誰でもできる波形編集

取り扱い説明書

シリアルナンバーは大切に保管してください。

IRT0333

※ソフトインストール時や最新版アップデートの際に必要となります。

製品ご利用の前に必ずお読みください。
この取り扱い説明書は大切に保管してください。
※本書及びシリアルナンバーを再発行することはできません。

IRT software

目次

動作環境・その他 2
インストール方法とアンインストール方法 3〜5
起動方法 6

画面各部の説明
メイン画面 7〜16
WAVファイル作成画面 17〜18
CDオーディオ画面 18〜19
エフェクト画面（一例） 19〜20
フェードを描く画面 20
波形編集画面 21〜22
録音設定画面 23
設定画面 24〜27
ファイルを開く
サウンドファイルを開く 28
CDからサウンドファイルを開く 29〜30
プロジェクトファイルを開く 31
音楽を編集する
再生開始位置を指定して再生する 32
再生範囲を指定して再生する 33
範囲を指定して切り取る 34
範囲を指定してコピーする 35
貼り付けする 36
挿入する 37
範囲を指定して削除する 38
空白を挿入する 39
無音部分を削除する 40
トラックの名前を変更する 41
トラックを削除する 42
トラックを追加する 43
トラック状態を保存する 44
ブロックを移動する 45
ブロックを削除する 46
ブロックの名前を変更する 47
ブロックを分割する 48
ブロックをヘッドの位置で分割する 49
ブロックをコピーする 50
ブロックをマージする 51
ブロックをロックする 52
フェードをロックする 53
前/後ろのブロックにつける 54
ブロックの重なりを変更する 55
ブロックの位置を時間で指定して移動する 56
ブロックの音量を設定する 57
ブロックをグループ化する 58
保存する
プロジェクトファイルを保存する 59
音声ファイルを作成する 60〜61
その他の機能
録音する 62
波形編集をする 63〜67
フェードを設定する 68〜69
フェードのリンクを設定する 70〜71
フェードを自分で設定する 72〜73
フェードを描く 74〜76
フェードインとフェードアウトの時間を指定して設定する 77〜79
再生しながらフェードを設定する 80〜82
フェードを反映してブロックを分割する 83
エフェクトを設定する 84〜85
エフェクトの一覧と説明 86〜87

Q&A 88〜90
ユーザーサポート 裏表紙

動作環境

■対応OS：Windows XP / Vista / 7　Mac OSには対応しておりません。
■CPU：1.0GHz Pentiumまたは同等クラスのプロセッサー以上
■メモリ：Windows XPは512MB以上必須(Windows Vista、7の場合は1GB以上必須)
■ディスプレイ：1024×768以上の解像度で色深度32bit True Color以上の表示をサポートしている環境
■CD-ROM：倍速以上
■ハードディスク：1GB以上の空き容量（インストール時)別途データを保存するための空き容量が必要です。
■その他：インターネット接続環境必須
　　　　※本ソフトの最新情報の確認、アップデートを行う際にインターネット環境が必要となります。
■対応ファイル形式：読込：WAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG(音声部) / WMV(音声部)
　　　　　　　　　出力：WAV / MP3
■OSについて：
※上記OSが正常に機能し、OSの最低動作環境を満たしていることが前提です。
※日本語版32ビットに対応です。各種ServerOS等には対応しておりません。
Windows 7 64ビットでは、WOW64(32ビット互換モード)で動作します。
※最新のサービスパック(SP)及び各種パッチが適用されている環境が前提です。
※管理者権限を持ったユーザーでお使いください。
※マイクロソフトのサポート期間が終了したOSでの動作は保証いたしません。
■ご注意：
※他のソフトとの互換性はありません。
※WDMまたはMME対応のサウンドデバイスが必要です。
※パソコンの環境によっては同時録音再生トラック数が制限されます。
※本ソフトではデータが大きすぎる音楽(動画)ファイルや
一度にたくさんの音楽(動画)ファイルを使用しますとパソコン環境によっては、
パソコンの動作に遅延等が見られる場合もありますのでご注意ください。
※作成した音楽ファイルを再生するには、対応ファイル形式の再生に必要な
コーデック、フィルター、機器等の別途再生環境が必要です。
お使いのパソコン上で正常に再生できるファイルのみの対応となります。
全てのファイルの入力、出力を保証するものではありません。
■サポートについて：
※弊社ではソフトの動作関係のみのサポートとさせていただきます。
また、製品の仕様やパッケージ、ユーザーサポートなどすべてのサービス等は
予告無く変更、または終了することがあります。予めご了承ください。
※パソコン本体等の各種ハードウェア、各種ソフトウェアについての
お問い合わせやサポートにつきましては各メーカーに直接お問い合わせください。
※著作権法を厳守してご利用ください。著作権により保護されている映像データや、
音楽・音声データ等を本製品で使用したことにより生じたトラブルに関しましては
一切責任を負いかねます。
■その他：
※本ソフトを著作者の許可無く賃貸業等の営利目的で使用することを禁止します。
改造、リバースエンジニアリングすることを禁止します。
※本ソフトのソフトウェアの再配布・貸与・レンタル・中古品としての取引は禁止します。
※本ソフトを複数のパソコン上で使用するには台数分のソフトを必要とします。
※本ソフトを運用された結果の影響につきましては、弊社は一切の責任を負いかねます。
また、本ソフトに瑕疵が認められる場合以外の返品はお受け致しかねますので予めご了承ください。

その他

Microsoft、Windows、Windows Vista、Windows 7は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標又は商標です。
PentiumはIntel Corporationの登録商標または商標です。
Mac OSはApple Inc.の商標です。
その他記載されている会社名・団体名及び商品名などは、商標又は登録商標です。
著作者の許諾無しに、画像・イラスト・文章等の内容全て、もしくは一部を無断で改変・頒布・送信・転用・転載等は法律で禁止されております。
本製品は、株式会社アイアールティーのオリジナル製品です。

インストール方法とアンインストール方法

インストール方法

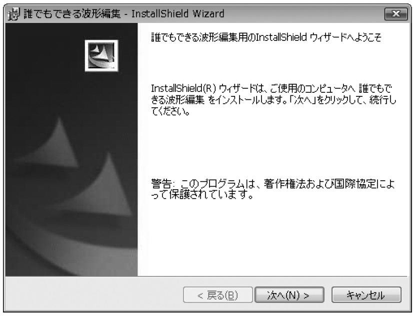
お使いのパソコンに『誰でもできる波形編集』をインストールします。

本ソフトをインストールする前に、次の項目をご確認ください。

○ハードディスクの空き容量
　ハードディスクの空き容量が1GB以上必要（左記以外に作成するデータ用の空き容量も必要）です。
○管理者権限について
　インストールするパソコンの管理者権限を持っているユーザーがインストールを行ってください。
○アプリケーションソフトの停止
　インストールする前にウィルス対策ソフトなどの常駐ソフトや他のアプリケーションを停止してください。
※Windows OSやお使いのパソコンそのものが不安定な場合も、正常にインストールが行われない場合があります。

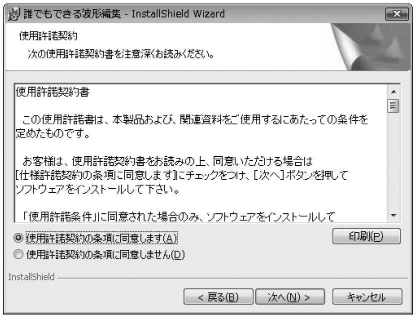
1 本ソフトのCD-ROMをCD-ROMドライブに入れてください。

CDが認識されましたら、自動でセットアップが始まります。
パソコンの設定によっては自動でセットアップが始まらない場合があります。
その場合は、[コンピューター※]→[CDまたはDVDドライブ]→[SETUP.EXE]を
ダブルクリックしてください。
※Windows XPの場合は[マイコンピュータ]、
　Windows Vistaの場合は[コンピュータ]



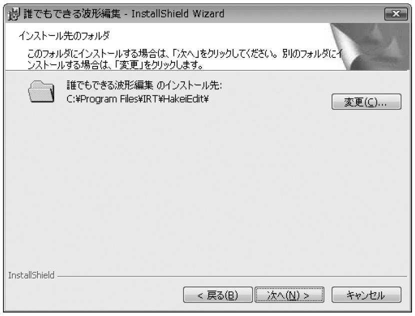
2 使用許諾契約の内容を確認してください。

使用許諾契約書の内容を確認し、**使用許諾契約の条項に同意します**を
クリックして選択した後、次へ ボタンをクリックしてください。



3 インストール先のフォルダーを確認してください。

この画面からインストール先を選択できます。
インストール先を変更しない場合は 次へ ボタンをクリック、インストール
先を変更する場合は 変更 ボタンをクリックしてください。
※通常は、インストール先を変更しなくても結構です。



インストール方法とアンインストール方法

4 設定の内容を確認してください。

確認用の画面が表示されます。
よろしければ インストール ボタンをクリックしてください。

インストールが始まります。

5 インストール完了！

インストールが正常に終了すると右のような画面が表示されますので
完了 ボタンをクリックしてください。

アンインストール方法

お使いのパソコンから『誰でもできる波形編集』をアンインストール（削除）します。

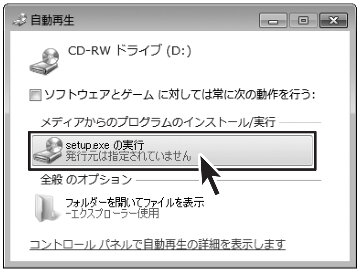
本ソフトを完全に終了して ボタン→「コントロールパネル」→「プログラムのアンインストール」で
一覧表示されるプログラムの中から「誰でもできる波形編集」を選択して「アンインストール」を
クリックすると、確認メッセージがでますので、はい ボタンをクリックするとアンインストールが実行されます。

※Windows OSがVistaの場合、 ボタン→「コントロールパネル」→「プログラムのアンインストールと変更」
　から、アンインストールを行ってください。
※Windows OSがXPの場合、「スタート」→「コントロールパネル」→「プログラムの追加と削除」から、
　アンインストールを行ってください。

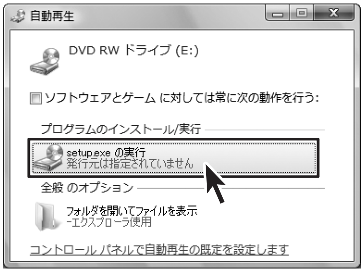
インストール方法とアンインストール方法

インストール中、またはアンインストール中に下のような画面が表示された場合

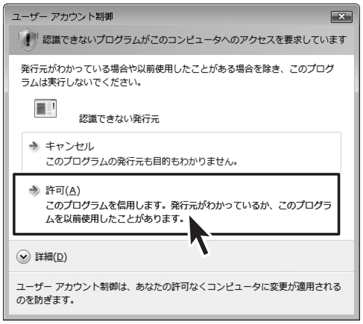
次の手順で作業を続けてください。



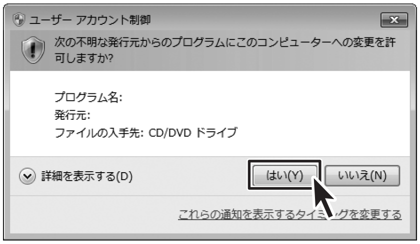
Windows Vistaで
[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



Windows 7で
[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



Windows Vistaで
[ユーザーアカウント制御]画面が表示された場合
[許可]をクリックしてください。



Windows 7で[ユーザーアカウント制御]画面が表示された場合
[はい]をクリックしてください。

起動方法

より良い環境でソフトを使用していただくために、**IRTホームページ（http://irtnet.jp/）**をご確認いただき、アップデートを行うことをおすすめいたします。アップデートはソフト上で発生している問題等の修正や、より使いやすく改良が行われている場合があります。

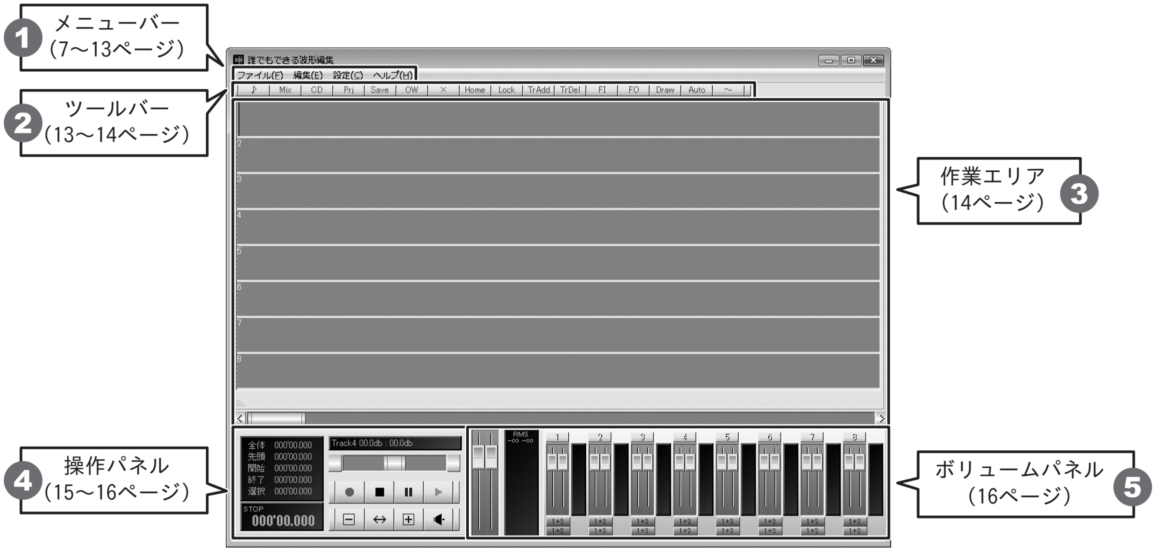
デスクトップのショートカットアイコンをダブルクリックするか、デスクトップ左下の
ボタン（Windows Vistaの場合は ボタン、Windows XPの場合は[スタート]ボタン）を
クリックして「すべてのプログラム」→「IRT」→「誰でもできる波形編集」→「誰でもできる波形編集」を
クリックしますと本ソフトが起動します。

本ソフトをインストールすると、デスクトップ上に「誰でもできる波形編集」のショートカットアイコンが
作成されます。

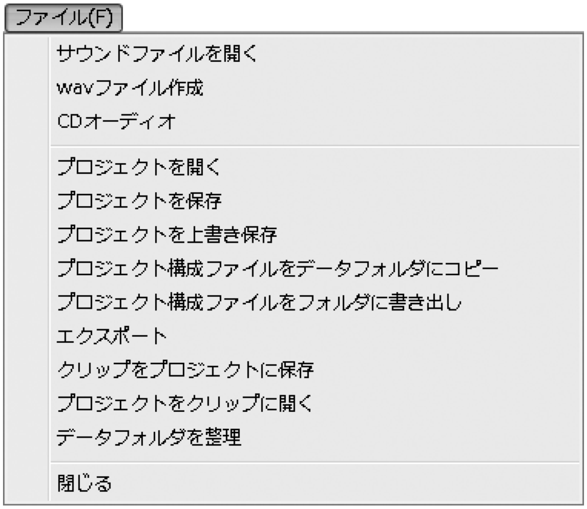
誰でもできる波形編集
デスクトップショートカットアイコン

画面・各部の説明

メイン画面



1 メニューバー



ファイルメニュー

サウンドファイルを開く
パソコンに保存された音楽ファイルを開いて
トラックに貼り付けます。

wavファイル作成
編集した音楽をWAVファイルとして保存します。

CDオーディオ
CDから音楽ファイルを開いてトラックに貼り付けます。

プロジェクトを開く
プロジェクトファイルとして保存された
編集データを開きます。

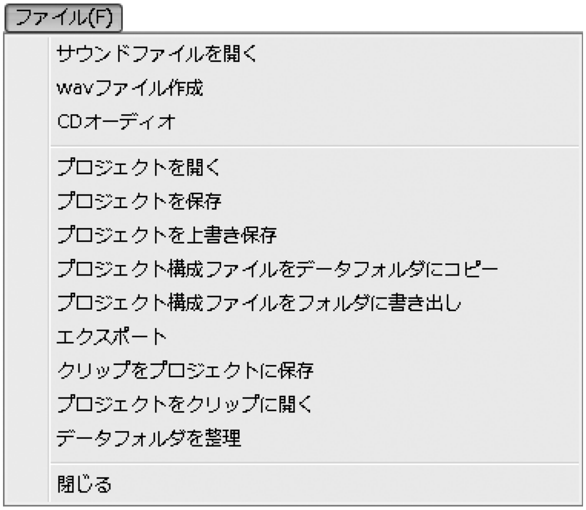
プロジェクトを保存
編集データをプロジェクトファイルとして保存します。

プロジェクトを上書き保存
プロジェクトファイルに保存された編集データを
現在の内容で上書き保存します。

プロジェクト構成ファイルをデータフォルダにコピー
データフォルダ以外の場所から開いた音楽ファイルや、
プロジェクトフォルダから開いたデータを
データフォルダにコピーします。

プロジェクト構成ファイルをフォルダに書き出し
プロジェクトに必要な全てのファイルを
1つのフォルダ内に書き出します。
バックアップを作成するときなどに使用します。

画面・各部の説明



ファイルメニュー

エクスポート
各トラックを単一のWAVファイルとして保存します。
クリップをプロジェクトに保存
コピーされている内容（クリップ）を
プロジェクトとして保存します。
プロジェクトをクリップに開く
プロジェクトをクリップ上に展開します。
この操作の後で貼り付けを行うと、
開いたプロジェクトを追加で貼り付けることが
出来ます。
データフォルダを整理
データフォルダに含まれるファイルの中から、
そのフォルダにあるプロジェクトファイルが
使用していないファイルを削除します。
本ソフトで使用しないファイルは削除しません。
閉じる
現在開いている編集データを閉じます。

編集メニュー

再生

範囲内再生
選択範囲を再生して停止します。
範囲外再生
選択範囲の前後を連続再生して停止します。
ループ再生
選択範囲内を繰り返し再生します。
マークインまで再生
マークインの前からマークインまで再生します。
初期設定では2秒再生します。
マークアウトまで再生
マークアウトまで2秒間再生します。
マークインから再生
マークインから再生します。
マークアウトから再生
マークアウトから再生します。

マーク/ヘッド移動

マークインをクリック位置に
クリックした位置にマークイン（選択範囲の始点）
を移動します。
マークインをヘッドに
再生ヘッドの位置にマークインを移動します。
マークインをブロック開始位置に
選択ブロックの開始位置にマークインを移動します。
マークインをブロック終了位置に
選択ブロックの終了位置にマークインを移動します。

画面・各部の説明

編集メニュー

マークインを先頭に
一番先頭にマークインを移動します。

マークイン位置指定
時間を入力してマークインを移動します。

マークアウトをクリック位置に
クリックした位置にマークアウト（選択範囲の終点）を移動します。

マークアウトをヘッドに
再生ヘッドの位置にマークアウトを移動します。

マークアウトをブロック位置に
選択ブロックの開始位置にマークアウトを移動します。

マークアウトをブロック終了位置に
選択ブロックの終了位置にマークアウトを移動します。

マークアウトを先頭に
一番先頭にマークアウトを移動します。

マークアウト位置指定
マークインからの時間を入力してマークアウトを移動します。

ヘッドをマークイン位置に
マークインの位置に再生ヘッドを移動します。

ヘッドをマークアウト位置に
マークアウトの位置に再生ヘッドをを移動します。

ヘッドをブロック開始位置に
選択ブロックの開始位置に再生ヘッドを移動します。

ヘッドをブロック終了位置に
選択ブロックの開始位置に再生ヘッドを移動します。

ヘッドを先頭に
一番先頭に再生ヘッドを移動します。

ヘッドを次のブロックに
次のブロックの先頭に再生ヘッドを移動します。

ヘッドを前のブロックに
前のブロックの先頭に再生ヘッドを移動します。

消去
選択されている部分の音声とフェードを消去します。
選択していた部分は詰められません。

削除
選択されている部分の音声とフェードを削除します。
選択されていた部分は詰められます。

切り取り
選択されている部分の音声とフェードをクリップにコピーしてから削除します。
選択していた部分は詰められます。

画面・各部の説明

編集メニュー

コピー
選択されている部分の音声とフェードを
クリップにコピーします。
複数のトラックをコピーすることができます。

貼り付け
コピーされていたデータをマークイン位置から
上書きします。

挿入
コピーされていたデータをマークイン位置に
挿入します。

空白挿入
マークイン位置から指定した時間の空白を
挿入します。

トリム
ブロック前後の無音を消去します。
無音レベルをdb単位で指定します。

全範囲選択
全ての範囲を選択します。

元に戻す
前回行った処理を順番にさかのぼります。

やり直し
元に戻した処理を取り消します。

ブロック

ブロック削除
選択されているブロックを削除します

ブロック名称変更
各ブロックに名称をつけることが出来ます。
初期設定では該当するWAVファイル名になります。

ブロック分割
選択範囲をブロックとして分割します。
WAVファイルは再生成されません。
ブロックをヘッドの位置で分割
ブロックをヘッドの位置で分割します

ブロックをクリップ
選択されているブロックをコピーします。
フェード情報はコピーされません。

ブロックをマージ
選択範囲を1つのWAVファイルとして
ブロックにします。
フェードやトラック音量は反映されません。

ブロックをロック
ブロックが移動しないようにします。
移動以外の操作は可能です。
ロックされたブロックは波形が作業エリアの
背景色になります。
もう一度実行するとロックが解除されます。

画面・各部の説明

編集メニュー

ブロックにフェードをロック
ブロックを移動したときにフェードも
一緒に移動するようにします。

前のブロックにつける
同じトラックの直前のブロックの終了位置に
移動します。
前にブロックがない場合は先頭に移動します。

後ろのブロックにつける
同じトラックの直後のブロック開始位置に
選択ブロックの終了位置が来るように移動します。
後ろにブロックがない場合は最後尾へ移動します。

ブロックを前面に
同一トラック内でブロックが重なっている場合に
選択したブロックを前面に表示します。

ブロックを背面に
同一トラック内でブロックが重なっている場合に
選択したブロックを背面に表示します。

ブロック位置を指定
指定した時間にブロックの開始位置を移動します。

ブロックのレベル
ブロックごとに音量調整します。
波形の表示には反映されません。

グループ
ブロックをグループ化します。
同じグループのブロックは移動などの操作が
まとめて行われます。

トラック

トラック名称変更
各トラックに名称をつけることができます。

トラック削除
範囲選択バーのあるトラックを削除します。

トラック追加
範囲選択バーのあるトラックの下に
新規トラックを追加します。

トラック状態を保存
トラック数、再生/録音選択、
録音再生デバイス選択を保存します。
これらの情報は次回起動時に再現されます。

フェード

Lch / Rch
フェードを行うチャンネルを選択します。
チェックが入っているチャンネルにフェードが
行われます。

フェードイン
選択範囲内で直線のフェードインを行います。
フェード終了音量はマークアウトの直後の音量です。

画面・各部の説明

編集メニュー

フェードアウト
選択範囲内で直線のフェードアウトを行います。
フェード開始音量はマークアウトの直前の音量です。

フェードのリンク
選択範囲内をマークイン直前の音量と
マークアウト直後の音量で直線でつなぎます。

フェードをクリア
選択範囲内のフェードを等倍にします。

フェードをミュート
選択範囲のフェードをゼロにします。

ポイント追加
マーカーのあるトラックの再生ヘッドの位置に
ポイントを追加します。
このポイントを上下にドラッグすることで
フェードのカーブを描くことができます。

ポイントを選択範囲に追加
マークイン/マークアウトの位置にポイントを
追加します。

ポイントをクリア
選択範囲内にあるポイントを削除します。

フェードを描く
フェードを描く画面を表示して
詳細なカーブを描くことができます。
詳細は20ページをご覧ください。

BGフェード
選択範囲の内側を指定した時間でフェードイン/
フェードアウトします。

オートメーション
フェーダー画面を表示して
再生しながらフェードを書き込みます。

フェードのマージ
フェードの値を反映して選択範囲を
ブロックにします。
トラックやブロックの音量は反映されません。

エフェクト/ステレオエフェクト
選択範囲内、またはトラックに対して
エフェクトをかけることができます。
詳細は19ページをご覧ください。

波形編集
波形編集画面を表示して波形編集を行います。
詳細は21～22ページをご覧ください。

画面・各部の説明

設定メニュー

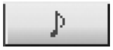
設定画面を開いて、各種設定を行います。
詳細は24～27ページをご覧ください。

ヘルプメニュー

情報
「誰でもできる波形編集」のバージョン情報を
表示します。

2 ツールバー

ツールバーは初期設定では表示されません。
ツールバーを表示するには設定画面からツールバー表示を設定します。
詳細は27ページをご覧ください。

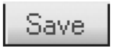


パソコンに保存された音楽ファイルを開いて
トラックに貼り付けます。
ファイルメニューの「サウンドファイルを開く」と
同じ働きをします。

編集した音楽をWAVファイルとして保存します。
ファイルメニューの「wavファイル作成」と同じ働きを
します。

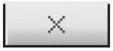
CDから音楽ファイルを開いてトラックに貼り付けます。
ファイルメニューの「CDオーディオ」と同じ働きを
します。

プロジェクトファイルとして保存された編集データを
開きます。
ファイルメニューの「プロジェクトを開く」と同じ
働きをします。



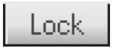
編集データをプロジェクトファイルとして保存します。
ファイルメニューの「プロジェクトを保存」と
同じ働きをします。

プロジェクトファイルに保存された編集データを
現在の内容で上書き保存します。
ファイルメニューの「プロジェクトを上書き保存」と
同じ働きをします。

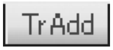


現在開いている編集データを閉じます。
ファイルメニューの「閉じる」と同じ働きをします。

再生ヘッドを先頭に戻します。



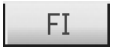
ブロックが移動しないようにします。
移動以外の操作は可能です。
ロックされたブロックは波形が作業エリアの
背景色になります。
もう一度実行するとロックが解除されます。
編集メニューの「ブロックをロック」と同じ働きを
します。



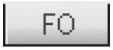
範囲選択バーのあるトラックの下に新規トラックを
追加します。
編集メニューの「トラック追加」と同じ働きをします。

画面・各部の説明

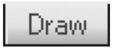
範囲選択バーのあるトラックを削除します。
編集メニューの「トラック削除」と同じ働きをします。



選択範囲内で直線のフェードインを行います。
フェード終了音量はマークアウトの直後の音量です。
編集メニューの「フェードイン」と同じ働きをします。

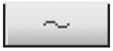


選択範囲内で直線のフェードアウトを行います。
フェード開始音量はマークアウトの直前の音量です。
編集メニューの「フェードアウト」と同じ働きをします。



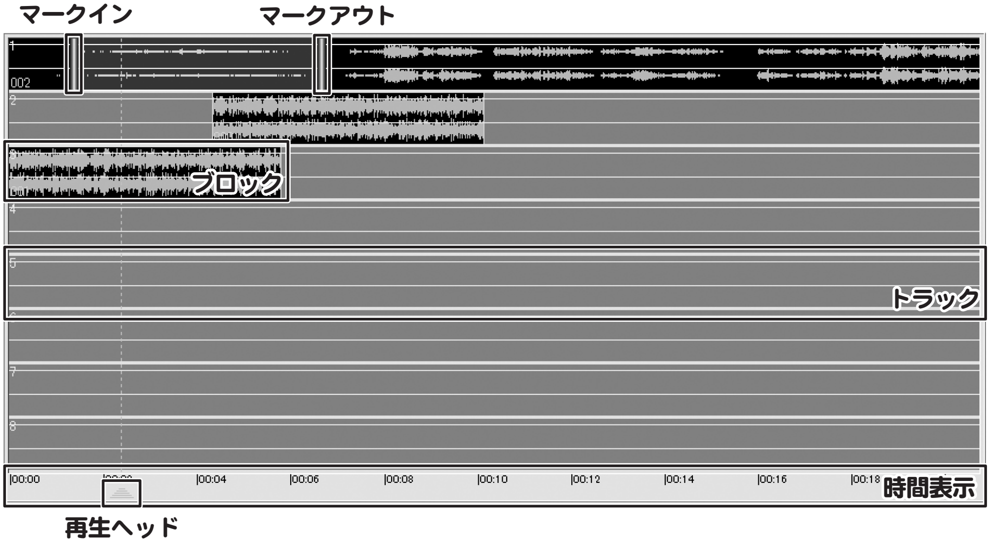
フェードを描く画面を表示して詳細なカーブを
描くことができます。
編集メニューの「フェードを描く」と同じ働きをします。

フェーダー画面を表示して再生しながら
フェードを書き込みます。
編集メニューの「オートメーション」と
同じ働きをします。



波形編集画面を表示して波形編集を行います。
編集メニューの「波形編集」と同じ働きをします。

3 作業エリア



マークイン
ドラッグして選択範囲の始点を
設定することができます。

マークアウト
ドラッグして選択範囲の終点を
設定することができます。

ブロック
1つのブロックにつき、
1つの音楽ファイルが表示されます。

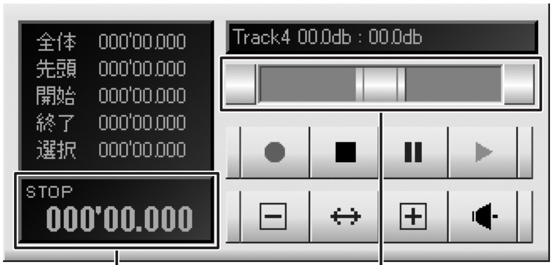
トラック
ドラッグして選択範囲の始点を
設定することができます。

再生ヘッド
ドラッグして再生開始位置を
設定することができます。

時間表示
時間を表示します。

画面・各部の説明

4 操作パネル



全体
全体の時間が表示されます。
クリックすると作業エリアに全体が表示されます。

先頭
クリックすると作業エリアの先頭が表示されます。
縮尺は変更されません。

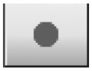
開始
マークインのある位置が時間で表示されます。
クリックするとマークインが作業エリアの中心に
表示されます。
縮尺は変更されません。

終了
マークアウトのある位置が時間で表示されます。
クリックするとマークアウトが作業エリアの中心に
表示されます。
縮尺は変更されません。

選択
選択範囲の長さを時間で表示します。
クリックすると作業エリアに選択範囲全体が
表示されます。

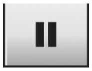
再生カウンター
現在の再生状態と再生中の時間を表示します。
クリックすると再生ヘッドが作業エリアの中心に
表示されます。

ジョグ再生バー
つまみをドラッグすると再生するスピードを
-3倍〜+3倍の範囲で調整して
選択範囲バーのあるトラックを再生します。



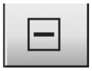
選択したトラックを録音できる状態にします。
録音するには再生ボタンをクリックします。
録音するトラックを選択するには、
ボリュームパネルの録音選択ボタンをクリックします。
詳細は16ページをご覧ください。

再生を停止します。
停止した状態でクリックすると、
再生ヘッドが直前に再生を開始した位置まで戻ります。
もう一度クリックすると再生ヘッドが先頭に戻ります。

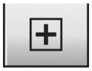


再生を一時停止します。

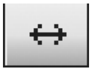
選択したトラックの再生を開始します。
再生するトラックを選択するには、
ボリュームパネルの再生選択ボタンをクリックします。
詳細は16ページをご覧ください。



作業エリアに表示する範囲を縮小します。



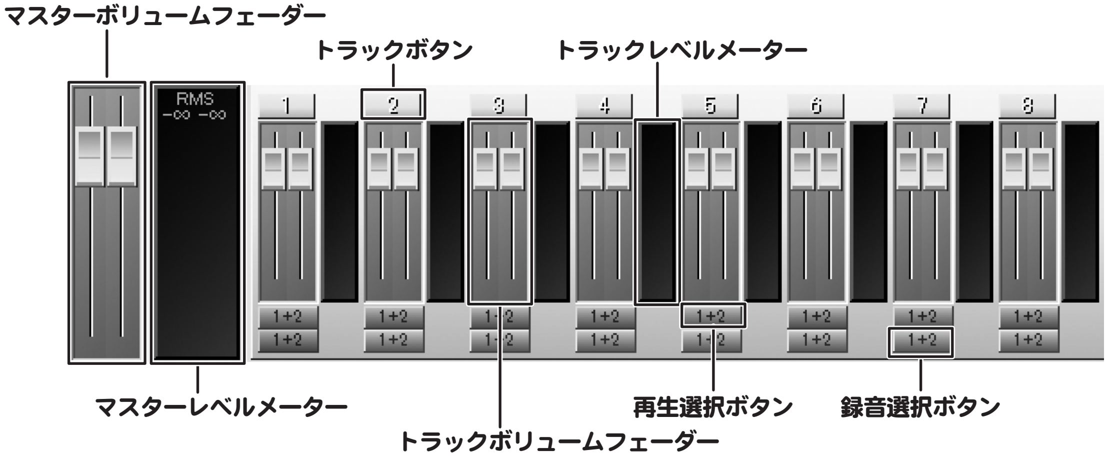
作業エリアに表示する範囲を拡大します。



作業エリアに全体が表示されます。

音量設定に使用するアプリケーションを開きます。
初期設定ではパソコンのマスタ音量画面が開きます。
開くアプリケーションは設定画面から選択できます。
詳細は24ページをご覧ください

5 ボリュームパネル



マスターボリュームフェーダー
つまみをドラッグして全体の音量を調整します。
つまみを右クリックすると、つまみが1つになり
左右の音量を一緒に調整することができます。
元に戻すときはつまみを右クリックします。
ダブルクリックをすると、規定値に戻ります。

トラックボタン
トラックが作業エリア内に収まっていない場合、
クリックすると、クリックしたトラックを
作業エリアの中心に表示します。
右クリックすると、左右の音量を数値を入力して
調整することができます。

トラックレベルメーター
各トラックの音量の推移を表示します。

録音選択ボタン
クリックして、録音トラックを選択します。
ボタンが赤になっているトラックの音がされます。
選択できるトラックは一つです。

マスターレベルメーター
全体の音量の推移を表示します。

トラックボリュームフェーダー
つまみをドラッグして各トラックの音量を調整します。
つまみを右クリックすると、つまみが1つになり
左右の音量を一緒に調整することができます。
元に戻すときはつまみを右クリックします。
ダブルクリックをすると、規定値に戻ります。

再生選択ボタン
クリックして、再生時に音を鳴らすトラックを選択します。
ボタンが緑になっているトラックの音が鳴ります。
複数のトラックを選択することができます。

画面・各部の説明

WAVファイル作成画面

ノーマライズ
チェックされていると作成する音声ファイルの
ピーク音量が指定されたレベル以上にならないように
音量を自動的に調整します。

RMS
チェックされていると最大実効レベルが
設定したレベルになるように音量を調整します。
チェックされていない場合はファイル中の
ピークレベルが設定したレベルになるように
音量を調整します。

Source
録音するトラックや範囲を設定します。

全トラック
編集データ中の全てのトラックを合成して
録音します。

選択トラック
選択されたトラックを合成して録音します。

再生トラック
再生選択ボタンで設定されたトラックを
合成して録音します。

全範囲
全ての範囲を録音します。

選択範囲
選択範囲のみ録音します。

ゼロ位置から
設定されているゼロ位置から後の範囲を録音します。

ループ
繰り返す回数を設定します。

前空白
先頭に追加する無音部分の時間を設定します。

後空白
最後に追加する無音部分の時間を設定します。

Target
録音したデータの形式や保存場所を設定します。

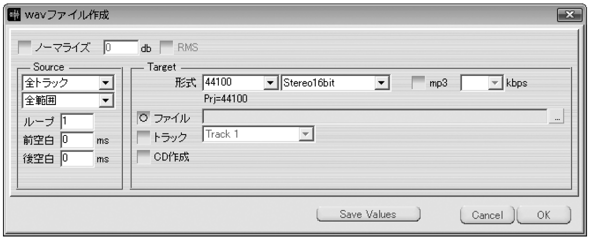
形式
ビットレート（音質）を設定します。

MP3
MP3として保存する場合にチェックを入れます。

ファイル
録音したデータを音声ファイルとして保存します。
... ボタンから保存場所を設定することができます。

トラック
録音したデータを指定したトラックに貼り付けます。

画面・各部の説明



CD作成
録音したデータをCD保存します。

SaveValues
現在の設定を保存します。

Cancel
録音をしないで画面を閉じます。

OK
録音を開始します。

CDオーディオ画面

ドライブ選択
CDが入っているドライブを選択します。

CDトラック情報表示
読み込まれているCDのトラック情報を
インターネットから取得して表示します。

Update
CDの情報をインターネットから取得して更新します。

波形表示
再生中の音楽を波形で表示します。

CDタイトル表示
読み込まれているCDのタイトルを
インターネットから取得して表示します。

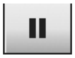
Get CD Info
チェックされていると、インターネットから
CDの情報を取得します。

レベルメーター
再生中の音楽の音量を表示します。

シークバー
再生中の位置を表示します。
ドラッグして再生開始位置を設定することができます。

画面・各部の説明

時間表示
再生中の音楽の時間を表示します。

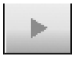


再生中の音楽を一時停止します。

音量を表示します。
つまみをドラッグして音量を調整することができます。

Cancel
リッピングを行わないでCDオーディオ画面を閉じます。

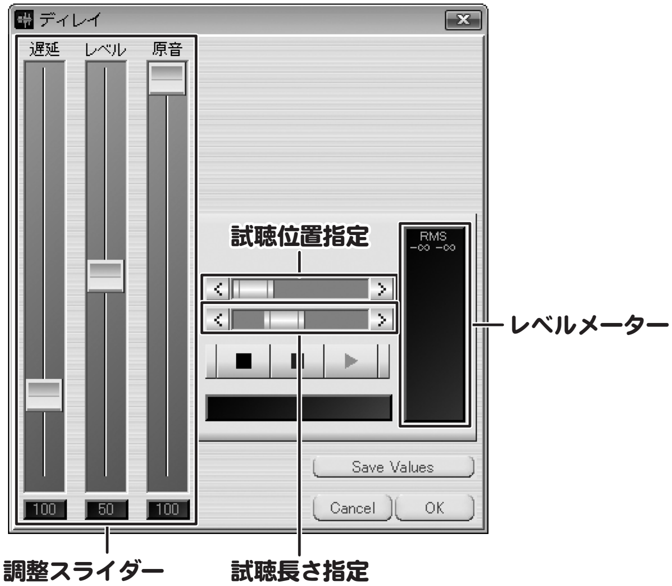
再生中の音楽を停止します。



選択したトラックを再生します。

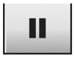
Check Rip
リッピング（取り込み）の時、
正しく取り込めているか確認を行います。

エフェクト画面（一例）



調整スライダー
つまみをドラッグして、エフェクトをかける
各効果の強さを設定します。

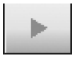
試聴長さ指定
つまみをドラッグして、
試聴を行う音声の長さを設定します。



再生中の試聴を一時停止します。

試聴位置指定
つまみをドラッグして、
試聴を行う位置を時間で設定します。

再生中の試聴を停止します。



音楽にエフェクトをかけて試聴を開始します。

画面・各部の説明

レベルメーター
再生中の音楽の音量を表示します。

Cansel
エフェクトを適用しないでエフェクト画面を閉じます。

Save Value
現在の設定を保存します。

OK
エフェクトを適用してエフェクト画面を閉じます。

フェードを描く画面

波形表示
フェードをかける範囲の音声の波形を表示します。
画面をクリックするとポイントが追加されます。

ボリュームフェーダー
つまみをドラッグすると、フェードの線を維持したまま
フェードのレベルを調整されます。

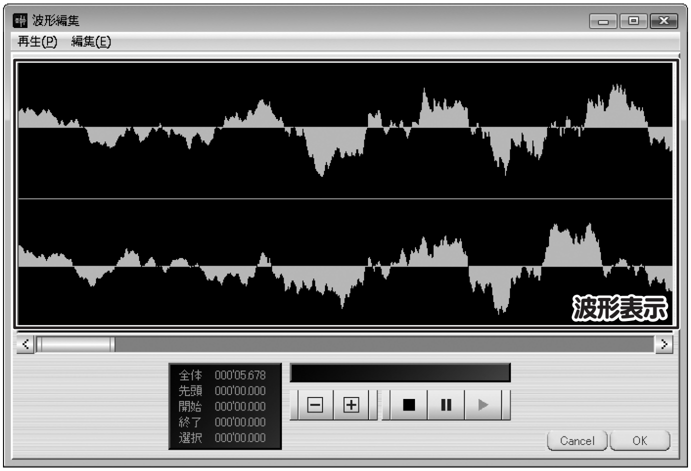
Close
フェードを適用して、フェードを描く画面を閉じます。

ポイント
ドラッグしてフェードのレベルを調整します。
右クリックするとポイントが削除されます。

Clear
選択範囲のポイントを削除します。

画面・各部の説明

波形編集画面



波形表示
編集を行う音声の波形を表示します。

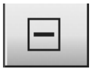
全体
編集を行う音声の全体の長さを時間で表示します。

先頭
波形表示画面の左端の時間を表示します。

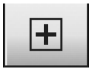
開始
選択範囲の始点を時間で表示します。
クリックすると選択範囲の始点が波形表示の中心に表示されます。

終了
選択範囲の終点を時間で表示します。
クリックすると選択範囲の終点が波形表示の中心に表示されます。

選択
選択範囲の長さを時間で表示します。
クリックすると選択範囲が波形表示の中心に表示されます。

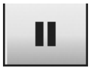


波形表示に表示する範囲を縮小します。



波形表示に表示する範囲を拡大します。

再生中の試聴を停止します。



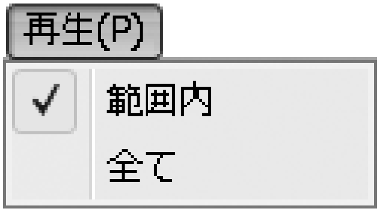
再生中の試聴を一時停止します。

試聴を開始します。

Cancel
変更を適用しないで、波形編集画面を閉じます。

OK
変更を適用して、波形編集画面を閉じます。

画面・各部の説明



再生メニュー

範囲内
チェックされていると、波形編集画面で
選択した範囲内を再生します。

全て
チェックされていると、波形編集画面の
全ての範囲を再生します。

編集メニュー

切り取り
選択されている部分の音声をクリップに
コピーしてから削除します。
選択していた部分は詰められます。

削除
選択されている部分の音声を削除します。
選択していた部分は詰められます。

コピー
選択されている部分の音声コピーします。

貼り付け
コピーされていたデータを選択範囲に置換します。

元に戻す
処理をさかのぼって元に戻すができます。
波形編集画面を表示したときまで
さかのぼることができます。

やり直し
元に戻すの処理を取り消します。

全て選択
波形編集画面に取り込まれている音声を
全て選択します。

無音

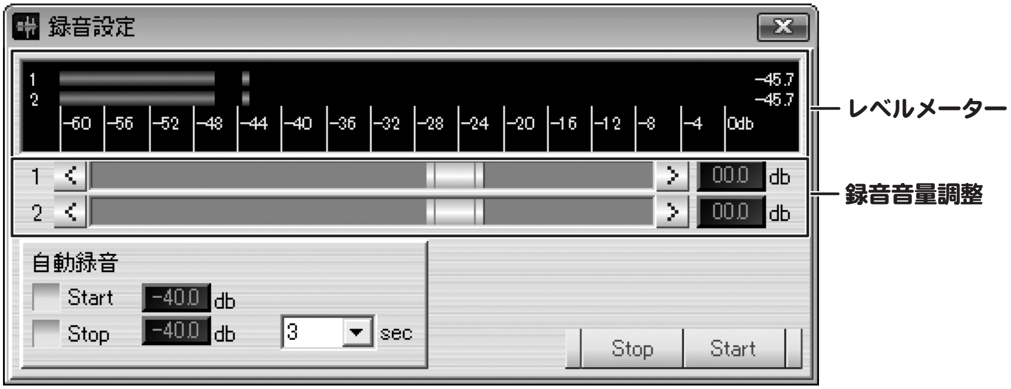
L and R
選択範囲内の左右両方のチャンネルの音量を
ゼロにします。

L
選択範囲内の左チャンネルの音量をゼロにします。

R
選択範囲内の右チャンネルの音量をゼロにします。

画面・各部の説明

録音設定画面



レベルメーター
録音中の音量を表示します。
クリックすると、対数表示とリニア表示を
切り替えることができます。

録音音量調整
つまみをドラッグして録音を行う音量を調整します。

自動録音/Start
チェックを入れると設定された音量以上の
音声が入力されると自動的に録音を開始します。

自動録音/Stop
チェックを入れると設定された音量以下の音声が
設定された時間続くと自動的に録音を終了します。

Stop
録音を終了して録音設定画面を閉じます。

Start
録音を開始します。

画面・各部の説明

設定画面

[一般]タブ

全タブ共通

Cancel
設定を保存しないで設定画面を閉じます。

OK
設定を保存して設定画面を閉じます。

[一般タブ]

サンプリング周波数
起動時のサンプリング周波数を設定します。
この数値はプロジェクトごとに保存されます。
右側には現在のサンプリング周波数が表示されます。

最小編集単位
波形画面の1ピクセルあたりのサンプル数を
設定します。
この数値はプロジェクトごとに保存されます。
右側には現在の最小編集単位が表示されます。

データフォルダ
... ボタンをクリックして、
一時ファイルを作成するフォルダを選択します。

ヘッドルーム
ピーク波形表示の上限値を設定します。
また、上限値に伴って各トラックのレベル表示の
赤色になる値が変更されます。

録音同時再生同期
録音トラックのうち1つに再生が同期します。
再生音声は途切れがちになります。

終了時にデータフォルダ整理
データフォルダにあるプロジェクトデータが
使用していない一時ファイルを、
本ソフト終了時に削除します。

wpj削除
設定した日数を過ぎた古いプロジェクトデータを
自動的にデータフォルダから削除します。
0を設定すると削除されません。

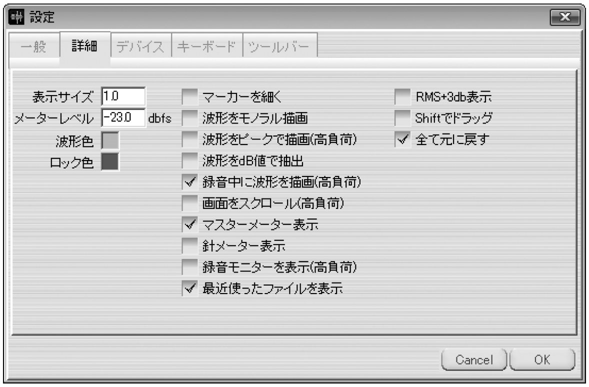
フェードテーブル
音量を調整するボリュームの表示を設定します。

センターゼロ
基準値の0dbを中心に表示します。

一般フェーダー
基準値の0dbが中心よりやや上に表示されます。

ミキサー
... ボタンをクリックして、
ミキサーボタンを押したときに起動する
アプリケーションを設定します。
設定がない場合はパソコンのマスタ音量画面を
表示します。

画面・各部の説明



[詳細]タブ

表示サイズ
フェーダーやボタンのサイズを設定します。
基本サイズ1.0に対する倍率を0.7～3.0の間で
設定します。

メーターレベル
各メーターの赤くなる位置を設定します。

波形色
波形の描画色を設定します。
色のボックスをクリックすると
色選択画面が表示されます。

ロック色
ロックされた波形の描画色を設定します。
色のボックスをクリックすると
色選択画面が表示されます。

マーカーを細く
チェックするとマーカーの表示を細くします。

波形をモノラル描画
チェックすると表示のみモノラルに切り替えます。

波形を常にピーク値で描画
チェックするとピーク描画を正確に描画します。
パソコンによっては処理が遅くなります。

波形をdB値で抽出
チェックするとdB値で波形を作成します。
dB値にすると小さい音量の部分も
大きめに表示されますが、
全体的に音量の大きいCD音源などの場合は
大小がわかりにくくなります。

録音中に波形を描画
チェックすると録音中も波形を描画します。
パソコンによっては処理が遅くなります。

画面をスクロール
チェックすると通常再生時に再生ヘッドが
画面端を過ぎたら画面のほうをスクロールします。

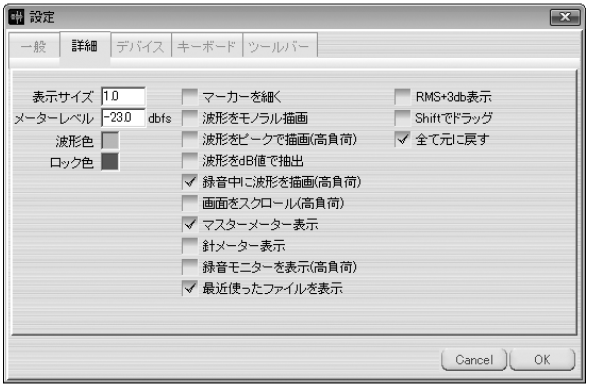
マスターメーター表示
チェックするとマスター音量のメーターを表示します。
メーターを右クリックすることでRMS/Peakの
切り替えができます。

針メーター表示
チェックするとマスターメーターを針のVU計で
表示します。

録音モニターを表示
チェックすると録音ボタンを押したときに
録音設定画面を表示します。
詳細は23ページをご覧ください。

最近使ったファイルを表示
チェックすると使用したプロジェクトファイル、
音声ファイルをメニュー表示します。

画面・各部の説明



[詳細]タブ

RMS+3db表示
チェックするとマスターメーター、エフェクトのノーマライズ、wav作成のノーマライズ(RMSオン時)、録音モニターメーターのRMS値を3dbシフトします。
これは正弦波の場合にピーク値とRMS値を同一にする設定です。

Shiftでドラッグ
チェックするとトラックの下半分で操作をした場合にブロックをドラッグします。
チェックを外すとShiftを押しながら操作するとブロックをドラッグ、押さないときは再生ヘッドをドラッグします。

全て元に戻す
チェックすると「元に戻す」を実行したときに、マークや再生ヘッドなどの情報も元に戻します。

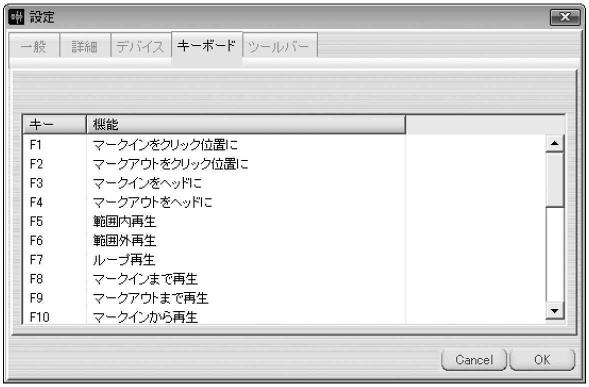
[デバイス]タブ

出力デバイス
音声を出力するときに使用するスピーカーなどの機器を設定します。

再生トリム
指定した数値で再生の音量の微調整を行います。
作成するWAVファイルの音量は調整しません

入力デバイス
録音に使用するマイクなどの機器を設定します。

録音トリム
指定した数値で録音時の音量の微調整を行います。

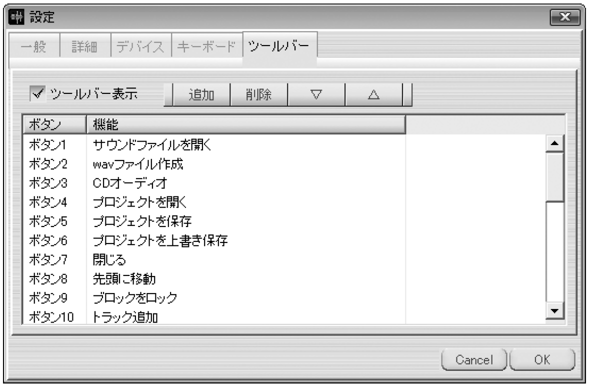


[キーボード]タブ

キー
動作を設定するキーをスペースキー、F1～12キーから選択します。

機能
キーを押したときに使用する動作を設定します。

画面・各部の説明



[ツールバー]タブ

ツールバー表示
チェックするとメイン画面にツールバーを表示します。

追加
ツールバーに表示するボタンを追加します。

削除
選択したボタンを削除します。

▽
選択したボタンを下に移動します。
設定画面で下に表示されているボタンは、
メイン画面では右側に表示されます。

△
選択したボタンを上に移動します。

ボタン
ボタンの番号を表示します。

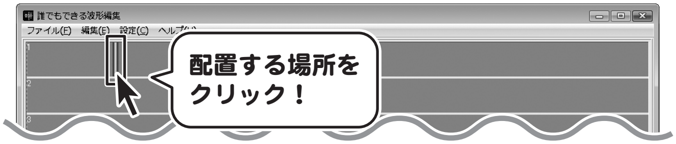
機能
ボタンを押したときの機能を設定します。

ファイルを開く

サウンドファイルを開く

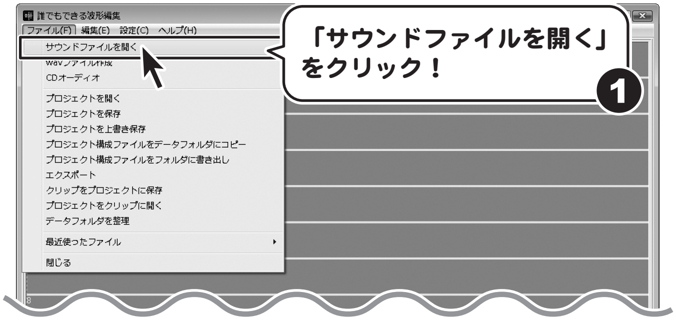
1 サウンドファイルを配置する場所を選択します

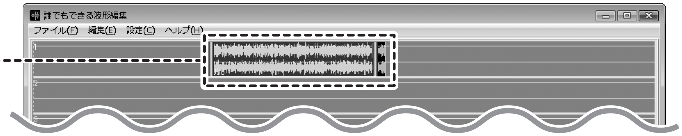
作業エリア内のサウンドファイルを
配置する場所をクリックして選択します。



2 配置するサウンドファイルを選択します

ファイルメニューから
「サウンドファイルを開く」を
クリックしますと、
開く画面が表示されますので、
サウンドファイルの保存場所を選択し、
サウンドファイルを選択して
開く ボタンをクリックしますと、
選択した位置にサウンドファイルが
配置されます。





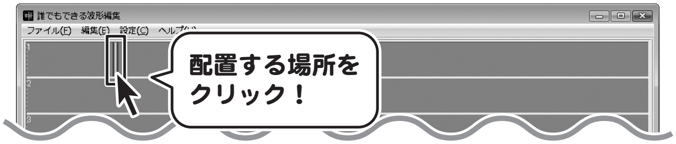
サウンドファイルが配置されました。

ファイルを開く

CDからサウンドファイルを開く

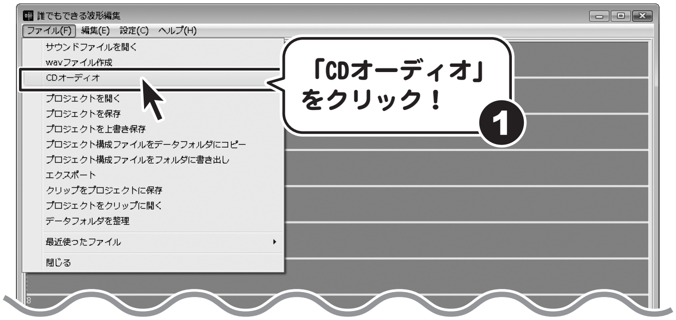
1 サウンドファイルを配置する場所を選択します

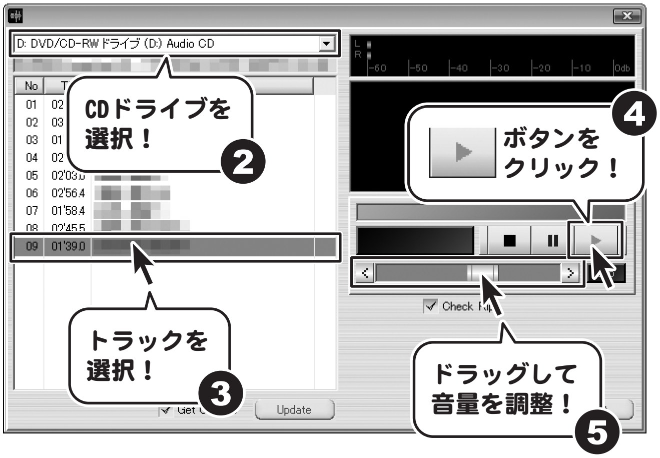
作業エリア内のサウンドファイルを
配置する場所をクリックして選択します。



2 CDを挿入して読み込むトラックを選択します

パソコンにCDを挿入しましたら、
ファイルメニューから
「CDオーディオ」をクリックしますと、
CDオーディオ画面が表示されますので、
CDの挿入されているCDドライブを選択し、
トラックを選択して
ボタンをクリックしますと、
選択したトラックが再生されますので、
試聴しながら音量を調整します。

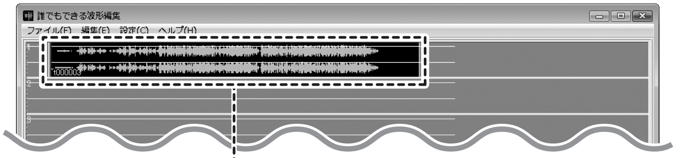




ファイルを開く

3 トラックを読み込んで配置します

音量の調整ができましたら、
Start ボタンをクリックしますと、
取り込みが始まり、選択した位置に
サウンドファイルとして配置されます。



サウンドファイルが配置されました。

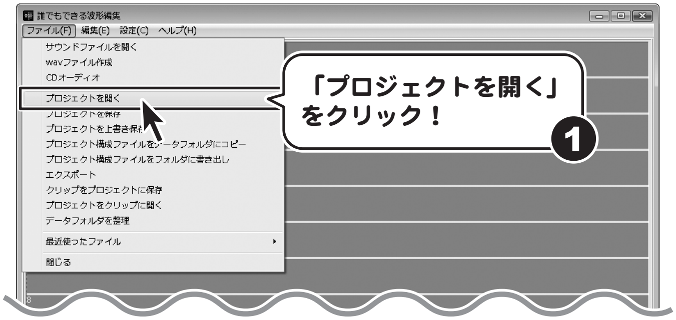
ファイルを開く

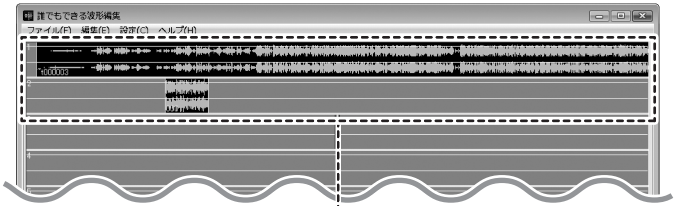
プロジェクトファイルを開く

編集途中のデータをプロジェクトファイルとして保存してある場合は、
プロジェクトファイルを開くことで続きから作業をすることができます。詳細は59ページをご覧ください。

1 開くプロジェクトファイルを選択します

ファイルメニューから
「プロジェクトを開く」を
クリックしますと、
開く画面が表示されますので、
プロジェクトファイルの保存場所を
選択し、プロジェクトファイルを
選択して 開く ボタンをクリックします。





プロジェクトファイルが表示されました。

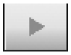
音楽を編集する

再生開始位置を指定して再生する

1 再生を開始する位置を設定します

作業エリアの時間表示を
クリックしますと、再生ヘッドが
移動します。
再生ヘッドを移動して、
再生を開始する位置を設定します。

2 再生を開始します

再生位置が設定できましたら
 ボタンをクリックしますと、
設定した位置から再生が開始されます。

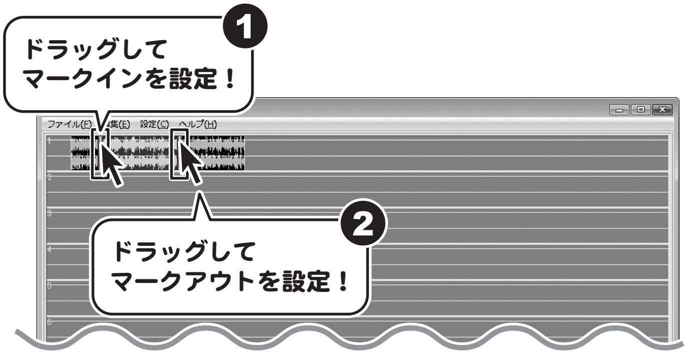
※再生を行いたい位置で
ダブルクリックをしても、
再生することができます。

音楽を編集する

再生範囲を指定して再生する

1 再生する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
再生したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
再生したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 範囲内を再生します

再生範囲が設定できましたら
編集メニューから再生を選択し、
「範囲内再生」をクリックしますと、
選択範囲として設定した範囲を
再生することができます。

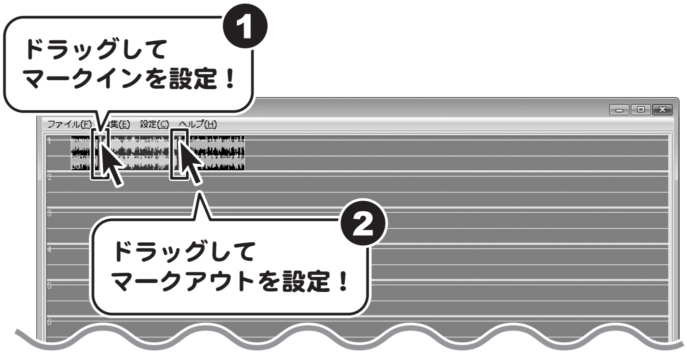
※その他の項目については
　8ページをご覧ください。

音楽を編集する

範囲を指定して切り取る

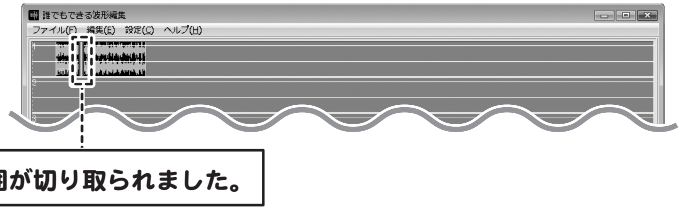
1 切り取る範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
切り取りしたい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
切り取りしたい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 範囲内を切り取ります

切り取る範囲が設定できましたら
編集メニューから「切り取り」を
クリックしますと、
選択範囲として設定した範囲を
切り取ることができます。
切り取られた範囲は詰めて表示されます。
切り取った範囲は、
「貼り付け」で別の場所に貼り付ける
ことができます。
詳細は36ページをご覧ください。

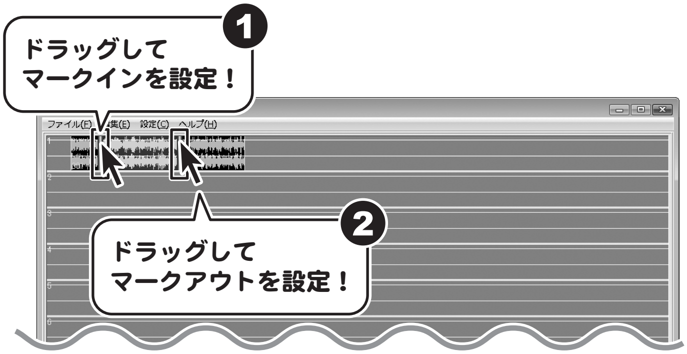


音楽を編集する

範囲を指定してコピーする

1 コピーする範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
コピーしたい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
コピーしたい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



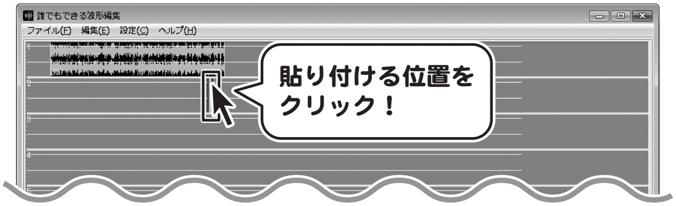
2 範囲内をコピーします

コピーする範囲が設定できましたら
編集メニューから「コピー」を
クリックしますと、
選択範囲として設定した範囲を
コピーことができます。
コピーした範囲は、「貼り付け」で
別の場所に貼り付けることができます。
詳細は36ページをご覧ください。

貼り付けする

1 貼り付けをする位置を設定します

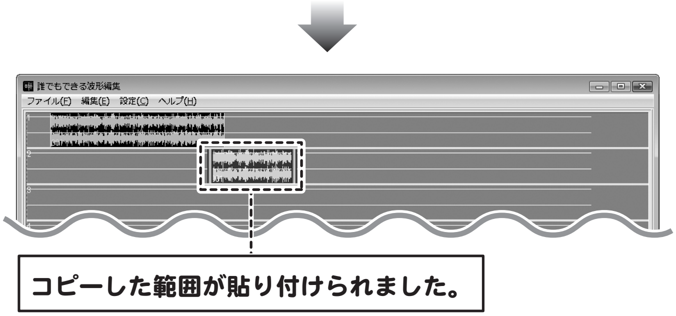
トラックの上半分をクリックして
貼り付けを行う位置を設定します。
クリックした位置、または
マークインがある位置が
貼り付ける部分の先頭になります。



2 貼り付けします

貼り付けをする位置が設定できましたら
編集メニューから「貼り付け」を
クリックしますと、
クリックした位置を先頭に
ブロックとして貼り付けられます。

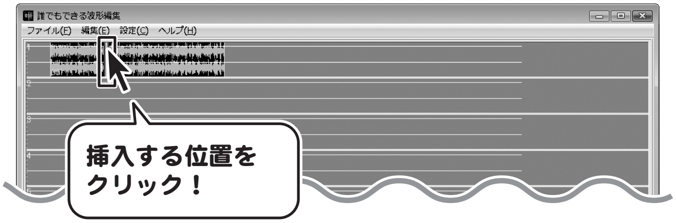
※ブロックがある位置に貼り付けすると
貼り付けられた範囲にある
重なったブロックが削除されます。



挿入する

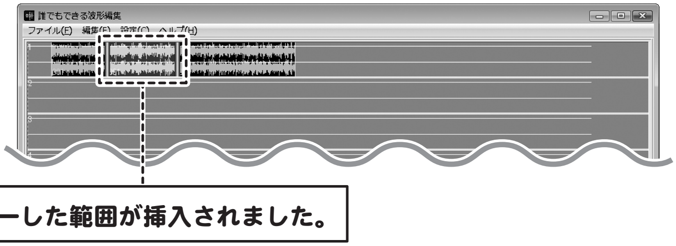
1 挿入する位置を設定します

トラックの上半分をクリックして
挿入を行う位置を設定します。
クリックした位置、または
マークインがある位置が
挿入する部分の先頭になります。



2 挿入します

コピーする範囲が設定できましたら
編集メニューから「挿入」を
クリックしますと、
クリックした位置を先頭に
挿入が行われます。

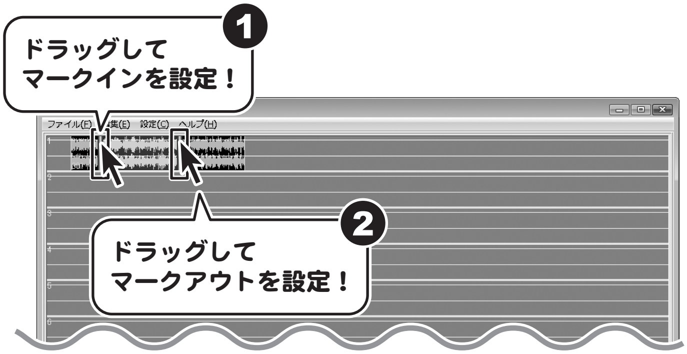


音楽を編集する

範囲を指定して削除する

1 削除する範囲を設定します

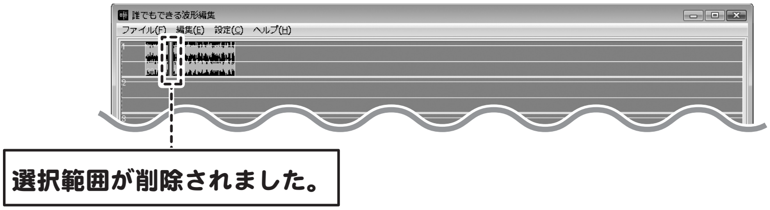
トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
削除したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
削除したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 範囲内を削除します

削除範囲が設定できましたら
編集メニューから「削除」を
クリックしますと、
選択範囲として設定した範囲を
削除することができます。
削除された範囲は詰めて表示されます。

※削除した範囲は、切り取りとは違い、
「貼り付け」で別の場所に貼り付ける
ことができません。

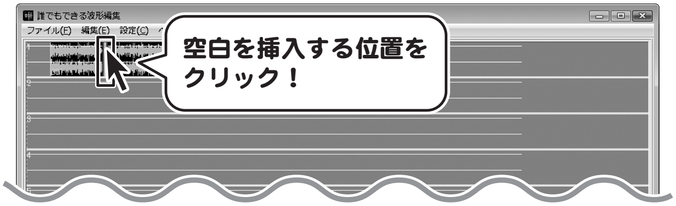


音楽を編集する

空白を挿入する

1 空白を挿入する位置を設定します

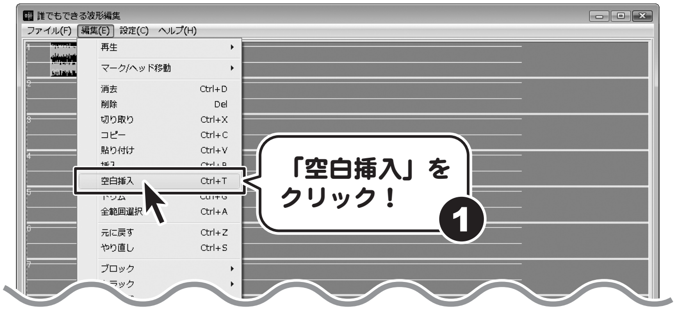
トラックの上半分をクリックして、
空白を挿入する位置を設定します。
クリックした位置、または
マークインがある位置が
空白を貼り付ける部分の先頭になります。

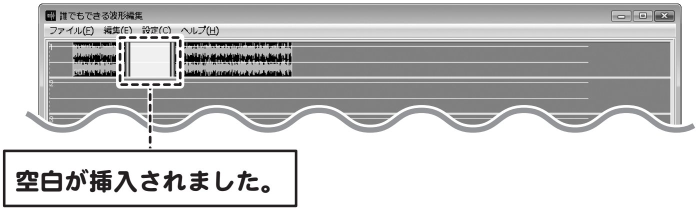


2 範囲内を削除します

空白を挿入する位置が設定できましたら、
編集メニューから「空白挿入」を
クリックします。
空白長さ指定画面が表示されますので、
挿入する空白の長さを秒で入力し、
OK ボタンをクリックしますと、
設定した位置に空白が挿入されます。

※分単位の長い空白を挿入する場合は、
「分.秒.ミリ秒」の形式で
入力します。



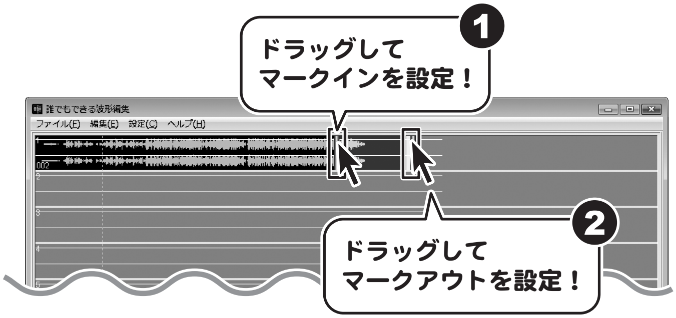


音楽を編集する

無音部分を削除する

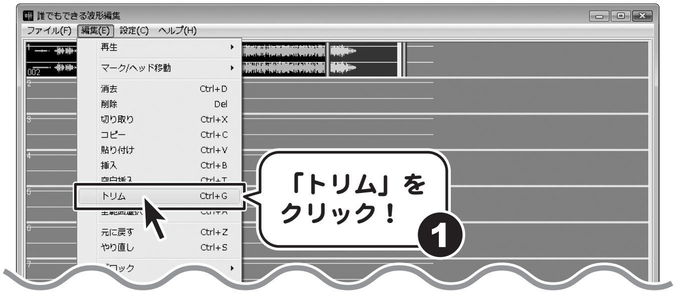
1 無音部分を削除する範囲を設定します

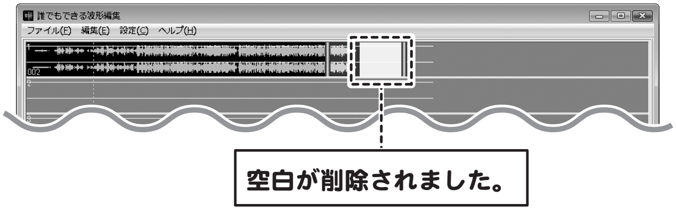
トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
無音部分を削除したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
無音部分を削除したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 範囲内の無音部分を削除します

無音部分を削除する位置が
設定できましたら、
編集メニューから「トリム」を
クリックします。
閾値db画面が表示されますので、
無音と判定する音量を入力し、
OK ボタンをクリックしますと、
設定した範囲の無音部分が
削除されます。



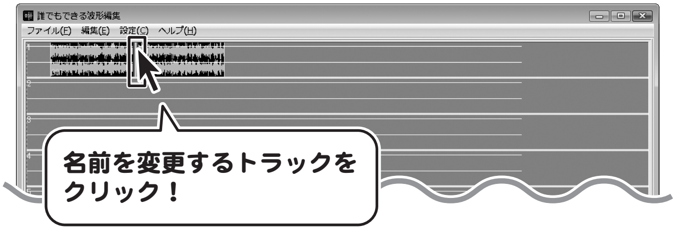


トラックの名前を変更する

1 名前を変更するトラックを選択します

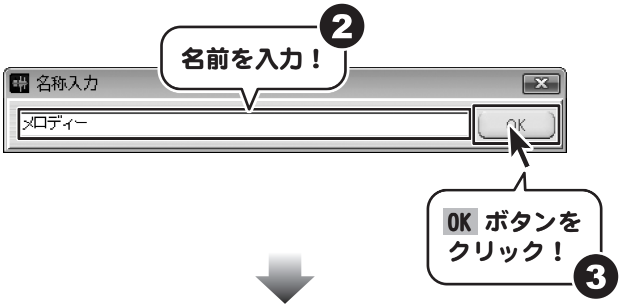
名前を変更するトラックを
クリックして選択します。
選択されたトラックには、
マークインとマークアウトが
表示されます。

※重なって表示される場合もあります。

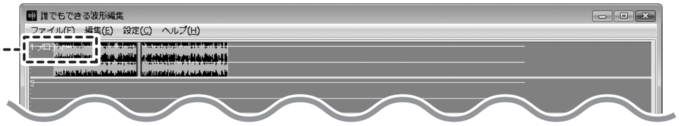


2 トラックの名前を変更します

名前を変更するトラックが
選択できましたら、
編集メニューからトラック→
「トラック名称変更」をクリックします。
名称入力画面が表示されますので、
トラックの名前を入力し、
OK ボタンをクリックしますと、
選択したトラックの名前が
変更されます。



トラックの名前が変更されました。



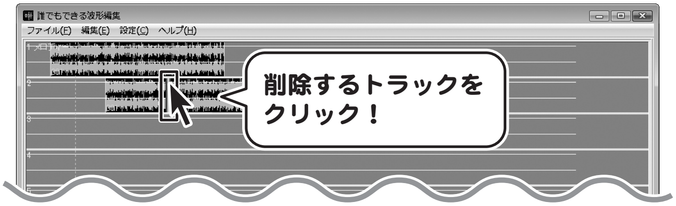
音楽を編集する

トラックを削除する

1 削除するトラックを選択します

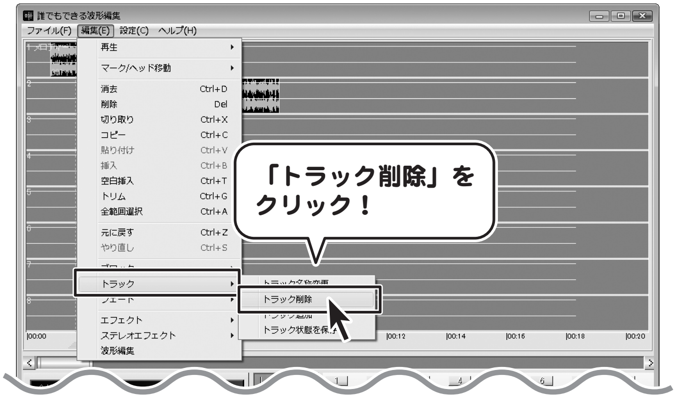
削除するトラックを
クリックして選択します。
選択されたトラックには、
マークインとマークアウトが
表示されます。

※重なって表示される場合もあります。



2 トラックを削除します

削除するトラックが
選択できましたら、
編集メニューからトラック→
「トラック削除」をクリックしますと、
選択したトラックが削除されます。



トラックが削除されました。

音楽を編集する

トラックを追加する

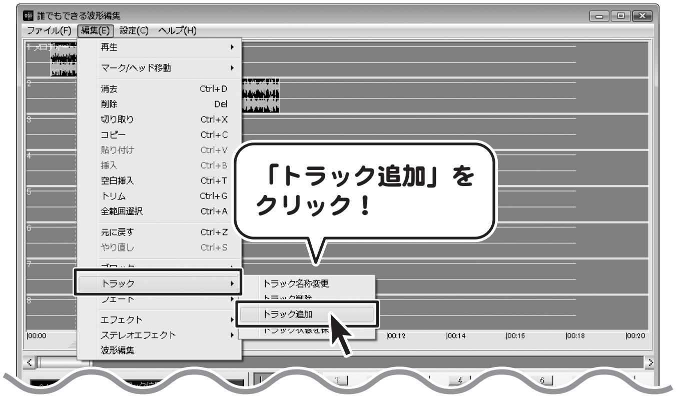
1 トラックを選択します

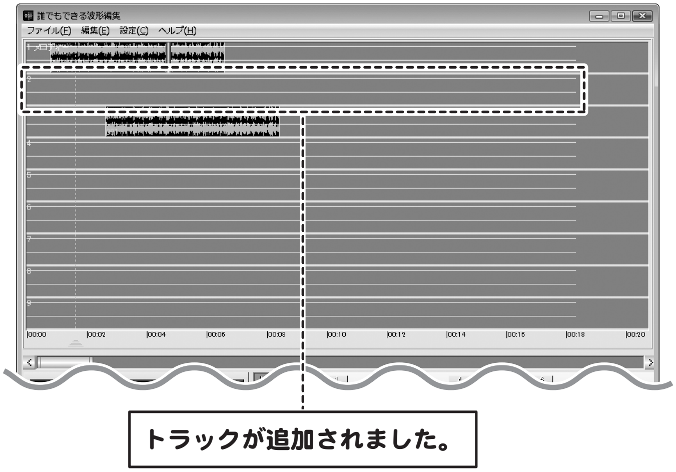
トラックを追加したい位置の
上のトラックを
クリックして選択します。
選択されたトラックには、
マークインとマークアウトが
表示されます。

※重なって表示される場合もあります。

2 トラックを追加します

トラックが選択できましたら、
編集メニューからトラック→
「トラック追加」をクリックしますと、
選択したトラックの下に
新しいトラックが追加されます。





音楽を編集する

トラック状態を保存する

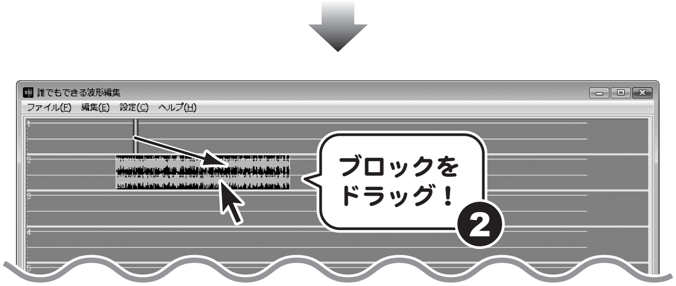
トラック数や再生、録音の選択などトラックの設定情報を次回起動時にも使用したい場合は
トラック状態を保存します。

編集メニューから、トラック→
「トラック状態を保存」を
クリックしますと、
確認画面が表示されますので、
OK ボタンをクリックします。

音楽を編集する

ブロックを移動する

ブロックを移動するには、
移動したいブロックの下半分を
クリックして、
ブロックを移動したい場所まで
ドラッグします。



音楽を編集する

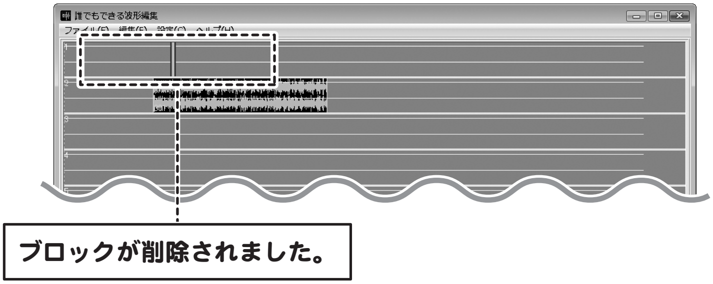
ブロックを削除する

1 削除するブロックを選択します

削除したいブロックの
下半分をクリックして選択します。

2 ブロックを削除します

ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「ブロック削除」をクリックしますと、
選択したブロックが削除されます。



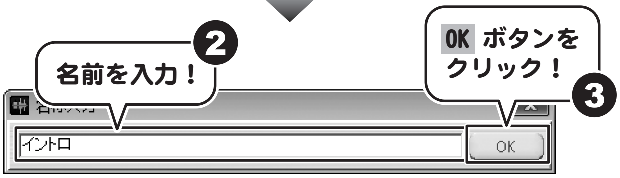
ブロックの名前を変更する

1 名前を変更するブロックを選択します

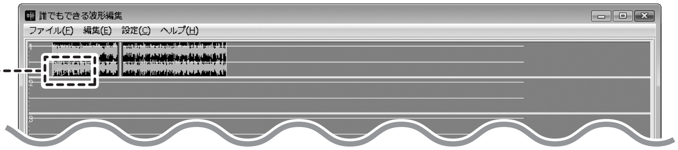
名前を変更したいブロックの
下半分をクリックして選択します。

2 ブロックの名前を変更します

ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「ブロック名称変更」をクリックします。
名称入力画面が表示されますので、
ブロックの名前を入力し、
OK ボタンをクリックしますと、
選択したブロックの名前が変更されます。



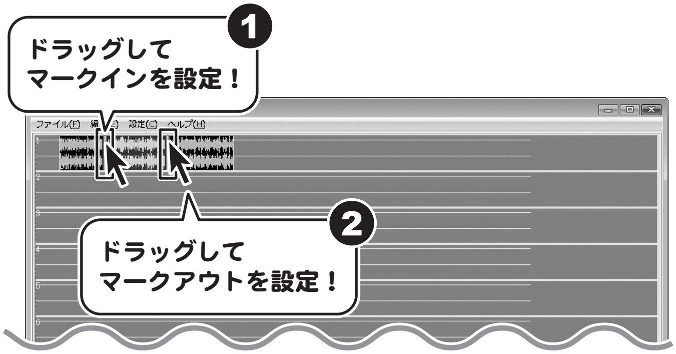
ブロックの名前が変更されました。



ブロックを分割する

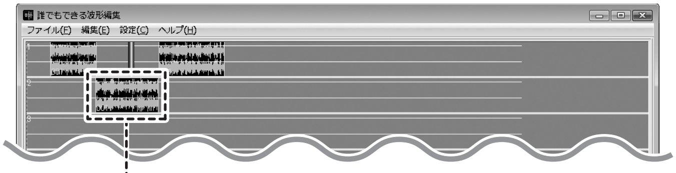
1 分割する範囲を設定します

ブロックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
削除したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
削除したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 ブロックを分割します

選択範囲が設定できましたら
編集メニューからブロック→
「ブロック分割」をクリックしますと、
選択範囲として設定した範囲を
1つのブロックとして分割することが
できます。



ブロックが分割されました。

音楽を編集する

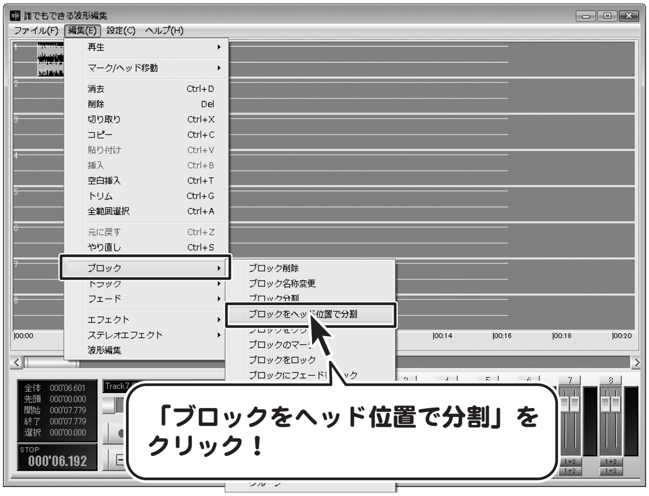
ブロックをヘッドの位置で分割する

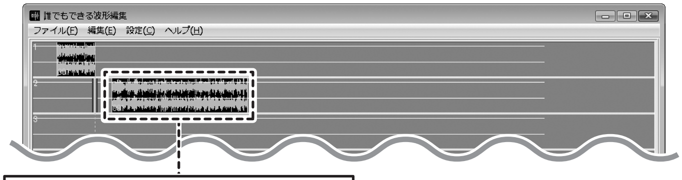
1 分割する位置を設定します

時間表示をクリックしますと、
再生ヘッドが移動します。
再生ヘッドを移動して
ブロックを分割する位置を設定します。

2 ブロックを分割します

選択範囲が設定できましたら
編集メニューからブロック→
「ブロック分割」をクリックしますと、
選択範囲として設定した範囲を
1つのブロックとして分割することが
できます。





ブロックが分割されました。

音楽を編集する

ブロックをコピーする

1 コピーするブロックを選択します

名前を変更したいブロックの
下半分をクリックして選択します。

2 ブロックをコピーします

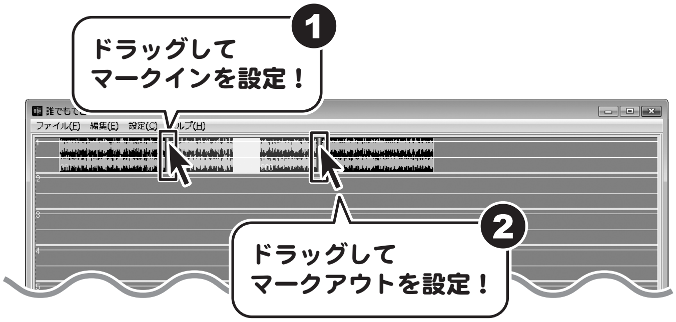
ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「ブロックをクリップ」を
クリックしますと、
ブロックがコピーされます。
コピーしたブロックは、
「貼り付け」で別の場所に
貼り付けることができます。
詳細は36ページをご覧ください。

ブロックをマージする

マージでは選択範囲を1つのブロックとしてまとめることができます。
複数のブロックを選択することもできます。

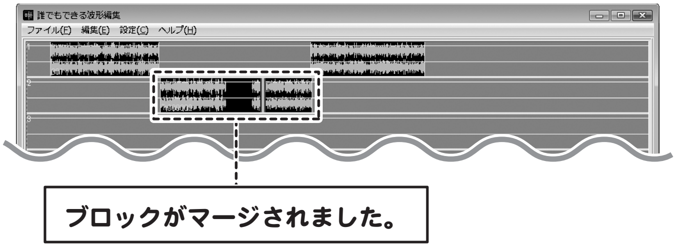
1 マージする範囲を設定します

ブロックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
マージしたい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
マージしたい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 ブロックをマージします

選択範囲が設定できましたら
編集メニューからブロック→
「ブロックのマージ」を
クリックしますと、
選択範囲として設定した範囲を
1つのブロックとしてまとめることが
できます。



音楽を編集する

ブロックをロックする

ブロックをロックすると、誤って移動することを防ぐことができます。

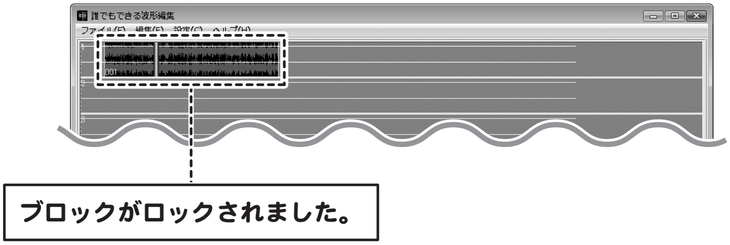
1 ロックするブロックを選択します

ロックしたいブロックの
下半分をクリックして選択します。

2 ブロックをロックします

ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「ブロックをロック」を
クリックしますと、
ブロックに表示されている
波形の色が変わり、
ブロックがロックされます。

ロックを解除するには、
同様の手順でブロックを選択し、
「ブロックをロック」をクリックします。



音楽を編集する

フェードをロックする

フェードをロックすると、ブロックを移動した時にフェードも一緒に移動することができます。
フェードについては68～82ページをご覧ください。

1 フェードをロックするブロックを選択します

フェードをロックしたいブロックの
下半分をクリックして選択します。

2 フェードをロックします

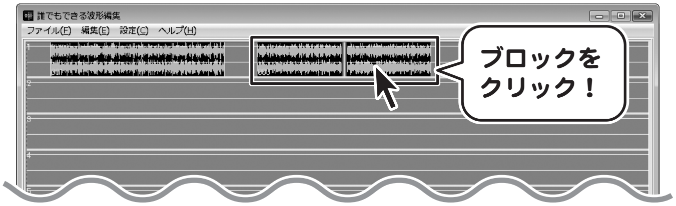
ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「ブロックにフェードをロック」を
クリックしますと、
ブロックに設定されているフェードが
ブロックにロックされます。

音楽を編集する

前/後ろのブロックにつける

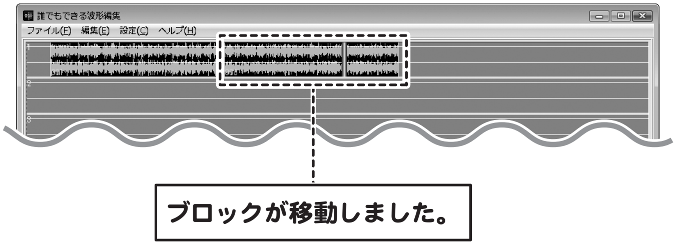
1 移動するブロックを選択します

移動したいブロックの
下半分をクリックして選択します。



2 ブロックをつける方向を選択します

ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「前/後ろのブロックにつける」を
クリックしますと、
選択したブロックが前、または
後ろのブロックにくっつくように
移動します。
（ここでは「前のブロックにつける」
を選択。）



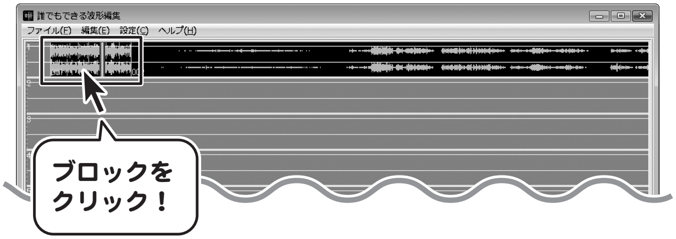
音楽を編集する

ブロック重なりを変更する

ブロックが重なっている場合、前面に出ているブロックだけが再生されます。

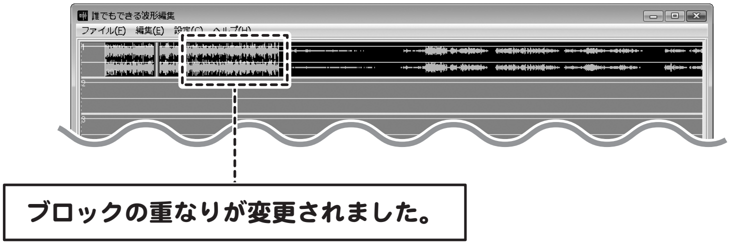
1 重なりを変更するブロックを選択します

重なりを変更したいブロックの
下半分をクリックして選択します。



2 ブロックの重なりを変更します

ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「ブロックを前面/背面に」を
クリックしますと、
ブロックが選択した方向に
重なりが変更されます。
（ここでは「ブロックを前面に」を
選択）



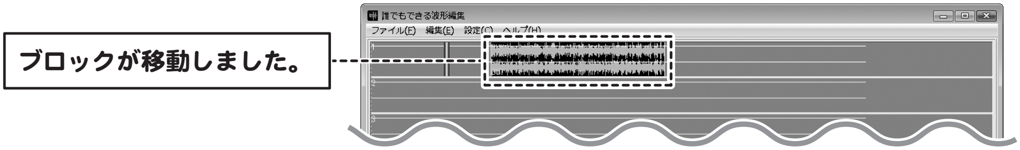
ブロックの位置を時間で指定して移動する

1 移動するブロックを選択します

移動したいブロックの
下半分をクリックして選択します。

2 ブロックの位置を移動します

ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「ブロック位置を指定」を
クリックします。
名称入力画面が表示されますので、
ブロックの先頭の位置を時間で入力し、
OK ボタンをクリックしますと、
選択したブロックが移動します。



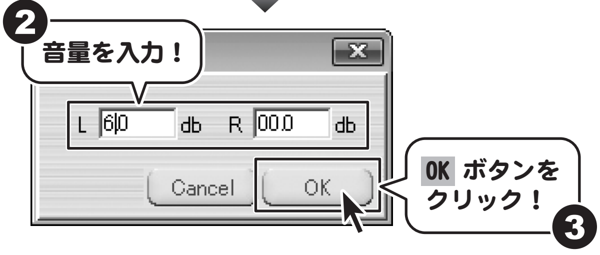
ブロックの音量を設定する

1 音量を設定するブロックを選択します

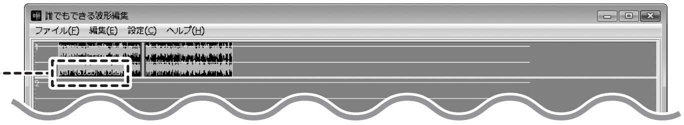
音量を設定したいブロックの
下半分をクリックして選択します。

2 ブロックの音量を設定します

ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「ブロックのレベル」をクリックします。
音量入力画面が表示されますので、
音量を入力し、OK ボタンを
クリックしますと、選択したブロックの
音量が設定されます。



ブロックの音量が設定されました。



音楽を編集する

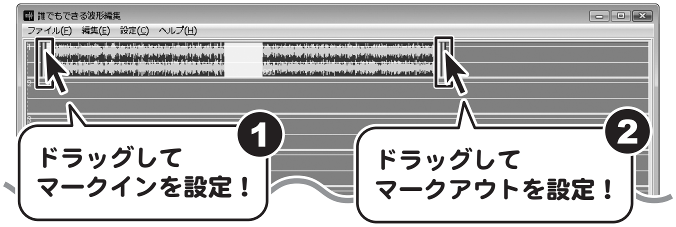
ブロックをグループ化する

グループ化されたブロックは、移動/削除/コピー/ロックなどの操作をまとめて行うことができます。

1 グループ化する範囲を設定します

ブロックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
グループ化したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
グループ化したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。

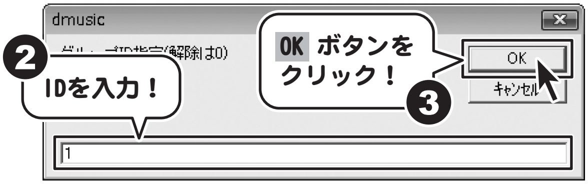
※ブロックの下半分をクリックし、
1つのブロックだけを選択しても
グループ化、または解除することが
できます。

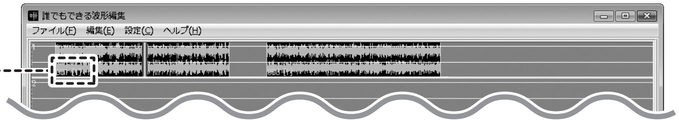


2 グループIDを設定します

ブロックが選択できましたら、
編集メニューからブロック→
「グループ」をクリックします。
グループID入力画面が表示されますので、
IDを入力し、OK ボタンを
クリックしますと、選択したブロックの
IDが設定されます。

グループ化を解除するには、
同様の手順でグループIDでは「0」を
入力してください。





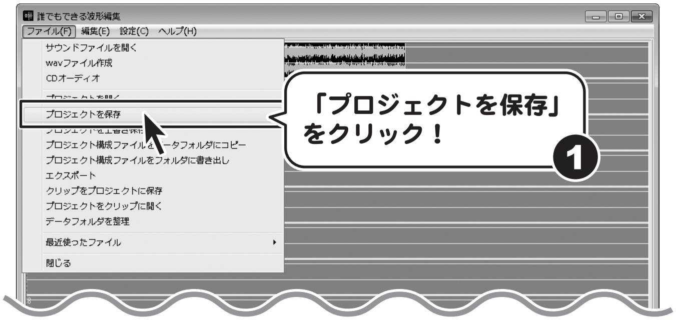
ブロックがグループ化されました。

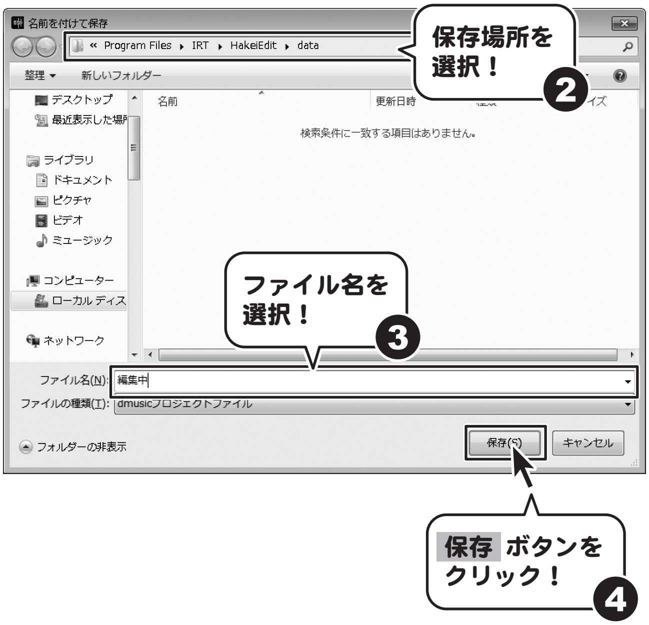
保存する

プロジェクトファイルを保存する

編集途中のデータはプロジェクトファイルとして保存し、次回起動時にプロジェクトファイルを開くことで続きから編集することができます。詳細は31ページをご覧ください。

ファイルメニューから「プロジェクトを保存」をクリックしますと、名前を付けて保存画面が表示されますので、プロジェクトファイルの保存場所を選択し、ファイル名を入力して 保存 ボタンをクリックしますと、プロジェクトファイルが保存されます。





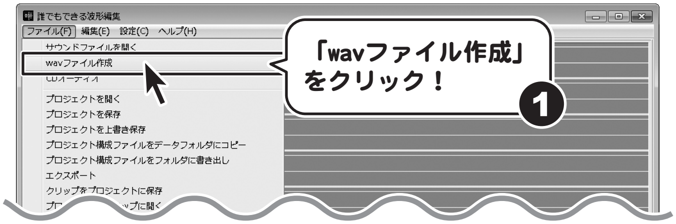
保存する

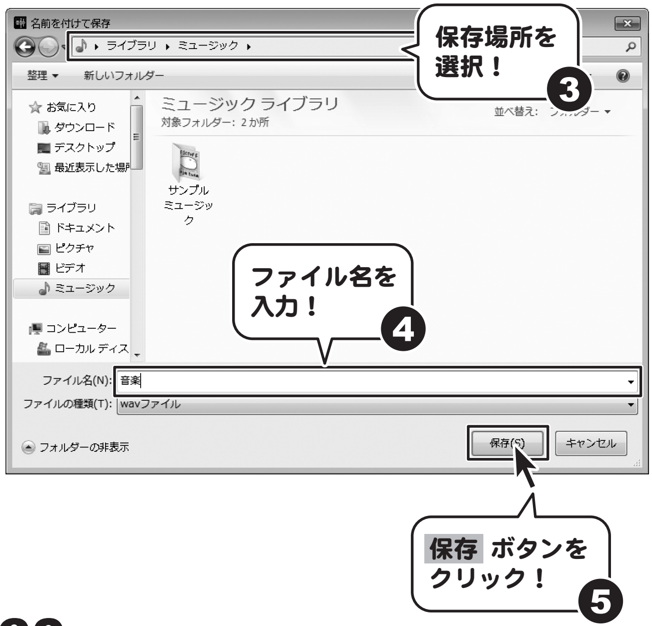
音声ファイルを作成する

編集したデータはWAV形式またはMP3形式の音声ファイルとして保存することができます。

1 音声ファイルの保存場所を設定します

ファイルメニューから
「wavファイル作成」を
クリックしますと、
wavファイル作成画面が
表示されますので、
... ボタンをクリックします。
名前を付けて保存画面が
表示されますので、保存場所を選択し、
ファイル名を入力して、
保存 ボタンをクリックします。





保存する

2 音声ファイルの設定をして保存します

保存場所の設定ができましたら、
各項目を設定し、
OK ボタンをクリックしますと、
設定した場所に音声ファイルが
保存されます。

その他の機能

録音する

録音では、マイクなどから入力した音声を選択したトラックに貼り付けることができます。

1 貼り付けるトラックを選択します

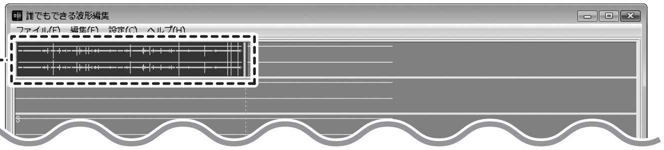
録音した音声を貼り付けたいトラックを、
録音選択ボタンをクリックして
選択します。

2 音声を録音します

ボタンをクリックしますと、
録音待機状態になります。
設定画面で録音モニターを表示に
チェックが入っていると、
録音設定画面が表示されます。
詳細は23ページと25ページを
ご覧ください。
録音待機状態になり、
録音の準備ができましたら、
ボタンをクリックして、
録音を開始します。

3 録音を終了します

録音を終了するには、
ボタンをクリックします。
録音を終了すると、
最初に選択したトラックに
録音した音声が貼り付けられます。



録音した音声が貼り付けられました。

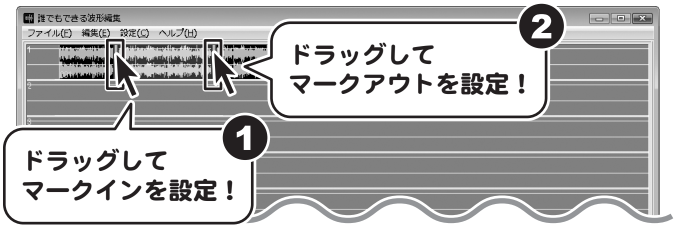
その他の機能

波形編集をする

波形編集画面では、メイン画面に表示されているブロックの波形をより拡大して細かく編集することができます。

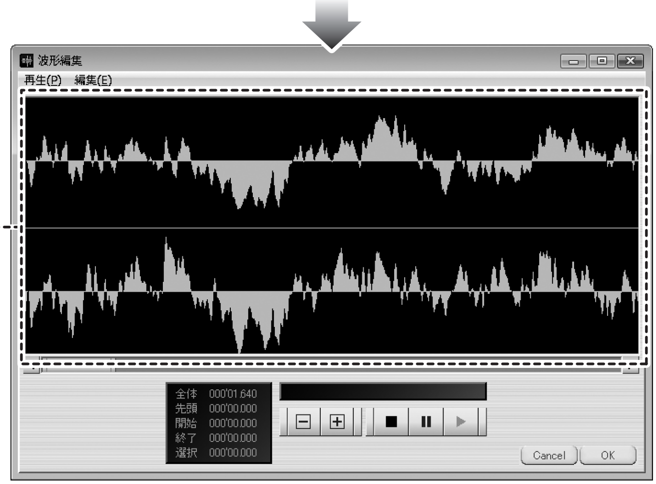
1 波形を編集する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
波形を編集したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
波形を編集したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 波形編集画面を表示します

編集する範囲が設定できましたら、
編集メニューから「波形編集」を
クリックしますと、
波形編集画面に、設定した範囲の波形が
拡大されて表示されます。



波形編集画面が表示されました。

その他の機能

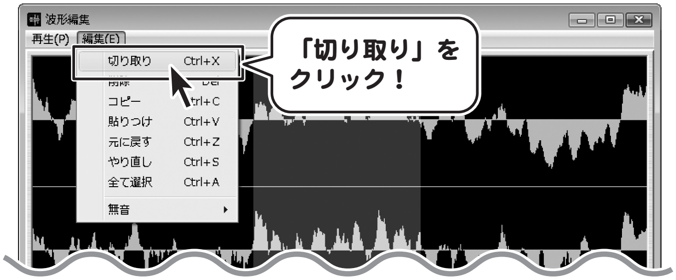
3 編集する範囲を設定します

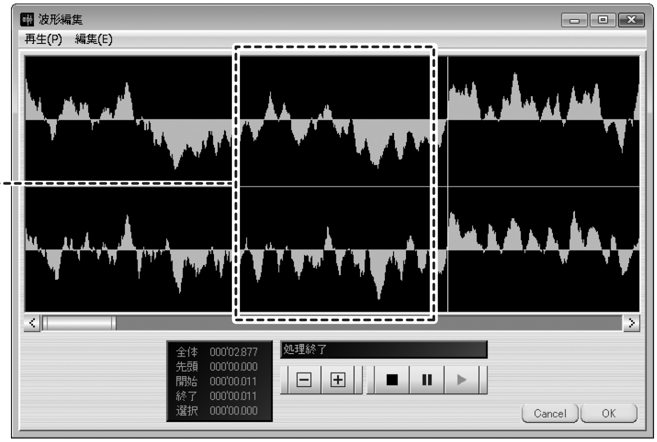
編集する範囲を設定するには、
編集する範囲の開始地点から
終了地点までをドラッグします。

4 波形を切り取ります

編集する範囲が設定できましたら、
編集メニューから「切り取り」を
クリックしますと
選択した範囲が切り取られ、
後方の波形が詰めて表示されます。

※削除も同様の方法で行うことが
できます。
ただし、削除の場合は「貼り付け」を
行うことができません。

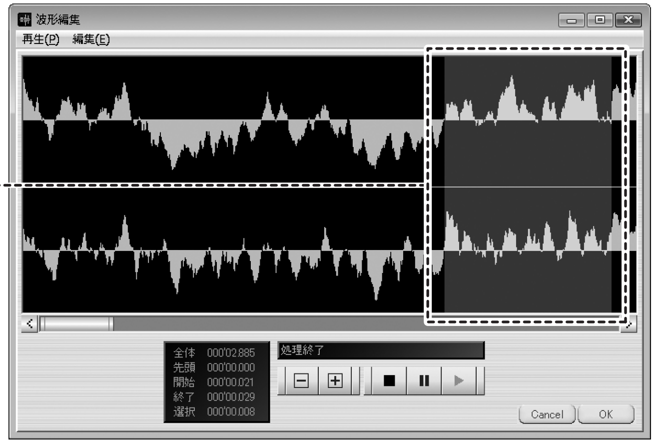




選択した範囲が切り取られました。

5 波形を貼り付けます

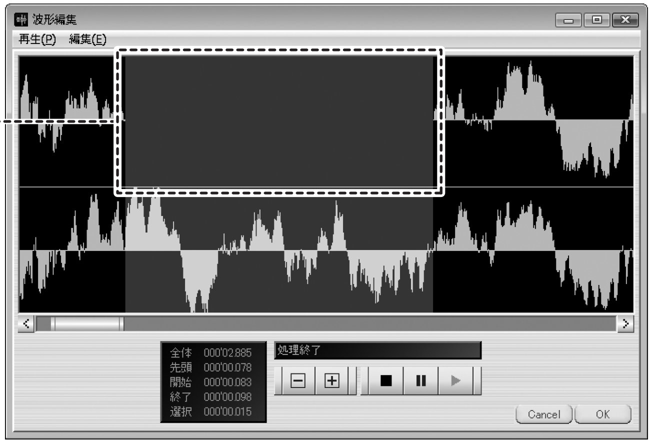
「切り取り」または「コピー」した
波形を貼り付けるには、
貼り付ける位置をクリックして、
編集メニューから「貼り付け」を
クリックしますと、
選択した位置に波形が貼り付けられます。



波形が貼り付けられました。

6 選択した範囲を無音にします

波形の一部を無音にするには、
3と同様の手順で無音にする範囲を
選択して、編集メニューから
無音を選択し、無音にするチャンネルを
クリックします。
ここでは「L」をクリックします。
チャンネルをクリックしますと、
選択したチャンネルが無音になります。



選択した範囲が無音になりました。

7 編集した波形を適用します

編集作業ができましたら、
OK ボタンをクリックしますと、
波形編集画面で編集した内容が
メイン画面に反映されます。

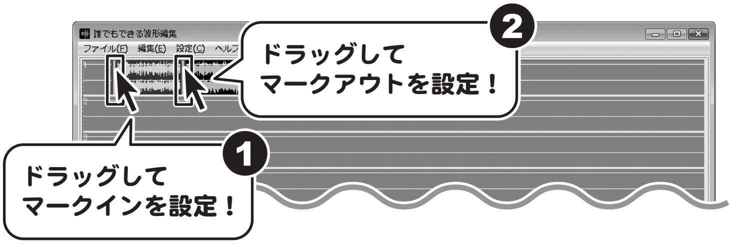
その他の機能

フェードを設定する

フェードを設定すると、音量が無音からだんだん大きくなるフェードインや、
音量がだんだん小さくなり無音になるフェードアウトを設定することができます。

1 フェードを設定する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
フェードを設定したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
フェードを設定したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



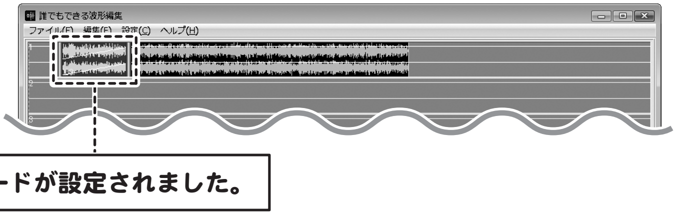
2 フェードを設定するチャンネルを選択します

ファイルメニューからフェード→
「Lch」「Rch」をクリックしますと、
それぞれのチェックをつけたり
はずしたりすることができますので、
フェードを設定したいチャンネルに
チェックをつけます。

その他の機能

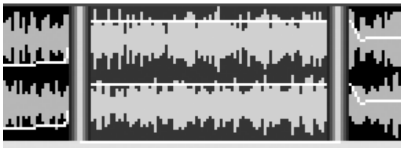
3 フェードを設定します

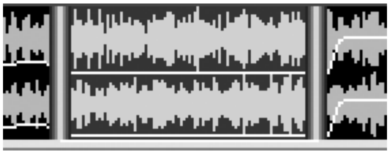
フェードを設定するチャンネルが
選択できましたら、
編集メニューからフェード→
「フェードイン」または
「フェードアウト」をクリックしますと、
選択した範囲にフェードが設定されます。



memo フェードをクリア/ミュート

同様の手順で「フェードをクリア」をすると、選択した範囲が初期設定の音量になり、
「フェードをミュート」をすると、選択した範囲の音量がゼロになります。


フェードをクリアした例


フェードをミュートした例

その他の機能

フェードのリンクを設定する

フェードのリンクではマークインがある位置の音量とマークアウトがある位置の音量を
直線で結ぶフェードを設定することができます。

1 フェードを設定する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
フェードを設定したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
フェードを設定したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。

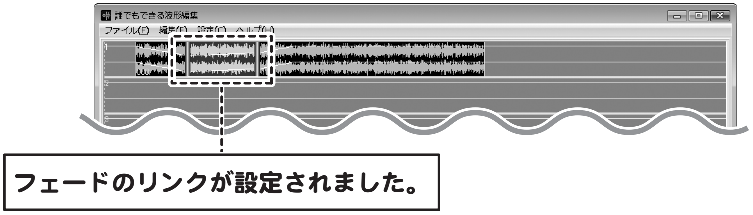
2 フェードを設定するチャンネルを選択します

ファイルメニューからフェード→
「Lch」「Rch」をクリックしますと、
それぞれのチェックをつけたり
はずしたりすることができますので、
フェードを設定したいチャンネルに
チェックをつけます。

その他の機能

3 フェードのリンクを設定します

フェードを設定するチャンネルが
選択できましたら、
編集メニューからフェード→
「フェードのリンク」を
クリックしますと、
マークインからマークアウトまでの
音量を直線で結ぶフェードが
設定されます。



フェードを自分で設定する

ポイントを追加することで、フェードをマウスの操作によって設定することができるようになります。

1 ポイントを追加する位置を設定します

時間表示をドラッグして、
ポイントを追加する位置に
再生ヘッドを設定します。

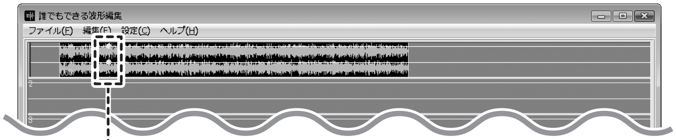
2 フェードを設定するチャンネルを選択します

ファイルメニューからフェード→
「Lch」「Rch」をクリックしますと、
それぞれのチェックをつけたり
はずしたりすることができますので、
フェードを設定したいチャンネルに
チェックをつけます。

3 ポイントを追加します

フェードを設定するチャンネルが
選択できましたら、
編集メニューからフェード→
「ポイントを追加」をクリックしますと、
マークインとマークアウトがある
トラックの再生ヘッドの位置に
ポイントが追加されます。

※「ポイントを選択範囲に追加」では
マークインとマークアウトの
ある位置に、それぞれ
ポイントが追加されます。

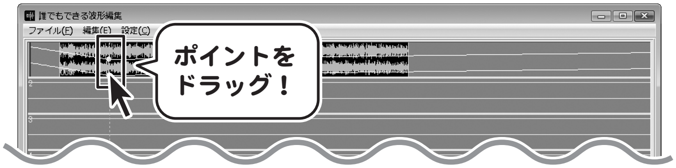


フェードのポイントが設定されました。

4 フェードを調整します

追加されたポイントを上下に
ドラッグすると、
フェードを調整することができます。
左右にドラッグすることはできません。

LchとRch同時に追加したポイントは
セットとして扱われ、
片方をドラッグすると、もう片方も
同時に移動します。
別々に動かしたい場合は、
2の手順で片方のチャンネルを選択し、
別々に追加してください。



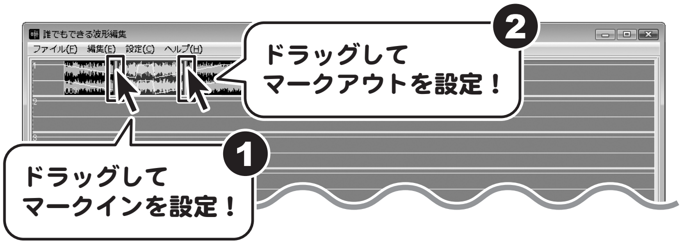
その他の機能

フェードを描く

細かくフェードを設定するにはフェードを描く機能を使用します。

1 フェードを設定する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
フェードを設定したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
フェードを設定したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 フェードを設定するチャンネルを選択します

ファイルメニューからフェード→
「Lch」「Rch」をクリックしますと、
それぞれのチェックをつけたり
はずしたりすることができますので、
フェードを設定したいチャンネルに
チェックをつけます。

3 フェードを描く画面を表示します

フェードを設定するチャンネルが
選択できましたら、
編集メニューからフェード→
「フェードを描く」をクリックしますと、
フェードを描く画面が表示されます。

4 ポイントを追加します

フェードを描く画面が表示されましたら、
フェードの音量の高さを表示する線の
ポイントを追加したい位置を
クリックしますと、ポイントが
追加されます。

ポイントを削除するには、
ポイントを右クリックしてください。

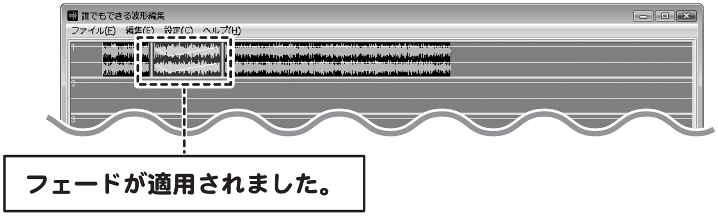
5 フェードを設定します

追加したポイントを
上下にドラッグしますと、
フェードを設定することができます。

フェードのカーブを保ったまま、
全体の音量を調整するには、
ボリュームフェーダーのつまみを
ドラッグします。

6 フェードを適用します。

フェードが設定できましたら、
Close ボタンをクリックしますと、
メイン画面にフェードが適用されます。



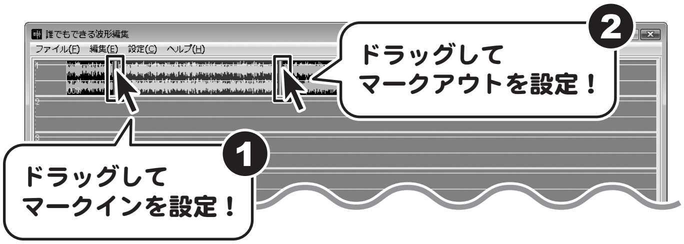
その他の機能

フェードインとフェードアウトの時間を指定して設定する

フェードインとフェードアウトの時間を指定して設定するには、BGフェードを使用します。

1 フェードを設定する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
フェードを設定したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
フェードを設定したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 フェードを設定するチャンネルを選択します

ファイルメニューからフェード→
「Lch」「Rch」をクリックしますと、
それぞれのチェックをつけたり
はずしたりすることができますので、
フェードを設定したいチャンネルに
チェックをつけます。

3 BGフェード画面を表示します

フェードを設定するチャンネルが
選択できましたら、
編集メニューからフェード→
「BGフェード」をクリックしますと、
BGフェード画面が表示されます。

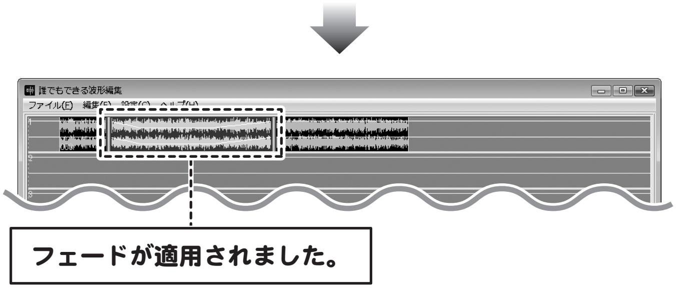
4 フェードを設定します

BGフェード画面が表示されましたら、
Inには左側からフェードする時間を
Outには右側からフェードする時間を
ミリ秒（1000分の1秒）で入力し、
ボリュームフェーダーをドラッグして、
フェードする音量を設定します。

さらにフェードを追加で設定するには、
75～76ページと同様の手順で
ポイントを追加し、
フェードを設定することができます。

5 フェードを適用します。

フェードが設定できましたら、
Close ボタンをクリックしますと、
メイン画面にフェードが適用されます。



再生しながらフェードを設定する

オートメーションを使用すると、再生しながらフェードを設定することができます。

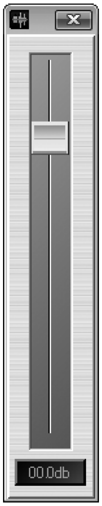
1 フェードを設定するチャンネルを選択します

ファイルメニューからフェード→
「Lch」「Rch」をクリックしますと、
それぞれのチェックをつけたり
はずしたりすることができますので、
フェードを設定したいチャンネルに
チェックをつけます。

その他の機能

2 オートメーションをオンにします

ファイルメニューからフェード→
「オートメーション」を
クリックしますと、
マークインとマークアウトのある
トラックのフェードの線が赤くなり、
オートメーションフェーダーが
表示されます。



その他の機能

3 再生し、フェードを設定します

オートメーションの準備ができましたら、
32、33ページを参考に、
音声を再生し、音声にあわせて
オートメーションフェーダーのつまみを
ドラッグして、フェードを設定します。

フェードの設定を終了するには、
■ ボタンをクリックして、
再生を停止し、
オートメーションフェーダーの
× ボタンをクリックして、閉じます。

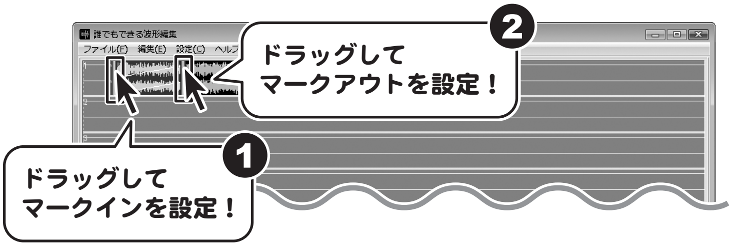
その他の機能

フェードを反映してブロックを分割する

フェードのマージでは選択した範囲のフェードを波形に反映させて1つのブロックとして分割することができます。

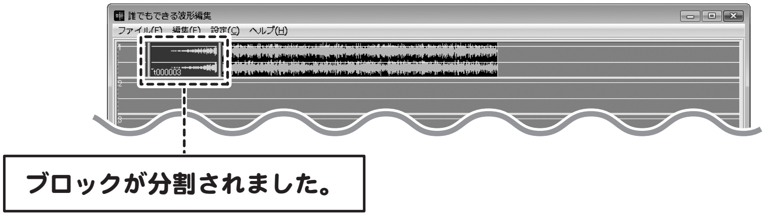
1 ブロックを分割する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
ブロックを分割したい範囲の開始地点に
マークインをドラッグし、
ブロックを分割したい範囲の終了地点に
マークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。



2 フェードをマージします

ファイルメニューからフェード→
「フェードのマージ」を
クリックしますと、
フェードを波形に反映させて
1つのブロックとして分割されます。



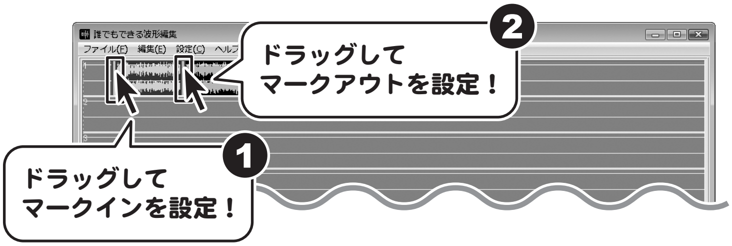
その他の機能

エフェクトを設定する

エフェクト機能では音声に特殊な効果をつけることができます。

1 エフェクトを設定する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグしますと、
マークインとマークアウトを
移動することができます。
エフェクトを設定したい範囲の
開始地点にマークインをドラッグし、
エフェクトを設定したい範囲の
終了地点にマークアウトをドラッグして、
選択範囲を設定します。

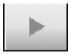


2 エフェクト画面を表示します

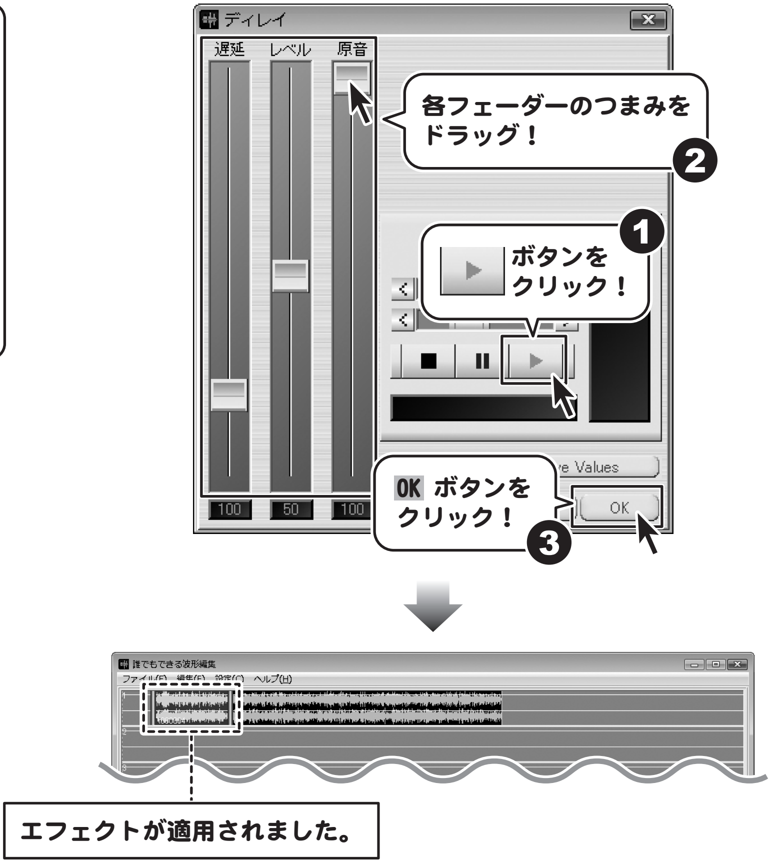
ファイルメニューからフェードに
マウスカーソルを乗せると
エフェクト一覧が表示されますので、
使用するエフェクトをクリックします。
ここでは、「ディレイ」を
クリックします。

※それぞれのエフェクトの説明は
　87ページをご覧ください。

3 エフェクトを設定します

エフェクト画面が表示されましたら、
効果のかかり具合を決めるフェーダーを
ドラッグして調整します。
エフェクトのかかり具合を確認するには、
 ボタンをクリックして試聴します。

エフェクトの設定ができましたら、
OK ボタンをクリックしますと、
選択した範囲がブロックとして分割され、
エフェクトが適用されます。



その他の機能

エフェクトの一覧と説明

エフェクトの一覧とその説明です。エフェクトごとに調整できる項目が変わります。

エフェクト

ディレイ
単音を遅延させて重ねます。

ステレオディレイ
LchとRchを独立して遅延を設定できるディレイです。

エコー
フィードバックのあるディレイです。

リバーブ
複雑なディレイを重ねて残響を加えます。

フランジャー
長めのショートディレイにモジュレーションを加えたものです。

フェイザー
フェイズシフトサウンドをシミュレートしたものです。

コーラス
短いショートディレイに速いモジュレーションを加えたものです。

ビブラート
モジュレーションに応じてピッチを変化させます。

トレモロ
モジュレーションに応じて音量を変化させます。

オートパン
モジュレーションに応じて左右にパンさせます。

オクターバ
ギターエフェクトのオクターバーをシミュレートしたものです。

ピッチシフト
±2オクターブ、半音単位で音程を変化させます。

タイムストレッチ
音程を変えずにスピードを変化させます。テキスト欄には処理後の選択範囲の長さが表示されます。
ここに10.5 Enterのように入力すると処理後の長さを10.5秒にするという形で指定することが出来ます。
また+1.5 Enterや-1.5 Enterとすると加減したい長さで指定できます。
1.30.00 Enter→1分30秒 1:00:00 Enter→1時間 のような入力も出来ます。

スピードチェンジ
早送り再生のような効果をだします。
テキスト欄についてはタイムストレッチと同様の操作を行うことができます。

ディストーション
音を歪ませて一定レベルでクリップさせます。

オーバードライブ
ギターエフェクトのオーバードライブをシミュレートしたものです。

リミッタ
敷居値以上の音量の部分を敷居値の音量になるよう制限します。リリースTはミリ秒です。

コンプレッサー
音の立ち上がりや余韻を強調したり押さえたりします。

その他の機能

マキシマイズ
歪ませずに圧をあげます。コンプやリミッタのようなアタック感が出ません。

ゲート
敷居値以下の音量がトリガー（ミリ秒）以上続いたら無音になります。無音時のノイズ除去に利用します。

バンドパスフィルタ
特定周波数帯域をブーストします。

エンハンサー
高音域をブーストにします。上限を設定しないのでバンドパスフィルタよりきれいに処理できます。

ローパスフィルタ
高音域をカットしたり、低音成分を抽出してミックスなどができます。

ハイパスフィルタ
低音域をカットしたり、高音成分を抽出してミックスなどができます。

グラフィックEQ
15バンドEQです。±15dbです。

パラメトリックEQ
指定周波数域をdb単位でカットブーストします。

逆回転
逆再生した音を作成します。

サイン波
ピー音を作成します。

ノーマライズ
音量レベルが設定値になるよう調整します。
RMSがオフの場合はファイル中の最大レベルが設定レベルになるように音量を調整します。
RMSがオンの場合は最大実効レベルが設定レベルになるように音量を調整します。

アンプリファイ
サウンドのゲインを直接変更します。部分的にLchとRchを独立して音量変更したい場合や、
素材のレベル自体が小さすぎる場合などに利用します。

ステレオエフェクト

位相反転　LRのどちらかの位相を逆転させます。
LRミックス　左右の成分を任意の割合で合成します。
LR置換　左右を完全に入れ替えます。
L→R　Lchの音をRchにコピーします。
R→L　Rchの音をLchにコピーします。
ステレオエンハンス　左右の独自の成分を強調します。
センター除去　左右の独自の成分のみ残し、共通する部分は消去します。
センター抽出　左右共通の成分のみ残します。

Q&A

インストール・起動について

Q：インストールができない
Ａ：以下の項目をご確認ください。
　〇ウィルス対策などのソフトが起動していないか。
　〇HDD(ハードディスク)の空き容量は十分にあるか。
　〇管理者権限でログインしているか。
　〇Windowsを最新の状態にアップデートしてあるか。

Q：管理者権限を持っていないユーザーアカウントでパソコンを起動し、インストールしようとすると「続行するには管理者アカウントのパスワードを入力して、[OK]をクリックしてください。」(Vista/7)「インストールプログラムにはディレクトリ～にアクセスする権限がありません。インストールを継続できません。 管理者としてログインするか、またはシステム 管理者にお問い合わせください。」(XP)と表示されてインストールができません
Ａ：本ソフトをご利用の際には管理者権限を持ったユーザーアカウント上でご利用ください。

Q：ソフトの起動ができません
Ａ：以下の項目をご確認ください。
　〇インストールは完了しているか。
　〇管理者権限でログインしているか。
　〇外付けの機器(ハードディスクやUSBメモリ等)にソフトをインストールしている場合、それらの機器がパソコンに接続され、パソコン上で認識されているか。

操作について

Q：数字や文字が入力できません　入力しているのに登録されない
Ａ：次の内容をご確認ください。
　・入力する欄でカーソルが点滅しているか(例:名前を入力する場合は、名前欄の枠の中でカーソルが点滅)
　・キーボードの設定(NumLockキーのオン／オフ等)
　・入力した文字が確定された状態であるか(文字を入力したら、ENTERキーを押して確定してください)
　・日付や数字を入力する際、半角で入力しているか
　・漢字やひらがなを入力する際、全角で入力しているか

Q：MIDIファイルに対応してますか？
Ａ：MIDIファイルには対応してしておりません。

Q：対応している形式は何ですか？
Ａ：読込で対応している形式はWAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG1(音声部) / WMV(音声部)
　出力で対応している形式はWAV / MP3です。

Q：CDDBには対応していますか？
Ａ：CDDBには対応していません。

Q：複数の系統の録音や再生を行ったら単一デバイスとして表示されてしまいます。
Ａ：複数のステレオデバイスとして列挙されるオーディオIFが必要になります。

Q：読み込み及び出力可能な音楽ファイルのサイズ制限や時間制限はありますか？
Ａ：非圧縮の状態(wav)で4GBが上限になっています。
　圧縮ファイルの読み書きについては上限は未確認です。
　設計上の仕様としては特に上限は設けていません。

Q&A

Q：CDから取り込んだ音楽ファイルの種類がWMAです。WAVもしくはMP3への変換方法を教えて下さい。
A：CDの場合はCDオーディオから編集を行なって下さい。

その他

Q：本ソフトを他のパソコンと同時に使うことはできるの？
A：ネットワーク経由や、他のパソコンのデータとの同期はできません。
本ソフトはインストールを行ったパソコン上でご使用ください。

Q：入力した文字が文字化けしてしまう
A：ご利用パソコンの言語設定をご確認ください。また併せて日付の設定もご確認ください。

Q：画面の端が切れて表示される
A：【Windows XPの場合】
1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリックします。
2. 「プロパティ」をクリックし、設定タブをクリックします。
3. 画面の解像度のバーを動かし、1024ｘ768以上に設定します。
4. 「OK」をクリックすれば設定完了です。

【Windows Vistaの場合】
1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリックします。
2. 「個人設定」をクリックし、画面の設定をクリックします。
3. 解像度を1024ｘ768以上に設定し「OK」をクリックで設定完了です。

【Windows7の場合】
1. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
2. 「デスクトップのカスタマイズ」をクリックし、「画面の解像度の調整」を クリックします。
3. 解像度を1024×768以上に設定し「ＯＫ」をクリックで設定完了です。

※機種によっては推奨解像度が表示できないものもあります。

Q：ボタンが見えなくなってしまう　クリックしても反応しない
A：お使いのパソコンのDPI設定が標準以外(96DPI以外)に変更されている可能性があります。
以下の手順にてDPI設定を変更してください。

【Windows XPの場合】
1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリックします。
2. 「プロパティ」を左クリックし、「設定」タブをクリックします。
3. 「詳細設定」をクリックし、「全般」タブの「DPI設定」を「96DPI」に設定します。
4. 「OK」をクリックし、パソコンを再起動すれば設定完了です。

【Windows Vistaの場合】
1. デスクトップ画面の何も無い所を右クリックします。
2. 「個人設定」を左クリックし、「フォントサイズ(DPI)の調整」をクリックします。
3. 「あなたの許可が必要です」と許可を求められますので「続行」をクリックします。
4. 「規定のスケール(96DPI)」にチェックを付け、「OK」をクリックします。
5. パソコンが自動的に再起動されますので、再起動したら設定完了です。

【Windows 7の場合】
1. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
2. 「デスクトップのカスタマイズ」をクリックし、「テキストやその他の項目の大きさを変更します」を
クリックします。
3. 小-100%(規定)にチェックを入れ「適用」をクリックします。
4. 「これらの変更を適用するには、コンピューターからログオフする必要があります。」 と
確認を求められますので、「今すぐログオフ」をクリックします。
5. パソコンからログオフされますので、再度ログインすると設定完了です。

Q&A

Q：「2012 **」は日付ではありません…というエラーメッセージが表示される**

Ａ：Windowsの日付形式の設定が標準のもの以外になっているとアプリケーションソフトが正常に動作(表示等)がされない場合があります。

以下の手順で設定をご確認の上、標準の設定にて本ソフトをご使用ください。

【Windows Vistaの場合】

1. 本ソフトを含め、起動している全てのソフトを終了させます。
2. スタートメニューより「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「時計・言語・および地域」→「地域と言語のオプション」をクリックします。
4. 「形式」を選択して、「日本語」に設定されていることを確認後、「この形式のカスタマイズ」をクリックします。
5. 「日付」をクリックして、表示されている設定項目を以下の通りに変更します。
   「データ形式」　短い形式(S)　yyyy/MM/dd
   　　　　　　　　長い形式(L)　yyyy'年'M'月'd'日'
   「カレンダーの種類」　西暦(日本語)
6. 「適用」→「OK」の順にクリックし、パソコンを再起動させます。

Windows OSやパソコン本体・プリンターなどの周辺機器に関する詳細は、
各メーカー様へお問い合わせください。
弊社では一切の責任を負いかねます。

ユーザーサポート

本ソフトに関する、ご質問・ご不明な点などございましたら、
パソコンの状況など具体例を参考に出来るだけ詳しく書いていただき、
メール・電話・FAX等でユーザーサポートまでご連絡ください。

〇ソフトのタイトル・バージョン
例:「誰でもできる波形編集」

〇ソフトのシリアルナンバー
本書の表紙に貼付されています。

〇ソフトをお使いになられているパソコンの環境
・OS及びバージョン
例:Windows 7
WindowsUpdateでの最終更新日〇〇年〇月〇日
・ブラウザのバージョン
例:InternetExplorer 8
・パソコンの仕様
例:SONY　Vaio XXXX-XXX-XX
PentiumⅢ 1GHz　HDD 60GB　Memory 512M
・プリンターなど接続機器の詳細
例:プリンター EPSONのXXXX(型番)を直接ケーブルで接続している
インクジェットプリンター、ドライバーソフトは更新済み

〇お問合せ内容
例:〜の操作を行ったら、〜というメッセージがでてソフトが動かなくなった
□□□部分の操作について教えてほしい…etc

〇お名前

〇ご連絡先など

■ご注意
※お客様より頂いたお問合せに返信できない現象が多発しております。
FAX及びe-mailでのお問合せの際には、ご連絡先を正確に明記の上、サポートまで
お送りくださいますよう宜しくお願い申し上げます。
また、お問い合わせいただく前に、プリンター等の設定などを今一度ご確認ください。
時間帯等によっては、混雑等により一時的に電話が繋がりにくい場合があります。
その際はお手数ですが、時間をずらしておかけ直しください。

Support

ご質問・ご不明な点がございましたら、サポート専用番号へご連絡ください。
コンピューターのスペックや周辺機器などの状況を詳しくお調べのうえお伝えください。

TEL　048-640-2582　FAX　048-640-2582
E-mail　info@irtnet.jp　URL　http://irtnet.jp/

受付時間　平日AM10:00〜PM5：30
土、日、祭日を除く