

Loopstack für iPhone und iPad

Alles, was Loopstack kann, und wo du es findest. Lies es von vorn bis hinten, um die App kennenzulernen, oder spring direkt zu einem Abschnitt.

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Erste Schritte | 15. Einen Song bauen |
| 2. Tempo, Länge und Transport | 16. Szenen |
| 3. Einen Loop aufnehmen | 17. Live-Raster und Pads im Vollbild |
| 4. Einen Sound wählen | 18. Eine Session aufnehmen |
| 5. Die Pads spielen | 19. Projekte und iCloud |
| 6. Akkorde und Arpeggiator | 20. Exportieren und teilen |
| 7. Den Sound formen | 21. MIDI-Keyboards und Controller |
| 8. Mit Loops arbeiten | 22. Link, Plug-ins und Loopstack Instrument |
| 9. Gesicherte Loops | 23. Loopstack Pro vom iPhone aus spielen |
| 10. Teile | 24. Auf dem iPad |
| 11. Drums | 25. Das Mikrofon |
| 12. Der Sampler | 26. Themes |
| 13. Deine Sounds | 27. Tastaturkurzbefehle |
| 14. Mix | |

1. Erste Schritte

Öffne Loopstack und tippe auf **Tippen zum Öffnen** (oder irgendwo auf den Bildschirm), um das Audio zu starten. Dein letztes Projekt öffnet sich genau dort, wo du aufgehört hast.

Ein neues Projekt startet mit 96 BPM, 4 Takten Länge im 4/4-Takt, in C-Dur, mit eingeschaltetem Metronom und Einzähler und ausgeschalteten Drums.

Der Bildschirm ist eine einzige scrollbare Seite aus Karten:

- **Die Transportleiste** bleibt oben angeheftet: Status, Tempo und Takt, Widerrufen, Stopp, Aufnahme und Wiedergabe, dazu ein Lineal, das zeigt, wo du gerade im Loop bist.
- **Die Tempo-Karte:** Tempo, Loop-Länge, Taktart, An Song senden.
- **INSTRUMENT:** was die Pads spielen, und die Pads selbst.

- **Layer:** deine Loops.
- **DRUMS**, **Mix** und **SESSION**.

Unter dem Projektnamen findest du die Seiten-Tabs **Stapel**, **Szenen** und **Song** sowie drei Buttons: **Pads im Vollbild**, **Sound spielen und formen** und **LIVE**.

Widerrufen ist immer nur einen Tipp entfernt: der gebogene Pfeil in der Transportleiste. Halte ihn gedrückt, um die Aktion zu wiederholen. Ein Hinweis unten auf dem Bildschirm sagt dir, was sich geändert hat, mit eigenem Widerruf-Button. Loopstack merkt sich deine letzten 30 Schritte.

2. Tempo, Länge und Transport

Transport

- **Spiele**n startet den Loop und pausiert ihn. Ein erneuter Tipp spielt dort weiter, wo du pausiert hast.
- **Stopp** hält an und springt zurück zum Anfang.
- **Aufnahme** nimmt einen neuen Loop auf (siehe Einen Loop aufnehmen).

Länge und Taktart

LÄNGE legt die Loop-Länge in Takten fest: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 oder 128. Daneben wählst du die Taktart: 4/4, 3/4, 5/4 oder 6/8. Beides ist gesperrt, sobald du einen Loop hast. Um es zu ändern, tippe auf **Löschen**, um den Stapel zu leeren (das lässt sich widerrufen).

Tempo

Zieh den Tempo-Schieberegler (40 bis 220 BPM) oder tippe ein paarmal im Takt auf **Tap**. Wenn du schon Loops hast, werden sie auf das neue Tempo gestreckt und behalten ihre Tonhöhe.

Metronom und **Einzähler** schalten den Klick und das eintaktige Einzählen vor der Aufnahme ein und aus.

3. Einen Loop aufnehmen

Drück auf **Aufnahme** und spiel los. Loopstack nimmt genau einen kompletten Durchlauf des Loops auf, ab der Stelle, an der du gedrückt hast, läuft über das Ende hinaus weiter und schließt den Loop dort, wo er begonnen hat. So sitzt jeder Take perfekt im Timing. Der Ring um den Aufnahme-Button füllt sich, während der Take läuft.

- Im gestoppten Zustand gedrückt: Mit eingeschaltetem Einzähler bekommst du zuerst einen Takt Klicks; ist er aus, beginnt die Aufnahme sofort.
- Während der Wiedergabe gedrückt: Die Aufnahme startet sofort.

- Stopp während eines Takes verwirft den unfertigen Take.

Jeder neue Loop erscheint unter **Layer** als Loop 1, Loop 2 und so weiter. Du kannst bis zu **16 Loops** stapeln.

Aufgenommen wird alles, was du spielst: die Pads, ein MIDI-Keyboard, der Sampler oder das Mikrofon.

Trocken aufnehmen (unter den Pads): Ist es eingeschaltet, werden neue Loops ohne das Delay und den Hall aufgenommen, die du hörst, und bekommen eigene Dly- und Rev-Regler, damit du beides später ändern kannst. Ist es aus, behalten die Loops die Effekte, die du hörst.

4. Einen Sound wählen

Die Karte **INSTRUMENT** hat vier große Buttons. Der leuchtende bestimmt, was die Pads spielen:

- **Tasten**: 22 aufgenommene Instrumente.
- **Synth**: die Synth-Sounds von Loopstack.
- **Sampler**: ein Sound, den du aufnimmst oder importierst (siehe Der Sampler).
- **Mic**: Live-Eingang vom Mikrofon (siehe Das Mikrofon).

Mit den Pfeilen ◀ ▶ neben dem Sound-Namen gehst du die Sounds durch, oder du wählst einen aus den Kacheln. Tabs sortieren sie in Regale:

- **Tasten**: Pianos & Keys, Bass & Gitarre, Streicher, Bläser und Schlägel. Zwei Flügel, Klavier, Cembalo, Orgel, E-Bass und Kontrabass, E-Gitarre, Streicher, Cello, Pizzicato, Harfe, Flöte, Klarinette, Saxofone, Waldhorn, Vibrafon, Marimba, Glockenspiel und Kalimba.
- **Synth**: Keys & EP, Bass, Lead, Pluck, Pad und Rauschen (unter Rauschen findest du auch Riser, Impacts und Sweeps für Übergänge). **Yours** erscheint, sobald du eigene Sounds gesichert hast.

Wählst du ein Bassinstrument, geht die Oktave automatisch um zwei nach unten.

Tasten und Synth mischen

Schalte **Blend Keys + Synth** ein, um ein aufgenommenes Instrument und einen Synth-Sound zusammen zu spielen. Ein Schieberegler **Keys ↔ Synth** stellt das Mischverhältnis ein, und **SYNTH-OKT** verschiebt den Synth um eine Oktave nach unten oder oben. Im Blend-Modus tippst du auf Tasten oder Synth, um auszuwählen, welche Sounds die Kacheln zeigen.

Sounds sichern und zurücksetzen

Loopstack merkt sich deine Änderungen an jedem Sound. **Zurücksetzen** bringt einen Sound in den Originalzustand zurück. **Sound sichern** speichert den aktuellen Sound unter einem eigenen Namen in Deine Sounds.

Die Zeile **THE PADS PLAY** zeigt dir immer, was gerade spielt, zum Beispiel „Studio Grand + Warm Keys“.

5. Die Pads spielen

Die Pads sind immer in der Tonart: Du kannst keinen falschen Ton treffen. Spiel mit mehreren Fingern gleichzeitig oder wisch über die Pads, um jedes zu spielen, das du berührst. Die Grundtöne sind hervorgehoben.

Layouts

- **Noten:** 16 Töne der Tonart.
- **Akkorde + Noten:** 8 Akkord-Pads, eines für jede Stufe der Tonleiter, neben 8 Melodietönen. Der Button $\rightleftarrows$ tauscht, auf welcher Seite die Akkorde liegen.
- **Big 8:** eine Oktave auf acht großen Pads.

Tonart, Tonleiter und Oktave

Unter **TONART** wählst du den Grundton (C bis H) und die Tonleiter: **Dur**, **Moll** oder **Chrom.** (alle Töne). Die Buttons – und + verschieben die Oktave, jeweils um bis zu drei.

Sustain und Release

Sustain ist ein Sustain-Pedal auf dem Bildschirm: Schalte es ein, und die Töne klingen, bis du es wieder ausschaltest. **Release** legt fest, wie lange Töne nach dem Loslassen ausklingen.

6. Akkorde und Arpeggiator

Akkord

Schalte **Akkord** ein, und jedes Pad spielt einen vollen Akkord in der Tonart. Wähle **Dreiklang**, **7th** oder **9th**.

Arp

Arp spielt die gehaltenen Töne nacheinander, im Takt zum Tempo.

- **Rate:** 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T oder 1/32 (T steht für Triolen).
- **Reihenfolge:** **Aufwärts**, **Abwärts**, **Ping** (auf und ab), **Reihenfolge** (so, wie du sie gespielt hast), **Zuf** (zufällig) oder **Strum** (der ganze Akkord, angeschlagen, auf jedem Schritt).
- **OKT:** über wie viele Oktaven das Muster steigt, 1 bis 4.
- **Gate** (Notenlänge), **Swing** und **Akzent**.

- **Halten** lässt das Muster weiterlaufen, nachdem du losgelassen hast. Tippe auf Pads, um sie dem Muster hinzuzufügen; tippe auf ein leuchtendes Pad, um es wieder herauszunehmen.

7. Den Sound formen

Öffne die Zeile **SYNTH** in der INSTRUMENT-Karte, um den Sound zu formen, oder tippe auf **Sound spielen und formen**, um die Regler über Pads in voller Höhe zu haben.

Synth-Regler (Synth-Sounds und Blend)

- **OSC 1** und **OSC 2**: die Wellenformen der beiden Oszillatoren (Warm, Sine, Tri, Saw, Sqr, Pulse, Noise, FM), die Oktave des zweiten sowie **Mix**, **Det** (Verstimmung), **Schneiden** (Filter-Cutoff), **Q** (Resonanz) und **FM**.
- **HÜLLKURVE**: Attack, Decay, Sustain.
- **FILTER-ENV** und **PITCH-ENV**: wie stark sich Filter und Tonhöhe am Anfang jedes Tons bewegen, und wie schnell.
- **LFO**: Rate (oder **Sync** zum Tempo), Tiefe, Form (Sinus, Dreieck, Rechteck, Zufällig) und Ziel: Tonhöhe, Filter oder Lautstärke.
- **STIMME**: Unisono (fetter) und Glide (Töne gleiten ineinander).
- **Drift** und **Glitch** bringen Bewegung und Charakter.

Für jeden Sound

- **Vol**, **Pan**, **Dly** (Delay), **Rev** (Hall) und **Chorus**.
- **REVERB**-Typ: Room, Plate, Hall, Space oder Massive.
- **Stimmung**: der Stimmtton, 428 bis 452 Hz.
- **Tape** (warme Sättigung) und **Wear** (Wow, Flutter, schwankende Tonhöhe und Aussetzer wie bei einem alten Band).
- **Sustain** für aufgenommene Instrumente, von natürlich bis Pedal gedrückt.
- **PLUG-IN-FX**: Füge einen Audio-Unit-Effekt aus einer anderen App hinzu (siehe Plug-ins).

8. Mit Loops arbeiten

Jeder Loop hat unter **Layer** eine Zeile mit seinem Namen, einer Wellenform und diesen Buttons:

- **Rev** spielt ihn rückwärts; $\frac{1}{2}$ spielt ihn mit halber Geschwindigkeit.
- **Stumm**, **Solo** und **Löschen**.
- Regler: **Vol**, **Pan**, **Dly**, **Rev** (Hall), **Drive**, **Klang** (dunkler oder heller) und **Punch**.

Takes

Halte den Namen eines Loops gedrückt und wähle **Neuen Take aufnehmen**. Der alte Take bleibt erhalten. Sobald ein Loop Takes hat, tippst du auf ihre Nummern, um zwischen ihnen zu wechseln, oder auf +, um einen weiteren aufzunehmen. Loopstack behält bis zu 8 frühere Takes.

Morph

Öffne **MORPH**, um einen Loop live zu verbiegen. Die Aufnahme selbst bleibt dabei immer unverändert:

- **Filter**: Tiefpass nach links, Hochpass nach rechts, in der Mitte aus.
- **Crush**: Lo-Fi-Bitcrushing.
- **Echo**: ein Ping-Pong-Echo nur auf diesem Loop.
- **Breite**: von Mono bis breiter als aufgenommen.
- **Repeat**: Beat Repeat in 1/4, 1/8, 1/16 oder 1/32.
- **Gate**: rhythmisches Zerhacken in sechs Mustern.

Form

FORM baut den Loop aus seinem Original neu, immer im Takt: **Tempo** ($\frac{1}{2}\times$, $1\times$, $2\times$ oder rückwärts), **Einpassen** (in 1, 2 oder 4 Takte stauchen) und **Pitch** (bis zu 12 Halbtöne nach oben oder unten). Widerrufen holt das Original zurück.

Den Sound eines Loops nach der Aufnahme ändern

Loops, die du auf Tasten oder Synth spielst, merken sich ihre Noten.

- **Mit ... spielen** spielt die Noten mit dem Sound ab, den du gerade ausgewählt hast.
- **Sound bearbeiten** legt den eigenen Sound des Loops auf die Tasten. Ändere etwas, und der Loop spielt einen Moment später den neuen Sound. Tippe auf **Fertig**, wenn du fertig bist.
- Sampler-Loops haben **Seine Schläge mit diesem Sample spielen**.

Quantisieren

Quantisieren rückt die Noten eines Loops auf den Beat: auf 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T oder 1/32, oder nur zur Hälfte, damit etwas von deinem Feel bleibt.

Bounce

Wenn zwei oder mehr Loops laufen, nimmt **Bounce** sie mit ihrem Mix und ihren Effekten in einen einzigen Loop auf und schafft so Platz. Stummgeschaltete Loops und Drums bleiben außen vor. Widerrufen holt die ursprünglichen Loops zurück.

9. Gesicherte Loops

Tippe auf das Ablage-Symbol in der Kopfzeile von Layer, um **Gesicherte Loops** zu öffnen. **Diese Loops sichern ...** legt alle deine Loops mit ihren Takes, Noten, Sounds und Einstellungen in einer Bibliothek ab, die du in jedem Projekt nutzen kannst.

Bei einem gesicherten Set ersetzt **Laden** den Stapel (und übernimmt Tempo und Länge des Sets). **Zum Stapel hinzufügen** ergänzt deine vorhandenen Loops, wenn Tempo, Länge und Taktart übereinstimmen und noch Platz ist. Zum Löschen Wischen.

10. Teile

Ein Projekt kann bis zu 8 Teile enthalten (Teil A, Teil B ...), jeder mit eigenen Loops, eigenem Tempo, eigener Länge und Taktart: zum Beispiel eine Strophe und einen Refrain. Über das Teil-Menü in der Kopfzeile von Layer wechselst du zwischen ihnen, legst mit **Neuer Teil** einen neuen an oder löschst einen. Ein Wechsel startet die Wiedergabe von vorn und leert den Widerruf-Verlauf.

11. Drums

Schalte die Karte **DRUMS** ein, um einen Beat hinzuzufügen. Wähle ein Kit und einen Groove aus den Listen.

- **13 Kits:** Dusty, Crunch, Neon, FM, Acoustic, Studio, Hand, Rock, Jazz, Brushes, Club, Pop und Boom.
- **Grooves** für jede Taktart: 30 im 4/4-Takt, von Four on the Floor und Boom Bap bis Footwork und DnB Break, dazu Walzer im 3/4-Takt sowie Grooves in 6/8 und 5/4.

Jam und Fill (4/4)

Fill spielt im nächsten Takt einen eintaktigen Break. Halte es gedrückt, um das Fill auszuwählen: Snare-Wirbel, Tom-Lauf, Break-Fill oder Hat-Choke. **Jam** spielt die Drums wie ein Drummer: Es variiert den Groove in jedem Takt, setzt alle 8 Takte ein halbtaktiges Fill und wechselt alle 16 Takte zu einem verwandten Groove.

Einen Beat bearbeiten

Öffne **SCHRITTE**, um den Groove als deinen eigenen zu bearbeiten; deine Version wird als **Mein Beat** gesichert.

- Wähle eine Drum (Kick, Snare, Hat, Open Hat, Clap, Rim, Tom, Perc) und tippe auf Schritte, um sie ein- oder auszuschalten.
- Halte einen Schritt gedrückt, um seine **Lautstärke** (Laut, Normal, Weich) einzustellen, wie oft er **Spielt** (immer, 75 %, 50 % oder 25 % der Zeit) und einen **Roll** (×2, ×3 oder ×4).

- Wähle 1 oder 2 Takte und füge **Swing** hinzu.
- Über das Sound-Menü der Drum tauschst du ihren Sound gegen einen aus dem Kit, eine Audiodatei oder den Sound des Samplers.

Drum-Sound

Regler formen das ganze Kit: **Comp, Drive, Dreck, Vinyl, Room, Tape, Wear** und **Pitch**.

12. Der Sampler

Tippe in der INSTRUMENT-Karte auf **Sampler**. So bekommst du einen Sound hinein:

- **Sample aufnehmen** nimmt bis zu 6 Sekunden über das Mikrofon auf.
- **Importieren > Datei importieren ...** holt Audio aus der Dateien-App (bis zu 60 Sekunden).
- **Importieren > Einen Cycle resampeln** nimmt einen Durchlauf von allem auf, was gerade spielt, oder von einem einzelnen Loop.
- Die **DRUMS**-Chips laden ein beliebiges Drum-Kit als Chops, eine Drum pro Pad, zum Fingerdrumming.

Normalisieren macht das Sample so laut wie möglich, ohne dass es übersteuert.

Mit Tonhöhe oder gechoppt

- **Mit Tonhöhe:** Die Pads spielen das Sample in der Tonart rauf und runter, wie ein Instrument.
- **Gechoppt:** Das Sample wird in bis zu 16 Chops geschnitten, einer pro Pad. Schneide **Bei Treffern** (dort, wo jeder Sound beginnt), **Gleichmäßig** (gleich große Stücke) oder schalte **Sync** ein, um das Sample vorher auf das Projekttempo zu strecken. Halte Sync gedrückt, um 1, 2, 4 oder 8 Takte zu wählen.

Chops bearbeiten

Tippe auf der Wellenform auf einen Chop, um ihn zu hören, zieh eine Linie, um sie zu verschieben, und tippe doppelt, um einen neuen Chop hinzuzufügen. Mit zwei Fingern auseinanderziehen zoomt hinein, mit zwei Fingern ziehen verschiebt die Ansicht, und ein Doppeltipp mit zwei Fingern zeigt wieder alles.

Halte ein Pad gedrückt (oder nutze das Menü ...), um seinen Chop-Editor zu öffnen:

- **Pad:** Pegel, Panorama, Spielweise (**One-Shot, Halten** oder **Loop**), eine Choke-Gruppe, Rückwärts und **Vom nächsten abgeschnitten**.
- **Stimmung:** Tonhöhe, Feinstimmung und wo der Chop beginnt und endet.
- **Filter:** Tiefpass oder Hochpass, Cutoff und Resonanz.
- **Amp:** Attack und Release.

Im Editor kannst du **Als Sound sichern** wählen oder mit **Auf Drum anwenden** den Chop ins Drum-Kit legen.

Note Repeat

Repeat unter den Pads löst ein gehaltenes Pad im Takt wiederholt aus (1/4 bis 1/32, mit Triolen). Bei der Aufnahme werden die Wiederholungen mit aufgenommen.

13. Deine Sounds

Der Raster-Button neben den Synth-Tabs öffnet **Deine Sounds**: deine gesicherten **Kits**, **Samples** und **Keys-Sounds**. Tippe auf einen, um ihn zu laden; wische, um ihn umzubenennen oder zu löschen. Gelöschte Sounds bleiben 30 Tage lang unter **Zuletzt gelöscht**.

14. Mix

Die Karte **Mix** regelt die Pegel von **Master**, **Tasten**, **Loops**, **Drums** und **Metronom** sowie die Master-Effekte:

- **Glue**: sanfte Kompression, die alles zusammenschweißt.
- **Lautheit**: bis zu 9 dB lauter.
- **Filter**: ein DJ-Filter, Tiefpass nach links, Hochpass nach rechts.
- **Pump**: drückt Tasten und Loops auf jedem Schlag, wie Sidechain-Kompression.
- **Breite**: schmaleres oder breiteres Stereobild.

Die Anzeige **LIMIT** zeigt, wann der Limiter den Pegel zurückhält; sie wird rot, wenn er kräftig arbeitet.

15. Einen Song bauen

Songs bestehen aus Blöcken: Jeder Block ist ein Durchlauf deines Stapels, genau so, wie er geklungen hat.

- **An Song senden** (auf der Tempo-Karte) fügt einen Durchlauf als Block hinzu.
- **In Song aufnehmen** macht jeden Durchlauf zu einem eigenen Block, während du spielst, stummschaltest, wieder einschaltest und Dinge änderst, bis du stoppst. Es beginnt auf der Eins.

Auf der Seite **Song** spielst du den Song mit dem großen Play-Button ab. Für jeden Block kannst du festlegen, wie oft er sich wiederholt (1 bis 32), ihn nach oben oder unten verschieben, duplizieren oder löschen. **Song exportieren** sichert ihn als **WAV** (volle Qualität) oder **M4A** (kleiner, zum Teilen).

16. Szenen

Szenen sind Pads, die jeweils eine Version deines Stapels enthalten, damit du live zwischen ihnen wechseln kannst. Tippe unter dem Transport auf **Send to Scenes**, um den Stapel so zu sichern, wie er gerade klingt; die Szenen-Seite öffnet sich.

- Zwei Bänke, **Bank A** und **Bank B**, mit je 16 Pads.
- Berühre ein Pad, um es zu starten oder zu stoppen. **Starten** legt fest, ob es **Jetzt** oder im nächsten Takt einsetzt.
- **Pick up** hält deine Position im Takt, wenn du wechselst.
- Halte ein Pad gedrückt, um es umzubenennen, einzufärben, festzulegen, ob es Loops und Drums, nur Loops oder nur Drums spielt, oder um es zu leeren.
- **Alle stoppen** stoppt alles.

Szenen werden mit Loopstack Pro geteilt, wenn dein Projekt synchronisiert wird.

17. Live-Raster und Pads im Vollbild

LIVE verwandelt den Bildschirm in ein Raster aus allen Loops plus den Drums, zum Performen. Tippe auf eine Kachel, um sie ein- oder auszublenden. Ist **Auf dem Takt** eingeschaltet, warten Änderungen bis zum nächsten Takt (noch einmal tippen bricht ab). Die Drum-Leiste enthält die Grooves, Kits, Jam und Fills. **Alle rein** holt alles auf einmal herein, und **Aufn. in Song** und **To Scenes** funktionieren wie auf der Hauptseite.

Pads im Vollbild zeigt nur den Transport und große Pads.

18. Eine Session aufnehmen

Die Karte **SESSION** nimmt alles auf, was du hörst, also Loops, Drums und Live-Spiel, in eine einzige WAV-Datei. Tippe auf **Session aufnehmen**, spiel, dann **Stopp** und **Save or share**. Der Tape-Button auf der Tempo-Karte macht dasselbe.

19. Projekte und iCloud

Tippe oben auf den Projektnamen, um **Projekte** zu öffnen. Projekte werden automatisch gesichert.

- **Neu** beginnt ein Projekt.
- Wische über ein Projekt oder halte es gedrückt, um es umzubenennen, zu duplizieren oder zu löschen.
- Schalte **iCloud** ein, um deine Projekte und Sounds auf jedem iPhone und iPad zu haben, das mit deinem Apple Account angemeldet ist, und um sie in Loopstack Pro auf deinem Mac zu öffnen.

Arbeite immer nur auf einem Gerät gleichzeitig an einem Projekt.

20. Exportieren und teilen

- **Der Song:** Song exportieren auf der Song-Seite, als WAV oder M4A.
- **Stems:** Stems teilen unten auf der Stapel-Seite erstellt ein ZIP mit einer WAV-Datei für jeden Loop und die Drums, plus einer MIDI-Datei mit den Noten für jeden Loop, den du auf Tasten oder dem Sampler gespielt hast. Diese kannst du in jede DAW holen.
- **Eine Performance:** eine Session-Aufnahme (siehe oben).

21. MIDI-Keyboards und Controller

Schließ ein USB-MIDI-Keyboard an und spiel los: Einrichten ist nicht nötig. Für ein Bluetooth-Keyboard tippst du in der MIDI-Zeile unter den Pads auf **Bluetooth**, um es zu koppeln.

- Anschlagdynamik (Velocity), Sustain-Pedal, Pitch-Bend und Modulationsrad funktionieren alle. Dein Keyboard spielt jeden Ton; Tonart und Tonleiter bestimmen nur die Pads auf dem Bildschirm.
- Noten auf MIDI-Kanal 10 spielen das Drum-Kit (General-MIDI-Drumnoten), sodass ein Pad-Controller die Drums spielt.

MIDI Learn

Halte den *Namen* eines beliebigen Schiebereglers gedrückt, wähle **Mit MIDI-Regler verknüpfen** und dreh dann an einem Regler deines Controllers. Verknüpfte Schieberegler zeigen ein kleines MIDI-Etikett. Halte den Namen erneut gedrückt, um die Verknüpfung zu lösen. Verknüpfungen bleiben projektübergreifend erhalten.

22. Link, Plug-ins und Loopstack Instrument

Ableton Link

Tippe auf der Tempo-Karte auf **Ableton Link**, um dich mit anderen Link-Apps im selben WLAN zu verbinden. Alle behalten dasselbe Tempo und bleiben synchron.

Audio-Unit-Plug-ins

Loopstack kann Instrumente und Effekte aus anderen installierten Apps spielen (Audio-Unit-Erweiterungen). Tippe unter **OTHER APPS** auf **Plug-ins ...**, um ein Instrument zu laden; unter **PLUG-IN-FX** lädst du einen Effekt. **Einblenden** öffnet die eigene Oberfläche des Plug-ins. Das Plug-in wird mit dem Projekt gesichert.

Loopstack Instrument

Loopstack bringt eine eigene Audio Unit mit, **Loopstack Instrument**, mit allen Synth-Sounds von Loopstack. Lade sie in GarageBand, Logic Pro für iPad, AUM oder jeder App, die Instrumente hostet, wähle einen Sound und stelle **Space** und **Lautstärke** ein.

23. Loopstack Pro vom iPhone aus spielen

Wenn du Loopstack Pro auf einem Mac hast, kann dein iPhone oder iPad es spielen. Schalte auf dem Mac auf der Szenen-Seite **iPhone und iPad diesen Mac spielen lassen** ein. Öffne auf dem iPhone die Projekte und tippe auf **Loopstack Pro auf deinem Mac spielen**. Beide Geräte müssen im selben WLAN sein.

- **Szenen:** Starte die Szenen des Macs über 16 Pads, mit Bänken, Alle stoppen, Aufnahme und Live-Effekten.
- **Tasten:** eine Klaviatur mit zwei Oktaven, die das Instrument des Macs spielt.

24. Auf dem iPad

Auf einem breiten iPad-Bildschirm wird Loopstack zum zweiseitigen Studio: Tempo und Instrument links, Loops, Drums und Mix rechts, der Transport in der Kopfzeile. Die Pads sind größer. Im Hochformat auf kleineren iPads oder in Split View nutzt die App das einspaltige Layout.

25. Das Mikrofon

Tippe in der INSTRUMENT-Karte auf **Mic** und erlaube den Mikrofonzugriff, um deine Stimme oder ein Instrument direkt in einen Loop aufzunehmen. Mit **Monitor** hörst du dich selbst: Nutze Kopfhörer, sonst gibt es Rückkopplungen über den Lautsprecher.

Das Mikrofon wird nur verwendet, wenn du es einschaltest. Loopstack spielt weiter, wenn du die App verlässt oder dein iPhone sperrst, außer solange das Mikrofon eingeschaltet ist.

26. Themes

Öffne die Projekte und wähle ein Theme: Loopstack, Console, Fjord und Paper, und unter **Mehr Themes** Neko, Dusk, Phosphor, Teletext, Graph, Legal, Engineer und Gothic.

27. Tastaturkurzbefehle

Mit einer Hardware-Tastatur an deinem iPhone oder iPad:

Taste	Funktion
Space	Wiedergabe / Pause
R	Aufnahme
Return	Stopp
Z / X	Oktave runter / hoch
C / V	Leiser / kräftiger (Velocity)
A S D F ... und W E T Y U	Die Pads spielen (bei Chromatisch als Klaviatur)
⌘ Z / ⌘ Z	Widerrufen / Wiederholen

Kommst du nicht weiter? Hol dir Hilfe oder lies die Anleitungen.