

TRAKTOR KONTROL S4



Guía de usuario



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

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

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

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

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

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

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

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

Documento escrito por: Native Instruments GmbH

Traducido por: Fernando Ramos

Versión del programa: 2.6.4 (09/2013)

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

Germany

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

USA

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

Japan

Native Instruments KK
YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0001
Japan
www.native-instruments.co.jp



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

Índice de contenidos

1	¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S4!	11
1.1	Qué es TRAKTOR KONTROL S4	11
1.2	La documentación de TRAKTOR KONTROL S4	11
1.2.1	Dónde empezar	11
1.2.2	Este manual	12
1.2.3	Convenciones empleadas en este manual	13
1.3	Requisitos de sistema	15
2	Panorama del TRAKTOR KONTROL S4	16
3	Importar la música propia	19
3.1	¿En qué consiste la colección de pistas?	19
3.2	Importación de archivos musicales	20
3.3	Pistas manejadas desde iTunes	21
3.3.1	Reproducir pistas de iTunes	21
3.3.2	Importar una selección de pistas de iTunes	23
3.3.3	Importar las listas de reproducción de iTunes	24
4	Tutorías	25
4.1	Ejecutar la primera pista	25
4.1.1	Carga rápida de una pista	26
4.1.2	Ejecución de una pista	28
4.1.3	No se escucha nada	29
4.2	Mezclar una segunda pista	31
4.2.1	Inspeccionar una segunda pista directamente desde el buscador	31
4.2.2	Cargar y ejecutar una segunda pista	32
4.2.3	Empleo de los auriculares para la preparación de una mezcla	33
4.2.4	Sincronizar la segunda pista	34
4.2.5	Establecer un punto de inserción como punto de partida	34

4.2.6	Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?	36
4.2.7	Mezclar la pista aplicando equalización y filtrado	37
4.2.8	Haciendo todo a mano	38
4.3	Ajuste del volumen	42
4.3.1	La teoría	42
4.3.2	La práctica	43
4.4	Bucleo y colocación de bucles	45
4.4.1	Ejecutar bucles	46
4.4.2	Empleo de los accesos directos (Hotcues)	49
4.5	Emplear samples en la mezcla	50
4.5.1	Cargar un sample de la colección	52
4.5.2	Accionar el sample	53
4.5.3	Capturar samples de una cubierta de pistas	54
4.5.4	Descargar un sample	56
4.5.5	Más control sobre las samples	56
4.6	Agregar efectos	57
4.6.1	Modo grupal	58
4.6.2	Alistando la unidad de efectos	59
4.6.3	Asignar una cubierta a una unidad FX y accionar los efectos	60
4.6.4	Controlar la unidad de efectos	60
4.6.5	Modo individual	62
4.6.6	Almacenamiento de una configuración de efectos (Snapshot)	62
4.7	Empleo de la grabadora de bucles	63
4.7.1	Seleccionar la fuente	64
4.7.2	Grabar un bucle	65
4.7.3	Sobregrabación	67
4.7.4	Otros empleos del bucle grabado	67
4.8	Sincronización	68

4.8.1	Introducción	68
4.8.2	¿Cuál es el tempo máster?	70
4.8.3	Otras útiles herramientas de sincronización	73
4.8.4	En conclusión	75
5	Empleo del S4	76
5.1	Funciones principales del S4 empleando TRAKTOR DJ	76
5.1.1	Búsqueda y carga de pistas	77
5.1.2	Funciones de cuantificación	78
5.1.3	Control de volumen de las cubiertas y crossfader	78
5.1.4	Ajuste de la ganancia del canal	79
5.1.5	Ecuación	80
5.1.6	Empleo de los filtros	81
5.1.7	Monitorización a través de los auriculares	82
5.1.8	Control de cubiertas	84
5.2	Empleo de los controles de la ejecución (Transport)	87
5.2.1	Botones de reproducción (PLAY)	87
5.2.2	Botones CUE	88
5.2.3	Botones SYNC(MASTER)	88
5.2.4	Botones FLUX	89
5.2.5	Botones de acceso directo (Hotcue)	89
5.2.6	Empleo de bucles	90
5.2.7	Empleo de los transductores MOVE	93
5.3	Empleo de efectos	95
5.3.1	Mostrar los efectos de una cubierta	95
5.3.2	Empleo de la sección FX del S4	96
6	Detalle del aparato	100
6.1	Áreas y conceptos	100
6.1.1	Cubiertas	100

6.1.2	Mezclador	104
6.1.3	Unidades FX	105
6.1.4	Grabadora de bucles	106
6.1.5	Paneles frontal y trasero	108
6.2	Tipos de elementos de control	108
6.2.1	Botones	108
6.2.2	Perillas	109
6.2.3	Perillas transductoras	109
6.2.4	Ruedas de desplazamiento	110
6.2.5	Controles deslizantes	111
6.2.6	Visualizadores, medidores e indicadores	111
6.2.7	Interruptores	112
6.2.8	Enchufes	112
6.3	Las cubiertas	112
6.3.1	Tipos de cubierta y estructura	113
6.3.2	Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias	114
6.3.3	Botones de asignación de cubiertas: cambiar el foco de selección	115
6.3.4	Pantalla de visualización de la de cubierta: información al instante	116
6.3.5	Botón de carga	118
6.3.6	Rueda de desplazamiento	119
6.3.7	Deslizante de tempo	120
6.3.8	Sección de bucleo	122
6.3.9	Botones REMIX SLOTS	125
6.3.10	Botones Hotcue (acceso directo)	129
6.3.11	Botones PLAY y CUE	133
6.3.12	Botón SYNC	134
6.3.13	Botón SHIFT	135
6.4	El mezclador	137

6.4.1	Mezclador: generalidades	138
6.4.2	La sección general	138
6.4.3	Los canales y el crossfader	140
6.4.4	El panel de visualización maestro	146
6.4.5	La perilla transductor BROWSE	150
6.5	Las unidades FX	150
6.5.1	Modo individual y modo grupal	151
6.5.2	Unidad FX: detalle	151
6.6	La grabadora de bucles	152
6.6.1	Perilla DRY/WET	153
6.6.2	Botón SIZE	153
6.6.3	Botón REC	154
6.6.4	Botón UNDO	154
6.6.5	Botón PLAY	154
6.6.6	Copiar y guardar el bucle grabado	155
6.7	Buscar, cargar y copiar	155
6.7.1	Buscar pistas y samples	156
6.7.2	Copiar con el S4	158
6.8	El panel trasero	159
6.8.1	Sección MAIN OUT (salida general)	160
6.8.2	Sección INPUT CHANNEL B	161
6.8.3	Sección MIC	162
6.8.4	Sección INPUT CHANNEL A	162
6.8.5	Sección POWER	162
6.9	El panel frontal	163
6.10	Modos de TRAKTOR KONTROL S4	164
6.10.1	Modo de Traktor	164
6.10.2	Modo MIDI	164

7	Personalizar TRAKTOR KONTROL S4	167
7.1	El cuadro de preferencias	167
7.2	Configuraciones y preferencias de los elementos de control del S4	168
7.3	Opciones de control del S4	170
7.3.1	Restore Default	175
7.3.2	Calibration (calibración)	176
7.4	Otras configuraciones de interés	177
7.4.1	Cambiar el tipo de cubiertas	177
7.4.2	Ajustar el direccionamiento de entrada	178
7.4.3	Empleo de cuatro unidades de efectos	180
7.5	El asistente de la configuración	181
8	La interfaz de audio del S4 y el panel de control	188
8.1	Configuración en Mac OS X	188
8.2	Configuración en Windows: el panel de control	189
8.2.1	Abrir el panel de control	189
8.2.2	Ficha Audio Settings	190
8.2.3	Ficha Diagnostics	193
8.3	Empleo de la interfaz de audio del S4 en otras aplicaciones de música	195
8.4	Empleo del S4 como la interfaz de audio predeterminada	195
8.4.1	Windows	195
8.4.2	Mac OS X	196
9	Solución de problemas y ayuda	197
9.1	TRAKTOR no arranca	197
9.2	Problemas relacionados con el aparato	197
9.2.1	Principios básicos	197
9.2.2	Problemas relacionados con el USB y el controlador de dispositivos	198
9.2.3	Actualizar el controlador	199
9.2.4	Problemas relacionados con el suministro de energía USB	199

9.2.5	Empleo del TRAKTOR KONTROL S4 con un ordenador portátil	200
9.3	Aflojamiento de la placa superior de la rueda de desplazamiento	201
9.4	TRAKTOR se cuelga	201
9.5	Obtener ayuda	202
9.5.1	Banco de Conocimientos / Léame / Asistencia en línea	202
9.5.2	Forum	203
9.6	Actualizaciones	203
10	Apéndice A — Montajes más comunes	204
10.1	TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico	204
10.2	Añadir un micrófono	211
10.3	Emplear un mezclador máster	214
10.4	TRAKTOR KONTROL S4 con tocadiscos o cubiertas de CD	214
11	Apéndice B – Información técnica	218
11.1	Especificaciones técnicas	218
12	Apéndice C - Referencia rápida	222
12.1	Cubierta de pistas: referencia rápida	222
12.2	Cubierta de remezclas: referencia rápida	226
12.3	Mezclador: referencia rápida	231
12.3.1	Sección principal (Main): referencia rápida	231
12.3.2	Canales y crossfader: referencia rápida	231
12.3.3	Visualizador maestro: referencia rápida	232
12.4	Unidad FX: referencia rápida	233
12.5	Grabadora de bucles (Loop Recorder): referencia rápida	234
12.6	Referencia rápida: Buscar, cargar y copiar	235
	Índice temático	236

1 ¡Bienvenido al mundo de TRAKTOR KONTROL S4!

¡Estamos sumamente complacidos por su elección de TRAKTOR KONTROL S4!

1.1 Qué es TRAKTOR KONTROL S4

TRAKTOR KONTROL S4 es un sistema DJ de equipo y programa completamente integrados, creado por los creadores de TRAKTOR. TRAKTOR KONTROL S4 reúne en un todo el aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4 y el excelente programa TRAKTOR.

El controlador TRAKTOR KONTROL S4 ofrece un mezclador DJ ergonómico, una interfaz de audio incorporada de 24 bits/96 kHz y un área de control concebida perfectamente a la medida de TRAKTOR. Todos los controles necesarios para sus actuaciones en vivo se encuentran ahora bajo la punta de sus dedos.

El equipo de TRAKTOR de Native instruments

1.2 La documentación de TRAKTOR KONTROL S4

1.2.1 Dónde empezar

TRAKTOR KONTROL S4 le ofrece distintas fuentes de información. El orden de lectura sugerido es el siguiente:

- Guía de instalación (Setup Guide)
- Manual de TRAKTOR KONTROL S4 (este documento) y la
- Guía de iniciación (Getting Started Guide) de TRAKTOR 2.

Primer paso: la guía de instalación

La misma explica el proceso de instalación del sistema de hardware y software de TRAKTOR KONTROL S4, desde el principio mismo hasta el primer sonido que sale por los altavoces. Esta debería ser su primera lectura en el aprendizaje de TRAKTOR KONTROL S4.

En primer lugar, lea la guía de instalación. Luego, proceda con la lectura del manual de TRAKTOR KONTROL S4 para familiarizarse más acabadamente con el producto.

Manual de TRAKTOR KONTROL S4

Tras la lectura de la guía de instalación y la correcta aplicación de sus instrucciones, el sistema de TRAKTOR KONTROL S4 debería estar listo y operando. El paso siguiente sería la lectura del presente manual de TRAKTOR KONTROL S4. El manual brinda inicialmente un enfoque práctico del TRAKTOR KONTROL S4. Luego, presenta una descripción detallada de los elementos del aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4 e información suplementaria referida a problemas comunes y otras cuestiones. En la próxima sección hallará el panorama general del contenido de este manual.

Guía de iniciación de TRAKTOR PRO

Esta guía brinda un enfoque práctico del programa TRAKTOR. Aquí encontrará aspectos y funciones de TRAKTOR que van más allá del controlador TRAKTOR KONTROL S4.

El manual de TRAKTOR 2

Para obtener una información detallada de todas las características del programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2. El mismo se encuentra disponible **en la subcarpeta denominada Documentation, en la carpeta de instalación de TRAKTOR 2.**

1.2.2 Este manual

Lo que usted está leyendo ahora es el manual de TRAKTOR KONTROL S4. El manual está dividido de la siguiente manera:

- La primera parte está constituida por la presente introducción.
- El capítulo [↑2, Panorama del TRAKTOR KONTROL S4](#) presenta rápidamente la interfaz de usuario del TRAKTOR KONTROL S4 y sus áreas principales, tanto en el programa como en el aparato.
- El capítulo [↑3, Importar la música propia](#) explica la manera de importar música a la colección de pistas de TRAKTOR, para así poder emplear todas las características de TRAKTOR KONTROL S4 en nuestras propias pistas.

- El capítulo [↑4, Tutorías](#) es una serie de tutoriales dedicados al controlador. Los mismos le permitirán adquirir progresivamente el dominio de las distintas herramientas provistas por TRAKTOR KONTROL S4. Estos ejemplos prácticos facilitan el proceso de aprendizaje y lo introducirán rápidamente en el mundo del disyóquey digital.
- El capítulo [↑5, Empleo del S4](#) es una concisa reseña del empleo del S4 y de TRAKTOR DJ en dispositivos iOS.
- El capítulo [↑6, Detalle del aparato](#) es un detalle de todos los elementos de control presentes en el aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4. Cuando se sienta inseguro acerca de la función de algún elemento en particular, en este capítulo encontrará la información necesaria.
- El capítulo [↑7, Personalizar TRAKTOR KONTROL S4](#) muestra la manera de personalizar TRAKTOR KONTROL S4 para adaptarlo a las necesidades particulares del usuario.
- El capítulo [↑8, La interfaz de audio del S4 y el panel de control](#) describe la interfaz de audio integrada del aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4.
- El capítulo [↑9, Solución de problemas y ayuda](#) brinda una lista de los problemas más usuales y sus posibles soluciones, y la información pertinente para la obtención de ayuda.
- Al final del libro, se hallan tres apéndices con diversa información adicional:
 - El Apéndice A muestra la manera de integrar TRAKTOR KONTROL S4 a su estudio de música o a sus representaciones en vivo a través de diversos montajes.
 - El Apéndice B trae las especificaciones técnicas del controlador TRAKTOR KONTROL S4.
 - El Apéndice C contiene cuadros de consulta rápida sobre todos los elementos de control del controlador. Si se le presentan dudas sobre algún elemento en particular, aquí hallará la información necesaria.

1.2.3 Convenciones empleadas en este manual

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

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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

- Todo texto que aparezca en menús desplegables (p.ej.: *Open...*, *Save as...*, etc.), rutas de directorio del disco duro u otros dispositivos de almacenamiento, y en las rutas de las preferencias del programa aparecerá impreso en *bastardilla*.
 - Los nombres que aparecen inscritos sobre el aparato aparecerán impresos de color **naranja**. Cada vez que vea aparecer este formato, verá también que el mismo texto aparece empleado sobre el dispositivo.
 - 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 se hará alusión al controlador TRAKTOR KONTROL S4 con los nombres de "TRAKTOR KONTROL S4" o simplemente como el "S4".

De igual modo, el programa TRAKTOR será aludido simplemente como "TRAKTOR PRO" o simplemente como "TRAKTOR".

De este modo, descripciones informales del tipo: "TRAKTOR KONTROL S4 es un sistema de DJ altamente integrado que le permitirá controlar TRAKTOR desde su S4", no le sonarán tan extrañas.

1.3 Requisitos de sistema

Los requisitos mínimos de sistema que debe poseer el ordenador pueden consultarse en la sección de especificaciones de TRAKTOR, en la página de Internet de Native Instruments:

<http://www.native-instruments.com/en/products/traktor/dj-software/traktor-pro-2/specifications/>

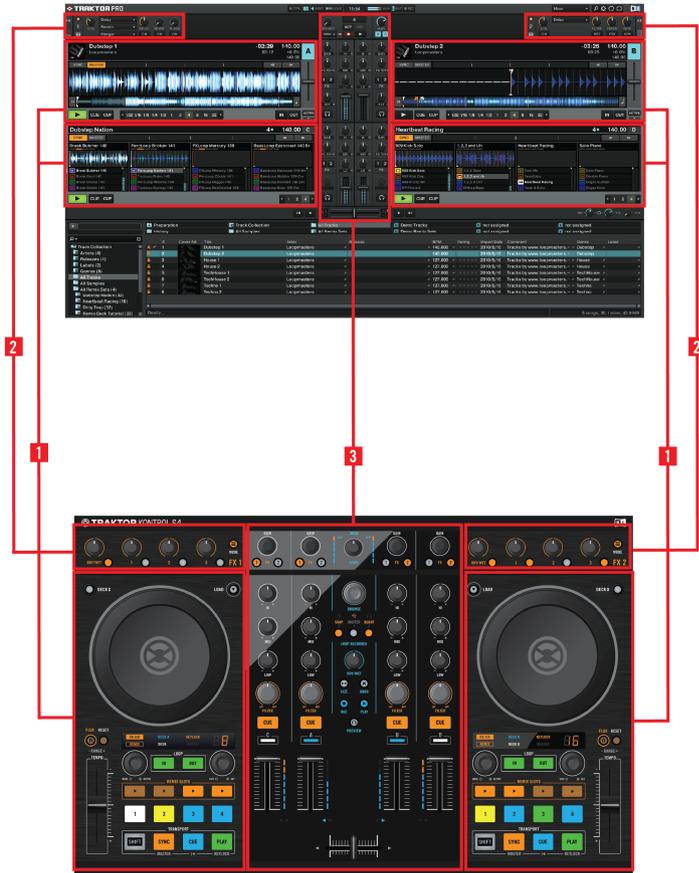
Para comprobar la compatibilidad de los distintos sistemas operativos, consulte: <http://www.native-instruments.com/compatibility>

2 Panorama del TRAKTOR KONTROL S4

Este capítulo describe brevemente las partes y elementos principales del TRAKTOR KONTROL S4, tanto en el controlador TRAKTOR KONTROL S4 como en el programa TRAKTOR.



Tómese todo el tiempo necesario para leer estas pocas páginas. De este modo podrá familiarizarse con el funcionamiento del TRAKTOR KONTROL S4 y apreciar la potencia de su concepción. Si ya está familiarizado con la importación de archivos musicales en TRAKTOR, puede saltar el capítulo [↑3, Importar la música propia](#) y pasar directamente a los tutoriales del capítulo [↑4, Tutorías](#).



El aparato controlador y la interfaz del programa.

- **(1) Cubiertas:** TRAKTOR KONTROL S4 proporciona cuatro cubiertas (Decks) virtuales. Las cubiertas son el lugar donde se ejecutan las pistas, los samples y la música en vivo. Las cubiertas pueden considerarse como el equivalente virtual de las viejas cubiertas de reproducción de vinilos y CD pero con el aditamento de una gran cantidad de potentes características y la flexibilidad que otorga un sistema de ordenador. Las dos cubiertas del aparato controlador S4 permiten controlar las cuatro cubiertas del programa TRAKTOR

(denominadas A, B, C y D, respectivamente). La **cubierta izquierda** de su S4 controla las cubiertas A y C del programa. La **cubierta derecha** de su S4 controla las cubiertas B y D del programa.

- **(2) Unidades FX:** las señales provenientes de las cubiertas pueden ser procesadas por las dos unidades de efectos (FX) ubicadas en la parte superior de la interfaz del programa. En el programa, también es posible activar dos unidades de efectos adicionales para procesar el sonido de cada cubierta de manera individual. Las unidades FX ofrecen una amplia gama de efectos de gran calidad: la **unidad FX izquierda** del S4 controla la(s) unidad(es) FX de la izquierda del programa. La **unidad FX derecha** del S4 controla la(s) unidad(es) FX de la derecha del programa.
- **(3) Mezclador:** la parte central del controlador TRAKTOR KONTROL S4 y de la interfaz de TRAKTOR está ocupada por el mezclador (Mixer), el cual recibe a través de sus cuatro **canales** las señales de audio provenientes de las cuatro cubiertas arriba descritas. Cada canal corresponde a una cubierta. La tarea del mezclador, al igual que la de todo mezclador DJ, es ajustar el volumen relativo de cada uno de los canales, controlar la frecuencia de los mismos y, eventualmente, hacerlos pasar a través de las unidades de efectos antes de mandar el resultado total hacia la **sección general** (Main), en la parte superior; para generar, por último, la mezcla final que será emitida a la audiencia.



El capítulo [↑6, Detalle del aparato](#) brinda una descripción más detallada del mezclador y un pormenorizado relato de cada uno de los elementos de control encontrados sobre el controlador TRAKTOR KONTROL S4. Para una explicación profunda de cada una de las funciones del programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2. El mismo se encuentra disponible en la subcarpeta denominada Documentation, en la carpeta de instalación de TRAKTOR 2.

3 Importar la música propia

Lo más probable es que usted ya tenga una colección de música en su ordenador. Este capítulo está precisamente dedicado a todos aquellos impacientes por ponerse a mezclar sus propias pistas. Aprenderemos, entonces, una manera rápida de importar archivos musicales a la **colección de pistas** (Track Collection) de TRAKTOR.

Si desea pasar directamente al manejo del TRAKTOR KONTROL S4, puede saltar este capítulo y dirigirse a los tutoriales del capítulo [↑4, Tutorías](#). Allí podrá hacer uso de las pistas demo incluidas en TRAKTOR KONTROL S4. Luego, podrá retornar a este tema cuando así lo desee.

3.1 ¿En qué consiste la colección de pistas?

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

Basada en los archivos de música hallados en su ordenador, la colección de pistas representa, simplemente, una manera distinta de mostrarlos. La colección facilita la organización, identificación y preparación de las pistas para su ejecución a través del mezclador.

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).

La colección de pistas **es**:

- Una base de datos que almacena la información 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, duración, etc.
- El lugar donde se guarda la información específica de TRAKTOR acerca de las pistas.
- La base a partir de la cual podrá crear sus listas de reproducción.

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

- Mover, copiar o convertir archivos de audio a una ubicación oculta.

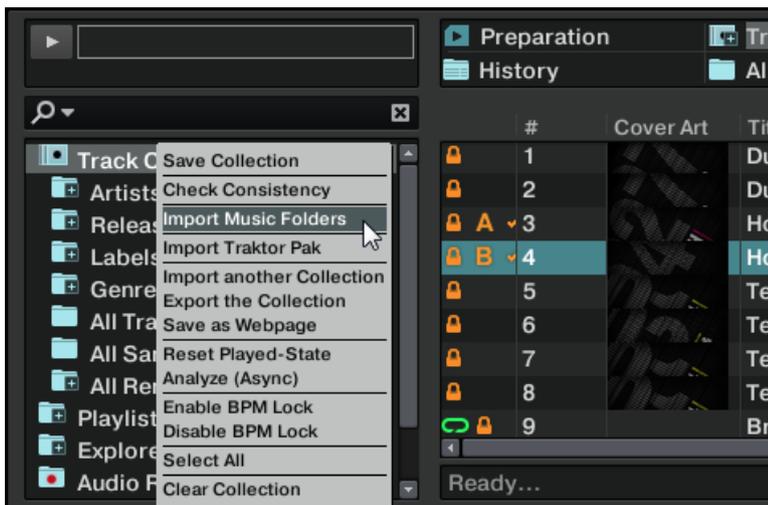
- Modificar la estructura jerárquica que los archivos de música asumen en el disco duro.

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

3.2 Importación de 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 la entrada denominada [Track Collection](#) en el directorio del Buscador y en el menú que se abre seleccione [Import Music Folders](#).



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.

Al importar pistas por primera vez, TRAKTOR analiza la música en busca de ciertas características (BPM, etc.). Esta función puede llevar cierto tiempo. Asegúrese de preparar de antemano las pistas que desee emplear en su montaje DJ, para así poder hacer uso de funciones tales como la sincronización o el bucle automático.

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 **OK**.

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.

3.3 Pistas manejadas desde iTunes

Si ha organizado su colección de pistas con iTunes, TRAKTOR KONTROL S4 le ofrece acceso directo a la biblioteca de iTunes y a sus listas de reproducción.

3.3.1 Reproducir pistas de iTunes

La biblioteca y listas de reproducción de iTunes pueden ser recorridas directamente desde su TRAKTOR KONTROL S4. Aprovecharemos, entonces, esta ocasión para mostrarle también la manera de buscar y cargar pistas desde el aparato controlador. Para realizar estas operaciones emplearemos los siguientes elementos de control:

- Cualquiera de las ruedas de desplazamiento:



- Cualquiera de las perillas transductoras de bucleo (**MOVE**), ubicadas bajo la rueda de desplazamiento respectiva:



- La perilla transductora **BROWSE**, ubicada bajo la perilla **MAIN**, en la parte central del dispositivo



- Los botones de la monitorización (**CUE**) de los canales del mezclador.



Ahora, haga lo siguiente:

1. Pulse **BROWSE** para ingresar al modo de búsqueda. La ventana del buscador pasará a ocupar toda la interfaz de TRAKTOR.
2. Gire las perillas de bucle **MOVE** para recorrer el directorio del buscador hasta dar con la entrada de **iTunes**. Selecciónela y luego presione la perilla para abrir dicha entrada.
3. Recorra la biblioteca y listas de reproducción de iTunes de la misma manera: gire la perilla transductora **MOVE** para navegar a través de la carpeta de **iTunes** y presiónela para expandir o minimizar la entrada seleccionada.
4. Ubicada la lista de reproducción deseada, seleccione una pista de la lista girando la rueda de desplazamientos (o girando la perilla **BROWSE**)
5. Para cargar la pista seleccionada en la cubierta izquierda o derecha, presione el botón **CUE** (destellante) del correspondiente canal del mezclador (A o B).
6. Repita los pasos 3 a 5 para cargar una pista en la otra cubierta.
7. Cuando haya terminado, presione nuevamente la perilla transductora **BROWSE** para abandonar el modo de búsqueda.

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.

En el programa

Por supuesto, todo esto puede hacerse también, desde la interfaz de usuario de TRAKTOR:

1. Haga clic en la entrada de **iTunes** del directorio del buscador.
2. Recorra la biblioteca y las listas de reproducción como lo haría habitualmente en iTunes.
3. Cargue una pista en una cubierta como lo haría desde cualquier lista de reproducción de TRAKTOR; por ejemplo, arrastrando la pista hasta la cubierta deseada.

3.3.2 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:

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.

3.3.3 Importar las listas de reproducción de iTunes

También, puede importar directamente toda una lista de reproducción de iTunes a través de la interfaz de usuario de TRAKTOR:

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](#).
4. 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 Tutorías

Este capítulo le enseñará a realizar las operaciones más habituales de TRAKTOR KONTROL S4.

Estos ejemplos prácticos siguen un orden progresivo. A efectos de que se familiarice con el sistema de TRAKTOR KONTROL S4, empezaremos por explicar las tareas más simples para, luego, ir desarrollando las operaciones más complejas. Tras la lectura de este capítulo, tendrá los conocimientos básicos que le permitirán realizar mezclas con TRAKTOR KONTROL S4.

Los ejemplos prácticos que se presentan en este y en el siguiente capítulo se valen de las pistas demo copiadas en el disco duro durante el proceso de instalación de TRAKTOR KONTROL S4. Por lo tanto, para seguir estos ejemplos no hace falta importar los archivos de música propios 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 [↑3, Importar la música propia](#).

4.1 Ejecutar 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

Vamos a suponer que su sistema TRAKTOR KONTROL S4 ya está listo y operando sin problemas. Si no fuera ese 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 TRAKTOR KONTROL S4, recomendamos encarecidamente restablecer el sistema de TRAKTOR KONTROL S4 a su configuración de fábrica antes de continuar con estos ejemplos. A tal fin, haga lo siguiente:

1. En el programa TRAKTOR, haga clic en el menú de ayuda (**Help**) de la barra de menús y seleccione [Help > Start Setup Wizard](#).
2. En la ventana que se abre, haga clic en **Finish**, en la esquina inferior derecha, y no toque nada más.

→ TRAKTOR KONTROL S4 será restablecido a sus valores de fábrica.

Estos ejemplos prácticos suponen que TRAKTOR KONTROL S4 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.

4.1.1 Carga rápida de una pista

Vamos a cargar la pista demo denominada “Techno 1” en la cubierta A.

Dado que la cubierta A está ubicada en la parte izquierda de la ventana de TRAKTOR, emplearemos la cubierta izquierda del S4. Esto lo podemos comprobar al mirar la pantalla de visualización de la cubierta izquierda y ver que el indicador "DECK A" aparece encendido de color azul.



El visualizador de la cubierta con el indicador DECK A encendido.

Para seleccionar y cargar una pista, vamos a usar los siguientes tres elementos de control del S4.

- Cualquiera de los dos botones de cambio (**SHIFT**), ubicados al final de cada cubierta:



- La perilla **BROWSE** (en la parte superior central del mezclador):



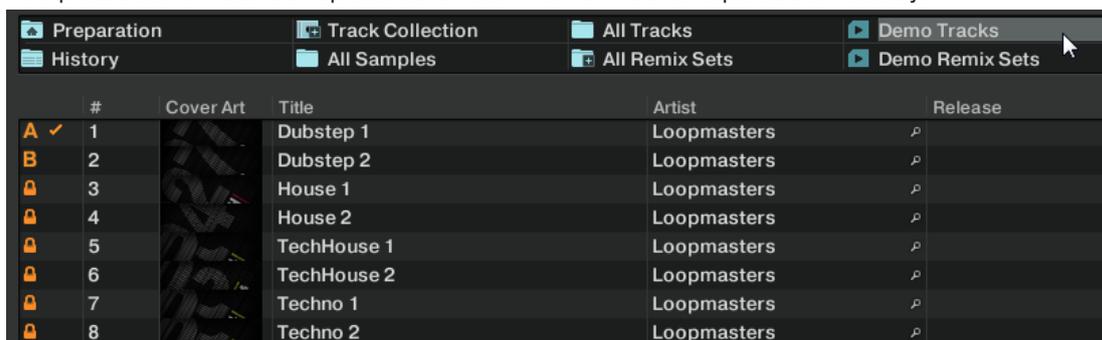
- El botón de carga (**LOAD**) de la cubierta izquierda (situado arriba de la rueda de desplazamiento):



Ahora, teniendo a la vista la ventana de TRAKTOR, haga lo siguiente:

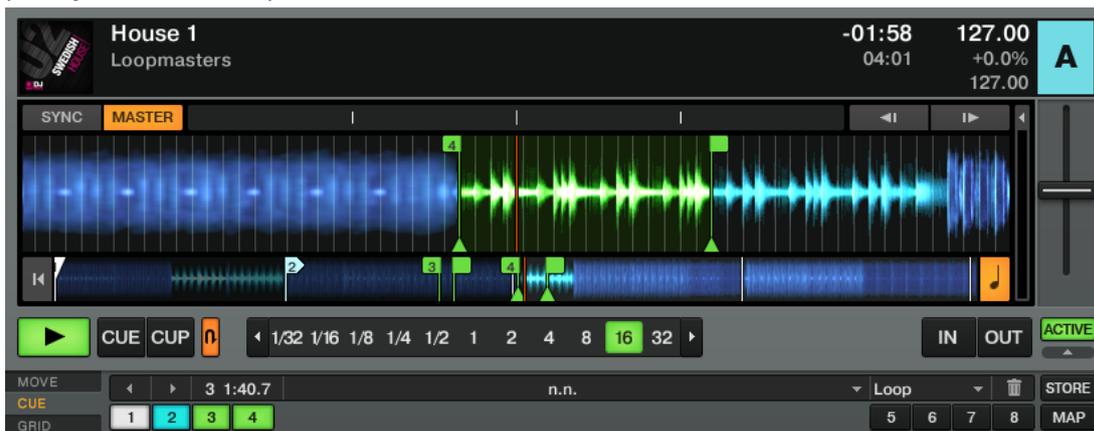
1. Mantenga presionado el botón **SHIFT** y gire la perilla **BROWSE** para seleccionar el favorito de **Demo Tracks** (los favoritos son atajos situados en la parte superior del buscador, en la interfaz del programa).

Las pistas de la lista de reproducción de “Demo Tracks” aparecerán debajo:



Suelte el botón **SHIFT** y gire la perilla **BROWSE** para recorrer la lista de reproducción y llegar hasta la pista *House 1*.

2. Cuando dicha pista quede resaltada, presione el botón **LOAD** de la cubierta izquierda para cargarla en la cubierta A.
- La pista será cargada. En la cubierta A de TRAKTOR, aparecerán la información de la pista y la onda correspondiente:





El botón **LOAD** de la cubierta derecha del S4 efectúa la carga de la pista sobre la cubierta B de TRAKTOR.



Además de emplear el S4 para la carga de pistas, también puede arrastrar y soltar las pistas desde el buscador del programa o desde una carpeta del ordenador hasta cualquiera de las cubiertas de TRAKTOR.

4.1.2 Ejecución de una pista

- ▶ Cuando la pista haya sido cargada, simplemente presione el botón de reproducción (**PLAY**), ubicado al final de la cubierta izquierda:



- La pista empezará a ejecutarse. El botón **PLAY** se iluminará y la onda comenzará a moverse en TRAKTOR.



De igual modo, el botón **PLAY** de la cubierta derecha iniciará la ejecución de la cubierta B.

Cada cubierta con su propio canal

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 (indicado por medio de una "A" de color azul)



El canal A.

Llegados a este punto, ya deberíamos estar oyendo salir algún sonido a través de los altavoces. De no ser así, prosiga con la lectura de la sección siguiente.

4.1.3 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 no suena con suficiente intensidad; verifique por favor lo siguiente:

- Al final del S4, compruebe que el crossfader esté desplazado totalmente a la izquierda:



- Más arriba, el control deslizante de volumen del canal A debería estar subido:



- El medidor del canal (la serie vertical de barras luminosas junto al deslizador, ver ilustración de arriba) deberían señalar algún tipo de actividad) De no ser así, verifique que las perillas **HI**, **MID**, **LOW** y la perilla **FILTER** de dicho canal estén puestas en posición central. Y en la parte superior del canal, haga un doble clic sobre el la perilla transductora **GAIN** para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.
- En la parte superior central del mezclador, la perilla de volumen general (**MAIN LEVEL**) debería estar girada un tanto hacia la derecha. Los **MEDIDORES DE VOLUMEN** deberían subir y bajar:
- De no ser así, en la parte superior central del programa TRAKTOR, verifique que la perilla **MAIN** esté girada de manera correspondiente:



- Si los **MEDIDORES DE VOLUMEN** del S4 registran actividad pero no se aprecia la salida de ningún sonido, verifique el estado de las conexiones, empezando por el cable que va del S4 a las salidas principales de su sistema de amplificación.

4.2 Mezclar una segunda pista

Ahora que ya sabemos la manera de cargar y ejecutar pistas con el TRAKTOR KONTROL S4 (ver ejemplo anterior), vamos a mezclar una segunda pista. De paso, aprenderemos a realizar algunas tareas básicas de mezcla: inspección de pistas, inicio correcto de la reproducción y mezcla conjunta de pistas empleando el crossfader.

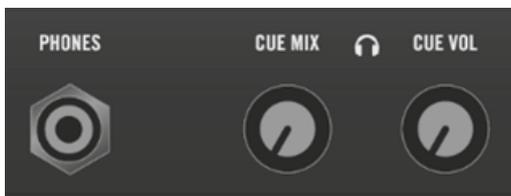
Condiciones previas

Damos por supuesto que usted ha seguido las instrucciones dadas en el ejemplo práctico anterior (véase [↑4.1, Ejecutar la primera pista](#)). TRAKTOR KONTROL S4 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.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

4.2.1 Inspeccionar una segunda pista directamente desde el buscador

Antes de cargar la otra pista, vamos a usar el reproductor de avances del TRAKTOR KONTROL S4 para inspeccionarla directamente desde el buscador con los auriculares.



La entrada de auriculares (PHONES) y los controles respectivos se encuentran en el panel frontal.

1. Conecte los auriculares en el enchufe denominado **PHONES**, ubicado en el panel frontal del S4.
2. A la derecha del enchufe **PHONES**, gire la perilla **CUE VOL** completamente hacia abajo.
3. Junto al enchufe de auriculares (**PHONES**), gire la perilla **CUE MIX** completamente en sentido antihorario.

4. Sobre el panel superior del S4, gire la perilla **BROWSE** para seleccionar una pista de la lista de reproducción.
5. Ahora presione el botón para la reproducción de avances (**PREVIEW**).
La pista seleccionada se cargará en el reproductor de avances, indicado a través del símbolo de los auriculares en la esquina superior derecha del panel de Máster, en el centro del S4:



6. En el panel frontal, gire la perilla de **CUE VOL** hasta obtener un volumen adecuado. La pista debería sonar a través de los auriculares.
 7. Si gira la perilla **BROWSE**, podrá inspeccionar las otras partes de la pista.
 8. Para descargar una pista del reproductor de avances, vuelva a presionar el botón **PREVIEW**.
- Retornará a la lista. Podrá cargar la pista en una de las cubiertas o seleccionar alguna otra de la lista para su escucha previa.

4.2.2 Cargar y ejecutar una segunda pista

Vamos a seleccionar la pista “Techno 2” y la vamos a cargar en la cubierta B, como ya lo hicimos en el tutorial anterior con la cubierta A.

1. Gire la perilla **BROWSE** para seleccionar la pista *Techno 2*.
 2. Presione el botón **LOAD** de la cubierta derecha para cargar la pista en la cubierta B. En la interfaz de TRAKTOR, la información de la pista y la correspondiente onda aparecerán sobre la cubierta B.
 3. Pulse el botón **PLAY** de la cubierta derecha para iniciar la reproducción.
- La pista empezará a ejecutarse. El botón **PLAY** se iluminará y la onda comenzará a moverse en la cubierta B de TRAKTOR.

No escuchamos nada de la cubierta B porque todavía no hemos corrido el crossfader del S4 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.

Si no escucha ningún sonido proveniente de la cubierta B, aun con el crossfader completamente corrido hacia la derecha, siga las instrucciones del apartado [↑4.1.3, No se escucha nada](#) para la resolución de problemas de audio.

4.2.3 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.



El botón de monitorización (CUE) del canal B.

- ▶ En el S4, presione el botón **CUE** del canal B.
- El botón se enciende para indicar que la señal de la cubierta B es enviada al canal de la monitorización (**CUE**) con salida a los auriculares.

En todo momento, podrá emplear la perilla **CUE MIX** para ajustar el balance entre la pista monitorizada (cubierta B) y la mezcla principal (cubierta A): gire de manera antihoraria para concentrarse en la pista que está inspeccionando o gire de manera horaria para 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.

4.2.4 Sincronizar 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**):

El botón SYNC de la cubierta derecha.

- ▶ Presione el botón **SYNC** de la cubierta derecha 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.

Gire gradualmente la perilla **CUE MIX** del panel frontal, escuchará que la segunda pista se mezcla en sincronía con la cubierta A.

¡Tenga en cuenta que deberá siempre ajustar el tempo de la pista que *no* está siendo escuchada por la audiencia!

4.2.5 Establecer un punto de inserción como punto de partida

Lo deseable es tener mayor control sobre las distintas partes de la pista que se está mezclando. 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 KONTROL S4 permite marcar puntos sobre una pista para cumplir con distintos cometidos. Estos puntos reciben el nombre de puntos de inserción (o puntos cue). Estos puntos pueden reusarse en un momento posterior o, incluso, en alguna otra sesión.



Los cuatro botones de acceso directo (apagados).

- ▶ En la cubierta derecha (esté ejecutando o no una pista), presione uno de los botones de acceso directo (Hotcue) sobre el primer tiempo fuerte del compás. Presionemos, por ejemplo el Hotcue 1.
- El botón se encenderá de color azul indicando que acabamos de guardar un punto de inserción (punto cue), al cual podremos retornar cada vez que presionemos el mismo botón de acceso directo.



El primer botón de acceso directo encendido de color azul.

Adhesión rítmica

No se preocupe por presionar un Hotcue justo sobre el pulso: por defecto, TRAKTOR se encarga de hacer esto automáticamente. Esto pasa cuando el modo de adherencia está encendido (señalado por el indicador **SNAP** que aparece iluminado en el panel de visualización del Máster, en el centro del mezclador).



El botón e indicador SNAP en el panel de visualización del Máster.

Cuando el modo de adhesión está encendido, cualquier punto que insertemos en una pista se pegará al pulso más próximo, logrando de este modo que la próxima vez que saltemos a ese punto estaremos directamente sobre el pulso del compás.

Alineación de pistas

El proceso de alineación es bastante sencillo:

1. Asegúrese de que la cubierta B esté tocando (el botón de **PLAY** debe aparecer encendido).
 2. Cuando escuche un pulso fuerte en la otra pista, presione el botón Hotcue que acaba de usar para guardar la posición del pulso fuerte.
- La posición de la reproducción de la cubierta B saltará hacia el punto de inserción almacenado (cosa que se podrá apreciar sobre la interfaz de TRAKTOR) y la reproducción se ejecutará a partir de ese punto. Ahora, ambas pistas están alineadas y listas para mezclarse.

Pegándose a los pulsos

Insistimos, no es necesario presionar el botón Hotcue *exactamente* sobre el pulso: de manera predeterminada, TRAKTOR se asegura de que los pulsos de ambas pistas estén juntos y no se produzcan saltos que arruinen la alineación. Esto es así gracias a que el modo de cuantificación está activado (el indicador **QUANT** aparece encendido en el panel maestro (véase la 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), la reproducción saltará a la posición más cercana que preserve la alineación de pulsos; asegurando de este modo que la sincronización no se pierda.

4.2.6 Pregunta al margen: ¿Qué pasa si la pista izquierda llega a su fin?

La pista “House 1” en la cubierta A se ha estado ejecutando desde que comenzamos estos ejemplos prácticos, y podría ser que la reproducción haya alcanzado el final de la pista. En este caso, haga lo siguiente:

- ▶ En la cubierta izquierda, presione **SHIFT + CUE** para volver al comienzo de la pista.

Ahora, prosigamos con lo que estábamos haciendo.

4.2.7 Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado

Este es un buen momento para probar algunos de los filtros y ecualizaciones del TRAKTOR KONTROL S4:



Las perillas de ecualización y filtrado del canal B.

- ▶ Gire las perillas de ecualización o la de filtrado (**FILTER**) del canal B para escuchar el efecto de las mismas sobre la pista monitorizada.

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 sonando simultáneamente rara vez suena bien).



Estamos por llevar a cabo nuestra primera versión de una mezcla "real". Gire, por lo tanto, la perilla **CUE 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).

Haga entonces lo siguiente:

1. Con el crossfader puesto en el extremo izquierdo, baje la perilla **LOW** del canal B para sacar los graves de la pista de la cubierta B.

2. Paulatinamente, vaya mezclando el canal B, desplazando gradualmente el crossfader desde la izquierda hasta la posición central.
 3. 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.
 4. Complete la transición deslizando gradualmente el crossfader hasta alcanzar el extremo derecho.
- ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla con TRAKTOR KONTROL S4.

4.2.8 Haciendo todo a mano

Las mezclas pueden hacerse manualmente en vez de emplear la sincronización y el "cueing" de TRAKTOR.

No es muy probable que tenga que hacer todo manualmente en su rutina diaria de disyóquey. Sin embargo, resultar una buena idea familiarizarse con el "método manual":

- Puede resultar necesario para sincronizar con un disco de vinilo que se está ejecutando o con el disyóquey anterior.
- Además, puede combinar el trabajo manual con las propiedades avanzadas de TRAKTOR para desarrollar aún más su propio estilo de mezcla.

Vamos entonces a mezclar una nueva pista en la cubierta A con la que acabamos de mezclar en la cubierta B.

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 eso, vamos a centrarnos exclusivamente sobre la cubierta izquierda, la cual controla la cubierta A del programa.

Primeros pasos

1. Primero, vamos a verificar que el crossfader esté completamente corrido hacia la derecha.
2. Mientras la cubierta B está ejecutando su pista, vamos a poner la pista "House 1" en la Cubierta A, (recuerde: gire la perilla **BROWSE** para seleccionar la pista en la lista, luego presione el botón **LOAD** de la cubierta izquierda).



Al principio, resultará más sencillo seleccionar una pista con un valor similar de BPM.

3. Presione el botón **PLAY** de la cubierta izquierda para iniciar la reproducción de la nueva pista.
4. En dicha cubierta, asegúrese de que el botón **SYNC** esté apagado.
5. En el mezclador, desactive el botón **CUE** del canal B y active el del canal A para escuchar la pista nueva a través de los auriculares (la perilla **CUE MIX** deberá ajustarse consecuentemente).

Ajuste del tiempo

El tiempo de cada cubierta puede controlarse manualmente con el deslizador de **TEMPO**:



Utilice el control deslizante de TEMPO para ajustar el tiempo de la cubierta.

- ▶ Ajuste el deslizador de **TEMPO** de la cubierta izquierda hasta que el ritmo de la pista empiece a "sonar bien" o directamente coincida con el valor de BPM de la otra pista, (el cual aparece mostrado en la parte superior de la cubierta B de TRAKTOR).

Inspección manual con la rueda de desplazamiento

La rueda de desplazamiento puede usarse para recorrer manualmente la pista hasta dar con un buen lugar para poner un punto de inserción:



Use la rueda de desplazamiento para recorrer la pista manualmente.

1. En la cubierta izquierda, presione y gire rueda de desplazamiento para recorrer la pista. (También, puede realizar una búsqueda rápida a través de la pista si ,mientras gira la rueda, mantiene presionado el botón **SHIFT** ubicado en la parte inferior de la cubierta).

2. Cuando haya encontrado algún lugar interesante para insertar un punto (p. ej., un tiempo fuerte), continúe presionando la rueda y suéltela cuando sienta el tiempo fuerte de compás de la otra pista.

La cubierta A empezará a tocar a partir de ese punto.

Note, además, que también podría detener la reproducción (presionando el botón **PLAY**) antes de ponerse a buscar un punto interesante con la rueda de desplazamiento. Encontrado el punto, libere la rueda de desplazamiento; y dado que la cubierta no está reproduciendo, no perderá el punto que desea marcar. Cuando llegue un tiempo fuerte en la otra pista, presione nuevamente **PLAY** en la cubierta izquierda.

Alineación de pulsos

En caso de percibir aún una ligera diferencia entre ambas pistas, puede utilizar el borde externo de la rueda de desplazamiento para ajustar la fase de la pista y eliminar la diferencia.

- ▶ En la cubierta izquierda, mueva el borde externo de la rueda de desplazamiento en la dirección deseada para modificar temporariamente el tempo y ajustar la fase, y así suprimir las diferencias que todavía persistan.

→ Ahora, las pistas coinciden completamente.



Observe que esto también puede resultar útil al usar la característica de sincronización de TRAKTOR. De hecho, en algunos casos, la detección automática de pulsos deberá ser corregida ligeramente. Por ejemplo, en pistas con un contenido de baja frecuencia poco habitual, el ritmo podría "sentirse" un poquito después del pulso detectado por TRAKTOR. Si no llegó a corregir manualmente la estructura rítmica de la pista antes de salir a escena, podrá eliminar la diferencia, en el momento, empleando el borde externo de la rueda de desplazamiento.

Mezclando la pista nueva

- ▶ Cuando tenga todo listo, desplace el crossfader desde la cubierta B y mezcle lentamente con la pista de la cubierta A.

→ ¡Felicitaciones! Acaba de realizar su primera mezcla manual con TRAKTOR KONTROL S4.

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. ¡La práctica hace al maestro!

4.3 Ajuste del volumen

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 muchos problemas, sobre todo durante situaciones en vivo.

4.3.1 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.
- Cuando una señal distorsiona, no está con un volumen más alto; simplemente está peor. Las partes más fuertes de la canción (típicamente, los pulsos) son cercenadas, reduciendo así el rango dinámico y distorsionando la mezcla. ¡Los altavoces resultarán perjudicados y su audiencia también! (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.

4.3.2 La práctica

Para ayudarlo a ajustar los niveles de volumen, el Mezclador del S4 está equipado con varios controles y medidores de volumen. Cada medidor de volumen consiste en una barra de LED de color azul, que señala el nivel de la señal; y un LED de color naranja para señala la distorsión.



Medidor del canal.

En términos prácticos, la regla arriba mencionada puede traducirse de la siguiente manera:

- ▶ Al ajustar el volumen: procure que los niveles mostrados ocupen todas las barras azules pero raramente deje que alcancen el LED naranja.

Dejar que el volumen se salga de madre para que la mezcla suene así más "sucia" no es recomendable: ¡para lograr esto, utilice la gran colección de efectos de TRAKTOR KONTROL S4!

Comprobar el volumen de cada canal

Cada canal del Mezclador cuenta con un medidor vertical situado junto al control deslizante de volumen. 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 volumen, use la perilla de ganancia (**GAIN**) ubicado en la parte superior del canal:



En la parte de arriba de cada canal se encuentra una perilla de ganancia (GAIN).

- ▶ Ajuste la perilla **GAIN** del canal para que el volumen mostrado por el medidor del canal permanezca en la parte superior del área azul, sin llegar a alcanzar el color naranja.

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 la perilla **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 canales

Además, para evitar cualquier salto de volumen al hacer el entrecruzamiento entre dos canales, el volumen promedio de los mismos debería coincidir también.

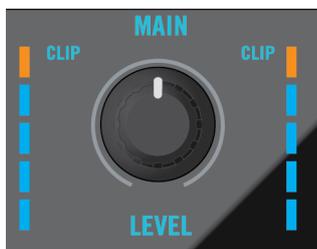
- ▶ Antes de mezclar la pista, ajuste la perilla transductora de **GAIN** para que el medidor de volumen del canal coincida grosso modo con el volumen del canal que está en el aire.



TRAKTOR 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. 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

Las señales provenientes de todos los canales se mezclan conjuntamente según su nivel de volumen relativo (establecido por los respectivos controles de volumen y por el crossfader). La mezcla se envía luego desde a la salida general de TRAKTOR hacia la sección general (MAIN).



La sección general (MAIN) del S4.

En esta sección, los medidores muestran el volumen real emitido por el dispositivo. De modo que, si la perilla del volumen general (**MAIN LEVEL**) es girada a mínimo, los medidores descenderán de manera consecuyente.



Estos medidores no reflejan lo que está pasando en TRAKTOR PRO; sin embargo, los LED de la distorsión se encenderán sobre el S4MK2 cuando TRAKTOR distorsione.



Ajuste la perilla MAIN, en el panel maestro de TRAKTOR, de modo que los niveles reflejados por los medidores de **MAIN LEVEL** del S4 se sitúen en la parte superior de las barras azules sin llegar a alcanzar la zona naranja de distorsión.

Por defecto, la salida general de TRAKTOR viene dotada con un limitador. En consecuencia, cuando el limitador se encuentra activado, los medidores de **MAIN LEVEL** 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 los LED rojos no se enciendan con demasiada frecuencia.

Cuando los LED naranja del medidor se encienden, no sirve de nada bajar la perilla **MAIN LEVEL** del S4: de hecho, ¡bajar el volumen de una señal que ya viene distorsionada o comprimida desde TRAKTOR no solucionará el problema! En este caso, los LED naranja del S4 se encienden para avisarle que la señal de TRAKTOR viene distorsionada y que debería bajar el volumen general del programa.



Si los medidores de **MAIN LEVEL** muestran un nivel bajo, verifique los controles deslizantes de volumen de los canales. Es probable que también estén puestos en un nivel bajo.

4.4 Bucleo y colocación de bucles

Ahora que ya hemos aprendido las tareas básicas de una mezcla, vamos a concentrarnos en una de las grandes características de TRAKTOR KONTROL S4: el bucleo.

Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S4 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.
- El crossfader está corrido completamente hacia la izquierda.

4.4.1 Ejecutar bucles

Cada cubierta del S4 está equipada con sofisticados controles de bucleo, ubicados en la sección de bucleo (LOOP), justo debajo de la pantalla de visualización de la cubierta.



La sección de bucleo (LOOP), de derecha a izquierda: perilla de movimiento (MOVE), botones de bucleo de entrada (IN) y de salida (OUT), y la perilla de tamaño (SIZE).

Establecer un bucle de tamaño predefinido

Pongamos un bucle en la pista de la cubierta A.



La perilla transductora SIZE.

- ▶ Para poner un bucle en una pista que se está ejecutando, oprima simplemente la perilla transductora **SIZE**.

→ Automáticamente, se establecerá un bucle en esa parte de la pista.

El tamaño del bucle se corresponderá con el número mostrado por el visor ubicado justo arriba de la perilla **SIZE**.



El visor muestra la duración del bucleo.

- ▶ Para cambiar la duración del bucleo, gire la perilla **SIZE** hasta mostrar el número de pulsos que se desea para el bucle.



¡Tenga en cuenta que puede ajustar el tamaño del bucle tanto antes como después de haberlo establecido! Si lo hace de antemano, dicha medida afectará los bucles siguientes que establezca.

Poner un bucle manualmente

Los bucles también pueden ponerse manualmente. Esto se hace con los botones **IN** y **OUT** de la sección de bucleo.



Los botones de bucleo IN y OUT.

1. Presione el botón **IN** para establecer el punto de inicio del bucle.
2. Presione el botón **OUT** para establecer el punto de salida 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 ([↑4.2.5, Establecer un punto de inserción como punto de partida](#)), 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.



Desde luego, la medida del bucle puede modificarse manualmente con la perilla **SIZE**.

Puede pasar que al establecer un bucle manualmente, el visor ubicado arriba de la perilla **SIZE** no siempre corresponda con la medida real del bucle.

Mover un bucle

Los bucles pueden ser movidos a través de la pista con la perilla transductora **MOVE**, situada a la izquierda de la sección de bucleo:



La perilla transductora MOVE.

- ▶ Para cambiar un bucle de lugar, gire la perilla **MOVE**.

El desplazamiento del bucle se corresponderá con la duración mostrada por el visor situado arriba de la perilla **SIZE**.



Si al girar la perilla **MOVE** no hubiera ningún bucle activado, entonces podrá saltar a través de la pista según el tamaño seleccionado. Véase [↑6.3.8, Sección de bucleo](#) para más información al respecto.

Guardar un bucle

En el tutorial anterior, habíamos visto la manera de guardar los puntos de inserción de una pista. En el caso de los bucles, el procedimiento es similar, simplemente hay que presionar un botón Hotcue que no aparezca encendido.



Botón Hotcue apagado.

Lo que hay que hacer es:

- ▶ 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.

Desactivar el bucleo

Si desea desactivar un bucle, haga lo siguiente:

- ▶ Para desactivar el bucleo, presione la perilla transductora **MOVE** o **SIZE**.

→ La reproducción continuará su curso tras el bucle.



Si al presionar la perilla **MOVE** no hubiera ningún bucle activado, entonces activará el bucle y el próximo bucle de la pista será activado.

4.4.2 Empleo de los accesos directos (Hotcues)

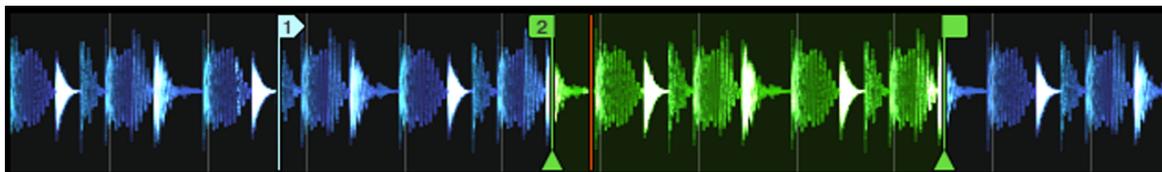
En esta tutoría, al igual que en la anterior, vamos a usar los botones de acceso directo (Hotcues) Hotcue para guardar bucles y puntos de inserción. Ahora, vamos a ampliar algunos aspectos sobre su empleo.



Botones Hotcue con distintas asignaciones.

Como ya se ha explicado, al presionar un Hotcue guardaremos en dicha posición un punto de inserción (y el botón pasará a tener color azul); pero si en cambio hubiera un bucle activado, entonces el botón Hotcue guardará ese bucle (y su color identificatorio será verde).

En la onda representada en la cubierta del programa, podrá ver que una línea 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.



La onda de la pista mostrando un punto de inserción guardado como el atajo Hotcue 2 y un bucle como el atajo Hotcue 3.

Si comete algún error o, simplemente, decide eliminar un Hotcue; podrá hacerlo fácilmente:

- ▶ Para borrar un acceso directo, mantenga presionado el botón **SHIFT** y presione el correspondiente botón Hotcue.

→ 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 aprendido hasta ahora.

Si ha seguido correctamente las instrucciones de los tutoriales previos, debería tener cargada la pista "Techno2" 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:

1. Inicie la reproducción de la siguiente pista y presione el botón **CUE** del canal correspondiente para escucharla a través de sus auriculares.
2. Utilice los controles de la sección de bucleo de la cubierta derecha para encontrar alguna parte interesante del principio de la pista que pueda buclear.
3. Cuando tenga un buen bucle sonando, guárdelo con un botón de acceso directo y déjelo sonar.
4. Ahora, intente poner este bucle en la mezcla; por ejemplo, filtrando los bajos como lo hicimos en el ejemplo práctico anterior (véase [↑4.2.7, Mezclar la pista aplicando ecualización y filtrado](#)).
5. Cuando esté por completar la transición de salida de la otra pista, libere el bucle en la nueva pista y la tarea estará terminada.

4.5 Emplear samples en la mezcla

Las cubiertas de remezcla (Remix Decks) son ideales para añadir samples al juego o para remezclar de manera espontánea capturando samples de las cubiertas de pistas.



La cubierta de remezclas C con un sample cargado en la primera celdilla del primer nicho de samples.

Las cubiertas de remezcla pueden usarse también para armar pistas nuevas, de improviso, acumulando hasta ocho samples, uno encima de otro. Veamos ahora el control de las cubiertas de remezcla desde el S4.



En caso de haber estado usando cubiertas de samples de versiones anteriores de TRAKTOR, no se inquiete. Todas las antiguas funciones de los nichos de samples de dichas cubiertas han sido mantenidas.

Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 2” está cargada en la cubierta B. La pista se está ejecutando y se deja escuchar. A propósito, a partir de ahora denominaremos como cubierta de pistas (Track Deck) a las cubiertas que ejecutan pistas, para así distinguirlas fácilmente de las cubiertas de remezcla (Remix Deck). En TRAKTOR, verá que las dos cubiertas superiores (A y B) son cubiertas de pistas, mientras que las dos cubiertas inferiores (C y D) son cubiertas de remezcla.
- 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.

4.5.1 Cargar un sample de la colección

Es posible cargar samples de la colección de pistas directamente en un nicho de samples. Esto nos dará la oportunidad de emplear el buscador del controlador S4: con él podremos recorrer todas las pistas y samples que tengamos en el ordenador.



El botón PREVIEW.

1. Presione la perilla transductora **BROWSE**, en la parte central del S4, para abrir el modo de búsqueda.
El botón para la reproducción de avances (**PREVIEW**) se encenderá. A continuación, verá encenderse sobre el S4 todos los destinos de búsqueda; y entre ellos, los cuatro botones de reproducción de samples de cada cubierta.
2. Gire la perilla **MOVE** para seleccionar la carpeta **Track Collection** en el directorio del buscador. Presione **MOVE** para expandir la carpeta.



3. Gire **MOVE** para seleccionar la carpeta **All Remix Sets**. Vuelva a presionar la perilla **MOVE** para expandir la carpeta.
4. Gire la perilla **MOVE** para seleccionar la carpeta **Dirty Trap**.
5. Finalmente, gire la perilla **BROWSE** para seleccionar el sample "C3 Bells #1" en la lista de reproducción.



6. En la cubierta izquierda, presione uno de los botones de reproducción de samples (p. ej., el primero) para cargar el sample en ese nicho en particular.
7. Presione **BROWSE** nuevamente para salir del modo del buscador.



Para hacer esto en el programa, simplemente arrastre y suelte el sample sobre la celdilla de un nicho de samples.

El sample ya está cargado y listo para tocar:

- En TRAKTOR, la cubierta de remezclas C contiene dicho sample en la primer celdilla del primer nicho de samples.
- En el S4, el botón de reproducción correspondiente aparece opacado para indicar que el nicho contiene un sample que no es audible (todavía).

4.5.2 Accionar el sample

Para accionar un sample, presione el correspondiente botón de reproducción que aparece opacado:

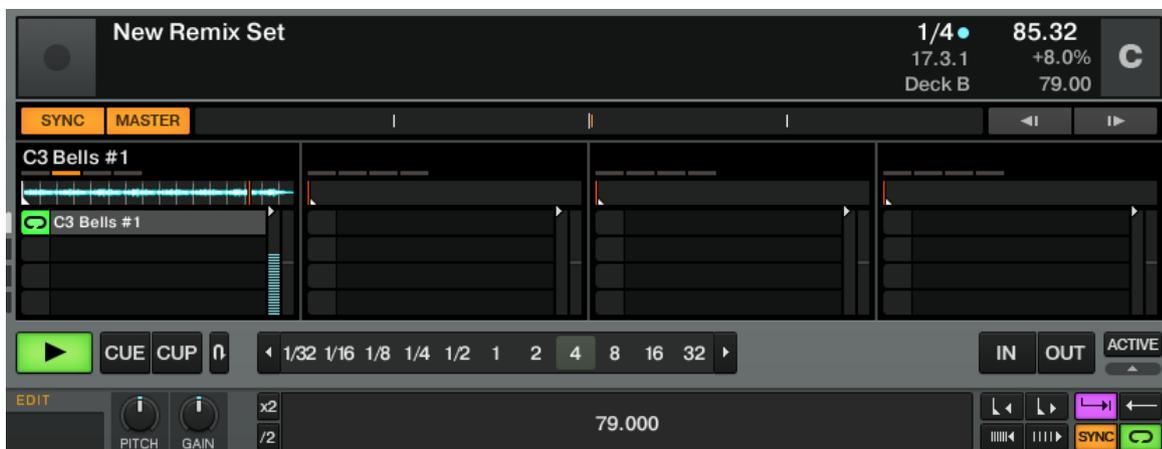
1. Presione el botón de reproducción del sample.
2. Presione el botón nuevamente para silenciar el nicho de samples. Presione otra vez para que vuelva a sonar.
3. Presione **SHIFT** + el botón de reproducción del sample para detener el sample y volver al inicio la próxima vez que se active.

El sample se ejecutará de manera reiterada. Esto es así porque la reproducción se halla bajo el **modo bucleado**, indicado por el símbolo circular a la izquierda de la celdilla:



El Sample "C3 Bells #1" en el modo bucleado.

Para que el sample se ejecuta de **modo simple** (one-shot), deberá abrir, en el programa, el panel avanzado de la cubierta de remezclas. Cliquee repetidamente sobre el borde superior de la cubierta hasta ver aparecer el panel avanzado.



La Cubierta de remezclas C con el panel avanzado en su parte inferior. Abajo, a la derecha, puede verse el cursor apuntando al botón de tipos de ejecución, con el cual se puede pasar del modo de ejecución bucleada al modo de ejecución sencilla y viceversa.

- ▶ Haga clic en el botón de tipos de ejecución del panel avanzado (ver ilustración arriba) para que el sample se ejecute en el **modo simple** (One-shot)

En el modo de ejecución simple, cuando el sample se está ejecutando, la ejecución del mismo se detendrá al presionar el botón de reproducción respectivo.



Si, tras detener el sample, presiona otra vez **SHIFT** + el botón de reproducción del sample, eliminará el sample de ese nicho.

En caso de no oír el sample que se está ejecutando (si no está puesto en silencio), revise que el deslizador de volumen del canal C esté subido en el programa TRAKTOR.

4.5.3 Capturar samples de una cubierta de pistas

Ya hemos visto la manera de cargar samples en una cubierta de remezclas empleando el buscador de TRAKTOR. Ahora, mostraremos una operación realmente interesante:

1. Compruebe que la pista "Techno 2" siga ejecutándose en la cubierta derecha (cubierta B de TRAKTOR). Si no es así, presione el botón **PLAY**. Si la reproducción ha llegado al final de la pista, presione **SHIFT**+ **CUE** para volver al principio.
2. Ponga un bucle en esta pista con los controles de la sección de bucleo.

3. En la misma cubierta, presione un botón de reproducción de samples que aparezca apagado. Por ejemplo, el botón 1.
- Con esto, capturará el bucle que se está ejecutando en la Cubierta de pistas B y lo copiará en la primera celdilla de samples del primer nicho de samples de la Cubierta de mezclas D:



Acabamos de exportar el bucle de la cubierta B a la primera celdilla de samples del primer nicho de samples de la Cubierta D.

El bucle está listo para ser ejecutado por la cubierta de remezcla D. Además, siempre y cuando el modo de adhesión y la sincronización (**SYNC**) estén activadas, el bucle marchará en perfecta sincronía con la cubierta B de arriba.

Los botones de reproducción de los samples ofrecen las mismas opciones de control de la reproducción que las ya descritas anteriormente (presionar el botón para silenciar/desilenciar el sample, presionar **SHIFT** + el botón para detenerlo y volver al comienzo la próxima vez que se active, y presionar **SHIFT** y otra vez el botón para descargarlo).



También, como ya se mencionó antes, es posible alternar la reproducción del sample entre los modos de ejecución bucleada y sencilla (véase [↑4.5.2, Accionar el sample](#)).

Ahora, podrá cargar una pista diferente en la cubierta B pero seguirá conservando el bucle de la canción original en la Cubierta de remezclas D, y podrá accionarlo cuando quiera. Resulta fabuloso para poder capturar bucles al momento y usarlos para crear una mezcla alternativa.



Si la cubierta en la que realizó la captura no estaba tocando un bucle cuando presionó el botón de reproducción del sample, la captura de audio podrá, de todos modos, realizarse desde de la cubierta fuente, pero se hará desde la posición de reproducción vigente. El bucle será cortado automáticamente según la duración de bucleo establecida (como aparece mostrada en TRAKTOR).

- ▶ Capture muestras de distintos lugares de la pista de la cubierta B y vaya probando los distintos controles de la reproducción para ejercitar todas las técnicas arriba descritas.

4.5.4 Descargar un sample

Si desea eliminar el contenido de una celdilla, mantenga presionado el botón **SHIFT** y presione el botón de reproducción correspondiente para detener el sample, luego repita la misma acción para vaciar la celdilla. El botón de reproducción del sample se apagará.

4.5.5 Mas control sobre las samples

Un sample cargado en una cubierta de remezclas cuenta todavía con más posibilidades de manipulación. Para acceder a estos controles, hay que hacer que la cubierta derecha del S4 pasa a controlar la Cubierta de remezclas D de TRAKTOR:

- ▶ Presione el botón **DECK D** para pasar a controlar la cubierta D.

→ El botón se encenderá. Todos los elementos de la cubierta derecha controlan ahora los nichos de samples de la Cubierta D de TRAKTOR.

No vamos a describir aquí todas las funciones existentes (véase [↑6.3, Las cubiertas](#) y consulte también el manual de TRAKTOR 2) pero, al menos, mostraremos algunas de las más usuales:

- Las ruedas de desplazamiento permiten la regulación del tempo (borde externo) y la ejecución de scratching (placa superior) sobre la cubierta de remezclas y todos los samples en ella contenidos.
- Los botones Hotcue bajo cada botón de reproducción de samples también cuentan con funciones de reproducción y captura. Como acceso directo, si el sample ya se encuentra en ejecución, estos botones harán que el sample se vuelva a accionar.
- El brillo del botón Hotcue reflejará el volumen del sample que se está tocando.
- También es posible, recorrer las celdillas de un nicho de samples presionando los botones **SHIFT** + Hotcue; sin embargo, esto dependerá de si los botones Hotcue fueron configurados, en las preferencias del programa, con el modo Legacy o el modo Remix Deck. Véase [↑7.3, Opciones de control del S4](#) para más información

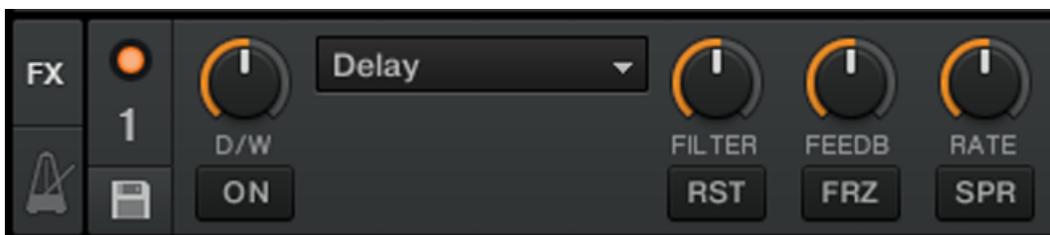


Para una descripción más detallada de las cubiertas de remezcla y sus posibilidades, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

4.6 Agregar efectos

Ahora que ya sabemos los fundamentos acerca de la ejecución y mezcla 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. Estas unidades FX están representadas encima de cada cubierta del S4:



Una unidad FX en TRAKTOR.



Una unidad FX en el S4.

Condiciones previas

Suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 2” está cargada en la cubierta B. La pista se está ejecutando y se deja escuchar.
- 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.

4.6.1 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.

En este ejemplo, vamos a utilizar la unidad FX izquierda (denominada **FX1**) del S4; pero lo mismo vale también para la unidad FX de la derecha.



El botón MODE.

- ▶ Pulse el botón de modos (**MODE**) para poner la unidad bajo el modo grupal (el botón deberá encenderse).
En TRAKTOR, verá tres nichos de efectos apilados uno encima de otro (ver ilustración de arriba).

4.6.2 Alistando la unidad de efectos

Vamos a cargar los tres efectos predeterminados y a activar la unidad FX:

1. Manteniendo presionado el botón **SHIFT**, presione el botón de encendido de la unidad FX (ubicado en el extremo izquierdo) para cargar los tres efectos predeterminados:



Lo que acabamos de cargar son los efectos de retardo, reverberación y filtrado.

2. Seleccione el efecto que desea activar con el botón respectivo (**1 - 3**). Por supuesto, puede usar los tres efectos al mismo tiempo: simplemente, active los tres botones:



Los botones se encenderán para indicar que los efectos han sido activados.

- Como paso suplementario, gire la perilla **DRY/WET** completamente en sentido antihorario. Esta perilla la usaremos más tarde para ir trayendo los efectos de manera progresiva:



→ La unidad FX ya está lista para procesar todo lo que enviemos.

4.6.3 Asignar una cubierta a una unidad FX y accionar los efectos

Ahora, necesitamos asignar esta unidad FX a una de las cubiertas. Para hacer esto, vamos a emplear los botones de asignación de efectos, ubicados en la parte superior de cada canal del mezclador, debajo de la perilla **GAIN**.



Los botones de asignación FX de cada canal.

Vamos a asignar la unidad FX 1 a la cubierta B:

- Presione el botón de asignación izquierdo (el "1") del canal B para asignar la cubierta B a la unidad FX 1.
 - Gire lentamente la perilla **DRY/WET** en sentido horario para aplicar el efecto.
- Ahora, podrá oír que la pista de la cubierta B está siendo procesada por la unidad FX 1.



También puede asignar otros canales a una misma unidad de efectos. Por ejemplo, si desea aplicar estos efectos a los samples cargados en la Cubierta C o D, simplemente presione el botón "1" de los canales correspondientes.

4.6.4 Controlar la unidad de efectos

Cada efecto de esta unidad FX es controlado por la correspondiente perilla 1-3:



Las perillas FX 1-3.

- ▶ Juegue un poco con las perillas 1 3 y escuche los resultados sobre el audio. Cada efecto puede activarse o desactivarse de manera individual, presionando el correspondiente botón 1-3.

Cambiar el efecto de un nicho

Cada nicho puede cargarse con otros efectos. Pongamos ahora el efecto Gater en el primer nicho FX:

1. Mantenga presionado **SHIFT** y presione el botón 1 repetidamente para recorrer la lista de efectos hasta que el efecto Gater quede seleccionado en el primer nicho de la unidad FX 1 de TRAKTOR.
 2. Si el primer nicho FX está desactivado, presione el botón 1 para activarlo, (el botón se encenderá).
- A continuación, escucharemos como el Gater corta el audio a intervalos.



Desactive los botones FX 2 y 3 para así escuchar mejor el efecto del Gater sobre el audio.

Sincronización de efectos con el tempo

Ahora, probemos lo siguiente:

- ▶ Ponga la perilla FX1 en distintas posiciones y escuche el resultado logrado sobre el audio.

→ Notará que el efecto se mantiene sincronizado con los pulsos. Entre otras cosas, esto puede resultar muy útil para enfatizar el ritmo temporalmente; por ejemplo, durante las transiciones entre pistas.



Compruebe esta función moviendo el deslizante de **TEMPO** de la cubierta derecha: al bajar el deslizante, escuchará que la pista suena más rápido y el Gater acompañando consecuentemente.

4.6.5 Modo individual

Las unidades FX también pueden ser operadas bajo el modo individual. En vez de tener varios efectos de 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 (la unidad de efectos derecha) del S4.

1. Compruebe que el botón de modos (**MODE**) esté apagado. Si estuviera encendido, presiónelo para que la unidad de efectos pase al modo individual.
2. Presione **SHIFT** + el botón de encendido para cargar un efecto en la unidad FX. Mantenga presionado **SHIFT** y presione repetidamente el botón de encendido para recorrer los efectos y cargar alguno que le gustaría probar.
3. Presione el mismo botón de encendido (esta vez sin **SHIFT**) para encender la unidad FX. El botón de encendido se iluminará.
4. En el canal B, presione el botón de asignación de efectos número 2 para asignar la cubierta B a esta unidad FX. Puede desactivar la unidad FX izquierda (presionando el botón de asignación de la izquierda) si desea escuchar el nuevo efecto de manera más clara.

Las perillas FX **1-3** y los botones FX **2** y **3** le brindarán acceso a los parámetros avanzados de ese efecto. Cuando quiera, podrá presionar el botón FX **1** para restablecer los parámetros a sus valores predeterminados.



Al igual que en el modo grupal, la perilla **DRY/WET** permite ajustar el balance entre la señal no procesada y la señal procesada.

4.6.6 Almacenamiento de una configuración de efectos (Snapshot)

Si su configuración de efectos suele repetirse y desea establecer una configuración predeterminada de la misma (en la jerga del programa un "snapshot"), haga lo siguiente:

1. Ajuste las perillas y los botones de efectos hasta obtener la configuración deseada.
 2. Presione **SHIFT + MODE** para guardar esa configuración como una configuración predefinida ("snapshot").
- La próxima vez que presione el botón FX 1 cuando tenga este efecto cargado, los parámetros del mismo asumirán los valores de la configuración almacenada.

Ahora, es tiempo que veamos otra de las nuevas características introducidas por TRAKTOR KONTROL S4: la grabadora de bucles.

4.7 Empleo de la grabadora de bucles

Poco antes habíamos visto el uso de las cubiertas de remezcla como medio para accionar samples de manera simple o bucleada. Esta es la manera de trabajar con el material ya existente. La grabadora de bucles, en cambio, nos permite grabar material nuevo de manera espontánea.



La grabadora de bucles del S4.

Podríamos, por ejemplo, capturar la señal de la entrada de micrófono del S4, 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

Una vez más, suponemos, por supuesto, que usted ya ha seguido y practicado las instrucciones de los ejemplos prácticos anteriores. TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en la situación siguiente:

- La pista “Techno 2” está cargada en la cubierta B. La cubierta está tocando y la música se deja escuchar (recuerde: si la pista ha llegado a su fin, presione **SHIFT + CUE** en la cubierta derecha para volver al comienzo).
- 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.
- La unidad FX 2 está en el modo individual y cargada con su efecto favorito.
- Ninguna de las unidades FX está asignada al canal B (ambos botones de asignación del canal B deberían estar apagados).

4.7.1 Seleccionar la fuente

La grabadora de bucles puede capturar la entrada de diversas fuentes. En TRAKTOR, puede seleccionar la fuente deseada haciendo clic en el menú desplegable situado directamente bajo la perilla **DRY/WET** de la grabadora.



El menú de fuentes de la grabadora de bucles en TRAKTOR.

Este menú ofrece las opciones siguientes:

- *Main* graba la señal general de TRAKTOR.
- *Cue* grabará cualquier canal cuyo botón de auriculares esté encendido.
- *Ext* graba las señales de *Input FX Send*.

- *Aux* recoge la señal del canal auxiliar de TRAKTOR, normalmente la entrada de micrófono del S4 (para más detalles sobre el empleo del micrófono del S4, véase [↑10.2, Añadir un micrófono](#)).

En nuestro ejemplo, vamos a capturar la salida principal.

- ▶ Seleccione la opción *Main* en el menú de fuentes (Source).

La selección de la fuente es la única acción que se realiza solamente en el programa. El resto de las acciones se realizarán desde el controlador S4.

4.7.2 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** del S4 repetidamente para recorrer los tamaños disponibles (en compases).

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 compases.



El tamaño seleccionado del bucle aparece mostrado en el programa.

Iniciar la grabación

Ahora, haga lo siguiente:

1. Recorte las frecuencias bajas y medias del canal B girando completamente de manera antihoraria las perillas **LOW** y **MID**.
2. Gire la perilla **DRY/WET** de la grabadora de bucles completamente en sentido horario.
3. Cuando esté listo, presione el botón de grabación (**REC**).

→ La grabadora de bucles entrará en acción (botón **REC** se enciende) automáticamente, según el tamaño seleccionado del bucle, luego se apagará (Botón **REC** se apaga) y comenzará la reproducción (botón **PLAY** se enciende). Y ya está. No hay nada más que hacer.

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 **PLAY** 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:



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 permanece en sincronía con la cubierta B, la cual representa nuestro tempo de referencia; es decir, el "tempo master" (para más detalles véase el apartado [↑4.8, Sincronización](#)).
- No es necesario preocuparse por la posición de la perilla **DRY/WET** cuando la grabadora de bucles se detiene: al parar la grabadora de bucles, la perilla **DRY/WET** es pasada por alto automáticamente, sin importar su posición actual. Esto asegura una transición suave, manteniendo 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.

► Presione el botón de reversión (**UNDO**) cuando la grabadora esté detenida

→ 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. Active el botón de asignación 2 del canal B.
3. Presione el botón **REC** de la grabadora de bucles y manipule las perillas y botones del efecto de la unidad FX 2 como le parezca conveniente.

Dado que la grabadora de bucles graba el *audio* (incluyendo el procesamiento del efecto), podrá de esta manera crear bucles enteramente nuevos a partir de las pistas ya existentes.

4.7.3 Sobregrabación

También puede sobregrabar el bucle grabado poniendo capas adicionales de manera espontánea. Para hacer esto:

1. Presione el botón **REC** mientras la grabadora está tocando un bucle ya existente, y vuelva a presionar **REC** para finalizar la sobregrabación. El nuevo audio creado será añadido al bucle existente.
2. Si no le gusta la sobregrabación realizada, presione el botón **UNDO** para eliminar la última sobregrabación e inténtelo de nuevo.
3. Si presiona el botón **UNDO** otra vez, revertirá la acción y volverá a establecer la sobregrabación.
4. Si desea eliminar completamente todo el contenido de la grabadora de bucles, presione **UNDO** mientras la grabadora está detenida.

4.7.4 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 remezcla. Para hacer esto vamos a usar el modo de copiado del S4:

1. Mantenga presionado **BROWSE** para ingresar al modo de copia. Verá que el botón **PLAY** de la *grabadora de bucles* empieza a destellar para hacerle saber que contiene un bucle listo para ser copiado.

2. Mientras mantiene presionado el botón **BROWSE**, presione **PLAY** o **REC** en la grabadora de bucles para seleccionar una fuente.
 3. Siga presionando el botón **BROWSE** y presione, a su vez, cualquier botón de reproducción de samples que aparezca destellando en la cubierta de remezclas para seleccionarlo como destino.
- Ahora el bucle ha sido almacenado en un nicho de samples y, si lo desea, podrá grabar un nuevo bucle en la grabadora de bucles. Es más, el bucle ahora podrá acceder a todas las características provistas por la cubierta de remezclas. Y por último, no olvidemos que el bucle ha sido añadido automáticamente a la colección.

4.8 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.

4.8.1 Introducción

En los tutoriales previos, ya habíamos visto algunos aspectos de la sincronización de TRAKTOR:

- Sincronizamos una pista con otra anterior antes de introducirla en la mezcla (ver [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#)).
- Ejecutamos bucles y utilizamos puntos de inserción sin haber perdido el ritmo (ver [↑4.4, Bucleo y colocación de bucles](#)).
- Capturamos un sample de una pista y lo hicimos tocar en sincronía con la misma (ver [↑4.5, Emplear samples en la mezcla](#)).
- También, hemos visto que el efecto Gater estaba sincronizado con la pista a la cual estaba afectando (ver [↑4.6, Agregar efectos](#)).
- Finalmente, hemos grabado un bucle con la grabadora de bucles y lo ejecutamos en sincronía con la pista (ver [↑4.7, Empleo de la grabadora de bucles](#)).

El tempo máster

Para que todo esto funcione, TRAKTOR necesita un tempo y un ritmo de referencia que le permitan sincronizar. A este tempo lo llamamos el **tempo máster**. El tempo máster no tiene que ser necesariamente el mismo a lo largo de toda la mezcla, pero siempre se considerará uno y solo un tempo master.



Por ejemplo, al activar el botón **SYNC** de una cubierta de pistas, le decimos a TRAKTOR que "sincronice" la pista de esa cubierta con el tempo máster actual. Los samples que se están ejecutando en el modo de bucle sobre una cubierta de remezclas, 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 de TRAKTOR proporciona un tempo y un tic.
- Una cubierta de pistas proporciona también el tempo y el ritmo de la pista que se está ejecutando en ese momento.

La retícula rítmica

Para que una cubierta de pistas pueda proporcionar tempo y pulsos fiables, los mismos deberían determinarse de manera precisa en la pista cargada; de lo contrario, la "referencia" no serviría de nada. Por lo tanto, las pistas tienen que ser primero analizadas para que TRAKTOR pueda determinar los pulsos por minuto (BPM) y la posición de los pulsos. El resultado de este análisis se refleja en una retícula rítmica (**Beatgrid**). Cada una de sus pistas posee una retícula rítmica propia:



La onda de una pista con marcadores (1) y retícula (2) (representada por las líneas blancas verticales).

La retícula rítmica 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 demos empleadas en estos tutoriales fueron previamente analizadas y, por lo tanto, ya cuentan con una retícula rítmica confiable. Antes de poder usar con provecho las bondades de la sincronización en sus propias pistas, deberá analizarlas. De manera predeterminada, esto se hace automáticamente al importar música a la colección de pistas. Para más información, véase el capítulo [↑3](#), [Importar la música propia](#). Para informarse acerca de todos los detalles referidos al análisis, la retícula rítmica y la colección de pistas, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

Qué es sincronizable y qué no

Básicamente, los efectos de desarrollo temporal están siempre automáticamente sincronizados con el tempo master vigente.

Por otra parte, en cada cubierta de pistas podrá decidir si emplea o no la sincronización automática. Por ejemplo, cuando desee aparear los pulsos manualmente (véase [↑4.2](#), [Mezclar una segunda pista](#)) o, incluso, cuando prefiera que la pista no presente sincronización alguna.

4.8.2 ¿Cuál es el tempo máster?

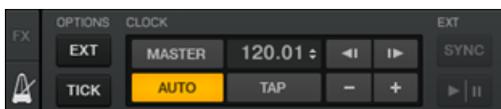
La mezcla puede armarse empleando distintos montajes: puede mezclar con dos cubiertas de pistas o hacer uso de las cubiertas de remezcla situadas abajo (montaje predeterminado) o, incluso, reemplazar las cubiertas de remezcla por otras dos cubiertas de pistas.

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.

Deje que TRAKTOR decida por usted: el modo automático

Echemos primero una mirada al reloj (Clock) de TRAKTOR

- ▶ En TRAKTOR, haga clic en el metrónomo para abrir el panel del reloj:



El panel del reloj de TRAKTOR.

En el panel del reloj, verá que el botón **AUTO** aparece activado. Esto significa que nos hallamos en el modo automático.



El modo automático es el modo predeterminado y el que hemos empleado en todos los tutoriales anteriores.

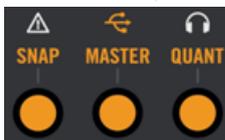
Cuando **AUTO** está activado, TRAKTOR alterna automáticamente el tempo master entre las cubiertas de pistas según necesidad; esto es, cuando la cubierta que tiene el tempo master se detiene o cuando se carga una nueva pista en ella. De esta manera, no hay que hacerse problema tratando de configurar el tempo master 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. Detenga la ejecución de la cubierta.
En el panel de visualización maestro del S4, el botón y el indicador **MASTER** aparecerán encendidos para indicar que el reloj está actuando de tempo master:



2. Cargue sendas pistas en la cubierta A y B.
3. Inicie la reproducción en la cubierta A.
La cubierta A es ahora el tempo máster: el indicador **MASTER** del visualizador se apagará mientras que el indicador **MASTER** de la cubierta izquierda 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).
5. Detenga la cubierta A.

→ La cubierta B tiene el tempo máster: el indicador **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 establezca el tempo de referencia y todos los efectos y samples bucleados de la cubierta de samples estarán sincronizados de manera correcta, sin estar constreñidos a un solo tempo.

Si desea realizar una combinación de sincronización manual y automática, deje activado el botón **AUTO** y habilite el botón **SYNC** de la cubierta del S4 que necesite:

- Si el botón **SYNC** está habilitado, la nueva cubierta heredará el tempo máster de la cubierta Anterior.
- Si **SYNC** está deshabilitado, la nueva pista establecerá el tempo maestro de referencia.

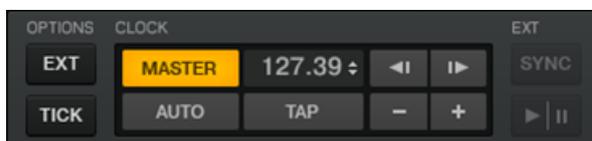
Tenga en cuenta que también puede establecer manualmente el tempo de referencia de una cubierta:

- ▶ Para establecer manualmente una cubierta de pistas como tempo máster, presione los botones **SHIFT + SYNC** de dicha cubierta.

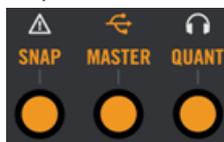
Empleo del reloj como tempo máster

Si está tocando mezclas de distinto ritmo en más de dos cubiertas, el tempo máster debería darlo el reloj. El reloj siempre le proporcionará un tempo de referencia sólido y estable. 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 de TRAKTOR, desactive el botón **AUTO**.
2. Ponga el reloj como tempo máster, ya sea empleando el botón **MASTER** del panel del reloj o presionando el botón **MASTER** del panel maestro del S4 (en medio del mezclador). El panel del reloj debería presentar el siguiente aspecto:



El panel del S4 debería mostrar lo siguiente:



3. En el S4, active la sincronización en todas las cubiertas presionando los respectivos botones **SYNC**.

De esta manera, todas las cubiertas seguirán automáticamente el tempo del reloj. Luego, ponga el tempo del reloj en el tempo que usted desea establecer a través del campo numérico ubicado a la derecha del botón **MASTER** (ver ilustración arriba):

► Cambie el tempo del reloj haciendo clic en el valor de BPM y arrastrando verticalmente.

→ Verá que los tempos de cada cubierta cambiarán de manera consecutiva.

Al igual que en el modo automático, en todo momento podrá cambiar el tempo máster desde el S4 presionando **SHIFT + SYNC** en la cubierta deseada o presionando nuevamente el botón **MASTER** del panel de visualización maestro.

4.8.3 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).

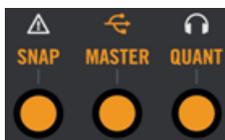
Los modos de cuantificación y adhesión rítmica

Como seguramente recordará, ya hemos hecho alusión a los modos de adhesión y cuantificación en el tutorial anterior (ver [4.2, Mezclar una segunda pista](#)). Estos modos son también importantes herramientas que lo ayudarán a sincronizar sus pistas:

- El modo de adhesión rítmica (Snap) asegura que cualquier punto de bucle o de inserción establecido en una pista se pegará al pulso más próximo.

- El modo de cuantificación (QUANT) 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.

Estos dos modos pueden habilitarse o deshabilitarse directamente desde el S4, presionando los respectivos botones que aparecen en el panel visualizador, a cada lado del botón **MASTER**:



Los botones SNAP y QUANT 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 algunos ejemplos:

- Si desea establecer un bucle que empiece directamente sobre un pulso, active **SNAP** y presione la perilla **SIZE** 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 mezclar una pista con una pista sincronizada y desea que los pulsos fuertes de ambas pistas coincidan perfectamente, active el botón de cuantificación (**QUANT**) antes de presionar **PLAY** (o cualquier botón Hotcue).
- Por otra parte, si desea simplemente ensayar con un sample cargado en la cubierta de remezclas y hacer algunos efectos de repetición, haciendo presión de manera reiterada en el correspondiente botón Hotcue, seguramente querrá desactivar la cuantificación 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 (o armadura tonal). 'En diferencias menores de tempo, esto no constituye un tema pero cuando las diferencias de tempo son más pronunciadas, el cambio de tono puede resultar problemático: las percusiones perderán su fuerza, las voces sonarán añiñadas, etc.

Para evitar esto, TRAKTOR KONTROL S4 ofrece una función de protección tonal que desacopla el tono del tempo de una pista:

1. Cargue dos pistas de tempos bien diferentes en las Cubiertas A y B.
 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 **SHIFT + PLAY** en la cubierta derecha del S4. Esto activará la protección tonal de esa cubierta.
- El tono de la pista volverá a su estado original, preservando así la mayor parte de su percepción acústica. En la pantalla de visualización de la cubierta izquierda, el indicador **KEYLOCK** se encenderá para recordarle que la protección tonal está activada en esa cubierta:

4.8.4 En conclusión

Resumiendo, no hay una forma "correcta" de sincronización: todo depende de su estilo como DJ y del tipo de música que esté utilizando. Sin importar el montaje con el que esté trabajando, toda la información necesaria la tendrá a mano sobre el S4 y desde allí podrá pilotear su trabajo de manera correspondiente.

5 Empleo del S4

El TRAKTOR KONTROL S4 está diseñado para trabajar con la aplicación TRAKTOR DJ app en dispositivos iOS. En este capítulo vamos a describir las funciones principales del S2 en TRAKTOR DJ app. Los dispositivos iOS a los que haremos referencia son el iPad, el iPhone y el iPod touch.



La aplicación aparece como TRAKTOR DJ en el iPhone.

Actualmente, el S4 es compatible con los siguientes dispositivos iOS:

- iPhone 5c
- iPhone 5s
- iPhone 4
- iPhone 4S
- iPhone 5
- iPod touch (5ª generación)
- iPod touch (4ª generación)
- iPad 2
- iPad (3ª generación)
- iPad (4ª generación)
- iPad mini



iPad (4ª generación), iPad Mini y iPhone 5 requieren el adaptador Lightning-to-Dock de Apple para funcionar con el S4.

5.1 Funciones principales del S4 empleando TRAKTOR DJ

En esta sección vamos a identificar los puntos principales del S4 al operar con la aplicación TRAKTOR DJ en un dispositivo iOS.

5.1.1 Búsqueda y carga de pistas

Siga con atención la presente tutoría para aprender a seleccionar y cargar la música de la colección de TRAKTOR DJ empleando su S4.

1. Presione la perilla transductora **BROWSE** para hacer aparecer el directorio de archivos musicales de TRAKTOR DJ.
Encontrará que la música se halla clasificada bajo las siguientes categorías: [Songs](#), [Playlists](#), [Artists](#), [Albums](#) y [Genre](#).
2. Presione **BROWSE** nuevamente sobre [Songs](#) para ingresar a la colección de canciones.
3. Gire **BROWSE** para recorrer la colección.
4. Presione el botón **LOAD** de la cubierta seleccionada del S4 para cargar la pista.
El modo de vista de TRAKTOR DJ pasará automáticamente al modo de cubiertas. El botón **LOAD** del S4 aparecerá iluminado de color naranja para indicar que la pista está cargada.
5. Accione la reproducción de la pista.
6. Presione nuevamente la perilla transductora **BROWSE** (o presione los botones **LOAD**) para seleccionar otra pista de TRAKTOR DJ.
7. Gire **BROWSE** para elegir otra pista.
8. Sobre la pista seleccionada, presione **BROWSE** nuevamente.
Las pistas recomendadas ([Recommended Tracks](#)) de TRAKTOR DJ aparecerán automáticamente. La aplicación efectúa estas recomendaciones basándose en la tonalidad y los BPM (pulsos por minuto según sus siglas en inglés). Si desea retroceder hasta alguna otra rama del directorio, presione el botón **SHIFT** del S4 y gire la perilla **BROWSE**. Para retroceder hasta el nivel de las categorías (canciones, listas de reproducción y artistas), mantenga presionado **SHIFT** y presione **BROWSE**.
9. Cargue la pista siguiente en la cubierta del S4. Observará que el botón de carga (**LOAD**) de la cubierta en ejecución está destellando de color naranja.



Ponga atención al botón de carga (**LOAD**) que aparece destellando. Esto le evitará el contratiempo de cargar una pista en una cubierta que ya está ejecutando una pista.

5.1.2 Funciones de cuantificación

Ubicado en la parte central del S4, debajo de la perilla **BROWSE**, el botón de la cuantificación (**QUANT**) permite seleccionar las distintas medidas de cuantificación de TRAKTOR DJ. Cuanto menor sea la medida seleccionada, más rápido será el tiempo de accionamiento de un botón Hotcue. La medida más baja es de 1/4 de pulso. Al presionar el botón **QUANT**, observará que TRAKTOR DJ irá mostrando las distintas medidas disponibles.



El botón QUANT.

5.1.3 Control de volumen de las cubiertas y crossfader

Al emplear el S4 con TRAKTOR DJ app, el dispositivo controla las cubiertas **A** y **B**. Por lo tanto, los deslizantes de volumen de los canales **A** y **B** del S4 controlarán, respectivamente, el volumen de las cubiertas **A** y **B**. Si el crossfader está desplazado totalmente a la izquierda, solamente se escuchará la cubierta **A** (obviamente, si el deslizador de volumen de **A** está subido). Si, está desplazado a la derecha, solamente se escuchará la cubierta **B** (si el deslizador respectivo está subido).



También, notará que al mover el crossfader del S4, el correspondiente crossfader de TRAKTOR DJ se desplazará de manera consecuente. Lo mismo ocurre con los deslizantes de volumen de los canales.



La sección del mezclador del S4 y la correspondiente sección de ecualización de TRAKTOR DJ.



En TRAKTOR DJ, la cubierta A está ubicada en la parte superior y la cubierta B, en la parte inferior. En el TRAKTOR DJ del iPhone, el deslizador de visualización de cubiertas indica que la cubierta A está ubicada en la parte superior y la B, en la inferior.

5.1.4 Ajuste de la ganancia del canal

Las perillas transductoras de ganancia (**GAIN**) están ubicada a la cabeza de los canales del S4. Observará que al girar **GAIN** (tanto en el canal A como en el B) en sentido horario, la ganancia de la cubierta en cuestión aumentará. Consecuentemente, al girar la perilla en sentido antihorario, el nivel de ganancia se reducirá.



Presione **GAIN** para restablecer el valor de ganancia.

5.1.5 Ecuación

Al mover cualquiera de las perillas de ecualización de los canales **A** o **B** del S4, observará que dicho movimiento quedará reflejado en la sección de **ecualización** de TRAKTOR DJ. Para ver el ecualizador (**Equalizer**) de TRAKTOR DJ por medio del S4:

- ▶ Presione el botón FX 2, ubicado a la cabeza del canal **A** o **B**.
- La sección de ecualización (**Equalizer**) aparecerá mostrada en la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ.



La sección de ecualización de TRAKTOR DJ.



El ecualizador de bajos del canal A está siendo girado en sentido antihorario y dicho movimiento queda reflejado en el ecualizador de TRAKTOR DJ.

5.1.6 Empleo de los filtros

Las perillas de filtrado (**FILTER**) de los canales **A** y **B** del S4 pueden emplearse para filtrar los efectos en una cubierta de TRAKTOR DJ. Gire la perilla **FILTER** desde su posición central para iniciar la función de filtrado de TRAKTOR DJ.

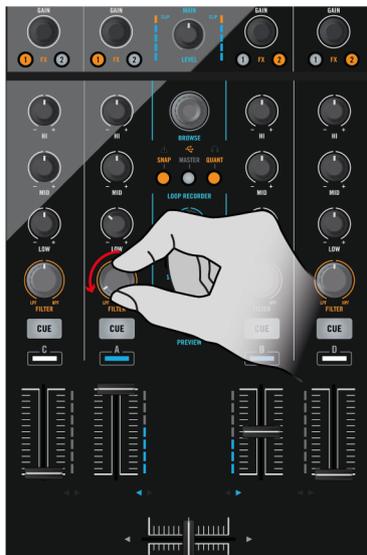


El símbolo de filtrado aparece encendido en TRAKTOR DJ.

Para ver la sección de filtrado (**Filter**) de TRAKTOR DJ:

- ▶ Toque con el dedo la sección de filtrado (**Filter**) de una cubierta de TRAKTOR DJ.

- Gire la perilla **FILTER** del S4 en sentido horario para recortar las frecuencias bajas. O gire en sentido antihorario para recortar las altas. Observará que al mover la perilla **FILTER** hacia la derecha (filtro de agudos, **HPF**), el filtro se desplazará a lo largo del eje de X en TRAKTOR DJ. De manera inversa (filtro de graves, **LPF**), se se gira la perilla hacia la izquierda..



Gire la perilla **FILTER** del canal A de manera antihoraria para filtrar los graves (filtro LPF). Dicho movimiento quedará reflejado en el eje de X del filtro de TRAKTOR DJ.

5.1.7 Monitorización a través de los auriculares

La perilla **CUE VOL** ubicada en el panel frontal del S4 ajusta el volumen de salida de los auriculares. La perilla **CUE MIX** determina si lo que se va a escuchar a través de los auriculares es la mezcla principal, el canal de monitorización o ambas señales.



La entrada de auriculares y los controles de mezcla y volumen de la monitorización del S4.

La supervisión de una pista a través de los auriculares funciona de la siguiente manera:

1. Cargue las cubiertas **A** y **B** con una pista.
2. Pulse el botón de reproducción de ambas cubiertas para iniciar la ejecución.
3. Ponga la perilla **CUE MIX** en posición central.
4. Ajuste el volumen de los auriculares de manera conveniente con la perilla **CUE VOL**.
5. Con los deslizantes de los canales subidos, mueva el crossfader para escuchar una pista o la otra.
6. Mueva el crossfader totalmente hacia el canal A para que solo se pueda escuchar la pista de la cubierta A. Al mismo tiempo, baje completamente el control deslizante de volumen del canal B.
7. Presione el botón **CUE B** bajo la perilla **CUE MIX**.
El botón se encenderá para indicar que la señal de la cubierta B es enviada al canal de monitorización con salida a los auriculares. Tenga en cuenta que, sin importar lo que haga con el crossfader, lo único que escuchará será la cubierta B porque su monitorización ha sido activada.
8. Presione nuevamente el botón **B** para apagar la monitorización y encienda la monitorización del otro canal con el botón **CUE A**.
Ahora, podrá escuchar la pista de la cubierta A, sin importar la posición señalada por el crossfader. Esto se debe a que el botón **CUE** de la Cubierta A está encendido y la perilla **CUE MIX** todavía se encuentra en posición central.
9. Presione los dos botones **CUE**, **A** y **B** para encenderlos.
10. Gire la perilla **CUE MIX** completamente hacia la izquierda.
11. Ahora enciende y apague los dos botones **CUE**. Notará que cuando ambos botones están apagados, ninguna señal llega a los auriculares.
12. Presione ambos botones **CUE** para que queden apagados.
13. Gire la perilla **CUE MIX** completamente hacia la derecha. Si el volumen del canal está subido, podrá escuchar la mezcla principal a través de los auriculares.



Tenga en cuenta que si los deslizantes de ambos canales están bajados, no hay señal que pueda pasar a los auriculares.

14. Mueva el crossfader de un lado a otro para escuchar la mezcla principal a través de los auriculares.



Recuerde que más allá de la mezcla que esté escuchando a través de los auriculares, la mezcla principal seguirá estando controlada por el crossfader y los deslizantes de los canales.

5.1.8 Control de cubiertas



Una rueda de desplazamiento del S4.

Las ruedas de desplazamiento del S4 pueden emplearse para hacer scratch, buscar puntos de inserción, ajustar manualmente el tempo de una pista, rebobinar o recorrer las distintas partes de una pista.

Recorrer una pista

TRAKTOR DJ permite recorrer una pista en ejecución de la siguiente manera:

1. Presione y gire la placa superior de la rueda. Esto le permitirá realizar búsquedas a lo largo de una pista (para encontrar, por ejemplo, un punto de arranque adecuado).
2. Cuando haya encontrado algún lugar interesante para insertar un punto (p. ej., un tiempo fuerte), continúe presionando la rueda y suéltela cuando sienta el tiempo fuerte de compás de la otra pista.

La cubierta A empezará a tocar a partir de ese punto.

Note, además, que también puede detener la reproducción (presionando el botón **PLAY**) antes de ponerse a buscar un punto interesante con la rueda de desplazamiento. Encontrado el punto, suelte la rueda de desplazamiento; y dado que la cubierta no está reproduciendo, no perderá el punto que desea marcar. Cuando llegue un tiempo fuerte en la otra pista, presione nuevamente **PLAY** en la cubierta izquierda.

Recorrido de la tira

Cuando una pista se halla en ejecución en TRAKTOR DJ, tiene la posibilidad de utilizar la tira para realizar una búsqueda. Esta función permite ver la pista de manera general y seleccionar una posición dentro de ella, sin alterar la reproducción de la misma. Para activar la tira:

- ▶ Presione **SHIFT** y presione y gire la rueda de la cubierta en ejecución

→ Ahora, podrá recorrer visualmente la tira de la pista.

Para ir hasta la posición deseada de la pista:

- ▶ Presione el botón **CUE**.

Para salir de la tira:

- ▶ Presione la perilla transductora **MOVE**.

Mezcla manual

El S4 permite controlar las cubiertas de TRAKTOR DJ de manera similar a la de los tocadiscos convencionales. Con **SYNC** apagado, toque ligeramente las ruedas para alterar el tempo. Este puede ser el método de preferencia de aquellos disyóqueis que prefieren realizar la sincronización de manera manual.



Con **SYNC** y **KEYLOCK** apagados, lleve a cabo la inflexión de tono.



Con el modo **FLUX** activado, experimente realizando algunos scratches con la rueda de desplazamientos y accionando los botones de acceso directo.

Empleo de los deslizantes de tempos

El S4 permite controlar manualmente el tempo de las pistas ejecutadas en TRAKTOR DJ. Al ajustar el tempo de la pista en ejecución, ajustará también el tempo global de TRAKTOR DJ. Por defecto, la pista en ejecución se tocará con el tempo seleccionado por el deslizador de tempo. El deslizador de tempo permite, de manera predeterminada, manejarse con una variación de 8% del tempo original. Esto resultará de utilidad, por ejemplo, para llegar más rápida o lentamente hasta la transición de una pista. Para llevar esto a cabo, haga lo siguiente:

1. Dependiendo de si desea acelerar o aminorar el tempo de una pista, asegúrese de que el deslizador de **TEMPO** del S4 esté completamente subido o bajado (+ o -).
2. Mantenga presionado **SHIFT** y vuelva el deslizador de **TEMPO** a su posición central. Al soltar el botón **SHIFT**, podrá acelerar o disminuir el tempo en unos 10 bpm. Repita el procedimiento para volver a acelerar o disminuir la pista.



TRAKTOR DJ permite emplear rangos de variación de 8%, 12%, 25% y 50%.

Botón de restablecimiento (Reset)

Los botones de restablecimiento del S4 (**RESET**) están ubicados encima de los deslizantes de **TEMPO**. Al presionar estos botones, se pondrán de color naranja y la pista volverá a su tempo original.



Esto puede resultar útil al realizar transiciones creativas entre pistas cuyos rangos temporales son marcadamente diferentes.

5.2 Empleo de los controles de la ejecución (Transport)

Las secciones de la ejecución (TRANSPORT) del S4 están ubicadas abajo de todo, a ambos lados del dispositivo. La sección de la izquierda controla la ejecución de la cubierta A de TRAKTOR DJ y la sección de la derecha, la cubierta B. La sección TRANSPORT del S4 permite llevar a cabo:

- Funciones de reproducción (y protección tonal).
- Supervisión (y reinicio).
- Accesos directos (Hotcues)
- Funciones de bucle
- Funciones de desplazamiento
- Funciones de sincronización de cubiertas (y modo de la retícula rítmica).
- Funciones del modo Flux.

Ahora describiremos la función de cada uno de estos botones. También aprenderá el funcionamiento de los botones de luz RGB al ser empleados con TRAKTOR DJ app.

5.2.1 Botones de reproducción (PLAY)

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

Protección tonal (Keylock)

La función de protección tonal de una cubierta de TRAKTOR DJ se activa presionando **SHIFT+PLAY** en el S4.

5.2.2 Botones CUE

Los botones **CUE** del S4 funcionan en TRAKTOR DJ de la manera siguiente. Al presionar estos botones se colocará un marcador en la pista y la cubierta se detendrá. Si vuelve a presionar el botón, reiniciará la reproducción a partir del marcador insertado y durará todo el tiempo que mantenga presionado el botón. Al soltarlo, la reproducción se detendrá y volverá al punto marcado.

5.2.3 Botones SYNC(MASTER)

El botón de la sincronización (**SYNC**) del S4 permite sincronizar automáticamente el tempo de una pista con el tempo de la pista que se está ejecutando en TRAKTOR DJ. Los botones **SYNC** del S4 se encienden de color naranja al ser activados.

Al emplear TRAKTOR DJ, habrá veces en que una cubierta aparezca semisincronizada. Esto surge cuando el valor de BPM de la cubiertas es coincidente pero las fases respectivas no. Por ejemplo:

- Al tener dos cubiertas en ejecución, hacer scratch con una de las ruedas (sin tener activado el botón **FLUX**) y soltarla fuera de tiempo.
- Con dos pistas que tocan en sincronía y emplear los puntos de inserción fuera de tiempo.

Cuando una cubierta de TRAKTOR DJ aparece semisincronizada, el símbolo de **SYNC** de la cubierta de TRAKTOR KONTROL DJ se encenderá de color rojo y el correspondiente botón **SYNC** del S4 empezará a destellar de color naranja.

Para restablecer la función de **SYNC**:

- ▶ Presione el botón **SYNC** del S4 que aparece destellando.
- Escuchará inmediatamente que las pistas vuelven a quedar alineadas. El botón **SYNC** del S4 dejará de parpadear de color naranja y la sincronización (**SYNC**) de TRAKTOR DJ aparecerá encendida de color verde.

Edición de la retícula rítmica

Presione **SHIFT** + **SYNC** para activar el modo de edición de retículas de TRAKTOR DJ, en la cubierta correspondiente. Este modo permite el ajuste manual de la retícula rítmica de una pista de la siguiente manera:

- Moviendo la rueda de desplazamiento para ajustar la onda o para fijar la fase de la retícula.
- Empleando los botones Hotcue 1-4 para seleccionar el pulso fuerte correcto.
- Girando los transductores **MOVE** para revisar la pista en porciones de 4 pulsos.

Ajustar el reloj maestro

El S4 puede emplearse para ajustar el tempo del reloj de TRAKTOR DJ:

- ▶ Manteniendo presionado el botón **MASTER** y girando la perilla **BROWSE**.

5.2.4 Botones FLUX

Presione cualquiera de los botones **FLUX** (situados encima de los deslizantes de **TEMPO**) para activar el modo Flux de la cubierta de TRAKTOR DJ. El modo Flux permite saltar a puntos de inserción y bucles sin perder el fraseo general de la pista.

5.2.5 Botones de acceso directo (Hotcue)

Los botones de acceso directo se numeran del 1 al 4 y aparecen encima del área **TRANSPORT**, a ambos lados del S4. La iluminación RGB de los botones refleja directamente el color de los botones respectivos de TRAKTOR:

- Azul: punto de inserción
- Verde: bucle
- Amarillo: carga
- Naranja: transición de entrada/salida
- Blanco: marcador de retícula



TRAKTOR DJ guarda la ubicación de la retícula rítmica bajo la forma de un acceso directo. Es por esta razón que la mayoría de las pistas aparecerán con un botón de acceso directo de color blanco.



Al emplear el cortador de bucles de TRAKTOR DJ, los botones Hotcue 1-4 del S4 y los botones REMIX SLOTS (situados arriba) controlan los cortes. Los botones Hotcue 1-4 se encenderán de color verde al emplear el cortador de bucles y los botones REMIX SLOTS se encenderán de color naranja. Consulte la sección: [↑5.2.6, Empleo de bucles](#).



Al emplear el modo Freeze de TRAKTOR DJ, los botones Hotcue 1-4 de TRAKTOR y los botones REMIX SLOTS controlarán los cortes. Los botones Hotcue 1-4 se encenderán de color azul en el modo Freeze y los botones REMIX SLOTS se encenderán de color naranja. Consulte la sección: [↑5.2.7, Empleo de los transductores MOVE](#)



Para borrar puntos de inserción, bucles, etc., mantenga presionado el botón SHIFT mientras presiona el botón HotCue cuyo contenido desea eliminar. La iluminación del botón se apagará.

Establecer un acceso directo

Para poner un acceso directo con el S4:

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

5.2.6 Empleo de bucles

El S4 puede emplearse para llevar a cabo las funciones de bucleo de TRAKTOR DJ, ya sea manualmente, con los botones IN/OUT, o seleccionando la duración del bucle con la perilla transductora de bucleo.



Accionando un bucle en TRAKTOR DJ con el transductor de bucle.

Guardar bucles con el S4

Si encuentra una sección de la pista, ideal para efectuar un bucle, utilice el S4 para reservarla para un uso posterior:

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



Para borrar puntos de inserción, bucles, etc., mantenga presionado el botón **SHIFT** mientras presiona el botón HotCue cuyo contenido desea eliminar. La iluminación del botón se apagará.

Modo de cortes

Siga con atención las instrucciones brindadas a continuación para entender la manera en que se usa el cortador de bucles de TRAKTOR DJ.

1. Accione un bucle en la cubierta seleccionada (empleando el transductor de bucle o manualmente con los botones **IN/OUT**)
2. Presione el transductor **MOVE** para activar el modo de cortes de TRAKTOR DJ.

→ Observará que TRAKTOR DJ convertirá el bucle seleccionado en distintos cortes. Los botones Hotcue 1-4 del S4 aparecerán encendidos de color verde y pasarán a representar los cortes 1-4 de TRAKTOR DJ. Los botones **REMIX SLOTS** se iluminarán de color naranja y pasarán a representar los cortes 5-8. Los botones iluminados podrá ser ahora accionados.

1. Experimente, accionando los distintos botones Hotcue bajo el modo de cortes.



Accionando el botón Hotcue 4 en el modo de cortes de TRAKTOR DJ.



En el modo de cortes, tienen la posibilidad de mover el punto de inicio de un bucle girando la perilla **MOVE**. Si gira a la izquierda, el punto de inicio del bucle se atrasará y si gira hacia la derecha, se adelantará.



Al accionar un botón Hotcue verde, bajo el modo de cortes, experimente girando el transductor de bucle para ajustar la duración del bucle y lograr resultados interesantes y creativos.

5.2.7 Empleo de los transductores MOVE

Las perillas transductoras **MOVE** llevan a cabo distintas tareas en TRAKTOR DJ. Por defecto, estos transductores permiten saltar por la pista según el tamaño que aparece en el visor. Gire a la izquierda para ir hacia atrás y gire a la derecha para avanzar hacia adelante.

Acercar la imagen de la onda

Presione **SHIFT** y gire la perilla **MOVE** para acercar la imagen de la onda en la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ. Gire a la derecha para alejar la imagen o gire a la izquierda para acercar la imagen y ver con más detalle.

Modo Freeze

Presione uno de las perillas **MOVE** del S4 para activar el modo Freeze de la cubierta correspondiente de TRAKTOR DJ. TRAKTOR DJ reparte el área del modo Freeze Mode en distintos cortes. Los botones Hotcue 1-4 del S4 se encenderán de color azul y pasarán a representar los cortes 1-4 de TRAKTOR DJ. Los botones **REMIX SLOTS** se iluminarán de color naranja y pasarán a representar los cortes 5-8.



Presionando la perilla transductora MOVE para activar el modo Freeze.



A diferencia del modo de cortes de bucle, bajo el modo Freeze, la reproducción continuará su curso cuando salga de la zona del modo Freeze.

El modo Freeze toma la sección visualizada de la pista y permite activar secciones individuales a la manera de puntos de inserción. Estos puntos de inserción pueden representar una sección de la pista o un componente más reducido como, por ejemplo, el sonido de un charles.



Accionando el botón Hotcue 2 en el modo Freeze.

La escala que asume la sección del modo Freeze y las secciones individuales correspondientes a los puntos de inserción dependerán de la escala de visualización empleada. Para ajustar dicha escala con la que está visualizando la pista, mantenga presionado **SHIFT** y gire la perilla **MOVE**. Gire a la derecha para alejar la imagen o gire a la izquierda para acercar la imagen y ver con más detalle. A este nivel, podrá accionar sonidos individuales de bombos, platillos, charles, etc.



Mantenga presionado SHIFT y gire MOVE para ajustar la escala de visualización de TRAKTOR DJ.

En el modo Freeze, perilla **MOVE** puede emplearse para mover a través de las asignaciones.

- ▶ Gire **MOVE** para mover las asignaciones de Freeze según el tamaño del grupo. Presione y gire **MOVE** para mover las asignaciones según un tamaño por vez.

5.3 Empleo de efectos

A continuación pasaremos a explicar la manera de aplicar efectos en TRAKTOR DJ. Siga con atención los ejemplos siguientes para entender la manera en que el S4 puede usarse para controlar los efectos.



TRAKTOR DJ dispone de tres bancos de efectos, cada uno de los cuales contiene un total de ocho efectos.

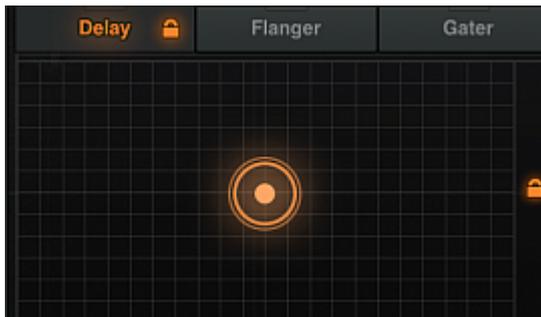
5.3.1 Mostrar los efectos de una cubierta

El S4 puede emplearse para mostrar los efectos de una cubierta de TRAKTOR DJ.

- ▶ Presione el botón FX 1, ubicado a la cabeza del canal (A o B)
- Los efectos de TRAKTOR DJ aparecerán mostrados en la cubierta correspondiente. Observará que en la sección de efectos aparecen tres efectos. Cada uno de ellos representa parte de los efectos disponibles del banco.



Para cambiar alguno de los efectos, deberá seleccionarlo manualmente dentro de TRAKTOR DJ. Presione simplemente el efecto respectivo para que aparezca el menú desplegable con los 8 efectos del banco.



La sección de efectos de TRAKTOR DJ.

5.3.2 Empleo de la sección FX del S4

El S4 contiene dos unidades de efectos, ubicadas arriba de las ruedas de desplazamiento. Aquí podrá accionar los efectos de TRAKTOR DJ presionando los botones FX 1-3 y controlarlos, girando las perillas FX correspondientes (visible a lo largo del eje de X de TRAKTOR DJ). Utilice la perilla DRY/WET para manipular aún más las distintas variables de los efectos (visible a lo largo del eje de Y de TRAKTOR DJ).

Accionar y controlar un efecto

Presione cualquiera de los botones FX 1-3 de las secciones FX 1 o FX 2 del S4 para activar el efecto correspondiente en TRAKTOR DJ. Cuando el botón es presionado, se encenderá de color naranja. En la sección de efectos de TRAKTOR DJ, el correspondiente banco de efectos también quedará resaltado de color naranja .

Siga con atención el ejemplo siguiente para aprender a manejar los efectos de TRAKTOR DJ con el S4:

1. Cargue una pista en la cubierta A e inicie la ejecución.
2. Presione el botón **FX 1**, arriba del canal A para hacer aparecer la sección de efectos de TRAKTOR DJ.
3. En TRAKTOR DJ, si no aparece ya seleccionado por defecto, seleccione el efecto **Delay** en el banco de la izquierda.
4. En la unidad FX 1 del S4, presione el botón **1**.
El botón se encenderá de color naranja; además, podrá escuchar el efecto **Delay** aplicado a la pista.
5. Gire la perilla **FX 1** hacia la izquierda o derecha.
En TRAKTOR DJ, observará que los movimientos de la perilla se ven reflejados en el eje de X de TRAKTOR DJ. Al girar la perilla hacia la derecha, el efecto **Delay** se irá desplazando a lo largo del eje de X.
6. Gire ahora la perilla **DRY/WET** hacia la derecha.
Escuchará que la intensidad del **Delay** irá en aumento. Este movimiento se ve reflejado por el eje de Y de la sección de efectos de TRAKTOR DJ.



- Ahora, gire la perilla FX 1 completamente hacia la derecha. Escuchará que la intensidad del Delay se habrá aumentado y que el efecto se desplazará de manera oblicua, dado que los dos parámetros del efecto están desplazándose, respectivamente, a lo largo del eje de X y del eje de Y.



- Ahora, gire ambas perillas hacia la izquierda. Podrá apreciar que la intensidad del efecto disminuye.



- Ahora, presione los botones Fx 2 y 3 para que los tres botones FX queden activados. Los tres botones FX aparecen iluminados de color naranja y podrá escuchar que la pista está recibiendo los tres efectos de TRAKTOR DJ.

10. Mueva la perilla **DRY/WET** para controlar la intensidad de los tres efectos seleccionados (a lo largo del eje de Y de TRAKTOR DJ):

Guardar un grupo de efectos

Al emplear los efectos de TRAKTOR DJ en sus actuaciones de DJ, si se cruza con una combinación de efectos que desea utilizar nuevamente en algún momento posterior, podrá guardarla de la siguiente manera:

- ▶ Presione **SHIFT** + botón **MODE**.
- La próxima vez que desee emplear este grupo de efectos, presione simplemente el botón **MODE** otra vez.



Solo es posible guardar un grupo de efectos por vez en TRAKTOR DJ.

6 Detalle del aparato

Este capítulo detalla todo lo que usted puede hacer con su TRAKTOR KONTROL S4.

Tras una breve introducción acerca de las áreas principales del S4, vamos a realizar un detalle pormenorizado sobre cada elemento de control presente en el S4.

En este capítulo, describiremos las operaciones realizadas en el TRAKTOR KONTROL S4. Desde luego, toda acción del S4 se verá reflejada instantáneamente sobre el programa TRAKTOR. Para una explicación detallada de todas las características provistas por el programa TRAKTOR, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

Referencia rápida

En el capítulo [↑7.5, El asistente de la configuración](#), hallará una serie de tablas de referencia rápida que resumen las funciones básicas de cada elemento de control del S4.

6.1 Áreas y conceptos

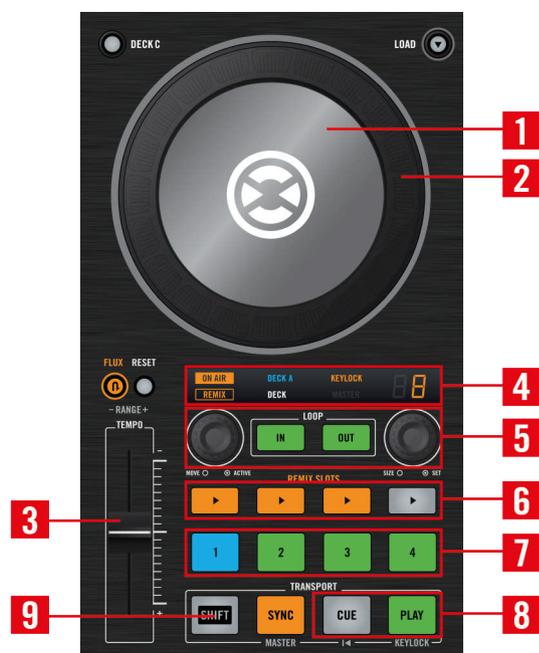
Esta primera sección presenta un panorama general de las partes principales del sistema de TRAKTOR KONTROL S4, tanto en el controlador TRAKTOR KONTROL S4 como en el programa TRAKTOR. De paso, describiremos algunos conceptos importantes que hacen al sistema de TRAKTOR KONTROL S4.



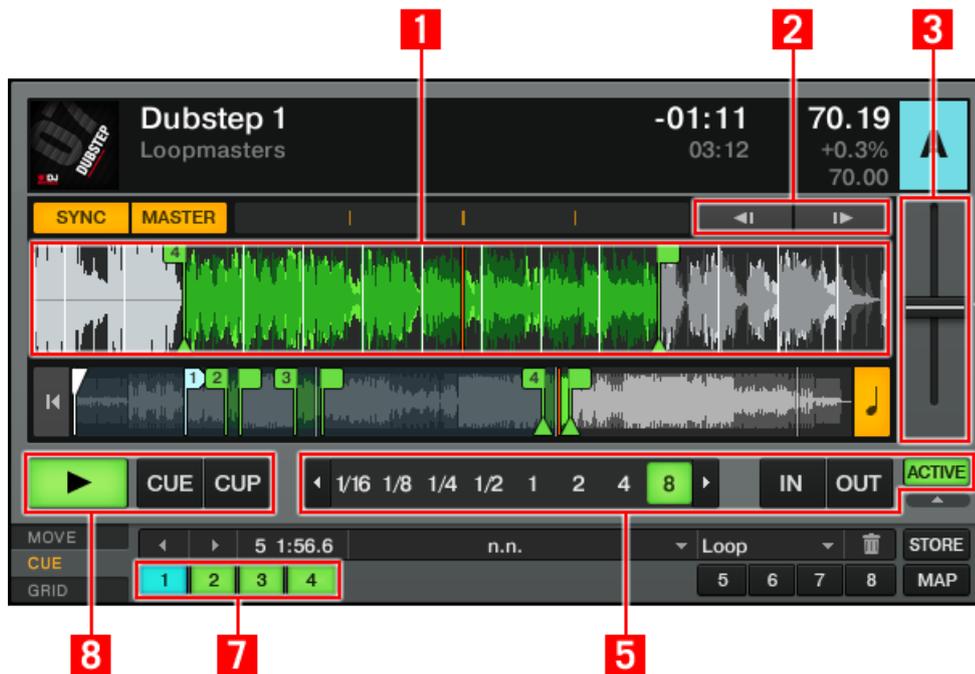
Durante su trabajo con TRAKTOR KONTROL S4 se encontrará continuamente con estos conceptos que aquí describimos. El capítulo [↑4, Tutorías](#), ya ejercitado, representaba una perspectiva práctica sobre la implementación de dichos conceptos.

6.1.1 Cubiertas

TRAKTOR KONTROL S4 proporciona cuatro **cubiertas** (Decks) virtuales. Las cubiertas son el lugar donde se ejecutan las pistas, los samples y la música en vivo. Las cubiertas pueden considerarse como el equivalente virtual de las viejas cubiertas de reproducción de vinilos y CD pero con el aditamento de una gran cantidad de potentes características y la flexibilidad que otorga un sistema de ordenador.



Una cubierta del aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4.



Los elementos de control equivalentes en un cubierta de pistas de TRAKTOR.

Las dos cubiertas del TRAKTOR KONTROL S4 permiten controlar la cuatro cubiertas (denominadas A, B, C y D) del programa TRAKTOR:

- La cubierta izquierda del S4 controla la cubierta A y la Cubierta C del programa.
- La cubierta derecha del S4 controla la cubierta B y la Cubierta D del programa.

Cada cubierta del controlador TRAKTOR KONTROL S4 consta de una **rueda de desplazamiento** con funciones avanzadas de movimiento en su placa superior (1) y borde externo (2), un **deslizante de TEMPO** (3) que ajusta la velocidad de la reproducción, un **visualizador de cubierta** (4) con la información sobre el estado de la cubierta, una **sección de bucle** (5), **botones de reproducción de samples** (6) y botones **Hotcue** (7) con funciones diferentes según el tipo de cubierta empleado (cubierta de pistas o cubierta de remezclas), los clásicos botones **PLAY** y **CUE** (8), y algunos otros pocos elementos de control. Por supuesto, en el programa TRAKTOR hallará el equivalente de todos estos elementos.

Las cubiertas izquierda y derecha están dotadas también con un **botón SHIFT (9)**: cuando es presionado, este botón modifica la función de la mayoría de los elementos de control (ver [↑6.3.2, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias](#) para más detalles).



La función de muchos elementos de control de las cubiertas puede personalizarse para que se adapte a las necesidades y hábitos del usuario. Consulte el capítulo [↑7, Personalizar TRAKTOR KONTROL S4](#) para más información.

Tres tipos de material de audio y tres tipos de cubierta

Las cubiertas pueden manejar tres tipos de audio diferentes, generando de este modo tres tipos diferentes de cubierta.

- **Pistas:** una pista (Track) es toda pieza musical almacenada en formato digital en el disco duro. Por ejemplo, la manera tradicional de disyocar consiste en ejecutar una secuencia determinada de pistas, es decir una lista de reproducción (**Playlist**). Las cubiertas que manejan pistas son llamadas **cubiertas de pistas** (Track Decks).
- **Samples:** un sample es una pequeña muestra de material de audio. Si bien su contenido interno no difiere demasiado del de una pista (a fin de cuentas todo es audio almacenado en formato digital en el disco duro), la diferencia básica radica en su tamaño y propósito: un sample suele ser mucho más breve que una pista y está concebido principalmente para ser añadido (o fundido) en la mezcla general. Y, por sobre todo, los samples son el material perfecto para realizar remezclas en vivo. Las cubiertas que manejan samples son denominadas como **cubiertas de remezcla** (Remix Decks). Cada cubierta de remezcla consta de cuatro **nichos de samples** de 16 celdillas.
- **Entrada de audio:** mientras que los tipos de material de audio arriba mencionados son reproducidos a partir del disco duro, las Cubiertas C y D 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.

Configuraciones de cubierta

En TRAKTOR KONTROL S4, las cubiertas superior A y B son siempre cubiertas de pistas. Las cubiertas inferiores C y D son, por defecto, cubiertas de remezcla, pero pueden convertirse en cubiertas de pistas o en cubiertas de entrada en vivo o, incluso, pueden ser también desactivadas.

Hallará una descripción detallada de cada elemento de control de las cubiertas en el apartado [16.3, Las cubiertas](#).

6.1.2 Mezclador

El **mezclador** ocupa la parte central del controlador TRAKTOR KONTROL S4 y de la interfaz de TRAKTOR.



El mezclador en el controlador S4 y en TRAKTOR.

El mezclador recibe las señales de audio provenientes de las cuatro cubiertas arriba descritas a través de sus cuatro **canales (1)**. Cada canal corresponde a una cubierta. De aquí que los canales se denominen también con las letras A, B, C y D, según la cubierta correspondiente.

Al igual que cualquier mezclador DJ, la función del mezclador es ajustar el nivel relativo de volumen de cada canal, controlar la frecuencia de los mismos y, eventualmente, enviar su contenido a las unidades FX (ver [↑6.1.3, Unidades FX](#)), antes de enviar todo el resultado general a la **sección general (2)** y generar, por último la mezcla que será escuchada por la audiencia. Por supuesto, el Mezclador también cuenta con un **crossfader (3)** para realizar transiciones imperceptibles entre los distintos canales.

El mezclador de su aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4 cuenta, además, con algunas otras funciones adicionales que no encontrará en los usuales mezcladores DJ. Por ejemplo, incluye la perilla **BROWSER (4)**, para recorrer rápidamente la lista de reproducción, una serie de indicadores e interruptores en el **panel visualizador maestro (5)** con acceso a información y opciones importantes y, finalmente, la **grabadora de bucles (6)**, cuyos detalles veremos más adelante.

Encontrará una descripción detallada de cada elemento de control del mezclador en el apartado [↑6.4, El mezclador](#).

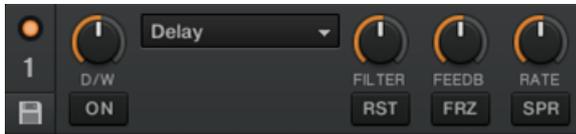
Los controles del mezclador que se ocupan de las entradas y salidas físicas de TRAKTOR KONTROL S4 se encuentran en los paneles frontal y trasero del S4 (véase [↑6.1.5, Paneles frontal y trasero](#)).

6.1.3 Unidades FX

Poner efectos en la música hace que las posibilidades de mezcla sean infinitas. A tal fin, TRAKTOR nos brinda una gran selección de efectos de gran calidad. Estos efectos son manejados por las **unidades FX**.



La unidad FX 1 del TRAKTOR KONTROL S4.



La unidad FX 1 de TRAKTOR.

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.

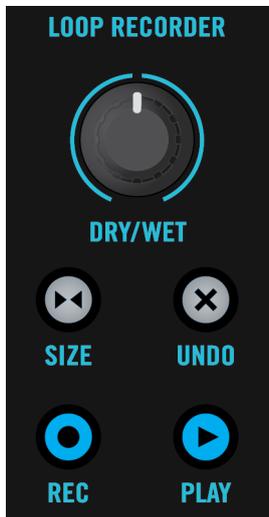
En el aparato, TRAKTOR KONTROL S4 también ofrece dos unidades de efectos (denominadas FX 1 y FX 2) que permiten el control de las unidades de efectos correspondientes del programa.

En el apartado [↑6.5, Las unidades FX](#), hallará una descripción detallada de cada uno de los elementos de control de las unidades FX.

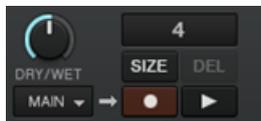
En las preferencias de programa, TRAKTOR permite habilitar dos unidades de efectos suplementarias. El empleo de cuatro unidades FX, en vez de las dos habituales, conlleva algunos ligeros cambios en el manejo de los efectos. Consulte el apartado [↑7.4.3, Empleo de cuatro unidades de efectos](#) para más información.

6.1.4 Grabadora de bucles

La grabadora de bucles (**Loop Recorder**) es otra de las potentes herramientas para realizar mezclas en vivo.



La grabadora de bucles del S4.



La grabadora de bucles en TRAKTOR.

La grabadora de bucles permite crear bucles de manera instantánea, ya sea con material proveniente de la señal maestra del mezclador, 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 permite 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 KONTROL S4; típicamente al nicho de samples de una cubierta de remezclas.

El apartado [↑6.6, La grabadora de bucles](#) brinda una descripción detallada de cada elemento de control de la grabadora de bucles.

6.1.5 Paneles frontal y trasero

Los paneles frontal y trasero del TRAKTOR KONTROL S4 cuentan con los controles y conexiones relacionados con las **entradas y salidas físicas** del controlador. Esto se describe en detalle en los apartados [↑6.8, El panel trasero](#) y [↑6.9, El panel frontal](#).

6.2 Tipos de elementos de control

TRAKTOR KONTROL S4 presenta distintos tipos de elementos de control, los cuales vamos a pasar a describir.

6.2.1 Botones



Botones de acceso directo del S4.

Los **botones** están presentes en abundancia en el TRAKTOR KONTROL S4. Los mismos pueden accionarse de tres maneras distintas:

- Algunos botones **accionan** una función cuando son presionados; por ejemplo, los botones Hotcue: al presionar uno de estos botones, hará que la reproducción se accione a partir de ese punto.
- Otros botones sirven para **alternar** entre dos estados cuando son presionados; por ejemplo, el botón **PLAY**: presiónelo una vez para iniciar la reproducción y presiónelo nuevamente para detenerla.
- Finalmente, unos pocos botones activan una situación que solo se **mantiene** mientras son presionados. El más conspicuo de esta clase de botones es el botón **SHIFT** (ver más adelante).

Todos los botones de TRAKTOR KONTROL S4 están equipados con LED que proporcionan distinta información. Básicamente, los LED indican el estado actual del botón, pero la información exacta que conllevan dependerá del botón en cuestión. Para más información, consulte por favor la descripción respectiva de cada botón.

Los botones SHIFT

Los **botones SHIFT** (uno por cada cubierta) no accionan por sí mismos ningún tipo de acción, en cambio, modifican la función de los otros elementos de control de TRAKTOR KONTROL S4, dando acceso a funciones secundarias.



Para más detalles al respecto, consulte el apartado [↑6.3.2, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias](#).

6.2.2 Perillas



Una perilla del S4.

Las **perillas** son potenciómetros giratorios con un rango limitado (indicado por el anillo blanco que los circunscribe parcialmente). Al girarlas, establecen un valor absoluto para el parámetro respectivo. La línea blanca indica el valor actual del parámetro dentro de un rango limitado. Según la función cumplida, la mayoría de los botones presentan en posición central su estado neutro.

6.2.3 Perillas transductoras



Una perilla transductora del S4.

Los **transductores** son potenciómetros giratorios sin fin (indicado por el anillo blanco que los circunscribe completamente). Al girar estas perillas, establecerá un valor relativo con respecto al valor vigente en el programa. Todos las perillas transductoras presentan un movimiento que va grado en grado.

Además, las perillas pueden ser presionadas para desencadenar alguna otra acción.

6.2.4 Ruedas de desplazamiento



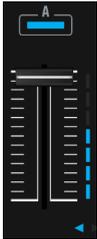
Una rueda de desplazamiento del S4.

Desde una perspectiva práctica, la **rueda de desplazamiento** se parece bastante a las perillas arriba descritos: cuenta con un movimiento giratorio continuo y además su parte plana puede ser presionada. Aparte de su mayor tamaño, la principal diferencia estriba en el hecho de que su sensibilidad a la presión es mucho más alta; lo que sirve básicamente para detectar si la mano está puesta sobre la placa o sobre el borde externo cuando la rueda está siendo girada. Por consiguiente, presenta dos formas de control giratorio:

- Se puede girar el borde externo.
- O se gira la rueda haciendo presión sobre el plato.

Vemos así que la rueda es un elemento de control versátil que ofrece un precisa forma de control que puede emplearse para hacer "scratching", recorrer pistas o listas de reproducción, etc.

6.2.5 Controles deslizantes



Un deslizador del S4.

Los **deslizantes** son controles lineales de rango limitado. Todos ellos establecen valores absolutos, a excepción de los deslizantes de **TEMPO** (véase [↑6.3.7, Deslizador de tempo](#)).

6.2.6 Visualizadores, medidores e indicadores



Un visualizador con varios indicadores.



Un medidor.

Los **visualizadores**, **indicadores** y **medidores** son LED que proporcionan información en tiempo real sobre el estado de distintos componentes del sistema de TRAKTOR KONTROL S4.

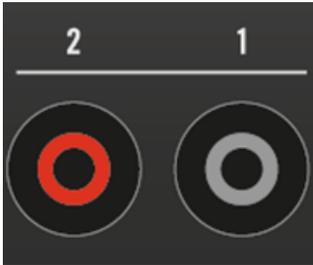
6.2.7 Interruptores



Un interruptor.

Los **interruptores** se hallan solamente en el panel trasero. Controlan las opciones básicas necesarias para la configuración de TRAKTOR KONTROL S4.

6.2.8 Enchufes



Enchufes RCA de la salida principal en el panel trasero del S4.

Los **enchufes** se encuentran en los paneles frontal y trasero solamente. Permiten enchufar distintos tipos de cables (USB, audio, MIDI, etc.) en el TRAKTOR KONTROL S4.

6.3 Las cubiertas

Esta sección describe el manejo general de las cubiertas del TRAKTOR KONTROL S4. Tras la descripción general de los distintos tipos de cubiertas de TRAKTOR, vamos a describir las áreas y elementos que componen las cubiertas del S4.

6.3.1 Tipos de cubierta y estructura

Como ya se ha dicho en el apartado [↑6.1.1, Cubiertas](#), las cubiertas de TRAKTOR pueden ser de tres tipos, según el material manipulado. Hay entonces: **cubiertas de pistas** (Track Deck), **cubiertas de remezcla** (Remix Deck) y **cubiertas de entrada en vivo** (Live Input).

- Por defecto, las cubiertas A y B funcionan como cubiertas de pistas cuando TRAKTOR está configurado para operar con TRAKTOR KONTROL S4.
- Las cubiertas C y D funcionan como cubiertas de remezcla.

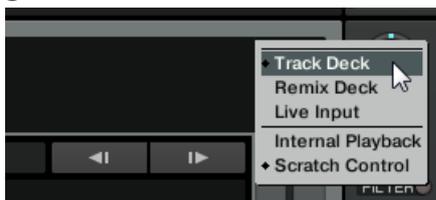


2 Track Decks + 2 Remix Decks es la configuración de TRAKTOR cuando se emplea con el S4. Véase también el apartado [↑7.5, El asistente de la configuración](#) para más información sobre la configuración de TRAKTOR a través del asistente de la configuración. De todos modos, la configuración arriba mencionada no es exclusiva, ambas cubiertas del S4 pueden usarse para controlar indistintamente las cubiertas de pistas y de remezcla del programa.

Seleccionar un tipo de cubierta

Para la operación de TRAKTOR KONTROL S4 se recomienda emplear la configuración predeterminada; es decir, cubierta de pistas para las cubiertas A y B, y cubiertas de remezcla para las cubiertas C y D. De todos modos, la cubiertas del S4 pueden controlar todos los tipos de cubierta. Para cambiar la modalidad de la cubierta, haga lo siguiente:

- ▶ En las preferencias del programa, seleccione la modalidad deseada en *Preferences > Decks > Deck Flavor*.
- ▶ O haga clic en la letra de la cubierta y seleccione la opción deseada en el menú desplegable:



Las cubiertas del TRAKTOR KONTROL S4

Las dos cubiertas del TRAKTOR KONTROL S4 permiten controlar las cuatro cubiertas de TRAKTOR.

- La cubierta izquierda del S4 controla las dos cubiertas de la izquierda del programa: la cubierta A y la Cubierta C.
- La cubierta derecha del S4 controla las dos cubiertas de la derecha del programa: la cubierta B y la Cubierta D.

Cuando una cubierta del S4 está controlando alguna de las cubiertas del programa, decimos que el **foco** de selección del S4 está puesto sobre dicha cubierta. El foco del S4 puede alternar entre las dos cubiertas del programa sujetas a su control (p. ej., entre las Cubiertas A y C). Esto se realiza por medio de los botones de asignación de cubierta (véase [↑6.3.3, Botones de asignación de cubiertas: cambiar el foco de selección](#)).

Según el tipo de cubierta controlada en TRAKTOR (cubierta de pistas, de remezcla o de entrada en vivo), los elementos de control del S4 funcionarán de manera ligeramente diferente. Estas diferencias serán señaladas oportunamente.

Emplear una cubierta para la entrada en vivo

Cuando una cubierta está puesta para la captación de entrada de música en directo (Live Input), la cubierta simplemente toma las señales de audio que ingresan a través de las entradas físicas de audio del S4 y las direcciona hacia los correspondientes canales del mezclador. En consecuencia, todos los elementos de control de esta cubierta permanecerán desactivados. En el S4, no es posible poner el foco sobre una cubierta del programa que está funcionando como entrada en vivo. Para una descripción detallada de la entrada en vivo, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

6.3.2 Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias

Los botones **SHIFT** cumplen un propósito general, más allá del tipo de cubierta en cuestión (pistas, remezcla o entrada en vivo).



Un botón SHIFT.

Los botones **SHIFT** (en cada cubierta del S4) actúan como "modificadores" de otros elementos de control de TRAKTOR KONTROL S4. Posibilitan el acceso a las **funciones secundarias** de dichos elementos de control, de manera similar a la tecla [Mayús] del teclado del ordenador.

- ▶ Para acceder a las funciones secundarias de cualquier elemento de control, mantenga presionado el botón **SHIFT** al emplear dicho control.
 - Para los elementos de control de las cubiertas y de las unidades FX, **SHIFT** opera de manera local; lo cual significa que no es posible emplear el botón **SHIFT** ubicado al otro lado del S4 para acceder a las funciones secundarias de una cubierta o unidad FX.
 - En el mezclador, el botón **SHIFT** de cualquiera de ambos lados, puede usarse para acceder a las funciones secundarias.



En las cubiertas de pistas, el botón **SHIFT** permite, además, definir el tempo de la cubierta. Véase [↑6.3.13, Botón SHIFT](#) para más información

6.3.3 Botones de asignación de cubiertas: cambiar el foco de selección

Los botones de asignación de cubiertas cumplen un propósito general, más allá del tipo de cubierta en cuestión (pistas, remezcla o entrada en vivo).



Botones de asignación de cubierta (uno por cubierta).

Los botones de asignación de cubiertas (DECK C a la izquierda, y DECK D a la derecha) permiten poner el foco del S4 en las cubiertas de TRAKTOR.

- ▶ En la cubierta izquierda, presione DECK C para poner el foco en la cubierta A o en la Cubierta C.
- ▶ En la cubierta derecha, presione DECK D para poner el foco en la cubierta B o en la Cubierta D.

- Cuando el foco está en la cubierta inferior (la C o la D), el botón de asignación de cubiertas se encenderá. Simultáneamente, el indicador **DECK C** (o **DECK D**) se encenderá en lugar del indicador DECK A (o DECK B) en la pantalla de visualización de la cubierta (véase [↑6.3.4, Pantalla de visualización de la de cubierta: información al instante](#)) y lo mismo hará el indicador de la asignación de la cubierta del canal correspondiente (véase [↑6.4.3, Los canales y el crossfader](#)).

Función secundaria: diseños intercambiables

Los botones de asignación de cubiertas permiten pasar a los distintos diseños de TRAKTOR.

- ▶ En la cubierta izquierda, presione **SHIFT + DECK C** para cambiar a otro diseño de TRAKTOR.
- ▶ En la cubierta derecha, presione **SHIFT + DECK D** para cambiar a otro diseño de TRAKTOR.

Los diseños pueden personalizarse en las preferencias del programa: *Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options*. Para más información, consulte por favor el apartado [↑7.3, Opciones de control del S4](#).



Para más información sobre los diseños de cubierta, consulte el manual de TRAKTOR 2.

6.3.4 Pantalla de visualización de la de cubierta: información al instante

La pantalla de visualización de la cubierta presenta seis indicadores (ubicados junto al visor de **SIZE**):



La pantalla de visualización de la cubierta.

Indicadores del visualizador de cubierta

Los seis indicadores del visualizador de cubierta brindan distintos tipos de información:

- **Indicador ON AIR:** se enciende cuando la cubierta es audible a través de las salidas principales del TRAKTOR KONTROL S4. Este indicador toma en cuenta la posición del crossfader y la del deslizante del canal para decidir si la cubierta está "en el aire" o no. Dicho brevemente: si el indicador ON AIR aparece en encendido, piénselo dos veces antes de poner pausa en esa cubierta! Dicho brevemente: si el indicador **ON AIR** aparece en encendido, ¡piénselo dos veces antes de poner pausa en esa cubierta!
- **Indicador REMIX:** ubicado debajo, se encenderá cuando la cubierta C o D funcione como una cubierta de remezclas. Esto le permitirá saber si los botones **REMIX SLOTS** del S4 están controlando una cubierta de remezcla (siempre y cuando no haya cambiado las asignaciones respectivas — consulte la descripción de los botones de reproducción de samples de [↑6.3.9, Botones REMIX SLOTS](#)).
- **Indicador DECK A (o DECK B):** se enciende de azul cuando la cubierta del S4 tiene el foco en la cubierta superior del programa (cubierta A o cubierta B de TRAKTOR).
- **Indicador DECK C (o DECK D):** se enciende de azul cuando la cubierta del S4 tiene el foco en la cubierta inferior del programa (Cubierta C o Cubierta D de TRAKTOR PRO).
- **Indicador KEYLOCK :** se enciende cuando la protección tonal de la cubierta está activada. Tenga en cuenta que la protección tonal solo puede ser activada en las pistas de cubierta. Para más detalles sobre esta función, consulte el tutorial del apartado [↑4.8, Sincronización](#) y el manual de TRAKTOR 2.
- **Indicador MASTER :** se enciende cuando la cubierta brinda el tempo master. Esta información es crucial a la hora de sincronizar pistas. Tenga en cuenta que solo las cubiertas de pistas pueden servir como referencia del tempo master. Para poner una cubierta de pistas como tempo máster, use **SHIFT + SYNC** (véase [↑6.3.12, Botón SYNC](#)). Para más información acerca de la sincronización, consulte por favor el tutorial de [↑4.8, Sincronización](#) y el manual TRAKTOR 2.

Visor del tamaño del bucle



El visor muestra la duración del bucleo.

A la derecha de la cubierta, el **visualizador del tamaño del bucle** muestra, en pulsos, la longitud del bucle seleccionado. El tamaño del bucle puede modificarse con la perilla **SIZE** (véase [↑6.3.8, Sección de bucle](#)).

6.3.5 Botón de carga



El botón LOAD.

El botón de carga (**LOAD**) permite cargar y descargar una pista o un juego de remezcla. Si se emplea conjuntamente con la perilla **BROWSE**, permite recorrer rápidamente la lista de reproducción consultada:

1. Gire la perilla **BROWSE** para seleccionar la pista deseada en la lista de reproducción abierta en el buscador. Mantenga presionado **SHIFT** y gire **BROWSE** para recorrer sus favoritos.
 2. Presione **LOAD** para cargar una pista o un juego de remezclas en la cubierta.
- Presione **SHIFT + LOAD** para descargar la pista de la cubierta.

Las funciones de carga y búsqueda están explicadas en el apartado [↑6.7.1, Buscar pistas y samples](#).

Tenga en cuenta, también, que el botón **LOAD** se enciende cuando se presiona la placa de la rueda de desplazamiento (p. ej., al hacer "scratching", véase [↑6.3.6, Rueda de desplazamiento](#)).



El botón **LOAD** se puede usar también para pasar a una función alternativa en la que se activa un modo especial de la rueda de desplazamiento. Consulte el apartado [↑7.3, Opciones de control del S4](#) para más información.

6.3.6 Rueda de desplazamiento



La rueda de desplazamiento en la cubierta derecha.

La rueda de desplazamiento posee numerosas funciones relacionadas con la reproducción de una cubierta.

- **Modificación del Tempo** : gire el borde externo de la rueda para aumentar temporariamente el tempo de la cubierta. Al dejar de mover el borde, el tempo de la pista retornará a su valor original.
- **Scratch**: presione y gire la placa de la rueda para tomar control total sobre la pista. Podrá poner puntos de inserción manualmente, dar marcha atrás o hacer scratching. También puede resultar útil para localizar puntos determinados de la pista o juego de remezclas. Al soltar la placa, la cubierta retornará a su estado de reproducción previo (en ejecución o en pausa).

- **Buscar:** si al girar la placa, también presiona **SHIFT**, podrá realizar búsquedas rápidas a través de la pista / juego de remezclas.

Al presionar el plato de la rueda de desplazamiento, el botón **LOAD** de arriba se encenderá para indicar que está controlando manualmente la posición de la reproducción.

La rueda de desplazamiento también proporciona las siguientes características adicionales:

- Mantenga presionado el botón **IN** o **OUT** mientras mueve la rueda para así ajustar el punto de inicio o de fin de un bucle. Véase [↑6.3.8, Sección de bucleo](#) para más información al respecto.
- En el modo de búsqueda, use la rueda de desplazamiento para recorrer la lista de reproducción. Véase [↑6.7, Buscar, cargar y copiar](#) para más información al respecto.
- La rueda de desplazamiento cuenta también con un modo especial de operación cuando se están manejando características avanzadas como el control de efectos o el control del filtro. Consulte el apartado [↑7.3, Opciones de control del S4](#) para más información.

6.3.7 Deslizante de tiempo



El deslizante de TEMPO.

El deslizante de **TEMPO** controla el tiempo de la cubierta en foco: suba o baje el deslizante para aumentar o disminuir el tiempo. Por defecto, el rango de **TEMPO** es de $\pm 6\%$. El rango del deslizante de **TEMPO** puede ajustarse de dos maneras:

Para estrechar el rango:

- ▶ Presione los botones **SHIFT + FLUX**.

→ El rango se verá reducido a un 2%.

Para incrementar el rango:

▶ Presione los botones **SHIFT + RESET**.

→ El rango se incrementará hasta un máximo de 100%.



Esto puede cambiarse en *Preferences > Transport > Tempo*. Tanto los deslizantes del programa como los del S4 se verán afectados por los cambios que realice.

Botones RESET

Los botones **RESET** están ubicados arriba de los deslizantes de **TEMPO** faders y permiten restablecer el tempo original de una pista. Cuando este botón está presionado, aparecerá iluminación de color naranja y protegerá el tempo original. Por lo tanto, los deslizantes no tendrán efecto sobre el tempo de la pista.



En caso de no utilizar el deslizante de **TEMPO** y querer tocar las cubiertas con la velocidad original, con **RESET** podrá proteger el tempo y deshabilitar asimismo el deslizante del S4 para evitar moverlo involuntariamente.

Para rehabilitar el deslizante de **TEMPO**:

▶ Presione nuevamente el botón **RESET**.

Botones FLUX

Los botones **FLUX** se hallan arriba de los deslizantes de **TEMPO** faders y activan el modo Flux. El modo Flux permite saltar a puntos de inserción y nucleos sin perder el fraseo general de la pista.

Modo absoluto

Por defecto, el deslizante de **TEMPO** opera en modo absoluto. En este modo, cada vez que mueva el deslizante de **TEMPO** del S4, la posición del mismo se transmitirá 1:1 al deslizante de tempo de la cubierta del programa; el cual, en definitiva, controla el tempo de la cubierta del programa.

Por lo tanto, el tiempo de la cubierta del programa coincidirá con la posición del deslizador de **TEMPO** del S4, a menos que haya cambiado el tiempo de la cubierta del programa valiéndose de otros medios, como por ejemplo:

- Activando el botón **SYNC** de dicha cubierta para sincronizarla con otro ritmo; modificando, así, el tiempo de la cubierta. Mientras **SYNC** esté activado y la cubierta involucrada no sea el tiempo máster, el tiempo de la cubierta no podrá ser controlado manualmente a través de los deslizantes del aparato (los cuales quedarán desactivados así como los del programa).
- Cambiando el foco del S4 a otra cubierta del programa, en la cual el deslizador de tiempo tiene otra posición.
- Moviendo el deslizador de tiempo del programa con el ratón.

Modo relativo

Los deslizantes de **TEMPO** también pueden operarse bajo el modo relativo. En este modo, cada deslizador de **TEMPO** del S4 afectará la posición relativa del deslizador de tiempo del programa; incluso, si esta posición no fuera coincidente con la del deslizador de **TEMPO** del S4. Esto resuelve los conflictos que pudieran surgir entre el deslizador de **TEMPO** y la sincronización de la cubierta o al pasar directamente a otra cubierta. Para activar el modo relativo, abra la opción: *Preferences > Traktor Kontrol S4 > Tempo Faders*. Para más información, consulte por favor el apartado [↑7.3, Opciones de control del S4](#).

6.3.8 Sección de bucle



La sección de bucle (LOOP).

La sección de bucle (**LOOP**) presenta los controles necesarios para la manipulación de los bucles las pistas y juegos de remezcla. La sección **LOOP** consta de dos botones, ubicados en el medio, y dos perillas transductoras situadas lateralmente. De derecha a izquierda, estos controles son: la perilla de movimiento (**MOVE**), el botón de inicio de bucle (**IN**), el botón de fin de bucle (**OUT**) y la perilla de tamaño del bucle (**SIZE**).

Botones IN y OUT



Los botones de bucle IN y OUT.

Los botones **IN** y **OUT** permiten establecer un bucle flotante dentro de la pista o juego de mezclas que está ejecutándose.

Presione el botón **IN** para establecer un punto de inserción flotante en la posición de la reproducción. Este punto de inserción flotante servirá como punto de inicio de un bucle tan pronto como presione el botón **OUT**.



Consejo: el botón **IN** es la herramienta perfecta para establecer un punto de inserción flotante sin tener que detener la reproducción, ya luego presione el botón **OUT** o no.

Presione el botón **OUT** para marcar el final del bucle y activar un bucle flotante entre ambos puntos.



El punto de inicio del bucle puede reutilizarse para varios bucles más: simplemente establezca un nuevo punto de salida y el punto de inicio será tomado en cuenta para formar el nuevo bucle.

Los botones **IN** y **OUT** también funcionan como indicadores: cuando aparecen encendidos simultáneamente indican que un bucle se está ejecutando. Si el bucleo está activado pero la posición de reproducción ya ha rebasado al bucle, solamente aparecerá encendido el botón **OUT**.

Cuando un bucle se está ejecutando, los puntos de inicio y de fin pueden afinarse haciendo girar la rueda de desplazamiento mientras se mantiene apretado el botón respectivo:

- ▶ Mantenga presionado el botón **IN** o **OUT** y gire la rueda de desplazamiento para ajustar la posición de inicio o fin del bucle.

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacer esto, por ejemplo, empleando un botón Hotcue (véase [↑6.3.10, Botones Hotcue \(acceso directo\)](#)). El almacenamiento de bucles en un Hotcue solo es posible en las cubiertas de pistas.



Los botones **IN** y **OUT** de la sección de bucleo (LOOP) presentan funciones alternativas cuando se pasa al modo de bucleo automático. Esto puede hacerse en: *Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options*. Véase [↑7.3, Opciones de control del S4](#) para más información al respecto.

Perilla transductora MOVE



La perilla transductora MOVE.

La perilla **MOVE** es un transductor que permite activar o desactivar el bucleo y mover el bucle a través de la pista:

Perilla MOVE	Bucle inactivo	Bucle activo
Girar	Efectúa un salto según la medida del bucle (mostrada en el visualizador de tamaño del bucle).	Desplaza el bucle según la medida del bucle (mostrada en el visualizador de tamaño del bucle).
SHIFT + Girar	Efectúa saltos de 1 pulso.	Mueve el bucle 1 pulso.
Presionar	Activa el bucleo (el bucle vigente o el siguiente de la pista será accionado).	Desactiva el bucleo.

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacer esto, por ejemplo, empleando un botón Hotcue (véase [↑6.3.10, Botones Hotcue \(acceso directo\)](#)). El almacenamiento de bucles en un Hotcue solo es posible en las cubiertas de pistas.

Perilla transductora SIZE



La perilla transductora SIZE.

La perilla **SIZE** permite seleccionar/ajustar la duración del bucle y establecer un bucle flotante del tamaño seleccionado.

Perilla SIZE	Bucle inactivo	Bucle activo
Girar	Selecciona una medida de bucle (en pulsos) para el próximo bucle flotante a establecer. La medida seleccionada aparecerá mostrada en el visualizador del tamaño del bucle (arriba de la perilla).	Reduce a la mitad/duplica el tamaño del bucle.
Presionar	Establece y activa un nuevo bucle flotante con el tamaño seleccionado en la posición actual de la reproducción.	Desactiva el bucle.



Habrás notado que al presionar las perillas **MOVE** o **SIZE** se activa/desactiva el bucle. La única diferencia que hay al activar el bucle con la perilla **SIZE** es que, además, se establece un nuevo bucle flotante en la respectiva posición.

Tenga en cuenta que todas estas acciones afectarán al bucle flotante (y no al bucle que estuviere almacenado). Por lo tanto, si planea usar posteriormente el bucle que acaba de modificar, no se olvide de guardarlo. Puede hacer esto, por ejemplo, empleando un botón Hotcue (véase [↑6.3.10, Botones Hotcue \(acceso directo\)](#)). El almacenamiento de bucles en un Hotcue solo es posible en las cubiertas de pistas.

6.3.9 Botones REMIX SLOTS



Los botones REMIX SLOTS.

Por defecto, los botones **REMIX SLOTS** controlan las celdillas de samples de una cubierta de remezclas.

- Si la cubierta superior es una cubierta de pistas y la inferior, una cubierta de remezclas; los botones **REMIX SLOTS** controlarán las celdillas de samples de la cubierta de remezclas.
- Si la cubierta superior es una cubierta de remezclas, los botones **REMIX SLOTS** controlarán las celdillas de samples de la cubierta de remezclas superior.

Los botones **REMIX SLOTS** permiten cargar y ejecutar los samples. Cada botón representa la celdilla de un nicho de samples de una cubierta de remezclas.



Si no desea usar samples o si no tiene ganas de mezclar los controles de las cubiertas de pistas con los controles de las cubiertas de remezcla, tiene la posibilidad de activar funciones alternativas para estos botones en *Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options*. Por ejemplo, puede usarlos como botones Beatjump o como botones Hotcue adicionales. Consulte el apartado [↑7.3, Opciones de control del S4](#) para más información.

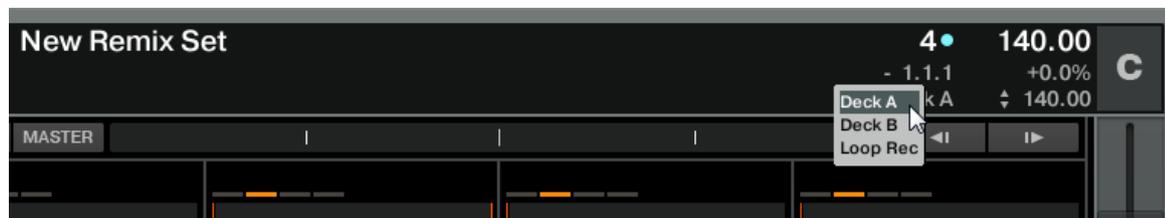
Nichos de samples: estados

El LED de cada botón de **REMIX SLOTS** indican el estado en que se hallan:

Botón REMIX SLOT	Estado
Apagado	Nicho de samples vacío
Encendido tenue	Sample cargado que está detenido o en silencio.
Encendido	Sample cargado y en ejecución

Captura de samples de otras cubiertas

Si una pista está cargada en una cubierta, puede exportar directamente un sample de dicha pista al presionar un botón **REMIX SLOTS** apagado. Seleccione la cubierta A capturar con el menú desplegable en la cabecera de la cubierta de remezclas.



El menú desplegable para seleccionar la fuente de captura, en la cabecera de la cubierta.

Presione el botón de **REMIX SLOTS** y el sample será tomado de la posición de reproducción vigente y copiado en el nicho de samples correspondiente:

- Si la posición de la reproducción está pasando por un bucle activo, el sample será una copia de dicho 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 se encenderá de manera más tenue para indicar que el sample está cargado pero no es audible porque está detenido o silenciado.



Para saber si un sample está detenido o silenciado, mire la interfaz de TRAKTOR en el ordenador: si el sample está silenciado, la onda del sample aparecerá opacada; mientras que el botón de reproducción correspondiente aparecerá encendido o apagado, indicando si el sample está o no en ejecución.



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.

Carga rápida de samples de una lista de reproducción

Si mantiene presionado el botón **SHIFT** y presiona un botón apagado de **REMIX SLOTS**, cargará el sample seleccionado en el nicho de remezcla correspondiente.

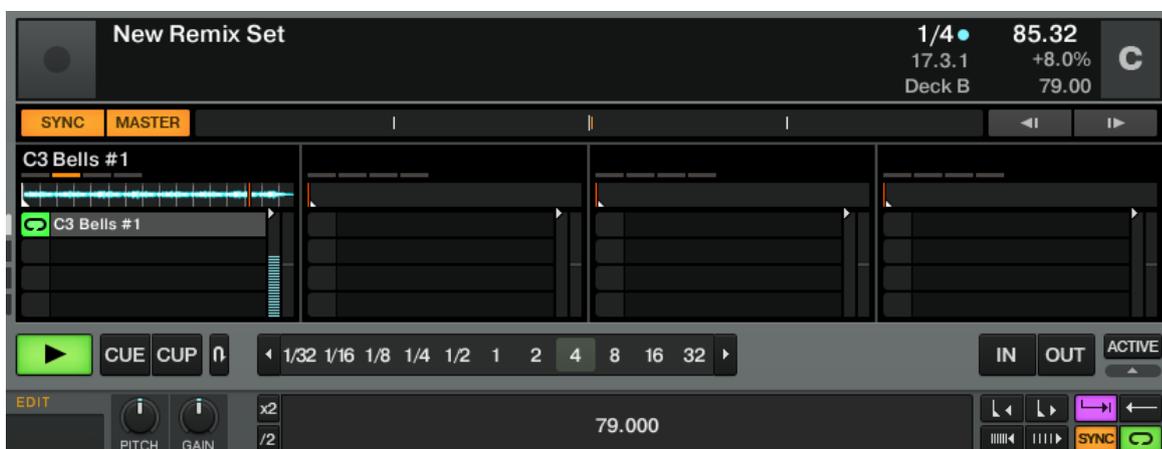
Otras maneras de cargar samples

También puede copiar un sample presente en otro nicho de samples o en la grabadora de bucles, o cargarlo desde el Buscador. Estos métodos se explican en detalle en el apartado [↑6.7, Buscar, cargar y copiar](#).

Reproducción: modos simple y bucleado

Al cargar un sample en un nicho, el botón correspondiente controlará su modo de ejecución. Su funcionamiento dependerá de si el modo de ejecución del sample es bucleado o simple; lo cual aparecerá indicado por el símbolo representado a la izquierda de la celdilla (una línea circular o una flecha).

Para que el sample se ejecute de modo simple (one-shot), deberá abrir, en el programa, el panel avanzado de la cubierta de remezclas. Cliquee repetidamente sobre el borde superior de la cubierta hasta ver aparecer el panel avanzado (véase la ilustración abajo).



La Cubierta de remezclas C con el panel avanzado en su parte inferior. Abajo, a la derecha, puede verse el cursor apuntando al botón de tipos de ejecución, con el cual se puede pasar del modo de ejecución bucleada al modo de ejecución sencilla y viceversa.

- ▶ Haga clic en el botón de tipos de ejecución del panel avanzado (ver ilustración arriba) para que el sample se ejecute de manera sencilla (**One-shot**)

En el **modo bucleado** , el sample se ejecutará repetidamente. El botón Remix Slot actuará de la siguiente manera:

Estado de la reproducción	Botón REMIX SLOT
Sample detenido.	Presione para iniciar la reproducción.
Sample en ejecución	Presione para silenciar/hacer sonar el sample. SHIFT + presión para parar el sample. La próxima vez que accione el sample, comenzará su ejecución desde la posición de partida.

En el **modo simple** (One-shot), el sample se ejecuta de una vez. El botón Remix Slot actuará de la siguiente manera:

Estado de la reproducción	Botón REMIX SLOT
Sample detenido.	Presione para iniciar la reproducción.
Sample en ejecución	Presione para detener la reproducción y restablecerla a la posición inicial.

Descargar un sample

Para vaciar un nicho de samples, presione **SHIFT** + el botón de Remix Slot. El LED del botón se apagará.

Mas control sobre las samples

Por defecto, los samples se cargan y ejecutan en la cubiertas de remezclas C y D. Los botones **REMIX SLOTS** representan las celdillas del interior de un nicho de samples de una cubierta de remezclas. Por su parte, la sección LOOP, los botones de acceso directo y los controles de la sección TRANSPORT controlan la cubierta de pistas situada arriba. No obstante, presionando el botón de asignación de cubiertas podrá obtener un control total sobre la cubierta inferior.

6.3.10 Botones Hotcue (acceso directo)



Los botones de acceso directo.

Los botones Hotcue (identificados con los números 1 a 4) presentan diferentes funciones según la cubierta controlada. En una cubierta de pistas, estos botones representan los primeros cuatro atajos de dicha cubierta. Estos atajos le permitirán saltar hasta el punto de inserción o bucle al cual fueron asignados. El empleo de este tipo de atajos solo es posible en las cubiertas de pistas.

Si la cubierta en foco es una cubierta de remezclas, los botones Hotcue controlarán los nichos de samples de la cubierta. Véase, al final de este capítulo, la sección dedicada a los botones Hotcue de una cubierta de remezcla.

Estado de los nichos

El LED de cada botón Hotcue indica el estado del nicho correspondiente:

Botón Hotcue	Estado del nicho
Apagado	Nicho vacío
Azul	El nicho contiene un punto de inserción.
Verde	El acceso directo contiene un bucle.
Amarillo	El acceso directo contiene un marcador de carga
Naranja	El acceso directo contiene un marcador de entrada o de salida
Blanco	El acceso directo contiene un marcador de retícula.

Guardar un punto de inserción o un bucle en un acceso directo

La posición de la reproducción puede guardarse directamente en un Hotcue, presionando durante la reproducción alguno de los accesos directos sin usar. Según la posición en que se halle la reproducción, se almacenará un punto de inserción o un bucle:

- Si la posición de la reproducción cae afuera de un bucle activo, entonces se guardará un punto de inserción. El botón Hotcue se encenderá de color azul.
- Si la reproducción está pasando por un bucle activo, se almacenará un bucle. El botón Hotcue se encenderá de color verde.



Si desea guardar un punto de inserción mientras la posición de la reproducción está dentro de un bucle activo, deberá primero desactivar el bucleo, (por ejemplo, presionando el transductor **MOVE**).

Saltar a accesos directos predefinidos

Si presiona un botón Hotcue encendido, saltará hasta la posición ocupada en la pista por el punto de inserción/bucle. En una cubierta que está ejecutando, la reproducción continuará normalmente tras el salto producido; en una cubierta en pausa, la pista se ejecutará a partir del punto de inserción (o bucle) mientras se mantenga presionado el botón Hotcue. Cuando suelte el botón, la reproducción se detendrá y volverá hasta ese punto.

Borrar un acceso directo

Para borrar el contenido presente en un acceso directo, presione **SHIFT** + el botón Hotcue correspondiente. El LED del botón se apagará.

Al eliminar un nicho Hotcue, también borrará el punto de inserción o bucle que almacenaba.

Los botones de acceso directo en una cubierta de remezclas

Si el foco de selección está puesto sobre una cubierta de remezcla, los botones RGB de acceso directo funcionan de la siguiente manera:

- ▶ Al presionar el botón Hotcue se accionará la reproducción de la celdilla de samples.
- El botón Hotcue se encenderá.
- ▶ Al presionar un botón Hotcue de un sample en ejecución, se silenciará el nicho.
- El sample continuará su reproducción de manera silenciada.
- El botón brillará de manera intermitente para indicar que el nicho de samples fue silenciado.
- El color del botón reflejará el color del sample dentro de TRAKTOR.

Para desilenciar un nicho de samples:

- ▶ Vuelva a presionar el botón Hotcue.
- El nicho sonará y el botón Hotcue permanecerá encendido.

Para capturar un sample de la fuente de captura de una cubierta de remezclas:

- ▶ Presione un Hotcue apagado.

Para parar la reproducción de un sample:

- ▶ Press **SHIFT** + el botón Hotcue.

Para borrar un sample detenido:

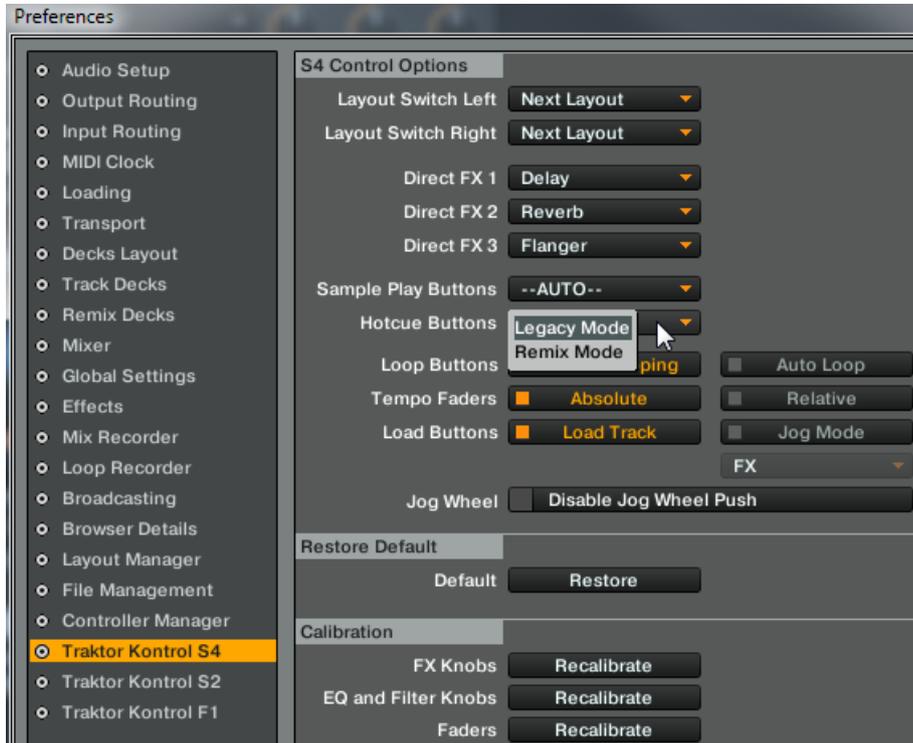
- ▶ Press **SHIFT** + el botón Hotcue.

Para cargar un sample nuevo del buscador:

- ▶ Press **SHIFT** + y un botón Hotcue apagado.

Botones REMIX SLOTS

La función de los botones **REMIX SLOTS** al controlar una cubierta de remezcla con el S4 dependerá de la configuración seleccionada en la opción **Hotcue Buttons** de la sección **Traktor KONTROL S4** de las preferencias de TRAKTOR.



El menú de Hotcue Buttons en las preferencias del programa.

El modo seleccionado en el menú de **Hotcue Buttons** de las preferencias del S4 determinará el funcionamiento de los **REMIX SLOTS**:

- **Legacy Mode:** bajo este modo, los botones **REMIX SLOTS** se comportará de la manera siguiente:
 - Presionar un botón REMIX SLOTS apagado, captura un sample / inicia la reproducción / reinicia la reproducción.

- Presionar SHIFT + un botón REMIX SLOTS, ingresará al modo de edición del nicho de samples. Las perillas MOVE y SIZE servirán, respectivamente, para controlar el volumen y los filtros. Los botones REMIX SLOTS brillan intermitentemente cuando el modo de edición del nicho está activado.
- **Remix Mode:** en este modo, los botones REMIX SLOTS funcionan de la siguiente manera:
 - Presionar un botón REMIX SLOTS apagado, captura un sample / inicia la reproducción / reinicia la reproducción.
 - Presionar SHIFT + un botón REMIX SLOTS activará la celdilla siguiente del nicho de samples.

6.3.11 Botones PLAY y CUE



Los botones CUE y PLAY.

Al final de la cubierta, los botones PLAY y CUE representan los habituales controles de la ejecución.

Botón PLAY

El botón PLAY inicia o detiene la reproducción de la cubierta. El botón se enciende cuando la cubierta está tocando.

Presione SHIFT + PLAY para activar/desactivar la protección tonal de la cubierta. Cuando la protección tonal está activada, el indicador KEYLOCK aparecerá encendido en el visualizador de cubierta (véase [↑6.3.4, Pantalla de visualización de la de cubierta: información al instante para más detalles](#)).

Botón CUE

Las funciones del botón CUE son las siguientes:

- Cuando la cubierta está tocando, al presionar CUE, la reproducción saltará hasta el punto de inserción flotante de la pista y se detendrá.

- Cuando la cubierta está en pausa, al presionar **CUE**, se establecerá un nuevo punto de inserción flotante (el cual reemplazará el punto anterior). La pista se reproducirá a partir de dicho punto de inserción mientras el botón **CUE** se mantenga presionado. Al soltar el botón, la reproducción se detendrá y volverá al punto de inserción. También puede presionar **PLAY** y mantener presionado **CUE** para que la cubierta siga tocando después de soltar estos botones.

Presione **SHIFT + CUE** para volver al comienzo de la pista. El estado de la reproducción (en ejecución o en pausa) no sufre cambio alguno.

6.3.12 Botón SYNC



El botón SYNC.

El botón **SYNC** activa y desactiva la sincronización de la cubierta con el tempo máster (el cual puede provenir de otra cubierta o del reloj). El botón se enciende cuando la sincronización queda activada.

Al activar la sincronización, el deslizador de **TEMPO** se deshabilitará si se encuentra bajo el modo absoluto. Véase [↑6.3.7, Deslizador de tempo](#) para más información al respecto.

Presione **SHIFT + SYNC** para que la cubierta suministre el **tempo máster** y sirva de tempo de referencia para todas las otras cubiertas y efectos. Cuando la cubierta suministra el tempo máster, el indicador **MASTER** aparecerá encendido en el visualizador de la cubierta (véase [↑6.3.4, Pantalla de visualización de la de cubierta: información al instante](#)).



Para más detalles sobre la sincronización en TRAKTOR KONTROL S4, consulte el ejemplo práctico del apartado [↑4.8, Sincronización](#).

Ajustar la retícula rítmica con el S4

El botón **SYNC** puede usarse también para ajustar la retícula rítmica de una pista.

La retícula rítmica, que sirve para la sincronización de las pistas, pudo no haber sido correctamente establecida durante la detección automática de pulsos. En tal caso, deberá ajustarse manualmente según el ritmo real de la pista.

Normalmente, las retículas presentan el tempo correcto pero aparecen ligeramente desplazadas en relación al ritmo de una pista. Para efectuar dicha corrección, haga lo siguiente:

1. En la cubierta B, toque una pista con una retícula correcta para que le sirva de referencia y establezca la cubierta B como tempo máster (vía **SHIFT** + **SYNC** sobre la cubierta B).
2. Toque la pista con la retícula defectuosa en la cubierta A y active **SYNC** en dicha cubierta.
3. Utilice el borde externo de la rueda de desplazamiento para modificar el tempo de la cubierta A, hasta que los pulsos coincidan con los de la cubierta B.
4. Cuando tenga los pulsos alineados, presione y mantenga presionado **SHIFT** + **SYNC** por más de un segundo para ajustar la retícula a los nuevos valores.

Si no puede emparejar los pulsos con este método, lo más probable es que el tempo de la retícula haya sido mal detectado. En este caso, proceda de la siguiente manera para establecer el tempo correcto:

1. Toque la pista en la cubierta A (apague **SYNC**).
 2. Pulse repetidamente el botón **SHIFT** (al menos 5 veces) según el ritmo de la música. Con este procedimiento, deberá proceder de manera muy precisa. Cuantas más veces pulse, mejor será el resultado que obtenga. Si detiene el tamboreo por dos segundos, podrá empezar nuevamente de cero.
- Si logro alinear visualmente la retícula con los pulsos de la pista, proceda de la manera descrita arriba para corregir cualquier diferencia.



Para más información sobre la retícula rítmica, consulte el ejemplo práctico del apartado [4.8, Sincronización](#).

6.3.13 Botón SHIFT



El botón SHIFT.

El botón **SHIFT** es un modificador: mantenga **SHIFT** presionado mientras use algún otro elemento de control para acceder a la correspondiente función secundaria.

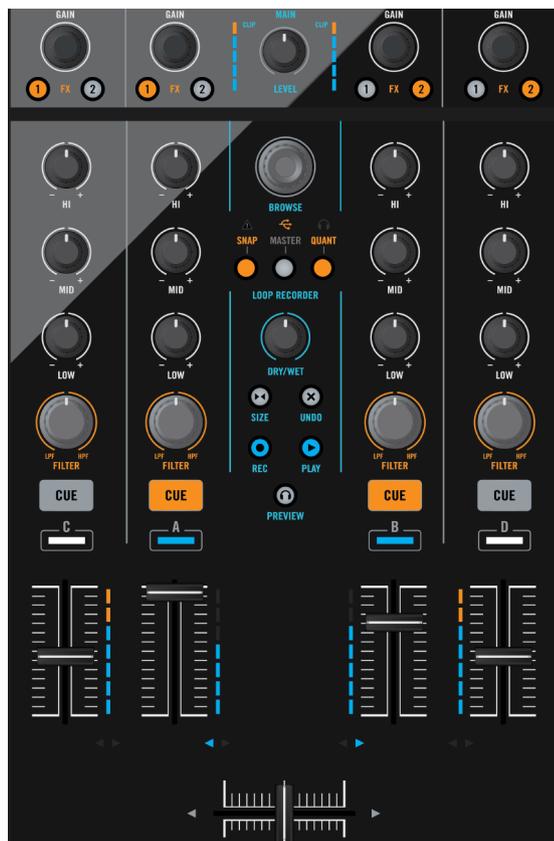
Este elemento siempre guarda la misma función, más allá del tipo de cubierta empleado (cubierta de pistas o de remezclas). Encontrará una descripción detallada en [↑6.3.2, Botones SHIFT: acceso a las funciones secundarias](#).

Marcar el ritmo

En una cubierta de pistas, pulsar rítmicamente el botón **SHIFT** puede ayudarlo a establecer la retícula rítmica de manera manual.

Así podrá redefinir, de manera espontánea, la retícula rítmica de una pista desde el S4 en caso de que la retícula no esté bien hecha o directamente falte. La marcación manual se efectúa juntamente con el botón **SYNC**. Consulte el apartado [↑6.3.12, Botón SYNC](#) para más detalles.

6.4 El mezclador



El mezclador ocupando la parte central del S4.

Esta sección describe el manejo general del mezclador del TRAKTOR KONTROL S4.



En [↑12.2, Cubierta de remezclas: referencia rápida](#) encontrará una tabla de consulta rápida con las funciones básicas de cada elemento de control del mezclador.

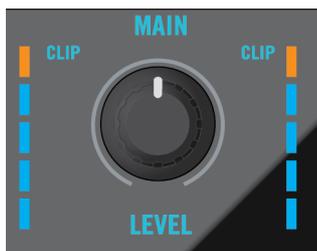
6.4.1 Mezclador: generalidades

El mezclador está equipado con cuatro canales, cada uno de ellos controlando la señal proveniente de una cubierta en particular: los canales A, B, C y D controlan las señales de las cubiertas A, B, C y D respectivamente.

Gracias a la intuitiva disposición de los canales en el mezclador, es posible percibir rápidamente lo que está sucediendo en su interior:

- Los canales de la izquierda (A y C) controlan las señales de las cubiertas de la izquierda del programa.
- Los canales de la derecha (B y D) controlan las señales de las cubiertas de la derecha del programa.
- Los canales del medio (A y B) controlan las señales de las cubiertas superiores del programa.
- Los canales laterales (C y D) controlan las señales de las cubiertas inferiores del programa.

6.4.2 La sección general



La sección general del mezclador.

La sección general del mezclado permite la supervisión y ajuste general del volumen de la mezcla. Es decir, el nivel de volumen que sale del dispositivo. En esta sección, los medidores muestran el volumen real emitido por el dispositivo. Por lo tanto, si la perilla **MAIN LEVEL** está bajada, los indicadores de **MAIN LEVEL** no mostrarán actividad.



Los medidores de **MAIN LEVEL** no reflejan lo que está pasando en TRAKTOR PRO; sin embargo, los LED de la distorsión se encenderán sobre el S4MK2 cuando TRAKTOR distorsione.



Ajuste la perilla **MAIN**, en el panel maestro de TRAKTOR, de modo que los niveles reflejados por los medidores de **MAIN LEVEL** del S4 se sitúen en la parte superior de las barras azules sin llegar a alcanzar la zona naranja de distorsión.



Cuando los LED naranja del medidor se encienden, no sirve de nada bajar la perilla **MAIN LEVEL** del S4: de hecho, ¡bajar el volumen de una señal que ya viene distorsionada o comprimida desde TRAKTOR no solucionará el problema! En este caso, los LED que indican distorsión del S4 seguirán encendidos para recordarle que la señal de TRAKTOR viene distorsionada.

Consulte también [↑4.3.2, La práctica](#).

6.4.3 Los canales y el crossfader



Un canal del mezclador (canal B en la ilustración).

Los canales del mezclador y el crossfader son el corazón de toda mezcla.

Recorrido de la señal

Dicho de manera práctica: la señal proveniente de una cubierta llega a la parte superior del canal (la perilla **GAIN**) y desciende hasta el final (deslizante del canal). La sola excepción a esta regla es el par de botones de asignación FX: si bien están situados justo debajo de la perilla **GAIN**, en realidad afectan la señal después de las perillas de ecualización y filtrado y antes del deslizante de volumen del canal.

Perilla GAIN



La perilla transductora de ganancia.

La perilla **GAIN** es un transductor que controla el volumen de entrada de la señal proveniente de la cubierta.

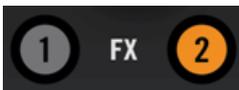
- ▶ Gire la perilla **GAIN** para ajustar la ganancia de entrada del canal.



Esto afectará especialmente el volumen resultante mostrado por el medidor del canal situado al final: si el medidor del canal indica que la señal está distorsionando, baje la perilla **GAIN**. El tutorial del apartado [↑4.3, Ajuste del volumen](#) explica la manera de ajustar correctamente los niveles de volumen.

- ▶ Presione la perilla **GAIN** para restablecer la ganancia de entrada del canal a 0 dB.

Botones FX (asignación de efectos)



Los botones de asignación de efectos.

Los botones de asignación de efectos (denominados 1 y 2) permiten asignar el canal y la cubierta correspondiente a las unidades FX o a uno de los lados del crossfader.

Para **asignar una unidad FX**, presione el botón izquierdo o derecho para asignar ese canal a la unidad FX1 o FX2 respectivamente. El botón se encenderá cuando el canal sea direccionado a la correspondiente unidad de efectos. Si activa los dos botones de un mismo canal, la unidad FX1 y la unidad FX2 procesarán en serie la señal de ese canal.



Para una descripción detallada de las unidades FX del S4, consulte el apartado [↑6.5, Las unidades FX](#).

En las preferencias de programa, TRAKTOR permite habilitar dos unidades de efectos suplementarias. El empleo de cuatro unidades FX, en vez de las dos habituales, conlleva algunos ligeros cambios en el manejo de los efectos. Consulte el apartado [↑7.4.3, Empleo de cuatro unidades de efectos](#) para más información.

Para **asignar el crossfader**, presione **SHIFT** cuando esté usando los botones. Esto permitirá seleccionar el lado del crossfader al cual está asignado el canal (y, en consecuencia, la correspondiente cubierta también).

- ▶ Presione **SHIFT** + botón de asignación 1 o 2 para asignar el canal al lado izquierdo o derecho del crossfader.

La asignación resultante aparecerá mostrada en el indicador de asignaciones de crossfader (las pequeñas flechas), ubicado al final de cada canal.



Para desligar a un canal del crossfader, presione SHIFT y el botón de asignación FX correspondiente al lado asignado. De esta forma, el canal no se verá afectado por la posición del crossfader.

Perillas de ecualización y filtro



Las perillas de ecualización (HI, MID, LOW) y la perilla de filtro (FILTER).

Cada canal cuenta con una **sección de ecualización** con las usuales perillas de **HI**, **MID** y **LOW** para el control de las frecuencias altas, medias y bajas de la señal.

- ▶ Gire las perillas en sentido horario para enfatizar la correspondiente banda de frecuencias y en sentido antihorario, para atenuarla. La posición central es neutra y no altera la señal.



TRAKTOR brinda varios tipos de ecualización, cada uno de ellos expresando una propiedad particular. El tipo de ecualización se selecciona en *Preferences > Mixer > EQ Selection*. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

Bajo las perillas de ecualización se encuentra la **perilla FILTER**, la cual permite ajustar el filtro del canal. Desde la posición central, gire la perilla en sentido horario para activar un filtro paso-alto o en sentido antihorario para activar un filtro paso-bajo. Llevada a ambos extremos, la perilla funciona como un supresor de alta y baja frecuencia, respectivamente.

- ▶ Desde la posición central, gire **FILTER** en sentido horario para recortar las frecuencias bajas y medias, y gire en sentido antihorario para recortar las frecuencias altas y medias.



TRAKTOR brinda tres tipos distintos de filtrado dual. Seleccione el tipo de filtro en *Preferences > Mixer > Filter Selection*. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

Botón CUE (auriculares)



El botón de los auriculares (CUE).

El botón de los auriculares (**CUE**) permite enviar la señal de canal al canal de monitorización, es decir: hacia los auriculares. Esta es una operación fundamental del DJ, pues permite monitorizar el audio en dicho canal antes de mandarlo a la mezcla.

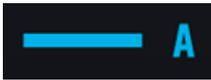
- ▶ Presione el botón **CUE** para enviar la señal del canal a los auriculares.

El botón CUE se encenderá al quedar activado; es decir, cuando el canal en cuestión sea enviado al canal de la pre-escucha.



En el modo de búsqueda (Browse), el botón CUE de los auriculares se usa para cargar la pista seleccionada en la cubierta correspondiente (solo cubiertas de pista). Consulte el apartado [↑6.7, Buscar, cargar y copiar](#) para más información acerca de modo de búsqueda.

Indicador de la asignación de cubiertas



El indicador de la asignación de cubierta del canal A.

El indicador de la asignación de cubierta (A, B, C y D) muestra la cubierta del programa que está siendo controlada por el S4. Por ejemplo, si el indicador del canal C se enciende (mostrando una "C"), significa que la cubierta izquierda del S4 está controlando la Cubierta C de TRAKTOR.



Además, el color del indicador de asignación de cubiertas le recordará si la cubierta controlada es la de arriba (azul) o la de abajo (blanco).

Deslizante del canal y medidor del canal



El deslizante y el medidor del canal.

El **deslizante del canal** controla el nivel de volumen producido antes de que la señal sea enviada al crossfader y a la sección principal.

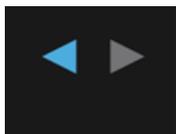
El **medidor del canal** brinda información visual acerca del volumen de la señal antes de que pase por el deslizante:

- Azul: es el área de operación normal de la pista.
- Naranja: estos LED se iluminan cuando el volumen de la pista aumenta (es decir, al incrementar la ganancia o la ecualización, al poner un efecto, etc.). La calidad del audio no se ve afectada cuando los LED naranja aparecen iluminados, pero resultará una buena costumbre controlar el volumen y permitir solo ocasionalmente el encendido de los LED naranja.



Para corregir el volumen del canal, ajuste la perilla GAIN respectivo. El tutorial del apartado [↑4.3, Ajuste del volumen](#) explica la manera de ajustar correctamente los niveles de volumen.

Indicador de asignación del crossfader



El indicador de asignación del crossfader.

El indicador de asignación del crossfader muestra el lado del crossfader asignado al canal.

Para cambiar la asignación del crossfader, mantenga presionado **SHIFT** y presione el botón de asignación FX deseado (véase arriba, al comienzo de este apartado).

Crossfader



El crossfader

El crossfader controla la mezcla entre las señales asignadas a sus lados izquierdo y derecho. En posición central, el deslizante de transición no tiene efecto: el volumen de los canales está definido solamente por los deslizantes de volumen respectivos. En los extremos del crossfader, la señal opuesta es completamente eliminada..



La transición del crossfader puede adaptarse en las preferencias del programa. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

Los indicadores de asignación del crossfader le mostrarán los canales asignados a cada lado del crossfader (las pequeñas flechas situadas arriba). Las asignaciones de crossfader pueden cambiarse con **SHIFT** + botón de asignación FX. Para más información sobre estos elementos de control, vea más arriba en esta misma sección.

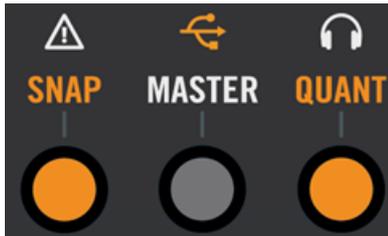


Si para efectuar sus mezclas emplea los deslizantes de canal en vez del crossfader, puede desactivar el crossfader para así evitar inconsistencias de volumen accidentales entre los canales. Para hacer esto, desactive todas las asignaciones de crossfader presionando **SHIFT** y los correspondientes botones de asignación FX.



La transición puede personalizarse en *Preferences > Mixer > Crossfader*. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.

6.4.4 El panel de visualización maestro



El panel maestro.

El visualizador maestro brinda la información sobre el estado del sistema TRAKTOR KONTROL S4.

Indicador de alertas



El indicador de alerta.

El indicador de alerta advierte sobre la existencia de algún posible problema en el sistema de TRAKTOR KONTROL S4: el indicador destellará cuando la perilla del volumen general o la perilla de volumen de auriculares esté muy baja en TRAKTOR, cuando el medidor de CPU esté muy alto o cuando el suministro de energía del ordenador portátil esté desconectado.

Indicador USB



El indicador USB.

El indicador USB informa sobre el estado de la conexión USB entre el S4 y el ordenador. Este indicador debería aparecer siempre encendido. Si titila, significa que no hay conexión con el ordenador o que existe algún problema con el controlador de dispositivos.

- ▶ Supervise siempre el estado del indicador de USB al estar operando su S4.

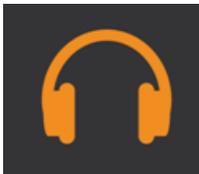
Indicador del reproductor de avances



Indicador del reproductor de avances.

El indicador del reproductor de avances se enciende cuando una pista está cargada en el reproductor de avances. TRAKTOR KONTROL S4 permite supervisar las pistas y samples en el reproductor de avances antes de cargarlos:

- ▶ Presione la perilla **BROWSE** para cargar la pista o sample seleccionado en el reproductor de avances.
El indicador del visualizador maestro y el botón **PREVIEW** aparecerán iluminados para indicar que algo se ha cargado en el reproductor (véase [↑6.4.4, El panel de visualización maestro](#)):



Indicador del reproductor de avances.

Cuando una pista o sample está cargado en el reproductor, mantenga presionado el botón **PREVIEW** y gire la perilla **BROWSE** para realizar búsquedas. La pista o sample podrá cargarse de la manera habitual, según el método que se esté utilizando: método de carga rápida (véase arriba) o método del buscador (véase abajo).

Para descargar el reproductor presione **PREVIEW**.



Para más información, véase [↑6.7.1, Buscar pistas y samples](#).

Modo nativo y modo MIDI

Presione **SHIFT + BROWSE** para que TRAKTOR KONTROL S4 alterne entre los modos Traktor y MIDI. Encontrará más información al respecto en el apartado [↑6.10.2, Modo MIDI](#).

Botón e indicador SNAP



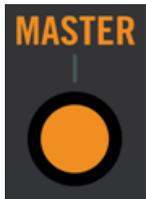
El botón e indicador SNAP.

El botón **SNAP** permite activar y desactivar el modo de adhesión rítmica. Cuando está activado, los puntos de inserción se pegarán al pulso más próximos (véase los tutoriales de [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#) y [↑4.8, Sincronización](#) para más detalles).

La opción de adhesión afecta tanto puntos de inserción como bucles.

Cuando la adhesión está activada, el botón y el indicador aparecerán encendidos.

Botón e indicador del reloj maestro (MASTER)



El botón e indicador del reloj maestro.

El botón del reloj maestro establece al reloj de TRAKTOR como dador del tempo master.

Cuando el reloj está puesto como tempo master, tanto el botón como el indicador aparecerán encendidos.



Para más detalles sobre la sincronización en TRAKTOR KONTROL S4, consulte por favor el tutorial de [↑4.8, Sincronización](#).

Botón e indicador QUANT



El botón e indicador QUANT.

El botón QUANT activa y desactiva el modo de cuantificación rítmica. Cuando la cuantificación está activada, todos los saltos del audio (Hotcues, Beatjumps, etc.) se realizarán con exactitud: por ejemplo, si acciona un salto antes de un pulso, la reproducción saltará hasta la posición equivalente anterior al pulso de destino. De esta manera, la pista siempre estará en sincronía, permitiendo una remezcla perfecta en tiempo real.

Cuando la cuantificación está activada, el botón y el indicador aparecerán encendidos.

Véase los tutoriales de [↑4.2, Mezclar una segunda pista](#) y [↑4.8, Sincronización](#) para más información al respecto.

6.4.5 La perilla transductor BROWSE



La perilla transductora BROWSE.

La perilla **BROWSE** es empleada para buscar y cargar las pistas y samples en TRAKTOR KONTROL S4. En la sección [↑6.7, Buscar, cargar y copiar](#), hallará más detalles al respecto.

6.5 Las unidades FX

Las unidades de efectos FX 1 y FX 2 del S4 controlan las unidades de efectos de TRAKTOR. Todos los controles de las unidades de efectos del programa están también en el S4.



La unidad FX izquierda del S4.

- (1) Botón de encendido
- (2) Perilla DRY/WET
- (3) Perilla FX 1
- (4) Perilla FX 2
- (5) Perilla FX 3

- (6) Botón FX 1
- (7) Botón FX 2
- (8) Botón FX 3
- (9) Botón FX de modos (MODE)

6.5.1 Modo individual y modo grupal

En TRAKTOR, cada unidad FX puede trabajar bajo dos modalidades distintas:

- **Modo grupal** : cada unidad FX se ocupa de tres efectos encadenados en serie. Cada efecto es controlado por una perilla y un botón.
- **Modo individual** : cada unidad FX se ocupa de un solo efecto que puede ser manipulado en profundidad con las tres perillas y los tres botones de la unidad.

En consecuencia, los elementos de control de una unidad FX funcionará de manera diferente según sea el modo empleado.

Para pasar de un modo a otro en el S4, utilice el botón MODE (ver abajo).

6.5.2 Unidad FX: detalle

La tabla siguiente resume la función de cada elemento de control de las unidades FX.

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Botón de encendido	Normal: activa/desactiva la unidad FX Unit (aparece encendido cuando está activado). SHIFT: selecciona el siguiente efecto de la lista de efectos (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).	Normal: sin uso. SHIFT: carga un juego de tres efectos pre-definidos (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>).
Perilla DRY/WET	Ajusta la proporción entre la señal no procesada (dry) y la señal procesada (wet).	
Perillas FX 1 - 3	Parámetro FX 1 - 3 (dependiendo del efecto)	Parámetro del 1er, 2do y 3er efecto.

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Botones FX 1 - 3	<p>Botón 1: restablece todos los parámetros a sus valores predeterminados.</p> <p>Botón 2 y 3: depende del efecto (aparecen encendidos cuando están activados).</p> <p>SHIFT + botón: carga un efecto predeterminado (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>).</p>	<p>Activa/desactiva los nichos de efectos 1-3 (encendido cuando está activado).</p> <p>SHIFT + botón: carga en el nicho el próximo efecto de la lista (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).</p>
Botón de modos (MODE)	<p>Normal: alterna entre los modos individual y grupal (aparece encendido cuando el modo grupal está activado).</p> <p>SHIFT: guarda la configuración vigente como configuración predeterminada ("snapshot"). Esta configuración podrá volver a usarse la próxima vez que cargue el efecto o al presionar el Botón 1 (modo individual solamente).</p>	

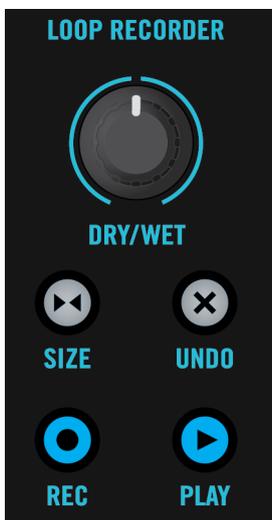
Asignar unidades FX a los canales

Las unidades FX pueden asignarse a cualquiera de los canales y así procesar las señales provenientes de las cubiertas. Para asignar una unidad de efectos, utilice los botones de asignación del respectivo canal. Véase [↑6.4.3, Los canales y el crossfader](#) para más información al respecto.

En las preferencias de programa, TRAKTOR permite habilitar dos unidades de efectos suplementarias. El empleo de cuatro unidades FX, en vez de las dos habituales, conlleva algunos ligeros cambios en el manejo de los efectos. Consulte el apartado [↑7.4.3, Empleo de cuatro unidades de efectos](#) para más información.

6.6 La grabadora de bucles

La grabadora de bucles (LOOP RECORDER) permite grabar material de audio a partir de distintas fuentes y mezclarlo directamente en la grabación. Además, le permite grabar varias capas sobre un mismo bucle (sobregrabación).



La grabadora de bucles del S4.

La fuente de la grabación puede seleccionarse en el menú de fuentes de TRAKTOR. Consulte el manual de TRAKTOR 2 para más información.



En [↑12.4, Unidad FX: referencia rápida](#) encontrará una tabla de consulta rápida con las funciones básicas de cada elemento de la grabadora de bucles.

6.6.1 Perilla DRY/WET

La perilla **DRY/WET** controla la mezcla entre la salida principal de TRAKTOR KONTROL S4 y la salida de la grabadora de audio. Tan pronto como el audio grabado se reproduzca en la grabadora, podrá mezclarlo en la mezcla principal.



La perilla DRY/WET aparecerá deshabilitada si la grabadora está detenida (o vacía). Por lo tanto, no deberá preocuparse por la posición de esta perilla mientras no esté ejecutando ningún bucle en la grabadora.

6.6.2 Botón SIZE

El botón **SIZE** permite definir el tamaño del bucle que planea grabar.

- ▶ Presione **SIZE** repetidamente para seleccionar la medida deseada.

La medida seleccionada no puede ser vista desde el S4; debido a esto, la grabadora de bucles deberá supervisarse en la ventana del programa.

6.6.3 Botón REC

El botón **REC** inicia y detiene la grabación del bucle o de las sobregrabaciones.

El botón **REC** inicia la grabación del bucle cuyo tamaño ya ha sido definido con el botón **SIZE**. La grabación siempre comenzará a partir del pulso siguiente. Tan pronto como el bucle se haya grabado, comenzará su ejecución (con el volumen definido por la perilla **DRY/WET**).

Si un bucle ya ha sido grabado, el botón **REC** activa/desactiva la sobregrabación. La sobregrabación apila capas de audio sobre el bucle grabado. A diferencia de la primera grabación, la sobregrabación comienza de inmediato, sin esperar la llegada del próximo pulso. Por otra parte, la sobregrabación quedará activada hasta que la detenga de manera explícita, pulsando nuevamente el botón **REC**. La activación y desactivación repetida de la sobregrabación le permitirá poner tantas capas como desee sobre el bucle original.



Cualquiera que sea el número y duración de capas, el tamaño del bucle siempre será el mismo (predefinido al realizar la primera grabación).

6.6.4 Botón UNDO

El botón **UNDO** permite eliminar el bucle grabado o revertir la última capa grabada.

- Cuando la grabadora de bucles está detenida, al presionar **UNDO** borrará el bucle grabado y todas las capas sobregrabadas.
- Si la grabadora está ejecutando, al presionar **UNDO** revertirá la última capa grabada. Si vuelve a presionar **UNDO**, restablecerá nuevamente esta capa. Si no le gustó la última capa grabada, simplemente elimínela. Este botón también puede usarse para "poner" y "sacar" la última capa grabada durante una actuación en vivo.

6.6.5 Botón PLAY

El botón **PLAY** inicia/detiene la ejecución de la grabadora de bucles, siempre que algo haya sido grabado en ella. Al detenerse la reproducción, la misma volverá al punto de partida.

La reproducción también se acciona automáticamente durante la sobregrabación: el material grabado se ejecutará mientras una nueva capa está siendo grabada.

6.6.6 Copiar y guardar el bucle grabado

Cuando haya grabado el bucle, podrá incluirlo en la mezcla principal con la perilla **DRY/WET**, de la manera ya descrita. Pero también podrá copiarlo a cualquier nicho de samples libre de una cubierta de remezclas para poder procesarlo con los controles de la misma.

Para copiar un bucle grabado en un nicho de remezcla:

1. En TRAKTOR, seleccione **Loop Rec** como fuente de la captura de la cubierta de remezclas.
2. Presione un botón de **REMIX SLOTS** para copiar el bucle grabado en el nicho correspondiente.

6.7 Buscar, cargar y copiar

El S4 ofrece varias maneras de buscar y cargar pistas y samples en cubiertas y nichos:

- Rápidamente puede cargar pistas y samples de la lista de reproducción seleccionada o desde los favoritos.
- Puede recorrer el contenido completo de la colección (Track Collection) en busca de pistas y samples con el modo del buscador.
- Puede copiar un sample directamente desde una pista cargada en la cubierta superior.
- Puede copiar una pista o un sample de una parte a otra del S4 empleando el modo de copiado.



En [↑12.5, Grabadora de bucles \(Loop Recorder\)](#): [referencia rápida](#), encontrará una tabla de consulta rápida con las funciones básicas de cada elemento de control involucrado en la búsqueda, carga y copia de pistas y samples.

6.7.1 Buscar pistas y samples

Carga rápida de pistas y samples

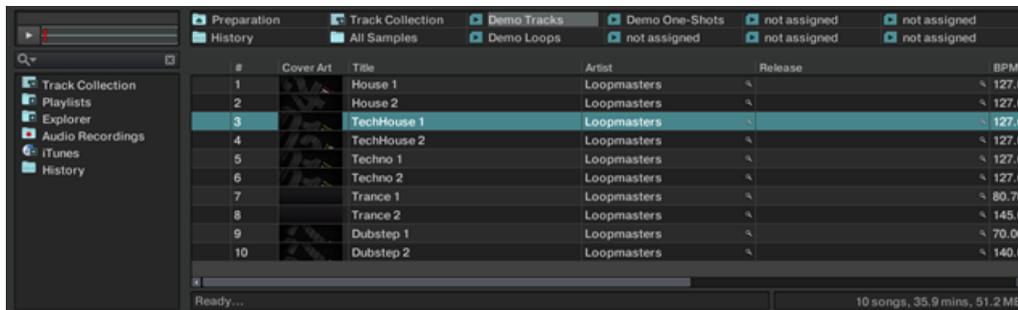
La carga rápida de pistas y samples se realiza con el codificador **BROWSE**, ubicado en la parte superior del mezclador.



La perilla BROWSE, en la parte superior del mezclador.

1. Mantenga presionado **SHIFT** y gire la perilla **BROWSE** para recorrer el directorio del buscador.
2. Gire la perilla **BROWSE** para seleccionar la lista de reproducción.

En el buscador de TRAKTOR verá los ítems que están siendo recorridos.



Gire la perilla BROWSE para recorrer la lista de reproducción seleccionada.

Para más información sobre el buscador, las listas de reproducción y los favoritos; consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.



Presione la perilla BROWSE para cargar y pre-escuchar el ítem seleccionado en el reproductor de avances (ver abajo).

- ▶ Para cargar la pista o sample seleccionado, presione el botón **LOAD** de la cubierta respectiva:



Si el foco estuviera en una cubierta de remezclas, el sample se cargará en el primer nicho de samples vacío. Solo audio con una duración máxima de 48 segundos será cargada en los nichos de samples.



También puede presionar SHIFT + el botón de reproducción de samples de un nicho vacío para cargar el sample seleccionado. Para más información, consulte por favor el apartado [↑6.3.9, Botones REMIX SLOTS](#).

Empleo del modo de búsqueda

El modo de búsqueda permite recorrer completamente la colección de pistas desde el controlador S4.

- ▶ Para activar el modo de búsqueda, presione la perilla transductora **BROWSE**:



Mientras el modo de búsqueda está activado, todos los destinos posibles empezarán a destellar y funcionarán como botones de carga: el botón **CUE** de auriculares del mezclador para cargar pistas y los botones de reproducción de samples de las cubiertas para cargar samples.

- ▶ Recorra sus pistas y samples con las ruedas de desplazamiento y las perillas transductoras de la siguiente manera:

Acción	Función
Transductor BROWSE	Como siempre: Girar: recorre las listas de reproducción. SHIFT + girar: recorre los favoritos. Presionar: abandona el modo de búsqueda.
Ruedas de desplazamiento	Recorre la lista de reproducción

Acción	Función
Perillas transductoras MOVE	Girar: recorrer el directorio del Buscador. Presionar: expande/minimiza las entradas de directorio.
Perillas transductoras SIZE	Girar: recorre los favoritos.

- ▶ Presione un destino que destelle para cargar la pista o el sample seleccionado.

Cuando haya seleccionado el destino, el modo del buscador quedará activado, permitiendo cargar ítems a otros lugares (cubiertas de pistas o nichos de samples).

- ▶ Cuando finalice, presione nuevamente la perilla **BROWSE** para desactivar el modo de búsqueda.

Durante el modo de búsqueda no es posible ejercer control sobre las cubiertas.

6.7.2 Copiar con el S4

Copia directa de samples

Es posible exportar directamente un sample de la pistas, presionando un botón de reproducción de samples que aparezca apagado (vacío). Consulte [↑6.3.9, Botones REMIX SLOTS](#) para más información al respecto.

Empleo del modo de copia

El modo de copia permite copiar pistas o samples de un lugar a otro del S4.

- ▶ Para activar el modo de copiado, presione y mantenga presionado **BROWSE**:



Mientras **BROWSE** está siendo presionado, todas las fuentes posibles de ser copiadas comenzarán a destellar: el botón **CUE** de auriculares para las pistas, los botones de reproducción de los samples y el botón **PLAY** de la grabadora de bucles para los bucles grabados.

- ▶ Presione una fuente para seleccionarla.

→ La fuente seleccionada dejara de destellar para quedar permanentemente encendida.

Después de seleccionar la fuente, todos los destinos potenciales empezarán a destellar: los botones de reproducción de samples en las cubiertas; los botones **CUE** de auriculares en el mezclador.

Si el botón **PLAY** de la grabadora de bucles no está seleccionado como fuente, dejará de destellar porque no puede ser seleccionado como destino.

► Presione un destino para seleccionarlo.

→ La fuente será copiada a dicho destino.



La copia de una pista acciona un duplicado de la pista para que la pista cargada en la cubierta de destino se reproduzca a partir de la misma posición que la de la cubierta fuente.

Tras la selección del destino, todas las fuentes comenzarán a destellar nuevamente en caso de que quiera realizar otra copia.

► Cuando haya finalizado, libere el **BROWSE** para desactivar el modo de copiado.

6.8 El panel trasero

Esta sección describe todas las conexiones y controles presentes en el panel posterior del TRAKTOR KONTROL S4. Junto con el panel frontal, proporciona los elementos necesarios para conectar otros dispositivos al TRAKTOR KONTROL S4 (auriculares, micrófono, tocadiscos, etc) y potenciar su sistema.

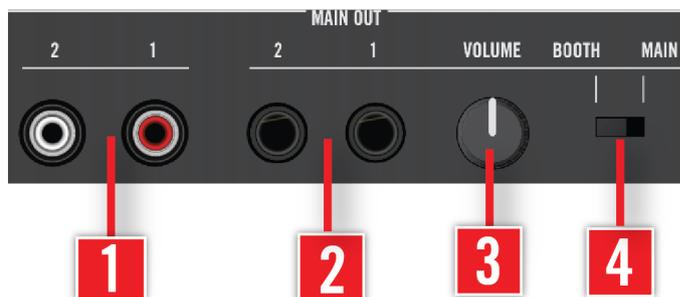


El panel posterior del TRAKTOR KONTROL S4.

- **(1) Cerradura Kensington** : coloque aquí el candado antirobo Kensington.
- **(2) Toma a tierra**: al conectar un tocadiscos, conecte aquí la toma a tierra del aparato.
- **(3) Sección MAIN OUT**: presenta los enchufes que permiten conectar el TRAKTOR KONTROL S4 al sistema de amplificación. Véase [↑6.8.1, Sección MAIN OUT \(salida general\)](#) más adelante.
- **(4) Sección INPUT CHANNEL B**: véase [↑6.8.2, Sección INPUT CHANNEL B](#).
- **(5) Sección MIC** : véase [↑6.8.3, Sección MIC](#) .
- **(6) Sección INPUT CHANNEL A**: véase [↑6.8.4, Sección INPUT CHANNEL A](#).
- **(7) Enchufe FOOTSWITCH** : este puerto puede usarse para conectar un interruptor de pie. El interruptor de pie puede emplearse para accionar el control de grabación/sobregrabación de la grabadora de bucles (Loop Recorder). Véase [↑6.6, La grabadora de bucles](#).
- **(8) Enchufes MIDI IN/OUT** : TRAKTOR KONTROL S4 es también una interfaz MIDI. Conecte en este enchufe sus dispositivos MIDI.
- **(9) Sección POWER**: véase [↑6.8.5, Sección POWER](#) .

6.8.1 Sección MAIN OUT (salida general)

La sección MAIN OUT presenta los enchufes de las salidas principales del controlador TRAKTOR KONTROL S4.

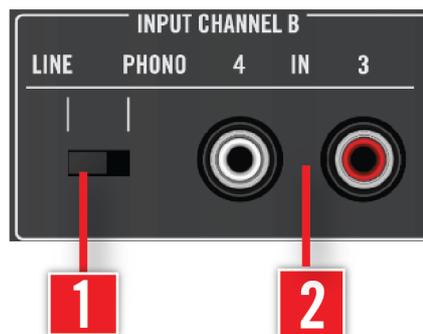


La sección MAIN OUT del panel trasero.

- **(1) Salidas RCA 1-2:** salidas de TRAKTOR KONTROL S4 de nivel de línea no balanceada. Use estos enchufes para conectar TRAKTOR KONTROL S4 a un sistema de amplificación (o un mezclador máster) con entradas no balanceadas.
- **Salidas de cabina 1-2 de 1/4":** salidas de TRAKTOR KONTROL S2 de nivel de línea balanceada. Use estos enchufes para conectar TRAKTOR KONTROL S4 a un sistema de amplificación (o un mezclador master) con entradas balanceadas.
- **(3) Perilla de Volumen :** establece un volumen de cabina independiente para las salidas de 1/4" cuando el interruptor **MAIN/BOOTH** está puesto en Booth.
- **(4) Interruptor Booth/Main:** cuando el interruptor **MAIN/BOOTH** está puesto en Main, las salidas de 1/4" ajustará su volumen con perilla **MAIN LEVEL** del S4. Cuando está puesto en Booth, el volumen de las salidas de 1/4" será controlado independientemente por la perilla de volumen del panel posterior.

6.8.2 Sección INPUT CHANNEL B

La sección INPUT CHANNEL B permite direccionar las señales externas hacia el programa TRAKTOR.



La sección INPUT CHANNEL B del panel trasero.

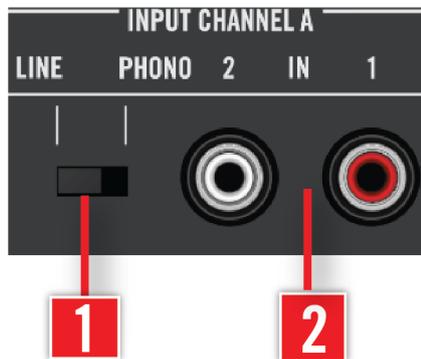
- **(1) Interruptor LINE/PHONO :** seleccione aquí el nivel correspondiente (línea o fono) de la fuente conectada a las entradas 3/4.
- **(2) Entradas RCA 3-4 Line/Phono (IN 3/4) :** conecte aquí una fuente externa de audio (toca-discos, CD, etc).

6.8.3 Sección MIC

- **(5) Perilla de micrófono (GAIN)** : ajuste aquí la ganancia de entrada del micrófono.
- **(6) Enchufe de micrófonos (MIC)** : conecte aquí el micrófono.

6.8.4 Sección INPUT CHANNEL A

La sección INPUT CHANNEL A permite direccionar las señales externas hacia el programa TRAKTOR.



La sección INPUT CHANNEL C del panel trasero.

- **(1) Interruptor LINE/PHONO**: seleccione aquí el nivel correspondiente (línea o fono) de la fuente conectada a las entradas 1/2.
- **(2) Entradas RCA 1-2 Line/Phono (IN 1/2)** : conecte aquí una fuente externa de audio (toca-discos, CD, etc).

6.8.5 Sección POWER

La sección de alimentación (POWER) presenta la conexión del S4 al ordenador y a la fuente de alimentación eléctrica, y un interruptor de encendido/apagado.

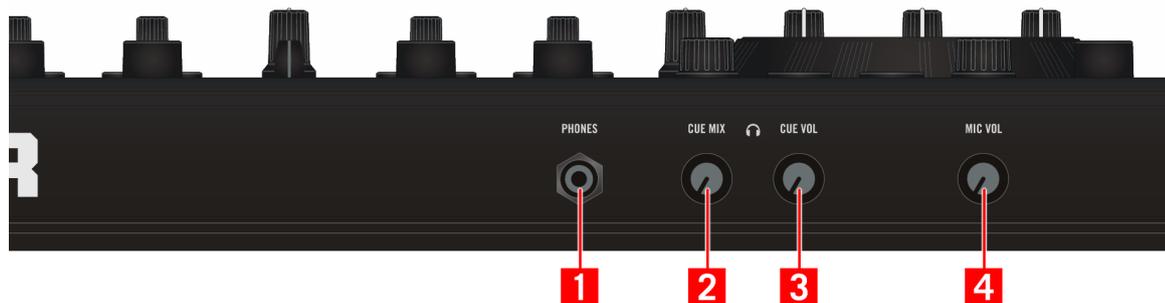


La sección POWER del panel trasero.

- **(1) Enchufe USB:** conecte aquí el S4 con el ordenador empleando el cable suministrado.
- **(2) Conexión de alimentación:** enchufe aquí el cable de alimentación.
- **(3) Interruptor ON/OFF:** encienda o apague el dispositivo con este interruptor.

6.9 El panel frontal

Esta sección describe todos los elementos y conexiones del panel frontal de TRAKTOR KONTROL S4. El panel frontal del S4 contiene los elementos necesarios de la mezcla.



El panel frontal de TRAKTOR KONTROL S4.

- **(1) Entrada de auriculares (PHONES):** salida estéreo del canal de auriculares (conexión de 1/4"). Conecte aquí los auriculares.
- **(2) Perilla de volumen de auriculares (CUE VOL):** ajuste el volumen de los auriculares con esta perilla.
- **(3) Perilla de mezcla de auriculares (CUE MIX):** ajuste la mezcla entre la salida master y el canal de los auriculares con esta perilla.
- **(4) Perilla de volumen del micrófono (MIC VOL):** ajusta la perilla **AUX** de TRAKTOR; se la emplea normalmente para el micrófono enchufado en la conexión de micrófonos de la sección INPUT CHANNEL D del panel trasero (véase [↑6.8.2, Sección INPUT CHANNEL B](#) arriba).



Todas las perillas del panel frontal son retráctiles: si las empuja suavemente, podrá ocultarla en el interior del aparato para protegerlas de golpes y sacudidas durante el transporte del mismo.

6.10 Modos de TRAKTOR KONTROL S4

El controlador TRAKTOR KONTROL S4 puede usarse bajo dos modalidades: el modo de TRAKTOR y el modo MIDI.

6.10.1 Modo de Traktor

Este es el modo que normalmente usará con TRAKTOR, teniendo acceso a todas las características explicadas en este manual.

Es el modo propio del dispositivo. TRAKTOR KONTROL S4 se comunica directamente con TRAKTOR a través del USB, empleando el protocolo NHL de Native Instruments, el cual asegura una alta velocidad de transmisión (superior al MIDI) para las perillas del TRAKTOR KONTROL S4.

6.10.2 Modo MIDI

El modo MIDI permite usar el TRAKTOR KONTROL S4 como un controlador MIDI común y corriente.

En el modo MIDI, el TRAKTOR KONTROL S4 transmite solo datos MIDI a través de su puerto MIDI virtual que el controlador de dispositivo de TRAKTOR KONTROL S4 proporciona al sistema operativo del ordenador anfitrión.

- ▶ Para que TRAKTOR KONTROL S4 pase de un modo a otro, mantenga presionado **SHIFT** y presione el botón **PREVIEW**.



Presione SHIFT + PREVIEW para pasar del modo de TRAKTOR al modo MIDI.

Cuando el S4 está en el modo MIDI, los visores de bucle mostrarán la palabra "ON".

Para configurar las propiedades MIDI del S4, como el canal MIDI o los números de CC de controles individuales, Native Instruments le proporciona la aplicación Controller Editor. Por supuesto, para que ello ocurra, el Controller Editor debería haber sido instalado durante el procedimiento de instalación de TRAKTOR KONTROL S4. Si no puede encontrar el Controller Editor en su ordenador, instálelo con el disco de instalación de TRAKTOR KONTROL S4.



El modo de Traktor y el modo MIDI pueden emplearse simultáneamente; por ejemplo, puede controlar el programa con el modo TRAKTOR y luego presionar SHIFT + BROWSE para pasar al modo MIDI y controlar otros aparatos o aplicaciones MIDI.

Para más información sobre el empleo del TRAKTOR KONTROL S4 como controlador MIDI, consulte por favor el manual de referencia del Controller Editor, presente en el disco de instalación.

7 Personalizar TRAKTOR KONTROL S4

TRAKTOR KONTROL S4 es un sistema DJ muy adaptable. Muchas de sus características pueden modificarse para que se adapten a las necesidades del usuario y a su modo de pasar música: las características personalizables incluyen la configuración del audio, las cubiertas, el mezclador, los controles de la reproducción, el diseño general del programa, los efectos, el buscador o el manejo de archivos; por mencionar algunas pocas.

Dado que la personalización de TRAKTOR KONTROL S4 no es algo que se quiera hacer durante una situación en vivo, la modificación de todas estas características se realiza desde el programa. Esto también asegura contra eventuales modificaciones que pudieran ocurrir mientras se está tocando.

7.1 El cuadro de preferencias

La mayor parte de las opciones de personalización de TRAKTOR KONTROL S4 se encuentra en el cuadro de preferencias (Preferences).



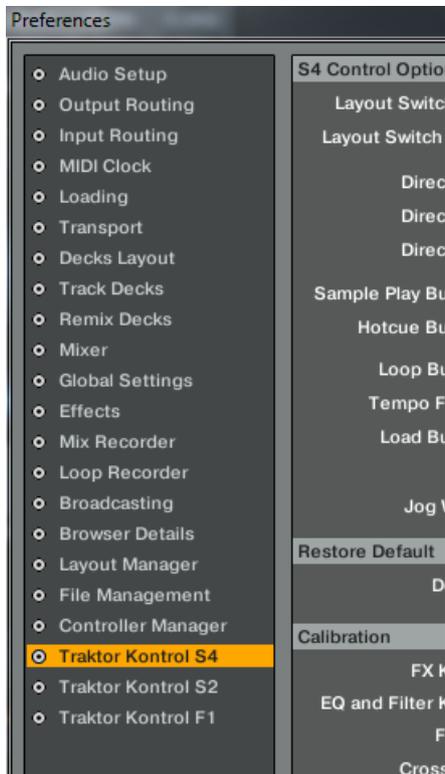
El botón de las preferencias, arriba a la derecha, en la ventana de TRAKTOR.

- ▶ Cliquee el botón de preferencias, ubicado en la cabecera del programa, para abrir las preferencias de TRAKTOR.



Alternativamente, puede también seleccionar la opción **Preferencias...** en el menú de archivos (File) de la barra de menús de la aplicación.

El cuadro de las preferencias está organizado en varias páginas, cada una de ellas conteniendo un aspecto específico del sistema:



La lista de páginas del cuadro de preferencias.

1. Para abrir el contenido de una página, haga clic en el nombre correspondiente a la izquierda.
2. Ajuste las respectivas configuraciones a su gusto y conveniencia.
3. Cuando haya realizado las modificaciones necesarias, haga clic en Close para cerrar el cuadro y confirmar los cambios, o haga clic en Cancel para descartarlos.

7.2 Configuraciones y preferencias de los elementos de control del S4

En esta sección, describiremos las configuraciones posibles de los elementos de control situados en el panel superior del controlador TRAKTOR KONTROL S4. La sección siguiente estará dedicada a otros aspectos de importancia en su trabajo con TRAKTOR KONTROL S4.



Para una descripción detallada de todas las configuraciones disponibles en el cuadro de preferencias, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

En el cuadro de preferencias, las configuraciones del S4 cuentan con una página especial, denominada Traktor Kontrol S4.

- ▶ En el cuadro de preferencias, haga entonces clic en [Traktor Kontrol S4](#) para abrir la página del controlador TRAKTOR KONTROL S4.



La configuración del controlador TRAKTOR KONTROL S4 en las preferencias de TRAKTOR.

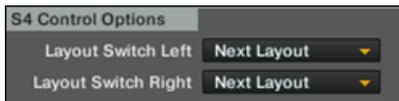
En esta página, las configuraciones están agrupadas en cuatro secciones: S4 Control Options, Restore Default, Calibration y LEDs.

7.3 Opciones de control del S4

En la página de preferencias de TRAKTOR KONTROL S4, la sección 'S4 Control Options' permite ajustar el modo en que el controlador reacciona a las acciones del usuario. A continuación presentaremos una descripción detallada de cada una de estas posibilidades.

Cambiar el diseño

Los menús Layout Switch Left y Layout Switch Right permiten cambiar el comportamiento del diseño en ambas cubiertas.



– 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 TRAKTOR 2.

Efectos directos 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.



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.

Botones de reproducción de samples

El menú de Sample Play Buttons permite seleccionar funciones alternativas para los cuatro botones de reproducción de samples en las cubiertas de pistas.



– 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 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 remezclas (que es el estado predeterminado), los botones de reproducción de samples controlarán 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* : con esta opción, los botones de reproducción brindan acceso a los accesos directos 5-8. Las características son las mismas que la de los botones 1-4.

Botones Hotcue

El menú de los botones Hotcue permite seleccionar entre el modo Legacy, en el cual los botones funcionarán para las antiguas cubiertas de samples de TRAKTOR, o el modo Remix Deck, para su empleo en las cubiertas de remezcla de TRAKTOR.

Esto solamente es relevante cuando se trabaja con cubiertas de remezcla (es decir, cuando la cubierta está controlando una cubierta de remezclas).



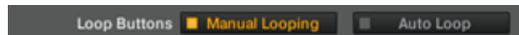
El menú de los botones Hotcue.

Las opciones son:

- *Legacy Mode* (predeterminado): bajo este modo, al presionar **SHIFT** + un botón **REMIX SLOTS**, el controlador activará el modo de edición y las perillas **MOVE** y **SIZE** servirán para ajustar el volumen y el filtrado de uno o varios nichos de samples. Presione nuevamente **SHIFT** + el botón de **REMIX SLOTS** para desactivar el modo de edición.
- *Remix Mode*: bajo este modo, al presionar **SHIFT** + un botón de **REMIX SLOTS**, se seleccionará la siguiente celdilla del nicho de samples.

Botones de bucleo

Las opciones de Loop Buttons permiten seleccionar funciones alternativas para los botones de bucleo **IN** y **OUT** de las cubiertas de pistas.



Las opciones de los botones de bucleo.

La sección de bucleo permite manipular los bucles de una pista.

Las opciones posibles son:

- **Manual Looping** (predeterminado): al seleccionar esta opción, los botones contarán con funciones de bucleo manual.
 - Si no hay un bucle activo, el botón IN establece un punto de inserción flotante, mientras que el botón OUT establece el final del 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 IN y OUT establecen y activan, respectivamente, un bucle flotante de 4 y 8 pulsos.
 - Cuando el bucle está activo, el botón IN divide a la mitad el tamaño del bucle y el botón OUT lo duplica.

Deslizantes de tempo

Las opciones de Tempo Faders permiten poner los deslizantes de TEMPO en el modo absoluto o en el modo relativo.



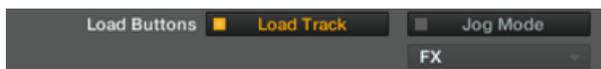
Las opciones de Tempo Faders.

- **Absolute** (predeterminado): el deslizante de tempo de la cubierta en el software refleja la posición del deslizante TEMPO del S4.
- **Relative** : el deslizante de TEMPO del S4 afecta el deslizante de tempo de la cubierta del programa según su posición relativa, aun si esta posición no fuera coincidente con la del deslizante de TEMPO del aparato. 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 deslizante de tempo en el programa).
 - No hay riesgo, entonces, de que se produzca un salto de tempo al tocar el deslizante 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 tiempo 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 tiempo de la cubierta del programa. Esto no solo es útil para cubrir el rango completo del deslizador de tiempo del programa (si hubiere alguna diferencia entre los deslizantes del hardware y del software), pero también permite ir más allá de este rango y cambiar el tiempo de la cubierta en $\pm 100\%$, a la vez que se preserva la precisión del deslizador (definida en Preferencias > Transport > Tempo). Obviamente, más allá del rango del deslizador de tiempo del programa, este deslizador ya no representa el tiempo de la cubierta. Pero, si mueve el deslizador del programa con el ratón, el tiempo de la cubierta volverá a la posición del deslizador de tiempo del programa.

Botones LOAD

Las opciones de Load Buttons permiten seleccionar una función alternativa para los botones de carta (LOAD) de las cubiertas.



Las opciones de los botones de carga.

Las opciones posibles son:

- **Load Track** (predeterminado): **LOAD** carga la pista seleccionada en la cubierta cuando se emplea la carga rápida; presione SHIFT + LOAD para descargar la pista de la cubierta..
- **Jog Mode** : **LOAD** activa/desactiva un modo especial para la rueda de desplazamiento. Este modo tiene dos variantes que se seleccionan a través del menú de selección correspondiente:



- 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 presión: al liberar la rueda, el filtro retornará 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).

Rueda de desplazamiento

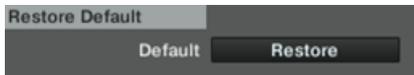
Si marca la opción "*Disable Jog Wheel Push*", anulará la sensibilidad al tacto de las ruedas de desplazamiento del KONTROL S4. Cuando la opción aparece marcada, es posible realizar las usuales técnicas de scratching, dado que TRAKTOR no verifica si se está presionando la rueda o no. Así, la rueda se comportará entonces como un modificador de velocidad (como al girar la rueda con el borde externo).

Jog Wheel Disable Jog Wheel Push

Por defecto, esta opción aparece sin marcar.

7.3.1 Restore Default

La sección Restore Default contiene una sola opción: el botón Restore.



El botón Restore.

Este botón restablece todas 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.

7.3.2 Calibration (calibración)

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.



La sección de calibración

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 **DRY/WET** y las perillas **1-3** de las dos unidades FX.
- **EQ and Filter Knobs:** para recalibrar las perillas de ecualización y la perilla **FILTER** de los canales del mezclador.
- **Faders:** para la recalibración de los deslizantes de **TEMPO** y de los deslizantes de volumen de los canales.

- **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 información al respecto, consulte la guía Jog Wheel Calibration, presente en la carpeta de manuales (Documentation) de TRAKTOR 2.

7.4 Otras configuraciones de interés

Este apartado explica otros pocos aspectos de las preferencias de TRAKTOR que afectan el modo de trabajo de TRAKTOR KONTROL S4.

7.4.1 Cambiar el tipo de cubiertas

Como ya se explicó en el apartado [↑6.1.1, Cubiertas](#), todas las cubiertas pueden funcionar de tres maneras: como cubiertas de pistas, como cubiertas de remezcla o como cubiertas para la entrada de audio en vivo.

La selección se realiza en la página [Decks](#) del cuadro de preferencias (Preferences) a través de la sección [Deck Flavor](#):



La sección Deck Flavor permite seleccionar la función de las cubiertas inferiores C y D.

Aquí, cada menú representa una cubierta.

- ▶ Para cambiar la función de la cubierta, haga clic en el menú correspondiente y seleccione la modalidad deseada. Haga clic en [Close](#) para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones realizadas.

Si activa dos cubiertas de audio en vivo (Live Inputs) para el empleo de fuentes de audio externas, asegúrese de configurar correctamente el direccionamiento de la entrada de audio (véase el próximo apartado).

Las cubiertas pueden restablecerse a su configuración básica con el asistente de la configuración. Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑7.5, El asistente de la configuración](#).

7.4.2 Ajustar el direccionamiento de entrada

La interfaz de audio TRAKTOR KONTROL S4 está concebida para su complementación perfecta con el programa TRAKTOR. Sus entradas de audio pueden direccionarse convenientemente hacia las distintas secciones del programa. Esto se puede hacer de dos maneras: o con el asistente de la configuración o a través del cuadro de preferencias de TRAKTOR.

Emplear el asistente de la configuración

La manera más cómoda de configurar TRAKTOR KONTROL S4 es empleando el asistente de la configuración. El mismo permite seleccionar un juego de configuraciones básicas de cubierta, liberándolo de las cuestiones relacionadas con el direccionamiento: todo se hace de manera automática según la configuración de cubierta elegida.

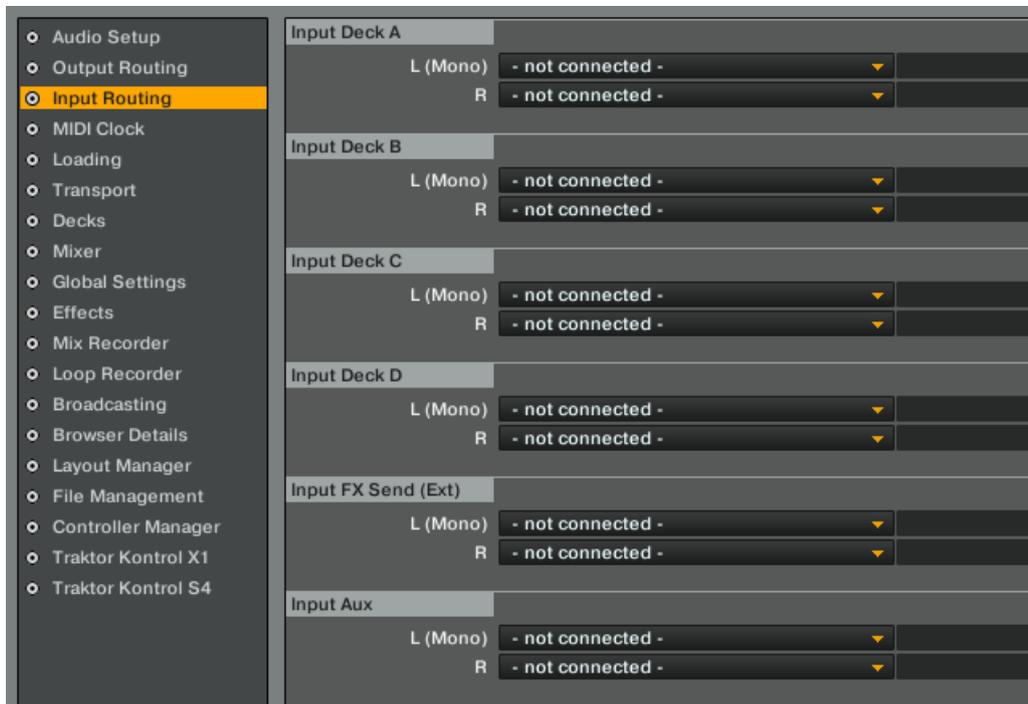
Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑7.5, El asistente de la configuración](#).

Emplear las preferencias

En algunas circunstancias, será necesario configurar manualmente el direccionamiento de la entrada de audio en TRAKTOR. Esto es válido, sobre todo, en las situaciones siguientes:

- Usted ya ha adaptado TRAKTOR a sus necesidades personales y no desea perder las configuraciones realizadas.
- La configuración que tiene en mente no está contemplada por el asistente de la configuración.

Las opciones de direccionamiento pueden configurarse directamente en la página [Input Routing](#) del cuadro de preferencias:



Página Input Routing del panel de preferencias.

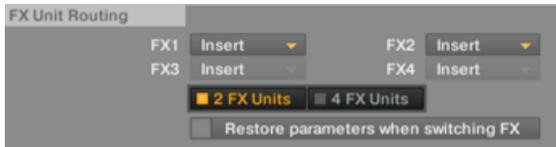
En esta página, puede seleccionar las entradas físicas a emplear para cada canal de entrada virtual de TRAKTOR.

Por ejemplo, supongamos que está empleando la modalidad predeterminada de las cubiertas (es decir, dos cubiertas de pistas y dos cubiertas de remezcla) y quiere emplear una fuente de audio externo conectada al canal D. Deberá hacer lo siguiente:

1. En *Preferences > Decks > Deck Flavor*, seleccione *Live Input* en el menú **D** (como se describe en [↑7.4.1, Cambiar el tipo de cubiertas](#)).
 2. En *Preferences > Input Routing > Input Channel D*, seleccione *3: In: Ch D left* y *4: In: Ch D right* en los menús *L (Mono)* y *R*, respectivamente:
 3. Haga clic en **Close** para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones realizadas.
- La fuente de audio externo será enviada a la Cubierta D, la cual funcionará como entrada en vivo, y luego al canal D del Mezclador.

7.4.3 Empleo de cuatro unidades de efectos

TRAKTOR KONTROL S4 proporciona un total de cuatro unidades de efectos. De manera pre-determinada, solo dos de ellas están activadas. Las otras dos unidades FX pueden activarse en la página [Effects](#) de las preferencias, en la sección [FX Unit Routing](#):



El selector de unidades FX de la sección FX Unit Routing.

- ▶ Para activar cuatro unidades FX, haga clic en la opción [4 FX Units](#).

Esquema de direccionamiento de las 4 unidades

Cuando las unidades FX 1-4 están activadas, los canales adoptan un direccionamiento diferente. Cada canal y la respectiva cubierta cuenta ahora con su propia unidad de efectos: la unidades FX 1, 2, 3 y 4 están asignadas a los canales (y cubiertas) A, B, C y D, respectivamente. Este direccionamiento puede activarse o desactivarse pero no puede ser modificado.

Control de las cuatro unidades FX desde el S4

Cuando las cuatro unidades FX 1-4 están activadas en TRAKTOR, **las unidades FX del S4** siguen el foco de las cubiertas abajo:

- Dependiendo de si la cubierta izquierda tiene el foco sobre la cubierta A o C, la unidad FX 1 del S4 estará asignada a la unidad FX 1 o 3 de TRAKTOR.
- Dependiendo de si la cubierta derecha tiene el foco sobre la cubierta B o D, la unidad FX 2 del S4 estará asignada a la unidad FX 2 o 4 de TRAKTOR.

De esta forma, cada unidad FX del S4 siempre controlará la unidad FX del programa necesaria para la cubierta que está en foco.

Debido a este esquema de direccionamiento diferente, los **botones de asignación FX** funcionarán distintamente:

Botón de asignación FX	Función con cuatro unidades FX
Asignación FX 1	<p>Canal A: asigna el canal a la unidad FX 1.</p> <p>Canal B: sin uso.</p> <p>Canal C: asigna el canal a la unidad FX 3.</p> <p>Canal D: sin uso.</p>
Asignación FX 2	<p>Canal A: sin uso.</p> <p>Canal B: asigna el canal a la unidad FX 2 .</p> <p>Canal C: sin uso</p> <p>Canal D: asigna el canal a la unidad FX 4.</p>



Consulte el apartado [↑6.4.3, Los canales y el crossfader](#) para más información.

Tenga en cuenta que si una cubierta está puesta como entrada en vivo, no podrá ser enfocada por el S4 (véase [↑6.3.1, Tipos de cubierta y estructura](#)). Con las cuatro unidades FX activadas, no le será posible desde el S4 acceder a la unidad FX particular de la entrada en vivo. Desde luego, la misma puede controlarse directamente en el programa.

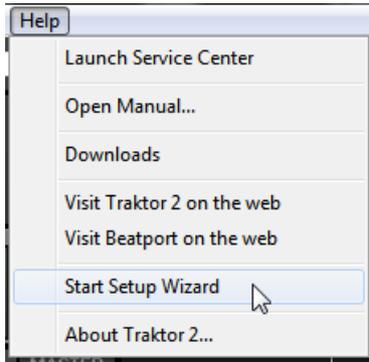
7.5 El asistente de la configuración

El asistente de la configuración (Setup Wizard) permite configurar TRAKTOR en unos pocos pasos. También permite reiniciar el programa con la configuración original de fábrica. El asistente de la configuración hace dos cosas:

- Permite seleccionar la configuración general básica del programa y las configuraciones de audio y MIDI, estableciendo automáticamente las correspondientes opciones de direccionamiento.
- Restablece todos los valores de TRAKTOR 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 esta barra, el modo de pantalla completa tiene que estar desactivado).

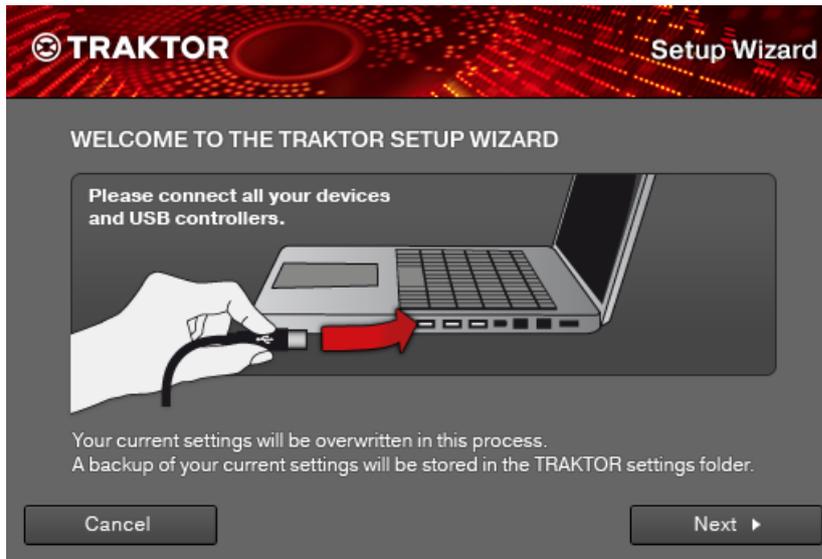


- ▶ O haga clic en el botón [Setup Wizard](#), abajo a la izquierda, en la ventana de preferencias.

Configuración de ejemplo

Hagamos una configuración de ejemplo a través del S4 para ver el funcionamiento del asistente de la configuración:

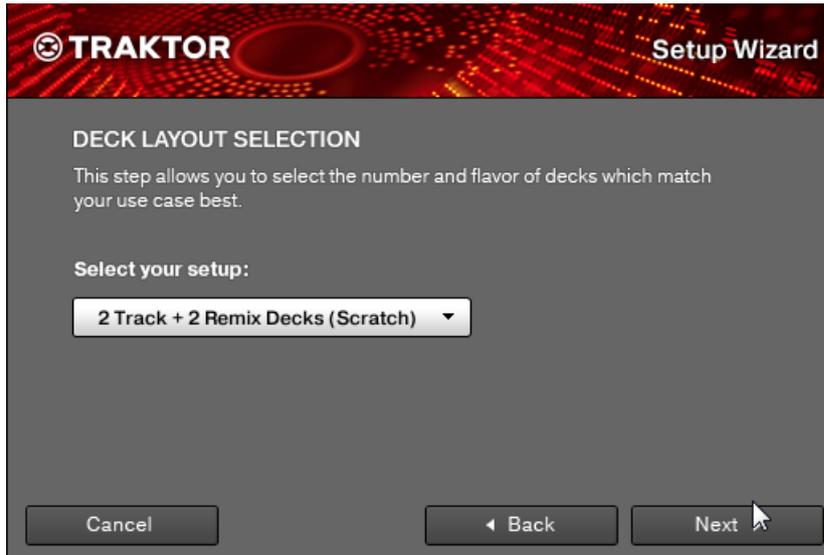
1. En la pantalla de bienvenida, haga clic en **Next** para confirmar que el TRAKTOR KONTROL S4 está conectado al ordenador vía USB.



2. El asistente le preguntará si desea usar TRAKTOR con un controlador MIDI. Seleccione **No**, dado que TRAKTOR ya viene preconfigurado para su uso con el S4.



3. Luego, el asistente preguntará si desea emplear un mezclador DJ externo en su montaje. Seleccione *Yes* y confirme con *Next*. Para la versión TRAKTOR SCRATCH PRO, esta pantalla será saltada y un mezclador externo quedará seleccionado automáticamente.



4. Seleccione el montaje básico de cubiertas (la cantidad de cubiertas a emplear y su tipo). Seleccione *2 Track Decks + 2 Remix Decks* en el menú desplegable y confirme con [Next](#).

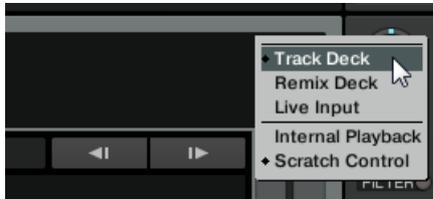


5. La última pantalla del asistente resume las opciones seleccionadas: cuatro cubiertas (dos cubiertas de pistas y dos cubiertas de remezcla), un mezclador DJ externo, su controlador TRAKTOR KONTROL S4 y el idioma del teclado (tomado del idioma del sistema). Para volver atrás y cambiar alguna opción, haga clic en [Back](#). Si desea cancelar el asistente, haga clic en [Cancel](#); y si desea confirmar las opciones seleccionadas, haga clic en [Finish](#).

- TRAKTOR arrancará con la configuración seleccionada y el diseño de interfaz correspondiente (por ejemplo, si seleccionó emplear un mezclador DJ externo, el mezclador interno del programa quedará oculto). El diseño de la interfaz de usuario puede cambiarse con el menú de selección de diseños, presente en la cabecera de TRAKTOR.



Para cambiar el tipo de cubierta, haga clic en la letra de la cubierta y seleccione el tipo a emplear en el menú desplegable:



8 La interfaz de audio del S4 y el panel de control

TRAKTOR KONTROL S4 está equipado con una excelente interfaz de audio de 24 bits/96 kHz. Esta interfaz puede ajustarse para satisfacer sus demandas y las del ordenador.

Dependiendo del sistema operativo (Windows o Mac OS X), el ajuste se hará de diferente manera.

8.1 Configuración en Mac OS X

En On Mac OS X, la interfaz de audio del S4 se ajusta desde el interior de la aplicación de música. En TRAKTOR:

► Abra *Preferences > Audio Setup* para acceder a los ajustes de la interfaz de audio del S4.

Allí podrá ajustar la configuración de la interfaz de audio del TRAKTOR KONTROL S4. Hay dos opciones de configuración:

- **Sample Rate** : seleccione una frecuencia de muestreo que sea compatible con su programa de música y con la capacidad de cálculo del ordenador. Una frecuencia de muestreo alta mejora la calidad del audio pero también exige mayor esfuerzo del ordenador. Por defecto, la frecuencia de muestreo está puesta en 44100 Hz (calidad de CD).



La frecuencia de muestreo define la cantidad de muestras ejecutadas/grabadas por cada segundo de sonido. Una frecuencia alta genera una calidad de sonido mejor, sin embargo, 44100 Hz (valor empleado para la grabación de CD) es la configuración habitual y suficiente para la mayoría de los usos. Si el destino final de su trabajo es un CD, use este valor o un múltiplo del mismo (88200 Hz). Un valor de 48000 Hz se usa en grabadores DAT y para la grabación de DVD (películas). 96000 Hz es el ajuste típico para grabaciones en DVD, HD DVD y Blue-ray Disc. Debería tener en cuenta que una frecuencia de muestreo alta ocasiona una mayor carga al CPU.

- **Latency** : baje el valor de la latencia para que el ordenador responda más rápidamente a las acciones del controlador y software de TRAKTOR.



Para convertir el audio en información digital y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar la información en el búfer para luego ser procesada por el CPU. Cuanto más grande sea el búfer de audio, más tiempo le tomará a la señal llegar como audio hasta la salida. A veces, se experimenta cierta demora entre el momento en que se pulsa una tecla del controlador que controla el programa de música del ordenador y el sonido que produce. Esa demora se denomina latencia. Lo recomendable es empezar con un valor de latencia relativamente elevado y bajarlo gradualmente observando la respuesta del ordenador, hasta dar con el equilibrio justo entre ejecutabilidad y calidad del sonido. Si experimenta ruidos en la salida del audio, probablemente el valor de latencia está demasiado bajo y el ordenador no puede trabajar bien porque está sobreexigido.

8.2 Configuración en Windows: el panel de control

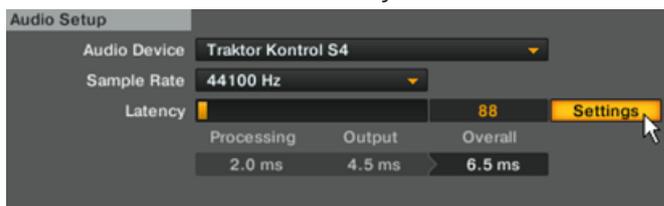
En Windows, el ajuste de la interfaz de audio de TRAKTOR KONTROL S4 se realiza a través del panel de control de TRAKTOR KONTROL S4. Esta herramienta se instala junto con los controladores del S4 durante el proceso de instalación del TRAKTOR KONTROL S4.

A continuación, pasaremos a describir la interfaz de usuario del panel de control de TRAKTOR KONTROL S4.

8.2.1 Abrir el panel de control

El panel de control se abre de varias maneras:

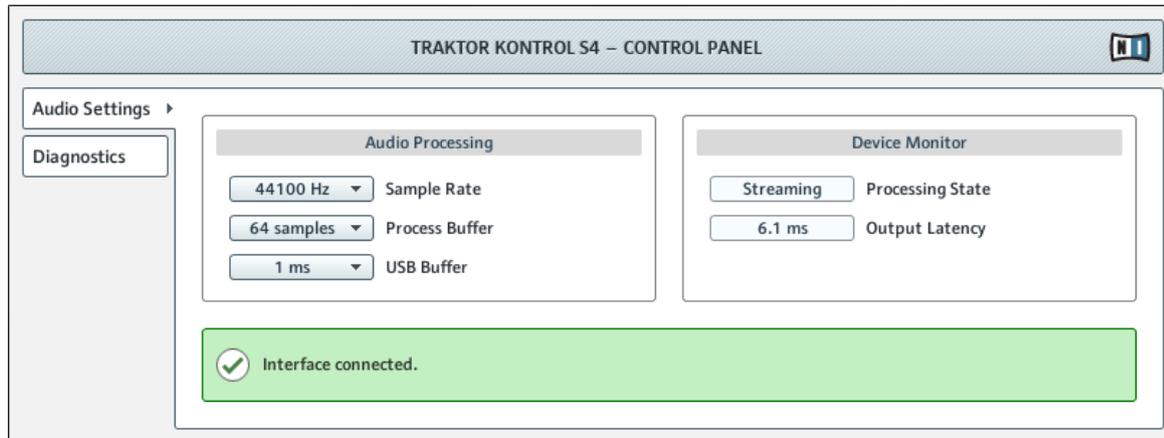
- ▶ En TRAKTOR: vaya a *Preferences > Audio Setup* y haga clic en el botón **Settings**, ubicado a la derecha del deslizador y visor de latencia (**Latency**):



- ▶ Desde el escritorio, vaya a *Inicio > Programas > Native Instruments > Traktor Kontrol S4 Driver > Traktor Kontrol S4 Control Panel*.

Si el panel de control no se encontrara, es probable que el controlador de dispositivos no se haya podido instalar. En ese caso, reinstale por favor el controlador de dispositivos según la manera descrita en la guía de instalación.

El panel de control contiene lo siguiente:



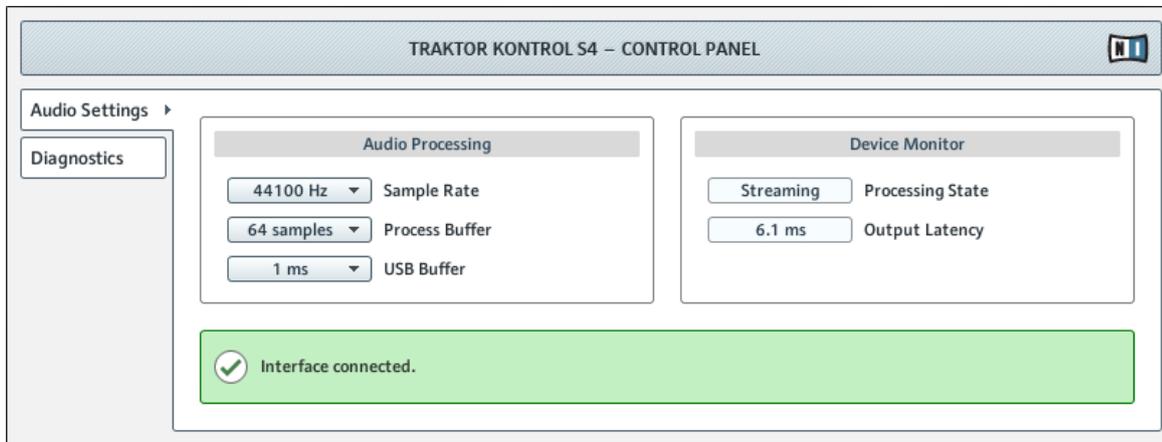
El panel de control

A la izquierda, están las fichas [Audio Settings](#) y [Diagnostics](#).

- ▶ Haga clic en las fichas para abrir su contenido.

8.2.2 Ficha Audio Settings

La ficha [Audio Settings](#) permite ajustar la configuración de la interfaz de audio.



El panel de control en la ficha Audio Settings.

La ficha de [Audio Settings](#) consta de dos secciones:

- [Audio Processing](#): la configuración de la conversión analógica-digital / digital-analógica llevada a cabo por la interfaz de audio.
- [Device Monitor](#): muestra la información sobre el estado del procesamiento de la interfaz de audio y sobre la latencia de salida del sistema.

Sección Audio Processing

La sección de procesamiento de audio ([Audio Processing](#)) presenta dos menús y un visualizador:

- [Sample Rate](#) : seleccione una frecuencia de muestreo que sea compatible con su programa de música y con la capacidad de cálculo del ordenador. Una frecuencia de muestreo alta mejora la calidad del audio pero también exige mayor esfuerzo del ordenador. Por defecto, la frecuencia de muestreo está puesta en 44100 Hz (calidad de CD).



La frecuencia de muestreo define la cantidad de muestras ejecutadas/grabadas por cada segundo de sonido. Una frecuencia alta genera una calidad de sonido mejor, sin embargo, 44100 Hz (valor empleado para la grabación de CD) es la configuración habitual y suficiente para la mayoría de los usos. Si el destino final de su trabajo es un CD, use este valor o un múltiplo del mismo (88200 Hz). Un valor de 48000 Hz se usa en grabadores DAT y para la grabación de DVD (películas). 96000 Hz es el ajuste típico para grabaciones en DVD, HD DVD y Blue-ray Disc. Debería tener en cuenta que una frecuencia de muestreo alta ocasiona una mayor carga al CPU.

- **Process Buffer** : valores reducidos de búfer brindan una respuesta más rápida del ordenador al software de audio y a las acciones de controlador TRAKTOR.



Para convertir el audio en información digital y viceversa, el controlador de audio necesita almacenar la información en el búfer para luego ser procesada por el CPU. Cuanto más grande sea el búfer de audio, más tiempo le tomará a la señal llegar como audio hasta la salida. A veces, se experimenta cierta demora entre el momento en que se pulsa una tecla del controlador que controla el programa de música del ordenador y el sonido que produce. Esa demora se denomina latencia. Como regla práctica considere: un tamaño de búfer reducido ocasionará una latencia más baja. Sin embargo, hay otros factores que inciden también en la latencia (velocidad del CPU, RAM, etc.). Lo recomendable es empezar con un valor de latencia relativamente elevado y bajarlo gradualmente observando la respuesta del ordenador, hasta dar con el equilibrio justo entre ejecutabilidad y calidad del sonido. Si experimenta ruidos en la salida del audio, probablemente el valor de latencia está demasiado bajo y el ordenador no puede trabajar bien porque está sobreexigido.

- **USB Buffer**: use este menú en caso de no conseguir una latencia satisfactoria con el menú de Process Buffer. Reduzca el tamaño del búfer para lograr un almacenamiento más reducido, lo cual debería reducir aún más la latencia perceptible. Si experimenta interrupciones en el audio, debería aumentar un poco el tamaño hasta conseguir un sonido libre de fallas y caídas.

Sección Device Monitor

La sección **Device Monitor** presenta dos visualizadores:

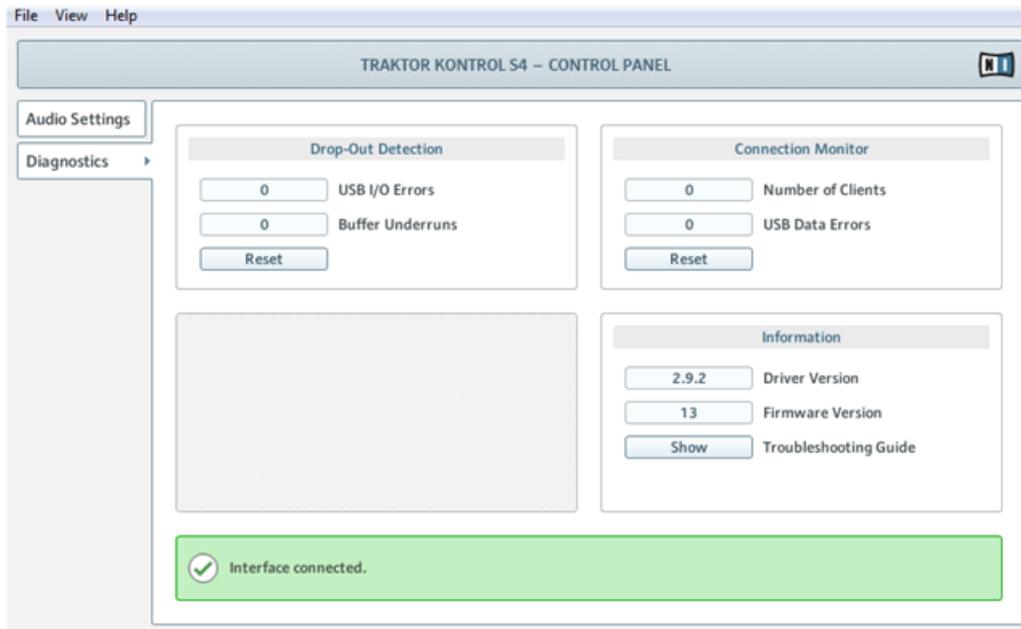
- **Processing State** : este visualizador monitoriza el estado del dispositivo. Los estados posibles son tres:
 - Idle: el controlador está conectado pero no se está transmitiendo ningún dato de audio.
 - Streaming: el controlador está operando y procesando los datos de audio.

- Panic: el controlador dejó de transmitir. Demasiados errores de E/S USB han ocurrido en la comunicación de la interfaz.
- **Output Latency** : muestra la latencia de salida en milisegundos.

Tenga en cuenta que también hay una latencia de entrada al trabajar con TRAKTOR KONTROL S4. La latencia de salida no representa la latencia total producida desde que se aprieta un botón del controlador hasta el sonido resultante que se escucha en la salida. La latencia total es aproximadamente el doble que la latencia de salida.

8.2.3 Ficha Diagnostics

La ficha **Diagnostics** permite monitorizar el rendimiento del controlador y detectar posibles errores.



El panel de control y la ficha Diagnostics

La información provista en la ficha **Diagnostics** resulta de interés para los usuarios avanzados; sin embargo, en caso de surgir problemas, debería echar un vistazo sobre esta ficha.

La página de [Diagnostics](#) tiene tres secciones:

- **Drop-Out Detection:** muestra los errores de E/S USB y detecta el mal rendimiento del búfer.
- **Connection Monitor:** muestra la conexión cliente-controlador de dispositivo y detecta errores de datos USB.
- **Information:** muestra información sobre el controlador de dispositivo y la versión del firmware. También hay un enlace a la guía de solución de problemas.

Sección de la detección de problemas (Drop-Out Detection)

La sección [Drop-Out Detection](#) presenta dos visualizadores y un botón:

- **USB I/O Errors:** cuenta los errores de entrada/salida USB. Una cifra elevada de [USB I/O Errors](#) indicaría que el sistema está sobrecargado.
- **Buffer Underruns:** ocurre cuando el ordenador no es capaz de procesar en tiempo al búfer de audio. Las razones de este subrendimiento son variadas, puede ser que haya demasiadas tareas ejecutándose en segundo plano o que el consumo de CPU sea demasiado elevado en un programa de música que emplea el dispositivo como controlador de audio.
- **Reset:** haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.

Sección Connection Monitor

La sección [Connection Monitor](#) presenta dos visualizadores y un botón:

- **Number of Clients:** muestra el número de clientes conectados a la interfaz. Muchas aplicaciones ASIO se cuentan separadamente; WDM y WASAPI incrementan el número en una unidad, sin tener en cuenta la cantidad de aplicaciones WDM/WASAPI que estén ejecutando audio.
- **USB Data Errors:** cuenta los errores de USB. Cables de mala calidad o muy prolongados, lo mismo que la irradiación, pueden ocasionar errores de datos en el bus USB.
- **Reset:** haga clic en este botón para restablecer la cuenta de errores.

Sección Information

La sección [Information](#) presenta dos visualizadores y un botón.

- **Driver Version:** muestra la versión del controlador de dispositivo.
- **Firmware Version:** muestra la versión del firmware.
- **Troubleshooting Guide:** haga clic en [Show](#) para abrir la guía de solución de problemas.

8.3 Empleo de la interfaz de audio del S4 en otras aplicaciones de música

El uso de la interfaz de audio incorporada del S4 no está limitado solamente al sistema de TRAKTOR KONTROL S4: también puede usarse con cualquier otra aplicación de música que tenga instalada en el ordenador. Para hacer esto, deberá configurar la aplicación musical de manera correspondiente: en la mayoría de los casos, encontrará una opción para tal uso en la misma aplicación, permitiéndole seleccionar a TRAKTOR KONTROL S4 como la interfaz de audio. Consulte la documentación de su aplicación de música para más detalles.

8.4 Empleo del S4 como la interfaz de audio predeterminada

Si desea emplear el TRAKTOR KONTROL S4 para la reproducción de todas las aplicaciones de audio del ordenador (no solamente para el software de música), deberá configurarlo como la interfaz de audio predeterminada.

8.4.1 Windows

En Windows 7 (y posterior), defina TRAKTOR KONTROL S4 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera:

1. Abra *Inicio > Panel de control > Hardware y sonido > Sonido*.
2. Seleccione la ficha de [Reproducción](#).
3. En la lista de dispositivos, seleccione *Traktor Kontrol S4* y haga clic en [Establecer como predeterminado](#).
4. Seleccione la ficha de [Grabar](#).
5. En la lista de dispositivos, seleccione *Traktor Kontrol S4* y haga clic en [Establecer como predeterminado](#).

6. Haga clic en [Aceptar](#) para finalizar.

8.4.2 Mac OS X

En MAC OS X, defina TRAKTOR KONTROL S4 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera

1. Desde el menú de [Apple](#), seleccione [Preferencias del sistema](#):
2. En el panel que se abre, seleccione [Sonidos](#).
3. En la ficha [Efectos de sonido](#), seleccione *TRAKTOR KONTROL S4* en el menú de [Tocar alertas y efectos de sonido](#).
4. Haga clic en la ficha [Salidas](#) y seleccione *TRAKTOR KONTROL S4* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la salida de sonidos](#).
5. Haga clic en la ficha [Entradas](#) y seleccione *TRAKTOR KONTROL S4* en la lista de [Seleccionar un dispositivo para la entrada de sonidos](#).
6. Cierre la ventan para confirmar los cambios realizados.

9 Solución de problemas y ayuda

Este capítulo se ocupa de los problemas más habituales. Trataremos la mayoría de los inconvenientes que pueden surgir durante la configuración y la operación de TRAKTOR KONTROL S4 y la forma de resolverlos.

9.1 TRAKTOR no arranca

1. Compruebe los requisitos de sistema necesarios para TRAKTOR KONTROL S4. 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.
2. Asegúrese de poseer la última versión de TRAKTOR.
3. Asegúrese de no haber clikeado sobre el alias o el atajo de una aplicación fuera de fecha.
4. Intente reiniciar su ordenador. Desconecte otras interfaces de audio y periféricos (como escáneres, impresoras, etc).
5. 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. Para más información sobre la carpeta raíz, consulte por favor el manual de TRAKTOR 2.

9.2 Problemas relacionados con el aparato

Esta sección enumera los puntos que hay que verificar cuando algo parece no funcionar correctamente en el controlador TRAKTOR KONTROL S4.

9.2.1 Principios básicos

Esto le puede sonar algo obvio, pero las primeras cosas que habría que verificar son las siguientes:

- Asegúrese de que TRAKTOR KONTROL S4 esté conectado al ordenador a través del cable USB suministrado.
- Compruebe que el controlador esté encendido (interruptor ON/OFF del panel trasero).

9.2.2 Problemas relacionados con el USB y el controlador de dispositivos

Cuando su TRAKTOR KONTROL S4 esté conectado y encendido, deje pasar algunos segundos y eche un vistazo al indicador USB del visualizador maestro:



El indicador USB en el visualizador maestro.

Si el indicador empieza a destellar, significa que no hay conexión o que el controlador de dispositivos tiene algún problema. Revise, entonces, los siguientes puntos:

- TRAKTOR KONTROL S4 es un dispositivo USB 2.0 y no funcionará puertos USB 1.0/1.1.
- Un cable defectuoso puede ser responsable de las caídas en el audio y de otros problemas de conectividad. Pruebe con un cable diferente (con el logo oficial USB); en algunos casos también resulta beneficioso emplear un cable más corto.
- Verifique que el controlador esté instalado. Puede hacer esto desde el panel de control de TRAKTOR KONTROL S4 (véase [↑8.2.1, Abrir el panel de control](#) para más detalles). Si el panel de control no se encontrara, es probable que el controlador de dispositivos no se haya podido instalar. En este caso, siga las instrucciones de la Guía de instalación y vuelva a instalar el controlador de dispositivo con el disco de instalación de TRAKTOR KONTROL S4.

Instalación del controlador de dispositivo en Windows

Al igual que cualquier otro dispositivo USB, el controlador se instala exactamente en un puerto USB. Si conecta el TRAKTOR KONTROL S4 en algún otro puerto, Windows abrirá su cuadro de instalación para instalar el controlador en ese puerto.

- Si ya ha instalado los controladores en el ordenador, Windows los encontrará por sí mismo.
- Si no ha instalado los controladores en el ordenador, Windows instalará entonces los controladores equivocados. Desconecte TRAKTOR KONTROL S4 y siga el procedimiento de instalación explicado en la Guía de instalación.
- Si no está seguro de haber instalado los controladores de dispositivos de TRAKTOR KONTROL S4, le recomendamos iniciar nuevamente la instalación del programa standalone de TRAKTOR KONTROL S4, que se encuentra en el disco de instalación de TRAKTOR KONTROL S4. Si el programa de instalación avisa que primero va a desinstalar los controladores, quiere decir que los mismos ya están instalados en el ordenador. En tal caso, conecte el dispositivo en un cualquier otro puerto USB y Windows hallará por sí mismo el controlador correcto.

9.2.3 Actualizar el controlador

- ▶ Procure que el Centro de Servicio NI busque nuevas actualizaciones con regularidad.

9.2.4 Problemas relacionados con el suministro de energía USB

Recomendamos encarecidamente utilizar una fuente de alimentación externa con el S4 (vía la unidad de alimentación incluida en el producto). Si bien la operación es posible cuando el S4 está alimentado a través de la conexión USB, se encontrará con algunas limitaciones: el volumen de auriculares resultará menor y todos los LED aparecerán menos brillantes.

Si por alguna razón no puede hacer uso de una fuente de alimentación externa, debería considerar los puntos siguientes:

- Además, el puerto necesita cumplir los requisitos mínimos de alimentación eléctrica de un puerto USB 2.0 (500 mA). Algunos ordenadores no satisfacen el estándar oficial de alimentación eléctrica para puertos USB 2.0 . En este caso, es posible que un mensaje aparezca indicando que no hay suficiente energía disponible para operar el dispositivo. TRAKTOR KONTROL S4 podría entonces producir crepitaciones o directamente no funcionar.
- En caso de fallas, resulta útil comprobar si TRAKTOR KONTROL S4 funciona mejor al desconectar los otros dispositivos USB del ordenador.

- Si su ordenador no puede suministrar suficiente energía, haga la prueba de conectar su TRAKTOR KONTROL S4 en un hub USB 2.0 con fuente de alimentación propia. Trate de no conectar otros dispositivos al hub dado que los mismos mermarían la energía disponible.

Insistimos, la mejor manera de evitar estos inconvenientes es conectar el S4 a la unidad de alimentación externa incluida en el producto.

9.2.5 Empleo del TRAKTOR KONTROL S4 con un ordenador portátil

Primero debería verificar que el ordenador sea apto para manejar el procesamiento de audio en tiempo real sin experimentar fallas. El panel de control de TRAKTOR KONTROL S4 le brinda una valiosa herramienta para lograr esto. Consulte el apartado [↑8.2.2, Ficha Audio Settings](#) para más detalles.

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 programa de audio.

Aquí le presentamos algunos consejos para optimizar el desempeño de su portátil:

- 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 adaptadores de red y las tarjetas inalámbricas LAN. Es posible que tenga que desconectar estos dispositivos cuando quiera trabajar con TRAKTOR KONTROL S4.

9.3 Aflojamiento de la placa superior de la rueda de desplazamiento

La superficie plana, sensible al tacto, que corona las ruedas de desplazamiento del TKS4 fueron diseñadas para su fácil reemplazo. Golpes, sacudidas o fuerte vibración durante el transporte de la unidad podría llegar a provocar, en caso extremos, el aflojamiento de la placa superior o directamente su separación.

La placa puede volver a ponerse con facilidad. Para hacer esto, haga lo siguiente:

1. Alinee los salientes de conexión de la placa, con las correspondientes hendiduras de agarre en la base de la rueda de desplazamiento.
2. Con una mano, sostenga con firmeza el borde de la rueda.
3. Con la otra mano, presione y encaje la placa en el área redonda central de la rueda y gire la placa en sentido antihorario, hasta que los salientes se acoplen en las hendiduras (probablemente acompañado del típico sonido "clic" de ajuste).

Si la operación fue realizada correctamente, la placa debería estar acoplada firmemente a la unidad. Si todavía está floja, intente nuevamente el procedimiento descrito. Si bien no es estrictamente necesario, se recomienda recalibrar las ruedas tras el proceso de desacople y acople de las mismas. Para más detalles sobre las ruedas de calibración, consulte por favor la guía "Jog Wheel Calibration Guide" en la carpeta de manuales (Documentation) de TRAKTOR 2.

9.4 TRAKTOR se cuelga

En caso de que el programa no responda, contáctese con el equipo de asistencia técnica de NATIVE INSTRUMENTS y envíele el archivo de registro de la falla. Hallará el archivo del reporte de fallas en:

- Windows: *\\Mis documentos\Native Instruments\Traktor 2\Crashlogs*
- Mac OS X: *Usuarios/~/.Library/Logs/CrashReporter/*

9.5 Obtener ayuda

9.5.1 Banco de Conocimientos / Léame / Asistencia en línea

- ▶ Abra el Centro de Servicio y haga clic en el botón de [Asistencia](#), en la esquina superior derecha. Allí encontrará enlaces directos al **Banco de conocimientos** y a la **Asistencia en línea**.

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.

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 contactarse 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.

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 de su configuración, incluyendo todo el hardware.
- 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.

9.5.2 Forum

En el Foro de usuarios de Native Instruments podrá discutir características del producto directamente con otros usuarios y con los expertos de NI que moderan el foro.

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

9.6 Actualizaciones

Al toparse con cualquier problema, lo primero que recomendamos es descargar e instalar las actualizaciones disponibles. Las actualizaciones se efectúan regularmente para solucionar problemas conocidos y para la mejora constante del software. 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 cliquea 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>

10 Apéndice A — Montajes más comunes

En este apéndice le mostraremos la manera de conectar su TRAKTOR KONTROL S4 con otros dispositivos.

El detalle de las conexiones y elementos de control del panel trasero y del panel frontal de TRAKTOR KONTROL S4 aparece en los apartados [↑6.8, El panel trasero](#) y [↑6.9, El panel frontal](#).

Está de más decir que todos estos montajes suponen que el TRAKTOR KONTROL S4 fue correctamente instalado en el ordenador. Para más información al respecto, consulte la Guía de instalación.

Primero vamos a describir el montaje más básico. Luego, iremos haciendo alguno agregados interesantes.

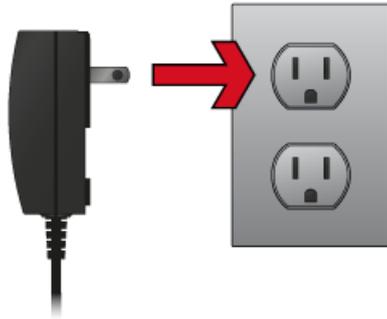
10.1 TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico

Este montaje es el más corriente. El mismo aparece también descrito en la Guía de instalación y es el empleado en la mayoría de los tutoriales.

Comencemos por lo fundamental: el S4, un ordenador, los auriculares y el sistema de amplificación.

Conectar la fuente de alimentación

1. Conecte la unidad de alimentación a la red eléctrica empleando el adaptado correspondiente a la zona donde reside.



2. Conecte el cable de alimentación al enchufe denominado POWER en el panel trasero del S4.



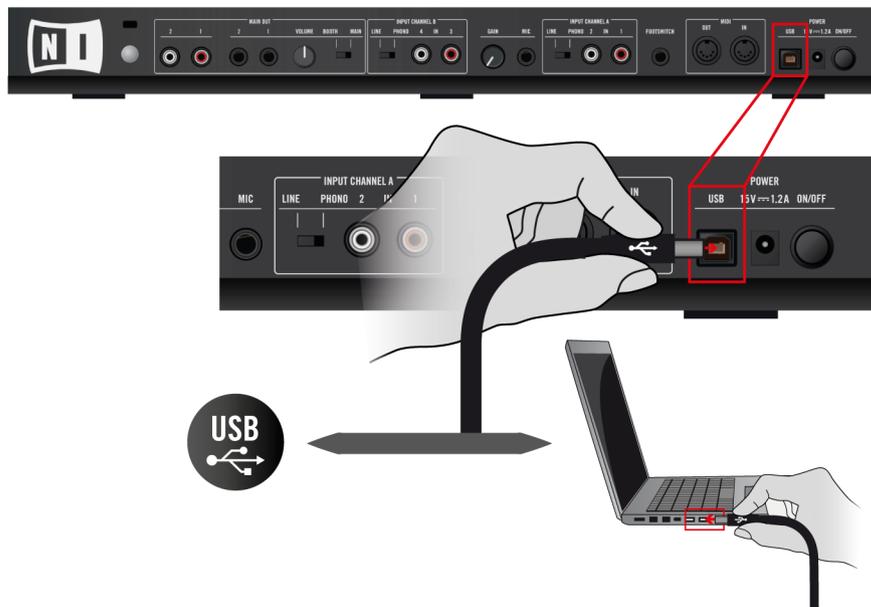
Recomendamos encarecidamente utilizar una fuente de alimentación externa con el S4 (vía la unidad de alimentación incluida en el producto). Si bien la operación es posible cuando el S4 está alimentado a través de la conexión USB, se encontrará con algunas limitaciones: el volu-

men de auriculares resultará menor y todos los LED aparecerán menos brillantes. Además, el dispositivo podría sufrir problemas de alimentación como ya explicó en el apartado [↑9.2.4, Problemas relacionados con el suministro de energía USB](#).

Conectar el S4 al ordenador vía USB

Antes de conectar el controlador al ordenador, asegúrese de que el aparato esté situado en una posición estable. Voltar el aparato mientras está conectado podría causar la descalibración de sus ruedas de desplazamiento, lo cual aparecerá indicado por el destellar constante de los botones de carga. En dicho caso, coloque la unidad nuevamente en su posición vertical y apague y encienda para restablecer el estado correcto de las ruedas de desplazamiento. En el caso poco probable de que las ruedas sigan sin responder, tras el encendido y apagado del dispositivo, deberá proceder a efectuar una recalibración manual de las mismas. Para más información al respecto, consulte por favor la guía "Jog Wheel Calibration Guide" presente en la subcarpeta de manuales (Documentation) de la carpeta de TRAKTOR 2.

- ▶ Conecte el extremo del cable USB 2.0 en el enchufe USB del panel trasero del S4 y el otro extremo un puerto 2.0 del ordenador



TRAKTOR KONTROL S4 es un dispositivo USB 2.0 y no funcionará puertos USB 1.0/1.1.

De ser posible, al utilizar la unidad, utilice siempre el cable USB provisto en la caja del S2. Cables USB más largos o de calidad inferior podrían resultar insuficientes para alimentar el S2 y harían mermar su desempeño. Para una operación sin problemas, se recomienda también estar siempre conectado a la fuente de alimentación.

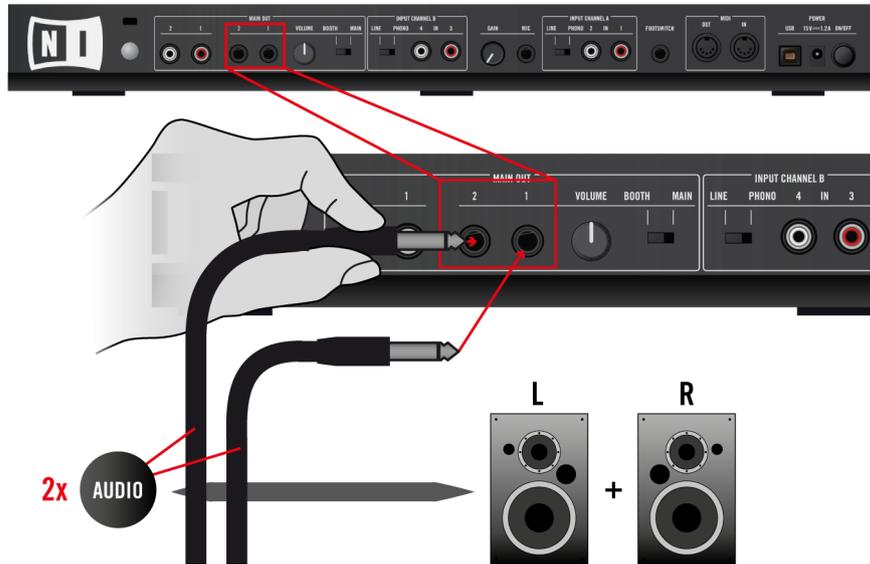
Bajar todos los controles de volumen

- ▶ Antes de enchufar cualquier cable de audio, asegúrese de bajar todos los controles de volumen, tanto en el S4 como en su sistema de amplificación. Esto protegerá los altavoces y a sus oídos.



Conectar las salidas principales al sistema de amplificación

- ▶ En el panel trasero del S4, conecte la salida principal balanceada 1 y 2 de 1/4" o los enchufes RCA al sistema de amplificación, según el tipo de conexión admitida por su sistema de amplificación o altavoces activos.



Conectar los auriculares al enchufe PHONES (panel frontal)

- ▶ En el panel frontal del S4, enchufe los auriculares en el enchufe denominado PHONES.



Antes de colocarse los auriculares, asegúrese de que la perilla de volumen (**CUE VOL**) esté a mínimo. Para poner el volumen de los auriculares a mínimo, gire la perilla **CUE VOL** en sentido completamente antihorario. Luego, mientras la música esté sonando, gire lentamente la perilla **CUE VOL** hasta alcanzar el nivel deseado.

Encender el S4

- ▶ En el panel trasero del S4, accione el interruptor de encendido (ON/OFF).



→ Observe el panel superior del controlador: tras una breve animación de los LED, el indicador USB del visualizador maestro empezará a destellar por algunos instantes y luego permanecerá encendido. Esto confirma que el S4 fue reconocido por el ordenador.

Si el indicador USB empieza a destellar, entonces hay un problema con la conexión USB o con el controlador de dispositivo. Consulte el apartado [↑9.2, Problemas relacionados con el aparato](#) para más información al respecto.

Iniciar TRAKTOR.

Inicie el programa TRAKTOR, (p. ej., cliqueando el símbolo del escritorio). La ventana de TRAKTOR se abrirá.

Seleccionar el tipo de cubiertas de TRAKTOR

En lugar establecer el tipo de cubierta de manera manual, como lo haremos aquí, puede también emplear el asistente de la configuración: seleccione *2 Track Decks + 2 Remix Decks* en el menú, haga clic en *Finish*, y deje que el asistente haga todo por usted. Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑7.5, El asistente de la configuración](#).

En el programa TRAKTOR, vamos a poner las Cubiertas C y D como cubiertas de remezcla:

1. Abra el cuadro de preferencias del programa con el botón de la rueda dentada en la cabecera de TRAKTOR:



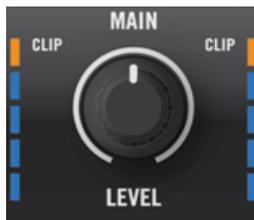
2. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Flavor* y seleccione *Remix Deck* en los menús *C* y *D*:



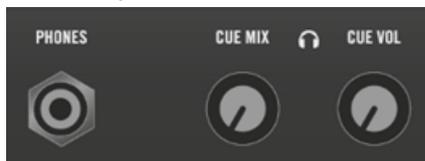
3. Haga clic en [Close](#) para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones realizadas.

Notas

- La perilla **MAIN LEVEL** y los medidores ubicados en el medio del panel superior del S4 le permitirán ajustar y controlar el volumen general:



- Las perillas **CUE VOL** y **CUE MIX** del panel frontal del S4 controlan, respectivamente, el volumen y la mezcla entre la señal del micrófono y la señal máster:

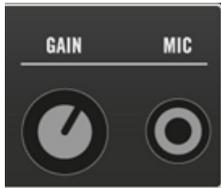


10.2 Añadir un micrófono

Vamos ahora a poner un micrófono a este montaje básico y vamos a mostrar la manera de emplear el canal auxiliar (Aux) de TRAKTOR.

Antes de proceder, siga los pasos descritos en la sección [↑10.1, TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico](#).

Conectar el micrófono en el enchufe de micrófono (MIC)



El enchufe de micrófono (MIC) y su perilla de ganancia (GAIN)

En el panel trasero del S4, enchufe el micrófono en enchufe **MIC**.

Antes de conectar el micrófono, asegúrese de que la perilla **GAIN**, junto al enchufe **MIC**, esté completamente bajada.

Establecer el direccionamiento de TRAKTOR y ajustar el nivel de entrada del micrófono

Si ha configurado el montaje básico a través del asistente de la configuración, el direccionamiento del micrófono ya fue hecho por el asistente y puede pasar por alto esta sección.

De lo contrario, haga lo siguiente:

1. Abra el cuadro de preferencias del programa con el botón de la rueda dentada en la cabecera de TRAKTOR:



2. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Aux* y seleccione *3: In: Mic In (mono)* y *4: In: Mic In (mono)* en los menús de **L (Mono)** y **R** menu, respectivamente:



3. Vigile los pequeños medidores de volumen a la derecha de los menús **L (Mono)** y **R**, y cante algo a través del micrófono con el volumen de voz que piensa emplear durante la función; luego, ajuste la perilla de ganancia (GAIN) situada junto al enchufe MIC del S4

hasta que los medidores de volumen de la pantalla muestren un nivel satisfactorio (para ajustar la ganancia del micrófono, puede seguir las instrucciones del apartado [↑4.3, Ajuste del volumen](#)).

4. Cuando los medidores muestren un nivel satisfactorio, haga clic en **Close** para confirmar los cambios.



Para más información sobre el direccionamiento de entrada, consulte el apartado [↑7.4.2, Ajustar el direccionamiento de entrada](#).

Cuando la ganancia de entrada del micrófono esté ajustada, no vuelva a tocar la perilla GAIN. Para controlar el volumen del micrófono en la mezcla, use la perilla MIC VOL del panel frontal del S4.

Notas

La señal del micrófono se envía ahora a través del canal auxiliar (Aux) de TRAKTOR. Esto significa lo siguiente:

- El volumen del micrófono es controlada por la perilla MIC VOL del panel frontal del S4:



- El volumen del micrófono también puede controlarse a través de la perilla AUX, ubicada a la derecha del crossfader en TRAKTOR PRO:



- La señal del micrófono puede seleccionarse para su uso en la grabadora de bucles (Loop Recorder), si selecciona la opción *Aux* en el menú de fuentes (**Source**) de la grabadora de bucles:



- Al estar asignada la señal del micrófono al canal Aux, tendrá a su disposición las cuatro cubiertas internas (cubiertas de pistas o cubiertas de remezcla).

10.3 Emplear un mezclador máster

En algunas situaciones, independientemente del sistema TRAKTOR KONTROL S4, querrá usar otros dispositivos como un montaje adicional de tocadiscos y un mezclador. La solución consiste en emplear este otro mezclador como un mezclador master. Este mezclador recibirá la mezcla de TRAKTOR KONTROL S4 y actuará de intermediario en el recorrido hacia el sistema de amplificación. A partir del montaje básico explicado, solo hace falta cambiar algunas conexiones en las salidas principales del S4.

Antes de proceder, siga los pasos descritos en la sección [↑10.1, TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico](#).

Conectar las salidas principales del S4 a las entradas del mezclador maestro

- ▶ En el panel trasero del S4, desenchufe los cables que conectan la salida general del S4 con el sistema de amplificación y conecte las salidas generales 1/2 de 1/4" (balanceado) o RCA (no balanceado) en un canal de entrada estéreo del mezclador (según el tipo de entrada admitida por el aparato).

En el mezclador maestro asegúrese de que el canal de entrada que recibe la señal de TRAKTOR KONTROL S4 esté puesta como nivel de línea (Line).

Conectar las salidas del mezclador maestro al sistema de amplificación

- ▶ No se olvide de conectar las salidas del mezclador maestro a su sistema de amplificación, y haga los necesarios ajustes de volumen.

10.4 TRAKTOR KONTROL S4 con tocadiscos o cubiertas de CD

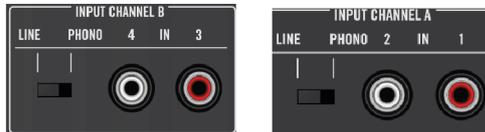
Con este montaje, podrá conectar tocadiscos y cubiertas de CD (o cualquier otro dispositivo de nivel de línea) a las entradas estéreo del TRAKTOR KONTROL S4 y usarlas en la mezcla en dos canales diferentes.

El control de vinilos y CD mediante código de tiempo (Scratch Control) no está aún disponible en TRAKTOR KONTROL S4.

- ▶ A partir del montaje básico, vamos a conectar las fuentes de audio a ambos canales de entrada estéreo del S4 y vamos a realizar los ajustes convenientes.

Antes de proceder, siga los pasos descritos en la sección [↑10.1, TRAKTOR KONTROL S4: montaje básico](#).

Conectar tocadiscos o cubiertas de CD a las entradas 1-2 y 3-4



Enchufe las cubiertas de CD o los tocadiscos en las entradas IN 1/2 e IN 3/4

- ▶ En las secciones INPUT CHANNEL A y B, enchufe su tocadiscos o cubierta de CD en los enchufes IN 1/2 e IN 3/4 RCA, respectivamente.

Ajustar el nivel de entrada de cada canal

- ▶ En las secciones INPUT CHANNEL A y B, ponga el interruptor LINE/PHONO en PHONO para el tocadiscos; y en LINE para la cubierta de CD o cualquier otra fuente de nivel de línea (ver ilustración arriba).

Tocadiscos solamente: conexión de tierra



La conexión a tierra

- ▶ Al emplear tocadiscos, conecte la salida de tierra a la conexión de tierra del panel trasero del S4.

Ponga el interruptor LINE/PHONO en la opción PHONO.



El interruptor LINE/PHONO.

- ▶ En **INPUT CHANNEL B**, ponga el interruptor **LINE/PHONO** en **PHONO**.

Establecer el direccionamiento de entrada y los tipos de cubierta de TRAKTOR

En lugar de establecer el tipo de cubierta de manera manual, como lo haremos aquí, puede también emplear el asistente de la configuración: seleccione *2 Track Decks + 2 Live Inputs* en el menú, haga clic en *Finish*, y deje que el asistente haga todo por usted. Sin embargo, tenga en cuenta que el asistente también restablecerá todas las otras configuraciones de TRAKTOR a sus valores por defecto. Para más información sobre el asistente de la configuración, consulte el apartado [↑7.5, El asistente de la configuración](#).

En el programa TRAKTOR, necesitaremos direccionar las entradas del S4 a los canales virtuales A y B, y establecer las cubiertas inferiores A y B como cubiertas de entrada en vivo:

1. Abra el cuadro de preferencias del programa con el botón de la rueda dentada en la cabecera de TRAKTOR:



2. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Channel A* y seleccione *1: In: Ch A left* y *2: In: Ch A right* en los menús **L (Mono)** y **R**, respectivamente:



3. Vaya a *Preferences > Input Routing > Input Channel B* y seleccione *3: In: Ch B left* y *4: In: Ch B right* en los menús **L (Mono)** y **R**, respectivamente:



4. Vaya a *Preferences > Decks > Deck Flavor* y seleccione *Live Input* en los menús de *A* y *B*.
 5. Haga clic en **Close** para cerrar las preferencias y confirmar las modificaciones realizadas.
- Las Cubiertas *A* y *B* transmitirán ahora las señales provenientes de la fuente de audio externa hacia los canales *A* y *B* del mezclador.



Para más información sobre el direccionamiento de entrada, consulte el apartado [↑7.4.2, Ajustar el direccionamiento de entrada](#).

11 Apéndice B – Información técnica

Aquí encontrará las especificaciones técnicas y el diagrama de bloques de la interfaz de audio TRAKTOR KONTROL S4.

11.1 Especificaciones técnicas

Enchufes

- 4 enchufes de entrada (IN 1/2 e IN 3/4) para conectores RCA mono
- 1 enchufe de entrada (MIC) mono de 6,3 mm (1/4 de pulgada).
- 2 enchufes de salida (MAIN OUT 1/2) TRS (balanceado) de 6,3 mm (1/4 de pulgada).
- 2 enchufes de salida (MAIN OUT 1/2) para conectores RCA mono (no balanceado).
- 1 enchufe de auriculares para clavijas estéreo de 6,3 mm (1/4 pulgada)
- 1 enchufe de entrada TRS de 6,3 mm (1/4 de pulgada) para interruptores de pie.
- 2 conectores MIDI (IN/OUT) de 5 clavijas circulares DIN
- 1 toma a tierra
- 1 Cerradura Kensington
- 1 USB 2.0 Tipo B.
- 1 conector de fuente de alimentación.

Especificaciones de audio

Entradas de audio (A/D)	
Canales	5
Frecuencia de muestreo	44,1; 48; 88,2 y 96 KHz
Definición en bits	16, 24
Convertidor	Cirrus Logic

Entradas de línea	
Diafonía	-111 dB
Volumen total	+12.4 dB
DNR (valoración a)	98,3 dBu
THD+N	0,05 %
Respuesta de frecuencia $\pm 0,5$ dBu	20 Hz – 40 kHz

Entrada de micrófono	
Nivel de escala máxima @ 1 kHz	-31,3 dBu
DNR (valoración a) @ 1 kHz	85,7 dB
THD+N @ 1 kHz	0,04 %
Respuesta de frecuencia $\pm 1,67$ dBu	20 Hz – 240 kHz

Entradas de sonido	
Impedancia de entrada	47 k Ω
Nivel de escala máxima @ 1 kHz	-23,5 dBu
DNR (valoración a) @ 1 kHz	90,2 dB
THD+N @ 1 kHz	0,05 %
Crosstalk @ 1 kHz	-100 dB

Salidas de audio (D/A)	
Canales	4
Frecuencia de muestreo	44,1; 48; 88,2 y 96 KHz

Salidas de audio (D/A)	
Definición en bits	16, 24
Convertidor	Cirrus Logic

Salidas de línea (1/4" TRS balanceadas)	
Volumen de salida máximo	+18 dBu
DNR (valoración a)	105 dBu
THD+N@ 1 kHz	0,003 %
Respuesta de frecuencia ±0,35 dBu	20 Hz – 40 kHz
Crosstalk @ 1 kHz	111 dBu

Salidas de línea (RCA no balanceadas)	
Volumen de salida máximo	+12 dBu
DNR (valoración a)	105 dBu
THD+N @ 1 kHz	0,002 %
Respuesta de frecuencia ±0,35 dBu	20 Hz – 40 kHz
Crosstalk @ 1 kHz	-111 dBu

Salida de auriculares	
Impedancia de carga	16 Ω – 600 Ω
Nivel de salida máxima (32 Ω)	+2 dBu
DNR (valoración a) bajo condiciones de carga	99,3 dB

Salida de auriculares	
THD+N @ 1 kHz	0,013 %
Respuesta de frecuencia ± 1 dBu	20 Hz – 240 kHz
Crosstalk @ 1 kHz	-111 dB

Suministro de energía

- Entrada: 100-240V - 60/50Hz - 0.4A
- Salida: 15V 1200mA 10,8VA

Dimensiones y peso

- Ancho: 33.8 cm
- Altura: 7,22 cm
- Largo: 50 cm
- Peso: 3,4 kg

Especificaciones ambientales

- **Temperatura de funcionamiento:** +5 a +35 °C (41 a 95 °F), humedad máx. 85% no condensada.
- **Temperatura de almacenamiento:** 0 a 40 °C (32 a 104 °F), humedad máx. 85% no condensada

No instale esta unidad en lugares expuestos a altos niveles de humedad y radiación solar.

12 Apéndice C - Referencia rápida

Este apéndice contiene distintas tablas de referencia rápida que resumen las funciones básicas de cada elemento de control del TRAKTOR KONTROL S4. Con ellas, tendrá un panorama conciso de las funciones básicas del controlador. Para el detalle de cada elemento de control, consulte por favor el capítulo [↑6, Detalle del aparato](#).

12.1 Cubierta de pistas: referencia rápida

Controles de cubierta cuando la cubierta en foco es una cubierta de pistas.



Consulte el apartado [↑6.3, Las cubiertas](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Botón DECK C o DECK D	Normal: cambia el foco del S4 entre la cubierta superior e inferior de TRAKTOR. Aparece encendido cuando la cubierta inferior tiene el foco. SHIFT : cambia el diseño de TRAKTOR.
Botón LOAD	Normal: carga la pista seleccionada en la cubierta cuando se emplea el modo de carga rápida (Quick Loading). SHIFT : descarga la pista de la cubierta (vacía la cubierta). Se enciende cuando se presiona la placa de la rueda de desplazamientos.
Rueda de desplazamiento	Borde externo: modificación del tempo. Placa superior: control de scratch (control directo sobre la posición de la reproducción). SHIFT + placa superior: recorre la pista (bobinado / rebobinado). En bucles: mantenga presionado IN / OUT y gire la rueda para precisar los puntos de entrada y salida del bucle.
Indicador ON AIR	Se enciende cuando la cubierta en foco es audible en las salidas principales de TRAKTOR KONTROL S4.
Indicador SAMPLES	Se enciende cuando la cubierta inferior es una cubierta de remezclas.

Elemento de control	Función
Indicador DECK A o DECK B	Se enciende cuando la cubierta del S4 tiene el foco sobre la cubierta superior del programa (cubierta A o cubierta B).
Indicador DECK C o DECK D	Se enciende cuando la cubierta del S4 tiene el foco sobre la cubierta inferior del programa (Cubierta C o Cubierta D).
Indicador KEYLOCK	Aparece encendido cuando está activada la protección tonal.
Indicador MASTER	Aparece encendido cuando la cubierta es el tiempo master.
Visualizador del tamaño del bucle	Muestra la medida del bucle seleccionada con la perilla SIZE.
Deslizante TEMPO	Aumenta o reduce el tiempo de la cubierta. Mantenga presionado SHIFT para mover el deslizante sin alterar el tiempo.
Botones de compensación de tiempo (OFFSET)	Un botón encendido indica una diferencia entre el tiempo del deslizante en el programa y el deslizante TEMPO del S4. Presione cualquiera de los dos botones para restablecer el tiempo a la posición del deslizante TEMPO. Presiones simultáneamente ambos botones para proteger el tiempo en 0% (el deslizante TEMPO quedará deshabilitado). Ambos botones aparecen encendidos para indicar la protección del tiempo. Presiona cualquiera de los botones para desproteger el tiempo. Ambos botones aparecen tenuemente encendidos para señalar que el deslizante TEMPO está cerca del 0%.
Botón IN	Establece un punto de inserción flotante en la posición de la reproducción, sin detener la reproducción. Este punto de inserción flotante servirá como punto de inicio de bucle cuando presione el botón OUT (ver abajo). Se enciende junto con el botón OUT cuando se está ejecutando un bucle. En bucles: mantenga presionado para ajustar el punto de inicio del bucle con la rueda de desplazamientos.

Elemento de control	Función
Botón OUT	<p>Establece un punto de salida de bucle en la posición de la reproducción y activa un bucle flotante entre el punto de inserción previamente establecido y este punto de fin de bucle.</p> <p>Bucleo activado: se enciende junto con el botón IN cuando la reproducción está dentro de un bucle activo; se enciende solo cuando la reproducción cae afuera del bucle activo.</p> <p>En bucles: mantenga presionado para ajustar el punto de fin del bucle con la rueda de desplazamientos.</p>
Perilla MOVE	<p>Presionar: activa o desactiva el bucleo.</p> <p>Bucle activado: controla el desplazamiento del bucle. Gire para mover el bucle (según la distancia determinada por su tamaño, mostrado en el visualizador de tamaño). SHIFT + giro mueve el bucle una distancia de 1 pulso.</p> <p>No hay bucles activos: controla el salto de pulso (Beatjump). Gire para saltar la distancia determinada por el tamaño del bucle. SHIFT + giro efectúa saltos de 1.</p>
Perilla SIZE	<p>Presionar: activa o desactiva el bucleo. Al activar el bucleo automáticamente, establecerá un bucle flotante en la posición de reproducción.</p> <p>Girar (no hay bucles activos): selecciona el tamaño de bucle (en pulsos) del próximo bucle flotante a establecer. El tamaño seleccionado aparece mostrado arriba, en el visor de SIZE.</p> <p>Girar (bucle activado): reduce a la mitad/duplica el tamaño del bucle.</p>

Elemento de control	Función
Botones REMIX SLOTS	<p>Apagado: nicho vacío. Presione para exportar un sample de la posición de reproducción de la pista cargada en la cubierta (si la reproducción está dentro de un bucle activo, el bucle será copiado). El sample es cargado bajo el modo de bucle y con el mismo estado de ejecución de la pista (silenciado, si la pista se estaba tocando). Presione SHIFT + el botón para cargar el sample seleccionado en la lista de reproducción.</p> <p>Opacado: el sample está cargado pero detenido o silenciado.</p> <p>Encendido: el sample está ejecutándose.</p> <p>Sample en modo de bucle: presione para iniciar/enmudecer/hacer sonar el sample. Presione y mantenga presionado por un segundo para detener la reproducción y restablecerla a la posición de inicio.</p> <p>Sample en modo sencillo: presione para iniciar la reproducción. Presione nuevamente para detener la reproducción y restablecer al punto de partida.</p> <p>SHIFT + botón opacado/encendido: descarga el sample del nicho (el botón se apagará).</p>
Botones Hotcue 1-4	<p>Apagado: nicho vacío. Presione afuera de cualquier bucle activo para guardar un punto de inserción en la posición de reproducción vigente. Presione dentro de un bucle activo para guardar el bucle.</p> <p>Color del LED: azul para los puntos de inserción; verde para los bucles.</p> <p>Encendido: cuando la cubierta está tocando, presione para saltar hasta el punto de inserción / bucle. Cuando la cubierta está detenida, presione y mantenga presionado para accionar la reproducción a partir de ese punto. Cuando suelte el botón, la reproducción se detendrá y volverá hasta ese punto.</p> <p>SHIFT + botón encendido: borra el punto de inserción/bucle almacenado en el nicho Hotcue (el botón se apagará).</p>
Botón PLAY	<p>Inicia o detiene la reproducción. Aparece encendido cuando se está ejecutando.</p> <p>SHIFT + PLAY: activa/desactiva la protección tonal (el indicador KEYLOCK) se encenderá en el visualizador de cubierta.</p>

Elemento de control	Función
Botón CUE	<p>Cubierta en ejecución: salta hasta el punto de inserción flotante y detiene la reproducción.</p> <p>Cubierta en pausa: establece un nuevo punto de inserción flotante. La pista se ejecuta desde el punto de inserción flotante mientras se mantenga presionado CUE. Al soltar el botón, la reproducción se detendrá y retornará al punto de inserción flotante.</p> <p>SHIFT + CUE: salta al principio para iniciar la reproducción de la pista.</p>
Botón SYNC	<p>Activa o desactiva la sincronización con el tempo master (aparece encendido cuando está activado).</p> <p>SHIFT + SYNC: establece el tempo de la cubierta como el tempo master (el indicador MASTER aparecerá encendido en el visualizador de cubiertas).</p> <p>Presione y mantenga presionado SHIFT + SYNC por más de un segundo para que la retícula de pulsos coincida con los pulsos de la sincronización de referencia.</p>
Botón SHIFT	<p>Presionar y mantener presionado: abre las funciones secundarias de los otros elementos de control.</p> <p>Pulse al menos 5 veces para redefinir la retícula de la pista.</p>

12.2 Cubierta de remezclas: referencia rápida

Controles de cubierta cuando la cubierta en foco es una cubierta de remezclas.



Consulte el apartado [↑6.3, Las cubiertas](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Botones de asignación de cubiertas (DECK C o DECK D)	<p>Cambia el foco del S4 entre la cubierta superior e inferior de TRAKTOR.</p> <p>SHIFT + botón: cambia el diseño de TRAKTOR.</p>
Botón LOAD	<p>Carga el sample seleccionado en la primer celdilla vacía de un nicho de samples cuando se emplea la carga rápida (Quick Loading).</p> <p>Se enciende cuando se presiona la placa de la rueda de desplazamientos.</p>

Elemento de control	Función
Rueda de desplazamiento	Borde externo: modificación del tempo* Plato superior: scratch (control directo de la posición de reproducción).
Indicar ON AIR	Se enciende cuando la cubierta es audible en las salidas principales de TRAKTOR KONTROL S4.
Indicador REMIX	Encendido (indica que la cubierta es una cubierta de remezclas).
Indicador DECK A o DECK B	Apagado
Indicador DECK C o DECK D	Encendido (muestra que la cubierta del S4 tiene el foco sobre la cubierta inferior C o D de TRAKTOR).
Indicador KEYLOCK	Sin uso (no hay protección tonal en las cubiertas de remezclas).
Indicador MASTER	Sin uso (las cubiertas de remezcla siempre están sincronizadas con el tempo master).
Visor SIZE	Muestra la medida del bucle seleccionada con la perilla SIZE .
Deslizante TEMPO	Aumenta o reduce el tempo de la cubierta. Mantenga presionado SHIFT para mover el deslizante sin alterar el tempo.
Botones de compensación de tempo arriba/abajo	Un botón encendido indica una diferencia entre el tempo del deslizante en el programa y el deslizante TEMPO del S4. Presione cualquiera de los dos botones para restablecer el tempo a la posición del deslizante TEMPO . Presiones simultáneamente ambos botones para proteger el tempo en 0% (el deslizante TEMPO quedará deshabilitado). Ambos botones aparecen encendidos para indicar la protección del tempo. Presiona cualquiera de los botones para desproteger el tempo. Ambos botones aparecen tenuemente encendidos para señalar que el deslizante TEMPO está cerca del 0%.
Botón IN	Establece un punto de inserción flotante en la posición de la reproducción, sin detener la reproducción. Este punto de inserción flotante servirá como punto de inicio de bucle cuando presione el botón OUT (ver abajo). Se enciende junto con el botón OUT cuando se está ejecutando un bucle.

Elemento de control	Función
Botón OUT	<p>Establece un punto de salida de bucle en la posición de la reproducción y activa un bucle flotante entre el punto de inserción previamente establecido y este punto de fin de bucle.</p> <p>Bucleo activado: se enciende junto con el botón IN cuando la reproducción está dentro de un bucle activo; se enciende solo cuando la reproducción cae afuera del bucle activo.</p>
Perilla MOVE	<p>En modo Remix</p> <p>Presionar: activa o desactiva el bucleo.</p> <p>Bucleo activado: controla el desplazamiento del bucle. Gire para mover el bucle (según la distancia determinada por su tamaño, mostrado en el visualizador de tamaño). SHIFT + giro mueve el bucle una distancia de 1 pulso.</p> <p>No hay bucles activos: controla el salto de pulso (Beatjump). Gire para saltar la distancia determinada por el tamaño del bucle. SHIFT + giro efectúa saltos de 1.</p> <p>En modo Legacy</p> <p>Girar: ajusta el volumen de los nichos de samples bajo el modo de edición.</p> <p>Véase también el apartado ↑7.3, Opciones de control del S4 para más información sobre el funcionamiento de las cubiertas de remezcla bajo el modo heredado.</p>
Perilla SIZE	<p>En modo Remix</p> <p>Presionar: activa o desactiva el bucleo. Al activar el bucleo automáticamente, establecerá un bucle flotante en la posición de reproducción.</p> <p>Girar (no hay bucles activos): selecciona el tamaño de bucle (en pulsos) del próximo bucle flotante a establecer. El tamaño seleccionado aparece mostrado arriba, en el visualizador.</p> <p>Girar (bucleo activado): reduce a la mitad/duplica el tamaño del bucle.</p> <p>En modo Legacy</p> <p>Girar: ajusta el volumen de los nichos de samples bajo el modo de edición.</p> <p>Véase también el apartado ↑7.3, Opciones de control del S4 para más información sobre el funcionamiento de las cubiertas de remezcla bajo el modo heredado.</p>

Elemento de control	Función
<p>Botones REMIX SLOTS</p>	<p>Apagado: nicho de samples vacío. Presione para capturar un sample tomado de la posición de reproducción de la cubierta superior (si la reproducción está dentro de un bucle activo, el bucle será copiado).</p> <p>Presione SHIFT + el botón para cargar el sample seleccionado en la lista de reproducción.</p> <p>Opacado: el sample está cargado pero detenido o silenciado.</p> <p>Encendido: el sample está ejecutándose.</p> <p>Sample en modo de bucleo: presione para iniciar/enmudecer/hacer sonar el sample. Presione y mantenga presionado por un segundo para detener la reproducción y restablecerla a la posición de inicio.</p> <p>Sample en modo sencillo: presione para iniciar la reproducción. Presione nuevamente para detener la reproducción y restablecer al punto de partida.</p> <p>SHIFT + botón opacado/encendido: descarga el sample del nicho (el botón se apagará).</p>

Elemento de control	Función
Botones Hotcue 1-4	<p>Apagado: nicho de samples vacío. Presione para cargar un sample de la pista. Se cargará detenido y en modo de bucleo.</p> <p>Color del LED: verde para el modo bucleado, azul para el modo sencillo.</p> <p>Opacado: el sample está cargado y detenido. Presione y mantenga presionado para accionar el sample. Al liberar el botón, la ejecución se detendrá y volverá al punto de partida.</p> <p>Encendido: el sample está ejecutándose (el brillo del LED refleja el volumen del sample). Presione para volver a accionar el sample.</p> <p>En modo Legacy</p> <p>SHIFT + botón encendido/opacado: activa el modo de edición del nicho de samples (el botón empezará a destellar). Utilice las perillas MOVE y SIZE para controlar el volumen y el filtrado del sample. Presione nuevamente SHIFT + botón desactivar el modo de edición.</p> <p>En modo Remix</p> <p>SHIFT + botón encendido/opacado: selecciona la próxima celdilla del nicho de samples.</p> <p>Véase también el apartado ↑7.3, Opciones de control del S4 para más información sobre el funcionamiento de las cubiertas de remezcla bajo el modo heredado.</p>
Botón PLAY	Presione para iniciar la reproducción del nicho de samples. Presione otra vez para detener la reproducción y volver a la posición de inicio.*
Botón CUE	<p>Samples detenidos: presione y mantenga presionado para accionar nicho de samples. Al liberar el botón, la ejecución se detendrá y volverá al punto de partida.</p> <p>Samples en ejecución: presione para volver a accionar el sample.*</p>
Botón SYNC	Resincroniza el sample en modo bucleado con el tempo máster vigente.* *
Botón SHIFT	Presionar y mantener presionado: abre las funciones secundarias de los otros elementos de control.

12.3 Mezclador: referencia rápida



Consulte el apartado [↑6.4, El mezclador](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

La perilla **BROWSE** y botón **BROWSE** se explican en [↑12.5, Grabadora de bucles \(Loop Recorder\): referencia rápida](#). La grabadora de bucles se explica en [↑12.4, Unidad FX: referencia rápida](#).

12.3.1 Sección principal (Main): referencia rápida

Elemento de control	Función
Perilla MAIN LEVEL	Ajusta el volumen de la señal enviada a las salidas principales del S4.
Medidores MAIN LEVEL	Brindan información visual sobre el estado del volumen de la mezcla. Los LED se encenderán de naranja cuando la señal esté distorsionada (CLIP) o cuando el programa accione el limitador.

12.3.2 Canales y crossfader: referencia rápida

Elemento de control	Función
Perilla GAIN	Girar: ajusta el nivel de ganancia de entrada del canal. Presionar: restablece el nivel de ganancia de entrada en 0 dB.
Botones de asignación FX 1 y 2	Normal: asignan el canal a la unidad FX 1 o 2, respectivamente. (Para su uso con cuatro unidades FX, véase la descripción específica). SHIFT : asigna el canal a los costados izquierdo y derecho del crossfader, respectivamente. El indicador del crossfader se encenderá de manera acorde.
Perilla de la frecuencia alta (HI)	Ajusta el contenido de alta frecuencia de la señal.
Perilla de la frecuencia media (MID)	Ajusta el contenido de frecuencia media de la señal.

Elemento de control	Función
Perillas de la frecuencia baja (LOW)	Ajusta el contenido de baja frecuencia de la señal.
Perilla FILTER	Ajusta el filtro bipolar
Botón de los auriculares (CUE)	Envía la señal al canal de auriculares antes de pasar por los deslizantes de canal.
Indicador de asignación de cubiertas (A/B/C/D)	Se enciende cuando la respectiva cubierta del programa tiene el foco del S4.
Deslizante del canal	Controla el volumen del canal.
Medidor del canal	Indica el nivel de volumen previo al deslizante. Azul: la señal está por debajo de la distorsión. Naranja: la señal distorsiona.
Indicador de asignación del crossfader	Flecha izq. encendida: el canal está asignado al lado izquierdo del crossfader. Flecha der.: el canal está asignado al lado derecho del crossfader.
Crossfader	Controla la mezcla entre las señales asignadas a sus lados.

12.3.3 Visualizador maestro: referencia rápida

Elemento de control	Función
Indicador de alertas	Destella cuando algo no anda bien: la perilla del volumen general o la perilla de auriculares están muy bajas en el software; la demanda de CPU es muy alta, el portátil está desconectado de la fuente de alimentación.
Indicador USB	Se enciende cuando el controlador de dispositivo está operando. Destella si no hay una conexión con el ordenador o si hay problemas con el controlador de dispositivos.
Indicador del reproductor de avances	Se enciende cuando una pista está cargada en el reproductor de avances.
Botón SNAP	Activa la opción de adhesión (encendido cuando está activado).
Indicador SNAP	Encendido cuando Snap está activado.

Elemento de control	Función
Botón del reloj maestro	Establece el reloj como tiempo master (encendido cuando el reloj es el tiempo master).
Indicador del reloj maestro (MASTER)	Encendido cuando el reloj es el tiempo master.
Botón Quant	Activa la opción de cuantificación (encendido cuando está activada).
Indicador de la cuantificación (QUANT)	Encendido cuando la cuantificación está activa.

12.4 Unidad FX: referencia rápida



Consulte el apartado [↑6.5, Las unidades FX](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Botón de encendido	Normal: activa/desactiva la unidad FX Unit (aparece encendido cuando está activado). SHIFT: selecciona el siguiente efecto de la lista de efectos (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).	Normal: sin uso. SHIFT: carga un juego de tres efectos predefinidos (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>).
Perilla DRY/WET	Ajusta la proporción entre la señal no procesada (dry) y la señal procesada (wet).	
Perillas FX 1-3	Parámetro FX 1 - 3 (dependiendo del efecto)	Parámetro del 1er, 2do y 3er efecto.

Elemento de control	Modo individual	Modo grupal
Botones FX 1-3	<p>Botón 1: restablece todos los parámetros a sus valores predeterminados.</p> <p>Botones 2 y 3: dependen del efecto (aparecen encendidos cuando están activados).</p> <p>SHIFT + botón: carga un efecto predeterminado (configurado en <i>Preferences > Traktor Kontrol S4 > S4 Control Options > Direct FX 1-3</i>).</p>	<p>Activa/desactiva los nichos de efectos 1-3 (encendido cuando está activado).</p> <p>SHIFT + botón: carga en el nicho el próximo efecto de la lista (configurada en <i>Preferences > Effects > FX Pre-Selection</i>).</p>
Botón de modos (MODE)	<p>Normal: alterna entre los modos individual y grupal (aparece encendido cuando el modo grupal está activado).</p> <p>SHIFT: guarda la configuración vigente como configuración predeterminada (“snapshot”). Esta configuración podrá volver a usarse la próxima vez que cargue el efecto o al presionar el Botón 1 (modo individual solamente).</p>	

12.5 Grabadora de bucles (Loop Recorder): referencia rápida



Consulte el apartado [↑6.6, La grabadora de bucles](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Perilla DRY/WET	Ajusta la mezcla entre la salida master y la salida de la grabadora de bucles.
Botón SIZE	Selecciona el tamaño del bucle a grabarse.
Botón REC	Si no hay bucles guardados: inicia/detiene la grabación del bucle. Con bucles grabados: inicia/detiene la sobregrabación.
Botón UNDO	Si no hay bucle ejecutándose: elimina el bucle completo (y todas sus capas). Si hay un bucle ejecutándose: deshace/rehace la última capa sobregrabada.
Botón PLAY	Inicia/detiene la reproducción del bucle grabado.

12.6 Referencia rápida: Buscar, cargar y copiar



Consulte el apartado [↑6.7, Buscar, cargar y copiar](#) para más detalles sobre estos elementos de control.

Elemento de control	Función
Transductor BROWSE	<p>Girar: recorre las listas de reproducción.</p> <p>SHIFT + girar: recorre los favoritos.</p> <p>Presionar: carga/descarga el ítem seleccionado en el reproductor de avances. Cuando un ítem es cargado en el reproductor de avances, gire BROWSE para buscar a través del ítem cargado.</p> <p>(Cuando el modo de búsqueda no está activado, cargue el ítem seleccionado con el botón LOAD de la cubierta correspondiente; cargue los samples empleando el correspondiente botón de reproducción de samples).</p>
Botón PREVIEW	Presionar y soltar: activa la reproducción previa de la pista.
Modo de búsqueda	
Transductor BROWSE	Funciones usuales (ver arriba)
Ruedas de desplazamiento	Recorre la lista de reproducción
Perillas MOVE	<p>Girar: recorrer el directorio del Buscador.</p> <p>Presionar: expande/minimiza las entradas de directorio.</p>
Perillas transductoras SIZE	Girar: recorre los favoritos.
Elementos de control que destellan	Presione para cargar el ítem seleccionado
Modo de copia	
Elementos de control que destellan	Manteniendo presionado BROWSE , presione cualquiera de las fuentes que aparezcan destellando y, luego, cualquier destino (destellante) para copiar la pista o sample correspondiente.

Índice temático

A

Absolute (pref.) [173]

Actualizaciones [203]

Ajuste del volumen [42]

Alineación de pistas [36]

Análisis [21] [69]

Archivos de música [19]

Asignar efectos a los canales [60] [141]

Asistente de la configuración (Setup Wizard)
[175]

Audiencia [42]

Auriculares [31]

B

Banco de conocimientos [202]

Beat matching

cuantificación [35]

Beatjump (pref.) [171]

Beatjumps [124]

Biblioteca

iTunes [21]

Borrar un acceso directo [49]

Botón AUTO button [71]

Botón BROWSE [67]

Botón CUE (Cubierta)

cubierta de pistas [36] [133]

Botón CUE (Mezclador) [33] [39] [143]

Botón de bucle IN

cubierta de pistas [47]

Botón de bucle OUT

cubierta de pistas [47]

Botón de encendido de los efectos [59] [62]

Botón de las preferencias [167]

Boton de los auriculares [39] [143]

Botón de los auriculares [36]

Botón de reproducción del sample [68]

Botón DECK C [115]

Botón DECK D [56] [115]

Botón e indicador de la cuantificación (QUANT) [73]

Botón e indicador del reloj maestro [71] [73] [149]

Botón e indicador MASTER [71] [72] [149]

Botón e indicador QUANT [36] [149]

Botón e indicador SNAP [73] [148]

Botón IN

cubierta de pistas [123]

Botón LOAD [26] [118]

modo de la rueda [174]

Botón MODE [59] [62]

Botón OUT

cubierta de pistas [123]

Botón PLAY (Cubierta)

cubierta de pistas [133]

en cubierta de pistas [28]

Botón PLAY (Grabadora de bucles) [66] [154]

Botón REC [65] [67] [154]

Botón Settings (pref.) [189]

Botón SHIFT [114]

marcar el ritmo [136]

Botón SIZE [65] [153]

Boton SYNC

cubierta de pistas [134]

Botón SYNC

cubierta de pistas [34] [72]

Botón UNDO [67] [154]

Botones [108]

Botones de acceso directo (Hotcue) [35] [48]

Botones de acceso directo (Hotcues)

cubiertas de remezcla [57]

Botones de asignación de cubierta [115]

Botones de asignación de cubiertas [56]

Botones de asignación de efectos [141] [180]

Botones de asignación FX [60]

Botones de compensación (OFFSET)

modo relativo [174]

Botones de efectos 1-3 [59]

Botones FLUX [121]

Botones FX 1-3 [62]

Botones Hotcue

cubierta de pistas [129]

Botones Hotcue en una cubierta de remezcla [131]

Botones RESET [121]

BPM [73]

BROWSE encoder

cueing a track [32]

Bucle

ajustar el tamaño [47]

ajustar tamaño [125]

Bucle flotante [123]**Bucleo** [45]**Bucles**

activar y desactivar [124]

activar/desactivar [48]

ajustar tamaño [122]

bucle flotante [123]

guardar [48] [130]

mover [47] [122]

poner en una pista [46] [47] [122]

Búfer de procesamiento (Panel de control)
[192]**Buscador** [31]**Buscar desde el S4** [155]**Buscar en una pista** [120]**Búsqueda en el S4**

referencia rápida [235]

C**Cable de alimentación** [205]**Calibración** [176]**Cambiar el tamaño de un bucle** [47]**Cambiar el tipo de cubierta** [177]**Canal** [18] [28] [105] [140]

botón CUE [33] [39] [143]

botones de asignación de efectos [141]

botones de asignación FX [60]

deslizante [43] [144]

deslizante de volumen [30]

indicador de la asignación de cubiertas
[144]

indicador de la asignación del crossfader
[145]

medidor [30] [43]

medidor de volumen [144]

medidores [30]

perilla FILTER [30] [143]

perilla GAIN [43] [141]

perilla HI [30] [142]

perilla LOW [30] [142]

perilla MID [30] [142]

perilla transductora GAIN [30]

recorrido de la señal [140]

Canal de la monitorización [33]

Carga en el S4

referencia rápida [235]

Carga rápida

pistas [26] [156]

samples [156]

Cargar

pistas [25]

samples [52]

Cargar desde el S4 [155]**Carpetas de música [20]****Cerradura Kensington [160]****Clipping [42] [45]****Colección [19] [70]****Colección de pistas [19] [70]**

buscar [52]

Colocación de bucles [45]**Compatibilidad [15]****Concepts [100]****Conexión de la alimentación [163]****Configuración de audio (Panel de control) [191]****Control deslizante de TEMPO [39]****Control Panel [189]****Controlador TRAKTOR KONTROL S4 [16]**

áreas principales [100]

Controles de la ejecución

FLUX [89]

Controles deslizantes [111]**Controller Editor [165]****Copiado en el S4**

referencia rápida [235]

Copiar desde el S4 [155]**Copy mode [158]****Crossfader [29] [38] [140] [145]**

asignación [142]

Cubierta

foco de selección [114] [115]

tipos [177]

Cubierta (Deck) [100]**Cubierta de pistas [69]**

concepto [103]

referencia rápida [222]

Cubierta de remezcla

concepto [103]

Cubiertas

panorama [112]

tipos [103] [113]

Cueing [34]

D

Deck [17]

Delay (FX) [59]

Desactivar bucleo [48]

Deslizante de TEMPO [120]

modo absoluto [121]

modo relativo [173]

Deslizante de volumen del canal [30]

Deslizante del canal [144]

Deslizantes

canal [30] [144]

TEMPO [39]

Detalle del hardware [100]

Detección de problemas (Panel de control)
[194]

Diferencia entre pistas

corregir manualmente [41]

Diferencias de fase (corregir) [41]

Direccionamiento de entrada [178]

Direct Loop (pref.) [172]

Diseños [170]

Diseños de cubierta [116]

Distorsión [42] [45]

Documentation [11]

E

Ecualización

mezcla de pistas [37]

Ecualizadores [30]

Efectos [18] [57] [105]

Ejecutar una pista [25]

Emplear tocadiscos y/o tocadiscos CD [214]

Emplear un mezclador general [214]

Empleo del S4 como la interfaz de audio pre-determinada [195]

Empleo del S4 con otras aplicaciones de audio [195]

Empleo del S4 con un portátil [200]

Enchufe [112]

Enchufe de auriculares (PHONES) [31] [209]

Enchufe de los auriculares (PHONES) [164]

Enchufe de micrófono (MIC) [162]

Enchufe de micrófonos (MIC) [212]

Enchufe FOOTSWITCH (interruptor de pedal)
[160]

Enchufe PHONES [31] [164] [209]

Enchufe USB [163] [206]

Enchufes

FOOTSWITCH [160]

IN 1/2 [162]

IN 3/4 [161]

MAIN OUT 1/2 RCA [161]

MAIN OUT 1-2 de 1/4" [161]

MIC [162] [212]

MIDI IN/OUT [160]

PHONES [209]

USB [163]

Enchufes MIDI IN/OUT [160]

Enchufes

PHONES [164]

Entrada de audio [103] [114]

Entrada de audio externo [103] [114]

Entrada en vivo [103] [114]

Entradas RCA 1/2 (IN 1/2) [162]

Entradas RCA Line/Phono 3/4 (IN 3/4) [161]

EQ [142]

EQs [44]

Escuchar una pista en el buscador [147]

Especificaciones técnicas [218]

F

Favoritos [27]

Filter (FX) [59]

Foco [115]

Foco de selección [114]

Formulario de asistencia en línea [202]

Foro de usuarios [203]

Frecuencia de muestreo

Mac OS X [188]

Windows [191]

Fuente de alimentación [205]

Funciones principales de TRAKTOR DJ

controles de volumen y crossfader [76]

FX [57]

cargar efectos en modo individual [62]

loading (Group mode) [61]

predeterminado [59]

sincronización [70]

sincronización con el tempo [61]

FX predeterminado [59]

G

Ganancia del canal

ajustar la ganancia del canal en TRAKTOR DJ [79]

Gater (FX) [61]

Grabadora de bucles [63]

botón PLAY [66] [154]

botón REC [65] [67] [154]

botón SIZE button [65] [153]

botón UNDO [67] [154]

detalles [152]

menú de fuentes (programa) [64] [213]

perilla DRY/WET [64] [153]

referencia rápida [234]

sobregrabación [154]

sobregrabar [67]

Grabadora de bucles (Loop Recorder) [106]

borrar el bucle grabado [66]

botón UNDO [67]

grabar un bucle [65]

Grabadora de bucles (Loop Recorder) ajustar el tamaño del bucle [65]

Grabadora de buclesr

transferir el bucle grabado a un nicho de samples [67]

Grabar un bucle [65]

Guardar un acceso directo [48]

Guardar un acceso directo (Hotcue) [35]

Guardar un bucle [48] [130]

Guardar un punto de inserción [35] [130]

Guía de instalación [11]

H

Hotcue

guardar [35]

Hotcue 5-8 (pref.) [172]

Hotcues [49]

borrar [49] [130]

guardar [48] [130]

I

Importar música [19] [70]
Indicador de alerta [146]
Indicador de la asignación de cubiertas [144]
Indicador de la asignación del crossfader [145]
Indicador de SAMPLES [117]
Indicador DECK A indicator [26]
Indicador del reproductor de avances [147]
Indicador KEYLOCK [75] [117]
Indicador MASTER (panel de visualización del Master) [71]
Indicador MASTER (Pantalla de visualización de la cubierta) [71] [117]
Indicador ON AIR [117]
Indicador USB [147] [198]
Indicadores [111]
Indicadores DECK A-D [117]
Información (Panel de control) [194]
Inspección manual [40]
Interfaz de audio [188]
Interruptor LINE/PHONO [161] [215]
Interruptor ON/OFF [163] [210]
Interruptor THRU/USB [216]
Interruptores [112]
iTunes [21]

J

Jog wheel
on Track Decks [119]

K

Knobs [109]

L

Latencia [188]
Latencia de salida [193]
Latency [192]
Limitador [45]
Lista de reproducción [27] [156]
Lista de reproducción (Playlist) [103]
Listas de reproducción
iTunes [21]

M

Main Outputs 1/2 [208]

Manual de TRAKTOR KONTROL S4 [11]

Master Display [35]

SNAP button and indicator [35]

Medidor del canal [43] [144]

Medidores [111]

canal [30] [144]

Medidores de volumen [43]

Medidores del volumen general (MAIN LEVEL)
[30]

Menú de fuentes (Grabadora de bucles, programa) [213]

Mezcla

emplear sincronización automática [31]

manual [38]

Mezclador [18]

canal [28] [105] [140]

detalle [137]

panel maestro [146]

referencia rápida [231]

sección general [105] [138]

sección general (Main) [44]

Mezclador (Mixer) [104]

Micrófono [211]

Mixer

Master Display [35]

Modificar el tempo

en la pista de la cubierta [41]

Modo absoluto [121]

Modo Auto (tempo master) [71]

Modo bucleado [53]

Modo de adhesión (Snap) [47] [56] [73] [148]

Modo de búsqueda [52]

Modo de copiado [67]

Modo de cuantificación [36] [73] [149]

Modo de la rueda [174]

Modo del buscador [157]

Modo grupal [58] [151]

ajustar la intensidad de los efectos [62]

Modo individual [62] [151]

Modo MIDI [164]

Modo relativo [173]

Modo simple (one-shot) [53]

Modos de TRAKTOR [164]

Monitorización con los auriculares

CUE MIX [83]

Montaje básico [204]

Montajes comunes [204]

Mover un bucle [47] [122]

N

Nicho de samples [103] [126]

Nivel de ruido [42]

O

Onda [49]

Onda de la pista [27]

Opción Auto Loop (pref.) [173]

Opción Direct FX 1-3 (pref.) [170]

Opción Hotcue Buttons (pref.) [172]

Opción Load Buttons (pref.) [174]

Opción Loop Buttons (pref.) [172]

Opción Manual Loop (pref.) [173]

Opción Sample Play Buttons (pref.) [171]

Opción Tempo Faders (pref.) [173]

Opciones Layout Switch Left y Right (pref.)
[170]

P**Panel de control**

página de diagnósticos [193]

Panel de control

página Audio Settings [190]

Panel de visualización de MASTER

botón e indicador MASTER [71]

botón e indicador QUANT [36]

botón e indicador SNAP [73]

Panel de visualización del MASTER

botón e indicador MASTER [71] [72]

botón e indicador QUANT [73]

Panel frontal [163]

enchufe de los auriculares (PHONES) [164]

perilla de volumen de auriculares (CUE
VOL) [164]

perilla de volumen de los auriculares (CUE
VOL) [164]

perilla de volumen del micrófono (MIC
VOL) [164]

Panel maestro [146]

indicador USB [147]

indicadores de alerta [146]

Panel posterior [159]

INPUT CHANNEL A [162]

sección MAIN OUT [160]

Panel posteriorl

INPUT CHANNEL B [161]

Panorama [16]**Panorama del controlador [16]****Pantalla de visualización**

tamaño del bucle [46]

Pantalla de visualización de la cubierta

indicador de SAMPLES [117]

Pantalla de visualización de la cubierta

indicador DECK A [26]

indicador KEYLOCK [75] [117]

indicador MASTER [71] [117]

indicadores DECK A-D [117]

visor del tamaño del bucle [118]

Perilla AUX (programa) [213]**Perilla BROWSE [52] [147] [157] [158] [165]**

carga rápida [156]

Perilla CUE MIX [31] [33] [39]**Perilla CUE MIX knob [164]****Perilla CUE VOL [31] [164]****Perilla de auriculares (CUE MIX) [31]****Perilla de ganancia del micrófono (GAIN) [162]****Perilla de mezcla de los auriculares (CUE MIX) [33] [39] [164]****Perilla de volumen [161]****Perilla de volumen de auriculares (CUE VOL) [164]****Perilla de volumen de los auriculares (CUE VOL) [31]****Perilla de volumen del micrófono (MIC VOL) [164] [213]****Perilla DRY/WET (Grabadora de bucles) [153]****Perilla DRY/WET (Grabadora de bucles) [64]****Perilla DRY/WET (unidad FX) [60] [62]****Perilla FILTER [30] [44] [143]**

mezcla de pistas [37]

Perilla GAIN [43]**Perilla HI [30] [142]****Perilla LOW [30] [142]****Perilla MAIN (programa) [30]****Perilla MAIN LEVEL [30]****Perilla MIC VOL [164] [213]****Perilla MID [30] [142]****Perilla MOVE**

cubierta de pistas [124]

Perilla SIZE

cubierta de pistas [125]

Perilla transductor GAIN [141]**Perilla transductora BROWSE [26]****Perilla transductora GAIN [30]****Perilla transductora MOVE**

cubierta de pistas [47] [48]

Perilla transductora SIZE

cubierta de pistas [46] [48]

Perillas FX 1-3 [60] [62]**Perillas transductoras** [110]**Personalizar el TRAKTOR KONTROL S4** [167]**Pista**

cargar [25]

ejecutar [25]

info [27]

Pistas (Tracks) [103]**Poner un bucle en una pista** [46] [122]**Preferences**

Traktor KONTROL S4 [168]

Preferencias [167]

Audio Setup (Windows) [189]

Effects [180]

Input Routing [178]

página Audio Setup (Mac OS X) [188]

página de cubiertas [177]

Preparar la mezcla con los auriculares [33]**Problemas del controlador** [198]**Problemas del USB** [198]**Procesamiento de audio (Panel de control)**
[191]**Processing State (Control Panel)** [192]**Protección tonal** [74]**Proteger el tiempo de una cubierta de pistas**
[121]**Pulsos**

alineación manual [41]

Punto de inserción flotante [123]**Punto de salida del bucle** [123]**Puntos de inserción**

guardar [130]

poner y guardar [34]

punto de inserción flotante [123]

Q**Quick References** [222]

R

Rango dinámico [42]

Recalibrar el S4 [176]

Recorre la pista según la medida del bucle [48]

Recorrido de la señal a través del canal [140]

Relative (pref.) [173]

Reloj [69] [70]

establecer el tempo (BPM) [73]

panel [70]

tempo máster [71] [72]

Reloj de TRAKTOR [69] [70]

tempo máster [71] [72]

Remix Deck

referencia rápida [226]

Remix Deck (Cubiertas de remezcla) [50]

REMIX SLOTS [125]

capturar samples [126]

carga rápida de samples [127]

control de la reproducción [127]

descargar un sample [129]

estados de los nichos de samples [126]

modo bucleado [128]

modo simple (One Shot) [128]

Reproductor de avances [31] [147]

Requisitos de sistema [15]

Restablecer los valores predeterminados [175]

Retícula rítmica [69]

ajustar [134]

Reverb (FX) [59]

Rueda de desplazamiento [41] [110]

borde externo [41]

cubiertas de remezcla [57]

en cubierta de pistas [40]

S

Samples [103]

- accionar [53]
- capturar de una pista [54]
- cargar [52]
- descargar [56]
- detener y volver al principio [53]
- ejecutar [53]
- modo de ejecución [53]
- tomar de una pista [158]

Scratching

- on a track [119]

Sección de alimentación (POWER) [162]

Sección de bucleo

- cubierta de pistas [122]
- cubiertas [46]

Sección general [18] [105] [138]

Sección general (Main) [44]

Seleccionar

- pistas [26]

Service Center [202]

Setup Wizard [181]

Símbolo del metrónomo [70]

Sincronización [68]

Sincronización de pistas

- manual [38]

- usar la sincronización automática [34]

Sincronización de ritmos

- manual [38]

SNAP indicator & button [35]

Snap mode [35]

Snapshot (Unidad FX) [62]

Sobregrabación [67] [154]

Solución de problemas [197]

- no hay audio [29]

Supervisar una pista en el buscador [31]

Supervisión de la conexión (Panel de control) [194]

Supervisión del dispositivo (Panel de control) [192]

T

Tamaño del bucle (visor) [46]

Tempo

ajuste automático (Sync) [34]

ajuste manual [39]

Tempo bending

on Track Decks [119]

Tempo máster [69]

establecer en una cubierta [134]

establecer en una cubierta de pistas [73]

establecer una cubierta como [72]

reloj [72] [73]

Tipos (cubiertas) [177]

Tipos de cubierta [103] [113]

Tocadiscos CD [214]

Toma a tierra [160] [216]

Tono (pistas) [74]

Track Deck [51]

TRAKTOR DJ

bucles [90]

compatibilidad con iOS [76]

cortar bucles [91]

cuantificación [78]

editar la retícula rítmica [89]

establecer un acceso directo [90]

filtrado de efectos [81]

función de búsqueda [85]

funciones de búsqueda y carga [77]

FX [95]

ganancia del canal [79]

guardar bucles [91]

guardar un grupo de efectos [99]

modo Freeze [93]

recorrido de la tira [85]

reloj maestro [89]

restablecer el tempo [86]

sección de la ejecución [87]

Tempo Faders [86]

zum de la onda [93]

TRAKTOR 2 Manual [12]

TRAKTOR DJ [76]

iOS Devices [76]

TRAKTOR KONTROL S4 Manual [12]

Turntable [214]

Tutorías [25]

U

Unidad de efectos. referencia rápida [233]

Unidad FX [18] [44] [57] [105]

asignar a un canal [60] [141]

botón de encendido [59] [62]

botón MODE [59] [62]

botones 1-3 [59] [62]

controlar [60]

detalles [150]

modo grupal [58] [151]

modo individual [62] [151]

perilla DRY/WET [60] [62]

perillas 1-3 [60]

snapshot [62]

usar cuatro unidades FX [180]

Usar cuatro unidadesr FX [180]

V

Visor del tamaño del bucle [118]

Visualizador de cubierta

indicador ON AIR [117]

Visualizador de la cubierta [116]

Visualizador maestro

botón e indicador MASTER [73]

botón e indicador:QUANT [149]

indicador del reproductor de avances [147]

indicadro USB [198]

Visualizadores [111]

Visulizador maestro

botón e indicador MASTER [149]

Visulizador maestro

botón e indicador SNAP [148]

Volumen

ajustar [42]

Volumen general [44]

Volver al principio de la pista [36]