

LSDJMANUAL

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 cuenta 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.

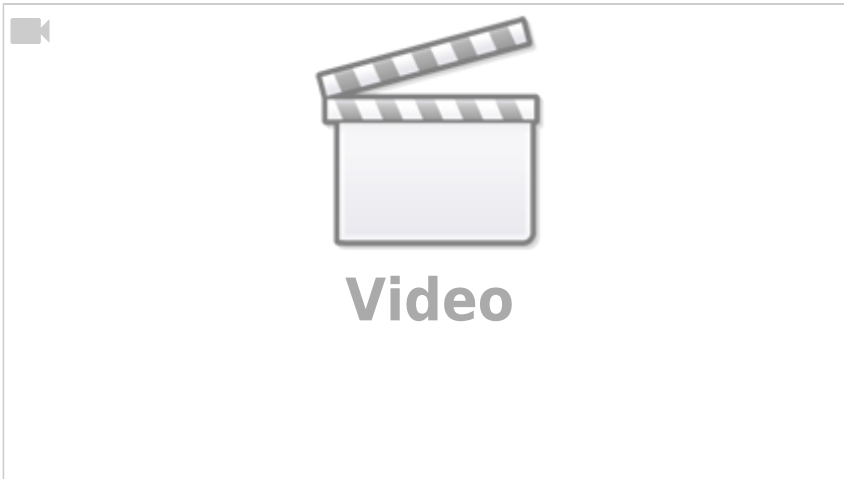


Capítulo 1

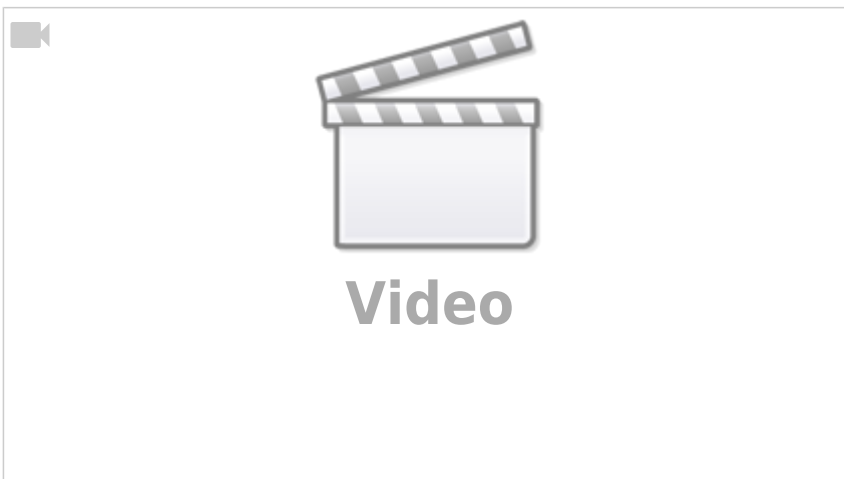
Introducción

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.



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.



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!

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.

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.

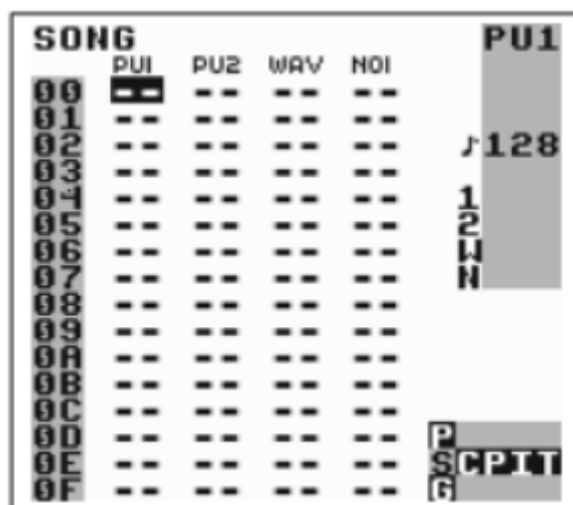
CURSOR presionando cualquier flecha del GameBoy.

LEFT/RIGHT Presionando las flechas right o left.

UP/DOWN Presionando las flechas up o down.

SELECT + A Presione A mientras mantiene presionado select.

SELECT + (B, B) Presione B dos veces, mientras mantiene presionado SELECT.



1. Navegando LSDJ.

Después de que LSDJ inicie, usted va a ver una pantalla parecida a la imagen superior, generalmente LSDJ inicia en la ventana SONG o CANCIÓN. Esta palabra esta ubicada en la esquina superior izquierda de la pantalla del GameBoy. Es importante porque este titulo indica que esta en la ventana SONG, que es aquí donde usted le dará forma a su canción. En esta ventana usted tiene 4 canales con guiones hacia abajo. Los PU1 y PU2 son canales que reproducen ondas pulso, pero solo el canal PU1 puede ser personalizable. El canal 3 o WAV como aparece en la pantalla del Gameboy, puede reproducir muestras de Audio muestreadas y almacenadas en el cartucho, o puede ser un sintetizador con formas de onda suavizadas y algunos controles y filtros, y por último pero no menos importante el canal de ruido o NOI.

Para desplazarse entre los diferentes canales usamos las flechas del Gameboy.



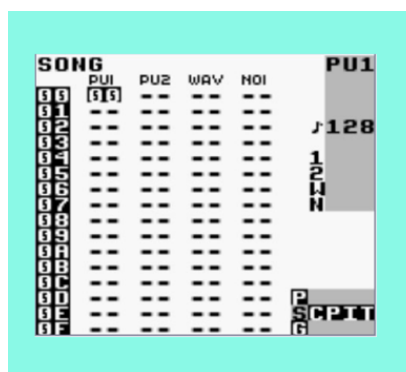
LSDJ usa varias pantallas, que se presentan en un pequeño mapa de 5×3, esta guía de navegación aparece en la parte inferior derecha de la pantalla de su Gameboy.

Por regla general, las pantallas mas importantes son las del medio (SCPIT), que contienen las pantallas de SONG, CHAIN, PHRASE, INSTRUMENT y TABLE SCREENS, ósea canción, cadena, frase, instrumento y pantallas de tablas. Hablaremos de ellas en detalle mas adelante.

Por ahora diremos que la pantalla de canción (SONG) es la que esta mas a la izquierda. Para navegar entre las diferentes pantallas, usted pulse el botón SELECT del Gameboy mientras que presiona las flechas del curso de su Gameboy hacia la derecha y hacia la izquierda.

Las pantallas de SONG, CHAIN y PHRASE se usan para la secuenciación de su música y trabajan en una estructura de árbol. Si usted navega hasta la ventana de PHRASE, se dará cuenta que esta ventana tiene un secuenciador de 16 pasos, donde se introducen datos de notas reales. La pantalla CHAIN es otra secuenciador de 16 pasos, pero aquí ya no se introducen notas reales, sino que se introducen los loops, frases, o compases que se reproducirán. La pantalla canción es un secuenciador de 256 pasos, donde se introducen secuencias de CHAINS a reproducir.

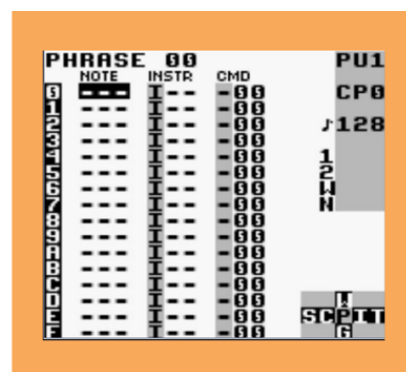
Esto suena complicado, pero es realmente muy fácil, aquí un grafico que ilustra un poco las cosas.



Finalmente aqui tenemos la vista canción, la cual contiene en su interior; conjuntos de frases y esta a su vez diferentes frases.



En chain tenemos Phrases, escribiendo el nombre hexadecimal de cada phrase para reproducirse una tras otra.



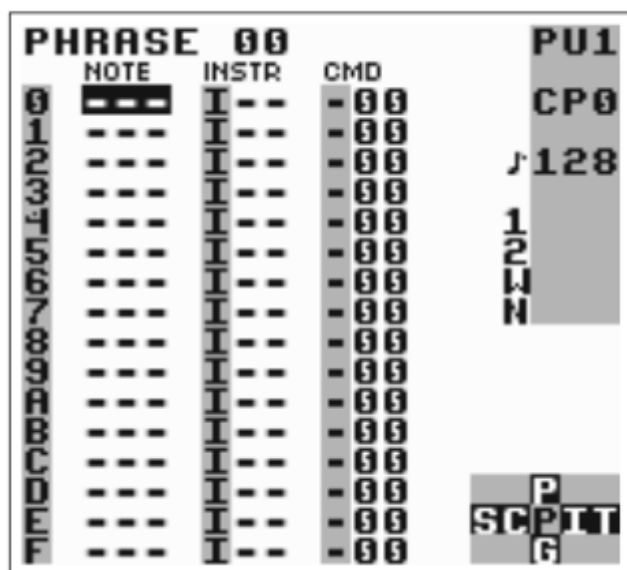
En phase primero creo los instrumentos, y aqui escribo los Loops instruyendo notas reales.

1. Haciendo nuestros primeros sonidos.

Para empezar, navegue hasta la pantalla de SONG, luego coloque el cursor de LSDJ en la columna PU1 y su posición en 00, marcado a la izquierda en el secuenciador de 256 pasos. Ahora toque el botón A dos veces para insertar una nueva cadena, en consecuencia; el dígito debe aparecer en el cursor.

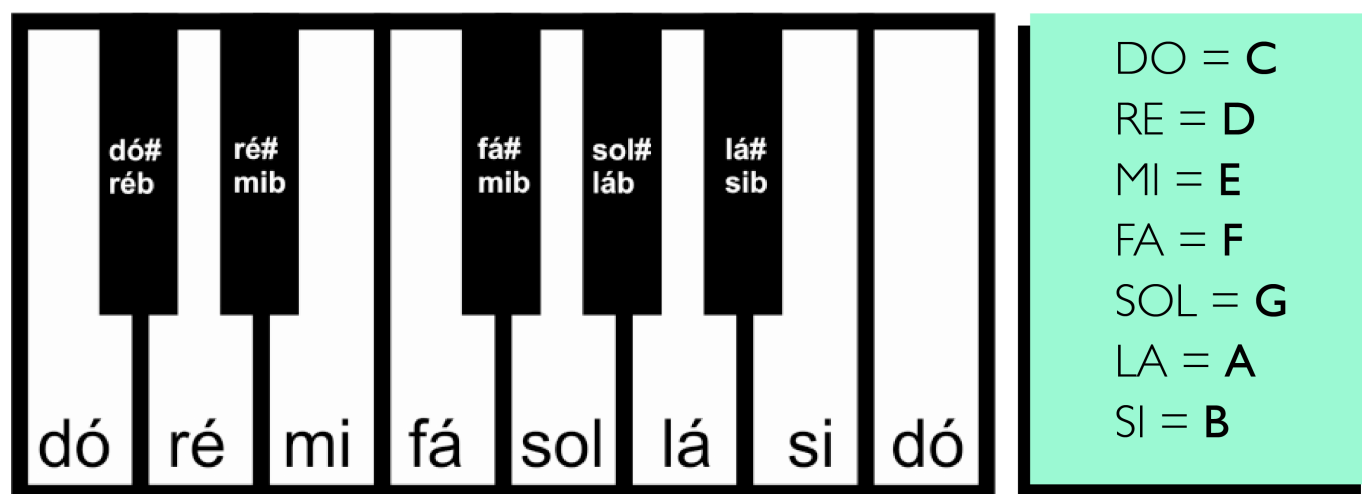
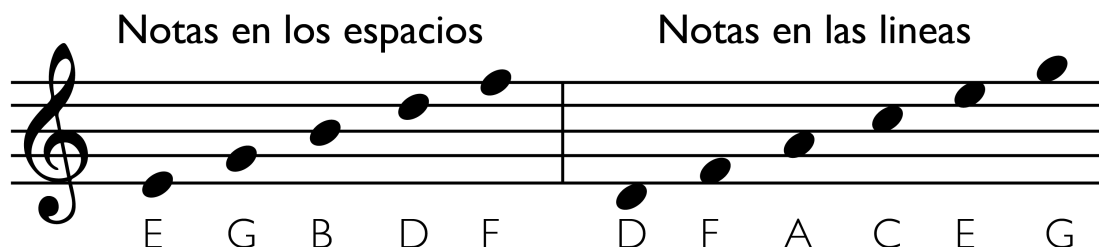
Para editar la cadena 00, debe presionar SELECT + DERECHA y entrar a la pantalla de CHAIN. Cuando

este aquí, siga el mismo procedimiento en SONG, presionando dos veces A para insertar una nueva PHRASE, que por default será cero, luego presione SELECT + DERECHA para ir a la ventana de phrase.



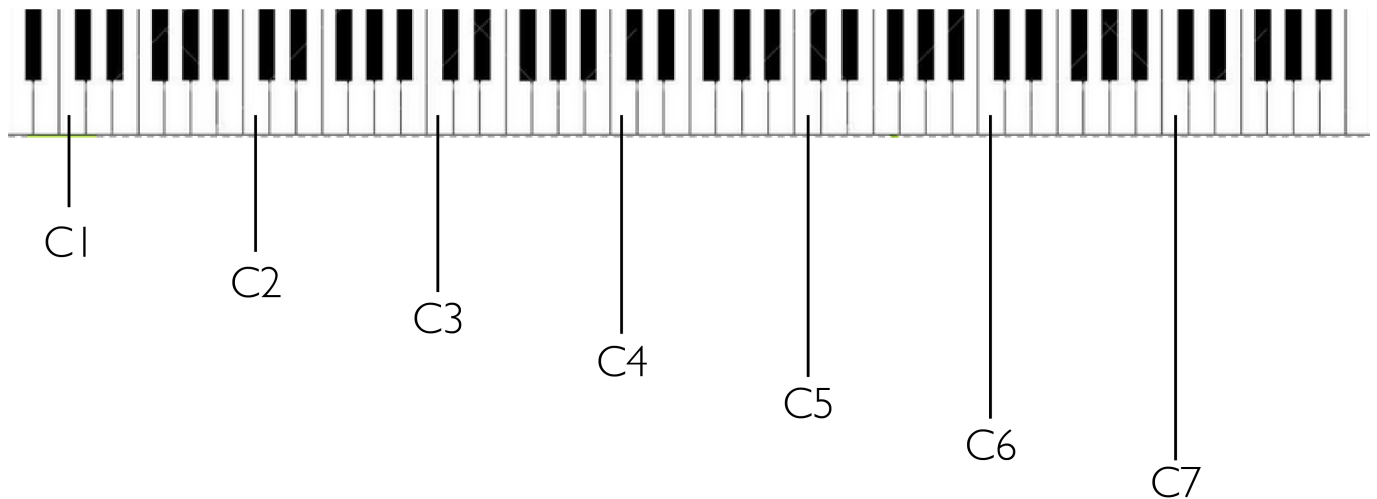
En la pantalla de phrase, se pueden introducir notas para reproducir. Mueva el cursor a la columna de notas (NOTE) y presione A para introducir una nota, que por defecto será un C3 (DO3). Donde la nota es la C y la octava es el 3.

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 1 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=1478878991>

Last update: **2016/11/11 15:43**

