

Loopstack for iPhone og iPad

Alt Loopstack kan gjøre, og hvor du finner det. Les fra start til slutt for å lære appen, eller hopp rett til en del.

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Kom i gang | 15. Lage en sang |
| 2. Tempo, lengde og transport | 16. Scener |
| 3. Ta opp en loop | 17. Live-rutenett og pads i fullskjerm |
| 4. Velge en lyd | 18. Ta opp en økt |
| 5. Spille på padsene | 19. Prosjekter og iCloud |
| 6. Akkorder og arpeggiator | 20. Eksport og deling |
| 7. Forme lyden | 21. MIDI-klaviaturer og kontrollere |
| 8. Jobbe med loops | 22. Link, plugins og Loopstack Instrument |
| 9. Lagrede loops | 23. Spill Loopstack Pro fra telefonen |
| 10. Deler | 24. På iPad |
| 11. Trommer | 25. Mikrofonen |
| 12. Sampleren | 26. Temaer |
| 13. Dine lyder | 27. Hurtigtaster |
| 14. Miks | |

1. Kom i gang

Åpne Loopstack og trykk på **Tap to open** (eller hvor som helst på skjermen) for å starte lyden. Det siste prosjektet ditt åpnes der du slapp.

Et nytt prosjekt starter på 96 BPM, 4 takter langt i 4/4, i C-dur, med metronom og inntelling på og trommene av.

Skjermen er én side som du scroller, bygd opp av kort:

- **Transportlinjen** ligger fast øverst: status, tempo og takt, Angre, Stopp, Opptak og Spill, med en linjal som viser hvor du er i loopen.
- **Tempokortet**: tempo, looplengde, taktart og Send til sang.
- **INSTRUMENT**: hva padsene spiller, og selve padsene.
- **Layers**: loopene dine.

- **DRUMS, Mix** og **SESSION**.

Under prosjektnavnet ligger sidefanene **Stack**, **Scenes** og **Song**, og tre knapper: **Pads full screen**, **Play and shape the sound** og **Live**.

Angre er alltid bare ett trykk unna: den bøyde pilen i transportlinjen. Hold den inne for å gjøre om igjen. En melding nederst på skjermen forteller hva som ble endret, med sin egen Undo-knapp. Loopstack husker de 30 siste stegene dine.

2. Tempo, lengde og transport

Transport

- **Play** starter loopen og setter den på pause. Trykker du Play igjen, fortsetter den der den stoppet.
- **Stop** stopper og går tilbake til starten.
- **Record** tar opp en ny loop (se Ta opp en loop).

Lengde og taktart

LENGTH setter looplengden i takter: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 eller 128. Velg taktart ved siden av: 4/4, 3/4, 5/4 eller 6/8. Begge låses når du har en loop. For å endre dem trykker du på **Clear** for å tømme stacken (det kan angres).

Tempo

Dra i tempoglidebryteren (40 til 220 BPM), eller trykk på **Tap** i takt noen ganger. Har du allerede loops, strekkes de til det nye tempoet og beholder tonehøyden.

Metronome og **Count-in** slår klikket og inntellingen på én takt før opptak av og på.

3. Ta opp en loop

Trykk på **Record** og spill. Loopstack tar opp nøyaktig én hel runde av loopen fra der du trykket, går rundt og lukker loopen der den begynte, så hvert opptak sitter perfekt i takt. Ringen rundt opptaksknappen fylles mens opptaket pågår.

- Trykket mens alt står stille: med inntelling på får du først én takt med klikk; med den av starter opptaket med en gang.
- Trykket mens det spiller: opptaket starter umiddelbart.
- Stopper du midt i et opptak, forkastes det uferdige opptaket.

Hver nye loop dukker opp under **Layers** som Loop 1, Loop 2 og så videre. Du kan stable opptil **16 loops**.

Det som tas opp, er det du spiller: padsene, et MIDI-klaviatur, sampleren eller mikrofonen.

Record dry (under padsene): når den er på, tas nye loops opp uten delayen og romklangen du hører, og får egne Dly- og Rev-glidebrytere så du kan endre dem senere. Når den er av, beholder loopene effektene du hører.

4. Velge en lyd

INSTRUMENT-kortet har fire store knapper. Den som lyser, er det padsene spiller:

- **Keys:** 22 innspilte instrumenter.
- **Synth:** synthlydene i Loopstack.
- **Sampler:** en lyd du tar opp eller importerer (se Sampleren).
- **Mic:** direkte inngang fra mikrofonen (se Mikrofonen).

Bla gjennom lydene med pilene ◀ ▶ ved lydnavnet, eller velg en fra flisene. Faner sorterer dem i hyller:

- **Keys:** Pianos & keys, Bass & guitar, Strings, Winds og Mallets. To flygeler, piano, cembalo, orgel, elbass og kontrabass, elgitar, strykere, cello, pizzicato, harpe, fløyte, klarinett, saksofoner, valthorn, vibrafon, marimba, klokkespill og kalimba.
- **Synth:** Keys & EP, Bass, Lead, Pluck, Pad og Noise (Noise har også risere, impacts og sweeps til overganger). **Yours** dukker opp når du har lagret egne lyder.

Velger du et bassinstrument, senkes oktaven automatisk med to.

Bland Keys + Synth

Slå på **Blend Keys + Synth** for å spille et innspilt instrument og en synthlyd samtidig. Glidebryteren **Keys ↔ Synth** styrer blandingen, og **SYNTH OCT** flytter synthen en oktav ned eller opp. Mens de er blandet, trykker du på Keys eller Synth for å velge hvilke lyder flisene viser.

Lagre og tilbakestill lyder

Loopstack husker endringene dine på hver lyd. **Reset** setter en lyd tilbake slik den var fra start. **Save sound** lagrer den gjeldende lyden under et navn du velger, i Dine lyder.

Linjen **THE PADS PLAY** forteller alltid hva som spilles, for eksempel «Studio Grand + Warm Keys».

5. Spille på padsene

Padsene er alltid i riktig toneart: du kan ikke treffe en feil tone. Spill med flere fingre samtidig, eller dra over padsene for å spille hver pad du berører. Grunntonene er uthevet.

Oppsett

- **Notes:** 16 toner i tonearten.
- **Chords + notes:** 8 akkordpads, én for hvert trinn i skalaen, ved siden av 8 melodinoter. Knappen $\rightleftharpoons$ bytter hvilken side akkordene ligger på.
- **Big 8:** én oktav på åtte store pads.

Toneart, skala og oktav

Under **KEY** velger du grunntone (C til B) og skala: **Major**, **Minor** eller **Chrom** (alle toner). Knappene – og + flytter oktaven, tre hver vei.

Sustain og Release

Sustain er en sustainpedal på skjermen: slå den på, så klinger tonene til du slår den av. **Release** styrer hvor lenge tonene klinger etter at du slipper.

6. Akkorder og arpeggiator

Akkord

Slå på **Chord**, så spiller hver pad en hel akkord i tonearten. Velg **Triad**, **7th** eller **9th**.

Arp

Arp spiller tonene du holder inne, én etter én, i takt med tempoet.

- **Hastighet:** 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T eller 1/32 (T betyr trioler).
- **Rekkefølge:** **Up**, **Down**, **Ping** (opp og ned), **Order** (slik du spilte dem), **Rand** (tilfeldig) eller **Strum** (hele akkorden, rullet, på hvert steg).
- **OCT:** hvor mange oktaver mønsteret klatrer, 1 til 4.
- **Gate** (tonelengde), **Swing** og **Accent**.
- **Hold** holder mønsteret i gang etter at du slipper. Trykk på pads for å legge dem til i mønsteret; trykk på en pad som lyser, for å ta den ut.

7. Forme lyden

Åpne **SYNTH**-raden i INSTRUMENT-kortet for å forme lyden, eller trykk på **Play and shape the sound** for å få kontrollene over pads i full høyde.

Synthkontroller (synthlyder og Blend)

- **OSC 1** og **OSC 2**: bølgeformene til de to oscillatorene (Warm, Sine, Tri, Saw, Sqr, Pulse, Noise, FM), oktaven til den andre, og **Mix**, **Det** (detune), **Cut** (filterets cutoff), **Q** (resonans) og **FM**.
- **ENVELOPE**: Attack, Decay, Sustain.
- **FILTER ENV** og **PITCH ENV**: hvor mye filteret og tonehøyden beveger seg i starten av hver tone, og hvor raskt.
- **LFO**: hastighet (eller **Sync** til tempoet), dybde, form (Sine, Tri, Square, Random) og hva den beveger: Pitch, Filter eller Volume.
- **VOICE**: Unison (fyldigere) og Glide (tonene glir over i hverandre).
- **Drift** og **Glitch** gir bevegelse og karakter.

For alle lyder

- **Vol**, **Pan**, **Dly** (delay), **Rev** (romklang) og **Chorus**.
- **REVERB**-type: Room, Plate, Hall, Space eller Massive.
- **Tune**: stemmetonen, 428 til 452 Hz.
- **Tape** (varm metning) og **Wear** (wow, flutter, svevende tonehøyde og utfall, som et gammelt bånd).
- **Sustain** for innspilte instrumenter, fra naturlig til pedalen helt nede.
- **PLUGIN FX**: legg til én Audio Unit-effekt fra en annen app (se plugins).

8. Jobbe med loops

Hver loop har en rad under **Layers** med navn, en bølgeform og disse knappene:

- **Rev** spiller den baklengs; ½ spiller den i halv hastighet.
- **Mute**, **Solo** og **Delete**.
- Glidebrytere: **Vol**, **Pan**, **Dly**, **Rev** (romklang), **Drive**, **Tone** (mørkere eller lysere) og **Punch**.

Takes

Hold inne navnet på en loop og velg **Record a new take**. Det gamle opptaket beholdes. Når en loop har flere takes, trykker du på numrene for å bytte mellom dem, eller på + for å ta opp en ny. Loopstack tar vare på opptil 8 tidligere takes.

Morph

Åpne **MORPH** for å bøye en loop live. Det endrer aldri selve opptaket:

- **Filter**: lavpass mot venstre, høypass mot høyre, av i midten.

- **Crush:** lo-fi-bitcrushing.
- **Echo:** et ping-pong-ekko bare på denne loopen.
- **Width:** fra mono til bredere enn opptaket.
- **Repeat:** beat repeat på 1/4, 1/8, 1/16 eller 1/32.
- **Gate:** rytmisk kutting i seks mønstre.

Shape

SHAPE lager loopen på nytt fra originalen, alltid i takt: **Speed** (½x, 1x, 2x eller baklengs), **Fit** (press den inn i 1, 2 eller 4 takter) og **Pitch** (opptil 12 halvtoner opp eller ned). Angre henter tilbake originalen.

Bytt lyd på en loop etter opptak

Loops du spiller på Keys eller Synth, husker tonene sine.

- **Play with ...** spiller tonene på nytt med lyden du har valgt nå.
- **Edit its sound** legger loopens egen lyd på tangentene. Endrer du noe, spiller loopen den nye lyden et øyeblikk etterpå. Trykk på **Done** når du er ferdig.
- Samplerloops har **Play its hits with this sample**.

Kvantisering

Quantize flytter tonene i en loop inn på slaget: kvantiser til 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T eller 1/32, eller bare halvveis for å beholde noe av feelingen din.

Bounce

Når to eller flere loops spiller, tar **Bounce** dem opp til én loop med miks og effekter, så du frigjør plass. Dempede loops og trommer blir ikke med. Angre henter tilbake de opprinnelige loopene.

9. Lagrede loops

Trykk på skuffikonet i Layers-overskriften for å åpne **Saved loops**. **Save these loops...** tar vare på alle loopene dine, med takes, toner, lyder og innstillinger, i et bibliotek du kan bruke i alle prosjekter.

For et lagret sett erstatter **Load** stacken (og tar med settets tempo og lengde). **Add to stack** legger loopene til det du har, når tempo, lengde og taktart stemmer og det er plass. Sveip for å slette.

10. Deler

Et prosjekt kan ha opptil 8 deler (Part A, Part B ...), hver med egne loops, tempo, lengde og taktart: for eksempel et vers og et refreng. Bruk delmenyen i Layers-overskriften for å bytte, legge til en **New part**

eller slette en. Når du bytter del, starter avspillingen fra begynnelsen og angrehistorikken tømmes.

11. Trommer

Slå på **DRUMS**-kortet for å legge til en beat. Velg et sett og en groove fra listene.

- **13 sett:** Dusty, Crunch, Neon, FM, Acoustic, Studio, Hand, Rock, Jazz, Brushes, Club, Pop og Boom.
- **Grooves** for hver taktart: 30 i 4/4, fra Four on the Floor og Boom Bap til Footwork og DnB Break, pluss valser i 3/4 og grooves i 6/8 og 5/4.

Jam og Fill (4/4)

Fill spiller et break på én takt i neste takt. Hold den inne for å velge fill: Snare roll, Tom run, Break fill eller Hat choke. **Jam** spiller trommene som en trommeslager: den varierer grooven hver takt, legger inn en fill på en halv takt hver 8. takt og går over til en beslektet groove hver 16. takt.

Redigere en beat

Åpne **STEPS** for å redigere grooven som din egen; versjonen din lagres som **My Beat**.

- Velg en tromme (Kick, Snare, Hat, Open Hat, Clap, Rim, Tom, Perc) og trykk på steg for å slå dem av eller på.
- Hold inne et steg for å stille inn **Volume** (Loud, Normal, Soft), hvor ofte det spilles under **Plays** (alltid, 75 %, 50 % eller 25 % av gangene) og en **Roll** (x2, x3 eller x4).
- Velg 1 eller 2 takter, og legg til **Swing**.
- Lydmenyen til trommen bytter lyden med en fra settet, en lydfil eller samplerens lyd.

Trommelyd

Glidebrytere former hele settet: **Comp, Drive, Dirt, Vinyl, Room, Tape, Wear** og **Pitch**.

12. Sampleren

Trykk på **Sampler** i INSTRUMENT-kortet. Hent inn en lyd på en av disse måtene:

- **Capture sample** tar opp opptil 6 sekunder fra mikrofonen.
- **Import > Import file...** henter lyd fra Filer (opptil 60 sekunder).
- **Import > Resample one cycle** tar opp én runde av alt som spiller, eller av én loop.
- **DRUMS**-brikkene laster et hvilket som helst trommesett som chops, én tromme per pad, for fingertrommer.

Normalize gjør samplet så høyt som mulig uten at det klipper.

Pitched eller Chopped

- **Pitched:** padsene spiller samplet opp og ned i tonearten, som et instrument.
- **Chopped:** samplet kuttes i opptil 16 chops, én per pad. Kutt **At hits** (der hver lyd starter), **Even** (like store biter), eller slå på **Sync** for først å strekke samplet til prosjektets tempo. Hold inne Sync for å velge 1, 2, 4 eller 8 takter.

Redigere chops

På bølgeformen trykker du på en chop for å høre den, drar i en linje for å flytte den og dobbelttrykker for å legge til en ny chop. Knip for å zoome inn, dra med to fingre for å flytte deg rundt, og dobbelttrykk med to fingre for å se alt igjen.

Hold inne en pad (eller bruk ...-menyen) for å åpne chop-redigeringen:

- **Pad:** nivå, panorering, hvordan den spiller (**One-shot**, **Hold** eller **Loop**), en choke-gruppe, Reverse og **Cut by next**.
- **Tune:** tonehøyde, finstemming, og hvor chopen starter og slutter.
- **Filter:** lavpass eller høypass, cutoff og resonans.
- **Amp:** attack og release.

Fra redigeringen kan du velge **Save as sound**, eller **Use on drum** for å legge chopen inn i trommesettet.

Note repeat

Repeat under padsene trigger en pad du holder inne, på nytt i takt (1/4 til 1/32, med trioler). Opptaket får med seg repetisjonene.

13. Dine lyder

Rutenettknappen ved siden av synthfanene åpner **Your sounds**: dine lagrede **Kits**, **Samples** og **Keys sounds**. Trykk på en for å laste den; sveip for å gi den nytt navn eller slette den. Slettede lyder ligger i **Recently deleted** i 30 dager.

14. Miks

Mix-kortet styrer nivåene for **Master**, **Keys**, **Loops**, **Drums** og **Metronome**, og mastereffektene:

- **Glue:** forsiktig kompresjon som binder alt sammen.
- **Loudness:** opptil 9 dB høyere.
- **Filter:** et DJ-filter, lavpass mot venstre, høypass mot høyre.
- **Pump:** demper keys og loops på hvert slag, som sidechain-kompresjon.

- **Width:** smalere eller bredere stereo.

LIMIT-lampen viser når limiteren holder nivået nede; den blir rød når den jobber hardt.

15. Lage en sang

Sanger bygges av blokker: hver blokk er én runde av stacken din, nøyaktig slik den hørtes ut.

- **Send to song** (på tempokortet) legger til én runde som en blokk.
- **Record to song** gjør hver runde om til en egen blokk mens du spiller, demper, slår på og endrer ting, helt til du stopper. Den starter på første slag.

På **Song**-siden spiller du sangen fra den store Play-knappen. For hver blokk kan du stille inn hvor mange ganger den gjentas (1 til 32), flytte den opp eller ned, duplisere den eller slette den. **Export song** lagrer den som **WAV** (full kvalitet) eller **M4A** (mindre, for deling).

16. Scener

Scener er pads som hver holder en versjon av stacken din, som du kan bytte mellom live. Trykk på **Send to Scenes** under transporten for å lagre stacken slik den høres ut nå; Scenes-siden åpnes.

- To banker, **Bank A** og **Bank B**, med 16 pads hver.
- Berør en pad for å starte eller stoppe den. **LAUNCH** bestemmer om den starter **Now** (nå) eller i neste takt.
- **Pick up** beholder plassen din i takten når du bytter.
- Hold inne en pad for å gi den nytt navn, gi den farge, velge om den spiller loops og trommer, bare loops eller bare trommer, eller tømme den.
- **Stop all** stopper alt.

Scener deles med Loopstack Pro når prosjektet ditt synkroniseres.

17. Live-rutenett og pads i fullskjerm

Live gjør skjermen om til et rutenett med alle loopene pluss trommene, til bruk på scenen. Trykk på en flis for å ta den inn eller ut. Med **On the bar** på venter endringene til neste takt (trykk igjen for å avbryte). Trommestripen har grooves, sett, Jam og fills. **All in** tar inn alt på én gang, og **Rec to song** og **To Scenes** fungerer som på hovedsiden.

Pads full screen viser bare transporten og store pads.

18. Ta opp en økt

SESSION-kortet tar opp alt du hører – loops, trommer og livespill – til én WAV-fil. Trykk på **Record session**, spill, og trykk så på **Stop** og **Save or share**. Kassettknappen på tempokortet gjør det samme.

19. Prosjekter og iCloud

Trykk på prosjektnavnet øverst for å åpne **Projects**. Prosjekter lagres automatisk.

- **New** starter et nytt prosjekt.
- Sveip eller hold inne et prosjekt for å gi det nytt navn, duplisere det eller slette det.
- Slå på **iCloud** for å ha prosjektene og lydene dine på alle iPhoneer og iPader som er logget på Apple-kontoen din, og for å åpne dem i Loopstack Pro på Macen. Jobb med et prosjekt på én enhet om gangen.

20. Eksport og deling

- **Sangen:** Export song på Song-siden, som WAV eller M4A.
- **Stems:** Share stems nederst på Stack-siden lager en ZIP med én WAV-fil for hver loop og for trommene, pluss en MIDI-fil med tonene for hver loop du spilte på Keys eller sampleren. Ta dem inn i hvilken som helst DAW.
- **En fremføring:** et øktopptak (se over).

21. MIDI-klaviaturer og kontrollere

Koble til et USB MIDI-klaviatur og spill: ingen oppsett trengs. For et Bluetooth-klaviatur trykker du på **Bluetooth** i MIDI-raden under padsene for å pare det.

- Anslagsstyrke, sustainpedal, pitch bend og modulasjonshjul fungerer. Klaviaturet ditt spiller alle toner; toneart og skala styrer bare padsene på skjermen.
- Toner på MIDI-kanal 10 spiller trommesettet (General MIDI-trommetoner), så en padkontroller spiller trommene.

MIDI Learn

Hold inne *navnet* på en glidebryter og velg **Link to MIDI knob**, og vri så på en knott på kontrolleren din. Koblete glidebrytere viser et lite MIDI-merke. Hold inne navnet igjen for å fjerne koblingen. Koblingene huskes på tvers av prosjekter.

22. Link, plugins og Loopstack Instrument

Ableton Link

Trykk på **Ableton Link** på tempokortet for å koble deg til andre Link-apper på samme Wi-Fi. Alle holder samme tempo og spiller i takt.

Audio Unit-plugins

Loopstack kan spille instrumenter og effekter fra andre apper du har installert (Audio Unit-utvidelser). Under **OTHER APPS** trykker du på **Plugins...** for å laste et instrument; under **PLUGIN FX** laster du en effekt. **Show** åpner pluginens egen skjerm. Pluginen lagres med prosjektet.

Loopstack Instrument

Loopstack har sin egen Audio Unit, **Loopstack Instrument**, med alle synthlydene i Loopstack. Last den inn i GarageBand, Logic Pro for iPad, AUM eller en annen app som kan kjøre instrumenter, velg en lyd og juster **Space** og **Volume**.

23. Spill Loopstack Pro fra telefonen

Har du Loopstack Pro på en Mac, kan iPhoneen eller iPaden din spille den. På Macen slår du på **Let iPhone and iPad play this Mac** på Scenes-siden. På telefonen åpner du Projects og trykker på **Play Loopstack Pro on your Mac**. Begge må være på samme Wi-Fi.

- **Scenes:** start scenene på Macen fra 16 pads, med banker, Stop all, opptak og liveeffekter.
- **Keys:** et klaviatur på to oktaver som spiller instrumentet på Macen.

24. På iPad

På en bred iPad-skjerm blir Loopstack et studio i to kolonner: tempo og instrument til venstre, loops, trommer og miks til høyre, med transporten i toppfeltet. Padsene er større. I stående format på mindre iPader, eller i Split View, brukes oppsettet med én kolonne.

25. Mikrofonen

Trykk på **Mic** i INSTRUMENT-kortet og gi tilgang til mikrofonen for å ta opp stemmen din eller et instrument rett inn i en loop. Med **Monitor** hører du deg selv: bruk hodetelefoner, ellers gir høyttaleren rundgang.

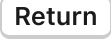
Mikrofonen brukes bare når du slår den på. Loopstack fortsetter å spille når du går ut av appen eller låser telefonen, unntatt mens mikrofonen er på.

26. Temaer

Åpne Projects og velg et tema: Loopstack, Console, Fjord og Paper, og under **More themes** Neko, Dusk, Phosphor, Teletext, Graph, Legal, Engineer og Gothic.

27. Hurtigtaster

Med et fysisk tastatur koblet til iPhoneen eller iPaden:

Tast	Funksjon
	Spill / pause
	Opptak
	Stopp
	Oktav ned / opp
	Svakere / sterkere (anslagsstyrke)
    ... og     	Spill på padsene (i Chromatic som et pianoklaviatur)
  /   	Angre / gjør om

Står du fast? Få hjelp, eller les veiledningene.