

LSDJMANUAL

[Original file](#)

En el siguiente texto vamos a encontrar un camino seguro para hacer nuestras primeras composiciones en el software LSDJ.

Recomiendo mucho la wiki oficial de proyecto: http://littlesounddj.wikia.com/wiki/Little_Sound_Dj

Para descargar una demo del cartucho y comprar el mas actualizado, Bitcoins y Paypal:
<http://www.littlesounddj.com/lsd/>

Siempre cuando se trata de tecnología, o manejos de hardware y software en general. El mejor camino a seguir es leer el manual de usuario, y como todo; este software también tiene uno oficial.

Pdf online manual LSDJ: http://www.littlesounddj.com/lsd/latest/documentation/LSDj_4_0_0.pdf

Este será entonces una traducción de este manual, algunas cosas que se dicen serán omitidas puesto que no aportan a las operaciones técnicas en cuento al manejo del software LSDJ. Tal traducción pues se hará hasta el capítulo 3, ya que hasta este capítulo se pueden obtener resultados musicales aceptables.



Capítulo 1

Introducción

1. Bienvenido

Primeramente diremos que LSDJ es un tracker. Cabe decir que en el software musical se abarcan dos caminos, los DAW y los TRACKERS, los primero son el camino mas popular para la producción musical como tal. Los trackers son un camino que abarca la producción musical paralelamente con la evolución de las computadoras, es por ello; que computadores como la commodore 64 y la ZX spectrum estaban en la capacidad de hacer y reproducir pequeñas muestras de audio para hacer

música y acompañar los sonidos y ambientes de los primeros videojuegos.

<https://www.youtube.com/watch?v=rLqHVv7V1DY>

LSDJ es entonces un tracker realmente muy arcaico. Si usted no tiene ninguna experiencia con los "trackers", entonces los primeros conceptos deben de ser realmente abrumadores, solo podemos decir que hay que tomarlo con calma y seguir nuestro propio ritmo. Aprender paso a paso es importante y sobretodo mantenerlo divertido para que dentro de unos cuantos días podamos escuchar nuestros primeros resultados.

<https://www.youtube.com/watch?v=pcS5C7fheCg>

1. Noticia Importante

Apagar el Game Boy mientras se juega puede corromper los datos de las canciones. por favor. Recuerde dejar de jugar antes de apagar su Game Boy!

1. El sonido del GameBoy

El chip de sonido del GameBoy tiene 4 canales, cada canal con 4 bits de resolución.

Canal Pulse 1 - Onda cuadrada con funciones de envolvente y barrido.

Canal Pulse 2 - Onda Cuadrada con funciones de envolvente.

Canal Onda - Sintetizador, reproductor de muestras de audio y sintetizador de pronunciación de vocablos en ingles.

Canal Ruido - Funciones de envolvente y varias formas de ruido.

1. Comandos con las teclas del GameBoy

En esta documentación, los botones están marcados bajo los siguientes parámetros:

A como el botón A del GameBoy.

B como el botón B del GameBoy.

START como el botón START del GameBoy.

SELECT como el botón SELECT del GameBoy.

LEFT como la flecha LEFT del GameBoy.

RIGHT como la flecha RIGHT del GameBoy.

UP como la flecha UP del GameBoy.

DOWN como la flecha DOWN del GameBoy.

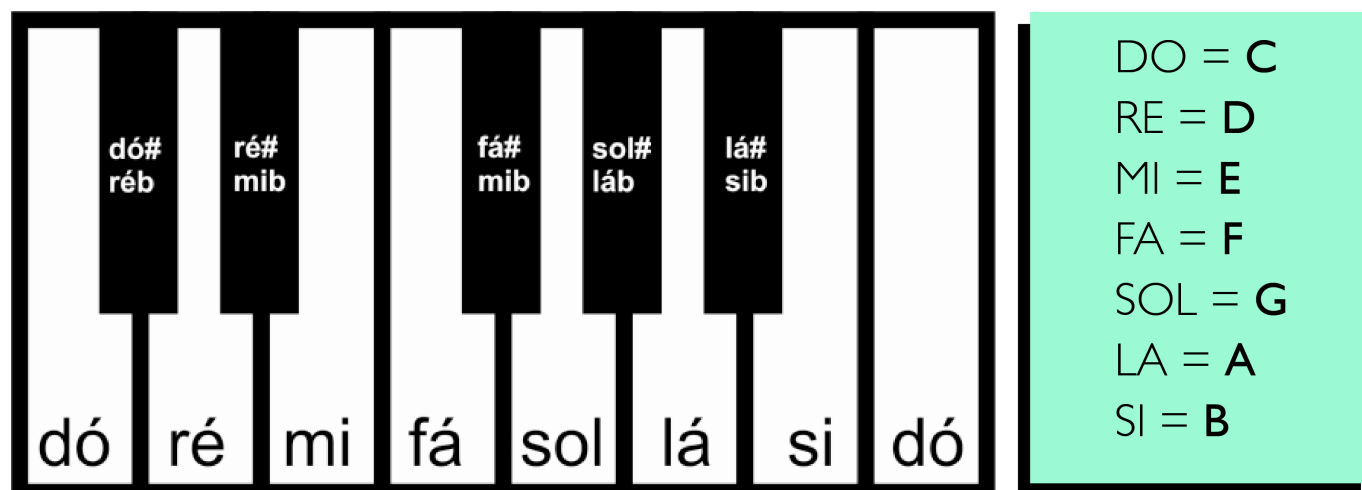
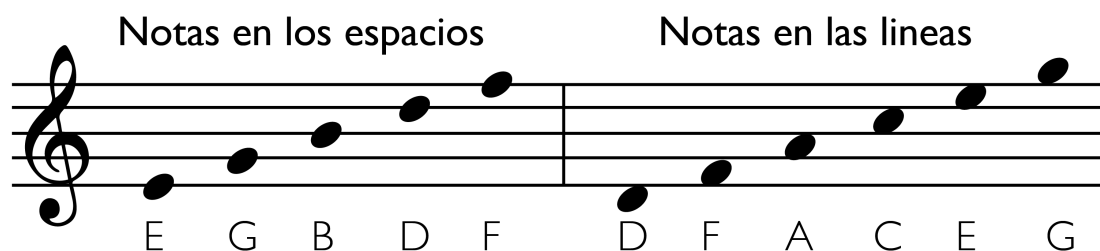
CURSOR presionando cualquier flecha del GameBoy.

LEFT/RIGHT Presionando las flechas right o left.

UP/DOWN Presionando las flechas up o down.

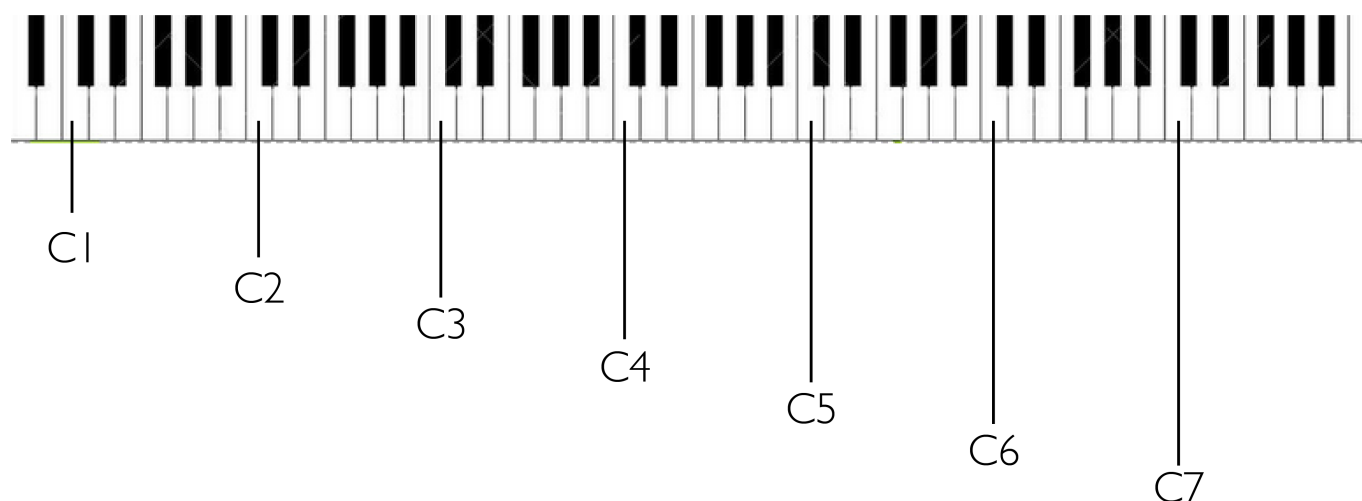
es la C y la octava es el 3.

En el siguiente grafico usted podrá encontrar una equivalencia del cifrado de notas musicales que aparece en el Gameboy a como usted las conoce normalmente.



En la siguiente imagen usted podrá encontrar una ayuda visual sobre la octava en las cuales esta situado en ese momento cuando compone en la Gameboy.

Octavas



Se puede decir que las octavas entre mas cerca esten al I son sonidos graves, y viceversa sería entonces sonidos Agudos.

From:

<https://wiki.unloquer.org/> -

Permanent link:

<https://wiki.unloquer.org/personas/johnny/proyectos/lsdj?rev=1478877583>

Last update: **2016/11/11 15:19**

