LoopKong

Guía de Inicio Rápido

Crea tu primera sesión: audio, MIDI, plugins, grabación, PFL y Scene Chain

Revisión de la guía: 1.5 · Fecha de publicación: 1 de octubre de 2026 · Base: APP_3507 / 0.3.507

Objetivo recomendado

Haz sonido, graba una idea, crea cuatro escenas, prueba PFL, coloca escenas en Scene Chain y guarda el proyecto. No empieces con todo: una sesión pequeña que funciona enseña más que una sesión grande donde no sabes por qué algo está mudo.

Flujo más corto útil

1. Configura salida de audio y confirma que el Master llega a tus altavoces o interfaz.
2. Importa un loop de audio en una celda Audio y lanza la escena.
3. Crea una pista MIDI, carga un instrumento VST y graba o pinta una frase corta.
4. Graba una toma de audio usando entrada hardware o input interno desde otra pista.
5. Crea Intro, Groove, Break y Ending, añádelas a Scene Chain y guarda el proyecto.

1. Qué puedes hacer con LoopKong

Función	Uso
Live looping	Grabar tomas en celdas y construir secciones repetibles.
Lanzamiento de escenas	Usar escenas como Intro, Groove, Break o Ending.
Audio	Importar, grabar, rutear internamente y editar regiones.
MIDI	Grabar, pintar y editar notas con quantize/humanize.
Plugins	Usar VSTi en MIDI y efectos en Audio/Return/Master.
PFL	Escuchar en privado antes de mandar al Master.

2. Concepto básico

Objeto	Significado
Proyecto	La sesión completa guardada.
Escena	Sección horizontal o paso de actuación.
Pista	Vía vertical: audio, MIDI, monitor, retorno o master.
Celda	Cruce entre una pista y una escena.
Capa	Toma real de audio o MIDI dentro de una celda.

Imagen mental: las pistas van en vertical, las escenas en horizontal. La celda es el punto donde una pista toca o graba material en una escena.

3. Checklist de primer arranque

Comprobación	Primera elección recomendable
Audio host	ASIO si tu interfaz tiene driver estable.
Output device	La interfaz conectada a tus altavoces o auriculares.
Master output	Las salidas físicas que realmente escuchas.
PFL output	Auriculares/cue o sin usar hasta entenderlo.
Buffer	64 o 128 frames; sube si hay dropouts.
MIDI input	El teclado/controlador que vas a tocar.

4. Primer proyecto

6. Crea New empty project o New default project.
7. Crea cuatro escenas: Intro, Groove, Break y Ending.
8. Crea una pista Audio, una pista MIDI y una Record/Monitor.
9. Nombra todo inmediatamente.
10. Guarda el proyecto vacío antes de experimentar.

5. Importa y lanza un loop

11. Arrastra un WAV, AIFF, FLAC, MP3, OGG o M4A a una celda Audio.
12. Confirma que aparece una capa.
13. Lanza la escena.
14. Mira medidor de pista y Master.
15. Ajusta volumen de pista o ganancia de capa si hace falta.

WAV/AIFF son los más seguros para loops precisos. FLAC está corregido y es buena opción sin pérdida. La importación actual decodifica antes de tocar la ruta crítica del motor, evitando dropouts por decoding durante playback.

6. Primera pista MIDI

16. Crea o selecciona una pista MIDI.
17. Carga un instrumento VST en el primer slot compatible.
18. Arma la pista si quieres tocar desde teclado. Las pistas MIDI normales nuevas usan Preferences > Monitoring > Default monitor mode; AUTO sigue siendo el valor de fábrica.
19. Toca unas notas y confirma que suena.
20. Graba o crea una capa MIDI vacía.
21. Abre el editor MIDI y mueve una nota.

Zoom X = 1.0 ajusta el clip al ancho visible. Zoom Y debe mantener notas alineadas con el piano. Si varias pistas MIDI armadas comparten input, pueden sonar a la vez; durante grabación se evita duplicar tomas en pistas hermanas.

Swing MIDI global: en la Top Bar puedes elegir resolución 1/8, 1/16 o 1/32 y ratio 50-75%. 50% es recto, ~66,7% da feel de tresillo y 75% es swing fuerte. Los proyectos nuevos parten de 50% a 1/16.

7. Graba audio

22. Selecciona la pista destino; una Record/Monitor es clara para entrada en vivo.
23. Elige Input: hardware o Track — Post FX/Post Mixer.
24. Ajusta Monitor Off/In/Auto. Las pistas Audio/MIDI normales nuevas parten de AUTO; un proyecto cargado conserva su modo guardado.
25. Arma la pista.
26. Lanza la escena o usa REC Scene. Con “Start recording on scene launch” activo, una pista normal armada con Cell destino vacía empieza a grabar en el primer lanzamiento, exactamente en la frontera de Scene Launch.
27. Detén la grabación, escucha la toma y guarda si está bien. El waveform definitivo de una grabación de audio aparece automáticamente al finalizar REC.

Input	Qué graba
Hardware input	Entrada física de la interfaz.
Track: Post FX	Otra pista después de sus plugins, antes de fader/pan.
Track: Post Mixer	Otra pista después del mixer, parecido a lo que oyes del canal.

8. Plugins seguros

- MIDI Track: primero instrumento VST, después efectos.
- Audio Track: efectos como EQ, compresión, delay o reverb.
- Return Track: efectos compartidos.
- Master Track: procesamiento final con moderación.
- Drag-and-drop de slots: arrastre normal mueve/intercambia; Ctrl+drag copia el plugin a otro slot mediante una nueva instancia restaurada desde el estado de origen.

9. Escenas, celdas y Scene Chain

Usa Intro, Groove, Break y Ending. Lanza cada Scene manualmente y después crea Scene Chain. PLAY inicia/continúa la cadena y se convierte en PAUSE mientras avanza; PAUSE solo detiene el avance de futuros steps, no la Scene actual ni el transporte principal.

- CYCLE BAR (por defecto en proyectos nuevos) usa el ciclo estable de cada Scene; CYCLE BEAT lo alinea a beat. BAR y BAR x2/x4/x8/x16/x32/x64/x128 fijan una duración global exacta por step.
- LOOP vuelve al primer step; RWD prepara el primero cuando está parado o lo convierte en el siguiente cuando la cadena está corriendo.
- REC 1× termina la grabación al final de la pasada; REC ∞ puede continuar a través de LOOP mientras OVERDUB siga activo.
- Steps consecutivos de la misma Scene no relanzan ni reinician un Layer largo: el audio y la aguja pueden continuar mientras el marcador de step sí avanza.
- En Cells vacías normales, STOP significa que esa Scene parará la pista. “Delete Stop button” convierte esa Cell en CONTINUE/NO ACTION; “Add Stop Button(s)” restaura después la acción STOP. Una Cell CONTINUE tampoco inicia ni detiene grabación por sí sola.

10. Waveform rápido

- La región de audio se confirma de forma atómica: start/end juntos.
- Al arrastrar región, LoopKong activa la reproducción de región si estaba apagada.
- La regla puede mostrar samples, tiempo, source bars o playback bars.
- Bars y Original Bars llegan hasta 1024 en Q-MODE 1/2.
- Speed en Q-MODE 1/2 funciona como repitch tipo vinilo. En Q1 la ventana musical sigue durando exactamente un compás aunque cambies Speed; START/END no se redimensionan por ello.

11. Undo/Redo y errores comunes

Undo/Redo global cubre muchas acciones de sesión: pistas, escenas, celdas, capas, parámetros, routing, master/PFL, tempo y más. Es independiente del undo del editor MIDI y del undo por capa/pista.

Problema	Primera comprobación
No suena	Medidores, Master output, mute/solo, capa válida, interfaz.
MIDI sin audio	Carga un VSTi antes de efectos.
Plugin movido y silencio	Orden de slots y compatibilidad de pista.
PFL cambia mezcla	Preferencia de mute al activar PFL y ruta de PFL.
Clicks/dropouts	Sube buffer, cierra editores, evita operaciones pesadas.
Escena tarde	Cuantización/pending launch.

12. AutoOverdub y directo

OVERDUB global afecta a pistas normales de Audio y MIDI; excluye Return y Record/Monitor. Puede configurarse para iniciar REC al activarse y parar/cancelar REC al desactivarse. El mapping MIDI OVERDUB y el botón Top Bar comparten el mismo estado. En Preferences > Monitoring, Default monitor mode define IN/AUTO/OFF para pistas Audio/MIDI nuevas; las pistas cargadas conservan su modo y las duplicadas copian el de origen.

Atajo útil: F11 alterna Full Screen de la ventana principal. En plugins, el arrastre normal hace Move/Swap y Ctrl+drag hace Copy. En Preferences > UI > Language puedes cambiar entre English y Español; Apply/OK guarda el idioma y Cancel vuelve al último idioma confirmado.

13. Rutina de 10 minutos

28. Abre LoopKong y crea un proyecto por defecto.
29. Configura salida Master.
30. Crea Intro, Groove, Break y Ending.
31. Importa un loop de batería en Intro.
32. Carga un VSTi y graba bajo/pad en Groove.
33. Graba una toma corta de audio.
34. Añade delay/reverb sencillo.
35. Ruta metrónomo a PFL si usas auriculares.
36. Crea Scene Chain.
37. Guarda como LoopKong_First_Test_01.

Antes de cerrar: reproduce cada escena, revisa que no haya Solo/Mute/PFL accidental, confirma que el proyecto está guardado y anota qué mejorar la próxima vez.

Novedades de la Rev. 1.5 — APP_3507

Scene Chain

STEP ×2 duplica la duración de cada step repitiendo cada referencia; CHAIN ×2 duplica la cadena completa. La rueda del ratón sobre un step cambia únicamente su Scene referenciada, y arrastrar un step a la papelera elimina solo esa referencia. Las expansiones se limitan a 1024 steps.

Cells y Spread

Puedes restaurar STOP con Add Stop Button/Add Stop Buttons. En capas Audio Q0 y Q2, Spread divide de forma no destructiva un mismo AudioClip entre Scenes consecutivas: por Scenes o por bloques de 1/2/4/custom bars. No sobrescribe Cells que ya contienen material y toda la operación se deshace con un único Undo.

Warp rápido

En una capa Audio compatible, activa WARP ON. Haz doble clic en la regla superior para crear un Warp Marker, arrastra el diamante/linea naranja para mover su posición musical objetivo y usa Delete/Backspace para eliminar el marker seleccionado. Crear un marker no cambia el timing hasta moverlo. La waveform se deforma inmediatamente. La reproducción preparada está habilitada actualmente para Q0 y para el gate Q1 forward/1st; Q2/Q3, Reverse y StartModes avanzados conservan la ruta legacy.

Loop, Monitor e idioma

La barra START→END aparece en gris cuando Loop está OFF y recupera el color activo al encender Loop. Default monitor mode (IN/AUTO/OFF) afecta solo a pistas Audio/MIDI normales nuevas. Language permite cambiar toda la interfaz principal entre English y Español sin cambiar claves internas del proyecto.