



NI NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Tabla de contenidos

1. Advertencia	1
2. ¡Bienvenido a TRAKTOR KONTROL S4	2
2.1. Convenciones tipográficas	2
2.2. Documentación	3
2.3. Este manual	3
3. Conceptos	4
3.1. Esquema de control del S4 y de TRAKTOR	4
3.2. Modos de transmisión táctil	5
3.3. Modos de los pads	5
3.4. Sincronización automática de pistas	6
3.4.1. Réticula rítmica	6
3.4.2. Tempo maestro y Reloj maestro	6
3.4.3. Asignación automática del tempo maestro	6
3.5. Sobre la colección de pistas	7
3.6. Modos de adhesión y cuantificación	7
4. Montaje de TRAKTOR KONTROL S4	9
4.1. Conexión al ordenador	9
4.2. Conexión del sistema de amplificación	10
4.3. Conexión de la monitorización para la cabina del DJ	10
4.4. Conexión de los auriculares	11
4.5. Conexión del cable de alimentación eléctrica	11
4.6. Preparativos finales	12
4.7. Importar música a la colección de pistas	14
5. Panorama general del S4	15
5.1. Cubiertas	17
5.1.1. Controles de búsqueda	19
5.1.2. Sección de los pads	19
5.1.3. Visualización de pistas y archivos STEM	21
5.1.4. Visualización de una cubierta de remezcla	21
5.2. Mezclador	22
5.2.1. Canal del mezclador	25
5.3. Unidad FX	26
5.4. Panel frontal	27
5.5. Panel posterior	27
6. Mezclar las primeras pistas	29
6.1. Condiciones previas	29
6.2. Cargar la primera pista en la cubierta A	30
6.3. Iniciar la reproducción de la cubierta A	31
6.4. Cargar la segunda pista en la cubierta B	32
6.5. Sincronizar el tempo de las pistas	33
6.6. Iniciar la reproducción de la segunda pista	33

6.7. Mezclar la señal de audio	34
7. Tutoriales	35
7.1. Búsqueda y carga	36
7.2. Controlar la reproducción	38
7.2.1. Emplear los controles de la reproducción	38
7.2.2. Empleo de las ruedas en el modo JOG	39
7.2.3. Empleo de las ruedas en el modo tocadiscos	42
7.3. Asignar los canales del mezclador al crossfader	45
7.3.1. Establecer la curva del crossfader	46
7.4. Ajuste del volumen	47
7.5. Emplear el ecualizador	49
7.6. Empleo del canal de monitorización	50
7.7. Ajustar el tempo	51
7.8. Proteger la tonalidad de una pista	54
7.9. Tocar con puntos de inserción	56
7.10. Tocar con bucles	58
7.11. Tocar con los modos fluido y de reversa	60
7.12. Tocar con los efectos del mezclador	62
7.13. Tocar con las unidades de efecto	63
7.14. Poner pistas en la lista de preparación	64
7.15. Inspeccionar las pistas en el buscador	65
7.16. Cambiar el foco de la cubierta	65
7.17. Tocar con las cubiertas de remezcla	66
7.17.1. Emplear el grabador de pautas	72
7.18. Tocar con las cubiertas STEM	73
7.19. Corregir la retícula rítmica de una pista	77
8. Preferencias	79
9. Integración de dispositivos externos	81
9.1. Integrar un micrófono	81
9.2. Integrar un tocadiscos	82
9.3. Integrar un reproductor de CD	83
9.4. Habilitar la función Scratch de TRAKTOR	83
10. TRAKTOR KONTROL S4 como interfaz de audio predeterminada del sistema	85

1. ADVERTENCIA

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

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

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

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

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

Autoría del documento: Native Instruments GmbH

Versión del programa: 3.0.2 (12/2018)

Versión del aparato: TRAKTOR KONTROL S4 MK3

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

2. ¡BIENVENIDO A TRAKTOR KONTROL S4

Gracias por elegir TRAKTOR KONTROL S4. Clientes como usted permiten que sigamos desarrollando innovadores programas y dispositivos musicales. TRAKTOR KONTROL S4 es un sistema de DJ que integra totalmente el dispositivo y el programa. 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 PRO 3.

Este manual brinda toda la información necesaria para ponerse en marcha con la mezcla, sincronización y bucleo de la música. Si ya se encuentra familiarizado con TRAKTOR, esta guía le enseñará también el empleo de las funciones más avanzadas de TRAKTOR KONTROL S4.

2.1. Convenciones tipográficas

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



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



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



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

Además, se emplea la siguiente tipografía especial:

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

Denominaciones empleadas para designar el programa y el aparato

A lo largo de este manual se hará alusión al aparato controlador TRAKTOR KONTROL S4 con los nombres de **TRAKTOR KONTROL S4**, **controlador S4** o simplemente como el **S4**.

Del mismo modo, se utiliza el nombre de **TRAKTOR** para hacer alusión al programa.

2.2. Documentación

Native Instruments brinda abundante información sobre TRAKTOR KONTROL S4. Los manuales que compendian toda esta información son:

- **Manual de TRAKTOR KONTROL S4:** este manual describe el proceso de instalación del dispositivo y la configuración del programa para poner en marcha el sistema de TRAKTOR KONTROL S4. Además, una serie de tutoriales de tareas específicas brinda un enfoque práctico del empleo del TRAKTOR KONTROL S4.
- **Manual de TRAKTOR PRO 3:** el manual de TRAKTOR PRO 3 ofrece una información detallada de todas las características y funciones del programa.

2.3. Este manual

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

- [Conceptos](#) presenta rápidamente la interfaz de usuario del TRAKTOR KONTROL S4 y sus áreas principales, tanto en el programa como en el aparato.
- [Montaje de TRAKTOR KONTROL S4](#) es una guía a través del proceso de configuración del sistema TRAKTOR KONTROL S4 y la manera de importar música en TRAKTOR.
- [Panorama general del S4](#) describe en detalle 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 hallará la información necesaria.
- [Mezclar las primeras pistas](#) es un tutorial que describe los pasos principales para mezclar sus primeras pistas empleando la función de sincronización.
- [Tutoriales](#) es una colección de tutoriales breves que explican el trabajo de las diferentes áreas del controlador.
- [Preferencias](#) explica el sistema de preferencias de TRAKTOR y las opciones de personalización de TRAKTOR KONTROL S4.
- [Integración de dispositivos externos](#) Muestra la manera de integrar el TRAKTOR KONTROL S4 a su estudio de música o a sus actuaciones en vivo a través de diversos montajes.
- [TRAKTOR KONTROL S4 como interfaz de audio predeterminada del sistema](#) describe el empleo de la interfaz de audio de TRAKTOR KONTROL S4 como dispositivo de audio predeterminado del ordenador.

3. CONCEPTOS

Este capítulo introductorio brinda una breve descripción de los principales conceptos del TRAKTOR KONTROL S4 y del programa TRAKTOR.

3.1. Esquema de control del S4 y de TRAKTOR

A continuación se presentan las áreas y conceptos principales del controlador TRAKTOR KONTROL S4 y su vinculación con el programa TRAKTOR.



Esquema de control del S4 y de TRAKTOR

(1) **Cubiertas:** las cubiertas permiten el control de pistas y samples, de manera similar a tocadiscos de DJ o reproductores de CD, pero con el aditamento de funciones adicionales. TRAKTOR controla cuatro cubiertas virtuales y cada una de ellas puede manejarse bajo diferentes modalidades, ya sea como cubierta de pistas, cubierta de remezclas, cubierta STEM o como cubierta de entrada en vivo.

Las dos cubiertas del controlador S4 permiten controlar las cuatro cubiertas virtuales de TRAKTOR **A**, **B**, **C** Y **D**. La cubierta izquierda del S4 controla las cubiertas **A** y **C** del programa mientras que la cubierta derecha del S4 controla las cubiertas **B** y **D** del programa.

(2) **Mezclador:** el mezclador permite entremezclar las señales de audio de las cubiertas. El mezclador se encuentra ubicado en la parte central del programa y del dispositivo. En el S4, el mezclador presenta los canales **A**, **B**, **C** y **D**; los cuales reciben las señales de audio de las cubiertas respectivas. Cada uno de estos cuatro canales ofrecen controles que permiten modular la señal de audio y ajustar su volumen previo a su envío a la salida maestra. Asimismo, el mezclador presenta un crossfader para entrecruzar las señales de audio de los canales.

(3) **Unidades FX:** las señales de audio de los canales pueden procesarse aún más a través de las dos unidades de efectos ubicadas respectivamente en los extremos del S4 y del programa. Las unidades FX permiten acceder a la colección de efectos de alta calidad incluida en TRAKTOR. La unidad FX 1, en la esquina superior izquierda del S4, controla la unidad FX1 del programa. La unidad FX 2, en la esquina superior derecha del S4, controla por su parte la unidad FX 2 del programa.

3.2. Modos de transmisión táctil

Las ruedas de desplazamiento del S4 funcionan según tres modalidades distintas de transmisión táctil (HAPTIC DRIVE MODE). Cada modalidad ofrece funciones específicas de control para las ruedas de desplazamiento.

- **JOG**: el modo **JOG** permite controlar la reproducción de las pistas haciendo girar la rueda. La función de la rueda dependerá del estado de la reproducción y de tocar la rueda ya en la parte plana, ya en su borde externo. El modo **JOG** de la rueda puede usarse para ajustar el tempo y efectuar correcciones de velocidad, marcar pulsos, realizar escraches e inspeccionar las pistas. Por su parte, la tensión de las ruedas puede ajustarse directamente con el botón JOG o también desde las preferencias del programa. En las preferencias, puede también habilitar la opción de respuesta táctil para que la rueda genere una sensación palpable. Véase [Empleo de las ruedas en el modo JOG](#) para más información al respecto.
- **TT** : el modo **TT** ("turntable", modo tocadiscos) permite igualmente controlar la reproducción de las pistas con la rueda. La diferencia con la modalidad anterior es que las ruedas giran durante la reproducción. Esto posibilita controlar las pistas como si se tratara de un tocadiscos. El modo **TT** de la rueda puede usarse para ajustar el tempo y efectuar correcciones de velocidad, marcar pulsos, realizar escraches e inspeccionar las pistas. La rotación de la rueda puede ajustarse a un valor de 33.3 o 45 revoluciones por minuto. Véase [Empleo de las ruedas en el modo tocadiscos](#) para más información al respecto.
- **GRID**: el modo **GRID** permite la corrección directa de pistas con retículas defectuosas empleando las ruedas y el canal de monitorización. Véase [Corregir la retícula rítmica de una pista](#) para más información al respecto.

3.3. Modos de los pads

Los pads de una cubierta presentan tres modos de funcionamiento que determinan respectivamente la tarea a desempeñar:

- **HOTCUES**: en el modo de acceso directo, los pads permiten almacenar y accionar puntos de inserción y de bucleo como botones de acceso directo. Al habilitar este modo, el botón **HOTCUES** se enciende de color azul en las cubiertas **A** y **B**, y de color naranja en las cubiertas **C** y **D**. El modo de acceso directo es el modo predeterminado en cubiertas de pistas y cubiertas STEM. Para más información sobre este modo, véanse [Tocar con puntos de inserción](#) y [Tocar con bucles](#).



No es posible trabajar con accesos directos en las cubiertas de remezcla. Al poner el foco en una cubierta de remezcla, el botón **HOTCUES** queda deshabilitado.

- **SAMPLES**: en este modo, los pads permiten controlar los samples de una cubierta de remezcla. Los pads de la primera fila manejan respectivamente el primer sample de cada sección de samples de la cubierta. Al poner el foco de selección en una cubierta de remezcla, el modo de los samples se habilita por defecto. Asimismo, el modo de los samples puede habilitarse también en una cubierta de pistas o en una cubierta STEM. De esta manera, es posible controlar

la cubierta de pistas o la cubierta STEM juntamente con la cubierta de remezcla sin necesidad de pasar el foco de selección a la cubierta de remezcla. Véase [Tocar con las cubiertas de remezcla](#) para más información al respecto.

- **STEMS**: en este modo, los pads permiten manejar individualmente las distintas partes que componen el archivo STEM. Utilice los pads para ajustar el volumen y el filtrado de cada parte de manera individual. El modo STEMS solo está disponible en las cubiertas STEM. En el S4, el botón **STEMS** de las cubiertas **A** y **B** se enciende de color azul mientras que el botón **STEMS** de las cubiertas **C** y **D** se enciende de color naranja. Véase [Tocar con las cubiertas STEM](#) para más información al respecto.

3.4. Sincronización automática de pistas

Esta sección presenta las características de la función de sincronización automática de TRAKTOR.

Una de las características fundamentales de TRAKTOR es la sincronización automática de pistas. Tras cargar sendas pistas en las cubiertas, es posible sincronizarlas con la función de **SYNC**. El tempo de la pista sincronizada se ajusta según un tempo maestro que puede ser, por ejemplo, el tempo de la pista de la cubierta en ejecución. Para lograr esto, TRAKTOR emplea el tempo y la información rítmica provista por las retículas de las pistas. Los samples y los efectos de perduración temporal se sincronizan automáticamente con el tempo maestro vigente.

3.4.1. Retícula rítmica

TRAKTOR analiza las pistas para establecer una información rítmica segura a efectos de la sincronización. Este análisis determina el tempo (en PPM) y la posición de los pulsos y la conformación de una retícula rítmica. Cada pista cuenta con su propia retícula.

3.4.2. Tempo maestro y Reloj maestro

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

3.4.3. Asignación automática del tempo maestro

TRAKTOR asigna el tempo maestro de manera automática con la función de **AUTO** del panel de control maestro. Al mezclar pistas con la función de sincronización, la pista sincronizada asume el tempo maestro tan pronto como la pista de la cubierta con el tempo maestro vigente llega a su fin o es detenida manualmente. Cuando la pista vigente llega a su fin o se detiene y si no hay otra pista en ejecución, el tempo maestro pasa automáticamente al reloj maestro. El botón MASTER queda encendido en el panel de control maestro.

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

3.5. Sobre la colección de pistas

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

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

3.6. Modos de adhesión y cuantificación

Los modos de adhesión y de cuantificación son herramientas importantes a la hora de trabajar con inserciones y bucles:

- El modo de adhesión rítmica asegura que cualquier punto de bucle o de inserción puesto en una pista se pegue al pulso más próximo.
- El modo de cuantificación asegura que la sincronización se mantenga según el valor de nota establecido al saltar hacia distintas posiciones de la pista.

Casos en los que se debe o no aplicar la adhesión

Según la tarea a realizar, los modos de adhesión y cuantificación pueden habilitarse o deshabilitarse en cualquier momento. A continuación, se repasan algunos ejemplos de uso:

- Habilite el modo de adhesión si desea establecer un bucle que empiece directamente sobre un pulso.
- Deshabilite el modo de adhesión si desea poner un punto de inserción al comienzo de una parte vocálica que no necesita comenzar exactamente sobre un pulso.
- Habilite el modo de cuantificación para introducir en la mezcla una pista sincronizada y que los tiempos fuertes de ambas pistas coincidan perfectamente.
- Deshabilite la cuantificación si desea accionar pistas o samples cada vez que presiona el botón de reproducción o un acceso directo.

Habilitar o deshabilitar el modo de cuantificación

Cuando la cuantificación se encuentra habilitada, el botón de **QUANT (Snap)** se muestra completamente encendido. Al deshabilitar la cuantificación, el botón de **QUANT (Snap)** se muestra semiencendido.

Para habilitar o deshabilitar el modo de cuantificación:

- Presione el botón de **QUANT (Snap)**.

Habilitar o deshabilitar el modo de adhesión

Para habilitar o deshabilitar el modo de adhesión:

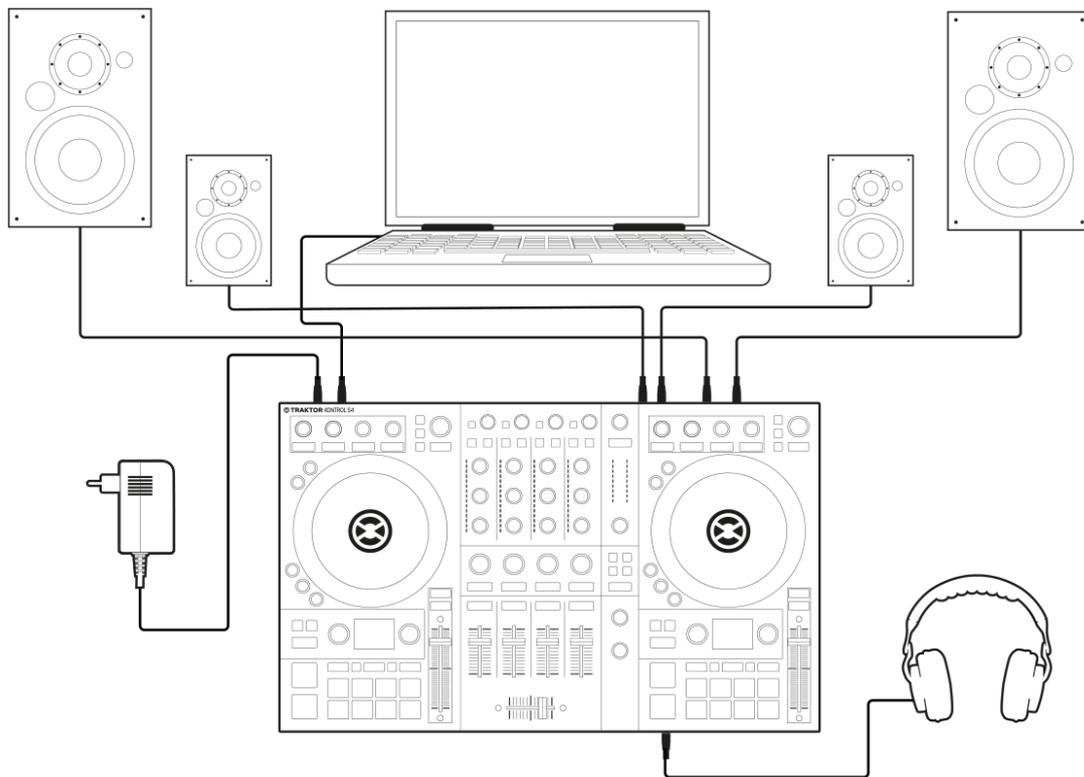
1. Mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias del S4. Cuando la adhesión encuentra habilitada, el botón de **QUANT (Snap)** se muestra semiencendido. Al deshabilitar la adhesión, el botón de **QUANT (Snap)** se muestra completamente encendido.

2. Presione **SHIFT** juntamente con **QUANT (Snap)** para habilitar o deshabilitar el modo de adhesión.

4. MONTAJE DE TRAKTOR KONTROL S4

Este capítulo describe la configuración del S4 para su uso inicial y supone que el programa TRAKTOR PRO 3 ya se encuentra instalado en el ordenador a través de NATIVE ACCESS. De no ser así, siga las instrucciones del siguiente enlace: [Registrar e instalar un producto de Native Instruments a través de NATIVE ACCESS](#).

A continuación, se describe el montaje de TRAKTOR KONTROL S4. Cuando todos los dispositivos se encuentran conectados, el montaje debería reflejar el esquema siguiente:

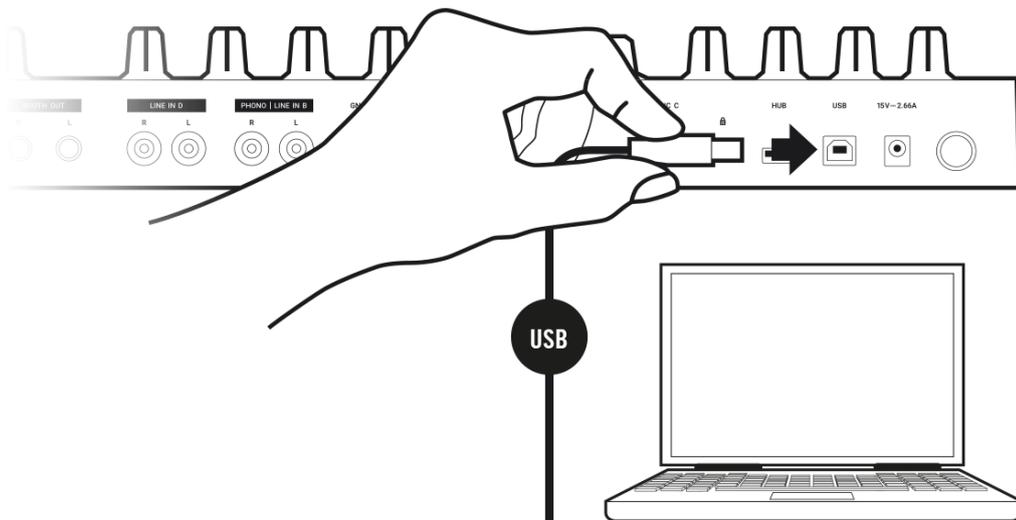


Montaje de TRAKTOR KONTROL S4

4.1. Conexión al ordenador

Para conectar el TRAKTOR KONTROL S4 al ordenador:

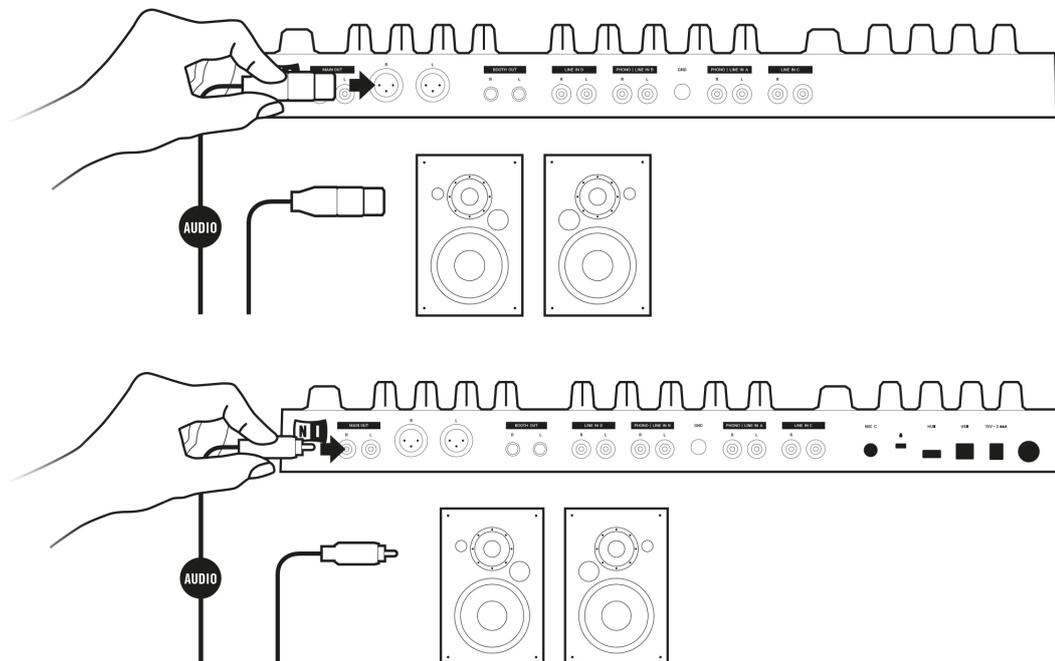
1. Conecte el enchufe correspondiente al dispositivo en la entrada USB del panel posterior del S4.
2. Conecte el enchufe correspondiente al ordenador en un puerto USB 2.0 (o superior) del ordenador.



4.2. Conexión del sistema de amplificación

Para conectar el sistema de amplificación con el TRAKTOR KONTROL S4:

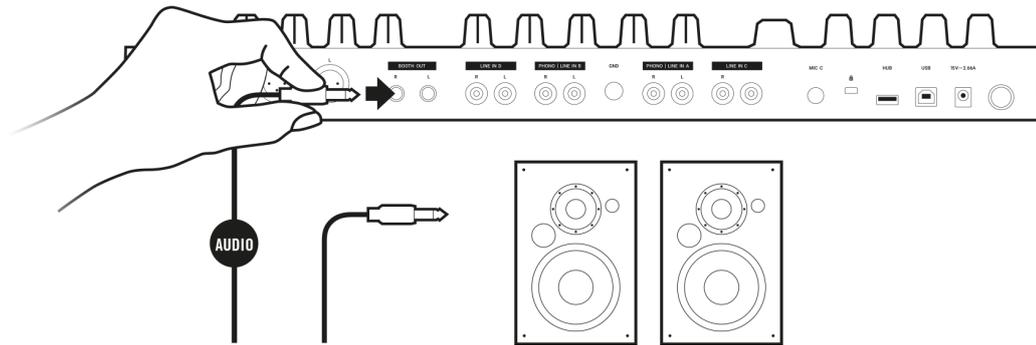
- Conecte las salidas XLR o RCA de **MAIN OUT** en el panel posterior del S2 a las entradas del sistema de amplificación empleando los correspondientes cables de conexión.



4.3. Conexión de la monitorización para la cabina del DJ

Para conectar altavoces de monitorización o un sistema de amplificación suplementario para la cabina del DJ:

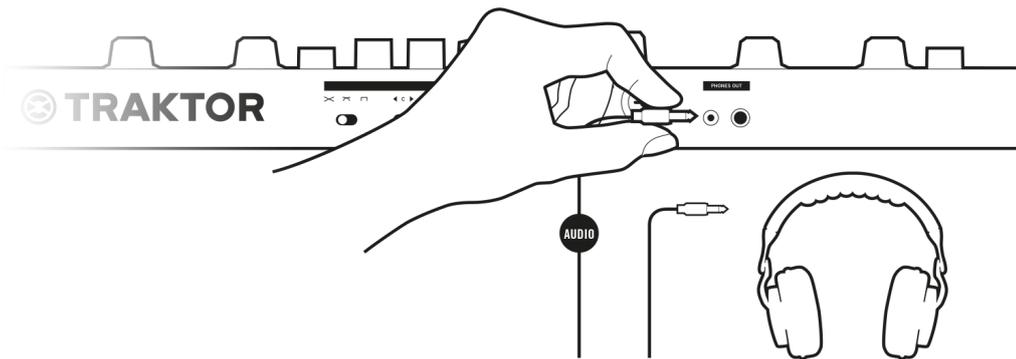
- Conecte las salidas de **BOOTH OUT** del panel posterior del TRAKTOR KONTROL S4 con las entradas del sistema de monitorización empleando los cables correspondientes.



4.4. Conexión de los auriculares

Para conectar los auriculares al TRAKTOR KONTROL S4:

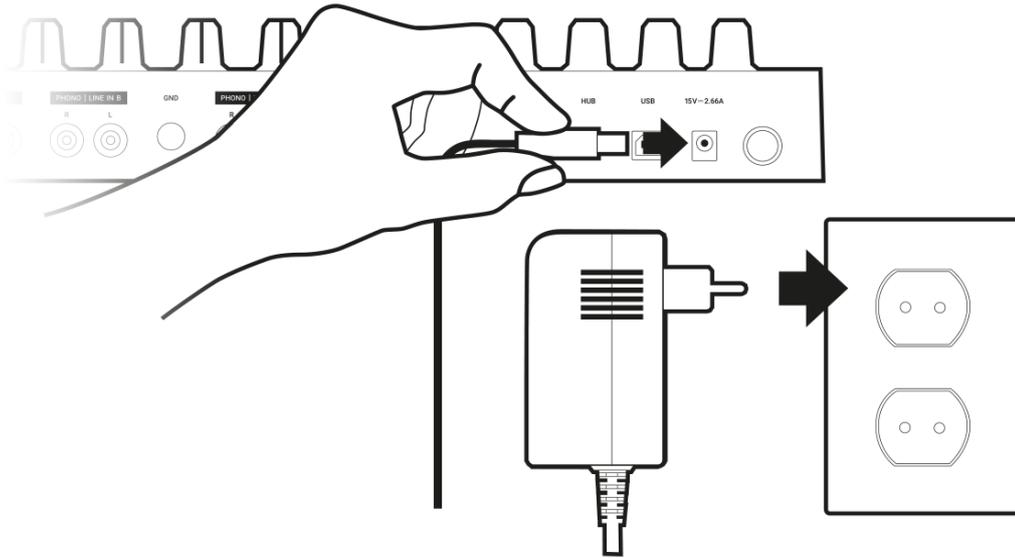
- Conecte los auriculares con un conector de 1/4" o de 1/8" en el enchufe de **PHONES OUT** ubicado en el panel frontal del TRAKTOR KONTROL S4.



4.5. Conexión del cable de alimentación eléctrica

Para conectar el TRAKTOR KONTROL S4 con el suministro eléctrico:

1. Conecte el enchufe correspondiente al dispositivo a la entrada de alimentación eléctrica presente en la parte posterior del S4.
2. Conecte la fuente de alimentación al tomacorriente del suministro eléctrico.



4.6. Preparativos finales

Tras el correcto montaje del sistema TRAKTOR KONTROL S4, solo resta un par de preparativos finales antes de poder empezar a trabajar con el S4. En primer lugar, hay que encender los dispositivos y configurar TRAKTOR para su uso con el S4.

Encendido de los dispositivos e inicio de TRAKTOR

Proceda al encendido de los dispositivos. Recomendamos seguir por orden los pasos enumerados a continuación:

1. En el S4, baje el volumen hasta la posición mínima de las perillas **MASTER**, **BOOTH** y **VOL**.
2. Encienda el sistema de amplificación.
3. Encienda el ordenador.
4. Encienda el S4.
5. Arranque TRAKTOR con un doble clic sobre el símbolo de la aplicación del escritorio.
El programa TRAKTOR se abre.

Importar los datos de una instalación previa de TRAKTOR

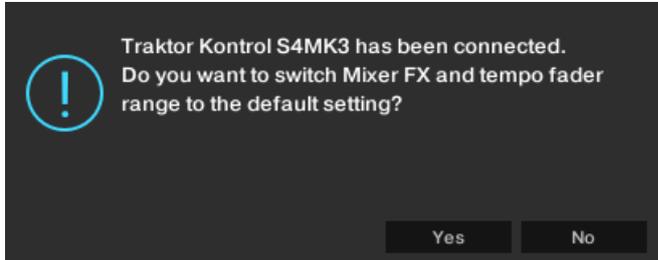
Al arrancar TRAKTOR por primera vez, el programa reconoce si una versión previa ya se encuentra instalada en el sistema. En este caso, TRAKTOR pregunta si desea importar los datos existentes, copiando dicho contenido en una carpeta nueva de la carpeta del usuario. Este procedimiento no afecta en nada los datos originales.

Si desea importar los datos de una instalación previa de TRAKTOR:

- Pulse **Yes** para confirmar.
Los datos se importan sin menoscabo.

Pasar a la configuración por defecto de TRAKTOR

Al arrancar TRAKTOR por primera vez con el S4, el programa pregunta si desea cambiar la selección de efectos del mezclador y el rango del deslizador de tempo a sus valores predeterminados. Esto es necesario para que el S4 responda adecuadamente a la experiencia del usuario:



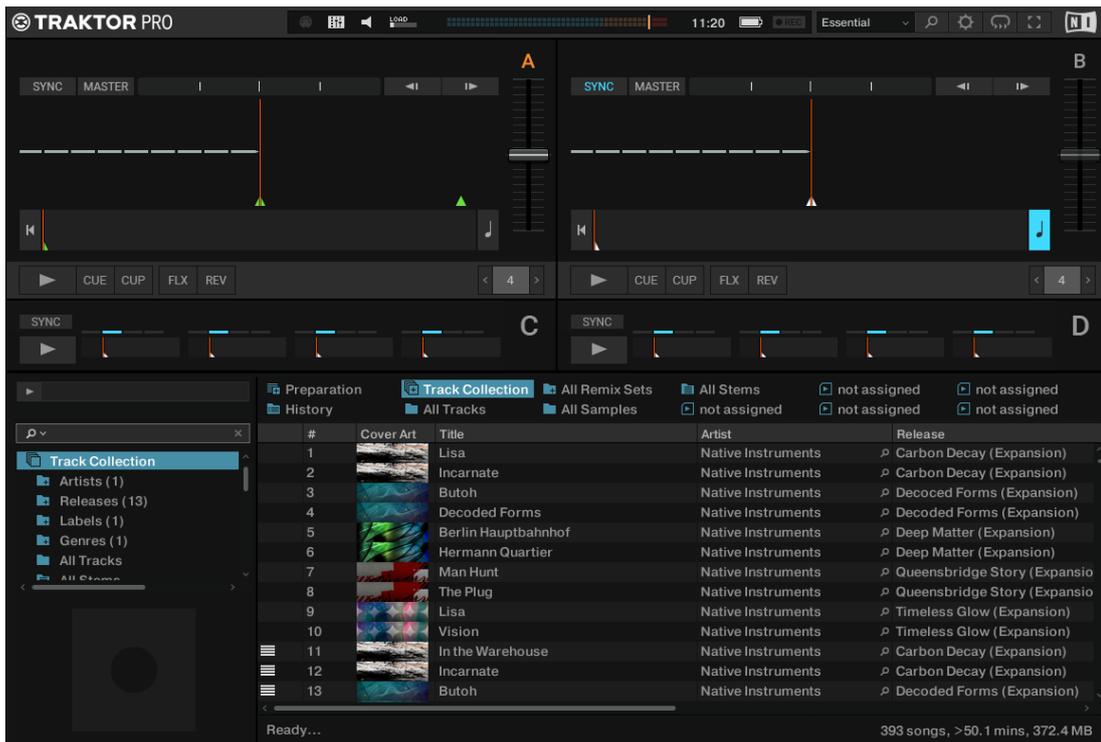
Advertencia de TRAKTOR al poner los efectos del mezclador y el rango del deslizador de tempo a sus valores predeterminados.

- Pulse **Yes** para confirmar.
Los efectos del mezclador y el rango del deslizador de **TEMPO** muestran su configuración por defecto.

Configuración de TRAKTOR empleando el asistente de la configuración

El asistente de la configuración se abre automáticamente al iniciar TRAKTOR por primera vez tras su instalación. El asistente permite ajustar el programa a sus necesidades con unos pocos clics. Para configurar el funcionamiento de TRAKTOR con el S4, lleve a cabo lo siguiente:

1. En el cuadro de bienvenida (**WELCOME**), pulse **Next** para continuar.
2. En el cuadro de selección de cubiertas (**DECK LAYOUT**), seleccione la combinación de cubiertas a emplear con el S4. Por ejemplo, **2 Track Decks + 2 Remix Decks**.
3. Pulse **Next** para continuar.
El cuadro de resumen (**SUMMARY**) muestra la configuración asumida por TRAKTOR.
4. Pulse **Finish** para confirmar la configuración realizada.
La ventana de TRAKTOR muestra el diseño básico de la interfaz (Essential).



4.7. Importar música a la colección de pistas

La manera más conveniente de poner pistas en la colección de pistas de TRAKTOR es arrastrando los archivos respectivos:

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

5. PANORAMA GENERAL DEL S4

Este capítulo presenta la descripción del TRAKTOR KONTROL S4 y todas sus conexiones y elementos de control.



Panorama general del S4

(1) Cubiertas: las cubiertas permiten el control de pistas y samples, de manera similar a tocadiscos de DJ o reproductores de CD, pero con el aditamento de funciones adicionales. TRAKTOR controla cuatro cubiertas virtuales y cada una de ellas puede manejarse bajo diferentes modalidades, ya sea como cubierta de pistas, cubierta de remezclas, cubierta STEM o como cubierta de entrada en vivo.

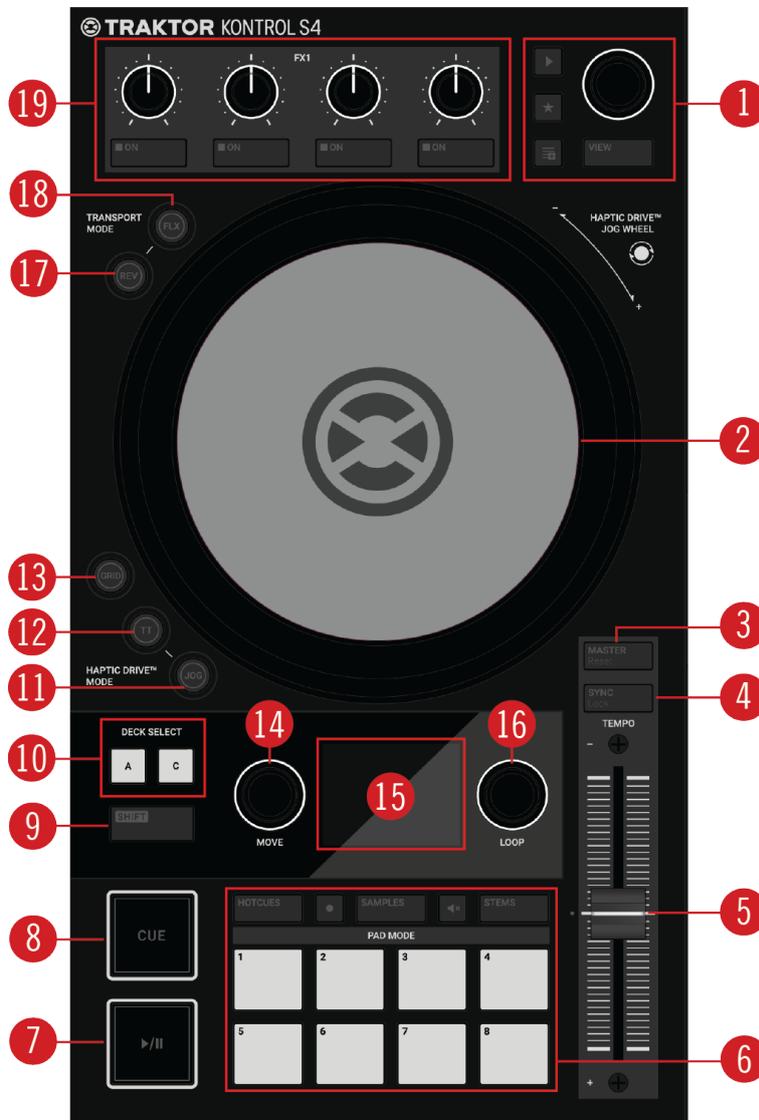
TRAKTOR brinda un total de cuatro cubiertas virtuales. Las dos cubiertas del S4 permiten controlar las cuatro cubiertas virtuales de TRAKTOR (**A**, **B**, **C** y **D**). La cubierta izquierda del S4 controla las cubiertas **A** y **C** del programa. La cubierta derecha del S4 controla por su parte las cubiertas **B** y **D**. Para más información sobre sus respectivos elementos de control, véase [Cubiertas](#)

(2) Mezclador: el mezclador permite entremezclar las señales de audio de las cubiertas. El mezclador presenta los cuatro canales de mezcla: **A**, **B**, **C** y **D**, los cuales reciben las señales de audio de las cubiertas respectivas del programa. Cada uno de estos cuatro canales ofrece controles que permiten modular la señal de audio y ajustar su volumen previo a su envío a la salida maestra. Además, el mezclador presenta un control de transición, el crossfader, que permite la transición entre las señales de audio de los canales de mezcla. Para más información sobre el mezclador y sus elementos de control, véase [Mezclador](#)

(3) **Unidades FX:** las señales de audio de los canales de mezcla pueden procesarse aún más a través de las dos unidades de efectos ubicadas respectivamente en los extremos del S4 y del programa. Las unidades FX permiten acceder a la colección de efectos de alta calidad incluida en TRAKTOR. La unidad FX 1, en la esquina superior izquierda del S4, controla la unidad FX1 del programa. La unidad FX 2, en la esquina superior derecha del S4, controla por su parte la unidad FX 2 del programa. Véase [Unidad FX](#) para más información al respecto.

5.1. Cubiertas

TRAKTOR KONTROL S4 consta de dos cubiertas de reproducción para el control de las cubiertas virtuales de TRAKTOR. Cada cubierta presenta los siguientes elementos de control:



Cubierta del S4

(1) **Controles de búsqueda:** permiten recorrer la colección de pistas para hallar y cargar la pista buscada. También posibilitan la escucha previa y la preparación de listas de reproducción. Véase [Controles de búsqueda](#) para más información al respecto.

(2) **Rueda de desplazamiento:** la rueda de desplazamiento permite el control avanzado de las funciones de reproducción de la pista. Al igual que en todo tocadiscos o reproductor de CD, la rueda permite retener la reproducción, desplazarla, variar su velocidad y ejecutar escraches. También, permite corregir manualmente la retícula de las pistas. El anillo luminoso alrededor de la rueda brinda información visual sobre el estado de la reproducción. Véanse [Empleo de las ruedas en el modo JOG](#) y [Empleo de las ruedas en el modo tocadiscos](#) para más información al respecto.

(3) **MASTER (Reset):** este botón asigna el tempo maestro a la cubierta. Empleando junto con el botón de **SHIFT**, restablece la posición relativa del deslizante de **TEMPO** en el programa. Véanse [Ajustar el tempo](#) y [Sincronización automática de pistas](#) para más información al respecto.

(4) **SYNC (Lock)**: sincroniza la cubierta con el tiempo maestro. Utilice **SHIFT** y **SYNC (Lock)** para proteger el valor fijado por el deslizador de **TEMPO** de la cubierta. Véanse [Ajustar el tiempo](#) y [Proteger la tonalidad de una pista](#) para más información al respecto.

(5) **TEMPO**: este deslizador permite ajustar manualmente el tiempo de la pista. El deslizador de **TEMPO** puede funcionar en modo absoluto o en modo relativo. Si la cubierta está sincronizada con el tiempo maestro, este deslizador no tiene efecto. Cuando la cubierta ejecuta el tiempo original de la pista, el LED se enciende de color azul, independientemente del tiempo fijado por la posición del deslizador. Cuando el tiempo de la cubierta es más rápido o más lento que el tiempo original, el LED permanece apagado. Cuando el tiempo se encuentra protegido, el LED se enciende de color rojo. Véase [Ajustar el tiempo](#) para más información al respecto.

(6) **Sección de los pads**: los pads del controlador permiten guardar y accionar bucles y puntos de inserción, y controlar samples y archivos STEM. El modo de funcionamiento seleccionado y el tipo de cubierta determinan la labor específica llevada a cabo. Véase [Sección de los pads](#) para más información al respecto.

(7) **Reproducir/Pausar**: inicia o pone en pausa la reproducción de la cubierta. Este botón se enciende completamente de color verde durante la reproducción. Véase [Emplear los controles de la reproducción](#) para más información al respecto.

(8) **CUE**: cuando la cubierta está detenida, permite iniciar la reproducción a partir del punto de inserción fijado en la pista. Durante la reproducción, retorna la posición de la reproducción hasta ese punto de inserción. Véase [Emplear los controles de la reproducción](#) para más información al respecto.

(9) **SHIFT**: mantenga presionado **SHIFT** para abrir las funciones secundarias disponibles en algunos controles del S4.

(10) **DECK SELECT**: permite que las cubiertas izquierda y derecha del aparato controlen respectivamente las cubiertas A o C y B o D del programa. Véase [Cambiar el foco de la cubierta](#) para más información al respecto.

(11) **JOG** : habilita el modo de la rueda . Véase [Empleo de las ruedas en el modo JOG](#) para más información al respecto.

(12) **TT**: habilita el modo tocadiscos de la rueda . Véase [Empleo de las ruedas en el modo tocadiscos](#) para más información al respecto.

(13) **GRID**: habilita el modo de retícula que permite corregir manualmente la retícula rítmica de una pista con la rueda de desplazamiento. Véase [Corregir la retícula rítmica de una pista](#) para más información al respecto.

(14) **MOVE**: es una perilla transductora que permite desplazarse por la pista. Cuando el bucle se encuentra habilitado, **MOVE** permite desplazar la zona bucleada. Además, juntamente con **SHIFT**, ajusta el volumen de samples y archivos STEM. Véanse [Emplear los controles de la reproducción](#) y [Tocar con bucles](#) para más información al respecto.

(15) **Visualizador multicolor**: esta pantalla multicolor brinda información visual sobre el tiempo de la reproducción y las características del bucle. Muestra también el nombre de la pista y del autor. Véanse [Visualización de pistas y archivos STEM](#) y [Visualización de una cubierta de mezcla](#) para más información al respecto.

(16) **LOOP**: es una perilla transductora que permite habilitar o deshabilitar el bucle y cambiar la extensión bucleada. Juntamente con **SHIFT**, permite ajustar el filtrado de samples y subpistas STEM. Véase [Tocar con bucles](#) para más información al respecto.

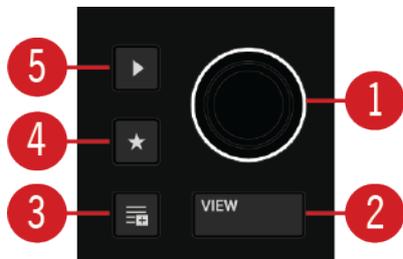
(17) **REV**: permite la reproducción invertida de la pista al trabajar en el modo fluido. Al presionar **REV**, el modo fluido queda habilitado automáticamente mientras se mantenga presionado el botón. Véase [Tocar con los modos fluido y de reversa](#) para más información al respecto.

(18) **FLX**: pulse este botón para habilitar el modo fluido. Véase [Tocar con los modos fluido y de reversa](#) para más información al respecto.

(19) **Unidad FX**: las unidades FX permiten controlar los efectos presentes en las unidades FX del programa. Cada cubierta cuenta con su propia unidad de efectos asignable a cualquiera de los canales del mezclador. La unidad FX 1 se encuentra ubicada en la cubierta izquierda y la unidad FX 2, en la cubierta derecha. Véase [Unidad FX](#) para más información al respecto.

5.1.1. Controles de búsqueda

Los controles de búsqueda posibilitan la búsqueda y carga de pistas, su examen previo y la preparación de listas de reproducción.



Controles de búsqueda

(1) **Perilla de búsqueda**: se trata de una perilla transductora que se gira para seleccionar una pista de la colección de pistas y se presiona para cargarla en la cubierta. También, permite recorrer la pista ejecutada en el reproductor de avances. Bajo el modo de los samples, permite seleccionar los samples de una sección de samples. Véanse [Búsqueda y carga](#) y [Inspeccionar las pistas en el buscador](#) para más información al respecto.

(2) **VIEW**: maximiza o minimiza la vista del buscador en el programa TRAKTOR. Véase [Búsqueda y carga](#) para más información al respecto.

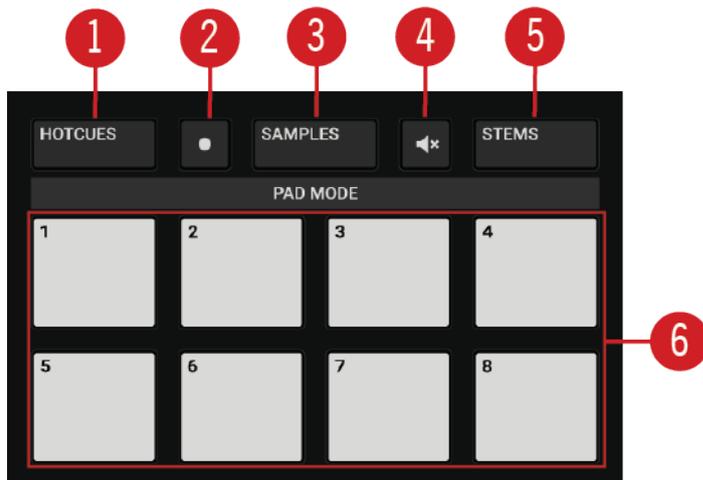
(3) **Lista de preparación**: este botón permite poner las pistas en la lista de preparación. Véase [Poner pistas en la lista de preparación](#) para más información al respecto.

(4) **Favoritos**: al presionar el botón de la estrella, la perilla de búsqueda pasa a la sección de favoritos. Véase [Búsqueda y carga](#) para más información al respecto.

(5) **Reproductor de avances**: carga y toca la pista seleccionada en el reproductor de avances del buscador de TRAKTOR. Véase [Inspeccionar las pistas en el buscador](#) para más información al respecto.

5.1.2. Sección de los pads

Los pads se emplean para almacenar y accionar bucles y puntos de inserción, y para accionar samples y controlar archivos STEM. El modo de funcionamiento seleccionado y el tipo de cubierta determinan la labor específica llevada a cabo.



Sección de los pads

(1) **HOTCUES**: habilita el **modo de acceso directo**. Bajo este modo, los pads guardan y accionan los puntos de referencia y los bucles insertados en la pista. Al habilitar este modo, el botón **HOTCUES** se enciende de color azul en las cubiertas **A** y **B**, y de color naranja en las cubiertas **C** y **D**. El modo de acceso directo es el modo predeterminado en cubiertas de pistas y cubiertas STEM. Véanse [Tocar con puntos de inserción](#) y [Tocar con bucles](#) para más información al respecto.



HOTCUES no se encuentra disponible en las cubiertas de remezcla. Al poner el foco en una cubierta de remezcla, el botón **HOTCUES** queda deshabilitado.

(2) **Grabación**: habilita el grabador de pautas de la cubierta de remezcla. El grabador permite grabar la ejecución de una secuencia de samples. Véase [Emplear el grabador de pautas](#) para más información al respecto.

(3) **SAMPLES**: habilita el modo de los samples. El modo de los samples solo puede habilitarse cuando la cubierta correspondiente está configurada como cubierta de remezcla. De lo contrario, el botón de **SAMPLES** permanece apagado. Véase [Tocar con las cubiertas de remezcla](#) para más información al respecto.

(4) **Silenciamiento**: silencia o vuelve audible los samples de una cubierta de remezcla o las subpistas STEM de una cubierta STEM. Véanse [Tocar con las cubiertas de remezcla](#) y [Tocar con las cubiertas STEM](#) para más información al respecto.

(5) **STEMS**: habilita el modo STEMS en una cubierta STEM. Bajo este modo, los pads permiten ajustar el volumen y silenciar las distintas partes que componen el archivo STEM. El modo **STEMS** solo está disponible en las cubiertas STEM. Véase [Tocar con las cubiertas STEM](#) para más información al respecto.

(6) **Pads**: según el modo de funcionamiento seleccionado, los ocho pads cumplen diferentes tipos de función:

- Cuando **HOTCUES** se encuentra encendido, los pads guardan y accionan puntos de inserción y de bucle en cubiertas de pistas y cubiertas STEM.

- Cuando **SAMPLES** se encuentra encendido, los pads controlan el primer sample de cada una de las cuatro secciones de samples de una cubierta de remezcla.
- Cuando **STEMS** se encuentra encendido, los pads ajustan el volumen individual o silencian las subpistas STEM.

5.1.3. Visualización de pistas y archivos STEM

Cuando los botones HOTCUES o STEMS se encuentran habilitados, el visualizador presenta la siguiente información:

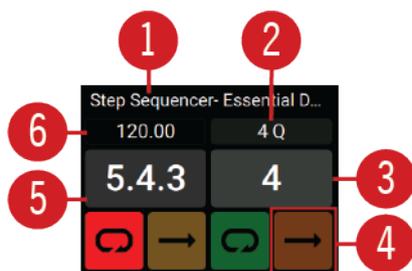


Visualización de pistas y archivos STEM

- (1) **Título de la pista:** muestra el título de la pista o archivo STEM.
- (2) **Key value:** muestra el valor tonal vigente.
- (3) **Bucleo:** muestra la extensión del bucle. Cuando el bucleo está habilitado, este indicador aparece encendido de color verde.
- (4) **Onda:** muestra la onda de sonido de la pista o archivo STEM. Los puntos de inserción aparecen como marcadores de color blanco o azul, y las zonas bucleadas aparecen entre marcadores de color verde. El marcador de la reproducción se muestra de color rojo.
- (5) **Tiempo restante:** muestra el tiempo que resta para que la pista o archivo STEM llegue a su fin.
- (6) **Tempo de la pista:** muestra el tempo vigente en la pista o archivo STEM.

5.1.4. Visualización de una cubierta de remezcla

Cuando la cubierta es una cubierta de remezcla o el botón de SAMPLES se encuentra activado, el visualizador presenta la siguiente información:



Visualización de una cubierta de remezcla

- (1) **Título del juego de remezcla:** muestra el título del juego de remezcla cargado.

(2) **Cuantificación:** muestra el valor de cuantificación de la cubierta. Si la cuantificación se encuentra habilitada, este campo aparece encendido de color azul.

(3) **Bucleo:** muestra la extensión del bucle. Cuando el bucleo está habilitado, este indicador aparece encendido de color verde.

(4) **Tipo de reproducción:** indica si el sample se ejecuta de manera sencilla o bucleada.

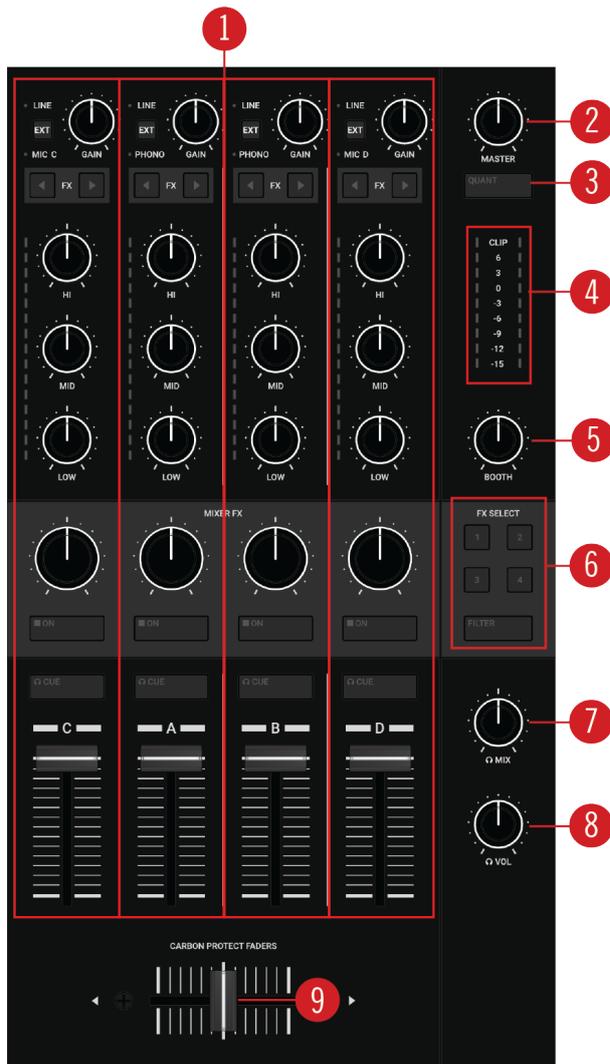
(5) **Contador de pulsos:** representa el conteo interno del compás llevado a cabo por la cubierta. Las funciones de sincronización y cuantificación se basan en este valor.

(6) **Tempo:** muestra el tempo vigente en la cubierta de remezcla.

Véase [Tocar con las cubiertas de remezcla](#) para más información al respecto.

5.2. Mezclador

El mezclador ocupa la parte central del controlador TRAKTOR KONTROL S4 y recibe las señales de audio provenientes de las cubiertas. El mezclador presenta un canal por cada cubierta. La función del mezclador es ajustar el volumen relativo de cada canal, controlar los respectivos niveles de frecuencia y enviar, eventualmente, la señal hacia las unidades de efectos antes de direccionar el resultado general hacia la salida maestra. También ofrece un control de entrecruzamiento, el crossfader, para realizar transiciones entre las señales de los distintos canales.



Mezclador

(1) **Canales A, B, C, D:** los canales del mezclador reciben las señales de audio de las cubiertas respectivas. Cada canal cuenta con controles para ajustar la frecuencia de la señal de audio y su volumen antes de su envío a la salida maestra. Cualquiera de los canales puede asignarse de manera individual a una de las unidades FX. Véase [Canal del mezclador](#) para más información al respecto.

(2) **MASTER:** esta perilla ajusta el volumen de la señal maestra. Véase [Ajuste del volumen](#) para más información al respecto.

(3) **QUANT (Snap):** este botón habilita o deshabilita los modos de cuantificación y adhesión. Véase [Modos de adhesión y cuantificación](#) para más información al respecto.

(4) **Medidor del volumen maestro:** brinda una información visual sobre el nivel de volumen vigente en la salida maestra. Los LED azules indican que la señal se encuentra por debajo del área crítica. El LED rojo indica distorsión en la señal. Los LED amarillos indican que la señal se encuentra en el área crítica previa a la distorsión.

(5) **BOOTH:** ajusta el volumen de la señal destinada a la monitorización de cabina. Véase [Ajuste del volumen](#) para más información al respecto.

(6) **FX SELECT:** estos botones seleccionan el efecto controlado por los controles de **MIXER FX** de cada canal. Véase [Tocar con los efectos del mezclador](#) para más información al respecto.

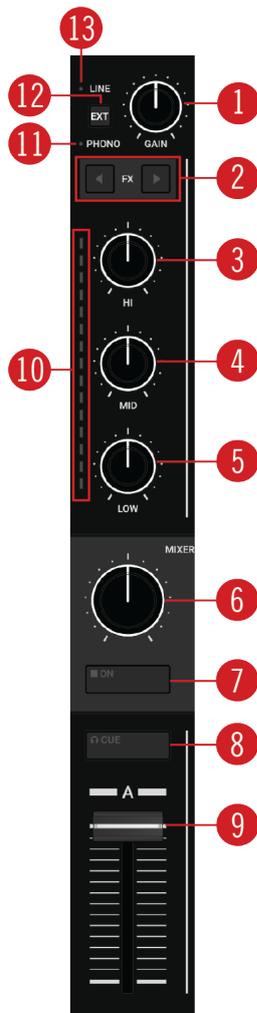
(7) **MIX**: ajusta la mezcla entre la señal maestra y la señal monitorizada a través de los auriculares. Véase [Empleo del canal de monitorización](#) para más información al respecto.

(8) **VOL**: ajusta el volumen del canal de monitorización. Véase [Empleo del canal de monitorización](#) para más información al respecto.

(9) **Crossfader**: controla la mezcla de las señales asignadas a los extremos del crossfader. En los extremos del crossfader, la señal opuesta queda completamente silenciada. Mueva el deslizante lentamente para introducir o retirar la señal de audio de la salida maestra. En posición central, las dos señales se escuchan por igual. Véase [Asignar los canales del mezclador al crossfader](#) para más información al respecto.

5.2.1. Canal del mezclador

Los canales del mezclador reciben las señales de las cubiertas respectivas. Cada canal presenta una serie de controles que permiten ajustar el volumen recibido y el contenido de frecuencia de la señal. Cualquiera de estos canales puede integrar distintas fuentes externas. Mientras que los canales **AyB** ofrecen preamplificación fonográfica (**PHONO**) para la conexión de tocadiscos; los canales **C** y **D** presentan preamplificación de micrófono para el empleo de micrófonos. Los canales del mezclador ofrecen los siguientes elementos de control:



Canal del mezclador

(1) **GAIN**: la perilla de ganancia ajusta el volumen de la señal que ingresa desde la cubierta respectiva, antes de su ajuste a través del deslizador de volumen del canal. Véase [Ajuste del volumen](#) para más información al respecto.

(2) **Botones de asignación FX**: estos botones asignan individualmente la unidad FX al canal. Véase [Tocar con las unidades de efecto](#) para más información al respecto.

(3) **HI**: la perilla de agudos, refuerza, disminuye o remueve la banda alta de frecuencias de la señal de audio. Véase [Emplear el ecualizador](#) para más información al respecto.

(4) **MID**: la perilla de medios, refuerza, disminuye o atenúa la banda media de frecuencias de la señal de audio. Véase [Emplear el ecualizador](#) para más información al respecto.

(5) **LOW**: la perilla de graves, refuerza, disminuye o remueve la banda baja de frecuencias de la señal de audio. Véase [Emplear el ecualizador](#) para más información al respecto.

(6) **MIXER FX (perilla)**: ajusta la intensidad del efecto del mezclador aplicado sobre la señal. En posición central, el efecto queda deshabilitado. Véase [Tocar con los efectos del mezclador](#) para más información al respecto.

(7) **MIXER FX ON (botón)**: habilita o deshabilita la perilla **MIXER FX** del canal. Véase [Tocar con los efectos del mezclador](#) para más información al respecto.

(8) **CUE**: direcciona la señal de audio hacia el canal de monitorización. Véase [Empleo del canal de monitorización](#) para más información al respecto.

(9) **Deslizante de volumen**: ajusta el volumen del canal antes del envío de la señal al crossfader y a la perilla **MASTER** de volumen. Véase [Ajuste del volumen](#) para más información al respecto.

(10) **Medidor de volumen del canal**: brinda una representación visual del nivel de volumen del canal. Los LED azules indican que la señal de audio se encuentra por debajo del área crítica. El LED rojo indica distorsión en la señal. Los LED amarillos indican que la señal de audio se encuentra en el área crítica previa a la distorsión.

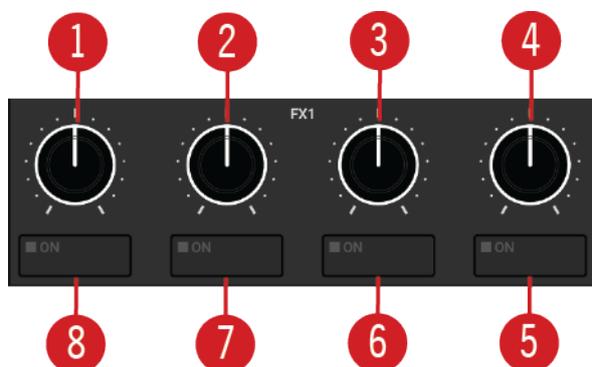
(11) **MIC / PHONO**: en los canales **A** y **B** del mezclador, el LED de **PHONO** se enciende cuando la entrada externa del canal se habilita para recibir la señal de un tocadiscos. En los canales **C** y **D**, el LED de **MIC** se enciende cuando la entrada externa del canal se habilita para recibir la señal de un micrófono. Véase [Integración de dispositivos externos](#) para más información al respecto.

(12) **EXT**: habilita el canal para recibir la señal de audio proveniente de una fuente externa de audio. Véase [Integración de dispositivos externos](#) para más información al respecto.

(13) **LINE**: este LED indica si la entrada externa del canal está lista para recibir señales de línea, por ejemplo, de un reproductor de CD. Véase [Integración de dispositivos externos](#) para más información al respecto.

5.3. Unidad FX

Las unidades FX 1 y FX 2 del S4 permiten controlar los parámetros del efecto seleccionado en las unidades FX de TRAKTOR. Las unidades de efecto pueden asignarse a cualquiera de los canales.



Controles de la unidad FX 1

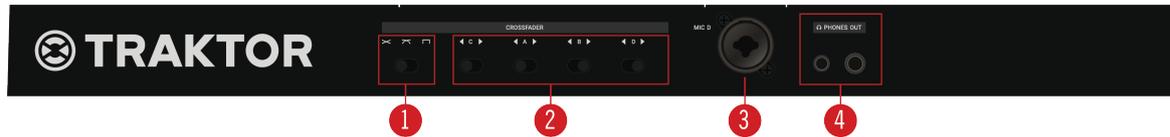
(1) - (4) **Perillas FX 1 - 4**: ajustan el efecto seleccionado en la unidad FX de TRAKTOR.

(5) - (8) **Botones ON 1 - 4**: habilitan o deshabilitan el parámetro del efecto seleccionado en la unidad FX de TRAKTOR.

Para más información sobre el empleo de las unidades de efecto, véase [Tocar con las unidades de efecto](#).

5.4. Panel frontal

El panel frontal presenta los controles para asignar al crossfader los canales del mezclador y las conexiones que permiten la conexión de auriculares y micrófono.



Panel frontal

(1) **Selector de la curva del crossfader:** selecciona la curva de integración de las señales de audio al mover el crossfader de un extremo a otro. Véase [Asignar los canales del mezclador al crossfader](#) para más información al respecto.

(2) **Selector de asignación C, A, B, D:** asigna el canal respectivo al extremo izquierdo o derecho del crossfader. Para desasignar el canal, coloque el selector en posición central. Véase [Asignar los canales del mezclador al crossfader](#) para más información al respecto.

(3) **MIC D:** conecta un micrófono al canal **D** del mezclador empleando una conexión XLR. Véase [Integrar un micrófono](#) para más información al respecto.

(4) **PHONES OUT 1/8" y 1/4":** permite la conexión de los auriculares. Cuando los auriculares están conectados, el volumen máximo de los auriculares se reduce.

5.5. Panel posterior

El panel posterior presenta las conexiones que permiten la conexión del S4 al ordenador, al suministro eléctrico y a otros dispositivos externos.



Panel posterior

(1) **MAIN OUT RCA R / L:** conecta el S4 al sistema de amplificación mediante el empleo de cables RCA no balanceados.

(2) **MAIN OUT XLR R / L:** conecta el S4 al sistema de amplificación mediante el empleo de cables XLR balanceados.

(3) **BOOTH OUT 1/4" R / L:** conecta el S4 con el sistema de amplificación destinado a la cabina del DJ mediante cables de 1/4" balanceados.

(4) **LINE IN D RCA R / L:** conecta fuentes de audio de nivel de línea, por ejemplo un reproductor de CD, con el canal **D** del mezclador a través de cables RCA.

(5) **PHONO / LINE IN B RCA R / L:** conecta un dispositivo fono, por ejemplo un tocadiscos, o una fuente de audio de nivel de línea, por ejemplo un reproductor de CD, con el canal **B** del mezclador a través de cables RCA.

(6) **GND**: el tornillo de tierra **GND** permite la conexión del cable a tierra del tocadiscos para evitar zumbidos en la señal de audio.

(7) **PHONO / LINE IN A RCA R / L**: conecta un dispositivo fono, por ejemplo un tocadiscos, o una fuente de audio de nivel de línea, por ejemplo un reproductor de CD, con el canal **A** del mezclador a través de cables RCA.

(8) **LINE IN D RCA R / L**: conecta fuentes de audio de nivel de línea, por ejemplo un reproductor de CD, con el canal **C** del mezclador a través de cables RCA.

(9) **MIC C**: conecta un micrófono al canal **C** del mezclador empleando un conector de 1/4".

(10) **Cerradura Kensington**: permite asegurar el S4 mediante un candado Kensington.

(11) **HUB**: permite la conexión USB de otros dispositivos, por ejemplo, otro controlador TRAKTOR, o un hub USB.

(12) **USB**: permite la conexión del S4 con el ordenador a través de un cable USB.

(13) **Entrada de alimentación eléctrica**: conecta la unidad de suministro eléctrico provista por Native Instruments para el S4.

(14) **Interruptor de encendido**: enciende o apaga el S4.

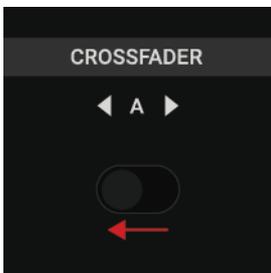
6. MEZCLAR LAS PRIMERAS PISTAS

En este capítulo aprenderá a mezclar sus dos primeras pistas empleando las cubiertas **A** y **B**, y la función de sincronización. Se trata de una modalidad sencilla que no necesita del empleo de las ruedas ni de los auriculares.

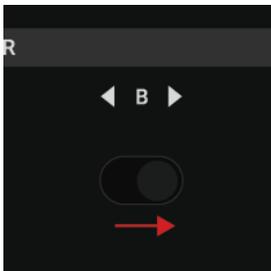
Primeramente, prepararemos el mezclador ajustando los elementos de control para mezclar las pistas entre las cubiertas **A** y **B**. Luego, cargaremos la primera pista en la cubierta **A** y procederemos paso a paso a su ejecución.

6.1. Condiciones previas

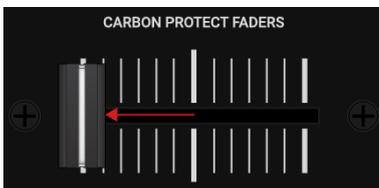
1. Ponga el selector **A** de asignación del crossfader a la izquierda para asignar el canal **A** del mezclador al extremo izquierdo del crossfader.



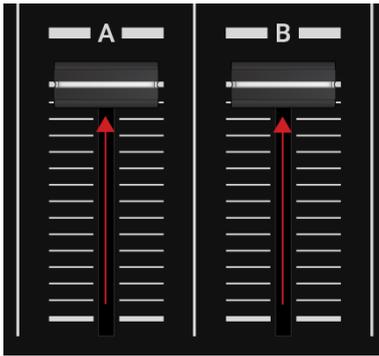
2. Ponga el selector **B** de asignación del crossfader a la derecha para asignar el canal **B** del mezclador al extremo derecho del crossfader.



3. Ponga el crossfader en su extremo izquierdo.



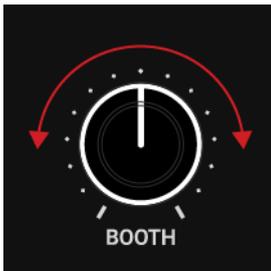
4. Ponga los deslizantes de volumen de los canales **A** y **B** en la posición máxima.



5. Ponga la perilla **MASTER** en posición central.



6. Ponga la perilla **BOOTH** en posición central.

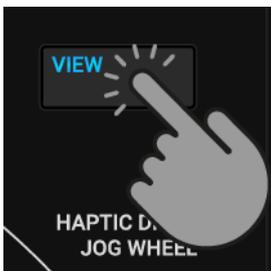


7. Ponga el volumen del sistema de audio o de los altavoces a mínimo.

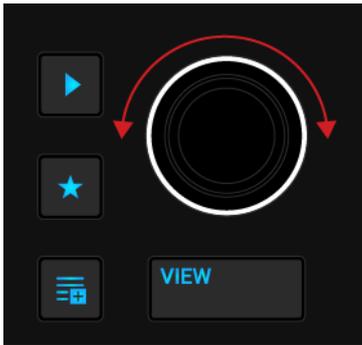
6.2. Cargar la primera pista en la cubierta A

Para cargar la primera pista en la cubierta A:

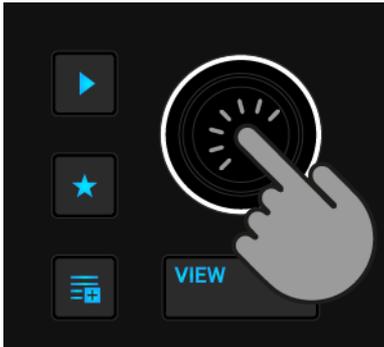
1. Presione el botón **A** de **DECK SELECT** para poner el foco de la cubierta izquierda del S4 sobre la cubierta **A**.
El botón **A** de **DECK SELECT** y los LED de la cubierta quedarán encendido de color azul.
2. Presione **VIEW** para maximizar el área del buscador en el programa.



3. Gire la perilla de búsqueda para seleccionar una pista de la lista de pistas o cargue por ejemplo la pista demo **Berlin Hauptbahnhof** de Native Instruments.

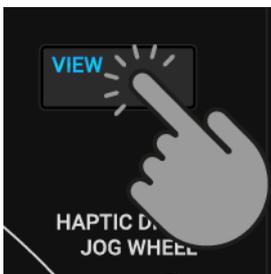


4. Presione la perilla de búsqueda para cargar la pista en la cubierta.



TRAKTOR analiza la pista para calcular su tempo y crear la retícula rítmica y la onda de sonido correspondientes.

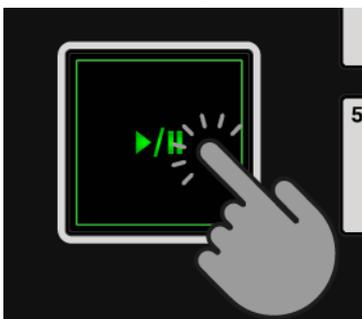
5. Presione otra vez **VIEW** para minimizar la vista del buscador en el programa.



6.3. Iniciar la reproducción de la cubierta A

Para iniciar la reproducción en la cubierta **A**:

1. En la cubierta izquierda del S4, presione el botón de Reproducción/Pausa.



La onda empieza a moverse y los LED del medidor de volumen del canal **A** se encienden.

2. Lentamente aumente el volumen de los altavoces hasta alcanzar un nivel moderado. La pista se puede escuchar ahora a través de los altavoces.

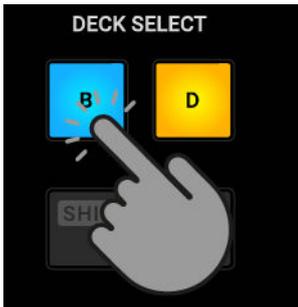
6.4. Cargar la segunda pista en la cubierta B

Para cargar la segunda pista en la cubierta B:



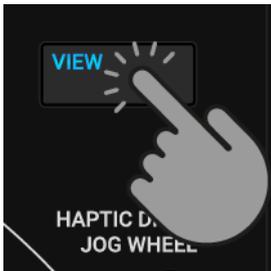
La pista siguiente a mezclar debe tener un tempo similar al de la pista en ejecución.

1. Presione el botón **B** de **DECK SELECT** para poner el foco de la cubierta derecha del S4 sobre la cubierta **B**.

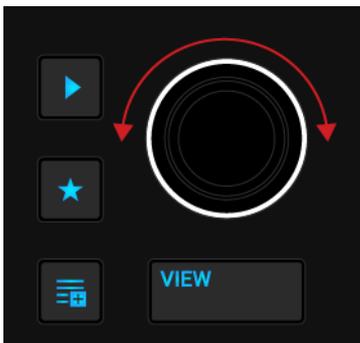


El botón **B** de **DECK SELECT** y los LED de la cubierta quedarán encendido de color azul.

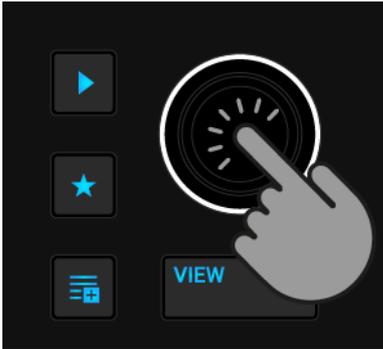
2. Presione **VIEW** para maximizar el área del buscador en el programa.



3. Gire la perilla de búsqueda para seleccionar una pista de la lista de pistas o cargue, por ejemplo, la pista demo **Lisa** de Native Instruments.

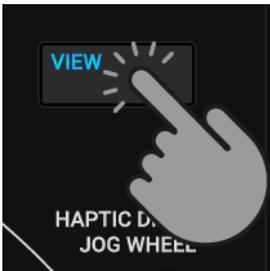


4. Presione la perilla de búsqueda para cargar la pista en la cubierta.



TRAKTOR analiza la pista para calcular su tempo y crear la retícula rítmica y la onda de sonido correspondientes.

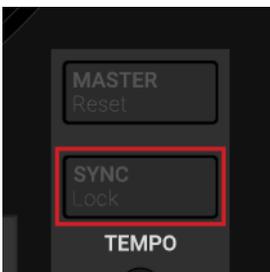
5. Presione otra vez **VIEW** para minimizar la vista del buscador en el programa.



6.5. Sincronizar el tempo de las pistas

Para sincronizar el tempo de ambas pistas:

- Presione el botón **SYNC (Lock)** de la cubierta derecha del S4.

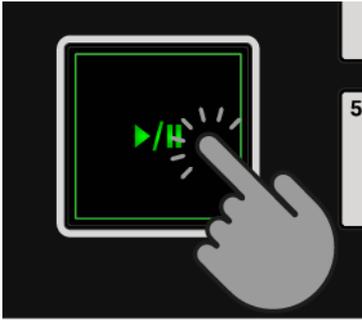


El tempo de la pista de la cubierta B se sincroniza con el de la pista en ejecución y la cabecera de la cubierta muestra el mismo valor en pulsos por minuto. El botón de **SYNC (Lock)** queda encendido en la cubierta derecha del S4.

6.6. Iniciar la reproducción de la segunda pista

Cuando la pista de la cubierta **A** está próxima a su fin, inicie la reproducción de la pista siguiente:

- Presione el botón de Reproducción/Pausa de la cubierta derecha del S4 para iniciar la ejecución de la pista en la cubierta **B**.

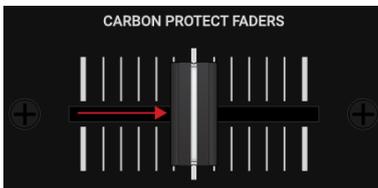


La onda empieza a moverse y las luces del medidor de volumen del canal **B** se encienden. Las pistas de las cubiertas **A** y **B** se ejecutan de manera sincronizada.

6.7. Mezclar la señal de audio

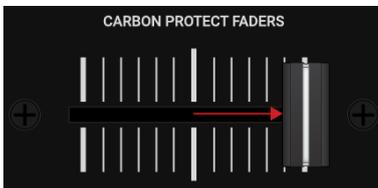
Ahora puede mezclar la señal de audio del canal **B** en la señal maestra:

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



La señal de audio de la pista del canal **B** se introduce en la señal maestra.

2. Mientras la pista de la cubierta **A** llega a su fin, mueva lentamente el crossfader hacia el extremo derecho.



La señal de audio del canal **A** desaparece lentamente de la señal maestra. Solo el canal **B** queda sonando.

Cuando la reproducción de la cubierta **A** llega a su fin, la cubierta **B** asume automáticamente el tempo maestro y queda lista para la transición hacia la pista siguiente.

7. TUTORIALES

Los tutoriales de este capítulo presentan de manera práctica distintas funciones y características del S4. Debajo, aparecen los temas tratados por estos instructivos y sus enlaces respectivos:

- **Buscar y cargar pistas:** los controles del S4 permiten manejar el buscador de TRAKTOR para hallar rápidamente las pistas más adecuadas para su mezcla. Al cargar una pista en una cubierta, TRAKTOR analiza la pista y calcula su tempo y tonalidad. A partir de este análisis, TRAKTOR crea la retícula rítmica y onda de sonido correspondientes. Esta información se guarda luego con la pista en la colección de pistas. Véase [Búsqueda y carga](#) para más información al respecto.
- **Controlar la reproducción de la pista:** el S4 permite manejar la reproducción de la música mediante los controles de reproducción y los distintos modos de la rueda de desplazamiento. Véanse [Controlar la reproducción](#), [Empleo de las ruedas en el modo JOG](#) y [Empleo de las ruedas en el modo tocadiscos](#) para más información al respecto.
- **Ajustar el crossfader:** determinar el canal del mezclador que se asigna al crossfader y establecer la curva de integración de manera correspondiente. Véase [Asignar los canales del mezclador al crossfader](#) para más información al respecto.
- **Cambiar el foco de la cubierta:** cada cubierta del S4 controla dos cubiertas de TRAKTOR. Los botones de selección de cubierta determinan la cubierta que se pone en foco. Véase [Cambiar el foco de la cubierta](#) para más información al respecto.
- **Ajustar el volumen y emplear ecualización:** el mezclador permite ajustar el volumen de las pistas y ecualizar las bandas de frecuencias de la señal de audio. Véanse [Ajuste del volumen](#) y [Emplear el ecualizador](#) para más información al respecto.
- **Ajustar el tempo:** utilice los deslizantes de **TEMPO** para ajustar el tempo de cada cubierta. Los deslizantes de **TEMPO** admiten dos modos de funcionamiento. Véase [Ajustar el tempo](#) para más información al respecto.
- **Proteger la tonalidad de las pistas:** al ajustar el tempo de una pista se produce una consecuente alteración del tono. La protección tonal permite ajustar el tempo de una pista sin modificar su tonalidad. Véase [Proteger la tonalidad de una pista](#) para más información al respecto.
- **Trabajar con los efectos del mezclador:** utilice los efectos del mezclador y las unidades FX para sumar variedad al sonido. Véanse [Tocar con los efectos del mezclador](#) y [Tocar con las unidades de efecto](#) para más información al respecto.
- **Trabajar con puntos de inserción y bucles:** los pads del dispositivo permiten accionar los accesos directos almacenados y acceder a puntos específicos de la pista. Véase [Tocar con puntos de inserción](#) para más información al respecto. Para extender la reproducción de una pista o para repetir ciertas partes específicas, el S4 ofrece distintas funciones de bucle. Véase [Tocar con bucles](#) para más información al respecto.
- **Modos de adhesión y cuantificación:** los modos de adhesión y cuantificación permiten insertar de manera precisa puntos de referencia sobre una pista sin perder sincronización. Véase [Modos de adhesión y cuantificación](#) para más información al respecto.
- **Modos fluido y de reversa:** los modos fluido y de reversa permiten crear un marcador de reproducción en segundo plano que puede utilizarse durante la ejecución de accesos directos y bucles. Esta reproducción en segundo plano garantiza el retorno posterior a la posición origi-

nal de la reproducción. Véase [Tocar con los modos fluido y de reversa](#) para más información al respecto.

- **Examen previo de las pistas:** el reproductor de avances del buscador permite examinar las pistas antes de cargarlas en una cubierta. En el mezclador, los controles del canal de monitorización permiten también el examen y ajuste de las pistas antes de efectuar la transición a la pista siguiente. Véanse [Inspeccionar las pistas en el buscador](#) y [Empleo del canal de monitorización](#) para más información al respecto.
- **Trabajar con la lista de preparación:** el buscador de TRAKTOR permite preparar las pistas siguientes de la mezcla. El S4 cuenta con un control específico para acceder fácilmente a la lista de preparación del programa. Véase [Poner pistas en la lista de preparación](#) para más información al respecto.
- **Trabajar con cubiertas de remezcla:** las cubiertas de remezcla permiten la reproducción de samples y su integración en la mezcla. También, puede habilitar el grabador de pautas para grabar secuencias ejecutadas con los samples. Véase [Tocar con las cubiertas de remezcla](#) para más información al respecto.
- **Trabajar con cubiertas STEM:** las cubiertas STEM permiten la reproducción de archivos STEM y de las subpartes correspondientes. Cada una de estas subpartes puede controlarse de manera individual. Véase [Tocar con las cubiertas STEM](#) para más información al respecto.
- **Corregir la retícula de las pistas:** si la función de sincronización se encuentra habilitada y las pistas, sin embargo, aparecen desincronizadas, es posible que las retículas no estén bien calculadas. El S4 permite corregir manualmente este problema. Véase [Corregir la retícula rítmica de una pista](#) para más información al respecto.

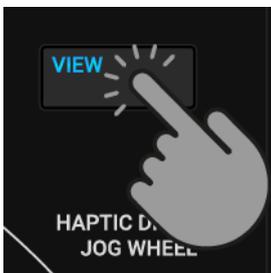
7.1. Búsqueda y carga

El S4 permite una cómoda búsqueda de la música residente en la colección de pistas de TRAKTOR. Los controles de búsqueda permiten agrandar el buscador del programa, seleccionar carpetas y listas de reproducción, recorrer la lista de pistas y cargar las pistas deseadas.

Maximizar y minimizar la vista del buscador

Los controles de búsqueda brindan acceso instantáneo a la música de TRAKTOR. Pero también permiten agrandar el buscador del programa para obtener una mejor visión de conjunto:

1. Presione el botón de **VIEW**.



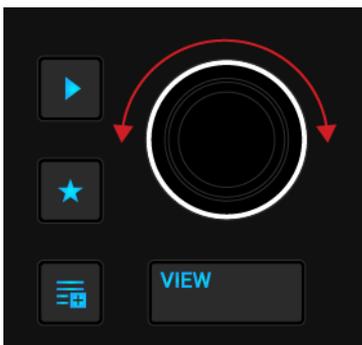
La pantalla de TRAKTOR pasa a la vista del buscador.

2. Presione **VIEW** otra vez para cerrar la vista del buscador de TRAKTOR.

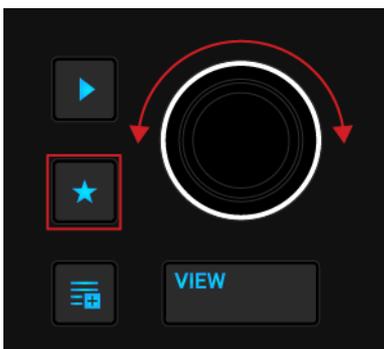
Dar con una pista

En la cubierta donde desea cargar la pista:

1. Gire la perilla de búsqueda para recorrer la lista de pistas y seleccionar la de su agrado.



2. Mantenga presionado el botón de **Favoritos** y gire la perilla de búsqueda para seleccionar otra carpeta de favoritos.

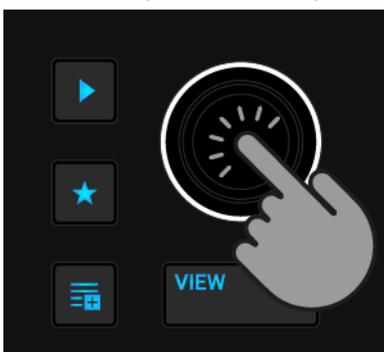


La lista de pistas muestra el contenido correspondiente a la carpeta seleccionada.

Cargar la pista en la cubierta

Para cargar la pista seleccionada en la cubierta:

- Presione la perilla de búsqueda.



La pista queda cargada en la cubierta. Según la pista cargada, el tipo de cubierta se modifica de manera consecuente.

Si la pista se carga por primera vez, TRAKTOR inicia el análisis para determinar el tempo y establecer la retícula rítmica y onda de sonido correspondiente. El momento del análisis puede modificarse en las preferencias del programa.

7.2. Controlar la reproducción

Los controles de la reproducción y las ruedas de desplazamiento del S4 permiten manejar la reproducción de las pistas. Esta sección describe los distintas maneras de interactuar con la reproducción de una pista y su monitorización previa para preparar la transición siguiente.

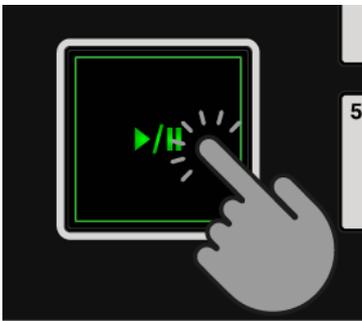
7.2.1. Emplear los controles de la reproducción

Los controles de la reproducción permite iniciar o pausar la ejecución de una pista, y la inserción de puntos de referencia.

Iniciar o pausar la reproducción

Para iniciar la reproducción de la pista cargada:

- Presione el botón de Reproducción/Pausa.

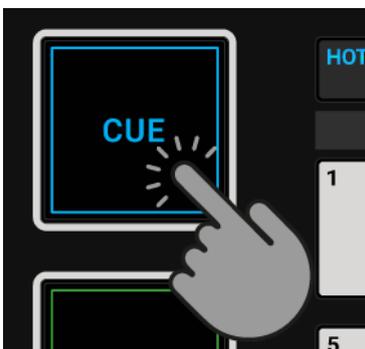


Para poner la reproducción en pausa:

- Presione nuevamente el botón de Reproducción/Pausa.

Posicionar la pista con el botón CUE

El botón **CUE** cumple varias funciones:



- Al presionar **CUE**, la reproducción se continúa desde la posición marcada por el punto de inserción flotante mientras **CUE** se mantenga presionado.
- Al soltar **CUE**, la reproducción retrocede hasta este punto y se detiene.
- Para que la reproducción prosiga de manera normal, después de reproducir con **CUE**, presione el botón de Reproducción/Pausa.

7.2.2. Empleo de las ruedas en el modo JOG

Esta sección describe los distintos tipos de interacción del modo **JOG** de la rueda. Este modo permite emplear la rueda para bajar o subir el tempo de una pista, insertar puntos de referencia sobre los pulsos, realizar "scratch" y recorrer rápidamente su extensión. Además, es posible también deshabilitar la sensibilidad al tacto del plano de la rueda y ajustar su resistencia al giro.

Habilitar el modo JOG

Para habilitar el modo JOG:

- Presione el botón **JOG** de la cubierta.



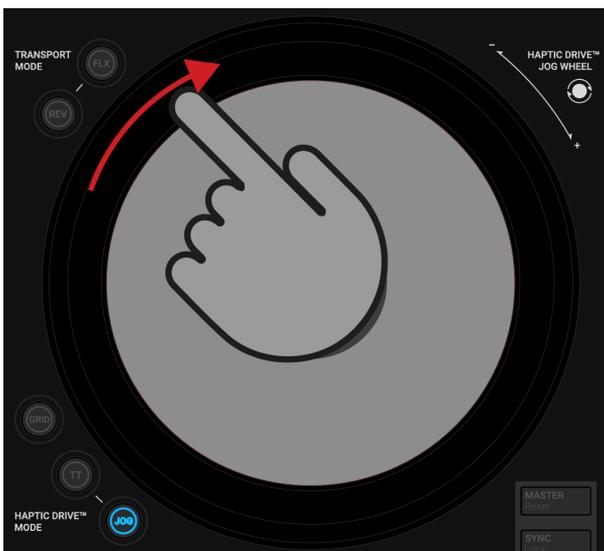
El botón **JOG** se enciende completamente con el color de la cubierta en foco.

Subir o bajar el tempo

La rueda puede usarse para ajustar manualmente el tempo de las pistas y corregir así problemas de sincronización.

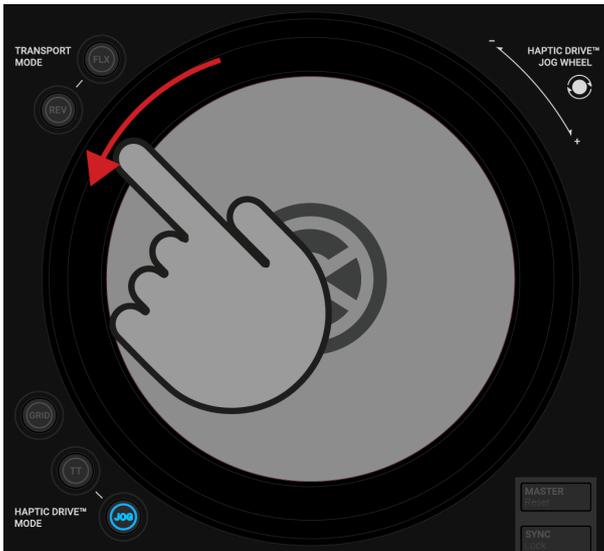
Para subir el tempo de la cubierta:

- Toque el borde externo de la rueda y gire en sentido horario para elevar temporalmente el tempo de la cubierta. Al dejar de mover el borde, el tempo de la pista retornará a su valor original.



Para bajar el tempo de la cubierta:

- Toque el borde externo de la rueda y gire en sentido antihorario para bajar temporalmente el tempo de la cubierta. Al dejar de mover el borde, el tempo de la pista retornará a su valor original.

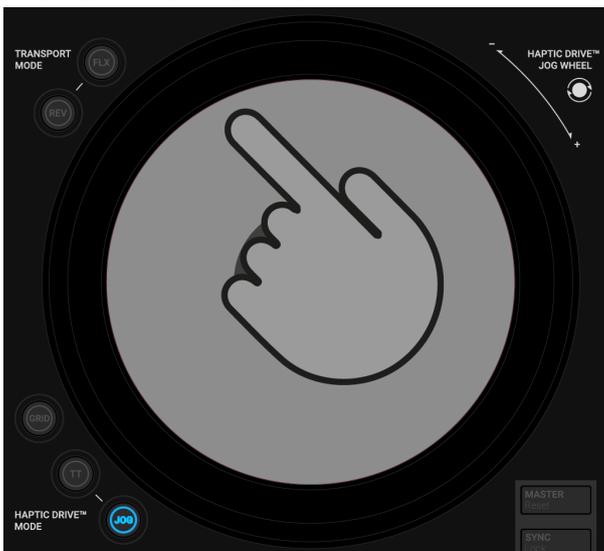


Si en las preferencias del programa selecciona la opción de **Ticks when Nudging**, podrá percibir un tic en la rueda al girarla con su borde externo. Esta opción solo se aplica al modo **JOG**. Véase [Preferencias](#) para más información al respecto.

Posicionar y escrachar

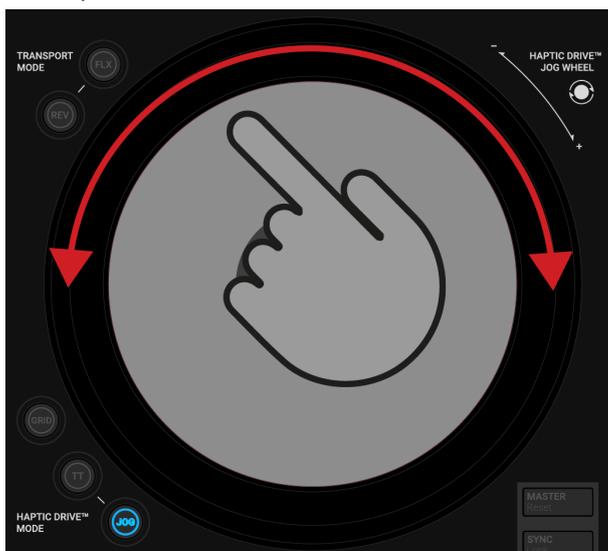
La reproducción de la pista puede retenerse con la rueda para posicionar un pulso específico o para realizar escrachas:

1. Toque y retenga la parte plana de la rueda de desplazamiento.



La reproducción queda retenida. Al soltar el plano, la reproducción continúa su curso normal.

- Al retener el plano de la rueda, gire en sentido horario o antihorario para marcar la posición de un pulso.



- Al retener el plano de la rueda, arrastre hacia adelante y atrás para llevar a cabo un escaque.

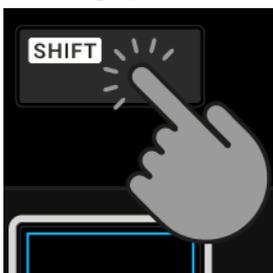


Si en las preferencias, selecciona la opción de **Enable Haptic Hotcues**, podrá percibir la información táctil transmitida por la rueda al insertar puntos y marcadores de bucle. Véase [Preferencias](#) para más información al respecto.

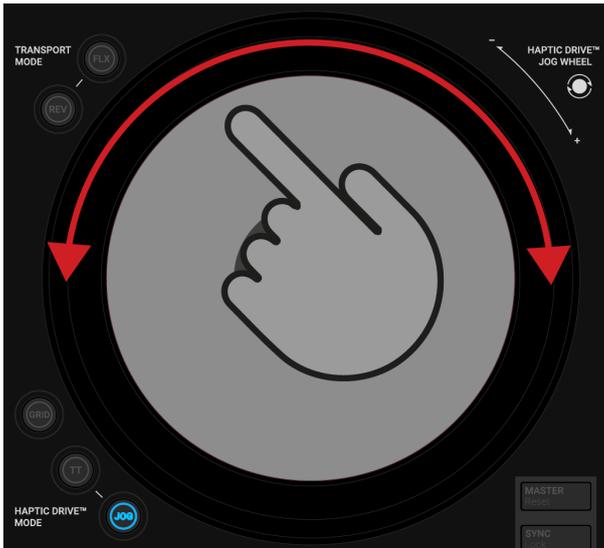
Inspección rápida

La rueda se emplea también para recorrer rápidamente la pista en busca de una posición determinada:

- Mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias del S4.



- Mientras presiona **SHIFT**, gire la rueda en sentido horario o antihorario para recorrer la pista.



Deshabilitar la sensibilidad al tacto del plano de la rueda

El modo JOG permite deshabilitar la sensibilidad al tacto del plano de la rueda. Esto permite emplear la rueda para modificar temporalmente el tempo de la pista.

Para deshabilitar la sensibilidad al tacto:

- Presione **JOG**.
El botón **JOG** se enciende de color rojo para indicar que la sensibilidad al tacto está deshabilitada. Vuelva a presionar **JOG** para restablecer la sensibilidad del plano de la rueda.

Al deshabilitar la sensibilidad al tacto de la rueda, no es posible realizar "backspins". Tampoco se aplican las opciones de respuesta táctil de las preferencias.

Ajustar la tensión de giro de la rueda

La tensión de giro de la rueda puede ajustarse:

1. Mantenga presionado **JOG** y gire la rueda en sentido horario para elevar la tensión.
La tensión de la rueda se ajusta de manera consecuyente.
2. Mantenga presionado **JOG** y gire la rueda en sentido antihorario para bajar la tensión.
La tensión de la rueda se afloja.
3. Suelte **JOG** al alcanzar la tensión deseada.

La tensión de la rueda puede ajustarse también en las preferencias del programa.

7.2.3. Empleo de las ruedas en el modo tocadiscos

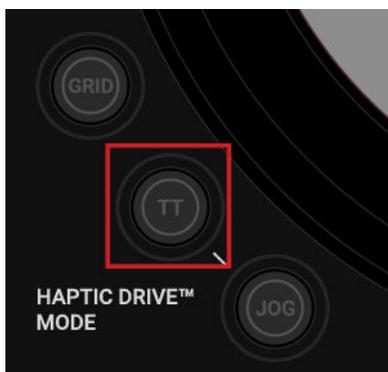
Esta sección describe los distintos tipos de interacción del modo tocadiscos de la rueda. En el modo **TT**, la rueda se comporta como la bandeja de un tocadiscos DJ convencional. Cuando el modo **TT** se encuentra habilitado, la rueda de desplazamiento gira durante la reproducción de la pista.

En las preferencias se puede ajustar la velocidad del giro. Véase [Preferencias](#) para más información al respecto.

Habilitar el modo tocadiscos

Para habilitar el modo tocadiscos:

- Presione el botón **TT** de la cubierta.



El botón **TT** se enciende completamente con el color de la cubierta en foco.

Subir o bajar el tempo

Durante la ejecución de la cubierta, la rueda puede emplearse para subir o bajar temporalmente el tempo de la pista. Esto facilita la sincronización manual de las pistas.

Para subir el tempo de la cubierta:

- Toque el borde externo de la rueda y gire en sentido horario para elevar temporalmente el tempo de la cubierta. Al dejar de mover el borde, el tempo de la pista y la rueda retornan a su tempo original.



Para bajar el tempo de la cubierta:

- Toque ligeramente el borde externo de la rueda para bajar temporalmente la rotación de la rueda y el tempo de la cubierta. Al soltar el borde, la rueda y la cubierta retornan a su tempo original.



Posicionar, recorrer y escuchar

La rueda puede usarse para marcar la posición de un pulso o para realizar escuchas:

1. Toque y retenga la parte plana de la rueda de desplazamiento.



La rueda deja de girar y la reproducción queda retenida.

2. Al retener el plano de la rueda, gire en sentido horario o antihorario para marcar la posición de un pulso o para recorrer la pista en busca de una posición conveniente.



3. Mientras contiene la rueda, gire rápidamente atrás y adelante para producir un "scratch". Al soltar el plano de la rueda, esta continua girando y la reproducción de la cubierta prosigue su curso.



Si habilita la opción de **Enable Haptic Hotcues** de las preferencias, es posible percibir la sensación táctil transmitida por la rueda al insertar puntos de referencia y marcadores de bucle. Véase [Preferencias](#) para más información al respecto.

7.3. Asignar los canales del mezclador al crossfader

El crossfader se emplea para pasar de la señal de audio de un canal a la de otro. Los canales del mezclador se pueden asignar a cualquiera de los dos extremos del crossfader. Si no tiene pensado utilizar el crossfader, recomendamos desasignar los canales para prevenir cualquier uso accidental durante una sesión en vivo.

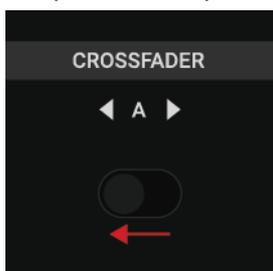
Por otra parte, es posible también determinar la manera en que la señal de audio se apaga al mover el crossfader.

Asignación de los canales del mezclador

Cada uno de los canales del mezclador cuenta con un selector de asignación en la parte frontal del dispositivo.

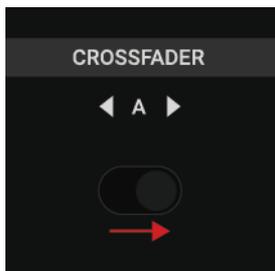
Para asignar un canal al extremo izquierdo del crossfader:

- Desplace a la izquierda el selector del canal correspondiente.



Para asignar un canal al extremo derecho del crossfader:

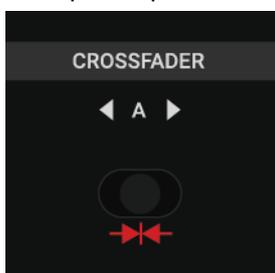
- Desplace a la derecha el selector del canal correspondiente.



Desasignar los canales del mezclador

Para desasignar un canal en el crossfader:

- Coloque en posición central el selector del canal correspondiente.



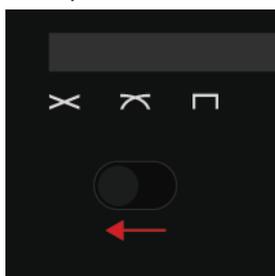
7.3.1. Establecer la curva del crossfader

El selector de curvas del crossfader en el panel frontal permite establecer el tipo de transición. Los valores posibles son: constante, suave y abrupto.

- **Constante:** al mover el crossfader, el volumen respectivo de las señales de audio se eleva y desciende de manera constante.
- **Suave:** al mover el crossfader, el volumen respectivo de las señales de audio se eleva y desciende muy suavemente.
- **Pronunciado:** al mover el crossfader, el volumen de la señal de audio opuesta se eleva hasta el máximo. Ambas señales se escuchan a todo volumen cuando el crossfader se coloca en cualquier posición entre los extremos.

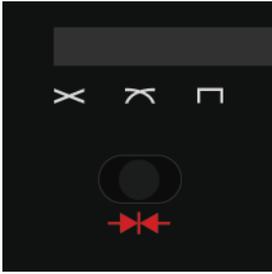
Si desea que el crossfader utilice una curva constante:

- Coloque el selector a la izquierda.



Si desea que el crossfader utilice una curva suave:

- Coloque el selector en posición central.



Si desea que el crossfader utilice una curva pronunciada:

- Coloque el selector a la derecha.



7.4. Ajuste del volumen

Al mezclar las pistas, es necesario que el volumen de ambas presente el mismo nivel para asegurar una transición impecable. También es necesario asegurar que las señales no sean ni muy fuertes ni muy bajas para así obtener la mejor calidad de audio posible. Para lograr esto, hay que definir el volumen de la señal de audio que ingresa al canal y ajustar su volumen de salida hacia la salida maestra.

Ajustar el volumen de la señal de audio entrante

La perilla de ganancia del (**GAIN**) permite determinar el volumen de la señal entrante. Al ajustar el volumen entrante, el medidor de volumen del canal muestra el nivel correspondiente.

Para ajustar el volumen de la señal que ingresa al canal:

- Gire la perilla de **GAIN** en sentido horario o antihorario de manera que el volumen no exceda el área crítica reflejada por los LED amarillos del medidor.



Ajustar el volumen de salida del canal

El deslizador de volumen del canal limita el volumen máximo que se envía a la salida maestra.

Para ajustar el volumen de salida del canal:

- Sube o baje el deslizador de volumen respectivo.



El volumen de salida se ajusta de manera consecuente. Cuando el deslizador de volumen está puesto al máximo, el volumen de salida es igual al volumen de entrada de la señal.

Los deslizantes de los canales pueden emplearse también para efectuar transiciones sin hacer uso del crossfader.

Ajustar el volumen de la salida maestra

La salida maestra recibe las señales provenientes de los canales del mezclador. Utilice la perilla **MASTER** para ajustar el volumen de la salida maestra.

Para ajustar el volumen de la salida maestra:

- Gire la perilla **MASTER** en sentido horario o antihorario.

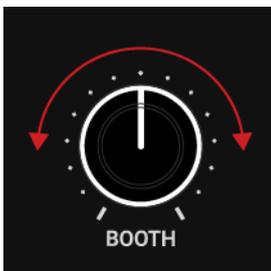


El volumen de la salida maestra queda ajustado de manera consecuente.

Ajustar el volumen de la salida de cabina

Al igual que la salida maestra, la salida de cabina es una etapa que recibe la señal proveniente de los canales de mezcla. Utilice la perilla **BOOTH** para ajustar el volumen de cabina.

- Gire la perilla **BOOTH** en sentido horario o antihorario.



El volumen de salida de la cabina queda ajustado consecuentemente.



Para evitar lesiones auditivas, vigile el volumen de los altavoces o del amplificador y póngalo en un nivel confortable de escucha.

7.5. Emplear el ecualizador

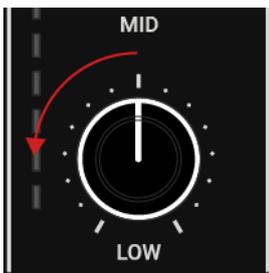
El ecualizador se emplea para ajustar ligeramente ciertas frecuencias de la señal de audio para así resaltar partes específicas de la pista como voces o solos. Una técnica usual es sacar las frecuencias graves de una pista para que los bajos de la otra pista dominen la mezcla.

Las tres **perillas de ecualización** ajustan respectivamente el rango alto, medio y bajo de frecuencias de la señal.

Suprimir las bandas de frecuencias de la señal de audio

Para sacar una banda de frecuencias de la señal de audio:

- Gire la perilla de la banda a eliminar en sentido antihorario para reducir su presencia.



Al girar la perilla completamente en sentido antihorario, la banda de frecuencias respectiva se remueve totalmente de la señal de audio.

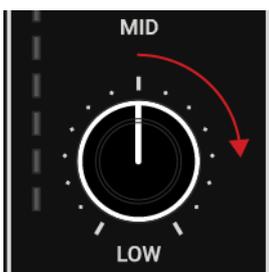


Eliminar ciertas frecuencias puede ayudar a evitar la distorsión que con frecuencia se produce cuando dos pistas suenan al unísono a todo volumen.

Atenuar las bandas de frecuencias de la señal de audio

Para atenuar las bandas de frecuencia de la señal de audio:

- Gire la perilla de ecualización respectiva en sentido antihorario para atenuar su presencia dentro de la señal.



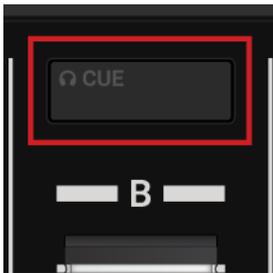
7.6. Empleo del canal de monitorización

Utilice el canal de monitorización del mezclador para supervisar las pistas a través de los auriculares. Cada canal del mezclador cuenta con un botón de monitorización (**CUE**) que direcciona la señal de audio hacia los auriculares. Las perillas **VOL** y **MIX** ajustan el volumen y la proporción de la mezcla entre la señal principal y la señal monitorizada.

Direccionar las señales de audio hacia el canal de monitorización.

Para direccionar al canal de monitorización la señal de audio de un canal del mezclador:

- Presione el botón de **CUE** del canal respectivo.



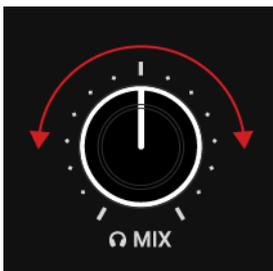
La señal de audio se puede escuchar a través del canal de monitorización.

Las señales de todos los canales pueden direccionarse simultáneamente hacia el canal de monitorización.

Ajustar la proporción de la señal monitorizada

El canal de monitorización ofrece la perilla **MIX** para ajustar la proporción entre la señal monitorizada y la señal principal.

1. Gire la perilla **MIX** en sentido horario para incrementar la presencia de la señal principal.



Al girar **MIX** completamente en sentido horario, solo suena la señal principal a través de los auriculares.

2. Gire la perilla **MIX** en sentido antihorario para incrementar la presencia de la señal monitorizada.

Al girar **MIX** completamente en sentido antihorario, solo suena la señal monitorizada a través de los auriculares.

Ajustar el volumen del canal de monitorización

Para ajustar el volumen del canal de monitorización:

- Gire la perilla **VOL** en sentido horario o antihorario para subir o bajar el volumen.



7.7. Ajustar el tempo

El tempo de la pista puede ajustarse con la función de sincronización de la cubierta y con el deslizador de **TEMPO**. Al emplear el deslizador de **TEMPO**, el resultado obtenido dependerá de varios factores:

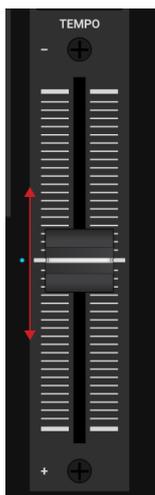
- Al emplear la función de sincronización, el cambio de velocidad producido por el deslizador de **TEMPO** solo funciona en la cubierta que tiene asignado el tempo maestro. Mover el deslizador de **TEMPO** de la cubierta sincronizada no tiene ningún efecto.
- Cuando el deslizador de **TEMPO** se encuentra protegido, mover el deslizador no produce ningún efecto.
- Los deslizantes de **TEMPO** presentan dos modos de funcionamiento: el **modo absoluto** y el **modo relativo**. Por defecto, los deslizantes de **TEMPO** trabajan en el modo relativo.
 - **Relativo:** en este modo, cada deslizador de **TEMPO** del S4 afecta la posición relativa del deslizador de **TEMPO** del programa; incluso, si esta posición no fuera coincidente con la del deslizador de **TEMPO** en el S4. Esto resuelve los conflictos que pudieran surgir entre el deslizador de tempo y la sincronización de la cubierta.
 - **Absoluto:** bajo este modo, al mover el deslizador de **TEMPO** en el S4, su posición se transmite 1:1 respecto del deslizador de **TEMPO** del programa (sin importar la posición efectiva que este ocupe). En el modo absoluto, el tempo de la cubierta del programa coincide siempre con la posición del deslizador de **TEMPO** del S4, a menos que el tempo de la cubierta del programa haya sido modificado de alguna manera.

El modo del deslizador de **TEMPO** se selecciona en las preferencias. Véase [Preferencias](#) para más información al respecto.

Ajustar el tempo

Para cambiar el tempo de una cubierta:

- Suba o baje el deslizador de **TEMPO**.

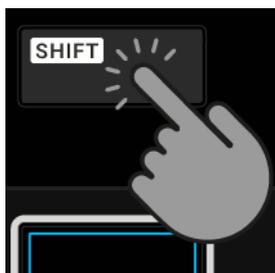


La velocidad de la pista aumenta o disminuye de manera correspondiente. Consecuentemente, la tonalidad de la pista también se ve afectada.

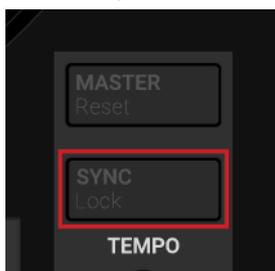
Proteger el tempo

Para evitar cambios accidentales, la función del deslizador de **TEMPO** puede protegerse:

1. En la cubierta, mantenga presionado **SHIFT** para acceder a los controles secundarios de la cubierta.



2. Mientras presiona **SHIFT**, presione el botón de **SYNC (Lock)**.



El deslizador de **TEMPO** queda protegido (indicado por el LED rojo del deslizador). Mover el deslizador no produce ningún efecto.

3. Para desproteger el deslizador de **TEMPO**, repita los pasos mencionados.

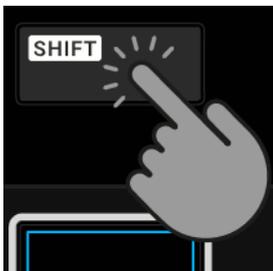


Al desproteger un deslizador de **TEMPO** que opera en modo absoluto, el tempo de esa cubierta cambiará inmediatamente para reflejar el valor mostrado por la posición vigente en el deslizador.

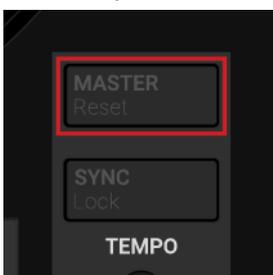
Restablecer la posición relativa del deslizador de tiempo

Cuando la posición del deslizador de **TEMPO** del programa no coincide con la posición del deslizador de **TEMPO** de la cubierta del S4, la posición relativa del deslizador en el S4 puede restablecerse:

1. En el S4, mantenga presionado **SHIFT** para acceder a los controles secundarios de la cubierta.



2. Mientras presiona **SHIFT**, presione el botón de **MASTER (Reset)**.



La posición del deslizador de **TEMPO** en el programa refleja ahora la posición del deslizador de **TEMPO** del S4.

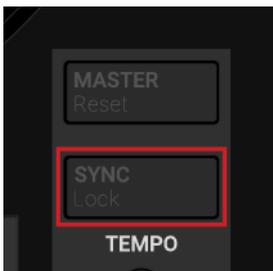


Al restablecer un deslizador de **TEMPO** que opera en modo absoluto, el tiempo de esa cubierta cambiará inmediatamente para reflejar el valor mostrado por la posición vigente en el deslizador.

Sincronizar el tiempo de la cubierta con el tiempo maestro empleando la función de sincronización

Para sincronizar el tiempo de la cubierta con el tiempo maestro:

- Presione el botón de **SYNC (Lock)** para sincronizar la cubierta.



El tiempo de la cubierta se sincroniza con el tiempo maestro y el botón queda encendido de azul.

7.8. Proteger la tonalidad de una pista

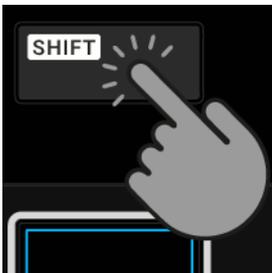
Al sincronizar y alterar el tempo de una pista, se altera también la tonalidad respectiva. Al desacelerar una pista, su tono se vuelve más grave mientras que al acelerarla, su tono se eleva. Esto no representa un problema en ajustes menores; sin embargo, cuando el tempo se modifica de manera más drástica, el cambio de tono resultante podría sonar antinatural, sobre todo en las voces.

Para evitar esto, la función de protección tonal del S4 (**KEYLOCK**) permite resguardar el tono original de las pistas. Al subir o bajar el deslizador de **TEMPO**, la celeridad de la pista cambia pero su tono conserva el valor resguardado.

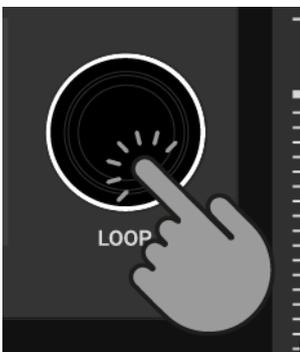
Habilitar la protección tonal de la pista

Para proteger el tono de una pista:

1. Cargue una pista en una cubierta.
2. Ponga el deslizador de **TEMPO** en posición central.
3. Mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de la cubierta.



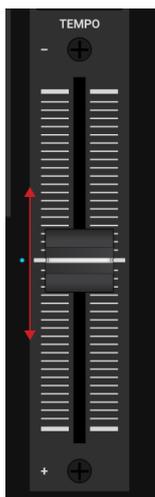
4. Mientras presiona **SHIFT**, presione la perilla **LOOP** de la cubierta para habilitar la protección tonal.



La protección tonal queda indicada por el punto azul junto al valor tonal.



5. Mueva ahora el deslizador de **TEMPO** para cambiar la celeridad de la pista.

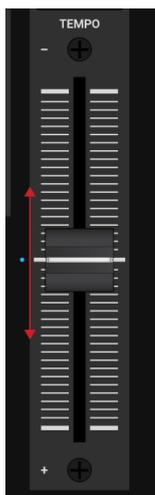


El tempo de la pista cambia pero el valor tonal permanece sin cambios.

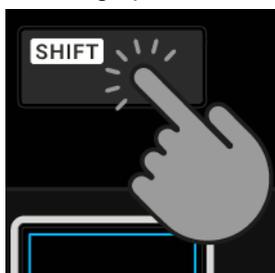
Ajustar la tonalidad sin cambiar el tempo

Para cambiar el tono sin afectar el tempo de la pista:

1. Suba o baje el deslizante de **TEMPO** para cambiar la celeridad de la pista.



2. Mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de la cubierta.



3. Mientras presiona **SHIFT**, presione la perilla **LOOP** de la cubierta para habilitar la protección tonal de la pista.



La protección tonal queda indicada por el punto azul junto al valor tonal.



4. Mientras presiona **SHIFT**, gire **LOOP** en sentido horario para elevar el valor tonal. Gire **LOOP** en sentido antihorario para bajar el tono.



El tono cambia de manera consecuyente pero el tempo de la pista permanece inalterado.

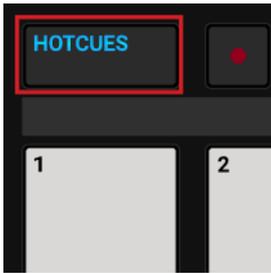
7.9. Tocar con puntos de inserción

Al mezclar dos pistas, una técnica muy extendida es insertar la pista siguiente no desde el principio sino a partir de alguna posición en particular, por ejemplo, a partir de un compás determinado. Mezclar pistas a partir de una posición en particular recibe en inglés el nombre de "cueing". El S4 permite insertar puntos de referencia para iniciar la mezcla o para saltar directamente hasta esa posición: los así llamados puntos de inserción. Estos puntos se pueden guardar como accesos directos con los pads de la cubierta para un acceso instantáneo.

Habilitar el modo de acceso directo

Para trabajar con puntos de inserción es necesario habilitar el modo de acceso directo:

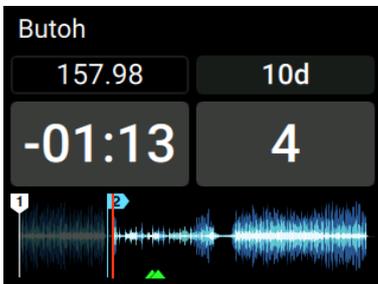
- Presione el botón de **HOTCUES** para habilitar el modo de acceso directo de la cubierta.



Guardar puntos de inserción como accesos directos

Para guardar un punto de inserción en un acceso directo:

- En la posición deseada de la pista, presione un pad.
El punto queda insertado en dicha posición y se guarda como acceso directo en el pad. El pad queda encendido de color azul.



Accionar puntos de inserción durante la reproducción de una cubierta

Para accionar un punto de inserción durante la reproducción:

- Presione un pad.
La reproducción saltará hasta el punto de inserción y continuará a partir de ese punto.

Accionar puntos de inserción en una cubierta detenida

En una cubierta detenida, los puntos de inserción presentan una función diferente:

- Al presionar y mantener presionado un pad azul, la reproducción se ejecuta a partir de dicho punto y prosigue mientras se presiona el pad.
- Al soltar el pad, la reproducción retrocede hasta el punto de inserción accionado y se detiene.
- Si después de ejecutar la pista con el pad presionado, se presiona el botón de Reproducción/Pausa, la reproducción de la pista procede de manera normal.

Eliminar puntos de inserción

Para remover un punto insertado en la pista y liberar el pad correspondiente:

- Presione **SHIFT** y presione el pad encendido de color azul.
El punto queda eliminado de la pista y el pad deja de ser un acceso directo. El pad queda apagado.

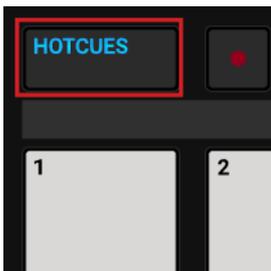
7.10. Tocar con bucles

Los bucles se emplean como herramientas para mezclar partes de una pista y como forma de extender la transición entre pistas. Este apartado describe la manera de ejecutar bucles con el S4. Los bucles se pueden guardar también como accesos directos empleando los pads de la cubierta. Esto permite un acceso inmediato a los bucles más importantes de la pista.

Habilitar el modo de acceso directo

Para poder guardar y tocar bucles es necesario habilitar el modo de acceso directo:

- Presione **HOTCUES** para habilitar el modo de acceso directo de la cubierta.



Habilitar el bucleo:

Para habilitar un bucle:

1. Presione la perilla de **LOOP**.



El bucleo queda habilitado. La reproducción se repite según la extensión seleccionada. El área repetida aparece de color verde sobre la onda de la pista. Cuando el marcador de la reproducción llega al punto de salida, vuelve automáticamente al punto de inicio de la repetición. La repetición continua mientras el bucleo se encuentre habilitado.



2. Para deshabilitar el bucleo, presione nuevamente la perilla de **LOOP**. La reproducción prosigue su curso.

Cambiar la extensión del bucle

Para cambiar instantáneamente la extensión de la repetición:

- Gire **LOOP** en sentido horario o antihorario para alargar o acortar la zona bucleada.



La extensión del área repetida cambia según el valor mostrado por la barra de control del bucleo.



Si no hay una repetición habilitada, la perilla de **LOOP** selecciona solamente la medida de la extensión.

Guardar un bucle como acceso directo

Para guardar un bucle en un acceso directo:

1. Presione **LOOP** para activar un bucleo.
2. Presione un pad apagado.

El bucle se guarda como un acceso directo. El pad queda encendido de color verde.

Accionar el acceso directo de un bucle

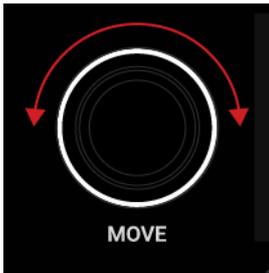
Para accionar un bucle guardado:

- Presione el pad encendido de color verde.
El bucleo queda habilitado. El marcador de la reproducción salta hasta el punto de inicio de la repetición y ejecuta indefinidamente esa parte según la medida seleccionada.

Mover un bucle a través de la pista

Las partes bucleadas pueden cambiar de lugar en la pista:

- Gire la perilla de **MOVE** en sentido horario o antihorario.



El bucle se desliza a través de la pista según la medida seleccionada.



Eliminar un bucle

Para eliminar el bucle guardado en un acceso directo:

- Presione **SHIFT** y presione el pad encendido de color verde.
El bucle queda eliminado de la pista y del acceso directo. El pad queda apagado.

7.11. Tocar con los modos fluido y de reversa

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

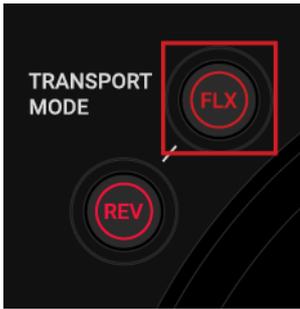
Al soltar el pad de acceso directo, la ejecución retoma su curso normal. Cuanto mayor sea el bucle, más lejos será la posición alcanzada por el lector virtual, por lo que la ejecución se retomará desde un punto consecuentemente más avanzado al soltar el pad. El modo fluido se representa sobre la onda mediante un marcador de reproducción de color verde.

El modo de reversa es una extensión del modo fluido. Al habilitar este modo (durante el modo fluido), es posible ejecutar la pista en sentido inverso. Mientras tanto, el segundo marcador virtual continua su curso a través de la pista.

Habilitar el modo fluido

Para habilitar el modo fluido de una cubierta:

1. Presione el botón **FLX** de la cubierta seleccionada.



El modo fluido queda habilitado. El segundo marcador de la reproducción continúa su avance por la pista.

2. Presione y mantenga presionado un pad de acceso directo.
La reproducción continúa a partir del punto guardado en ese pad.
3. Suelte el pad.
La reproducción reanuda su curso desde la posición creada por el modo fluido.

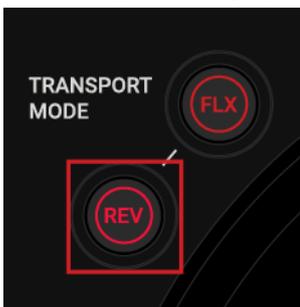


El modo fluido puede usarse junto con el modo JOG de la rueda. Al atrasar y soltar la rueda, la reproducción se reanuda en la posición de la reproducción creada por el modo fluido.

Habilitar el modo de reversa

Para habilitar el modo de reversa:

1. Presione y mantenga presionado el botón **REV** de la cubierta seleccionada.



La pista se ejecuta en sentido contrario. El segundo marcador de la reproducción continúa su avance por la pista.

2. Mientras presiona **REV**, presione y mantenga presionado un pad con un acceso directo.
La reproducción invertida continúa a partir de esa posición.
3. Suelte **REV**.
La reproducción reanuda su curso desde la posición creada por el modo fluido.

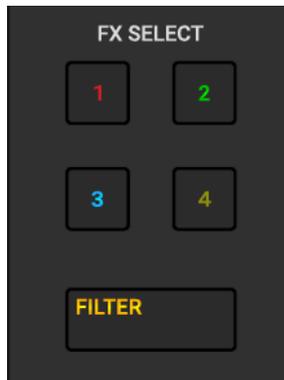


Habilitar el modo de reversa habilita igualmente el modo fluido.

7.12. Tocar con los efectos del mezclador

Un efecto del mezclador es un efecto agrupado que puede aplicarse sobre la señal de audio del canal. Además del efecto de filtrado, se pueden seleccionar cuatro efectos preseleccionados con los botones **FX SELECT 1 - 4**.

Los botones **FX SELECT** permiten seleccionar los efectos siguientes:



Botones FX SELECT

- **FILTER**: selecciona el efecto de filtrado.
- **FX SELECT 1**: selecciona el efecto Reverb.
- **FX SELECT 2**: selecciona el efecto Dual Delay.
- **FX SELECT 3**: selecciona el efecto Noise.
- **FX SELECT 4**: selecciona el efecto Time Gater.

Además del efecto del filtro, cada efecto del mezclador está compuesto por un efecto individual y un filtro. Según se gire la perilla de intensidad FX, el efecto en cuestión se aplica junto con un filtro pasabajo o pasoalto.

Seleccionar un efecto del mezclador para todos los canales

Para seleccionar un efecto del mezclador aplicable a todos los canales:

- Presione el botón de **FX SELECT** con el efecto deseado.
El botón **FX SELECT** se enciende para indicar la selección del efecto. Los botones **MIXER FX ON** de los canales quedan encendidos con el color correspondiente.

Seleccionar un efecto del mezclador para un canal individual

Los efectos pueden también aplicarse individualmente por canal.

1. Presione y mantenga presionado el botón de **FX SELECT** con el efecto deseado.
El botón se enciende completamente.
2. Mientras presiona el botón de **FX SELECT**, presione el botón de **MIXER FX ON** del canal donde desea aplicar el efecto.
3. Suelte el botón de **FX SELECT**.
El botón **MIXER FX ON** del canal refleja el color del botón del efecto correspondiente.

Aplicar un efecto del mezclador a la señal de audio

Para aplicar a la señal de audio el efecto seleccionado en combinación con un filtro pasabajo:

- Gire la perilla de **MIXER FX** en sentido antihorario.



Para aplicar el efecto seleccionado en combinación con un filtro pasoalto:

- Gire la perilla de **MIXER FX** en sentido horario.



Si **FILTER** se encuentra seleccionado, al girar la perilla de **MIXER FX** solo se aplica un filtro pasabajo o pasoalto sobre la señal de audio.

7.13. Tocar con las unidades de efecto

En esta sección explicaremos la manera de asignar las unidades de efectos a los canales del mezclador y el ajuste de los efectos en las unidades.

En TRAKTOR, las unidades FX de la sección global permiten modular la señal de audio de los canales de mezcla. Los controles de las unidades FX 1 y FX2 del programa se pueden controlar directamente empleando los correspondientes controles de las unidades FX 1 y FX 2 del S4. Las unidades FX del programa se pueden configurar libremente mientras que en el S4 solo permiten manejar los parámetros del efecto asignado en el programa.

Asignar unidades FX a los canales del mezclador

Para asignar una unidad FX a un canal del mezclador:

- Presione el botón de asignación FX correspondiente a la unidad FX que desea asignar al canal del mezclador. El botón FX izquierdo asigna la unidad FX 1 y el botón FX derecho asigna la unidad FX 2.



El botón FX se enciende completamente.



Las dos unidades FX pueden asignarse al mismo tiempo a un mismo canal.

Controlar las unidades FX

En el S4, las unidades FX reflejan la configuración asumida por sus contrapartes en el programa.

1. Gire las perillas FX 1 - 4 en sentido horario o antihorario para ajustar el parámetro correspondiente.
Las perillas FX del programa reflejan también el ajuste efectuado.
2. Presione los respectivos botones de encendido (**ON**) para habilitar o deshabilitar el correspondiente parámetro.
El botón **ON** queda encendido tanto en el S4 como en el programa.

Si en el programa la unidad FX opera en modo grupal, el botón **ON** del S4 no tiene efecto y permanece semiencendido.

Mostrar las unidades FX en el programa TRAKTOR

Las unidades FX del programa pueden controlarse desde el S4 y no es necesario que aparezcan mostradas en el programa. Sin embargo, conviene tenerlas presentes para ver los efectos seleccionados y los parámetros respectivos.

Para ver las unidades FX en el programa TRAKTOR:

1. En TRAKTOR, seleccione la opción **Extended** del menú desplegable de diseños para acceder a la sección global.
2. En la sección global, pulse los botones **FX**, en los extremos de la pantalla, para que aparezcan las unidades FX 1 y FX 2.

7.14. Poner pistas en la lista de preparación

El buscador de TRAKTOR permite preparar las mezclas subsiguientes agregando las pistas correspondientes en una lista de preparación. En TRAKTOR, basta con seleccionar la opción de menú correspondiente para que la pista se añada a la lista de preparación. Al seleccionar la carpeta de Preparation en el buscador, aparece la lista con las pistas seleccionadas. El S4 ofrece por su parte un botón específico para incorporar pistas a la lista de preparación.

Para poner pistas en la lista de preparación:

1. Gire la perilla de búsqueda para seleccionar una pista en la lista de pistas.
2. Presione el botón de la lista de preparación.



La pista queda añadida a lista de preparación. Un pequeño diamante en la primera columna de la lista de pistas de TRAKTOR señala que la pista fue añadida a la lista de preparación. Vuelva a presionar el botón para eliminar la pista de la lista.

7.15. Inspeccionar las pistas en el buscador

Los controles de búsqueda permiten inspeccionar las pistas en la vista del buscador:

1. Colóquese los auriculares.
2. Gire la perilla de búsqueda para seleccionar una pista de la lista de pistas.
3. Presione y mantenga presionado el botón del reproductor de avances para cargar la pista e iniciar su reproducción.



La pista empieza a sonar a través del canal de monitorización.

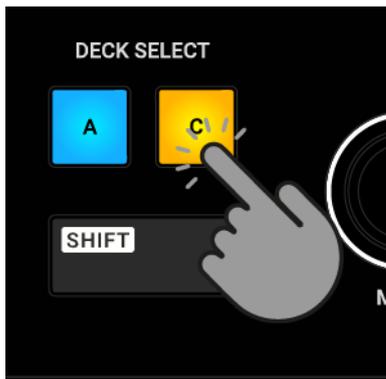
4. Mientras presiona el botón del reproductor de avances, gire la perilla de búsqueda para recorrer la pista.
5. Suelte el botón para detener la reproducción.
El reproductor de avances descarga la pista y queda nuevamente disponible.

7.16. Cambiar el foco de la cubierta

Cada cubierta del S4 controla dos cubiertas del programa. La cubierta izquierda del S4 controla las cubiertas **A** y **C**, y la cubierta derecha del S4 controla las cubiertas **B** y **D**. Sin embargo, las cubiertas del S4 solo pueden tener el foco de selección sobre una sola cubierta de TRAKTOR.

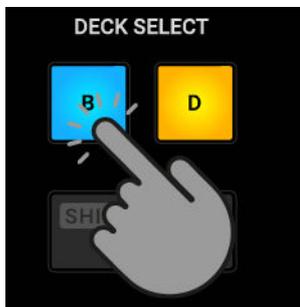
Para cambiar el foco de la cubierta izquierda del S4:

- En la cubierta izquierda del S4, presione el botón **A** o **C** de **DECK SELECT** para poner el foco sobre la cubierta correspondiente.



Para cambiar el foco de la cubierta derecha del S4:

- Presione el botón **B** o **D** de **DECK SELECT** para poner el foco sobre la cubierta correspondiente.



Cuando las cubiertas **A** y **B** tienen el foco en el S4, los LED de las cubiertas se encienden de color azul. Cuando las cubiertas **C** y **D** tienen el foco en el S4, los LED de las cubiertas se encienden de color naranja.

7.17. Tocar con las cubiertas de remezcla

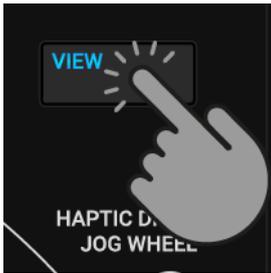
Las cubiertas de remezcla permiten cargar conjuntos de samples (juegos de remezcla) y ejecutarlos de manera individual para ponerlos en la mezcla. Al igual que las otras cubiertas, las cubiertas de remezcla se sincronizan con el tempo maestro para asegurar que los samples siempre se ejecuten sincrónicamente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

Un juego de remezcla puede contener hasta 64 samples organizados a manera de tabla. Esta tabla está formada por cuatro columnas de 16 celdillas cada una. Al cargar un juego de remezcla con el S4, las cuatro secciones de la cubierta de remezcla muestran el primer sample de cada columna. Los samples pueden accionarse de manera individual y su sonido puede ajustarse empleando los pads y las perillas **MOVE** y **LOOP**. La perilla de búsqueda, por su parte, permite seleccionar cualquier otro sample de la sección.

Cargar juegos de remezcla

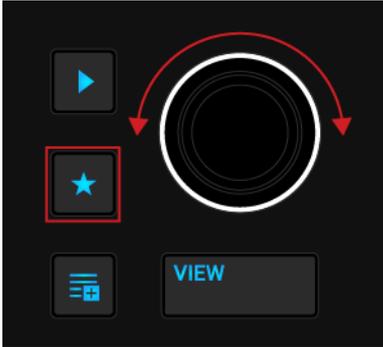
Para cargar un juego de remezcla de la colección de pistas y pasar a una cubierta de remezcla:

1. Presione el botón de **VIEW**.

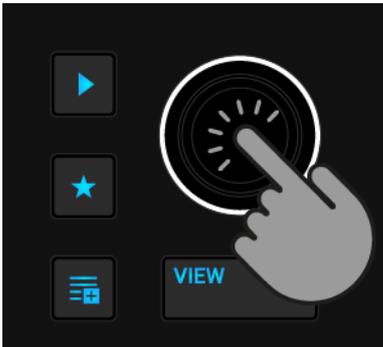


La pantalla de TRAKTOR pasa a la vista del buscador.

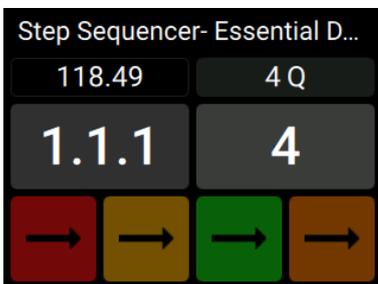
2. Mantenga presionado el botón de **Favoritos** y gire la perilla de búsqueda para seleccionar la carpeta favorita **All Remix Sets**.



3. Gire la perilla de búsqueda para seleccionar un juego de remezclas en la lista de pistas.
4. Presione la perilla de búsqueda para cargar el juego en la cubierta.



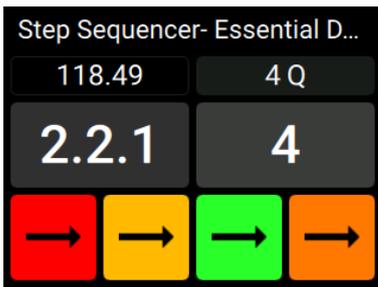
La cubierta pasa a una cubierta de remezcla y el modo **SAMPLES** queda habilitado para esa cubierta del S4.



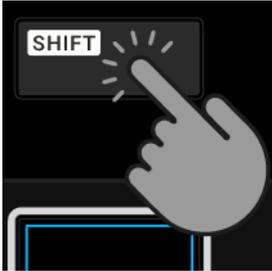
Accionar los samples

Tras cargar un juego de remezclas, los samples pueden accionarse individualmente:

1. Presione los pads **1 - 4** para accionar los samples correspondiente. Los samples suenan y los pads aparecen completamente encendidos.



- Para detener la reproducción de un sample, mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de la cubierta.



Los colores de la primera fila de pads cambian al blanco.

- Mientras presiona **SHIFT**, presione el pad del sample cuya reproducción desea detener. El sample se detiene y el pad queda semiencendido. La reproducción de la cubierta continúa.

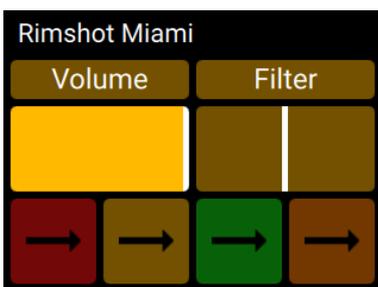
Ajustar el volumen de un sample

El volumen de los samples puede ajustarse o silenciarse individualmente.

Para ajustar el volumen de un sample:

- Presione y mantenga presionado el pad situado bajo el pad del sample correspondiente para acceder a los controles de sonido.

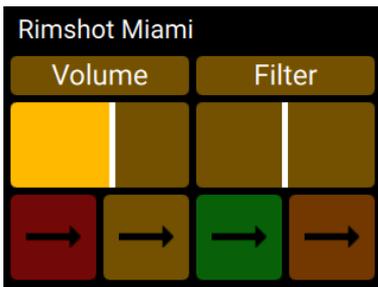
El visualizador muestra los valores de volumen (**Volumen**) y filtrado (**Filter**).



- Mientras presiona el pad, gire **MOVE** en sentido horario o antihorario para ajustar el volumen del sample.



El parámetro de **Volume** muestra en el visualizador el cambio correspondiente.



Silenciar una sección de samples

Para silenciar un sample:

1. Presione y mantenga presionado el botón de silenciamiento.

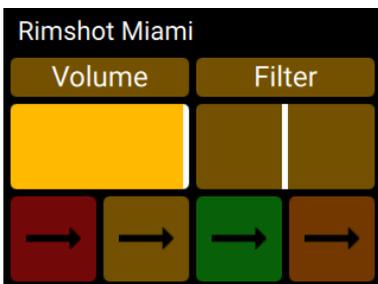


2. Mientras presiona el botón, presione el pad del sample.
El sample deja de sonar.
3. Para desilenciar el sample, repita los pasos mencionados.

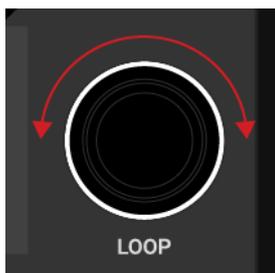
Aplicar un efecto de filtrado

Las secciones de los samples presentan un filtro que aplica un filtrado de graves y agudos sobre los samples:

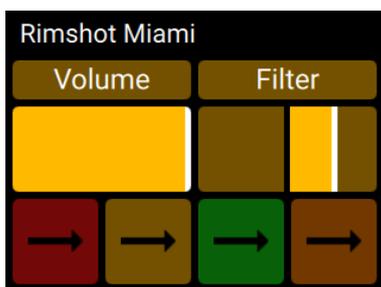
1. Presione y mantenga presionado el pad situado bajo el pad del sample correspondiente para acceder a los controles de sonido.
El visualizador muestra los valores de volumen (**Volumen**) y filtrado (**Filter**).



2. Mientras presiona el pad, gire **LOOP** en sentido horario o antihorario para aplicar un filtro pasoalto o pasobajo sobre el sample.



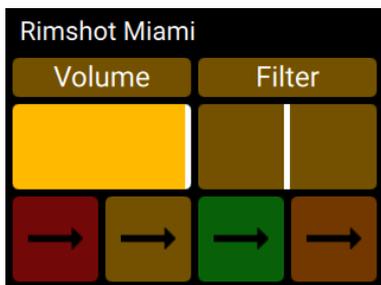
El parámetro de **Filter** muestra en el visualizador el cambio correspondiente.



Seleccionar otro sample de la sección

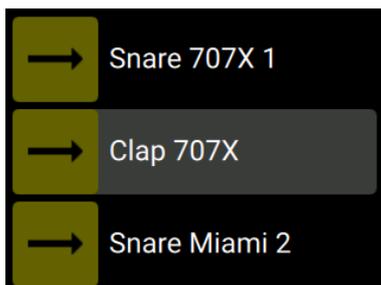
1. Presione y mantenga presionado el pad situado bajo el pad del sample correspondiente para acceder a los controles de sonido.

El visualizador muestra los valores de volumen (**Volumen**) y filtrado (**Filter**).



2. Mientras presiona el pad, gire la perilla de búsqueda en sentido horario o antihorario para recorrer los samples contenidos en la sección.





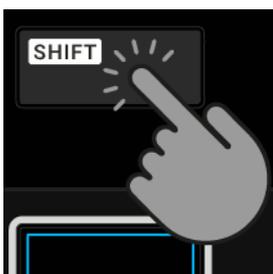
3. Cuando el nuevo sample aparezca resaltado, suelte el pad.
La reproducción del sample comienza de inmediato en sincronía con el valor de cuantificación.

Habilitar y ajustar el modo de cuantificación de la cubierta de remezcla

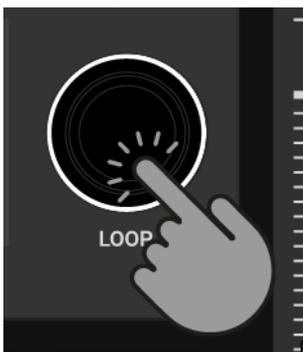
La cubierta de remezcla cuenta con un modo interno de cuantificación que permite accionar los samples en el compás más apropiado de la línea interna de tiempo. El valor de cuantificación se ajusta con la perilla **LOOP**.

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

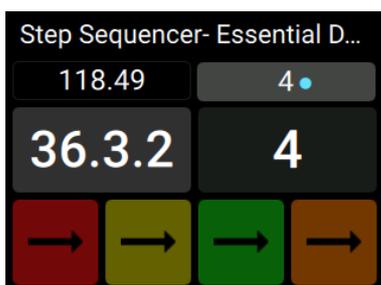
1. Presione y mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de la cubierta.



2. Mientras presiona **SHIFT**, presione **LOOP** para habilitar o deshabilitar la cuantificación.



El punto azul junto al valor de cuantificación indica que la función se encuentra habilitada.



- Para ajustar el valor de cuantificación, mantenga presionado **SHIFT** y gire **LOOP** en sentido horario o antihorario.
El valor de cuantificación cambia de manera correspondiente.

7.17.1. Emplear el grabador de pautas

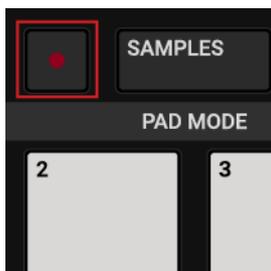
El grabador de pautas permite programar secuencias para que sean ejecutadas por los samples de la cubierta. Cuando el grabador se encuentra habilitado, pulse los pads para ejecutar y grabar una secuencia. Luego de grabarse, la secuencia se cuantifica y se ejecuta automáticamente en sincronía con el tempo de la cubierta. Es posible programar secuencias de hasta 16 pasos.

El grabador de pautas está pensado para su uso con samples sencillos como bombos, platillos, efectos, etc. El grabador funciona también con samples bucleados pero los resultados podrían no ser los esperados.

Habilitar el grabador de pautas

Para habilitar el grabador de pautas:

- Cargue un juego de remezclas en una cubierta.
La cubierta pasa a cubierta de remezcla. Alternativamente, puede cargar en la cubierta samples de manera individual.
- Para habilitar el grabador de pautas, presione el botón de grabación de la cubierta.



El grabador queda habilitado y el botón de grabación se enciende de color rojo.

Grabar secuencias

Tras habilitar el grabador, puede comenzar a tocar y grabar sus secuencias:

- Toque una secuencia pulsando los pads **1** - Pad **4** con los samples correspondientes.
El grabador registra la secuencia tocada y la repite.

Eliminar una secuencia

Para eliminar una secuencia:

- Mientras presiona **SHIFT**, presione el pad correspondiente a la secuencia que desea eliminar.
La secuencia se elimina. Con ese pad puede tocar ahora una nueva secuencia.

7.18. Tocar con las cubiertas STEM

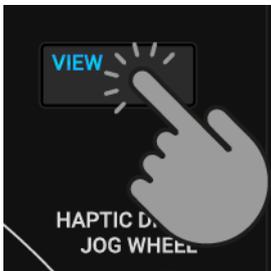
Esta sección describe la manera de cargar y tocar archivos STEM, y la manera de ajustar individualmente el volumen y filtrado en cada uno de sus componentes.

Los archivos STEM permiten manejar de manera independiente cuatro componentes musicales distintos de una pista. Las cuatro partes STEM de una pista pueden modificarse de manera individual para crear instrumentaciones espontáneas, remezclas y amasijos rítmicos. Se pueden crear transiciones entre subpistas o aplicar efectos y ecualización sobre una parte específica en lugar de toda la pista. Además, es posible mezclar elementos musicales de distintas cubiertas STEM, mezclando por ejemplo las voces de una cubierta con el ritmo proveniente de la otra.

Cargar un archivo STEM

Para cargar un archivo STEM en una cubierta:

1. Presione el botón de **VIEW**.



La pantalla de TRAKTOR pasa a la vista del buscador.

2. Presione y mantenga presionado el botón de **Favoritos** y gire la perilla de búsqueda para seleccionar la carpeta favorita de **All Stems**.



3. Gire la perilla de búsqueda para seleccionar en la lista de pistas el archivo STEM que desea cargar.
4. Presione BROWSE otra vez para cargar el archivo STEM en la cubierta.

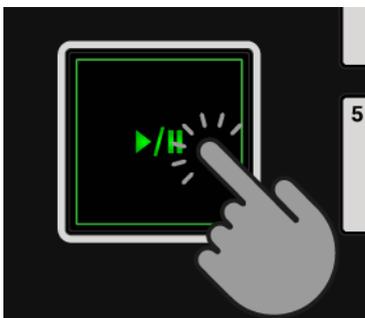
La cubierta pasa automáticamente a la opción STEM Deck. El visualizador muestra la onda correspondiente a todo el archivo.



Ejecutar un archivo STEM

Para reproducir un archivo STEM en la cubierta:

- Presione el botón de Reproducir/Pausa de la cubierta.

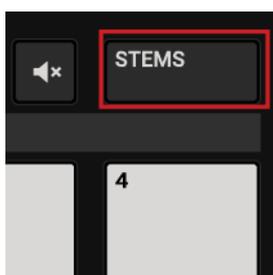


La cubierta ejecuta el archivo STEM.

Ajustar el volumen de las partes STEM

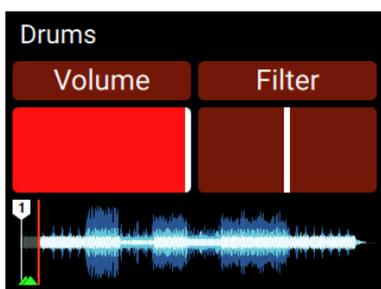
Para ajustar el volumen de cada subpista o silenciarlas por completo:

1. Presione el botón de **STEMS** para acceder a los controles de la cubierta.



2. Presione y mantenga presionado el pad bajo el pad de la subpista correspondiente para acceder a los controles correspondientes a dicha parte.

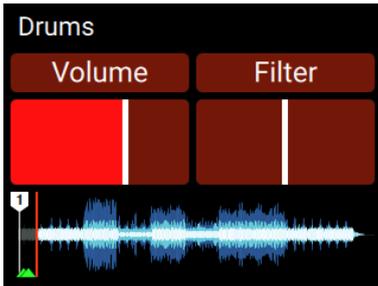
El visualizador muestra los valores de volumen (**Volumen**) y filtrado (**Filter**).



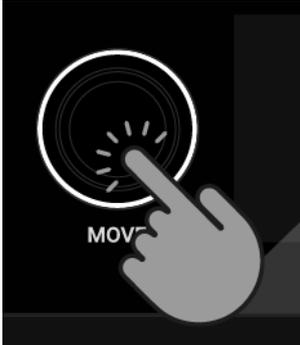
3. Mientras presiona el pad, gire **MOVE** en sentido horario o antihorario para ajustar el volumen de la parte STEM.



El volumen respectivo aumenta o disminuye de manera consecuenta.



4. Para restablecer el volumen, presione y mantenga presionado el pad bajo el pad de la subpista correspondiente y presione **MOVE**.



El volumen de dicha parte queda restablecido a su máximo nivel.

Silenciar partes STEM

Para silenciar una parte STEM:

1. Presione y mantenga presionado el botón de silenciamiento, y presione el pad de la subpista correspondiente.



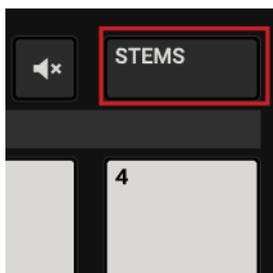
Dicha parte STEM queda silenciada.

2. Para desilenciar, repita los pasos mencionados.

Aplicar filtrado a las partes STEM

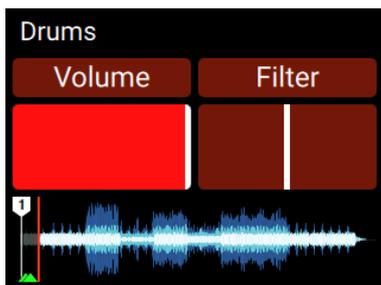
Para aplicar filtrado a las partes de la música:

1. Presione el botón de **STEMS** para acceder a los controles de la cubierta.

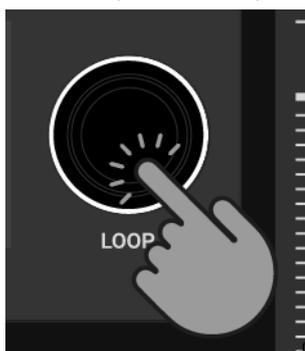


- Presione y mantenga presionado el pad bajo el pad de la subpista correspondiente para acceder a los controles correspondientes a dicha parte.

El visualizador muestra los valores de volumen (**Volumen**) y filtrado (**Filter**).

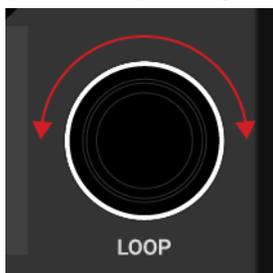


- Mientras presiona el pad, presione **LOOP** para habilitar el filtro de esa parte STEM.

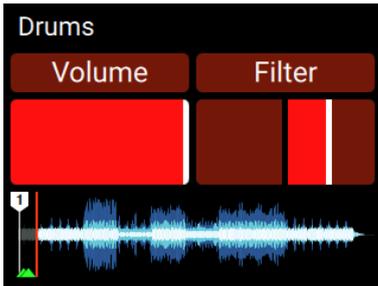


El visualizador resalta el parámetro de **Filter** de manera consecuente.

- Mientras presiona el pad, gire **LOOP** en sentido horario o antihorario para aplicar un filtro pasoalto o pasobajo sobre la parte STEM.



El parámetro de **Filter** en el visualizador cambia de manera consecuente.



- Para restablecer el filtro, presione y mantenga presionado el pad bajo el pad de la subpista correspondiente y presione **LOOP**.
En el visualizador, **Filter** retorna a su posición central.

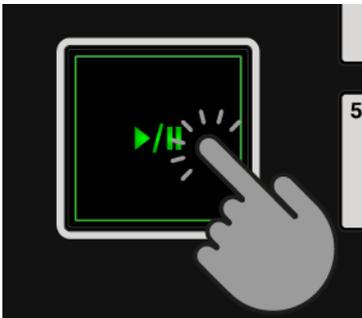
7.19. Corregir la retícula rítmica de una pista

Cuando una pista presenta un ritmo complejo o un compás desparejo, puede ocurrir que la retícula calculada por TRAKTOR no coincida de manera precisa con el ritmo de la pista. De ser así, no es posible hacer coincidir los pulsos de esa pista con la función de sincronización. El S4 posibilita la corrección de estas retículas mal calculadas a través del modo **GRID**.

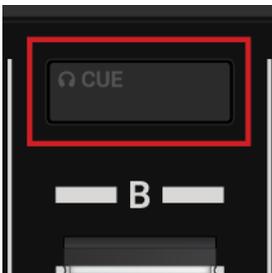
Verificar la retícula rítmica

Para verificar la retícula de la pista seleccionada:

- Cargue la pista en una cubierta.
- Presione Reproducir/Pausa para iniciar la reproducción de la pista.



- Presione el botón **CUE** del canal correspondiente a la cubierta.



- Presione el botón **JOG** para habilitar el modo de la rueda.



5. Presione y mantenga presionado el botón **GRID** de la cubierta para habilitar el tic audible de la retícula.



Un tic audible a manera de metrónomo representa los pulsos marcados por la retícula. Si el tic no coincide con los pulsos de la pista, la retícula se encuentra colocada de manera incorrecta.

Corregir la retícula rítmica

Para corregir la retícula rítmica, proceda de la siguiente manera:

1. Mientras presiona **GRID**, gire ligeramente la rueda de desplazamiento en sentido horario o antihorario para mover la retícula hacia atrás o adelante.
Al girar la rueda, ajuste la retícula para que el tic coincida con los pulsos de la pista.
2. Suelte el botón **GRID**.
La pista tiene ahora una retícula correcta.

Deshabilitar la protección del análisis si el tic no es audible

Asegúrese de que la protección del análisis no esté habilitada para poder proceder a la corrección de la retícula.

Para deshabilitar la protección del análisis, en el programa es necesario llevar a cabo lo siguiente:

1. Seleccione la opción **Extended** en el menú desplegable de la cabecera.
Las cubiertas ofrecen ahora más controles y funciones.
2. Pulse un clic en el botón de los paneles avanzados de la cubierta.
3. Pulse un clic en **GRID** para abrir el panel de la retícula.
4. Pulse un clic en el botón del **candado** para deshabilitar la protección del análisis.
La retícula rítmica de la pista está lista para ser corregida.

8. PREFERENCIAS

Al abrir el cuadro de preferencias de TRAKTOR, hallará al final la ficha correspondiente al controlador S4.

Abrir las preferencias de TRAKTOR

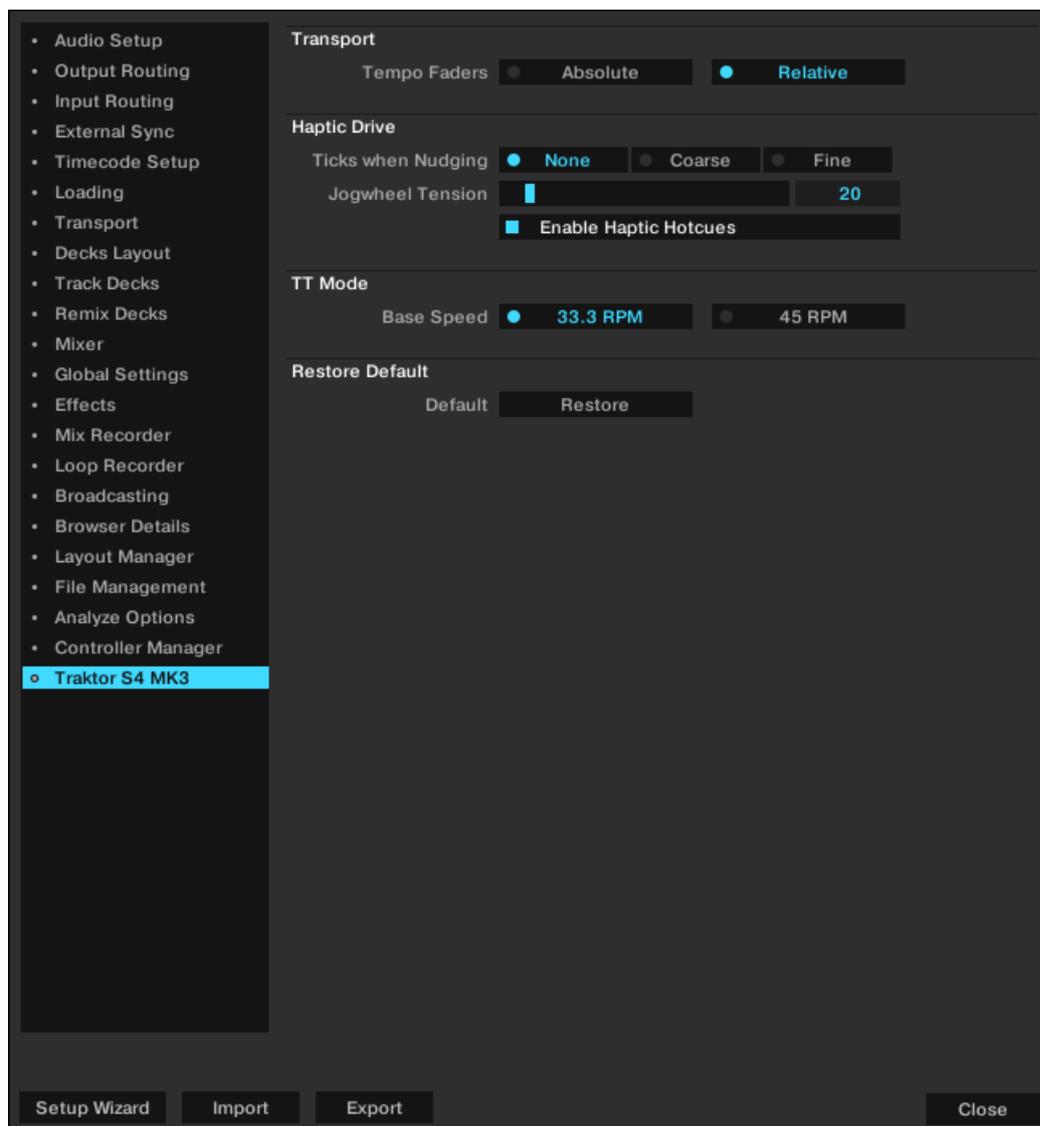
Para abrir las preferencias de TRAKTOR:

1. Pulse el botón de las preferencias en la cabecera de TRAKTOR.



2. Seleccione la ficha de **Traktor S4 MK3**.

La ficha de preferencias de TRAKTOR S4 MK3



La ficha de preferencias Traktor S4 MK3

Transport

- **Tempo Faders:** determina el modo de funcionamiento de los deslizantes de tempo.
 - Al cargar una pista con la opción de **Absolute**, el tempo de la pista se ajusta automáticamente según la posición del deslizante de tempo.
 - Al cargar una pista con la opción de **Relative**, la pista se carga con su tempo original independientemente del valor marcado por el deslizante de tempo.

Haptic Drive

- **Ticks when Nudging:** determina la respuesta táctil suministrada por la rueda cuando es girada por el borde externo bajo el modo **JOG**.
 - La opción **None** no suministra ningún tipo de información táctil.
 - La opción **Coarse** brinda un tic sensible que marca incrementos grandes al girar la rueda.
 - La opción **Fine** brinda un tic sensible que marca incrementos detallados al girar la rueda.
- **Jogwheel Tension:** determina la resistencia de la rueda al ser girada. Valores bajos producen una resistencia menor mientras que valores más altos generan una mayor resistencia. El rango va de **0** a **255**.
- **Enable Haptic Hotcues:** esta opción permite sentir los puntos de inserción y los marcadores de bucleo sobre la rueda al tocar su plano superior.

TT Mode

- **Base:** determina el número de revoluciones por minuto de la rueda en el modo **TT**.
 - Con **33.3 RPM**, la rueda gira más lentamente.
 - Con **45 RPM**, la rueda gira más rápidamente.

Restore Default

- **Restore:** restablece la configuración por defecto del S4.

9. INTEGRACIÓN DE DISPOSITIVOS EXTERNOS

El S4 permite la posibilidad de conectar dispositivos de audio externos. Además de la clásica integración de un micrófono, también es posible la conexión de tocadiscos y reproductores de CD. Esto permite la mezcla de audio externo proveniente de vinilos y CD. Juntamente con tocadiscos y reproductores de CD, puede habilitar también la función Scratch de TRAKTOR para controlar las cubiertas con vinilos o CD de código de tiempo; elementos que se pueden adquirir por separado.

En esta sección aprenderemos la manera de integrar dispositivos de audio externo y la manera de configurar el programa para que pueda hacer uso de la función Scratch.

- Para la integración de un micrófono, véase [Integrar un micrófono](#).
- Para la integración de tocadiscos, véase [Integrar un tocadiscos](#).
- Para la integración de reproductores de CD, véase [Integrar un reproductor de CD](#).
- Para la configuración del sistema del S4 con tocadiscos o reproductores de CD y su empleo con la función Scratch de TRAKTOR, véase [Habilitar la función Scratch de TRAKTOR](#).

9.1. Integrar un micrófono

Los canales **C** y **D** del S4 permiten la integración de un micrófono. En el panel posterior del S4 puede conectar un micrófono empleando un conector de 1.8" en la entrada **MIC C**. En el panel frontal, es posible conectar un micrófono empleando un conector XLR en la entrada **MIC D**.

A continuación se detalla la manera de integrar un micrófono. Primero, conecte el micrófono al S4. Luego, habilite la preamplificación del micrófono en el canal del mezclador. Por último, pase a una cubierta de entrada en vivo para insertar la señal del micrófono.

Conexión del micrófono

Para conectar un micrófono al sistema del S4:

1. Apague el S4.
2. Conecte el micrófono en la entrada **MIC C** del panel trasero o en la entrada **MIC D** del panel frontal del S4, empleando el conector correspondiente.

Habilitar la preamplificación de micrófono en el canal del mezclador

Para que el canal del mezclador pueda recibir la señal del micrófono, es necesario habilitar la etapa de preamplificación:

1. Encienda el S4.
2. En el S4, presione y mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de la cubierta.
3. Mientras presiona **SHIFT**, presione el botón **EXT** del canal correspondiente.

El LED de **MIC C** o **MIC D** se enciende para indicar que la etapa de preamplificación del micrófono se encuentra habilitada en el canal.

Pasar a una cubierta de entrada en vivo

Para poner una cubierta del S4 como entrada en vivo:

1. Presione el botón **EXT** del canal del mezclador donde desea insertar la señal del micrófono. La cubierta funciona ahora como entrada en vivo. Hable a través del micrófono y compruebe el resultado.
2. Ponga el volumen en un nivel apropiado con la perilla de **GAIN**.

9.2. Integrar un tocadiscos

Los canales del mezclador del S4 permiten la conexión simultánea de dos dispositivos de audio fonográficos y de dos dispositivos de nivel de línea.

Un tocadiscos que requiera una etapa de preamplificación independiente debe conectarse al canal **A** o **B**. Un tocadiscos con preamplificación integrada puede conectarse a cualquier canal

A continuación, se describen los pasos a seguir para conectar un tocadiscos sin preamplificación integrada. Primero, conecte el tocadiscos con el S4. Luego, habilite la preamplificación fonográfica en el canal del mezclador. Por último, pase a una cubierta de entrada en vivo.

Conexión de tocadiscos

Para conectar el tocadiscos al S4:

1. Apague el S4.
2. Conecte el tocadiscos con las entradas **PHONO / LINE IN A** o **B** del panel posterior de S4 empleando un cable estéreo RCA.
3. Sujete el cable a tierra del tocadiscos con el tornillo de tierra **GND** del panel posterior del S4.

Habilitar la preamplificación fonográfica en el canal del mezclador

Para que el canal del mezclador pueda recibir señales fono, es necesario habilitar la etapa de preamplificación en el canal:

1. Encienda el S4.
2. En el S4, presione y mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de la cubierta que desea emplear con el tocadiscos.
3. Mientras presiona **SHIFT**, presione el botón **EXT** del canal correspondiente. El LED de **PHONO** se enciende para indicar que la preamplificación se encuentra habilitada en el canal del mezclador.

Pasar a una cubierta de entrada en vivo

Para pasar a una cubierta del S4 a la entrada en vivo:

1. Presione el botón **EXT** del canal del mezclador donde desea insertar la señal de audio externa. La cubierta funciona ahora como entrada en vivo.
2. Ponga un vinilo en el tocadiscos e inicie la ejecución. El canal del mezclador inserta la señal de audio proveniente del tocadiscos.

9.3. Integrar un reproductor de CD

Los canales del mezclador del S4 permiten la conexión simultánea de hasta cuatro dispositivos de nivel de línea. A continuación, se describen los pasos a seguir para conectar un reproductor de CD. Primero, conecte el reproductor de CD con el S4. Luego, habilite la entrada de línea en el canal del mezclador. Por último, pase a una cubierta de entrada en vivo.

Conexión de reproductores de CD

Para conectar un reproductor de CD con el S4:

1. Apague el S4.
2. Conecte el reproductor de CD indistintamente en la entrada **PHONO / LINE IN A**, **PHONO / LINE IN B**, **LINE IN C** o **LINE IN D**, en el panel posterior del S4 empleando un cable estéreo RCA.

Habilitar la entrada para señales de línea

Es necesario habilitar el canal para que pueda recibir señales de audio de nivel de línea. En este caso, el LED de **LINE** debería aparecer encendido. De no ser así, es necesario habilitar la entrada de línea del canal:

1. Encienda el S4.
2. En el S4, presione y mantenga presionado **SHIFT** para acceder a las funciones secundarias de la cubierta que desea emplear con el reproductor de CD.
3. Mientras presiona **SHIFT**, presione el botón **EXT** del canal correspondiente.
El LED de **LINE** se enciende para indicar que el canal del mezclador recibe señales de audio de nivel de línea de la cubierta empleada como entrada en vivo.

Pasar a una cubierta de entrada en vivo

Para pasar a una cubierta del S4 a la entrada en vivo:

1. Presione el botón **EXT** del canal del mezclador donde desea insertar la señal de audio externa.
La cubierta funciona ahora como entrada en vivo.
2. Inserte un CD en el reproductor de CD e inicie la ejecución.
El canal de mezclador recibe ahora la señal de audio del reproductor de CD.

9.4. Habilitar la función Scratch de TRAKTOR

El S4 permite emplear la función Scratch de TRAKTOR juntamente con los dispositivos conectados. Para emplear esta función, es necesario contar con vinilos o CD de código de tiempo, los cuales se pueden adquirir separadamente en el sitio de Internet de Native Instruments. Este apartado describe la manera de habilitar la función Scratch de TRAKTOR.

Habilitar la función Scratch de TRAKTOR

Para habilitar la función Scratch de TRAKTOR:

1. Inicie TRAKTOR.
2. Pulse un clic en la letra de la cubierta donde desea emplear la función Scratch.
El menú contextual se abre.
3. Seleccione la opción de **Track Deck**.
La cubierta pasa a cubierta de pistas.
4. Pulse la letra de la cubierta otra vez para abrir el menú contextual.
5. Seleccione la opción de **Scratch Control**.
La función de Scratch queda habilitada en la cubierta. Los botones **CUE** y **CUP** son reemplazados por los botones del modo relativo y del modo absoluto.
6. Repita los pasos mencionados si tiene otro dispositivo conectado para emplear la función Scratch.

Empleo de medios de código de tiempo

Para controlar las cubiertas es necesario emplear medios de código de tiempo correspondientes con el dispositivo a emplear:

1. Cargue una pista en la cubierta.
2. Coloque el vinilo o CD de código de tiempo en tocadiscos o reproductor de CD.
3. Inicie la reproducción del dispositivo.
TRAKTOR calibra la señal de código de tiempo recibida.
4. Pulse un clic en el botón del modo absoluto o en el botón del modo relativo.
La reproducción de la pista de la cubierta es controlada ahora por la señal de código de tiempo proveniente del dispositivo externo.

Mostrar el visor de código de tiempo de la cubierta

La calidad de la señal de código de tiempo puede supervisarse a través de los visores de señal de las cubiertas de TRAKTOR.

1. Abra las preferencias de TRAKTOR.
2. Seleccione la ficha de **Decks Layout**.
3. En la sección de **Platter / Scope**, seleccione en el menú desplegable de la cubierta respectiva la opción de **Scope**.
Los visores aparecen ahora visibles en las cubiertas.

10. TRAKTOR KONTROL S4 COMO INTERFAZ DE AUDIO PREDETERMINADA DEL SISTEMA

Si desea que TRAKTOR KONTROL S4 funcione como reproductor de todas las aplicaciones de audio del ordenador, deberá configurarlo como la interfaz predeterminada del sistema.

Windows

En Windows, defina TRAKTOR KONTROL S4 como interfaz de audio predeterminada de la siguiente manera:

1. Abra Inicio > Configuración > Sistema.
2. Seleccione la ficha de sonido.
3. En la lista de dispositivos, seleccione TRAKTOR KONTROL S4 y pulse un clic en Establecer como predeterminado.
4. En la ficha de sonido vaya hasta la sección de Entrada.
5. En la lista de dispositivos, seleccione TRAKTOR KONTROL S4 y pulse un clic en Establecer como predeterminado.
6. Cierre la configuración.

macOS

En macOS, defina a 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 el menú desplegable de Efectos de Sonido, seleccione TRAKTOR KONTROL S4.
4. Pulse un clic en la ficha Salidas y seleccione TRAKTOR KONTROL S4 en la lista de Seleccionar un dispositivo para la salida de sonidos.
5. Pulse un 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 ventana para confirmar los cambios realizados.