

SD Music Playerの使い方

——インストール直後の環境設定から、基本的な使い方、SDReaderとの連携まで——

2004.12.09	第1版	青木治男
2005.03.17	第2版	青木治男
2005.07.01	第3版	青木治男

目 次

[1] SD Music Playerの概要	1 ページ
[2] ダウンロード	2 ページ
[3] SD Music Playerの解凍	7 ページ
[4] インストール後の基本設定	8 ページ
[5] その他の機能	10 ページ

[1]SD Music Playerの概要

竹内淳さんが開発したソフトです。Wav,MP3,MIDI等の音楽ファイルを再生するソフトですが、SDのコーラー向けの便利な機能が入っています。

[主要な機能]

(1)リピート機能

Patterコールの時に、リピート機能を使用して繰り返し再生ができます。また、そのリピートポイントも自由に設定できます。

(2)SDreaderとの連携

SD Music playerでPatter/singingの曲をセットし立ち上げたまま、SDreaderを同時に立ち上げてコールができます。これにより、画面上にSDreaderのコールリストを表示したまま、キーボードを使用して、曲のスタート/ストップその他の処理が可能になります。

(3)チップタイマー

SD Music playerのメインの画面とは別の画面でチップタイマー表示ができます。このためSDreaderと連携して、コールリストを見ながらの時間管理が可能になります。SDreaderにもチップタイマー表示がありますが、SDplayerのチップタイマーは、画面の任意の位置・任意のサイズで表示できます。

(4)Speed / Pitch / tempo 可変

Speed / Pitch / tempo の3条件が個別に0.1%刻み、+ - 5%まで自由に可変できます。ただし、MP3/Wavでは機能に制限があり、その詳細は12ページ[5]-(b)を参照してください。

(5)Singing時のCueシーートの表示

あらかじめCueシーートを登録しておけば、Singing時にCueシーートの表示が可能になります。詳細は12ページ[5]-(c)を参照してください。

(お願い)

この資料は初心者向けの最小限の機能説明として、インストール直後の設定から、最初に立ち上げて使うまでの手順を簡単に書いてあります。このため、記載漏れの便利な機能が多数あると思いますので、追記希望時には「haoki@d02.itscom.net」宛て連絡をお願いします。

[2]ダウンロード

(2 - 1) SD Music Playerのダウンロード

下記の竹内さんのサイトからSD Music Playerをダウンロードします。

<http://homepage3.nifty.com/MandA/sdmp/>



SD Music Player V*. *の最新バージョンをダブルクリックします。



適当な保存先のフォルダを選択して、「保存」ボタンを押します。

圧縮ファイル(sdmp*.lzh)でダウンロードされますので、適当なソフトで解凍します。解凍ソフトには各種のフリーソフトがあり、そのほとんどのもので解凍可能です。

代表的な解凍ソフトのダウンロード手順を次章に追加しました。

(2 - 2) 解凍ソフトのダウンロード

下記のサイトから解凍ソフトをダウンロードします。

<http://www.forest.impress.co.jp/>

ソフトライブラリー / ジャンル別一覧の中の「圧縮・解凍・ランタイム」をクリックします。

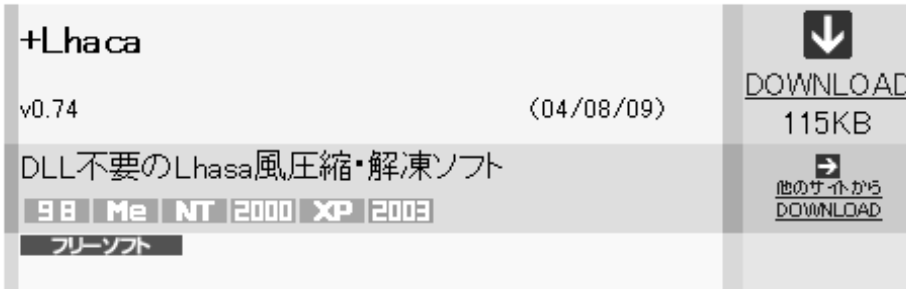
ソフトライブラリーの中の「圧縮・解凍」をクリックします。

表示された欄の中から適当なソフトを選びクリックします。

この中で SD Music Player/SD32等の解凍動作をWindows XP 上で確認してあるのは、「+Lhaca」と「Lhaplus」との2種類のみです。

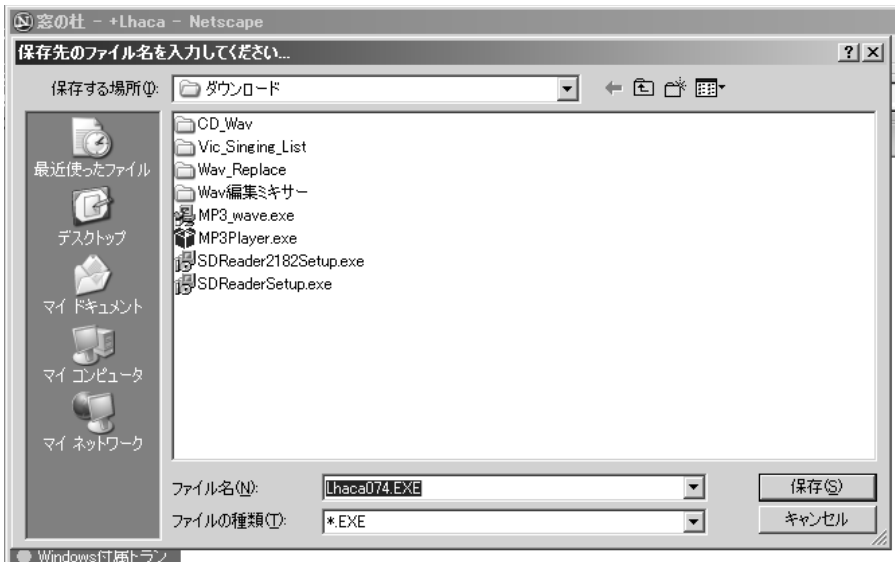
(どちらもフリーソフトです)

+Lhaca



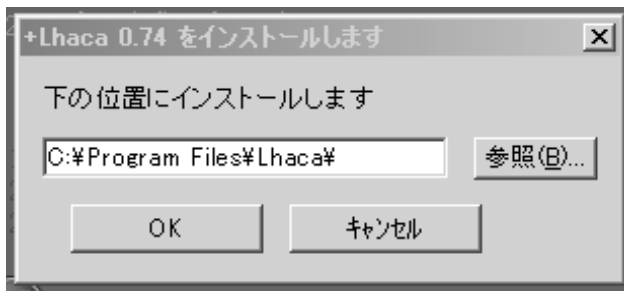
DOWNLOADをクリックします。

下記は「+Lhaca」をダウンロードした例を記述しています。

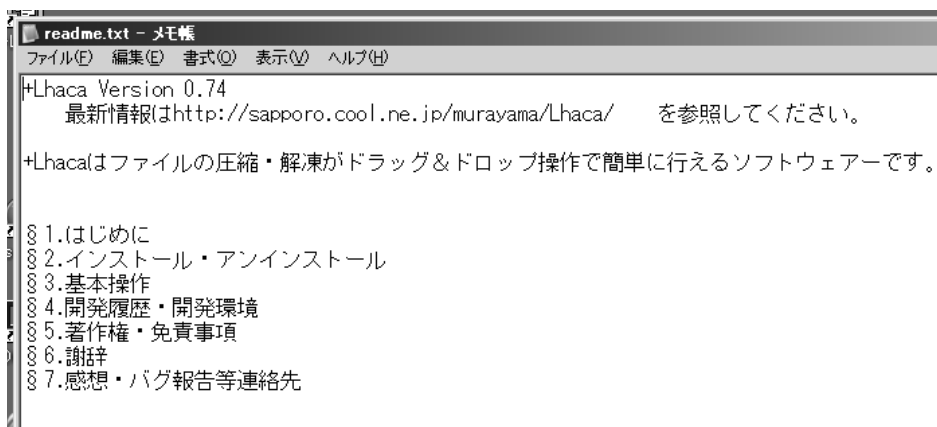


適当な保存先を指定して「保存」ボタンを押します。

保存したフォルダの中の「Lhaca***.EXE」をダブルクリックします。



デフォルト設定のまま、「OK」ボタンを押します。



自動的にreadme.txtが開きますので、一読してから、「ファイル」から「メモ帳の終了」でテキストを閉じます。

c:\Program Files\Lhaca\の場所のフォルダの中に「Lhaca.exe」がありますので、マウス右キーにて、「ショートカット」を作成して切り取り、デスクトップに貼り付けます。

[3] SD Music Playerの解凍

2ページ (2-1)にてダウンロードしたSD Music Playerの圧縮ファイル「sdmp**.lzh」を4ページにてダウンロードした解凍ソフトの「ショートカット」のアイコンの上に重ねます。そうすると自動的にデスクトップに「sdmp**」フォルダが作成されます。

デスクトップに置いておくと煩雑になる場合には、ハードディスクの適当なところに移動します。

「sdmp**」フォルダには「Sdplayer.cnt」「Sdplayer.exe」「SDPLAYER.GID」「SDPLAYER.HLP」の4つのファイルができます。この中の「Sdplayer.exe」をマウスの右キーでクリックし、「ショートカットの作成」をします。そのショートカットをマウス右キーで切り取り、デスクトップ等に貼り付け保存します。

その後、そのショートカットをダブルクリックすると「SD Music Player」が立ち上がります。

立ち上がったら、次項の基本設定を行います。

[4] インストール後の基本設定

(4 - 1) チップタイマーの表示

プルダウンメニューの「View」をクリックし、「TimerWindow タイマー表示」をリバーズ表示させて「レ」印をつけます。



「Tip Timer」が別画面で表示されたら、四隅のどこかの角に矢印を合わせマウス左キーを押したまま移動すると画面サイズが自由に変更できます。また、上部青いバーの位置に矢印を合わせ、マウス左キーを押したまま移動すると「Tip Timer」画面の位置が移動できます。

音楽を登録して Load後に「G」キーを押すと音楽スタートと同時にこのTipTimerがカウントし始め、再度「G」キーを押すと音楽停止と同時にTip Timerも停止します。また、次に「G」キーを押すと音楽スタートと同時にこのTipTimerが「0」にリセットされ、再度カウントアップ開始します。



(4 - 2) 音楽の登録

あらかじめ、手持ちのレコード等の音源からパソコンに取り込んでおきます。このための、ソフトには有償・無償のものが各種あり、またそのソフトにより取り込み手順も異なりますのでそのソフトの取扱説明書に従ってください。

取り込む時の一般的な注意点を下記にまとめておきます。

(a) 音楽ファイルのフォーマット

SD Music playerで取り扱えるのは「Wav」「MP3」「Midi」の3つのフォーマットです。

このうち、もっとも容量が少なく、かつ、元の音に近い再現が可能な「MP3」の取り扱いについて解説します。

あるサンプル周波数で取り込んだ音の生データを「Wav」と言い、その生データから人間の可聴域外の音をカットして圧縮処理をしたものを「MP3」とよんでいます。

このため、一度Wavで取り込み、Wavの段階で各種の編集をしてから、最後にMP3に変換する方法が一般的で、この手順で使うソフトが最も充実しています。(フリーソフトもある。) また、最近では元の音源から直接「MP3」に変換するソフトもあります。自分で最も使いやすいソフトを探してみてください。

(<http://www.vector.co.jp/>等で探すと各種あります。)

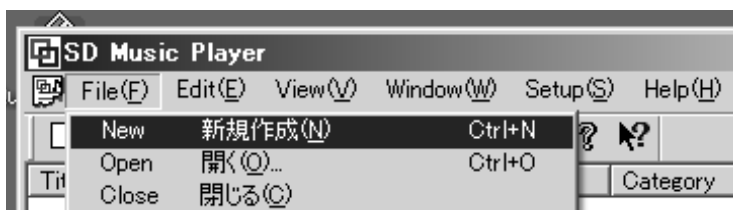
(b) 取込み時の注意点

- ・ サンプル周波数「44100Hz」「Stereo」「16ビット」の条件での取込みを推奨します。MP3から音楽ファイルへの再変換も可能ですが上記の条件のデータでないといけないことがあります。
- ・ Windows XPのパソコンでMP3を取り扱い、SD Music Playerで再生する場合には下記の注意が必要です。
 - 1) 管理者権限のあるアカウントを使用し、アカウント名称を半角英数字で設定する。
 - 2) MP3を収納するフォルダの名称を半角英数字で設定する。
- ・ 音楽CDを直接パソコンで読み取り、デジタルデータ(MP3)に変換する場合と、レコード・MD・音楽CDを外部の装置で演奏し、その音をパソコンに取込みデジタルデータ(MP3)に変換する場合とで、使用するソフトは異なりますので、どのような方式で取込むのか十分な検討が必要です。

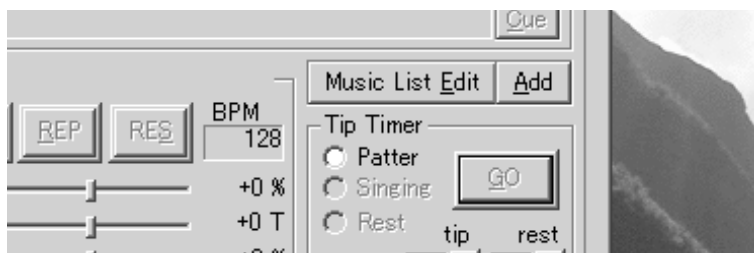
本取扱説明書は、初心者むけの、インストール直後の最小限の使い方に限定して書いてあります。具体的には、MP3に変換された「Hoedown」「Singing」の曲が、HDD内部の特定フォルダに収納されている状態から、SDplayerをどのように使うのかの説明をしています。応用編については、「ヘルプ」を参照して各自で研究してください。

(4 - 3) 収納したMP3を「SD Music player」で読み出せるようにする手順

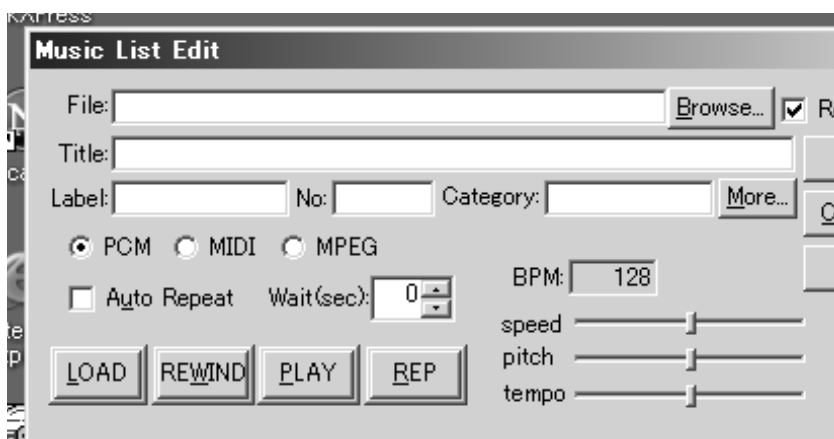
(a) プルダウンメニューの「File」から「New 新規作成」を選択します。



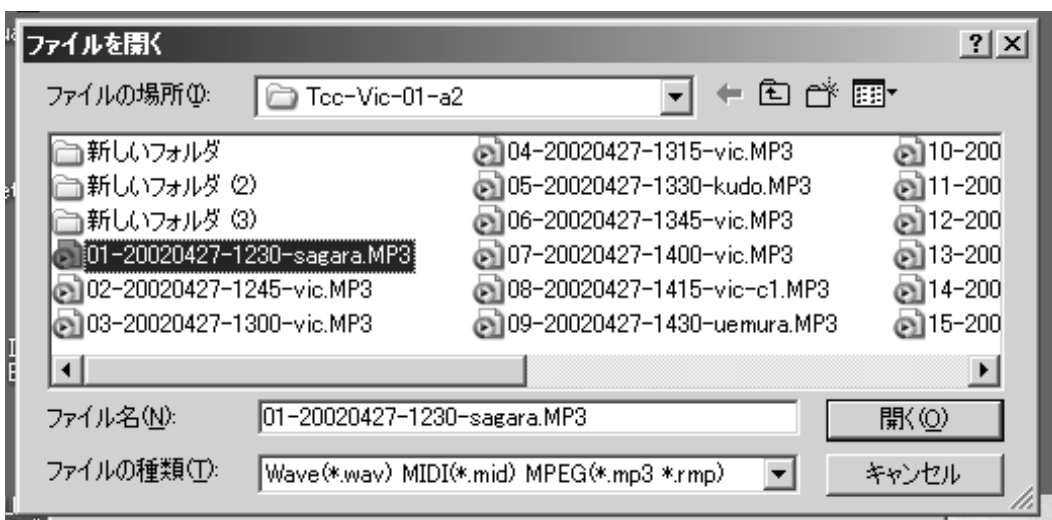
(b) 画面右下の「Music List Edit」をクリックします。



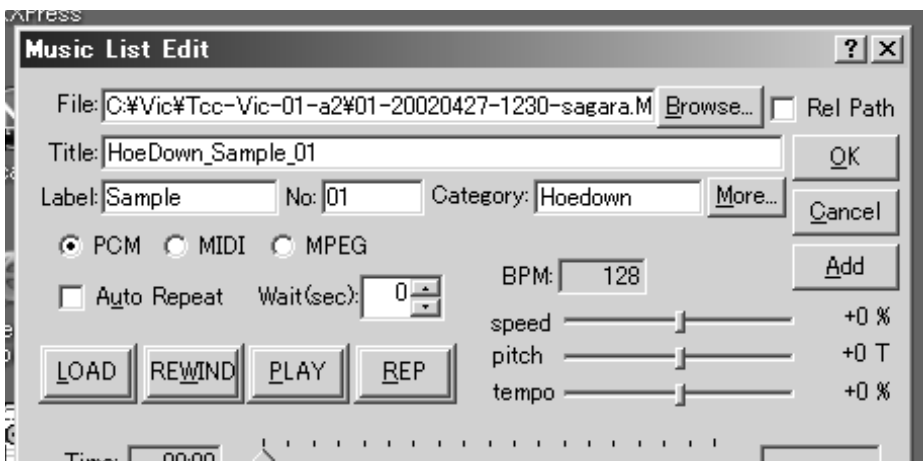
(c) 「Music List Edit」画面最上段の「Browse...」キーを押します。



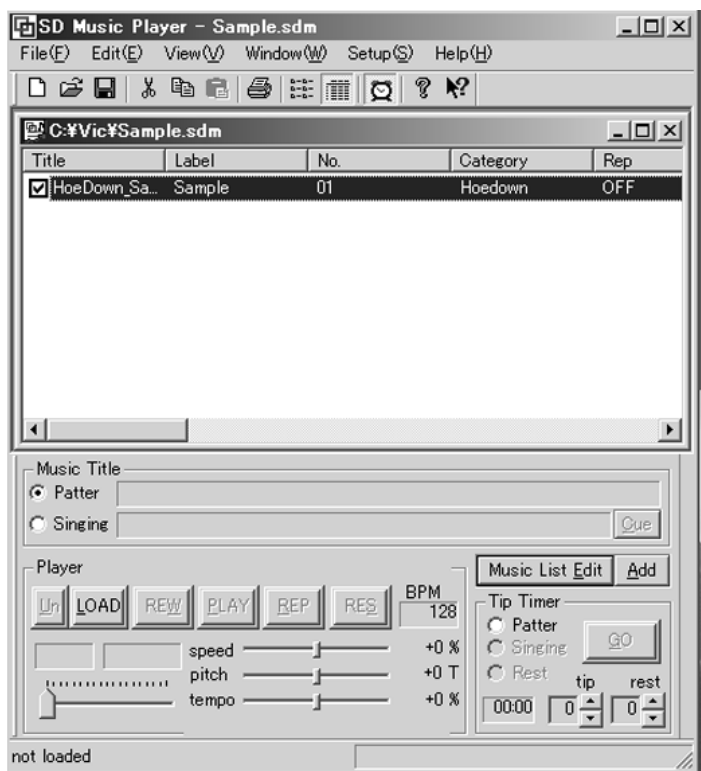
(d) 「ファイルを開く」画面で、MP3の曲を選択してリバーズ表示させ「開く」キーを押します。



(e) 「Music List edit」画面で他の「Title」「Label」「No.」「Category」に適切なコメントを入れ「OK」を押します。



これで、1曲登録され、SD Music Playerの画面に表示されます。



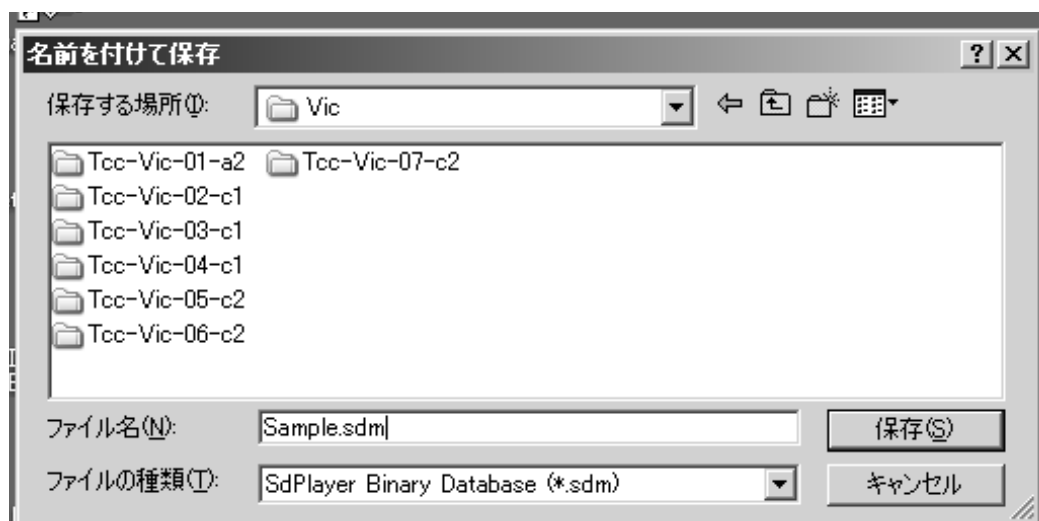
同様に (c)~(e)を繰り返し、必要な曲を全て登録します。

(f) 登録を終了したら、この登録ファイルを保存します。保存を忘れるとせっかく登録したデータが保存されず、次回に開けません。

「File」から「Save As 名前をつけて保存」を選択します。



「名前をつけて保存」画面にてファイル名欄に適切な名前をつけて「保存」キーを押します。そうするとその名前に「sdm」の拡張子のついたファイルが作成されます。次回から、この「sdm」ファイルを読み込むことにより、登録済みのMP3を呼び出すことができます。

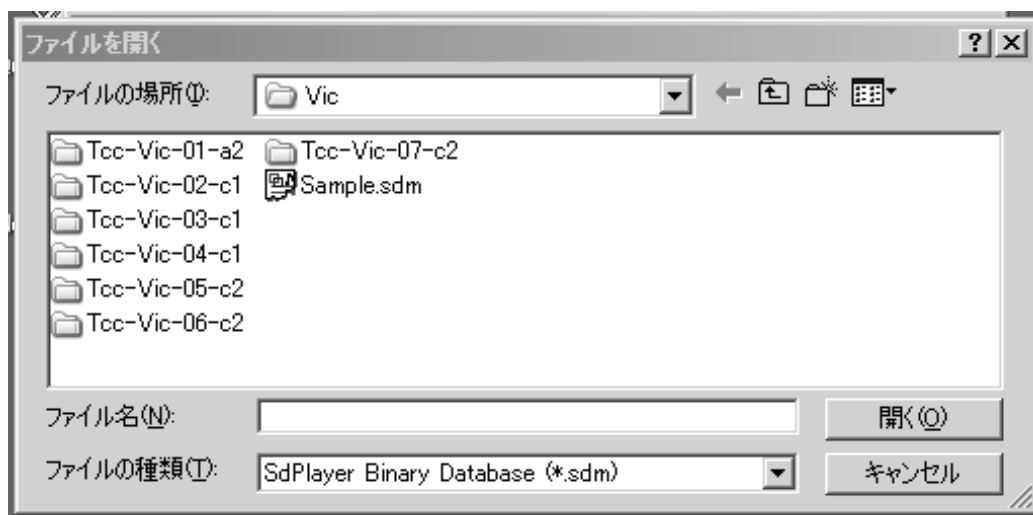


SD Music playerを終了させるのは「File」から「Exit アプリケーションの終了」を選択します。

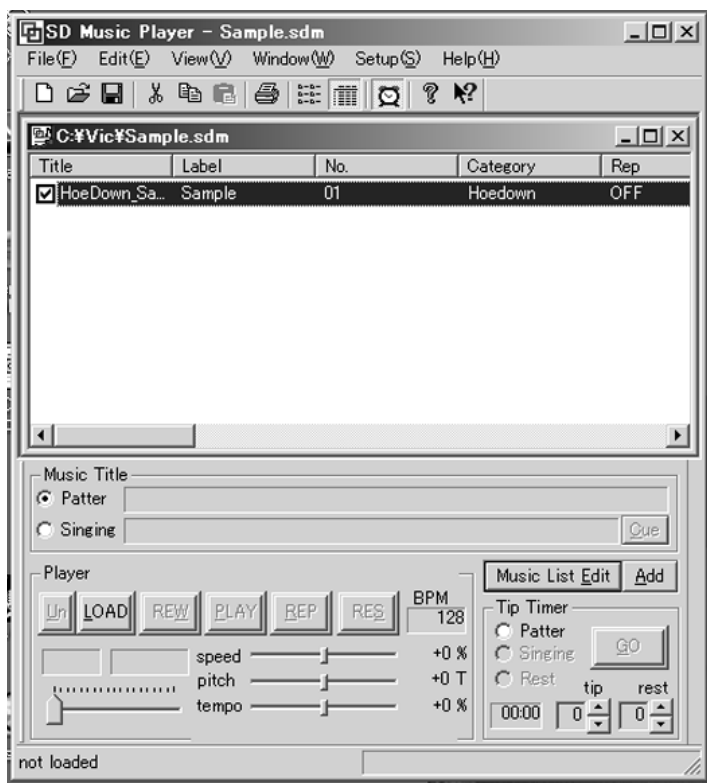
(4 - 4) 作成・保存した「sdm」ファイルへの曲の追加手順

前項で作成した「sdm」ファイルに、さらに曲を追加する場合には下記の手順にて行います。

- (a) SDplayerアイコンをダブルクリックしてSDplayerを立ち上げます。
- (b) 「File」から「Open 開く」で「ファイルを開く」画面を表示させます。



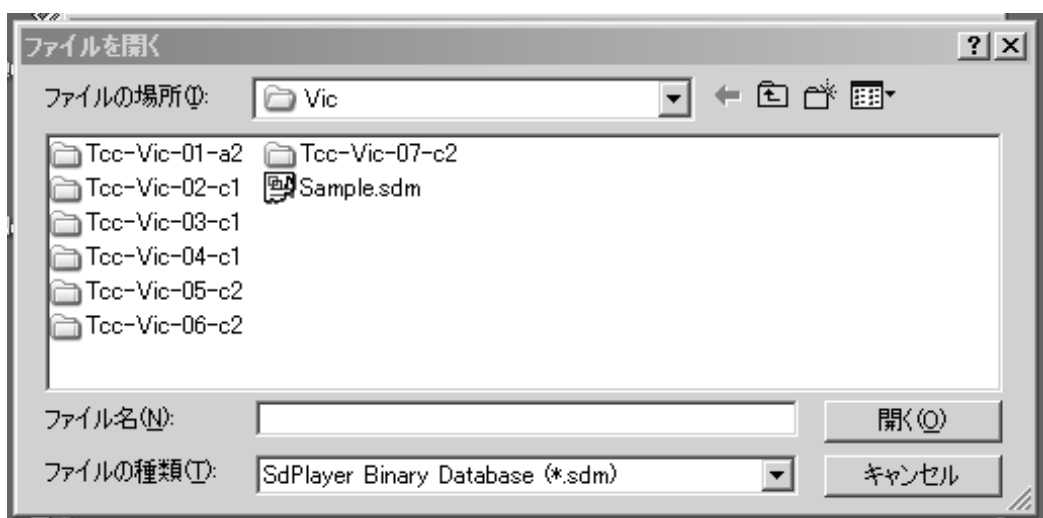
- (c) ***.sdm(上記の例ではSam@ple.sdm)を選択して、「開く」キーを押します。
 (d) 画面右下の「Music List Edit」の隣の「Add」キーを押します。



- (e) 以降は3ページの(3)-(c)から(3)-(e)までを繰り返し、曲を登録します。
 (f) 「File」から「Save As 名前をつけて保存」を選択します。
 「名前をつけて保存」画面にてファイル名欄に適当な名前をつけて「保存」キーを押します。

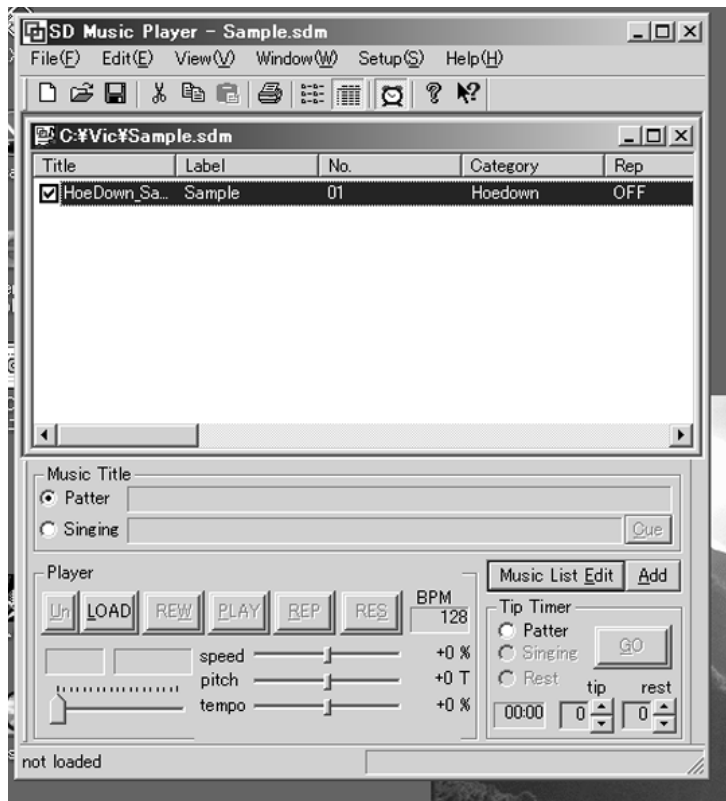
(4 - 5)sdmファイル登録後の、SDplayer操作手順

- (a) SDplayerアイコンをダブルクリックしてSDplayerを立ち上げます。
 (b) 「File」から「Open 開く」で「ファイルを開く」画面を表示させます。



- (c) ***.sdm(上記の例ではSam@ple.sdm)を選択して、「開く」キーを押します。

- (d)表示されたMP3の曲のうち、パターンコールに使用する曲を選択して、リバーズ表示させ「Music Title」欄の「Patter」に黒丸がついているのを確認して「Player」欄の「LOAD」キーを押します。そうすると、「Music Title」欄の「Patter」項にその曲のパス(ハードディスクのどこの階層のどこのフォルダの中にあるのか)が表示されます。



- (e)同様に、Singingコールに使用する曲を選択して、リバーズ表示させ「Music Title」欄の「Singing」に黒丸がついているのを確認して「Player」欄の「LOAD」キーを押します。そうすると、「Music Title」欄の「Singing」項にその曲のパスが表示されます。
- (f)SDreaderを立ち上げ、コールリストを表示した状態でキーボードの「G」キーを押すと、「Patter」欄に表示されている曲の演奏を開始し、チップタイマーのカウントアップを始めます。
- (g)Patter Callが終了して演奏を終了する時に、再度「G」キーを押します。
- (h)次に「G」キーを押すと「Singing」に表示されている曲の演奏を開始しチップタイマーのカウントアップを始めます。そして、再度「G」キーを押すと演奏終了します。

このように、「SD Music player」ではあらかじめ「Patter」と「Singing」を一曲ずつ登録しておき「SDreader」を立ち上げたままのキー操作で、「Patter」と「Singing」の開始・終了が可能となっています。

[5] その他の機能

(a) リpeatポイントの設定

「Patter」に「Load」した場合、リpeat機能(繰り返し演奏機能)が使用できます。そのリpeatポイントは自由に設定できます。

プルダウンメニューの「Help」から「Help Topics 目次」を選択して、「トピックの検索」画面を開きます。その画面の「曲の追加・設定」から「リpeatポイントの設定」を選択してダブルクリックします。この手順に従ってリpeatポイントを設定します。ただし、リpeatポイントの設定してある曲でも、「Singing」に「Load」すると繰り返し演奏はしません。

(b) 「Speed」「Pitch」「Tempo」の変更

SDplayerでは「Speed」「Pitch」「Tempo」の3つの条件を個別に調整できます。

「Speed」 レコードの回転数を変えるのと同様の効果で、演奏の速度と同時に音程も変化します。-50%(1/2倍速)から+100%(倍速)まで調整ができます。

「Pitch」 音程のみ変化させ、演奏の速度は一定に保ちます。

「Tempo」 演奏の速度のみ変化させ、音程は一定に保ちます。

ただし、「Pitch」「Tempo」はMIDI用途と考えた方がよく、MP3/Wavデータでこの変更を行うと音質劣化を伴います。(MIDIデータでは音質劣化しません。)
MP3/Wavデータでは「Speed」調整のみ使用することを推奨します。

(c) キューシートの表示

ワードその他で作成したキューシート、ネットで取込んだ画像データのキューシート等を登録して表示することができます。

[登録手順]

- ・キューシートの登録をする曲を「Title」欄で選択して、「Music List Edit」キーを押します。
- ・「Music List Edit」画面3行目の「More」キーを押します。
- ・「Cue Sheet」欄の「Browse...」キーを押します。
- ・「ファイルを開く」画面で、登録したいキューシートを選択して「開く」を押します。そして、「Cue Sheet」画面で「適用」および、「Music List Edit」画面で「OK」を押します。

[表示手順]

- ・キューシートを登録してある曲を「Singing」欄に「Load」すると、「Singing」欄の右横の「Cue」ボタンが活性化して「Cue」の文字が黒く見えるようになります。その時にこの「Cue」ボタンを押すと、キューシートが表示されます。