



TRAKTOR 2

Guía de usuario



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

Por lo demás, el hecho de que estés leyendo este texto significa que eres el propietario de una versión legal y no de una copia ilegal. Native Instruments GmbH puede seguir creando y desarrollando software de audio innovador sólo gracias a gente honesta y legal como tú. Muchas gracias en nombre de toda la empresa.

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

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

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

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

Documento escrito por: Native Instruments GmbH

Versión del documento: 1.0 (03/2011)

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

Germany

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

USA

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



© Native Instruments GmbH, 2011. Todos los derechos reservados.

Índice de contenidos

1	Bienvenido	16
1.1	La documentación de TRAKTOR 2	16
1.1.1	¿Por dónde empezar?	16
1.1.2	Este manual	17
1.2	Requisitos de sistema y compatibilidad	18
2	Actualizar desde TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO y TRAKTOR LE	19
2.1	Backup	19
2.2	Instalación	19
2.3	Importar los datos	20
2.3.1	Importación de mapeos MIDI y de atajos	20
2.3.2	Importación de música	20
3	El asistente de la configuración	21
4	La interfaz de usuario	29
4.1	Perspectiva general	30
4.2	Elementos principales	31
4.2.1	Barra de menús de la aplicación	31
4.2.2	Cabecera	32
4.2.3	Sección Global	35
4.2.4	Cubiertas	39
4.2.5	Mezclador	42
4.2.6	Buscador	43
5	El buscador	46
5.1	La colección de pistas	46
5.2	Importar archivos musicales	47
5.2.1	Otras formas de importar pistas	49
5.3	Pistas manejadas desde iTunes	49

5.3.1	Reproducir pistas de iTunes	49
5.3.2	Importar una selección de pistas de iTunes	50
5.3.3	Importar las listas de reproducción de iTunes	50
5.4	Búsqueda de pistas	50
5.4.1	Listas de reproducción: búsqueda por atributos	50
5.4.2	Detallar una búsqueda	51
5.4.3	Buscar pistas similares	51
5.4.4	Buscar en las listas de reproducción	51
5.5	Trabajar con la colección y las listas de reproducción	52
5.5.1	Crear una lista de reproducción	52
5.5.2	Añadir pistas a las listas de reproducción	52
5.5.3	Mostrar las pistas de la colección	53
5.5.4	Eliminar pistas	53
5.5.5	Ordenar las listas de reproducción	54
5.5.6	Organizar las listas de reproducción en carpetas	54
5.5.7	Subcarpetas de la colección de pistas	55
5.5.8	Favoritos	55
5.5.9	Listas en preparación	56
5.5.10	Exportar listas de reproducción	56
5.5.11	Importar listas de reproducción	57
5.5.12	Impresión de las listas de reproducción	57
5.5.13	Otras funciones de las listas de reproducción	58
5.5.14	Historial de listas de reproducción	58
5.6	Modificar los metadatos de una pista	59
5.6.1	Modificar las propiedades de las pistas mediante la edición en línea	59
5.6.2	Modificar las propiedades de las pistas desde el cuadro de edición	60
5.7	Símbolos de las pistas	61
5.8	El reproductor de avances	61

5.9	Ilustración de tapa	62
5.9.1	Mostrar la ilustración de tapa	62
5.9.2	Modificar la ilustración de tapa	62
5.10	Mantenimiento de la colección	63
5.10.1	Reporte de consistencia	63
5.10.2	Análisis	65
5.10.3	Directorios de datos	66
5.10.4	Otras operaciones de mantenimiento	66
5.11	Trabajar con CD de audio	66
5.11.1	Texto de los CD	67
5.11.2	CD de audio y favoritos	67
5.11.3	Expulsar el CD	67
5.12	Trabajar con reproductores de audio digital	67
5.12.1	iPod	68
6	Las cubiertas	69
6.1	Tipos de cubierta	69
6.2	Carga de pistas	73
6.3	La cabecera de las cubiertas	74
6.3.1	Foco de selección	74
6.3.2	Modalidad de la cubierta	74
6.3.3	Modos de reproducción	74
6.3.4	Diseño de la cubierta	75
6.3.5	Arrastrar el audio desde una cubierta	75
6.4	El visualizador de ondas y la tira de visualización	77
6.5	Los controles de la ejecución	79
6.6	Controles de bucleo	80
6.7	Controles de tiempo	81
6.7.1	Controles manuales de tiempo	82

6.7.2	Medidor de fases	83
6.7.3	Sincronización de pulsos	83
6.8	El panel avanzado	85
6.8.1	Panel MOVE (mover bucles y pulsos)	86
6.8.2	Panel CUE (gestión de puntos de inserción y de bucles)	93
6.8.3	Tipos de puntos de inserción	95
6.8.4	Eliminación de puntos de inserción y bucles almacenados	97
6.8.5	Mapeo sobre accesos directos	98
6.8.6	Panel GRID (retícula de pulsos)	99
7	El mezclador interno y el crossfader	106
7.1	Controles deslizantes de canal	106
7.2	Crossfader	106
7.3	Ecualizador	107
7.3.1	Tipos de ecualización	108
7.4	Controles de ganancia, monitorización y balance	109
7.5	Controles de filtrado, tonalidad y efectos	110
7.5.1	Controles de los auriculares	111
7.6	El mezclador interno en el modo del mezclador externo.	112
8	Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo	113
8.1	Requisitos	113
8.1.1	El mezclador	113
8.1.2	Dispositivo de audio	113
8.2	Configuración del hardware	114
8.3	Instalación del programa	114
9	La cabecera y la sección global	116
9.1	Cabecera	116
9.2	La sección global	119
9.2.1	Panel maestro	119

9.2.2	La grabadora de bucles	121
9.2.3	Panel del reloj maestro	122
9.2.4	Envío de reloj MIDI	123
9.3	Paneles de efectos	124
9.3.1	Modo grupal	125
9.3.2	Modo individual	126
9.3.3	Panel del grabador de audio	128
9.3.4	Transmisión	129
10	Control del ratón de deslizantes y perillas	131
10.1	Controles básicos	131
10.2	Funciones avanzadas	131
11	Control con accesos directos de teclado y de MIDI	133
11.1	Accesos directos de teclado	133
11.2	Atajos Midi	134
12	Configuración de TRAKTOR SCRATCH	135
12.1	El montaje de los tocadiscos	135
12.1.1	Conexión de los tocadiscos	135
12.1.2	Probar TRAKTOR SCRATCH con los tocadiscos	135
12.1.3	Las zonas de control del vinilo	136
12.2	El montaje de los reproductores de CD	137
12.2.1	Efectuar las conexiones	137
12.2.2	Probar TRAKTOR SCRATCH con los reproductores de CD	137
12.2.3	Las zonas de control del CD	137
12.3	Montaje mixto	138
12.4	Calibración	138
12.5	Modos de reproducción	139
12.5.1	Modo absoluto	139
12.5.2	Modo relativo	140

12.5.3	Modo interno	140
12.6	Preferencias pertinentes	140
12.7	Solución de problemas: TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2	142
12.7.1	Problemas en la calibración	143
12.7.2	Solución de problemas de audio	146
13	Preferencias	147
13.1		147
13.2	Audio Setup (Configuración del audio)	147
13.2.1	Dispositivo de audio	147
13.2.2	Phono / Line	147
13.2.3	Routing	148
13.2.4	Built-in Soundcard (solo Windows)	148
13.3	Output Routing (Direccionamiento de la salida)	148
13.3.1	Mixing Mode	148
13.4	Input Routing (Direccionamiento de entrada)	149
13.5	MIDI Clock (Reloj MIDI)	149
13.6	Timecode Setup (configuración del código de tiempo)	150
13.7	Loading (carga)	151
13.8	Transport (ejecución)	152
13.9	Decks (cubiertas)	155
13.10	Mixer (mezclador)	156
13.11	Global Settings (ajustes generales)	157
13.12	Effects (efectos)	158
13.13	Mix Recorder (grabación de mezclas)	159
13.14	Loop Recorder (grabadora de bucles)	160
13.15	Broadcasting (transmisión)	160
13.16	Browser Details (opciones del buscador)	162
13.17	Layout Manager (administrador de diseños)	162

13.18	File Management (administrador de archivos)	163
13.19	Controller Manager (administrador de controladores)	165
13.19.1	Panorama general	165
13.19.2	Device Setup	165
13.19.3	Tabla de asignaciones	167
13.19.4	Device Mapping	169
13.19.5	Mapping Details	170
13.19.6	Clases de controlador	171
13.20	TRAKTOR KONTROL X1	173
13.21	Traktor Kontrol S4	174
14	Operaciones avanzadas de TRAKTOR	181
14.1	Perfiles de TRAKTOR	181
14.1.1	La carpeta raíz de TRAKTOR	181
14.1.2	La carpeta de grabaciones	182
14.1.3	Copia de seguridad completa	182
14.1.4	Restauración de TRAKTOR a partir de una copia de seguridad	182
14.1.5	Crear una versión portátil de TRAKTOR	183
14.1.6	Copia de seguridad automática de la Colección	184
14.1.7	Reparar una colección dañada	184
14.2	Sincronizar vía el reloj MIDI	184
14.2.1	TRAKTOR es la fuente del tempo (envío de reloj MIDI)	185
14.2.2	Sincronizar TRAKTOR con una señal de reloj MIDI externa (Sincronización externa) ..	185
14.2.3	Sincronizar dos versiones de TRAKTOR	186
14.3	Transmisión	186
14.3.1	Protocolo de transmisión	186
14.3.2	Configuración de TRAKTOR	187
14.3.3	Iniciar la transmisión	188
14.3.4	Instalar un micrófono para la transmisión	188

14.4	Los efectos en detalle	188
14.4.1	Introducción	188
14.4.2	Modos de los efectos	189
14.4.3	Parámetros comunes	191
14.4.4	Delay	192
14.4.5	Reverb	193
14.4.6	Flanger	193
14.4.7	Flanger Pulse	194
14.4.8	Flanger Flux	195
14.4.9	Gater	196
14.4.10	Beatmasher 2	197
14.4.11	Delay T3	197
14.4.12	Filter LFO	199
14.4.13	Filter Pulse	200
14.4.14	Filter	200
14.4.15	Filter:92 LFO	202
14.4.16	Filter:92 Pulse	202
14.4.17	Filter:92	203
14.4.18	Phaser	204
14.4.19	Phaser Pulse	205
14.4.20	Phaser Flux	206
14.4.21	Reverse Grain	206
14.4.22	Turntable FX	207
14.4.23	Iceverb	208
14.4.24	Reverb T3	208
14.4.25	Ring Modulator	209
14.4.26	Digital LoFi	209
14.4.27	Mulholland Drive	210

14.4.28	Transpose Stretch	211
14.4.29	BeatSlicer Buffer	212
14.4.30	Formant Filter	212
14.4.31	Peak Filter	213
14.4.32	Tape Delay	213
14.4.33	Ramp Delay	214
14.4.34	Auto Bouncer	215
14.4.35	Bouncer	216
15	Tutoriales	217
15.1	Condiciones previas	217
15.2	Finalidad de los ejemplos	218
15.3	Ejecutando la primera pista	219
15.3.1	Carga rápida de una pista	219
15.3.2	Ejecución de una pista	221
15.3.3	No se escucha nada	223
15.4	Mezclar una segunda pista	225
15.4.1	Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances	226
15.4.2	Cargar y ejecutar una segunda pista	229
15.4.3	Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla	229
15.4.4	Sincronización de la segunda pista	231
15.4.5	Poner un punto de inserción como punto de partida (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)	232
15.4.6	Adhesión rítmica	235
15.4.7	Pegándose a los pulsos	235
15.4.8	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llegue a su fin?	236
15.4.9	Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado	236
15.4.10	Alineación manual de pulsos	238
15.5	Ajustar los volúmenes	241

15.5.1	La teoría...	241
15.5.2	... y la práctica	242
15.6	Bucleo y cueing	244
15.6.1	Ejecutar bucles	244
15.6.2	Empleo de accesos directos (Hotcues) (No disponible en TRAKTOR LE 2)	248
15.7	Agregar efectos	249
15.7.1	Asignar una cubierta a una unidad FX (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)	250
15.7.2	Modo grupal	251
15.7.3	Alistando la unidad de efectos	252
15.7.4	Control de la unidad de efectos	253
15.7.5	Modo individual (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)	254
15.7.6	Almacenamiento de "snapshots"	254
15.8	Empleo de samples en la mezcla (no disponible en TRAKTOR LE 2)	255
15.8.1	Cargar un sample de la colección	256
15.8.2	Accionar el sample	256
15.8.3	Extraer un sample de una pista	257
15.8.4	Controles suplementarios	259
15.9	Empleo de la grabadora de bucles (solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2)	260
15.9.1	Seleccionar una fuente	261
15.9.2	Grabar un bucle	262
15.9.3	Sobregrabación	265
15.9.4	Otros empleos del bucle grabado	265
15.10	Sincronización	265
15.10.1	Introducción	266
15.10.2	El tempo master	266
15.10.3	La retícula de pulsos	271
15.10.4	Otras útiles herramientas de sincronización	272

16 Solución de Problemas	275
16.1 TRAKTOR 2 no arranca	275
16.2 Problemas de latencia	275
16.3 TRAKTOR 2 se cuelga	276
16.4 Actualizaciones	276
17 Obtención de ayuda	277
17.1 Banco de conocimientos	277
17.2 Asistencia técnica	277
17.3 Asistencia del registro	278
17.4 Foro de usuarios	278
18 Apéndice A — Montajes más comunes	279
18.1 TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador	279
18.2 TRAKTOR con una interfaz de audio externa	280
18.3 TRAKTOR con un mezclador externo	281
18.4 TRAKTOR con un controlador	282
18.4.1 Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente una interfaz de audio in- corporada)	283
18.4.2 Controladores sin controles de mezcla	284
18.5 TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2	285
18.6 Añadir un micrófono	285
18.6.1 Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles	285
18.6.2 Empleo de un micrófono para el registro en vivo con efectos de TRAKTOR	286
18.7 Montaje de grabación (no disponible en TRAKTOR LE 2)	287
18.7.1 Grabar de fuentes internas	287
18.7.2 Grabar de fuentes externas	288
19 Mapeos de teclado predeterminados	291
19.1 Diseño para funciones con TRAKTOR	291
19.1.1 Transportación	291

19.1.2	Cubierta de samples	292
19.1.3	Puntos de inserción & Bucles	292
19.1.4	Favoritos & Navegación	293
19.1.5	Grabadora de bucles	294
19.1.6	Zum & Diseño	294
19.1.7	Modos de scratch	294
20	Controles MIDI asignables	295
20.1	Controles generales	295
20.1.1	Carga	295
20.1.2	Controles de la ejecución	296
20.1.3	Código de tiempo	296
20.1.4	Puntos de inserción/Bucles	296
20.1.5	Mezclador	298
20.1.6	Cubierta de samples	299
20.1.7	Grabadora de bucles	300
20.1.8	Efectos grupales	301
20.1.9	Efecto individual	301
20.1.10	Grabación	302
20.1.11	Tempo	302
20.1.12	BPM de la pista	303
20.1.13	Reloj maestro	303
20.1.14	Avances	304
20.1.15	Controles del Buscador	304
20.1.16	Diseños	307
20.1.17	Controles Globales	307
20.1.18	Controles modificadores	308
20.2	Controles de salida	308
	Índice temático	310

1 Bienvenido

TRAKTOR 2 es el programa de disyóquey más versátil y potente del mercado. Con TRAKTOR 2, usted podrá mezclar sus pistas a la manera tradicional o combinar pistas y bucles de manera no lineal, como una potente herramienta de remezcla.

1.1 La documentación de TRAKTOR 2

Este manual describe en detalle todos los elementos que componen TRAKTOR 2. Es el documento que deber leer, si desea tener un conocimiento más profundo del programa.

1.1.1 ¿Por dónde empezar?

TRAKTOR 2 le ofrece distintas fuentes de información. El orden de lectura sugerido es el siguiente:

1. Guía de instalación (Setup Guide)
2. Guía de iniciación (Getting Started) de TRAKTOR 2 y vídeos explicativos.
3. El manual de consulta de TRAKTOR 2 (este manual).

Además, una lámina explicativa y una tarjeta con los atajos de teclado le facilitarán el trabajo diario con TRAKTOR 2. Ahora, pasaremos a describir brevemente el contenido de cada una de estas fuentes de información.

Algunos de estos documentos (guía de instalación, lámina explicativa y tarjeta de atajos de teclado) ya se encuentran disponibles en la caja del producto. Toda la documentación se encuentra asimismo disponible en formato PDF en:

- Mac OS X: *Macintosh HD/Aplicaciones/Native Instruments/Traktor 2/Documentation*.
- Windows: *Inicio > Todos los programas > Native Instruments > Traktor 2 > Documentación*.

Primer paso: la guía de instalación

La guía de instalación (Setup Guide) se halla como libro impreso en la caja del producto. La misma explica el proceso de instalación del software (y hardware cuando corresponda) de TRAKTOR 2; desde el principio mismo hasta el primer sonido que sale por los altavoces. Esta debería ser su primera lectura en el aprendizaje de TRAKTOR 2.



En primer lugar lea la guía de instalación. Luego, para una mayor familiarización con el producto, proceda con la lectura del manual de iniciación de TRAKTOR 2.

Manual de iniciación de TRAKTOR 2

Tras la lectura de la guía de instalación y la correcta aplicación de sus instrucciones, TRAKTOR debería estar listo y en función. El paso siguiente sería la lectura del manual de iniciación. El manual de iniciación le brindará un enfoque práctico del programa TRAKTOR 2.

Tarjeta de atajos de teclado

En la caja del producto también se halla una tarjeta con el panorama de los atajos de teclado. Presenta las operaciones de teclado específicas del programa TRAKTOR 2.

Vídeos explicativos

El sitio de Internet de Native Instruments ofrece una multitud de vídeos explicativos con ejemplos prácticos sobre distintos aspectos del trabajo con TRAKTOR 2. Si desea ver estos vídeos, vaya a la siguiente dirección en la red: <http://www.native-instruments.com/traktor>.

1.1.2 Este manual

Lo que está leyendo ahora es el manual de consulta de la aplicación TRAKTOR 2. Este manual brinda información detallada sobre todos los aspectos de TRAKTOR 2.

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



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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía:

- El texto que aparece en los menús desplegables (p.ej.: *Abrir...*, *Guardar como...* etc.) y rutas de directorio del disco duro y otros dispositivos de almacenamiento, lo mismo que en las rutas de las preferencias del programa, aparece impreso en *bastardilla*.

- Todo otro texto (rótulos de botones y controles, leyendas junto a casillas de verificación, etc.) aparecerá impreso en **azul**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado en algún lugar de la pantalla.
- Nombres y conceptos importantes aparecen impresos en **negrita**.
- ▶ Instrucciones individuales aparecen precedidas por esta flecha.
- El resultado de acciones aparece precedido por esta flecha más pequeña.

Denominaciones del software y hardware en este manual

A lo largo de este manual nos referiremos a los programas TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2, TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 y TRAKTOR LE 2, con el nombre genérico de "TRAKTOR 2" o, simplemente, "TRAKTOR".

Las diferentes versiones de TRAKTOR

TRAKTOR SCRATCH DUO 2, TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR LE 2 presentan un cierto número de restricciones respecto de la versión completa TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2. Las respectivas diferencias serán señaladas oportunamente en los capítulos de este manual.

1.2 Requisitos de sistema y compatibilidad

Los requisitos mínimos de sistema que debe poseer el ordenador pueden consultarse en la sección de TRAKTOR de la página de Internet de Native Instruments:
www.native-instruments.com/traktor.



Por favor, tenga en cuenta que cumplir con los requisitos mínimos de sistema no garantiza una operación completamente fluida de TRAKTOR 2. En dicho caso, es posible que se vea forzado a realizar algunos ajustes para mejorar el rendimiento del equipo. A tal fin, Native Instruments ofrece algunos consejos y trucos de puesta a punto en su Banco de conocimientos (véase [↑17.1, Banco de conocimientos](#)).

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

2 Actualizar desde TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO y TRAKTOR LE

Si esta es la primera vez que adquiere TRAKTOR puede omitir este capítulo y pasar directamente al siguiente. Sin embargo, si ya es un usuario de TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO o TRAKTOR LE, ¡lea este capítulo con atención!

2.1 Backup

Antes de instalar TRAKTOR 2, deberá resguardar los siguientes archivos:

- La carpeta de TRAKTOR (alojada, por defecto, en: *[Usuario]\Mis documentos\Native Instruments\Traktor* (Windows) o *Usuario:Documentos:Native Instruments:Traktor* (Mac OS X)).
- Las carpetas de música definidas en *Preferences > Data Location > Music Folders*.
- Cualquier otro tipo de datos que no fueron guardados en los lugares arriba mencionados porque usted decidió alojarlos en otro lugar.



Llegados a este punto, resultará una buena idea deshacerse de todo el material innecesario de su carpeta de TRAKTOR (p.ej., mapeos de controladores que ya no utiliza y cosas por el estilo).

2.2 Instalación

Siga cuidadosamente las instrucciones de la guía de instalación.



Como regla general, ¡lleve a cabo la instalación del programa antes de realizar la instalación del hardware (TRAKTOR AUDIO 6/10, TRAKTOR KONTROL X1, TRAKTOR KONTROL S4, etc.)!

La instalación crea una nueva carpeta de usuario en *[Usuario]\Mis documentos\Native Instruments\Traktor 2.x.x* (Windows) o *Usuario:Documentos:Native Instruments:Traktor 2.x.x* (Mac OS X). Además, la versión anterior de TRAKTOR no será desinstalada. Esto significa que, a partir de ahora, le será más fácil volver a la versión anterior cuando sea necesario.

2.3 Importar los datos

- Cuando inicie TRAKTOR 2 por primera vez, se abrirá el asistente de la configuración para definir los aspectos básicos de la instalación. De esta manera, podrá ajustar a su gusto el aspecto y las operaciones de TRAKTOR. Consulte el capítulo [↑3, El asistente de la configuración](#) para más información.
- A continuación, TRAKTOR le preguntará si desea importar datos, copiando dicho contenido en una carpeta nueva de la carpeta del usuario. Este procedimiento no afecta en nada los datos originales.

2.3.1 Importación de mapeos MIDI y de atajos

En TRAKTOR 2, el sistema de mapeo ha sido modificado. Si bien algunos mapeos creados en versiones anteriores de TRAKTOR todavía pueden funcionar, otros probablemente no serán importados correctamente. Por eso, le recomendamos comprobar los mapeos importados antes de utilizarlos en una situación en vivo.

2.3.2 Importación de música

Debido a cambios producidos en la base de datos de TRAKTOR, tendrá que volver a analizar toda la colección de pistas. Sin embargo, los valores de ganancia y BPM almacenados en los archivos permanecerán intactos; aun si no contaran con protección de BPM.

► Para forzar la recalculación de los valores de ganancia y BPM, puede accionar el análisis de BPM cliqueando con el botón derecho ([Ctrl-clíc en Mac OS X) la lista del Buscador y seleccionando la opción *Detect BPM (Async)*.

La barra de estado, al final de la ventana del Buscador, muestra de manera visual el proceso de análisis y advierte sobre la eventualidad de algún problema.



Si su colección de pistas contuviera más de 10.000 archivos, se recomienda analizarla por partes de manera que TRAKTOR 2 solo tenga que analizar unos pocos miles de archivos por vez. Dado que este procedimiento insume una buena cantidad de tiempo, es una buena idea hacer que TRAKTOR 2 realice el análisis en los momentos en que usted no esté trabajando con el ordenador; por ejemplo, durante la noche.

3 El asistente de la configuración



Dependiendo de la versión de TRAKTOR empleada (SCRATCH, DUO, LE, etc.), el asistente de la configuración puede ofrecer solo una parte de las opciones y pantallas descritas.

El asistente de la configuración (Setup Wizard) permite restaurar la configuración de TRAKTOR 2 a su estado original de fábrica. El asistente de la configuración hace dos cosas:

- Permite seleccionar la configuración básica general y de audio y MIDI, estableciendo automáticamente las correspondientes opciones de direccionamiento.
- Restablece todos los valores de TRAKTOR 2 a su estado predeterminado de fábrica.

El asistente puede abrirse de dos maneras:

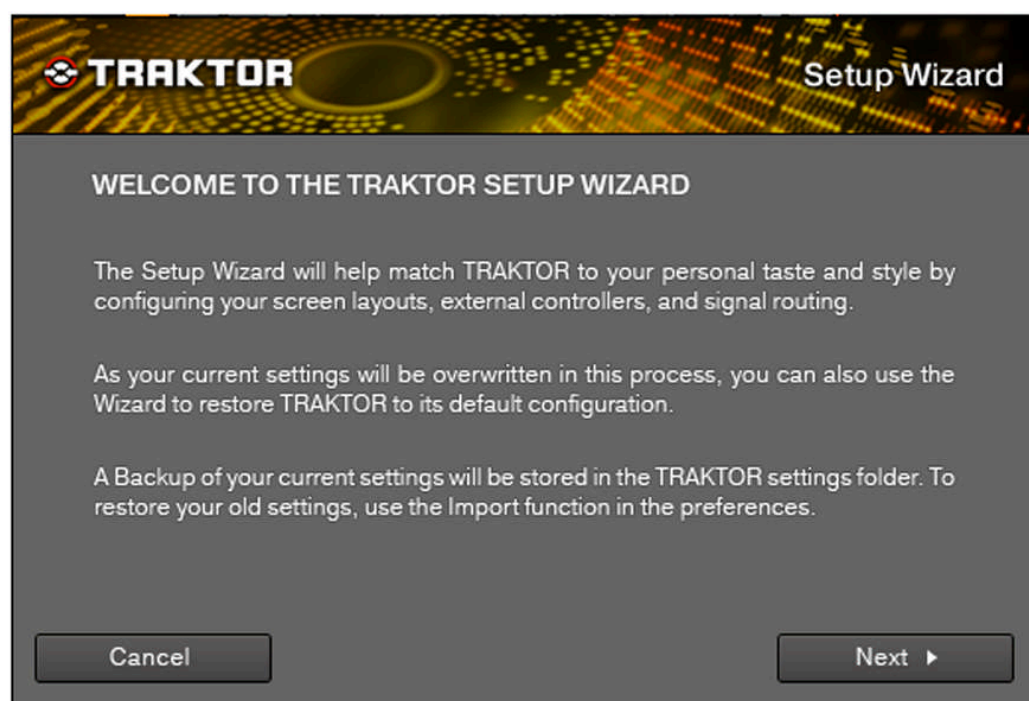
► Seleccione *Start Setup Wizard* en el menú de ayuda (**Help**) de la barra de menús (para ver está barra, el modo de pantalla completa tiene que estar desactivado).

o

► Haga clic en el botón **Setup Wizard**, abajo a la izquierda en la ventana de preferencias.

► Seleccione las configuraciones deseadas y haga clic en **Finish** para confirmar la elección o en **Cancel** para salir del asistente sin haber efectuado cambio alguno).

→ El asistente activará la selección realizada y configurará el direccionamiento del audio de manera correspondiente; además, restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR 2 a su valores predeterminados.



Ilust. 3-1 — El asistente de la configuración



Ilust. 3-2 — Opción a un aparato controlador

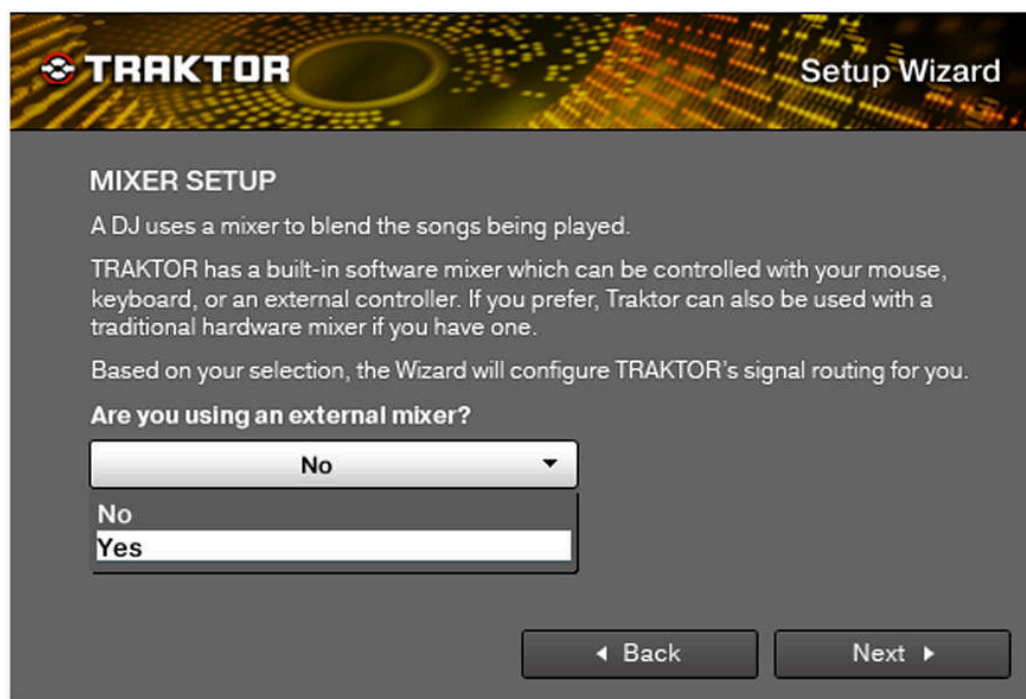
La primera pregunta del asistente es acerca del montaje general para saber si está empleando un controlador externo con TRAKTOR 2.



Ilust. 3-3 — Selección del aparato controlador

Si seleccionó *Yes* en la última pantalla, puede definir aquí el modelo exacto del controlador y el nombre del fabricante. Esto permitirá a TRAKTOR cargar los mapeos correspondientes.

Si seleccionó *No*, continúe con la siguiente pantalla abajo.



Ilust. 3-4 — Opción de mezcla

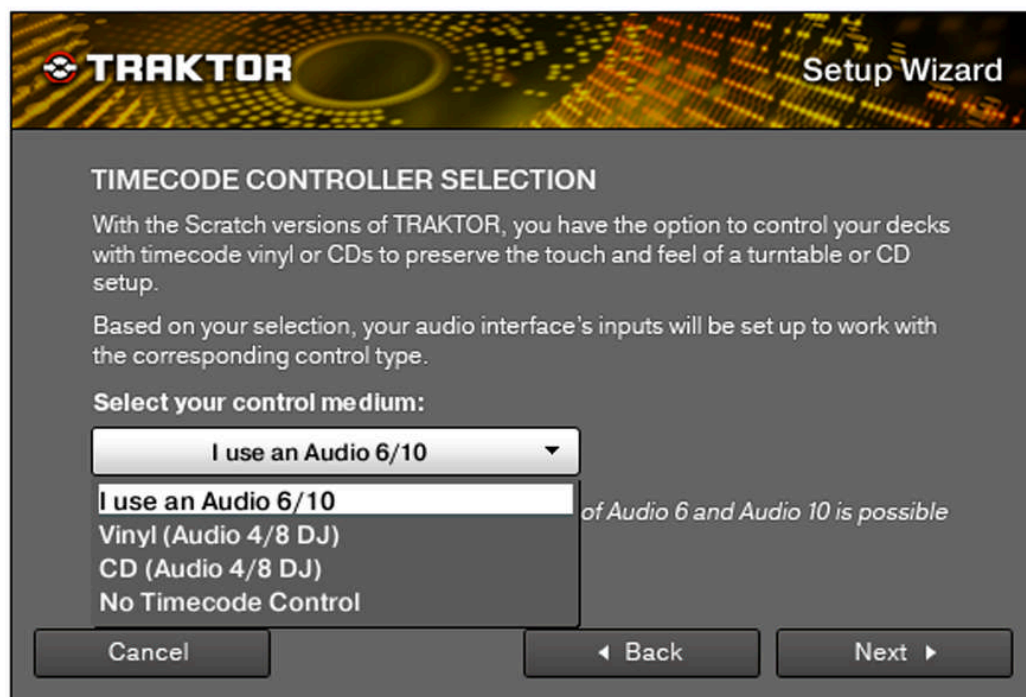
La siguiente pantalla permite seleccionar entre el modo interno de mezcla de TRAKTOR o un aparato mezclador externo.



No se confunda: usar un controlador MIDI no es usar un mezclador externo. Si está empleando un controlador MIDI / mezclador MIDI, tiene que seleccionar la opción Internal.



Esta pantalla se pasa por alto en TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2.



Ilust. 3-5 — Selección del medio de código de tiempo

Esta pantalla aparece solo para TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2. Si está empleando TRAKTOR SCRATCH con el AUDIO 4/8 DJ, deje que TRAKTOR establezca las entradas para los respectivos medios de código de tiempo.

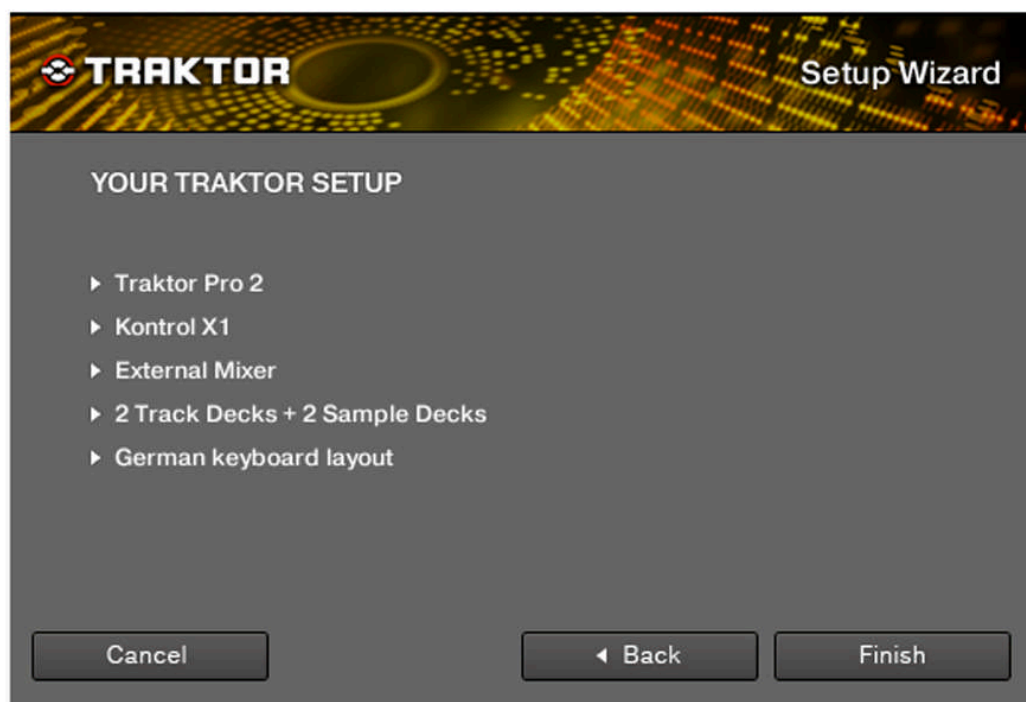


Esto no vale para TRAKTOR AUDIO 6/10; aquí usted deberá activar las entradas en el Panel de control de la interfaz, el cual se encuentra bajo la opción *Preferences > Audio Setup*.



Ilust. 3-6 — Selección de cubiertas

En esta pantalla, podrá decidir la configuración básica de las cubiertas. Si posteriormente desea modificar el montaje de cubiertas seleccionado, no es necesario que vuelva a abrir el asistente; todas las selecciones pueden llevarse a cabo en las preferencias de TRAKTOR.



Ilust. 3-7 — Pantalla final

Esta es la pantalla final del asistente de la configuración. Muestra el resumen de todas las selecciones efectuadas. Si desea retroceder para modificar alguna configuración, pulse [Back](#). Si desea cancelar la operación y salir del asistente, pulse [Cancel](#). Y si desea finalizar y confirmar las selecciones efectuadas, haga clic en [Finish](#).

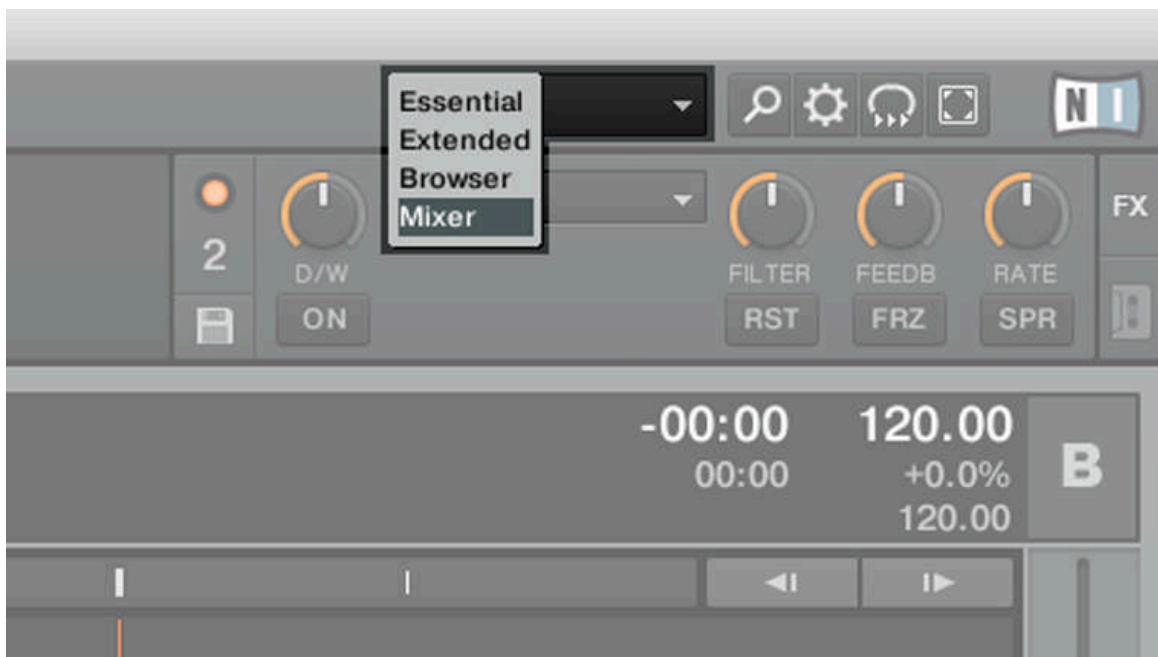
4 La interfaz de usuario

Este capítulo describe la interfaz de usuario de TRAKTOR 2.



Tómese todo el tiempo necesario para leer estas pocas páginas. De este modo, podrá familiarizarse con el funcionamiento de TRAKTOR 2 y apreciar la potencialidad de su concepción.

Al iniciar TRAKTOR 2 por primera vez, el programa se abrirá con el diseño correspondiente a la vista básica (Essential). Para poder ver todos los elementos que aquí se describen, vaya al selector de diseños y abra el diseño denominado **Mixer**.



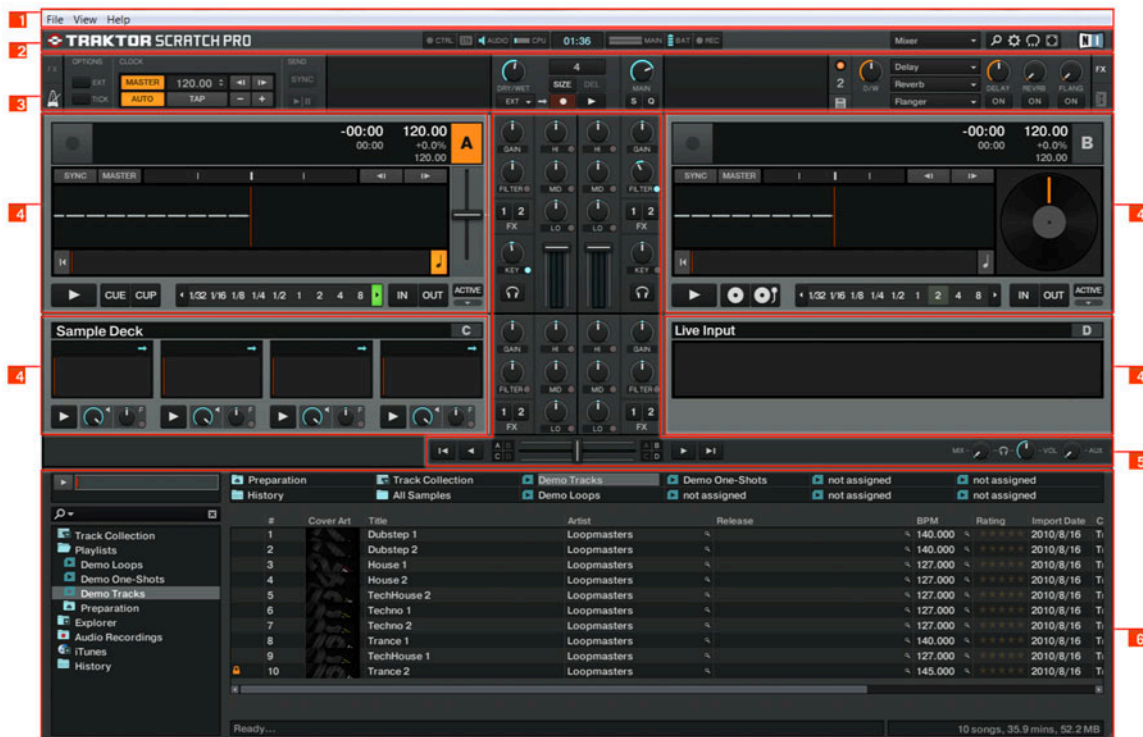
Ilust. 4-1 — Use el selector de diseños para seleccionar el diseño del mezclador (Mixer).



Si está empleando TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2, lo más probable es que esté utilizando un aparato mezclador externo en lugar del mezclador interno de TRAKTOR. No obstante, para poder seguir las explicaciones de este manual, debería abrir el diseño correspondiente a **Mixer**.

4.1 Perspectiva general

La ilustración de abajo muestra la interfaz de TRAKTOR SCRATCH PRO 2. Su interfaz gráfica de usuario podría ser ligeramente diferente si está empleando TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 o TRAKTOR LE 2.



Ilust. 4-2 — Las características principales del programa.

- 1. Barra de menús de la aplicación:** la barra de menús de la aplicación presenta las funciones e información básicas del programa.
- 2. Cabecera:** presenta distintos indicadores de estado y funciones y botones de utilidad como, por ejemplo, el botón de las preferencias del programa (Preferences).
- 3. Sección global:** esta sección contiene las unidades de efectos, el reloj master, la grabadora de audio y la nueva grabadora de bucles.

4. **Cubiertas:** TRAKTOR 2 proporciona cuatro cubiertas (Decks) virtuales. Las cubiertas son el lugar donde se reproducen las pistas, los samples y la música en vivo. Estas cubiertas podrían considerarse como el equivalente virtual de las antiguas cubiertas de vinilos y CD.
5. **Mezclador:** está alojado en la parte central de la ventana de TRAKTOR 2. El mezclador recibe, a través de sus cuatro canales, las señales de audio provenientes de las cuatro cubiertas arriba mencionadas. Cada canal corresponde a una cubierta. Al igual que cualquier otro mezclador DJ, su función básica es la de ajustar el volumen relativo de cada canal, controlar los respectivos niveles de frecuencia y enviar, eventualmente, la señal hacia los efectos antes de que el resultado general sea enviado a la audiencia.
6. **Buscador:** el buscador se encarga de manejar todas sus pistas dentro de una base de datos denominada Track Collection. Las pistas pueden agruparse en listas de reproducción, ordenarse según sus atributos distintivos y ser buscadas tanto en una lista como en la colección entera.

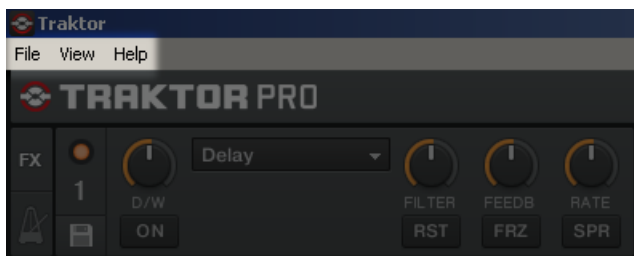


TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 no dispone del reloj master ni de la grabadora de bucles. Asimismo, la grabadora de audio tampoco está disponible en TRAKTOR LE 2.

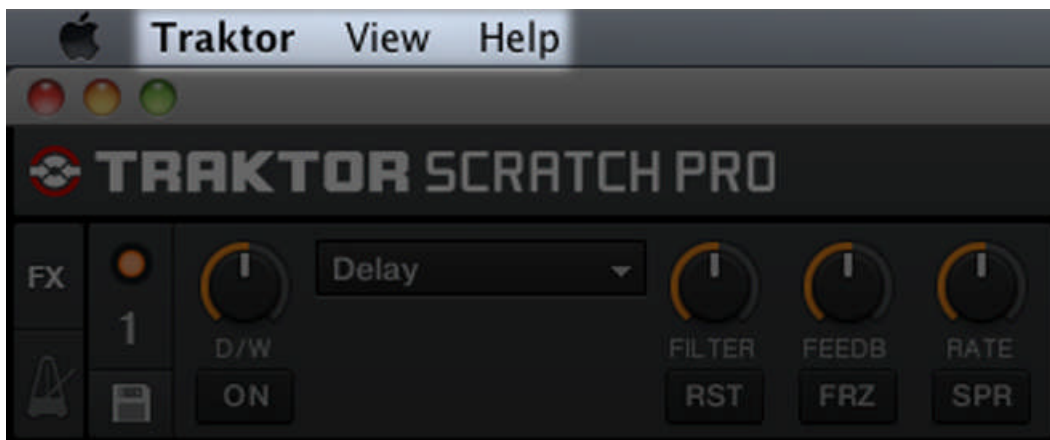
4.2 Elementos principales

Esta sección explica las áreas y elementos principales del programa TRAKTOR 2.

4.2.1 Barra de menús de la aplicación



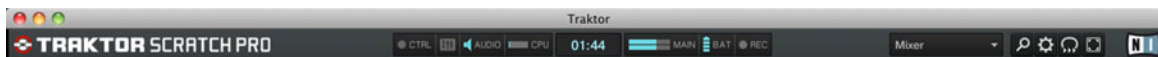
Ilust. 4-3 — La barra de menús de la aplicación en Windows.



Ilust. 4-4 — La barra de menús de la aplicación en Mac OS X.

Los menús de archivos ([File](#)), de [vistas](#) ([View](#)) y de [ayuda](#) ([Help](#)) contienen las funciones básicas de TRAKTOR. Este manual, por ejemplo, puede accederse a través del menú de ayuda ([Help](#)).

4.2.2 Cabecera



Ilust. 4-5 — La cabecera de TRAKTOR

Se denomina cabecera a la barra horizontal ubicada en la parte superior de la interfaz de usuario de TRAKTOR. Describiremos ahora sus elementos de izquierda a derecha.

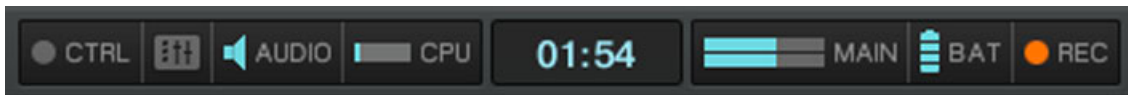
El Logo de TRAKTOR 2



Ilust. 4-6 — El logotipo de TRAKTOR

Al clicar en el logotipo de TRAKTOR, se abrirá la pantalla de información sobre el programa. Esta pantalla muestra el número completo de la versión del programa.

Indicadores de estado



Ilust. 4-7 — Indicadores de estado

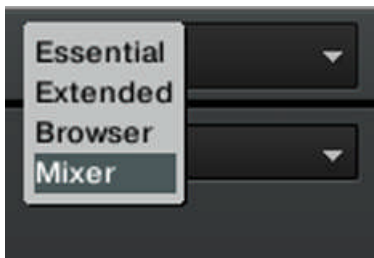
Varios indicadores de estado lo mantienen al tanto del estado actual del programa TRAKTOR. De izquierda a derecha:

- **CTRL:** muestra el ingreso de señales MIDI y propias (NHL). Brilla de color azul cuando una señal es recibida.
- **Conexión:** este indicador, simbolizado mediante un mezclador, muestra la lista de los controladores conectados. Azul = todos los controladores están conectados; naranja = algunos controladores están conectados; apagado = no hay controladores conectados.
- **AUDIO:** este indicador muestra el estado de la conexión de la interfaz de audio. Azul = conectada; rojo = no conectada; naranja = tarjeta de sonido interna seleccionada.
- **Medidor de CPU:** indica la capacidad disponible de CPU para el ingenio de audio de TRAKTOR. Verifique regularmente este medidor para saber la capacidad de procesamiento disponible del sistema.
- **Reloj del sistema:** muestra la hora del sistema.
- **MAIN:** muestra el volumen de salida general. Si la señal distorsiona, la punta de la escala se tornará roja.
- **BAT:** señala la cantidad de energía disponible en la batería del ordenador. Se muestra de color azul para indicar que el equipo se halla conectado al suministro eléctrico; brilla de color rojo para indicar el consumo de batería.
- **REC:** muestra el estado de la grabadora de audio de TRAKTOR. Brilla de color rojo para señalar una grabación en curso.



TRAKTOR LE 2 carece de un indicador de grabación (REC).

Selector de diseños



Ilust. 4-8 — Selector de diseños

Haga clic en la flecha para abrir el menú desplegable y seleccionar alguno de los diseños predeterminados. Los diseños pueden borrarse, redefinirse y guardarse en la preferencias del programa.



La personalización y manejo de diseños están deshabilitados en TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 y TRAKTOR LE 2.

Botones de uso práctico

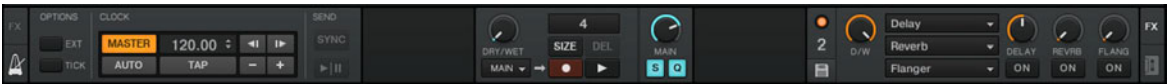


Ilust. 4-9 — Botones de uso práctico

De izquierda a derecha:

- **Expandir Buscador:** haga clic en este botón para traer la vista del buscador (Browser) del programa, cuando necesite hallar la pista de una lista muy larga.
- **Preferencias:** abre las preferencias de TRAKTOR. En esta sección se realizan todas las configuraciones del programa.
- **Cruise:** si activa este botón iniciará el modo de reproducción ininterrumpida (Cruise), (la actual lista de reproducción se ejecutará automáticamente).
- **Pantalla completa:** activa el modo de pantalla completa, en la que no se harán visibles ninguno de los controles del sistema operativo. ¡Una buena vista!

4.2.3 Sección Global



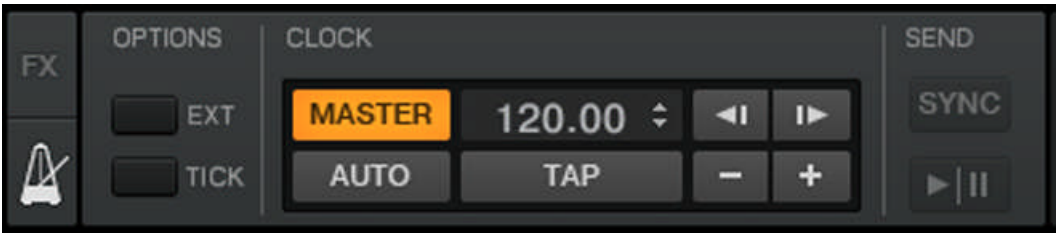
Ilust. 4-10 — La Sección Global

La Sección global ofrece seis paneles. Dependiendo del tamaño de pantalla y de la definición de imagen empleada por el ordenador, no todos los paneles podrán verse al mismo tiempo. En tal caso, cada panel podrá abrirse cliqueando en las correspondientes pestañas de los extremos. A continuación, pasaremos a describir cada uno de estos paneles.



TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 tienen deshabilitados la grabadora de bucles y el reloj maestro. En TRAKTOR LE 2, los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) no se encuentran disponibles.

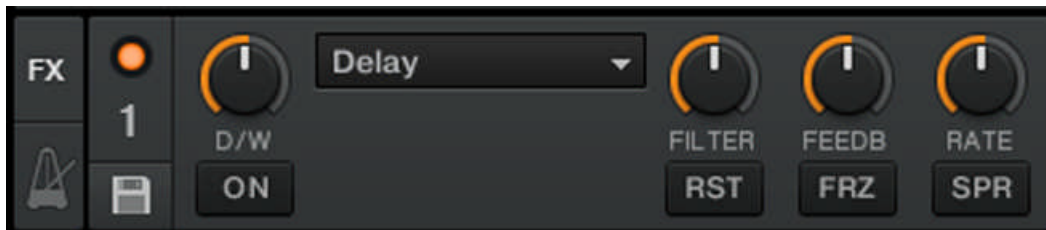
Reloj maestro (solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2)



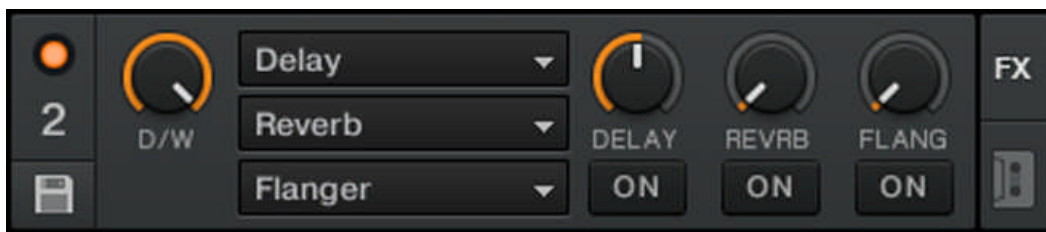
Ilust. 4-11 — El reloj maestro

El reloj maestro controla los métodos de sincronización. Las distintas modalidades del reloj maestro se describen en [↑9.2.3, Panel del reloj maestro](#).

Unidades FX



Ilust. 4-12 — La unidad FX 1 bajo el modo individual.



Ilust. 4-13 — La unidad FX 2 bajo el modo grupal

Poner efectos en la música hace que las posibilidades de mezcla sean infinitas. TRAKTOR 2 nos brinda una gran selección de efectos (FX) de gran calidad. Estos efectos son manejados por las **Unidades FX**.

TRAKTOR tiene cuatro unidades FX. Por defecto, solo hay dos unidades de efectos activas. Tanto la unidad FX 1 como la FX 2 pueden asignarse libremente a cualquiera de los canales A-D del mezclador.

Las unidades de efectos presentan dos modalidades distintas en TRAKTOR 2: puede seleccionar el modo individual (Single FX), el cual presenta cuatro botones y cuatro perillas para controlar un efecto solamente; o puede seleccionar el modo grupal (Group FX), el cual brinda tres efectos a la vez, cada uno de ellos con su propia perilla de control.

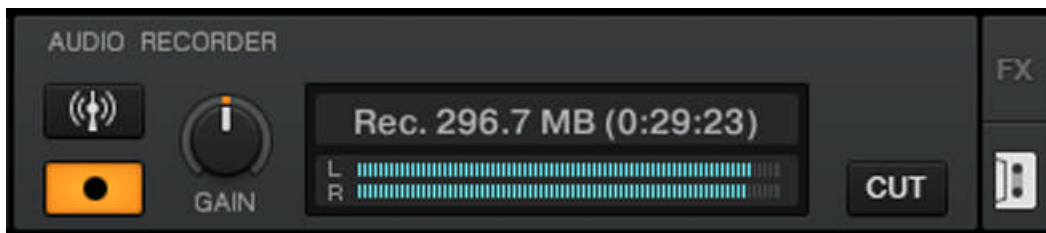
► Para alternar entre ambos modos, vaya a *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.



TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 solamente cuentan con dos unidades FX con una asignación fija a los canales del mezclador y un número más reducido de tipos de efectos. Por otra parte, estos efectos solo pueden emplearse bajo el modo grupal. TRAKTOR LE 2 solo cuenta con un modo grupal de efectos y la cantidad de efectos disponible es aún menor.

Para una descripción detallada de las unidades de efectos, véase [↑14.4, Los efectos en detalle](#).

Grabadora de audio



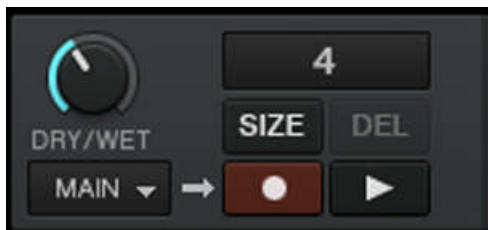
Ilust. 4-14 — La grabadora de audio

La grabadora de audio permite grabar la mezcla resultante de la salida general (sea esta la salida general de TRAKTOR 2 o la salida general del aparato mezclador) o el audio proveniente de otras fuentes (tocabiscos, micrófonos, etc.). La grabación será guardada en el disco duro del ordenador como un archivo *.wav file. La misma será añadida también a la colección de pistas, en un lista de reproducción especial denominada [Audio Recordings](#), y quedará automáticamente disponible para su ejecución.



La grabadora de audio no está disponible en TRAKTOR LE 2.

Grabadora de bucles (solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2)



Ilust. 4-15 — La grabadora de bucles

La **grabadora de bucles** es una potente herramienta para realizar remezclas en vivo. Permite crear bucles de manera instantánea, ya sea con material proveniente de la mezcla, de una cubierta o directamente de una entrada física de audio. Tan pronto como un bucle se

haya grabado, se accionará de manera automática. También puede fundir el bucle que la grabadora está ejecutando con la mezcla principal. Además, es posible guardar el bucle grabado en el disco duro o transferirlo directamente hacia cualquier lugar del TRAKTOR 2; típicamente a un nicho de samples o a la cubierta de samples. La grabadora de bucles puede emplearse tanto en el modo de mezcla interno como externo.

Panel maestro



Ilust. 4-16 — El panel maestro

El panel maestro aloja la perilla general de volumen (**MAIN**) de TRAKTOR y los botones **S** (adhesión) y **Q** (cuantificación). Cuando están encendidos, aparecen de color azul.

Cuando el modo de adhesión está activado, cualquier punto de inserción creado sobre la pista se pegará al pulso más cercano, asegurando de este modo que el punto se ciña directamente al pulso la próxima vez que presione un botón de acceso rápido.

Si el modo de cuantificación está encendido, cada vez que salte a través de la pista (p. ej., al presionar un botón Hotcue o al clicar en algún lugar de la onda), la reproducción saltará a la posición más cercana que preserve la alineación de pulsos; asegurando de este modo que la sincronización no se pierda.

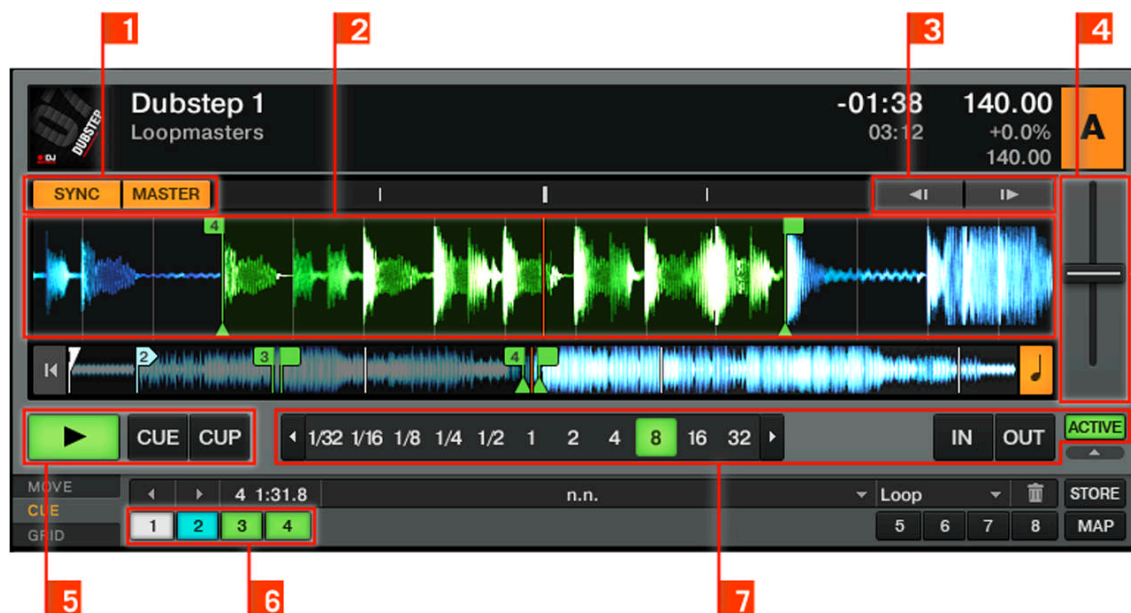


TRAKTOR LE 2 no cuenta con los botones de adhesión y cuantificación.

4.2.4 Cubiertas

TRAKTOR 2 proporciona cuatro cubiertas (**Decks**) virtuales. Las cubiertas pueden considerarse como el equivalente virtual de las cubiertas de un sistema de tocadiscos. Las cubiertas están preparadas para manejar tres tipos diferentes de material de audio. Así, cada cubierta podrá configurarse bajo alguna de las siguientes modalidades:

Cubierta de pistas



Ilust. 4-17 — Una cubierta de pistas

Cada cubierta de pistas brinda herramientas de sincronización como los **botones SYNC y MASTER** (1), los **botones de inflexión de tono** (3) y el **deslizante de tempo** (4). También cuenta con los tradicionales **botones de Reproducción y CUE/CUP** (5), lo mismo que los **botones de acceso rápido** (Hotcue) (6) y los **controles de bucle** (7).

Cubierta de samples (no disponible en TRAKTOR LE 2)



Ilust. 4-18 — Una cubierta de samples

Cada cubierta de samples cuenta con 4 **nichos de samples** (2) que pueden reproducir los samples de manera **sencilla** (1) o **bucleada** (3). Cada nicho de samples está provisto también con un **botón de Reproducción** (4), una **perilla de volumen** (5) y una **perilla de filtro** (6). El tempo de los samples bucleados se sincroniza automáticamente con el tempo general.

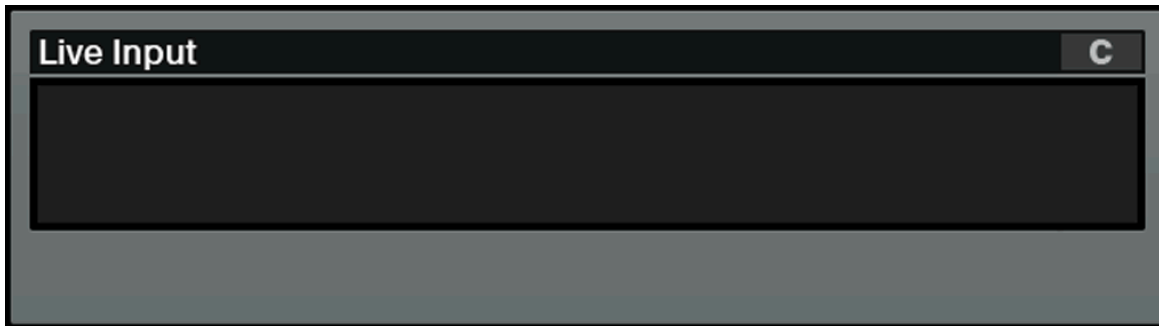


En TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2, las perillas individuales de filtro y volumen están deshabilitadas y las cubiertas de samples presentan un tamaño reducido.



¡Si la ventana de TRAKTOR está muy estrechada, las perillas de filtro de las cubiertas de samples (6) podrían quedar ocultas! Use el modo de pantalla completa o agrande la ventana TRAKTOR lo máximo posible para que todos los elementos de la cubierta de samples aparezcan visibles. El botón de pantalla completa se encuentra en la cabecera de TRAKTOR. Para más información sobre la cabecera de TRAKTOR, véase [4.2.2, Cabecera](#).

Entrada en vivo



Ilust. 4-19 — Cubierta de entrada en vivo

Una cubierta habilitada para la entrada en vivo permite emplear fuentes externas como tocadiscos y micrófonos. Las señales provenientes de estas fuentes pueden procesarse ulteriormente con los efectos de TRAKTOR 2.



Para más detalles acerca de las cubiertas, consulte el capítulo [↑6](#), [Las cubiertas](#).

4.2.5 Mezclador



Ilust. 4-20 — El mezclador de TRAKTOR 2

El **Mezclador** se halla ubicado en la parte central de la ventana de TRAKTOR 2. Sus cuatro **canales** (1) reciben las señales de audio generadas en las cubiertas. Cada canal corresponde a una cubierta y se halla identificado a través de la misma letra (A - D). (TRAKTOR LE 2 solo cuenta con los canales A y B).

Al igual que cualquier otro mezclador DJ, este mezclador lleva a cabo distintas tareas. Usted podrá:

- ajustar el volumen relativo de cada **canal** (2),
- controlar la frecuencia de los canales con los **controles de ecualización** (3),
- enviar las señales a las unidades de efectos a través de los botones de **asignación FX** (1), y
- enviar el resultado general al panel principal para emitir la mezcla resultante hacia la audiencia.

Por supuesto, el Mezclador también cuenta con un **crossfader** (5) para realizar transiciones entre los canales y un **botón de monitorización** (4) para pre-escuchar las canciones. A la derecha del **crossfader** (5), se encuentran las perilla **Mix** (6) y **Vol** (7), las cuales controlan,

respectivamente, la mezcla y el volumen de los auriculares La perilla **AUX (8)** controla el volumen de la entrada auxiliar, empleada por señales externas tales como las de un micrófono.

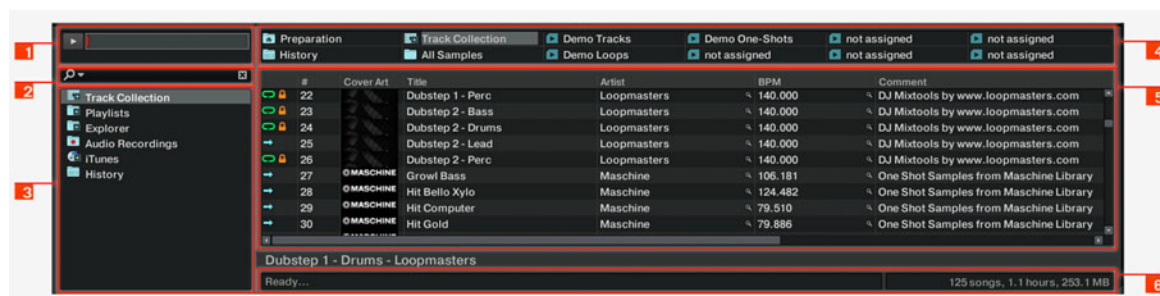


En TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 y TRAKTOR LE 2, la asignación de efectos es fija y las perillas PAN no están presentes.



Para más detalles sobre el mezclador, consulte el capítulo [↑7, El mezclador interno y el crossfader](#).

4.2.6 Buscador



Ilust. 4-21 — El Buscador de TRAKTOR

El Buscador (Browser) de TRAKTOR brinda las herramientas para una efectiva organización de las pistas y un manejo eficiente de la base de datos "Track Collection" (colección de pistas). Busque una pista en el **campo de búsqueda (2)**, arrastre las listas de reproducción hasta un **nicho de favoritos (4)** para un rápido acceso u ordene la **lista del buscador (5)** según atributos específicos. En la lista del buscador podrá editar todas las propiedades de las pistas. En el **directorio del buscador (3)** podrá recorrer el contenido del disco duro y acceder a las distintas listas de reproducción, incluyendo el archivo especial que guarda automáticamente la lista de reproducción de cada sesión. El **reproductor de avances (1)** permite la escucha previa de las pistas antes de cargarlas a una cubierta. La **barra de estado (6)** proporciona la información básica.

(1) Reproductor de avances: haga clic en el símbolo del reproductor de avances en la lista del buscador para cargar la pista en el reproductor. También puede arrastrar una pista directamente hasta el reproductor. Esto le permitirá escuchar previamente las pistas antes de cargarlas en la cubierta.

(2) **Campo de búsqueda:** permite buscar las pistas a través de las etiquetas con las que fueron ingresadas a la colección. El apartado [↑5.4, Búsqueda de pistas](#), titulado "Búsqueda de pistas", proporciona más detalles al respecto.

(3) **Directorio del buscador:**

- Track Collection: contiene todas las pistas importadas a la colección. Las mismas son ordenadas automáticamente según el artista, el lanzamiento, el sello discográfico o el género musical.
- Playlists: contiene las listas de reproducción de TRAKTOR.
- Explorer: recorre el disco duro en busca de pistas musicales. Úselo para buscar las pistas que todavía no han sido importadas.
- Archive: abra esta subentrada de la entrada Explorer para acceder más rápidamente a la carpeta con el historial de todas sus listas de reproducción. Cada historial lleva una marca de tiempo y contiene columnas adicionales que indican la hora de inicio, la duración y la cubierta empleada; de este modo dispondrá de mayor información sobre cuando y como fueron ejecutadas esas pistas.
- Audio Recordings: contiene las grabaciones de audio realizadas con la grabadora de TRAKTOR.
- iTunes: es el acceso directo a la biblioteca de iTunes con todas sus listas de reproducción.
- Favoritos: esta sección brinda acceso directo a listas de reproducción y carpetas de archivo. Arrastre una carpeta o lista de reproducción hasta uno de los favoritos para que quede asignado.
- Track info: muestra el título y el nombre del artista de la pista seleccionada.
- History: abre el historial de las listas de reproducción de la sesión actual. Se guarda automáticamente después de cada sesión. Encontrará el historial de sesiones anteriores en la subentrada Archive de la entrada Explorer.

(4) **Nicho de favoritos:** arrastre hasta aquí cualquier carpeta o lista de reproducción de la lista del buscador.

(5) **Lista del buscador:** muestra las pistas según la fuente seleccionada (carpeta, lista de reproducción, resultados de una búsqueda o propiedades).

- Haga clic en el nombre de una columna para ordenar la lista. Si cliquea otra vez, invertirá el orden.
- Con clic-botón secundario/Ctrl-clic sobre el nombre de la columna, podrá seleccionar las columnas que desea tener a la vista u ocultar.
- Arrastre las columnas a izquierda o derecha para reordenarlas.

(6) **Portada:** muestra la portada (si contara con una) de la pista seleccionada en la lista del buscador.

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



El buscador se explica en detalle en el capítulo [↑5](#), [El buscador](#).

5 El buscador

Este capítulo describe de manera detallada las características y funciones del buscador de TRAKTOR. La función principal del buscador es ayudarlo a manejar sus pistas de manera eficiente mediante el empleo de listas de reproducción. Para empezar, echemos un vistazo a los tipos de archivo compatibles con TRAKTOR.

Formatos compatibles de archivos de música

TRAKTOR reconoce los siguientes formatos:

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



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



Deberá instalar Windows Media Player para poder hacer uso de los archivos WMA en TRAKTOR.



Para poder usar los archivos M4A en TRAKTOR hay que instalar Quicktime.

5.1 La colección de pistas

La colección de pistas ("Track Collection" representa toda la música empleada o que planea utilizar en TRAKTOR 2.

Está basada en los archivos de música residentes en el ordenador y facilita la organización, clasificación y preparación de las pistas a ser ejecutadas.



Vale la pena destacar que resulta indiferente para la colección la disposición real que las pistas tengan en el disco duro y que tal disposición no resultará afectada por lo que haga dentro de la colección (salvo que decida borrar alguna pista a través de TRAKTOR 2).

La colección de pistas **es**:

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

Sin embargo, la colección **no** significa:

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

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

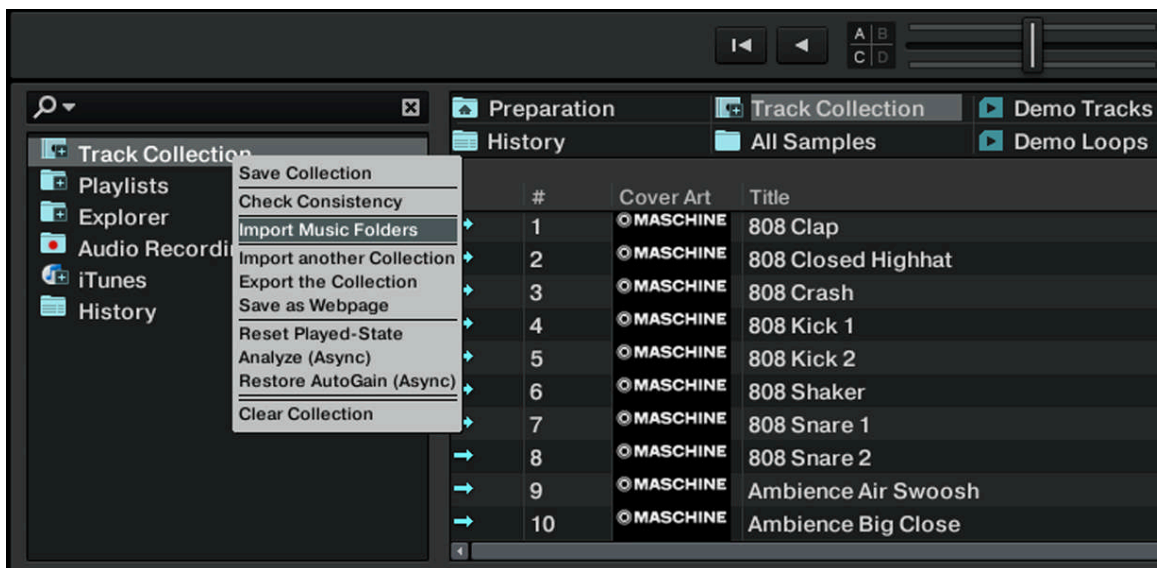


TRAKTOR registra las etiquetas de las canciones al momento de importarlas y registra automáticamente los cambios de propiedades efectuados sobre una pista (como cambiar el género de una canción).

5.2 Importar archivos musicales

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

► Haga clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]+clic (Mac OS X) sobre el símbolo de [Track Collection](#), en el directorio del buscador, y en el menú que se abre seleccione la opción *Import Music Folders*.



Ilust. 5-1 El menú contextual de la colección de pistas con la opción Import Music Folders seleccionada.

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



TRAKTOR analiza la música de acuerdo con ciertas características específicas (BPM, duración, etc.) cuando se carga por primera vez en una cubierta. Esta función puede llevar cierto tiempo. Para evitarse demoras molestas, asegúrese de preparar de antemano las pistas que quiera usar en un montaje de DJ si tiene pensado emplear funciones como las de sincronización, bucleo automático y otras por el estilo.



La barra de estado, al final de la ventana del Buscador, muestra de manera visual el proceso de análisis y señala la eventualidad de algún problema.

Añadir archivos de otras carpetas

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

1. Abra *Preferences > File Management*.
2. Haga clic en **Add...**, al final de la sección **Music Folders**.
3. Vaya hasta la carpeta que desea añadir.
4. Confirme con **Choose** (Mac OS X) u **OK** (Windows).

5. Haga clic en [Close](#) para confirmar los cambios.
Repita el procedimiento para añadir todas sus carpetas de música.



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

5.2.1 Otras formas de importar pistas

TRAKTOR ofrece otros métodos alternativos para importar pistas individuales y carpetas especiales que no sean parte habitual de su estructura de carpetas de música:

► Arrastre y suelte una pista o una carpeta desde el Finder de Mac OS X o el Explorador de Windows hasta el símbolo de [Track Collection](#) en el directorio del navegador de TRAKTOR.

o

► Arrastre y suelte una pista o carpeta desde el símbolo de [Explorer](#) de TRAKTOR. Este símbolo representa todas las unidades de almacenamiento del ordenador.

o

► También puede clicar con el botón secundario/[Ctrl] sobre una pista o carpeta de [Explorer](#) y seleccionar *Add to Collection*.



Toda pista tocada en una cubierta se agregará a la colección.

5.3 Pistas manejadas desde iTunes

Si ha organizado su colección de pistas con iTunes, TRAKTOR 2 le ofrece acceso directo a la biblioteca de iTunes y a sus listas de reproducción.

5.3.1 Reproducir pistas de iTunes

La biblioteca y listas de reproducción de iTunes pueden recorrerse directamente desde TRAKTOR.



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

5.3.2 Importar una selección de pistas de iTunes

Puede importar una selección de pistas desde la biblioteca de iTunes hasta la colección de pistas de TRAKTOR 2:

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

5.3.3 Importar las listas de reproducción de iTunes

También puede importar directamente toda una lista de reproducción de iTunes desde la interfaz de usuario de TRAKTOR 2:

1. Haga clic en la entrada de [iTunes](#) del directorio del buscador.
2. Seleccione la lista de reproducción que quiera importar.
3. Arrastre la lista de reproducción hasta la carpeta [Playlists](#). Alternativamente, puede hacer clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]-clic (Mac OS X) sobre la lista de reproducción y seleccionar la opción *Import to Playlists* del menú contextual.
4. Un cuadro de diálogo aparecerá para preguntar el nombre de la lista de reproducción. Escriba un nombre y haga clic en [OK](#).

5.4 Búsqueda de pistas

Al ingresar un texto en el campo de búsqueda (representado con una lupa), la lista que aparece mostrará solamente las entradas que contengan el texto ingresado. Tenga en cuenta los siguientes atajos:

5.4.1 Listas de reproducción: búsqueda por atributos

1. Haga clic en el campo de búsqueda o pulse Ctrl/Cmd+F.
2. Escriba algunas letras que especifiquen algún atributo de las pista (p. ej., las primeras letras del título de la canción).
3. A medida que vaya escribiendo, la lista de la derecha se irá reduciendo hasta mostrar las pistas que sólo contengan el texto ingresado.

4. Pulse la tecla de tabulación para salir del modo de escritura y poder recorrer la lista de resultados.



Los atajos no funcionarán durante una búsqueda.

- ▶ Al pulsar [Intro], la búsqueda se extenderá a toda la colección de pistas.
- ▶ Al pulsar [Esc], borrará el texto de búsqueda y finalizará el modo de escritura.
- ▶ Cada lista de reproducción conservará sus respectivas entradas de búsqueda hasta que las mismas sean borradas del campo de búsqueda.

5.4.2 Detallar una búsqueda

Si desea especificar la búsqueda y ceñirla a unas pocas propiedades, puede seleccionar alguna de las opciones ofrecidas en la lista de búsqueda detallada.

1. Escriba una palabra en el área de búsqueda.
2. Pulse el botón representado por la lupa, detrás del área de búsqueda, y seleccione un ítem en el menú desplegable.
3. La lista se irá reduciendo a las pistas que cumplan con los criterios seleccionados en este menú.

5.4.3 Buscar pistas similares

En la lista del navegador podrá observar una pequeña lupa en algunos de los campos de metadatos de una pista. Haga clic en ella para buscar las pistas incluidas en la categoría señalada por ese metadato.

- ▶ En la lista del buscador, haga clic sobre la lupa junto al nombre del artista.
- ▶ TRAKTOR buscará todas las pistas que sean del mismo artista.

5.4.4 Buscar en las listas de reproducción

Puede abrir una lista de todas las listas de reproducción que contengan una pista determinada.

1. En la lista del buscador, haga clic-botón secundario/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione Show in Playlists. Aparecerá una lista con todas las listas de reproducción que contengan esa pista.
 2. Cliquee una entrada para seleccionar una lista de reproducción.
- El contenido aparecerá listado en la lista del buscador.

5.5 Trabajar con la colección y las listas de reproducción

Las listas de reproducción posibilitan una manera efectiva de organizar las pistas. Básicamente, se trata de un ordenamiento que presenta notables ventajas si lo comparamos con las cajas de vinilos reales.

- ▶ Una misma pista puede estar en varias listas de reproducción.
- ▶ Una lista de reproducción puede reordenarse o retrotraerse rápidamente a su estado original
- ▶ Otra ventaja es que se pueden guardar, cargar y exportar.

5.5.1 Crear una lista de reproducción

Método I:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre el símbolo de carpeta [Playlists](#) en el directorio del buscador.
2. Seleccione *Create Playlist* en el menú contextual.
3. En la ventana, escriba un nombre para la nueva lista de reproducción.
4. Haga clic en [OK](#) para confirmar.
5. Su nueva lista de reproducción aparecerá como una subcarpeta de la carpeta [Playlist](#).

Método II:

1. Seleccione una o más pistas en la lista del navegador.
2. Arrástrelas hasta la carpeta [Playlist](#) en el directorio del navegador.
3. En la ventana emergente, escriba un nombre para la nueva lista de reproducción.
4. Haga clic en [OK](#) para confirmar.
5. Su nueva lista de reproducción aparecerá como una subcarpeta de la carpeta [Playlist](#).

5.5.2 Añadir pistas a las listas de reproducción

1. Haga clic y mantenga pulsado en una o más pistas.
2. Arrastre la selección hasta la lista de su preferencia y siga pulsando el botón del ratón. La lista del buscador mostrará la lista de reproducción de destino. (Esto funcionará así cuando la lista siga su ordenamiento original).
3. Si mueve el ratón por sobre el contenido de la lista de reproducción, podrá ver una línea roja que indica el lugar donde la pista será insertada cuando libere el botón del ratón.

4. Si la lista tiene un orden determinado, las pistas serán insertadas de acuerdo con ese orden.



(Esto funcionará así cuando la lista siga su ordenamiento original).

5.5.3 Mostrar las pistas de las colección

Cuando recorra las pistas a través de la entrada Explorer del directorio del buscador o en la biblioteca iTunes de TRAKTOR, todas las pistas que ya fueron importadas a la colección presentarán la opción "Show in Collection" al cliquearlas con el botón derecho/[Ctrl]. El buscador saltará entonces directamente hasta el lugar que la pista ocupa en la colección.

5.5.4 Eliminar pistas

Opciones generales de borrado

Para eliminar las pistas de su colección, seleccione la pista a ser eliminada, luego haga clic con el botón secundario/[Ctrl] y seleccione *Delete* en el menú contextual que aparece. Las opciones ofrecidas son 3:

Delete from collection

- Si marca esta opción, las pistas seleccionadas serán eliminadas solamente de la colección.



Si elimina las pistas de la colección, también las eliminará de las listas de reproducción.

Delete from collection and remove TRAKTOR tags

- Si marca esta opción, todas las etiquetas específicas de TRAKTOR serán eliminadas de los respectivos archivos musicales.

Delete from collection and delete from hard drive

- Si marca esta opción, borrará del disco duro los respectivos archivos musicales.

Eliminación de pistas en una lista de reproducción

Hay dos maneras de borrar una pista.

- Seleccione con un clic una o más pistas y pulse la tecla de borrado o el espaciador en el teclado del ordenador.

o

► Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre las pistas que desea borrar y seleccione Delete.

5.5.5 Ordenar las listas de reproducción

Hay varias maneras de ordenar las listas de reproducción. Los cambios que se realicen pueden revertirse haciendo clic en el símbolo #.

Ordenamiento de las columnas

1. Haga clic sobre el nombre de una columna para ordenar las lista según esta categoría. Vuelva a clicar para invertir el orden.
2. Cliquee en la cabecera de la columna con el símbolo # para restaurar el orden original de la lista de reproducción.
3. Cuando TRAKTOR se reinicia, todas las listas de reproducción vuelven a su estado original.

Cambiar el orden de una lista de forma permanente

1. Haga clic sobre el nombre de una columna para ordenar las lista según esta categoría.
2. Para que el cambio se haga permanente, haga clic con el botón secundario/[Ctrl] en el símbolo de lista de reproducción y seleccione la opción Consolidate.

Cambiar la posición de una pista de forma permanente

1. Restablezca el orden original de una lista de reproducción haciendo clic en el símbolo de la columna encabezada por el símbolo #.
2. Seleccione una pista y arrástrela arriba o abajo.
3. La línea roja indica la posición que la pista ocupará dentro de la lista.



Esto solamente es posible cuando la lista de reproducción está con su orden original, (que se obtiene al clicar la cabecera de la columna #).

5.5.6 Organizar las listas de reproducción en carpetas

Cuando sea necesario, podrá también organizar sus listas de reproducción en carpetas:

1. Haga clic-botón secundario/[Ctrl] sobre el símbolo de carpeta **Playlists** en el directorio del buscador.
2. Seleccione *Create Folder* en el menú contextual.

3. Escriba el nombre que quiera ponerle a la lista en la ventana siguiente.
4. Confirme con **OK**.
5. La nueva carpeta aparecerá bajo la carpeta **Playlists**.
6. Ahora arrastre las listas que quiera incorporar a esta carpeta.

5.5.7 Subcarpetas de la colección de pistas

Las subcarpetas que se hallan bajo la carpeta Track Collection están agrupadas por artista, lanzamiento, sello discográfico y género. Un número señala la cantidad de ítems incluidos en cada categoría. Estas subcarpetas pueden abrirse para ver solamente todos las pistas o todos los samples.

► Cliquee en estas entradas para ver la composición interna de cada categoría.

Ejemplo:

Al clicar dos veces en **Artists**, la lista de reproducción mostrará todos los artistas y la cantidad de pistas respectivas.

► Haga clic en el nombre de un artista para que todas sus pistas aparezcan en la lista del buscador.

5.5.8 Favoritos

La sección de favoritos es una herramienta de localización personalizable y está situada a lo largo de la parte superior del buscador. Si no puede ver los favoritos, vaya a: *Preferences > Layout Manager > Browser Details* y active *Show Playlist Favorites*.



Cualquier archivo del buscador o lista de reproducción puede establecerse como favorito.

Favoritos preasignados:

- Colección de pistas (Track Collection)
- Historial (History)
- En preparación (Preparation)
- Todas las pistas (All Tracks)
- Todos los samples (All Samples)
- Pistas demo (Demo Tracks)
- Bucles demo (Demo Loops)
- Sencillos demo (Demo One-Shots)

Para crear un favorito haga lo siguiente:

1. Haga clic en la carpeta [Playlists](#) para recorrer su contenido.
2. Haga clic en una lista de reproducción y arrástrela hasta un nicho de favoritos libre. Ahora, la lista puede ser abierta en cualquier momento, cliqueando simplemente en el favorito.



Si arrastra una lista de reproducción hasta un favorito ya ocupado, la nueva lista reemplazará a la anterior.

5.5.9 Listas en preparación

Toda lista de reproducción puede ser definida como una lista en preparación pero solamente una de ellas podrá configurarse como tal y hacer uso de sus características especiales:

- Al establecer una lista de reproducción como lista en preparación, pasará a estar representada por un símbolo específico.
- Cada pista aparecerá mostrada en la lista junto a la figura de un diamante. Esta figura simboliza el "estado de espera" de la pista. De esta manera, le será posible reconocer las pistas incorporadas a la lista en preparación cuando busque pistas en el buscador.
- Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione *Select as Preparation List* para configurarla como lista en preparación.
- Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione *Append to Preparation List* para añadir dicha pista a la lista en preparación.
- Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione *Add as Next to Preparation List* para insertar dicha pista después de la última pista cargada a la lista en preparación.

5.5.10 Exportar listas de reproducción

Al exportar una lista de reproducción se crea una carpeta con las pistas de esa lista y el archivo correspondiente.

Para exportar una lista de reproducción:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre la lista y seleccione *Export Playlist* en el menú contextual.
2. Ingrese un nombre para la lista a exportar.
3. Ingrese una ruta de archivo.
4. Confirme con [OK](#).

5.5.11 Importar listas de reproducción

La importación de una lista puede realizarse de varias maneras:

Método I

1. Ubique la lista en la carpeta [Explorer](#) del directorio del buscador de TRAKTOR.
2. Arrastre la lista hasta la carpeta [Playlists](#) del directorio del buscador o hasta cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado.
3. La lista y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.



Puede usar este método para importar listas de reproducción exportadas de versiones anteriores de TRAKTOR.

Método II

1. Ubique el archivo de listas de reproducción (*.nml) con el Explorador de Windows o el Finder de Mac OS X.
2. Arrastre la lista hasta la carpeta [Playlists](#) del directorio del buscador o hasta cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado.
3. La lista y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.

Método III

► Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una lista de la carpeta [Playlists](#) de TRAKTOR o de cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado y seleccione *Import Playlist*.

► La lista y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.

Método IV

Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre la carpeta [Playlists](#) de TRAKTOR o sobre cualquier carpeta de listas de reproducción que haya creado y seleccione *Import Playlist Folder*.

La carpeta y las pistas contenidas serán añadidas a la colección de pistas.

5.5.12 Impresión de las listas de reproducción

La versión imprimible de una lista de reproducción permite guardar el contenido de la lista en un formato legible para todo navegador de Internet (HTML).

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una lista de reproducción en el directorio del buscador.
2. Seleccione *Save as Webpage*.
3. Póngale un nombre a la lista.

4. Ingrese un destino para el archivo a exportar.
5. En la lista de opciones, seleccione las columnas que desea añadir al archivo.
6. Confirme con **OK**.

5.5.13 Otras funciones de las listas de reproducción

Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una lista de reproducción de TRAKTOR y hallará las siguientes opciones:

- **Rename:** permite cambiar el nombre de la lista seleccionada.
- **Consolidate:** guarda el orden y disposición actual de la lista de reproducción.
- **Remove Duplicates:** elimina las entradas duplicadas de la lista de reproducción.
- **Analyze:** analiza las pistas de la lista seleccionada.
- **Clear Playlist:** elimina todas las pistas de la lista seleccionada.
- **Delete Playlist:** elimina la lista de reproducción seleccionada. Sin embargo, no borrará las pistas de la colección de pistas.
- **Select as Preparation List:** establece la lista seleccionada como la lista en preparación.
- **Reset Played State:** elimina todos los íconos de pista de la columna de íconos en la lista del navegador.
- **Restore AutoGain:** restablece el valor de ganancia de las pistas en caso de haber sido modificado.

5.5.14 Historial de listas de reproducción

TRAKTOR guarda automáticamente la lista de las pistas ejecutadas durante una función en la carpeta del historial de las listas de reproducción (History). A menudo resulta útil tener un registro de las pistas que fueron tocadas durante una sesión.



El historial de pistas de reproducción no está disponible en TRAKTOR LE 2.

Ubicación del historial

- Cuando TRAKTOR se cierra, el historial de pistas se borrará. Sin embargo, podrá encontrar esa lista de reproducción guardada en: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\History* (Windows) o *Usuario/~\Native Instruments\Traktor\History* (Mac).
- Cada historial se identifica por la fecha y hora de la sesión correspondiente.

Consejos para utilizar el historial de una lista de reproducción.

Puede importar el historial de una lista de reproducción exitosa para usarlo posteriormente en futuras sesiones. Si trabaja con TRAKTOR a lo largo de mucho tiempo, la cantidad de historiales puede ser muy grande. Un buen truco sería el siguiente:

1. En el Explorador de Windows o en el Finder de Mac OS X, vaya hasta la carpeta de Traktor y abra el historial (Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\History*; Mac OS X: *Usuarios/~\Native Instruments/Traktor*).
2. Aproximadamente, cada pista en una lista equivale a un 1 kb. Esto significa que toda lista de 5 kb o menos contendrá a lo sumo entre 4 y 6 pistas.
3. Puede entonces borrar estos archivos pequeños para que el historial no pierda su función fundamentalmente práctica.

5.6 Modificar los metadatos de una pista

Cada pista de la colección está clasificada por sus propiedades particulares (llamadas también "etiquetas" o "metadatos"), como el título de la canción, el nombre del artista, el título del álbum, la ilustración de tapa, etc. TRAKTOR permite editar estos datos de dos maneras:



La edición de metadatos no está disponible en TRAKTOR LE 2.



¡Si está empleando iTunes para organizar su colección, recomendamos entonces realizar la modificación de metadatos solamente desde iTunes!

5.6.1 Modificar las propiedades de las pistas mediante la edición en línea

1. En la lista del navegador, haga clic en una pista para seleccionarla.
2. Cliquee nuevamente sobre el campo que desea modificar, por ejemplo, el nombre del artista.
3. Verá aparecer un cursor en el campo de información.
4. Modifique el nombre del artista.
5. Haga clic en otro campo para editar su contenido.
6. Presione la tecla [Intro] del teclado del ordenador para salir del modo de edición y confirme las modificaciones o pulse ESC para interrumpir.

5.6.2 Modificar las propiedades de las pistas desde el cuadro de edición

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

Editar una pista individual

1. Seleccione una pista en la lista del buscador.
2. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre la pista seleccionada y en el menú contextual seleccione la opción *Edit*.
3. La lista del buscador pasará al diálogo de edición de pistas.
4. Edite la información que quiera modificar.
5. Use el menú desplegable junto a la propiedad de una pista para seleccionar una propiedad ya almacenada en su colección de pistas.
6. Use el botón Restore para revertir cualquier cambio efectuado. Para confirmar los cambios, haga clic en [Apply](#) o en [OK](#). Puede interrumpir esta operación cliqueando en [Cancel](#).

Editar un conjunto de pistas

- ▶ Si desea modificar un conjunto de pistas (p. ej., todas las pistas de un álbum), selecciónelas y elija *Edit* en el menú contextual (como lo acaba de hacer para una pista individual).
- ▶ En el diálogo de edición, notará que la mayoría de las casillas de verificación están sin marcar y que casi todos los campos de atributos están vacíos.
- ▶ Al fondo del diálogo de Edición, notará también que hay otros 3 botones llamados [Previous](#), [Select All](#) y [Next](#). Use estos botones para recorrer las pistas seleccionadas.
- ▶ Las casillas indican los atributos de igual valor entre las pistas seleccionadas. Las marcas en las casillas también indican que todo lo que se escriba en ese campo se guardará como metadato.
- ▶ Si desea cambiar un atributo de manera general para todas las pistas seleccionadas (p. ej., el nombre del artista), modifique este campo y asegúrese de que la casilla quede marcada, luego pulse [Apply](#) u [OK](#).
- ▶ Si desea editar las pistas una por una, use los botones [anterior](#) y [siguiente](#) para recorrer la lista.

- ▶ Si cliquee [Restore](#) deshará los cambios realizados.
- ▶ Para interrumpir la operación pulse [Cancel](#).

5.7 Símbolos de las pistas

Al estar actuando frente a una audiencia, es importante obtener una visión general de conjunto de un solo vistazo.

La columna de símbolos le brinda la información sobre el estado de la pista. Puede ordenarse según el orden de los mensajes de estado.

- ▶ Las letras **A**, **B**, **C** y **D** identifican las pistas actualmente cargadas en las cubiertas.
- ▶ Una [marca de verificación](#) significa que la pista ya fue ejecutada en alguna de las cubiertas.
- ▶ Un [signo de exclamación](#) identifica las pistas no encontradas en su ubicación original. Esto podría deberse, entre otras cosas, a que el medio de almacenamiento no está disponible, la ubicación de la pista fue cambiada o a que la pista cambió de nombre.
- ▶ Un [candado](#) señala las pistas cuyo tempo o retícula se encuentra protegido.
- ▶ A [triángulo](#) señala las pistas ejecutadas en vivo. Las pistas que fueron escuchadas previamente no llevan ninguna señalización especial. Este símbolo solo aparece en el historial (History) y en las carpetas del archivo (Archive).

Esta columna ordena las pistas de la siguiente manera:

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

5.8 El reproductor de avances

El Buscador de TRAKTOR ofrece un reproductor de avances que le permitirá preescuchar las pistas sin necesidad de cargarlas en una cubierta. El reproductor de avances está diseñado para su uso con los modos de mezcla interno y externo. Para preescuchar una pista, haga lo siguiente:

- ▶ Arrastre una pista de la lista del Buscador hasta el reproductor de avances.
- o
- ▶ Haga clic sobre los auriculares representados en la columna de [escucha previa](#) de la lista del Buscador.

La ventaja del reproductor de avances es la de ahorrarse el empleo de una cubierta. Además, el estado de la reproducción de la pista y su conteo no sufrirán modificaciones. El reproductor de avances cuenta con su propio botón de [reproducir/pausa](#). Y cliqueando sobre su pequeña [tira de visualización](#) podrá avanzar a través de la pista.



Para usar el reproductor de avances deberá asignar una salida a "Output Preview" (modo del mezclador externo) o a "Output Monitor" (modo del mezclador interno). Esto se lleva a cabo en: *Preferences > Output Routing*.

5.9 Ilustración de tapa

Traktor pone a su disposición distintas opciones de ilustración. La ilustración de tapa no solo es visible dentro del buscador, también puede crear ilustraciones propias a partir de imágenes que tenga guardadas en el disco duro.

5.9.1 Mostrar la ilustración de tapa

Ventana de la ilustración de tapa

TRAKTOR presenta, debajo del directorio de navegación, una ventana que muestra la ilustración de tapa. Puede activarse o desactivarse desde el cuadro de preferencias del programa.

► Vaya a *Preferences > Browser Details* y marque o desmarque la casilla de [Show Cover Art](#).

Columna de ilustraciones

La lista del buscador tiene una columna especial que muestra la ilustración de tapa. Para activarla o desactivarla:

► Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] en la cabecera de la lista del buscador y marque o desmarque la opción [Cover Art](#).

5.9.2 Modificar la ilustración de tapa

TRAKTOR permite importar o eliminar las ilustraciones de tapa de la colección de pistas. Funciona de la siguiente manera:

Importar una ilustración de tapa

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione la opción *Import Cover*.

2. Use el cuadro de diálogo para buscar el archivo de imagen que desea emplear como ilustración de tapa.
3. Seleccione el archivo de imagen y confirme la elección.
4. La ilustración de tapa quedará guardada dentro del archivo de la pista.



También puede seleccionar varias pistas y asignarles una misma ilustración de tapa.



La edición de las ilustraciones de tapa no está disponible en TRAKTOR LE 2.

Eliminar una ilustración de tapa

Para eliminar una ilustración de tapa, haga lo siguiente:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una pista y seleccione la opción *Delete Cover*.
2. La ilustración de tapa se borrará.



También puede seleccionar varias pistas y borrar las ilustraciones de tapa de una sola vez.

5.10 Mantenimiento de la colección

El trabajo con el Buscador antes de una función o en situaciones en vivo puede llegar a ser una tarea muy exigente. Hay muchas cosas a tener en cuenta, como eliminar las pistas obsoletas, reubicar las pistas trasladadas a otra carpeta del disco duro, etc.

5.10.1 Reporte de consistencia

El reporte de consistencia le brinda un panorama de su colección de pistas y le ofrece distintas opciones de gestión.

1. En el directorio del Buscador, Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] en el símbolo de [Track Collection](#) y en el menú que se abre seleccione *Check Consistency*.
2. Cuando TRAKTOR haya completado la revisión, el reporte de consistencia aparecerá mostrando los resultados.

Mostrar totales / pistas faltantes / pista por analizar

El reporte de consistencia proporciona la siguiente información:

- **Total Tracks:** número total de pistas de la colección.

- **Tracks Missing:** número total de pistas que se han borrado del disco duro o se han mudado de su lugar original.
- **Tracks Not Analyzed:** número total de pistas no analizadas.
- **Tracks Missing Stripe:** número total de pistas importadas y analizadas pero cuyas ondas (Tiras) fueron cambiadas de lugar o borradas.
- **Total Tracks To Analyze:** el número total de pistas que deben analizarse.

Reubicación de las pistas perdidas

El reporte de consistencia permite reubicar las referencias de las pistas perdidas de la colección.

1. Haga clic en el botón [Relocate](#).
2. Reubicar las pistas en una carpeta que contenga muchas subcarpetas puede llevar mucho tiempo. Llegado el caso, no vacile en detener el proceso de reubicación, no causará daño alguno en la consistencia de su colección.
3. Use la ventana del buscador para ir hasta la carpeta adonde se han trasladado las pistas faltantes.
4. Para encontrar múltiples pistas de diferentes carpetas, elija la carpeta de nivel superior en la que están alojadas. Puede escoger, incluso, la carpeta principal del disco duro.

Eliminar las pistas perdidas

Si no desea que estas pistas aparezcan en su colección, borre sus referencias haciendo clic en el botón [Remove](#).

Análisis de pistas

Si en la colección quedan todavía pistas sin analizar, puede analizarlas pulsando el botón [Analyze](#).

Mostrar el informe de consistencia al inicio

Es posible configurar el reporte de consistencia para que se ejecute cada vez que inicie TRAKTOR. Tenga en cuenta que este proceso puede aumentar el tiempo que tarda el programa en arrancar, por lo que resultaría impracticable durante situaciones en vivo.

1. Vaya a: *Preferences > File Management*.
2. Marque la casilla de [Show Consistency Check Report on Startup](#) y cierre las preferencias.
3. El reporte de consistencia se abrirá cada vez que inicie TRAKTOR.

5.10.2 Análisis

TRAKTOR usa la función de análisis para extraer toda la información relevante de las pistas. Esta información está compuesta por:

Estimación de pulsos por minuto (BPM)

La estimación de BPM es una lectura precisa del tempo de la pista basada en el tipo de música que se está analizando. En [↑6.8.6, Panel GRID \(retícula de pulsos\)](#) encontrará más información sobre la manera de verificar la estimación de BPM y la creación de una retícula de pulsos.

Valor de ganancia

Cada pista es percibida con un determinado volumen según sus propiedades musicales. El valor de ganancia establecido durante el análisis es una estimación muy precisa del valor ideal a la que debería ajustarse la perilla de ganancia para poder equiparar el volumen de una pista a 0 dB.

► Para usar esta estimación de ganancia al cargar una pista en una cubierta, habilite la función de ganancia automática con la opción [Set Autogain When Loading Track](#) de *Preferences > Mixer > Level*.

Tira de visualización

El proceso de análisis crea una pequeña representación, en forma de tira, de la onda sonora que aparece mostrada en el visualizador de ondas. Si una pista carece de su respectiva tira de visualización, significa entonces que la misma no ha sido analizada todavía.



Para reducir el tamaño del archivo al mínimo, las tiras no se guardan en los archivos. Por eso, al ejecutar su música en otro ordenador, deberá reanalizar sus pista en la nueva máquina.

Análisis automático

TRAKTOR puede configurarse para realizar un análisis automático de la pista al momento de cargarla en una cubierta o tras ser importada a la colección.

- Abra *Preferences > File Management* para ver las opciones de análisis.
- Véase [↑13.18, File Management \(administrador de archivos\)](#) para más información sobre las opciones de análisis.

► La barra de estado, al final del Buscador, muestra de manera visual el proceso de análisis y señala la eventualidad de algún problema.

5.10.3 Directorios de datos

TRAKTOR tiene funciones que sirven para crear e indexar ciertos tipos de archivo. Estos tipos de archivos se almacenan, por defecto, en sus propios directorios. Las rutas de directorio pueden cambiarse en el cuadro de preferencias del programa:

► Abra: *Preferences > File Management > Directories*.

Podrá cambiar la ruta de directorio de los siguientes tipos de archivo haciendo clic en el botón de exclamación (...!):

- **Root Dir**(directorio raíz): es la ruta que TRAKTOR sigue para cargar y guardar la configuración e información de la colección.
- **Sample Dir** (directorio de samples): la ruta que TRAKTOR emplea para cargar y guardar la información y configuración de samples.
- **iTunes Music Library**: es la ruta de archivo para la biblioteca de iTunes (esta ruta tiene que ser la misma que la de la configuración de su iTunes).
- **Music Folders**: use esta opción para especificar la ubicación que debe ser analizada al usar la función de importación de carpetas musicales.

5.10.4 Otras operaciones de mantenimiento

- **Reset Played State**: restablece el conteo de reproducción y el símbolo de la pista junto a las pistas que ya fueron ejecutadas.
- **Relocate**: abre un diálogo para navegar hasta la carpeta con las pistas faltantes. Resulta útil cuando se ha reestructurado una carpeta de música.
- **Analyze (Async)**: inicia el análisis de las pistas seleccionadas.
- **Show in Explorer/Finder**: use esta opción para que la pista aparezca en el Explorador de Windows o en el Finder de Mac OS X.
- **Search in Playlists**: busca las pistas seleccionadas y brinda un informe que muestra todas las listas de reproducción que contengan dichas pistas.

5.11 Trabajar con CD de audio

Esta sección describe la manera de trabajar con CD de audio.

5.11.1 Texto de los CD

En el pasado, las pistas de audio de un CD se mostraban como pista 01, pista 02, etc. Sin embargo, si inserta un CD con información referente al artista, los títulos, etc.; podrá ver todos estos datos en el Buscador de TRAKTOR.



No todos los CD de audio comerciales muestran estos textos de información adicional.

5.11.2 CD de audio y favoritos

- ▶ Si arrastra el símbolo de CD de audio hasta un favorito, el CD quedará asignado a ese favorito aun después de haber sacado el CD.
- ▶ Si la unidad de CD no es el CD correspondiente en su interior, el favorito aparecerá con una cruz roja para simbolizar el faltante.

5.11.3 Expulsar el CD

El CD puede también expulsarse desde el interior de TRAKTOR.

- ▶ Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] en el símbolo de CD y seleccione *Eject CD*.

5.12 Trabajar con reproductores de audio digital

TRAKTOR permite ejecutar las pistas directamente desde su reproductor de audio digital.

1. Inicie TRAKTOR y enchufe el reproductor de audio digital en el ordenador. TRAKTOR tratará al reproductor de audio digital como si fuera un disco duro y en consecuencia hará aparecer un símbolo de disco duro en el directorio del buscador; esta operación puede demandar hasta 10 segundos.
2. Al seleccionar el reproductor por primera vez, aparecerá el mensaje **Loading** para hacerle saber que TRAKTOR está leyendo la información de las pistas.
3. Cuando el proceso de carga haya finalizado, podrá seleccionar una pista como lo haría normalmente en su disco duro.



Enchufar y desenchufar el reproductor digital durante la reproducción de una pista podría causar una breve interrupción del audio. Tenga cuidado de no desenchufar accidentalmente el reproductor digital cuando esté tocando una desde el mismo.

5.12.1 iPod

El iPod de Apple emplea un sistema exclusivo para almacenar la música. Al conectar el iPod en el ordenador, TRAKTOR lo reconocerá y lo mostrará en el directorio del buscador. Pulse dos veces sobre iPod para abrir las pistas y listas de reproducción guardadas.



No es posible reproducir los archivos protegidos adquiridos en la tienda de iTunes.

6 Las cubiertas

TRAKTOR 2 proporciona cuatro cubiertas (**Decks**) virtuales. Las cubiertas pueden considerarse como el equivalente virtual de las viejas cubiertas de reproducción de vinilos y CD, más el agregado de una gran cantidad de potentes características y la flexibilidad que otorga un sistema de ordenador.

Las cubiertas están preparadas para manejar tres tipos diferentes de material de audio.

6.1 Tipos de cubierta

Cada cubierta puede configurarse bajo alguna de las siguientes modalidades:

- **Cubierta de pistas** (Track Deck): una pista es toda pieza musical almacenada en formato digital en el disco duro. Use este modo si desea ejecutar una secuencia particular de pistas (es decir, una **lista de reproducción**). Las cubiertas que manejan pistas son llamadas **cubiertas de pistas**.

El manejo de las cubiertas de pistas se ejemplifica en el apartado [↑15.3, Ejecutando la primera pista](#).

- **Cubierta de samples** (Sample Deck): un sample es una muestra de material de audio. Su propiedades físicas no difieren demasiado de las de una pista (después de todo, es simplemente audio almacenado de manera digital en el disco duro). La diferencia radica mayormente en términos de tamaño y propósito: un sample es, en general, mucho más corto que una pista y está concebido para ser agregado (mezclado) a la mezcla principal. Y, por sobre todo, los samples son el material perfecto para realizar remezclas en vivo. Las cubiertas que manejan samples son llamadas, por lo tanto, **cubiertas de samples**. Cada cubierta de samples está compuesta por cuatro **nichos de samples** con un completo juego de funciones.

El manejo de las cubiertas de samples se ejemplifica en el apartado [↑15.8, Empleo de samples en la mezcla \(no disponible en TRAKTOR LE 2\)](#).

- **Entrada en vivo** (Live Input): mientras que los tipos de material de audio arriba mencionados son reproducidos a partir del disco duro, las cubiertas también pueden convertirse en **entradas en vivo**, para capturar señales de audio externas para que sean procesadas por TRAKTOR. Sea un micrófono, un tocadiscos, un teclado o cualquier otra cosa, el mismo se insertará directamente en el recorrido de la señal de TRAKTOR.



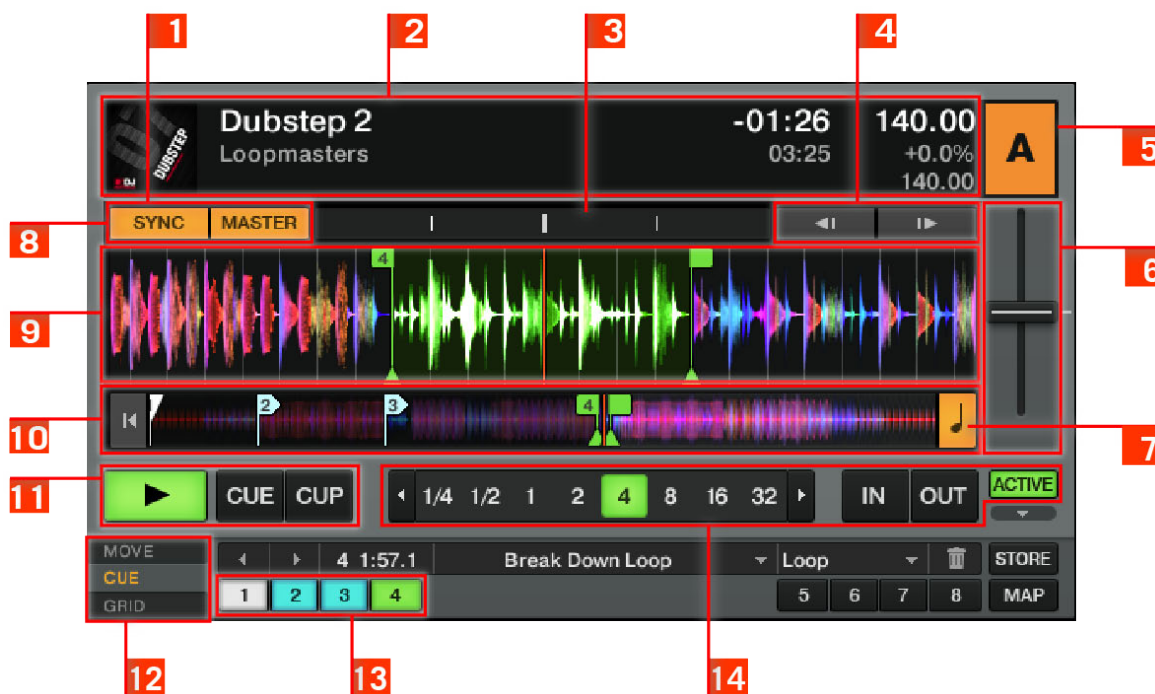
TRAKTOR LE 2 ofrece solo dos cubiertas y las modalidades respectivas no pueden cambiarse. TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 presentan cuatro cubiertas pero solo las dos cubiertas superiores pueden cambiar de tipo.

- Para seleccionar el tipo de cubierta, haga clic en la letra de la cubierta para abrir el menú desplegable. Seleccione la modalidad de cubierta deseada.
Para más información sobre la configuración de cubiertas, véase [↑13.9, Decks \(cubiertas\)](#).



Los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 pueden seleccionar también la modalidad de reproducción (Internal Playback o Scratch Control) y, si además se posee un TRAKTOR AUDIO 6 o un TRAKTOR AUDIO 10, también estará disponible la opción Direct Thru, que permite pasar por alto al ordenador. Para más información al respecto, consulte la guía de instalación de su interfaz de audio TRAKTOR AUDIO 6/10.

Cubierta de pistas



Ilust. 6-1 — Vista general de una cubierta de pistas

Presentamos ahora el panorama de una cubierta de pistas. Las características involucradas son las siguientes:

- (1) **Ilustración de cubierta:** muestra la ilustración que acompaña la pista.
 - (2) **Cabecera de la cubierta:** muestra la información de la pista cargada (nombre del artista, título de la canción, tempo, etc.). También cuenta con funciones de arrastre que se explican en detalle en el apartado [↑6.3, La cabecera de las cubiertas](#).
 - (3) **Medidor de fases** muestra el desvío de pulsos de la pista que se está ejecutando en relación con el ritmo marcado por la cubierta maestra o el reloj maestro.
 - (4) **Regulador de velocidad:** acelera o lentifica temporalmente la ejecución de la pista.
 - (5) **Foco de selección:** señala la selección de la cubierta al iluminar de color amarillo el área correspondiente a la letra de la misma. Haga clic en la letra de la cubierta para seleccionar en el menú desplegable la modalidad a emplear y el modo de reproducción.
 - (6) **Deslizante de tempo:** aumenta o disminuye el tempo de la pista.
 - (7) **Protección Tonal:** activa o desactiva la protección de tonalidad.
 - (8) **Botón SYNC:** sincroniza la pista con el tempo maestro. **Botón Master:** establece la cubierta como la cubierta dadora del tempo maestro a efectos de la sincronización.
 - (9) **Visualizador de ondas:** es una representación localizada de la pista cargada. Los matices de color brillante representan las frecuencias altas mientras que los matices oscuros representan las frecuencias bajas.
 - (10) **Tira:** la tira de visualización muestra la onda sonora completa de la pista, incluyendo los bucles y puntos de inserción presentes.
 - (11) **Controles de la reproducción:** incluye los botones de Reproducción/Pausa, [CUE](#) (Cue/Reproducción) y [CUP](#) (Cue/Pausa).
 - (12) **Paneles avanzados:** contienen los controles avanzados de los paneles [MOVE](#) (movimiento de bucles y salto de pulsos), [CUE](#) (puntos de inserción y gestión del bucle) y [GRID](#) (retícula de pulsos).
 - (13) **Accesos directos (Hotcue):** son 8 botones que sirven para establecer un acceso directo a los puntos de inserción y de inicio de bucle de una pista.
 - (14) **Controles de bucle:** establecen bucles de manera automática y definen también el tamaño de los mismos.
- El manejo de las cubiertas de pistas se ejemplifica en el apartado [↑15.3, Ejecutando la primera pista](#).

Cubierta de samples (no disponible en TRAKTOR LE 2)



Ilust. 6-2 — Una cubierta de samples

Cada cubierta de samples cuenta con 4 **nichos de samples** (2) que pueden reproducir los samples de manera **sencilla** (1) o **bucleada** (3). Cada nicho de samples está provisto también con un **botón de Reproducción** (4), una **perilla de volumen** (5) y una **perilla de filtro** (6). El tempo de los samples bucleados se sincroniza automáticamente con el tempo maestro.

► El manejo de las cubiertas de samples se ejemplifica en el apartado [↑15.8, Empleo de samples en la mezcla \(no disponible en TRAKTOR LE 2\)](#).

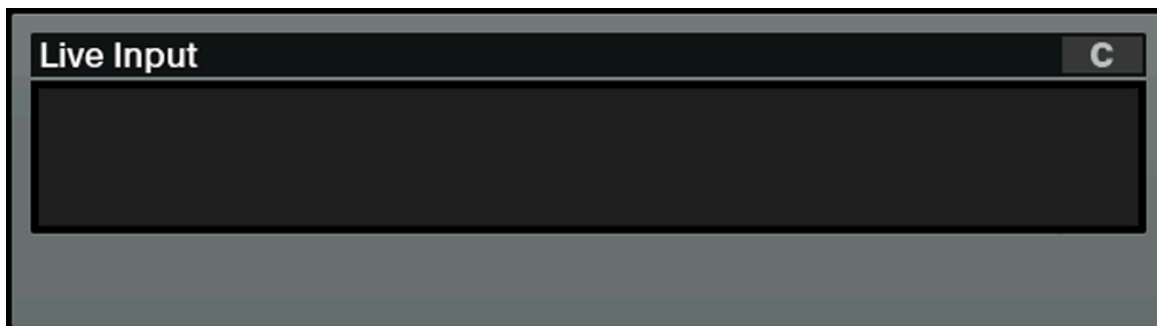


En TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2, las perillas individuales de filtro y volumen están deshabilitadas y las cubiertas de samples presentan un tamaño reducido.



¡Si la ventana de TRAKTOR está muy estrechada, las perillas de filtro de los nichos podrían quedar ocultas! Use el modo de pantalla completa o agrande la ventana lo máximo posible para que todos los elementos aparezcan visibles. El botón de pantalla completa se encuentra en la cabecera de TRAKTOR.

Entrada en vivo



Ilust. 6-3 — Cubierta de entrada en vivo

Una cubierta habilitada para la entrada en vivo permite emplear fuentes externas como tocadiscos y micrófonos. Las señales provenientes de estas fuentes puede procesarse ulteriormente con los efectos de TRAKTOR 2.

6.2 Carga de pistas

Para cargar una pista en una cubierta, emplee alguno de los siguientes métodos:

- **Arrastrar y soltar:** use el ratón para arrastrar una pista desde la lista del buscador hasta la cubierta que desea emplear.
- **Clic-derecho:** use el botón derecho del ratón (o clic-[Ctrl] en Mac OS X) para seleccionar la opción *Load Track in Deck A/B/C/D* en el menú emergente.
- **Teclado del ordenador:** seleccione una pista en la lista del buscador con los botones de desplazamiento vertical del teclado. Luego, utilice las teclas [Ctrl] + [Despl. der.] para cargar la pista en la Cubierta A o las teclas [Ctrl] + [Despl. der.] para cargar la pista en la cubierta B.
- **Comandos MIDI:** utilice los comandos MIDI para cargar las pistas en las cubiertas. Los mismos, deberán primero mapearse sobre el teclado o el controlador MIDI. Véase [↑11.2, Atajos Midi](#) para más detalles.

Cuestiones a considerar al cargar una pista:

- En las cubiertas de samples, no debería cargar pistas que superen los 48 segundos de duración.
- En el Buscador, es posible que no pueda cargar pistas o samples en cubiertas de samples empleando el menú emergente (clic-botón derecho).

- Al usar el teclado del ordenador para cargar pistas, asegúrese de estar empleando el mapeo de teclado predeterminado.

6.3 La cabecera de las cubiertas

La cabecera de las cubiertas muestran la información de la pista cargada y permiten establecer la modalidad de empleo, el modo de reproducción y el diseño de la cubierta. Además, es posible arrastrar el audio de una cabecera a otra.

6.3.1 Foco de selección

- Cada cubierta está identificada, respectivamente, con las letras A, B, C y D. TRAKTOR resalta la letra de la cubierta seleccionada para indicar que la misma tiene el foco de atención.

6.3.2 Modalidad de la cubierta

Cliquee la letra de la cubierta para cambiar el tipo de empleo (cubierta de pistas, cubierta de samples o cubierta de entrada en vivo). La modalidad puede configurarse también en *Preferences > Decks > Deck Flavor*.

6.3.3 Modos de reproducción

- Cliquee la letra de la cubierta para abrir el menú desplegable de modos de reproducción. Las opciones disponibles son: *Internal Playback* y *Scratch Control*. En el modo de reproducción interna (*Internal Playback*), la cubierta de pistas opera con los botones de **Reproducción**, **CUE** y **CUP**. En el modo del control scratch, en lugar de los botones **CUE** y **CUP** aparecen los símbolos de los modos de reproducción relativo y absoluto. Cuando TRAKTOR opera bajo el modo scratch, emplea una señal de código de tiempo para el control de las cubiertas.

Consulte el capítulo [↑12, Configuración de TRAKTOR SCRATCH](#) para más información sobre el control scratch.

► La información específica sobre los modos de reproducción (absoluto, relativo e interno) se halla en [↑12.5, Modos de reproducción](#).



Más opciones referidas al control scratch, las hallará en *Preferences > Timecode Setup*.

6.3.4 Diseño de la cubierta

- Al emplear una cubierta (modo **Full** o **Advanced**), la información aparece dispuesta en la cabecera en tres filas y tres columnas. Esta es información referida a la pista cargada, el medidor de fases, el tempo y el diseño de tapa. En *Preferences > Decks > Deck Heading*, podrá definir el tipo de información que desea ver aparecer en la cabecera de la cubierta.
- Haga doble clic en la cabecera de la cubierta para cambiar su diseño. De esta manera, podrá reducir o aumentar la información mostrada según el tamaño disponible de su pantalla. Con cada doble clic, recorra los diferentes diseños de cubierta: **Micro**, **Small**, **Essential**, **Full** y **Advanced**. Los diseños **Micro**, **Small** y **Essential** solo muestran la primera fila de información. Las cubiertas de samples solamente se muestran en las variantes **Micro** y **Small**.



TRAKTOR ofrece las cubiertas reducidas para equipos con pantallas más pequeñas. Una cubierta Micro sólo muestra un renglón de información y carece de visualizador de ondas.

6.3.5 Arrastrar el audio desde una cubierta

- La pista cargada en una cubierta y su posición actual de reproducción pueden copiarse directamente sobre otra cubierta. Solo hay que clicar la cabecera y arrastrarla hasta otra cubierta de pistas. Esta operación puede llevarse a cabo mientras la pista está tocando y resulta útil para realizar distintas acciones creativas.
 - También puede exportar un sample de la pista cargada en una cubierta. Simplemente cliquee y arrastre la cabecera hasta un nicho de samples. El sample será cargado en modo bucleado (es decir, se ejecutará como un bucle) y asumirá el estado de reproducción de su pista de origen, (si la pista está ejecutándose, el sample se cargará del mismo modo pero silenciado). La configuración de filtros del canal correspondiente del mezclador también será copiada y podrá reajustarse empleando la perilla de filtro del nicho de samples.
- El sample se copia a partir de la posición de la reproducción:
 - Si la posición de la reproducción está dentro de un bucle activo, el sample será una copia del bucle y la posición de reproducción del sample reflejará la posición de reproducción en el bucle.

- Si la posición de la reproducción cae fuera de un bucle activo, el sample comenzará en la posición actual de la reproducción y su tamaño estará definido por el valor seleccionado en el visualizador del tamaño del bucle.
- El botón de reproducción de samples se encenderá de manera más tenue para indicar que el sample está cargado pero no es audible porque está detenido o silenciado. Si el sample está silenciado, la onda graficada en el nicho de samples aparecerá atenuada. El encendido o apagado del botón de reproducción indica, respectivamente, si el sample se está ejecutando o no. Deslice el ratón sobre un nicho de samples y presione **Mute** para escuchar el sample.



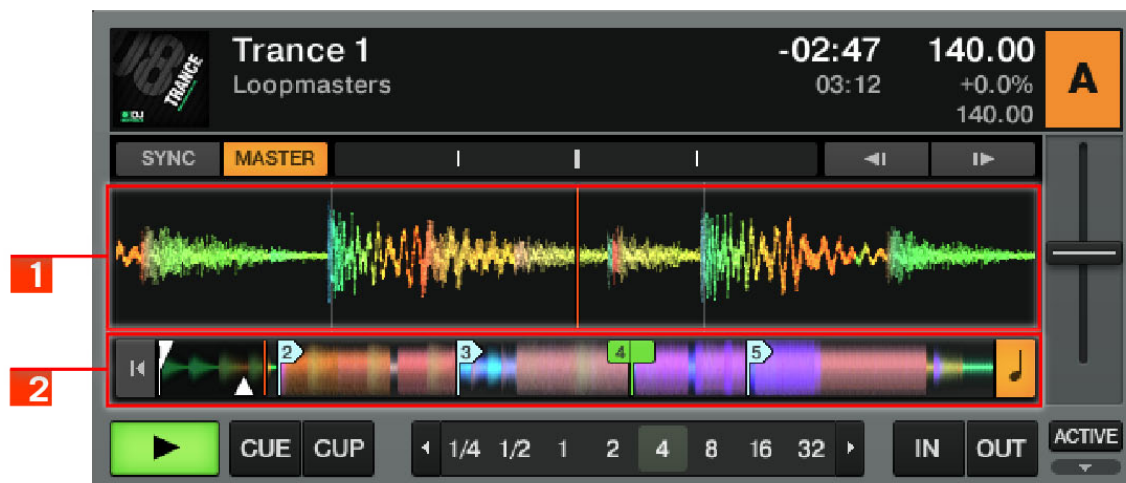
Al importar un sample desde una pista cargada, tan pronto como el sample se ejecute en vivo tres veces en la mezcla principal, será guardado automáticamente en la colección. Los samples quedan disponibles para su uso posterior en la carpeta "All Samples" del Buscador.



Arrastrar audio directamente hasta los nichos de samples puede ayudarlo a armar mezclas complejas rápidamente. Además, puede añadirles efectos como *Filter LFO* o *Gater* y enriquecer la mezcla con efectos de barrido. Recuerde activar los botones **S** (adhesión) y **Q** (cuantificación) del panel maestro para proteger el tempo de la mezcla.

El apartado [↑15.8, Empleo de samples en la mezcla \(no disponible en TRAKTOR LE 2\)](#) trae un ejemplo práctico sobre las cubiertas de samples.

6.4 El visualizador de ondas y la tira de visualización



Ilust. 6-4 Cubierta de pistas — Visualizador de ondas y tira de visualización.

El **visualizador de ondas** (1) y la **tira de visualización** (2) son representaciones visuales de la pista cargada. La onda de la pista aparece ni bien ésta se carga, sin embargo, la tira de visualización aparece solamente después de que la pista fue analizada. Realizado el análisis, la tira también aparecerá de manera inmediata al cargar una pista. Hallará más información en el apartado ([↑5.10.2, Análisis](#)).

(1) Visualizador de ondas: brinda una imagen detallada de la pista cargada y sus transientes.

- El visualizador de ondas aparece solamente bajo los modos **Essential**, **Full** y **Advanced**. No está disponible bajo los modos **Micro** y **Small**. Para cambiar el diseño de la cubierta, haga doble clic en la cabecera o abra *Preferences > Decks > Deck Layout*.
- El visualizador de ondas representa con matices claros las frecuencias altas y con colores más oscuros, las frecuencias bajas.
- La onda puede agrandarse o achicarse con los botones **+** y **-**. Haga clic en el símbolo **=** para restablecer el tamaño.

- El visualizador de ondas brinda una referencia visual para situar saltos de pulso, puntos de inserción, bucles y marcadores de retícula. Agrande la onda para situar estos marcadores de manera precisa.
- Tanto el visualizador de ondas como la tira comparten el mismo sistema de colores. Los cuatro sistemas de color disponibles son: **Ultraviolet**, **Infrared**, **X-Ray** y **Spectrum**. Seleccione el sistema de coloración en *Preferences > Decks > Miscellaneous > Color Mode*.
- La acción de arrastrar la onda con el ratón dependerá del modo de control del ratón. Hay dos modos de control del ratón: **Vinyl** y **Snap**. Para seleccionarlos, abra *Preferences > Transport > Mouse Control*. Consulte también el apartado [↑13.8, Transport \(ejecución\)](#) para más detalles. Para un panorama general sobre los modos del ratón, consulte el capítulo [↑10, Control del ratón de deslizantes y perillas](#).

(2) Tira de visualización: la tira brinda el panorama de toda la pista. Muestra también las posición de reproducción, los puntos de inserción y los bucles.

- La tira aparece visible en todas los diseños de cubierta.
- La tira brinda una panorama visual de saltos de pulso, puntos de inserción, bucles y marcadores de retícula de una pista.
- Para advertir el fin próximo de la pista, la tira empieza a destellar en rojo. Este tiempo de advertencia puede configurarse en *Preferences > Decks > Miscellaneous*.
- Lo que pase al cliquear dentro de la tira de visualización dependerá de seleccionar o no los modos de adhesión (S) y cuantificación (Q). Los modos de adhesión y cuantificación se activan en el panel maestro, en la Sección Global, y permiten efectuar saltos sincronizados y otros efectos. Véase [↑9.2.1, Panel maestro](#) para más detalles sobre el panel maestro.

6.5 Los controles de la ejecución



Ilust. 6-5 Cubierta de pistas — controles de la ejecución

Son los controles principales para la ejecución de una pista dentro del modo de reproducción interna de TRAKTOR.

(1) Reproducir: Haga clic en Reproducción/Pausa para iniciar o detener la ejecución.

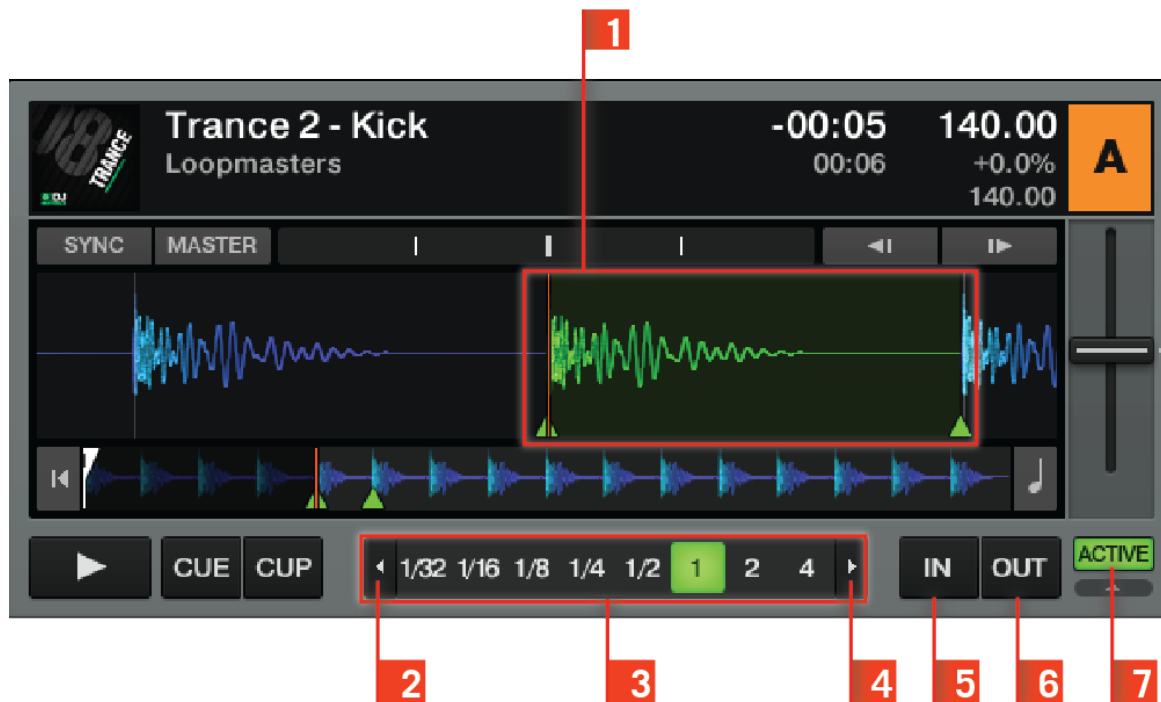
- **(2) CUE:** este botón cumple varias funciones según el estado en que se halla la reproducción de la pista.
- Cuando la pista está en pausa, al clicar **CUE** se establece en dicha posición un punto de inserción flotante. En el modo de adhesión (Snap), este punto de inserción se pegará al pulso más cercano a la posición de reproducción.
- Cuando la pista está en pausa y puesta sobre un punto de inserción flotante, haga clic y mantenga pulsado el botón **CUE** para preescuchar el emplazamiento de este punto. Libere **CUE** para retornar al punto de inserción flotante.
- Al clicar **CUE** durante la reproducción, la misma retrocede hasta el punto de inserción flotante establecido previamente y allí se detendrá.

(3) CUP (Cue/Reproducir): el botón **CUP** funciona parecido al botón **CUE**, pero detiene la reproducción tanto tiempo como se lo tenga pulsado.

- Al clicar en **CUP** cuando la cubierta está en pausa, establecerá un nuevo punto de inserción flotante y al liberar el botón la reproducción dará comienzo.

- Si la cubierta está tocando una pista, al clicar en **CUP** hará que la reproducción salte hasta el punto de inserción flotante y allí haga pausa. Suelte el botón para que continúe la reproducción.

6.6 Controles de bucleo



Ilust. 6-6 Controles de bucleo de la cubierta de pistas

Los controles de bucleo brindan todas las funciones necesarias para un empleo creativo de los bucles en la mezcla.

Bucleo automático:

- Haga clic sobre uno de los números del **control de tamaños (3)** para establecer el tamaño del bucle. Los números representan la longitud del bucle medida en pulsos.

- Al seleccionar el tamaño, el botón correspondiente y el botón **ACTIVE (7)** quedarán resaltados en verde. Estos botones aparecen de color gris cuando están inactivos.
- Además, el **bucle (1)** aparecerá también resaltado de color verde en el visualizador de ondas.
- Para detener el bucle, vuelva a clicar en el mismo número de medida o en el **botón Active (7)**.
- Para cambiar rápidamente el tamaño de un bucle activo, haga clic en otra medida del **control de tamaños (3)**.
- Haga clic en las **flechas (2)-(4)** presentes en los extremos del **control de tamaños (3)** para ver medidas mayores o menores. Las flechas empezarán a destellar si la longitud seleccionada se extiende más allá del área visible.

Bucleo manual:

- Haga clic en el botón **Loop In (5)** para establecer el punto de inicio del bucle.
- Haga clic en el botón **Loop Out (6)** para establecer el punto de salida del bucle. La pista comenzará a buclear entre los puntos marcados y el botón **ACTIVE** aparecerá resaltado.
- Para detener el bucleo, haga clic en el botón **ACTIVE (7)**.

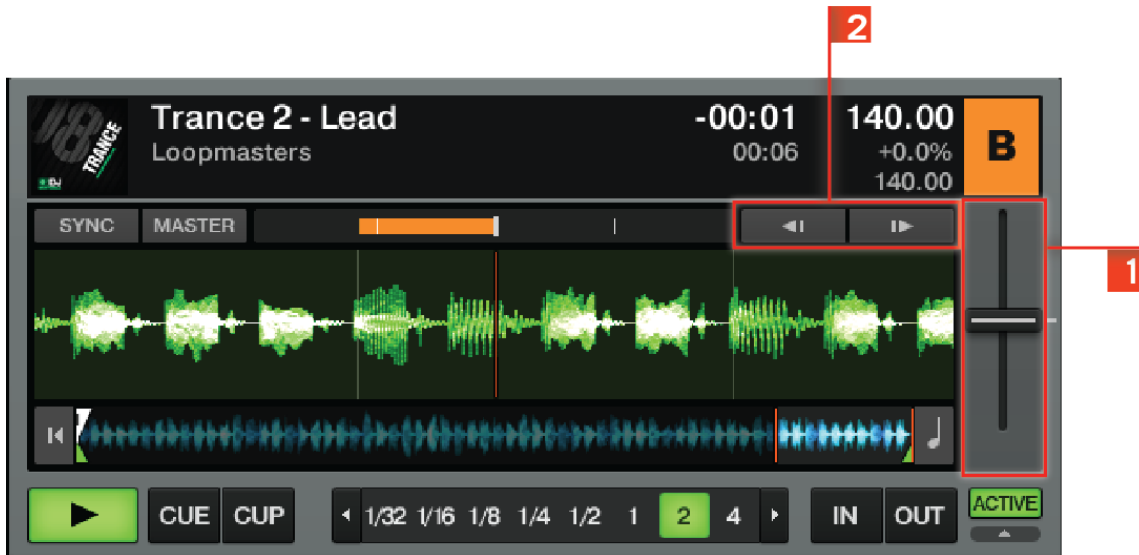


Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para que las transiciones de los bucles sean imperceptibles.

6.7 Controles de tempo

TRAKTOR cuenta con un control deslizante de tempo de rango variable, dos botones de alteración de tempo y varias funciones de sincronización automática. Con estas características tendrá un control absoluto sobre sus mezclas.

6.7.1 Controles manuales de tiempo



Ilust. 6-7 Controles de tiempo

(1) Deslizante de tempo: deslice este control hacia arriba o abajo para aminorar o acelerar el tempo de la pista. El deslizante de tempo de TRAKTOR ofrece las mismas funciones que los controles equivalentes de tocadiscos DJ y reproductores de CD con control de tono.

- Para ajustar el tempo de manera escalonada, use los botones + y -, los cuales se harán visibles al pasar el ratón por sobre el deslizante de tempo.
- Para mover el deslizante de tono, también puede emplear la rueda del ratón.
- La sensibilidad de los botones + y -, y de la rueda del ratón puede ajustarse haciendo clic-botón secundario/clic- [Ctrl] sobre los botones + o - y seleccionar alguna de las de las opciones de sensibilidad disponibles.

(2) Botones de velocidad: estos botones se emplean cuando dos pistas se están ejecutando con el mismo tempo pero con la fase ligeramente desplazada. Es algo parecido a tocar suavemente un disco para que gire más despacio o más rápido cuando la pista está sonando ligeramente desincronizada.

- Haga clic en la flecha izquierda para desacelerar la pista y cliquee la flecha derecha para acelerarla. Al mantener pulsado cualquiera de los botones de velocidad, la pista seguirá acelerando o desacelerando hasta que suelte el botón.

6.7.2 Medidor de fases

El medidor de fases muestra visualmente la sincronización de las pistas. Muestra si la pista está sincronizada con la cubierta maestra o con el reloj maestro.

- Si las pistas están sincronizadas, el medidor permanecerá en el medio:



- Si la fase de una pista está atrasada, una línea amarilla aparecerá a la izquierda de la marca central:



- Si la fase de una pista está adelantada, una línea amarilla aparecerá a la derecha de la marca central:



- Puede desplazar la fase manualmente, haciendo clic sobre el medidor de fases y arrastrando hacia el marcador central. Esto también puede hacerse con la rueda del ratón.
- El medidor de fases puede activarse o desactivarse de manera general en: *Preferences > Decks > Deck Heading > Show Phase Meter.*

6.7.3 Sincronización de pulsos

La sincronización automática de pulsos es uno de los aspectos fundamentales de TRAKTOR. Y para realizarla solo basta con un simple clic.

Botón Sync: el botón **SYNC** proporciona la manera más rápida de sincronizar pulsos.

Haga clic en **SYNC** para sincronizar automáticamente el tempo y la fase de la pista que se está ejecutando con la cubierta maestra (o el reloj maestro en caso de que ninguna cubierta esté cumpliendo tal función).

El botón **SYNC** puede dejar siempre encendido. Sin embargo, algunas veces una cubierta no puede sincronizarse al momento y el botón **SYNC** aparecerá entonces encendido a medias. Los casos siguientes provocan que el botón **SYNC** aparezca a medio encender:

- La cubierta seleccionada es la cubierta maestra (por lo que no es posible que se sincronice consigo misma).

- La duración del bucle es inferior a 1 pulso (la sincronización de fases no se puede realizar).
- La pista con la que desea realizar la sincronización tiene un tempo que cae fuera del rango del deslizador de tempo. Verifique entonces el rango del deslizador en *Preferencias > Transport > Tempo*.

Estas situaciones se resuelven fácilmente: puede seleccionar otra cubierta, incrementar la duración del bucle por encima de 1 pulso o desactivarlo, cargar una pista con una retícula válida, aumentar el rango de acción del deslizador de tempo o seleccionar una pista con un tempo más cercano al de la otra pista. Solucionado el inconveniente, el botón **SYNC** volverá a estar encendido a pleno y la sincronización volverá a funcionar sin problemas.



No es posible activar **SYNC** si una pista no tiene una retícula de pulsos válida. Una pista será analizada de manera automática la primera vez que se cargue en una cubierta. Si la pista no contara con una retícula de pulsos o la misma fuera incorrecta, deberá definir la retícula manualmente. Véase [↑6.8.6, Panel GRID \(retícula de pulsos\)](#) para más información.

Modos de sincronización: hay dos maneras de sincronizar las pistas: **TempoSync** o **BeatSync**. Estos modos se seleccionan en *Preferencias > Transport > Sync Mode*.

- **TempoSync:** mantiene solamente sincronizado el tempo de las pistas. La fase de las cubiertas se mantendrá alineada cuando el botón **SYNC** esté encendido. Pero, si la fase se encontrara desplazada, el botón **SYNC** aparecerá encendido de manera atenuada. En este modo, los tempos permanecerán siempre sincronizados.
- **BeatSync:** sincroniza el tempo y la fase de las pistas. La fase de las pistas quedará alineada al encender el botón **SYNC**. **SYNC** volverá a brillar de manera atenuada si la fase de las pistas es modificada manualmente (es decir, con scratching o manteniendo una cubierta en la posición de detención). Sin embargo, TRAKTOR volverá a realinear la fase de las pistas cuando cubierta vuelva a tocar normalmente (es decir, al liberar el disco o la rueda de desplazamiento).

Este funcionamiento permite (aun empleando TRAKTOR SCRATCH) mantener las pistas sincronizadas e, incluso, aumentar el tempo de dos o más pistas simultáneamente, aunque sus fases respectivas estén desplazadas.

Cubierta maestra:

- La cubierta maestra (Master Deck) brinda el tempo de sincronización para las otras cubiertas. Una cubierta maestra puede operarse bajo el modo automático o bajo el modo manual (seleccionables en el panel del reloj maestro, en la Sección Global).

- En el modo automático (**Auto**), TRAKTOR establecerá automáticamente como cubierta maestra la cubierta cuya pista posea el tiempo más largo de reproducción ininterrumpida.
- En el modo manual (**Manual**), la cubierta maestra podrá establecerse haciendo clic en el botón **Master** de respectiva cubierta

Al poner el reloj maestro en el modo manual, deberá seleccionar manualmente la cubierta maestra (dado que no se hará de manera automática).

- Si estando en modo manual no se selecciona una cubierta maestra, el reloj maestro definirá el tempo de sincronización.

Estado de la sincronización: una vez que se activa el botón **SYNC** de una cubierta, el mismo permanecerá activado al carga una nueva pista. Simplemente, esto es todo lo que tendrá que hacer: ya no se verá en la necesidad de pulsar el botón **SYNC** otra vez.

Hay varias situaciones en las que una pista sincronizada no puede ejecutarse en sincronía. Sus principales características son:

- Tamaños de bucle que no constituyen enteros, como 1/16-1/2 (Maestro & Subordinado)
- El tempo sincronizado no está dentro del rango del deslizador de tempo (Maestro & Subordinado).



Al tocar pistas sin retícula de pulsos, el botón **SYNC** no permanecerá activado para así evitar saltos indebidos en la sincronización. En este caso, deberá activar manualmente el botón **SYNC** cuando cargue la siguiente pista.

El tutorial de la sincronización de pulsos se encuentra en [↑15.10, Sincronización](#).

6.8 El panel avanzado

Los paneles avanzados ofrecen funciones suplementarias de edición y almacenamiento para **bucles**, **puntos de inserción**, **accesos directos** y **saltos de pulsos**; estos paneles también permiten poner **retículas de pulsos** sobre las pistas.

El panel avanzado no puede abrirse cuando el diseño de la cubierta está bajo los modos Micro, Small o Essential. Para pasar a los diseños Full o Advanced, haga doble clic en la cabecera o abra la opción *Preferences > Decks > Deck Layout*.

► Con la cubierta en modo **Full**, haga clic en el **botón del panel avanzado**, situado debajo del botón **ACTIVE**.

- Para que el panel avanzado aparezca de manera permanente, seleccione la opción **Advanced**, en *Preferences > Decks > Deck Layout*.
Este panel consta de tres **subpaneles**: **MOVE**, **CUE** y **GRID**.

6.8.1 Panel MOVE (mover bucles y pulsos)

El panel **MOVE** tiene por finalidad llevar a cabo modificaciones de ubicación y tamaño de bucles ya existentes. Los controles de estas secciones le permitirán establecer la cantidad de pulsos con la que desea efectuar dichas modificaciones.

- Los cuatro modos disponibles de operación disponibles se describen abajo. Use el menú para pasar de un modo a otro.
- El control de magnitud sirve para todos los modos. Seleccione la cantidad de pulsos con las que desea efectuar el movimiento. La magnitud seleccionada se resalta de color amarillo. Use las flechas para recorrer las magnitudes.



TRAKTOR LE 2 no cuenta con un panel de movimiento.



Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para que las transiciones de desplazamientos y saltos de pulso sean imperceptibles.

La opciones de operación del panel **MOVE** son las siguientes:

Move — BeatJump



Ilust. 6-8 Panel avanzado MOVE: modo BeatJump.

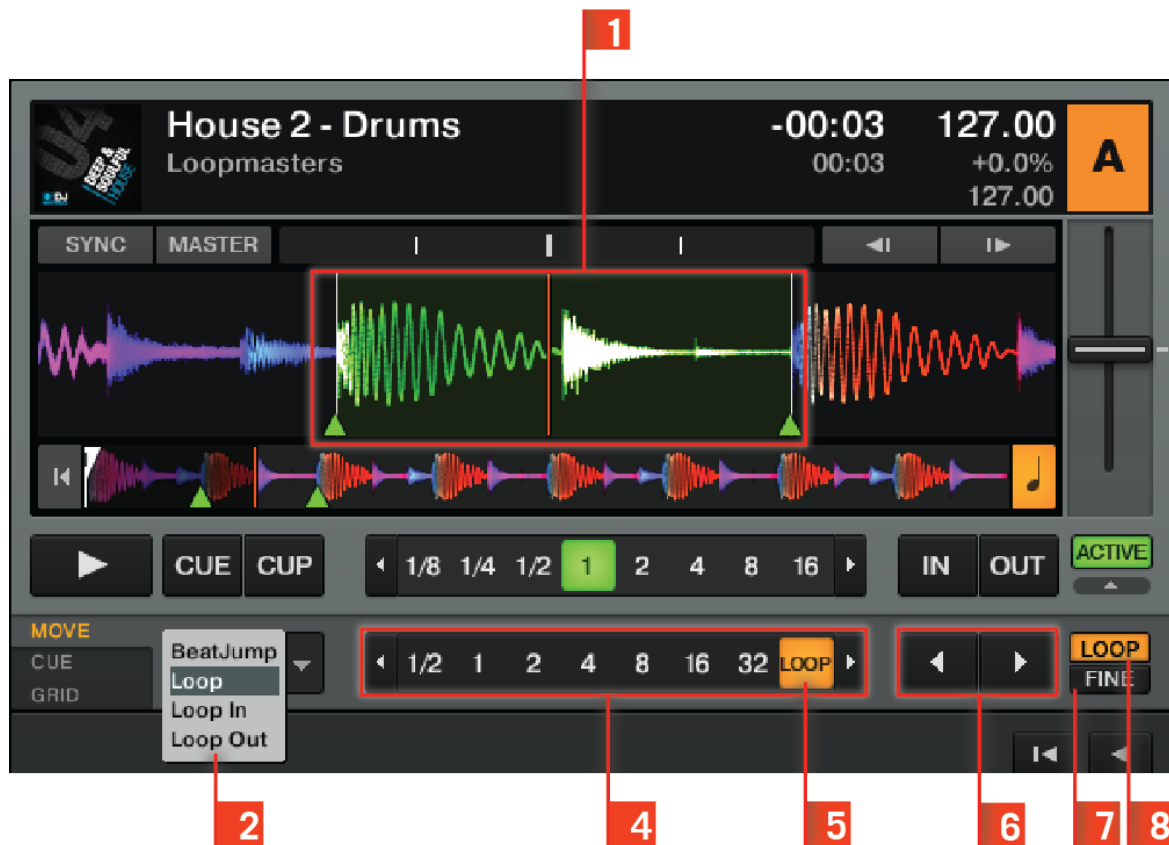
Este modo de operación permite efectuar saltos hacia atrás y adelante dentro de una pista.

- Use el **control de magnitud** (2) para seleccionar el tamaño del movimiento.
- Haga clic en los **botones de traslado** (4) para saltar el número estipulado de pulsos según el **tamaño de movimiento** (3) seleccionado.
- Con el botón **FINE** (5) podrá efectuar saltos muy precisos. Con **xFINE** (1), podrá realizar desplazamientos mucho más precisos aún.



Asigne los botones de MOVE a un controlador MIDI para realizar saltos de manera espontánea. Para más información sobre la asignación de marcadores de saltos y el administrador de controladores de TRAKTOR, véase [13.19, Controller Manager \(administrador de controladores\)](#).

Move — Loop



Ilust. 6-9 Panel avanzado MOVE: modo Loop

Este modo de operación permite desplazar bucles completos. El **bucle activo** (1) aparece resaltado de color verde.

- ▶ Seleccione la opción *Loop* en el menú de **modos de operación (2)**.
- ▶ Use el **control de magnitud (4)** para seleccionar el tamaño del movimiento.
- ▶ Haga clic en los **botones de traslado (6)** para mover el bucle según el **tamaño de movimiento (4)**seleccionado.
- ▶ Si el botón **LOOP (8)** aparece activado, el bucle se desplazará la medida que ocupe. El **control de magnitud (4)** pasará automáticamente a **LOOP (5)** cuando se accione botón **LOOP (8)**.
- ▶ Con el botón **FINE (7)**, podrá mover los bucles de manera muy precisa. Con **xFINE (4)**, podrá realizar desplazamientos mucho más precisos aún.

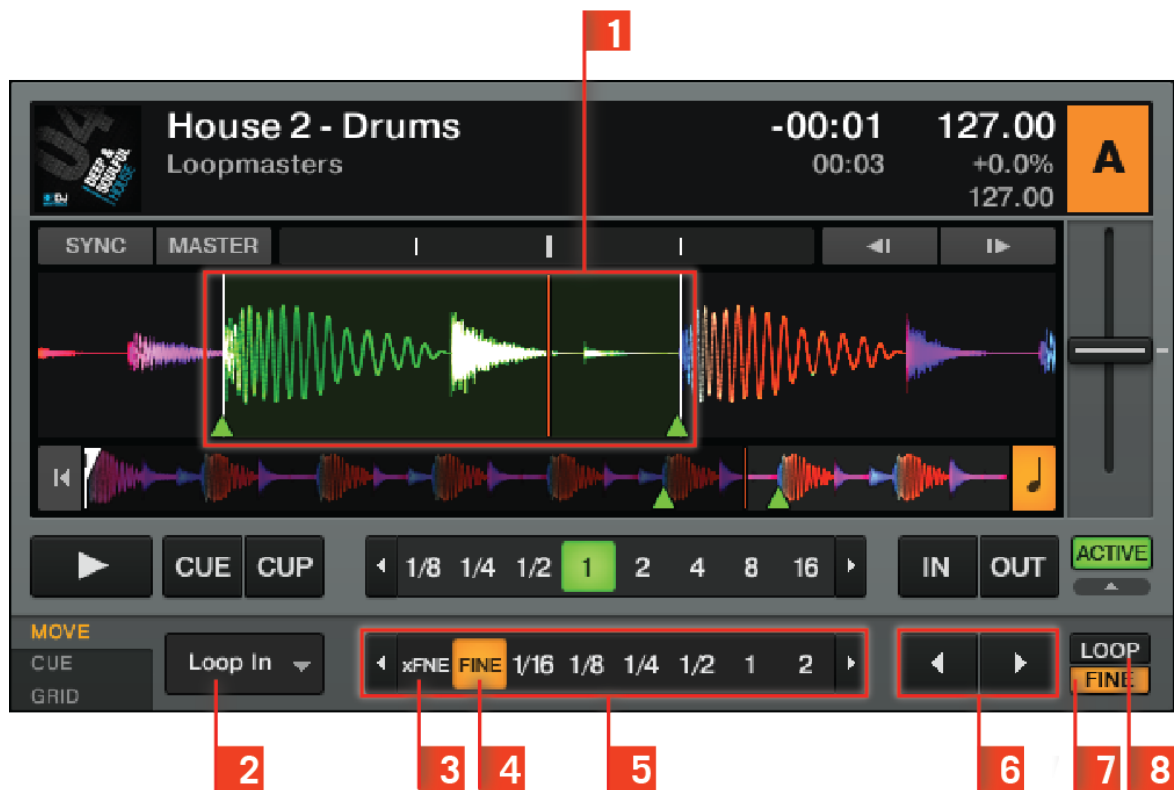


Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para que los desplazamientos de los bucles sean imperceptibles.



Cuando encuentre un bucle de su agrado, arrástrelo hasta la cabecera de la cubierta para copiarlo en un nicho de samples. Para más información sobre las cubiertas de samples, véase [↑15.8, Empleo de samples en la mezcla \(no disponible en TRAKTOR LE 2\)](#).

Move — Loop In



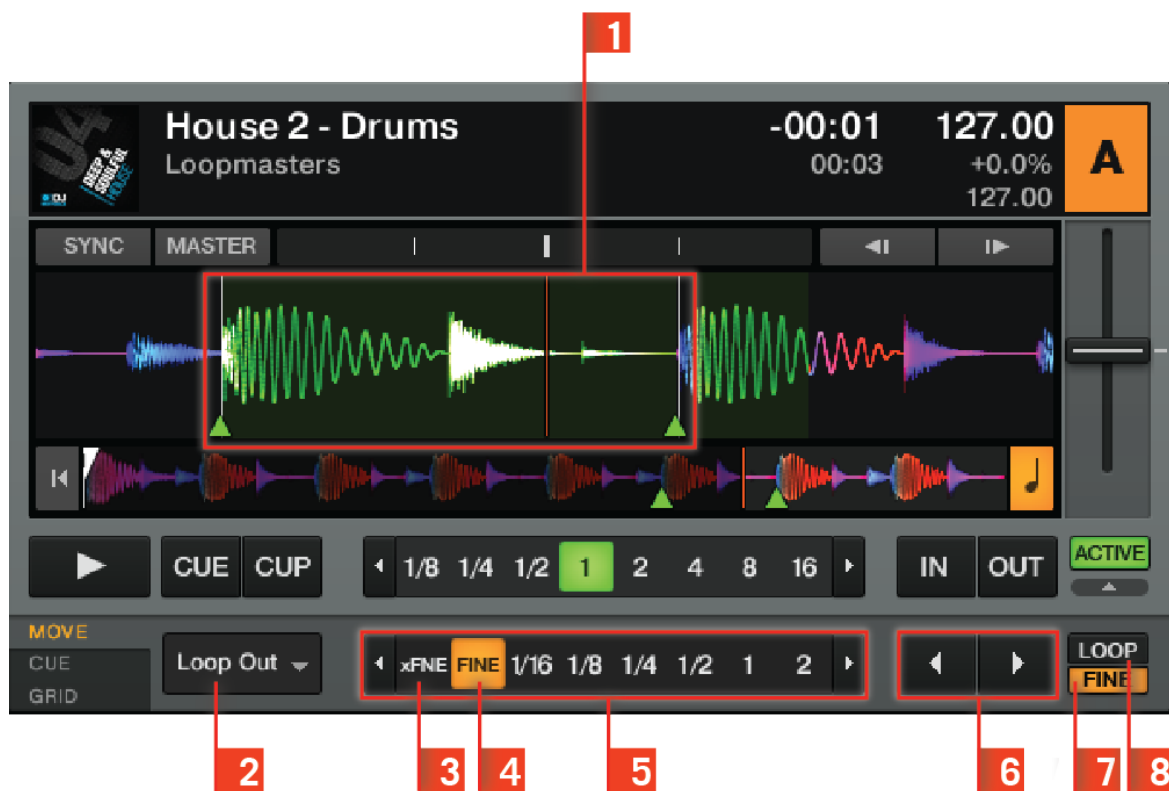
Ilust. 6-10 - Panel avanzado MOVE: modo Loop In

Este modo de operación permite mover el punto de inicio de un bucle. Consecuentemente, el tamaño del bucle se verá modificado según la medida seleccionada para efectuar dicho movimiento. El **bucle activo** (1) aparece resaltado de color verde.

- Seleccione la opción *Loop In* en el menú de **modos de operación (2)**.
- Seleccione la distancia a desplazar con el **control de magnitud (5)**.
- Utilice los **botones de desplazamiento (6)** para mover el **punto de inicio** según la distancia seleccionada.

- Si activa el botón **LOOP** (8), la longitud del bucle se duplicará o reducirá a la mitad al emplear los **botones de desplazamiento** (6).
- Con el botón **FINE** (7), podrá mover de manera muy precisa el **tamaño del bucle** (1). El **control de magnitud** (5) pasará automáticamente a **FINE** (4). Use **xFINE** (3) para efectuar cambios más precisos aún.

Move — Loop Out



Ilust. 6-11 Panel avanzado MOVE: modo Loop Out

Este modo de operación permite mover el **punto de fin** de un bucle. Consecuentemente, el tamaño del bucle se verá modificado según la medida seleccionada para efectuar dicho movimiento. El **bucle activo (1)** aparece resaltado de color verde.

- Seleccione la opción *Loop Out* en el menú de **modos de operación (2)**.
- Seleccione una medida con el **control de magnitud (5)**.
- Utilice los **botones de desplazamiento (6)** para mover el punto final del bucle según la distancia seleccionada.
 - Si activa el botón **LOOP (8)**, la longitud del bucle se duplicará o reducirá a la mitad al emplear los **botones de desplazamiento (6)**.
 - Con el botón **FINE (7)** podrá modificar el **tamaño del bucle (1)** de manera muy precisa. El **control de magnitud (5)** pasará automáticamente a **FINE (4)**. Use **xFNE (3)** para efectuar cambios más precisos aún.

6.8.2 Panel CUE (gestión de puntos de inserción y de bucles)



Ilust. 6-12 Gestión de puntos de inserción y de bucles

El panel para la gestión de bucles y puntos de inserción (CUE) le permitirá guardar y mapear todos los bucles y puntos de inserción que realice. Con los puntos de inserción almacenados podrá marcar posiciones específicas sobre una pista; por ejemplo: el comienzo de una parte vocal, una instrumentación determinada, pausas, etc.

- El primer paso para el trabajo con puntos de inserción y el almacenamiento de bucles será siempre la creación de un punto de inserción flotante.
- Cada pista puede guardar hasta un máximo de 32 puntos de inserción y bucles.



El panel avanzado no puede abrirse cuando el diseño de la cubierta está bajo los modos Micro, Small o Essential. Para pasar a los diseños Full o Advanced, vaya a *Preferences > Decks > Deck Layout*.



El panel para la gestión de bucles y puntos de inserción no está disponible en TRAKTOR LE 2.

Para guardar un punto de inserción:

1. Ponga un punto de inserción con el botón **CUE (1)** de los controles de la ejecución (los usuarios de Scratch deberán pasar momentáneamente al modo de reproducción interna para habilitar los **botones CUE**).
2. Haga clic en **STORE (9)**.
3. Para pasar de un punto de inserción al siguiente utilice los botones **anterior/siguiente (4)**.

→ El visualizador de **posición (5)** muestra la posición del punto de inserción guardado en la pista.



La posición del punto de inserción puede guardarse también haciendo clic en un botón de acceso directo (Hotcue).

- El nombre del **punto de inserción (3)** podrá escribirlo en el **visualizador de nombres (6)**. Haga clic sobre el visualizador para resaltar el nombre y luego escriba uno nuevo.
- Puede ir directamente hasta el punto de inserción deseado con el **menú desplegable (7)** a la derecha del **visualizador del nombre (6)** o pulsando uno de los **botones Hotcue (5)**.
- Un punto de inserción puede cumplir funciones especiales seleccionando su tipo de función con el **selector de tipos (8)**.

Las funciones posibles de un punto de inserción son:

- *Cue* (punto de inserción)
- *Fade-In* (punto de transición de entrada)
- *Fade-Out* (punto de transición de salida)
- *Load* (punto de inserción de carga)
- *Grid* (marcador de retícula)
- *Loop* (punto de inicio de un bucle)



Para establecer puntos de inserción muy precisos, alinee la pista con el marcador de reproducción de color rojo. Si al presionar **STORE**, nota que el punto de inserción salta hacia una posición diferente; apague el botón **S (adhesión)** del panel maestro.

6.8.3 Tipos de puntos de inserción

Esta sección presenta una descripción detallada de las distintas opciones presentes en el selector de tipos de puntos de inserción. Cada tipo de punto de inserción aparece representado como un marcador de color en el visualizador de ondas y en la tira de visualización, y como un punto de color cuando cumple con alguna función específica.

Fade-In y Fade-Out (puntos de transición de entrada y salida)



Ilust. 6-13 Poniendo puntos de inserción de transición de entrada y salida

Estos puntos de inserción se emplean para automatizar la reproducción entre dos pistas. Para que esto funcione, deberá establecer un punto de transición de entrada en una cubierta y otro de salida en la otra cubierta. Los puntos de inserción de transición se representan con color **naranja**. Funciona de la siguiente manera:

1. Cargue una pista en la **Cubierta A**.
2. Desplácese hasta el final de la pista.
3. Haga clic en **CUE** (1) para mover el punto de inserción flotante hasta esta posición.
4. Haga clic en **STORE** (4) para que dicho punto pase a ser un punto de inserción almacenado.
5. Abra el menú del **selector de tipos** (3) y seleccione *Fade-Out*.
6. En la tira de visualización y en el visualizador de ondas, aparecerá un **punto de transición de salida** (2) de color naranja.

7. Cargue una pista en la **Cubierta B**.
8. Haga clic en **Store (6)**, para poner un **punto de inserción** almacenado al comienzo de la pista.
9. Abra el menú del **selector de tipos (5)** y seleccione *Fade-In*.
10. En la tira de visualización y en el visualizador de ondas, aparecerá un **punto de transición de entrada (7)** de color naranja.
11. Inicie la reproducción de la pista de la **Cubierta A** un poco antes del **punto de transición de salida (2)**.
12. Cuando la reproducción de la **Cubierta A** pasa por el **punto de transición de salida (2)** de la pista; automáticamente, la pista de la **Cubierta B** comenzará su ejecución a partir de su **punto de transición de entrada (7)**.

Tenga en cuenta:

- La opción *Activate Fade In & Fade Out Markers* tiene que estar habilitada en: *Preferences > Loading > Loading*.
- Un punto de transición de salida siempre acciona la reproducción de la siguiente pista pero un punto de transición de entrada no generará ninguna acción.
- Si la cubierta opuesta está vacía, no se producirá ninguna acción.
- También puede emplear el modo Cruise para pasar de una transición de entrada a otra de salida.

Load (punto de inserción de carga)

Toda pista que tenga un punto de inserción de carga, irá automáticamente hasta esta posición al ser cargada en una cubierta; evitando de este modo el trabajo de tener que hacerlo manualmente. Los puntos de inserción de carga aparecen de color **amarillo**.

- Para poder emplear los puntos de inserción de carga, tendrá que habilitar la opción *Initially cue to Load Marker* en: *Preferences > Loading > Loading*.

Grid (marcador de pulsos)

Un marcador de pulsos sirve para establecer el comienzo de una retícula de pulsos. Es un punto de inserción especial a partir cual se crea una retícula de líneas de referencia, separadas de manera equidistante. TRAKTOR emplea estas líneas para la sincronización de las pistas. Los marcadores de pulsos se representan con color **blanco**. Véase [↑6.8.6, Panel GRID \(retícula de pulsos\)](#) para más detalles.

Loop (punto de inicio de un bucle)

El método para guardar bucles es el mismo que el usado para guardar puntos de inserción. Los marcadores de bucles aparecen de color **verde**.

1. Establezca un bucle con los controles de bucleo (véase [↑6.6, Controles de bucleo](#)).
2. Haga clic en **STORE**.
3. Los marcadores del bucle cambian su color a verde para señalar los puntos de inicio y fin del bucle, y el bucle pasa a ser ahora un "bucle almacenado".



Los bucles almacenados se guardan de la misma manera que los puntos de inserción almacenados.

6.8.4 Eliminación de puntos de inserción y bucles almacenados



Ilust. 6-14 Eliminación de puntos de inserción y bucles almacenados

Si desea eliminar un bucle o un punto de inserción almacenados, proceda de la siguiente manera:

1. Seleccione el punto o el bucle con el **menú desplegable (2)** o con los **botones anterior/siguiente (1)**.
2. Haga clic en el **botón de la papelera (3)**. (Esta acción no se puede revertir).
3. El **punto de inserción** o **bucle** habrá sido borrado.

6.8.5 Mapeo sobre accesos directos

TRAKTOR permite asignar cualquier bucle o punto de inserción almacenados a uno de los 8 botones de acceso directo (Hotcue). Estos botones permiten un acceso directo a sus puntos de inserción y bucles más importantes.

- Cuando se almacena un punto de inserción, el mismo se mapea automáticamente en el siguiente acceso directo disponible. Haga clic en **STORE** una segunda vez para duplicar el acceso directo.
- Si desea cambiar la asignación, cliquee el acceso directo asignado, luego pulse el botón **MAP** y finalmente vuelva a clicar sobre un nuevo acceso directo.
- Para borrar un punto de inserción o de inicio de bucle, haga clic en la **papelera**. El punto de inserción o de inicio de bucle quedará eliminado de manera permanente.



La función MAP permite guardar puntos de inserción y bucles de manera no secuencial.

Empleo de los accesos directos

La función de los botones de acceso directo (Hotcue) dependerá del estado en que se encuentre la ejecución de la pista.

- Si la cubierta está ejecutando una pista, al clicar un botón Hotcue, la reproducción saltará hasta el punto de inserción o entrada de bucle correspondiente y continuará desde allí.
- Si la cubierta está en pausa, los botones Hotcue se comportan igual que el botón **CUE** de los controles de la ejecución: al clicar en ellos, la reproducción se desplazará hasta el punto de inserción o de inicio de bucle correspondiente. Al mantener pulsado un botón Hotcue, la reproducción continuará hasta tanto sea liberado. Cuando suelte el botón, la reproducción regresará hasta el punto de inserción o de inicio del bucle y se pondrá en pausa.



Active los botones **S** y **Q** del panel maestro para transiciones imperceptibles entre un acceso directo y otro.

6.8.6 Panel GRID (retícula de pulsos)

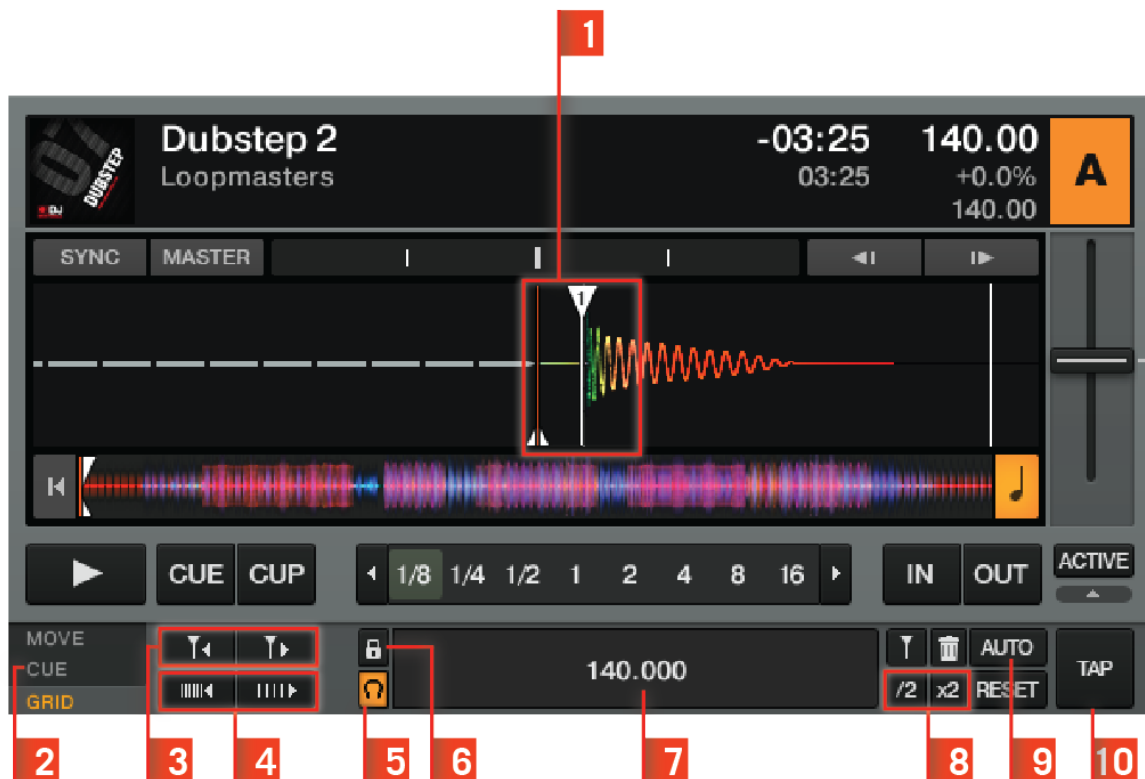
La retícula de pulsos es una herramienta fundamental para establecer bucles perfectos. Las retículas de pulsos son las referencias visuales del disyóquey y hacen visible la estructura rítmica de una pista.

El panel **GRID** presenta los controles para manejar los marcadores de pulsos, retículas y pulsos por minuto de las pistas.



El aspecto visual de las retículas puede configurarse en *Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode*.

Empleo de una retícula



Ilust. 6-15 Trabajar con retículas de pulsos

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

1. Analice una pista (véase [↑5.10.2, Análisis](#)) y cárguela en una cubierta. Esta operación puede automatizarse en *Preferences > File Management > File Management*.
2. Haga clic en el símbolo + del visualizador de ondas para agrandar la imagen. El símbolo + se hará visible al pasar el ratón por sobre el visualizador de ondas.

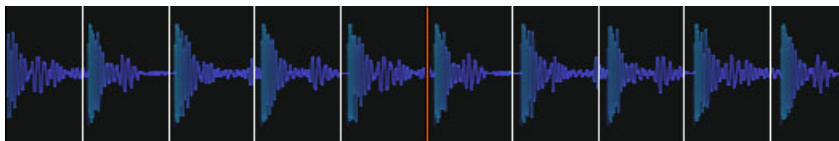
3. Compruebe la presencia del **marcador de pulsos (1)** al principio de la pista. Si no se encuentra directamente sobre un pulso, utilice los **botones de desplazamiento (3)** para efectuar las correcciones necesarias. También puede hacer uso del panel **CUE (2)** para poner un marcador de pulsos manualmente en la posición deseada. Para establecer automáticamente un marcador de pulso, pulse el **botón AUTO (9)**.
4. Mueva lentamente la pista hacia adelante (haciendo arrastre sobre el visualizador de ondas) a partir del marcador de pulsos y verifique que la línea de retícula se sitúe correctamente sobre el pulso. En modo de adhesión (Snap), es posible cliquear sobre la onda para comprobar audiblemente la posición de la retícula. Encienda el botón **TICK (5)** del reloj maestro (Sección Global) para tener una guía audible para alinear la retícula.
5. Use los botones de **incremento y disminución de BPM (4)** para realizar ajustes precisos.
6. Use los botones **x2 y /2 (8)** para duplicar el tempo o dividirlo a la mitad. Utilice el botón **TAP (10)** para definir el tempo manualmente. También, puede cliquear dos veces sobre el **visualizador del tempo (7)** e ingresar el valor de pulsos por minuto deseado. (Establezca una retícula rápidamente con el botón **TAP (10)**: cliquee cuatro veces según el tempo de la pista en ejecución. De este modo, podrá establecer el tempo y la ubicación de los tiempos fuertes de manera mucho más expeditiva que al usar los controles del panel avanzado).
7. Continúe hasta el final de la pista. Cuando la retícula esté bien colocada sobre los pulsos a lo largo de toda la pista, haga clic en el **Candado (6)** para proteger la retícula de eventuales modificaciones y habrá concluido la tarea: un tempo muy preciso ha sido definido de manera permanente para esta pista.

Al crear una retícula de pulsos, deberá tener en cuenta algunas pocas cuestiones:

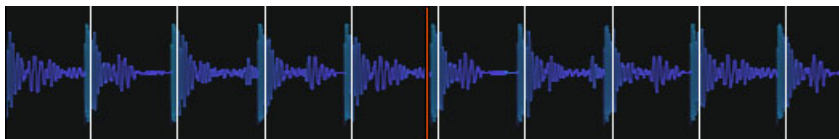
- En el modo de mezcla externa, también deberá activar el botón de preescucha del mezclador interno para poder escuchar el **tac sonoro (5)**.
- Si está empleando la tarjeta de sonido interna del ordenador portátil, deberá activar el botón de preescucha (Cue) del mezclador interno y ajustar la salida de la monitorización para poder escuchar los tics. La monitorización puede configurarse en *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.
- Al pulsar los **botones de desplazamiento (3)**, el clic-izquierdo del ratón moverá los marcadores en pasos muy pequeños y el clic-derecho/[Ctrl], en pasos más grandes.

- ▶ Al pulsar los **botones de incremento y disminución de BPM (4)**, el clic-izquierdo del ratón moverá las líneas de la retícula en pasos muy pequeños y el clic-derecho/[Ctrl], en pasos más grandes
- ▶ Si no hubiera ningún marcador de pulsos establecido, habilite la opción [Set Beat-Grid when detecting BPM](#) de *Preferences > File Management > BPM Detection*.
- ▶ Pulse el botón encendido del **candado (6)** para desproteger las pistas con retícula protegida.
- ▶ Pulse el **botón RESET** cuando desee comenzar todo de nuevo.

Retículas de ejemplo



Ilust. 6-16 La retícula está muy estrecha y hay que ensancharla.



Ilust. 6-17 La retícula es demasiado amplia y hay que estrecharla.



Ilust. 6-18 Este es un ejemplo de una retícula de pulsos perfecta.



El aspecto visual de las retículas puede configurarse en *Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode*.

Marcador de pulsos automático

TRAKTOR puede poner un marcador de pulsos de manera automática sobre la primera percusión de bombo detectada durante el análisis. Por lo tanto, tras el análisis de una pista se establecerá siempre el inicio de una retícula de pulsos basado en el tempo determinado por TRAKTOR.

- Pulse el botón **AUTO** del panel **GRID** para reconstruir la retícula.

Marcador de pulsos manual



Ilust. 6-19 Poner un marcador de pulsos manualmente.

Un marcador de pulsos puede también ponerse de manera manual, empleando el panel **CUE (1)**:

1. Busque un pulso fuerte adecuado y coloque la posición de la reproducción sobre el mismo.

2. Haga clic en el **botón CUE (2)**.
3. En el panel **CUE**, seleccione **STORE (5)** y, como **tipo de punto de inserción**, seleccione **Grid (4)**.
4. Haga doble clic en el **visualizador del nombre (3)** y escriba un nombre si lo desea.



Active los botones **S** (adhesión) y **Q** (cuantificación) del panel maestro para posicionar los marcadores exactamente sobre el pulso. Si los pulsos no se detectan correctamente, desactive el modo de adhesión.

Eliminar un marcador de pulso

Los marcadores de pulsos se eliminan en el panel **CUE**:

1. Con los **botones de desplazamiento**, vaya hasta el marcador que desea eliminar o selecciónelo con el menú desplegable junto al **visualizador del nombre**.
2. Haga clic en el botón de la papelera para borrar ese marcador de pulsos permanentemente.

Proteger una retícula de pulsos

Cuando el marcador y la retícula de pulsos estén establecidos, podrá proteger la configuración haciendo clic en el **candado**.

1. Tras cliquer en el **candado**, todos los botones del panel **GRID** se desactivarán.
2. El tempo almacenado (BPM) se bloqueará también y no podrá ser modificado hasta que el **candado** vuelva a ser pulsado.
3. Todas las pistas con una retícula protegida aparecerán con un pequeño **candado** en el Buscador.

Tick (retícula audible)

Tick es básicamente un metrónomo que le proporcionará una referencia audible sobre la posición de la retícula en relación con los pulsos de la pista (Tick deberá sonar a través del mismo canal que el de la salida de monitorización).

6-20 Poniendo una retícula audible

(1) Cue: escuche la pista a través del mezclado interno de TRAKTOR.

(2) Tick: el botón representado por los auriculares activa un tac audible que, a manera de metrónomo, lo ayudará a establecer la retícula.

► En el modo del mezclador interno, el tac solamente se puede escuchar sobre la señal que se monitoriza a través de los auriculares.

► En el modo del mezclador externo, el tac se escucha a través del canal de la cubierta, cuando el botón de preescucha (los auriculares) del modo del mezclador interno está activado.

(3) MIX: la perilla **MIX** permite mezclar las señales en los auriculares.

(4) VOL: la perilla **VOL** control el volumen de los auriculares.

► Si está empleando la tarjeta de sonido interna del ordenador portátil, deberá activar el botón de preescucha (Cue) del mezclador interno y ajustar la salida de la monitorización para poder escuchar los tics. La monitorización puede configurarse en *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.

7 El mezclador interno y el crossfader

El mezclador interno es el corazón de TRAKTOR. Con el mezclador interno se puede controlar la mezcla y modular el sonido de las pistas, y lograr transiciones muy suaves.

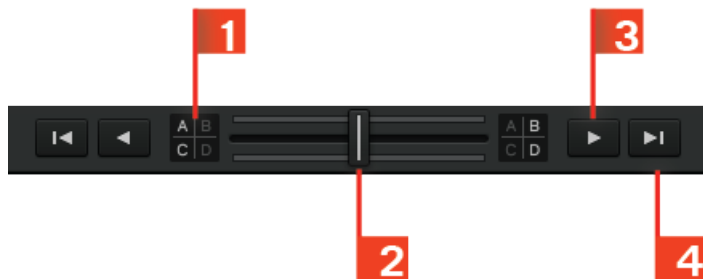
7.1 Controles deslizantes de canal

Los deslizantes de canal ajustan el volumen del canal. El medidor de volumen del canal lo ayudará a ajustar el volumen de la próxima pista con el de la pista que se está tocando.

► Los deslizantes solo son visibles bajo los diseños de cubierta **Micro**, **Essential**, **Full** o **Advanced**. Para seleccionar alguno de estos diseños, vaya a *Preferences > Decks > Deck Layout*.

► En el selector de diseños, en la cabecera de TRAKTOR, seleccione la opción **Mixer**. Los deslizantes de canal están siempre visibles en este modo.

7.2 Crossfader



Ilust. 7-1 El crossfader

El [crossfader](#) es el deslizante que le permitirá realizar la transición de una cubierta a otra.

(1) Botones para asignar el crossfader: seleccionan las cubiertas con las que trabajará el crossfader.

► Una cubierta que no está asignada a ninguno de los lados del crossfader sólo se podrá controlar con el deslizante de canal respectivo.

(2) Crossfader manual: cliquee y arrastre el crossfader de un extremo a otro.

► Al hacer doble clic sobre el crossfader, lo llevará a su posición central

(3) Botones de desplazamiento: haga clic en estos botones para desplazarse aún más en la dirección señalada.

► Al hacer doble clic sobre el crossfader, lo llevará a su posición central

(4) Crossfader automático: las transiciones pueden automatizarse empleando estos botones de movimiento. Al clicar en un botón automático, el crossfader se desplazará automáticamente hacia el lado respectivo.

Para detener la transición, vuelva a clicar el botón.

► Puede ajustar el tiempo de transición (Auto Crossfade Time) en *Preferences > Mixer > Crossfader*.

7.3 Ecuualizador

El ecualizador es una importante herramienta de mezcla. Ajusta el sonido de la mezcla según la frecuencia. El rango de frecuencias dependerá del tipo de ecualización seleccionado.



Ilust. 7-2 Ecuualizador clásico de 3 bandas.

(1) HI: use esta perilla para enfatizar o disminuir las frecuencias altas.

(2) MID: use esta perilla para enfatizar o disminuir las frecuencias medias.

(3) LO: use esta perilla para enfatizar o disminuir las frecuencias bajas.

(4) Supresor: use este interruptor para eliminar la banda de frecuencias de manera inmediata. Cada banda cuenta con su propio supresor de emergencia.



El capítulo [10, Control del ratón de deslizantes y perillas](#) describe todas las funciones avanzadas de las perillas de ecualización.

7.3.1 Tipos de ecualización

TRAKTOR ofrece 4 tipos de ecualización, cada uno de ellos modelado en base a los mejores mezcladores de DJ. Para cambiar el tipo de ecualización, vaya a *Preferences > Mixer > EQ Selection*.



Los distintos tipos de ecualización no están disponibles en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.



Siempre será una buena idea emplear los ecualizadores durante una transición, para evitar las saturaciones que con frecuencia ocurren cuando dos pistas se tocan al mismo tiempo y a todo volumen.

Classic: es el clásico ecualizador estándar de 3 bandas de TRAKTOR. Ofrece controles para ajustar las frecuencias bajas, medias y altas de cada cubierta a través de perillas virtuales.

Cada perilla controla una banda de frecuencia entre +12 / -24 dB. Las mismas cuentan con un interruptor de emergencia que suprime la frecuencia completamente.

P600: el P600 es un ecualizador DJ estándar de 3 Bandas (alta, media y baja). Funciona igual que el clásico pero opera sobre un rango más amplio, entre +12 y -26 dB y los interruptores de corte de frecuencia eliminan la frecuencia a -26 dB.

NUO: es una emulación del ecualizador presente en el mezclador DJ Ecler NUO de cuatro canales. Ofrece ecualización de 3 bandas (alta, media y baja). El rango para las frecuencias graves y medias es de +10/-30 dB y para las agudas +10/-25 dB. Al igual que el Classic y el P600, ofrece interruptores de emergencia para todas las frecuencias; pero configurados para trabajar entre -30/-25 dB.

XONE: es una emulación del ecualizador presente en el mezclador DJ XONE:92 de Allen & Heath. Ofrece una ecualización exclusiva de 4 bandas (baja, medio-baja, medio-alta y alta). Las bandas altas y bajas constan de atenuación infinita (supresión total) con un pronunciado factor de filtrado de 12 dB/oct. Las bandas medias cuentan con un recorte de -30 dB.

7.4 Controles de ganancia, monitorización y balance



Ilust. 7-3 Los controles de ganancia, monitorización y balance del mezclador

(1) GAIN: la perilla **GAIN** permite controlar el volumen de cada canal (antes de aplicar el respectivo control de volumen), el cual aparece mostrado en los medidores de volumen de los deslizantes de canal.

► **GAIN** es un control que solamente aparece cuando las cubiertas aparecen con su diseño completo. Si la perilla **GAIN** no aparece, cambie el diseño de cubiertas en *Preferences > Decks*.

► TRAKTOR ofrece una potente función de ganancia automática (Autogain) que se puede activar en *Preferences > Mixer*. Esta función se basa en los valores de ganancia obtenidos durante el proceso de análisis.

(2) Monitorización (Cue): con el botón de **monitorización** podrá escuchar la pista a través de los auriculares (salida de monitorización).



Para usar esta función de preescucha es necesario contar con un dispositivo de audio multi-canal. El botón de monitorización solo aparece en las cubiertas completas.

(3) Pan: la perilla **PAN** controla el balance entre los canales estéreo derecho e izquierdo de cada cubierta.

► La perilla **PAN** aparece solamente cuando se activan los paneles avanzados de las cubiertas de pistas.

7.5 Controles de filtrado, tonalidad y efectos



Ilust. 7-4 Los controles de filtrado, tonalidad e inserción de efectos del mezclador.

Esta sección describe las funciones de los controles **FILTER**, **KEY** y **FX**.

(1) FILTER: la perilla **FILTER** proporciona un filtro de dos polos.

- En posición central, el filtro está inactivo.
- Si gira la perilla a la derecha, activará un filtro paso-alto. Cuanto más gire a la derecha, mayores serán las frecuencias bajas y medias recortadas.
- Si gira hacia la izquierda, obtendrá un filtro paso-bajo. Cuanto más gire a la izquierda, mayores serán las frecuencias altas y medias recortadas.
- En *Preferences > Mixer > Filter Selection* podrá elegir entre **Xone:92** (la emulación de los filtros de la serie Xone de Allen & Heath) y **Filter** (un filtro de **escala** convencional).

(2) Inserción de efectos: Los dos (o cuatro) botones de efectos de cada canal insertan las unidades de efectos en la cadena de la señal.

- Puede insertar ambas unidades de efectos en un canal.
- Puede insertar la misma unidad de efectos en más de un canal.
- Inserte una unidad de efectos en todos los canales para simular un efecto maestro.
- Al pasar una unidad de efectos al modo de envío externo, el correspondiente botón **FX** quedará inhabilitado.



Si apaga un efecto con los botones de inserción, detendrá el procesamiento de este efecto y aliviará la carga del CPU.

(3) KEY: la perilla **KEY** controla el tono de una pista sin afectar su tempo. Este control se activa pulsando el botoncito debajo de la perilla. Puede usarse para realizar mezclas armónicas.

- En posición central, la pista suena con su tono original.
- Gire a la izquierda o a la derecha para subir o bajar el tono.



La perilla **KEY** no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

7.5.1 Controles de los auriculares

7-5 Controles de los auriculares

(1) Monitorización (CUE): permite escuchar la pista a través del mezclador interno de TRAKTOR.

(2) TICK: activa un tac audible que funciona a la manera de un metrónomo y le ayudará a editar las retículas de pulsos.

- En el modo del mezclador interno, el tictac solamente se puede escuchar sobre la señal que se envía a los auriculares.
- En el modo del mezclador externo, el tac se escucha a través del canal de la cubierta, cuando el botón de los auriculares, en el modo del mezclador interno, está activado.

(3) MIX: la perilla **MIX** permite mezclar las señales en los auriculares.

(4) VOL: la perilla **VOL** controla el volumen de los auriculares.

(5) AUX: La perilla **AUX** controla el volumen de la entrada auxiliar, empleada por señales externas tales como las de un micrófono.

► Si está empleando la tarjeta de sonido interna del ordenador portátil, deberá activar el botón de preescucha (Cue) del mezclador interno y ajustar la salida de la monitorización para poder escuchar los tics. La monitorización puede configurarse en *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.

7.6 El mezclador interno en el modo del mezclador externo.

TRAKTOR puede usarse con un mezclador externo como sustituto del mezclador interno. Sin embargo, algunas de las funciones del mezclador interno pueden emplearse también en el modo del mezclador externo.

El [crossfader](#) y los [deslizantes de canal](#) se inhabilitan en el modo del mezclador externo.

Los controles del Mezclador Interno que pueden combinarse con los de un mezclador externo son:

- Los ecualizadores del mezclador interno de TRAKTOR.
- La perilla [FILTER](#) de las cubiertas.
- El control tonal ([KEY](#)) y los efectos ([FX](#))
- La perilla de ganancia ([GAIN](#)).
- El botón de los auriculares se usa para hacer audible el tac de un canal si la opción [TICK](#) se encuentra activada en el panel del reloj maestro.
- La perilla [PAN](#) resulta también útil porque no todos los aparatos mezcladores cuentan con un control de balance individual para cada canal.



La perilla [MAIN](#) del panel maestro funciona también en el modo del mezclador externo y puede usarse para elevar o bajar el volumen general.



Los ecualizadores de TRAKTOR pueden usarse también con un mezclador externo.

8 Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo

TRAKTOR puede reemplazar un equipo completo de DJ o solamente las cubiertas de reproducción. En este caso, TRAKTOR será empleado junto con un mezclador externo. Este montaje le permitirá mezclar sus pistas digitales sin perder la sensación analógica que brindan las perillas y deslizantes del aparato mezclador.

8.1 Requisitos

Los requisitos del hardware dependerán de la complejidad de su montaje.

8.1.1 El mezclador

En el modo externo de mezcla, TRAKTOR direcciona cada una de sus cubiertas hacia uno de los canales de mezclador. Las entradas requeridas por las cubiertas de TRAKTOR son entradas de nivel de línea (LINE) (igual que en los reproductores de CD).

El montaje más básico de TRAKTOR emplea sólo dos cubiertas de reproducción y por eso necesitará solamente una mezclador de dos canales.

Este montaje puede agrandarse agregando una tercera o una cuarta cubierta. Por supuesto, cada cubierta adicional necesitará una entrada adicional de su mezclador.

Una configuración más avanzada se logra al incorporar los efectos de envío de TRAKTOR. Esto no sólo requerirá el empleo de un canal más, sino que el mezclador deberá disponer también de una salida de efectos de envío para poder alimentar los efectos directamente desde el mezclador. Normalmente, esta salida puede controlarse con las perillas o botones de envío FX de cada canal del mezclador.

8.1.2 Dispositivo de audio

Para poder conectar las cubiertas con el mezclador hace falta una interfaz de audio con la cantidad correspondiente de canales estéreo (uno por cada cubierta). TRAKTOR no admite dos tarjetas de sonido a la vez, pero es posible agregar en la configuración de audio de TRAKTOR varias tarjetas de sonido para que aparezcan como un solo dispositivo de audio.

Si desea usar los efectos de envío, la interfaz de audio deberá contar con una entrada estéreo adicional para la señal efectos de envío proveniente del mezclador.

Si dispone de suficientes canales en su aparato, también podría conectar el reproductor de avances a una salida separada de la tarjeta de sonido.



Las interfaces de audio y los controladores de Native Instruments están diseñados especialmente para satisfacer los requerimientos de TRAKTOR. Para más información sobre estos dispositivos, visite por favor la siguiente dirección: <http://www.native-instruments.com/traktor>

TRAKTOR SCRATCH PRO

Si está usando TRAKTOR SCRATCH PRO, necesitará el Audio 10 o un mezclador certificado para TRAKTOR SCRATCH PRO.

8.2 Configuración del hardware

Consulte el apartado [↑18.2, TRAKTOR con una interfaz de audio externa](#), para saber como conectar correctamente el mezclador.

8.3 Instalación del programa

Al arrancar TRAKTOR por primera vez, el asistente de la configuración le permitirá seleccionar el montaje básico para el modo externo de mezcla. También es posible realizar estos ajustes directamente en la sección de preferencias del programa. Haga clic, entonces, en el botón [Preferences](#) de la cabecera del programa y abra la opción *Preferences > Audio Setup*. O, en la barra de menús de la aplicación, abra *File > Audio Setup* y continúe directamente con el paso 3.

1. En el asistente (Setup Wizard) seleccione la opción [External Mixer](#).
2. Confirme con **OK**. Con esto abrirá la página para la configuración de audio ([Audio Setup](#)) de las preferencias.
3. Abra la lista desplegable de *Audio Device* y seleccione la interfaz de audio externa correspondiente.
4. Establezca una latencia y una frecuencia de muestreo que su equipo pueda manejar. Empiece con una latencia alta, digamos 15 ms. (Por ahora, es preferible manejarse con valores moderados de latencia. Podrá cambiar esto más tarde y comprobar lo que el sistema es capaz de tolerar).
5. Abra la página de [Output Routing](#) para asignar las salidas de TRAKTOR a las salidas físicas de su interfaz de audio.
6. Compruebe que la opción [External](#) se halle seleccionada en la sección [Mixing Mode](#).
7. Asigne las [cubiertas de salida A, B, C y D](#) a todas las salidas de la interfaz de audio externa conectadas al mezclador. Tenga en cuenta que está conectando un par de salidas a cada uno de los canales, por lo que la [Cubierta A](#) estará conectado a las salidas 1 y 2 de

la interfaz de audio; la **Cubierta B**, a las salidas 3 y 4; y así sucesivamente. Para usar efectos de envío, deberá asignar también la salida de efectos (**Output FX Return**), (típicamente al canal que está conectado al retorno de efectos del mezclador)

8. Si desea usar los efectos de envío, vaya a la ficha del direccionamiento de entrada (**Input Routing**) y asigne **Input FX Send (Ext)**. Normalmente, éste recibe su señal desde la salida de efectos de envío (**FX Send output**) del mezclador.
9. Cierre las Preferencias cliqueando sobre el botón **Close**.



Las interfaces de audio y los controladores de Native Instruments están diseñados especialmente para satisfacer los requerimientos de TRAKTOR. Consulte la documentación de su dispositivo para obtener detalles más específicos.

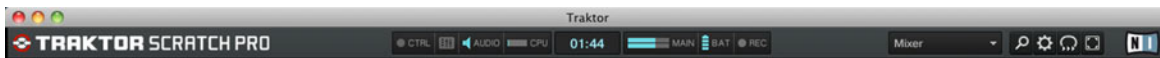
TRAKTOR SCRATCH PRO 2

Para usar TRAKTOR SCRATCH PRO 2, deberá también configurar el código de tiempo (véase [↑13.6, Timecode Setup \(configuración del código de tiempo\)](#)).

9 La cabecera y la sección global

La cabecera de TRAKTOR contiene indicadores, funciones y botones de utilidad, como por ejemplo el botón de las preferencias del programa. La sección global presenta el panel maestro, desde el cual se controla la salida general de TRAKTOR. También permite controlar los efectos y el reloj maestro, y realizar las grabaciones de sus mezclas.

9.1 Cabecera



Ilust. 9-1 — La cabecera de TRAKTOR

Se denomina cabecera a la barra horizontal ubicada en la parte superior de la interfaz de usuario de TRAKTOR. Describiremos ahora sus elementos de izquierda a derecha.

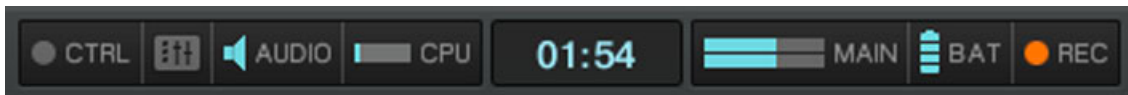
El logotipo de TRAKTOR 2



Ilust. 9-2 — Logotipo de TRAKTOR

Al clicar en el logotipo de TRAKTOR, se abrirá la pantalla de información sobre el programa. Esta pantalla muestra el número completo de la versión del programa.

Indicadores de estado



Ilust. 9-3 — Indicadores de estado

Varios indicadores de estado lo mantienen al tanto del estado actual del programa TRAKTOR. De izquierda a derecha:

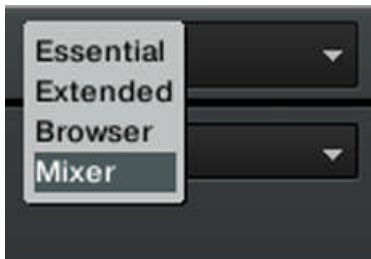
- **CTRL:** muestra el ingreso de señales MIDI y propias (NHL). Brilla de color azul cuando una señal es recibida.

- **Conexión:** este indicador, simbolizado mediante un mezclador, muestra la lista de los controladores conectados. Azul = todos los controladores están conectados; naranja = algunos controladores están conectados; apagado = no hay controladores conectados.
- **AUDIO:** este indicador muestra el estado de la conexión de la interfaz de audio. Azul = conectada; rojo = no conectada; naranja = tarjeta de sonido interna seleccionada.
- **CPU:** este medidor indica la capacidad disponible de CPU para el ingenio de audio de TRAKTOR. Verifique regularmente este medidor para saber la capacidad de procesamiento disponible del sistema.
- **Reloj del sistema:** muestra la hora del sistema.
- **MAIN:** muestra el volumen de salida general. Si la señal distorsiona, la punta de la escala se tornará roja.
- **BAT:** este indicador señala el estado de la batería del ordenador. Se muestra de color azul para indicar que el equipo se halla conectado al suministro eléctrico; brilla de color rojo para indicar el consumo de batería.
- **REC:** este indicador muestra el estado de la grabadora de audio de TRAKTOR. Brilla de color rojo para señalar una grabación en curso.



TRAKTOR LE 2 carece de un indicador de grabación (REC).

Selector de diseños



Ilust. 9-4 — Selector de diseños

Haga clic en la flecha para abrir el menú desplegable y seleccionar alguno de los diseños predeterminados. Los diseños pueden borrarse, redefinirse y guardarse en la preferencias del programa.



La personalización y manejo de diseños están deshabilitados en TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 y TRAKTOR LE 2.

Botones de uso práctico



Ilust. 9-5 — Botones de uso práctico

De izquierda a derecha:

Expandir Buscador: haga clic en este botón para traer la vista del buscador (Browser) del programa, cuando necesite hallar la pista de una lista muy larga.

Preferencias: abre las preferencias de TRAKTOR. En esta sección se realizan todas las configuraciones del programa.

Reproducción continua (Cruise): Este modo permite tocar una pista después de la otra, ya sean pistas de una lista de reproducción o de la colección de pistas. La reproducción continua permite una fluida ejecución de las pistas.

Para activar el modo Cruise, haga clic en el botón de la cabecera.



El modo Cruise no está disponible en TRAKTOR LE.

- El deslizador de canal de la pista en ejecución se abrirá completamente mientras que el otro se cerrará.
- El crossfader se ubicará automáticamente en la posición central.
- La lista de reproducción continuará sola.
- La pista siguiente de la lista se cargará en la cubierta opuesta y comenzará automáticamente cuando la otra llegue a su fin.
- La siguiente canción de la lista será cargada y así sucesivamente.

Tenga en cuenta:

- Por lo menos tiene que estar sonando una pista para que se pueda activar el modo Cruise.
- Para evitar saltos en el volumen, mueva el deslizador de canal de la pista que se está ejecutando hasta la posición máxima. Opcionalmente, puede bajar la perilla [MAIN](#) del panel maestro.
- Use una lista de reproducción para poner en el orden deseado las pistas que van a tocarse automáticamente.

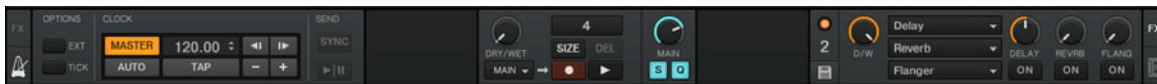
- Puede automatizar este modo para que utilice marcadores de carga y de transición, y así tener un mayor control sobre las transiciones. Para ello active la opción *Use Fade In & Out Markers* en *Preferences > Loading > Loading*.
- En cualquier momento, puede accionar manualmente la transición a la siguiente canción si baja el deslizante de canal de la canción vigente.



El Modo Cruise también funciona con un mezclador externo.

- **Pantalla completa:** activa el modo de pantalla completa, en la que no se harán visibles ninguno de los controles del sistema operativo.

9.2 La sección global



Ilust. 9-6 — La Sección Global

La Sección Global ofrece seis paneles. Dependiendo del tamaño de pantalla y de la definición de imagen empleada por el ordenador, no todos los paneles podrán verse al mismo tiempo. En tal caso, cada panel podrá abrirse cliqueando en las correspondientes pestañas de los extremos.



TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 tienen deshabilitados la grabadora de bucles y el reloj maestro. En TRAKTOR LE 2, los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) no se encuentran disponibles.

9.2.1 Panel maestro

El panel maestro, en el centro de la Sección Global, posee el control principal del volumen y los botones del modo de control.



Ilust. 9-7 — El panel maestro

Volumen general

- La **perilla MAIN (1)** controla el volumen general de salida.
- La posición predeterminada de 0 dB se ubica en la posición horaria de las 2 hs.
- Ajústelo de manera tal que el **medidor del volumen general (MAIN)**, ubicado en la cabecera, no marque distorsión al emplear todo el volumen disponible .
- En el modo de mezcla externo, la **perilla MAIN** como un control de ganancia general que ajusta la salida de TRAKTOR a la sensibilidad de entrada del mezclador externo.

Modos de control

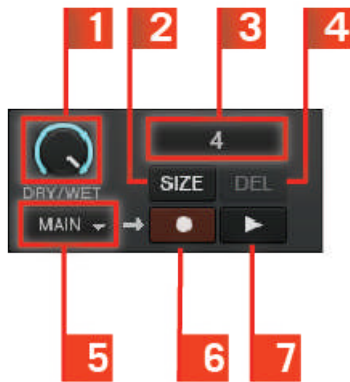
Los modos de control TRAKTOR afectan al ratón y al comportamiento de los puntos de inserción durante la reproducción de una pista, permitiendo una navegación sincronizada a través de la misma y un colocamiento preciso de los puntos de inserción.

Todas estas posibilidades pueden activarse de manera independiente. Funcionan de manera global para todas las cubiertas. Al activarse, los botones de modo **S (2)** y **Q (3)** se tornan de color azul

S (adhesión) (2): el botón de adhesión (Snap) del panel maestro de la sección global incide sobre la manera de establecer puntos de inserción y bucles. Cuando el la adhesión está encendida, los puntos de inserción y los bucles se establecerán sobre el pulso más próximo.

Q (cuantificación) (3): la cuantificación (Quantize) permite saltar de un punto de inserción a otro o de un bucle almacenado a otro de manera imperceptible y sin perder sincronización. También funciona con los accesos directos (Hotcues). Al realizar saltos a través de la pista, acercará la posición de la reproducción a su próximo destino pero sin perder sincronización.

9.2.2 La grabadora de bucles



Ilust. 9-8 Grabadora de bucles — Panel maestro

La grabadora de bucles (Loop Recorder) permite grabar material nuevo de manera espontánea y de distintos tipos de fuentes. Seleccione una **fente de grabación (5)**. El menú desplegable ofrece las siguientes alternativas:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* grabará cualquier canal cuyo botón cue de auriculares esté encendido.
- *Ext* recoge la señal asignada al canal de envío de entradas de TRAKTOR.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono (para más detalles sobre el empleo del micrófono véase [↑18.6, Añadir un micrófono](#))

Pulse el **botón SIZE (2)** para determinar la longitud de la grabación. La longitud de la grabación aparece mostrada en la **barra de progresión (3)**. Inicie la grabación con el **botón de grabación (6)** y úselo reiteradamente efectuar sobregrabaciones. Use el **botón de reproducción (7)** para iniciar o detener la ejecución. La barra de progresión mostrará un marco de color rojo para señalar la grabación y otro de color azul para señalar la reproducción. Ajuste la proporción entre la señal principal y la señal grabada con la **perilla DRY/WET (1)**.

- Para una ejemplificación detallada de la grabadora de bucles, véase [↑15.9, Empleo de la grabadora de bucles \(solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2\)](#).
- Para averiguar la manera de emplear un micrófono con la grabadora de bucle, véase [↑18.6.1, Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles](#).

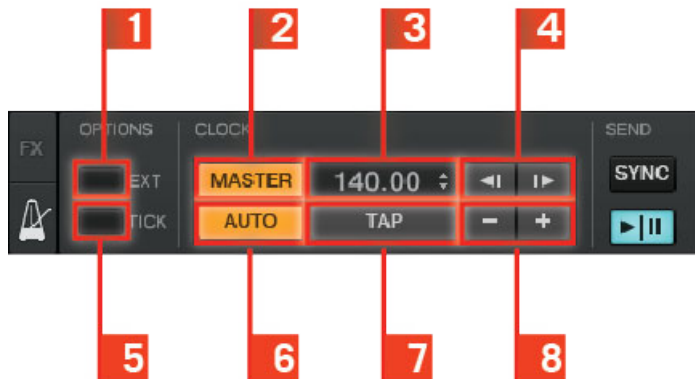


Si está empleando TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 y, por lo tanto, trabajando con el modo de mezcla externa, la única opción disponible es Ext.

9.2.3 Panel del reloj maestro

El reloj maestro es un componente central de TRAKTOR y sirve como referencia para el tempo de los efectos y las funciones de sincronización. También envía mensaje de reloj MIDI al hardware y software externos.

Para abrir el panel del reloj maestro, haga clic en el metrónomo representado en el extremo izquierdo de la Sección Global.



Ilust. 9-9 Panel del reloj maestro.

EXT (1): sincroniza el reloj con un reloj MIDI externo. **TICK (5):** enciende o apaga la marca acústica de un metrónomo que toma como fuente al reloj maestro. **MASTER (2):** active este botón para poder tocar con las cuatro cubiertas con un tempo de referencia estable. Es también el modo a emplear cuando TRAKTOR está enviando el tempo maestro hacia otra aplicación o aparato (subordinados de TRAKTOR) mediante mensajes de reloj MIDI. **AUTO (6):** selecciona automáticamente una de las cubiertas para que proporcione el tempo

maestro. El reloj maestro se sincronizará automáticamente con la cubierta maestra. **Visualizador del tiempo (3)**: muestra el tiempo actual y la eventual diferencia con respecto al reloj maestro. **TAP (7)**: si cliquee rítmicamente sobre este botón, establecerá el tempo maestro de manera manual. **Botones de velocidad (4)**: para acelerar o aminorar el tempo maestro momentáneamente. **Botones verticales de modificación(8)**: aumentan o disminuyen el tempo maestro de manera escalonada. **SYNC**: restablece los valores de los subordinados externos vía mensajes de reloj MIDI. **Inicio/Parada del reloj MIDI**: activa o desactiva la sincronización externa mediante reloj MIDI.

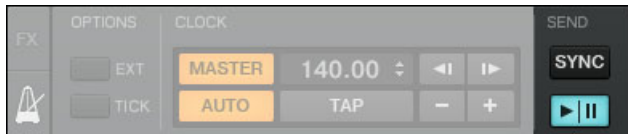
► Para un ejemplo práctico del panel del reloj maestro, véase [↑15.10, Sincronización](#).



El panel del reloj maestro no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

9.2.4 Envío de reloj MIDI

El reloj MIDI es una característica que le permitirá sincronizar un aparato externo con el tempo de las pistas que se están tocando en TRAKTOR.



Ilust. 9-10 Panel del reloj maestro — Envío de reloj MIDI.

- Haga clic en el metrónomo representado en el extremo izquierdo de la Sección Global para pasar al panel del reloj maestro.
- Para enviar un mensaje de inicio de reloj MIDI y sincronizar dispositivos subordinados, haga clic en el botón [Inicio/Parada](#). Si cliquee otra vez, enviará un mensaje de detención de reloj MIDI.
- Al pulsar [SYNC](#), enviará un mensaje de detención de reloj MIDI seguido de un mensaje de inicio que resincroniza los dispositivos subordinados.
- Antes de poder enviar una señal de reloj MIDI, deberá activar la opción [Send MIDI Clock](#) en *Preferences > MIDI Clock*.
- Para que coincidan los pulsos entre la aplicación que envía la información y TRAKTOR, la diferencia existente deberá ajustarse en la aplicación que envía la señal de reloj MIDI (en *Preferences > MIDI Clock > Sending Offset*).



Los mensajes de reloj MIDI son enviados de manera continua en cuanto se activa la casilla "Send MIDI Clock".

9.3 Paneles de efectos

TRAKTOR cuenta con cuatro unidades de efectos. Los respectivos paneles de control están ubicados a la izquierda y a la derecha de la Sección Global. Si los paneles del reloj maestro y del grabador de audio se encuentran presentes, haga clic en los botones FX situados a ambos lados de la Sección Global para abrir los paneles de efectos.

Puede seleccionar entre 2 o 4 unidades de efectos. Para pasar de 2 (predeterminado) a 4 unidades de efectos, vaya a *Preferences > Effects > Effect Unit Routing*.

Cada una de las unidades de efectos de TRAKTOR puede insertarse en cualquier cubierta de manera individual o en más de una cubierta a la vez; para ello hay que clicar el botón de asignación de FX ubicado en el mezclador de cada cubierta.

Los efectos de TRAKTOR son efectos de inserción (predeterminado) que se pueden usar también como efectos de envío.

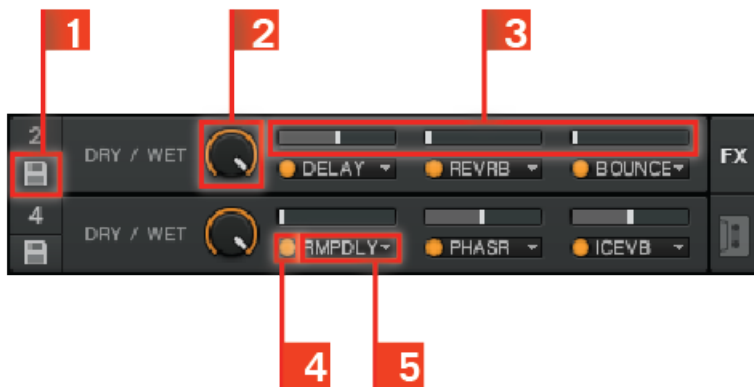
Cada una de las unidades de efectos puede usarse en 2 modos: grupal o individual (ver más adelante). Estos modos se seleccionan en *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.

- Hallará un ejemplo práctico acerca del empleo de efectos en [↑15.7, Agregar efectos](#).
- Para una información detallada sobre los parámetros de los efectos, consúltese [↑14.4, Los efectos en detalle](#).
- Las preferencias de los efectos se describen en [↑13.11, Global Settings \(ajustes generales\)](#).

9.3.1 Modo grupal



Ilust. 9-11 2 Unidades FX



Ilust. 9-12 4 Unidades FX

Este modo permite manejar hasta tres efectos por panel. Funciona de la siguiente manera:

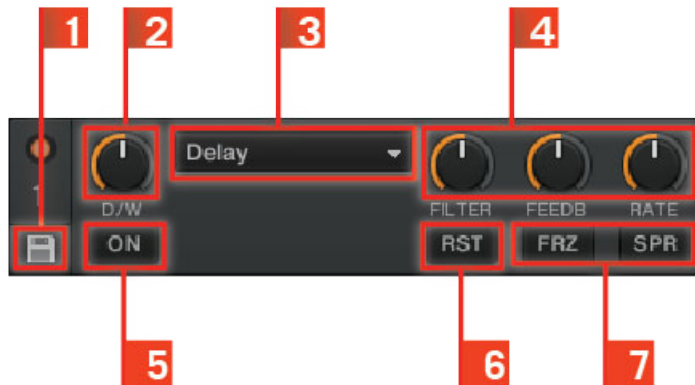
- Seleccione los efectos que desee emplear con el **selector de efectos** (5).
- Los efectos pueden encenderse o apagarse respectivamente con los 3 **botones de encendido (ON)** (4) y regular su intensidad con las respectivas **perillas de intensidad** (3).

- Para toda la cadena de efectos, utilice la **perilla D/W (2)** para regular la proporción entre señal pura y señal procesada.
- Si desea guardar una determinada configuración de efectos como la configuración predeterminada, haga clic en el **botón de registro (1)**.
- Para abrir la configuración predeterminada de un efecto, haga doble clic en la perilla del efecto.

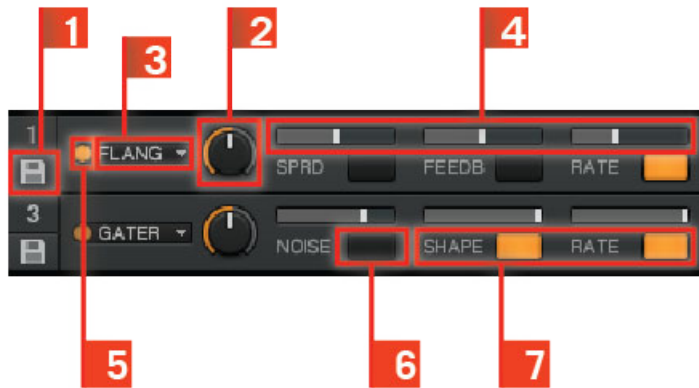


La vista de 4 unidades de efectos no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

9.3.2 Modo individual



Ilust. 9-13 2 Unidades FX.



Ilust. 9-14 4 Unidades FX

El modo individual permite manejar en profundidad las variables de un solo efecto:

- Seleccione el efecto deseado con el **selector de efectos (3)**.
- Con las **perillas de parámetro 1 - 3 (4)** y los **botones de operación 1, 2 (7)**; podrá modular el comportamiento del efecto seleccionado. Las opciones disponibles dependerán del efecto seleccionado (véase [↑14.4, Los efectos en detalle](#)).



Tenga en cuenta que tanto en el modo grupal como en el individual, la perillas son reemplazadas por controles deslizantes cuando se activan las 4 unidades de efectos.

- Con el **botón de encendido (ON) (5)** podrá apagar o encender el efecto.
- La perilla **D/W (2)** regula la proporción entre señal pura y señal procesada.
- Si desea guardar una determinada configuración de efectos como la configuración pre-determinada, haga clic en el **botón de registro (1)**.
- El **botón RST (6)** restablece la configuración de los efectos a sus valores predeterminados.



El modo individual no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

Efectos de envío

Las unidades de efectos pueden usarse como efectos de envío. Esto es solamente posible en el modo del mezclador externo (con una tarjeta de sonido multicanal) y tiene que configurarse en las preferencias del programa:

1. Vaya a *Preferences > Output Routing* y ponga la opción *Mixing Mode* en [External](#). También establezca una salida de su dispositivo de audio como la salida de envío (Output Send). Normalmente, esta salida se conecta con la entrada de retorno de efectos del mezclador externo.
2. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input FX Send (Ext.)* y establezca una de las entradas de su dispositivo de audio como entrada de envío (Input Send). Normalmente, esta entrada se conecta con la salida de envío de efectos del mezclador.
3. Ahora abra *Preferences > Effects > FX Unit Routing* y establezca como envío, al menos, una unidad de efectos.
4. La señal de audio que se envía hacia las unidades de efectos se controlará a partir de ahora con los botones/perillas de envío de efectos del mezclador externo.



Los efectos de envío no están disponibles en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

Preselección de efectos

- Si solamente desea emplear un número limitado de efectos, Puede seleccionarlos en *Preferences > Effects > Effect Pre-Selection*. El panel de efectos mostrará solamente los efectos que haya seleccionado.
- Las preferencias de los efectos se describen en [↑13.11, Global Settings \(ajustes generales\)](#).

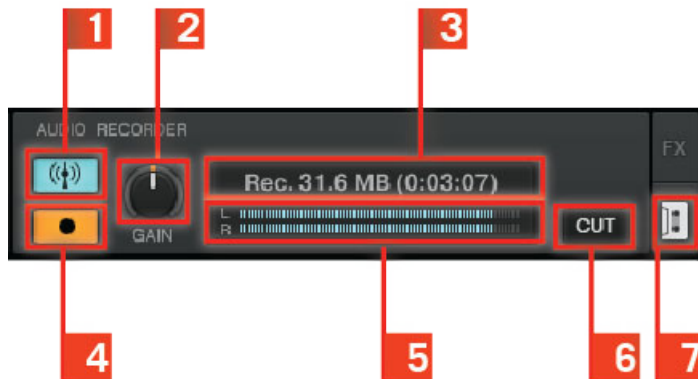
9.3.3 Panel del grabador de audio

Con el grabador de audio de TRAKTOR podrá grabar sus mezclas o la música de una fuente externa, como por ejemplo un mezclador externo, un micrófono o un tocadiscos. También sirve para activar una transmisión.



El panel del grabador de audio no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

Grabación de la mezcla



Ilust. 9-15 El grabador de audio.

- Antes de empezar una grabación hay que hacer algunos ajustes en *Preferences > Mix Recorder* para definir el canal que se desea grabar y el lugar donde será guardada la grabación (véase [↑13.13, Mix Recorder \(grabación de mezclas\)](#)).
- Para hacer aparecer el grabador de audio, haga clic en el **casete (7)** representado en el extremo derecho de la Sección Global.
- Con la **perilla GAIN (2)** podrá ajustar el volumen de la grabación. El **medidor de la grabación (5)** le servirá de ayuda para establecer el volumen correcto.
- Inicie la grabación pulsando el **botón de grabación (4)**. Si cliquee nuevamente, la grabación se detendrá y el archivo grabado se guardará en la carpeta de grabaciones de audio.
- El **visualizador (3)** muestra el tamaño del archivo y la duración de la grabación.
- Al cliquer en **CUT (6)**, TRAKTOR guardará lo grabado hasta ese momento y continuará grabando en un nuevo archivo.
- Si cliquee en el **botón de transmisión (1)**, podrá emitir su mezcla si cuenta con un servidor instalado y configurado para tal fin. Véase [↑13.14, Loop Recorder \(grabadora de bucles\)](#) para más información.

9.3.4 Transmisión

TRAKTOR le ofrece la posibilidad de transmitir sus mezclas a través de Internet.

- ▶ Para iniciar una transmisión, abra el panel del grabador de audio y haga clic en el botón de transmisión.
- ▶ Pero primero habrá que realizar la configuración correspondiente en *Preferences > Broadcasting*. La misma dependerá del tipo de red y servidor que posea.
- ▶ Véase [↑13.15, Broadcasting \(transmisión\)](#) para más información.



La función de transmisión no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

10 Control del ratón de deslizantes y perillas

Para facilitarle las cosas a la hora de controlar el programa a través del ratón o mediante una superficie táctil, TRAKTOR le brinda distintas funciones de control.

10.1 Controles básicos

Todos las perillas y deslizantes de TRAKTOR se controlan arrastrando el ratón, con la rueda del mismo o haciendo clic en los pequeños botones de Más y Menos junto a cada perilla o deslizador. Arrastrar el ratón es una buena manera para realizar cambios dinámicos, mientras que los botones más y menos permiten efectuar cambios más sutiles, especialmente cuando se quiere ajustar una perilla a un valor determinado.

Arrastrar el ratón

Mantenga el puntero del ratón sobre una perilla, luego cliquee y arrastre el ratón arriba o abajo. Con esta acción hará girar la perilla en sentido horario o antihorario y el deslizador subirá o bajará.

Haga doble clic sobre la perilla o deslizador para volver a su valor por defecto.

Rueda de desplazamiento

Pose el puntero del ratón sobre un deslizador o perilla y mueva la rueda para mover el control.



Haga clic y arrastre la perilla horizontalmente. La perilla se ajustará dentro de un rango más detallado.

Botones Más y Menos

Al posarse sobre una perilla o un fader, aparecerán unos pequeños botones de “+” y “-”. Al clicar en ellos, la perilla o deslizador cambiará su valor gradualmente.

10.2 Funciones avanzadas

Además del procedimiento estándar con el cliqueo del ratón que acabamos de explicar, TRAKTOR ofrece funciones avanzadas a través de los botones Más/Menos, la rueda de ratón y el botón secundario del mismo.



Si está empleando una superficie táctil o tiene un ratón sin un segundo botón, puede realizar estas funciones presionando y manteniendo pulsada la tecla [Ctrl] del teclado del ordenador mientras cliquea al mismo tiempo.

Sensibilidad

TRAKTOR ofrece cinco grados de sensibilidad para el control de los parámetros:

1. Con clic-botón secundario/[Ctrl]-clic sobre el botón **+** o **-**, abrirá un menú con cinco grados de sensibilidad: *Min*, *Fine*, *Default*, *Coarse* y *Switch* (mínimo, fino, normal, macro y conmutación).
2. Seleccione una de las opciones.
3. Haga clic sobre los botones **+** / **-** o use la rueda del ratón para comprobar el modo de funcionamiento de la perilla o deslizante.

Funciones con el botón secundario del ratón o la tecla [Ctrl]

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] sobre una perilla o deslizante. Aparecerá una marca fantasma de color gris, pero la propia perilla/deslizante no se moverá.
2. Mantenga presionado el botón derecho del ratón, haga clic con el botón izquierdo y mantenga la presión. Así llevará la perilla o deslizante hasta el valor de la marca fantasma.
3. Mantenga pulsado el botón secundario del ratón y libere el botón izquierdo. La perilla/deslizante regresará a su última posición y la marca fantasma gris permanecerá visible.
4. Si desea que la perilla o deslizante se quede en el valor señalado por la marca fantasma, libere el botón secundario del ratón una vez que el control haya alcanzado dicho valor. La marca fantasma desaparecerá y podrá liberar también el botón principal del ratón.

11 Control con accesos directos de teclado y de MIDI

Todos los controles de TRAKTOR pueden usarse con un teclado de ordenador o con un controlador MIDI. TRAKTOR utiliza archivos de configuración (*.tsi) para guardar los mapeos de teclado y de controlador MIDI.



También puede emplear una combinación de ratón, teclado y accesos MIDI para controlar TRAKTOR.

11.1 Accesos directos de teclado

Los atajos de teclado se usan para controlar TRAKTOR a través del teclado del ordenador. TRAKTOR contiene un mapeo estándar de todos sus controles básicos y se carga por defecto. Encontrará dicho mapeo predeterminado en la tarjeta incluida en el embalaje.

Mapeos de teclado alternativos pueden cargarse en la sección de preferencias:

1. Abra las preferencias del programa con el correspondiente botón de la cabecera de TRAKTOR o desde la barra de menús de la aplicación vía *File > Preferences*.
2. Haga clic en [Import](#), en la esquina inferior izquierda de la ventana de preferencias.
3. Vaya hasta *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\Settings* (Windows) o *Usuarios/~\Native Instruments\Traktor\Settings* (Mac OS X) y seleccione el archivo denominado [nombre-delarchivo.tsi](#).
4. Confirme y cierre las preferencias.
5. Utilice el teclado del ordenador para el control de TRAKTOR.
6. En [↑13.19, Controller Manager \(administrador de controladores\)](#), aprenderá a crear sus propios mapeos de teclado.
7. Si en la barra de menús de la aplicación cliquea *Help > Downloads*; se abrirá el sitio de descargas de TRAKTOR de la página de Internet de Native Instruments. Allí podrá descargar otros mapeos de teclado.



Los atajos de teclado no están disponibles en TRAKTOR LE 2.

11.2 Atajos Midi

TRAKTOR trabaja con todos los controladores MIDI y cuenta con archivos de configuración de los controladores más populares del mercado.

Para poder usarlos, haga lo siguiente:

1. Conecte el controlador MIDI en el ordenador.
2. Abra TRAKTOR y vaya a *Preferences > MIDI Setup*.
3. Active su controlador con un doble clic en la columna Active de MIDI Input Devices y de MIDI Output Devices.
4. Haga clic en el botón **Import** situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de preferencias.
5. Vaya hasta *Mis documentos\Native Instruments\Traktor\Settings (Windows)* o *Usuarios/~\Native Instruments\Traktor\Settings* (Mac OS X) y seleccione el archivo denominado **nombre-delarchivo.tsi**.
6. Confirme y cierre las preferencias.
7. Utilice su controlador MIDI para controlar TRAKTOR.
8. En caso de que no exista un archivo de configuración para su controlador o si simplemente desea realizar sus propios mapeos personales, consulte la manera de hacerlo en el apartado [↑13.19, Controller Manager \(administrador de controladores\)](#).
9. Si en la barra de menús de la aplicación cliquea *Help > Downloads*; se abrirá el sitio de descargas de TRAKTOR de la página de Internet de Native Instruments. Allí podrá descargar otros mapeos de MIDI.



Los atajos MIDI no están disponibles en TRAKTOR LE 2.



El indicador MIDI de la cabecera se encenderá cada vez que reciba una mensaja MIDI.

Soporte MIDI de alta definición (14 bits)

TRAKTOR soporta controles MIDI de alta definición (mensajes MIDI de 14 bits o mensajes MIDI de 2 bytes), una característica presente en muchos controladores (p.ej., deslizantes de tempo de alta resolución). Con la función MIDI Learn, usted podrá asignar a los parámetros de TRAKTOR los controles deslizantes MIDI de alta definición; de la misma manera que asigna un deslizante MIDI común y corriente.

12 Configuración de TRAKTOR SCRATCH

Este capítulo describe la manera de configurar TRAKTOR SCRATCH y todas sus funciones



Scratch no está disponible en TRAKTOR LE 2.

12.1 El montaje de los tocadiscos

Ahora le enseñaremos a conectar los tocadiscos.

12.1.1 Conexión de los tocadiscos

Consulte el capítulo [↑18, Apéndice A — Montajes más comunes](#) para ver la manera de conectar sus tocadiscos. Consulte también la documentación del respectiva del dispositivo de audio.

12.1.2 Probar TRAKTOR SCRATCH con los tocadiscos

1. Inicie TRAKTOR SCRATCH.
2. Cliquee en la flecha descendente bajo la letra que identifica la cubierta y verifique que *Scratch Control* esté seleccionado como fuente de entrada.
3. Si los visores no aparecen mostrados, abra *Preferences > Decks > Platter / Scope* y, en el menú correspondiente, active el visor de la cubierta deseada.
4. Ponga los discos de control en los tocadiscos.
5. Cambie las entradas de su mezclador de "Phono" a "Line"
6. Con el panel de control del programa, ponga el modo de entrada de los canales A y B de TRAKTOR AUDIO 6/10 en la opción vinilo de control
7. Cargue una pista de la lista demo en la Cubierta A, encienda el tocadiscos y ponga la púa sobre el vinilo de control.
8. Una vez que TRAKTOR SCRATCH calibre la señal de control de código de tiempo, el botón azul del modo absoluto se encenderá y la pista empezará a ejecutarse.

Si experimentara algún tipo de problema, consulte por favor el apartado [↑12.7, Solución de problemas: TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2](#).

12.1.3 Las zonas de control del vinilo

El vinilo de control está compuesto por tres áreas, cada una de las cuales cumple una función específica durante la reproducción:

Lead In - Los primeros surcos del disco

- ▶ En el modo absoluto, si posa la púa en la zona Lead-In del disco, la hará saltar hacia el principio de la pista.
- ▶ Si la opción correspondiente se encuentra habilitada en las preferencias, puede usar esta característica para saltar hasta el principio de una pista cuando esté reproduciendo en el modo relativo: el modo de reproducción pasará al modo absoluto, y podrá dejar caer la púa nuevamente.

Zona de reproducción - La parte principal del disco

- Esta zona presenta en lado A una zona de 10 minutos jalonada por marcadores equidistantes y en el lado B una zona de 15 minutos jalonada por marcadores equidistantes. Las divisiones son referencias visuales del tiempo y no afectan la reproducción continuada de la pista cargada.
- Esta zona se usa para la reproducción habitual.



TRAKTOR pasará al modo interno cuando llegue el final del surco del vinilo.

Zona de búsqueda (Scroll) - Las dos últimas pistas del disco

- ▶ Al posar la púa en la zona de búsqueda, podrá revisar su lista de reproducción manualmente, haciendo girar el disco hacia atrás y adelante, si la opción [Use Playlist scrolling zone](#) de *Preferences > Timecode Setup* se encuentra seleccionada.
- ▶ Cada vez que detenga el movimiento del disco, cargará la pista respectiva.
- ▶ Para tocar la pista seleccionada, coloque simplemente el brazo fonocaptor de nuevo en la zona de reproducción.



Si la pista excede los 10 minutos de la zona de reproducción, continuará tocando normalmente en la zona de búsqueda: para pasar entonces al modo de búsqueda, tendrá que levantar nuevamente la púa y volverla a posar para detener la reproducción y así pasar al nuevo modo.. Aun si llegara al final del disco, la pista continuará tocando porque al final del disco hay un surco sin fin

12.2 El montaje de los reproductores de CD

Ahora le enseñaremos a conectar los reproductores de CD.

12.2.1 Efectuar las conexiones

Consulte el capítulo [↑18, Apéndice A — Montajes más comunes](#) para ver la manera de conectar sus reproductores de CD. Consulte también la documentación del respectivo del dispositivo de audio.

12.2.2 Probar TRAKTOR SCRATCH con los reproductores de CD

1. Inicie TRAKTOR SCRATCH.
2. Cliquee en la flecha descendente bajo la letra que identifica la cubierta y verifique que *Scratch Control* esté seleccionado como fuente de entrada.
3. Si los visores no aparecen, abra *Preferences > Decks* y selecciónelos en la opción *Platter/Scope*.
4. Ponga los CD de control en los reproductores de CD.
5. Asegúrese de que su mezclador esté operando con el canal de línea empleado por el cable Line/In del mezclador.
6. Con el panel de control del programa, ponga el modo de entrada de los canales A y B de TRAKTOR AUDIO 6/10 en la opción Control CD.
7. Cargue una pista de la lista demo de reproducción en la Cubierta A y ponga en marcha el reproductor de CD.
8. Una vez que TRAKTOR SCRATCH calibre la señal de control de código de tiempo, el botón azul de Absolute Mode se encenderá y la pista empezará a ejecutarse.

Si se topa con problemas, consulte por favor la documentación del dispositivo de audio.

12.2.3 Las zonas de control del CD

El CD de control consta de tres pistas, cada una de ellas con las siguientes funciones:

- **Pista CD #1: Lead In – (00:04 min)**

Al pasar a la pista #1 del CD, se pasará al Lead In de la pista cargada. Si la opción correspondiente se encuentra habilitada en las preferencias, puede usar esta característica para saltar hasta el principio de una pista cuando esté reproduciendo en el modo relativo: el modo de reproducción pasará al modo absoluto.

- **Pista CD #2: Zona de reproducción – (27:30 min.)**

Esta pista se emplea para la reproducción normal.



TRAKTOR pasará al modo interno al llegar al final de la pista 2 del CD de control.

- **Pista CD #3: zona de búsqueda – (2:30 min.)**

Al pasar a la pista 3 del CD, podrá avanzar o retroceder a través de su lista de reproducción, haciendo girar manualmente la rueda del reproductor de CD.

Cada vez que detenga el movimiento de la rueda, cargará la pista respectiva. Para tocar la pista seleccionada, simplemente vuelva a la pista 1 del CD.



Si la pista excede los 27:30 minutos correspondientes a la zona de reproducción, la misma continuará sonando normalmente al ingresar en la zona de búsqueda; por lo tanto, tendrá que saltar de manera manual a la pista 3 para poder pasar al modo de búsqueda. ¡Aun si su pista excediera los 30 minutos completos, continuaría tocando en el modo interno!.

12.3 Montaje mixto

Si está empleando un tocadiscos y un reproductor de CD, conéctelos de la manera explicada más arriba y ponga el TRAKTOR AUDIO 6/10 en el modo Timecode Control Vinyl.

12.4 Calibración

El proceso de calibración se realiza automáticamente al posar la púa sobre el vinilo de código de tiempo o al ejecutar el CD de control por primera vez. TRAKTOR analizará la posición y el tempo de la fuente de código de tiempo y la calidad de señal generada. Si la señal es buena, el medidor de señal se iluminará por completo, el visor mostrará dos círculos nítidos y el vinilo o CD de código de tiempo será detectado. Si hubiera una pista cargada en la cubierta asociada, la misma comenzará a ejecutarse.



Ilust. 12-1 — Visor con una nítida imagen y un medidor totalmente encendido

Si su visor presenta una imagen diferente o si la calibración no fue realizada correctamente, consulte por favor la sección de solución de problemas ([↑12.7, Solución de problemas: TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2](#)).

12.5 Modos de reproducción

Las secciones siguientes describen la forma en que le código de tiempo es interpretado.

12.5.1 Modo absoluto

El modo absoluto vincula la posición absoluta de la púa sobre el vinilo (o el láser sobre el CD) con la posición de reproducción de la pista.

► Pulse el botón representado por el disco y el brazo fonocaptor para activar el modo absoluto de reproducción



En este modo, puede saltar a través de la pista colocando la púa en otras posiciones o buscando una nueva posición en el reproductor de CD.

12.5.2 Modo relativo

En el modo relativo, la posición actual sobre el vinilo/CD de control no se corresponde con la posición en la pista. El control manual sobre la pista se sigue ejerciendo pero notará que la pista permanece en la misma posición cuando se levanta la púa y se la coloca en otro lugar del vinilo de control (o al buscar una nueva posición en el CD de control).

► Pulse el botón representado por el disco y el brazo fonocaptor par activar el modo relativo.



El modo relativo se activa automáticamente al ingresar un bucle o al sincronizar una pista con el Master).

12.5.3 Modo interno

El modo interno significa que usted puede controlar la reproducción de la cubierta con el botón de reproducción y el deslizador de tiempo del programa. El tocadiscos o el equipo de CD no es tomado en cuenta por este modo.

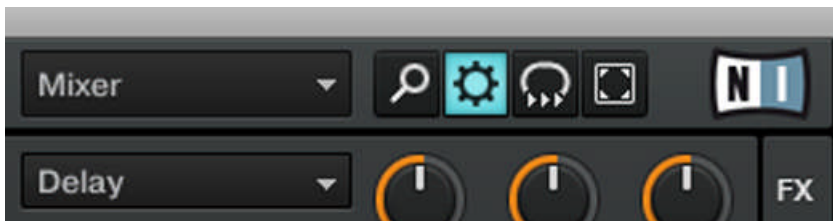


Esto resulta práctico en caso de tener problemas de hardware o al estar empleando solo un tocadiscos o equipo de CD para controlar dos o más cubiertas.

12.6 Preferencias pertinentes

Vamos a explicar ahora solamente las preferencias de TRAKTOR relacionadas con el código de tiempo.

Para abrir las preferencias del programa, haga clic en el botón de preferencias, en la esquina superior derecha:



Ilust. 12-2 — El botón de preferencias.

Preferences > Audio Setup > Built-in Soundcard

Aquí podrá definir el dispositivo de audio que TRAKTOR SCRATCH 2 emplea de manera predeterminada cuando no haya ninguna tarjeta de sonido de la serie TRAKTOR AUDIO (es decir, un AUDIO 4 DJ u 8 DJ o un TRAKTOR AUDIO 6 o 10) conectada al ordenador. En este caso, también puede emplear el modo interno de reproducción, haga clic en la letra de de la cubierta para abrir el menú contextual y seleccionar la opción *Internal Playback*.



Es una opción práctica si, por ejemplo, está sentado en un avión preparando las pistas de su próxima función.

Preferences > Timecode Setup > Switch to Absolute Mode in Lead-In

Cuando esta opción está activada, podrá pasar del modo relativo al modo absoluto sin tocar el ordenador:

- ▶ En el vinilo: ponga la púa al principio del disco.
- ▶ En el CD, ubíquese en la pista número 1.

Preferences > Decks > Platter/Scope and > Tempo Fader (TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

Aquí podrá encender o apagar el visor y los deslizantes de tempo de cada cubierta.



Para minimizar o maximizar el visor, haga clic en la flechita ubicada arriba del medidor de código de tiempo.



Ilust. 12-3 — Botón para minimizar/maximizar el visor

Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

Imagine una pista ejecutándose en la Cubierta A. Si carga la misma pista en la Cubierta B, la reproducción empezará exactamente en la posición de la reproducción de la Cubierta A cuando tenga esta opción habilitada. El bucle activado y toda la información del tempo también se duplicarán. Los disyunqueos prefieren tener esta opción habilitada para tener un acceso más rápido a las operaciones manuales de beat-juggling.

12.7 Solución de problemas: TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2

En este apartado vamos a describir solamente algunos problemas frecuentes que surgen al emplear código de tiempo. Hallará más consejos y soluciones en el capítulo [16, Solución de Problemas](#).

12.7.1 Problemas en la calibración

En caso de tener problemas con la calibración, el visor Scope le brindará la información de lo que está yendo mal. A continuación, vamos a mostrarle la imagen resultante de una correcta calibración y los mensajes de error más frecuentes.

Calibración correcta



Ilust. 12-4 — Visor con una imagen nítida

Dos círculos nítidamente dibujados indican que los dos canales están presentes y que la calibración fue realizada correctamente.

Scratch deshabilitado



Ilust. 12-5 — Scratch deshabilitado

En *Preferences > Audio Routing*, asegúrese de seleccionar correctamente el controlador de audio. Esto es, una interfaz de audio soportada por TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, como por ejemplo TRAKTOR AUDIO 6/10 o AUDIO 4/8 DJ.

Canal faltante



Ilust. 12-6 — Canal faltante.

Si el visor muestra una línea vertical u horizontal, está indicando que uno de los canales de entrada está ausente. Primero, debería comprobar los cartuchos y las conexiones del tocadiscos o del reproductor de CD; luego, debería verificar el direccionamiento de entrada y los cables y conexiones de los otros dispositivos. Cambie los componentes de su montaje, uno por uno, y observe si el canal faltante está vinculado con uno de estos (esto indicaría un problema en dicho componente).

Modo de entrada erróneo

Si está empleando vinilos de control y la configuración de la interfaz de audio está puesta en *CD/Line* o viceversa, la calibración fracasará. Asegúrese, por favor, de seleccionar el modo de entrada que coincida con su medio de código de tiempo.



Ilust. 12-7 — Vinilo de código de tiempo con modo de entrada de CD.

Este es el aspecto del visor cuando uno trata de usar los vinilos de control con las entradas de la interfaz de audio puestas en el modo CD/Line.



Ilust. 12-8 — CD de código de tiempo con modo de entrada de vinilos.

Este es el aspecto del visor cuando uno trata de usar los CD de código de tiempo con las entradas de la interfaz de audio puestas en para vinilos de código de tiempo.

12.7.2 Solución de problemas de audio

En caso de tener problemas de audio, como ruido o interrupciones, primero debería echar un vistazo al apartado [↑16.2, Problemas de latencia](#) para leer algunos consejos para mejorar el rendimiento del equipo. Los consejos siguientes son específicos para TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 y sus interfaces de audio.

► ¿Está la interfaz de audio certificada para TRAKTOR SCRATCH seleccionada como la tarjeta de sonido en *Preferences > Audio Setup*?

Vaya a *Preferences > Input Routing* y verifique que las entradas de la interfaz estén asignadas a los canales de entrada de TRAKTOR. Los medidores deberían mostrar actividad al reproducir el medio de código de tiempo.

13 Preferencias

TRAKTOR brinda distintas opciones de personalización. Este capítulo describe todas las opciones presentes en el cuadro de preferencias (Preferences) del programa por orden de aparición

13.1

13.2 Audio Setup (Configuración del audio)

A continuación, pasaremos a describir las opciones de audio de TRAKTOR.

13.2.1 Dispositivo de audio

- **Audio Device:** seleccione un dispositivo de audio en este menú. Si no hay ninguna interfaz de audio seleccionada, siempre se puede seleccionar como dispositivo de audio a la tarjeta de sonido integrada del ordenador.
- **Sample Rate:** seleccione una frecuencia de muestre acorde con su tarjeta de sonido. Tenga en cuenta que cuanto mayor sea la frecuencia de muestreo, el ordenador sobrellevará un esfuerzo mayor. El valor estándar es de 44.1 kHz, el cual es la frecuencia de muestreo empleada por los CD.
- **Latency:** en Mac OS X, use el deslizador para establecer una latencia de audio adecuada para su sistema. En Windows, pulse el botón [Settings](#) para abrir el panel de control del dispositivo de audio y establecer la latencia. Valores bajos de latencia son mejores pero sobrecargan el ordenador. Un valor muy bajo podría incluso provocar caídas y fallos en el audio. Empiece estableciendo una latencia de más o menos 15 ms y luego vaya ajustándola según lo que pueda soportar su sistema. Se considera adecuado un valor entre 5 y 10 ms.

13.2.2 Phono / Line

Input Channel: en las interfaces AUDIO 4 DJ y AUDIO 8 DJ, permite que el canal de entrada pase del modo fono al modo de línea. Esto es necesario cuando se pasa del empleo de tocadiscos al empleo de equipos de CD.



Tenga en cuenta que TRAKTOR AUDIO 6 y TRAKTOR AUDIO 10 deberán tener sus modos de entrada puestos de manera acorde en la aplicación Control Panel.



Para más información sobre las interfaces de Native Instruments, visite <http://www.nativeinstruments.com/traktor>

13.2.3 Routing

Swap Channel: permite redireccionar los canales (intercambiar los pares de canales) de la interfaz de audio dentro de TRAKTOR. Esto resulta útil porque permite redireccionar los canales sin necesidad de manipular físicamente el hardware.

13.2.4 Built-in Soundcard (solo Windows)

Win Built-In: aquí puede definir su tarjeta de sonido de emergencia. Esta será la tarjeta de sonido empleada por el sistema en caso de que el dispositivo de audio configurado en la sección Audio Setup sea removido.

13.3 Output Routing (Direccionamiento de la salida)

Utilice la opción *Use Preferences > Output Routing* para configurar el recorrido de la señal desde TRAKTOR hasta la interfaz de audio. Primero deberá seleccionar el modo de mezcla a emplear.

13.3.1 Mixing Mode

Internal: seleccione **Internal** como modo de mezcla si desea emplear el mezclador interno de TRAKTOR. El modo interno de mezcla ofrece las siguientes opciones:

- **Output Monitor:** seleccione un par de salida para la pre-escucha de las pistas. Los botones de monitorización (símbolo de auriculares) del mezclador interno de TRAKTOR envían la señal hacia un par de salida independiente de los canales internos del mezclador o del crossfader. En el modo de mezcla interno, el canal de monitorización también es el canal de salida del reproductor de avances del Buscador. Haga clic en **Mono** para que los canales solo emitan sonido monoaural.
- **Output Master:** seleccione un par de salida para la salida maestra. Haga clic en **Mono** para que los canales solo emitan sonido monoaural.
- **Output Record:** seleccione un par de salida para la grabación de la salida. Las salidas de grabación sirven para enviar la señal de salida maestra de TRAKTOR a la entrada de otro mezclador separado o a un dispositivo de grabación para que grabe la mezcla.



Si está empleando TRAKTOR en el modo de mezcla interno, debería emplear una interfaz de audio. Native Instruments recomienda las interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, las cuales están diseñadas específicamente para su uso con TRAKTOR. Estos dispositivos le permitirán escuchar la salida estéreo maestra y la mezcla de auriculares.

External: seleccione **External** si desea emplear un aparato mezclador externo. El modo externo de mezcla ofrece las siguientes opciones:

- **Output Deck A/B/C/D:** seleccione un par de salida para cada cubierta. Las opciones presentes dependerán de las características de su dispositivo de audio. También puede acumular las cubiertas en un solo par de salida. Esto resultará útil si la interfaz de audio contara con un número limitado de salidas.
- **Output Preview:** seleccione un par de salida para el reproductor de avances.
- **Output FX Return:** seleccione aquí un par de salida para los efectos de envío.



Native Instruments recomienda las interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, las cuales están diseñadas específicamente para su uso con TRAKTOR.

13.4 Input Routing (Direccionamiento de entrada)

- **Input Deck A — D:** use este menú para que TRAKTOR utilice las entradas de la tarjeta de sonido al reproducir desde un dispositivo externo. Los medidores de volumen a la derecha de las selecciones de entrada permiten mostrar el nivel de la señal si la misma se halla presente. También puede acumular las cubiertas en un solo par de entrada.
- **Input FX Send (Ext):** seleccione aquí un par de entrada para los efectos de envío.
- **Input Aux:** seleccione un par de entrada para la entrada auxiliar.



La opción Input Aux aparece disponible cuando el modo interno de mezcla se halla seleccionado en el cuadro de direccionamiento de salida.

13.5 MIDI Clock (Reloj MIDI)

Send MIDI Clock

- **Send MIDI Clock:** Si esta opción está marcada, TRAKTOR enviará una señal de reloj MIDI al dispositivo seleccionado. Esto permite la sincronización de aparatos y programas externos.
- **Sending Offset:** aquí puede establecer el tiempo de desvío de la señal de reloj MIDI.



MIDI Clock no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

13.6 Timecode Setup (configuración del código de tiempo)

Timecode Inputs

Los visores le dan una idea visual de la calidad de la señal de control de código de tiempo.



La opción Timecode Setup no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.



Las opciones de Scratch solo están disponible si usted es poseedor de una licencia de TRAKTOR SCRATCH y si cuenta además con el hardware requerido.

Decoder Gain

Aquí se muestra el volumen de la señal entrante. Una señal con ganancia alta indica normalmente un mejor rastreo de pista.

Tracking

- **Track Start Position:** aquí puede seleccionar la posición de inicio del rastreo. Resulta útil si desea o etiquetar su disco con un 'lead in' o cuando el comienzo de su disco de control está muy gastado o rayado.
- **Turntable Speed:** ponga una marca en el modo de 45 RPM si prefiere que la velocidad de los tocadiscos supere los 33 RPM.
- **Tracking Alert:** si la señal de control de código de tiempo empeora, los botones de 'tracking' empiezan a destellar en rojo. Si bien esto es algo normal al mover un disco hacia atrás y adelante, si este destello ocurre durante la reproducción normal, es probable que se haya acumulado polvo bajo la púa.
- **Load next track when flipping record:** si esta opción está marcada, podrá cargar la pista siguiente de cualquier lista de reproducción al voltear el disco.
- **Use playlist scrolling zone:** esta opción permite habilitar el recorrido de una lista de reproducción. Por ejemplo, saltar a la pista 3 permite recorrer la lista hacia arriba y abajo manualmente haciendo girar la rueda de desplazamiento del reproductor de CD. Véase [↑12.2.3, Las zonas de control del CD](#) para más información.

- **Switch to Absolute Mode in Lead-In:** al colocar la púa en la zona del Lead-In del vinilo de control o al saltar a la primera pista del CD de control, el modo de reproducción pasa al modo absoluto. Encontrará más información sobre los modos de reproducción en el apartado [↑12.5, Modos de reproducción](#).
- **Switch to Absolute Mode after Loading:** al cargar una pista, el modo de reproducción pasará invariablemente al modo absoluto. Encontrará más información sobre los modos de reproducción en el apartado [↑12.5, Modos de reproducción](#).

13.7 Loading (carga)

Loading

- **Loading only into stopped Deck:** evita que se cargue una pista en una cubierta que está ejecutando, previniendo de este modo que se cargue accidentalmente una pista en la cubierta equivocada.
- **Stop playback at end of track:** detiene la reproducción de una cubierta cuando la pista llega a su fin.
- **Duplicate Deck when loading same track:** La pista cargada en una cubierta y su posición actual de reproducción pueden copiarse directamente sobre otra cubierta. Solo hay que clicar la cabecera y arrastrarla hasta otra cubierta de pistas. Para más información, véase [↑6.3.5, Arrastrar el audio desde una cubierta](#).
- **Load next at end of track:** permite que TRAKTOR cargue automáticamente la pista siguiente de la lista de reproducción vigente. Si cambia de lista de reproducción durante la ejecución de una pista, la misma no se activará.
- **Initially cue to Load Marker:** cuando se carga una pista, la misma saltará automáticamente hasta el marcador de carga que se haya establecido.



La opción Initially Cue to Load Marker no está disponible en TRAKTOR LE 2.

- **Activate Fade In & Out Markers:** esta opción permite poner marcadores de transición de entrada y de salida para realizar transiciones automáticas.



La opción Active Fade In and Fade Out Markers no está disponible en TRAKTOR LE 2.

- **Cruise Loops Playlist:** esta opción afecta al modo Cruise (reproducción continuada). Cuando está habilitada, TRAKTOR repetirá la lista de reproducción desde el comienzo, una vez alcanzado el final de la misma.



La opción Cruise Loops Playlist no está disponible en TRAKTOR LE 2.

Resetting Controls

- **Reset all deck controls when loading track:** restablece todos los controles de la cubierta a sus valores por defecto cuando se carga una pista.
- **Reset all mixer controls when loading track:** restablece todos los controles del mezclador a sus valores por defecto cuando se carga una pista.

13.8 Transport (ejecución)

Tempo

Set Tempo Range: establece un rango de tempo general para los deslizantes de tempo de todas las cubiertas o un rango particular para cada una de ellas. El rango define la amplitud máxima con la que se puede aumentar o disminuir el tempo. Los valores disponibles son: 2%, 4%, 6%, 8%, 10%, 12%, 14%, 16%, 18%, 20%, 25%, 35%, 50% and 100%. Si selecciona una rango de 100%, podrá realizar la detención completa de la pista con el deslizador de tempo de TRAKTOR.



La opción Tempo Range no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

Tempo Bend Sensitivity

Ajuste la sensibilidad de la función de variación de tempo con el deslizador de [Tempo Bend Sensitivity](#).

Para incrementar la sensibilidad, mueva el deslizador [Tempo Bend Sensitivity](#) hacia la derecha o muévelo hacia la izquierda para disminuirla.

El rango comprendido va de 0 a 200%.

► Para acelerar o aminorar el tempo progresivamente, marque la casilla de [Tempo Bend Progressive Sensitivity](#).

Sync Mode

Hay dos opciones de sincronización: **TempoSync** y **BeatSync**.

- **TempoSync:** mantiene solamente sincronizado el tempo de las pistas. La fase de las cubiertas se mantendrá alineada cuando el botón **SYNC** esté encendido. Pero, si la fase se encontrara desplazada, el botón **SYNC** aparecerá encendido a medias. En este modo, los tempos permanecerán siempre sincronizados.
- **BeatSync:** sincroniza el tempo y la fase de las pistas. La fase de las pistas quedará alineada al encender el botón **SYNC**. **SYNC** volverá a brillar de manera atenuada si la fase de las pistas es modificada manualmente (es decir, con scratching o manteniendo una cubierta en la posición de detención). Sin embargo, TRAKTOR volverá a realinear la fase de las pistas cuando cubierta vuelva a tocar normalmente (es decir, al liberar el disco o la rueda de desplazamiento).

Este funcionamiento permite, aun con TRAKTOR SCRATCH, mantener las pistas sincronizadas e, incluso, aumentar el tempo de dos o más pistas simultáneamente, aunque sus fases respectivas estén desplazadas.

Key Lock

Establece el tipo de dilatación temporal a emplear cuando se aplica la función de protección tonal.

- Use *ECO* con un procesador lento.
- Use *HiQ* con un procesador más veloz.



La opción Key Lock Quality no está disponible en TRAKTOR DUO y TRAKTOR LE 2.



La protección tonal puede, por supuesto, activarse o desactivarse independientemente en cada cubierta.

Loops

- **Auto-Detect Size:** use este deslizador para ajustar el tamaño a partir del cual una pista será considerada como bucle y, consiguientemente, repetida automáticamente. Un bucle detectado automáticamente mostrará los característicos marcadores verdes al principio y al final.
- **Sync Phase when exiting Loop:** marque esta opción para sincronizar dos pistas que quedaron desincronizadas tras haber empleado un bucle menor que 1 pulso.

Play Count

Min. Playtime: este deslizador ajusta el tiempo que debe transcurrir para considerar que una pista se considere ejecutada y deba enviarse al historial de la sesión. Cuando el tiempo estipulado se cumple, la pista aparece marcada como ejecutada. También, elevará el conteo del contador.

Beat Counter

Bars per Phrase: defina con esta opción los compases de la frase. Un compás consta de 4 pulsos. Esta configuración influye directamente sobre las opciones Beats y Beats to Cue de *Preferences > Deck Details > Deck Heading*.

Mouse Control

Estas opciones afectan el comportamiento de la onda al ser cliqueada con el ratón. Las opciones son:

- **Vinyl:** al clicar sobre la onda se detendrá la pista, igual que si pusiera la mano sobre un disco del tocadiscos. Mantenga pulsado el ratón y muévelo y será como si hiciera "scratch" o giros sobre un disco de vinilo.
- **Snap:** el puntero del ratón se pegará siempre al pulso de la pista cargada.
 - Si cliquea dentro de la onda, la posición de la reproducción saltará al pulso situado más próximo del lugar cliqueado y la reproducción se detendrá allí.
 - Si cliquea sobre la onda y mantiene pulsado el ratón mientras la cubierta se halla en pausa, será como presionar el botón Cue.
 - Si cliquea la onda con el botón derecho, será como clicar el botón [Reproducción/Pausa](#).



¡El modo Snap de las preferencias difiere del modo de adhesión (Snap) del panel maestro! Hallará más información referente al botón de adhesión en el apartado [↑9.2.1, Panel maestro](#).



La opción Mouse Control no está disponible en TRAKTOR LE 2.

Cue Play (CUP) Mode

- **Instant:** inicia la reproducción instantáneamente al pulsar el botón [CUP](#).
- **On Release:** inicia la reproducción después de liberar el botón [CUP](#).

13.9 Decks (cubiertas)

Deck Style

- **Deck Flavor:** cada cubierta puede funcionar como una cubierta de pistas, de samples o de entrada en vivo. Una cubierta de pistas permite ejecutar pistas mientras que una cubierta de samples ejecuta solamente muestras musicales menores de 48 segundos. La entrada en vivo permite que el mezclador interno y los efectos trabajen con señales de audio externa.
- **Deck Layout:** ofrece los diseños Micro, Small, Essential, Full y Advanced; concebidos para maximizar el tamaño de pantalla según la tarea a desempeñar. Los diseños más reducidos (Micro y Small) o muestran ni el visor de ondas ni los controles avanzados. Seleccione el diseño Advanced para hacer aparecer los controles avanzados.
- **Enable Deck C&D:** habilita las cubiertas C y D. Si no marca esta opción, las Cubiertas C y D estarán silenciadas y ocultas, salvo en el diseño de entrada en vivo (Live Input), que así permanecerá aun con las cubiertas deshabilitadas.
- **Tempo Fader:** muestra u oculta el deslizante de tempo.
- **Platter / Scope:** muestra la bandeja y el visor para su uso con TRAKTOR SCRATCH. Estos paneles pueden también minimizarse y desactivarse.



Los paneles Scratch sólo funcionan si TRAKTOR SCRATCH está instalado junto con el hardware correspondiente.

- **Advanced Tabs:** selecciona cada una de las fichas avanzadas que aparecen en el panel avanzado de las cubiertas. Estas son: Move, Cue y Grid.

Deck Heading

- **Show Cover Art:** muestra u oculta la ilustración de tapa de la pista.
- **Show Phase Meter:** enciende o apaga el medidor de fases.
- **Top/Middle/Bottom Row:** esta opción permite seleccionar la información de la pista que aparecerá en la cabecera de la cubierta. Hay nueve campos distribuidos en tres filas. La fila superior se muestra más grande y la inferior, más pequeña, para que pueda ordenar la información por orden de importancia.

Miscellaneous

- **Grid Mode:** ofrece distintas opciones para mostrar los marcadores de pulsos. Las opciones son *Full*, *Dim*, *Ticks* e *Invisible*.
- **Show Minute Markers:** activa marcadores de minuto que aparecen sobre la tira de las cubiertas. Estos marcadores sirven de referencia visual de cada minuto transcurrido en la pista.
- **Track End Warning:** use el deslizador para determinar el tiempo de advertencia de finalización de la pista. Cuando la reproducción alcance el tiempo establecido, se pondrá de color rojo de manera intermitente para indicar que la pista está por terminar. La duración del tiempo de advertencia abarca de 0 a 120 segundos.
- **PlayMarker Position:** cambia la posición del marcador de la reproducción en todas las cubiertas. El marcador de posición brinda una referencia visual durante la ejecución de una pista. Mueva el deslizador para variar la posición del marcador: en 0, el marcador se sitúa en la punta izquierda; en 50, ocupa la posición central (predeterminado); y en 100 se situará en la punta derecha.
- **Stripe View Fit:** acomoda la longitud de la tira según la extensión del disco (medio de código de tiempo) o la extensión de la pista cargada. El disco estará representado por la vista completa de la tira, aunque la pista cargada tuviera una duración menor.
- **Default Zoom:** ajusta el nivel de acercamiento del visor de ondas en las cubiertas de pistas. Un valor de -1.00 implica alejamiento máximo y un valor de + 1.00, acercamiento máximo. El valor establecido se mantendrá hasta tanto no sea modificado. También puede emplear los botones + and — del visualizador de ondas para agrandar o achicar la imagen.
- **Color Mode:** selecciona el color que asumirá la onda: *Ultraviolet*, *Infrared*, *X-Ray* y *Spectrum*.

13.10 Mixer (mezclador)



La opción Mixer no está presente en TRAKTOR LE 2.

EQ Selection

EQ Type: puede elegir un ecualizador clásico de 3 bandas (*Classic*), una emulación del ecualizador del Pioneer DJM-600 (*P600*), un Ecler Nuo4 (*NUO*) o un Allen & Heath XONE: 92 (*Xone*).



La opción EQ selection no está disponible en TRAKTOR DUO.

Filter Selection

- **Ladder:** emplea el filtro de escala empleado también en el efecto de filtro de las perillas de filtro del canal.
- **Xone:** emplea la emulación de los filtros del Xone:92, empleados también en el efecto Filter:92 de las perillas de filtro de canal.



La opción Filter Selection no está presente en TRAKTOR DUO.

Crossfader

- **Auto Crossfade Time:** este deslizador ajusta el tiempo que tardará la mezcla automática en hacer una transición entre dos pistas.
- **Smooth/Sharp:** ajuste aquí la curva del crossfader.



La opción Smooth/Sharp no está disponible en TRAKTOR DUO.

Level

- **Set Autogain when loading track:** marque esta opción para que TRAKTOR ajuste automáticamente el valor de ganancia.
- **Enable Master Limiter:** esta opción evita caer en distorsión.

Mixer Layout

- **EQ + Fader:** saca o pone los controles de ecualización y los deslizantes de volumen.
- **Filter + Key + Gain + Cue + Balance:** saca o pone las perillas de filtro, tonalidad, ganancia, monitorización y balance.
- **Crossfader:** saca o pone el crossfader.

13.11 Global Settings (ajustes generales)

Global Section

- **Show Global Section:** muestra u oculta la sección global del programa.
- **Left:** seleccione Effect 1 o Master Clock para que aparezcan de manera predeterminada a la izquierda de la sección global

- **Right:** seleccione Effect 2 o Recorder para que aparezcan de manera predeterminada a la derecha de la sección global

Miscellaneous

- **Fullscreen Resolution:** determina el tamaño de la vista completa de TRAKTOR. Si la opción seleccionada es *Desktop*, TRAKTOR empleará la definición empleada por el ordenador. Si selecciona otras opciones, la pantalla completa aparecerá más grande dado que TRAKTOR supondrá una definición de pantalla menor. Las opciones disponibles dependerán de su equipo.
- **Switch to Fullscreen on Startup:** si selecciona esta opción, TRAKTOR se abrirá en el modo de pantalla completa cada vez que arranque el programa.
- **Show Tooltips:** activa o desactiva las leyendas de pantalla. Si desea familiarizarse con el programa, le recomendamos habilitar esta opción dado que ofrece una descripción breve (en inglés) de los distintos elementos de la interfaz de TRAKTOR.
- **Deck Focus:** establece el foco visual de la cubierta según las opciones siguientes:
 - *Software:* habilita el control del programa sobre el foco de las cubiertas.
 - *Hardware:* habilita el control del hardware sobre el foco de las cubiertas.
 - *None:* deshabilita el foco de cubierta.
- **Show value when over control:** marque esta opción para que la perillas de ganancia, de volumen maestro y de efectos, entre otras, muestren su valor al posar el puntero.
- **Reset Hidden Dialogs:** el botón [Reset](#) restablece todos los diálogos que fueron ocultos al clicar la casilla de “Don’t Show This Again”.

13.12 Effects (efectos)

FX Unit Routing

TRAKTOR puede direccionar todos los efectos para que sean efectos de inserción o efectos de envío.

- **Insert:** en el modo de inserción, el efecto se inserta en la cadena de la señal justo antes del filtro de canal. La proporción entre la señal directa (Dry) y la señal con efecto (Wet) se controla con la perilla [D/W](#) del panel de efectos.
- **Send:** en el modo de envío, la unidad de efectos se independiza del recorrido interno de la señal de TRAKTOR. La unidad de efectos recibe su entrada externamente, desde una de las entradas de la interfaz de audio seleccionada en *Preferences > Input Routing*. El efecto envía su salida a una de las salidas de la interfaz de audio seleccionada en

Preferences > Output Routing. Solo se admite una entrada y salida de tarjeta de sonido. Si emplea más de un efecto de envío, los mismos se encadenan sucesivamente (1-2-3-4).

- **2 FX Units/4 FX Units:** seleccione entre 2 y 4 unidades de efectos.
- **Restore Parameters when switching FX:** marque esta opción para restablecer los efectos a su valores por defecto cada vez que abra la unidad FX.



La opción FX Unit Routing no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

FX Panel Mode

FX1/FX2/FX3/FX4: seleccione un efecto individual o un grupo de efectos.

- El modo individual (Single) permite el control minucioso de un efecto. El modo avanzado permite el control minucioso de un efecto.
- El modo grupal (Group) permite disponer de tres efectos en un solo panel.



La opción FX Panel Mode no está presente en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

Effect pre-selection

TRAKTOR proporciona una gran cantidad de efectos. Puede crear su propia selección personal para que en el selector de efectos del panel sólo aparezcan aquellos que le resulten de utilidad.

- ▶ Para eliminar un efecto, selecciónelo y pulse el botón **Remove** o haga doble clic en él.
- ▶ Para añadir un efecto, selecciónelo y pulse el botón **ADD** o haga doble clic en él.
- ▶ Para cambiar el orden de aparición de los efectos en el menú de selección, mueva los efectos que quiera cambiar de lugar con los botones de desplazamiento **arriba/abajo**.

13.13 Mix Recorder (grabación de mezclas)

Source

- **Source:** seleccione **Internal** para grabar la salida interna (maestra) de TRAKTOR o seleccione **External** para grabar un fuente de audio externa (como un micrófono, un tocadiscos o un mezclador externo).
- **External Input:** permite seleccionar el canal de entrada con el que TRAKTOR grabará el audio externo. El menú desplegable ofrece las siguientes opciones:

- *Cubierta A*
- *Cubierta B*
- *Deck C*
- *Deck D*
- *Input FX Send (Ext.)*

File

- **Directory:** determina la ruta de directorio bajo la cual se almacenan sus grabaciones de audio.
- **Prefix:** utilice una extensión para el nombre de archivo de cada grabación.
- **Split File at Size:** si hay un tamaño de archivo seleccionado, las grabaciones de audio se dividirán cada vez que se alcance dicho tamaño. El tamaño máximo es de 2048 megabytes.



La grabación no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

13.14 Loop Recorder (grabadora de bucles)

Latency

Rec. Latency: ajusta la latencia cuando la grabadora de bucles se encuentra en el modo externo de mezcla.

Overdubbing

Loop Decay: ajusta el tiempo que demanda el audio grabado en desaparecer al estar haciendo sobregrabaciones.

13.15 Broadcasting (transmisión)



La función de transmisión no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

Esta función permite transmitir en vivo a través de Internet. Para llevar esto a cabo, primero hay que montar una red de cliente-servidor. Puede instalar un servidor en su ordenador que servirá de fuente de transmisión (TRAKTOR) para los clientes conectados a su servidor.

► Antes de empezar a transmitir, el servidor deberá ya estar en funciones y correctamente configurado. Para más información véase [↑14.3, Transmisión](#).
La página Broadcasting presenta las siguientes secciones:

Proxy Settings

Proxy Settings: si se conecta a Internet a través de un proxy, use esta sección para que TRAKTOR pueda usar la configuración de servidor proxy.

- *Custom:* use esta opción si desea añadir una configuración proxy especial.
- *Default:* seleccione esta opción si desea que TRAKTOR utilice la configuración proxy del ordenador.
- *None:* seleccione esta opción si no desea emplear un proxy.

Server Settings

Use este menú para que TRAKTOR pueda emplear su servidor.

- **Address:** ingrese la dirección de IP (Internet Protocol) del ordenador.



Consulte por favor la sección de ayuda de su sistema operativo para averiguar la dirección IP del ordenador.

- **Port:** la mayoría de los servidores emplean el número 8000 como puerto predeterminado.
- **Mount Path:** ingrese el directorio al que sus oyentes deberán estar conectados. Esto resulta útil a la hora de transmitir dos eventos a través del mismo servidor.
- **Password:** ingrese la clave de su servidor.



¡Por razones de seguridad, no olvide cambiar la clave predeterminada de su servidor!

- **Format:** seleccione la calidad del sonido a transmitir. Calidades más altas requerirán más ancho de banda, seleccione por lo tanto un valor adecuado a su conexión.

Metadata Settings

Use esta sección para configurar los metadatos de su transmisión. Esta es la información que sus oyentes verán.

- **Stream URL:** es la identificación URL (User Resource Location) empleada para la transmisión y que debería dar a sus oyentes.
- **Stream Name:** ingrese un nombre para su transmisión.

- **Stream Description:** ingrese una breve descripción de la transmisión.
- **Stream Genre:** ingrese el género musical que está transmitiendo.

13.16 Browser Details (opciones del buscador)

Editing

- **Allow Inline Editing in List Window:** esta opción permite editar los metadatos de sus archivos musicales directamente en la lista del buscador.
 - Marque esta opción si está en su casa preparando pistas, para un rápido acceso a sus datos.
 - Si no selecciona esta opción, el Buscador no permitirá la edición de las etiquetas de las pistas para evitar modificaciones involuntarias; por ejemplo, durante una presentación en vivo.

Browser Details

- **Show Preview Player:** activa o desactiva el reproductor de avances.
- **Show Cover Art:** muestra u oculta la ilustración de tapa de la pista.
- **Show Playlist Favorites:** activa o desactiva los favoritos que se hallan en la parte superior del Buscador.
- **Show Track Info:** muestra u oculta la ventana de información.
- **Show Status Bar/Error Messages:** enciende y apaga la barra de estado. También anuncia mensajes de error.



La opción Browser Details no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

- **Font & Font Size:** seleccione aquí la fuente tipográfica y el tamaño empleados en el Buscador de TRAKTOR.
- **List Row Height:** seleccione el tamaño de los renglones de la lista del navegador.

13.17 Layout Manager (administrador de diseños)

En esta sección describiremos el funcionamiento de los diseños de TRAKTOR.



La sección Layout Manager no está disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2.

- **Change Name:** aquí puede escribir un nombre para el diseño seleccionado. Haga clic en Rename para confirmar la acción.
- **Personal Layouts:** esta lista muestra todos los diseños disponibles. Para activar un diseño, haga doble clic en la fila entera. El diseño activado aparecerá con la palabra *Active* en la primera columna. El orden de la lista es el orden que tienen los diseños en el [selector de diseños](#) de la cabecera de TRAKTOR. Si cliquee en [Add](#), agregará un nuevo diseño al administrador. [Remove](#) elimina el diseño seleccionado. [Move Up/Down](#) cambia la posición que tiene el diseño en la lista desplegable de la Cabecera de TRAKTOR.

13.18 File Management (administrador de archivos)

Esta sección contiene todas las opciones relacionadas con sus archivos musicales.

File Management

- **Import Music Folders at Startup:** con esta opción, cada vez que se inicie TRAKTOR, importará automáticamente todas las pistas de la carpeta de música que no fueron todavía importadas.
- **Determine track-time automatically (before analysis):** con esta opción, TRAKTOR estima el tiempo de la pista antes de analizarla.
- **Analyze new tracks on load/import:** realiza el análisis automático de todas las pistas nuevas que se cargan o importan
- **Analyze new tracks when loading into Deck:** esta opción acciona el análisis solo al cargar la pista en la cubierta. Una barra de progresión, al final de TRAKTOR, indicará el progreso del análisis y la existencia de eventuales problemas. Analizando las pistas así, no se encontrará con los problemas de consumo de CPU que podría llegar a tener con la opción de análisis permanente.



El proceso de análisis consume mucho CPU. Debido a la baja prioridad de este proceso, no hay riesgo de caída del rendimiento de TRAKTOR, pero si al mismo tiempo usara software adicional, es posible que el mismo experimente un funcionamiento algo más lento que lo usual.

- **Show Consistency Check Report on Startup:** si esto está seleccionado, el reporte de consistencia aparecerá cada vez que inicie TRAKTOR. Este reporte muestra la información sobre su colección de pistas y le da opciones para manejarla.



La opción File Management no está disponible en TRAKTOR LE 2.

File Structure Mode

Esta opción determina la estructura de archivos al exportar una lista de reproducción.

- **None:** los nombres no se modificarán durante la exportación.
- **Flat:** los nombres pasarán al formato de **01 Artista - Título** durante la exportación.
- **Artist:** durante la exportación se crearán subcarpetas con los nombres de los artistas.
- **Label:** durante la exportación se crearán subcarpetas con los nombres de los sellos discográficos.

BPM Detection Range

- **Min/Max:** ingrese la cantidad máxima y mínima de pulsos por minuto (BPM) de sus pistas. TRAKTOR tomará en cuenta esta información durante el análisis de BPM para encontrar el valor correcto. Es aconsejable establecer un rango estrecho y evitar la duplicación de valores (p. ej. 80 - 159 BPM es mejor que 80 - 161 BPM). El valor más bajo que se puede ingresar es 40 BPM y el más alto, 300 BPM.
- **Set Beatgrid when detecting BPM:** si marca esta opción, TRAKTOR colocará automáticamente un marcador de pulsos.
- **Store Beatmarker as Hotcue:** cuando TRAKTOR analiza una pista, crea un marcador de pulsos como referencia para la detección de la cantidad de pulsos por minuto. Al habilitar esta opción, el marcador de pulsos también estará disponible como un acceso directo (Hotcue). Deshabilite esta opción para prevenir supresiones accidentales (no podrá usar el marcador de pulsos como un Hotcue).

Directories

- **Root Dir:** es la ruta a *Collection/Playlists/Settings/History/Mappings files*. Si lo desea, puede emplear otras carpetas. Haga clic en el botón **...** y seleccione una ruta nueva. Haga clic en la opción Default Dir para restablecer la ruta predeterminada.
- **Sample Dir:** es la ruta al archivo de samples empleado por las cubiertas de samples. Si lo desea, puede emplear otras carpetas. Haga clic en el botón **...** y seleccione una ruta nueva. Haga clic en la opción Default Dir para restablecer la ruta predeterminada.
- **iTunes Music Library:** si desea emplear la opción iTunes de TRAKTOR, tendrá que seleccionar la ruta de su biblioteca de iTunes Library. Cliquee el botón **...** y seleccione la ruta de acceso a su archivo de biblioteca iTunes.

Music Folders

Si desea utilizar su propia música, podrá agregar sus carpetas musicales en esta lista. TRAKTOR importará automáticamente todos los archivos hallados dentro de estas carpetas de música.

- **Add... !:** permite añadir carpetas como carpetas musicales.
- **Delete!:** elimina la carpeta de música seleccionada de la lista.
- **Change...:** si cambia el directorio o el nombre de su carpeta de música, haga clic en este botón para que TRAKTOR se entere del cambio.

13.19 Controller Manager (administrador de controladores)

Pasaremos ahora a un detalle pormenorizado de las distintas opciones del administrador de controladores de TRAKTOR (*Preferences > Controller Manager*). Antes de crear mapeos de controlador, recomendamos comprobar si el aparato controlador está incluido en el asistente de TRAKTOR (consulte el capítulo [↑3, El asistente de la configuración](#)). Hay plantillas disponibles para la mayoría de los controladores MIDI y las mismas pueden cargarse con el asistente de la configuración (Setup Wizard).



Recomendamos dejar abierta la ventana de las preferencias de TRAKTOR mientras realiza la edición y puesta a prueba de un mapeo, de lo contrario un mapeo diferente podría seleccionarse al reabrir el cuadro de preferencias.

13.19.1 Panorama general

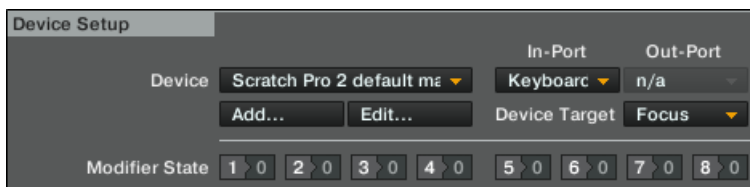
El administrador de controladores unifica los mapeos de teclado y de MIDI, y las configuraciones de MIDI en una única página de preferencias. Las configuraciones y mapeos podrán así importarse, exportarse y modificarse desde esta misma página de preferencias.



A los propósitos de esta exposición, un "control" es considerado como un mapeo de TRAKTOR, dado que los canales MIDI, los controles y los parámetros controlados se corresponden mutuamente.

13.19.2 Device Setup

Las opciones de Device Setup permiten crear mapeos para el teclado del ordenador, los controladores MIDI y algunos dispositivos HID.



Ilust. 13-2 La sección Device Setup.



Por defecto, todos los puertos de entrada y salida MIDI están activados en cada mapeo. Esto podría causar algunos comportamientos indeseables en la configuración MIDI general. Lo primero que habría que hacer es seleccionar el dispositivo MIDI apropiado para cada mapeo MIDI en vez de dejar todo con la opción "All Ports".



¡Todos los mapeos están activos simultáneamente! Si algunos controles presentaran algún comportamiento anómalo, trate de aislar el problema deshabilitando los otros mapeos. Esto puede hacerse configurando los puertos de salida y entrada con la opción "None".

- **Device:** seleccione aquí un mapeo para su edición. La selección no define el mapeo activo porque todos los mapeos aparecerán siempre activos a menos que las opciones In Port y Out Port estén puestas en 'None'.
- **In-Port:** define el puerto de entrada MIDI del mapeo seleccionado. Por defecto aparece configurado con la opción *All* y deberá cambiarse por el puerto de entrada MIDI real empleado o por un puerto MIDI virtual.



Una conexión MIDI virtual puede usarse para enviar datos MIDI entre dos aplicaciones del mismo ordenador.

- **Out-Port:** define el puerto de salida MIDI del mapeo seleccionado. Por defecto aparece configurado con la opción 'All' y deberá cambiarse por el puerto de entrada MIDI real empleado o por un puerto MIDI virtual.
- **Add...:** abre un menú desplegable con las opciones siguientes:
 - *Generic Keyboard:* crea un mapeo que asigna las teclas del teclado del ordenador a los controles de TRAKTOR.
 - *Generic MIDI:* crea un mapeo que asigna controles MIDI a los controles de TRAKTOR.

- *Import*: permite importar un mapeo a la lista de dispositivos. Los mapeos que ya fueron cargados no se verán afectados por esta operación. Dado que esta función siempre crea un nuevo dispositivo, deberá eliminar los otros dispositivos de la lista si no desea usarlos todos al mismo tiempo.
- El menú de *Add...* es un menú que incluye los mapeos de todos los dispositivos soportados por esta versión de TRAKTOR.
- **Edit...**: abre un menú desplegable con las opciones siguientes:
 - *Edit Comment*: agrega un comentario junto al nombre del mapeo. Este comentario aparecerá al comienzo del nombre del mapeo en la lista desplegable de dispositivos.
 - *Duplicate*: copia el mapeo seleccionado.
 - *Export*: permite guardar el mapeo seleccionado en el disco duro.
 - *Delete*: elimina el mapeo seleccionado.
 - *Show Version*: muestra la versión del archivo TSI.
- **Modifier State**: muestra el valor correspondiente de cada uno de los ocho modificadores del mapeo seleccionado y básicamente se lo emplea para realizar depuraciones de mapeos particularmente complejos. Si trabaja con modificadores, es importante saber el valor asignado a un modificador, sobre todo cuando algo no está funcionando como es debido.
- **Device Target**: permite seleccionar el dispositivo a controlar. Las opciones disponibles son las Cubiertas A - D o la cubierta con el foco de selección (Focus).

13.19.3 Tabla de asignaciones

La tabla de asignaciones (**Assignment Table**) lista todas las asignaciones del mapeo seleccionado en el rubro 'Device'. Recuerde que todos los dispositivos mapeados se encuentran activos al mismo tiempo y no, simplemente, el mapeo seleccionado en ese momento.

Assignment Table						
Control	I/O	Assignment	Mode	Mapped to	Cond1	Con
Favorites Select	In	Global	Direct	F1		
Favorites Select	In	Global	Direct	F2		
Favorites Select	In	Global	Direct	F3		
Favorites Select	In	Global	Direct	F4		
Favorites Select	In	Global	Direct	F5		
Favorites Select	In	Global	Direct	F6		
Favorites Select	In	Global	Direct	F7		
Favorites Select	In	Global	Direct	F8		

Add In... Add Out... Duplicate Delete

Ilust. 13-3 La tabla de asignaciones



Las columnas de la tabla de asignaciones pueden reordenarse libremente haciendo clic en las cabeceras respectivas. Esto resulta de utilidad cuando se tienen que manejar mapeos muy extensos; también resultará útil añadir un comentario descriptivo a cada asignación de control, de esta manera, podrá ordenar la tabla mediante la columna de comentarios.

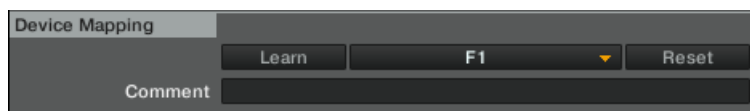
- **Control:** es el nombre de la función asignada. Puede agregar controles mediante los botones *Add In...* y *Add Out...*. Encontrará una lista completa de todos los controles y su significado en el capítulo 20 del manual de TRAKTOR.
- **I/O:** establece si un control será usado como entrada (de perilla, botón o codificador) o como salida (hacia un LED o un medidor)
 - Utilice la opción 'In' si desea asignar un elemento de TRAKTOR a un elemento controlador MIDI externo (por ejemplo, la perilla de un controlador MIDI).
 - La opción 'Out' se emplea mayormente cuando el controlador posee la capacidad de recibir información de retorno, como por ejemplo, un LED que muestra el estado actual de la interfaz de usuario del programa.
- **Assignment:** muestra el destino especificado en el rubro 'Assignment' de la sección 'Mapping Details'. Destinos posibles son *Deck A - D* y *Device Target* (para los controles de cubierta), o *Global* (para el resto de los controles y modificadores). Estas especificaciones se explican más adelante en el apartado referente a los detalles del mapeo.
- **Mode:** muestra el modo de interacción del control (establecido en la sección de detalles del mapeo). Los modos disponibles dependerán del tipo de control en cuestión (botón, perilla, deslizando o codificador). Los modos de interacción se explican más adelante en el apartado referente a los detalles del mapeo.

- **Mapped to:** muestra la fuente del control (dispositivo de entrada) o el destino (dispositivo de salida).
- **Cond1** y **Cond2:** muestran los valores de la primera y de la segunda condición (de la manera establecida en la sección Mapping Details). Los modificadores se explican más adelante en el apartado referente a dicha sección.
- **Comment:** ingrese un comentario para que sea guardado junto con la asignación del control.



El control seleccionado aparecerá resaltado en amarillo. Si hubiera otro control en la lista y en la columna de *Mapped to* tuviera la misma fuente asignada, el mismo aparecerá resaltado con un amarillo más oscuro. Esta diferenciación resulta muy útil a la hora de depurar largas listas de mapeos.

13.19.4 Device Mapping



Ilust. 13-4 La sección de mapeo de dispositivos (Device Mapping)

- **Learn:** permite mapear el control sobre la perilla, botón o tecla deseada accionando simplemente dicho parámetro de entrada.
 - La función de aprendizaje se aplica a los controladores MIDI de entrada y a los controles de dispositivos HID (teclado, ratón, etc.).
 - El modo de aprendizaje permanecerá activado hasta que vuelva a presionar el botón 'Learn'. Esto permite asignar varios controles de una vez.
 - No se olvide de apagar esta función cuando haya finalizado, de lo contrario podría producir asignaciones involuntarias.
- **Menú de asignaciones:** en este menú desplegable podrá asignar controles manualmente.
 - Esta constituye la única manera de asignar controladores de salida MIDI o dispositivos HID (teclado, ratón, etc) . El primer nivel de la lista desplegable selecciona el canal MIDI (1-16). Si la asignación no está funcionando, compruebe el canal MIDI a través del cual su controlador o HID está transmitiendo y recibiendo datos MIDI.
- **Reset:** este botón elimina la asignación realizada.

- **Comment:** ingrese un comentario para que sea guardado junto con la asignación del control.

13.19.5 Mapping Details

Mapping Details									
Modifier Conditions	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Modifier</th> <th>Value</th> <th>Modifier</th> <th>Value</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	Modifier	Value	Modifier	Value	-	-	-	-
Modifier	Value	Modifier	Value						
-	-	-	-						
Type of Controller	Button								
Interaction Mode	Direct								
Assignment	Global								

Ilust. 13-5 La sección de detalle del mapeo (Mapping Details).

- **Modifier:** un modificador permite definir el control que operará sobre otro control, sobre la base de una o dos condiciones. Este control puede ser tanto un mensaje MIDI o una tecla del teclado (dependiendo del mapeo que se quiera realizar).
 - Cada modificador funciona como un comando condicional. Para poder ejecutar el control, cada condición del modificador debe ser cumplido. Ingrese en los campos respectivos los modificadores y valores condicionales requeridos. Una vez ingresados, aparecerán en la tabla de asignaciones, en las columnas Mod1 y Mod2 del control respectivo (p. ej., M1=0).



Un modificador está siempre restringido al mapeo del cual forma parte. No es posible usar un modificador para cosas que están fuera del mapeo. Cada mapeo puede tener hasta ocho modificadores (M1 a M8).

- **Assignment:** las opciones disponibles son *Deck A - D* y *Device Target* para los controles de cubiertas, y *Global* para los otros controles y modificadores.
 - Si selecciona una de las cubiertas, el control estará siempre direccionado a dicha cubierta. Si selecciona *Device Target*, podrá especificar el dispositivo de destino en la sección 'Device Setup' (véase el comienzo de este capítulo).



Para llevar a cabo la opción "Focus" de las versiones previas de TRAKTOR, haga lo siguiente: seleccione: *Device Target* en el menú de *Assignment* y *Focus* en el menú de *Device Target*, arriba en la sección *Device Setup* (véase 5.2).

- **Type of Controller:** las clases de controlador disponibles dependerán del control de destino. Por ejemplo:

- Mientras que la función Reproducción/Pausa de una cubierta solo permite ser mapeada sobre un botón, otros parámetros (como la perilla de recorte del filtro) pueden ser asignados a perillas y deslizantes. El modo de interacción y las opciones que aparecen al fondo de la sección de detalles del mapeo dependerán de la clase seleccionada.



A diferencia de las versiones anteriores de TRAKTOR, las clases disponibles se muestran solamente después de realizar la asignación con la función Learn o al seleccionar un control físico.

13.19.6 Clases de controlador

Recuerde que las clases de controlador disponibles dependerán del control de destino seleccionado.

Botón



Los modos que aparecen en la lista de 'Interaction Mode' dependerán del parámetro editado. Por ejemplo, el control Play/Pause lista los modos de interacción Toggle, Hold y Direct; el control Tempo lista los modos Direct, Inc, Dec y Reset.

Modos de interacción de los botones:

- **Toggle:** al pulsar o soltar el botón MIDI o la tecla, el correspondiente botón de TRAKTOR se activará; y al pulsarlo o soltarlo nuevamente, se desactivará.
- **Hold:** es la opción predeterminada para los botones. Los botones de TRAKTOR permanecerán pulsados todo el tiempo que presione la tecla o el botón MIDI. Al soltar el botón MIDI/tecla, el botón de TRAKTOR también lo hará.
- **Invert:** invierte la acción. Para un controlador de entrada esto significa que el botón de TRAKTOR se pulsará cuando se libere el botón MIDI o la tecla del teclado y viceversa.
- **Direct:** con esta opción podrá especificar los valores de 0 o 1 en las opciones de botón (ver abajo). Puede emplearse si desea que un botón MIDI determinado o una misma tecla sea siempre la que establezca un botón de estado de TRAKTOR, independientemente del estado que tenga TRAKTOR en ese momento. Por ejemplo: en la tabla seleccione el control de Repr/Pausa de la Cubierta A (Play/Pause in Deck A). En el el modo de interacción (Interaction Mode) seleccione la opción Direct y ponga el valor (Set to value) en 1. Ahora, asígnele un nota MIDI o una tecla del teclado empleando la función MIDI Learn. Sea cual fuere el estado del botón Start de la Cubierta A (es decir, presionado o no presionado); al accionar el botón MIDI o la tecla establecidos, hará

que la pista siempre se reproduzca en la Cubierta A, por lo que si el botón Start no estuviera aún presionado, la reproducción dará comienzo y si ya se encontrara presionado, no sucederá nada.

Button options:



Los elementos que aparecen en las opción de botón dependerán del modo de interacción establecido y, en algunos casos, del parámetro editando en ese momento.

- **Value** (modo Direct): el rango numérico disponible puede diferir y depende del control que se esté editando. Algunos controles permiten solamente números enteros mientras que otros permiten fracciones.
- **Invert** (modos Toggle y Hold): invierte el movimiento del control externo. Para un controlador de entrada esto significa que el botón de TRAKTOR se pulsará cuando se libere el botón MIDI o la tecla del teclado y viceversa.
- **Auto Repeat**: al mantener pulsado el botón, se repetirá automáticamente la entrada. Esto es solo posible con algunos controles específicos.
- **Resolution**: permite ajustar (en general o en detalle) el aumento o la disminución de la entrada. Solamente es posible para algunos controles específicos como los botones de cubierta situados debajo del deslizador de TEMPO.



Esta sección presenta también otros parámetros. Recuerde que todos los parámetros que aparecen aquí están predefinidos para cada uno de los controles disponibles.

Fader/Knob

Deslizantes y perillas pueden operar con los siguientes modos de interacción:

- **Direct**: la posición del control externo siempre coincide con la posición del parámetro de TRAKTOR.
- **Relative**: la posición del parámetro de TRAKTOR puede tener cierto desvío respecto del control externo. El modo relativo va mejor con perillas de incremento (que envían -1 y +1 en vez de valores absolutos). Veamos algunos ejemplos de aplicación de este modo:
 - Deslizador de tempo con una resolución alta. Esto le permitirá presionar *Sync* y luego realizar un ajuste detallado del deslizador de tempo en la posición sincronizada.
 - Cuando usted solamente puede controlar una determinada porción del rango de un parámetro como, por ejemplo, el filtro.

- El modo relativo puede emplearse cuando una perilla o un deslizador está compartido por distintos parámetros y evitar así omisiones cuando se pasa a la otra asignación.

Opciones de perilla/deslizador

- **Soft Takeover** (modo Direct): evita que el parámetro tenga un cambio brusco de valor cuando empieza a ser controlado.
- **Invert** (modos Direct y Relative): invierte la acción del control externo. Los valores elevados de la perilla o fader pasarán a ser valores bajos en TRAKTOR y viceversa.

Encoder

- **Enc.-Mode:** puede elegir entre dos tipos de codificadores. *7Fh/01h* es el estándar para la mayoría de los controladores. Sin embargo, si el mapeo de su codificador no se comporta de la manera esperada (p. ej., invertido) o el parámetro mapeado reacciona de forma imprecisa, lo más probable es que el modo del codificador no sea el correcto y, por lo tanto, debería probar el modo alternativo (*3Fh/41h*).

Encoder Options

- **Rotary Sensitivity** (modo relativo): define la velocidad de movimiento del control de TRAKTOR. Valores elevados harán que las perillas y deslizantes de TRAKTOR se muevan más rápidamente.
- **Rotary Acceleration** (modo Relative): se recomienda poner esta opción en *0%* en la mayoría de las aplicaciones. Experimente con esta opción después de haber probado el parámetro de sensibilidad (*Sensitivity*).
 - La posición del control de TRAKTOR estará influenciada por la velocidad de movimiento del control externo. Como efecto colateral, se producirá un valor diferente en el control de TRAKTOR si, por ejemplo, sube el deslizador rápidamente y luego lo baja lentamente hasta su posición original.
- **Invert** (modos Direct y Relative): invierte la acción del control externo. Los valores elevados de la perilla o fader pasarán a ser valores bajos en TRAKTOR y viceversa.

13.20 TRAKTOR KONTROL X1

TRAKTOR presenta en sus preferencias una página denominada *Traktor Kontrol X1*, la cual alberga las opciones que se describen a continuación:

Effects Knobs

Recalibrate Button: A través del uso continuo y prolongado a lo largo de años, las ocho perillas de la parte superior del aparato pueden acumular una cierta cantidad de desvío. El botón de calibración (Calibration) sirve precisamente para recalibrar la posición y alcance de las perillas del TRAKTOR KONTROL X1 con la aplicación TRAKTOR. TRAKTOR le pedirá girar las perillas a izquierda, a derecha y a la posición central.

LEDs

On-State/Off-State Brightness: ajusta el brillo de los LED del TRAKTOR KONTROL X1. El brillo correspondiente a los estados de encendido y apagado puede regularse individualmente.

Page/Layer Switches

Shift/Hotcue: ajusta el comportamiento de los botones SHIFT y HOTCUE; entre la acción de mantener la presión (Hold (Gate)) y la acción de alternancia (Toggle).

MIDI Mode

Enable MIDI mode: marque esta casilla para habilitar el modo MIDI de TRAKTOR KONTROL X1 al apretar simultáneamente los botones SHIFT y HOTCUE.

Restore Default

Restablece los valores predeterminados del X1.

Two Controllers

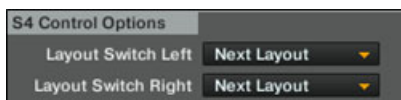
- **Default Mapping:** al usar dos TRAKTOR KONTROL X1, esta opción permite seleccionar el par de cubiertas de TRAKTOR a controlar por cada unidad de TRAKTOR KONTROL X1 y restablece, además, los mapeos a sus valores por defecto.
- **Swap Sides:** el comando SWAP ejecutará un intercambio de mapeos 1:1 entre los dos controladores TRAKTOR KONTROL X1 sin considerar si estos son predeterminados o no.

13.21 Traktor Kontrol S4

La sección de opciones de control del S4 permite ajustar la manera en que TRAKTOR KONTROL S4 reacciona a las acciones del operador. A continuación presentaremos una descripción detallada de cada una de estas posibilidades.

S4 Control Options

Layout Switch Left y Layout Switch Right: estos dos menús permiten cambiar el comportamiento de la función de cambio de diseño en ambas cubiertas.



Ilust. 13-6 Las opciones de Layout Switch Left y Right



En el S4, el cambio de diseño se realiza presionando SHIFT + DECK C en la cubierta izquierda o SHIFT + DECK D en la cubierta derecha

En cada menú, las opciones disponibles son:

- *Next Layout* (predeterminado): pulse varias veces para recorrer los diseños.
- *Layout 0*: selecciona el diseño fijo n° 0 de la lista.
- *Layout 1*: selecciona el diseño fijo n° 1 de la lista.

La lista de diseños disponibles se puede personalizar en *Preferences > Layout Manager*. Para más información sobre la manera de crear y manejar diseños, consulte por favor el manual de consulta de la aplicación TRAKTOR PRO 2.

Direct FX 1-3: los menús Direct FX 1, Direct FX 2 y Direct FX 3 permiten seleccionar el efecto a ser cargado directamente cuando se mantiene presionado SHIFT.



Ilust. 13-7 Las opciones de Direct FX 1-3



Recuerde: en el modo individual, presione SHIFT + Botón 1, SHIFT + Botón 2 o SHIFT + Botón 3 para cargar el efecto directo en el correspondiente nicho de efectos. En el modo grupal, presione SHIFT + Botón de encendido para cargar los tres efectos directos en los nichos respectivos.

Sample Play Buttons: permite seleccionar funciones alternativas para los cuatro botones de reproducción de samples en las cubiertas de pistas.



Ilust. 13-8 Las opciones del menú Sample Play Buttons

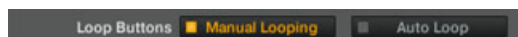


La función predeterminada que cumplen los botones de reproducción de samples en las cubiertas de pistas se explica en detalle en el apartado.

Las opciones posibles son:

- *--AUTO--* (predeterminada): es la función por defecto. Los botones cuentan con dos juegos de funciones, dependiendo del tipo asumido por la cubierta inferior.
 - Si la cubierta inferior es una cubierta de pistas (que es el estado predeterminado), los botones de reproducción de samples controlan los nichos de samples de dicha cubierta.
 - Si la cubierta inferior pasa a ser una cubierta de pistas, los botones de reproducción de samples accionan los saltos de pulso (Beatjump) de la cubierta vigente; de izquierda a derecha: 4 pulsos hacia atrás, 1 pulso hacia atrás, 1 pulso hacia adelante y 4 pulsos hacia adelante. Esto también vale para la cubierta inferior cuando tiene el foco.
- *Beatjump*: los botones de reproducción de samples accionan los saltos de pulsos siguientes; de izquierda a derecha: 4 pulsos hacia atrás, 1 pulso hacia atrás, 1 pulso hacia adelante y 4 pulsos hacia adelante.
- *Direct Loop*: los botones de reproducción de samples establecen bucles predefinidos; de izquierda a derecha: bucle de los 8 pulsos previos, de los 4 pulsos previos, de los siguientes 4 pulsos y de los siguientes 8 beats, respectivamente.
- *Hotcue 5-8*: los botones de reproducción de samples brindan acceso a los Hotcue 5 - 8. Todas las funciones son las mismas que la de los botones Hotcue 1-4.

Loop Buttons: permite seleccionar funciones alternativas para los botones LOOP IN y LOOP OUT de las cubiertas de pistas.



Ilust. 13-9 Las opciones de Loop Buttons

La sección de bucleo permite manipular los bucles de una pista.

Las opciones posibles son:

- **Manual Looping** (predeterminado): los botones cuentan con funciones de bucleo manual.
 - Si no hay un bucle activo, el botón LOOP IN establece un punto de inserción flotante, mientras que el botón LOOP OUT establece un punto de fin de bucle y activa un bucleo entre el punto de inserción flotante (que actúa como punto de inicio) y el mencionado punto de fin.

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

Tempo Faders: permite poner los deslizantes de TEMPO en el modo absoluto o en el modo relativo.

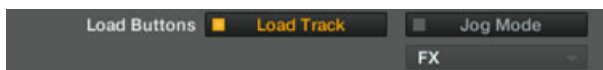


Ilust. 13-10 Las opciones de Tempo Faders

- **Absolute** (predeterminado): el deslizador de tempo de la cubierta en el software refleja la posición del deslizador TEMPO del S4.
- **Relative:** el deslizador de TEMPO del S4 afecta el deslizador de tempo de la cubierta del programa según su posición relativa, aun si esta posición no fuera coincidente con la del deslizador de TEMPO del hardware. Este modo tiene la ventaja de resolver las diferencias producidas cuando el tempo de la cubierta del programa se ve modificada por otras cuestiones (p. ej., sincronización con el tempo diferente de otra cubierta, cambio de foco de cubierta o una modificación del deslizador de tempo en el programa).
 - No hay riesgo, entonces, de que se produzca un salto de tempo al tocar el deslizador de TEMPO.
 - Los botones OFFSET tienen la misma funcionalidad que la del modo absoluto (indican cualquier diferencia entre el programa y los deslizantes del programa, entre otras cosas). Además, permiten cambiar el rango de acción del deslizador de TEMPO: al presionar un botón OFFSET (cuando ambos están apagados), desplazará el rango una mitad hacia arriba o abajo (p. ej., 6% para el rango predeterminado de $\pm 6\%$). El deslizador de tempo de la cubierta del programa se acomodará de forma correspondiente.
 - Al igual que en el modo absoluto, si mantiene presionado SHIFT mientras mueve el deslizador de TEMPO, podrá llevarlo hasta otra posición sin alterar el tempo de la cubierta del programa. Esto no solo es útil para cubrir el rango completo del deslizador de tempo en el programa (si hubiere alguna diferencia entre los deslizantes del hardware y del software), pero también permite ir más allá de este rango y cam-

biar el tempo de la cubierta en $\pm 100\%$, a la vez que se preserva la precisión del deslizador (definida en *Preferences > Transport > Tempo*). Obviamente, más allá del rango del deslizador de tempo del programa, este deslizador ya no representa el tempo de la cubierta. Pero, si mueve el deslizador del programa con el ratón, el tempo de la cubierta volverá a la posición del deslizador de tempo del programa.

Load Buttons: permite seleccionar una función alternativa para los botones LOAD de las cubiertas.



Ilust. 13-11 Las opciones de Load Buttons

Las opciones posibles son:

- **Load Track** (predeterminado): LOAD carga la pista seleccionada en la cubierta cuando se emplea la carga rápida (Quick Loading); SHIFT + LOAD descarga la pista.
- **Jog Mode:** LOAD activa/desactiva el un modo especial para la rueda de desplazamiento. Este modo tiene dos variantes que se seleccionan a través del menú de Jog Mode Select:
 - **FX:** la rueda de desplazamiento controla el parámetro de efectos 3 cuando se emplea el modo de mantenimiento de la pulsación, en la unidad FX derecha (ubicada justo arriba): al soltar la rueda, el parámetro retorna a su valor previo.
 - **Filter:** la rueda controla la perilla FILTER del canal en el modo de mantenimiento de la pulsación: al liberar la rueda, el filtro retorna a su valor previo.



Ilust. FX: la rueda de desplazamiento controla el parámetro de efectos 3 cuando se emplea el modo de mantenimiento de la pulsación, en la unidad FX derecha (ubicada justo arriba): al soltar la rueda, el parámetro retorna a su valor previo.



Si una de las ruedas está activada, podrá cargar una pista en la cubierta presionando SHIFT + LOAD (obviamente, también puede hacer esto con el Buscador).

Jog Wheel: si marca la opción "Disable Jog Wheel Push", anulará la sensibilidad al tacto de las ruedas de desplazamiento de TRAKTOR KONTROL S4. Cuando la opción aparece marcada, es posible realizar las usuales técnicas de scratching dado que TRAKTOR no verifica si se está presionando la rueda o no. La rueda se comportará entonces como un modificador de velocidad, (como al girar la rueda con el borde externo).



Ilust. 13-12 Por defecto, esta opción aparece sin marcar.

Restore Default

Esta sección de contiene una sola opción: el botón Restore.



Ilust. 13-13 El botón Restore

Este botón restablece todos las configuraciones de fábrica de TRAKTOR KONTROL S4 y le permite seleccionar la configuración básica de la cubierta a través del asistente de la configuración (Setup Wizard).

Para restablecer a valores predeterminados, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el botón Restore. Aparecerá el siguiente mensaje:
2. Tras su confirmación, se restablecerán los valores predeterminados de control y direccionamiento. Ahora, ya puede comenzar de nuevo con un TRAKTOR KONTROL S4 flamante.

Calibration

La sección Calibration permite llevar a cabo la calibración de distintas perillas, deslizantes y ruedas de desplazamiento del S4, para corregir posibles inexactitudes tanto de posición como de rango.



Ilust. 13-14 La sección de calibración (Calibration)

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

- **FX Knobs:** para recalibrar la perilla FX DRY/WET y las perillas FX 1-3 de las dos unidades FX.
- **EQ and Filter Knobs:** para recalibrar las perillas de ecualización y perilla FILTER de los canales del Mezclador.
- **Faders:** para la recalibración del deslizador TEMPO y los deslizantes de canal.
- **Crossfader:** para recalibrar el crossfader del Mezclador.
- **Jogwheel:** calibra la sensibilidad de las ruedas de desplazamiento. Las ruedas izquierda y derecha se calibran de manera independiente.



Para más detalles sobre el procedimiento de calibración, consulte por favor el manual de TRAKTOR KONTROL S4.

LEDs

Esta sección brinda dos deslizantes que permiten ajustar el brillo de los LED del S4:

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

14 Operaciones avanzadas de TRAKTOR

Este capítulo detalla con más profundidad algunas de las características de TRAKTOR.

14.1 Perfiles de TRAKTOR

14.1.1 La carpeta raíz de TRAKTOR

TRAKTOR guarda toda la información necesaria para crear un perfil personalizado de TRAKTOR en una carpeta denominada carpeta raíz (Root folder).

La ruta predeterminada de la carpeta raíz es:

- Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor*
- Mac OS X: *Usuarios/~/.Native Instruments/Traktor*



La ruta puede cambiarse en *Preferences > File Management > Directories*.

La misma contiene los siguientes tipos de archivos:

- *.nml = todas las listas de reproducción llevan esta extensión, lo mismo que la colección, el historial y las listas creadas por el usuario.
- *.tsi = es la extensión correspondiente a las configuraciones (teclado, MIDI, configuración de preferencias y diseños).
- *.log = extensión de los archivos de bitácora o registro que se crean al abrir TRAKTOR.

Hacer una copia de la carpeta raíz puede servir para:

- Hacer una copia de seguridad de esta carpeta y así resguardar su completo perfil, la colección, sus actuales configuraciones, los mapeos MIDI y los accesos directos de teclado.
- Para tocar en otro ordenador con TRAKTOR, almacenando todo su trabajo en una disco duro portátil. Al abrir en otro ordenador su carpeta raíz personal, reproducirá completamente su estación de trabajo en dicho ordenador. Tenga en cuenta que también deberá grabar en ese disco toda su música
- Para transferir su estación de trabajo a otro ordenador que también opera con TRAKTOR.
- Para crear en el mismo ordenador distintos perfiles de usuario con colecciones independientes.

TRAKTOR puede cambiar de carpeta raíz y así cambiar el perfil de TRAKTOR.

14.1.2 La carpeta de grabaciones

Además de la carpeta raíz, TRAKTOR crea otra carpeta con los archivos de audio grabados con la función de grabación de TRAKTOR. Los archivos se almacenan en formato WAV. La carpeta de grabaciones (Recordings) se encuentra por defecto en:

- Windows: *Mi música\Traktor\Recordings*
- Mac OS X: *Usuarios/~./Música/Traktor/Recordings*



La ubicación de la carpeta de grabaciones puede cambiarse en *Preferences > Mix Recorder*.

14.1.3 Copia de seguridad completa

Además de los resguardos automáticos de la colección, resultará útil hacer de tanto en tanto una copia manual de seguridad de la carpeta raíz de TRAKTOR.

- La carpeta raíz se llama TRAKTOR. La ruta por defecto se menciona en el apartado [↑14.1.1, La carpeta raíz de TRAKTOR](#).

Si cambió de lugar la carpeta raíz, podrá encontrar la ruta correcta de la siguiente manera:

1. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
2. Haga clic en "...!" situado junto al campo Root Dir.
3. El buscador de archivos le mostrará la ubicación actual de la carpeta raíz.

Para hacer una completa copia de seguridad de sus archivos personales de TRAKTOR, copie toda la carpeta raíz y guárdela en otro disco duro.

Asegúrese de hacer también una copia de seguridad de su propia carpeta de grabaciones. La ruta por defecto de la carpeta de grabaciones se menciona en el apartado [↑14.1.2, La carpeta de grabaciones](#).

14.1.4 Restauración de TRAKTOR a partir de una copia de seguridad

Método 1:

Este método elimina las configuraciones actuales y la colección. Use este método después de haber reinstalado TRAKTOR.

Asegúrese de que TRAKTOR no esté operando.

1. Sobrescriba la actual carpeta raíz con el contenido de la copia de seguridad de la carpeta raíz. La ruta por defecto de la carpeta a reemplazar es: Windows: *Mis documentos\Native Instruments\Traktor*; Mac OS X: *Usuarios/~./Native Instrumentes/Traktor*.

2. Reinicie TRAKTOR.



La ruta puede cambiarse en *Preferences > File Management > Directories*.

Método 2:

Este método preserva las configuraciones actuales y la colección. Podrá volver cuando quiera a estas configuraciones al realizar este método.

1. Copie la copia de seguridad de la carpeta raíz en su ordenador.
2. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
3. Haga clic en "...!" situado junto al campo Root Dir.
4. Señale la ubicación de la copia de seguridad creada en el paso 1.
5. Confirme y reinicie TRAKTOR.

14.1.5 Crear una versión portátil de TRAKTOR

Guarda en un dispositivo de almacenamiento portátil todas sus pistas y su carpeta raíz, y podrá trasladar su perfil personal en otro ordenador que opere también con TRAKTOR. Proceda de la siguiente manera:

En el ordenador 1:

Asegúrese que TRAKTOR esté cerrado.

1. Traslade todas las pistas a un dispositivo portátil.
2. Copie también la carpeta raíz en el mismo dispositivo.
3. Inicie TRAKTOR.
4. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
5. Haga clic en "...!" situado junto al campo Root Dir.
6. Apunte a la copia de la carpeta raíz que acaba de crear en el dispositivo de almacenamiento portátil.
7. Cierre e inicie TRAKTOR para asegurarse de que el traspaso ha funcionado.

En el ordenador 2:

1. Conecte el dispositivo de almacenamiento portátil.
2. Inicie TRAKTOR.
3. Abra: *Preferences > File Management > Directories*.
4. Haga clic en "...!" situado junto al campo Root Dir.
5. Apunte a la carpeta raíz del dispositivo portátil.
6. Reinicie TRAKTOR.

Si la letra de la unidad (Windows) o el nombre de la unidad y del directorio del usuario (Mac OS X) de su ubicación no ha cambiado, debería encontrar todo como estaba antes de la reinstalación.

Si la letra de la unidad de la ubicación por usted empleada sufrió un cambio, todas las pistas estarán acompañadas por un signo de exclamación ("!"). Este signo significa que todos los enlaces de las canciones están rotos. Use la función de relocalización (Relocate) para actualizar los enlaces con la nueva ubicación.

14.1.6 Copia de seguridad automática de la Colección

Cada vez que efectúa un cambio en la colección y cierra TRAKTOR, se crea una copia de la colección en la carpeta **Backup** presente en la carpeta raíz "*Traktor*". Si accidentalmente borra o estropea parte de su Track Collection, siga estas instrucciones:

1. Haga clic-botón derecho/clic-[Ctrl] en el símbolo del directorio de la colección y seleccione *Import Another Collection* en el menú contextual.
2. Seleccione *Backup*.
3. En la carpeta *Collection*, seleccione la versión de resguardo que desea restaurar.
4. Confirme con **OK**.

14.1.7 Reparar una colección dañada

Una colección dañada podría colgar a TRAKTOR durante el inicio. Si no puede arrancar el programa, proceda de la siguiente manera:

1. Cambie el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR y por el nombre **collection_original.nml**.
2. Reinicie TRAKTOR: esto creará una nueva colección.
3. Importe la copia de seguridad de colección de la manera descrita arriba.



Archivos muy dañados no pueden repararse con este método

14.2 Sincronizar vía el reloj MIDI

TRAKTOR permite la sincronización con un hardware o un software externos. Para lograr esto emplea señales de reloj MIDI y el panel del reloj maestro de la Sección Global.

14.2.1 TRAKTOR es la fuente del tempo (envío de reloj MIDI)

Para que TRAKTOR sea la fuente del tempo deberá enviar una señal de reloj MIDI al hardware o software externos.

1. Establezca un dispositivo genérico MIDI nuevo en *Preferences > Controller Manager*. Asigne el puerto de salida (**Out-Port**) del dispositivo al que desea enviar las señales de reloj MIDI.
2. Para enviar reloj MIDI, vaya a *Preferences > MIDI Clock* y marque la opción **Send MIDI Clock**.
3. En la Sección Global, abra el panel del reloj maestro (haciendo clic en el Metrónomo).
4. Seleccione **AUTO** o **MANUAL**.
5. Para iniciar el envío de la señal de reloj MIDI, haga clic en el botón de **Inicio/Pausa**. Si cliquee de nuevo, el envío se detendrá. Cuando el reloj MIDI está activado, el botón de **Inicio/Pausa** aparece iluminado en azul.
6. El visualizador del tempo muestra el tempo de la señal de reloj MIDI en pulsos por minuto (BPM).
7. Al cliquer en el botón **SYNC**, TRAKTOR acciona un mensaje de reloj MIDI de parada seguido de un mensaje de reloj MIDI de inicio que resincroniza el hardware o software externos.
8. Es posible que tenga que ajustar cualquier posible diferencia entre TRAKTOR y el hardware/software receptor. Para hacer esto, utilice el deslizante denominado **Sending Offset** que hallará en *Preferences > MIDI Clock*.



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

14.2.2 Sincronizar TRAKTOR con una señal de reloj MIDI externa (Sincronización externa)

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

1. Establezca un dispositivo genérico MIDI nuevo en *Preferences > Controller Manager*. Asigne el puerto de entra (**In-Port**) del dispositivo del que desea recibir la señal de reloj MIDI.
2. En la Sección Global, abra el panel del reloj maestro (haciendo clic en el Metrónomo).

3. Seleccione el modo externo con el botón [EXT](#). En este modo, el reloj maestro de TRAKTOR sigue la señal externa de reloj MIDI.
4. Para sincronizar el reloj con la fase del programa o del hardware que envía la señal de reloj MIDI, pulse el botón de inicio del dispositivo que envía la señal.
5. En caso de disparidad entre el tempo del hardware/software y TRAKTOR, deberá corregir la diferencia en el dispositivo emisor (maestro) de la señal.

14.2.3 Sincronizar dos versiones de TRAKTOR

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

Conecte los dos ordenadores vía MIDI para que puedan transmitir las señales de reloj MIDI.

1. Decida cual de ellos será el reloj maestro y siga las instrucciones descritas en el apartado [↑9.2.3, Panel del reloj maestro](#).
2. En el otro ordenador siga las instrucciones descritas en el apartado [↑9.2.3, Panel del reloj maestro](#).
3. Para sincronizar ambos ordenadores, pulse [TICK](#) en el panel del reloj maestro.
4. Cuando oiga los dos tacs, pulse [SYNC](#) en el ordenador emisor para empezar a sincronizar el tempo del ordenador receptor.
5. Ahora mueva ligeramente el deslizante denominado "Sending Offset", que hallará en *Preferences > MIDI Clock*, hasta que los dos tacs suenen al mismo tiempo.
6. Apague Tick y prosiga con su tarea.

14.3 Transmisión

Con TRAKTOR es posible transmitir su producción a través de Internet. Todo lo que salga de la salida maestra será transmitido por Internet y oyentes de todo el mundo podrán sincronizarlo en tiempo real.

14.3.1 Protocolo de transmisión

TRAKTOR emplea un protocolo de transmisión llamado Icecast. Esencialmente, el software TRAKTOR contiene un cliente Icecast que puede enviar datos a un servidor Icecast.

Para usar esta función, necesitará un ordenador que pueda acceder a un servidor Icecast. Se recomienda que el ordenador cuente con una conexión de Internet de por lo menos 128 kb/s . El ancho de banda disponible se compartirá con los oyentes, por lo que debería ser lo más grande posible.

► Para aprender a configurar un servidor Icecast, consulte el área de documentación ("Docs") de la página de Internet de Icecast:

<http://www.icecast.org/docs.php>



Para saber más sobre este protocolo y el modo de configurar un servidor, consulte por favor la página de Internet de Icecast (www.icecast.org).



Usuarios de Mac OS X: Icecast solamente funciona en Windows o Linux. Para transmitir con una Mac, eche un vistazo a la sencilla aplicación Nicecast de rogue amoeba: rogueamoeba.com/nicecast/

14.3.2 Configuración de TRAKTOR

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

1. En TRAKTOR abra *Preferences > Broadcasting*.
2. Ajuste la configuración proxy según su configuración de Internet. Si no está empleando un proxy, haga clic en **None**.
3. Después, introduzca la dirección del servidor Icecast a la que desea conectarse. Esta puede ser el nombre del equipo (Hostname) o una dirección IP.
4. Especifique el puerto de conexión al servidor. La mayoría de los servidores emplean por defecto el número 8000.
5. Ingrese ruta y contraseña. Esta información puede obtenerse en el anfitrión del servidor Icecast y permite sólo a los clientes autorizados la transmisión de datos desde este sitio.
6. Seleccione el formato de transmisión. Tenga en cuenta que con una tasa de bits más alta necesitará un mayor ancho de banda por cada flujo de datos. Por lo tanto, dado el mismo ancho de banda, menor cantidad de oyentes podrán sintonizarlo al mismo tiempo.
7. Finalmente, especifique la configuración de metadatos del cliente. Esta información será enviada al servidor y sus oyentes.



Sea específico en su descripción, cuanto más fácil sea identificar el contenido musical del flujo, ¡más oyentes sintonizarán su emisora!

14.3.3 Iniciar la transmisión

Una vez hechas las configuraciones necesarias, podrá iniciar su emisión en vivo:

1. Abra el panel del grabador de audio ([Audio Recorder](#)) en la Sección Global.
2. Haga clic en el [botón de la transmisión](#).
3. Si el botón se ilumina, ya está conectado al servidor y podrá iniciar su transmisión.
4. Si el símbolo empieza a parpadear, significa que no pudo establecerse la conexión con el servidor Icecast. Si es así, vuelva otra vez al proceso de configuración y compruebe que los datos recibidos desde el servidor se han ingresado correctamente.

14.3.4 Instalar un micrófono para la transmisión

Es posible usar un micrófono con efectos durante la transmisión.

En este ejemplo, vamos a usar la Cubierta C como cubierta de entrada (puede usarse cualquier otra cubierta indistintamente).

1. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Layout* y seleccione [enable C&D](#).
2. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Flavor* y seleccione [Line Input](#) en la Cubierta C.
3. Conecte un micrófono en la entrada de micrófono de su interfaz de audio (es posible que también deba ajustar la ganancia de manera consecuente).
4. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Deck C* y seleccione la entrada a la cual el micrófono está conectado.



Puede habilitar la unidad FX 1 o la unidad FX 2 para ponerle efectos al micrófono.

14.4 Los efectos en detalle

14.4.1 Introducción

Esta sección le brindará una información detallada sobre todos los aspectos particulares de los efectos proporcionados por TRAKTOR. Antes de explicarlos individualmente, veamos primero el funcionamiento general de las unidades FX:

Las unidades FX se encuentran en la Sección Global. La unidad FX 1 se ubica en la punta izquierda y ocupa el mismo lugar que el reloj maestro. La unidad FX 2 se halla en la punta derecha y ocupa el mismo espacio que el grabador de audio. Use los botones **FX** para abrir las unidades de efectos.

TRAKTOR tiene cuatro unidades FX. Por defecto, hay solo dos unidades de efectos activas. Todas las unidades de efectos pueden asignarse libremente a cualquiera de los canales A-D del mezclador.

Las unidades de efectos presentan dos modalidades distintas en TRAKTOR 2: puede seleccionar el modo individual (Single FX), el cual presenta cuatro botones y cuatro perillas para controlar un efecto solamente; o puede seleccionar el modo grupal (Group FX), el cual brinda tres efectos a la vez, cada uno de ellos con su propia perilla de control. Los efectos empleados en modo grupal se encadenan en serie.

► Para alternar entre ambos modo, vaya a *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.



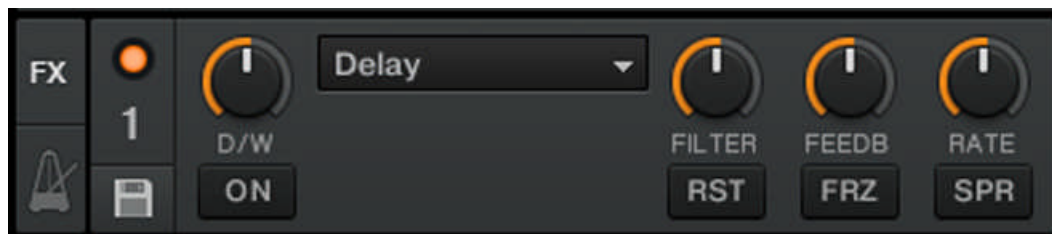
TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2 solamente cuentan con dos unidades FX con una asignación fija a los canales del mezclador y un número más reducido de tipos de efectos. Por otra parte, estos efectos solo pueden emplearse bajo el modo grupal. TRAKTOR LE 2 solo cuenta con un modo grupal de efectos y la cantidad de efectos disponible es aún menor.

14.4.2 Modos de los efectos

Individual (Single)

El modo individual permite cargar solamente un efecto con cuatro parámetros de manejo avanzado. Para cargar un efecto, abra el menú desplegable y seleccione el efecto a emplear.

El aspecto de una unidad FX en modo individual es el siguiente:



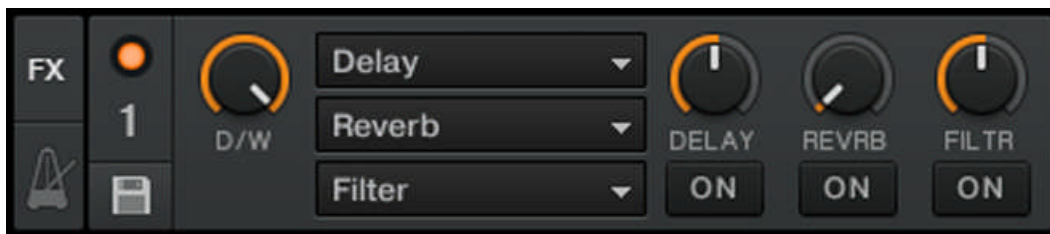
Ilust. 14-1 Unidad FX bajo el modo individual.

- ▶ Para encender el efecto, pulse el botón **ON**.
- ▶ Para incrementar el efecto, gire a la derecha la perilla **D/W**.
- ▶ Cada efecto cuenta con parámetros independientes. Consulte abajo las descripciones correspondientes.
- ▶ Use el botón **RST** para restablecer el efecto.

Grupal (Group)

El modo grupal permite cargar hasta tres efectos, los cuales se encadenan en serie y presentan solamente un parámetro de manejo. Para cargar un efecto, abra cada uno de los menús desplegables y seleccione el efecto a emplear. El orden de los efectos seleccionados determinará su posición en la señal. La señal original será entonces modificada por el primer efecto, luego atravesará el segundo y finalmente el tercero.

El aspecto de una unidad FX en modo grupal es el siguiente:



Ilust. 14-2 Unidad FX bajo el modo grupal

- ▶ Para encender el efecto, pulse el botón **ON**.
- ▶ Para incrementar el efecto, gire a la derecha la perilla **D/W**.
- ▶ Encienda cada efecto con la respectiva perilla de encendido (**ON**).



TRAKTOR dispone de una gran cantidad de efectos. Reducir el número de efectos disponibles facilita y agiliza la selección espontánea de los mismos. Si solamente usa un número determinado de efectos, podrá añadir o sacar más efectos de la lista en *Preferences > Effects > FX Pre-selection*.

Si TRAKTOR ha sido configurado para emplear cuatro unidades de efectos, las mismas cambiarán su aspecto para acomodarse mejor al tamaño disponible de pantalla:



Ilust. 14-3 Unidad FX en modo individual al emplear cuatro unidades de efectos.



Ilust. 14-4 Unidad FX en modo grupal al emplear cuatro unidades de efectos.

- ▶ Es posible configurar cada efecto como un efecto de inserción o de envío vía *Preferencias > Effects*.
- ▶ Véase [↑15.7, Agregar efectos](#), para un ejemplo explicativo sobre el uso de efectos.
- ▶ Para una descripción detallada, véase [↑14.4, Los efectos en detalle](#).
- ▶ Las preferencias de los efectos se describen en [↑13.11, Global Settings \(ajustes generales\)](#).



Las unidades FX pueden controlarse vía MIDI. Las asignaciones pertinentes se llevan a cabo en el administrador de controladores (*Preferencias > Controller Manager*).

14.4.3 Parámetros comunes

Todos los efectos comparten este juego común de parámetros:

- **D/W**: este parámetro controla la proporción entre la señal original directa (Dry: posición extrema izquierda) y la señal procesada con el efecto (Wet: posición extrema derecha).



Algunos efectos realizan algo más que un simple balance de señal en el control D/W. En estos efectos, la perilla se denomina D/RNG y su función se describe por separado en los detalles de los efectos.

- **ON**: este botón enciende y apaga los efectos. Los efectos de acción diferida, como el retardo o la reverberación, continuarán sonando por un cierto tiempo aun después de haber sido apagados. Para deshabilitar completamente la acción de un efecto sobre un canal específico, utilice el botón FX (1, 2, 3 o 4) del mezclador.



Algunos efectos usan el botón de encendido (ON) para accionar el proceso de sampleado necesario para llenar el búfer del efecto. Estos efectos tienen que empezar estando apagados. Si se inician estando encendidos, no habrá audio.

- **RST** (Restablecer): el botón **RST** restablece los parámetros del efecto a sus valores por defecto. Cada vez que cambie los efectos, el nuevo efecto volverá a su estado predeterminado.
- **Registro (snapshot)**: con el botón de registro (simbolizado por un disquete) podrá guardar la configuración vigente de manera predeterminada. La configuración así registrada podrá recuperarse cada vez que presione el botón **RST**.

14.4.4 Delay

Es un efecto de retardo clásico provisto de un botón de congelación. La velocidad del retardo está controlada directamente por el reloj maestro de TRAKTOR para asegurar que el retardo se mantenga sincronizado con los pulsos, incluso durante los cambios de tempo.

Modo individual

- **FILTER**: compuesto por un filtro paso-alto y otro paso-bajo (similar a un filtro paso-banda). El filtro se abre cuando la perilla se gira totalmente a la izquierda y a medida que se gira hacia la derecha va eliminando las frecuencias bajas y luego las altas.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación
- **RATE**: controla la duración del retardo. Los 7 valores disponibles están expresados en fracciones de tiempo y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Mín - Máx: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 1/4, 3/8, 4/4.



La perilla Rate continua operando durante el modo de congelación y permite interesantes deformaciones del sonido. Sin embargo, es importante girar la perilla hacia los valores bajos por un breve espacio de tiempo porque, de lo contrario, el búfer perderá todo su contenido.



La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanecerá activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla FILTER tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Aun en el modo de congelación, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.

- **SPR**: crea una diferencia entre los tiempos de retardo del canal derecho y los del canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial. Los tiempos del retardo son: Izq. Mín - Máx: 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 2/4, 3/8, 4/4; Der Mín - Máx: 1/32, 1/8, 3/16, 3/8, 3/8, 2/4, 4/4

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que el control **RATE** del modo individual, con la perilla de realimentación puesta en un valor medio.

14.4.5 Reverb

Es un efecto clásico de reverberación, con simulaciones de espacios extremos, controles paso-bajo y paso-alto individuales y una función de congelamiento.

Modo individual

- **HP**: filtro paso-alto durante el bucle de efecto; completamente abierto cuando está girado todo a la izquierda.
- **LP**: filtro paso-bajo durante el bucle de efecto; completamente abierto cuando está girado todo a la derecha.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes..
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **SIZE** del modo individual.

14.4.6 Flanger

Un clásico efecto de flanger, con regulación de tempo, control libre de velocidad y fase estéreo.

Modo individual

- **SPR**: crea un efecto de extensión estéreo al controlar la diferencia de fase producida entre la fase de oscilación del canal estéreo izquierdo y la del canal estéreo derecho. Mín: no hay diferencia de fase; Máx: máxima diferencia de fase (1/2)
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: no hay realimentación, Máx: realimentación máxima.
- **RATE**: Controla la velocidad de la oscilación del flanger. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx — Mín: 16, 8, 4, 2, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: habilita un control de velocidad continuo, que es independiente del tempo musical y va desde los 30 seg. (Máx.) hasta 1/30 seg. (Mín).
- **LFO RESET** (panel maestro): restablece la oscilación y reinicia a partir del punto más bajo o más alto, según el estado de DN/UP.



El botón LFO reset del panel maestro restablece la oscilación de baja frecuencia a su punto cero (punto más alto).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

► La perilla controla la velocidad hacia arriba o abajo de la oscilación del sonido del efecto. La perilla se comporta como la perilla **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("freerun") está activado.

14.4.7 Flanger Pulse

Es un innovativo efecto semiautomático de flanger que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SHAPE**: Controla la forma del Flanger Pulse. El rango de los controles abarca una gran cantidad de patrones y se puede pasar de una forma a otra de manera continua, dando lugar a novedosos efectos sonoros. Explore las posibilidades de esta perilla en combinación con las perillas **FEEDB** y **AMNT**, y guarde en cualquier momento los presets creados.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación
- **AMNT**: la perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central, y controla la intensidad de la modulación de la frecuencia del efecto.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.
- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el del canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central. Se comporta igual que la perilla **AMNT** del modo individual.

14.4.8 Flanger Flux

Es un efecto que se puede controlar manualmente con una rueda de desplazamiento.

Modo individual

- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del flanger, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación, Máx: mucha realimentación
- **PITCH**: controla la tonalidad del efecto. La posición central de la perilla es neutral, y girada hacia ambos lados, el flanging pasa de las altas a las bajas frecuencias.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.
- **SPR**: crea una diferencia entre el efecto del canal derecho y el del canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Se comporta como la perilla **PITCH** del modo individual. La posición central de la perilla es neutral, hacia ambos extremos el efecto se mueve desde las altas hasta las bajas frecuencias.

14.4.9 Gater

El Gater silencia rítmicamente partes del audio a velocidades ajustables. El reloj maestro controla la velocidad y el momento en que se produce la supresión. Un sonido siseante puede añadirse para enfatizar el patrón rítmico.



Para que el Gater pueda coincidir con los pulsos de la música, es indispensable que las pistas estén perfectamente alineadas con retículas de pulsos y que el reloj maestro siga el tempo de la pista en modo automático.

Modo individual

- **NOISE**: controla la cantidad de siseo añadido al efecto. Mín: no se añade siseo; Máx: se añade mucho siseo.
- **SHAPE**: controla la forma de la supresión. Mín — Centro: 1% Mantenencia, 0% Declive — 50% Mantenencia, 0% Declive Centro — Máx: 50% Mantenencia, 0% Declive — 0% Mantenencia, 100% Declive.
- **RATE**: controla la velocidad del efecto. Los 5 valores disponibles están expresados en fracciones de tiempo de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Mín — Máx: Off — 1/4 — 1/8 — 1/16 — 1/32.
- **MTE**: silencia la música completamente y sólo deja pasar el sonido siseante.



Si no hay ruido añadido y pulsa **MTE**, no se producirá ninguna salida de audio.

- **STT**: activa un tiempo de pasaje de 3/16 para producir un efecto de tartamudeo.



Si activa STT, inhabilitará la acción de la perilla **RATE**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla la velocidad del Gater y se comporta como la perilla **RATE** del modo individual.

14.4.10 Beatmasher 2

El Beatmasher 2 es un efecto de acción diferida que extrae un bucle breve del material de audio y lo deforma de diversas maneras.

Modo individual

- **ON**: al encender el efecto, extrae una muestra de un compás o de una medida basada en el tempo del reloj maestro. Para samplear otra porción del audio, apague y encienda el efecto nuevamente.



El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

- **GATE**: es un control combinado que sirve para mezclar y eliminar el ruido del material sampleado.
 - Girado todo a la izquierda, el efecto es pasado por alto. Desde el extremo izquierdo hasta la posición central va mezclando progresivamente trozos más grandes del audio almacenado en el búfer.
 - En posición central reproduce el audio almacenado en el búfer. Desde el centro hasta el extremo derecho, va recortando progresivamente mayores porciones de audio como si fuera un supresor de ruido.
- **ROT**: traslada el audio sampleado en pasos de 1/8 de nota en relación con su posición original. Cuando el control de longitud está a mínimo, la perilla de rotación hace rotar al sample de manera continua.
- **LEN**: controla la longitud del audio reproducido desde el búfer.
- **WRP**: Resincroniza el efecto a cada compás para lograr un resultado más musical.
- **REV**: invierte la dirección de la reproducción de los samples de audio.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que la perilla **LEN** del modo individual.

14.4.11 Delay T3

Es un clásico retardo de sincronización con un botón que congela el efecto. La velocidad del retardo está controlada directamente por el reloj maestro de TRAKTOR para asegurar que el retardo se mantenga sincronizado con los pulsos, incluso durante los cambios de tempo.

Modo individual

- **FILTER**: compuesto por un filtro interno paso-alto y otro paso-bajo (similar a un filtro paso-banda). El filtro permanece abierto cuando la perilla se sitúa en la posición central. Al girar la perilla hacia la derecha se irán eliminando progresivamente las bajas frecuencias; al girarla hacia la izquierda, las altas.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo.
 - Mín: baja realimentación.
 - Máx: realimentación alta.
- **RATE**: controla la duración del retardo. En comparación con las versiones previas de TRAKTOR, la orientación de la perilla ha cambiado a: Mín: retardos largos; Máx: retardos cortos. Los 7 valores disponibles están expresados en fracciones de tiempo y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas.
 - Mín ⇒ Máx: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.



La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: Congela el Delay al cerrar la entrada y tocar el retardo con el valor puesto en el control de realimentación. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada a la posición central.



Aun en el modo de congelación, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.



La perilla **RATE** continua operando durante el modo de congelación y permite interesantes deformaciones del sonido. Sin embargo, es importante girar la perilla hacia los valores bajos solamente por poco tiempo porque, de lo contrario, el búfer perdería todo su contenido.

- **FR.R**: cuando este botón está pulsado, el tiempo del retardo no se cuantifica y puede modificarse continuamente. Cambiar los tiempos del retardo cuando Delay está activo podría causar repentinos saltos en el tono y en el ritmo.

Modo grupal (solo 1 perilla de control))

La perilla funciona igual que el control **RATE** del modo individual, con la perilla de realimentación puesta en un valor medio.

14.4.12 Filter LFO

Es un filtro clásico de arquitectura escalar y LFO sincronizable con el tempo. El LFO puede estar sujeto a una retícula de pulsos y, por lo tanto, estar siempre sincronizado con la pista; o puede llevarse a cabo en modo libre (Freerun)



En modo Freerun (**FR.R**), la velocidad de la oscilación de Flanger no está ligada al tempo musical y se extiende en un rango de 30 segs. (mín.) hasta 1/30 segs. (máx.)

Modo individual

- **D/RNG**: controla la fuerza del efecto con una combinación de señal pura y señal con efecto y la amplitud de rango del LFO. El filtro es pasado por alto si la perilla está girada completamente a la izquierda. Tan pronto como la perilla abandona esa posición, el filtro entra en acción y la perilla aumenta progresivamente el rango del LFO.
- **SHAPE**: controla la forma del LFO. Girado totalmente a la izquierda, la forma es un triángulo que, a medida que se gira, se va transformando hasta alcanzar la forma de un diente de sierra con declive pronunciado.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **RATE**: controla la velocidad de la oscilación del filtro. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx — Mín: 16, 8, 4, 2, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: en el modo libre (**FR.R**), la velocidad de la oscilación del Phaser no está ligada al tempo musical y varía continuamente desde 30 segs. (Máx.) hasta 1/30 segs. (Mín.)

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla se comporta como la perilla **RATE** del modo individual cuando el parámetro FR.R ("free run") está activado.

14.4.13 Filter Pulse

Es un innovativo efecto autocontrolado de filtro, basado en una arquitectura escalar y que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la autooscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SOFT**: controla la suavidad de la envolvente. Cuanto más girada esté la perilla hacia la derecha, más suave será el barrido del filtro.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **AMT**: Controla la frecuencia en el punto donde el filtro entra en acción. Comparado con un filtro normal, la frecuencia del filtro modulada por los picos de la música da por resultado un patrón de barrido más dinámico. La modulación resulta neutral en posición central; hacia la derecha, la modulación asciende y hacia la izquierda, desciende.
- **P.SN**: eleva el umbral del pico del seguidor de envolvente de 50% a 80%.
- **P.MD**: habilita la sensibilidad del pico (ver arriba)

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona igual que la perilla **AMNT** del modo avanzado.

14.4.14 Filter

Filtro clásico con modo de control de 2 o de una perilla, basado en una arquitectura escalar.

Modo individual

- **HP** (paso-alto):
 - Controla el recorte de la frecuencia baja.

- Permite el paso de toda la banda cuando está girado totalmente a la izquierda (puenteo).
- A medida que se va girando, las frecuencias van siendo eliminadas de manera ascendente.
- **RES:** controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **LP** (paso bajo):
 - Controla el recorte de las frecuencias altas.
 - Permite el paso de toda la banda cuando esta girado totalmente a la derecha (puenteo).
 - A medida que se va girando, las frecuencias van siendo eliminadas de manera descendente.
- **BRJ** (supresión de banda): pone el filtro en el modo de supresión de bandas. En este modo, las frecuencias comprendidas entre los dos límites del recorte de frecuencias serán eliminadas.
- **DJM** (modo DJ):
 - Permite que el panel se maneje con una (1) sola perilla. La perilla **LP** pasa a ser un control bipolar con el que se ajusta tanto el recorte de baja como el de alta frecuencia.
 - En posición central deja pasar toda la banda.
 - Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
 - Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.



En el modo DJ (**DJM**), la perilla **LP** pasa a denominarse **LP/HP** porque tiene una función combinada para controlar el recorte de baja y alta frecuencia.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla el efecto en el modo DJ y funciona igual que la perilla **LP/HP** del modo individual.

14.4.15 Filter:92 LFO

Este es un filtro con un LFO sincronizado con el tempo y que toma como modelo al del mezclador Allen & Heath's Xone:92 . El LFO puede estar sujeto a una retícula de pulsos y, por lo tanto, estar siempre sincronizado con la pista; o puede llevarse a cabo en modo libre (Freerun)

Modo individual

- **D/RNG**: controla la fuerza del efecto con una combinación de señal pura y señal con efecto y la amplitud de rango del LFO. El filtro es pasado por alto si la perilla está girada completamente a la izquierda. Tan pronto como la perilla abandona esa posición, el filtro entra en acción y la perilla aumenta progresivamente el rango del LFO.
- **SHAPE**: controla la forma del LFO. Girado totalmente a la izquierda, la forma es un triángulo que, a medida que se gira, se va transformando hasta alcanzar la forma de diente de sierra con declive pronunciado.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **RATE**: controla la velocidad de la oscilación del filtro. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de tiempo de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx — Mín: 16, 8, 4, 2, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: en el modo libre (**FR.R**) , la velocidad de la oscilación del LFO no está ligada al tempo musical y varía continuamente desde 30 segs. (Máx.) hasta 1/30 segs. (Mín.)

14.4.16 Filter:92 Pulse

Es un innovativo efecto autocontrolado de filtro, modelado según los filtros del mezclador Xone:92 de Allen & Heath y que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la auto-oscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SOFT**: controla la suavidad de la envolvente. Cuanto más girada esté la perilla hacia la derecha, más suave será el barrido del filtro.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **AMT**:
 - Controla la frecuencia en el punto donde el filtro entra en acción. Comparado con un filtro normal, la frecuencia del filtro modulada por los picos de la música da por resultado un patrón de barrido más dinámico.
 - La modulación resulta neutral en posición central; hacia la derecha, la modulación asciende y hacia la izquierda, desciende.
- **P.SN**: eleva el umbral del pico del seguidor de envolvente de 50% a 80%.
- **P.MD**: habilita la sensibilidad del pico (ver arriba)

14.4.17 Filter:92

Es un filtro modelado según el filtro del mezclador Xone:92 de Allen & Heath.

Modo individual

- **HP** (paso-alto):
 - Controla el recorte de la frecuencia baja.
 - Permite el paso de toda la banda cuando está girado totalmente a la izquierda (puenteo).
 - A medida que se va girando, las frecuencias van siendo eliminadas de manera ascendente.
- **RES**: controla la resonancia del filtro. Una resonancia alta produce un efecto más patente y expresivo. Mín: resonancia baja; Máx: resonancia alta.
- **LP** (paso bajo):
 - Controla el recorte de las frecuencias altas.
 - Permite el paso de toda la banda cuando esta girado totalmente a la derecha (puenteo).

- A medida que se va girando, las frecuencias van siendo eliminadas de manera descendente.
- **BRJ** (supresión de banda): pone el filtro en el modo de supresión de bandas. En este modo, las frecuencias comprendidas entre los dos límites del recorte de frecuencias serán eliminadas.
- **DJM** (modo DJ):
 - Permite que el panel se maneje con una (1) sola perilla. La perilla **LP** pasa a ser un control bipolar con el que se ajusta tanto el recorte de baja como el de alta frecuencia.
 - En posición central deja pasar toda la banda.
 - Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente.
 - Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.



En el modo DJ (**DJM**), la perilla **LP** pasa a denominarse **LP/HP** porque tiene una función combinada para controlar el recorte de baja y alta frecuencia.

14.4.18 Phaser

Un clásico efecto de fases basado en el tempo, con control libre de velocidad y fase estéreo.

Los controles de Phaser son iguales que los de Flanger descritos más arriba.

Modo individual

- **SPR**: crea un efecto de extensión estéreo al controlar la diferencia de fase producida entre la fase de oscilación del canal estéreo izquierdo y la del canal estéreo derecho. Mín: no hay diferencia de fase; Máx: máxima diferencia de fase (1/2).
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación del Phaser, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: no hay realimentación, Máx: realimentación máxima.
- **RATE**: controla la velocidad de la oscilación del Phaser. Los 11 valores representados están expresados en fracciones de tiempo de compás y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. Máx — Mín: 16, 8, 4, 2, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.

- **UP**: al pulsar este botón, la dirección de la oscilación se invierte y comienza de abajo hacia arriba, desde la frecuencia más baja.
- **FR.R**: habilita un control de velocidad continuo, que es independiente del tempo musical y va desde los 30 seg. (Máx.) hasta 1/30 seg. (Mín).
- **LFO RST**: restablece la oscilación y reinicia el movimiento a partir del punto más bajo o más alto según sea el estado del control **DN/UP**.



El botón **RST** restablece la fase de oscilación de baja frecuencia a cero (punto más alto).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla controla la velocidad hacia arriba o abajo de la oscilación del sonido del efecto. La perilla se comporta como la perilla **RATE** del modo individual cuando el parámetro **FR.R** ("free run") está activado.

14.4.19 Phaser Pulse

Es un innovativo efecto semiautomático de fase que es accionado por los picos de la señal musical, produciendo interesantes sonidos silbantes.

Rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la auto-oscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Modo individual

- **SHAPE**: controla la forma del Phaser Pulse. El rango de los controles abarca una gran cantidad de patrones y se puede pasar de una forma a otra de manera continua, dando lugar a novedosos efectos sonoros. Explore las posibilidades de esta perilla en combinación con las perillas **FEEDB** y **AMNT**, y guarde en cualquier momento los presets creados.
- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación
- **AMNT**: la perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central, y controla la intensidad de la modulación de la frecuencia del efecto.
- **8PL** (8 polos): acciona un filtro de 6 o de 8 polos para darle al efecto una mayor intensidad.

- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla tiene dos zonas de operación a izquierda y derecha de la posición central. Se comporta igual que la perilla **AMNT** del modo individual.

14.4.20 Phaser Flux

Es un efecto que se puede controlar manualmente con una rueda de desplazamiento. Los controles del Phaser Flux son iguales a los del Flanger Flux, descritos más arriba con la excepción del interruptor de 8 polos:

Modo individual

- **FEEDB**: controla la intensidad de la realimentación, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo. Mín: poca realimentación feedback, Máx: mucha realimentación.
- **PITCH**: controla la tonalidad del efecto. La posición central de la perilla es neutral, y girada hacia ambos lados, el efecto de fase pasa de las altas a las bajas frecuencias.
- **8PL (8 polos)**: acciona un filtro de 6 o de 8 polos para darle al efecto una mayor intensidad.
- **SPRD**: crea una diferencia entre el efecto del canal estéreo derecho y el efecto del canal estéreo izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Se comporta como la perilla **PITCH** del modo individual.. La posición central de la perilla es neutral, hacia ambos extremos el efecto se mueve desde las altas hasta las bajas frecuencias.

14.4.21 Reverse Grain

Es un efecto de acción diferida que sirve para capturar un bucle del material de audio y ejecutarlo en reversa con diferentes opciones de deformación.



El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

Modo individual

- **ON**: toma muestras del audio y las ejecuta en reversa.
- **PITCH**:
 - Controla el tono de la muestra de audio.
 - El tono normal está en la posición extrema derecha. Gire progresivamente para bajar el tono.
 - El rango abarca de 0 a 100.
- **GRAIN**: controla el tamaño de los gránulos de audio. Crea efectos muy interesantes si se usa en combinación con la perilla de velocidad (**Speed**).
- **SPEED**:
 - Controla la velocidad de la ejecución de las muestras (gránulos de audio).
 - La posición extrema derecha reproduce la muestra a velocidad normal.
 - Gire progresivamente para acelerar la ejecución.
- **INV** (inversión): ejecuta los gránulos en orden inverso.
- **FWD**: invierte la dirección de la ejecución de atrás para adelante.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **GRAIN** del modo individual.

14.4.22 Turntable FX

Este efecto emula los sonidos producidos al hacer girar el disco de un tocadiscos hacia atrás o adelante.



El efecto tiene que comenzarse en modo apagado (Off) y luego encenderse para samplear el audio presente.

Modo individual

- **BRK** (freno):
 - Acciona un efecto de interrupción como al accionar el interruptor de inicio/parada de un tocadiscos.
 - La velocidad del sonido que se va apagando se controla con la perilla **B.SPD**.
 - La velocidad de desaceleración y aceleración puede controlarse individualmente cambiando la posición de la perilla **B.SPD** mientras el control **BRK** permanece encendido.
- **AMNT**: Controla la intensidad de movimiento accionado por el botón **RCK**.

- **R.SPD**: controla la velocidad del movimiento accionado por el botón **RCK**.
- **B.SPD**: controlada la velocidad con que se frena el movimiento accionado por el botón **BRK**.
- **RCK**: acciona el movimiento giratorio del tocadiscos.
- **REW**: acciona un efecto de rebobinado. La velocidad del rebobinado se controla con la perilla **B.SPD**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

El botón **ON** se comporta como el botón **BRK** y la perilla como la perilla **B.SPD** del modo individual.

14.4.23 Iceverb

El Iceverb es un innovativo efecto de reverberado con filtros auto-oscilantes que producen efectos muy coloridos. El filtro del Iceverb está fuera del circuito de realimentación por lo que el declive no depende de las configuraciones del filtro.

Modo individual

- **ICING**: controla la resonancia del filtro y, por ende, la intensidad del color.
- **COLOR**: controla la frecuencia de recorte del filtro y, por ende, el color de la reverberación.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida. El control **SIZE** permanece activo durante el modo de congelación dando lugar a interesantes efectos de tono.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **SIZE** del modo individual.

14.4.24 Reverb T3

Reverberado clásico que proporciona reverberaciones extremas, controles de filtro paso bajo y paso alto y una función de congelación como la de TRAKTOR 3 y versiones previas de TRAKTOR SCRATCH.

Modo individual

- **LP**: filtro paso-bajo durante el bucle de efecto. Completamente abierto cuando está girado todo a la izquierda.
- **HP**: filtro paso-alto durante el bucle de efecto. Completamente abierto cuando está girado todo a la derecha.
- **SIZE**: controla la cantidad de reverberación aplicada, desde sala pequeñas hasta salas muy grandes.
- **FRZ**: congela la reverberación al cerrar la entrada y dejar abierta la salida.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

- Funciona como la perilla **size** del modo individual.

14.4.25 Ring Modulator

Es un efecto de modulación anular que modula las pistas al multiplicar una señal de alta frecuencia sobre el material de audio.

Modo individual

- **AM-RM**: transforma el tipo de modulación: desde una modulación de amplitud (todo a la izquierda) hasta una modulación anular (todo a la derecha). La modulación de amplitud suena más suave comparada con la modulación en anillo.
- **RAW**: controla la forma del oscilador de modulación. El oscilador es una senoide cuando se gira la perilla todo a izquierda y genera sonidos suaves; y es una onda cuadrada filtrada cuando esta girada todo a la derecha, generando sonidos más ásperos.
- **PITCH**: controla la frecuencia del oscilador de modulación, desde baja (todo a izquierda) hasta alta (todo a la derecha), (100 Hz — 8371 Hz).

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Esta perilla se comporta con una combinación de los controles **RAW** y **PITCH** del modo individual.

14.4.26 Digital LoFi

Digital LoFi descompone la música al reducir la cantidad de bits por sample y la frecuencia de muestreo.

Modo individual

- **BIT**: ajusta el volumen de transmisión de bits: desde máximo, extremo izquierdo; hasta mínimo (solo un bit), extremo derecho.
- **SMTH**: crea un efecto más suave al introducir una demora en la reducción de la frecuencia de muestreo.
- **SRTE**: controla la reducción de la frecuencia de muestreo: desde ninguna reducción (extremo izquierdo) hasta 100 Hz de frecuencia de muestreo (extremo derecho).



Esta perilla tiene sólo efecto en combinación con la reducción de la frecuencia de muestreo (perilla SMTH).

- **SPREAD**: crea una diferencia entre el sample reproducido en el canal derecho y el reproducido en el canal izquierdo, otorgando al sonido una mayor profundidad espacial.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como una combinación de las perillas **SRTE** y **BIT** del modo avanzado.

14.4.27 Mulholland Drive

El Mulholland Drive es un efecto de distorsión con dos unidades de distorsión independientes y una función de auto-oscilación aleatoria. Cuando la realimentación está activada, rinde sus mejores frutos con la música que deja espacios, como la de los bucles de percusión, porque la auto-oscilación puede desarrollarse mejor en las partes vacías de la música.

Si la realimentación no está activada, se comporta como un efecto de distorsión normal.

Modo individual

- **TONE**:
 - Controla la frecuencia del tono de la realimentación.
 - Para que surta efecto, debe haber una cierta cantidad de realimentación.
 - Sirve para crear una gran variedad de tonos usado en combinación con la perilla FEEDB.
- **FEEDB**: controla la cantidad de realimentación del efecto; de 0 a 100%. Girado todo a la izquierda no hay realimentación y el efecto se comporta como un tubo de distorsión corriente.

- **DRIVE**: regula cuál de las dos unidades de saturación será alimentada y en qué medida. Distorsiona solamente una unidad en las posiciones extremas y distorsiona entre ambas cuando está la perilla esta posicionada en el centro.
- **FB-** (realimentación invertida): solo deja pasar los armónicos irregulares, dando más profundidad a la frecuencia del sonido.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla funciona como una perilla **DRIVE** del modo individual.



Con valores altos de **DRIVE** y de **FEEDB**, el efecto puede producir sonido aun sin recibir entrada alguna.

14.4.28 Transpose Stretch

Transpose Stretch es un clásico efecto de alteración de tono con el agregado de un control granular y un modificador de tiempo.

Modo individual

- **STRCH**: tan pronto como se aleje del extremo izquierdo, la entrada es grabada durante 1 compás (2 si el botón **Tx2** está pulsado) y luego bucleada indefinidamente. Cuanto más se gire la perilla a la derecha, mayor será el estiramiento producido, hasta que la música se detenga completamente al quedar sobre un único "gránulo".



La perilla **STRCH** tiene que estar puesta todo a la izquierda para que abra la entrada del efecto. El efecto tiene que cargarse con la perilla **STRCH** girada completamente a la izquierda.

- **GRNSZ** (Tamaño del gránulo):
 - Esta perilla controla el tamaño de los gránulos y funciona cuando el botón **grn** de debajo se encuentra habilitado. De lo contrario, el tamaño del gránulo se determinará automáticamente para un mejor control del efecto.
 - El rango abarca desde gránulos muy largos (333 ms), girado todo a la izquierda; hasta gránulos cortos de 5 ms, girado todo a la izquierda.
 - Tamaños muy pequeños pueden producir bonito sonidos metálicos de modulación en anillo/FM. Pruebe con una detención total ("full stop") y luego transporte hasta el máximo para producir gemidos metálicos.
- **KEY**:
 - Controla el tono de los gránulos.

- La posición central es neutral y toca los gránulos con el tono original.
- Todo a la derecha, los gránulos se transportan hasta +1 octava arriba.
- Todo a izquierda, los gránulos se transportan hasta 5 octavas abajo.
- **GRN**: habilita el control del tamaño del gránulo.
- **ST.2**: toca 2 compases en vez de 1 durante el modo **STRCH**.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Funciona como la perilla **KEY** del modo individual.

14.4.29 BeatSlicer Buffer

Este efecto toma muestras de 2 compases de duración, las subdivide en pequeñas porciones y las vuelve a tocar en una secuencia diferente, creando así versiones rítmicamente entremezcladas de la versión original. El efecto proporciona 20 pautas diferentes agrupadas en 5 estilos. Cuando se lo enciende, el efecto empieza sampleando dos compases y se mantendrá sincronizado con el reloj maestro, incluso durante cambios de tempo.

Modo individual

- **BUZZ**: Crea un efecto de pulsos amontonados al incrementar la velocidad de repetición dentro del pulso de una pauta.
- **STYLE**: selecciona uno de los cinco grupos de pautas.
- **PAT**: alterna entre las distintas pautas de un grupo. La primera pauta de un grupo es siempre neutral (es decir, puentea la señal de la secuencia original).
- **GO**: al pulsar **GO**, el material de audio se manipula y almacena en el búfer al mismo tiempo. El tamaño del bucle almacenado es de 1 compás.
- **2 BAR**: Al activar este botón, el búfer completo de los **2 compases** se emplea para los cortes. De lo contrario, solo se corta el primer compás del audio almacenado.

Modo grupal

La perilla funciona como la perilla **PAT** del modo individual.

14.4.30 Formant Filter

Este efecto imita el sonido de vocales empleando tres filtros pasobanda.

Modo individual

- **SHARP**: hace que las vocales suenen con más presencia.

- **TALK**: transforma el sonido a través de los formantes vocálicos (a, e, i, o, u). A la izquierda suena más oscuro y hacia la derecha, más brillante.
- **TYP**: cuando el botón está desactivado, las vocales suenan "alemanas". Con el botón activado, las vocales suenan más "inglesas".

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Representa la perilla **TALK** del modo individual.

14.4.31 Peak Filter

Este filtro añade un pico a la señal original en un espectro de frecuencias determinado. El pico puede aumentarse hasta cuatro veces. Un limitador adicional asegura que el aumento en decibeles esté limitado hasta un máximo de 0 dB.

Modo individual

- **D/W**: el control D/W no solo mezcla la señal modulada con la señal original de audio, también aumenta adicionalmente la frecuencia del filtro del pico.
- **PUMP**: añade limitación a la señal con efecto.
- **EDGE**: modula la amplitud del pico al incrementar la resonancia. Girado a la derecha, la frecuencia realzada se vuelve más pronunciada.
- **FREQ**: controla la frecuencia realzada.
- **KILL**: invierte el pico y hace que el efecto suene como un filtro paso-banda.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

Esta perilla representa la perilla **FREQ** del modo individual.

14.4.32 Tape Delay

Es una emulación de un retardo de cinta analógica, con una función de saturación. El efecto permite aplicar un filtro a las señales retardadas y una función de congelación hace que la señal se mantenga por sí misma.

Modo individual

- **FILT**: filtro paso-alto interno. El filtro se abre cuando la perilla se gira totalmente a la izquierda y a medida que se gira hacia la derecha va eliminando las frecuencias bajas.
- **FBK**: controla la intensidad de la realimentación del retardo, haciendo que el efecto se vuelva más potente y expresivo.

- **SPEED**: controla la velocidad de Tape Delay.



La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.

- **ACCL**: imprime una aceleración mayor a la velocidad de la cinta virtual.

Modo grupal (control de 1 perilla)

La perilla trabaja como la perilla **ACCL** del modo individual.

14.4.33 Ramp Delay

Es un creativo retardo con transición ajustable de tiempo entre distintas duraciones de retardo.

Modo individual

- **FILTER**: control bipolar para regular el recorte de baja y alta frecuencia. En posición central deja pasar toda la banda. Girado desde el centro hacia la izquierda, va eliminando las frecuencias de manera descendente. Girado desde el centro hacia la derecha, va eliminando las frecuencias de manera ascendente.
- **DURATION**:
 - Controla la duración del retardo. Define el tiempo que emplea el retardo en pasar de una velocidad a otra.
 - Los 7 valores disponibles están expresados en fracciones de tiempo y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas: Mín ⇒ Máx: 1/4, 2/4, 4/4, 2 BARS, 4 BARS, 8 BARS, 16 BARS.
- **RATE**:
 - Controla la velocidad del Ramp Delay.

- Los 7 valores disponibles están expresados en fracciones de tiempo y están distribuidos equidistantemente a lo largo del rango de la perilla. La posición de las perillas aparece marcada con letras gruesas. Mín ⇔ Máx: 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.



La velocidad del efecto puede cambiarse durante la operación sin riesgo de experimentar ruidos o fallas en el audio.

- **FRZ**: congela el retardo al cerrar la entrada y poner la realimentación en su valor máximo. El filtro permanece activo durante la realimentación. Para que el congelamiento se prolongue indefinidamente, la perilla **FILTER** tiene que estar girada completamente hacia la izquierda.



Incluso en el modo Freeze, el Delay sigue al reloj maestro y se fundirá dentro de la mezcla después de liberar el botón.

- **FB+**: aumenta la realimentación un 90%.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **RATE** del modo individual, con una duración predefinida de 2 compases.

14.4.34 Auto Bouncer

El Auto Bouncer es un efecto de acción diferida que captura muestras de 1 pulso y las repite en 4 patrones predefinidos.

Modo individual

- **TRANS**: ajusta la transportación de las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, la transportación se incrementará siguiendo el patrón. Girada desde el centro hacia la izquierda, la transportación disminuirá al seguir el patrón.
- **BEND**: aumenta o disminuye las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, la velocidad disminuye al seguir el patrón. Girada desde el centro hacia la izquierda, la velocidad aumenta al seguir el patrón.
- **PATTERN**: los 5 patrones disponibles están numerados de 0-4.
- **X2**: duplica la densidad de las repeticiones.
- **ALT**: activa los patrones 0-4 alternadamente.

Modo grupal (solo 1 perilla de control)

La perilla trabaja como la perilla **BEND** del modo individual.

14.4.35 Bouncer

El Bouncer es un efecto de acción diferida que captura muestras de 1 pulso y las repite a distintas velocidades y tonos.

Modo individual

- **TRANS**: ajusta la transportación de las repeticiones. Girada desde el centro hacia la derecha, las repeticiones elevarán su tono. Girada desde el centro hacia la izquierda, las repeticiones bajarán su tono
- **FILTER**: filtro paso-bajo que queda abierto cuando la perilla se gira completamente a la derecha. Al girar hacia la izquierda, irá recortando progresivamente las frecuencias altas.
- **SPEED**: define la velocidad de las repeticiones.
- **AUT**: resamplea la entrada cada 2 (2/4) compases.
- **X2**: duplica el valor de velocidad.

Modo grupal (control de 1 perilla)

La perilla trabaja como la perilla **SPEED** del modo individual.

15 Tutoriales

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales de TRAKTOR 2. Estos ejemplos prácticos siguen un orden progresivo. A efectos de que se familiarice con el sistema de TRAKTOR 2, primero muestran las tareas más simples y luego irán desarrollando operaciones más complejas. Tras la lectura de este capítulo, tendrá los conocimientos básicos que le permitirán empezar a realizar mezclas con TRAKTOR 2.



Si está empleando TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 o TRAKTOR LE 2, algunas de las indicaciones aquí expuestas no podrán aplicarse debido a las limitaciones propias del tipo de programa.

15.1 Condiciones previas

Estos ejemplos prácticos deberían abordarse manera lineal desde el primero hasta el último. Sin embargo, si usted ya está familiarizado con versiones anteriores de TRAKTOR y acostumbrado a realizar las tareas básicas del programa, puede saltarse los primeros ejemplos y pasar a la lectura de los más avanzados. Por supuesto, también puede experimentar directamente con TRAKTOR y volver a estos ejemplos en un momento posterior, los mismos indican cuales son las condiciones previas que deben cumplirse antes de abordar su lectura.



Aun cuando estuviera familiarizado con TRAKTOR, todos los tutoriales valen la pena leerse; en cada uno de ellos encontrará consejos y sugerencias de trabajo útiles de seguir.

Los ejemplos prácticos se valen de las pistas demo copiadas en el disco duro durante el proceso de instalación de TRAKTOR 2. Por lo tanto, para seguir estos ejemplos no hace falta importar sus propios archivos de música a la colección de pistas del programa. Para más información sobre la importación de archivos de música a la colección, consulte por favor el capítulo [↑5.2, Importar archivos musicales](#).



Vamos a suponer que TRAKTOR 2 ya está listo y operando sin problemas. Si esto no fuera el caso, consulte las instrucciones correspondientes de la guía de instalación y retorne a este punto cuando tenga todo listo.

En caso de haber ya efectuado algunos cambios en la configuración de TRAKTOR 2, recomendamos encarecidamente restablecer TRAKTOR 2 a su configuración de fábrica antes de continuar con estos ejemplos:

1. Haga clic en el menú de ayuda ([Help](#)), en la barra de menús, y seleccione *Help > Start Setup Wizard*.
2. Siga las instrucciones del asistente para incorporar su equipo (encontrará más información sobre el asistente en el capítulo [↑3, El asistente de la configuración](#)). TRAKTOR 2 será restablecido a sus valores de fábrica.
3. En el selector de diseños, seleccione la opción *Mixer*.



Estos ejemplos prácticos suponen que TRAKTOR 2 está configurado con sus ajustes predeterminados de fábrica. Si así no fuere, no podemos garantizar de que sea capaz de reproducir lo que estos ejemplos describen y podría, por tanto, dejar de lado cosas importantes que debería saber.

15.2 Finalidad de los ejemplos

Los apartados siguientes tienen por finalidad describir las metas y condiciones previas de cada ejemplo. De esta manera podrá ir directamente hasta el ejemplo deseado en el momento que sea.

Apartados [↑15.3, Ejecutando la primera pista](#) a [↑15.7, Agregar efectos](#)

Lea las instrucciones de abajo. Si no se siente seguro sobre algún paso en particular, acuda al capítulo correspondiente. Si puede llevar a cabo la tarea descrita por el ejemplo sin necesidad de ayuda, puede pasar por alto la explicación y continuar con el ejemplo siguiente.

1. Cargue la pista *Techno 1* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta A e inicie su ejecución (apartado [↑15.3, Ejecutando la primera pista](#)).
2. Cargue la pista *Techno 2* de la lista [Demo Tracks](#) en la Cubierta B e inicie su ejecución (apartado). La Cubierta A debería dar el tempo master (apartado [↑15.4, Mezclar una segunda pista](#)).
3. Sincronice el tempo de la pistas de la Cubierta B con el tempo de la pista en la Cubierta A (apartado [↑15.5, Ajustar los volúmenes](#)).
4. A partir del apartado [↑15.6, Bucleo y cueing](#), una nueva pista será cargada y ejecutada en la Cubierta A: *House 1*. La Cubierta B debería ser ahora la que dé el tempo master.

5. Si ya sabe como guardar bucles y puntos de inserción, hágalo en ambas pistas y pase por alto el apartado [↑15.6, Bucleo y cueing](#).
6. Si sabe asignar efectos a una cubierta, si ya conoce la diferencia entre el modo individual y el modo grupal de efectos y la manera de intercambiar efectos, puede omitir también el apartado [↑15.7, Agregar efectos](#).

Apartados [↑15.8, Empleo de samples en la mezcla \(no disponible en TRAKTOR LE 2\)](#) **a** [↑15.10, Sincronización](#)

Los apartados [↑15.8, Empleo de samples en la mezcla \(no disponible en TRAKTOR LE 2\)](#) y [↑15.9, Empleo de la grabadora de bucles \(solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2\)](#) presentan las características más nuevas de TRAKTOR: las **cubiertas de samples** y la **grabadora de bucles**. Lea estos ejemplos para tener una idea cabal de estas versátiles herramientas.

El apartado [↑15.10, Sincronización](#) trata del **reloj maestro** y la **sincronización de pistas**. Dado que estos elementos han sido modificados y mejorados en TRAKTOR 2, ¡recomendamos encarecidamente que lea dicho apartado cuidadosamente, aun cuando se sienta familiarizado con las tareas de sincronización de las versiones anteriores de TRAKTOR!

15.3 Ejecutando la primera pista

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

Condiciones previas

En caso de haber realizado alguna modificación en TRAKTOR 2, antes de comenzar con estos tutoriales recomendamos encarecidamente restablecer TRAKTOR 2 a sus valores de fábrica (véase [↑15.1, Condiciones previas](#)).

15.3.1 Carga rápida de una pista

Vamos a cargar la pista demo denominada *Techno 1* en la Cubierta A.

1. Haga clic en **Demo Tracks**. Las pistas de la lista de reproducción **Demo Tracks** aparecerán debajo:

 Preparation	 Track Collection	 Demo Tracks	 Demo One-Shots
 History	 All Samples	 Demo Loops	 not assigned

#	Cover Art	Title	Artist	Release
1		Dubstep 1	Loopmasters	
2		Dubstep 2	Loopmasters	
3		House 1	Loopmasters	
4		House 2	Loopmasters	
5		TechHouse 2	Loopmasters	
6		Techno 1	Loopmasters	
7		Techno 2	Loopmasters	
8		Trance 1	Loopmasters	

2. Haga clic en la pista *Techno 1* en la lista de reproducción. La pista quedará resaltada.
3. Arrástrela hasta la Cubierta A. La pista se cargará. La información y la onda de la pista aparecerán sobre la Cubierta A:



Los favoritos son atajos personalizables situados en la parte superior del Buscador. Si no puede ver las listas de reproducción favoritas, active esta opción en *Preferences > Browser Details > Show Playlist Favorites*. Nota: esta opción no existe en TRAKTOR LE 2, TRAKTOR DUO 2 y TRAKTOR SCRATCH DUO 2.

Métodos alternativos de carga

- ▶ Haga clic-botón derecho (Windows) o [Ctrl]-clic (Mac OS X) sobre una pista y seleccione *Load Track in Deck A*.
- ▶ Cliquee el atajo [Ctrl]+[Izq].

15.3.2 Ejecución de una pista

- ▶ Cuando la pista haya sido cargada, simplemente presione el botón de ejecución (PLAY), ubicado al final de la cubierta izquierda:



→ La pista empezará a ejecutarse. El botón de reproducción se iluminará y la onda comenzará a moverse en TRAKTOR 2.



Mueva el ratón sobre el final de la onda, a la derecha, y verá aparecer los botones de más y menos. Utilice este zoom para agrandar o achicar los detalles de la onda.

Cada cubierta con su propio canal



Este apartado explica las propiedades del mezclador interno de TRAKTOR. Si está empleando TRAKTOR SCRATCH DUO 2 o TRAKTOR SCRATCH PRO 2, seguramente estará valiéndose de un aparato mezclador externo. Sin embargo, esto no es óbice para seguir las instrucciones de este ejemplo: simplemente, reemplace los ecualizadores, deslizantes de canal y crossfader de TRAKTOR por los de su propio mezclador.

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



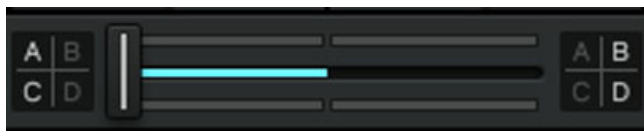
Ilust. 15-1 — El canal A

Llegado a este punto, ya deberíamos estar escuchando salir algo a través de los altavoces. De no ser así, prosiga con la lectura de la sección siguiente.

15.3.3 No se escucha nada

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

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



- Encima, el control deslizante de volumen del canal A debería estar subido:



- El medidor del canal (la serie vertical de barras luminosas a lo largo del deslizador, ver ilustración de arriba) deberían señalar algún tipo de actividad). De no ser así, verifique que las perillas **HI**, **MID**, **LOW** y las perillas **FILTER** de dicho canal estén puestas en posición central. Y en la parte superior del canal, haga un doble clic sobre el codificador **GAIN** para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.

- Los medidores del volumen general (**MAIN**), ubicados en la parte superior de TRAKTOR, deberían mostrar algún tipo de actividad:



Si no es así, verifique que la perilla **MAIN** esté subida.

Si los medidores **MAIN** muestran actividad pero no se escucha nada, verifique la configuración de audio y direccionamiento establecida en las preferencias del programa según las instrucciones ofrecidas por la guía de instalación.



Por favor, tenga en cuenta que en TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, la perilla/deslizante de salida general de su aparato mezclador funciona de manera independiente de la perilla **MAIN** de TRAKTOR. Ajuste cuidadosamente ambos controles para obtener de este modo un sonido limpio y claro que no distorsione.

15.4 Mezclar una segunda pista

Ahora que ya sabe como cargar rápidamente una pista y ejecutarla a través de TRAKTOR 2, vamos mezclar una segunda pista. De paso, aprenderemos a realizar algunas tareas básicas de mezcla: escucha previa de pistas, inicio correcto de la reproducción y mezcla conjunta de pista empleando el crossfader.

Condiciones previas

Damos por supuesto que usted ha seguido las instrucciones dadas en el ejemplo práctico anterior (ver [↑15.3, Ejecutando la primera pista](#)). TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 1* está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se escucha. El botón **MASTER** de la Cubierta A está encendido.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

15.4.1 Escucha previa de la segunda pista con el reproductor de avances

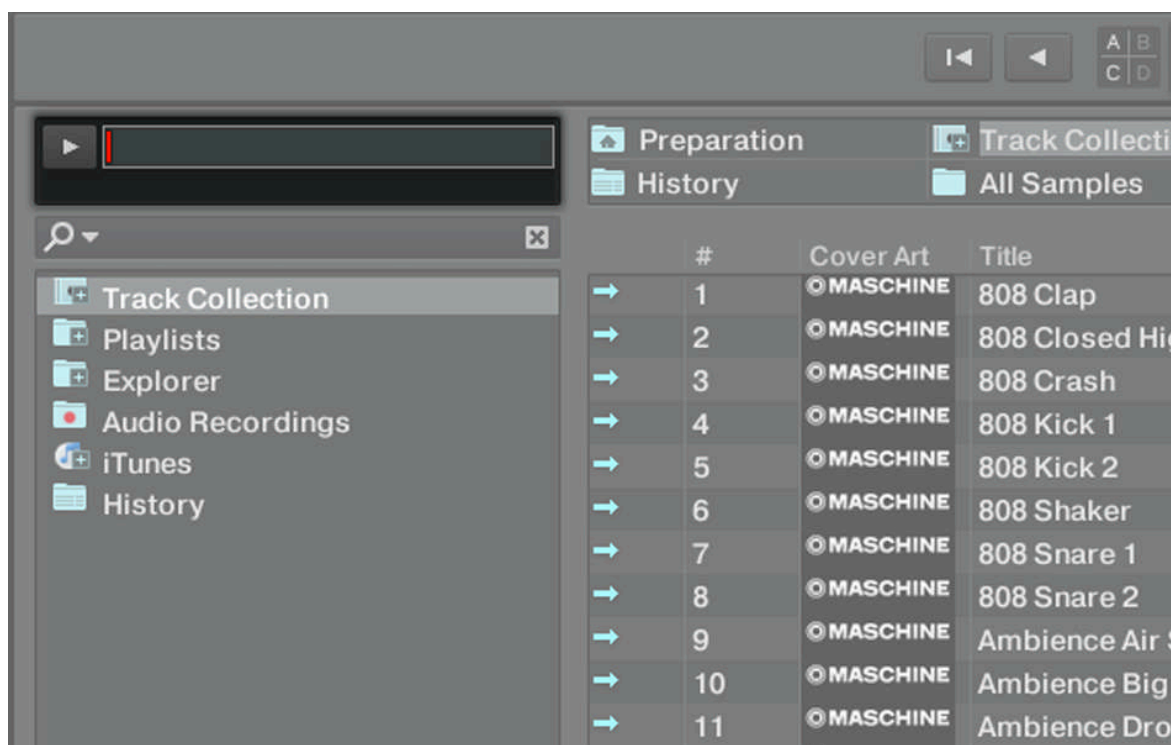


Si está empleando un aparato mezclador (p. ej., en TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2) y, por lo tanto, el modo de mezcla externa está activado; lo más probable es que no utilice en absoluto el reproductor de avances y la escucha previa la realice desde la cubierta opuesta a través del aparato mezclador. Sin embargo, sería posible también asignar un par de salida de su interfaz de audio al reproductor de avances (vía *Preferences > Output Routing > Output Preview*), sacrificando de este modo una cubierta (en las interfaces AUDIO 4/8/ DJ) o las salidas de envío (en TRAKTOR AUDIO 6/10).

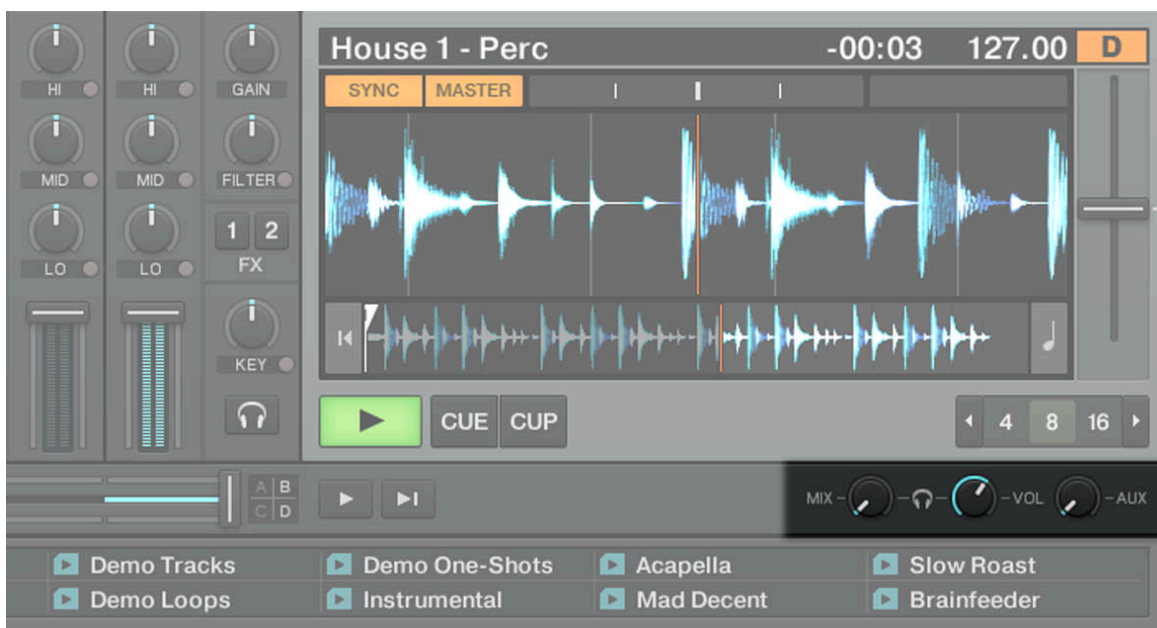
Antes de cargar la otra pista, vamos a usar el reproductor de avances de TRAKTOR para escucharla directamente desde el Buscador con los auriculares.



Si el reproductor de avances no está visible, podrá activarlo en *Preferences > Browser Details > Show Preview Player*. Los usuarios de TRAKTOR LE 2 y TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 no cuentan con esta opción.



Ilust. 15-2 — El reproductor de avances de TRAKTOR.



Ilust. 15-3 — Las perilla Cue Mix y Cue Vol

► Conecte los auriculares en la correspondiente entrada de auriculares de su tarjeta de sonido, controlador o aparato mezclador (según sea el montaje por usted empleado).

1. Haga clic en la pista *Techno 2*, en la lista de reproducción Demo, y arrástrela hasta el reproductor de avances. La pista comenzará inmediatamente a ejecutarse.
2. Gire la perilla **MIX** completamente en sentido antihorario para escuchar solamente la señal de pre-escucha.
3. Gire la perilla **VOL** para manejar el volumen de los auriculares.
4. Haga clic en cualquier lugar de la onda para escuchar otra parte de la pista.
5. Cliquee y arrastre la línea vertical para recorrer la pista.
6. Haga clic en el botón de reproducción (Play) de la reproductora de avances para detener la ejecución.
7. Arrastre la pista desde la reproductora de avances hasta la cubierta donde desea cargarla o seleccione otra pista para su escucha previa.



Si bien un controlador MIDI es un dispositivo externo, tenga en cuenta que deberá seleccionar el modo de mezcla interno de TRAKTOR dado que el dispositivo MIDI está controlando el mezclador interno de TRAKTOR.

15.4.2 Cargar y ejecutar una segunda pista

Vamos a seleccionar la pista *Techno 2* y la vamos a cargar en la Cubierta B:

1. Arrastre la pista desde el reproductor de avances hasta la Cubierta B. También, puede usar los otros métodos de carga descritos en [↑15.3.1, Carga rápida de una pista](#). La información de la pista y su correspondiente onda aparecerán sobre la Cubierta B.
2. Pulse el botón de reproducción de la cubierta derecha para iniciar la reproducción. La pista empezará a ejecutarse. El botón de reproducción se iluminará y la onda comenzará a moverse en la cubierta de TRAKTOR.

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

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

15.4.3 Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla

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



Ilust. 15-4 — El botón de auriculares (Cue) del canal B

► Haga clic en el botón Cue de auriculares del canal B.

El botón se enciende para indicar que la señal de la Cubierta B es enviada al canal de monitorización con salida a los auriculares.

Si lo desea, utilice la perilla **MIX** para ajustar el balance entre la pista que está supervisando (Cubierta B) y la mezcla principal (en la que se está escuchando la Cubierta A). Gire en sentido antihorario si desea concentrarse sobre la pista que está revisando o gire en sentido horario cuando quiera escuchar más de la mezcla principal.

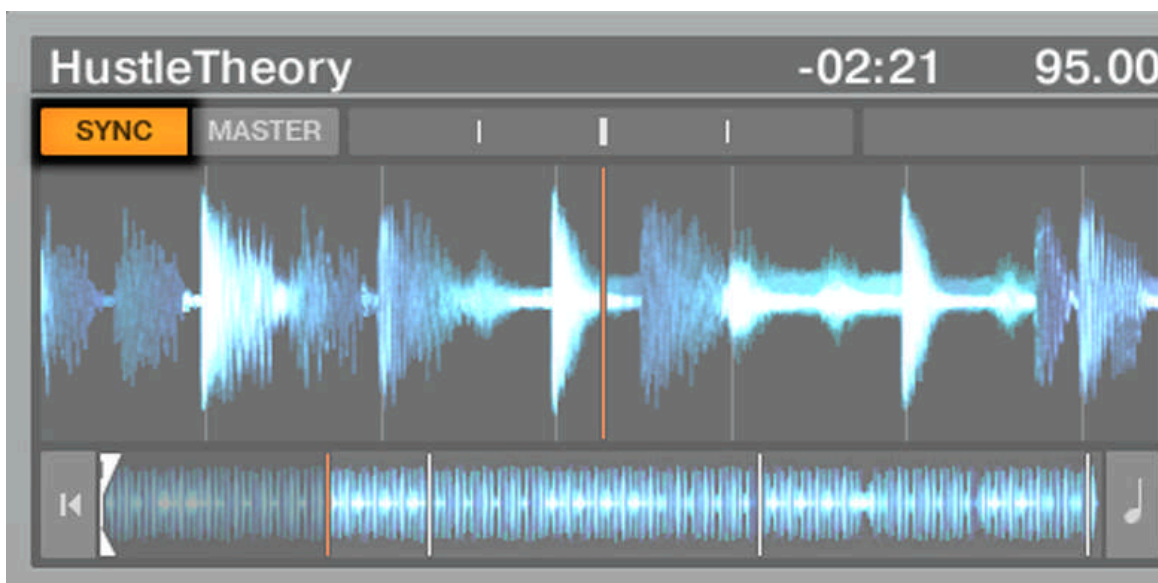
Ahora estamos listos para trabajar sobre la pista que se está tocando en la Cubierta B sin interferir en la mezcla principal que está siendo enviada a nuestra audiencia. La mezcla principal seguirá estando controlada por el crossfader y los deslizantes de canal, más allá de lo que estemos escuchando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



Si está empleando un aparato mezclador externo, el mismo ya viene provisto con sus propios controles de auriculares y supervisión.

15.4.4 Sincronización de la segunda pista

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



Ilust. 15-5 — El botón SYNC

- Presione el botón **SYNC** de la Cubierta B para sincronizar el tempo y la fase de la misma con los de la Cubierta A.
- El botón **SYNC** se encenderá. Ahora las dos pistas corren en perfecta sincronía.



La sincronización solo funcionará de manera impecable con una retícula de pulsos. Las pistas de la lista Demo ya cuentan con sus respectivas retículas.

Gire gradualmente la perilla **MIX**, escuchará que la segunda pista se mezcla en sincronía con la Cubierta A.



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

15.4.5 Poner un punto de inserción como punto de partida (deshabilitado en TRAKTOR LE 2)

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

TRAKTOR 2 permite, por supuesto, establecer dichos puntos de inserción (o puntos cue). Los puntos de inserción se guardan junto con la pista y así permanecen disponibles para su utilización posterior.

Para usar puntos de inserción, deberá primero abrir la sección **CUE**:

► Haga clic en la pequeña flecha bajo el botón **ACTIVATE** para abrir las fichas avanzadas de las Cubiertas A y B. Haga clic en el botón **CUE** para abrir la ficha **CUE**.



Ilust. 15-6 — La ficha CUE

► En la cubierta B (esté ejecutando o no una pista), presione uno de los botones Hotcue sobre el primer tiempo fuerte del compás. Presionemos, por ejemplo el botón Hotcue 1. El botón se encenderá de color azul indicando que acabamos de guardar un punto de inserción, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón Hotcue. ¡Inténtelo!



Ilust. 15-7 — — El primer botón Hotcue encendido de azul.

Alineación de pistas

El proceso de alineación es bastante sencillo:

1. Presione el botón de reproducción (Play) de las Cubiertas A y B (los botones se encenderán).
2. Verifique que la Cubierta A esté dando el tempo master. Si no lo está, haga clic en el botón **MASTER**.
3. Verifique que el botón **SYNC** de la Cubierta B esté presionado (es decir, encendido). Si no lo está, haga clic en él para hacer coincidir el tempo con el de la Cubierta A.
4. Cuando escuche un tiempo fuerte en la Cubierta A, presione el botón Hotcue que acaba de guardar en la Cubierta B. La posición de la reproducción de la Cubierta B saltará hacia el punto de inserción almacenado y la reproducción se continuará a partir de ese punto. Ahora, ambas pistas están alineadas y listas para mezclarse.

15.4.6 Adhesión rítmica

No es necesario preocuparse acerca de poner el Hotcue directamente sobre el pulso. TRAKTOR 2 lo hace por usted automáticamente. Esto se logra gracias a una función de adhesión rítmica (Modo Snap). Haga clic en el botón **S** de la Sección Global para activar o desactivar el modo de adhesión:



Ilust. 15-8 — Los botones S (adhesión) y Q (cuantificación) de la Sección Global

Cuando el modo Snap está activado, cualquier punto de inserción creado sobre la pista se pegará al pulso más cercano, asegurando de este modo que el punto se ciña directamente al pulso la próxima vez que presione el botón Hotcue.

15.4.7 Pegándose a los pulsos

Otra razón por la cual no hay que preocuparse por pulsar un botón Hotcue *exactamente* sobre el pulso es que TRAKTOR, automáticamente, asegura que los pulsos de ambas pistas se mantengan juntos y que los saltos no arruinen la sincronización. Esto es así gracias a que el modo de cuantificación está activado (botón Q) en la Sección Global (ver ilustración de arriba).

Si el modo de cuantificación está encendido, cada vez que salte a través de la pista (p. ej., al presionar un botón Hotcue o al cliquear en algún lugar de la onda), la reproducción saltará a la posición más cercana que preserve la alineación de pulsos; asegurando de este modo que la sincronización no se pierda.

15.4.8 Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llegue a su fin?

La pista *Techno 1* de la Cubierta A ha estado ejecutándose desde que empezamos con estos ejemplos y es muy posible que la reproducción haya llegado hasta el final de la pista. En este caso, haga lo siguiente:

- ▶ En la cubierta izquierda, haga clic en el botón "Jump to Start" para volver al comienzo de la pista y reanudar la reproducción.
- ▶ También, puede presionar [Mayús]+T para la Cubierta A o [Mayús]+G para la Cubierta B.



Ilust. 15-9 Saltar hasta el principio de la pista.

15.4.9 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

Este es un buen momento para probar algunos de los filtros y ecualizaciones de TRAKTOR 2:



Ilust. 15-10 — Las perillas EQ (ecualización) y la perilla Filter

► Gire las perillas ecualización o la de filtrado (FILTER) del canal B para escuchar el efecto de las mismas sobre la pista.



Antes de que el filtro haga efecto sobre el sonido, haga clic en el botoncito junto a la palabra "FILTER" para activarlo. Se pondrá de color azul para indicar que está encendido.

La ecualización y el filtro son herramientas excelentes para ajustar las pistas antes de mezclarlas, de manera de obtener la transición más suave posible. La técnica más común es la de filtrar la línea de bajos de la pista que entra en la mezcla (tener 2 líneas de bajos que suenen simultáneamente rara vez suena bien). Haga entonces lo siguiente:



Estamos por llevar a cabo nuestra primera versión de una mezcla "real". Gire, por lo tanto, la perilla **MIX** totalmente en sentido horario para escuchar la mezcla principal a través de los auriculares (o sáqueselos para escuchar la mezcla a través del sistema de amplificación).

- ▶ Con el crossfader puesto en el extremo izquierdo, baje la perilla **L0** del canal B para sacar los graves de la pista de la Cubierta B.
- ▶ Paulatinamente, vaya mezclando el canal B, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.
- ▶ Cuando ambas pistas estén corriendo de manera conjunta y desea recuperar el bajo que había suprimido, reduzca gradualmente el bajo del canal A y simultáneamente incremente el del canal B, empleando las perillas **L0** de ambos canales
- ▶ Complete la transición deslizando gradualmente el crossfader hasta alcanzar el extremo derecho. ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla con TRAKTOR 2.

15.4.10 Alineación manual de pulsos

La sincronización simplemente de pulsos puede llevarse a cabo también de manera manual. Algunos disyocueis prefieren simplemente aparear los pulsos manualmente, sin embargo, esto resulta necesario en las situaciones siguientes:

- Pistas que no tienen retícula.
- Sincronización de vinilos o CD.
- Tocar "coco a codo" con otro disyóquey.
- Pasar estilos musicales que carecen de pulsos cuantificables (p.ej., soul, funk o músicas con percusión en vivo).

Vamos entonces a mezclar la pista de la Cubierta B con una nueva pista en la Cubierta A.



A partir de ahora, la pista de la Cubierta B será la que esté "en el aire", es decir la que será escuchada por la audiencia. Por lo tanto, vamos a trabajar ahora exclusivamente sobre la Cubierta A.

Primeros pasos

► Primero, vamos a verificar que el crossfader esté completamente corrido hacia la derecha.

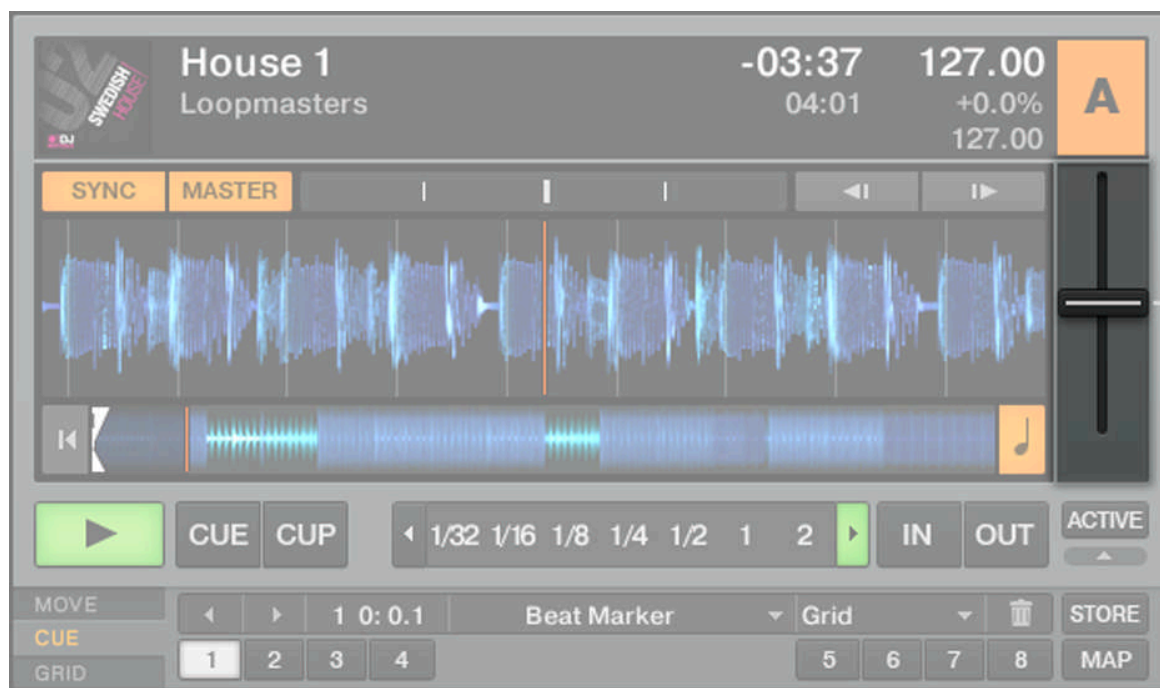
► Asegúrese de que el botón **SYNC** de la Cubierta A esté apagado.



Al principio, resultará más sencillo seleccionar una pista con un valor similar de BPM.

Ajustar el tempo con los deslizantes de tempo y el medidor de fases

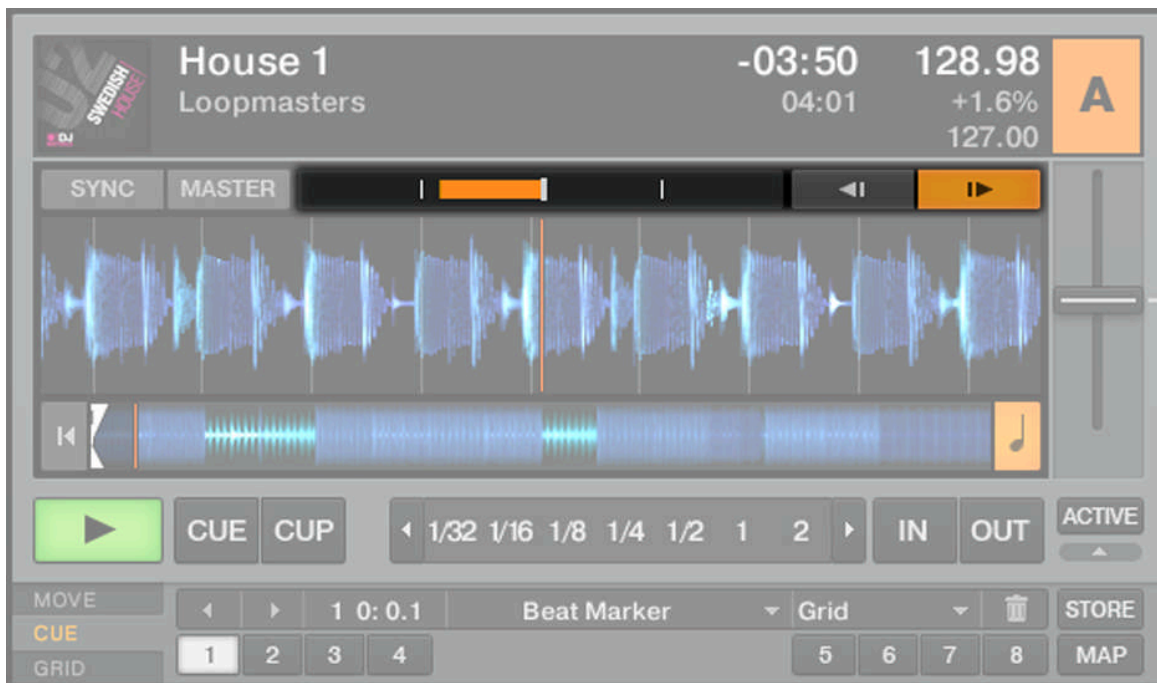
El tempo de cada cubierta se puede controlar manualmente a través del control deslizante de tempo:



Ilust. 15-11 — Utilice el control deslizante de tempo para ajustar el tempo de las cubiertas.

► Ajuste el deslizante de tempo de la Cubierta A hasta que el ritmo de la pista coincida con el tempo de la Cubierta B.

Si el tempo de ambas pistas es coincidente pero la fase no, deslice el medidor de fase hacia adelante y atrás (izquierda y derecha) para alinear los pulsos fuertes. Puede hacer lo mismo empleando los botones de modificación de tempo.



Ilust. 15-12 — Use el medidor de fases o los botones de modificación de tempo para ajustar la fase.

Cueing manual y alineación de pulsos



Si está utilizando TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, las cubiertas mostrarán el modo de reproducción Scratch Control y el cueing se podrá hacer manualmente sobre los tocadiscos o los reproductores de CD. Sin embargo, puede seleccionar también el modo de reproducción interno si cliquee con el botón derecho sobre la letra de la cubierta. Con este modo, usted podrá seguir también los próximos ejemplos.

Primero, encuentre un punto de inserción interesante a partir del cual empezar; por ejemplo, un break:

1. Con la Cubierta A detenida, arrastre la onda de la pista de la Cubierta A hasta alcanzar el break.
2. Haga clic en el botón **CUE** (auriculares). Un triángulo azul mostrará que ahora hay un punto de inserción flotante.
3. Haga clic en el botón **CUP** y suéltelo cuando escuche el pulso fuerte en la Cubierta B. La pista comenzará a ejecutarse cuando suelte el botón.
4. Si la operación se realizó correctamente, ambas canciones estarán en sincronía. Si las canciones empiezan a desincronizarse, ajuste el tempo con el deslizador de tempo de TRAKTOR y vuelva a pulsar el botón **CUP** para intentarlo de nuevo.
5. Use el medidor de fases para alinear los pulsos fuertes.
6. Cuando tenga todo listo, desplace el crossfader desde la Cubierta B y mezcle lentamente con la pista de la Cubierta A.



Por supuesto, no suponga que ya puede ser capaz de nivelar ritmos manualmente. Esta es una operación que requiere mucha práctica y que no puede ser totalmente explicada con palabras. De hecho, es mucho más fácil aprender el "beat-matching" viéndolo hacer a otra persona. Por esta razón, le recomendamos que busque en nuestra página de Internet los vídeos referidos a este tema. Recuerde, ¡la práctica hace al maestro!

15.5 Ajustar los volúmenes



Para los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, la explicaciones que se detallan en las secciones siguientes es bastante similar; sin embargo, deberán seguir practicando sobre su aparato mezclador.

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



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

15.5.1 La teoría...

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

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

- Al emplear el máximo rango dinámico disponible, es posible mantener al mínimo el nivel de ruido con relación a la mezcla. En consecuencia, todos los detalles de la música serán mejor percibidos
- Una señal distorsiona porque su nivel de volumen es muy elevado. Esto reduce el rango dinámico, haciendo que la música suene muy mal. Los altavoces sufrirán lo mismo que su audiencia. (También, prepárese a recibir la bronca del sonidista o del dueño de la discoteca).

Por lo tanto, siempre deberá asegurarse de que las señales estén en un nivel que satisfaga estos dos requisitos: tan alto como sea posible sin distorsionar.

15.5.2 ... y la práctica

Para ayudarlo a ajustar los niveles de volumen, el mezclador de TRAKTOR 2 está equipado con varios controles y medidores de volumen. Cada medidor de volumen consiste en una barra azul que señala el nivel de la señal. En términos prácticos, la regla arriba mencionada puede traducirse de la siguiente manera:

► Lo mejor para ajustar el volumen es procurar que los niveles mostrados lleguen hasta el tercio superior y no permitir que alcancen la zona roja de la parte superior.



Al emplear la técnica de eliminar la línea de bajos de las pistas a mezclar (véase [↑15.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)), debería también asegurarse de que el volumen general (la señal de salida maestra) tampoco distorsione.

Comprobar el volumen de cada canal

Cada canal del Mezclador cuenta con un medidor vertical. Este medidor muestra el nivel previo de la señal; es decir, el volumen que la señal tiene *antes* de ser ajustado por el deslizador de volumen. Para ajustar este nivel, use la perilla **GAIN**:

► Ajuste la perilla **GAIN** del canal para que el volumen mostrado por el medidor del canal sea lo más alto posible sin llegar a distorsión.

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



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

Hacer coincidir el volumen entre dos canales

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

► Antes de mezclar la pista, ajuste el codificador de **GAIN** para que el medidor de volumen del canal coincida grosso modo con el volumen del canal que está en el aire.



TRAKTOR 2 hace esto por usted automáticamente, al establecer el volumen de cada pista añadida con un valor satisfactorio. Esta ganancia automática se basa en los valores de ganancia que el programa toma de las pistas. Está activado de manera predeterminada en *Preferences > Mixer > Set Autogain When Loading Track*. No obstante, dependiendo de la configuración especial adoptada por la ecualización, el filtro y los efectos aplicados a la pista, deberá volver a verificar la consistencia del volumen antes de meter la pista en la mezcla. Además, lo que resulta más importante aquí es el volumen promedio de la parte específica de la pista que está por mezclar.

Verificación del volumen general



¡El medidor del volumen general (**MAIN**) de TRAKTOR puede ajustarse independientemente del control de salida maestra del mezclador de hardware externo!

Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según sus niveles de volumen relativos (establecidos por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). Esta mezcla es luego enviada a la salida general (**MAIN**) de TRAKTOR. En esta sección, los medidores de volumen **MAIN** muestran, a derecha e izquierda, el volumen general de la mezcla antes de su ajuste a través de la perilla de volumen general (**MAIN LEVEL**).

► Ajuste la perilla **MAIN** de manera que el volumen permanezca en el tercio superior de los medidores sin llegar a tocar la zona roja más alta.



Por defecto, la salida general de TRAKTOR viene dotada con un limitador. Cuando el limitador se encuentra activado, los medidores **MAIN** ya no indican la presencia de distorsión sino el momento en que el limitador entra en acción. Si bien el limitador suprime la distorsión que pudiera ocurrir, no podrá, sin embargo, evitar la contracción producida sobre el rango dinámico. Por lo tanto, aun con el limitador habilitado, asegúrese de que la zona roja de distorsión no se alumbre con demasiada frecuencia. El limitador puede desactivarse en *Preferences > Mixer > Enable Limiter*.

15.6 Bucleo y cueing

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

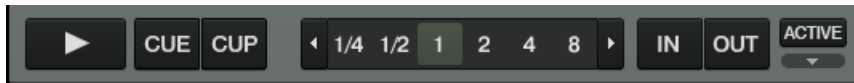
Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *House 1* está cargada en la Cubierta A. La pista se está ejecutando y se deja escuchar. También está dando el tempo master.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

15.6.1 Ejecutar bucles

Las cubiertas de TRAKTOR están equipadas con controles de bucleo específicos, ubicados en la sección de bucleo, justo debajo de el visualizador de la cubierta:



Ilust. 15-13 — La sección de bucleo (de izquierda a derecha): botones de bucleo automático, botones Auto Loop, botones IN y OUT, y el botón Active.

Establecer un bucle de tamaño predefinido

Pongamos un bucle en la pista de la Cubierta A.

► Para accionar el bucle de una pista que está ejecutándose, haga clic en uno de los botones de bucleo automático.

→ Automáticamente, se establecerá un bucle en esa parte de la pista, sobre el área marcada de verde. También el botón **ACTIVE** se encenderá de color verde.

→ La longitud del bucle (en pulsos) se corresponderá con el número que aparece sobre el botón de bucleo automático:

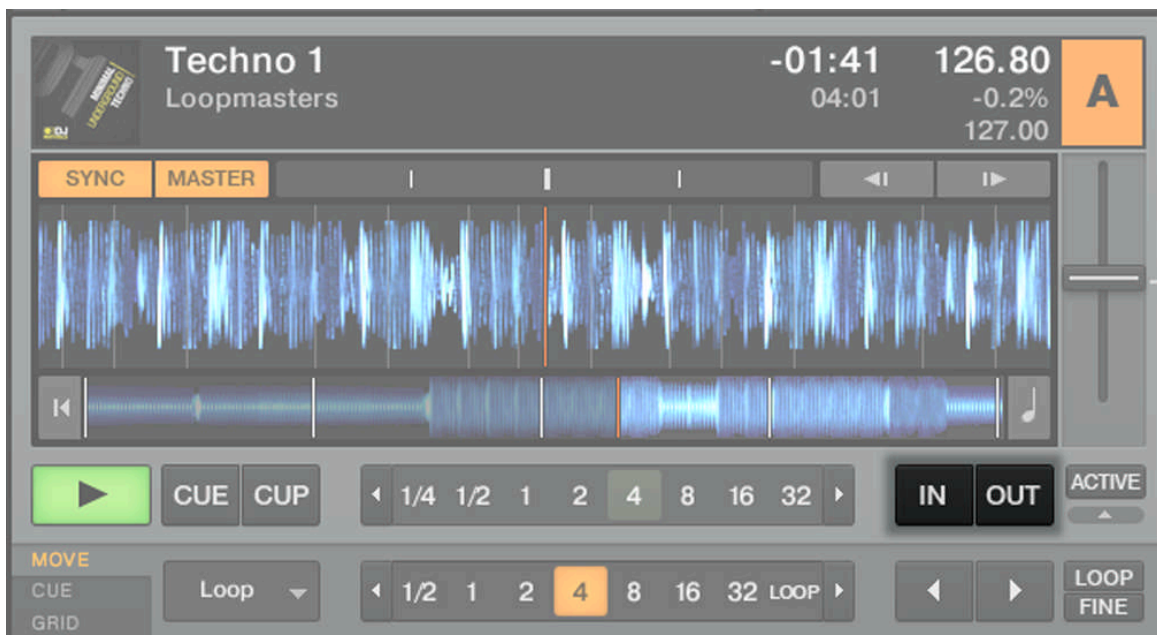


Ilust. 15-14 — – Botón de bucleo automático y botón ACTIVE encendidos.

► Para cambiar el tamaño del bucle, haga clic en el otro botón de bucleo automático.

Poner un bucle manualmente

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



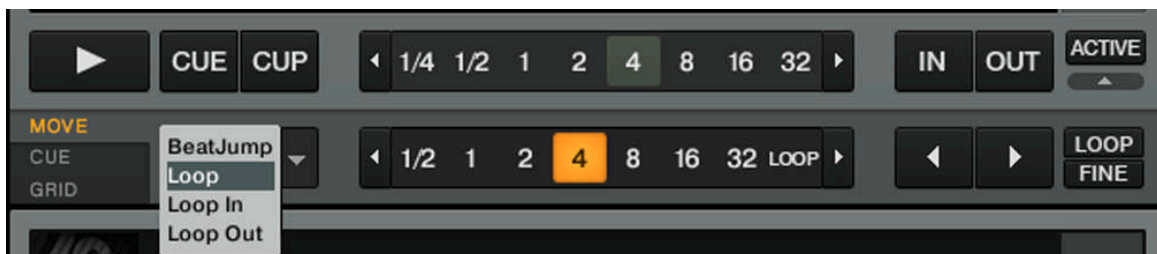
Ilust. 15-15 — Los botones de bucleo IN y OUT.

- Pulse el botón **IN** para establecer el punto de inicio del bucle.
- Pulse el botón **OUT** para establecer el punto de fin del bucle. Tan pronto como presione el botón **OUT**, se creará un bucle y la pista comenzará a repetir la parte marcada.

En el tutorial anterior ([↑15.4.5, Poner un punto de inserción como punto de partida \(des-habilitado en TRAKTOR LE 2\)](#)), habíamos mencionado las propiedades del modo Snap. Este modo hace que los puntos de inicio y fin de bucle se peguen automáticamente sobre el pulso más cercano.

Mover bucles (no disponible en TRAKTOR LE 2)

Los bucles pueden moverse rápidamente a través de la pista con los controles de la ficha **MOVE**:



Ilust. 15-16 — La ficha avanzada MOVE

- ▶ Seleccione la opción *Loop* en el menú desplegable de la izquierda.
- ▶ Seleccione la distancia de desplazamiento haciendo clic en el botón correspondiente de la serie a la derecha.
- ▶ Mueva el bucle hacia adelante o atrás con los botones de flecha.

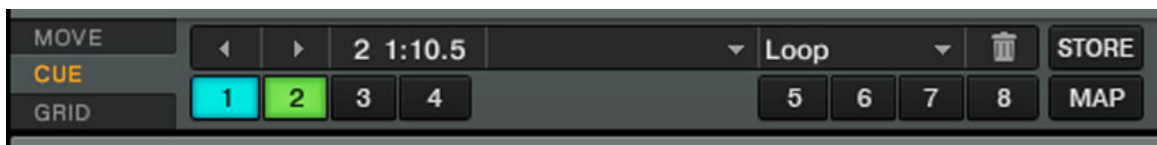


Esta ficha también ofrece las opciones para mover solamente los puntos de inicio o fin del bucle, característica que puede emplearse para crear redobles de percusión.

Guardar bucles (no disponible en TRAKTOR LE 2)

En el tutorial anterior, habíamos visto la manera de guardar los puntos de inserción de una pista. De manera similar, podemos también guardarlos.

- ▶ Presione un botón Hotcue apagado para guardar el bucle.
- Esta vez, el botón se encenderá de color verde indicando que acabamos de guardar un bucle, al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón Hotcue.



Ilust. 15-17 — La ficha CUE con un bucle guardado (marcado en verde).



Si excede los 8 nichos de Hotcues, puede emplear el botón [STORE](#) para guardar más Hotcues o bucles. El botón [MAP](#) permite organizar el orden de los mismos.

Desactivar el bucleo

Si desea desactivar un bucle, haga lo siguiente:

► Para desactivar un bucle, haga clic en el botón **ACTIVE** (encendido de color verde). La reproducción continuará su curso después del bucle.



Si pulsa el botón **ACTIVE** cuando no hay bucles activos en la pista, activará el bucleo. Es decir, el próximo bucle de la pista será activado.

15.6.2 Empleo de accesos directos (Hotcues) (No disponible en TRAKTOR LE 2)

Ya hemos visto la manera de emplear hotcues para guardar puntos de inserción y bucles. Ahora, vamos a ampliar algunos aspectos sobre su empleo.

► Primero, vuelva a abrir la ficha **CUE**.

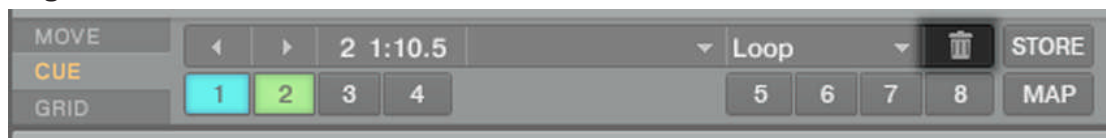
Como ya se ha explicado, de no haber un bucle activo, al presionar un Hotcue guardaremos en dicha posición un punto de inserción (y el botón pasará a ser de color azul). Si hay un bucle activo, se guardará dicho bucle (y el botón Hotcue pasará a tener color verde). En la onda representada en la cubierta del programa, podrá ver que una línea vertical del mismo color aparece en la pista en la correspondiente posición. Además, verá también que un número le indica el número de botón que debe emplear para saltar hasta ese bucle o punto de inserción.



Ilust. 15-18 — La onda de la pista mostrando un punto de inserción guardado con el atajo Hotcue 2 y un bucle con el atajo Hotcue 3.

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

1. Haga clic en el botón Hotcue que desea eliminar.
2. Haga clic en el botón del canasto.



→ Comprobará que el botón dejará de aparecer encendido.

Uso creativo de los botones Hotcue

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

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

La pista *Techno 2* sigue cargada en la Cubierta B. Supongamos que la pista de la Cubierta A está en el aire (es decir que el crossfader está desplazado completamente a la izquierda) y que usted desea preparar la siguiente pista en la Cubierta B para mezclarla:

► Inicie la reproducción de la pista de la Cubierta B y envíela a los auriculares (activando el botón Cue de auriculares de la Cubierta B).

1. Utilice los controles de la sección de bucleo de la cubierta B para encontrar alguna parte interesante del principio de la pista que pueda buclear.
2. Cuando tenga un buen bucle sonando, guárdelo con un botón Hotcue.
3. Pulse nuevamente el respectivo botón Hotcue para que bucle de comienzo sobre un pulso fuerte de la Cubierta A.
4. Ahora, intente poner este bucle en la mezcla; por ejemplo, filtrando los bajos como lo hicimos en el ejemplo práctico anterior (ver [↑15.4.9, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)).
5. Cuando esté por completar la transición de salida de la otra pista, desactive el bucle en la nueva pista y la tarea estará terminada.



La ficha **CUE** ofrece muchas más opciones avanzadas.

15.7 Agregar efectos

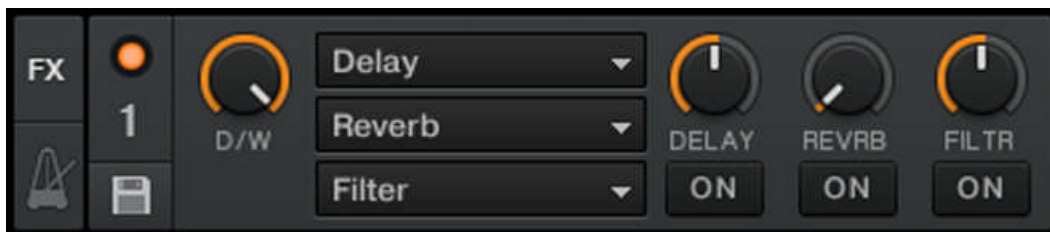


La sección de efectos de TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 es limitada. Ofrece solamente 2 unidades de efectos con asignaciones fijas de canal y operables solamente bajo el modo grupal. La cantidad de efectos disponibles es también limitada.

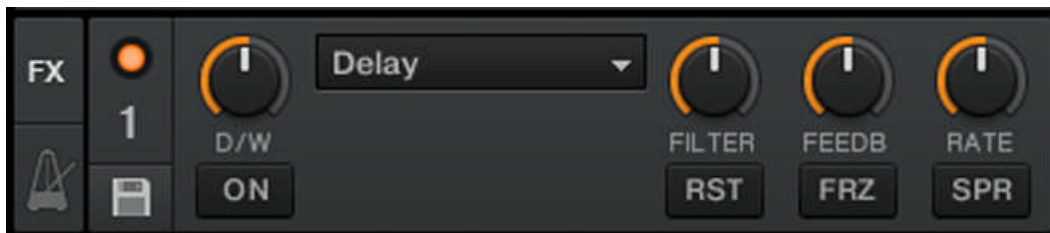


La sección FX de TRAKTOR LE 2 ofrece solamente un grupo FX por cubierta y un número aún menor de efectos.

Ahora que ya sabemos los fundamentos acerca de la mezclas de pistas y samples, vamos a ver la manera de poner algunos buenos efectos (FX en la terminología de TRAKTOR). TRAKTOR cuenta con una excelente sección de efectos. Por defecto, TRAKTOR presenta dos unidades de efectos, asignables a cualquiera de las dos cubiertas.



Ilust. 15-19 — Unidad FX bajo el modo grupal



Ilust. 15-20 — Unidad FX bajo el modo individual.

Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* está cargada en la Cubierta B. La pista debería escucharse y tener la función de tiempo master.
- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el botón [PLAY](#) de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

15.7.1 Asignar una cubierta a una unidad FX (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

Tenemos que asignar una unidad de efectos a una de las cubiertas. Para hacer esto, vamos a usar los botones de asignación FX:



Ilust. 15-21 — Los botones de asignación FX de cada canal.

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

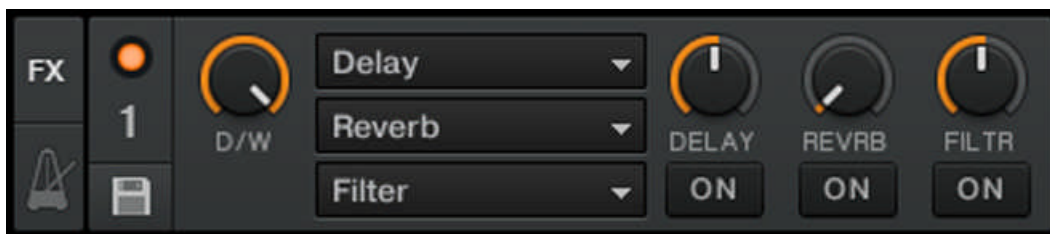
- Pulse el botón de asignación 1 del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX 1.



Lo más usual es asignar una de las unidades FX a uno de los canales (FX1 a la Cubierta A, FX2 a la Cubierta B, etc.), pero en este tutorial queremos demostrar también la versatilidad de las asignaciones de efectos de TRAKTOR: usted también puede asignar cualquier otro canal a la misma unidad de efectos. Por ejemplo, si desea aplicar estos efectos a la pista cargada en la Cubierta A, simplemente pulse el botón de asignación 1 también para la Cubierta A.

15.7.2 Modo grupal

Primero, vamos a echar un vistazo al modo grupal. Este modo permite que una sola unidad FX pueda emplear hasta tres efectos diferentes de manera simultánea. La unidad FX dispone de tres nichos de efectos apilados uno encima de otro.

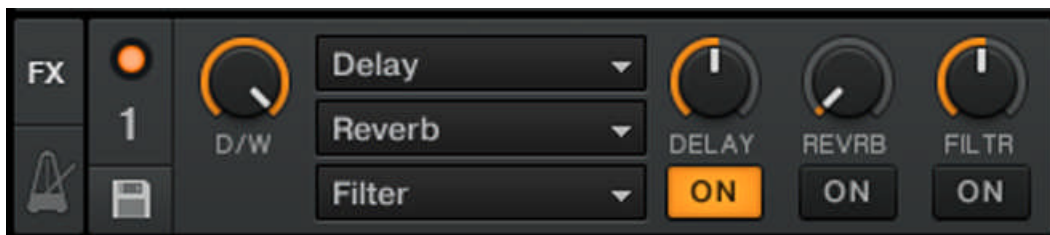


Ilust. 15-22 — Grupo FX

15.7.3 Alistando la unidad de efectos

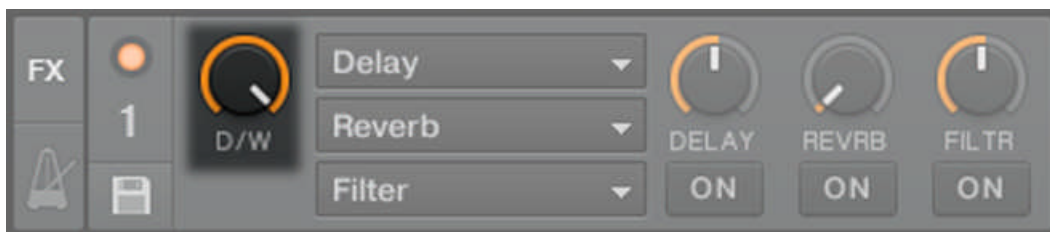
Por defecto, hay tres efectos cargados en ambas unidades FX: Delay, Reverb y Flanger.

► Seleccione el efecto que desea activar empleando el botón (ON) respectivo:



→ El botón FX se encenderá y activará el efecto respectivo.

► Gire la perilla D/W para mezclar la señal sin procesar (“dry”) con la señal procesada (“wet”). Gire la perilla D/W lentamente en sentido horario para poner más efecto o en sentido antihorario para reducirlo:



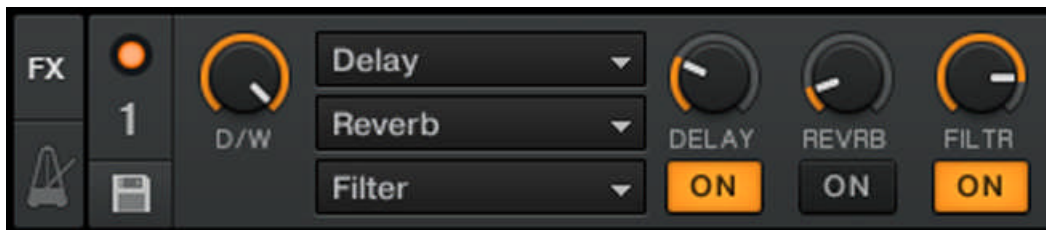
→ Ahora, podrá oír que la pista de la Cubierta B está siendo procesada por la unidad FX 2.



Por supuesto, también puede usar los tres efectos a la vez. Solo tiene que activar los tres botones respectivos.

15.7.4 Control de la unidad de efectos

Cada efecto en esta unidad FX es controlado con la correspondiente perilla:



Ilust. 15-23 — Las perilla FX

► Juegue un poco con las perillas 1 - 3 y escuche los resultados sobre el audio.

Cambiar el efecto de un nicho

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



TRAKTOR LE 2 no cuenta con el efecto Gater.

► Haga clic en la flecha junto a **Delay** para abrir el menú desplegable. Seleccione la opción *Gater*.

1. Si el primer nicho FX está desactivado, presione el botón respectivo para activarlo (el botón se encenderá).

→ A continuación, escuchará como el Gater corta el audio a intervalos. Si el efecto no es audible, asegúrese de que la perilla **D/W** esté puesta al 50%.

Sincronización de efectos con el tempo

Ahora, probemos lo siguiente:

► Ponga la perilla FX en distintas posiciones y escuche el resultado logrado sobre el audio

→ Notará que el efecto de supresión está sincronizado con el ritmo porque está siguiendo al tempo master.



Esto podrá comprobarlo al elevar el tempo del Master; escuchará que la pista se ejecuta más rápidamente lo mismo que el supresor.

15.7.5 Modo individual (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

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

Esta vez, vamos a emplear la unidad FX 2.

► Pulse el botón de asignación **1** del canal B para eliminar las asignaciones FX.

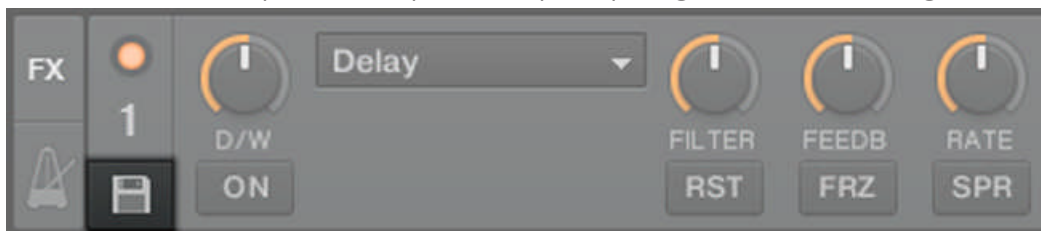
► Pulse el botón **2** del canal B para asignar la Cubierta B a la unidad FX 2.

→ Las perillas y botones FX le brindan acceso a cada uno de los parámetros avanzados de un efecto en particular. Cuando quiera, podrá presionar el botón **RST** para restablecer dichos parámetros a sus valores predeterminados. Al igual que en el modo grupal, la perilla **D/W** permite ajustar el balance entre la señal no procesada y las señal procesada.

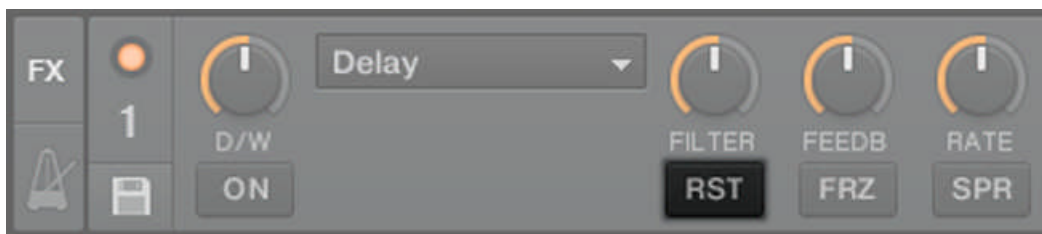
15.7.6 Almacenamiento de "snapshots"

Si su configuración de efectos suele repetirse y le gustaría establecer una configuración predeterminada de la misma, haga lo siguiente:

1. Ajuste las perillas y los botones de efectos hasta obtener la configuración deseada.
2. Presione el botón representado por el disquete para guardar dicha configuración.



→ La próxima vez que presione el botón **RST**, cuando tenga este efecto cargado, los parámetros del mismo asumirán los valores de la configuración almacenada



Ilust. 15-24 — El botón de restablecimiento (RST).

15.8 Empleo de samples en la mezcla (no disponible en TRAKTOR LE 2)

TRAKTOR 2 presenta una nueva característica: las cubiertas de samples (Sample Deck)!



Ilust. 15-25 — La Cubierta de samples C con samples cargados.

Las cubiertas de samples representan una excelente manera de poner samples bucleados o capturar bucles al vuelo durante una mezcla. Las cubiertas de samples pueden usarse también para armar pistas nuevas de improviso acumulando clips, uno encima de otro.



Tenga en cuenta que el tempo de samples bucleados seguirá al Master, mientras que el tempo de los samples sencillos no sufrirá modificaciones.

Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* está cargada en la Cubierta B. La pista se escucha y da el tempo master. A propósito, a partir de ahora denominaremos como "cubierta de pistas" a las cubiertas que ejecutan pistas, para así distinguirlas de las cubiertas que ejecutan samples. En TRAKTOR 2, verá que las dos cubiertas superiores (A y B) son cubiertas de pistas, mientras que la dos cubiertas inferiores (C y D) son cubiertas de samples.

- La Cubierta A está detenida (si no es así, presione el [botón de reproducción](#) de la cubierta izquierda).
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.

15.8.1 Cargar un sample de la colección

Podemos cargar samples de 32 pulsos o menos desde nuestra colección de pistas.

1. Haga clic en [Demo One-Shots](#) en la sección de favoritos.
2. En la lista de reproducción que aparece, haga clic en el sample denominado *SFX Gold 1* para seleccionarlo.
3. Arrástrelo hasta el primer nicho de samples de la Cubierta C (la cubierta de samples izquierda).



→ El sample ya está cargado y listo para tocar. La cubierta de samples tiene el sample cargado en su primer nicho de samples.

15.8.2 Accionar el sample

Accionar samples es muy sencillo:

1. Pulse el botón de reproducción del sample para iniciar la reproducción.
 2. Presione el botón nuevamente para detener el sample y volver al principio.
- Si deja correr el sample, el mismo se ejecutará una vez y luego la reproducción se detendrá. Esto se debe a que el sample está bajo el modo sencillo (**One-shot**); indicado por la flechita azul arriba a la derecha del nicho del samples, en TRAKTOR 2.



Ilust. 15-26 — El sample SFX Gold 1 en modo sencillo (One-shot).

Si cliques la flechita azul, la misma se convertirá en un bucle verde. El sample se está ejecutando ahora bajo el modo bucleado (**Looped**). Bajo este modo, la reproducción se controla de la manera siguiente:

- Pulse el botón de reproducción del sample para iniciar la reproducción.
- El sample se reproduce en bucle.
- Presione el botón nuevamente para detener el sample y volver al principio.



En caso de no oír el sample que se está ejecutando (si no está puesto en silencio), revise que el deslizante de volumen del canal C esté subido. Además, el crossfader debería estar deslizado hacia la izquierda. Por cierto, todo esto sucede en la Cubierta C (es decir, una cubierta de samples) y por eso la señal está siendo controlada por el canal C del Mezclador.

15.8.3 Extraer un sample de una pista

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

1. Compruebe que la pista *Techno 2* se esté ejecutando en la Cubierta B. Si la reproducción ha llegado al final de la pista, pulse el botón "Skip Back to Start" o presione las teclas [Mayús]+G en el teclado del ordenador.
2. Asegúrese de que el modo de adhesión (Snap) esté activado en el panel maestro de la sección global.

3. Establezca un bucle sobre la pista empleando los controles de la sección de bucle (véase [↑15.6.1, Ejecutar bucles](#)).
4. Haga clic en la cabecera de la Cubierta B, donde figura el nombre de la pista (**Techno 2**), y arrástrela hasta el nicho de samples 2.
→ El bucle que está ejecutándose en la Cubierta B será tomado y cargado en el segundo nicho de samples de la Cubierta D de samples, situada abajo:



Ilust. 15-27 — El bucle activo en la Cubierta B acaba de ser exportado hacia el 2º nicho de samples de la Cubierta D.

El bucle está ahora ejecutándose en silencio en la Cubierta D de samples. Además, si el modo de adhesión está activado, el bucle se ejecutará de manera sincronizada con la pista de la Cubierta B, la cual está dando el tempo master.

Haga clic en el botón de reproducción para detener y restablecer el sample, luego vuelva a clicar el botón para iniciar la reproducción audible del sample.



Como ya hemos dicho, TRAKTOR 2 permite posible alternar la reproducción entre el modo sencillo y el bucleado, haciendo clic en la flecha azul o el bucle verde de la esquina superior derecha del nicho del sample. El botón de reproducción del sample se comportará de manera consecuyente.

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

Si la cubierta de la que copió no estaba tocando un bucle cuando presionó el botón de reproducción de samples, continuará tomando audio de la cubierta fuente, pero lo hará desde la actual posición de la reproducción. El bucle será cortado automáticamente según la longitud del bucle actual (el botón de bucleo automático aparece ensombrecido).

► Tome samples de distintos lugares de la pista de la Cubierta B y vaya probando los distintos controles de reproducción para ejercitar todas las técnicas arriba descritas.

15.8.4 Controles suplementarios

Con el sample cargado en una de las cubiertas de samples, usted puede cambiar el sonido del mismo gracias a una serie de controles. Ahora, a manera de ejemplo, vamos a pasar a explicar algunas de las tantas cosas que puede hacer sobre un sample empleando estas funciones:

- Con la perilla de volumen, puede ajustar el volumen del sample de ese nicho específico.
- Con la perilla de filtros, puede aplicar un filtro pasobajo/pasoalto sobre el sample de ese nicho específico.
- Con la perilla de ganancia (GAIN) de la cubierta, en el correspondiente canal del mezclador, puede elevar o reducir el volumen de todos los samples de la cubierta al mismo tiempo.
- Con la perilla FILTER del correspondiente canal del mezclador, puede aplicar un filtro pasoalto/pasobajo sobre todos los samples de la cubierta al mismo tiempo.
- Con los botones de asignación de efectos, en el correspondiente canal del mezclador, puede asignar una unidad de efectos a todos los samples de las cubiertas.
- Con las perillas de ecualización de la cubierta, en el correspondiente canal del mezclador, puede modelar el sonido de todos los samples de dicha cubierta.



En TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2, los samples no cuentan con perillas individuales de volumen y filtro.



Cuando transfiera un bucle a uno de los nichos de samples, este bucle pasará a integrar la colección de pistas y lo podrá encontrar en la carpeta de [All Samples](#).

Accesos directos de samples

Los accesos directos de teclado resultan una manera cómoda de manejar los samples. Esto es todo lo que puede hacer con solo presionar una tecla:

- Si el nicho está vacío, el sample se cargará desde la cubierta de arriba.
- Si el sample se está ejecutando y está silenciado, vuelve a sonar.
- Si el sample se está ejecutando y está sonando, se silencia.
- Si el sample está detenido, arranca su ejecución.
- Si el sample se está ejecutando, mantenga presionada la tecla para detener la reproducción y restablecer el sample.

Las teclas de acceso directo para cada uno de los nichos de samples son (de izquierda a derecha): Cubierta C: [Z]/[X]/[C]/[V] ; Cubierta D: [B]/[N]/[M]/[<].



Por favor, tenga en cuenta que estos accesos responden a la disposición del teclado en inglés. Si su teclado responde a otra disposición idiomática, el nombre de las letras variará.

Descargar un sample

Si en algún momento decide eliminar el contenido de algún nicho, presione simplemente [Ctrl] + [Z], [X], [C] o [V] en la Cubierta C de samples; o [Ctrl] + [B], [N], [M] o [<] en la Cubierta D.

→ El botón de reproducción del samples se apagará.

15.9 Empleo de la grabadora de bucles (solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2)

Poco antes habíamos visto el uso de las cubiertas de samples como medio para accionar samples de reproducción sencilla o bucleada. Estas operaciones emplean material de audio ya existente. La grabadora de bucles nos permite, en cambio, grabar con prontitud material nuevo.



Ilust. 15-28 — — La grabadora de bucles

Podríamos, por ejemplo, capturar la señal de la entrada de micrófono de la tarjeta de sonido (o del mezclador), grabar un "scratching" en tiempo real o simplemente grabar unos pocos compases de alguna pista en particular mientras manipulamos los ajustes de los efectos.

Condiciones previas

TRAKTOR 2 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista *Techno 2* sigue cargada en la Cubierta B. La pista se escucha y da el tempo master. La Cubierta A está detenida.
- El crossfader está corrido completamente hacia la derecha.
- La unidad FX 2 está en el modo individual, asignada a la Cubierta B y cargada con su efecto favorito. El efecto, sin embargo, debería estar apagado (botón **ON** desactivado).

15.9.1 Seleccionar una fuente

La grabadora de bucles puede capturar la entrada de diversas fuentes. Puede seleccionar la fuente deseada haciendo clic en el menú desplegable situado bajo la perilla **DRY/WET** de la grabadora de bucles:



Ilust. 15-29 — El menú de fuentes de la grabadora de bucles de TRAKTOR 2.

Este menú ofrece las opciones siguientes:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* grabará cualquier canal cuyo botón cue de auriculares esté encendido.
- *Ext* recoge la señal asignada al canal de envío de entradas de TRAKTOR.
- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono (para más detalles sobre el empleo del micrófono véase [↑18.6, Añadir un micrófono](#)).



Si está empleando TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 y, por lo tanto, trabajando con el modo de mezcla externa, la única opción disponible es *Ext*.

En nuestro ejemplo, vamos a capturar la salida principal.

- Seleccione la opción *Main* en el menú de fuentes (Source).

15.9.2 Grabar un bucle

Grabemos ahora un bucle.

Ajustar el tamaño del bucle

Antes de empezar a grabar, tenemos que especificar el tamaño del bucle que vamos a grabar.

- Presione el botón [SIZE](#) repetidamente para recorrer los tamaños disponibles (en pulsos).

En el programa, el tamaño del bucle aparece mostrado en la parte superior de la grabadora de bucles. Para nuestro ejemplo, vamos a seleccionar un bucle de 4 pulsos:



Ilust. 15-30 — El tamaño seleccionado del bucle aparece mostrado en el programa.

Iniciar la grabación

Ahora, haga lo siguiente:

- Suprima las frecuencias bajas y medias girando las perillas **LO** y **MID** completamente en sentido antihorario.
 - Gire la perilla **DRY/WET** de la grabadora de bucles completamente en sentido horario.
- Cuando esté listo, presiones el botón de grabación.



Ilust. 15-31 — Los botones de reproducción y grabación de la grabadora de bucles

La grabadora de bucles efectuará la grabación (botón de grabación encendido) automáticamente, según el tamaño seleccionado del bucle, y luego se apagará (botón de grabación apagado); tras lo cual comenzará la reproducción (botón de reproducción encendido). ¡Eso es todo!

Podemos apreciar que los ajustes de la ecualización ahora forman parte de la grabación.



Notará que el bucle empieza su ejecución una vez terminada la grabación. Si no desea que esto suceda, presione el botón de reproducción durante la grabación. Ahora, el bucle solo se accionará solamente cuando sea accionado explícitamente.

Tocar con el bucle grabado

El balance entre el bucle grabado y la salida principal se controla por medio de la perilla **DRY/WET** de la grabadora de bucles:



Ilust. 15-32 — La perilla DRY/WET de la grabadora de bucles.

El bucle grabado puede iniciarse o detenerse mediante el botón **PLAY**. Si hace esto, notará lo siguiente:

- La grabadora de bucles siempre está sincronizada con el tempo master (es decir, la Cubierta B en nuestro ejemplo).
- No hay que preocuparse por la posición de la perilla **DRY/WET** al detener la grabadora de bucles. Al detenerla, la perilla **DRY/WET** es automáticamente pasada por alto, sin importar la posición que tenga. Esto asegura una transición suave a la señal principal con su volumen original.

Borrar un bucle e intentar de nuevo

Si no le gusta lo que acaba de escuchar, pruebe otra vez.

► Pulse el botón **UNDO** cuando la grabadora de bucles esté detenida (cuando la grabadora está operando, el botón permanece oculto).

→ La grabación habrá sido borrada y podrá hacer otro intento.

Por ejemplo, podría tratar de grabar otra vez un bucle de la pista de la Cubierta B, y esta vez manipulando el efecto cargado en la unidad FX 2.

1. Gire las perillas de ecualización del canal B para llevarlas hasta su posición neutral.
2. Presione el botón de grabación y manipule las perillas y botones de la unidad FX 2 como le parezca conveniente.

Dado que la grabadora de bucles graba el *audio* (incluyendo los procesamiento de efectos), podrá de esta manera crear bucles enteramente nuevos a partir de las pistas ya existentes.

15.9.3 Sobregrabación

También puede sobregrabar el bucle grabado poniendo capas adicionales de manera espontánea. Para hacer esto:

- ▶ Pulse el botón de grabación mientras la grabadora de bucles está ejecutando un bucle ya existente. Lleve a cabo las operaciones que desee y luego pulse el botón nuevamente para salir de la sobregrabación.
 - El nuevo audio creado será añadido al bucle existente.
- ▶ Si no le gusta la sobregrabación realizada, presione nuevamente el botón **UNDO** para eliminar la última sobregrabación e inténtelo de nuevo.
- ▶ Si presiona el botón **UNDO** otra vez, revertirá la acción y volverá a establecer la sobregrabación.
- ▶ Si desea eliminar completamente todo el contenido de la grabadora de bucles, presione **DEL** mientras la grabadora está detenida.

15.9.4 Otros empleos del bucle grabado

Otro de los aspectos positivos de la grabadora de bucles es que usted puede emplearla para grabar bucles que después pueden ser transferidos a las cubiertas de samples. Esto funciona de la siguiente manera:

- ▶ Haga clic en el visualizador de tamaños de la grabadora de bucles y arrastre el bucle desde allí hasta un nicho de samples vacío.
 - Ahora el bucle ha sido almacenado en un nicho de samples y, si lo desea, puede grabar un nuevo bucle en la grabadora de bucles.
 - Es más, el bucle ahora puede acceder a todas las características provistas por la cubierta de samples.
 - Por otra parte, el bucle se añadirá a la colección y podrá emplearse cuando usted lo disponga.

15.10 Sincronización

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

15.10.1 Introducción

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

- Hemos sincronizado una pista con otra anterior antes de introducirla en la mezcla (ver [↑15.4, Mezclar una segunda pista](#)).
- Hemos ejecutado pistas con bucles y empleado puntos de inserción sin perder el ritmo (ver [↑15.6, Bucleo y cueing](#)).
- También hemos visto que el efecto Gater estaba sincronizado con la pista a la cual estaba afectando (ver [↑15.7, Agregar efectos](#)).
- Hemos extraído un sample de una pista y lo hicimos tocar en sincronía con la misma (ver [↑15.8, Empleo de samples en la mezcla \(no disponible en TRAKTOR LE 2\)](#)).
- Finalmente, hemos grabado un bucle con la grabadora de bucles y lo ejecutamos en sincronía con la pista (ver [↑15.9, Empleo de la grabadora de bucles \(solo TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2\)](#)).

15.10.2 El tempo master



Tenga en cuenta que en TRAKTOR 2 la función de sincronización ha sido ampliada y mejorada para que los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 puedan sacar el máximo provecho de la protección de la sincronización cuando están usando vinilos o CD de código de tiempo.

Para que todo esto funcione, TRAKTOR necesita un tempo y un ritmo de referencia que le permitan sincronizar. A este tempo de referencia lo llamamos **tempo master**. El tempo master no tiene que provenir de la misma fuente durante toda la mezcla pero la fuente designada como tempo master siempre tendrá que ser una y solo una.



Por ejemplo, al activar el botón **SYNC** de una cubierta de pistas, le estamos diciendo a TRAKTOR que "sincronice la pista de esa cubierta con el tempo master actual". Los samples que se están ejecutando en el modo de bucleo sobre una cubierta de samples, al igual que los bucles grabados en la grabadora de bucles, siempre se reproducirán en sincronía con el tempo master vigente.

En TRAKTOR, tanto el reloj como cualquiera de las cubiertas de pistas pueden servir como tempo de referencia:

- El reloj maestro de TRAKTOR puede proporcionar un tempo y un tic-tac de referencia (que pueden servir, por ejemplo, para armar retículas).

- Una cubierta de pistas también proporciona un tempo y una fase partir de la pista que está ejecutando en ese momento.



Los usuarios de TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 y TRAKTOR LE 2 solo cuentan con la opción de establecer una cubierta como tempo master.

¿Quién es el maestro?

La mezcla puede armarse empleando distintos montajes: puede mezclar con dos cubiertas de pistas o hacer uso de las cubiertas de samples situadas abajo (montaje predeterminado) o, incluso, reemplazar las cubiertas de samples por otras dos cubiertas de pistas. Dependiendo de su estilo de disyóquey y de los montajes de cubierta elegidos, la elección del tempo master estará sujeta a distintas necesidades y perspectivas. Vamos a describir entonces distintos casos posibles.

¿Qué hay de nuevo en la sincronización?

Hasta ahora, al sincronizar una pista con otra, también se sincronizaban las fases respectivas. Ahora, TRAKTOR 2 desacopla la sincronización de fase de la sincronización de tempo al emplear el modo de sincronización. En otras palabras, **SYNC** no se desactiva completamente cuando las pistas se manipulan y quedan fuera de fase; el botón ahora aparece menos brillante. Al sincronizar los pulsos, el botón **SYNC** menguará su brillo cuando las pistas estén fuera de fase y TRAKTOR las forzará a marchar en sincronía.

Este nuevo concepto permite a todos los usuarios, incluidos los de TRAKTOR SCRATCH, mantener las pistas **temposincronizadas**, posibilitando de este modo elevar el tempo de dos o más pistas simultáneamente, aun cuando sus respectivas fases estén desplazadas.

Qué es sincronizable y qué no

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

Por otra parte, en la cubierta de pistas puede decidir si emplea la sincronización automática o no. Por ejemplo, cuando desee aparear los pulsos manualmente (ver apartado [↑15.4, Mezclar una segunda pista](#)) o si desea que la pista no presente sincronización alguna.

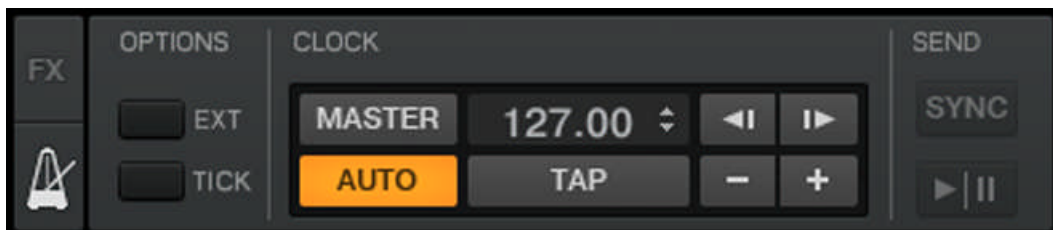
Dejar que TRAKTOR decida por usted: el modo automático



En TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 y TRAKTOR LE 2, el modo **AUTO** aparece apagado por defecto. Sin embargo, usted puede cambiar manualmente el **MASTER** de la cubierta cliqueando en el botón **MASTER** respectivo. El reloj maestro, sin embargo, quedará deshabilitado.

Echemos primero una mirada al reloj maestro de TRAKTOR

► Haga clic en el metrónomo situado al costado izquierdo de la ventana par abrir el panel del reloj maestro:



Ilust. 15-33 — El panel del reloj maestro de TRAKTOR 2

En este panel, observará que el botón **AUTO** aparece activado, lo cual quiere decir que TRAKTOR está bajo el modo automático.



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

Cuando el botón **AUTO** está activado, TRAKTOR alterna el tempo maestro entre las cubiertas en las situaciones siguientes:

- Cuando la cubierta de pistas establecida como tempo maestro se detiene.
- Al cargar una nueva pista en la cubierta.

De esta manera, no hay que hacerse problema tratando de configurar el tempo maestro por sí mismo.

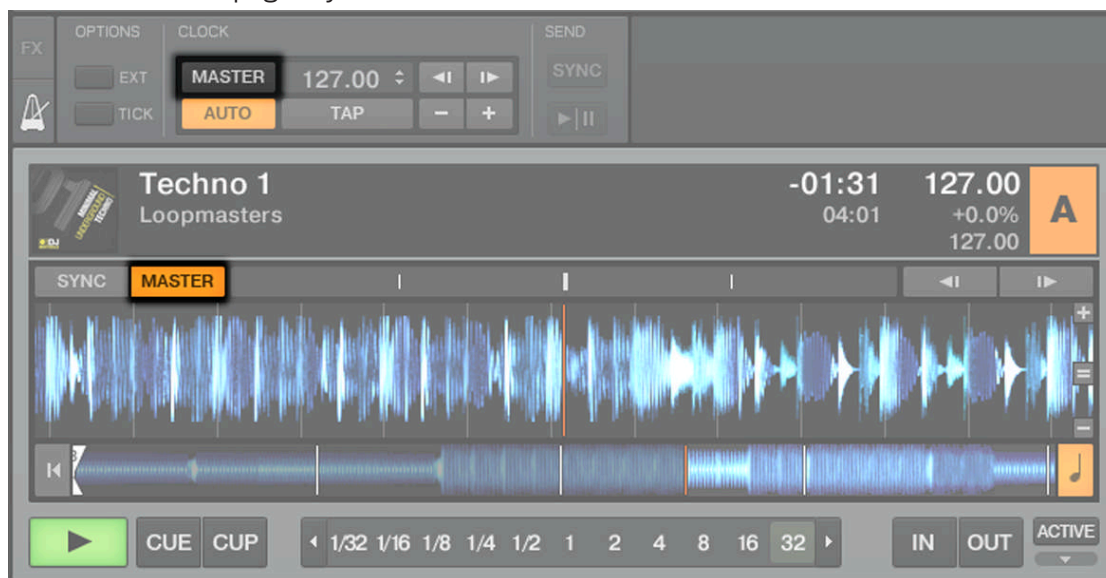


Si no hubiera otra cubierta de pistas tocando, el reloj pasará a dar el tempo master, conservando así la sincronía de cualquier efecto, bucle o sample que todavía estuviera en el aire.

Podemos comprobar esto haciendo lo siguiente:

1. Pare la ejecución de la cubierta. El botón **MASTER** en el panel del reloj maestro se encenderá para indicar que el reloj maestro es el que está dando el tempo master:
2. Cargue sendas pistas en las Cubiertas A y B.

3. Inicie la reproducción de la Cubierta A. La Cubierta A da ahora el tempo maestro: el botón **MASTER** se apagará y el botón **MASTER** de la cubierta se encenderá:



4. Inicie la reproducción en la Cubierta B y haga coincidir los pulsos de la Cubierta B con los de la Cubierta A (ya sea manualmente o con la función de sincronización automática (*Sync*)).
5. Detenga la Cubierta A.
→ La Cubierta B tiene el tempo maestro: el botón **MASTER** de la cubierta izquierda se apagará y el de la cubierta derecha se encenderá:



Si toca solamente con dos cubiertas o si prefiere hacer la sincronización manualmente, el modo Auto(mático) podría serle útil: le garantizará que cada pista nueva en la mezcla siga el tempo de referencia anterior y que todos los efectos y samples bucleados de la cubierta de samples estén sincronizados de manera correcta, sin tener que estar constreñido a un tempo único.

Si desea realizar una combinación de sincronización manual y automática, deje activado el botón **AUTO** y habilite el botón **SYNC** de la cubierta de las cubiertas a emplear.

- Si el botón **SYNC** está habilitado, la nueva cubierta heredaré el tempo maestro de la cubierta anterior.
- Si el botón **SYNC** está deshabilitado, la nueva pista se ejecutará según su propio tempo.

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

► Para establecer manualmente una cubierta como dadora del tempo maestro, solo hay que pulsar el botón **MASTER** de dicha cubierta.

Empleo del reloj maestro como tempo master (TRAKTOR PRO 2 y TRAKTOR SCRATCH PRO 2 solamente)

Si está manejando ritmos mezclados en más de 2 cubiertas y, posiblemente, samples bucleados sincronizados; debería emplear el reloj maestro como tempo maestro. El reloj siempre le proporcionará un tempo de referencia sólido y estable, que no cambiará a menos que usted lo quiera. Además, si solo tiene pensado realizar transiciones sincronizadas y le gustaría permanecer dentro del mismo límite general de BPM, el reloj constituye una herramienta ideal. Para configurar el reloj, haga lo siguiente:

1. En el panel del reloj maestro de TRAKTOR, desactive el botón **AUTO**.
2. Haga clic en el botón **MASTER** en el panel del reloj maestro para establecerlo como tempo maestro.
3. El panel del reloj maestro debería tener el siguiente aspecto:
4. Ahora, active la sincronización en todas las cubiertas presionando los respectivos botones **SYNC**.

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

► Para cambiar el tempo haga clic sobre el valor de BPM y arrastre hacia arriba o abajo (por supuesto, esta operación puede asignarse a una tecla del teclado a un control MIDI).

→ Verá que los tempos de cada cubierta cambiarán de manera consecuente.
Al igual que en el modo automático, usted puede cambiar de tempo master en cualquier momento, pulsando el botón **MASTER** de la cubierta deseada.



Se recomienda establecer el reloj maestro de TRAKTOR como tempo maestro para todas las versiones TRAKTOR, incluyendo las versiones Scratch, porque la fase ahora puede ser manejada de manera independiente de la sincronización. Esto significa que, aun con los vinilos y CD de código de tiempo, es posible proteger el tempo de las pistas y, al mismo tiempo, manipularlas con las manos.

15.10.3 La retícula de pulsos

Una cubierta de pistas puede dar un tempo master confiable solo si la pista que está ejecutando fue examinada con precisión durante el análisis automático. De lo contrario, el tempo de referencia provisto por la cubierta no será el correcto. Las pistas son analizadas por TRAKTOR para determinar su tempo en pulsos por minuto (BPM) y para determinar la posición de los pulsos ("transientes"). Con esta información, TRAKTOR crea una retícula de pulsos (**Beatgrid**); esto es, líneas de demarcación sobre la pista que proveen la fase de referencia para la sincronización.



Ilust. 15-34 — La onda de una pista con un marcador de pulsos (1) y la retícula (representada por las líneas blancas verticales) (2).

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



Las pistas demo empleadas en estos tutoriales están analizadas y cuentan ya con una retícula de pulsos. Antes de poder usar con provecho las bondades de la sincronización en sus propias pistas, deberá analizarlas. Por defecto, esto se hace automáticamente al cargar por primera vez una pista sobre una cubierta pero, a veces, esto no resulta suficiente para algunas pistas y por eso dispone de la posibilidad de ajustar la retícula manualmente.

15.10.4 Otras útiles herramientas de sincronización

Por último, cabría mencionar brevemente otras tres interesantes funciones relacionadas con la sincronización: los modos de adhesión (Snap) y cuantificación (Quant) y la función de protección de tonalidad (Keylock).

Los modos de cuantificación y adhesión

Como seguramente recordará, en el ejemplo del apartado [↑15.4, Mezclar una segunda pista](#) hicimos mención de los modos de adhesión (Snap) y cuantificación (Quant). Estos modos son también importantes herramientas que lo ayudarán a sincronizar sus pistas:

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

Haga clic en los botones **S** y **Q**, en la sección global, para habilitar o deshabilitar los modos de adhesión y cuantificación:



Ilust. 15-35 — Los botones S y Q permiten activar o desactivar los modos de adhesión y cuantificación respectivamente.

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

- Si desea establecer un bucle que empiece directamente sobre un pulso, active la adhesión y pulse el botón de bucle automático sobre el pulso que desea utilizar.
- Por el contrario, si desea establecer un punto de inserción al comienzo de algunas voces de fondo, sin que necesariamente tenga que empezar justo sobre el pulso, desactive Snap antes de presionar un botón Hotcue.
- Si está por introducir una pista en una pista sincronizada y desea que los pulsos fuertes de ambas pistas coincidan perfectamente, active el botón QUANT antes de presionar PLAY (o cualquier botón Hotcue).
- Por otra parte, si desea simplemente ensayar con un sample cargado en la cubierta de samples y hacer algunos efectos de repetición, haciendo presión de manera reiterada en el correspondiente botón Hotcue, seguramente querrá desactivar QUANT para que las repeticiones creadas duren menos de un pulso.

Proteger la tonalidad de una pista

Al sincronizar dos pistas, el tempo de las mismas se verá alterado y consecuentemente habrá una alteración del tono. Si lentifica una pista, provocará que el tono de la misma se haga más grave; mientras que al acelerarla, provocará una elevación del tono. En ajustes menores de tempo, esto no constituye un gran problema. Pero, cuando el tempo sufre un cambio pronunciado, el cambio de tono resultante puede ser problemático: sonidos fuertes pueden perder pegada, las voces sonarán artificiales y añiñadas, etc.

Para evitar estos problemas, TRAKTOR brinda una función de protección tonal (Key) que desvincula la tonalidad del tempo de una pista (BPM):

1. Cargue dos pistas de tempos bien diferentes en las Cubiertas A y B. El valor predeterminado del deslizante de tempo de TRAKTOR es de +/-8%, por lo tanto las pistas no deberían sobrepasar una diferencia de tempo de -8%; de lo contrario, no podrán sincronizarse manualmente. Sin embargo, puede establecer una diferencia de tempo mayor en *Preferences > Transport > Tempo*.
2. Inicie la reproducción en ambas cubiertas y sincronice la Cubierta B con la Cubierta A.
Podrá percibir claramente como el tono de la pista de la Cubierta B ha cambiado.
3. Ahora presione el botón de protección tonal de la Cubierta B. Esto activará la protección tonal de esa cubierta.

→ La tonalidad de la pista volverá a su estado original, preservando así la mayor parte de su percepción acústica. En el mezclador y en la cubierta correspondiente, el indicador de protección tonal se encenderá para recordarle que la protección tonal fue activada en dicha cubierta:



Si activa el botón de protección tonal en el Mezclador, protegerá la tonalidad vigente. Use la perilla **KEY** para pasar a una tonalidad que le permite mezclar armónicamente la pista de la otra cubierta.

16 Solución de Problemas

A continuación, describiremos algunos problemas comunes que surgen al trabajar con TRAKTOR 2 y sus posibles soluciones

16.1 TRAKTOR 2 no arranca

► Compruebe los requisitos de sistema necesarios para TRAKTOR 2. El mínimo requerido es lo indispensable para funcionar pero, a menudo, no es suficiente a la hora de trabajar con funciones avanzadas (p.ej., protección de tonalidad, efectos). Aumentar la cantidad de RAM puede ser la solución de muchos inconvenientes.

1. Asegúrese de poseer la última versión de TRAKTOR KONTROL 2. Encontrará la última versión disponible en: <http://www.native-instruments.com/updates>
2. Asegúrese de no haber cliqueado sobre el alias o el atajo de una aplicación fuera de fecha.
3. Intente reiniciar su ordenador. Desconecte otras interfaces de audio y periféricos (como escáneres, impresoras, etc).
4. Cambie el nombre del archivo **collection.nml** en la carpeta raíz de TRAKTOR 2 para así reiniciar el programa con una colección limpia; luego importe la colección que acaba de renombrar.

16.2 Problemas de latencia

Primero debería verificar que el ordenador sea apto para manejar el procesamiento de audio en tiempo real sin experimentar fallas. En general no se recomienda el empleo de ordenadores portátiles con tarjetas de memoria gráfica compartida. Seguramente, va a necesitar toda la memoria y capacidad de procesamiento disponibles para su software de audio.

- No se recomienda usar el ordenador con las baterías porque el administrador de energía podría hacer atrasar el reloj del CPU para ahorrar consumo.
- Desconecte todo los aparatos que no vaya a usar (p. ej., impresoras y escáneres). Esto aliviará el trabajo del ordenador y aumentará la capacidad de procesamiento disponible para el programa musical.

- Los ordenadores portátiles están equipados con dispositivos integrados que pueden perturbar el procesamiento de audio, entre los más comunes se cuentan los transceptores Bluetooth, los adaptadores de red Ethernet y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con TRAKTOR 2.
- La protección tonal es un proceso que demanda mucho procesamiento. Si se encuentra con problemas de audio como caídas y crepitaciones, asegúrese de estar empleando el modo [Eco](#) (*Preferences > Transport > Key Lock*). Si su ordenador no fuera muy potente, tal vez se vea forzado a deshabilitar completamente la protección de tonalidad.

16.3 TRAKTOR 2 se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments (véase [↑17.2, Asistencia técnica](#)) y envíele el archivo de registro de la falla. Encontrará dicho archivo en:

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

16.4 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles. 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. El número de versión de su programa aparece en la opción [About](#) de la aplicación. Este cuadro de diálogo se abre haciendo clic en el logotipo de NI, presente en la esquina superior derecha de la interfaz de usuario. También podrá ver el número de versión de todas las aplicaciones Native Instruments instaladas, si cliquee en la ficha [Panorama General](#) del Centro de Servicio. Las actualizaciones están disponibles en la ficha [Actualizaciones](#) del Centro de Servicio o en nuestro sitio de Internet, en: <http://www.native-instruments.com/updates>.

17 Obtención de ayuda

Si tiene un problema relacionado con algún producto de Native Instruments que no pueda resolver con la documentación provista, podrá obtener ayuda de las siguientes maneras:



Los enlaces de las secciones siguientes se hallan también en la aplicación Centro de Servicio: Abra la aplicación Centro de Servicio y haga clic en el botón de **Asistencia**, en la esquina superior derecha.

17.1 Banco de conocimientos

El Banco de conocimientos guarda información de utilidad acerca de los productos de Native Instruments y puede resultarle de gran ayuda a la hora de resolver determinados problemas. La dirección del banco de conocimientos es: www.native-instruments.com/knowledge.

17.2 Asistencia técnica

Si en el Banco de conocimientos no encontrara ninguna información referente a la cuestión que desea resolver, puede utilizar el formulario de asistencia en línea para contactar-se con el equipo de asistencia técnica de Native Instruments. En el formulario de asistencia en línea deberá ingresar la información solicitada sobre su hardware y software. Esta información es esencial para que nuestro equipo de asistencia pueda proporcionarle la ayuda necesaria. Puede solicitar asistencia técnica en línea vía: www.native-instruments.com/knowledge.

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

- La manera de replicar el problema.
- Lo que ha intentado hacer para solucionar el problema.
- Una descripción del montaje empleado, incluyendo todo el hardware y la versión del software.
- La marca y características de su ordenador.



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

17.3 Asistencia del registro

Si ocurre algún problema durante el proceso de activación, póngase en contacto con nuestro equipo de asistencia del registro: www.native-instruments.com/regsupport.

17.4 Foro de usuarios

En el foro de usuarios de Native Instruments (<http://www.native-instruments.com/forum>), 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 (véase arriba).

18 Apéndice A — Montajes más comunes

Este apéndice muestra la manera de integrar TRAKTOR 2 a otros equipos en distintos montajes.



¡Todos estos montajes, por supuesto, requieren que TRAKTOR 2 se halle correctamente instalado en el ordenador! Para más información al respecto, consulte la Guía de instalación.

18.1 TRAKTOR con tarjeta de sonido del ordenador

Este montaje no necesita aparatos adicionales, solo requiere que TRAKTOR esté operando sin problemas en el ordenador. Es un montaje pensado, por ejemplo, para preparar las pistas de una sensación durante un viaje en tren, avión, etc.



Tenga en cuenta que la tarjeta de sonido integrada no permite realizar durante la ejecución de una pista la escucha previa (monitoreo) de otras pistas.

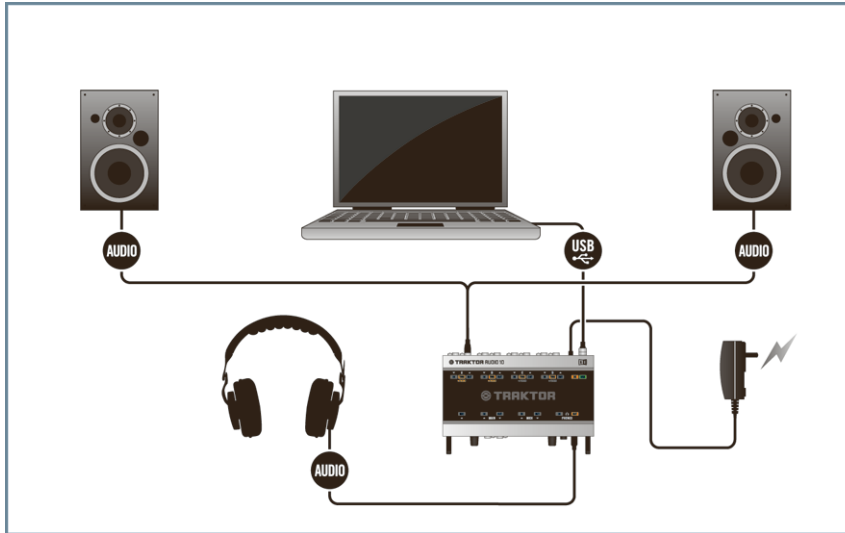
► Abra *Preferences* > *Audio Setup*.

1. Seleccione la tarjeta de sonido del ordenador como **Audio Device**.
2. Abra *Preferences* > *Output Routing*.
3. Seleccione su único par de salida como **Output Master**.



Si está empleando una tarjeta de sonido externa, seleccione la tarjeta de sonido del ordenador con la opción **Fallback**. A partir de ahora, cada vez que inicie TRAKTOR 2 y su tarjeta de sonido externa no esté conectada, TRAKTOR 2 automáticamente empleará la tarjeta del ordenador. Esta nueva opción tiene la ventaja de no tener que cambiar nada en las preferencias de TRAKTOR cuando uno quiera preparar sus pistas durante un viaje.

18.2 TRAKTOR con una interfaz de audio externa



Ilust. 18-1 — Empleo de TRAKTOR con una interfaz de audio externa.

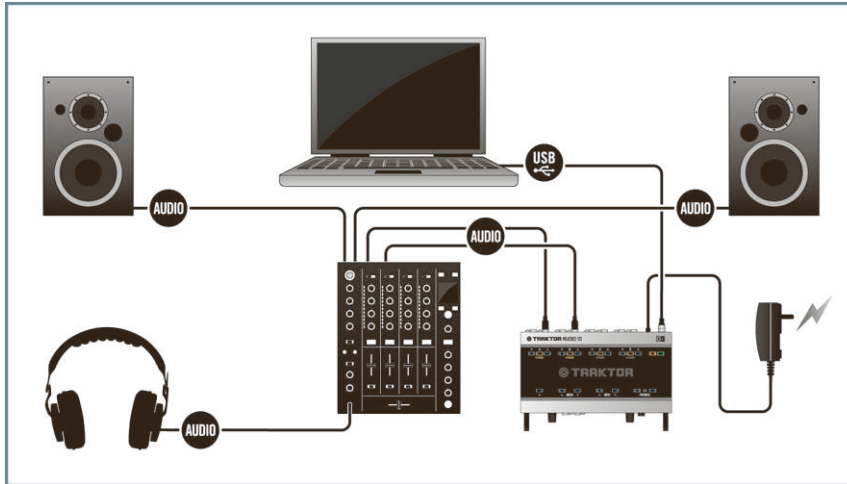
Para aprovechar la escucha de avances de TRAKTOR, es necesario contar con una interfaz de audio que tenga dos salidas estéreo independientes: una para la salida maestra y otra para la escucha de avances. Consulte el manual del fabricante para los detalles de la instalación y conexión de la interfaz de audio externa. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra *Preferences > Audio Setup*.
2. Seleccione su interfaz de audio externa como [Audio Device](#).
3. Abra *Preferences > Output Routing*.
4. Seleccione [Internal Mixing Mode](#).
5. Seleccione un par de salida como [Output Master](#) y otro como [Output Monitor](#).
6. Si su dispositivo de audio cuenta con otra salida suplementaria, puede asignarla para la grabación en [Output Record](#).
7. Conecte las respectivas salidas de manera consecutiva; es decir, use un cable (normalmente RCA) para conectar la salida maestra con el amplificador o los altavoces, y enchufe los auriculares en la salida de monitorización.



Si está empleando un aparato mezclador externo, el direccionamiento será diferente. En tal caso, lea el apartado siguiente.

18.3 TRAKTOR con un mezclador externo



Ilust. 18-2 — Empleo de TRAKTOR con un mezclador externo

Mientras que casi todos los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO emplearán de preferencia un aparato mezclador externo en vez del mezclador interno de TRAKTOR; esta es una opción que sirve también para el resto de los usuarios de TRAKTOR. Es necesario contar con una interfaz de audio que tenga, por lo menos, tantas salidas de audio como cubiertas se quiera emplear. También será necesario contar con un mezclador que cuente con los canales de entrada necesarios. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra *Preferences > Audio Setup*.
2. Seleccione su interfaz de audio externa como [Audio Device](#).
3. Abra *Preferences > Output Routing*.
4. Seleccione el modo de mezcal externo ([External](#)).
5. Seleccione un par de salida por cada cubierta.
6. Conecte las salidas respectivas de manera consecutiva; es decir, use un cable (normalmente RCA) para conectar [Output Deck A](#) con el canal de entrada correspondiente del aparato mezclador.

7. Repita este paso para los canales de las otras cubiertas.
8. Conecte la salida maestra del aparato mezclador al amplificador o los altavoces.



Si bien ahora usted puede controlar todas las funciones relacionadas con el mezclador desde el aparato mezclador externo, no podrá controlar el resto de las funciones de TRAKTOR con el mismo. Para ello, deberá contar con un controlador MIDI. El próximo apartado explica la manera de añadir un controlador MIDI al montaje.

18.4 TRAKTOR con un controlador



TRAKTOR LE 2 está limitado solamente al empleo de los controladores provistos por el asistente de la configuración.

Actualmente, hay una gran variedad de controladores MIDI a su disposición, habiendo una gran dispersión de precios como de fabricantes. La mayoría de los controladores puede conectarse al ordenador vía USB. Normalmente, podemos diferenciar dos clases de controladores:

- Controladores con controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL S4.
- Controladores sin controles de mezcla, por ejemplo, TRAKTOR KONTROL X1



Además, están los controladores con interfaz de audio incorporada y están aquellos que no. Típicamente, solo los controladores con controles de mezcla contienen una interfaz de audio incorporada; por lo tanto, vamos a describir este caso en la próxima sección y tomar como ejemplo al TRAKTOR KONTROL S4.

Hablando de manera general, los controladores MIDI son máquinas bastante simples, es la versatilidad del software lo que las hace inteligentes. En TRAKTOR 2, es posible asignar totalmente cada función y característica del programa a sus necesidades y, de este modo, hacer operaciones tales como macros (dos comandos asignados a un control que se ejecutan simultáneamente) o modificadores (habilitar funciones secundarias mediante un interruptor personalizado). Las posibilidades son casi infinitas y esa es la razón por la que TRAKTOR 2 brinda, como ejemplo, mapeos predeterminados para una gran cantidad de controladores. Estos mapeos constituyen así un excelente punto de partida. Consulte el apartado [↑13.19, Controller Manager \(administrador de controladores\)](#) para más detalles sobre la importación y armado de mapeos.

18.4.1 Controladores con controles de mezcla (y opcionalmente una interfaz de audio incorporada)



Ilust. 18-3 — Un controlador MIDI con controles de mezcla: TRAKTOR KONTROL S4

Los controladores MIDI cuentan con un área especial con controles similares a los de un mezclador; es decir, ecualizadores, deslizantes de volumen y crossfader, y brindan también la posibilidad de preescuchar las pistas. Son aparatos específicamente diseñados para ser empleados con un programa DJ. Normalmente, se conectan al ordenador vía USB. Siga las instrucciones del fabricante para su instalación y correcta configuración, luego conecte el dispositivo. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

Controlador con interfaz de audio incorporada

1. Abra *Preferences > Audio Setup*.
2. Seleccione la interfaz de audio de su controlador MIDI como **Audio Device**, en este ejemplo es: *Traktor Kontrol S4 (ASIO)*.
3. Abra *Preferences > Output Routing*.
4. Seleccione **Internal Mixing Mode**.
5. En el S4, las salidas se habrán configurado automáticamente. Si está empleando un controlador MIDI distinto, seleccione un par de salida para **Output Master** y un par de salida para **Output Monitor**.

6. Si su dispositivo de audio cuenta con otra salida suplementaria, puede asignarla para la grabación en [Output Record](#).
7. Conecte las respectivas salidas de manera consecutiva; es decir, use un cable (normalmente RCA) para conectar la salida maestra de su controlador MIDI con el amplificador o los altavoces, y enchufe los auriculares en la salida de monitorización.
8. Abra *Preferences > Controller Manager*.
9. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.
10. Mueva el deslizante o la perilla del controlador MIDI (p. ej., el crossfader) y observe el indicador **CTRL**. Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.
11. También notará que el control correspondiente en TRAKTOR (en nuestro ejemplo, el crossfader) también se moverá cuando mueva el control en el controlador MIDI.

Controlador sin interfaz de audio incorporada

1. Siga las instrucciones brindadas en [↑18.2, TRAKTOR con una interfaz de audio externa](#).
2. Abra *Preferences > Controller Manager*.
3. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.
4. Mueva el deslizante o la perilla del controlador MIDI (p. ej., el crossfader) y observe el indicador **CTRL**. Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.
5. También notará que el control correspondiente en TRAKTOR (en nuestro ejemplo, el crossfader) también se moverá cuando mueva el control en el controlador MIDI.

18.4.2 Controladores sin controles de mezcla

Los controladores MIDI sin controles de mezcla se emplean normalmente como dispositivos suplementarios de un montaje. Por ejemplo, pueden emplearse en un montaje con TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 con un mezclador externo, pero también es posible emplearlos como controlador secundario junto con el controlador MIDI principal. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra *Preferences > Controller Manager*.
2. Haga clic en *Add > Import*, luego vaya a *Default Settings > Controller* y seleccione su controlador de la lista.

3. Mueva el deslizante o la perilla del controlador MIDI (p. ej., la perilla del Buscador) y observe el indicador **CTRL**. Cada vez que mueva algo en el controlador MIDI, debería alumbrarse de color azul para señalar actividad.
4. También observará que TRAKTOR responde a lo que sucede en el controlador MIDI (en el ejemplo de arriba, el resalte de selección de la lista de archivos de TRAKTOR también se mueve).

18.5 TRAKTOR KONTROL S4 con TRAKTOR SCRATCH PRO 2

TRAKTOR SCRATCH PRO 2 permite usar el TRAKTOR KONTROL S4 con control de código de tiempo. Haga lo siguiente:

1. Conecte los tocadiscos o los tocadiscos de CD en las entradas C y D de su TRAKTOR KONTROL S4.
2. Ponga el interruptor de nivel de entrada en la opción Phono si está empleando tocadiscos de vinilo o en la opción Line si está empleando tocadiscos de CD.
3. Abra *Preferences > Audio Setup* y seleccione *Kontrol S4 (ASIO)* como **Audio Device**.

Los tocadiscos de vinilo / CD están direccionados a las Cubiertas C y D de manera predefinida. Si desea emplear las Cubiertas A y B, deberá efectuar el direccionamiento manualmente.

1. Abra *Preferences > Output Routing*.
2. Seleccione *In Ch C left/right* para **Input Deck A** y *In Ch D left/right* para **Input Deck B**.
3. Seleccione *In Ch A left/right* para **Input Deck C** y *In Ch B left/right* para **Input Deck D**.
4. En las cubiertas de pistas principales, haga clic en las letras y asegúrese de haber seleccionado *Scratch Control*.

18.6 Añadir un micrófono

Si desea usar un micrófono con TRAKTOR, conéctelo a la entrada de micrófonos de su interfaz de audio y siga las instrucciones que a continuación detallaremos.

18.6.1 Empleo de un micrófono con la grabadora de bucles



En caso de estar empleando TRAKTOR AUDIO 10, la entrada será el enchufe denominado MIC, en el área MAIN del panel frontal. Esta entrada está direccionada, por defecto, al canal **Input FX Send (Ext)** de TRAKTOR, el cual hace salir la señal a través de las salidas MAIN OUT de TRAKTOR AUDIO 10. Por lo tanto, podrá emplear de manera directa un micrófono con la grabadora de bucles (LOOP RECORDER) de TRAKTOR.

En caso de no estar empleando la interfaz de audio TRAKTOR AUDIO 10.

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego seleccione la página *Input Routing*.
2. Asigne el canal del micrófono al canal [Input FX Send \(Ext\)](#) de TRAKTOR. Use el menú desplegable, junto al rótulo correspondiente, para asignar el canal.
3. Ajuste la ganancia de entrada del canal de entrada del micrófono si su interfaz de audio cuenta con un control de ganancia (TRAKTOR AUDIO 10 cuenta con uno). Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegables.

→ Ahora, debería poder emplear el micrófono con la grabadora de bucles de TRAKTOR.

18.6.2 Empleo de un micrófono para el registro en vivo con efectos de TRAKTOR

En caso de querer poner efectos de las cubiertas de TRAKTOR a la señal del micrófono, puede asignar la entrada de micrófonos a una de las cubiertas vacías (cualquiera que no esté usando en ese momento para la mezcla):

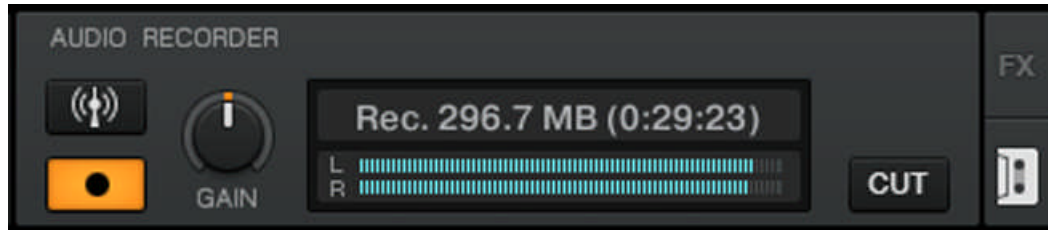
1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego seleccione la página *Input Routing*.
2. Asigne el canal del micrófono a una cubierta vacía (A - D) de TRAKTOR con el menú desplegable junto al nombre.
3. Ajuste la ganancia de entrada del canal de entrada del micrófono si su interfaz de audio cuenta con un control de ganancia (TRAKTOR AUDIO 10 cuenta con uno).
4. Supervise el valor de ganancia a través de los medidores de volumen, a la derecha de los menús desplegables.

→ La señal con efecto saldrá por el canal al cual fue asignada la cubierta pertinente en la página [Output Routing](#) de [Preferences](#) (en el modo de mezcla interno, sin embargo, la salida siempre será la salida maestra).

► Cuando cierre el cuadro [Preferences](#), pulse la letra de la cubierta en cuestión y seleccione [Live Input](#).

→ Ahora, podrá usar el micrófono para la entrada en vivo y poner su propia voz en la mezcla.

18.7 Montaje de grabación (no disponible en TRAKTOR LE 2)



Ilust. 18-4 — El grabador de audio.

TRAKTOR 2 brinda una función de grabación que permite grabar tanto de fuentes internas como externas. La manera como esta función trabaje dependerá del montaje empleado y de los canales de entrada y salida disponibles en su interfaz de audio. Para los ejemplos siguientes, vamos a emplear la tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10.



Tenga en cuenta que TRAKTOR graba el audio en formato *wav y que los archivos grabados aumentan su tamaño muy rápidamente.

18.7.1 Grabar de fuentes internas



La grabación de fuentes internas solo funciona bajo el modo de mezcla interno ([Internal](#)).

En este montaje, usaremos el modo de mezcla interno y el método de grabación interna. Esto significa que TRAKTOR grabará la salida maestra de su propio mezclador. Obviamente, este método no exige ningún tipo de cableado. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Abra *Preferences > Output Routing*.
2. Seleccione [Internal](#) Mixing Mode.
3. Abra *Preferences > Mix Recorder*.
4. Seleccione [Internal](#) como tipo de fuente (Source).
5. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).

6. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *live_jan15th_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de data. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
7. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.
8. Haga clic en el símbolo del casete, en la esquina derecha de la Sección Global, para abrir el panel del grabador de audio.
9. Cargue una pista en una cubierta y pulse "reproducir".
10. Los medidores de volumen deberían mostrar actividad.
11. Ajuste el volumen de la grabación con la perilla [GAIN](#). ¡No distorsione!
12. Pulse el botón de grabación para iniciar la grabación.



Finalizada la grabación, podrá cargar el archivo en una cubierta, directamente desde la carpeta Audio Recordings del Buscador.

18.7.2 Grabar de fuentes externas



Grabar a partir de fuentes externas funciona tanto en el método de mezcla interno ([Internal](#)) como en el externo ([External](#)), y resulta también apropiado para los usuarios de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO.

Grabar una fuente externa en modo de mezcla externo

En este modo podrá grabar cualquier fuente externa. Dado que nos encontramos en el modo externo de mezcla, vamos a usar el aparato mezclador como fuente. Este montaje requiere una segunda salida del mezclador, denominada normalmente REC OUT o OUT 2. Conecte este par de salida en alguna de las entradas disponibles de su interfaz; por ejemplo, las entradas 9|10 (= Canal D) de TRAKTOR AUDIO 10. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego la página *Output Routing*.
2. Si todavía no lo ha hecho, seleccione el modo de mezcla externo ([External](#)).
3. Abra la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal conectado al mezclador al correspondiente canal de TRAKTOR. En nuestro ejemplo (TRAKTOR AUDIO 10), debería ya aparecer asignado automáticamente al Canal D.

5. Abra la página [Mix Recorder](#) de las preferencias.
 6. Como fuente, seleccione la opción [Extern](#).
 7. Para [External Input](#), seleccione el correspondiente canal de entrada de su interfaz de audio. En nuestro ejemplo, sería el *Canal D* de TRAKTOR AUDIO 10.
 8. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
 9. Seleccione un [prefijo](#), por ejemplo *live_jan15th_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de data. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
 10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.
- Este sería el montaje típico de un usuario de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 para grabar en vivo. Sin embargo, otros montajes son posibles también. En vez de una mezclador, usted podría conectar un micrófono a su interfaz de audio para grabar su propia voz. Si desea saber la forma de incorporar un micrófono a su montaje, consulte el apartado [↑18.6, Añadir un micrófono](#).

Grabar una fuente externa en modo de mezcla interno

La fuente externa en este montaje puede ser tanto un tocadiscos, un tocadiscos de CD, un micrófono, etc. Todo lo que tiene que hacer es conectar el dispositivo en una de las entradas disponibles de su interfaz de audio. En este ejemplo, emplearemos un micrófono en el canal MAIN de la tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10. En TRAKTOR, haga lo siguiente:

1. Haga clic en el engranaje para abrir el cuadro de [Preferences](#) y luego la página *Output Routing*.
2. Seleccione el modo de mezcla interno ([Internal](#))
3. Abra la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias.
4. Asigne el canal, al cual desea conectar el micrófono, al correspondiente canal de TRAKTOR. En el caso de TRAKTOR AUDIO 10, debería ya estar configurado con la opción [Input FX Send \(Ext\)](#).
5. Abra la página [Mix Recorder](#) de las preferencias.
6. Como fuente, seleccione la opción [Extern](#).
7. Para [External Input](#), seleccione el canal de entrada pertinente de su interfaz de audio. En nuestro ejemplo (tarjeta de sonido TRAKTOR AUDIO 10) esto sería [Input FX Send \(Ext\)](#).

8. Seleccione el lugar donde las grabaciones se guardarán o deje que se guardan en la ubicación predeterminada: *Documentos/Mi música/Traktor* (Windows) o *Usuario:Música:Traktor* (Mac OS X).
9. Seleccione un **prefijo**, por ejemplo *live_jan15th_* — este prefijo será agregado al archivo junto con una estampilla de data. Los prefijos facilitan la clasificación y búsqueda de las grabaciones.
10. Seleccione el tamaño de archivo a partir del cual los archivos se dividirán. Si desea copiar sus grabaciones en un CD, se recomienda seleccionar un tamaño de *650 MB*.



No es posible grabar un tocadiscos a través de un canal de nivel de línea. Si desea hacer esto, use un convertidor de fono/línea, disponible en cualquier negocio del ramo.

19 Mapeos de teclado predeterminados

TRAKTOR viene con una gran variedad de mapeos de teclado. Hallará dicho mapeos en las secciones siguientes.

- Haga clic en *Help > Start Setup Wizard* en la barra de menús de la aplicación para restablecer los mapeos predeterminados.
- Haga clic en *Help > Downloads*, en la barra de menús de la aplicación, para abrir el sitio de descargas de TRAKTOR en la página de Internet de Native Instruments. Allí encontrará más mapeos de teclado y una gran variedad de mapeos MIDI.
- Abra *Preferences > Controller Manager* para editar los mapeos de teclado.
- Asigne una tecla del teclado del ordenador a una función de TRAKTOR en el administrador de controladores (Controller Manager). Para más detalles, véase [↑13.19, Controller Manager \(administrador de controladores\)](#).



El mapeo de teclados no se encuentra disponible en TRAKTOR DUO ni en TRAKTOR LE 2

Empleo de las teclas de función en Macintosh

Si está empleando un teclado de Apple o un ordenador portátil de Apple, algunas de las teclas de función se usan por defecto para ejecutar comandos especiales. Estas teclas se usan (por defecto) en TRAKTOR para las listas de reproducción favoritas del Buscador.

- Para usar las teclas-F con su función estándar, pulse y mantenga presionada la tecla FN del teclado.

19.1 Diseño para funciones con TRAKTOR

19.1.1 Transportación

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Cue	Q	A
Reproducción/Pausa	W	S
Salto de pulso	Atrás E / Adelante R	Atrás D / Adelante F
Cambio de tempo	Atrás T / Adelante Y (Z)	Atrás G / Adelante H

Comando	Cubierta A	Cubierta B
SYNC (pulsos)	U	J
MASTER (pulsos)	Mayús + U	Mayús + J
Pulso TAP	I	K
KEY (tonal.) encendido/apagado	Mayús + Y (Z)	Mayús + H

19.1.2 Cubierta de samples

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Sample nicho 1 Repr./Silenc.	Z (Y)	B
Sample nicho 2 Repr./Silenc.	X	N
Sample nicho 3 Repr./Silenc.	C	M
Sample nicho 4 Repr./Silenc.	V	,
Accionar nicho 1	Mayús + Y (Z)	Mayús + B
Accionar nicho 2	Mayús + X	Mayús + N
Accionar nicho 3	Mayus. + C	Mayús + M
Accionar nicho 4	Mayús + V	Mayús + ,
Vaciar nicho 1	[Ctrl] + Z (Y)	[Ctrl] + B
Vaciar nicho 2	[Ctrl] + X	[Ctrl] + N
Vaciar nicho 3	[Ctrl] + C	[Ctrl] + M
Vaciar nicho 4	[Ctrl] + V	[Ctrl] + ,

19.1.3 Puntos de inserción & Bucles

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Poner/Seleccionar + Guardar punto (1-5)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	6 / 7 / 8 / 9 / 0
Borra punto (1-5)	[Ctrl] + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	[Ctrl] + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Saltar al inicio de la pista	Mayús T	Mayús G

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Poner bucles de ¼, ½, 1, 2, 4 compases	Shift + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	Shift + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Poner bucle de 4 pulsos	[(Ü)	' (Ä)
Inicio de bucle/Poner punto inserc.	O	L
Fin de bucle/Poner punto inserc.	P	; (Ö)
/2 (reducir a la mitad) Tamaño bucle	Shift + O	Shift + L
X2 (duplicar) Tamaño bucle	Mayús + P	Mayús + ; (Ö)
Activar	Mayús + [	Mayús + '
Ajustar retícula	Mayús + I	Mayús + K

19.1.4 Favoritos & Navegación

Comando	Global
Maximizar Buscador	Espaciador
Seleccionar favoritos 1 — 12	F1 — F12
Agregar favoritos 1 – 12	Mayús + F1 — F12
Recorrer directorio del Buscador	Despl. Izq. / Despl. Der.
Recorrer la lista de pistas	Despl. arriba / Despl. abajo
Cargar en Cubierta A	Mayús + Despl. izq.
Cargar en Cubierta B	Mayús + Despl. der.
Duplicar Cubierta A en Cubierta B	[Ctrl] + Despl. Der.
Duplicar Cubierta B en Cubierta A	[Ctrl] + Despl. Izq.

19.1.5 Grabadora de bucles

Comando	Global
Grabar	Intro
Deshacer	Supr
Repr/Parar	Mayús + Supr
Vaciar	[Ctrl] + Supr
Tamaño (Tamaño de grabac. del bucle)	Mayús + Intro
Dry/Wet	[Ctrl] + Intro

19.1.6 Zum & Diseño

Comando	Global
Alejar	>
Acercar	/ (-)
Restablecer zum	Mayús + >
Restablecer zum	Mayús + / (-)
Diseño -	[Ctrl] + >
Diseño +	[Ctrl] + / (-)

19.1.7 Modos de scratch

Comando	Cubierta A	Cubierta B
Reproducir / Modo interno	W	S
Modo relativo	Mayús + Q	Mayús + A
Modo absoluto	Mayús + W	Mayús + S

20 Controles MIDI asignables

En las secciones siguientes encontrará una lista de todos los controles MIDI asignables a controladores MIDI externos. Consulte el apartado sobre mapeos MIDI para más información.

► Haga clic en *Help > Downloads*, en la barra de menús de la aplicación, para abrir el sitio de descargas de TRAKTOR en la página de Internet de Native Instruments. Allí encontrará más mapeos de teclado y una gran variedad de mapeos MIDI.

20.1 Controles generales

20.1.1 Carga

Nombre	Descripción
Load Next	Carga la siguiente pista en la cubierta.
Load Prev	Carga la pista anterior en la cubierta.
Load Selected	Carga las pistas seleccionadas en la cubierta.
Unload	Descarga la pista de la cubierta.
Load into Stopped Deck	Carga la pista seleccionada en un cubierta detenida.
Load Loop Play	Carga y ejecuta la pista seleccionada con el control de bucleo de la cubierta encendido.
Duplicate Deck A	Carga la pista de la Cubierta A en otra cubierta.
Duplicate Deck B	Carga la pista de la Cubierta B en otra cubierta.
Duplicate Deck C	Carga la pista de la Cubierta C en otra cubierta.
Duplicate Deck D	Carga la pista de la Cubierta D en otra cubierta.

20.1.2 Controles de la ejecución

Nombre	Descripción
Play/Pause	Reproduce o pone en pausa la pista.
Cue	Va hasta el punto de inserción más próximo / establece un punto de inserción en la posición de la reproducción.
Cup (Cue Play)	Va hasta el punto de inserción más próximo / establece un punto de inserción en la posición de la reproducción; e inicia la reproducción al soltar el botón.
Keylock	Restablece la tonalidad original.
Seek Position	Busca hacia atrás y adelante de la pista.
Scratch On	Suspende la reproducción para preparar el scratch de TRAKTOR.
Scratch	Efectúa el rayado de la reproducción (la opción Deck Scratch On tiene que estar activada).
Jog Scratch & Tempo Bend	Los controles de la ejecución se realizan con la rueda de desplazamiento del CD-DJ.

20.1.3 Código de tiempo

Nombre	Descripción
Calibrate	Calibra el código de tiempo.
Scratch Mode Int/Rel/Abs	Alterna entre los modos Scratch de TRAKTOR SCRATCH PRO.
Reset Tempo Offset	Restablece el desvío de tempo

20.1.4 Puntos de inserción/Bucles

Nombre	Descripción
Cue	Va hasta el punto de inserción más próximo / establece un punto de inserción en la posición de la reproducción.
Cup (Cue Play)	Va hasta el punto de inserción más próximo / establece un punto de inserción en la posición de la reproducción; e inicia la reproducción al soltar el botón.

Nombre	Descripción
Loop In/Set Cue	Establece un punto de inserción o de inicio de bucle.
Loop Out	Establece un punto de salida de bucle.
Cue Set + Store	Establece y guarda un punto de inserción.
Store Cue/Loop	Guarda el punto de inserción flotante o bucle vigente en una de las entradas de acceso directo (Hotcue).
Delete Cue/Loop	Elimina el contenido del acceso directo (Hotcue).
Loop Size	Define el tamaño del bucle.
Loop Set	Establece un bucle según el tamaño predeterminado.
Loop Size + Set	Redimensiona y activa un bucle.
Backward Loop Size + Set	El bucle activo se ejecuta con el tamaño del bucle previo.
Loop Active	Enciende o apaga el bucle.
Cue/Loop Move Size	Define la distancia de traslación de un bucle/punto de inserción.
Cue/Loop Move Mode	Selecciona el modo de movimiento.
Cue/Loop Move	Traslada los puntos de inserción/bucles a lo largo de la onda.
Next/Prev Cue/Loop	Salta hasta el siguiente/anterior punto de inserción o bucle guardado.
Jump to Act Cue	Salta hasta el punto de inserción mostrado en la lista avanzada de puntos de inserción.
Map Hotcue	Mapea el punto de acceso directo seleccionado sobre el botón Hotcue de la IGU.
Select / Set + Store Hotcue	Selecciona, establece y guarda como acceso directo
Delete Hotcue	Borra el acceso directo seleccionado
Cue Type	Selecciona el tipo de punto de inserción
Beatjump	Efectúa un salto de pulsos según el tamaño estipulado

20.1.5 Mezclador

Nombre	Descripción
Input Select	Selecciona el canal interno o el canal externo
EQ High	Perilla de las frecuencias altas.
EQ High Kill	Eliminador de las frecuencias altas.
EQ Mid	Perilla de las frecuencias medias.
EQ Mid Kill	Eliminador de las frecuencias medias.
EQ Mid Low	Perilla de las frecuencias medias-bajas.
EQ Mid Low Kill	Eliminador de las frecuencias medias-bajas.
EQ Low	Perilla de las frecuencias bajas.
EQ Low Kill	Eliminador de las frecuencias bajas.
Filter	Intensidad del filtro
Filter ON	Enciende el filtro.
Volume Fader	Controla el volumen del canal.
Key On	Protege la tonalidad vigente.
Key	Establece una tonalidad.
Effect Unit 1 On	Enciende o apaga la unidad de efectos.
Effect Unit 2 On	Enciende o apaga la unidad de efectos.
Effect Unit 3 On	Enciende o apaga la unidad de efectos.
Effect Unit 4 On	Enciende o apaga el nicho de efectos.
Deck Effect On	Enciende o apaga los efectos de cubierta
Deck Balance	Controla el balance del canal.
Gain	Controla la ganancia del canal.
Monitor Cue	Enciende o apaga la monitorización.
X-Fader	Control del crossfader
X-Fader Curve	Establece la curva de mezcla del crossfader.

Nombre	Descripción
X-Fader Left	Transición hacia la izquierda.
X-Fader Right	Transición hacia la derecha.
Auto X-Fader Left	Transición automática hacia la izquierda.
Auto X-Fader Right	Transición automática hacia la derecha.
Master Volume	Volumen general
Limiter	Limitador
Auto Gain	Ganancia automática general: mantiene todas las pistas con la misma ganancia.
Monitor Volume	Volumen de la monitorización.
Monitor Mix	Mezcla el volumen maestro y de monitorización.
Microphone Gain	Establece la ganancia del micrófono

20.1.6 Cubierta de samples

Nombre	Descripción
Slot Start / Stop	Inicia o detiene la ejecución de un sample.
Load from List	Carga un sample de la lista del Buscador.
Load from Deck	Carga un sample de la cubierta en foco.
Group Playmode	Pone los 4 nichos en reproducción sencilla o bucleada.
Clear Shot	Saca el sample del nicho seleccionado.
Save Sample	Guardar el sample en la colección de pistas, guarda el archivo en el archivo de preferencias y establece las rutas de acceso.
Slot Gain	Ganancia del nicho.
Slot Volume	Volumen del nicho.
Slot Filter	Enciende o apaga el filtro del nicho.
Slot Filter Amount	Establece el valor del filtro del nicho.
Sample Play	Carga un sample silenciado en un nicho vacío. Silencia/Hace sonar el sample, Inicia/Detiene el sample.

Nombre	Descripción
Group Play	Acciona los 4 nichos de samples de una vez.
Group Trigger	Carga un sample silenciado en un nicho vacío. Silencia/Hace sonar el sample. Retrigger sample Inicia/Detiene el sample
Slot Mute/Unmute	Silencia/hacer sonar el nicho.
Sample Trigger	Silencia/hace sonar el sample. Retrigger sample. Inicia/Detiene el sample
Copy from Loop Recorder	Copia el contenido de la grabadora de bucles en un nicho de samples.
Copy from Slot	Copia el contenido de un nicho de samples.
Copy Play Mode	Copia el modo de reproducción sencillo o bucleado.
Slot Size X2	Duplica el tamaño del bucle.
Slot Size /2	Reduce a la mitad el tamaño del bucle.
Slot Size Reset	Restablece el tamaño original del bucle.
Slot Phase Sync	Sincroniza la fase de un nicho con la fase del maestro.
Slot Scratch On	Enciende el comando scratch
Slot Scratch	Use la rueda de desplazamiento para el comando scratch.
Slot Tempo Bend (Stepless)	Aumenta o disminuye la velocidad de la reproducción.
Slot Tempo Bend	Aumenta o disminuye la velocidad de la reproducción de manera gradual.
Slot Tempo Fader	Sube/baja el deslizante de tempo.

20.1.7 Grabadora de bucles

Nombre	Descripción
Loop Recorder Record	Graba el bucle.
Loop Recorder Size	Establece el tamaño del bucle a grabar.
Loop Recorder Dry/Wet	Ajusta la señal pura/procesada.
Loop Recorder Play/Pause	Ejecuta y pone en pausa la grabación.

Nombre	Descripción
Loop Recorder Del	Elimina la grabación.
Loop Recorder Undo/Redo	Revierte/Rehace la grabación.

20.1.8 Efectos grupales

Nombre	Descripción
Effect 1 Select	Selecciona el efecto.
Effect 2 Select	Selecciona el efecto.
Effect 3 Select	Selecciona el efecto.
Dry/Wet Group	Parámetro combinado de mezcla.
Effect 1 Amount	Intensidad del efecto.
Effect 2 Amount	Intensidad del efecto.
Effect 3 Amount	Intensidad del efecto.
Effect 1 On	Enciende el efecto.
Effect 2 On	Enciende el efecto.
Effect 3 On	Enciende el efecto.
FX Store Preset	Guarda la configuración actual como un presete de efectos.
Effect LFO Reset	Restablece los parámetros del LFO.

20.1.9 Efecto individual

Nombre	Descripción
Effect Select	Selecciona el efecto.
Effect On	Activa el efecto seleccionado.
Effect Param Reset	Pone en 0 todos los parámetro de efectos.
Effect button 1	Depende del efecto seleccionado.
Effect button 2	Depende del efecto seleccionado.
Dry/Wet Single	Depende del efecto seleccionado.

Nombre	Descripción
Effect Param 1	Depende del efecto seleccionado.
Effect Param 2	Depende del efecto seleccionado.
Effect Param 3	Depende del efecto seleccionado.
FX Store Preset	Guarda la configuración actual como un preset de efectos.
Effect LFO Reset	Restablece los parámetros del LFO.

20.1.10 Grabación

Nombre	Descripción
Audio Recorder On	Inicia/Detiene la grabación
Audio Recorder Cut	Finaliza la grabación en curso e inicia otra sin solución de continuidad.
Recording Out Gain	Ajuste de la ganancia de la grabación.
Load Last Recording	Carga la última grabación en la cubierta.

20.1.11 Tempo

Nombre	Descripción
Set to Master	Selecciona la cubierta como la cubierta maestra.
Beat Sync	Sincronización de fase y tempo.
Phase Sync	Sincronización de fase solamente
Tempo Sync	Sincronización de tempo solamente.
Tempo Bend	Aumenta o disminuye la velocidad de la reproducción de manera gradual.
Tempo Bend (Stepless)	Aumenta o disminuye la velocidad de la reproducción.
Jog Scratch + Tempo Bend	Ajusta la rueda de scratch y el cambio de tempo.
Fader de tempo	Ajusta el deslizante de tempo.
Tempo Range	Ajusta el rango de tempo.

Nombre	Descripción
Analyze Loaded Track	Analiza la pista de la cubierta.
Master Tempo Select	Tempo maestro

20.1.12 BPM de la pista

Nombre	Descripción
Autogrid	Establece los pulsos por minuto y el marcador de pulsos.
Detect BPM	Detección de los PPM según el valor original analizado.
Phase from Master	Ajusta la retícula para que coincida con la fase del maestro.
Set Beatmarker	Establece un marcador de pulsos.
Delete Beatmarker	Elimina un marcador de pulsos.
Move Beatmarker	Mueve el marcador de pulsos a lo largo de la pista.
BPM	Establece manualmente los pulsos por minuto.
Lock BPM	Bloquea todos los botones en el panel avanzado de retícula (Grid).
BPM x2	Duplica el valor de pulsos por minuto.
BPM /2	Divide a la mitad el valor de pulsos por minuto.
Beat Tap	Ingreso manual del ritmo.
Beat Tick	Activa un tac audible.

20.1.13 Reloj maestro

Nombre	Descripción
Auto Master Mode	Apaga la selección del tempo maestro/Selecciona la Cubierta A - D para el tempo maestro.
Master Tempo	Establece el tempo maestro.
Master Tempo Tempo Bend UP	Sube el tempo maestro.
Master Tempo Tempo Bend DOWN	Baja el tempo maestro.
Master Tempo Beat Tap	Establece el tempo maestro con el Botón Tap.

Nombre	Descripción
Master Tempo Tick	Apaga o enciende el tac del tempo maestro.
Clock Int/Ext	Alterna entre el reloj maestro interno y una entrada de reloj externa (señal de reloj MIDI).
Master Tempo Clock Send	Apaga o enciende el envío del tempo del reloj maestro.
Master Tempo Clock Sync MIDI	Sincroniza un reloj externo con el reloj maestro.

20.1.14 Avances

Nombre	Descripción
Preview Load Selected	Carga y ejecuta la pista en el reproductor de avances.
Preview Play/Pause	Ejecuta/pausa la reproducción de la pista en el reproductor de avances.
Preview Seek Position	Busca en la pista del reproductor de avances.
Preview Unload	Descarga la pista del reproductor.

20.1.15 Controles del Buscador

Buscador/Lista

Nombre	Descripción
List Delete	Elimina la lista del navegador
List Reset Played-State	Restablece el estatus del "ejecutado" de todas las pistas de la lista de reproducción.
List Analyze	Analiza las pistas de la lista
List Restore AutoGain	Alista según la ganancia automática.
List Detect BPM	Alista según el valor de pulsos por minuto.
BPM Lock	Alista según la protección de BPM.
BPM Unlock	Alista según los BPM no protegidos.
List Edit	Realiza modificaciones en la lista.
List Relocate	Reubica las referencias de las pistas.

Nombre	Descripción
List Add Track To Collection	Agrega un pista o una carpeta a la colección.
List Add As One-shot To Collection	Agrega un bucle de reproducción sencilla a la colección.
List Add Loop to Collection	Agrega un bucle a la colección.
List Set to One-shot Sample	Establece una lista samples de reproducción sencilla.
List Set to Looped Sample	Establece una lista de samples de reproducción nucleada.
List Set to Track	Establece lista de pistas.
List Select Up/Down	Controles de navegación de la lista.
List Select Page Up/Down	Selección de la página de la lista.
List Select Top/Bottom	Selecciona la lista.
List Select Extend Up/Down	Selecciona varias pistas.
List Select Extend Page Up/Down	Selección múltiple por página.
List Select Extend Top/Bottom	Selecciona toda la página.
List Select All	Selecciona todas las pistas.
List Consolidate	Consolida la lista de reproducción.
Buscar	Habilita la función de búsqueda.
Search Clear	Elimina el contenido del campo de búsqueda.
List Search in Playlists	Busca en la lista de reproducción.
List Show in Explorer	Muestra la pista seleccionada en el directorio de archivos del sistema operativo.
List Clear	Elimina el contenido de la lista.
Jump To Current Track	Selecciona la última pista cargada.
Append To Preparation List	Añade una última pista en la lista en preparación.
Add As Next To Preparation List	Añade una pista como la próxima en la lista en preparación.

Buscador/Directorio

Nombre	Descripción
Save Collection	Guarda la colección.
Tree Delete	Elimina la lista de reproducción del directorio.
Tree Reset Played-State	Restablece el estatus de "ejecutado" de todas las pistas de la lista de reproducción.
Tree Analyze	Analiza las pistas de todas las listas.
Tree Restore AutoGain	Restablece la ganancia automática de las pistas de la lista.
Tree Edit	Modifica la información del directorio.
Tree Relocate	Reubica las referencias de las pistas.
Tree Import Collection	Importa colecciones externas.
Tree Import Music Folders	Importa carpetas de música.
Tree Export	Exporta la colección.
Tree Export Printable	Exporta la versión para imprimir de la colección/lista de reproducción.
Tree Rename Playlist or Folder	Abre el cuadro de nombres de la carpeta/lista de reproducción.
Tree Select Up/Down	Selecciona arriba o abajo.
Tree Select Expand/Collapse	Reduce o expande el directorio.
Tree Create Playlist	Crea una lista de reproducción nueva.
Tree Delete Playlist	Elimina una carpeta.
Tree Create Playlist Folder	Crea una carpeta de listas de reproducción.
Tree Delete Playlist Folder	Elimina una carpeta de listas de reproducción.
Refresh Explorer Folder Content	Renueva el contenido de la carpeta.
Check Consistency	Comprueba la consistencia de las pistas.
Add Folder To Music Folders	Añade la carpeta seleccionada a las carpetas de música (y establece las correspondientes rutas en las preferencias).

Buscador/Favoritos

Nombre	Descripción
Favorites Select	Selecciona una de las listas de reproducción de los favoritos.
Favorites Add	Añade una pista a una lista de reproducción favorita.

20.1.16 Diseños

Nombre	Descripción
Only Browser Toggle	Maximiza el navegador
Select Layout	Selecciona distintos diseños.
Fullscreen	Enciende o apaga el modo de pantalla completa.
Deck Focus Select	Botones para seleccionar el foco de cubierta.
Toggle Last Focus	Alterna entre la cubierta en foco vigente y la anterior.
Patter / Scope Style	Selecciona el estilo de la bandeja/visor.
Deck Mode CD	Selecciona los modos Vinilo, CD y Predeterminado.
Deck Mode	Activa el modo de control de la cubierta.
Deck Flavor	Selecciona el tipo de cubierta.
Deck Size	Selecciona los diseños: Micro, Small, Essential, Full y Advanced.
Show Advanced panel	Muestra u oculta el panel avanzado.
Select Advanced panel	Selecciona el modo del panel avanzado.
Deck Zoom	Agranda o achica la onda.
Tool Tips Toggle	Enciende o apaga las leyendas de pantalla.

20.1.17 Controles Globales

Nombre	Descripción
Snap Mode	Habilita el modo Snap.
Quantize Mode	Habilita el modo de cuantificación.
Broadcasting On	Inicia la transmisión

Nombre	Descripción
Modo Cruise	Ejecuta y mezcla automáticamente todas las pistas de la lista de reproducción.
Show Slider Values	Muestra el valores de los deslizantes durante la selección.
FX Panel Mode (Single/Group)	Selecciona el modo de efectos simple o el modo avanzado.
Send Monitor State	Envía el estado de todas las salidas MIDI disponibles a los controladores del hardware.

20.1.18 Controles modificadores

Nombre	Descripción
Modifier #1	Modificador MIDI
Modifier #2	Modificador MIDI
Modifier #3	Modificador MIDI
Modifier #4	Modificador MIDI
Modifier #5	Modificador MIDI
Modifier #6	Modificador MIDI
Modifier #7	Modificador MIDI
Modifier #8	Modificador MIDI

20.2 Controles de salida

Nombre	Descripción
Phase Monitor	Salida de la fase.
Beat Phase Monitor	Salida de la fase.
Track End Warning	Luces que destellan.
Toggle Last Focus	Alterna entre la cubierta en foco vigente y la anterior.
Monitor Deck AFL Left	Muestra el volumen AFL (escucha post-fader)
Monitor Deck AFL Right	Muestra el volumen AFL (escucha post-fader)
Monitor Deck PFL Left	Muestra el volumen PFL (escucha pre-fader)

Nombre	Descripción
Monitor Deck PFL Right	Muestra el volumen PFL (escucha pre-fader)
Monitor Mix Level Left	Volumen del canal izquierdo de monitorización
Monitor Mix Level Right	Volumen del canal derecho de monitorización
Master Level Left	Volumen del canal izquierdo.
Master Level Right	Volumen del canal derecho.
Master Level	Volumen maestro
Master Clip Left	Luz roja de advertencia del volumen.
Master Clip Right	Luz roja de advertencia del volumen.
Master Clip	Luz roja de advertencia del volumen.
Record Level Left	Volumen del canal izquierdo.
Record Level Right	Volumen del canal derecho.
Record Clip Left	Luz indicadora de distorsión (izquierda)

Índice temático

A

Accesos directos [291]

Actualización

actualizar desde TRAKTOR (SCRATCH)

PRO/DUO y TRAKTOR LE [19]

Actualizaciones [276]

Ajuste de volúmenes [241]

Alineación de pistas [234]

Alineación manual de pulsos [238]

Alteración del tempo [82]

Análisis [48] [65] [271]

Análisis automático [65]

Archivos de música [46]

Asignar efectos a un canal [250]

Asistencia [277]

Asistente de la configuración [21]

Asistente de la configuración (Setup Wizard)
[179]

AUDIO [117]

Auriculares [226]

controles [111]

Ayuda [277]

B

Banco de conocimientos [277]

Barra de menús de la aplicación [32]

BAT [117]

Beat Sync [153]

BeatSync [84]

Biblioteca

iTunes [49]

Borrar pistas [53]

Botón AUTO [268]

Botón de auriculares (CUE) (Mezclador) [230]

Botón de grabación [263]

Botón de grabación (REC) [265]

Botón e indicador de adhesión [272]

Botón e indicador de cuantificación [235]

Botón e indicador QUANT (cuantificación)
[272]

Botón LOOP IN

cubierta de pistas [245]

Botón LOOP OUT

cubierta de pistas [245]

Botón MOVE

cubierta de pistas [246]

Botón Play (Cubierta)

en cubiertas de pistas [221]

Botón PLAY (grabadora de bucles) [263]

Botón SIZE [262]

Botón SYNC

cubierta de pistas [231] [270]

Botón UNDO [264] [265]

Botones de asignación FX [251] [254]

Botones de uso práctico [34] [118]

Botones FX

ON [252]

Botones Hotcue (accesos directos) [233]**BPM [270]****Browser**

Show in Explorer/Finder [66]

Bucle

automático [80]

manual [81]

Bucleo [244]**Bucles**

activar/desactivar [247]

ajustar tamaño [245]

bucles manuales [245]

de tamaño predefinido [244]

guardar [247]

guardar bucles [247]

mover [246]

mover un bucle [246]

poner en una pista [244] [245]

Buscador [43] [46] [226]

botón de expansión [34] [118]

eliminar pistas perdidas [64]

favoritos [55]

hallar pistas perdidas [64]

ilustración de tapa [62]

mantenimiento de la colección [63]

mostrar la consistencia al inicio [64]

reporte de consistencia [63]

reproductor de avances [61]

restablecer el estado de la reproducción
[66]

símbolos de las pistas [61]

Búsqueda de pistas [50]**C****Cabecera [32] [116]****Cabecera de la cubierta [74]****Cambiar el tamaño de un bucle [245]****Canal [42] [222]**

botón de auriculares (CUE) [230]

botones de asignación FX [251] [254]

deslizante [224] [242]

medidor [224] [242]

perilla FILTER [224]

perilla GAIN [224] [242]

perilla HI [224]

perilla LOW [224]

perilla MID [224]

Canal de monitorización (Cue) [230]**Canales [31]****Características**

Hotcues (accesos directos) [248]

Características

buscador: favoritos [44]

mezclador: crossfader [42]

perilla Cue Mix (Mezclador) [232]

Característica

cubierta de pistas [39]

Características

Samples [255]

Características

botón de cuantificación [235]

botón Snap (adhesión) [235]

botones de asignación FX del mezclador
[42]

bucles [244]

buscador: barra de estado [43] [45]

buscador: campo de búsqueda [43] [44]

buscador: favoritos [43]
buscador: lista del buscador [43] [44]
buscador: portada [45]
buscador: reproductor de avances [43]
canales del mezclador [42]
colección de pistas (panorama) [46]
cubierta de samples [40]
cubiertas [39]
efectos [250]
grabación [287]
grabadora de audio [37]
grabadora de bucles [37] [260]
iTunes [49]
mezclador interno [221]
mezclador: botón de auriculares [42]
Mezclador: ecualización [42]
mezclador: perilla de mezcla de los auriculares [42]
mezclador: perilla de volumen de los auriculares [42]
mezclador: botón de auriculares (Cue) [230]
panorama general [30]
pantalla completa [34]
pantalla completa: activar [119]
perilla AUX del mezclador [43]
protección tonal [273]
puntos de inserción: poner [232]
reloj maestro [35]
reproducción ininterrumpida [34]
reproducción ininterrumpida (Cruise) [118]
reproductor de avances [226]
sincronización [231] [265]
unidades FX (efectos) [36]
volver al inicio [236]

Carga de pistas [73]

Carga rápida

pistas [218] [219]

Cargar

pista [219]

pistas [219]

samples [256]

Cargar diseños [117]

Carpetas de música [47]

CD de audio [66]

expulsar [67]

favoritos [67]

Clases de cubiertas [39]

Clipping [242] [243]

Clock

setting as tempo master [270]

Colección

guardar samples [260]

Colección de pistas

guardar samples [260]

Compatibilidad [18]

Conexión [33] [117]

Configuración de audio

tarjeta de sonido [141]

Configurar

dispositivo de audio [147]

Control del ratón [131]

arrastre [131]

botones + y - [131]

funciones con clic-derecho/clic-[Ctrl] [132]

rueda de desplazamiento [131]

sensibilidad [132]

Controles de nucleo [80]

Controles de tempo [81]

manual [82]

Controles MIDI asignables

grabadora de bucles [300]

Controles MIDI asignables [295]

avances [304]

carga [295]

código de tiempo [296]

controles globales [307]

controles modificadores [308]

cubiertas de samples [299]

diseños [307]

grabación [302]

grupo FX [301]

mezclador [298]

PPM de una pista [303]

puntos/bucles [296]

reloj maestro [303]

tempo [302]

Convenciones tipográficas [17]**CPU [33] [117]****Crossfader [223] [238]****CTRL [33] [116]****Cuadro de edición (Edit) [60]****Cubierta**

copia directa de una pista [75]

indicador MASTER [269]

tipos [69]

Cubierta de pistas [69] [255] [266]

concepto [69]

Cubierta de samples [255]**Cubiertas [31] [39]**

clases [39]

Cubiertas de samples

concepto [69]

Cueing [232] [244]**D****Deck [69]****Delay (FX) [252]****Desactivar un bucle [247]****Deslizante de tempo [82]****Deslizante de TEMPO [239]****Deslizante del canal [224]****Deslizantes**

canal [224]

TEMPO [239]

Directorio de iTunes Directory [66]**Directorios de datos [66]****Diseño de las cubiertas [75]****Distorsión [243]****Documentación [16]****DRY/WET knob (Loop Recorder) [261]**

E

Ecualizador [242]

emplear al mezclar una pista [236]

Editar

conjunto de pistas [60]

pistas individuales [60]

Efectos [36] [188] [250]

asignar una cubierta a una unidad FX [250]

guardar FX (snapshot) [254]

modo grupal [251]

modo individual [254]

modos: grupal [190]

modos: individual [189]

parámetros comunes [191]

Efectos en detalle [188]

Efectos predeterminados [252]

Ejecución

CUE [79]

CUP (Cue/Reproducir) [79]

reproducir [79]

Eliminación de pistas

lista de reproducción [53]

Eliminar un Hotcue [248]

Empleo del S4 con un ordenador portátil [275]

Enchufe de auriculares (PHONES) [228]

Enchufe PHONES [228]

Entrada de audio [69]

Entrada de audio externo [69]

Entrada en vivo [69]

EQs [224]

Escucha previa de una pista desde el Buscador [226]

Estado

botones de uso práctico [34] [118]

Estado de la batería

comprobar [117]

F**Favoritos** [256]**Features**

Decks [69]

Ficha CUE [248]**Flanger (FX)** [252]**Foco de cubierta** [74]**Formatos compatibles de archivos de música**
[46]**Foro** [278]**Foro de usuarios** [278]**FX** [250]

Auto Bouncer [215]

BeatSlicer Buffer [212]

Bouncer [216]

carga (modo grupal) [253]

Delay [192]

Delay T3 [197]

Digital LoFi [209]

Filter [200]

Filter LFO [199]

Filter Pulse [200]

Filter:92 [203]

Filter:92 LFO [202]

Filter:92 Pulse [202]

Flanger [193]

Flanger Flux [195]

Flanger Pulse [194]

Formant Filter [212]

Gater [196]

Iceverb [208]

Mulholland Drive [210]

Peak Filter [213]

Phaser [204]

Phaser Flux [206]

Phaser Pulse [205]

predeterminado [252]

Ramp Delay [214]

Reverb [193]

Reverb T3 [208]

Ring Modulator [209]

sincronización [267]

sincronización con el tempo [253]

Tape Delay [213]

Transpose Stretch [211]

Turntable FX [207]

FX Details

Reverse Grain [206]

G

Gater (FX) [253]

Grabación [33]

grabaciones externas [288]

Grabadora de bucles [37]

botón de grabación [263]

botón de grabación (REC) [265]

botón PLAY [263]

botón SIZE [262]

botón UNDO [264]

fuentes [121] [261]

grabación de un bucle [262]

grabar [262]

menú de fuentes (programa) [121] [261]

otras opciones [265]

reproducción [264]

sobregrabación [265]

Grabadora de bucles (Loop Recorder) [260]

borrar el bucle grabado [264]

botón UNDO [265]

Grabadora de bucles (Loop Recorder) ajustar el tamaño del bucle [262]

Grabar

grabación interna [287]

Grabar un bucle [262]

Guardar un bucle [247]

Guardar un Hotcue [233]

Guardar un punto de inserción [233]

Guía de iniciación [16]

Guía de instalación [16]

H

Hallar pistas perdidas [64]

Hotcues

eliminar [248]

guardar [233]

Hotcues (accesos directos) [248]

I**IGU**

- barra de menús de la aplicación [30]
- Buscador [31]
- cabecera [30]
- cubiertas [31]
- Mezclador [31]
- sección global [30]

Ilustración de tapa [62]

- eliminar [63]
- importar [62]
- mostrar [62]

Importación

- archivos musicales [47]
- importar datos [20]
- mapeos [20]

Importar música [272]**Indicador**

- AUDIO [33]
- BAT (batería) [33]
- MAIN [33]

Indicador de AUDIO [33]**Indicador de la batería [33]****Indicador MASTER (Cubierta) [269]****Indicador MASTER (panel del reloj) [269]****Indicadores de estado [33] [116]****Indicadores luminosos de estado [33]****Instalación [19]****iPod [68]****iTunes [49]****K****Keylock (protección tonal) [273]****L****Latencia**

- establecer [147]

Latencia de audio

- establecer [147]

Layout Selector [34]**Limitador [243]****Lista de reproducción [69] [256]****Listas de reproducción**

- añadir pistas [52]
- buscar [51]
- crear [52]
- eliminación de pistas [53]
- en iTunes [49]
- exportar [56]
- importar [57]
- importar de iTunes [50]
- impresión [57]
- ordenar [54]
- organizar en carpetas [54]
- preparación [56]
- seleccionar por atributos [50]

Loading

- Layout [34]

Logotipo de TRAKTOR 2 [116]**Logotipo de TRAKTOR 2 [32]****Loop Recorder**

- DRY/WET knob [261]

M

MAIN [33] [117]

medidores [243]

MAIN LEVEL

perilla [243]

Mapeo sobre accesos directos [98]

Mapeos

importación [20]

Mapeos de teclado [291]

Mapeos predeterminados de teclado [291]

Marcador de pulsos

automático [103]

eliminar [104]

manual [103]

Medidor del canal [224] [242]

Medidores

canal [224]

Medidores de volumen [242]

Medidores de volumen MAIN [225]

Metadatos

modificar [59]

Metrónomo (símbolo) [268]

Mezcla

hacer coincidir el volumen [241]

Mezclador [42]

canal [42] [222]

deslizantes de canal [106]

ecualizador [107]

ecualizador: clases [108]

ecualizador: HI [107]

ecualizador: LO [107]

ecualizador: MID [107]

ecualizador: Supresor de frecuencias [107]

FILTER [110]

Gain [109]

Monitorización [109]

Pan [110]

panel maestro [235]

Mezclador externo [113] [281]

configuración del software [114]

Mezclar

con sincronización automática [225]

emplear ecualización [236]

emplear filtros [236]

manual [238]

Mixer

Crossfader [106]

Modo automático (tempo maestro) [268]

Modo bucleado [257]

Modo continuo (Cruise)

activar [118]

botones de utilidad [118]

Modo de adhesión [235] [272]

Modo de adhesión (Snap) [246] [258]

Modo de bucleo [267]

Modo de cuantificación [235] [272]

Modo de reproducción de la cubierta [74]

Modo grupal [251]

Modo individual [254]

Modo sencillo (One-shot) [256]

Modos de los efectos [189]

Modos de sincronización

preferencias [153]

Montajes [279]

controlador externo [282]

grabación [287]

interfaz de audio externa [280]

mezclador externo (aparato) [281]

micrófono [285]

tarjeta de sonido integrada [279]

TRAKTOR KONTROL S4 y TRAKTOR

SCRATCH [285]

Montajes comunes [279]

Mover bucles [86]

Mover un bucle [246]

Música

tocar en una cubierta [221]

Música

cargar una pista [219]

escucha previa [226]

mezclar [225]

sincronizar [231]

N

Nicho de samples [256]

Nichos de samples [69]

Nivel de ruido [242]

O

Onda [220] [248]

P

Panel avanzado

BeatJump [86]

mapeo sobre accesos directos [98]

puntos de inserción [95]

Panel avanzado Move

Loop [88]

Panel avanzado MOVE

Loop Out [92]

opción BeatJump [87]

Panel avanzdao MOVE

Loop In [90]

Panel del reloj

botón e indicador MASTER [269]

Panel maestro [235]

botón e indicador QUANT (cuantificación)
[272]

botón e indicador SNAP (adhesión) [272]

botón en indicador de cuantificación [235]

controles [38]

indicadores [38]

Panel Move [86]

Paneles avanzados [85]

panel Grid [99]

Panorama general [29]

características: cubierta de samples [72]

características: entrada en vivo [73]

Panorama genral

características: entrada en vivo [41]

Perfiles

carpeta raíz [181]

carpetas de grabaciones [182]

copia de seguridad y restauración [182]

crear una versión portátil de TRAKTOR
[183]

reparar una colección dañada [184]

resguardo de seguridad automático [184]

Perilla AUX [43]

Perilla CUE MIX (mezcla de auriculares)
[230]

Perilla CUE VOL [228]

Perilla D/W (unidad FX) [254]

Perilla de mezcla de auriculares (CUE MIX)
[230]

**Perilla de volumen de los auriculares (CUE
VOL)** [228]

Perilla DRY/WET (unidad FX) [252]

Perilla FILTER [224] [242]
mezclas [236]

Perilla GAIN [224] [242]

Perilla HI [224]

Perilla LOW [224]

Perilla MAIN (programa) [225]

Perilla MID [224]

Perillas FX [253]

Perillas FX de parámetros [254]

Pista

cargar [219]

info [220]

reproducir [219]

Pistas

importar [50]

Pistas demo [220]

Poner un bucle en una pista [244]

Preferencia

TRAKTOR KONTROL S4: cambio de dise-
ño izq. y der. [175]

Preferencias [34] [118]

administrador de archivos [163]

administrador de controladores [165]

administrador de controladores: mapeo de
dispositivos [169]

administrador de controladores: tabla de
asignaciones [167]

administrador de controladores: tipos de
controladores [171]

administrador de diseños [162]

administrador de controladores: detalle de
mapeos [170]

administrador de controladores: configura-
ción de dispositivos [165]

ajustes generales [157]

cabecera de la cubierta [155]

cargar [151]

Código de tiempo [150]

configuración de audio [147]

configuración del código de tiempo [115]
cubiertas [155]

direccionamiento de entrada [149]

direccionamiento de salida [148]

efectos [158]

ejecución (Transport) [152]

estilos de cubierta [155]

grabadora de bucles [160]

mezclador [156]

opciones del buscador [162]

TRAKTOR KONTROL S4 [174]

TRAKTOR KONTROL S4: calibración [179]

TRAKTOR KONTROL S4: LED [180]

TRAKTOR KONTROL S4: opciones de con-
trol [175]

TRAKTOR KONTROL S4: restablecer valores predeterminados [179]
TRAKTOR KONTROL X1 [173]
transmisión [160]

Preparar la mezcla con los auriculares [229]

Protección tonal

preferencias [153]

Protección tonal (Keylock) [273]

Punto de inserción

carga [96]
Loop [97]
marcador de pulsos [96]

Puntos de inserción [232]

borrar un Hotcue [248]
guardar [94]
poner [248]
poner y guardar [232]

Puntos de inserción

eliminar [98]

Puntos de inserción

transiciones de entrada y salida [95]

R

Rango dinámico [242]

REC [117]

Reloj [266] [268]

establecer como tempo maestro [268]
establecer el tempo del reloj (BPM) [270]

Reloj (panel) [268]

Reloj de TRAKTOR [266]

establecer como tempo maestro [268]

Reloj del sistema [33] [117]

Reloj maestro [268]

Reloj MIDI

envío [185]
sincronización [184]

Reporte de consistencia [63]

Reproducir una pista [219]

Reproductor de avances [226]

Reproductores de MP3 [67]

Requisitos mínimos [18]

Retícula de pulsos [99] [271]

crear [100]
proteger [104]
tic audible [104]
vista de la retícula [156]

Reverb (FX) [252]

Root Directory [66]

S

Sample Deck [69]

Samples [255]

- accesos de teclado [260]
- accionar [256]
- carga [256]
- cargar un sample (Colección) [256]
- cargar un sample (pista) [257]
- controles [259]
- descargar [260]
- descargar un sample [260]
- detener y volver al comienzo [256]
- ejecutar [256]
- extraer de una pista [75] [151] [257]
- modo de reproducción [256]

Scratch

- calibración [138]
- canal faltante [145]
- configuración [135]
- duplicar [142]
- modo absoluto [139]
- modo de entrada erróneo [145]
- modo interno [140]
- modo relativo [140]
- modos de reproducción [139]
- preferencias [140]
- Scratch deshabilitado [144]
- solución de problemas [142]
- solución de problemas de la calibración [143]
- visor [141]
- zonas de control del CD [137]
- zonas de control del vinilo [136]

Sección de núcleo

- en cubierta de pistas [244]

Sección global [119]

- envío de reloj MIDI [123]
- grabadora de bucles [121]
- panel del reloj maestro [122]
- panel maestro [119]
- paneles de efectos [124]

Selector de diseños [117]

Sensibilidad de la variación de tempo

- preferencias [152]

Service Center [277]

Sincronización [265]

- alineación manual de pulsos [238]
- botón de adhesión [272]
- botón de cuantificación [272]
- concepto [267]
- deslizantes de tempo [239]
- medidor de fases [239]
- modo automático [268]
- modo BeatSync [84]
- modo TempoSync [84]
- reloj MIDI [184]
- retícula de pulsos [271]
- tempo maestro [266]

Sincronización de pistas

- emplear sincronización automática [231]
- manual [238]

Sincronización de pulsos [83]

Snapshot (unidad FX) [254]

Sobregrabación [265]

Solución de problemas [275]

- ayuda: asistencia técnica [277]
- ayuda: foro [278]
- caídas del audio [275]

el programa se cuelga [276]

latencia [275]

no hay audio [223]

obtención de ayuda [277]

TRAKTOR no arranca [275]

Solución de problemas. ayuda

banco de conocimientos [277]

Stripe View [78]

Sync Button [83]

Synchronization

Clock mode [270]

T

Tarjeta de atajos de teclado [17]

Tempo

ajuste automático (Sinc) [231]

ajuste manual [239]

preferencias [152]

Tempo maestro [266]

establecer una cubierta de pistas [271]

Tempo master

establecer en una cubierta de pistas [270]

setting the Clock as [270]

Tempo Sync [153]

TempoSync (sincronización de tempo) [84]

Tipos (Cubierta) [69]

Tipos de cubierta [74]

Tipos de ecualización [108]

Tipos de puntos de inserción [95]

Tono (pistas) [273]

TRAKTOR Clock

setting as tempo master [270]

TRAKTOR KONTROL S4

botones de rep. de samples (prefs) [175]

Direct FX 1-3 (prefs) [175]

Layouts [175]

preferencias [174]

TRAKTOR KONTROL X1

preferencias [173]

Transmisión [186]

configuración [187]

Tutelares

video [16]

Tuterlares

video [17]

Tutoriales [217]

requisitos [217]

Tutoriales

objetivo [218]

U

Unidad FX [36] [242] [250]

asignar a un canal [250]

botón ON [252]

control [253]

modo grupal [251]

modo individual [254]

perilla DRY/WET [252]

perillas [253]

perillas de parámetros [254]

perills D/W [254]

snapshot [254]

V

Versiones de TRAKTOR [18]

Videos explicativos [16] [17]

Visualizador de ondas [77]

Volumen

ajustar [241]

Volumen general [243]

Volver al comienzo de una pista [236]