

# SD Music Player①

文責：竹内 淳

CSC News に「PC で Hoedown」と題した記事を書いたのが 2002 年 11 月のことでした。その中で、パソコンを SD の音楽再生に使う方法とそのメリットを紹介しました。それから 8 年が経過した現在、ノートパソコンはコーラーにとってなくてはならない便利な道具になっています。その記事に掲載したコール用再生ソフト SD Music Player も大変多くの方々に使って頂いているようです。このソフトはもともと私が自分で使用するために作ったものなので、作りがややマニアックであり説明書もないので、パソコン初心者の方には導入が難しく、ベテランの方でも本来の使用方法を知らない部分があるのではないかと思います。今回、再び掲載する機会を頂きましたので前回より少し詳しく SD Music Player について紹介したいと思います。

## SD Music Player の生い立ち

私がコール用の音楽再生ソフトを作りたいと思ったのは、1998 年ころ、ちょうど MD が全盛になりかけていた時です。私はその頃 CSC News に MD 特集として、MD の利点や欠点、うまく利用する方法について連載記事を書いています。要約すると、「MD によって曲持ち運びが楽になりリピートが綺麗にできるようになったという進化があった。しかし、コール中の操作が必要だったり、持ち運ぶ MD の枚数も徐々に増えてきたりで、いろいろと対策が必要である。」ということでした。その時、私は既にコールするのにノート PC を使っていたので、音楽再生も出来れば、これ 1 台で全てまかなえて便利だと思いました。しかし、その頃の PC では性能が不足していてコールに使いながらの音楽再生はスムーズに出来なかったのです。

転機がおとずれたのは 20 世紀も終わりに近づいた 2000 年の夏でした。SONY の VAIO C1 という小型ノート PC を手に入れたのです。これでいろいろ試してみるとコールに使いながらの再生に十分な性能があることがわかりました。しかも小型で持ち運びにも最適だったのです。また、時を同じくして MD の世界にも致命的な変化がありました。コストダウンのためなのか、リピート操作が容易でしかも綺麗につながる機種が姿を消してしまったのです。これはもうやるしかないと発起して年も明けた 21 世紀の初頭から開発を始めました。

初めてコールに使用したのは 2001 年 8 月だったと記憶しています。その時はまだ PCM だけで MP3 や MIDI の再生はできませんでした。また、Singing の時に曲がリピートを開始してしまいとても慌てました。その後、改良とテストを重ね、他の人にも安

心して使って貰えるようになったのはほぼ一年後のことです。冒頭に述べた CSC News の記事に間に合わせるように 2002 年 11 月に Web 上で一般公開しました。

現在の最新版は V1.9 で下記からダウンロードすることができます。

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

## 導入方法

上記の場所から配布ファイルをダウンロードします。現在の最新版だと sdmp19.lzh になります。このファイルは 3 つのファイルを圧縮したものであるため、これを適当な場所に解凍します。最近の Windows の場合、ダブルクリックするだけでデスクトップに解凍できます。解凍すると

SdPlayer.exe SdPlayer.cnt SDPLAYER.HLP

が出てきます。実行に必要なのは SdPlayer.exe です。これをクリックして実行すれば SD Music Player が起動します。あとの 2 つはヘルプを表示するのに必要なファイルですが、Windows Vista と Windows 7 では専用の表示ツールを Microsoft からダウンロードしてインストールしないとヘルプの表示ができません。下記のページを参考にしてください。但し、かなりの読解力（読解力かな？）がないと意味がわかりませんが・・・

<http://support.microsoft.com/kb/917607/ja/>

## 特徴

SD Music Player はコールに使うことを目的としているので一般の音楽再生ソフトとは設計思想が異なります。一般のソフトは曲データをドラッグするだけで簡単に再生でき、再生中にはいろいろな操作ができるようになっていますが、SD Music Player の場合は下記のような使い方をすることを前提としています。

- ① 事前に十分な準備をする
- ② コール直前に少しの準備をする
- ③ コールが始まったら何もなくてよい

そのため、初めての人は再生するまでの手続きがなかなか分からなくて誰かの助けが必要になってしまうことがあります。SD Music Player を使いこなせるか否かは「事前に十分な準備をする」ための機能を使いこなせるか否かにほかなりません。それができるようになれば大変便利なツールとしてなくなってしまうでしょう。以下にその特徴を挙げます。

- ・コールに必要な操作はボタン 1 つ
- ・リピートは操作なしで自動的に

- **Patter** 用と **Singing** 用の 2 曲に対応
- 曲の速度、テンポ、音程を変更可能
- 見やすいコール時間表示機能
- 休憩時間タイマーを装備
- 信じられないような裏技機能

## 基本的な使用方法

### 1) 曲情報の登録

初めて SD Music Player を起動すると、上半分に空のウインドウ、下半分に操作パネルが表示されます。空のウインドウは曲リストとって曲情報を登録する場所です。再生するにはまず曲リストに登録する必要があります。新しく曲を登録するには、操作パネルの **Add** ボタンをクリックします。**Music List Edit** のウインドウが開くのでここに必要な情報を入力します。

**File:** 曲ファイルを指定します。**Browse** ボタンをクリックするとファイルを指定するためのウインドウがでるので、これを使うのが便利です。その後 **LOAD** ボタンをクリックすると、データの種別が自動判別されて再生可能な状態になります。

**Title:** **Label:** **No:** **Category:** 曲を分類するために使用します。最低でも **Title** は入力しないと曲リストに曲名が表示されません。

次にリピートポイントの設定と曲の速さを設定します。ここが一番大変な作業ですが、できるだけ効率的にできるように工夫してあります。詳しくは次回に説明します。曲の速さを設定しないと初期値として 128BPM (1 分間に四分音符が 128 個という意味) が入っていますが、これは本当の速さではないので注意してください。曲の速さはご自分で設定しなければなりません。

**Auto Repeat:** 曲データをロードした時に自動的にリピートをオンにするかどうかを指定します。リピートポイントを設定すると自動的にチェックが入ります。通常はチェックしてオンにしておきます。

**Wait(sec):** 再生を開始するまでの待ち時間を指定します。開始ボタンを押してから少し間を空けたい時に使用します。1 秒前後が適切かと思えます。

最後に再生速度、音程、テンポを設定 (次回に詳しく説明します) して、**OK** ボタンあるいは **Add** ボタンをクリックすると、曲リストに登録されます。この作業を使用するすべての曲について行います。

このようにして作成した曲リストはファイルとして保存しておきます。メニューバーの **File(F)** をクリックすると保存するためのコマンドが選択できます。次に SD Music Player を起動する時には、最後に使用した曲リストが自動的に開きます。

先に述べた「事前に行う準備」とはこれらの作業の事です。かなり大変ですね。

### 2) コールの準備

コールをする時は、まず再生したい曲をロードします。曲リストのウインドウでロードする曲をクリックして反転させた後、操作パネルの **LOAD** ボタンをクリックします。**Patter** 用と **Singing** 用の 2 曲をロードしておくことが可能で、選択されている側にロードされます。切り替えるには **Patter** あるいは **Singing** の文字をクリックします。

タイマーを使用する時は操作パネル右下の **tip** と書かれた下に **Patter** の時間を設定します。ツールバーにある目覚まし時計のアイコンをクリックすると経過時間を表示するウインドウが出ます。このウインドウは枠をドラッグすることで自由に大きさを変えることができます。また、設定時間が近づくと色の変化で知らせてくれます。

休憩時間タイマーを使用する時は操作パネル右下の **rest** と書かれた下に休憩時間を設定します。休憩時間が終わると **Patter** 用の曲が自動再生されます。

曲の選択とロード、タイマーの設定が「コールの前の少しの準備」です。

### 3) コール開始と終了

開始する時は操作パネル右下の **GO** ボタンをクリックします。通常、これにはキーボードの **G** キーを使います。**GO** ボタンはクリックするごとに

**Patter** の再生→停止→**Singing** の再生→停止→

休憩タイマー開始→停止→**Patter** の再生→...

と繰り返します。また、**Patter** や **Singing** を開始する時は必ず最初から再生するので、操作を間違えても何回か **G** キーを押していれば元の状態に戻すことができます。このようにコール中には 1 つのキーを押す以外のことをする必要がありません。

コールが終わったら、休憩タイマーの動作中に次のコール用の曲をロードしておきます。

### 4) キーボードからの操作

操作パネルはボタン内の下線付き文字のキーを押すことでキーボードから操作できます。**Patter** と **Singing** の切替えは数字の 1 と 2 のキーを使います。コール中は **G** キーをだけで事足りませんが、説明などのために音楽を一時停止する時やコールの前に音を出したい時は **P** キーを使用することになります。

今回は、リピートポイントと曲の速さの設定方法について少し詳しく説明したいと思います。