



# Loop Kong

## Manual de usuario

*Una guía clara y paso a paso para músicos, loopers y productores*

Revisión del manual: 1.0

Fecha de publicación: abril de 2026

# Índice

Los nombres de botones, menús y paneles se mantienen en inglés porque el programa aparece en inglés. Las explicaciones están en castellano.

Capítulo	Página
Acerca de este manual	4
Qué es Loop Kong	5
La ventana principal de un vistazo	6
Conceptos básicos: Project, Scene, Track, Cell y Layer	7
Primer arranque: antes de hacer sonar nada	8
Crear, abrir y guardar Projects	9
La Top Bar	10
La Info Bar y los mensajes de estado	11
Tracks y tipos de Track	12
Añadir Tracks	13
Controles de Track Header	14
Scenes y Scene Pads	15
Scene Chain	16
Cells: donde se cruzan Tracks y Scenes	17
Layers	18
Audio Layers y edición de Waveform	19
Grabar audio	20
Grabar MIDI	21
MIDI Editor: edición básica	22
MIDI Editor: rango, loop length y note tails	23
Quantize y Humanize	24
Importar archivos de audio y MIDI	25
El Browser	26
Plugins: reglas básicas	27
Plugin Slots en MIDI Tracks	28
Plugin Slots en Audio, Return y Master Tracks	29
Mixer: conceptos básicos	30

Master Output y Soft Limiter	31
PFL y Monitoring	32
Metronome	33
Tempo y BPM	34
Preferences: vista general	35
Preferences: Audio	36
Preferences: MIDI	37
Preferences: Monitoring y PFL	38
Preferences: Project Defaults	39
Preferences: Recording	40
Preferences: Plugins	41
Preferences: User Interface	42
MIDI Learn y controller mapping	43
Usar Loop Kong en directo	44
Flujo de estudio	45
Solución de problemas: no hay sonido	46
Solución de problemas: MIDI	47
Solución de problemas: Plugins	48
Solución de problemas: dropouts de audio y CPU	49
Hábitos de teclado y ratón	50
Ejercicio recomendado para principiantes	51
Ejercicio recomendado para directo	52
Organización de archivos y backups	53
Glosario	54
Tablas de referencia rápida	55
Flujo completo práctico	56
Checklist final antes de una sesión	57

# Acerca de este manual

Este manual explica Loop Kong en castellano, con un lenguaje claro y orientado a músicos. El programa, sus menús, botones, paneles y mensajes principales están en inglés. Por eso, cuando se menciona un control de la aplicación se conserva su nombre en inglés, por ejemplo “Preferences”, “Track”, “Scene”, “Cell”, “Layer”, “PFL” o “MIDI Learn”.

El objetivo es que puedas leer la explicación en castellano, pero localizar rápidamente el mismo elemento en la pantalla. Si ves un término en inglés dentro de una frase en castellano, normalmente es porque ese término aparece así dentro de Loop Kong.

Este manual está pensado para usuarios que quieren usar la aplicación, no para programadores. Explica la lógica general, los flujos de trabajo más seguros, las acciones básicas y las comprobaciones que conviene hacer cuando algo no suena o no responde como esperas.

## Cómo leer este manual

Empieza por los primeros capítulos si es tu primera vez con Loop Kong. Después puedes usar el índice como referencia rápida para ir directamente a temas concretos: grabación de audio, grabación MIDI, plugins, mezcla, PFL, metrónomo, Scene Chain o resolución de problemas.

La palabra “click” significa hacer click izquierdo. “Right-click” significa abrir el menú contextual con el botón derecho. Las acciones exactas pueden depender de tu instalación, preferencias y configuración de proyecto.

## Términos básicos

- Project: la sesión completa que guardas y abres.
- Scene: una sección horizontal de interpretación, como Intro, Verse o Chorus.
- Track: una pista vertical: audio, MIDI, monitorización, return o master.
- Cell: el punto donde se cruzan una Track y una Scene.
- Layer: una toma o clip dentro de una Cell.
- Plugin: un instrumento o efecto VST2/VST3 cargado en una ranura.
- Master: la salida final principal.
- PFL: ruta de escucha previa o cue, normalmente para auriculares.

# Qué es Loop Kong

Loop Kong es una estación de trabajo musical orientada al looping, la interpretación en directo y la creación por escenas. No es solo una grabadora lineal ni solo un lanzador de loops: combina ideas de loopers, clip launchers, hosts de plugins, secuenciadores MIDI, grabadores de audio y mesas de mezcla.

La idea central es sencilla: construyes música con Tracks y Scenes. Una Track puede reproducir audio, grabar audio, reproducir MIDI, alojar instrumentos, alojar efectos o ayudarte a monitorizar una entrada. Una Scene puede lanzar varias Tracks a la vez, de forma que puedas pasar de una sección musical a otra durante una interpretación o una producción.

Loop Kong es útil para crear una actuación a partir de loops, grabar tomas dentro de Cells, disparar Scenes, añadir efectos, usar instrumentos VST, controlar partes de la sesión con MIDI y mantener una visión clara de lo que está sonando.

La interfaz está dividida en zonas prácticas. La Top Bar contiene controles globales como transporte, tempo, menús y visibilidad de paneles. La Session Grid muestra Tracks y Scenes. El Bottom Panel muestra editores, mixer, waveform, MIDI editor y detalles. El Browser ayuda a encontrar clips, plantillas, grabaciones y archivos. La zona Master/PFL controla la salida principal y la escucha previa.

Piensa en Loop Kong como una mesa de actuación: las Scenes son secciones de la canción, las Tracks son carriles musicales, las Cells contienen el material, las Layers contienen tomas, los Plugins moldean el sonido y Master/PFL deciden dónde se escucha cada cosa.

# La ventana principal de un vistazo

La ventana principal está pensada para que puedas ver la sesión mientras editas detalles. No necesitas tener todos los paneles abiertos siempre. Abre solo lo que necesitas para la tarea actual.

Área	Para qué sirve
Top Bar	Menús globales, transporte, tempo, metrónomo, visibilidad de paneles, indicadores y controles de ventana.
Browser	Buscar audio, MIDI, grabaciones, plantillas y material reutilizable.
Session Grid	Organizar y lanzar Scenes, Tracks y Cells.
Scene Dock	Gestionar Scene Pads y la secuencia Scene Chain.
Bottom Panel	Editar la Layer seleccionada, MIDI notes, waveform, mixer, channel strip y controles de Track.
Master Panel	Controlar Master output, PFL output, limiter, meters y routing final.
Info Bar	Mostrar mensajes de estado como Starting, Loading, Ready, Saving o MIDI Learn waiting.

Una forma cómoda de trabajar es mantener visible la Session Grid y abrir el Bottom Panel solo cuando necesites editar. Por ejemplo: lanzas clips y Scenes desde la grid, editas la Layer seleccionada en el Bottom Panel y vuelves a la vista general sin perder el contexto musical.

Algunos paneles pueden mostrarse u ocultarse. Esto es importante en pantallas pequeñas y en directo. Si la interfaz se ve saturada, oculta Browser, Master Panel o editores hasta que realmente los necesites.

Loop Kong usa colores de estado. En general, verde indica preparado o activo, rojo indica grabación o situación crítica, naranja/ámbar indica espera o arranque, y gris indica inactivo. Si dudas, lee el tooltip o el mensaje de la Info Bar.

# Conceptos básicos: Project, Scene, Track, Cell y Layer

Un Project es la sesión completa guardada. Incluye estructura de canción, Scenes, Tracks, Layers, referencias de audio o audio interno, datos MIDI, ranuras de Plugins, preferencias guardadas con el proyecto y otra información de sesión.

Una Scene es una sección de interpretación. Puedes usar Scenes como partes de una canción: Intro, Verse, Chorus, Bridge, Breakdown o Ending. Al disparar una Scene, Loop Kong inicia el material correspondiente según el comportamiento de cuantización y el estado del motor.

Una Track es un carril vertical. Las Tracks pueden tener trabajos distintos: una Audio Track reproduce audio, una MIDI Track reproduce MIDI y normalmente necesita un VST instrument antes de efectos de audio, una Record/Monitor Track ayuda con entradas en vivo, una Return Track sirve para efectos compartidos y Master es la salida final.

Una Cell es la intersección entre una Track y una Scene. Si una Track es un instrumento o carril musical, y una Scene es una parte de la canción, la Cell es el hueco donde vive el material de esa Track para esa Scene.

Una Layer es una toma o clip dentro de una Cell. Las Audio Layers contienen material de audio. Las MIDI Layers contienen notas MIDI. Una Cell puede contener varias Layers según el modo de grabación, el tipo de Track y el flujo de trabajo.

La regla sencilla para empezar es: elige primero el tipo de Track, luego la Scene, después coloca material en la Cell, edita la Layer y usa las Scenes para interpretar o construir el arreglo.

# Primer arranque: antes de hacer sonar nada

Antes de grabar o actuar, configura audio y MIDI. Esto evita la mayoría de problemas de principiante.

Abre "Preferences" y empieza por la pestaña "Audio". Elige el host de audio y el dispositivo. En Windows, si tienes una interfaz con driver ASIO real, ASIO suele ser la mejor opción para baja latencia. Selecciona input device, output device, sample rate y frames per buffer.

Los buffers pequeños reducen latencia, pero exigen más estabilidad de CPU. Los buffers grandes son más seguros, pero se sienten menos inmediatos al tocar en vivo.

Después abre "MIDI" si usas teclado, pads, controlador de pie o dispositivo externo. Selecciona los input/output devices que necesitas. Comprueba que el dispositivo que vas a tocar está activo para el rol correcto.

Revisa la salida. "Master output" es el sonido principal que esperas escuchar por altavoces o interfaz. "PFL" suele ser una ruta de cue/auriculares. Si no oyes nada, confirma que Master está asignado a las salidas físicas correctas.

Prueba inicial segura: crea un Project vacío, añade una Audio Track, importa un WAV, pulsa Play y confirma que se mueve el Master meter y que el sonido llega a la salida de tu interfaz.

# Crear, abrir y guardar Projects

Un Project es toda tu sesión de Loop Kong. Usa “New empty project” si quieres empezar limpio. Usa “New default project” si quieres que Loop Kong cree la estructura inicial desde tus Preferences. Usa “Open” o la lista de recientes para volver a trabajos anteriores.

Al crear un Project nuevo, Loop Kong prepara número de Scenes, número de Tracks, tipos de Track, quantize modes, longitud por defecto de MIDI Layers, ajustes de grabación y otras opciones. Por eso Preferences afectan al punto de partida de cada sesión.

Guarda a menudo con “Save project”. Es especialmente importante guardar después de configurar Plugins, routing, mapas MIDI o grabaciones valiosas. Si vas a experimentar, guarda primero una versión estable.

Usa nombres claros. Ejemplos: “Live\_Set\_2026\_04\_25\_A”, “Song\_Idea\_Guitar\_Loops\_01” o “Template\_Drum\_Bass\_MIDI”. Los nombres claros hacen útil la lista de Projects recientes y evitan sobrescribir trabajos.

Al abrir un Project con Plugins, espera a que la restauración termine. Algunos Plugins tardan más que otros. No dispares Scenes ni grabes tomas importantes hasta que la Info Bar indique que el Project está listo.

Si un Project cargado no suena, no borres Tracks de inmediato. Revisa primero Master output, Plugin slots, Mute/Solo/PFL, routing y dispositivos de audio.

# La Top Bar

La Top Bar es la banda principal de controles globales. Da acceso a menús, transporte, tempo, metrónomo, visibilidad de paneles y controles de ventana.

Los controles de transporte sirven para iniciar, pausar, reanudar y detener. “Play” inicia el transporte o el flujo de Scene actual según el contexto. “Stop” detiene la reproducción y debe ayudar a limpiar MIDI colgado mediante comportamiento tipo All Notes Off. “Pause” mantiene el estado más cerca de una pausa temporal.

La zona BPM controla el tempo del Project. Puedes encontrar controles para subir/bajar BPM, tap tempo, half tempo, double tempo, reset tempo o BPM via MIDI notes. Si grabas o editas MIDI, recuerda que los cambios de tempo afectan a posiciones musicales.

Los toggles de panel permiten mostrar u ocultar Browser, Mixer/Bottom Panel y Master Panel. En directo puede ser muy útil ocultar editores y dejar visibles solo Scene Pads y controles críticos.

La Top Bar también puede mostrar indicadores de CPU, actividad o advertencia. Si el sistema está cerca de su límite, sube el buffer de audio, cierra editores de Plugins pesados, simplifica cadenas o reduce operaciones durante playback.

# La Info Bar y los mensajes de estado

La Info Bar es la barra inferior donde Loop Kong informa de lo que está haciendo. Es especialmente útil durante startup, carga de Project, guardado, MIDI Learn y operaciones con Plugins.

Mensajes habituales pueden ser "Starting", "Loading project", "Project loaded", "Project ready", "Loop Kong ready", "Saving project", "MIDI learn waiting", "MIDI learn cancelled" o "MIDI learn failed". Lee estos mensajes antes de pensar que un control no funciona.

Cuando un Project se está cargando, también puedes ver un overlay central con progress bar. Si el progreso exacto no está disponible, la barra puede ser indeterminada. Cuando hay progreso real, se muestra porcentaje.

Durante el cierre, Loop Kong puede mostrar un overlay de "Closing Loop Kong". Esto da tiempo a la interfaz a mostrar el estado de cierre mientras el host nativo y la interfaz embebida se cierran de forma segura.

En "MIDI Learn", la Info Bar es clave. Cuando indica que espera un mensaje MIDI, pulsa o mueve el control físico que quieres mapear. Usa Escape para cancelar si es necesario.

# Tracks y tipos de Track

Las Tracks son los carriles verticales de un Project. Cada Track tiene un tipo y un propósito.

Tipo de Track	Uso principal
Audio Track	Reproduce audio clips/layers y aloja audio effects.
MIDI Track	Reproduce MIDI clips/layers y normalmente aloja un VST instrument antes de audio effects.
Record/Monitor Track	Captura o monitoriza entrada en vivo, a menudo independiente de Scenes y tempo.
Return Track	Recibe sends o procesamiento compartido, útil para efectos comunes.
Master Track	Mezcla final, procesamiento master, meters y output routing.

Audio Tracks son adecuadas para WAV, AIFF, FLAC, MP3, OGG y otros audios importados o grabados. MIDI Tracks son adecuadas para patrones de notas, piano roll e instrumentos virtuales.

Los controles de Track suelen incluir volume, pan, mute, solo, PFL, record arm, monitoring, Plugin slots, sends y routing. Algunos controles están siempre visibles; otros aparecen en Bottom Panel o Channel Strip.

Si una Track no suena, comprueba: hay material, no está muted, su volumen está arriba, su Layer no está muted, está ruteada a Master o salida válida, Master no está muted, el dispositivo de audio es correcto y los Plugins no bloquean señal.

En MIDI Tracks, comprueba también que haya un VST instrument antes de efectos de audio. Un MIDI clip por sí solo no crea audio.

# Añadir Tracks

Loop Kong puede añadir Tracks en varios modos. Puedes encontrar comandos como “Add Free Audio track”, “Add Clone Audio track”, “Add Multi Audio track”, “Add Random Audio track” y equivalentes para MIDI u otros tipos.

“Free” crea una Track independiente normal. Úsalo cuando quieras un carril limpio. “Clone” parte de una idea existente y puede ser útil para conservar routing o comportamiento. Revisa siempre el clon después de crearlo.

“Multi” ayuda a crear varias Tracks o estructuras agrupadas. “Random” puede crear variaciones útiles para experimentación o workflows con Layers. Si random panning está activo, las nuevas Layers pueden recibir panning automático.

Elige bien el tipo desde el principio. No cargues un VST instrument en una Audio Track solo porque aparece en una lista. Un instrumento VST debe estar en una MIDI Track o en una Track preparada para generar audio desde MIDI. Los audio effects deben ir después de que exista audio.

Puedes añadir Tracks durante playback, pero en directo es más seguro preparar la estructura antes del show. En estudio, añadir y reorganizar durante playback es más normal.

Después de añadir una Track, ponle nombre. “Drums”, “Bass”, “Lead MIDI”, “Guitar RM”, “Vocal Delay Return” o “Click/PFL” son mucho más claros que números genéricos.

# Controles de Track Header

El Track Header es la zona de control de una Track. Normalmente contiene nombre, icono de tipo, estado compacto/expandido y controles rápidos como Mute, Solo, PFL, Record Arm y acceso a Plugins.

Usa nombres de Track claros. En directo, los nombres legibles no son decoración: reducen errores.

“Mute” silencia la salida de la Track. “Solo” permite escuchar una o varias Tracks aisladas. “PFL” envía la Track a la salida de cue/listen. Según Preferences, activar PFL también puede mutear esa Track en Master.

“Record Arm” prepara la Track para grabación. El comportamiento exacto depende de Preferences: en algunos modos armar una Track desarma otras; en otros se pueden armar varias. Record/Monitor Tracks también pueden tener comportamiento de grabación enlazada.

El Track Header puede tener modo compacto. La vista compacta ayuda con muchas Tracks; la expandida es mejor para editar y configurar.

Si el Bottom Panel está maximizado para editar, algunas interacciones del Track Header pueden restaurar o seleccionar la vista relacionada. Verifica siempre qué Track está seleccionada antes de editar Layers, Plugins o MIDI notes.

# Scenes y Scene Pads

Las Scenes son secciones principales de interpretación. Puedes pensar en ellas como partes de una canción: Intro, Verse, Chorus, Bridge, Build-up, Drop o Ending.

El Scene Dock muestra Scene Pads. Cada pad puede lanzar una Scene y mostrar estados como selected, active, pending, playing o recording. La selected Scene es la que estás viendo o editando. La active Scene es la que el motor está reproduciendo. Pueden diferir durante lanzamientos pendientes o cambios cuantizados.

Haz click en un Scene Pad para lanzarla. Si hay quantization, el lanzamiento puede quedar pending hasta el siguiente punto musical permitido. Esto es normal: no está roto, solo espera el momento correcto.

Puedes añadir, renombrar, borrar, copiar y mover Scenes o referencias de Scene en Scene Chain. Usa nombres claros: "Intro", "Verse A", "Chorus", "Solo", "Break", "End". En directo, un nombre rápido de leer vale mucho.

Los Scene banks permiten navegar muchas Scenes sin hacer los pads demasiado pequeños. Usa Previous/Next bank cuando tengas más Scenes de las que caben en pantalla.

Cuando grabas en Scenes, recuerda que la active Scene importa. Si un lanzamiento está pending, la grabación debe entrar en la Scene correcta después del cambio según las reglas del motor.

# Scene Chain

Scene Chain es una secuencia de interpretación hecha con referencias a Scenes. Permite organizar Scenes en un orden y lanzarlas como pasos.

Arrastra Scenes al área Scene Chain para crear la cadena. Una Scene puede aparecer varias veces, lo cual sirve para formas como Intro - Verse - Chorus - Verse - Chorus - Bridge - Chorus - Ending.

Scene Chain tiene un cursor que marca el paso actual. Puedes lanzar el paso actual, devolver el cursor al primer paso, duplicar el último paso, limpiar la cadena o soltar Scenes entre pasos existentes.

Scene Chain puede tener modo "Auto". Según el modo, puede avanzar a la siguiente Scene al final de la longitud estimada, alineado a compás o beat. Usa Auto con cuidado y ensáyalo antes de directo.

Una opción loop puede hacer que la cadena vuelva al primer paso tras el último. Es útil para práctica, instalaciones o estructuras repetidas.

Cuando Scene Chain está desactivada, los Scene Pads siguen funcionando normalmente. Si el comportamiento no es el esperado, revisa si has lanzado un pad directo o un paso de la cadena.

# Cells: donde se cruzan Tracks y Scenes

Una Cell pertenece a una Track y a una Scene. Es el espacio donde vive el material musical de esa Track en esa Scene concreta.

Por ejemplo, la Drum Track en Scene 1 puede contener un beat simple. La Drum Track en Scene 2 puede contener un beat más lleno. La Bass Track puede estar vacía en Scene 1 y tener un loop en Scene 2. Así se construye un arreglo por Scenes.

Haz click en una Cell para seleccionarla. Haz right-click para ver acciones aplicables. Según el tipo de Track, puedes añadir una empty MIDI layer, importar audio, importar MIDI, grabar, borrar Layers, duplicar material o abrir un editor.

Si arrastras un archivo audio o MIDI a una Cell compatible, Loop Kong puede importarlo. Los archivos audio deben ir a Tracks capaces de audio. Los archivos MIDI deben ir a MIDI Tracks.

Una Cell puede contener varias Layers. Si existen varias, asegúrate de cuál está seleccionada y cuáles están muted o soloed. Una Cell puede parecer activa mientras la Layer seleccionada está silenciada.

Buena organización de Cells significa: material relacionado en la misma Scene, Tracks con nombres claros y limpieza de tomas antiguas que ya no necesitas.

# Layers

Las Layers son las tomas o clips reales dentro de una Cell. Una Layer puede ser audio o MIDI. Sus controles moldean ese material sin cambiar toda la Track.

Controles habituales incluyen volume/gain, pan, mute, solo, start point, end point, reverse, normalize, fades, speed y region selection. Las MIDI Layers añaden ajustes como note tails across loop, overlap mode, quantize, humanize, note velocity y editor zoom.

Layer gain corrige el nivel de una Layer concreta. Track volume mezcla toda la Track. Usa Layer gain para equilibrar tomas y Track volume para mezclar la pista completa.

Layer pan sitúa la Layer a izquierda o derecha. Si random panning para nuevas Layers está activo, las tomas nuevas pueden repartirse automáticamente, lo cual puede crear anchura o sorprender si esperabas todo centrado.

Layer mute y solo sirven para comparar tomas. Si una Track está silenciosa, comprueba tanto Track mute como Layer mute.

“Delete layer” elimina la toma de la Cell. Guarda antes si la toma es importante o duplica material antes de editar destructivamente.

# Audio Layers y edición de Waveform

Las Audio Layers muestran una waveform cuando el audio está disponible. La waveform ayuda a ver ataques, silencios, finales y puntos de loop.

El Waveform Editor puede mostrar puntos de start y end region. Estos definen qué parte de la Layer se usa. Arrastrarlos permite recortar la zona útil sin destruir necesariamente el audio original.

Horizontal zoom permite ver más detalle. Cuando haces zoom, el scroll te mueve por la waveform. Una barra horizontal inferior puede servir para desplazar la vista o modificar el comportamiento de zoom según la interacción actual.

“Normalize” sube el nivel del clip o Layer para que su pico alcance un objetivo. Úsalo con cuidado: ayuda con grabaciones bajas, pero también sube ruido.

“Reverse” reproduce el audio al revés. Es útil para efectos, transiciones, risers y diseño sonoro.

“Bake preview into clip” confirma una transformación previsualizada en el clip real. Úsalo cuando estés seguro de que quieres conservar ese resultado.

Para loops limpios, ajusta start/end con precisión. Evita cortar justo en medio de un pico de waveform si aparecen clicks. Usa fades si hace falta.

# Grabar audio

Para grabar audio, elige o crea primero la Track que recibirá la grabación. Para entrada en vivo, una Record/Monitor Track suele ser la opción más clara. Para grabación basada en Cells y Scenes, una Audio Track puede ser suficiente según el flujo.

Selecciona los input channels correctos. Si tu interfaz tiene muchas entradas, confirma el par estéreo o entrada mono adecuada. Para micrófono, elige la entrada de mic. Para guitarra o sintetizador, usa la entrada instrument/line. Para dispositivos estéreo, elige un par estéreo.

Activa Record Arm en la Track. Si no está armada, una orden de grabación por Scene puede no grabar en ella.

Elige monitoring. "Monitor Off" significa que no escuchas la entrada por Loop Kong. "Monitor In" la escucha todo el tiempo. "Monitor Auto" depende de playback/recording. Usa auriculares si grabas micrófonos para evitar feedback.

Lanza la Scene o la orden de grabación. Según Preferences, la grabación puede comenzar al lanzar una Scene. "REC Scene" puede actuar como toggle contextual: si hay Tracks armadas grabando o pending, las detiene/cancela; si no hay ninguna, inicia grabación en las armadas.

Después, escucha la toma. Revisa latencia, clipping, ruido y colocación de Scene. Si está bien, guarda el Project. Si no, borra la Layer y repite.

# Grabar MIDI

La grabación MIDI no graba sonido; graba notas, timing, velocity y quizá datos de control. Para escuchar una MIDI Track necesitas un VST instrument o salida MIDI externa.

Selecciona el MIDI input en Preferences. Si tu teclado o pad no dispara notas, revisa la lista de devices, el input activo, el canal y si el dispositivo realmente envía datos.

Crea o selecciona una MIDI Track. Activa Record Arm. Selecciona la Scene/Cell donde debe grabarse. Pulsa la orden de record o scene-launch y toca.

Después de grabar, abre el MIDI Editor. Comprueba si las notas aparecen en posición musical correcta. Puedes editar posición, duración, pitch y velocity.

Si oyes notas colgadas, usa "MIDI Panic". Al detener el transporte, Loop Kong también debe ayudar a enviar All Notes Off, aunque algunos Plugins o dispositivos externos pueden comportarse de forma distinta.

El timing MIDI puede verse afectado por quantize, cambios de tempo y scene launch timing. Si grabas partes rítmicas precisas, revisa quantize mode y BPM antes de grabar.

Para tocar con baja latencia, usa un buffer menor si tu equipo lo soporta. Con Plugins pesados, quizá tengas que equilibrar latencia y estabilidad.

# MIDI Editor: edición básica

El MIDI Editor es un editor tipo piano roll para MIDI Layers. Muestra notas sobre una grid. El tiempo va de izquierda a derecha y el pitch de abajo arriba. Cada rectángulo representa pitch, start time, duración y, a veces, velocity.

Haz click en una nota para seleccionarla. Arrástrala izquierda/derecha para moverla en tiempo. Arrástrala arriba/abajo para cambiar pitch. Arrastra un borde para cambiar duración. Usa velocity para controlar la fuerza de la nota.

La grid se mide en bars, beats y subdivisiones. “Zoom X” cambia el zoom horizontal. “Zoom Y” cambia el vertical. Si las notas son pequeñas, haz zoom in. Si no ves la frase completa, haz zoom out.

“Preview” permite escuchar cambios mientras editas. Es útil, pero si editas durante playback escucha con atención: algunos cambios pueden retrigger notes o modificar note-off timing.

El editor puede mostrar original bars y current bars. Original bars describe la longitud original del clip. Current bars describe la longitud actual de reproducción/edición.

Usa selected playback range si quieres que solo suene una parte del MIDI clip. Asegúrate de que el rango visual y el rango audible coinciden.

Flujo simple: selecciona nota, muévela o rediménsionala, ajusta velocity, escucha y guarda.

# MIDI Editor: rango, loop length y note tails

Los MIDI clips pueden hacer loop. Un loop region tiene start y end. Si una nota empieza antes del final pero su note-off cae después, Loop Kong debe decidir qué hacer con la cola.

“Allow note tails across MIDI loop” controla si las notas pueden continuar más allá del límite del loop. Si está off, las notas se cortan al final de la region. Esto da loops cerrados y evita fugas. Si está on, los note-offs pueden ocurrir después del límite, más musical para pads, acordes e instrumentos sostenidos.

Mode	Significado
Stack	Permite instancias solapadas de la misma nota. Útil para decays naturales o capas.
Retrig	Cierra la nota anterior antes de iniciar la siguiente. Útil para synths cerrados, drums o partes monofónicas.

Si hay notas colgadas, usa primero “MIDI Panic”. Después revisa note tails y overlap mode. También puede venir de un Plugin que no recibió o no procesó bien un note-off.

Al cambiar el playback range durante playback, Loop Kong debe reajustar la fase de MIDI para que el loop audible siga la nueva region. Si visual y sonido no coinciden, detén playback y revisa start/end.

Regla de principiante: tails off para drums y patrones cortos; tails on para acordes sostenidos y atmósferas.

# Quantize y Humanize

“Quantize” mueve notas MIDI hacia una grid rítmica. “Humanize” añade pequeñas variaciones de timing o velocity para que una parte suene menos mecánica.

La pestaña Quantize puede incluir controles de strength. Un strength de 100% mueve las notas completamente a la grid. Valores menores las acercan parcialmente. A menudo esto es más musical porque corrige sin destruir el feel.

Elige la grid según la parte. Para kick estable, 1/4 o 1/8 puede bastar. Para hi-hats, 1/16 es común. Para grooves con tresillos, usa valores triplet si están disponibles.

Humanize time cambia ligeramente el timing. Humanize velocity cambia la fuerza de las notas. Usa cantidades pequeñas: demasiado Humanize vuelve una parte descuidada.

“Preview” permite escuchar antes de aplicar. Es más seguro que aplicar a ciegas.

- 1. Graba la parte de forma natural.
- 2. Escucha antes de editar.
- 3. Aplica quantize suave, no siempre al 100%.
- 4. Usa humanize solo si la parte suena demasiado rígida.
- 5. Comprueba manualmente las notas importantes.

Para drums electrónicos, quantize fuerte puede ser correcto. Para piano, cuerdas, synths expresivos o partes tipo guitarra, suele funcionar mejor una corrección suave.

# Importar archivos de audio y MIDI

Loop Kong puede importar formatos comunes de audio y MIDI. La interfaz puede identificar extensiones como WAV, AIFF/AIF, FLAC, MP3, OGG, M4A y MIDI files como MID/MIDI.

El método más simple es drag and drop. Arrastra un archivo desde Browser o desde el sistema operativo hacia una Cell compatible. Los audio files deben ir a Tracks de audio. Los MIDI files deben ir a MIDI Tracks.

Al importar un archivo en una Cell, Loop Kong crea una Layer. Selecciona esa Layer para editar region, gain, pan, waveform, MIDI notes u otras propiedades.

Los formatos de audio no son iguales. WAV y AIFF suelen ser los más seguros para producción. FLAC es lossless. MP3, OGG y M4A son comprimidos y pueden tener pequeñas variaciones de timing o calidad según decodificación.

Los MIDI files no contienen audio. Tras importar un MIDI file, carga un VST instrument en la MIDI Track o rútaló a hardware externo.

Si un archivo no importa, revisa extensión, ruta, permisos y compatibilidad con el tipo de Track. Evita caracteres raros en rutas cuando estés diagnosticando.

# El Browser

El Browser ayuda a encontrar material y llevarlo al Project. Puede mostrar carpetas, contenido, clips, grabaciones, templates, favoritos u otras categorías según tu instalación y configuración.

Úsalo para localizar audio files, MIDI files, recordings y material reutilizable. Puedes abrir carpetas, revelar archivos en Explorer, abrir con el reproductor externo por defecto e importar en Cells.

Piensa en dos pasos: primero encuentra el archivo, después decide dónde pertenece. Un drum loop va a una Audio Track. Un patrón MIDI de bajo va a una MIDI Track con instrumento. Una grabación vocal va a una Audio Track o a un flujo Record/Monitor.

El Browser puede tener ancho ajustable. Si los nombres se cortan, ensánchalo. Si la Session Grid queda pequeña, estrecha u oculta el Browser.

Favorites son útiles para carpetas o archivos usados a menudo. Templates ayudan con configuraciones repetidas. Recordings ayudan a encontrar tomas nuevas.

Si no encuentras un archivo, revisa la carpeta activa. Si Browser no accede a una ruta, el disco puede estar desconectado, la carpeta movida o el programa sin permisos.

# Plugins: reglas básicas

Loop Kong puede alojar Plugins VST2 y VST3. Los Plugins se cargan en slots de Tracks o Master. Algunos son instruments, otros effects. Algunos pueden hacer ambas cosas, pero Loop Kong intenta clasificarlos por formato y capacidades.

Regla principal: una MIDI Track necesita un VST instrument antes de audio effects si quieres que las notas MIDI se conviertan en sonido. Una Audio Track debe usar audio effects, no instrumentos. Master debe usar procesos finales como EQ, compression, limiting, metering o saturation.

Un Plugin slot puede abrirse, cargarse, eliminarse/eject o quizá activarse/desactivarse. Si un Plugin no tiene ruta válida o no se encuentra, el slot puede mostrar error o fallar al abrir.

La carga de Plugins puede ser asíncrona y serializada: Loop Kong puede cargar un Plugin, restaurar su estado y pasar al siguiente. Esto es más seguro que cargar todo a la vez.

Algunos VST2 antiguos pueden comportarse mal al cargar, cerrar o abrir editor. Guarda antes de probar Plugins antiguos o inestables. Si uno causa problemas repetidos, elimínalo del Project o pruébalo en un Project aparte.

Si un Plugin no suena, revisa si es del tipo correcto, si está en el orden correcto, si tiene preset, si recibe MIDI y si su audio sale hacia la ruta correcta.

# Plugin Slots en MIDI Tracks

Las MIDI Tracks tienen una regla especial: necesitan un instrument antes de audio effects. El instrument convierte notas MIDI en audio. Después, los audio effects procesan ese sonido.

Una cadena normal en una MIDI Track puede ser: Slot 0: synthesizer, sampler, drum instrument, piano instrument u otro VSTi. Slot 1: chorus, delay, distortion, compressor, EQ o reverb. Slot 2: más audio effects si hacen falta.

Si una MIDI Track ya tiene un VSTi en un slot, Loop Kong puede limitar qué puedes cargar en otros slots. Esto evita cadenas inválidas, como poner un audio effect antes de cualquier instrument cuando aún no existe audio.

Si el Plugin picker muestra solo ciertos Plugins, puede ser intencionado para evitar Tracks silenciosas. Un mensaje puede explicar que la MIDI Track necesita un VSTi antes de audio effects o que ya tiene uno.

- Checklist: Confirma que el MIDI clip tiene notes.
- Checklist: Confirma que la Track no está muted.
- Checklist: Confirma que hay un VSTi cargado.
- Checklist: Confirma que el VSTi recibe MIDI en el canal esperado.
- Checklist: Confirma que el VSTi produce audio.
- Checklist: Confirma que efectos posteriores no bloquean señal.
- Checklist: Confirma que la salida va a Master o ruta válida.

Si quieres usar un synth hardware externo, usa MIDI output routing y una entrada de audio para retorno o grabación según corresponda.

# Plugin Slots en Audio, Return y Master Tracks

Las Audio Tracks ya contienen audio, así que normalmente usan effects. Ejemplos: EQ, compressor, gate, saturation, chorus, flanger, delay, reverb, transient shaper y utilidades.

Las Return Tracks son útiles para efectos compartidos. En lugar de poner la misma reverb en muchas Tracks, puedes enviar varias Tracks a un Return que contiene una reverb. Ahorra CPU y crea un espacio común.

El comportamiento de Return puede depender de routing y Preferences. En algunas configuraciones, Return Tracks solo pasan audio si tienen un effect cargado, para evitar duplicado de señal dry no deseado.

Master es para procesamiento final. Úsalo con cuidado. Plugins habituales: EQ suave, bus compression, limiter, metering o tape/saturation. Evita procesos extremos en Master si no quieres transformar toda la mezcla.

Al quitar un Plugin, usa el comando eject/remove. El slot debe limpiar tanto el Plugin cargado como su nombre visible.

No sobrecargues Master con Plugins pesados en directo. Si aparecen clicks o dropouts, bypass Plugins uno a uno para encontrar la causa.

# Mixer: conceptos básicos

El Mixer permite equilibrar niveles, pan, sends, monitoring y routing. Aunque Loop Kong se base en Scenes, la mezcla sigue siendo esencial.

Empieza por niveles. Baja todos los faders y sube primero lo más importante. Añade drums, bass, harmony, leads, vocals y effects gradualmente. Deja headroom en Master.

Usa pan para crear espacio. Kick, bass, vocal principal y elementos centrales suelen ir cerca del centro. Apoya elementos secundarios, percusión, pads y efectos hacia los lados.

Usa Mute y Solo para construir la mezcla, pero recuerda desactivar Solo. Es común pensar que algo no suena cuando en realidad otra Track está soloed.

Usa sends para efectos compartidos. Un post-fader send sigue el volumen de Track. Un pre-fader send puede alimentar el Return aunque el fader esté bajo. Usa post-fader para reverb/delay normal y pre-fader para casos especiales.

Los meters indican señal. Si el meter de Track se mueve pero Master no, revisa routing, mute/solo, PFL o output. Si no se mueve nada, el problema está antes: clip/layer, Plugin, input o recording state.

# Master Output y Soft Limiter

Master output es el sonido final que sale de Loop Kong hacia las salidas principales. Trátalo como la última etapa de seguridad y control tonal.

La sección Master puede incluir volume, meters, output routing, PFL routing y soft limiter. El soft limiter reduce picos y protege contra clipping, pero no sustituye una buena estructura de ganancias.

Un limiter suele tener threshold y output ceiling. Threshold decide cuándo empieza a limitar. Output ceiling fija el máximo de salida. Mantener el ceiling ligeramente por debajo de 0 dBFS ayuda a evitar clipping digital.

Si el Master meter golpea siempre arriba, baja Tracks o grupos antes de depender del limiter. Una mezcla demasiado caliente puede sonar distorsionada, plana o fatigante.

Master output routing debe coincidir con tu interfaz. Si usas salidas 1-2 para altavoces, asígnalas. Si PFL usa auriculares separados, no pongas Master y PFL en la misma salida salvo que lo quieras.

Si ves movimiento en Master pero no oyes nada, el problema probablemente está después de Loop Kong: mixer de interfaz, altavoces, controlador de monitores, auriculares o cable.

# PFL y Monitoring

PFL significa pre-fade listen. Es una ruta de cue/listen. DJs y músicos en directo la usan para escuchar algo en auriculares antes de enviarlo a la salida principal.

En Loop Kong, PFL puede servir para escuchar una Track de forma privada. Según Preferences, activar PFL también puede mutear esa Track hacia Master. Esto permite preparar un clip, sonido o Plugin sin que el público lo oiga.

Monitoring mode	Significado
Off	La entrada no se monitoriza por la Track.
In	La entrada se escucha todo el tiempo.
Auto	La monitorización depende del estado playback/recording.

Rutea PFL con cuidado. Normalmente debe ir a auriculares o salida cue, no a los altavoces principales. Si PFL y Master comparten salida, PFL no será privado.

El metronome puede rutearse a PFL por defecto. Esto es útil si necesitas click en auriculares mientras el público solo oye la música.

Si una Track desaparece del main mix al activar PFL, revisa la preference "Mute track output when PFL is enabled". Puede estar haciendo exactamente lo configurado.

Al grabar micrófonos, evita monitorizar por altavoces en la misma sala. Usa auriculares para evitar feedback.

# Metronome

El Metronome da una referencia de tiempo. Ayuda a grabar loops, partes MIDI y cambios de Scene con precisión.

Puedes activar/desactivar el Metronome desde Top Bar o Preferences. Puedes ajustar su volume y rutearlo a Master o PFL según el flujo.

Para grabación en estudio, normalmente conviene enviarlo a auriculares o PFL. Para práctica, puede ir a Master. En directo, evita enviar click al público salvo que forme parte de la música.

Loop Kong puede incluir varios sonidos de metronome, como original click, bright click, analog pulse, hi-hat, shaker, cabasa, sticks o dry rim-like sounds. Las opciones exactas dependen de tu instalación.

Ajusta el nivel para que guíe sin distraer. Si el click se cuele en micrófonos, bájalo, usa auriculares cerrados o cambia el sonido.

Si el Metronome parece fuera de tiempo, revisa BPM, buffer size, audio device y latencia externa de monitorización. Haz una prueba de un compás antes de grabar una toma importante.

# Tempo y BPM

El tempo del Project se mide en BPM: beats per minute. Afecta a timing de Scenes, posiciones MIDI, quantization, Metronome y comportamiento de loops.

Loop Kong puede ofrecer entrada directa de BPM, incremento/decremento, tap tempo, half tempo, double tempo y reset tempo. Usa entrada directa cuando sabes el tempo exacto. Usa tap tempo para igualar una idea o fuente externa de oído.

Half tempo y double tempo son útiles cuando el feel musical es correcto pero la grid no. Un loop puede sentirse a 90 BPM o 180 BPM según cómo se cuente. Elige lo que haga más fácil editar.

BPM via MIDI notes puede permitir que notas MIDI controlen o sigan el tempo. Modos como Off, Follow o Locked deben tratarse como función avanzada. Pruébala antes de usarla en un Project serio.

Cambiar BPM durante playback puede afectar a MIDI playback y loop positions. Loop Kong está diseñado para evitar notas colgadas o cortadas, pero conviene escuchar con atención cuando cambias tempo manualmente o mediante control.

Con audio loops, el cambio de BPM puede requerir preparación o render a tempo correcto si no se aplica time-stretch como esperas. Guarda antes de reestructurar tempo.

# Preferences: vista general

“Preferences” define el comportamiento por defecto de Loop Kong. Afecta a nuevos Projects, audio/MIDI devices, monitoring, seguridad de Master, recording, editing, plugin lists, apariencia y opciones avanzadas.

Tab	Uso principal
Audio	Audio engine, device, sample rate, buffer size y formato interno.
MIDI	MIDI inputs/outputs, roles Track/Remote, longitud por defecto de MIDI Layer y BPM from MIDI notes.
Monitoring	PFL, metronome routing y comportamiento de Return Track.
Master	Limiter y protección de salida.
Project	Tracks, Scenes, templates y estructura inicial.
Recording	Record arm behavior, scene-launch recording y ubicación de Session Recorder.
Editing	Defaults de fades, Layers y edición.
Plugins	Plugins escaneados, enable/disable y GUI-on-load.
UI	Zoom, themes, colores de Track y layout.
Advanced	Diagnostics y ajustes técnicos/experimentales.

Preferences son potentes. Cambia una cosa cada vez y prueba. Si cambias muchas y algo deja de funcionar, será más difícil saber qué ajuste lo causó.

Para principiantes, las pestañas más importantes son Audio, MIDI, Monitoring, Project, Recording y Plugins. UI puede esperar hasta que el flujo básico funcione.

# Preferencias: Audio

La pestaña "Audio" controla cómo Loop Kong se comunica con tu hardware de audio. Es el primer sitio que debes mirar si no hay sonido, hay distorsión, latencia o inestabilidad.

Elige audio host. En Windows, ASIO suele ser la mejor opción con interfaces profesionales. Otros hosts pueden funcionar, pero normalmente tienen más latencia.

Elige input y output device. Si usas interfaz RME, Focusrite, MOTU, Steinberg, Audient u otra similar, selecciona su driver. Evita drivers genéricos si esperas baja latencia.

Elige sample rate. 44.1 kHz es común para música. 48 kHz es común en vídeo y muchas sesiones modernas. 96 kHz usa más CPU.

Buffer	Uso típico
16 o 32	Muy baja latencia, solo para sistemas estables y Projects ligeros.
64	Buena baja latencia si el equipo es estable.
128	Más seguro para grabación y directo.
256 o más	Mezcla, Plugins pesados o diagnóstico de dropouts.

Internal project audio format controla cómo se guarda el audio interno. WAV PCM 16 ocupa menos. WAV float 32 conserva más headroom y es mejor para procesamiento intenso.

Después de cambiar ajustes de Audio, prueba sonido antes de continuar.

# Preferences: MIDI

La pestaña "MIDI" controla dispositivos MIDI y defaults relacionados.

MIDI inputs son dispositivos que envían MIDI a Loop Kong: teclados, pads, drum controllers, foot controllers, control surfaces o virtual MIDI ports. MIDI outputs son dispositivos o puertos que reciben MIDI desde Loop Kong.

Una matriz MIDI puede mostrar roles como Track, Sync o Remote. Track sirve para notas y datos de interpretación. Remote sirve para mapear botones, knobs o pedales a acciones de Loop Kong. Confirma siempre qué device está realmente activo.

Default empty MIDI layer bars controla la longitud de una nueva empty MIDI layer. Cuatro bars es un buen valor general. Uno o dos bars sirven para drums cortos. Ocho o dieciséis bars sirven para frases largas.

BPM from MIDI notes puede estar en Off, Follow o Locked. Usa Off salvo que necesites controlar tempo con MIDI. Prueba Follow o Locked antes de una sesión seria.

Si MIDI Learn no recibe nada, revisa esta pestaña. Comprueba que el controlador está conectado, seleccionado y activo para el rol correcto. Revisa también el MIDI channel.

Prueba básica: crea una MIDI Track con un instrument simple, arma la Track, toca el teclado y confirma actividad MIDI y sonido.

# Preferences: Monitoring y PFL

La pestaña “Monitoring” define cue behavior, metronome routing y comportamiento de Return Tracks.

“Metronome routed to PFL by default” es útil cuando el click debe ir a auriculares y no al main output. Es normalmente lo correcto para directo y grabación con otras personas escuchando Master.

“Mute track output when PFL is enabled” significa que al poner una Track en cue puede desaparecer de Master. Es útil para preescuchar en privado. Si quieres que PFL sea solo una escucha extra, desactívalo.

“Return tracks require FX to pass audio” puede evitar que señal dry pase por Returns accidentalmente. En muchos DAWs, return/aux se usan para efectos, no para duplicar audio seco.

- Setup seguro: Master va a altavoces o mezcla principal.
- Setup seguro: PFL va a auriculares.
- Setup seguro: Metronome va a PFL.
- Setup seguro: Monitoring de micrófono usa auriculares, no altavoces.
- Setup seguro: El comportamiento de PFL mute se decide conscientemente.

Si algo desaparece de la mezcla principal al pulsar PFL, esta pestaña probablemente explica el motivo.

# Preferences: Project Defaults

Project defaults deciden cómo se ve un Project nuevo antes de añadir nada manualmente.

Puedes definir el número de Scenes de un Project vacío. Si escribes ideas cortas, 4 u 8 Scenes pueden bastar. Para sets completos quizá quieras más.

Puedes definir cuántas Audio Tracks, MIDI Tracks y Record/Monitor Tracks se crean por defecto. No crees más de las necesarias: un Project limpio es más fácil de entender y consume menos recursos.

Track quantize modes pueden definirse por Track. Modos como Free, Clone, Multi y Random describen cómo se comportan Tracks al lanzar o grabar Layers. Usa modos simples hasta dominar los avanzados.

Template options permiten incluir o excluir audio clips. Un template con clips sirve para un live set preparado. Un template sin clips sirve para empezar canciones con routing y estructura iguales.

Después de cambiar defaults, crea un Project de prueba y comprueba que la estructura es la esperada. Es mejor ajustar defaults antes de iniciar una sesión seria.

# Preferences: Recording

Recording preferences controlan qué ocurre al armar Tracks, lanzar Scenes o usar Session Recorder.

Record arm behavior decide si armar una Track afecta a otras. En algunos flujos solo debe haber una Track armada. En otros, varias Tracks deben grabar juntas.

“Start recording on scene launch” puede hacer que lanzar una Scene empiece grabación en Tracks armadas. Es muy útil para looping: armas Tracks, lanzas Scene y la grabación entra a tiempo.

“REC Scene” puede actuar como toggle contextual. Si Tracks armadas están grabando o pending, detiene solo esas y cancela colas. Si ninguna está grabando o pending, inicia grabación en todas las armadas.

Session Recorder decide dónde se guardan grabaciones largas o globales. Guardar dentro del Project mantiene tomas juntas. Una carpeta fija centraliza recordings.

Antes de grabar en serio, prueba el comportamiento: arma Tracks, graba, detén y confirma que las Layers aparecen en las Cells esperadas.

# Preferences: Plugins

La pestaña "Plugins" muestra los Plugins encontrados y cómo están habilitados.

Plugins pueden ser VST2 o VST3. VST2 suele usar archivos .dll. VST3 suele usar bundles .vst3. VST3 normalmente expone mejor información de buses, pero VST2 sigue siendo habitual.

Puedes enable/disable Plugins. Deshabilitar uno puede sacarlo del picker si causa crashes, no es útil o no corresponde al flujo que quieres.

Plugin scanning puede encontrar Plugins inválidos. Un Plugin inválido puede ser de arquitectura incorrecta, estar roto, bloqueado, carecer de dependencias o ser incompatible.

Opciones como "open plugin GUI on load" u "open project plugin GUIs on load" controlan si las ventanas aparecen automáticamente. En directo, auto-open puede ser pesado y distraer. En estudio puede ser cómodo.

Buena práctica: prueba cada Plugin nuevo en un Project pequeño. Cárgalo, hazlo sonar, guarda, recarga, elimínalo y cierra Loop Kong. Si todo funciona, es más seguro usarlo en sesiones importantes.

# Preferences: User Interface

La pestaña "UI" controla cómo se ve Loop Kong y cuánto espacio ocupa.

App zoom cambia la escala de la interfaz. Súbelo si el texto es pequeño. Bájalo si necesitas ver más Tracks y Scenes. Después de cambiarlo, revisa que paneles, menús y editores caben bien.

Los Themes pueden incluir nombres como Classic Dark, Arctic Stone, Blue Steel, Crimson Carbon, Forest Night, Midnight Violet, Slate Teal o Warm Graphite. Elige uno legible para tu entorno.

Track type background colors ayudan a identificar Audio, MIDI y Record/Monitor Tracks. En Projects grandes puede ahorrar tiempo. Evita colores que dificulten leer texto.

Panel visibility y Top Bar options permiten compactar la interfaz. Para directo, prepara un layout limpio antes del show. Para edición, muestra Browser, Bottom Panel y Master details.

Las preferencias de UI deben ayudarte a trabajar más rápido, no ocultar información importante. Tras cambiar layout, ensaya: launch Scene, record, stop, PFL, open editor, load Plugin y save.

# MIDI Learn y controller mapping

MIDI Learn permite controlar Loop Kong desde un dispositivo MIDI: keyboard, pad controller, footswitch o control surface.

- 1. Elige el control o acción que quieres mapear.
- 2. Inicia MIDI Learn.
- 3. Pulsa o mueve el control físico.
- 4. Loop Kong guarda el mensaje como mapping.

La Info Bar puede mostrar “MIDI learn waiting”. Mientras espera, pulsa el botón, tecla, pedal o knob que quieras asignar. Usa Escape para cancelar.

Los mappings pueden tener scope. “Selected” significa que el mapping controla la Track seleccionada. “Track” significa que queda atado a una Track específica. Selected es flexible; Track es más seguro para rigs fijos.

Acciones mapeables pueden incluir FIRE, STOP, PLAY, PAUSE, SCENE\_FIRE\_CURRENT, SCENE\_NEXT, SCENE\_PREV, SCENE\_RECORD\_CURRENT, SCENE\_STOP\_CURRENT, SONG\_BPM, INC\_BPM y DEC\_BPM, entre otras según tu instalación.

Puedes ver/editar mappings, borrarlos, limpiar todos, exportar e importar. Exportar es útil antes de reinstalar, cambiar de ordenador o probar mapeos nuevos.

Si MIDI Learn falla, revisa MIDI input, channel, modo del controller y si otra aplicación está usando el dispositivo.

# Usar Loop Kong en directo

En directo, la preparación importa más que la complejidad. Un set simple y fiable es mejor que uno complicado que no entiendes totalmente.

Prepara Scenes en orden de interpretación. Nómbralas claramente. Usa Scene Chain si quieres estructura planificada y deja Scene Pads directos para improvisar.

Prepara Tracks con nombres legibles y cadenas de Plugins estables. Evita cargar Plugins desconocidos durante el show. Si necesitas muchos instruments, cárgalos antes y pruébalos.

Configura PFL correctamente. Master debe ir al público o mezclador principal. PFL debe ir a auriculares. Prueba que PFL es privado y que Metronome no sale al público salvo intención.

Mapea acciones importantes a un controlador MIDI para no depender del ratón: Scene launch, record, stop o panic. Un foot controller puede ser muy útil.

Guarda una copia de performance. No uses tu única copia de edición en el escenario. Mantén backup.

- Ensayo: Abre Loop Kong y carga el Project.
- Ensayo: Espera estado ready.
- Ensayo: Comprueba audio outputs y MIDI controller.
- Ensayo: Lanza todas las Scenes.
- Ensayo: Prueba recording si forma parte del show.
- Ensayo: Prueba Stop y MIDI Panic.

# Flujo de estudio

En estudio, Loop Kong puede funcionar como sketchpad, grabador de loops, constructor de ideas MIDI y host de Plugins.

Empieza con un template que encaje con tu estilo: Audio Tracks para drums, bass audio, guitars, vocals; Return Tracks para reverb/delay; MIDI Tracks para instruments; y Record/Monitor Track para entrada en vivo.

Graba ideas en Scenes. Scene 1 puede ser mínima. Scene 2 añade drums. Scene 3 añade bass. Scene 4 puede ser chorus. Esto crea un arreglo no lineal antes de comprometerte con una canción lineal.

Usa Layers para tomas. Graba varias guitarras, voces, synths o percusiones en la misma zona. Mute/solo Layers para elegir. Borra tomas flojas solo cuando estés seguro.

Usa Plugins mientras compones, pero no dejes que buscar presets sustituya a escribir música. Crea pocas cadenas fiables y reutilízalas.

Usa MIDI Editor para correcciones. Quantize suavemente. Humanize solo si hace falta. Ajusta velocity para que las partes respiren.

Al final de la sesión, guarda el Project, exporta o respalda grabaciones importantes y escribe una nota breve de qué funciona y qué falta editar.

# Solución de problemas: no hay sonido

La falta de sonido es el problema más común. Recorre la señal despacio.

Primero mira si se mueven meters. Si se mueve Track meter pero no Master, el problema está entre Track y Master: mute, solo, routing, PFL, sends u output assignment. Si Master se mueve pero no oyes nada, el problema está después de Loop Kong: interfaz, altavoces, auriculares, monitor controller o cable.

Si no se mueve ningún meter, revisa la fuente. En una Audio Cell, confirma que la Layer existe, no está muted y tiene region válida. En una MIDI Cell, confirma que hay notes y VST instrument. En entrada en vivo, confirma arm/monitoring e input channels.

Revisa Mute y Solo. Una Track en solo puede silenciar otras. Un Master muted o una Layer muted pueden detener sonido aunque el clip parezca correcto.

Revisa Plugins. Un Plugin puede estar bypassed, unloaded, sin preset, muted internamente o ser incompatible. Bypass o elimina temporalmente Plugins para probar señal dry.

Prueba conocida: una Audio Track, un WAV, sin Plugins, Master output a altavoces. Si funciona, añade complejidad paso a paso.

# Solución de problemas: MIDI

Los problemas MIDI suelen venir de cuatro lugares: input device, MIDI clip, instrument/Plugin o routing.

Si MIDI Learn no responde, revisa el MIDI input en Preferences. Conecta el controller antes de abrir Loop Kong si puedes. Prueba otro puerto USB si no aparece.

Si MIDI grabado no aparece, revisa record arm, selected Scene/Cell y que la Track sea MIDI. También revisa si la grabación estaba pending por quantization o scene launch timing.

Si hay notes pero no sonido, revisa el instrument. Una MIDI Track necesita VSTi o salida MIDI externa. Carga un instrument simple y preset básico. Confirma que recibe MIDI.

Si hay notes colgadas, usa MIDI Panic. Después revisa si editaste una nota mientras sonaba, cambiaste tempo durante playback o usaste note tails largas. Algunos third-party Plugins pueden comportarse mal.

Si las notas llegan tarde, revisa audio buffer size y plugin latency. Buffers grandes hacen que tocar en vivo se sienta retrasado.

Si el playback range MIDI es incorrecto, abre MIDI Editor y verifica start/end region, current bars, original bars y selected range. Detén playback, ajusta y reproduce de nuevo.

# Solución de problemas: Plugins

Plugins son software externo. Aunque Loop Kong funcione correctamente, un Plugin puede fallar, colgarse, producir silencio o comportarse diferente en VST2 y VST3.

Si un Plugin no aparece, revisa plugin path, scan, arquitectura, enabled state y tipo de archivo. No asumas que cualquier Plugin instalado funcionará en cualquier host.

Si aparece pero no carga, puede ser inválido, faltar una dependencia, estar bloqueado por el sistema o ser incompatible. Pruébalo en un Project vacío.

Si carga pero no suena, revisa si es instrument o effect. Instruments necesitan MIDI. Effects necesitan audio input. Una reverb en una MIDI Track vacía antes de un instrument no crea sonido.

Si un Plugin causa problemas al cerrar, no lo uses en Projects importantes hasta confirmar estabilidad. Los VST2 antiguos pueden ser más frágiles.

Si un Project tarda en cargar, recuerda que Loop Kong puede restaurar Plugins uno a uno. Espera estado ready antes de pulsar Play.

Para directo, mantén cadenas sencillas. La complejidad es válida en estudio, pero la estabilidad en vivo mejora con menos piezas.

# Solución de problemas: dropouts de audio y CPU

Dropouts, clicks y glitches aparecen cuando el ordenador no procesa cada audio buffer a tiempo.

Primero aumenta frames per buffer en Preferences > Audio. Pasar de 32 a 64, o de 64 a 128, puede mejorar mucho estabilidad. El coste es más latencia.

Segundo, revisa Plugins pesados. Algunos instruments y effects consumen mucho más que otros. Bypass uno a uno para encontrar la causa. Las ventanas de Plugins también pueden aumentar carga de CPU o GPU.

Tercero, reduce operaciones fuertes durante playback. Añadir, borrar, duplicar Tracks, cargar Plugins o cambiar routing es más exigente que mezclar.

Cuarto, cierra otras aplicaciones: navegadores, vídeo, cloud sync, antivirus y actualizaciones pueden interrumpir audio en tiempo real.

Quinto, usa un driver adecuado. ASIO con una interfaz estable suele ser mejor que drivers genéricos para baja latencia.

Un buen directo usa un buffer con margen de seguridad. La latencia ultra baja es atractiva, pero un buffer algo mayor sin dropouts es mejor que uno pequeño con clicks.

# Hábitos de teclado y ratón

Loop Kong es más fácil si desarrollas hábitos consistentes de ratón y teclado.

Left-click selecciona o activa el control principal. Right-click abre context menus. Arrastra archivos a Cells para importar. Arrastra referencias de Scene a Scene Chain para crear un arreglo. Arrastra bordes de regions para cambiar start/end. Arrastra notes en MIDI Editor para moverlas o cambiar pitch.

Usa Escape para cancelar operaciones en espera como MIDI Learn cuando esté disponible. Usa undo/redo si está disponible tras editar o modificar Tracks.

Double-click puede abrir, maximizar, restaurar o editar según el objeto. En algunos casos, un doble click sobre áreas de Track Header puede restaurar Bottom Panel maximizado.

Usa tooltips. Muchos controles tienen explicaciones cortas. Si no entiendes un botón, espera el tooltip antes de usarlo en una sesión importante.

En directo, reduce uso del ratón. Mapea acciones importantes a MIDI controls. En edición, usa ratón y teclado libremente, pero edita con calma durante playback.

Si un drag parece quedar enganchado, suelta el ratón, pulsa Escape, haz click en una zona neutral y revisa si quedó un menú o selección activa.

# Ejercicio recomendado para principiantes

Este ejercicio enseña el flujo básico sin funciones avanzadas.

- 1. Abre Loop Kong.
- 2. Crea un New empty project.
- 3. Abre Preferences > Audio y confirma output device.
- 4. Añade una Audio Track.
- 5. Añade una MIDI Track.
- 6. Crea cuatro Scenes y nómbralas Intro, Beat, Bass y End.
- 7. Importa un WAV drum loop en la Audio Track de Scene 1.
- 8. Lanza Scene 1 y confirma que suena.
- 9. Carga un VST instrument simple en la MIDI Track.
- 10. Añade o graba un patrón MIDI corto en Scene 2.
- 11. Abre MIDI Editor y mueve una nota.
- 12. Aplica quantize suave si hace falta.
- 13. Configura Metronome a PFL o Master según tu salida.
- 14. Añade delay o reverb después del instrument o en un Return.
- 15. Guarda, cierra y reabre el Project.

Este ejercicio cubre creación de Project, audio output, Track creation, import, MIDI instrument, scene launch, MIDI editing, Plugins y save.

Si algo falla, no lo saltes. Corrige ese paso antes de continuar. Un Project pequeño correcto enseña más que uno grande roto.

# Ejercicio recomendado para directo

Este ejercicio crea un setup simple de performance.

Crea un Project con cuatro Scenes: Intro, Groove, Break y Finale. Añade tres Tracks: Drums audio, Bass MIDI y Lead audio o MIDI. Añade un Return con reverb o delay si quieres efectos.

Configura Master output a altavoces o salidas principales. Configura PFL a auriculares. Rutea Metronome a PFL. Comprueba que el público no recibe el click.

Pon un loop o clip en cada Cell importante. Scene 1 puede tener solo drums. Scene 2 añade bass. Scene 3 cambia o reduce drums. Scene 4 vuelve a traer todo.

Mapea un MIDI controller a Scene Next, Scene Previous, Fire Current Scene, Stop Current Scene y MIDI Panic si está disponible.

Crea Scene Chain: Intro, Groove, Break, Groove, Finale. Lanza cada paso manualmente. Prueba Auto solo después de que la cadena manual funcione.

Ensayá dos veces: la primera mirando pantalla, la segunda usando sobre todo el controller. Si no puedes hacerlo sin buscar visualmente, simplifica.

Guarda una copia live. No la edites justo antes de tocar salvo necesidad real.

# Organización de archivos y backups

Una buena organización evita perder trabajo.

Mantén cada Project serio en su propia carpeta. Si Loop Kong guarda audio interno dentro de la carpeta del Project, las grabaciones quedan juntas. Si usas una carpeta fija para recordings, copia tomas importantes al Project cuando convenga.

Usa nombres de carpetas claros: "Loop Kong Projects/2026-04-25 Live Set A/", "Loop Kong Projects/Song Ideas/Guitar Ambient 01/", "Loop Kong Recordings/Vocals/" o "Loop Kong Templates/Minimal Live Rig/".

Haz backup antes de cambios grandes: borrar Tracks, reorganizar Scenes, sustituir Plugins, cambiar estructura de tempo o limpiar grabaciones.

Si un Project usa audio externo, no muevas esos archivos salvo que el Project los copie internamente. Si al abrir faltan archivos, revisa las rutas originales.

Mantén una nota de texto para Projects importantes: interfaz de audio, sample rate, buffer size, versiones de Plugins y routing especial. Esto ayuda a recuperar la sesión.

Para live sets, conserva dos copias: una performance copy estable y una editing copy experimental.

# Glosario

<b>Término</b>	<b>Significado</b>
Arm	Preparar una Track para grabación.
ASIO	Sistema de driver de audio en Windows usado para baja latencia.
BPM	Beats per minute; tempo del Project.
Cell	Hueco donde se cruzan Track y Scene.
Clip	Material audio o MIDI usado en una Layer/Cell.
FPB	Frames per buffer; menor valor = menor latencia y más exigencia CPU.
Layer	Toma o clip dentro de una Cell.
MIDI Panic	Comando para enviar note-off/all-notes-off y detener notas colgadas.
PFL	Pre-fade listen; ruta de cue para auriculares.
Plugin	Instrumento o efecto VST2/VST3.
Return Track	Track para efectos compartidos o return processing.
Scene	Sección de interpretación con Cells en varias Tracks.
Scene Chain	Lista ordenada de referencias a Scenes.
Track	Carril vertical de audio, MIDI, monitoring, return o master.
VSTi	VST instrument; convierte MIDI en audio.
Waveform	Forma visual de una grabación o clip de audio.

# Tablas de referencia rápida

## Tareas comunes

Tarea	Dónde empezar
Oír audio	Preferences > Audio y Master output routing.
Usar teclado MIDI	Preferences > MIDI, crear MIDI Track y cargar VSTi.
Importar audio	Arrastra audio file a una Audio Cell.
Importar MIDI	Arrastra MID/MIDI file a una MIDI Cell.
Grabar audio	Selecciona input, arma Track, elige monitoring y graba.
Grabar MIDI	Selecciona MIDI input, arma MIDI Track, carga VSTi y graba.
Escuchar en cue	Rutea PFL a auriculares y activa PFL en Track.
Añadir efectos	Carga Plugins en Track, Return o Master slots.
Construir secciones	Crea Scenes y llena Cells.
Interpretar arreglo	Usa Scene Pads o Scene Chain.
Arreglar timing	Usa MIDI Editor quantize o ajusta audio region starts.
Detener MIDI colgado	Usa MIDI Panic o Stop.

## Defaults seguros

Área	Elección segura
Audio host	ASIO si está disponible.
Sample rate	44.1 kHz o 48 kHz.
Buffer	64 o 128 para grabar; 256 para mezcla pesada.
Metronome route	PFL/headphones para grabación.
MIDI layer length	4 bars.
Master ceiling	Ligeramente por debajo de 0 dBFS.
Plugin auto-open	Off para directo.
Save habit	Guardar tras cada paso estable.

## Checklist sin sonido

- Check: ¿Existe la Layer?
- Check: ¿Está muted la Layer?
- Check: ¿Está muted la Track?
- Check: ¿Hay otra Track soloed?
- Check: ¿Se mueve el Track meter?
- Check: ¿Se mueve el Master meter?
- Check: ¿Output routing es correcto?
- Check: ¿PFL cambia el comportamiento de Master?
- Check: ¿La Plugin chain es válida?
- Check: ¿La salida de la interfaz está sin mute?

# Flujo completo práctico

Este ejemplo muestra un flujo completo desde Project vacío hasta idea de performance guardada.

Abre Loop Kong y crea un New default project. Abre Preferences y confirma audio output, MIDI input, PFL routing y project defaults. Guarda ese Project vacío como punto de partida si la estructura te gusta.

Crea Scenes llamadas Intro, Groove, Variation, Break y Ending. Crea Tracks llamadas Drums, Bass MIDI, Guitar RM, Pad MIDI, Vocal, Delay Return, Reverb Return y Master si no existen.

Importa un drum loop en Drums/Intro. Duplica o crea una variación en Drums/Groove. Añade un bass MIDI clip a Bass MIDI/Groove y carga un bass instrument. Añade un pad instrument y graba acordes sostenidos. Usa note tails across loop si el pad debe continuar de forma natural.

Configura sends desde Tracks a Delay Return y Reverb Return. Mantén efectos sutiles. Usa PFL para audicionar cambios antes de enviarlos a Master si tu routing lo permite.

Graba guitarra en Guitar RM. Mantén monitoring seguro. Recorta la region grabada y añade fade si hace falta. Normaliza solo si la toma está demasiado baja.

Crea Scene Chain: Intro, Groove, Variation, Break, Groove, Ending. Lánzala manualmente primero. Luego prueba Auto si las longitudes son predecibles.

Balancea el Mixer. Baja Tracks antes de empujar Master. Activa soft limiter solo como red de seguridad. Guarda el Project como versión estable y haz una copia antes de ediciones experimentales.

# Checklist final antes de una sesión

Usa esta lista antes de grabar o tocar en directo.

- Check: La interfaz de audio correcta está seleccionada.
- Check: Sample rate y buffer size son intencionados.
- Check: Master output va a las salidas físicas correctas.
- Check: PFL output va a auriculares o cue output.
- Check: Metronome route y volume son correctos.
- Check: MIDI controllers están conectados y probados.
- Check: Los mappings MIDI importantes funcionan.
- Check: Tracks tienen nombres claros.
- Check: Scenes tienen nombres claros.
- Check: Plugin chains están cargadas y probadas.
- Check: No hay Solo o Mute no deseado.
- Check: Record-arm behavior está entendido.
- Check: Scene-launch recording está probado si se usa.
- Check: El Project está guardado.
- Check: Existe backup de trabajo importante.
- Check: La performance copy está separada de la editing copy.
- Check: Stop y MIDI Panic están probados.
- Check: Conoces la primera Scene, la última y el flujo de emergencia.

La mejor sesión de Loop Kong no es la que tiene más funciones: es la que entiendes lo bastante bien como para usarla sin miedo.