

はじめに



10年ほど前に、先輩コーラーさんにSD用PCツールとして「SDtty」「SDReader」「SDmusic」を紹介されましたが、理解できませんでした。最近になって、“SD”（コール・シーケンス作成ツール）を駒代わりに使っています。経験豊富なコーラーは「Sdttty」、経験の浅い（初心者）コーラーは“SD”が使いやすいと聞きます。

私も“SD”の使用を始めましたが、まだまだ使いこなしていません。

そこで、私と同じく“SD”を使っているコーラーさんの参考になればと思い、私の経験をまとめてみました。

☆☆☆☆☆ 他に、私の知らない使い方が沢山あると思います。思いつく方はぜひ教えてください。☆☆☆☆☆

“SD”の基本的な解説は典子さん、藤岡さんの紹介記事が分りやすく良く纏まっていると思いますのでご覧ください。（後段P5以降に掲載してあります）

【“SD”の操作説明】・・・先ずコール（レベル：Plus）を作ります。

Sun May 18 19:01:11 2014 Sd38.62:db38.62 Plus

PL-easy 01（最初のシーケンス）

HEADS touch 1/4

4B> 1B> 1G> 2G<
4G> 3G< 3B< 2B<

spread

1B> 1G>
4B> 2G<
4G> 2B<
3G< 3B<

CENTERS pass the ocean

1B> 1G>
2B^ 2GV 4G^ 4BV
3G< 3B<

ENDS peel off

1G<
1B<
2B^ 2GV 4G^ 4BV
3B>
3G>

SIDES boys run

1G<
1B<
2GV 2BV 4B^ 4G^
3B>
3G>

最初に toggle keep picture を on にします。

プログラムを終了するまで隊形図が作られ表示されます。

次にスタートを指示します。

Heads→F1 Sides→S&F1 Just→O&F1 Ip2P→

<ANYONE>の指定には次のようなものがあります。

center column of 6 / center line of 6
center wave of 6 / near line / far line
near column / far column / near box / far box
heads / sides / boys / girls / centers / ends
center 2 / center 6 / outer 2 / outer 6
leads / trailers / beaus / belles / head boys / head girls
side boys / side girls / lead ends / lead centers
trailing ends / trailing centers

<ANYTHING>の指定には次のようなものがあります。

< ANYTHING > and cross / and little / and mix
and roll / and spread / and sweep <N/4>
and <ANYONE> spred Function Keys→F8

コマンド:undo last call を使うと直前のコールを削除します。

Function Keys→F9

HEADS wheel around

1B>
1G>
2GV 2BV 4B^ 4G^
3G<
3B<

move along and make lines

1B> 4G<
1G> 4B<
2B> 3G<
2G> 3B<

LEFT touch 1/4

4GV 1B^
4BV 1G^
3GV 2B^
3BV 2G^

boys run

1BV 4GV
1G^ 4B^
2BV 3GV
2G^ 3B^

right and left grand (at home)

Mon May 19 17:46:28 2014 Sd38.62:db38.62 Plus

PL-easy 02 (2番目のシーケンス)

HEADS lead right

4B> 3G< 1B> 2G<
4G> 3B< 1G> 2B<

square thru 3

4G< 3B> 1G< 2B>
4B< 3G> 1B< 2G>

boys run

4B> 3G> 1B> 2G>
4G< 3B< 1G< 2B<

GIRLS DO YOUR PART, peel off

. 3G< 2G< .
4B> . 1B> .
. 3B< . 2B<
. 4G> 1G> .

BOYS DO YOUR PART, follow your neighbor

3G< 2G<
4B^ 3BV 1B^ 2BV
4G> 1G>

コマンド:create <formation>を使えば次の formation が作れます。

create waves, create 2fl, create lines in
create lines out, create inverted lines
create 3x1 lines, create any columns
create columns, create magic columns
create dpt, create cdpt
create trade by, create 8 chain
create any 1/4 tag, create 1/4 tag
create 3/4 tag, create 1/4 line
create 3/4 line, create diamonds
create any tidal setup, create tidal wave

コマンド:insert a comment を使えばコメントを挿入できます。

(例)このコールは注意(但し漢字は文字化けします。)

コマンド:resolve を使うとGet Outを提案してくれます。

→ find another (別のGetを探す)

コマンド:end this sequence でシーケンス終了します。

Function Keys→F10

コマンド: pick random call を使う。

次のコールを迷ったら取りあえず、次のコールの提案をさせる。

コマンド: normalize を使う。

難しい隊形を標準隊形に戻す。

コマンド: toggle concept levels を使う。

最初に指定したレベルより上のレベルのコールを指示する。

コマンド: two calls in succession を使う。

2 コールを一度に入力する。(1行に2コール表示)

→swing thru, boys run

BOYS DO YOUR PART, fan the top

3G< 2G<

3B> 2B>

4B< 1B<

4G> 1G>

explode the wave

4B^ 4G^ 1B^ 1G^

3GV 3BV 2GV 2BV

bend the line

4B> 1G<

4G> 1B<

3B> 2G<

3G> 2B<

load the boat

3GV 2BV

3B^ 2G^

4GV 1BV

4B^ 1G^

pass thru

left allemande (7/8 promenade)

難しい動きは DO YOUR PART を使用する。

<ANYONE> do your part <call> or
<ANYONE> do your part <call> while the others <other call>

(例) boys do your part (while the others) <ENTER>
swing thru <ENTER>
switch to a diamond <ENTER>
boys do your part swing thru while the girls
switch to a diamond

コマンド:!/ ? を使用する。

スペル等が分らないときは、? で問い合わせをする。

(例) lo? →頭が”lo”から始まるコールリストを表示

load the boat / load the boat,center to a wave
/ load the boat,but <ANYTHING> / lockit / lock it

コマンド:exit でプログラム終了します。

【Function Keys】

Key	Function Key	Shift	Control
F1	heads start	sides start	just as they are
F2	two calls in succession	twice	
F3	pick random call	pick concept call	pick simple call
F4	resolve	reconcile	normalize
F5	refresh	keep picture	insert a comment
F6	simple modifications	allow modifications	
F7	toggle concepts	toggle col/act phan	
F8	<anything>	<concept>	
F9	undo	abort the search	
F10	end this sequence	change output file	
F11	pick level call		
F12	find another		accept

“SD” の主なコマンドは以下のとおりです。

exit the program (プログラム終了)
undo last call (最後のコールを削除)
abort this sequence (Get Outせず中途で止める)・・・このシーケンスは出力されない
insert a comment (コメントを入れる→文字化けするが漢字も可、後で Excel 等で表示)
change output file (シーケンスを別のファイルに出力する)

end this sequence (このコールでシーケンスを終了する)・・・このシーケンスは出力される
resolve (Get Outの提案)
reconcile (最後のコールがGet Outに最適だが、その前に調和されたコールを入れる)
create <formation> (指定されたフォーメーションを作る)
pick random call (ランダムにコールを提案)
pick concept call (ランダムに上位レベルを含むコールを提案)
pick simple call (ランダムに簡単なコールを提案)
pick level call (最初に選んだレベルの中からランダムにコールを提案)
normalize (難しい隊形を標準な隊形に戻す)
standardize (難しい隊形を標準な隊形に戻す)
toggle keep picture (隊形図を作る→最初の入力画面で指定)
refresh display (前の画面を再表示する)
allow modifications (コールの一部のパートを修正する) chain reaction but turn the star 3/4
simple modifications (allow modifications の簡易版)
toggle singing call (Get Outを Swing corner とするとき)・・・シンギングコールを作るとき使用
toggle concept levels (入力中のレベルを上レベルに変える) コマンドを入れる度に on-of-on・・・
toggle collisions (通常は許さないが、できるようにする)
? (考えられるコールリストを表示する)
! (考えられるコールリストを表示する)

The Resolve Command・・・コマンド : resolve 等を使った場合の次の指示

abort the search (失敗→不可)	raise reconcile point (ポイントを上に表示)
find another (別のコールを探す)	lower reconcile point (ポイントを下に表示)
next (既に表示した次のコール)	quit (ここから出る)
previous (既に表示した前のコール)	undo (削除)
accept current choice (このコールを選ぶ)	

(その他コマンド等の使い方)

1. allow modifications (修正を許す)

コマンド画面に”allo” と入れると左下枠にコール一覧が出ます。 allow modifications を選んで[enter] star の度合いを変えるか、と聞いてきます、turn the star 3/4 のように指示します。さらに、最後の cast off 3/4 をどうすると聞いてきます。Swing thru のように指示します。

①直接 motivate? と打つとコールリスト motivate, don' t turn the star but <ANYTHING>等表示されるので直接スペルを打ち込んでも可。 スペルが分れば直接打ち込むのがベストです。

②直接 chain? と打つとコールリスト chain reaction, turn the star 3/4, but <ANYTHING>等表示されるので直接スペルを打ち込んでも可。例えば chain reaction, turn the star 3/4 but swing thru[enter]

2. simple modifications (シンプルな修正)

allow modifications と変わらないように思います。(よく分かりません)

3. toggle concept levels (入力中のレベルを上レベルに変える)

これは良く使います。まず、toggle ということは、コマンドを入れる度に on - off - on ... と変わるということです。一度、toggle concept levels と入れると、下段に All Concept と表示され、入力中のレベルより上のコンセプトを使うことができるようになります。

もう一度、toggle concept levels を入力すると、通常の状態へ戻ります。

[F7][Enter]で簡単に入力できます。

4. toggle collisions (対立するものを繋ぐ)

これは、同じところで終わるとき、通常は許さないが、できるようにする、というものです。使用したことはありません。

5. refresh display (トラブルに適切な画面に戻す)

！や？を入れたときなど、formation やその前のコールが見えなくなることがあります。refresh display で画面を再表示できます。・・・あまり意味がないと思いますが他にどういうときに使うのでしょうか？

[F5][Enter]で簡単に入力できます。

6. Double Pass Thru フォーメーションから pass thru または touch 1/4 を入力したいとき

centers pass thru または centers touch 1/4 と入力します。

逆に、Dixie style to a wave はできます。on double track または single file を入れる必要ありません。

7. 変則な隊形から<any one> start でコールしたい場合の入力の方法

例えば、変則な隊形 near column (顔合わせ) far column (背中合わせ) から pass the ocean をしたい場合、<anyone> start pass the ocean[enter]と打ち、左下枠の候補一覧から near column を選択する。

8. circle by 1/4 and [catch 2] の入力をしたいとき

コマンド画面に”ci” と入れると左下枠にコール一覧が出ます。circle by <N/4>X<ANYTHING>を選んで[enter] 1[enter] catch 2[enter]と入力します。

9. Do Your Part の入力をしたいとき

コマンド画面に”<anyone>d” と入れると左下枠にコール一覧が出ます。<anyone> do your part を選んで[enter] 指示に従い boys follow your neighbor, while the girls peel off を入力

10. swing thru 1-1/2 のコールを入力したいとき

コマンド画面に”1-” と入れると左下枠にコール一覧が出ます。1-<N>/<N>を選んで[enter] 1[enter] 2[enter] swing thru[enter] と入力します。他のコールも同様です。

11. load the boat and roll の入力したいとき

コマンド画面に”<anything>” と入れると左下枠にコール一覧が出ます。<anything> and roll を選んで[enter] load the boat と入力します。(<anything>の入力は Function Keys→F10) 他のコールも同様です。

12. From squared set から All 8 pass the ocean のコールを入力したいとき

コマンド画面に just as they are[enter] と入れる From squared set となります。次に all 8? と打つとコールリストに all 8 pass the ocean 等表示されるので直接スペルを打ち込む。左下枠の一覧には表示されないので選択して入れることは不可。コマンド画面に all? と打つとコールリスト all 8 pass the ocean はどういう訳か出てこないの、色々工夫してみる。他のコールも同様です。

13. From squared set から heads square thru 4 のコールを入力したいとき

コマンド画面に heads press ahead[enter] と入れる heads start の画面になります。次に heads square thru 4 と入力します。スタート時点で heads start を選択していれば、square thru 4 でOKです。

→詳細はソフトをインストールすると「sd_doc.html」が出来ますので、こちらをご覧ください。

但し英語版ですので、翻訳する必要があります。(google 翻訳が便利)

文責 2014. 5. 21 澤田孝夫

-----以下 典子さん の紹介記事抜粋 -----

■ “SD” って何？

最近スクエアダンスの世界ではノートパソコンやら“SD”ってソフトが流行っているようです。そこで今回はこの“SD”について特集します。まずは「SDなんて聞いたこともない」または「名前だけは知っているけど、何をやるものなのかはわからない」という方のために簡単にご説明します。ユーザーの方は読み飛ばしてください。

“SD”はコーラーがコールを作るための支援ソフトでDOS版とMAC版があります。駒を動かしながら紙にシーケンスを書いていく代わりにパソコンを使ってコールを作っていくためのものです。コーラーが次にかけるコールを考えてキーボードでコールを入力すると画面上で駒が動いていきます。そして、ExtendやCirculateで（もしくはそのまま）Get Outできる形になるとそれを教えてくれます。

誤解をされている方がいらっしゃるかもしれませんが、コンピューターがコールを作ってくれるわけではありません。

■ “SD”の基本的な機能

では何が便利なのか？ まずは駒を動かす手間がいらない＝大幅な時間短縮になる。また、駒や紙の上でやっている時に犯すケアレスミスがなくなる……はずなんですけど、時々間違った動きをすることもあるので要注意。

次に入力時にコールを途中まで打つとスペースキーで続きを入力してくれます。ただし、コールの選択肢が複数ある場合はもっと入力しろと要求してきます。MAC版では常にコールリストのウィンドウが開いており、DOS版・MAC版共に“?”を入力すると現在の体型からかけられるコールのリストも出てきます。各コールが終わった後の体型の絵を保存しておくことも出来ます。また、レベル毎にリストの読み込みをしますので、最新バージョンのソフトを使っていればレベルオーバーの心配がありません。（時々使えるはずのものが使えないこともあります……）

最終的に作ったコールをコンピュータ上でデータとして保存・管理していけるのも大きなメリットと言えましょう。（紙がなくなっても大丈夫）また、コールのシートが活字でプリントアウトされる＝手書きじゃない、ということも“読みやすさ”の点でメリットになるのではないのでしょうか。

以上がSDの基本的なメリットだと思います。

■ “さすがはコンピュータ！”という便利な機能

次に、コンピュータならではの便利な機能をご紹介します。

“SD”のメニューに以下の5つのコマンドがあります。これらはすべて考えるのが面倒になった、もしくは困った時に使う“奥の手”です。

- 1) Resolve
- 2) Reconcile
- 3) Pick Random Call
(Simple Call/Concept)
- 4) Normalize
- 5) Standardize

1) の“Resolve”は「ここからGet Outまでのコールを提案してくれ」というコマンドです。1手で返してくれる時もあれば3～4手かかる時もあります。そして、提案されたコールが気に入らない場合は“Find Another Solution”とすると別の方法を考えてくれます。Get Outを機械まかせにするのはコーラーの美学に反するかもしれませんが、疲れている時には使えるコマンドです。また、私の場合は自分が苦手なコールをどんどん入力していった練習用のシーケンスを作ったりしますので、Get Outを考えてくれるこの機能はとても便利だったりします。

2) の“Reconcile”はある程度コールを作った時点で「ここで終わりにしたい！」と感じる時、つまり、最後の

数コールの組み合わせが Get Out に最適だと考えた、でもちょっとだけ合わない、といった時に使うコマンドです。例えば「#1と#3の女性の位置を入れ替えれば終わっているんだよねあ〜」という状況であれば、そこに至るまでのどこかに#1と#3の女性を交換するようなコールを提案してくれるわけです。使ったことはありませんが、すごい機能ですよ。

3) の“Pick Random Call”は見ての通り、ここで適当にコールまたはコンセプトをランダムに選びなさい、というものです。自分のアイデアと交互に使えば、ステージの上で2人のコーラーがリレーでサイトコールをしているような効果が得られます。(なんてね) コール作りが煮詰まってきた時や自分の使うコールに偏りを感じ始めた時などには効果的かもしれません。

4) の“Normalize”は使いだすとやめられないかもしれません(墮落の一步かも…)。これはPhantom系のコンセプトなどでFormationがぐちゃぐちゃになってしまった時、「どうやって普通の形に戻したらいいんだろうか」と頭を抱えてしまった時に使う“奥の手”です。その名の通り、“ノーマル”な形に戻してくれます。他のコマンド同様に気に入った解決方法が見つかるまで色々提案してくれます。ただし、かなり難しい状況に陥っている場合はコンピューターも「できない・わからない」と言ってきます。

5) の“Standardize”も似たようなものです。今度はT-boneになったFormationをノーマルな形に戻すコマンドです。「なるほど、そういうやり方もあったか」と感心できるほどの能力を持っているかどうかは定かではありません。

冒頭に「コンピューターがコールを作ってくれるわけではありません」と書きましたが、もし、これらのコマンドを使いまくったら、それもはや“自分のコール”とは呼べないでしょう。

■使用上の注意点

～落とし穴もあります

使用上の注意点を一言で言えば、“あまり機械に頼り過ぎないこと”となります。上記のコマンドの乱用を避けることもその1つです。

また、ソフトと同時配布されたドキュメントの中の“What Sd Is Not”という項は以下の一文から始まります。
Sd knows nothing about timing,
body flow, or esthetics (=美学) .

“SD”はボディフローまで考えてくれません。タイミングについてもスクエアダンスの美学についても何もわかっていません。(=自分で考えなければいけません。と言っているわけです)

それから、“SD”を使っていると“できない”コールがたくさん出てきます。ちょっと変わった体型(そんなところからこのコールはあまりかからないぞ、という体型)からコールをかけようとする“出来ません”と言ってきます。逆に変なところからも機械的に、定義に忠実に動いてしまう場合もあります。例えそれがほとんどのダンサーに理解されないものであっても動いてしまうということです。単純なバグ(間違った動きをする)もありますので要注意です。

■“SD”利用状況 ～ユーザーインタビューより

“SD”の最大の弱点は前項で述べた“出来ない”の問題だと思います。やりたいと思っていた動きができないのですから、これによってコーラーは個性的なコールを作るのが困難になります。

そこで、現在“SD”を利用しているコーラーにインタビューをしてみました。

まずは「現在使っているシークエンスの何割くらいを“SD”で作っているか」。この質問に対して大塚修さんは「95%はSDを使っている」、竹内敦さんは「ワゴンのコールはすべて手作り、その他C3まではすべてSD」ということでした。それでは例の“できない”はどうしているのか？と尋ねたところ、「同じ効果を得られる別のコールで置き換えて、“コメント”として実際にコールしたいコールを書いておく」という方法をとられているようです。他にも数人にインタビューをしましたが、皆さん多かれ少なかれこの方法で何とかしているようです。ただし、この方法はとても面倒かつ複雑なものは到底できない技なので、どうしても残りの何%かは“手作り”ということにならざるを得ないようです。

しかし、そうは言っても“SD”を使うことによってコールを作るスピードは飛躍的に速くなります。アメリカのSDコーラーのメーリングリストに“SDを使った場合にかかる時間”が話題にのぼっていました。それをみると、Lynetteは“普通のシークエンス”はSD使用で1時間に20本、手作りで10本、“Hard C3, C4の個性的なシークエンス”ではSD使用で1時間に2本程度（手作りの場合はまちまち）だそうです。インタビューをした大塚さんも「もうSDなしでは生きられない」とコメントしていました。

-----以下 藤岡芳太郎さんの紹介記事抜粋 -----

【SDコール作成ソフトについて】

サイトコールをすればこういうソフトでダンスの構成を作る必要はありませんが、ダンサーが居なくてもグラフィックスが画面で動いてくれますので、サイトコールの練習や訓練にはなると思いますが、駒等で作った構成を確認することもできます。A2やCレベルでは予めコールを作成し、リーディングを行うのが普通ですのでこのようなソフトは必須になります。

”SD”

米国のWilliam B. Ackerman and Stephen Gildeaという人が公開しているWindowsのフリーウェアです。非常によく出来ていると思います。左図（クリックで拡大）のように、コマンドに応じダンサーの絵が自動的に変化します。MS, Plus, A2, C1~C4すべて対応しています。

”SD”の操作方法について

1) 入力

入力方法 コマンドはむしろキー入力が操作し易いと思います。マウスでは画面左側のリストから選んでダブルクリックするのですが、リストの項目が多すぎて探すのに一苦労するからです。しかしキー入力が苦手の方でも次項のようにキーを併用すると比較的楽に入力できると思います。

マウス入力のヒント マウスで入力する場合、左側のリストをスクロールして探すのが大変です。キー入力を併用するとこれが楽にできます。例えばsquare thru 3/4は頭文字の“s”をキーで入力します。すると左側のリストの“s”が頭文字になったコマンド群の箇所へ移動します。この中からsquare thru <N>を探すのは容易で、これをダブルクリックし、更に“3”をダブルクリックすると入力完了です。

重要な注意 この”SD”はハンドワーク・ボデーフローに全く関係なく動いてしまいますので、自分でよくこれを考慮してコマンドを入力してください。またコールの解釈ですが、かなり変なフォーメーションでも動いてしまいますので、非常に難解なコールになってしまうことがあります。自分で十分に動きを理解して使ってください。このような配慮をしないでコールの構成に使うと踊りにくく、すぐセットが壊れるコールになってしまいます。

スタート スタートは[F1]がHeads start、[Shift]+[F1]がSides startとなります。スクエア体型はJust [Enter]です。Heads 1p2pはゼロラインからのスタートです。

特有のルール コマンドには特有のルールがありますのでこれを最初に習得する必要があります。例えば；

- ・ double pass thru ポジションの場合 単に pass thru と入力しても受け付けません。Centersしか出来なくても centers pass thru [Enter]のように“Centers”の入力が必要です。マウスではまず CENTERS AND ENDS、次に pass thru、ENDS が何もしないので nothing をクリックします。または Centers [Enter]とキー入力してから pass thru をクリックします。

- ・ centers in のコールは put centers in と入力します。half square thru は square thru 2 と入力します。
- ・ all 8 circulate, partner trade はそれぞれ単に circulate, trade と入力します。
- ・ grand swing thru はキーでは一度に入力できます。マウスでは GRAND、swing thru の順にクリックします。
- ・ 動作に体型変化のないものは入力できません。後で“メモ帳”などで追加するしかないようです。

例：“forward and back, do sa do, circle”など。

ボデーフロー 体型さえ適切であればボデーフローに関係なく動いてしまいますので、コマンドを入力するときにはダンサーの動きがスムーズにつながるよう配慮する必要があります。例えば；

- ・ 男性が Ends の Wave から boys run, bend the line は男性が前進の動きへ後退の動きが続きスムーズではありません。
- ・ Heads right and left thru から lead to the right、flutter wheel から dixie style は左回りの動きへ右回りの動きが続きスムーズではありません。
- ・ 4 in line の bend the line から、flutter wheel や ladies chain は一部のダンサーが後退の動きへ前進の動作がつながり、スムーズではありません。
- ・ *Centers が左手をとっている 2 faced line から half tag を入力すると、さすがにこれは Awkward for centers (センターがやりにくい) と警告が出ます。

ハンドワーク スムーズなダンスにするためには、右手と左手が交互になるよう動作をつなぐ必要があります。

- ・ Centers square thru 3/4 から right and left thru あるいは touch 1/4 は右手で終わる動作に右手で始まる動作が続きスムーズではありません。

連続した回転 同一ダンサーと同一方向の回転が続くのは、ダンサーにとって気持ちのよいものではありません。

合計1回転以上になるのは避けるべきです。

- ・ Cast Off 3/4⇒Swing thru は 3/4 回転+1/2 回転で合計1回転以上になります。

Swing Thru⇒Centers Cast Off 3/4 の場合、Centers が 1/2+3/4 回転、合計1回転以上になります。

Relay the Deucey/ Spin Chain the Gears⇒Acey Deucey も Centers のダンサーが合計1回転以上になります。

取り消し コマンドを取り消す場合は [F9]または undo [Enter] で1つ前に戻ります。なお Getout をさせず途中でやめる場合 abort [Enter]をキーインします。

Anything Call Explode and <anything>、<anything> and roll、transfer and <anything>などは次のように入力します。

<anything>が[F8]キーで入力できます。例えば explode and load the boat の場合、まず explode and [F8][Enter] と入力すると SUBSIDIARY CALL (追加のコール) と表示が出ますので、続いて load the boat [Enter]と入力します。

Touch 1/4 and roll の場合はまず [F8] and roll [Enter]、続いて touch 1/4 [Enter]を入力します。

Star turn の変化 Spin chain the gears, Motivate, Chain Reaction 等の Star turn の回転量を変化させるには次のようにキー入力します。(マウスによる選択メニューはありません)

“Spin chain the gears, turn the star 1/2”、“Motivate, turn the star 3/4”、等。

コメント挿入 insert [Enter]でコマンドとは関係のないコメントを入れることができます。日本語で入力すると画面では文字が化けますが、保存後日本語対応のアプリケーション(メモ帳、MS Word, Excel 等)で読めば日本語も表示されます。

スタート時の Ladies Chain Side ladies chain, heads star thru のような動きはそのまま入力しても受け付けてくれませんので、面倒ですが次のような方法で入力します。

・ MS でも press ahead, press back が例外的に使えますのでとりあえず次のように入力し、あとで Word、Terapad 等で読み込み press ahead, press back を削除します。

入力方法 : [Shift]+[F1] [Enter] (SIDES start) → ladies chain [Enter] → sides press back [Enter] → heads press ahead [Enter] → centers star thru

・ 4 ladies chain, heads star thru は同様次のように入力できます。just [Enter] → all 4 ladies chain → heads press ahead → centers star thru

Singing Call Singing call のように Getout を Swing corner とするには、スタートメニューから toggle singing call をダブルクリックしてからスタートします。普通のモードに戻すにはもう一度 toggle singing call を入力します。

図の挿入 図の挿入 : "SD" 最初の入力画面で "toggle keep all pictures" をクリックしておきます。個々に図を挿入する場合はそのつど [Shift]+ [F5] (または keep picture をクリック) でそのときの体型図が記録されます。(但し画面の赤と青のグラフィックスではなく記号としての文字で表現)

常時 keep all pictures にする方法があります : [常時 keep all pictures にする方法について]

Word, メモ帳等で印刷すると次のように表示されます。

記号の意味 : B : Boy、G : Girl、^ : 後向き、V : 前向き、< : 左向き、> : 右向き をそれぞれ示しています。

例 HEADS square thru 4

4B> 3G< 3B> 2G<

4G> 1B< 1G> 2B<

touch 1/4

3G^ 4BV 2G^ 3BV

1B^ 4GV 2B^ 1GV

circulate

1B^ 2GV 2B^ 3GV

1G^ 4BV 4G^ 3BV swing thru

2G^ 3GV 1B^ 2BV

4B^ 3BV 1G^ 4GV

recycle

3GV 2GV

2B^ 1B^

3BV 4BV

4G^ 1G^ veer left

2B^ 1B^ 3GV 2GV

4G^ 1G^ 3BV 4BV

tag the line

3G< 2G< 2B> 1B>

3B< 4B< 4G> 1G>

leads trade

3B> 2G< 2B> 1G<

3G> 4B< 4G> 1B<

left allemande

(3/4 promenade)

"Word"、"メモ帳"で入力した内容を確認できます。 [ファイル] - [開く] とクリックし、"マイコンピュータ"

⇒“ローカルディスク C:”⇒“SD”フォルダを開きます。[ファイルの種類] 右側の▼をクリック、[すべてのファイル] を選択、フォルダ内にある Sequence. xx というファイルをクリックすれば開くことができます。(xx は MS、Plus、A2、等)

Getout Getout はその条件がそろると resolve is: pass thru, left allemande 等表示が出ますので、[F10] をキーインして完了させます。但しハンドワークには注意が必要です。square thru 4 の後で left allemande が表示されてしまいます。

、[F10] をキーインすると「Type comment for this sequence, if desired.」という表示が出ます。単に Accept をクリックするか、Enter キーを押せば、作成したシークエンスが保存され「Sequence written to “Sequence. xx”」と表示が出ます。

コンピュータに Getout を探してもらうこともでき、[F4] または、resolve [Enter] とキーインすれば自動的にそのレベルでの Getout パターンができ、表示されます。OK であれば[F10] で完了、気に入らなければ[q] [Enter] で元へ戻ります。

その他 DBD などにもかなり対応しており、賢いソフトだと思います。但し逆に非常に特殊な体型でも無理にやってしまうことがあり、後でその解釈に物議をかもすことがありますので、それぞれの体型からどういうコールを入れるかは自分でよく見極める必要があります。上のレベルとされている動作や Callerlab 裁定委員会で「適切でない」とされているコールも受け入れてしまいます。

MS、Plus の不適切な例：

Right and left thru, sweep 1/4

1/4 tag 体型から follow your neighbor

Scoot back, roll からの circulate/ peel the top 等 (T ボーン体型 : C1 レベルとされている)

A2 の不適切な例：

Centers 4 人が内向きの体型から Cast a shadow (C1 レベルとされている)

Centers が two faced line からの Chain reaction (C1 レベルとされている)

Ends が mini wave からの Chain reaction (C1 レベルとされている)

double pass thru 体型から Transfer the column

2) 終了

exit [Enter] と入力するか、マウスで SD Window 右上角の×をクリックすると終了します。ファイル名を特に入力しなければ、sequence. ** (**は MS、Plus 等) というテキストファイルが SD のフォルダ内へ自動的に作成されます。なおこのファイルは同じ名称の場合、再立ち上げたとき前に作ったものが残っていてこれに追加する形で書き込まれます。不要になった段階で sequence. ** ファイルをゴミ箱に捨てるか、または Word 等で編集→全て選択→編集→クリア→上書き保存をして内容を削除します。

3) 印刷

MS Word、メモ帳で [ファイル] - [開く] とクリックし、[ファイルの種類] 右側の▼をクリック、[すべてのファイル] を選択、“SD” フォルダ内にある Sequence. xx というファイルをクリックすれば取り込みでき、編集印刷ができます。ただ体型図は SD 画面のようにグラフィックスにはなりません。テキストで表した図になっています。

印刷にはこれがお奨め

SD で作成したコールシークエンスをパソコンに表示してそのままリーディングコールに使うことができる “SD Reader” というソフトが徳山 SDC 河村さんにより開発されました。(日本 SD 協会機関紙 2003. 9 月号に掲載されています) このソフトを使うと印刷もグラフィックスが入りきれいにできます。印刷するにはこれが最も簡単です。

作成日：2011/5/10