

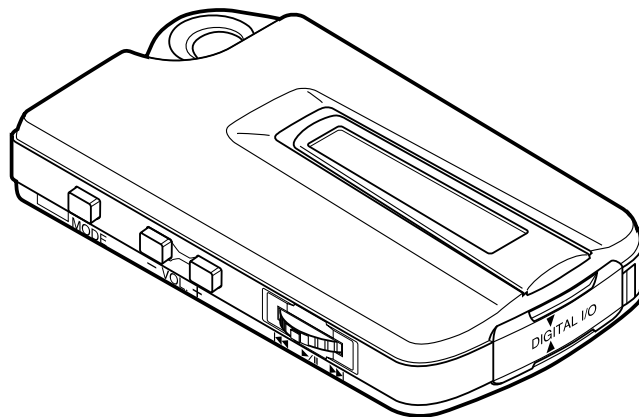
SANYO

ポータブルデジタルメモリプレーヤ
品番 **SSP-PD10**
SSP-PD20

取扱説明書

保証書付

お買い上げいただきましてありがとうございました。
正しく安全にお使いいただくために、ご使用前に必ず取扱説明書をよくお読みください。
お読みになった後は「いつでも見られる所」に大切に保管してください。
なお、この取扱説明書は“保証書付”になっていますので、大切に保管してください。保証書は「お買い上げ日」「販売店」などの記入を必ず確かめ、販売店よりお受け取りください。



お客さまメモ

お買い上げの際にご記入ください。
お問い合わせの時などに便利です。

品 番	SSP-PD10 SSP-PD20
お買い上げ日	年 月 日
お買い上げの 販売店名	電話 () —



ニッケル水素電池は
リサイクルへ

この商品には、ニッケル水素電池を使用しています。
ニッケル水素電池のリサイクルにご協力ください。

もくじ

はじめに

安全上のご注意	3
付属品の確認	6
ベルトクリップの使いかた	6
付属のソフトウェアについて	7
デジタルメモリプレーヤとは?	8
本機的主要な特長	9
各部のなまえ	10

準備

動作環境の確認	11
本機の動作環境	11
ソフトウェアの動作環境	12
音楽を記録するまでのプロセス	15
音楽データ方式と対応ソフト	15
本機で再生できる曲数について	19
ビットレートについて	20
USBドライバのインストール	21
充電式電池の充電	23
本機を取り外すには	26
Windows 98/Meの場合	26
Windows 2000の場合	26
Windows XPの場合	27
Liquid Playerを使用する	29
Liquid Playerをインストールする	29
Liquid Playerを設定する	32
音楽CDをインポートする (AACデータを作成する)	36
トラックプールに追加するには	42
音楽データを本機に転送する	44
著作権保護による制限事項	48

Windows Media Playerを使用する	49
Windows XP用のUSBドライバを インストールする	50
SPDドライバをインストールする	58
音楽CDからWMAデータを作成する	60
メディアライブラリに追加するには	62
音楽データを本機に転送する	63

操作

デジタルメモリプレーヤで音楽を聞く	66
基本の操作をおこなう	66
再生中にいろいろな操作をおこなう	68
内蔵メモリのフォーマット(初期化)	69
誤動作を防止する	70
電池について	70
モードを設定する	71

その他

故障かな?と思うまえに	74
本機使用時のトラブル	74
インストール時のトラブル	78
本機への転送時のトラブル	79
その他のトラブル	80
取り扱いと保管について	82
用語解説	83
主な仕様	84
保証書とアフターサービス	85
お客さまご相談窓口(修理相談窓口)	85
無料修理規定	86
索引	87

ご注意

付属のソフトウェアは、この取扱説明書の画面と一部異なる場合があります。
この取扱説明書は、お客様がWindowsの基本操作に習熟していることを前提にしています。
パソコンの操作については、お使いのパソコンの取扱説明書をご覧ください。

安全上のご注意

ご使用の前に、この「安全上のご注意」をよくお読みのうえ正しくお使いください。

安全のため必ずお守りください。

絵表示について

製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、いろいろな絵表示をしています。その表示と意味は次のようになっています。内容をよく理解してから本文をお読みください。



警告

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。



注意

この表示を無視して、誤った取り扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例

△ の記号は「注意(警告を含む)をうながす事項」を示します。

⊘ の記号は「してはいけない行為(禁止事項)」を示します。

本体について



警告

分解・改造しない



分解禁止

本機を分解、改造しないでください。
火災、感電の原因となります。内部の点検および修理は、お買い上げの販売店にご依頼ください。



運転中は使用しない



禁止

自動車、オートバイ、自転車などの運転をしながらヘッドホンやイヤホンなどを使用したり、細かい操作をしたり、表示画面を見ることは絶対におやめください。交通事故の原因になります。
また、歩きながら使用するときも、事故を防ぐため、周囲の交通や路面状況に十分にご注意ください。



内部に水や異物を入れない、また風呂やシャワー室で使用しない



水場禁止

水や異物が入ると火災や感電の原因になります。
万一、水や異物が入ったときは、乾電池を抜き、お買い上げの販売店にご相談ください。



大音量で長時間続けて聞きすぎない



禁止

ヘッドホンで聞くときに耳を刺激するような大きな音量で長時間続けて聞くと、聴力に悪い影響を与えることがありますのでご注意ください。
また、突然大きな音がでて耳を痛めることがありますのでボリュームは徐々に上げるようご注意ください。



乾電池について



注意

乾電池は正しく入れる



注意

乾電池を入れるときはプラスとマイナスの向きに注意し、表示通りに入れてください。間違えると電池の破裂、液漏れにより、火災、けがや周囲を汚損することがあります。

乾電池は充電しない



禁止

乾電池は充電しないでください。乾電池の破裂、液漏れにより、火災、けがの原因となります。

ショートさせない



禁止

ネックレスなどの金属物といっしょにしないでください。乾電池の液漏れや、発熱、破裂の原因になります。

長時間入れたままにしない



禁止

長時間(1週間程度)使用しないときは乾電池を取り出しておいてください。乾電池からの液漏れにより、火災、けが、周囲を汚損する原因となります。

充電式電池について

本機はニッケル水素充電式電池を使用しています。
発熱、発火、破裂などを避けるために、必ず下記の注意事項をお守りください。



本機以外で充電しない



禁止

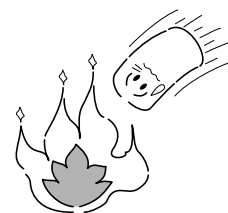
液漏れや破損の原因になります。充電するときは必ず本機で充電してください。

火のそばや中に入れず、また炎天下に放置しない



破裂注意

充電電池の液漏れや、発熱、破裂の原因になります。



ショートさせない



禁止

ネックレスなどの金属物といっしょにしないでください。充電電池の液漏れや、発熱、破裂の原因になります。

長時間入れたままにしない



禁止

長時間(1週間程度)使用しないときは充電電池を取り出しておいてください。充電電池からの液漏れにより、火災、けが、周囲を汚損する原因となります。

充電式電池、乾電池が液漏れしたとき

液が本体内部に残ることがありますので、当社にFAXかe-mail(85ページ)にてご相談ください。液が目に入ったときは、失明の原因になりますので、目をこすらず、すぐに水道水などのきれいな水で十分に洗い、ただちに医師に相談してください。液が身体や衣服についたときも、やけどなどの原因になりますので、すぐにきれいな水で洗い流し、皮膚に炎症などの症状がでたときには、医師に相談してください。

電波障害自主規制について

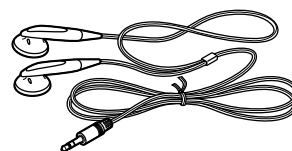
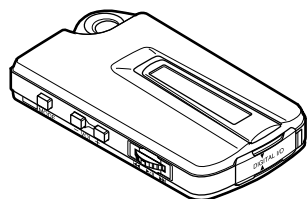
この装置は、情報処理装置等電波障害自主規制協会(VCCI)の基準に基づくクラスB情報技術装置です。この装置は、家庭環境で使用することを目的としていますが、この装置がラジオやテレビジョン受信機に近接して使用されると、受信障害を引き起こすことがあります。

取扱説明書に従って正しい取り扱いをしてください。

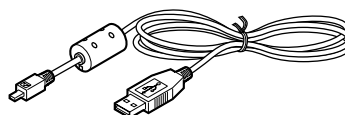
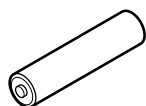
付属品の確認

箱から出し、付属品がそろっているか確認してください。

デジタルメモリプレーヤ本体 1 ヘッドホン 1



単4ニッケル水素充電電池 1 専用USB接続ケーブル 1



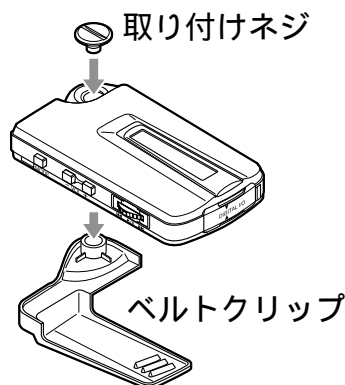
パソコンソフトウェア(CD-ROM) 1 取扱説明書(保証書付) 1
ベルトクリップ 1 ユーザー登録カード 1
取り付けネジ 1

ご注意

まず最初にユーザー登録をしてください。
登録の方法は、「ユーザー登録カード」に記載されています。
付属のパソコンソフトウェア(CD-ROM)は大切に保管してください。

ベルトクリップの使いかた

図のようにして組み立てますと、ベルトなどに掛けてお使いになれます。



付属のソフトウェアについて

付属のソフトウェアLiquid Playerは、Liquid Audio社の所有物です。
Liquid Playerに関しては、Liquid Playerインストール時の「エンドユーザ・ライセンス契約」に従ってください。
権利者の許諾を得ることなく、本機に付属のソフトウェアおよび取扱説明書の内容の全部または一部を複製すること、およびソフトウェアを賃貸することは、著作権法上禁止されています。
本機に付属のソフトウェアを使用したことによって生じた金銭上の損害、逸失利益、および第三者からのいかなる請求等につきましても、当社は一切その責任を負いかねます。
万一、製造上の原因による不良がありましたら、お取り替えいたします。
本機に付属のソフトウェアの仕様は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。
本機に付属していないソフトウェアを使用した際の動作は保証しておりません。

Liquid AudioおよびLiquid Playerは米国Liquid Audio社の登録商標です。
IBMおよびPC/ATは米国International Business Machines Corporationの登録商標です。
Microsoft、Windows Media™およびWindows® ロゴは米国およびその他の国における米国Microsoft Corporationの商標または登録商標です。
Copyright© 1999 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.
Portion Copyright© 1999 Microsoft Corporation
MMXおよびPentiumはIntel Corporationの商標または登録商標です。
Windows Media™ PlayerはMicrosoft Corporationの商標または登録商標です。
その他、本書で登場するシステム名、製品名は一般に各開発メーカーの登録商標あるいは商標です。なお、本文中では™、® マークは明記していません。



本商品の一部はDesper Products, Inc.からの実施権に基づき製造されています。
Spatializer® Vi.B.E.™ およびシンボルマークは、Desper Products, Inc.の登録商標または商標です。



デジタルメモリプレーヤとは？

パソコンと接続して、内蔵メモリに記録したデジタル音楽データを手軽に持ち運んで聞くことができる、ポータブル機器です

付属の専用ソフトウェア「Liquid Player」を使用して、パソコンのハードディスクに保存した音楽データをデジタルメモリプレーヤに転送し、内蔵メモリに記録し、聞くことができます。

Liquid Audio社の著作権保護技術「SP3(Secure Portable Player Platform)」により、著作権者の意思に沿った音楽データの記録・再生が可能です。

Microsoft社の「Windows Media Player」を使って音楽データの記録、再生が可能です。

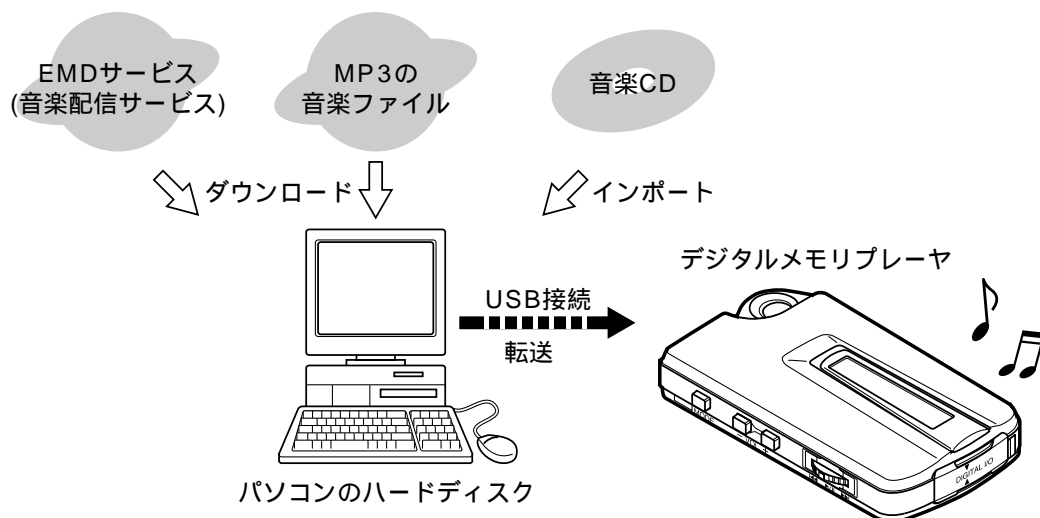
デジタル音楽データをパソコンのハードディスクに取り込むには、以下のような方法があります。

インターネットなどを利用した音楽配信サービス(EMD=Electronic Music Distribution)で音楽をダウンロード。

本機で使用できるのは、Liquid Audio方式とWMAの音楽配信データのみです。

パソコンのCD-ROMドライブからハードディスクに音楽CDをインポート(取り込み)。

1. Liquid PlayerでAAC方式に圧縮したファイル
2. Windows Media PlayerでWMA方式に圧縮したファイル



本機の主な特長

- 1 持ち運びに便利な小型軽量サイズ!
いつでも、どこでもお好きな音楽を聞くことができます。
- 2 音飛びゼロ!
半導体メモリに音楽データを記録する方式なので、ディスクを回転させ光ピックアップで読み取るCDやMDなどと異なり駆動機構を搭載する必要がないため、揺れや振動の影響を受けません。
- 3 約360分の音楽記録が可能!(SSP-PD20の場合)
SSP-PD20は、内蔵メモリが128MBあるので、約120～360分の音楽を記録することができます。
SSP-PD10は、内蔵メモリが64MBになります(約60～180分記録可能)
(それぞれの時間は記録する音楽データのビットレートにより異なります)
- 4 音楽データのダウンロード再生が可能!
さまざまな圧縮方式(WMA、AAC、MP3)で配信される音楽データをダウンロードし、再生することができます。
- 5 Liquid Playerで高品質・高圧縮な記録を!
付属の専用ソフトウェアLiquid Playerを使って音楽CDを高品質・高圧縮のAAC形式にしてLQTファイルでパソコンのハードディスクに記録することができます。
- 6 データの高速転送を実現!
本体とパソコンを専用USBケーブルで接続し、データを高速転送することができます。
- 7 操作性に優れたジョグスイッチを採用!
より簡単に操作できるようになりました。

はじめに

デジタルメモリプレーヤとは?

ご注意

お客さまがインポートしたものは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断では使用できません。

本製品およびパソコンの不具合によりインポートやダウンロードができなかった場合、および音楽データが破損または消去された場合の補償については、ご容赦ください。

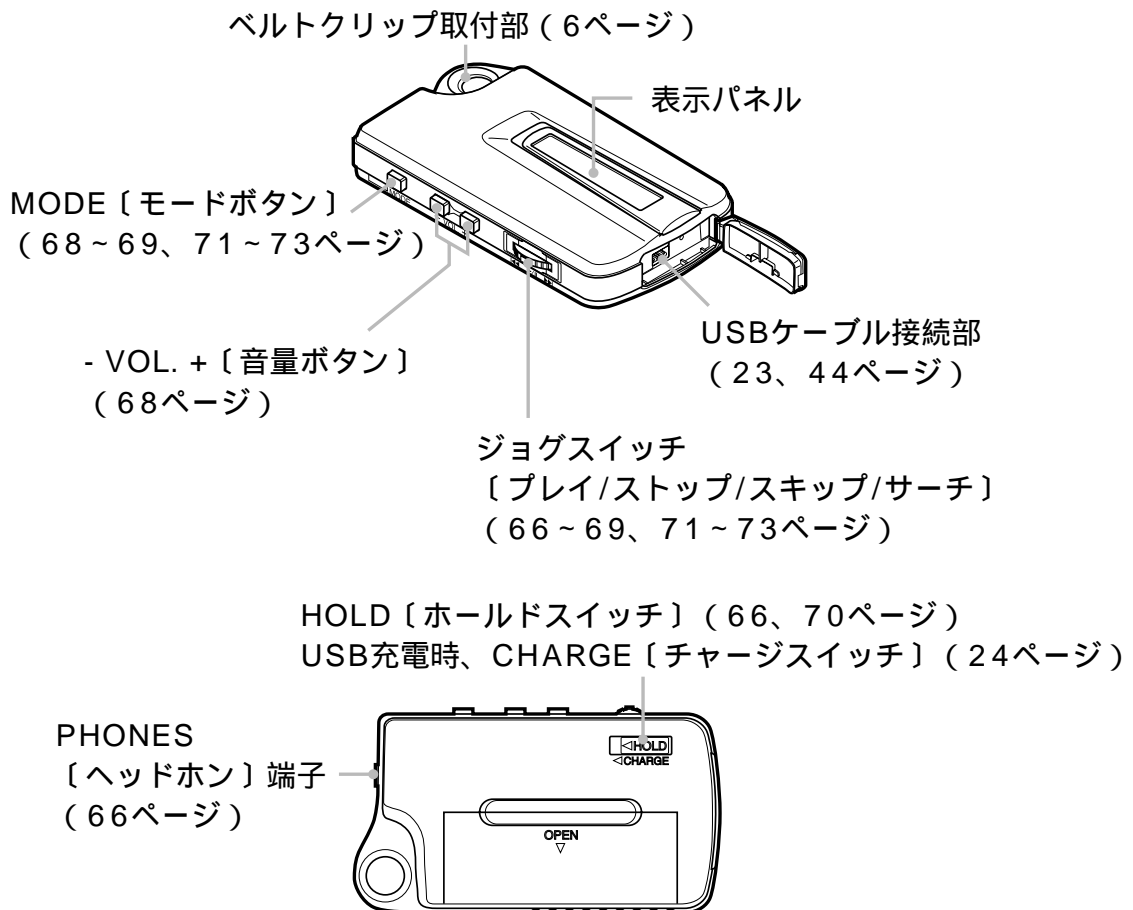
Liquid Playerは、著作権保護の観点からデータを暗号化して保存しているため、現時点では音楽ファイルのバックアップ・リストアには対応しておりません。システムリカバリをおこなった場合やシステムクラッシュなどの問題が起きた場合には、取り込んだ音楽ファイルが失われることがあります。

パソコンを買い替えた場合には、従来のパソコンで持っていた音楽ファイルの利用には制限があります。(「著作権保護による制限事項(48ページ)1、2項を参照)

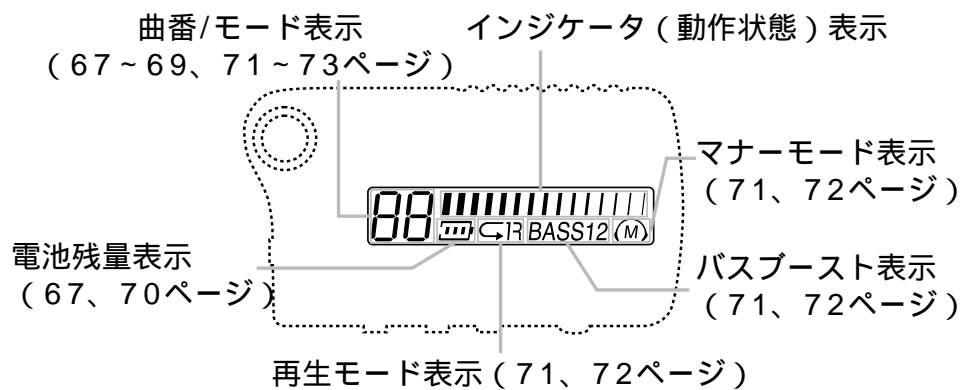
各部のなまえ

くわしくは、()内のページをご覧ください。

本体



表示パネル



動作環境の確認

本機の動作環境

本機の内蔵メモリに音楽を記録するためには、以下のようなパソコン環境が必要になります。また、本書で説明するソフトウェアを使うには、それぞれのソフトウェアに合った動作環境が必要です。次ページ以降のソフトウェアの環境も確認してください。

Windows搭載パソコン

(NEC PC-98シリーズとその互換機では動作保証いたしません。また、Macintoshでは動作しませんのでご注意ください)

対応機種	IBM PC/AT互換機
対応OS(日本語版)	Windows 98 Windows 98 Second Edition Windows Millennium Edition(Windows Me) Windows 2000 Professional Edition Windows XP(Professional/Home Edition) XPはWindows Media Player使用時のみ
CD-ROM	専用ドライバや添付ソフトのインストールに必要
USBポート	本製品接続時にひとつ必要
インターネット音楽配信サービスを利用する場合	インターネットへの接続環境

ご注意

以下の環境での動作保証はいたしません。

- －Windows 各OSからのアップグレード環境
- －Windows 95、Windows NT
- －Windows 各OSのデュアルブート環境

推奨環境すべてのパソコンについて動作を保証するものではありません。

ご利用の環境によっては、スタンバイ、サスペンドなどのモードが正常に動作しない場合があります。その場合は、本機使用時にはそれらのモードを使用しないでください。

USBハブに接続する場合は、必ずUSBハブにACアダプタをつけてご使用ください。

また、ご利用の環境によっては、USBハブに接続すると、正常に動作しない場合があります。

その場合は、パソコン本体のUSBポートに直接接続してください。

ソフトウェアの動作環境

Liquid Player (付属のソフトウェアのみ使用してください)

Liquid Playerをお使いいただくには、以下のような動作環境が必要となります。

対応機種	IBM PC/AT互換機
CPU	MMXテクノロジーPentium 233MHz以上推奨
対応OS	Windows 98 Windows 98 Second Edition Windows Millennium Edition(Windows Me) Windows 2000 Professional Edition
ハードディスクの空き容量	50MB以上 (音楽データ扱い量に比例して、空き容量が必要)
RAM	32MB以上推奨
サウンドカード	Windows互換の16-bitをサポートするもの
CD-ROMドライブ	デジタル抽出可能なドライブ
WEBブラウザ	Microsoft Internet Explorerの最新バージョン
ディスプレイ	640×480ドット 256色以上(800×600ドット、65536色以上を推奨)

ご注意

付属のLiquid PlayerはWindows XPには対応しておりません。

以下の環境での動作保証はいたしません。

- Windows 各OSからのアップグレード環境
- Windows 95、Windows NT
- Windows 各OSのデュアルブート環境

Windows Millennium Edition(Windows Me)をお使いの場合

システムツール「システムの復元」を実行しますと、Liquid Playerで管理している曲がデジタルメモリプレーヤへ転送できなくなることがあります。

Windows 2000をお使いの場合

1. 管理者権限(Administrators)のユーザにてご使用ください。
2. Windows 2000で導入された「ダイナミックディスク」には動作保証していません。

Windows Media Player等とは、同時に使用しないでください。

音楽CDから入手した音楽データは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断では使用できません。



ちょっとこれを!

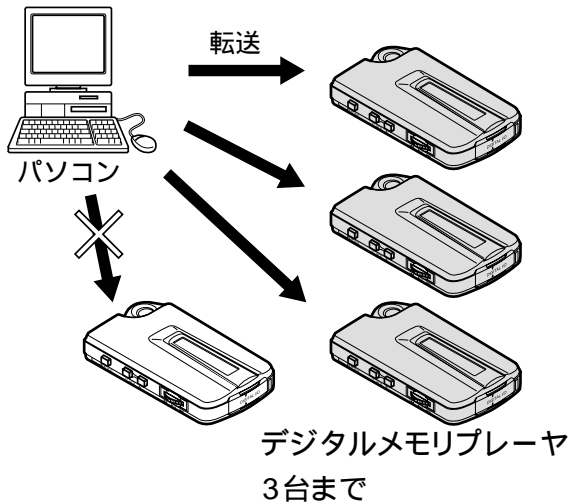
Liquid PlayerにてCDから取り込んだ(インポート)音楽データの転送機器制限は3台までです。

(音楽配信されたデータは、音楽データごとに転送台数が決まっています。)

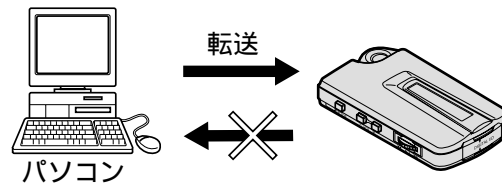
デジタルメモリプレーヤに3台まで転送した曲は、それ以上他のデジタルメモリプレーヤへ転送することはできません。(下図1参照)

デジタルメモリプレーヤからパソコンに音楽データを送り返すことはできません。(下図2参照)

(図1)



(図2)



各音楽データの持つ制限事項について

インターネットなどによる音楽配信サービスの普及により、高品質なデジタル音楽コンテンツが手軽に入手できるようになる一方で、不正な配布による著作権の侵害を防ぐため、音楽データ自体に記録や再生方法に制限が付加された状態で配信されるものがあります。本機は、著作権者の意図に沿った記録や再生ができるように著作権保護技術を搭載しています。(「著作権保護による制限事項」(48ページ)参照)

EMD(インターネット音楽配信)サービスについて

インターネットからのLiquid Player対応EMDサービスをご利用になるには、以下の環境および手続きが必要です。

1. インターネットへの接続環境。(各サービスプロバイダとの契約が別途必要です。)
2. 簡易パスポートまたは標準パスポート登録。(Liquid Audioの方式で音楽配信が受けられます)
登録方法は32ページをご覧ください。
3. 各音楽配信サービスの実施主体者へのお申し込み。
くわしくは、ご利用になる音楽配信サービス事業者にお問い合わせください。

Windows Media Player 7.0以上

Windows Media Playerは付属のソフトウェアではありません。入手方法は、Microsoft社のホームページをご覧ください。(WindowsXPをご使用の場合は、OS標準の「Windows Media Player for XP」をご使用ください。)

Windows Media Player をお使いいただくには、以下のような動作環境が必要となります。

対応機種	IBM PC/AT互換機
CPU	MMXテクノロジーPentium 166MHz以上推奨
対応OS	Windows 98 Windows 98 Second Edition Windows Millennium Edition(Windows Me) Windows 2000 Professional Edition Windows XP(Professional/Home Edition)
ハードディスクの空き容量	32MB以上 (音楽データ扱い量に比例して、空き容量が必要)
RAM	32MB以上(64MB以上を推奨)
サウンドカード	必須
CD-ROMドライブ	デジタル抽出可能なドライブ
その他	56kbpsモデムまたはLAN 環境でのインターネット 接続環境

上記は、2002年2月現在の動作環境です。最新の情報に関しては、Microsoft社にお問い合わせください。

ご注意

Windows XPをご使用の場合は、OS標準の「Windows Media Player for XP」をご使用ください。

Windows 2000をお使いの場合

1. 管理者権限(Administrators)のユーザにてご使用ください。
2. Windows 2000で導入された「ダイナミックディスク」には動作保証していません。

Liquid Player等とは、同時に使用しないでください。

ご使用の環境にWindows Media Player 7.0以上がインストールされている場合は、改めてインストールする必要はありません。

音楽CDから入手した音楽データは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断では使用できません。

音楽を記録するまでのプロセス

本機で音楽を楽しむには、まずパソコンに音楽データを記録し、それを本機に転送する必要があります。

音楽データを記録するには

- インターネットなどの音楽配信サービスを利用する
- 音楽CDから作成する

の2通りがあります。

本機で再生できるのは、次の3つの音楽データです。

- WMA方式の音楽データ(著作権保護対応のDRM付きWMAデータ含む)
- AAC方式の音楽データ(著作権保護対応のLiquid Audioデータ)
- MP3方式の音楽データ

どの種類の音楽データを記録するかによって、作業が異なります。

音楽配信サービスをご利用いただくときは、そのサービスでサポートされている音楽データ方式を必ず確認してください。

音楽CDを記録するときに、いずれかの音楽データへ変換して、本機へ転送することになりますが、基本的にはどの方式へ変換しても、転送・再生が可能です。

音楽データ方式と対応ソフト

音楽データ	音楽CDからの変換	本機への転送
WMA方式	Windows Media Playerを使用する	同左
AAC方式	Liquid Player(付属)を使用する	同左
MP3方式	市販のソフトウェアを使用する	ファイルコピーを使用する または Liquid Player、 Windows Media Player のいずれかを使用する

必要なソフトをインストールしてお使いください。(Windows Media Playerは本機付属のソフトウェアではありません。入手方法は、Microsoft社のホームページをご覧ください。)

ここでは、記録までの流れを音楽データの方式別に説明します。

準備

動作環境の確認 / 音楽を記録するまでのプロセス

WMA方式の音楽データの場合

Windows Media Playerを使います。

音楽配信サービスを利用する場合

WMA方式に対応している音楽配信サイトから音楽データをダウンロードします。

Windows Media Playerを起動し、ダウンロードした音楽データをメディアライブラリへ追加します。
「メディアライブラリに追加するには」参照(62ページ)

音楽CDを記録する場合

Windows Media Playerを起動し、音楽CDの曲をメディアライブラリへコピーします。
メディアライブラリへのコピーが終わった段階で、音楽CDの内容がWMA方式の音楽データへと変換されます。
「音楽CDからWMAデータを作成する」参照(60ページ)

本機を接続すると、Windows Media Playerに認識されるので、音楽データを本機へ転送します。
「音楽データを本機に転送する」参照(63ページ)

Windowsエクスプローラでの表示について...

Windows Media Playerで作成された曲(WMA方式)はファイル転送時に自動的に作成される「Spd」という名前のフォルダに保存されます。

「Spd」はエクスプローラ上で編集しないでください。

Windows Media Playerで転送されたMP3方式のデータは「Spd」に保存されます。

ご注意

音楽配信サイトからダウンロードした音楽データは、ポータブルデバイスへの転送が許可されていない場合があります。その場合は、本機への転送をおこなうことができません。
あらかじめご確認のうえ、ダウンロードしてください。

AAC方式の音楽データの場合

Liquid Player(付属)を使います。

音楽配信サービスを利用する場合

Liquid Audio(AAC方式)に対応している音楽配信サイトから音楽データをダウンロードします。

Liquid Player(付属)を起動し、ダウンロードした音楽データをトラックプールに追加します。
「トラックプールに追加するには」参照(42ページ)

音楽CDを記録する場合

Liquid Player(付属)を起動し、音楽CDの曲をインポートします。
インポートが終わった段階で、音楽CDの内容がAAC方式の音楽データへと変換され、トラックプールに保存されます。
「音楽CDをインポートする(AACデータを作成する)」参照(36ページ)

準備

音楽を記録するまでのプロセス

本機を接続すると、Liquid Player(付属)のデバイスとして認識されるので、トラックプールの音楽データを本機へ転送します。
「音楽データを本機に転送する」参照(44ページ)

Windowsエクスプローラでの表示について...

Liquid Playerで作成された曲(AAC方式)はファイル転送時に自動的に作成される「Spt」という名前のフォルダに保存されます。

「Spt」はエクスプローラ上で編集しないでください。

Liquid Playerで転送されたMP3方式のデータは「Spt」に保存されます。

MP3方式の音楽データの場合

MP3データがパソコンに用意されていれば「エクスプローラ」を使って、ファイルコピーするのが一番簡単な方法ですが、Liquid Player(付属) Windows Media Player等を使って記録することもできます。

音楽CDを記録する場合は、市販のソフトウェアの説明に沿っておこなってください。

音楽配信サービスを利用する場合

MP3方式に対応している音楽配信サイトから音楽データをダウンロードします。

音楽CDを記録する場合

市販のソフトウェアの説明に沿っておこなってください。

本機を接続すると、リムーバブルディスクとして認識されるので、「エクスプローラ」を使って、用意したMP3データを本機へ転送します。

または

Liquid Playerを使って記録する。

「トラックプールに追加するには」参照(42ページ)

「音楽データを本機に転送する」参照(44ページ)

Windows Media Playerを使って記録する。

「メディアライブラリに追加するには」参照(62ページ)

「音楽データを本機に転送する」参照(63ページ)

ご注意

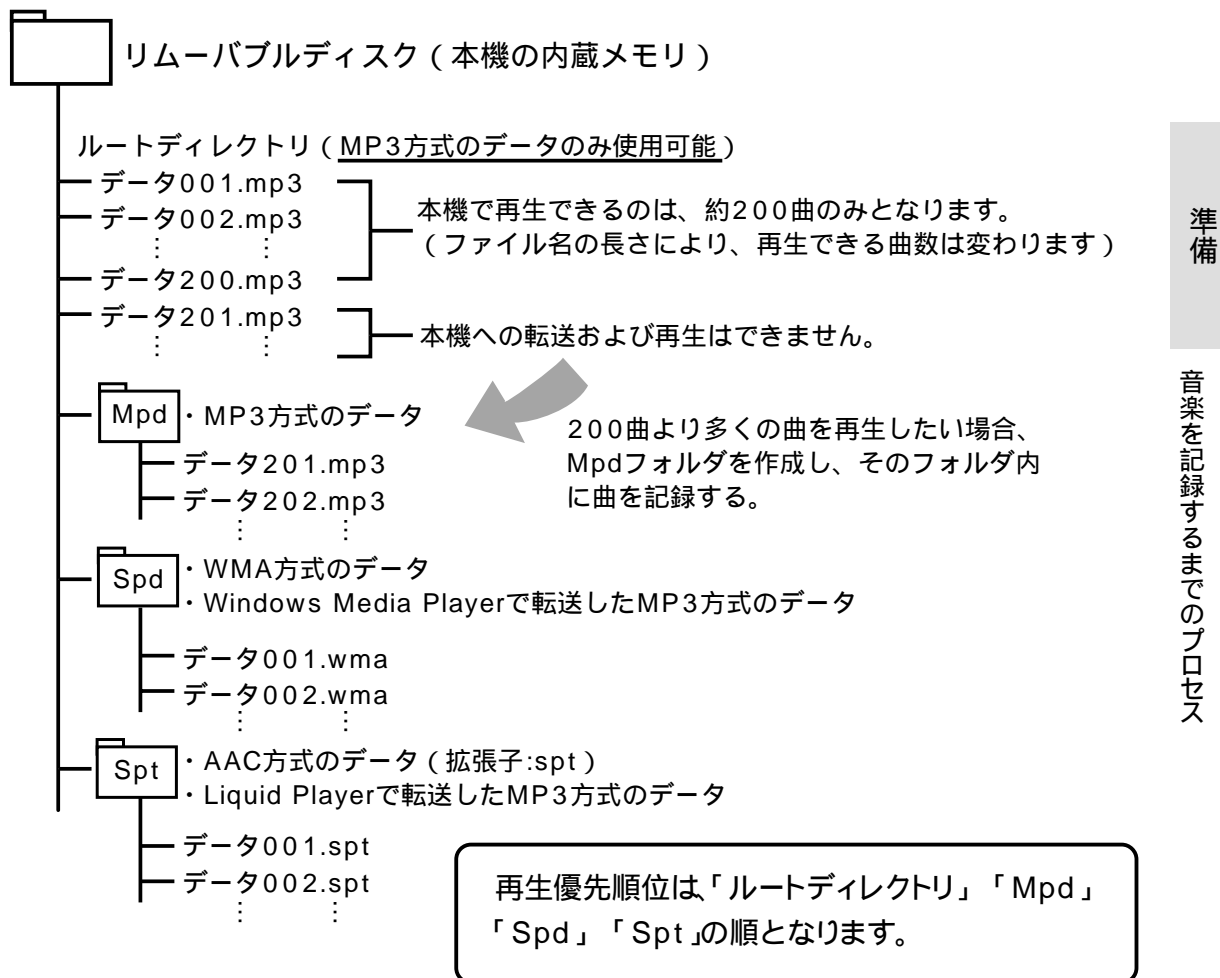
極端に短い曲(数秒間の曲など)を数多く入れる場合、ルートディレクトリ(*)に入れられる曲数に制限があります。ファイル名の長さ(文字数)にもよりますが、ひとつの目安として200曲を越えるような場合にはパソコンと本体を接続した状態で、本機のルートディレクトリの下に「Mpd」という名前のフォルダを作成してください。(Mpd以外の名前をつけると再生できません。)この「Mpd」に曲を記録すれば、合計で500曲まで再生可能です。(19ページ「本機で再生できる曲数について」参照)

*ルートディレクトリ...ドライブの最上位ディレクトリのこと。

本機で再生できる曲数について

本機で再生できる曲数は「ルートディレクトリ」「Mpd」「Spd」「Spt」あわせて最大500曲です。それ以上になりますと、本機への転送は可能ですが、再生はできません。

くわしくは、下図をご覧ください。



転送方法の例

例1)MP3データを150曲聞きたい

方法1:ルートディレクトリに150曲入れる。

方法2:「Mpd」に150曲入れる。

例2)MP3データを300曲聞きたい

方法1:ルートディレクトリに200曲、「Mpd」に100曲入れる。

方法2:「Mpd」に300曲入れる。

例3)MP3データを300曲、WMAデータを100曲、AACデータを100曲聞きたい

方法1:「Mpd」に300曲、「Spd」に100曲、「Spt」に100曲入れる。

ご注意

本機は著作権保護機能(DRM)なしのMP3データおよびWMAデータを再生することができますが、あなたが記録したものは個人として楽しむほかは著作権上、権利者に無断で使用できません。MP3データを本機で再生するためには、著作権保護機能(DRM)をOFFに切り替えてください。(73ページ「著作権保護機能」参照)

ビットレートについて

インポートする際のビットレートを128kbps、78kbps、64kbps、48kbpsなどから選ぶことができます。対応ビットレートは、圧縮フォーマット(WMA、AAC、MP3)によって異なります。

高いビットレートでインポートする場合、音質は良くなりますが、本機に転送できる合計時間は短くなります。

低いビットレートでインポートする場合、音質は劣りますが、合計時間は長くなります。

本機の内蔵メモリに転送する場合、以下のようになります。

ビットレート	PD20 (128MB)	PD10 (64MB)
128kbps	= 約120分	約60分
78kbps	= 約208分	約104分
64kbps	= 約240分	約120分
48kbps	= 約360分	約180分

曲数などにより、インポート可能時間は異なります。

USBドライバのインストール

ここではお手持ちのパソコンに、USBドライバをインストールする方法を説明します。
ソフトウェアをインストールする前に、また本機を充電する前に、必ずこの作業をおこなってください。

Windows XPに関しては、ドライバのインストール方法が以下の手順と異なります。

お手持ちのパソコンのOSがWindows XPのお客さまは...

➔ 49ページ「Windows Media Playerを使用する」にお進みください。

1 パソコンの電源を入れ、Windowsを起動する

2 付属のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入する

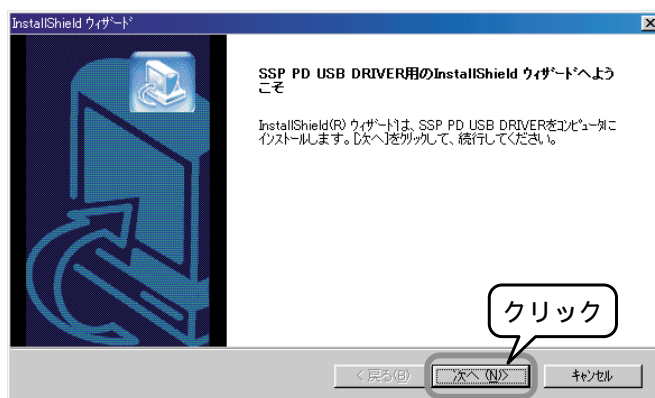
[SANYO SSPセットアップ] が起動し、以下の画面が表示されます。
[Installing Driver] をクリックします。



準備

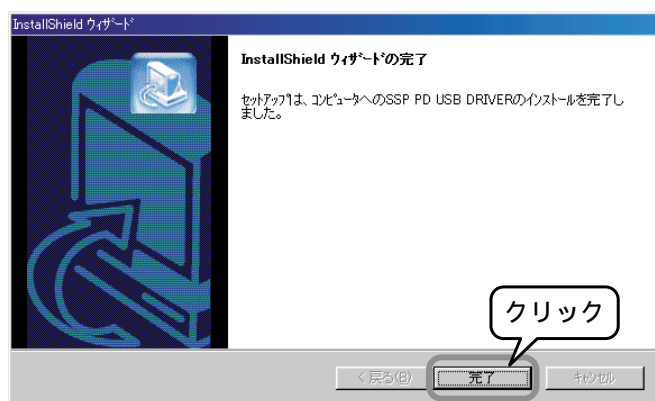
音楽を記録するまでのプロセス/USBドライバのインストール

3 [次へ] をクリックする



4 インストールを完了する

以下の画面が表示されたら、[完了] をクリックします。



これで、USBドライバのインストールが完了しました。

5 ソフトウェアをインストールする

ここからは、実際に使用するソフトウェアのインストールおよび操作方法を説明します。

Liquid Playerをご使用になるお客さまは...

➔ 29ページ「Liquid Playerを使用する」にお進みください

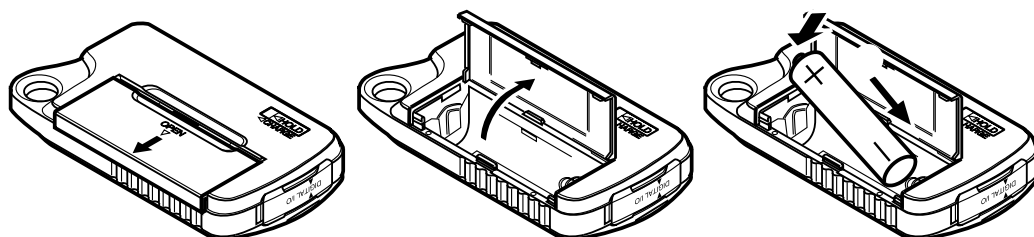
Windows Media Playerをご使用になるお客さまは...

➔ 49ページ「Windows Media Playerを使用する」にお進みください

充電式電池の充電

充電式電池を初めてご使用になる場合は、充電式電池を充電してください。
充電時間は約3.5時間です。
充電前に、必ずUSBドライバをインストールしておいてください。

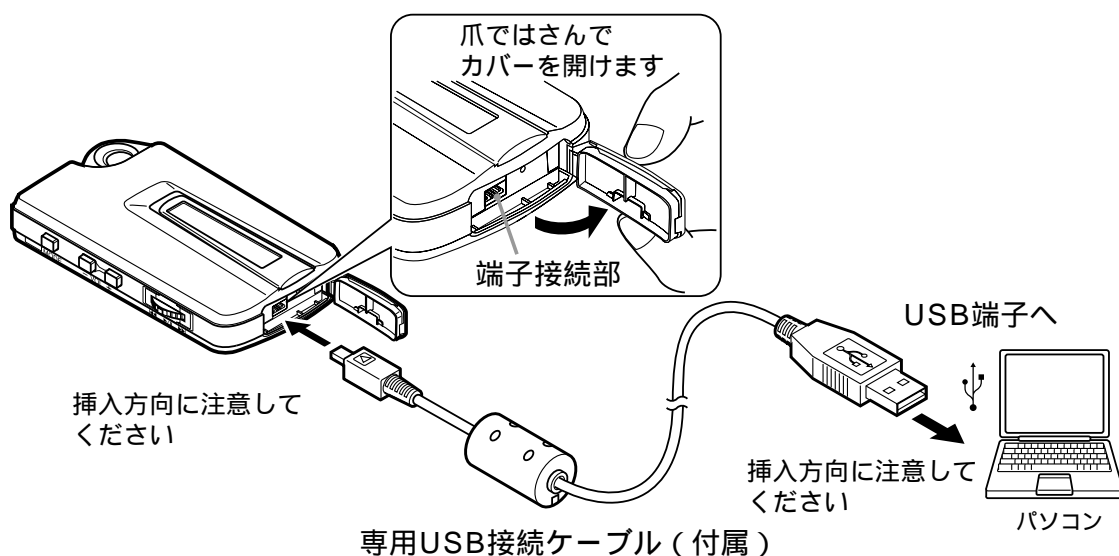
1 充電式電池を本体に入れる



2 デジタルメモリプレーヤをパソコンに接続する

専用USB接続ケーブル(付属)の小さい方のコネクタ部をデジタルメモリプレーヤの端子接続部に、大きい方のコネクタ部をパソコンのUSB端子に挿入します。

本機の表示部に「PC」と表示されます。



ご注意

付属充電電池または別売の充電式ニッケル水素電池(HR-4US)以外の電池は充電しないでください。電池の液漏れや破裂、発熱の原因となります。
充電は周囲の温度が5～35℃の環境でおこなってください。

準備

USBドライバのインストール/充電式電池の充電

3 表示パネルのインジケータを確認する

接続後、以下のように表示が変わります。

インジケータの点滅が消えたら、以下の手順:4へ進んでください。

点滅状態の時は、接続が完了していないため充電できませんのでご注意ください。

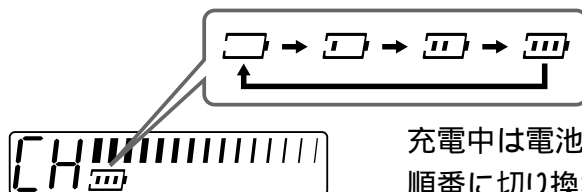
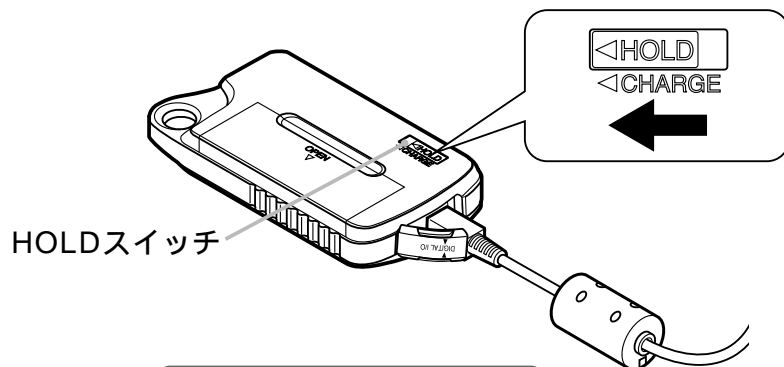


必ず、点滅が消えるまで
お待ちください。



4 USB充電を開始する

HOLDスイッチ(CHARGE)を矢印の方向へスライドしますと充電が始まります



充電中は電池マークが上記のように
順番に切り換わります。

5 USB充電を完了する

以下の表示に変わりましたら、USB充電の完了です。



充電電池が空のときは、充電に3.5時間程度かかります。

ご注意

以下の状態のときはUSB充電しません。充電するにはHOLDスイッチをOFF(矢印と反対方向にスライド)にして、一度ケーブルを抜いてください。

再度ケーブルを接続した後、スイッチをON(矢印方向にスライド)にしてください。

- 1 USB接続ケーブルに接続するときに、本機のHOLDスイッチがON状態になっていたとき
- 2 パソコンがスタンバイ・スリープ・サスペンドなどのモードになったとき
- 3 パソコンを再起動したとき

充電中にHOLDスイッチをOFFにすると、充電は停止します。

付属充電電池以外の電池を充電しようとしたり、不良充電電池を充電しようすると「ER」と表示されます。付属の充電電池以外の電池を充電しないでください。



エラー表示

充電電池の不良と考えられる場合は、販売店にご相談ください。

準備

充電式電池の充電

電池の持続時間(連続再生時)

	PD10	PD20
市販のアルカリ乾電池	約5.5時間	約 6時間
付属のニッケル水素充電電池	約 4時間	約4.5時間

ご注意

連続再生時間は、電池の種類、メーカー、保管状態、使用条件、使用周囲温度などによって変わります。

上記の時間はあくまで目安であり、保証するものではありません。

また、低温の環境でご使用になりますと、連続再生時間は短くなります。

リサイクルのお願い



ニッケル水素電池は
リサイクルへ

この商品には、ニッケル水素電池を使用しております。ニッケル水素電池はリサイクル可能な貴重な資源です。ご使用済み商品の破棄に際しては、ニッケル水素電池を取り外して、リサイクルにご協力ください。

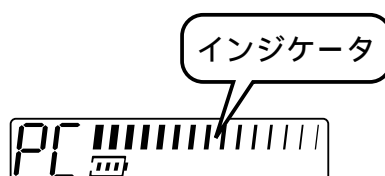
本機を取り外すには

Windows起動中に本機を取り外す場合、ご使用のOSによって取り外し方が異なりますので、必要な箇所をお読みください

Windows 98/Meの場合

1 表示パネルのインジケータを確認する

インジケータが点滅していないことを確認します。



2 パソコン側のUSBポートからUSBケーブルを取り外す

3 本機側のUSBケーブルを抜き、コネクタのカバーを閉める

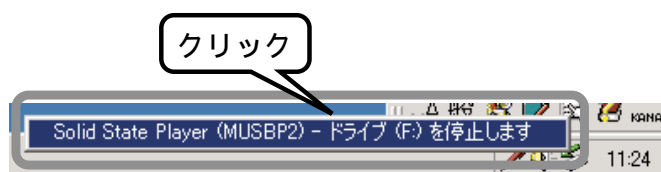
Windows 2000の場合

1 画面右下の[タスクトレイ]のアイコンをクリックする



2 表示された「 ~ を停止します 」をクリックする

[Solid State Player(MUSBP2)-ドライブを停止します]が表示されていることを確認し、クリックします。



3 [OK]をクリックする



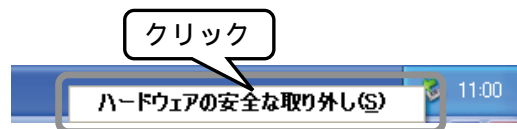
26ページ「Windows 98/Meの場合」を参照し、本機を取り外してください。

Windows XPの場合

1 画面右下の「タスクトレイ」のアイコンをクリックする

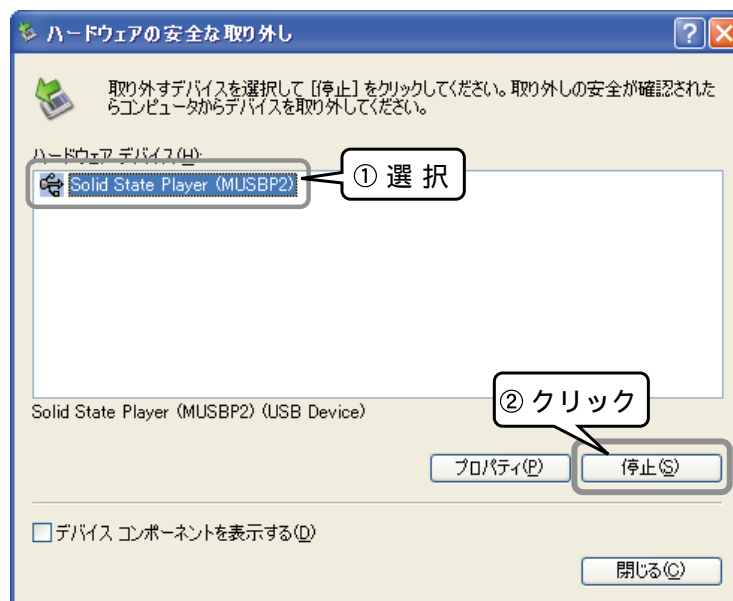


2 表示された「ハードウェアの...」をクリックする



3 デバイスを選択し、「停止」をクリックする

[Solid State Player(MUSBP2)] が選択されていることを確認し、「停止」をクリックします。



準備

本機を取り外すには

4 停止するデバイスを確認し、[OK]をクリックする

[Solid State Player(MUSBP2)]が選択されていることを確認し、[OK]をクリックします。



26ページ「Windows 98/Meの場合」を参照し、本機を取り外してください。

Liquid Playerを使用する

Liquid Playerをインストールする

ここではお手持ちのパソコンに、本機付属のソフトウェアLiquid Playerをインストールする方法を説明します。



インストールする前に以下をお読みください

本機をパソコンに接続した状態でインストールをおこなわないでください。接続は、インストール完了後、パソコンを再起動してからおこなってください。Windowsの他のアプリケーションは終了してください。すでにLiquid Playerをインストールされているお客さまは、一旦、Liquid Playerをアンインストールしてから、本機付属のLiquid Playerをインストールしてください。Windows 2000をお使いのお客さまは管理者用のアカウント(Administrators)のユーザでログオンしてください。著作権の関係上、パソコンの[日付と時刻のプロパティ]などで日時を大幅に変更すると、音楽データの再生または本機への転送ができなくなることがあります。Liquid Playerをインストールする前に日時に問題がないことをご確認ください。

準備

本機を取り外すには / Liquid Playerを使用する

1 パソコンの電源を入れ、Windowsを起動する

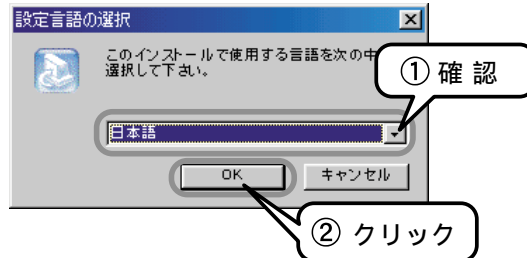
2 付属のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入する

CD-ROMを入れると、[SANYO SSP セットアップ]が起動し以下の画面が表示されます。起動できない場合は、エクスプローラなどで[setup.exe]をダブルクリックしてください。最初に[Installing LiquidPlayer]ボタンをクリックします。



3 [日本語] を選択する

設定言語が [日本語] になっていることを確認して、[OK] をクリックします。

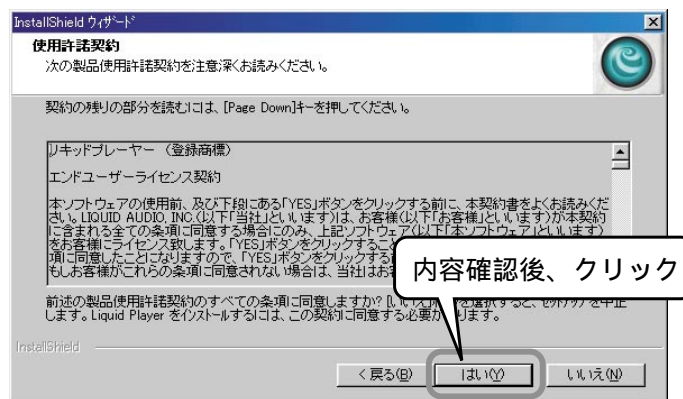


4 インストールを開始する

インストールを開始します。
画面の指示に従い、[次へ] をクリックしてください。

5 使用許諾契約の内容を確認する

使用許諾契約の内容を確認後、[はい] (使用許諾契約に同意する) をクリックします。
使用許諾契約に同意されない場合は、Liquid Playerはインストールされませんのでご注意ください。



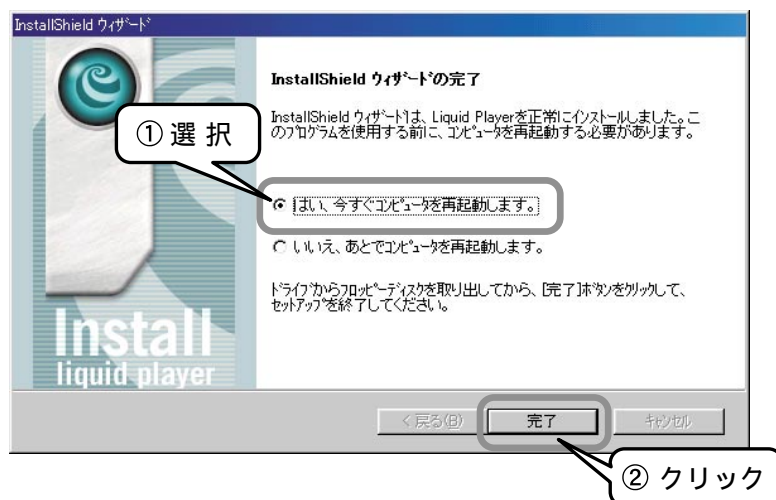
6 インストール先を設定する

Liquid Playerのインストールするフォルダを設定します。
ドライブのルート(C:¥ D:¥ など)には、インストールしないでください。



7 インストールを完了する

インストールが終了すると、下記の画面が表示されます。
まず、CD-ROMドライブからCD-ROMを取り出してください。
[はい、今すぐコンピューターを再起動します]を選択し、[完了]をクリックします。



Liquid Playerのインストールが完了しました。

ご注意

インストールしたフォルダはLiquid Playerが使用します。削除、移動、内容の変更などはおこなわないでください。

準備

Liquid Playerを使用する

Liquid Playerを設定する

ここでは、インストールされたLiquid Playerを設定する方法を説明します。

1 セットアップ方法を設定する

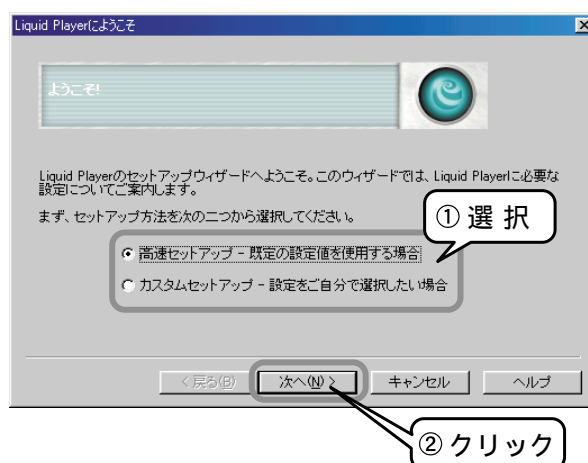
パソコン再起動後、Liquid Playerが自動的に起動し、Liquid Playerのセットアップウィザードの画面が表示されます。

設定方法には以下の2種類があります。

高速セットアップ 既定の設定値を使用して、設定をします。

カスタムセットアップ 設定値を選択して、設定をします。

どちらかを選んで[次へ]をクリックします。



2 登録の選択をする

登録をすると、楽曲をインターネット上でダウンロード・購入が可能になります。インターネット音楽配信で楽曲の購入をしない場合は、登録は不要です。

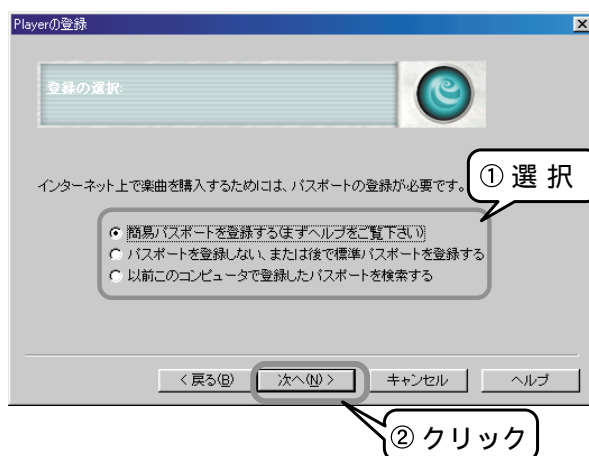
パスポートの種類

パスポートには以下の2種類があります。

簡易パスポート Liquid Playerをインストールしたパソコンでのみ楽曲をダウンロード・再生できます。

標準パスポート 複数のパソコンで楽曲のダウンロード・再生ができます。(クレジットカード番号や個人情報の入力が必要)
この場合、利用するパソコンに音楽データとパスポートをコピーする必要があります。(デジタルメモリプレーヤへの楽曲の転送は、最初にダウンロードしたパソコンでしかできません。)

登録方法(登録方法の種類は下記参照)を選択し、[次へ]をクリックします。



登録方法の種類

上記画面において、以下の3種類の登録方法が選べます。

1. [簡易パスポートを登録する]
[登録情報]の画面が表示されますので、必要事項を入力します。
国名については[日本]を選択します。
設定終了後、Liquid Audio社に接続され、Liquid Playerの登録とEMDサービスのご利用に必要な手続きが完了します。
2. [パスポートを登録しない、または後で標準パスポートを登録する]
何もせずに、次の設定項目に移ります。
パスポートを後から登録するには、[ファイル]メニューの[登録]の中から[パスポートの登録]を選択します。
3. [以前このコンピュータで登録したパスポートを検索する]
設定終了後、コンピュータ内を検索して以前登録したパスポートを探して使用可能にします。

ご注意

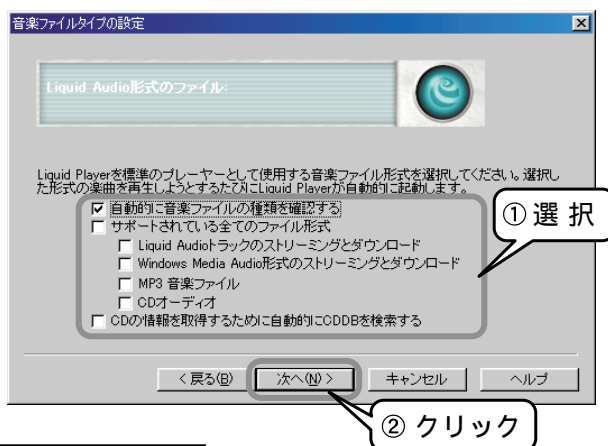
Liquid Playerのアップグレードや、再インストールなどの時、インストール先のフォルダに登録済みのパスポートがあれば [登録の選択] が表示されず、34ページ:手順3の[音楽ファイル形式の設定をする]に移ります。

パスポートの登録には、各サービスプロバイダとの契約が別途必要です。また、お客様のセキュリティ保護のため、お客様がお使いのブラウザとWWWサーバとの間で暗号通信(SSL)を設けています。そのため、プロキシサーバ等でSSLが使用できない環境(企業からのアクセス等)にあるお客様はご利用できない場合があります。その場合は、ネットワーク管理者へご相談ください。

3 音楽ファイル形式の設定をする

Liquid Playerを標準のプレーヤとして使用する音楽ファイル形式の選択と、CDDDBからの一般情報の入手を自動でおこなう設定ができます。

音楽ファイル形式(ファイル形式詳細は下記参照)を選択し、[次へ]をクリックします。



音楽ファイル形式の種類

上記画面において、以下の3種類の音楽ファイル形式が選べます。

1. [自動的に音楽ファイルの種類を確認する]
Liquid Playerの音楽ファイルが、他のソフトによって再生されても、再びLiquid Playerで再生しようとするれば、自動的にLiquid Playerの音楽ファイルとして再設定します。
2. [サポートされている全てのファイル形式]
Liquid Playerで再生できる全ての形式の標準プレーヤに設定します。
サポートされている全てのファイル形式をクリックしない場合、個々のファイル形式を選ぶこともできます。
3. [CDの情報を取得するために自動的にCDDDBを検索する]
インポートしたいCDを挿入すると、自動的にCDDDBに接続され、楽曲の情報(アルバム名、曲名、アーティスト名など)を入手することができます。

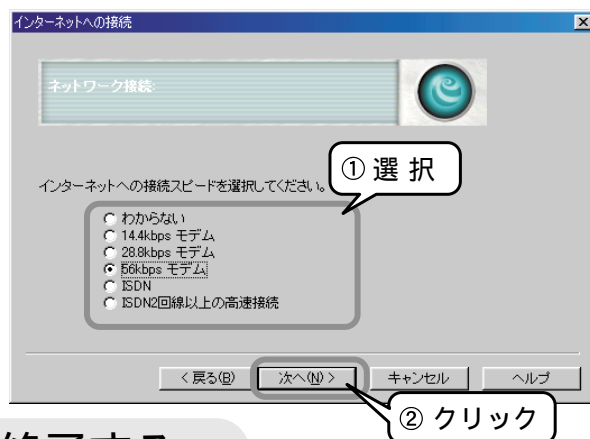
ご注意

[CDの情報を取得するために自動的にCDDDBを検索する]設定にしても、情報が入力されない場合があります。
CDDDBを利用するには、インターネットの接続環境が必要です。

4 ネットワーク接続の設定をする

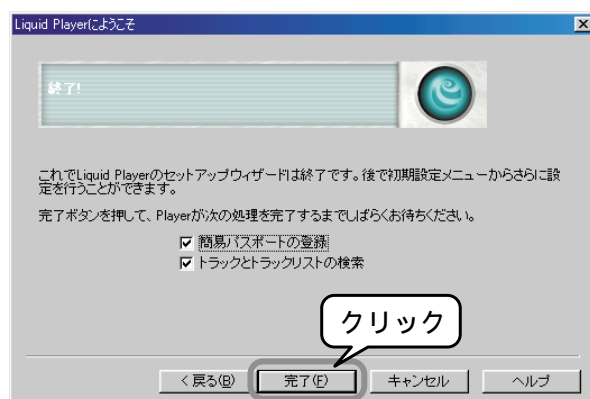
インターネットに接続する時の接続速度を選択します。
下記のいずれかを選択して、[次へ]をクリックします。

- わからない 専用線、CATV、ADSLなどの設定になります。
 - 14.4kbpsモデム
 - 28.8kbpsモデム
 - 56kbps
 - ISDN ISDN回線での接続
 - ISDN2回線以上の高速接続 ISDNを2回線使用した接続
- アナログ電話回線での接続
パソコンに接続されたモデム、もしくは内蔵されたモデムを確認してください。



5 各設定を終了する

下記画面が設定終了画面となります。[完了]をクリックしてください。
簡易パスポートの登録、もしくは以前登録したパスポートの検索とパソコン内の音楽データを検索し、「Liquid Player」に登録します。



上図の終了画面は、「登録方法の種類」(33ページ)で、「以前このコンピュータで登録したパスポートを検索する」を選択したときの終了画面です。

準備

Liquid Playerを使用する

音楽CDをインポートする(AACデータを作成する)

Liquid Playerを使って、CDの曲をパソコンのハードディスクに保存することをインポートといいます。

ここでは、CDの曲をAAC方式の音楽データに変換し、インポートする方法を説明します。

インターネット音楽配信サービスを利用して楽曲をダウンロードし、LQT方式やMP3方式等のファイルを暗号化して取り込むこともできます。

ご注意

お使いの環境によっては、Liquid Playerを使用中にダイヤルアップ接続画面が表示される場合がありますが、その場合はインターネットに接続してください。

1 Liquid Playerを起動する

デスクトップ上の「Liquid Player」のアイコンをダブルクリックして起動します。

2 音楽CDをCD-ROMドライブにセットする

初期画面が表示されたら、用意した音楽CDをCD-ROMドライブにセットします。

ご注意

音楽CDをセットしたとき、他のプレーヤーソフト(Windows Media Playerなど)が起動した場合は、そのソフトを終了してください。

3 [楽曲のインポート] をクリックする

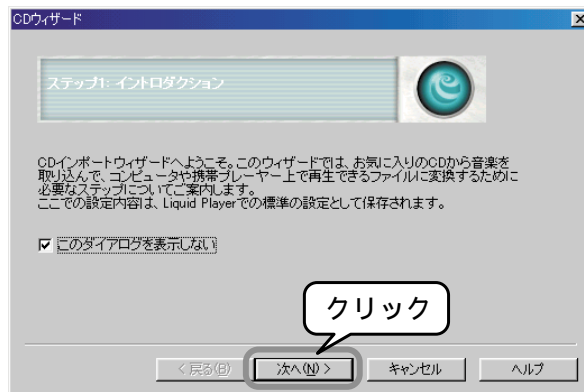


3 標準設定をする

[楽曲のインポート]をはじめて選択した場合、[CDインポートウィザード]画面が表示されます。ここで選択した設定はLiquid Playerの標準設定として保存されます。

ステップ 1: イントロダクション

[次へ]をクリックします

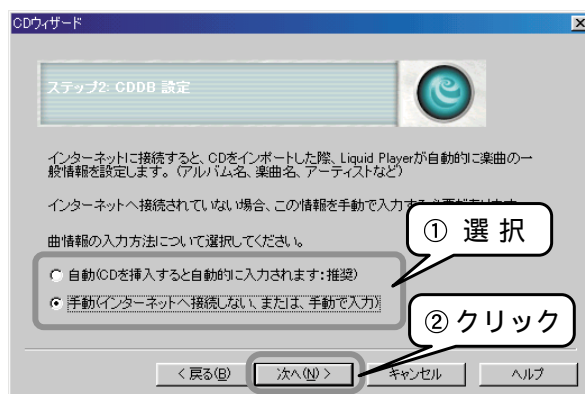


準備

Liquid Playerを使用する

ステップ 2: CDDB設定

CDをインポートした際に、自動的に曲の一般情報(アルバム名、曲名、アーティスト名など)を入力するか、手動で入力するかを選択します。



ご注意

[自動]を選択していても、一般情報が入力されない場合があります。
この機能を動作させるには、インターネットへの接続が必要です。

ステップ 3: CDインポート情報

保存先フォルダ

インポートされた曲ファイルの保存場所を選択します。

通常は [Program Files]-[Liquid Audio]-[Liquid Player]-[Tracks]フォルダに保存されます。

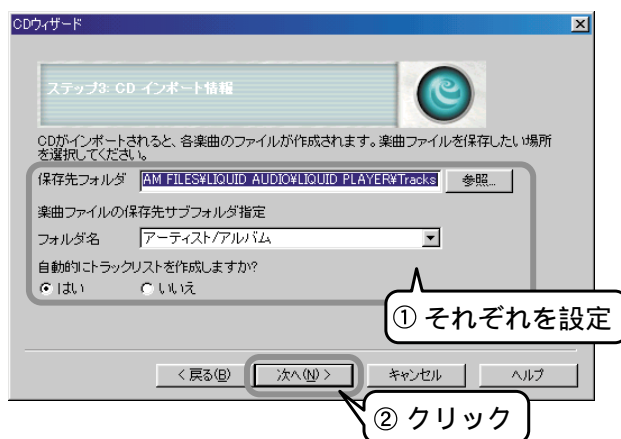
保存場所を変更する場合は [参照] ボタンを押して、保存場所を選択してください。

楽曲ファイルの保存先

保存先フォルダの下にサブフォルダを指定して、音楽データを保存することができます。

トラックリストの作成

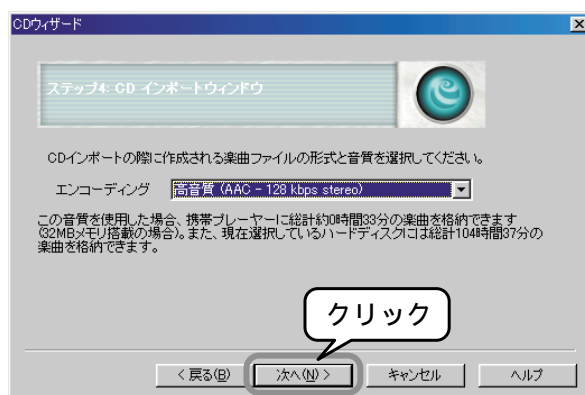
自動的にインポートした曲のトラックリストを作成するかどうかを選択します。



ステップ 4: CDインポートウィンドウ

CDインポートで作成する曲のビットレート

CDインポートする際の曲のビットレートをプルダウンメニューより選択します。

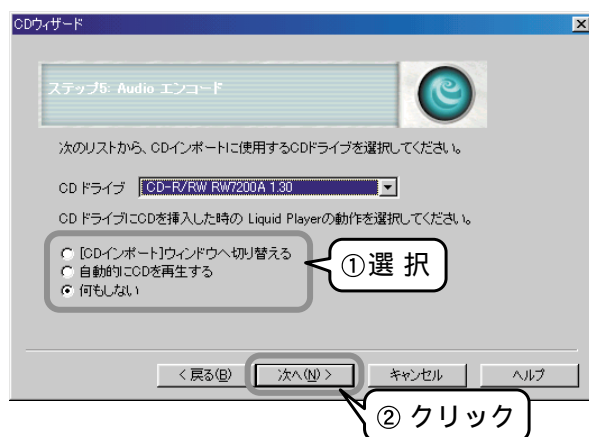


ビットレートの種類に関しては、20ページ「ビットレートについて」をご覧ください

ステップ 5: Audioエンコード

CDドライブの選択

CDインポートに使用するCDドライブとそのドライブにCDを入れたときのLiquid Playerの対応を選択します。



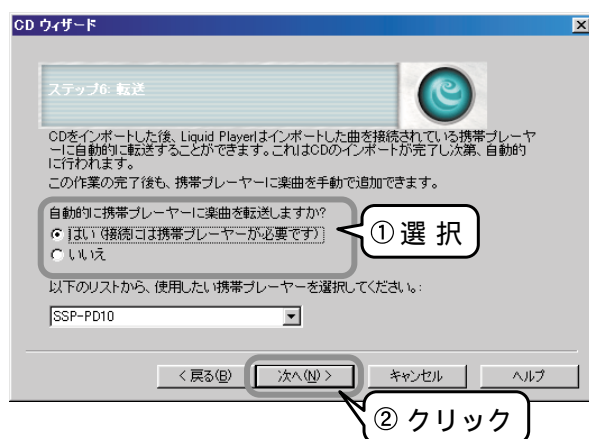
準備

Liquid Playerを使用する

ステップ 6: 転送

デジタルメモリプレーヤへの転送設定

曲をインポートした後、自動的にデジタルメモリプレーヤに転送する画面までスキップするかどうかを選択します。



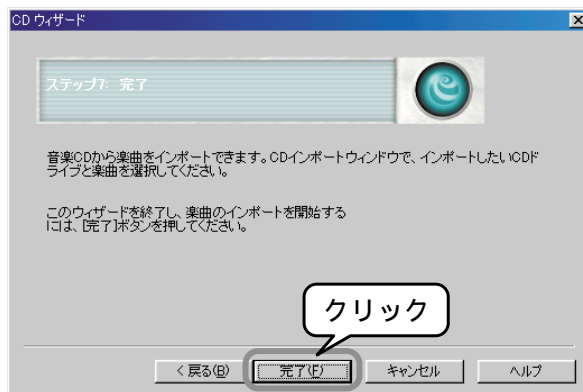
ご注意

本機を接続した状態で、楽曲のインポートを選択し、上記画面で「はい」を選択すると、インポート終了後すぐに本機への転送が始まります。

また、転送中は、絶対にUSBケーブルを抜かないでください。

ステップ 7:完了

[完了]をクリックします。

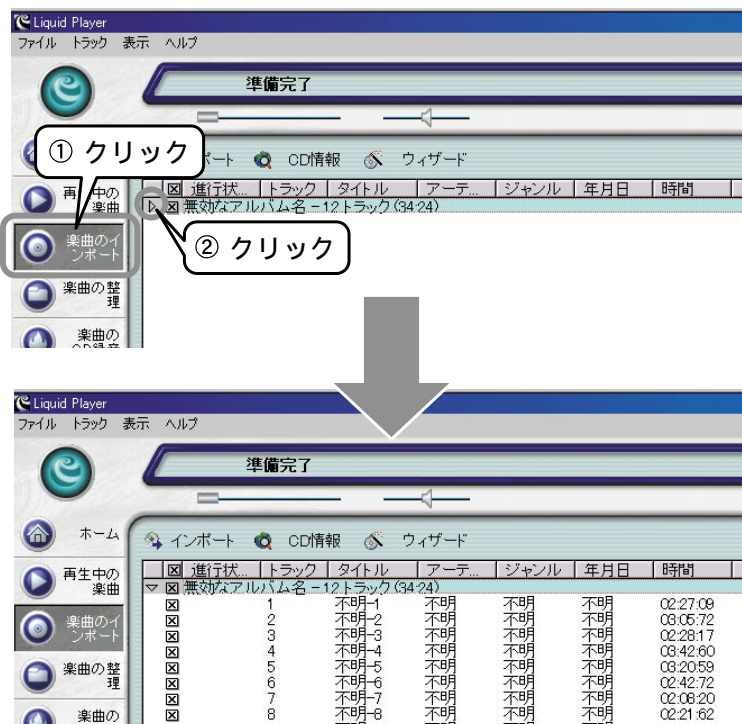


以上で、[楽曲のインポート]の設定は終わりです。

4 音楽CD内の曲を表示する

[楽曲のインポート]をクリックします。

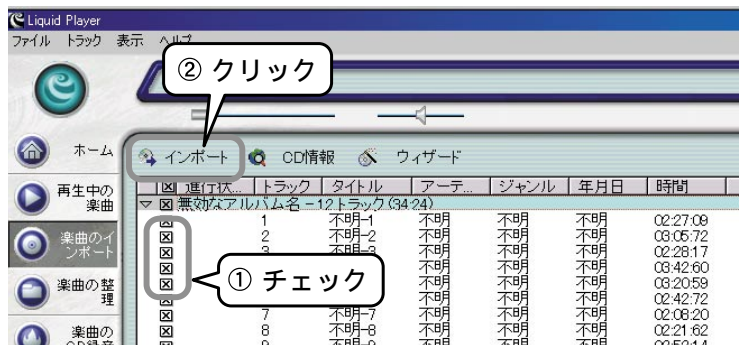
▶ マークをクリックして、音楽CD内の全曲を表示します。



5 曲を選択し、インポートを開始する

インポートしたい曲のチェックボックスにチェックを入れます。

CDの曲すべてをインポートしたい場合は、アルバムタイトルのチェックボックスにチェックマークを入れると、アルバム内のすべての曲にチェックマークが入ります。



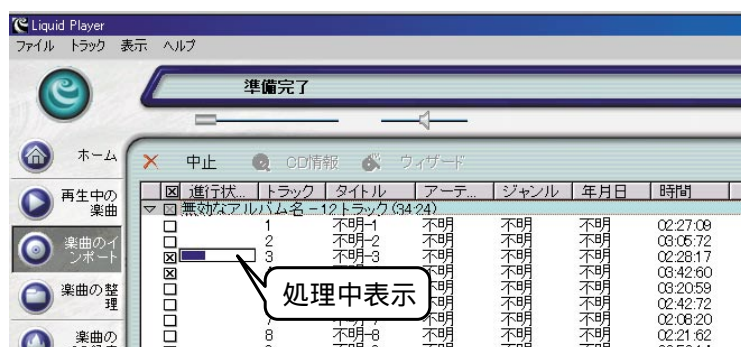
チェック内容を確認後、[インポート] をクリックします。
インポートが開始されます。

ご注意

CDDDBの設定が手動の場合、音楽CDを入れても曲名などの情報はすべて不明と表示されます。CDDDBを自動にしておくか、「Liquid Player」ウィンドウの「CD情報」をクリックすれば、情報が入力されます。(37ページ「ステップ 2: CDDDB設定」参照)
また、それぞれの項目を手動で入力する場合、入力する項目をクリックして、直接キーボードから文字を入力します。
各名称は「英/数/カナ/漢字」で入力することができますが、デジタルメモリプレーヤの表示パネルでは表示されません。

6 インポートを完了する

選択した曲がインポートされると、「進行状況」項目の処理中表示が「完了」に変わります。



これで、音楽CDの内容がAAC方式の音楽データに変換され、トラックプールに追加されました。トラックプールの内容を本機に転送するには、44ページ「音楽データを本機に転送する」をご覧ください。

準備

Liquid Playerを使用する

トラックプールに追加するには

音楽配信サービスなどで入手した音楽データを本機に転送するには、まず、トラックプールに追加する必要があります。(音楽配信データによってはトラックプールに自動的に追加されることがありますので、その場合は以下の作業をする必要はありません。)

トラックプールに追加できるのは、AACデータ、MP3データです。

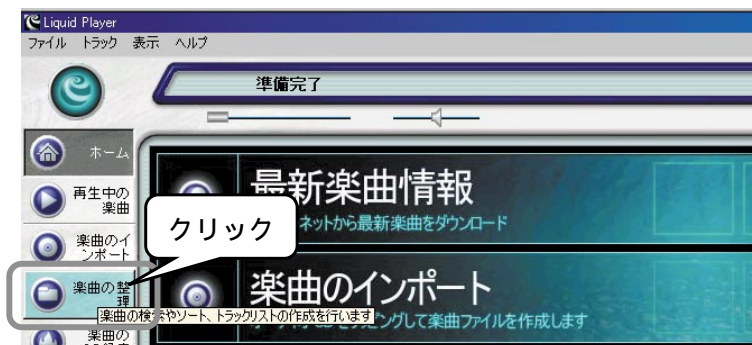
(WMAデータもトラックプールに追加できますが、本機に転送することはできません。)

ここではトラックプールへの追加方法を説明します。

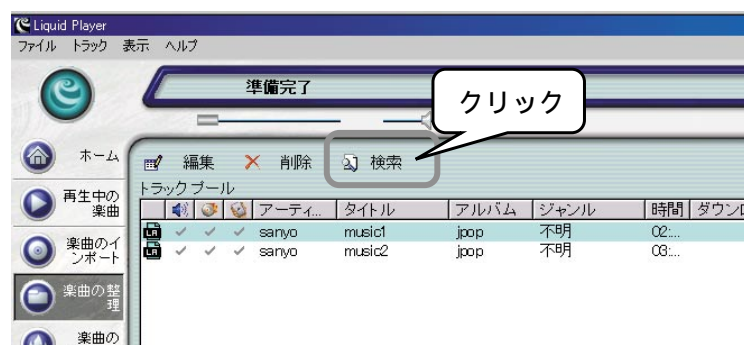
1 Liquid Playerを起動する

デスクトップ上の「Liquid Player」のアイコンをダブルクリックして起動します。

2 [楽曲の整理] をクリックする

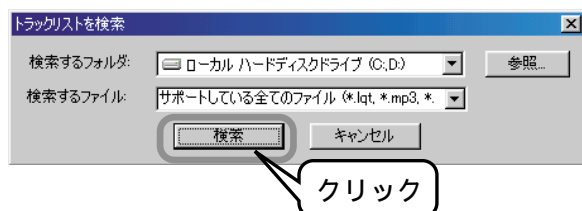


3 [検索] をクリックする



4 トラックリストを検索する

[参照]にて、音楽データが入っているフォルダを指定して、[検索]をクリックします。



5 フォルダ内の内容を確認する




フォルダ内に入っている音楽データがトラックプールに表示されたことを確認します。



準備

Liquid Playerを使用する

トラックプールの記号

	チェックマークが付いている音楽データはこのソフトで再生できます。
	チェックマークが付いている音楽データはこのソフトでCDに記録できます。(対応しているCD-R/RWドライブが必要です。) 81ページ「故障かな?と思うまえに/原因:33」解決方法参照
	チェックマークが付いている音楽データはこのソフトで本機に転送(記録)できます。

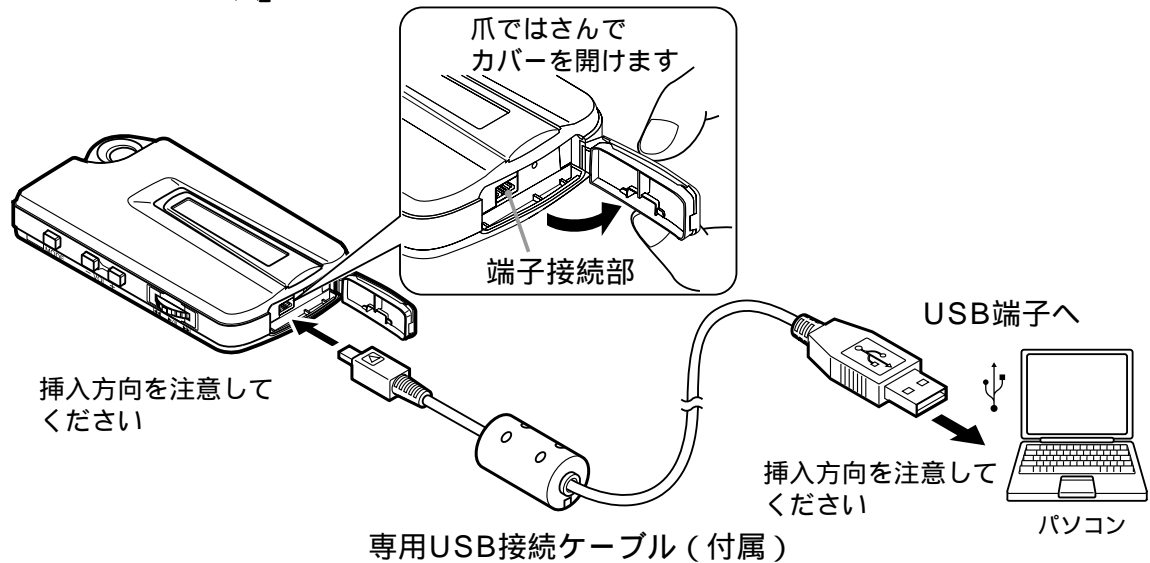
音楽データを本機に転送する

ここでは、パソコンに登録された音楽データを本機に転送する方法を説明します。

1 本機をパソコンに接続する

専用USB接続ケーブル(付属)の小さい方のコネクタ部をデジタルメモリプレーヤの端子接続部に、大きい方のコネクタ部をパソコンのUSB端子に挿入します。

本機の表示部に「PC」と表示されます。



2 Liquid Playerを起動する

デスクトップ上の「Liquid Player」のアイコンをダブルクリックして起動します。

3 [楽曲の転送] をクリックする



4 デバイスを確認する

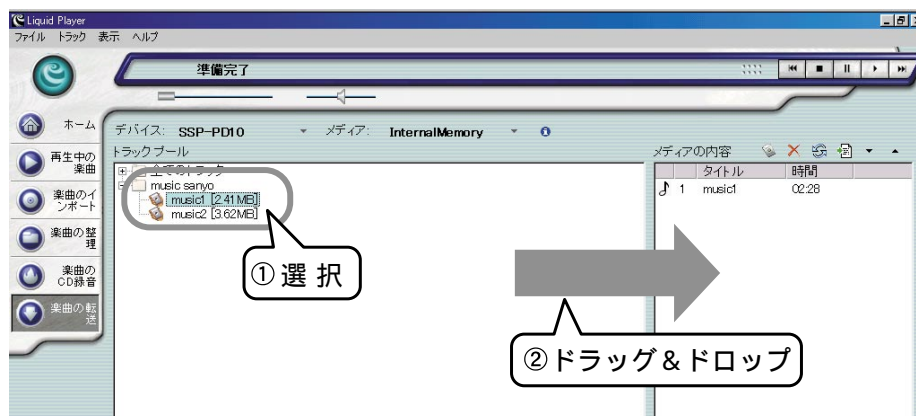
転送先のデバイスが、本機のドライブ「SSP-PD10」になっていることを確認します。
(SSP-PD20をご使用でも、上記のように表示されます。)

デバイスが表示されない場合は、「故障かな?と思うまえに」79ページをご覧ください。



5 転送したい曲を選ぶ

本機に転送したい曲を[トラックプール]より選択し、右側の[メディアの内容]にドラッグ&ドロップします。





準備

Liquid Playerを使用する



転送したい曲を取り消す場合は、[メディアの内容]で取り消す曲を選択して、~~X~~[削除]をクリックします。

転送した音楽データの再生順番を変更するには...


1. [メディアの内容]の画面で再生順番を変更したい楽曲をクリックします。
2. 移動したい位置に[]または[]を使って移動します。移動した曲の前のアイコンが  に変わります。
3.  [実行]ボタンをクリックします。

音楽データを消去するには...


デジタルメモリープレーヤ内のデータを消去する場合


[楽曲の転送]の[メディアの内容]画面で消去したい曲を選んで  [削除] ボタンをクリックし、更に  [実行] ボタンをクリックします。

Liquid Player(パソコン)内のグループ分けしたリストのデータを消去する場合

[楽曲の整理]の[トラックリスト]画面で消去したいリストを選んで  [削除] ボタンをクリックします。

Liquid Player(パソコン)内のデータを消去する場合


[楽曲の整理]の[トラックプール]画面で消去したい曲を選んで  [削除] ボタンをクリックします。

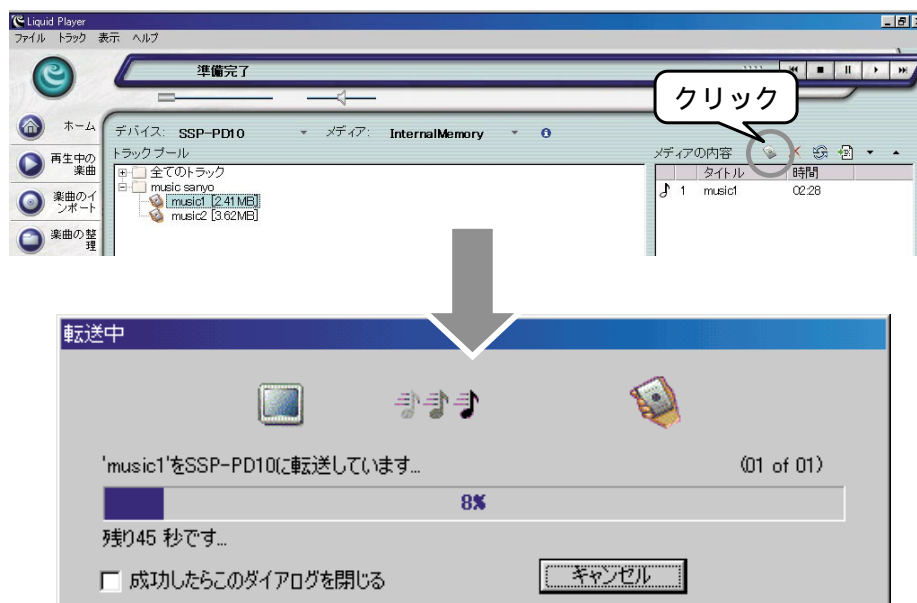
 [削除] ボタンで削除した楽曲は、[トラックプール]の画面から削除されますが、楽曲データは残っていますので、再度検索すれば、[トラックプール]に登録することができます。

ご注意

マウスの右ボタンをクリックして表れるメニューから削除した楽曲は、[トラックリスト]から削除されただけでなくデータそのものが削除されます。削除する前にもう一度よく確認をしてください。

6 転送を開始する

 [実行] をクリックすると、本機への転送が始まります。



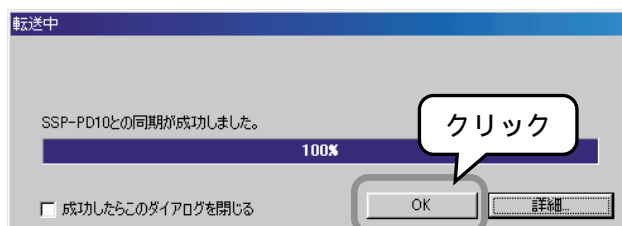
転送を途中でやめるには、[キャンセル] をクリックします。

ご注意

転送中は絶対にUSBケーブルを抜かないでください。

7 転送を完了する

以下の画面になりましたら、[OK]をクリックします。



転送がすべて完了すると、曲名の前のアイコンが🎵から🎵に変わります。

Liquid Playerから転送したデータは、Windowsエクスプローラで「リムーバブルディスク」内の「Spt」フォルダに保存されます。

8 Liquid Player を終了する

画面右上の[×]をクリックして、Liquid Playerを終了させます。



これで、データが本機へ転送されました。

この後、本機で音楽を楽しむには、66ページ「デジタルメモリプレーヤで音楽を聞く」をご覧ください。

Liquid Playerをアンインストール(削除)するには...

Windows画面左下メニュー[スタート]-[設定]-[コントロールパネル]-[アプリケーションの追加と削除]を選び、[Liquid Player]と「SANYO VENDOR PD7,9,10」を削除します。

準備

Liquid Playerを使用する

著作権保護による制限事項

Liquid Player 使用による制限事項

本製品は、音楽コンテンツの著作権保護の仕組みとして、Liquid Audio社の開発した著作権保護技術「SP3」を採用しております。本製品と付属ソフトウェアLiquid Playerには、SDMIの取り決めに従って音楽著作権を保護するための暗号技術を利用したシステムが組み込まれています。ご使用いただくには以下のような制限があることをご理解ください。

1. 付属ソフトウェアLiquid Playerを用いてパソコンのハードディスクに入れた音楽は、他のパソコンでは再生できない場合があります。簡易パスポートでの登録の場合、他のパソコンでは再生できません。標準パスポートでの登録の場合、他のパソコンに音楽データとパスポートをコピーすることによって、他のパソコンでの再生がおこなえます。
2. 付属ソフトウェアLiquid Playerを用いてパソコンのハードディスクに入れた音楽は、他のパソコンにてデジタルメモリプレーヤへの転送はできません。
3. 本製品にパソコンから転送した音楽は、パソコンに戻してパソコン上で再生できません。
4. 音楽配信からの音楽データの利用方法に関しては、著作権者およびサービス事業者の意向に則った処理をおこないます。
5. 音楽CDでの利用条件は、SDMIの基本ルールに従っておこないます。この場合には、ひとつの音楽データの転送はデジタルメモリプレーヤ3台までとなります。

エスディーエムアイ

SDMI (Secure Digital Music Initiative)

デジタル音楽の流通を不法コピーから守る技術仕様を取りまとめるために、1999年2月に発足した団体でRIAA(米国レコード協会)が提唱して、コンテンツホルダを始め、ハード、ソフト、システム関連会社を含め、200社以上が参加しています。既に、再生ポータブルプレーヤに関する技術仕様を定めた「SDMI Portable Device Specification Part 1 Version 1.0」を公表しています。

以下のAAC特許は許諾されています。

Pat. 5,848,391	5,291,557	5,451,954	5,400,433	5,222,189	5,357,594	5,752,225
5,394,473	5,583,962	5,274,740	5,633,981	5,297,236	4,914,701	5,235,671
07/640,550	5,579,430	08/678,666	98/03037	97/02875	97/02874	98/03036
5,227,788	5,285,498	5,481,614	5,592,584	5,781,888	08/039,478	08/211,547
5,703,999	08/557,046	08/894,844	5,299,238	5,299,239	5,299,240	5,197,087
5,490,170	5,264,846	5,268,685	5,375,189	5,581,654	5,548,574	5,717,821

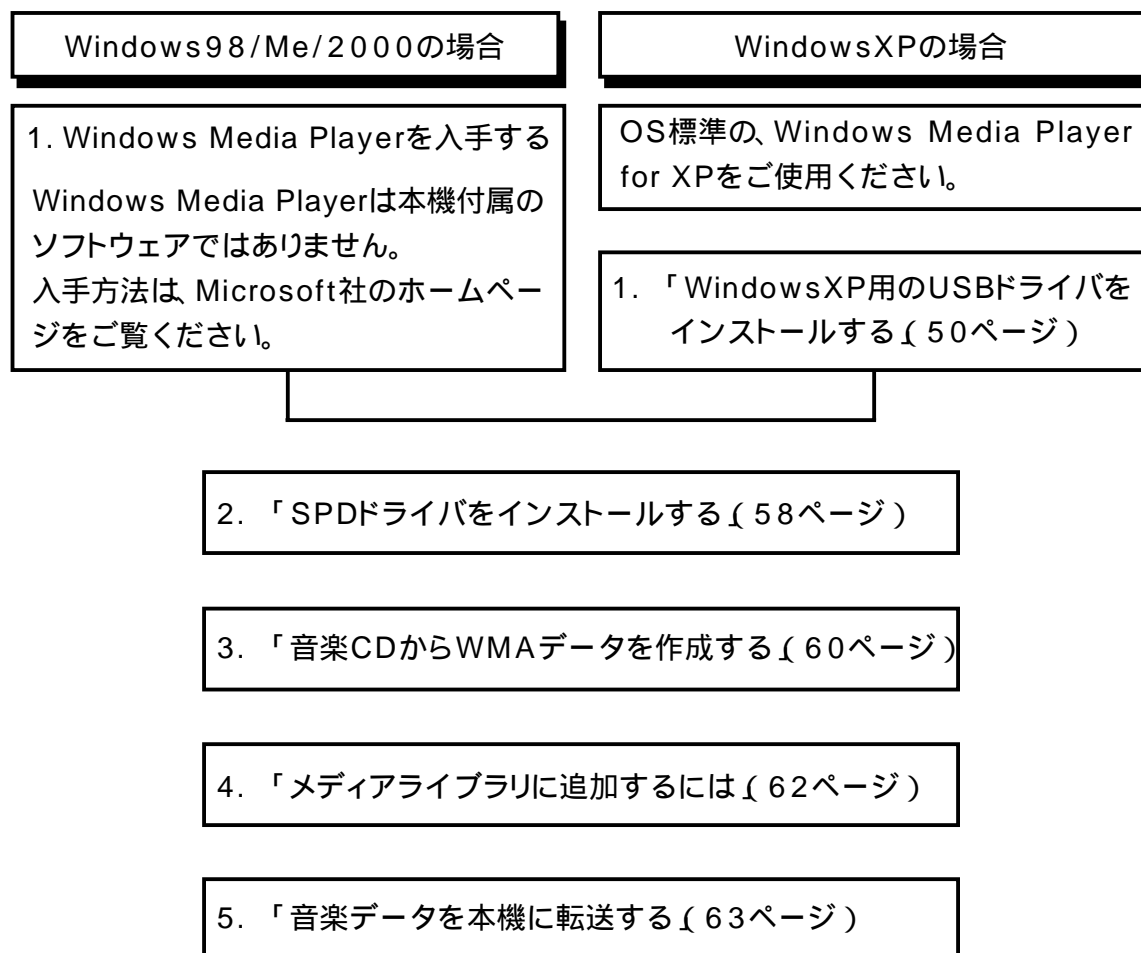
Windows Media Playerを使用する

ここではWindows Media Playerを使って、音楽データを作成し、本機に転送する方法を説明します。

OSの種類による使用手順は、下記をご覧ください。

共通部分に関しては、Windows XPの画面表示にしたがって説明していますので、XP以外のOSをご使用の場合は画面表示が若干異なります。あらかじめ、ご了承ください。

お手持ちのパソコンのOSが



準備

Liquid Playerを使用する / Windows Media Playerを使用する

Windows XP用のUSBドライバをインストールする

ここでは、Windows XP用のUSBドライバインストールの方法を説明します。音楽データを作成する前に、また本機を充電する前に、必ずこの作業をしてください。

Windows98/Me/2000をご使用の場合、この作業は必要ありません。(21ページ「USBドライバのインストール」をご覧ください。)

起動中のアプリケーションはすべて終了させてから、以下の作業をしてください。

1 パソコンの電源を入れ、Windowsを起動する

管理者権限(Administrators)のユーザでログインしてください。

2 付属のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入する

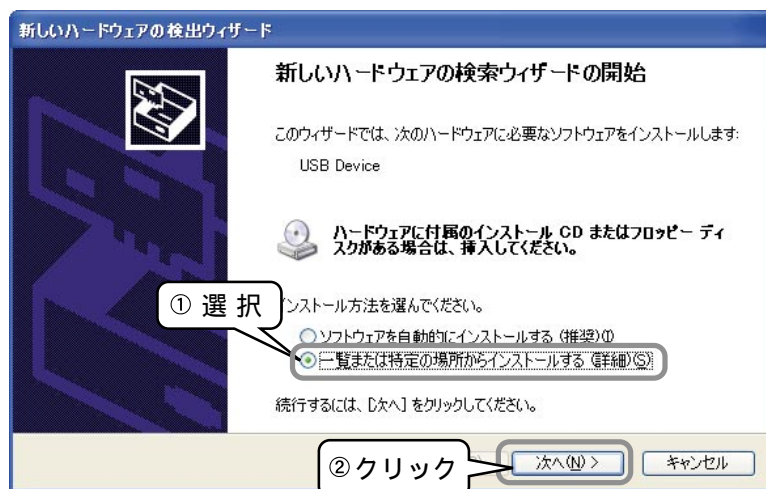
[SANYO SSPセットアップ] が起動しますが、ウィンドウ右上の [×] ボタンをクリックし、画面を閉じてください。

3 本機をパソコンに接続する

接続方法は、44ページ:手順1「本機をパソコンに接続する」をご覧ください。

4 インストールを開始する

「新しいハードウェアの検索」が開くので、[一覧または特定の場所からインストールする] を選択し、[次へ] をクリックしてください。

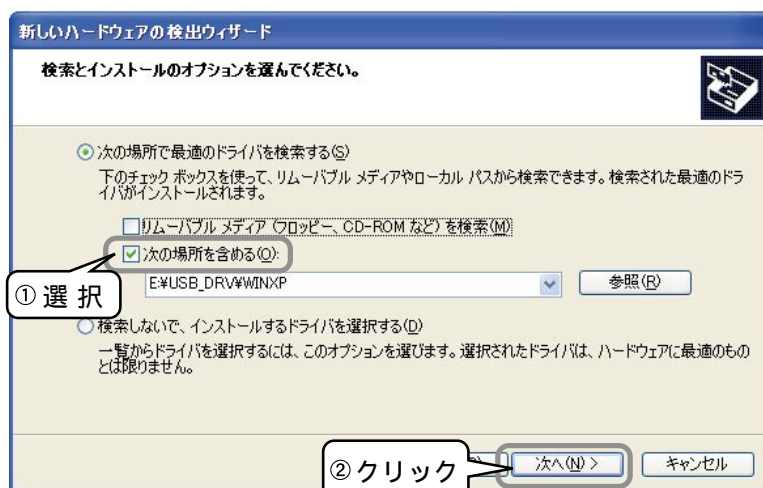


5 検索とインストールのオプションを選択する

[次の場所で最適なドライバを検索する]を選択し、[次の場所を含める]にチェックを入れます。

[参照] ボタンをクリックし、CD-ROMの「¥USB_DRV¥WINXP」フォルダを選択し、[次へ]をクリックします。

リムーバブルメディアにはチェックを入れないでください。



6 [続行] をクリックする

以下のように、このドライバがWindowsロゴを取得していないメッセージが表示されますが、[続行] をクリックしてください。

このメッセージはWindowsロゴを取得していないドライバすべてに表示されます。

ドライバの動作確認はおこなっていますので、[続行] をクリックします。



7 インストールを完了する

以下の画面が表示されたら、[完了]をクリックします。



これでWindows XP用のUSBドライバのインストールが完了です。



うまくインストールができなかったら？

以上の手順でインストールがうまくいかなかった場合は、次の手順に従って再度おこなってください。

1 パソコンの電源を入れ、Windowsを起動する

管理者権限(Administrators)のユーザでログインしてください。

2 付属のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入する

[SANYO SSPセットアップ]が起動しますが、ウィンドウ右上の[×]ボタンをクリックし、画面を閉じてください。

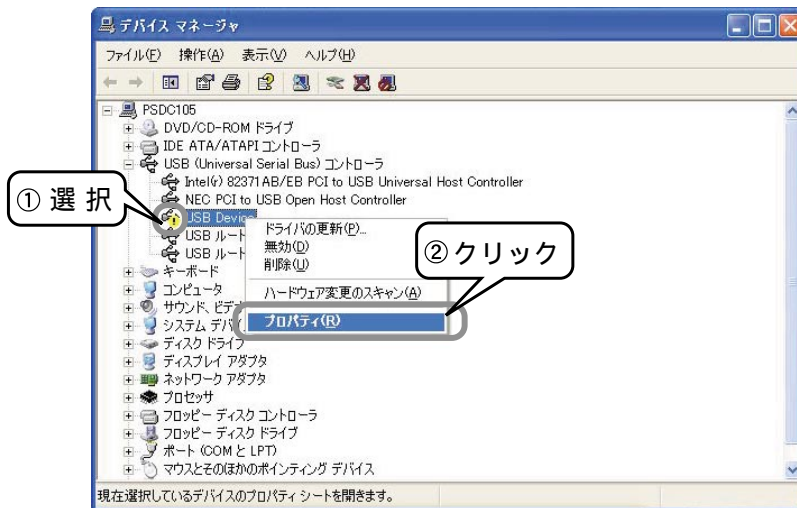
3 本機をパソコンに接続する

接続方法は、44ページ:手順1「本機をパソコンに接続する」をご覧ください。

4 「デバイスマネージャ」画面を確認する

[スタート]メニュー-[コントロールパネル]-[システム]-[ハードウェア]タブ内の[デバイスマネージャ]を開きます。

「！」または「？」マークのついた[USB Device]を右クリックし、[プロパティ]を選択してください。



準備

Windows Media Playerを使用する

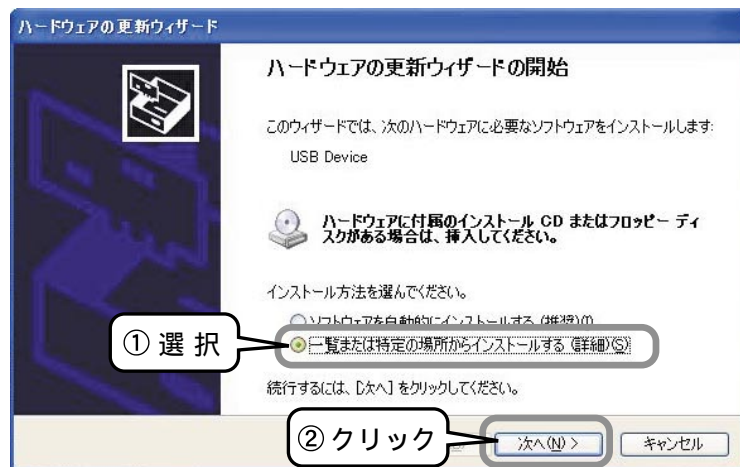
5 [ドライバの再インストール]をクリックする



6 [一覧または特定の場所からインストールする]を選択する

「ハードウェアの更新ウィザード」が開くので、[一覧または特定の場所からインストールする]を選択し、[次へ]をクリックします。

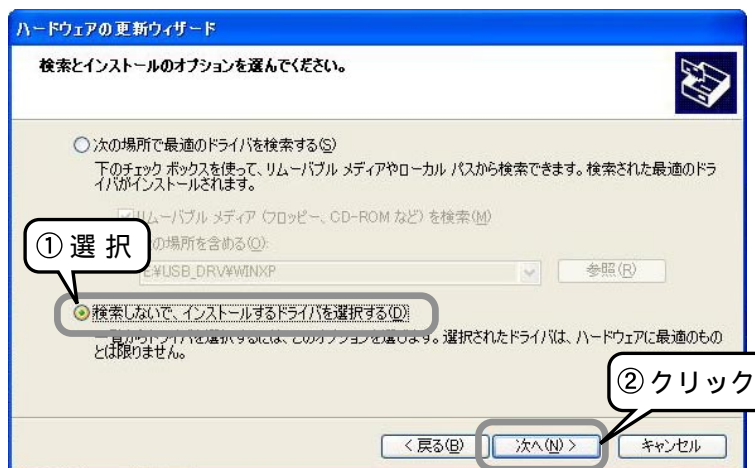
デフォルトでは[ソフトウェアを自動的にインストールする(推奨)]となっていますが、[一覧または特定の場所からインストールする]を選択してください。



7 検索とインストールのオプションを選択する

[検索しないでインストールするドライバを選択する]を選択し、[次へ]をクリックします。

デフォルトでは[次の場所で最適のドライバを検索する]となっていますが、[検索しないでインストールするドライバを選択する]を選択してください。



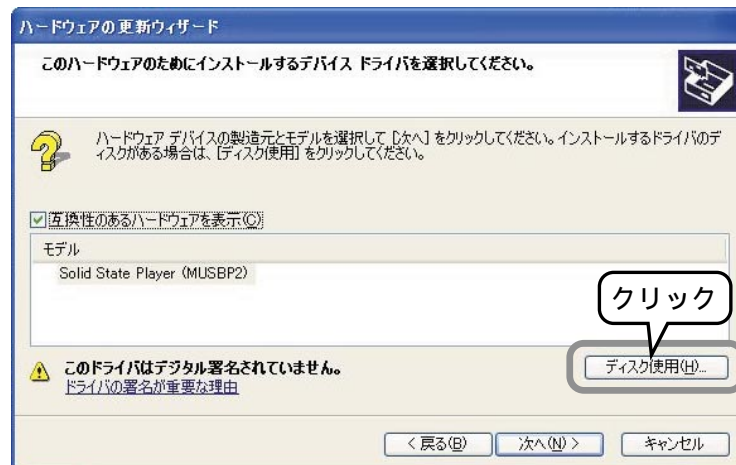
8 ハードウェアの種類を選択する

[すべてのデバイスを表示] が選択されている状態で、[次へ] をクリックします。



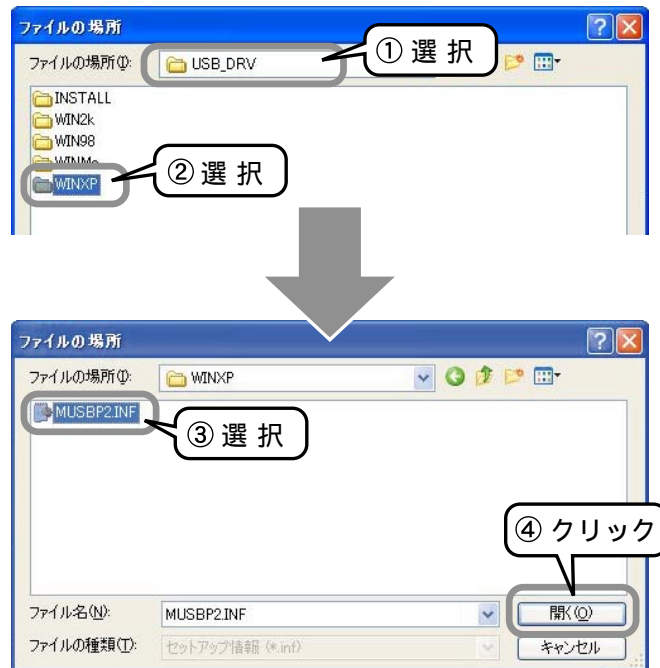
9 デバイスドライバを選択する

[Solid State Player(MUSBP2)] が選択されている状態で、[ディスク使用] をクリックします。



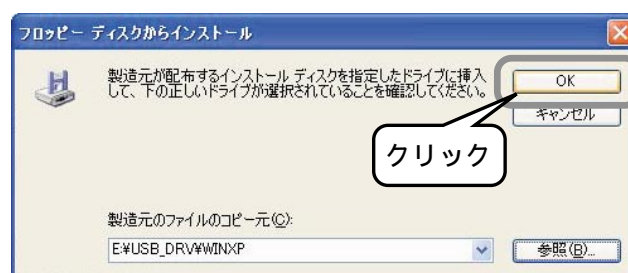
10 ファイルの場所を選択する

CD-ROMの「USB_DRV」-「WINXP」フォルダをクリックし、[MUSBP2.INF]を選択して、[開く]をクリックしてください。



11 [OK] をクリックする

以下の画面が表示されたら、[OK] をクリックします。



12 互換性のあるハードウェアを確認する

「互換性のあるハードウェアを表示」が「Solid State Player(MUSBP2)」が選択されている状態で「次へ」をクリックします。



準備

Windows Media Playerを使用する

13 「続行」をクリックする

以下のように、このドライバがWindowsロゴを取得していないメッセージが表示されますが、「続行」をクリックしてください。

このメッセージはWindowsロゴを取得していないドライバすべてに表示されます。ドライバの動作確認はおこなっていますので、「続行」をクリックします。



14 インストールを完了する

以下の画面が表示されたら、[完了]をクリックします。



これで、WindowsXP用のUSBドライバのインストールが完了です。

SPDドライバをインストールする

ここでは、SPDドライバのインストール方法を説明します。(必ず先にUSBドライバをインストールしておいてください。Windows98/Me/2000は21ページ、WindowsXPは50ページ参照。)

SPDドライバをインストールすると、Windows Media Player上「デバイス上の音楽」内にはSSP-PD10が表示されます。(SSP-PD20をご使用でも同じ表示になります。)

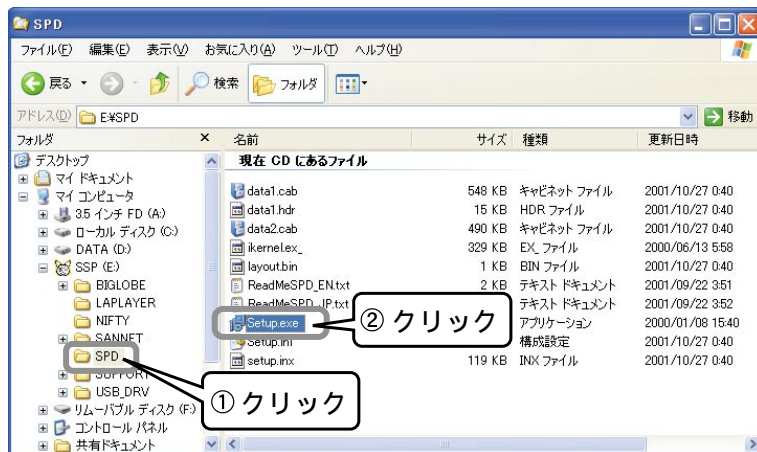
1 パソコンの電源を入れ、Windowsを起動する

2 付属のCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入する

CD-ROMを入れると、[SANYO SSP セットアップ]が起動しますが、画面右上の[×]をクリックし、画面を閉じてください。

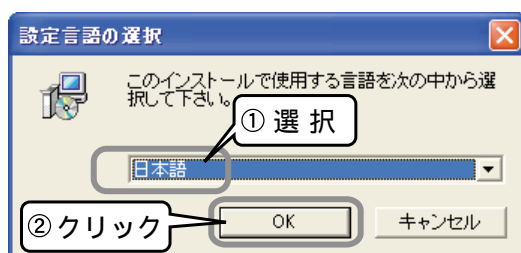
3 「SPD」フォルダを選択し、[Set up.exe]をクリックする

[スタート]メニューを右クリック - 「エクスプローラ」 - [マイコンピュータ] - [SSP] - 「SPD」フォルダ - [Set up.exe]を実行してください。



準備

4 [日本語]を選択し、[OK]をクリックする



5 [完了]をクリックする

ウィザード画面が始まります。

以下の画面になりましたら、[完了]を押してください。(画面表示は「PD9、PD10」となっていますが、SSP - PD20をご使用でも、この表示になります。)



これで、SPDドライバのインストールが完了です。

Windows Media Playerを使用する

音楽CDからWMAデータを作成する

ここでは、CDの曲をWMA方式の音楽データに変換し、メディアライブラリにコピーする方法を説明します。

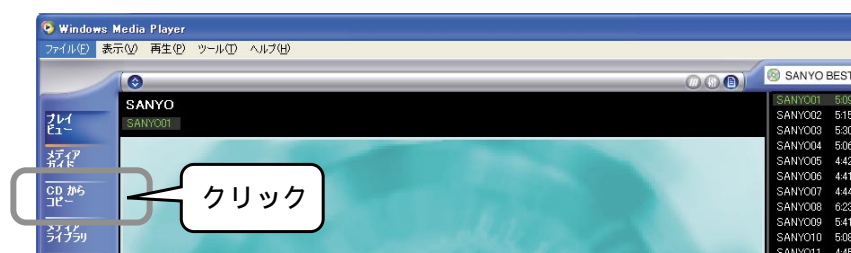
ご注意

お使いの環境によっては、Windows Media Playerを使用中にダイヤルアップ接続画面が表示される場合がありますが、その場合はインターネットに接続してください。

1 Windows Media Playerを起動する

2 [CDからコピー]をクリックする

Windows 98/Me/2000上の表示:[CDオーディオ]



3 音楽CDをCD-ROMドライブにセットする

曲情報を入手して表示します。表示されない場合は「名前の取得」をクリックしてください。インターネットに接続していない場合や音楽CDの種類によっては曲情報が表示されない場合もあります。



[ツール] - [オプション] - [音楽のコピー]タブより「コンテンツを保護する」にチェックを入れてください。

4 WMAデータに変換したい曲を選択する

変換したい曲をチェックして、[音楽のコピー]をクリックします。



5 コピー(データ変換)を開始する

選択した曲がすべて「ライブラリにコピー済み」と表示されたら、処理完了です。



これで、音楽CDの内容がWMA方式の音楽データに変換され、メディアライブラリにコピーされます。

メディアライブラリの内容を本機に転送するには、63ページ「音楽データを本機に転送する」をご覧ください。



ちょっとこれを!

音楽データの再生順番を指定するには...

1. [メディアライブラリ]で新しい再生リストを作成する
2. そのリストの中に希望の曲順で曲を入れる
3. 内蔵メモリを初期化した状態の本機に、作った再生リストを転送すると、希望通りの曲順で再生できます。

本機にデータ転送後は、曲順を変更することはできません。

準備

Windows Media Playerを使用する


メディアライブラリに追加するには

音楽配信サービスなどで入手した音楽データを本機に転送するには、まずメディアライブラリに追加することが必要です。(音楽配信データによっては、メディアライブラリに自動的に追加される場合がありますので、その場合は以下の作業をする必要はありません。)
メディアライブラリに追加できるのは、WMAデータ、MP3データです。

1 Windows Media Playerを起動する

2 [ファイルの追加]をクリックする

初期画面が表示されたら、[ファイル]-[メディアライブラリに追加]-[ファイルを追加]の順にクリックします。

Windows 98/Me/2000上の表示:[メディアライブラリ]-[



3 追加したい音楽データを選ぶ

メディアライブラリに追加したい音楽データを選択して、[開く]をクリックします。



4 選択した音楽を確認する

選択した音楽データがメディアライブラリに表示されるので、内容を確認します。



これで、音楽データがメディアライブラリに追加されました。
メディアライブラリの内容を本機に転送するには、下記「音楽データを本機に転送する」をご覧ください。

準備

Windows Media Playerを使用する

音楽データを本機に転送する

ここでは、パソコンに登録された音楽データを本機に転送する方法を説明します。

1 本機をパソコンに接続する

接続方法は、44ページ:手順1「本機をパソコンに接続する」をご覧ください。

2 [デバイスへコピー]をクリックする

Windows 98/Me/2000上の表示:[ポータブルデバイス]



3 転送先として、「SSP-PD10」を選択し、転送したい音楽を選ぶ

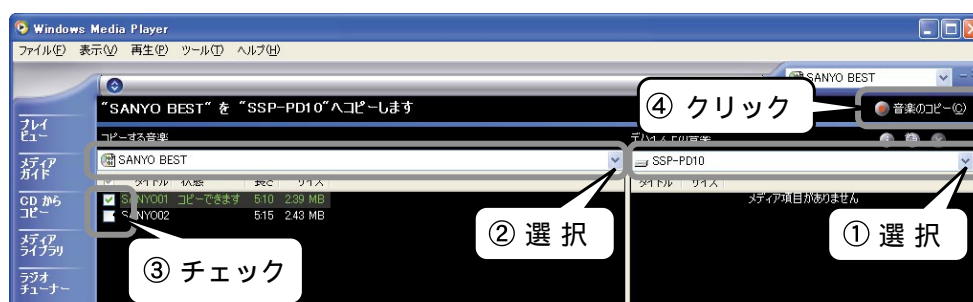
転送先のデバイスとして、本機のドライブ「SSP-PD10」を選択します。

(SSP-PD20をご使用でも、上記のように表示されます。)

デバイスが表示されない場合は、パソコンの[F5]キーを押して状態を更新してください。
それでも表示されない場合は、本機をパソコンに接続したまま、Windows Media Playerを再起動してください。

それでもなお表示されない場合は、「故障かな?と思うまえに」78ページをご覧ください。

本機に転送したい音楽のチェックボックスにチェックマークをつけ、[音楽のコピー]をクリックします。



4 コピーを開始する

「状態」が[コピーをしています]から[完了]と変わったら、転送完了です。

Windows 98/Me/2000上の表示:[現在の操作]が[コピーをしています]から[完了]



ご注意

転送中は絶対にUSBケーブルを抜かないでください。

6 Windows Media Playerを終了する

画面右上の[×]をクリックして、Windows Media Playerを終了します。



これで本機に音楽が転送されました。

Windows Media Playerから転送したデータは、Windowsエクスプローラで[リムーバブルディスク]内の「Spd」フォルダに保存されます。

この後、本機で音楽を楽しむには、66ページ「デジタルメモリプレーヤで音楽を聞く」をご覧ください。

準備

Windows Media Playerを使用する

本機に転送された音楽データを削除するには...

1. 本機をパソコンに接続する。
2. [デバイスへコピー] [Windows 98/Me/2000上の表示:[ポータブルデバイス]] をクリックする。
3. 「デバイス上の音楽」が「SSP-PD10」であることを確認する。
4. 削除したい曲を選択し、[デバイス上の音楽]の上にある●をクリックする。

ご注意

本機で再生できるWMA方式データは48～160kbpsのファイルのみとなります。
EMDで購入する楽曲のなかには、本機に転送許可されていないものもあります。楽曲購入時には転送許可があることを楽曲配信サイトにて確認してください。
Liquid Playerと同時に立ち上げないでください。
Liquid Playeを使って転送した曲はWindows Media Playerでは表示されません。また、Windows Media Playerを使って転送した曲はLiquid Playerでは表示されません。
WMAファイルの使用および著作権管理方式が変更になった場合には、本機にてWMAファイルが再生できなくなる場合があります。あらかじめご了承ください。

デジタルメモリプレーヤで音楽を聞く

ここでは、本機に記録された音楽データを聞く方法を説明します。



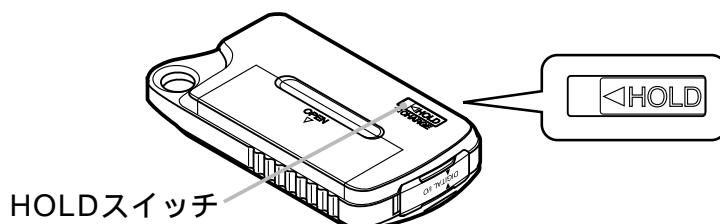
音楽を聞く前に以下をお読みください

充電済みの専用充電電池(23ページ参照)またはアルカリ乾電池をセットしてください。
本機がパソコンに接続されていないことを確認してください。

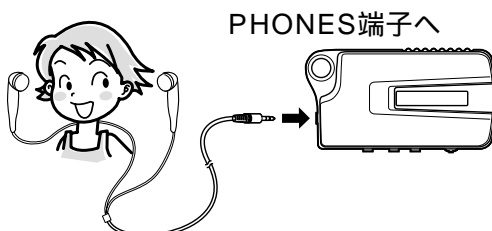
基本の操作をおこなう

1 HOLDスイッチをOFFにする

本機裏面のHOLDスイッチがOFF(右側にスライド)になっているかどうかを確認します。

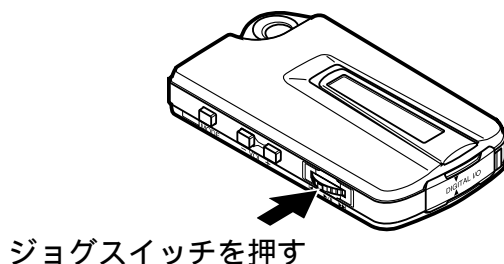


2 ヘッドホンをつなぐ



3 本機の電源を入れる

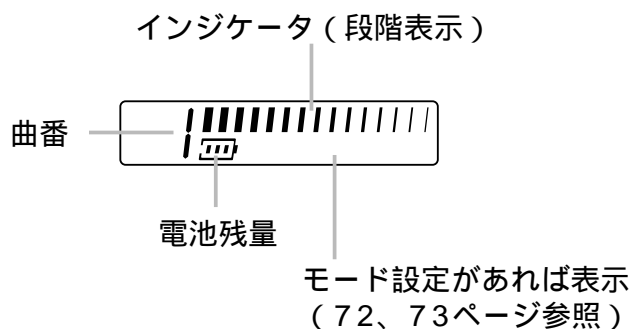
ジョグスイッチを押して、本機の電源を入れます。



電源を入れてもすぐに電源が切れるときには「故障かな?」と思うまえに、74ページをご覧ください。

4 音楽を再生する

再生中の表示パネルを下記に示します。
再生中の操作については、次ページを参照してください。

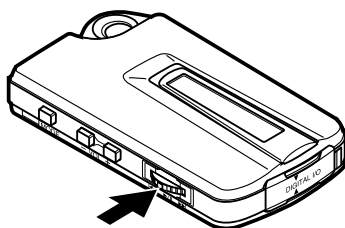


ご注意

表示パネル上で、曲番は99曲までしか表示されません。100曲以上は「 - - 」と表示されます。

5 本機の電源を切る

ジョグスイッチを約3秒間長押しすると、電源が切れます。
表示パネルに「OFF」と表示されるまで、ジョグスイッチを押し続けてください。
出荷時設定では、全曲再生すると自動的に電源が切れます。

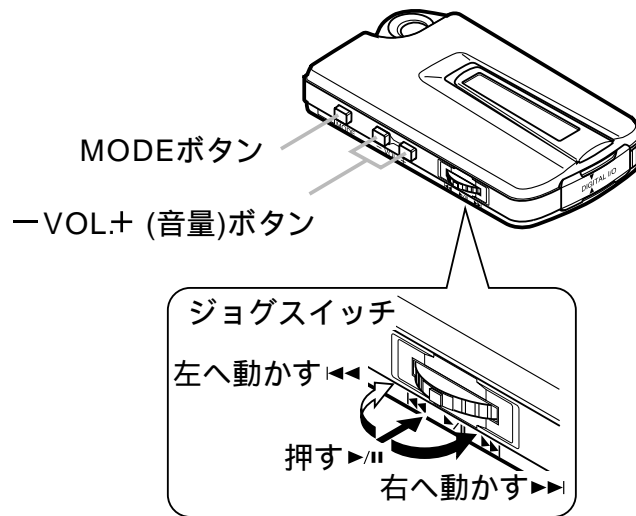


ジョグスイッチを約3秒間長押しする

操作

デジタルメモリプレーヤで音楽を聞く

再生中にいろいろな操作をおこなう



したいこと	操作	表示パネル
電源を切りたい	ジョグスイッチを長押しする	曲番表示域に「OFF」と表示
音量を変えたい	-VOL.+ (音量) ボタンを押す	曲番表示域に音量レベルを表示
一時停止をしたい	ジョグスイッチを押す 一時停止状態で約10秒間操作しないと、自動的に電源が切れます。 この後、再度電源を入れると、一時停止したところから再生します。 ランダムリピート中に一時停止して、再度電源を入れる(再生状態にする)とランダムにトラックの頭から再生します。	インジケータが点滅
一時停止を解除して再生したい	一時停止中にジョグスイッチを押す	インジケータが段階表示
次の曲を再生したい	ジョグスイッチを右に動かす(*1)	再生する曲番を表示
再生中の曲を先頭から再生したい	ジョグスイッチを左に1回動かす	-
前の曲を再生したい	ジョグスイッチを左に動かす(*1)	再生する局番を表示

したいこと	操作	表示パネル
早送りしたい(*2)	ジョグスイッチを右に動かしたままにする	インジケータが右に早く表示
早戻ししたい(*2)	ジョグスイッチを左に動かしたままにする	インジケータが左に早く表示
リピート再生したい	MODEボタンを押す (72ページ「再生モード」参照)	曲番表示域にモードを表示
音質や音を変えたい	MODEボタンを押す (72ページ「バースト/サウンド」参照)	曲番表示域にモードを表示
操作時のピープ音を変えたい	MODEボタンを押す (73ページ「ピープ音」参照)	曲番表示域にモードを表示
ジョグスイッチの機能を切り替えたい	MODEボタンを押す (73ページ「オペレーション」参照)	曲番表示域にモードを表示
著作権保護を切り替えたい	MODEボタンを押す (73ページ「著作権保護機能」参照)	曲番表示域にモードを表示
記録した曲すべてを削除したい	MODEボタンを押す (73ページ「フォーマット」参照)	曲番表示域にモードを表示

*1 オペレーション設定が「 SH 」になっているときは、ジョグスイッチを右または左に押し続けると、次または先の曲の頭出しをします。(73ページ「オペレーション」参照)

*2 オペレーション設定が「 SE 」になっているときのみ有効です。(73ページ「オペレーション」参照)

内蔵メモリのフォーマット(初期化)

本機をパソコンに接続して、内蔵メモリをフォーマットしないでください。

内蔵メモリをフォーマットするには、ジョグスイッチを押しながらVOL.+ボタンを「 F_0 」表示がでるまで(約5秒間)押し続けてください。また、MODEボタンを押してメニューモードからも同様にフォーマットすることができます。くわしくは、73ページをご覧ください。

本機の内蔵メモリは、お買い上げ時にすでにフォーマットされていますので、再度フォーマットする必要はありません。

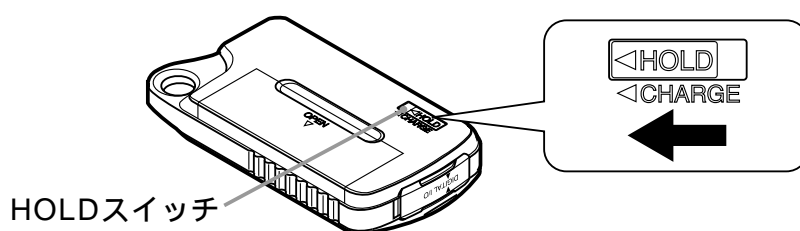
ご注意

フォーマットする前に内容をよくご確認ください。内蔵メモリに記録されたデータはすべて消されます。

誤動作を防止する

カバンやポケットに入れて使うときなどに、誤ってボタンが押されて再生が中断したりすることを防ぎます。

本機裏面のHOLDスイッチを矢印の方向へスライドします。
HOLDの状態になっていると、どの操作ボタンを押しても操作は受け付けません(表示パネルには「Hd」と表示)
電源を入れても、すぐに切れます。



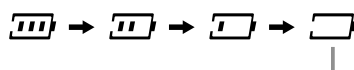
HOLD機能を解除するには、HOLDスイッチを逆方向へスライドします。

電池について

電池の連続再生時間は、以下の通りです。

	PD10	PD20
市販のアルカリ乾電池	約5.5時間	約 6時間
付属のニッケル水素充電電池	約 4時間	約4.5時間

電池の残量は表示パネルに表示されています。電池残量は以下のように変わります。
残量が少なくなると、ピープ音の後、表示パネルに「L0」と表示されて、電源が切れます。



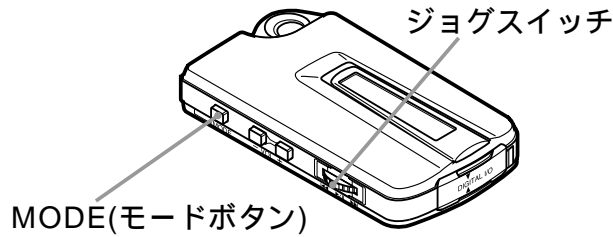
電池を充電または交換してください。

ご注意

連続再生時間は、電池の種類、メーカー、保管状態、使用条件、使用周囲温度などによって変わります。上記の時間はあくまで目安であり、保証するものではありません。また、低温の環境でご使用になりますと、連続再生時間は短くなります。
充電電池は使用せずに放置した場合でも自己放電します。必ず充電してからお使いください。
充電電池は使用状況によって異なりますが、約500回繰り返し充電ができます。

モードを設定する

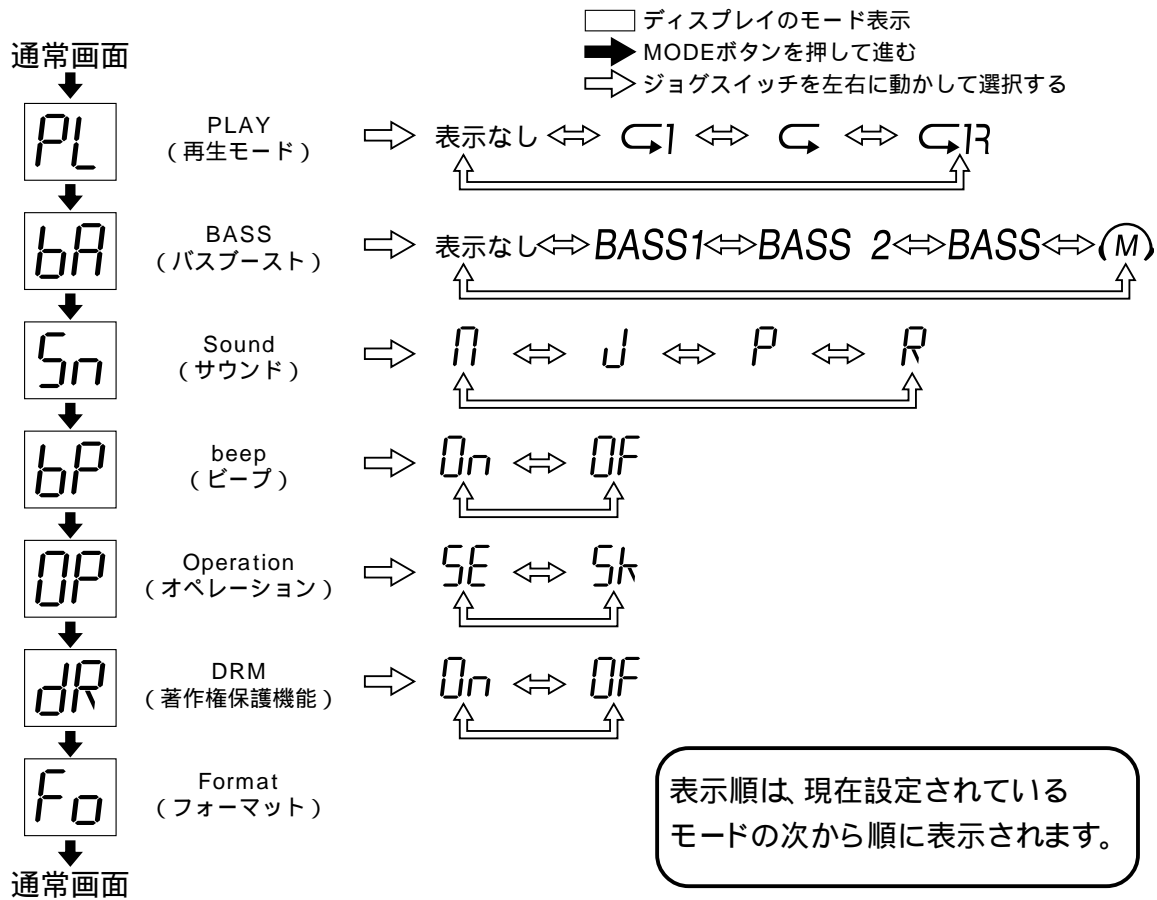
ここでは、本機のモード設定について説明します。
 これらの設定は、音楽再生中にMODEボタンを押し、ジョグスイッチを使っておこないます。モードを設定するときは、音楽を記録してからおこなってください。
 設定の内容は表示パネルに表示されます。



モード一覧

操作ボタンと表示パネルの遷移を示します。
 設定したモードは電源を切る時にメモリに記憶されます。操作途中で電池を抜いたりしますと、設定したモードはメモリに記憶されません。


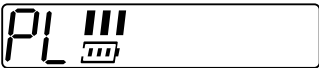
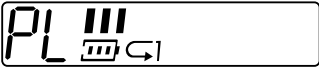
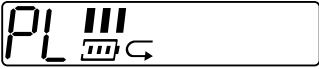

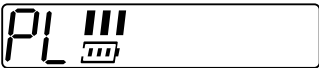
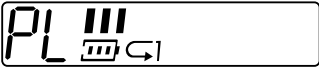
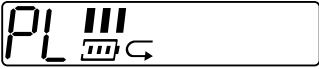

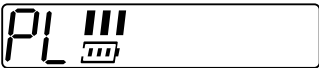
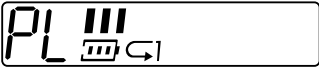
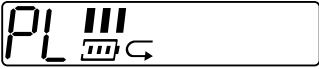


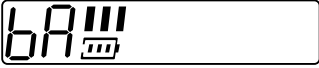


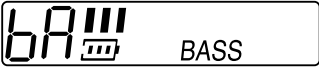
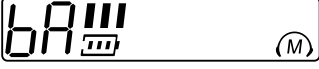
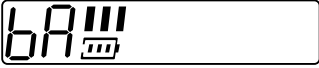


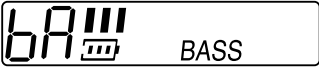
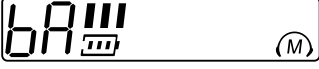
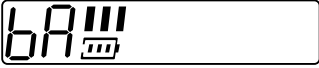


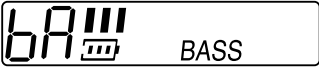
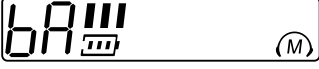




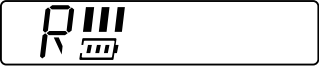



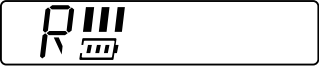



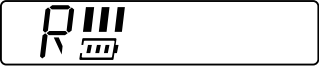
操作



デジタルメモリプレイヤーで音楽を聞く








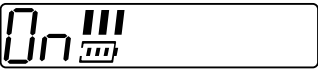
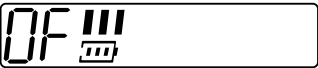
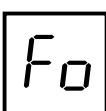

モードの詳細

モードを切り替えるときはMODEボタン、設定内容を切り替えるときはジョグスイッチを使います。設定したい内容を表示させた後、しばらく操作をしないでいるとその設定が確定され、通常の再生画面に戻ります。

モード	設定内容										
 (再生モード)	再生時のリピート状態を切り替えます。 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>全曲1回のみ再生</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1曲リピート</td> </tr> <tr> <td></td> <td>全曲リピート</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ランダムリピート</td> </tr> </table>		全曲1回のみ再生		1曲リピート		全曲リピート		ランダムリピート		
	全曲1回のみ再生										
	1曲リピート										
	全曲リピート										
	ランダムリピート										
 (バスブースト)	音質を切り替えます。 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>通常再生</td> </tr> <tr> <td></td> <td>バス再生1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>バス再生2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>バス再生(*1)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>マナーモード(*2)</td> </tr> </table>		通常再生		バス再生1		バス再生2		バス再生(*1)		マナーモード(*2)
	通常再生										
	バス再生1										
	バス再生2										
	バス再生(*1)										
	マナーモード(*2)										
 (サウンド)	音楽に合った音に切り替えます。 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>ノーマル</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ジャズ</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ポップ</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ロック</td> </tr> </table>		ノーマル		ジャズ		ポップ		ロック		
	ノーマル										
	ジャズ										
	ポップ										
	ロック										

*1 「BASS」(バス再生)を選択すると、Spatializer Vi.B.E.のモードになります。

*2 マナーモードはヘッドホンから洩れる音を抑える機能です。
周囲の迷惑になる場所での再生に効果的です。

モード	設定内容															
 (ビープ音)	ボタンを押したときのビープ音の有無を切り替えます。  ビープ音あり  ビープ音なし															
 (オペレーション)	ジョグスイッチを左または右に押し続けたときの操作を切り替えます。  スキップ/サーチ兼用 再生曲内の早送りまたは早戻しをおこないます。  スキップ専用 次々に曲の頭出しをおこないます。															
 (著作権保護機能)	著作権保護機能の有無を切り替えます。設定後に電源を入れなおすと有効になります。  保護機能ON  保護機能OFF :再生可 x:再生不可 <table border="1" data-bbox="531 1256 1315 1480"> <thead> <tr> <th>著作権保護機能</th> <th>ON</th> <th>OFF</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MP3ファイル</td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>DRM付WMAファイル</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>DRMなしWMAファイル</td> <td>x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>SPTファイル</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>著作権についてのご注意 本機は著作権保護機能(DRM)なしのMP3データおよびWMAデータを再生することができますが、あなたが記録したものは個人として楽しむほかは著作権上、権利者に無断で使用できません。</p>	著作権保護機能	ON	OFF	MP3ファイル	x		DRM付WMAファイル			DRMなしWMAファイル	x		SPTファイル		
著作権保護機能	ON	OFF														
MP3ファイル	x															
DRM付WMAファイル																
DRMなしWMAファイル	x															
SPTファイル																
 (フォーマット)	内蔵メモリをフォーマット(初期化)します(全曲削除)。  この状態で、ジョグスイッチを右側に押し続けます。フォーマット終了後、「OF」が表示され、電源が切れます。															

故障かな?と思うまえに

販売店にご相談になる前に、下記をお確かめください。直らない場合は、お買い上げの販売店へご相談ください。

原因が複数ある場合は簡単なものから先に説明してあります。上から順番に解決してください。

本機使用時のトラブル

電源を入れても、表示パネルが表示されない

原因:1	電池が正しく入っていないか、電池切れである。
解決方法	電池が正しく入っていることを確認してください。 一度電池を完全に抜いてから、電池を入れ直してください。 充電するか、市販の新しいアルカリ乾電池に替えてください。 23ページ「充電式電池の充電」参照

電源を入れると表示パネルは表示されるが、すぐに電源が切れる

原因:2	HOLD状態になっている。
解決方法	表示パネルに「HD」と表示されてすぐに電源が切れる場合は、HOLD状態になっています。HOLDスイッチを逆方向にスライドさせてHOLD状態を解除してから、電源を入れてください。 70ページ「誤動作を防止する」参照
原因:3	何も記録されていない。
解決方法	この場合はジョグスイッチを押すと、バックライトは点灯しますが、すぐに電源が切れます。 再生できる音楽データを記録してください。 15ページ「音楽を記録するまでのプロセス」参照
原因:4	内蔵メモリが異常である
解決方法	内蔵メモリをフォーマット(初期化)してから、再度記録してください。 69ページ「内蔵メモリのフォーマット(初期化)」参照 73ページ「モードの詳細(フォーマット)」参照

原因:5	本機の著作権保護機能がONになっているか、著作権保護対象の音楽データ(DRM付きWMAデータまたはLiquid Audioデータ)が記録されていない。
解決方法	<p>本機の著作権保護機能をOFFにしてください。ONになっていると、著作権保護の音楽データ(DRM付きWMAデータまたはLiquid Audioデータ)しか再生できません。</p> <p>設定をOFFにするには以下の操作をしてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ジョグスイッチを押して、電源を入れ、電源が切れる前に再度ジョグスイッチを押して、ポーズ状態にする 2. MODEボタンを押して、「DR(著作権保護機能)モードにする 3. ジョグスイッチを右か左に動かして設定を「OFF」にする 4. 電源をOFFにする <p>本機の初期設定は「ON」にしています。</p> <p>73ページ「モードの詳細(著作権保護機能)」参照</p>

電源を入れると表示パネルは表示されるが、音楽が再生されない

原因:6	音量が小さい。
解決方法	<p>表示パネルが表示されているときは、音量が小さすぎることを考えられます。-VOL.+(音量)ボタンを押して音量を上げてください。</p> <p>68ページ「再生中にいろいろな操作をおこなう」参照</p>
原因:7	再生できる音楽データではない。
解決方法	<p>曲番が点滅して再生できない場合は、音楽データの圧縮形式が正しくても、本機への転送方法が正しくない場合がありますのでご確認ください。</p> <p>15ページ「音楽を記録するまでのプロセス」参照</p>
原因:8	本機の著作権保護機能がONになっているか、著作権保護対象の音楽データ(DRM付きWMAデータまたはLiquid Audioデータ)が記録されていない。
解決方法	<p>本機の著作権保護機能をOFFにしてください。ONになっていると、著作権保護の音楽データ(DRM付きWMAデータまたはLiquid Audioデータ)しか再生できません。</p> <p>75ページ「原因:5」の解決方法参照</p>

その他

故障かな?と思うまえに

どのボタンを押しても反応しない

原因:9	HOLD状態になっている。
解決方法	HOLDスイッチがHOLD位置になっていないか、確認してください。HOLD状態を解除するには、HOLDスイッチを逆の方向へスライドさせてください。 70ページ「誤動作を防止する」参照
原因:10	USBケーブルを接続したままである。
解決方法	本機側のUSBコネクタを外してください。

曲番が点滅して、その曲だけが再生できない

原因:11	再生できる音楽データではない。
解決方法	音楽データの圧縮形式が正しくても、本機への転送方法が正しくない場合がありますのでご確認ください。 15ページ「音楽を記録するまでのプロセス」参照
原因:12	本機の著作権保護機能がONになっているか、著作権保護対象の音楽データ(DRM付きWMAデータまたはLiquid Audioデータ)が記録されていない。
解決方法	本機の著作権保護機能をOFFにしてください。ONになっていると、著作権保護の音楽データ(DRM付きWMAデータまたはLiquid Audioデータ)しか再生できません。 75ページ「原因:5」の解決方法参照

音楽を再生すると、音飛びがする

原因:13	音楽記録時に使用しているCD-ROMドライブが、オーディオキャプチャに対応していない。
解決方法	オーディオキャプチャに対応したCD-ROMドライブを使用してください。
原因:14	転送が正しくできていない。
解決方法	同じ箇所でも音飛びする場合は、内蔵メモリをフォーマット(初期化)してから、再度音楽データを転送(記録)してください。 69ページ「内蔵メモリのフォーマット(初期化)」参照 73ページ「モードの詳細(フォーマット)」参照

原因:15	インポートが正しくできていない。
解決方法	音飛びする曲の転送前のデータをパソコンで再生して、音飛びしていないか確認してください。音飛びしている場合は再度インポートしてください。

パソコンに接続したときに、本機がパソコンに認識されない

原因:16	USBドライバが正しくインストールされていない。
解決方法	<p>USBドライバが正しくインストールされているか確認してください。</p> <p>確認方法【Windows98/Me/2000の場合）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.[マイコンピュータ]を右クリックする 2.[デバイスマネージャ]タブを開く 3.[ユニバーサルシリアルバスコントローラ]内の[Solid State Player]を右クリックする 4.「このデバイスは正常に動作しています」が表示されていると、インストールは正しくおこなわれています。この表示がでない場合は、再度インストールをなおしてください。 <p style="text-align: center;">21ページ「USBドライバのインストール」参照</p> <p>確認方法【WindowsXPの場合）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.[マイコンピュータ]を右クリックしてシステムを開く 2.ハードウェアタブを開いて、[デバイスマネージャ]をクリックする 3.あとは、上記「Windows98/Me/2000の場合」の項目2以降と同じ処理をしてください。 <p style="text-align: center;">50ページ「WindowsXP用のUSBドライバをインストールする」参照</p>

その他

故障かな？と思つまえに

電池の持続時間が短い

原因:17	電池の寿命である。
解決方法	電池の容量が少ないのに、充電が終了してしまう場合は、電池の寿命が考えられます。付属充電機と同じ型番(SANYO HR-4US)の市販充電機をお買い求めください。
原因:18	5 以下の環境で使用している。
解決方法	電池の特性によるものなので故障ではありません。周囲が5 ~ 35 の環境で充電してください。

インストール時のトラブル

リムーバブルディスクが表示されない

原因:19	パソコンと本機が正しく接続されていない。
解決方法	パソコンのUSBポートに最後まで差し込まれているか、本機側のUSBコネクタが最後まで差し込まれているかどうかを確認してください。 他にUSB接続機器を接続している場合、外してください。 別のUSBポートに差し込んでみてください。 USBハブのポートに差し込んだ場合は、パソコン本体のUSBポートに差し込んでみてください。
原因:20	ネットワークドライブが割り当てられている。
解決方法	ネットワークドライブが割り当てられていると、ドライブレター(ドライブ名を表すアルファベット)がぶつかり、リムーバブルディスクが作成されない場合があります。 ネットワークドライブの割り当てを変更してから、再度接続してください。ネットワークドライブの割り当てについてはネットワーク管理者などにお聞きください。
原因:21	USBドライバが正しくインストールされていない
解決方法	USBドライバが正しくインストールされているか確認してください。 77ページ「原因:16」の解決方法参照

「デバイス上の音楽」に、「SSP-PD10」と表示されない (Windows Media Player使用時)

原因:22	USBドライバが正しくインストールされていない
解決方法	USBドライバが正しくインストールされているか確認してください。 77ページ「原因:16」の解決方法参照
原因:23	SPDドライバが正しくインストールされていない
解決方法	SPDドライバがインストールされていないと、「SSP-PD10」は表示されません。正しくインストールをおこなってください。 58ページ「SPDドライバをインストールする」参照

デバイスに「 SSP-PD10 」と表示されない (Liquid Player 使用時)

原因:24	-
解決方法	Liquid Playerを終了し、78ページ「リムーバブルディスクが表示されない」を参照してください。
原因:25	-
解決方法	付属のCD-ROMをCD-ROMドライブにセットし、[スタート]メニューを右クリック - [エクスプローラ] - [マイコンピュータ] - [Ssp(CD-ROM)] - [Laplayer] の [Vendor.exe] を実行してください。

楽曲のインポートをしたトラックを再生したとき、ノイズがでる (Liquid Player 使用時)

原因:26	Liquid Playerが正しく設定できていない。
解決方法	Liquid Playerの設定によっては、楽曲のインポートをしたトラックを再生したときノイズが乗ることがあります。 [ファイル] - [初期設定] - [楽曲のインポート] - [CDインポート] - [CDリッピング] の設定を「 Maximum 」から下げて、再度インポートしてください。 インポート時、他のアプリケーションソフトが立ち上がっていないことを確認してください。

その他

故障かな？と思つまえに

本機への転送時のトラブル

MP3ファイルが転送できない(Liquid Player使用时)

原因:27	条件が満たされていない。
解決方法	MP3のファイルによっては、Liquid Player で再生できても、本機で聞く場合に制限があります。本機で再生できるビットレートの範囲は192kbps以下です。可変ビットレートの場合は、平均ビットレートが192kbpsであっても、先頭のフレームヘッダに書かれているビットレート値が192kbpsを超えると、Liquid Playerから本機への転送ができません。 ビットレートが固定の場合は、192kbps以下であれば聞くことができます。

転送できる曲が少ない

原因:28	本機に音楽以外のデータが入っている。
解決方法	デジタルメモリプレーヤ内に音楽以外のデータが入っていると、その分転送できる曲数は減ります。音楽以外のデータをパソコンに移動するなどして、使用できるデータの容量を増やしてください。

その他のトラブル

オーディオボードなどの音声入力からの記録(録音)ができない

原因:29	対応ソフトがインストールされていない。
解決方法	Liquid Playerには音声入力からの記録機能はありません。音声入力からの記録は、市販のパソコンソフトをお使いになり、MP3ファイル形式にしたものを入手してください。

Liquid Playerをインストールするとシステムが不安定になった

原因:30	ウィルスチェッカーがインストールされた環境である。
解決方法	[マイコンピュータ]-[CDドライブ]-[Program Files]-[Liquid SANYO]-[SUPPORT]-「interlok_driver_kit.exe」をダブルクリックして起動し、対策ソフトをインストールしてください。 現象が発生していない場合、この処理は絶対におこなわないでください。

Liquid Playerをインストール後に、CD-ROMドライブやDVD-ROMドライブが表示されなくなった(Windows 2000使用時)

原因:31	-
解決方法	[マイコンピュータ]-[CDドライブ]-[Program Files]-[Liquid SANYO]-[SUPPORT]-[Etc]-「lacdrfix10.reg」をダブルクリックし、レジストリに情報を追加します。その後、パソコンを再起動してください。 現象が発生していない場合、この処理は絶対におこなわないでください。

Liquid Playerにて簡易パスポートの登録ができない(登録エラー)

原因:32	すでに簡易パスポートの登録をしている
解決方法	[ファイル]メニュー-[登録]-[コンピュータ内のパスポートを検索]にて、すでに取得済みの簡易パスポートを検索してください。見つからない場合には、エラーが発生したときに入力した[氏名]の内容を変更して、再度登録処理をおこなってください。

Liquid Playerの「楽曲のCD録音」にてCD-R/RWドライブが認識されない

原因:33	対応したCD-R/RWドライブが接続されていない
解決方法	対応したCD-R/RWドライブを使用してください。 対応ドライブについては、MUSIC SANYOのホームページ(http://music.sanyo.co.jp/player/)から最新情報を入手してください。

その他

故障かな?と思つまえに

AAC方式データなのに再生できない

原因:34	Liquid Player以外のエンコーダソフトでエンコードしている。
解決方法	本機でのAAC対応とは、付属のLiquid Playerの「楽曲のインポート」で音楽データのファイルをAAC形式にエンコードし、本機に転送する場合のみ有効です。

WAVファイルがインポートできない

Liquid Playerでは、WAVファイルをそのまま本機に転送できません。市販のソフトでWAVファイルをMP3ファイルに変換したものをご使用ください。

取り扱いと保管について

ご注意

充電について

充電時間は充電式電池の使用状態により異なります。

はじめて充電するときや、長時間使用しなかった後では、充電しても通常の使用時間より短いことがあります。何度か充放電を繰り返すと通常の状態に戻ります。

電池の容量が少ないのに充電が終了してしまう場合、充電電池の寿命が考えられます。

置き場所について

次のような場所には置かないでください。

直射日光の当たる場所や暖房機器の近く

窓を閉めきった自動車内(特に夏季)

風呂場など、湿気が多いところ

ほこりが多いところ

磁石、スピーカボックス、テレビなど磁気を帯びたものの近く

温度上昇について

本機を充電中または、長時間お使いになると、本体の温度が上昇することがありますが、故障ではありません。

お手入れ

本体のお手入れについて

柔らかい布でふいてください。汚れがひどいときは、柔らかい布でからぶきをしてください。

ベンジンやアルコール、シンナーなどでふいたりしますと、変質、変色することがありますので使用しないでください。また、殺虫剤もかからないようご注意ください。

ヘッドホンプラグのお手入れについて

ヘッドホンプラグが汚れていると雑音や音飛びの原因となることがあります。常に良い音でお聞きいただくために、ヘッドホンのプラグ部をときどき柔らかい布でからぶきしてください。

用語解説

エーエーシー

AAAC(Advanced Audio Coding)

ISO(国際標準化機構)のワーキンググループであるMPEGが1997年に制定した音声情報圧縮の国際規格「MPEG-2 Advanced Audio Coding(ISO/IEC標準13818-7)」です。圧縮率、音質ともMP3同等以上の性能があります。BSデジタル放送の音楽圧縮技術として採用されています。

イーエムディー

EMD(インターネット音楽配信)サービス

「Electronic Music Distribution」の略で、インターネットやデジタルCS放送、CATVなどのデジタルネットワークによる“電子音楽配信サービス”。

エルキューティー

LQT

リキッドトラック形式。リキッドオーディオ社が開発したファイル形式で、不正コピー防止のための暗号化がかけられています。リキッドオーディオ方式の音楽配信データ、Liquid PlayerのCDインポートされたファイルがこの形式です。

エムピースリー

MP3

ISO(国際標準化機構)のワーキンググループであるMPEGが1992年に制定した音声情報圧縮の国際規格「MPEG-1 Audio Layer 3(IEC標準1172-3)」です。この圧縮方式では、1/10～1/12の圧縮率を得ることができます。

エスピースリー

SP3(Secure Portable Player Platform)

Liquid Audio社により開発された、デジタル音楽配信の不正コピー防止機能をポータブルプレーヤで実現するための技術。メモリに記録するデータの暗号化と、デジタルメモリプレーヤの相互認証の2つの技術により著作権を保護する技術。

エスピーディー

SPD(Service Provider Driver)

Windows Media Player等のプレーヤソフトとデジタルメモリプレーヤとのインターフェイスプログラム。

エスピーティー

SPT(Secure Portable Track)

SP3(上記参照)を用いてポータブルプレーヤに転送された、保護された音楽ファイル。

ダブルユーエムエー

WMA(Windows Media Audio)

マイクロソフト社が開発したファイル形式で、本機ではWindows Media™ PlayerからWMAファイルを転送して再生することができます。

ビットレート

1秒あたりの、情報量を表す数字のことで、単位はbps(bit per second)、読み方は「ビーピーエス」です。

その他

取扱いと保管について / 用語解説

主な仕様

記録時間	:	PD10	PD20	ビットレート
		約 60分	約 120分	(128kbps)
		約 104分	約 208分	(78kbps)
		約 120分	約 240分	(64kbps)
		約 180分	約 360分	(48kbps)
		対応ビットレートは圧縮フォーマット (WMA、AAC、MP3) によって異なります。		
サンプリング周波数特性	:	44.1kHz		
再生信号圧縮方式	:	マルチデコード方式(WMA、AAC、MP3)		
再生周波数	:	20 ~ 20,000Hz		
出力端子	:	ヘッドホン 3.5 (ステレオミニジャック)		
S/N比	:	80dB		
動作温度	:	- 5 ~ + 40		
定格出力	:	5mW + 5mW(16 負荷時、JEITA/DC)		
電源	:	単 4 形電池 × 1 本(アルカリまたはニッケル水素充電)		
電池持続時間	:	PD10	PD20	
		アルカリ乾電池	約5.5時間	約 6時間
		ニッケル水素充電電池	約 4時間	約4.5時間
		(USB充電 約3.5時間)		
		連続再生時間は、電池の種類、メーカー、保管状態、使用条件、使用周囲温度などによって変わります。上記の時間はあくまで目安であり、保証するものではありません。また、低温の環境でご使用になりますと、連続再生時間は短くなります。		
最大外形寸法	:	幅 42.8 × 高さ 79.9 × 奥行き 17.8mm (突起部を含まず)		
質量	:	約 46g (充電電池含む)		
付属品	:	単 4 ニッケル水素充電電池 (1)		
		ヘッドホン (1)		
		専用USB接続ケーブル (1)		
		パソコンソフトウェア(CD-ROM) .. (1)		
		ベルトクリップ (1)		
		取り付けネジ (1)		
		取扱説明書(保証書付) (1)		
		ユーザ登録カード (1)		

本機の仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。
包装箱の品番の末尾のアルファベット文字は色表示の記号です。
色は異なっても操作方法と仕様は同じです。

保証書とアフターサービス

保証書について

この商品には保証書がついています。お買い上げの際、販売店が発行します。所定事項の記入をご確認のうえ内容をよくお読みになって、大切に保管してください。保証期間は、お買い上げ日より1年間です。

アフターサービスについて

調子が悪いときはまずチェックをこの説明書をもう一度ご覧になってお調べください。

それでも具合の悪いときはサービスへお買い上げ店か、または「お客さまご相談窓口」にご相談ください。

保証期間中の修理は保証書の規定に従い、お買い上げの販売店が修理させていただきます。製品に保証書を添えてご持参ください。

保証期間経過後の修理は修理により機能が維持できる場合は、お客さまのご要望により有料修理いたします。

部品の保有期間について
ポータブルデジタルメモリプレーヤの補修用性能部品(製品の機能を維持するために必要な部品)の最低保有期間は、製造打ち切り後6年間です。この部品保有期間を修理可能な期間とさせていただきます。保有期間が経過した後も、故障箇所によっては修理可能な場合がありますので、お買い上げ店または「お客さまご相談窓口」にご相談ください。

お客さまご相談窓口(修理相談窓口)

1. インターネットによる「FAQ」でお問い合わせの多い事例を紹介しています。
URL: <http://music.sanyo.co.jp/> 名称は「MUSIC SANYO」です。
この中に「FAQ」を掲載しています。

2. ファックスやメールによるご相談
FAX: 072-870-6070 e-mail: info_STS@dt.sanyo.co.jp

お使いになってご不明な点、技術的なご質問などをお問い合わせください。

ご相談になるときは、次のことをお知らせください。

型名: SSP-PD10またはSSP-PD20

ご相談内容: できるだけ詳しく

お買い上げ年月日

シリアルNo.: 本体裏(電池カバー裏)に貼り付けています

ご使用のパソコン環境:

- ・パソコン機種名
- ・WindowsのOS
- ・ハードディスクの容量
- ・パソコン品番(型番)
- ・メモリ容量
- ・お使いのウイルスチェック系ソフトウェア名

その他

主な仕様/保証書とアフターサービス/お客さまご相談窓口(修理相談窓口)

無料修理規定

お買い上げの日から保証期間中に、取扱説明書、本体ラベルその他の注意書きに従った使用状態で故障した場合には、本書記載内容にもとづき、お買い上げの販売店が無料修理いたしますので、商品と本書をご持参ご提示ください。

1. 保証期間でも次のような場合には有料修理となります。
 - イ. 使用上の誤り、または改造や不当な修理による故障または損傷。
 - ロ. お買い上げ後の取り付け場所の移動、落下、引っ越し、輸送等による故障または損傷。
 - ハ. 火災・地震・水害・落雷・その他の天変地異ならびに公害や異常電圧その他の外部要因による故障または損傷。
 - ニ. 取扱説明書に記載されている使用条件以外で使用した場合の故障または損傷。
 - ホ. 本書の提示がない場合。
 - ヘ. 本書にお買い上げ年月日、お客様名、販売店名の記入がない場合、あるいは字句を書き換えられた場合。
 - ト. 消耗品の交換・仕様変更など。
2. ご転居の場合は事前にお買い上げの販売店にご相談ください。
3. ご贈答品等で本書に記入の販売店に修理をご依頼になれない場合には、「お客様ご相談窓口」をご覧くださいのうえ、もよりの窓口にお問い合わせください。
4. 本書は日本国内においてのみ有効です。 Effective only in Japan.
5. 本書は再発行いたしませんので紛失しないよう大切に保管してください。

修理メモ

この保証書は本書に明示した期間、条件のもとにおいて無料修理をお約束するものです。従ってこの保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありませんので、保証期間経過後の修理などについてご不明な場合は、お買い上げの販売店または「お客さまご相談窓口」にお問い合わせください。

保証期間が経過した後の修理についての詳細は“保証とアフターサービス”の項をご覧ください。

索引

ア行

アンインストール	47
インポート	13、17、36～41
AAC	15、17、19、36、48、83
SDMI	48
SP3	8、48、83
SPD	16、19、49、58～59、65、83
SPT	17、19、47、83
MP3	15～19、83
MPD	18～19
LQT	36、83
オペレーション	69、71、73
音楽配信サービス(EMD)	8、13、65、83
音質	69、72
音量	68

カ行

聞く	66
故障かな?と思うまえに	74～81
誤動作防止(ホールド機能)	66、70

サ行

再生	25、67～72
サウンド	69、71、72
充電	23～25
ジョグスイッチ	66～69、71
制限事項	13、48

タ行

WMA	8、15、16、19、49、60～62、65、83
CHARGE	24
著作権保護機能(DRM)	20、69、71、73
電池(充電式)	5、23、25、70
電池残量表示	67、70
動作環境	11～14

ハ行

バスブースト(BASS)	69、71、72
パスポート	32～33、35
早送り、早戻し	69
表示パネル	10
付属品	6
ビープ(BEEP)	69～71、73
ビットレート	20、38、83
フォーマット(初期化)	69、71、73
ヘッドホン	66
ベルトクリップ	6
ホールド機能(誤動作防止)	66、70、74

マ行

モード	68～69、71～73
モデム	35

ヤ行

USBケーブル	6、23～26、39、44、47、64
USBドライバ	21～23、49～58
USBハブ	11

ラ行

リピート	69、71、72
------	----------

その他

無料修理規定／索引

製造元 **三洋電機株式会社**

三洋テクノ・サウンド株式会社 開発商品部 販売推進課

〒574-8534 大阪府大東市三洋町1番1号 電話 大東(072)870-4186(直通)

(JP0)

1AD6P1P1578-B