



N I NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Spis treści

1. Zastrzeżenie	1
2. Witamy w TRAKTOR KONTROL S3	2
2.1. Konwencje dokumentów	2
3. Konfiguracja TRAKTOR KONTROL S3	3
3.1. Podłączanie do komputera	3
3.2. Podłączanie systemu wzmacniającego	3
3.3. Podłączanie monitorów do stanowiska DJ-a	4
3.4. Podłączanie słuchawek	4
3.5. Podłączanie do zasilacza	4
3.6. Przygotowanie końcowe	4
3.7. Importowanie muzyki do kolekcji utworów	6
4. TRAKTOR KONTROL S3 Przegląd	7
4.1. Pokłady	8
4.1.1. Przeglądanie elementów sterujących	9
4.1.2. Sekcja podkładek	10
4.2. Mikser	10
4.2.1. Kanał miksera	13
5. Samouczki	15
5.1. Miksowanie pierwszych utworów przy użyciu Sync	16
5.1.1. Wymagania wstępne	16
5.1.2. Ładowanie pierwszej ścieżki do decka A	16
5.1.3. Rozpoczęcie odtwarzania pokładu A	17
5.1.4. Ładowanie drugiej ścieżki do decka B	18
5.1.5. Synchronizacja tempa ścieżki	18
5.1.6. Rozpoczęcie odtwarzania drugiej ścieżki	19
5.1.7. Miksowanie sygnału audio	19
5.2. Przeglądanie i ładowanie utworów	20
5.3. Sterowanie odtwarzaniem ścieżki	21
5.4. Podgląd ścieżek przy użyciu kanału Cue	22
5.5. Regulacja poziomów głośności	22
5.6. Korzystanie z korektora w celu dostosowania dźwięku	23
5.7. Dostosowywanie tempa ścieżki	23
5.8. Blokowanie klucza ścieżek	24
5.9. Gra z efektami miksera	24
5.10. Gra z punktami Cue	25
5.11. Zabawa z pętlami	26
5.12. Miksowanie ścieżek za pomocą pokręteł	27
5.12.1. Wymagania wstępne	27
5.12.2. Wczytywanie pierwszej ścieżki do pokładu A	27
5.12.3. Rozpoczęcie odtwarzania pokładu A	28
5.12.4. Ładowanie drugiej ścieżki do decka B	29
5.12.5. Ręczna synchronizacja ścieżek	30

5.12.6. Wywołanie następnej ścieżki za pomocą pokręteł regulacji głośności.....	33
5.12.7. Miksowanie następnej ścieżki	34
5.13. Korzystanie z trybów Flux i Reverse	34
5.14. Praca z listą przygotowawczą	35
5.15. Korygowanie beatgridów ścieżek	35

1. ZASTRZEŻENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI

Informacje zawarte w niniejszym dokumencie mogą ulec zmianie bez powiadomienia i nie stanowią zobowiązania ze strony Native Instruments GmbH. Oprogramowanie opisane w niniejszym dokumencie podlega Umowie Licencyjnej i nie może być kopiowane na inne nośniki. Żadna część niniejszej publikacji nie może być kopiowana, powielana lub w inny sposób przesyłana lub nagrywana, w jakimkolwiek celu, bez uprzedniej pisemnej zgody firmy Native Instruments GmbH, zwanej dalej Native Instruments.

"Native Instruments", "NI" i powiązane logo są (zastrzeżonymi) znakami towarowymi Native Instruments GmbH.

Mac, macOS, iPad, Logic i iTunes są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Apple Inc. zarejestrowanymi w Stanach Zjednoczonych.

Stany Zjednoczone i inne kraje.

Windows i DirectSound są zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Wszystkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich właścicieli, a ich użycie nie oznacza powiązania z nimi ani ich poparcia.

Dokument autorstwa: Native Instruments Wersja

oprogramowania: 3.3 (12/2019)

Wersja sprzętowa: TRAKTOR KONTROL S3

Specjalne podziękowania dla zespołu testerów wersji beta, którzy byli nieocenieni nie tylko w śledzeniu błędów, ale także w ulepszaniu tego produktu.

2. WITAMY W PROGRAMIE TRAKTOR KONTROL S3

Dziękujemy za wybranie TRAKTOR KONTROL S3, to dzięki takim klientom jak Państwo możemy nadal rozwijać przełomowe oprogramowanie i sprzęt muzyczny. TRAKTOR KONTROL S3 to w pełni zintegrowany sprzętowy i programowy system DJ dostosowany zarówno do TRAKTOR PRO 3, jak i TRAKTOR DJ 2.

Niniejsza dokumentacja zawiera wszystkie informacje potrzebne do rozpoczęcia mikśowania, synchronizacji i zapętlania. Jeśli są już Państwo zaznajomieni z TRAKTOR, ten przewodnik pomoże Państwu również w korzystaniu z bardziej zaawansowanych funkcji TRAKTOR KONTROL S3.

Oprócz niniejszej instrukcji, udostępniliśmy Państwu zbiór innych zasobów edukacyjnych: Aby zapoznać się szczegółowo z TRAKTOR PRO 3, proszę sprawdzić instrukcję [obsługi](#).

Aby zapoznać się z krótkim wprowadzeniem do mikśowania 4-kanalowego i wskazówkami od profesjonalistów, proszę przeczytać ten [wpis na blogu](#). Aby dowiedzieć się, jak korzystać z TRAKTOR DJ na iPadzie, proszę odwiedzić ten [przewodnik](#).

2.1. Konwencje dokumentów

W tym dokumencie zastosowano specjalne formatowanie, aby zwrócić uwagę na szczególne fakty i ostrzec Państwa przed potencjalnymi zagrożeniami. Ikony wprowadzające poniższe uwagi pozwalają zobaczyć, jakiego rodzaju informacji można się spodziewać:



Ikona dymka wskazuje przydatną wskazówkę, która może pomóc w bardziej efektywnym rozwiązaniu zadania.



Ikona wykrzyknika podkreśla ważne informacje, które są istotne dla danego kontekstu.



Ikona ostrzegawcza ostrzega przed poważnymi problemami i potencjalnymi zagrożeniami, które wymagają Państwa pełnej uwagi.

Ponadto stosowane jest następujące formatowanie:

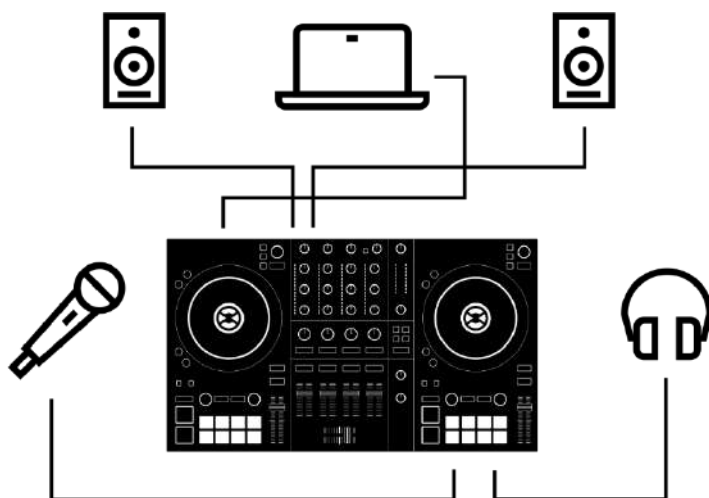
- Ścieżki do lokalizacji na dysku twardym lub innych urządzeniach pamięci masowej są drukowane *kursywą*.
- Ważne nazwy i pojęcia zostały **pogrubione**.
- Nawiasy kwadratowe są używane do odwoływania się do klawiszy na klawiaturze komputera,

np. proszę nacisnąć [Shift] + [Enter].

3. KONFIGURACJA TRAKTOR KONTROL S3

Aby skonfigurować S3 do użytku, należy już zainstalować oprogramowanie TRAKTOR PRO 3 za pomocą NATIVE ACCESS. Jeśli tak nie jest, proszę postępować zgodnie z instrukcjami pod tym linkiem [Rejestrowanie i uruchamianie produktu Native Instruments za pomocą NATIVE ACCESS](#).

W tej sekcji opisano, jak skonfigurować TRAKTOR KONTROL S3. Po podłączeniu wszystkich urządzeń Państwa konfiguracja będzie wyglądać jak typowa konfiguracja przedstawiona na poniższej ilustracji:



Konfiguracja TRAKTOR KONTROL S3.

3.1. Podłączanie do komputera

Aby podłączyć TRAKTOR KONTROL S3 do komputera:

1. Proszę podłączyć końcówkę dołączonego kabla USB do gniazda USB na tylnym panelu urządzenia S3.
2. Podłącz końcówkę kabla USB do komputera do dostępnego portu USB 2.0 (lub nowszego) w komputerze.

3.2. Podłączanie systemu wzmacniającego

Aby podłączyć system wzmacniacza mocy do TRAKTOR KONTROL S3:

- Proszę podłączyć wyjścia **MAIN OUT** XLR lub RCA na tylnym panelu TRAKTOR KONTROL S3 do wejść systemu wzmacniającego za pomocą odpowiednich kabli.

3.3. Podłączanie monitorów do stanowiska DJ-a

Aby podłączyć głośniki monitora lub drugi wzmacniacz mocy do TRAKTOR KONTROL S3 do użytku w kabinie DJ-a:

- Proszę podłączyć wyjścia **BOOTH OUT** na tylnym panelu TRAKTOR KONTROL S3 do wejść systemu monitorującego za pomocą odpowiednich kabli.

3.4. Podłączanie słuchawek

Aby podłączyć słuchawki do TRAKTOR KONTROL S3:

- Proszę podłączyć słuchawki do gniazda **PHONES OUT** na przednim panelu TRAKTOR KONTROL S3 za pomocą złącza 1/4" lub 1/8".

3.5. Podłączanie do źródła zasilania

Aby podłączyć zasilacz do TRAKTOR KONTROL S3:

1. Proszę podłączyć końcówkę przewodu zasilającego urządzenia do gniazda zasilania na tylnym panelu S3.
2. Proszę podłączyć zasilacz do gniazdka elektrycznego.

3.6. Przygotowanie końcowe

Po pomyślnym skonfigurowaniu systemu TRAKTOR KONTROL S3 należy wykonać ostatnie kroki przed rozpoczęciem korzystania z S3. Najpierw należy włączyć urządzenia, a następnie skonfigurować oprogramowanie TRAKTOR do użytku z S3.

Włączanie urządzeń i uruchamianie TRAKTORA

Teraz mogą Państwo włączyć urządzenia. Zalecamy, aby postępowali Państwo zgodnie z poniższymi instrukcjami:

1. W odtwarzaczu S3 proszę zmniejszyć głośność do minimum za pomocą przycisku **MASTER**, pokrętkę **BOOTH** i pokrętkę **VOL**.
2. Proszę włączyć system wzmacniający.
3. Proszę włączyć komputer.
4. Proszę włączyć S3.
5. Proszę uruchomić TRAKTOR, klikając dwukrotnie ikonę aplikacji TRAKTOR na pulpicie. Otworzy się oprogramowanie TRAKTOR.

Importowanie danych z poprzedniej wersji programu TRAKTOR

Przy pierwszym uruchomieniu TRAKTOR, TRAKTOR sprawdza, czy w Państwa systemie jest zainstalowana poprzednia wersja TRAKTOR. W takim przypadku TRAKTOR zapyta, czy chcą Państwo zaimportować poprzednie dane z istniejącej zawartości użytkownika do nowego folderu w folderze użytkownika. Poprzednie dane nie zostaną zmienione, jeśli zostaną zaimportowane do nowego folderu domyślnego.

Jeśli chcą Państwo zaimportować dane z poprzedniej instalacji TRAKTOR:

- Proszę kliknąć **Tak**, aby potwierdzić.
Dane są importowane.

Przełączanie do ustawień domyślnych TRAKTOR

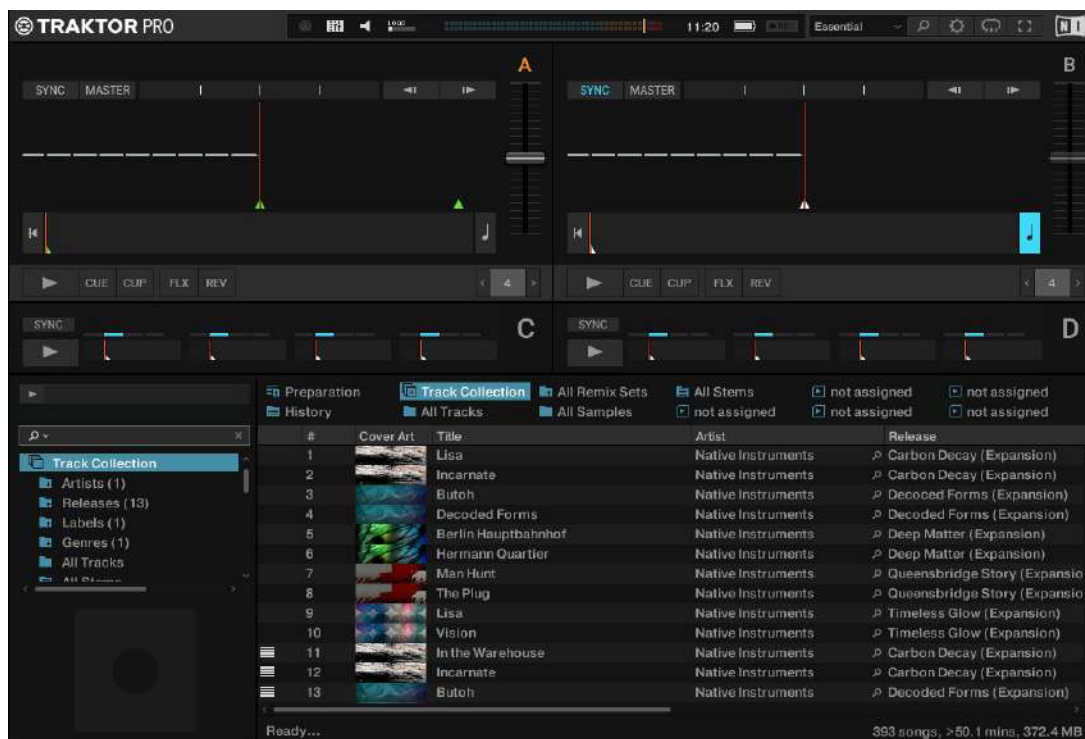
Kiedy uruchamiają Państwo TRAKTOR z S3 po raz pierwszy, TRAKTOR zapyta, czy chcą Państwo przełączyć wybór Mixer FX i zakres suwaka Tempo do ustawień domyślnych. Jest to konieczne, aby w pełni wykorzystać możliwości S3:

- Proszę kliknąć **Tak**, aby przejść do ustawień domyślnych.
Mixer FX i zakres suwaka **TEMPO** mają ustawienia domyślne.

Konfiguracja TRAKTOR za pomocą kreatora konfiguracji

Okno dialogowe Kreatora konfiguracji pojawia się automatycznie przy pierwszym uruchomieniu programu TRAKTOR po instalacji. Kreator konfiguracji pomaga skonfigurować oprogramowanie do Państwa potrzeb za pomocą kilku kliknięć. Aby skonfigurować TRAKTOR do sterowania za pomocą kontrolera S3, należy wykonać następujące czynności:

1. Na stronie **powitalnej** kreatora proszę kliknąć **Dalej**, aby kontynuować.
2. Na stronie **DECK LAYOUT** proszę wybrać konfigurację decków do sterowania za pomocą S3, na przykład **2 Track Decks + 2 Remix Decks**.
3. Proszę kliknąć **Next (Dalej)**, aby kontynuować.
Strona **PODSUMOWANIE** pokazuje konfigurację TRAKTOR.
4. Proszę kliknąć **Zakończ**, aby potwierdzić konfigurację.
Okno TRAKTOR pojawi się teraz w układzie Essential.



3.7. Importowanie muzyki do kolekcji utworów

Muzykę można zaimportować do kolekcji utworów TRAKTOR na kilka sposobów. Można przeciągnąć i upuścić pliki muzyczne z komputera do Track Collection, można użyć menu kontekstowego w drzewie przeglądarki, aby zaimportować muzykę z lokalnych folderów muzycznych i można użyć menu kontekstowego, aby zaimportować Remix Sets.

Importowanie muzyki metodą przeciągnij i upuść

Aby zaimportować pliki muzyczne do Track Collection metodą przeciągnij i upuść:

- Proszę przeciągnąć pliki muzyczne z lokalizacji na komputerze i upuścić je w folderze **Track Collec- tion** w drzewie przeglądarki TRAKTOR.
TRAKTOR analizuje teraz pliki muzyczne i importuje metadane do Track Collection.

Importowanie folderów muzycznych za pomocą menu kontekstowego

Aby zaimportować muzykę z lokalnych folderów muzycznych do Track Collection:

1. Proszę kliknąć prawym przyciskiem myszy folder główny Track Collection w drzewie folderów, aby otworzyć menu kontekstowe.
2. Proszę wybrać **Import Music Folders**.
TRAKTOR analizuje teraz pliki muzyczne w lokalnych folderach muzycznych i importuje metadane do Track Collection.

Lokalne foldery muzyczne można dodać do strony zarządzania plikami w Preferencjach.

4. TRAKTOR KONTROL S3 PRZEGLĄD

Ta sekcja zapozna Państwa z TRAKTOR KONTROL S3 oraz wszystkimi jego elementami sterującymi i konwerterami.



(1) **Pokłady:** Pokładów można używać do kontrolowania utworów i sampli, podobnie jak gramofonów DJ-skich lub odtwarzaczy CD, ale z dodatkowymi funkcjami. TRAKTOR kontroluje cztery wirtualne pokłady, a każdy z nich może być obsługiwany w kilku typach pokładów.

TRAKTOR zapewnia Państwu cztery wirtualne decki. Dwa decki na kontrolerze sprzętowym S3 pozwalają kontrolować cztery programowe decki **A**, **B**, **C** i **D** w TRAKTOR: lewy deck na S3 kontroluje decki **A** i **C** w oprogramowaniu. Prawy deck na kontrolerze S3 kontroluje decki **B** i **D** w oprogramowaniu. Aby uzyskać więcej informacji na temat elementów sterujących deckami, proszę zapoznać się z sekcją [Decks](#).

(2) **Mikser:** Za pomocą miksera można miksować sygnały audio pochodzące z decków. Mikser znajduje się w środku oprogramowania TRAKTOR, a także na kontrolerze TRAKTOR KONTROL S3. W S3 mikser składa się z czterech kanałów miksera **A**, **B**, **C** i **D**, które odbierają poszczególne sygnały audio z odpowiednich decków. Każdy kanał miksera zawiera elementy sterujące do modulowania sygnału audio i regulacji głośności wyjściowej przed wysłaniem sygnału audio do wyjścia **MASTER**. Co więcej, mikser zapewnia crossfader, który umożliwia przechodzenie między sygnałami audio w kanałach miksera.

Aby uzyskać więcej informacji na temat elementów sterujących miksera, proszę zapoznać się z sekcją [Mikser](#).

4.1. Pokłady

TRAKTOR KONTROL S3 zapewnia Państwu dwa fizyczne Decki do sterowania TRAKTOR Decks. Każdy deck zapewnia następujące elementy sterowania:



(1) **Elementy sterujące przeglądaniem:** Umożliwiają przewijanie kolekcji utworów w celu znalezienia i załadowania utworów, a także wyświetlanie podglądu utworów i przygotowywanie list odtwarzania.

(2) **Jog Wheel:** Pokrętko Jog Wheel zapewnia zaawansowaną kontrolę nad transportem ścieżek. Podobnie jak w przypadku zwykłego odtwarzacza CD lub gramofonu, można ręcznie wstrzymywać odtwarzanie, przesuwać i zginać oraz rozpoczynać scratchowanie, dotykając i obracając pokrętko Jog Wheel i zewnętrzną obręcz. Ponadto można ręcznie korygować Beatgridy utworów.

(3) Przycisk **KEYLOCK:** Blokuje bieżącą wartość klucza ścieżki. Przesunięcie suwaka **TEMPO** w górę lub w dół spowoduje zmianę tempa ścieżki, ale klucz ścieżki pozostanie na zablokowanej wartości.

(4) **SYNC (Blokada):** Synchronizuje deck z Tempo Master. Użycie **SHIFT** i **SYNC (Blokada)** blokuje Przełącznik **TEMPO** dla decka.

(5) **TEMPO fader:** Umożliwia ręczną regulację tempa ścieżki na danym decku. Suwak **TEMPO** może być obsługiwany w trybie bezwzględny i względny. Jeśli odtwarzacz jest zsynchronizowany z Tempo Master, suwak **TEMPO** nie działa. Gdy panel odtwarzany jest w oryginalnym tempie ścieżki, dioda LED świeci na niebiesko niezależnie od bieżącej pozycji suwaka **TEMPO**. Gdy tempo odtwarzania na decku jest szybsze lub wolniejsze od oryginalnego tempa,

dioda LED nie świeci się. Gdy tempo jest zablokowane dla decka, dioda LED świeci się na czerwono.

- (6) **Sekcja Pad:** Padów można używać do zapisywania i wyzwalania punktów Cue i pętli oraz do sterowania samplami i plikami STEM. Poszczególne funkcje zależą od wybranego trybu padów i wybranego typu decka.
- (7) **Odtwarzanie/Pauza:** Umożliwia rozpoczęcie lub wstrzymanie odtwarzania ścieżki na danym decku. Podczas odtwarzania przycisk świeci na zielono.
- (8) **CUE:** Umożliwia rozpoczęcie odtwarzania ścieżki od pływającego punktu Cue, gdy odtwarzacz jest zatrzymany. Przesuwa pozycję odtwarzania z powrotem do punktu Cue podczas odtwarzania.
- (9) **SHIFT:** Po przytrzymaniu **SHIFT** dostępne są dodatkowe funkcje niektórych elementów sterujących na S3.
- (10) **Przyciski DECK SELECT:** Umożliwiają przełączanie między TRAKTOR Decks A i C na lewym decku oraz między TRAKTOR Decks B i C na prawym decku.
- (11) **Przycisk JOG:** Włącza tryb **JOG** (tryb koła zębatego) dla koła zębatego.
- (12) **Przycisk GRID:** Włącza tryb **GRID**, aby ręcznie skorygować beatgrid dla bieżącej ścieżki za pomocą pokrętła Jog Wheel.
- (13) **Pokrętło MOVE:** Umożliwia przeskakiwanie w obrębie ścieżki. Gdy pętla jest włączona, pokrętło **MOVE** umożliwia przesuwanie pętli do przodu i do tyłu na ścieżce.
- (14) **PAD MODE:** Określa, czy użytkownik wyzwala i zapisuje punkty cue i pętle, czy też przetwarza próbki za pomocą padów.
- (15) **Pokrętło LOOP:** Umożliwia włączenie/wyłączenie pętli oraz zmianę jej rozmiaru.
- (16) **Przycisk REV:** Odtwarza ścieżkę do tyłu w trybie Flux. Po naciśnięciu przycisku **REV** automatycznie włącza tryb Flux, dopóki przycisk **REV** jest wciśnięty.
- (17) **Przycisk FLX:** Włącza tryb Flux dla danego decka.

4.1.1. Przeglądanie elementów sterujących

Elementy sterujące Przeglądaj umożliwiają przeglądanie kolekcji utworów w celu znalezienia i załadowania utworów, a także podglądu utworów i przygotowania list odtwarzania.



- (1) **Pokrętło przeglądania:** Użytkownik wybiera ścieżki na liście ścieżek, obracając pokrętło przeglądania i może załadować wybraną ścieżkę do odtwarzacza Deck, naciskając pokrętło **przeglądania**. Można również użyć pokrętła **Browse** do wyszukiwania w obrębie ścieżki odtwarzanej w odtwarzaczu Preview.
- (2) **Przycisk VIEW:** Maksymalizuje lub minimalizuje widok przeglądarki w oprogramowaniu TRAKTOR.
- (3) **Przycisk listy przygotowawczej:** Przypisuje ścieżkę do listy przygotowania.
- (4) **Przycisk gwiazdki:** Po przytrzymaniu tego przycisku enkoder Browse wybiera ulubione.
- (5) **Odtwarzacz podglądu:** Wczytuje utwór do odtwarzacza podglądu w przeglądarce TRAKTOR i odtwarza go.

4.1.2. Sekcja podkładki

Pady mogą być używane do przechowywania i wyzwalania punktów Cue i pętli, a także do wyzwalania sampli. Poszczególne funkcje zależą od wybranego trybu padu, a także od wybranego typu decka.



(1) **Przycisk HOTCUES:** Włącza tryb **HOTCUES**. W tym trybie można zapisywać i wyzwać punkty Cue i pętle w obrębie ścieżek za pomocą padów. Na pokładach **A** i **B** przycisk **HOTCUES** świeci się na niebiesko, natomiast na pokładach **C** i **D** przycisk **HOTCUES** świeci się na pomarańczowo. Tryb **HOTCUES** jest domyślnym trybem dla Track Decks.

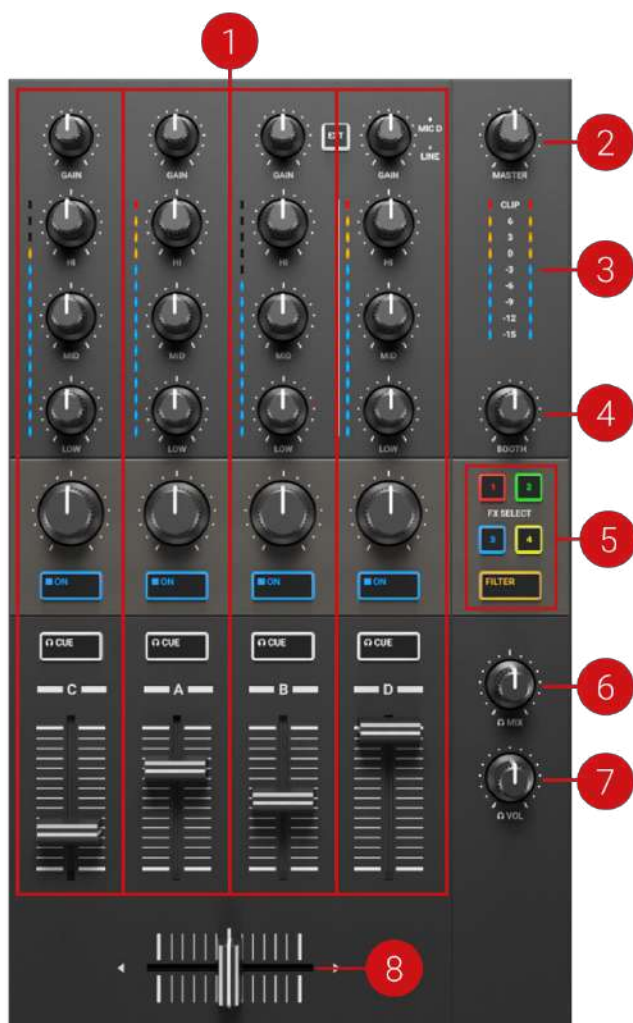
(2) **Przycisk SAMPLES:** Włącza tryb **SAMPLES**. Tryb **SAMPLES** można włączyć tylko wtedy, gdy bazowy deck jest skonfigurowany jako Remix Deck. W przeciwnym razie przycisk **SAMPLES** pozostaje niepodświetlony.

(3) **Pady:** W zależności od bieżącego trybu padów, osiem padów ma indywidualne funkcje:

- W trybie **HOTCUES** pady zapisują i wyzwalają punkty Cue i pętle dla Track Decks i STEM Decks.
- W trybie **SAMPLES** pady kontrolują pierwsze cztery gniazda **SAMPLE** w Remix Decks.

4.2. Mikser

Znajdujący się pośrodku kontrolera TRAKTOR KONTROL S3 mikser odbiera sygnały audio pochodzące z decków. Na każdy deck przypada jeden kanał. Celem miksera jest dostosowanie względnego poziomu każdego kanału w celu wygenerowania miksu wysyłanego do odbiorców. Mikser zapewnia również crossfader, który umożliwia płynne przejścia między różnymi kanałami.



(1) **Kanał miksera A, B, C, D:** Kanały miksera odbierają poszczególne sygnały audio z deków. Każdy kanał miksera zawiera elementy sterujące do regulacji częstotliwości sygnału audio i regulacji głośności wyjściowej przed wysłaniem sygnału audio do wyjścia **MASTER**.

(2) **Pokrętko MASTER:** Reguluje poziom sygnału MASTER.

(3) **Miernik poziomu głównego:** Zapewnia wizualną informację zwrotną na temat bieżącego poziomu głośności wyjścia głównego. Niebieskie diody LED wskazują, czy sygnał znajduje się poniżej obszaru Headroom. Czerwona dioda LED wskazuje, czy sygnał jest przycinany. Żółte diody LED wskazują, czy sygnał audio znajduje się obecnie w obszarze Headroom, zanim sygnał audio zacznie się obcinać.

(4) **Pokrętko BOOTH:** Reguluje głośność sygnału wyjściowego Booth dla monitorów DJ.

(5) **Przyciski MIXER FX SELECT:** Proszę wybrać **MIXER FX**, który ma być kontrolowany przez poszczególne kontrolki **MIXER FX** w kanałach miksera.

(6) **Pokrętko MIX:** Reguluje miks sygnału pomiędzy sygnałem MASTER i sygnałem kanału CUE w słuchawkach.

(7) **Pokrętko VOL:** Reguluje poziom głośności kanału CUE.

(8) **Crossfader:** Kontroluje miksowanie sygnałów kanałów miksera, które są przypisane do lewej strony crossfadera i prawej strony crossfadera. Na każdym końcu crossfadera przeciwne sygnały są całkowicie wyciszone. Przesuwanie crossfadera powoduje stopniowe wchodzenie i wychodzenie odpowiedniego sygnału audio na wyjściu głównym. W pozycji środkowej oba sygnały audio są w pełni słyszalne.

4.2.1. Kanał miksera

Kanały miksera odbierają poszczególne sygnały audio z pokładów. Każdy kanał miksera zawiera elementy sterujące do regulacji poziomów przychodzących i wychodzących oraz zawartości częstotliwościowej sygnału audio. Kanały miksera zapewniają następujące elementy sterujące:



- (1) **Pokrętko GAIN:** Reguluje poziom wejściowy dla sygnału przychodzącego z odpowiedniego decka, zanim przejdzie on przez tłumik kanału.
- (2) **Pokrętko HI:** Podkreśla, tłumi lub usuwa pasmo wysokich częstotliwości sygnału audio.
- (3) **Pokrętko MID:** Podkreśla lub tłumi środkowe pasmo częstotliwości sygnału audio.
- (4) **Pokrętko LOW:** Podkreśla, tłumi lub usuwa pasmo niskich częstotliwości sygnału audio.
- (5) **Pokrętko MIXER FX Amount:** Pokrętko **MIXER FX** Amount kontroluje ilość **MIXER FX**, która ma być zastosowana do sygnału audio. W pozycji środkowej MIXER FX jest wyłączony dla danego kanału miksera.
- (6) **Przycisk MIXER FX ON:** Włącza lub wyłącza funkcję **MIXER FX** dla danego kanału miksera.
- (7) **Przycisk CUE:** Kieruje sygnał audio kanału miksera do kanału CUE.
- (8) **Suwak kanału:** Reguluje poziom kanału miksera przed wysłaniem sygnału audio do tłumika krzyżowego i pokrętki głośności **MASTER**.

(9) **Miernik poziomu kanału:** Miernik poziomu kanału zapewnia wizualną informację zwrotną na temat bieżącej głośności kanału. Niebieskie diody LED wskazują, czy sygnał audio znajduje się poniżej obszaru Headroom. Czerwona dioda LED wskazuje, czy sygnał audio jest przycinany. Żółte diody LED wskazują, czy sygnał audio znajduje się obecnie w obszarze Headroom, zanim sygnał audio zacznie się przycinać.

(10) **Przycisk EXT:** Przełącza kanał miksera, aby wstawić sygnał audio pochodzący z zewnętrznego źródła audio.

5. ĆWICZENIA

Samouczki w tej sekcji zapoznają Państwa z kilkoma funkcjami i możliwościami S3. Poniższa lista zawiera przegląd samouczków wraz z łączami do nich:

- **Przeglądanie i ładowanie utworów:** Po zaimportowaniu muzyki do TRAKTOR, można użyć przycisków Browse na S3, aby znaleźć utwory do miksu. Podczas ładowania utworu do decka, TRAKTOR zaczyna analizować utwór, obliczając jego dokładne tempo i kluczowe informacje. Na podstawie tej analizy TRAKTOR tworzy Beatgrid i Waveform. Informacje te są następnie zapisywane dla utworu w Track Collection. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcją [Przeglądanie i wczytywanie ścieżek](#).
- **Sterowanie odtwarzaniem ścieżek:** Odtwarzacz S3 umożliwia sterowanie odtwarzaniem ścieżek za pomocą elementów sterujących transoptorami i pokręteł Jog Wheels. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z częścią [Sterowanie odtwarzaniem ścieżek](#).
- **Regulacja poziomów:** Mikser umożliwia regulację głośności ścieżek i dostosowanie pasm częstotliwości sygnałów audio za pomocą korektora. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcjami [Regulacja poziomów głośności](#) i [Korzystanie z korektora w celu dostosowania dźwięku](#).
- **Regulacja tempa:** Do ręcznej regulacji tempa na każdym decku można użyć suwaków **TEMPO**. Pokrętła TEMPO można obsługiwać w dwóch trybach. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z częścią [Regulacja tempa ścieżki](#).
- **Blokowanie klucza ścieżek:** Podczas dostosowywania tempa ścieżki, wysokość dźwięku zmienia się odpowiednio. Za pomocą funkcji Key Lock można dostosować tempo ścieżki bez zmiany wysokości dźwięku. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcją [Blokowanie klucza ścieżek](#).
- **Praca z Mixer FX:** Dźwięk ścieżek można modulować za pomocą Mixer FX. Więcej informacji można znaleźć w sekcji [Praca z efektami miksera](#).
- **Praca z punktami Cue:** Wyzwalając zapisane Hotcues z padów, można przeskakiwać do określonych sekcji na ścieżce. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcją [Praca z punktami Cue](#).
- **Praca z pętlami:** Aby wydłużyć odtwarzanie ścieżek lub zapętlić określoną część ścieżki, można skorzystać z funkcji zapętlenia w odtwarzaczu S3. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z częścią [Odtwarzanie z pętlami](#).
- **Korzystanie z trybu Flux i Reverse:** Tryby Flux i Reverse umożliwiają utworzenie równoległej głowicy odtwarzania, której można używać do wykonywania funkcji Hotcues i Loops. Równoległa głowica odtwarzania zapewnia, że oryginalna pozycja głowicy odtwarzania na ścieżce nie zostanie utracona. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcją [Korzystanie z trybów Flux i Reverse](#).
- **Podgląd ścieżek za pomocą kanału CUE:** Kanał CUE i jego elementy sterujące na mikserze umożliwiają podgląd ścieżek i dostosowanie dźwięku przed przejściem do następnej ścieżki. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcją [Podgląd ścieżek za pomocą kanału Cue](#).
- **Praca z listą przygotowań:** Przeglądarka TRAKTOR pozwala przygotować się do następnego miksu. S3 ma dedykowany element sterujący, dzięki któremu można łatwo dodawać utwory do listy przygotowania. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcją [Praca z listą przygotowawczą](#).

- **Korygowanie Beatgridów ścieżek:** Jeśli funkcja SYNC jest włączona, ale odtwarzane ścieżki nie są zsynchronizowane, prawdopodobnie Beatgrids zostały błędnie obliczone. S3 umożliwia ręczną korektę siatek Beat. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcją [Korygowanie Beatgridów ścieżek](#).
- **Miksowanie ścieżek za pomocą kół Jog:** W tym samouczku przedstawiono proces ręcznego miksowania dwóch ścieżek przy użyciu kół Jog i kanału Headphone CUE. Aby uzyskać więcej informacji, proszę zapoznać się z sekcją [Miksowanie ścieżek za pomocą kół Jog](#).

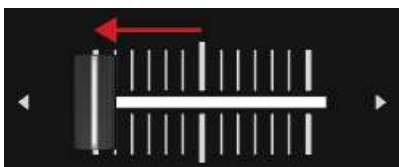
5.1. Miksowanie pierwszych utworów przy użyciu Sync

W tej sekcji nauczą się Państwo mikсовать pierwsze dwie ścieżki, używając Deck A i Deck B oraz funkcji **SYNC**. W przypadku tej metody nie będą Państwo musieli korzystać z kół Jog ani słuchawek. Jeśli chcą Państwo wypróbować bardziej zaawansowaną metodę mikśowania, przy użyciu Jog Wheels i słuchawek, proszę zapoznać się z sekcją [Miksowanie ścieżek przy użyciu Jog Wheels](#).

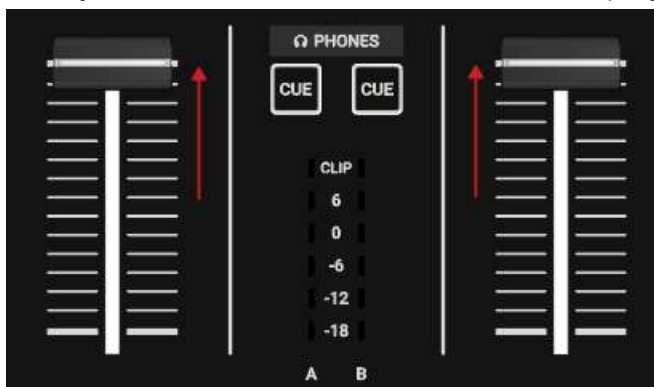
Na początku należy przygotować mikser, dostosowując elementy sterujące do mikśowania z decka **A** do **B**. Następnie należy załadować pierwszą ścieżkę do decka **A** i rozpocząć wykonywanie krok po kroku.

5.1.1. Wymagania wstępne

1. Proszę ustawić crossfader w skrajnym lewym położeniu.



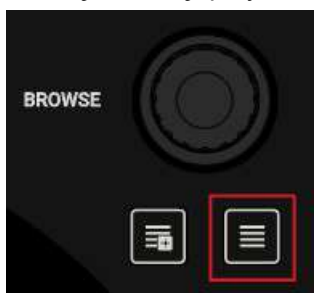
2. Proszę ustawić tłumik kanału A i tłumik kanału B w pozycji maksymalnej.



3. Ustawić pokrętkę **MASTER** w pozycji środkowej na 0,0 dB.
4. Proszę ustawić głośność systemu audio lub aktywnych głośników na minimalny poziom.

5.1.2. Ładowanie pierwszej ścieżki do pokładu A

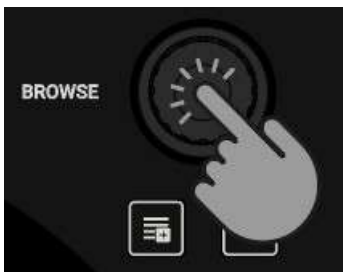
1. Proszę nacisnąć przycisk **Widok przeglądarki**, aby zmaksymalizować widok przeglądarki w oprogramowaniu.



2. Proszę przekręcić pokrętkę **BROWSE**, aby wybrać jeden ze swoich utworów lub utwór demonstracyjny, na przykład **Berlin Hauptbahnhof** firmy Native Instruments.



3. Proszę nacisnąć pokrętkę **BROWSE**, aby załadować ścieżkę do decka.



TRAKTOR analizuje teraz ścieżkę, aby określić jej tempo oraz utworzyć Beatgrid i Waveform.

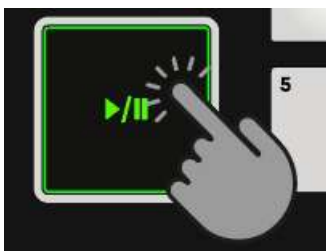
4. Proszę ponownie nacisnąć przycisk **widoku przeglądarki**, aby zminimalizować widok przeglądarki.



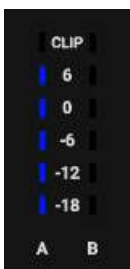
5.1.3. Rozpoczęcie odtwarzania pokładu A

Aby rozpocząć odtwarzanie na pokładzie **A**:

1. Proszę nacisnąć przycisk odtwarzania/pauzy na pokładzie **A**.



Kształt fali zaczyna się przesuwac, a diody LED miernika poziomu kanału w lewym kanale miksera **A** podświetlić.



2. Proszę powoli zwiększać głośność systemu audio lub aktywnych głośników do umiarkowanego poziomu.

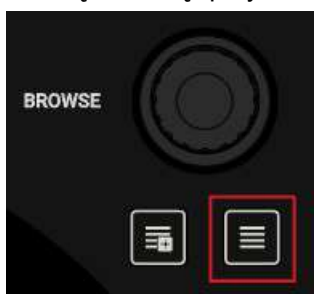
Teraz w głośnikach słychać dźwięk utworu.

5.1.4. Ładowanie drugiej ścieżki do decka B



Następna ścieżka, którą chcą Państwo zmiksować, musi mieć podobne tempo jak ścieżka odtwarzana.

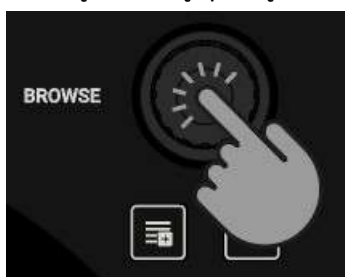
1. Proszę nacisnąć przycisk **Widok przeglądarki**, aby zmaksymalizować widok przeglądarki w oprogramowaniu.



2. Przekręcić pokrętkę **BROWSE**, aby wybrać jeden ze swoich utworów lub utwór demonstracyjny, na przykład **Lisa** przez Native Instruments.



3. Proszę nacisnąć pokrętkę **BROWSE**, aby załadować ścieżkę do decka.

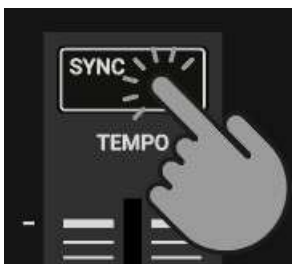


TRAKTOR analizuje teraz ścieżkę, aby określić jej tempo oraz utworzyć Beatgrid i Waveform.

5.1.5. Synchronizacja tempa ścieżki

W celu zsynchronizowania tempa obu ścieżek:

- Proszę nacisnąć przycisk **SYNC** na pokładzie **B**.



Tempo ścieżki w decku B jest teraz zsynchronizowane z działającą ścieżką, co jest wskazywane przez wartość równego tempa w nagłówku decka oprogramowania. Przycisk **SYNC** zaświeci się na decku **B**.

5.1.6. Rozpoczęcie odtwarzania drugiej ścieżki

Gdy ścieżka w decku A dobiegnie końca, można rozpocząć odtwarzanie następnej ścieżki:

- Proszę nacisnąć przycisk odtwarzania/pauzy na decku **B**, aby rozpocząć odtwarzanie.



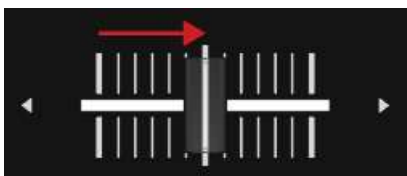
Kształt fali zaczyna się poruszać, a diody LED miernika głośności kanału w kanale **B** miksera zapalają się. Ścieżki w Deck **A** i Deck **B** są odtwarzane synchronicznie.



5.1.7. Miksowanie sygnału audio

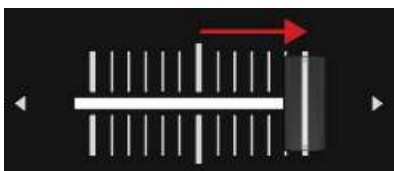
Można teraz zmiksować sygnał audio kanału **B** miksera z sygnałem głównym:

1. Przesunąć crossfader powoli do pozycji środkowej i przytrzymać przez chwilę.



Sygnał audio ścieżki w kanale **B** miksera zanika do sygnału głównego.

2. Gdy ścieżka w decku **A** zbliża się do końca, proszę powoli przesunąć crossfader w kierunku prawego skrajnego położenia.



Sygnal audio kanału miksera **A** powoli zanika z sygnału głównego. Teraz słyszalny jest tylko kanał **B** miksera.

Po zakończeniu odtwarzania Deck A, Deck **B** automatycznie staje się Tempo Master i jest gotowy do przejścia do następnej ścieżki.

5.2. Przeglądanie i ładowanie ścieżek

S2 umożliwia wygodne przeglądanie muzyki w TRAKTOR. Korzystając z przycisków **BROWSE** na deckach, można szybko zmaksymalizować przeglądarkę w TRAKTOR, nawigować po liście utworów i wybierać ulubione foldery i listy odtwarzania w celu załadowania żądanych utworów.

Wybieranie ścieżki na liście ścieżek

Aby wybrać utwór na liście utworów przeglądarki TRAKTOR Browser:

- Przekręcić pokrętkę **BROWSE**, aby przewinąć listę ścieżek i wybrać ścieżkę.

Wczytywanie ścieżki do decka

Aby załadować wybraną ścieżkę na wybrany deck:

- Proszę nacisnąć pokrętkę **BROWSE** tego decka. Ścieżka zostanie załadowana do tego decka.

Jeśli utwór zostanie załadowany do Decka po raz pierwszy, TRAKTOR rozpocznie analizę utworu w celu określenia jego tempa, a następnie obliczy Beatgrid i Waveform. Moment analizy można przełączyć na inny kontekst w Preferencjach.

W zależności od wybranej ścieżki lub pliku STEM, typ decka zmienia się odpowiednio podczas ładowania.

Maksymalizacja przeglądarki w TRAKTOR

Aby uzyskać lepszy przegląd listy utworów, można zmaksymalizować przeglądarkę w TRAKTOR:

1. Proszę nacisnąć przycisk **Browser View**.
Przeglądarka maksymalizuje się w TRAKTOR.
2. Proszę ponownie nacisnąć przycisk **widoku przeglądarki**, aby zminimalizować przeglądarkę w TRAKTOR.

Wybieranie ulubionego folderu

W górnej części przeglądarki TRAKTOR można znaleźć ulubione foldery przeglądarki, na przykład **Wszystkie utwory** lub **Przygotowanie**. Aby wybrać ulubiony folder, można użyć przycisków **BROWSE** w odtwarzaczu S3:

- Proszę nacisnąć i przytrzymać **SHIFT** + przekręcić pokrętkę **BROWSE**, aby wybrać

inny ulubiony folder. Zawartość listy utworów zostanie odpowiednio zmieniona.

Zamiast wybierać folder Ulubione za pomocą przycisku **SHIFT**, można również przewijać drzewo przeglądarki, aby wybrać podfoldery. Aby to zaimplementować, należy przełączyć zachowanie Przeglądaj dla przycisku SHIFT na stronie **TRAKTOR S3** w Preferencjach.

5.3. Sterowanie odtwarzaniem ścieżki

Elementy sterujące transportem i koła zębate w S3 umożliwiają sterowanie odtwarzaniem ścieżek. W tej sekcji opisano kilka sposobów sterowania odtwarzaniem ścieżek oraz podgląd ścieżek w kanale CUE podczas tworzenia przejść.

Rozpoczynanie lub wstrzymywanie odtwarzania

Aby rozpocząć odtwarzanie wczytanej ścieżki:

- Proszę nacisnąć przycisk Odtwarzanie/Pauza.

Aby wstrzymać odtwarzanie:

- Proszę ponownie nacisnąć przycisk Odtwarzanie/Pauza.

Wstrzymywanie odtwarzania ścieżki

Za pomocą pokrętła Jog Wheel można przytrzymać odtwarzanie ścieżki, podobnie jak w przypadku płyty gramofonowej:

1. Proszę dotknąć górnej płytki pokrętła Jog Wheel i przytrzymać ją. Odtwarzanie ścieżki zostanie wstrzymane.
2. Proszę zwolnić górną płytę, aby kontynuować odtwarzanie.

Scratching the Track

Do wykonywania procedur skreczowania na ścieżce można użyć pokrętła Jog Wheel:

1. Przytrzymać górną płytkę pokrętła Jog Wheel, a następnie szybko obrócić ją w prawo i w lewo, wykonując delikatne ruchy.

Usłysz Państwo typowy dźwięk zarysowania płyty winylowej.

2. Proszę zwolnić górną płytę, aby kontynuować odtwarzanie.

Poszukiwanie w ramach ścieżki

Do wyszukiwania w obrębie ścieżki można użyć pokrętła Jog Wheel:

- Proszę dotknąć górnej płytki pokrętła Jog Wheel i obrócić je w prawo lub w lewo. Podczas obracania pokrętła Jog Wheel ścieżka szybko przesuwa się odpowiednio do przodu lub do tyłu.

Szukać większych kroków na torze:

- Proszę nacisnąć i przytrzymać **SHIFT** i obrócić pokrętło w prawo lub w lewo.

Przywoływanie ścieżki za pomocą przycisku CUE

- Po naciśnięciu i przytrzymaniu przycisku **CUE** odtwarzanie jest kontynuowane od pozycji

plywającego punktu Cue.

- Po zwolnieniu przycisku **CUE** pozycja odtwarzania powraca do punktu Cue i odtwarzanie zostaje natychmiast zatrzymane.
- Po naciśnięciu i przytrzymaniu przycisku **CUE**, a następnie naciśnięciu przycisku Odtwarzanie/Pauza, odtwarzanie będzie kontynuowane w normalny sposób.

5.4. Podgląd ścieżek przy użyciu kanału Cue Channel

Po włączeniu kanału CUE w odtwarzaczu S3 i podłączeniu słuchawek do odtwarzacza S3 można wyświetlić podgląd ścieżek, aby przygotować się do następnego przejścia. Po naciśnięciu przycisków **CUE** na kanale miksera **A** i **B**, wysyłają Państwo sygnały audio z kanału miksera **A** i **B** do kanału **CUE**. Sygnał audio z kanału CUE jest wysyłany do wyjścia słuchawkowego w Państwa S2.

Aby wyświetlić podgląd utworu w słuchawkach:

1. Proszę założyć słuchawki.
2. Proszę nacisnąć przycisk **CUE** kanału miksera, który ma zostać przekierowany do kanału **CUE**. Sygnał audio kanału miksera jest teraz słyszalny w Państwa słuchawkach
3. Wyregulować głośność i sygnał cue-master-mix, obracając pokrętkę **VOL** i pokrętkę **MIX**, tak aby w słuchawkach słyszeć było obie ścieżki w żądanym stopniu.

5.5. Regulacja poziomów głośności

Podczas miksowania ścieżek należy upewnić się, że głośność obu ścieżek jest na tym samym poziomie, aby zapewnić bezbłędne przejścia. W tym celu można zdefiniować poziom głośności dla przychodzącego sygnału audio do kanału miksera (GAIN) po jednej stronie i można zdefiniować poziom głośności dla sygnału wychodzącego do wyjścia MASTER po drugiej stronie.

Regulacja poziomów GAIN dla przychodzących sygnałów audio

Aby wyregulować poziom głośności przychodzących sygnałów audio, należy użyć pokrętki **GAIN**:

- Proszę przekręcić pokrętkę **GAIN** do pozycji, w której diody LED będą świecić w zakresie od **0 dB** do **6 dB**.

Regulacja poziomów głośności kanałów

Regulacja głośności kanałów miksera:

- Przesunąć suwaki kanałów w górę lub w dół.

Regulacja poziomu wyjścia MASTER

Aby wyregulować poziom głośności **MASTER**:

- Obrócić pokrętkę **MASTER** w prawo lub w lewo.



Aby uniknąć uszkodzenia uszu, należy zawsze ustawiać podłączone głośniki lub wzmacniacz mocy na komfortowy poziom odsłuchu.

5.6. Korzystanie z korektora dźwięku w celu dostosowania dźwięku

Korektora można używać do dostosowywania dźwięku ścieżek podczas miksowania. Można na przykład usunąć pasmo częstotliwości basowych z jednej ścieżki, aby basy z drugiej ścieżki zdominowały miks. Można też nieznacznie wyregulować środkowe częstotliwości, aby wytłumić np. wokale.

Pokręta **EQ** regulują wysokie, średnie lub niskie częstotliwości w sygnale audio.

Usuwanie pasm częstotliwości sygnału audio

- Proszę obrócić pokręta **EQ** w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aby usunąć poszczególne pasma częstotliwości.
Obrócenie pokręteł **korektora** całkowicie w lewo spowoduje usunięcie poszczególnych pasm częstotliwości z sygnału audio.



Używanie **korektora** do usuwania częstotliwości może pomóc uniknąć przycinania, które może wystąpić, gdy dwie ścieżki są odtwarzane razem z pełną głośnością.

Tłumienie pasm częstotliwości w sygnale audio

- Proszę obrócić pokręta **EQ** zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby słumić poszczególne pasma częstotliwości.

Korzystanie z korektora podczas wskazywania ścieżki może wspomagać ręczne wyrównywanie tempa złożonych ścieżek. Można na przykład usunąć pasma wysokich i średnich częstotliwości z następnej ścieżki, aby skupić się na linii basu.

5.7. Dostosowywanie tempa ścieżki

Oprócz korzystania z funkcji **SYNC** w celu dostosowania tempa ścieżki, można również dostosować tempo ścieżki dla poszczególnych pokładów, korzystając z suwaka **TEMPO** na każdym z nich. Suwaki **TEMPO** mogą działać w dwóch różnych trybach: w trybie względnym i bezwzględnym. Domyślnie suwaki **TEMPO** działają w trybie względnym.

Tryb względny

W tym trybie, pozycja suwaka **TEMPO** na Państwie S2 Deck nie musi być zgodna z pozycją suwaka Tempo na software Deck. Podczas wczytywania ścieżek w trybie Relative, suwak Tempo w software Deck zawsze resetuje się do pozycji środkowej, a ścieżka będzie odtwarzana w oryginalnym tempie. Podczas przesuwania suwaka **TEMPO** na S3 Deck, suwak Tempo na software Deck przesuwa się odpowiednio.

Tryb bezwzględny

Można również obsługiwać suwaki Tempo w trybie Absolute. W tym trybie za każdym razem, gdy użytkownik przesunie suwak **TEMPO** w S3, jego pozycja zostanie przesłana 1:1 do suwaka Tempo w oprogramowaniu Deck, niezależnie od aktualnej pozycji suwaka Tempo w oprogramowaniu.

W trybie absolutnym tempo decka programowego zawsze odpowiada pozycji suwaka **TEMPO** w S3, chyba że w jakiś sposób zmieniono tempo decka programowego.

Tryb tłumika **TEMPO** można zmienić na stronie **Kontrol S3** w Preferencjach TRAKTOR.

5.8. Blokowanie klucza ścieżek

Podczas synchronizowania ścieżek zmieniają Państwo ich tempa, a co za tym idzie, ich wysokości (lub klucze). Spowolnienie utworu spowoduje obniżenie jego wysokości, podczas gdy przyspieszenie utworu spowoduje podwyższenie jego wysokości. Nie jest to problematyczne w przypadku niewielkich zmian tempa, ale jeśli zmiana tempa jest bardziej drastyczna, wynikająca z tego zmiana wysokości dźwięku może brzmieć nienaturalnie, zwłaszcza w przypadku wokali.

Aby tego uniknąć, można użyć funkcji **KEYLOCK** na decku S3, aby zablokować bieżącą wartość klucza ścieżki. Przesunięcie suwaka **TEMPO** w górę lub w dół spowoduje zmianę tempa ścieżki, ale klucz ścieżki pozostanie na zablokowanej wartości.

Aby zablokować klucz dla ścieżki:

1. Wczytywanie ścieżki do decka.
2. Ustawić suwak **TEMPO** na środkową pozycję tempa.
3. Proszę nacisnąć przycisk **KEYLOCK** na decku, aby zablokować klucz dla ścieżki.
4. Przesunąć suwak **TEMPO** w górę lub w dół, aby zmienić tempo ścieżki.
Tempo ścieżki zmienia się, ale wartość klucza pozostaje na zablokowanej wartości.

5.9. Gra z efektami miksera

Mixer FX to zgrupowany efekt, który można zastosować do sygnału audio w kanale Mixer za pomocą pokrętła Mixer FX Amount. Za pomocą przycisków **FX SE-LECT** można wybrać jeden z czterech wstępnie wybranych efektów Mixer FX:

- **Filtr:** Przycisk **FX SELECT 1** świeci się na czerwono.
- **Pogłos:** Przycisk **FX SELECT 2** świeci się na zielono.
- **Podwójne opóźnienie:** Przycisk **FX SELECT 3** świeci się na niebiesko.
- **Flanger:** Przycisk **FX SELECT 4** świeci się na czerwono.

Oprócz efektu filtra, każdy mikser FX składa się z indywidualnego efektu i efektu filtra. W zależności od kierunku obracania pokrętła FX Amount, można zastosować efekt Mixer FX w połączeniu z filtrem dolnoprzepustowym lub z filtrem górnoprzepustowym.

Wybór miksera FX

Aby wybrać Mixer FX:

- Nacisnąć przycisk **FX SELECT** odpowiadający mikserowi FX, który ma zostać dodany. Przycisk FX SELECT zaświeci się jasnym światłem, wskazując, że mikser FX został wybrany.

Stosowanie efektów miksera do sygnału audio

Zastosowanie wybranego miksera FX w połączeniu z filtrem dolnoprzepustowym do sygnału audio:

- Proszę obrócić pokrętło Mixer FX Amount w lewo.

Zastosowanie wybranego miksera FX w połączeniu z filtrem górnoprzepustowym do sygnału audio:

- Proszę ustawić pokrętko Mixer FX Amount w pozycji środkowej.

5.10. Gra z punktami Cue

Podczas miksowania ścieżek powszechną techniką jest miksowanie następnej ścieżki od określonej pozycji na ścieżce zamiast od jej początku, na przykład w określonym takcie. Miksowanie ścieżek od określonej pozycji na ścieżce nazywane jest "cueing". S3 umożliwia ustawienie punktów dla cueing i bezpośredniego przeskakiwania do tych konkretnych pozycji: Cue Points. Punkty Cue można zapisywać jako Hotcues za pomocą padów na decku. Pozwala to uzyskać natychmiastowy dostęp do punktów Cue.

Włączanie trybu HOTCUES

Aby pracować z punktami Cue, należy upewnić się, że są Państwo w trybie HOTCUES:

- Proszę nacisnąć przycisk **HOTCUES**, aby włączyć tryb HOTCUES dla wybranego decka.

Przechowywanie punktów Cue jako Hotcues

Aby zapisać punkt Cue jako Hotcue:

- W żądanym miejscu na ścieżce proszę nacisnąć Pad.
Punkt Cue jest ustawiany w bieżącej pozycji odtwarzania na ścieżce i zapisywany jako Hotcue na padzie. Pad ten podświetla się na niebiesko.

Wyzwalanie punktów Cue na decku podczas odtwarzania

Aby uruchomić punkty Cue na decku podczas odtwarzania:

- Proszę nacisnąć podświetlony na niebiesko pad.
Pozycja odtwarzania przeskakuje do zapisanego punktu Cue i odtwarzanie jest kontynuowane.

Wyzwalanie punktów Cue na zatrzymanym decku

Na zatrzymanym decku wyzwalanie punktów Cue powoduje inne zachowanie odtwarzania:

- Po naciśnięciu i przytrzymaniu podświetlonego na niebiesko pada odtwarzanie jest kontynuowane od pozycji zapisanego punktu Cue tak długo, jak długo pad pozostaje wciśnięty.
- Po zwolnieniu pada pozycja odtwarzania przeskakuje z powrotem do punktu Cue i odtwarzanie zostaje natychmiast zatrzymane.
- Po naciśnięciu i przytrzymaniu podświetlonego na niebiesko pada, a następnie naciśnięciu przycisku odtwarzania/pauzy, odtwarzanie będzie kontynuowane w normalny sposób.

Usuwanie punktów Cue

Aby usunąć punkt Cue Point ze ścieżki, a tym samym Hotcue:

- Proszę wcisnąć **SHIFT** i wcisnąć podświetlony na niebiesko Pad.
Hotcue jest usuwany, a punkt Cue jest usuwany ze ścieżki. Pad jest teraz niepodświetlony.

5.11. Zabawa z pętlami

Pętla to fragment dźwięku, który się powtarza (zapętla). Pętle są używane jako narzędzia do remiksowania części utworów i mogą być używane do przedłużania przejść między utworami. W tej sekcji dowiedzą się Państwo, jak korzystać z pętli w S3. Oprócz włączania pętli, można przechowywać pętle jako Hotcues na ścieżce za pomocą padów decka. Pozwala to uzyskać natychmiastowy dostęp do najważniejszych pętli.

Włączanie pętli

Aby włączyć pętlę:

1. Proszę nacisnąć pokrętkę **LOOP**.
Pętla jest włączona. Odtwarzanie odbywa się w pętli o wybranym rozmiarze. Pętla jest wyświetlana jako zielony obszar na wykresie. Gdy pozycja głowicy odtwarzania osiągnie punkt Loop out, pozycja odtwarzania płynnie przeskoczy z powrotem do punktu Loop In. Zapętlanie trwa tak długo, jak pętla jest włączona.
2. Aby wyłączyć pętlę, proszę ponownie nacisnąć pokrętkę **LOOP**. Odtwarzanie będzie kontynuowane w normalny sposób.

Zmiana rozmiaru pętli

Można zmienić rozmiar włączonej lub wyłączonej pętli:

- Przekręcić pokrętkę **LOOP** w prawo lub w lewo.
Rozmiar pętli dla włączonej pętli natychmiast zmienia się zgodnie z wartością wyświetlaną na pasku Loop Control.

Jeśli pętla nie jest włączona, przekręcenie pokrętki **LOOP** powoduje tylko wybór rozmiaru pętli.

Przechowywanie pętli jako Hotcue

Aby zapisać pętlę jako Hotcue:

1. Proszę nacisnąć pokrętkę **LOOP**, aby włączyć pętlę.
2. Proszę nacisnąć niepodświetlony pad.
Pętla jest zapisywana w ścieżce jako Hotcue. Pad zaświeci się na zielono.

Wyzwalanie pętli przechowywanej

Aby uruchomić zapisaną pętlę:

- Proszę nacisnąć podświetlony na zielono pad.
Pętla jest włączona. Pozycja odtwarzania przeskakuje do zapisanego punktu Loop In, a odtwarzanie zapętla się o wybrany rozmiar pętli.

Przesuwanie pętli w obrębie ścieżki

Można przesuwać włączoną lub wyłączoną pętlę do przodu lub do tyłu w obrębie ścieżki:

- Przekręcić pokrętkę **MOVE** w prawo lub w lewo.

Powoduje to natychmiastowe przesunięcie pętli w obrębie ścieżki o wybrany rozmiar pętli.

Usuwanie zapisanej pętli

Aby usunąć zapisaną pętlę z Hotcue i ze ścieżki:

- Proszę wcisnąć **SHIFT** i nacisnąć podświetlony na zielono Pad. Pętla jest usuwana z urządzenia Hotcue i ze ścieżki. Pad jest teraz niepodświetlony.

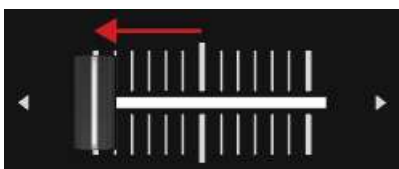
5.12. Miksowanie ścieżek za pomocą pokręteł

W tej sekcji dowiedzą się Państwo, jak mikсовать pierwsze dwie ścieżki przy użyciu Pokładu **A** i Pokładu **B**, kół Jog i słuchawek. Na początku przygotowują Państwo mikser, dostosowując elementy sterujące do mikśowania z decka **A** do **B**. Następnie załadują Państwo pierwszą ścieżkę do decka **A** i rozpoczną wykonywanie krok po kroku.

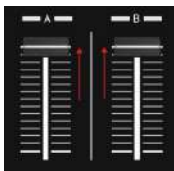
5.12.1. Wymagania wstępne

Przed rozpoczęciem mikśowania pierwszych ścieżek należy przygotować mikser na komputerze S3:

1. Proszę ustawić crossfader w skrajnym lewym położeniu.



2. Proszę ustawić tłumik kanału **A** i tłumik kanału **B** w pozycji maksymalnej.



3. Ustawić pokrętkę **MASTER** w położeniu środkowym.
4. Proszę ustawić głośność systemu audio lub aktywnych głośników na minimalny poziom.

5.12.2. Ładowanie pierwszej ścieżki do decka A

Aby załadować ścieżkę do Pokładu **A**:

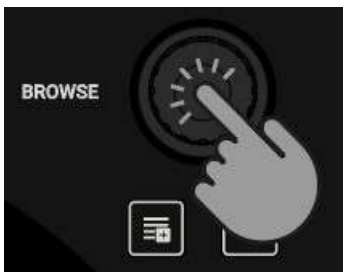
1. Proszę nacisnąć przycisk **Widok przeglądarki**, aby zmaksymalizować widok przeglądarki w oprogramowaniu.



2. Przekręcić pokrętkę **BROWSE**, aby wybrać jeden ze swoich utworów na liście utworów lub utwór demonstracyjny, na przykład **Berlin Hauptbahnhof** firmy Native Instruments.



3. Proszę nacisnąć pokrętkę **BROWSE**, aby załadować ścieżkę do decka.



TRAKTOR analizuje teraz ścieżkę, aby określić jej tempo oraz utworzyć Beatgrid i Waveform.

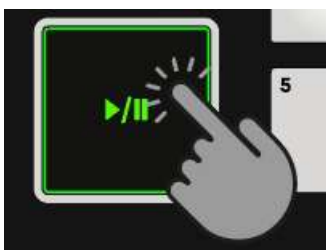
4. Proszę ponownie nacisnąć przycisk **widoku przeglądarki**, aby zminimalizować widok przeglądarki.



5.12.3. Rozpoczęcie odtwarzania pokładu A

Aby rozpocząć odtwarzanie ścieżki na decku **A**:

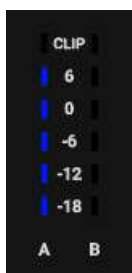
1. Proszę nacisnąć przycisk odtwarzania/pauzy na decku **A**.



Kształt fali zaczyna się przesuwać, a diody LED miernika poziomu kanału w lewym kanale miksera **A** podświetlić.

2. Wyregulować poziom GAIN kanału miksera, obracając pokrętkę **GAIN**, tak aby diody LED pozostawały w zakresie **od 0 dB do 6 dB**.





3. Proszę powoli zwiększać głośność systemu audio lub aktywnych głośników do umiarkowanego poziomu.
Teraz w głośnikach słychać dźwięk utworu.

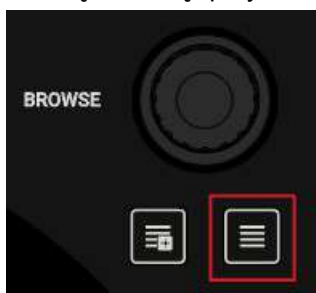
5.12.4. Ładowanie drugiej ścieżki do decka B:

Aby załadować drugą ścieżkę do decka **B**:

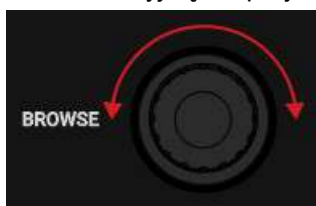


Następny utwór, który ma zostać zmiksowany, powinien mieć podobne tempo do aktualnie odtwarzanego utworu. W przeciwnym razie

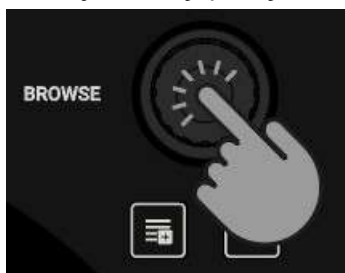
1. Proszę nacisnąć przycisk **Browser View**, aby zmaksymalizować widok Browse View w oprogramowaniu.



2. Przekręcić pokrętkę **BROWSE**, aby wybrać jedną ze ścieżek na liście ścieżek lub ścieżkę demonstracyjną, na przykład **Lisa** firmy Native Instruments.



3. Proszę nacisnąć pokrętkę **BROWSE**, aby załadować ścieżkę do decka.



TRAKTOR analizuje teraz ścieżkę, aby określić jej tempo oraz utworzyć Beatgrid i Waveform.

4. Proszę ponownie nacisnąć przycisk **widoku przeglądarki**, aby zminimalizować widok przeglądarki.



5. Proszę nacisnąć przycisk odtwarzania/pauzy na decku **B**, aby rozpocząć odtwarzanie.



Waveform zaczyna się poruszać, a diody LED miernika głośności kanału w kanale **B** miksera zapalają się.

5.12.5. Ręczna synchronizacja ścieżek

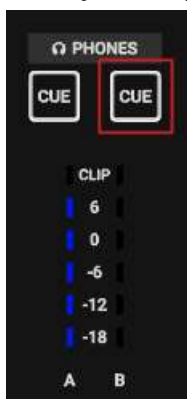
Proces ręcznej synchronizacji ścieżek składa się z kilku etapów. Najpierw należy wyrównać poziom sygnału audio następnej ścieżki w kanale **B** miksera, tak aby odpowiadał on poziomowi ścieżki bieżącej w kanale **A** miksera. Następnie należy dostosować tempo następnej ścieżki, tak aby odpowiadało ono tempu ścieżki bieżącej.

Następnie należy przekierować sygnał audio z kanału **B** miksera do kanału CUE, aby wyświetlić podgląd następnej ścieżki i dostosować poziom sygnału audio. Następnie można ręcznie zsynchronizować tempo następnej ścieżki z tempem bieżącej ścieżki za pomocą suwaka **TEMPO** i pokrętła Jog Wheel na tym decku.

Dostosowywanie poziomów sygnału audio ścieżek

Aby wyregulować poziomy sygnału audio:

1. Proszę założyć słuchawki.
2. Proszę nacisnąć przycisk **CUE** na kanale **B** miksera.



3. Wyregulować poziom **GAIN** kanału miksera, obracając pokrętło **GAIN**, tak aby odpowiadał on kanałowi **A** miksera.



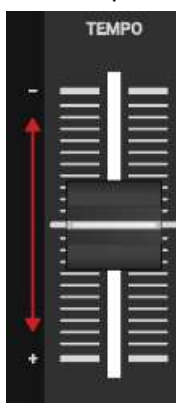
4. Wyregulować głośność i sygnał cue-master-mix, obracając pokrętkę **VOL** i pokrętkę **MIX**, tak aby obie ścieżki były jednakowo słyszalne w słuchawkach.



Dostosowywanie tempa ścieżki

Nagłówki pokładów w pokładach oprogramowania wskazują bieżące tempa ścieżek. Aby dostosować tempo ścieżki w decku **B** do tempa ścieżki w decku **A**, proszę wykonać następujące czynności:

1. Jeśli tempo ma być szybsze, należy przesunąć suwak **TEMPO** w dół.
2. Jeśli tempo ma być wolniejsze, należy przesunąć suwak **TEMPO** w górę.



Sprawdzanie regulacji tempa

Przed wykonaniem przejścia można sprawdzić, czy tempa obu ścieżek idealnie do siebie pasują:

1. Przytrzymać górną płytkę pokrętła regulacji obrotów talii **B**.



Odtwarzanie ścieżki zostanie wstrzymane.

2. Przytrzymując pokrętło Jog Wheel, obrócić je w dowolnym kierunku, aż usłyszysz Państwo w słuchawkach rytm.



3. Proszę obrócić pokrętło przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, aby umieścić głowicę odtwarzania bezpośrednio przed tym taktem i przytrzymać pokrętło.
4. W momencie, gdy usłyszysz Państwo w utworze downbeat, należy zwolnić górną płytę. Idealnie byłoby, gdyby ścieżki były teraz odtwarzane synchronicznie. Mierniki fazy w deckach wskazują również, czy ścieżka w decku B jest nadal odtwarzana szybciej czy wolniej. Jeśli nie poruszają się, tempa są idealnie zsynchronizowane. Jeśli ścieżki nie są zsynchronizowane, należy precyzyjnie dostosować tempo, jak wyjaśniono w kolejnych krokach.

Precyzyjna regulacja tempa

Jeśli ścieżki nie są zsynchronizowane, należy precyzyjnie dostosować tempa ścieżek:

1. Aby nieznacznie przyspieszyć tempo utworu, proszę dotknąć zewnętrznej krawędzi pokrętła Jog Wheel i lekko obrócić je w prawo. Jednocześnie proszę przesunąć suwak **TEMPO** lekko w dół.



2. Aby nieznacznie spowolnić tempo utworu, proszę dotknąć zewnętrznej krawędzi pokrętki Jog Wheel i obrócić je w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.



Jednocześnie proszę przesunąć suwak **TEMPO** lekko w górę.

3. Proszę powtarzać powyższe kroki, aż obie ścieżki będą odtwarzane idealnie zsynchronizowane.

5.12.6. Wywołanie następnej ścieżki za pomocą pokręteł regulacji głośności

Gdy ścieżki są zsynchronizowane, proszę użyć słuchawek i pokrętki Jog Wheel, aby znaleźć właściwą pozycję w następnej ścieżce w celu jej wygaszenia:

1. Proszę dotknąć i przytrzymać pokrętkę Jog Wheel na jego górnej płycie. Odtwarzanie zostanie zatrzymane w bieżącej pozycji.
2. Dotykając górnej płyty, proszę obrócić pokrętkę Jog Wheel zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby wyszukać ścieżkę. Podczas obracania pokrętki głowica nieznacznie się porusza.
3. Aby szukać w większych krokach, proszę nacisnąć i przytrzymać **SHIFT** i obrócić pokrętkę Jog Wheel. Głowica odtwarzania porusza się

teraz w większych krokach.

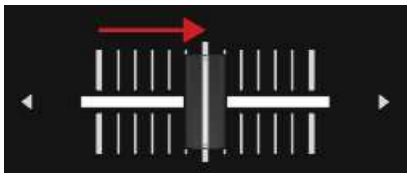
4. Po znalezieniu właściwej pozycji należy obrócić pokrętko Jog Wheel w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aby umieścić głowicę odtwarzania tuż przed tym rytmem i przytrzymać ją.
5. Proszę zwolnić górną płytę w momencie, gdy usłyszysz Pan/Pani uderzenie w dół.

W idealnym przypadku ścieżki będą teraz odtwarzane synchronicznie. W razie potrzeby proszę przesunąć lub nagiąć tempo, obracając pokrętko Jog Wheel za pomocą jego obręczy.

5.12.7. Miksowanie następnej ścieżki

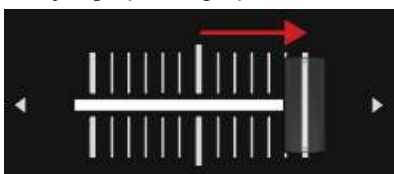
Można teraz zmiksować następną ścieżkę za pomocą crossfadera:

1. Przesunąć crossfader powoli do pozycji środkowej:



Sygnał audio ścieżki w kanale **B** miksera zanika do sygnału MASTER.

2. Gdy ścieżka w decku **A** zbliża się do końca, proszę powoli przesunąć crossfader do skrajnego prawego położenia.



Sygnał audio kanału miksera **A** powoli zanika z sygnału głównego. Teraz słyszalny jest tylko kanał **B** miksera.

5.13. Korzystanie z trybów Flux i Reverse

Tryb Flux umożliwia przeskakiwanie do punktów Cue i pętli bez utraty frazowania ścieżek. Jest to technika transportu oparta na osi czasu, która umożliwia interakcję z funkcjami transportu TRAKTOR, a następnie natychmiastowy powrót do pozycji na osi czasu, w której znajdowałyby się ścieżka, gdyby akcja transportu nie została użyta. Innymi słowy, jest to tak, jakby druga, wirtualna głowica odtwarzania kontynuowała przewijanie ścieżki do przodu, podczas gdy TRAKTOR zapętla lub przeskakuje do punktu Cue.

Po zwolnieniu pętli lub punktu Cue, poprzez zwolnienie odpowiedniego pada za pomocą Hotcue, odtwarzanie zostanie wznowione w tej pozycji głowicy. Im dłuższa pętla, tym dalej do przodu przesunie się pozycja głowicy odtwarzania i tym dalej do przodu przeskoczy odtwarzanie po zwolnieniu pada. Wirtualna oś czasu trybu Flux jest reprezentowana przez zieloną głowicę w widoku Waveform.

Rozszerzeniem trybu Flux jest tryb Reverse. Po włączeniu trybu Reverse w trybie Flux można pozwolić na odtwarzanie ścieżki wstecz od bieżącej pozycji głowicy. Druga, wirtualna głowica odtwarzania kontynuuje odtwarzanie ścieżki do przodu.

Praca z trybem Flux

Aby włączyć tryb Flux dla wybranego pokładu:

1. Proszę nacisnąć przycisk **FLX** na wybranym decku.
Tryb Flux jest włączony. Druga, wirtualna głowica odtwarzania kontynuuje przewijanie ścieżki do przodu.
2. Proszę nacisnąć i przytrzymać pad za pomocą Hotcue.
Odtwarzanie jest kontynuowane od zapisanego punktu Cue lub pętli.

3. Proszę zwolnić podkładkę.

Odtwarzanie zostanie wznowione do pierwotnej pozycji odtwarzania.

Włączanie trybu wstecznego

Aby włączyć tryb Reverse:

1. Proszę nacisnąć i przytrzymać przycisk trybu **REV** na wybranym decku.
Ścieżka zaczyna być odtwarzana wstecz. Druga, wirtualna głowica odtwarzania kontynuuje odtwarzanie ścieżki do przodu.
2. Przytrzymując przycisk **REV**, proszę nacisnąć i przytrzymać pad z zapisaną funkcją Hotcue. Odtwarzanie będzie kontynuowane od zapisanego punktu Cue lub pętli.
3. Proszę zwolnić przycisk **REV**.
Odtwarzanie zostanie wznowione w pozycji głowicy utworzonej w trybie Flux.



Włączenie trybu Reverse włącza również tryb Flux.

5.14. Praca z listą przygotowawczą

W przeglądarce TRAKTOR można przygotować się do następnego miksu, dodając utwory do listy przygotowania. W programie TRAKTOR można to zrobić, oznaczając wybraną ścieżkę na liście ścieżek. Ścieżka jest następnie dodawana do listy przygotowania. Po wybraniu Listy Przygotowawczej w Przeglądarce, otrzymają Państwo dostęp do wszystkich ścieżek znajdujących się na Liście Przygotowawczej. W S2 mogą Państwo dodać wybrany utwór z Track List do Preparation List za pomocą przycisków Preparation List na S2 Decks.

Dodawanie utworów do listy przygotowania

Aby dodać utwory do listy przygotowania:

1. Przekręcić pokrętkę **BROWSE**, aby wybrać ścieżkę na liście ścieżek.
2. Proszę nacisnąć przycisk Lista przygotowań na pokładzie.
Utwór zostanie dodany do listy przygotowania. Ikona diamentu pojawi się w pierwszej kolumnie na liście utworów w programie TRAKTOR, wskazując, że utwór został dodany do listy przygotowań.

Wyświetlanie listy przygotowań

Aby wyświetlić listę przygotowań:

- Proszę nacisnąć i przytrzymać **SHIFT** i nacisnąć pokrętkę **BROWSE**, aby bezpośrednio wybrać listę preparatów w przeglądarce.

5.15. Korygowanie siatek bitów ścieżek

Gdy utwór zawiera złożony rytm lub nierówne taktowanie, może się zdarzyć, że Beatgrid obliczony przez TRAKTOR nie będzie dokładnie pasował do rytmu utworu. Nie jest wtedy możliwe

dopasowanie beatów tej ścieżki podczas miksowania przy użyciu funkcji **SYNC**. Błędnie obliczone Beatgridy można skorygować za pomocą trybu GRID w S3.

Sprawdzanie Beatgrid

Aby sprawdzić Beatgrid dla wybranej ścieżki:

1. Proszę załadować ścieżkę do decka.
2. Proszę nacisnąć przycisk Odtwarzanie/Pauza, aby rozpocząć odtwarzanie utworu.
3. Proszę nacisnąć przycisk **CUE** na kanale miksera odpowiadającym danemu deckowi.
4. Proszę nacisnąć i przytrzymać przycisk **GRID** na tym decku, aby usłyszeć tykanie Beatgrid. Oprócz rytmu utworu, słychać teraz drugie tyknięcie rytmu (jak tyknięcie metronomu) reprezentujące Beatgrid. Jeśli rytm nie odpowiada rytmowi utworu, Beatgrid jest ustawiony nieprawidłowo.

Poprawianie Beatgrid

Aby skorygować ustawienie Beatgrid, proszę wykonać następujące czynności:

1. Przytrzymując przycisk **GRID**, proszę lekko obrócić pokrętkę w prawo lub w lewo, aby przesunąć Beatgrid odpowiednio do przodu lub do tyłu. Obracając pokrętkę Jog Wheel, można dostosować Beatgrid, tak aby beat tick pasował do rytmu utworu.
2. Proszę zwolnić przycisk **GRID**. Beatgrid ścieżki jest poprawiany i zapisywany wraz ze ścieżką.