

誰でもできる 波形編集 2

画面・各部の説明

よくあるお問い合わせ

※シリアルナンバーは、同梱されている
取り扱い説明書の表紙に記載されています。

目次

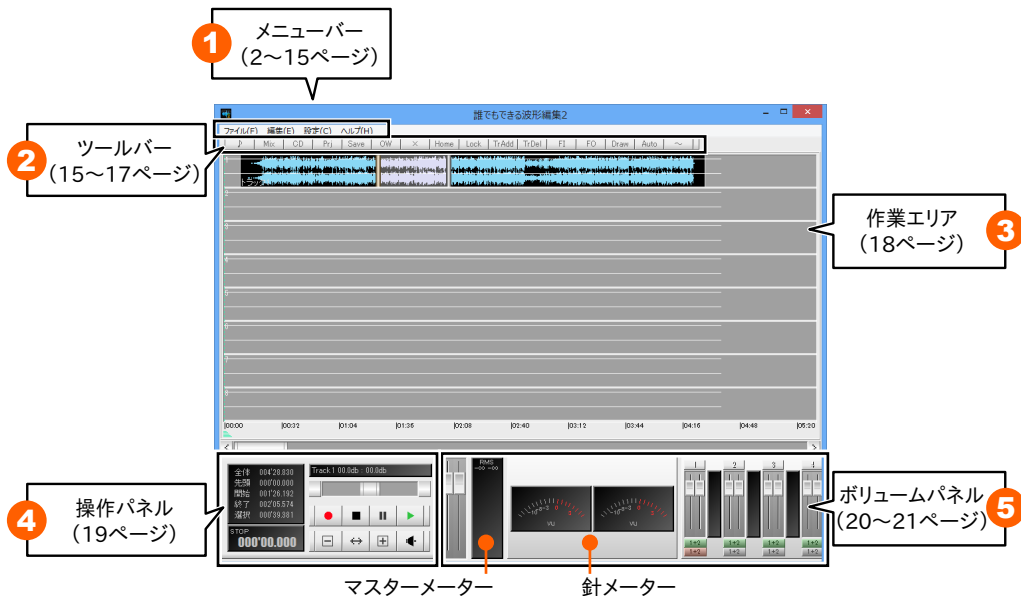
画面・各部の説明

メイン画面	2～20
メニューバー	2～15
ツールバー	15～17
作業エリア	18
操作パネル	19
ボリュームパネル	20～21
wavファイル作成画面	22
CDオーディオ画面	23
録音設定画面	24
波形編集画面	25～26
フェードを描く画面	27
BGフェード画面	28
エフェクト画面	29
設定画面	30～33
よくあるお問い合わせ	34～38
お問い合わせ窓口	39～40

画面・各部の説明

メイン画面

「誰でもできる波形編集2」を起動(方法は冊子取扱説明書7~8ページ参照)すると
下のようなメイン画面が表示されます。



1 メニューバー

ファイル(F)

- サウンドファイルを開く
- wavファイル作成
- CDオーディオ
- プロジェクトを開く
- プロジェクトを保存
- プロジェクトを上書き保存
- プロジェクト構成ファイルをデータフォルダにコピー
- プロジェクト構成ファイルをフォルダに書き出し
- エクスポート
- クリップをプロジェクトに保存
- プロジェクトをクリップに開く
- データフォルダを整理
- 閉じる

【ファイル】メニュー

サウンドファイルを開く

「開く」画面を表示します。
パソコンに保存している音楽ファイルを開いて、トラックのマークイン位置に貼り付けます。トラック上に音楽ファイルをドラッグ&ドロップすると、同様に音楽ファイルをトラックに貼り付けることができます。

wavファイル作成

「wavファイル作成」画面を表示します。
編集した音楽をWAVファイルまたはmp3ファイルとして保存します。
「wavファイル作成」画面の詳細は22ページをご参照ください。

画面・各部の説明

ファイル(F)

サウンドファイルを開く wavファイル作成
CDオーディオ
プロジェクトを開く プロジェクトを保存 プロジェクトを上書き保存 プロジェクト構成ファイルをデータフォルダにコピー プロジェクト構成ファイルをフォルダに書き出し エクスポート
クリップをプロジェクトに保存 プロジェクトをクリップに開く データフォルダを整理
閉じる

CDオーディオ

「CDオーディオ」画面を表示します。
CDの音楽ファイルを開いてトラックに貼り付けます。
「CDオーディオ」画面の詳細は23ページをご参照
ください。

プロジェクトを開く

「開く」画面を表示します。
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。(拡張子は .dme)
保存したプロジェクトデータは、
Cドライブ→IRT→dmusic2→dataフォルダに
あります。

プロジェクトを保存

「名前を付けて保存」画面を表示します。
編集データをプロジェクトファイルとして名前を
付けて保存します。
保存先は、Cドライブ→IRT→dmusic2→dataフォル
ダに保存されます。

プロジェクトを上書き保存

プロジェクトファイル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

dataフォルダ以外から開いた音楽ファイル
やプロジェクトファイルを、data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。
dataフォルダ以外別の場所にバックアップを
作成するときなどに使用します。

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。
「名前を付けて保存」画面で、各トラックを保存する
フォルダ名を設定します。
再生選択ボタンがオン(緑色)に
なっているトラックのみ出力
されます。トラックのレベル
やフェードも反映されます。



再生選択ボタンをクリック
してオン/オフを設定!

画面・各部の説明

ファイル(F)

サウンドファイルを開く
wavファイル作成
CDオーディオ
プロジェクトを開く
プロジェクトを保存
プロジェクトを上書き保存
プロジェクト構成ファイルをデータフォルダにコピー
プロジェクト構成ファイルをフォルダに書き出し
エクスポート
クリップをプロジェクトに保存
プロジェクトをクリップに開く
データフォルダを整理
閉じる

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

「開く」画面で選択したプロジェクトをマークインの位置に貼り付けます。

「編集」→「貼り付け」を行うと、選択したプロジェクトを貼り付けることができます。

データフォルダを整理

dataフォルダにあるファイルで、プロジェクトファイルが参照していないファイルを削除します。

本ソフトに関連してい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(E)

再生	▶
マーク/	範囲内再生
消去	範囲外再生
削除	ループ再生
切り取	マークインまで再生
コピー	マークアウトまで再生
貼り付	マークインから再生
挿入	マークアウトから再生
空白挿入	Ctrl+T
トリム	Ctrl+G
全範囲選択	Ctrl+A
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
ブロック	▶
トラック	▶
フェード	▶
エフェクト	▶
ステレオエフェクト	▶
波形編集	

※作業エリアを右クリックして、[編集]メニューを表示することもできます。

[編集]メニュー

再生 ▶

範囲内再生

選択範囲（右図）を再生します。

範囲外再生

選択範囲の前後をつなげて再生します。選択範囲を飛ばします。

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

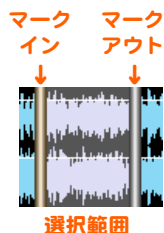
マークアウトまで2秒間再生します。

マークインから再生

マークインから再生します。

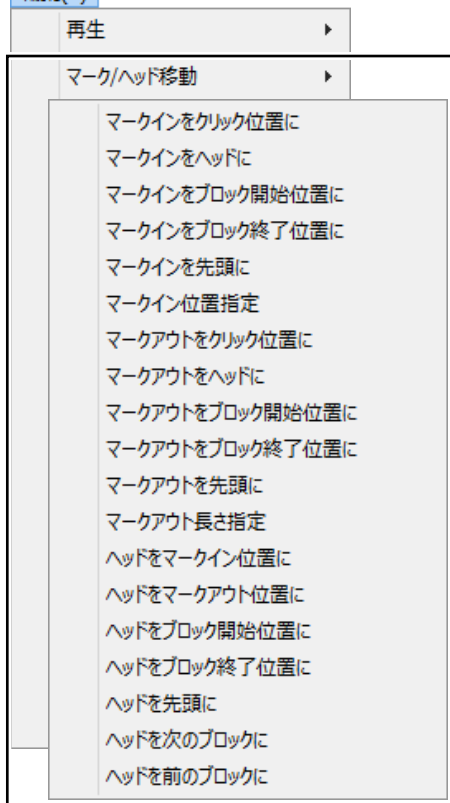
マークアウトから再生

マークアウトから再生します。



画面・各部の説明

編集(E)



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。

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

右クリックメニューでこの操作をした時、右クリックした位置にマークアウトを移動します。

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開始位置に

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。

マークアウト長さ指定

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

選択ブロックの終了位置に再生ヘッドを移動します。

ヘッドを先頭に

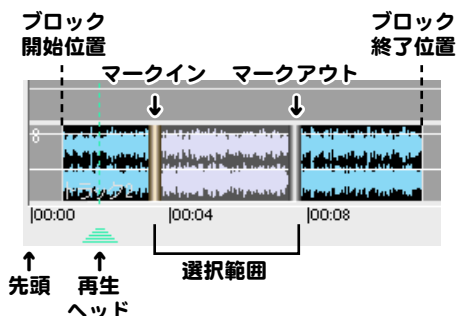
一番先頭に再生ヘッドを移動します。

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。



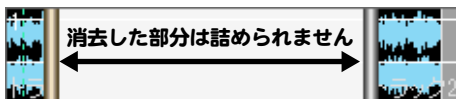
画面・各部の説明

編集(E)

再生	▶
マーク/ヘッド移動	▶
消去	Ctrl+D
削除	Del
切り取り	Ctrl+X
コピー	Ctrl+C
貼り付け	Ctrl+V
挿入	Ctrl+B
空白挿入	Ctrl+T
トリム	Ctrl+G
全範囲選択	Ctrl+A
元に戻す	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+S
ブロック	▶
トラック	▶
フェード	▶
エフェクト	▶
ステレオエフェクト	▶
波形編集	

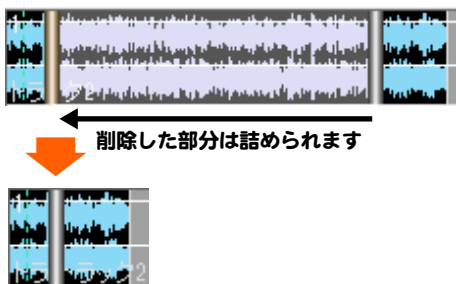
消去

選択範囲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

選択範囲の音声とフェードを削除します。
選択していた部分は詰められます。



切り取り

選択範囲の音声とフェードを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。

コピー

選択範囲の音声とフェードをコピーします。
複数のトラックをコピーすることができます。

貼り付け

コピーされているデータをマークイン位置から上書きします。

挿入

コピーされている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。
「0.0」「00.00」「00.00.000」などの形式で数値入力します。

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。回数に制限はありません。

やり直し

元に戻した処理を取り消します。

画面・各部の説明

編集(E)

再生 ▶

マーク/ヘッド移動 ▶

ブロック ▶

ブロック削除

ブロック名称変更

ブロック分割

ブロックをヘッド位置で分割

ブロックをクリップ

ブロックのマージ

ブロックをロック

ブロックにフェードをロック

前のブロックにつける

後ろのブロックにつける

ブロックを前面に

ブロックを背面に

ブロック位置を指定

ブロックのレベル

グループ

ブロック ▶

ブロック削除

選択し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できます。

初期設定では読み込んだファイルの名前になります。

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

選択しているブロックをコピーします。

フェード情報などはコピーされません。

ブロックのマージ

選択範囲を1つのWAVファイルとしてブロックにします。

ブロックがない部分も無音ファイルとして編集します。

複数のブロックをまとめる場合などに使用します。

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

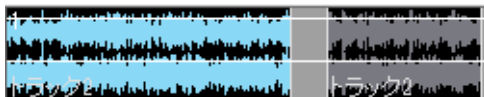
ブロックが移動ないようにします。

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の色が変わります。

もう一度実行するとロックが解除されます。

※ロックしたブロックの波形色は、設定メニューで色を設定できます。(31ページをご参照ください)



↑
ロックしている
ブロック

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

選択しているブロックを同じトラックの直前のブロックにくっつけます。

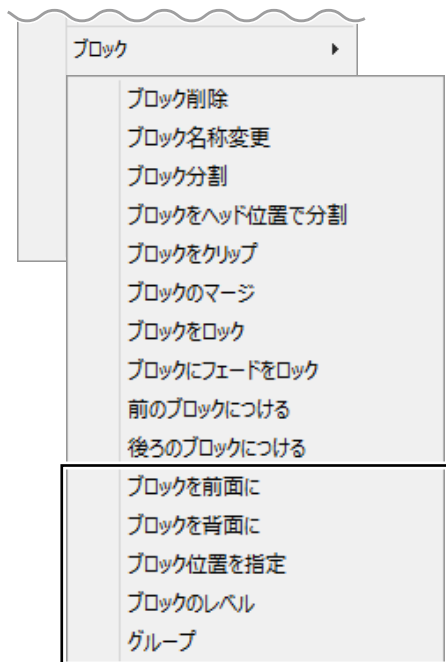
前にブロックがない場合は先頭に移動します。

後ろのブロックにつける

選択しているドラッグを同じトラックの直後のブロック開始位置にくっつけます。

後ろにブロックがない場合は最後尾へ移動します。

画面・各部の説明



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

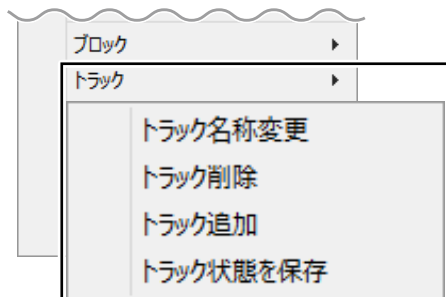
ブロックごとに音量調整します。

波形の表示には反映されません。

グループ

選択範囲内の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。

編集(E)



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。

画面・各部の説明

編集(E)

再生 ▶

マーク/ヘッド移動 ▶

ブロック ▶

トラック ▶

フェード ▶

Lch

Rch

フェードイン

フェードアウト

フェードのリンク

フェードをクリア

フェードをミュート

ポイント追加

Ctrl+F

ポイントを選択範囲に追加

ポイントをクリア

フェードを描く

BGフェード

オートメーション

フェードのマージ

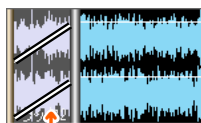
フェード ▶

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の設定をします。

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。



直線

フェードアウト

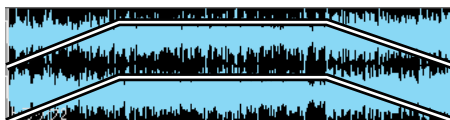
選択範囲内で直線のフェードアウトを行います。フェード開始音量はマークアウトの直前の音量です。



直線

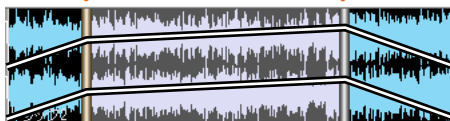
フェードのリンク

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。



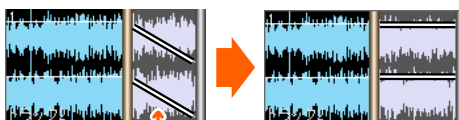
マークイン

マークアウト



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

画面・各部の説明

編集(E)

再生 ▶

マーク/ヘッド移動 ▶

ブロック ▶

トラック ▶

フェード ▶

✓ Lch

✓ Rch

フェードイン

フェードアウト

フェードのリンク

フェードをクリア

フェードをミュート

ポイント追加 Ctrl+F

ポイントを選択範囲に追加

ポイントをクリア

フェードを描く

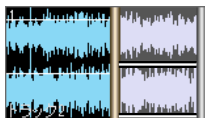
BGフェード

オートメーション

フェードのマージ

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。無音になります。



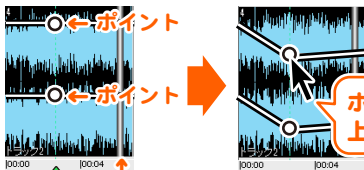
フェードの線が下に移動

ポイント追加

選択しているトラック（マークがあるトラック）の再生ヘッドの位置にポイントを追加します。

ポイントにカーソルをあわせて、左クリックしたまま上下移動すると、フェードの線の角度を変えることができます。

ポイントを右クリックするとポイントが削除されます。[Shift]キーを押しながらポイントを移動すると、前のポイントと水平を保ちます。



再生ヘッド

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。ポイントはマークの下になっ見えな場合があります。

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

選択範囲の波形を「フェードを描く」画面に表示して、詳細なフェードの線を描くことができます。「フェードを描く」画面の詳細は27ページをご参照ください。

BGフェード

選択範囲の波形を「BGフェード」画面に表示して、選択範囲の中で、指定した時間でフェードイン/フェードアウトします。「BGフェード」画面の詳細は、28ページをご参照ください。

画面・各部の説明

編集(E)

再生 ▶

マーク/ヘッド移動 ▶

ブロック ▶

トラック ▶

フェード ▶

Lch

Rch

フェードイン

フェードアウト

フェードのリンク

フェードをクリア

フェードをミュート

ポイント追加

ポイントを選択範囲に追加

ポイントをクリア

フェードを描く

BGフェード

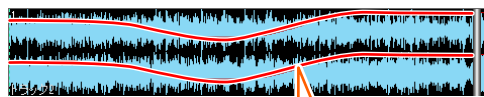
オートメーション

フェードのマージ

Ctrl+F

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。



つまみを上下に移動!

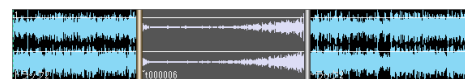
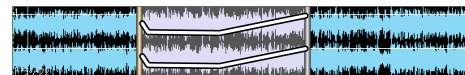
フェーダー画面でのつまみの調節が赤いフェードの線に反映されます。

←フェーダー画面

フェードのマージ

選択範囲を、フェードの値が反映された波形にして、ブロック化します。

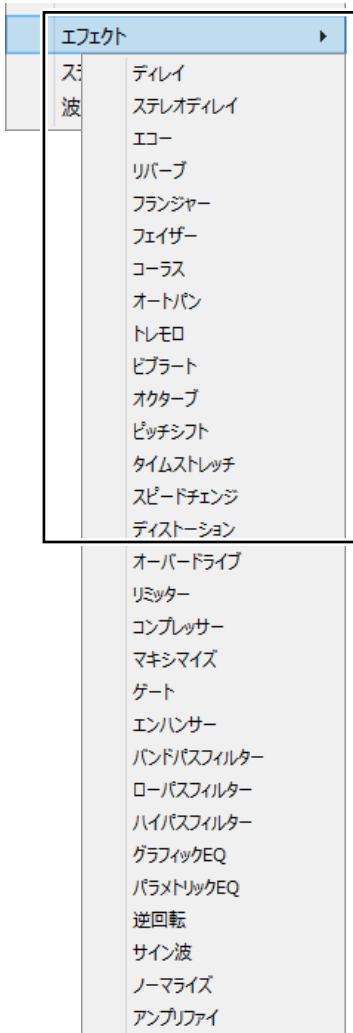
トラックやブロックの音量は反映されません。



ブロック

画面・各部の説明

編集メニュー → エフェクト



エフェクトを設定する画面の一例は29ページをご参照ください。

エフェクト

選択範囲、選択トラックにエフェクトをかけることができます。複数選択しているトラックにもかけることができます。

エフェクトの種類を選択すると各項目の設定画面を表示します。

デイレイ

単音を遅延させて重ねます。

ステレオデイレイ

LchとRchを独立して遅延の設定ができます。

エコー

フィードバックのあるデイレイです。

音が反響したような効果です。

リバーブ

複雑なデイレイを重ねて残響を加えます。

フランジャー

長めのショートデイ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

短いショートデイレイに速いモジュレーションを加えたものです。

オートパン

モジュレーションに応じて音を左右にパンさせます。

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。

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。

オクターブ

ギターエフェクトのオクターブ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できます。

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。

画面・各部の説明

編集メニュー → エフェクト

エフェクト	
ス	ディレイ
波	ステレオディレイ
	エコー
	リバーブ
	フランジャー
	フェイザー
	コーラス
	オートパン
	トレモロ
	ビブラート
	オクターブ
	ピッチシフト
	タイムストレッチ
	スピードチェンジ
	ディストーション
	オーバードライブ
	リミッター
	コンプレッサー
	マキシマイズ
	ゲート
	エンハンサー
	バンドパスフィルター
	ローパスフィルター
	ハイパスフィルター
	グラフィックEQ
	パラメトリックEQ
	逆回転
	サイン波
	ノーマライズ
	アンプリファイ

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。

リミッター

閾値以上の音量の部分を閾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。

マキシマイズ

歪ませずに圧をあげます。コンプレッサーやリミッターのようなアタック感が出ません。

ゲート

閾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。

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ーよりきれいに処理できます。

バンドパスフィルター

特定周波数帯域をブーストします。

ローパスフィルター

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。

ハイパスフィルター

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。

画面・各部の説明

編集(E)

- 再生 ▶
- マーク/ヘッド移動 ▶

- ブロック ▶
- トラック ▶
- フェード ▶
- エフェクト ▶

- ステレオエフェクト ▶
 - 位相反転
 - LRミックス
 - LR置換
 - LをRに
 - RをLに
 - ステレオエンハンス
 - センター除去
 - センター抽出

編集(E)

- 再生 ▶
- マーク/ヘッド移動 ▶

- ブロック ▶
- トラック ▶
- フェード ▶
- エフェクト ▶
- ステレオエフェクト ▶
- 波形編集

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。

位相反転

LRどちらかの位相を反転します。

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 (L/R) 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

選択範囲またはトラック全体のLRch(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。楽曲によって効果は異なりますが、ボーカル部分の多くをカットします。

センター抽出

左右共通の成分のみ残します。楽曲によって効果は異なりますが、ボーカル部分が残ります。

波形編集

波形編集画面を表示して波形編集を行います。

(画面詳細は25～26ページ)

画面・各部の説明

設定(C)

設定画面を表示して各種設定を行います。
(画面詳細は30~33ページ)

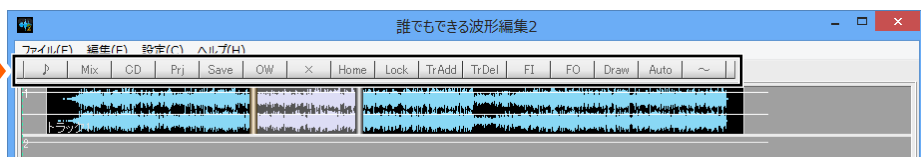
ヘルプ(H)

情報

情報

「誰でもできる波形編集2」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、設定画面の「ツールバー」タブにある「 ツールバー表示」にチェックを入れます。設定画面では、ツールバー表示の内容を編集できます。詳細は33ページをご参照ください。

〈 初期設定のツールバー表示内容 〉

- ♪** …… サウンドファイルを開く
パソコンに保存している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。
- Mix** …… 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。
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** …… 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。
ファイルメニューの「CDオーディオ」と同じ働きをします。
- Prj** …… 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。
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。
- Save** …… 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。
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。
- OW** …… 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。
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。
- x** …… 閉じる
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。
- Home** …… 先頭に移動
再生ヘッドを先頭に戻します。

画面・各部の説明

- Lock** …… 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の色が変わります。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。
- TrAdd** …… 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。
編集メニューの「トラック追加」と同じ働きをします。
- TrDel** …… 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。
編集メニューの「トラック削除」と同じ働きをします。
- F1** …… 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。編集メニューの「フェードイン」と同じ働きをします。
- F0** …… 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。編集メニューの「フェードアウト」と同じ働きをします。
- Draw** …… 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。
編集メニューの「フェードを描く」と同じ働きをします。
- Auto** …… 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。
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
「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。

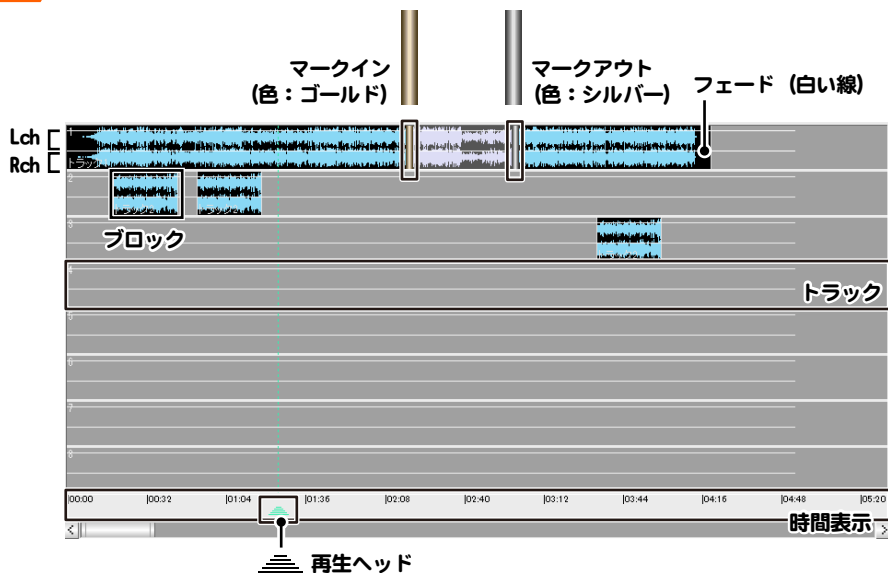
画面・各部の説明

〈 ツールバー、キーボード (F1~12キー、スペースキー) に設定できる項目一覧) 〉

N/A (未設定)	消去	ディレイ
サウンドを開く	削除	ステレオディレイ
wavファイル作成	切り取り	エコー
CDオーディオプロジェクト構成ファイルをフォルダに書き出し	コピー	リバーブ
エクスポート	貼り付け	フランジャー
クリップをプロジェクトに保存	挿入	フェイザー
プロジェクトをクリップに開く	空白挿入	コーラス
データフォルダを整理	トリム	オートパン
閉じる	全範囲選択	トレモロ
スクラブON/OFF	元に戻す	ビブラート
画面移動左	やり直し	オクターブ
画面移動右	ブロック削除	ピッチシフト
選択トラック移動上	ブロック名称変更	タイムストレッチ
選択トラック移動下	ブロック分割	スピードチェンジ
画面表示横+	ブロックをヘッド位置で分割	ディストーション
画面表示横-	ブロックをクリップ	オーバードライブ
画面表示縦+	ブロックのマージ	リミッター
画面表示縦-	ブロックをロック	コンプレッサー
画面表示レベル+	ブロックにフェードをロック	マキシマイズ
画面表示レベル-	前のブロックにつける	ゲート
録音	後ろのブロックにつける	エンハンサー
即録音	ブロックを前面に	バンドパスフィルター
再生停止/処理中止	ブロックを背面に	ローパスフィルター
再生一時停止	ブロック位置を指定	ハイパスフィルター
再生	ブロックのレベル	グラフィックEQ
全体を再生	グループ	パラメトリックEQ
先頭に移動	トラック名名称変更	逆回転
範囲内再生	トラック削除	サイン波
範囲外再生	トラック追加	ノーマライズ
ループ再生	トラック状態を保存	アンプリファイ
マークインまで再生	フェードイン	位相反転
マークアウトまで再生	フェードアウト	LRミックス
マークインから再生	フェードのリンク	LR置換
マークアウトから再生	フェードをクリア	LをRに
マークインをクリック位置に	フェードをミュート	RをLに
マークインをヘッドに	ポイント追加	ステレオエンハンス
マークインをブロック開始位置に	ポイントを選択範囲に追加	センター除去
マークインをブロック終了位置に	ポイントをクリア	センター抽出
マークインを先頭に	フェードを描く	波形編集
マークイン位置指定	BGフェード	
マークアウトをクリック位置に	オートメーション	
マークアウトをヘッドに	フェードのマージ	
マークアウトをブロック開始位置に		
マークアウトをブロック終了位置に		
マークアウトを先頭に		
マークアウト長さ指定		
ヘッドをマークイン位置に		
ヘッドをマークアウト位置に		
ヘッドをブロック開始位置に		
ヘッドをブロック終了位置に		
ヘッドを先頭に		
ヘッドを次のブロックに		
ヘッドを前のブロックに		

画面・各部の説明

3 作業エリア



マークイン

ドラッグ&ドロップして選択範囲を設定した時の開始位置になります。

ブロック

各トラック中にある音声データのことをいいます。1トラックに複数のブロックを配置できます。

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。

フェード

トラックの再生音量カーブのことをいいます。トラックの中央に白い線で表示されています。

マークアウト

ドラッグ&ドロップして選択範囲を設定した時の終了位置になります。

トラック

ここでは、再生する1曲のことをいいます。初期設定では、8トラックになっています。複数トラックを編集することができます。

時間表示

時間を表示します。

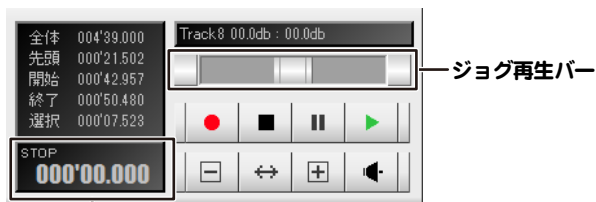
編集トラック

マークイン、マークアウトのあるトラックです。選択範囲を指定していない場合は、シルバーのマークがあるトラックが編集対象になります。

1つのトラックで範囲を指定した後、[Shift]キーまたは[Ctrl]キーを押しながら、他のトラックの下半分をクリックすると、複数トラックを選択することができます。

画面・各部の説明

4 操作パネル



再生カウンター

- 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（録音選択ボタンの詳細は20ページ）をクリックします。



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20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。



作業エリアに全体が表示されます。



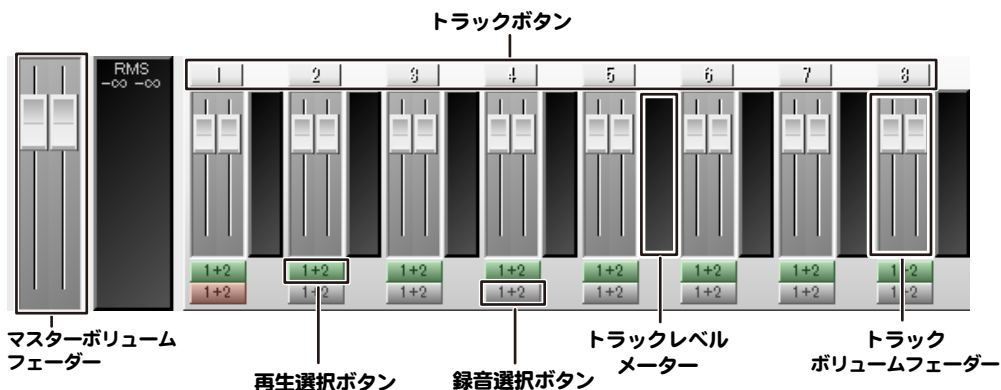
作業エリアに表示する範囲を拡大します。



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30ページ）

画面・各部の説明

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時にこのボタンをクリックすると、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。

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。

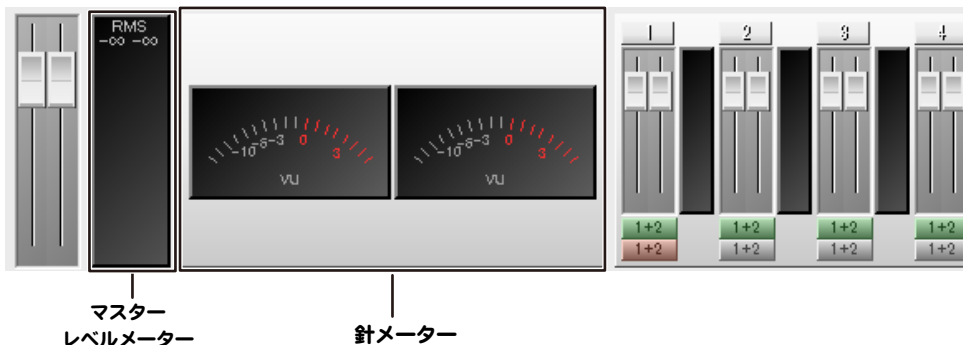
再生選択ボタン

各トラックのボタンをクリックして、ON(緑)/OFF(グレー)の設定をします。
ボタンが緑になっているトラックの音が鳴ります。
「1+2」は、設定画面で1番目に選択されている再生デバイスを利用して再生します。

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。
「1+2」は、設定画面で1番目に選択されている録音デバイスを利用して再生します。
ボタンを右クリックすると、「1」「2」を選択できます。
「1」は1番目の録音デバイスのLチャンネル、「2」はRチャンネルです。

画面・各部の説明



マスターレベルメーター

メニューバーの[設定]→設定画面の[詳細]タブにある「マスターメーター表示」にチェックを入れると表示されるメーターです。

全体の音量の推移を表示します。メーターを右クリックすることでRMS(実効値) / Peak(ピーク) 表示の切り替えができます。

針メーター

メニューバーの[設定]→設定画面の[詳細]タブにある「針メーター表示」にチェックを入れると表示されるメーターです。

マスター音量を針のVU計で表示します。

画面・各部の説明

wavファイル作成画面

[ファイル]メニュー→[wavファイル作成]を選択すると、下記のような画面が表示されます。複数トラックやブロックの内容を1つのwavファイルとして再構成します。



ノーマライズ db

チェックを入れると、作成する音声ファイル中のピークレベル（一番大きい音量）が dbで指定したレベル以上にならないように音量を自動調整します。

RMS

RMS（アールエムエス）は実効値のことをいいます。ノーマライズにチェックを入れてからチェックを入れると、最大実効レベルが dbで設定したレベルになるように音量を調整します。

Source (ソース) ファイルを作成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作成します。
- 選択トラック** 選択したトラックを合成して作成します。
- 再生トラック** 再生選択ボタンがON(緑色)になっているトラックを合成して作成します。
- 全範囲** 全ての範囲を作成します。
- 選択範囲** 選択範囲のみ作成します。
- ゼロ位置から** ゼロ位置からの範囲のデータを作成します。

ゼロ位置は、再生ヘッドを右クリックした位置に設定できます。

- 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。1msは1000分の1秒になります。
- 後空白** 最後に追加する無音部分の時間を設定します。1msは1000分の1秒になります。

Target 作成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** 作成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** 作成したデータを指定したトラックに貼り付けます。
- CD作成** 作成したデータをCD保存します。

Save Values 現在の設定を保存します。

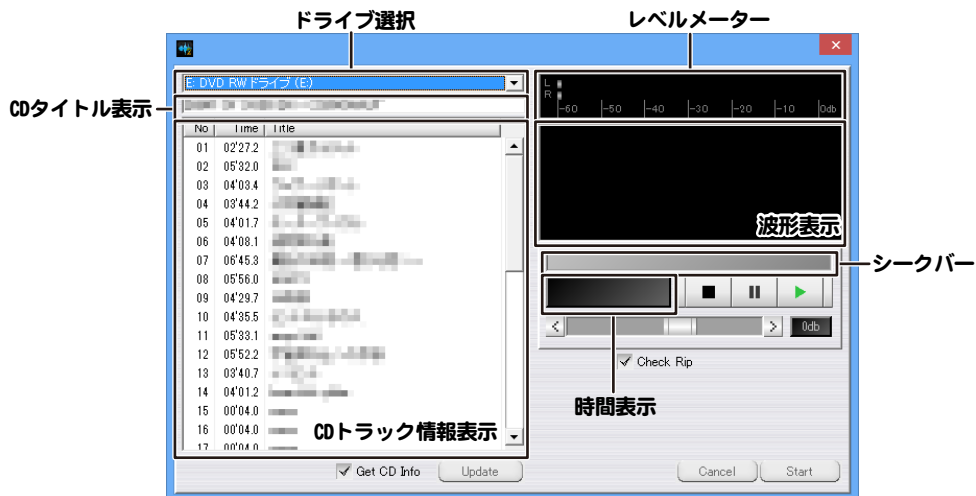
Cancel ファイルを作成しないで画面を閉じます。

OK ファイルの作成を開始します。

画面・各部の説明

CDオーディオ画面

[ファイル]メニュー→[CDオーディオ]を選択すると、下記のような画面が表示されます。
読み込んだCDの内容を表示して、選択した楽曲を編集トラックに読み込みます。



ドライブ選択

CDタイトル表示

CDトラック情報表示

Get CD Info **Update**

レベルメーター

波形表示

シークバー

時間表示



再生中の音楽を停止します。



再生中の音楽を一時停止します。



選択したトラックを再生します。



音量を表示します。つまみをドラッグ&ドロップして取り込み音量、試聴音量を調整します。

Check Rip


Cancel

Start

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。
リッピングを行わないでCDオーディオ画面を閉じます。
選択した楽曲をリッピングして編集トラックに読み込みます。

画面・各部の説明

録音設定画面

[設定]メニュー→[詳細]タブの「 録音モニターを表示」にチェックを入れておきます。
操作パネルの  ボタンをクリックすると下記のような画面が表示されます。



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、 dbで設定し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。

Stop

チェックを入れると、 dbで設定した音量以下の音声が  secで設定し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。

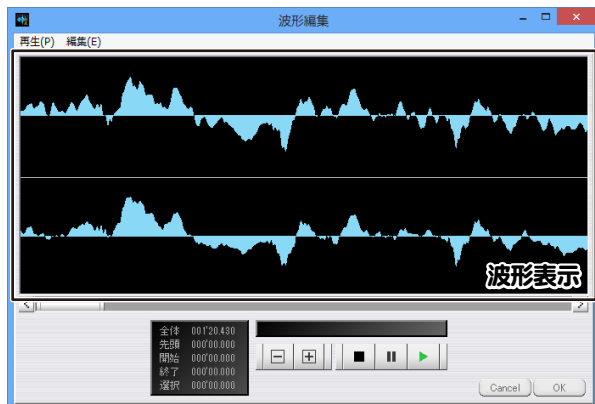
Start

録音を開始します。

画面・各部の説明

波形編集画面

選択範囲の波形を下記のような「波形編集」画面で、拡大表示して編集します。
[編集]メニュー→[波形編集]を選択すると表示されます。



波形表示

編集を行う音声の波形を表示します。

全体	001'20.430
先頭	000'00.000
開始	000'00.000
終了	000'00.000
選択	000'00.000

- 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。
時間表示(000'00.000)ところで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。
時間表示(000'00.000)ところで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表示します。
時間表示(000'00.000)ところで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。

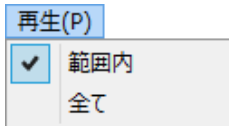


試聴を開始します。

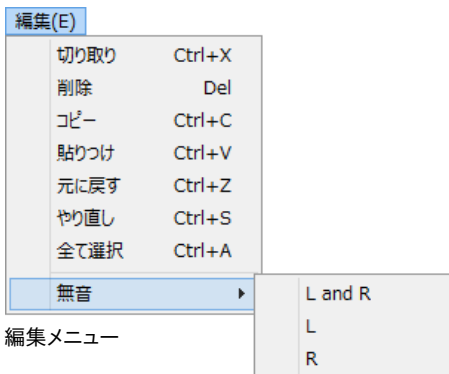
Cancel
OK

変更を適用しないで、波形編集画面を閉じます。
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



編集メニュー

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。

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ことができます。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。

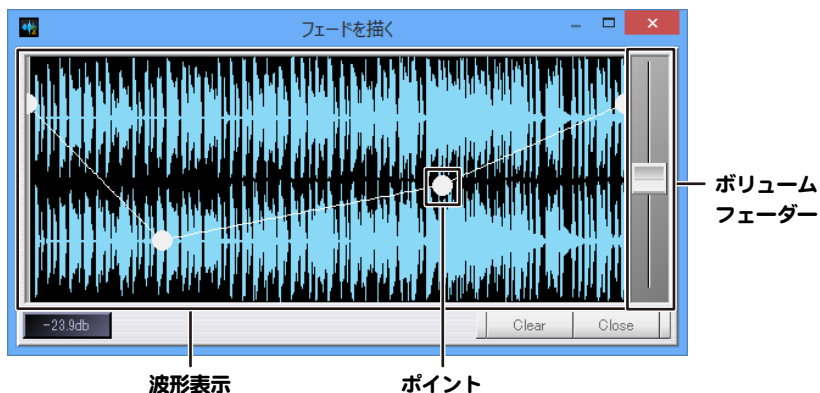
R

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

フェードを描く画面

[編集]メニュー→[フェード]→[フェードを描く]を選択すると表示されます。
選択範囲の波形をこの表示して、詳細なフェードの線を描くことができます。



- 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。
- ポイント**..... 波形表示内をクリックすると、ポイントが追加されます。ポイントを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。
- ボリュームフェーダー**..... つまみをドラッグすると、フェードの線の形状を維持したままフェードのレベルを調整します。
- Clear**..... 選択範囲のポイントを削除します。
- Close**..... フェードを適用して、フェードを描く画面を閉じます。

画面・各部の説明

BGフェード画面

[編集]メニュー→[フェード]→[BGフェード]を選択すると表示されます。
選択範囲の中で、指定した時間でフェードイン/フェードアウトします。



- 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。
- ポイント**..... 波形表示内をクリックすると、ポイントが追加されます。ポイントを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。
- ボリュームフェーダー**..... つまみをドラッグすると、フェードの線の形状を維持したままフェードのレベルを調整します。
- In** ms..... フェードの設定が始まる位置をms単位で設定します。(1msは0.01秒)
- Out** ms..... フェードの設定が終わる位置をms単位で設定します。(1msは0.01秒)
- Save**..... 設定したInとOutの値を保存します。次に開いたときに保存した値で表示されます。
- Close**..... フェードを適用して、フェードを描く画面を閉じます。

画面・各部の説明

エフェクト画面

エフェクトの設定画面の一例です。

[編集]メニュー→[ステレオエフェクト]→[ステレオエンハンス][位相反転][LRミックス]を選択すると表示されます。また[編集]メニュー→[エフェクト]の[逆回転]以外の項目で表示されます。

例：[ステレオエンハンス]



調整スライダー
試聴長さ指定

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。

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。



再生中の試聴を一時停止します。



音楽にエフェクトをかけて試聴を開始します。

レベルメーター

再生中の音楽の音量を表示します。

Save Value

現在の設定を保存します。

Cancel

レベル調整を適用しないでステレオエンハンス画面を閉じます。

OK

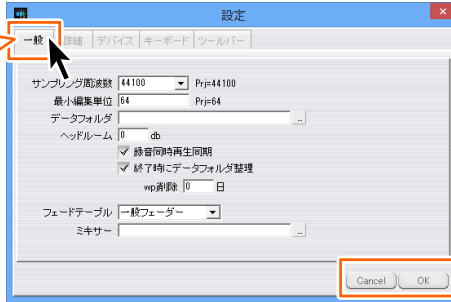
設定したレベル調整を適用してステレオエンハンス画面を閉じます。

画面・各部の説明

設定画面

「設定」メニューをクリックすると、設定画面が表示されます。設定内容をタブで分類しています。

**【一般】タブ
をクリック!**



【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。

wvj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

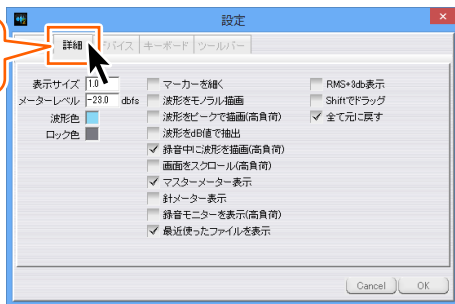
基準値の0dbが中心よりやや上に表示されます。

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
をクリック!**

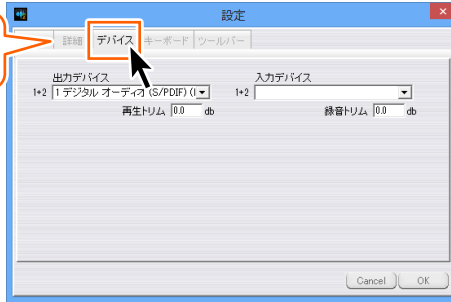


[詳細]タブ

- 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。
- マーカを細く**…………… チェックするとマーカ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24ページをご参照ください。
- 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。
- 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。

画面・各部の説明

**[デバイス]タブ
をクリック！**



[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。

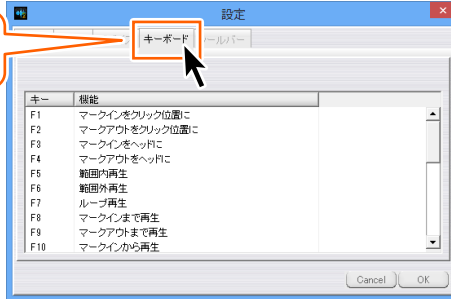
入力デバイス

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
をクリック！**



[キーボード]タブ

キー

動作を設定できるキーは、F1～F12キー、スペースキーです。

機能

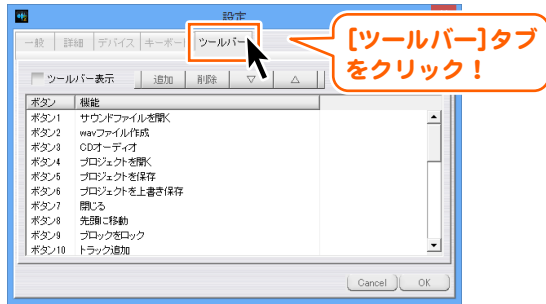
キーを押したときに使用する動作を設定します。

設定するキーの列をクリックして▼をクリックすると、動作を選択できます。

動作の一覧は17ページをご参照ください。

キー	機能
F1	マークインをクリック位置に
F2	マークアウトをクリック位置に
F3	マークインをヘッドに
F4	マークアウトをヘッドに
F5	マークインを先頭に
F6	マークイン位置指定
F7	マークアウトをクリック位置に
F8	マークアウトをヘッドに

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を移動します。
- 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に使用する動作を設定します。
設定するボタンの列を選択して▼をクリックすると、動作を選択できます。
動作の一覧は17ページをご参照ください。

ボタン	機能
ボタン1	サウンドファイルを開く
ボタン2	サウンドファイルを開く
ボタン3	wavファイル作成
ボタン4	CDオーディオ
ボタン5	プロジェクトを開く
ボタン6	プロジェクトを保存
ボタン7	プロジェクトを上書き保存
ボタン8	プロジェクトを閉じる
ボタン9	先頭に移動
ボタン10	ブロックをロック
ボタン11	トラック追加

よくあるお問い合わせ

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。
- ウイルス対策などのソフトが起動していないか。
 - HDD(ハードディスク)の空き容量は十分にあるか。
 - 管理者権限でログインしているか。
 - 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
「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、[はい]をクリックしてください。」(8、8.1)
「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。

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いますか？

A：MIDIファイルには対応しておりません。

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：複数のシステム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：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ください。

A：CDの場合はCDオーディオから編集を行なって下さい。

よくあるお問い合わせ

その他

Q：複数のユーザーで使用できますか？

A：本ソフトは、『1ソフト・1PC・1ユーザー』でご利用いただくソフトです。
1つのパソコン内に二重インストール等を行うことはできません。

Q：他のパソコンとの共有はできますか？

A：本ソフトは、インストールを行ったパソコン上で操作していただく仕様です。
ネットワーク等でごご利用いただくことはできません。

Q：入力した文字が文字化けしてしまいます

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：画面の一部が切れた状態で表示される

A：画面解像度を推奨サイズ以上に変更してください。

【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、1024×768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1024×768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。

【Windows 8、8.1の場合】

1. デスクトップの何も無い所で右クリック→画面の解像度をクリックします。
2. 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。

よくあるお問い合わせ

Q：ボタンをクリックしても反応しない、また画面が正常に表示されていない

A：お使いのパソコンのDPI設定が標準以外(96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。

【Windows 8、8.1の場合】

1. マウスポインタを右下の角に移動し、「設定」をクリックします。
2. 右側に設定画面が表示されましたら「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「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。
4. 小-100%(規定)にチェックを入れ「適用」をクリックします。
5. 「これらの変更を適用するには、コンピューターからサインアウトする必要があります。」と
確認を求められますので、「今すぐサインアウト」をクリックします。
6. パソコンからサインアウトされますので、再度サインインすると設定完了です。

よくあるお問い合わせ

Q：「2013 ****」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 XP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. 「日付・時刻・地域と言語のオプション」→「地域と言語のオプション」をクリックします。
4. 「地域オプション」タブを選択して、「日本語」に設定されていることを確認後、「カスタマイズ」をクリックします。
5. 「日付」タブをクリックして、表示されている設定項目を以下の通りに変更します。
「カレンダーの種類」 西暦(日本語)
「短い形式」 短い形式(S) yyyy/MM/dd
区切り記号 /
「長い形式」 長い形式(L) yyyy'年'M'月'd'日'
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 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 7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」をクリックします。
4. 「形式」タブを選択して、「Japanese(Japan)」に設定されていることを確認後、「追加の設定」をクリックします。
5. 「日付」タブをクリックして、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。

よくあるお問い合わせ

【Windows 8、8.1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. マウスポインタを右下の角に移動し、設定ボタンをクリックします。
3. 右側に設定画面が表示されましたら「コントロールパネル」をクリックします。
4. 「時計、言語および地域」→「地域」をクリックします。
5. 言語が「日本語」に設定されていることを確認後、「形式」タブを選択して「追加の設定」をクリックします。
6. 「日付」タブをクリックして、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」 西暦(日本語)
7. 「適用」→「OK」の順にクリックし、パソコンを再起動させます。

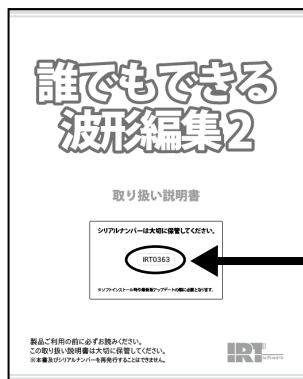
Windows OSやパソコン本体・プリンターなどの周辺機器に関する詳細は、各メーカー様へお問い合わせください。弊社では一切の責任を負いかねます。

お問い合わせ窓口

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。

○ソフトのタイトル・バージョン
例:「誰でもできる波形編集2」

○ソフトのシリアルナンバー
冊子取扱説明書の表紙に貼付されています。



シリアルナンバーシール
貼付場所

○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 8

Windows Update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:Internet Explorer 10

・パソコンの仕様

例:SONY XXXX-XXX-XX

Pentium III 1GHz HDD 500GB Memory 2GB

・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

○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

○お名前

○ご連絡先など

※メールの場合、お客様のメールサーバーのドメイン拒否設定により、弊社からのメールが受信されない場合がありますので、その際は設定をご確認ください。

お問い合わせ窓口



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上、お伝えください。

メールでのお問い合わせ

E-mail info@irtnet.jp

サポート時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

※通信料はお客様負担となります。

お電話・FAXでのお問い合わせ

TEL 050-3538-6703

FAX 050-3538-6704

サポート時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

※通信料はお客様負担となります。

IRTホームページ

URL <http://irtnet.jp/>

ホームページでは、**ソフトウェアの最新情報、アップデート情報**をお知らせしております。最新版のソフトウェアをダウンロードしてお使いいただけます。

■ご注意

お客様よりいただ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てください。

IRT CORPORATION 株式会社アイアールティー

誰でもできる 波形編集2

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。

IRT0363

※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。

本ソフトには、**PDFマニュアル**が同梱されております。
ソフトをインストールすると、パソコン上に
PDF マニュアルのショートカットアイコンが表示されます。

PDF マニュアルには、「**ソフトの画面・各部の説明**」と「**よくあるお問い合わせ**」
を掲載しておりますので、本書とあわせてご覧ください。

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	3~6
起動方法	7~8
「誰でもできる波形編集2」の概要	9
サウンドファイルを開く	10~15
[ファイル]メニュー→[サウンドを開く]から、サウンドファイルを開く	10~11
サウンドファイルを編集トラックにドラッグ&ドロップして貼り付ける	12
ツールボタンをクリックしてサウンドファイルを開く	12~13
CDからサウンドファイルを開く	14~15
音楽を再生する	16~18
再生開始位置を指定して再生する	16
再生範囲を指定して再生する	17
音楽を編集する	19~26
範囲を指定して切り取る	20
範囲を指定してコピーする	21
コピーした範囲、切り取りした範囲を貼り付ける	22
コピーした範囲、切り取りした範囲を挿入する	23
範囲を指定して削除する	24
空白を挿入する	25
無音部分を削除する	26
音楽を編集する(トラックの操作)	27~30
トラックの名前を変更する	27
トラックを削除する	28
トラックを追加する	29
トラック状態を保存する	30
音楽を編集する(ブロックの操作)	31~44
ブロックを移動する	31
ブロックを削除する	32
ブロックの名前を変更する	33
ブロックを分割する	34
ブロックを再生ヘッドの位置で分割する	35
ブロックをコピーして貼り付ける	36
ブロックをマージする(選択範囲を1つのブロックにまとめる)	37
ブロックをロックする	38
フェードをブロックにロックする	39
前/後ろのブロックにつける	40
ブロックの重なりを変更する	41
ブロックの位置を時間で指定して移動する	42
ブロックの音量を設定する	43
ブロックをグループ化する	44
波形を拡大表示して編集する	45~48
音楽を編集する(フェードの設定)	49~64
フェードイン・フェードアウトを設定する	49~50
フェードのリンクを設定する(選択範囲の開始地点と終了地点のフェードを直線で結ぶ)	51~52
フェードのラインを自分で設定する	53~54
フェードを描く(任意にポイントを追加して音量を調整)	55~57
フェードインとフェードアウトを時間指定して設定する(BGフェード)	58~60
再生しながらフェードを設定する	61~63
フェードを波形に反映してブロック化する(フェードのマージ)	64
音楽を編集する(エフェクトの設定)	65~66
録音する	67~69
編集したプロジェクトファイルを保存する・開く	70
音声ファイルを作成する	71~76
編集したデータをWAV形式・MP3形式の音声ファイルとして保存する	71~72
作成した音声ファイルをトラックに貼り付ける	73~74
作成した音声ファイルをCDに保存する	75~76
「ファイル変換ツール」でファイルを変換する	77~80
お問い合わせ窓口	81~82

動作環境

- 対応OS : Windows XP / Vista / 7 / 8 / 8.1 ※Mac OSには対応していません。
※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32bitOSのみの対応です。各種ServerOSには対応していません。
Windows 7 / 8 / 8.1 64bitでは、WOW64(32bit互換モード)で動作します。
※Windows 8.1 RTM版で動作確認済みです。
※Windows 8 / 8.1 では、デスクトップモードのみ対応です。
※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。
- サービスパック : 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。
- CPU : Intel プロセッサ 1GHz以上 (または同等の互換プロセッサ)
- メモリ : 1GB以上 (Windows 7 / 8 / 8.1 64bitの場合、2GB以上)
- モニター : 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
※PDF閲覧ソフトのインストールやアップデートや最新情報の確認を行う際にはインターネット接続環境が必要です。
- 対応ファイル形式
誰でもできる波形編集2
読込 : WAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG (音声部) / WMV (音声部)
出力 : WAV / MP3
ファイル変換ツール
読込 : MP3 / M4A / AAC
出力 : WAV

その他

【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。
- ※本ソフトにはネットワーク上でデータを共有する機能はありません。
また、ネットワークを経由してソフトを使用することはありません。
- ※本ソフトを運用された結果の影響につきましては、当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。
- ※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。

【商標について】

- ※Microsoft、Windows、Windows Vista、Windows 7、Windows 8、Windows 8.1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。
- ※Intel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。
- ※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2』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

1GB以上の空き容量が必要（左記以外にシステムドライブ上に別途データを保存するための空き容量が必要です）。

○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イ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]、
Windows 7 / 8 / 8.1の場合は[コンピューター]



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。

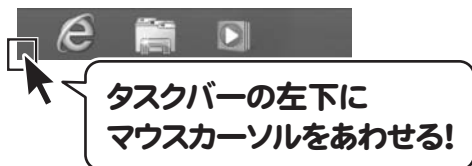


インストール方法とアンインストール方法

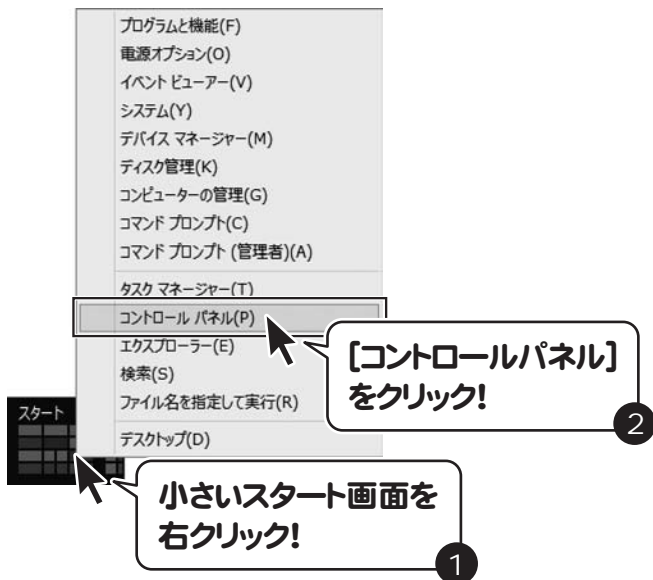
アンインストール方法

お使いのパソコンから『誰でもできる波形編集2』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、
タスクバーの左下あたりにマウスカーソルを合わせます。




小さいスタート画面が表示されますので、右クリックをして、表示されるメニューから



「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2」を選択して「アンインストール」を
クリックすると、確認メッセージが表示されますので、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7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」を選択してアンインストールを行ってください。

※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」を選択してアンインストールを行ってください。

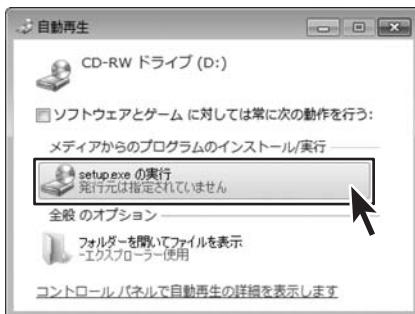
※Windows OSがXPの場合、「スタート」→「コントロールパネル」→「プログラムの追加と削除」を
選択してアンインストールを行ってください。

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。



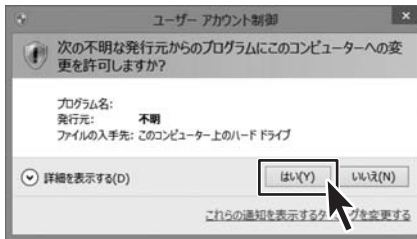
Windows 8、8.1で[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



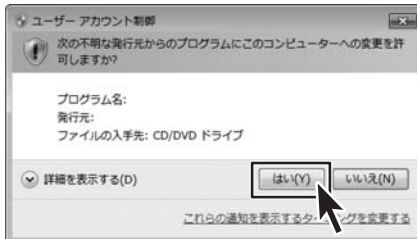
Windows 7で[自動再生]画面が表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



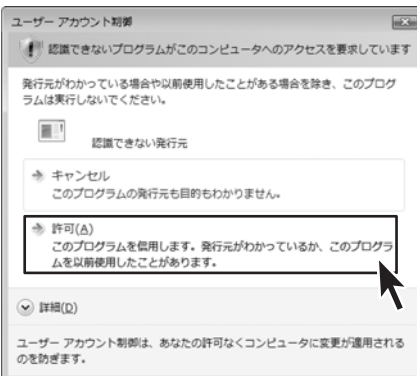
Windows Vistaで[自動再生]画面が
表示された場合
[setup.exeの実行]をクリックしてください。



Windows 8、8.1で[ユーザーアカウント制御]画面が
表示された場合
はい ボタン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 ボタン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。

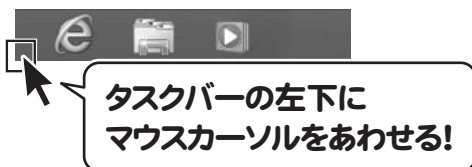
起動方法

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。

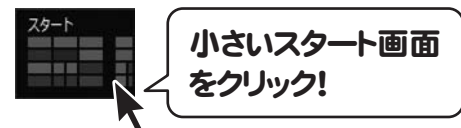
スタート画面 (Windows 8、8.1) からの起動




タスクバーの左下あたりにマウスカーソルをあわせませう。



小さいスタート画面が表示されますので、クリックをします。



スタート画面が表示されますので、スタート画面上で右クリックして、 をクリックして「IRT」→「誰でもできる波形編集2」をクリックしますと、本ソフトが起動します。

本ソフトには、**PDFマニュアル(画面の説明/よくあるお問い合わせ)** が同梱されています。Windows 8 以外のOSの場合、PDFマニュアルをご覧いただくには、Adobe Readerが必要となります。アドビシステムズ社より無償配布されているAdobe Readerをダウンロードしてください。詳しくはアドビシステムズ株式会社のホームページをご覧ください。


起動方法

スタートメニュー (Windows XP、Windows Vista、Windows 7) からの起動



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2」→「誰でもできる波形編集2」をクリックしますと本ソフトが起動します。

デスクトップショートカットからの起動

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2」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2

誰でもできる波形編集2
デスクトップショートカットアイコン



誰でもできる波形編集2_PDFマニュアル

誰でもできる波形編集2_PDFマニュアル
デスクトップショートカットアイコン



ファイル変換ツール

ファイル変換ツール
デスクトップショートカットアイコン

「誰でもできる波形編集2」の概要

「誰でもできる波形編集2」は、お手持ちの音楽の録音・再生して、音楽の切り取り、コピー、貼り付けをしたり、フェードイン・アウトや各種エフェクトをつけるなどの編集ができるソフトです。

クリック操作で簡単に音楽を編集できます。

Step1 編集したい音楽を読み込みます

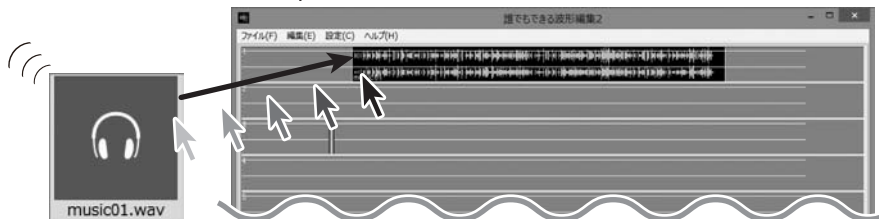


読込対応ファイル形式は以下の通りです。

WAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG(音声部) / WMV(音声部)

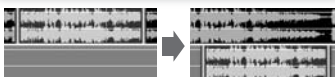


サウンドファイルを
編集トラックにドラッグ&ドロップして
かんたん貼り付け!



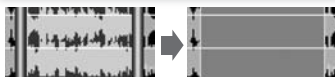
Step2 音楽を編集します

音楽の一部をコピー



選択した音楽の一部をコピーして別の場所に貼り付けることができます。

音楽の一部に空白を挿入



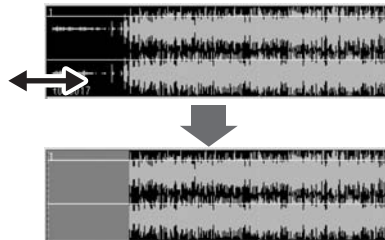
選択した音楽の一部に空白(無音)を挿入することができます。

豊富なエフェクト機能

音楽に様々な効果を付けることができます。音楽の指定した範囲にエコーやセンター部分を除去・抽出などがあります。

再生位置を指定

ブロックの下半分にマウスカーソルをあわせると、カーソルが ←→ になります。ブロックの始めと終わりは、マウスを移動するだけで再生範囲を設定できます。



Step3 音楽を保存します

編集した音楽をWAV/MP3形式で保存することができます。編集中のデータをプロジェクトファイルとして保存できるのでいつでも編集の続きができます。様々な編集のアレンジを試すこともできます。



サウンドファイルを開く

サウンドファイルの開くには、以下の方法があります。
操作しやすい方法でサウンドファイルを開き、編集トラックに読み込んでください。

[ファイル]メニュー→[サウンドを開く]から、サウンドファイルを開く

サウンドファイルを編集トラックにドラッグ&ドロップして開く

ツールボタンをクリック、キーボードで設定したキーを押してサウンドファイルを開く

CDからサウンドファイルを開く



読込対応ファイル形式は以下の通りです。

WAV / MP1 / MP2 / MP3 / WMA / AIFF / MPEG(音声部) / WMV(音声部)

※対応ファイル形式であっても、ファイルの構造によって読み込めない場合があります。
その場合は、付属ソフト「ファイル変換ツール」でファイルの変換を行ってください。
「ファイル変換ツール」の操作方法は、77～80ページをご参照ください。

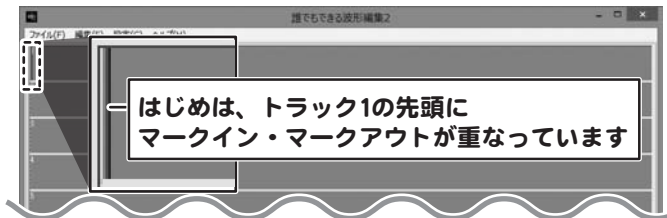
[ファイル]メニュー→[サウンドを開く]から、サウンドファイルを開く

1 サウンドファイルを貼り付ける位置を設定します

サウンドファイルは、トラックのマークインの位置に貼り付けられます。

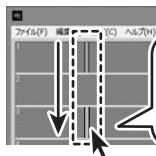
ソフトを起動して、何も作業していない状態の時は、マークインはトラック1の先頭にあり、マークアウトと重なっています。(右図)

各トラックの上半分をクリックすると、マークイン・マークアウトがその位置に移動します。サウンドファイルを貼り付けたい位置でクリックしてマークの位置を設定してください。



トラックの上半分、下半分をクリックした時の違い

右図のようにトラックの上半分をクリックすると、マークはクリックした位置に移動します。現在マークがないトラックの下半分をクリックすると、現在あるマークの横軸(時間)の位置は同じままでマークを移動します。



下半分をクリックすると同じ時間の位置でマークが移動!

サウンドファイルを開く

2 貼り付け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。

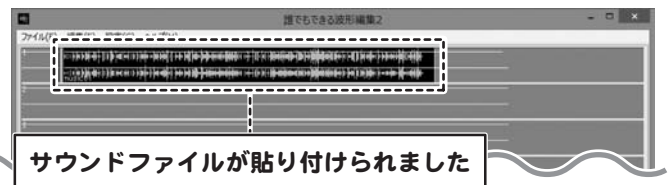
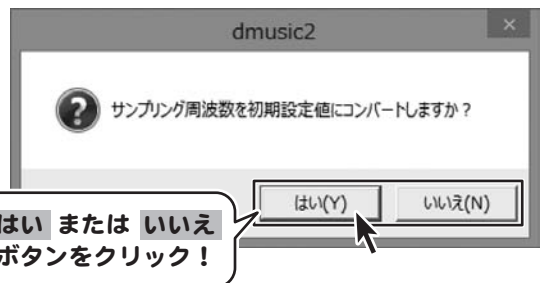
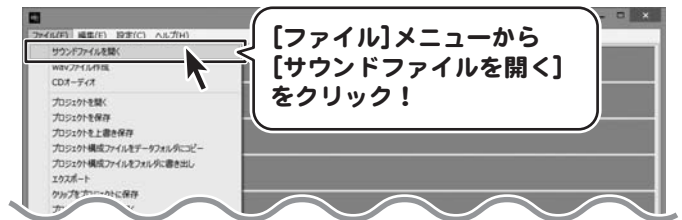
サウンドファイルの保存場所を選択し、サウンドファイルを選択して **開く** ボタンをクリックしますと、マークの位置にサウンドファイルが貼り付けられます。

※トラックに何もファイルがない場合で、最初にサウンドファイルを読み込むときは、「サンプリング周波数を初期設定値にコンバートしますか?」という画面が表示されます。

初期設定のサンプリング周波数にあわせてコンバートする場合、**はい** をクリックします。

サンプリング周波数をそのファイルに合わせて聞きたい場合は、**いいえ** をクリックします。

サンプリング周波数は、最初に開いたファイルの値で設定されるため、2つ目以降のファイルを読み込む時は、この画面は表示されません。サンプリング周波数の初期設定値を変更したい場合は、[設定]メニュー→[一般]タブから設定できます。



memo

ファイルが読み込めない場合

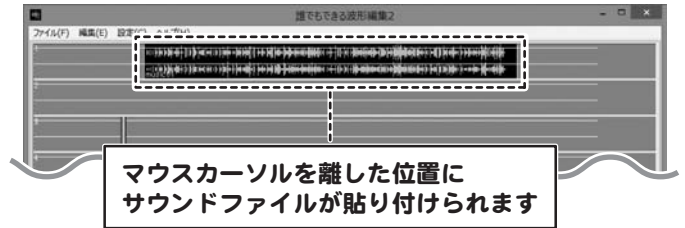
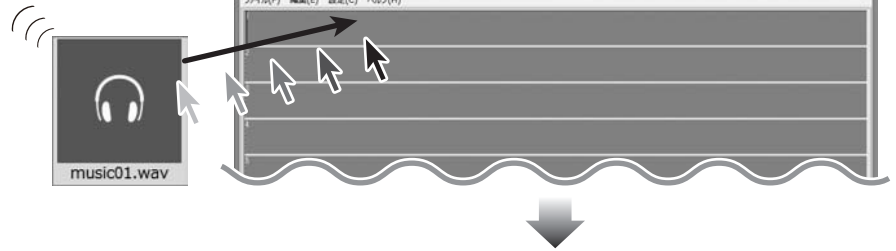
上記のような画面が表示され、対応ファイル形式であってもファイルが読み込めない場合は、付属ソフト「ファイル変換ツール」でファイルを変換してください。
「ファイル変換ツール」の操作方法は、77～80ページをご参照ください。

サウンドファイルを開く

サウンドファイルを編集トラックにドラッグ&ドロップして貼り付ける

サウンドファイルをドラッグ&ドロップ
(マウスを左クリックしたまま移動して離す)
するだけで、ファイルをトラックに貼り付ける
ことができます。

ファイルをクリックしたまま
移動して、貼り付ける位置で
離す！

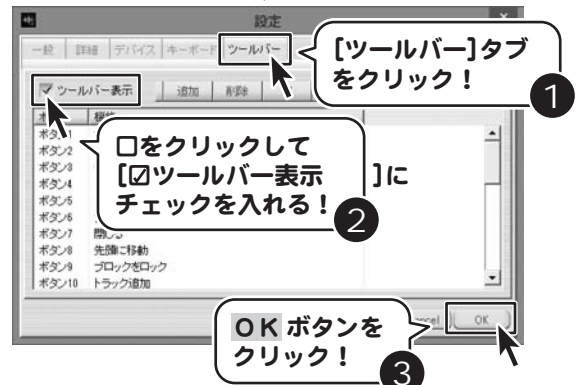


マウスカーソルを離した位置に
サウンドファイルが貼り付けられます

ツールボタンをクリックしてサウンドファイルを開く

1 ツールバーを表示します

メニューバーの[設定]をクリックしますと
設定画面が表示されます。
[ツールバー]タブをクリックしてツールバーの
設定内容を表示します。
「ツールバー表示」のチェックボックスに
チェックを入れて、OK ボタンをクリック
します。



メモ キーボードの[F1]~[F12], [Space]キーに機能を設定

設定画面の[キーボード]タブで、[F1]~[F12],
[Space]キーに機能を設定することができます。

キー	機能
F1	ヘルプ表示
F2	N/A
F3	プロジェクトを開く
F4	wavファイル作成
F5	プロジェクトを保存
F6	プロジェクトを上書き保存
F7	プロジェクト構成ファイルとデータフォルダをコピー

サウンドファイルを開く

メニューバーの下に、ツールバーが表示されました。

※ツールバーに表示するボタンは、よく操作するボタンを表示したり、使わないボタンを削除するなど、アレンジできます。

設定画面の[ツールバー]タブで、表示するボタンの内容を設定してください。

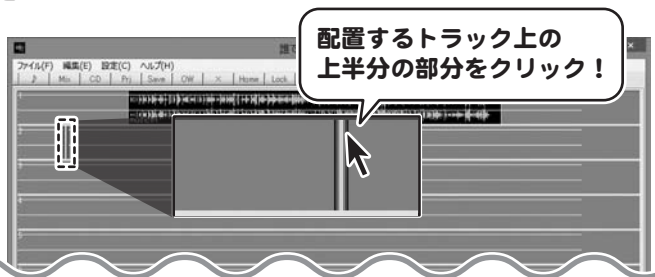
設定画面の詳細はPDFマニュアルをご参照ください。



2 サウンドファイルを貼り付ける位置を設定します

サウンドファイルは、トラックのマークインの位置に貼り付けられます。

各トラックの上半分をクリックすると、マークイン・マークアウトがその位置に移動します。サウンドファイルを貼り付けたい位置でクリックしてマークの位置を設定してください。



3 ツールバーにある [音楽] ボタンをクリックしてサウンドファイルを貼り付けます

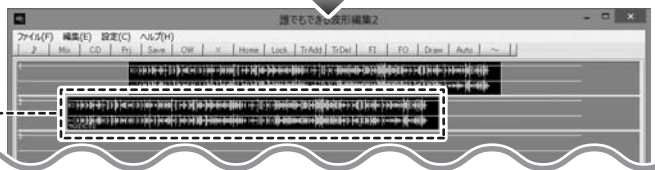
ツールバーの初期設定には「サウンドファイルを開く」ボタンが表示されます。

[音楽] ボタンをクリックすると、「開く」画面が表示されます。

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、マークの位置にサウンドファイルが貼り付けられます。



サウンドファイルが貼り付けられました



サウンドファイルを開く

CDからサウンドファイルを開く

1 サウンドファイルを貼り付ける位置を設定します

サウンドファイルは、トラックのマークインの位置に貼り付けられます。


各トラックの上半分をクリックすると、マークイン・マークアウトがその位置に移動します。サウンドファイルを貼り付けたい位置でクリックしてマークの位置を設定してください。

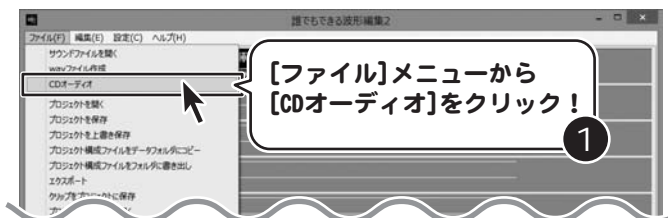


2 CDを挿入して読み込むトラックを選択します

パソコンにCDを挿入します。

[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。CDが挿入されているCDドライブを選択し、トラック（曲目）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。



サウンドファイルを開く

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。CDのトラックの読み込みが始まり、マークの位置にサウンドファイルが貼り付けられます。



音楽を再生する

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


時間表示のエリアをクリックまたはドラッグしますと、 (再生ヘッド) が移動しますので再生を開始する位置を設定します。



2 再生するトラックを選択して再生を開始します

右下のボリュームパネルにあるトラックの再生選択ボタンの設定をします。

上のボタンが緑色になっていると再生されます。
(下の赤いボタンは録音選択ボタン)
ボタンをクリックするとON/OFFが切り替わるので、再生しないトラックのボタンは、OFF(グレー)にします。
トラック2だけを再生したい場合は、トラック1の再生選択ボタンをOFFにします。

 ボタンをクリックしますと、再生ヘッドの位置から再生が開始されます。

※時間表示のエリアでダブルクリックしても、再生することができます。



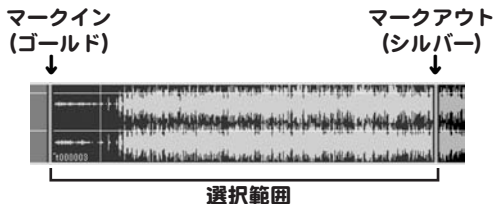
音楽を再生する

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&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

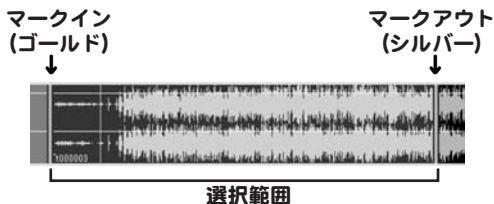
範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動してマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。



2 範囲内を再生します

選択範囲が設定できたら [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、選択範囲内だけを再生することができます。(再生メニューは右クリックでも表示できます)

その他の再生メニューでは、範囲外再生 (選択範囲を飛ばして再生) ループ再生 (選択範囲内を繰り返し再生) マークインまで再生、~から再生 マークアウトまで再生、~から再生があります。



※範囲内を再生中に再生ヘッドのある時間表示エリアをクリックすると、範囲内再生が解除されます。

音楽を再生する



再生方法のいろいろ

±3倍速で再生する／再生しながら再生位置を移動／サーチ再生
配置したブロックの前後をカットして再生

【±3倍速で再生する】

再生している時に再生ボタンの上にあるスライダーをドラッグすると、±3倍速までの再生ができます。マークイン・マークアウトのあるトラックのみ再生します。



スライダー左に移動すると、巻き戻し方向に±3倍速再生！



スライダー右に移動すると、早送り方向に±3倍速再生！

【再生しながら再生位置を移動】

再生ヘッドのある時間表示エリアをクリックまたは左右にドラッグすることで、再生しながら聞きたい位置に再生ヘッドを移動して聞くことができます。



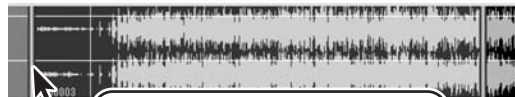
再生中に再生ヘッドのある時間表示エリアをクリックまたはドラッグ！

【サーチ再生】

マークインまたはマークアウトのバーの上を右クリックして左右にドラッグすると、カーソルが \longleftrightarrow になります。移動した位置を1秒間再生します。再生したい場所を探したいときなどに便利です。マークイン・マークアウトのあるトラックのみ再生します。

マークイン
(ゴールド)

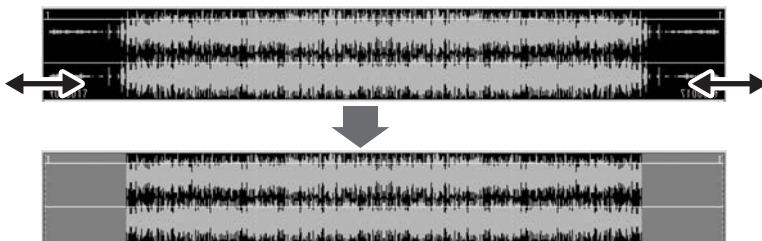
マークアウト
(シルバー)



マークの上カーソルをあわせて右クリックしたまま移動！

【配置したブロックの前後をカットして再生】

ブロックの始めと終わりの下半分にマウスカーソルをあわせると、カーソルが \longleftrightarrow になります。ドラッグ(マウスを押したまま移動)すると再生範囲を短くすることができます。短くした部分は、反対方向にドラッグすれば元に戻せます。



音楽を編集する

メイン画面に表示した音声ファイルの波形を編集します。
 選択しているブロックや選択範囲を「コピー」「削除」「切り取り」「貼りつけ」などができます。
 また、様々なエフェクト効果やフェードを設定して編集を楽しむことができます。
 ブロックはドラッグ&ドロップで自由に移動できます。

フェード (白い線)

トラック

Lch

Rch

ブロック

再生ヘッド

マークイン (色: ゴールド)

マークアウト (色: シルバー)

選択範囲

表示幅の拡大・縮小ができます。編集しやすい表示に設定!

表示幅の拡大・縮小ができます。

両矢印ボタンを右クリックすると、表示するトラック数を選択できます。トラックの高さを拡大表示できます。

選択範囲をコピー・切り取り・削除する	-----	20~24ページ
コピー・切り取りした範囲を貼り付け・挿入する	-----	
空白を挿入する	-----	25ページ
無音部分を削除する(トリム)	-----	26ページ
音楽を編集する(トラックの操作)	-----	27~30ページ
音楽を編集する(ブロックの操作)	-----	31~44ページ
波形を拡大表示して編集する	-----	45~48ページ
音楽を編集する(フェードの設定)	-----	49~64ページ
音楽を編集する(エフェクトの設定)	-----	65~66ページ
録音する	-----	67~69ページ
プロジェクトファイルを保存する・開く	-----	70ページ
音声ファイルを作成する	-----	71~76ページ
音声ファイルとして保存する / 作成した音声ファイルをトラックに貼り付ける		
作成した音声ファイルをCDに保存する		

音楽を編集する

範囲を指定して切り取る

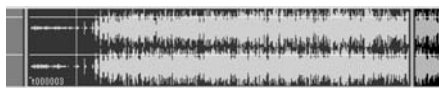
1 切り取る範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。

マークイン
(ゴールド)

マークアウト
(シルバー)



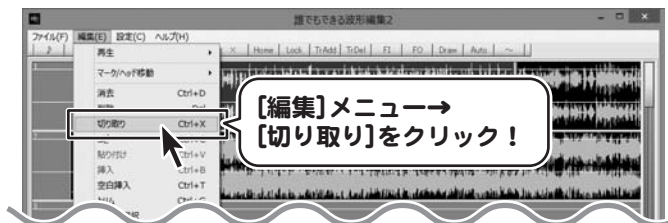
選択範囲



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、選択範囲を切り取ります。

切り取った範囲は詰まります。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22ページをご参照ください。



切り取った範囲は詰まります



音楽を編集する

範囲を指定してコピーする

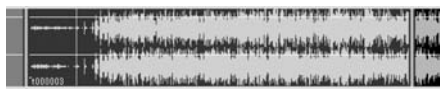
1 コピーする範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。

マークイン
(ゴールド)

マークアウト
(シルバー)



選択範囲



2 範囲内をコピーします

コピーする範囲が設定できたら [編集]メニューから [コピー] をクリックしますと、選択範囲をコピーします。

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22ページをご参照ください。



音楽を編集する


コピーした範囲、切り取りした範囲を貼り付ける

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を先頭に貼り付けられます。

memo

トラックの下半分をクリックすると…



トラックの下半分をクリック！

範囲を設定してコピーや切り取りをした後、違うトラックの下部分をクリックすると、選択範囲をそのままスライドさせることができます。



トラックの上半分をクリックして貼り付ける位置を設定！

2 貼り付けします

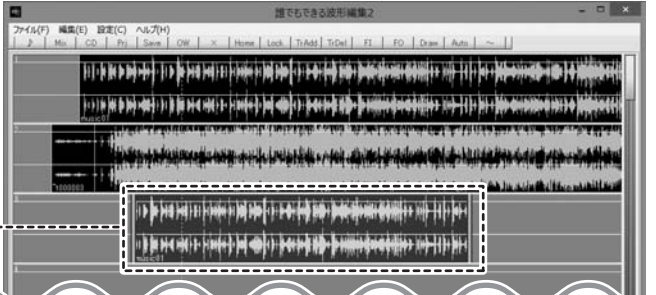
貼り付ける位置が設定できましたら[編集]メニューから[貼り付け]をクリックしますと、マークの位置を先頭にブロックとして貼り付けられます。

※既にあるブロックの上に貼り付けをすると重なった部分は削除されます。削除したくない場合は、挿入の操作をします。(挿入の操作方法は23ページ)



[編集]メニュー→ [貼り付け]をクリック！

コピーした範囲または切り取りした範囲が挿入されました



音楽を編集する

コピーした範囲、切り取りした範囲を挿入する

1 挿入する位置を設定します

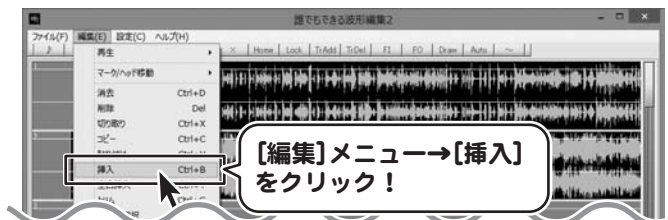
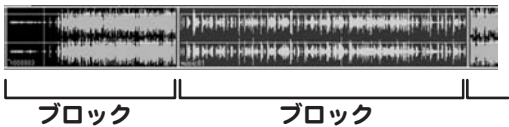
トラックの上半分をクリックして挿入を行う位置を設定します。
クリックした位置、またはマークインがある位置を先頭に挿入します。



2 挿入します

挿入する位置が設定できたら
[編集]メニューから[挿入]をクリックしますと、
マークの位置を先頭に挿入が行われます。
挿入した範囲とその前後はブロックにわけられます。

挿入した範囲



音楽を編集する

範囲を指定して削除する

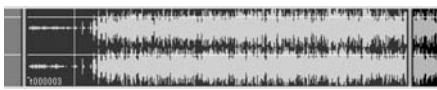
1 削除する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

削除したい範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動してマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となり削除されます。

マークイン
(ゴールド)

マークアウト
(シルバー)



選択範囲



2 範囲内を削除します

削除する範囲が設定できたら [編集]メニューから [削除] をクリックしますと、選択範囲を削除します。

削除した範囲は詰めて表示されます。削除した範囲は、「切り取り」操作とは違い、「貼り付け」で別の場所に貼り付けることができません。



削除した範囲は詰まります



memo

「削除」と「消去」の違い

「削除」は、「切り取り」と同じく右図のように削除した部分は詰まります。「消去」は、削除した部分は詰まらずに空白になります。



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を先頭に空白を挿入します。

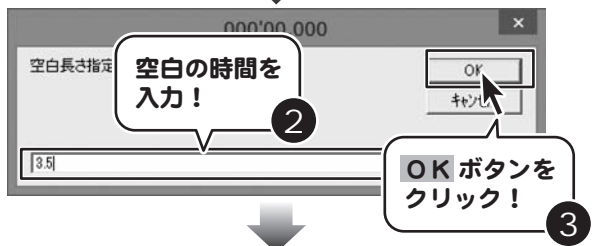


2 空白の長さを指定して空白を挿入します

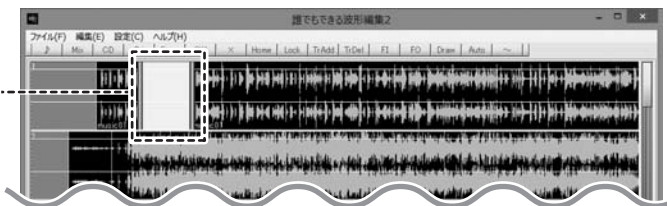
挿入する位置が設定できたら [編集]メニューから[空白挿入]をクリックします。

空白長さを指定する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。



空白が挿入されました



音楽を編集する

無音部分を消去する(トリム)

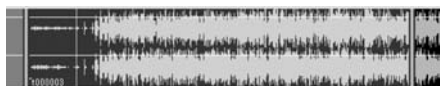
1 無音部分を消去する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

無音部分を消去する範囲を設定します。範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動してマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。

マークイン
(ゴールド)

マークアウト
(シルバー)



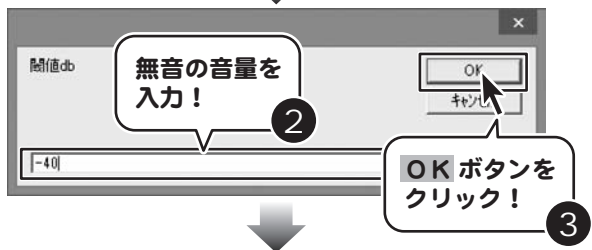
選択範囲



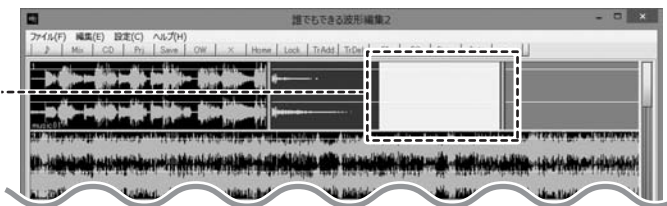
2 範囲内の無音部分を消去します

無音部分を削除する範囲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、選択範囲内の無音部分が消去されます。



無音部分が消去されました



音楽を編集する(トラックの操作)

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の上半分をクリックします。
マークインとマークアウトのあるトラックが選択されているトラックになります。

※マークインとマークアウトは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。



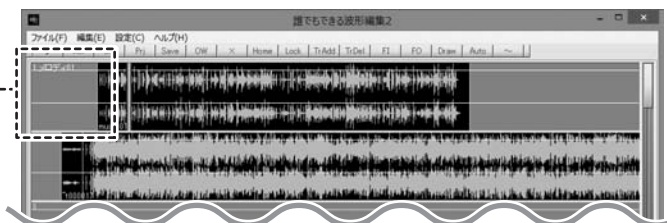
名前を入力!



OK ボタンをクリック!

トラックの名前が変更されました

トラック名 → ×ロディ01



音楽を編集する(トラックの操作)

トラックを削除する

1 削除するトラックを選択します

削除するトラックの上半分をクリックします。マークインとマークアウトのあるトラックが選択されているトラックになります。

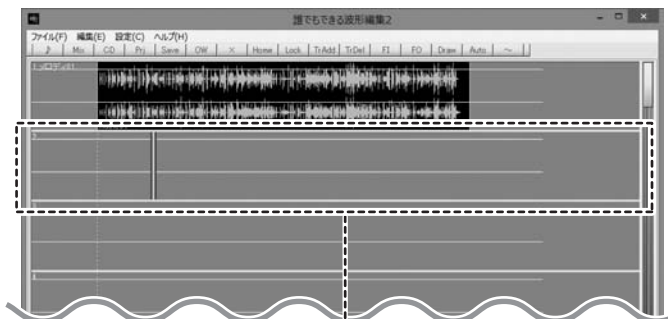
※マークインとマークアウトは重なって表示される場合もあります。



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。

選択したトラックが削除されます。



音楽を編集する(トラックの操作)

トラックを追加する

1 トラックを選択します

トラックの上半分をクリックしてトラックを選択します。
マークインとマークアウトのあるトラックが選択されているトラックになります。
※マークインとマークアウトは重なって表示される場合もあります。

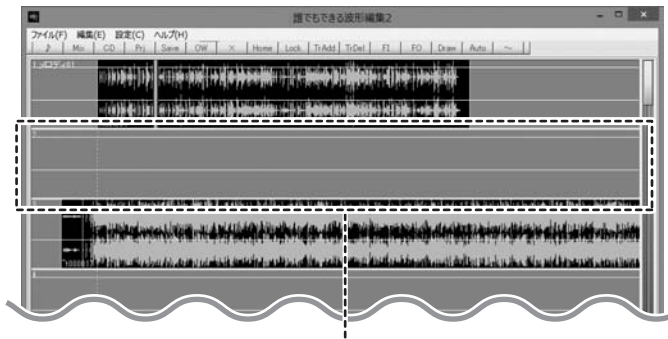
選択しているトラックの下に、トラックを追加することができます。



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。

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。



トラックが追加されました

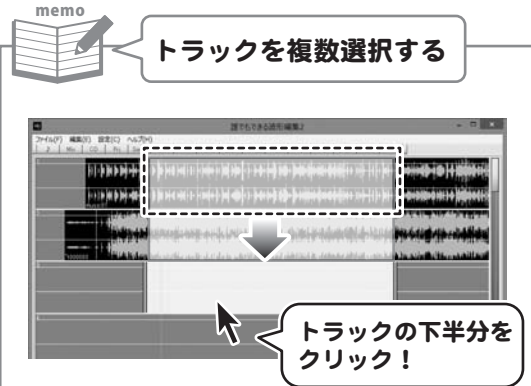
音楽を編集する(トラックの操作)

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。

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]→[トラック状態を保存]**をクリックします。

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。



例：トラック1で選択範囲を設定した時

[Shift]キーを押しながら、トラック3の下半分をクリックすると、トラック1～トラック3まで複数のトラックを選択範囲にすることができます。


[Ctrl]キーを押しながら、他のトラックの下半分をクリックすると、1トラックずつ選択範囲に追加することができます。



音楽を編集する(ブロックの操作)

ブロックを移動する

ブロックの下半分にマウスカーソルをあわせてドラッグ&ドロップすると、ブロックを移動することができます。

移動するブロックの下半分をクリックしたまま移動すると、カーソルがになります。ブロックは、マウスを離れた位置に移動します。

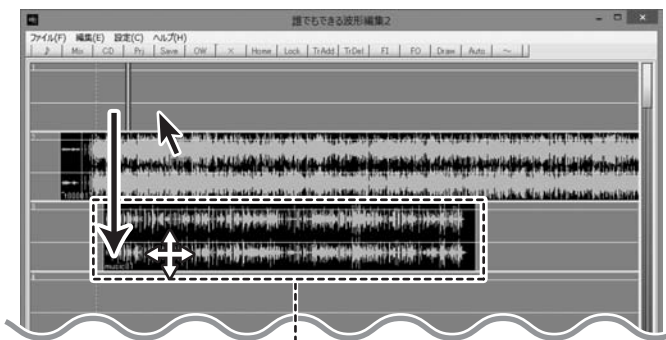
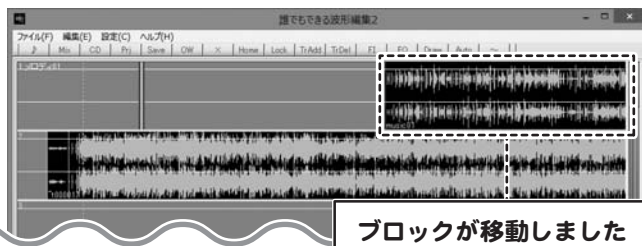
同じトラック上での移動、別のトラックへの移動ができます。既に貼り付けられているブロックの上へ移動した場合は重なります。重なった範囲の下のブロックは削除されませんが再生されません。



memo 別々のトラックにある音楽ファイルをつなげる

右図と同様に、移動するブロックの下半分にマウスカーソルをあわせてドラッグ&ドロップすると、別のトラックにあるブロックとつなげることができます。

右クリックメニューの[ブロック]→[前のブロックにつける]でピッタリつなげることができます。



音楽を編集する(ブロックの操作)

ブロックを削除する

1 削除するブロックを選択します

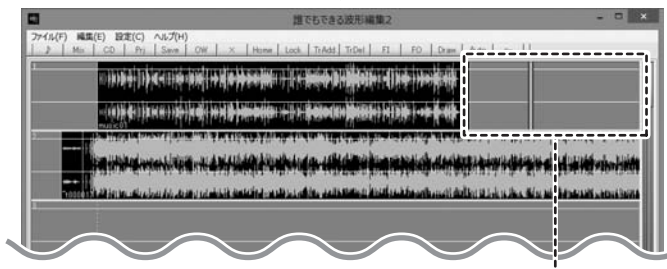
削除したいブロックの上半分をクリックしてマークを表示します。
マークのあるブロックが選択されているブロックになります。

※マークインとマークアウトは重なって表示される場合があります。



2 ブロックを削除します

ブロックが選択できたら、
[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。



音楽を編集する(ブロックの操作)

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

名前を変更するブロックの上半分をクリックしてマークを表示します。
マークのあるブロックが選択されているブロックになります。

※マークインとマークアウトは重なって表示される場合があります。



2 ブロックの名前を変更します

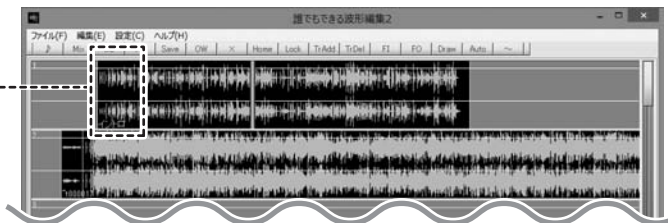
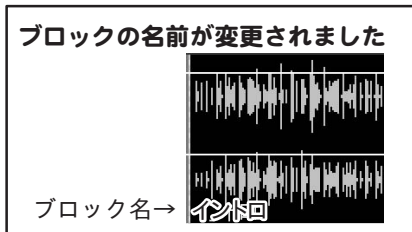
名前を変更するブロックが選択できたら、**[編集]**メニューから**[ブロック]**→**[ブロック名称変更]**をクリックします。

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。



OK ボタンをクリック!

3



音楽を編集する(ブロックの操作)

ブロックを分割する

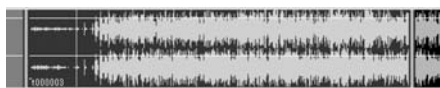
1 分割する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

分割する範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動してマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。

マークイン
(ゴールド)

マークアウト
(シルバー)



選択範囲



2 ブロックを分割します

分割する範囲が設定できたら [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、選択範囲が1つのブロックとして分割されます。



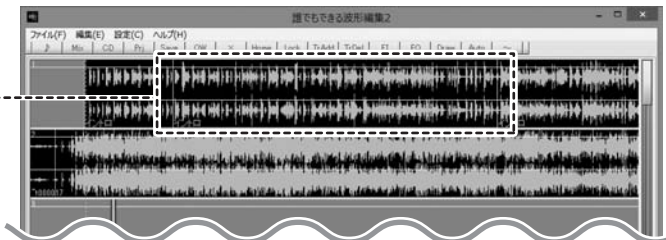
ブロックが分割されました
ブロックの区切りは白い縦線が表示されます

ブロック 分割されたブロック ブロック



白い縦線

白い縦線



音楽を編集する(ブロックの操作)

ブロックを再生ヘッドの位置で分割する

1 分割するブロックを選択して、再生ヘッドの位置を設定します

分割するブロックの上半分をクリックします。マークのあるブロックが選択されているブロックになります。

※マークインとマークアウトは重なって表示される場合があります。

再生ヘッドの位置でブロックを分割します。再生ヘッドは、時間表示エリアをクリックまたはドラッグすると移動しますので、ブロックを分割する位置に設定します。

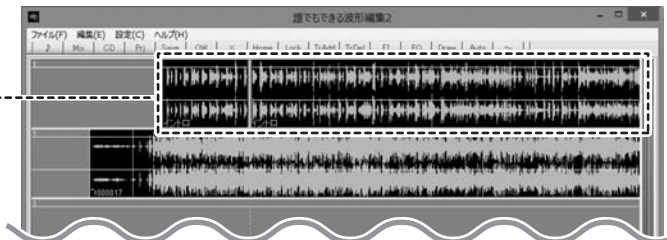
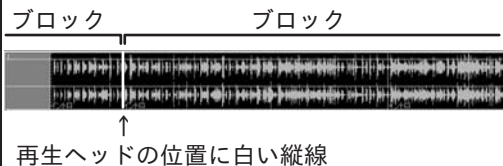


2 ブロックを分割します

再生ヘッドの位置が設定できたら [編集]メニューから [ブロック] → 「ブロックをヘッド位置で分割」をクリックしますと、ブロックが分割されます。



選択したブロックが分割されました
ブロックの区切りは白い縦線が表示されます



音楽を編集する(ブロックの操作)

ブロックをコピーして貼り付ける

1 コピーするブロックを選択します

コピーするブロックの上半分をクリックします。マークのあるブロックが選択されているブロックになります。

※マークインとマークアウトは重なって表示される場合があります。



2 ブロックをコピーします

ブロックが選択できたら [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。



3 コピーしたブロックを貼り付けます

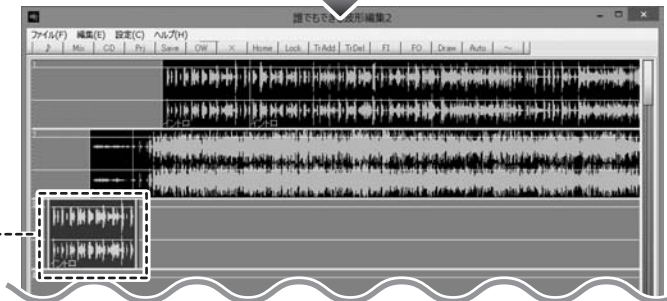
貼り付ける位置でクリックして、マークを移動します。

[編集]メニューから[貼り付け]をクリックしますと、マークの位置を先頭にコピーしたブロックが貼り付けられます。

※既にあるブロックの上に貼り付けをすると重なった部分は削除されます。削除したくない場合は、挿入の操作をします。(挿入の操作方法は23ページ)



コピー (クリップ) したブロックが貼り付けられました



音楽を編集する(ブロックの操作)

ブロックをマージする(選択範囲を1つのブロックにまとめる)

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してまとめることもできます。

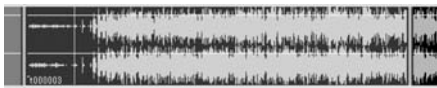
1 マージする(まとめる) 範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

1つのブロックとしてまとめたい範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。

マークイン
(ゴールド)

マークアウト
(シルバー)



選択範囲



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、
選択範囲を1つのブロックとしてまとめること
ができます。



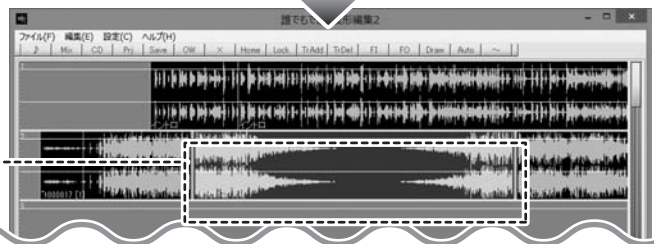
選択した範囲が1つのブロックになりました
ブロックの区切りは白い縦線が表示されます

マージした範囲はブロック化



白い縦線

白い縦線



音楽を編集する(ブロックの操作)

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

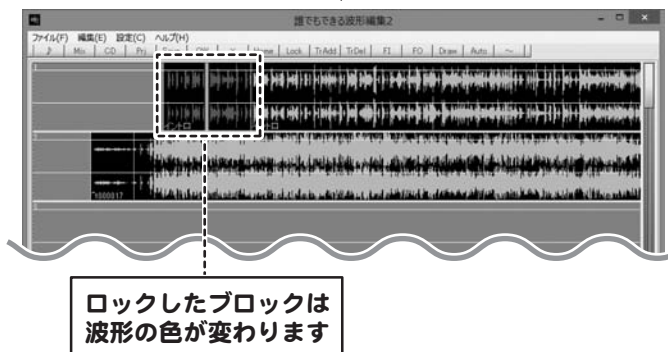
ロックしたいブロックの上をクリックしてマークを表示します。
マークがあるブロックが選択されているブロックです。



2 ブロックをロックします

ブロックが選択できたら、
[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、
ロックしたブロックの波形の色が変わります。
(初期設定では、グレーになります)

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(ブロックの操作)

フェードをブロックにロックする

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49～64ページをご参照ください。

1 フェードをロックするブロックを選択します

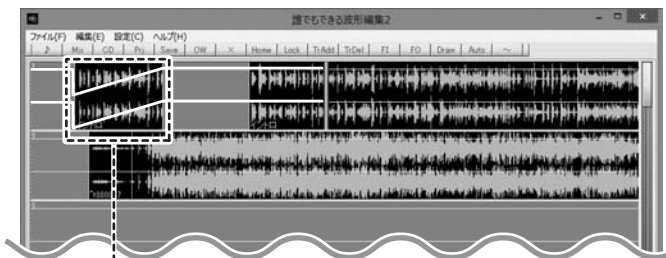
フェードをロックしたいブロックの上をクリックしてマークを表示します。マークがあるブロックが選択されているブロックです。



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。

ロックを解除するには、同様の手順でブロックを選択し、[ブロックにフェードをロック]をクリックします。



ブロックを移動するとフェードも一緒に移動します

音楽を編集する(ブロックの操作)

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上半分をクリックしてマークを表示します。マークがあるブロックが選択されているブロックです。



2 ブロックをつける方向を選択します

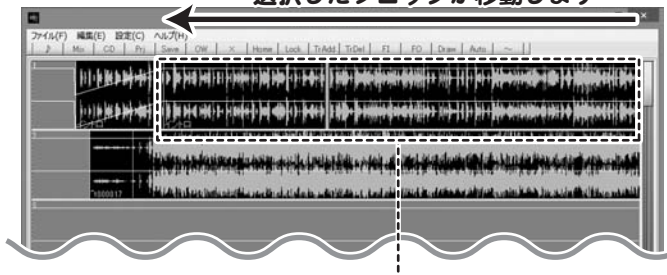
ブロックが選択できましたら、[編集]メニューから[ブロック]→[前/後ろのブロックにつける]をクリックしますと、選択したブロックが移動して前または後ろのブロックにくっつきます。

右図例：[前のブロックにつける]を選択

※前にブロックがないときは、先頭に移動します。
後ろにブロックがない場合は、一番後ろに移動します。



選択したブロックが移動します



音楽を編集する(ブロックの操作)

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

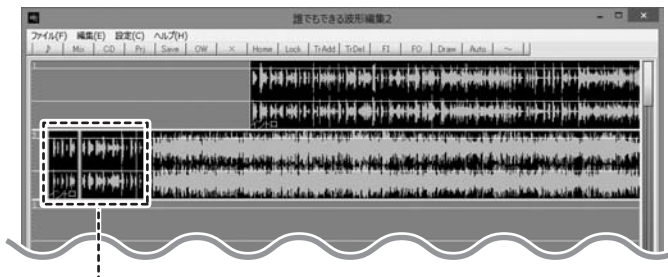
重なりを変更したいブロックの上半分をクリックしてマークを表示します。
マークがあるブロックが選択されているブロックです。



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、
重なりが変更されます。

右図例：[ブロックを前面に]を選択



音楽を編集する(ブロックの操作)

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

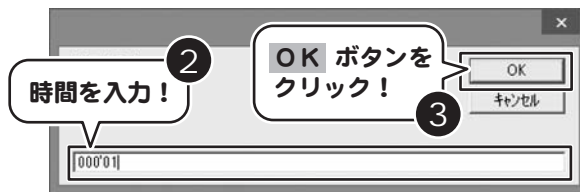
移動したいブロックの上半分をクリックしてマークを表示します。マークがあるブロックが選択されているブロックです。



2 ブロックの位置を移動します

ブロックが選択できたら、[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。

位置を入力する画面が表示されますので、ブロック先頭の位置の時間を入力し、**OK** ボタンをクリックしますと、選択したブロックが移動します。



ブロックが移動しました



音楽を編集する(ブロックの操作)

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

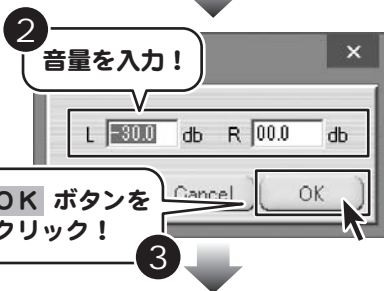
音量を設定したいブロックの上半分をクリックしてマークを表示します。マークがあるブロックが選択されているブロックです。



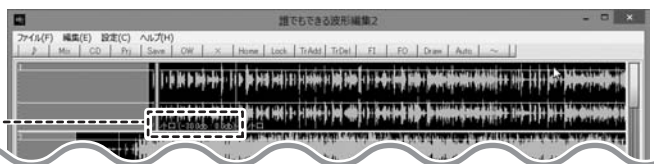
2 ブロックの音量を設定します

ブロックが選択できたら、[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「ブロック名 (-30db:00db)」と表示されます



音楽を編集する(ブロックの操作)

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。

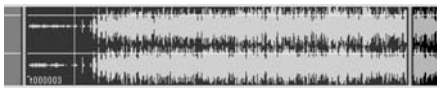
1 グループ化する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

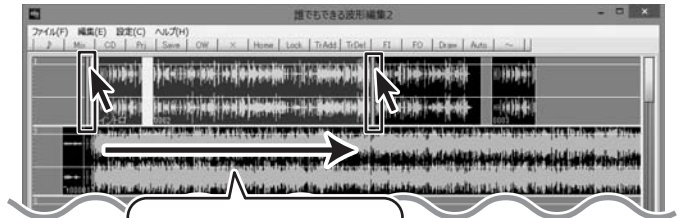
グループ化したい範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動してマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。

マークイン
(ゴールド)

マークアウト
(シルバー)



選択範囲



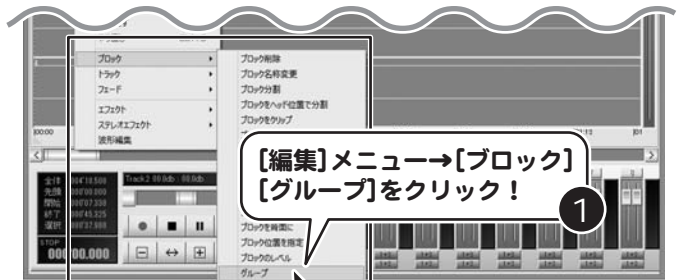
トラックの上半分で
ドラッグ&ドロップ!

2 グループIDを設定します

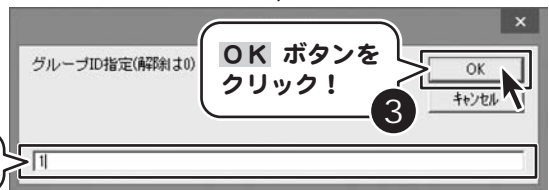
分割する範囲が設定できましたら [編集]メニューから[ブロック]→「グループ」をクリックします。

グループIDを入力する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。



[編集]メニュー→[ブロック]
[グループ]をクリック!



IDを入力!

OK ボタンを
クリック!

ブロックがグループ化されました。
ブロック名の後ろにグループ番号
が表示されます。

ブロック名[1]



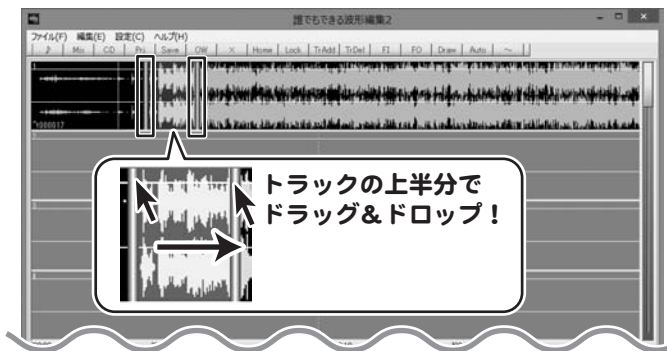
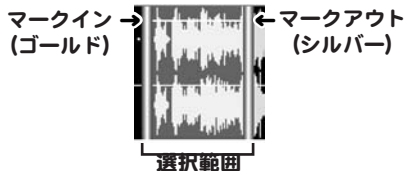
波形を拡大表示して編集する

波形編集画面を表示して、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

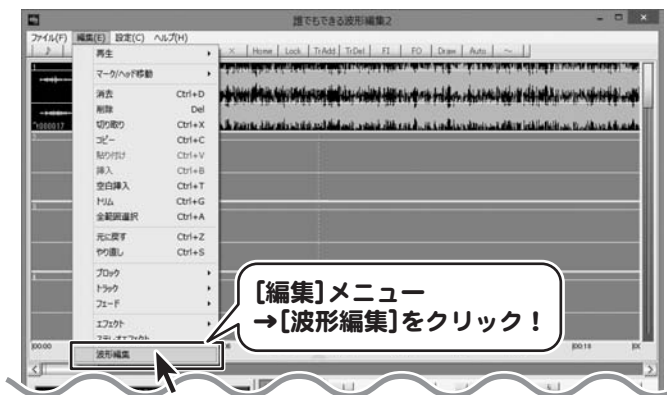
トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

範囲を設定する開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動してマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。



2 波形編集画面を表示します

編集する範囲が設定できたら [編集]メニューから[波形編集]をクリックします。波形編集画面が表示され、選択範囲の波形が拡大して表示されます。



波形編集画面が表示されました



波形を拡大表示して編集する

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、範囲を設定する開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。選択範囲は、ハイライト表示されます。(白っぽくなります)



4 選択範囲の波形の編集を行います

選択範囲を切り取る

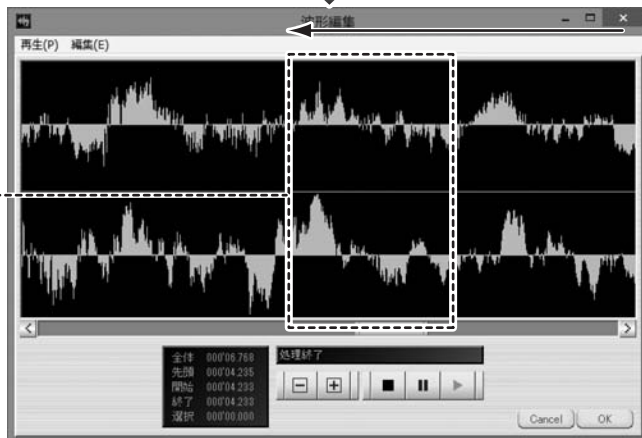
編集する範囲が設定できたら、[編集]メニューから[切り取り]をクリックします。

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て詰まります



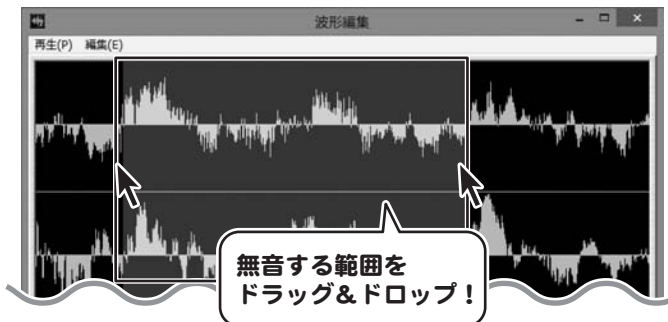
波形を拡大表示して編集する

選択した範囲を無音にする

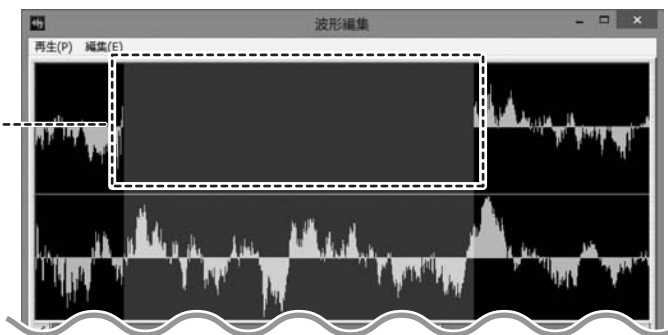
波形の一部を無音にするには、46ページの 3 の手順で、無音にする範囲を選択している状態にします。

編集する範囲が設定できたら、[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]チャンネルを選択します。

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



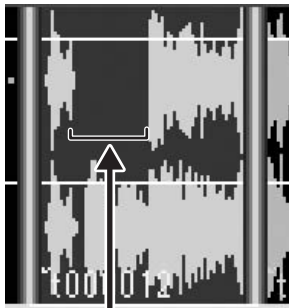
波形を拡大表示して編集する

5 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。



メイン画面の波形に反映されます



Lチャンネルが無音



音楽を編集する(フェードの設定)

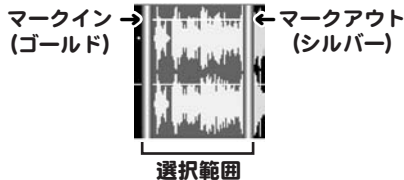
フェードイン・フェードアウトを設定する

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&ドロップしますと、範囲を設定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で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。



2 フェードを設定するチャンネルを選択します

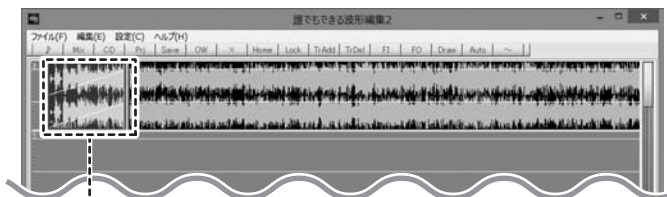
フェードを設定する範囲が設定できましたら [ファイル]メニューから [フェード] → 「Lch」 「Rch」 をクリックしますと、それぞれのチェックを付いたり外したりすることができます。フェードを設定したいチャンネルにチェックをつけます。



音楽を編集する(フェードの設定)

3 フェードを設定します

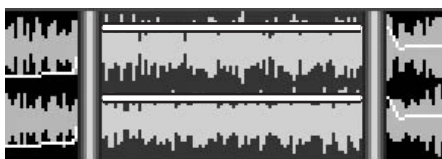
フェードを設定するチャンネルが
選択できましたら、
[編集]メニューから[フェード]→
[フェードイン]または
[フェードアウト]をクリックしますと、
選択した範囲にフェードが設定されます。



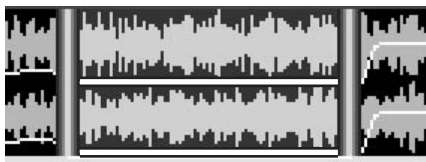
フェードをクリア/ミュート

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ます。

「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。

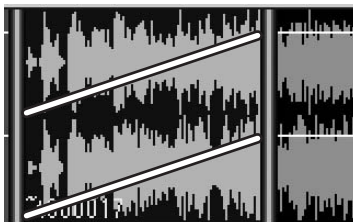


フェードをクリアした例



フェードをミュートした例

フェードが設定されました
(例：フェードイン)



音楽を編集する(フェードの設定)

フェードのリンクを設定する (選択範囲の開始地点と終了地点のフェードを直線で結ぶ)

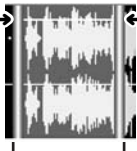
フェードのリンクではマークインがある位置の音量とマークアウトがある位置の音量を直線で結ぶフェードを設定することができます。

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&ドロップしますと、範囲を設定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で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。

マークイン → ← マークアウト
(ゴールド) (シルバー)



選択範囲



2 フェードを設定するチャンネルを選択します

フェードを設定する範囲が設定できましたら [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付いたり外したりすることができます。フェードを設定したいチャンネルにチェックを付けます。

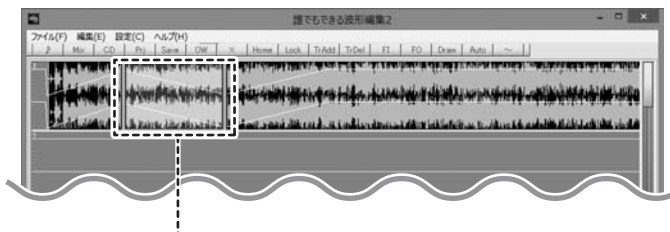


音楽を編集する(フェードの設定)

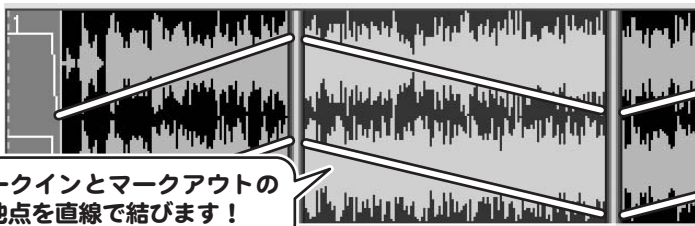
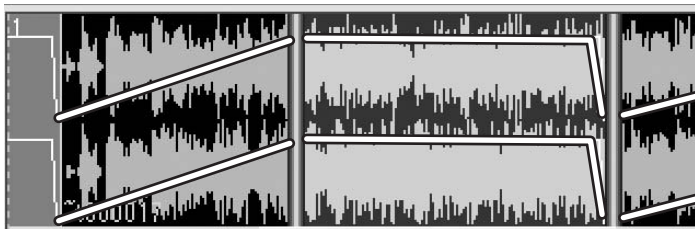
3 フェードのリンクを設定します

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。

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。



フェードのリンクが設定されました




音楽を編集する(フェードの設定)

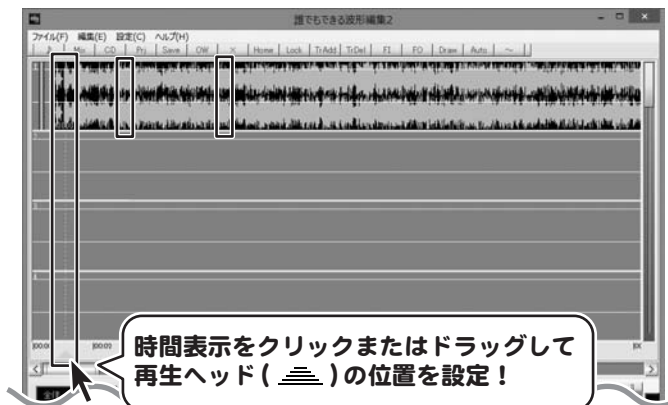
フェードのラインを自分で設定する

フェードのライン上に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できるようになります。

1 フェードにポイントを追加する位置を設定します

ポイントは、再生ヘッド  の位置に追加されます。

時間表示をクリックまたはドラッグして、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

フェードを設定する範囲が設定できましたら [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付いたり外したりすることができます。フェードを設定したいチャンネルにチェックを付けます。



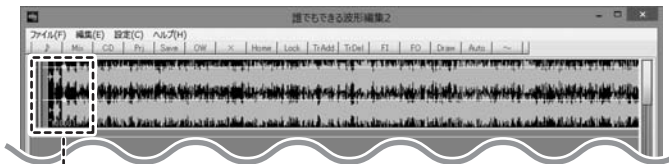
音楽を編集する(フェードの設定)

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
選択できたら、
[編集]メニューから[フェード]→
[ポイント追加]をクリックします。

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。



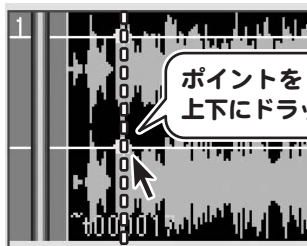
4 ポイントを移動してフェードを調整します

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、
53ページ **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。

フェードにポイントが設定されました



音楽を編集する(フェードの設定)

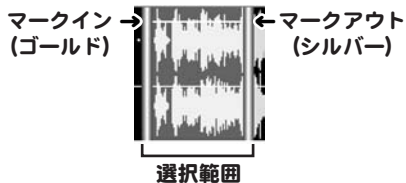
フェードを描く(任意にポイントを追加して音量を調整)

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&ドロップしますと、範囲を設定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で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。
クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。



2 フェードを設定するチャンネルを選択します

フェードを設定する範囲が設定できましたら [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付いたり外したりすることができます。
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。



音楽を編集する(フェードの設定)

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。

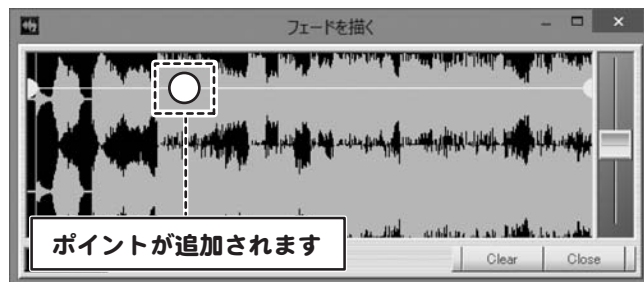
「フェードを描く」画面が表示されます。



4 「フェードを描く」画面で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(白い横線)
のポイントを追加したい位置でクリックしますと、
ポイントが追加されます。

ポイントは複数追加できます。
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。



音楽を編集する(フェードの設定)

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。

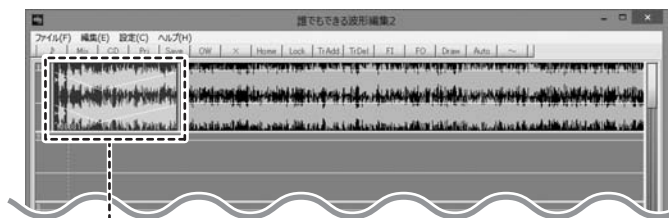
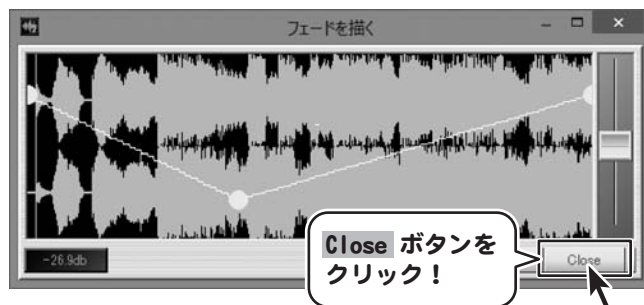
フェードのカーブを保ったまま、全体の音量を調整するには、ボリュームフェーダーのつまみをドラッグします。



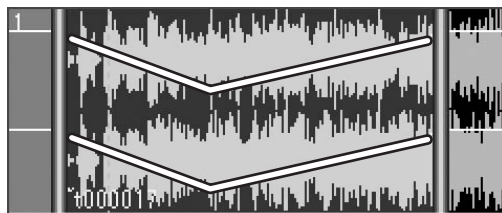
6 フェードを適用します

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。

メイン画面にフェードが適用されます。



フェードが適用されました



音楽を編集する(フェードの設定)

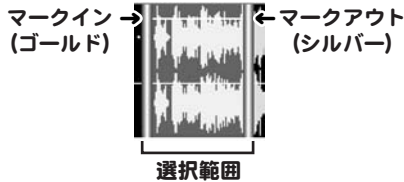
フェードインとフェードアウトを時間指定して設定する (BGフェード)

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&ドロップしますと、範囲を設定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で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。
クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。



2 フェードを設定するチャンネルを選択します

フェードを設定する範囲が設定できましたら [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付いたり外したりすることができます。
フェードを設定したいチャンネルにチェックを付けます。



音楽を編集する(フェードの設定)

3 「BGフェード」画面を表示します

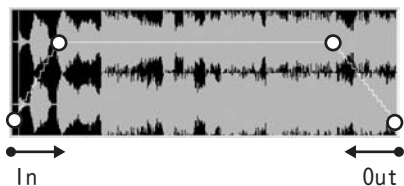
フェードを設定するチャンネルが
選択できたら、
[編集]メニューから[フェード]→
[BGフェード]をクリックします。

「BGフェード」画面が表示されます。



4 「BGフェード」画面でフェードを設定します

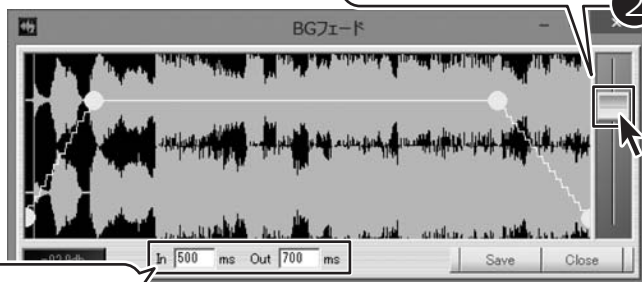
「BGフェード」画面が表示されましたら、
Inには左側からフェードする時間を
Outには右側からフェードする時間を
ミリ秒(1000分の1秒)で入力します。



ボリュームフェーダーのつまみをドラッグ
すると、In/Outで設定した2つのポイントの
音量を設定します。

ポイントを上下にドラッグしますと、
フェードの音量の位置を個々に設定する
ことができます。

さらに「フェードを描く」画面と同様に、
フェードに複数ポイントを追加して、
フェードの線を設定することができます。
「フェードを描く」画面の操作方法を
ご参照ください。(55~57ページ)

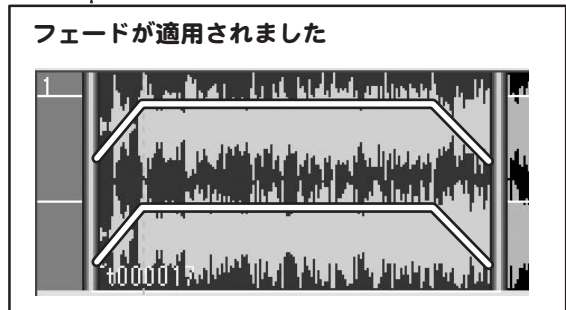
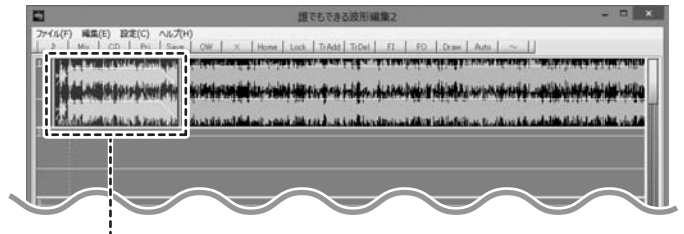
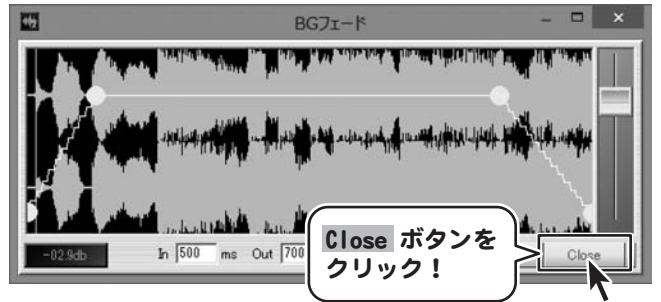


音楽を編集する(フェードの設定)

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。

メイン画面にフェードが適用されます。



音楽を編集する(フェードの設定)

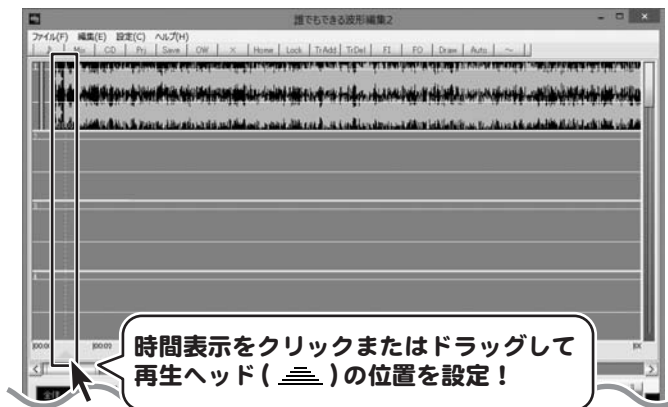
再生しながらフェードを設定する

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 フェードの設定を開始する位置を決めます

音楽を再生して聞きながらフェードを設定します。

再生する位置からフェードの設定が行われますので、時間表示をクリックまたはドラッグして、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

フェードを設定する範囲が設定できましたら [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付けたり外したりすることができます。フェードを設定したいチャンネルにチェックを付けます。



音楽を編集する(フェードの設定)

3 オートメーションをオンにします

フェードを設定するトラックと開始位置が設定できたら
[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。

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。



音楽を編集する(フェードの設定)

4 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、


 ボタンをクリックして音声を再生します。

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すると、赤いフェードの線がつまみの設定にあわせて描かれていきます。

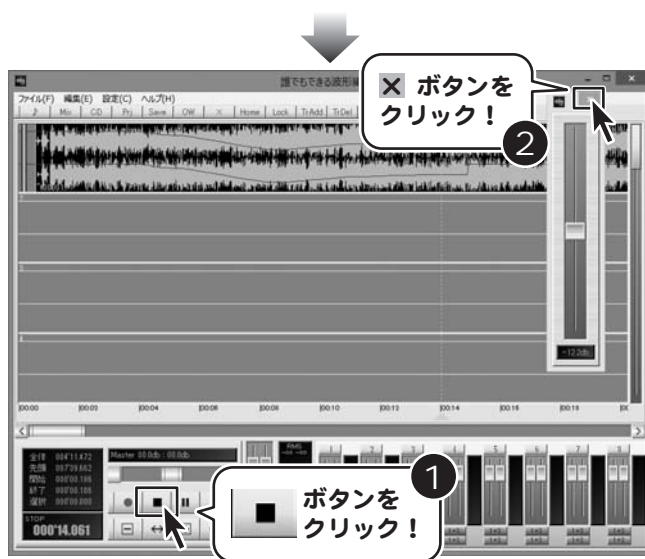
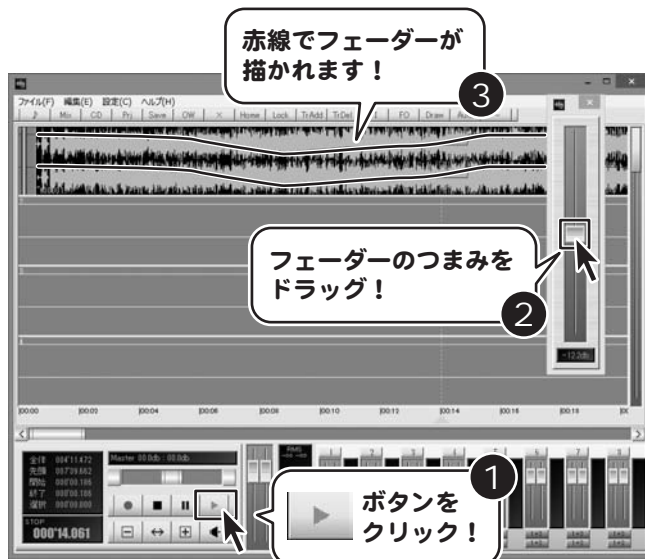
フェーダー画面の下の数字の部分をクリックすると、書き込み停止状態になります。(フェードのラインが白線になります)
再度クリックすると、書き込み状態になります。(フェードのラインが赤線になります)

**クリックして
書き込み停止状態/
書き込み状態を
切り替えられます！**

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。



音楽を編集する(フェードの設定)

フェードを波形に反映してブロック化する (フェードのマージ)

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つのブロックにします。

1 フェードを波形に反映する範囲を設定します

トラックの上半分をドラッグ&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

フェードを波形に反映する範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。
クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。



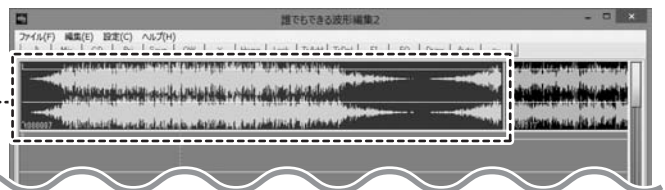
2 フェードを波形に反映します (フェードのマージ)

フェードを設定する範囲が設定できましたら [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。

選択範囲のフェードを波形に反映させて1つのブロックにします。



選択範囲のフェードが波形に反映して1つのブロックになります



音楽を編集する(エフェクトの設定)

エフェクトを設定する

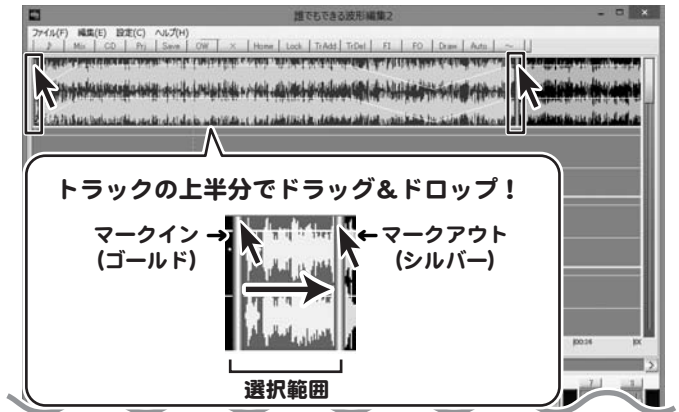
エフェクト機能では音声に特殊な効果をつけることができます。

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&ドロップしますと、範囲を設定することができます。

エフェクトを設定する範囲の開始地点で、マウスを左クリックしたまま横に移動して終了地点でマウスを離します。クリックした開始地点にマークイン、マウスを離れた地点にマークアウトが表示され、この範囲が選択範囲となります。

※1つのブロック全体を選択範囲にしたい場合はキーボードの[Alt]キーを押しながらブロックの下半分をクリックします。



2 エフェクト画面を表示します

エフェクトを設定する範囲が設定できたら[ファイル]メニューから[エフェクト]または[ステレオエフェクト]にカーソルをあわせるとエフェクト一覧が表示されます。

使用するエフェクトをクリックすると、「エフェクト」画面が表示されます。
例：[エフェクト]→[エコー]を選択

※それぞれのエフェクトの説明はPDFマニュアル12~14ページをご参照ください。




音楽を編集する(エフェクトの設定)

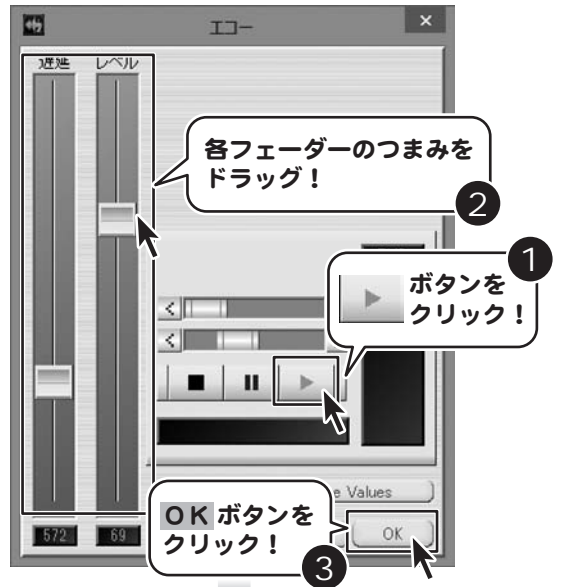
3 エフェクトを設定します

選択したエフェクトの「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。

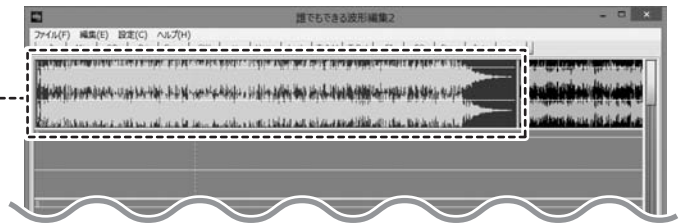
エフェクトのかかり具合を確認するには、

 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。



選択範囲にエフェクトが適用されて1つのブロックになります



豊富なエフェクトの種類

[編集]メニューからの[エフェクト] [ステレオエフェクト]には、いろいろなたくさんのエフェクトの種類があります。各エフェクトの効果につきましては、PDFマニュアル12~14ページをご参照ください。

〈例〉

ノーマライズ

小さい波形を大きくしたいときなど音量レベルが設定値になるよう調整します。

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。楽曲によって効果は異なりますが、ボーカル部分の多くをカットします。

センター抽出

左右共通の成分のみ残します。楽曲によって効果は異なりますが、ボーカル部分が残ります。

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。



録音する

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 録音した音声を貼り付けるトラックを選択します

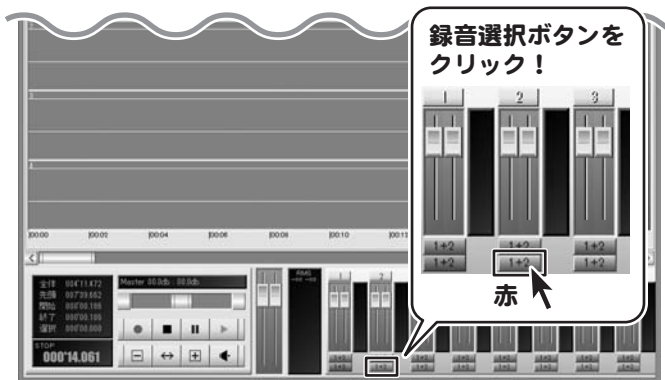
最初に、録音した音声を貼り付けるトラックを選択します。

ボリュームパネルの各トラックに録音選択ボタンがありますので、録音するトラックのボタンをクリックしてON(赤色)にします。クリックでON/OFFの切り替えができます。

録音選択ボタンを右クリックすると、ご自分のパソコンに設定している入力デバイスを選択することができます。設定画面→[デバイス]タブで設定してください。



録音選択ボタンを右クリックして入力デバイスを選択!



2 録音をスタートする位置を設定します

録音した音声は、再生ヘッドの位置を開始地点として、選択したトラックに貼り付けられます。

再生ヘッドの位置を設定します。

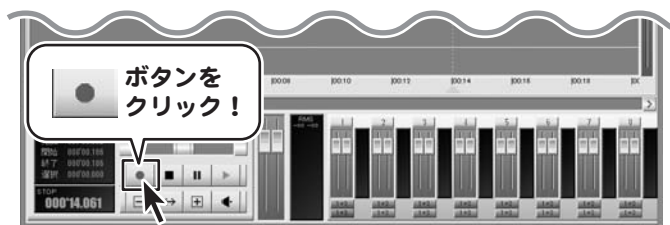


録音する

3 音声を録音します

ボタンをクリックすると、「再生ボタンを押してください」と表示され録音待機状態になります。

この時、設定画面→[詳細]タブ→「録音モニターを表示」にチェックが入っていると、録音設定画面が開きます。
※録音設定画面の詳細は、PDFマニュアル24ページをご参照ください。

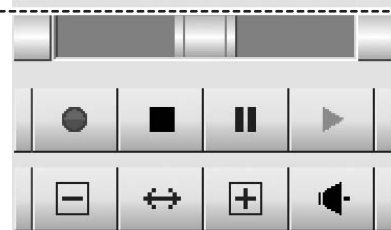


「再生ボタンを押してください」と表示され録音待機状態となります

録音設定画面



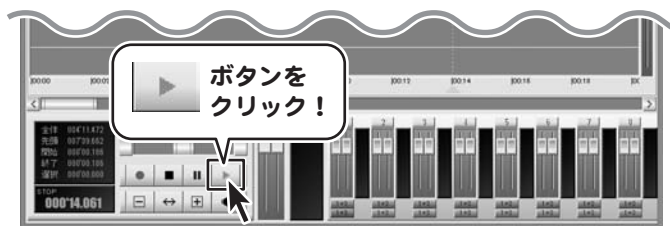
再生ボタンを押してください



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。
録音設定画面を表示している場合は、**Start** ボタンをクリックしても録音を開始します。

他のトラックの音を聞きながら録音する場合は、ヘッドホンをつけるなどして録音します。
他のトラックの音を入れない場合は、再生選択ボタンをOFF(緑→グレー)します。



録音設定画面



録音する

4 録音を終了します

録音を終了するには、

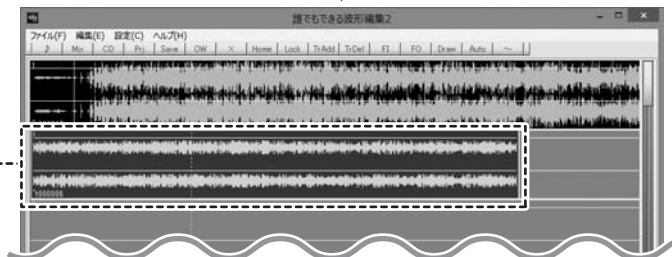
 ボタンをクリックします。

録音設定画面を表示している場合は、
Stop ボタンをクリックしても録音を終了
します。

録音を終了すると、録音選択ボタンをON (赤)
にしたトラックに録音した音声貼り付けられ
れます。



録音設定画面



録音した音声貼り付けられました

編集したファイルを保存する・開く

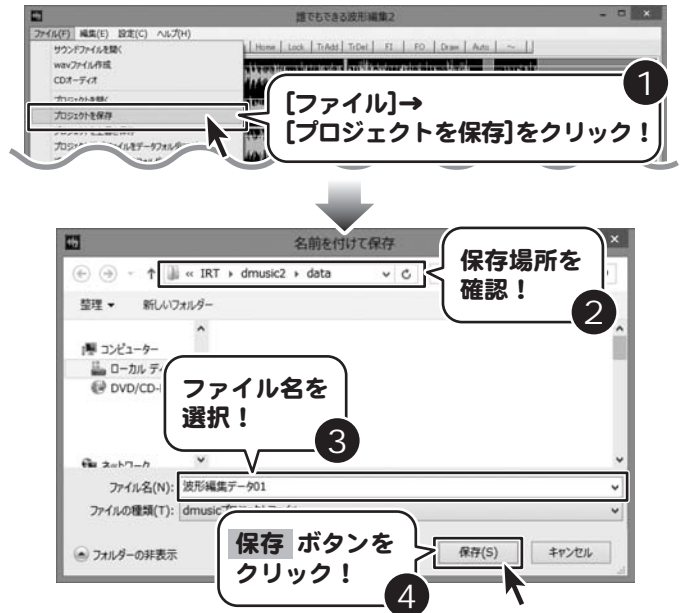
プロジェクトファイルを保存する・開く

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、次回起動時に保存した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。

[ファイル]メニューから
[プロジェクトを保存]をクリックすると、
名前を付けて保存画面が表示されます。
プロジェクトファイルの保存場所を確認し、
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。

プロジェクトファイルの保存先は、Cドライブ→
IRT→dmusic2→dataフォルダーです。

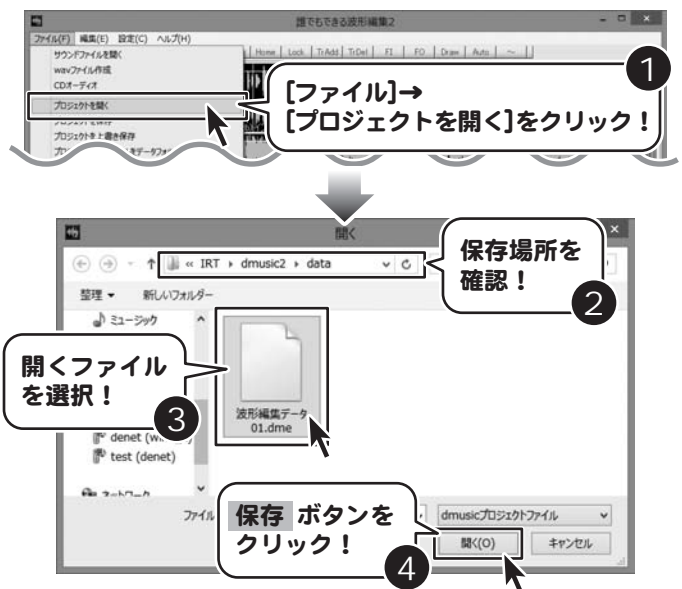


プロジェクトファイルを開く

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。

[ファイル]メニューから
[プロジェクトを開く]をクリックすると、
開く画面が表示されます。
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
をクリックすると、プロジェクトファイルが
開きます。

プロジェクトファイルの拡張子は、**.dme** です。



音声ファイルを作成する

編集したデータをWAV形式・MP3形式の音声ファイルとして保存する

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。

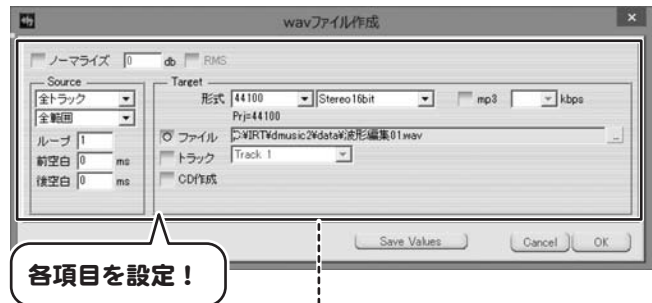
1 「wavファイル作成」画面を表示します

[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。



2 各項目を設定をしてファイルを作成・出力します

ファイルの保存場所など各項目を設定します。(下記①～⑤、次ページ⑥～⑨を設定)



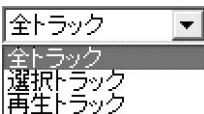
① ノーマライズの設定をします



ノーマライズにチェックを入れると、作成する音声ファイル中のピークレベル（一番大きい音量）が [] dbで指定したレベル以上にならないように音量を自動調整します。

ノーマライズにチェックを入れてから、 **RMS**（アールエムエス：実効値）にチェックを入れると、最大実効レベルが [] dbで設定したレベルになるように音量を調整します。

② 対象トラックを設定します



▼をクリックしてファイルを作成するトラックの対象を設定します。

③ トラックの範囲を設定します



▼をクリックしてファイルを作成するトラックの範囲を設定します。

④ ループの設定をします



作成したデータをループ（繰り返す）してファイル出力する場合はループする回数を入力します。

⑤ 前後に空白を設定します



作成したデータの前後に空白時間を入れたい場合に、数値を入力します。（1msは1/1000秒）

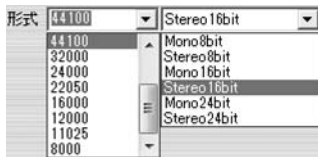
音声ファイルを作成する

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。



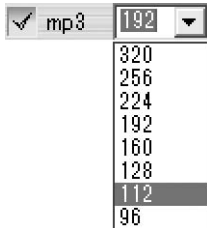
⑥保存する音質を設定します

▼をクリックして、ビットレート（音質）を設定します。



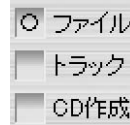
⑦MP3として保存する場合は、チェックを入れます

チェックボックスにチェックを入れたら、▼をクリックしてkbpsの値を設定します。数値が大きいほど音質がよくなります。※MP3に保存する場合は、⑥で設定する形式は、16bitに設定してください。



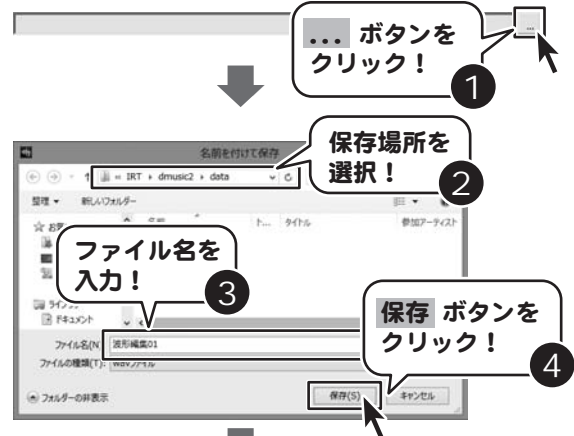
⑧ファイルを○にします

wavまたはmp3ファイルを作成して保存する場合は、「 ファイル」をクリックして にします。



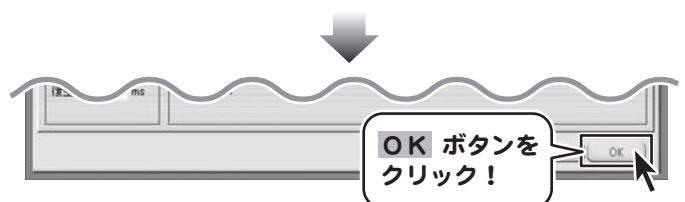
⑨ファイルの保存先と保存するファイル名を設定します

... 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。



保存先と保存ファイル名が設定されました

D:\VRT\dmusic2\data\波形編集01.wav



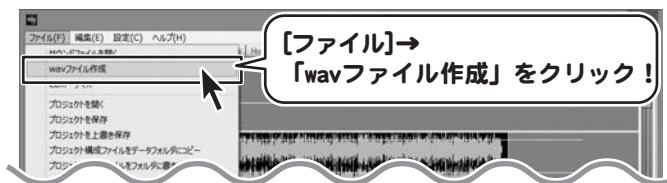
音声ファイルを作成する

作成した音声ファイルをトラックに貼り付ける

編集したデータをwavファイルとして作成し、指定したトラックに貼り付けることができます。

1 「wavファイル作成」画面を表示します

[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。

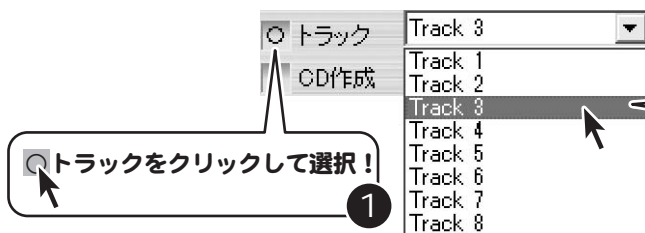


2 各項目を設定をしてファイルを作成します

「wavファイル作成」画面の各項目を設定します。



トラックに○をして、ファイルを貼り付けるトラックを選択します
「 トラック」をクリックして にします。

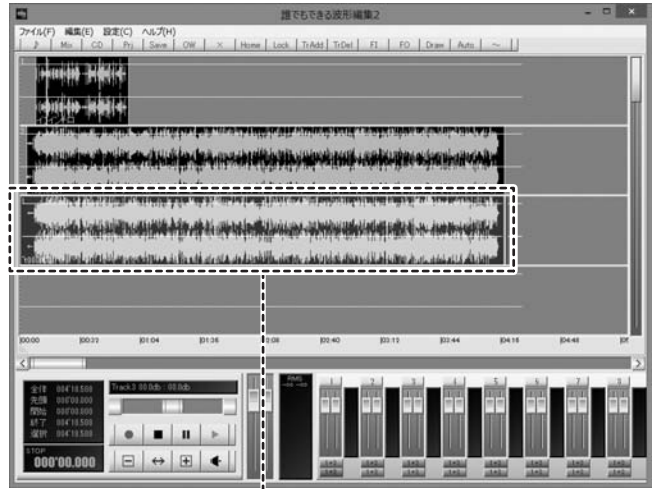


作成したファイルを
貼り付けるトラックを選択！

他の項目の設定は、71～72ページをご参照ください。
トラックを選択した場合は、mp3の選択項目は無効になります。



音声ファイルを作成する



作成したwavファイルが指定したトラックに貼り付けられました

音声ファイルを作成する

作成した音声ファイルをCDに保存する

お使いのパソコンが「書き込むことができるCDドライブ」※の場合は、編集したデータをwavファイルとして作成し、CDに保存します。

※CDドライブを右クリックしてプロパティ画面を表示します。「書き込み」タブがあれば書き込み可能なCDドライブです。

1 「wavファイル作成」画面を表示します

[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。



2 各項目を設定をしてファイルを作成・出力します

「wavファイル作成」画面の各項目を設定し、OK ボタンをクリックしますと、作成したファイルをCDに書き込む準備をします。

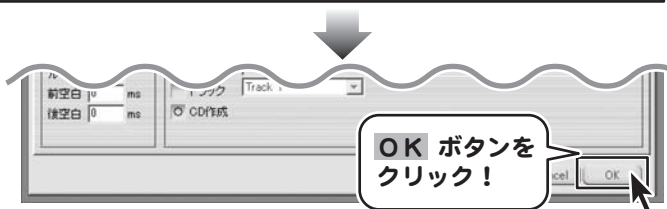


CD作成に○をして、ファイルを貼り付けるトラックを選択します。「トラック」をクリックして○にします。

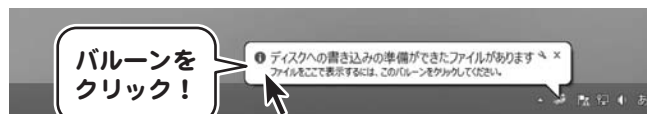


CD作成をクリックして選択!

他の項目の設定は、71~72ページをご参照ください。「CD作成」を選択した場合は、mp3の選択項目は無効になります。



画面下にバルーンが表示され、「ディスクへの書き込みの準備ができたファイルがあります」とメッセージが表示されますので、このバルーンをクリックします。



音声ファイルを作成する



CDに書き込む準備ができたファイルが作成されました



お使いのCDに書き込むソフトでCDにデータを書き込みます。
右図例は、「Windows Media Player」で書き込む例です。

作成したファイルをドラッグ&ドロップで書き込みリストに追加します。

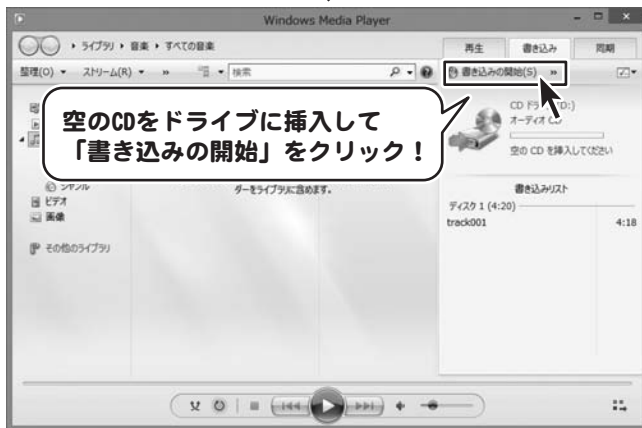
ドライブに書き込み可能なCDを挿入して「書き込みの開始」をクリックするとCDへの書き込みが始まります。

例：Windows Media Playerの場合

ファイルを書き込みリストにドラッグ&ドロップ！



空のCDをドライブに挿入して「書き込みの開始」をクリック！



「ファイル変換ツール」でファイルを変換する

ファイル変換ツールの画面説明

WMA形式のファイルの読み込む場合は、お手数ですが弊社ホームページ (<http://irtnet.jp/update.htm>) より、1.01以降のバージョンにアップデートをお願いします。

ファイル変換ツール メイン画面 「ファイル変換ツール」を起動すると、下のような画面が表示されます。



ファイル読み込

パソコンに保存されている WAV、MP3、M4A、AAC、WMA形式の音楽ファイルから WAV形式に変換するファイルを選択します。

ファイル削除

変換リストに追加した音楽ファイルを変換リストから外します。

設定

変換の設定を行います。

ファイル変換

変換リストに読み込まれた音楽ファイルを WAVに変換します。

キャンセル

音楽ファイルのWAVへの変換を中止します。

ファイル変換ツール 設定画面

メイン画面で **設定** ボタンをクリックすると下のような画面が表示されます。



保存先
現在設定されている保存先が表示されます。

選択
変換したファイルの保存先を選択します。

変換後にフォルダーを開く
チェックを入れると、音楽ファイルの変換終了後に設定された保存先を開きます。

設定
現在の設定を保存してメイン画面に戻ります。


キャンセル
設定を保存しないでメイン画面に戻ります。

「ファイル変換ツール」でファイルを変換する

ファイルを変換する

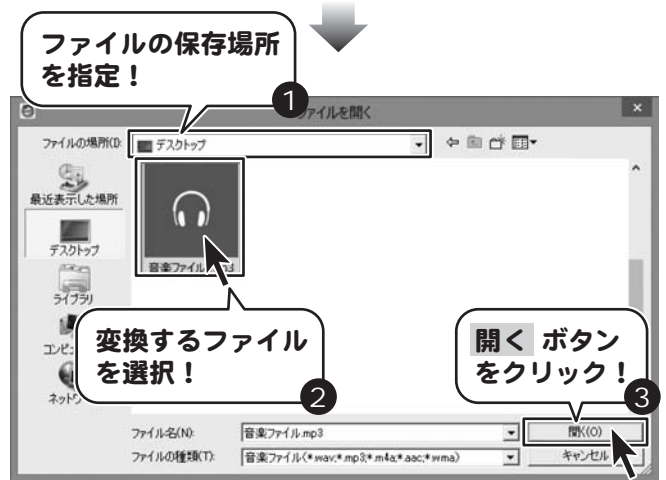
ファイル変換ツールを使用して、音楽ファイルを「誰でもできる波形編集2」で読み込めるWAV形式に変換します。

1 変換する音楽ファイルを選択します

 **ファイル読み込** ボタンをクリックして、ファイルを開く画面を表示します。

変換するファイルの保存場所を指定し、変換するファイルを選択して、**開く** ボタンをクリックします。

読み込みできるファイルの種類は、**WAV / MP3 / M4A / AAC / WMA**形式のファイルです。



選択したファイルが
変換リストに追加されました



「ファイル変換ツール」でファイルを変換する

2 変換したファイルの保存場所を設定します

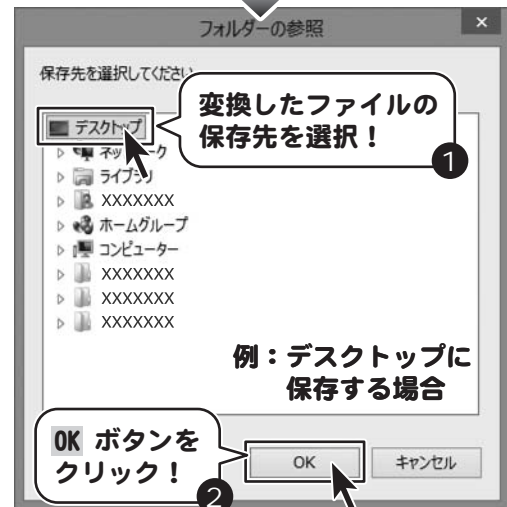
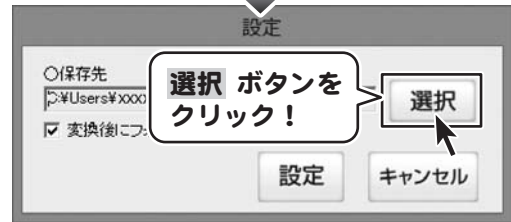


設定 ボタンをクリックして、設定画面を表示します。

設定画面が表示されましたら、**選択** ボタンをクリックして、フォルダーの参照画面を表示します。

変換したファイルの保存場所を選択し、**OK** ボタンをクリックします。

保存場所が設定できましたら、**設定** ボタンをクリックして、メイン画面に戻ります。



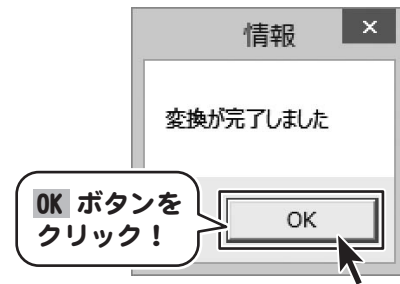
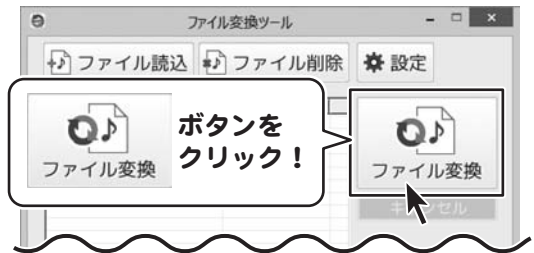
「ファイル変換ツール」でファイルを変換する

3 音楽ファイルを変換します



ファイル変換 ボタンをクリックして、ファイルの変換を開始します。

変換が完了しますと、確認画面が表示されますので、OK ボタンをクリックして、画面を閉じます。

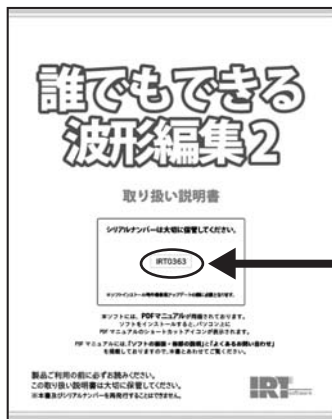


お問い合わせ窓口

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。

○ソフトのタイトル・バージョン
例:「誰でもできる波形編集2」

○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。



シリアルナンバーシール
貼付場所

○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 8

Windows Update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: Internet Explorer 10

・パソコンの仕様

例: SONY XXXX-XXX-XX

Pentium III 1GHz HDD 500GB Memory 2GB

・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

○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

○お名前

○ご連絡先など

※メールの場合、お客様のメールサーバーのドメイン拒否設定により、
弊社からのメールが受信されない場合がありますので、その際は設定をご確認ください。

お問い合わせ窓口



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上、お伝えください。

メールでのお問い合わせ

E-mail info@irtnet.jp

サポート時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

※通信料はお客様負担となります。

お電話・FAXでのお問い合わせ

TEL 050-3538-6703

FAX 050-3538-6704

サポート時間：10:00～17:30（土・日、祭日を除く）

※通信料はお客様負担となります。

※電話・FAX番号は変更される場合があります。

最新の情報は、弊社ホームページ<http://irtnet.jp/>にてご確認ください。

IRTホームページ

URL <http://irtnet.jp/>

ホームページでは、**ソフトウェアの最新情報、アップデート情報**をお知らせしております。最新版のソフトウェアをダウンロードしてお使いいただけます。

■ご注意

お客様よりいただ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てください。



株式会社アイアルティー