



NI NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Sommario

1. Disclaimer
2. Benvenuto in TRAKTOR KONTROL S4
2.1. Convenzioni del documento
2.2. Risorse per la documentazione
2.3. In questo documento
3. Concetti
3.1. Concetto di controllo S4 e TRAKTOR
3.2. Modalità di guida aptica
3.3. Modalità pad
3.4. Sincronizzazione automatica delle tracce
3.4.1. Beatgrid
3.4.2. Tempo Master e Master Clock
3.4.3. Assegnazione automatica del tempo master
3.5. Informazioni sulla raccolta delle tracce
3.6. Modalità Snap e modalità Quantize
4. Configurazione di TRAKTOR KONTROL S4
4.1. Collegamento al computer
4.2. Collegamento di un sistema di amplificazione
4.3. Collegamento di monitor per cabina DJ
4.4. Collegamento delle cuffie
4.5. Collegamento all'alimentazione
4.6. Preparazione finale
4.7. Importazione di musica nella raccolta di tracce
5. Panoramica di TRAKTOR KONTROL S4
5.1. Mazzi
5.1.1. Sfoglia i controlli
5.1.2. Sezione Pad
5.1.3. Elementi di visualizzazione per tracce e file STEM
5.1.4. Elementi del display su un deck Remix
5.2. Misceleatore
5.2.1. Canale del mixer
5.3. Unità FX
5.4. Vista del pannello frontale
5.5. Pannello posteriore
6. Missaggio delle prime tracce
6.1. Prerequisiti
6.2. Caricamento della prima traccia nel deck A
6.3. Avvio della riproduzione del deck A
6.4. Caricamento della seconda traccia nel deck B
6.5. Sincronizzare i tempi delle tracce
6.6. Avvio della riproduzione della seconda traccia
6.7. Missaggio del segnale audio
7. Tutorial

7.1. Navigazione e caricamento	
7.2. Controllo della riproduzione	
7.2.1. Uso dei controlli di trasporto	
7.2.2. Uso delle manopole rotanti in modalità JOG	
7.2.3. Uso delle jog wheel in modalità giradischi	
7.3. Assegnazione dei canali del mixer al crossfader	
7.3.1. Impostazione della curva del crossfader	
7.4. Regolazione dei livelli	
7.5. Uso dell'equalizzatore	
7.6. Uso del canale CUE	
7.7. Regolazione del tempo	
7.8. Blocco della tonalità delle tracce	
7.9. Suonare con i Cue Point	
7.10. Suonare con i loop	
7.11. Suonare con le modalità Flux e Reverse	
7.12. Suonare con gli effetti MIXER	
7.13. Suonare con unità FX	
7.14. Aggiunta di tracce all'elenco di preparazione	
7.15. Anteprima delle tracce nel browser	
7.16. Cambio del focus del deck	
7.17. Suonare con i deck Remix	
7.17.1. Uso del registratore di pattern	
7.18. Suonare con i deck STEM	
7.19. Correzione delle beatgrid delle tracce	
8. Preferenze	
9. Integrazione di dispositivi esterni	
9.1. Microfono integrato	
9.2. Giradischi integrato	
9.3. Integrazione di lettori CD	
9.4. Abilitare la funzione Scratch in TRAKTOR	
9.5. Usare l'S4 come mixer DJ autonomo	
10. Impostazione di TRAKTOR KONTROL S4 come interfaccia audio predefinita	

disconoscimento

1. DISCLAIMER

Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a modifiche senza preavviso e non rappresentano un impegno da parte di Native Instruments GmbH. Il software descritto in questo documento è soggetto a un contratto di licenza e non può essere copiato su altri supporti. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o trasmessa o registrata in altro modo, per qualsiasi scopo, senza previa autorizzazione scritta di Native Instruments GmbH, di seguito denominata Native Instruments.

"Native Instruments", "NI" e i loghi associati sono marchi (registrati) di Native Instruments GmbH.

Mac, macOS, GarageBand, Logic e iTunes sono marchi registrati di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e in altri paesi.

Windows e DirectSound sono marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e / o in altri paesi.

Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi proprietari e il loro utilizzo non implica alcuna affiliazione o approvazione da parte loro.

Documento realizzato da: Native Instruments GmbH

Versione software: 3.1 (02/2019)

Versione hardware: TRAKTOR KONTROL S4 MK3

Un ringraziamento speciale al Beta Test Team, che è stato inestimabile non solo per rintracciare i bug, ma anche per renderlo un prodotto migliore.

2. BENVENUTO IN TRAKTOR KONTROL S4

Grazie per aver scelto TRAKTOR KONTROL S4, è grazie a clienti come te che possiamo continuare a sviluppare software e hardware musicali innovativi. TRAKTOR KONTROL S4 è un sistema di performance DJ hardware e software completamente integrato. Il controller TRAKTOR KONTROL S4 all-in-one ti offre un mixer DJ ergonomico, un'interfaccia audio integrata a 24 bit / 96 kHz e una superficie di controllo ad alta risoluzione, perfettamente su misura per TRAKTOR PRO 3.

Questa documentazione fornisce tutte le informazioni necessarie per iniziare a mixare, sincronizzare e riprodurre in loop. Se hai già familiarità con TRAKTOR, questa guida ti aiuterà anche a utilizzare le funzionalità più avanzate di TRAKTOR KONTROL S4.

2.1. Convenzioni del documento

Questo documento utilizza una formattazione particolare per evidenziare fatti speciali e per avisarti di potenziali problemi. Le icone che introducono le seguenti note consentono di vedere che tipo di informazioni ci si può aspettare:



L'icona a fumetto indica un suggerimento utile che può aiutarti a risolvere un'attività in modo più efficiente.



L'icona del punto esclamativo evidenzia informazioni importanti essenziali per il contesto specificato.

L'icona di avviso segnala problemi gravi e potenziali rischi che richiedono la massima attenzione.

Inoltre, viene utilizzata la seguente formattazione:

- I percorsi delle posizioni sul disco rigido o su altri dispositivi di archiviazione sono stampati in *corsivo*.
- I nomi e i concetti importanti sono stampati in **grassetto**.
- Le parentesi quadre vengono utilizzate per fare riferimento ai tasti sulla tastiera di un computer, ad esempio, premere [Maiusc] + [Invio].

Nomi di animali domestici per software e hardware

In tutta la documentazione, faremo riferimento al controller hardware **TRAKTOR KONTROL S4** come **TRAKTOR KONTROL S4** , **controller S4** o semplicemente **S4** .

Allo stesso modo, il software TRAKTOR può essere denominato **TRAKTOR** .

2.2. Risorse di documentazione

Native Instruments fornisce molte fonti di informazioni su TRAKTOR KONTROL S4. Le principali risorse per iniziare sono:

- **Manuale di TRAKTOR KONTROL S4** : questo manuale ti guida attraverso il processo di configurazione hardware e software per far funzionare il sistema TRAKTOR KONTROL S4. Inoltre, fornendo tutorial basati sulle attività , offre un approccio pratico all'uso del tuo TRAKTOR KONTROL S4.
- **Manuale TRAKTOR PRO 3** : per informazioni approfondite su tutte le funzionalità fornite dal software TRAKTOR, fare riferimento al manuale TRAKTOR PRO 3.

2.3. In questo documento

Quello che stai leggendo ora è il manuale di TRAKTOR KONTROL S4. Questo manuale è strutturato come segue:

- [Concepts](#) ti introduce rapidamente all'interfaccia utente di TRAKTOR KONTROL S4 e alle sue aree principali, sia hardware che software.
- [La configurazione di TRAKTOR KONTROL S4](#) ti guida attraverso il processo di configurazione del tuo sistema TRAKTOR KONTROL S4 e di importazione della tua musica in TRAKTOR.
- [Panoramica di TRAKTOR KONTROL S4](#) è un ampio riferimento di tutti gli elementi di controllo hardware che si trovano sul controller hardware TRAKTOR KONTROL S4. Ogni volta che non sei sicuro della funzionalità di un particolare elemento di controllo, troverai qui tutte le informazioni necessarie.
- [Mixare le prime tracce](#) è un tutorial di avvio rapido che introduce i passaggi principali del messaggio delle prime tracce utilizzando la funzione SYNC.
- [Tutorial](#) contiene una raccolta di brevi tutorial, che mostrano come lavorare con le singole aree del controller.
- [Preferenze](#) spiega come aprire le Preferenze in TRAKTOR e introduce le opzioni per personalizzare TRAKTOR KONTROL S4 per esigenze

specifiche.

- [Integrating External Devices](#) ti mostra come integrare TRAKTOR KONTROL S4 con il tuo setup da studio o dal vivo, in varie configurazioni.
- L' [impostazione di TRAKTOR KONTROL S4 come interfaccia audio predefinita](#) descrive come utilizzare l'interfaccia audio di TRAKTOR KONTROL S4 come dispositivo audio predefinito del computer.

3. CONCETTI

In questa sezione vengono brevemente introdotti i concetti principali di TRAKTOR KONTROL S4 e alcuni concetti di base del software TRAKTOR.

3.1. Concetto di controllo S4 e TRAKTOR

Questa sezione introduce rapidamente le principali aree e concetti del controllo hardware TRAKTOR KONTROL S4 con riferimento al software



Concetto di controllo S4 e TRAKTOR.

(1) **Deck** : puoi usare i Deck per controllare tracce e campioni, simili a giradischi DJ o lettori CD ma con funzionalità aggiuntive. TRAKTOR controlla quattro deck virtuali e ciascuno di essi può essere utilizzato in diversi tipi di deck: deck track, deck remix, STEM, deck e ingresso live.

TRAKTOR ti fornisce quattro deck virtuali. I due Deck sul tuo controller hardware S4 ti permettono di controllare i quattro Deck software **A**, **B**, **C** e **D** in TRAKTOR: il Deck sinistro del tuo S4 controlla i Deck **A** e **C** nel software. Il deck giusto sul tuo S4 controlla i deck **B** e **D** nel software.

(**2**) **Mixer** : è possibile utilizzare il Mixer per mixare i segnali audio provenienti dai Deck. Il Mixer si trova al centro del software TRAKTOR e del tuo controller TRAKTOR KONTROL S4. Sull'S4, il mixer è costituito dai quattro canali del mixer **A**, **B**, **C** e **D** che ricevono i singoli segnali audio dai deck corrispondenti. Ogni canale del mixer contiene controlli per modulare il segnale audio e per regolare il volume in uscita prima che il segnale audio venga inviato all'uscita **MASTER**. Inoltre, il mixer fornisce il crossfader per consentire la dissolvenza tra i segnali audio nei canali del mixer.

(**3**) **Unità FX** : puoi elaborare ulteriormente i segnali nei canali del mixer utilizzando le due unità FX situate in alto a sinistra e in alto a destra sull'S4 e nell'interfaccia software. Le unità FX ti danno accesso a una raccolta di effetti di alta qualità inclusi in TRAKTOR. L'unità FX 1 in alto a sinistra sul tuo S4 controlla l'unità FX 1 nel software. Unità FX 2 in alto a destra sul controllo S4 Unità FX 2 nel software.

3.2. Modalità di guida aptica

Puoi azionare le Jog Wheels sull'S4 in tre diverse modalità, chiamate HAPTIC DRIVE MODE. Ogni HAPTIC DRIVE MODE fornisce diverse funzioni di controllo per le Jog Wheel.

- **Modalità JOG** : la modalità **JOG** consente di controllare la riproduzione delle tracce ruotando la rotella Jog. A seconda dello stato di riproduzione o se si tocca la piastra superiore o il bordo esterno, il comportamento varia di conseguenza. In modalità **JOG** è possibile utilizzare la manopola Jog per il bending e il nudging del tempo, per il cue beat e lo scratching delle tracce, nonché per la ricerca all'interno delle tracce. Inoltre, è possibile regolare la tensione della rotella Jog utilizzando il pulsante JOG e nelle Preferenze. Inoltre, è possibile abilitare un segno di spunta percepito come feedback tattile nella rotella delle preferenze. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo delle manopole rotanti in modalità JOG](#).

-
- **Modalità TT** : come con la modalità **JOG** , la modalità **TT** (modalità giradischi) consente di controllare la riproduzione delle tracce. La differenza è che le jog wheel ruotano durante la riproduzione. Ciò consente di controllare le tracce come faresti con i giradischi convenzionali. In modalità **TT** è possibile utilizzare la rotella Jog per il bending e il nudging del tempo, per cue beat e scratch delle tracce, nonché per la ricerca all'interno delle tracce. Inoltre, è possibile regolare la velocità di rotazione della base utilizzando 33,3 giri o 45 giri al minuto. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo delle manopole rotanti in modalità giradischi](#) .
 - **Modalità GRID** : la modalità **GRID** consente di correggere le Beatgrid difettose per le tracce direttamente sull'S4 utilizzando le Jog Wheels e il canale CUE al volo. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Correzione delle beatgrid delle tracce](#) .

3.3. Modalità pad

È possibile utilizzare i pad su un deck in tre diverse modalità pad. A seconda della modalità Pad selezionata, le funzioni differiscono di conseguenza:

- **Modalità HOTCUES** : in modalità HOTCUES, i Pad consentono di memorizzare e attivare Cue Point e Loop nelle tracce e File STEM come Hotcue. Sui **deck A** e **B** il pulsante **HOTCUES** si illumina di blu mentre sui **deck C** e **D** il pulsante **HOTCUES** si illumina di arancione. La modalità HOTCUES è la modalità predefinita per Track Deck e STEM Deck. Per ulteriori informazioni sull'uso della modalità HOTCUES, fare riferimento a [Giocare con i punti cue](#) e [Suonare con i loop](#) .



La modalità HOTCUES non è disponibile per i deck Remix. Quando un deck Remix è focalizzato, il pulsante **HOTCUES** è disabilitato.

- **Modalità SAMPLES** : in modalità SAMPLES, i Pad consentono di controllare i campioni sul deck Remix. La fila superiore di Pad ti dà accesso diretto ai primi campioni negli slot dei campioni. Quando il deck è focalizzato su un deck Remix, la modalità SAMPLES è abilitata per impostazione predefinita. Puoi abilitare la modalità SAMPLES su un Track Deck e anche su un STEM Deck. In questo modo puoi controllare il Track Deck o STEM Deck insieme al Remix Deck, senza spostare il focus del Deck sul Remix Deck. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i deck Remix](#) .
- **Modalità STEMS** : in modalità STEMS, i pad consentono di controllare le singole parti STEM nel file STEM. Con i Pad è possibile regolare i livelli di volume e i filtri delle singole parti STEM.

La modalità STEM è disponibile solo per i deck STEM. Sui deck S4 **A** e **B** il pulsante **STEMS** si illumina di blu mentre sui deck S4 **C** e **D** il pulsante **STEMS** si illumina di arancione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i deck STEM](#).

3.4. Sincronizzazione automatica delle tracce

Questa sezione introduce i principi delle funzioni di sincronizzazione automatica offerte da TRAKTOR.

Una delle caratteristiche principali di TRAKTOR è la sincronizzazione automatica delle tracce. Dopo aver caricato le tracce nei deck, è possibile sincronizzare i tempi delle tracce con la funzione **SYNC**. Il tempo della traccia sincronizzata si adatta quindi al tempo del Tempo Master, ad esempio, la traccia nel deck di riproduzione. Affinché funzioni, TRAKTOR utilizza le informazioni di tempo e beat dalle Beatgrid delle tracce. I campioni e gli effetti che evolvono nel tempo si sincronizzano automaticamente con il Tempo Master corrente.

3.4.1. Beatgrid

TRAKTOR analizza le tracce fornendo informazioni affidabili sul tempo per la sincronizzazione. Questa analisi determina il tempo (BPM) e la posizione dei beat; il risultato è la Beatgrid. C'è una Beatgrid specifica per ciascuna delle tue tracce.

3.4.2. Tempo Master e Master Clock

Il **Tempo Master** rappresenta il tempo di riferimento con cui si sincronizzano i Deck. Quando si abilita la funzione **SYNC** su un deck, TRAKTOR sincronizza la traccia al Tempo Master. Il Tempo Master può essere un Deck o il **Master Clock** di TRAKTOR. Quando il Master Clock è il Tempo Master, rappresenta il riferimento di tempo globale a cui possono sincronizzarsi tutti i deck. Il Tempo Master non deve essere lo stesso per tutto il mix, ma può esserci un solo Tempo Master.

3.4.3. Assegnazione automatica del tempo master

TRAKTOR assegna automaticamente il nuovo Tempo Master utilizzando la modalità **AUTO** nel pannello Master Control. Quando si mixano le tracce utilizzando la funzione SYNC, il deck sincronizzato diventa automaticamente il nuovo Tempo Master, non appena la traccia del deck Tempo Master corrente termina o viene interrotta manualmente. Questo continua fino a quando nessun'altra traccia viene sincronizzata con il Tempo Master. Quindi il Master Clock diventa automaticamente il nuovo Tempo Master non appena la

traccia corrente smette di suonare. Il pulsante MASTER si accende quindi nel pannello di controllo principale.

La modalità **AUTO** è attivata per impostazione predefinita.

3.5. Informazioni sulla raccolta di brani

La Track Collection rappresenta tutta la musica che usi in TRAKTOR. Con la Track Collection puoi organizzare, etichettare e preparare le tue tracce per la riproduzione come parte del tuo mix.

Un vantaggio della Track Collection è che memorizza i metadati delle tracce, come il titolo della traccia, il nome dell'artista, il tempo, il genere, la tonalità, ecc. Memorizza anche informazioni specifiche di TRAKTOR sulle tue tracce.

3.6. Modalità Snap e modalità Quantize

Le modalità Snap e Quantize sono strumenti importanti che possono aiutarti quando lavori con Cue Point e Loop e per saltare nella traccia:

- La modalità Snap assicura che qualsiasi Loop o Cue Point impostato in una traccia si agganci alla battuta più vicina.
- La modalità Quantize assicura che rimani sincronizzato con il valore di quantizzazione, ogni volta che salti a un Loop, a un Cue Point o in qualsiasi posizione all'interno della traccia.

Esempi di utilizzo e non utilizzo della modalità Snap

A seconda di ciò che si desidera fare, è possibile abilitare o disabilitare la modalità Snap e la modalità Quantize in qualsiasi momento. Ecco alcuni esempi su diversi casi d'uso:

- Abilitare la modalità Snap se si desidera impostare un Loop che inizi direttamente su una battuta.
- Disabilitare la modalità Snap se si desidera impostare un Cue Point all'inizio delle voci che non iniziano necessariamente sul battito.
- Abilitare la modalità Quantize se si desidera mixare in una traccia sincronizzata e si desidera che i movimenti in battere di entrambe le tracce corrispondano perfettamente.
- Disabilitare la modalità Quantize se si desidera attivare tracce o campioni ogni volta che si preme play o si attivano gli Hotcue.

Abilitazione e disabilitazione della modalità di quantizzazione

Quando la modalità Quantize è abilitata, il pulsante **QUANT (Snap)** si illumina intensamente. Quando la modalità Quantize è disabilitata, il pulsante **QUANT (Snap)** si illumina debolmente.

Per abilitare o disabilitare la modalità Quantize:

- Premere il pulsante **QUANT (Snap)**.

Abilitazione e disabilitazione della modalità Snap

Per abilitare o disabilitare la modalità Snap:

1. Tieni premuto **SHIFT** per accedere alle funzioni secondarie del tuo S4. Quando la modalità Snap è disabilitata, il pulsante **QUANT (Snap)** si illumina debolmente. Quando la modalità Snap è abilitata, il pulsante **QUANT (Snap)** si illumina in modo luminoso.
2. Tenendo premuto **SHIFT** , premere il pulsante **QUANT (Snap)** per abilitare o disabilitare la modalità Snap, rispettivamente.

4. CONFIGURAZIONE DI TRAKTOR KONTROL S4

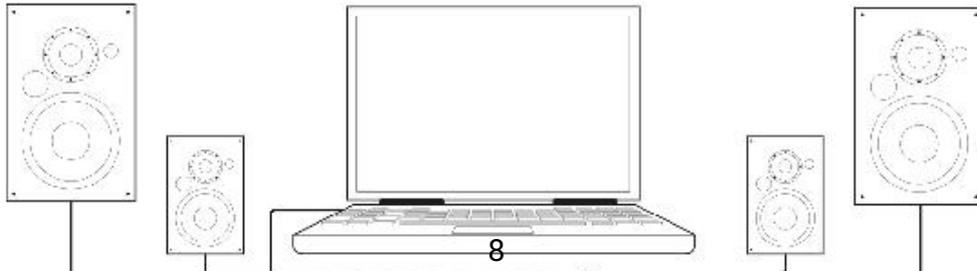
In questa sezione, dovresti aver già installato il software TRAKTOR PRO 3 utilizzando NATIVE ACCESS, in modo da configurare l'S4 per il suo primo utilizzo. Se questo non è il caso, seguire le istruzioni sotto questo collegamento [Registrazione e installazione di un prodotto Native Instruments utilizzando NATIVE ACCESS](#) .

Questa sezione descrive come configurare TRAKTOR KONTROL S4. Quando tutti i dispositivi sono collegati, la configurazione sarà simile alla seguente illustrazione:

4.1. Collegamento al computer

Per connettere TRAKTOR KONTROL S4 al tuo computer:

1. Collega l'estremità del dispositivo del cavo USB incluso alla presa USB sul pannello posteriore del tuo S4.
2. Collegare l'estremità del computer del cavo USB a una porta USB 2.0 disponibile (o successiva) sul computer.



Configurazione di TRAKTOR KONTROL S4

4.2. Collegamento di un sistema di amplificazione

Per collegare il tuo sistema di amplificazione di potenza a TRAKTOR KONTROL S4:

- Collega le uscite **MAIN OUT** XLR o RCA sul pannello posteriore di TRAKTOR KONTROL S4 agli ingressi del tuo sistema di amplificazione utilizzando gli appositi cavi.

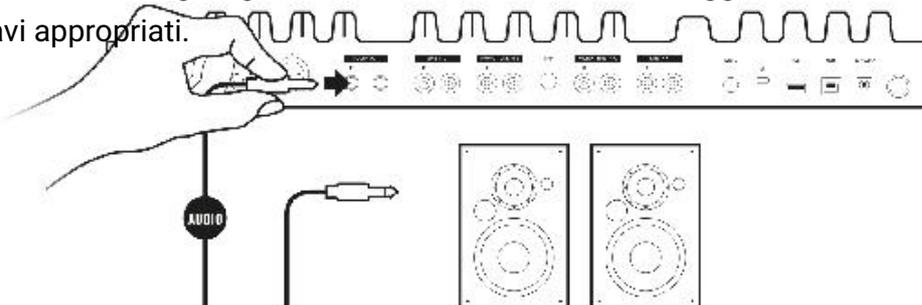
4.3. Collegamento dei monitor per DJ Booth

Per collegare i tuoi altoparlanti monitor o un secondo amplificatore di potenza per la cabina DJ a TRAKTOR KONTROL S4:



Configurazione di TRAKTOR KONTROL S4

- Collega le uscite **BOOTH OUT** sul pannello posteriore di TRAKTOR KONTROL S4 agli ingressi del tuo sistema di monitoraggio utilizzando cavi appropriati.



4.4. Collegamento delle cuffie

Per collegare le cuffie a TRAKTOR KONTROL S4:

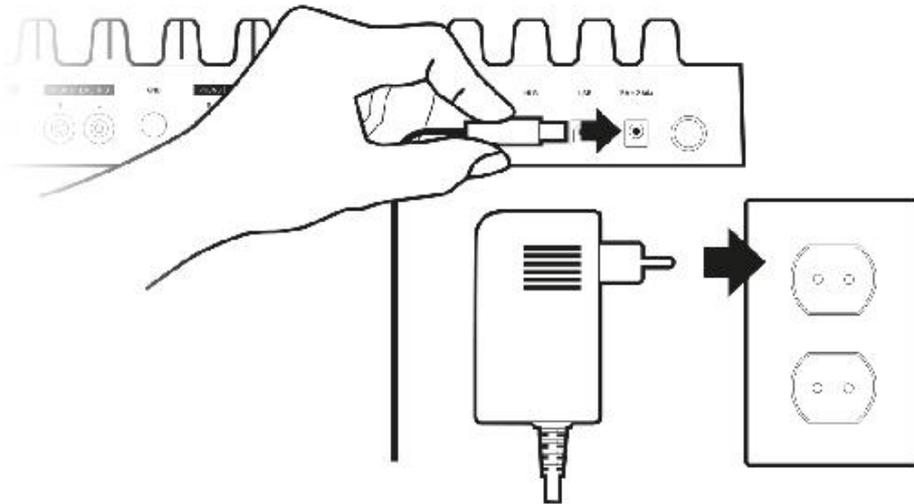
- Collega le tue cuffie alla presa **PHONES OUT** sul pannello frontale di TRAKTOR KONTROL S4 usando un connettore da 1/4" o 1/8".



4.5. Collegamento all'alimentazione

Per collegare l'alimentatore a TRAKTOR KONTROL S4:

1. Collega l'estremità del dispositivo del cavo di alimentazione alla presa di alimentazione sul pannello posteriore del tuo S4.
2. Collegare l'alimentatore a una presa di corrente.



4.6. Preparazione finale

Dopo aver configurato con successo il sistema TRAKTOR KONTROL S4, devi preparare i passaggi finali prima di poter iniziare a utilizzare il tuo S4. All'inizio accendi i tuoi dispositivi e poi configura TRAKTOR per essere utilizzato con il tuo S4.

Accensione dei dispositivi e avvio di TRAKTOR

Ora puoi accendere i dispositivi. Ti consigliamo di seguire l'ordine nelle istruzioni seguenti:

1. Sul tuo S4, abbassa i controlli del volume alla posizione minima usando la manopola **MASTER**, la manopola **BOOTH** e la manopola **VOL**.
2. Accendi il tuo sistema di amplificazione.
3. Accendi il tuo computer.
4. Accendi il tuo S4.
5. Avvia TRAKTOR facendo doppio clic sull'icona dell'applicazione Traktor sul desktop. Il software TRAKTOR si apre.

Importazione di dati dalla versione precedente di TRAKTOR

Quando avvii TRAKTOR per la prima volta, TRAKTOR riconosce se una versione precedente di TRAKTOR è installata sul tuo sistema. In questo caso TRAKTOR ti chiede se vuoi importare i tuoi dati precedenti dal contenuto utente esistente in una nuova cartella nella tua cartella utente. I tuoi dati

precedenti non verranno modificati se li importi nella nuova cartella predefinita.

Se vuoi importare dati dalla tua precedente installazione di TRAKTOR:

- Fare clic su **Sì** per confermare. I dati vengono importati.

Configurazione di TRAKTOR KONTROL S4

Passaggio alle impostazioni predefinite di TRAKTOR

Quando avvii TRAKTOR con l'S4 per la prima volta, TRAKTOR ti chiede se vuoi cambiare la selezione FX del mixer e l'intervallo del fader del tempo sull'impostazione predefinita. Ciò è necessario per ottenere l'esperienza



Avviso TRAKTOR per la commutazione della gamma di fader Mixer FX e TEMPO sulle impostazioni predefinite.

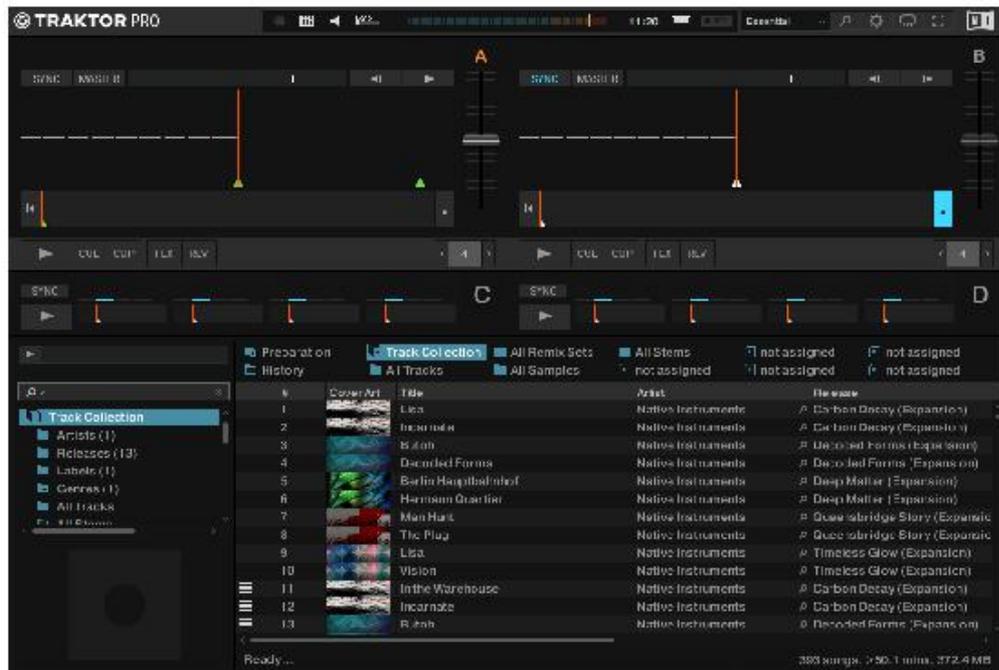
- Fare clic su **Sì** . Il Mixer FX e la gamma di fader **TEMPO** sono impostati sulle impostazioni predefinite.

Configurazione di TRAKTOR utilizzando l'installazione guidata

La finestra di dialogo Setup Wizard appare automaticamente quando avvii TRAKTOR per la prima volta dopo l'installazione. L'installazione guidata ti aiuta a configurare il software in base alle tue esigenze solo con pochi clic. Per configurare TRAKTOR da controllare con il tuo controller S4, esegui le seguenti azioni:

1. Nella pagina **BENVENUTO** fare clic su **Avanti** per procedere.
2. Nella pagina **DECK LAYOUT** seleziona il Deck setup da controllare con il tuo S4, ad esempio, **2 Track Decks + 2 Remix Decks** .
3. Fare clic su **Avanti** per procedere. La pagina **SOMMARIO** mostra la configurazione di TRAKTOR.
4. Fare clic su **Fine** per confermare la configurazione. La finestra di TRAKTOR ora appare nel layout essenziale.

Configurazione di TRAKTOR KONTROL S4



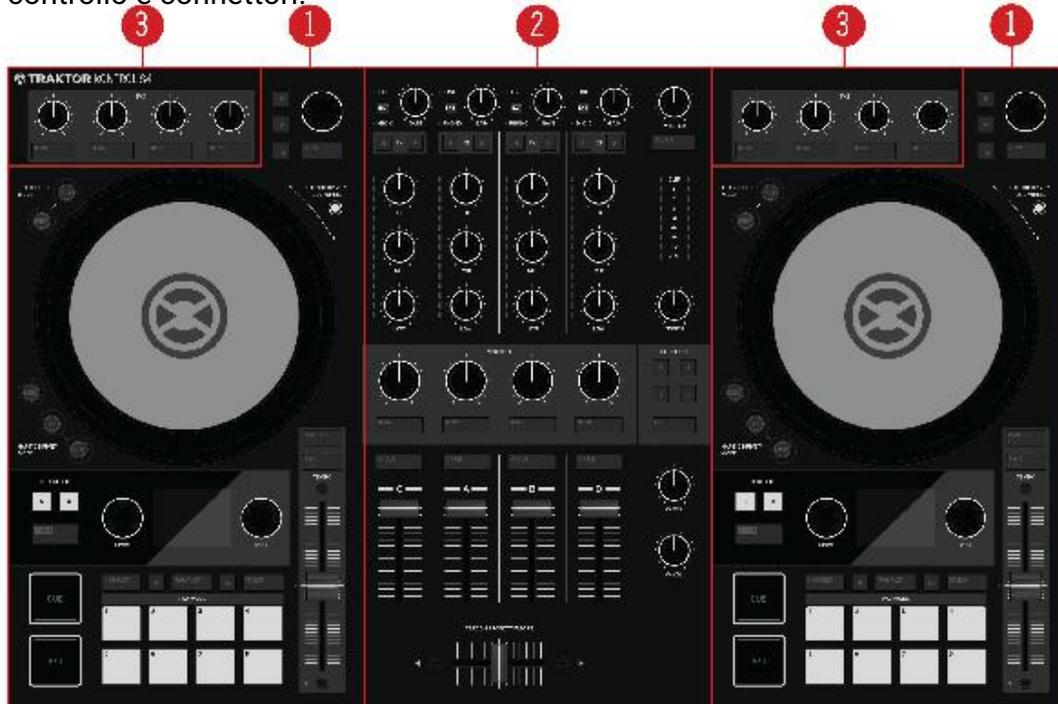
4.7. Importazione di musica nella raccolta di brani

Il modo più conveniente per inserire le tue tracce nella Track Collection di TRAKTOR è usare il drag and drop:

- Trascina i file musicali dalla posizione sul tuo computer e rilasciali nella cartella **Track Collection** nel Browser Tree di TRAKTOR. TRAKTOR ora analizza i metadati dei file musicali e memorizza i file nella Track Collection.

5. PANORAMICA DI TRAKTOR KONTROL S4

Questa sezione ti presenta TRAKTOR KONTROL S4 e tutti i suoi elementi di controllo e connettori.



Panoramica di TRAKTOR KONTROL S4.

(1) **Deck** : puoi usare i Deck per controllare tracce e campioni, simili a giradischi DJ o lettori CD ma con funzionalità aggiuntive. TRAKTOR controlla quattro deck virtuali e ciascuno di essi può essere utilizzato in diversi tipi di deck: deck track, deck remix, STEM, deck e ingresso live.

TRAKTOR ti fornisce quattro deck virtuali. I due Deck sul tuo controller hardware S4 ti permettono di controllare i quattro Deck software **A** , **B** , **C** e **D** in TRAKTOR: il Deck sinistro del tuo S4 controlla i Deck **A** e **C** nel software. Il deck giusto sul tuo S4 controlla i deck **B** e **D** nel software. Per ulteriori informazioni sugli elementi di controllo del deck, fare riferimento a [Decks](#) .

(2) **Mixer** : è possibile utilizzare il Mixer per mixare i segnali audio provenienti dai Deck. Il mixer si compone di due canali Mixer **A** e **B** che ricevono i singoli segnali audio dai ponti **A** e **B** . Ogni canale del mixer contiene controlli per modulare il segnale audio e per regolare il volume in uscita prima che il segnale audio venga inviato all'uscita **MASTER** . Il **SAMPLE** manopola al centro del Mixer controlla il livello relativo del canale combinato per Deck **C** e **D** . Inoltre, il mixer fornisce il crossfader per la dissolvenza istantanea tra i segnali audio nei canali **A** e **B** del mixer . Per ulteriori informazioni sugli elementi di controllo Mixer, fare riferimento a [Mixer](#) .

Panoramica di TRAKTOR KONTROL S4

(3) **Unità FX** : puoi elaborare ulteriormente i segnali nei canali del mixer utilizzando le due unità FX situate in alto a sinistra e in alto a destra sull'S4 e nell'interfaccia software. Le unità FX ti danno accesso a una raccolta di effetti di alta qualità inclusi in TRAKTOR. L'unità FX 1 in alto a sinistra sul tuo S4 controlla l'unità FX 1 nel software. Unità FX 2 in alto a destra sul controllo S4 Unità FX 2 nel software. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [FX Unit](#) .

5.1. Decks

TRAKTOR KONTROL S4 ti fornisce due deck fisici per controllare i deck TRAKTOR. Ogni Deck ti fornisce i seguenti elementi di controllo:



Deck S4.

(1) **Controlli di navigazione** : consentono di scorrere la raccolta di tracce per trovare e caricare le tracce, nonché visualizzare in anteprima le tracce e preparare le playlist. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Browse Controls](#) .

(2) **Jog Wheel** : la Jog Wheel fornisce un controllo avanzato sul trasporto delle tracce. Come con un normale lettore CD o giradischi, è possibile mantenere manualmente la riproduzione, spingere e piegare e iniziare a graffiare toccando e ruotando la rotella jog e il bordo esterno. Inoltre, puoi correggere manualmente le Beatgrid delle tracce. L'anello LED esterno attorno alla Jog Wheel fornisce un feedback visivo sullo stato della riproduzione. Per

ulteriori informazioni, fare riferimento a [Uso delle manopole rotanti in modalità JOG](#) e [Uso delle rotelle rotanti in modalità Giradischi](#) .

(3) Pulsante **MASTER (Reset)**: assegna il deck a Tempo Master. Utilizzando il pulsante **SHIFT** , reimposta la posizione del fader **TEMPO** relativo nel software. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione del tempo](#) e [sincronizzazione automatica delle tracce](#) .

16

Panoramica di TRAKTOR KONTROL S4

(4) **SYNC (Lock)**: sincronizza il deck con il Tempo Master. L'uso di **SHIFT** e **SYNC (Lock)** blocca il fader **TEMPO** per il deck. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione del tempo](#) e [blocco della tonalità delle tracce](#) .

(5) **Fader TEMPO** : consente di regolare manualmente il tempo della traccia su quel deck. Il fader **TEMPO** può essere utilizzato in modalità Absolute e in modalità Relative. Se il deck è sincronizzato con il Tempo Master, il fader **TEMPO** non ha effetto. Quando il deck sta suonando al tempo della traccia originale, il LED si accende in blu indipendentemente dalla posizione corrente del fader **TEMPO** . Quando il tempo del deck è più veloce o più lento del tempo originale, il LED è spento. Quando il tempo è bloccato per il deck, il LED si accende in rosso. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione del tempo](#) .

(6) **Sezione Pad** : puoi usare i Pad per memorizzare e attivare Cue Point e Loop e per controllare campioni e file STEM. La funzione individuale dipende dalla modalità Pad selezionata e dal tipo di deck selezionato. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla [sezione Pad](#) .

(7) **Riproduci / Pausa** : consente di avviare o mettere in pausa la riproduzione della traccia su quel deck. Il pulsante si illumina in verde durante la riproduzione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo dei controlli di trasporto](#) .

(8) **CUE** : consente di avviare la riproduzione della traccia dal punto di cue mobile quando il deck è fermo. Riporta la posizione di riproduzione al punto Cue durante la riproduzione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo dei controlli di trasporto](#) .

(9) **SHIFT** : quando tieni premuto **SHIFT** , ti vengono fornite le funzioni secondarie di alcuni degli elementi di controllo sull'S4.

(10) **Pulsanti DECK SELECT** : ti consentono di alternare tra i banchi TRAKTOR A e C sul deck sinistro e tra i deck TRAKTOR B e C sul deck destro. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Cambio della messa a fuoco del deck](#) .

(11) **Pulsante JOG** : Abilita la modalità **JOG** (modalità Jog Wheel) per la Jog Wheel. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo delle manopole rotanti in modalità JOG](#) .

(12) **Pulsante TT** : attiva la modalità **TT** (modalità giradischi) per la rotella. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo delle manopole rotanti in modalità giradischi](#) .

(13) **Pulsante GRID** : Abilita la modalità **GRID** per correggere manualmente la Beatgrid per la traccia corrente utilizzando la Jog Wheel. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Correzione delle beatgrid delle tracce](#) .

(14) **MOVE encoder** : consente di saltare all'interno della traccia. Quando il Looping è abilitato, l' **encoder MOVE** consente di spostare il Loop avanti e indietro nella traccia. Inoltre, regola i parametri del volume per i campioni e le parti STEM usando **SHIFT** . Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo dei controlli di trasporto](#) e [Suonare con i loop](#) .

(15) **Display multicolore** : il display multicolore fornisce un feedback visivo sui tempi di riproduzione e sulle impostazioni del loop e fornisce anche dettagli sulla traccia come il nome dell'artista e il nome della traccia. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Elementi di visualizzazione per tracce e file STEM](#) e [Elementi di visualizzazione su un deck di re-mix](#) .

(16) **Codificatore LOOP** : consente di abilitare / disabilitare il loop e modificare la dimensione del loop. Inoltre, regola i parametri dell'effetto Filter per i campioni e le parti STEM usando **SHIFT** . Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i loop](#) .

(17) **Pulsante REV** : riproduce la traccia al contrario in modalità Flux. Quando si preme il pulsante **REV** , questo abilita automaticamente la modalità Flux fintanto che il pulsante **REV** è premuto. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Suonare con la modalità Flux e la modalità Reverse](#) .

(18) **Pulsante FLX** : attiva la modalità Flux per quel deck. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con la modalità Flux e la modalità Reverse](#) .

Panoramica di TRAKTOR KONTROL S4

(19) **Unità FX** : le unità FX consentono di controllare i parametri degli effetti nelle unità FX nel software TRAKTOR. Ogni deck dispone di un'unità FX che può essere assegnata a qualsiasi canale del mixer. L'unità FX 1 si trova sul deck sinistro e l'Unità FX 2 sul deck destro. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [FX Unit](#) .

5.1.1. Sfoglia controlli

I controlli Sfoglia ti consentono di sfogliare la raccolta di tracce per trovare e caricare le tracce, nonché visualizzare in anteprima le tracce e preparare playlist.



(**1**) **Browse encoder** : si selezionano le tracce nell'elenco delle tracce ruotando l'encoder **Browse** e si può caricare la traccia selezionata nel deck premendo l'encoder **Browse** . È inoltre possibile utilizzare l' encoder **Browse** per cercare all'interno della traccia in riproduzione nel Preview Player. In modalità SAMPLES è possibile selezionare un altro Sample nel Sample Slot ruotando l' encoder **Browse** . Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Sfogliare, caricare](#) e visualizzare in [anteprima le tracce nel browser](#) .

(**2**) **Pulsante VISUALIZZA** : ingrandisce o riduce la visualizzazione del browser nel software TRAKTOR. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Navigazione e caricamento](#) .

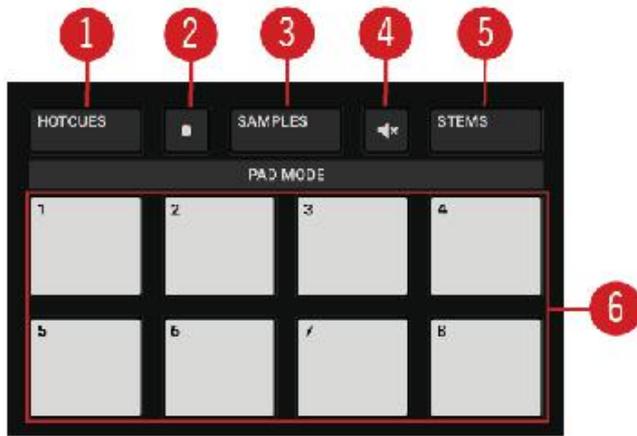
(**3**) **Pulsante dell'elenco di preparazione** : assegna una traccia all'elenco di preparazione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Aggiunta di tracce all'elenco di preparazione](#) .

(**4**) **Pulsante stella** : quando si tiene premuto questo pulsante, l'encoder Sfoglia seleziona i preferiti. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Navigazione e caricamento](#) .

(**5**) **Preview Player** : carica una traccia nel Preview Player nel browser di TRAKTOR e la riproduce. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Anteprima delle tracce nel browser](#) .

5.1.2. Sezione Pad

I Pad possono essere utilizzati per memorizzare e attivare Cue Point e Loop, nonché per attivare Campioni e per controllare i file STEM. La funzione individuale dipende dalla modalità Pad selezionata e dal tipo di deck selezionato.



Sezione pad.

(1) **Pulsante HOTCUES** : attiva la modalità **HOTCUES** . In questa modalità, puoi memorizzare e attivare Cue Point e Loop all'interno delle tracce utilizzando i Pad. Sui **deck A** e **B** il pulsante **HOTCUES** si illumina di blu mentre sui **deck C** e **D** il pulsante **HOTCUES** si illumina di arancione. La modalità **HOTCUES** è la modalità predefinita per Track Deck e STEM Deck. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i punti cue](#) e [Giocare con i loop](#) .

La modalità **HOTCUES** non è disponibile per i **deck** Remix. Quando un deck Remix è focalizzato, il pulsante **HOTCUES** è disabilitato.

(2) **Pulsante di registrazione** : attiva il registratore di pattern sul deck Remix. Con il Pattern Recorder puoi registrare le sequenze che devono essere riprodotte dai campioni. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo di Pattern Recorder](#) .

(3) **Pulsante SAMPLES** : attiva la modalità SAMPLES. La modalità SAMPLES può essere abilitata solo quando il deck sottostante è configurato come Remix Deck. Altrimenti il pulsante **SAMPLES** resta spento. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i deck Remix](#) .

(4) **Pulsante Mute** : **silenzia** o ripristina i campioni su un deck Remix o le parti STEM su un deck STEM. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i deck Remix](#) e [Giocare con i deck STEM](#) .

(5) **Pulsante STEMS** : Abilita la modalità STEMS su un deck STEM. Utilizzando i pad, è possibile regolare i volumi e disattivare le singole parti STEM del file STEM. Il **STELI** modalità è solo disponibile sui ponti staminali. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i deck STEM](#) .

(6) **Pad** : a seconda della modalità Pad corrente, gli otto pad hanno funzioni individuali:

- In modalità **HOTCUES** , i pad memorizzano e attivano Cue Point e loop per i deck di tracce e i deck STEM.
- In modalità **SAMPLES** i pad controllano i primi quattro slot SAMPLE dei deck Remix.
- In modalità **STEMS** i Pad controllano i volumi delle singole parti STEM e le disattivano.

5.1.3. Visualizza elementi per tracce e file STEM

Quando la modalità HOTCUES o la modalità STEMS è abilitata, il display contiene i seguenti elementi:



Elementi di visualizzazione per tracce e file STEM.

- (1) **Titolo della traccia** : visualizza il titolo della traccia caricata o del file STEM.
- (2) **Valore chiave** : visualizza il valore chiave corrente della traccia o del file STEM.
- (3) **Indicatore del loop** : Visualizza la dimensione del loop selezionata. Quando un Loop è abilitato, l'indicatore Loop è evidenziato in verde.
- (4) **Waveform** : Visualizza la forma d'onda della traccia o il file STEM. Mostra anche i Cue Point memorizzati come marker bianchi e blu e i Loop memorizzati in marker verdi. L'indicatore rosso in movimento rappresenta la posizione corrente dell'indicatore di riproduzione.
- (5) **Tempo rimanente della traccia** : Visualizza il tempo rimanente fino al termine della traccia o del file STEM.
- (6) **Tempo traccia corrente** : visualizza il tempo corrente per la traccia o il file STEM.



5.1.4. Visualizza elementi su un deck Remix

Quando il Deck è un Deck Remix o la modalità SAMPLES è abilitata, il display contiene i seguenti elementi:

Mostra gli elementi su un deck Remix.

(1) **Titolo Set Remix** : Visualizza il titolo del Set Remix caricato.

(2) **Quantize value** : Visualizza il valore Quantize del Remix Deck. Se la modalità Quantize è abilitata, il campo è evidenziato in blu.

(3) **Indicatore del loop** : Visualizza la dimensione del loop selezionata. Quando un Loop è abilitato, l'indicatore Loop è evidenziato in verde.

(4) **Indicatore del tipo di riproduzione** : indica se il campione corrispondente nella cella del campione è un loop o un campione one-shot .

20

Panoramica di TRAKTOR KONTROL S4

(5) **Beat Counter** : rappresenta l'attuale posizione interna del Beat Count del deck Remix. Le funzioni di sincronizzazione e quantizzazione si basano su questo valore.

(6) **Remix Deck Tempo** : Visualizza il tempo corrente del Remix Deck.

Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i deck Remix](#) .

5.2. miscelatore

Seduto al centro del controller TRAKTOR KONTROL S4, il mixer riceve i segnali audio provenienti dai deck. C'è un canale per ogni Deck. Lo scopo del mixer è quello di regolare il livello relativo di ciascun canale, per controllare il contenuto di frequenza dei canali del mixer, eventualmente inserendoli nelle unità FX prima di inviare il risultato complessivo all'uscita Master e, alla fine, per generare il mix che è inviato al tuo pubblico. Il mixer fornisce anche un crossfader, che consente di effettuare transizioni senza interruzioni tra i vari canali.

(1) **Canale del mixer A , B , C , D** : I canali del mixer ricevono i singoli segnali audio dai deck. Ogni canale del mixer contiene controlli per regolare il contenuto della frequenza del segnale audio e per regolare il volume in uscita prima che il segnale audio venga inviato all'uscita **MASTER** . Qualsiasi canale del mixer può essere assegnato individualmente alle unità FX. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Mixer Channel](#) .

(2) **Manopola MASTER** : regola il livello del segnale MASTER. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione dei livelli](#) .

(3) **Pulsante QUANT (Snap)** : consente di abilitare o disabilitare la modalità Quantize e la modalità Snap. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Snap Mode e Quantize Mode](#) .

(4) **Indicatore livello master** : fornisce un feedback visivo sul livello di volume dell'uscita principale corrente. I LED blu indicano se il segnale è al di sotto dell'area Headroom. Il LED rosso indica se il segnale è in clipping. I LED gialli indicano se il segnale audio è attualmente all'interno dell'area Headroom prima che inizi il clipping del segnale audio.

(5) **Manopola BOOTH** : regola il volume del segnale di uscita Booth per i monitor DJ. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione dei livelli](#) .

(6) **Pulsanti MIXER FX SELECT** : Seleziona il **MIXER FX** che deve essere controllato dai singoli controlli **MIXER FX** nei canali Mixer. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Esecuzione con effetti MIXER](#) .

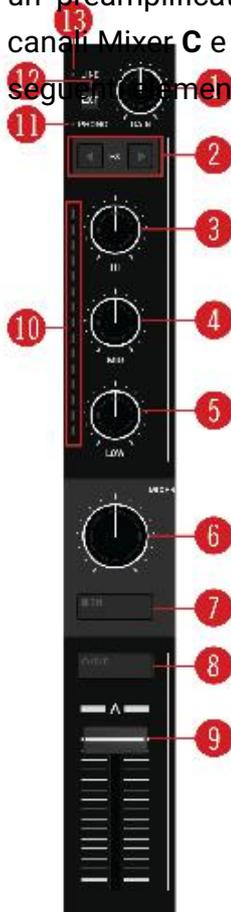
(7) **Manopola MIX** : regola il mix del segnale tra il segnale MASTER e il segnale del canale CUE nelle cuffie. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo del canale CUE](#) .

(8) **Manopola VOL** : regola il livello per il canale CUE. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo del canale CUE](#) .

(9) **Crossfader** : controlla il mix tra i segnali dei canali del mixer assegnati al lato sinistro del crossfader e al lato destro del crossfader. Alla fine di ogni crossfader, i segnali opposti sono totalmente silenziosi. Spostando il crossfader si dissolve gradualmente in entrata e in uscita il relativo segnale audio nell'uscita principale. Nella posizione centrale, entrambi i segnali audio sono completamente udibili. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Assegnazione dei canali del mixer al crossfader](#) .

5.2.1. Canale mixer

I canali del mixer ricevono i singoli segnali audio dai deck. Ciascun canale del mixer contiene controlli per regolare i livelli in entrata e in uscita e il contenuto di frequenza del segnale audio. Ciascuno dei quattro canali del mixer può integrare diverse sorgenti esterne. Mentre i canali Mixer **A** e **B** sono dotati di un preamplificatore **PHONO** aggiuntivo per il collegamento di giradischi, i canali Mixer **C** e **D** integrano invece i microfoni. I canali del mixer forniscono i seguenti elementi di controllo:



Canale del mixer.

(1) **Manopola GAIN** : regola il livello di ingresso per il segnale in ingresso del deck corrispondente, prima che passi il fader del canale. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione dei livelli](#) .

(2) **Pulsanti FX Assign** : questi pulsanti assegnano singolarmente le unità FX al canale del mixer. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con le unità FX](#) .

(3) **Manopola HI** : Enfatizza, attenua o rimuove la banda delle alte frequenze del segnale audio. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo dell'equalizzatore](#) .

(4) **Manopola MID** : Enfatisza o attenua la banda delle frequenze medie del segnale audio. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo dell'equalizzatore](#) .

(5) **Manopola LOW** : Enfatisza, attenua o rimuove la banda delle basse frequenze del segnale audio. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo dell'equalizzatore](#) .

23

Panoramica di TRAKTOR KONTROL S4

(6) **Manopola MIXER FX Amount** : la **manopola MIXER FX** Amount controlla la quantità di **MIXER FX** da applicare al segnale audio. In posizione centrale il **MIXER FX** è disabilitato per il singolo canale del Mixer. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Esecuzione con effetti MIXER](#) .

(7) **Pulsante MIXER FX ON** : attiva o disattiva **MIXER FX** per il singolo canale del mixer. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Esecuzione con effetti MIXER](#) .

(8) **Pulsante CUE** : indirizza il segnale audio del canale del mixer al canale CUE. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Utilizzo del canale CUE](#) .

(9) **Fader di canale** : regola il livello del canale del mixer prima che il segnale audio venga inviato al crossfader e alla manopola del volume **MASTER** . Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione dei livelli](#) .

(10) **Channel Level Meter** : il Channel Level Meter fornisce un feedback visivo sul volume del canale corrente. I LED blu indicano se il segnale audio è al di sotto dell'area Headroom. Il LED rosso indica se il segnale audio è in clipping. I LED gialli indicano se il segnale audio è attualmente nell'area Headroom prima che inizi il clip del segnale audio.

(11) **LED MIC C o D / PHONO** : sui canali **A** e **B** del mixer , il **LED PHONO** si accende se l'ingresso esterno del canale del mixer è impostato per ricevere un segnale di livello fono da un giradischi. Sui canali **C** e **D** del mixer , il **LED MIC** si accende se l'ingresso esterno per il canale del mixer è impostato per ricevere un segnale del microfono. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Integrazione di dispositivi esterni](#) .

(12) **Pulsante EXT** : Cambia il canale del mixer per inserire il segnale audio proveniente da una sorgente audio esterna. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Integrazione di dispositivi esterni](#) .

(13) **LED LINE** : Indica se l'ingresso esterno per il canale del mixer è impostato per ricevere un segnale a livello di linea, ad esempio, da un lettore CD. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Integrazione di dispositivi esterni](#) .



5.3. Unità FX

Le unità FX 1 e 2 sul tuo S4 ti consentono di controllare i parametri degli effetti selezionati nelle unità FX nel software TRAKTOR. Le unità FX possono essere assegnate a qualsiasi canale del mixer.

Controlli dell'unità FX 1.

(1) - (4) **Manopola FX 1 - 4** : regola il singolo parametro dell'effetto selezionato nell'unità FX nel software TRAKTOR.

(5) - (8) **FX ON il pulsante 1 - 4** : Attiva o disattiva l'effetto individuale che viene selezionato nella unità FX nel software TRAKTOR.

Per ulteriori informazioni sull'uso delle unità FX, fare riferimento a [Giocare con le unità FX](#) .

5.4. Vista del pannello frontale

Il pannello anteriore ospita i controlli per l'assegnazione dei canali del mixer al crossfader e le prese per il collegamento di cuffie e microfono.

Pannello frontale.

(1) **Selettore della curva del crossfader** : seleziona la curva che consente la dissolvenza in entrata e in uscita dei segnali audio quando si sposta il crossfader da un lato all'altro. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Assegnazione dei canali del mixer al crossfader](#) .

(2) **Selettori di assegnazione crossfader C , A , B , D** : Assegna i singoli canali del mixer al lato sinistro o destro del crossfader. È inoltre possibile annullare l'assegnazione dei canali del mixer dal crossfader quando i selettori sono impostati in posizione centrale. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Assegnazione dei canali del mixer al crossfader](#) .

(3) **MIC D** : collega un microfono al canale **D del** mixer utilizzando un connettore XLR. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Integrating Microphone](#) .

(4) **PHONES OUT 1/8 " e 1/4"** : collegare una o due paia di cuffie. Quando sono collegate due paia di cuffie, il livello massimo del volume delle cuffie



5.5. Pannello posteriore

Il pannello posteriore ospita tutte le prese per collegare l'S4 al computer, per accenderlo e per collegare dispositivi esterni.

Pannello posteriore.

(1) **MAIN OUT RCA R / L** : Collega l'S4 a un amplificatore di potenza utilizzando cavi RCA non bilanciati.

(2) **MAIN OUT XLR R / L** : Collega l'S4 a un amplificatore di potenza utilizzando cavi XLR bilanciati.

(3) **BOOTH OUT 1/4 "R / L** : collega l'S4 a un amplificatore di potenza per la cabina DJ utilizzando cavi bilanciati da 1/4".

(4) **LINE IN D RCA R / L** : Collega una sorgente audio a livello di linea, ad



(5) **PHONO / LINE IN B RCA R / L** : Collega un dispositivo a livello fono, ad esempio, un giradischi o una sorgente audio a livello di linea, ad esempio un lettore CD al canale **B del** mixer utilizzando cavi RCA.

(6) **GND** : La vite **GND** (massa) collega il filo di terra dei giradischi per evitare ronzii nel segnale audio.

(7) **PHONO / LINE IN A RCA R / L** : Collega un dispositivo a livello fono, ad esempio un giradischi, o una sorgente audio a livello di linea, ad esempio, un lettore CD al canale **A del** mixer utilizzando cavi RCA.

(8) **LINE IN C RCA R / L** : Collega una sorgente audio a livello di linea, ad esempio, un lettore CD al canale del mixer **C** utilizzando cavi RCA.

(9) **MIC C** : collega un microfono al canale **C del** mixer utilizzando un connettore da 1/4 ".

(10) **Slot per lucchetto Kensington** : collega un **lucchetto Kensington** all'S4 per prevenire i furti.

- (11) **HUB USB** : collega un dispositivo USB, ad esempio, un altro controller TRAKTOR o un hub USB.
- (12) **Presa USB** : collega l'S4 al computer utilizzando il cavo USB in dotazione.
- (13) **Presa PSU** : collega l'alimentatore Native Instruments in dotazione all'S4.
- (14) **Interruttore di alimentazione** : accende o spegne l'S4.

6. MESCOLARE I PRIMI TRACCIATI

In questa sezione imparerai a mixare le tue prime due tracce, utilizzando il Deck **A** e il Deck **B**, con la funzione **SYNC**. Per questo metodo, non sarà

necessario utilizzare le Jog Wheels o le cuffie.

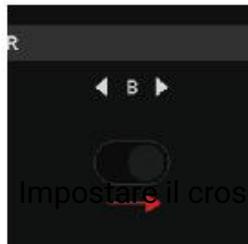
In un primo momento si preparerà il Mixer regolando gli elementi di controllo per la miscelazione tracce tra Deck **A** al Deck **B** . Quindi caricherai la prima traccia nel Deck **A** e inizierai a eseguire passo dopo passo.

6.1. Prerequisiti

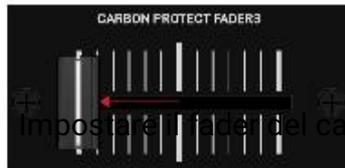
1. Impostare il selettore di assegnazione crossfader **A** a sinistra per assegnare il canale del mixer **A** all'estremità sinistra del crossfader.



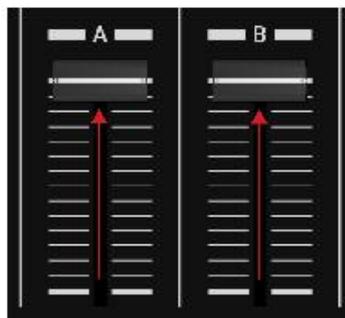
2. Impostare il selettore di assegnazione crossfader **B** a destra per assegnare il canale **B** del mixer all'estremità destra del crossfader.



3. Impostare il crossfader nella posizione più a sinistra .



4. Impostare il fader del canale **A** e il fader del canale **B** sulla posizione massima.



27

Missaggio delle prime tracce

5. Impostare la manopola **MASTER** in posizione centrale.

6. Impostare la manopola **BOOTH** in posizione centrale.



7. Impostare il volume del sistema audio o degli altoparlanti attivi al livello minimo.

6.2. Caricamento della prima traccia nel deck A

Per caricare la prima traccia nel Deck A:

1. Premere il **DECK SELEZIONA** tasto **A** per mettere a fuoco la S4 banco di sinistra sul ponte **A**. Il pulsante **DECK SELECT A** e i LED del deck si illuminano in blu.
2. Premere il pulsante **VISUALIZZA** per ingrandire la visualizzazione del browser nel software.



3. Ruota l'encoder Browse per selezionare una delle tue tracce nell'elenco delle tracce o una traccia demo, ad esempio, **Berlin Hauptbahnhof** di Native Instruments.



4. Premere l'encoder Browse per caricare la traccia selezionata in quel Deck.



TRAKTOR ora analizza la traccia per determinarne il tempo e per creare

la Beatgrid e la Waveform.

5. Premere nuovamente il pulsante **VISUALIZZA** per ridurre a icona la visualizzazione del browser nel software.



6.3. Avvio della riproduzione del deck A

Per avviare la riproduzione sul banco **A** :

1. Premere il pulsante Riproduci / Pausa sul deck S4 sinistro.



La forma d'onda inizia a muoversi e i LED dell'indicatore di livello del canale A sinistro del mixer si illuminano.

2. Aumentare gradualmente il volume del sistema audio o degli altoparlanti attivi a un livello di ascolto moderato. Ora senti l'audio della traccia negli altoparlanti.



6.4. Caricamento della seconda traccia nel deck B

Per caricare la seconda traccia nel Deck **B** :

Missaggio delle prime tracce

La traccia successiva che desideri mixare deve avere un tempo simile a quello della traccia in riproduzione.

1. Premere il **DECK SELEZIONA** il pulsante **B** per impostare il fuoco del diritto S4 ponte a ponte **B** .

Il pulsante **DECK SELECT B** e i LED del deck si illuminano in blu.

2. Premere il pulsante **VISUALIZZA** per ingrandire la visualizzazione del browser nel software.



3. Premere il pulsante **Browse** per selezionare una delle tue tracce dal elenco delle tracce o una traccia demo, ad esempio **Lisa** di Native Instruments.



4. Premere l'encoder **Browse** per caricare la traccia nel Deck.



TRAKTOR ora analizza la traccia per determinarne il tempo e per creare la Beatgrid e la waverform.

30

Missaggio delle prime tracce

5. Premere nuovamente il pulsante **VISUALIZZA** per ridurre a icona la visualizzazione del browser nel software.

6.5. Sincronizzazione dei tempi delle tracce

Per sincronizzare i tempi di entrambe le tracce:

- Premere il **pulsante SYNC (Lock)** sul deck S4 destro.

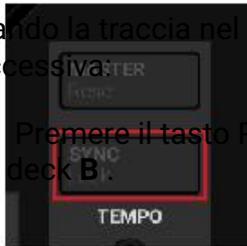


Il tempo del brano nel Deck B è ora sincronizzato con il brano in esecuzione, indicato dal valore di equal tempo nel Deck Header del software. Il **pulsante SYNC (Lock)** si accende sul deck S4 destro.

6.6. Avvio della riproduzione della seconda traccia

Quando la traccia nel Deck **A** è quasi finita, puoi avviare la riproduzione della traccia successiva.

- Premere il tasto Play / Pause sul diritto S4 Deck per avviare la riproduzione del brano nel deck B.



La forma d'onda inizia a muoversi e i LED del misuratore del volume del canale nel canale **B del** mixer si illuminano. I brani nel Deck **A** e nel Deck **B** vengono riprodotti in sincronia.

6.7. Messaggio del segnale audio

Ora puoi mixare il segnale audio del canale **B** del mixer nel segnale principale:

1. Spostare lentamente il crossfader verso la posizione centrale e tenerlo premuto per un momento.



Missaggio delle prime tracce

Il segnale audio della traccia nel canale **B del** mixer sfuma nel segnale principale.

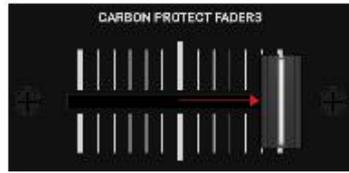
2. Mentre la traccia nel Deck **A** raggiunge la fine, sposta lentamente il crossfader verso la posizione più a destra .

Il segnale audio del canale **A** del mixer scompare lentamente dal



segnale audio del canale Mixer **B** è ora udibile.

Quando la riduzione del Deck **A** termina, il Deck **B** diventa automaticamente il Tempo Master ed è pronto per passare alla traccia successiva.



7. TUTORIAL

I tutorial in questa sezione presentano le numerose funzioni e caratteristiche di S4. Il seguente elenco fornisce una panoramica dei tutorial incluso il collegamento ad esso:

- **Sfogliare e caricare le tracce** : importando la tua musica in TRAKTOR, puoi usare i controlli Browse su S4 per trovare le tracce per il tuo mix. Quando si carica una traccia in un Deck, TRAKTOR inizia ad analizzare la traccia, calcolandone il tempo esatto e le informazioni chiave. Da questa

analisi, TRAKTOR crea la Beatgrid e la Waveform. Queste informazioni vengono quindi memorizzate per la traccia nella Track Collection. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Navigazione e caricamento](#) .

- **Controllo della riproduzione delle tracce** : S4 consente di controllare la riproduzione delle tracce utilizzando i controlli di trasporto e le Jog Wheels che possono essere azionate in diverse modalità. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Controllo della riproduzione](#) , [Uso delle manopole rotanti in modalità JOG](#) e [Uso delle rotelle rotanti in modalità Tavola rotante](#) .
- **Regolazione del crossfader** : è possibile determinare quale canale del mixer deve essere indirizzato al crossfader e impostare la curva del crossfader di conseguenza. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Assegnazione dei canali del mixer al crossfader](#) .
- **Cambio del focus dei deck**: ogni deck S4 controlla due deck TRAKTOR. I pulsanti Deck Select determinano quale dei Deck è a fuoco. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Cambio della messa a fuoco del deck](#) .
- **Regolazione dei livelli e utilizzo dell'equalizzatore** : il mixer consente di regolare il volume delle tracce e di modificare le bande di frequenza dei segnali audio utilizzando l'equalizzatore. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione dei livelli](#) e [Uso dell'equalizzatore](#) .
- **Regolazione del tempo** : è possibile utilizzare i fader **TEMPO** per regolare manualmente il tempo su ciascun deck. I fader **TEMPO** possono essere utilizzati in due modalità. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Regolazione del tempo](#) .
- **Blocco della chiave delle tracce** : quando si regola il tempo della traccia, l'intonazione cambia di conseguenza. Usando Keylock puoi regolare il tempo della traccia senza cambiare l'intonazione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Blocco della tonalità delle tracce](#) .
- **Lavorare con MIXER FX** : puoi modulare il suono delle tue tracce usando **MIXER FX** e le unità FX. Per ulteriori informazioni, consultare [Esecuzione con effetti MIXER](#) e [Esecuzione con unità FX](#) .
- **Lavorare con Cue Point e Loop** : attivando gli Hotcue memorizzati dai Pad, puoi saltare a sezioni specifiche all'interno della traccia. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i punti cue](#) . Per estendere la riproduzione di tracce o per eseguire il loop di una parte specifica in una traccia, puoi utilizzare le funzioni di loop di S4. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i loop](#) .
- **Modalità Snap e Modalità Quantize** : per posizionare con precisione Cue Point, Loop e salti all'interno delle tracce senza perdere la sincronizzazione, utilizzare la modalità Snap e la modalità Quantize. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Snap Mode e Quantize Mode](#) .
- **Utilizzo delle modalità Flux e Reverse** : le **modalità** Flux e Reverse consentono di creare una testina di riproduzione parallela quando si suona con Hotcue e Loops. La testina di riproduzione parallela ti assicura di non

perdere la posizione della testina di riproduzione della traccia originale nella traccia. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con la modalità Flux e la modalità Reverse](#) .

- **Anteprima delle tracce** : il lettore di anteprima nel browser consente di visualizzare comodamente le tracce in anteprima senza caricarle nel deck. Anche il canale CUE e i suoi controlli sul Mixer vengono abilitati

per visualizzare in anteprima le tracce e le regolazioni del suono prima di passare alla traccia successiva. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Anteprima delle tracce nel browser](#) e [Utilizzo del canale CUE](#) .

- **Lavorare con la lista di preparazione** : il browser di TRAKTOR ti permette di prepararti per il tuo prossimo mix. L'S4 ha un controllo dedicato in modo da poter aggiungere facilmente tracce all'elenco di preparazione. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Aggiunta di tracce all'elenco di preparazione](#) .
- **Lavorare con i deck Remix** : i deck Remix ti consentono di riprodurre campioni e aggiungerli al tuo mix. Inoltre, potete abilitare il Pattern Recorder per registrare le sequenze che devono essere riprodotte dai campioni. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i deck Remix](#) .
- **Lavorare con i deck STEM** : i deck STEM consentono di riprodurre file STEM che includono quattro parti STEM individuali per elementi musicali. Il deck STEM ti dà il controllo sulle parti STEM. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Giocare con i deck STEM](#) .
- **Correzione delle Beatgrid delle tracce** : se la funzione SYNC è abilitata ma le tracce in riproduzione non sono sincronizzate, è probabile che le Beatgrid siano state calcolate male. L'S4 consente di correggere manualmente le Beatgrid. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Correzione delle beatgrid delle tracce](#) .

7.1 Navigazione e caricamento

L'S4 ti consente di cercare comodamente la tua musica nella Track Collection di TRAKTOR. Utilizzando i controlli Browse sui deck, è possibile aprire rapidamente la vista Browser, navigare nell'elenco delle tracce e selezionare le cartelle preferite e le playlist per caricare le tracce desiderate.

Ingrandimento e riduzione della visualizzazione del browser

Utilizzando i controlli Browse puoi cercare istantaneamente la tua musica in TRAKTOR. Tuttavia, puoi massimizzare la visualizzazione del browser in TRAKTOR per una migliore panoramica:

1. Premere il pulsante **VISUALIZZA** .

Il layout di TRAKTOR passa alla visualizzazione Browser.

2. Premi di nuovo il pulsante **VIEW** per chiudere la visualizzazione Browser in TRAKTOR.

Trovare una traccia

Sul Deck vuoi caricare una traccia:

1. Ruotare l'encoder Browse per scorrere l'elenco delle tracce e selezionare una traccia.

Esercitazioni

2. Tenere premuto il pulsante **Stella** + ruotare l'encoder Browse per selezionare un'altra cartella preferita.

L'elenco delle tracce mostra il contenuto in base alla cartella selezionata.

Caricamento della traccia nel deck

Per caricare la traccia selezionata nel Deck:

- Premere il pulsante Browse.

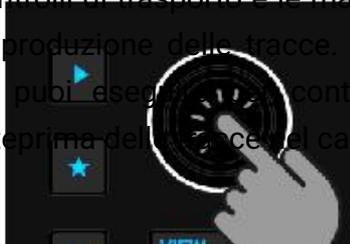


La traccia viene caricata nel deck. A seconda del brano caricato, il tipo di deck cambia di conseguenza.

Se la traccia viene caricata nel Deck per la prima volta, TRAKTOR inizia ad analizzare la traccia per determinarne il tempo, quindi calcola Beatgrid e Waveform. Il momento dell'analisi può essere cambiato in un altro contesto nelle Preferenze.

7.2. Controllo della riproduzione

I controlli di trasporto e le manopole rotanti sull'S4 consentono di controllare la riproduzione delle tracce. Questa sezione descrive le diverse interazioni che puoi eseguire per controllare la traccia in riproduzione, così come l'anteprima del prossimo brano nel canale CUE per la transizione successiva.



35

Esercitazioni

7.2.1. Utilizzo dei controlli di trasporto

I controlli di trasporto ti consentono di avviare e mettere in pausa la riproduzione e di avviare la traccia.

Avvio / Pausa della riproduzione

Per avviare la riproduzione della traccia caricata:

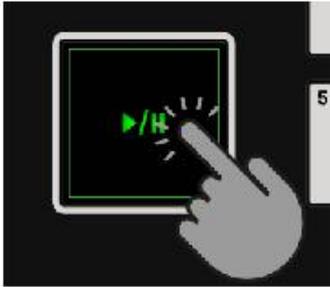
- Premere il pulsante Riproduci / Pausa.

Per mettere in pausa la riproduzione:

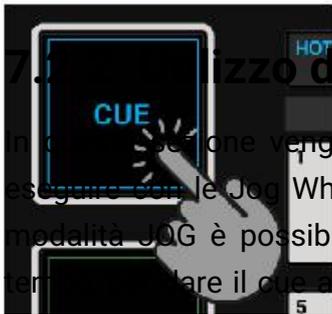
- Premere nuovamente il pulsante Riproduci / Pausa.

Cueing della traccia utilizzando il pulsante CUE

Il pulsante **CUE** ha diverse funzioni:



- Quando si tiene premuto il pulsante **CUE**, la riproduzione continua dalla posizione del punto cue mobile finché il pulsante **CUE** rimane premuto.
- Quando si rilascia il pulsante **CUE**, la riproduzione si interrompe immediatamente e la posizione di riproduzione torna al punto Cue.
- Quando si tiene premuto il pulsante **CUE** e si preme il pulsante Riproduci / Pausa, la riproduzione continua normalmente.



Utilizzo delle manopole rotanti in modalità JOG

In questa sezione vengono fornite le numerose interazioni che è possibile eseguire con le Jog Wheels quando vengono utilizzate in modalità **JOG**. In modalità **JOG** è possibile utilizzare la rotella Jog per piegare e spingere il tempo, saltare il cue a una battuta ed eseguire uno scratch e per la ricerca veloce all'interno della traccia. Inoltre, puoi disabilitare la sensibilità al tocco della piastra superiore e puoi regolare la resistenza per far girare la Jog Wheel.

Abilitazione della modalità JOG

Per abilitare la modalità **JOG**:

- Premere il pulsante **JOG** sul deck.

Il pulsante **JOG** si illumina brillantemente nel colore del deck focalizzato.

Tempo Bending e Nudging

È possibile utilizzare la manopola Jog per correggere manualmente la sincronizzazione delle tracce piegando o spostando il tempo del deck.

Per spostare il tempo del deck:

- Toccare il bordo esterno della Jog Wheel e ruotarla in senso orario per aumentare temporaneamente la temperatura del piatto. Quando smetti di girare il cerchio, il deck torna al suo tempo originale.



Per modificare il tempo del deck:

- Toccare il bordo esterno della Jog Wheel e ruotarla in senso antiorario per passare temporaneamente il tempo del deck. Quando smetti di girare il cerchio, il deck torna al suo tempo originale.

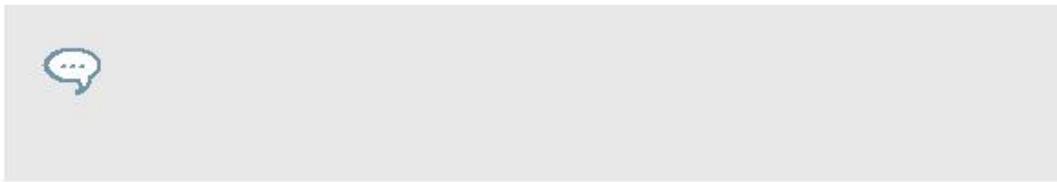


Se selezioni l'opzione **Ticks when Nudging** nelle Preferenze, sentirai dei clic della Jog Wheel quando la fai girare usando il bordo superiore. Questa opzione si applica solo alla modalità **JOG**. Per ulteriori informazioni, vai al riferimento a [Preferenze](#).

Cueing by Scratching

È possibile mantenere la riproduzione della traccia con la rotella per avviare una battuta o eseguire un scratch:

1. Tocca e tenere premuta la piastra superiore della rotellina.



2. Tenendo la piastra superiore, girare la rotella in senso orario o antiorario per avviare una battuta o un scratch.



Esercitazioni

3. Tenendo la piastra superiore, ruotare la rotella avanti e indietro per eseguire uno scratch.

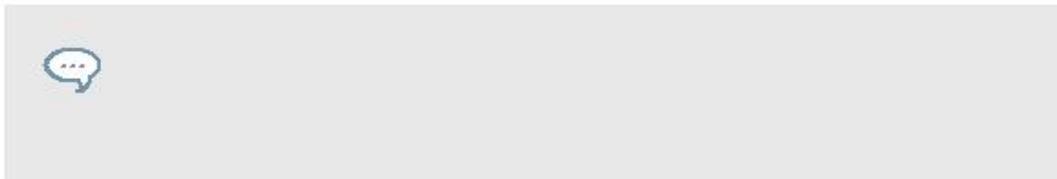


Seleziona l'opzione **Enable Haptic Hotcues** nelle Preferenze, sentirai un feedback tattile nella Jog Wheel quando si inseriscono i Que Point e Loop marker mentre si tocca la piastra superiore. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Preferenze](#).

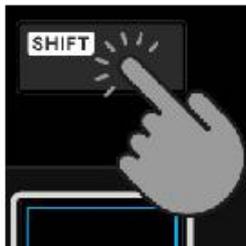
Ricerca veloce

È possibile utilizzare il controller per la ricerca rapida all'interno della traccia:

1. Tenere premuto **MAIUSC** per accedere alle funzioni S4 secondarie.



2. Tenendo premuto **SHIFT**, ruotare la rotella in senso orario o antiorario per eseguire la ricerca rapida all'interno della traccia.



Disattivazione della sensibilità al tocco della piastra superiore

È possibile disabilitare la sensibilità al tocco della piastra superiore per la modalità **JOG**. Ciò consente di utilizzare la piastra superiore per piegare o sfregere il tempo della traccia. Per disabilitare la sensibilità al tocco:

- Premere il pulsante **JOG**.

Il pulsante **JOG** ora si illumina di rosso indicando che la sensibilità al tocco di quella piastra superiore è disabilitata. Quando si preme nuovamente il pulsante **JOG**, la sensibilità al tocco viene riattivata.

Quando disabiliti la sensibilità al tocco della piastra superiore, non puoi eseguire i backspin. Inoltre, le opzioni di feedback tattile nelle Preferenze non si applicano.

Regolazione della tensione di rotazione della jog wheel

È possibile regolare la tensione di rotazione per la rotella:

1. Tenere premuto il pulsante **JOG** e ruotare la rotella in senso orario per aumentare la tensione. La tensione della Jog Wheel aumenta.
2. Tenere premuto il pulsante **JOG** e ruotare la rotella in senso antiorario per allentare la tensione. La tensione della Jog Wheel si allenta.
3. Rilasciare il pulsante **JOG** alla tensione desiderata della Jog Wheel.

Puoi regolare la tensione anche nelle Preferenze.

7.2.3. Utilizzo delle jog wheel in modalità giradischi

Questa sezione presenta le numerose interazioni che è possibile eseguire con le Jog Wheel quando vengono utilizzate in modalità Giradischi. In modalità **TT** (modalità Turntable) le Jog Wheels si comportano come i piatti dei tradizionali giradischi DJ. Quando la modalità **TT** è abilitata, la Jog Wheel ruoterà durante la riproduzione della traccia.

Esercitazioni

Nelle Preferenze è possibile regolare la velocità di base per le manopole rotanti. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Preferenze](#).

Abilitazione della modalità giradischi

Per abilitare la modalità giradischi:

- Premere il pulsante **TT** su quel deck.



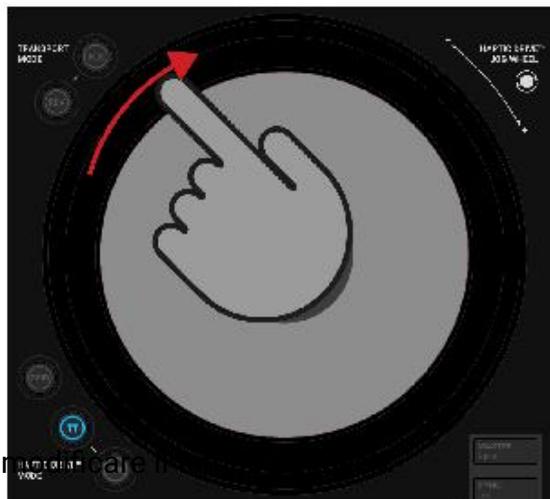
Il pulsante **TT** si illumina brillantemente nel colore del deck a fuoco.

Tempo Bending e Jogging

Durante la rotazione del deck è possibile utilizzare la rotella jog per piegare temporaneamente o per spostare il tempo del deck. Viene utilizzato quando si sincronizzano le tracce manualmente.

Per spostare il tempo del deck:

- Toccare il bordo esterno della Jog Wheel e ruotarla in senso orario per aumentare temporaneamente la temperatura del piatto. Quando smetti di girare il cerchio, la rotella e il deck tornano al tempo originale.



Per ridurre il tempo:

- Toccare leggermente il bordo esterno della Jog Wheel per abbassare temporaneamente il tempo di rotazione della Jog Wheel e il tempo del deck. Quando smetti di toccare il bordo, la rotella e il deck tornano al tempo originale.

Cueing, ricerca e graffio

Puoi usare la rotella per cercare in coda un battito o per eseguire lo scratch:

1. Tocca e tenere premuta la piastra superiore della rotellina.



La Jog Wheel smette di ruotare e la riproduzione viene mantenuta.

2. Tenendo la piastra superiore, ruotare la rotella in senso orario o in senso antiorario per cercare nella traccia.



42

Esercitazioni

3. Tenendo la piastra superiore, ruotare rapidamente la rotella avanti e indietro per graffiare la traccia.

Quando si rilascia la piastra superiore, la rotellina continua a ruotare e



la riproduzione del track continua.

Attivando l'opzione **Enable Haptic Hotcues** nelle Preferenze, sentirete un feedback tattile sulla Jog Wheel quando accedete a Cue Point e Loop marker utilizzando la piastra superiore. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Preferenze](#).

7.3. Assegnazione dei canali del mixer al crossfader

È possibile utilizzare il crossfader per la transizione tra i segnali audio nei canali del mixer. È possibile assegnare qualsiasi canale del mixer a entrambi i lati del crossfader. Se non si intende utilizzare il crossfader, si consiglia di annullare l'assegnazione dei canali del mixer dal crossfader per evitare un utilizzo accidentale in una situazione live.

Inoltre, è possibile determinare il comportamento di dissolvenza dei segnali audio quando si sposta il crossfader.

Assegnazione dei canali del mixer

Per ogni canale del mixer è presente un selettore di assegnazione crossfader sul pannello frontale.

Per assegnare un canale del mixer al lato sinistro del crossfader:

- Impostare a sinistra il selettore di assegnazione del crossfader per il canale del mixer corrispondente.

Esercitazioni

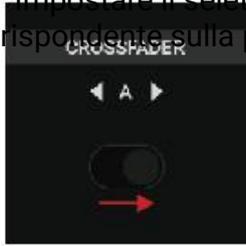
Per assegnare un canale del mixer al lato destro del crossfader:

- Posizionare il selettore di assegnazione crossfader per il canale del mixer corrispondente a destra.

Annullamento dell'assegnazione dei canali del mixer

Per annullare l'assegnazione di un canale del mixer dal crossfader:

- Impostare il selettore di assegnazione del crossfader per il canale del mixer corrispondente sulla posizione centrale.



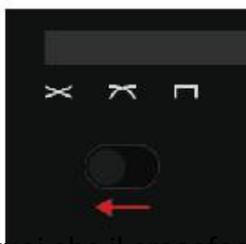
7.3.1. Impostazione della curva del crossfader

È possibile determinare il comportamento di dissolvenza del crossfader con il selettore della curva del crossfader sul pannello frontale. Puoi impostarlo sulle posizioni costanti, uniformi o nitide.

- **Costante** : con questa impostazione, lo spostamento del crossfader consente di aumentare e diminuire costantemente i livelli dei segnali del canale del mixer.
- **Smooth** : con questa impostazione, lo spostamento del crossfader consente di alzare e abbassare gradualmente i livelli dei segnali del canale del mixer.
- **Sharp** : con questa impostazione, spostando il crossfader, il livello del segnale dell'altro canale del mixer aumenta immediatamente al massimo volume. Entrambi i segnali sono udibili a tutto volume quando il crossfader è posizionato in qualsiasi posizione tra le estremità del crossfader.

Se vuoi che il crossfader utilizzi la curva costante:

- Posizionare il selettore della curva del crossfader a sinistra.



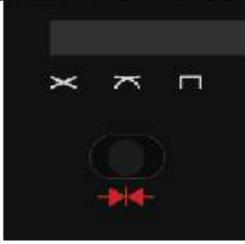
Se vuoi che il crossfader utilizzi la curva morbida:

Esercitazioni

- Impostare il selettore della curva del crossfader sulla posizione centrale.

Se vuoi che il crossfader utilizzi la curva netta:

- Posizionare il selettore della curva del crossfader a destra.



7.4. Livelli di regolazione

Quando mescoli le tracce devi assicurarti che i livelli di entrambe le tracce siano simili per transizioni impeccabili. Inoltre, è necessario assicurarsi che i segnali non siano troppo forti né troppo silenziosi per ottenere la migliore qualità audio possibile. A tal fine, è possibile definire il livello per i segnali audio in ingresso nel canale Mixer e è possibile definire i livelli per i segnali in uscita inviati all'uscita MASTER.

Regolazione dei livelli per i segnali audio in entrata

Con la manopola **GAIN** nel canale Mixer è possibile determinare il livello del segnale audio in ingresso. Quando si regola il livello in ingresso, l'indicatore del volume del canale indica visivamente il livello corrente.

Per regolare il livello del segnale audio in ingresso nel canale del mixer:

- Ruotare la singola manopola **GAIN in** senso orario o antiorario in modo che il livello in ingresso non superi l'area di Headroom riflessa dai LED gialli del misuratore del volume del canale.



Regolazione dei livelli dei canali del mixer in uscita

Il fader del canale in un canale del mixer limita il livello massimo inviato dal canale del mixer all'uscita MASTER.

Per regolare il livello in uscita di un canale del mixer:

- Spostare il fader del canale pertinente su o giù.

Il livello in uscita cambia di conseguenza. Quando il fader del canale è impostato sulla posizione massima, il livello del segnale in uscita è uguale al livello del segnale in ingresso.

È inoltre possibile utilizzare i fader dei canali per le transizioni tra i segnali audio senza utilizzare il crossfader.



Regolazione del livello di uscita MASTER

Lo stadio di uscita MASTER riceve i segnali provenienti dai canali del mixer. È possibile determinare il livello di uscita MASTER con la manopola **MASTER**. Per regolare il livello di uscita MASTER:

- Ruotare la manopola **MASTER in** senso orario o antiorario.

Il livello di uscita MASTER si regola di conseguenza.

Regolazione del livello di uscita BOOTH

Lo stadio di uscita BOOTH riceve gli stessi segnali provenienti dai canali del mixer come lo stadio di uscita **MASTER**. È possibile determinare il livello di uscita BOOTH con la manopola **BOOTH**:



- Ruotare la manopola **BOOTH in** senso orario o antiorario.



Il livello di uscita BOOTH si regola di conseguenza.

Per evitare danni alle orecchie, controllare sempre il livello di ascolto degli altoparlanti o dell'amplificatore di potenza collegati e impostarlo su un livello di ascolto confortevole.

7.5. Utilizzo dell'equalizzatore

È possibile utilizzare l'equalizzatore per regolare leggermente alcune frequenze nel segnale audio per evidenziare una parte specifica, come l'attenuazione della voce o una linea principale. Un'altra tecnica comune è quella di eliminare la frequenza dei bassi di una traccia in modo che i bassi dell'altra traccia dominino il mix.

Le manopole **EQ** regolano le frequenze alte, medie o basse nel segnale audio.

Attenuazione delle bande di frequenza del segnale audio

Per attenuare le bande di frequenza del segnale audio:

- Ruotare la singola manopola **EQ in** senso antiorario per attenuare la banda di frequenza corrispondente.



Quando si ruota la manopola **EQ** completamente in senso antiorario, si rimuove completamente la singola banda di frequenza dal segnale audio.



L'attenuazione delle frequenze può evitare il clipping che può facilmente verificarsi quando due tracce vengono riprodotte insieme a pieno livello.

Enfaticizzazione delle bande di frequenza nel segnale audio

Per enfatizzare le bande di frequenza del segnale audio:

- Ruotare la singola manopola **EQ in** senso orario per enfatizzare la banda di frequenza corrispondente.



7.6. Utilizzo del canale CUE

È possibile utilizzare il canale CUE sul Mixer per ascoltare in anteprima le tracce in cuffia. Qualsiasi canale del mixer è dotato di un pulsante **CUE** per instradare il segnale audio nel canale CUE. È possibile utilizzare le manopole **MIX** e **VOL** per determinare il livello per il canale **CUE**, nonché il rapporto tra il segnale acceduto e il segnale MASTER.

Instradamento dei segnali audio nel canale CUE

Per instradare il segnale audio da un canale del mixer al canale CUE:

- Premere il pulsante **CUE** di quel canale del mixer.



Il segnale audio è udibile nel canale CUE.

È possibile instradare contemporaneamente i segnali audio di tutti i canali del mixer nel canale CUE.

Regolazione del rapporto tra il segnale cued e il segnale master

Nel canale CUE, è possibile utilizzare la manopola **MIX** per determinare il rapporto tra il segnale acceduto e il segnale MASTER.

1. Ruotare la manopola **MIX in** senso orario per far dominare il segnale MASTER.



Quando giri la manopola **MIX** completamente in senso orario, sentirai solo il segnale MASTER nelle cuffie.

2. Ruotare la manopola **MIX in** senso antiorario per far prevalere il segnale generato.

Quando si ruota completamente la manopola **MIX in** senso antiorario, si ascolta solo il segnale in cuffia.

Regolazione del livello del canale CUE

Per regolare il livello del canale CUE:

- Ruotare la manopola **VOL in** senso orario o antiorario per aumentare o diminuire il livello del canale CUE.



7.7. Regolazione del tempo

È possibile regolare il tempo della traccia con la funzione di sincronizzazione automatica del deck SYNC e il fader **TEMPO**. Quando si utilizza il fader **TEMPO**, l'effetto risultante dipende da diversi fattori:

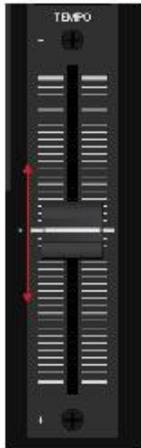
- Quando viene utilizzata la funzione SYNC, la modifica del tempo spostando il fader **TEMPO** funziona solo sul deck assegnato a Tempo Master. Lo spostamento del fader **TEMPO** sul deck sincronizzato non ha alcun effetto.
- Quando il fader **TEMPO** è bloccato sul deck, lo spostamento del fader **TEMPO** non ha effetto.
- I fader **TEMPO** possono essere utilizzati in due diverse modalità, in **modalità Absolute** e in modalità **Relative**. Per impostazione predefinita, i fader **TEMPO** funzionano in modalità Relativa.
 - **Relativo** : in questa modalità, ogni fader **TEMPO** sull'S4 influenza il fader **TEMPO** del deck software relativamente alla sua posizione corrente, anche se questa posizione non corrisponde alla posizione del fader **TEMPO** sull'S4. Ciò risolve in particolare possibili conflitti tra il fader **TEMPO** e la sincronizzazione del deck.
 - **Absolute** : in questa modalità, ogni volta che sposti il fader **TEMPO** sull'S4, la sua posizione viene trasmessa 1: 1 al fader **TEMPO** del deck software, indipendentemente dalla posizione corrente del fader Tempo nel software. In modalità Absolute, il tempo del deck software corrisponde sempre alla posizione del fader **TEMPO** sul tuo S4, a meno che tu non abbia cambiato in qualche modo il tempo del deck software.

È possibile selezionare la modalità fader **TEMPO** nelle Preferenze. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a [Preferenze](#).

Regolazione del tempo

Per cambiare il tempo su un deck:

- Spostare il fader **TEMPO** su o giù.

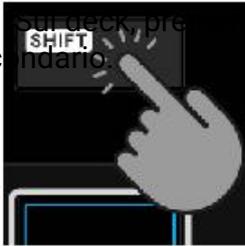


Il tempo della traccia diminuisce o aumenta, rispettivamente. La tonalità della traccia cambia di conseguenza.

Blocco del fader TEMPO

Per evitare modifiche accidentali del tempo puoi bloccare il fader **TEMPO** :

1. Sul deck primario e tenere premuto **SHIFT** per accedere ai controlli del deck secondario.



2. Tenendo premuto **SHIFT** , premere il **pulsante SYNC (Lock)**.



Il fader **TEMPO** è bloccato, indicato dal LED rosso del fader **TEMPO**

. Lo spostamento del fader **TEMPO** non avrà alcun effetto.

3.  Per sbloccare il fader **TEMPO** , ripetere i passaggi precedenti.

Quando si sblocca un fader **TEMPO** che viene utilizzato in modalità Absolute, il tempo per quel deck cambierà immediatamente al valore riflesso dalla posizione corrente del fader **TEMPO** .

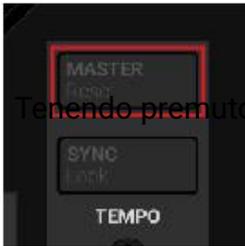
Reimpostazione della posizione del fader del tempo relativo

Quando la posizione del fader **TEMPO** nel deck software non corrisponde alla posizione del fader **TEMPO** sul deck S4, è possibile ripristinare la posizione del fader **TEMPO** relativo su S4:

1. Sul deck S4, premere e tenere premuto **SHIFT** per accedere ai controlli del deck secondario.



2. Tenendo premuto **SHIFT**, premere il pulsante **MASTER (Reset)**.



La posizione del fader **TEMPO** nel software ora riflette la posizione del fader **TEMPO** del deck S4.

Quando si resetta il fader **TEMPO** che viene utilizzato in modalità Absolute, il tempo per quel deck cambierà immediatamente al valore riflesso dalla posizione corrente del fader Tempo.

Sincronizzazione del tempo del deck con il tempo master utilizzando Sync

Puoi sincronizzare il tempo del Deck con il Tempo Master:

- Premere il pulsante **SYNC (Lock)** per sincronizzare il deck.



Il tempo del Deck è ora sincronizzato con il Tempo Master. Il pulsante si illumina di blu.

7.8. Bloccare la chiave delle tracce

Quando sincronizzi le tracce, modifichi i loro tempi e, di conseguenza, le loro altezze (o tonalità). Rallentando il tempo di una traccia, l'altezza della traccia diminuirà, mentre accelerando il tempo di una traccia, aumenterà la tonalità della traccia. Questo non è problematico per piccoli aggiustamenti di tempo. Ma quando il tempo viene modificato in modo più drastico, il pitch shift risultante potrebbe suonare innaturale, specialmente per la voce.

Per evitare ciò, è possibile utilizzare la funzione **KEYLOCK** sul deck S4 per bloccare il valore della chiave corrente della traccia. Quando poi sposti il fader **TEMPO** su o giù, cambi il tempo della traccia ma la chiave della traccia rimane al valore bloccato.

Abilitazione del blocco tasti per la traccia

Per bloccare la chiave per una traccia:

1. Caricare la traccia in un deck.
2. Impostare il fader **TEMPO** sulla posizione centrale.
3. Premere il tasto **SHIFT** per accedere alle funzioni del deck secondario.

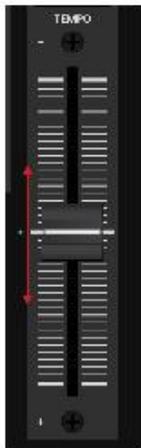


4. Tenendo premuto **SHIFT**, premere il codificatore **LOOP** su quel deck per abilitare il blocco tasti per la traccia.



Il keylock abilitato è indicato dal punto blu accanto al valore della chiave.

5. Spostare il fader **TEMPO** su o giù per cambiare il tempo della traccia.

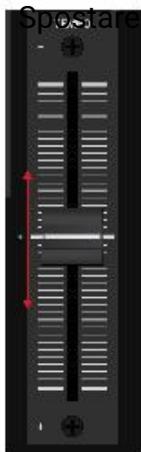


Il tempo della traccia cambia ma il valore della chiave rimane al valore bloccato.

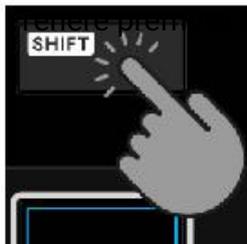
Regolazione della tonalità senza modificare il tempo

Per cambiare il tono senza cambiare il tempo della traccia:

1. Spostare il fader **TEMPO** su o giù per impostare il tempo della traccia desiderata.



2. Premere il tasto **SHIFT** per accedere alle funzioni del deck secondario.



3. Tenendo premuto **SHIFT**, premere il codificatore **LOOP** su quel deck per abilitare il blocco tasti per la traccia.



Il Keylock abilitato è indicato dal punto blu accanto al valore della chiave.



4. Tenendo premuto **SHIFT**, ruotare l' encoder **LOOP in** senso orario per aumentare il valore della chiave. Ruotare l' encoder **LOOP in** senso antiorario per ridurre il valore della chiave.



L'altezza cambia di conseguenza ma il tempo rimane invariato.

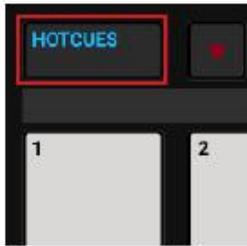
7.9. Giocare con i punti Cue

Quando si mixano tracce, una tecnica comune consiste nel mixare la traccia successiva da una particolare posizione in quella traccia invece dall'inizio, ad esempio, a un certo ritmo. Il missaggio di tracce da una particolare posizione in quella traccia è chiamato "cueing". L'S4 consente di impostare punti per il cueing e per saltare direttamente a queste particolari posizioni: Cue Point. Puoi memorizzare i Cue Point come Hotcue utilizzando i Pad sul Deck. Ciò ti consente di ottenere l'accesso immediato ai tuoi Cue Point.

Abilitazione della modalità Hotcues

Per poter lavorare con i Cue Point devi assicurarti di essere in modalità HOTCUES:

- Premere il pulsante **HOTCUES** per abilitare la modalità HOTCUES per il deck selezionato.



Memorizzazione di punti cue come pulsanti hotcues

Per memorizzare un Cue Point come Hotcue:

- Nella posizione desiderata nella traccia, premere un pad.

Il Cue Point viene impostato nella posizione di riproduzione corrente nella



come Hotcue sul Pad. Questo pad si illumina di

Attivazione di punti di cue su un deck durante la riproduzione

Per attivare i punti cue su un deck durante la riproduzione:

- Premere un pad.

La posizione di riproduzione salta al punto cue memorizzato e la riproduzione continua.

Attivazione di punti cue su un deck interrotto

Su un deck fermo, l'attivazione dei punti Cue determina un comportamento di riproduzione diverso:

- Quando si tiene premuto un pad illuminato in blu, la riproduzione continua dalla posizione del punto cue memorizzato fintanto che il pad viene tenuto premuto.
- Quando si rilascia il pad, la posizione di riproduzione torna al punto Cue e la riproduzione si interrompe immediatamente.
- Quando si tiene premuto un pad illuminato in blu e successivamente si preme il pulsante Play / Pause, la riproduzione continua normalmente.

Rimozione di punti cue

Per rimuovere un Cue Point dalla traccia e quindi l'Hotcue:

- Premere **SHIFT** e premere un pad illuminato in blu.
L'Hotcue viene rimosso e il Cue Point viene eliminato dalla traccia. Il pad è ora spento.

7.10. Giocare con i loop

I loop vengono utilizzati come strumenti per il remix di parti di tracce e possono essere utilizzati per estendere le transizioni delle tracce. In questa sezione impari a giocare con i loop sull'S4. Oltre ad abilitare i loop, puoi memorizzare i loop come hotcue nella traccia utilizzando i pad del deck. Ciò ti consente di ottenere l'accesso immediato ai tuoi loop più importanti.

Abilitazione della modalità Hotcues

Per memorizzare e lavorare con i loop devi assicurarti di essere in modalità HOTCUES:

- Premere **HOTCUES** per abilitare la modalità HOTCUES per il deck.



Abilitazione di un loop

Per abilitare un loop:

1. Premere l'encoder **LOOP**.



La riproduzione è in loop in base alla dimensione del loop. Quando la posizione della testina di riproduzione raggiunge il punto loop out, la posizione di riproduzione torna senza interruzioni al punto loop in e continua fintanto che il loop è abilitato.

2. Per disabilitare il Loop, premere nuovamente l'encoder **LOOP**. La riproduzione continua.

Modifica della dimensione del loop

Puoi cambiare istantaneamente la dimensione di un Loop abilitato o disabilitato:

- Ruotare l'encoder **LOOP** in senso orario o antiorario.



La dimensione del loop per il loop attivato cambia istantaneamente in base alla rotazione della barra di controllo del loop.



Se non è abilitato alcun Loop, ruotando l'encoder **LOOP** si seleziona solo una dimensione del Loop.

Memorizzare un loop come Hotcue

Per memorizzare un loop come hotcue:

1. Premere l'encoder **LOOP** per abilitare un loop.
2. Premere un pad spento.

Il loop viene memorizzato come Hotcue. Il pad si accende in verde.

Attivazione di un loop memorizzato

Per attivare un loop memorizzato:

- Premere un pad illuminato in verde.

Il Loop è abilitato. La posizione di riproduzione salta al punto Loop In memorizzato e la riproduzione si ripete in base alla dimensione del loop selezionata.

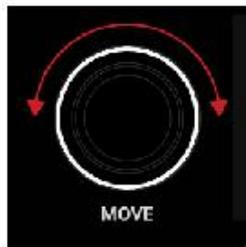
Spostamento del loop all'interno della traccia

Puoi spostare un Loop abilitato o disabilitato avanti o indietro all'interno della traccia:

- Ruotare l'encoder **MOVE in** senso orario o antiorario.

57

Esercitazioni



Questo sposta istantaneamente il Loop all'interno della traccia in base alla dimensione



Rimozione di un loop memorizzato

Per rimuovere un Loop memorizzato dall'Hotcue e dalla traccia:

- Premi **SHIFT** e premi un Pad illuminato in verde.
Il Loop viene rimosso dall'Hotcue e dalla traccia. Il pad è ora spento.

7.11. Giocare con la modalità Flux e la modalità Reverse

La modalità Flux ti consente di saltare a Cue Point e Loop senza perdere il fraseggio delle tue tracce. È una tecnica di trasporto basata sulla timeline che ti consente di interagire con i controlli di trasporto di TRAKTOR, e poi tornare immediatamente alla posizione nella timeline in cui sarebbe stata la traccia se l'azione di trasporto non fosse stata usata. In altre parole, è come se una seconda testina di riproduzione virtuale continuasse in avanti nella traccia, mentre TRAKTOR esegue il loop o salta a un Cue Point.

Quando rilasci il Loop o il Cue Point, rilasciando il relativo Pad con l'Hotcue, la riproduzione riprende da questa posizione della testina. Più a lungo si esegue il loop, più avanti si sposterà la posizione della testina di riproduzione e quindi la riproduzione più avanti salterà quando si rilascia il pad. La timeline della

modalità Flux virtuale è rappresentata da una testina di riproduzione verde nella vista Forma d'onda.

Un'espansione della modalità Flux è la modalità Reverse. Quando abiliti la modalità Reverse mentre sei in modalità Flux, puoi lasciare che la traccia venga riprodotta al contrario dalla posizione corrente della testina di riproduzione. La seconda testina di riproduzione virtuale continua in avanti nella traccia.

Abilitazione della modalità Flux

Per abilitare la modalità Flux per il deck selezionato:

1. Premere il pulsante **FLX** sul deck selezionato.

Esercitazioni

La modalità Flux è abilitata. La seconda testina di riproduzione virtuale continua in avanti nella traccia.

2. Tenere premuto un pad con l'Hotcue.

La riproduzione continua dal Cue Point o Loop memorizzato.

3. Rilasciare il pad.

La riproduzione riprende dalla posizione della testina di riproduzione creata dalla modalità Flux.

Puoi anche usare la modalità Flux insieme alla Jog Wheel in modalità JOG. Quando giri all'indietro e rilasci la rotella, la riproduzione riprende dalla posizione della testina di riproduzione creata dalla modalità Flux.

Abilitazione della modalità inversa

Per abilitare la modalità Reverse:

-
1. Tenere premuto il pulsante della modalità **REV** sul deck selezionato.



La traccia inizia la riproduzione al contrario. La seconda testina di riproduzione virtuale continua in avanti nella traccia.

2. Tenendo premuto il pulsante **REV** , premere e tenere premuto un pad con un Hotcue memorizzato. La riproduzione continua al contrario dal Cue Point o Loop memorizzato.

3. Rilasciare il pulsante **REV** .

La riproduzione riprende dalla posizione della testina di riproduzione creata dalla modalità Flux.

L'attivazione della modalità Reverse abilita anche la modalità Flux.



59

Esercitazioni

7.12. Suonare con gli effetti MIXER

Un Mixer FX è un effetto raggruppato che può essere applicato al segnale audio nel canale Mixer utilizzando la manopola Mixer FX Amount. È possibile scegliere tra l'effetto **FILTER** e uno dei quattro **MIXER FX** preselezionati con i pulsanti **FX SELECT** da 1 a 4 .

I seguenti effetti possono essere selezionati utilizzando i pulsanti **FX SELECT** :



Pulsanti FX SELECT.

- **FILTER** : seleziona l'effetto **FILTER** .

- **FX SELECT 1** : seleziona l'effetto Reverb.
- **FX SELECT 2** : seleziona l'effetto Dual Delay.
- **FX SELECT 3** : seleziona l'effetto Noise.
- **FX SELECT 4** : seleziona l'effetto Time Gater.

Oltre all'effetto filtro, ogni effetto mixer è costituito dal singolo effetto e da un effetto filtro. A seconda della direzione in cui si ruota la manopola FX Amount, si applica il Mixer FX in combinazione con un filtro passa-basso o con un filtro passa-alto .

Selezione di un effetto MIXER per tutti i canali del mixer

Per selezionare un **MIXER FX** da applicare a tutti i canali del mixer:

- Premere un pulsante **FX SELECT** .
Il pulsante **FX SELECT** si illumina in modo luminoso, indicando che MIXER FX è selezionato. Anche i pulsanti **MIXER FX ON** nei canali Mixer si illuminano del colore corrispondente.

Selezione di un MIXER FX per i singoli canali del mixer

È possibile selezionare un singolo **MIXER FX** per uno qualsiasi dei canali del mixer:

1. Tenere premuto un pulsante **FX SELECT** . Il pulsante **FX SELECT** si illumina in modo luminoso.
2. Tenendo premuto il pulsante **FX SELECT** , premere il pulsante **MIXER FX ON** sul singolo canale del mixer.
3. Rilasciare il pulsante **FX SELECT** .
Il pulsante **MIXER FX ON** nel canale Mixer ora riflette il colore del corrispondente pulsante **FX SELECT** .

Applicazione di MIXER FX al segnale audio

Per applicare il **MIXER FX** selezionato , in combinazione con un filtro passa- basso, al segnale audio:

- Ruota la manopola **MIXER FX** Amount in senso antiorario.

Per applicare il MIXER FX selezionato in combinazione con un filtro passa- alto al segnale audio:

- Ruota la manopola **MIXER FX** Amount in senso orario.



Se è selezionato **FILTER** , ruotando la manopola **MIXER FX** Amount si applica solo un filtro passa basso o un filtro passa alto al segnale audio.

7.13. Giocare con unità FX

In questa sezione imparerai come assegnare le unità FX ai canali del mixer e come controllare i singoli parametri degli effetti.

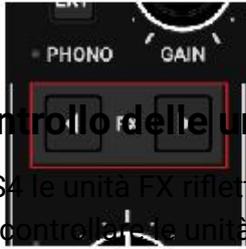
In TRAKTOR puoi usare le unità FX nella sezione Global per modulare i segnali audio nei canali del Mixer. È possibile controllare direttamente i parametri delle unità FX 1 e 2 nel software utilizzando i controlli delle unità FX 1 e 2 corrispondenti sull'S4. Nel software le unità FX sono configurabili liberamente, mentre sull'S4 è possibile controllare solo i parametri degli effetti che vengono assegnati nel software.

Assegnazione di unità FX ai canali del mixer

Per assegnare unità FX ai canali del mixer:

- Premere i pulsanti FX Unit Assign per l'unità FX corrispondente nel canale Mixer. Il pulsante sinistro FX Unit Assign assegna FX Unit 1 e il pulsante destro FX Unit Assign assegna FX Unit 2.

È possibile assegnare entrambe le unità FX a qualsiasi canale del mixer alla volta.



Controllo delle unità FX

Su S4 le unità FX riflettono l'attuale configurazione dell'unità FX in TRAKTOR. Per controllare le unità FX:

1. Ruotare le manopole FX Unit 1 - 4 in senso orario o antiorario per cambiare il parametro di effetto corrispondente. Le manopole FX Unit nel software cambiano di conseguenza.
2. Premere i pulsanti FX Unit **ON** 1 - 4 per abilitare o disabilitare il parametro Effect corrispondente. I pulsanti **ON** dell'unità FX si illuminano intensamente sull'S4 e nel software.

Se l'unità FX viene utilizzata in modalità Group FX nel software, il pulsante **ON** 1 dell'unità FX sull'S4 non ha alcun effetto. Il pulsante FX Unit **ON** rimane oscurato.

Visualizzazione delle unità FX nel software TRAKTOR

È possibile controllare le unità FX nel software dall'S4, con o senza visualizzare le unità FX nel software. Tuttavia, può essere utile visualizzare le unità FX nel software per ottenere un feedback immediato sugli effetti selezionati e sui singoli parametri.

Per visualizzare le unità FX nel software TRAKTOR:

1. In TRAKTOR, seleziona **Extended** dal menu a tendina Layout per visualizzare la sezione Global.
2. Nella sezione Global, fare clic sui pulsanti **FX** all'estrema sinistra e all'estrema destra per visualizzare le unità FX 1 e 2.

7.14. Aggiunta di tracce all'elenco di preparazione

Nel Browser di TRAKTOR puoi preparare il tuo prossimo mix aggiungendo tracce al suo Elenco di preparazione. In TRAKTOR puoi farlo taggando la traccia selezionata nella Track List. La traccia viene quindi aggiunta all'elenco dei preparativi. Quando selezionate la Preparation List nel Browser, vi vengono fornite tutte le tracce contenute nella Preparation List. Sul tuo S4 puoi aggiungere la traccia selezionata nella Track List alla Preparation List utilizzando i pulsanti Preparation List sui deck S4.

Per aggiungere tracce all'elenco di preparazione:

1. Ruotare l'encoder Browse per selezionare una traccia nell'elenco delle tracce.
2. Premere il pulsante Elenco di preparazione su quel deck.



La traccia viene aggiunta all'elenco di preparazione. Un'icona a forma di diamante appare nella prima colonna dell'Elenco tracce in TRAKTOR indicando che la traccia è stata aggiunta all'Elenco preparazione. Premendo nuovamente il pulsante Elenco di preparazione si rimuove la traccia dall'elenco di preparazione.

7.15. Anteprima delle tracce nel browser

Con i controlli Browse puoi comodamente visualizzare in anteprima le tracce nella vista Browser:

1. Indossare il cuffia.
2. Ruotare l'encoder Browse per selezionare una traccia nell'elenco delle tracce.
3. Tenere premuto il pulsante Anteprima per caricare la traccia nel lettore di anteprima e avviare immediatamente la riproduzione.



La traccia è ora riprodotta e udibile nel canale CUE.

4. Tenendo premuto il pulsante Anteprima, ruotare l'encoder Browse per cercare all'interno della traccia.
5. Rilasciare il pulsante di anteprima per interrompere l'anteprima. Il lettore di anteprima viene scaricato.

7.16. Cambio del focus del deck

Uno qualsiasi dei Deck S4 controlla due Deck in TRAKTOR. S4 controlla Deck sinistra **A** e Deck **C**, il diritto controlla S4 Deck **B** e Deck **D**. Tuttavia, i Deck S4 possono concentrarsi solo su uno dei Deck TRAKTOR.

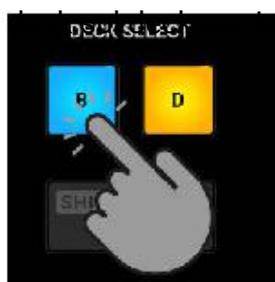
Per cambiare il focus del deck sul deck S4 sinistro:

- Sul deck S4 sinistro, premere i pulsanti **DECK SELECT A** o **C** per spostare il focus sul deck sul deck corrispondente.



Per cambiare il focus del deck sul deck S4 destro:

- Premere i pulsanti **DECK SELECT B** o **D** per spostare il focus del deck sul deck corrispondente.



Quando i deck **A** e **B** sono focalizzati sull'S4, i LED del deck si illuminano di blu. Quando il deck **C** e il deck **D** sono focalizzati sull'S4, i LED del deck si illuminano di arancione.

7.17. Giocare con i mazzi Remix

I Remix Deck ti consentono di caricare raccolte di campioni (set di remix) e di attivare i singoli campioni nel tuo mix. Come con i Track Deck e STEM Deck, i Remix Deck possono essere sincronizzati con il Tempo Master per garantire che i Sample vengano sempre riprodotti in sincronia con le altre tracce.

Un Remix Set può contenere fino a 64 campioni organizzati nella Sample Grid. La griglia campione è composta da quattro colonne contenenti ciascuna 16 celle campione. Quando un Remix Set viene caricato in un Remix Deck sull'S4, il primo dei 16 Sample è visibile in ogni Sample Slot. È possibile attivarli individualmente e manipolarne il volume e il suono utilizzando i pad e gli **encoder MOVE** e **LOOP**. È possibile selezionare immediatamente un altro campione negli slot dei campioni utilizzando l'encoder Browse.

Caricamento dei set di Remix

Per caricare un set di Remix dalla tua raccolta di tracce e per cambiare il tipo di deck in Deck Remix:

1. Premere il pulsante **VISUALIZZA** .

64

Esercitazioni



Il layout di TRAKTOR passa alla visualizzazione Browser.

2. Tieni premuto il pulsante **Stella** e ruota l'encoder Browse per selezionare la cartella dei preferiti **All Remix Sets** .



3. Ruota l'encoder Browse per selezionare un Remix Set nella Track List.
4. Premi l'encoder Browse per caricare il Remix Set in quel Deck.



Step Sequencer- Essential D... ck Remix e abilita la modalità **SAMPLES** per quel deck S4.



Attivazione dei campioni

Una volta che il Remix Set è caricato nel Deck puoi attivare i Campioni:

1. Premere i pad **1 - 4** per attivare i campioni corrispondenti.
Il deck e i campioni vengono riprodotti e i pad si illuminano intensamente.

65

Esercitazioni

2. Per interrompere la riproduzione di un campione, tenere premuto **SHIFT** per accedere alle funzioni secondarie del deck.

I colori della prima fila di elettrodi cambiano in bianco.

3. Tenendo premuto **SHIFT**, premere il pad per il campione corrispondente di cui si desidera interrompere la riproduzione.
Il campione si ferma immediatamente e il pad diventa scuro. La riproduzione del deck continua.

Regolazione del volume dello slot del campione

Il livello del volume di qualsiasi Sample Slot può essere regolato e disattivato individualmente:

Per regolare il livello del volume di uno slot di campionamento:

1. Tenere premuto il pad sotto il pad per il campione corrispondente per accedere ai controlli del suono per lo slot del campione.
Il display mostra i valori dei parametri di **volume** e **filtro** correnti.

2. Tenendo premuto il pad, ruotare l' encoder **MOVE in** senso orario o volume per il Sample Slot.



66

Esercitazioni

Il valore del parametro **Volume** nel display cambia di conseguenza.



Silenziamento degli slot dei campioni

È possibile disattivare immediatamente uno slot di esempio:

1. Tenere premuto il pulsante Mute.



2. Tenendo premuto il pulsante Mute, premere il pad corrispondente allo slot di campionamento. Lo slot di campionamento è disattivato.
3. Per riattivare il mute del Sample Slot, ripetere i passaggi precedenti.

Applicazione dell'effetto filtro allo slot del campione

Qualsiasi slot di esempio contiene un controllo Filter per l'applicazione di un filtro passa alto o passa basso:

1. Tenere premuto il pad sotto il campione corrispondente per accedere ai controlli del suono per lo slot del campione. Il display mostra i valori dei parametri di **volume** e **filtro** correnti.



2. Tenendo premuto il pad, ruotare l' encoder **LOOP in** senso orario o antiorario per applicare un effetto di filtro passa- alto o passa-basso allo slot del campione.

67

Esercitazioni

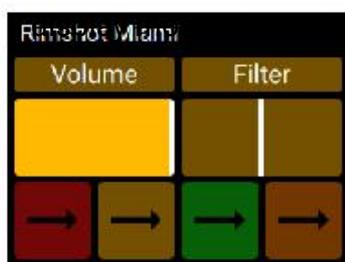


Il valore del parametro **Filter** nel display cambia di conseguenza.



Selezione di un altro campione nello slot del campione

1. Tenere premuto il pad sotto il pad per il campione corrispondente per accedere ai controlli del suono per lo slot del campione.



Sei parametri di **volume** e **filtro** correnti .

2. Tenendo premuto il pad, ruotare l'encoder Browse in senso orario o antiorario per scorrere l'elenco dei campioni contenuto nello slot dei campioni.





- Quando il nuovo campione è evidenziato, rilasciare il pad.
La riproduzione del campione inizia immediatamente in sincronia con il valore Quantize.

Abilitazione e regolazione della modalità di quantizzazione del deck Remix

Il Remix Deck fornisce una modalità Quantize interna per consentire ai campioni di attivarsi al ritmo giusto nella timeline interna. È possibile regolare il valore di quantizzazione con l'encoder **LOOP**.

Per abilitare la modalità Quantize per il deck Remix:

- Tenere premuto **SHIFT** per accedere alle funzioni del deck secondario.



- Tenendo premuto **SHIFT**, premere l'encoder **LOOP** per abilitare o disabilitare la modalità Quantize per il deck Remix.



La modalità Quantize abilitata è indicata dal punto blu accanto al valore Quantize.

3. Per regolare il valore di quantizzazione, tenere premuto **SHIFT** e ruotare l'encoder **LOOP in** senso orario o antiorario.

Il valore Quantize cambia di conseguenza.

7.17.1. Utilizzando Pattern Recorder

Il Pattern Recorder consente di programmare le sequenze che devono essere riprodotte dai campioni negli slot dei campioni. Quando il Pattern Recorder è abilitato, puoi riprodurre e registrare istantaneamente le tue sequenze toccando i Pad. Dopo la registrazione, le sequenze verranno automaticamente quantizzate e riprodotte immediatamente in sincronia con il tempo del deck e verranno ripetute. È possibile programmare sequenze fino a 16 passaggi.

Il Pattern Recorder è pensato per essere usato con campioni one-shot come grancassa, rullante, charleston, effetti sonori, ecc. Anche l'uso dei loop funzionerà, ma potrebbe non portare i risultati appropriati.

Abilitazione del registratore di pattern

Per abilitare Pattern Recorder:

1. Carica un set di Remix in un deck.
2. Il tipo di deck passa al deck Remix. In alternativa, puoi caricare singoli campioni in un Remix Deck vuoto.
2. Per abilitare Pattern Recorder, premere il pulsante di registrazione sul deck.



Il Pattern Recorder è attivato e il pulsante di registrazione si illumina di rosso.

Sequenze di registrazione

Una volta abilitato il Pattern Recorder, puoi riprodurre e registrare le tue sequenze:

- Riproduci le tue sequenze toccando dal Pad 1 al Pad 4, corrispondenti ai campioni. Il Pattern Recorder registra istantaneamente le tue sequenze e le ripete.

Rimozione di una sequenza

Per rimuovere una sequenza:

- Tenere premuto **SHIFT** e premere il pad corrispondente alla sequenza che si desidera rimuovere.
La sequenza viene rimossa. Ora puoi toccare una nuova sequenza su quel Pad.

7.18. Giocare con i deck STEM

In questa sezione imparerai come caricare e riprodurre un file STEM, come regolare i volumi e applicare Filter FX su singole parti STEM nei deck STEM.

70

Esercitazioni

I file STEM ti consentono di interagire con quattro diversi elementi musicali di una traccia in modo indipendente. È possibile modificare queste quattro parti STEM individualmente per creare strumentali spontanei, remix o mashup. È possibile creare transizioni tra gli elementi musicali Parte STEM per Parte STEM, o applicare effetti ed EQ a una parte STEM specifica, piuttosto che all'intera traccia. Inoltre, puoi mixare elementi musicali su più STEM Deck, ad esempio, prendendo la voce da un file STEM e mescolandola con il ritmo di un altro.

Caricamento di un file STEM

Per caricare un file STEM in un deck e cambiare il tipo di deck in Deck STEM:

1. Premere il pulsante **VISUALIZZA** .

Il layout di TRAKTOR passa alla visualizzazione Browser.

2. Tenere premuto il pulsante **Stella** e ruotare l'encoder Browse per selezionare la cartella dei preferiti **All Stems** .

3. Nell'Elenco tracce, selezionare il file STEM che si desidera caricare ruotando l'encoder Browse.

-
4. Premere l'encoder Browse per caricare il file STEM nel deck.
Il tipo di deck passa automaticamente al deck STEM. Il display mostra la forma d'onda per l'intero file STEM.

Riproduzione del file STEM

Per riprodurre un file STEM:



71

Esercitazioni

- Premere il pulsante Riproduci / Pausa sul deck.

Il deck STEM riproduce il file STEM.

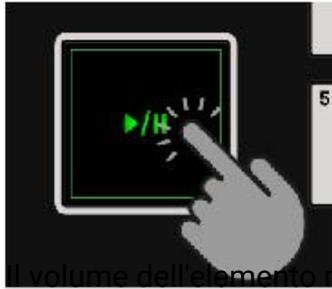
Regolazione dei volumi delle parti STEM

Per regolare i volumi delle singole parti STEM:

1. Premere il pulsante **STEMS** per accedere ai controlli STEM Deck.

2. Tenere premuto il pad sotto il pad per la parte STEM corrispondente per accedere ai controlli del suono per quella parte STEM.
Il display mostra i valori dei parametri di **volume** e **filtro** correnti .

-
3. Tenendo premuto il pad, ruotare l' encoder **MOVE in** senso orario o antiorario per regolare il volume per la parte STEM.



Il volume dell'elemento musicale nella parte STEM diminuisce o aumenta di conseguenza.

72

Esercitazioni

4. Per ripristinare il volume della parte STEM, premere e tenere premuto il pad sotto il pad della parte STEM corrispondente e premere l' encoder **MOVE** .

Il volume della parte STEM viene ripristinato al livello completo.

Silenziamento delle parti dello STELO

Puoi disattivare immediatamente una parte STEM:

1. Tenere premuto il pulsante Mute e premere il pad corrispondente alla parte STEM.

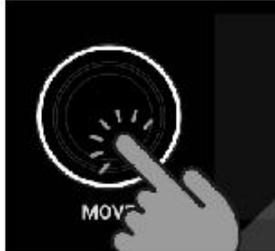
La parte STEM è disattivata.

2. Se la parte STEM è disattivata, per attivare la parte STEM, ripetere i passaggi precedenti.

Applicazione di Filter FX alle parti STEM

Per applicare un effetto Filtro agli elementi chiave della musica:

1. Premere il pulsante **MS** per accedere ai controlli STEM Deck.



73

Esercitazioni

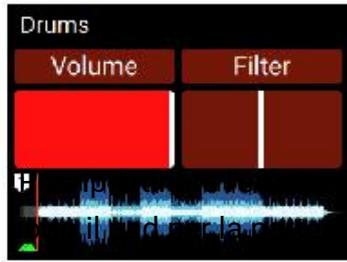
2. Tenere premuto il pad sotto il pad corrispondente alla parte STEM per accedere ai controlli del suono per quella parte STEM. Il display mostra i valori correnti dei parametri dell'effetto **Volume** e **Filtro**.

3. Tenendo premuto il pad, premere l'encoder **LOOP** per abilitare l'effetto Filter per quella parte STEM.

Il parametro dell'effetto **Filter** nel display viene evidenziato di conseguenza.

4. Tenendo ancora premuto il pad, ruotare l'encoder **LOOP in** senso orario o antiorario per applicare un effetto di filtro passa alto o passa basso alla parte STEM.

Il valore del parametro dell'effetto **Filter** nel display cambia di conseguenza.



5. Per il filter per la parte STEM, tenere premuto il pad **STEM** corrispondente e premere l' encoder **LOOP**.

Il parametro dell'effetto **Filter** viene riportato in posizione centrale.



7.19. Correzione delle beatgrid delle tracce

Quando una traccia contiene un ritmo complesso o un tempo non uniforme, può accadere che la Beatgrid calcolata da TRAKTOR non corrisponda esattamente al ritmo della traccia. Non è quindi possibile abbinare le battute di quel brano quando lo si mixa utilizzando la funzione **SYNC**. Le Beatgrid mal calcolate possono essere corrette utilizzando la modalità GRID su S4. La modalità GRID consente di controllare e correggere la Beatgrid dei brani.

Controllo di Beatgrid

Per controllare la Beatgrid per la traccia selezionata:

1. Carica la traccia in un deck.
2. Premere Play / Pause per avviare la riproduzione del brano.
3. Premere il pulsante **CUE** del canale del mixer corrispondente a quel deck.

4. Premere il pulsante **JOG** per abilitare la modalità JOG.

5. Tieni premuto il pulsante **GRID** su quel Deck per rendere udibile il segno di spunta Beatgrid.



75

Esercitazioni



Oltre al battito del brano, ora senti un secondo battito (come un battito del metronomo) che rappresenta la Beatgrid. Se il tick della battuta non corrisponde al ritmo del brano, la Beatgrid è impostata in modo errato.

Correzione di Beatgrid

Per correggere l'impostazione Beatgrid, procedere come segue:

1. Tenendo premuto il pulsante **GRID**, ruotare leggermente la rotella in senso orario o antiorario per spostare rispettivamente la Beatgrid in avanti o indietro.

Ruotando la Jog Wheel puoi regolare la Beatgrid, in modo che il tick della battuta corrisponda al ritmo del brano.

2. Rilasciare il pulsante **GRID**.

La Beatgrid della traccia viene corretta e salvata con la traccia.

Disabilitare il blocco analisi se il segno di spunta non è udibile

Assicurati che Analysis Lock sia disabilitato per la traccia per rendere possibile la correzione Beatgrid.

Per disabilitare il Blocco analisi devi eseguire le seguenti azioni nel software TRAKTOR:

1. Selezionare il layout **esteso** nel menu a discesa Layout nell'intestazione. I Deck ti offrono più funzioni e controlli.
2. Fare clic sul pulsante Pannello avanzato per aprire il pannello avanzato per quel deck.
3. Fare clic su **GRIGLIA** per aprire la pagina **GRIGLIA** .
4. Disabilitare il Blocco analisi facendo clic sul pulsante **Blocco analisi** . La Beatgrid per la traccia ora può essere corretta.

8. PREFERENZE

Quando apri la finestra di dialogo Preferenze in TRAKTOR troverai una pagina aggiuntiva per il controller S4 con le impostazioni di configurazione.

Accesso alle preferenze di TRAKTOR

Per aprire le Preferenze in TRAKTOR:

1. Fai clic sul pulsante Preferenze nell'intestazione di TRAKTOR.
2. Selezionare la pagina **Traktor S4 MK3** .

Pagina delle preferenze di TRAKTOR S4 MK3

Trasporto

- **Tempo Fader** : determina la modalità del fader TEMPO.
 - In modalità **Absolute** , il tempo della traccia si regola automaticamente in base alla posizione del fader TEMPO quando si carica la traccia.
 - In modalità **Relative** , il tempo della traccia è sempre impostato al tempo originale indipendentemente dalla posizione corrente del fader TEMPO quando si carica la traccia.

Haptic Drive

- **Ticks when Nudging** : Determina la sensibilità del feedback tattile quando si gira la Jog Wheel utilizzando il cerchio in modalità **JOG** .
 - Quando è selezionato **Nessuno** , non si sente alcun feedback nella rotella Jog ruotandola.
 - Quando è selezionato **Coarse** , si sentono tick in incrementi grossolani nella Jog Wheel ruotandola.
 - Quando è selezionato **Fine** , si sentono i tick in piccoli incrementi nella Jog Wheel ruotandola.
- **Jogwheel Tension** : determina la resistenza quando si gira la Jog Wheel. Un valore più basso si traduce in una minore resistenza, un valore più alto in una maggiore resistenza. L'intervallo è compreso tra **0** e **255** .
- **Abilita Haptic Hotcues** : quando questa opzione è selezionata, i punti Cue e i marker Loop nella rotella Jog vengono percepiti come feedback tattile quando li indichi toccando la piastra superiore.

Modalità TT

- **Base** : determina i giri al minuto della Jog Wheel quando viene utilizzata in modalità **TT** .
 - Quando si seleziona **33,3 RPM** , la rotella rotante ruota più lentamente.
 - Quando si seleziona **45 RPM** , la rotella jog ruota più velocemente.

Ripristino predefinito

- **Restore** : ripristina le impostazioni S4 predefinite.

9. INTEGRARE DISPOSITIVI ESTERNI

L'S4 ti offre la possibilità di integrare dispositivi audio esterni. Oltre a integrare i microfoni, puoi anche collegare dispositivi come giradischi e lettori CD. Ciò consente di mixare l'audio esterno da vinile e CD. In combinazione con giradischi e lettori CD puoi abilitare la funzione Scratch di TRAKTOR per controllare i Deck con vinili timecode o CD timecode, che puoi acquistare separatamente. Puoi anche usare l'S4 come mixer DJ autonomo per i tuoi dispositivi esterni senza il tuo computer.

In questa sezione imparerai come integrare dispositivi audio esterni e come configurare TRAKTOR per l'utilizzo della funzione Scratch:

- Per l'integrazione di un microfono, fare riferimento a [Integrating Microphone](#) .
- Per integrare i giradischi nella configurazione, fare riferimento a [Integrazione del giradischi](#) .
- Per integrare i lettori CD nella configurazione, fare riferimento a [Integrazione dei lettori CD](#) .
- Per configurare il tuo sistema S4 collegato a giradischi o lettori CD da utilizzare con la funzione [Scratch di TRAKTOR](#), fai riferimento a [Abilitazione della funzione Scratch in TRAKTOR](#) .
- Per utilizzare l'S4 come mixer DJ autonomo, fare riferimento a [Utilizzo dell'S4 come mixer DJ autonomo](#) .

9.1. Microfono integrato

I canali **C** e **D** del mixer sull'S4 consentono di integrare un microfono. Sul pannello posteriore sul S4 è possibile collegare un microfono con un connettore da 1,8" da inserire nel miscelatore canale **C** . Sul pannello frontale è possibile collegare un microfono con un connettore XLR per essere integrato in Mixer canale **D** .

Questa sezione presenta il flusso di lavoro per integrare un microfono. All'inizio colleghi il microfono all'S4. Quindi si abilita lo stadio preamplificatore del microfono per il canale Mixer. Infine, commuti il deck su Live Input per inserire il segnale del microfono.

Collegamento del microfono

Per collegare un microfono al sistema S4:

1. Spegner l'S4.

2. Collega il microfono all'ingresso **MIC C** sul pannello posteriore, o all'ingresso **MIC D** sul pannello frontale dell'S4, corrispondente al suo connettore.

L'attivazione del microfono pre-amplificatore per il canale Mixer

Per consentire al canale Mixer di ricevere il segnale del microfono, è necessario abilitare lo stadio preamplificatore del microfono per il canale Mixer:

1. Accendete l'S4.
2. Tenere premuto **SHIFT** sul deck S4 per accedere alle funzioni del deck secondario.
3. Tenendo premuto **SHIFT**, premere il pulsante **EXT** sul canale del mixer corrispondente. Il LED **MIC C** o **MIC D** si accende indicando che lo stadio del preamplificatore del microfono è abilitato per il canale Mixer.

Commutazione del deck sull'ingresso live

Per commutare il deck S4 su Live Input

1. Premere il pulsante **EXT** sul canale del mixer da cui si desidera inserire il segnale del microfono. Il deck è passato a Live Input. Ora puoi parlare nel microfono.
2. Impostare il segnale del microfono in ingresso a un livello adeguato ruotando la manopola **GAIN** sul canale Mixer.

9.2. Giradischi integrato

I canali del mixer sull'S4 consentono di collegare fino a due dispositivi audio a livello fono e due dispositivi a livello di linea contemporaneamente.

Un giradischi che richiede un fono separato preamplificatore fase deve essere collegato al miscelatore Chan- nel **A** o **B**. Un giradischi dotato di preamplificatore fono integrato può essere collegato a qualsiasi canale del mixer.

Questa sezione fornisce le fasi di come collegare un giradischi senza uno stadio preamplificatore fono integrato. All'inizio colleghi il giradischi all'S4. Poi si attiva il phono pre-amplificatore palco per il canale del mixer. Infine, commuti il deck su Live Input.

Collegamento del giradischi

Per collegare il tuo giradischi all'S4:

1. Spegnerne l'S4.

2. Collega il tuo giradischi agli ingressi **PHONO / LINE IN A** o **B** sul pannello posteriore dell'S4 usando un cavo RCA stereo.
3. Collega il filo di terra del tuo giradischi al palo di terra **GND** sul pannello posteriore dell'S4.

Attivazione del Phono Pre-Amplificatore per il canale Mixer

Per lasciare che il canale del mixer ricevere il segnale phono, è necessario abilitare il phono pre-amplificatore palco per il canale del mixer:

1. Accendete l'S4.
2. Tenere premuto **SHIFT** sul deck S4 che si desidera integrare nel giradischi per accedere alle funzioni del deck secondario.
3. Tenendo premuto **SHIFT**, premere il pulsante **EXT** sul canale del mixer corrispondente. Il **PHONO** LED si accende per indicare il phono pre-amplificatore è abilitata per il nel Chan Mixer.

Commutazione del deck sull'ingresso live

Per commutare il deck S4 sull'ingresso Live:

1. Premere il pulsante **EXT** sul canale del mixer da cui si desidera inserire l'audio esterno. Il deck è passato a Live Input.
2. Metti un vinile sul giradischi e avvia la riproduzione. Il canale Mixer ora inserisce il segnale audio dal giradischi.

9.3. Integrazione di lettori CD

I canali del mixer sull'S4 consentono di collegare contemporaneamente quattro dispositivi a livello di linea. Questa sezione guida l'utente attraverso i passaggi per il collegamento di un lettore CD. All'inizio collegate il lettore CD all'S4. Quindi abiliti l'ingresso a livello di linea per il canale del mixer. Infine, commuti il deck su Live Input.

Collegamento di lettori CD

Per collegare un lettore CD all'S4:

1. Spegni il tuo S4.
2. Collega il tuo lettore CD a uno qualsiasi degli ingressi **PHONO / LINE IN A** o **B** o **LINE IN C** o **D** rispettivamente, sul pannello posteriore dell'S4 utilizzando un cavo RCA stereo.

Abilitazione degli ingressi per i segnali a livello di linea

È necessario abilitare il canale Mixer per ricevere un segnale audio a livello di linea. In questo caso il LED **LINE** deve accendersi. In caso contrario, è necessario abilitare l'ingresso a livello di linea per il canale del mixer:

1. Accendete l'S4.
2. Tenere premuto **SHIFT** sul deck S4 che si desidera integrare nel lettore CD per accedere alle funzioni del deck secondario.
3. Tenendo premuto **SHIFT**, premere il pulsante **EXT** sul canale del mixer corrispondente al lettore CD collegato.
Il LED **LINE** si accende indicando che il canale del mixer riceve il segnale audio a livello di linea dal deck utilizzato come ingresso live.

Commutazione del deck sull'ingresso live

Per commutare il deck S4 sull'ingresso Live:

1. Premere il pulsante **EXT** sul canale del mixer da cui si desidera inserire l'audio esterno. Il deck è passato a Live Input.
2. Inserire un CD nel lettore CD e avviare la riproduzione.
Il canale del mixer ora riceve il segnale audio a livello di linea dal lettore CD.

9.4. Abilitare la funzione Scratch in TRAKTOR

L'S4 ti consente di usare la funzione Scratch di TRAKTOR insieme ai giradischi o ai lettori CD collegati. Per questo, è necessario il vinile o il CD di controllo del codice di tempo che è possibile acquistare separatamente sul sito Web di Native Instruments. Questa sezione ti presenta il flusso di lavoro su come abilitare la funzione Scratch in TRAKTOR.

Abilitare la funzione Scratch in TRAKTOR

Per abilitare la funzione Scratch per un Deck in TRAKTOR:

1. Avvia TRAKTOR.

2. Fare clic sulla lettera del Deck per il quale si desidera abilitare la funzione Scratch. Si apre il menu contestuale.
3. Selezionare **Track Deck** .
Il Deck passa a Track Deck.
4. Fare nuovamente clic sulla lettera Deck per aprire il menu contestuale.
5. Selezionare **Scratch Control** .

La funzione Scratch è abilitata per il Track Deck. I pulsanti **CUE** e **CUP** dei Controlli di trasporto sono sostituiti dal pulsante della modalità Assoluta

e dal pulsante della modalità Relativa.

6. Ripetere i passaggi precedenti se è collegato un altro dispositivo per il controllo Scratch.

Utilizzo di Timecode Media

Per controllare i deck è necessario utilizzare il supporto timecode corrispondente ai dispositivi utilizzati:

1. Carica una traccia nel deck.
2. Mettete i vinili con codice temporale sui giradischi o inserite i CD nel lettore o nei lettori CD.
3. Avviare la riproduzione sui dispositivi.
TRAKTOR ora calibra il segnale del timecode in ingresso.
4. Fare clic sul pulsante Modalità assoluta o sul pulsante Modalità relativa nei Controlli di trasporto. La riproduzione della traccia nel deck è ora controllata dal segnale del codice temporale proveniente dal dispositivo esterno.

Visualizzazione degli ambiti del codice di tempo nei deck

Per monitorare ulteriormente la qualità del segnale del codice temporale, puoi visualizzare gli ambiti del segnale del codice temporale sui singoli Deck in TRAKTOR:

1. Apri le Preferenze in TRAKTOR.
2. Selezionare la pagina **Decks Layout**.
3. Nella sezione **Platter / Scope**, selezionare **Scope** dai singoli menu a discesa. Gli ambiti del codice di tempo sono ora visibili nei deck.

9.5. Utilizzo dell'S4 come mixer DJ autonomo

È possibile utilizzare l'S4 in modalità Standalone per mixare la musica dai giradischi o dai lettori CD collegati senza utilizzare il computer. In modalità Standalone i Deck e le Unità FX non hanno alcuna funzione. Solo il mixer funziona come un mixer DJ convenzionale. Ciò significa che gli effetti del mixer non sono disponibili, ma è possibile utilizzare il filtro su ciascun canale del mixer. In questa sezione imparerai come abilitare la modalità Standalone e come configurare i canali del mixer in base ai dispositivi audio collegati.

Prerequisiti

Partiamo dal presupposto che tu abbia già collegato i tuoi dispositivi audio esterni all'S4. Se non è così, segui le istruzioni in queste sezioni prima di procedere:

- [Integrazione del giradischi](#)
- [Integrazione di lettori CD](#)

- [Integrazione del microfono](#)

Abilitazione della modalità standalone

Per abilitare la modalità standalone:

1. Spegnerne l'S4.
2. Scollegare l'S4 dal computer scollegando il cavo USB.
3. Accendete l'S4.

Dopo la sequenza di avvio di S4, i pulsanti **EXT** lampeggiano e i pulsanti **ON** si illuminano di rosso nei canali del mixer. L'S4 è ora in modalità Standalone. Il passaggio successivo consiste nell'abilitare i canali del mixer che desideri utilizzare.

Abilitazione dei canali del mixer

Per abilitare i canali del mixer che desideri utilizzare:

- Premere i pulsanti **EXT** corrispondenti ai canali del mixer.
I pulsanti **EXT** ora si illuminano in modo permanente, indicando che questi canali del mixer sono abilitati.

Cambio del tipo di ingresso del canale del mixer

Quando si abilita la modalità Standalone, il tipo di ingresso per qualsiasi canale del mixer è impostato su **LINE** per impostazione predefinita. A seconda dei dispositivi audio collegati, i canali del mixer devono essere commutati sul tipo di ingresso corretto. Questo può anche essere **PHONO**, **MIC C**, o **MIC D**. Se hai collegato lettori cd o qualsiasi altro dispositivo a livello di linea, puoi lasciare l'impostazione del tipo di ingresso così com'è. Se hai collegato giradischi o un microfono, procedi come segue per cambiare il tipo di ingresso:

- Tenere premuto un pulsante **SHIFT** e premere il pulsante **EXT** del canale del mixer corrispondente al giradischi o al microfono collegato.
Il tipo di ingresso per il canale del mixer viene cambiato. Il LED **PHONO** o il LED **MIC C** o **MIC D** si accendono. Ripeti questo passaggio per altri canali del mixer.

Ora puoi usare l'S4 come mixer DJ autonomo.

10. IMPOSTARE TRAKTOR KONTROL S4 COME INTERFACCIA AUDIO PREDEFINITA

Se desideri utilizzare TRAKTOR KONTROL S4 per la riproduzione di tutte le applicazioni audio sul tuo computer, puoi impostarlo come interfaccia audio predefinita.

finestre

Su Windows puoi definire TRAKTOR KONTROL S4 come interfaccia audio predefinita come segue:

1. Apri Start> Preferenze> Sistema.
2. Selezionare la scheda Suono.
3. Nell'elenco dei dispositivi, seleziona TRAKTOR KONTROL S4 e fai clic su Imposta predefinito.
4. Nella scheda Audio scorrere fino a Input.
5. Nell'elenco dei dispositivi, seleziona TRAKTOR KONTROL S4 e fai clic su Imposta predefinito.
6. Chiudere la finestra di dialogo.

Mac OS

Su macOS puoi definire TRAKTOR KONTROL S4 come interfaccia audio predefinita come segue:

1. Dal menu Apple, seleziona Preferenze di Sistema.
2. Nel pannello che si apre, fare clic su Audio.
3. Nel menu a discesa Effetti sonori, seleziona TRAKTOR KONTROL S4.
4. Fai clic sulla scheda Output e seleziona TRAKTOR KONTROL S4 dall'elenco Scegli un dispositivo per l'uscita audio.
5. Fare clic sulla scheda Input e selezionare TRAKTOR KONTROL S4 dall'elenco Choose a device for sound input.
6. Chiudere la finestra per confermare le modifiche.

