear un controlador MIDI de otra marca. En este caso, es necesario cargar el archivo de mapeos específico del controlador o crear el respectivo mapeo por cuenta propia.

TRAKTOR con una interfaz de audio externa

El presente capítulo así como el resto del manual asume el empleo de TRAKTOR con al menos una interfaz de audio externa, con un salida estéreo y una salida estéreo de auriculares. De esta manera podemos garantizar que las explicaciones descritas valgan también para los montajes de TRAKTOR que emplean cualquier otro equipo de audio externo o un controlador con interfaz de audio integrada.



Desde luego, puede usar TRAKTOR empleando la tarjeta de sonido integrada. Sin embargo, solo le será posible emplear una sola salida estéreo.

Los pasos de esta sección lo guiarán a través del proceso de configuración de TRAKTOR empleando una interfaz de audio externa.

Pasos a seguir para la configuración de TRAKTOR

Al arrancar TRAKTOR por primera vez, es necesario configurar el programa para que trabaje en un montaje determinado. Para configurar TRAKTOR correctamente, siga lo pasos siguientes:

1. **Importar los datos de instalaciones previas**: si cuenta con una instalación anterior, TRAKTOR pregunta si desea importar los datos correspondientes. Véase Importar los datos de una instalación previa de TRAKTOR para más información al respecto.
2. **Configurar TRAKTOR empleando el asistente de la configuración**: el asistente de la configuración (Setup Wizard) lo ayuda paso a paso en la configuración de TRAKTOR. Véase Pre-configuración de TRAKTOR empleando el asistente de la configuración para más información al respecto.
3. **Configurar TRAKTOR para su empleo con un interfaz de audio externa**: al conectar una interfaz de audio externa, el modo de mezcla de TRAKTOR se pone automáticamente en la modalidad de mezcla externa. Para más información sobre la configuración de TRAKTOR con una interfaz de audio externa, véase Configuración de TRAKTOR para su empleo con una interfaz de audio externa.

4. **Diseños de TRAKTOR y su selección**: TRAKTOR dispone sus elementos en mayor o menor medida para facilitar la realización de una tarea determinada. Véase Diseños de TRAKTOR y su selección para más información al respecto.

5.1. Importar los datos de una instalación previa de TRAKTOR

Al arrancar el programa por primera vez, TRAKTOR le preguntará si desea importar los datos anteriores, copiando dicho contenido en una carpeta nueva de la carpeta del usuario. Este procedimiento no afecta en nada los datos originales.

5.2. Pre-configuración de TRAKTOR empleando el asistente de la configuración

Al arrancar el programa por primera vez, TRAKTOR inicia la aplicación de asistencia Setup Wizard. En unos pocos pasos, este asistente lo guía a través del proceso de configuración del programa. El asistente puede usarse también para restablecer TRAKTOR a su estado inicial.

Páginas del asistente de la configuración

1. El cuadro de bienvenida — **WELCOME**— solicita la conexión de controladores y dispositivos al ordenador.
2. El cuadro de configuración del mezclador — **MIXER SETUP**— le pregunta si desea emplear un controlador distinto de TRAKTOR KONTROL. Si responde afirmativamente, el cuadro siguiente ofrece un par de listas desplegables para seleccionar la marca y el modelo del controlador.
3. En el cuadro de la disposición de las cubiertas — **DECK LAYOUT**— permite seleccionar el empleo de vinilos o CD de código de tiempo para controlar externamente las cubiertas de TRAKTOR. Además, permite establecer la cantidad de cubiertas a emplear. Esta configuración puede modificarse también desde el programa.
4. El cuadro de resumen — **SUMMARY**— muestra la configuración de TRAKTOR. Puede pulsar **Back** para retroceder y cambiar las selecciones realizadas, **Cancel** para cerrar el asistente sin efectuar cambios o **Finish** para confirmar la configuración.

Iniciar el asistente de la configuración

El asistente puede abrirse de dos maneras:

1. Seleccione la opción de **Start Setup Wizard** del menú de ayuda (**Help**), en la barra de menús de la aplicación (la barra no aparece visible en el modo de pantalla completa).
2. O pulse el botón 'Setup Wizard', en la esquina inferior izquierda de la ventana de preferencias.

5.3. Configuración de TRAKTOR para su empleo con una interfaz de audio externa

Para poder usar la función de previsión de TRAKTOR, es necesario contar con una interfaz de audio con dos salidas estéreo independientes: una para la salida general y otra para los auriculares del canal de monitorización. Consulte el manual del fabricante para los detalles de la instalación y conexión de su interfaz de audio externa.

En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Pulse la rueda dentada en la cabecera del programa para abrir la ventana de preferencias.
2. Seleccione la página de **Audio Setup**.
3. Seleccione la interfaz de audio externa en el menú desplegable de **Audio Device**.
4. Abra la página de **Output Routing**.
5. En **Mixing Mode** seleccione **Internal**.
6. Seleccione un par de salida como **Output Master** y otro como **Output Monitor**.
7. Si su dispositivo de audio cuenta con otra salida suplementaria, puede asignarla a la grabación con **Output Record**.
8. Cierre las preferencias.
   La configuración de TRAKTOR está terminada.

5.4. Diseños de TRAKTOR y su selección

TRAKTOR organiza su interfaz gráfica de usuario mediante distintos diseños de interfaz. En el programa reciben el nombre de Layouts. El menú de selección de diseños se encuentra situado en la cabecera del programa. Dependiendo del diseño seleccionado, algunos elementos de la interfaz se ocultan y otros aparecen visibles.

Diseños disponibles

Las opciones posibles son:

- **Mixer**: el diseño del mezclador está optimizado para usar TRAKTOR con el teclado y el ratón del ordenador. Es una disposición que muestra los controles del mezclador interno, los controles del crossfader y los controles de monitorización de los auriculares. Las cubiertas brindan los controles necesarios para ajustar el tempo y la sincronización.
- **Extended**: la vista extendida muestra la sección global de TRAKTOR con las unidades FX. Por su parte, las cubiertas aparecen con más controles e información suplementaria acerca de las pistas. Aparecen también los botones y perillas para asignar las unidades FX a los canales de mezclador y ajustar la mezcla de efectos.
- **Essential**: es una vista que muestra solo lo esencial para llevar a cabo una mezcla. Se trata de un diseño optimizado para emplear un controlador externo, dado que el mezclador interno no aparece mostrado. El buscador ocupa gran parte de la ventana de la aplicación y las cubiertas muestran solamente la onda y la tira de la pista, y los controles de la reproducción.
- **Browser**: esta vista maximiza la presencia del buscador y reduce las cubiertas a solo la tira de la pista. El mezclador no aparece visible.

Además de los diseños provistos, también puede ajustar la interfaz a sus necesidades y guardar dicha disposición como un diseño particular que puede seleccionarse en el menú desplegable de diseños. Para más información sobre la creación de diseños propios, véase Preferencias – Layout Manager.

Cambiar el diseño

Para pasar a otro diseño:

- Seleccione la opción deseada en el menú desplegable de la cabecera.

6. PANORAMA GENERAL DE TRAKTOR

La siguiente ilustración muestra la interfaz completa de TRAKTOR.



La interfaz de TRAKTOR PRO 3

(**1**) **Menú de la aplicación** : este menú brinda acceso a las funciones básicas y a la información general del programa. Véase Menú de la aplicación para más información al respecto.

(**2**) **Cabecera** : es la barra que encabeza el programa y contiene distintos indicadores y funciones como, por ejemplo, el botón de las preferencias. Véase Cabecera para más información al respecto.

(**3**) **Sección global** : las sección global presenta las unidades FX, el panel de control maestro, el grabador de audio y el grabador de bucleos. Véase Global Section para más información al respecto.

(**4**) **Cubiertas** : TRAKTOR ofreces cuatro cubiertas de reproducción identificadas con las letras **A**, **B**, **C** y **D**. Estas cubiertas permiten la reproducción de pistas, archivos STEM y samples. Si durante la configuración del asistente, seleccionó trabajar con solo dos cubiertas (**A** y **B**, puede habilitar las cubiertas inferiores **C** y **D** desde las preferencias. Véase Cubiertas y tipos de cubierta para más información al respecto.

(**5**) **Mezclador** : el mezclador recibe las señales de audio provenientes de las cubiertas a través de sus cuatro canales. La función principal del mezclador es ajustar el volumen relativo de cada canal, controlar los respectivos niveles de frecuencia y enviar, eventualmente, la señal hacia las unidades de efectos antes de direccionar el resultado general hacia la salida maestra. Véase Mezclador para más información al respecto.

(**6**) **Buscador** : el buscador es la herramienta que permite manejar todas las pistas de la colección. Las pistas pueden agruparse en listas de reproducción, ordenarse según sus atributos distintivos y ser buscadas tanto en una lista de reproducción como en la colección entera. Véase Buscador para más información al respecto.

6.1. Menú de la aplicación

El menú de la aplicación consta de tres menús: **File** (archivos), **View** (vistas) y **Help** (ayuda) .



El menú de la aplicación

File: presenta las opciones para la configuración de TRAKTOR:

- **Preferences**: abre la ventana de preferencias del programa.
- **Audio Setup**: abre directamente la página de la configuración del audio (**Audio Setup**) de las preferencias.
- **Controller Manager**: abre directamente la página de administración de los controladores (**Controller Manager**) de las preferencias.
- **Exit**: cierra el programa TRAKTOR.

View: presenta las opciones de pantalla de TRAKTOR.

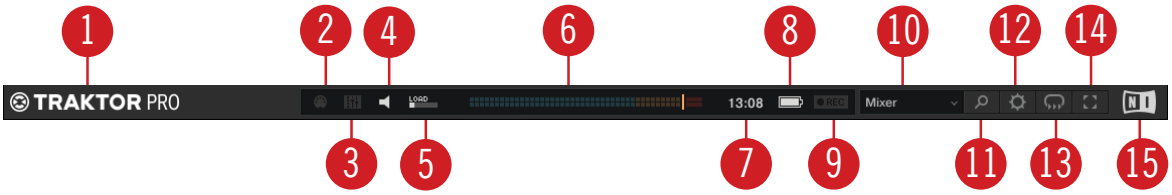
- **Layouts**: muestra la lista con las distintas opciones de presentación de TRAKTOR.
- **Fullscreen**: activa la vista de pantalla completa de TRAKTOR.

Help: el menú de ayuda presenta opciones de actualización, información y obtención de ayuda:

- **Check for Updates on Native Access**: abre la aplicación Native Access, encargada de comprobar las instalaciones y actualizaciones disponibles.
- **Downloads**: abre el navegador web del ordenador y lo dirige a la página de descargas del sitio web de Native Instruments.
- **Get Started with TRAKTOR**: abre el navegador web del ordenador y lo dirige a la página de videos instructivos del sitio web de Native Instruments.
- **Online TRAKTOR documentation**: abre el navegador web del ordenador y lo dirige a la página de manuales en línea de TRAKTOR del sitio web de Native Instruments.
- **Start Setup Wizard**: abre el asistente de la configuración de TRAKTOR.
- **Buy Upgrades and Accessories**: abre el navegador web del ordenador y lo dirige a la página de productos de TRAKTOR del sitio web de Native Instruments.
- **About**: abre la pantalla con información acerca del programa.

6.2. Cabecera

La cabecera es la barra que corona la ventana de la aplicación y presenta distintos indicadores y funciones .



La cabecera

(**1**) **Logo de TRAKTOR** : pulse el logo de TRAKTOR para abrir la información sobre la versión del programa, su número de serie, los créditos y otros datos adicionales.

(**2**) **Indicador MIDI** : señala el ingreso de señales MIDI y NHL (Native). El indicador se enciende de color azul al recibir una señal.

(**3**) **Indicador de la conexión** : señala si todos los controladores listados se encuentran conectados. El indicador se enciende de color azul cuando todos los controladores están conectados y de color naranja, cuando solo algunos se encuentran conectados. Si no hay controladores conectados, aparece apagado.

(**4**) **Indicador de audio** : señala la conexión de la interfaz de audio. Se enciende de color azul al conectar una interfaz de audio. Si no hay una interfaz conectada, aparece de color rojo. Si se utiliza la tarjeta de sonido interna del ordenador, aparece de color naranja. Consulte la sección referida a la configuración del audio, en las preferencias, para mayor información.

(**5**) **LOAD** : indica la cantidad de computación por búfer de audio demandada por TRAKTOR para procesar los datos de audio contenidos en un búfer. Es una indicación que muestra el trabajo requerido por la UPC para el procesamiento de audio y la capacidad restante disponible antes de experimentar fallas en el audio. El sistema debería mantenerse en un nivel de consumo que no ponga en rojo el indicador de **LOAD**.

(**6**) **Volumen de la salida maestra** : este medidor indica el volumen de salida general alcanzado. Consulte la información referida al control de ganancia (GAIN) para mayores detalles.

(**7**) **Reloj del sistema** : muestra la hora señalada por el ordenador.

(**8**) **Indicador de la batería** : señala la energía disponible en la batería del ordenador. Aparece de color blanco al encontrarse conectado al suministro eléctrico. Se enciende de rojo para indicar que la batería se está agotando.

(**9**) **Indicador de la grabación** : señala el estado del grabador de audio (AUDIO RECORDER). Véase Grabar una mezcla con el grabador de audio para más información al respecto.

(**10**) **Selector de diseños** : permite seleccionar el diseño de interfaz de TRAKTOR. Véase Diseños de TRAKTOR y su selección para más información al respecto.

(**11**) **Botón del buscador** : permite agrandar la sección del buscador reduciendo consecuentemente el tamaño de las secciones restantes.

(**12**) **Botón de preferencias** : abre la ventana de preferencias del programa. Las preferencias permiten configurar todos los aspectos de TRAKTOR. Véase Preferencias para más información al respecto.

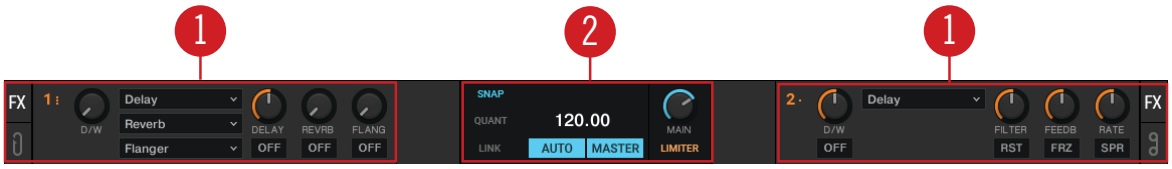
(**13**) **Botón del modo continuo** : habilite este modo para tocar continuadamente una pista tras otra. La reproducción continua permite una ejecución fluida de las pistas. Véase Emplear el modo continuo para la mezcla automática de pistas para más información al respecto.

(**14**) **Botón de pantalla completa** : habilita el modo de pantalla completa. Al activar este modo, los controles y funciones del sistema operativo no aparecen visibles.

(**15**) **Logo NI** : muestra la información sobre la versión del programa, su número de serie, los créditos y otros datos adicionales.

6.3. Global Section

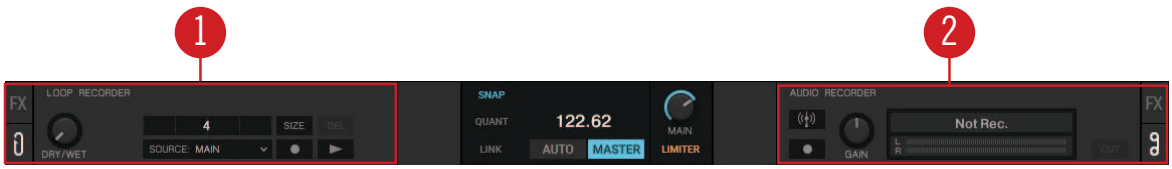
La sección global presenta cinco paneles con controles globales y funciones de grabaciones: las unidades de efectos FX 1 y FX 2, las unidades de grabación AUDIO RECORDER y LOOP RECORDER, y un panel central de control maestro. No todos los paneles pueden aparecer simultáneamente. El panel de control maestro se encuentra siempre visible. A la izquierda, pueden aparecer alternadamente la unidad FX 1 o el grabador LOOP RECORDER. A la derecha, la unidad FX 2 o el grabador AUDIO RECORDER. Los paneles se seleccionan con los correspondientes botones situados en los extremos .



La sección global con las unidades de efectos FX 1 y FX 2.

(**1**) **Unidades FX 1 y FX 2** : TRAKTOR ofrece cuatro unidades de efectos para retocar las señales de audio en el mezclador. Por defecto, solo las unidades FX 1 y FX 2 aparecen habilitadas. Todas las unidades FX pueden asignarse libremente a cualquiera de los canales A-D del mezclador. Véase Sección 6.3.2: Unidades FX para más información al respecto.

(**2**) **Panel del control maestro** : es un componente central de TRAKTOR que permite ajustar el volumen general (**MAIN**), definir la colocación de puntos de inserción y de bucleos, y activar el limitador maestro. Incluye también un reloj maestro con el tempo de referencia para la función de sincronización y los efectos. Además, el panel permite iniciar o participar de una sesión grupal vía Ableton Link, o enviar señales de reloj MIDI a dispositivos y programas externos. Véase Panel del control maestro para más información al respecto.



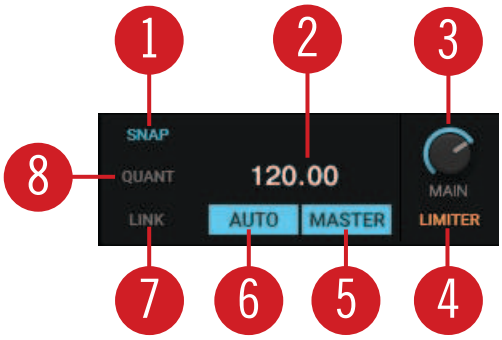
La sección global con las unidades de grabación LOOP RECORDER y AUDIO RECORDER.

(**1**) **LOOP RECORDER** : permite crear bucleos de manera instantánea a partir de la señal de salida general del mezclador, de una cubierta o desde una entrada de audio externo. Véase Grabador de bucleos para más información al respecto.

(**2**) **AUDIO RECORDER** : permite grabar la mezcla de la salida general y de cualquier otra entrada física de audio. Véase Grabador de audio para más información al respecto.

6.3.1. Panel del control maestro

El panel del control maestro es un componente central de TRAKTOR. Permite el ajuste del volumen general y define la manera de poner puntos de inserción y bucleos. También contiene un reloj maestro como referencia de la función de sincronización y de los efectos. Desde aquí es posible unirse a o abrir una sesión grupal a través de Ableton Link, y enviar señales de reloj MIDI hacia dispositivos y programas externos.



El panel del control maestro

(**1**) **SNAP SNAP**: habilita el modo de adhesión. Cuando **SNAP** se encuentra habilitado, los puntos de inserción y los bucleos se establecen sobre el pulso más próximo. El botón queda encendido al habilitar la función.

(**2**) **Tempo del reloj maestro**: muestra el tempo vigente en el reloj maestro. Para ingresar otro valor pulse un doble clic.

(**3**) **MAIN**: esta perilla controla el volumen de la salida general.

(**4**) **LIMITER**: habilita el limitador de la señal de salida general. Al activarse, los medidores de volumen de la salida general muestran la barrera del limitador antes del inicio de la zona roja. Véase Ajustar el nivel de ganancia de las señales de audio entrantes para más información al respecto.

(**5**) **MASTER**: permite tocar en las cuatro cubiertas con un tempo de referencia estable. Es también el modo a emplear cuando TRAKTOR envía el tempo maestro hacia otra aplicación o dispositivo subordinado mediante mensajes de reloj MIDI.

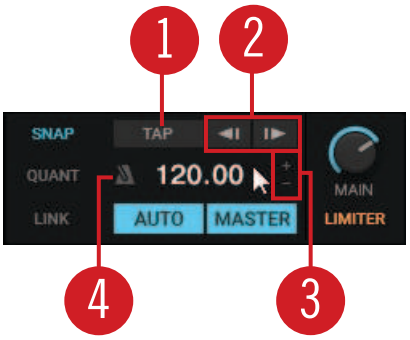
(**6**) **AUTO**: selecciona automáticamente a una de las cubiertas como tempo maestro. El reloj se sincroniza entonces automáticamente con esta cubierta maestra.

(**7**) **LINK**: sincroniza TRAKTOR con una sesión de Ableton Link y brinda información adicional relacionada con el estado de la sesión. Véase Sincronizar con Ableton Link para más información al respecto. Cuando la opción de **Enable MIDI Clock** se encuentra habilitada en la página **External Sync** de las preferencias, **LINK** aparece remplazado por **EXT**. Véase Sincronizar TRAKTOR vía reloj MIDI para mayores detalles.

(**8**) **QUANT**: habilita el modo de la cuantificación. La cuantificación permite alternar fluidamente entre puntos de inserción y bucleos sin perder sincronización. Al efectuar saltos a través de la pista, el marcador de la reproducción pasa a su próximo destino de manera sincronizada. El botón se enciende de color azul al activarse.

Controles del reloj maestro

Al pasar el cursor sobre el valor del reloj maestro, aparece una serie de controles adicionales.



El panel del control maestro

(**1**) **TAP**: este botón permite ingresar el tempo pulsando el botón acompasadamente.

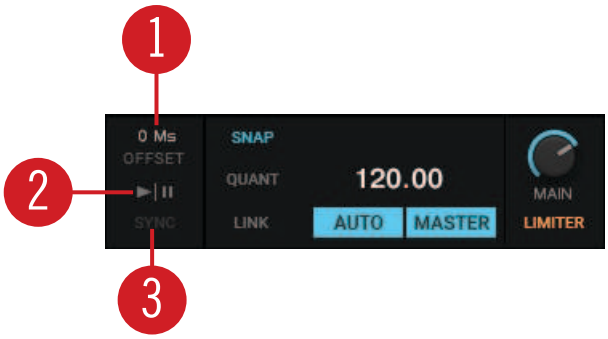
(**2**) **Botones de velocidad**: utilice estos botones para acelerar o desacelerar el tempo de manera momentánea.

(**3**) **Botones +/-** : utilice estos botones para aumentar o disminuir el tempo maestro de manera gradual.

(**4**) **Metrónomo**: activa un pulso audible que toma como fuente al reloj maestro.

Controles del reloj MIDI

Cuando la opción de reloj MIDI se encuentra habilitada en las preferencias, el panel del control maestro se expande para dar lugar a los controles del reloj MIDI. Véase Preferencias – External Sync para más información al respecto.



El panel del control maestro

(**1**) **OFFSET**: indica el desfase de la sincronización.

(**2**) **Inicio del reloj**: habilita el reloj MIDI para llevar a cabo una sincronización externa.

(**3**) **SYNC**: restablece los dispositivos externos subordinados conectados vía reloj MIDI.

6.3.2. Unidades FX

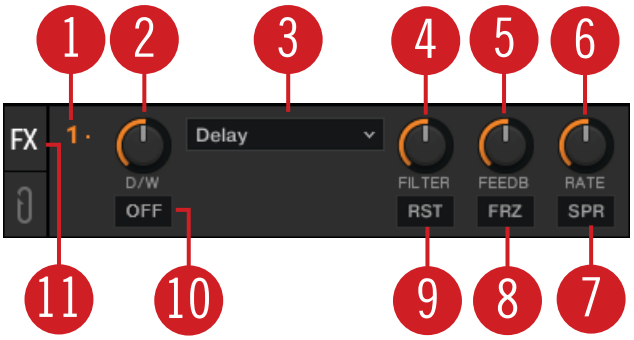
TRAKTOR ofrece cuatro unidades de efectos que permiten el agregado de efectos a la mezcla. Por defecto, solo las unidades FX 1 y FX 2 aparecen habilitadas. Cada unidad FX puede asignarse individualmente a un canal del mezclador o a más de uno por vez. Las unidades FX se ubican a izquierda y derecha de la sección global. Un clic sobre un botón **FX** muestra la respectiva unidad en la sección global .

Las unidades FX se emplean como efectos de inserción, pero pueden usarse también como efectos de envío o de posvolumen. Las unidades FX se configuran libremente.

Además, estas unidades presentan dos modos de funcionamiento: el modo individual controla un efecto a través de cuatro botones y cuatro perillas; el modo grupal permite emplear una cadena compuesta por tres efectos. Para más información sobre el empleo de efectos en TRAKTOR, véase Trabajar con las unidades FX.

Modo individual de las unidades FX

El modo individual (Single) permite manejar en profundidad las variables de un solo efecto.



La unidad FX 1 en el modo individual

El modo individual (Single) permite manejar en profundidad las variables de un solo efecto.

(**1**) **Menú de configuración**: abre un menú desplegable con distintas opciones para configurar la unidad FX y tomar capturas. El número indica el número de la unidad FX y el punto, el modo individual.

(**2**) **D/W**: esta perilla regula la proporción entre señal pura y señal procesada.

(**3**) **Selector de efectos**: selecciona el efecto controlado por la unidad.

(**4**) - (**6**) **Perillas 1** - **3**: ajustan los parámetros del efecto seleccionado.

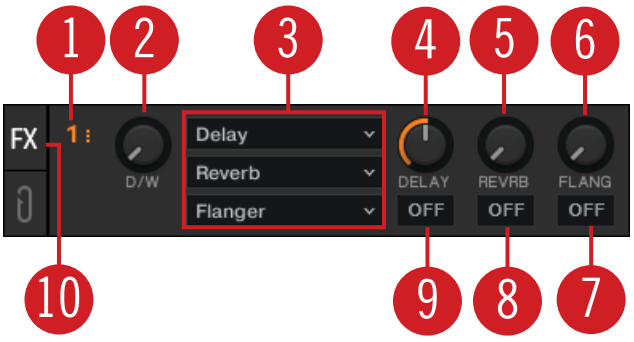
(**7**), (**8**) **Botones 1** - **2**: ajustan el efecto seleccionado. Su función exacta depende del efecto seleccionado.

(**9**) **RST**: restablece los parámetros del efecto seleccionado. Este botón no se encuentra disponible en todos los efectos.

(**10**) **Botón de encendido de la unidad**: enciende(on) o apaga (off) la unidad FX. Aparece de color naranja cuando está encendido.

Modo grupal de las unidades FX

El modo grupal (Group) permite controlar hasta tres efectos por unidad.



La unidad FX 1 en el modo grupal

(**1**) **Menú de configuración**: abre un menú desplegable con distintas opciones para configurar la unidad FX y tomar capturas. El número indica el número de la unidad FX y el punto, el modo individual.

(**2**) **D/W**: esta perilla regula la proporción entre señal pura y señal procesada de la cadena de efectos.

(**3**) **Selectores de efectos 1** - **3**: seleccionan respectivamente el efecto controlado por la unidad.

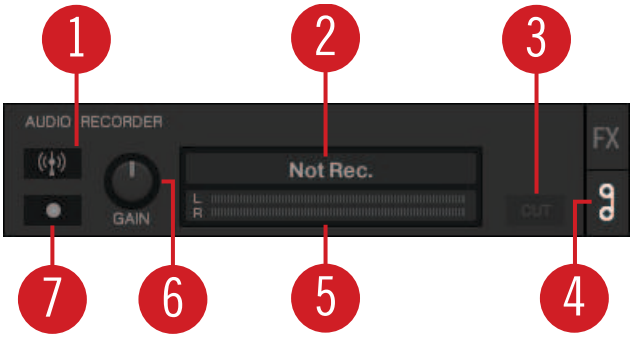
(**4**) - (**6**) **Perillas de intensidad 1** - **3**: ajustan la intensidad de cada efecto.

(**7**) - (**9**) **Botones de encendido de los efectos 1** - **3**: encienden (on) o apagan (off) el efecto respectivo dentro de la cadena.

(**10**) **Botón de encendido de la unidad**: enciende(on) o apaga (off) la unidad FX.

6.3.3. Grabador de audio

El grabador de audio —AUDIO RECORDER— permite grabar mezclas y audio provenientes de una fuente externa (p. ej., un mezclador externo, un micrófono o un tocadiscos). Sirve también para la difusión pública del material musical. Un clic sobre el botón de la cinta magnetofónica abre el grabador en la sección global .



AUDIO RECORDER

(**1**) **Botón de transmisión** : inicia la difusión pública de la mezcla a través de Internet. Primero, hay que instalar y configurar correctamente un servidor.

(**2**) **Visualizador** : muestra el tamaño del archivo y el tiempo de la grabación.

(**3**) **CUT** : este botón guarda el archivo del material grabado hasta ese momento y sigue a continuación con un nuevo archivo de grabación.

(**4**) **Botón de la unidad** : abre el grabador **AUDIO RECORDER**.

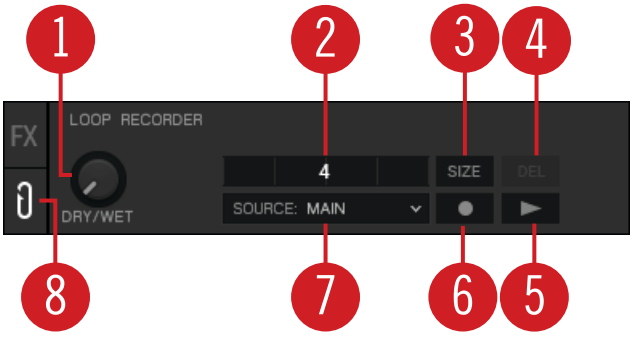
(**5**) **Medidor de volumen** : indica el volumen vigente de la grabación.

(**6**) **GAIN** : esta perilla ajusta el volumen de la señal de audio entrante.

(**7**) **Botón de grabación** : inicia o detiene la grabación y guarda el archivo grabado en la carpeta de grabaciones.

6.3.4. Grabador de bucleos

El grabador de bucleos —LOOP RECORDER— permite grabar sobre la marcha bucleos de distintas fuentes. Un clic sobre el botón de la flecha circulante abre el grabador a la izquierda de la sección global .



LOOP RECORDER

(**1**) **DRY/WET** : ajusta la proporción entre la señal principal y la señal grabada.

(**2**) **Barra de progreso** : muestra la extensión de la grabación vigente.

(**3**) **SIZE** : determina la extensión inicial de la grabación.

(**4**) **Del** / **Undo** / **Redo** : borra el bucleo grabado, revierte la última sobregrabación o restaura la acción deshecha.

(**5**) **Reproducir** : inicia o detiene la reproducción del material grabado.

(**6**) **Botón de grabación** : inicia o detiene la grabación y la sobregrabación.

(**7**) **Source** : es un menú desplegable que permite seleccionar la fuente de la grabación.

(**8**) **Botón de la unidad**: abre el grabador **LOOP RECORDER**.

Si está usando TRAKTOR con la función SCRATCH y se halla por lo tanto en el modo de mezcla externo, la única fuente de grabación disponible es **EXT**.

6.4. Cubiertas y tipos de cubierta

TRAKTOR proporciona cuatro cubiertas virtuales. Estas cubiertas pueden funcionar de distinta maneras según el tipo seleccionado. Los tipos de cubierta son cuatro: Track Deck, STEM Deck, Remix Deck y Live Input :

Cada una de estas cubiertas presenta elementos comunes y elementos específicos. Véase Controles comunes a todas las cubiertas para más información al respecto.

- **Track Deck** : la cubierta de pistas de TRAKTOR representa el equivalente de un tocadiscos de vinilos o CD empleado para reproducir pistas convencionales dentro de un montaje de mezcla clásico. Véase Cubierta de pistas para más información al respecto.
- **STEM Deck** : la cubierta STEM permite la remezcla y reproducción de archivos STEM (.stem.mp4). Funciona igual que una cubierta de pistas con el agregado de controles de volumen, filtro y envío FX para cada una de las cuatro partes del archivo. Véase Cubierta STEM para más información al respecto.

Los archivo STEM deben analizarse antes de poder ser cargados en una cubierta STEM. No es posible cargar y tocar un archivo STEM antes de su análisis.

- **Remix Deck** : la cubierta de remezcla se divide en cuatro secciones que permite alojar samples y bucleos a la mezcla. Esto posibilita cargar, crear y guardar complejos juegos de remezcla, y el arreglo de samples dentro de la mezcla. Una cubierta de remezcla cuenta, además, con una serie de características destinadas a la manipulación de los samples. Véase Cubiertas de remezcla para más información al respecto.
- **Live Input** : la cubierta de entrada en vivo no es exactamente una cubierta, pero permite la inclusión de audio externo dentro de la mezcla. La fuente puede ser cualquier entrada de audio, por ejemplo un tocadiscos, un micrófono o un sintetizador. Véase Entrada en vivo para más información al respecto.

6.4.1. Controles comunes a todas las cubiertas

Salvo Live Input, cualquiera de las cubiertas está equipada con los mismos controles de sincronización, reproducción y modificación de pistas. La siguiente ilustración muestra todos los elementos presentes en una cubierta :



Elementos comunes a todas las cubiertas

(**1**) **Cabecera** : muestra la información de la pista cargada (título, autor y álbum). Un doble clic sobre la cabecera permite cambiar la vista de la cubierta según cinco tamaños diferentes, de mínimo a máximo. Véase Cabecera de la cubierta para más información al respecto.

(**2**) **Visualizador del tempo** : presenta la información sobre el tempo de la pista. Según el tipo de pistas, esta información se presenta de manera ligeramente diferente. Véase Visualizador de tempo en la cubierta de remezcla para más información al respecto.

(**3**) **Foco** : presenta la letra identificatoria y un menú para seleccionar el tipo de cubierta deseado y su modo de reproducción. Las cubiertas se identifican con las letras **A**, **B**, **C** y **D**. La letra de la cubierta en foco aparece resaltada de color naranja.

(**4**) **Controles de sincronización** y **de tempo** : definen si la cubierta marca el tempo maestro o si, por el contrario, se sincroniza con el tempo maestro. Los controles permiten además visualizar si la pista se encuentra desincronizada y ajustar el control tonal. Véase Controles de tempo y sincronización para más información al respecto.

(**4**) **Centro de la cubierta** : presenta los elementos y controla las características del tipo de cubierta seleccionado. Véanse Cubierta de pistas, Cubierta STEM, Cubiertas de remezcla y Entrada en vivo para más información al respecto.

(**5**) **Controles de bucleo** : activan el bucleo y definen su extensión. Véase Controles de bucleo para más información al respecto.

(**6**) **Panel avanzado** : este panel presenta en las cubiertas de pistas y en las cubiertas STEM una serie de controles para manejar los puntos de inserción y los bucleos. En las cubiertas de remezcla, el panel avanzado presenta distintos parámetros para ajustar individualmente las celdillas del sample. Véanse Panel avanzado y Panel avanzado de una cubierta de remezcla para más información al respecto.

(**7**) **Botón del panel avanzado** : muestra u oculta el panel avanzado en la parte inferior de las cubiertas **A** y **B** o de las cubiertas **C** y **D**. Simultáneamente, muestra u oculta el control de panorama estéreo de las cubiertas respectivas en el mezclador .

(**8**) **Controles de reproducción** : presenta los botones para reproducir la pista o ponerla en pausa, el botón de inserción **CUE** y los botones de los modos fluido y de reversa. Véase Controles de la reproducción para más información al respecto.

Cabecera de la cubierta

La cabecera de la cubierta muestra la información concerniente a la pista, el juego de remezclas o el archivo STEM (título, autor, etc.). La información desplegada se define en las preferencias del programa .



Cabecera de la cubierta

(**1**) **Ilustración de tapa** : muestra la ilustración de tapa del álbum de la pista.

(**2**) **Título de la pista** : muestra el título de la pista.

(**3**) **Nombre del artista** : muestra el nombre del artista.

(**4**) **Título del álbum** : muestra el título del álbum.

(**5**) **Duración de la pista** : muestra la duración de la pista.

(**6**) **Tiempo restante** : muestra el tiempo que resta hasta el final de la pista.

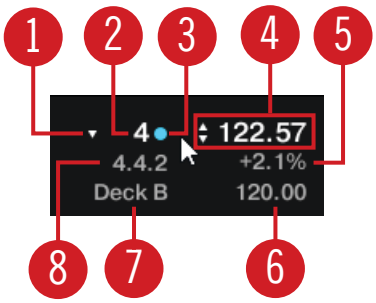
(**8**) **Tempo vigente** : muestra el tempo vigente en pulsos por minuto determinado por la posición del deslizante de tempo.

(**7**) **Tempo de diferencia** : refleja de manera porcentual la diferencia entre el tempo de la pista y el tempo establecido por el deslizante de tempo.

(**9**) **Tempo base** : indica el tempo original de la pista.

Visualizador de tempo en la cubierta de remezcla

La cabecera de la cubierta de remezcla muestra el valor de celeridad con algunos controles adicionales .



El visualizador de tempo de una cubierta de remezcla

(**1**) **Menú de cuantificación**: es un menú desplegable con distintos valores de cuantificación.

(**2**) **Valor de cuantificación** : muestra el valor de cuantificación vigente en la cubierta.

(**3**) **Habilitar cuantificación** : el punto habilita o deshabilita la cuantificación de la cubierta. Cuando la cuantificación está activada, el botón se enciende de color azul.

(**4**) **Tempo de la cubierta** : muestra el tiempo vigente en la cubierta. Arrastre el valor hacia arriba o abajo para cambiarlo. Un doble clic restablece el tempo original.

(**5**) **Tempo de diferencia**: indica la diferencia entre el tempo determinado por el deslizante de tempo y el tempo base.

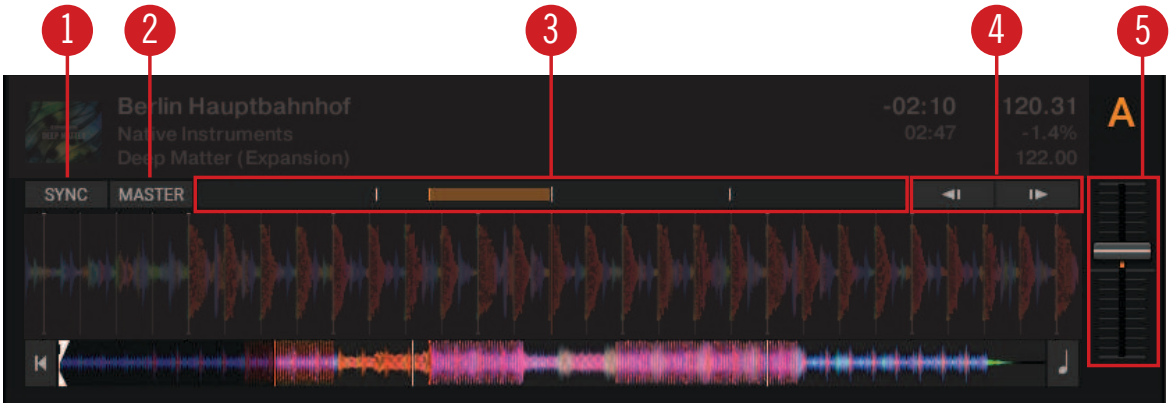
(**6**) **Tempo base** : indica el tempo original de de la cubierta de remezcla. Pulse un doble clic para ingresar otro valor.

(**7**) **Fuente de capturas** : señala la fuente seleccionada para la captura de samples al emplear aparatos controladores. Al pasar el puntero, aparece un botón de menú desplegable que abre una lista con las fuentes disponibles.

(**8**) **Conteo de pulsos** : marca la progresión del conteo interno de pulsos de la cubierta. Las funciones de sincronización y cuantificación se basan en este valor.

Controles de tempo y sincronización

Todas las cubiertas contienen los mismos controles de sincronización y de ajuste manual del .



Controles de sincronización y de tempo

(**1**) **SYNC** : sincroniza la pista con el tempo maestro.

(**2**) **MASTER** : asigna el tempo maestro a la cubierta.

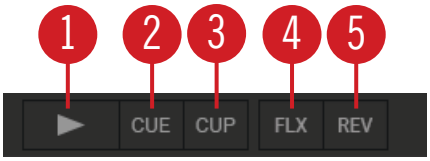
(**3**) **Medidor de fases** : representa visualmente el desajuste rítmico al sincronizar manualmente una pista con el tempo maestro o con el reloj maestro.

(**4**) **Botones de ajuste** : permiten corregir el desfase rítmico de los pulsos al sincronizar manualmente una pista con el tempo maestro o con el reloj maestro. La flecha izquierda desacelera el tempo ligeramente y la flecha derecha lo acelera.

(**5**) **Deslizante de tempo** : permite incrementar o disminuir el tempo de la pista de la cubierta respectiva.

Controles de la reproducción

Todos los tipos de cubierta presentan los mismos controles utilizados para la reproducción de las pistas en el modo de reproducción interna de TRAKTOR .



Los controles de la reproducción

(**1**) **Reproducir/Pausa** : inicia o pone en pausa la ejecución de la cubierta.

(**2**) **CUE** : según el estado de la reproducción, este botón permite poner un punto de inserción o saltar hasta el punto previamente insertado en la pista. Para más información sobre las inserción de puntos, véase.

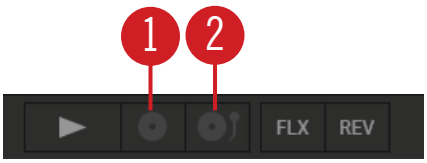
(**3**) **CUP**(CUE/Reproducir) : salta hasta la posición marcada por el punto de inserción vigente para iniciar la reproducción desde ese lugar. La reproducción se inicia al soltar el botón.

(**4**) **FLX** : habilita el modo Flux en la cubierta. Para más detalles sobre el modo Flux, véase Trabajar con botones de acceso directo y el modo Flux.

(**5**) **REV** : habilita el modo de reversa y el modo Flux. Para más detalles sobre el modo de reversa, véase Trabajar con botones de acceso directo y el modo Flux.

Controles Scratch

Cuando el modo de reproducción de una cubierta está puesta en el modo Scratch Control, los botones **CUE** y **CUP** son reemplazados por los botones del modo absoluto y del modo relativo.



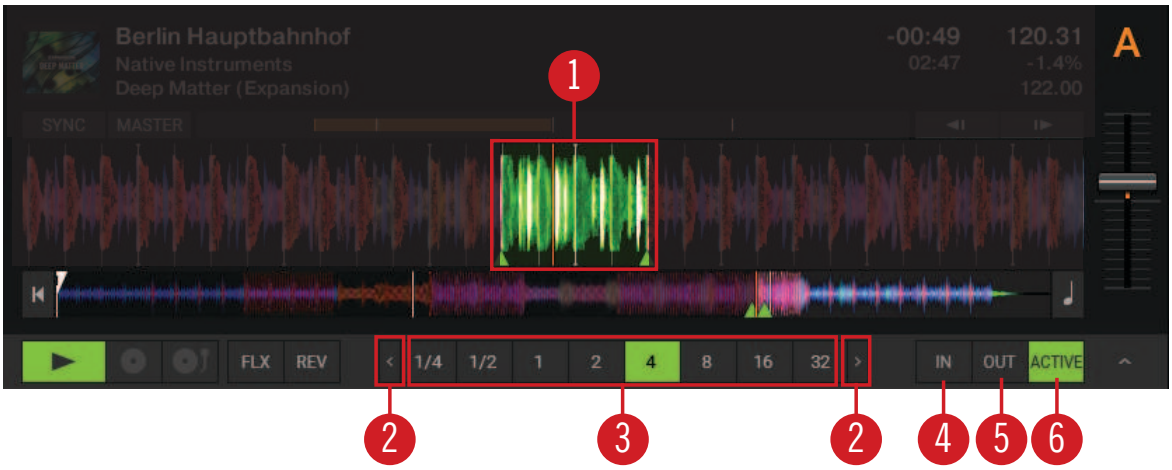
Controles de la reproducción en el modo Scratch

(**1**) **Modo relativo** : habilita el modo relativo para controlar la cubierta con vinilos o CD de código de tiempo.

(**2**) **Modo absoluto** : habilita el modo absoluto para controlar la cubierta con vinilos o CD de código de tiempo.

Controles de bucleo

Las funciones de bucleo permiten repetir de manera creativa distintas partes de la pista .



Los controles de bucleo

(**1**) **Bucle activo** : cuando el bucleo se encuentra activado, la parte repetida aparece resaltada de color verde sobre la onda y sobre la tira.

(**2**) **Botones de flecha** : las flechas permiten recorrer los valores de duración que puede tener la repetición. Si la duración seleccionada no se encuentra visible, la flecha correspondiente se encenderá de manera intermitente.

(**3**) **Extensión del bucleo** : determinan la duración del bucleo.

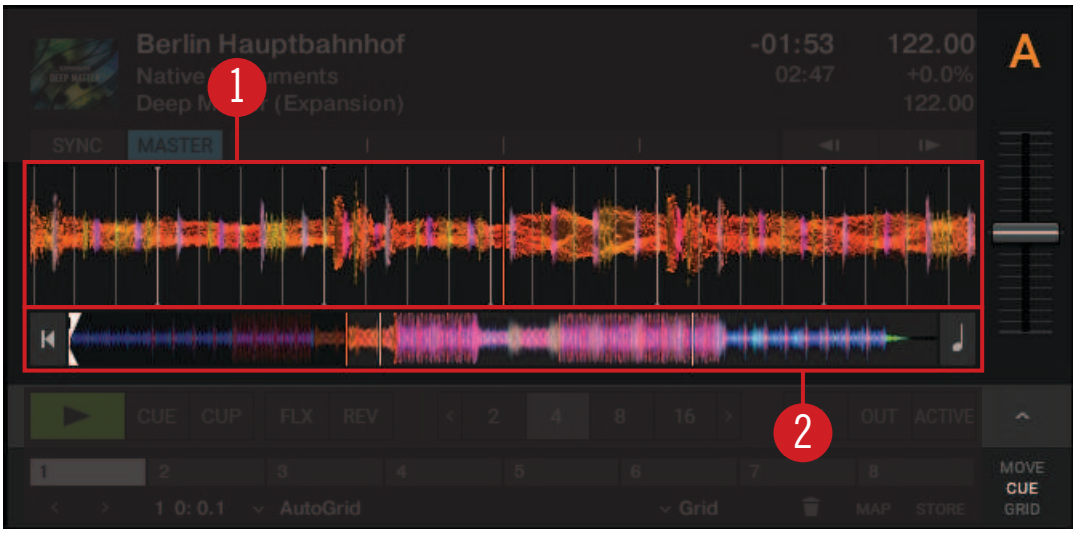
(**4**) **IN** : marca el inicio de la repetición.

(**5**) **OUT** : marca el fin de la repetición. El bucleo se habilita cuando la posición de la reproducción alcanza la parte marcada y el botón de **ACTIVE** quedará activado.

(**6**) **ACTIVE** : habilita o deshabilita el bucleo. Cuando está habilitado, el botón se enciende de color verde.

6.4.2. Cubierta de pistas

La cubierta de pistas de TRAKTOR es el equivalente de un tocadiscos de vinilos o CD empleado para reproducir pistas convencionales en un montaje clásico de mezcla. Además de los elementos comunes a todas las cubiertas, una cubierta de pistas presente en su parte central los siguientes :



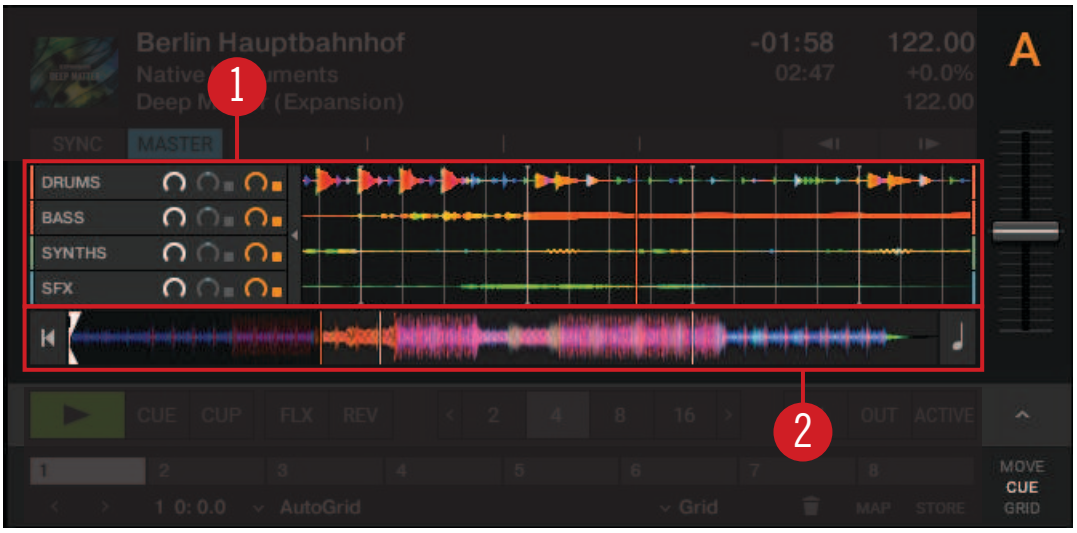
Cubierta de pistas

(**1**) **Visualizador de la onda** : representa la onda de sonido de la pista cargada. Los matices de color brillante representan las frecuencias altas mientras que los matices oscuros representan las frecuencias bajas. También muestra las líneas demarcadoras de la retícula rítmica. Al pasar el cursor sobre el visualizador, aparecen a la derecha controles para acercar o alejar la imagen.

(**2**) **Tira de visualización** : la tira permite ver la onda en su totalidad, con sus puntos de inserción y marcadores de bucleo. Al cliquear sobre la tira es posible acceder directamente hasta cualquiera de los lugares señalados. La tira presenta también un control de protección tonal.

6.4.3. Cubierta STEM

La cubierta STEM funciona de manera similar a un cubierta de pistas; sin embargo, el visualizador de la onda ofrece las correspondientes subdivisiones para visualizar la onda de cada subpista :



Cubierta STEM

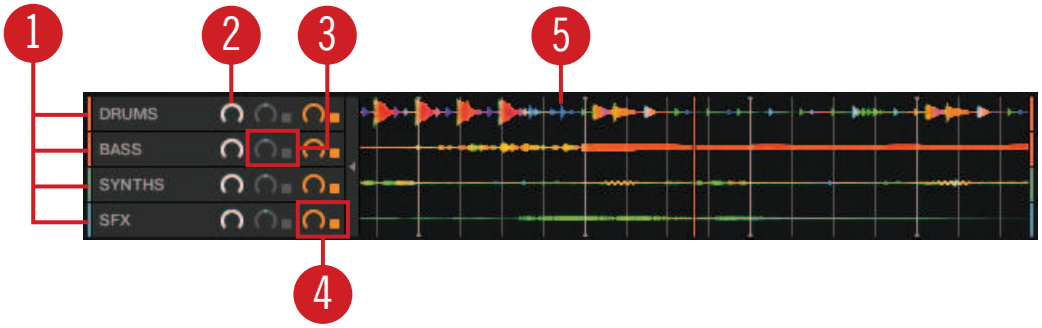
(**1**) **Onda multipista** : representa la onda de cada componente del archivo STEM, con controles individuales de volumen, filtro y efectos. Los matices de color brillante representan las frecuencias altas mientras que los matices oscuros representan las frecuencias bajas.

Para más información sobre la onda multipista, véase Onda multipista.

(**2**) **Tira de visualización** : la tira permite ver la onda en su totalidad, con sus puntos de inserción y marcadores de bucleo. Al cliquear sobre la tira es posible acceder directamente hasta cualquiera de los lugares señalados. La tira presenta también un control de protección tonal.

Onda multipista

El visualizador de la onda multipista muestra las ondas de las partes que componen la pista y brinda controles individuales de volumen, filtrado y efectos .



Onda multipista

(**1**) **Canales STEM 1** - **4** : cada fila representa un canal STEM y lleva por nombre el componente musical individualizado.

(**2**) **Volumen** : cada canal presenta un control para el ajuste del volumen. Utilice el botón de flecha para ocultar el área.

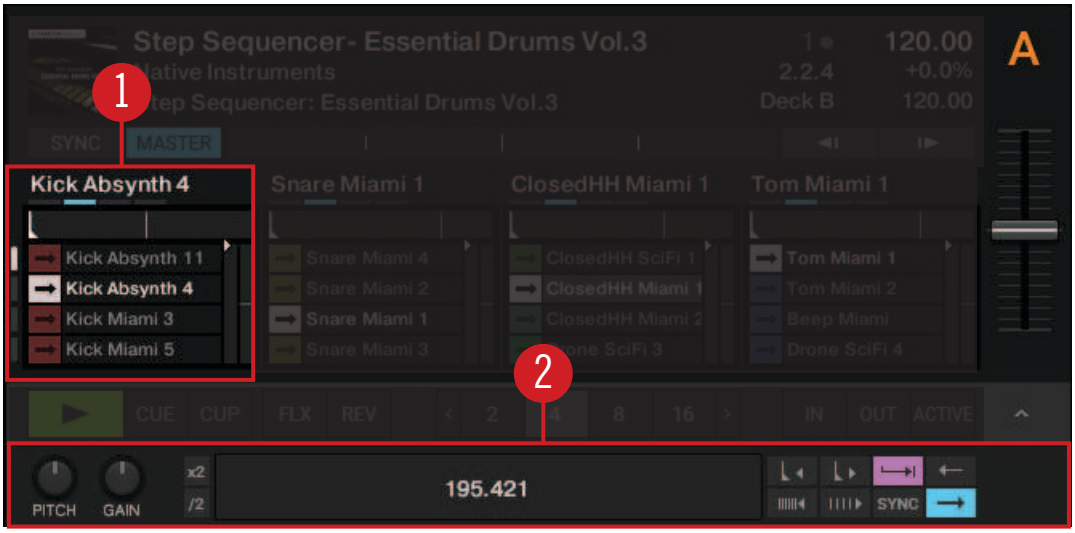
(**3**) **Filtro** : cada cana presenta controles de filtrado. El botón activa el filtro y la perilla determina la proporción correspondiente.

(**4**) **Envío FX** : cada canal cuenta con controles de envío a efectos. El botón habilita el envío a efectos de ese canal y la perilla determina la proporción enviada.

(**5**) **Onda** : cada canal aparece con su propio color y muestra la onda de la parte correspondiente. La retícula rítmica también aparece representada.

6.4.4. Cubiertas de remezcla

Además de los controles comunes, las cubiertas de remezcla presenta en su zona central los siguientes elementos :



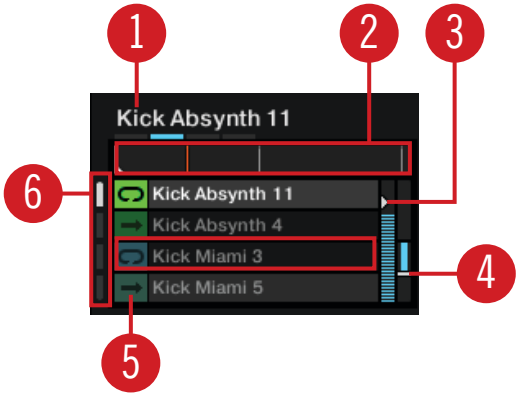
Cubierta de remezcla

(**1**) **Sección de samples** : una cubierta de remezcla presenta cuatro secciones para alojar los samples y los controles correspondientes. Véase Sección de samples para más información al respecto.

(**2**) **Panel avanzado** : el panel avanzado presenta paneles de trabajo de carácter específico. Véase Panel avanzado de una cubierta de remezcla para más información al respecto.

Sección de samples

Una sección de samples se compone de los siguientes elementos :



Sección de samples

(**1**) **Título del sample** : muestra el título del sample cargado en el reproductor de la sección.

(**2**) **Reproductor de la sección** : muestra la onda del sample cargado. El desplazamiento de una línea roja señala la posición de la reproducción. Al pasar el ratón sobre el reproductor, se puede activar o desactivar el botón de silenciamiento.

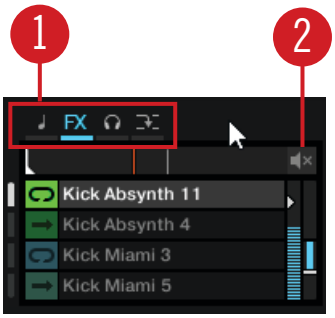
(**3**) **Volume** : ajusta el volumen de la sección de samples. Este control se aplica de manera posterior al ajuste individual de ganancia del panel avanzado.

(**4**) **Filtro** : aplica un filtro de graves y de agudos a los samples de la sección. Mueva la barra hacia abajo para los graves y hacia arriba para los agudos.

( ) **Celdilla del sample** : cada celdilla permite alojar un sample.

(**5**) **Indicar de reproducción** : indica si la celdilla se ejecuta de corrido o de manera bucleada. Pulse este símbolo para accionar el sample.

(**6**) **Selector de la página** : selecciona la página de samples respectiva.



El cursor sobre una sección de samples

(**1**) **Parámetros de la sección de samples** : cada sección presenta cuatro parámetros. Al poner el cursor sobre el reproductor de samples o sobre el título del sample aparecen los parámetros siguientes:

- **Protección tonal** : permite independizar el tono de la velocidad. Este control debe activarse para ajustar el tono de la celdilla en el panel avanzado. De lo contrario, el tono de la celdilla se relaciona directamente con el tempo de la cubierta.
- **FX** : direcciona la sección a través de la unidad de efectos asignada en el mezclador a la cubierta de remezclas.
- **Monitorización** : direcciona la sección a la salida de monitorización del mezclador para su supervisión a través de los auriculares.
- **Modo Punch** : al accionar un sample, su posición queda fijada en la línea métrica interna de la cubierta de remezcla.

(**2**) **Silenciamiento**: activa o desactiva el silenciamiento de la sección de samples.

6.4.5. Entrada en vivo

Una cubierta de entrada en vivo permite direccionar señales de audio de fuentes externas hacia la mezcla de TRAKTOR. La cubierta de la entrada en vivo no presenta controles .



Entrada en vivo

6.4.6. Panel avanzado

En la cubierta de pista y en la cubierta STEM, el panel avanzado presenta los controles para el manejo de bucleos y puntos de inserción, y para el ajuste de la retícula rítmica de las pistas. En la cubierta de remezcla, el panel avanzado presenta distintos parámetros para ajustar individualmente las celdillas de los samples . Para más información sobre el panel avanzado de una cubierta de remezcla, véase Panel avanzado de una cubierta de remezcla.



El panel avanzado

(**1**) **Botón del panel** : abre o cierra a un mismo tiempo el panel avanzado en la parte inferior de las cubiertas **A** y **B**, o **C** y **D**, respectivamente. En el mezclador, muestra u oculta los controles del panorama estéreo de la cubiertas **A** y **B** o **C** y **D**, respectivamente.

El botón del panel avanzado solo está disponible en las dos vistas más grandes (vista completa y vista avanzada).

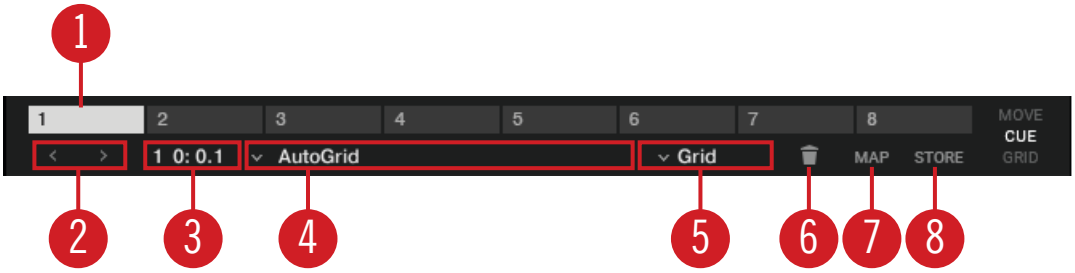
(**2**) **Selector de paneles** : selecciona los paneles avanzados: **MOVE**, **CUE** y **GRID**.

- **CUE** : ofrece ocho botones numerados para identificar puntos de inserción o de inicio de bucleo. Presenta además controles suplementarios para el manejo de los puntos de inserción. Véase Trabajar con puntos de inserción para más información al respecto.

- **MOVE** : brinda opciones para mover el bucle activo dentro de la pista y efectuar saltos en la reproducción según un número de pulsos determinado. Véase Trabajar con bucles para más información al respecto.
- **GRID** : permite ajustar la retícula rítmica, los marcadores rítmicos y el tempo guardado de la pista. Véase Corregir la retícula rítmica para más información al respecto.

Panel avanzado — CUE

Brinda acceso directo a ocho puntos de inserción o de inicio de bucleo, y controles para manejar los puntos de inserción . Véanse Trabajar con botones de acceso directo y el modo Flux, Trabajar con puntos de inserción y Trabajar con bucles para más información al respecto.



Panel avanzado – el panel de inserciones

(**1**) **Accesos directos 1**- **8** : permiten establecer marcadores e inicios de bucleo a lo largo de una pista.

(**2**) **Anterior** / **Siguiente** : permiten saltar hasta el punto anterior o siguiente insertado en la pista.

(**3**) **Posición de la inserción** : muestra la posición temporal del punto de inserción dentro de la pista en minutos, segundos y milisegundos.

(**4**) **Lista de inserciones** : permite seleccionar un punto de inserción dentro de la lista.

(**5**) **Tipos de inserción** : es el menú con los distintos tipos de inserción posibles.

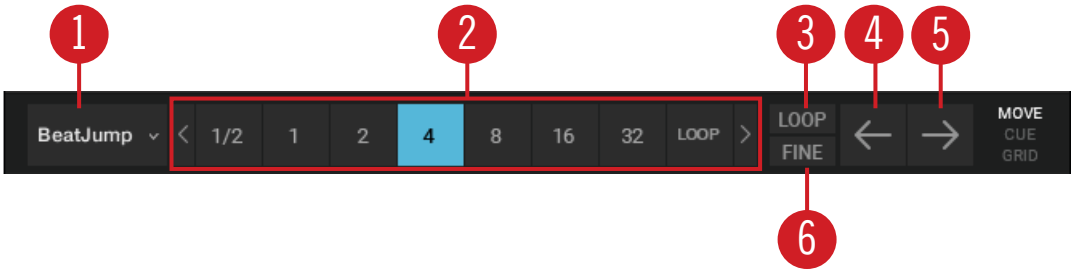
(**6**) **Borrar inserción** : borra la inserción seleccionada.

(**7**) **MAP**: : habilita la asignación de las inserciones. Cuando el mapeo está habilitado, al presionar un botón de acceso directo la inserción queda asignada a dicho botón

(**8**) **STORE** : guarda el punto de inserción y lo asigna al siguiente botón de acceso directo que se encuentra libre.

Panel avanzado — MOVE

Esta sección brinda distintas opciones para mover la zona bucleada dentro de la pista y para efectuar saltos en la reproducción . Véase Trabajar con bucles para más información al respecto.



Panel avanzado – el panel de desplazamientos

(**1**) **Menú de modos** : selecciona el tipo de desplazamiento. Las opciones posibles son **Beat-Jump**, **Loop**, **Loop In** y **Loop Out**.

(**2**) **Medidas del desplazamiento** : selecciona los pulsos de distancia del desplazamiento.

(**3**) **Modo LOOP** : selecciona una distancia de desplazamiento igual a la extensión establecida para el bucleo.

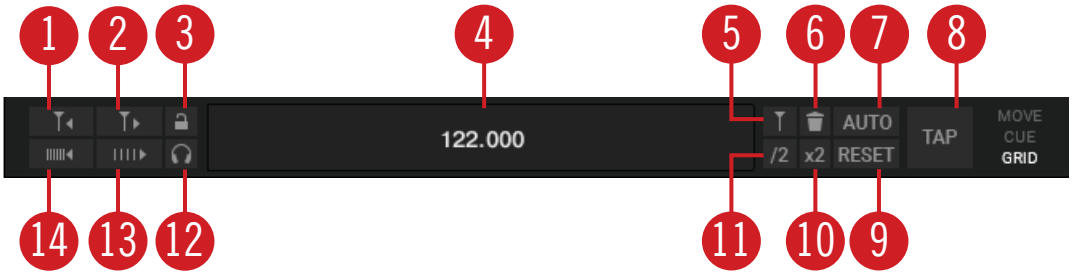
(**4**) **Retroceder** : permite retroceder por la pista según la medida establecida.

(**5**) **Avanzar** : permite avanzar a través de la pisa según la medida establecida.

(**6**) **Modo FINE** : permite definir distancias más precisas. Utilice este modo para efectuar desplazamientos más detallados.

Panel avanzado — GRID

Este panel permite el ajuste de la retícula rítmica, los marcadores rítmicos y el tempo guardado de la pista . Véase Corregir la retícula rítmica para más información al respecto.



Panel avanzado – el panel de la retícula rítmica

(**1**) **Atrasar líneas** : atrasa las líneas de demarcación de la retícula.

(**2**) **Adelantar líneas**: : adelanta las líneas de demarcación de la retícula.

(**3**) **Incrementar PPM** : permite incrementar de manera detallada el valor de pulsos por minuto. Como resultado, la retícula rítmica se estrecha.

(**4**) **Disminuir PPM** : permite disminuir de manera detallada el valor de pulsos por minuto. Como resultado, la retícula rítmica se expande.

(**3**) **Protección del análisis** : protege contra cambios el valor rítmico de la pista.

(**4**) **Tac cronométrico** : habilita un tac audible de metrónomo para facilitar la alineación de la retícula rítmica durante la reproducción. En el modo del mezclador interno, el tac se escucha sobre la señal que se monitoriza a través de los auriculares. En el modo del mezclador externo, el tac se escucha a través del canal de la cubierta cuando el botón de los auriculares del mezclador interno está activado.

(**5**) **Visualizador PPM** : muestra el valor vigente de pulsos por minuto de la pista. Para editar el valor, pulse un doble clic e ingrese el valor deseado.

(**6**) **Poner línea** : pone una línea de demarcación sobre la posición vigente en la pista.

(**7**) **Borrar línea** : borra la última línea de demarcación establecida.

(**8**) **/2** : divide por dos el valor del visualizador PPM.

(**9**) **x2**: : multiplica por dos el valor del visualizador PPM.

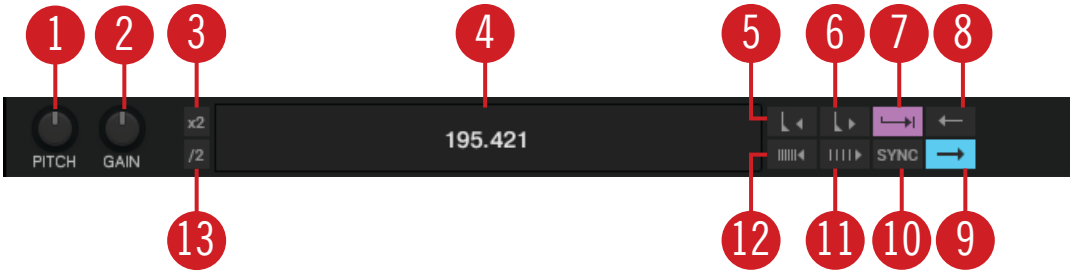
(**10**) **AUTO** : calcula el valor de pulsos por minuto de la pista y ajusta una retícula rítmica de manera correspondiente. Esta función solo trabaja en pistas analizadas previamente.

(**11**) **RESET** : recalcula y restablece el valor de pulsos por minuto.

(**12**) **TAP**: : pulse rítmicamente el botón para ingresar un valor de pulsos por minutos basado en esta acción. El tempo se ajusta automáticamente tras la cuarta pulsación.

6.4.7. Panel avanzado de una cubierta de remezcla

Los samples de las celdillas presentan un juego de parámetros manejable desde el panel avanzado de la cubierta de remezcla. El botón del panel avanzado solo aparece disponible en las dos vistas más grandes (vista completa y vista avanzada).



Panel avanzado de una cubierta de remezcla

(**1**) **PITCH**: ajusta el tono del sample en semitonos.

(**2**) **GAIN**: ajusta la ganancia del sample.

(**3**) **x2**: multiplica por dos el tempo del sample.

(**4**) **Visualizador de PPM**: muestra el valor de pulsos por minuto del sample. Para editar el valor, pulse un doble clic e ingrese el valor deseado.

(**5**) **Mover retícula a la izquierda**: desplaza la retícula rítmica de la celdilla hacia la izquierda.

(**6**) **Mover retícula a la derecha**: desplaza la retícula rítmica de la celdilla hacia la derecha.

(**7**) **Accionador de la reproducción**: al activarse (modo **enganchado**), el sample sigue su ejecución tras soltar el botón del ratón, hasta llegar a su fin (si es un sample sencillo) o hasta que es detenido por otros medios (p. ej., al accionar otro sample de la misma sección).

El otro modo de reproducción, es el modo **sostenido**. Bajo este modo, el sample suena solo al mantener presionado el botón del ratón. Al soltar el botón, el sample detiene su ejecución.

(**8**) **Reproducción invertida**: activa la ejecución invertida de la celdilla.

(**9**) **Tipo de reproducción**: determina si el sample se detiene al llegar a su fin o se repite de manera indefinida. Cuando el sample se ejecuta de manera sencilla (la flecha), se detiene al llegar a su fin. Cuando se ejecuta como bucle (la flecha circular), el sample se repite indefinidamente.

(**10**) **SYNC**: determina si el sample se sincroniza con el tempo de la cubierta. Cuando SYNC está encendido, el tempo del sample (valor de PPM) coincide con el de la cubierta. Cuando SYNC está apagado, el sample se ejecuta con su velocidad original.

(**11**) **Incrementar PPM**: aumenta el valor de pulsos por minuto de manera detallada. Como resultado, la retícula rítmica se expande.

(**12**) **Disminuir PPM**: disminuye el valor de pulsos por minuto de manera detallada. Como resultado, la retícula se estrecha.

(**13**) **/2**: divide por dos el tempo del sample.

6.5. Mezclador

El mezclador es el centro de TRAKTOR y permite controlar y modular las señales de audio de las cubiertas antes de su envío a la salida general .



El mezclador

(**1**) **Canal del mezclador** : los canales del mezclador presentan los controles para ajustar el volumen y modular la frecuencia de las señales de audio. Además pueden recibir los efectos de las unidades FX y supervisar el audio a través de los auriculares. Véase Canal del mezclador para más información al respecto.

(**2**) **Control de la transición** : lleva a cabo la transición entre canales. Véase Control de la transición para más información al respecto.

(**3**) **Mix** : determina la proporción entre la señal principal y la señal monitorizada.

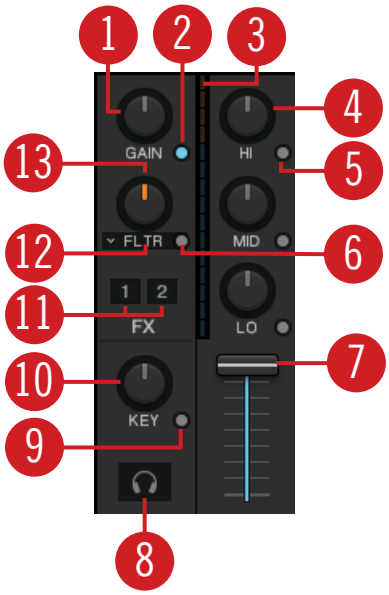
(**4**) **Vol**: ajusta el volumen de los auriculares.

(**5**) **AUX** : ajusta el volumen de la entrada auxiliar (empleada para señales externas como las de un micrófono). Véase AUX Control para más información al respecto.

El mezclador muestra más o menos controles según el modo de mezcla y la vista empleada. Si TRAKTOR trabaja con el modo de mezcla externo, el crossfader y los controles de los auriculares aparecen deshabilitados.

6.5.1. Canal del mezclador

Un canal del mezclador contiene los controles para ajustar el volumen y modular la frecuencia de la señal de audio. Además pueden recibir los efectos de las unidades FX y mandar la señal al canal de la monitorización para su supervisión a través de los auriculares .



Un canal del mezclador

(**1**) **GAIN** : ajusta el volumen antes de su paso por el deslizante de volumen. La perilla de **GAIN** se muestra solo en los diseños y vistas más grandes.

(**2**) **Botón de activación (GAIN)**: : habilita la disponibilidad del la perilla de **GAIN**. Cuando la ganancia está deshabilitada, no es posible ajustar el volumen previo al deslizante de volumen

(**3**) **Medidor de volumen** : señala el volumen vigente en el canal mezclador. Indica además si la señal sufre distorsión.

(**4**) **Ecualización (HI, MID, LOW)** : ajusta el rango respectivo de frecuencias de la señal.

(**5**) **Botones de supresión (HI, MID, LOW)** : suprime el rango respectivo de frecuencias de la señal.

(**6**) **Botón de activación(FX)** : habilita o deshabilita los efectos del mezclador.

(**7**) **Deslizante del canal**: : este deslizante permite ajustar el volumen del canal.

(**8**) **Botón de auriculares** : permite enviar la señal de audio al canal de monitorización para su supervisión a través de los auriculares. Para hacer uso de esta función es necesario contar con un dispositivo de audio multicanal. Este botón aparece cuando las cubiertas muestran su diseño completo. Véase Emplear el canal de monitorización en la mezcla para más información al respecto.

(**9**) **KEY (botón)**: : protege la tonalidad de la cubierta.

(**10**) **KEY (perilla)** : ajusta la tonalidad de la pista sin afectar su tempo.

(**11**) **FX** : estos botones permiten asignar las unidades FX al canal del mezclador.

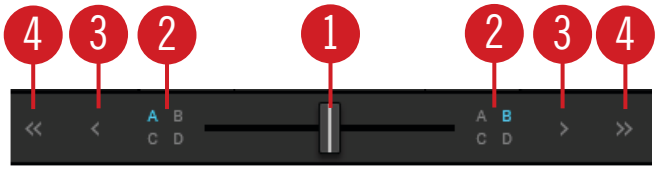
(**12**) **Menú de efectos del mezclador** : permite seleccionar cuatro efectos de mezcla además del filtrado.

(**13**) **Perilla de intensidad FX** : ajusta la intensidad del filtro o del efecto seleccionado.

(**17**) **PAN** : ajusta el balance estereofónico del canal. La perilla de **PAN** aparece visible cuando el panel avanzado de las cubiertas se encuentra abierto.

6.5.2. Control de la transición

Los controles de la transición permiten efectuar transiciones imperceptibles entre los distintos canales .



Controles de la transición

(**1**) **Crossfader** : este deslizante permite llevar a cabo la transición entre cubiertas. La curva de desempeño del crossfader se ajusta en las preferencias.

(**2**) **Botones de asignación** : permiten asignar los canales del mezclador a la posición izquierda o derecha del crossfader.

(**3**) **Deslizar a izq/ der** : permite mover el deslizante gradualmente hacia un extremo u otro.

(**4**) **Deslizamiento automático izq/ der** : activa el deslizamiento automático del crossfader de un extremo al otro.

6.6. Buscador

El buscador de TRAKTOR posibilita la carga de pistas en las cubiertas y brinda una serie de herramientas para organizar la colección de pistas .



El buscador

(**1**) **Reproductor de avances** : permite escuchar la pista antes de su carga en la cubierta. Véase Vista previa de las pistas en el buscador para más información al respecto.

(**2**) **Campo de búsqueda** : lleva a cabo búsquedas según la propiedad ingresada. Véase Buscar la música para más información al respecto.

(**3**) **Directorio del buscador** : muestra el contenido de la carpeta seleccionada:

- **Track Collection** : muestra el contenido importado a la colección de pistas. Las pistas se ordenan automáticamente según el artista (**Artist**), el lanzamiento (**Release**), el sello discográfico (**Label**) o el género musical (**Genre**).
- **Playlists** : contiene todas las listas de reproducción de TRAKTOR.
- **Explorer** : permite buscar pistas guardadas en el disco duro. También presenta una carpeta de almacenamiento (**Archive**) que guarda el historial de las listas de reproducción.
- **Audio Recordings** : es la carpeta que guarda las grabaciones realizadas con el grabador **AUDIO RECORDER**.
- **iTunes** : abre la biblioteca de iTunes y sus listas de reproducción.
- **History** : contiene el historial de las últimas listas de reproducción.
  Cada historial lleva una marca de tiempo y contiene columnas adicionales que indican la hora de inicio (**Start-Time**), la duración **Duration** o la cubierta empleada (**Deck**), e información suplementaria que permite saber cuándo y cómo fueron ejecutadas esas pistas.

(**4**) **Ilustración de tapa** : muestra la ilustración de tapa de la pista seleccionada en la lista de pistas.

(**5**) **Barra de estado** : muestra el progreso del análisis de una pista, diversos mensajes de error y el estado general de TRAKTOR.

(**6**) **Lista de pistas** : muestra las pistas de la fuente seleccionada (carpeta, lista de reproducción, resultados de una búsqueda o de propiedades específicas).

(**7**) **Favoritos** : es una sección de acceso directo a las carpetas y listas de reproducción favoritas.

7. SINCRONIZACIÓN AUTOMÁTICA DE LAS CUBIERTAS

Este capítulo presenta el resumen de las funciones de sincronización automática de TRAKTOR.

Una de las principales características de TRAKTOR es la sincronización automática de pistas. Tras cargar las pistas en las cubiertas, es posible sincronizarlas con la función de **SYNC**. El tempo de la pista sincronizada se ajusta al tempo de la pista que funge como tiempo maestro (p. ej., la pista que está sonando). Para lograr esto, TRAKTOR emplea el tempo y la información rítmica provista por las retículas de las pistas. Los samples y los efectos de perduración temporal se sincronizan automáticamente con el tempo maestro.

7.1. Retícula rítmica

TRAKTOR analiza las pistas para obtener una información rítmica confiable. Este análisis determina el tempo (en pulsos por minuto) y la posición de los pulsos. El resultado es una retícula rítmica (Beat-Grid). Cada una de las pistas de TRAKTOR presenta una retícula rítmica específica.

7.2. Tempo maestro y Reloj maestro

El **Tempo maestro** es el tiempo de referencia con el cual se sincronizan las pistas. Al habilitar la función de **SYNC** de una cubierta, TRAKTOR sincroniza la pista con el tempo maestro. El tempo maestro puede provenir de una cubierta o del **Reloj maestro**. Cuando el reloj maestro brinda el tempo maestro, representa el tempo global de referencia con el cual se sincronizan todas las pistas. El tempo maestro no tiene que ser necesariamente el mismo a lo largo de toda la mezcla, pero en un momento dado solo puede haber uno y solo un tempo maestro.

7.3. Asignación automática del tempo maestro

TRAKTOR asigna el tempo maestro automáticamente con la función **AUTO** del panel del control maestro. Al mezclar pistas con la función de sincronización, la cubierta sincronizada automáticamente asume el nuevo tempo maestro cuando la pista con el tempo maestro vigente llega a su fin o es detenida manualmente. Esto continua así mientras no exista otra pista sincronizada al tempo maestro. Finalmente, cuando la pista con el tempo maestro deja de sonar, el reloj maestro asume el nuevo tempo maestro y el botón MASTER del panel de control quedará encendido.

El modo **AUTO** se encuentra activado por defecto.

8. TUTORIALES SOBRE EL USO BÁSICO

Este capítulo presenta el empleo básico de las funciones de importación, búsqueda, escucha previa de pistas y su carga en las cubiertas. Los tutoriales brindan también los rudimentos para realizar una mezcla, emplear ecualización y accesos directos, y aplicar los efectos del mezclador.

8.1. Importar música a la colección de pistas

La manera más conveniente de poner pistas en la colección de pistas de TRAKTOR es con arrastre:

- Arrastre los archivos musicales desde su ubicación en el ordenador hasta la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador de TRAKTOR.
  TRAKTOR analiza los metadatos de los archivos y luego ubica los archivos dentro de la colección de pistas.

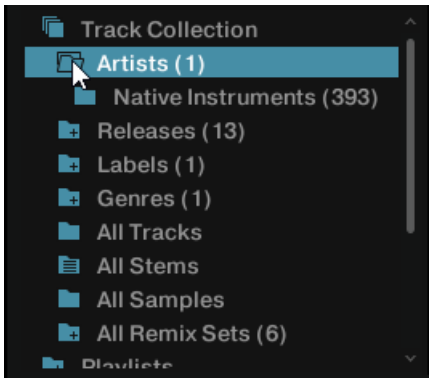
8.2. Buscar la música

El buscador permite hallar fácilmente las pistas deseadas. Puede tanto recorrer las subcarpetas bajo el directorio de **Track Collection** como llevar a cabo una búsqueda textual en el campo de búsqueda .

8.2.1. Recorrer carpetas en el directorio del buscador

Para recorrer las carpetas presentes en el directorio del buscador :

1. En el directorio del buscador, expanda la carpeta de **Track Collection** para visibilizar las subcarpetas.
2. Expanda la subcarpeta de la categoría que desea explorar (p. ej., **Artists**).



3. Seleccione la subcarpeta del artista buscado (p. ej., **Native Instruments**).
   La lista de pistas muestra todo el contenido musical del artista seleccionado.
4. En la lista de pistas, busca la pista de su agrado.
5. Arrastre la pista hasta la cubierta **A** para cargarla.
   TRAKTOR analiza la pista para calcular su tempo en pulsos por minuto y crear la retícula rítmica y la onda de sonido.

8.2.2. Llevar a cabo una búsqueda por palabras

La búsqueda textual puede llevarse a cabo tanto en un lista de reproducción como en la colección de :

1. Pulse un clic en el campo de búsqueda.
2. Escriba la palabra relacionada con la pista que desea encontrar. Puede ingresar el nombre de la pista, el artista o alguna otra categoría de interés.
   Al ingresar las primeras letras, la lista de pistas va actualizando su contenido automáticamente.



3. Presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador.
   La lista de pistas presenta ahora toda la música coincidente con la palabra ingresada.

8.2.3. Vista previa de las pistas en el buscador

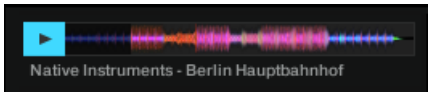
El buscador de TRAKTOR cuenta con un reproductor de avances para prever las pistas antes de cargarlas en una cubierta, sin alterar la reproducción vigente.



Para usar el reproductor de avances deberá asignar una salida a "Output Preview" (modo del mezclador externo) o a "Output Monitor" (modo del mezclador interno). Estas opciones se encuentran en la ficha de **Output Routing** de las preferencias .

Para escuchar una pista en el reproductor de avances:

1. Arrastre una pista de la lista del buscador hasta el reproductor de avances.



   La tira de visualización aparece representada.
2. Pulse el botón de reproducir para iniciar la escucha.
3. Pulse en el interior de la tira para salta hasta la posición deseada.
4. Pulse otra vez el botón de reproducción para detener la pista.

8.3. Cargar música en las cubiertas

Para cargar una pista, archivo STEM o juego de remezclas en un cubierta, puede arrastrar el elemento hasta la cubierta deseada o emplear el menú contextual .

Cargar música vía arrastre

- Arrastre la música seleccionada desde la lista de pistas hasta la cubierta que desea emplear.
  TRAKTOR analiza la pista para calcular su tempo en pulsos por minuto y crear la retícula rítmica y la onda de sonido correspondientes. Según la pista seleccionado, la cubierta cambia su tipo de manera consecuente, por ejemplo en una cubierta STEM. La información de la pista aparece visible en la cabecera de la cubierta.

Cargar música desde el menú contextual del buscador

1. En la lista de pistas, pulse una pista con el botón secundario para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción de carga de la cubierta que desea emplear, por ejemplo **Load into Track Deck A**.
   TRAKTOR analiza la pista para calcular su tempo en pulsos por minuto y crear la retícula rítmica y la onda de sonido.



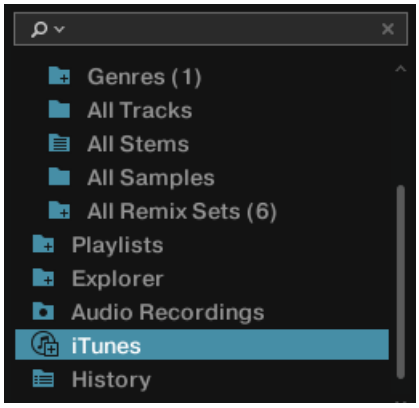
Las opciones del menú varían según la música seleccionada. Por ejemplo, al pulsar con el botón derecho sobre un juego de remezcla, el menú muestra **Load into Remix Deck A**. Sin embargo, si ninguna de las cubiertas es una cubierta de remezcla, el menú no presenta opciones de carga. Los mismo ocurre si se trata de un archivo STEM.

8.3.1. Cargar pistas desde la biblioteca de iTunes

La biblioteca y listas de reproducción de iTunes pueden cargarse directamente en TRAKTOR. La carpeta de iTunes del directorio del buscador permite acceder a la biblioteca y listas de reproducción de iTunes. Las funciones de edición no están disponibles.

Para cargar una pista desde la biblioteca de iTunes:

1. Seleccione la carpeta de iTunes en el directorio del buscador para que su contenido aparezca en la lista de pistas. Pulse un doble clic para expandir la carpeta.



2. Recorra la lista de pistas o la lista de reproducción para dar con la pista buscada.
3. Arrastre la pista hasta la cubierta que desea emplear.

8.4. Mezclar las primera dos pistas

En esta sección vamos a mezclar las primeras dos pistas empleando las cubiertas **A** y **B**. Primeramente, prepararemos el mezclador ajustando los elementos de control para mezclar de la Cubierta **A** a la **B**. Luego, cargaremos la primera pista en la cubierta **A** y comenzaremos el procedimiento paso a paso .

8.4.1. Condiciones previas

1. Ponga el crossfader en su extremo izquierdo.



2. Asigne el canal A del mezclador a la posición izquierda del crossfader.



3. Asigne el canal B del mezclador a la posición derecha del crossfader.



4. Ponga el deslizante del canal A en la posición máxima.
5. Ponga el deslizante del canal B en la posición máxima.
6. Ajuste la perilla de **MAIN** en la posición central, a 0.0 dB.
7. Ponga el volumen del sistema de audio o de los altavoces a mínimo.

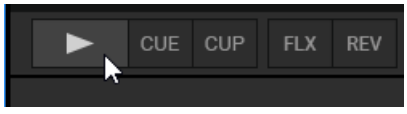
8.4.2. Cargar la primera pista en la cubierta A

1. En la colección de pistas, busque la pista de su agrado, por ejemplo la pista demo **Berlin Hauptbahnhof** de Native Instruments.
2. Arrastre la pista hasta la cubierta A para cargarla.
   TRAKTOR analiza la pista para calcular su tempo y crear la retícula rítmica y la onda de sonido correspondientes.

8.4.3. Iniciar la reproducción de la cubierta A

Para iniciar la reproducción de la cubierta de pistas **A**:

1. Pulse un clic sobre el botón de reproducir.



   La onda de la pista comienza a moverse y las luces del medidor de volumen del canal y del medidor de volumen de **MAIN** se encienden de manera correspondiente.
2. Lentamente aumente el volumen de los altavoces hasta alcanzar un nivel moderado.
   La pista se puede escuchar ahora a través de los altavoces.

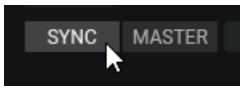
8.4.4. Cargar la segunda pista en la cubierta B

1. En la colección de pistas, busque otra pista con de su agrado, por ejemplo **Lisa**.
2. Arrastre la pista hasta la cubierta B para cargarla.
   TRAKTOR analiza la pista para calcular su tempo y crear la retícula rítmica y la onda de sonido correspondientes.

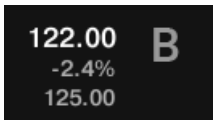
8.4.5. Sincronizar el tempo de las pistas

Para sincronizar el tempo de ambas pistas:

- Pulse el botón de **SYNC** de la cubierta **B**.



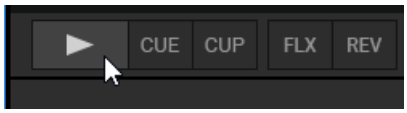
El tempo de ambas pistas quedó sincronizado y la cabecera de las cubiertas muestra el mismo tempo en pulsos por minuto. Por su parte, el deslizante de tempo de la cubierta **B** se desplazó de manera consecuente y el botón de **SYNC** quedó encendido.



8.4.6. Iniciar la reproducción de la segunda pista

Cuando la reproducción de la pisa de la cubierta **A** está casi por terminar, es tiempo de iniciar la reproducción de la cubierta **B**:

- Pulse el botón de reproducir de la cubierta **B**.
  La onda empieza a moverse y las luces del medidor de volumen del canal **B** se encienden. Las pistas de las cubiertas **A** y **B** se ejecutan de manera sincronizada.



8.4.7. Mezclar la señal de audio

Ahora puede mezclar la señal de audio del canal **B** en la señal principal:

1. Arrastre el crossfader lentamente hacia la posición central y manténgalo ahí por un momento.

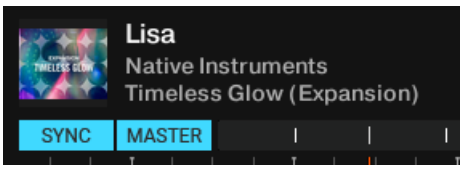


   La señal de audio de la pista del canal **B** se introduce en la señal principal.
2. Mientras la pista de la cubierta **A** llega a su fin, mueva lentamente el crossfader hacia el extremo derecho.



La señal de audio del canal **A** desaparece lentamente de la señal principal. Solo el canal **B** queda sonando. Como alternativa al crossfader, puede emplear los botones de desplazamiento para mover el crossfader de manera gradual o incluso los botones de desplazamiento automático para que el deslizante se traslade solo hacia el otro extremo. La mezcla de las primeras dos pistas quedó completada.

Al finalizar la ejecución de la cubierta **A**, la cubierta **B** asume el tempo maestro y está lista para la transición hacia otra cubierta.



- Para mezclar otra pista, repita los pasos descritos.

8.5. Ajustar el nivel de ganancia de las señales de audio entrantes

En esta sección aprenderemos la importancia de ajustar y nivelar la ganancia de las señales de audio entrantes lo mismo que ajustar el volumen maestro emitido por el sistema de sonido o los altavoces activos.

El correcto ajuste del volumen en estas distintas etapas asegura la calidad del audio de la mezcla y facilita la obtención del mejor rango dinámico posible. También protege a la audiencia de potenciales daños auditivos y conserva el buen estado del equipo de audio (es decir, amplificadores y altavoces).

8.5.1. Rango dinámico

Cada pista posee su propio rango dinámico. Esto significa que en una pista uno de sus componentes musicales puede ser mucho mayor que el volumen promedio de todos sus elementos musicales tomados conjuntamente. Además de los diferentes promedios de volumen, el rango dinámico entre pistas también puede ser variable. Por esta razón es tan importante alinear el volumen de las señales entrantes para prevenir su distorsión.

El rango dinámico normal de un señal de audio se extiende entre la ausencia de sonido y su valor nominal (±0 dB).

8.5.2. Distorsión por recorte

Si una señal de audio queda recortada, la ganancia de dicha señal resultará muy elevada. Una señal de audio se recorta cuando excede el volumen nominal y también el espacio de reserva disponible - normalmente unos +6 dB. La señal de audio empieza a distorsionar y pierde entonces dinámica y pegada. Aunque la señal de audio parece sonar más fuerte, la calidad del audio se empobrece significativamente. Esta señal puede incluso causar daño auditivo como daños materiales al equipo de audio. Es por ello que resulta vital ajustar correctamente los niveles de ganancia para proteger oídos y electrónica.

Para proteger el equipo de audio conectado a la salida general, TRAKTOR emplea un limitador integrado. El propósito de este limitador es reducir el rango dinámico para prevenir que la señal sufra distorsión.

Sin embargo, el limitador de TRAKTOR puede desconectarse.

No se recomienda apagar el limitador.

8.5.3. Espacio de reserva

Antes de que una señal de audio empieza a distorsionar, queda todavía un cierto espació de reserva destinado a absorber los picos de audio. Esta reserva empieza a la altura donde el volumen nominal termina, es decir, a + 0 dB. Dicha reserva finaliza antes de alcanzar los + 6 dB.

Sin embargo, el espacio de volumen de reserva de TRAKTOR puede ajustarse en las preferencias o deshabilitarse por completo.

No se recomienda apagar el limitador.

8.5.4. Nivelar siempre las señales de audio entrantes

Al mezclar empleando la función de ganancia automática, TRAKTOR nivela siempre las señales de audio provenientes de las cubiertas. Esto asegura que ninguna pista se sienta más fuerte que la otra.

La función de ganancia automática se encuentra habilitada por defecto. Sin embargo, si prefiere ajustar la ganancia por cuenta propia; es decir, empleando un mezclador externo o un controlador con mezclador integrado, puede desactivar esta función en las preferencias. En este caso, asegúrese siempre de que el volumen del audio no llegue a la distorsión.

Medidores de volumen

8.6. Emplear el ecualizador

Las perillas de ecualización y los correspondientes botones de supresión permiten ajustar el sonido de manera conveniente a la actividad realizada .

- Las tres **perillas de ecualización** ajustan respectivamente el rango alto, medio y bajo de frecuencias de la señal.
- Los **botones de supresión** eliminan completamente el rango de frecuencias respectivo.

Emplear ecualización al insertar marcadores en una pista puede facilitar la equiparación manual de los tempos de las pistas. Para más información, consulte el apartado referido a las inserciones de una pista.

El empleo de la ecualización facilita una transición sin errores. A continuación, se describe un ejemplo del empleo de la ecualización durante una transición.

8.6.1. Ecualizar las frecuencias graves de las pistas durante una transición

La técnica más usual de ecualización es sacar los graves de la pista siguiente antes de la transición y ponerlos nuevamente de manera gradual durante la transición.

Suponiendo que la transición se lleva a cabo entre las cubiertas **A** y **B**:

1. Antes de iniciar la transición, gire a mínimo la perilla **LOW** del canal **B** del mezclador para eliminar los graves de la pista de la cubierta B.
2. Paulatinamente, introduzca en la mezcla el canal **B**, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.
   Ambas pistas suenan en la señal general pero la pista de la cubierta **B** no tiene graves.
3. Para poner los graves nuevamente en la mezcla, suba gradualmente los bajos del canal **B** del mezclador y simultáneamente baje los graves del canal **A**, empleando las perillas **LOW** de ambos canales.
   Las dos pistas siguen sonando pero ahora es la pista de la cubierta **A** la que carece de graves.
4. Complete la transición deslizando gradualmente el crossfader hasta alcanzar el extremo derecho.
   Acaba de mezclar dos pistas utilizando el ecualizador.



Alternativamente, en lugar de usar las perillas de ecualización puede emplear los botones de supresión. Estos botones se emplean para eliminar de cuajo la banda de frecuencias respectiva durante una transición o como efectismo en una performance.



El empleo de los ecualizadores durante una transición para sacar ciertas frecuencias de la mezcla puede resultar útil para evitar la distorsión que fácilmente ocurriría cuando dos pistas suenan juntas a todo volumen.

8.7. Trabajar con los efectos del mezclador

En esta sección aprenderemos a poner efectos del mezclador en la la mezcla

8.7.1. Sobre los efectos del mezclador

Un efecto del mezclador es un efectos agrupado que puede aplicarse sobre la señal de audio del canal. Aparte del filtro, un menú de selección permite elegir entre otros cuatro efectos posibles. TRAKTOR ofrece un total de ocho efectos del mezclador que pueden determinarse en las preferencias del programa.

Efectos disponibles

Al iniciar TRAKTOR, el filtro aparece siempre seleccionado por defecto. Sin embargo, los siguientes efectos pueden preseleccionarse para que aparezcan disponibles en el mezclador.

- Reverb
- Dual Delay
- Noise
- Time Gater
- Flanger
- Barber Pole
- Dotted Delay
- Modern Krush

Efectos preseleccionados del mezclador

Por defecto, el mezclador muestra los siguientes efectos:

- **Filter**: el color del señalador de la perilla de intensidad es blanco. El filtro aparece siempre en el menú encabezando la lista desplegable.
- **Reverb**: el señalador de la perilla de intensidad aparece de color rojo.
- **Dual Delay**: el señalador de la perilla de intensidad aparece de color verde.
- **NOISE**:el señalador de la perilla de intensidad aparece de color azul.
- **Time Gater**: el señalador de la perilla de intensidad aparece de color naranja.

8.7.2. Habilitar los efectos del mezclador

Para habilitar los efectos del mezclador en un canal:

- Pulse el botón de activación de la perilla.

  El botón se enciende de color azul para indicar que los efectos del mezclador están habilitados.

8.7.3. Seleccionar un efecto del mezclador

Para seleccionar otro efecto de la preselección:

1. Pulse el rótulo junto al botón de activación para abrir un menú desplegable con la lista de efectos preseleccionados.



2. Seleccione el efecto a emplear.



El color del señalador de la perilla de intensidad cambia según el efecto seleccionado.

8.7.4. Aplicar un efecto del mezclador

Habilite el efecto y gire la perilla de intensidad para aplicar el efecto sobre el canal:

1. Aplique un filtro pasobajo girando la perilla en sentido antihorario.



Las frecuencias altas y medias quedan excluidas progresivamente de la señal y solo es posible escuchar el contenido grave filtrado.

2. Aplique un filtro pasoalto girando la perilla en sentido horario.



Las frecuencias medias y bajas quedan excluidas progresivamente de la señal y solo es posible escuchar el contenido agudo filtrado.

8.7.5. Preseleccionar los efectos del mezclador

Para cambiar la preselección de efectos que aparece en el menú:

1. Abra las preferencias y seleccione la ficha del mezclador (**Mixer**).
2. En la sección **Mixer FX** seleccione el efecto de su preferencia en el menú desplegable del nicho respectivo (**Mixer FX Slot 1** - **4**).

8.8. Trabajar con botones de acceso directo y el modo Flux

TRAKTOR permite asignar puntos de inserción y de bucleo sobre ocho botones de acceso directo ("Hotcues" en la jerga del programa). Estos botones aparecen disponibles en el panel de inserciones (**CUE**) del panel avanzado y permiten un acceso inmediato a los puntos y bucleos más importantes de la pista.

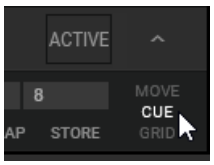
8.8.1. Acceder al panel del inserciones del panel avanzado

Para manejar las inserciones de una pista, primero hay que abrir el panel de inserciones (CUE) del panel avanzado.

1. Pulse el botón del panel avanzado para abrir los paneles avanzado de las cubiertas A y B (o C y D).

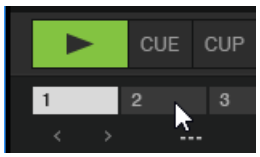


2. Seleccione **CUE** para abrir el panel avanzado de inserciones .



8.8.2. Guardar puntos de inserción en los botones de acceso directo .

1. Ejecute la pista o arrastre la onda hasta la posición donde desea insertar la marca.
2. Pulse un botón de acceso directo para establecer un punto de inserción en ese lugar y guardarlo como acceso directo.



La inserción se guarda en el botón de acceso directo y el botón queda encendido de color azul.

8.8.3. Guardar bucleos en los botones de acceso directo

1. Ejecute la pista o arrastre la onda hasta la posición donde desea activar un bucleo.
2. En la barra de controles de bucleo, pulse el botón con el tamaño deseado para activar el bucleo.
3. Pulse un botón de acceso directo para guardar el bucleo en ese botón.
   El bucleo se guarda como acceso directo y el botón queda encendido de color verde.

8.8.4. Accionar los accesos directos guardados

El comportamiento de un acceso directo depende del estado de la ejecución de la pista .

Cuando la cubierta está tocando:

- Pulse un acceso directo para saltar hasta ese lugar y continuar la reproducción.

Cuando la cubierta está detenida, los botones de acceso directo funcionan como el botón **CUE** de los controles de la reproducción:

- Pulse y mantenga pulsado un acceso directo para saltar hasta el punto o bucleo establecido. Mientras se pulsa el botón, la reproducción continua y solo se detiene al soltar el botón del ratón. Tras soltar el botón, la reproducción regresa al punto o bucleo y se pone en pausa.

8.8.5. Reasignar accesos directos

El botón de **MAP** permite reasignar las inserciones guardadas sobre otros accesos directos:

1. Pulse el acceso directo con la inserción o bucleo que desea reasignar.
2. Pulse **MAP** para habilitar el mapeo .
3. Pulse el botón de acceso directo sobre el cual desea mapear la inserción o bucleo.
   La inserción o bucleo se reasigna al nuevo botón y el botón de acceso directo original queda vacío.

8.8.6. Empleo del modo fluido y del modo de reversa

El modo fluido (FLUX) permite saltar a puntos de inserción y bucleos sin perder el fraseo general de la pista. Es decir, permite saltar hacia otros lugares de la pista, ejecutarlos y volver inmediatamente a lugar donde la reproducción de la pista debería hallarse si tal acción no se hubiera emprendido. Dicho de otra manera: es como si hubiera un segundo lector virtual que sigue avanzando a través de la pista mientras TRAKTOR buclea o salta hacia otros puntos de la pista.

Al soltar el botón de acceso directo, la ejecución retoma su curso normal. Cuanto mayor sea el bucleo, más lejos será la posición alcanzada por el lector virtual, por lo que la ejecución se retomará desde un punto consecuentemente más avanzado cuando se suelte el acceso directo. El modo Flux se representa sobre la onda mediante un marcardor de reproducción de color verde.

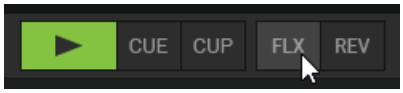
Además, el indicador del modo Flux aparece encendido de manera intermitente en la cubierta.

También, puede habilitar el modo de reversa para reproducir la pista de manera invertida a partir de la posición de reproducción vigente.

Habilitar el modo Flux

Para habilitar el modo Flux de una cubierta:

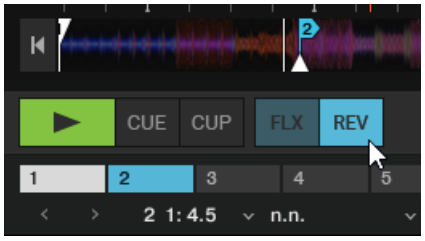
- Pulse el botón del modo Flux.



Habilitar el modo de reversa

Para habilitar el modo de reversa de una cubierta:

1. Pulse y mantenga pulsado el botón del modo de reversa.



La pista se reproduce de manera invertida.

2. Suelte el botón para reanudar la reproducción normal.

8.9. Proteger la tonalidad de una pista

Al sincronizar dos pistas, su tempo se altera y consecuentemente se produce también una alteración del tono. Si desacelera una pista, provocará que el tono se haga más grave, mientras que al acelerarla, provocará una elevación del tono. Esto no representa un problema en ajuste de tempo menores. Pero cuando el tempo cambia de manera drástica, el tono resultante suene artificial, sobre todo en las voces.

Para evitar estos problemas, TRAKTOR brinda una función de protección tonal que desvincula la tonalidad del tempo de una pista (PPM). Esto significa que al proteger la tonalidad de una pista con su tempo original y luego variar su velocidad con el deslizante de tempo, el resultado es un tempo distinto pero una tonalidad preservada.

Proteger la tonalidad original

1. Cargue una pista en una cubierta.
2. Ponga el deslizante de tempo en la posición neutra.
3. Pulse el botón de protección tonal en la tira de visualización o active el control de KEY en el respectivo canal del mezclador.



Al cambiar el tempo, notará que la tonalidad conserva su altura original.

Cambiar la tonalidad sin modificar el tempo

La tonalidad de una pista puede modificarse sin alterar su tempo.

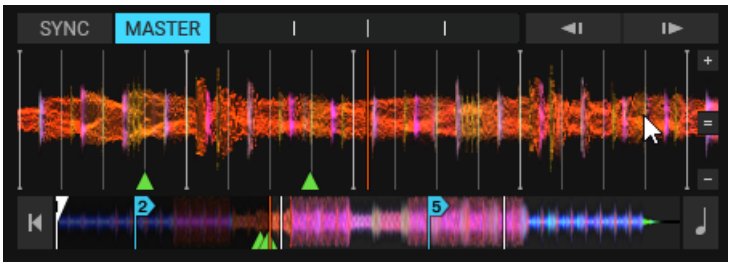
1. Cargue una pista en una cubierta.
2. Pulse el botón de protección tonal en la tira de visualización o active el control de KEY en el respectivo canal del mezclador.



3. Gire la perilla de KEY en sentido horario o antihorario para cambiar la tonalidad de manera consecuente.
   La tonalidad cambia pero el tempo de la pista no es afectado.

8.10. Trabajar con la onda y la tira de visualización.

La onda y la tira son representaciones visuales de la pista cargada. Al llevar a cabo el análisis de una pista, la onda y la tira aparecen representadas en la cubierta.



Al pasar el cursor sobre la onda, se muestran controles adicionales.

Onda de audio

La onda de audio de una pista brinda una acabada representación de su sonido, sus transitorios y su contenido rítmico.

- El visualizador de la onda se encuentra disponible en los diseños de cubierta Essential, Full y Advanced. Los diseños Micro y Pequeño no tienen visualizador. El diseño de las cubiertas puede cambiarse en las preferencias del programa. Véase Preferencias - Decks Layout para más información al respecto.
- El visualizador de la onda representa con matices claros las frecuencias altas y con colores más oscuros, las frecuencias bajas.
- La onda brinda una referencia visual para situar saltos rítmicos, inserciones, bucleos y marcadores rítmicos. Agrande la onda para colocar estos marcadores de manera precisa.
- Tanto el visualizador de la onda como la tira comparten el mismo sistema de colores. Los sistemas de color disponibles son: Ultraviolet, Infrared, X-Ray y Spectrum. Estas opciones se seleccionan en el menú de colores de las preferencias. Véase Preferencias - Decks Layout para más información al respecto.
- La acción de arrastrar la onda con el ratón depende del modo de control del ratón. Hay dos modos de control del ratón: Vinyl y Snap. Estas modalidades se seleccionan en las preferencias del programa. Véase Preferencias - Transport para más información al respecto.

Modificar la vista de la onda

1. La onda puede agrandarse o achicarse con los botones **+** y **-**.
2. Un clic sobre el signo **=** restablece el tamaño de la vista.
3. Arrastrar la onda: la acción de arrastre con el ratón dependerá del modo de control del ratón. Hay dos modos de control del ratón: Vinyl y Snap.

Tira de visualización

La tira brinda el panorama general de la pista. Muestra también las posición de la reproducción, los puntos insertados y los bucleos.

- La tira aparece visible en todos los diseños de cubierta.
- La tira brinda un panorama visual de los saltos rítmicos, puntos insertados, bucleos y marcadores rítmicos de una pista.

- Para advertir el fin próximo de la pista, la tira empieza a destellar en rojo.

Acciones de la tira

- Los modos de adhesión (**SNAP**) y cuantificación (**QUANT**) determinan el accionar de la tira al pulsar un clic en su interior.

9. TUTORIALES DE USO AVANZADO

Este capítulo presenta ejemplos más avanzado sobre el uso de TRAKTOR PRO 3 tales como el empleo de las unidades de efectos, la creación de juegos de remezcla, el trabajo con puntos de inserción y el manejo de la colección de pistas.

9.1. Trabajar con puntos de inserción

En esta sección aprenderemos a trabajar con inserciones de pista. Primero, explicaremos su naturaleza y su diferentes modalidades. Luego, veremos las distintas posibilidades que otorga el programa para manejarlas y guardarlas.

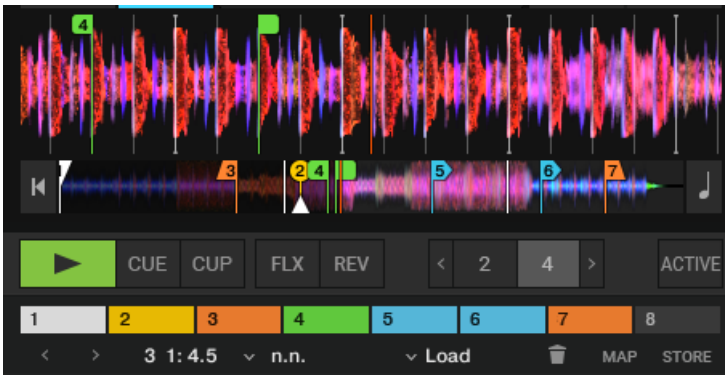
9.1.1. Sobre inserciones

En inglés, al proceso de insertar marcas en una pista para cumplir con distintas funciones (mezcla, ejecución, etc.) se lo denomina "cueing". TRAKTOR permite determinar puntos en una pista sobre los cuales definir distintas acciones. Estos puntos reciben el nombre de puntos de inserción . Los puntos de inserción se guardan junto con la pista y así permanecen disponibles para su utilización posterior. Los ocho botones de acceso directo del panel avanzado **CUE** permiten almacenar los puntos de inserción (y marcadores de bucleo) más importantes y accionarlos en cualquier momento con un clic. Además de facilitar el acceso a un punto determinado de la pista, por ejemplo voces, partes instrumentales o breaks, los puntos de inserción pueden usarse de manera creativa para remezclar partes de una pista o efectuar manipulaciones rítmicas.

El panel avanzado permite guardar hasta un máximo de 32 puntos de inserción (y marcadores de bucleo) por pista.

9.1.2. Tipos de inserción

TRAKTOR permite que los puntos insertados puedan cumplir distintas funciones. En esta sección describiremos las distintas opciones de inserción que aparecen en el menú de inserciones del panel avanzado **CUE** :



Inserciones sobre la onda y la tira de visualización

- **Punto flotante**: un punto de inserción flotante es siempre el punto de partida al trabajar con inserciones. Aparece representado de color blanco.

- **Punto de inserción (Cue)**: son las inserciones usuales que permiten acceder a puntos determinados de una pista. Aparecen representados de color azul.
- **Carga (Load)**: una pista con un punto de inserción de carga salta automáticamente hasta esa posición cuando se carga en una cubierta. Las inserciones de carga aparecen de color amarillo.

> Para poder emplear inserciones de carga, es necesario habilitar la opción de **Initially cue to Load Marker** en Preferences > Loading > Loading.

- **Puntos de entrada** y **salida (Fade In/Fade Out):** las inserciones de entrada y salida se emplean para automatizar la reproducción de las pistas. Para que esto funcione, deberá insertar un punto de entrada en una cubierta y otro de salida en la otra cubierta. Las inserciones de entrada y salida se representan de color naranja. Véase Establecer puntos de entrada y salida para realizar mezclas automáticas para más información al respecto.
- **Marcador rítmico** (Grid): es una inserción especial a partir de la cual se crea la serie de líneas espaciadas que conforman la retícula. El marcador rítmico es el punto de partida de la retícula rítmica. Estos marcadores se representan de color blanco. Véanse Beatgrids y Corregir la retícula rítmica para más información al respecto.
- **Inicio del bucleo (Loop)**: al seleccionar en el menú la opción de bucleo, el punto de inserción seleccionado pasa a funcionar como un marcador de bucleo que señala el punto de inicio de la repetición. Los marcadores del bucleo aparecen de color verde. Véase Trabajar con bucles para más información al respecto.

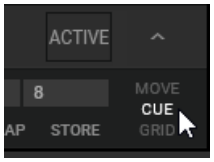
9.1.3. Acceder al panel del inserciones del panel avanzado

Para manejar las inserciones de una pista, primero hay que abrir el panel avanzado y pulsar **CUE** para abrir el panel de inserciones :

1. Pulse el botón del panel avanzado para abrir los paneles avanzado de las cubiertas A y B (o C y D).



2. En el panel avanzado, seleccione **CUE** para abrir el panel de inserciones .



9.1.4. Poner puntos de inserción

Insertar puntos sobre una pista es una operación sencilla . Cuando la cubierta está en pausa:

1. Vaya hasta la posición de la pista donde desea poner un punto de inserción.
2. Pulse el botón **CUE** en los controles de la reproducción para insertar el punto en ese lugar.

Al reproducir la pista y pulsar sobre **CUE**, la reproducción saltará hasta la posición marcada por el punto de inserción.

9.1.5. Almacenar puntos de inserción

Los puntos de inserción pueden guardarse en la lista de inserciones .

1. Vaya hasta la posición de la pista donde desea poner un punto de inserción.
2. Pulse el botón **CUE** en los controles de la reproducción para insertar el punto en ese lugar.
3. Pulse el botón de **STORE** en el panel **CUE** para guardar la inserción.
   El punto de inserción queda guardado en la lista de inserciones.

9.1.6. Saltar a puntos de inserción

Las inserciones guardadas en la lista pueden seleccionarse individualmente para saltar hasta la posición respectiva dentro de la pista .

Pasar a la inserción anterior/siguiente

- Utilice los botones de desplazamiento anterior/siguiente para pasar de un punto de inserción a otro.
  El marcador de la reproducción salta hasta la posición respectiva tanto en la onda como en la tira de visualización. Un señalador muestra la posición exacta del punto de inserción dentro de la pista.

Seleccionar puntos de inserción de la lista

Seleccione una inserción de la lista para saltar hasta esa posición de la pista:

1. Pulse un clic sobre la flecha de menú para desplegar la lista de inserciones.
2. Pulse una de las entradas para seleccionar el punto de inserción guardado.
   El marcador de la reproducción salta hasta la posición respectiva tanto en la onda como en la tira de visualización. Un señalador muestra la posición exacta del punto de inserción dentro de la pista.

9.1.7. Renombrar puntos de inserción

Las inserciones guardadas puede recibir cualquier denominación :

1. Seleccione la inserción cuyo nombre desea cambiar.
2. En el visualizador del nombre, pulse un clic para habilitar la edición.
3. Ingrese el nombre deseado.

9.1.8. Cambiar el tipo de inserción

El tipo de inserción puede modificarse con el menú de tipos del panel avanzado **CUE** .

El menú de tipos ofrece las siguientes variantes:

- **Cue** (punto de inserción)
- **Fade-In** (punto de entrada)
- **Fade-Out** (punto de salida)
- **Load** (punto de carga)
- **Grid** (marcador rítmico)
- **Loop** (punto de inicio del bucleo)

Procedimiento

1. Seleccione el punto de inserción que desea modificar.
2. Pulse el menú de tipos para abrir la lista del menú.
3. Seleccione el tipo de inserción que desea aplicar.
   El tipo de inserción se modifica consecuentemente y el visualizador de la onda y la tira de visualización muestran el cambio del color del señalador respectivo.

9.1.9. Borrar puntos de inserción

Si desea eliminar un punto de inserción de manera permanente, lleve a cabo lo siguiente :

1. Seleccione el punto de inserción que desea eliminar.
2. Pulse el cesto de basura para borrar la inserción.
   El punto de inserción queda eliminado de manera permanente.

9.1.10. Establecer puntos de entrada y salida para realizar mezclas automáticas

Esta sección describe la manera de establecer puntos de salida y entrada en las pistas para su transición automática . Para que esto funcione, hay que insertar un punto de salida en una cubierta y otro de entrada en la otra cubierta. Un punto de salida siempre acciona la reproducción de la siguiente pista pero un punto de entrada no genera ninguna acción. Las inserciones de entrada y salida funcionan también en el modo continuo.



La opción de **Activate Fade In & Fade Out Markers** tiene que estar habilitada en Preferences > Loading > Loading.

Definir el punto de salida en la pista de la cubierta A

1. En la cubierta, abra el panel avanzado y seleccione el panel de **CUE**.

2. Cargue una pista en la cubierta A
3. Vaya hasta la posición donde desea que la pista empiece la transición.
4. Pulse el botón de **CUE** para establecer un punto de inserción en ese lugar.
5. Haga clic en **STORE** para guardar dicho punto.
6. Abra el menú desplegable de tipos y seleccione la opción **Fade Out**.
   Un señalador de color naranja aparece tanto sobre la onda como la tira.

Definir el punto de entrada en la pista de la cubierta B

1. Cargue una pista en la cubierta B.
2. Vaya hasta la posición donde desea que la pista continúe la transición.
3. Pulse el botón de **CUE** para establecer un punto de inserción en ese lugar.
4. Haga clic en **STORE** para guardar dicho punto.
5. Abra el menú desplegable de tipos y seleccione la opción **Fade-In**.
   Un señalador de color naranja aparece tanto sobre la onda como la tira.

Al iniciar la ejecución de la cubierta A, cuando el marcador de la reproducción cruza el punto de salida, la pista de la cubierta B empezará a sonar a partir del punto de entrada insertado.

9.2. Trabajar con bucles

En esta sección aprenderá a trabajar con bucles empleando los controles específicos de TRAKTOR.

9.2.1. Sobre el bucleo

Un bucle es una pequeña porción de audio que se repite indefinidamente . Los bucles se emplean como herramientas para mezclar partes de una pista y como forma de extender la transición entre pistas. La extensión o duración de estas repeticiones es variada pero siempre rítmicamente exactas. Dicho de otra manera, un bucle se ciñe siempre a los tiempos del compás.

Medidas de duración de los bucles

TRAKTOR permite accionar bucleos empleando las siguientes medidas predefinidas :

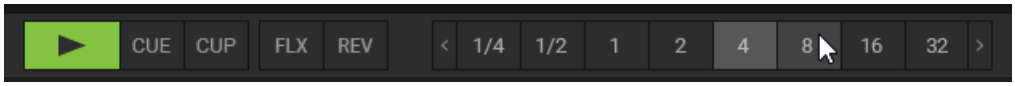
- 1/32 de pulso
- 1/16 de pulso
- 1/8 de pulso
- 1/4 de pulso
- 1/2 de pulso
- 1 pulso
- 2 pulsos
- 4 pulsos
- 8 pulsos
- 16 pulsos
- 32 pulsos

También es posible definir manualmente el inicio y fin de la repetición con los botones **IN** y **OUT**.

9.2.2. Habilitar un bucleo de tamaño predefinido

Para habilitar el bucleo en la pista que está sonando :

- Pulse uno de los botones de medida automática presentes en la parte inferior de la cubierta



Automáticamente, un bucle se en la pista en la posición de reproducción vigente. En la onda, la parte repetida aparece sombreada de color verde. El botón de **ACTIVE** queda también encendido de color verde.

Si no hay un bucle habilitado, al presionar **ACTIVE** se activa el próximo bucle guardado en la pista.

9.2.3. Habilitar un bucle de tamaño predefinido

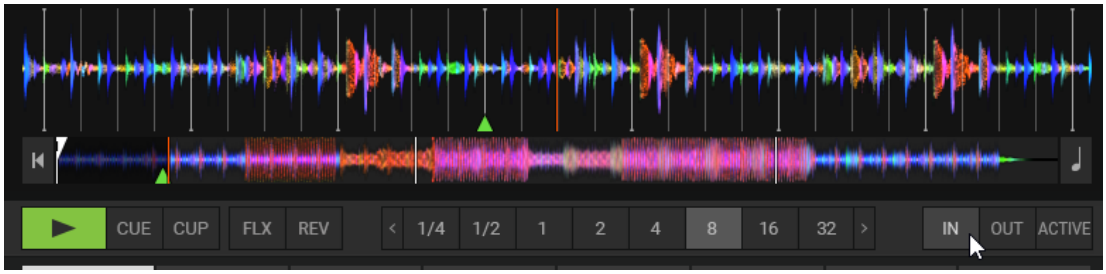
Para activar un bucleo de tamaño arbitrario :

En la cubierta en ejecución:

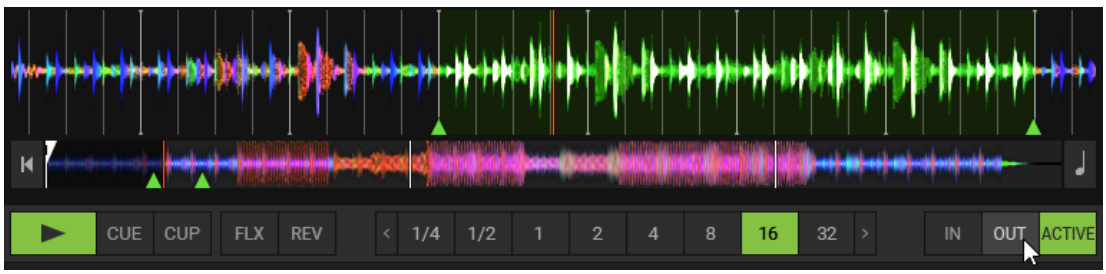
1. Pulse el botón de **IN** para insertar el punto de inicio de la repetición en la posición vigente de la reproducción.



2. Deje correr la pista hasta alcanzar la extensión deseada para la repetición.



3. Pulse **OUT** para insertar el punto de salida de la repetición.



El bucleo que habilitado con la extensión definida por el usuario.

9.2.4. Deshabilitar el bucleo

Para deshabilitar el bucleo :

- Pulse el botón de **ACTIVE**.
  El bucleo se detiene y la reproducción sigue su curso normal. Los marcadores de entrada y salida permanecen en sus lugares sobre la onda. El botón de **ACTIVE** se encuentra apagado.

9.2.5. Guardar bucles

Al igual que los puntos de inserción, los marcadores del bucleo pueden guardarse para volver a ellos en un momento posterior . Los bucles se guardan en el panel avanzado **CUE**.

Para guardar un bucle activo:

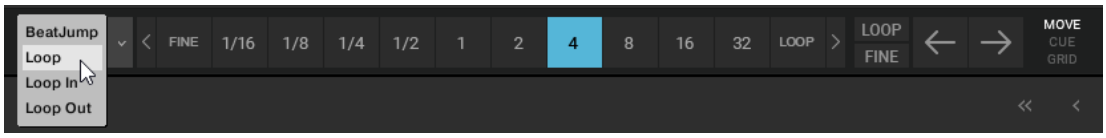
1. Abra el panel avanzado.
2. Seleccione el panel de **CUE**.
3. Pulse un botón de acceso directo sin ocupar para guardar el bucle.
   La repetición se guarda en el botón de acceso directo. El botón queda encendido de color verde. Para retornar al bucle, vuelva a presionar el botón.

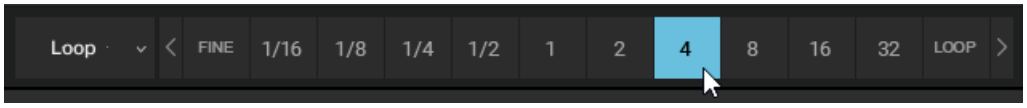
Además de emplear los botones de acceso directo, puede usar también el botón **STORE** del panel **CUE** para guardar la repetición en la lista de inserciones.

9.2.6. Mover el bucle

El panel avanzado **MOVE** permite trasladar la repetición hacia otros lugares de la pista :

1. En el panel avanzado, abra el panel de **MOVE**.
   

2. Seleccione **Loop** en el menú desplegable de la izquierda.
   

3. Selecciona una medida en la barra de control.
   

4. Mueva el bucle hacia adelante o atrás con los botones de desplazamiento (los botones de flecha).
   

9.2.7. Mover el inicio o el final del bucleo

Las opciones de Loop In y Loop out permiten mover respectivamente el inicio y el fin del bucleo . Esta acción agranda o reduce la zona repetida según la medida seleccionada al emplear las flechas de desplazamiento.

Mover el inicio o el final del bucleo puede servir por ejemplo para crear tensión en un bucleo de redoblante.

Procedimiento

1. Seleccione la opción de **Loop In** en el menú de modos.
2. Seleccione la distancia a desplazar en la barra de medidas de desplazamiento.
3. Mueva el punto de inicio de la repetición según la medida seleccionada con los botones de desplazamiento de avance y retroceso.
4. Para mover el punto de salida de la repetición, seleccione **Loop Out** en el menú y repita los pasos mencionados.

- Si como medida del desplazamiento selecciona **LOOP**, la medida del traslado será igual a la extensión del bucleo.
- El botón **FINE** permite efectuar correcciones detalladas. Si desea efectuar modificaciones más precisas aún, utilice **xFINE**.

9.3. Trabajar con las unidades FX

En esta sección explicaremos la manera de asignar las unidades de efectos a los canales del mezclador y el ajuste de los efectos en la unidades. Las unidades FX admiten distintos modos de funcionamiento y se configuran libremente.

9.3.1. Asignar unidades FX a los canales del mezclador

La asignación de las unidades FX a los canales del mezclador es sencilla. Para asignar una unidad de efectos a un canal del mezclador, lleve a cabo lo siguiente :

- Pulse el botón de encendido de la Unidad FX que desea asignar canal del mezclador.



La unidad FX seleccionada queda asignada y el botón de la unidad queda encendido de color naranja.



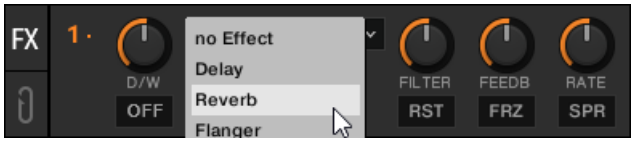
Una unidad FX puede asignarse simultáneamente a varios canales.

9.3.2. Empleo de la unidad FX en el modo individual

El modo individual permite el control completo sobre los parámetros de un solo efecto :

Seleccionar un efecto

- Seleccione un efecto en el selector de efectos.



Modular el efecto

- Las perillas y los botones de la unidad permiten modular el comportamiento del efecto seleccionado.

Controlar la mezcla entre la señal del efecto y la señal original

1. Gire la perilla **D/W** para controlar la mezcla entre señal procesada y señal pura.
2. Encienda o apague el efecto con el botón de encendido.

Restablecer los parámetros del efecto

- Pulse el botón **RST** para restablecer el efecto a sus valores por defecto.

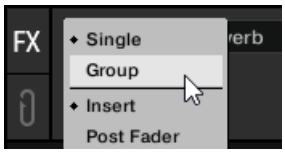
9.3.3. Pasar del modo individual al modo grupal

Para seleccionar el modo individual o el modo grupal de una unidad FX :

1. Pulse un clic sobre el número de la unidad para abrir el menú contextual.



2. Seleccione **Group** (modo grupal) o **Single** (modo individual).



La unidad FX pasará al modo seleccionado.

El modo individual de una unidad FX se identifica con un punto junto al número de la unidad. Por su parte, el modo grupal se identifica con tres puntos encolumnados junto al número de la unidad.

9.3.4. Empleo de la unidad FX en el modo grupal

El modo grupal permite el uso y control de tres efectos en una unidad FX :

Seleccionar los efectos

- Utilice los respectivos selectores para seleccionar el efecto a emplear.

Apagar o encender los efectos

- Cada uno de los tres efectos presenta debajo un botón de encendido para activar o desactivar el efecto dentro de la cadena.

Controlar la intensidad de los efectos

- Use las respectivas perillas para ajustar la intensidad del efecto.

Controlar la mezcla entre la señal del efecto y la señal original

- Gire la perilla **D/W** para controlar la mezcla entre la señal procesada a través de la cadena de efectos y la señal pura.

Restablecer los parámetros de los efectos

- Pulse un doble clic sobre la perilla respectiva para restablecer el efecto a su valor por defecto.

9.3.5. Guardar una captura del ajuste de los efectos

El ajuste de los efectos de la unidad FX puede guardarse en una captura :

1. Pulse un clic sobre el número de la unidad para abrir el menú contextual.



2. En el menú, seleccione la opción de **Save Snapshot**.



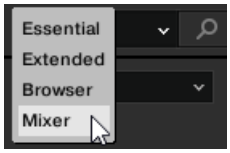
El ajuste del efecto queda guardado. La próxima vez que seleccione dicho efecto en una unidad FX, aparecerá con el ajuste guardado.

9.4. Emplear el canal de monitorización en la mezcla

Cualquier mezclador presenta un botón que permite enviar la señal de audio al canal de los auriculares. Esto permite preparar la transición hacia la pista siguiente, supervisar pistas o prever el comportamiento de un efecto durante una situación en vivo. Para poder emplear el canal de monitorización de manera óptima, lo ideal es usar un controlador TRAKTOR KONTROL DJ con su canal de auriculares específico. Sin embargo, también es posible configurar las preferencias del programa para el empleo de interfaces de audio externas con salida de monitorización. Véase Configuración de TRAKTOR para su empleo con una interfaz de audio externa para más información al respecto.

Para supervisar las pista siguiente a través de los auriculares:

1. En la cabecera de TRAKTOR, seleccione el diseño de cubierta **Mixer**.

   En los canales del mezclador aparecen disponibles el botón de auriculares y los controles de monitorización.
2. Pulse el botón de auriculares del canal cuya señal desea poner en la mezcla.

   El botón se enciende para indicar que la señal de audio de ese canal está siendo enviada a los auriculares.
3. Gire la perilla **VOL** para ajustar adecuadamente el volumen de los auriculares.

4. Gire la perilla **MIX** para ajustar el balance entre la señal supervisada y la mezcla principal. Gire en sentido antihorario si desea concentrarse sobre la pista que está revisando o gire en sentido horario cuando quiera escuchar más de la mezcla principal.

9.5. Trabajar con cubiertas STEM

Esta sección describe la manera de cargar y tocar archivos STEM, y a ajustar individualmente el volumen y filtrado en cada uno de sus componentes.

Los archivos STEM permiten manejar de manera independiente cuatro componentes musicales distintos de una pista. Las cuatro partes STEM de una pista pueden modificarse de manera individual para crear instrumentaciones espontáneas, remezclas y amasijos rítmicos. Se pueden crear transiciones entre subpistas o aplicar efectos y ecualización a una subpista específica en lugar de toda la pista. Para dar rienda suelta a su creatividad, podría combinar distintos aspectos musicales a través de varias cubiertas STEM; por ejemplo, podría tomar las voces de una pista y mezclarlas con el el ritmo de otra.

9.5.1. Sobre los archivos STEM

Un archivo STEM es una pista en formato .stem.mp4, compuesta por cuatro subpistas de audio (partes STEM). Cada parte STEM representa un aspecto musical relevante de la pista (por ejemplo: tambores, percusión, sintes y voces). Por defecto, al ejecutar un archivo STEM, todas las partes STEM se ponen en marcha y como resultado se escucha la pista de manera integral.

Los archivos STEM deben analizarse antes de ser cargados.

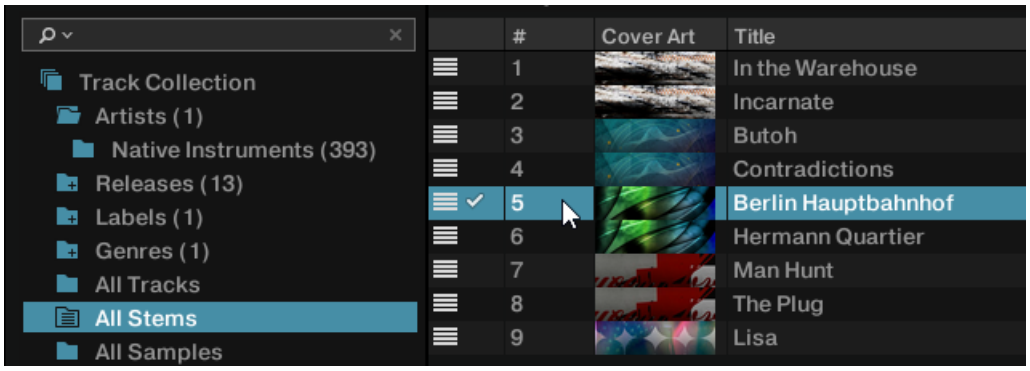
Debido a la gran cantidad de datos contenidos en un archivo STEM, es necesario que dichos archivos sean analizados antes de ser cargados en una cubierta STEM. No es posible cargar y tocar un archivo STEM antes de su análisis.

Para más información sobre el análisis de pistas y archivos STEM, véase Analizar pistas manualmente.

9.5.2. Cargar un archivo STEM

Para cargar un archivo STEM de la colección de pistas:

1. En el buscador vaya hasta **Track Collection** > **All Stems**.
2. Seleccione un archivo STEM en la lista de pistas.



3. Arrastre el archivo seleccionado hasta la cubierta deseada.
   La cubierta pasa automáticamente a la opción Stem Deck. El visualizador de la onda muestra las cuatro subpistas de las partes STEM. La tira de visualización muestra la onda correspondiente a todo el archivo STEM.

9.5.3. Ejecutar un archivo STEM

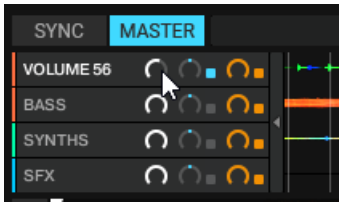
Para reproducir un archivo STEM en la cubierta:

- Pulse el botón de reproducir de la cubierta.
  La cubierta ejecuta el archivo STEM como una pista normal. Las ondas de cada parte individual se desplazan siguiendo la reproducción.

9.5.4. Ajustar el volumen de las partes STEM

Para ajustar el volumen de cada subpista o silenciarlas por completo:

- Arrastre la respectiva perilla de volumen para girar en sentido horario o antihorario.



  El volumen respectivo aumenta o disminuye de manera consecuente.

Restablecer el volumen de las partes STEM

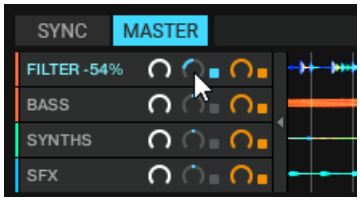
Para restablecer el volumen de las subpistas:

- Pulse un doble clic sobre la perilla de volumen respectiva.
  El volumen regresa a su valor predeterminado.

9.5.5. Aplicar filtrado a las partes STEM

Para aplicar filtrado a las partes de la música:

1. En cualquiera de las subpistas, pulse un clic sobre el botón del filtro para activar dicha función.
2. Arrastre la perilla en sentido horario o antihorario para cambiar la intensidad del filtro.



  Podrá percibir el correspondiente filtrado de graves y agudos.

Restablecer el filtro de las partes STEM

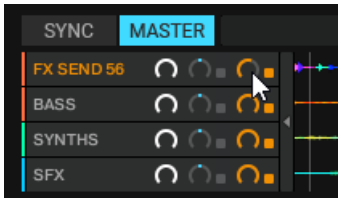
Para restablecer el filtrado a su valor por defecto:

- Pulse un doble clic sobre la perilla del filtro.
  El parámetro se restablece a su valor predeterminado.

9.5.6. Aplicar envío a efectos de las partes STEM

Para aplicar el envío a efectos de las distintas partes de la música:

1. En cualquiera de las subpistas, pulse un clic sobre el botón FX Send.
2. Arrastre la perilla y gire en sentido horario o antihorario para cambiar la intensidad aplicada.



Podrá percibir el correspondiente efecto sobre la parte STEM seleccionada.

Restablecer el parámetro del envío a efectos de las partes STEM

Para restablecer la perilla FX a su estado predeterminado:

- Pulse un doble clic sobre la perilla del filtro.
  El parámetro del envío a efectos retorna a su valor predeterminado.

9.6. Trabajar con cubiertas de remezcla

Las cubiertas de remezcla (Remix Deck) permiten cargar colecciones de samples (Remix Set) y ejecutar sus samples de manera individual para ponerlos en la mezcla. Al igual que las otras cubiertas, las cubiertas de remezcla se sincronizan con el tempo maestro para asegurar que los samples siempre se ejecuten sincrónicamente con las otras pistas.

También puede capturar samples de otras cubiertas y del grabador para armar juegos de remezcla personalizados y guardarlos en la colección de pistas. Para más información sobre la creación de juegos de remezcla propios, véase Crear juegos de remezcla.

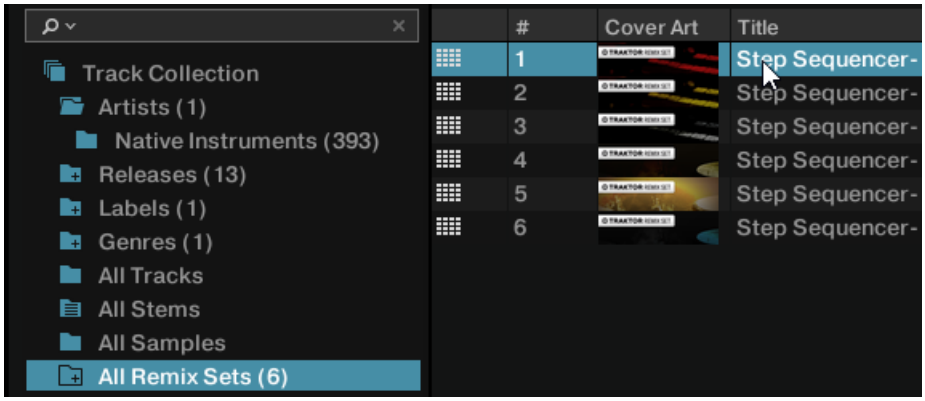
9.6.1. Sobre los juego de remezclas

Una remezcla es una colección de samples que puede cargarse de manera conjunta en una cubierta. Un juego de remezclas puede contener un total de 64 samples dispuestos como una tabla de cuatro columnas. Cada una de columnas contiene un total de 16 celdillas para alojar los samples. Al cargar un juego de remezclas, la parte central de la cubierta se divide en cuatro secciones para alojar las primeras cuatro celdillas de samples de cada columna.

9.6.2. Cargar juegos de remezcla

Para cargar un juego de remezclas de la colección de pistas :

1. Seleccione la carpeta **All Remix Sets** en el directorio del buscador para ver su contenido en la lista de pistas.



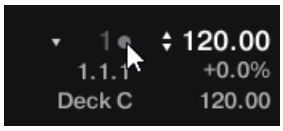
2. Arrastre el juego de su preferencia hasta una cubierta.
   Al cargar el juego, la cubierta pasa automáticamente a la opción de Remix Deck.

9.6.3. Habilitar y ajustar el modo de cuantificación de la cubierta

La cubierta de remezcla cuenta con un modo de cuantificación interno que permite accionar los samples en el compás justo . El valor de la cuantificación se determina en el visualizador de tempo de la cabecera.

Para habilitar el modo de cuantificación de una cubierta de remezclas:

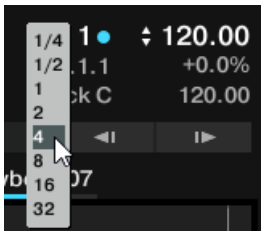
1. Pulse el punto gris para habilitar la cuantificación.



   El punto se enciende de color azul para indicar que la cuantificación quedó habilitada.



2. Pulse el la flecha de menú a la izquierda del punto azul para abrir el menú de la cuantificación.
3. Seleccione el valor de nota con el cual los samples se accionan; por ejemplo: **1** (un pulso de negra).



   El modo de cuantificación queda habilitado con el valor de nota seleccionado. Los samples se accionan ahora en el tiempo fuerte del compás.

9.6.4. Accionar los samples

Para accionar los samples de las celdillas, lleve a cabo lo siguiente:

1. Pulse el botón de reproducir de la cubierta.
   La cubierta inicia la ejecución y está lista para accionar los samples. El contador inicia el conteo de pulsos según la línea métrica interna de la cubierta.
2. Pulse sucesivamente el botón de accionamiento de cada celdilla para accionar el sample correspondiente.
   Los botones de accionamiento se encienden hasta la llegada del tiempo fuerte (valor de cuantificación de un pulso) e inician la ejecución. El marcador de la reproducción se mueve a través de las ondas respectivas.



3. En todo momento puede accionar cualquier otro sample pulsando el botón de la celdilla respectiva.
   El botón de accionamiento se enciende hasta la llegada del próximo tiempo fuerte y comienza su ejecución. El sample anterior se interrumpe inmediatamente.

Detener los samples

Para parar los samples y restablecer la reproducción a la posición inicial:

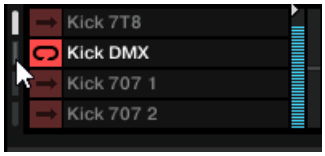
- Presione [Mayús] y pulse el botón de accionamiento de cada sample.
  El sample detiene su ejecución según el tiempo establecido por el valor de cuantificación.

9.6.5. Pasar a la página siguiente de la tabla

La tabla de samples puede alojar un total de 64 samples repartidos en cuatro páginas de 16 samples cada una

Para recorrer las páginas de la tabla:

- Pulse un clic en la barrita lateral para acceder a la página correspondiente.

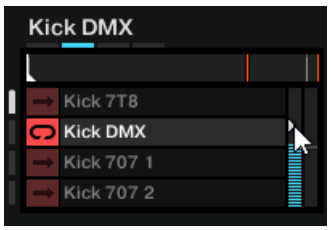


9.6.6. Ajustar el volumen y silenciar los samples

Las cuatro secciones de samples ajustan su volumen de manera independiente :

Ajustar el volumen de una sección de samples

- Arrastre hacia arriba o abajo el deslizante de volumen de la sección.

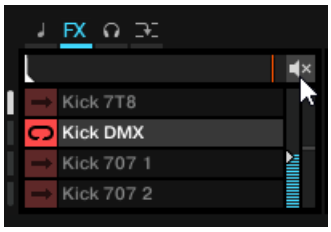


Restablecer el volumen de la sección de samples

- Pulse un doble clic sobre el deslizante de volumen.

Silenciar una sección de samples

1. Ponga el cursor sobre el reproductor de la sección para ver controles adicionales.

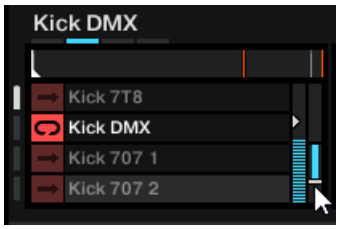


2. Pulse un clic en el botón de silenciamiento para silenciar esa sección de samples.

9.6.7. Aplicar un efecto de filtrado sobre las secciones de samples

Todas las secciones presenta un control de filtro que aplica un filtrado de graves y agudos sobre los samples:

- Arrastre el control del filtro hacia arriba o abajo para aplicar un filtrado de agudos o un filtrado de graves sobre la sección de samples.



Restablecer el filtro

Para restablecer el filtro:

- Pulse un doble clic sobre el deslizante.

9.6.8. Proteger la tonalidad de una sección de samples

Al ajustar el tempo de una cubierta de remezclas o al sincronizarla con el tempo maestro, proteja la tonalidad de los samples para que su altura no se vea modificada.

1. Ponga el cursor sobre el reproductor de una sección.
   La sección muestra sus parámetros adicionales.
2. Pulse el botón de la protección tonal para proteger el tono de los samples de esa sección.

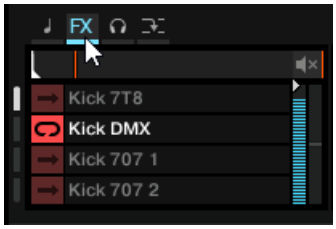


   Si la cubierta cambia su tempo, la tonalidad de los samples de la sección no se verá afectada.

9.6.9. Enviar una sección de samples a las unidades FX

Por defecto, la unidad FX asignada a la cubierta de remezcla no tiene efecto sobre los samples. Para poder emplear las unidades FX en las secciones de samples, es necesario habilitar expresamente el envío a efectos.

1. Ponga el cursor sobre el reproductor de una sección.
   La sección muestra sus parámetros adicionales.
2. Pulse un clic sobre el botón FX para habilitar el enviar la sección de samples a la unidad FX asignada en el canal del mezclador.



   El sonido de los samples se modula de manera acorde a los efectos presentes en la unidad FX.

9.6.10. Direccionar una sección de samples a los auriculares

Para direccionar una sección de samples al canal de los auriculares:

1. Ponga el cursor sobre el reproductor de una sección.
   La sección muestra sus parámetros adicionales.
2. Pulse el botón de los auriculares para direccionar la sección de samples al canal de la monitorización.



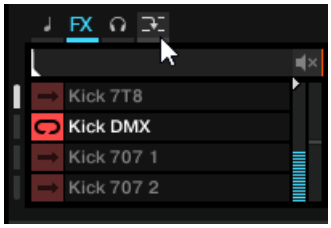
Al cambiar el tempo de la cubierta, la tonalidad de los samples de la sección no cambia.

9.6.11. Habilitar el modo Punch de una sección de samples

Al accionar otro sample de la sección, el nuevo sample inicia su reproducción desde la posición inicial, independientemente del momento alcanzado por la reproducción del sample anterior. Si habilita el modo Punch, el sample accionada arrancará a partir de la posición alcanzada por la reproducción del sample .

Para habilitar el modo Punch:

1. Ponga el cursor sobre el reproductor de una sección.
   La sección muestra sus parámetros adicionales.
2. Pulse el botón del modo Punch para habilitar de la sección.



Al accionar otro sample de la sección, el sample accionado arrancará desde la posición alcanzada por el marcardor de reproducción del sample anterior.

9.7. Crear juegos de remezcla

Esta sección describe los pormenores para la creación de juegos de samples con las cubiertas de remezcla. Aprenderemos a realizar capturas de samples de distintas fuentes y a editarlos de manera detallada. Por último, terminada la fase de edición, guardaremos el juego creado en la colección de pistas.

9.7.1. Importar samples a la colección de pistas

Al importar pistas a la colección de pistas, TRAKTOR reconoce las pistas menores de diez segundos y las categoriza como samples. Los samples se encuentran alojados en la carpeta All Samples de la colección de pistas.

9.7.2. Crear un juego de remezclas vacío

Antes de cargar samples en una cubierta de remezclas, es necesario crear primero un juego de remezclas vacío. Esto se lleva a cabo automáticamente al designar una cubierta como cubierta de remezcla :

1. Pulse la letra de la cubierta en foco para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción de **Remix Deck**.
   La cubierta asume la configuración de una cubierta de remezcla. La cubierta está vacía y lista para cargar o capturar samples en sus celdillas.

9.7.3. Cargar samples en las celdillas

Los samples pueden cargarse directamente desde la colección de pistas de TRAKTOR :

1. En el directorio del buscador, seleccione la carpeta de **All Samples** para ver todos los samples presentes en la colección.
2. Arrastre un sample desde la lista de pistas hasta la celdilla de una sección de samples de la cubierta.
   El sample quedará cargado y listo para tocar.
3. Para cargar más samples, repita el procedimiento.

Si carga un sample en una celdilla ocupada, el sample nuevo reemplaza al anterior.

9.7.4. Capturar samples de una pista

Los samples pueden capturarse directamente de una cubierta de pistas:

1. Active el modo de adhesión (**SNAP**) en el panel de control maestro.
2. Cargue y ejecute un pista en una cubierta de pistas.
3. Active un bucleo del tamaño deseado en la posición de la pista de su preferencia.
4. Arrastre el título de la pista en la cabecera de la cubierta de pista y suéltelo en una celdilla de la cubierta de remezclas.
   El bucle de la pista se transforma en un sample dentro de la celdilla.

Si la cubierta de pistas no está ejecutando un bucle, la cubierta de remezcla captura de todos modos un sample pero a partir de la posición vigente de la reproducción. El sample capturado asume la medida que aparece seleccionada en la barra de medidas de bucleo de la cubierta de pistas.

9.7.5. Cambiar el color del sample

Al cargar o capturar samples, TRAKTOR les asigna un color de manera arbitraria. Sin embargo, el color de los samples puede configurarse de manera libre:

1. Pulse un clic secundario sobre el botón de accionamiento del sample para abrir una paleta de dieciséis colores.
2. Seleccione el color deseado.
   El sample asume el color seleccionado.

9.7.6. Ajustar los parámetros del sample.

Este sección presenta los distintos ajustes que se pueden llevar a cabo sobre los samples.

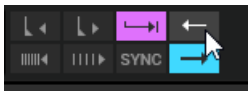
Definir el funcionamiento de las celdillas

Una celdilla de samples presenta las siguientes opciones de reproducción:

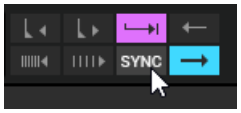
1. Pulse el botón del tipo de reproducción para definir si el sample se ejecuta de manera sencilla o bucleada.



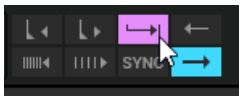
2. Pulse el botón de reversa para reproducir el sample de manera invertida.



3. Pulse SYNC para ejecutar el sample en sincronía con la cubierta de remezcla.



4. Pulse el botón del tipo de accionamiento para determinar si el sample se ejecuta de manera normal o solo cuando está presionado.



   Cuando el botón está activado, el sample sigue su ejecución tras soltar el botón del ratón, hasta llegar a su fin (si es un sample sencillo) o hasta que es detenido por otros medios (p. ej., al accionar otro sample de la misma sección). Esta es la modalidad por defecto.
   Cuando el botón está deshabilitado, el sample se ejecuta mientras se presiona el botón del ratón. Al soltar el botón, el sample detiene su ejecución.

Ajustar la ganancia y el tono del sample

Dado que los samples grabados o capturados pueden presentar distinto volumen, resulta necesario ajustar el nivel de ganancia respectivo.

1. Pulse el nombre del sample que desea editar.
2. Arrastre la perilla de GAIN para ajustar la ganancia de manera conveniente.



Del mismo modo, la altura de los samples grabados o capturados puede ser diferente y no congeniar entre sí, por lo que resulta necesario ajustar su tonalidad de manera individual.

1. Pulse el nombre del sample que desea editar.
2. Arrastre la perillas de PITCH para ajustar el tono del sample.



Ajustar el tempo del sample

Dado que los samples grabados o capturados pueden presentar un tempo distinto, resulta necesario ajustar su velocidad de manera individual.

1. Pulse el nombre del sample que desea editar.
2. Pulse un doble clic sobre el visualizador para ingresar el tempo deseado en PPM.



El tempo puede duplicarse o reducirse a la mitad con los botones **x2** y **/2**.

Corregir la retícula rítmica de un sample

La retícula rítmica de un sample grabado o capturado puede presentar inconsistencias por lo que resulta conveniente efectuar las correcciones necesarias cuando convenga.

1. Pulse el nombre del sample que desea editar.
2. Use los botones de corrección rítmica para mover las líneas de la retícula en la dirección deseada.



3. Use los botones de aumento y disminución para efectuar correcciones de detalle sobre el valor de PPM.



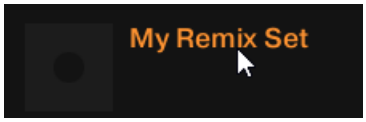
Como resultado, la retícula rítmica se expande o se estrecha.

9.7.7. Guardar un Remix Set

1. Pulse un doble clic sobre el título **New Remix Set** en la cabecera de la cubierta para cambiar el nombre.



2. Ingrese un nombre nuevo.



3. En el directorio del buscador selecciona la carpeta **All Remix Sets** para ver su contenido en la lista de pistas.
4. Pulse un clic en el título ingresado en la cabecera de la cubierta y arrástrelo hasta la lista de pistas.
   El juego de remezclas queda guardado en la colección de pistas. Adicionalmente, todos los samples se guardan de manera individual en la carpeta de **All Samples**.

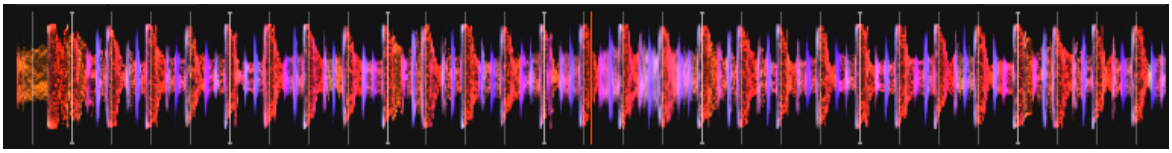
9.7.8. Exportar juegos de remezcla

Para exportar juegos de remezcla:

1. Expanda la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador.
2. Seleccione la carpeta de **All Remix Sets** para que su contenido aparezca en la lista de pistas.
3. Pulse un clic secundario en el juego que desea exportar para abrir el menú contextual.
4. Seleccione la opción de **Export Remix Set**.
5. En el cuadro que se abre, seleccione el destino de la exportación.
6. Pulse Guardar para confirmar.
   TRAKTOR exporta el juego de remezcla al destino seleccionado.

9.8. Corregir la retícula rítmica

Cuando TRAKTOR calcula el tempo de una pista, crea al mismo tiempo una retícula rítmica. Sin embargo, si la pista contiene un ritmo complejo o un tiempo desparejo, puede suceder que las líneas de la retícula no coincidan de manera precisa.

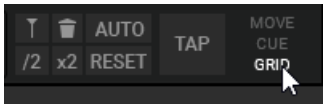


Retícula incorrecta

Para corregir este desacople, TRAKTOR brinda distintas herramientas:

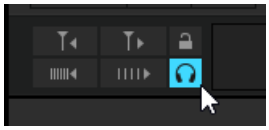
Paso 1 - Abrir el panel de la retícula

1. Cargue en una cubierta la pista que desea corregir.
2. Inicie la reproducción de la pista.
3. En la cubierta abra el panel avanzado.
4. Pulse **GRID** para abrir el panel de la retícula .



Paso 2 - Habilitar la marcación de pulsos

- Pulse el botón de marcación de pulsos para habilitar un tic audible.

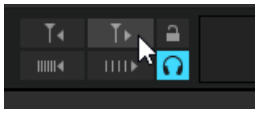


Ahora, un tic audible se genera sobre cada pulso según el tempo calculado. Si la retícula no es correcta, notará que los tics no siguen el ritmo de la pista.

Paso 3 - Corrección de la retícula

Con esta guía, la retícula puede corregirse empleando los siguientes botones:

1. Pulse los botones para atrasar o adelantar las líneas de retícula.



2. Pulse los botones de aumentar o disminuir el valor de PPM para estrechar o ensanchar la retícula.

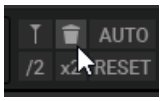


El valor del tempo se modifica de manera consecuente.

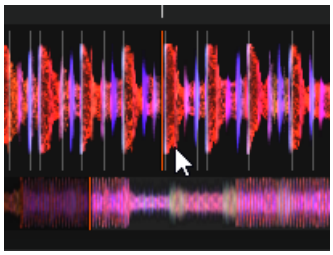
Paso alternativo - Crear una retícula rítmica nueva

Si los pasos arriba mencionados no brindan el resultado esperado, puede crear una retícula nueva manualmente:

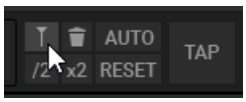
1. Pulse el cesto de basura para borrar la retícula.



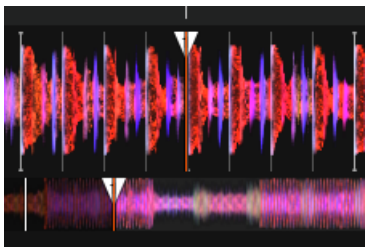
2. Vaya hasta un pulso de la pista



3. Pulse el botón de demarcación para poner una línea de demarcación en esa posición.



Una retícula nueva se crea a partir de dicha posición conforme el tempo de base.



El tempo de base también puede definirse de nuevo con el botón TAP o ingresando directamente el valor deseado en el visualizador.

10. TRABAJAR CON LISTAS DE REPRODUCCIÓN

En esta sección vamos a ver el manejo de las listas de reproducción. Las listas de reproducción representan una efectiva manera de organizar las pistas según distintos propósitos. Por regla general, una lista de reproducción es una colección de pistas que se emplea para preparar juegos de DJ.

- Una misma pista puede estar en varias listas de reproducción.
- Una lista de reproducción puede reordenarse o retrotraerse rápidamente a su estado original
- Además, las listas se pueden guardar, cargar o exportar.

10.1. Crear una lista de reproducción

Las listas de reproducción pueden crearse en el directorio del buscador o directamente seleccionando las pistas deseadas:

Crear una lista de reproducción en el directorio del buscador

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta de **Playlists**.
2. Seleccione **Create Playlist** en el menú contextual.
3. Escriba el nombre de la lista en la ventana.
4. Haga clic en **OK** para confirmar.
   La lista creada aparece ahora bajo la carpeta de **Playlists**.

Crear una lista de reproducción con las pistas seleccionadas

1. Seleccione una o más pistas en la lista de pistas
2. Arrástrelas hasta la carpeta de **Playlists** en el directorio del navegador.
3. Escriba el nombre de la lista en el cuadro de diálogo.
4. Haga clic en **OK** para confirmar.
   La lista creada aparece ahora bajo la carpeta de Playlists.

10.2. Añadir pistas a las listas de reproducción

1. Seleccione un pista en la lista de pistas y mantenga el clic.
2. Arrastre la selección hasta una lista de reproducción en el directorio del buscador.
   Las pistas se incorporan a la lista de reproducción. Las pistas se agregan al final de la lista.

Adicionalmente, al arrastrar las pistas puede colocarlas en cualquier lugar de la lista. Una línea naranja indica la posición donde serán intercaladas al soltar el botón del ratón.

10.3. Reordenar las pistas de una lista de reproducción

Hay varios métodos para reordenar las pistas de una lista de reproducción:

Ordenar las listas según su orden original

- Pulse el signo **#** en la cabecera para restaurar el orden original de la lista de reproducción.

Ordenar las pistas por categoría

- Pulse el título de una columna para ordenar las lista según esta categoría. Si pulsa otra vez, el orden se invierte.

Cuando TRAKTOR se reinicia, todas las listas de reproducción vuelven a su estado original.

Consolidar un ordenamiento por categoría

Para que el ordenamiento por categoría se vuelva permanente:

1. Pulse un clic secundario sobre la lista de reproducción en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción **Consolidate**.

Cambiar el orden original de las pistas

Esto solo es posible cuando las pistas están en el orden original:

1. Pulse el signo **#** en la cabecera para restaurar el orden original de la lista de reproducción.
2. Seleccione una pista y arrástrela arriba o abajo. La línea naranja indica la posición que la pista ocupará dentro de la lista.

10.4. Organizar las listas de reproducción en carpetas

Las listas pueden guardarse en carpetas para su mejor organización:

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta **Playlists** en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción **Create Folder**.
3. Escriba el nombre de la carpeta en el cuadro de diálogo.
4. Haga clic en **OK** para confirmar.
   La nueva carpeta aparecerá como una subcarpeta de la carpeta **Playlists**. Ahora arrastre las listas que quiera incorporar a esta carpeta.

10.5. Exportar listas de reproducción

Las listas de reproducción pueden exportarse y ser tocadas en otro ordenador con TRAKTOR. Al exportar una lista de reproducción se crea una carpeta con las pistas de esa lista y los archivos correspondientes.

Para exportar una lista de reproducción:

1. Pulse un clic secundario sobre la lista de reproducción en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.

2. Seleccione la opción **Export Playlist**.
3. En el cuadro de exportación, escriba un nombre para la lista que va a exportar.
4. Ingrese una ruta de archivo.
5. Haga clic en **OK** para confirmar.
   TRAKTOR exporta la lista de reproducción y las pistas que la integran al destino indicado.

10.6. Importar listas de reproducción

Una lista de reproducción puede importarse de varias maneras en TRAKTOR.

Importar listas de reproducción empleando el menú contextual

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta **Playlists** o una de sus subcarpetas para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción **Import Playlist**.
   La lista y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.

Importar listas de reproducción con arrastre

1. Ubique en el ordenador la lista de reproducción que desea importar (archivos *.nml).
2. Arrastre la lista hasta la carpeta **Playlists** del directorio del buscador o hasta cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado.
   La lista y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.

10.7. Importar las listas de reproducción de iTunes

Las listas de reproducción de iTunes pueden importarse directamente en TRAKTOR:

1. Pulse un doble clic sobre la carpeta de **iTunes** en el directorio del buscador para desplegar las listas de reproducción de iTunes.
2. Pulse un clic secundario sobre una lista de reproducción para abrir el menú contextual.
3. Seleccione la opción **Import to Playlists**.
4. En el cuadro de importación ingrese el nombre de la nueva lista.
5. Haga clic en **OK** para confirmar.

10.8. Empleo de la lista en preparación

Las preparación de listas es una función que permite preparar la próxima mezcla. Al añadir pistas a la preparación, las pistas muestran un pequeño diamante en la primera columna de la lista de pistas. Cualquier lista de reproducción puede usarse como lista en preparación.

Seleccionar una lista de reproducción como lista en preparación

1. Pulse un clic secundario sobre la lista de reproducción en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción **Select as Preparation List**.
   El símbolo de la lista de reproducción se cambia por el símbolo de la lista en preparación.

Añadir pistas a la lista en preparación

1. En la lista de pistas, pulse una pista con el botón secundario para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción **Append to Preparation Playlist** para agregar la selección a la lista en preparación.
3. También, puede seleccionar **Add as Next to Preparation Playlist** para insertar la selección después de la última pista cargada a la lista en preparación.
   Todas las pistas muestran un diamante para indicar que fueron añadidas a la lista en preparación.

10.9. Historial de la listas de reproducción

Disponer de un registro de las pistas empleadas en una sesión anterior puede resultar útil. TRAKTOR registra de manera automática las pistas ejecutadas en la carpeta (**History**) en una lista de reproducción que se guarda al cerrar TRAKTOR. Al iniciar TRAKTOR la siguiente vez, la carpeta del historial se vuelve a presentar vacía..

Las listas de reproducción históricas se guardan con la fecha y la hora de ejecución y aparecen disponibles en el directorio del buscador en **Explorer > Archive**.

Historial de las listas de reproducción en el ordenador

El historial de las listas de reproducción, identificadas según el día y la hora, se encuentran en la siguiente ubicación del ordenador :

- **Windows**: `Documentos\Native Instruments\Traktor\History`
- **macOS**: `Usuarios/~/Native Instruments/Traktor/History`

10.10. Símbolos de estado de la lista de pistas

Al cargar y tocar una pista, TRAKTOR registra su estado en la primera columna de la lista:

- Letras **A**, **B**, **C** y **D**: identifican la cubierta donde la pista se encuentra cargada
- **Marca de verificación**: identifica la pista que ya fue ejecutada.
- **Signo de exclamación** identifica una pista no hallada en su ubicación previa. Esto podría deberse, entre otras cosas, a que el medio de almacenamiento no está disponible, la ubicación de la pista fue cambiada o a que la pista cambió de nombre.
- **Candado**: identifica la pista con retícula protegida.
- **Triángulo**(solo presente en las carpetas del archivo y del historial): identifica las pisas que fueron tocadas. Las pistas que escuchadas con el reproductor de avances no están incluidas.

Orden de la lista de pistas según el estado de las pistas

Al ordenar la lista de pistas según el estado de las pistas, el orden establecido es el siguiente:

- La pistas ya ejecutadas se ubican arriba de todo.
- Las pistas en ejecución están ubicadas en la parte central.
- Las pistas no ejecutadas van abajo.
- Las pistas faltantes se ubican al final.

10.11. Mantenimiento de las listas de reproducción

Para mantener siempre actual la información de las listas de reproducción, TRAKTOR ofrece distintas funciones y comandos.

10.11.1. Renombrar una lista

Para cambiar el nombre de una lista de reproducción:

1. Pulse un clic secundario sobre la lista de reproducción en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Rename**.
3. Ingrese el nombre deseado.

10.11.2. Remover pistas de la lista

Para sacar una pista de la lista de reproducción:

1. Pulse un clic secundario sobre la pista para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Delete**.
   La pista se elimina de la lista.

10.11.3. Restablecer el valor automático de ganancia

Si el valor de ganancia fue modificado, es posible restablecer su valor original:

1. Pulse un clic secundario sobre la pista para abrir el menú contextual.
2. Select **Restore AutoGain**.
   La ganancia vuelve a su valor original.

10.11.4. Restablecer el estado de ejecución de una pista

Para restablece el estado de "ejecutado" de una pista de la lista de reproducción:

1. Pulse un clic secundario sobre la pista para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Reset Played State**.
   El conteo de las ejecuciones y el estado quedan restablecidos.

10.11.5. Borrar una lista de reproducción

Para borrar un lista de reproducción en el directorio del buscador

1. Pulse un clic secundario sobre la lista de reproducción en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Delete Playlist**.
   La lista de reproducción queda eliminada del directorio.

10.11.6. Remover duplicados en una lista de reproducción

Para eliminar las pistas que aparecen más de una vez en la lista de reproducción

1. Pulse un clic secundario sobre la lista de reproducción en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Remove Duplicates**.
   Las entradas dobles de la lista quedan eliminadas.

10.11.7. Guardar una lista de reproducción como archivo de página web

Una lista de reproducción puede guardarse como archivo HTML para permitir una mejor legibilidad y supervisión de la lista.

1. Pulse un clic secundario sobre la lista de reproducción en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Save as Webpage**.
3. Póngale un nombre a la lista.
4. Ingrese un destino para el archivo a exportar.
5. En **List Options** puede seleccione las columnas que desea añadir al archivo.
6. Haga clic en **OK** para confirmar.
   La lista de reproducción queda guardada como archivo HTML.

10.11.8. Buscar una pista en las listas de reproducción

Para hallar fácilmente las pistas que ya fueron incluidas en un lista de reproducción:

1. Pulse un clic secundario en la pista para abrir su menú contextual.
2. Seleccione **Search in Playlists**.
   TRAKTOR busca la pista seleccionada y entrega un informe sobre todas las listas de reproducción que contienen dicha pista.

10.11.9. Limpiar una lista de reproducción

Para eliminar todas las pistas de una lista de reproducción:

1. Pulse un clic secundario sobre la lista de reproducción en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Clear Playlist**.
   Todas las pistas quedan eliminadas de la lista.

11. MANEJAR LA COLECCIÓN DE PISTAS

Esta sección describe el manejo y la organización de la colección de pistas.

11.1. Sobre la colección de pistas

La colección de pistas representa toda la música que se puede usar en TRAKTOR. La colección de pistas permite organizar, clasificar y preparar las pistas para su ejecución y mezcla.

Una ventaja de la colección es su capacidad para leer los metadatos de las pistas como el título, el autor, el tempo, el género, la altura tonal, etc. También permite guardar en las pistas la información específica de TRAKTOR.

11.2. Formatos de archivos de audio compatibles

TRAKTOR reconoce los siguientes formatos:

- MP3
- M4A (AAC)
- WAV
- AIFF
- FLAC
- OGG Vorbis

Los archivos musicales que llevan protección DRM no se pueden reproducir en TRAKTOR. Esto afecta por ejemplo a las pistas AAC adquiridas en el almacén de iTunes.

Los archivos WMA no están soportados en TRAKTOR.

Para poder usar los archivos M4A, es necesaria la instalación de QuickTime.

11.3. Importar música desde carpetas locales

Para importar la música contenida en archivos locales del sistema operativo:

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción **Import Music Folders**.
   TRAKTOR importa los archivos de la carpeta de música local.

11.4. Añadir música de otras carpetas

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

1. Vaya a **Preferences** > **File Management**.
2. En la sección de **Music Folders**, pulse un clic en **Add…**
3. En el cuadro de búsqueda, vaya hasta la carpeta que desea agregar.
4. Acepte la selección.
5. Repita el procedimiento para añadir todas sus carpetas de música.
6. Haga clic en **Close** para confirmar los cambios.
   Al seleccionar la carpeta **Music Folders** de la carpeta **Explorer** en el directorio del buscador, TRAKTOR revisa las carpetas y las actualiza de manera correspondiente. Las subcarpetas se incluyen automáticamente dentro de la revisión. No es necesario, por lo tanto, agregarlas a esta lista.

11.5. Importar pistas de iTunes a la colección de pistas

Para importar las pistas de iTunes a la colección de pistas:

1. Seleccione la carpeta de iTunes en el directorio del buscador para que su contenido aparezca en la lista de pistas. Un doble clic expande la carpeta en el directorio del buscador.
2. Seleccione las pistas que desea incorporar a la colección de pistas.
3. Pulse un clic secundario para abrir el menú contextual.
4. Ponga el cursor sobre **Import to Collection** para desplegar más opciones de importación.
5. Seleccione **as Tracks**, **as Looped Samples** o **as One-Shot-Samples** para cargar la selección de manera correspondiente.

11.6. Importación de Remix Sets

Para importar juegos de remezcla a la colección de pistas:

1. Expanda la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador.
2. Seleccione la carpeta de **All Remix Sets**.
3. Arrastre el juego de remezclas (archivos *.trak) del ordenador hasta la lista de pistas.
   El juego de remezcla queda incorporado y aparece en la lista de pistas.

11.7. Ver las pistas en el directorio local

Para abrir las carpetas que guardan las pistas en el disco duro:

1. Pulse un clic secundario en la pista para abrir su menú contextual.
2. Seleccione la opción **Show in Explorer/Finder**.
   El explorador de archivos del sistema operativo se abre mostrando el destino donde está guardada la carpeta.

11.8. Editar los metadatos de una pista en la lista de pistas

Las pistas de la colección de pistas constan de metadatos que describen las propiedades y características de la pista (título, artista, álbum, ilustración de tapa, etc.). TRAKTOR brinda la opción de modificar estos metadatos de dos maneras.



¡Si emplea iTunes para organizar su colección, recomendamos realizar la modificación de metadatos desde iTunes.

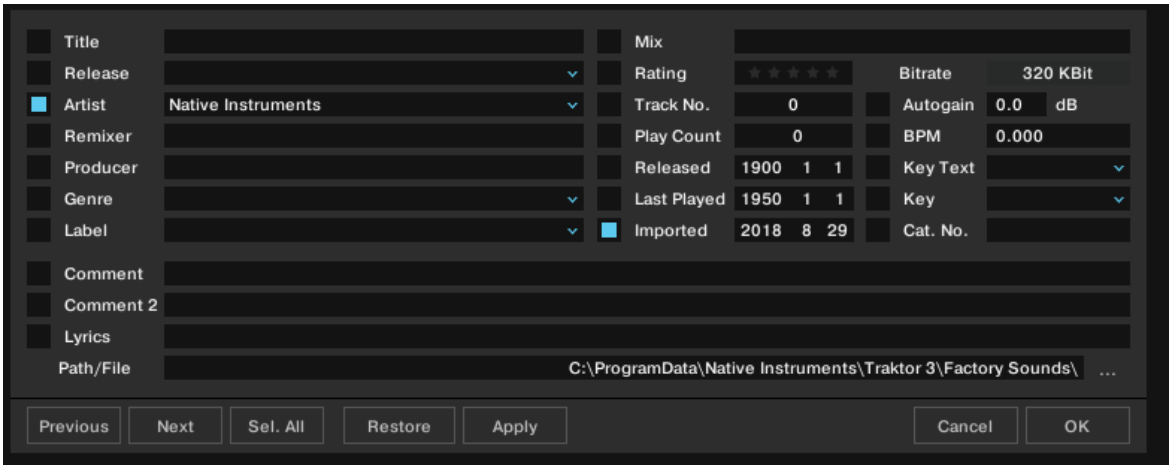
1. Seleccione una pista en la lista de pistas para que quede resaltada.
2. Pulse un clic sobre la propiedad que desea cambiar. Por ejemplo, el campo con el nombre del artista.
   El campo muestra un cursor de edición.
3. Modifique el nombre del artista.
4. Repita el procedimiento para corregir otras propiedades.
5. Presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador para salir del modo de edición y confirmar las modificaciones o pulse ESC para interrumpir.

11.9. Editar los metadatos de una pista con el cuadro de edición

No todas las propiedades de una pista aparecen visibles en la lista del buscador. Para acceder a todas las propiedades disponibles de una pista, use el diálogo de edición. Este cuadro permite editar simultáneamente toda una selección de pistas.

El cuadro de edición

Este cuadro presenta los elementos siguientes:



Cuadro de edición

Editar una pista individualmente

Seleccione una pista en la lista de pistas.

1. Pulse un clic secundario sobre la pista para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción de **Edit**.
   La lista de pista pasa a mostrar un cuadro de edición.
3. Modifique la información que desea corregir.
4. Use el menú desplegable disponible a la derecha del campo de la propiedad para seleccionar alguna etiqueta previamente almacenada en la colección de pistas.
5. Para confirmar los cambios, haga clic en **Apply** o en **OK**. Use el botón de **Restore** para deshacer los cambios o el botón de **Cancel** para interrumpir el trabajo y cerrar el cuadro de edición.

Editar un conjunto de pistas

Si desea editar una selección de pistas (p. ej., todas las pistas de un álbum):

1. Seleccione las pistas en la lista de pistas.
2. Pulse un clic secundario para abrir el menú contextual.
3. Seleccione **Edit** para abrir el cuadro de edición.
   El cuadro se abre. Las casillas marcadas indican los atributos de igual valor entre las pistas seleccionadas. Las marcas en las casillas también indican que todo lo que se escriba en ese campo se guardará como metadato. Las casillas sin marcar indican que las pistas no presenta el mismo valor en esos campos.
4. Para cambiar un atributo de manera global en todas las pistas seleccionadas, asegúrese de marcar la casilla respectiva.
5. Para editar las pistas una por una, utilice los botones **Previous** y **Next** al final del cuadro.
6. Para confirmar los cambios, haga clic en **Apply** o en **OK**.

Use el botón de **Restore** para deshacer los cambios o el botón de **Cancel** para interrumpir el trabajo y cerrar el cuadro de edición.

11.10. Cambiar la ilustración de tapa

TRAKTOR permite importar o eliminar las ilustraciones de tapa de las pistas.

Importar una ilustración de tapa

Para importar o reemplazar la ilustración de una pista:

1. Pulse un clic secundario en la pista o pistas para abrir su menú contextual.
2. Seleccione la opción **Import Cover**.
3. En el cuadro de búsqueda seleccione el archivo de la ilustración que desea importar.
   La ilustración de tapa queda guardada dentro del archivo de la pista.

Eliminar una ilustración de tapa

Para borrar la ilustración de una pista:

1. Pulse un clic secundario en la pista o pistas para abrir su menú contextual.
2. Seleccione **Delete Cover**.
   La ilustración queda eliminada de la pista.

11.11. Asignar carpetas y listas de reproducción a los favoritos

La sección de favoritos es una herramienta de localización personalizable y está situada a lo largo de la parte superior del buscador.

Favoritos preasignados:

- Preparation (En preparación)
- History (Historial)
- Track Collection (Colección de pistas)
- All Tracks (Todas las pistas)
- All Remix Sets (Todos los juegos de remezclas)
- Demo Tracks
- Demo Remix Sets

Asignar carpetas y listas de reproducción a los favoritos

Los favoritos puede recibir cualquier carpeta o lista de reproducción del directorio del buscador:

- Arrastre la carpeta o lista de reproducción desde el directorio del buscador hasta una plaza vacante de los favoritos.
  Ahora, es posible acceder rápidamente a dicha lista o carpeta, cliqueando el favorito correspondiente.

11.12. Mantenimiento de la colección de pistas

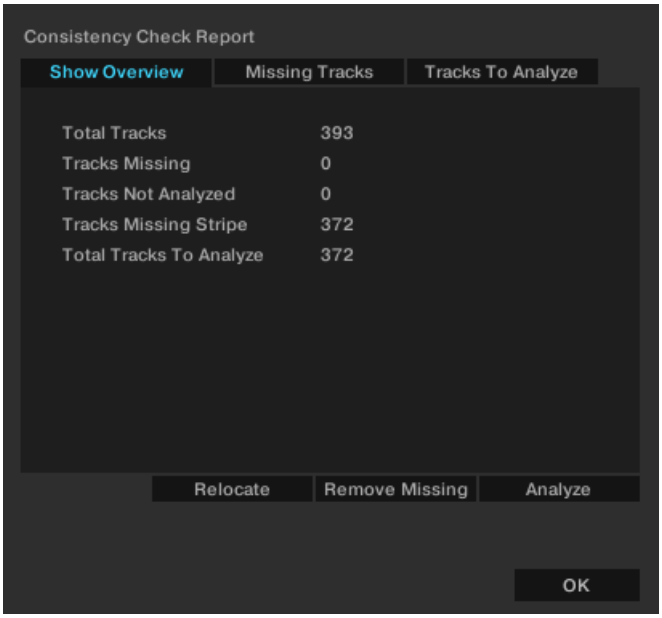
Esta sección describe la manera de mantener al día la colección de pistas y de hacer copias de seguridad. Son muchas las operaciones requeridas para mantener al día la colección. Hay que eliminar pistas obsoletas, reubicar pistas pasadas a otra carpeta, etc. Estas tareas de mantenimiento consumen bastante tiempo y no se recomienda efectuarlas durante situaciones en vivo.

11.12.1. Comprobar la consistencia de la colección de pistas

La importación de pistas sin el análisis correspondiente, la reorganización de las carpetas locales de música y la eliminación de pistas en dichas carpetas genera a menudo inconsistencias dentro de la colección de pistas. Para mantenerse al día con los cambios efectuados, puede someter la colección a un examen de consistencia, ver los resultados en un informe y tomar las medidas necesarias.

El informe de consistencia

El informe de consistencia es un reporte que brinda un resumen del estado de las pistas y opciones para resolver los problemas de inconsistencia detectados.



Informe de consistencia

- **Fichas**: abra las fichas para ver el detalle de las inconsistencias.
- **Relocate**: abre un cuadro de búsqueda para ubicar las pistas faltantes. Véase para más información al respecto.
- **Remove Missing**: elimina de la colección de pistas las remisiones a pistas inexistentes.
- **Analyze**: inicia el análisis de las pistas sin analizar o que deben reanalizarse.
- Brinda la lista de todas las pistas faltantes en la colección de pistas.
- Brinda la lista de las pistas que deben analizarse.

Ficha Show Overview

- **Total Tracks**: número total de pistas de la colección de pistas.
- **Tracks Missing:** número total de pistas borradas del disco duro o mudadas de su lugar original.
- **Tracks Not Analyzed:** número total de pistas no analizadas.
- **Tracks Missing Stripe**: número total de pistas importadas y analizadas cuya tira de visualización fue cambiada de lugar o borrada.
- **Total Tracks To Analyze:** el número total de pistas que debe analizarse.
- Brinda la lista de todas las pistas faltantes en la colección de pistas.

Ficha Missing Tracks

- Brinda la lista de todas las pistas faltantes en la colección de pistas.

Ficha Tracks to Analyze

- Brinda la lista de las pistas que deben analizarse.

Ejecutar el examen de consistencia

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione la opción de **Check Consistency** para ejecutar el examen.
   Cuando TRAKTOR completa la revisión, el informe de consistencia aparece mostrando los resultados.

Ejecutar el examen de consistencia al iniciar TRAKTOR

Para ejecutar el examen de consistencia durante el inicio de TRAKTOR:

1. Vaya a **Preferences** > **File Management**.
2. Marque la casilla de **Show Consistency Check Report on Startup**.
3. Cierre las preferencias.
   El examen de consistencia se ejecutará cada vez que inicie TRAKTOR.



Ejecutar el examen de consistencia puede aumentar la duración del arranque de TRAKTOR.

11.12.2. Analizar pistas manualmente

Importar pistas o colecciones de pistas puede demandar mucho tiempo, lo mismo que al cargarlas en una cubierta. El momento para efectuar el análisis puede definirse en la ficha **File Management** de las preferencias del programa . El análisis puede también desactivarse. En este caso, es posible llevar a cabo el análisis de manera manual.

> Los archivos STEM deben analizarse siempre antes cargarse en un cubierta.

Ejecutar el análisis

1. Pulse un clic secundario en la pista o pistas para abrir su menú contextual. También puede seleccionar una lista de reproducción en el directorio del buscador.
2. Seleccione **Analyze (Async)**.
   El cuadro de análisis se abre.
3. Seleccione las opciones del análisis.
4. Pulse **OK** para iniciar el análisis.

Opciones del análisis

El cuadro presenta dos opciones:

- **All**: esta opción lleva a cabo el análisis según los ajustes predeterminados en la ficha **Analyze Options** de las preferencias.

  > En pistas protegidas la opción **All** no permite cambiar los pulsos por minuto (BPM), la retícula rítmica (Beatgrid), la ganancia (Gain) ni la tonalidad (Key).

- **Special**: esta opción permite un análisis más amplio de la pistas:
  - **BPM**: permite analizar el tempo de la pista en pulsos por minuto. Abajo, en el menú desplegable puede definir el rango de celeridad que desea analizar.

    > En caso de estar analizando una gran cantidad de pistas con tempos muy diferentes, seleccione un rango amplio o deje la opción en Automatic. Sin embargo, estrechar el rango del análisis brinda resultados más precisos.

  - **Set Beatgrid**: establece una retícula rítmica de la pista y la alinea sobre el tiempo fuerte más próximo. Si la pista ya cuenta con una retícula, TRAKTOR efectúa las correcciones necesarias.

Las retículas rítmicas no pueden establecerse sin verificar antes el valor de pulsos por minuto, dado que ambas aspectos están interrelacionados.

- **Key**: detecta la altura de la pista.
- **Gain**: elimina el valor de ganancia vigente en las pistas seleccionadas y los reemplaza con un valor de ganancia automática durante el análisis.
- **Replace Locked Values**: desprotege temporariamente las pistas para que las opciones anteriores pueden aplicarse también sobre pistas protegidas.
- **Parallel Processing**: habilita el análisis paralelo de las pistas.

Esta opción incrementa el trabajo de la UPC y no debería emplearse durante situaciones en vivo.

11.12.3. Reubicar pistas faltantes

Si cambió la estructura de una carpeta de música en el ordenador, los vínculos que remiten a las pistas de dicha carpeta en la colección de pistas provocarán avisos de samples faltantes. Para solucionar este problema, es necesario ubicar las pistas nuevamente:

1. Pulse un clic secundario en la pista para abrir su menú contextual.
2. Seleccione **Relocate**.
3. En el cuadro de búsqueda, vaya hasta el lugar actual de la pista. Para encontrar múltiples pistas de diferentes carpetas, seleccione la carpeta de nivel superior en la que están alojadas. Puede seleccionar, incluso, la carpeta principal del disco duro.
4. Confirme los cambios.
   La pista está reubicada.

11.12.4. Borrar pistas de la colección de pistas

Para borrar una pista de la colección de pistas:

1. Pulse un clic secundario en la pista para abrir su menú contextual.
2. Seleccione **Delete from Collection**.
3. Un cuadro de advertencia brinda las siguientes opciones:
   - **delete from collection**: borra las pisas de la colección y de todas las listas de reproducción.
   - **additionally remove TRAKTOR tags (may take some time)**: Borra las pistas de la colección y de todas las listas de reproducción, y las etiquetas específicas de TRAKTOR.
   - **additionally delete file(s) from hard drive**: borra las pistas de la colección y de las listas de reproducción, y elimina además los archivos respectivos en el ordenador.

   Las pistas quedan borradas de la colección.

11.12.5. Guardar la colección de pistas

La colección de pistas guarda su contenido automáticamente al cerrar el programa. No obstante, los cambios efectuados en la colección pueden guardarse manualmente:

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Save Collection**.

11.12.6. Exportar la colección de pistas

La colección entera puede exportarse a manera de respaldo en otro dispositivo de almacenamiento.

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Export the Collection** para abrir el cuadro de **Export Tracks**.
3. Ingrese el nombre de la copia en **Playlist Title**. No elimine el signo **$** que figura al comienzo.
4. Seleccione la ruta del destino en **Destination**.
5. Seleccione el formato de archivo en el menú de **Export Format**.
6. Seleccione **Copy Tracks To Destination**.
7. Haga clic en **OK** para confirmar.
   TRAKTOR exporta el contenido de la colección.

11.12.7. Restablecer la colección de pistas a partir de la copia de respaldo automática

Al cerrarse, el programa crea una copia de respaldo y la guarda en una carpeta ("Backup") dentro de la carpeta raíz de TRAKTOR. Si por error elimina algún elemento de la colección de pistas, puede recuperarlo a partir de estas copias de seguridad.

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.
2. Seleccione **Import another Collection** para abrir un cuadro de búsqueda.
3. Pulse un doble clic en `Backup` para abrir la carpeta.
4. Pulse un doble clic sobre `Collection` para abrir la carpeta.
5. Seleccione la versión que desea restablecer.
6. Haga clic en **OK** para confirmar.
   La colección de pistas quedó restaurada con un versión previa.

11.12.8. Eliminar las pistas de la colección

La colección de pistas puede quedar libre de todo contenido.

1. Pulse un clic secundario sobre la carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador para abrir el menú contextual.

2. Seleccione **Clear Collection**.
3. Un cuadro de advertencia brinda las siguientes opciones:
   - **clear collection**: borra las pistas de la colección y de todas las listas de reproducción.
   - **additionally remove Traktor tags (may take some time)**: Borra las pistas de la colección y de todas las listas de reproducción, y las etiquetas específicas de TRAKTOR en los archivos del disco duro.
   - **additionally delete file(s) from hard drive**: borra las pistas de la colección y de las listas de reproducción, y elimina además los archivos respectivos en el ordenador.

   La colección de pistas quedó vacía.

12. OPERACIONES AVANZADAS DE TRAKTOR

Este capítulo explica funciones más avanzadas de TRAKTOR PRO 3 como el empleo de los relojes MIDI y maestro, la grabación y difusión de mezclas y el empleo del modo continuo.

12.1. Sincronizar con Ableton Link

Ableton Link es un protocolo que sincroniza el ritmo, la fase y el tempo de las aplicaciones vinculadas en un mismo ordenador o en una red compartida. Esto significa que es posible mantener sincronizadas las aplicaciones de distintos dispositivos o tocar una improvisación en grupo con un montaje mínimo. La conexión de aplicaciones vía Link brinda la posibilidad de sincronizarlas a partir de una línea temporal común y de cambiar el tempo globalmente desde cada una de las aplicaciones conectadas.

12.1.1. Conexión a una red

Las aplicaciones que trabajan con Ableton Link pueden integrarse a una misma sesión al conectarse en red. Para habilitar Link en TRAKTOR, asegúrese de que el ordenador esté conectado a la misma red local de las otras aplicaciones con las que desea vincularse. La conexión puede llevarse a cabo tanto en una red local como en una red ad-hoc (ordenador a ordenador).

Para que Link pueda establecer un enlace seguro y confiable, hay que tomar en cuenta varias consideraciones:

- Para la fiabilidad de la conexión con la red local, utilice un router con un cable Ethernet.
- Si desea emplear una red inalámbrica, asegúrese de emplear una contraseña para evitar la intromisión de extraños en la sesión.
- Para una conexión segura y confiable, establezca una sesión de Link directamente con otro ordenador o a través de un cable Thunderbolt o Ethernet. Para más información sobre el empleo de Link, visite la página de Link del sitio web de Ableton.

12.1.2. Integrar y abandonar una sesión de Link

NOTA GENERAL SOBRE RELOJ MIDI EN LINK
Cuando Link está activado, no es posible sincronizar TRAKTOR con la información de reloj MIDI recibida cuando funciona como subordinado. En estos casos, Link mantiene la precedencia. Sin embargo, el envío de reloj MIDI de TRAKTOR como máster sigue siendo posible.

Para integrar una sesión de Link, basta con pulsar el botón LINK del panel central de control. Si otras aplicaciones se encuentran también conectadas, la barra bajo LINK mostrará actividad, incluso cuando las cubiertas de TRAKTOR están detenidas. Esta barra representa la fase global de Link a la que todas las aplicaciones participantes se acoplan.

Tras la compleción de la barra de LINK, al pulsar la reproducción de una cubierta con su sincronización (SYNC) habilitada, la ejecución se reanudará con el primer tiempo del compás. El primer participante que se unió a la sesión marca el tempo inicial y, a partir de ese momento, cualquier participante de la sesión puede cambiar el tempo desde su aplicación respectiva. Si varios participantes cambian el tempo al mismo tiempo, queda vigente el tempo establecido en último lugar.



En la ficha **External Sync** de las preferencias, la opción de **LINK** tiene que estar habilitada para que el panel de control maestro muestre la conexión de **LINK**.

Para iniciar o unirse a una sesión de Link, haga lo siguiente:

1. Pulse el botón de **LINK** del panel de control maestro.
   TRAKTOR integrará una sesión existente o iniciará una nueva.
2. Inicie la reproducción de la cubierta con su sincronización (**SYNC**) habilitada.
   La cubierta se sincroniza ahora con la línea temporal de Link. Para más información sobre la sincronización de las cubiertas de TRAKTOR con la línea temporal de Link, véase Sincronización de las cubiertas de TRAKTOR con la línea temporal de Link.
3. Para abandonar la sesión, vuelva a cliquear en **LINK**:

Durante la conexión, el botón de **LINK** muestra la cantidad de aplicaciones conectadas. El ejemplo de abajo muestra la conexión de otras cuatro aplicaciones.

Image caption: sesión activa de Link con cuatro instancias conectadas.

12.1.3. Sincronización de las cubiertas de TRAKTOR con la línea temporal de Link

La mayor parte de las aplicaciones que trabajan con Ableton Link se sincronizan automáticamente con una única línea temporal cuando Link se encuentra habilitado. En TRAKTOR, la habilitación de Link sincroniza el reloj maestro del programa con esta línea temporal común. El reloj maestro se establece como el tempo máster de TRAKTOR y sirve como referencia para la sincronización de las cubiertas.



Al emplear sincronización externa, la asignación automática del tempo maestro (**AUTO**) queda deshabilitada y el reloj maestro asume el tempo maestro. El tempo de esa sesión no puede modificarse desde las cubiertas sino solamente desde los controles del reloj maestro.

El comportamiento de las cubiertas sincronizadas con el reloj maestro, y consecuentemente con la línea temporal de Link, se define con la opción **Sync Mode** de la sección **Sync Mode** de la ficha **Transport** de las preferencias.

Modo BeatSync

BeatSync es el modo recomendado para emplear con Link. Este modo sincroniza la fase y el tempo de una cubierta con el tempo máster, en este caso, la línea temporal de Link. Al encender el botón de **SYNC**, la fase de la cubierta quedará alineada. Si la fase se modifica manualmente (por ejemplo, con scratching o reteniendo una cubierta), **SYNC** se mostrará semiencendido. Sin embargo, TRAKTOR volverá a realinear la fase cuando la cubierta vuelva a tocar normalmente (es decir, al soltar el disco o la rueda de desplazamiento).



La retícula rítmica de la pista tiene que estar correctamente ajustada para que la función de **BeatSync** funcione adecuadamente.

Modo TempoSync

TempoSync solo sincroniza el tempo de la cubierta con el tempo máster, en este caso, la línea temporal de Link. Al encender el botón de **SYNC**, la fase de la cubierta quedará alineada. Por su parte, **SYNC** se mostrará semiencendido cuando la fase de la cubierta se encuentre desplazada. El tempo permanece siempre sincronizado en este modo. El empleo de **Tempo Sync** con Link, puede ocasionar algunos desvíos de tempo y de fase.



Para realinear rápidamente el tempo y la fase de una cubierta, presione dos veces el botón de **SYNC** de la cubierta.

Para reducir al mínimo los desvíos de tempo y fase:

- Evite efectuar cambios de tempo grandes y repentinos.
- Use un cable Ethernet en lugar de una conexión inalámbrica.
- Incremente el búfer (latencia) del controlador de audio en la ficha **Audio Setup** de las preferencias para evitar cualquier tipo de sublimitación del búfer. Por ejemplo, si el tamaño del búfer es de **256** samples, ajústelo hasta **512** samples.



En macOS, utilice el deslizante de **Latency** de la ficha **Audio Setup** para ajustar la capacidad del búfer. En Windows, en la ficha de **Audio Setup**, pulse **Settings** para abrir el panel de control del controlador del audio y cambiar allí el tamaño del búfer.

Coincidir con el tiempo fuerte

Dado que la reproducción de TRAKTOR no se sincroniza automáticamente con el primer tiempo del compás, habrá que corregir esto manualmente en caso necesario. La barra azul del botón de **LINK** puede emplearse como indicador de referencia. Esta barra muestra la fase de la línea temporal de Link según el compás vigente.

- Suelte la pista en el tiempo fuerte del compás cuando la barra esté vacía.

Restablecer el compás

A veces, debido a desfases de tempo o al reanudar la reproducción tras una detención previa, el reloj maestro de TRAKTOR puede quedar desfasado con respecto a la línea temporal de Link. Para restablecer la fase rápidamente, utilice la función de **Reset Downbeat** de las preferencias de TRAKTOR. Esta función aparece como comando de mapeo en la ficha **Controller Manager** de las preferencias, bajo el menú desplegable Add In…> Master Clock > Ableton Link > Reset Downbeat.



Restablecer el compás puede producir un atraso de uno o dos tiempos en la línea temporal de Link.

12.2. Sincronizar TRAKTOR vía reloj MIDI

TRAKTOR permite la sincronización con equipos y programas externas mediante el uso de señales de reloj MIDI que se manejan en el panel de control maestro de la sección global

Habilitación el reloj en la ficha de **External Sync**

12.2.1. Sincronizar TRAKTOR con la señal de reloj MIDI externa

TRAKTOR puede recibir señales de reloj MIDI externas (reloj subordinado) provenientes de otro ordenador con TRAKTOR, de otras aplicaciones o desde un aparato MIDI que envía mensajes MIDI de reloj.

1. Abra la ficha **Controller Manager** de las preferencias.
2. Pulse un clic en **Add...**.
3. Seleccione **Generic MIDI** en el menú desplegable para crear un nuevo dispositivo MIDI genérico.
4. En el menú desplegable de **In-Port**, seleccione el puerto por donde el dispositivo recibe la señal de reloj MIDI.
5. En las preferencias, seleccione **External Sync**.
6. En External Clock Source, seleccione la opción **EXT**.
7. Cierre las preferencias.
8. En el panel de control maestro pulse **EXT**.
   El reloj maestro de TRAKTOR sigue la señal externa de reloj MIDI.
9. Presione el botón de arranque en el dispositivo emisor para sincronizar el reloj con la fase del aparato o aplicación que envía la señal de reloj MIDI.

En caso de disparidad entre el tempo del aparato/aplicación y TRAKTOR, deberá corregir la diferencia en el dispositivo emisor (maestro) de la señal.

12.2.2. Emplear TRAKTOR como reloj maestro

Para usar TRAKTOR como fuente del tempo mediante su reloj maestro, TRAKTOR tiene que enviar la señal de reloj MIDI al aparato o aplicación externa.

1. Abra la ficha **Controller Manager** de las preferencias.
2. Establezca un nuevo dispositivo MIDI genérico.
3. Asigne el puerto de salida (**Out-Port**) al dispositivo a donde desea enviar la señal de reloj MIDI.
4. En las preferencias, abra la ficha **External Sync**.
5. Marque la casilla de **Enable MIDI Clock**.
   Las funciones adicionales del reloj MIDI aparecen ahora en el panel de control maestro.
6. Para iniciar el envío de la señal de reloj MIDI, haga clic en el botón de Inicio/Pausa. Si cliquea de nuevo, el envío se detendrá.
   Cuando el reloj MIDI está activado, el botón de inicio/pausa aparece iluminado en azul. El visualizador del tempo muestra el tempo de la señal de reloj MIDI en pulsos por minuto (BPM).

Al pulsar **SYNC**, TRAKTOR acciona un mensaje de reloj MIDI de parada seguido de un mensaje de reloj MIDI de inicio que resincroniza el aparato o programa externo.

Es posible que tenga que ajustar cualquier posible diferencia entre TRAKTOR y el aparato/programa receptor.



Para sincronizar un aparato externo con el reloj MIDI, el reloj maestro tiene que estar puesto como la fuente del tempo maestro.

12.2.3. Sincronizar dos instancias de TRAKTOR

Estos son los pasos para sincronizar dos versiones de TRAKTOR de diferentes ordenadores.

1. Conecte los dos ordenadores vía MIDI para que puedan transmitir las señales de reloj MIDI.
2. Decida cuál de los dos ordenadores es el reloj maestro y pulse el botón de **MASTER** del panel de control maestro.
3. En el otro ordenador, pulse el botón de **AUTO** en el panel de control maestro.
4. Para sincronizar ambos ordenadores, pulse el **Metrónomo** en el panel de control maestro.
5. Cuando oiga los dos tics, pulse **SYNC** en el panel de control maestro del ordenador emisor para empezar a sincronizar el tempo del ordenador receptor.
6. Con el botón de OFFSET, corrija la diferencia hasta que los dos tics suenen al unísono.
7. Apague los tics.

12.3. Grabar una mezcla con el grabador de audio

Para grabar una mezcla con el grabador **AUDIO RECORDER**, primero hay que hacer algunos ajustes en las preferencias y en el grabador para poder grabar el audio de la salida maestra de TRAKTOR .

Ajustar las opciones del grabador en las preferencias

Antes de comenzar a grabar, es necesario ajustar la configuración de la ficha Mix Recorder en las preferencias del programa, para definir la fuente de audio y las opciones de archivo.

1. Abra la ficha **Mix Recorder** de las preferencias.
2. En Source, seleccione **Internal**.
3. Defina el destino donde desea guardar los archivos grabados.
4. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual TRAKTOR divide automáticamente el archivo grabado.
5. Cierre las preferencias.

Para más información sobre las preferencias del grabador, véase Preferencias – Mix Recorder.

Ajustar el volumen de la grabación

1. Pulse el botón del grabador de audio, en la sección global, para abrir la unidad **AUDIO RECORDER**.
2. Toque una pista en cualquiera de las cubiertas para supervisar la señal de audio recibida en el **AUDIO RECORDER**.
   Los medidores de volumen de **AUDIO RECORDER** reflejan el volumen de la señal entrante. De no ser así, asegúrese de que el volumen del canal esté subido y que el crossfader se encuentre posicionado correctamente.
3. Ajuste el volumen de la grabación con la perilla **GAIN** del grabador.

Para más información sobre el ajuste del volumen, véase Ajustar el nivel de ganancia de las señales de audio entrantes.

Grabar una mezcla

1. Pulse un clic en el botón de grabación para iniciar la grabación.
   El visualizador muestra el tamaño del archivo y la duración de la grabación. Cuando se alcanza el tamaño máximo, TRAKTOR divide la grabación y sin solución de continuidad comienza a grabar otro archivo
2. Pulse el botón de **CUT** para dividir manualmente el archivo y dar inmediato comienzo a un nuevo archivo de grabación.
3. Para parar la grabación, pulse nuevamente el botón de grabación.
   El archivo grabado queda guardado en la carpeta de grabaciones de audio.

12.4. Difusión de la mezcla

Con TRAKTOR es posible transmitir su producción a través de Internet. Básicamente, todo lo que sale de la salida maestra puede difundirse por Internet y oyentes de todo el mundo podrán escuchar la transmisión en tiempo real.

Para poder transmitir la mezcla con el **AUDIO RECORDER**, primero debe llevar a cabo algunos ajustes en las preferencias del programa y en el grabador .

Ajustar las opciones del grabador en las preferencias

Para que el **AUDIO RECORDER** reciba el audio de la salida maestra de TRAKTOR, hay que ajustar la configuración de la ficha **Mix Recorder** de las preferencias:

1. Abra la ficha **Mix Recorder** de las preferencias.
2. En **Source**, seleccione **Internal**.

Para más información sobre las preferencias del grabador, véase Preferencias – Mix Recorder.

Configuración de TRAKTOR para la transmisión

Para transmitir las mezclas, es necesaria la correcta configuración de TRAKTOR.

Primeramente es importante configurar TRAKTOR para que el cliente local pueda conectarse al servidor y los metadatos de transmisión contengan la información correcta:

1. Abra la ficha **Broadcasting** de las preferencias.
2. En la sección **Proxy Settings**, ajuste la configuración del proxy según su configuración de Internet. Si no está empleando un proxy, haga clic en **None**.
3. En la sección **Server Settings**, ingrese en el campo de **Address** la dirección del servidor de Icecast a la que desea conectarse. Ésta puede ser un hostname o una dirección IP.
4. Especifique el puerto donde el servidor de Icecast puede recibirse. La mayoría de los servidores emplean por defecto el número **8000**.
5. Ingrese ruta (**Mount path** y contraseña (**Password**). Esta información puede obtenerse en el anfitrión del servidor de Icecast y permite sólo a los clientes autorizados la transmisión de datos desde este sitio.
6. En **Format**, seleccione el formato de la transmisión. Tenga en cuenta que una velocidad de transmisión más alta necesitará un ancho de banda mayor por cada emisión de datos. Por lo tanto, dado el mismo ancho de banda, menor cantidad de oyentes podrán sintonizarlo al mismo tiempo.
7. En **Metadata Settings**, ingrese la información sobre las transmisiones. Esta información es enviada al servidor y sus oyentes.
   TRAKTOR está listo para iniciar la transmisión.

Para más información sobre la ficha **Broadcasting** de las preferencias, véase Preferencias – Broadcasting.

Ajustar el volumen de la grabación

1. Pulse el botón del grabador de audio, en la sección global, para abrir la unidad **AUDIO RECORDER**.

2. Toque una pista en cualquiera de las cubiertas para supervisar la señal de audio recibida en el **AUDIO RECORDER**.
   Los medidores de volumen de **AUDIO RECORDER** reflejan el volumen de la señal entrante. De no ser así, asegúrese de que el volumen del canal esté subido y que el crossfader se encuentre posicionado correctamente.
3. Ajuste el volumen de la grabación con la perilla **GAIN** del grabador.

Para más información sobre el ajuste del volumen, véase Ajustar el nivel de ganancia de las señales de audio entrantes.

Iniciar la transmisión

1. Para empezar a transmitir, pulse el botón de la transmisión.
   Si el botón se enciende, la conexión con el servidor de Icecast fue correctamente establecida. Si el botón empieza a parpadear, significa que no se pudo establecer la conexión con el servidor de Icecast. En este caso, verifique que los ajustes de la ficha **Broadcasting** sean los correctos.
2. Para detener la transmisión, pulse nuevamente el botón de la transmisión.

12.4.1. Protocolo de transmisión

TRAKTOR emplea un protocolo de transmisión llamado Icecast. Básicamente, el programa contiene un cliente Icecast que puede enviar datos a un servidor Icecast.

Para usar esta función, necesitará un ordenador que pueda acceder a un servidor Icecast. Se recomienda que el ordenador cuente con una conexión de Internet de por lo menos 128 kb/s . El ancho de banda disponible se compartirá con los oyentes, por lo que debería ser lo más grande posible.



Para más información sobre la configuración del servidor de Icecast, visite la página http://www.icecast.org/docs.php.



Icecast solamente funciona en Windows y Linux. Para transmitir desde una Mac, eche un vistazo a la aplicación Nicecast de rogue amoeba: rogueamoeba.com/nicecast/

12.5. Emplear el modo continuo para la mezcla automática de pistas

El modo continuo de TRAKTOR permite mezclar las pistas de listas de reproducción y de **Track Collection** de manera continua, una tras otra.

El Modo continuo funciona también con un mezclador externo.

Habilitar el modo continuo

1. Seleccione una lista de reproducción o alguna carpeta de **Track Collection** en el directorio del buscador.
2. Cargue una pista de la lista de pistas en una cubierta.
3. Pulse el botón de reproducción e inicie la ejecución.
4. Pulse un clic en el botón del modo continuo en la cabecera del programa para habilitar el modo.
   El modo continuo queda habilitado. TRAKTOR mezcla una por una las pistas contenidas en la lista de pistas.

Funcionamiento del modo continuo

Cuando el modo continuo está habilitado, TRAKTOR se comporta de la siguiente manera:

- La pista vigente prosigue su ejecución.
- El deslizante de volumen del canal de la pista vigente aparece completamente subido mientras que el deslizante del canal de la pista siguiente aparecer completamente bajado.
- El crossfader está puesto en posición central y permanece en esa posición.
- La pista siguiente se carga automáticamente en cubierta opuesta.
- La pista siguiente inicia su ejecución automáticamente unos segundos antes de que la pista vigente llegue a su fin.

Consejos para el empleo del modo continuo

- Al menos tiene que haber una pista en ejecución para poder activar el modo continuo.
- Use una lista de reproducción para poner en el orden deseado las pistas que se van a tocar automáticamente.
- Las transiciones del modo continuo se pueden mejorar con la inserción de puntos de salida y entrada sobre las pistas.
  Para más información sobre la inserción de puntos de salida y entrada, véase Establecer puntos de entrada y salida para realizar mezclas automáticas.
- En cualquier momento, es posible accionar manualmente la transición a la siguiente pista si baja el deslizante de canal de la canción vigente.

12.6. Habilitar las unidades de efectos FX 3 y FX 4

Para poder emplear las unidades FX 3 y FX 4, es necesario habilitar la opción **4 FX Units** de las preferencias .

1. Abra la ficha **Effects** de las preferencias.
2. En la sección **FX Unit Routing**, habilite la opción de **4 FX Units**.

Cuando las cuatro unidades FX están activadas:

- Los paneles extremos de la sección global presentan respectivamente las unidades FX 1 y FX 3, y FX 2 y FX 4.
- Cualquier canal del mezclador dispone ahora de cuatro botones de encendido FX.

Unidades FX 1 y FX 3 en el modo individual



Las unidades FX 1 y FX 3 en el modo individual

Unidades FX 1 y FX 3 en el modo grupal



Las unidades FX 1 y FX 3 en el modo grupal

12.7. Configurar las unidades FX para emplear el modo de envío

Las unidades FX se pueden emplear para el envío de efectos con un mezclador externo provisto de una interfaz de audio multicanal. Esta sección describe los distintos pasos para configurar el modo de envío de una unidad de efectos .

El envío FX solo está disponible en el modo del mezclador externo y tiene que configurarse en las preferencias del programa.

Paso 1 – Habilitar el modo del mezclador externo

1. Abra las preferencias.
2. Seleccione la ficha **Output Routing**.
3. Ajuste la sección de **Set the Mixing Mode** con la opción **External**.

Paso 2 – Configurar el canal de salida del envío

- En la ficha **Output Routing**, configure una salida del dispositivo de audio como **Output Send**.
  Normalmente, esta salida se conecta con la entrada de retorno de efectos del mezclador externo.

Paso 3 – Configurar el canal de entrada del envío

1. Abra la ficha **Input Routing** en las preferencias.
2. En la sección de **Input FX Send (Ext)** ajuste una entrada del dispositivo de audio como **Input Send**.
   Normalmente, esta entrada se conecta con la salida del envío de efectos del mezclador.

Paso 4 – Direccionar la unidad FX para el envío de efectos

1. Abra la ficha **Effects** de las preferencias.
2. En la sección de **FX Unit Routing** ajuste la unidad FX de su preferencia con la opción de **Send**.
   La señal de audio enviada a las unidades de efectos se controla ahora con los botones/perillas de efectos del mezclador externo.

12.8. Controles adicionales del ratón en deslizantes y perillas

Empleo de botones adicionales de más y menos

Al poner el cursor sobre el deslizante de tempo o sobre una perilla, unos diminutos botones de **+**y **-** aparecen junto al control. Estos botones permiten un ajuste más preciso del valor correspondiente:

1. Ponga el cursor sobre el elemento de control para hacer aparecer los botones de **+** y **-**.
2. Pulse el **+** o el **-** para mover el deslizante de tempo o girar las perillas de manera gradual en la dirección respectiva.

Ajustar la sensibilidad de los botones más y menos de las perillas

TRAKTOR brinda cinco opciones de sensibilidad para el control gradual de los parámetros a través de los botones **+** y **-**. Las opciones posible son: **Min**, **Fine**, **Default**, **Coarse** y **Switch**. Estas opciones pueden configurarse de manera individual sobre cada control .

Para ajustar las sensibilidad de un elemento de control:

1. Ponga el cursor sobre el elemento de control para hacer aparecer los botones de **+** y **-**.
2. Pulse un clic derecho sobre el **+** o el **-** para abrir el menú de opciones.
3. Seleccione la opción de su preferencia.
4. Haga clic sobre los botones **+** y **-** o use la rueda del ratón para comprobar el comportamiento de la perilla o deslizante.

Ajustar la sensibilidad de los botones más y menos de las perillas

El ratón permite además saltar desde el valor vigente hasta cualquier otro valor del parámetro .

1. Pulse un clic secundario sobre una perilla y sostenga el clic. Mueva el ratón y verá aparecer un señalador secundario de color gris.

2. Gire la perilla para colocar el señalador en la posición deseada.
3. Mientras sujeta el botón derecho del ratón, pulse y sostenga el botón izquierdo.
   El señalador azul salta inmediatamente hasta la posición señalada por el señalador gris.
4. Suelte ambos botones.
   El parámetro asume de inmediato el nuevo valor.

13. CONFIGURACIÓN DE TRAKTOR PARA EL CONTROL SCRATCH

Este capítulo describe la manera de configurar TRAKTOR para su empleo con vinilos y CD de código de tiempo.

Para poder emplear la función SCRATCH de TRAKTOR, es necesario contar con cierto equipamiento adicional:

Equipo requerido

Para un montaje de dos cubiertas, se necesitan los siguientes aparatos:

- 2 tocadiscos DJ o 2 reproductores de CD
- 1 mezclador DJ con certificación SCRATCH o 1 mezclador DJ con al menos 2 canales + 1 interfaz de audio con 2 entradas y 2 salidas.



Si no puede cambiar la señal de salida de PHONO a LINE en los tocadiscos DJ, es obligatorio que la interfaz de audio tenga al menos dos preamplificadores PHONO integrados. Consulte la documentación de sus tocadiscos y su interfaz de audio para más información.

- Cables apropiados para conectar los dispositivos
- Control de código de tiempo: 2 vinilos TRAKTOR SCRATCH o 2 CD TRAKTOR SCRATCH

13.1. Conectar la interfaz de audio al ordenador

Asegúrese de tener instalada la última versión del controlador de su interfaz de audio. Para más información sobre la instalación del controlador de la interfaz de audio, consulte la documentación pertinente.

Para conectar la interfaz de audio al ordenador:

1. Conecte el cable USB de la interfaz de audio en el enchufe USB de la interfaz de audio.
2. Conecte el otro extremo del cable en un enchufe USB del ordenador.

13.2. Conectar la interfaz de audio al mezclador DJ

Para poder tocar vinilos de código de tiempo en TRAKTOR, deberá conectar la interfaz de audio a un mezclador DJ:

1. Empleando un par de cables RCA, conecte las salidas de audio de canal A de la interfaz de audio a los canales de entrada Line/CD del mezclador DJ.
2. Empleando un par de cables RCA, conecte las salidas del canal B de la interfaz de audio a los canales de entrada Line/CD del mezclador DJ.

3. Ponga los canales del mezclador conectados a la interfaz de audio en el modo de entrada de línea.
4. Conecte el mezclador al suministro eléctrico (no encienda el aparato todavía).

13.3. Conectar los tocadiscos a la interfaz de audio

1. Empleando un par de cables RCA, conecte las salidas de audio izquierda y derecha del tocadiscos izquierdo a las entradas del canal A de la interfaz de audio.
2. Empleando un par de cables RCA, conecte las salidas de audio izquierda y derecha del tocadiscos derecho a las entradas del canal B de la interfaz de audio.
3. Si el tocadiscos brinda conexión a tierra independiente, conecte el cable a tierra con la conexión a tierra del mezclador DJ.

13.4. Conectar los reproductores de CD a la interfaz de audio

1. Empleando un par de cables RCA, conecte las salidas de audio izquierda y derecha del reproductor de CD izquierdo a las entradas del canal A de la interfaz de audio.
2. Empleando un par de cables RCA, conecte las salidas de audio izquierda y derecha del reproductor de CD derecho a las entradas del canal B de la interfaz de audio.

13.5. Conectar el sistema de amplificación con el mezclador DJ

1. Apague el sistema de amplificación (altavoces activos o amplificador de potencia).
2. Conecte la salida general (denominada usualmente como "Main" o "Master") del mezclador DJ a las entradas del sistema de amplificación, empleando los cables correspondientes.

13.6. Conectar los auriculares al mezclador DJ

- Conecte los auriculares en el enchufe de auriculares del mezclador (denominado usualmente como "Headphones" o "Phones").



Antes de colocarse los auriculares, asegúrese de que el control de volumen esté a mínimo. Luego, mientras la música esté sonando, suba lentamente el volumen hasta alcanzar el nivel deseado.

13.7. Preparativos finales del equipo

Con el montaje ya instalado, solo restan completar algunos pasos más antes de iniciar TRAKTOR en el ordenador:

Conectar los dispositivos al suministro eléctrico

1. Conecte el Mezclador DJ y los tocadiscos o reproductores de CD con el suministro eléctrico.
2. Conecte el ordenador al suministro eléctrico.

Encender los dispositivos

Para evitar el ruido de los altavoces, baje completamente los controles de volumen de todos los dispositivos antes de encenderlos. Se recomienda encender los dispositivos en el siguiente orden:

1. Encienda el ordenador.
2. Encienda los tocadiscos o reproductores de CD.
3. Encienda el mezclador DJ.
4. Encienda el sistema de amplificación.

Colocar el control de código de tiempo

1. Si está empleando un tocadiscos, ponga un vinilo de control en cada una de las bandejas.
2. Si está empleando reproductores de CD, inserte un CD de control en cada uno de los aparatos.

13.8. Configurar TRAKTOR para el control SCRATCH

La configuración de TRAKTOR de las funciones de scratch puede llevarse a cabo manualmente o a través del asistente de la configuración. A continuación, se describen los pasos necesarios para la configuración manual de TRAKTOR en un montaje de dos cubiertas:



Se recomienda lleva a cabo manualmente la configuración scratch de TRAKTOR, dado que el asistente de la configuración borraría todos los ajustes y restablecería el programa a su configuración por defecto.

Paso 1 - Seleccionar la interfaz de audio

En las preferencias, seleccione la interfaz de audio:

1. Arranque TRAKTOR en el ordenador.
2. Abra las preferencias.
3. Seleccione la ficha de **Audio Setup**.
4. Seleccione la interfaz de audio en el menú desplegable de **Audio Device**.
   La interfaz de audio quedó seleccionada.

Paso 2 - Configurar la interfaz de audio

Configurar las salidas y entradas de la interfaz de audio:

1. Abra las preferencias.

2. Seleccione la ficha de **Output Routing**.
3. En la sección **Mixing Mode** seleccione la opción **External**.
   Las opciones de **Output Routing** quedaron configuradas.
4. Seleccione las salidas individuales de la interfaz de audio en **Output Deck A** y **Output Deck B**.
5. Seleccione la ficha de **Input Routing**.
6. Seleccione las entradas individuales de la interfaz de audio en **Input Deck A** e **Input Deck B**.
   La interfaz de audio quedó configurada.

Paso 3 - Configurar las cubiertas

Tras la configuración de la interfaz de audio, es necesario configurar las cubiertas de TRAKTOR:

1. Abra las preferencias.
2. Seleccione la ficha de **Timecode Setup**.
3. Seleccione la opción de **Scratch Control** para las cubiertas **A** y **B**.
   Los controles de la reproducción del programa reflejan el cambio de manera correspondiente. Los botones **CUE** y **CUP** son reemplazados por los botones del modo relativo y del modo absoluto.
4. Seleccione la ficha de **Decks Layout**.
5. En la sección **Platter / Scope**, seleccione la opción de **Scope** en los menús desplegables de las cubiertas **A** y **B**.
   Las cubiertas A y B muestran ahora el visor de calibración.

13.9. Control de TRAKTOR empleando medios de código de tiempo

Cuando la interfaz de audio y las cubiertas de TRAKTOR se encuentra finalmente configuradas, TRAKTOR pude manejarse empleando medios de código de tiempo:

1. Coloque en los tocadiscos los vinilos de código de tiempo o inserte los CD de código de tiempo en los reproductores de CD.
2. Inicie la ejecución de los dispositivos.
   TRAKTOR calibra automáticamente las señales de código de tiempo al recibirlas por primera vez. TRAKTOR analiza la posición y el tempo de la fuente de código de tiempo y la calidad de la señal generada. Los visores de calibración brindan la información visual de este proceso.



Con medios de código de tiempo pueden controlarse las cuatro cubiertas de TRAKTOR simultáneamente. Si desea emplear cuatro tocadiscos o cuatro equipos de CD, podrá adquirir los vinilos o CD adicionales en la tienda en línea de Native Instruments en: http://www.native-instruments.com/en/shop/.

Comprobar la calibración de los medios de código de tiempo

Los visores de calibración permiten supervisar desde las cubiertas el proceso de calibración. Si la señal es suficiente, el vinilo o el CD queda detectado. Posteriormente, el medidor de la señal, a la derecha, se llenará completamente y el visor mostrará dos círculos bien definidos. Si hay una pista cargada en la cubierta asociada, esta comienza su ejecución de inmediato.

13.10. Pasar al modo de reproducción scratch

1. Pulse un clic en la letra de la cubierta para abrir el menú desplegable de los modos de reproducción.
2. Seleccione la opción de **Scratch Control**.
   En el modo **Scratch Control**, los botones **CUE** y **CUP** quedan reemplazados por los botones del **modo relativo** y del **modo absoluto**.

13.11. Las zonas de control del CD

El CD de control consta de tres pistas, cada una de ellas con las siguientes funciones:

CD Pista 1: LEAD IN – (00:04 min)

Al pasar a la pista 1 del CD, se pasará al Lead In de la pista cargada. También permite hacer scratch a partir del primer pulso de la pista 2.

CD Pista 2: PLAYBACK — (25:00)

Esta pista es la que se emplea para la reproducción habitual.



TRAKTOR pasará al modo interno al llegar al final de la pista 2 del CD de control.

CD Pista 3: BROWSE — (5:00)

Al pasar a la pista 3 del CD, podrá avanzar o retroceder a través de la lista de reproducción, haciendo girar manualmente la rueda del reproductor de CD.

Para tocar la pista seleccionada, retorne a la pista 2 del CD haciendo doble clic en el botón de "pista anterior" de su reproductor de CD.

13.12. Las zonas de control del vinilo

El vinilo de control está compuesto por tres áreas, cada una de las cuales cumple una función específica durante la reproducción:

LEAD-IN – Los primeros milímetros del vinilo

1. Al colocar la púa en la zona del Lead-In, hará retroceder la reproducción hasta el comienzo de la pista.

2. Use esto para retroceder al comienzo de una pista cuando la reproducción este en el modo relativo.

PLAYBACK – La zona de reproducción del vinilo

- Esta zona está subdividida en 10 pistas en el lado A y 15 pistas en el lado B. Es la zona empleada para la reproducción habitual.
- Las divisiones son marcadores visuales de tiempo, con 1 minuto de separación entre uno y otro, y no afectan la reproducción de la pista cargada.



Al llegar al final del vinilo, TRAKTOR pasa al modo interno para evitar una súbita detención de la reproducción.

BROWSE – La última pista del vinilo

1. Al colocar la púa en esta zona podrá retroceder o avanzar a través de la lista de reproducción, haciendo girar el disco manualmente hacia atrás o adelante.
2. Para tocar la pista seleccionada, coloque simplemente el brazo fonocaptor de nuevo en la zona de reproducción.

13.13. Modos de seguimiento

Las secciones siguientes describen la forma en que el código de tiempo es interpretado.

Modo absoluto de seguimiento

El modo absoluto sigue la posición de la púa sobre el vinilo (o el láser sobre el CD) y la vincula directamente con la posición de la reproducción en la pista. Este modo permite saltar por la pista poniendo la púa en otros lugares del disco.

Para habilitar el modo absoluto de seguimiento de una cubierta:

- Pulse el botón del disco y el brazo fonocaptor.

Modo relativo de seguimiento

El modo relativo de seguimiento permite ejecutar bucleos, emplear puntos de inserción, sincronizar pulsos e, incluso, prevenir saltos sin por ello perder control sobre la reproducción. La posición de la pista ya no se relaciona directamente con la posición del vinilo. El modo relativo se habilita automáticamente al ingresar en un bucleo o al sincronizar la pista con otra fuente de tempo (p. ej., el tempo maestro u otra cubierta).

Para habilitar el modo relativo de seguimiento de una cubierta:

- Pulse el botón del disco (sin el brazo fonocaptor)

Para saltar al comienzo de la pista en el modo relativo:

- Ponga la púa sobre la zona del Lead-In del vinilo o retroceda hasta la pista del Lead-In en el CD.

14. MONTAJES USUALES DE TRAKTOR

Este capítulo muestra los montajes más comunes para emplear TRAKTOR junto con:

- interfaces de audio externas
- mezclador DJ
- controlador DJ
- micrófono
- integración de fuentes de audio externas

14.1. Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo

Para usar TRAKTOR con un mezclador externo, es necesario contar con una interfaz de audio que tenga por lo menos tantas salidas de audio como cubiertas se quiera emplear. También será necesario contar con un mezclador que cuente con los canales de entrada necesarios.

En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra en las preferencias la ficha de **Audio Setup**.
2. Seleccione la interfaz de audio externa en el menú desplegable de **Audio Device**.
3. Abra la página de **Output Routing**.
4. En la sección **Mixing Mode**, seleccione la opción **External**.
5. Seleccione un par de salida por cada cubierta.
6. Conecte las salidas respectivas de manera correspondiente; es decir, use cables RCA para conectar la **salida de la cubierta A** con la entrada correspondiente del mezclador externo.
7. Repita este paso para los canales de las otras cubiertas.
8. Conecte la salida maestra del mezclado externo al amplificador o los altavoces.

Si bien ahora puede controlar todas las funciones relacionadas con el mezclador desde el mezclador externo, no le será posible controlar el resto de las funciones. Para ello, deberá contar con un controlador MIDI.

14.2. Emplear TRAKTOR con un controlador suplementario

Los controladores MIDI sin controles de mezcla se emplean normalmente como dispositivos suplementarios de un montaje. Podría ser, por ejemplo, un montaje de TRAKTOR y un mezclador externo juntamente con un controlador MIDI para controlar las cubiertas de TRAKTOR:

En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra la ficha **Controller Manager**.
2. Haga clic en Add > Import, luego vaya hasta la carpeta de Default Settings > Controller y seleccione un controlador de la lista.
3. Mueva el deslizante o la perilla del controlador MIDI (p. ej., la perilla del Buscador) y observe el indicador CTRL. Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.

4. También observará que TRAKTOR responde a lo que sucede en el controlador MIDI (en el ejemplo de arriba, el resalte de selección de la lista de archivos de TRAKTOR también se moverá).

14.3. Integrar un micrófono al montaje de TRAKTOR

TRAKTOR permite la incorporación de un micrófono en su montaje. El micrófono puede conectarse tanto en la entrada de micrófono del ordenador como en la entrada de micrófono de la interfaz de audio externa. Los pasos requeridos para la conexión de un micrófono y la configuración de TRAKTOR se describen a continuación.

Conectar un micrófono a la interfaz de audio

- Conecte el micrófono a la entrada de micrófono del ordenador o de la interfaz de audio.

Configurar el canal de entrada del micrófono

La señal del micrófono conectado se direcciona en las preferencias del programa.

1. Abra las preferencias de TRAKTOR.
2. Seleccione la ficha de **Input Routing**.
3. Seleccione el canal al cual va dirigida la señal del micrófono en los menús de **Input Aux** o **Input FX Send (Ext)**.



Si desea aplicar efectos a la señal del micrófono, puede también seleccionar el canal de una cubierta sin usar, por ejemplo **Input Deck D**. Luego, deberá configurar dicha cubierta con la opción de **Live Input**.

4. Si la interfaz de audio cuenta con un control de ganancia, ajuste la ganancia del canal de entrada del micrófono. Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegables.
5. Cierre las preferencias.
   La configuración del micrófono quedó completada.

Mezclar la señal del micrófono empleando el control auxiliar

Si el canal de entrada del micrófono se configuró con el canal de entrada auxiliar (**Input Aux**), la señal del micrófono puede incorporarse a la mezcla principal. Para llevar esto a cabo:

1. Pase al diseño del mezclador para poder trabajar con el control auxiliar
2. Gire la perilla AUX hasta alcanzar el volumen deseado.

Direccionar la señal del micrófono hacia el grabador LOOP RECORDER.

Si desea emplear el grabador de bucleos para registrar samples tomados con el micrófono:

1. En la sección global, abra la unidad del **LOOP RECORDER**.

2. Seleccione **EXT** o **AUX** en el menú de **SOURCE**.
   Ahora, puede grabar bucles de la señal del micrófono.

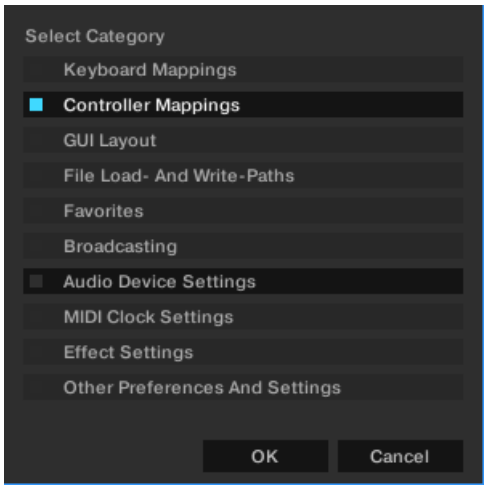
15. CONFIGURAR UN CONTROLADOR MIDI PARA EL CONTROL DE TRAKTOR

Este capítulo ofrece una detallada descripción de la ficha de gestión de controladores de las preferencias. Primeramente, se procederá a la importación de archivos de configuración para luego explicar exhaustivamente la configuración de un controlador MIDI para su uso en TRAKTOR.

15.1. Importar el mapeo de un controlador

Para importar un archivo de mapeo (.tsi), utilice el botón **Import** del cuadro de preferencias:

1. Abra las preferencias y pulse **Import**.
2. Ubique el archivo *.tsi en el disco duro.
3. Seleccione el archivo deseado.
4. En el cuadro seleccione las categorías que desea importar.



5. Haga clic en **OK**.
   El cuadro de preferencias muestra la ficha del **Controller Manager**.
6. Seleccione el mapeo de controlador en el menú de **Device**.

15.2. Panorama general del administrador de controladores

Esta sección brinda una descripción detallada del administrador de controladores. El administrador de controladores se maneja desde la ficha **Controller Manager** de las preferencias.

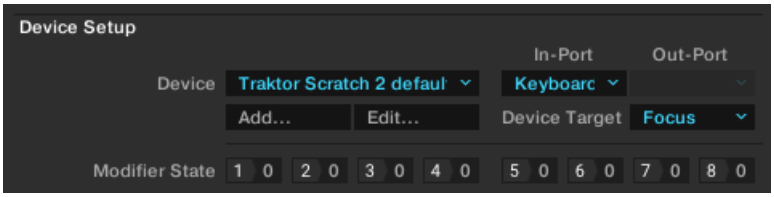
El administrador de controladores unifica los mapeos de teclado y de MIDI, y las configuraciones de MIDI en una única página de preferencias. Las configuraciones y mapeos pueden así importarse, exportarse y modificarse desde un solo lugar.

A los propósitos de esta exposición, un mapeo de TRAKTOR se considera un "control" dado que canales MIDI, controles y parámetros controlados se corresponden mutuamente.

Antes de crear un mapeo nuevo de controladores, se recomienda verificar si es posible seleccionar el controlador MIDI con el asistente de la configuración. Hay plantillas disponibles para la mayoría de los controladores MIDI y todas pueden cargarse con el asistente de la configuración.

15.2.1. Sección Device Setup

Las opciones de la configuración de dispositivos permiten crear mapeos para el teclado del ordenador, controladores MIDI y algunos dispositivos HID.



La configuración de dispositivos del administrador de controladores

Por defecto, todos los puertos de entrada y salida MIDI están activados en cada mapeo. Esto podría causar algunos comportamientos indeseables en la configuración MIDI general. Lo primero que habría que hacer es seleccionar el dispositivo MIDI apropiado para cada mapeo MIDI en vez de dejar todo con la opción de **All Ports**.

¡Todos los mapeos están activos simultáneamente! Si algunos controles presentaran algún comportamiento anómalo, trate de aislar el problema deshabilitando los otros mapeos. Esto puede hacerse configurando In Ports y Out-Ports con la opción "None".

- **Device**: permite seleccionar un mapeo para su edición. La selección no define el mapeo activo porque todos los mapeos aparecen siempre activos a menos que las opciones de In Port y Out Port estén puestas en **None**.
- **In-Port**: define el puerto de entrada MIDI del mapeo seleccionado. Por defecto aparece configurado con la opción **All** y deberá cambiarse por el puerto de entrada MIDI real empleado o por un puerto MIDI virtual.

  Una conexión MIDI virtual puede usarse para enviar datos MIDI entre dos aplicaciones del mismo ordenador.

- **Out-Port**: define el puerto de salida MIDI del mapeo seleccionado. Por defecto aparece configurado con la opción **All** y debe cambiarse por el puerto concreto de salida MIDI o por un puerto MIDI virtual.
- **Add...**: abre un menú desplegable con las opciones siguientes:
  - **Generic Keyboard**: crea un mapeo que asigna las teclas del teclado del ordenador a los controles de TRAKTOR.
  - **Generic MIDI**: crea un mapeo que asigna controles MIDI a los controles de TRAKTOR.
  - **Import**: aquí puede seleccionar desde el disco duro un mapeo para añadir a la lista de **Device**. Los mapeos que ya fueron cargados no se ven afectados por esta operación. Dado que esta función siempre crea un nuevo dispositivo, deberá eliminar los otros dispositivos de la lista si no desea usarlos todos al mismo tiempo.

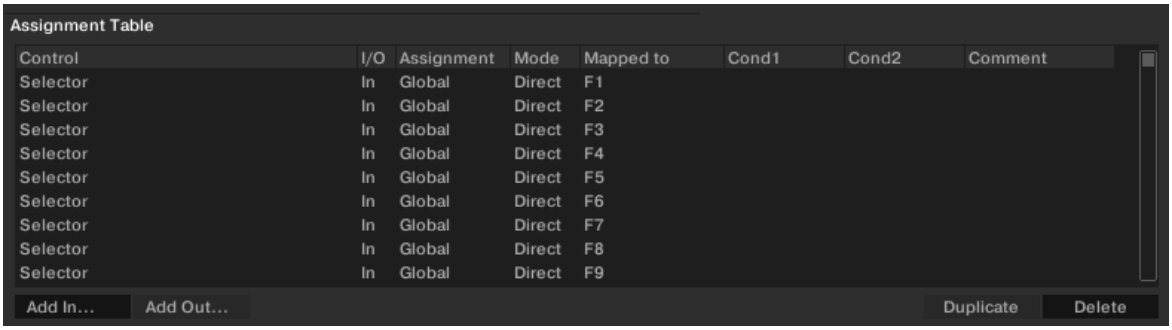
  El menú de **Add...** es un menú que incluye los mapeos de todos los dispositivos soportados por esta versión de TRAKTOR.
- **Edit...**: abre un menú desplegable con las opciones siguientes:
  - **Edit Comment**: agrega un comentario junto al nombre del mapeo. Este comentario aparece al comienzo del nombre del mapeo en la lista de **Device**.

- **Duplicate**: realiza una copia del mapeo seleccionado.
- **Export**: permite guardar en el disco duro el archivo del mapeo seleccionado.
- **Delete**: elimina el mapeo seleccionado.
- **Show Version**: muestra la versión del archivo TSI.

- **Device Target**: selecciona el dispositivo a controlar. Las opciones disponibles son las cubiertas **A**- **D** o la cubierta con el foco de selección (**Focus**).
- **Modifier State**: muestra el valor correspondiente de cada uno de los ocho modificadores del mapeo seleccionado y básicamente se lo emplea para realizar depuraciones de mapeos particularmente complejos. Si trabaja con modificadores, es importante saber el valor asignado a un modificador, sobre todo cuando algo no está funcionado como es debido.

15.2.2. Sección Assignment Table

La **tabla de asignaciones** es una lista con todas las asignaciones del mapeo seleccionado en el menú de **Device** de la sección **Device Setup**. Recuerde que todos los dispositivos mapeados se encuentran activos al mismo tiempo y no, simplemente, el mapeo seleccionado



La tabla de asignaciones del administrador de controladores

Las columnas de la sección **Assignment Table** pueden reordenarse libremente pulsando las cabeceras respectivas. Esto resulta de utilidad cuando se tienen que manejar mapeos muy extensos. También resultará útil añadir un comentario descriptivo a cada asignación de control, de esta manera, es posible ordenar la tabla mediante la columna de comentarios.

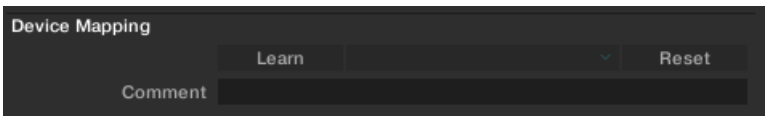
- **Control**: es el nombre de la asignación de la función. Puede agregar controles mediante los botones **Add In...** y **Add Out...**. Una lista completa de todos los controles y su significado puede verse en Tipos de controlador.
- **I/O**: establece si un control se usa como entrada MIDI (desde una perilla, botón o transductor) o como salida MIDI (hacia un LED o un medidor de volumen).
  - Utilice la opción de control de entrada MIDI (**In**) si desea asignar un elemento de TRAKTOR a un elemento controlador MIDI externo (por ejemplo, la perilla de un controlador MIDI).
  - La opción de control de salida MIDI (**Out**) se emplea mayormente cuando el controlador posee la capacidad de recibir información de retorno, como por ejemplo, un LED que muestra el estado actual de la interfaz de usuario del programa.

- **Assignment**: muestra el destino de la asignación definida en el menú de **Assignment** de la sección **Mapping Details**. Las opciones posibles son **Deck A** - **D** y **Device Target** (para los controles de cubierta), o **Global** (para el resto de los controles y modificadores). Estas especificaciones se explican más adelante en el apartado referente a los **detalles del mapeo**, en Sección Mapping Details.
- **Mode**: muestra el tipo de interacción del seleccionado para el control en la sección de **Mappings Details**. Los modos disponibles dependerán del tipo de control en cuestión (botón, perilla, deslizante o transductor). Los modos de interacción se explican en Sección Mapping Details.
- **Mapped to**: muestra la fuente del control (dispositivo de entrada) o el destino (dispositivo de salida).
- **Cond1** y **Cond2**: muestra los valores de la primera y segunda condición según lo establecido en la sección de **Mappings Details**. Los modificadores se explican en Sección Mapping Details.
- **Comment**: ingrese un comentario para que sea guardado junto con la asignación del control.

El control seleccionado aparece resaltado en amarillo. Si hubiera otro control en la lista y en la columna de "Mapped to" tuviera la misma fuente asignada, el mismo aparecerá resaltado con un amarillo más oscuro. Esta diferenciación resulta muy útil a la hora de depurar largas listas de mapeos.

15.2.3. Sección Device Mapping

La sección del mapeo del dispositivo permite mapear los controles de TRAKTOR sobre los elementos de control del dispositivo MIDI.

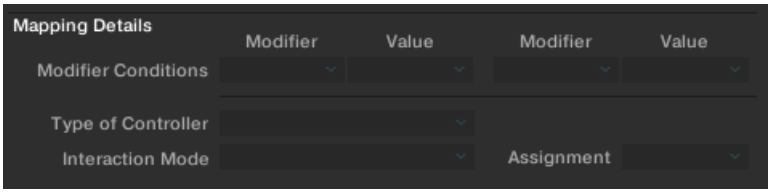


La sección del mapeo del dispositivo del administrador de controladores

- **Learn**: permite mapear el control sobre la perilla, botón o tecla deseada accionando simplemente dicho parámetro de entrada.
  La función de **Learn** se aplica a los controladores MIDI de entrada y a los controles de dispositivos HID (teclado, ratón, etc.).
  Learn permanece habilitado hasta que el botón se presiona otra vez. Esto permite asignar varios controles de una vez.
  No se olvide de apagar esta función cuando haya finalizado, de lo contrarió podría producir asignaciones involuntarias.
- **Assignment (menú)**: este menú desplegable permite asignar controles manualmente.
  Esta constituye la única manera de asignar controladores de salida MIDI o dispositivos HID (teclado, ratón, etc). El primer nivel de la lista desplegable selecciona el canal MIDI (1-16). Si la asignación no funciona, compruebe el canal MIDI a través del cual su controlador o HID está transmitiendo y recibiendo datos MIDI.
- **Reset**: elimina la asignación realizada.
- **Comment**: ingrese un comentario para que sea guardado junto con la asignación del control.

15.2.4. Sección Mapping Details

La sección de detalles del mapeo permite personalizar los controles mapeados de TRAKTOR; es decir, cambiando las condiciones del modificador o los modos de interacción.



La sección de los detalles del mapeo del administrador de controladores

- **Modifier Conditions**: un modificador permite definir un control (mensaje MIDI o tecla del teclado) que opera sobre otro control sobre la base de una o dos condiciones.
  Cada modificador funciona como un comando condicional. Para poder ejecutar el control, cada condición del modificador debe ser cumplido. Ingrese en los campos respectivos los modificadores y valores condicionales requeridos. Una vez ingresados, aparecerán en la tabla de asignaciones , en las columnas de **Cond1** y **Cond2** del control respectivo (p. ej., M1=0).
  Un modificador está siempre restringido al mapeo del cual forma parte. No es posible usar un modificador para cosas que están fuera del mapeo. Cada mapeo puede tener hasta ocho modificadores (M1 a M8).

- **Type of Controller**: las clases de controlador disponibles dependerán del control de destino. Por ejemplo:
  Mientras que la función de reproducción/pausa de una cubierta solo permite ser mapeada sobre un botón, otros parámetros (como la perilla de filtro del mezclador) pueden asignarse a perillas y deslizantes. El menú de **Interaction Mode** y las opciones de la sección **Button Options**, que aparecen debajo , dependerán del tipo de controlador seleccionado en **Type of Controller**.
- **Assignment**: las opciones disponibles son **Deck A** - **Deck D** y **Device Target** para los controles de cubiertas, y **Global** para los otros controles y modificadores.
  Si selecciona una de las cubiertas, el control estará siempre direccionado a dicha cubierta. Si selecciona **Device Target**, el destino efectivo puede especificarse en el menú homónimo de la sección **Device Setup** .

15.2.5. Tipos de controlador

Los tipos de controlador disponibles dependen del destino a controlar.

Button (Botón)

Modos de interacción de los botones:

- **Toggle**: al pulsar o soltar el botón MIDI o la tecla, el correspondiente botón de TRAKTOR se activará; y al pulsarlo o soltarlo nuevamente, se desactivará.
- **Hold**: es la opción predeterminada de los botones. Los botones de TRAKTOR permanecen pulsados mientras se presione la tecla o el botón MIDI. Al soltar el botón MIDI/tecla, el botón de TRAKTOR quedará liberado.

- **Invert**: invierte la acción. Para un controlador de entrada esto significa que el botón de TRAKTOR se pulsará cuando se libere el botón MIDI o la tecla del teclado y viceversa.
- **Direct**: esta opción permite especificar los valores de 0 o 1 en las opciones de botón (ver abajo). Puede emplearse si desea que un mismo botón MIDI/tecla sea siempre el que establezca el estado de un botón de TRAKTOR, independientemente del estado de TRAKTOR en ese momento. Por ejemplo: para establecer un control de repr./pausa para la cubierta A, ponga 'Interaction Mode' en 'Direct' y 'Set to value' en 1. Ahora, asigne una nota MIDI/tecla del teclado con la función de MIDI Learn. Sea cual fuere el estado del botón de arranque de la cubierta A (presionado o no presionado), al accionar el botón MIDI o tecla establecida, se ejecutará la pista en la cubierta A; por lo que si el botón de arranque no está presionado aún, la reproducción dará comienzo y si ya está ejecutando, no sucederá nada.

Opciones del botón

Los elementos que aparecen en las opciones de botón dependerán del modo de interacción establecido y, en algunos casos, del parámetro editando en ese momento.

- **Value** (modo Direct): el rango numérico disponible puede diferir y depende del control que se esté editando. Algunos controles permiten solamente números enteros mientras que otros permiten fracciones.
- **Invert** (modos Toggle y Hold): invierte el movimiento del control externo. Para un controlador de entrada esto significa que el botón de TRAKTOR se pulsará cuando se libere el botón MIDI o la tecla del teclado y viceversa.
- **Auto Repeat**: al mantener pulsado el botón, se repetirá automáticamente la entrada. Esto es solo posible en algunos controles específicos.
- **Resolution**: permite ajustar (en general o en detalle) el aumento o la disminución de la entrada. Solamente es posible en algunos controles específicos como los botones de cubierta situados debajo del deslizante de TEMPO.

Esta sección presenta también otros parámetros. Recuerde que todos los parámetros que aparecen aquí están predefinidos para cada uno de los controles disponibles.

Fader/Knob (Deslizante/Perilla)

Deslizantes y perillas pueden operar con los siguientes modos de interacción:

- **Direct**: la posición del control externo siempre coincide con la posición del parámetro de TRAKTOR.

- **Relative**: la posición del parámetro de TRAKTOR puede tener cierto desvío respecto del control externo. El modo relativo va mejor con perillas de incremento (que envían -1 y + +1 en vez de valores absolutos). Veamos algunos ejemplos de aplicación de este modo:
- Cuando solo se puede controlar una determinada porción del rango de un parámetro (como, por ejemplo, el filtro).
  - Deslizante de tempo con una resolución alta. Esto le permitirá presionar Sync y luego realizar un ajuste detallado del deslizante de tempo en la posición sincronizada.
  - Cuando solo se puede controlar una determinada porción del rango de un parámetro (como, por ejemplo, el filtro).

- El modo relativo puede emplearse cuando una perilla o un deslizante está compartido por distintos parámetros y evitar así omisiones cuando se pasa a la otra asignación.

Opciones de perilla/deslizante

- **Soft Takeover** (modo Direct): evita que el parámetro tenga un cambio brusco de valor cuando empieza a ser controlado.
- **Invert** (modos Direct y Relative): invierte la acción del control externo. Los valores elevados de la perilla o fader pasarán a ser valores bajos en TRAKTOR y viceversa.

Perilla transductora

- **Enc.-Mode**: puede elegir entre dos tipos de transductores. 7Fh/01h es el estándar para la mayoría de los controladores. Sin embargo, si el mapeo del transductor no se comporta de la manera esperada (p. ej., invertido) o el parámetro mapeado reacciona de forma imprecisa, lo más probable es que el modo del transductor no sea el correcto y, por lo tanto, debería probar el modo alternativo (3Fh/41h).

Opciones del transductor:

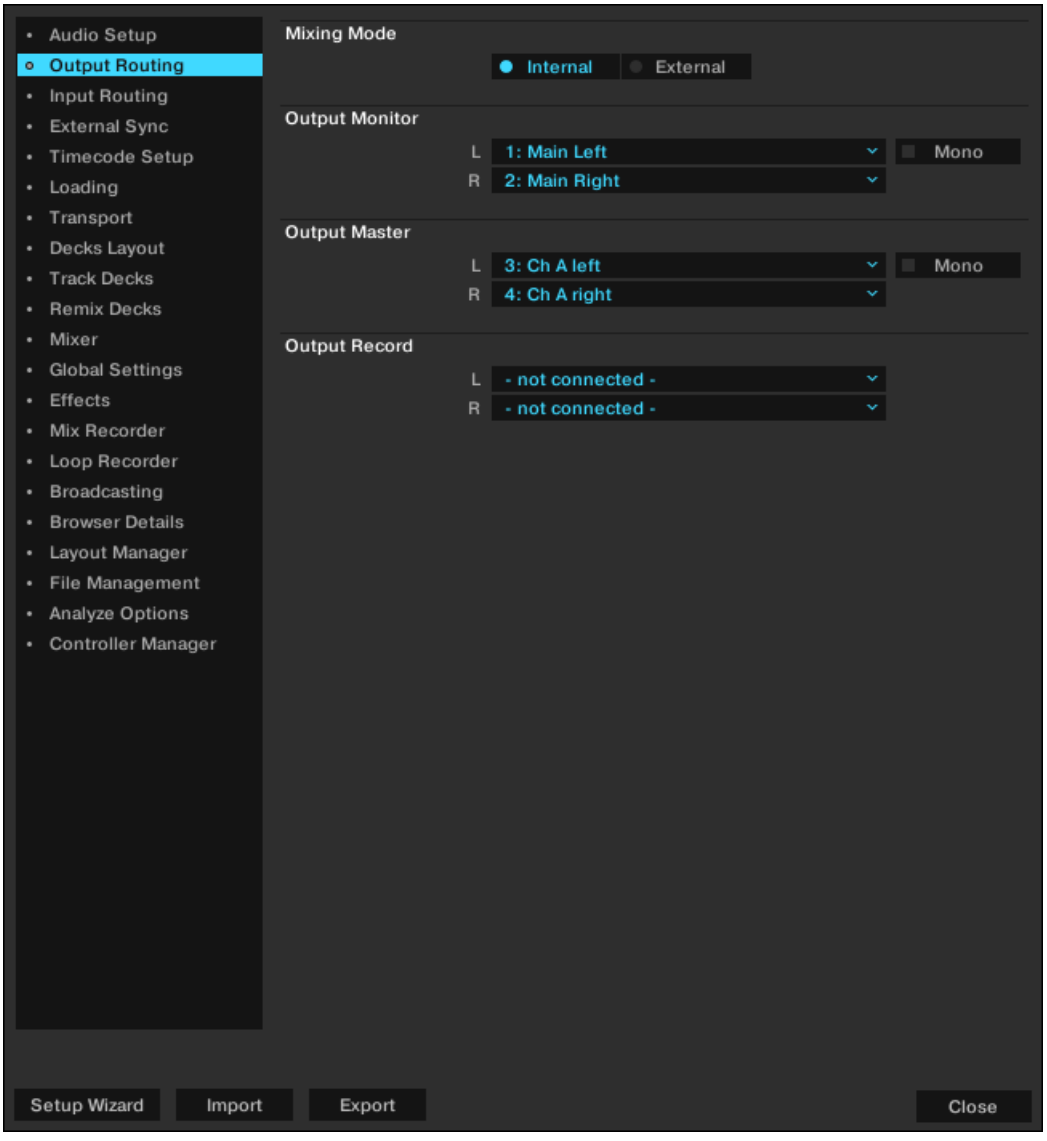
- **Rotary Sensitivity** (modo relativo): define la velocidad de movimiento del control de TRAKTOR. Valores elevados harán que las perillas y deslizantes de TRAKTOR se muevan más rápidamente.
- **Rotary Acceleration** (modo Relative): se recomienda poner esta opción en 0% en la mayoría de las aplicaciones. Experimente con esta opción después de haber probado el parámetro de sensibilidad (Sensitivity).
  La posición del control de TRAKTOR estará influenciada por la velocidad de movimiento del control externo. Como efecto colateral, se producirá un valor diferente en el control de TRAKTOR si, por ejemplo, sube el deslizante rápidamente y luego lo baja lentamente hasta su posición original.
- **Invert** (modos Direct y Relative): invierte la acción del control externo. Los valores elevados de la perilla o fader pasarán a ser valores bajos en TRAKTOR y viceversa.

16. PREFERENCIAS

Las preferencias del programa son un conjunto de opciones que permiten configura de manera específica las diferentes partes del sistema de TRAKTOR. Este capítulo describe por orden todas las fichas del cuadro de preferencias.

16.1. Cuadro de preferencias: panorama general

TRAKTOR brinda distintas opciones de especificación. Estas opciones se describen a continuación por orden de aparición.



El cuadro de preferencias

(**1**) **Fichas de preferencias**: las opciones de especificación se agrupan por categoría, a la izquierda del cuadro. Al conectar un controlador de Native Instruments al ordenador (p. ej., TRAKTOR KONTROL S2/S4), el cuadro de preferencias mostrará una ficha adicional.

Hallará más información sobre dichas preferencias en el manual del controlador.

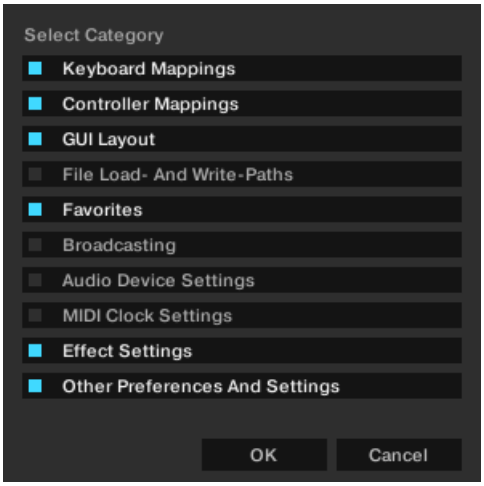
(**2**) **Setup Wizard**: este botón inicia el asistente de la configuración para restablecer TRAKTOR a sus ajustes originales.

(**3**) **Import**: permite importar archivos de configuración de TRAKTOR en el formato .tsi (TRAKTOR Settings Information). Tras seleccionar el archivo de configuración, se abre un cuadro de selección para seleccionar los ajustes que deben ser importados.

(**4**) **Export**: permite guardar una configuración TRAKTOR como archivo .tsi (TRAKTOR Settings Information). Un cuadro de selección permite especificar los ajustes a exportar.

Exportar e importar especificaciones

Al exportar o importar una configuración de TRAKTOR, un cuadro de selección permite especificar los ajustes específicos que deben ser exportados o importados.



Cuadro de selección de la importación/exportación

- **Keyboard Mappings**: exporta/importa los mapeos de teclado configurados en Preferences > Controller Manager.
- **Controller Mappings**: exporta/importa los mapeos de controlador configurados en Preferences > Controller Manager.
- **GUI Layout**: exporta/importa los ajustes de la IGU configurados en Preferences > Layout Manager.
- **File Load- And Write- paths**: exporta/importa los directorios de archivos configurados en Preferences > File Management > Directories.
- **Favorites**: exporta/importa la configuración de favoritos especificada en Preferences > Browser Details.
- **Broadcasting**: exporta/importa la configuración del proxy, del servidor y de los metadatos especificada en Preferences > Broadcasting.
- **Audio Device Settings**: exporta/importa la configuración del dispositivo especificada en Preferences > Audio Setup.
- **MIDI Clock settings**: exporta/importa la configuración de reloj MIDI especificada en Preferences > MIDI Clock.
- **Effect Settings**: exporta/importa la configuración y direccionamiento de efectos, el modo de las unidades FX y la preselección de efectos especificados en Preferences > Effects.

- **Other Preferences and settings**: exporta/importa toda otra configuración de preferencias como, por ejemplo, las opciones de la configuración global (leyendas de información, modo de pantalla completa, etc.).

16.2. Preferencias – Audio Setup

Esta sección describe las opciones de la ficha de configuración de audio.



La ficha de configuración de audio de las preferencias

Audio Setup

- **Audio Device**: permite seleccionar la interfaz de audio externa. Si no hay interfaz de audio externa para seleccionar, siempre se puede elegir la tarjeta de sonido integrada del ordenador.
- **Sample Rate**: permite seleccionar la frecuencia de muestreo de la interfaz de audio. Tenga en cuenta que valores más elevados demandan más trabajo a la UPC. El valor estándar es de 44.1 kHz, valor empleado también por los CD de audio.
- **Latency**: permite seleccionar la latencia del audio. Valores bajos dan mejor resultado pero demandan más trabajo a la UPC. Un valor muy bajo podría incluso provocar caídas y fallos en el

audio. Empiece con una latencia de más o menos 15 ms y luego vaya ajustándola según lo que pueda soportar el sistema. Se considera adecuado un valor entre 5 y 10 ms.
En macOS, utilice el deslizante para ajustar la latencia apropiada. En Windows, pulse el botón de Settings para abrir el panel de control del dispositivo de audio y establecer la latencia debida.

Phono / Line

- **Input Channel**: en las interfaces AUDIO 4 DJ y AUDIO 8 DJ, permite que el canal de entrada pase del modo fono al modo de línea. Esto es necesario cuando se pasa del empleo de tocadiscos al empleo de equipos de CD.

Routing

- **Win Built-In**: permite seleccionar la tarjeta de sonido interna como reserva. Esta será la tarjeta de sonido empleada por el sistema en caso de no existir un dispositivo de audio seleccionado.

Multi-Core

- **Enable Multi-Core Processor Support**: esta opción permite llevar a cabo a cabo tareas más exigentes para la UPC como la protección tonal de todas las cubiertas. Esta función debe deshabilitarse cuando el ordenador está procesando una segunda aplicación que trabaje en tiempo real.

16.3. Preferencias – Output Routing

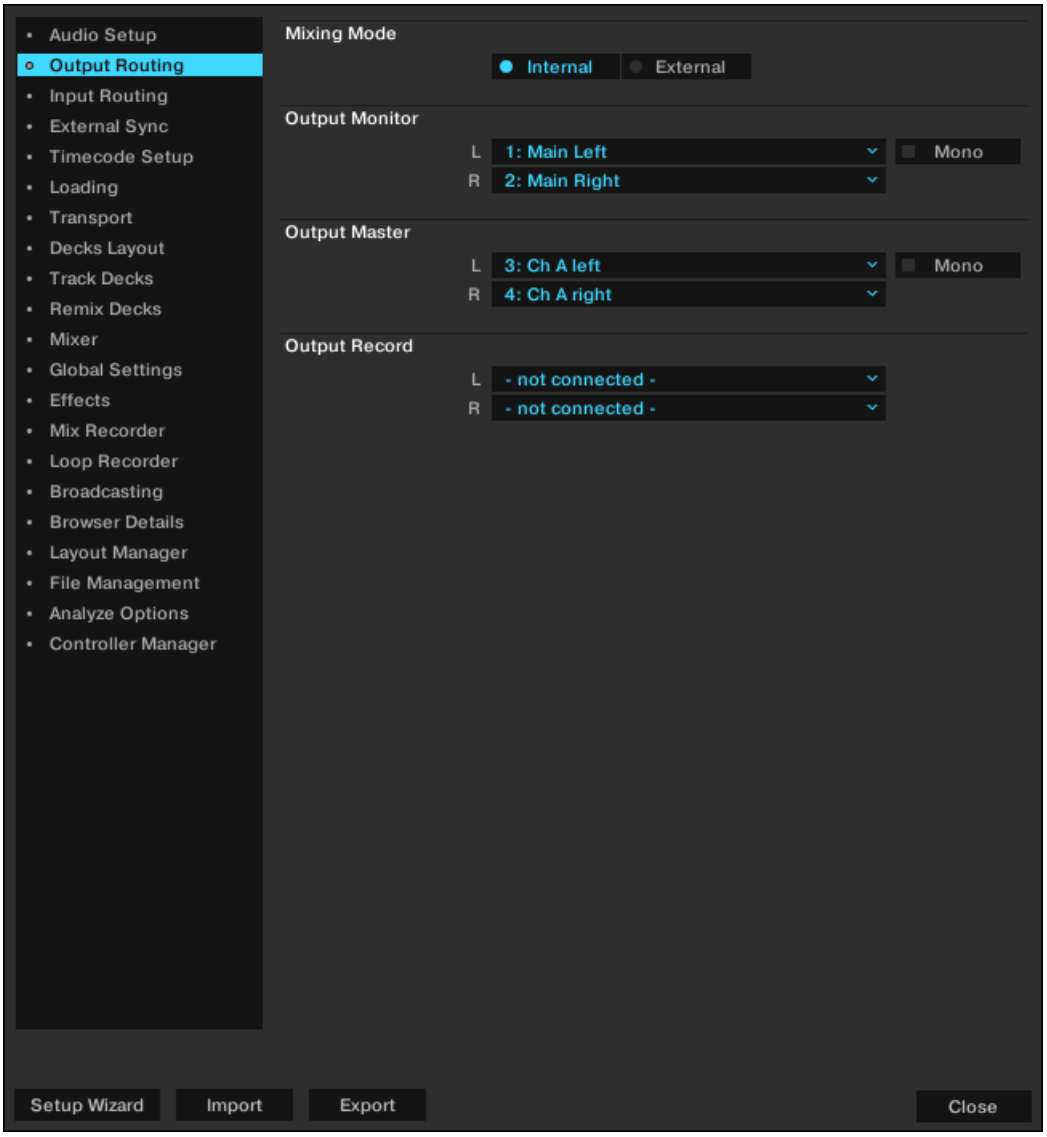
Esta ficha permite configurar la ruta de la señal desde TRAKTOR hasta la interfaz de audio. Las opciones disponibles dependen del modo de mezcla seleccionado. Las opciones disponibles son **Internal** o **External** y se detallan a continuación.



El direccionamiento del audio se configura de manera automática en todos los controladores TRAKTOR KONTROL y en los controladores e interfaces de audio certificadas.

Mixing Mode: Internal

Al seleccionar el modo de mezcla interno de TRAKTOR (opción **Internal**), las opciones disponibles son las siguientes:



La ficha de direccionamiento del audio con la opción de mezcla interna seleccionada.

- **Output Monitor**: selecciona un par de salida para la pre-escucha de las pistas.
  Al emplear los botones de monitorización del mezclador interno de TRAKTOR, la señal de audio del canal se envía hacia una salida separada. En el modo de mezcla interno, el canal de monitorización también es el canal de salida del reproductor de avances del buscador.
  - **Mono**: funde los canales en una señal monoaural.
- **Output Master**: selecciona un par de salida para la salida maestra.
  - **Mono**: funde los canales en una señal monoaural.
- **Output Record**: selecciona el par de salida para la salida de la grabación.
  Las salidas de grabación envían la señal de salida maestra de TRAKTOR a la entrada de otro mezclador o de un dispositivo de grabación para que grabe la mezcla.

Mixing Mode: External

El modo de mezcla externo (opción **External**) permite emplear un mezclador externo y presenta las siguientes opciones:



La ficha de direccionamiento del audio con la opción de mezcla externa seleccionada.

- **Output Deck A**/ **B**/ **C**/ **D**: selecciona un par de salida para cada cubierta.
  Las opciones dependerán de la interfaz de audio empleada. También puede acumular cubiertas en un solo par de salida. Esto resulta útil cuando la interfaz de audio solo cuenta con un número limitado de salidas.
- **Output Preview**: selecciona un par de salida para el reproductor de avances.
- **Output FX Return**: selecciona un par de salida para el envío a efectos.

16.4. Preferencias – Input Routing

Esta ficha permite especificar las distintas entradas de la interfaz de audio que reciben la señal desde dispositivos de audio externos. Los medidores de volumen a la derecha de las opciones muestran el volumen de la señal cuando se halla presente. También puede acumular cubiertas en un solo par de entrada.

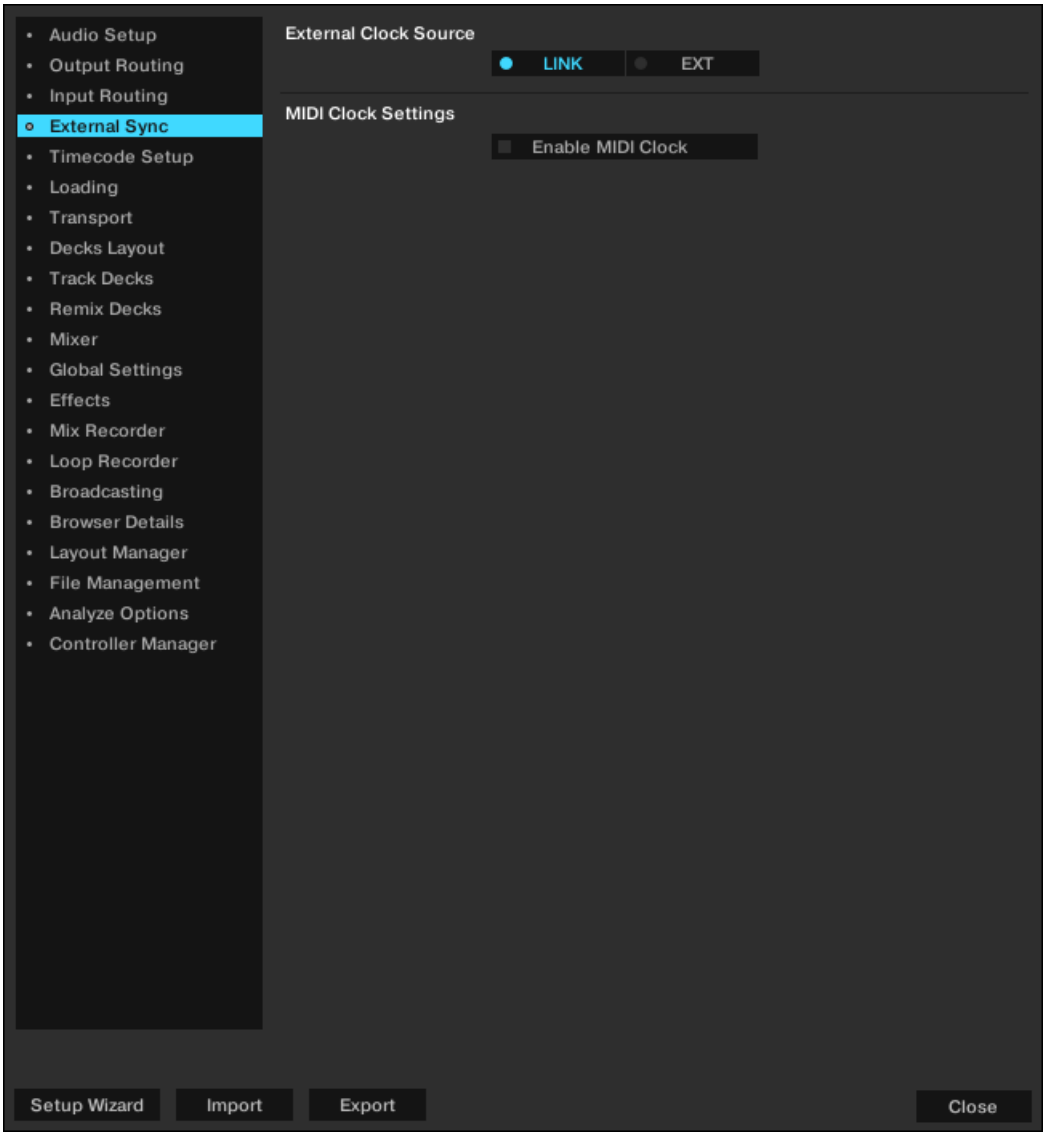


La ficha del direccionamiento de entradas

- **Input Deck A / B / C / D**: selecciona un par de entrada que recibe la señal de audio desde dispositivos externos.
- **Input FX Send (Ext)**: selecciona un par de entrada para los efectos de envío.
- **Input Aux**: selecciona un par de entrada para la entrada auxiliar. Esta opción aparece disponible cuando la opción Internal se halla seleccionado en la sección Mixing Mode de la ficha Output Routing de las preferencias.

16.5. Preferencias – External Sync

Esta sección describe las opciones presentes en la ficha **External Sync**.



La ficha de la sincronización externa

External Clock Source

- **LINK**: cuado **LINK** está seleccionado, también aparece en el panel de control maestro. Utilice esta opción para conectarse a dispositivos externos a través de Ableton Link.
- **EXT**: al seleccionar esta opción, **EXT** reemplaza a **LINK** en el panel de control maestro. Use esta opción para conectarse a dispositivos externos a través de una conexión MIDI.

MIDI Clock Settings

- **Enable MIDI Clock**: al marcar esta opción, el panel de control maestro muestra los controles del reloj MIDI.

16.6. Preferencia – Timecode Setup

Al emplear vinilos o CD de código de tiempo, las configuraciones necesarias se llevan a cabo en esta ficha.



La ficha de configuración del código de tiempo

Timecode Inputs

Los visores dan una idea visual de la calidad de la señal de control de código de tiempo.

Tracking

- **Track Start Position**: selecciona la posición inicial del seguimiento, entre 0 y 10 minutos. Resulta útil si desea marcar el disco con una marca de inicio, o cuando el comienzo del disco de control se encuentra gastado o rayado.
- **Turntable Speed**: selecciona una velocidad de 45 RPM para el disco de control. Esta opción requiere seleccionar también una velocidad de reproducción de 45 RPM en el tocadiscos. Si la opción no se marca, la velocidad por defecto es de 33 RPM.

- **Tracking Alert**: al marcar esta opción, TRAKTOR brinda información visual cuando empeora la calidad de la señal de código de tiempo. En este caso, los botones de seguimiento empiezan a parpadear en rojo. Si bien esto es algo normal al mover un disco hacia atrás y adelante; cuando este destello ocurre durante la reproducción normal, es probable la presencia de polvo acumulado bajo la púa.
- **Load next track when flipping record**: al marcar esta opción, se podrá cargar la pista siguiente de cualquier lista de reproducción al voltear el disco.
- **Use playlist scrolling zone**: esta opción permite habilitar el recorrido de una lista de reproducción. Por ejemplo, saltar a la pista 3 permite recorrer la lista hacia arriba y abajo manualmente, haciendo girar la rueda de desplazamiento del reproductor de CD. Para más información consulte el capítulo referido al control de zonas de un CD.
- **Switch to Absolute Mode in lead-In**: marque esta opción si desea que el seguimiento pase al modo absoluto al colocar la púa en la zona del Lead-In del vinilo de control o al pasar a la primera pista del CD de control. Consulte el capítulo sobre los modos de seguimiento para más información.
- **Switch to Absolute mode when loading**: marque esta opción si desea que el seguimiento pase al modo absoluto al cargar una pista.

Consulte el capítulo sobre los modos de seguimiento para más información.

16.7. Preferencias – Loading

Esta sección describe las opciones de la ficha de carga .



la ficha de carga

Loading

- **Loading only into stopped Deck**: evita que se cargue una pista en una cubierta que está ejecutando, previniendo de este modo que se cargue accidentalmente una pista en la cubierta equivocada.
- **Stop playback at end of track**: detiene la reproducción de una cubierta cuando la pista llega a su fin.
- **Duplicate Deck when loading same track**: si una pista se encuentra cargada en una cubierta, al arrastrar la cabecera de la cubierta hacia otra cubierta, la pista y la posición de la reproducción quedarán copiadas de inmediato. Para más información sobre esta acción, consulte el capítulo referido al arrastre de cubiertas.

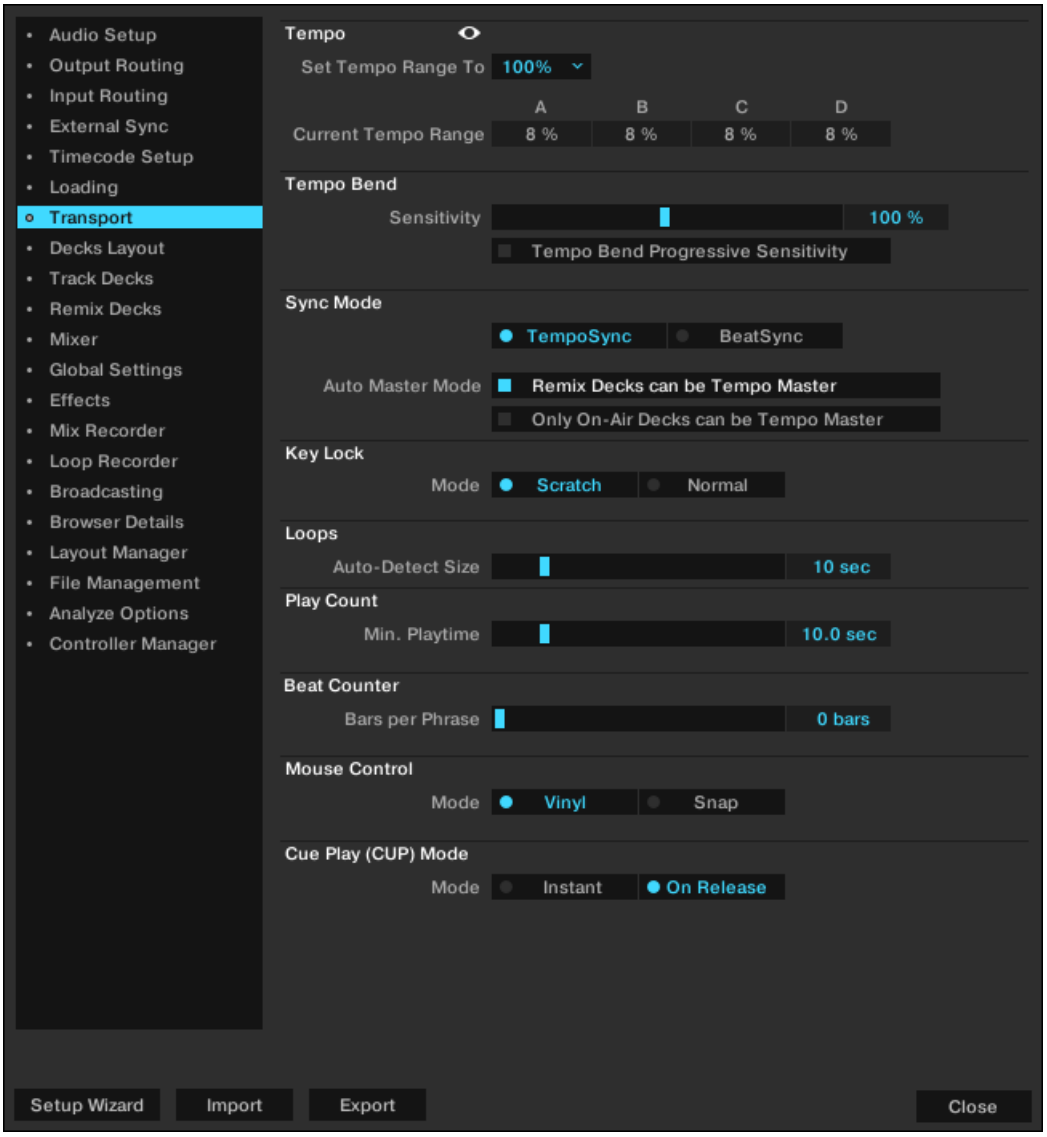
- **Load next at end of track**: TRAKTOR carga automáticamente la próxima pista de la lista de reproducción vigente. Si cambia de lista de reproducción durante la ejecución de una pista, la nueva lista no se activará.
- **Initially cue to Load Marker**: cuando se carga una pista, la misma saltará automáticamente hasta el marcador de carga que se haya establecido.
- **Activate Fade In & Out Markers**: permite poner marcadores de transición de entrada y de salida para realizar transiciones automáticas.
- **Cruise Loops Playlist**: esta opción determina el modo continuo de reproducción. Cuando está habilitada, TRAKTOR repite la lista de reproducción desde el comienzo, una vez alcanzado el final.

Resetting Controls

- **Reset all deck controls when loading track**: restablece todos los controles de la cubierta a sus valores por defecto cuando se carga una pista.
- **Reset all deck controls when loading track**: restablece todos los controles de la cubierta a sus valores por defecto al cargar una pista.

16.8. Preferencias - Transport

Esta sección describe las opciones de la ficha de los controles de la reproducción .



Ficha de los controles de la reproducción

Tempo

- **Set Tempo Range To**: determina el rango mínimo y máximo de los deslizantes de tempo. Los valores disponibles son: 2%, 4%, 6%, 8%, 10%, 12%, 14%, 16%, 18%, 20%, 25%, 35%, 50% y 100%. Un rango de 100% permite detener las pistas por completo.
- **Current Tempo Range**: muestra el rango vigente en los deslizantes de cada cubierta.
- **Tempo Bend Progressive Sensitivity**: cuando esta opción no se marca, al pulsar los botones de tempo pista se aumenta o disminuye ligeramente la celeridad de la pista. Cuando la opción está habilitada, los botones de tempo incrementan o disminuyen progresivamente la celeridad de la pista.

Tempo Bend

- **Sensitivity**: ajusta la sensibilidad de la función de velocidad. El rango comprendido va de 0 a 200%. El valor por defecto es 100%.
- **Tempo Bend Progressive Sensitivity**: cuando esta opción no se marca, al pulsar los botones de tempo pista se aumenta o disminuye ligeramente la celeridad de la pista. Cuando la opción

está habilitada, los botones de tempo incrementan o disminuyen progresivamente la celeridad de la pista.

Sync Mode

Hay dos opciones de sincronización: **TempoSync** y **BeatSync**.

- **TempoSync**: sincroniza solamente el tempo de las pistas. La fase de las cubiertas se alinea al encender **SYNC**. Si la fase de las cubiertas no coincide, el botón aparece semiencendido. En este modo, el tempo de las cubiertas permanece siempre sincronizado.
- **BeatSync**: sincroniza el tempo y la fase de las pistas. La fase de las cubiertas se alinea al encender **SYNC**. **SYNC** quedará semiencendido si la fase de las pistas se modifica manualmente (es decir, con scratching o manteniendo una cubierta en la posición de detención). Sin embargo, TRAKTOR volverá a realinear la fase de las pistas cuando la cubierta vuelva a tocar normalmente (es decir, al liberar el disco o la rueda de desplazamiento).

Este funcionamiento permite, aun con TRAKTOR SCRATCH, mantener las pistas sincronizadas e, incluso, aumentar el tempo de dos o más pistas simultáneamente, aunque sus fases respectivas estén desplazadas.

Auto Master Mode: hay dos opciones que permiten habilitar el tempo maestro de una cubierta de remezclas o restringir el tempo maestro solamente a la cubierta que se encuentra en funciones:

- **Remix Decks can be Tempo Master**: al habilitar esta opción, la cubierta de remezclas se comporta de manera estándar; es decir, puede marcar el tempo máster a lo largo de la mezcla. Si desea que las cubiertas de remezcla nunca den el tempo máster, deshabilite esta opción.
- **Only On-Air Decks can be Tempo Master**: cuando está desactivado, una cubierta puede asumir automáticamente el tempo maestro solamente si está cargada y tocando. Por lo tanto, al detener la cubierta, TRAKTOR buscará la siguiente cubierta en ejecución para asignarle el tempo maestro.

  Cuando la opción se encuentra habilitada, es obligatorio que la cubierta en ejecución se escuche a través de la salida maestra para que pueda asumir el tempo maestro.

  Tener esta opción encendida le asegurará que el tempo máster sea siempre el de una pista que pueda escucharse, sin que exista la posibilidad de sincronizar las cubiertas a partir del tempo de una cubierta inaudible.

  Sin embargo, en algunos casos, especialmente al ejecutar rutinas de scratch, sería preferible dejar esta opción apagada. De esta manera, le será posible ejecutar las rutinas de scratch (lo cual incluye bajar el volumen de ciertas cubiertas, ya sea con el volumen del canal o con el crossfader) sin inquietarse de que TRAKTOR asigne el tempo maestro a una cubierta diferente.

Key Lock

Los modos de la protección tonal determinan la condiciones de operación de la protección tonal cuando la función se activa en las cubiertas.

- **Scratch**: la protección tonal se deshabilita cuando la velocidad de la reproducción cae por debajo de -30% o por encima del 50%. Esto produce un sonido más natural al efectuar rutinas de scratch con medios de código de tiempo o con la rueda de desplazamiento.

- **Normal**: la protección tonal se habilita para todo el rango de velocidad.

Loops

- **Auto-Detect Size**: ajusta el tamaño inferior al cual una pista se considera como bucle y, consiguientemente, se repite de manera automática. Un bucle detectado automáticamente muestra sobre la onda y la tira los característicos marcadores verdes.

Play Count

- **Min. Playtime**: ajusta el tiempo que debe transcurrir para considerar que una pista se considere ejecutada y deba enviarse al historial de la sesión. Cuando el tiempo estipulado se cumple, la pista aparece marcada como ejecutada. También, elevará el conteo del contador.

Beat Counter

- **Bars per Phrase**: determina la cantidad de compases de una frase. Un compás consta de 4 tiempos (pulsos). Esta configuración influye directamente sobre las opciones **Beats and Beats to Cue** de *Preferences* > *Deck Details* > *Deck Heading*.

Mouse Control

Estas opciones afectan el comportamiento de la onda al ser cliqueada con el ratón. Las opciones son:

- **Vinyl**: cuando está habilitado, al cliquear sobre la onda se detendrá la pista; igual que al poner la mano sobre un disco del tocadiscos. Mantenga pulsado el ratón y muévalo, y será como hacer "scratch" o giros sobre un disco de vinilo.
- **Snap**: cuando está habilitado, el cursor se pega siempre al ritmo de la pista cargada.
  Si pulsa dentro de la onda, la posición de la reproducción saltará al pulso más próximo del lugar cliqueado y la reproducción de detendrá allí.
  Si pulsa sobre la onda y mantiene pulsado el ratón mientras la cubierta se halla en pausa, será como presionar el botón de Cue.
  Pulsar la onda con el botón secundario, es como cliquear el botón de Reproducción/Pausa de la cubierta.
  Este modo de adhesión no es lo mismo que el modo de adhesión disponible en el panel maestro. Consulte el apartado referido al panel de control maestro para más detalles.

Cue Play (CUP) Mode)

- **Instant**: inicia la reproducción instantáneamente al pulsar CUP.
- **On Release**: inicia la reproducción después de soltar el botón de CUP.

16.9. Preferencias - Decks Layout

Esta sección describe las opciones de la ficha de los diseños de cubierta .



La ficha de los diseños de cubierta

Deck Flavor

- **A**, **B**, **C**, **D**: selecciona el tipo de cubierta de cada cubierta. Las opciones son Track Deck (cubierta de pistas), Remix Deck (cubierta de remezcla), STEM Deck (cubierta de subpistas) y Live Input (entrada en vivo).

Deck Layout

- **Size A & B**, **Size C & D**: las opciones son Micro, Small, Essential, Full y Advanced; concebidas para maximizar el tamaño de pantalla según la tarea a desempeñar. Los diseños más reducidos (Micro y Small) no muestran ni el visor de ondas ni los controles avanzados. Seleccione Advanced para hacer aparecer los controles avanzados.

- **Show Deck C & D**: muestra las cubiertas C y D. Al desmarcar esta opción, las cubiertas C y D permanecen ocultas, pero pueden seguir sonando.

Tempo Fader

- Permite definir si el deslizante de tempo aparece visible en la cubierta.

Platter / Scope

- Al emplear TRAKTOR SCRATCH, esta opción permite especificar las opciones del panel Scratch. Las opciones son **Minimized**, **Platter** y **Scope**. Los paneles también pueden desactivarse.



Los paneles Scratch sólo funcionan si TRAKTOR SCRATCH está instalado junto con el dispositivo correspondiente.

Miscellaneous

- **Grid Mode**: ofrece distintas opciones para mostrar los marcadores de pulsos. Las opciones son Full, Dim, Ticks e Invisible.
- **Show Minute Markers**: activa marcadores de minuto que aparecen sobre la tira de visualización de la cubierta. Estos marcadores sirven de referencia visual de cada minuto transcurrido en la pista.
- **Color Mode**: selecciona el color de la onda.Las opciones son **Ultraviolet**, **Infrared**, **X-Ray** y **Spectrum**.

Deck Header

- **Show Cover Art**: muestra u oculta la ilustración de tapa de la pista.
- **Show Phase Meter**: enciende o apaga el medidor de fases en la cabecera de la cubierta.

16.10. Preferencias - Track Decks

Esta sección describe las opciones de la ficha de las cubiertas de pistas . Las mismas opciones valen también para las cubiertas STEM.



La ficha de las cubiertas de pistas

Deck Header

- **Top Row**/ **Middle Row**/ **Bottom Row**: estas opciones permiten seleccionar la información de la pista que aparece en la cabecera de la cubierta. Cada fila de la cabecera muestra tres campos de información. La fila superior se muestra más grande y la inferior, más pequeña, para poder ordenar la información por orden de importancia.

Advanced Tabs

- **A**, **B**, **C**, **D**: especifica en cada cubierta el panel avanzado que aparece seleccionado al abrir los paneles avanzados.

Miscellaneous

- **Track End Warning**: determina el momento a partir del cual se advierte la próxima finalización de la pista. Cuando la reproducción alcanza el punto establecido, se pone de color rojo de manera intermitente para indicar que la pista está por terminar. La duración del tiempo de advertencia abarca de 0 a 120 segundos.
- **PlayMarker Position**: determina la posición que ocupa el marcador de la reproducción en todas las cubiertas. El marcador brinda una referencia visual de la posición de la reproducción durante la ejecución de una pista. En 0, el marcador se sitúa en el extremo izquierdo. En 50, el marcador ocupa el medio (posición por defecto). Con un valor de 100, el marcador se sitúa en el extremo derecho.
- **Stripe View Fit**: determina si la tira de visualización asume la duración del disco (opción **Record**, medios de código de tiempo) o la duración real de la pista cargada (opción **Track**). El disco estará representado por la vista completa de la tira, aunque la pista cargada tuviera una duración menor. **Track** aparece seleccionada por defecto.
- **Default Zoom**: determina el grado de aumento del visualizador de ondas en las cubiertas de pistas. Un valor de -1.00 aleja la imagen lo máximo posible como igualmente un valor de + 1.00 la acerca. El valor establecido se mantiene hasta tanto no sea modificado. También puede emplear los botones **+** and **-** del visualizador de ondas para agrandar o achicar la imagen.

16.11. Preferencias - Remix Decks

Esta sección describe las opciones de la ficha de las cubiertas de remezcla .



La ficha de las cubiertas de remezcla

Remix Deck Layout

- **Show Volume Fader**: determina si los deslizantes de volumen aparecen visibles u ocultos en las cuatro secciones de samples.
- **Show Filter Fader**: determina si los deslizante de filtro aparecen visibles u ocultos en las cuatro secciones de samples.
- **Permanently Show Slot Indicators**: determina si los indicadores de los parámetro aparecen visibles u ocultos en las cuatro secciones de samples. Cuando la opción está marcada, los indicadores de los parámetros aparecen siempre visibles en las secciones de samples. Si deja esta opción sin marcar, los indicadores permanecen ocultos. En ambos casos, los botones de los parámetros aparecen siempre al pasar el cursor sobre una sección de samples.
- **Set Auto-Gain When Loading Samples**: determina si TRAKTOR emplea el valor de ganancia automática del sample cuando es cargado en una cubierta. Al dejar la opción sin marcar,

TRAKTOR establece una ganancia de 0.0 dB y ejecuta los samples con su volumen original. Al marcar esta opción, TRAKTOR ajusta el nivel de ganancia automáticamente para que el sample se ejecute con el volumen máximo posible (coincidiendo, a la vez, con el volumen de los otros samples que fueron cargados con Auto-Gain)

Behaviors

- **Auto-Enable Deck Play on Sample Trigger**: cuando esta opción está habilitada, TRAKTOR forzará el encendido de la cubierta de remezcla cada vez que accione un sample, incluso cuando la cubierta haya sido previamente detenida. Cuando la opción está deshabilitada, el accionamiento de los samples no tendrá ningún efecto sobre el botón de encendido de la cubierta, permitiendo de este modo la elección de los samples antes de iniciar la ejecución de la cubierta.
- **One-Shot Samples Ignore Punch Mode**: cuando la opción está habilitada, los samples en modo sencillo (One-shot) pasan por alto el modo Punch; es decir, que siempre comenzarán su ejecución a partir del comienzo. Cuando la opción está deshabilitada, los samples sencillos quedan sujetos al modo Punch: los samples comienzan su ejecución desde la ubicación correspondiente a la fase/lugar del sample previamente ejecutado.

Saving

Cuando esta opción se halla habilitada, TRAKTOR guarda automáticamente el juego de remezclas al realizar cualquier modificación de su contenido.

Esto incluye las siguientes acciones:

- **Cerrar TRAKTOR**: el juego de remezclas se guarda antes de que el resto de la colección sea guardado.



Al iniciarse Auto-Save, no se abre ningún cuadro de diálogo. Si el juego de remezclas ya existe dentro de la colección, la versión vieja queda reemplazada automáticamente por la nueva.

Cuando está opción se deja sin marcar, TRAKTOR no intentará guardar los juegos de remezclas. En su lugar, simplemente descartará todos los cambios realizados. Esto podría ser la opción preferida de trabajo si desea que sus Remix Sets siempre empiecen con el mismo estado en cada sesión, sin importar lo que se haya hecho durante una función previa.

16.12. Preferencias - Mixer

Esta sección describe las opciones de la ficha del mezclador .



La ficha del mezclador

EQ / Filter Selection

- **EQ Type**: selecciona el tipo de ecualización del mezclador. Las opciones son: Classic (un ecualizador clásico de 3 bandas y las emulaciones P600 (Pioneer DJM-600), NUO (Ecler Nuo4), Xone (Allen & Heath XONE:92), Z ISO y P800.
- **Filter Type**: selecciona el tipo de filtro empleado por el mezclador.
  - **Ladder**: emplea el filtro escalar empleado también por las perillas de filtro del canal.
  - **Xone**: emplea la emulación de los filtros del Xone:92, empleados también en el efecto Filter:92 de las perillas de filtro de canal.

Mixer FX

- **Mixer FX Slot 1**, **2**, **3**, **4**: selecciona uno de los siete efectos preseleccionados para el mezclador. Los efectos del mezclador son: Reverb, Dual Delay, Noise, Time Gater, Flanger, Shepard y Barber Pole.

Crossfader

- **Auto Crossfade Time:** ajusta el tiempo que tarda el crossfade en completar la transición entre dos pistas.
- **Smooth/Sharp**: ajusta la curva del crossfader entre los extremos suave y abrupto.

Level

- **Enable Autogain**: al habilitar esta opción, TRAKTOR ajusta la ganancia automáticamente.
- **Enable Limiter**: habilita un limitador para prevenir distorsión en la señal. Esta opción aparece además en el panel de control maestro.
- **Limiter Type**: selecciona el tipo de limitación. Las opciones son **Classic** y **Transparent**.

Mixer Layout

- **EQ + Fader**: muestra u oculta los controles de ecualización y el deslizante de volumen del canal.
- **Filter + Key + Gain + Cue + Balance**: muestra u oculta los controles de filtro, protección tonal, ganancia, monitorización y balance estereofónico.
- **Crossfader**: muestra u oculta el deslizante de transición.

16.13. Preferences – Global Settings

Esta sección describe la ficha de ajustes globales .



La ficha de los ajustes globales

Global Section

- **Show Global Section**: muestra u oculta la sección global.
- **Left**: especifica si el sector izquierdo de la sección global muestra la unidad FX 1 o el grabador **LOOP RECORDER**.
- **Right**: especifica si el sector derecho de la sección global muestra la unidad FX 2 o el grabador **AUDIO RECORDER**.

Miscellaneous

- **Fullscreen Resolution**: determina el tamaño de la vista completa de TRAKTOR. La opción Desktop emplea la definición original del ordenador en una relación de 1:1. Si selecciona otras

opciones, la pantalla completa aparecerá más grande dado que TRAKTOR supondrá una definición de pantalla menor. Las opciones disponibles dependerán del equipo empleado.

- **Switch to Fullscreen on Startup**: si selecciona esta opción, TRAKTOR se abrirá en el modo de pantalla completa cada vez que arranque el programa.
- **Show Tooltips**: activa o desactiva las leyendas de pantalla. Si desea familiarizarse con el programa, le recomendamos habilitar esta opción dado que ofrece una descripción breve (en inglés) de los distintos elementos de la interfaz de TRAKTOR.
- **Deck Focus**: establece el foco visual de la cubierta según las opciones siguientes:
  Software: habilita el control del programa sobre el foco de las cubiertas.
  Hardware: habilita el control del aparato sobre el foco de las cubiertas.
  None: deshabilita el foco de cubierta.
- **Show value when over control**: marque esta opción para que la perillas de ganancia, de volumen maestro y de efectos, entre otras, muestren su valor al posar el puntero.
- **Enable Deck Header Warnings**: cuando está habilitada, TRAKTOR muestra distintos mensajes de advertencia a través de las cabeceras de las cubiertas. Al deshabilitar los mensajes de advertencia de las cabeceras, TRAKTOR muestra las advertencias existentes a través de la barra de estado.
- **Reset Hidden Dialogs**: restablece todos los diálogos ocultos por marcar la casilla de "Don't Show This Again".

Usage Data

El rastreo de los datos de uso puede habilitarse o deshabilitarse en cualquier momento. Queda en el usuario decidir o si desea o no compartir anónimamente sus datos de uso.

- **Yes, enable Usage Data Tracking**: marque la casilla para habilitar el rastreo de datos.
- **No, I don't want to contribute**: marque la casilla para deshabilitar el rastreo de datos.

Para más información sobre el rastreo de datos de uso, consulte el banco de conocimientos: https://support.native-instruments.com/hc/en-us/articles/209545029.



El rastreo de datos se habilita o deshabilita individualmente en cada ordenador. Esto significa que al hay que habilitar o deshabilitar el rastreo en cada equipo al emplear TRAKTOR en más de un ordenador.

16.14. Preferencias – Effects

Esta sección describe las opciones de la ficha de efectos.



La ficha de los efectos

FX Unit Routing

- **FX1**, **FX2**, **FX3**, **FX4**: las opciones de los respectivos menús determina si los efectos de la unidad se direccionan como una inserción (**Insert**), un envío (**Send**) o como posvolumen (**Post Fader**).

  Insert: la unidad FX se inserta en la cadena de la señal justo antes del filtro de canal. La proporción entre señal directa y señal con efecto se controla con la perilla D/W de la unidad FX.

  Send: la unidad FX se independiza del recorrido interno de la señal de TRAKTOR. La unidad FX recibe su entrada externamente, desde una de las entradas de la interfaz de audio seleccionada en Preferences > Input Routing. La unidad FX envía su salida a una de las salidas de la interfaz de audio seleccionada en Preferences > Output Routing. Solo es posible trabajar con una sola entrada y una sola salida de la interfaz de audio. Si emplea más de un efecto de envío, los mismos se encadena de manera sucesiva (1-2-3-4).

Post Fader: la unidad FX se inserta después del deslizante de volumen del canal, de manera que seguirá siendo audible aun cuando baje el volumen del canal. La proporción entre señal directa y señal con efecto se controla con la perilla D/W de la unidad FX. Los efectos de pos-volumen no están disponibles en el modo de mezcla externa.

- **2 FX Units** / **4 FX Units**: permite la posibilidad de contar con dos o cuatro unidades de efectos en la sección global.
- **Restore parameters when switching FX**: al habilitar esta opción los parámetros de las unidades FX se restablecen a sus valores por defecto al cambiar efectos en una unidad.

FX Panel Mode

- **FX1**, **FX2**, **FX3**, **FX4**: los valores de estos menús determinan el modo de la unidad FX.
  Single: El modo individual permite el control minucioso de un efecto.
  Group: el modo grupal permite manejar hasta tres efectos por unidad.

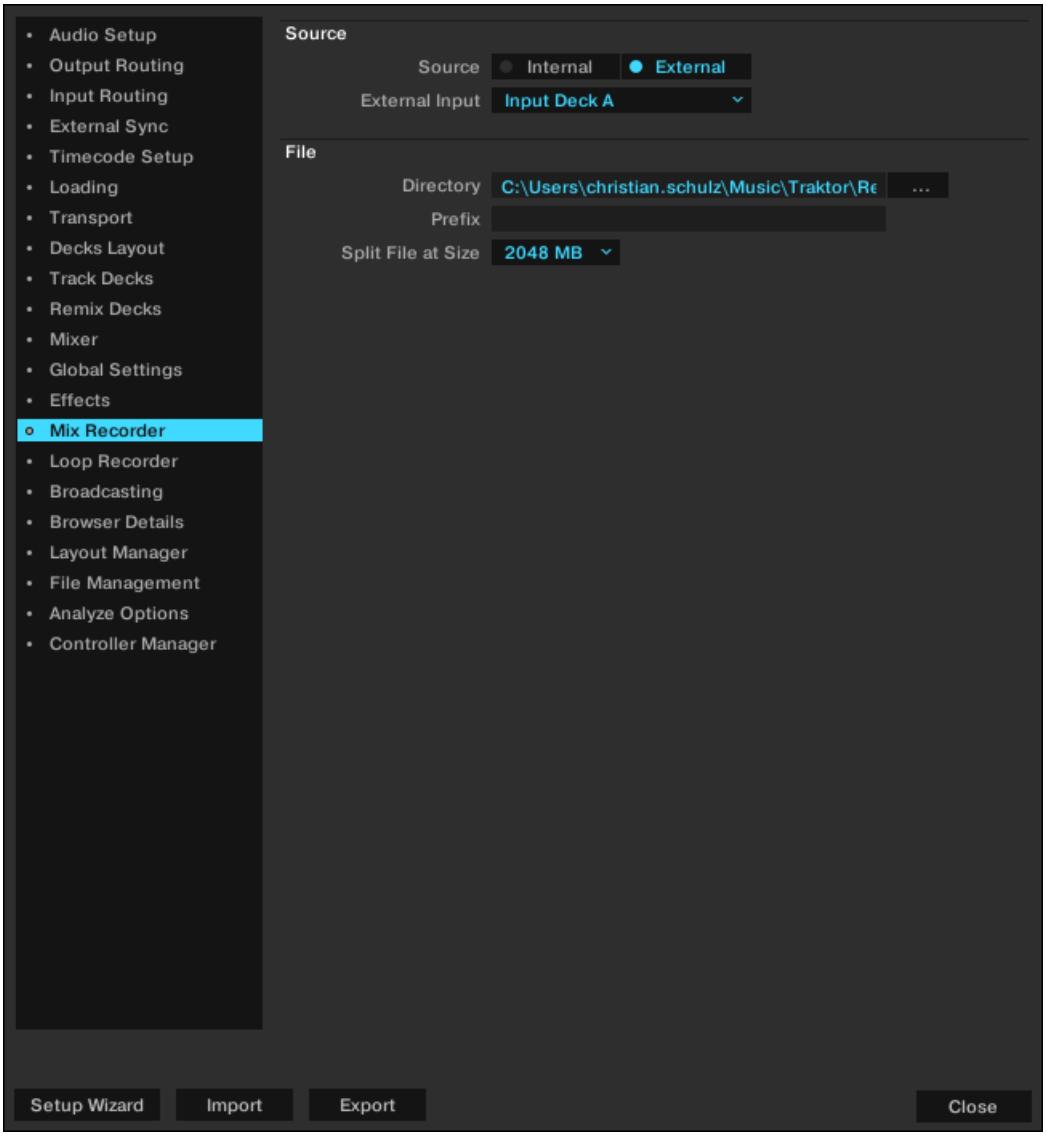
FX Pre-selection

TRAKTOR proporciona una gran cantidad de efectos. Puede crear su propia selección personal para que el selector de efectos del panel sólo muestre aquellos de mayor utilidad.

- **Add**: permite añadir el efecto a la sección de efectos preseleccionados.
- **Remove**: permite eliminar el efecto de la lista de efectos preseleccionados.
- **Up** / **Down**: permite subir o baja el efecto dentro de la lista.

16.15. Preferencias – Mix Recorder

Esta sección describe las opciones de la ficha del grabador de mezclas.



La ficha del grabador de mezclas

Source

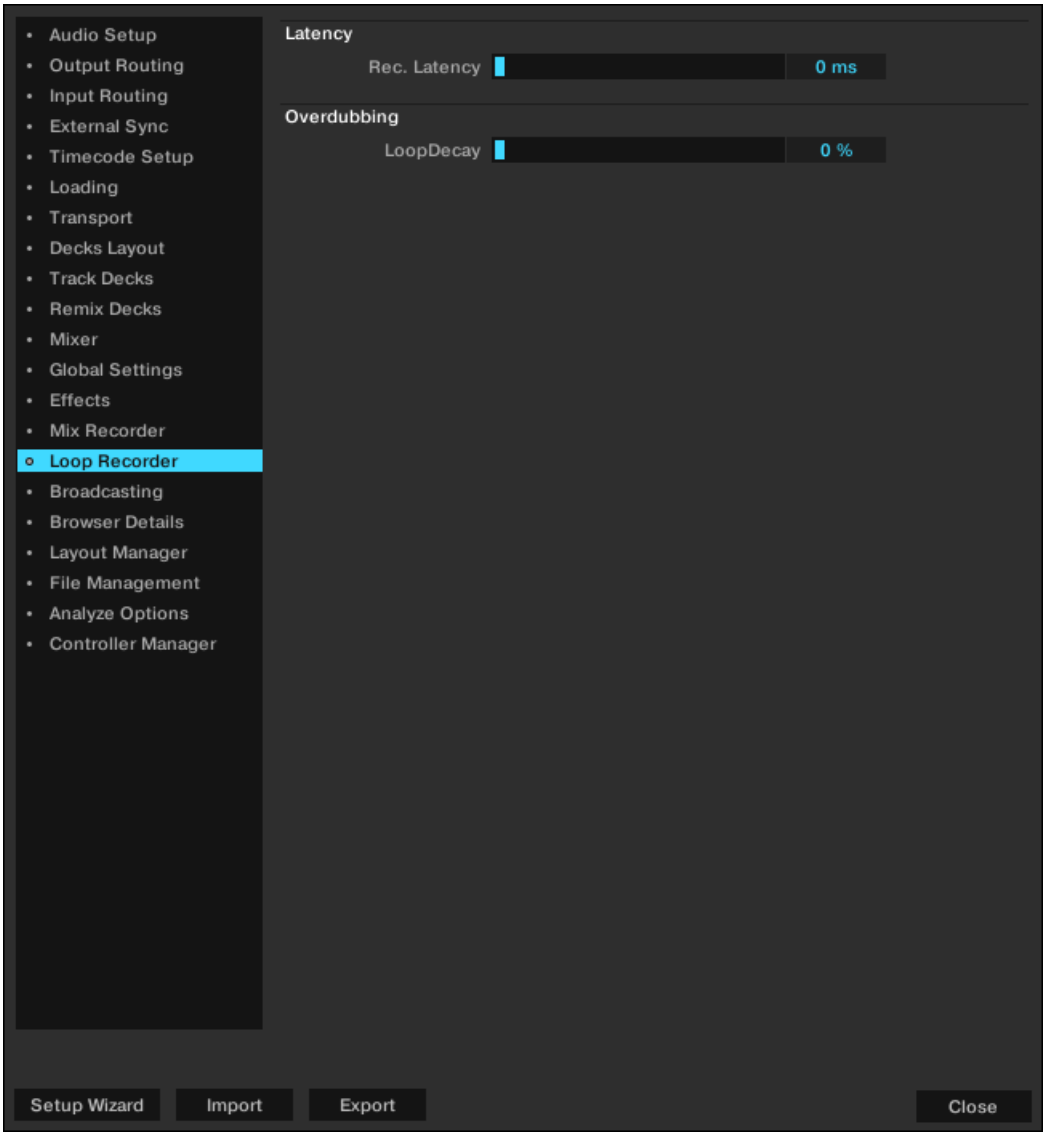
- **Source**: selecciona la fuente de la grabación. La fuente puede ser interna (**Internal**) para grabar la salida maestra de TRAKTOR, o externa (**External**) para grabar dispositivos externos como tocadiscos, micrófonos o mezcladores.
- **External Input**: selecciona el canal de entrada con el que TRAKTOR graba el audio externo.

File

- **Directory**: determina la ruta de directorio bajo la cual se almacenan las grabaciones de audio.
- **Prefix**: ingrese el prefijo que se añade al nombre del archivo de cada grabación.
- **Split File at Size**: si hay un tamaño de archivo seleccionado, las grabaciones de audio se dividen cada vez al alcanzar dicho tamaño. El tamaño máximo es de 2048 MB.

16.16. Preferencias – Loop Recorder

Esta sección describe las opciones de la ficha del grabador de bucles.



La ficha del grabador de bucles

Latencia

- **Rec. Latency**: ajusta la latencia de grabación cuando el grabador se encuentra en el modo externo de mezcla.

Overdubbing

- **LoopDecay**: ajusta el tiempo que dura el silenciamiento del audio grabado al efectuar sobre-grabaciones.

16.17. Preferencias – Broadcasting

Esta función permite transmitir en vivo a través de Internet. Para llevar esto a cabo, primero hay que montar una red de cliente-servidor. Puede instalar un servidor en su ordenador que servirá de fuente de transmisión (TRAKTOR) para los clientes conectados a su servidor.

Antes de empezar a transmitir, el servidor debe estar en funciones y correctamente configurado. Para más información véase Difusión de la mezcla.

Las opciones de configuración son:



Preferencias – Broadcasting

Proxy Settings

Si se conecta a Internet a través de un proxy, TRAKTOR puede configurarse para emplear la configuración del proxy:

- **Custom**: use esta opción si desea añadir una configuración proxy especial.
- **Default**: seleccione esta opción si desea que TRAKTOR utilice la configuración proxy del ordenador.

- **None**: seleccione esta opción si no desea emplear un proxy.

Server Settings

Use este menú para que TRAKTOR pueda emplear su servidor.

- **Address**: ingrese la dirección IP del ordenador.

> Consulte la sección de ayuda de su sistema operativo para averiguar la dirección IP del ordenador.

- **Port**: la mayoría de los servidores emplean el número 8000 como puerto predeterminado.
- **Mount Path**: ingrese el directorio al que sus oyentes deberán estar conectados. Esto resulta útil a la hora de transmitir dos eventos a través del mismo servidor.
- **Password**: ingrese la clave de su servidor.
- **Format**: seleccione la calidad del sonido a transmitir. Valores más elevados requieren un ancho de banda mayor. Seleccione la opción apropiada a su conexión.

Metadata Settings

Use esta sección para configurar los metadatos de la transmisión. Esta es la información que sus sus oyentes verán.

- **Stream URL**: representa la URL (User Resource Location) empleada para la transmisión y que debería dar a sus oyentes.
- **Stream Name**: representa el título de la transmisión que aparece mostrado.
- **Stream Description**: representa la descripción de la transmisión que aparece mostrada.
- **Stream Genre**: representa el género musical de la transmisión.

16.18. Preferencias – Browser Details

Esta sección describe las opciones de la ficha del buscador .



La ficha del buscador

Editing

- **Allow Inline Editing in List Window**: esta opción permite editar los metadatos de sus archivos musicales directamente en la lista del buscador. Al no seleccionar esta opción, el buscador impide la edición de etiquetas de pistas para evitar modificaciones involuntarias; por ejemplo, durante una actuación en vivo.

Browser Details

- **Show Preview Player**: activa o desactiva el reproductor de avances.
- **Show Cover Art**: muestra u oculta la ilustración artística de la pista.
- **Show Playlist Favorites**: activa o desactiva la barra de favoritos presente en la parte superior del buscador.

- **Show Track Info**: muestra u oculta la ventana de información.
- **Show Status Bar/Error Messages**: enciende y apaga la barra de estado. También anuncia mensajes de error.

16.19. Preferencias – Layout Manager

La ficha del administrador de diseños permite personalizar el diseño de TRAKTOR.



La ficha del administrador de diseños

Layout Manager (Administrador de diseños)

- **Change Name**: aquí puede escribir un nombre para el diseño seleccionado.
- **Rename**: verifica la entrada.
- **Personal Layouts**: muestra la lista de los diseños disponibles. Pulse un diseño para activarlo. El diseño activado aparece con la palabra Active en la primera columna. El orden de la lista es el orden que tienen los diseños en el selector de diseños de la cabecera de TRAKTOR.
- **Add**: crea un diseño nuevo.

- **Remove** elimina el diseño seleccionado.
- **Move Up/Down** cambia la posición del diseño en la lista desplegable de la cabecera de TRAKTOR.

16.20. Preferencias – File Management

Esta sección describe las opciones de la ficha del administrador de archivos.



La ficha del administrador de archivos.

File Management

- **Import Music Folders at Startup**: con esta opción, cada vez que se inicie TRAKTOR, importará automáticamente todas las pistas de la carpeta de música que no fueron todavía importadas.
- **Determine track-time automatically (before analysis):** con esta opción, TRAKTOR estima el tiempo de la pista antes de analizarla.
- **Analyze new imported tracks**: realiza el análisis automático de todas las pistas nuevas importadas a la colección de pistas.

- **Analyze new tracks when loading into Deck**: esta opción acciona el análisis solo al cargar la pista en la cubierta. Una barra de progresión, al final de TRAKTOR, indica el progreso del análisis y la existencia de eventuales problemas. El análisis de pistas según necesidad evita seguramente los problemas de exceso de trabajo en la UPC que ocasionaría un análisis permanente en segundo plano.



El proceso de análisis consume mucho CPU. Debido a la baja prioridad de este proceso, no hay riesgo de caída del rendimiento de TRAKTOR, pero si al mismo tiempo usara software adicional, es posible que el mismo experimente un funcionamiento algo más lento que lo usual.

- **Save created Loops and Samples automatically**: guarda automáticamente los bucles y samples creados por el usuario.
- **Show Consistency Check Report on Startup**: si esto está seleccionado, el reporte de consistencia aparecerá cada vez que inicie TRAKTOR. Este reporte muestra la información sobre su colección de pistas y le da opciones para manejarla.

File Structure Mode

Las siguientes opciones especifican la estructura de archivo que se emplea al exportar una lista de reproducción.

- **None**: los nombres no se modificarán durante la exportación.
- **Flat**: los nombres pasarán al formato de 01 Artista - Título durante la exportación.
- **Artist**: durante la exportación se crearán subcarpetas con los nombres de los artistas.
- **Label**: durante la exportación se crearán subcarpetas con los nombres de los sellos discográficos.

Directories

Estas opciones definen los directorios de TRAKTOR. Los directorios pueden cambiarse pulsando el signo de admiración (...!) y seleccionando la ruta deseada. Utilice los botones de restablecimiento (Default Dir) para restablecer los directorios a sus rutas por defecto.

- **Root Dir**: es la ruta a Track Collection/Playlists/Settings/History/Mappings files.
- **Sample Dir**: es la ruta a los archivos de samples empleados en las cubiertas de remezcla.
- **Remix Sets Dir**: es la ruta a los juegos de remezcla empleados en las cubiertas de remezcla.
- **iTunes Music Library**: si desea emplear la opción iTunes de TRAKTOR, tendrá que seleccionar la ruta de su biblioteca de iTunes.

Music Folders

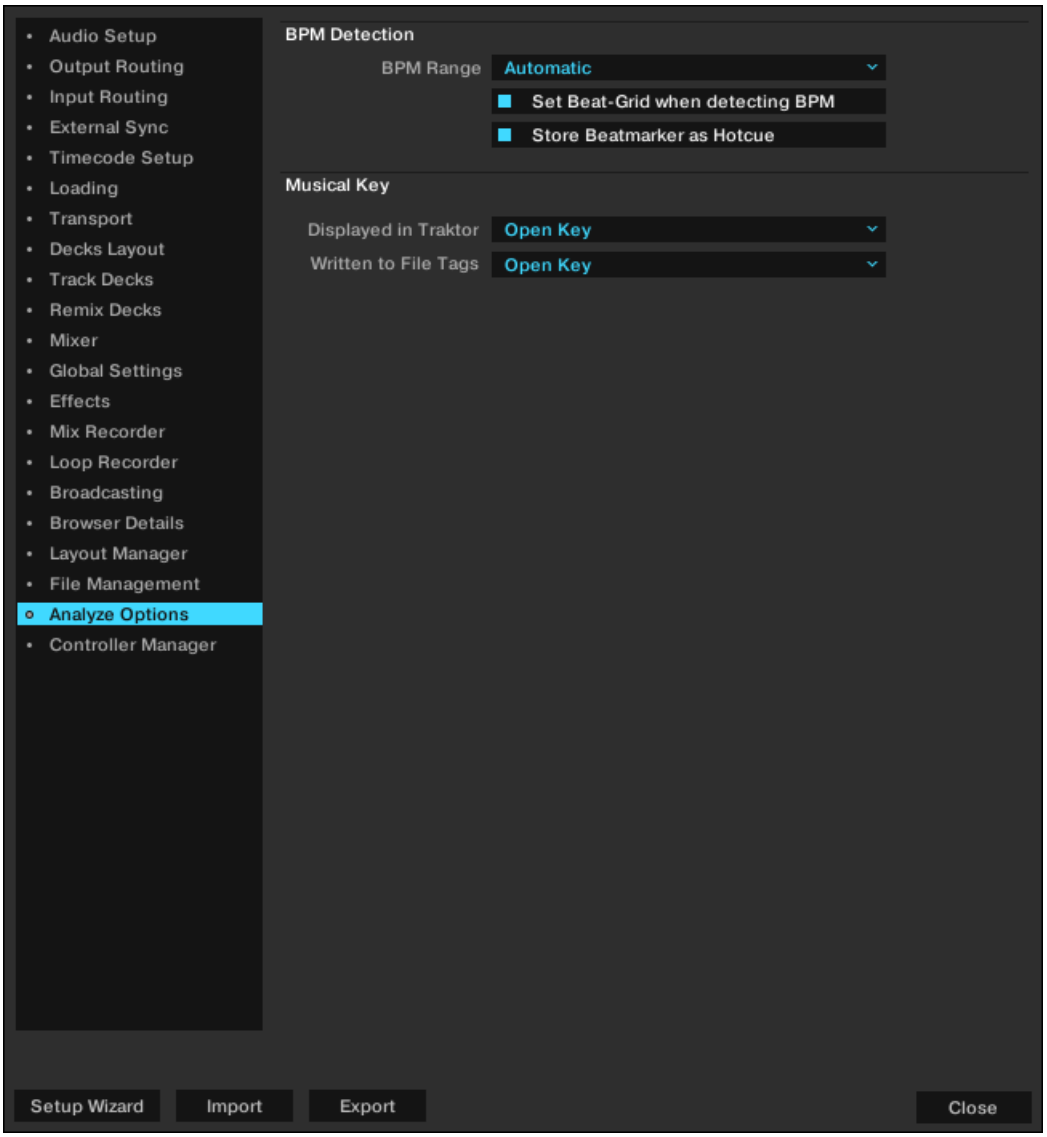
Si desea utilizar su propia música, podrá agregar sus carpetas musicales en esta lista. TRAKTOR importará automáticamente todos los archivos hallados dentro de estas carpetas de música.

- **Add…**: permite añadir carpetas como carpetas musicales.
- **Delete**: elimina la carpeta de música seleccionada de la lista.

- **Change…**: si cambió el directorio o el nombre de una carpeta de música en el sistema, utilice este botón para cambiar también la ruta de directorio en TRAKTOR.

16.21. Preferencias – Analyze Options

Esta sección permite configurar la función de análisis de los archivos de audio.



La ficha de las opciones del análisis

BPM Detection

- **BPM Range**: selecciona el valor mínimo y máximo de pulsos por minutos (BPM) de las pistas que se van a analizar.
  TRAKTOR toma en cuenta está información durante el análisis de PPM para encontrar el valor correcto. La opción **Automatic** emplea técnicas de inteligencia artificial para mejorar la identificación del tempo y del tiempo fuerte del compás. Por ejemplo, pistas del género Drum&Bass tendrán un tempo de 170 PPM en lugar de 85 PPM.



Recomendamos emplear este ajuste si desea analizar colectivamente una colección compuesta por una amplia gama de géneros musicales.

- **Set Beatgrid when detecting BPM**: al marcar esta opción, TRAKTOR colocará una retícula en la pista y la alineará con el primer tiempo del compás más cercano. Si la pista ya cuenta con una retícula, TRAKTOR la desplazará, de ser necesario, hasta el primer tiempo más próximo.
- **Store Beatmarker as Hotcue**: cuando TRAKTOR analiza una pista, crea un marcador de referencia para la retícula rítmica. Al habilitar esta opción, el marcador también quedará disponible como un acceso directo. Deshabilite esta opción para prevenir supresiones accidentales (consecuentemente, no podrá usar el marcador rítmico como un acceso directo).

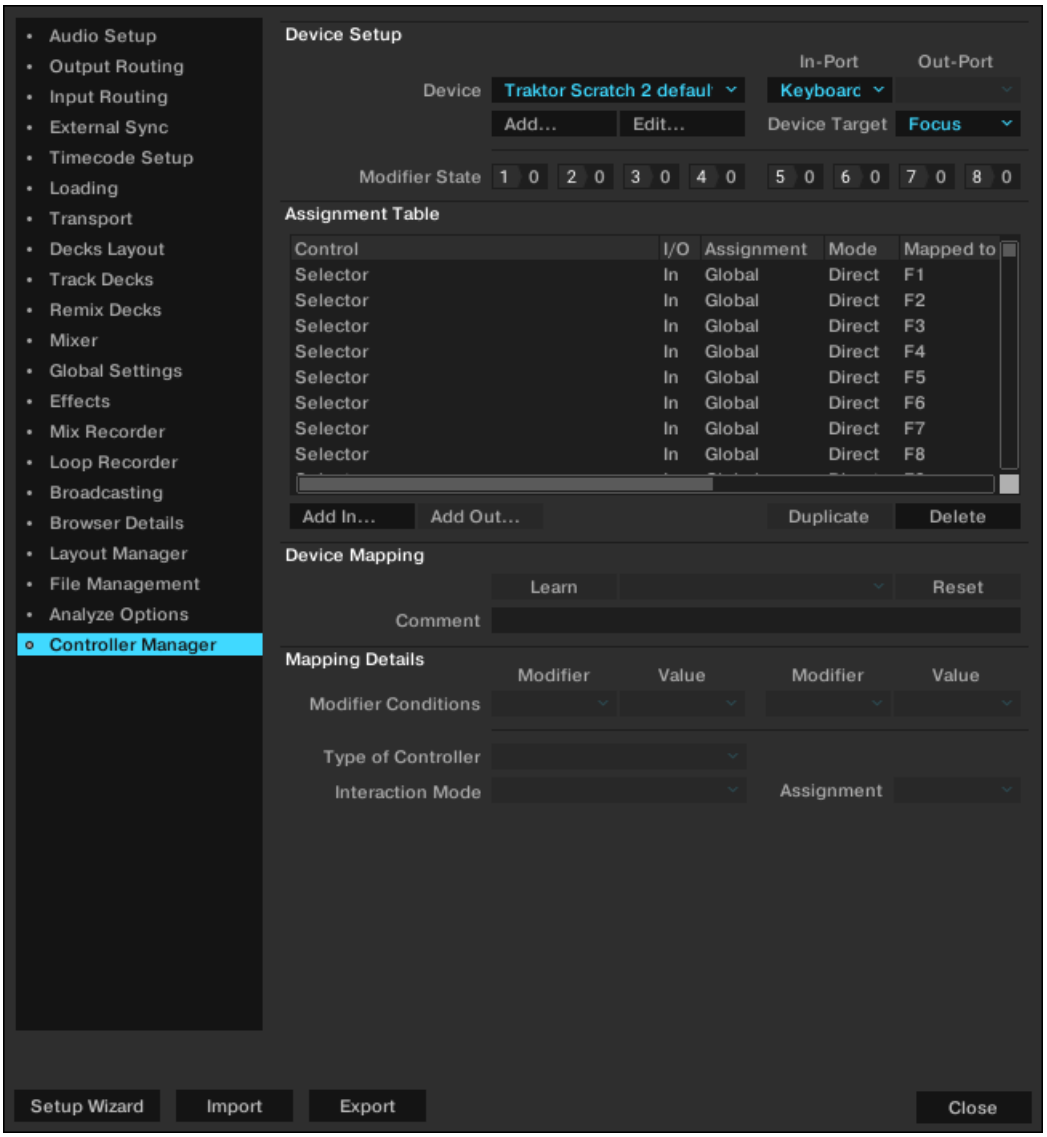
Musical Key

TRAKTOR detecta automáticamente la altura de la pista, la cual se puede mostrar en TRAKTOR o inscribir los metadatos de la pista. Las configuraciones disponibles son:

- **Displayed in Traktor**: selecciona la notación que muestra la columna de tonalidad (Key) de la lista de pistas. Esta opción puede cambiarse en todo momento. Opciones posibles son: **Musical**, **Musical (all sharp)** y **Open Key**.
- **Written to File Tags**: selecciona la notación empleada en los metadatos de la pista para que dicha información pueda ser utilizada por otras aplicaciones. Las opciones son **Musical**, **Musical (all sharps)**, **Open Key** y **Key Text**.

16.22. Preferencias – Controller Manager

El administrador de controladores unifica los mapeos de teclado y de MIDI, y las configuraciones de MIDI en una única página de preferencias. Las configuraciones y mapeos pueden así importarse, exportarse y modificarse desde un solo lugar. Para más detalles sobre la configuración de controladores MIDI, véase Configurar un controlador MIDI para el control de TRAKTOR.



La ficha del administrador de controladores

- **Device Setup**: permite crear mapeos para el teclado del ordenador, controladores MIDI y algunos dispositivos HID.
- **Assignment Table**: enumera todas las asignaciones del mapeo seleccionado en 'Device'. Todos los dispositivos mapeados se encuentran activos al mismo tiempo y no, simplemente, el mapeo seleccionado
- **Device Mapping**: permite mapear los controles de TRAKTOR sobre los elementos de control del dispositivo MIDI.
- **Mapping Details**: permite personalizar los controles mapeados de TRAKTOR; es decir, cambiando las condiciones del modificador o los modos de interacción.

17. DETALLE DE LOS EFECTOS

Este capítulo presenta y describe los 40 efectos de TRAKTOR.

17.1. Delay

Es un efecto clásico de retardo con el agregado de una función de congelamiento. La velocidad del retardo está controlada directamente por el reloj maestro de TRAKTOR para asegurar que el retardo se mantenga sincronizado con los pulsos, incluso durante los cambios de tempo.

Modo individual

- **FILTER**: compuesto por un filtro paso-alto y otro paso-bajo (similar a un filtro paso-banda). El filtro se abre cuando la perilla se gira totalmente a la izquierda y a medida que se gira hacia la derecha va eliminando las frecuencias bajas y luego las altas.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **RATE**: controla la duración del retardo. Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Min —Máx: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 1/4, 3/8, 4/4.

Esta perilla continua operando durante el modo de congelación y permite interesantes deformaciones del sonido. Sin embargo, es importante girar la perilla hacia los valores bajos por un breve espacio de tiempo porque, de lo contrario, el búfer perderá todo su contenido.



La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de soltar el botón.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla FILTER tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.
- **SPRD**: crea una diferencia entre los tiempos de retardo del canal derecho y los del canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial. Los tiempos disponibles son: Izq. Min—Max: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 2/4, 3/8, 4/4; Der. Min—Max: 1/32, 1/8, 3/16, 3/8, 3/8, 2/4, 4/4.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que el control de **RATE** del modo individual, con la perilla de realimentación puesta en un valor medio.

17.2. Reverb

Es un efecto clásico de reverberación , con simulaciones de espacios extremos, controles paso-bajo y paso-alto individuales y una función de congelamiento.

Modo individual

- **HP**: filtro paso-alto del bucle del efecto; completamente abierto cuando está girado todo a la izquierda.
- **LP**: filtro paso-bajo durante del bucle del efecto; completamente abierto cuando está girado todo a la derecha.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **SIZE** del modo individual.

17.3. Flanger

Un flanger clásico con control del ritmo y control estéreo.

Modo individual

- **SPR**: crea una efecto de extensión estéreo al controlar la diferencia de fase producida entre la fase de oscilación del canal estéreo izquierdo y la del canal estéreo derecho. Mín: no hay diferencia de fase; Máx: máxima diferencia de fase (1/2).
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: no hay realimentación, Máx: realimentación máxima.
- **RATE**: Controla la velocidad de la oscilación del flanger. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: habilita un control de velocidad continuo, que es independiente del tempo musical y va desde los 30 seg. (Máx.) hasta 1/30 seg. (Mín).
- **LFO RESET** (panel maestro): restablece la oscilación y reinicia a partir del punto más bajo o más alto, según el estado de DN/UP.

El botón LFO RESET del panel maestro restablece la oscilación de baja frecuencia a su punto cero (punto más alto).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

- La perilla controla la velocidad hacia arriba o abajo de la oscilación del sonido del efecto. La perilla se comporta como la perilla de **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("Freerun") está activado.

17.4. Flanger Pulse

Es un innovativo efecto semiautomático de flanger que es accionado por los picos de la señal musical y produce interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SHAPE**: Controla la forma del Flanger Pulse. El rango de los controles abarca una gran cantidad de patrones y se puede pasar de una forma a otra de manera continua, dando lugar a novedosos efectos sonoros. Explore las posibilidades de esta perilla en combinación con las perillas **FEEDB** y **AMNT**, y guarde en cualquier momento los presetes creados.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación.
- **AMNT**: la perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central, y controla la intensidad de la modulación de la frecuencia del efecto.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.
- **SPR**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central. Se comporta igual que la perilla **AMNT** del modo individual.

17.5. Flanger Flux

Un flanger controlado manualmente, ideal para ser manejado por una rueda de desplazamiento :

Modo individual

- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **PITCH**: controla la tonalidad del efecto. La posición central de la perilla es neutral, y girada hacia ambos lados, el flanging pasa de las altas a las bajas frecuencias.

- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.FB- (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.
- **SPR**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

El control se comporta como la perilla de **PITCH** del modo individual. La posición central de la perilla es neutral, hacia ambos extremos el efecto se mueve desde las altas hasta las bajas frecuencias.

17.6. Gater

El Gater silencia partes del audio según un ritmo ajustable. El reloj maestro controla la velocidad y el momento en que se produce la supresión. Un sonido siseante puede añadirse para enfatizar la pauta rítmica.

Para que el Gater pueda coincidir con los pulsos de la música, es indispensable que las pistas cuenten con retículas perfectamente alineadas y que el reloj maestro siga el tempo de la pista en modo automático.

Modo individual

- **NOISE**: controla la cantidad de siseo añadido al efecto. Mín: no se añade siseo; Máx: se añade mucho siseo.
- **SHAPE**: controla la forma de la supresión. Min—Centro: 1 % Sostén, 0 % Declive—50 % Sostén, 0 % Declive; Centro—Max: 50 % Sostén, 0 % Declive—0 % Sostén, 100 % Declive.
- **RATE**: controla la velocidad del efecto. Los 5 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Mín —Máx: Off—1/4—1/8—1/16—1/32.
- **MTE**: silencia la música completamente y sólo deja pasar el sonido siseante.

Si no hay ruido añadido y pulsa **MTE**, no se producirá ninguna salida de audio.

- **STT**: activa un tiempo de pasaje de 3/16 para producir un efecto de tartamudeo.

Al activar STT, se deshabilita la acción de la perilla **RATE**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla el velocidad del Gater y se comporta como la perilla **RATE** del modo individual.

17.7. Beatmasher 2

El Beatmasher 2 es un efecto de acción diferida que extrae un bucle breve del material de audio y lo deforma de diversas maneras.

Modo individual

- **ON**: al encender el efecto, extrae una muestra de un compás o de una medida basada en el tempo del reloj maestro. Para samplear otra porción del audio, apague y encienda el efecto nuevamente.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

- **GATE**: es un control combinado que sirve para mezclar y eliminar el ruido del material sampleado.
  - Girado todo a la izquierda, el efecto es pasado por alto. Desde el extremo izquierdo hasta la posición central va mezclando progresivamente trozos más grandes del audio almacenado en el búfer.
  - En posición central reproduce el audio almacenado en el búfer. Desde el centro hasta el extremo derecho, va recortando progresivamente mayores porciones de audio como si fuera un supresor de ruido.
- **ROT**: traslada el audio sampleado en pasos de 1/8 de nota en relación con su posición original. Cuando el control de longitud está a mínimo, la perilla de rotación hace rotar al sample de manera continua.
- **LEN**: controla la longitud del audio reproducido desde el búfer.LEN: controla la longitud del audio reproducido desde el búfer.
- **WRP**: Resincroniza el efecto a cada compás para lograr un resultado más musical.
- **REV**: invierte la dirección de la reproducción de los samples de audio.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que la perilla **LEN** del modo individual.

17.8. Delay T3

Es un retardo clásico sincronizable con el ritmo y con un control de congelamiento . La velocidad del retardo está controlada directamente por el reloj maestro de TRAKTOR para asegurar que el retardo se mantenga sincronizado con el ritmo, incluso durante cambios de velocidad.

Modo individual

- **FILTER**: compuesto por un filtro interno paso-alto y otro paso-bajo (similar a un filtro paso-banda). El filtro permanece abierto cuando la perilla se sitúa en la posición central. Al girar la perilla hacia la derecha se irán eliminando progresivamente las bajas frecuencias; al girarla hacia la izquierda, las altas.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo.
  - Mín: baja realimentación.
  - Máx: realimentación alta.
- **RATE**: controla la duración del retardo. En comparación con las versiones previas de TRAKTOR, la orientación de la perilla cambió a: Mín: retardos largos; Máx: retardos cortos. Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidis-

tantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas.

- Mín ⇨ Máx: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.



Aun en el modo de congelación, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.



La perilla **RATE** continua operando durante el modo de congelación y permite interesantes deformaciones del sonido. Sin embargo, es importante girar la perilla hacia los valores bajos solamente por poco tiempo porque, de lo contrario, el búfer perdería todo su contenido.

- **FRZ**: Congela el Delay al cerrar la entrada y tocar el retardo con el valor puesto en el control de realimentación. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada a la posición central.
- **FR.R**: cuando este botón está pulsado, el tiempo del retardo no se cuantifica y pude modificarse continuamente. Cambiar los tiempos del retardo cuando Delay está activo podría causar repentinos saltos en el tono y en el ritmo.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que el control de **RATE** del modo individual, con la perilla de realimentación puesta en un valor medio.

17.9. Filter LFO

Es un filtro clásico de arquitectura escalar con un LFO sincronizable con el ritmo. El LFO se sujeta a una retícula rítmica y, por lo tanto, está siempre sincronizado con la pista, o funciona en modo libre (Freerun)



En modo libre (**FR.R**), la velocidad de oscilación del Flanger no está ligada al tempo musical y se extiende en un rango de 30 segs. (mín.) hasta 1/30 segs. (máx.)

Modo individual

El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

- **D/RNG**: controla la fuerza del efecto con una combinación de señal pura y señal con efecto y la amplitud de rango del LFO. El filtro es pasado por alto si la perilla está girada completamente a la izquierda. Tan pronto como la perilla abandona esa posición, el filtro entra en acción y la perilla aumenta progresivamente el rango del LFO.
- **SHAPE**: controla la forma del LFO. Girado totalmente a la izquierda, la forma es un triángulo que, a medida que se gira, se va transformando hasta alcanzar la forma de un diente de sierra con declive pronunciado.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Max: resonancia alta.
- **RATE**: controla la velocidad de oscilación del filtro. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: en el modo libre (**FR.R**), la velocidad de la oscilación del Phaser no está ligada al tempo musical y varía continuamente desde 30 segs. (Máx.) hasta 1/30 segs. (Mín.)

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla se comporta como la perilla **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("Freerun") está activado.

17.10. Filter Pulse

Es un innovativo efecto autocontrolado de filtro, basado en una arquitectura escalar y que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SOFT**: controla la suavidad de la envolvente. Cuanto más girada esté la perilla hacia la derecha, más suave será el barrido del filtro.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **AMT**: Controla la frecuencia en el punto donde el filtro entra en acción. Comparado con un filtro normal, la frecuencia del filtro modulada por los picos de la música da por resultado un patrón de barrido más dinámico. La modulación resulta neutral en posición central; hacia la derecha, la modulación asciende y hacia la izquierda, desciende.

- **P.SN**: eleva el umbral del pico del seguidor de envolvente de 50% a 80%.
- **P.MD**: habilita la sensibilidad del pico (ver arriba)

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que la perilla **AMNT** del modo avanzado.

17.11. Filter

Filtro clásico con modo de control de dos o de una perilla, basado en una arquitectura escalar.

Modo individual

- **HP** (paso-alto):
  - Controla el recorte de la frecuencia baja.
  - Permite el paso de toda la banda cuando está girado totalmente a la izquierda (puenteo).
  - Girado hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo.
- **LP** (paso bajo):
  - Controla el recorte de las frecuencias altas.
  - Permite el paso de toda la banda cuando esta girado totalmente a la derecha (puenteo).
  - Girado hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
- **BRJ** (supresión de banda): pone el filtro en el modo de supresión de bandas. En este modo, las frecuencias comprendidas entre los dos límites del recorte de frecuencias serán eliminadas.
- **DJM** (modo DJ):
  - Permite que el panel se maneje con una sola perilla. La perilla **LP** pasa a ser un control bipolar con el que se ajusta tanto el recorte de baja como el de alta frecuencia.
  - En posición central deja pasar toda la banda.
  - Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
  - Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.



En el modo DJ (**DJM**), la perilla **LP** pasa a denominarse **LP/HP** porque tiene una función combinada para controlar el recorte de baja y alta frecuencia.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla el efecto en el modo DJ y funciona igual que la perilla **LP/HP** del modo individual.

17.12. Filter:92 LFO

Es un filtro modelado sobre el Allen & Heath's Xone:92 y cuenta con LFO sincronizable con el tempo. El LFO puede estar sujeto a una retícula rítmica y, por lo tanto, estar siempre sincronizado con la pista; o puede llevarse a cabo en modo libre (Freerun).

Modo individual

El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

- **D/RNG**: controla la fuerza del efecto con una combinación de señal pura y señal con efecto y la amplitud de rango del LFO. El filtro es pasado por alto si la perilla está girada completamente a la izquierda. Tan pronto como la perilla abandona esa posición, el filtro entra en acción y la perilla aumenta progresivamente el rango del LFO.
- **SHAPE**: controla la forma del LFO. Girado totalmente a la izquierda, la forma es un triángulo que, a medida que se gira, se va transformando hasta alcanzar la forma de un diente de sierra con declive pronunciado.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **RATE**: controla la velocidad de oscilación del filtro. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: en el modo libre (**FR.R**) , la velocidad de la oscilación del LFO no está ligada al tempo musical y varía continuamente desde 30 segs. (Máx.) hasta 1/30 segs. (Mín.)

17.13. Filter:92 Pulse

Es un innovativo efecto autocontrolado de filtro, modelado según los filtros del mezclador Xone:92 de Allen & Heath y que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SOFT**: controla la suavidad de la envolvente. Cuanto más girada esté la perilla hacia la derecha, más suave será el barrido del filtro.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **AMT**:

  - Controla la frecuencia en el punto donde el filtro entra en acción. Comparado con un filtro normal, la frecuencia del filtro modulada por los picos de la música da por resultado un patrón de barrido más dinámico.
  - La modulación resulta neutral en posición central; hacia la derecha, la modulación asciende y hacia la izquierda, desciende.
- **P.SN**: eleva el umbral del pico del seguidor de envolvente de 50% a 80%.
- **P.MD**: habilita la sensibilidad del pico (ver arriba)

17.14. Phaser

Un clásico efecto de fase rítmica, con control libre de velocidad y fase estéreo.

Los controles del Phaser son iguales que los del Flanger descritos más arriba.

Modo individual

- **SPR**: crea una efecto de extensión estéreo al controlar la diferencia de fase producida entre la fase de oscilación del canal estéreo izquierdo y la del canal estéreo derecho. Mín: no hay diferencia de fase; Máx: máxima diferencia de fase (1/2).
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del Phaser, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: no hay realimentación, Máx: realimentación máxima.
- **RATE**: controla la velocidad de la oscilación del Phaser. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx—Mín: 16 compases, 8 compases, 4 compases, 2 compases, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: habilita un control de velocidad continuo, que es independiente del tempo musical y va desde los 30 seg. (Máx.) hasta 1/30 seg. (Mín).
- **LFO RST**: restablece la oscilación y reinicia el movimiento a partir del punto más bajo o más alto según sea el estado del control **DN/UP**.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla la velocidad hacia arriba o abajo de la oscilación del sonido del efecto. La perilla se comporta como la perilla de **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("Free-run") está activado.

17.15. Phaser Pulse

Es un innovativo efecto semiautomático de fase que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos sibilantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SHAPE**: controla la forma del Phaser Pulse. El rango de los controles abarca una gran cantidad de patrones y se puede pasar de una forma a otra de manera continua, dando lugar a novedosos efectos sonoros. Explore las posibilidades de esta perilla en combinación con las perillas **FEEDB** y **AMNT**, y guarde en cualquier momento los presetes creados.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación.
- **AMNT**: la perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central, y controla la intensidad de la modulación de la frecuencia del efecto.
- **8PL** (8 polos): acciona un filtro de 6 o de 8 polos para darle al efecto una mayor intensidad.
- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central. Se comporta igual que la perilla **AMNT** del modo individual.

17.16. Phaser Flux

Es un efecto controlado manualmente, ideal para ruedas de desplazamiento . Los controles del Phaser Flux son iguales a los del Flanger Flux, descritos más arriba con la excepción del interruptor de 8 polos:

Modo individual

- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del Phaser, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **PITCH**: controla la tonalidad del efecto. La posición central de la perilla es neutral, y girada hacia ambos lados, el efecto de fase pasa de las altas a las bajas frecuencias.
- **8PL (8 polos**: acciona un filtro de 6 o de 8 polos para darle al efecto una mayor intensidad.
- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

El control se comporta como la perilla de **PITCH** del modo individual. La posición central de la perilla es neutral, hacia ambos extremos el efecto se mueve desde las altas hasta las bajas frecuencias.

17.17. Reverse Grain

Es un efecto de acción diferida que sirve para capturar un bucleo del material de audio y ejecutarlo en reversa con diferentes opciones de deformación.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

Modo individual

- **ON**: toma muestras del audio y las ejecuta en reversa.
- **PITCH**:
  - Controla el tono de la muestra de audio.
  - El tono normal está en la posición extrema derecha. Gire progresivamente para bajar el tono.
  - El rango abarca de 0 a 100.
- **GRAIN**: controla el tamaño de los gránulos de audio. Crea efectos muy interesantes si se usa en combinación con la perilla de velocidad (**Speed**).
- **SPEED**:
  - Controla la velocidad de la ejecución de las muestras (gránulos de audio).
  - La posición extrema derecha reproduce la muestra a velocidad normal.
  - Gire progresivamente para acelerar la ejecución.
- **INV** (inversión): ejecuta los gránulos en orden inverso.
- **FWD**: invierte la dirección de la ejecución de atrás para adelante.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **GRAIN** del modo individual.

17.18. Turntable FX

Este efecto emula el sonido producido por el giro de un tocadiscos.

El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

Modo individual

- **BRK** (freno del tocadiscos):
  - Acciona un efecto de interrupción como al accionar el interruptor de inicio/parada de un tocadiscos.
  - La velocidad del sonido que se va apagando se controla con la perilla **B.SPD**.
  - La velocidad de desaceleración y aceleración puede controlarse individualmente cambiando la posición de la perilla **B.SPD** mientras el control **BRK** permanece encendido.
- **AMNT**: Controla la intensidad de movimiento accionado por el botón **RCK**.
- **R.SPD**: controla la velocidad del movimiento accionado por el botón **RCK**.
- **B.SPD**: controlada la velocidad con que se frena el movimiento accionado por el botón **BRK**.
- **RCK**: acciona el movimiento giratorio del tocadiscos.
- **REW**: acciona un efecto de rebobinado. La velocidad del rebobinado se controla con la perilla **B.SPD**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

El botón **ON** se comporta como el botón **BRK** y la perilla como la perilla **B.SPD** del modo individual.

17.19. Iceverb

El Iceverb es un innovativo efecto de reverberado con filtros auto-oscilantes que producen efectos muy coloridos. El filtro del Iceverb está fuera del circuito de realimentación por lo que el declive no depende de las configuraciones del filtro.

Modo individual

- **ICING**: controla la resonancia del filtro y, por ende, la intensidad del color.
- **COLOR**: controla la frecuencia de recorte del filtro y, por ende, el color de la reverberación.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida. El control **SIZE** permanece activo durante el modo de congelación dando lugar a interesantes efectos de tono.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **SIZE** del modo individual.

17.20. Reverb T3

Reverberado clásico que proporciona reverberaciones extremas, controles de filtro paso bajo y paso alto y una función de congelación como la de TRAKTOR 3 y versiones previas de TRAKTOR SCRATCH.

Modo individual

- **LP**: filtro paso-bajo durante el bucle de efecto. Completamente abierto cuando está girado todo a la izquierda.
- **HP**: filtro paso-alto durante el bucle de efecto. Completamente abierto cuando está girado todo a la derecha.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

- Funciona como la perilla **size** del modo individual.

17.21. Ring Modulator

Es un efecto de modulación anular que modula las pistas al multiplicar una señal de alta frecuencia sobre el material de audio.

Modo individual

- **AM-RM**: transforma el tipo de modulación: desde una modulación de amplitud (todo a la izquierda) hasta una modulación anular (todo a la derecha). La modulación de amplitud suena más suave comparada con la modulación en anillo.
- **RAW**: controla la forma del oscilador de modulación. El oscilador es una sinusoide cuando se gira la perilla todo a izquierda y genera sonidos suaves; y es una onda cuadrada filtrada cuando esta girada todo a la derecha, generando sonidos más ásperos.
- **PITCH**: controla la frecuencia del oscilador de modulación, desde baja (todo a izquierda) hasta alta (todo a la derecha), (100 Hz—8371 Hz).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Esta perilla se comporta con una combinación de los controles **RAW** y **PITCH** del modo individual.

17.22. Digital LoFi

Digital LoFi descompone la música al reducir la definición digital y la frecuencia de muestreo.

Modo individual

- **BIT**: ajusta el volumen de transmisión de bits: desde máximo, extremo izquierdo; hasta mínimo (solo un bit), extremo derecho.
- **SMTH**: crea un efecto más suave al introducir una demora en la reducción de la frecuencia de muestreo.
- **SRTE**: controla la reducción de la frecuencia de muestreo: desde ninguna reducción (extremo izquierdo) hasta 100 Hz de frecuencia de muestreo (extremo derecho).

Esta perilla tiene sólo efecto en combinación con la reducción de la frecuencia de muestreo (perilla SMTH).

- **SPREAD**: crea una diferencia entre el sample reproducido en el canal derecho y el reproducido en el canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como una combinación de las perillas **SRTE** y **BIT** del modo avanzado.

17.23. Mulholland Drive

El Mulholland Drive es un efecto de distorsión con dos unidades de distorsión independientes y una función de auto-oscilación aleatoria. Rinde sus mejores frutos cuando la realimentación está activada y en música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la auto-oscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Si la realimentación no está activada, se comporta como un efecto de distorsión normal.

Modo individual

- **TONE**:
  - Controla la frecuencia del tono de realimentación.
  - Para que surta efecto, debe haber una cierta cantidad de realimentación.
  - Sirve para crear una gran variedad de tonos usado en combinación con la perilla FEEDB.
- **FEEDB**: controla la cantidad de realimentación del efecto; de 0 a 100%. Girado todo a la izquierda no hay realimentación y el efecto se comporta como un tubo de distorsión corriente.
- **DRIVE**: regula cuál de las dos unidades de saturación será alimentada y en qué medida. Distorsiona solamente una unidad en las posiciones extremas y distorsiona entre ambas cuando está la perilla esta posicionada en el centro.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona como una perilla **DRIVE** del modo individual.

Con valores altos de **DRIVE** y de **FEEDB**, el efecto puede producir sonido aun sin recibir entrada alguna.

17.24. Transpose Stretch

Transpose Stretch es un transportador con control de muestreo y estiramiento.

Modo individual

- **STRCH**: tan pronto como se aleje del extremo izquierdo, la entrada es grabada durante 1 compás (2 si el botón **Tx2** está pulsado) y luego bucleada indefinidamente. Cuanto más se gire la perilla a la derecha, mayor será el estiramiento producido, hasta que la música se detenga completamente al quedar sobre un único "gránulo".

La perilla **STRCH** tiene que estar puesta todo a la izquierda para que abra la entrada del efecto. El efecto tiene que cargarse con la perilla **STRCH** girada completamente a la izquierda.

- **GRNSZ** (Tamaño de la muestra):
  - Esta perilla controla el tamaño de las muestras (gránulos) y funciona cuando el botón **grn** de debajo se encuentra habilitado. De lo contrario, el tamaño del gránulo se determinará automáticamente para un mejor control del efecto.
  - El rango abarca desde gránulos muy largos (333 ms), girado todo a la izquierda; hasta gránulos cortos de 5 ms, girado todo a la izquierda.
  - Tamaños muy pequeños pueden producir bonito sonidos metálicos de modulación en anillo/FM. Pruebe con una detención total ("full stop") y luego transporte hasta el máximo para producir gemidos metálicos.
- **KEY**:
  - Controla el tono de los gránulos.
  - La posición central es neutral y toca los gránulos con el tono original.

  - Todo a la derecha, los gránulos se transportan hasta +1 octava arriba.
  - Todo a izquierda, los gránulos se transportan hasta -5 octavas abajo.
- **GRN**: habilita el control del tamaño del gránulo.
- **ST.2**: toca 2 compases en vez de 1 durante el modo **STRCH**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **KEY** del modo individual.

17.25. BeatSlicer Buffer

Este efecto toma muestras de dos compases de duración, las subdivide en pequeñas porciones y las vuelve a tocar en una secuencia diferente, creando así versiones rítmicamente entremezcladas de la versión original. El efecto proporciona 20 pautas diferentes agrupadas en 5 estilos. Cuando se enciende, el efecto empieza sampleando dos compases y se mantendrá sincronizado con el reloj maestro, incluso durante cambios de tempo.

Modo individual

- **BUZZ**: Crea un efecto de pulsos amontonados al incrementar la velocidad de repetición dentro del pulso de una pauta.
- **STYLE**: selecciona uno de los cinco grupos de pautas.
- **PAT**: alterna entre las distintas pautas de un grupo. La primera pauta de un grupo es siempre neutral (es decir, puentea la señal de la secuencia original).
- **GO**: a pulsar **GO**, el material de audio se manipula y almacena en el búfer al mismo tiempo. El tamaño del bucle almacenado es de 1 compás.
- **2 BAR** (2 compases): Al activar el botón de **2 BAR**, los dos compases completos del búfer se emplearán para los cortes. De lo contrario, solo se cortará el primer compás del audio almacenado.

Modo grupal

La perilla funciona como la perilla **PAT** del modo individual.

17.26. Formant Filter

Formant Filter imita el sonido de las vocales por medio de tres filtros paso-banda.

Modo individual

- **SHARP**: hace que las vocales suenen con más presencia.
- **TALK**: transforma el sonido a través de los formantes vocálicos (a, e, i, o, u). A la izquierda suena más oscuro y hacia la derecha, más brillante.
- **TYP**: cuando el botón está desactivado, las vocales suenan "alemanas". Con el botón activado, las vocales suena más "inglesas".

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Representa la perilla **TALK** del modo individual.

17.27. Peak Filter

El Peak Filter añade un pico de volumen a la señal original según un espectro de frecuencias específico. El pico puede sonar hasta cuatro veces más que la señal original. Un limitador adicional asegura que el aumento en decibeles esté limitado hasta un máximo de 0 dB.

Modo individual

- **D/W**: el control D/W no solo mezcla la señal modulada con la señal original de audio, también aumenta adicionalmente la frecuencia del filtro del pico.
- **PUMP**: añade limitación a la señal con efecto.
- **EDGE**: modula la amplitud del pico al incrementar la resonancia. Girado a la derecha, la frecuencia realzada se vuelve más pronunciada.
- **FREQ**: controla la frecuencia realzada.
- **KILL**: invierte el pico y hace que el efecto suene como un filtro paso-banda.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Esta perilla representa la perilla **FREQ** del modo individual.

17.28. Tape Delay

Es la emulación de un retardo de cinta, con sincronización rítmica y saturación. El efecto permite aplicar un filtro a las señales retardadas y una función de congelación hace que la señal se mantenga por sí misma.

Modo individual

- **FILT**: filtro paso-alto interno. El filtro se abre cuando la perilla se gira totalmente a la izquierda y a medida que se gira hacia la derecha va eliminando las frecuencias bajas.
- **FBK**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo.
- **SPEED**: controla la velocidad de Tape Delay.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de soltar el botón.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.
- **ACCL**: imprime una aceleración mayor a la velocidad de la cinta virtual.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **ACCL** del modo individual.

17.29. Ramp Delay

Este creativo retardo permite ajustar la transición entre los diferentes tiempos de retardo.

Modo individual

- **FILTER**: control bipolar para regular el recorte de baja y alta frecuencia. En posición central deja pasar toda la banda. Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente. Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **DURATION**:
  - Controla la duración del retardo. Define el tiempo que emplea el retardo en pasar de una velocidad a otra.
  - Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas: Mín ⇨ Máx: 1/4, 2/4, 4/4, 2 BARS, 4 BARS, 8 BARS, 16 BARS.
- **RATE**:
  - Controla la velocidad del Ramp Delay.
  - Los 7 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas. Mín ⇨ Máx: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.

La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de soltar el botón.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.
- **FB+**: aumenta la realimentación un 90%.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **RATE** del modo individual, con una duración predefinida de 2 compases.

17.30. Auto Bouncer

El Auto Bouncer es un efecto que captura fragmentos de un pulso y los repite según cinco pautas predefinidas.

Modo individual

- **TRANS**: ajusta la transportación de las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, la transportación se incrementará siguiendo el patrón. Girada desde el centro hacia la izquierda, la transportación disminuirá al seguir el patrón.
- **BEND**: aumenta o disminuye las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, la velocidad disminuye al seguir el patrón. Girada desde el centro hacia la izquierda, la velocidad aumenta al seguir el patrón.
- **PATTERN**: los 5 patrones disponibles están numerados de 0-4.
- **X2**: duplica la densidad de las repeticiones.
- **ALT**: activa los patrones 0-4 alternadamente.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **BEND** del modo individual.

17.31. Bouncer

El Bouncer es un efecto de acción diferida que captura muestras de 1 pulso y las repite a distintas velocidades y tonos.

Modo individual

- **TRANS**: ajusta la transportación de las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, las repeticiones elevarán su tono. Girada desde el centro hacia la izquierda, las repeticiones bajarán su tono
- **FILTER**: filtro paso-bajo que queda abierto cuando la perilla se gira completamente a la derecha. Al girar hacia la izquierda, irá recortando progresivamente las frecuencias altas.
- **SPEED**: define la velocidad de las repeticiones.
- **AUT**: cuando está activado, resamplea la entrada cada 2 (2/4) pulsos.
- **X2**: duplica el valor de velocidad.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **SPEED** del modo individual.