

Loop Kong

Manual de Usuario

Guía clara y práctica para músicos, loopers y productores

Revisión del manual: 1.5 · Fecha de publicación: 1 de octubre de 2026 · Base: APP_3507 / 0.3.507

Índice y ruta de lectura

Este manual explica LoopKong desde cero y también sirve como referencia. Empieza por configuración de audio/MIDI, proyectos, escenas, pistas, celdas y capas. Después pasa a grabación, edición MIDI, waveform, plugins, mezcla, PFL, preferencias y solución de problemas.

La revisión 1.5 refleja APP_3507 / 0.3.507: Warp visual y playback preparado en Q0/Q1 controlado, Spread de audio Q0/Q2, Add Stop Button(s), Scene Chain con STEP ×2/CHAIN ×2, edición de steps con rueda/papelera, Default monitor mode IN/AUTO/OFF, barra de Loop gris cuando está OFF y localización completa English/Español.

Bloque	Qué aprenderás
Conceptos básicos	Proyecto, escena, pista, celda, capa, transporte, BPM e Info bar.
Primer uso	Audio, MIDI, Master, PFL, buffer, abrir/guardar proyectos.
Producción	Importar audio/MIDI, grabar, editar waveform y piano roll.
Directo	Scene Pads, Scene Chain, PFL, metrónomo, mappings MIDI y AutoOverdub.
Referencia	Preferencias, plugins, undo/redo, troubleshooting y checklist final.

1. Acerca de este manual

Este manual está escrito para usar LoopKong como aplicación musical, no como documento interno de programación. Algunos nombres exactos de botones, colores o menús pueden variar según tema, instalación o versión, pero los conceptos de trabajo se mantienen.

Cuando el manual dice “clic” se refiere normalmente a clic izquierdo. “Clic derecho” abre el menú contextual. En Windows, Ctrl puede aparecer como Ctrl/Cmd en algunos textos de interfaz porque la SPA reutiliza convenciones multiplataforma, pero en uso normal será Ctrl.

2. Qué es LoopKong

LoopKong es una estación de trabajo musical orientada al directo, al looping y a la construcción por escenas. Combina ideas de clip launcher, looper, host de plugins, grabador de audio, secuenciador MIDI y mesa de mezclas.

La idea central es sencilla: organizas la música en pistas verticales y escenas horizontales. En cada cruce aparece una celda, y dentro de cada celda viven una o varias capas de audio o MIDI.

LoopKong está pensado para construir música actuando: lanzar escenas, grabar tomas, escuchar por PFL, usar instrumentos VST, editar loops y guardar el resultado como proyecto.

3. Ventana principal

La ventana principal se divide en Top Bar, Browser, Session Grid, Scene Dock, Bottom Panel, Mixer/Master y Info bar. No necesitas tener todo abierto siempre: muestra solo lo que necesites para grabar, editar o tocar en directo.

La Info bar inferior muestra mensajes de estado como arranque, carga, guardado, MIDI Learn, listo o cierre. Si algo parece no responder, mira primero esa barra: muchas veces la aplicación está esperando una acción o terminando una operación segura.

4. Proyecto, escenas, pistas, celdas y capas

Un proyecto es la sesión completa que guardas y abres. Una escena es una sección horizontal de la canción o actuación. Una pista es una vía vertical de audio, MIDI, monitorización, retorno o master. Una celda es el cruce entre pista y escena. Una capa es la toma o clip real dentro de una celda.

Un buen método mental es: elige el tipo de pista, elige la escena, mete material en la celda, edita la capa y usa las escenas para construir el arreglo.

5. Primer arranque: audio y MIDI

Abre Preferencias y configura Audio antes de juzgar si la aplicación suena. En Windows, ASIO suele ser la mejor opción si tu interfaz tiene driver propio. Elige dispositivo de entrada, salida, frecuencia de muestreo y frames por buffer.

Después configura MIDI si usas teclado, pads, pedalera o controlador. Comprueba qué dispositivo está activo para tocar instrumentos y cuál está activo para Remote/MIDI Learn. Para una primera prueba, usa un proyecto vacío, un WAV en una pista de audio y una salida Master correcta.

6. Crear, abrir y guardar proyectos

Usa New empty project para empezar limpio o New default project para crear la estructura definida en Preferencias. Guarda pronto, sobre todo antes de cargar plugins, cambiar rutas, grabar tomas importantes o reorganizar escenas.

Los archivos de usuario, preferencias, mappings, metadatos de plugins y logs deben vivir en la carpeta de usuario de Windows, no en Program Files. Esto evita fallos de escritura en instalaciones sin permisos de administrador.

7. Top Bar, transporte y Stop pauses first

La Top Bar contiene menús, transporte, BPM, metrónomo, Swing MIDI global, OVERDUB, accesos de paneles y controles globales. F11 alterna Full Screen real de la ventana principal y vuelve a la posición anterior al pulsarlo de nuevo.

Si “Stop pauses first” está activado, el primer Stop pausa y conserva la posición. El segundo Stop detiene del todo y resetea el contador. Si está desactivado, Stop hace parada completa inmediatamente. Esta opción se ajusta en Preferencias de transporte/grabación según la versión visible.

8. Escenas y Scene Chain

Las escenas representan partes de una canción: intro, verso, groove, break, final. Los pads de escena pueden estar seleccionados, activos, pendientes, reproduciendo o grabando. La escena seleccionada no siempre es la misma que la escena live si hay cambios cuantizados pendientes.

Scene Chain ordena referencias de Scenes como steps exactos; una misma Scene puede aparecer varias veces sin perder la identidad de cada ocurrencia. PLAY inicia/continúa la cadena y pasa a PAUSE mientras avanza; PAUSE solo detiene el avance futuro, manteniendo la Scene actual y el transporte principal.

El selector temporal está ordenado CYCLE BAR, CYCLE BEAT, BAR, BAR x2, BAR x4, BAR x8, BAR x16, BAR x32, BAR x64 y BAR x128. Los proyectos nuevos parten de CYCLE BAR. STEP ×2 duplica la duración de cada step repitiendo cada referencia; CHAIN ×2 duplica el patrón completo. La rueda sobre un step cambia su Scene referenciada y arrastrarlo a la papelera elimina solo esa referencia.

LOOP repite la cadena. RWD prepara el primer step cuando está parado; si la cadena está corriendo, deja terminar el step actual y convierte el primero en el siguiente. Steps consecutivos de la misma Scene avanzan el marcador sin relanzar la Scene ni reiniciar Layers largos.

En grabación Q1/Q2, steps consecutivos de la misma Scene pueden formar una toma continua. OVERDUB ON permite continuar hacia una Scene diferente; OVERDUB OFF finaliza en el cambio real. REC 1× acaba al final de la pasada actual y REC ∞ puede seguir a través de LOOP mientras OVERDUB permanezca activo. Las referencias CYCLE se guardan y restauran con el proyecto.

9. Navegación de escenas y multiselección

Previous/Next tienen en cuenta destinos pendientes: si pulsas varias veces antes de que se aplique un cambio cuantizado, LoopKong acumula la intención hacia la escena correcta. Esto también aplica a mappings MIDI de Previous/Next.

Las escenas pueden seleccionarse en grupo con Ctrl/Cmd o Shift. Desde menús contextuales puedes duplicar o borrar varias escenas. El borrado de escenas no muestra confirmación; usa Undo global si te equivocas. LoopKong conserva al menos una escena.

10. Celdas y multiselección de celdas

Una Cell contiene el material de una pista en una Scene. La UI separa estado y acción. En Cells vacías, STOP detiene la pista al lanzar la Scene; “Delete Stop button” convierte esa posición en CONTINUE/NO ACTION y “Add Stop Button(s)” restaura STOP. CONTINUE tampoco inicia ni detiene una grabación por sí sola.

El menú contextual puede mostrar Clear X cells, Add layer, Add Stop Button(s) y, en capas Audio compatibles, Spread. Spread reparte de forma no destructiva el mismo AudioClip entre Scenes consecutivas. Está disponible en Q0/Free y Q2/Multi, no sobrescribe Cells con material y toda la operación es un único Undo.

11. Tipos de pista

Tipo	Uso principal
Audio	Reproduce audio importado o grabado, aloja efectos y usa el Default monitor mode configurado para nuevas pistas.
MIDI	Reproduce clips MIDI, normalmente aloja un VSTi, usa el Default monitor mode configurado y recibe Swing global en playback.
Record/Monitor	Monitoriza o captura entradas en vivo, incluyendo fuentes internas.
Return	Recibe envíos para efectos compartidos como reverb o delay.

Master	Salida final, medición, limitador y procesamiento global.

En pistas Audio y Record/Monitor, el selector Input puede elegir entradas hardware o la salida de otra pista como fuente interna. Post FX captura después de plugins y antes del fader; Post Mixer captura después de fader/pan. Las pistas Audio/MIDI normales nuevas usan Preferences > Monitoring > Default monitor mode (IN/AUTO/OFF, AUTO de fábrica); las cargadas conservan su modo y las duplicadas copian el de origen. Evita rutas circulares.

12. Capas

Las capas son tomas o clips dentro de una celda. Una capa puede ser audio o MIDI. Los controles habituales incluyen volumen, ganancia, panorama, mute, solo, inicio, final, reverse, fades, speed, región seleccionada y, en Audio, Warp cuando está disponible.

Layer gain corrige el nivel de una toma; el fader de pista mezcla la pista completa. Mute/solo de capa es útil para comparar tomas sin alterar toda la pista.

13. Importar audio y MIDI

Puedes arrastrar archivos desde el Browser o desde Windows Explorer a una celda compatible. Para audio, usa pistas Audio o Record/Monitor. Para MIDI, usa pistas MIDI y un instrumento VST o salida MIDI externa.

La importación de audio actual decodifica el archivo antes de entrar en la cola crítica del motor, evitando XRUNs por lectura/decodificación durante el callback o el rellenado de buffers. WAV y AIFF siguen siendo los formatos más seguros para loops precisos. FLAC está endurecido: usa frames realmente decodificados, limpia colas incompletas y soporta FLAC streaming.

14. Waveform y edición de audio

El editor de waveform muestra la forma de onda y permite ajustar región de inicio/final. El commit de región es atómico. Al finalizar una grabación de audio, el waveform definitivo se solicita automáticamente. Con Loop OFF, la barra superior START→END se muestra en gris para distinguir reproducción one-shot de loop activo.

La regla del waveform puede mostrarse en samples, tiempo, compases de origen o compases de playback. En Warp, WARP ON habilita markers: doble clic en la regla superior crea uno de forma timing-neutral; el punto naranja pequeño es el source anchor y el diamante/linea naranja es la posición musical objetivo que puedes arrastrar; Delete/Backspace elimina el marker seleccionado.

En Q-MODE 1/2, Speed funciona como repitch tipo vinilo. En Q1 la duración musical sigue siendo exactamente un compás y START/END permanecen en la rejilla fija aunque Speed cambie. Warp preparado está habilitado actualmente en Q0 y en el gate Q1 forward/1st; Q2/Q3, Reverse y StartModes avanzados conservan la ruta legacy.

15. Grabación de audio

Para grabar audio, selecciona pista destino, entrada, monitorización y arm. La entrada puede ser hardware o una pista interna. Con “Start recording on scene launch”, una pista normal armada con Cell destino vacía empieza a grabar en el primer lanzamiento, exactamente en la frontera de Scene Launch; una Cell con material existente se reproduce normalmente.

REC Scene puede comportarse como toggle contextual: si hay pistas armadas grabando o pendientes, detiene/cancela esas pistas; si no hay ninguna, inicia grabación en las armadas según preferencias.

16. Grabación MIDI

MIDI no es audio. Para oírlo necesitas un instrumento VST o una salida MIDI externa. Arma la pista MIDI, elige la Scene/Cell y graba o pinta notas. El Swing MIDI global se aplica en playback sin reescribir las notas: resolución 1/8, 1/16 o 1/32 y ratio 50-75%; los proyectos nuevos parten de 50% a 1/16.

Varias pistas MIDI armadas con el mismo input pueden sonar a la vez. Cuando una pista ya está grabando o pendiente, LoopKong mantiene la propiedad de grabación para evitar duplicar la misma toma en pistas hermanas.

17. Editor MIDI básico

El editor MIDI es un piano roll: tiempo de izquierda a derecha y pitch de abajo arriba. Puedes seleccionar, mover, estirar y cambiar pitch de notas. Zoom X controla tiempo; Zoom Y controla altura de notas.

Zoom X = 1.0 ajusta el clip al ancho visible del editor. Los fixes recientes corrigen offset de pitch al pintar notas y desplazamientos visuales al cambiar Zoom Y. Si tocas C, pintas C y el piano roll muestra C, el editor está alineado.

18. Rango, colas de nota y solapamiento MIDI

El rango de un clip MIDI define qué parte se reproduce. Si una nota empieza antes del final del loop pero termina después, Allow note tails across MIDI loop decide si la cola se corta o continúa.

Stack permite solapes de la misma nota. Retrig cierra la anterior antes de lanzar la nueva. Para baterías suele ser mejor cortar colas; para pads y acordes largos suele sonar más natural permitirlas.

19. Quantize y Humanize

Quantize acerca notas a una rejilla. Humanize añade variaciones pequeñas de tiempo o velocidad. Usa valores moderados: demasiada cuantización mata interpretación; demasiada humanización vuelve impreciso el groove.

Una buena rutina es grabar, escuchar, cuantizar suavemente, ajustar velocity y revisar notas importantes a mano.

20. Plugins: reglas básicas

Una pista MIDI necesita un instrumento VST antes de efectos de audio. Una pista de audio usa efectos. El Master usa procesamiento final con cuidado.

Los slots cargados pueden arrastrarse para mover o intercambiar plugins. El arrastre normal mueve a un slot vacío o intercambia con uno ocupado. Ctrl+drag copia: LoopKong crea una nueva instancia destino y restaura el estado del plugin origen. Guarda antes de copiar plugins antiguos o frágiles y verifica el resultado.

21. Mixer, Master, limitador y PFL

El mixer equilibra niveles, panorama, envíos y rutas. No mezcles todo a máximo: deja margen antes del Master. El limitador soft protege de picos, pero no sustituye una buena ganancia.

PFL es escucha previa privada, normalmente por auriculares. Si una pista desaparece del Master al activar PFL, revisa la preferencia “Mute track output when PFL is enabled”. El metrónomo suele ir a PFL en directo o grabación.

22. Metrónomo y BPM

El metrónomo guía grabaciones y escenas. Puede rutearse a Master o PFL. Ajusta su volumen para que ayude sin molestar ni colarse por micrófonos.

El BPM afecta MIDI, metrónomo, cuantización y posiciones musicales. Cambiar BPM durante playback puede afectar loops y colas; guarda antes de reestructurar tempo.

23. AutoOverdub

OVERDUB global afecta a pistas normales de Audio y MIDI; excluye Return y Record/Monitor. Las preferencias opcionales pueden iniciar REC al activarlo y parar/cancelar al desactivarlo. Si existe un proyecto y el transporte está parado, activar OVERDUB puede arrancar primero el transporte cuando la opción de auto-grabación está habilitada.

Hay preferencias opcionales: AutoOverdub ON starts recording y AutoOverdub OFF stops recording. Al activar puede iniciar grabación en pistas audio armadas no grabando; al desactivar puede parar o cancelar grabaciones pendientes sin iniciar nada nuevo.

24. Undo y Redo global

Undo/Redo global cubre muchas operaciones de sesión: pistas, escenas, celdas, capas, parámetros de track/layer, master, PFL, tempo, metrónomo, routing, Scene Chain, plugin eject/move, clips y varias operaciones de importación o conversión.

No lo confundas con el undo del editor MIDI ni con los botones antiguos de undo/redo de capa/pista. Son historiales independientes. La historia global tiene límite de 128 acciones. Las acciones que no cambian nada no deberían ensuciar el proyecto ni romper redo.

25. Browser y plantillas

El Browser ayuda a encontrar clips, grabaciones, carpetas y plantillas. Las plantillas se buscan en la carpeta configurada, por defecto en una ubicación escribible de usuario, y pueden refrescarse desde Preferencias. La búsqueda puede ser recursiva y reconocer .lkp, .lksong, .json y .xml.

26. Preferencias importantes

Audio: host, dispositivo, sample rate, buffer y formato interno. MIDI: inputs/outputs, longitud MIDI por defecto y Swing global por defecto. Monitoring/PFL: metrónomo, cue, mute al activar PFL y Default monitor mode IN/AUTO/OFF para pistas Audio/MIDI nuevas. Recording/Transport: record arm, Start recording on scene launch, Stop pauses first y OVERDUB.

Plugins: escaneo, activación, GUI al cargar. UI: Language (English/Español), zoom, tema, colores y paneles. El cambio de Language se previsualiza al instante; Apply/OK lo guarda y Cancel vuelve al idioma confirmado. Advanced: diagnostic logging y botones para abrir carpeta/archivo de log.

27. MIDI Learn y mappings

MIDI Learn asigna botones, teclas, pedales o knobs a acciones. Inicia MIDI Learn, mueve el control físico y confirma que la Info bar recibe el mensaje. Los mappings pueden ser globales, de pista o de selección según la acción.

Mappings de Scene Previous/Next ahora respetan destinos pendientes, igual que la SPA. OVERDUB mapeado usa el mismo estado global que el botón AutoOverdub.

28. Uso en directo

Prepara Scenes en orden, nombra pistas claramente, carga plugins antes del show y prueba PFL. Si usas Scene Chain, ensaya CYCLE vs BAR xN, LOOP, RWD, PLAY/PAUSE y REC 1×/REC ∞. Usa MIDI mapping para no depender del ratón.

Guarda una copia de directo separada de la copia de edición. Ensaya Stop, Panic, PFL, Scene Chain y primera/última escena.

29. Flujo de estudio

Usa LoopKong como bloc de ideas: graba loops, crea escenas, duplica variaciones, usa capas para tomas, edita MIDI y mezcla mientras construyes. Guarda versiones antes de cambios arriesgados.

Para capturar audio de un instrumento MIDI, usa routing interno a una pista Audio/RM y graba Post FX o Post Mixer según quieras pre-fader o post-fader.

30. Solución de problemas: sin sonido

Primero mira medidores. Si la pista mueve pero Master no, revisa mute/solo/PFL/routing. Si Master mueve pero no oyes, el problema puede estar en interfaz, salidas, altavoces o mixer externo. Si nada mueve, revisa celda, capa, input, arm, instrumento VST o plugin.

Prueba mínima: proyecto limpio, una pista audio, un WAV, sin plugins, Master a salidas correctas.

31. Solución de problemas: MIDI

Si MIDI Learn no responde, revisa dispositivo activo, canal y si otro programa usa el controlador. Si ves notas pero no suena, falta instrumento VST o salida MIDI. Si hay notas colgadas, usa Panic/Stop y revisa colas de nota, Pause y plugin.

Si una nota pintada no coincide con lo que suena, verifica Zoom Y, scroll, rango y versión: la revisión actual corrige los offsets conocidos.

32. Solución de problemas: plugins

Plugins son software externo: pueden fallar aunque el host esté bien. Si no aparecen, revisa ruta, arquitectura y escaneo. Si cargan y no suenan, comprueba tipo de pista, orden de slots y preset.

Para reorganizar plugins usa arrastre normal como Move/Swap; para copiar un slot usa Ctrl+drag. Como la copia crea/restaura una nueva instancia del plugin, guarda antes y prueba en un proyecto pequeño si el plugin es antiguo o inestable.

33. Solución de problemas: dropouts y CPU

Aumenta buffer, cierra editores pesados, reduce operaciones estructurales durante playback y usa ASIO estable. La importación de audio actual evita bloquear el engine con decoding, pero los plugins pesados y otros programas pueden seguir causando picos.

34. Hábitos de ratón y teclado

Clic selecciona, clic derecho abre menús, Ctrl/Shift hacen multiselección, arrastrar mueve material, Escape cancela operaciones de espera. Usa tooltips y guarda antes de operaciones destructivas.

Si un drag parece atascado, suelta el ratón, pulsa Escape, haz clic en una zona neutra y revisa selección/contexto.

35. Ejercicio principiante

Crea un proyecto vacío, configura Audio, añade pista Audio y MIDI, crea cuatro escenas, importa un loop WAV, carga un VSTi, graba o pinta una frase MIDI, añade un efecto sencillo, guarda, cierra y reabre.

El objetivo no es complejidad, sino comprobar salida, escena, celda, capa, plugin, editor y guardado.

36. Ejercicio de directo

Crea Intro, Groove, Break y Ending. Pon material claro en cada escena. Ruta Master a público y PFL a auriculares. Construye Scene Chain: Intro, Groove, Break, Groove, Ending. Lánzala manualmente primero y después prueba PLAY con CYCLE BAR o una duración BAR xN adecuada.

Mapea Fire Current Scene, Scene Next/Previous, Stop y Panic. Ensaya una pasada mirando la pantalla y otra usando principalmente el controlador.

37. Organización y copias de seguridad

Guarda cada proyecto serio en su carpeta. Si usa archivos externos, no los muevas sin consolidar. Mantén copia de directo y copia de edición. Anota interfaz, sample rate, buffer, plugins y routing raro.

38. Glosario rápido

Arm: preparar una pista para grabar. Cell: cruce pista/Scene. Layer: toma dentro de una Cell. PFL: escucha previa privada. VSTi: instrumento VST. Scene Chain: secuencia de referencias de Scene. CYCLE BAR/BEAT: timing por ciclo estable de cada Scene. BAR xN: duración fija global por step. REC 1×/REC ∞: límite de grabación por pasada/loops. CONTINUE: Cell vacía sin Stop Button. Panic: parada de notas colgadas.

39. Checklist final antes de una sesión

Interfaz correcta, sample rate y buffer intencionales, Master a salidas correctas, PFL a auriculares, metrónomo donde toca, MIDI probado, mappings importantes funcionando, escenas y pistas nombradas, plugins cargados, sin mute/solo/PFL accidental, proyecto guardado y backup disponible.

La mejor sesión de LoopKong no es la más cargada: es la que entiendes lo suficiente como para usarla sin miedo.

40. Referencia rápida de APP_3507

Scene Chain — temporización

CYCLE BAR es el default de proyectos nuevos y usa el ciclo estable de cada Scene. CYCLE BEAT alinea por beat; BAR y BAR x2…x128 fijan duración global. STEP ×2 repite cada referencia para duplicar la duración representada y CHAIN ×2 duplica el patrón completo. La rueda edita la Scene de un step y la papelera borra solo esa referencia.

Scene Chain — continuidad y grabación

Una cadena como 1-1-1-1-2-2 conserva cada ocurrencia exacta. Los cuatro primeros steps pueden avanzar cada 2 bars mientras un Layer de 8 bars de Scene 1 sigue sonando y su aguja continúa sin reiniciarse. En Q2, una grabación puede atravesar esos steps como una sola toma; REC 1× termina al final de la pasada y REC ∞ puede seguir a través de LOOP con OVERDUB ON.

Cells y Track Header

STOP en una Cell vacía significa “parar esta pista al lanzar la Scene”. Delete Stop button significa CONTINUE/NO ACTION; Add Stop Button(s) restaura STOP. El header compacto mantiene la acción real del Engine. Spread de Audio Q0/Q2 reparte slices consecutivos sin duplicar el archivo de audio.

Warp, Monitor e idioma

Warp: WARP ON, doble clic para crear marker, arrastre del target y Delete/Backspace para borrar; la waveform se deforma en Q0 y Q1 controlado. Monitor: Default monitor mode IN/AUTO/OFF para nuevas pistas normales. UI: Language English/Español persistente. Swing global y Copy de plugins mantienen su comportamiento actual.

41. Cambios principales de la Rev. 1.5

Audio/Warp

LoopKong incorpora el renderer BEATS validado de WarpLab 0.2.86 como prerender fuera del callback de audio. La UI publica y reproduce una timeline objetivo sin convertir a la SPA en reloj musical. El usuario dispone de edición visual de Warp Markers; no existe todavía un control Tune expuesto en los Layers.

Rendimiento y seguridad

La importación de AudioClips adopta el buffer decodificado sin una copia grande dentro de CoreThread, y la construcción pesada de Track/Scene/Layer para Add Track se prepara fuera de CoreThread. Son cambios internos, pero reducen el riesgo de picos al trabajar con audio en tiempo real.