

Loopstack Pro für den Mac

Alles, was Loopstack Pro kann, und wo du es findest.
Lies es von vorn bis hinten, um die App kennenzulernen,
oder spring direkt zu einem Abschnitt. Die Oberfläche
von Loopstack Pro ist auf Englisch, deshalb stehen
Buttons und Menüs hier so, wie du sie in der App siehst.

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. Erste Schritte | 13. Die Timeline |
| 2. Das Hauptfenster | 14. Piano Roll und Editoren |
| 3. Die Instrumente | 15. Mixer, Effekte und Plug-ins |
| 4. Keys | 16. Perform und Macros |
| 5. Synth | 17. MIDI und die Mac-Tastatur |
| 6. Touch-Pads und XY FX | 18. Guitar Rig, Tuner und Pedale |
| 7. How It Plays: Akkorde, Strum, Phrase, Arp | 19. Projekte, iCloud und dein iPhone |
| 8. Drum Machine | 20. Export |
| 9. Sampler | 21. Einstellungen und Aussehen |
| 10. Aufnehmen | 22. Testphase und Lizenz |
| 11. Der Stack | 23. Tastaturkurzbefehle |
| 12. Scenes | |

1. Erste Schritte

Loopstack Pro braucht macOS 14 Sonoma oder neuer. Öffne die App, und wenn du Loopstack auf iPhone oder iPad mit iCloud nutzt, sind deine Projekte schon da.

Der schnellste Einstieg:

1. Öffne unten den Tab **Instruments** und klicke auf **KEYS** oder **SYNTH**.
2. Spiel auf der Mac-Tastatur (die Reihe ab **A**), auf dem Bildschirm oder mit einem MIDI-Keyboard.
3. Drück **R**, um einen Loop aufzunehmen, und schichte dann weitere Loops darüber.
4. Schalte die Drums ein, und wenn es dir gefällt, schick den Stack an die Timeline, um einen Song zu bauen.

Die meisten Schieberegler und Drehregler setzt du per Doppelklick zurück. Fahr mit der Maus über ein Element, um zu sehen, was es tut. **Help > Key Commands** (  ) listet alle Kurzbefehle auf.

2. Das Hauptfenster

Symbolleiste

- **Projekt-Button:** der Name des Projekts und wo es liegt (iCloud oder This Mac). Klick darauf, um das Projekt zu wechseln oder eines anzulegen, umzubenennen, zu duplizieren oder zu löschen.
- **Seiten: Stack, Scenes und Timeline.**
- **Transport:** Play, Stop, Undo und Redo (je nach Seite leicht unterschiedlich) sowie **Record** mit seinem Ziel-Menü.
- **Anzeige:** Takt und Zeit.
- **Tempo:** Klick auf die Zahl, um sie einzutippen (40 bis 220 BPM), oder nutze die Pfeile. Die Taktart (4/4, 3/4, 5/4, 6/8) legst du vor dem ersten Loop fest.
- Buttons zum Einblenden des unteren Bereichs (  ) und des rechten Bereichs (  ) sowie **Export...** ( )

Bereiche

- **Links: die Aufnahmespalte** (  ). Looper, Loop-Länge, Parts und der Loops-Ordner. Auf der Scenes-Seite wird sie zum Pad-Editor.
- **Mitte:** die Seite, auf der du gerade bist.
- **Rechts: der Inspector.** Zeigt die Einstellungen dessen, was du ausgewählt hast: einen Loop, die Keys, die Drums, einen Clip oder eine Spur. Ist nichts ausgewählt, zeigt er den Master.
- **Unterer Bereich** mit den Tabs **Perform, Mixer, Instruments, Editor** und **Macros** (und **FX** auf der Scenes-Seite).

Zieh am Rand eines Bereichs, um seine Größe zu ändern. Der Pop-out-Button im unteren Bereich legt den jeweiligen Tab in ein eigenes Fenster, etwa für einen zweiten Bildschirm. **View > Just the Middle (or Everything)** (  ) blendet alle Bereiche auf einmal aus.

Du kannst Dateien direkt auf das Fenster ziehen: Audio landet auf der aktuellen Seite, MIDI-Dateien in der Piano Roll und Filme in einer Videospur auf der Timeline.

3. Die Instrumente

Loopstack Pro hat vier Instrumente: **Keys** (22 aufgenommene Instrumente), **Synth**, **Drum Machine** und **Sampler**. Jedes gibt es an zwei Stellen:

- **Klein, im unteren Bereich:** Öffne den Tab **Instruments**. Die Leiste links enthält KEYS, SYNTH, DRUMS und SAMPLER (ein grüner Punkt heißt, dass es gerade klingt). Klick auf eines, damit die Tastatur es spielt und seine Leiste erscheint: Sound-Kacheln und die wichtigsten Regler.
- **Groß, im eigenen Fenster:** Klick auf das Symbol des Instruments in seiner Leiste oder nutze das Menü **Instruments**: Keys   **K**, Synth   **Y**, Drum Machine   **B**, Sampler   **E**. Wähl es noch einmal, um es zu schließen.

Jedes Instrumentenfenster hat dieselbe Kopfzeile: den Namen des Sounds mit < >, um durch die Sounds zu blättern (Klick auf den Namen zeigt die ganze Liste), Save und Seiten-Buttons. Das Fenster passt sich jeder Größe an, auf die du es ziehst, und schwebt über dem Studio, solange du **Instruments** > **Float Over the Studio** nicht ausschaltest.

Drehregler: nach oben oder unten ziehen;  halten für feine Bewegungen; Doppelklick zum Zurücksetzen. Rechtsklick auf einen Regler, **Link to MIDI knob** wählen und dann an einem Regler deines Controllers drehen.

Blend

Der Button **Blend** spielt Keys und Synth zusammen. Im Blend-Modus zeigt die Leiste beide Namen mit einem Crossfader dazwischen (zum Beispiel 60 · 40) und daneben die Oktave des Synths.

Chords + notes, Sustain und Oktaven

- **Chords + notes** teilt auf, was du spielst: Auf der Mac-Tastatur spielen   die Akkorde der Tonart und die Buchstabenreihen die Melodie. Auf einem MIDI-Keyboard liegt der Splitpunkt beim mittleren C: Die weißen Tasten darunter spielen Akkorde, darüber spielst du Töne.
- **Sustain** hält Töne 1, 2, 3, 5 oder 8 Sekunden lang. Ein MIDI-Sustain-Pedal funktioniert ebenfalls.
- Der Oktavblock stellt die Oktaven für **KEYS** und **CHORDS** ein; verknüpfe sie, damit sie sich gemeinsam bewegen.  und  verschieben die Oktave der Keys.

4. Keys

22 aufgenommene Instrumente in fünf Regalen: Pianos & Keys, Bass & Gitarre, Streicher, Bläser und Mallets.

- **SOUND:** die Charakterkarte des Instruments mit passenden Reglern. Ein Piano hat Hammer, Felt, Lid, Body und Mic; eine Orgel hat Leslie, Growl und Drawbars; eine Gitarre hat Amp, Cab und Pick; Streicher haben Bow, Vibrato und Ensemble und so weiter. Darunter liegen Attack und Release sowie Output: Level, Pan, Tune (A4 von 428 bis 452 Hz) und ein sauberer Boost.
- **TOUCH:** die Pads Shape, Colour und Space sowie XY FX (siehe Touch-Pads).
- **EFFECTS:** Colour (Drive, Tape und Wear), Space (Hall, Echo, Chorus), Tape und Phaser.

5. Synth

Synth-Sounds in Regalen: Keys, Bass, Lead, Pluck, Pad, Strings & Brass, Bells, Cinematic, Clean & Club und FX, dazu die Sounds vom iPhone unter Classic und deine eigenen unter Your sounds.

- **SOUND:** die Wellenanzeige, außerdem
 - **Macros:** Bright, Grit, Width, Motion und Space, fünf große Hebel für den ganzen Sound.
 - **Osc 1** und **Osc 2:** Wellenformen (Warm, Sine, Tri, Saw, Sqr, Pulse, Noise, FM), FM und Ring, die Oktave des zweiten, Pegel und Verstimmung.
 - **Filter:** 12 oder 24 dB, Cutoff, Reso, Env und Decay.
 - **Amp:** Attack, Decay, Sustain, Release.
- **MOTION:** zwei LFOs (frei oder zum Tempo synchronisiert, mit Ziel Tonhöhe, Filter, Lautstärke oder Panorama), die Pitch-Hüllkurve und Voice: Unison, Glide, Drift und Glitch.
- **TOUCH** und **EFFECTS**, wie bei Keys.

In der Leiste schaltet **Knobs / Touch** zwischen den Hauptreglern und den Touch-Pads um, und **Warm / Clean** schaltet Tape, Wear, Wobble und Drift ein oder aus.

6. Touch-Pads und XY FX

Touch-Pads ändern mehrere Einstellungen mit einer einzigen Bewegung. Jedes Pad hat neun benannte Zonen; zieh darüber, und der Sound verändert sich fließend.

- **Tone** (Synth): dunkel bis hell, weich bis hart.
- **Shape:** angeschlagen oder gezupft bis anschwellend, kurz bis lang.
- **Colour:** frisch oder ruhig bis abgenutzt oder bewegt, sauber bis dreckig.
- **Space:** trocken bis riesig, nah bis weit, von der Gesangskabine bis zur Kathedrale.

XY FX ist ein Performance-Effekt-Pad mit zehn Modi: DJ, Dub, Sweep, Wash, Crush, Scream, Chaos, Ondes, Bend und Harmony. Fahr mit der Maus über einen Modus, um zu sehen, was er tut; die Beschriftungen auf dem Pad zeigen, was jede Richtung bewirkt.

- Klick, um den Effekt festzusetzen, zieh, um ihn zu bewegen, klick auf den Punkt oder drück **Esc**, um ihn loszulassen.
- Doppelklick, um ihn über das Trackpad zu spielen; noch ein Doppelklick beendet das.
- **Hold** behält den Effekt, wenn du loslässt.

7. How It Plays: Akkorde, Strum, Phrase, Arp

How It Plays verändert, wie dein Spiel herauskommt, egal welches Instrument auf der Tastatur liegt. In der Leiste von Keys und Synth schalten die Schalter **Chord** und **Arp** diese Funktionen mit einem Klick

ein, und der große Button **Strum / Phrase** zeigt ihre Lämpchen. Doppelklick auf einen davon (oder Klick auf ↗) öffnet das Fenster How It Plays.

Chord

Eine Taste spielt einen Akkord in der Tonart des Songs. Wähle die Töne (Triad, 7th, 9th), eine Farbe (Sus2, Sus4, Add9, 6), die Anzahl der Töne, das Voicing (Close, Open, Wide, Smooth), die Umkehrung, einen zusätzlichen Basston und **Keep**, um beim Weiterspielen eine Akkordform beizubehalten.

Strum + Phrase

- **Strum** schlägt jeden Akkord an wie eine Hand über Saiten. Dreh am Preset-Rad: Piano ballad, Guitar strum, Harp, House stab, Neo-soul, Folk strum, Ukulele, Twelve-string, Gospel roll, Ambient bloom und mehr. Stell die Anzahl der Töne ein, die Richtung (Up, Down, Turn, Random), frei oder synchronisiert, und sichere eigene Varianten. Wenn du Strum einschaltest, geht auch Chord an.
- **Phrase** macht aus gehaltenen Akkorden ein Spielmuster: gebrochene Akkorde, Alberti-Bass, Stride, Bossa, Montuno, Reggae-Skank, House-Offbeats, Walzer, Film-Ostinato, Disco-Oktaven und vieles mehr. Stell die Länge (1 bis 8 Takte) und das Tempo ein und sichere eigene Varianten.

Arp

Spielt gehaltene Töne einzeln nacheinander im Takt: Rate (1/4 bis 1/32 mit Triolen), 1 bis 4 Oktaven, Muster (Up, Down, Ping, Order, Random, Chord), Gate, Swing und Accent. **Latch** lässt ihn weiterlaufen, nachdem du losgelassen hast.

8. Drum Machine

Die Drum Machine spielt die Drums für den Stack (und auf der Scenes-Seite für die Szenen). Schalte die Drums über die Drum-Spur im Stack oder im Fenster der Drum Machine ein.

Seite STEPS

- Wähle einen Groove und ein Kit: Dusty, Crunch, Neon, FM, Acoustic, Studio, Hand, Rock, Jazz, Brushes, Club, Pop und Boom.
- Eine Zeile pro Drum, 16 Schritte pro Seite, 1 oder 2 Takte. Klick auf einen Schritt, um ihn zu setzen oder zu entfernen; -Klick für einen Akzent, -Klick für einen leisen Schlag. Klick auf den Namen einer Drum, um sie zu hören; M und S schalten sie stumm oder solo.
- Karte **Jam**: Jam spielt wie ein Drummer und variiert den Groove (4/4). Stell ein, wie dicht er spielt, wie oft er Fills setzt und ob er zu anderen Grooves wandert oder beim aktuellen bleibt.
- Karte **Play**: **FILL**, und Pads zum Halten für Rolls (1/8, 1/16, 1/32), Drop und Half-time.
- Karte **Sound**: Swing, Pitch, Room, Level, Drive, Dirt, Vinyl, Tape und Wear.

Seite SOUND: Drums gestalten

Bau jede Drum von Grund auf: **Body** (ein gestimmter Ton mit Pitch-Abfall), **Noise** (Snap und Zischen), **Metal** (Becken-Töne) und **Out** (Klick, Drive, Pegel, Panorama). Sichere dein Kit und dann **Send to drums**.

Um stattdessen ein Sample zu nutzen, wähle die Drum-Spur aus und wähle im Inspector unter **Drum sounds** die Option **Replace** > eine Datei oder den Sound des Samplers.

9. Sampler

- **Sample** nimmt bis zu 6 Sekunden von deinem Eingang auf; **Import** lädt die erste Minute einer Audiodatei; **Kit** verteilt ein Drum-Kit auf die Pads.
- **Chop**: Off (ein Sample über die ganze Tastatur), Hits (geschnitten dort, wo jeder Sound beginnt) oder Even (gleich große Stücke).
- 16 Pads; klick auf eines, um es zu bearbeiten. Zieh die Start- und Endmarken auf der Anzeige.
- Für jedes Pad: Level, Pan, Tune, Fine; Filter und Reso; Attack und Release; die Spielweise (One-shot, Hold, Loop) und eine Choke-Gruppe.
- **Repeat** löst ein gehaltenes Pad im Takt wiederholt aus (1/8 bis 1/32). **Full Level** spielt jeden Schlag mit voller Velocity.

10. Aufnehmen

Drück **R** oder klick auf **Record**. Das Menü neben Record legt fest, wohin die Aufnahme geht:

- **New loop in the Stack**: nimmt einen Loop in der Länge des Stacks auf und stoppt dann von selbst.
- **Stack → timeline**: nimmt den Stack live, so wie du ihn spielst, auf die Timeline auf.
- **Scenes → timeline**: nimmt deine Scenes-Performance auf, entweder jeden Part auf einer eigenen Spur oder als eine gemischte Spur.
- **Timeline**: nimmt auf eine neue oder die ausgewählte Instrumentenspur auf.

Jede Seite merkt sich ihre eigene Wahl. Im selben Menü: Einzähler (und ein längerer Einzähler für den ersten Loop), der Klick, **Loops start on the first note** und **Punch in the cycle** für die Timeline.

Verpasst? Keep what I just played ( **R**) holt die Töne zurück, die du gerade gespielt hast, auch wenn du nicht aufgenommen hast.

Der Looper (Aufnahmespalte)

- **Looper**: Klick zum Aufnehmen, Klick zum Schließen des Loops, Klick für eine weitere Schicht; zweimal schnell klicken widerruft.

- **Free length:** Der erste Loop ist so lang, wie du ihn spielst, und legt das Tempo fest, wie bei einem Loop-Pedal.
- **Length** (1 bis 16 Takte) und Taktart, festgelegt vor dem ersten Loop.
- **Parts:** bis zu 8, jeder mit eigenen Loops, eigenem Tempo und eigener Länge.
- **Loops folder...** sichert die aktuellen Loops, damit du sie in jedem Projekt nutzen kannst.
- **Clear stack** (Undo holt ihn zurück).

11. Der Stack

Der Stack sind deine Loops, die zusammen spielen, bis zu 64 Stück. Oben wechselst du zwischen **List** und **Pads**.

List

- Jeder Loop hat M (Mute), S (Solo) und einen Klonen-Button. Klick auf einen Loop, um ihn im Inspector zu formen.
- Loops, die du auf den Keys gespielt hast, haben ein Klaviersymbol (Noten in der Piano Roll bearbeiten) und können **den Keys folgen**: Der Loop spielt seine Noten mit dem Sound, der gerade auf der Tastatur liegt.
- Rechtsklick auf einen Loop, um ihn zu quantisieren, seinen Sound auf die Tastatur zu legen, ihn im Loops-Ordner zu sichern, an Timeline oder Scenes zu schicken oder ihn zu löschen.
- **Import audio**: Die erste Datei legt das Tempo eines leeren Stacks fest; spätere werden daran angepasst.

Einen Loop formen (Inspector)

- **Sound**: Level, Pan, Tone, Punch (oder den vollen Kompressor öffnen), Drive, Delay, Reverb, Reverse und Half speed.
- **Morph · live**: Filter, Crush, Echo, Width, Beat Repeat und Gate-Muster. Die Aufnahme bleibt immer unverändert.
- **Morph · shape**: Speed, Pitch (centgenau: Klick auf die Zahl zum Eintippen) und Fit auf 1, 2 oder 4 Takte.

Pads

Ein 4x4-Raster deiner Loops in den Bänken A bis D, zum Livespielen. Klick auf ein Pad (oder drück seine Taste: **1-4**, **Q W E**, **A-F**, **Z-V**), um es auf dem nächsten Schlag oder Takt zu starten oder zu stoppen; scroll über einem Pad, um seinen Pegel zu ändern. **Capture → Scene** nimmt eine Anzahl Takte dessen, was gerade spielt, auf das nächste freie Scenes-Pad auf.

Weiterschicken

Send stack to Scenes legt einen Durchlauf auf das nächste freie Pad. **Send stack to timeline** fügt einen Durchlauf als Block am Ende der ausgewählten Spur hinzu.

12. Scenes

Scenes ist zum Performen da: 4 Bänke mit je 16 Pads, jedes mit einem Musikabschnitt, den du starten kannst.

- **Pads füllen**, indem du den Stack schickst, Audiodateien oder Song-Blöcke darauf ziehst, **Fill from song** nutzt oder auf ein leeres Pad klickst.
- **Starten** per Klick oder mit der Tastatur. Stell das Timing ein (Now, 1, 2 oder 4 Takte), ob immer nur ein Pad spielt oder sie sich überlagern, und ob ein neues Pad dort weitermacht, wo das letzte war.
- **Pad-Editor** (linke Spalte): Name und Farbe, Geschwindigkeit, Tonhöhe und Rückwärts, Loops und Drums an oder aus, ein eigener Beat, ob es loopt, einmal spielt oder nur, solange es gehalten wird, sein Pegel und was nach einer Anzahl Durchläufe passiert (weiterlaufen, nächstes, vorheriges, zufälliges, erstes oder stoppen).
- Rechtsklick auf ein Pad, um es zu kopieren, einzufügen, zu duplizieren, einzufärben, etwas hineinzuholen oder es zu leeren.
- **Match levels** gleicht die Lautheit einer Bank an. Der **Rider** hält den Gesamtpegel beim Spielen konstant.
- **Build** mit 4, 8 oder 16 Takten startet einen Build-up; noch ein Klick löst den Drop aus.

Tab FX

Live-Effekte für **This pad** oder **Everything**: ein Filter-XY-Pad, Hold-Effekte (Beat Repeats, Tape Stop, Backspin, Reverse, Dive, Mute, Gates), ein Drei-Band-Isolator mit Kills, Character (Vinyl, Lo-Fi, Echo, Resonator, Width, Squash) und zwei Snapshots, zwischen denen du überblenden kannst.

Der Keys-Chip zeigt die Tastaturbelegung zum Starten und für die Effekte. Ein MIDI-Pad-Controller spielt die Pads ab C1 aufwärts.

Schalte **Let iPhone and iPad play this Mac** ein, um die Scenes von deinem iPhone aus zu spielen (siehe dein iPhone).

13. Die Timeline

In der Timeline arrangierst du einen Song und stellst ihn fertig, mit Spuren und Clips.

Spuren

Add track bietet: Instrument, Drum, Audio, Stack (nimmt den Stack auf), Scenes (nimmt die Scenes auf), Video (ein Film zum Vertonen) und Bus (eine Gruppe).

- Instrumentenspuren wählen ihren Sound in der Spurkopfzeile: jeden Keys- oder Synth-Sound, den Sampler oder ein Audio-Unit-Instrument.
- Audiospuren wählen ihren Eingang: direkt, durch das Guitar- oder Bass-Rig, oder den Stack bzw. die Scenes.
- Rechtsklick auf eine Spur, um sie umzubenennen oder zu verschieben, auf einen Bus zu routen, unter einer anderen Spur zu ducken, sie zu freeze, an Ort und Stelle zu bouncen oder zu löschen.
- Das Menü **A** zeigt Automationsspuren für Lautstärke, Panorama, Filter und die Sends. Auch Plug-in-Einstellungen lassen sich automatisieren.

Clips

- Ziehen zum Verschieben; an den Rändern ziehen zum Kürzen, Verlängern oder Wiederholen; an den Eckquadraten ziehen für Fades. Doppelklick zum Bearbeiten.
- **Duplicate linked** (  **D**): Bearbeitest du einen, folgen seine Kopien.
- Am Playhead teilen ( **E**) oder in Takte zerlegen, um Takes zu compen; Aufnehmen im Cycle erzeugt bei jedem Durchlauf einen Take.
- Rechtsklick auf einen Audioclip, um Stille zu entfernen, die Tonhöhe der Noten zu bearbeiten, ihn in MIDI umzuwandeln (Melodie, Drums oder Akkorde) oder in Stems zu zerlegen.

Audio und Tempo

- **Follow the song's tempo (warp)** passt Audio an den Song an. Gib das Tempo ein, in dem es gespielt wurde, und seine Länge in Takten, und zieh bei Bedarf die Warp-Marker.
- **Split into stems** erzeugt Spuren für Drums, Bass, Voice und Other. Voice nutzt Apples Stimmisolierung, wenn dein Mac sie hat.

Song-Werkzeuge

Das Lineal setzt den Cycle (ziehen) und den Playhead (klicken). Marker und Tempowechsel fügst du in eigenen Zeilen hinzu. **Bars, markers and tempo** fügt Takte ein oder löscht sie, transponiert den ganzen Song und ändert das Tempo am Playhead. Die Leiste **BLOCKS** enthält die Song-Abschnitte, die du vom iPhone geschickt hast: Zieh sie auf eine Spur.

14. Piano Roll und Editoren

Doppelklick auf einen Clip oder Klick auf das Klaviersymbol eines Loops, um ihn im Tab **Editor** zu bearbeiten.

- **Piano Roll:** Klick fügt eine Note hinzu, Ziehen verschiebt, Ziehen am Ende ändert die Länge, Doppelklick löscht, -Ziehen wählt aus.  quantisiert; die Pfeiltasten verschieben Noten. **Tools** bietet Swing, Humanize, Strum, Akkorde der Tonart, Septakkorde, Legato und Oktavverdopplung. Darunter liegt eine Velocity-Spur.
- **Drum-Schritte:** Klick auf einen Schritt setzt oder entfernt ihn, nach oben oder unten ziehen ändert die Velocity,  für einen Akzent,  für einen Roll,  für die Wahrscheinlichkeit. Jede Drum hat Pegel, Stimmung, Decay, Klang, Panorama und Drive.
- **Tonhöhe der Noten** (Audioclips): **Find the notes**, dann eine Note ziehen, um ihre Tonhöhe zu ändern, oder **Correct to key**.

15. Mixer, Effekte und Plug-ins

Der Tab **Mixer** hat einen Kanalzug für jeden Loop (bzw. jede Spur auf der Timeline) sowie für Tastatur, Drums, Klick und Master. Der Pfeil vergrößert ihn und zeigt die Sends.

- **EQ:** sieben Bänder vom Low Cut bis zum High Cut. Zieh einen Punkt, scroll, um seine Breite zu ändern, Doppelklick macht ihn flach. Zu den Presets gehören Warm, Bright, Less mud, Kick weight und Vocal presence.
- **Kompressor:** Threshold, Ratio, Attack, Release, Makeup, mit Presets wie Gentle glue und Punchy drums.
- **Sends:** an den gemeinsamen Hall und das Delay.
- **Master:** Pegel, ein Limiter, der den Ausgang unter -1 dB True Peak hält, Master-EQ und Kompressor, Plug-ins auf dem Master und der Stack-Master (Glue, Loudness, Width, Filter, Pump).

Audio-Unit-Plug-ins

Füge mit **Add a plugin effect** die Audio-Unit-Effekte deines Macs zu einer beliebigen Spur oder zum Master hinzu. Klick auf den Namen eines Plug-ins, um sein Fenster zu öffnen, oder zeig seine Einstellungen als Schieberegler. Presets sichern und laden, das Plug-in ausschalten, umsortieren oder entfernen. Instrument-Plug-ins wählst du im Sound-Menü einer Instrumentenspur.

16. Perform und Macros

Der Tab **Perform** versammelt alles, was du zum Livespielen brauchst, auf einem Bildschirm voller Karten. Auf der Stack-Seite: Sound der Tastatur, Phrase, Strum, Record, Drums, Loop-Länge und Tempo, Stack-Morph, das XY-Pad und deine Loops. Auf der Scenes-Seite: Starten, Build-ups, Drums, Aufnahme und die Pads. In der Timeline: eine Karte für jede Instrumentenspur.

Macros sind acht Regler, die jeweils beliebige Einstellungen deiner Wahl bewegen, von jeder Spur oder vom Master, jeweils mit eigenem Bereich. Doppelklick auf einen Namen benennt ihn um. MIDI CC 20 bis 27 steuern sie.

17. MIDI und die Mac-Tastatur

Mac-Tastatur

Die mittlere Buchstabenreihe spielt Töne: **A** ist C, **W** Cis, bis hinauf zu **'**. **Z** / **X** ändern die Oktave, **C** / **V** die Velocity. Die Tasten spielen Töne, wenn der Tab Instruments, Perform oder Editor zu sehen ist, wenn eine scharfgeschaltete Instrumentenspur ausgewählt ist oder in einem Instrumentenfenster.

MIDI-Keyboards und Controller

Einstecken und spielen. Unter **Instruments > Tuner & Input** wählst du, auf welchem Kanal die Keys hören (beliebig oder 1 bis 16) und den Drum-Kanal (standardmäßig 10). Ist das Fenster der Drum Machine vorn, spielt jede Note Drums. Das Pitch-Bend-Rad biegt bis zu 4 Halbtöne; das Modulationsrad fügt Vibrato und ein Anschwellen des Halls hinzu.

Rechtsklick auf einen beliebigen Regler, um ihn mit einem Controller-Regler zu verknüpfen. Macros reagieren auf CC 20 bis 27. Auf der Scenes-Seite spielt ein Pad-Controller die Pads ab C1 aufwärts.

18. Guitar Rig, Tuner und Pedale

- **Guitar Rig** (**⌘ G**), für Gitarre oder Bass über ein Audio-Interface: Gate und Kompressor, ein Pedal (Drive, Distortion, Fuzz, Octave, Boost), ein Amp (Clean, Crunch, Lead), eine Box mit Mikro, Modulation, Delay und Hall, mit Presets.
- **Tuner & Input** (**⌘ T**): Eingangsgerät und Kanal wählen, den Pegel prüfen, dich selbst hören, das Timing der Takes anpassen, stimmen (Kammerton A von 415 bis 466 Hz) und MIDI einrichten.
- **Pedale** (**⌘ P**): ein Fußpedal anlernen (MIDI oder ein Pedal, das Tasten sendet) für Looper, Record, Play/Stop, Stop, Undo, nächste und vorherige Szene, Drum-Fill, Drums an/aus und Tap-Tempo. Standardmäßig ist Bild ab der Looper, Bild auf Undo und Ende Stop.

19. Projekte, iCloud und dein iPhone

- Über das Menü **File** oder den Projekt-Button legst du Projekte an, öffnest, benennst, duplizierst oder löschst sie. **Save Version** (**⌘ S**) behält eine datierte Kopie. Alles wird laufend gesichert.
- **File > Keep Projects in iCloud** hält deine Projekte auf Mac, iPhone und iPad zusammen. Arbeite immer nur auf einem Gerät gleichzeitig an einem Projekt; wird eines an zwei Stellen geändert, bleiben beide Versionen erhalten.
- Abschnitte, die du auf dem iPhone mit „An Song senden“ (**Send to song**) schickst, kommen auf dem Mac als Song-Blöcke an: in der Song-Leiste des Stacks, in der BLOCKS-Leiste der Timeline und in Scenes.

- Dein iPhone oder iPad kann den Mac spielen: Schalte auf der Scenes-Seite **Let iPhone and iPad play this Mac** ein und öffne dann auf dem iPhone Projekte > **Play Loopstack Pro on your Mac** (in der deutschen iPhone-App „Loopstack Pro auf deinem Mac spielen“).

Über das Menü File importierst du MIDI-Dateien in den Stack (  ) oder die Timeline (  ) und Audio in Stack, Scenes oder Timeline.

20. Export

File > Export... ( ) exportiert die Timeline:

- Format: WAV 24 Bit, WAV 16 Bit oder AAC (M4A).
- **The mix** oder **Stems**, eine Datei pro Spur, in einen Ordner deiner Wahl.
- Auf Wunsch nur den Cycle-Bereich und normalisiert auf -0,3 dB.
- **Export MIDI...** und **Export Movie...**, wenn das Projekt Video enthält.

Ist die Timeline leer, sichert Export stattdessen den Song vom iPhone.

21. Einstellungen und Aussehen

- **Settings** ( ): Aus- und Eingabegeräte und Puffergröße. Kleinere Puffer fühlen sich beim Spielen direkter an; erhöhe ihn, wenn du Knackser hörst.
- **View > Theme**: Loopstack, Fjord, Paper, Neko, Dusk, Phosphor, Teletext, Graph, Legal, Engineer und Gothic.
- Über **View** blendest du außerdem das Oszilloskop, die Bildschirmtastatur und die Bereiche ein oder aus.

22. Testphase und Lizenz

Die kostenlose Testphase gibt dir alle Funktionen für 5 Stunden tatsächlicher Nutzung: Es zählt nur die Zeit, in der die App offen ist und du arbeitest. Exporte sind in der Testphase auf eine Minute begrenzt, und für den MIDI-Export brauchst du eine Lizenz. Zum Starten der Testphase brauchst du eine Internetverbindung.

Nach dem Kauf kommt dein Lizenzschlüssel per E-Mail. Gib ihn unter **Loopstack Pro > Licence...** ein und klick auf **Activate**. Neu installieren musst du nichts. Das Lizenzfenster zeigt, wie lange neue Versionen enthalten sind:

- Die Lizenz für \$75 enthält ein Jahr lang neue Versionen. Danach läuft sie weiter, mit Fehlerbehebungen für deine Version, und du kannst jederzeit ein weiteres Jahr Updates dazukaufen.
- Die Lizenz für \$200 enthält neue Versionen auf Lebenszeit.

Wenn du auf einen neuen Mac umziehst, nutze vorher **Deactivate on this Mac....** Deine Projekte sind in iCloud und auf deinem iPhone immer sicher, mit oder ohne Lizenz.

23. Tastaturkurzbefehle

Taste	Funktion
	Wiedergabe / Pause
	Stopp
	Aufnahme
 	Gerade Gespieltes behalten (Keep what I just played)
 	Metronom ein / aus
  /   	Widerrufen / Wiederholen
  /  	Duplizieren / verknüpft duplizieren
 	Am Playhead teilen
 	Exportieren
  /  	Neues Projekt / Version sichern
    	Fenster Keys, Synth, Drum Machine, Sampler
   	Guitar Rig, Tuner & Input, Pedale
   /  / 	Unterer Bereich / Aufnahmespalte / nur die Mitte
 bis  ,  bis 	Töne spielen
 /  ,  / 	Oktave, Velocity
  /	Alle Tastaturbefehle

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