



Copyright © Johan Kotlinski

LSDj-JP from v4.0.0 to v4.8.0 changes

ページ	箇所	修正内容
表紙	v4.0.0	v4.8.0
目次 6 章	6.4 以降	<p>6.4 アナログ同期</p> <p>6.5 キーボード・コントロール</p> <p>6.5.1 キーボード上での NOTE のレイアウト</p>
1	1.1 全文	<p>Hi!</p> <p>まず始めに、Little Sound Dj を試してくれてありがとう！</p> <p>このプログラムをより速くパワフルに動作させるために、大変な努力を費やしました。もしこれまでにシーケンサ・トラックの使用経験がなければ、新しいコンセプトの数々に戸惑うかもしれませんが、どうかストレスを感じないで下さい。1つ1つ使用方法を学んで、楽しみながら自分のペースで進めていって下さい。数日もすればこのプログラムの事を十分理解し、最初の1曲を作る事ができるでしょう。</p> <p>このマニュアルは初心者向けの内容が中心でありながら、リファレンスマニュアルとしても書かれています。このマニュアルの目標は、全ての事柄を明確に説明する事です。このようなマニュアルには含まれない、ユーザの経験に基づく多くの情報も存在します。ですので、是非 LSDj ユーザによって作られた Wiki サイトをチェックして下さい。(http://wiki.littlesounddj.com) このサイトには、チュートリアルや Tips & Tricks 、ハードウェアの DIY プロジェクトに関してなどの情報があります。さらに、他ユーザとコミュニケーションができる、LSDj のメーリングリストもとても役立つでしょう。(http://launch.groups.yahoo.com/groups/lsdj) もし質問やバグ報告があれば Email を下さい。(info@littlesounddj.com)</p> <p>Happy Tracking! /Johan</p>

ページ	箇所	修正内容
2	1.2 全文	演奏中に Gameboy 本体の電源を切ると、 SONG データが消えてしまう事がありますので、避けるようにして下さい。また、 Gameboy の電池の残量が十分でなく、自ら電源が落ちてしまう様な状況では使用しない事がベストです。 Gameboy 本体の赤いライトがぼやけたり、スクリーンが暗くなりつつある事で、電池の残量を知る事ができます。
7	※ 1	※1 マップ中に表示されない隠れたスクリーンが、他に 3 つあります。 FILE と WORD 、そして HELP スクリーンです。これらについては、また後ほど説明をします。
8	下部（一度入力した CHAIN ナンバーを消去するには、 B+A を押して下さい。）	一度入力した CHAIN ナンバーを消去するには、 A を 2 度押すかまたは B+A を押して下さい。
同上	注意: の段落（「そして A ボタンを 2 回押して下さい。」まで）	削除
16	2.6.5 SHAPE 以降、変更と追加	<p>SHAPE NOISE SHAPE を変えます。1 桁目は音程、2 桁目はランダムさを変えます。</p> <p>S CMD FREE に設定した場合、S コマンド (5.14.3) 使用時にある状況下※2 で消音されます。STABLE に設定した場合、S コマンドは限定されますので、突発的に消音される事はありません。</p> <p>※2 消音されるその状況とは、8-F で終わる SHAPE が変えられる場合で、0-7 で終わる事になります。 この場合 256 分の 1 の確率で音がミュートされます。</p>
25	Energy Save	削除

ページ	箇所	修正内容
26	BACK の項目ごと	削除
41	5.13 全文	<p>設定した NOTE を繰返しトリガーします。1 桁目で、繰返す音のボリューム（0= 変化なし、1-7= 増加、8- \$F= 減少）を設定します。2 桁目では、繰返しトリガーする終点を決定し、0 の場合最も速いです。</p> <p>例: R00 とても速い繰返しトリガー。 RF3 中程度のスピードでフラムし、ボリュームは減少。(エコーの様なエフェクト)</p>
41	5.14.3 全文	<p>この場合 S コマンドは、ノイズシェイプフィルタの様な働きをします。1 桁目でピッチを変え、2 桁目で ランダムさを変えます。これらの設定は相対値となり、現在使用されている値に設定した値が付加されます。</p> <p>場合によって、この設定は予期せぬ消音を引き起こします。もし問題であれば、INSTRUMENT スクリーンで S CMD を STABLE に設定して下さい。</p>
43	冒頭（この事は、LSDj 内の BPM メーターが完全に正確でない場合に有用です。）	削除
同上	6.1 全文	LSDj では、Gameboy 同士の同期演奏が可能です。必要なものは 2 台の Gameboy 本体、2 つの LSDj カートリッジ、そして Nintendo Game Link ケーブルです。
44	6.2 に追加	<p>TIP! LSDj が SLAVE の場合、PROJECT スクリーンで A+LEFT/RIGHT を押す事で一時的にゆっくりまたは速く再生する事ができます。外部機器との同期にずれが発生した場合、とても便利な機能です。</p>

ページ	箇所	修正内容
45	6.4 に挿入 (6.4 は 6.5 に、6.4.1 は 6.5.1 にずれます)	<p>6.4 アナログ同期</p> <p>LSDj はアナログ同期信号を送る音楽機器と同期ができます。この同期モードは Korg Volca シリーズとで動作を確認していますが、恐らく他の機器でも同様に動作するでしょう。</p> <p>ケーブルの作成については、特別な電子工作は必要ありませんので簡単なはずで。 Nintendo Game Link ケーブルと 3.5mm ミニプラグケーブルをつなぎ合わせるだけです。配線は下図を参考に、GND は GND に、CLK は CLK に接続します。</p> <p>念のため、上図はケーブルを表していて、ケーブルは現実には赤や青ではないでしょう。</p> <p>ケーブルが完成したら、Gameboy のシリアルポートとあなたのシンセサイザの SYNC OUT を接続しましょう。そして、LSDj の PROJECT スクリーンへ行き、アナログ同期モードに設定します。TICKS/STEP では、入力される同期信号あたり LSDj がどれだけのティック数を発生するかを設定します。LSDj を正しいスピードで走らせるために、シンセサイザによってはこの設定が必要になります。Korg Monotribe では通常 6 に設定、Korg Volca では C に設定すると良いでしょう。</p>
同上	SONG または LIVE モードでの割当て	削除
同上	LIVE モード時のみでの割当て	削除

画像の変更箇所

ページ（日本語版 v4.0.0）	ページ（英語版 v4.8.0）	修正内容
16	22	Figure 2.5 変更
24	31	Figure 2.13 変更
26	32	Figure 2.14 変更
32	39	Figure 3.2 変更
45	55	コネクタ図を新規追加

以上