

TRAKTOR KONTROL D2



NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

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

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

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

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

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

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

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

Documento escrito por: Christian Schulz

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.11 (10/2016)

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

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

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

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

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

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

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

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

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



NATIVE INSTRUMENTS

© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2016. All rights reserved.

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL D2!	10
1.1	Dónde empezar	10
1.2	Convenciones empleadas en este manual	12
2	Empleo del D2—Iniciación	16
2.1	Uso del buscador	17
2.1.1	Abrir el buscador	17
2.1.2	Recorrer los archivos de música	18
2.1.3	Búsqueda táctil	20
2.1.4	Audición de pistas	20
2.1.5	Ordenar las pistas	22
2.2	Cargar y ejecutar una pista	23
2.3	Seleccionar la cubierta	26
2.4	Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen	29
2.5	Emplear puntos de acceso	33
2.5.1	Poner y sacar puntos de acceso	34
2.5.2	Alineación de pistas empleando accesos directos	36
2.6	Ajustar el tempo de una cubierta específica	36
2.7	Empleo de la protección tonal	38
3	Empleo del D2 - Uso avanzado	43
3.1	Empleo de la tira táctil	43
3.1.1	Realizar búsquedas con la tira táctil	43
3.1.2	Empleo de la tira táctil para cambiar la velocidad/tono	48
3.1.3	Empleo de la tira táctil para rayados y regresiones	51
3.2	Buclear en el modo de acceso directo	57
3.2.1	Activar y desactivar un bucle	57

3.2.2	Mover un bucle	60
3.2.3	Guardar un bucle	61
3.3	Buclear en el modo de bucle	62
3.3.1	Buclear según tamaños predefinidos	63
3.3.2	Saltos rítmicos	64
3.4	Empleo del modo FREEZE	65
3.4.1	Activar el modo Freeze en una pista	67
3.4.2	Ajustar el tamaño de los cortes	69
3.4.3	Bucleo de cortes	71
3.5	Empleo del modo FLUX	75
3.6	Remezclar con las cubiertas de remezcla	77
3.6.1	Cargar un juego de remezclas	77
3.6.2	Accionamiento de los samples	79
3.6.3	Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación	84
3.6.4	Ajustar el volumen y emplear filtrado	86
3.6.5	Empleo de la tira táctil en una cubierta de remezcla	86
3.7	Capturar samples de una cubierta de pistas (empleando el modo de remezcla)	87
3.8	Poner efectos	94
3.8.1	Asignar efectos a las cubiertas	94
3.8.2	Poner una unidad FX en modo grupal	95
3.8.3	Cambiar efectos dentro de un grupo	99
3.8.4	Poner una unidad FX en modo individual	101
3.8.5	Guardar una configuración de efectos (Snapshot)	106
3.8.6	Direccionamiento FX	107
3.9	Modos de implementación de las cubiertas de remezcla	107
3.9.1	Seleccionar y aplicar un modo de implementación	108

3.9.2	Modo de implementación del tono	109
3.9.3	Modo de implementación del filtro	110
3.9.4	Modo de implementación del envío a efectos	112
3.10	Empleo del modo de secuenciación en las cubiertas de remezcla	113
3.10.1	Activar el modo de secuenciación	115
3.10.2	Manejar el secuenciador de pasos	117
3.11	Mezcla de archivos stem en cubiertas de subpistas	125
3.11.1	Cargar y ejecutar un archivo stem	126
3.11.2	Alternar entre la vista de pistas y la vista de subpistas	128
3.11.3	Tocar música en las cubiertas stem	130
3.11.4	Poner en la mezcla otro archivo stem	135
3.11.4.1	Cargar un archivo stem en la Cubierta B	135
3.11.4.2	Combinar sonidos de cubiertas diferentes	137
3.12	Trabajar con retículas rítmicas	138
3.12.1	Verificar la retícula rítmica	138
3.12.2	Corregir manualmente una retícula rítmica	140
3.12.3	Acciones adicionales	145
4	Detalle del aparato	148
4.1	Panorama del controlador	148
4.2	La cubierta	150
4.2.1	DECK (botón)	152
4.2.2	Botón FLUX	153
4.2.3	Botones de modo	153
4.2.3.1	Botón HOTCUE	154
4.2.3.2	Botón LOOP	154
4.2.3.3	Botón FREEZE	156

4.2.3.4	Botón REMIX	159
4.2.4	Perilla de bucleo	160
4.2.5	Botón EDIT	160
4.2.6	Botón CAPTURE	161
4.2.7	Área del visualizador y sus controles	161
4.2.7.1	Botón BACK	163
4.2.7.2	Perilla BROWSE	163
4.2.7.3	Botón de la configuración	164
4.2.7.4	Botones de visualización	165
4.2.7.5	Visualizador	166
4.2.7.6	Botón de vistas	169
4.2.7.7	Botones implementación	169
4.2.8	Controles de implementación	169
4.2.9	Volumen de los nichos de remezcla	171
4.2.10	Pads	172
4.2.11	Tira táctil	173
4.2.12	Controles de la ejecución	175
4.3	Unidades FX	177
4.3.1	Botón FX SELECT	178
4.3.2	Asignar una unidad FX	179
4.4	El panel trasero	179
4.4.1	Cerradura Kensington	180
4.4.2	Conexión USB	181
4.4.3	Alimentación eléctrica (POWER)	181
4.4.4	USB	182
4.5	La cubierta	182

4.5.1	DECK (botón)	185
4.5.2	Botón FLUX	186
4.5.3	Botón CAPTURE	186
4.5.4	Área del visualizador y sus controles	187
4.5.4.1	Botón BACK	188
4.5.4.2	Perilla BROWSE	188
4.5.4.3	Botón de la configuración	189
4.5.4.4	Botones de visualización	190
4.5.4.5	Visualizador	191
4.5.4.6	Botón de vistas	194
4.5.4.7	Botones implementación	194
4.5.5	Controles de implementación	195
4.5.6	Volumen de los nichos de remezcla	196
4.5.7	Pads	197
4.5.8	Tira táctil	198
4.5.9	Controles de la ejecución	200
5	Panel de preferencias de TRAKTOR	203
5.1	Restore Default	204
5.2	Touch Controls	204
5.3	Touchstrip	204
5.4	Calibrate	205
5.5	LED	206
5.6	Loop Mode Sizes	206
5.7	Enable MIDI Controls	206
6	Solución de problemas – Obtención de ayuda	213
6.1	Solución de problemas	213

6.1.1	TRAKTOR no arranca	213
6.1.2	TRAKTOR se cuelga	214
6.1.3	Actualizaciones	214
6.2	Obtención de ayuda	214
6.2.1	Banco de información	214
6.2.2	Asistencia técnica	215
6.2.3	Asistencia del registro	215
6.2.4	Foro de usuarios	216
7	Datos técnicos	217

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL D2!

Gracias por elegir TRAKTOR KONTROL D2.

¿Qué es TRAKTOR KONTROL D2?

TRAKTOR KONTROL D2 ofrece una interfaz táctil directa para las funciones de TRAKTOR PRO, lo que permite una mayor acción desde el aparato controlador y una menor dependencia de la pantalla del ordenador.

D2 brinda un desempeño óptimo en un sinnúmero de situaciones, combinando la potencia de un sistema de DJ digital con la operabilidad y fluidez de un manejo manual.

1.1 Dónde empezar

Los manuales de TRAKTOR KONTROL D2 ofrecen toda la información necesaria para el manejo del dispositivo. Estos manuales deberían consultarse en el orden siguiente para asegurar así un aprendizaje progresivo:

- TRAKTOR Getting Started
- TRAKTOR Manual
- TRAKTOR KONTROL D2 Manual (este documento)

Primera parada: el manual de iniciación

El manual de iniciación (TRAKTOR Getting Started) describe la manera de configurar TRAKTOR para que trabaje con un controlador, con la ayuda del asistente de la configuración. También explica la forma de importar música a la colección de pistas. Cumplidos estos pasos, presenta los conceptos y modalidades de trabajo básicos de TRAKTOR, y la correcta puesta a punto del sistema.

Manual de TRAKTOR

El manual enseña las distintas rutinas de trabajo que hacen de TRAKTOR una inigualable herramienta para el disyóquey. Además de enseñar el uso de las funciones centrales de TRAKTOR, el manual describe los distintos montajes posibles: desde emplear el programa en un montaje básico hasta su combinación con tocadiscos, mezcladores externos e interfaces de audio. También, explica el empleo de la función de Scratch.



El manual de TRAKTOR puede accederse desde el menú de ayuda ([Help](#)) del programa. Seleccione la opción de 'Open Manual...' para abrir la subcarpeta de manuales (Documentation) de la carpeta de la aplicación.

Manual de TRAKTOR KONTROL D2

El manual del D2 arranca con los aspectos relacionados con el control de las funciones de TRAKTOR desde el D2. Un capítulo instructivo detalla la manera de llevar a cabo funciones básicas como la carga de pistas, el mezclado, la inserción de puntos de referencia sobre las pistas, el bucleo y el empleo de las cubiertas de remezcla desde el D2.

A continuación, aparece una exposición detallada de los componentes del controlador TRAKTOR KONTROL D2. Finalmente, los últimos capítulos brindan información adicional sobre la solución de problemas comunes y las especificaciones técnicas del aparato.

Manual del Controller Editor

Además de utilizar el D2 con el programa TRAKTOR, el dispositivo puede emplearse, también, como un potente y versátil controlador MIDI de otras aplicaciones y dispositivos. Esto es posible gracias al CONTROLLER EDITOR, una aplicación que permite asignar mensajes MIDI de control a los pads, perillas, deslizantes y transductores del D2. El CONTROLLER EDITOR se instala de manera automática durante la instalación de TRAKTOR. Para más información al respecto, consulte el manual del CONTROLLER EDITOR, disponible en formato PDF en la subcarpeta de manuales (Documentation) presente en la carpeta de la aplicación.

Otros recursos en línea

Si su producto Native Instruments presentara problemas que no pudiera resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda adicional en los lugares siguientes:

- Banco de información

- Foro de usuarios
- Asistencia técnica
- Asistencia del registro

Hallará más información en los capítulos [↑6.1, Solución de problemas](#) y [↑6.2, Obtención de ayuda](#).

1.2 Convenciones empleadas en este manual

Esta sección explica los signos y composición de página empleados en el manual. Este manual utiliza una disposición tipográfica especial para destacar puntos especiales y advertir sobre posibles problemas. Los símbolos que representan estas notas aclaratorias indican su naturaleza:



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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Todo texto que aparezca en menús desplegables (p.ej.: *Open...*, *Save as...*, etc.), rutas de directorio del disco duro u otros dispositivos de almacenamiento, y en las rutas de las preferencias del programa aparecerá impreso en *bastardilla*.
- Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso de color **azul**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
- Textos y leyendas que aparecen en el visualizador del D2 se representan de color **gris claro**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en un visualizador del controlador.
- Los nombres inscritos sobre el aparato controlador aparecen impresos de color **naranja**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá figurar el mismo texto sobre el controlador.

- Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
 - Los nombres de las teclas del ordenador aparecen encerrados en paréntesis rectangulares (p. ej.: "Presionar [Mayús] + [Intro]").
- Instrucciones individuales aparecen señaladas por esta flecha.
- El resultado de acciones aparece indicado por esta flecha más pequeña.

Convenciones terminológicas

A lo largo del manual, el TRAKTOR KONTROL D2 será mencionado como el "controlador" o simplemente como el D2.

Los programas TRAKTOR 2 y TRAKTOR SCRATCH serán denominados simplemente como **TRAKTOR**.

Combinación de botones y atajos del controlador

La mayoría de las instrucciones emplearán el signo "+" para indicar el conjunto de botones (o botones y pads) que deben presionarse **simultáneamente**. El botón aparecerá siempre mencionado en primer término. Por ejemplo, una instrucción del tipo:

"Presionar SHIFT + PLAY"

significa:

1. Presionar y mantener presionado el botón de SHIFT.
2. Mientras se presiona SHIFT, presionar PLAY y luego soltarlo.
3. Soltar SHIFT.

Botones y perillas de efecto (FX)

Sobre cada visualizador, existe una hilera de perillas y botones de efecto (FX) sin denominación. Debajo, las perillas tampoco están identificadas y los botones aparecen todos con el rótulo de **ON**. Para su clara diferenciación, los controles sobre los visualizadores se denominarán como las **perillas FX 1-4** y **botones FX 1-4**, y los controles de debajo, como las **perillas de implementación 1-4** y **botones de implementación 1-4**.



Numeración de los controles FX y de implementación

Botones de visualización

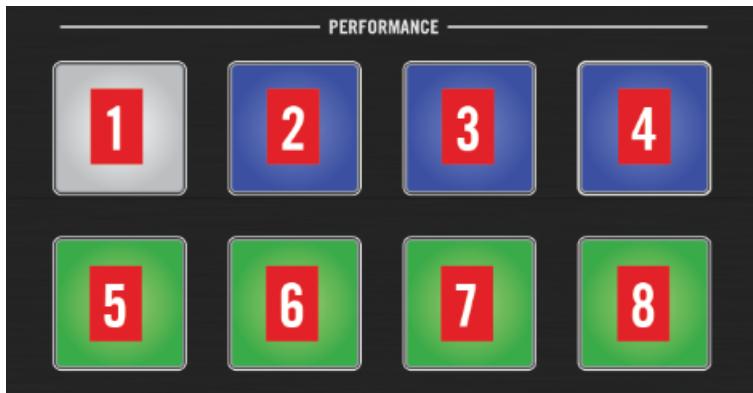
A cada lado de los visualizadores, aparecen dos botones identificados por medio de un cuadro. Para poder diferenciarlos, vamos a numerarlos según la ilustración de abajo:



Numeración de los botones de visualización

Pads

Cada cubierta está dotada de ocho pads multicolor. Cuando sea necesario, vamos a enumerar estos botones según el orden siguiente:



Numeración del los pads de la sección de PERFORMANCE

2 Empleo del D2—Iniciación

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales del TRAKTOR KONTROL D2. La mayoría de los ejemplos didácticos incluidos están orientados a la rutina de trabajo del dispositivo. A efectos de familiarizarlo con el sistema de TRAKTOR KONTROL D2, se describirán primeramente las tareas más simples y, luego, se irán presentando las operaciones más complejas.

Los ejemplos prácticos presentados se valen de las pistas demo copiadas automáticamente en el disco duro durante la instalación de TRAKTOR KONTROL D2. Por lo tanto, estos ejemplos pueden seguirse aun sin contar todavía con música propia.

Los ejemplos aquí presentados se centran en el empleo del dispositivo junto al programa TRAKTOR. Llegado al final de este capítulo, habrá aprendido la información básica necesaria para trabajar placenteramente con el TRAKTOR KONTROL D2, y comenzará a descubrir un gran abanico de posibilidades creativas en su labor como DJ.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el sistema del TRAKTOR KONTROL D2 ya está listo y operando sin problemas. Si no fuera ese el caso, por favor, siga las instrucciones presentadas en la guía de instalación y vuelva a este capítulo cuando tenga todo listo.

En caso de haber efectuado cambios en la configuración del TRAKTOR KONTROL D2, recomendamos encarecidamente restablecer el sistema del TRAKTOR KONTROL D2 a su configuración de fábrica antes de continuar con estos ejemplos. A tal fin, haga lo siguiente:

1. En el programa TRAKTOR, haga clic en el menú de ayuda ([Help](#)) de la barra de menús y seleccione *Help > Start Setup Wizard*.
 2. En la ventana que se abre, pulse un clic en [Next](#) para saltar las pantallas de la instalación.
 3. En la pantalla de [YOUR TRAKTOR SETUP](#), pulse un clic en [Finish](#), en la esquina inferior derecha, sin seleccionar nada más.
- TRAKTOR KONTROL D2 será restablecido a sus valores de fábrica.

Estos ejemplos prácticos suponen que el TRAKTOR KONTROL D2 está configurado con sus ajustes predeterminados de fábrica. De no ser así, no podemos garantizar que pueda replicar los pasos aquí descritos y, en consecuencia, aprender correctamente los temas propuestos.

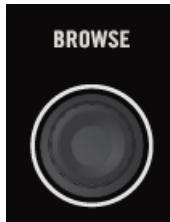
2.1 Uso del buscador

Este instructivo tutoría explica la manera de usar el buscador para acceder a los archivos musicales de la biblioteca. Aprenderá a seleccionar y audicionar las pistas desde el buscador, y a cargarlas en las cubiertas.

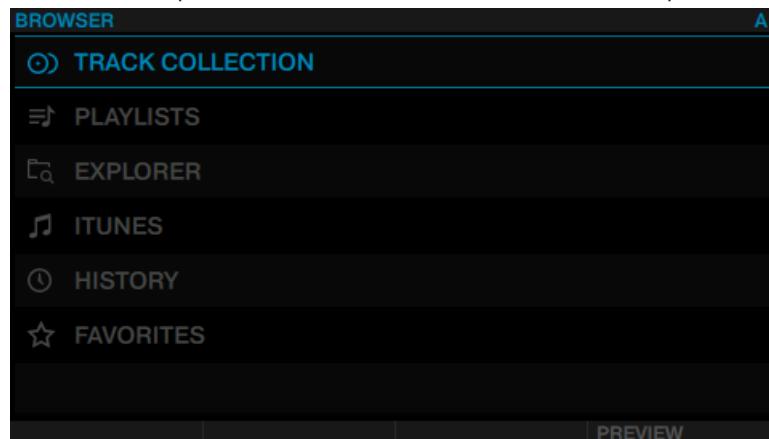
2.1.1 Abrir el buscador

Para abrir el buscador:

- ▶ Presione la perilla transductora (**BROWSE**).



El buscador aparecerá mostrado en el visualizador respectivo.



2.1.2 Recorrer los archivos de música

Para recorrer los archivos de música:

- Gire **BROWSE**. La entrada seleccionada quedará resaltada de color azul. En la parte superior del visualizador, la vista del buscador mostrará la ubicación de la carpeta; por ejemplo: BROWSER>PLAYLIST>DEMO TRACKS.

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS				A
	Dubstep 1	Loopmasters	140	n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140	n.a.
	House 1	Loopmasters	127	n.a.
	House 2	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127	n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127	n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127	n.a.
SORT BY #		PREVIEW		

Para abrir la carpeta y cargar sus pistas:

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

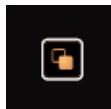
Para volver un paso atrás:

- Presione el botón de **BACK**.



Para salir del buscador:

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



2.1.3 Búsqueda táctil

Además de permitir los procedimientos habituales de búsqueda, el D2 permite llevar a cabo búsquedas mediante acciones táctiles. Sin embargo, para que las acciones táctiles tengan efecto, la sensibilidad al tacto de **BROWSE** deberá estar habilitada:

1. Abra las preferencias de TRAKTOR.
2. Seleccione la ficha de **TRAKTOR KONTROL D2**.
3. Habilite el control táctil con el casillero de **Auto Open Browser on Touch**.
→ La sensibilidad al tacto quedará habilitada en el transductor de **BROWSE**.

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

Para abrir el buscador:

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

Para salir del buscador:

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

2.1.4 Audición de pistas

El buscador del TRAKTOR KONTROL D2 permite la audición previa de las pistas. La pista podrá escucharse direccinando el canal de la monitorización hacia el canal de salida de la interfaz de audio conectada al mezclador.



Para más información sobre el direccionamiento de los canales de audio en TRAKTOR, véase el apartado 14.3 (Direccionamiento de salida) del manual de TRAKTOR.

Para escuchar una pista:

- Presione el Botón 4 de implementación (ON) para iniciar la audición previa. La pista se podrá escuchar a través de canal de la monitorización.

BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS			
			A
	Dubstep 1	Loopmasters	140 n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127 n.a.
SORT BY #		PREVIEW ⏪ 00:05	

- Gire la perilla 4 de implementación para recorrer la pista durante la audición.

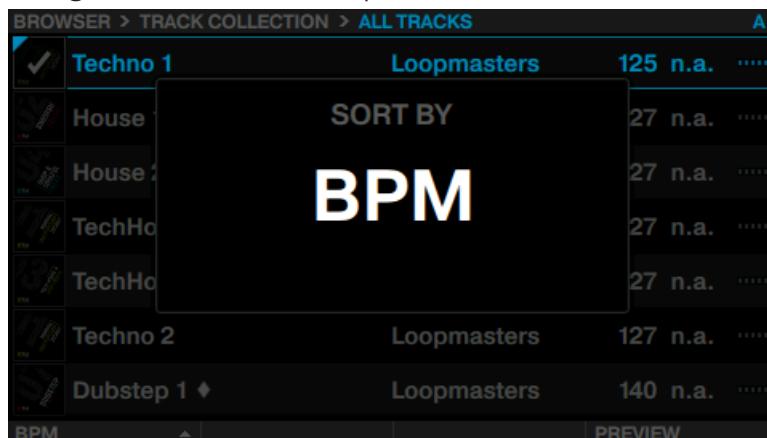
BROWSER > PLAYLIST > DEMO TRACKS			
			A
	Dubstep 1	Loopmasters	140 n.a.
	Dubstep 2	Loopmasters	140 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 1	Loopmasters	127 n.a.
SORT BY #		PREVIEW ⏪ 02:50	

2.1.5 Ordenar las pistas

Para agilizar la búsqueda a través de carpetas grandes, con una gran cantidad de pistas, se puede especificar alguna categoría en especial. Por ejemplo, el título de la canción (TITLE), el nombre del artista (ARTIST), el tempo (BPM), la fecha de incorporación (IMPORT DATE), el número (#) o la tonalidad (KEY). La categoría seleccionada aparece en la parte inferior izquierda del buscador.

Para ordenar las pistas por categoría:

- Gire la perilla 1 de implementación hasta dar con la categoría deseada en la ventana emergente de **SORT BY**. Las pistas se ordenarán de manera acorde.



Por su parte, el orden de las pistas puede ser ascendente o descendente:

- Presione el botón 1 de implementación (**ON**) para invertir el orden de la lista.

BROWSER > TRACK COLLECTION > ALL TRACKS A			
	Techno 1	Loopmasters	125 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 2	Loopmasters	127 n.a.
	Dubstep 1 ♦	Loopmasters	140 n.a.

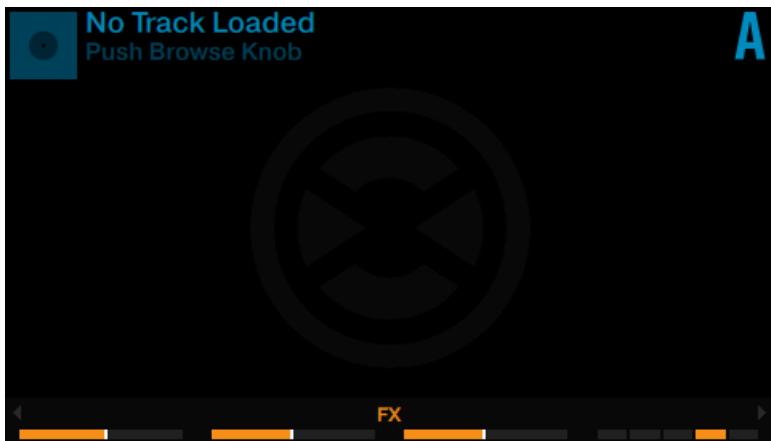
El buscador con las pistas en orden descendente.

BROWSER > TRACK COLLECTION > ALL TRACKS A			
	Dubstep 1 ♦	Loopmasters	140 n.a.
	Techno 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 2	Loopmasters	127 n.a.
	TechHouse 1	Loopmasters	127 n.a.
	House 2	Loopmasters	127 n.a.
	House 1	Loopmasters	127 n.a.
	Techno 1	Loopmasters	125 n.a.

El buscador con las pistas en orden ascendente.

2.2 Cargar y ejecutar una pista

Carguemos la pista demo "Techno 1" en la Cubierta A. El visualizador de la cubierta izquierda mostrará, en consecuencia, una letra A de color azul.



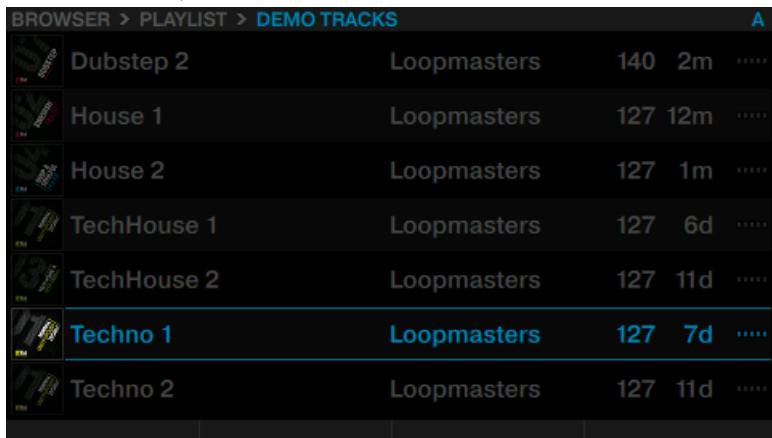
La Cubierta A indicada en el visualizador.

El visualizador muestra la leyenda: No Track Loaded. Push Browse Knob. Haga, entonces, lo siguiente:

1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Vaya hasta la carpeta de **FAVORITES > DEMO TRACKS**.

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

3. Seleccione la pista Techno 1.



4. Presione **BROWSE** para cargar la pista en la Cubierta A.

La pista se cargará. La onda de sonido y la información correspondiente aparecerán mostradas sobre el visualizador.



5. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución. El botón de **PLAY** se encenderá.

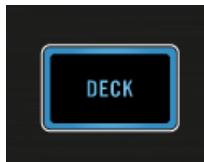
→ La onda comenzará a moverse en el visualizador. La pista desempeñara la función de **MASTER**.

La pista debería sonar en el mezclador. Si no escucha nada, verifique los cables de conexión o consulte el manual del mezclador.

2.3 Seleccionar la cubierta

Si bien, es posible controlar las cuatro cubiertas de TRAKTOR con el D2, solo es posible mantener el foco de selección sobre una sola cubierta. Para acceder a las otras dos cubiertas, habrá que cambiar el foco de selección. Según la situación, se podrá pasar de la Cubierta A a la C o de la Cubierta B a la D:

- ▶ Presione el botón de **DECK**.



- Si el foco está sobre la Cubierta A o B, el botón de **DECK**, el botón de selección de modos y el anillo luminoso alrededor de la perilla transductora de bucle aparecerán encendidos de color azul.



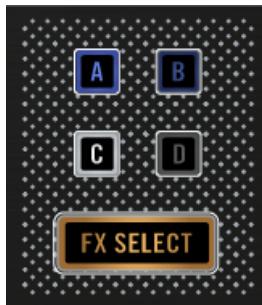
- Si el foco está sobre la Cubierta C o D, el botón de **DECK**, el botón de selección de modos y el anillo luminoso alrededor de la perilla transductora de bucle aparecerán encendidos de color blanco.



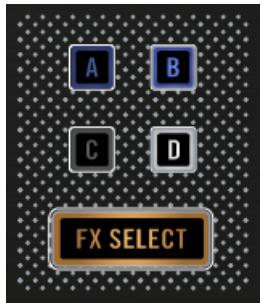
Cambiar el control de cubiertas del D2

Para pasar a la otra cubierta:

1. Mantenga presionado el botón de **DECK**. Los dos botones de asignación de la cubierta en uso quedarán encendidos.



2. Presione, entonces, uno de los dos botones de asignación semienclendidos para pasar a las cubiertas del otro lado.



3. Suelte el botón de **DECK**.

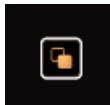
2.4 Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen

Por defecto, el visualizador muestra solo la cubierta en foco. Esto recibe el nombre de vista individual. Sin embargo, es posible dividir esta vista individual para que muestre las dos cubiertas involucradas (Cubiertas A y C sobre el lado izquierdo o Cubiertas B y D sobre el derecho). Cuando el visualizador muestra solamente una cubierta, asume el siguiente aspecto:



Cubierta A en la vista individual

- Presione el botón de vistas para alternar entre la vista individual y la vista dividida.

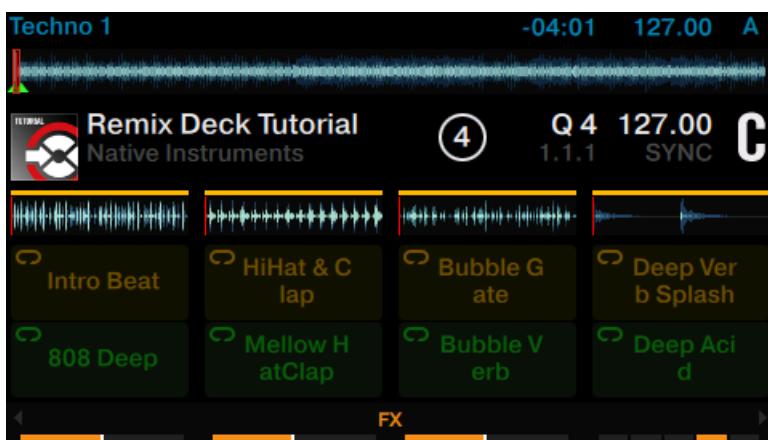


→ El visualizador muestra ahora ambas cubiertas en su vista dividida.

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

[Cambiar la vista de la cubierta y el tamaño de la imagen](#)

Vista dividida con la Cubierta A en foco.



Vista dividida con la Cubierta C en foco.



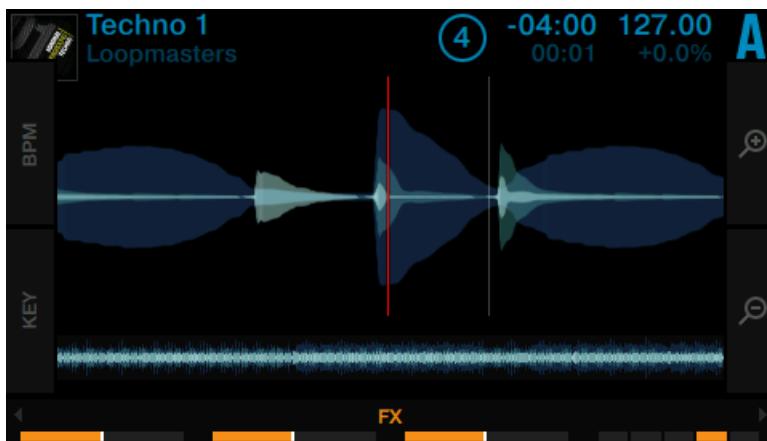
Cambiar de vista no cambia el foco de selección sobre la cubierta.

Cambiar el tamaño de la imagen

Para obtener una visión más precisa de la onda y la posición de la reproducción, la imagen puede acercarse o alejarse.

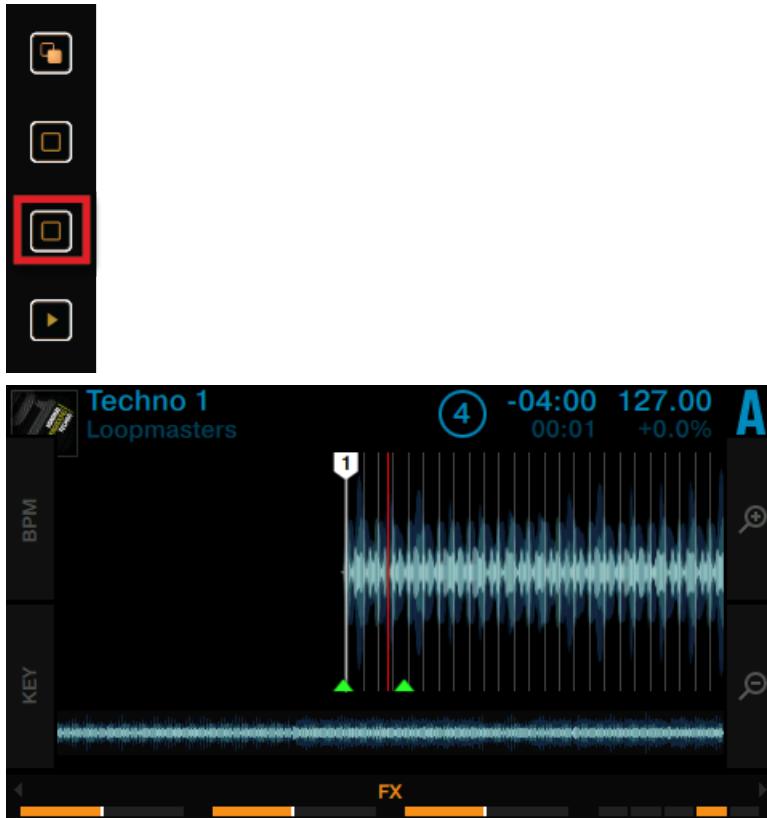
Para acercar la imagen de la onda:

- ▶ Presione repetidamente el botón 3 de visualización hasta alcanzar el tamaño de imagen deseado.



Para alejar la imagen:

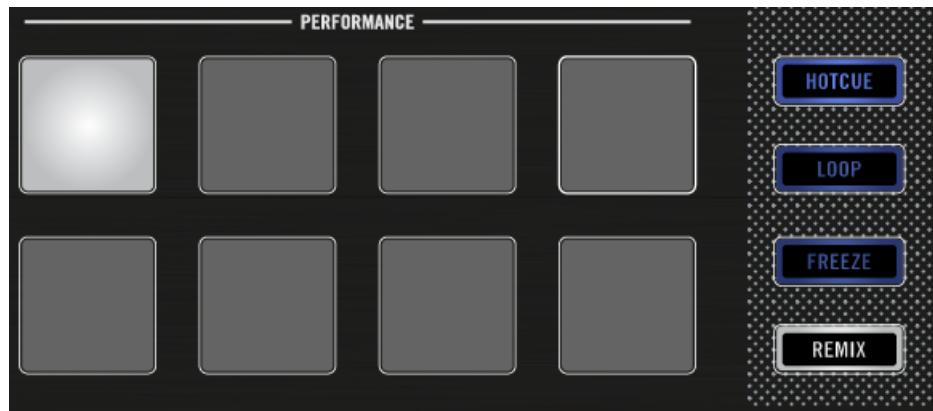
- ▶ Presione el botón 4 de visualización hasta alcanzar el tamaño deseado.



2.5 Emplear puntos de acceso

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

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



Pad 1 como acceso directo al punto de inicio.

Condiciones previas

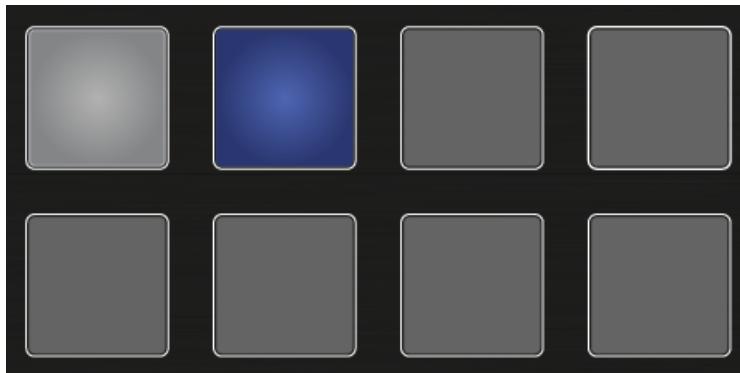
Damos por sentado que los ejemplos prácticos anteriores fueron debidamente seguidos y practicados (véase Habilitación de las cubiertas). TRAKTOR KONTROL D2 se encuentra, por su parte, en la siguiente situación:

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A.
- La Cubierta A puede trabajar con accesos directos (modo predeterminado).

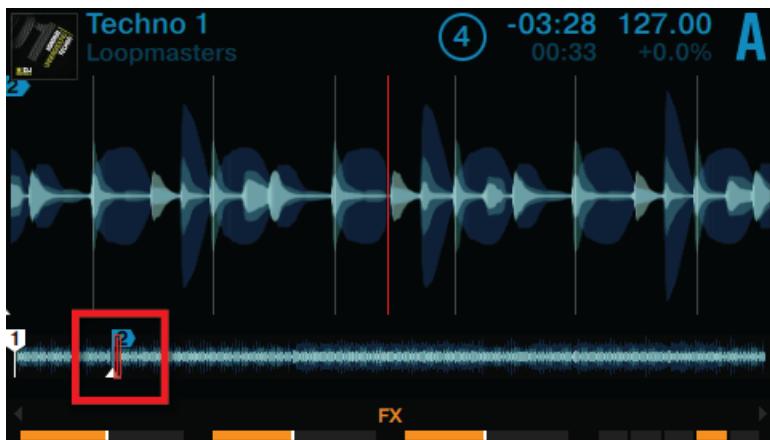
2.5.1 Poner y sacar puntos de acceso

Para marcar la pista con puntos de acceso:

- ▶ En la cubierta (esté sonando o no), presione un pad apagado sobre el tiempo fuerte de un compás. Supongamos que es el pad 2. El pad quedará encendido de color azul.



- Acabamos de insertar un punto de acceso, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el pad dos.
- ▶ En el visualizador, el punto marcado quedará resaltado con un indicador de color azul y por el número de pad empleado. Una pista puede contener hasta ocho accesos directos, incluido el primero que se inserta automáticamente para marcar el inicio de la pista.



Punto de acceso representado en el visualizador. .

Para borrar un punto de acceso:

- ▶ Presione **SHIFT** + el pad del punto de marcación.
- El punto de acceso será eliminado y el pad se apagará.

Adhesión rítmica

Al insertar un punto de acceso, no se preocupe por presionar el pad exactamente sobre el tiempo fuerte del compás; por defecto, el modo de adhesión rítmica de TRAKTOR se encarga de hacer esto automáticamente. El modo de adhesión rítmica aparece indicado por el encendido del botón **S**, presente en la parte central superior del programa TRAKTOR:



Los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) del programa TRAKTOR.

Cuando el modo de adhesión está encendido, cualquier acceso directo insertado en una pista se pegará al pulso acentuado más próximo, logrando de este modo que la próxima vez que saltemos a ese punto estemos directamente sobre el tiempo fuerte del compás.

2.5.2 Alineación de pistas empleando accesos directos.

El procedimiento de alineación es bastante sencillo:

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

2.6 Ajustar el tempo de una cubierta específica

El ajuste del tempo de una cubierta puede llevarse a cabo habilitando el modo de BPM:

Ajustar el tiempo de una cubierta específica

1. Presione el botón 1 de visualización.



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

2. Gire **BROWSE** en sentido horario para aumentar el tempo. Gire **BROWSE** en sentido antihorario para reducirlo.
 3. Mantenga presionado **SHIFT** y gire **BROWSE** en sentido horario para incrementar el tempo en partes enteras. Gire **BROWSE** en sentido antihorario para disminuir el tempo en igual medida.
 4. Para cerrar la ventana de **BPM**, presione nuevamente el botón 1 de visualización o presione el botón de vistas.
- El tempo de la cubierta habrá cambiado según la medida ingresada.

Si la cubierta cumple también la función de **MASTER**, el ajuste efectuado con **BROWSE** tendrá efecto sobre las otras cubiertas que tengan la sincronización activada (botón de **SYNC** encendido).



En situaciones en las que la sincronización de cubiertas no es posible (p. ej., al sincronizar un cubierta de TRAKTOR con una fuente externa de audio), se puede emplear este método para ajustar manualmente el valor de **BPM** de la cubierta.

2.7 Empleo de la protección tonal

La sincronización, por lo general, provoca alteraciones de tempo que repercuten sobre el tono de la pista. Normalmente, si la corrección producida es pequeña, no tendrá demasiada importancia; sin embargo, cuando se altera el tempo de manera significativa, el cambio de tono producido puede resultar completamente inapropiado: los sonidos de bombo pierden pegada, las voces sonarán artificiales, se generarán disonancias, etc. Para evitar estos problemas, TRAKTOR brinda una función de **protección tonal** que desvincula el tono del tempo de una pista. Esto permite fijar el tono mientras se ajusta el tempo de una pista (y viceversa). Para activar la protección tonal con el D2, haga lo siguiente:

Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

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

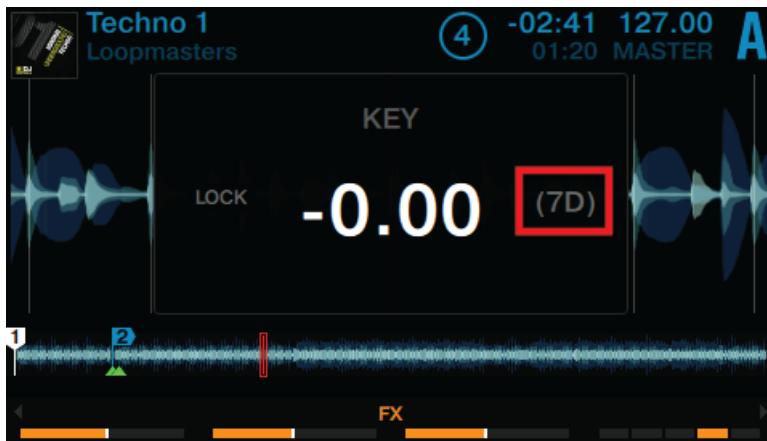
Ajustar el tempo preservando el tono original

Si desea mezclar una pista con otra más rápida, sin perder el tono original de la primera, deberá activar la protección tonal antes de efectuar cualquier ajuste de tempo:

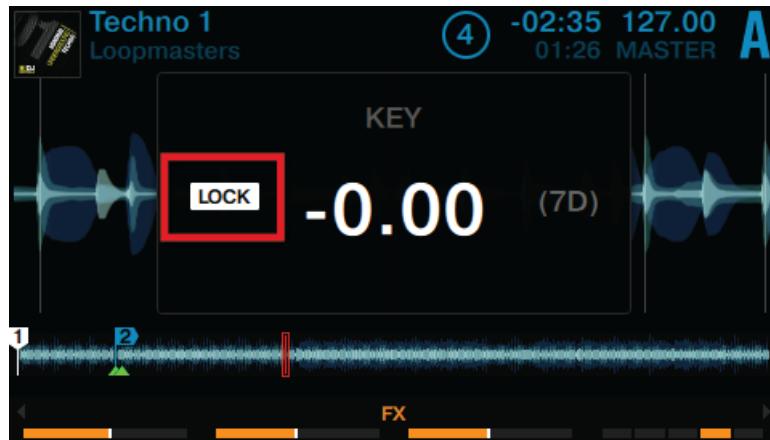
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



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



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



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



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

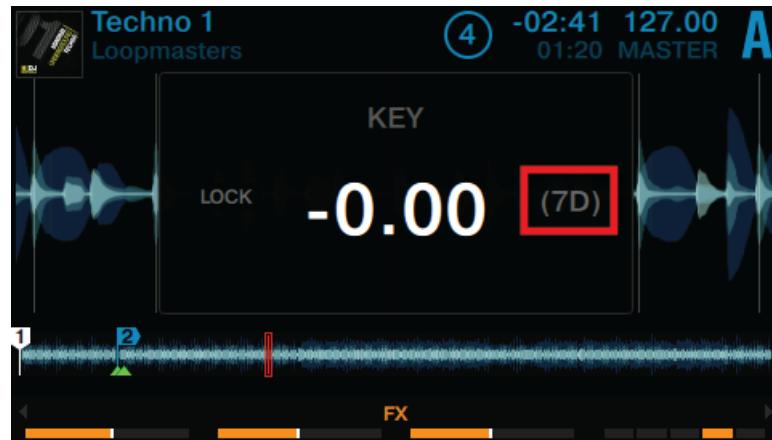
Ajustar la tonalidad sin cambiar el tempo original

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

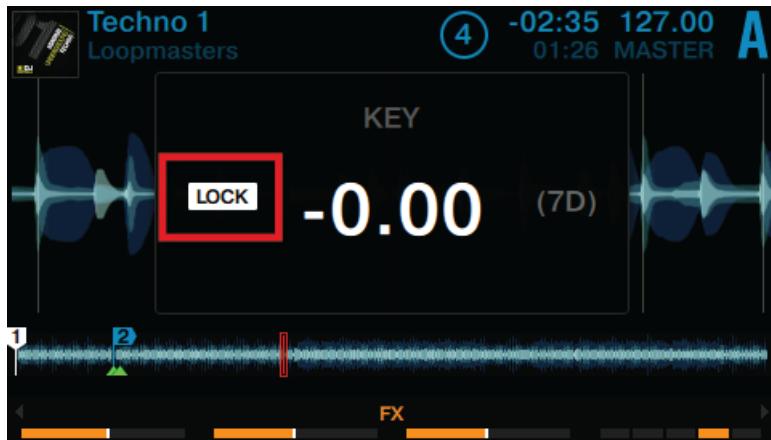
1. En una cubierta, presione el Botón 2 de visualización.



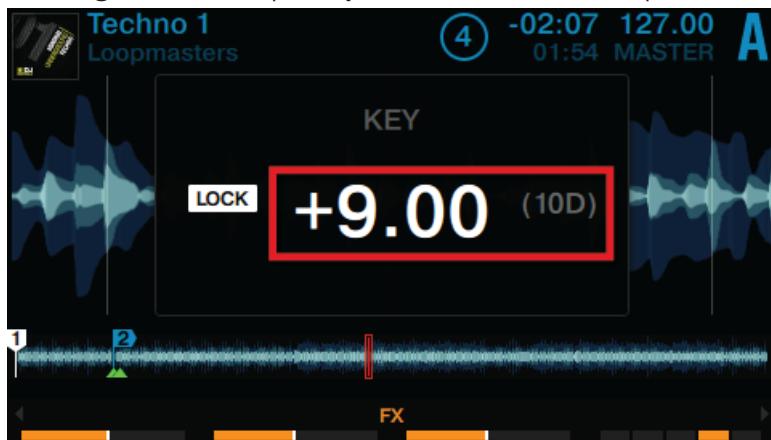
La ventana de la tonalidad (KEY) se abrirá en el visualizador. Si la pista fue analizada por TRAKTOR, aparecerá con su tonalidad indicada.



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



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



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

3 Empleo del D2 - Uso avanzado

3.1 Empleo de la tira táctil

El D2 no presenta una rueda de desplazamiento como los controladores DJ convencionales. Las funciones asociadas normalmente a la rueda de desplazamiento se cumplen, en cambio, mediante una tira táctil de uso muy intuitivo. Este instructivo explica el empleo de la tira táctil para llevar a cabo las acciones siguientes:

- Buscar/recorrer a lo largo de la pista.
- Cambiar la velocidad de una pista.
- Efectuar rayados, regresiones y retenciones.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A y no está en ejecución.

3.1.1 Realizar búsquedas con la tira táctil

Presione **PLAY**.

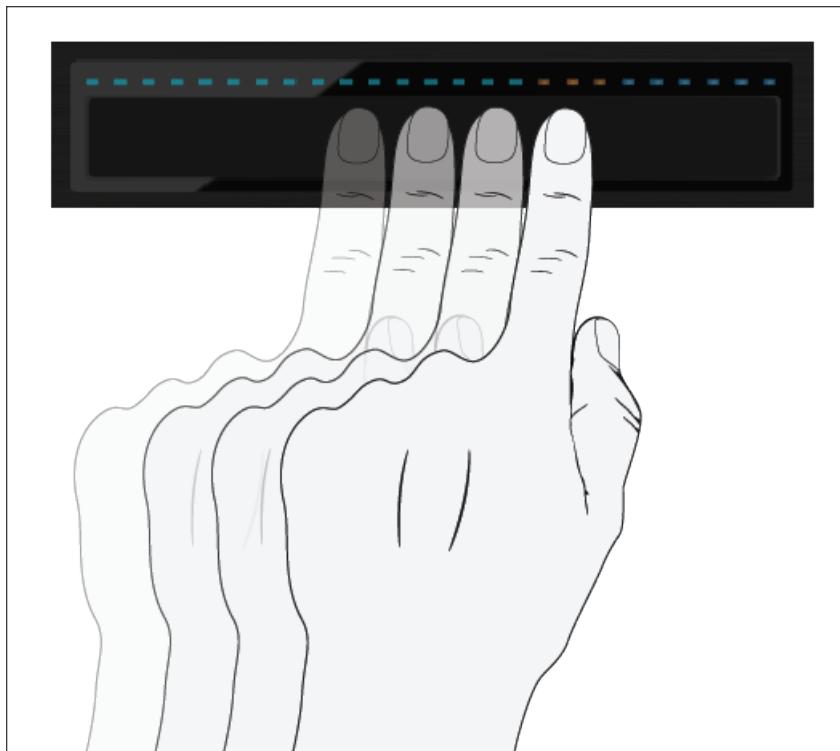
- Al mantener presionado **SHIFT**, la línea de luces sobre el área táctil mostrará lo siguiente:



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



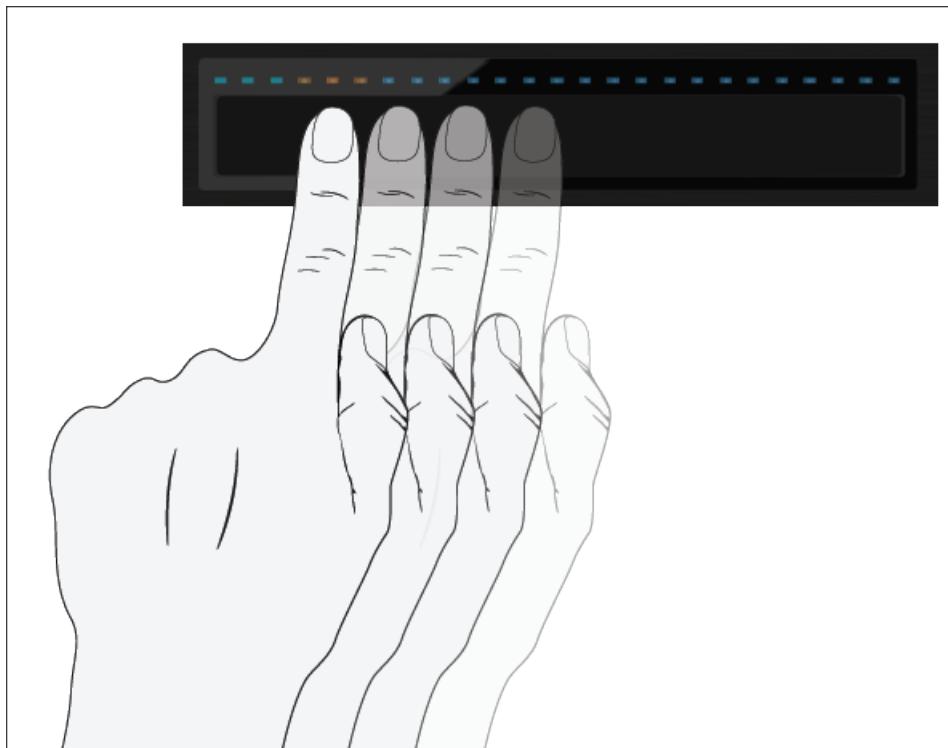
1. Mientras presiona **SHIFT**, ponga el dedo sobre la tira táctil, bajo los LED naranja, y arrastre el dedo a la derecha para avanzar por la pista.



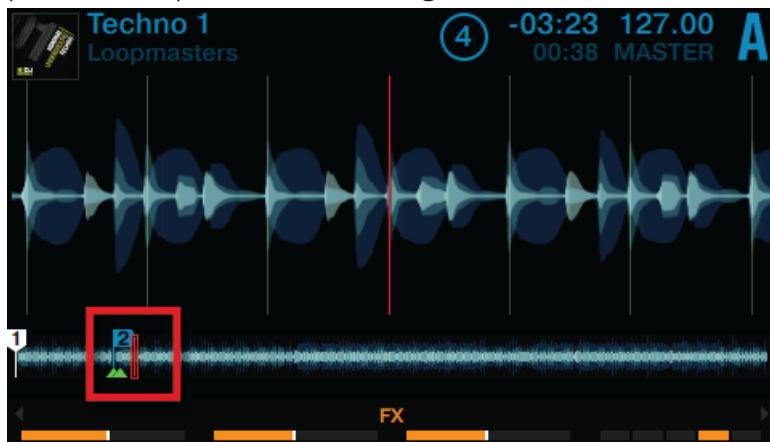
- ⇒ Las tres luces naranjas seguirán el movimiento del dedo, lo mismo que el lector de la reproducción representado sobre el gráfico de la onda.



2. Arrastre el dedo a la izquierda para retroceder por la pista.



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



También, es posible saltar hasta un punto determinado de la pista presionando **SHIFT** y poniendo el dedo sobre la posición deseada de la tira táctil.

3.1.2 Empleo de la tira táctil para cambiar la velocidad/tono

Normalmente, cuando un disyóquey no tiene a mano una función de sincronización automática, se ve obligado a sujetar el vinilo con los dedos para acelerar o desacelerar la pista y, así, poder alinear el ritmo de manera manual. La tira táctil del D2 permite llevar a cabo una operación similar:

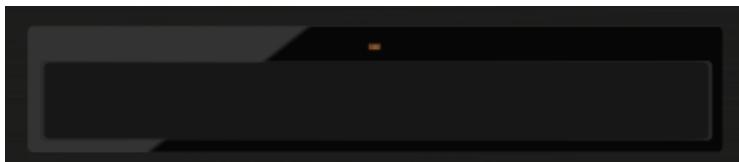
Las luces encima de la tira táctil permiten una representación visual de la sincronización de la cubierta. Ayudan a realizar las correcciones necesarias para que las pistas queden alineadas correctamente.

A continuación, vamos a usar la tira táctil para sincronizar manualmente las pistas "Techno 1" (Cubierta A) y "Techno 2" (Cubierta B), sin emplear la función de sincronización.

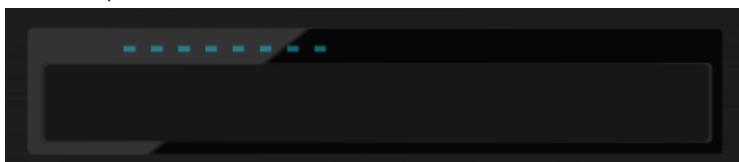
Primer paso: ejecutar las pistas

1. En la Cubierta A, presione **PLAY** para iniciar la ejecución. La cubierta ejercerá la función de **MASTER**.

2. En la Cubierta B, presione **SYNC** para deshabilitar la sincronización. El botón de **SYNC** quedará semientendido.
3. Escuche atentamente la pista de la Cubierta A y, cuando perciba un tiempo fuerte adecuado, presione el botón de **PLAY** de la Cubierta B.
 - Si presionó en el instante perfecto, la tira mostrará solamente un LED naranja, ubicado en el medio, para indicar que las fases de ambas pistas están alineadas correctamente.



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



Segundo paso: corregir la alineación de fases

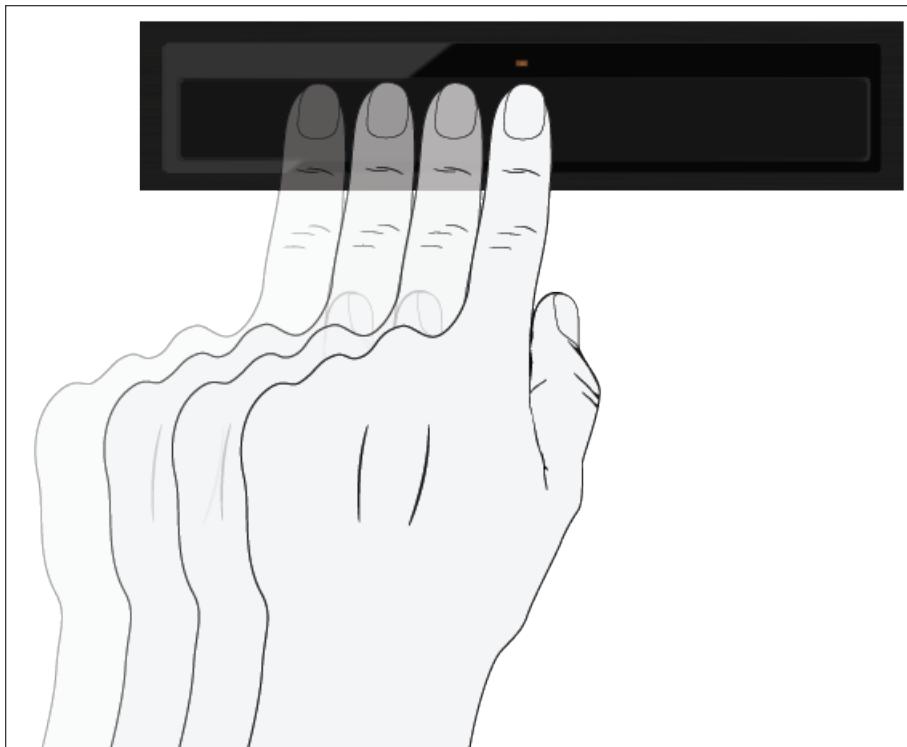
Para corregir el desfase entre ambas pistas, proceda de la siguiente manera:

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

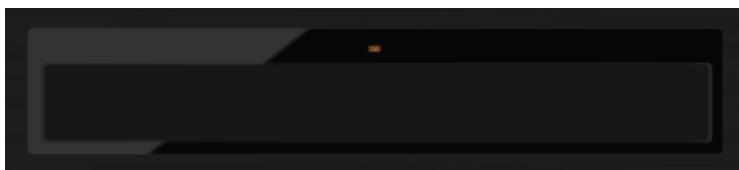
- Arrastre el dedo hacia el lado izquierdo de la tira hasta que las luces azules desaparezcan y quede solamente un LED naranja iluminado.

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

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



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



3.1.3 Empleo de la tira táctil para rayados y regresiones

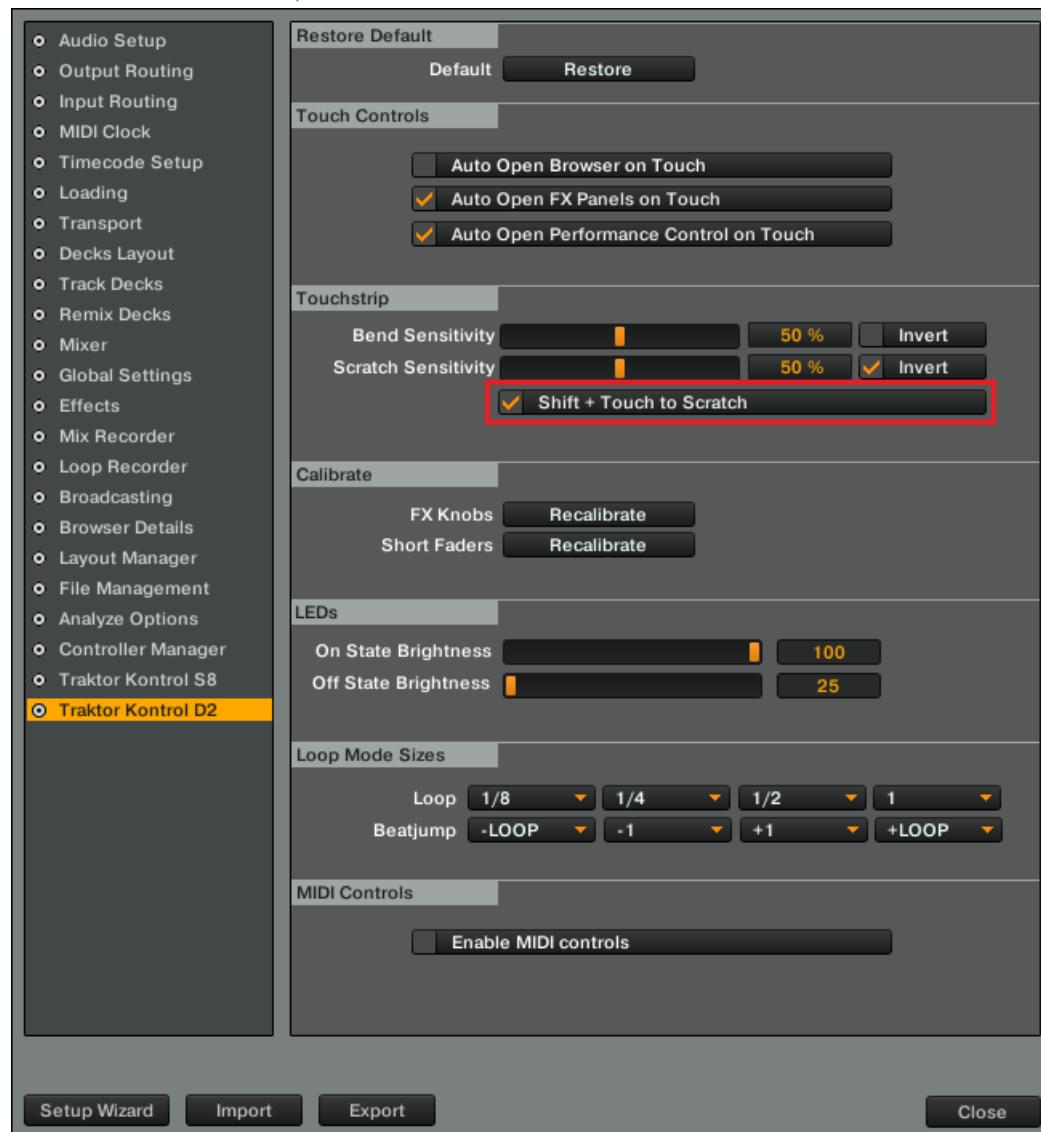
De manera similar a la manipulación manual de un vinilo en un tocadiscos, el área táctil permite crear efectos de rayado o 'scratch' en cubiertas de pistas y de remezclas. Esta función no se encuentra habilitada por defecto y deberá activarse expresamente:

Habilitar la función de Touch to Scratch

Para habilitar la función manual de rayado del D2:

1. En la ventana de TRAKTOR, pulse un clic en *File* y luego en *Preferences*, para abrir la ventana de preferencias del programa.

2. En la ficha de TRAKTOR KONTROL D2, marque la casilla de Shift + Touch to Scratch de la sección de Touchstrip .

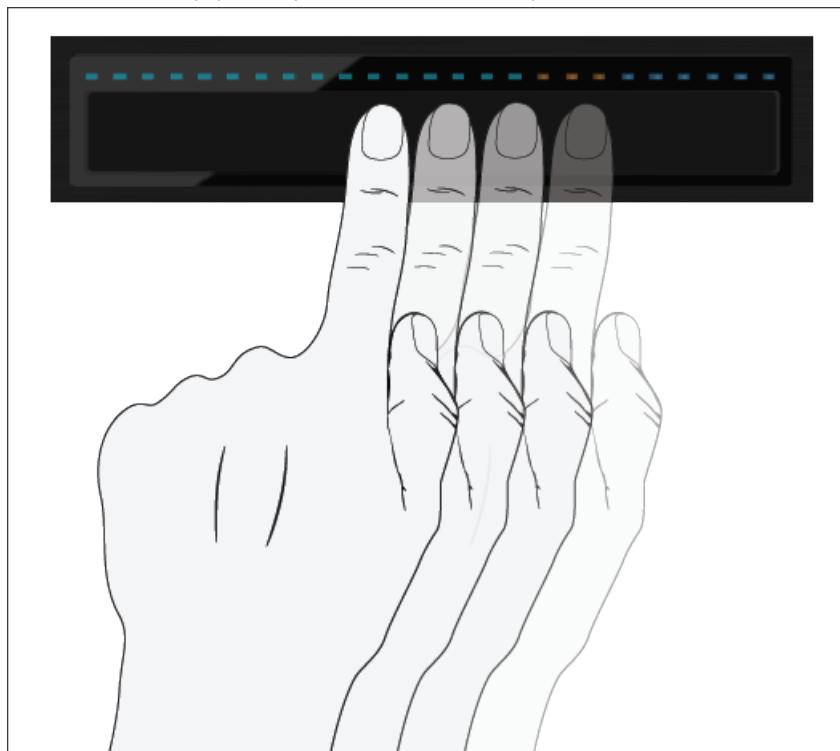


3. Haga clic en **Close** para cerrar la ventana de preferencias del programa.

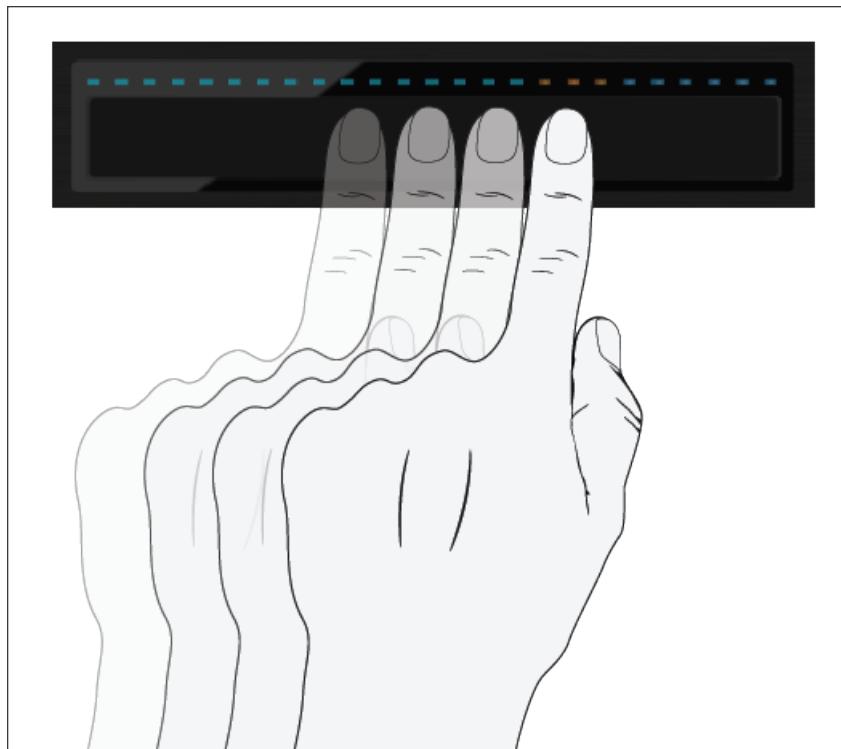
Ejecutar rayados

En la cubierta

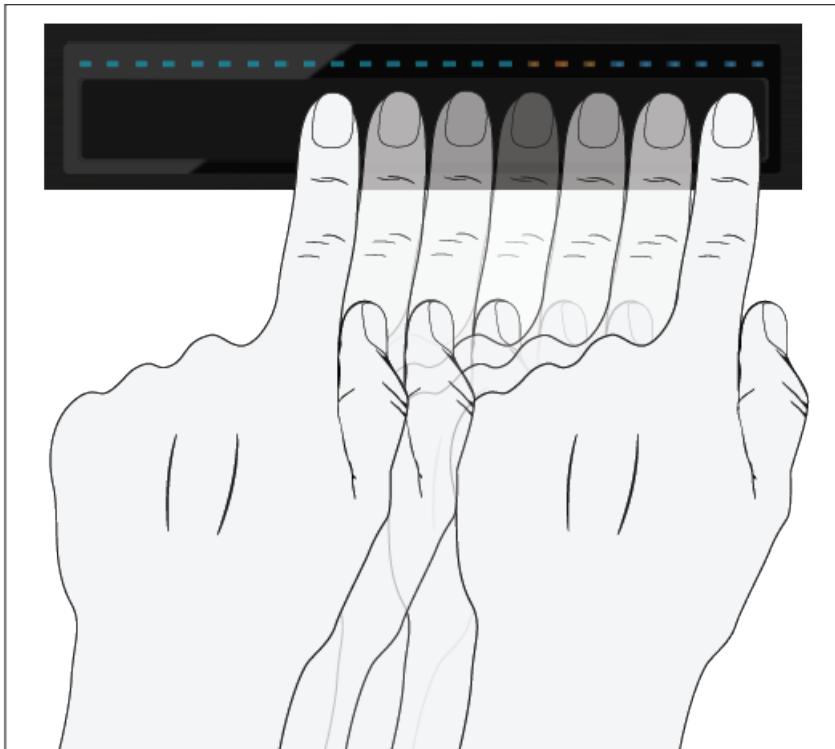
1. Mantenga presionado **SHIFT**.
2. Arrastre la tira hacia la izquierda. Esto moverá el lector de la reproducción ligeramente hacia adelante y podrá percibir el sonido típico de un 'scratch'.



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



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



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



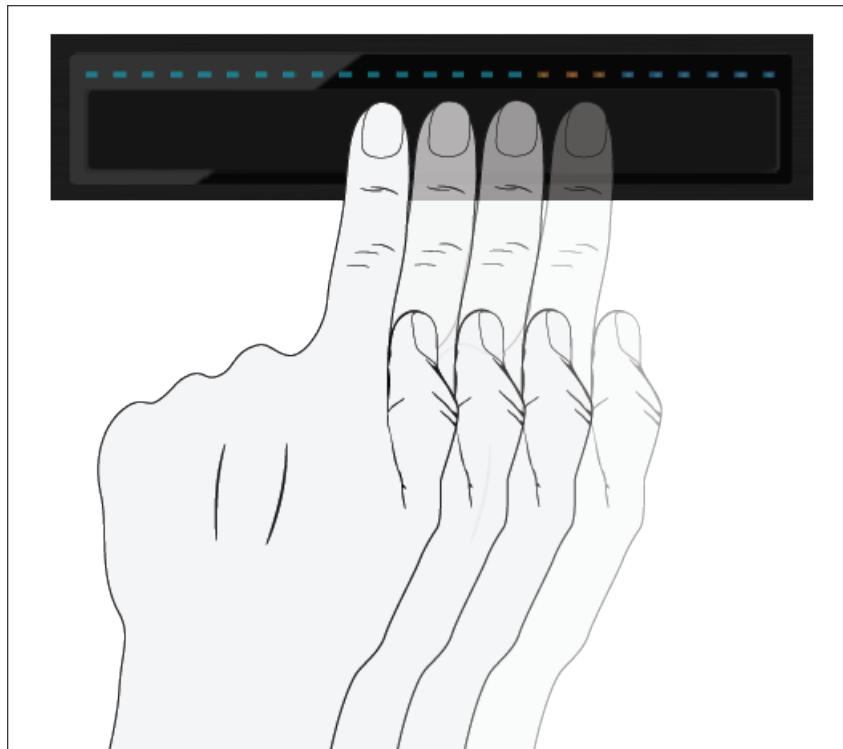
Un efecto de scratch solo puede crearse cuando la pista se halla detenida.

Ejecutar regresiones

En la cubierta

1. Mantenga presionado SHIFT.

2. Sobre la tira, arrastre rápidamente desde el extremo derecho hasta el extremo izquierdo. Esto moverá el lector de la reproducción ligeramente hacia adelante y podrá percibir el sonido típico de una regresión.



→ Tan pronto como levante el dedo de la tira, el lector quedará fijado en esa posición.



Para acentuar el efecto de regresión, suelte el botón de **SHIFT** para que TRAKTOR de-tenga inmediatamente el efecto.

3.2 Buclear en el modo de acceso directo

Ahora que ya hemos visto las técnicas básicas de mezclado y el empleo de la tira táctil, vamos a concentrarnos en las funciones de bucleo del D2 en el modo de acceso directo.

Además de contar con un modo de bucleo propiamente dicho (véase próximo instructivo), es posible también trabajar con bucleos en el modo de acceso directo. Este modo es el modo pre-determinado de las cubiertas y permite trabajar con bucles y accesos directos al mismo tiempo.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.

3.2.1 Activar y desactivar un bucle

Pongamos un bucle en la pista de la Cubierta A.

Para llevar a cabo un bucleo en una cubierta:

- Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
- Presione el botón de **HOTCUE** de la cubierta para habilitar el modo de acceso directo.



- Vuelva a presionar la perilla transductora de bucleo. El anillo luminoso alrededor de la perilla comenzará a girar para indicar que el bucleo quedó activado.

- Automáticamente, se insertará un bucle en la pista.



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

- Gire el transductor de bucleo para cambiar la extensión del bucle.



Los tamaños posibles van desde 32 pulso hasta 1/32 de pulso.



¡Tenga en cuenta que puede ajustar el tamaño del bucle tanto antes como después de haberlo establecido! Si se ajusta el tamaño de antemano, el bucle que se ponga adquirirá dicho valor.

Para desactivar el bucleo:

- ▶ Presione nuevamente la perilla de bucleo.
- La reproducción seguirá su curso normal.



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

3.2.2 Mover un bucle

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

Para mover un bucle:

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



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



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

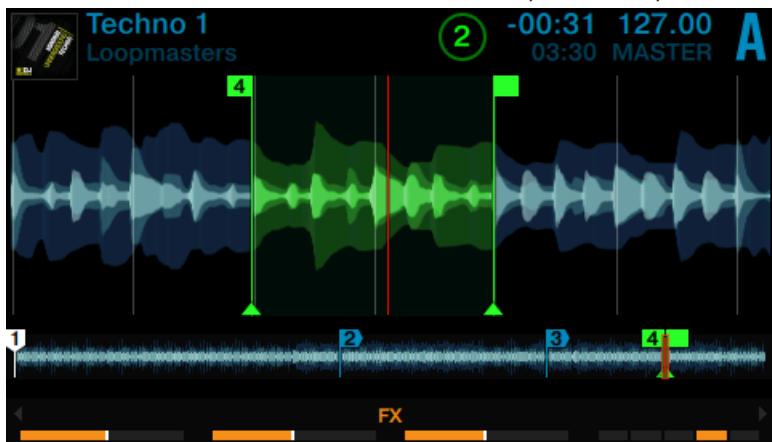
3.2.3 Guardar un bucle

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

1. Vuelva a presionar la perilla transductora de bucleo.
2. Para guardar un bucle, presione uno de los pads apagados. El pad quedará encendido de color verde.



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



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

Borrar un bucle

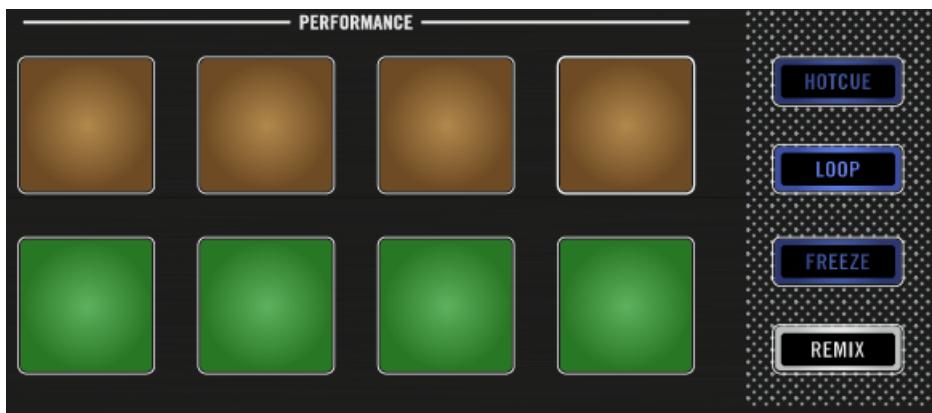
Para eliminar un bucle:

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

3.3 Buclear en el modo de bucleo

El modo de bucleo ofrece distintas funciones para el bucleo en cubiertas de pistas y de remezcla.

Cuando el modo de bucleo está activado, la fila superior de pads aparece encendida de color verde y la inferior, de color naranja. Los pads verdes representan, respectivamente, cuatro tamaños de bucleo. Los pads naranja representan saltos de distinta extensión.



Iluminación de los pads en el modo del bucleo.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A y no está en ejecución.

3.3.1 Buclear según tamaños predefinidos

En el modo del bucleo, la primera fila de pads acciona bucles de tamaño predefinido. Por defecto, estas extensiones predeterminadas son (de izquierda a derecha): 1/8, 1/4, 1/2 o 1 pulso.

Para activar un bucle:

- Presione PLAY para iniciar la ejecución.
- Presione LOOP para activar el modo del bucleo.



El botón quedará encendido lo mismo que los pads.

Con la pista sonando y el bucleo encendido, es posible llevar a cabo lo siguiente:

- ▶ Presione uno de los pads verdes para activar un bucle de 1/8, de 1/4, de 1/2, o de 1 pulso completo.



- ▶ Vuelva a presionar el mismo pad o presione la perilla de bucle para desactivar el bucle.
- ▶ Gire la perilla de bucle para cambiar la extensión del bucle. Esto permite generar interesantes variaciones.



La extensión del bucle puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Loop*.

3.3.2 Saltos rítmicos

Los pads naranjas permiten realizar saltos predefinidos hacia atrás y adelante. Por defecto, los pads 6 y 7 representan saltos de 1 pulso. Los pads 5 y 8, por su parte, saltan distancias definidas por la perilla de bucle.

Para llevar a cabo saltos de 1 pulso:

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

- Presione **LOOP** para activar el modo del bucleo.



El botón quedará encendido lo mismo que los pads.

- Presione el pad 6 para retroceder 1 pulso. Si al llevar esto a cabo, el lector de la reproducción cruza el límite de un área activa de bucleo, el lector empezará a buclear.
- Presione el pad 7 para avanzar 1 pulso. Si el salto sobrepasa el límite de un bucle, la reproducción continuará normalmente su curso.



La extensión de los saltos rítmicos puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Beatjump*.

Empleo de la perilla de bucleo para definir saltos rítmicos en tiempo real

Por defecto, el pad 5 y el pad 8 permiten desplazamientos hacia atrás o adelante según la extensión indicada para el tamaño del bucleo. Para cambiar este valor:

- Gire la perilla transductora de bucleo para definir extensiones entre 1/32 de pulso y 32 pulsos. El cambio quedará reflejado en el visualizador.
- Presione el pad 5 para retroceder según la extensión que aparece mostrada por el visualizador. Si al hacerlo, el lector retrocede hasta un área activa de bucleo, empezará a buclear.
- Presione el pad 8 para avanzar según la extensión que aparece definida en el visualizador. Si al hacerlo, se salta afuera de un bucle, la reproducción continuará con su curso normal.

3.4 Empleo del modo FREEZE

El modo FREEZE toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida y luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Estas secciones o cortes se mapean sobre los pads, los cuales que-

darán encendidos de color azul. Presione cualquiera de ellos para accionar la reproducción a partir del corte correspondiente. La ejecución continuará hasta el fin de la pista o hasta que se levante el dedo del pad.

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



El modo FREEZE en el visualizador.

Los cortes, con el número de pad correspondiente, también aparecen de color azul sobre el visualizador. El pad que representa la posición de la reproducción aparece resaltado del resto (véase imagen de arriba).



Cubierta A en modo Freeze.

Condiciones previas

Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.

3.4.1 Activar el modo Freeze en una pista

En la Cubierta A:

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



- Presione el botón de **FREEZE**.



La posición de la reproducción quedará "congelada" y el tramo subsiguiente de la pista (cuya extensión asume la medida establecida para el tamaño del bucle), quedará dividido en ocho secciones o cortes.



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



- Para salir del modo Freeze, presione el botón de HOTCUE.

Si no se acciona ningún otro corte, el lector de la reproducción abandonará el área congelada y la reproducción continuará hasta el final de la pista.

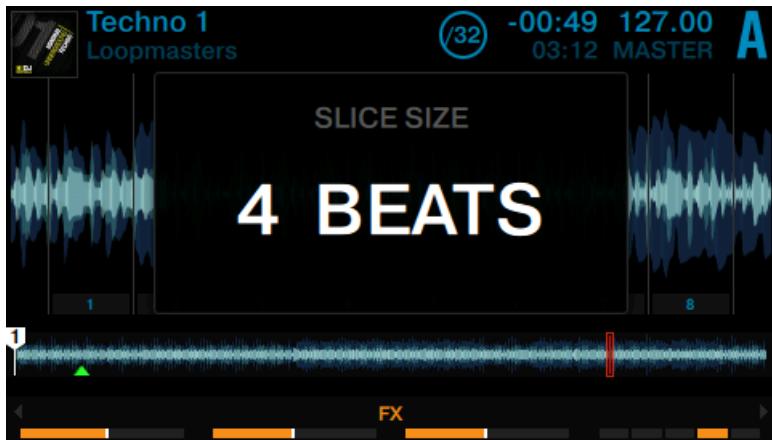
3.4.2 Ajustar el tamaño de los cortes

- Mantenga presionado FREEZE.



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

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

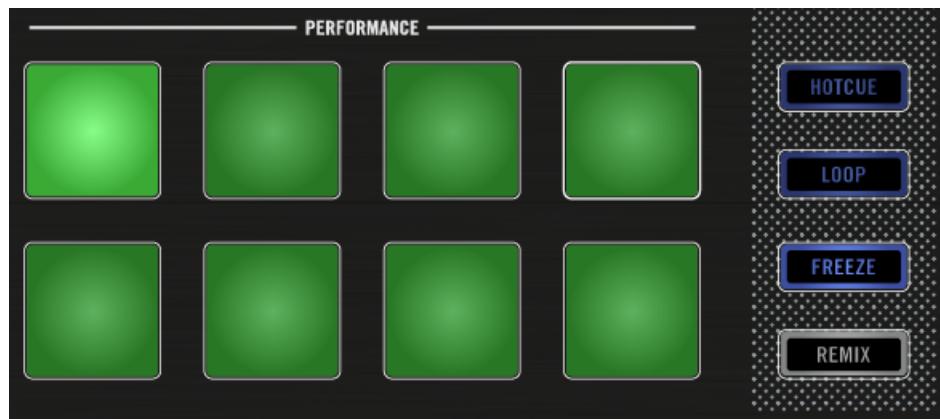


3. Suelte **FREEZE**.
- La medida de los cortes y el tamaño de la imagen cambiarán de manera consecuente.



3.4.3 Bucleo de cortes

El modo Freeze puede extenderse para obtener la ejecución repetida de un corte determinado. Bajo el modo Freeze, presione la perilla de bucleo, para cambiar el comportamiento de los pads. Ahora, el corte correspondiente se ejecutará repetidamente de manera ininterrumpida al mantener presionado el pad.



Bucleo de cortes habilitado.

Para habilitar el bucleo de cortes de una cubierta:

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



2. Presione la perilla para activar el bucleo.



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



Los cortes se mostrarán de color verde.



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

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



- Mantener presionado un pad para accionar el corte respectivo.



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



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



- Presione la perilla de bucleo o el botón de HOTCUE para abandonar el modo. La reproducción seguirá su curso normal.

3.5 Empleo del modo FLUX

El modo FLUX permite crear un segundo lector para que la ejecución siga, en segundo plano, su curso normal. De esta manera, es posible trabajar con bucleos, saltos rítmicos, puntos de acceso, etc., y volver inmediatamente a lugar donde la reproducción de la pista debería hallarse si tal acción no se hubiera emprendido. El modo FLUX implica los cambios siguientes:

- Modo de acceso directo (HOTCUE): mantenga un pad presionado para ejecutar la pista desde un punto de marcación. Al soltar el pad, la reproducción continúa desde la posición alcanzada por el segundo lector (en lugar de continuar desde el punto de acceso).
- Modo de bucleo (LOOP): al salir de un bucle, la reproducción continuará a partir de la posición marcada por el segundo lector (en vez de continuar a partir del final del bucleo).
- Modo FREEZE: mantenga presionado un pad para ejecutar la pista desde un punto de marcación. Al soltar el pad, la reproducción continúa desde la posición alcanzada por el segundo lector (en lugar de continuar desde el punto de acceso).

Condiciones previas

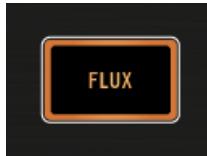
Vamos a suponer que el D2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.

Habilitar el modo Flux

Para habilitar el modo Flux (modos HOTCUE, LOOP o FREEZE) en la Cubierta A:

1. Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
2. Presione **FLUX** para activar el modo fluido. El botón quedará encendido de color naranja.



3. Toque los pads normalmente. Tan pronto como el pad es soltado, la reproducción continúa a partir de la posición del segundo lector conservando la cadencia rítmica de la pista.
4. Presione **FLUX** otra vez para abandonar el modo fluido.



Tenga en cuenta que cuando el botón de **FLUX** está encendido, no es posible borrar cortes con los pads.

Efectuar una regresión de dos pulsos empleando el modo FLUX

Si la opción de Touch to Scratch está habilitada en las preferencias de TRAKTOR, es posible llevar a cabo regresiones de dos pulsos con el modo FLUX:

1. Presione **FLUX** para activar el modo fluido.
 2. Mantenga presionado **SHIFT** y arrastre rápidamente por la tira desde la punta derecha hasta la punta izquierda.
 3. Dos pulsos después, suelte **SHIFT**.
- La regresión se detendrá y la reproducción continuará desde el pulso deseado.

3.6 Remezclar con las cubiertas de remezcla

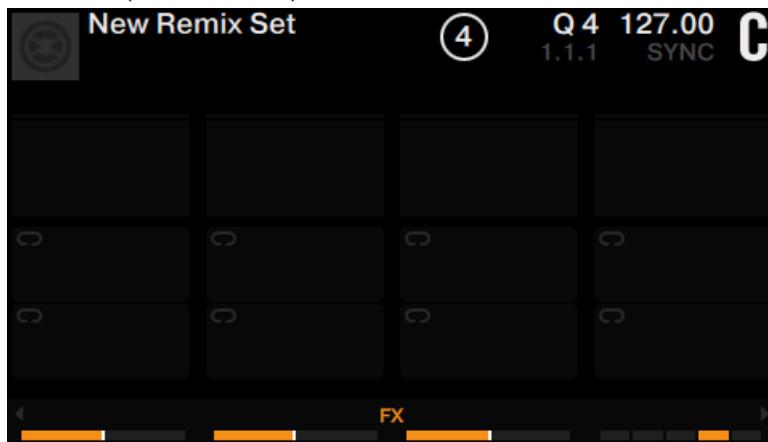
En los instructivos anteriores, aprendimos a mezclar empleando las cubiertas de pistas y a trabajar con algunas de las funciones avanzadas del D2. En este instructivo, vamos a ver el funcionamiento de las cubiertas de remezcla (Remix Deck). Estas cubiertas permiten tocar juegos de remezclas predefinidos y crear remezclas propias a partir de samples tomados de las pistas.

Condiciones previas

- La Cubierta C está habilitada.
- Los deslizantes de volumen de los nichos de remezcla están subidos.

3.6.1 Cargar un juego de remezclas

1. Presione el botón de **DECK** para pasar a la Cubierta C. El visualizador izquierdo muestra la letra **C** para indicar que la cubierta de remezcla está habilitada.



1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Vaya hasta la carpeta **TRACK COLLECTION > All Remix Sets > Remix Deck Tutorial**.

3. Seleccione el juego de remezclas denominado Remix Deck Tutorial y presione **BROWSE** para cargarlo en la cubierta.

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

- El juego de remezclas quedará cargado en la Cubierta C. El visualizador mostrará la siguiente imagen:



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



3.6.2 Accionamiento de los samples

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

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



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



- Presione **SHIFT** + pad 1 para detener la ejecución.
- Ahora, presione los pads 1, 2, 3 y 4 para accionar los samples respectivos.

- Los cuatro primeros pads quedarán encendidos.



Los samples se ejecutan conjuntamente.



Seleccionar otro sample del juego

Mientras los samples se están tocando, puede pasar a tocar otros samples del mismo juego. Por ejemplo:

- ▶ Presione el pad 5. El sample del pad 1, Intro Beat, se detendrá y el sample del pad 5, 808 Deep comenzará a ejecutarse.



El sample del pad 5, 808 Deep quedará resaltado en el visualizador.



Tenga en cuenta que solo es posible ejecutar un sample por nicho a la vez.

Seleccionar otra página del juego

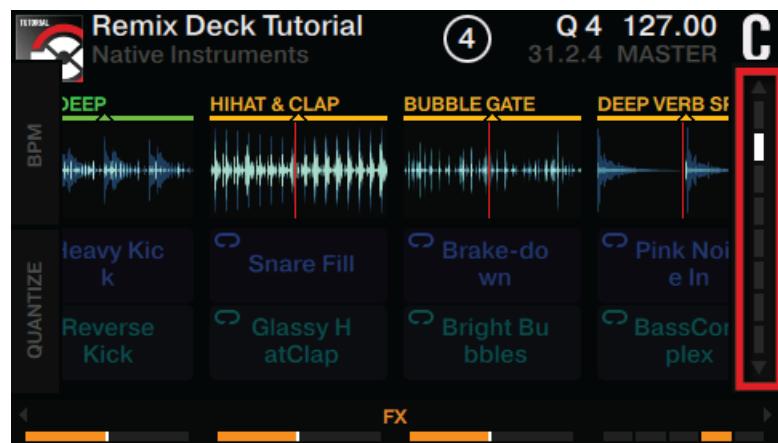
Un juego de remezclas puede tener hasta 64 samples. En el D2, los juegos de remezclas se dividen en ocho páginas de ocho samples cada una.

Para seleccionar otra página del juego:

- ▶ Presione los botones 4 y 3 de visualización para recorrer las páginas de manera descendente o ascendente.



También, puede girar el transductor de bucleo mientras mantiene presionado el botón de REMIX.

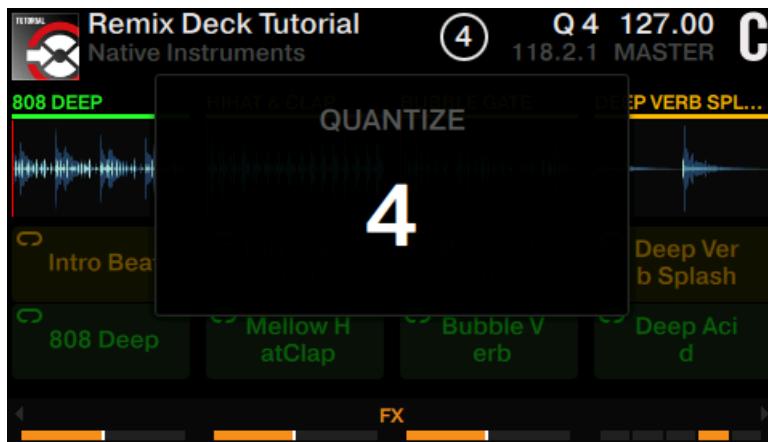


3.6.3 Accionar samples empleando diferentes medidas de cuantificación

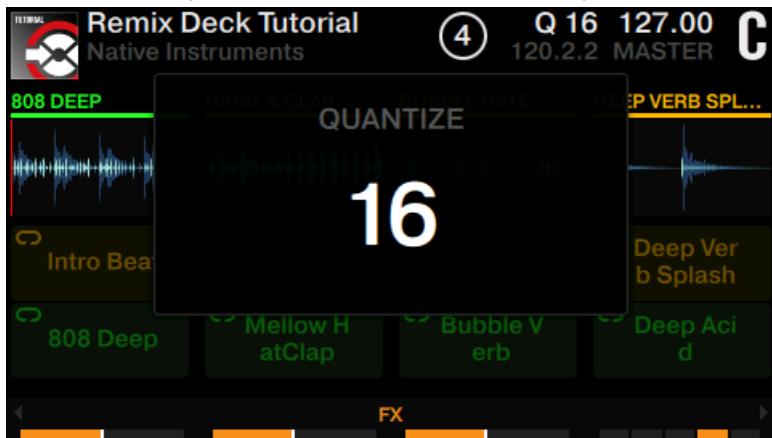
1. Presione el botón 2 de visualización.



La ventana de la cuantificación (QUANTIZE) se abrirá en el visualizador.



2. Gire **BROWSE** para seleccionar un valor de 16 pulsos.



3. Presione otra vez el botón 2 de visualización para cerrar la ventana de QUANTIZE. El valor de cuantificación aparecerá representado sobre el visualizador.



4. Ahora, presione los pads para accionar los samples.

- Después de presionar un pad, TRAKTOR ejecutará el sample que se está reproduciendo hasta el final del tramo de 16 pulsos y luego comenzará con la ejecución del sample asignado al pad presionado. Si se selecciona una cuantificación de 8pulsos, TRAKTOR terminará de tocar el segmento de 8 pulsos antes de comenzar con la ejecución del nuevo sample.

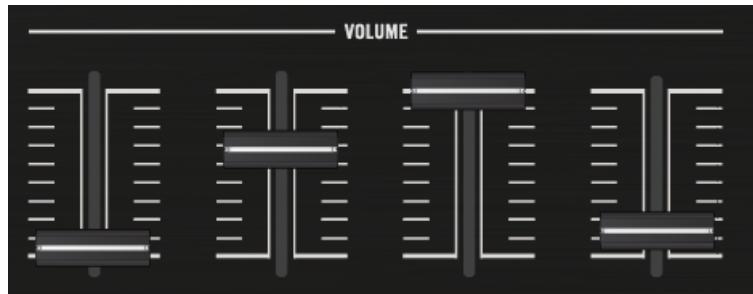


Resultará una buena idea experimentar con distintos valores de cuantificación. Según la situación, a menudo, será deseable trabajar con valores largos (cuatro pulsos, ocho pulsos o aun más) para que las frases musicales se mantengan sincronizadas. Si desea cambios rápidos entre sonidos y una remezcla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

3.6.4 Ajustar el volumen y emplear filtrado

El volumen de salida de los nichos puede emplearse para compensar diferencias de volumen entre samples o para suavizar las transiciones entre uno y otro.

- Mueva lentamente el deslizante de volumen para subir o bajar el volumen del sample.



3.6.5 Empleo de la tira táctil en una cubierta de remezcla

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

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

- Deslizar el dedo sobre la tira para mover el lector de la reproducción. Al arrastrar el dedo hacia la derecha, la posición del lector se desplazará hacia atrás. Arrastrando hacia la izquierda, el lector se moverá hacia adelante.



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



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

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

- Arrastrar la tira para corregir la velocidad.
- Retroceder el sample presionando **SHIFT** y arrastrando de derecha izquierda.
- Retener el sample presionando **SHIFT** con el dedo fijo sobre la tira.

El funcionamiento de **SHIFT** es siempre el mismo, independientemente de si la función de Touch to Scratch está habilitada o no.

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

Un juego de remezclas también puede crearse a partir de partes extraídas ("capturadas") de una pista ejecutada por la cubierta de pistas.



Nota: en el modo de remezclas, la captura de samples se lleva a cabo en la página del juego vigente. Antes de comenzar la captura, seleccione otra página del juego de remezclas.



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

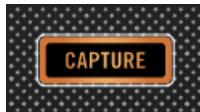
Condiciones previas

- La pista “Techno 1” está cargada y detenida en la Cubierta A.
- La Cubierta C está configurada como un cubierta de remezcla vacía.
- Todos los deslizantes de volumen de los nichos están subidos hasta el tope.

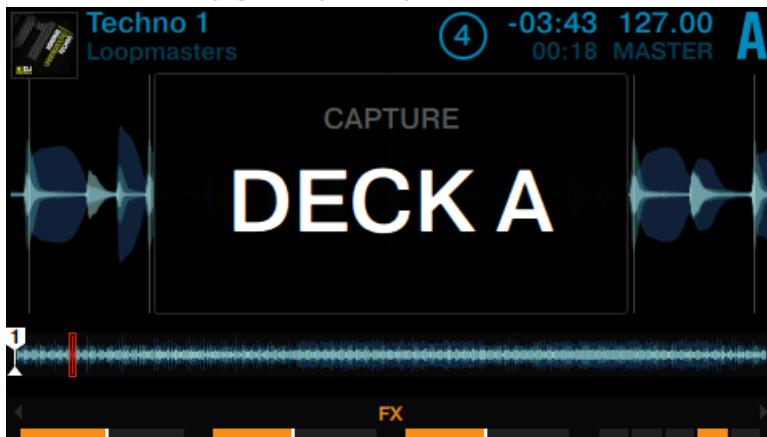
Captura y ejecución de un sample

Para extraer un sample de una pista en la Cubierta A:

1. Ponga el foco de selección sobre la Cubierta A.
2. Mantenga presionado el botón de captura (**CAPTURE**). El anillo luminoso alrededor de la perilla de bucleo comenzará a brillar en blanco y azul de manera alternada.



3. Presionando **CAPTURE**, toque la perilla de bucleo para hacer aparecer la ventana de captura (**CAPTURE**) y gire la perilla para seleccionar DECK A como fuente de captura.



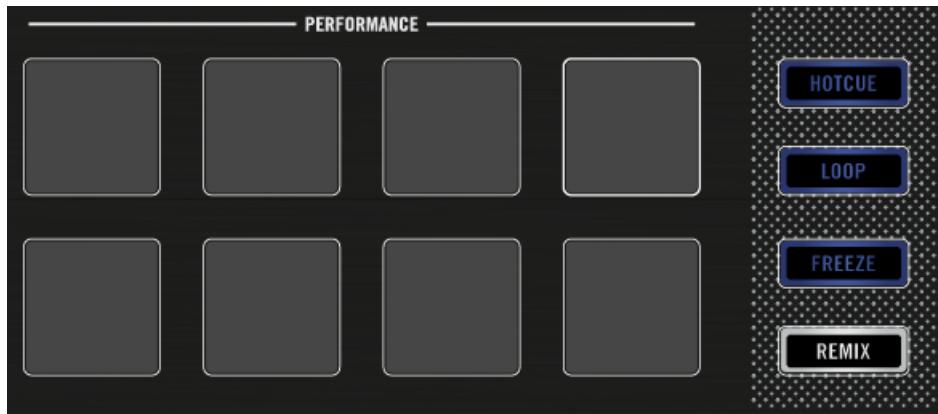
4. Suelte la perilla de bucleo para cerrar la ventana de **CAPTURE** y suelte el botón de **CAPTURE**.

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

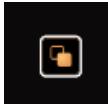
- Presione el botón de **REMIX** de la cubierta izquierda para habilitar el modo de remezclas.



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



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



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

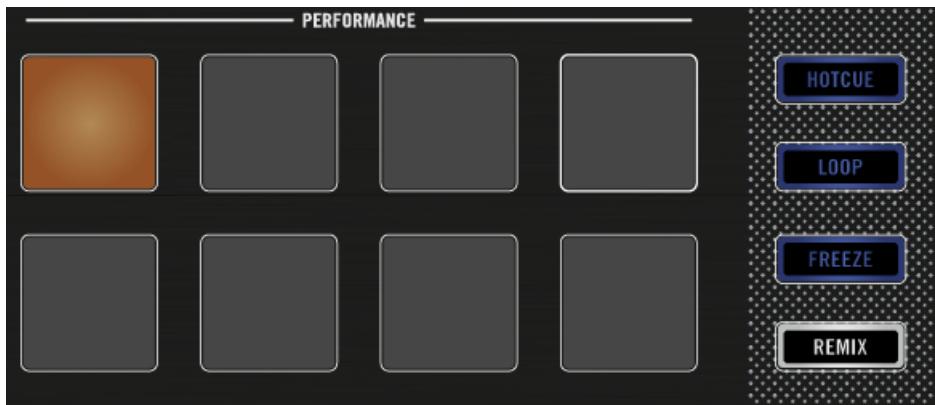


3. Gire la perilla de bucleo para definir la extensión de la captura.



4. En la Cubierta A, presione PLAY para iniciar la ejecución.

5. Presione uno de los pads apagados para capturar un sample a partir de la posición de reproducción vigente.
- Acaba de capturar un sample de la pista.



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



Ejecutar los samples capturados en una cubierta de pistas

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

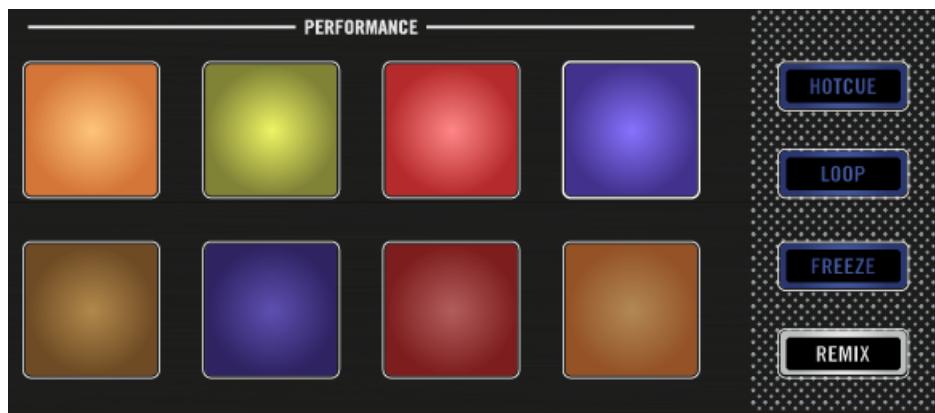
- ▶ Capturar samples de otras fuentes y con otros tamaños.



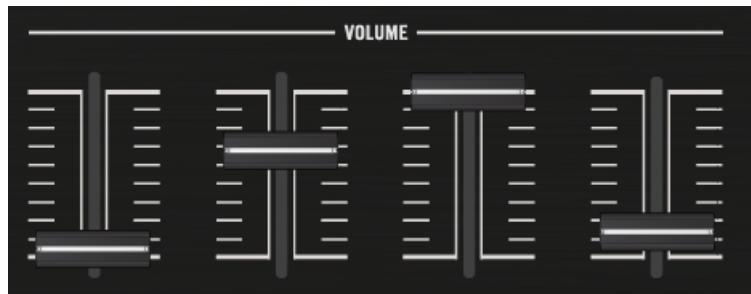
A medida que vaya sumando samples, los pads se irán encendiendo de distinto color, y los primeros cuatro samples aparecerán mostrados en el visualizador.



- ▶ Presione los pads encendidos para accionar la ejecución. Los samples se mezclarán con el sonido de la pista tocada por la Cubierta A. Los samples se ejecutarán de manera bucleada.



- ▶ Utilice los deslizantes de volumen para introducir o silenciar los samples progresivamente.



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



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

3.8 Poner efectos

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



Todo el potencial de TRAKTOR podría aprovecharse incorporando un segundo controlador TRAKTOR KONTROL D2. De esta manera, sería posible el empleo simultáneo de la cuatro cubiertas y de las unidades de efectos.

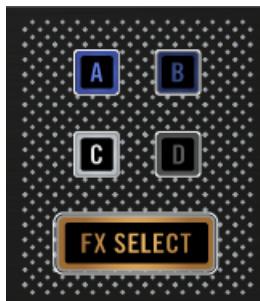
3.8.1 Asignar efectos a las cubiertas

La unidad de efectos presente en la parte superior del D2 controla tanto la unidad FX 1 como la unidad FX 2 del programa TRAKTOR. La unidad controlada dependerá de la cubierta en uso:

- Cuando se emplean las Cubiertas A y C, la unidad de efectos controla la unidad FX 1 del programa.
- Cuando se emplean las Cubiertas B y D, la unidad de efectos controla la unidad FX 2 del programa.

Para asignar la unidad de efectos a las Cubiertas A y C:

- ▶ Presione nuevamente los botones **A** y **C**. Los botones quedarán completamente encendidos.



Para desasignar la unidad de efectos de las Cubiertas A y C:

- ▶ Presione nuevamente los botones **A** y **C**.

3.8.2 Poner una unidad FX en modo grupal

Cuando una unidad de efectos esta puesta en el modo grupal, puede trabajar simultáneamente con hasta tres efectos diferentes. A continuación, explicaremos la manera de configurar un **grupo FX** y su manejo a través de las perillas y botones de la unidad.

Condiciones previas

- La pista "Techno 1" está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- Todas las perillas de la unidad de efectos están en posición central.

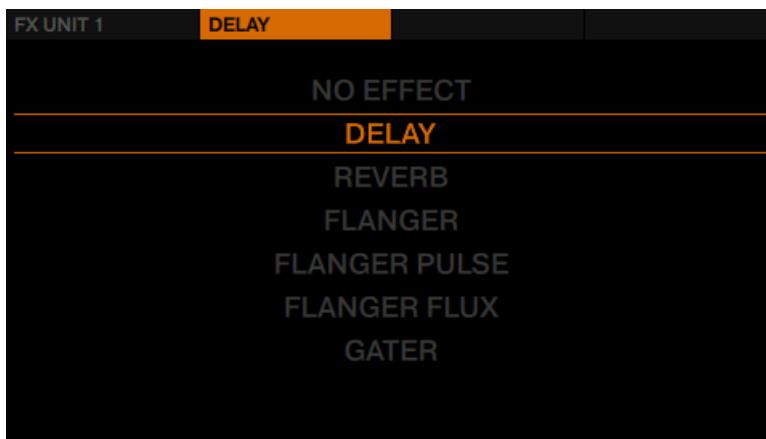
Poner la unidad de efectos en modo grupal

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

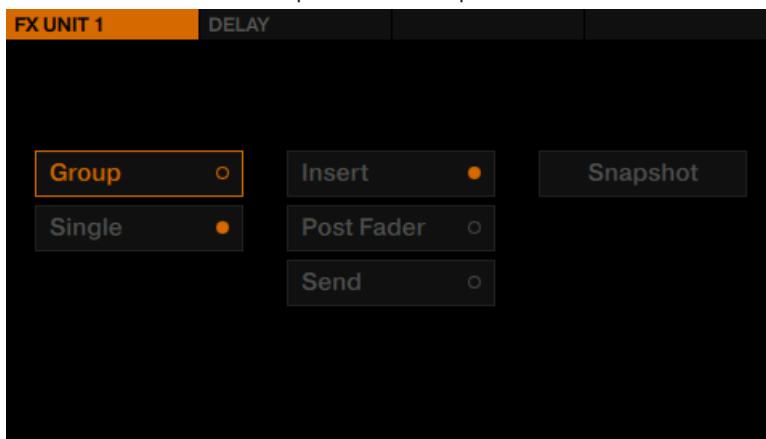
1. En la parte superior del D2, presione el botón de **FX SELECT** de la unidad FX 1.



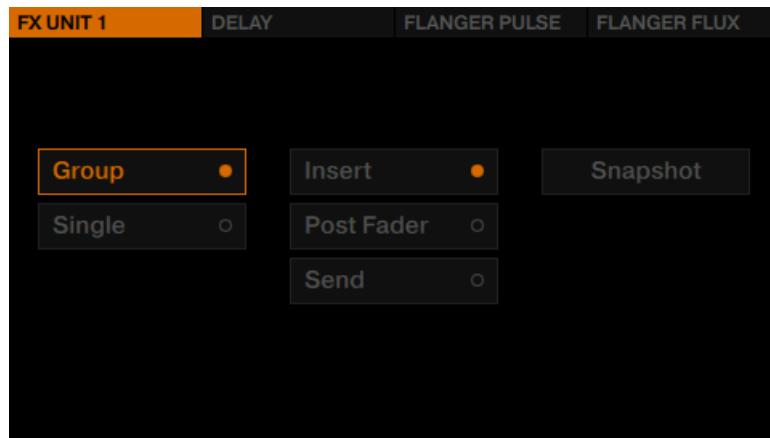
El menú de la unidad FX 1 se abrirá en el visualizador.



2. Presione el Botón FX 1 para ver las opciones de la unidad de efectos.



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



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

Aplicar grupo de efectos sobre una pista

Para aplicar un grupo de efectos sobre una pista y controlar sus parámetros, haga lo siguiente:

- Active los nichos de efectos con los botones FX.



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



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



- ▶ Cada nicho de efectos puede activarse o desactivarse de manera individual, presionando debajo el correspondiente botón.



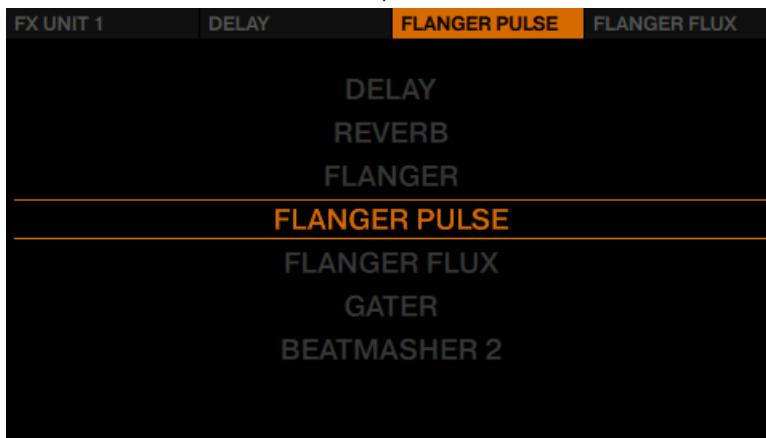
3.8.3 Cambiar efectos dentro de un grupo

Para cambiar los efectos del grupo:

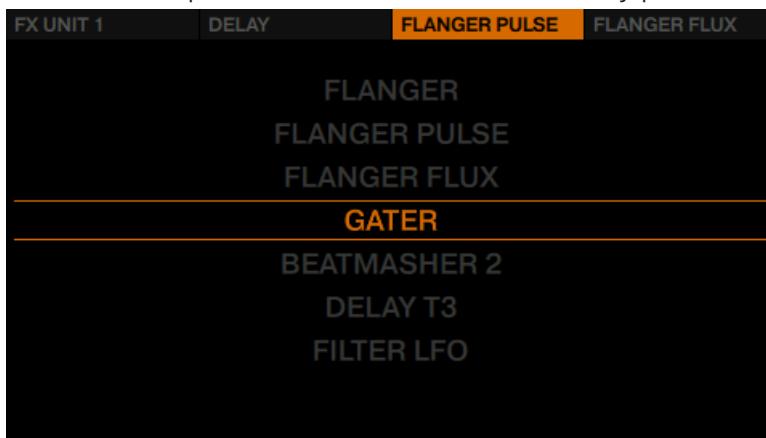
1. Presione **FX SELECT**, en la esquina superior izquierda del D2, para abrir el menú de la unidad de efectos.



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



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



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



3.8.4 Poner una unidad FX en modo individual

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

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

Condiciones previas

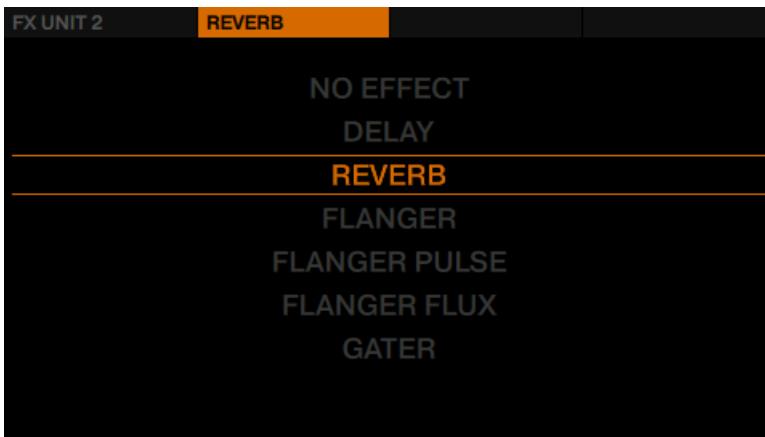
- El D2 controla las cubiertas B y D, y, consecuentemente, la unidad de efectos del D2 controla la unidad FX 2 de TRAKTOR.
- La pista "Techno 2" está cargada en la Cubierta B. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.

Para cargar un efecto individual en la unidad FX 2:

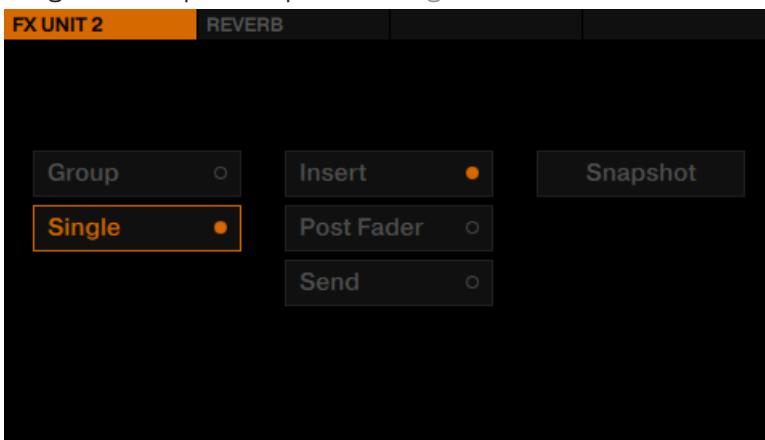
- Presione **FX SELECT**, en la esquina superior derecha del D2.



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



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



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

- Gire **BROWSE** para seleccionar Delay y presione **BROWSE** para cargarlo en la unidad. El menú de la unidad FX 2 se cerrará.



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



El efecto aplicado puede manejarse de la manera siguiente:

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



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



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



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



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



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



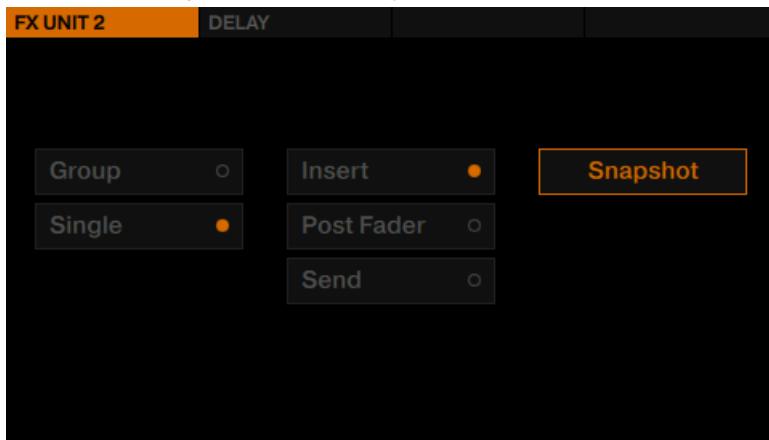
Esta acción restablece los parámetros del efecto en el programa, independientemente de la posición de las perillas FX en el aparato.

3.8.5 Guardar una configuración de efectos (Snapshot)

Una configuración de efectos puede guardarse para su uso posterior:

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

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



4. Presione **BROWSE** para guardar la configuración.

→ La próxima vez que presione el Botón FX 1, cuando tenga este efecto cargado, sus parámetros asumirán los valores de la configuración almacenada

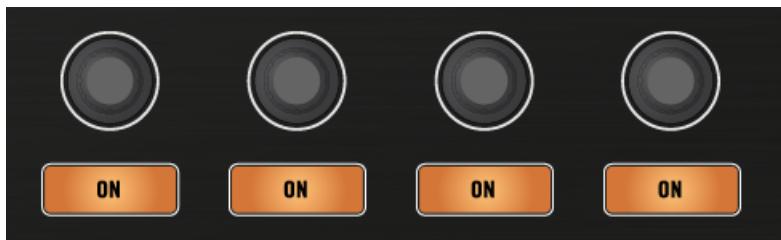
3.8.6 Direcciónamiento FX

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

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

3.9 Modos de implementación de las cubiertas de remezcla

La cubierta de remezcla del D2 permiten implementar el tono, el filtrado y los efectos de manera individual sobre cada sample. Los modos de implementación solo están disponibles en las cubiertas de remezcla. Por defecto, los controles bajo el visualizador ajustan la implementación del filtrado.



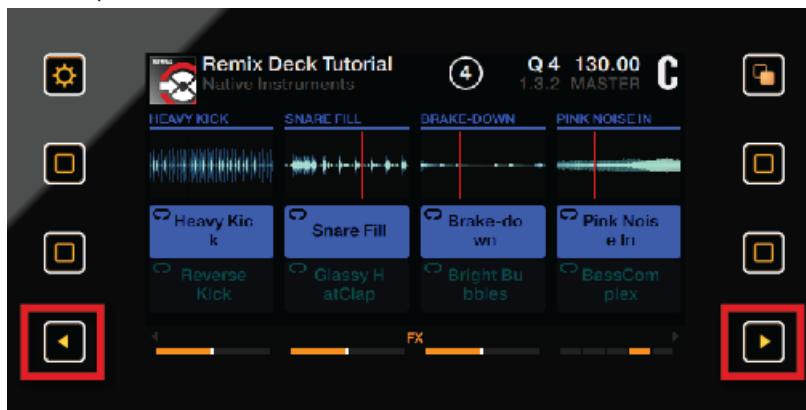
Condiciones previas

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

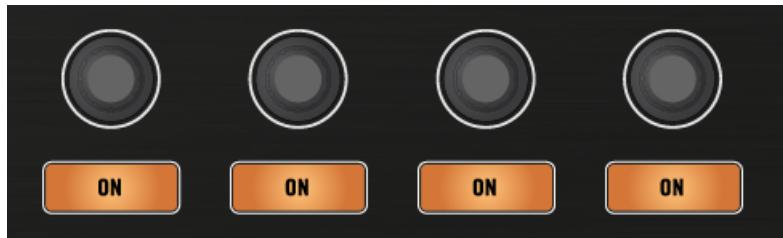
3.9.1 Seleccionar y aplicar un modo de implementación

Para seleccionar la implementación del envío a efectos en la Cubierta C:

1. Ponga el foco de selección en la Cubierta C.
2. Presione los pads 2, 3 y 4 para accionar los samples respectivos.
3. Presione el botón de implementación izquierdo hasta que en la parte inferior del visualizador aparezca FX SEND.



- Presione los botones de **ON** para activar o desactivar el envío a efectos de cada uno de los nichos. Gire las perillas de implementación para controlar mezcla entre señal procesada y sin procesar



Todos los modos de implementación pueden ser activados simultáneamente. Pase de un modo a otro para ver cuáles se encuentran activos.

3.9.2 Modo de implementación del tono

Cuando la implementación del tono está habilitada:

- Toque una de las perillas de implementación para abrir los parámetros del tono (PITCH) en el visualizador.



2. Gire una perilla de implementación en sentido horario para subir el tono del sample respectivo y gire en sentido antihorario para bajarlo.

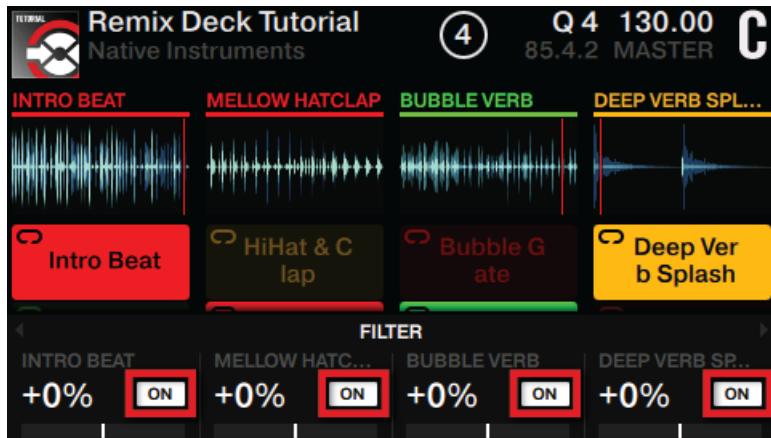


- Además de percibir el cambio de sonido producido, el valor correspondiente aparecerá mostrado en el visualizador.

3.9.3 Modo de implementación del filtro

Cuando la implementación del filtro está habilitada:

- Toque una de las perillas de implementación para abrir los parámetros del filtro (FILTER) en el visualizador.



- Gire una perilla de implementación en sentido horario para aplicar un filtro pasoalto al sample en ejecución. Gire la perilla en sentido antihorario para aplicar un filtro pasobajo.



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

3.9.4 Modo de implementación del envío a efectos

La implementación del envío a efectos permite enviar individualmente la señal de los nichos de remezcla hacia la unidad FX asignada. En este caso, la Cubierta C está asignada a la unidad FX 2, cargada con una reverberación. Al habilitar los botones de **ON** en este modo, podrá percibirse el efecto de la unidad FX 2.

Cuando la implementación del envío a efectos está habilitada:

1. Toque una de las perillas de implementación para abrir los parámetros del envío (FX SEND) en el visualizador.



- Gire las perillas de implementación en sentido horario para aumentar la cantidad de señal enviada y gire en sentido antihorario para reducirla.



- Podrá percibir como la reverberación se aplica sobre los nichos de remezcla. El nicho 1 muestra un valor de 25%, lo cual significa que se está escuchando un 75% de la señal pura y un 25% de reverberación

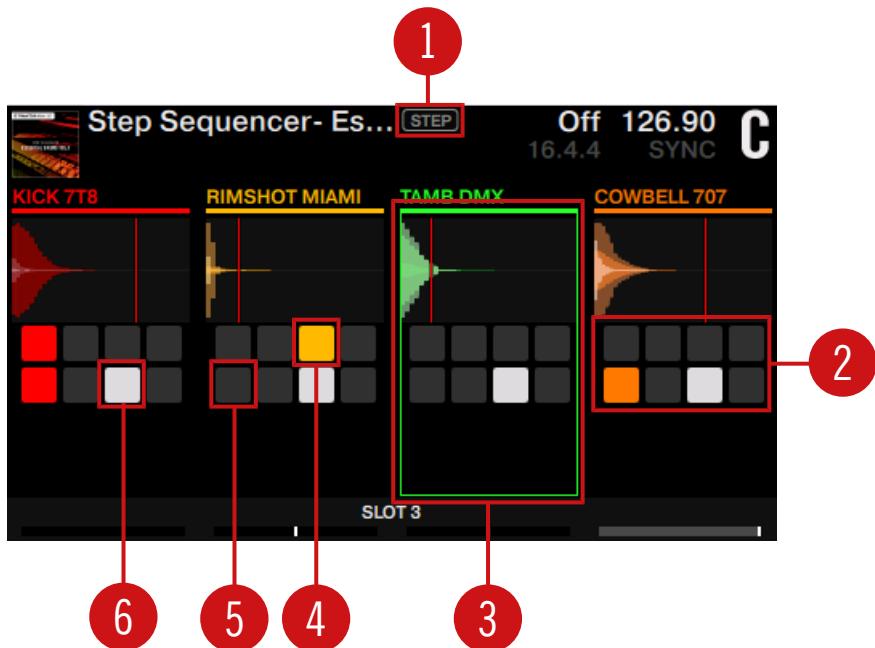
3.10 Empleo del modo de secuenciación en las cubiertas de remezcla

Este apartado describe el empleo del modo de secuenciación en TRAKTOR KONTROL D2.

El modo de secuenciación es una función específica de las cubiertas de remezcla y permite programar una pauta musical para que sea ejecutada por el sample del nicho en foco. Los pasos de la secuencia pueden variar entre uno y dieciséis. Por defecto, la secuencia se compone de ocho pasos. El secuenciador de pasos funciona mejor con samples directos; por ejemplo, sonidos de bombo, redoblante, platillo, efectos, etc. También es posible emplearlo con bucles, pero los resultados obtenidos pueden ser menos satisfactorios.

El modo de secuenciación en el visualizador

Cuando el modo de secuenciación está activado, el visualizador del controlador TRAKTOR KONTROL D2 muestra el siguiente aspecto:



El modo de secuenciación en el visualizador.

- (1) El rótulo de **STEP** aparece junto al nombre del juego de remezclas para indicar que el modo de secuenciación está activado.
- (2) Cada columna muestra la onda del sample seleccionado y una cuadrícula con la cantidad de pasos que componen la secuencia.
- (3) Un marco rectangular alrededor de la onda del sample y la cuadrícula indican el sample en foco.
- (4) Un cuadro de color representa un paso puesto en la secuencia.
- (5) Un cuadro gris desactivado representa un paso vacío.
- (6) Un cuadro blanco representa la posición de la reproducción en la secuencia.

Comportamiento de los pads

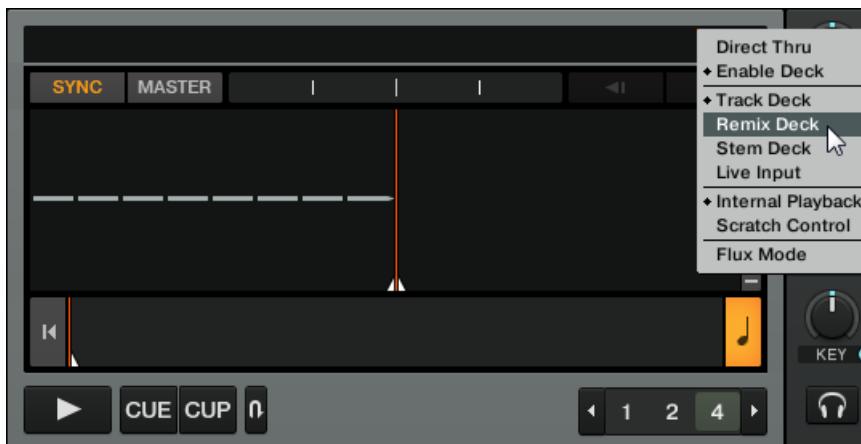
El funcionamiento de los pads es consecuente con la imagen del visualizador:

- Cada uno de los ocho pads representa un paso de la secuencia.
- Un pad semieñecendido, con el color del sample respectivo, indica que el paso no está puesto en la secuencia.
- Un pad completamente encendido, con el color del sample respectivo, indica que el paso forma parte de la secuencia.
- Un pad apagado indica que el paso no se encuentra disponible. Por ejemplo, en una secuencia de siete pasos, el octavo pad aparece apagado.
- Un pad encendido de color blanco indica la posición de la reproducción en la secuencia.

3.10.1 Activar el modo de secuenciación

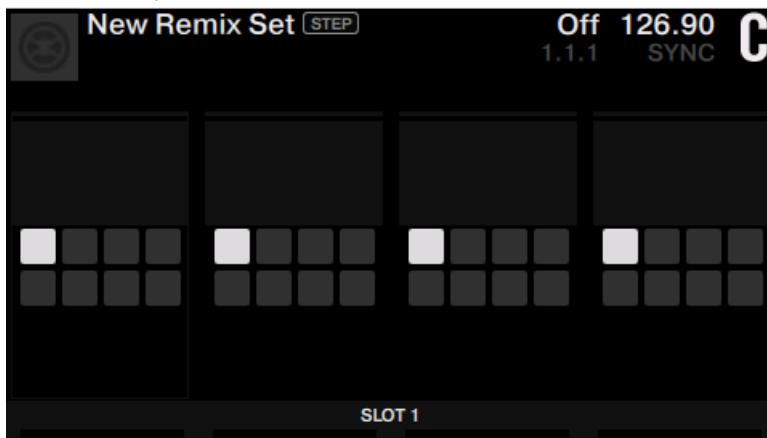
Para activar el modo de secuenciación, es necesario llevar a cabo las acciones siguientes:

1. En el programa TRAKTOR, asigne una cubierta como cubierta de remezcla. Por ejemplo, la Cubierta C como [Remix Deck](#).



- ⇒ La cubierta pasa a funcionar como una cubierta de remezcla y contiene un juego de remezclas vacío.
2. En el controlador TRAKTOR KONTROL D2 ponga el foco sobre dicha cubierta.
 3. Presione **SHIFT+REMIX** para activar el modo de secuenciación.

- ⇒ La cubierta pasará al modo de secuenciación.

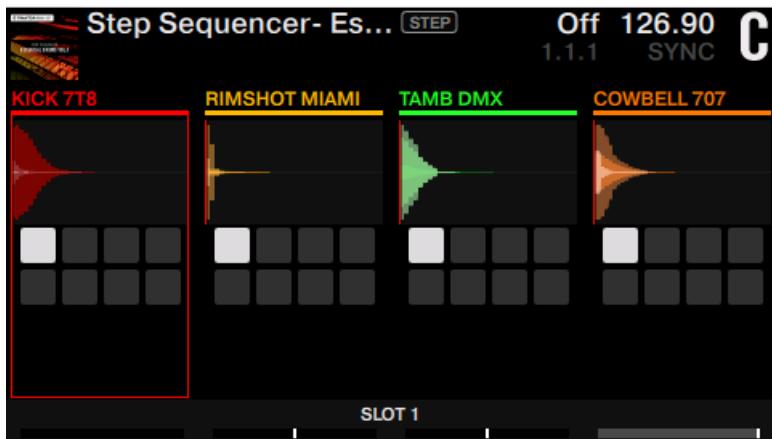


4. Cargue un juego de remezclas o llene las celdillas con los samples de su elección.

... > TRACK COLLECTION > ALL REMIXSETS > STEP SEQU... UMS VOL.1 C		
	Step Sequencer- Essentials	120 n.a.
	Kick 7T8	126 n.a.
	Kick DMX	126 n.a.
	Kick 707 1	126 n.a.
	Kick 707 2	126 n.a.
	Kick LinnDrum 1	126 n.a.
	Kick LinnDrum 2	126 n.a.
SORT BY #		PREVIEW

5. Inicie la ejecución de la cubierta.

- El secuenciador de pasos está listo para ser utilizado.

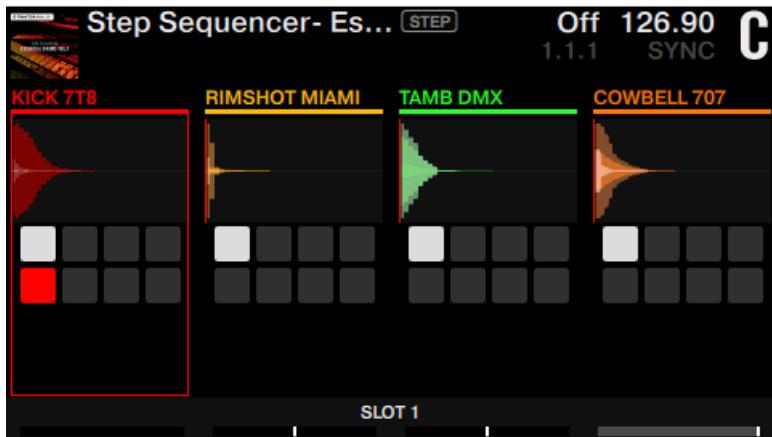


3.10.2 Manejar el secuenciador de pasos

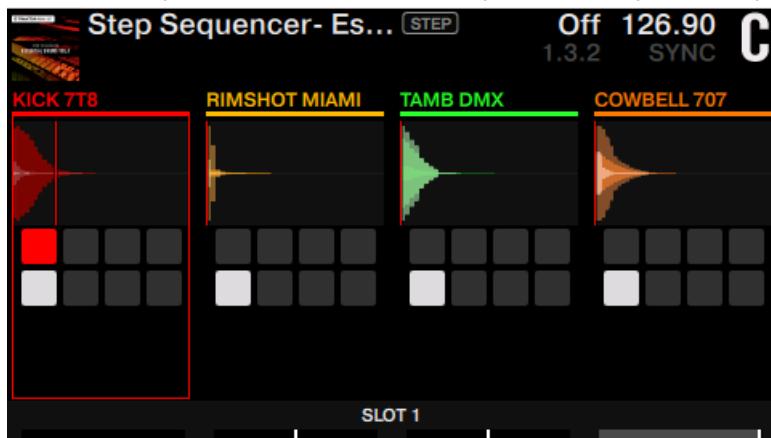
Cuando el modo de secuenciación está activado, el controlador TRAKTOR KONTROL D2 puede llevar a cabo las acciones siguientes:

Poner o sacar pasos

1. Presione un pad para poner el paso respectivo en la secuencia.



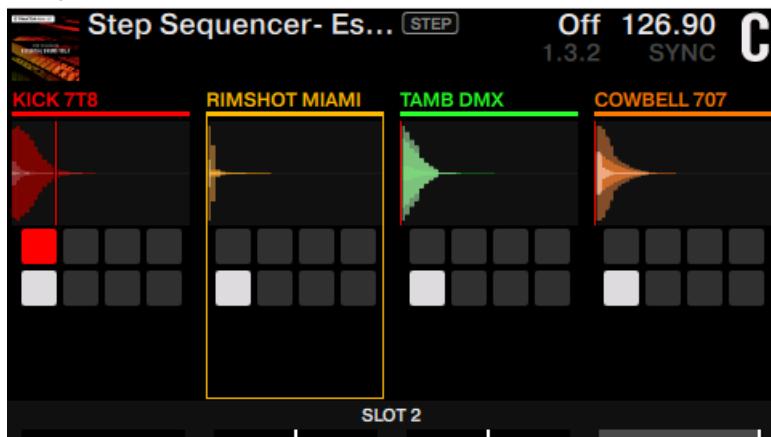
- ⇒ Cuando la reproducción alcanza dicho paso, el sample correspondiente se ejecutará.



- Presione nuevamente el pad para sacar el paso de la secuencia.

Enfocar los samples

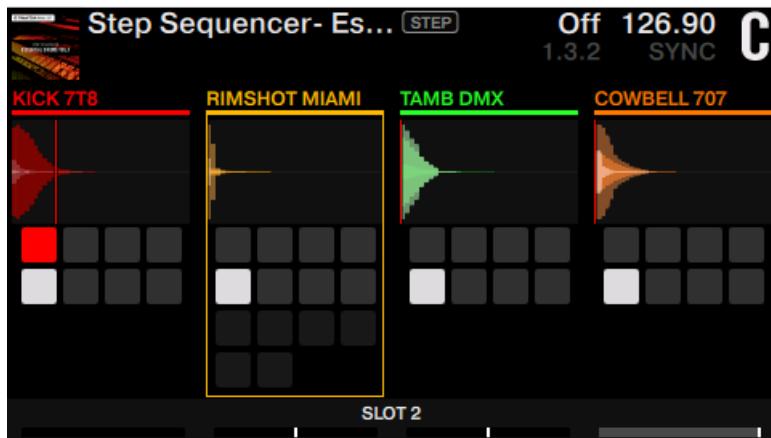
- Presione los botones de implementación, situados bajo el visualizador, para pasar de un sample a otro.



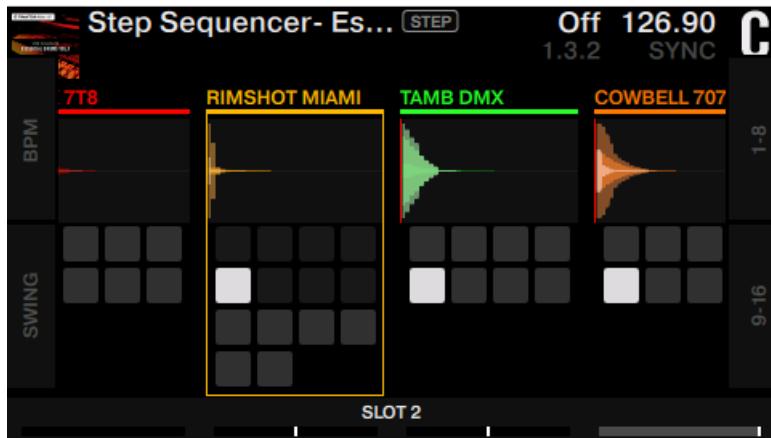
- También, puede presionar SHIFT + Pad 1 a 4 para enfocar el sample respectivo.
 - El color de los pads cambia según el color del sample seleccionado.

Definir la cantidad de pasos

1. Gire la perilla de bucleo para aumentar o disminuir el número de pasos de la secuencia.



2. Si establece una cantidad mayor que ocho pasos, presione los botones 3 y 4 de visualización para recorrer la fila de pasos inferior y superior.

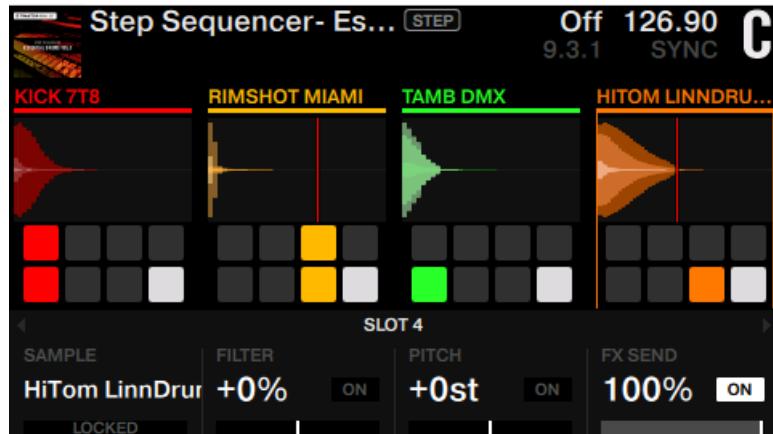


Eliminar todos los pasos de un sample

- Presione SHIFT + EDIT para eliminar todos los pasos de la secuencia del sample seleccionado.

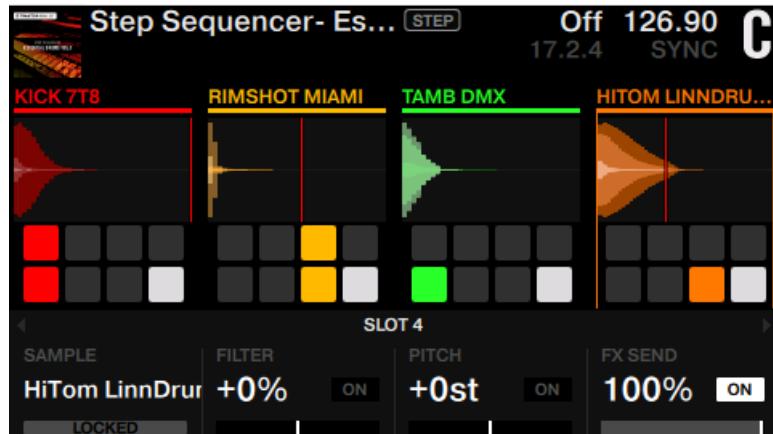
Seleccionar otro sample de la columna

- Gire la Perilla 1 de implementación para seleccionar otro sample residente en la misma columna del juego de remezclas.



⇒ Los pads cambiarán su color según el color del nuevo sample. Si no hay ningún otro sample, al girar la perilla no pasará nada.

- Para evitar el cambio accidental de samples, presione el Botón ON 1 para fijar el sample.

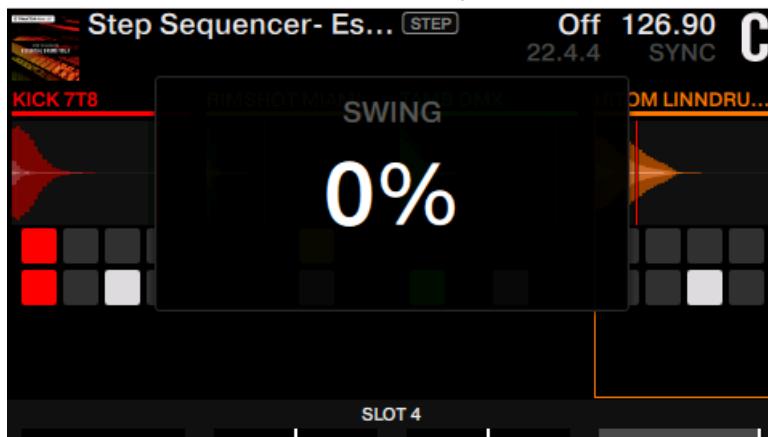


Control del volumen

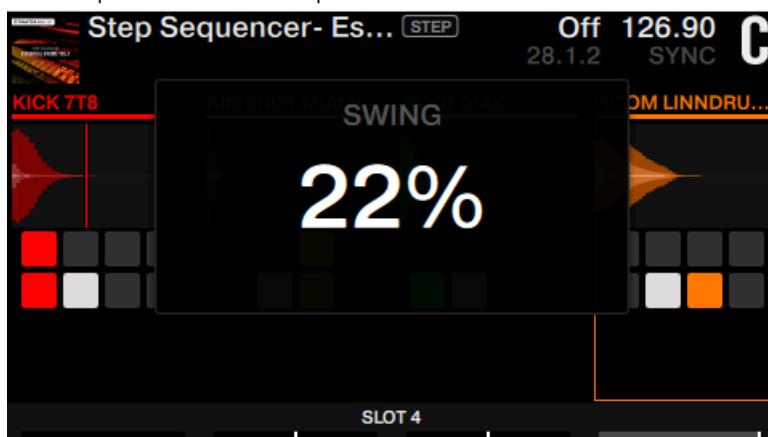
- ▶ Utilice los controles deslizantes de volumen para controlar el volumen del sample correspondiente.

Empleo del SWING

1. Presione el Botón 2 de visualización para acceder al cuadro del SWING.



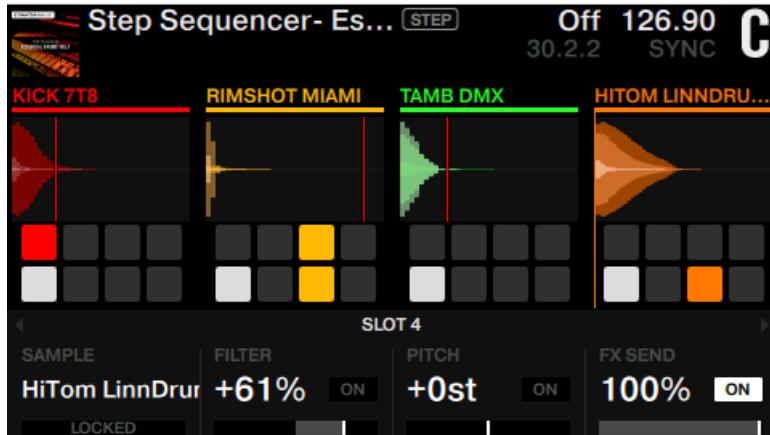
2. Gire la perilla de Browse para aumentar o disminuir la cantidad de SWING.



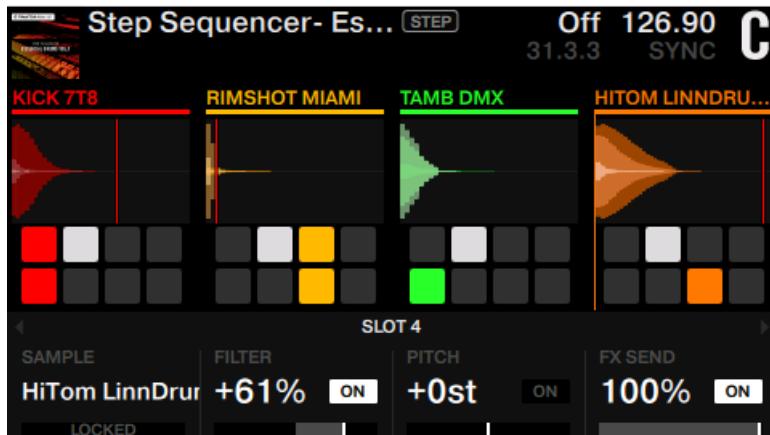
- Presione el Botón 2 de visualización para cerrar el cuadro del SWING.

Aplicar filtrado

- Gire la Perilla 2 de implementación para definir el recorte del filtro.



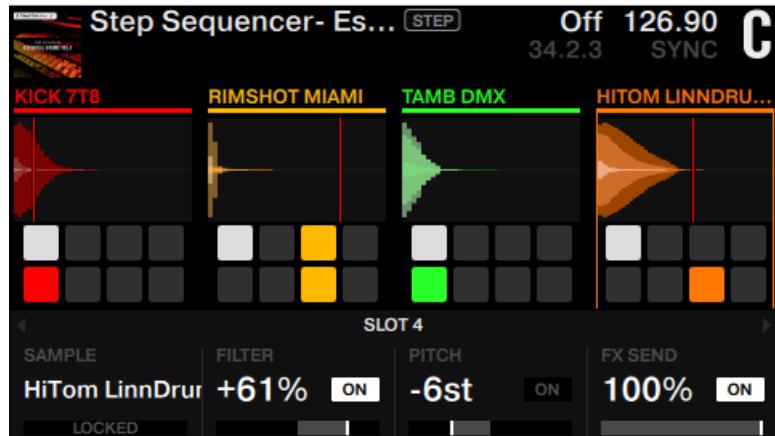
- Presione el Botón ON 2 para activar el filtrado.



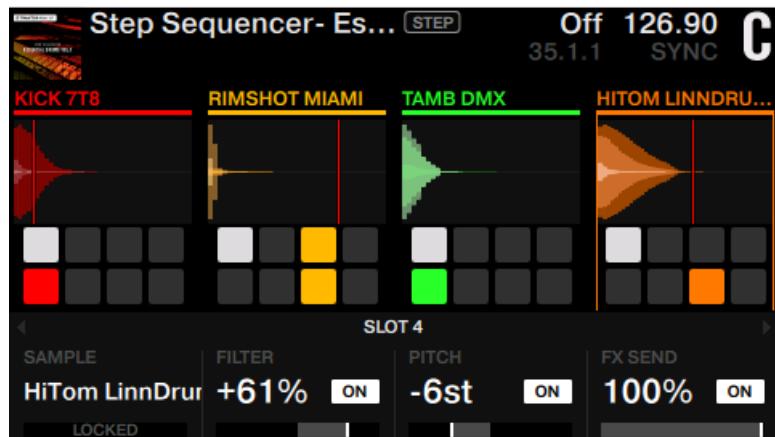
- El filtrado se aplica solamente sobre el sample seleccionado.

Aplicar cambio tonal

- Gire la Perilla 3 de implementación para cambiar el tono.



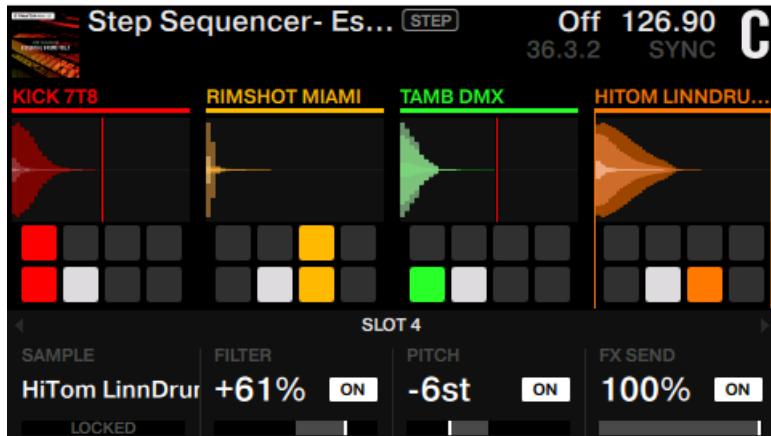
- Presione el Botón ON 3 para activar el cambio tonal.



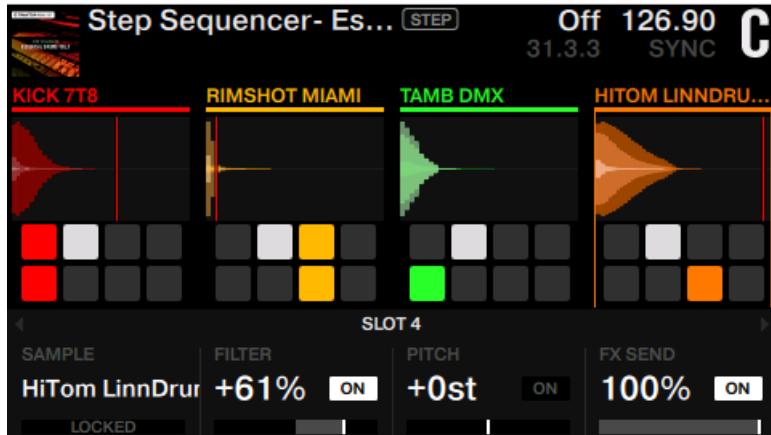
- El cambio tonal se aplica solamente sobre el sample seleccionado.

Aplicar efectos de envío

- Gire la Perilla 4 de implementación para ajustar el efecto aplicado desde una unidad FX.



- Presione el Botón ON 4 para activar el efecto.



→ El efecto se aplica solamente sobre el sample seleccionado.

3.11 Mezcla de archivos stem en cubiertas de subpistas

En este instructivo vamos a aprender a cargar y ejecutar un archivo de subpistas (denominado archivo stem) y a tocarlo desde una cubierta de subpistas (Stem Deck).

Los archivos stem permiten manejar de manera independiente cuatro componentes musicales distintos de una pista. Estas cuatro "subpistas" pueden modificarse individualmente para crear, de manera espontánea, distintas instrumentaciones, remezclas o refritos. Las transiciones pueden realizarse de una subpista a otra y la aplicación de efectos o la ecualización puede especificarse sobre alguna subpista en particular, en lugar de la pista entera. Las posibilidades creativas son enormes. Por ejemplo, haga la prueba de intercambiar distintos elementos entre dos cubiertas, mezclando solamente la parte cantada de una con el ritmo de la otra. ¡Utilice el D2 en combinación con TRAKTOR para llevar la mezcla musical a niveles más profundos!

Archivos stem

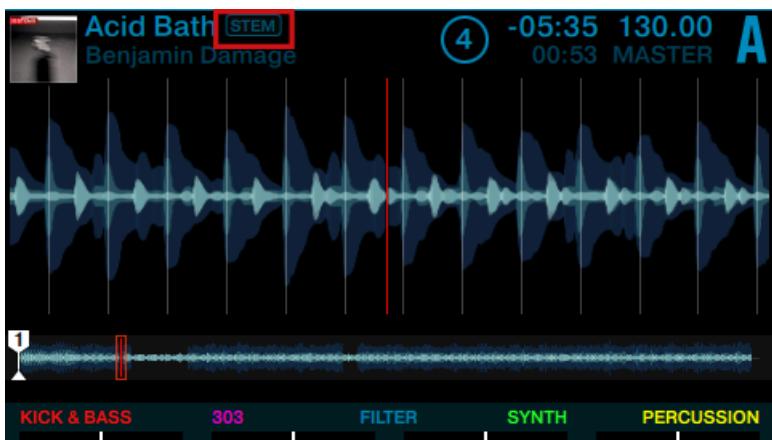
Básicamente, un archivo stem es una pista en formato .stem.mp4, compuesta por cuatro subpistas de audio. Cada subpista representa una parte diferente (por ejemplo: tambores, percusión, sintes y voces) de la pista entera. Por defecto, al ejecutar un archivo stem en TRAKTOR, las cuatro subpistas se pondrán en marcha y como resultado se escuchará la pista de manera integral.



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 de subpistas. No es posible cargar y tocar un archivo stem antes de haber sido analizado. Para más información sobre el análisis de pistas y archivos stem, consulte el manual de TRAKTOR.

La cubierta de subpistas stem (Stem Deck)

En el visualizador de TRAKTOR KONTROL D2, una cubierta de subpistas (Stem Deck) presenta el mismo aspecto que el de una cubierta pistas convencional pero aparece identificada mediante la palabra STEM. Por su parte, los títulos de las subpistas aparecen visibles en la parte inferior, en la ventana de implementación.



Cubierta de subpistas stem en el D2.

3.11.1 Cargar y ejecutar un archivo stem

Condiciones previas

Vamos a suponer que los archivos stem ya fueron importados y analizados, y que TRAKTOR KONTROL D2 se encuentra en la situación siguiente:

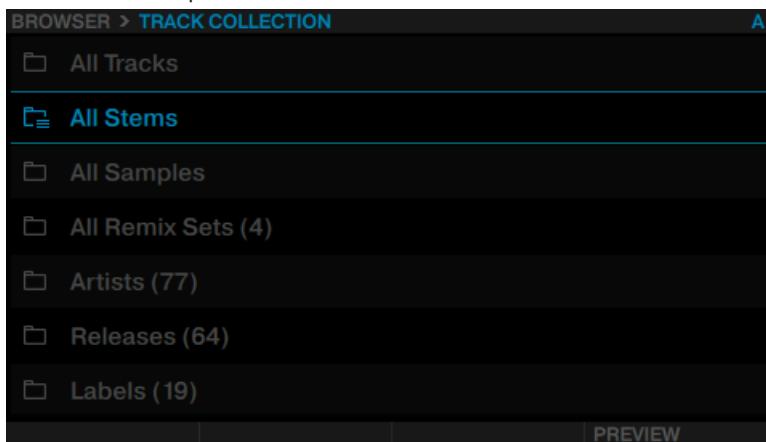
- La Cubierta A está detenida y en foco.
- En la cubierta, los cuatro deslizantes de volumen están al máximo.

Cargar un archivo stem

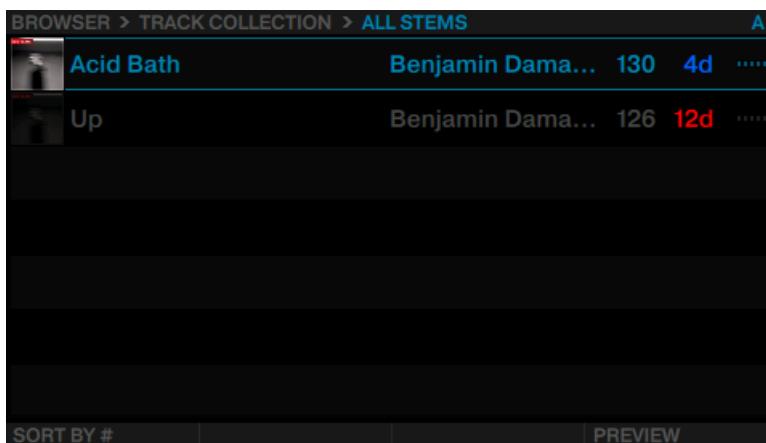
Para cargar una archivo stem en la Cubierta A:

1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.

2. Gire **BROWSE** para recorrer el directorio de TRACK COLLECTION > All Stems >.



3. Seleccione un archivo stem.



4. Presione **BROWSE** otra vez para cargar el archivo stem en la cubierta.



- La cubierta pasará automáticamente a la modalidad de Stem Deck.
- La cubierta pasará automáticamente a la modalidad de Stem Deck y la fila superior de pads reflejará el color de las subpistas.

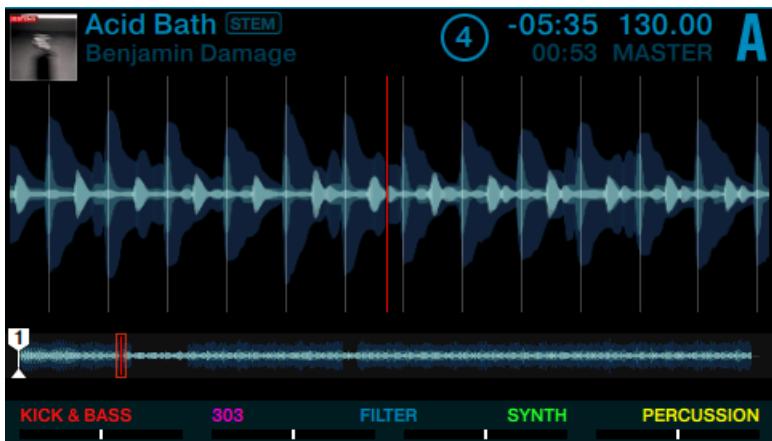
Ejecutar un archivo stem

- ▶ Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
- El archivo stem iniciará su ejecución y la onda correspondiente aparecerá en movimiento sobre el visualizador.

3.11.2 Alternar entre la vista de pistas y la vista de subpistas

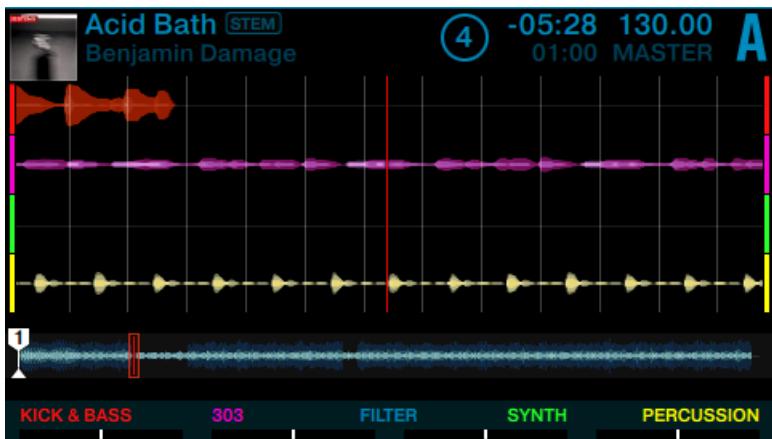
Para poder ver las ondas de las subpistas respectivas, es necesario pasar a la vista de subpistas.

La vista de pistas muestra la onda correspondiente a la pista entera del archivo stem.



La cubierta de subpistas stem en la vista de pistas.

La vista de subpistas, por su parte, muestra las ondas de las cuatro subpistas respectivas.



La cubierta de subpistas stem en la vista de subpistas.

Para cambiar de vista:

1. Mantenga presionado **SHIFT**. Según la vista vigente, el botón de visualización 3 o 4 apagará encendido.



2. Presione el botón sin encender para pasar a la vista respectiva.

3.11.3 Tocar música en las cubiertas stem

Al ejecutar un archivo stem, pueden llevarse a cabo las acciones siguientes:

Ajustar o cortar el volumen de las subpistas

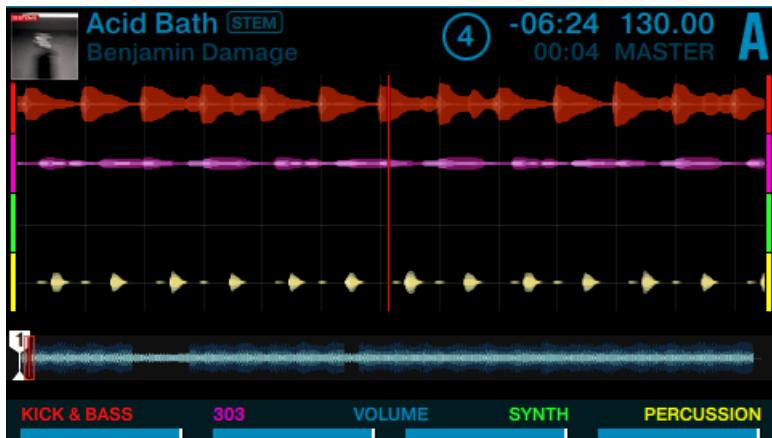
Para ajustar el volumen de alguna parte musical o sacarla momentáneamente del conjunto:

- Mueva el deslizante de volumen respectivo de manera ascendente o descendente.
- Podrá percibir el cambio de volumen de las subpistas o su total eliminación dentro del conjunto.

Ajustar el volumen de las subpistas

Para ajustar el volumen de, por ejemplo, la subpista stem 1:

- Presione los botones de implementación hasta ver aparecer la página del filtrado (VOLUME) en la ventana de implementación.



- Presione el selector stem 1 (el pad más a la izquierda) para seleccionar la subpista 1. El pad brillará de manera intermitente para indicar la selección de la subpista 1.

El margen inferior del visualizador se agrandará y la subpista seleccionada aparecerá subrayada.



3. Gire **BROWSE** para ajustar el volumen de la subpista stem 1.



4. Presione **BROWSE** para restablecer el volumen a su nivel máximo.



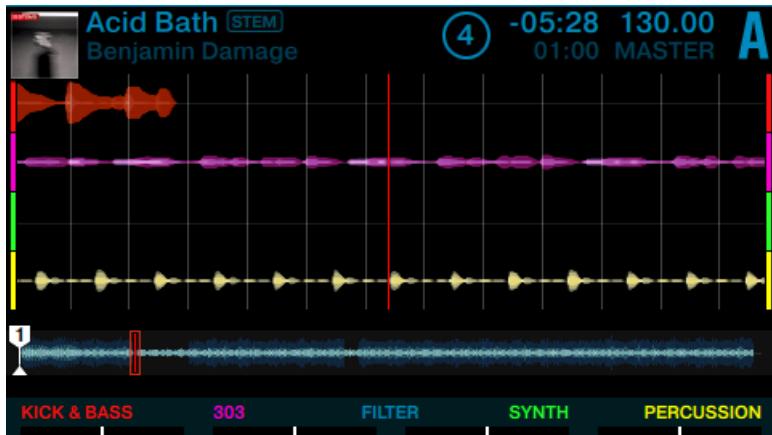
5. Presione el selector stem 1 otra vez para deseleccionar la subpista 1. El pad queda semiencendido y el margen inferior del visualizador minimizado.

Cuando todas las subpistas stem están seleccionadas, es posible ajustar o restablecer el volumen de todas las subpistas de manera simultánea.

Aplicar filtrado a las subpistas

Para aplicar filtrado a las subpistas:

1. Presione los botones de implementación hasta ver aparecer la página del filtrado (FILTER) en la ventana de implementación.



2. Presione los botones de **ON** para activar el filtrado.
3. Gire la perilla de implementación correspondiente para filtrar los graves o agudos de la subpista respectiva.



Aplicar efectos sobre las subpistas

Cualquiera de las subpistas puede ser enviada a la unidad de efectos.

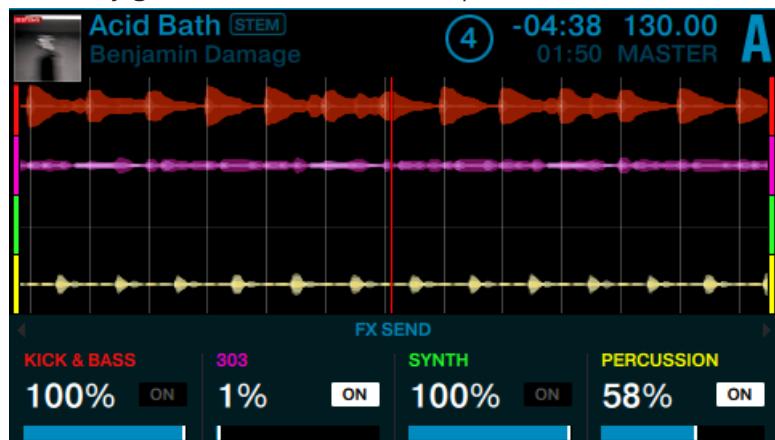
Para aplicar efectos en las subpistas:

1. Asigne la cubierta de subpistas a la unidad de efectos activada.
2. Presione los botones de implementación hasta ver aparecer la página del envío a efectos (FX SEND) en la ventana de implementación.



3. Presione los botones de **ON** para aplicar sobre las subpistas los efectos de la unidad FX activada.

- Gire las perillas de implementación en sentido horario para aumentar la cantidad de señal enviada y gire en sentido antihorario para reducirla.



Información suplementaria sobre el manejo de cubiertas de subpistas

Además de las acciones que acabamos de describir, también es posible poner en práctica lo ya aprendido en instructivos anteriores. Es decir, establecer accesos directos, poner bucleos, usar los modos FREEZE o FLUX, y hacer uso de la tira táctil.



No es posible la captura de samples en archivos stem.

3.11.4 Poner en la mezcla otro archivo stem

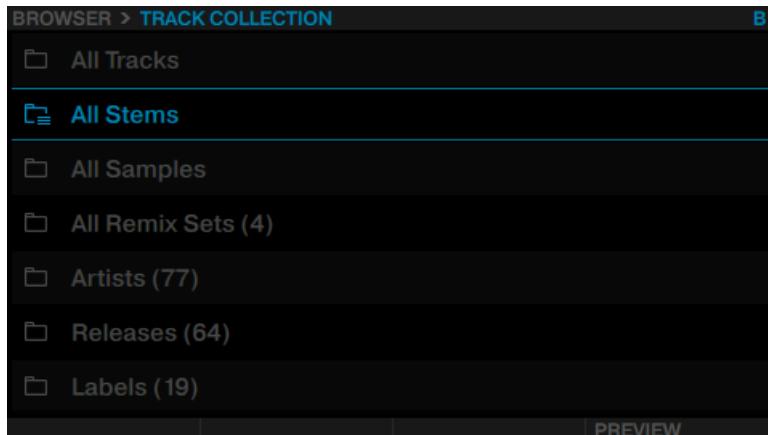
Ahora que ya sabemos el funcionamiento básico de una cubierta de subpistas, vamos a ver la manera de mezclar archivos stem entre las Cubiertas A y B. Para llevar a cabo la mezcla de manera cómoda, aconsejamos emplear un segundo controlador TRAKTOR KONTROL D2. Si usa solamente un aparato, deberá emplear el interruptor de posición para pasar de una cubierta a otra.

3.11.4.1 Cargar un archivo stem en la Cubierta B

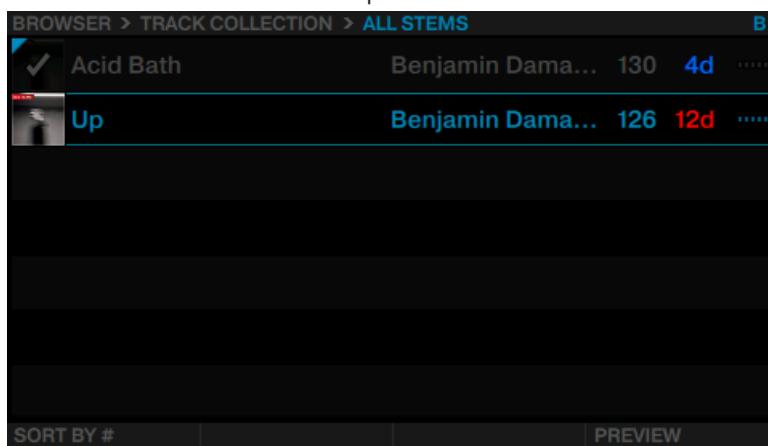
Vamos a suponer que usted está empleando un segundo controlador TRAKTOR KONTROL D2.

Para cargar un archivo de subpistas en la Cubierta B:

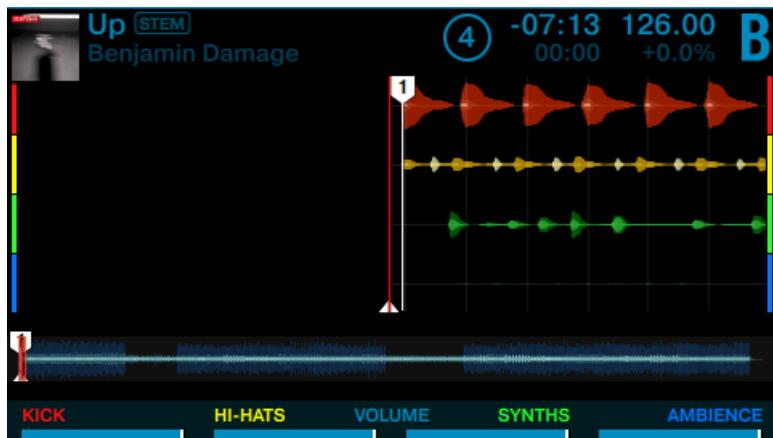
1. Presione **BROWSE** para abrir el buscador.
2. Gire **BROWSE** para recorrer el directorio de **TRACK COLLECTION > All Stems >**.



3. Seleccione un archivo de subpistas.



- Presione **BROWSE** otra vez para cargar el archivo de subpistas en la cubierta. La modalidad de la cubierta pasará a Stem Deck y la función de sincronización (**SYNC**) quedará activada de manera automática.



- Presione **PLAY** para iniciar la ejecución.
 - El archivo stem de la Cubierta B se ejecutará en sincronía con el archivo stem de la Cubierta A.

Ponga todos los deslizantes de volumen a mínimo para que el archivo stem de la Cubierta B no genere ningún sonido.

3.11.4.2 Combinar sonidos de cubiertas diferentes

Procederemos ahora a la mezcla de los archivos stem ejecutados por las Cubiertas A y B. Vamos a dar por sentado que las subpistas de los archivos stem seleccionados están empleando el mismo esquema de nombres y colores; es decir, subpista 1 para tambores, subpista 2 para bajos, subpista 3 para melodía y subpista 4 para voces.

Combinar sonidos

Para combinar los sonidos del archivo stem de la Cubierta A con los sonidos del archivo stem de la Cubierta B:

- En la cubierta derecha, suba los deslizantes de volumen hasta el máximo, uno por uno. Las subpistas de ambos archivos deberían sonar de forma conjunta en la mezcla.

2. Baje y suba los deslizantes de volumen de ambas cubiertas para combinar a gusto los sonidos de ambos archivos.
3. En la cubierta izquierda, baje los deslizantes de volumen hasta el mínimo. Ahora, sola pondrá escucharse los sonidos generados por la Cubierta B.

3.12 Trabajar con retículas rítmicas

TRAKTOR reconoce de manera precisa el valor de BPM (pulsos por minuto) de una pista y establece de manera conforme una retícula rítmica. Algunas pistas, sin embargo, necesitan ser corregidas manualmente (p. ej., pistas de ritmo complejo o provenientes de grabaciones de cinta o de vinilos en mal estado). El D2 brinda las herramientas necesarias para efectuar este tipo de correcciones.

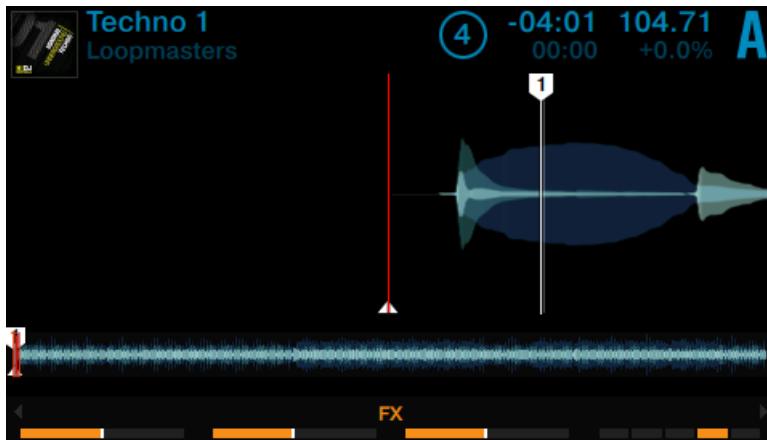
3.12.1 Verificar la retícula rítmica

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

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

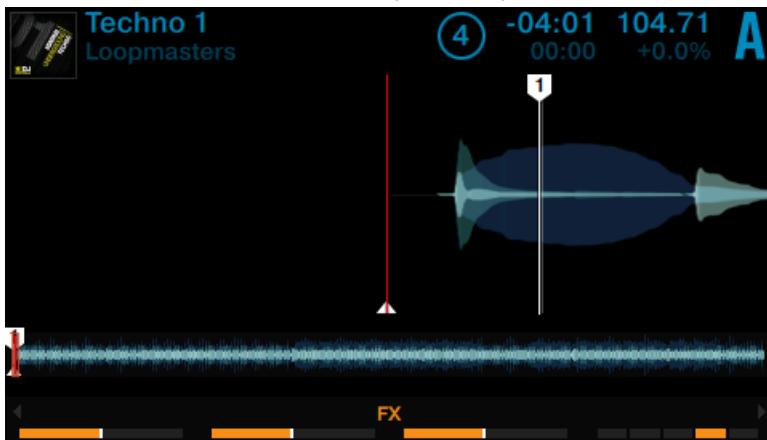


- Presione el Botón 3 de visualización para agrandar la onda y obtener una vista más precisa.



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

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



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

3.12.2 Corregir manualmente una retícula rítmica

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

Habilitar la corrección de la retícula

Para habilitar el modo de la retícula:

1. Presione **EDIT**.



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



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

En el visualizador, se podrá observar un bucle de cuatro tiempos, basado en el valor de pulsos por minuto detectado y que servirá como referencia para el ajuste manual de la retícula. Mientras la pista se ejecuta, un puntero blanco de color blanco recorre el bucle para indicar la posición relativa de la sincronización. En segundo plano, la pista entera se ejecuta y el lector rojo atraviesa la onda representada debajo del bucle.

Acciones de edición

Con la pista en ejecución y el modo de la retícula habilitado:

- Gire la Perilla de implementación 1 (OFFSET) para desplazar la onda por debajo de la retícula. Alinee el primer marcador con la primera cresta de la onda del bucle.
- Gire la Perilla de implementación 2 (BPM) para corregir el valor de pulsos por minuto detectado. Trate de alinear el segundo, tercero y cuarto tiempo (en la mayoría de los casos indicado por crestas más grandes) con el segundo, tercero y cuarto marcador.



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



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

Acciones de edición

Con la pista en ejecución y el modo de la retícula habilitado:

- Presione los botones de implementación para seleccionar las opciones de OFFSET, BPM, FINE o SCAN en el margen inferior del visualizador.
- Al seleccionar OFFSET y girar la perilla de LOOP, la onda completa podrá desplazarse bajo la retícula. Alinee el primer marcador con la primera cresta de la onda del bucle.

- Al seleccionar BPM y girar la perilla de LOOP, el valor de BPM puede corregirse de manera general. Trate de alinear el segundo, tercero y cuarto tiempo (en la mayoría de los casos indicado por crestas más grandes) con el segundo, tercero y cuarto marcador.



- Al seleccionar FINE y girar LOOP, la corrección de BPM se puede llevar a cabo de manera detallada.



- Al seleccionar SCAN y girar LOOP, se puede recorrer la pista en su totalidad. Verifique que la retícula se mantenga alineada a lo largo de toda la pista.

Ajuste proporcional

ahora, las perillas de implementación 3 y 4 (BPM) realizan sus ajustes teniendo en cuenta la posición observada en la retícula, de manera que las correcciones efectuadas lejos del marcador no provoquen un cambio abrupto en la representación de la onda. Por ejemplo, si trabaja cerca del marcador del principio de la pista y cambia el tempo de la retícula, la representación de la onda, bajo la retícula, se desplazará según una cierta cantidad. Luego, al revisar el resto de la pista para ajustar el tempo, la onda guardará la misma proporción al desplazarse, permitiendo un ajuste preciso a lo largo de toda la pista.

Alejar o acercar la imagen de la retícula

La retícula puede agrandarse o achicarse para permitir un ajuste más cómodo y preciso. Para ingresar al zum de la retícula:

1. Presione el botón **ON** 1 para agrandar el primer pulso.



2. Gire las perillas de implementación 3 y 4 para ajustar la retícula.
3. Vuelva a presionar el botón **ON** 1 para abandonar el zum de la retícula.

3.12.3 Acciones adicionales

Marcar el tempo manualmente

El tempo de una pista puede ingresarse de manera manual:

- ▶ Presione el Botón 3 de visualización (TAP) cuatro veces de manera sincronizada con la reproducción.



- El tempo se calculará de manera acorde y la retícula rítmica asumirá dicho valor.

Tick (retícula audible)

Tick trabaja a manera de metrónomo, brindando un tac audible como referencia. El sonido del tac y los pulsos de la pista deberán quedar alineados para establecer una retícula perfecta.



El sonido de Tick solo puede escucharse a través de los auriculares (CUE).

- ▶ Presione el Botón 2 de visualización para habilitar el Tick.



- El sonido podrá escucharse a través de los auriculares.

Restablecer las modificaciones

Si las correcciones efectuadas no producen el resultado deseado, las modificaciones pueden anularse.

- ▶ Presione el Botón 4 de visualización (RST).



- Las modificaciones serán anuladas y se restablecerán los valores detectados automáticamente.

Proteger una retícula rítmica

Cuando la retícula rítmica esté perfectamente alineada con el ritmo de la pista:

- ▶ Presione el Botón 1 de visualización (LOCK).



- Todas las funciones del panel de la retícula quedarán desactivadas.

El tempo registrado (BPM) quedará bloqueado y no podrá ser modificado hasta que LOCK se pulse otra vez. Todas las pistas con una retícula protegida aparecerán con un **candado** en el buscador.

4 **Detalle del aparato**

Este capítulo detalla los elementos que componen el D2 y explica su funcionamiento con el programa TRAKTOR. Se brindará también un panorama de las áreas principales de la interfaz de usuario y una relación completa de los botones, perillas, deslizantes y visualizador del aparato.

4.1 **Panorama del controlador**

Esta sección describe las distintas áreas del controlador.



Panel superior del D2.

El panel superior del TRAKTOR KONTROL D2 presenta dos áreas principales:

- (1) **Cubierta:** la cubierta es lugar donde se ejecutan la pistas, los archivos stem y los samples. Véase [14.2, La cubierta](#) para más información al respecto.
- (2) **Unidad FX:** los efectos en la música incrementan grandemente la variedad musical de una mezcla. A tal fin, TRAKTOR brinda una gran selección de efectos de gran calidad. Estos efectos son manejados por las unidades FX. Para más información al respecto, véase [14.3, Unidades FX](#).

4.2 La cubierta

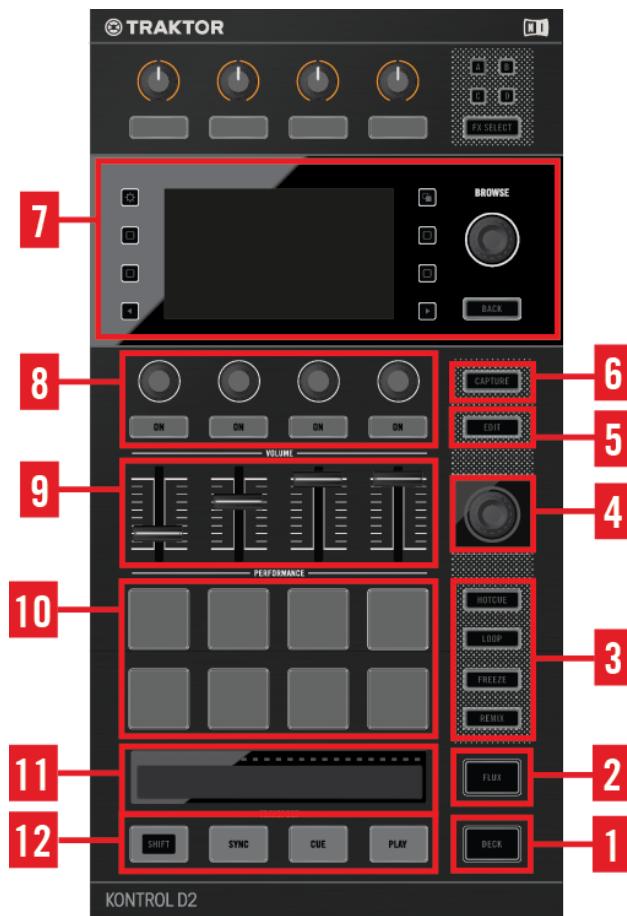
El D2 presenta una cubierta que brinda control total sobre las cubiertas del programa TRAKTOR. Las cubiertas de TRAKTOR trabajan siempre bajo un modo de cubierta específico; es decir, como cubiertas de pistas (Track Deck), de subpistas stem (Stem Deck) o como cubiertas de remezcla (Remix Deck).

Dado que las cubiertas izquierda y derecha son exactamente iguales, vamos a tomar como modelo la cubierta izquierda. Todas las explicaciones dadas se aplican por igual a la cubierta derecha.

La cubierta izquierda controla las Cubiertas A y C de TRAKTOR. El control puede enfocarse tanto sobre la cubierta primaria (A) como sobre la cubierta secundaria (C). La posición de las cubiertas sobre el D2 es coherente con la disposición de las cubiertas de TRAKTOR:

- La cubierta izquierda controla las cubiertas de TRAKTOR A (ubicada arriba) y C (ubicada debajo).
- La cubierta derecha controla las cubiertas de TRAKTOR B (ubicada arriba) y D(ubicada debajo).

Para una información detallada sobre los elementos que componen una cubierta consulte la ilustración y tabla que a continuación se presenta.



Elementos constitutivos de la cubierta

(1) Botón DECK: El botón de **DECK** permite seleccionar la cubierta primaria o la cubierta secundaria. Consulte el apartado [14.2.1, DECK \(botón\)](#) para más detalles.

(2) Botón FLUX: el botón de **FLUX** habilita el modo Flux de la cubierta en foco. Véase [14.2.2, Botón FLUX](#) para más información al respecto.

(3) Botones de modo: una cubierta puede funcionar bajo distintas modalidades de trabajo, seleccionables por medio de estos botones. Véase [14.2.3, Botones de modo](#) para más detalles al respecto.

(4) Perilla de bucleo: la perilla de bucleo es un transductor que controla las funciones de bucleo y sirve también para especificar otros ajustes. Consulte el apartado [14.2.4, Perilla de bucleo](#) para más detalles.

(5) Botón EDIT: el botón de **EDIT** abre el modo de la retícula, el cual permite ajustar la retícula rítmica de una pista. Consulte el apartado [14.2.5, Botón EDIT](#) para más detalles.

(6) Botón CAPTURE: el botón de **CAPTURE** abre la ventana de captura (**CAPTURE**) y permite seleccionar rápidamente la fuente de extracción de una cubierta de remezcla.

Consulte el apartado [14.2.6, Botón CAPTURE](#) para más detalles.

(7) Área del visualizador: el visualizador muestra la información de las cubiertas de TRAKTOR y ofrece controles de visualización y, también, controles de búsqueda (**BROWSE**). Consulte el apartado [14.2.7, Área del visualizador y sus controles](#) para más detalles.

(8) Controles de implementación: estas perillas y botones ajustan los nichos de una cubierta de remezcla y, también, las sub pistas de una cubierta stem. véase [14.2.8, Controles de implementación](#) para una información detallada.

(9) Deslizantes de volumen: la cubierta proporciona cuatro controles deslizantes de volumen para mezclar las señales de los nichos de una cubierta de remezcla, así como también las sub pistas de una cubierta stem. Véase [14.2.9, Volumen de los nichos de remezcla](#) para más detalles.

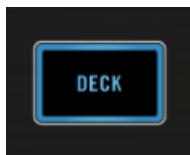
(10) Pads: la cubierta dispone de un juego de ocho pads, cuya función dependerá del modo seleccionado con los botones de modo. Véase [14.2.10, Pads](#) para más información.

(11) Tira táctil: la tira táctil reproduce la función de las ruedas de desplazamiento de los controladores DJ. Véase [14.2.11, Tira táctil](#) para más información.

(12) Controles de TRANSPORT: la sección de **TRANSPORT** contiene los controles de la reproducción. También presenta el botón de **SHIFT**, con el cual se accede a las funciones secundarias de otros controles. Véase [14.2.12, Controles de la ejecución](#) para más información.

4.2.1 DECK (botón)

El botón de **DECK** permite seleccionar la cubierta primaria o la cubierta secundaria.

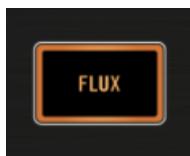


El botón de DECK

El botón de **DECK** se enciende de color azul cuando se pone el foco de selección sobre una cubierta primaria (A o B); y se enciende de blanco cuando el foco está sobre una cubierta secundaria (C o D).

4.2.2 Botón FLUX

El botón **FLUX** del D2 habilita el modo Flux de la cubierta en foco.



El botón de FLUX

Modo Flux

El modo **FLUX** permite crear un segundo lector para que la ejecución siga, en segundo plano, su curso normal. De esta manera, la pista sigue su curso independientemente de las acciones realizadas en primer plano (bucleos, saltos rítmicos, etc.).

4.2.3 Botones de modo

Junto a los pads, aparecen cuatro botones que permiten acceder, respectivamente, a los modos HOTCUE, LOOP, FREEZE y REMIX. Según el modo seleccionado con estos botones, los pads funcionarán de manera diferente.



Botones de modo

Junto a los pads del D2, aparecen los botones de los modos HOTCUE, FREEZE y REMIX. Según el modo seleccionado con estos botones, los pads funcionarán de manera diferente.

4.2.3.1 Botón HOTCUE

El botón de **HOTCUE** activa el modo de acceso directo. Bajo este modo, los pads se emplean para guardar y accionar los marcadores insertados en una pista. En las Cubiertas A y B el botón se enciende de color azul. En las cubiertas C y D se enciende de color blanco. Es el modo por defecto en cubiertas de pistas y de subpistas stem



Botón de HOTCUE



No es posible trabajar con accesos directos en cubiertas de remezcla. Al poner el foco en una cubierta de remezcla, el botón de HOTCUE se deshabilita.

4.2.3.2 Botón LOOP

El botón de **LOOP** activa el modo del bucleo. En las Cubiertas A y B el botón se enciende de color azul, mientras que en las Cubiertas C y D lo hace color blanco.



Botón de LOOP

En el modo del bucleo, la primera fila de pads adopta el color verde y la segunda fila de pads adopta el color naranja.



Pads en el modo del bucleo

Buclear

- La primera fila de pads (color verde) permiten buclear una sección de la pista. Por defecto, los pads determinan, respectivamente, bucleos fijos de 1/8 de pulso, 1/4 de pulso, 1/2 pulso y 1 pulso.



Las medidas de bucleo del D2 puede cambiarse en las preferencias de TRAKTOR:
Preferences > Traktor Kontrol D2 > Loop Mode Sizes > Loop
Consulte el manual de TRAKTOR para más información.

- Si la cuantificación está habilitada, TRAKTOR bucleará a partir del pulso siguiente.
- Si la cuantificación está desactivada, el bucleo comienza inmediatamente al presionar el pad.



El comportamiento de los pads cambia cuando se activa el modo FLUX. Cuando FLUX está desactivado, el bucle se ejecuta hasta que se vuelva a presionar el pad. Cuando FLUX está habilitado, el bucle se detendrá en cuanto se suelte el pad.

Saltos rítmicos

La segunda fila de pads (color naranja) permite saltar rítmicamente por la pista según distancias predefinidas y de manera sincronizada con el tempo de la pista. Por defecto, los saltos son:

- 1 medida de bucle hacia atrás.
- 1 pulso hacia atrás
- 1 pulso hacia adelante.
- 1 medida de bucle hacia adelante.



La extensión de los saltos rítmicos puede modificarse desde las preferencias del programa TRAKTOR, en: *Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Loop Mode Sizes>Beatjump*.

- Si la cuantificación está activada, TRAKTOR espera la llegada del pulso siguiente para llevar a cabo el salto.
- Si la cuantificación está desactivada, TRAKTOR lleva a cabo el salto inmediatamente al presionar el pad.

4.2.3.3 Botón FREEZE

El botón de **FREEZE** activa el modo estático. En las Cubiertas A y B el botón se enciende de color azul, mientras que en las Cubiertas C y D lo hace color blanco.

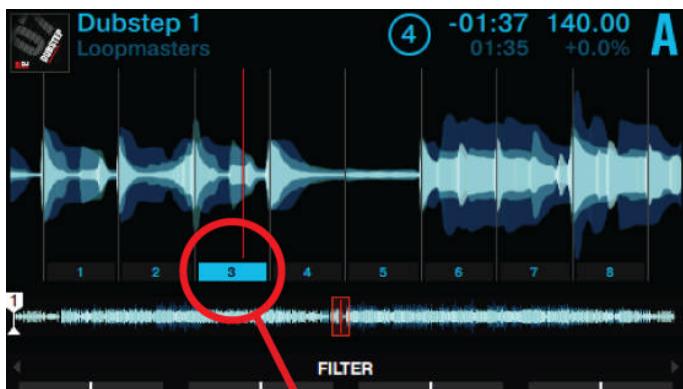


El botón de FREEZE

Modo Freeze

El modo **Freeze** toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida del bucleo; luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Estas secciones o cortes se mapean sobre los pads, los cuales quedarán encendidos de color azul. Al presionar cualquiera de estos pads, la reproducción pasará a la posición del corte en cuestión y desde allí hasta el final de la pista, si ningún otro pad es accionado.

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



Los cortes del modo Freeze en el visualizador

- Ajuste la medida de los cortes presionando **FREEZE** y girando el transductor de bucleo. El tamaño de la onda, en el visualizador, se ajustará de manera correspondiente.



Los cortes pueden medir entre 1/4 de pulso y 4 pulsos.

Bucleo de cortes

El bucleo de cortes es una extensión del modo Freeze. Bajo este modo, presionar el botón de **LOOP** modifica el comportamiento de los pads: al mantener presionado un pad, la reproducción, en vez de seguir hasta el final, volverá a repetir el corte ejecutado. Al presionar nuevamente el botón, el bucleo del corte terminará y la reproducción continuará su normal curso.



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

4.2.3.4 Botón REMIX

El botón de **REMIX** habilita el modo de remezclas y abre la página del juego de remezclas vigente en la cubierta de remezcla correspondiente. Los pads adoptarán los colores de las celdillas respectivas.



El botón de REMIX



El modo de remezclas solo puede habilitarse cuando la cubierta correspondiente está configurada como cubierta de remezcla. De lo contrario, el botón de **REMIX** permanecerá apagado.

En una cubierta de remezcla, el modo de **REMIX** es el modo predeterminado y permite, al presionar un pad, capturar y trasladar porciones de una pista en la celdilla respectiva. Además, el botón de **REMIX** puede emplearse para capturar bucles.



Si la cubierta seleccionada como fuente de captura está vacía, el visualizador del D2 mostrará un mensaje de error (*Error while copying*).

Para más detalles sobre la captura de samples, véase [4.2.6, Botón CAPTURE](#).

4.2.4 Perilla de bucleo

La perilla de bucleo es un transductor dedicado a las funciones de bucleo de las cubiertas de pistas, de subpistas stem y de remezclas. Puede presionarse para activar un bucleo o girarse para ajustar su extensión. También, presenta un anillo luminoso que brilla al activarse un bucle. Cuando el foco está puesto en la Cubierta C o D, el color del anillo es blanco.



El transductor de bucleo



Cuando FLUX está activado, no se puede activar el bucleo de manera permanente. El bucle solo permanece activo mientras se presiona el transductor y se desactiva al ser soltado. Los ajustes de tamaño pueden llevarse a cabo indistintamente de si el bucle se encuentra o no activado.

Mover el lector de la reproducción

Cuando el bucle está inactivo, se puede presionar **SHIFT** y girar la perilla de bucleo mover el lector de la reproducción (según la medida de bucleo especificada).

4.2.5 Botón EDIT

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



El botón de EDIT

En la mayoría de los casos, la función de análisis (**Analyze**) de TRAKTOR reconoce el ritmo (BPM) de una pista de manera precisa y establece, en consecuencia, una retícula rítmica. Algunas pistas, sin embargo, necesitan ser corregidas manualmente (p. ej., pistas de ritmo complejo o provenientes de grabaciones de cinta o de vinilos en mal estado). El D2 brinda las herramientas necesarias para efectuar este tipo de correcciones. Consulte el apartado [13.12, Trabajar con retículas rítmicas](#) para más información al respecto.



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

4.2.6 Botón CAPTURE

El botón de **CAPTURE** permite seleccionar la fuente de extracción de samples para una cubierta de remezcla.



Botón de CAPTURE

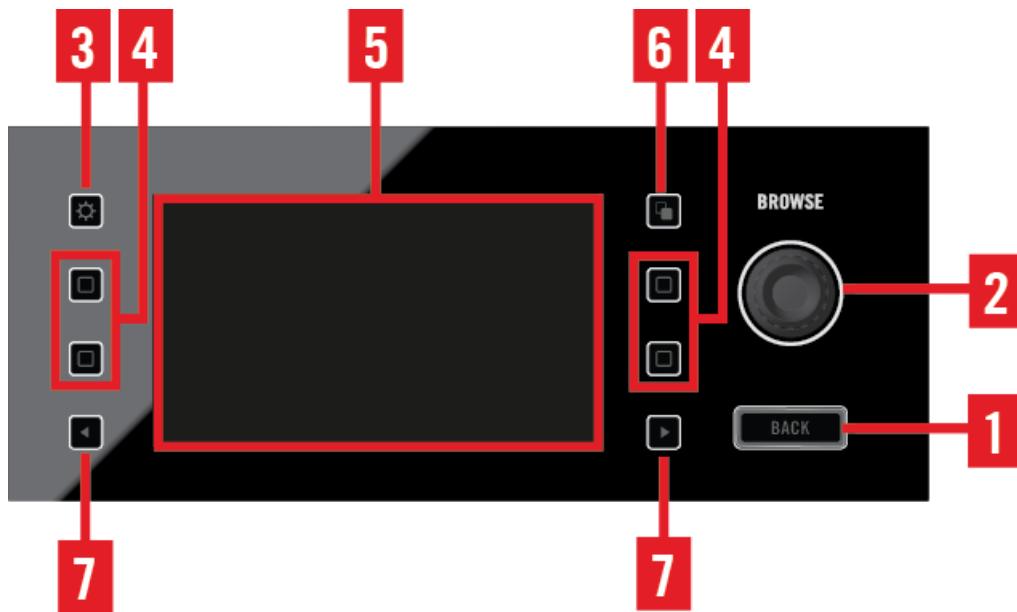
Al presionar **CAPTURE** y tocar la perilla de **BROWSE**, el visualizador muestra la fuente de captura vigente. Al girar **BROWSE** se puede seleccionar una fuente de captura diferente.



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

4.2.7 Área del visualizador y sus controles

El visualizador del D2 cuenta con botones que permiten ocultar o mostrar la información de algunas funciones. Para una información detallada sobre los elementos que componen el área del visualizador y sus controles, consulte la ilustración y tabla que a continuación se presentan.



Área del visualizador y sus controles

- (1) **Botón BACK:** el botón de BACK es un botón que permite retroceder al nivel de búsqueda anterior. Véase [14.2.7.1, Botón BACK](#) para más detalles.
- (2) **Perilla BROWSE:** La perilla de BROWSE es un transductor que permite abrir el buscador en el visualizador, recorrer las distintas listas y cargar pistas. Véase [14.2.7.2, Perilla BROWSE](#) para más detalles.
- (3) **Botón de la configuración:** este botón abre la configuración del dispositivo, permitiendo el ajuste del colorRGB y brillo de la pantalla, como así también la sensibilidad (TOUCH) de las perillas. Véase [14.2.7.3, Botón de la configuración](#) para más detalles.
- (4) **Botones de visualización:** la función de estos cuatro botones depende del contexto de trabajo (cubierta de pistas, cubierta de remezcla o edición de retículas). Véase [14.2.7.4, Botones de visualización](#) para más detalles.
- (5) **Visualizador:** es una pantalla de 4,3 pulgadas que permite obviar en gran parte la interfaz del programa TRAKTOR. Véase [14.2.7.5, Visualizador](#) para más detalles.

(6) **Botón de vistas:** este botón permite alternar entre la vista individual y la vista dividida, la cual brinda un representación básica de la cubierta secundaria. Véase [4.2.7.6, Botón de vistas](#) para más detalles.

(7) **Botones de implementación:** estos dos botones permiten seleccionar el **modo de implementación** (es decir, las funciones de FILTER, PITCH y FX SEND) de los **controles de implementación** (las cuatro perillas y los cuatro botones **ON** situados bajo el visualizador). Estos modos son propios de las cubiertas de remezcla y de las cubiertas stem. Véase [4.2.7.7, Botones implementación](#) para más detalles.

4.2.7.1 Botón BACK

Cuando el buscador aparece mostrado en la pantalla, el botón de **BACK** permite subir un nivel en la estructura de archivos. Presionar **BACK** durante más de un segundo permite abandonar el buscador.



Botón de BACK

4.2.7.2 Perilla BROWSE

La perilla de **BROWSE** es un transductor que permite abrir el **buscador** y recorrer la colección de pistas y las listas de reproducción.



Transductor de BROWSE

La perilla de búsqueda es un transductor que puede girarse o presionarse. Presenta las funciones siguientes:

- Presionar **BROWSE** para abrir el buscador en el visualizador.

- Girar **BROWSE** para recorrer los archivos. Presionar otra vez para ingresar a una subcarpeta y presionar una vez más para cargar un archivo.

Además de emplearse para la búsqueda y carga de archivos, **BROWSE** puede usarse para ajustar parámetros y seleccionar opciones de otras ventanas y menús.



La perilla puede configurarse para abrir el buscador con un toque. Para llevar esto a cabo, active la opción de [Auto Open Browser on Touch](#) en la sección de *Traktor Kontrol D2* de las preferencias de TRAKTOR.

4.2.7.3 Botón de la configuración

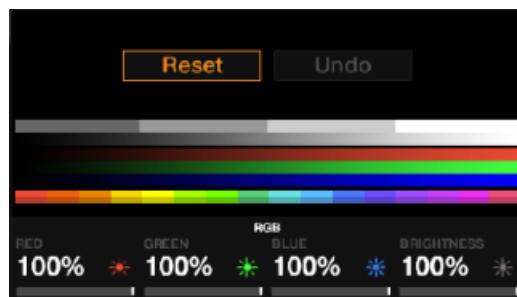
Este botón abre la configuración de visualizador del D2.



Botón de la configuración

Ajuste del color (RGB)

Los ajustes de color permiten establecer la saturación del color de pantalla (colores rojo, verde y azul: **RED**, **GREEN**, **BLUE**), y el brillo (**BRIGHTNESS**). Las perillas de implementación, bajo el visualizador, permiten calibrar estos parámetros.



Ajustes de color del visualizador

4.2.7.4 Botones de visualización

La función de los botones de visualización dependerá de la vista vigente.



Botones de visualización

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

Vista de cubiertas de pistas

- (1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.
- (2) **Botón 2 de visualización:** abra la ventana de KEY.
- (3) **Botón 3 de visualización:** agranda la imagen de la onda.
- (4) **Botón 4 de visualización:** achica la imagen de la onda.

Vista de cubiertas stem

- (1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.
- (2) **Botón 2 de visualización:** abra la ventana de KEY.
- (3) **Botón 3 de visualización:** agranda la imagen de la onda. Función secundaria: presionar SHIFT + botón 3 de visualización para mostrar la vista completa de la pista
- (4) **Botón 4 de visualización:** achica la imagen de la onda. Función secundaria: presionar SHIFT + botón 4 de visualización para mostrar la vista stem.

Vista de cubiertas de remezcla

- (1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.
- (2) **Botón 2 de visualización:** abre la ventana de QUANTIZE.
- (3) **Botón 3 de visualización:** recorre la cuadrícula de los samples de dos en dos (ascendente).
- (4) **Botón 4 de visualización:** recorre la cuadrícula de los samples de dos en dos (descendente).

Por favor, tenga en cuenta que para abandonar una ventana deberá presionar el mismo botón empleado para abrirla. Alternativamente, puede emplear también el botón de vistas.

4.2.7.5 Visualizador

Por defecto, la configuración de cubiertas de TRAKTOR es *2 Track + 2 Remix Decks(Scratch)*. Esto significa que las dos cubiertas superiores del D2 (A y B) son **cubiertas de pistas**, y las dos cubiertas inferiores (C y D) son **cubiertas de remezcla**.

- El visualizador izquierdo muestra la información de las Cubiertas A y C.
- El visualizador derecho muestra la información de las Cubiertas B y D.

Las cubiertas de TRAKTOR pueden funcionar como cubiertas de pistas (Track Deck), como cubiertas stem (Stem Deck), como cubiertas de remezcla (Remix Deck) o como cubiertas de entrada en vivo (Live Input). La información que suministran al respecto los visualizadores del D2 es la siguiente:

Las cubiertas de TRAKTOR pueden funcionar como cubiertas de pistas (Track Deck), como cubiertas stem (Stem Deck), como cubiertas de remezcla (Remix Deck) o como cubiertas de entrada en vivo (Live Input). La información que suministra al respecto el visualizador del D2 es la siguiente:

Cubierta de pistas (Track Deck) y cubierta de subpistas stem (Stem Deck)



Vista de una cubierta de pistas o de subpistas.

La vista de una cubierta de pistas o de subpistas en el D2 brinda la siguiente información:

(1)**Ilustración, Título de la canción y nombre del artista.**

(2)**Medida del bucleo:** de 1/32 a 32 pulsos.

(3)**Posición del lector de la reproducción:** tiempo ejecutado y tiempo restante.

(4)**Tempo de la cubierta** en BPM.

(5)**Cubierta en foco:** Cubierta A - D.

(6)**Estado de la sincronización:** si la cubierta funciona como **tempo máster**, MASTER aparece mostrado bajo el valor de BPM. SYNC indica que la cubierta está sincronizada al tempo máster. Si la cubierta no está sincronizada, la cabecera de la cubierta mostrará, en porcentaje, el desvío con respecto al tempo original de la pista.

cubiertas de remezcla (Remix Deck)



Vista de las cubiertas de remezcla.

La vista de una cubierta de remezcla en el D2 muestra lo siguiente:

(1) Ilustración, Título del juego y Nombre del artista.

(2)Medida del bucleo: de 1/32 a 32 pulsos.

(3)Valor de cuantificación.

(4)Tempo de la cubierta en BPM.

(5)Cubierta en foco: Cubierta A - D.

(6)Estado de la sincronización: si la cubierta funciona como **tempo máster**, MASTER aparece mostrado bajo el valor de BPM. SYNC indica que la cubierta está sincronizada al tempo máster. Si la cubierta no está sincronizada, la cabecera de la cubierta mostrará, en porcentaje, el desvío con respecto al tempo original de la pista.

(7) La posición absoluta en la línea temporal de TRAKTOR, medido en compases.pulsos.frases.

4.2.7.6 Botón de vistas

El botón de vistas permite acceder a las distintas vistas del visualizador.



Botón de vistas

Permite seleccionar entre:

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



Al abrirse una ventana emergente (p. ej., menú de efectos, buscador, BPM o KEY), el botón de vistas empezará a destellar. Presione el botón para cerrar la ventana.

4.2.7.7 Botones implementación

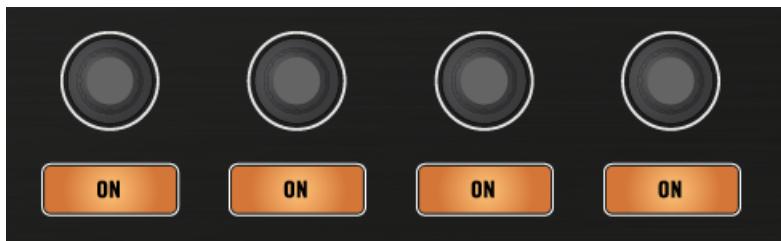
Los botones de implementación (las flechas izquierda y derecha) abren las implementación del filtrado (FILTER), del tono (PITCH) y del envío a efectos (FX SEND); y, cuando está habilitado, el modo MIDI.



Botón izquierdo de implementación

4.2.8 Controles de implementación

Bajo el visualizador, la cubierta presenta cuatro perillas y cuatro botones para controlar distintas funciones de los nichos de remezcla (FILTER, PITCH y FX SEND, y MIDI (cuando está habilitado)).



Controles de implementación

Filtrado (FILTER)

El modo de implementación predeterminado de las cubiertas de remezcla es el filtrado (FILTER). Los botones de **ON** se emplean para activar o desactivar el filtrado (FILTER) en un nicho de remezcla. La frecuencia de recorte del filtro se ajusta con la perilla correspondiente. Los ajustes se muestran en una ventana emergente al final del visualizador.



Los controles de implementación trabajan incluso cuando la cubierta de remezcla no está en foco.

Envío a efectos (FX SEND)

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



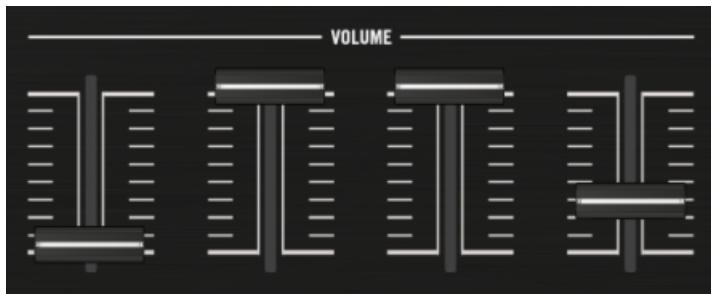
En caso de incrementar **FX SEND** y no percibir ningún resultado, asegúrese de que la cubierta de remezcla esté asignada a la unidad de efectos en el correspondiente canal.

Tono (PITCH)

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

4.2.9 Volumen de los nichos de remezcla

El D2 ofrece un deslizante de volumen por nicho. Esto permite mezclar las señales de los cuatro nichos de remezcla de una cubierta o las distintas subpistas de una cubierta stem antes de que pasen por el volumen del canal y el crossfader



Deslizantes de volumen de los nichos

Deslizantes de volumen en cubiertas de remezcla

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

Deslizantes de volumen en cubiertas stem

- En caso de que solo una cubierta por lado sea una cubierta stem, los deslizantes controlarán el volumen de las subpistas respectivas.
- En caso de que tanto la cubierta primaria como la secundaria estén configuradas como cubiertas stem, los deslizantes de volumen controlarán el volumen de las subpistas de la cubierta en foco.

4.2.10 Pads

La cubierta del D2 presenta un juego de ocho pads. Según el modo seleccionado (con los botones de modo), los pads llevarán a cabo funciones diferentes.



Pads

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

HOTCUE

Durante la ejecución de una pista, presionar un pad inactivo inserta un punto de marcación sobre la pista. El botón quedará encendido y la marca insertada quedará asignada al pad. Al presionar el pad otra vez el lector saltará hasta la marca recién establecida.

LOOP

Presionar un pad en el modo del bucle hace repetir la ejecución de esa parte de la pista, según la cantidad de compases ingresada en la opción de *Loop Mode Size* de *Preferences > Traktor Kontrol D2 > Loop Mode Sizes > Loop*. Las medidas predeterminadas son:

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

La función de bucle toma en cuenta la cuantificación establecida:

- Si la cuantificación está activada, TRAKTOR demora el inicio del bucle hasta el próximo tiempo fuerte del compás, asegurando de este modo que el bucle se ejecute en sincronía con la pista.
- Si la cuantificación está desactivada, el bucle comienza al presionar el pad.

FREEZE

En este modo, TRAKTOR toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida del bucleo; luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Estas secciones o cortes se mapean sobre los pads. Presione un pad cualquiera para iniciar la ejecución a partir de ese corte.

Bajo este modo, los cortes se pueden buclar. El bucleo de cortes funciona de la manera siguiente:

- Al mantener presionado un pad, el corte correspondiente se ejecutará indefinidamente.
- Al mantener presionados dos pads, se buclará la porción comprendida.

El bucleo de cortes se habilita presionando la perilla de bucleo. Los cortes representados en el visualizador y el color de los pads pasarán del azul al verde

REMIX

En el modo de remezcla, los pads accionan el contenido de las celdillas de remezcla (las pistas, bucles o samples que componen un juego de remezclas). Tras cargar un juego de remezclas, los pads asumirán el color del sample de la celdilla respectiva. Presione los botones 3 y 4 de visualización para recorrer las celdillas de dos en dos.

4.2.11 Tira táctil

El D2 no presenta una rueda de desplazamiento como los controladores DJ convencionales. Las funciones asociadas normalmente a la rueda de desplazamiento se cumplen, en cambio, mediante una tira táctil de uso muy intuitivo.

Con la tira táctil, se puede:

- **Recorrer/buscar** a través de una pista.

- **Cambiar el tempo(nudge)** para alinear los pulsos.
- **Crear efectos de rayado (scratch)**
- **Retener** pistas o samples.
- **Volver hacia atrás** pistas o samples.

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

Medidor de fases

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

Dirección del escrache

Si no está acostumbrado a escrachar discos en un tocadiscos, tal vez le resulte más intuitivo invertir la dirección de la tira. Si seleccionar esta opción, al desplazar el dedo hacia la derecha, la onda se moverá hacia adelante.

- ▶ Para cambiar la dirección de la tira, desmarque la casilla de **Invert**, en las preferencias del D2: *Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Touchstrip>Scratch Sensitivity*.



Para más detalles sobre las preferencias de la tira táctil, consulte la sección [↑5.3, Touchstrip](#).

Dirección de la corrección de velocidad

Pasar el dedo por la tira produce un efecto similar al de acelerar o lentificar la reproducción de un disco con la mano.

- Al mover hacia la izquierda, la velocidad aumentará.
- Al mover hacia la derecha, la velocidad disminuirá.

Si no está familiarizado con la técnica de alineación de discos en tocadiscos, esta función puede resultar un tanto extraña. Si lo prefiere, piense en términos de manipular a voluntad la posición del lector a través de la pista:

- Arrastre hacia la derecha para mover el lector hacia adelante.
- Arrastre a la izquierda para mover el lector hacia atrás.

Para llevar esto a cabo, marque la casilla de [Invert](#) en: *Preferences>Traktor Kontrol D2>Touchstrip>Bend Sensitivity*.

Sensibilidad al tacto

El D2 ofrece un ajuste de sensibilidad ([Sensitivity](#)) que permite adaptar la sensibilidad al tacto de los controles del aparato. Sin embargo, la tira ofrece, además, un ajuste propio para acomodarse a las necesidades particulares de cada usuario.

La sensibilidad de la tira, tanto para la corrección de la velocidad como para el rayado, se ajusta en: *Preferences>Traktor Kontrol S2>Touchstrip*.

4.2.12 Controles de la ejecución

Los botones de la sección de Transport del D2 controlan los aspectos relacionados con la ejecución de la cubierta.

Botón PLAY

El botón de [PLAY](#) inicia o detiene la ejecución de la cubierta en foco. Al activar la ejecución, el botón se enciende de color verde. Al detenerla, el botón queda semienclendido.



Botón PLAY

Botón CUE

El botón de [CUE](#) se emplea en las rutinas de trabajo relacionadas con la inserción de puntos de marcación. Al presionarse, el botón queda encendido de color azul. Al soltarse, el botón queda semienclendido.



Botón CUE

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

- Si la cubierta está tocando, al presionar **CUE**, la ejecución saltará hasta el **punto de marca-ción flotante** y se detendrá.
- Si la cubierta está detenida, al mantener presionado **CUE**, la ejecución reasume su marcha durante el tiempo que el botón permanece presionado.
- Si la cubierta está tocando con **CUE** presionado, al presionar **PLAY**, la ejecución continuará su marcha tras haber soltado ambos botones.
- Presionar **SHIFT + CUE** para volver al comienzo de la pista y continuar la ejecución desde allí.

Botón SYNC

El botón de **SYNC** activa o desactiva la sincronización con la cubierta máster.



Botón SYNC encendido

Mientras la pista se está ejecutando, presione **SHIFT + SYNC** para poner la cubierta como **tempo máster**. El tempo de la cubierta pasará a ser el tempo de referencia para la sincronización de las otras cubiertas y efectos. El D2 mostrará la palabra **MASTER** en la cabecera de la cubierta maestra.

El botón de **SYNC** asume diferentes colores como forma de información visual:

- Si la cubierta (**Deck**) está sincronizada y en fase con el tempo maestro, el botón brillará de color verde.
- Si la cubierta (**Deck**) está sincronizada pero fuera de fase con el tempo maestro, el botón brillará de color rojo.

- Si la cubierta no está en sincronía, el botón brillará de color verde semienclendido. Si la cubierta en foco se desfase, al presionar dos veces **SYNC**, la cubierta volverá a sincronizarse con el tempo máster.

Botón SHIFT

El botón de **SHIFT** funciona como modificador de otros elementos de control del D2, permitiendo acceder a sus. funciones secundarias. El botón se enciende de color blanco cuando está presionado.



Botón SHIFT

Este manual brinda numerosos ejemplos sobre **SHIFT** y el empleo de funciones secundarias.

4.3 Unidades FX

En la parte superior del D2 se encuentra la unidad de efectos. Cuatro perillas y botones permiten manejar los efectos en tiempo real.



La unidad de efectos del D2

Esto es el resumen general de las funciones y denominaciones de los controles de una unidad de efectos. Las perillas de esta sección son sensibles al tacto. Al tocar cualquiera de ellas, abrirá la ventana efectos en el visualizador.

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

El siguiente cuadro muestra los parámetros controlados por las perillas y botones de cada unidad, y los apartados correspondientes.

Nombre	Función en modo individual	Función en modo grupal
Botón FX 1	Activa/desactiva la unidad de efectos.	-
Botón FX 2	Restablece los parámetros a su valores predeterminados.	Activa/desactiva el nicho de efectos 1.
Botón FX 3	Depende del efecto seleccionado.	Activa/desactiva el nicho de efectos 2.
Botón FX 4	Depende del efecto seleccionado.	Activa/desactiva el nicho de efectos 3.
Perilla FX 1	Ajusta la proporción entre señal procesada y no procesada de toda la unidad.	Ajusta la proporción entre señal procesada y no procesada de toda la unidad.
Perilla FX 2	Controla el parámetro 1 del efecto.	Controla el primer efecto de la unidad FX.
Perilla FX 3	Controla el parámetro 2 del efecto	Controla el segundo efecto de la unidad FX.
Perilla FX 4	Controla el parámetro 3 del efecto.	Controla el tercer efecto de la unidad FX.

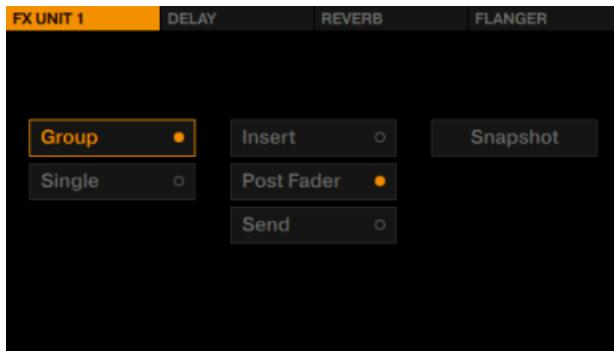
4.3.1 Botón FX SELECT

El botón de **FX SELECT** permite abrir la ventana de efectos en el visualizador.



Botón FX SELECT

La ventana permanece abierta en el visualizador hasta que **FX SELECT** se presione otra vez. Al desactivarse, **FX SELECT** quedará semiencendido.



Ventana de ajuste de la unidad FX 1

Las opciones de esta ventana determinan el modo de empleo de la unidad.

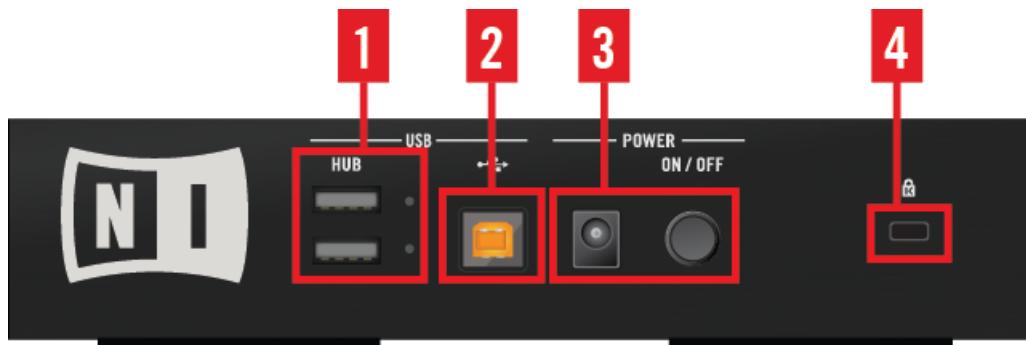
4.3.2 Asignar una unidad FX

Para poder direccionar la señal de una cubierta hacia una unidad de efectos, presione el correspondiente botón de asignación de efectos en el canal del mezclador.

- ▶ Por defecto, TRAKTOR presenta dos unidades FX. El botón FX izquierdo asigna la unidad FX 1 al canal del mezclador. El botón FX derecho asigna la unidad FX 2 al canal del mezclador. Los botones de asignación brillan completamente al estar asignados.

4.4 El panel trasero

El panel trasero aloja las conexiones que permiten el funcionamiento del D2 y la integración de equipo USB adicional (p. ej. los controladores TRAKTOR).



Conexiones del panel trasero del D2

(1) **Hub USB**: el hub USB permite la conexión de dispositivos USB, por ejemplo, otros controladores TRAKTOR. Véase [14.4.4, USB](#) para más detalles.

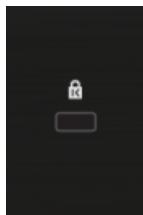
(2) **USB**: el conector USB conecta el dispositivo al ordenador. Véase [14.4.2, Conexión USB](#) para más detalles.

(3) **POWER**: la sección de **POWER** permite la conexión de D2 al suministro eléctrico y presenta un interruptor de encendido y apagado. Véase [14.4.3, Alimentación eléctrica \(POWER\)](#) para más detalles.

(4) **Cerradura Kensington**: permite asegurar un candado Kensington como medida de seguridad ante sustracciones. Véase [14.4.1, Cerradura Kensington](#) para más detalles.

Para el detalle técnico de todas estas conexiones, véase [7, Datos técnicos](#).

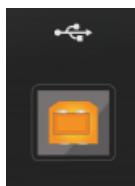
4.4.1 Cerradura Kensington



Cerradura Kensington

Utilice esta cerradura para enganchar un candado compatible para seguridad del D2.

4.4.2 Conexión USB



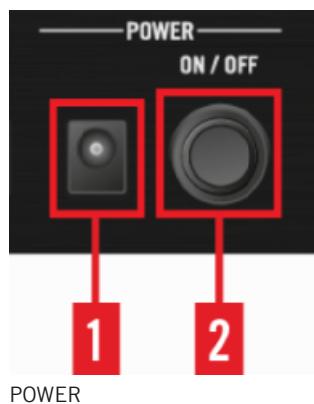
Conexión USB

Utilice este enchufe para conectar el D2 al ordenador con el cable USB provisto. Las conexiones USB 2 y compatibles con USB 3.



Debido a la voluminosa transmisión de datos requerida, el TRAKTOR KONTROL D2 podría funcionar de manera defectuosa si se encuentra conectado a un hub USB. Asegúrese de conectar el D2 directamente en uno de los puertos USB del ordenador.

4.4.3 Alimentación eléctrica (POWER)



POWER

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

(1)Conexión eléctrica(15V - 2.66 A): conecte aquí el cable de alimentación suministrado.

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



No utilice un cable de alimentación distinto del suministrado. En caso de pérdida o daño, asegúrese de adquirir un cable de reemplazo aprobado por Native Instruments para su uso en el D2.



Antes de enchufar el conector de alimentación al D2, consulte el folleto de las instrucciones de seguridad incluido en la caja del producto. Allí se explica la manera de emplear el adaptador eléctrico específico de su región.



Use el cable bifurcado para conectar únicamente un segundo TRAKTOR KONTROL D2. Si enchufa un dispositivo distinto podría dañar los aparatos.

4.4.4 USB

La conexión USB 2 permite la conexión de otros dispositivos e interfaces de audio.



Enchufe USB

4.5 La cubierta

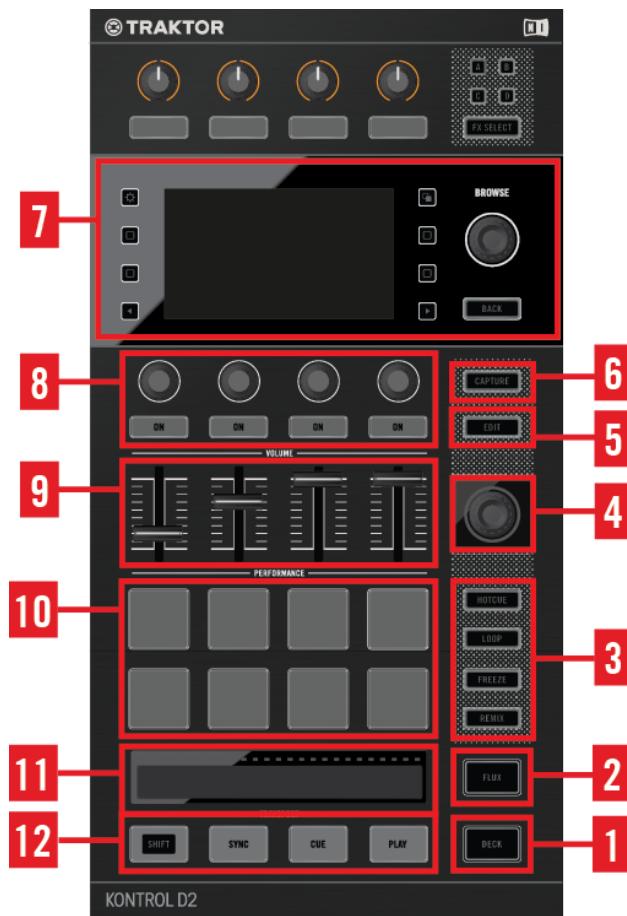
El D2 presenta una cubierta que brinda control total sobre las cubiertas del programa TRAKTOR. Las cubiertas de TRAKTOR trabajan siempre bajo un modo de cubierta específico; es decir, como cubiertas de pistas (Track Deck), de subpistas stem (Stem Deck) o como cubiertas de remezcla (Remix Deck).

Dado que las cubiertas izquierda y derecha son exactamente iguales, vamos a tomar como modelo la cubierta izquierda. Todas las explicaciones dadas se aplican por igual a la cubierta derecha.

La cubierta izquierda controla las Cubiertas A y C de TRAKTOR. El control puede enfocarse tanto sobre la cubierta primaria (A) como sobre la cubierta secundaria (C). La posición de las cubiertas sobre el D2 es coherente con la disposición de las cubiertas de TRAKTOR:

- La cubierta izquierda controla las cubiertas de TRAKTOR A (ubicada arriba) y C (ubicada debajo).
- La cubierta derecha controla las cubiertas de TRAKTOR B (ubicada arriba) y D(ubicada debajo).

Para una información detallada sobre los elementos que componen una cubierta consulte la ilustración y tabla que a continuación se presenta.



Elementos constitutivos de la cubierta

(1) Botón DECK: El botón de **DECK** permite seleccionar la cubierta primaria o la cubierta secundaria. Consulte el apartado [14.2.1, DECK \(botón\)](#) para más detalles.

(2) Botón FLUX: el botón de **FLUX** habilita el modo Flux de la cubierta en foco. Véase [14.5.2, Botón FLUX](#) para más información al respecto.

(3) Botones de modo: una cubierta puede funcionar bajo distintas modalidades de trabajo, seleccionables por medio de estos botones. Véase [14.2.3, Botones de modo](#) para más detalles al respecto.

(4) Perilla de bucleo: la perilla de bucleo es un transductor que controla las funciones de bucleo y sirve también para especificar otros ajustes. Consulte el apartado [14.2.4, Perilla de bucleo](#) para más detalles.

(5) Botón EDIT: el botón de **EDIT** abre el modo de la retícula, el cual permite ajustar la retícula rítmica de una pista. Consulte el apartado [14.2.5, Botón EDIT](#) para más detalles.

(6) Botón CAPTURE: el botón de **CAPTURE** abre la ventana de captura (**CAPTURE**) y permite seleccionar rápidamente la fuente de extracción de una cubierta de remezcla.

Consulte el apartado [14.5.3, Botón CAPTURE](#) para más detalles.

(7) Área del visualizador: el visualizador muestra la información de las cubiertas de TRAKTOR y ofrece controles de visualización y, también, controles de búsqueda (**BROWSE**). Consulte el apartado [14.5.4, Área del visualizador y sus controles](#) para más detalles.

(8) Controles de implementación: estas perillas y botones ajustan los nichos de una cubierta de remezcla y, también, las sub pistas de una cubierta stem. véase [14.5.5, Controles de implementación](#) para una información detallada.

(9) Deslizantes de volumen: la cubierta proporciona cuatro controles deslizantes de volumen para mezclar las señales de los nichos de una cubierta de remezcla, así como también las sub pistas de una cubierta stem. Véase [14.5.6, Volumen de los nichos de remezcla](#) para más detalles.

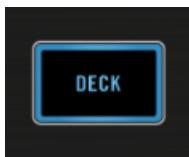
(10) Pads: la cubierta dispone de un juego de ocho pads, cuya función dependerá del modo seleccionado con los botones de modo. Véase [14.5.7, Pads](#) para más información.

(11) Tira táctil: la tira táctil reproduce la función de las ruedas de desplazamiento de los controladores DJ. Véase [14.5.8, Tira táctil](#) para más información.

(12) Controles de TRANSPORT: la sección de **TRANSPORT** contiene los controles de la reproducción. También presenta el botón de **SHIFT**, con el cual se accede a las funciones secundarias de otros controles. Véase [14.5.9, Controles de la ejecución](#) para más información.

4.5.1 DECK (botón)

El botón de **DECK** permite seleccionar la cubierta primaria o la cubierta secundaria.

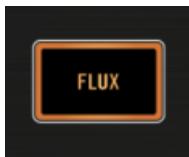


El botón de DECK

El botón de **DECK** se enciende de color azul cuando se pone el foco de selección sobre una cubierta primaria (A o B); y se enciende de blanco cuando el foco está sobre una cubierta secundaria (C o D).

4.5.2 Botón FLUX

El botón **FLUX** del D2 habilita el modo Flux de la cubierta en foco.



El botón de FLUX

Modo Flux

El modo **FLUX** permite crear un segundo lector para que la ejecución siga, en segundo plano, su curso normal. De esta manera, la pista sigue su curso independientemente de las acciones realizadas en primer plano (bucleos, saltos rítmicos, etc.).

4.5.3 Botón CAPTURE

El botón de **CAPTURE** permite seleccionar la fuente de extracción de samples para una cubierta de remezcla.



Botón de CAPTURE

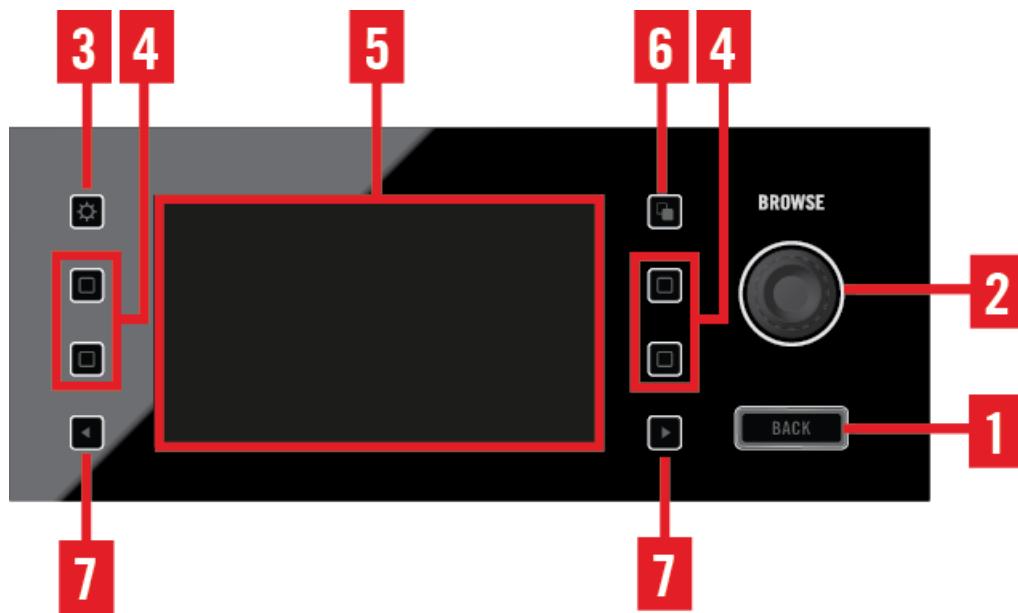
Al presionar **CAPTURE** y tocar la perilla de **BROWSE**, el visualizador muestra la fuente de captura vigente. Al girar **BROWSE** se puede seleccionar una fuente de captura diferente.



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

4.5.4 Área del visualizador y sus controles

El visualizador del D2 cuenta con botones que permiten ocultar o mostrar la información de algunas funciones. Para una información detallada sobre los elementos que componen el área del visualizador y sus controles, consulte la ilustración y tabla que a continuación se presentan.



Área del visualizador y sus controles

- (1) **Botón BACK:** el botón de **BACK** es un botón que permite retroceder al nivel de búsqueda anterior. Véase [4.5.4.1, Botón BACK](#) para más detalles.

(2) Perilla BROWSE: La perilla de **BROWSE** es un transductor que permite abrir el buscador en el visualizador, recorrer las distintas listas y cargar pistas. Véase [14.5.4.2, Perilla BROWSE](#) para más detalles.

(3) Botón de la configuración: este botón abre la configuración del dispositivo, permitiendo el ajuste del colorRGB y brillo de la pantalla, como así también la sensibilidad (TOUCH) de las perillas. Véase [14.5.4.3, Botón de la configuración](#) para más detalles.

(4) Botones de visualización: la función de estos cuatro botones depende del contexto de trabajo (cubierta de pistas, cubierta de remezcla o edición de retículas). Véase [14.5.4.4, Botones de visualización](#) para más detalles.

(5) Visualizador: es una pantalla de 4,3 pulgadas que permite obviar en gran parte la interfaz del programa TRAKTOR. Véase [14.5.4.5, Visualizador](#) para más detalles.

(6) Botón de vistas: este botón permite alternar entre la vista individual y la vista dividida, la cual brinda un representación básica de la cubierta secundaria. Véase [14.5.4.6, Botón de vistas](#) para más detalles.

(7) Botones de implementación: estos dos botones permiten seleccionar el **modo de implementación** (es decir, las funciones de FILTER, PITCH y FX SEND) de los **controles de implementación** (las cuatro perillas y los cuatro botones **ON** situados bajo el visualizador). Estos modos son propios de las cubiertas de remezcla y de las cubiertas stem. Véase [14.5.4.7, Botones implementación](#) para más detalles.

4.5.4.1 Botón BACK

Cuando el buscador aparece mostrado en la pantalla, el botón de **BACK** permite subir un nivel en la estructura de archivos. Presionar **BACK** durante más de un segundo permite abandonar el buscador.



Botón de BACK

4.5.4.2 Perilla BROWSE

La perilla de **BROWSE** es un transductor que permite abrir el **buscador** y recorrer la colección de pistas y las listas de reproducción.



Transductor de BROWSE

La perilla de búsqueda es un transductor que puede girarse o presionarse. Presenta las funciones siguientes:

- Presionar **BROWSE** para abrir el buscador en el visualizador.
- Girar **BROWSE** para recorrer los archivos. Presionar otra vez para ingresar a una subcarpeta y presionar una vez más para cargar un archivo.

Además de emplearse para la búsqueda y carga de archivos, **BROWSE** puede usarse para ajustar parámetros y seleccionar opciones de otras ventanas y menús.



La perilla puede configurarse para abrir el buscador con un toque. Para llevar esto a cabo, active la opción de [Auto Open Browser on Touch](#) en la sección de *Traktor Kontrol D2* de las preferencias de TRAKTOR.

4.5.4.3 Botón de la configuración

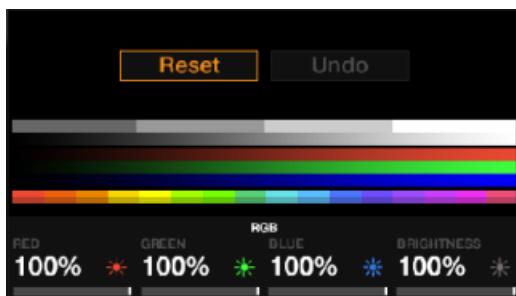
Este botón abre la configuración de visualizador del D2.



Botón de la configuración

Ajuste del color (RGB)

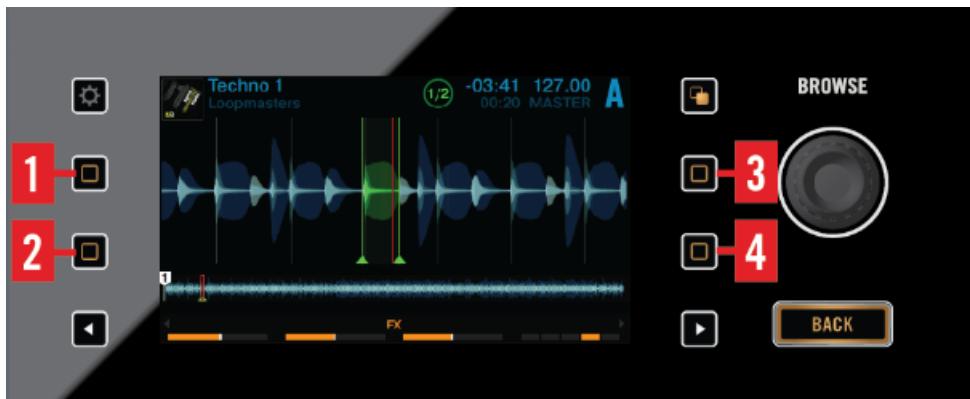
Los ajustes de color permiten establecer la saturación del color de pantalla (colores rojo, verde y azul: **RED**, **GREEN**, **BLUE**), y el brillo (**BRIGHTNESS**). Las perillas de implementación, bajo el visualizador, permiten calibrar estos parámetros.



Ajustes de color del visualizador

4.5.4.4 Botones de visualización

La función de los botones de visualización dependerá de la vista vigente.



Botones de visualización

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

Vista de cubiertas de pistas

- (1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.
- (2) **Botón 2 de visualización:** abra la ventana de KEY.
- (3) **Botón 3 de visualización:** agranda la imagen de la onda.

(4) **Botón 4 de visualización:** achica la imagen de la onda.

Vista de cubiertas stem

(1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.

(2) **Botón 2 de visualización:** abra la ventana de KEY.

(3) **Botón 3 de visualización:** agranda la imagen de la onda. Función secundaria: presionar SHIFT + botón 3 de visualización para mostrar la vista completa de la pista

(4) **Botón 4 de visualización:** achica la imagen de la onda. Función secundaria: presionar SHIFT + botón 4 de visualización para mostrar la vista stem.

Vista de cubiertas de remezcla

(1) **Botón 1 de visualización:** abre la ventana de BPM.

(2) **Botón 2 de visualización:** abre la ventana de QUANTIZE.

(3) **Botón 3 de visualización:** recorre la cuadrícula de los samples de dos en dos (ascendente).

(4) **Botón 4 de visualización:** recorre la cuadrícula de los samples de dos en dos (descendente).

Por favor, tenga en cuenta que para abandonar una ventana deberá presionar el mismo botón empleado para abrirla. Alternativamente, puede emplear también el botón de vistas.

4.5.4.5 Visualizador

Por defecto, la configuración de cubiertas de TRAKTOR es *2 Track + 2 Remix Decks(Scratch)*. Esto significa que las dos cubiertas superiores del D2 (A y B) son **cubiertas de pistas**, y las dos cubiertas inferiores (C y D) son **cubiertas de remezcla**.

- El visualizador izquierdo muestra la información de las Cubiertas A y C.
- El visualizador derecho muestra la información de las Cubiertas B y D.

Las cubiertas de TRAKTOR pueden funcionar como cubiertas de pistas (Track Deck), como cubiertas stem (Stem Deck), como cubiertas de remezcla (Remix Deck) o como cubiertas de entrada en vivo (Live Input). La información que suministran al respecto los visualizadores del D2 es la siguiente:

Las cubiertas de TRAKTOR pueden funcionar como cubiertas de pistas (Track Deck), como cubiertas stem (Stem Deck), como cubiertas de remezcla (Remix Deck) o como cubiertas de entrada en vivo (Live Input). La información que suministra al respecto el visualizador del D2 es la siguiente:

Cubierta de pistas (Track Deck) y cubierta de subpistas stem (Stem Deck)



Vista de una cubierta de pistas o de subpistas.

La vista de una cubierta de pistas o de subpistas en el D2 brinda la siguiente información:

- (1)**Ilustración, Título de la canción y nombre del artista.**
- (2)**Medida del bucleo:** de 1/32 a 32 pulsos.
- (3)**Posición del lector de la reproducción:** tiempo ejecutado y tiempo restante.
- (4)**Tempo de la cubierta en BPM.**

(5)Cubierta en foco: Cubierta A - D.

(6)Estado de la sincronización: si la cubierta funciona como **tempo máster**, MASTER aparece mostrado bajo el valor de BPM. SYNC indica que la cubierta está sincronizada al tempo master. Si la cubierta no está sincronizada, la cabecera de la cubierta mostrará, en porcentaje, el desvío con respecto al tempo original de la pista.

cubiertas de remezcla (Remix Deck)



Vista de las cubiertas de remezcla.

La vista de una cubierta de remezcla en el D2 muestra lo siguiente:

- (1) Ilustración, Título del juego y Nombre del artista.
- (2) Medida del bucleo: de 1/32 a 32 pulsos.
- (3) Valor de cuantificación.

(4) **Tempo de la cubierta en BPM.**

(5) **Cubierta en foco:** Cubierta A - D.

(6) **Estado de la sincronización:** si la cubierta funciona como **tempo máster**, MASTER aparece mostrado bajo el valor de BPM. SYNC indica que la cubierta está sincronizada al tempo master. Si la cubierta no está sincronizada, la cabecera de la cubierta mostrará, en porcentaje, el desvío con respecto al tempo original de la pista.

(7) **La posición absoluta en la línea temporal de TRAKTOR**, medido en compases.pulsos.frases.

4.5.4.6 Botón de vistas

El botón de vistas permite acceder a las distintas vistas del visualizador.



Botón de vistas

Permite seleccionar entre:

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



Al abrirse una ventana emergente (p. ej., menú de efectos, buscador, BPM o KEY), el botón de vistas empezará a destellar. Presione el botón para cerrar la ventana.

4.5.4.7 Botones implementación

Los botones de implementación (las flechas izquierda y derecha) abren las implementación del filtrado (FILTER), del tono (PITCH) y del envío a efectos (FX SEND); y, cuando está habilitado, el modo MIDI.



Botón izquierdo de implementación

4.5.5 Controles de implementación

Bajo el visualizador, la cubierta presenta cuatro perillas y cuatro botones para controlar distintas funciones de los nichos de remezcla (FILTER, PITCH y FX SEND, y MIDI (cuando está habilitado)).



Controles de implementación

Filtrado (FILTER)

El modo de implementación predeterminado de las cubiertas de remezcla es el filtrado (FILTER). Los botones de **ON** se emplean para activar o desactivar el filtrado (FILTER) en un nicho de remezcla. La frecuencia de recorte del filtro se ajusta con la perilla correspondiente. Los ajustes se muestran en una ventana emergente al final del visualizador.



Los controles de implementación trabajan incluso cuando la cubierta de remezcla no está en foco.

Envío a efectos (FX SEND)

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



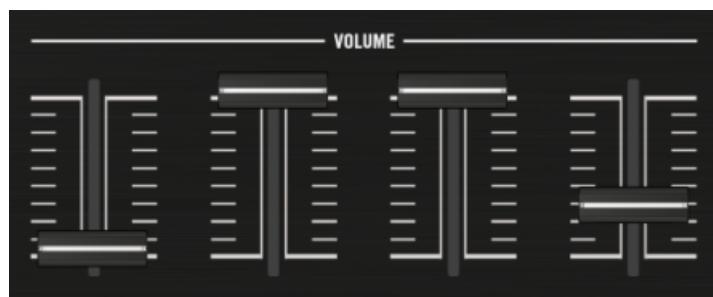
En caso de incrementar FX SEND y no percibir ningún resultado, asegúrese de que la cubierta de remezcla esté asignada a la unidad de efectos en el correspondiente canal.

Tono (PITCH)

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

4.5.6 Volumen de los nichos de remezcla

El D2 ofrece un deslizante de volumen por nicho. Esto permite mezclar las señales de los cuatro nichos de remezcla de una cubierta o las distintas subpistas de una cubierta stem antes de que pasen por el volumen del canal y el crossfader.



Deslizantes de volumen de los nichos

Deslizantes de volumen en cubiertas de remezcla

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

Deslizantes de volumen en cubiertas stem

- En caso de que solo una cubierta por lado sea una cubierta stem, los deslizantes controlarán el volumen de las subpistas respectivas.

- En caso de que tanto la cubierta primaria como la secundaria estén configuradas como cubiertas stem, los deslizantes de volumen controlarán el volumen de las subpistas de la cubierta en foco.

4.5.7 Pads

La cubierta del D2 presenta un juego de ocho pads. Según el modo seleccionado (con los botones de modo), los pads llevarán a cabo funciones diferentes.



Pads

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

HOTCUE

Durante la ejecución de una pista, presionar un pad inactivo inserta un punto de marcación sobre la pista. El botón quedará encendido y la marca insertada quedará asignada al pad. Al presionar el pad otra vez el lector saltará hasta la marca recién establecida.

LOOP

Presionar un pad en el modo del bucle hace repetir la ejecución de esa parte de la pista, según la cantidad de compases ingresada en la opción de *Loop Mode Size* de *Preferences > Traktor Kontrol D2 > Loop Mode Sizes > Loop*. Las medidas predeterminadas son:

- 1/8 de compás
- 1/4 de compás

- 1/2 compás
- 1 compás

La función de bucle toma en cuenta la cuantificación establecida:

- Si la cuantificación está activada, TRAKTOR demora el inicio del bucle hasta el próximo tiempo fuerte del compás, asegurando de este modo que el bucle se ejecute en sincronía con la pista.
- Si la cuantificación está desactivada, el bucle comienza al presionar el pad.

FREEZE

En este modo, TRAKTOR toma como punto de partida la posición del lector de la reproducción y le suma el número de compases establecido como medida del bucleo; luego, divide este tramo de la pista en ocho secciones iguales. Estas secciones o cortes se mapean sobre los pads. Presione un pad cualquiera para iniciar la ejecución a partir de ese corte.

Bajo este modo, los cortes se pueden buclear. El bucleo de cortes funciona de la manera siguiente:

- Al mantener presionado un pad, el corte correspondiente se ejecutará indefinidamente.
- Al mantener presionados dos pads, se bucleará la porción comprendida.

El bucleo de cortes se habilita presionando la perilla de bucleo. Los cortes representados en el visualizador y el color de los pads pasarán del azul al verde

REMIX

En el modo de remezcla, los pads accionan el contenido de las celdillas de remezcla (las pistas, bucles o samples que componen un juego de remezclas). Tras cargar un juego de remezclas, los pads asumirán el color del sample de la celdilla respectiva. Presione los botones 3 y 4 de visualización para recorrer las celdillas de dos en dos.

4.5.8 Tira táctil

El D2 no presenta una rueda de desplazamiento como los controladores DJ convencionales. Las funciones asociadas normalmente a la rueda de desplazamiento se cumplen, en cambio, mediante una tira táctil de uso muy intuitivo.

Con la tira táctil, se puede:

- **Recorrer/buscar** a través de una pista.
- **Cambiar el tempo(nudge)** para alinear los pulsos.
- **Crear efectos de rayado (scratch)**
- **Retener** pistas o samples.
- **Volver hacia atrás** pistas o samples.

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

Medidor de fases

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

Dirección del escrache

Si no está acostumbrado a escrachar discos en un tocadiscos, tal vez le resulte más intuitivo invertir la dirección de la tira. Si seleccionar esta opción, al desplazar el dedo hacia la derecha, la onda se moverá hacia adelante.

- ▶ Para cambiar la dirección de la tira, desmarque la casilla de **Invert**, en las preferencias del D2: *Preferences>TRAKTOR KONTROL D2>Touchstrip>Scratch Sensitivity*.



Para más detalles sobre las preferencias de la tira táctil, consulte la sección [↑5.3, Touchstrip](#).

Dirección de la corrección de velocidad

Pasar el dedo por la tira produce un efecto similar al de acelerar o lentificar la reproducción de un disco con la mano.

- Al mover hacia la izquierda, la velocidad aumentará.
- Al mover hacia la derecha, la velocidad disminuirá.

Si no está familiarizado con la técnica de alineación de discos en tocadiscos, esta función puede resultar un tanto extraña. Si lo prefiere, piense en términos de manipular a voluntad la posición del lector a través de la pista:

- Arrastre hacia la derecha para mover el lector hacia adelante.
- Arrastre a la izquierda para mover el lector hacia atrás.

Para llevar esto a cabo, marque la casilla de [Invert](#) en: *Preferences>Traktor Kontrol D2>Touchstrip>Bend Sensitivity*.

Sensibilidad al tacto

El D2 ofrece un ajuste de sensibilidad ([Sensitivity](#)) que permite adaptar la sensibilidad al tacto de los controles del aparato. Sin embargo, la tira ofrece, además, un ajuste propio para acomodarse a las necesidades particulares de cada usuario.

La sensibilidad de la tira, tanto para la corrección de la velocidad como para el rayado, se ajusta en: *Preferences>Traktor Kontrol S2>Touchstrip*.

4.5.9 Controles de la ejecución

Los botones de la sección de Transport del D2 controlan los aspectos relacionados con la ejecución de la cubierta.

Botón PLAY

El botón de [PLAY](#) inicia o detiene la ejecución de la cubierta en foco. Al activar la ejecución, el botón se enciende de color verde. Al detenerla, el botón queda semienclendido.



Botón PLAY

Botón CUE

El botón de **CUE** se emplea en las rutinas de trabajo relacionadas con la inserción de puntos de marcación. Al presionarse, el botón queda encendido de color azul. Al soltarse, el botón queda semiencendido.



Botón CUE

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

- Si la cubierta está tocando, al presionar **CUE**, la ejecución saltará hasta el **punto de marcación flotante** y se detendrá.
- Si la cubierta está detenida, al mantener presionado **CUE**, la ejecución reasume su marcha durante el tiempo que el botón permanece presionado.
- Si la cubierta está tocando con **CUE** presionado, al presionar **PLAY**, la ejecución continuará su marcha tras haber soltado ambos botones.
- Presionar **SHIFT** + **CUE** para volver al comienzo de la pista y continuar la ejecución desde allí.

Botón SYNC

El botón de **SYNC** activa o desactiva la sincronización con la cubierta máster.



Botón SYNC encendido

Mientras la pista se está ejecutando, presione **SHIFT** + **SYNC** para poner la cubierta como **tempo máster**. El tempo de la cubierta pasará a ser el tempo de referencia para la sincronización de las otras cubiertas y efectos. El D2 mostrará la palabra **MASTER** en la cabecera de la cubierta maestra.

El botón de **SYNC** asume diferentes colores como forma de información visual:

- Si la cubierta (**Deck**) está sincronizada y en fase con el tempo maestro, el botón brillará de color verde.
- Si la cubierta (**Deck**) está sincronizada pero fuera de fase con el tempo maestro, el botón brillará de color rojo.
- Si la cubierta no está en sincronía, el botón brillará de color verde semiencendido.

Si la cubierta en foco se desfase, al presionar dos veces **SYNC**, la cubierta volverá a sincronizarse con el tempo máster.

Botón SHIFT

El botón de **SHIFT** funciona como modificador de otros elementos de control del D2, permitiendo acceder a sus. funciones secundarias. El botón se enciende de color blanco cuando está presionado.



Botón SHIFT

Este manual brinda numerosos ejemplos sobre **SHIFT** y el empleo de funciones secundarias.

5 Panel de preferencias de TRAKTOR

Después de llevar a cabo la configuración del D2 con el asistente de la configuración, el cuadro de preferencias de TRAKTOR incorporará el panel correspondiente al dispositivo. En este panel podrá configurar, entre otras cosas, la sensibilidad de los controles, el funcionamiento de las luces y la medida asumida por saltos y bucleos.



El panel del D2 en las preferencias de TRAKTOR.

5.1 Restore Default

Este botón restablece todos las configuraciones de fábrica del TRAKTOR KONTROL D2 y le permite seleccionar la configuración básica de la cubierta a través del asistente de la configuración.

5.2 Touch Controls

Varios de los controles del dispositivo son sensibles al tacto. TRAKTOR permite activar las funciones de sensibilidad para evitar la necesidad de presionar el botón.

- **Auto Open Browser on Touch:** active esta casilla para abrir el buscador al tocar la perilla de **BROWSE**. Cuando esta opción está desactivada, la perilla de **BROWSE** debe ser presionada para abrir el buscador.
- **Auto Open FX Panels on Touch:** active esta casilla para abrir el panel de efectos al tocar las perillas **FX**. Cuando esta opción está desactivada, no se abre ningún panel.
- **Auto Open Performance Control on Touch:** active esta casilla para tocar las perillas de implementación y abrir el panel de las funciones controladas por las perillas y botones de implementación. Cuando esta opción está desactivada, no se abre ningún panel.

5.3 Touchstrip

La tecnología táctil se basa en las propiedades eléctricas de la piel, las cuales pueden ser variables de persona a persona. El funcionamiento predeterminado de la tira funcionará bien en la mayoría de los casos para todas las personas. Sin embargo, si considera que la tira debería reaccionar de manera más diligente o menos sensible, aquí puede ajustar el funcionamiento según su agrado.

- **Bend Sensitivity:** 50% es el ajuste por defecto. Cambie la sensibilidad y compruebe en tiempo real si el cambio se acomoda mejor a su estilo.
- **Scratch Sensitivity:** 50% es el ajuste por defecto. Cambie la sensibilidad y compruebe en tiempo real si el cambio se acomoda mejor a su estilo.
- **Bend Invert:** desactivada por defecto, desplazar el dedo a la izquierda retrasa momentáneamente la velocidad de la pista. Cuando la opción está activada, al desplazar el dedo a la izquierda, adelanta la velocidad.
- **Scratch Invert:** activada por defecto, al desplazar el dedo a la izquierda, avanza la pista. Cuando la opción está desactivada, al arrastrar el dedo a la izquierda, la pista retrocede.
- **Shift + Touch to Scratch:** cuando la opción está desactivada, presionar **SHIFT** y arrastrar por la tira permite recorrer la pista. Cuando está activada, presionar **SHIFT** y arrastrar por la tira lleva a cabo efectos de rayado y regresión.

5.4 Calibrate

La calibración asegura la máxima precisión y alcance de los controles del dispositivo. Sin embargo, con el transcurso del tiempo podría ser necesario efectuar algún tipo de reajuste. La recalibración deberá efectuarse cuando el control ya no pueda establecer el valor mínimo o máximo correspondiente.

La calibración se lleva a cabo sobre grupos de controles. Simplemente, basta con cliquear el botón de [Recalibrate](#):

- **FX Knobs:** para recalibrar las perillas FX de las unidades FX 1 y 2.
- **Short Faders:** para recalibrar los deslizantes de volumen de los nichos de remezcla.
- **FX Knobs:** para recalibrar las perillas FX de las unidades FX 1 y 2.
- **Mixer Knobs:** para recalibrar las perillas de ecualización (**HI**, **MID**, **LOW**) y filtrado (**FILTER**).
- **Mixer Faders:** para recalibrar los controles deslizantes de volumen de los canales.
- **Crossfader:** para recalibrar el [crossfader](#).

5.5 LED

La iluminación de los pads y botones del D2 presentan dos intensidades de brillo para indicar, respectivamente, los estados de encendido y apagado. De ser necesario, esta iluminación puede regularse aquí.

[On State Brightness](#): ajusta el brillo del estado de encendido de los botones y pads.

[Dim State Percentage](#): ajusta el brillo de pads y botones inactivos.

5.6 Loop Mode Sizes

Cuando una cubierta trabaja con el modo de bucleo, los pads se dividen en dos filas. La fila superior representan las cuatro medidas de bucleo ([Loop](#)) y la fila inferior, las cuatro medidas de saltos rítmicos ([Beatjump](#)). Ajuste estas medidas según sus necesidades.

- [Loop](#): cada uno de los cuatro pads superiores permite abrir un menú desplegable para seleccionar un tamaño de: *1/32, 1/16, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16 o 32 pulsos*.
- [Beatjump](#): para cada uno de los cuatro pads inferiores, es posible seleccionar una medida de salto rítmico: *-LOOP, -32, -16, -8, -4, -2, -1, -2, -4, -8, -16, +16, +8, +4, +2, +1, +2, +4, +8, +16, +32, +LOOP*.

5.7 Enable MIDI Controls

El TRAKTOR KONTROL D2 permite emplear los controles de implementación y los deslizantes de debajo como controles MIDI. De esta manera, estos controles pueden usarse para enviar mensajes MIDI hacia otros programas y dispositivos. Esta función no se encuentra habilitada por defecto y debe ser activada expresamente:

Habilitar los controles MIDI

Para habilitar los controles MIDI del D2:

1. En la ventana de TRAKTOR, pulse un clic en *File* y luego en *Preferences*, para abrir la ventana de preferencias del programa.
2. Abra la ficha de **TRAKTOR KONTROL D2**. En la sección de **MIDI Controls** , marque la casilla de **Enable MIDI controls**.



La opción de **Enable MIDI Controls** del panel de preferencias.

Asignación de mensajes MIDI

Para asignar canal y mensaje MIDI a los controles:

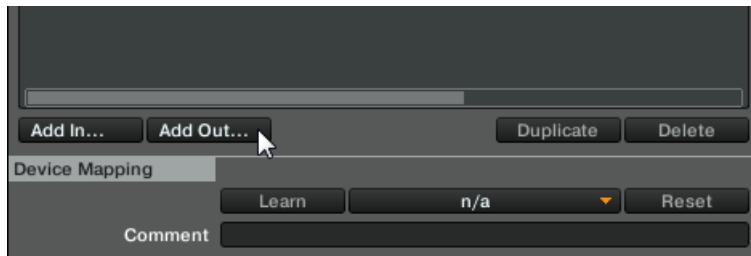
1. Abra la ficha de Controller Manager de las preferencias.
2. Pulse un clic en Add... y seleccione Generic MIDI para crear un nuevo dispositivo MIDI genérico.



3. En la esquina superior derecha, seleccione el puerto MIDI a emplear como salida de este dispositivo MIDI genérico.



4. Pulse un clic en Add Out....

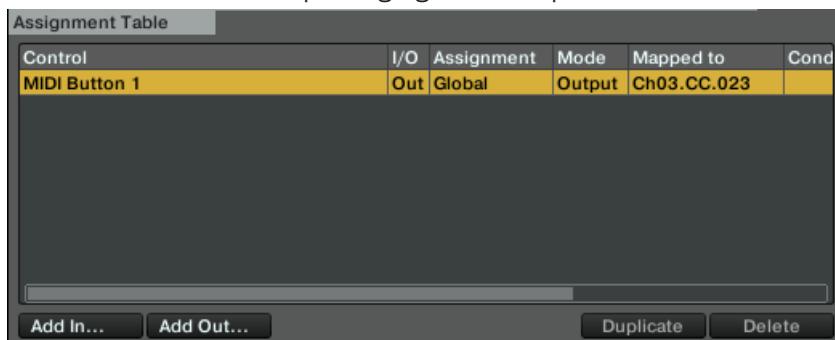


5. Vaya hasta Global > MIDI Controls >....

Aquí, se pueden asignar el canal y mensaje MIDI a los distintos controles MIDI. En la lista de perillas, deslizantes y botones, las cuatro primeras entradas de cada categoría corresponden a la cubierta izquierda (Cubiertas A y C) y las últimas cuatro, a la cubierta de recha (Cubiertas B y D).



6. Seleccione una entrada para agregarla al mapeo.



7. Haga clic en el menú de **Device Mapping** para ver la lista de los 16 canales MIDI. Al pasar el puntero por sobre un canal MIDI, aparece un submenú con las opciones de mensaje CC, Note y Pitch Bend. Puede seleccionar **Pitch Bend** para mapear el mensaje de inflexión de tono sobre este control o puede posar el puntero sobre las otras dos opciones para ver la lista de mensajes de CC o de nota, y mapear el control sobre el mensaje de nota o CC deseado.

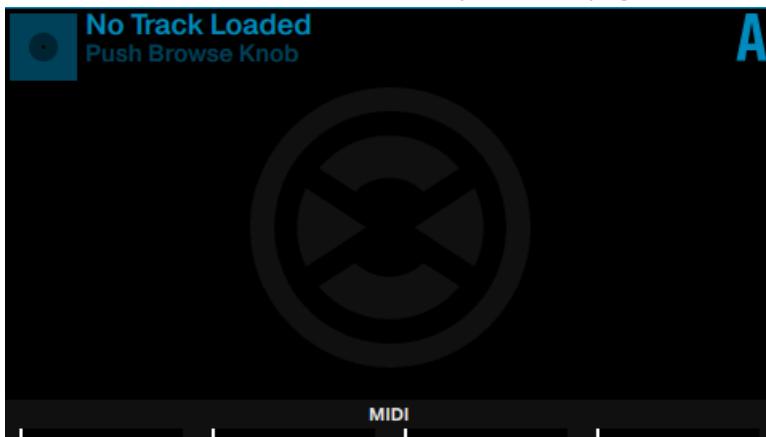


8. Repita el procedimiento en cada uno de los controles MIDI que desea mapear.
9. Pulse un clic en [Close](#) para cerrar las preferencias.

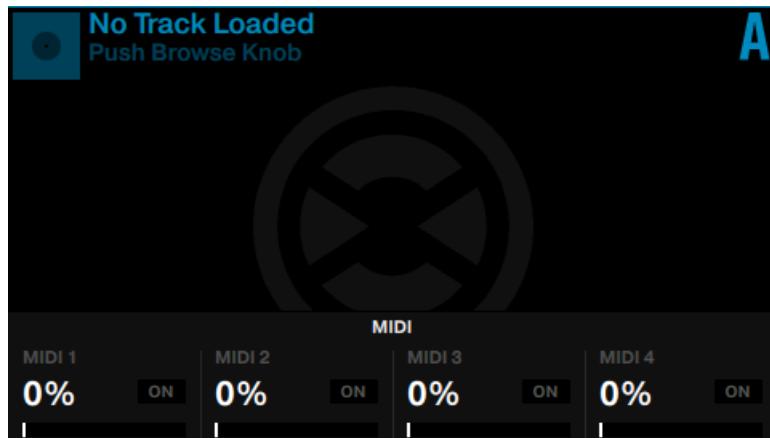
Poner el D2 en el modo MIDI

Para que los controles de implementación puedan cumplir su función MIDI en el D2:

- ▶ Presione cualquiera de los botones de la implementación (los botones de flecha a los costados del visualizador) hasta ver aparecer la página de MIDI.



- Toque una perilla de implementación para agrandar el panel de MIDI con los parámetros de los controles MIDI seleccionados.



La página MIDI no aparecerá si la opción de [Enable MIDI controls](#) no fue activada en las preferencias.



Cuando el modo MIDI está habilitado en el D2, las perillas y botones de implementación implementarán los mensajes MIDI asignados en la ficha de Controller Manager. Si desea asignar mensajes MIDI a los deslizantes de volumen de los nichos, asegúrese de que ninguna de las cubiertas controladas por el D2 sea una cubierta de remezcla. De lo contrario, el control deslizante seguirá funcionando como ajuste de volumen y no podrá usarse como control MIDI.

6 Solución de problemas – Obtención de ayuda

Este capítulo trata sobre los problemas más frecuentes. Se hará mención de los inconvenientes que suelen surgir durante la configuración y operación de TRAKTOR KONTROL D2 y la forma de resolverlos.

6.1 Solución de problemas

Según el problema en cuestión, habrá que comprobar el estado de distintos aspectos del D2 y del programa.

6.1.1 TRAKTOR no arranca

- Compruebe los requisitos de sistema necesarios para el TRAKTOR KONTROL D2. Los requisitos mínimos garantizan el funcionamiento de TRAKTOR; sin embargo, el empleo de funciones avanzadas (p. ej., protección tonal, efectos) demanda sistemas más potentes.
- Inicie la aplicación Service Center y asegúrese de tener instalada la última versión de TRAKTOR.
- Asegúrese de no haber hecho doble clic sobre un atajo/aplicación sin vigencia.
- Intente reiniciar el ordenador. Desconecte cualquier otra interfaz de audio y periféricos tales como impresoras o escáneres para ver si esto resuelve el problema.
- Haga la prueba de cambiar el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR 2. De este modo, TRAKTOR creará un colección en blanco. Vuelva a importar el archivo **.nml** renombrado para restaurar la colección.

La carpeta raíz se encuentran en:

Windows: `\Documentos\Native Instruments\Traktor 2\`

Mac OS X: `Carpeta del usuario/Documentos/Native Instruments/Traktor`

6.1.2 TRAKTOR se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments y envíe el archivo del reporte de fallas. Hallará el archivo del reporte de fallas en:

- **Windows:** *\Documentos\Native Instruments\Traktor 2\Crashlogs*
- **Mac OS X:** *Carpeta del usuario/Biblioteca/Logs/CrashReporter/*

6.1.3 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles en el Service Center o en nuestro sitio de Internet:

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

Las actualizaciones se publican de manera regular a fin de solucionar problemas conocidos, mantener la compatibilidad con las actualizaciones del sistema operativo y para la mejora constante del programa.

6.2 Obtención de ayuda

Si su producto Native Instruments presentara problemas que no pudiera resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda adicional de distintas maneras.

Los enlaces presentados a continuación también pueden abrirse desde la aplicación Service Center:

- ▶ Abra el Service Center y haga clic en el botón de Asistencia, en la esquina superior derecha.

6.2.1 Banco de información

El banco de información en línea almacena toda la información útil que ayuda a resolver problemas relacionados con algún producto de Native Instruments. El banco de información puede consultarse en:

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

6.2.2 Asistencia técnica

Si en el banco de información no encuentra ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactarse con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su dispositivo y programa. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria. La asistencia técnica puede solicitarse vía:

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

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

- La manera de replicar el problema.
- Lo que ha intentado hacer para solucionar el problema.
- Una descripción de su configuración, incluyendo todos los dispositivos involucrados.
- La marca y características de su ordenador.
- El número de versión del programa.



El número de versión del programa aparece en un pantalla emergente durante el inicio de la aplicación. Después, esa misma pantalla puede abrirse pulsando el logotipo de TRAKTOR, en la esquina superior derecha de la interfaz del programa.

Al instalar un programa nuevo o una actualización, el archivo de lectura 'Readme' presenta la información de último minuto que no pudo ser incluida en la documentación. Por favor, lea este archivo antes de ponerse en contacto con la asistencia técnica.

6.2.3 Asistencia del registro

Si ocurriera algún problema durante el proceso de activación, póngase en contacto con nuestro equipo

de asistencia del registro:

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

6.2.4 Foro de usuarios

En el foro de usuarios de Native Instruments podrá discutir las características del producto con otros usuarios y con los expertos que moderan el foro. Por favor, tenga en cuenta que el equipo de asistencia técnica no participa de este foro. Si tiene un problema que no puede ser resuelto por otros usuarios, póngase en contacto con el equipo de asistencia de Native Instruments a través del servicio de asistencia en línea arriba descrito. Hallará el foro de usuarios en:

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

7 Datos técnicos

Conexiones

USB-HUB: dos conectores USB 2.0 Tipo A.

K: cerradura Kensington.

USB: un cable de conexión USB 2.0 Tipo B.

POWER: conexión de la alimentación eléctrica.

Alimentación eléctrica

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

Dimensiones y peso

- Ancho: 37,8 cm
- Altura: 6,6 cm
- Largo: 19,6 cm
- Peso: 1,5 kg

Especificaciones ambientales

- **Temperatura de funcionamiento:** +5 a +35 °C (41 a 95 °F), 85% de humedad máxima no condensada.
- **Temperatura de almacenamiento:** 0 a 40 °C (32 a 104 °F), 85% de humedad máxima no condensada.



No instale esta unidad en lugares expuestos a altos niveles de humedad y radiación solar.

