

オペレーションマニュアル



WAVELAB ELEMENTS 12

Personal Audio Editing System

Steinberg マニュアル制作チーム: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Dennis Martinez, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

翻訳: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

このマニュアルは、目の不自由な方や視力の弱い方へのアクセシビリティに配慮しています。このマニュアルは複雑かつ多くの図が使用されているため、図の説明は省略されていることをご了承ください。

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。本書で取扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます(バックアップコピー)。Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。本製品のライセンス所有者は、個人利用目的に限り、本書を1部複製することができます。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。詳しくは、www.steinberg.net/trademarks をご覧ください。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

All rights reserved.

WaveLab Elements_12.0.20_ja-JP_2024-04-16

目次

6	新機能	74	ファイルの切り替え
10	WaveLab Elements について	74	最近使用したファイル
10	OS 共通のマニュアル	76	一時ファイル
10	ヘルプシステム	76	操作の取り消し/再実行
12	マニュアルの構成	79	ドラッグ操作
13	表記規則	81	ズーム
15	はじめに	88	プリセット (Presets)
15	スタートアップアシスタントウィンドウ	91	テンプレート
21	システムの設定	96	作業フォルダーとドキュメントフォルダー
21	サウンドカードとバックグラウンド再生	98	クリップボードへのオーディオ情報のコピー
21	レイテンシー	98	現在のファイルへのフォーカス設定
22	ASIO-Guard	98	ナビゲーション同期 (Navigation Sync)
22	オーディオ接続の定義	101	再生とトランスポート
28	CD/DVD/Blu-ray 等のディスクドライブ	101	トランスポートバー
29	リモートデバイス	112	タイムルーラーからの再生の開始
34	WaveLab Elements の概念	112	フォーカスされたオーディオチャンネルの再生
34	全般的な編集ルール	114	マルチチャンネルファイルの再生
34	基本的なウィンドウの動作	115	ジョグ/シャトル再生
34	オーディオデータの選択	116	「タイムコード (Timecode)」ウィンドウ
41	値の編集	117	再生中の自動スクロール
41	スライダー	118	オーディオモニタージュウィンドウでの再生
41	表の項目名の変更	120	オーディオファイルの編集
42	タブグループ	120	オーディオエディターウィンドウ
44	ピークファイル	122	ラウドネスオーバーレイ
45	補助ファイル	123	チャンネルコントロール領域
45	処理精度	124	オーディオファイルのスナップの対象
45	EBU ラウドネス標準 R-128	125	ゼロクロッシング
47	メッセージの設定の初期化	126	オーディオエディターのタブ
48	ワークスペースウィンドウ	136	オーディオエディターでのファイルの取扱い
48	オーディオエディター	163	ミックスダウンとレンダリング
48	オーディオモニタージュ	164	オーディオ属性の変更
49	ツールウィンドウ	165	メタデータ (Metadata)
49	ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し	169	「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」ダイアログ
51	スライドアウトウィンドウ	170	オーディオを自主規制音に置き換える
51	「ファイル (File)」タブ	171	鉛筆ツールによる波形の修正
53	「情報 (Info)」ダイアログ	173	オーディオの解析
54	コマンドバー	173	オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 (Global Analysis)
55	ステータスバー	182	オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析
57	コンテキストメニュー	185	オフライン処理
57	タイムルーラーとレベルルーラー	185	「処理 (Process)」タブ
63	オーディオエディター/オーディオモニタージュウィンドウのタブの管理	187	処理の適用
64	フルスクリーンモードの有効化	187	「ゲイン (Gain)」ダイアログ
64	デフォルトのワークスペースのレイアウトにリセット	188	「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」ダイアログ
65	ファイルの操作	189	ラウドネスノーマライザー
65	ファイルを開く	191	「エンベロープ (Envelope)」ダイアログ
67	ファイルを閉じる	192	オーディオファイルのフェード
68	ファイルの保存	193	クロスフェード
70	ファイルの削除	195	位相の反転
70	ファイル名の変更	195	オーディオの前後反転
71	ファイルブラウザー	195	DC オフセット
		196	タイムストレッチ
		198	ピッチシフト

199	ピッチベンド	346	メーターのリセット
201	リサンプリング	346	レベルメーター
202	オーディオモンタージュ (Audio Montage)	348	フェーズスコープ
202	オーディオモンタージュのファイル構造	349	スペクトロスコープ
203	ラウドネスオーバーレイ	349	スペクトロメーター
204	オーディオモンタージュウィンドウ	353	ビットメーター
210	オーディオモンタージュの各タブ	354	オシロスコープ
219	オーディオモンタージュでの信号の流れ	355	ウェーブスコープ
220	オーディオモンタージュの作成	357	書き込み操作
223	オーディオモンタージュの複製	357	「オーディオ CD の書き込み (Write Audio CD)」ダイアログ
224	オーディオモンタージュ属性	358	「光ディスクを消去 (Erase Optical Media)」ダイアログ
225	オーディオモンタージュの読み込みオプション	359	オーディオモンタージュの書き込み
226	破損したオーディオファイルの参照情報	362	オーディオ CD の形式について
228	オーディオモンタージュの合成	365	ループ
238	オーディオモンタージュでのマルチチャンネル作業	365	ループの作成
243	クリップの編集	366	ループの調節
255	ソースファイル管理	374	ループに適していないオーディオをループさせる
256	クリップエンベロープ	377	サンプルデータの属性
263	ダッキング	379	オーディオ CD の読み込み
266	オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード	379	「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログ
269	トラック、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクトの適用	382	オーディオ CD からオーディオを読み込む
287	「アルバム (Album)」ウィンドウ	383	インターネットでのタイトル名の検索
290	ミックスダウン - レンダリング機能	383	インターネットへのタイトル名の登録申請
291	ラウドネスメタノーマライザー	384	多重確認モード
294	「メモ (Notes)」ウィンドウ	384	オーディオ CD のタイトルをオーディオモンタージュに変換する
294	オーディオ CD の読み込み	386	ビデオ
295	録音	386	ビデオトラック
295	オーディオエディターでの録音	389	ビデオクリップの編集
300	オーディオモンタージュウィンドウでの録音	390	ビデオウィンドウ
305	入力の実時モニタリング	391	ビデオファイルの互換性
306	録音中のマーカーの作成	392	ビデオのフレームレート
307	マスターセクション	395	WaveLab と外部アプリケーション
307	マスターセクションウィンドウ	396	WaveLab Exchange
322	マスターセクションのバイパス	396	Cubase/Nuendo の外部エディターとしての WaveLab Elements
322	マスターセクションでのレンダリング	397	WaveLab Elements の外部エディターとしての Cubase/Nuendo
327	マスターセクションプリセット	399	アプリケーション間のコピー操作
331	バックグラウンドタスクの実時モニタリング	400	オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする
331	音飛び	402	バッチ変換 (Batch Conversion)
332	マーカー	402	「バッチ変換 (Batch Conversion)」ダイアログ
332	マーカーの種類	403	ファイルのバッチ変換
333	「マーカー (Markers)」ウィンドウ	404	Podcast の作成
335	マーカーの作成	404	Podcast のホストサービス
338	マーカーの削除	404	ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする
339	マーカーの移動	404	Podcast のエピソードをアップロードする
339	マーカー間の移動	405	「公開 (Publish)」タブ
339	特定の種類のマーカーを非表示にする	408	カスタマイズ
339	1つのマーカーの種類の交換	408	オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウのカスタマイズ
340	マーカー名の変更	410	ショートカットのカスタマイズ
340	マーカーの選択	414	コマンドバーのカスタマイズ
341	マーカー間のオーディオの選択	415	プラグインの整理
341	オーディオモンタージュ内のクリップへのマーカーのロック		
342	マーカー情報の保存方法		
342	マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する		
345	メータリング		
345	メーターウィンドウ		
345	メーターの設定		

423	Touch Bar (macOS のみ)
424	設定 WaveLab Elements
424	環境設定
430	オーディオファイル環境設定
436	オーディオモニタージュの環境設定
439	複数のコンピューターでの WaveLab Elements の 設定の同期
439	マルチユーザー設定
440	代替の外部ファイルブラウザー
441	索引

新機能

以下のリストには、WaveLab Elements に関する最も重要な改良についての情報と、それに対応する説明へのリンクが含まれます。

追加された新機能: バージョン 12.0.20

ハイライト

スタートアップアシスタント: デザインの改善

- スタートアップアシスタントのデザインが、使いやすさに特に重点を置いて最適化されました。「[スタートアップアシスタントウィンドウ](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: サンプリングレートの不一致を解決するための新しいオプション

- オーディオモニタージュのサンプリングレートが、そこに挿入するオーディオファイルのサンプリングレートと異なる場合、オーディオファイルのコピーを作成して使用し、オーディオモニタージュのサンプリングレートに設定するかわりに、オーディオモニタージュをオーディオファイルのサンプリングレートに設定することもできるようになりました。「[オーディオモニタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する](#)」を参照してください。

その他の新機能

「インスペクター (Inspector)」ウィンドウとマスターセクションにおけるエフェクトプラグインの検索機能の改善

- 「[検索 \(Search\)](#)」フィールドに名前の一部をタイピングしたあと、キーボードショートカットを使用して特定のプラグインを検索したり選択したりできるようになりました。「[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウでのエフェクトの追加](#)」を参照してください。

その他

ゼロクロッシング位置の検出: 上向きのクロッシング位置/すべてのクロッシング位置

- オーディオ内のすべてのゼロクロッシング位置を検出するか、上向きのスロープを示すゼロクロスポイントに限定して検索するかを選択できるようになりました。「[「編集 \(Editing\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\)](#)」を参照してください。

追加された新機能: バージョン 12.0.0

ハイライト

新しい言語: 簡体字中国語

- このアプリケーションで使用できる言語に簡体字中国語が追加されました。

スタートアップアシスタント

- 新しいスタートアップアシスタントを使用すると、ワークフローに適した作業環境を選択する、ファイルを作成する/開く、オーディオ接続を確立する、などの操作をすべて 1 箇所で行なえます。さらに、WaveLab に関する情報やニュース、便利なリンクも表示されます。「[スタートアップアシスタントウィンドウ](#)」を参照してください。

Steinberg Built-in ASIO Driver

- サンプリングレートの自動変換機能を備えた新しい Steinberg Built-in ASIO Driver を利用できるようになりました。「[Steinberg Built-In ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\)](#)」を参照してください。

アプリケーション間のコピー操作

- アプリケーション間のワークフローを最適化するために、WaveLab に新しいドラッグアンドドロップ/コピーアンドペーストオプションが追加され、WaveLab から他のアプリケーションに、エフェクトを含めて、または含めずにオーディオ範囲を転送できるようになりました。「[アプリケーション間のコピー操作](#)」を参照してください。

その他の新機能

ヘルプシステムの改善: すべてのダイアログのコントロールの包括的なツールチップ

- すべてのダイアログボックスのコントロールにツールチップが表示されるようになりました。「[ヘルプシステム](#)」を参照してください。

キーボード入力とマウス入力の表示

- マウス入力とキーボード入力の動作をリアルタイムに表示できるようになりました。この機能は、デモ、プレゼンテーション、チュートリアルなどに使用するスクリーンショットやスクリーンキャストを作成する際に便利です。「[キーボード入力とマウス入力の可視化](#)」を参照してください。

ナビゲーション同期 (Navigation Sync)

- 新しい「[ナビゲーション同期 \(Navigation Sync\)](#)」機能を使用すると、オーディオファイルとオーディオモニタージュの異なるビューを同期し、一方で実行したスクロール操作やズーム操作がもう一方にリアルタイムに自動的に適用されるようにすることでオーディオ素材を比較できます。「[ナビゲーション同期 \(Navigation Sync\)](#)」を参照してください。

ラウドネスオーバーレイ

- オーディオエディターおよびオーディオモニタージュウィンドウの波形ビューまたはレインボービューを RMS ラウドネスビューにオーバーレイし、RMS ラウドネスオーバーレイの透明度を調節できるようになりました。「[ラウドネスオーバーレイ](#)」を参照してください。

オーディオエディター: 新しい自動クロスフェードオプション

- オーディオセグメントの切り取り、貼り付け、挿入、ミュート、削除などの操作に対して自動クロスフェードを有効にできるようになりました。「[編集 \(Edit\) タブ \(オーディオエディター\)](#)」を参照してください。

Opus ファイル形式

- WaveLab では、デコーディングとエンコーディングの両方で Opus ファイル形式がサポートされるようになりました。「[Opus オーディオファイルエンコーディング \(Opus Audio File Encoding\) ダイアログ](#)」を参照してください。

オーディオエディター: 「ゲイン (Gain)」ダイアログのクロスフェードオプション

- 特定のオーディオ範囲のゲインを調整しながらクロスフェードを適用することで、シームレスな移行を作成し、選択した範囲と周囲のオーディオとの間に急なクリック音が発生するのを防ぐことができるようになりました。「[ゲイン \(Gain\) ダイアログ](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: オーディオ選択範囲のレベルをすばやく下げるオプション

- 「[エンベロープ \(Envelope\)](#)」タブの「[レベル \(Level\)](#)」セクションにある 2 つの新しいオプションを使用すると、オーディオ選択範囲のレベルを 1 クリックで 6dB または 9dB 下げることができます。「[エンベロープ \(Envelope\) タブ \(オーディオモニタージュ\)](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: プリゲインとポストゲインを調節するための独立スライダー

- 「[ゲイン \(Gain\)](#)」ペインに、オーディオチェーンの各段階の独立スライダーが追加されました。「[インスペクター \(Inspector\) ウィンドウ](#)」を参照してください。

色分けされたプラグインキャプションバー

- プラグインウィンドウにコンテキストベースの色分けされたキャプションバーを使用できるようになり、エフェクトプラグインの種類を見分けやすくなりました。「[エフェクトプラグインのカラーコード](#)」を参照してください。

YouTube や Spotify 用のチャプター作成

- 新しい「**チャプターの作成 (Chapter Generator)**」を使用すると、マーカーペアを使用してオーディオ素材をチャプターに分割し、それらを一覧にしたテキストファイルを作成して YouTube や Spotify で使用できます。「**マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する**」を参照してください。

プラグイン: VST-2 プラグインを無視するオプション

- 古い VST 2 規格を使用しているプラグインを検索と表示の対象から除外できるようになりました。「**プラグイン (Plug-ins) タブ (ユーザー設定)**」を参照してください。

その他

タイムルーラーの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ

- オーディオ選択範囲をタイムルーラーの目盛りにスナップさせて、オーディオ選択範囲を同時にクオンタイズできるようになりました。「**タイムルーラーの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ**」を参照してください。

カーソルの同期オプション

- 編集カーソルの位置と再生カーソルの位置をステータスバーで同期できるようになりました。このオプションを使用して、現在カーソル位置にあるクリップをアクティブにすることもできます。「**ステータスバー**」を参照してください。

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウの新しい「内容を更新 (Refresh)」ボタン

- 「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウに、コンテンツを手動で再読み込みして、更新や変更を反映するボタンが追加されました。「**ファイルブラウザー (File Browser) ウィンドウ**」を参照してください。

オーディオ範囲を選択した状態でのズーム

- オーディオ範囲を選択した状態でズームインやズームアウトを行なえるようになりました。「**オーディオ範囲を選択した状態でのズーム**」を参照してください。

2 つめの「タイムコード (Timecode)」ウィンドウ

- 2 つめの「**タイムコード (Timecode)**」ウィンドウを開いて、2 つの異なる基準点からの時間を表示できるようになりました。「**タイムコード (Timecode) ウィンドウ**」を参照してください。

BWF メタデータでレンダリングしたリージョンのタイムライン上の位置と日時を表示するオプション

- 「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログの「**BWF**」タブで、レンダリングしたオーディオファイルの BWF タイムリファレンスを生成し、オーディオファイルの作成日時を自動的に追加できるようになりました。「**メタデータ (Metadata) ダイアログ**」を参照してください。

グローバルな用語変更

- 曲やタイトルをまとめたものという意味の「CD」は、より一般的な用語である「アルバム」に変更されました。「CD」という用語は現在、メディアとしてのコンパクトディスクを指すのに使用されています。また、「CDトラック」はより一般的な用語である「タイトル」に置き換えられました。「**オーディオモニタージュウウィンドウ**」を参照してください。

クリップのキューポイントオプションの改善

- キューポイントオプションが見直され、拡張されました。「**編集 (Edit) タブ (オーディオモニタージュ)**」を参照してください。

レンダリング時のソースファイルごとの独立したフォルダー

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、新しい「**ソースファイルごとに独立したフォルダーを維持 (Keep Independent Folder for Each Source File)**」オプションを使用すると、個々のオーディオモニタージュまたはオーディオファイルごとに独立したレンダリングパスを維持でき、オーディオモニタージュやオーディオファイルを切り替えるとそれに応じてレンダリングパスが変更されます。「**レンダリング (Render) タブ (オーディオモニタージュ)**」を参照してください。

選択したファイルをエクスプローラーで表示するオプション

- レンダリング後に選択したオーディオファイルの場所を表示するエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を自動的に開きます。「[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオモニター ジュ\)](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: 読み込み時にオーディオファイルをオーディオモニタージュフォルダーにコピーする

- オーディオファイルをオーディオモニタージュに読み込む際、オーディオモニタージュフォルダーまたはそのいずれかのサブフォルダーに元のオーディオファイルのコピーを作成するかどうか、またこの選択を今後の読み込みのために保存するかどうかを選択できるようになりました。「[「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: クリップにランダムな色を割り当てる

- 個々のクリップを確認しやすくするために、選択した各クリップにランダムな色を自動的に割り当てるできるようになりました。「[「クリップの色の設定」](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: 編集カーソルをエンベロープポイントに移動する新しいオプション

- オーディオモニタージュウィンドウの「[エンベロープ \(Envelope\)](#)」コンテキストメニューを使用して、編集カーソルをエンベロープポイントの正確な位置に簡単に移動できるようになりました。「[「編集カーソルをエンベロープポイントに移動する」](#)」を参照してください。

エフェクトプラグインの新しい挿入モードオプション

- 「[挿入モード \(Insert Mode\)](#)」を有効にすると、新しいプラグインを追加した場合に、選択したスロットの下にあるすべてのプラグインが自動的に1つ下に移動します。「[「エフェクト \(Effects\) ペイン」](#)」を参照してください。

再生カーソルのカスタマイズ

- 編集カーソルと区別しやすいように、必要に応じて再生カーソルをカスタマイズできるようになりました。「[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\)](#)」を参照してください。

ツールチップ表示の遅延のカスタマイズ

- ユーザーインターフェースコントロールにマウスカーソルを合わせてからツールチップが表示されるまでの時間を設定できるようになりました。「[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\)](#)」を参照してください。

オーディオモニタージュ: アンカーにスナップするエンベロープポイント

- エンベロープポイントをマウスで編集する場合、アクティブなアンカーにスナップするようにそれらを設定できるようになりました。「[「エンベロープポイントをアンカーにスナップさせる」](#)」を参照してください。

WaveLab Elements について

OS 共通のマニュアル

このマニュアルには、Windows と macOS の両方のオペレーティングシステム用の内容が記載されています。

片方の OS でのみ使用できる機能や設定は、その旨が明記されています。記載がない場合は、Windows と macOS の両方に当てはまります。

注意事項:

- このマニュアルでは、Windows のスクリーンショットが使用されています。
- Windows の「**ファイル (File)**」メニューの機能の一部は、macOS のプログラム名メニューから選択できます。


ヘルプシステム

ヘルプシステムにはいくつかの方法でアクセスできます。マニュアルはインターネット上で公開されており、steinberg.help からダウンロードできます。

マニュアル

本製品のマニュアルは複数のマニュアルで構成されています。

steinberg.help にアクセスするには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- Web ブラウザーのアドレスバーに「www.steinberg.help」と入力します。
- WaveLab で、「**ヘルプ (Help)**」 > 「**steinberg.help**」を選択します。
- steinberg.help でアクティブなダイアログのヘルプを開くには、右下のクエスチョンマークボタン  をクリックするか、**[F1]** (Windows)/**[command]+[?]** (macOS) を押します。

オペレーションマニュアル (Operation Manual)

WaveLab Elements の操作方法、パラメーター、機能、およびテクニックが詳しく記載されているメインのマニュアルです。

プラグインリファレンス (Plug-in Reference)

付属のプラグインの機能とパラメーターの説明が記載されています。

DDP Player

付属の **DDP Player** の機能とパラメーターの説明が記載されています。

ツールチップと詳細情報

- ツールチップを表示するには、ダイアログボックスのコントロールなどのインターフェース項目にマウスポインターを合わせて、マウスを動かさずに少し待ちます。

ヒント

ツールチップが表示されるまでの時間は、「環境設定 (Global Preferences)」の「表示形式 (Display)」パネルの「ツールチップの遅延 (Tooltip Delay)」オプションでカスタマイズできます。

補足

多くのツールチップには「詳細 (Tell me more)」フィールドがあり、クリックすると追加情報が表示されます。

- メニューヘルプを使用するには、メニュー項目にマウスを合わせます。
- オーディオモニタージュウィンドウでマウスや修飾キーを使用して編集を行なう方法を確認するには、オーディオモニタージュウィンドウ上にマウスを動かします。ウィンドウの下部の情報ラインに、ヘルプテキストが表示されます。

これは何? (What's This?)

「これは何? (What's This?)」を使用すると、インターフェースのアイコンや機能のより詳しいツールチップを表示できます。一部の機能においては、「これは何? (What's this?)」ツールチップに、[steinberg.help](#)にある専用のヘルプピックへのリンクが表示されます。

「これは何? (What's This?)」ヘルプを表示するには以下のいずれかの操作を行ないます。

- いずれかのウィンドウで、**[Shift] + [F1]** を押してインターフェース項目にマウスを合わせるか、または「ヘルプ (Help)」 > 「これは何? (What's This?)」を選択します。

関連リンク

[情報ライン](#) (245 ページ)

[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\)](#) (426 ページ)

キーボード入力とマウス入力の可視化

押した修飾キーやナビゲーションキー、およびマウスの動作をリアルタイムに表示するように WaveLab を設定できます。この機能は、デモ、プレゼンテーション、チュートリアルなどに使用するスクリーンショットやスクリーンキャストを作成する際に便利です。

クリックによるマウス入力を表示したり、修飾キーやナビゲーションキーを押したときにそれらのキーを表示したりするには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- ワークスペース上部のメニューバーから「ヘルプ (Help)」を選択し、ポップアップメニューで「マウスと修飾キーを可視化 (Visualize Mouse and Modifier Keys)」をオンにします。
- **[Alt/Opt] + [F1]** を押します。

これにより、マウスとキーの入力動作を反映した小さいウィンドウが表示されます。

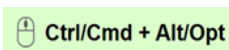
例: 入力動作の可視化



マウスの左ボタン



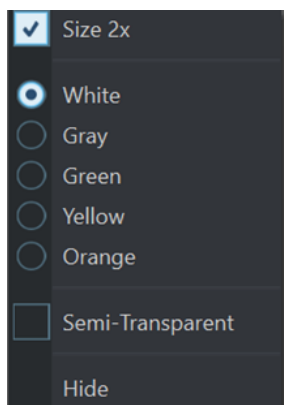
マウスの右ボタン



修飾キー

さらに、小さいウィンドウをドラッグして画面上の任意の位置に移動したり、表示をカスタマイズしたりすることもできます。

表示をカスタマイズするには、右クリックして以下のオプションを含むメニューを開きます。



サイズ 2 倍 (Size 2x)

マウス入力と修飾キーの表示を元のサイズの 2 倍に拡大します。

白 (White)

ウィンドウの背景色を白に設定します。

グレー (Gray)

ウィンドウの背景色をグレーに設定します。

緑 (Green)

ウィンドウの背景色を緑に設定します。

黄色 (Yellow)

ウィンドウの背景色を黄色に設定します。

オレンジ (Orange)

ウィンドウの背景色をオレンジに設定します。

半透明 (Semi-Transparent)

ウィンドウの不透明度を下げます。

表示しない (Hide)

ウィンドウの表示を非表示にします。

マウスとキーの入力動作の表示をオフにするには、「ヘルプ (Help)」を選択し、ポップアップメニューで「マウスと修飾キーを可視化 (Visualize Mouse and Modifier Keys)」をオフにするか、**[Alt/Opt]** + **[F1]** を押します。

マニュアルの構成

Steinberg のマニュアルでは、情報をその内容に応じて 3 種類のトピックに分類しています。

ユーザーインターフェースの説明

ユーザーインターフェース項目の機能、およびダイアログやパネルなどのその他の項目のオプションと設定を説明するトピック。

基本的な概念の説明

特定のソフトウェア機能の概念と機能を説明するトピック。

手順の説明

特定のタスクを実行するための段階的な手順を説明するトピック。これらのトピックでは、多くの場合、その手順を実行する理由について例を示し、注意すべき影響を含む、結果を簡単に説明します。

情報をこのように分類することで、Steinberg マニュアルの構成は最初から最後まで読まなければならないガイドとしてではなく、必要に応じて特定の情報や手順を参照できるリファレンスマニュアルとして機能するものになっています。

ヒント

説明のトピックにはタスクを実行する方法は記載されておらず、手順のトピックにはそれが何であるかの説明はありません。項目や概念に関する一般的な情報を探す場合は、「イベント」などの名前で検索することをおすすめします。特定の操作を実行するための手順を探す場合は、「録音する」などの関連する動詞を含めて検索することをおすすめします。

トピックの下部にあるリンクから関連コンテンツを参照できます。また、サイドバーは、マニュアル構成の中で近くにある関連トピックを確認するのに便利です。

表記規則

本書では、目的に応じて、構造上の要素やマークアップの要素を使用して情報を説明しています。

構造上の要素

前提

手順を開始する前に完了しておく必要があるアクションや条件を記述します。

手順

特定の結果を得るために必要な手順を示します。

重要

システムや接続されたハードウェアに影響を及ぼす問題、またはデータ損失のリスクを伴う問題など、重大な事項に関する情報を示します。

補足

その他の事項や関連情報を示します。

ヒント

役に立つ追加の情報を表示します。

例

例を示します。

結果

手順の結果を説明します。

手順終了後の項目

手順を実行したあとに行なう操作または必要事項を示します。

関連リンク

本書に記載のある関連トピックを示します。

マークアップ

太字はメニュー、オプション、機能、ダイアログ、ウィンドウなどの名前を示します。

例

オーディオモニタージュウウィンドウで、「編集 (Edit)」をクリックします。

太字が大なり記号で区切られている場合は、複数のメニューを連続で開くことを表わします。

例

「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」 を選択します。

ファイル名やフォルダーのパスは異なるフォントで表示されます。

例

example_file.txt

キーボードショートカット

初期設定のキーボードショートカットの多くは修飾キーを使用しますが、修飾キーの一部はオペレーティングシステムによって異なります。

本書では、修飾キーを伴うキーボードショートカットを記述する場合、まず Windows の修飾キー、次に macOS の修飾キー、次にその他のキーの順に記載します。

例

[Ctrl]/[command]+[Z] と記載されている場合、Windows では **[Ctrl]** キー、macOS では **[command]** キーを押したままで **[Z]** キーを押すことを指しています。

はじめに

システムのセットアップを行なうと、**スタートアップアシスタント**から一般的なワークフローや関連情報へ簡単にアクセスできるようになり、WaveLab での作業にすぐに取りかかることができます。

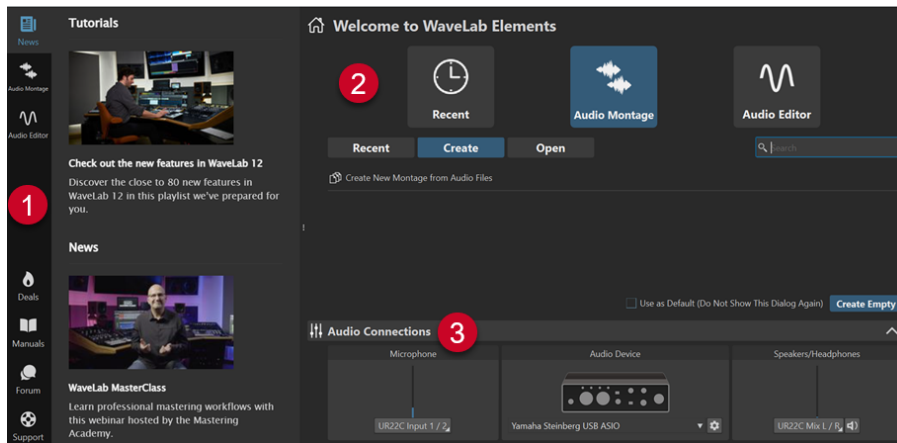
関連リンク

[システムの設定](#) (21 ページ)

スタートアップアシスタントウィンドウ

スタートアップアシスタントを使用すると、ワークフローに適した作業環境を選択する、ファイルを作成する/開く、オーディオ接続を確立する、などの操作を行なえます。さらに、**スタートアップアシスタント**には WaveLab に関する情報やニュース、便利なリンクも表示されます。

WaveLab を起動すると、自動的に**スタートアップアシスタントウィンドウ**が開きます。



スタートアップアシスタントウィンドウは以下の要素で構成されます。

1 情報パネル:

- **「News」** には、Steinberg 社に関連するニュースが表示されます。
- **「Audio Montage」** には、オーディオモンタージュに関する一般的な情報が表示されます。
- **「Audio Editor」** には、オーディオファイル編集に関する一般的な情報が表示されます。
- **「Deals」** には、現在および今後予定されている Steinberg 社のプロモーションや割引に関する情報が表示されます。
- **「Manuals」** には、WaveLab のマニュアルへのリンクが表示されます。ユーザーマニュアルは、PDF ファイルと WebHelp 形式で提供されています。
- **「Forum」** には、WaveLab フォーラムへのリンクが表示されます。このフォーラムは、WaveLab ユーザーが経験を共有し、互いに助け合う場所です。
- **「Support」** には、Steinberg サポートチームへのリンクが表示されます。ここでは、WaveLab のエキスパートがあらゆる問題を解決し、ユーザーの皆さまの質問にお答えいたします。

2 オプションの選択:




- **最近使用したもの (Recent):** 最近使用したファイルのリストから選択し、「開く (Open)」ボタンをクリックして開いたり、「空のファイルを作成 (Create Empty)」をクリックして空のワークスペースを開いたりできます。

ヒント

リストで項目をうっかり選択してしまった場合に「空のファイルを作成 (Create Empty)」をもう一度表示するには、リストの最後のエントリーのすぐ下の空白の領域をクリックするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらその項目をクリックして選択を解除します。

ヒント

「最近使用したもの (Recent)」タブの右側にあるいずれかのボタンをクリックすると、フィルターを使用して、特定の種類の最近使用したファイルのみ表示できます。

- 「すべてのファイルタイプを表示 (Show All File Types)」 はデフォルト設定で、フィルターは適用されません。
- 「オーディオモンタージュファイルのみ表示 (Only Show Audio Montage Files)」 は、最近使用したオーディオモンタージュのみ表示します。
- 「オーディオファイルのみ表示 (Only Show Audio Files)」 は、最近使用したオーディオファイルのみ表示します。

「検索 (Search)」 では、テキストを入力して特定のファイルを検索できます。

- **オーディオモンタージュ (Audio Montage):** オーディオモンタージュを作成したり開いたりできます。
- **オーディオエディター (Audio Editor):** オーディオファイルを作成したり開いたりできます。

「デフォルトとして使用 (次回以降、このダイアログを表示しない) (Use as Default (Do Not Show This Dialog Again))」をオンにすると、今後スタートアップアシスタントをスキップして、現在選択しているワークフローをデフォルトのワークスペースとして設定できます。


ヒント

WaveLab Elements をすでに起動している場合は、スタートアップアシスタントを手動で開き、「WaveLab 起動時にこのダイアログを表示 (Show This Dialog At WaveLab Startup)」をオフにすると、今後自動的にスタートアップアシスタントウィンドウが開かないようにできます。

スタートアップアシスタントを再び有効にするには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- アプリケーションの起動時に、スタートアップアシスタントが開くまで **[Ctrl]/[command]** を押し続けます。
- WaveLab Elements がすでに起動している場合は、スタートアップアシスタントを開き、「WaveLab 起動時にこのダイアログを表示 (Show This Dialog At WaveLab Startup)」をオンにします。

3 「オーディオ接続 (Audio Connections)」パネル:

- **マイク (Microphone):** マイクなどを接続しているオーディオデバイスの入力チャンネルを選択します。
- **オーディオデバイス (Audio Device):** オーディオインターフェースを選択できます。歯車  のボタンをクリックするとダイアログが開き、デバイスのパラメーターを設定できます。
- **スピーカー/ヘッドフォン (Speakers/Headphones):** スピーカーやヘッドフォンなどを接続しているオーディオデバイスの出力チャンネルを選択します。

補足

スタートアップアシスタントの「オーディオ接続 (Audio Connections)」パネルでは、基本的なパラメーターを設定できます。「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択すると、より詳細な設定にアクセスできます。

ヒント

アプリケーションを起動するたびに WaveLab Elements がすべてのデバイスをスキャンして**スタートアップアシスタント**を開くのを防ぐには、ヘッダーの右側にある上矢印をクリックして「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」パネルを閉じます。これにより、複雑なセットアップの場合は起動時間が大幅に短縮されます。


補足

スタートアップアシスタントには、特定の機能のショートカットや WaveLab Elements の確立されたワークフローの代替手段などが表示されます。つまり、**スタートアップアシスタント**で利用できるすべてのタスクと機能は、別の方法や、アプリケーションの別の場所からでもアクセスできるということです。それぞれの手順については、このマニュアルの該当するセクションをご覧ください。

スタートアップアシスタントを手動で開く

初期設定では、WaveLab を起動するたびに**スタートアップアシスタント**ウィンドウが自動的に開きます。WaveLab の起動後に、**スタートアップアシスタント**ウィンドウを手動で開くことができます。

以下のいずれかの操作を行ないます。

- ワークスペース上部のメニューバーにある「**ファイル (File)**」をクリックし、「**スタートアップアシスタントを開く (Open Startup Assistant)**」を選択します。
- コマンドバーの「**スタートアップアシスタントを開く (Open Startup Assistant)**」アイコン  をクリックします。
- **[Alt/Opt] + [Home]** を押します。

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(15 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成

Podcast のエピソードやアルバムなど、複数のオーディオファイルで構成される出力を作成する最も簡単ですばやい方法は、**スタートアップアシスタント**でオーディオモンタージュを作成する方法です。

ヒント

WaveLab Elements でのオーディオモンタージュの使用に関する一般的な情報を表示するには、**スタートアップアシスタント**ウィンドウの左側の情報パネルにある「**Audio Montage**」タイルをクリックします。

スタートアップアシスタントでオーディオモンタージュを作成する方法はいくつかあります。ワークフローに最も適したアプローチを選択しましょう。

- 既存のオーディオファイルをベースとして使用し、必要に応じてテンプレートと組み合わせてオーディオモンタージュを作成できます。
これにより、選択したオーディオファイルを含む新しいオーディオモンタージュが**オーディオモンタージュ**ウィンドウで作成されます。

- テンプレートを選択することで、オーディオモンタージュの一般的な設定から始められます。この方法では、対応するオーディオファイルをあとかから選択したり録音したりできます。これにより、テンプレートで指定されたトラックとサンプリングレートが設定された新しいオーディオモンタージュが**オーディオモンタージュ**ウィンドウで開かれます。

補足

WaveLab でオーディオモンタージュを作成する方法はほかにもあり、ワークフローによってはそちらの方が便利かもしれません。それらの説明は、このマニュアルの各セクションで確認してください。

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(15 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(202 ページ\)](#)

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(221 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュへのオーディオファイルの挿入 \(231 ページ\)](#)

既存のオーディオファイルをベースにオーディオモンタージュを作成する

スタートアップアシスタントの「作成 (Create)」ボタンを使用すると、既存のオーディオファイルを使用して新しいオーディオモンタージュを設定できます。

前提条件

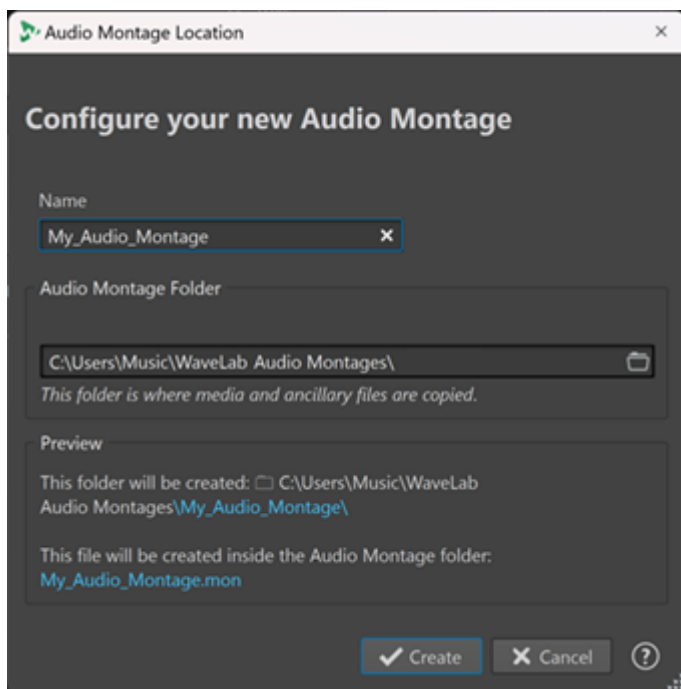
1 つまたは複数のオーディオファイルを使用できるようにしておきます。

手順

1. スタートアップアシスタントウィンドウで、「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」を選択します。
2. 「オーディオファイルから新規モンタージュを作成 (Create New Montage from Audio Files)」を選択して「作成 (Create)」をクリックします。

ファイルブラウザが開きます。

オーディオファイルを選択し、「開く (Open)」をクリックすると、「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」ダイアログが表示されます。名前を入力し、オーディオモンタージュの保存先を設定して、「作成 (Create)」をクリックするとオーディオモンタージュが作成されます。



関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(15 ページ\)](#)

[「オーディオモンタージュの場所 \(Audio Montage Location\)」ダイアログ \(221 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(202 ページ\)](#)

[スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成 \(17 ページ\)](#)

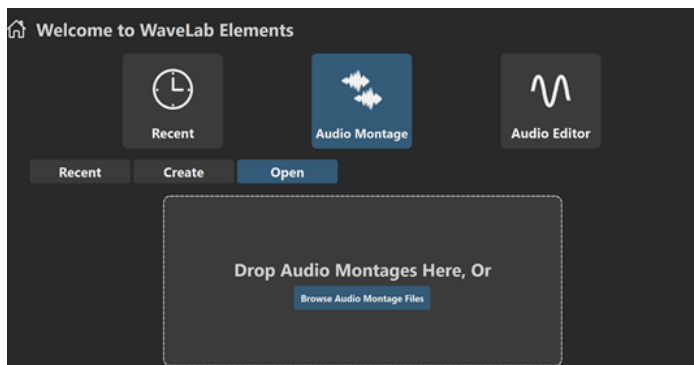
[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(221 ページ\)](#)

スタートアップアシスタントを使用してオーディオモンタージュを開く

スタートアップアシスタントの「開く (Open)」ボタンを使用すると、ドラッグアンドドロップで既存のオーディオモンタージュを開いたり、オーディオモンタージュファイルに移動して開いたりできます。

手順

1. スタートアップアシスタントウィンドウで、「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」を選択します。
2. 「開く (Open)」をクリックします。



3. 1つまたは複数の既存のオーディオモンタージュファイルパネルにドラッグするか、「**オーディオモンタージュファイルを参照 (Browse Audio Montage Files)**」をクリックしてファイルに移動します。
-

結果

オーディオモンタージュファイルが**オーディオモンタージュ**ウィンドウで開きます。

関連リンク

[スタートアップアシスタントウィンドウ \(15 ページ\)](#)

[「オーディオモンタージュの場所 \(Audio Montage Location\)」ダイアログ \(221 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(202 ページ\)](#)

[スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成 \(17 ページ\)](#)

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(221 ページ\)](#)

システムの設定

作業を始める前に、システムの設定を行なう必要があります。

重要

接続を行なう前に、すべての機器の電源をオフにしてください。

システム設定は、作成するプロジェクトの種類、使用する外部機器、使用しているコンピューターハードウェアなど、さまざまな要因によって変わってきます。

関連リンク

[オーディオ接続の定義 \(22 ページ\)](#)

サウンドカードとバックグラウンド再生

他のアプリケーションと WaveLab Elements を同時に実行し、アクティブなアプリケーションが常にサウンドカードを使用するように設定できます。

WaveLab Elements で再生や録音をアクティブにしていると、他のアプリケーションはサウンドカードを使用できません。同様に、別のアプリケーションがサウンドカードを使用している場合、WaveLab Elements は再生を行なえません。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
2. 「オプション (Options)」 タブを選択します。
3. 「ドライバーを解放 (Release Driver)」 をオンにします。
4. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - WaveLab Elements がバックグラウンドのときにドライバーを解放したい場合は、「WaveLab Elements がバックグラウンドの場合 (WaveLab Elements is in Background)」 をオンにします。
 - Cubase/Nuendo が最前面のときにだけドライバーを解放したい場合は、「Cubase/Nuendo が最前面にある場合 (When Cubase/Nuendo is in Foreground)」 をオンにします。

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(24 ページ\)](#)

レイテンシー

レイテンシーとは、プログラムからオーディオが出力されてから実際に聴こえるまでの時間の遅れを表わします。Steinberg Nuendo または Cubase などのリアルタイム DAW アプリケーションではレイテンシーが非常に低いことが必須ですが、WaveLab Elements ではそこまで低いレイテンシーは必要ではありません。

WaveLab Elements で作業をする際、最も重要なのは安定した再生と高い編集精度です。

オーディオシステムのレイテンシーは、オーディオインターフェース、ドライバー、および設定によって変わってきます。再生中に音飛び、音声ファイルに含まれないプチノイズ、またはグリッチが発生する場合は、「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」ダイアログの「**Options (オプション)**」タブで「**ASIO-Guard**」の設定を上げるか、オーディオインターフェース側の ASIO コントロールパネルでバッファサイズを増やします。

関連リンク

[ASIO-Guard \(22 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

ASIO-Guard

ASIO-Guard を使用すると、すべてのチャンネルと VST プラグインをあらかじめ処理できます。

ASIO-Guard のレベルを高くすると、ASIO-Guard レイテンシーが増加します。たとえば、ボリュームフェーダーを調節した場合、実際に聴こえる音に変化するまでにわずかな遅れが生じます。

補足

Resampler プラグインをはじめとするレイテンシーの高い特定のプラグインでは、処理前にサンプルが収集されます。そのため、ASIO-Guard の設定を高くする必要があります。

関連リンク

[ASIO-Guard の設定 \(22 ページ\)](#)

ASIO-Guard の設定

ASIO-Guard のバッファの長さを指定できます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」を選択します。
 2. 「**オプション (Options)**」タブをクリックします。
 3. **ASIO-Guard** メニューで、ASIO-Guard のバッファの長さを指定します。
レベルが高いほど処理の安定性とオーディオ処理のパフォーマンスが高くなります。ただし、レベルが高くなるにつれて、ASIO-Guard レイテンシーとメモリーの使用量も増加します。
-

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

オーディオ接続の定義

WaveLab Elements でオーディオを再生および録音できるようにするには、WaveLab Elements 内部の入力チャンネルと出力チャンネルのサウンドカードへの接続方法と、オーディオの再生と録音に使用するデバイスを指定する必要があります。

デバイスのバッファの設定を定義できます。ステレオ再生およびステレオ録音を実行するには、少なくとも 2 つのチャンネルを選択する必要があります。

サードパーティー製サウンドカードを装備していない場合は、「**Steinberg built-in ASIO**」(Windows) ドライバーまたは「**内蔵オーディオ (Built-in Audio)**」(macOS のみ) オプションを選択できます。ま

た、**Steinberg built-in ASIO** ドライバーはほとんどのサードパーティー製サウンドカードで使用できません。これにより、異なるサンプリングレートで録音および再生を行なうことができます。

関連リンク

[オーディオドライバーの選択](#) (23 ページ)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ](#) (24 ページ)

[録音](#) (295 ページ)

オーディオドライバーの選択

オーディオドライバーを選択し、WaveLab Elements とオーディオインターフェースを連携します。

補足

Windows のオペレーティングシステムでは、使用するハードウェア専用開発された ASIO ドライバーからハードウェアにアクセスすることをおすすめします。ASIO ドライバーがインストールされていない場合は、オーディオハードウェアの製造者に利用できる ASIO ドライバーについてお問い合わせください。特定の ASIO ドライバーを利用できない場合は、Steinberg Built-In ASIO Driver を使用できます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」を選択します。
 2. 「**オーディオデバイス (Audio Device)**」ポップアップメニューを開き、ドライバーを選択します。
 3. 必要に応じて、「**コントロールパネル (Control Panel)**」ボタンをクリックして、設定を行いません。
-

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ](#) (24 ページ)

[ASIO ドライバー](#) (23 ページ)

[Steinberg Built-In ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\)](#) (23 ページ)

ASIO ドライバー

Audio Stream Input/Output (ASIO) は、Steinberg 社が規定した、デジタルオーディオ用のコンピューターデバイスドライバーのプロトコルです。ASIO では、ソフトウェアアプリケーションとコンピューターのサウンドカード間で低レイテンシーかつ再現度の高いインターフェースを提供します。

関連リンク

[オーディオドライバーの選択](#) (23 ページ)

[Steinberg Built-In ASIO Driver の設定 \(Windows のみ\)](#) (23 ページ)

Steinberg Built-In ASIO Driver の設定 (Windows のみ)

特定の ASIO ドライバーを利用できない場合は、Steinberg Built-In ASIO Driver を使用できます。

Steinberg Built-in ASIO Driver を使用すると、Windows オーディオサブシステムが提供するオーディオ入出力にアクセスできます。さらに、Steinberg Built-in ASIO Driver は、ソースオーディオファイルのサンプリングレートがオーディオデバイスのサンプリングレートから外れた場合にサンプリングレートの変換を自動的に実行します。

補足

Steinberg Built-In ASIO Driver のマニュアルは C:\Program Files\Steinberg\Asio\Help にあります。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
 2. 「オーディオデバイス (Audio Device)」ポップアップメニューを開き、ASIO ドライバーを選択します。
 3. 必要に応じて、「コントロールパネル (Control Panel)」ボタンをクリックして、設定を行ないます。
-

関連リンク

[オーディオドライバーの選択 \(23 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

「オーディオ接続 (Audio Connections)」タブ

このタブでは、WaveLab Elements 内部の入出力バスのサウンドカードへの接続方法と、オーディオの再生および録音に使用するデバイスを指定できます。

- 「オーディオ接続 (Audio Connections)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。

グローバル設定

オーディオデバイス (Audio Device)

オーディオの再生および録音に使用するオーディオデバイスを選択できます。サードパーティー製サウンドカードを装備していない場合は、「**Steinberg built-in ASIO**」ドライバー (Windows) または「**内蔵オーディオ**」 (macOS のみ) オプションを選択できます。

ポート名 (Port Names)

各入力および出力オーディオポートに任意の名前を指定できる「**オーディオポート名 (Audio Port Names)**」ダイアログが開きます。

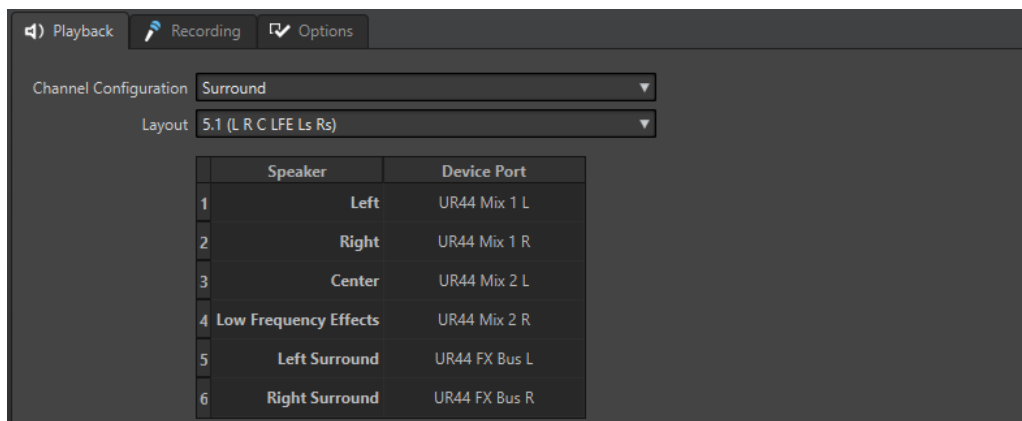
コントロールパネル (Control Panel)

ASIO ドライバーを選択すると、「**コントロールパネル (Control Panel)**」ボタンが有効になります。このボタンをクリックすると、サウンドカードの設定アプリケーション (通常はサウンドカードと一緒にインストールされます) が起動します。このアプリケーションでは、バッファサイズ、デジタルフォーマット、追加 I/O 接続などの設定が表示されます (サウンドカードやドライバーによって異なります)。

内容を更新 (Refresh)

オーディオデバイスを再認識し、デバイスの変更を反映します。

「再生 (Playback)」タブ



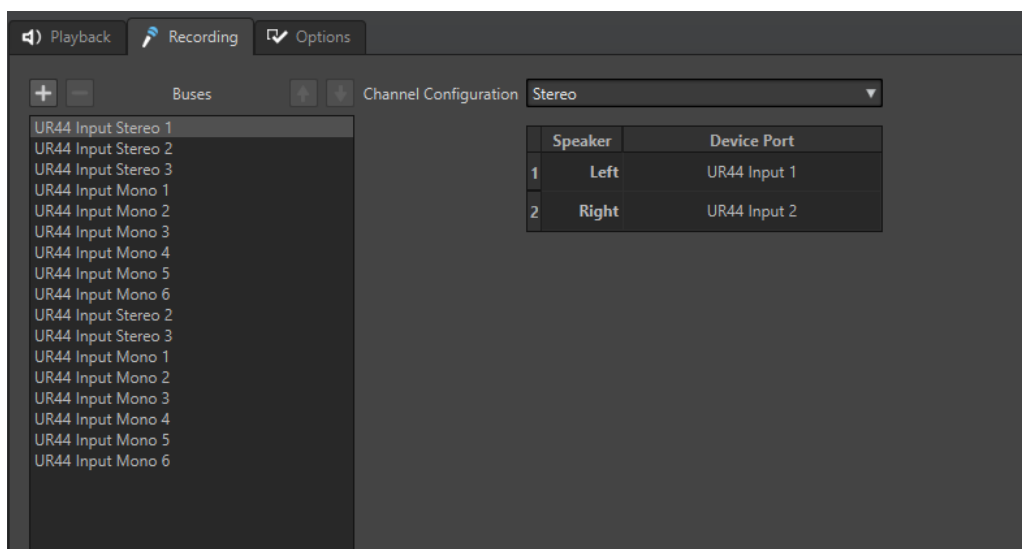
このタブでは、再生に使用するバスを選択できます。

チャンネル構成 (Channel Configuration)

再生バスをデバイスポートにルーティングします。「ユニバーサル (Universal)」、「ステレオ (Stereo)」、「サラウンド (Sur) (Surround)」、または「Ambisonics」を切り替えられます。「チャンネル構成 (Channel Configuration)」メニューの下の表で、再生バスの各チャンネルに対して「デバイスポート (Device Port)」を指定できます。

「録音 (Recording)」タブ

オーディオデバイスが初めて検知された場合、WaveLab Elements は自動的に入力バスを割り当てます。この構成を使用するか、入力バスを編集できます。



このタブでは、録音および入力モニタリングに使用するバスを追加できます。「録音 (Recording)」ダイアログでは、ここで定義した入力デバイスを利用できます。

バスを追加 (Add Bus) **+**

新しい録音バスをバスリストに追加します。

選択したバスを削除 (Remove Selected Bus) **-**

選択したバスをバスリストから削除します。

バスを上へ移動 (Move Bus Up)

バスリスト内で選択したバスを上へ移動します。WaveLab Elements メニュー内でのバスの順序も変更されます。

バスを下へ移動 (Move Bus Down)

バスリスト内で選択したバスを下へ移動します。WaveLab Elements メニュー内でのバスの順序も変更されます。

チャンネル構成 (Channel Configuration)

録音バスをデバイスポートにルーティングします。「モノラル (Mono)」、「ステレオ (Stereo)」、「サラウンド (Sur) (Surround)」、または「Ambisonics」を切り替えられます。「チャンネル構成 (Channel Configuration)」メニューの下の表で、録音バスの各チャンネルに対して「デバイスポート (Device Port)」を指定できます。

バスリスト

すべてのバスが表示されます。リスト内のバスの名前を変更したりバスを移動したりできます。バス名を変更するには、そのバスをダブルクリックして新しい名前を入力します。

「オプション (Options)」タブ

このタブでは、バッファの数とコントロールドライバーの機能を指定できます。

ASIO-Guard

この値を大きくすると、オーディオストリーミング処理の負荷が減少し、音飛びが減ります。レベルが高いほど処理の安定性とオーディオ処理のパフォーマンスが高くなります。ただし、レベルが高くなるにつれて、ASIO-Guard レイテンシーとメモリーの使用量も増加します。

再生開始時に短いフェードインを適用 (Perform Short Fade In When Starting Playback)

この項目をオンにすると、再生開始時に短いフェードインが適用されます。この機能は、開始位置がゼロクロッシングではない場合にプチッというノイズが発生するのを防ぎます。

フェードは線形で長さ 10 ミリ秒、またはオーディオデバイスのブロックサイズが 10 ミリ秒未満の場合は、ブロックサイズに対応します

再生停止時に短いフェードアウトを適用 (Perform Short Fade Out When Stopping Playback)

この項目をオンにすると、再生停止時に短いフェードアウトが適用されます。この機能は、停止位置がゼロクロッシングではない場合にプチッというノイズが発生するのを防ぎます。また、レイテンシーによって生じるオーディオ信号やリバースプラグインによって生じるテールも除去されます。

フェードは線形で長さ 10 ミリ秒、またはオーディオデバイスのブロックサイズが 10 ミリ秒未満の場合は、ブロックサイズに対応します

ドライバーを解放 (Release Driver)

他のアプリケーションと WaveLab Elements を同時に実行し、アクティブなアプリケーションが常にサウンドカードを使用するように設定できます。

- 「WaveLab Elements がバックグラウンドの場合 (When WaveLab Elements is in Background)」をオンにすると、WaveLab Elements がバックグラウンド状態のときにドライバーが解放されます。
- 「Cubase/Nuendo が最前面にある場合 (When Cubase/Nuendo is in Foreground)」をオンにすると、Cubase/Nuendo が最前面にあるときにドライバーが解放されます。

推奨サンプリングレート (Preferred Sample Rate)

再生時の推奨サンプリングレートを指定できます。

サンプリングレートの変更のタイムアウト (Sample Rate Change Timeout)

新しいサンプリングレートで動作するように WaveLab Elements がオーディオデバイスにリクエストすると、ドライバーはタスクの完了時に WaveLab Elements にフィードバックを送信します。

ほとんどのドライバーでは、サンプリングレートの変更のタイムアウトを指定する必要はありません。ただし、ドライバーによってはフィードバックを遅れて送信する場合やフィードバックを送信しない場合があります。このような場合のためにタイムアウトを指定できます。

ここに指定した時間が経過すると、WaveLab Elements はサンプリングレートが受け入れられたと想定して再生や録音を開始しようとします。ただし、WaveLab Elements がドライバーからフィードバックを受け取るとタイムアウトは失効します。

サンプリングレートの変更に問題が生じた場合は、タイムアウトを 3 秒以上に延ばします。最適な時間は、正常に動作する最短の時間です。

ドライバーのフィードバックを待っている間、**マスターセクション**の右下にはプログレスバーが表示されます。

関連リンク

[ASIO-Guard \(22 ページ\)](#)

[マスターセクション \(307 ページ\)](#)

[再生とトランスポート \(101 ページ\)](#)

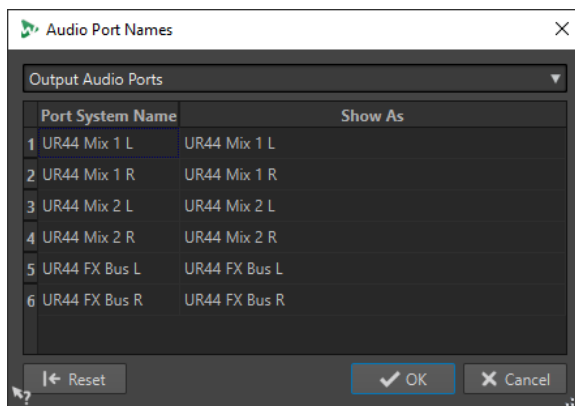
[録音 \(295 ページ\)](#)

オーディオポートにカスタム名を指定する

接続したオーディオギアの各入力/出力オーディオポートに任意の名前を指定できます。オーディオ接続プリセットを保存する場合、任意のオーディオポート名もプリセットの一部です。同じオーディオデバイスに対して、複数のオーディオ接続プリセットを異なる名前で保存できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
2. 「ポート名 (Port Names)」をクリックします。
3. 「オーディオポート名 (Audio Port Names)」ダイアログの一番上で、ポップアップメニューから「出力オーディオポート (Output Audio Ports)」または「入力オーディオポート (Input Audio Ports)」を選択します。
4. オーディオポートリストで編集したいポート名をダブルクリックして、新しい名前を入力します。



5. 必要に応じて、名前を変更したいポートすべてにこの操作を行ないます。
 6. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

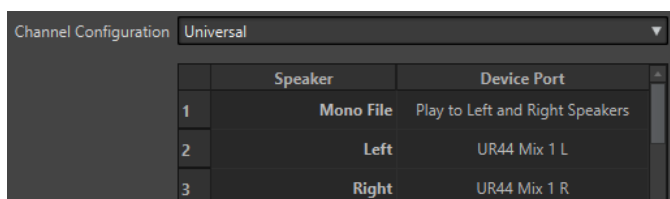
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(24 ページ\)](#)

モノラルファイルオーディオストリームを専用スピーカーに送る

モノラルファイルのオーディオストリームを送信する専用のスピーカーを指定できます。

手順

1. 「オーディオ接続 (Audio Connections)」 タブで、「再生 (Playback)」 をクリックします。
2. 「チャンネル構成 (Channel Configuration)」 メニューで、「ユニバーサル (Universal)」 を選択します。
3. 「モノラルファイル (Mono File)」 の「デバイスポート (Device Port)」 を指定します。



関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(24 ページ\)](#)

macOS 上で複数のオーディオデバイスを組み合わせる

macOS では、複数のオーディオインターフェースを組み合わせ、単一の集合デバイスとして表示し、動作させることができます。

WaveLab で、出力用として入力用とは異なるオーディオデバイスを使用する場合や、macOS で使用できる入出力の数を拡張する場合に、複数のオーディオデバイスを組み合わせて集合デバイスを作成できます。

前提条件

使用するすべての外部オーディオデバイスを接続しておきます。

手順

- 公式な Apple サポートサイトの段階的な詳しい手順に従ってください。

ヒント

「Mac, 機器セットを作成」とインターネットで検索し、設定方法をご確認ください。

CD/DVD/Blu-ray 等のディスクドライブ

内蔵ディスクドライブの取り付け、または外付けディスクドライブの USB/Firewire 経由の接続の一般的な手順については、コンピューターまたは各ドライブのマニュアルをご参照ください。

ディスクドライブに最新バージョンのファームウェアがインストールされていることを確認してください。CD ドライブの場合、ファームウェアでディスクアットワンスモードがサポートされている必要があります。また、古いファームウェアのままドライブを使用すると、トラックにサブインデックスマーカーを書き込めないなどの問題が発生する場合があります。

リモートデバイス

Steinberg 社のリモートデバイスを使用して、WaveLab Elements をリモートコントロールできます。
リモートコントロールデバイスのノブやスライダーでいくつかの操作をコントロールできます。

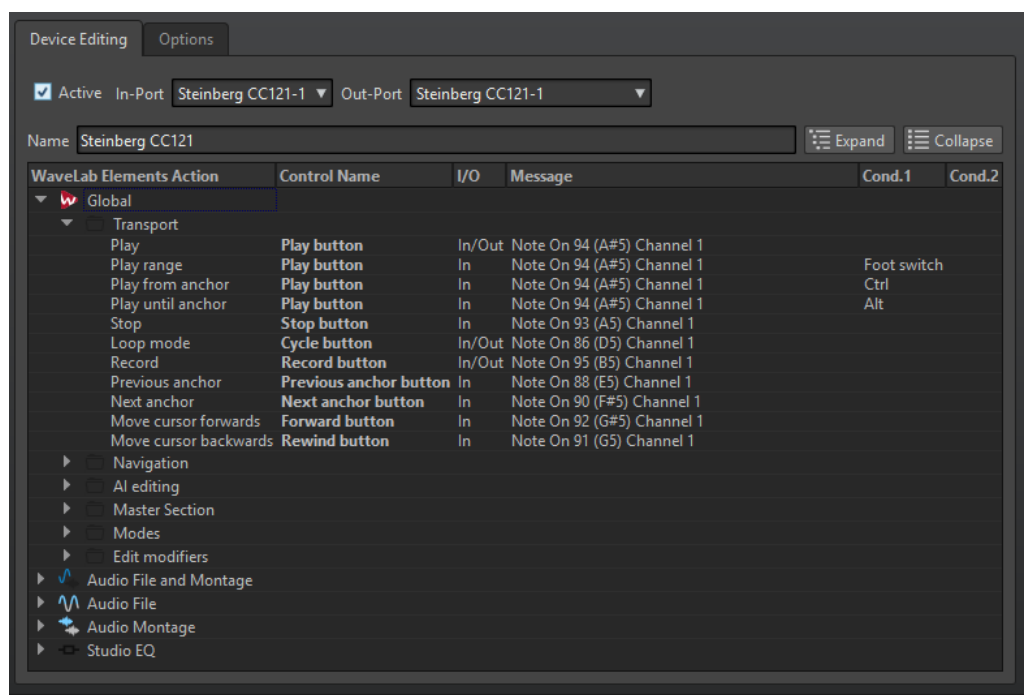
補足

Steinberg 純正のリモートコントロールデバイスのみサポートされています。

「リモートデバイス (Remote Devices)」 タブ

このタブでは、WaveLab Elements をリモートコントロールする Steinberg 社のデバイスを選択し、MIDI コントロールデバイスのコントロールマップを表示できます。

- 「リモートデバイス (Remote Devices)」 タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「リモートデバイス (Remote Devices)」 を選択します。



「デバイスの編集 (Device Editing)」 タブ

このタブでは、MIDI コントロールデバイスの選択とコントロールマップの表示を行ないます。

アクティブ (Active)

選択したデバイスを有効にし、MIDI ポートをスキャンします。

入力ポート/出力ポート (In-Port/Out-Port)

使用するデバイスの MIDI 入力/出力ポートを選択します。

名前 (Name)

マップ名を入力できます。

広げる/折りたたむ (Expand/Collapse)

コントロールマップのフォルダツリーを広げるか、折りたたみます。

WaveLab Elements の処理 (WaveLab Elements Action List)

リモートコントロールできるパラメーターが表示されます。最上位のフォルダーはコンテキストを表わしています。コンテキストがアクティブになっているときだけ、関連パラメーターをコントロールできます。

コンテキストがそれぞれ排他になっている場合、1つのリモートコントロールを複数のコンテキストで使用できます。たとえば、アクティブなオーディオファイルやアクティブなオーディオモニタージュで使用できるパラメーターが該当します。

「グローバル (Global)」フォルダーには、常時コントロールできるパラメーターが含まれています。

「オプション (Options)」タブ

マウスホイールをエミュレート (Emulate mouse wheel)

この項目をオンにすると、Steinberg コントローラーの AI Knob が WaveLab Elements ユーザーインターフェース (プラグインを除く) でマウスホイールとして動作します。

フォーカスされた数値フィールドを編集 (Edit focused numeric field)

この項目をオンにすると、Steinberg コントローラーの AI Knob を使用して、多くの WaveLab Elements ウィンドウおよびダイアログ上のフォーカスされた数値フィールドを編集できます。

高機能統合コントローラー CC121

WaveLab Elements は、Steinberg 社の高機能統合コントローラー CC121 を使用してコントロールできます。

補足

CC121 は、元々 Cubase 用に設計されたコントローラーです。

この項では、CC121 用の WaveLab Elements ファクトリープリセットについて説明します。WaveLab Elements の機能と CC121 コントロールの組み合わせのマッピングを以下に示します。以下に記載していないコントロールは、どのパラメーターにも割り当てられていません。

コントローラーの使用の詳細については、CC121 のマニュアルを参照してください。

チャンネルセクション

CC121 チャンネルセクションにあるすべてのコントロールを使用できます。ただし、フェーダーは、WaveLab Elements オーディオモニタージュ内でアクティブなトラックの要素のコントロールには使用できません。フェーダーは、**マスターセクション**のコントロールに使用できます。

フェーダー (Fader)

マスターセクションフェーダーをコントロールします。

「PAN」ノブ

アクティブなトラックのゲインをコントロールします。

「m」(ミュート)

アクティブなトラックをミュート/ミュート解除します。

ソロ (Solo)

アクティブなトラックをソロ/ソロ解除します。

CHANNEL SELECT

オーディオモニタージュ内の前/次のトラックを選択します。

オーディオモニタージュ内の前/次のクリップの端にカーソルを移動するには、**[Alt]** を押しただままにします。前/次のリージョンの端にカーソルを移動するには、**[Shift]** を押しただままにします。**オーディオエディター**内の前/次のマーカーにカーソルを移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しただままにします。

EQ セクション

EQ セクションでは、Steinberg Studio EQ プラグインを簡単にコントロールできます。

CC121 の「EQ TYPE」をオンにすると、フォーカスされた StudioEQ のパラメーターを調節できます。各バンドの Q/F/G、「EQ TYPE」の選択、および「ALL BYPASS」のオン/オフなど、操作が必要なすべての EQ パラメーターを設定できます。「EQ TYPE」をオフにすると、WaveLab Elements ナビゲーションモードに切り替えられます。WaveLab Elements のナビゲーションモードでは、スクロール、ズーム、ウィンドウの切り替えなどの代替機能を使用できます。

「EQ TYPE」をオンにした場合:

帯域幅ノブ (「Q」)

各 EQ バンドの Q (帯域幅) を調節します。

周波数ノブ (「F」)

各 EQ バンドの中心周波数を調節します。

ゲインノブ (「G」)

各 EQ バンドのゲインを調節します。

ON

EQ バンドをオン/オフにします。

ALL BYPASS

マスターセクションのすべてのプラグインのバイパスをオン/オフにします。

「EQ TYPE」をオフにした場合 (あらかじめ各ウィンドウが開いている必要があります):

LOW ON

オーディオエディターに切り替わります。

LOW-MID ON

オーディオモニタージュウィンドウに切り替わります。

HIGH ON

ユーザー設定タブを開きます。

バンド 1 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインを左右にスクロールします。

バンド 2 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインの水平ズームを調節します。

バンド 3 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

タイムラインの垂直ズームを調節します。

バンド 4 の EQ ゲイン (「G」) ノブ

オーディオモニタージュウィンドウでトラックをスクロールするか、オーディオエディターで垂直方向にスクロールします。

バンド 1 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

オーディオエディターのオーバービュータイムラインを左右にスクロールします。

バンド 2 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

オーディオエディターのオーバービュータイムラインを水平方向にズームイン/ズームアウトします。

バンド 3 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

オーディオエディターのオーバービュータイムラインを垂直方向にズームイン/ズームアウトします。

バンド 4 の EQ 周波数 (「F」) ノブ

オーディオエディターのオーバービュータイムラインを垂直方向にスクロールします。

トランスポートセクション

トランスポートセクションでは、WaveLab Elements のトランスポート機能をコントロールできます。

「<」 (前の) ボタン

カーソルの位置を左に移動します。

「<<」 (巻き戻し) ボタン

編集カーソルの位置を左に移動します。

「>>」 (早送り) ボタン

編集カーソルの位置を右に移動します。

「>」 (次へ) ボタン

カーソルの位置を右に移動します。

サイクルボタン

サイクルモードをオン/オフにします。

停止ボタン

再生を停止します。もう一度押すと、1つ前の開始位置にカーソルが移動します。3回めに押すと、プロジェクトの先頭にカーソルが移動します。

再生ボタン

再生を開始します。

録音ボタン

1回押すと、「録音 (Recording)」ダイアログが開きます。もう一度押すと、録音が始まります。3回めに押すと、録音が停止します。録音ファイルは、オーディオエディターで開きます。

ファンクションセクション

ファンクションセクションでは、「VALUE」ノブを使用して、フェードやエンベロープレベルなどの機能を調節できます。

「VALUE」ノブ

このノブを回すと、割り当てられた機能を調節できます。ノブを押すと、パラメーターがデフォルト値にリセットされます。

「FUNCTION 1」ボタン

アクティブなクリップのフェードイン設定を調節します。

「FUNCTION 2」ボタン

アクティブなクリップのフェードアウト設定を調節します。

「FUNCTION 3」ボタン

アクティブなクリップのエンベロープレベルを調節します。

「FUNCTION 4」 ボタン

オーディオモニタージュウィンドウの「編集 (Edit)」タブにある「ナッジ機能 (Nudge)」セクションで最後にクリックした要素が、このボタンに割り当てられます。

AI KNOB セクション

WaveLab Elements は、Steinberg 社の CC121、CI2+、CMC-AI コントローラーなどの AI KNOB を使用してコントロールできます。AI KNOB を使用すると、マウスポインターを置いたパラメーターをコントロールできます。

補足

AI KNOB はオートメーションできるパラメーターにのみ使用できます。

AI KNOB セクションでは、AI KNOB を使用してパラメーターをコントロールできます。

AI KNOB

VST 3 プラグインパラメーターをコントロールしたり、マウスホイールをエミュレートしてスクロールなどを行ったり、フォーカスされた数値フィールドを編集したりできます。AI KNOB を使用してパラメーターをコントロールするには、コントロールしたいパラメーター上にマウスポインターを動かし、AI KNOB を回します。「オプション (Options)」タブで、マウスホイールのエミュレーション、およびフォーカスされた数値フィールドの編集をオン/オフできます。

ロック (LOCK)

パラメーター上にマウスポインターを動かして「LOCK」を押すと、そのあとはマウスポインターの位置に関係なくそのパラメーターをコントロールできます。

「CUBASE READY」 インジケーター

「CUBASE READY」インジケーターは、WaveLab Elements では機能しません。

フットスイッチセクション

フットスイッチの機能は、**[Shift]** と同じです。フットスイッチを押したまま AI KNOB を回すと、パラメーターを微調節できます。

WaveLab Elements の概念

アプリケーションを使用する際の効率を最大限に高めるために、WaveLab Elements の一般的な概念をよく理解しておくことをおすすめします。

関連リンク

[全般的な編集ルール \(34 ページ\)](#)

[基本的なウィンドウの動作 \(34 ページ\)](#)

全般的な編集ルール

Steinberg 社のすべての製品で、共通の編集操作を使用できます。

- インターフェース項目を選択して移動したり、範囲を選択したりするには、マウスをクリックしたままドラッグします。
- コンピューターキーボードのキーを使用して、数値やテキストの入力、リストや他の選択可能なインターフェース項目のナビゲート、およびトランスポート機能のコントロールができます。
- 標準的なキーボードショートカットを使用して、切り取り、コピー、貼り付け、複数項目の選択などの一般的な操作を実行できます。

補足

製品の動作は、環境設定によっても異なります。

関連リンク

[WaveLab Elements の概念 \(34 ページ\)](#)

基本的なウィンドウの動作

WaveLab Elements は、Windows/macOS インターフェースの基本ガイドラインに従っているため、Windows/macOS の標準的な手順を利用できます。

関連リンク

[WaveLab Elements の概念 \(34 ページ\)](#)

オーディオデータの選択

WaveLab Elements で実行するほぼすべての編集および処理は、選択したオーディオに対して行ないます。オーディオはさまざまな方法で選択できます。

- オーディオファイル全体を選択するには、ファイルをダブルクリックします。
- マーカーを含むオーディオファイルを選択するには、ファイルをトリプルクリックします。

関連リンク

[ドラッグによる範囲の選択 \(35 ページ\)](#)

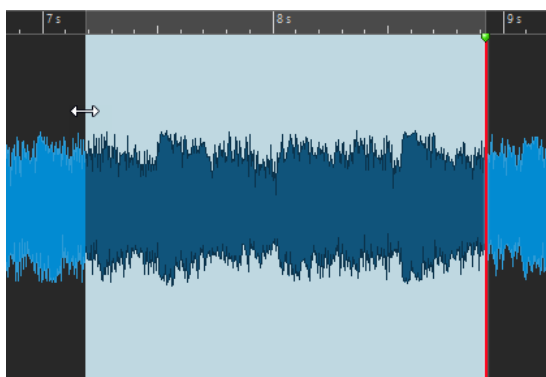
[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(37 ページ\)](#)

ドラッグによる範囲の選択

オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウでの範囲選択は、クリックアンドドラッグによる方法が一般的です。

選択できる手順

- 範囲を選択するには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウの左端または右端までドラッグします。
波形ウィンドウは自動的にスクロールし、波形ウィンドウで表示されている範囲よりも大きな範囲を選択できます。スクロールする速度は、ウィンドウの端からマウスポインターがどれだけ離れているかによって決まります。
- 波形ウィンドウで選択範囲の水平方向または垂直方向のサイズを変更するには、選択範囲の枠をクリックしてドラッグします。



- モニタージュウインドウで選択範囲の垂直方向のサイズを変更するには、選択範囲の枠をクリックしてドラッグします。

関連リンク

[オーディオデータの選択 \(34 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウインドウ \(204 ページ\)](#)

オーディオファイル内のオーディオ範囲の選択

オーディオファイルの選択範囲を編集、処理、または再生できます。

- オーディオファイルの選択オプションにアクセスするには、オーディオエディターで「編集 (Edit)」タブを選択します。

「時間範囲 (Time Selection)」セクションには、以下の選択オプションがあります。

すべて (All)

波形全体を選択します。

切り替え (Toggle)

選択範囲のオン/オフを切り替えます。

拡張 (Extend)

メニューが開き、選択範囲を作成または拡張するための以下のオプションを選択できます。

- 「ファイルの始めまで拡張 (Extend to Start of File)」は、オーディオファイルの始めまで選択範囲を広げます。範囲が選択されていない場合、編集カーソル位置からファイルの終わりまでが選択されます。

- 「**ファイルの終わりまで拡張 (Extend to End of File)**」は、オーディオファイルの終わりまで選択範囲を広げます。範囲が選択されていない場合、編集カーソル位置からファイルの終わりまでが選択されます。
- 「**前のマーカーまで拡張 (Extend to Previous Marker)**」は、選択範囲の左端を、左方向の一番近いマーカーまたはオーディオファイルの始めまで広げます。範囲が選択されていない場合、前のマーカー位置まで選択範囲を広げます。
- 「**次のマーカーまで拡張 (Extend to Next Marker)**」は、選択範囲の右端を、右方向の一番近いマーカーまたはオーディオファイルの終わりまで広げます。範囲が選択されていない場合、次のマーカー位置まで選択範囲を広げます。
- 「**カーソルまで拡張 (Extend to Cursor)**」は、選択範囲を編集カーソル位置まで広げます。
- 「**ファイルの始めからカーソルまで (From Start of File Until Cursor)**」は、オーディオファイルの始めから編集カーソル位置までの範囲を選択します。
- 「**カーソルからファイルの終わりまで (From Cursor to End of File)**」は、編集カーソル位置からオーディオファイルの終わりまでの範囲を選択します。
- 「**前のマーカーからカーソルまで (From Cursor to Previous Marker)**」は、編集カーソル位置から前のマーカーまたはオーディオファイルの始めまでの範囲を選択します。
- 「**カーソルから次のマーカーまで (From Cursor to Next Marker)**」は、編集カーソル位置から次のマーカーまたはオーディオファイルの終わりまでの範囲を選択します。
- 「**選択範囲を左へ移動 (Shift Selection to the Left)**」は、選択範囲をその長さの分だけ左へ移動します。
- 「**選択範囲を右へ移動 (Shift Selection to the Right)**」は、選択範囲をその長さの分だけ右へ移動します。
- 「**再生位置から終わりまで (From Playback Position to End)**」は、再生位置から選択範囲の終わりまで、または、選択範囲がない場合はファイルの終わりまでの範囲を選択します。再生がオフになっている場合は、編集カーソル位置までが選択されます。
- 「**始めから再生位置まで (From Start to Playback Position)**」は、再生位置から選択範囲の始めまで、または、選択範囲がない場合はファイルの始めまでの範囲を選択します。再生がオフになっている場合は、編集カーソル位置までが選択されます。
- 「**選択範囲を 2 倍にする (Double Selection Length)**」は、現在の選択範囲の長さを 2 倍にします。
- 「**選択範囲を半分にする (Halve Selection Length)**」は、現在の選択範囲の長さを元の長さの 50% にします。

チャンネル (Channels)

以下のオプションから選択できます。

- 「**他のチャンネルも選択 (Extend to All Channels)**」を選択すると、現在の選択範囲がすべてのチャンネルに設定されます。
- 「**左チャンネルのみ (Left Channel Only)**」を選択すると、現在の選択範囲が左チャンネルのみに設定されます。
- 「**右チャンネルのみ (Right Channel Only)**」を選択すると、現在の選択範囲が右チャンネルのみに設定されます。

リージョン (Regions)

以下のオプションから選択できます。

- 「**ループマーカー間 (Loop Region)**」は、編集カーソルの前後にある 2 つのループマーカー間を選択します。
- 「**標準マーカー間 (Generic Region)**」は、編集カーソルの前後にある 2 つの標準マーカー間を選択します。

関連リンク

[オーディオエディター \(48 ページ\)](#)

オーディオファイルのチャンネルの選択

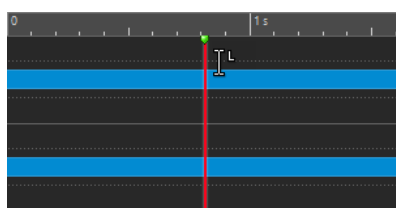
オーディオエディターでは、個別のチャンネル、ステレオファイルの両方のチャンネル、またはマルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスターを選択できます。これにより、操作を1つのチャンネルのみ、ステレオファイルの両方のチャンネルに、またはマルチチャンネルファイルのチャンネルクラスターに適用できます。

選択できる手順

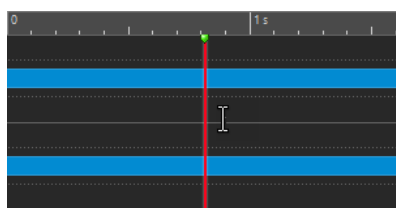
- 波形ウィンドウ内をクリックしたときに選択されるチャンネルは、クリックする位置によって異なります。

編集カーソルには、どのチャンネルが選択されているかが表示されます。操作の対象となるチャンネルは、マウスポインターでわかります。

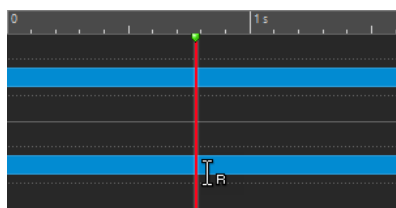
- 左チャンネルを選択するには、左チャンネルの上半分をクリックします。



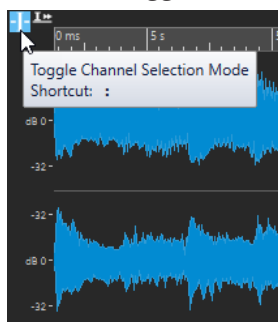
- 両方のチャンネルを選択するには、左チャンネルと右チャンネルの境界周辺の領域をクリックします。



- 右チャンネルを選択するには、右チャンネルの下半分をクリックします。



- 波形ウィンドウ内でクリックアンドドラッグを行なった際に、すべてのチャンネルを選択するか、個別のチャンネルを選択するかを切り替えるには、タイムラインの左の「チャンネル選択モードの切り替え (Toggle Channel Selection Mode)」をクリックします。



- 編集カーソルを次/前のチャンネルに移動するには、**[Alt] + [Page Down]** または **[Alt] + [Page Up]** を押します。
-

関連リンク

[オーディオデータの選択 \(34 ページ\)](#)

[選択範囲を別のチャンネルに移動する \(38 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[フォーカスされたオーディオチャンネルの再生 \(112 ページ\)](#)

タイムルーラーの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ

オーディオエディターでは、オーディオ選択範囲をタイムルーラーの目盛りにスナップさせて、オーディオ選択範囲を同時にクオンタイズできます。

前提条件

タイムルーラーを任意の単位に設定しておきます (「**小節と拍 (Bars and Beats)**」や「**サンプル (Samples)**」など)。

手順

- ズームインやズームアウトを行なって、クオンタイズするオーディオを表示します。
- タイムルーラーにマウスポインターを合わせます。
- [Alt/Opt]** を押します。
マウスポインターが角括弧のアイコン [] に変わります。
- クリックアンドドラッグでオーディオ範囲を選択します。

補足

この機能はスナップオプションとは関係がなく、いつでも使用できます。

オーディオエディターの「**吸着項目 (Magnets)**」メニューで「**タイムルーラーの目盛り (Time Ruler Marks)**」オプションをオンにして、スナップを有効にしておくことをおすすめします。この機能には、「**編集 (Edit)**」 > 「**スナップ (Snapping)**」 > 「**吸着項目 (Magnets)**」からアクセスできません。

関連リンク

[「吸着項目 \(Magnets\)」メニュー \(124 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

選択範囲を別のチャンネルに移動する

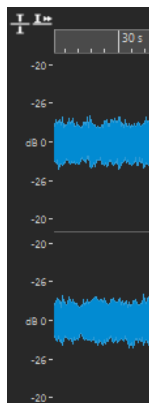
特定のチャンネルに対して設定した選択範囲をすべてのチャンネルに適用したり、別のチャンネルに移動したりできます。

手順

- オーディオエディターの波形ウィンドウで範囲を選択します。
- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブの「**時間範囲 (Time Selection)**」セクションで、「**チャンネル (Channels)**」をクリックし、「**他のチャンネルも選択 (Extend to All Channels)**」、「**左チャン**

ネルのみ (Left Channel Only)」、または「右チャンネルのみ (Right Channel Only)」を選択します。

- チャンネルコントロール領域で、選択範囲の移動先のチャンネルをクリックします。



- 選択範囲を元のチャンネルクラスターから別のチャンネルクラスターに垂直方向に拡張する場合は、**[Shift]** を押しながら、選択範囲を拡張するチャンネルクラスターをクリックします。
- キーボードショートカットを使用して選択範囲を次/前のチャンネルに移動する場合は、**[Alt]** + **[Page Down]** または **[Alt]** + **[Page Up]** を押します。
- マウスを使用して選択範囲を別のチャンネルに移動する場合は、**[Ctrl]/[command]** + **[Shift]** を押しながら選択範囲を別の位置に動かします。

関連リンク

[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(37 ページ\)](#)

[チャンネルコントロール領域 \(123 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

オーディオエディターのオーバービュー内の選択

オーディオエディターのオーバービューで選択した範囲を、メインビューにも適用できます。

手順

- オーディオエディターの波形ウィンドウのオーバービューで、**[Ctrl]/[command]** を押したままクリックアンドドラッグします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

選択範囲の移動

長さを保持したまま場所を変更したい選択範囲を移動できます。

手順

1. オーディオエディターの波形ウィンドウで、**[Ctrl]/[command]** + **[Shift]** を押したままにします。
 2. 選択範囲内をクリックし、左または右にドラッグします。
-

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

選択範囲の拡大と縮小

オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで選択範囲のサイズを変更できます。以下のオプションを利用できます。

マウスとキーボードショートカットを使用する方法

- 選択範囲を拡大するには範囲を選択し、**[Shift]** を押しながら選択範囲外をクリックして、左右にドラッグします。また、選択範囲の境界をクリックして左右にドラッグすることもできます。
- 選択範囲を前後の境界 (マーカーまたはファイルの始め/終わり) まで広げるには、**[Shift]** を押しのまま境界との間の選択されていない領域をダブルクリックします。

キーボードショートカットのみを使用する方法

- 波形ウィンドウで選択範囲の始め/終わりを左右に動かすには、**[Shift]** を押しのまま **[←]**/**[→]** 矢印キーを押します。より大きなステップで動かすには、**[Shift]** を押しながら **[Page Up]**/**[Page Down]** キーを押します。
- 波形ウィンドウで選択範囲を前後の境界 (マーカーまたはファイルの始め/終わり) まで広げるには、**[Ctrl]**/**[command]** + **[Shift]** を押しのまま **[←]**/**[→]** 矢印キーを押します。

選択範囲の削除

さまざまな方法で、選択した範囲を削除できます。

オーディオエディター

「編集 (Edit)」タブの「カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)」セクションに、以下のオプションがあります。

切り取る (Crop)

選択範囲以外のデータを削除します。

削除 (Delete)

選択範囲を削除します。選択範囲の右側にあるオーディオが左側に移動し、オーディオデータの隙間を埋めます。

オーディオモニタージュウウィンドウ

「編集 (Edit)」タブの「選択範囲の処理 (Removal)」セクションに、以下のオプションがあります。

選択範囲を消去 (Erase Selected Range)

アクティブなトラック上にある選択範囲内のクリップを消去し、オーディオデータの隙間はそのまま残します。

選択クリップを削除 (Delete Selected Clips)/選択範囲を削除 (Delete Selected Range)

範囲が選択されている場合、アクティブなトラック上にある選択範囲内のクリップを削除します。クリップの右側部分が左側に移動し、オーディオデータの隙間を埋めます。

選択範囲がない場合、選択されているクリップが削除されます。

値の編集

アプリケーションのさまざまな領域で、テキストフィールドとダイヤルを組み合わせることで数値を編集できます。

一部の値は、複数の要素で構成されています (たとえば、12 mn 30 sec 120 ms)。以下のいずれかの方法で値を編集できます。

- 値を変更するには、値のフィールドをクリックし新しい値を入力するか、値のフィールドにある小さな矢印をクリックします。
- 1 単位ずつ値を変更するには、**[↑]** または **[↓]** を押します。
- マウスホイールで値を変更するには、マウスポインターを値の上に置き、マウスホイールを回すか、MIDI コントローラーの AI KNOB を使用します。
- マウスで値を変更するには、値をクリックしてマウスを上下にドラッグします。
- 最大値と最小値にジャンプするには、それぞれ **[Home]** または **[End]** キーを押します。
- 他の値に移動するには、**[←]** または **[→]** を押します。

スライダー

WaveLab Elements のさまざまな場所で、スライダーコントロールを使用してパラメーターとそれぞれの値を変更できます。

スライダーで値を調節するには、以下のオプションを利用できます。

- スライダー上にマウスポインターを置き、クリックはせずにマウスホイールを回します。**[Ctrl]/[command]** を押したままマウスホイールを回すと、高速スクロールできます。この修飾キーは、ズームホイールにも適用されます。
- スライダーを動かすには、スライダーをクリックしてドラッグします。
- スライダーのハンドルを目的の位置まで動かすには、スライダーを目的の位置でクリックします。
- スライダーのハンドルを小さなステップで動かすには、ハンドルの下を右クリックまたはクリックします。マウスボタンを押したままにすると、次の値に自動的に動きます。
- スライダーをデフォルト値にリセットするには (デフォルト値が存在する場合)、**[Ctrl]/[command]** を押したままスライダーをクリックするか、マウスのホイールをクリックするか、ハンドルをダブルクリックします。

関連リンク

[WaveLab Elements の概念 \(34 ページ\)](#)

表の項目名の変更

マーカーウィンドウおよびアルバムウィンドウの表内の項目名を変更できます。

- 項目名を変更するには、項目をダブルクリックするか選択します。**[Return]** を押して新しい名前を入力します。
- 前の項目名を変更するには、**[↑]** を押します。これにより、編集モードのまま前の項目にフォーカスを移動できます。
- 次の項目名を変更するには、**[↓]** を押します。これにより、編集モードのまま次の項目にフォーカスを移動できます。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

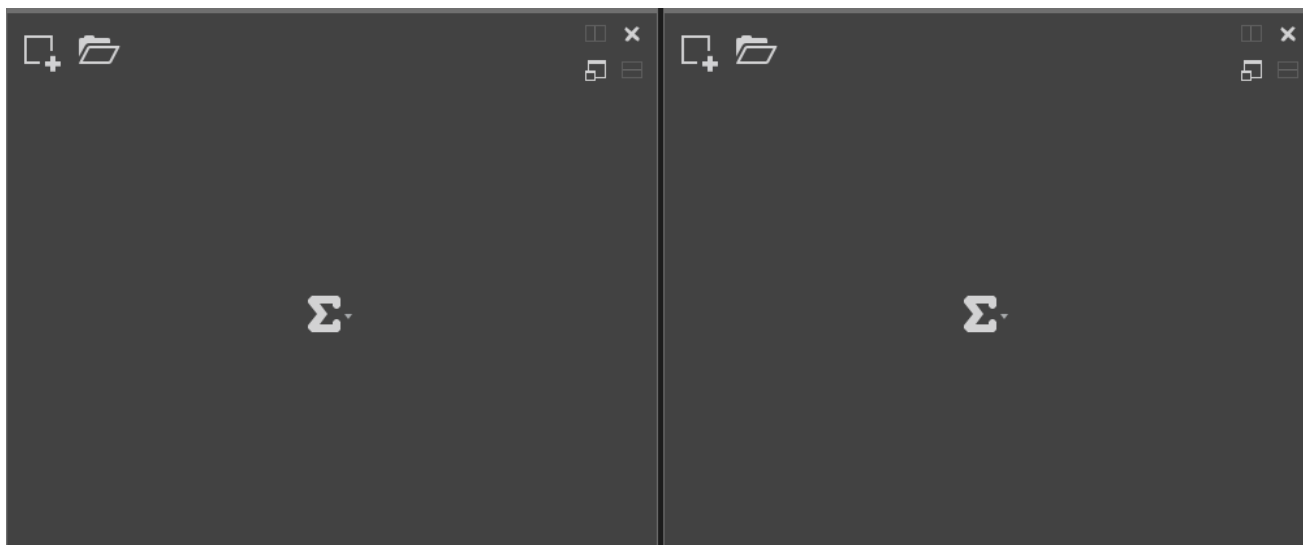
[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

タブグループ

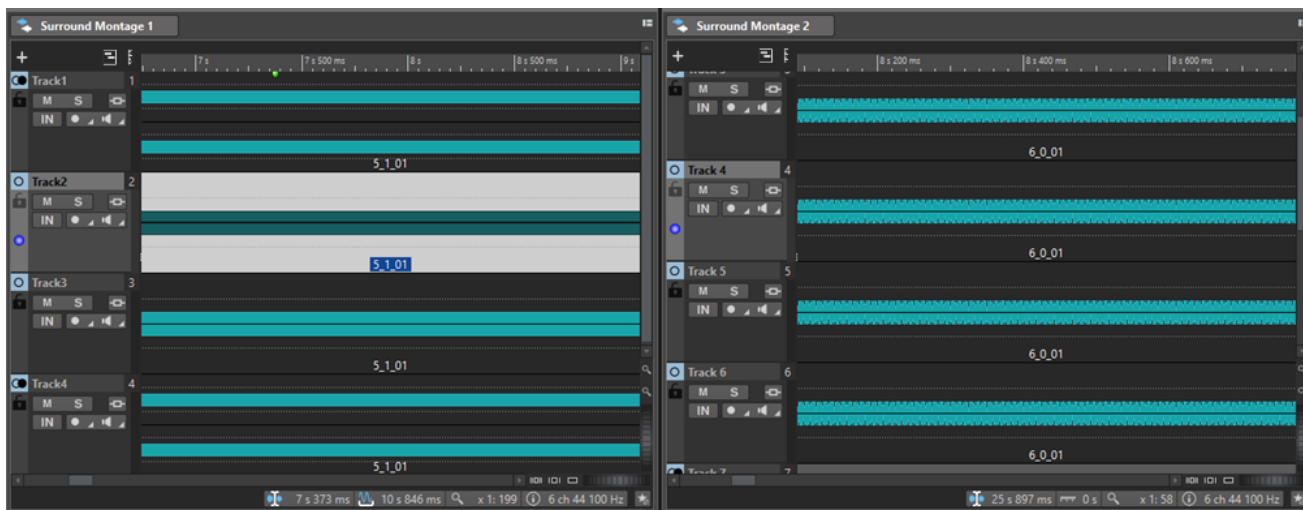
タブグループを使用すると、複数のウィンドウ間を移動せずに、さまざまなファイル、ツールウィンドウ、またはメーターの内容を同時に表示できます。それぞれのタブグループには、独自の内容とタブバーがあります。

2つのファイルタブグループを使用できます。

空のファイルタブグループ



オーディオモンタージュのファイルタブグループ



関連リンク

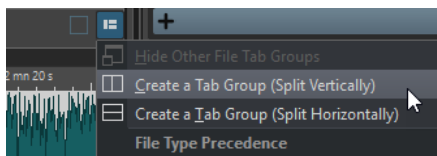
[ファイルタブグループの作成 \(43 ページ\)](#)

[タブグループの使用 \(43 ページ\)](#)

ファイルタブグループの作成

手順

1. ファイルタブウィンドウの右上にある、**タブグループ**ポップアップメニューを開きます。



2. 「**タブグループを作成 (垂直に分割) (Create a Tab Group (Split Vertically))**」または「**タブグループを作成 (水平に分割) (Create a Tab Group (Split Horizontally))**」を選択します。
-

関連リンク

[タブグループ \(42 ページ\)](#)

[タブグループの使用 \(43 ページ\)](#)

空のタブグループにファイルタブグループを作成

手順

- 空のファイルタブグループの右上にある、「**タブグループを作成 (垂直に分割) (Create a Tab Group (Split Vertically))**」または「**タブグループを作成 (水平に分割) (Create a Tab Group (Split Horizontally))**」をクリックします。
-

関連リンク

[タブグループ \(42 ページ\)](#)

[タブグループの使用 \(43 ページ\)](#)

タブグループの使用

各タブウィンドウの右上にある**タブグループ**ボタンを使用すると、タブグループを最大化したり、移動したり、閉じたりできます。タブは、ウィンドウの種類によってさまざまな方法や目的で使用できます。

ツールウィンドウのタブグループ

- ツールウィンドウのタブグループを非表示にするには、「**ツールウィンドウのタブグループオプション (Tool Window Tab Group Options)**」ポップアップメニューを開いて「**すべてを隠す (Hide All)**」を選択します。
- タブグループ内のタブの順序を変更するには、タブを水平方向にドラッグしてタブバーの新しい場所に移動します。
- タブグループを他の場所にドッキングするには、「**ツールウィンドウのタブグループオプション (Tool Window Tab Group Options)**」ポップアップメニューを開いて「**タブグループを任意の場所にドッキング (Dock Tab Group Elsewhere)**」を選択します。ここで、タブグループをドッキングする場所を選択できます。

ファイルタブグループ

- ファイルタブグループを閉じるには、**タブグループ**ボタンをクリックして「**すべてを隠す (Hide All)**」を選択します。

- タブグループ内のタブの順序を変更するには、タブを水平方向にドラッグしてタブバーの新しい場所に移動します。
- 別のプロジェクトにタブを移動するには、別のプロジェクトにタブをドラッグします。
- オーディオファイルにタブの内容を貼り付けるには、波形上にタブをドラッグします。カーソル位置にタブが挿入されます。
- アクティブなファイルタブグループを最大化するには、「**ファイルタブグループオプション (File Tab Group Options)**」ポップアップメニューを開き、「**他のファイルタブグループを隠す (Hide Other File Tab Groups)**」を選択します。

すべてのファイルタブグループを表示するには、「**ファイルタブグループオプション (File Tab Group Options)**」ポップアップメニューを開き、「**他のファイルタブグループを表示 (Show Other File Tab Groups)**」を選択します。

タブグループのファイルタブのヘッダーをダブルクリックして他のファイルタブグループの表示/非表示を切り替えることもできます。

関連リンク

[タブグループ \(42 ページ\)](#)

[ファイルタブグループの作成 \(43 ページ\)](#)

ピークファイル

ピークファイル (拡張子「.gpk」) は、WaveLab Elements で初めてオーディオファイルを開いたり、オーディオファイルの変更を行なうたびに、WaveLab Elements によって自動的に作成されます。ピークファイルには波形に関する情報が含まれており、これによって**オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウウィンドウ内で波形がどのように描かれるかが決まります。

ピークファイルは、対応する波形が描画される時間を短縮します。

関連リンク

[ピーク表示の再描画または更新 \(44 ページ\)](#)

ピーク表示の再描画または更新

ピークファイルの日付がオーディオファイルの日付よりも古い場合は、ピークファイルが自動的に更新されます。なんらかの理由でオーディオファイルが自動的に更新されない場合、**オーディオエディター**でピークファイルを強制的に再描画するか、**オーディオモニター**ジュウウィンドウでピークファイルを手動で更新できます。

手順

1. 「**表示 (View)**」タブを選択します。
2. 「**ピーク (Peaks)**」セクションで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - **オーディオエディター**で「**表示を再描画 (Rebuild Display)**」をクリックします。
 - **オーディオモニター**ジュウウィンドウで、「**ピークファイルを更新 (Update Peak Files)**」をクリックします。

関連リンク

[ピークファイル \(44 ページ\)](#)

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(126 ページ\)](#)

補助ファイル

補助ファイル (拡張子 .vs) には、オーディオファイルの表示設定が含まれます。

補助ファイルは編集ワークフローのスピードや効率を向上するためのものですが、WaveLab での操作で必須のファイルではありません。このファイルは必要に応じて自動的に再生成されるため、削除してもデータが失われることはありません。

補助ファイルには、以下をはじめとする表示設定を含めることができます。

- ウィンドウサイズと位置
- ズームレベル
- スクロール位置

補助ファイルの保存場所を指定するには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオファイル (Audio Files)**」を選択して、「**ファイル (File)**」タブの「**関連ファイルの場所 (Location of Associated Files)**」セクションでオプションを選択します。

関連リンク

[マスターセクションプリセット \(327 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(433 ページ\)](#)

処理精度

WaveLab Elements ではさまざまな形式のオーディオサンプルを読み込むことができます。オーディオサンプルは 64-bit float のサンプルとして内部処理されます。

WaveLab Elements 内部でミキシングする場合も 64-bit float が使用されます。32 ビットの PCM サンプルを処理する場合は、いったん 64-bit float に変換され 32 ビットに再変換されます。

初期設定では、プラグインは 64-bit float で処理されます。プラグインは 32-bit float で処理することもできます。

プラグインと一時ファイルの処理精度は「**環境設定 (Global Preferences)**」の「**オーディオ (Audio)**」タブで設定できます。

補足

64-bit float でのプラグイン処理には倍精度の処理が行なえますが、32-bit float の場合より処理に若干時間がかかります。

64-bit float の一時ファイルは倍精度ですが、32-bit float よりも読み込みや書き出しに時間がかかり、ファイルサイズも 2 倍になります。

関連リンク

[一時ファイル \(76 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(427 ページ\)](#)

EBU ラウドネス標準 R-128

EBU のラウドネス推奨規格である R-128 では、ラウドネス、ダイナミクス、およびピーク値を計測する明確な方式が確立されており、計測時の基準値も定められています。これらの基準値は放送業界向けに定められていますが、その計測方式はオーディオおよびラウドネスのコントロールを扱うあらゆる用途において役立ちます。

これらのオーディオ計測は、WaveLab Elements のさまざまな場所で、メーター表示、オーディオ解析、および処理に対してサポートされています。

LOUDNESSの計測

この方式では、LOUDNESSのレベルに対する人間の聴覚上の周波数感度が考慮されています。識別できる要素には以下の3種類があります。

- 「Integrated Loudness(Program Loudness/Long Term Loudness)」はオーディオ全体のLOUDNESSの平均値を表わします。この計測では、長い無音部分を無視するゲーティング方式で計測されます。
- Short-Term Loudness は、1秒ごとに3秒単位のLOUDNESSを算出して表示します。これによって、LOUDNESSが最も高いオーディオ部分に関する情報が得られます。
- Momentary Loudness は、100ミリ秒ごとに400ミリ秒単位のLOUDNESSを算出して表示します。これにより、LOUDNESSに関する瞬時のフィードバックが得られます。

LOUDNESSレンジ

LOUDNESSレンジの計測は、オーディオ信号のダイナミクスを判断するのに役立ちます。LOUDNESSが最も高い部分と最も低い部分(無音部分を除く)との比を示します。計測時にオーディオは小さなブロックに分割されます。1秒ごとに1つのオーディオブロックがあり、各ブロックは3秒間の長さがあります。計測対象のオーディオブロックは重複します。

LOUDNESSが低い上位10%のブロックと、LOUDNESSが高い上位5%のブロックは、最終的な解析対象から除外されます。計算されるLOUDNESSレンジは、残りのオーディオブロックの中でLOUDNESSが最も高いブロックと最も低いブロックとの比になります。この計測は、圧縮または拡大をオーディオに適用するかどうか、およびどれくらい適用するかの判断に役立ちます。

トゥルーピーク

デジタル信号からアナログ信号への変換時にクリッピングおよび歪みを生じさせないようにするために、EBU R-128ではデジタルピークを使用せず、実際のピークの推定値を計測することを推奨しています。この推定値は、信号に対して4倍のオーバーサンプリングを行なってピーク値を保持することで計測されます。

名前と単位

EBU R-128では、以下の名前と単位に関する表記規則が推奨されています。

- 相対的な計測値(基準レベルに対する値など)は、LU (Loudness Unit) (1LUは1dBと同値)で表わされます。
- 絶対的な計測値は、LUFS (Loudness Unit Full Scale)で表わされます。1LUFSは、AES-17規格での1dBと解釈できます。

WaveLab Elementsでは、EBU R-128 LLOUDNESSに関連する表現には、dBのかわりにこれらの単位を使用します。

関連リンク

[LOUDNESSノーマライザー \(189 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(173 ページ\)](#)

[「オーディオ/MIDI形式 \(Formats\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(428 ページ\)](#)

メッセージの設定の初期化

WaveLab Elements では、一部のダイアログや警告メッセージを今後表示しないように設定できます。これらのダイアログやメッセージを再度表示されるようにする場合は、メッセージの設定を初期化する必要があります。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。
2. 「オプション (Options)」をクリックします。
3. 「メッセージの設定を初期化 (Reset Default Answers)」をクリックします。

結果

すべてのメッセージボックス設定がデフォルト値にリセットされます。

関連リンク

[「オプション \(Options\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(430 ページ\)](#)

ワークスペースウィンドウ

ワークスペースウィンドウには、各ファイルタイプの特定の目的に応じた機能を備える幅広い編集環境と再生環境が用意されています。

WaveLab Elements では、さまざまなニーズや目的に対応するよう設計されたさまざまなエディターやウィンドウを選択できます。

- **オーディオエディター:** オーディオファイルの表示および編集を行ないます。
- **オーディオモニタージュウウィンドウ:**トラック上のオーディオクリップの合成と編集を行なうための非破壊的な編集環境です。

ワークスペースウィンドウはニーズやワークフローに合わせてカスタマイズできます。

ワークスペースウィンドウの各要素

ワークスペースウィンドウには、以下の要素が含まれています。

- メニューバー。
- 一連のツールウィンドウ。使用できるツールは、作業しているファイルタイプによって異なります。ツールウィンドウは個別にオン/オフにできます。
- タブグループ。編集するドキュメントを表示します。タブの内容を別のタブに移動したり、新しい空のタブを作成したり、ファイルパスを表示したり、右クリックして他の機能にアクセスしたりできます。

関連リンク

[オーディオエディター \(48 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウ \(48 ページ\)](#)

オーディオエディター

オーディオエディターには、サンプル精度のオーディオ編集、高品質の解析、および処理を行なうためのツールと機能が用意されています。

オーディオエディターには、さまざまなメータリングツールが含まれます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

オーディオモニタージュウ

オーディオモニタージュウウィンドウでは、複数のオーディオクリップを合成して1つのモニタージュウを作成できます。ステレオトラックまたはモノラルトラック上で、クリップのアレンジ、編集、再生を行なうことができます。

トラックベースとクリップベースのエフェクト、ボリュームとパンのオートメーション、さまざまなフェード機能やクロスフェード機能などの機能を使用できます。

各オーディオトラックには、複数のクリップを配置できます。クリップは、ハードディスク上にあるソースファイル (オーディオファイル) の参照情報やファイルの開始/終了位置などの情報を表わしています。

す。オーディオモンタージュ内のクリップの編集は非破壊的です。つまり、それによって元のオーディオファイルが影響を受けることはありません。

オーディオモンタージュウィンドウにはトラック上のクリップが図形化されて表示されます。ここでは、トラックとクリップを表示、再生、および編集できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(202 ページ\)](#)

ツールウィンドウ

WaveLab Elements 全体を通じて、さまざまなツールウィンドウを使用して、アクティブなファイルを表示、解析、および編集できます。

一般に、ツールウィンドウの内容は、アクティブなファイルと同期されます。ただし、再生中のオーディオファイルを表示するオーディオメーターを除きます。ツールウィンドウはドッキングしたり切り離したりできます。また、カスタムレイアウトとして保存できます。一部のツールウィンドウは特定の種類のファイルだけに使用できます。

ツールウィンドウには、「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」メニューからアクセスできます。

関連リンク

[ツールウィンドウを開く/閉じる \(49 ページ\)](#)

ツールウィンドウを開く/閉じる

プロジェクトに関係ないツールウィンドウを閉じたり、追加のツールウィンドウを開いたりできます。

- ツールウィンドウを開くには、「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」を選択していずれかのツールウィンドウを選択します。
- ドッキングされているツールウィンドウを閉じるには、ツールウィンドウのタブを右クリックして「**表示しない (Hide)**」を選択します。
- 切り離されているツールウィンドウを閉じるには、「**X**」ボタンをクリックします。

関連リンク

[ツールウィンドウ \(49 ページ\)](#)

ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し

ツールウィンドウとメーターウィンドウは、ドッキングウィンドウ、フローティングウィンドウ、またはスライドアウトウィンドウとして使用できます。これらのウィンドウは、ドラッグで自由に移動してさまざまな場所にドッキングできます。

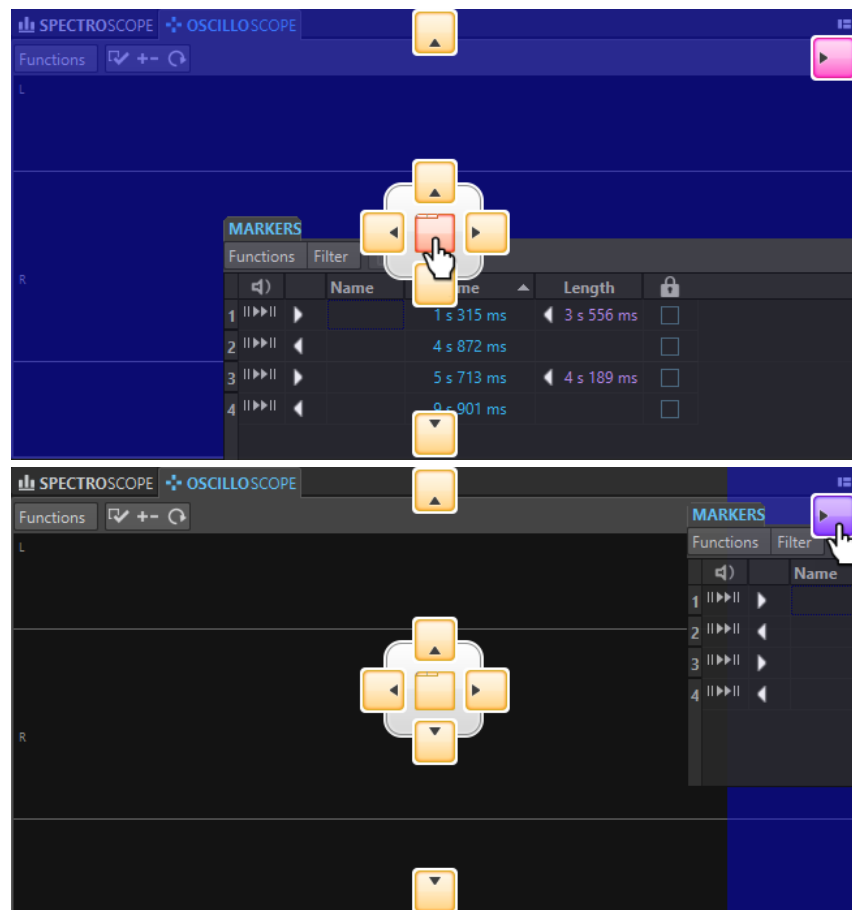
- ツールウィンドウまたはメーターウィンドウを切り離すには、それぞれのタブを別の場所にドラッグします。
これにより、ツールウィンドウまたはメーターウィンドウが、自由に移動できるフローティングウィンドウになります。
- ツールウィンドウまたはメーターウィンドウを他の場所にドッキングするには、キャプションバーをクリックしたままにするか、キャプションバーの右側にある「**オプション (Options)**」ボタンをクリックして「**タブグループを任意の場所にドッキング (Dock Tab Group Elsewhere)**」を選択します。


補足

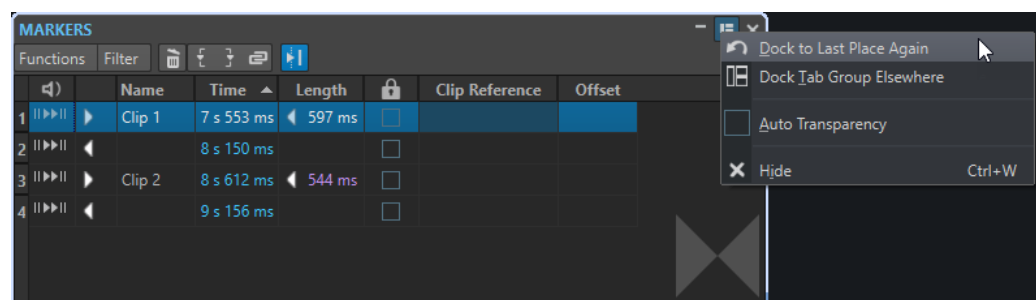
黄色のアイコンはドッキングウィンドウの場所を示します。

ピンクのアイコンはスライドアウトウィンドウの場所を示します。

ウィンドウをいずれかの場所にドラッグします。



- フローティング状態のツールウィンドウまたはメーターウィンドウを、そのウィンドウが最後にドッキングされていた場所にドッキングするには、キャプションバーの右側にある「オプション (Options)」  ボタンをクリックして「最後に配置されていた場所にふたたびドッキング (Dock to Last Place Again)」を選択します。



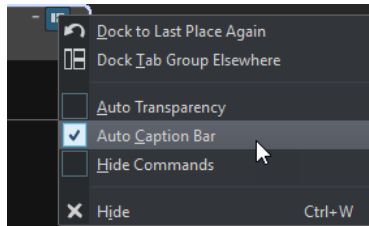
関連リンク
[スライドアウトウィンドウ \(51 ページ\)](#)

フローティングメーターウィンドウのキャプションバーを非表示にする

画面を広く使用するために、ウィンドウがアクティブでない場合に、フローティングメーターウィンドウのキャプションバーを自動的に非表示にできます。個々のフローティングウィンドウの設定を行なえます。

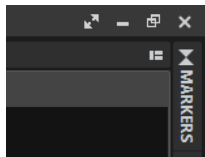
手順

1. フローティングメーターウィンドウで、ウィンドウの右上の「オプション」ボタンをクリックします。
2. 「自動キャプションバー (Auto Caption Bar)」を選択します。

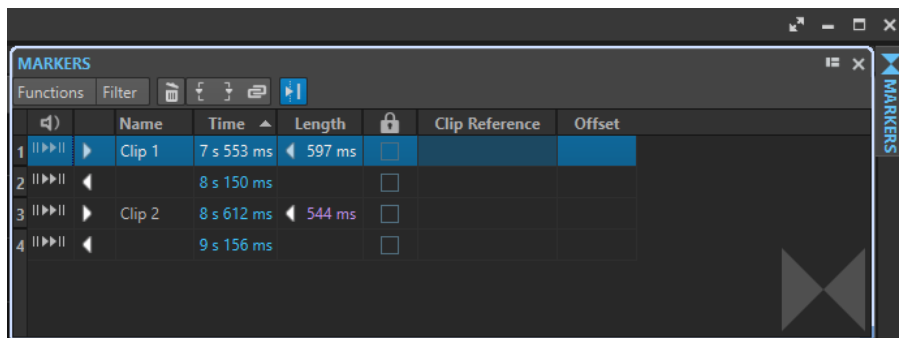


スライドアウトウィンドウ

スライドアウトウィンドウは、ワークスペースウィンドウのフレームに隠れています。ウィンドウ名にマウスポインターを合わせると、ウィンドウがスライドアウトします。どこか別の場所をクリックすると、ウィンドウはまた非表示になります。



スライドアウトウィンドウタブ

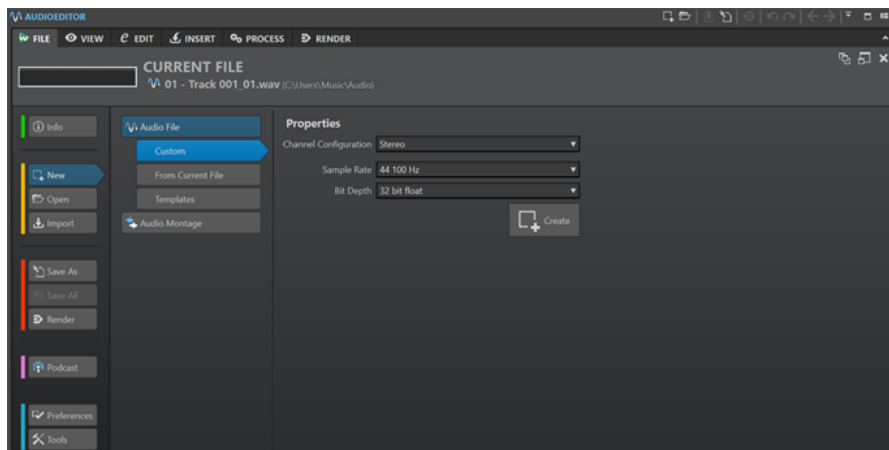


開いたスライドアウトウィンドウ

「ファイル (File)」 タブ

「ファイル (File)」 タブは WaveLab Elements のコントロールセンターです。

「ファイル (File)」 パネルでは、オーディオファイルやオーディオモンタージュの保存、開く、レンダリング、読み込みを実行できます。また、ファイルに関する詳細な情報が表示され、WaveLab Elements の環境設定を行なえます。



情報 (Info)

アクティブなファイルに関する情報が表示され、オーディオファイルおよびオーディオモンタージュのオーディオ属性を編集できます。

新規 (New)

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを作成できます。新規ファイルを作成するか、テンプレートを使用できます。

開く (Open)

オーディオファイルやオーディオモンタージュを開いたり、保存したファイルに戻したり、オーディオモンタージュをセーフモードで開いたりできます。

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でクリップボードにコピーしたファイルを開くこともできます。

読み込む (Import)

さまざまな形式のファイルを開くことができます。以下の形式に対応しています。

- **オーディオファイルをモンタージュに読み込み (Audio File to Montage)**
- **ビデオ**
- **不明なオーディオ (Unknown Audio)**
このオプションは、開きたいオーディオファイルの形式を WaveLab Elements がどのように処理するかを指定できます。
- **オーディオ CD (Audio CD)**

名前を付けて保存 (Save As)

アクティブなファイルまたはプロジェクトを保存します。名前、ファイル形式、および場所を指定できます。アクティブなファイルのコピーを保存することもできます。

すべてを保存 (Save All)

プロジェクト内の変更されたすべてのファイルを一度に保存します。ファイルリストには、変更されたすべてのファイルの概要が表示されます。

フィルターを使用して、変更されたすべてのファイル、オーディオファイルのみ、またはオーディオモンタージュのみを表示できます。

レンダリング (Render)

アクティブなファイルやオーディオモンタージュ、アクティブなトラック、アクティブなビデオクリップの範囲、または特定のマーカーの付いたオーディオリージョンをレンダリングできます。

Podcast

Podcast を公開できます。

ユーザー設定 (Preferences)

WaveLab Elements の環境設定を表示および変更します。WaveLab Elements の以下の部分について環境設定を行なえます。

- グローバル (Global)
- オーディオ接続 (Audio Connections)
- ショートカット (Shortcuts)
- プラグイン (Plug-ins)
- リモートデバイス (Remote Devices)
- フォルダー (Folders)
- オーディオファイル (Audio Files)
- オーディオモンタージュ (Audio Montages)

ツール (Tools)

以下のツールにアクセスできます。

- バッチ変換 (Batch Conversion)

関連リンク

[「情報 \(Info\)」 ダイアログ \(53 ページ\)](#)

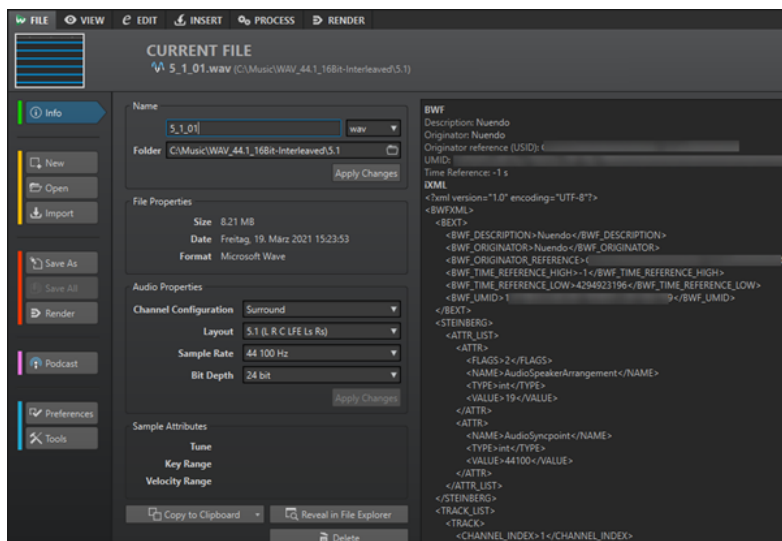
[設定 WaveLab Elements \(424 ページ\)](#)

[「ファイル属性の設定 \(Special File Format\)」 ダイアログ \(157 ページ\)](#)

「情報 (Info)」 ダイアログ

アクティブなファイルに関する情報が表示され、オーディオファイルおよびオーディオモンタージュのオーディオ属性を編集できます。

- 「ファイル (File)」 タブを選択して 「情報 (Info)」 をクリックします。



選択中のファイルにより、表示される情報および使用できるオプションが異なります。

名前 (Name)

アクティブなファイルの名前、ファイル拡張子、およびファイルの場所が表示されます。これらの属性は編集できます。

ファイル属性 (File Properties)

アクティブなファイルのサイズ、日付、およびファイル形式が表示されます。

オーディオ属性 (Audio Properties)

オーディオファイルの場合、アクティブなファイルのチャンネル構成、サンプリングレート、およびビット解像度が表示されます。

オーディオモンタージュの場合、アクティブなファイルのチャンネル構成およびサンプリングレートが表示されます。

これらの属性は編集できます。

サンプルデータの属性 (Sample Attributes) (オーディオファイルのみ)

音楽的な属性であるチューン、キー範囲、およびベロシティー範囲が表示されます。

メタデータ (Metadata)

アクティブなファイルまたは「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウで選択したファイルのメタデータを表示します。

クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)

メニューが開き、アクティブファイルに関する情報のうち、クリップボードにコピーする情報を選択できます。

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) 上に表示 (Reveal in Windows Explorer/ Finder)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) が開き、アクティブなファイルの場所が表示されます。

削除 (Delete)

アクティブなファイルを削除します。

関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(71 ページ\)](#)

コマンドバー

ファイルウィンドウのコマンドバーでは、ファイルを作成する、開く、保存する、および変更を元に戻す/やり直すなどの操作を行なえます。



スタートアップアシスタントを開く (Open Startup Assistant)

スタートアップアシスタントウィンドウを開きます。このウィンドウはアプリケーションの起動時にも開きます。

新規 (New)

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを作成しておきます。新規ファイルを作成するか、テンプレートを使用できます。

開く (Open)

オーディオファイル オーディオモンタージュ を開くことができます。

保存 (Save)

アクティブなファイルを保存します。

名前を付けて保存 (Save As)

アクティブなファイルを保存します。名前、ファイル形式、および場所を指定できます。アクティブなファイルのコピーを保存することもできます。

Cubase/Nuendo の更新をトリガー (Trigger Cubase/Nuendo Update)

アクティブなファイルを「**WaveLab で編集 (Edit in WaveLab)**」から開いた場合、Cubase または Nuendo のプロジェクトを更新します。

元に戻す (Undo)

変更を取り消します。

やり直し (Redo)

取り消した変更をやり直します。

逆方向にナビゲート/順方向にナビゲート (Navigate Backwards/Navigate Forwards)

オーディオエディターおよびオーディオモニタージュウウィンドウでは、編集操作を元に戻したりやり直したりすることなく、前/次のカーソル位置、表示倍率、または選択範囲に移動できます。

コマンドバーをカスタマイズ (Customize Command Bar)

コマンドバーに表示するボタンを選択できます。

ウィンドウを最大化 (Maximize Window)

ウィンドウを最大化します。ウィンドウを元のサイズに戻すには、ボタンをもう一度クリックします。

レイアウトオプション (Layout Options)

コマンドバーおよびトランスポートバーの位置を設定できます。

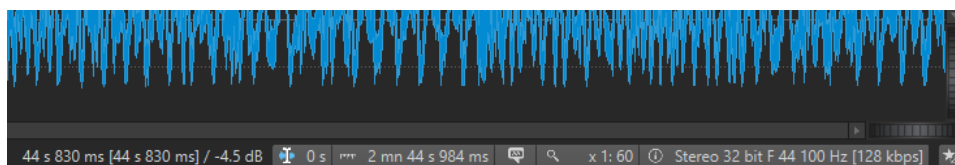
関連リンク

[WaveLab Exchange](#) (396 ページ)

ステータスバー

オーディオエディターおよびオーディオモニタージュウウィンドウの一番下に表示されるステータスバーには、ルーラーで指定した単位で、アクティブなウィンドウに関する情報が表示されます。

ステータスバーに表示される情報は、カーソルの動きや選択したオーディオ範囲に応じて常に更新されます。



時間/レベル (dB)

マウスポインター位置におけるオーディオファイルの時間が表示されます。オーディオエディターには、レベルも表示されます。

カッコ内の値は編集カーソル位置からマウスポインターのある位置までの時間です。

カーソルを同期 (Synchronize Cursor)

- このボタンをクリックすると (キーボードショートカット: 「!」)、再生カーソルと編集カーソルが同期します。つまり、オーディオを再生している間、編集カーソルが再生カーソルの位置に移動します。

指定した位置が現在表示されていない場合、その位置まで自動的にスクロールされます。

オーディオモニタージュウウィンドウでは、この位置にクリップがある場合、このクリップが自動的にアクティブになります。

つまり、クリッププラグインチェーンウィンドウが開いていれば、アクティブなクリップのプラグインが表示され、同期されます。

- このボタンを右クリックすると、対応するダイアログで値を調節して編集カーソルの位置を編集できます。

補足

ダイアログで使用される編集単位は、タイムルーラーに設定されている単位と同じになります。

オーディオ選択インジケータ (Audio Selection Indicator) (オーディオエディター)/オーディオ範囲インジケータ (Audio Range Indicator) (オーディオモンタージュ)

オーディオエディターでは、現在選択しているオーディオデータの長さ (指定していない場合はオーディオファイルの全長) が表示されます。

オーディオモンタージュウィンドウでは、オーディオ選択範囲の長さ (クリップが選択されている場合)、またはオーディオモンタージュのサイズが表示されます。

ズームインしているときには、インジケータを右クリックして、選択されているオーディオ範囲、アクティブなクリップ、またはファイル全体を表示できます。インジケータを左クリックすると、「**範囲選択 (Range Selection)**」ダイアログが表示され、選択範囲を定義または調節できます。

サンプラーキーインジケータ (Sampler Key Indicator) (オーディオエディターのみ)

現在のオーディオファイルのキーを表示します (設定されている場合のみ)。インジケータをクリックすると、「**サンプルデータの属性 (Sample Attributes)**」ウィンドウが開きます。

表示倍率 (Zoom Indicator)

現在の表示倍率が表示されます。

- 詳細なズーム設定が行なえるポップアップメニューを開くには、インジケータをクリックします。
- 「**表示倍率の設定 (Zoom Factor)**」ダイアログを開いて表示倍率を設定するには、インジケータを右クリックします。

オーディオファイル属性 (Audio File Properties)/オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)

オーディオエディターでは、ビット解像度とサンプリングレートが表示されます。オーディオファイルがモノラルかステレオかも表示されます。インジケータをクリックすると、「**オーディオ属性 (Audio Properties)**」ダイアログが開きます。

オーディオモンタージュウィンドウでは、オーディオモンタージュのサンプリングレートが表示されます。インジケータをクリックすると、「**サンプリングレート (Sample Rate)**」ダイアログが開きます。

マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)

この項目をオフにすると、再生中、**マスターセクション**が無視されます。ただし、レンダリング時にはすべてのプラグインが反映されます。

バックグラウンド情報

ステータスバーには、エフェクトのレンダリングなど、いくつかのバックグラウンド操作の進捗状況が表示されます。これらの操作は、ボタンをクリックして一時停止またはキャンセルできます。



関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

コンテキストメニュー

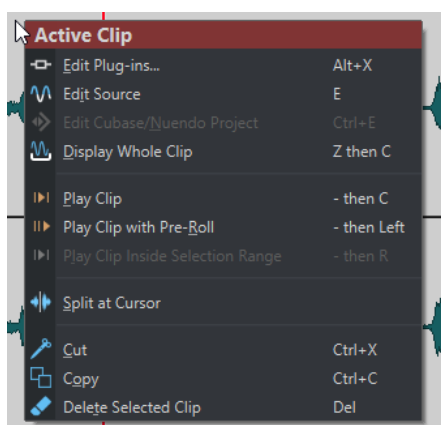
WaveLab Elements にはさまざまなコンテキストメニューが用意されており、そこにはアクティブウィンドウに関するコマンドやオプションが表示されます。

コンテキストメニューは特定の領域を右クリックすると表示されます。

ヒント

コンテキストメニューにあるほとんどのコマンドとオプションは、ウィンドウ、ダイアログ、メインメニューなど、アプリケーションのその他のコントロール要素からもアクセスできます。コンテキストメニューは、対応する機能にすばやくアクセスできるようにすることで、ワークフローをスピードアップすることを主な目的としています。

ただし、コンテキストメニューでしか使用できないオプションもあります。特定の機能を探す場合は、アクティブウィンドウを右クリックしてコンテキストメニューが表示されるかどうかを確認してください。



オーディオモニタージュウィンドウのコンテキストメニュー

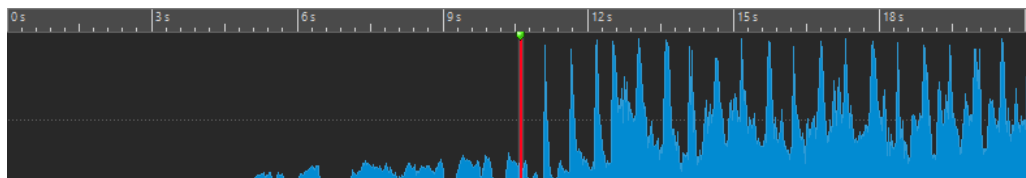
関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

タイムルーラーとレベルルーラー

オーディオエディターとオーディオモニタージュウィンドウの両方で、タイムルーラーを表示できます。さらに、オーディオエディターではレベルルーラーを表示できます。

タイムルーラー



レベルルーラー (オーディオエディターのみ)



オーディオエディターのレベルルーラー

関連リンク

- [オーディオモニタージュウインドウ \(204 ページ\)](#)
- [タイムルーラーとレベルルーラーのオプション \(58 ページ\)](#)
- [「時間の表示形式 \(Time Format\)」 ダイアログ \(61 ページ\)](#)

タイムルーラーとレベルルーラーのオプション

オーディオエディターで、各ルーラーの時間形式とレベル (振幅) 形式を指定できます。オーディオモニタージュウインドウで、タイムルーラーの表示形式を設定できます。

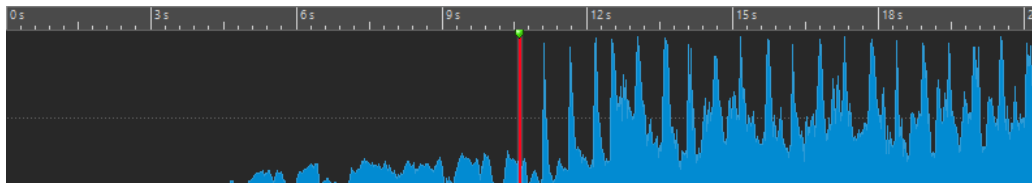
関連リンク

- [タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)
- [タイムルーラーのメニュー \(58 ページ\)](#)
- [レベルルーラーのメニュー \(オーディオエディターのみ\) \(60 ページ\)](#)

タイムルーラーのメニュー

タイムルーラーのメニューでは、タイムコードや時間の表示形式などのタイムルーラー表示を設定できます。

- タイムルーラーのメニューを開くには、タイムルーラーを右クリックします。



タイムコード (Timecode)

さまざまな SMPTE タイムコードの種類と CD 分解能用のフレーム/秒が表示されます。タイムコードの種類は「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログで指定できます。

時/分/秒 (Clock)

時間の単位が表示されます。「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログで時間単位に関する詳細設定を行なえます。

サンプル (Samples)

サンプル数に基づいて位置が表示されます。1秒間のサンプル数はオーディオファイルのサンプリングレートによって異なります。たとえば、サンプリングレートが44.1kHzの場合、1秒間は44100サンプルになります。「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログでサンプルに関する詳細設定を行なえます。

小節と拍 (Bars and Beats)

小節と拍が表示されます。「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログで小節と拍に関する詳細設定を行なえます。

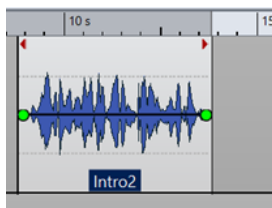
ファイルサイズ (File Size) (オーディオエディターのみ)

位置がメガバイト単位で表示されます。小数点以下はキロバイトを表わします。

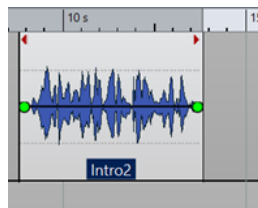
グリッドの表示 (Show Grid)

オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウに、タイムルーラーの目盛り (タイムルーラーのメインティック) に合わせてグリッドを表示します。

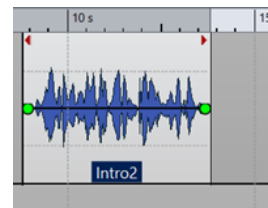
- オーディオエディターでは、メインビューとオーバービューに設定を個別に適用できません。
- オーディオモニタージュウウィンドウでは、さらに3つのオプションがあります。
 - 非表示 (Hide)
 - 背景に表示 (Show in the Background)
 - クリップの上に表示 (Show Over Clips)



非表示 (Hide)



背景に表示 (Show in the Background)



クリップの上に表示 (Show Over Clips)

補足

このオプションは「スナップ (Snapping)」セクションの「タイムルーラーの目盛り (Time Ruler Marks)」設定とは無関係ですが、整列は同じ概念に基づいています。

時間の表示形式 (Time Format)

「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログが表示されます。タイムルーラー形式の表示方法を設定できます。

現在の設定を初期値として保存 (Save Current Settings as Default)

この項目をオンにすると、タイムルーラーはすべての新規のオーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウに現在の時間形式を使用します。

ルーラーの基準点をファイルの始めに設定 (Set Ruler's Origin to Start of File)

この項目をオンにすると、ルーラーのゼロ点が最初のサンプルの始めに設定されます。

ルーラーの基準点をカーソル位置に設定 (Set Ruler's Origin at Cursor)

この項目をオンにすると、ルーラーのゼロ点が現在の編集カーソル位置に設定されます。

関連リンク

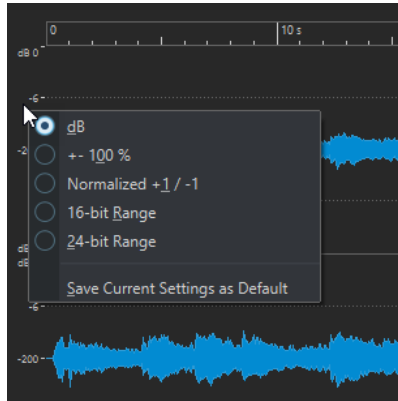
[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」 ダイアログ \(61 ページ\)](#)
[レベルルーラーのメニュー \(オーディオエディターのみ\) \(60 ページ\)](#)

レベルルーラーのメニュー (オーディオエディターのみ)

レベルルーラーのメニューを使用して、レベルルーラーのレベル形式を設定できます。

- レベルルーラーのメニューを開くには、**オーディオエディター**のレベルルーラーを右クリックします。



dB

レベル形式をデシベルに設定します。

+100%

レベル形式をパーセントに設定します。

ノーマライズ済み +1 / -1 (Normalized +1 / -1)

64-bit float のオーディオに合わせたルーラーのグラデーションで、レベル形式を表示します。

16 ビットスケール (16-bit range)

16 ビットオーディオに合わせたルーラーのグラデーションで、レベル形式を表示します。

24 ビットスケール (24-bit range)

24 ビットオーディオに合わせたルーラーのグラデーションで、レベル形式を表示します。

現在の設定を初期値として保存 (Save Current Settings as Default)

この項目をオンにすると、レベルルーラーはすべての新規の波形ウィンドウに現在のレベル形式を使用します。

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

[タイムルーラーのメニュー \(58 ページ\)](#)

拍節ベース表示の操作

作業中の素材がテンポベースである場合、ルーラーの単位に拍節形式 (小節、拍、またはティック) を選択できます。これによって、音楽に 관련된 分割位置を見つけやすくなります。

手順

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、タイムルーラーを右クリックして、「**小節と拍 (Bars and Beats)**」を選択します。
- タイムルーラーを右クリックし、「**時間の表示形式 (Time Format)**」を選択します。

3. 「小節と拍 (Bars and Beats)」タブで、オーディオファイルに適した値に「拍子記号 (Time Signature)」と「テンポ (Tempo)」を設定します。
 4. 「4分音符あたりの分解能 (Ticks per Quarter Note)」を希望する値に設定します。
たとえば、MIDI シーケンサーで使用している値と同じ値に設定できます。
 5. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(61 ページ\)](#)

編集カーソル位置の設定

再生や選択など、多くの操作は現在の編集カーソル位置に応じて異なる動作をします。たとえば、通常、再生は編集カーソル位置から始まります。現在の編集カーソル位置は点滅する垂直ラインで表示されます。

編集カーソルはさまざまな方法で移動できます。

- **オーディオエディター、オーディオモニター** ジュウィンドウ、またはタイムルーラー内の任意の場所をクリックします。選択範囲が設定されている場合、タイムルーラーをクリックしても選択範囲は解除されません。
- タイムルーラー内でクリックアンドドラッグします。
- トランスポートコントロールを使用します。
- **オーディオエディター** または **オーディオモニター** ジュウィンドウで「表示 (View)」タブを選択し、「カーソル (Cursor)」セクションのオプションを使用します。
- 矢印キーを使用します。
- マーカーをダブルクリックします。

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

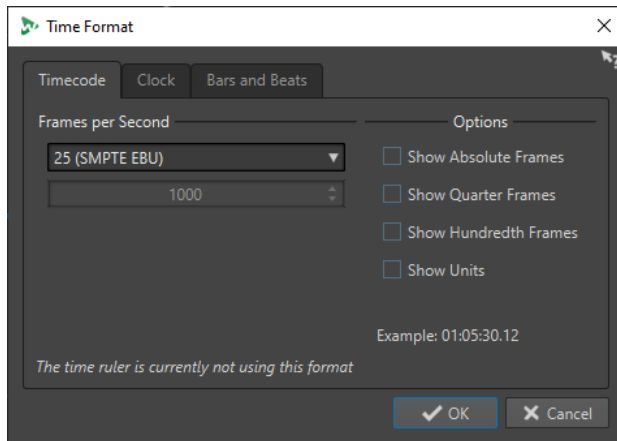
[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(61 ページ\)](#)

「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログ

このダイアログでは、ルーラーの時間の表示形式をカスタマイズできます。ルーラーの時間形式は、ステータスバーや一部のダイアログなど、さまざまな時間フィールドでも使用されます。

- 「時間の表示形式 (Time Format)」ダイアログを開くには、**オーディオエディター** または **オーディオモニター** ジュウィンドウでルーラーを右クリックして、「時間の表示形式 (Time Format)」を選択します。

オーディオエディター では、オーバービューディスプレイとメインディスプレイに異なる時間表示形式を設定できます。



「タイムコード (Timecode)」 タブ

このタブでは、「タイムコード (Timecode)」の表示方法を設定できます。

フレーム/秒 (Frames per Second)

標準的なフレームレートのリストです。ポップアップメニューから「その他 (Other)」を選択すると、カスタムフレームレートを入力できます。また、表示するフレームや単位を選択することもできます。

絶対フレームを表示 (Show Absolute Frames)

フレーム数で時間が表示されます。他の時間単位は表示されません。

1/4 フレーム (Show Quarter Frames)

フレームの 1/4 単位の値が時間形式に追加されます。

1/100 フレーム (Show Hundredth Frames)

フレームの 1/100 単位の値が時間形式に追加されます。

時間の単位を表示する (h/mn/s/ms) (Show Units)

ルーラーの時間形式に時間の単位が追加されます。

「時/分/秒 (Clock)」 タブ

このタブでは、「時/分/秒 (Clock)」ルーラーの表示方法を設定できます。

時間の単位を表示する (h/mn/s/ms) (Show Units)

ルーラーの時間形式に時間の単位が追加されます。

数値のみを区切って表示する (Compact)

単位なしの時間を表示します。

「小節と拍 (Bars and Beats)」 タブ

このタブでは、小節と拍ルーラーの表示方法を設定できます。

拍子記号 (Time Signature)

音楽ベースの時間表示に使用する拍子記号を設定できます。

テンポ (Tempo)

音楽ベースの時間表示に使用するテンポを設定できます。

4分音符あたりの分解能 (Ticks per Quarter Note)

4分音符あたりのティック数を設定できます。これは、シーケンサーに対応した時間表示に使用されます。

ティックを表示 (Show Ticks)

小節と拍ルーラーのティックの表示/非表示を切り替えることができます。

関連リンク

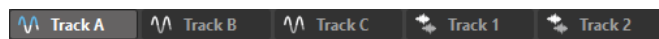
[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

オーディオエディター/オーディオモンタージュウィンドウのタブの管理

オーディオエディターやオーディオモンタージュウィンドウにあるタブは、WaveLab Elements におけるファイルのコンテナです。複数のタブを開けますが、一度にアクティブにできるのは 1 つだけです。「タブ」コンテキストメニューでは、タブ関連のオプションが用意されています。

ファイルタブ

ファイルタブを右クリックすると、以下のオプションが表示されます。



オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)

「現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)」を選択すると、現在のオーディオファイルをクリップとして含むオーディオモンタージュを作成できます。

追加先 (Add to)

アクティブなファイルを別のエディターに追加できます。

閉じる (Close)

アクティブなタブを閉じます。

このタブ以外をすべて閉じる (Close All But This)

アクティブなファイル以外のすべてのファイルを閉じます。

すべてのオーディオファイルを閉じる (Close All Audio Files)

すべてのオーディオファイルを閉じます。

情報 (Info)

アクティブなファイルに関する情報を表示します。

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) 上に表示 (Reveal in Windows Explorer/Mac OS Finder)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) が開き、ファイルの場所が表示されます。

クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)

メニューが開き、ファイルに関する情報のうち、クリップボードにコピーする情報を選択できます。

最近使用したファイル (Recent Files)

最近使用したファイルを開くことができます。

関連リンク

[ファイルを閉じる \(67 ページ\)](#)

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(221 ページ\)](#)

フルスクリーンモードの有効化

WaveLab Elements をフルスクリーンで使用できます。

手順

- 「ワークスペース (Workspace)」 > 「フルスクリーン (Full Screen)」を選択します。
-

デフォルトのワークスペースのレイアウトにリセット

手順

- 「ワークスペース (Workspace)」 > 「デフォルトのレイアウトにリセット (Reset Default Layout)」を選択します。
-

ファイルの操作

WaveLab Elements では、さまざまな方法でファイル进行操作できます。たとえば、WaveLab Elements 内でファイル名を変更したり、さまざまな方法でファイルを保存したりできます。

関連リンク

[「ファイル \(File\)」タブでファイルを開く \(66 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(68 ページ\)](#)

[ファイルブラウザ \(71 ページ\)](#)

ファイルを開く

WaveLab には、アプリケーションの起動前または起動後にファイルを開くための複数のオプションが用意されています。

ファイルは1つ開くことも、同時に複数開くこともできます。

- スタートアップアシスタントを使用
- 「ファイル (File)」タブを使用
- エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を使用
- クリップボードから開く
- ドラッグアンドドロップで開く

スタートアップアシスタントを使用してファイルを開く

スタートアップアシスタントを使用して、最近使用したファイルを開いたり、開くファイルに移動したりできます。

手順

1. WaveLab を起動します。
2. **スタートアップアシスタント**ウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - 最近使用したファイルを開くには、「**最近使用したもの (Recent)**」を選択し、ファイルの種類を選択します («**オーディオファイル (Audio File)**») など。下の「**最近使用したファイル (Recently Used Files)**」リストからファイルを選択し、ダブルクリックして開きます。

ヒント

「**フィルター (Filter)**」入力フィールドにファイル名の一部を入力してリストエントリーを絞り込むことができます。

- システム内のファイルに移動するには、「**参照 (Browse)**」をクリックし、ポップアップメニューから「**オーディオファイル (Audio File)**」を選択します。ファイルに移動し、「**開く (Open)**」をクリックします。
-

「ファイル (File)」 タブでファイルを開く

「ファイル (File)」 タブで、1つのファイルまたは複数のファイルを同時に開くことができます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」 を選択します。
 2. ファイルの種類を指定します。例: 「オーディオファイル (Audio File)」
 3. 以下のオプションから選択します。
 - 「参照 (Browse)」 をクリックし、[ファイルブラウザ](#)で開くファイルに移動して選択します。
 - 「最近使用したファイル (Recent Files)」 をクリックし、リストから1つまたは複数のファイルを選択します。
 4. 右下角の「開く (Open)」 をクリックします。
-

結果

1つのファイルを選択した場合は、そのファイルが開きます。

複数のファイルを選択した場合は、選択したファイルが個別のファイルタブで開かれます。

関連リンク

[ファイルを閉じる \(67 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(68 ページ\)](#)

[クリップボードからファイルを開く \(66 ページ\)](#)

[ファイルを専用タブグループで自動的に開く \(67 ページ\)](#)

クリップボードからファイルを開く

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でクリップボードにコピーしたファイルを開くことができます。

手順

1. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、開きたいファイルをクリップボードにコピーします。
 2. 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」 を選択します。
 3. 「クリップボードからファイルを開く (Open Files from Clipboard)」 をクリックします。
-

結果

新しいファイルタブにファイルが開きます。

ファイルを開いて WaveLab を起動する

ドラッグアンドドロップまたはエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を使用して、アプリケーションを起動する前に WaveLab で開くファイルを選択できます。

以下のいずれかの操作を行ないます。

- システム内の1つまたは複数のファイルを選択します。ファイルを右クリックして、「プログラムから開く (Open with)」を選択します。WaveLab を選択します。
- 1つまたは複数のファイルをデスクトップ上の WaveLab アイコンにドラッグします。

結果

WaveLab が起動し、アプリケーションでファイルが開きます。

関連リンク

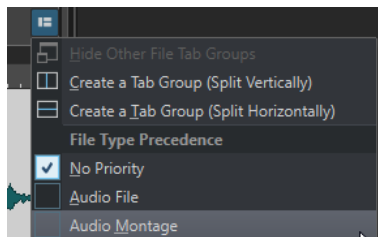
[「表示形式 \(Display\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(426 ページ\)](#)

[ファイルを開く \(65 ページ\)](#)

ファイルを専用タブグループで自動的に開く

タブグループごとにファイルタイプを指定できます。レンダリング後に開いたファイル、オーディオモニターから開いたオーディオファイル、またはエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から開いたファイルは、自動的にこのファイルタイプに対応するタブグループで開かれます。

- タブグループに対して優先するファイルタイプを指定するには、タブグループのヘッダーにある「**ファイルタブグループオプション (File Tab Group Options)**」をクリックし、ファイルタイプを選択します。

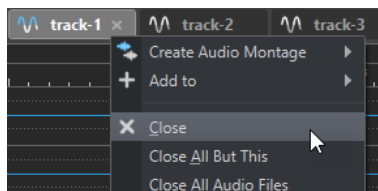


ファイルを閉じる

単一のファイル、複数のファイル、または選択したファイル以外のすべてのファイルを閉じることができます。

選択できる手順

- ファイルタブを閉じるには、対象タブの「X」ボタンをクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [W]** を押すか、ファイルタブを右クリックして「**閉じる (Close)**」を選択します。



- 変更内容を保存せずにファイルタブを閉じるには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押したまま「X」ボタンをクリックします。この操作により、保存されていないタブを閉じるたびに警告メッセージを確認する必要がなくなります。
- 選択したファイルタブ以外のすべてのファイルタブを閉じるには、ファイルタブを右クリックし、「**このタブ以外をすべて閉じる (Close All But This)**」を選択します。

関連リンク

[「ファイル \(File\)」タブでファイルを開く \(66 ページ\)](#)

ファイルの保存

同じファイル名と場所にファイルを保存するか、新しく名前、場所、ファイル形式を指定してファイルを保存できます。

重要

オーディオエディターでは、「コピーを保存 (Save Copy)」を除くすべての保存操作で、「元に戻す (Undo)」操作の履歴が消去されます。このため、保存後の操作の取り消しや再実行はできません。

選択できる手順

- いったんファイルを保存したあとは、「ファイル (File)」 > 「保存 (Save)」を選択するか、**[Ctrl]/[command] + [S]** を押すとファイルが更新され、変更内容が確定されます。
- 新しい名前、場所、またはファイル形式を指定する場合は、「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。

関連リンク

[タブ変更インジケータ](#) (68 ページ)

[複数ファイルの同時保存](#) (69 ページ)

タブ変更インジケータ

ファイルタブは色分けされています。この色によって、ファイルが保存されているかどうか、タブにファイルが関連付けられているかどうか、Cubase でレンダリング済みかがわかります。

タブの右上の色

白

ファイルは変更されていません。

緑 (オーディオエディターのみ)

ファイルはデコードされたファイル形式を使用しており、保存されています。

赤

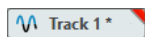
ファイルは変更されており、変更内容がまだ保存されていません。

黄色

ファイルは Cubase でレンダリング済みです。

変更未保存インジケータ

ファイルに変更を加えると、ファイル名の横にアスタリスクが表示されます。アスタリスクは、ファイルを保存するまで表示されます。



タブ名の色

紫

紫色のタブ名は、タブに関連付けられたオーディオファイルが (まだ) ないことを示します。

複数ファイルの同時保存

開いている一部またはすべてのファイルを一度に保存できます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」ウィンドウを開き、「**すべてを保存 (Save All)**」をクリックします。
 2. 保存するファイルを選択します。
 3. 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

ファイルのコピーの保存

作業中のファイルのコピーを保存できます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。
 2. 名前と保存場所を指定します。
 3. 「**コピーを保存し、現在のファイルは変更しない (Save Copy, Don't Change Current File)**」をオンにします。
 4. 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

保存時のファイルに戻す

ファイルを最後に保存した状態に戻すことができます。これにより、最後に保存してからファイルに加えたすべての変更が元に戻ります。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**開く (Open)**」を選択します。
 2. ファイルの種類を指定します。
 3. 「**保存時のファイルに戻す (Revert to Saved File)**」をクリックします。
 4. 警告ダイアログで「**はい (Yes)**」をクリックすると、ファイルは最後に保存した状態に戻ります。
-

結果

最後に保存した状態のファイルがディスクから読み込まれます。

自動バックアップ

ファイルのバックアップを自動的に作成して、データ損失を防げます。

たとえば、「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択し、そのフォルダーですでに使用されているファイル名を指定した場合、既存のファイルを置き換えるか、既存のファイルを置き換えて古いファイルの名前を変更するかを尋ねるダイアログが表示されます。「**置き換えて古いファイルを保持 (Replace and Keep Old)**」をクリックした場合、置き換えられるオーディオファイルのバックアップの名前は、元の名前の後ろに `.bak` が付いたものになります。

オーディオモンタージュの保存

オーディオモンタージュの保存操作はオーディオファイルと同様です。ただし、オーディオモンタージュを保存するにはいくつか注意すべきことがあります。

- オーディオモンタージュファイルには、オーディオファイルの参照情報しか含まれていません。オーディオモンタージュが参照しているオーディオファイルの名前を変更するには、**オーディオエディター**の「**情報 (Info)**」ウィンドウでオーディオファイルの名前を変更します。クリップの参照情報がすべて自動的に更新されます。
- オーディオモンタージュに名称未設定のオーディオファイルを参照しているクリップが含まれている場合は、オーディオモンタージュを保存する前にオーディオファイルを保存します。

関連リンク

[ファイル名の変更 \(71 ページ\)](#)

[ファイルの保存 \(68 ページ\)](#)

ファイルの削除

WaveLab Elements 内から、アクティブなファイルを削除できます。

前提条件

削除するファイルは、クリップボードにコピーされたり開いている別のファイルに貼り付けられたりしておらず、別のアプリケーションでも開かれていない状態にしておきます。

手順

1. 削除するファイルを開きます。
2. 「**ファイル (File)**」タブを選択します。
3. 「**情報 (Info)**」をクリックします。
4. 「**削除 (Delete)**」をクリックします。
5. 「**OK**」をクリックします。

結果

ファイルとそのピークおよびマーカーファイルが削除されます。

ファイル名の変更

ファイル名を変更し、すべての参照情報を自動的に更新できます。たとえば、「**India**」というオーディオファイルの名前を「**Sitar**」に変更する場合、ファイル「**India**」を参照している、開いているすべてのファイルが、ファイル「**Sitar**」を参照するように更新されます。

これに応じて、オーディオファイル、ピークファイル、およびマーカーファイルも名前が変更されず。

関連リンク

[ピークファイル \(44 ページ\)](#)

[ファイル名の変更 \(71 ページ\)](#)

ファイル名の変更

WaveLab Elements でファイル名を変更できます。

前提条件

他のファイルから参照されているファイルの名前を変更する場合、WaveLab Elements で名前を変更しようとしているファイルを参照するファイルを開いておきます。

手順

1. 名前を変更するファイルを開きます。
2. 以下のいずれかを行ないます。
 - 「ファイル」タブを選択し、「情報 (Info)」をクリックして、「名前 (Name)」、「フォルダー (Folder)」またはファイル拡張子を新たに指定して、「変更を適用 (Apply Changes)」をクリックします。
 - **[F2]** を押して、「名前 (Name)」、「フォルダー (Folder)」またはファイル拡張子を新たに指定して、「OK」をクリックします。

関連リンク

[ファイル名の変更 \(70 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(51 ページ\)](#)

ファイルブラウザ

「ファイルブラウザ (File Browser)」ウィンドウでは、WaveLab Elements 内からファイルを参照できます。

「ファイルブラウザ (File Browser)」ウィンドウには、標準的なすべてのブラウズ機能が用意されています。

ファイルブラウザを使用すると、ファイルを別の場所にドラッグすることで、ファイルを開いたり挿入したりできます。

特定の種類のファイルだけを表示することもできます。

「Auto-Play Mode (自動再生モード)」は、サウンドファイルを再生するプロセスを短縮化するのに役に立ちます。

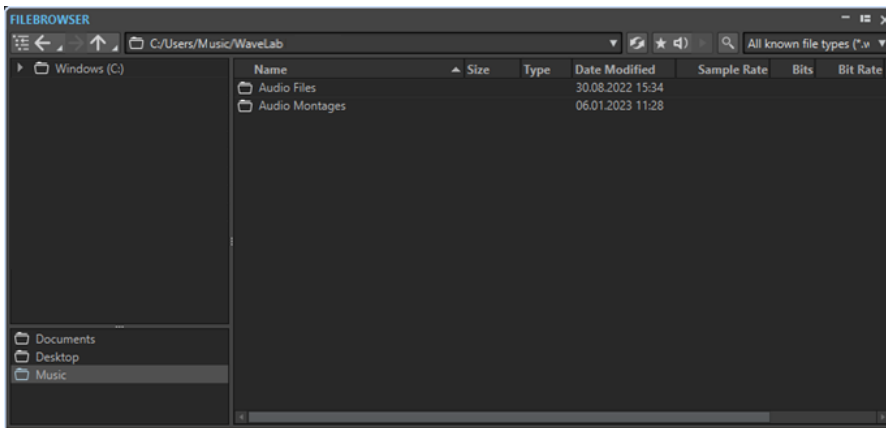
関連リンク

[「ファイルブラウザ \(File Browser\)」ウィンドウ \(71 ページ\)](#)

「ファイルブラウザ (File Browser)」ウィンドウ

「ファイルブラウザ (File Browser)」ウィンドウで、ファイルを検索したり WaveLab Elements で開いたりできます。

- 「ファイルブラウザ (File Browser)」ウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ファイルブラウザ (File Browser)」を選択します。



フォルダツリーに現在のフォルダを表示 (Show Current Folder in Folder Tree)



フォルダツリーをファイルリストに同期します。これにより、ファイルリストで選択されているフォルダもフォルダツリーに表示されます。

戻る/進む/親ディレクトリー (Back/Forward/Parent Directory)



ファイルのリストおよびファイル階層をナビゲートできます。

場所 (Location)

参照するファイルの場所を選択できます。また、最近使用した場所のリストが表示されます。

内容を更新 (Refresh)



コンテンツを手動で再読み込みして、更新や変更を反映できます。

補足

または、「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウをフォーカスした状態で **[F5]** を押して更新することもできます。

マスターセクション経由で再生 (Play through Master Section)



このオプションを有効にして選択したオーディオファイルを再生すると、そのオーディオファイルは**マスターセクション**のプラグインで再生されます。

自動再生モード (Auto Play Mode)



このボタンをオンにすると、ファイルを選択したときに自動で再生されます。

選択されたオーディオファイルを再生 (Play Selected audio file)



選択したオーディオファイルを再生します。

検索 (Search)



このボタンをオンにすると、検索フィールドにテキストを入力できます。オフにすると、特定のファイル形式から検索できます。

ファイルタイプリスト

表示するファイルタイプとファイル形式を選択できます。

フォルダーツリー

コンピューター上で使用できるフォルダーが表示されます。

お気に入りフォルダー

お気に入りフォルダーリストを使用すると、フォルダーに素早くアクセスできます。お気に入りフォルダーの内容はファイルタイプごとに設定できます。お気に入りフォルダーリストにフォルダーを追加するには、フォルダーツリーからお気に入りフォルダー領域にフォルダーをドラッグするか、フォルダーを右クリックして「**お気に入りフォルダーリストに追加 (Add to Favorite Folders List)**」を選択します。

ファイルリスト

各ファイルの以下の情報を表示します。

- **名前 (Name):** オーディオファイル名を表示します。
- **サイズ (Size):** オーディオファイルのサイズを表示します。
- **タイプ (Type):** オーディオファイルのファイルタイプを表示します。
- **更新日 (Date Modified):** オーディオファイルの最終保存日を表示します。
- **サンプリングレート (Sample Rate):** サンプリングレートを Hz 単位で表示します。
- **ビット (Bits):** ビット解像度を bit 単位で表示します。「32F」は 32-bit float、「64F」は 64-bit float を示します。
- **ビットレート (Bit Rate):** ビットレートを kbps 単位で表示します。
- **長さ (Length):** オーディオファイルの長さを表示します。
- **チャンネル (Channels):** チャンネル数を表示します。

「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウでオーディオファイルを選択すると、「**メタデータ (Metadata)**」ウィンドウと「**情報 (Info)**」タブのメタデータセクションに対応するメタデータが表示されます。別の場所をクリックすると、「**メタデータ (Metadata)**」ウィンドウには選択したオーディオファイル、オーディオモニタージュ、または一括処理のメタデータが表示されます。

ファイルエクスプローラー/macOS Finder 上に表示 (Reveal in File Explorer/Reveal in macOS Finder)

ファイルリスト内で右クリックして「**ファイルエクスプローラー/macOS Finder 上に表示 (Reveal in File Explorer/Reveal in macOS Finder)**」を選択すると、選択したファイルをエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で開くことができます。

フォルダーの作成 (Create Folder)

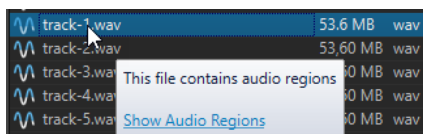
ファイルリスト内で右クリックして「**フォルダーの作成 (Create Folder)**」を選択すると、ファイルを整理するための新規フォルダーを追加できます。

オーディオリージョン (Audio Regions)

選択したファイルにマーカーが含まれている場合、オーディオリージョンセクションにマーカーが表示されます。

オーディオリージョンセクションが非表示になっている場合は、マーカーを含むファイルを選択して「**オーディオリージョンを表示 (Show Audio Regions)**」をクリックします。

オーディオリージョンセクションを非表示にするには、右クリックして「**表示しない (Hide)**」を選択します。



関連リンク

- [「ファイルブラウザ \(File Browser\)」 ウィンドウ \(71 ページ\)](#)
- [「フォルダー \(Folders\)」 タブ \(「ユーザー設定 \(Preferences\)」\) \(96 ページ\)](#)
- [お気に入りフォルダーリストにフォルダーを追加する \(74 ページ\)](#)
- [「メタデータ \(Metadata\)」 ウィンドウ \(166 ページ\)](#)
- [「情報 \(Info\)」 ダイアログ \(53 ページ\)](#)

お気に入りフォルダーリストにフォルダーを追加する

「ファイルブラウザ (File Browser)」 ウィンドウのお気に入りフォルダーリストを使用すると、フォルダーに素早くアクセスできます。お気に入りフォルダーの内容はファイルタイプごとに設定できます。

手順

- 「ファイルブラウザ (File Browser)」 ウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - フォルダーツリーからお気に入りフォルダー領域にフォルダーをドラッグします。
 - フォルダーを右クリックして「お気に入りフォルダーリストに追加 (Add to Favorite Folders List)」を選択します。
 - 選択しているフォルダーをお気に入りフォルダーリストに追加する場合は、お気に入りフォルダー領域を右クリックして「選択したフォルダーをお気に入りフォルダーリストに追加 (Add Selected Folder to Favorite Folders List)」を選択します。

関連リンク

- [「ファイルブラウザ \(File Browser\)」 ウィンドウ \(71 ページ\)](#)

ファイルの切り替え

複数のファイルを開いて、各ファイルを切り替えられます。

選択できる手順

- ファイルを最前面に移動するには、対応するタブをクリックします。
- ファイルを順番に切り替えるには、**[Ctrl]/[command]** を押したまま **[Tab]** を連続して押します。
- 直近に表示した2つのアクティブなファイルを交互に切り替えるには、**[Ctrl]/[command] + [Tab]** を押します。各操作のあとは、必ずすべてのキーを放してください。
- 切り替える順序を逆にするには、**[Ctrl]/[command] + [Shift] + [Tab]** を押します。
- アクティブなファイルと最後に編集したファイルを切り替えるには、**[F5]** を押します。

最近使用したファイル

WaveLab Elements で最近使用したすべてのファイルは、リストに保存されています。これにより、最近のプロジェクトをすばやく利用できます。

最近使用したファイルを開く

「ファイル (File)」メニューまたは「最近使用したファイル (Recent Files)」タブから、最近使用したファイルを開けます。後者にはより多くのファイルが表示され、追加のオプションも使用できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」を選択します。

2. 開くファイルのタイプを選択します。
3. 「最近使用したファイル (Recent Files)」をクリックします。
4. 必要に応じて、検索フィールドに、目的のファイルの名前を入力します。
5. 開くファイルを選択します。
6. 「開く (Open)」をクリックします。

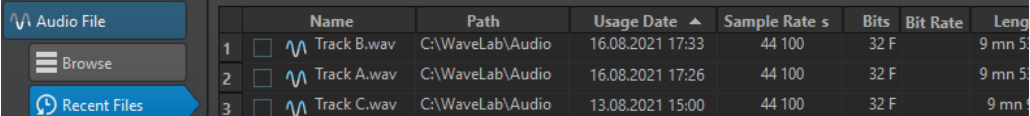
関連リンク

[「最近使用したファイル \(Recent Files\)」タブ \(75 ページ\)](#)

「最近使用したファイル (Recent Files)」タブ

このタブでは、WaveLab Elements で最近使用したすべてのファイルを表示および管理できます。ファイルを検索したり、複数のファイルを一度に開いたり、個々のファイルや見つからないファイルを削除したりできます。

- 「最近使用したファイル (Recent Files)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「開く (Open)」を選択し、いずれかのファイルタイプを選択して「最近使用したファイル (Recent Files)」をクリックします。



	Name	Path	Usage Date	Sample Rate	Bits	Bit Rate	Length
1	Track B.wav	C:\WaveLab\Audio	16.08.2021 17:33	44 100	32 F		9 mn 5
2	Track A.wav	C:\WaveLab\Audio	16.08.2021 17:26	44 100	32 F		9 mn 5
3	Track C.wav	C:\WaveLab\Audio	13.08.2021 15:00	44 100	32 F		9 mn 5

WaveLab Elements で作成されたファイルのみ表示 (Only Show Files Created by WaveLab Elements)

WaveLab Elements で作成されてから一度も開かれていないファイルのみを表示します。これには、たとえば、レンダリングされたあとで、まだ WaveLab で開かれていないファイルが該当します。

検索フィールド

選択されているコラムに応じて、「名前 (Name)」または「パス名 (Path)」コラムのテキストを検索できます。

存在しないファイルの項目を削除 (Remove Non-Existing Files)

メディアで見つからないファイルをリストから削除します。

選択したファイル項目を削除 (Remove Selected Files)

選択したファイルをすべてリストから削除します。

開く (Open)

選択したファイルを開きます。

最近使用したファイルの名前によるフィルタリング

「最近使用したファイル (Recent Files)」タブの検索フィールドを使用すると、ファイルリストを名前でもフィルタリングできます。

- 「名前 (Name)」コラムまたは「パス名 (Path)」コラムのどちらを使用するか指定するには、「名前 (Name)」または「パス名 (Path)」のコラムヘッダーをクリックします。
- ファイルを検索するには、検索フィールドにテキストを入力します。
- 検索フィールドから最近使用したファイルのリストにフォーカスを切り替えるには、**[↓]**を押します。

- 最近使用したファイルのリストから検索フィールドにフォーカスを切り替えるには、**[Ctrl]/[command]+[F]** を押します。

表示する最近使用したファイルの数の設定

最近使用したファイルのリストに表示するファイル数を指定できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」 を選択します。
2. 「表示形式 (Display)」 タブを選択します。
3. 「履歴 (History)」 セクションで、「最近使用したファイル (Recent File)」メニューに表示する項目の最大数を設定します。

一時ファイル

WaveLab Elements はオーディオファイル処理の中間結果を保存する目的で一時ファイルを作成します。このファイルは元に戻す/やり直すコマンドを利用する際にも使用されます。WaveLab Elements では一時ファイルを保存する場所とその処理精度を指定することができます。

初期設定では、WaveLab Elements で作成される一時ファイルは 32-bit float です。64-bit float のオーディオファイルまたは 32 ビットの PCM ファイルを作成したい場合は、「**64 bit float**」オプションを使用します。

補足

64-bit float の一時ファイルは倍精度ですが、32-bit float よりも読み込みや書き出しに時間がかかり、ファイルサイズも 2 倍になります。

「一時ファイル (Temporary Files)」オプションを使用すると、一時ファイルの処理精度を変更できます。このオプションは、環境設定の「オーディオ (Audio)」タブで設定できます。

関連リンク



[ファイルを開いたり保存したりするフォルダーの指定 \(96 ページ\)](#)

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(427 ページ\)](#)

操作の取り消し/再実行

ファイルをセーブした後でも、操作の取り消しと再実行を必要なだけ行なえます。取り消し/再実行ができる操作の数は、ハードディスクの空き容量に依存します。

オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウで操作を取り消したり再実行したりすると、表示倍率、カーソル位置、スクロール位置、クリップの選択状態、および時間範囲は操作を実行する前の状態に復元されます。

- 操作を取り消し/再実行するには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウのタイトルバーで、「元に戻す (Undo)」  または「やり直し (Redo)」  をクリックします。

関連リンク

[バージョン履歴 \(77 ページ\)](#)

[エフェクトの変更を元に戻す \(281 ページ\)](#)

バージョン履歴

バージョン履歴を使用すると、履歴のすべてのバージョンを確認し、前のバージョンに戻すことができます。「履歴 (History)」ウィンドウでは、作業中のオーディオモニタージュまたはオーディオファイルのすべてのバージョンを確認できます。

WaveLab Elements の履歴の各バージョンは、復元可能なオーディオファイルまたはオーディオモニタージュから構成されます。オーディオファイルまたはオーディオモニタージュに対して編集操作を行なうたびに新しいバージョンが作成されます。

オーディオモニタージュウィンドウとオーディオエディターは、個別の「履歴 (History)」ウィンドウを持ちます。

ファイルをセーブした後でも、操作の取り消しと再実行や、前のバージョンの復元を行なえます。最初のバージョンはリストの一番上に、最新のバージョンはリストの一番下に表示されます。

「履歴 (History)」ウィンドウの「バージョン (Version)」列には、バージョンを作成した操作の名前が表示されます。

関連リンク

[オーディオモニタージュの「履歴 \(History\)」ウィンドウ \(77 ページ\)](#)

[オーディオエディターの「履歴 \(History\)」ウィンドウ \(78 ページ\)](#)

オーディオモニタージュの「履歴 (History)」ウィンドウ

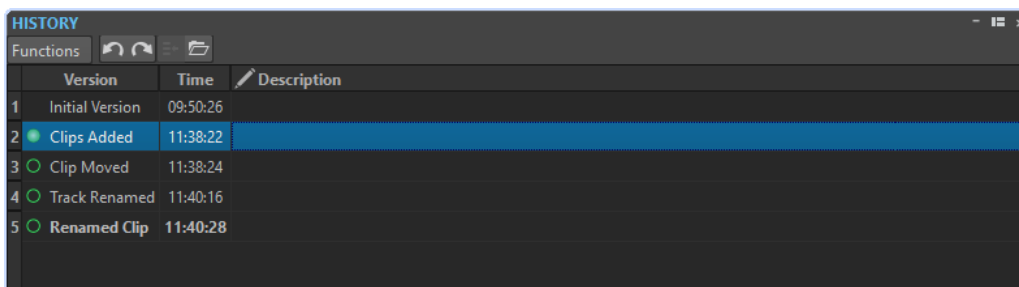
オーディオモニタージュの「履歴 (History)」ウィンドウには、アクティブなオーディオモニタージュの利用できるすべてのバージョンが表示されます。操作の取り消しと再実行や、前のバージョンの復元を行なえます。

補足

最初のバージョンはリストの一番上に、

最新のバージョンはリストの一番下に表示されます。

- 「履歴 (History)」ウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「履歴 (History)」を選択します。



履歴リスト

履歴リストでは以下のコラムが利用できます。

バージョン (Version)

該当するバージョンを作成した操作のタイプが表示されます。

時間 (Time)

操作の時刻が表示されます。

内容 (Description)

バージョンの説明を追加できます。

「機能 (Functions)」メニュー

「機能 (Functions)」メニューでは以下のオプションが利用できます。

元に戻す (Undo)/やり直し (Redo)

最後の操作を元に戻すかやり直します。保存したあとでも元に戻す/やり直しを使用できます。

選択したバージョンを復元 (Restore Selected Version)

選択したバージョンを復元します。

選択したバージョンを新しいタブで開く (Open Selected Version in New Tab)

選択したバージョンを新しいタブで開きます。

選択したバージョンを削除 (Delete Selected Version)

選択したバージョンを履歴から削除します。

履歴をクリア (Clear History)

履歴を消去します。これによって、メモリーとハードディスク容量が解放されます。履歴を消去すると、前の操作を元に戻せなくなります。

元に戻したバージョンを保持 (Keep Undone Versions)

初期設定では、前のバージョンに戻した場合、戻した先のバージョンより後に作成されたバージョンはすべて削除されます。前のバージョンに戻してもすべてのバージョンを保持するには、「元に戻したバージョンを保持 (Keep Undone Versions)」をオンにします。

オーディオエディターの「履歴 (History)」ウィンドウ

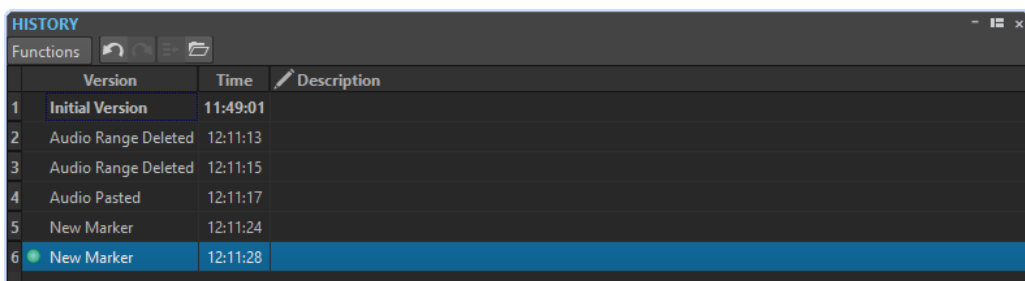
オーディオエディターの「履歴 (History)」ウィンドウには作業中のオーディオファイルのすべてのバージョンが表示されます。操作の取り消しと再実行や、前のバージョンの復元を行なえます。

補足

最初のバージョンはリストの一番上に、

最新のバージョンはリストの一番下に表示されます。

- 「履歴 (History)」ウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「履歴 (History)」を選択します。



履歴リスト

履歴リストでは以下のコラムが利用できます。

バージョン (Version)

該当するバージョンを作成した操作のタイプが表示されます。

時間 (Time)

操作の時刻が表示されます。

内容 (Description)

バージョンの説明を追加できます。

「機能 (Functions)」メニュー

「機能 (Functions)」メニューでは以下のオプションが利用できます。

元に戻す (Undo)/やり直し (Redo)

最後の操作を元に戻すかやり直します。保存したあとでも元に戻す/やり直しを使用できます。

選択したバージョンを復元 (Restore Selected Version)

選択したバージョンを復元します。

選択したバージョンを新しいタブで開く (Open Selected Version in New Tab)

選択したバージョンを新しいタブで開きます。

選択したバージョンを削除 (Delete Selected Version)

選択したバージョンを履歴から削除します。

履歴をクリア (Clear History)

履歴を消去します。これによってメモリー、ハードディスク容量、および関連するオーディオファイルが解放されます。履歴を消去すると、前の操作を元に戻せなくなります。

元に戻したバージョンを保持 (Keep Undone Versions)

初期設定では、前のバージョンに戻した場合、戻した先のバージョンより後に作成されたバージョンはすべて削除されます。すべてのバージョンを保持するには、「元に戻したバージョンを保持 (Keep Undone Versions)」をオンにします。

ドラッグ操作

WaveLab Elements では、さまざまな操作の実行に、ドラッグアンドドロップを使用できます。一部の操作はこの方法でしか実行できません。

- オブジェクトをドラッグするには、オブジェクト上にマウスを置いた状態で、マウスをクリックしたままドラッグします。マウスボタンを放して、オブジェクトをドロップします。

ファイル、テキスト、クリップ、リストの項目、マーカーなど、さまざまなタイプのオブジェクトを、ドラッグ元とドラッグ先が異なる場所間でドラッグできます。

補足

WaveLab Elements から Steinberg 社の Nuendo にファイルをドラッグアンドドロップすることもできます。

- タブグループ内でタブの順序を変更するには、タブを横方向にドラッグします。
- 別のウィンドウにタブを移動するには、タブを縦方向にドラッグします。
- ファイルを開くには、WaveLab Elements の「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウ、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac)、または他のアプリケーションから、タブバーにファイルをドラッグします。

- ファイルのコピーを作成するには、タブをタブバーの別の場所へ縦方向にドラッグし、**[Ctrl]/[command]** を押したままマウスボタンを放します。
- ツールウィンドウとメーターウィンドウはドラッグでドッキングしたり切り離したりできます。

関連リンク

[ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し \(49 ページ\)](#)

オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウでのドラッグ操作

オーディオエディターやモニタージュウウィンドウのどこにドラッグするかによって、さまざまな操作を実行できます。

- オーディオファイルを別のオーディオファイルに挿入するには、ファイルのタイトルバーを別のファイルの波形にドラッグします。「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウ、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac)、または別のアプリケーションから、**オーディオエディター**にオーディオファイルをドラッグすることもできます。
- マーカーを移動するには、タイムルーター上の別の場所にマーカーをドラッグします。
- マーカーのコピーを作成するには、**[Shift]** を押したまま、タイムルーター上の別の場所にマーカーをドラッグします。
- マーカーを削除するには、タイムルーターより上の領域までマーカーをドラッグします。
- オーディオ選択範囲をコピーするには、オーディオの選択範囲を、同じファイルまたは別のファイルの波形領域にドラッグします。
- 選択範囲を拡大または縮小するには、選択範囲の始め/終わりに編集カーソルを置き、左右にドラッグします。
- 現在の選択範囲を解除することなく編集カーソルを移動してアンカーにスナップするには、**[Shift]** を押したまま、オーディオファイル/モニタージュウカーソルの近くにマウスを移動します。マウスポインターの形が変わり、カーソルを左右にドラッグできます。
- 現在の選択範囲を変更または解除することなく編集カーソルを移動するには、**[Shift]** を押したまま、編集カーソルをクリックし、別の場所にドラッグします。
- 波形を横方向にスクロールするには、タイムルーターの上でバーをクリックし、左右にドラッグします。波形上でマウスのホイールをクリックして、左右にドラッグすることもできます。
- 選択した文字列から標準マーカーを作成するには、外部アプリケーションで選択した文字列をタイムルーターにドロップします。その文字列が、マーカーの名前になります。
- モノラルファイルのステレオコピー、またはステレオファイルのミックスされたコピーを作成するには、タブをタブバーの別の場所にドラッグし、**[Ctrl]+[Alt]** (Windows) または **+ [Opt]** (Mac) を押したまま、マウスボタンを放します。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(204 ページ\)](#)

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(71 ページ\)](#)

マスターセクションでのドラッグ操作

マスターセクションでドラッグを行なって、エフェクトの順序を変更できます。

- マスターセクションで処理の順序を変更するには、エフェクトを別のエフェクトスロットにドラッグします。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

ズーム

WaveLab には、**オーディオエディター**と**オーディオモニタージュ**ウィンドウで使用できる幅広いズームオプションとズームツールが用意されています。

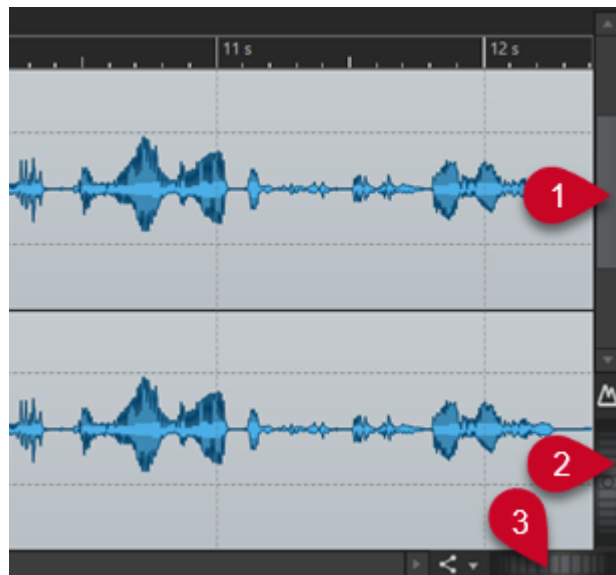
ズームインやズームアウトは専用のコントロール、ツール、ボタンから選択でき、マウスやコンピューターキーボードを使用することもできるため、ワークスペースのどこで作業をしても、ワークフローや目的に最も適したズーム機能に簡単にアクセスできます。

スクロールホイールによるズーム

オーディオエディターまたは**オーディオモニタージュ**ウィンドウで、スクロールホイールを使用してズームインやズームアウトを行なえます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。



横方向にズームするには、「**水平ズーム (Horizontal Zoom)**」スクロールホイール (3) をクリックし、左右にドラッグするか、マウスホイールを使用します。

最大限にズームアウトするには、「**水平ズーム (Horizontal Zoom)**」スクロールホイール (3) をダブルクリックします。

補足

- 最大限にズームアウトすると、ファイル全体がウィンドウ内に収まります。
 - 最大限にズームインすると、各サンプルが数ピクセルで画面上に表示されます。これによって、波形をサンプル精度で編集できます。
-
- 縦方向にズームするには、「**垂直ズーム (Vertical Zoom)**」スクロールホイール (2) をクリックし、上下にドラッグするか、マウスホイールを使用します。
最適化された高さでデフォルトのズームを切り替えるには、「**垂直ズーム (Vertical Zoom)**」スクロールホイール (2) をダブルクリックします。

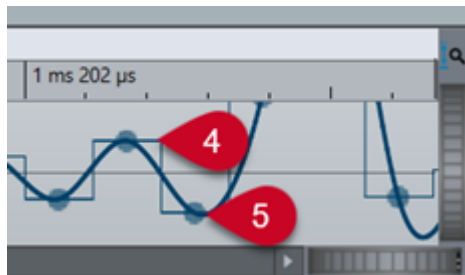
補足

徐々にズームインすると、波形の全体が表示しきれなくなります。垂直スクロールバー (1) を使用すると、表示する領域を正確に設定できます。現在、波形のどの部分が表示されているかはルーラーで確認できます。

波形の垂直方向の表示を最適化するには、**[Ctrl]/[command]** を押し、タイムルーラー上でマウスボタンを押したままにして、マウスを上下にドラッグします。

補足

- ズームレベルが非常に高い場合、各サンプルはステップ (4) と点 (5) で表示されます。ステップは実際にデジタル化された状態を表わしています。点によって (特に値がゼロの) サンプルを確認しやすくなります。



- カーブは、アナログ再構成信号の推定値も表わしており、トゥルーピークを知る目安になります。

関連リンク

[ズーム \(81 ページ\)](#)

マウスを使用したズーム

オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、クリックアンドドラッグするか、マウスホイールを使用してズームインやズームアウトを行なえます。

手順

- 以下のオプションを利用できます。
 - 水平方向にズームするには、タイムルーラーにマウスポインターを合わせます。クリックして上下にドラッグします。

ヒント

マウスポインターの位置を維持したままドラッグするには、**[Shift]** を押しながらドラッグします。あるいは、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押したまま波形にマウスポインターを置き、マウスホイールを動かします。

- 編集カーソルの位置を中心に水平方向にズームするには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押したまま波形にマウスポインターを置き、マウスホイールを動かします。

ヒント

マウスポインターの位置を中心にズームするには、かわりに **[Ctrl]/[command]** を押します。

- **+ [Shift]** を押したまま波形にマウスポインターを置き、マウスホイールを動かします。

関連リンク
[ズーム \(81 ページ\)](#)

オーディオ範囲を選択した状態でのズーム

オーディオモニタージュウインドウやオーディオエディターで、オーディオ範囲を選択した状態でズームインやズームアウトを行なえます。

手順

1. **オーディオモニタージュウインドウ**または**オーディオエディター**で、クリックアンドドラッグでオーディオ範囲を選択します。
2. 選択範囲内をクリックし、マウスボタンを押した状態で、**[Shift]**を押したままにします。
3. マウスを上を動かすとズームインし、下を動かすとズームアウトします。
4. 選択したオーディオ範囲を調節するには、マウスボタンをそのまま押した状態で **[Shift]** を放し、左右にドラッグします。

関連リンク
[ズーム \(81 ページ\)](#)

キーボードを使用したズーム

オーディオエディターやオーディオモニタージュウインドウでズームインやズームアウトをすばやく行なうには、コンピューターキーボードの矢印キーを使用します。

手順

- 以下のオプションを利用できます。
 - 水平方向にズームするには、**[↑]** または **[↓]** を押します。
 - 垂直方向にズームするには、**[Shift]** を押しながら **[↑]** または **[↓]** を押します。
 - 高さがちょうど収まるように垂直方向にズームするには、**[Ctrl]/[command] + [Shift] + [↑]** を押します。
 - 最大限にズームアウトするには、**[Ctrl]/[command] + [↓]** を押します。
 - 最大限にズームインするには、**[Ctrl]/[command] + [↑]** を押します。

関連リンク
[環境設定 \(424 ページ\)](#)
[ズーム \(81 ページ\)](#)

タブバーのズームオプション

オーディオモニタージュウインドウとオーディオエディターの両方で、タブバーからさまざまなズームオプションを利用できます。

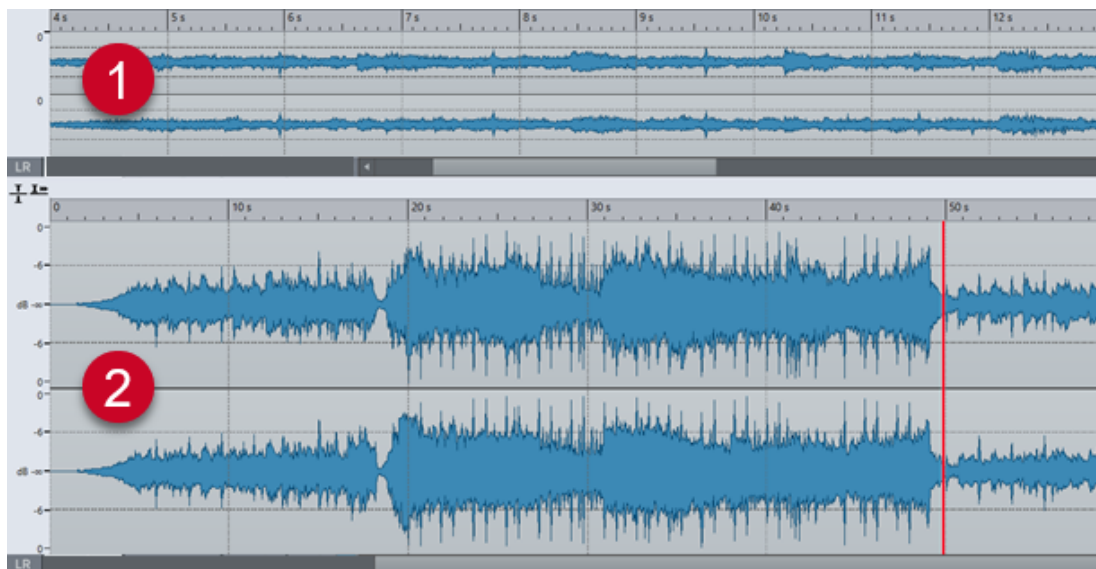
ズームオプションは、**オーディオエディター**および**オーディオモニタージュウインドウ**の「**表示 (View)**」タブにある「**ズーム (Zoom)**」セクションで使用できます。

関連リンク
[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(126 ページ\)](#)
[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオモニタージュウ\) \(210 ページ\)](#)
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモニタージュウ\) \(212 ページ\)](#)

オーディオエディター固有のズームオプション

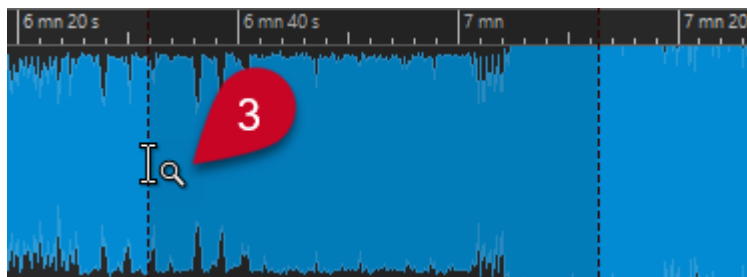
オーディオエディターには、追加のズームツールなど、このエディターでのみ使用できるいくつかのズームオプションがあります。

オーディオエディターでは、オーバービュー (1) とメインビュー (2) に別々のズームレベルを設定できます。



オーバービューでは、タイムルーラー上の範囲インジケーターが、メインビューで表示されているファイルセクションの位置を表わします。

メインビューとオーバービューでは、どちらもズームツール (3) を使用して、波形の一部がウィンドウ全体に表示されるようにズームインできます。



関連リンク

[ズーム \(81 ページ\)](#)

[オーディオエディターでズームレベルを設定する \(84 ページ\)](#)

[ズームツールを使用したズーム \(85 ページ\)](#)

[レベルルーラーによるズーム \(86 ページ\)](#)

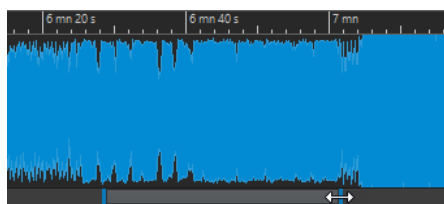
オーディオエディターでズームレベルを設定する

オーディオエディターでは、オーバービュー領域とメインビュー領域に異なるズームレベルを設定できます。

手順

- 以下のオプションを利用できます。

- スクロールバーを使用してズームレベルを調節するには、スクロールバーの端をドラッグします。



- 範囲インジケータをドラッグして、メインビューをスクロールできます。範囲インジケータはオーバービュー表示の一番上に表示されます。



- ズームレベルを調節するには、範囲インジケータの端をドラッグします。
-

関連リンク


[ズーム \(81 ページ\)](#)

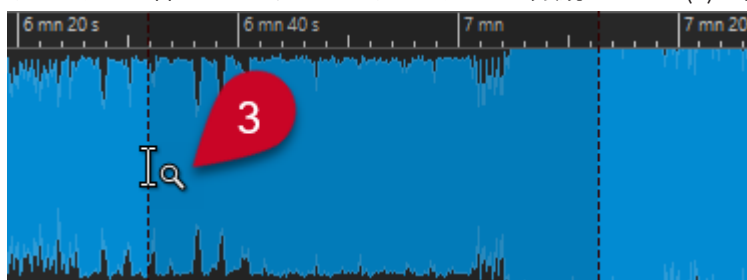
[オーディオエディター固有のズームオプション \(84 ページ\)](#)

ズームツールを使用したズーム

ズームツールを使用すると、波形の細部を拡大してメインビューに表示できます。


手順

1. オーディオエディターで、「表示 (View)」タブを選択します。
2. 「ズーム (Zoom)」セクションで、「ズーム (Zoom)」をクリックします。メインビューにマウスポインターを合わせると、マウスポインターが虫眼鏡アイコン (3) に変わります。



3. クリックして左右にドラッグし、範囲を選択します。
4. マウスボタンを放します。

ヒント

または、最初の2つの手順を省略して、オーバービューで範囲を選択することもできます。「**ズーム (Zoom)**」セクションの「**ズーム (Zoom)**」 ボタンの状態に関係なく、マウスポインターをオーバービューに合わせると、マウスポインターが**ズーム**ツールに対応します。

結果

選択範囲が拡大されてメインビュー全体に表示されます。

関連リンク

[オーディオエディター固有のズームオプション \(84 ページ\)](#)

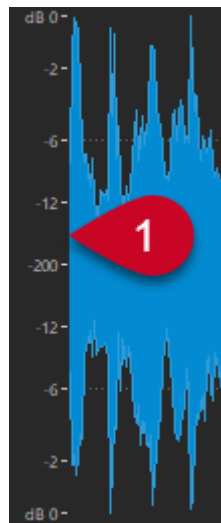
[ズーム \(81 ページ\)](#)

レベルルーラーによるズーム

オーディオエディターに波形を表示した状態で、レベルルーラーによるズームオプションを実行できます。

手順

- 以下のオプションを利用できます。
 - 垂直方向にズームするには、レベルルーラー (1) にマウスポインターを合わせます。クリックして左右にドラッグします。



- 垂直ズームを 0dB にリセットするには、レベルルーラーをダブルクリックします。
 - 現在表示されているサンプルの最小値と最大値に最適な値に垂直ズームを設定するには、レベルルーラーが 0dB に設定されていることを確認し、レベルルーラーをダブルクリックします。
-

関連リンク

[オーディオエディター固有のズームオプション \(84 ページ\)](#)

[ズーム \(81 ページ\)](#)

オーディオモニタージュ固有のズームオプション

オーディオモニタージュウィンドウには、このエディターでのみ使用できるいくつかのズームオプションがあります。

オーディオモニタージュウィンドウでは追加のズームボタンを使用できるほか、トラック関連のズームオプションも用意されています。

関連リンク

[ズームボタンを使用したズーム \(87 ページ\)](#)

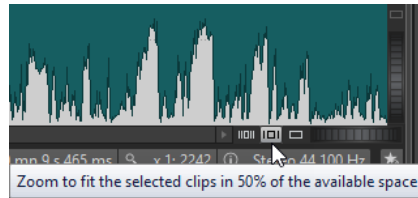
[ズームによる表示トラックの増減 \(87 ページ\)](#)

ズームボタンを使用したズーム

オーディオモニタージュウィンドウのズームボタンを使用して、ズームのプリセットを適用できます。

手順

- 以下のオプションを利用できます。
 - アクティブなクリップが表示可能領域の 25%、50%、または 100% に収まるようズームを設定するには、それぞれ対応するボタンをクリックします。



- 特定の領域を選択するには、**[Ctrl]/[command]** をクリックし、拡大表示するトラックおよびクリップを含む長方形を描くようにドラッグします。
-

関連リンク

[オーディオモニタージュ固有のズームオプション \(87 ページ\)](#)

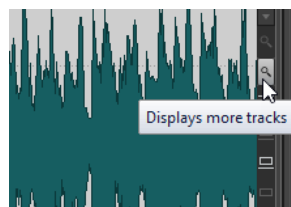
[ズーム \(81 ページ\)](#)

ズームによる表示トラックの増減

ズームインやズームアウトを行なって、オーディオモニタージュウィンドウに表示されるトラックを増減できます。

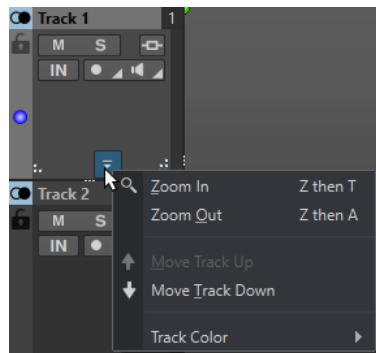
手順

- 以下のオプションを利用できます。
 - 表示されるトラック数を増やすには、小さな虫眼鏡アイコンをクリックします。



- 表示されるトラック数を減らすには、大きな虫眼鏡アイコンをクリックします。
- 1つのトラックをオーディオモニタージュウィンドウ全体に表示するには、トラックコントロール領域の下部にある下矢印をクリックします。トラックの設定ポップアップメニューで「ズームイン (Zoom In)」を選択します。

- 再度ズームアウトするには、トラックコントロール領域の中央下部分にある下矢印をクリックし、「**ズームアウト (Zoom Out)**」を選択します。



また、トラックを右クリックして、ポップアップメニューから「**クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)**」を選択することもできます。

関連リンク

[オーディオモニタージュ固有のズームオプション \(87 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

[ズーム \(81 ページ\)](#)

プリセット (Presets)

一般的に使用する設定を保存するプリセットを作成できます。

WaveLab Elements には、ほとんどのダイアログで使用できる選りすぐりのファクトリープリセットが含まれています。

さらに、カスタマイズしたプリセットを保存することもできます。これらのプリセットはアプリケーションを再起動したあとに使用できるようになります。

プリセットは1つのファイルとして保存され、サブフォルダーに整理できます。プリセットのルートフォルダーは、プリセットのタイプごとに異なり、変更できません。

関連リンク

[プリセットの保存 \(88 ページ\)](#)

[プリセットの読み込み \(89 ページ\)](#)

[VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存 \(90 ページ\)](#)

プリセットの保存

プリセットを保存して、あとでロードできます。

手順

1. 使用するダイアログを開き、パラメーターを変更します。
 2. 「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開いて「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。
 3. 必要に応じて、フォルダーアイコンをクリックし、このプリセットの保存場所として使用するサブフォルダーの名前を入力します。
 4. 名前を入力します。
 5. 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

関連リンク
[プリセットの読み込み \(89 ページ\)](#)

プリセットの読み込み

保存されているプリセットまたはファクトリープリセットをダイアログやプラグインに適用するには、プリセットを読み込む必要があります。

手順

1. ダイアログで、「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開きます。
2. 適用するプリセットを選択します。

関連リンク
[プリセットの保存 \(88 ページ\)](#)

プリセットの変更

プリセットを変更して、変更内容を保存できます。

手順

1. 使用するダイアログを開きます。
2. 変更するプリセットを読み込みます。
3. ダイアログのパラメーターを変更します。
4. 「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開いて「**保存 (Save)**」を選択します。

プリセットの削除

手順

1. 使用するダイアログを開きます。
2. 削除するプリセットを選択します。
3. 「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開いて「**プリセットの整理 (Organize Presets)**」を選択します。
4. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、削除するプリセットファイルを選択し、**[Delete]** を押します。

一時プリセット

一部のダイアログでは、一時的なプリセットを5つまで保存したり読み込んだりできます。これは、異なる設定をすばやくテストしたり比較したりするのに役立ちます。

関連リンク
[プリセットの一時的な保存 \(90 ページ\)](#)
[一時的なプリセットの呼び出し \(90 ページ\)](#)

プリセットの一時的な保存

手順

1. 使用するダイアログを開き、設定を行ないます。
 2. 「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開きます。
 3. 「**設定を一時的に記録 (Store Temporarily)**」サブメニューからスロットを選択します。
-

関連リンク

- [一時プリセット \(89 ページ\)](#)
- [一時的なプリセットの呼び出し \(90 ページ\)](#)

一時的なプリセットの呼び出し

手順

1. プリセットを保存したダイアログを開きます。
 2. 「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開きます。
 3. 「**設定を呼び出す (Restore)**」サブメニューからプリセットを選択します。
-

関連リンク

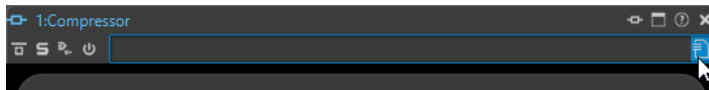
- [一時プリセット \(89 ページ\)](#)
- [プリセットの一時的な保存 \(90 ページ\)](#)

VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存

VST 3 および VST 2 プラグインのエフェクトパラメーター設定は、デフォルトのエフェクトプリセットとして保存できます。これにより、そのエフェクトの新規インスタンスを作成するたびに、デフォルトのプリセットが自動的に読み込まれます。

手順

1. デフォルトのプリセットをカスタマイズするプラグインを開きます。
2. プラグインウィンドウの上部で「**プリセット (Presets)**」ボタンをクリックします。



3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - VST 3 プラグインについては、「**デフォルトのプリセット (Default Preset)**」 > 「**デフォルトのプリセットとして保存 (Save as Default Preset)**」を選択します。
 - VST 2 プラグインについては、「**デフォルトのバンク (Default Bank)**」 > 「**デフォルトのバンクとして保存 (Save as Default Bank)**」を選択します。
-

結果

エフェクト設定がデフォルトのプリセットとして保存されます。そのエフェクトの新規インスタンスを開くたびに、デフォルトのプリセットが自動的に読み込まれます。

関連リンク

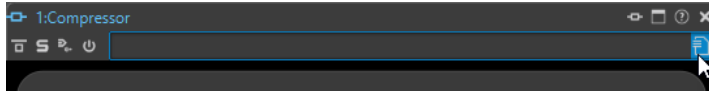
- [デフォルトのプリセットの読み込み \(91 ページ\)](#)
- [デフォルトのプリセットの削除 \(91 ページ\)](#)

デフォルトのプリセットの読み込み

デフォルトのプリセットとして保存したプラグインパラメーター設定を読み込むことができます。

手順

1. デフォルトのプリセットを読み込むプラグインを開きます。
2. プラグインウィンドウの上部で「**プリセット (Presets)**」ボタンをクリックします。



3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - VST 3 プラグインについては、「**デフォルトのプリセット (Default Preset)**」 > 「**デフォルトのプリセットを読み込み (Load Default Preset)**」を選択します。
 - VST 2 プラグインについては、「**デフォルトのバンク (Default Bank)**」 > 「**デフォルトのバンクを読み込み (Load Default Bank)**」を選択します。
-

関連リンク

[VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存 \(90 ページ\)](#)

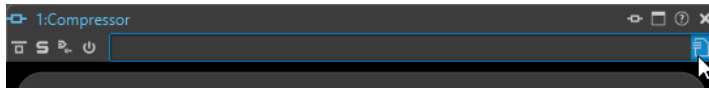
[デフォルトのプリセットの削除 \(91 ページ\)](#)

デフォルトのプリセットの削除

デフォルトのプリセットとして保存したプリセットを削除できます。

手順

1. デフォルトのプリセットを削除するプラグインを開きます。
2. プラグインウィンドウの上部で「**プリセット (Presets)**」ボタンをクリックします。



3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - VST 3 プラグインについては、「**デフォルトのプリセット (Default Preset)**」 > 「**デフォルトのプリセットを削除 (Remove Default Preset)**」を選択します。
 - VST 2 プラグインについては、「**デフォルトのバンク (Default Bank)**」 > 「**デフォルトのバンクを削除 (Remove Default Bank)**」を選択します。
-

結果

次に選択したプラグインの新しいインスタンスを開くときは、工場出荷時設定のプリセットが適用されます。

関連リンク

[VST プラグインのデフォルトのプリセットの保存 \(90 ページ\)](#)

[デフォルトのプリセットの読み込み \(91 ページ\)](#)

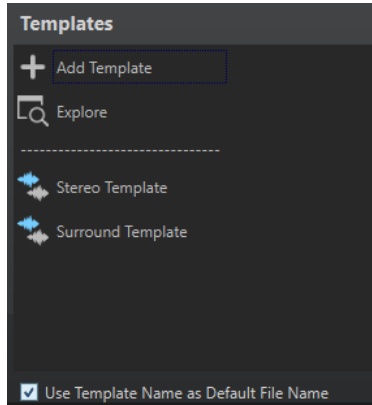
テンプレート

好みのファイル設定をテンプレートとして保存できます。これにより、新しいオーディオファイルやオーディオモニタージョーを作成する際の時間と手間を節約できます。

「テンプレート (Templates)」 タブ

このタブにはすべてのテンプレートが表示され、テンプレートを作成したり開いたりできます。

- 「テンプレート (Templates)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択し、ファイルの種類を選択して「テンプレート (Templates)」をクリックします。



利用できるテンプレートのリスト

保存されているすべてのテンプレートが表示されます。

テンプレートを追加 (Add Template)

新しいテンプレートを追加したり、既存のテンプレートを更新したりできます。

選択フォルダーを開く (Explore)

テンプレートファイルが収められているフォルダーを開き、テンプレートの名前の変更や削除を行なえます。

テンプレート名をデフォルトファイル名として使用 (Use Template Name as Default File Name)

この項目をオンにして「テンプレートを追加 (Add Template)」をクリックすると、テンプレート名を使用した新しいファイルが作成されます。この項目をオフにすると、新規ファイルの名前は名称未設定 (untitled) になります。

テンプレートの作成

アクティブなオーディオモニタージュやオーディオファイルからテンプレートを作成し、そのテンプレートをもとに新しいファイルを作成できます。

手順

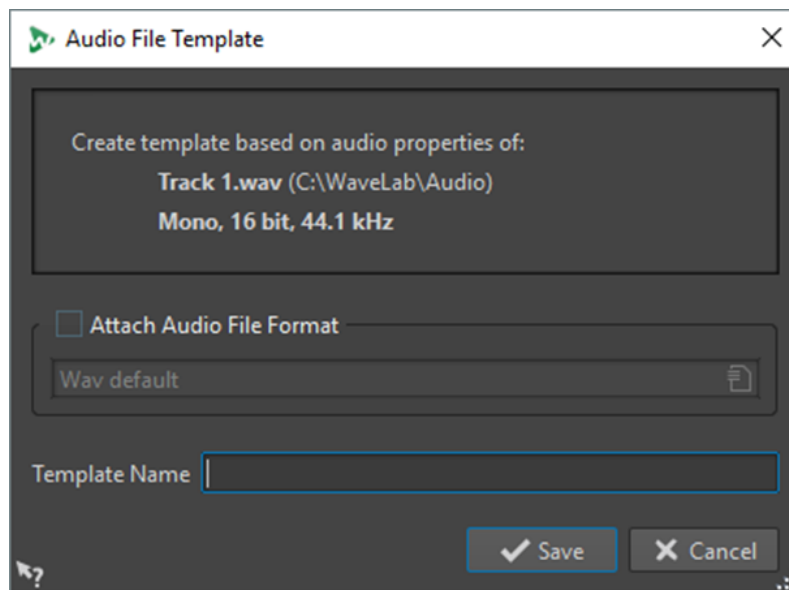
1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
2. テンプレートを作成するファイルの種類を選択します。
3. 「テンプレート (Templates)」をクリックします。
4. 「テンプレート (Templates)」タブで、以下のいずれかを行ないます。
 - 新しいテンプレートを作成するには、「テンプレートを追加 (Add Template)」をクリックし、設定を行なって「作成 (Create)」をクリックします。
 - 既存のテンプレートを更新するには、「テンプレートを追加 (Add Template)」をクリックし、更新するテンプレートの名前を入力して「作成 (Create)」をクリックします。
5. 必要に応じて、テンプレート名をデフォルトのファイル名として使用する場合は、「テンプレート名をデフォルトファイル名として使用 (Use Template Name as Default File Name)」をオンにします。

- オーディオファイルテンプレートまたはオーディオモンタージュテンプレートを保存または更新するときに、詳細設定を行なえます。
 - オーディオファイルテンプレートを保存するときには、「**オーディオファイルテンプレート (Audio File Template)**」ダイアログが開き、オーディオファイル形式を WaveLab Elements 設定するかどうかを選択できます。
 - オーディオモンタージュテンプレートを保存するときには、「**オーディオモンタージュテンプレート (Audio Montage Template)**」ダイアログが開き、トラックプラグイン、クリップ、マーカーを含めるかどうかを選択できます。また、オーディオファイル形式を WaveLab Pro 設定するかどうかを選択できます。

「オーディオファイルテンプレート (Audio File Template)」ダイアログ

「オーディオファイルテンプレート (Audio File Template)」ダイアログには、作成するオーディオファイルテンプレートのオーディオ属性が表示されます。オーディオファイルテンプレートの作成時には、メタデータオプションを含む特定のオーディオファイル設定を常に関連付けるかどうかを選択できます。

- 「オーディオファイルテンプレート (Audio File Template)」ダイアログを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**新規 (New)**」を選択します。「**オーディオファイル (Audio File)**」をクリックし、「**テンプレート (Templates)**」をクリックします。「**テンプレート (Templates)**」タブで「**テンプレートを追加 (Add Template)**」をクリックします。



オーディオファイル形式の設定 (Attach Audio File Format)

初期設定では、「**実行 (Render)**」または「**名前を付けて保存 (Save As)**」ダイアログを開いたとき、下の欄で指定するオーディオファイル設定が提示されます。

テンプレート名 (Template Name)

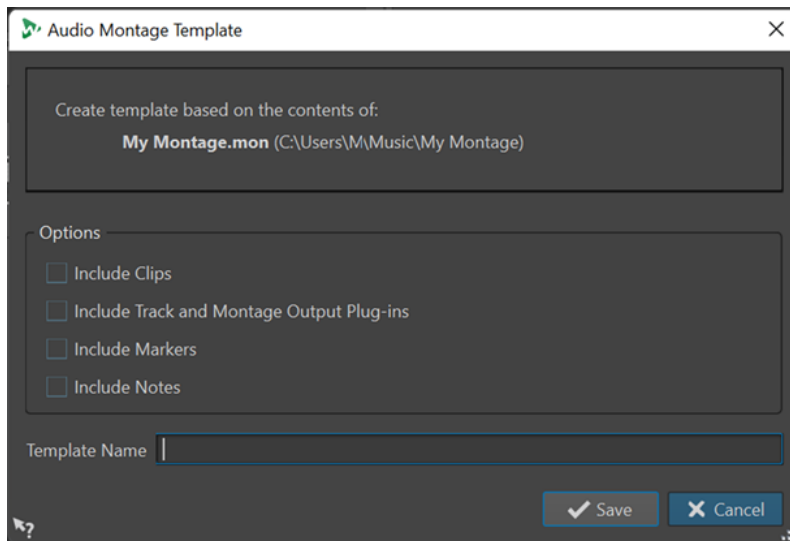
テンプレートの名前を入力できます。

「オーディオモンタージュテンプレート (Audio Montage Template)」ダイアログ

「オーディオモンタージュテンプレート (Audio Montage Template)」ダイアログでは、オーディオモンタージュテンプレートの作成時にさまざまなオプションを設定できます。

- 「オーディオモンタージュテンプレート (Audio Montage Template)」ダイアログを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**新規 (New)**」を選択します。「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」を

クリックし、「**テンプレート (Templates)**」をクリックします。「**テンプレート (Templates)**」タブで「**テンプレートを追加 (Add Template)**」をクリックします。



クリップを含める (Include Clips)

クリップをテンプレートに保存します。

トラックプラグインとモンタージュプラグインを含める (Include Track and Montage Plug-ins)

トラックプラグインとモンタージュプラグインをテンプレートの一部として保存します。

マーカーを含める (Include Markers)

マーカーをテンプレートの一部として保存します。

メモを含める (Include Notes)

「**メモ (Notes)**」ウィンドウに書き込んだメモをテンプレートの一部として保存します。

テンプレート名 (Template Name)

テンプレートの名前を入力できます。

関連リンク

[「メモ \(Notes\)」ウィンドウ \(294 ページ\)](#)

テンプレートからファイルを作成

テンプレートからファイルを作成することで、テンプレートの設定を使用できます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**新規 (New)**」を選択します。
 2. 作成するファイルのタイプを選択します。
 3. 「**テンプレート (Templates)**」をクリックします。
 4. 使用できるテンプレートのリストから、新しいファイルのベースとなるテンプレートを選択します。
-

テンプレートの削除

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 を選択します。
 2. テンプレートを削除するファイルの種類を選択します。
 3. 「テンプレート (Templates)」 をクリックします。
 4. 「選択フォルダーを開く (Explore)」 をクリックします。
 5. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、テンプレートを削除します。
-

テンプレート名の変更

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 を選択します。
 2. テンプレート名を変更するファイルの種類を選択します。
 3. 「テンプレート (Templates)」 をクリックします。
 4. 「選択フォルダーを開く (Explore)」 をクリックします。
 5. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で、テンプレート名を変更します。
-

テンプレートをデフォルトとして保存

テンプレートを、コマンドバーの「新規 (New)」 をクリックすると開くデフォルトテンプレートとして保存できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 を選択します。
 2. 開くファイルのタイプを選択します。
 3. 「テンプレート (Templates)」 を選択します。
 4. テンプレートを右クリックして、「初期値として保存 (Set as Default)」 を選択します。
-

関連リンク

[コマンドバー](#) (54 ページ)

テンプレートのショートカットを定義

テンプレートにはキーシーケンスおよびキーワードを定義できます。これにより、テンプレートをすばやく開くことができます。

ショートカットでテンプレートを作成すると、「テンプレート (Templates)」 タブの「テンプレート名をデフォルトファイル名として使用 (Use Template Name as Default File Name)」 が反映されます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 を選択します。
2. 開くファイルのタイプを選択します。
3. 「テンプレート (Templates)」 を選択します。

4. テンプレートを右クリックして、「ショートカットを定義 (Define Shortcut)」を選択します。
 5. 「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログで、選択したテンプレートのショートカットを編集します。
 6. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[「テンプレート \(Templates\)」タブ \(92 ページ\)](#)

作業フォルダーとドキュメントフォルダー

WaveLab Elements では、作業フォルダーとドキュメントフォルダーは区別されます。

- **作業フォルダー**は、一時ファイルの保存に使用します。
- **ドキュメントフォルダー**には、オーディオファイルやオーディオモンタージュなど、WaveLab Elements 固有のファイルが含まれます。

関連リンク

[「フォルダー \(Folders\)」タブ \(「ユーザー設定 \(Preferences\)」\) \(96 ページ\)](#)

ファイルを開いたり保存したりするフォルダーの指定

ファイルを開く操作または保存する操作を行なうときに開くドキュメントフォルダーを指定できます。一時ファイル用の作業フォルダーを3つまで指定することもできます。

手順

1. フォルダーを指定するファイルを開きます。
 2. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「フォルダー (Folders)」を選択します。
 3. 「フォルダー (Folders)」タブで、フォルダーの種類を選択します。
 4. 「フォルダー (Folder)」フィールドに場所を指定します。
 5. (オプション) 選択したフォルダーの種類によっては、詳細設定を行なえます。
-

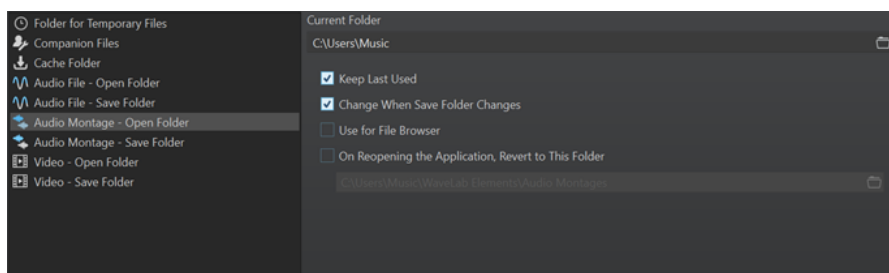
関連リンク

[「フォルダー \(Folders\)」タブ \(「ユーザー設定 \(Preferences\)」\) \(96 ページ\)](#)

「フォルダー (Folders)」タブ (「ユーザー設定 (Preferences)」)

「フォルダー (Folders)」タブでは、各ファイルタイプのデフォルトのドキュメントフォルダーと作業フォルダーを指定できます。

- 「フォルダー (Folders)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「フォルダー (Folders)」を選択します。



左側のリストで、調節を行なうフォルダーの種類を指定します。

一時ファイル用フォルダー (Folder for Temporary Files)

一時ファイルを保存するフォルダーを指定できます。

キャッシュフォルダー (Cache Folder)

「デコードされたファイルにキャッシュフォルダーを使用 (Use Cache Folder for Decoded Files)」をオンにすると、キャッシュフォルダーを指定できます。キャッシュフォルダーには、MP3 ファイルなどの圧縮ファイル形式のファイルを操作するとき作成される Wave ファイルが含まれます。キャッシュフォルダーが無制限に大きくなることを防ぐため、WaveLab Elements はこのフォルダー内の各ファイルの日付を確認し、基準日数以前に作成されたファイルを削除します。基準日数は「指定日数以前のファイルを削除 (Delete Files Older Than)」オプションで指定できます。

「デコードされたファイルにキャッシュフォルダーを使用 (Use Cache Folder for Decoded Files)」をオフにすると、圧縮ファイルを開くたびにデコードが行なわれます。

オーディオファイル - フォルダーを開く/フォルダーを保存 (Audio File - Open Folder/Save Folder)

オーディオファイルを開くときと保存するときのデフォルトフォルダーを指定します。

オーディオモンタージュ - フォルダーを開く/フォルダーを保存 (Audio Montage - Open Folder/Save Folder)

オーディオモンタージュファイルを開くときと保存するときのデフォルトフォルダーを指定します。

選択した項目によって、ダイアログの右側に表示される設定値は変わります。

現在のフォルダー (Current Folder)

デフォルトとして使用されるフォルダーが表示されます。右側のフォルダーボタンをクリックすると、フォルダーを選択したり、新規フォルダーを作成したりできます。

最後に使用したフォルダーを表示 (Keep Last Used)

選択した種類のファイルを前回保存したり開いたりしたフォルダーが表示されます。

保存時にフォルダー変更した場合は変更/開く際にフォルダー変更した場合は変更 (Change When Save Folder Changes/Change When Open Folder Changes)

保存時のデフォルトフォルダーを変更したときに、開くときのデフォルトフォルダーを更新します。また、その逆も同様です。特定のファイルタイプに対して、そのファイルタイプを保存するときと開くときに同じフォルダーを使用するには、保存するときと開くときの両方のフォルダーでこの項目をオンにします。

ファイルブラウザーに使用 (Use for File Browser)

WaveLab Elements の初期状態では、**ファイルブラウザー**でファイルタイプを切り替えてもフォルダーは変更されません。

「**ファイルブラウザーに使用 (Use for File Browser)**」をオン、「**最後に使用したフォルダーを表示 (Keep Last Used)**」をオフにすると、「**ファイルブラウザー (File Browser)**」でファイルタイプを切り替えたときに、各ファイルタイプの「**現在のフォルダー (Current Folder)**」フィールドで選択したフォルダーの場所が表示されます。

「**ファイルブラウザーに使用 (Use for File Browser)**」と「**最後に使用したフォルダーを表示 (Keep Last Used)**」をオンにすると、ファイルタイプを初めて選択したときに、「**現在のフォルダー (Current Folder)**」フィールドで選択したフォルダーが表示されます。そのあと「**ファイルブラウザー (File Browser)**」で別のフォルダーを表示すると、「**最後に使用したフォルダーを表示 (Keep Last Used)**」の動作が適用されます。つまり、ファイルタイプを選択すると、このファイルタイプに対して最後に使用されたフォルダーが表示されます。

これらの設定は、ファイルタイプごとに個別に指定できます。

アプリケーションの起動時、次のフォルダーにリセットする (On Reopening the Application, Revert to This Folder)

WaveLab Elements を起動するたびに特定のフォルダーにリセットできます。これによって、保存するとき/開くときのフォルダーへの変更は一時的なものになり、WaveLab Elements を再起動するときにリセットされます。

クリップボードへのオーディオ情報のコピー

選択したオーディオファイルの名前と位置に関する情報 (選択範囲とカーソル位置に関する情報を含む) をコピーできます。この情報は、外部のテキストエディターに貼り付けできます。

この機能は、スクリプトを記述する際などにファイルのパスや選択範囲の正確な情報が必要な場合に役立ちます。

手順

1. 「ファイル (File)」タブをクリックします。
 2. 「情報 (Info)」をクリックします。
 3. 「クリップボードにコピー (Copy to Clipboard)」をクリックして、クリップボードにコピーする情報を選択します。
-

現在のファイルへのフォーカス設定

フローティングウィンドウまたはツールウィンドウでの編集中に波形/モニタージュウウィンドウにフォーカスを切り替えたい場合は、「現在のファイルにフォーカスを合わせる (Set Focus on Current File)」オプションを使用します。

手順

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウにフォーカスを合わせるには、いずれかのウィンドウで、**[Ctrl]/[command] + [F12]** を押します。
-

ナビゲーション同期 (Navigation Sync)

「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」を使用すると、オーディオファイルとオーディオモニタージュウの異なるビューを同期し、一方で実行したナビゲーション操作がもう一方にリアルタイムに自動的に適用されるようにすることでオーディオ素材を比較できます。

- 同期には、スクロール位置、水平ズームと垂直ズーム、時間範囲の選択、編集カーソル位置が含まれます。
- ナビゲーションを同期するオプションは、オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウの両方で使用できます。比較は同じエディター内のファイルに制限されません。つまり、オーディオエディタービューとオーディオモニタージュウビューを同期することもできます。
- サンプリングレートや長さの異なるファイルを比較できます。


補足

オーディオエディターでは、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」はメインビューでのみ使用できます。

選択したビューのナビゲーション操作を同期する

オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウの一方のビューで実行したナビゲーション操作をもう一方のビューにリアルタイムに自動的にプロパゲートするには、それぞれのビューで「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」をオンにします。これにより、オーディオ素材の異なるバージョンを比較して、すべてのビューの関連する領域を常に目視できます。

手順

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウで「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」のビューを選択するには、ビューの下部にある「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」  ボタンでこの機能を有効にします。

補足

- ビューはいくつでも有効にできます。同時に同期できるビューの数に制限はありません。
- 同期を有効にするために、それぞれのビューが完全に表示されている必要はありません。

ヒント

最後にアクティブだった2つのタブを切り替えるには、**[F5]** を押します。

結果

一方のビューで以下のナビゲーション操作を実行すると、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」ボタンがオンになっている他のすべてのビューにその操作が自動的に適用されます。

- スクロール
- ズーム
- 時間範囲の選択
- 編集カーソルの移動


関連リンク

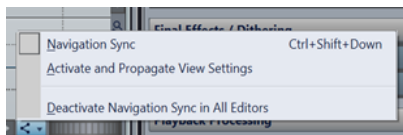
[ナビゲーション同期 \(Navigation Sync\) \(98 ページ\)](#)

[「ナビゲーション同期 \(Navigation Sync\)」メニュー \(99 ページ\)](#)

「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」メニュー

「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」メニューで追加の「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」設定を行なえます。


「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」メニューを開くには、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」  ボタンの右側にある下矢印をクリックします。



ナビゲーション同期 (Navigation Sync)

このビューの「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」を有効にします。これにより、このビューは「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」ボタンがオンになっている他のビューの設定を自動的に継承します。つまり、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」が有効になっているビューのナビゲーション設定が、アクティブなビューにコピーされます。


補足

このオプションを設定することは、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」  ボタンをクリックするのと同じです。

ビュー設定の有効化とプロパゲーション (Activate and Propagate View Settings)

「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」が有効になり、このビューのナビゲーション設定が、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」ボタンがオンになっている他のすべてのビューに自動的にプロパゲートされます。つまり、アクティブなビューのナビゲーション設定が、「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」が有効になっている他のビューにコピーされます。


ヒント

または、**[Ctrl]/[command]** を押しながら「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」  ボタンをクリックしてこのオプションを適用することもできます。

すべてのエディターでナビゲーション同期を無効化 (Deactivate Navigation Sync in All Editors)

すべてのビューの「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」を無効にします。

ヒント

または、**[Alt/Opt]** を押しながら「ナビゲーション同期 (Navigation Sync)」  ボタンをクリックしてこのオプションを適用することもできます。

再生とトランスポート

WaveLab には、再生とトランスポートに使用できる幅広いオプションが用意されています。

関連リンク


[トランスポートバー](#) (101 ページ)

トランスポートバー

トランスポートバーを使用すると、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュの再生をコントロールしたり、オーディオ内のさまざまな位置に移動したり、「録音 (Recording)」ダイアログを開いたりできます。

トランスポートバーはオーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウで使用できます。

初期設定では、トランスポートバーの拡張オプションが非表示になっています。

- トランスポートバーを拡張するには、トランスポートバーの「トランスポートバーを拡張 (Extend Transport Bar)」をクリックします。



プリセット (Presets)

プリセットを保存したり適用したりできます。

範囲をスキップ (Skip Range)

このボタンをオンにすると、再生時に選択した範囲と除外マーカ間がスキップされます。

プリロールを実行/ポストロールを実行 (Perform Pre-Roll/Perform Post-Roll)

「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」、「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」、および「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」コマンドでプリロールまたはポストロールをオンにします。

補足

プリロールは、特定の位置の少し前から再生を開始できる機能です。

ポストロールは、特定の位置の少しあとで再生を停止できる機能です。

ボタンを右クリックして、プリロールまたはポストロールの長さを選択し、プリロール/ポストロールを適用したいコマンドを指定します。プリロール/ポストロール時間を編集するには、「プリロールおよびポストロールの時間を編集 (Edit Pre-Roll and Post-Roll Times)」を選択します。

オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)

オーディオの選択範囲を再生します。ポストロール設定とプリロール設定が反映されます。このボタンを右クリックすると、関連オプションと自動選択モードを含むメニューが開きます。

- 「範囲を自動選択 (Auto Select Range)」をオンにすると、編集作業に従って範囲が自動的に選択されます。
- 「新しい時間選択範囲の始めから再生 (Play from Start of New Time Selection)」をオンにすると、マウスを左から右にドラッグして範囲を選択して再生を開始したとき、選

択範囲の始めから再生がスタートします。再生を停止して再度開始したり編集カーソルを移動したりした場合、再生は編集カーソルの位置から開始します。この項目をオフにすると、再生は常に編集カーソルの位置から開始します。

「**新しい時間選択範囲の始めから再生 (Play from Start of New Time Selection)**」と「**ループ (Loop)**」をオンにした場合、新しい範囲を選択すると再生が自動的に再開されます。

- 「**編集中にトラックをソロにする (Solo Track When Editing)**」をオンにすると、モニタージュウウィンドウで範囲の編集中にマウスボタンを押したままにした場合、ショートカットで再生を開始すると、「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」、「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」、または「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」でトラックがソロになります。この項目はオーディオモニタージュウウィンドウだけで使用できます。

再生対象としてさまざまなオーディオ範囲を選択できます。

- **時間範囲 (Time Selection)**
- **マーカーペア間のリージョン (Region between Marker Pairs)**

オーディオモニタージュウウィンドウだけで使用できる追加オプション:

- **クリップ (Clip)**
- **クロスフェード (Crossfade)**
- **フェードイン (Fade In)**
- **フェードアウト (Fade Out)**

アンカー位置まで再生/アンカー位置から再生 (Play until Anchor/Play from Anchor)

アンカー位置まで、またはアンカー位置から再生します。プリロール設定とポストロール設定が反映されます。このボタンを右クリックすると、関連オプションと自動選択モードを含むメニューが開きます。

- 「**アンカーを自動選択 (Auto Select Anchor)**」をオンにすると、編集作業に従ってアンカーが自動的に選択されます。
- 「**[Space] キーで「アンカー位置から再生」を実行 (Space Bar Triggers Play from Anchor)**」をオンにすると、**[Space]** を押して再生を開始した場合に、選択した「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」設定が反映されます。選択したアンカーを使用できない場合は、デフォルトの再生位置から再生が開始されます。
- 「**編集中にトラックをソロにする (Solo Track When Editing)**」をオンにすると、モニタージュウウィンドウでアンカーの編集中にマウスボタンを押したままにした場合、ショートカットで再生を開始すると、「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」、「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」、または「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」でトラックがソロになります。この項目はオーディオモニタージュウウィンドウだけで使用できます。

「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」と「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」コマンドの参照として使用するアンカーを選択できます。複数のマーカーなど、複数のアンカー候補がある場合は、最後の選択項目が参照アンカーとして使用されます。何も選択されていない場合は、編集カーソルの位置に最も近いものが使用されます。

以下のいずれかのアンカーを選択できます。

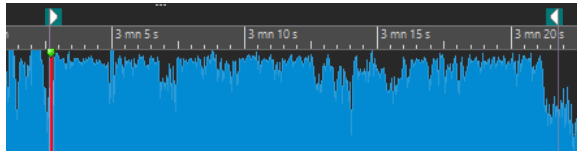
- **編集カーソル (Edit Cursor)**
- **ファイルの始め (Start of File)**
- **時間選択範囲の開始位置 (Start of Selected Time Range)**
- **時間選択範囲の終了位置 (End of Selected Time Range)**
- **すべてのマーカー (Any Marker)**

- リージョン開始マーカー (Region Start Marker)
- リージョン終了マーカー (Region End Marker)

オーディオモニタージュウィンドウだけで使用できる追加オプション:

- クリップの開始位置 (Clip Start)
- クリップの終了位置 (Clip End)
- アクティブクリップ内で選択したエンベロープポイント (Selected Envelope Point in Active Clip)

リージョンマーカーペアなどのアンカーが検出されると、緑色のアンカーマーカーで示されます。



ファイルの始めへ/ファイルの終わりへ (Move Cursor to Start of File/Move Cursor to End of File)

編集カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

再生位置を左へ移動/再生位置を右へ移動 (Move Playback Position Backwards/Move Playback Position Forwards)

編集カーソルの位置を左/右に移動します。再生中にクリックすると、再生が新しい編集カーソルの位置へジャンプします。

編集カーソルをファイルの始め/終わりに移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押して「**再生位置を左へ移動 (Move Playback Position Backwards)**」 / 「**再生位置を右へ移動 (Move Playback Position Forwards)**」 ボタンをクリックします。

ナビゲーションアンカーを使用すると、編集カーソルをオーディオファイルまたはオーディオモニタージュ内の特定に位置へ移動できます。「**再生位置を左へ移動 (Move Playback Position Backwards)**」 / 「**再生位置を右へ移動 (Move Playback Position Forwards)**」 ボタンを右クリックすると、「**ナビゲーションアンカー (Navigation Anchors)**」 ポップアップメニューが開きます。ここで、ナビゲーションアンカーの種類を設定できます。再生中にクリックすると、アンカー位置から再生が続けられます。

ループ (Loop)

ループモードをオンにします。ループボタンを右クリックして、リピート再生するか一定回数だけ再生するか選択します。

再生を停止 (Stop Playback)

再生を停止します。すでに再生が停止している場合、編集カーソルが前の開始位置へジャンプします。このボタンを右クリックすると、「**カーソルを開始位置に戻す (Move Cursor Back to Start Position)**」 ポップアップメニューが開きます。

- 「**標準再生の後 (After Standard Playback)**」 をオンにすると、標準再生が停止したときに、編集カーソルが開始位置に戻ります。
- 「**再生後の位置で停止 (After Automated Playback)**」 をオンにすると、「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」、「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」、または「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」 が停止したときに、編集カーソルが開始位置に戻ります。

編集カーソル位置から再生を開始 (Start Playback from Edit Cursor)

アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモニタージュが編集カーソルの位置から再生されます。

再生中のオーディオがアクティブなオーディオファイルでない場合、**再生**ボタンの色が変わります。この現象は、たとえば再生中に別のファイルウィンドウに切り替えた場合に起こります。



アクティブウィンドウで再生中の再生ボタン (左) と別のウィンドウで再生中の再生ボタン (右)

前回停止した位置から再生を開始することもできます。このボタンを右クリックすると、「**リードシーケンス (Lead Sequence)**」ポップアップメニューが開きます。

- 「**開始 (Start)**」を選択すると、カーソルの位置から再生が始まります。
- 「**最後の中断から再開 (Resume from Last Interruption)**」を選択すると、前回停止した位置から再生が始まります。

録音 (Record)

「**録音 (Recording)**」ダイアログが表示されます。

タイムディスプレイ

編集カーソルの位置または再生位置を表示します。クリックすると別の時間単位を選択できます。

関連リンク

[プリロールとポストロール \(108 ページ\)](#)

再生ボタン

トランスポートバーの**再生 ▶** ボタンをクリックすると、編集カーソルの位置から、アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュが再生されます。

キーボードの **[Space]** または **[Enter]** キーを使用して再生を開始することもできます。再生中に **[Space]** を押すと再生が停止します。再生中に **[Enter]** を押すと、前回再生を開始した位置からもう一度再生されます。

「**ループ**」ボタンをオンにしている場合、オーディオの範囲を選択していれば、その選択範囲がループ再生されます。範囲を選択していない場合は、ループマーカーによってリージョンが定義されていれば、リージョンがループ再生されます。選択範囲もループマーカーもない場合は、ファイル全体がループ再生されます。

標準の再生コマンドは、「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」、「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」、および「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」オプションの影響を受けません。

「再生を停止 (Stop Playback)」ボタン

トランスポートバーの「**再生を停止 (Stop Playback)**」 ボタンまたはテンキーの **[0]** をクリックしたときの動作は、状況によって異なります。

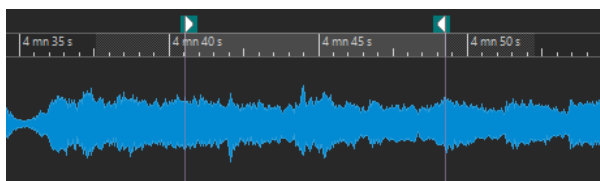
- 停止している状態で「**再生を停止 (Stop Playback)**」操作を行なうと、編集カーソルは、前回の再生開始マーカーまたは選択範囲の開始位置のいずれか近い方へ移動します。最終的にはファイルの始めへ移動します。
- 選択範囲がない場合または編集カーソルが選択範囲の左側にある場合、カーソルはファイルの始めへ移動します。

オーディオの範囲再生

トランスポートバーの「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」オプションを使用してオーディオを範囲再生できます。

手順

1. トランスポートバーで「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」を右クリックして、再生する範囲の種類を選択します。
2. 必要に応じて、「プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)」と「ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)」をオンにします。
3. 再生したい範囲内に編集カーソルを置くか、範囲を選択します。
この選択範囲と、オンにした場合はプリロール/ポストロール時間が、タイムルーラーに表示されます。



4. 選択範囲を再生するには、トランスポートバーの「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」ボタンをクリックするか、**[F6]** を押します。

結果

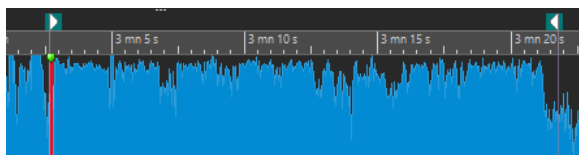
選択範囲が再生されます。プリロール設定とポストロール設定が反映されます。「ループ (Loop)」モードが有効な場合、プリロールは最初のループの前にのみ、ポストロールは最後のループのあとにのみ使用されます。

アンカー位置から再生またはアンカー位置まで再生

トランスポートバーの「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」オプションまたは「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」オプションを使用して、アンカー位置から、または特定のアンカー位置まで、オーディオを再生できます。

手順

1. トランスポートバーで、「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」または「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」を右クリックしてアンカータイプを選択します。
2. 選択したアンカータイプに応じて、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、再生したい範囲内に編集カーソルを配置します。
たとえば、「リージョン開始マーカー (Region Start Marker)」を選択した場合、再生を開始または終了したいリージョンマーカーペアの領域内の任意の場所をクリックします。緑色のアンカーマーカーが、選択したアンカーへジャンプします。



3. 必要に応じて、「プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)」と「ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)」をオンにします。
4. アンカーマーカー位置から再生するには、トランスポートバーの「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」ボタンをクリックするか、**[F7]** を押します。アンカーマーカー位置まで再生する

には、トランスポートバーの「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」ボタンをクリックするか、**[F8]**を押します。

結果

アンカーから再生が始まるか、アンカーで再生が停止します。プリロール設定とポストロール設定が反映されます。

「アンカー位置から再生 (Play from Anchor)」機能および「アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)」機能

トランスポートバーの「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」機能や「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」機能の動作は、プリロール設定とポストロール設定に応じて異なります。

アンカー位置から再生 (Play from Anchor)

- ポストロールをオンにしている場合、アンカー位置から再生が始まり、ポストロール時間が経過した時点で再生が停止します。ポストロールが選択されていない場合、オーディオファイルまたはオーディオモニタージュの終わりまで再生が続けられます。
- プリロールをオンにしている場合、選択したアンカーからプリロール時間だけさかのぼって、再生が始まります。
- プリロールとポストロールをオンにしている場合、選択したアンカーからプリロール時間だけさかのぼって再生が始まり、アンカー位置のあと、ポストロール時間が経過した時点で再生が停止します。
- ループモードをオンにしている場合、プリロール設定とポストロール設定が反映されません。これによって、範囲設定を追加しなくても、編集カーソル位置前後をループ再生できます。

アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)

- カーソルから再生が始まり、選択したアンカーで再生が停止します。カーソルが選択したアンカー位置を過ぎている場合、選択したアンカーから再生が始まります。プリロールをオンにしている場合、プリロールが反映されます。
- プリロールをオンにしている場合、選択したアンカーからプリロール時間だけさかのぼって再生が始まり、選択したアンカーで停止します。
- アンカーが選択されていない場合、「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」はオフになります。
- ループ設定は無視されます。

「自動選択 (Auto Select)」モードの使用

オーディオ範囲やアンカーを再生する際に、自動選択モードと再生のショートカットを組み合わせることで、編集操作を簡単にモニタリングできます。

手順

1. トランスポートバーの「**アンカー位置から再生 (Play from Anchor)**」または「**アンカー位置まで再生 (Play until Anchor)**」ボタンを右クリックし、「**アンカーを自動選択 (Auto Select Anchor)**」をオンにします。
2. 「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」ボタンを右クリックして、「**範囲を自動選択 (Auto Select Range)**」をオンにします。
3. オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウィンドウで、以下のいずれかの操作を行います。
 - 範囲を選択。

- マーカーペアの領域内をクリック。
- フェードイン、フェードアウト、またはクロスフェードをクリック。
- **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウインドウ内の任意の場所をクリック。
- マーカーをドラッグ。

操作に応じて、最も適切な範囲またはアンカーが選択されます。たとえば、マーカーペアの領域内をクリックした場合、そのリージョンが再生範囲として選択されます。

選択された範囲またはアンカーがタイムルーラーに表示されます。

補足

「**アンカーを自動選択 (Auto Select Anchor)**」モードでも「**範囲を自動選択 (Auto Select Range)**」モードでも、トランスポートバーの範囲およびアンカーオプションの一部を変更して、別の範囲やアンカーを再生できます。ただし、マウスで編集を再開すると、範囲やアンカーが選択しなおされます。

4. 再生のショートカットを使用して再生を開始します。
 - 選択されているオーディオ範囲を再生するには、**[F6]** を押します。
 - アンカー位置から再生するには、**[F7]** を押します。
 - アンカー位置まで再生するには、**[F8]** を押します。

結果

選択範囲が再生されるか、アンカー位置から再生が開始されるか、またはアンカー位置で再生が停止します。プリロール設定とポストロール設定が反映されます。

補足

選択範囲は、他のすべての範囲より優先されます。他の範囲が自動選択されるようにするには、選択範囲の選択を解除します。

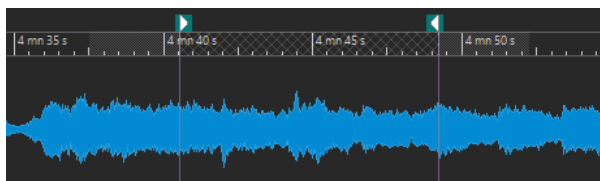
再生中の範囲のスキップ

再生中、選択したオーディオ範囲を自動的にスキップできます。

手順

1. トランスポートバーで、「**範囲をスキップ (Skip Range)**」をオンにします。
2. 「**プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)**」と「**ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)**」をオンにします。
3. 「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」機能を使用したい場合は、「**範囲 (Ranges)**」のいずれかのモードをオンにします。
4. 「**範囲 (Ranges)**」のモードに応じて、以下のいずれかを行ないます。
 - 「**時間範囲 (Time Selection)**」をオンにした場合、波形ウィンドウでオーディオ範囲を選択します。
 - 「**マーカーペア間のリージョン (Region Between Marker Pairs)**」をオンにした場合、マーカーペアの間をクリックします。

タイムルーラーに、スキップされるオーディオ範囲と、プリロール時間およびポストロール時間が表示されます。



5. 「オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)」を選択するか、**[F6]** を押します。

結果

再生中、選択範囲がスキップされます。

ヒント

ファクトリープリセットを使用して、再生中に選択範囲をスキップすることもできます。「**範囲をスキップ (Skip Range)**」をオンにして、オーディオ範囲を選択し、**[Shift] + [F6]** を押します。

補足

時間範囲が設定されている場合、または除外開始と除外終了マーカーが設定されている場合、このモードは**再生 ▶** (「**編集カーソル位置から再生を開始 (Start Playback from Edit Cursor)**」) ボタンでも有効です。この場合、プリロールおよびポストロール時間は無視されます。

ループ再生

オーディオ範囲を選択している場合、選択範囲をループ再生できます。

再生中、ループ位置は常に更新されます。再生中にループの開始位置または終了位置を変更すると、ループが変更されます。これにより、リズム素材用に選択する位置を試聴できます。

範囲が選択されていない場合は、ファイル全体がループ再生されます。

オーディオモニタージュの一部をループ対象にすると、選択した範囲の境界内がループ再生されます。選択範囲は、空のトラックを含め、あらゆるトラックで設定できます。選択範囲の垂直方向の位置は、ループ再生には影響ありません。選択範囲の左右の境界のみが関係あります。

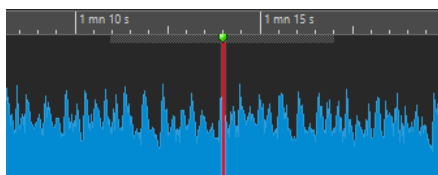
関連リンク

[ループ](#) (365 ページ)

プリロールとポストロール

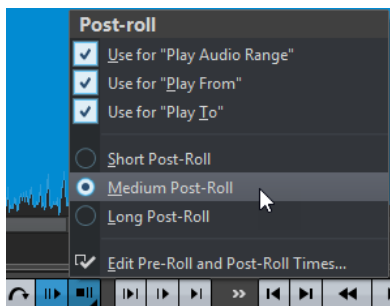
特定の位置の少し前から再生を開始したり (プリロール)、別の位置の少しあとで再生を停止したりできます (ポストロール)。

位置は、アンカーまたは範囲の最初と最後から選択できます。プリロール/ポストロール時間は、タイムルーターに表示されます。



プリロール/ポストロールをオンにするには、トランスポートバーの「**ポストロールを実行 (Perform Post-Roll)**」と「**プリロールを実行 (Perform Pre-Roll)**」をオンにします。

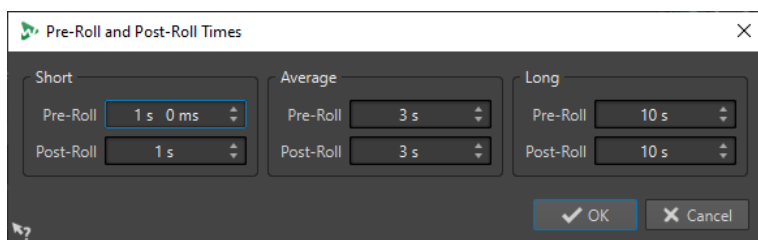
トランスポートバーのプリロールボタンまたはポストロールボタンを右クリックすると、プリロール/ポストロール時間を選択できます。また、ここでは、プリロール/ポストロールの再生オプションを選択したり、「**プリロールとポストロールの時間 (Pre-Roll and Post-Roll Times)**」ダイアログを表示したりできます。



「プリロールとポストロールの時間 (Pre-roll and Post-roll times)」ダイアログ

「プリロールとポストロールの時間 (Pre-Roll and Post-Roll Times)」ダイアログでは、プリロールとポストロールの正確な時間を指定できます。

- 「**プリロールとポストロールの時間 (Pre-Roll and Post-Roll Times)**」ダイアログを開くには、トランスポートバーのプリロールボタンまたはポストロールボタンを右クリックして、「**プリロールおよびポストロールの時間を編集 (Edit Pre-Roll and Post-Roll Times)**」を選択します。



補足

このダイアログで行なった設定は、WaveLab Elements 全体にグローバルに適用されます。

再生のショートカット

トランスポートバーのボタンに加えて、再生をコントロールするためのショートカットがあります。

[Space]

再生を開始または停止します。このショートカットは、**オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウィンドウがアクティブウィンドウでない場合でも使用できます。

テンキーの [0]

再生を停止します。再生を停止した状態でこのショートカットを押すと、編集カーソルは、前回の再生開始マーカーまたは選択範囲の開始位置のいずれか近い方へ移動します。最終的にはファイルの始めへ移動します。この操作は、トランスポートバーの「**再生を停止 (Stop Playback)**」をクリックすることと同じです。このショートカットは、**オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウィンドウがアクティブウィンドウでない場合でも使用できます。

[Enter]

再生を開始します。再生中に押すと、前回の開始位置から再生が再開します。この操作は、トランスポートバーの「**編集カーソル位置から再生を開始 (Start Playback from Edit Cursor)**」をクリックすることと同じです。

[Alt]+[Space]

マウスポインター位置から再生を開始します。

[F6]

トランスポートバーの「**範囲 (Ranges)**」セクションで選択している内容に従って、選択範囲の再生を開始します。

[F7]

トランスポートバーの「**アンカー (Anchors)**」セクションで選択している内容に従って、選択しているアンカーから再生を開始します。

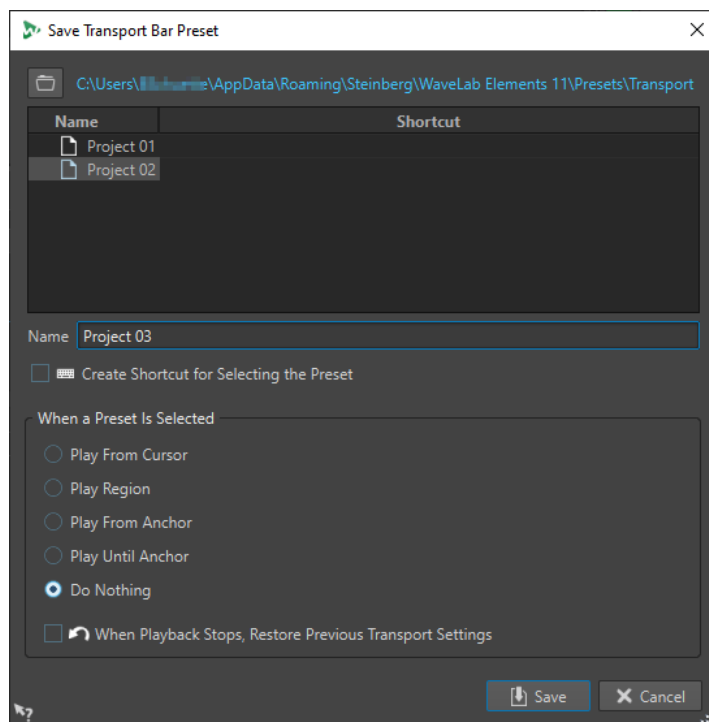
[F8]

トランスポートバーの「**アンカー (Anchors)**」セクションで選択している内容に従って、選択しているアンカーまで再生を開始します。

「トランスポートバープリセットを保存 (Save Transport Bar Preset)」ダイアログ

「トランスポートバープリセットを保存 (Save Transport Bar Preset)」ダイアログでは、好みのトランスポートバー設定をプリセットとして保存できます。

- 「トランスポートバープリセットを保存 (Save Transport Bar Preset)」ダイアログを開くには、トランスポートバーの「**プリセット (Presets)**」フィールドをクリックして、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。



パス

クリックするとエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でプリセットのルートフォルダーが表示され、プリセット用のサブフォルダーを作成できます。

プリセットリスト

既存のすべてのプリセットがリストされています。

名前 (Name)

プリセットの名前を指定できます。

プリセットを選択したときの動作 (When a Preset Is Selected)

ショートカットに、カスタマイズした再生コマンドを割り当てます。たとえば、短いプリロール/ポストロールを適用して範囲を再生するショートカットや、プリロール/ポストロールなしで範囲を再生するショートカットを設定できます。

再生を停止後、前のトランスポート設定を復元 (When Playback Stops, Restore Previous Transport Settings)

再生開始前の状態に設定を戻します。これにより、特別な再生を実行して、再生後すぐに標準の設定に自動的に戻すことができます。

トランスポートバーの位置の変更

エディターウィンドウの上、中央、下にトランスポートバーを配置できます。

手順

1. オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウのタイトルバーの「レイアウトオプション (Layout Options)」をクリックします。



2. 「トランスポートバー (Transport Bar)」セクションで、トランスポートバーを「上 (Top)」、「中央 (Middle)」、または「下 (Bottom)」のどこに配置するかを選択します。

トランスポートバーの非表示

画面を広く使用するためにトランスポートバーを非表示にできます。

手順

1. オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウのタイトルバーの「レイアウトオプション (Layout Options)」をクリックします。



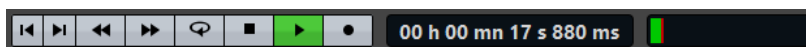
2. 「トランスポートバー (Transport Bar)」セクションで、「非表示 (Hidden)」を選択します。

オーディオ処理の負荷 (Audio-Processing Load)

トランスポートバーの「オーディオ処理の負荷 (Audio-Processing Load)」ディスプレイには、再生中のプラグインのオーディオ処理の負荷の平均が表示されます。これにより、使用できるプラグインの数を確認できます。

緑色のバーは、アクティブなすべてのプラグインのオーディオ処理の負荷の平均を表わします。負荷が100%になると音飛びが発生しやすくなります。赤色のバーは、最後に処理した最大のオーディオの負荷を表わします。

- 「オーディオ処理の負荷 (Audio-Processing Load)」機能のオン/オフを切り替えるには、トランスポートバーを右クリックして「オーディオ処理の負荷 (Audio-Processing Load)」をクリックします。



タイムルーラーからの再生の開始

タイムルーラーを使用すると、特定の位置へジャンプして、そこから再生を開始できます。

- タイムルーラーをダブルクリックすると、その位置から再生が始まります。再生は、「**再生を停止 (Stop Playback)**」をクリックするか、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュの終わりまで続きます。
- 再生位置を特定の位置に設定するには、再生中にタイムルーラーをクリックします。また、別のオーディオファイルまたはオーディオモンタージュのタイムルーラーをクリックすることで、オーディオファイル間またはオーディオモンタージュ間で再生をすばやく切り替えられます。
- マーカー位置から再生を開始するには、**[Ctrl]/[command]** を押したままマーカーをダブルクリックします。

関連リンク

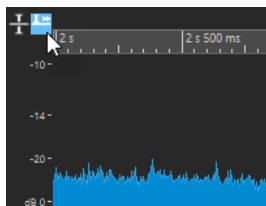
[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

フォーカスされたオーディオチャンネルの再生

再生中に、L/R、Mid/Side、マルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスター、または両方のオーディオチャンネルの再生を切り替えることができます。

手順

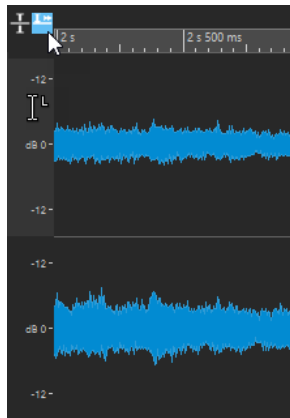
1. オーディオエディターで「**フォーカスされたオーディオチャンネルを再生 (Play Back Focused Audio Channels)**」をオンにします。



補足

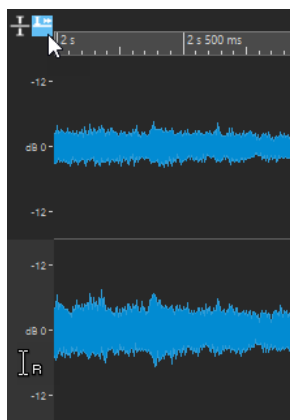
マルチチャンネルオーディオファイルに「**フォーカスされたオーディオチャンネルを再生 (Play Back Focused Audio Channels)**」オプションを使用している場合は、「**ミュート (Mute)**」ボタンと「**ソロ (Solo)**」を使用できません。

2. 再生を開始します。
3. 各オーディオチャンネルの再生を切り替える場合は、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 左または Mid のオーディオチャンネルを再生する場合は、レベルルーラーの上部をクリックします。



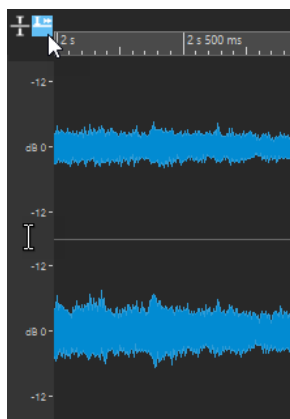
左のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

- 右または Side のオーディオチャンネルを再生する場合は、レベルルーラーの下部をクリックします。



右のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

- 両方のオーディオチャンネルを再生する場合は、レベルルーラーの中央の領域をクリックします。



左右のオーディオチャンネルを再生する際のカーソル位置

- マルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスターを再生する場合は、チャンネルクラスターのチャンネルコントロール領域をクリックします。
 - キーボードショートカットを使用してオーディオチャンネルを切り替えるには、**[Alt] + [Page Down]** または **[Alt] + [Page Up]** を押します。
-

関連リンク

[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

[マルチチャンネルのオーディオファイル \(136 ページ\)](#)

マルチチャンネルファイルの再生

オーディオデバイス設定に従い、マルチチャンネルファイルを再生できます。

前提条件

「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブで、オーディオ再生に使用する入出力バスとデバイスを指定しておきます。

補足

設定上、すべてのオーディオチャンネルを再生できない場合は、ステレオでマルチチャンネルファイルを再生できます。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**で、マルチチャンネルファイルを開きます。
2. 再生を開始します。

オーディオ機器の設定が正しく行なわれている場合は、マルチチャンネルファイルが再生されます。オーディオデバイスの設定上、マルチチャンネルファイルのすべてのチャンネルを再生できない場合は、「**オーディオデバイスの接続の不備 (Incomplete Audio Device Connections)**」ダイアログが開きます。

3. 「**オーディオデバイスの接続の不備 (Incomplete Audio Device Connections)**」ダイアログで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 再生を停止するには、「**停止 (再生なし) (Stop (No Playback))**」をクリックします。
 - 「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブを開いてオーディオデバイス設定に変更を加えるには、「**オーディオ接続を開く (Open Audio Connections)**」をクリックします。
 - 再生を開始しつつ、再生できないすべてのチャンネルをミュートするには、「**続行 (一部のオーディオチャンネルはミュートされます) (Continue (Some Audio Channels Will Be Muted))**」をクリックします。
 - マルチチャンネルオーディオファイルをステレオで再生するには、「**マスターセクションの再生用項目「ステレオにミックス」をオンにする (Activate the Master Section "Mix to Stereo" Option for Playback)**」をクリックします。

補足

マルチチャンネルファイルをステレオにミックスするのではなく、**マスターセクションの MixConvert V6** プラグインを使用することをおすすめします。

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブでファイルを開く \(66 ページ\)](#)

[マスターセクション \(307 ページ\)](#)

ジョグ/シャトル再生

ジョグ/シャトル再生は、再生を繰り返してオーディオファイルの特定の位置を見つけるのに便利です。ジョグ/シャトル再生を行なうには、再生中にタイムルーラーをクリックしてドラッグするか、「再生 (Play)」ツールを使用します。

関連リンク

[「再生 \(Play\)」ツールを使用したジョグ/シャトル再生 \(115 ページ\)](#)

[タイムルーラーを使用したジョグ/シャトル再生 \(115 ページ\)](#)

「再生 (Play)」ツールを使用したジョグ/シャトル再生

「再生 (Play)」ツールを使用すると、いずれかのチャンネルまたは両方のチャンネルを、任意の位置から再生できます。

手順

1. オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「ツール (Tools)」セクションで、「再生 (Play)」ツールを選択するか、**[Alt]** を押したままにします。
3. 波形ウィンドウ内をクリックします。
4. 波形ウィンドウで、再生を始めた位置をクリックします。

カーソルの形は、左 (L) と右 (R) のどちらのチャンネルを再生するかを示します。チャンネルの中央で「再生 (Play)」ツールを使用すると、両方のチャンネルが再生されます。

結果

再生は、マウスボタンを押している間、またはオーディオファイルの終わりまで続きます。再生が停止すると、カーソルは再生開始位置に移動します。

関連リンク

[ジョグ/シャトル再生 \(115 ページ\)](#)

[ジョグ/シャトル再生の設定 \(116 ページ\)](#)

タイムルーラーを使用したジョグ/シャトル再生

再生中にタイムルーラーをクリックして、選択した位置から再生できます。

手順

1. 再生を開始します。
2. タイムルーラーをクリックし、マウスボタンを押したまま左右にドラッグします。



3. ジョグ/シャトル再生が終了したら、マウスボタンを放します。
編集カーソルの位置からオーディオが再生され、短い範囲が一度だけループ再生されます。

関連リンク

[ジョグ/シャトル再生 \(115 ページ\)](#)

ジョグ/シャトル再生の設定

「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」で、「再生 (Play)」ツールの動作を定義できます。

「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択します。「編集 (Editing)」タブの「ジョグ/シャトル再生 (Playback Scrubbing)」セクションには、以下のオプションがあります。

- 「再生ツールでのみ使用する (Restrict to Play Tool)」をオンにすると、再生中にタイムルーラーをクリックしてドラッグしても、ジョグ/シャトル再生は行なわれません。
- 「反復再生の幅 (Sensitivity)」設定では、「再生 (Play)」ツールでタイムルーラーをクリックしてドラッグしたときに一度だけ再生されるオーディオループの長さを決定します。

関連リンク

[ジョグ/シャトル再生 \(115 ページ\)](#)

[「編集 \(Editing\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(431 ページ\)](#)

「タイムコード (Timecode)」 ウィンドウ

「タイムコード (Timecode)」ウィンドウには、録音経過時間、さまざまな位置に対する相対的な時間オフセット、およびコンテキストに応じた表示色を表示できます。

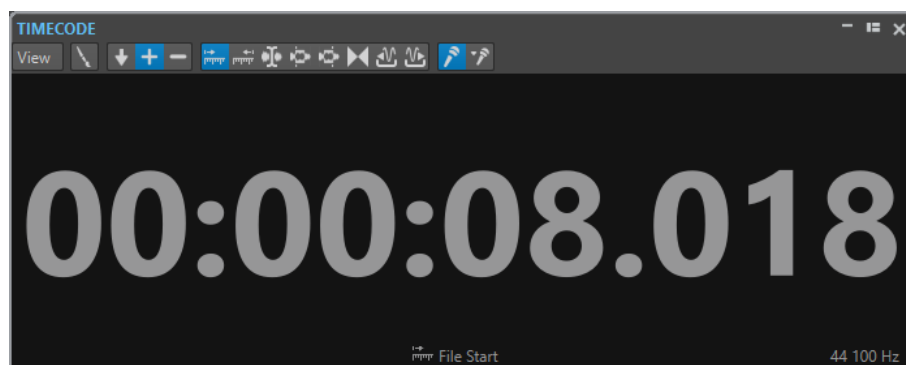
補足

再生中は、曲の位置が表示されます。再生中でない場合は、編集カーソルの位置が表示されます。

- 「タイムコード (Timecode)」ウィンドウを開くには、「メーター (Meters)」 > 「タイムコード #1 (Timecode #1)」を選択します。
- 2つめの「タイムコード (Timecode)」ウィンドウを開くには、「メーター (Meters)」 > 「タイムコード #2 (Timecode #2)」を選択します。

ヒント

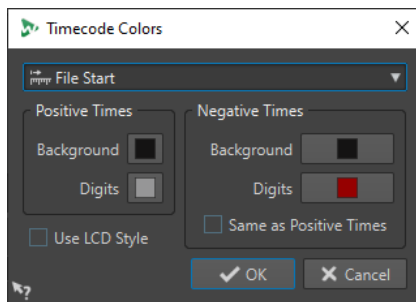
「タイムコード (Timecode)」ウィンドウを2つ開くことで、2つの異なる基準点からの時間を表示できます。たとえば、オーディオモニタージュの開始位置から編集カーソル位置までの時間と、アクティブクリップの開始位置から編集カーソル位置までの時間の両方を同時に表示できます。



「表示 (View)」メニュー

色の設定 (Edit Colors)

「タイムコードの色 (Timecode Colors)」ダイアログが表示されます。「タイムコード (Timecode)」ウィンドウの色を編集できます。



精度を下げる (Reduced Precision)

タイムコードに表示される桁数が少なくなります。

正の時間 (Positive Times)

正の値が表示されます。「負の時間 (Negative Times)」もオンになっている場合、(正または負の) 最も近いオフセットが表示されます。

負の時間 (Negative Times)

負の値が表示されます。「正の時間 (Positive Times)」もオンになっている場合、(正または負の) 最も近いオフセットが表示されます。

ファイルの始め (File Start)

タイムルーターの開始位置からの相対位置を表示します。時間の表示形式はルーターの設定に基づきます。

ファイルの終わり (File End)

タイムルーターの終了位置からの相対位置を表示します。時間の表示形式はルーターの設定に基づきます。

オフセットディスプレイ

オフセットをどの位置から表示するかを選択できます。使用できる位置は、「編集カーソル (Edit Cursor)」、「選択範囲の始め (Selection Start)」、「選択範囲の終わり (Selection End)」、「マーカー (Marker)」、「タイトル開始 (Title Start)」、「タイトル終了 (Title End)」、「クリップの開始位置 (Clip Start)」、「クリップの終了位置 (Clip End)」です。

録音経過時間 (Recorded Time)

この項目をオンにして録音を開始すると、「タイムコード (Timecode)」ウィンドウに録音経過時間が表示されます。

録音経過時間 (最後のマーカーから) (Recorded Time (from Last Marker))

この項目をオンにして録音を開始すると、「タイムコード (Timecode)」ウィンドウに、最後に挿入されたマーカーからの録音経過時間が表示されます。

再生中の自動スクロール

再生モードにおけるビューのスクロール方法を設定できます。

- スクロールモードを設定するには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウを開いて「表示 (View)」タブを選択し、「再生 (Playback)」セクションでいずれかのオプションをオンにします。

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルを見失わないように、ビューを自動的にスクロールします。

スクロール表示 (Scroll View)

再生カーソルがビューの中心に固定されるようにビュー画面がスクロールします。

ヒント

再生中に音飛びする場合は、「**固定表示 (Static View)**」をオンにしてください。

オーディオモニタージュウィンドウでの再生

オーディオモニタージュウィンドウでの再生のコントロールは、オーディオモニタージュでのみ使用できるいくつかの機能を除いて、基本的に**オーディオエディター**と同じように機能します。

トラックのミュートおよびソロ

オーディオモニタージュでトラックのミュート/ソロを設定するには、トラックコントロール領域で該当のボタンを使用します。

選択できる手順

- トラックのトラックコントロール領域で、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - トラックをミュートするには、「**ミュート (Mute)**」をクリックします。
トラックをミュートすると、ミュートボタンは黄色になります。
 - トラックをソロにするには、「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
トラックをソロにすると、ソロボタンは赤色になります。
 - 複数のトラックをソロにするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、ソロにするすべてのトラックの「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
 - トラックのソロ無効機能をオンにするには、**[Ctrl]/[command] + [Alt/Opt]** を押しながら「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
このモードでは、他のトラックをソロにしても、そのトラックはミュートされません。ソロ無効をオフにするには、「**ソロ (Solo)**」を再度クリックします。
-

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

個々のクリップの再生

トラックの個々のクリップを再生できます。

手順

1. モニタージュウィンドウで、再生したいクリップの下側を右クリックします。
2. メニューで、以下のいずれかの再生オプションを選択します。
 - クリップを再生するには、「**クリップを再生 (Play Clip)**」を選択します。
 - クリップをプリロール付きで再生するには、「**クリップをプリロール付きで再生 (Play Clip with Pre-Roll)**」を選択します。

重なっているクリップや他のトラックのクリップはミュートされます。

トラックの選択範囲の再生

クリップで範囲を選択し、選択範囲を再生できます。

手順

1. モニタージュウインドウで、トラックのクリップ内または空の部分のいずれかで、範囲を選択します。
 2. 選択範囲を右クリックして、「**選択範囲内のクリップを再生 (Play Clip Inside Selection Range)**」を選択します。
重なっているクリップや他のトラックのクリップはミュートされます。
-

オーディオファイルの編集

オーディオファイルの編集には、オーディオファイルを開く、変更する、保存するなどの作業が含まれます。

関連リンク

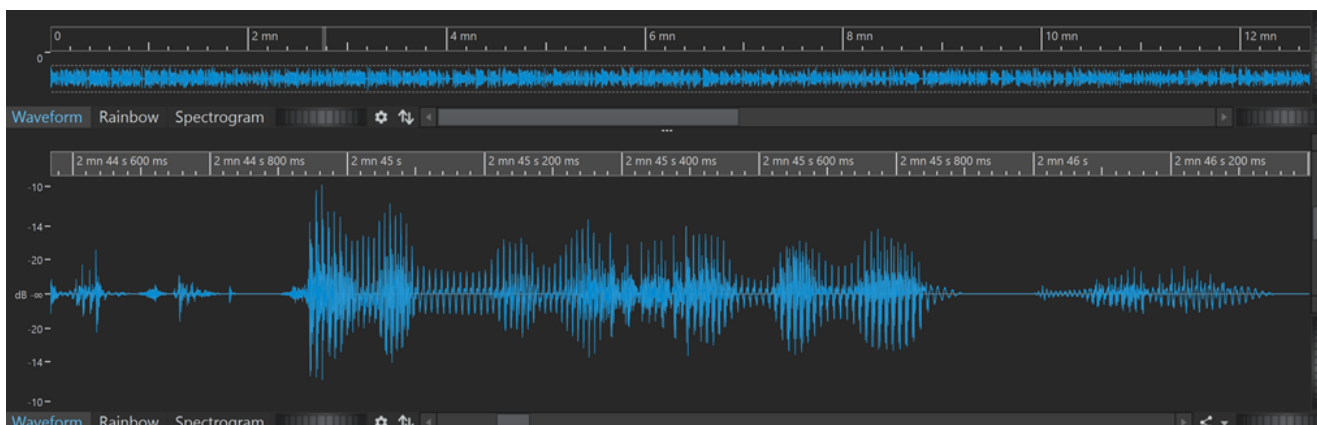
[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[オーディオエディターでのファイルの取扱い \(136 ページ\)](#)

[ミックスダウンとレンダリング \(163 ページ\)](#)

オーディオエディターウィンドウ

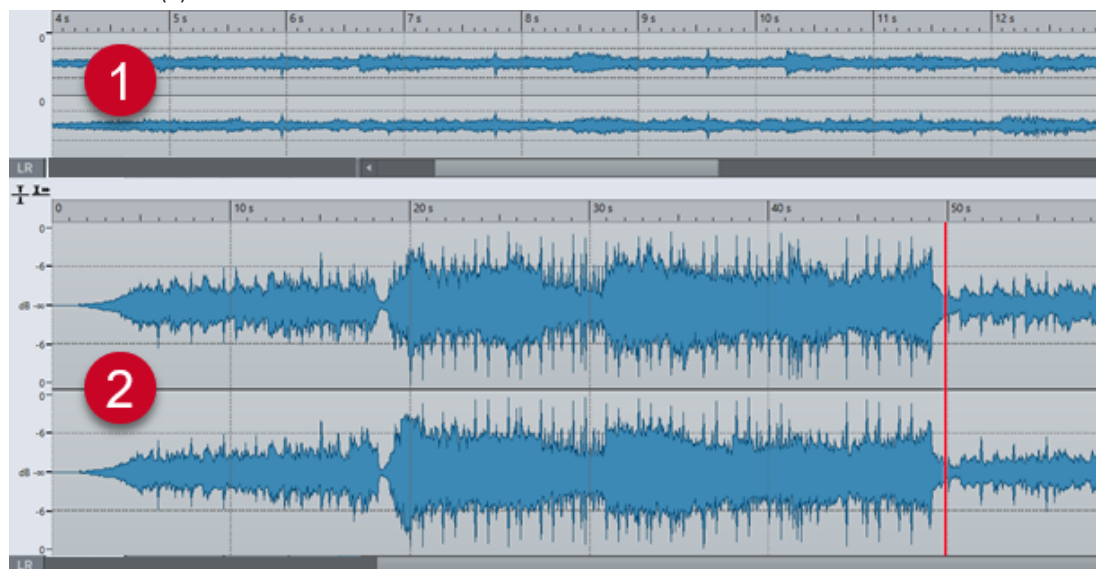
オーディオエディターウィンドウには、オーディオファイルがグラフィック表示されます。ここでは、個々のオーディオファイルを表示、再生、および編集します。




オーディオエディターには、オーディオが2つのビューで表示されます。

オーバービュー (1) は、プロジェクト内のナビゲーションとして機能します。

メインビュー (2) は、オーディオファイルを編集できる領域です。



下部にある「他のビューに同期する (Sync with Other View)」 をクリックするとオーディオエディターの2つのビューが同期され、どちらのビューにもオーディオファイルの同じ部分が表示されます。

ディスプレイモード

オーディオエディターのディスプレイモードを選択できます。オーバービューとメインビューに別々のモードを設定できます。

- 「波形 (Waveform)」タブには、オーディオファイルの波形が表示されます。
- 「レインボー (Rainbow)」タブには、スペクトラム属性がマルチカラー波形として表示されます。
- 「スペクトログラム (Spectrogram)」タブには、オーディオが「スペクトログラム」として表示されます。

関連リンク

[波形ディスプレイ \(121 ページ\)](#)

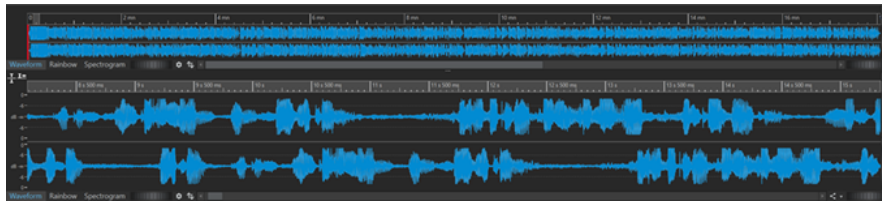
[レインボーディスプレイ \(121 ページ\)](#)

[スペクトログラムディスプレイ \(122 ページ\)](#)

波形ディスプレイ

波形ディスプレイには、オーディオファイルの波形が表示されます。横軸に時間、縦軸に振幅が示されます。

波形ディスプレイを開くには、波形ウィンドウの下にある「波形 (Waveform)」をクリックします。



関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

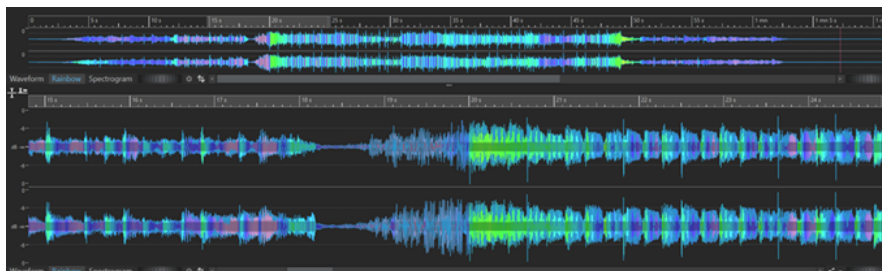
[ディスプレイモード \(121 ページ\)](#)

[オーディオファイル環境設定 \(430 ページ\)](#)

レインボーディスプレイ

オーディオエディターをレインボーディスプレイに設定すると、オーディオファイルのスペクトラム属性が波形内に色で視覚化されます。

レインボーディスプレイを開くには、オーディオエディターウィンドウの下にある「レインボー (Rainbow)」をクリックします。



このように、オーディオ素材のスペクトラム属性を複数の色で波形に表示することで、オーディオファイルのビジュアル分析をすばやく実行できます。そのため、**レインボーディスプレイ**は以下のような目的に使用できます。

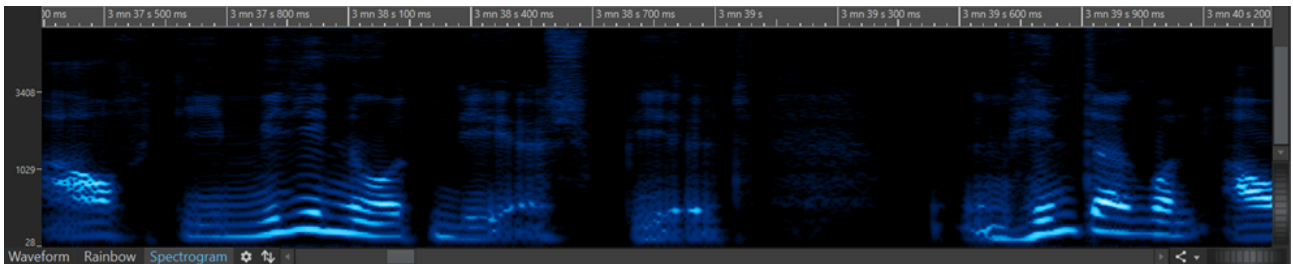
- 音楽制作やマスタリングでは、特定の音色の存在などのパターンを特定したり、オーディオ素材内の問題のある部分 (低音が多すぎる、高周波数が多すぎるなど) を特定したりできます。
- 極端にノイズの多い録音でも、各種検証や研究において、重要な信号を容易に特定して抽出できます。
- 教育現場では、音の構造を説明したり学んだりするための視覚教材として使用できます。
- 言語学や音声分析では、さまざまなスペクトラムの特徴が、音素やイントネーションなどの音声の要素とどのような相関関係にあるかを知ることができます。

スペクトログラムディスプレイ

スペクトログラムを使用すると、各エリアのレベル分布を周波数スペクトラムで表示できます。

スペクトログラムは WaveLab Elements の編集ツールで編集できます。

スペクトログラムディスプレイを開くには、波形ウィンドウの下にある「**スペクトログラム (Spectrogram)**」をクリックします。



ラウドネスオーバーレイ

オーディオエディターの**波形ビュー**または**レインボービュー**を **RMS ラウドネスビュー**にオーバーレイし、オーバーレイの透明度を調節できます。

RMS ラウドネスのオーバーレイを使用することで、ピークとラウドネスの両方を常に表示できます。これにより、ダイナミクスが変化するオーディオセクションを簡単に特定できます。

波形ビューまたは**レインボービュー**を **RMS ラウドネスビュー**にオーバーレイするには、下部のスクロールホイール (1) を使用します。スクロールホイールを右に回すほど **RMS ラウドネスオーバーレイ** (2) の不透明度が高くなり、はっきりと表示されます。スクロールホイールを左に回すほど **RMS ラウドネスオーバーレイ**の透明度が高くなります。スクロールホイールを一番左まで回すと透明度が 100% に設定され、**RMS ラウドネス**のオーバーレイが非表示になります。

RMS ラウドネスオーバーレイ (2) の表示/非表示を切り替えるには、スクロールホイール (1) をダブルクリックします。

補足

この機能は、**オーディオモニター**ジュウィンドウの**波形ビュー**と**レインボービュー**でも使用できます。

補足

- **波形ビュー**と**レインボービュー**ではグラフィックスのレンダリングが異なるため、透明度の設定はそれぞれ独立しています。

- **オーディオエディターとオーディオモニタージュウインドウの透明度の設定もそれぞれ独立しています。**

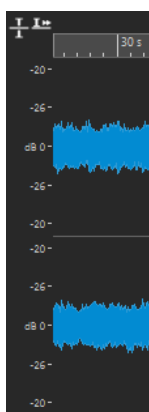
追加設定にアクセスするには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオファイル (Audio Files)**」 > 「**編集 (Editing)**」を選択して、「**ラウドネス波形オーバーレイ (Loudness Waveform Overlay)**」セクションで任意のパラメーターを設定します。

関連リンク

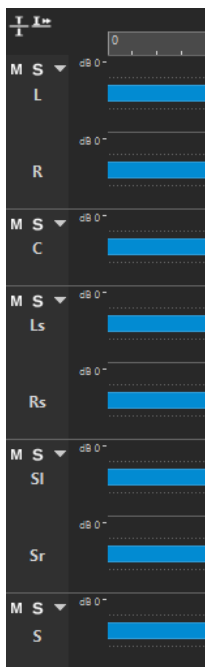
[「編集 \(Editing\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(431 ページ\)](#)

チャンネルコントロール領域

オーディオエディターの波形の左側にあるチャンネルコントロール領域では、チャンネルの選択に加えて、マルチチャンネルのオーディオファイルの各チャンネルに対しミュートやソロを実行できます。



ステレオオーディオファイルのチャンネルコントロール領域



マルチチャンネルオーディオファイルのチャンネルクラスターのチャンネルコントロール領域

「m」 (ミュート)

チャンネルクラスターをミュートにします。これは再生のみに影響し、レンダリングには影響しません。

ソロ (Solo)

チャンネルクラスターをソロにします。これは再生のみに影響し、レンダリングには影響しません。

チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)

個々のチャンネルクラスターの展開と折りたたみを切り替えます。

関連リンク

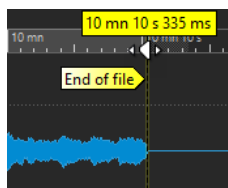
[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[マルチチャンネルのオーディオファイル \(136 ページ\)](#)

オーディオファイルのスナップの対象

マーカーや選択範囲の境界といった位置を、スナップの対象として定義できます。スナップの対象付近に要素をドラッグすると、要素がスナップの対象にぴったりとスナップします。これにより、正確な位置に項目を簡単に配置できます。

たとえば、いずれかのスナップの対象付近にマーカーを移動すると、マーカーがスナップの対象にぴったりとスナップします。スナップ位置を示すラベルが表示されます。



タイムラインをマウスでクリックしたままにすることで、カーソルをスナップ位置に配置できます。この状態でカーソルを動かすと、次のスナップの対象にカーソルがジャンプします。

関連リンク

[「吸着項目 \(Magnets\)」メニュー \(124 ページ\)](#)

「吸着項目 (Magnets)」メニュー

「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューでは、スナップの対象とする位置を定義できます。「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにすると、吸着項目付近に別の項目を移動したとき、その項目が吸着項目にぴったりとスナップします。

- 「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューを開くには、オーディオエディターの「編集 (Edit)」タブを選択し、「スナップ (Snapping)」セクションの「吸着項目 (Magnets)」をクリックします。

以下の位置に項目をスナップできます。

ファイルの始め (Start of File)

ファイルの始めに要素を近づけるとスナップします。

ファイルの終わり (End of File)

ファイルの終わりに要素を近づけるとスナップします。

タイムルーラーの目盛り (Time Ruler Marks)

タイムルーラーに要素を近づけると、タイムルーラーグリッドにスナップします。

マーカー (Markers)

マーカーに要素を近付けると、マーカーの位置にスナップします。

選択範囲の端 (Selection Edges)

選択範囲の端に要素を近付けるとスナップします。

カーソル (Cursor)

編集カーソルに要素を近付けると、カーソルにスナップします。

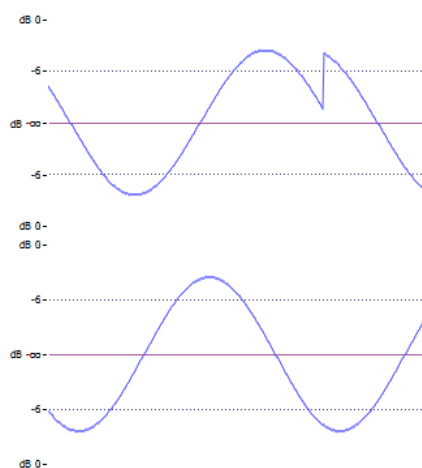
関連リンク

[タイムルーラーの目盛りに基づくオーディオ選択範囲のクオンタイズ \(38 ページ\)](#)

ゼロクロッシング

ゼロクロッシングとは、波形がゼロレベルの軸と交差する点のことです。切り取り、貼り付け、ドラッグなどの編集操作を行なうには、オーディオ素材をゼロクロッシングに挿入することをおすすめします。

これらの操作をゼロクロッシングの位置で行なわないと、波形に不連続な部分が生じ、サウンドにクリック音やポップ音などが発生する可能性があります。



選択範囲の開始点と終了点が一番近くにあるゼロクロッシングに重なるように常に調整されるようにするには、オーディオエディターの「編集 (Edit)」タブで「ゼロクロッシング (Zero-Crossing)」をオンにします。

ゼロクロッシングの検出設定

選択範囲の境界を一番近いゼロクロッシング位置に自動的にスナップできます。「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」ダイアログで、高倍率表示にしている場合にスナップを有効にするかどうかを選択したり、ゼロクロッシングを検出する範囲を指定したりできます。

手順

1. オーディオエディターで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「スナップ (Snapping)」セクションで、「ゼロクロッシング (Zero-Crossing)」をオンにします。
3. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択します。
4. 「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」タブで、「編集 (Edit)」タブを選択します。

5. 「**選択範囲をゼロクロッシングにスナップ (Snap Selection to Zero-Crossing)**」セクションで設定を行ないます。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(430 ページ\)](#)

一番近くにあるゼロクロッシングへのカーソル位置の移動

一番近くにあるゼロクロッシングへ、カーソル位置を自動的に移動できます。

手順

1. オーディオエディターで、「**表示 (View)**」タブを選択します。
2. 「**カーソル (Cursor)**」セクションで、「**ゼロクロッシングにスナップ (Snap to Zero-Crossing)**」をクリックします。

オーディオエディターのタブ

オーディオエディターの各タブでは、オーディオファイルの編集に必要なツールやオプションにアクセスできます。

関連リンク

[「表示 \(View\)」タブ \(オーディオエディター\) \(126 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

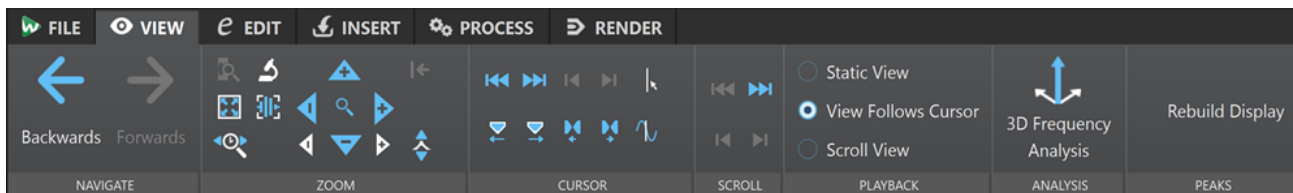
[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(133 ページ\)](#)

[「処理 \(Process\)」タブ \(オーディオエディター\) \(134 ページ\)](#)

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(134 ページ\)](#)

「表示 (View)」タブ (オーディオエディター)

- オーディオエディターで「**表示 (View)**」をクリックします。



ナビゲート (Navigate)

戻る/進む (Backwards/Forwards)

前/次のカーソル位置、表示倍率、または選択範囲に移動します。

ズーム (Zoom)

時間 (Time)

選択した時間範囲が表示されるよう表示倍率を調整できるポップアップメニューが表示されます。「**1対1に拡大 (Zoom in 1:1)**」は、スクリーンの1ピクセルが1サンプルを表わすようにズームインします。

表示倍率を編集するには、「**表示倍率の編集 (Edit Zoom Factor)**」をクリックします。「**表示倍率の設定 (Zoom Factor)**」ダイアログが表示されます。以下の設定を編集できます。

- 「**時間範囲を設定 (Set Time Range)**」では、表示する時間範囲を設定できます。
- 「**1 ピクセルあたりのサンプル数 (Samples per Screen Point)**」では、モニター画面の1ピクセルに含まれるオーディオサンプルの数を指定できます。
- 「**1 サンプルあたりのピクセル数 (Screen Points per Sample)**」では、1つのオーディオサンプルを表わすピクセルの数を指定できます。

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できる**ズームツール**をアクティブにします。

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

現在の選択範囲がモニタージュエウィンドウ全体に表示されるよう、ウィンドウをズームします。

最大倍率で表示 (Microscope)

最大限にズームインします。

オーディオズームイン (10 倍)/オーディオズームアウト (10 倍) (Zoom in Audio (10x)/Zoom out Audio (10x))

大きなステップでズームイン/ズームアウトします。

すべて表示 (View All)

最大限にズームアウトします。

オーディオズームイン/オーディオズームアウト (Zoom in Audio/Zoom out Audio)

小さなステップでズームイン/ズームアウトします。

レベル (Level)

選択した dB 値未満のサンプルのみが表示されるよう、表示倍率を調整します。

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

垂直ズームイン/垂直ズームアウト (Zoom in Vertically/Zoom out Vertically)

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

カーソル (Cursor)

ファイルの始めへ/ファイルの終わりへ (Move Cursor to Start of File/Move Cursor to End of File)

カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

前のマーカーへ/次のマーカーへ (Previous Marker/Next Marker)

カーソルを前/次のマーカーに移動します。

選択範囲の始め/終わり (Start of Selection/End of Selection)

カーソルを時間選択範囲の始め/終わりに移動します。

前のリージョンの側辺へ/次のリージョンの側辺へ (Previous Region Edge/Next Region Edge)

カーソルを前/次のリージョンの端に移動します。

ゼロクロッシングにスナップ (Snap to Zero-Crossing)

カーソルをいちばん近いゼロクロッシング位置に移動させます。

カーソル位置を編集 (Edit Cursor Position)

「**カーソル位置 (Cursor Position)**」ダイアログが表示されます。カーソル位置を編集できます。

スクロール (Scroll)

ファイルの始め/終わり (Start/End)

オーディオの開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

選択範囲の始め/終わり (Start of Selection/End of Selection)

オーディオ選択範囲の開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

再生 (Playback)

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルを見失わないように、ビューを自動的にスクロールします。

スクロール表示 (Scroll View)

再生カーソルが中心に固定されるようにビュー画面が自動的にスクロールします。

検出 (Analysis)

3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)

「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」ダイアログが表示されます。解析する周波数帯域を定義したり、3D 周波数解析グラフの外観を変更したりできます。

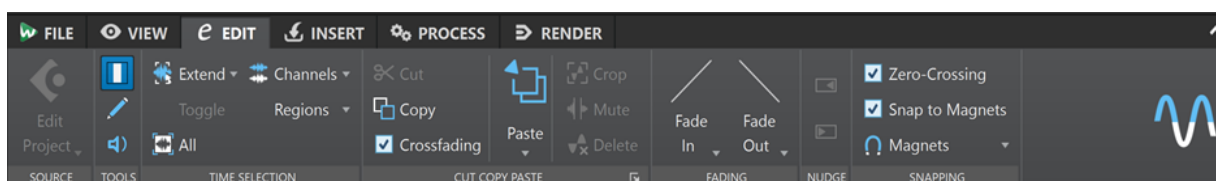
ピーク (Peaks)

ピーク表示を再描画 (Rebuild Peak Display)

通常、ピークファイルの日付がオーディオファイルの日付よりも古い場合は、ピークファイルが自動的に更新されます。ただし、オーディオファイルに表示されたデータが正しくなく、ファイルが自動的に更新されないこともあります。その場合、このオプションをオンにしておくことでピークファイルを強制的に再描画できます。

「編集 (Edit)」タブ (オーディオエディター)

- オーディオエディターで「編集 (Edit)」をクリックします。



ソース (Source)

プロジェクトを編集 (Edit Project)

WaveLab Elements のオーディオファイルまたはクリップを使用して作業する場合、そのオーディオファイルのプロジェクトを Cubase/Nuendo で開くことができます。これにより、Cubase/Nuendo のミックス段階で特定した問題を修正できます。

「プロジェクトを編集 (Edit Project)」を選択すると、そのオーディオファイルの対応するシーケンサープロジェクトが開きます。

ツール (Tools)

時間範囲 (Time Selection)

時間範囲を選択するためのツールです。

鉛筆 (Pen)

波形ウィンドウ内で波形を描くためのツールです。波形のエラーをすばやく修正できます。

再生 (Play)

クリックした位置からオーディオファイルを再生するためのツールです。

時間範囲 (Time Selection)

拡張 (Extend)

メニューが開き、選択範囲を作成または拡張するための以下のオプションを選択できます。

- 「**ファイルの始めまで拡張 (Extend to Start of File)**」は、オーディオファイルの始めまで選択範囲を広げます。範囲が選択されていない場合、編集カーソル位置からファイルの終わりまでが選択されます。
- 「**ファイルの終わりまで拡張 (Extend to End of File)**」は、オーディオファイルの終わりまで選択範囲を広げます。範囲が選択されていない場合、編集カーソル位置からファイルの終わりまでが選択されます。
- 「**前のマーカーまで拡張 (Extend to Previous Marker)**」は、選択範囲の左端を、左方向の一番近いマーカーまたはオーディオファイルの始めまで広げます。範囲が選択されていない場合、前のマーカー位置まで選択範囲を広げます。
- 「**次のマーカーまで拡張 (Extend to Next Marker)**」は、選択範囲の右端を、右方向の一番近いマーカーまたはオーディオファイルの終わりまで広げます。範囲が選択されていない場合、次のマーカー位置まで選択範囲を広げます。
- 「**カーソルまで拡張 (Extend to Cursor)**」は、選択範囲を編集カーソル位置まで広げます。
- 「**ファイルの始めからカーソルまで (From Start of File Until Cursor)**」は、オーディオファイルの始めから編集カーソル位置までの範囲を選択します。
- 「**カーソルからファイルの終わりまで (From Cursor to End of File)**」は、編集カーソル位置からオーディオファイルの終わりまでの範囲を選択します。
- 「**前のマーカーからカーソルまで (From Cursor to Previous Marker)**」は、編集カーソル位置から前のマーカーまたはオーディオファイルの始めまでの範囲を選択します。
- 「**カーソルから次のマーカーまで (From Cursor to Next Marker)**」は、編集カーソル位置から次のマーカーまたはオーディオファイルの終わりまでの範囲を選択します。
- 「**選択範囲を左へ移動 (Shift Selection to the Left)**」は、選択範囲をその長さの分だけ左へ移動します。
- 「**選択範囲を右へ移動 (Shift Selection to the Right)**」は、選択範囲をその長さの分だけ右へ移動します。
- 「**再生位置から終わりまで (From Playback Position to End)**」は、再生位置から選択範囲の終わりまで、または、選択範囲がない場合はファイルの終わりまでの範囲を選択します。再生がオフになっている場合は、編集カーソル位置までが選択されます。
- 「**始めから再生位置まで (From Start to Playback Position)**」は、再生位置から選択範囲の始めまで、または、選択範囲がない場合はファイルの始めまでの範囲を選択します。再生がオフになっている場合は、編集カーソル位置までが選択されます。
- 「**選択範囲を2倍にする (Double Selection Length)**」は、現在の選択範囲の長さを2倍にします。

- 「**選択範囲を半分にする (Halve Selection Length)**」は、現在の選択範囲の長さを元の長さの 50% にします。

切り替え (Toggle)

現在のオーディオの選択状態をオン/オフにします。

すべて (All)

波形全体を選択します。

チャンネル (Channels)

チャンネル選択を変更できます。

- 「**他のチャンネルも選択 (Extend to All Channels)**」を選択すると、現在の選択範囲がすべてのチャンネルに設定されます。
- 「**左チャンネルのみ (Left Channel Only)**」を選択すると、現在の選択範囲が左チャンネルに制限されます。
- 「**右チャンネルのみ (Right Channel Only)**」を選択すると、現在の選択範囲が右チャンネルに制限されます。

リージョン (Regions)

2つのマーカーの間の範囲を選択できます。

- 「**ループマーカー間 (Loop Region)**」は、編集カーソルの前後にある2つのループマーカー間を選択します。
- 「**標準マーカー間 (Generic Region)**」は、編集カーソルの前後にある2つの標準マーカー間を選択します。

カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)

切り取り (Cut)

オーディオ選択範囲を切り取ってクリップボードに保存します。

コピー (Copy)

アクティブクリップまたはオーディオ選択範囲をクリップボードにコピーします。

クロスフェード (Crossfading)

このオプションをオンにすると、オーディオセクションに対して以下のいずれかの編集操作を実行した場合に、そのセクションの左右の境界にクロスフェードが自動的に適用されます。

- 切り取り (Cut)
- 貼り付け (Paste)
- 切り取る (Crop)
- ミュート (Mute)
- 削除 (Delete)
- 「**貼り付け (Paste)**」メニューの「**ファイルの前へ (Prepend)**」、「**ファイルの後へ (Append)**」、「**上書き (Overwrite)**」、または「**複数コピー (Multiple Copies)**」
さらに、このオプションをオンにすると、ドラッグでオーディオを挿入した場合や、「**挿入 (Insert)**」タブの「**オーディオファイル (Audio File)**」パネルからオプションを選択した場合に、指定した挿入位置に自動的にクロスフェードが生成されます。

補足

突然の音量変化やクリック音など、編集における一般的な問題を回避するためにこのオプションを有効にしておくことをおすすめします。フェードアウトとフェードインをシームレスに結合することで、オーディオセグメント間のなめらかな自然な移行を実現します。

ただし、シャープカットを実行する場合や、前後のオーディオとリンクしていないオーディオセグメントを挿入する場合など、特定の編集操作に対してクロスフェードが自動的に生成されないようにしたい場合は、このオプションをいつでも無効にできます。

貼り付け (Paste)

クリップボードの内容を貼り付けます。

「貼り付け (Paste)」を右クリックするとポップアップメニューが表示され、貼り付けの種類を選択できます。

- 「ファイルの前へ (Prepend)」を選択すると、ファイルの始めの前にオーディオが挿入されます。
- 「ファイルの後へ (Append)」を選択すると、ファイルの終わりのあとにオーディオが挿入されます。
- 「選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)」を選択すると、選択したオーディオファイルの終了位置のあとにクリップボードの内容が貼り付けられ、クロスフェードが作成されます。オーディオファイルの終了位置に選択範囲を作成してクロスフェードの長さを定義したら、「選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)」にマウスカーソルを合わせるとポップアップメニューが開きます。このメニューでは、オーディオファイルとそのあとに貼り付けられたオーディオコンテンツとの間の移行をなめらかにするために適用されるクロスフェードの種類を選択できます。
 - 「直線 (均等ゲイン) (Linear (Equal Gain))」は、レベルを直線 (1 次関数) 的に変化させます。
 - 「正弦関数 (均等パワー) (Sinus (Equal Power))」は、レベルをサインカーブ状に変化させます。オーディオミックスのパワーは一定に保たれます。
 - 「平方根 (均等パワー) (Square-Root (Equal Power))」は、レベルを平方根 (スクエアルート) カーブ状に変化させます。オーディオミックスのパワーは一定に保たれます。
- 「上書き (Overwrite)」を選択すると、編集カーソルの位置のオーディオが置き換えられます。
- 「複数コピー (Multiple Copies)」を選択すると、作成するコピーの数を入力できるダイアログが表示されます。
- 「ミックス (Mix)」では、2つのファイルが統合されます。範囲が選択されている場合は選択範囲から、範囲が選択されていない場合はカーソル位置から統合されます。
「ミックス (Mix)」を選択すると、クリップボードにあるオーディオと挿入先のオーディオのゲインと位相を指定できるダイアログが表示されます。クリップボードのデータは、選択範囲の長さに関係なく常にミックスされます。

切り取る (Crop)

選択範囲以外のデータを削除します。

クリップをミュート (Mute)

オーディオ選択範囲を無音に置き換えます。

削除 (Delete)

選択範囲を削除します。選択範囲の右側にあるオーディオが左側に移動し、オーディオデータの隙間を埋めます。

フェード (Fading)

フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)

フェードインまたはフェードアウトを適用できます。このボタンを右クリックすると、「カーブ」ポップアップメニューが開きます。

カーブ

プリセットフェードカーブを選択できます。

- 「直線 (1 次) (Linear)」は、レベルを直線 (1 次関数) 的に変化させます。
- 「正弦関数 1 (*) (Sinus (*))」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「平方根 (*) (Square-root (*))」は、レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「正弦関数 2 (Sinusoid)」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。
- 「対数関数 (Logarithmic)」は、レベルを対数関数曲線 (ログリズムカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 1 (Exponential)」は、レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 2 (Exponential+)」は、レベルをよりはっきりとした指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。

ナッジ機能 (Nudge)

左ヘナッジ (Nudge Left)

オーディオ選択範囲を左にナッジします。

右ヘナッジ (Nudge Right)

オーディオ選択範囲を右にナッジします。

スナップ (Snapping)

ゼロクロッシング (Zero-Crossing)

この項目をオンにすると、選択範囲の始めと終わりが波形のゼロクロッシング位置に合わせられます。

「ゼロクロッシング (Zero-Crossing)」をオンにして再生中にキーボードショートカットでマーカーを追加すると、マーカーが波形の一番近いゼロクロッシング位置にスナップします。

これは以下のマーカータイプに対応します。

- 標準マーカー
- リージョンマーカー
- ループマーカー

吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)

この項目をオンにすると、クリップの開始位置、時間選択範囲境界、マーカーなど、「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューでオンになっているすべての要素が吸着項目にスナップします。

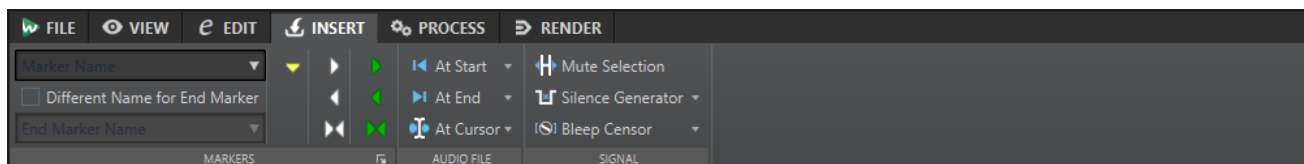
吸着項目 (Magnets)

特定の要素の動作を吸着項目に設定できます。

「挿入 (Insert)」 タブ (オーディオエディター)

「挿入 (Insert)」 タブではオーディオファイルにマーカー、オーディオファイル、および信号を追加できます。

- オーディオエディターで「挿入 (Insert)」をクリックします。



マーカー

マーカー名 (Marker Name)

開始マーカーの名前を入力できます。入力しない場合、標準設定の名前が使用されます。デフォルト名を編集するには、「マーカー (Markers)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」を選択します。

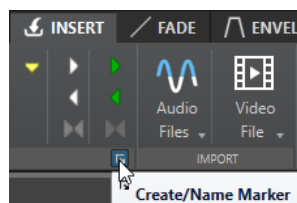
終了マーカーは別名で設定 (Different Name for End Marker)

この項目をオンにすると、「終了マーカー名 (End Marker Name)」フィールドに終了マーカーの別の名前を入力できます。

この項目をオフにすると、開始マーカーの名前が終了マーカーにも使用されます。

マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)

マーカーセクションの右下角にある「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」ボタンをクリックすると、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログが開き、編集カーソルの位置にマーカーやマーカーペアを作成できます。



オーディオファイル (Audio File)

開始位置 (At Start)

アクティブなオーディオファイルの開始位置にオーディオファイルを挿入できます。

終了位置 (At End)

アクティブなオーディオファイルの終了位置にオーディオファイルを挿入できます。

カーソル位置 (At Cursor)

カーソル位置にオーディオファイルを挿入できます。

信号 (Signal)

選択範囲をミュート (Mute Selection)

オーディオ選択範囲を無音に置き換えます。

無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)

「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」ダイアログが表示されます。オーディオファイルに無音部分または環境音を挿入できます。

自主規制音 (Bleep Censor)

「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログが表示されます。オーディオファイルの一部を、不適切な用語を隠す自主規制音などに置き換えることができます。

関連リンク

[「無音部分の作成/挿入 \(Silence Generator\)」ダイアログ \(169 ページ\)](#)

[「自主規制音 \(Bleep Censor\)」ダイアログ \(171 ページ\)](#)

「処理 (Process)」タブ (オーディオエディター)

「処理 (Process)」タブでは、オフライン処理ツールにアクセスできます。

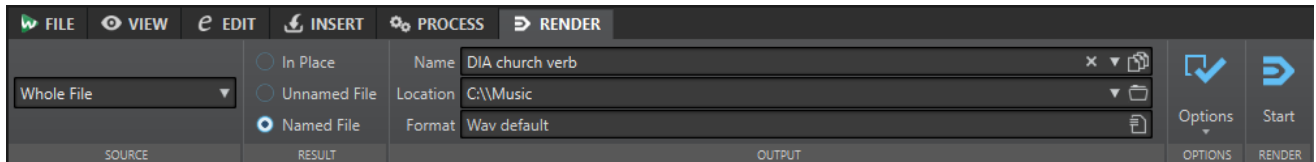
関連リンク

[オフライン処理 \(185 ページ\)](#)

「レンダリング (Render)」タブ (オーディオエディター)

「レンダリング (Render)」タブでは、オーディオファイルをミックスダウンできます。

- オーディオエディターで「レンダリング (Render)」をクリックします。



ソース (Source)

「ソース」ポップアップメニューでは、オーディオファイルのどの部分を処理するかを選択できます。以下の項目を利用できます。

ファイル全体 (Whole File)

オーディオの範囲全体を処理します。

特定のマーキングされたリージョン (Specific Marked Region)

特定のオーディオ範囲を処理して個別のファイルを生成します。

処理対象とするリージョンはポップアップメニューで指定します。

実行後の値 (Result)

置き換え (In Place)

この項目をオンにすると、元のファイルの対象範囲がレンダリングされたオーディオ範囲で置き換えられます。

名称未設定のファイル (Unnamed File)

名称未設定の一時ファイルがレンダリングされます。

名前を設定 (Named File)

レンダリングされたファイルの名前を指定できます。

出力先 (Output)

名前 (Name)

レンダリングされたファイルの名前を入力できます。矢印アイコンをクリックすると、いくつかの名前オプションから選択できるポップアップメニューが表示されます。

場所 (Location)

レンダリングしたファイルの出力先フォルダーを選択できます。

補足

オーディオスライスごとに独立したレンダリングパスを維持し、オーディオファイルを切り替えるとそれに応じてレンダリングパスが変更されるようにするには、「**ソースファイルごとに独立したフォルダーを維持 (Keep Independent Folder for Each Source File)**」をオンにします。

形式 (Format)

ファイル形式を選択できるポップアップメニューが表示されます。

オプション (Options)

選択中のソースにより、使用できるオプションが異なります。

マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)

レンダリング時に**マスターセクション**のプラグインとゲインをバイパスします。

マスターセクションプリセットの自動保存 (Auto Save Master Section Preset)

この項目をオンにすると、ファイルのレンダリング時に、オーディオファイルの補助ファイルに**マスターセクションプリセット**が自動的に保存されます。**オーディオエディター**の右下角にある「**マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)**」オプションを使用して、**マスターセクションプリセット**を読み込むことができます。

リバーブテールを追加 (Add Reverb Tail)

この項目をオンにした場合、リバーブなどのエフェクトによってオーディオファイルの終わりが後ろに延びると、レンダリングされたファイルにその部分が含まれます。

一部のプラグインでは、残響時間に関する情報が WaveLab Elements に転送されません。その場合、この項目をオンにしても効果がありません。そのようなプラグインには、「**Silence**」プラグインを追加して、ファイルの終わりにサンプルを付け加えられます。

マーカーをコピー (Copy Markers)

この項目をオンにすると、対象範囲内にマーカーがある場合、レンダリングされたファイルにもそのマーカーがコピーされます。

除外リージョンをスキップ (Skip Exclusion Regions)

この項目をオンにすると、ミュートされているオーディオ範囲はスキップされ、結果に含まれなくなれます。

レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Resulting Audio File)

レンダリングされたファイルを新しいウィンドウで開きます。

処理済のオーディオファイルのマスターセクションをバイパスする (Bypass Master Section on Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、処理済のオーディオファイルの再生では、**マスターセクション**全体がバイパスされます。この設定は、**オーディオエディター**または**オーディオモニター**のウィンドウの右下のボタンをクリックしてオン/オフを切り替えることができます。

補足

すでに適用されているエフェクトを通して新しいファイルをモニタリングしないように、このオプションはオンにすることをおすすめします。

レンダリング (Render)

開始 (Start)

レンダリング処理を開始します。

関連リンク

[補助ファイル \(45 ページ\)](#)

オーディオエディターでのファイルの取扱い

オーディオエディターでファイルの編集を始める前に、基本的なファイルの扱い方を知っておくことをおすすめします。オーディオエディターでの編集は、オーディオモニタージュウインドウでのクリップ編集のように、ソースファイルが処理されない非破壊編集ではないためです。

関連リンク

[オーディオモニタージュ \(Audio Montage\) \(202 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウインドウ \(204 ページ\)](#)

モノラル/ステレオの取扱い

WaveLab Elements は、モノラルファイルとステレオファイルの操作について非常に柔軟です。ステレオファイルの場合、すべての編集操作を一方のチャンネルに対して行なうことも、両方のチャンネルに対して行なうこともできます。

マルチチャンネルのオーディオファイル

マルチチャンネルのオーディオファイルは複数のオーディオチャンネルがセットになったものです。これらのチャンネルはチャンネルクラスターの形でまとめられています。チャンネルクラスターとは、1つのチャンネルまたは1対のチャンネルで構成されるチャンネルの論理的なグループです。

例

- フロント L/R はステレオチャンネルクラスターです
 - バック L/R はステレオチャンネルクラスターです
 - C はモノラルチャンネルクラスターです
 - LFE はモノラルチャンネルクラスターです
-

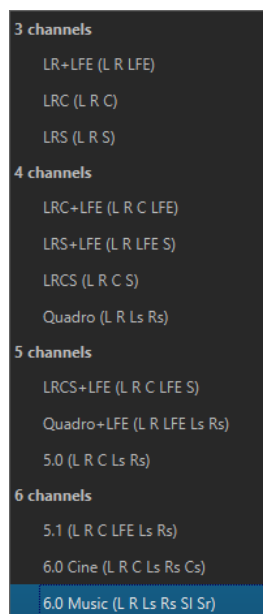
マルチチャンネルオーディオファイルとそのチャンネルクラスターの編集は、ステレオやモノラルのオーディオファイルを WaveLab Elements で編集するのと同じ方法で行なえます。

サポートされているマルチチャンネルファイル形式

WaveLab Elements は最大 5.1 チャンネルレイアウトの Wave マルチチャンネルファイルをサポートしています。

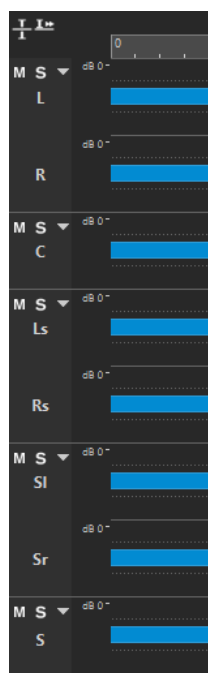
利用できるマルチチャンネルレイアウト

3 チャンネルから最大 6 チャンネルまでの以下のマルチチャンネルレイアウトが利用できます。



マルチチャンネルオーディオエディター

マルチチャンネルのオーディオファイルは、**オーディオエディター**ではチャンネルクラスターとして表示されます。各チャンネルクラスターにはチャンネルコントロール領域があり、ミュート、ソロ、チャンネルクラスターを折りたたむ/広げるなどの操作が行なえます。



チャンネルコントロール領域

関連リンク

[マルチチャンネルのオーディオファイルを編集 \(138 ページ\)](#)

[サポートされているファイル形式 \(141 ページ\)](#)

[チャンネルコントロール領域 \(123 ページ\)](#)

マルチチャンネルのオーディオファイルを編集

WaveLab Elements のツールを使用して、マルチチャンネルのオーディオファイルを編集できます。

マルチチャンネルのオーディオファイルから 1 つ以上のチャンネルを選択して、それをコピーアンドペーストできます。

マルチチャンネルのオーディオファイルの 1 つ以上のチャンネルを外部エディターで編集できます。たとえば 4 つのチャンネルを選択し、それらを SpectraLayers で編集できます。

WaveLab Elements のオフライン処理ツールはマルチチャンネルのオーディオファイルに対応しています。

関連リンク

[サポートされているファイル形式 \(141 ページ\)](#)

[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(37 ページ\)](#)

[コピーアンドペーストによるオーディオの複製 \(163 ページ\)](#)

[マスターセクションのツール \(309 ページ\)](#)

[オフライン処理 \(185 ページ\)](#)

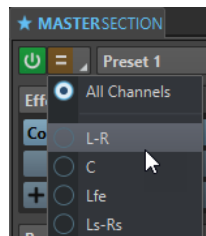
マスターセクションで個々のチャンネルクラスターを処理する

マルチチャンネルオーディオファイルの個々のチャンネルクラスターを選択し、マスターセクションで再生やレンダリングを行なうことができます。

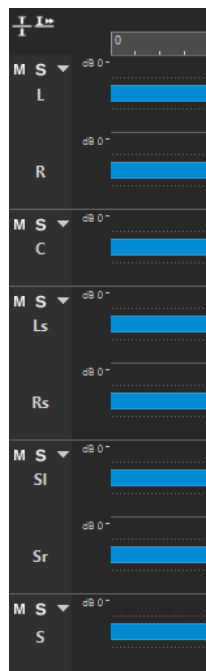
手順

1. チャンネルクラスターを選択するには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **マスターセクションで、チャンネルセレクターをクリックして 1 つのチャンネルクラスターまたは「全チャンネル (All Channels)」を選択します。**



- チャンネルコントロール領域で、チャンネルクラスターをダブルクリックします。すべてのチャンネルクラスターを選択するには、チャンネルコントロール領域を再度ダブルクリックします。



選択したチャンネルクラスターがマスターセクションのチャンネルセレクターメニューに表示されます。

2. マスターセクションで設定を行ない、以下のいずれかの操作を行ないます。

- フロント L/R のオーディオポートまたはモノラルオーディオポートでチャンネルクラスターを再生する場合は、再生を開始します。
オーディオポートは「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブで設定できます。
- 選択したチャンネルクラスターをレンダリングする場合は、「**レンダリング (Render)**」を右クリックして「**直接レンダリング (Render in Place)**」を選択します。

関連リンク

[オーディオファイルのチャンネルの選択 \(37 ページ\)](#)

[マスターセクションのツール \(309 ページ\)](#)

[オフライン処理 \(185 ページ\)](#)

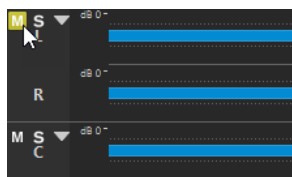
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

チャンネルクラスターのミュートとソロ

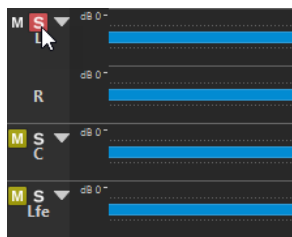
マルチチャンネルのオーディオファイルのチャンネルクラスターには、個別にミュートまたはソロを設定できます。

選択できる手順

- チャンネルコントロール領域で、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - チャンネルクラスターをミュートするには、「**ミュート (Mute)**」をクリックします。



- チャンネルクラスターをソロにするには、「**ソロ (Solo)**」をクリックします。



- 複数のチャンネルクラスターをソロにするには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、ソロにするすべてのチャンネルクラスターの「**ソロ (Solo)**」をクリックします。
- チャンネルクラスターのソロ無効機能をオンにするには、**[Ctrl]/[command] + [Alt/Opt]** を押しながら「**ソロ (Solo)**」をクリックします。

補足

このモードでは、他のクラスターをソロにしても、チャンネルクラスターはミュートされません。ソロ無効をオフにするには、「**ソロ (Solo)**」を再度クリックします。

関連リンク

[マルチチャンネルのオーディオファイル \(136 ページ\)](#)

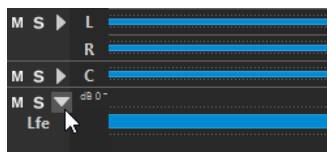
[チャンネルコントロール領域 \(123 ページ\)](#)

チャンネルクラスターの折りたたみと展開

マルチチャンネルのオーディオファイルのチャンネルクラスターは、個別に折りたたんだり広げたりすることができます。

選択できる手順

- チャンネルコントロール領域で、以下のいずれかの操作を行います。
 - チャンネルクラスターを折りたたむには、「**チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)**」をクリックします。



- チャンネルクラスターを展開するには、「**チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)**」をクリックします。
 - 1つを除いて、すべてのチャンネルクラスターを折りたたむには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら、広げたままにするチャンネルクラスターの「**チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)**」をクリックします。
 - すべてのチャンネルクラスターを折りたたむには、**[Shift]** を押しながら任意のチャンネルクラスターの「**チャンネルクラスターを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Channel Cluster)**」をクリックします。
-

関連リンク

[マルチチャンネルのオーディオファイル \(136 ページ\)](#)

[チャンネルコントロール領域 \(123 ページ\)](#)

サポートされているファイル形式

WaveLab Elements では、さまざまなファイル形式のオーディオファイルを開いて保存できます。

AAC/MPEG-4 (.m4a、.mp4)

Advanced Audio Coding の略で、デジタルオーディオを非可逆方式で圧縮および符号化できるコーデックです。

重要

WaveLab Elements の OEM バージョンは AAC をサポートしていません。

ADPCM – Microsoft/Dialogic (.vox)

ゲームや電話音声アプリケーションに一般的に使用される形式です。リニア PCM よりビットレートが低いいため、記憶域/帯域幅が少なく済みます。

AIFF (.aif、.aiff、.snd)

Audio Interchange File Format の略で、アップル社が定義した規格です。8 ビット、16 ビット、20 ビット、24 ビット、および 32-bit float のビット解像度がサポートされています。

A-LAW (.alaw、.vox)

8 ビット解像度を使用する、電話通信用のオーディオ符号化および圧縮技術です。EU の電話システムでは、A-law エンコードを使用して信号をデジタル化しています。

Ambisonics (.amb/.ambix)

WaveLab Elements では、Ambisonics ファイル (1 次、4 チャンネル) を開いたり書き込んだりできます。

FLAC (.flac)

Free Lossless Audio Codec の略で、デジタルオーディオを可逆圧縮できるコーデックです。

MPEG-1 Layer 2 (.mp2、.mpa、.mpg、.mus)

MP2 (Musicam ファイルと呼ばれることもあります) は、放送業界で使用される一般的なファイル形式です。

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

最も一般的なオーディオ圧縮方式です。MPEG 圧縮方式の大きなメリットは、音質をほとんど劣化させずにファイルサイズが大幅に縮小されることです。

補足

WaveLab Elements で MPEG 圧縮ファイルを開くと、ファイルは一時的な Wave ファイルに変換されます。保存時には、一時的な Wave ファイルは MP3 に再び変換されます。

Ogg Vorbis (.ogg)

特許による制限がないオープンな圧縮ファイル形式です。比較的高い音質を維持しながら、サイズが非常に小さいオーディオファイルを作成できます。

Opus (.opus)

ストリーミングに特に適した非可逆ファイル形式です。Ogg Vorbis の後継と考えることができ、Ogg Vorbis と同様に比較的優れたオーディオ品質を実現するため、他の非可逆形式に代わる優れた選択肢となります。

Sound Designer II (.sd2)

Pro Tools などの Digidesign アプリケーションで使用するオーディオファイル形式のことで、8 ビット、16 ビット、および 24 ビットのビット解像度がサポートされています。

Sun/Java (.snd、.au)

Sun および NeXT コンピューターで使用されるオーディオファイル形式です。8 ビット、16 ビット、および 24 ビットのビット解像度がサポートされています。

Text/Excel (.atxt)

波形をテキストとして表わしたものです。オーディオファイルをテキストファイルとして保存したあとで Excel などの表計算アプリケーションで開くことによって、オーディオファイルをテキスト形式の 10 進数で表示し、サンプル値を編集できます。波形を表わしているテキストファイルを WaveLab Elements で開くと、デコードされ、オーディオファイルとして開かれます。このようなファイルは圧縮されていないため、サイズが非常に大きくなる場合があります。64-bit float のファイルを .atxt 形式にした場合、一部のデータが失われてしまいます。これは、精度を損なうことなくバイナリ浮動小数点値をテキスト形式の 10 進数で表現できないためです。

U-LAW (.ulaw、.vox)

8 ビットの解像度を使用する、Windows と Web 電話でサポートされているオーディオ符号化および圧縮技術です。米国の電話システムでは、U-law エンコードを使用して信号をデジタル化しています。

Wave (.wav)

8 ビット、16 ビット、20 ビット、24 ビット、32 ビット、32-bit float、64-bit float のビット解像度がサポートされています。

WaveLab Elements は最大 5.1 チャンネルレイアウトの Wave マルチチャンネルファイルをサポートしています。

WavPack (.wv/.wvc)

このファイル形式では、32-bit float ファイルなどのデジタルオーディオをロスレス圧縮できます。

Windows Media Audio (.wma、.asf)

Microsoft 社独自の圧縮形式です。WaveLab Elements では、この形式でオーディオの読み込み/書き出しを行なえます (Windows のみ)。WMA サラウンド形式でオーディオの読み込み/書き出しを行なうには、Windows Media Player 9 以降をシステムにインストールする必要があります。

RF64

「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」の「ファイル (File)」タブで、RF64 ファイル形式のサポートを有効にできます。このオプションを有効にすると、ファイルサイズが 2GB を超えるとすぐに、標準的な Wave ファイル形式が、RF64 ファイル形式に自動的に切り替えられます。パフォーマンスの低下や中断は発生しません。これは、非常に長いセッションを録音するときに役立ちます。RF64 ファイルは、.wav 拡張子を使用しますが、ファイルサイズが 2GB を超える場合は RF64 規格をサポートしているアプリケーションのみで開くことができます。

Original Sound Quality (.osq、読み取り専用)

WaveLab 独自のオーディオロスレス圧縮形式です。

関連リンク

[「Windows Media Audio エンコード \(Windows Media Audio Encoding\)」ダイアログ \(154 ページ\)](#)

[「Ogg Vorbis」ダイアログ \(152 ページ\)](#)

[「FLAC エンコード \(FLAC Encoding\)」ダイアログ \(151 ページ\)](#)

[「MP3 エンコード \(MP3 encoding\)」ダイアログ \(148 ページ\)](#)

[「MPEG-1 Layer 2 エンコード \(MPEG-1 Layer 2 Encoding\)」ダイアログ \(150 ページ\)](#)

[20-bit float、24-bit float、および 32-bit float ファイル \(143 ページ\)](#)

20-bit float、24-bit float、および 32-bit float ファイル

WaveLab Elements では 20 ビットおよび 24 ビットのオーディオファイルを扱えるというメリットがありますが、そのために 20 ビットまたは 24 ビット対応のオーディオカードを使用する必要はありません。ファイルの処理や編集は、オーディオカードがフル解像度 (64-bit float) をサポートしていない場合も含め、常にフル解像度で行なわれます。

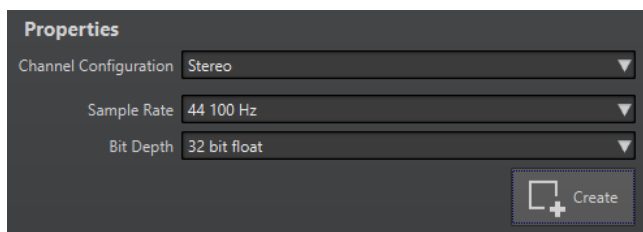
再生時は、取り付けられているカードに合わせて WaveLab Elements によって自動的に処理が調整されます。

新規オーディオファイルの作成

たとえば、別のオーディオファイルからサウンドを集めて合成するために、空のオーディオファイルを作成できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
2. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「カスタム (Custom)」を選択します。
3. オーディオ属性を指定して「作成 (Create)」をクリックします。



関連リンク

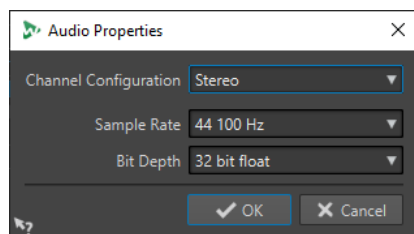
[「オーディオ属性 \(Audio Properties\)」ダイアログ \(143 ページ\)](#)

「オーディオ属性 (Audio Properties)」ダイアログ

オーディオファイルのチャンネル構成、サンプリングレート、ビット解像度を変更できます。

新規オーディオファイルの作成時にこれらの属性を設定できます。

- 選択したオーディオファイルの属性を変更するには、「ファイル (File)」タブを選択して「情報 (Info)」をクリックするか、波形ウィンドウの右下にある「オーディオ属性 (Audio Properties)」ボタンをクリックします。



チャンネル構成 (Channel Configuration)

オーディオチャンネル数を選択できます。

サンプリングレート (Sample Rate)

1 秒あたりのオーディオサンプル数を選択できます。

ビット解像度 (Bit Depth)

オーディオストリームのビット解像度を選択できます。

関連リンク

[「情報 \(Info\)」 ダイアログ \(53 ページ\)](#)

オーディオファイルの保存

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルを初めて保存する場合は、「**ファイル (File)**」 > 「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。
 - 以前に保存したことがあるオーディオファイルを保存するには、「**保存 (Save)**」ボタンをクリックするか、「**ファイル (File)**」 > 「**保存 (Save)**」を選択します。
 - 「**名前を付けて保存 (Save As)**」ウィンドウで、ファイルの名前と場所を指定します。
 - 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

結果

保存したあとでも元に戻す/やり直しを使用できます。

別の形式での保存

保存時に、ファイル形式、サンプリング周波数、ビット解像度、およびステレオ/モノラルの状態を変更できます。

手順

- 「**ファイル (File)**」 > 「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。
 - 「**名前を付けて保存 (Save As)**」ウィンドウで、ファイルの名前と場所を指定します。
 - 「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして「**設定 (Edit)**」を選択します。
 - 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで、ファイル形式を設定して属性を指定します。
 - 「**OK**」をクリックします。
 - 「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

結果

新しいファイルが作成されます。元のファイルは、この操作の影響を受けません。

関連リンク

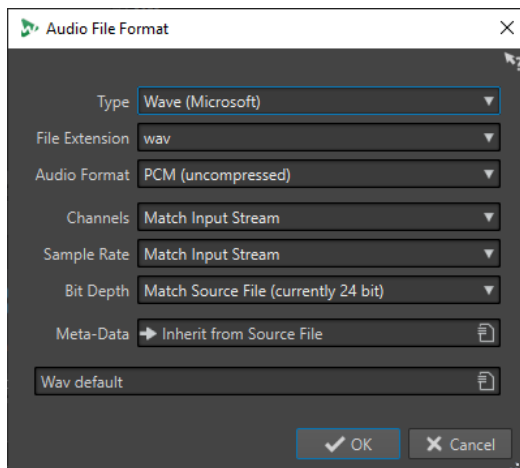
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)
[形式変更 \(146 ページ\)](#)

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログ

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログでは、保存時のさまざまなファイル設定を変更できます。

- 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**書き出し (Export)**」を選択し、「**レンダリング (Render)**」を選択します。次に「**名前を設定 (Named File)**」をオンにし、「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして、「**設定 (Edit)**」を選択します。

このダイアログは、WaveLab Elements のその他さまざまな場所から表示することもできます。



種類 (Type)

オーディオファイルの種類を選択します。この設定は「フォーマット (Audio Format)」ポップアップメニューで利用できるオプションに影響します。

ファイル拡張子 (File Extension)

現在のファイルの種類に合ったファイル拡張子を選択します。

フォーマット (Audio Format)

現在のファイルの種類に合ったオーディオフォーマットを選択します。

チャンネル (Channels)

作成するファイルのオーディオチャンネル数を設定します。

以下のチャンネルを使用できます。

- 入力ストリームに合わせる (Match Input Stream)
- モノ (Mono)
- ステレオ (Stereo)

サンプリングレート (Sample Rate)

オーディオファイルのサンプリングレートを選択します。この設定を変更するとサンプリングレートの変換処理が行なわれます。

重要

これはシンプルな変換だけに使用することをおすすめします。プロフェッショナルな用途では、「リサンプリング (Resample)」プラグインを使用して、リミッターとディザリングを追加するのがよいでしょう。

ビット解像度 (Bit Depth)

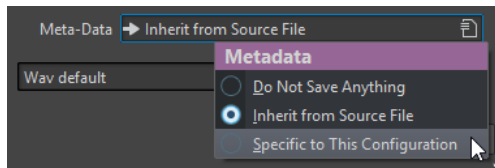
オーディオファイルのビット解像度を選択できます。このオプションは特定の種類のファイルだけに使用できます。

重要

ビット解像度を下げるのは、シンプルな変換を行なう場合だけにすることをおすすめします。プロフェッショナルな用途では、「マスターセクション (Master Section)」でディザリングを追加するのがよいでしょう。

メタデータ (Metadata)

ファイルと一緒に保存されるメタデータ設定を指定できます。このオプションはすべての種類のファイルに使用できるわけではありません。



- 「**なにも保存しない (Do Not Save Anything)**」を選択すると、メタデータはファイルと一緒に保存されなくなります。
- 「**ソースファイルから継承 (Inherit from Source File)**」を選択すると、ソースファイルのメタデータが使用されます。ソースのメタデータが空の場合は、デフォルトのメタデータが使用されます (使用できる場合)。
- 「**この設定専用 (Specific to This Configuration)**」を選択すると、メタデータを編集したり、メタデータプリセットに置き換えたりできます。メタデータを編集するには、「メタデータ (Metadata)」ポップアップメニューをもう一度開いて「**設定 (Edit)**」を選択します。

関連リンク

[別の形式での保存 \(144 ページ\)](#)

形式変更

オーディオファイルのサンプリングレート、ビット解像度、およびチャンネル数を変更する場合、複数の処理が行なわれます。

サンプリングレート

新しいサンプリングレートを指定すると、サンプリングレートの変換処理が行なわれます。

ビット解像度

別のビット解像度を指定すると、ファイルは 8 ビットに切り詰められるか、64 ビットに膨らませられます。低いビット解像度に変換する場合は、ディザリングを追加することをおすすめします。

モノラル/ステレオ

モノラルのファイルをステレオに変換する場合、両方のチャンネルに同じオーディオ素材が使用されます。ステレオからモノラルに変換する場合、2つのチャンネルがミックスされます。

補足

- ビット解像度だけを変更したい場合は、「**情報 (Info)**」ウィンドウの「**オーディオ属性 (Audio Properties)**」セクションでビット解像度を変更してから、オーディオファイルを保存することもできます。
- 高品質のマスタリングを行ないたい場合は、「**オーディオ属性 (Audio Properties)**」セクションを使用してサンプリングレートとチャンネル数を変更するのではなく、**マスターセクション**のプラグインと機能を使用することをおすすめします。

選択範囲をオーディオファイルとしてレンダリング

開いているオーディオファイル内の選択範囲を、新しいオーディオファイルとしてレンダリングできます。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオ範囲を選択します。
 2. 「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
 3. 「**ソース (Source)**」セクションで、ポップアップメニューを開いて「**オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)**」を選択します。
 4. 「**出力 (Output)**」セクションで、ファイルの名前、場所、ファイル形式を指定します。
 5. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**開始 (Start)**」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

左/右チャンネルをオーディオファイルとしてレンダリング

個々のチャンネルを別々のファイルとして保存できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
 2. 「**出力 (Output)**」セクションで、ファイルの名前と場所を指定します。
 3. 「**形式 (Format)**」ポップアップメニューを開いて「**編集 (Edit)**」を選択します。
 4. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで、「**チャンネル (Channels)**」ポップアップメニューを開いて「**左チャンネル (Left Channel)**」または「**右チャンネル (Right Channel)**」を選択します。
 5. その他の出力設定を行ない、「**OK**」をクリックします。
 6. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**開始 (Start)**」をクリックします。
-

関連リンク

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(134 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

オーディオファイル形式プリセットの作成

手順

1. 「**オーディオファイルの形式 (Audio File Format)**」ダイアログで、オーディオファイル形式を指定します。
 2. 「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開いて「**名前を付けて保存 (Save As)**」を選択します。
 3. プリセットの名前を入力して「**保存 (Save)**」をクリックします。
-

関連リンク

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

オーディオファイルのエンコード

オーディオをさまざまな形式で保存できます。オーディオを別の形式に変換する処理のことを、エンコードと呼びます。オーディオファイルの保存時に、多くのファイル形式ではさまざまなエンコードパラメーターを選択できます。

関連リンク

[「MP3 エンコード \(MP3 encoding\)」 ダイアログ \(148 ページ\)](#)

[「MPEG-1 Layer 2 エンコード \(MPEG-1 Layer 2 Encoding\)」 ダイアログ \(150 ページ\)](#)

[「FLAC エンコード \(FLAC Encoding\)」 ダイアログ \(151 ページ\)](#)

[「Ogg Vorbis」 ダイアログ \(152 ページ\)](#)

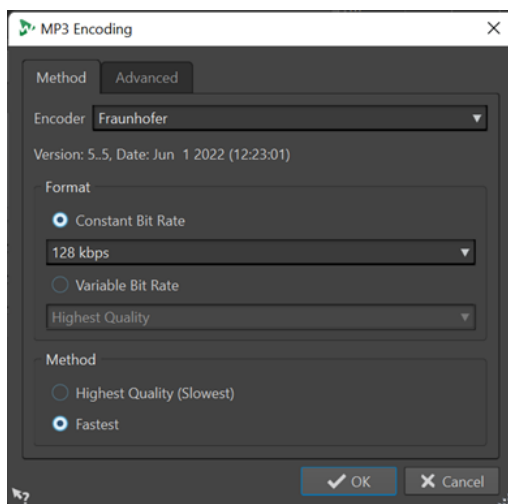
[「Opus オーディオファイルエンコーディング \(Opus Audio File Encoding\)」 ダイアログ \(153 ページ\)](#)

[「Windows Media Audio エンコード \(Windows Media Audio Encoding\)」 ダイアログ \(154 ページ\)](#)

「MP3 エンコード (MP3 encoding)」 ダイアログ

MP3 オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「MP3 エンコード (MP3 encoding)」 ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「MPEG Layer-3」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

「処理方法 (Method)」 タブ

エンコーダー (Encoder)

エンコーダー (「Fraunhofer」 または 「Lame」) を選択できます。

固定ビットレート/可変ビットレート (Constant Bit Rate/Variable Bit Rate)

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほどクオリティは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。「可変ビットレート (Variable Bit Rate)」を選択すると、オーディオ素材の複雑さに応じてレートが変わります。

音質最優先/処理速度最優先 (Highest Quality (Slowest)/Fastest)

希望の音質を選択できます。音質を高くすると、オーディオ信号の分析と圧縮に要するリソースと時間が長くなります。

補足

「音質最優先 (Highest Quality (Slowest))」では、オーディオファイルは特定のサンプリングレートである必要があります。この場合、サンプリングレートが入力のサンプリングレートと一致していないと、メッセージが表示されます。

「詳細設定 (Advanced)」 タブ

ファイルの長さや再生位置情報を VBR ヘッダーに追加 (Add File Length and Playback Position Information to VBR Header)

VBR ヘッダーにデータを追加します。これにより、再生デバイスが MP3 ファイルの長さを推定し、MP3 ファイル内の任意の時間位置にジャンプできます。

補足

この項目は Fraunhofer エンコーダーを選択した場合にのみ使用できます。

補助データを埋め込んで時間とディレイを補正 (Embed Ancillary Data for Time and Delay Compensation)

デコードされたファイルが元のファイルの長さや正確に一致するように、補助データを埋め込みます。

補足

この項目は Fraunhofer エンコーダーを選択した場合にのみ使用できます。

以下の項目は、「Lame」エンコーダーにのみ使用できます。

インテンシティーステレオコーディングを許可 (Allow Intensity Stereo Coding)

スペクトラムの一部を再構成することでビットレートを下げます。

「オリジナルレコーディング」フラグを設定 (Specify as "Original Recording")

エンコードするファイルを、オリジナルレコーディングされたファイルに設定します。

「プライベート」フラグを設定 (Write Private Bit)

これはカスタムフラグです。

著作権フラグを設定 (Write Copyright Flag)

エンコードするファイルを、著作権で保護されている作品に設定します。

訂正コードを挿入 (Write Check-Sum)

このファイルのデータにエラーがないか、他のアプリケーションでチェックできるようになります。

フレームサイズを大きくする (Create Long Frames)

ファイル内のヘッダー情報を減らしてファイルサイズをより小さくします。対応していないデコーダーもあるので注意してください。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(148 ページ\)](#)

「AAC エンコード (AAC Encoding)」 ダイアログ

AAC オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

補足

AAC エンコードのオプションを使用できるかどうかは、オペレーティングシステムによって異なります。

「AAC エンコード (AAC Encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できる WaveLab Elements のほとんどの場所からアクセスできます。

例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「AAC (Advanced Audio Coding)」を選択し。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

エンコーダー (Encoder)

エンコーダーを選択できます。

- 「Microsoft Media Foundation」は Windows のデフォルトエンコーダーです。
- 「Apple Audio Toolbox」は macOS のデフォルトエンコーダーです。

ビットレート (Bit rate)

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほどクオリティーは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

Windows では「固定ビットレート (Constant Bit Rate)」しか選択できませんが、macOS ではさまざまなビットレートモードを選択できます。

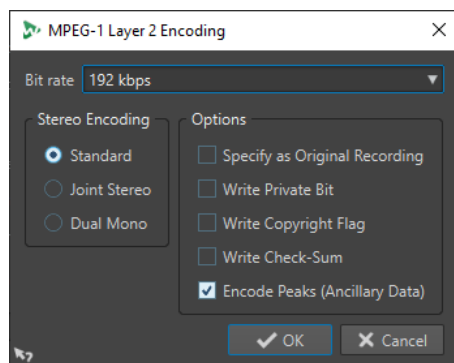
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(148 ページ\)](#)

「MPEG-1 Layer 2 エンコード (MPEG-1 Layer 2 Encoding)」 ダイアログ

MPEG-1 Layer 2 (MP2) オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「MPEG-1 Layer 2 エンコード (MPEG-1 Layer 2 encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル

形式 (Audio File Format) ダイアログで、種類に「**MPEG Layer-2**」を設定します。「**エンコード (Encoding)**」フィールドをクリックして「**編集 (Edit)**」を選択します。

ビットレート (Bit rate)

ビットレートを設定します。ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいほどクオリティーは上がりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

ステレオエンコード (Stereo Encoding)

「**標準 (Standard)**」モードでは左右チャンネル間の相関情報は利用されません。ただし、2つのチャンネルのうち複雑な方のためにエンコードしやすい方のスペースが利用されることがあります。

「**ジョイントステレオ (Joint Stereo)**」モードでは左右チャンネルの相関情報が利用されます。これによってスペースとクオリティーの比率(データサイズあたりの音質)が向上します。

「**デュアルモノ (Dual Mono)**」モードでは、それぞれのチャンネルが別々にエンコードされます。このモードは、互いに無関係な信号が左右チャンネルに振り分けられている場合に使用することをおすすめします。

「オリジナルレコーディング」フラグを設定 (Specify as Original Recording)

エンコードするファイルを、オリジナルレコーディングされたファイルに設定します。

「プライベート」フラグを設定 (Write Private Bit)

これはカスタムフラグです。

著作権フラグを設定 (Write Copyright Flag)

エンコードするファイルを、著作権で保護されている作品に設定します。

訂正コードを挿入 (Write Check-Sum)

このファイルのデータにエラーがないか、他のアプリケーションでチェックできるようになります。

ピークをエンコード (補助データ) (Encode Peaks (Ancillary Data))

DIGAS など他のシステムとの互換性を持たせるには、この項目をオンにする必要があります。

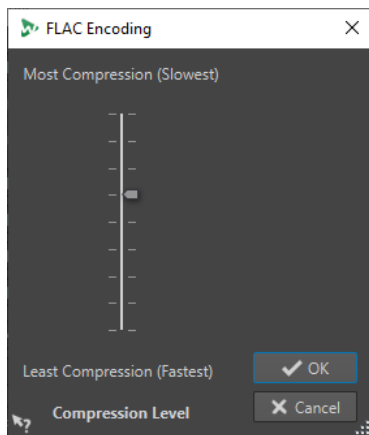
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(148 ページ\)](#)

「FLAC エンコード (FLAC Encoding)」ダイアログ

FLAC オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「**FLAC エンコード (FLAC Encoding)**」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「FLAC」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

圧縮レベル (Compression Level)

圧縮レベルを指定できます。圧縮幅を大きくするほど、エンコーディングに時間がかかります。

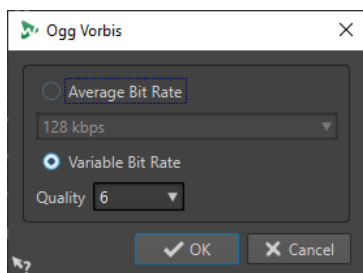
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(148 ページ\)](#)

「Ogg Vorbis」ダイアログ

Ogg Vorbis オーディオファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「Ogg Vorbis」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「Ogg Vorbis」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

平均ビットレート (Average Bit Rate)

この項目をオンにすると、エンコードの際、ファイル内の平均ビットレートが一定に保たれます。これによってファイルサイズと素材の時間が比例するため、特定の位置を見つけやすくなります。ただし、「可変ビットレート (Variable Bit Rate)」オプションの場合と比べると、ファイルサイズのわりに音質が低くなる場合があります。

可変ビットレート (Variable Bit Rate)

この項目をオンにすると、素材の複雑さに応じてエンコード処理中にファイルのビットレートが変化します。これにより、通常は同じファイルサイズでも固定ビットレートの場合よりも音質がよくなります。

「音質 (Quality)」フィールドで音質を選択します。音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。

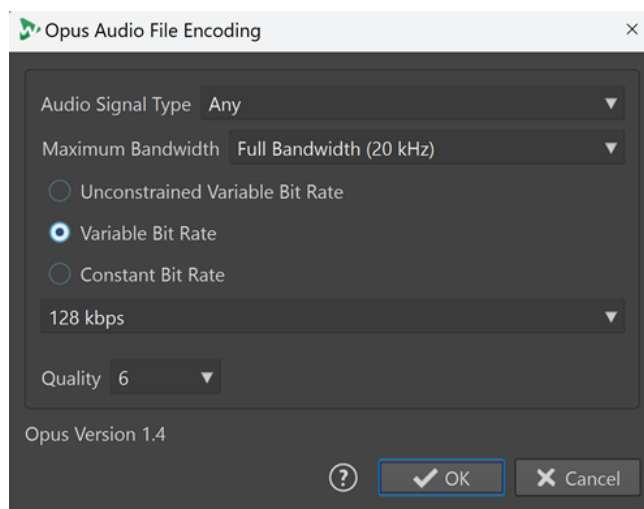
関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(148 ページ\)](#)

「Opus オーディオファイルエンコーディング (Opus Audio File Encoding)」ダイアログ

オーディオファイルを Opus ファイル形式で保存する際に、エンコード設定を調節できます。

「Opus オーディオファイルエンコーディング (Opus Audio File Encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「Opus」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

オーディオ信号タイプ (Audio Signal Type)

オーディオ素材のコンテンツタイプを指定できます (「楽曲 (Music)」、「ボイス (Voice)」、または「すべて (Any)」)。「楽曲 (Music)」または「ボイス (Voice)」の場合、オーディオ信号タイプに合わせてエンコード処理が自動的に調整されるため、処理後のオーディオ品質が向上する場合があります。

最大帯域幅 (Maximum Bandwidth)

オーディオファイルの帯域幅が特定の最大値を超えないようにします。つまり、エンコーダーはこのしきい値を超えた周波数を切り捨てます。

可変ビットレート (制約なし) (Unconstrained Variable Bit Rate)

このオプションをオンにすると、エンコード中にファイル内のビットレートが素材の複雑さに基づいて動的に調整され、制約なしで変化します。これにより、「固定ビットレート (Constant Bit Rate)」設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が向上する場合があります。

可変ビットレート (Variable Bit Rate)

このオプションをオンにすると、エンコード処理中にファイル内のビットレートが素材の複雑さに基づいて動的に調整され、指定したビットレート値に連続的に近付けられます。これにより、「**固定ビットレート (Constant Bit Rate)**」設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が向上する場合があります

固定ビットレート (Constant Bit Rate)

このオプションをオンにすると、オーディオ素材の複雑さに関係なく、エンコード処理中にファイル内のビットレートが一定に保たれます。

補足

これにより、可変ビットレート設定と比べて、処理後のファイルの品質/サイズ比が低下する場合があります。

補足

ビットレートはオーディオ信号をエンコードするのに使用されるデータの量に関係します。値が大きいくほど音質はよくなりますが、出力ファイルのサイズが大きくなります。

音質 (Quality)

「0」(非常に低い) から 「10」(非常に高い) の範囲で音質を選択できます。

補足

音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。大きい値を設定するほど音質はよくなりますが、エンコーダーがオーディオファイル进行处理する時間が長くなります。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(148 ページ\)](#)

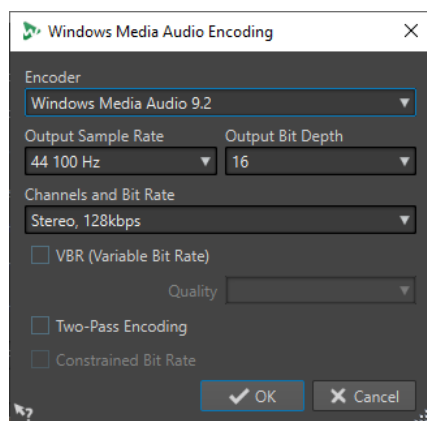
「Windows Media Audio エンコード (Windows Media Audio Encoding)」ダイアログ

Windows Media Audio (WMA) ファイルを保存する際に、エンコード設定を調節できます。

補足

このダイアログは Windows でのみ使用できます。

「Windows Media Audio エンコード (Windows Media Audio Encoding)」ダイアログは、出力ファイル形式を選択できるほとんどの場所から表示できます。



例

オーディオファイルを開きます。「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、種類に「Windows Media Audio (WMA)」を設定します。「エンコード (Encoding)」フィールドをクリックして「編集 (Edit)」を選択します。

エンコーダー (Encoder)

エンコーダーを設定します。

出力サンプリングレート (Output Sample Rate)

エンコーディングで出力されるファイルのサンプリングレートを設定します。値が大きいほど音質はよくなりますが、出力ファイルのサイズも大きくなります。

出力ビット解像度 (Output Bit Depth)

エンコーディングで出力されるファイルのビット解像度を設定します。

補足

エンコーダーによっては、このパラメーターを設定できない場合があります。

チャンネル/ビットレート (Channels and Bit Rate)

ここでは選択したエンコード方法と出力サンプリングレートによって利用できる項目が変わります。

VBR (可変ビットレート) (VBR (Variable Bit Rate))

この項目をオンにすると、素材の複雑さに応じてエンコード処理中にファイルのビットレートが変化します。これにより、通常は同じファイルサイズでも固定ビットレートの場合よりも音質がよくなります。

「音質 (Quality)」フィールドで音質を選択します。音質の設定を下げると作成されるファイルが小さくなります。

2パスエンコード (Two-Pass Encoding)

この項目をオンにすると、エンコードの音質は高くなりますが、処理に2倍の時間がかかります。

固定ビットレート (Constrained Bit Rate)

「VBR」と「2パスエンコード (Two-Pass Encoding)」がオンの場合にのみ使用でき、この項目を使用するとビットレートを制限することでピークを回避できます。CDやDVDなどのメディアに使用することをおすすめします。

関連リンク

[オーディオファイルのエンコード \(148 ページ\)](#)

別のオーディオファイルへのオーディオファイルの挿入

複数のオーディオファイルから1つのオーディオファイルを合成できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、別のオーディオファイルを挿入したいオーディオファイルを開きます。編集カーソルの位置にオーディオファイルを挿入したい場合は、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」と、「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューの「カーソル (Cursor)」がオンになっていることを確認します。編集カーソルが一番近くにあるゼロクロッシングへスナップします。
2. 「挿入 (Insert)」タブを選択します。

3. 「オーディオファイル (Audio File)」セクションで、以下のいずれかの挿入オプションを選択します。
 - 開始位置 (At Start)
 - 終了位置 (At End)
 - カーソル位置 (At Cursor)「カーソル位置 (At Cursor)」を選択した場合、オーディオファイルは挿入位置で分割されます。分割された位置よりあとの部分は、右側へ移動します。
 4. ポップアップメニューから、クリップとして挿入したいオーディオファイルを選択します。
-

関連リンク

[オーディオファイルのスナップの対象 \(124 ページ\)](#)

選択範囲を新しいファイルに変換

ドラッグアンドドロップするか、波形ウィンドウのコンテキストメニューを使用するか、またはオーディオエディターの「レンダリング (Render)」タブを使用するかして、選択範囲を新しいファイルに変換できます。

関連リンク

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(134 ページ\)](#)

[ドラッグによって選択範囲を新しいファイルに変換 \(156 ページ\)](#)

[メニューを使用して選択範囲を新しいファイルに変換 \(156 ページ\)](#)

ドラッグによって選択範囲を新しいファイルに変換

手順

1. オーディオエディターの波形ウィンドウで範囲を選択します。
 2. 選択範囲を波形ウィンドウの上のタブバーにドラッグして、マウスボタンを放します。
-

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

メニューを使用して選択範囲を新しいファイルに変換

手順

1. オーディオエディターの波形ウィンドウで範囲を選択します。
2. 選択範囲を右クリックして「**選択範囲を新規ウィンドウへコピー (Copy Selection to New Window)**」を選択します。
3. サブメニューから、以下のいずれかのオプションを選択します。
 - 複製 (Duplicate)
 - ステレオバージョン (Stereo Version)
 - モノラルミックスダウン (Mono Mixdown)

- **モノラルミックスダウン (左チャンネルから右チャンネルを減算) (Mono Mixdown (Subtract Right Channel from Left Channel))**

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウまたはモノラルウィンドウに表示されます。

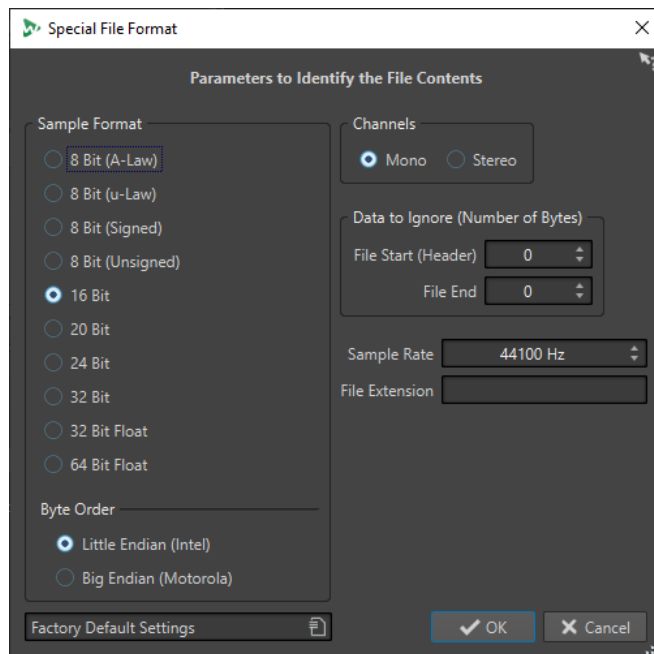
関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

「ファイル属性の設定 (Special File Format)」 ダイアログ

「不明なオーディオ (Unknown Audio)」 オプションからファイルを開く場合、オーディオファイルの形式を処理する方法を指定できます。

- 「ファイル属性の設定 (Special File Format)」 ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」 を選択します。「不明なオーディオ (Unknown Audio)」 をクリックし、開くファイルを選択します。



サンプルデータの形式 (Sample Format)

ファイル内のサンプルデータのバイナリー形式を指定します。

バイトの順序 (Byte Order)

バイトを処理する順序を指定します。この項目は 16 ビット以上の場合のみ有効です。

チャンネル (Channels)

オーディオファイル内のオーディオチャンネル数を指定します。

除外するデータ (バイト数) (Data to Ignore (Number of Bytes))

オーディオファイルの始めと終わりの何バイトを無視するかを指定します。

サンプリングレート (Sample Rate)

オーディオファイルのサンプリングレートを指定します。

ファイル拡張子 (File Extension)

オーディオファイルのファイル拡張子の初期値を指定します。このダイアログを閉じたあとでファイル選択ダイアログを開くと、指定した拡張子のファイルだけが表示されます。

ステレオからモノラル/モノラルからステレオへの変換

オーディオファイルをモノラルからステレオに変換したり、ステレオからモノラルに変換したりできます。

モノラルファイルをステレオファイルに変換すると、両方のチャンネルに同じオーディオ素材が含まれるオーディオファイルが作成されます。たとえば、このファイルをさらに処理して、実際のステレオに加工できます。ステレオファイルをモノラルファイルに変換すると、ステレオチャンネルがモノラルチャンネルにミックスされます。

関連リンク

[選択範囲をステレオからモノラルに変換 \(158 ページ\)](#)

[保存時にステレオからモノラルに変換 \(158 ページ\)](#)

[選択範囲をモノラルからステレオに変換 \(159 ページ\)](#)

選択範囲をステレオからモノラルに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、ステレオの範囲を選択します。
2. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
3. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「現在のファイルから (From Current File)」を選択します。
4. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - モノラルに変換するときにステレオの左右のチャンネルをミックスするには、「**モノラルミックスダウン (Mono Mixdown)**」をクリックします。
 - モノラルに変換するときに、反転した右チャンネルに左チャンネルをミックスするには、「**モノラルミックスダウン (左チャンネルから右チャンネルを減算) (Mono Mixdown (Subtract Right Channel from Left Channel))**」をクリックします。

作成されるモノラルの波形は、両方のチャンネル間の差になります。これにより、たとえば、波形ファイルが本物のステレオファイルなのかステレオファイルに変換されたモノラルファイルなのかを確認できます。

結果

選択範囲が新しいモノラルウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

保存時にステレオからモノラルに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、ステレオの範囲を選択します。
2. 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
3. 「名前を付けて保存 (Save As)」ウィンドウで、ファイルの名前と場所を指定します。
4. 「形式 (Format)」フィールドをクリックして「設定 (Edit)」を選択します。
5. 「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログで、「チャンネル (Channels)」ポップアップメニューを開き、いずれかのモノラル設定を選択します。

たとえば、「**モノ (ミックス -3 dB) (Mono (Mix -3 dB))**」を選択すると、3 dB 減衰したオーディオファイルが作成されます。

6. 「OK」をクリックします。
 7. 「保存 (Save)」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

選択範囲をモノラルからステレオに変換

手順

1. 波形ウィンドウで、モノラルの範囲を選択します。
 2. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
 3. 「オーディオファイル (Audio File)」 > 「現在のファイルから (From Current File)」を選択します。
 4. 「ステレオバージョン (Stereo Version)」をクリックします。
 5. 「作成 (Create)」をクリックします。
-

結果

選択範囲が新しいステレオウィンドウに表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

ステレオファイルのチャンネルの入れ替え

オーディオファイルの2つのチャンネルを入れ替えることができます。つまり、左チャンネルのオーディオを右チャンネルに移動し、右チャンネルのオーディオを左チャンネルに移動できます。

- **オーディオエディター**でオーディオファイル全体のチャンネルを入れ替えるには、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。「**その他 (Other)**」セクションで、「**ステレオチャンネルを入れ替え (Swap Stereo Channels)**」をクリックします。
- オーディオファイルの選択範囲のチャンネルを入れ替えるには、**オーディオエディター**で範囲を選択し、「**処理 (Process)**」タブを選択します。「**その他 (Other)**」セクションで、「**ステレオチャンネルを入れ替え (Swap Stereo Channels)**」をクリックします。

関連リンク

[「処理 \(Process\)」タブ \(オーディオエディター\) \(134 ページ\)](#)

特殊な貼り付けオプション

オーディオエディターの「**貼り付け (Paste)**」ポップアップメニューで、追加の貼り付けオプションを使用できます。

- 特殊な貼り付けオプションにアクセスするには、**オーディオエディター**を開いて「**編集 (Edit)**」タブを選択します。「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」セクションで、「**貼り付け (Paste)**」を右クリックします。

上書き (Overwrite)

挿入するオーディオのためにデータを移動してスペースを空けるのではなく、貼り付け先ファイルのデータを上書きします。上書きされる量は、貼り付け先ファイルで選択されている範囲によって異なります。

- 貼り付け先ファイルで範囲が選択されていない場合、貼り付ける選択範囲と同じ長さの範囲が上書きされます。
- 貼り付け先ファイルで範囲が選択されている場合、その範囲が貼り付ける選択範囲に置き換えられます。

ファイルの後へ (Append)

ファイルの終わりのあとにオーディオを貼り付けます。

ファイルの前へ (Prepend)

ファイルの始めの前にオーディオを貼り付けます。

複数コピー (Multiple copies)

作成するコピーの数を入力できるダイアログが表示されます。

ミックス (Mix)

2つのファイルを統合します。範囲が選択されている場合は選択範囲から、範囲が選択されていない場合はカーソル位置から統合されます。クリップボードにあるオーディオと挿入先のオーディオのゲインを指定できます。

クリップボードにあるすべてのデータは、選択範囲の長さに関係なく常にミックスされます。

オーディオの移動

ドラッグ、または切り取りと貼り付けによって、ファイル内のオーディオの順序を変更できます。

ドラッグによるオーディオの移動

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
2. 同じファイル内の選択範囲の外、または別の波形ウィンドウに選択範囲をドラッグします。

結果

選択範囲が元の位置から削除されて、ドロップした位置に挿入されます。

補足

2つのファイル間の移動を取り消すには、まず移動先のウィンドウで貼り付けを取り消してから、元のウィンドウで切り取り操作を取り消す必要があります。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

切り取りと貼り付けによるオーディオの移動

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
2. 以下のいずれかの方法でオーディオを切り取ります。
 - **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**切り取り (Cut)**」をクリックします。
 - **[Ctrl]/[command] + [X]** を押します。
3. 選択範囲の挿入方法を選択します。

- オーディオを挿入したい場合は、同じファイル内または別のファイル内で挿入先の位置を 1 回クリックします。
 - オーディオの一部を置き換えたい場合は、その範囲を選択します。
4. 選択範囲を貼り付けるには、以下のいずれかを行ないます。
- 「編集 (Edit)」タブを選択して「貼り付け (Paste)」をクリックするか、+ を押します。
 - **[Ctrl]/[command] + [V]** を押します。
-

結果

選択範囲が元の位置から削除されて、ドロップした位置に挿入されます。

補足

2つのファイル間の移動を取り消すには、まず移動先のウィンドウで貼り付けを取り消してから、元のウィンドウで切り取り操作を取り消す必要があります。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

ナッジ移動によるオーディオの移動

ナッジツールを使用して、オーディオファイル内の選択範囲を左右に少しずつ移動させることができます。

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
 3. 「ナッジ機能 (Nudge)」セクションで、「左ヘナッジ (Nudge Left)」または「右ヘナッジ (Nudge Right)」をクリックします。
-

結果

オーディオは 1 ピクセルずつ移動します。正確な距離は、どれだけズームしているかによって決まります。

例

たとえば、ステータスバーに「**x1:256**」と表示されている場合、選択範囲は 256 個のサンプル分、移動します。移動した選択範囲によって、移動先のオーディオは上書きされます。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

オーディオのコピー

同じファイル内または異なるオーディオファイル間で、オーディオのセクションをコピーできます。

ステレオ/モノラルをコピーまたはドラッグした場合の取扱い

ステレオファイルまたはモノラルファイルを別の場所にドラッグまたはコピーした場合、その場所に応じてファイルの挿入方法が決まります。

ステレオ/モノラルをファイル間でドラッグすると、以下のように扱われます。

ドラッグするセクション	ドロップ先の波形	処理
ステレオ	ステレオ	ドラッグしたオーディオは、常に両方のチャンネルに挿入されます。
ステレオ	モノラル	左チャンネルのみが挿入されます。
モノラル	ステレオ	ドロップする垂直方向の位置に応じて処理が異なります。処理の内容はカーソルの形によって示されます。片方のチャンネルのみに挿入することも、両方のチャンネルに同じオーディオ素材を挿入することもできます。

ステレオ/モノラルをファイル間でコピーして貼り付けると、以下のように扱われます。

コピーするセクション	貼り付け先の波形	処理
ステレオ	ステレオ	波形カーソルが貼り付け先ファイルの両方のチャンネルにまたがっている場合、両方のチャンネルに挿入されます。
モノラル	モノラル	波形カーソルが片方のチャンネルのみに収まっている場合、そのチャンネルのみに貼り付けられます。左チャンネルのオーディオは左チャンネルに貼り付けられ、右チャンネルのオーディオは右チャンネルに貼り付けられます。
ステレオ	モノラル	左チャンネルのみが貼り付けられます。
モノラル	ステレオ	波形カーソルが片方と両方のどちらのチャンネルにあるかに応じて処理が異なります。片方のチャンネルに貼り付けられるか、両方のチャンネルに同じオーディオ素材が挿入されません。

サンプリングレートの競合

オーディオを1つのウィンドウから別のウィンドウにコピーまたは移動する場合に、2つのファイルのサンプリングレートが異なっていると、コピーまたは移動されたサウンドは不適切なピッチ (速度) で再生されます。そのような操作を行なおうとすると、警告が表示されます。

サンプリングレートの不一致をエフェクティブに使用することもできますが、ほとんどの場合は意図して起こる現象ではありません。サンプリングレートの競合を防ぐ方法は2つあります。

- 編集を始める前に、ソースファイルのサンプリングレートをターゲットファイルと同じサンプリングレートに変換します。
- オーディオを追加する前に、ターゲットファイルのサンプリングレートをソースファイルと同じサンプリングレートに変換します。

コピーアンドペーストによるオーディオの複製

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 以下のいずれかのコピー方法を使用します。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**コピー (Copy)**」をクリックするか、+を押します。
 - **[Ctrl]/[command]+[C]**を押します。
 3. 選択範囲の挿入方法を選択します。
 - オーディオを挿入したい場合は、同じファイル内または別のファイル内で挿入先の位置を1回クリックします。
 - オーディオファイルの一部を置き換えるには、その部分を選択します。
 4. 選択範囲を貼り付けるには、以下のいずれかを行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択して「**貼り付け (Paste)**」をクリックするか、+を押します。
 - **[Ctrl]/[command]+[V]**を押します。
-

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

ドラッグによるオーディオのコピー

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 選択範囲内をクリックして、同じファイル内の選択範囲の外、または別の波形ウィンドウにドラッグします。
-

結果

選択範囲が、指定した位置に挿入されます。その位置よりあとにあったオーディオは、右側へ移動します。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

ミックスダウンとレンダリング

オーディオファイルのリージョンまたはオーディオファイル全体を1つのオーディオファイルにレンダリングできます。

関連リンク

[マスターセクションでのレンダリング \(322 ページ\)](#)
[オーディオファイルのレンダリング \(164 ページ\)](#)

オーディオファイルのレンダリング

前提条件

オーディオファイルを設定しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
 2. 「**ソース (Source)**」セクションで、オーディオファイルのどの部分をレンダリングするかを指定します。
 3. 「**実行後の値 (Result)**」セクションで、「**名前を設定 (Named File)**」をオンにします。
 4. 「**出力先 (Output)**」セクションの「**場所 (Location)**」フィールドで、レンダリングされたファイルを保存する場所を指定します。
 5. 「**出力先 (Output)**」セクションで、「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして「**編集 (Edit)**」をクリックします。
 6. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで設定を行ないます。
 7. 「**OK**」をクリックします。
 8. 必要に応じて、「**レンダリング (Render)**」タブでその他の設定を行ないます。
 9. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**レンダリングを開始 (Start Rendering)**」をクリックします。
-

結果

オーディオファイルがレンダリングされます。

関連リンク

[「レンダリング \(Render\)」タブ \(オーディオエディター\) \(134 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

オーディオ属性の変更

オーディオファイルのサンプリングレートとビット解像度を変更できます。

これらの値を変更しても、「**名前を付けて保存 (Save As)**」とは異なり) オーディオファイルの処理は行なわれません。ただし、以下のルールが適用されます。

- サンプリングレートを変更した場合、新しいピッチでファイルが再生されます。
- ビット解像度を変更した場合、そのファイルを次回保存するときに、ファイルが新しい精度に変換されます。

補足

この操作は元に戻せません。低いビット解像度でファイルを保存した場合、そのファイルの変換は永続的です。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオファイルを開きます。
2. 「**ファイル (File)**」タブを選択します。
3. 「**情報 (Info)**」をクリックします。

4. 「オーディオ属性 (Audio Properties)」セクションで、新しい「サンプリングレート (Sample Rate)」と「ビット解像度 (Bit Depth)」を選択します。
 5. 「変更を適用 (Apply Changes)」をクリックします。
-

関連リンク

[「情報 \(Info\)」ダイアログ \(53 ページ\)](#)

メタデータ (Metadata)

メタデータは、オーディオコンテンツに関する属性で構成され、アルバムのタイトル、作成者、タイトルの録音日などが含まれています。選択したオーディオファイルのファイル形式に応じて、データの内容は変わります。

オーディオファイルまたはオーディオモニタージュを開くとき、ファイルで見つかったメタデータが読み込まれます。オーディオファイルおよびオーディオモニタージュ用に、異なるメタデータプリセットを作成できます。テンプレートから新しいファイルを作成する場合、プリセットのメタデータを使用できるときは、新しいファイルでそのメタデータを継承できます。

「**メタデータ (Metadata)**」ウィンドウにはメタデータのプレビューが表示されます。ファイルのメタデータをすべて表示したり、メタデータを編集したりするには、「**メタデータ (Metadata)**」ダイアログを開きます。

すべてのファイル形式でメタデータを保存できるわけではありません。出力ファイル形式に応じて、すべてのメタデータまたは一部のメタデータのみがオーディオファイルに保存されます。以下のファイル形式ではメタデータを含められます。

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

MP3 では、以下のメタデータタイプを使用できます。

- ID3v1 と ID3v2 (画像のサポートを含む)

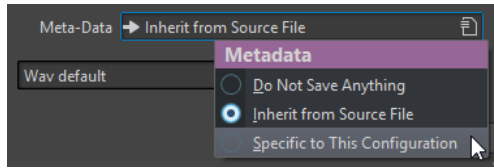
補足

- MP4 は、ID3v2 には対応していません。ただし、WaveLab Elements では ID3v2 と同じエディターを使用します。
 - 「(i)」の付いているメタデータコードは、そのフィールドが iTunes 互換であることを示します。作詞と画像のフィールドも iTunes 互換のフィールドです。
-

WAV では、以下のメタデータタイプを使用できます。

- RIFF
- BWF
- BWF マーカー
- CART (放送専用の AES 規格)
- ID3 (画像のサポートを含む)

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログでオーディオファイルを保存または録音する場合、メタデータを使用しないようにするか、メタデータをソースファイルから継承するか、またはファイルのメタデータを編集するかを指定できます。



メタデータは、手動で入力するか、自動的に生成できます。

以下のオプションは自動的に生成できます。

- Unique Source Identifier (USID)
「BWF」タブの「基本 (Basics)」タブで「USID」をオンにできます。
- 時間マーカー (「CART」タブ)

WaveLab Elements にはいくつかのメタデータプリセットが用意されています。これを例として使用し、必要に応じてカスタマイズできます。メタデータプリセットの読み込みは、「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログの「メタデータプリセット (Metadata Presets)」ポップアップメニューから、または「メタデータ (Metadata)」ダイアログから行ないます。

関連リンク

[「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(166 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(167 ページ\)](#)

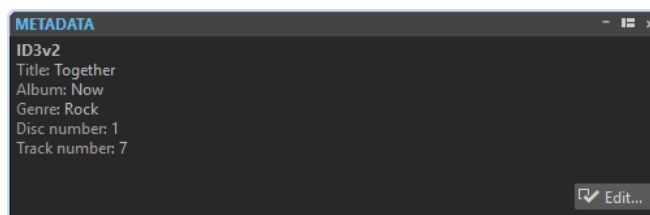
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

[メタデータプリセット \(168 ページ\)](#)

「メタデータ (Metadata)」ウィンドウ

「メタデータ (Metadata)」ウィンドウでは、オーディオエディター、オーディオモンタージュウィンドウ、または一括処理セットウィンドウでファイルのメタデータを表示したり編集したりできます。

- 「メタデータ (Metadata)」ウィンドウを開くには、オーディオエディター、オーディオモンタージュウィンドウ、または一括処理セットウィンドウを開き、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」>「メタデータ (Metadata)」を選択します。



「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウでオーディオファイルを選択すると、「メタデータ (Metadata)」ウィンドウと「情報 (Info)」タブのメタデータセクションに対応するメタデータが表示されます。別の場所をクリックすると、「メタデータ (Metadata)」ウィンドウには選択したオーディオファイル、オーディオモンタージュ、または一括処理のメタデータが表示されます。

プレビュー

プレビューウィンドウには選択したオーディオファイル、オーディオモンタージュ、または一括処理のメタデータが表示されます。

設定 (Edit)

選択したファイルのすべてのメタデータを表示して編集できる「メタデータ (Metadata)」ダイアログを開きます。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(165 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ダイアログ \(167 ページ\)](#)

[メタデータの編集 \(168 ページ\)](#)

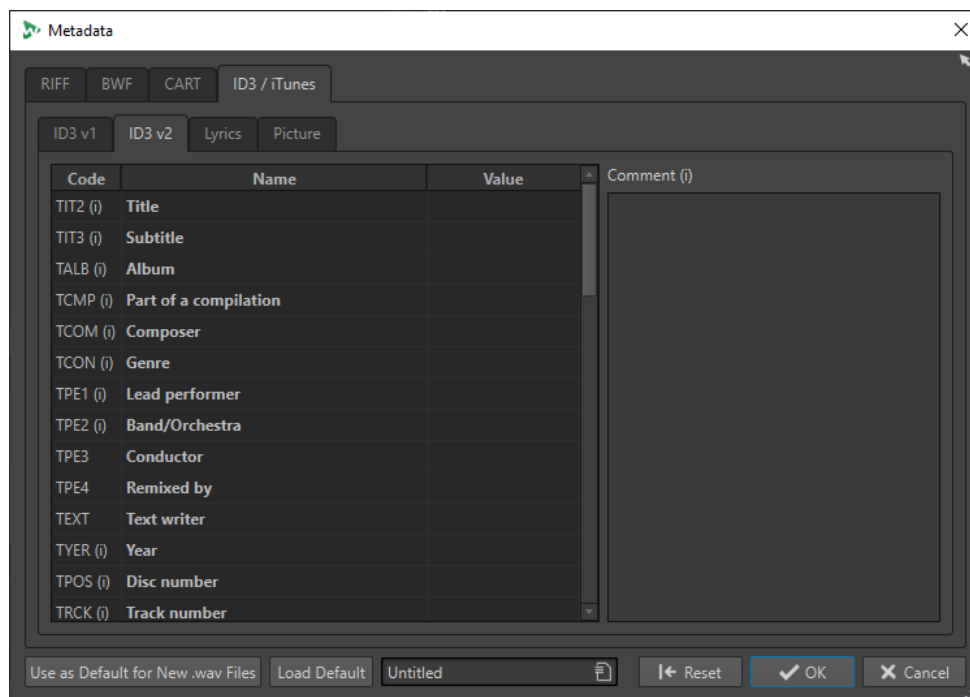
[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(71 ページ\)](#)

「メタデータ (Metadata)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルに埋め込むメタデータを定義できます。

- 「メタデータ (Metadata)」ダイアログを開くには、「メタデータ (Metadata)」ウィンドウを開いて「設定 (Edit)」をクリックします。

メタデータの追加の処理は、ファイルの種類によって異なる場合があります。



WAV ファイルの「メタデータ (Metadata)」ダイアログ

オーディオエディターでファイルの「メタデータ (Metadata)」ダイアログを開いた場合、オーディオファイルに保存されているメタデータを編集できます。このメタデータはあとでディスクに保存されます。

オーディオモニタージュウインドウでファイルの「メタデータ (Metadata)」ダイアログを開いた場合、オーディオモニタージュウのレンダリング時に作成されたオーディオファイルのメタデータを編集できます。WAV 形式または MP3 形式にレンダリングする場合、メタデータはそれらのファイルに関連付けられます。

関連リンク

[メタデータ \(Metadata\) \(165 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」ウィンドウ \(166 ページ\)](#)

[メタデータの編集 \(168 ページ\)](#)

メタデータの編集

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、および一括処理のメタデータを編集できます。

前提条件

オーディオファイル、オーディオモンタージュ、または一括処理を開いておきます。

手順

1. 「**メタデータ (Metadata)**」 ウィンドウで、「**設定 (Edit)**」をクリックします。
 2. 「メタデータ (Metadata)」 ダイアログで、設定を行ないます。
 3. 「**OK**」をクリックします。
-

関連リンク

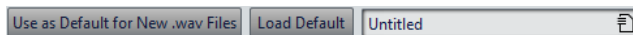
[メタデータ \(Metadata\) \(165 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」 ウィンドウ \(166 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(167 ページ\)](#)

メタデータプリセット

「**メタデータ (Metadata)**」 ダイアログで、メタデータプリセットを保存し、WAV、MP3、MP4、および M4A ファイルにプリセットを適用できます。



「**新規 .wav ファイルのデフォルト値として使用 (Use as Default for New .wav Files)**」 オプションを使用すると、一連のメタデータをデフォルト値として定義できます。

新しいファイルを作成するときにメタデータを追加しない場合、ファイルの保存またはレンダリング時にこのデフォルトのメタデータがファイルに適用されます。たとえば、BWF メタデータ付きの WAV ファイルを保存または録音し、Unique Material Identifier を自動的に追加できます。

デフォルトのメタデータプリセットを編集するには、「**デフォルト値を読み込む (Load Default)**」を選択してプリセットを編集します。

関連リンク

[「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(167 ページ\)](#)

CART とマーカー

WaveLab Elements では、CART マーカーがある場合は読み込まれ、ファイルの既存のマーカーと統合されます。

CART 規格には最大 8 個のマーカーを含められます。WaveLab Elements では、マーカー名が CART 規格に従っていれば、マーカーが保存されます。

「**メタデータ (Metadata)**」 ダイアログの「**CART**」 タブで「**時間マーカーを生成 (Generate Time Markers)**」をオンにすると、少なくとも 1 つの CART テキストフィールドに情報が含まれていればマーカーが生成されます。

ファイルをレンダリングするときに CART マーカーとファイルのマーカーを統合できるようにするには、**マスターセクションの「実行 (Render)」** 機能を使用して「**マーカーをコピー (Copy Markers)**」オプションをオンにする必要があります。

関連リンク

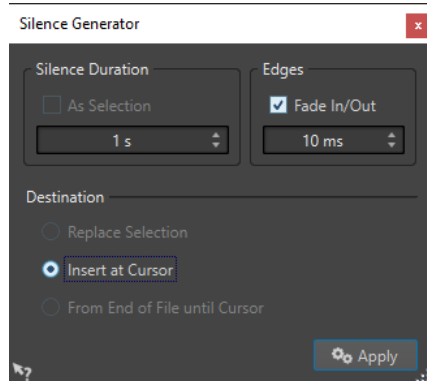
[メタデータ \(Metadata\) \(165 ページ\)](#)

[「メタデータ \(Metadata\)」 ダイアログ \(167 ページ\)](#)
[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」 ダイアログ

「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」 ダイアログでは、オーディオファイルに無音部分を挿入できます。

- 「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターで「挿入 (Insert)」 タブを選択し、「無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)」 をクリックします。



無音部分の長さ (Silence Duration)

「選択範囲と同じ (As Selection)」 をオンにすると、アクティブなオーディオの選択範囲のサイズを無音部分のサイズとして使用します。下の値フィールドで無音部分のサイズを指定します。

範囲両端の処理 (Edges)

「フェードイン/アウト (Fade In/Out)」 をオンにすると、無音部分の始めと終わりにクロスフェードが適用され、サウンドの移行がなめらかになります。下の値フィールドでフェードタイムを指定します。

保存先 (Destination)

- 「選択範囲を置き換え (Replace Selection)」 を選択すると、現在のオーディオ選択範囲が無音に置き換えられます。
- 「カーソル位置に挿入 (Insert at Cursor)」 を選択すると、カーソル位置に無音部分が挿入されます。
- 「ファイルの終わりからカーソルまで挿入 (From End of File until Cursor)」 を選択すると、オーディオファイルの終了位置からカーソル位置の間に無音が挿入されます。これによってオーディオファイル自体のサイズが大きくなります。また、この項目をオンにすると無音部分のサイズが自動的に決まるため、「無音部分の長さ (Silence Duration)」 設定は無視されます。

関連リンク

[無音の挿入およびオーディオと無音の置き換え \(169 ページ\)](#)

無音の挿入およびオーディオと無音の置き換え

オーディオファイル内の任意の位置に無音を指定の長さで挿入したり、置き換えたりすることができます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。

- **オーディオエディター**で、挿入する無音データが始まる位置にカーソルを設定します。
 - 既存のオーディオセクションを無音に置き換えるには、**オーディオエディター**で範囲を選択します。
2. 「**挿入 (Insert)**」タブを選択します。
 3. 「**信号 (Signal)**」セクションで、「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」をクリックします。
 4. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」ダイアログで「**選択範囲と同じ (As Selection)**」をオフにして、長さを指定します。操作内容を「**カーソル位置に挿入 (Insert at Cursor)**」に設定します。
 - 「**無音部分の作成/挿入 (Silence Generator)**」ダイアログで無音部分の長さを「**選択範囲と同じ (As Selection)**」、操作内容を「**選択範囲を置き換え (Replace Selection)**」に設定します。
 5. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。
-

関連リンク

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(133 ページ\)](#)

[「無音部分の作成/挿入 \(Silence Generator\)」ダイアログ \(169 ページ\)](#)

選択範囲のミュート

「**選択範囲をミュート (Mute Selection)**」機能を使用すると、選択範囲が完全な無音に置き換えられます。

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 「**挿入 (Insert)**」タブを選択します。
 3. 「**Signal**」セクションで、「**選択範囲をミュート (Mute Selection)**」をクリックします。
-

関連リンク

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(133 ページ\)](#)

オーディオを自主規制音に置き換える

オーディオファイルの一部を、不適切な用語などを隠す自主規制音に置き換えることができます。

手順

1. **オーディオエディター**で、範囲を選択します。
 2. 「**挿入 (Insert)**」タブを選択します。
 3. 「**Signal**」セクションで、「**Bleep Censor**」をクリックします。
 4. 「**Bleep Censor**」ダイアログで、自主規制音の周波数とレベルを指定します。
 5. 必要に応じて、「**クロスフェード (Crossfading)**」をオンにし、クロスフェードタイムを指定します。
これにより、自主規制音をかける範囲の始めと終わりにクロスフェードが作成されます。
 6. 「**適用 (Apply)**」をクリックします。
-

関連リンク

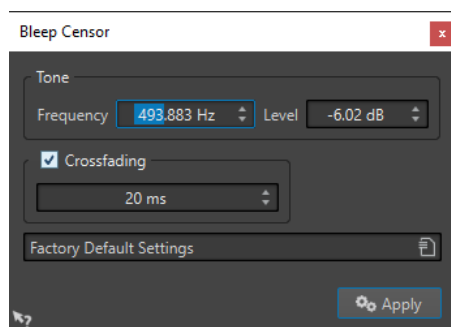
[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(133 ページ\)](#)

[「自主規制音 \(Bleep Censor\)」ダイアログ \(171 ページ\)](#)

「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログ

「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログでは、自主規制音を指定できます。

- 「自主規制音 (Bleep Censor)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「挿入 (Insert)」タブを選択し、「信号 (Signal)」セクションで「自主規制音 (Bleep Censor)」をクリックします。



周波数 (Frequency)

自主規制音の周波数を指定できます。

レベル (Level)

自主規制音のレベルを指定できます。

クロスフェード (Crossfading)

この項目をオンにすると、自主規制音をかける範囲の始めと終わりにクロスフェードが作成され、サウンドの移行がなめらかになります。クロスフェードタイムを指定できます。

プリセット

自主規制音プリセットを保存したり呼び出したりできます。

関連リンク

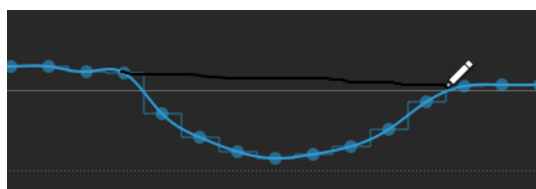
[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(133 ページ\)](#)

[オーディオを自主規制音に置き換える \(170 ページ\)](#)

鉛筆ツールによる波形の修正

鉛筆ツールを使用すると、波形ウィンドウ内で波形を描けます。これにより、波形のエラーをすばやく修正できます。

鉛筆ツールは、ズーム解像度が 1:8 (スクリーンの 1 ピクセルが 8 サンプルに相当) 以上の場合に使用できます。



- 波形を描くには、オーディオエディターの「編集 (Edit)」タブで鉛筆ツールを選択し、波形ウィンドウ内をクリックして新しい波形を描きます。
- 両方のチャンネルの波形を同時に描くには、**[Shift]** を押したまま描きます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

オーディオの解析

WaveLab Elements には、オーディオを解析してエラーを検出するためのさまざまなツールが備わっています。

たとえば、一連のオーディオメーターや **3D 周波数解析** を使用できます。また、オーディオのサンプルを検査してエラーや異常を見つけるためのツールもいくつか用意されています。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析 \(182 ページ\)](#)

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(173 ページ\)](#)

オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 (Global Analysis)

オーディオエディターでは、オーディオに高度な解析を実行し、特定の属性を含んだ部分を発見することができます。この機能は、グリッチやクリッピングを含むサンプルなど、問題のある範囲を検出する場合に役立ちます。また、音のピッチなどの一般的な情報を確認することもできます。

オーディオファイルの一部を解析すると、WaveLab Elements でその範囲またはそのオーディオファイルがスキャンされ、情報が抽出されてダイアログに表示されます。また、音が非常に大きい範囲やほとんど無音の範囲など、特定の特性に一致する範囲がファイル内で WaveLab Elements によってマーキングされます。これらのポイント間を参照したり、マーカーを設定したり、ズームインしたりできます。ほとんどのタブでは、解析をどのように実行するかを正確に設定できます。タブはそれぞれ、特定の解析分野に特化しています。

「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログは以下のタブで構成されています。各タブは異なる種類の解析を表わしています。

- 「**ピーク (Peaks)**」タブでは、値が非常に高い個々のサンプルを検出できます。
- 「**ラウドネス (Loudness)**」タブでは、レベルが高い部分を検出できます。
- 「**ピッチ (Pitch)**」タブでは、サウンドまたはオーディオ範囲の正確なピッチを検出できます。
- 「**その他 (Extra)**」タブでは、DC オフセットおよび重要なビット解像度についての情報が提供されます。
- 「**エラー (Errors)**」タブでは、グリッチおよびオーディオにクリッピングが含まれる範囲を検出できます。

ほとんどの種類の解析で、ファイル内のピークやグリッチなどを示す多くの箇所が検出されます。

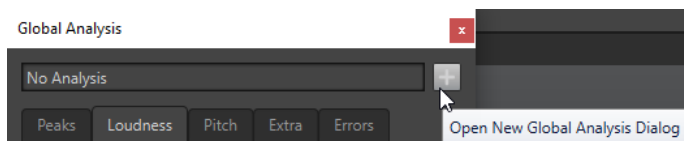
全般情報の検出準備

「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログでは、さまざまな検出オプションを利用できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、前のバージョンと置き換えるオーディオ範囲を選択します。
ファイル全体を解析したい場合は、**[Ctrl]/[command] + [A]** を押します。「**オーディオファイルの設定 (Audio Files Preferences)**」ダイアログの「**選択範囲がない場合はファイル全体を処理する (Process Whole File If There Is No Selection)**」をオンにすると、範囲が選択されていない場合はファイル全体が自動的に処理されます。
2. **オーディオエディター**で、「**処理 (Process)**」タブを選択します。

3. 「検出 (Analysis)」セクションで、「全般情報の検出 (Global Analysis)」をクリックします。
4. 必要に応じて、「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログの上部にある「新しく「全般情報の検出」ダイアログを開く (Open New Global Analysis Dialog)」をクリックして別の「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログを開きます。



関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(173 ページ\)](#)

検出の種類を選択

検出の種類をいくつかの中から選ぶことができます。

補足

検出の種類に関係なく、ファイルの検出にはある程度の時間がかかります。そのため、目的の情報を取得するために必要な種類だけを選択することをおすすめします。

検出の種類を選択するには、「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログの対応するタブでその検出を有効にします。

- ピーク検出を行なうには、「ピーク (Peaks)」タブを選択して、「ピークを検出 (Find Peaks)」をオンにします。
- ラウドネス検出を行なうには、「ラウドネス (Loudness)」タブを選択して、「ラウドネスを検出 (Analyze Loudness)」をオンにします。
- ピッチ検出を行なうには、「ピッチ (Pitch)」タブを選択して、「平均ピッチを検出 (Find Average Pitch)」をオンにします。
- DC オフセットの情報の検出を行なうには、「その他 (Extra)」タブを選択して、「DC オフセットを検出 (Find DC Offset)」をオンにします。
- エラー検出を行なうには、「エラー (Errors)」タブを選択して、「グリッチと推定されるポイントを検出 (Find Possible Glitches)」や「クリッピングのあるサンプルを検出 (Find Clipped Samples)」をオンにします。

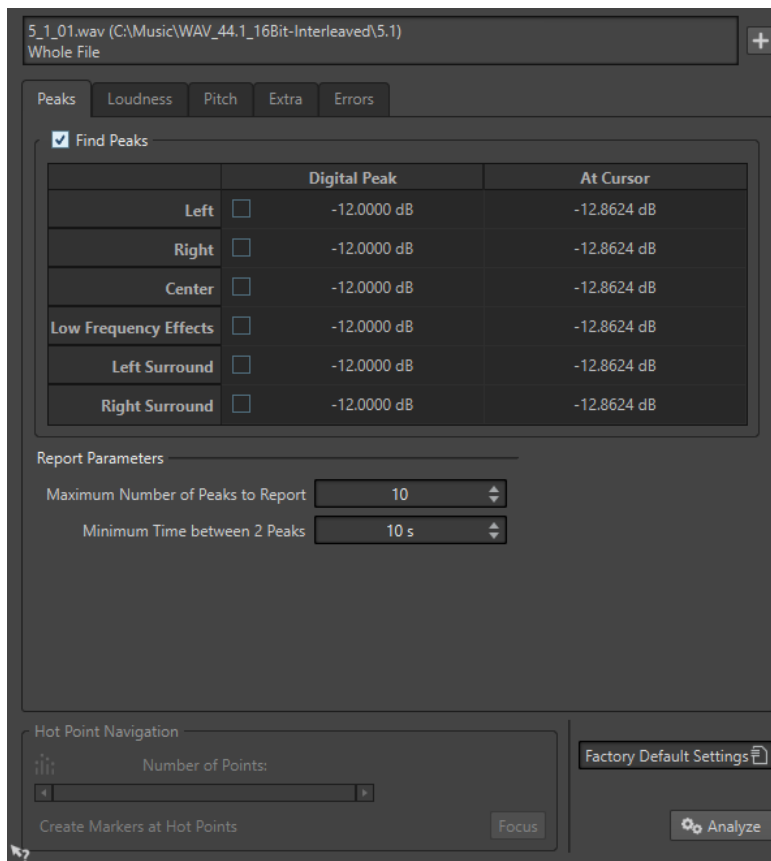
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(173 ページ\)](#)

「ピーク (Peaks)」タブ (全般情報の検出)

このタブでは、オーディオのデジタルピークの値 (値が非常に高い個々のサンプル) を見つけるための設定を適用できます。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログで、「ピーク (Peaks)」タブを選択します。



ピークを検出 (Find Peaks)

ピーク検出を有効にします。

デジタル (Digital)

対象範囲内の最大ピーク値を表示します。表示欄をクリックすると、ダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」セクション欄にピークの数が表示されます。スクロールバーを使ってメインビューをスクロールし、該当する範囲を目で確認できます。

カーソル位置 (At Cursor)

検出を実行した時点のオーディオファイルのカーソル位置のレベルを表示します。

検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Peaks to Report)

検出されるピーク数を制限するには、この欄を利用します。たとえば、「1」に設定すると、最大レベルのピークが1つだけ表示されます。

ピーク検出の最小間隔 (Minimum Time Between 2 Peaks)

ここでは、ピークが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば1 s (1秒) に設定すると、1つのポイントから1秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

検出の結果

「ピークを検出 (Find Peaks)」の欄に、対象範囲内の最大ピーク値と検出を実行した時点の波形カーソル位置のサンプルのレベルが表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(173 ページ\)](#)

「ラウドネス (Loudness)」 タブ (全般情報の検出)

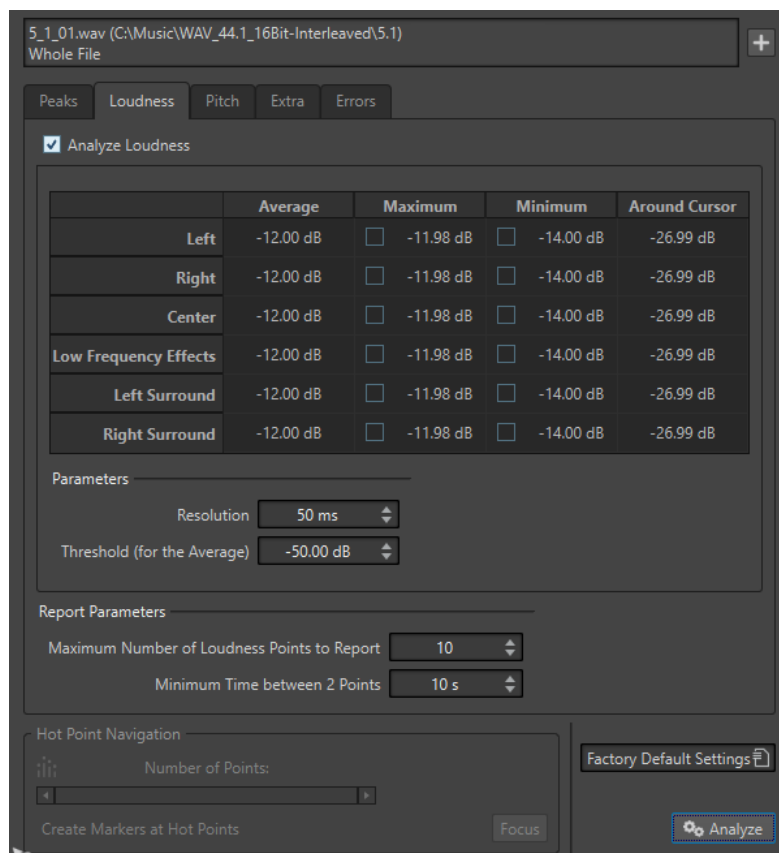
このタブでは、聴感上、ボリュームが大きすぎるまたは小さすぎると感じられる範囲を見つけるための設定を適用できます。

補足

聴感上、ボリュームが大きいと感じられる範囲を特定するには、長い範囲のオーディオを確認する必要があります。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」 ダイアログで、「ラウドネス (Loudness)」 タブを選択します。

「ラウドネス (Loudness)」 の設定



ラウドネスを検出 (Analyze Loudness)

RMS ラウドネス検出を有効にします。

平均負荷 (Average)

検出範囲全体のラウドネスを表示します。

最大 (Maximum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの高い部分のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの高い箇所の数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

最小 (Minimum)

対象範囲の中で一番ラウドネスの低い部分のレベルを表示します。表示欄をクリックすると、検出されたラウドネスの低い箇所の数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。この値はオーディオ素材の S/N 比に関する有益な情報です。

カーソルの周囲 (Around Cursor)

検出を実行した時点のオーディオファイルのカーソル位置のラウドネス値を表示します。

解像度 (Resolution)

測定や平均化の対象とするオーディオの長さ (デュレーション) を指定します。この値を下げると、音が大きい/小さいオーディオに含まれている非常に短い音も検出されます。値を上げると、より長めの音でないとホットポイントが検出されにくくなります。

スレッシュホールド (平均値用) (Threshold (for the Average))

この欄の設定は休止を含んだ録音素材でも平均値が正しく計算されるように機能します。ここでは、無音部分とみなすスレッシュホールドレベルを設定します。これにより、この設定値以下の信号はすべて平均値の計算対象から除外されます。

ラウドネス検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Loudness Points to Report)

検出されるホットポイントの数を制限するには、この欄を利用します。値が大きいポイント順に検出されます。たとえば、「1」にセットすると、ラウドネスが最大の部分、または同じ最大値が検出された複数部分のうちの1つが表示されます。

検出ポイントの最小間隔 (Minimum Time between 2 Points)

ここでは、ホットポイントが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば「1 s」(1秒) に設定すると、1つのポイントから1秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

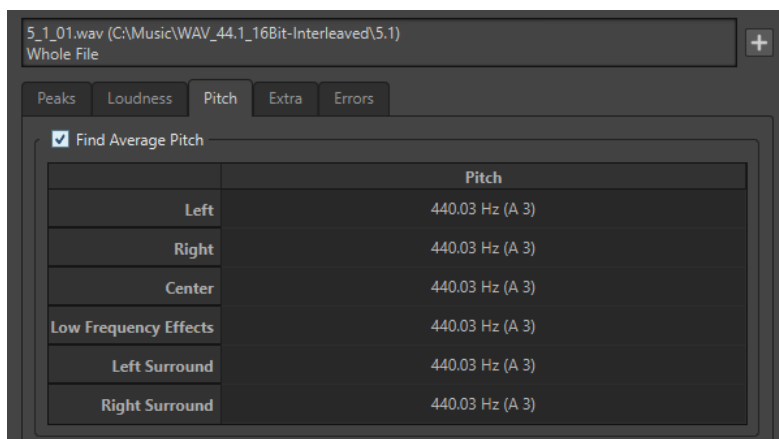
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\)](#) (173 ページ)

「ピッチ (Pitch)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、オーディオ範囲の平均ピッチを検出するための設定を適用できます。

- 「全般情報の検出 (Global Analysis)」 ダイアログで、「ピッチ (Pitch)」 タブを選択します。



このタブの設定を使用すると、たとえばピッチシフト用の情報を収集して、ある音を別の音にそろえることができます。ヘルツ (Hz) 単位と半音およびセント (=半音の 1/100) 単位で、各チャンネルのピッチが表示されます。ディスプレイには対象範囲全体の値が表示されるため、ダイアログ下部にあるホットポイントコントロールはこのタブでは使用されません。

「ピッチ (Pitch)」 タブを使用する場合の注意点を以下に示します。

- 結果は範囲全体の平均値です。
- この方法は、(コードやハーモニーではなく) 単音の素材のみに対して使用できます。
- このアルゴリズムは、対象範囲でピッチが比較的安定していることを想定しています。
- 素材は、他の音から比較的よく分離している必要があります。

- 音のアタック部分ではなくサステイン部分を検出の対象にすることをおすすめします。通常、アタック部分ではピッチは安定していません。
- 合成音の種類によっては、基本周波数 (一次倍音) が弱くアルゴリズムが機能しにくい場合があります。

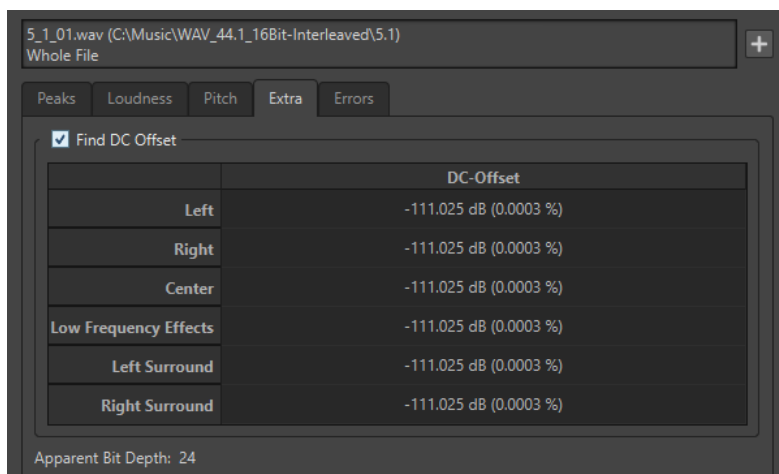
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(173 ページ\)](#)

「その他 (Extra)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、対象範囲の平均 DC オフセットと「**実際のビット解像度 (Apparent Bit Depth)**」が表示されます。

- 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」 ダイアログで、「**その他 (Extra)**」 タブを選択します。



「**実際のビット解像度 (Apparent Bit Depth)**」は、オーディオの実際の解像度を検出します。この機能は、24ビットファイルが実際に24ビットの解像度をもつかどうかを確認する場合や、そのファイルが実際には16ビット解像度で録音されたあと、24ビットに変換されたかどうかを確認する場合などに役立ちます。

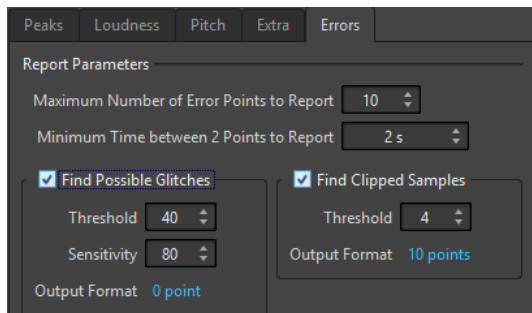
関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(173 ページ\)](#)

「エラー (Errors)」 タブ (全般情報の検出)

このタブでは、グリッチおよびオーディオにクリッピングが含まれる範囲を検出できます。

- 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」 ダイアログで、「**エラー (Errors)**」 タブを選択します。



検出ポイント数の上限 (Maximum Number of Error Points to Report)

検出されるホットポイントの数を制限できます。

検出ポイントの最小間隔 (Minimum Time between 2 Points to Report)

ここでは、ホットポイントが密集しないように最小間隔を設定します。たとえば「1 s」(1秒)に設定すると、1つのポイントから1秒以内には次のポイントが作成されなくなります。

グリッチと推定されるポイントを検出 (Find Possible Glitches)

グリッチ検出を有効にします。

- 「スレッシュホールド (Threshold)」には、グリッチとみなされるレベルの変化の値を設定します。値が大きいほどホットポイントの検出頻度が下がります。
- 「反復再生の幅 (Sensitivity)」は、グリッチの判定基準とするレベル変化が起こる時間的な間隔を表わす値です。値が大きいほどホットポイントの検出頻度が下がります。
- 「出力ファイルの形式 (Output Format)」は、検出されたクリッピング箇所を表示します。表示欄をクリックすると、検出されたクリッピング箇所数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

補足

このアルゴリズムによって検出された箇所がすべて実際にグリッチであるとは限りません。必要に応じ、検出された箇所をメインビューで拡大したり再生したりして、本当に問題があるか確認してください。

クリッピングのあるサンプルを検出 (Find Clipped Samples)

クリッピング検出を有効にします。

- 隣り合っている多数のサンプルのレベルが連続して最大になっている場合はクリッピングと考えられます。「スレッシュホールド (Threshold)」欄を使用して、これに該当する箇所がないかをチェックします。「スレッシュホールド (Threshold)」欄では、クリッピングの判定基準とする隣り合ったサンプルの数を正確に指定できます。この条件に当てはまる箇所がクリッピング箇所として検出されます。
- 「出力ファイルの形式 (Output Format)」は、検出されたクリッピング箇所数を表示します。表示欄をクリックすると、検出されたクリッピング箇所数がダイアログ左下角の「ポイントの数 (Number of Points)」欄に表示されます。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 全般情報の検出 \(Global Analysis\) \(173 ページ\)](#)

エラーの検出

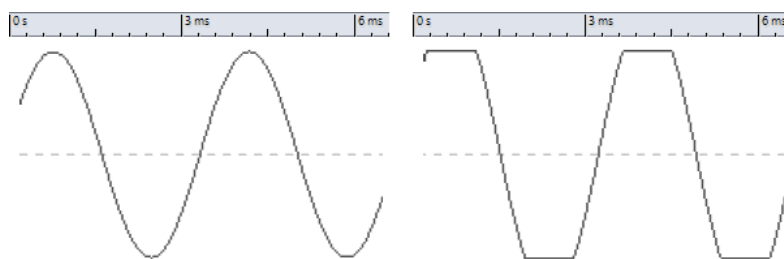
グリッチやオーディオにクリッピングが含まれる範囲などのエラーを検出できます。

グリッチ

- オーディオに生じる乱れです。デジタル転送の問題や、編集集中の不注意などによって生じます。グリッチがあると、オーディオでクリックノイズやポップノイズが聞こえます。

クリッピング

- デジタルシステムでは、ある一定数のレベルまでしか適切に表現できません。録音されたサウンドレベルが高すぎる場合や、デジタル処理によってレベルが上がってしまい、システムで処理できなくなった場合は、ハードクリッピングが起こり、強い歪みが生じます。



クリッピング発生前と発生後の正弦波

検出の結果

検出されたグリッチとクリッピングの件数が通知されます。

全般情報の検出の実行

前提条件

オーディオエディターで「検出 (Analysis)」タブを選択して、「全般情報の検出 (Global Analysis)」を選択し、実行したい検出に対応するタブを選択しておきます。

手順

1. 「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログでパラメーターを設定します。
ほとんどのタブで、検出の実行方法を設定できます。
 2. 「ピーク (Peaks)」タブまたは「ラウドネス (Loudness)」タブを選択した場合は、検出したい位置にカーソルを移動します。
「ピーク (Peaks)」タブと「ラウドネス (Loudness)」タブには、カーソル位置に対応する範囲の値が表示されます。
 3. 「検出 (Analyze)」をクリックします。
-

全般情報の検出結果

検出の種類に応じて、検出機能を適用したオーディオに対して1つ以上の値が返されます。

「ピッチ (Pitch)」と「その他 (Extra)」の検出では、1つの値だけが返されます。その他の種類の検出機能では、ファイル内のピークやグリッチなどを示す多くの箇所が検出されます。このような箇所のことをホットポイントといいます。

関連リンク

[全般情報の検出結果の確認 \(180 ページ\)](#)

全般情報の検出結果の確認

全般情報の検出結果では、ホットポイントがマーキングされます。見つかった箇所を参照して検出結果を確認できます。

前提条件

オーディオエディターで「検出 (Analyze)」タブを選択し、「全般情報の検出 (Global Analysis)」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログで、確認したい値が表示されているタブをクリックします。
2. 表示で、対象範囲全体の最大値/最小値を確認します。
3. どの値を参照したいか決めます。
4. 参照する値をクリックします。
5. ダイアログボックス下部で「**ポイントの数 (Number of Points)**」の値を確認します。
この値は、検出機能で見つかった箇所を示します。
6. 「**ポイントの数 (Number of Points)**」の値の下にあるスクロールバーを使用して、検出箇所を参照します。
編集カーソルは波形ウィンドウ内の位置を示します。
7. 別の属性を参照するには、対応するタブをクリックしてから値ボタンをクリックします。

補足

ダイアログを閉じるか、「**検出 (Analyze)**」をもう一度クリックするまで、検出結果は保存されません。

関連リンク

[全般情報の検出の実行 \(180 ページ\)](#)

[検出位置へのマーカーの作成 \(181 ページ\)](#)

検出位置へのマーカーの作成

検出位置にマーカーを作成すると、全般情報の検出結果を簡単に確認できます。

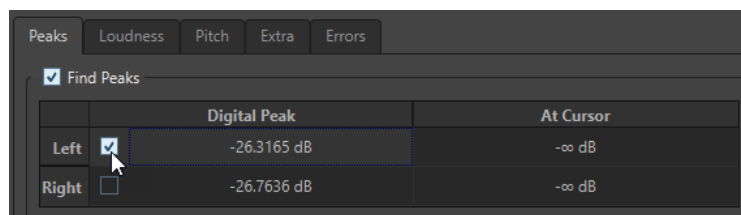
前提条件

オーディオエディターで「**検出 (Analyze)**」タブを選択し、「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログで、検出位置にマーカーを作成したい検出の種類を選択します。

マーカーを追加できるのは一度に1つのチャンネルだけです。



2. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログの下部にある「**検出位置にマーカーを作成 (Create Markers at Hot Points)**」をクリックします。

対応するチャンネルのすべての検出位置に一時マーカーが追加されます。

結果

マーカーの名前は、「検出位置番号 (チャンネル)」という規則で付けられます。たとえば、左チャンネルにある3番目の検出位置のマーカーは、3 (L) という名前になります。

関連リンク

- [全般情報の検出の実行 \(180 ページ\)](#)
- [全般情報の検出結果の確認 \(180 ページ\)](#)
- [検出位置の表示 \(182 ページ\)](#)

検出位置の表示

全般情報の検出後、ディスプレイで特定の検出位置を表示できます。

前提条件

オーディオエディターで「**検出 (Analyze)**」タブを選択し、「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」をクリックして検出を実行しておきます。

手順

1. 「**ポイントの数 (Number of Points)**」スクロールバーを使用して、現在の位置に位置インジケータを移動します。
2. 「**表示 (Focus)**」をクリックします。
波形ウィンドウが選択した箇所にズームインします。「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログが下の部分だけになります。
3. 「**全般情報の検出 (Global Analysis)**」ダイアログを全体表示に戻すには、「**表示 (Focus)**」ボタンをもう一度クリックします。

関連リンク

- [全般情報の検出の実行 \(180 ページ\)](#)
- [検出位置へのマーカーの作成 \(181 ページ\)](#)
- [全般情報の検出結果の確認 \(180 ページ\)](#)

オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析

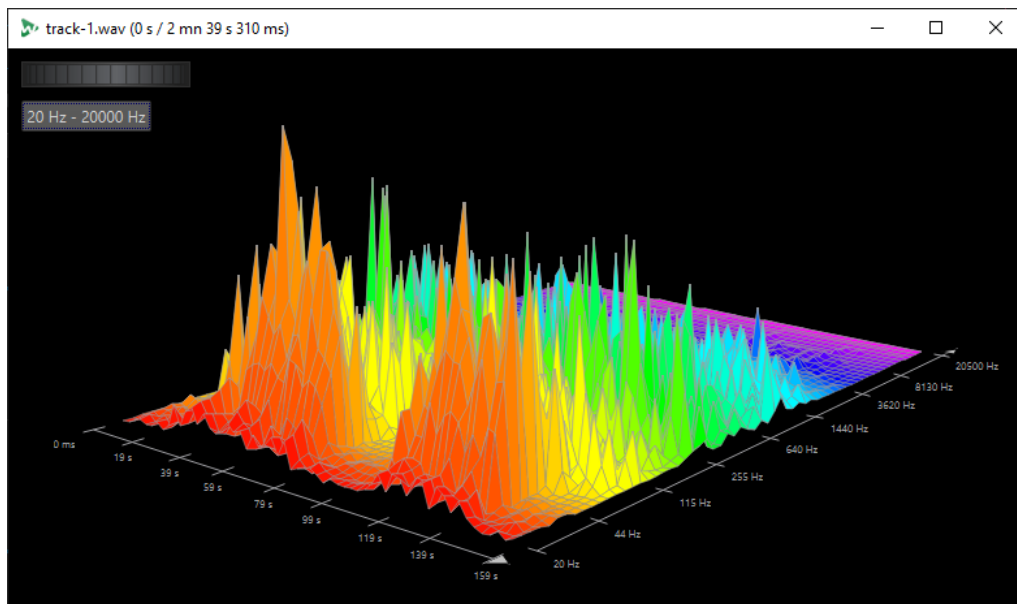
3D 周波数解析を使用すると、周波数軸でオーディオファイルを参照できます。

「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」機能は、以下の目的に使用できます。

- ミックス内の周波数スペクトラムの分布を確認する。
- イコライザー処理のもとになるデータとして、減じる周波数と増幅する周波数を確認する。
- 周波数スペクトラムで、フィルターによって除去したい環境音に占められている部分を確認する。

波形表示 (時間軸) では、あるサウンドがファイル内のどこで始まりどこで終わるかについては情報を得られますが、ファイルの音色に関する情報は得られません。周波数グラフ (周波数軸) ではこの情報が提供されます。WaveLab Elements で使用されているグラフは、FFT (高速フーリエ変換) プロットとよく呼ばれることがあります。ステレオ録音を選択した場合、2つのチャンネルがミックスされて解析されます。

ホイールコントロールを使用すると、さまざまな角度から周波数スペクトラムを参照できます。たとえば、複数の **3D 周波数解析** ウィンドウを開き、それぞれのウィンドウを別々の視点から参照できます。これにより、一方向からだけでは見えにくいグラフもよく見えるようになります。



関連リンク

[3D 周波数解析グラフの作成 \(183 ページ\)](#)

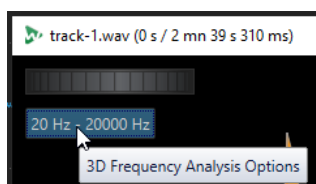
[「3D 周波数解析オプション \(3D Frequency Analysis Options\)」 ダイアログ \(184 ページ\)](#)

3D 周波数解析グラフの作成

オーディオの選択範囲の長さは、解析の精度に影響します。選択範囲が短いと、結果は非常に詳細になります。サウンドの最も大きなゆれが見られるのはサウンドのアタック部分であるため、この部分だけを個別に解析することを検討してください。

手順

1. 波形ウィンドウで、ファイル内で解析する範囲を選択します。
範囲を選択しなかった場合は、オーディオファイル全体が解析されます。
2. オーディオエディターで、「表示 (View)」タブを選択します。
3. 「検出 (Analysis)」セクションで、「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」をクリックします。
4. 解析パラメーターを編集するには、「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」ボタンをクリックします。



5. パラメーターを調節して「OK」をクリックします。
オーディオが再び解析されます。

関連リンク

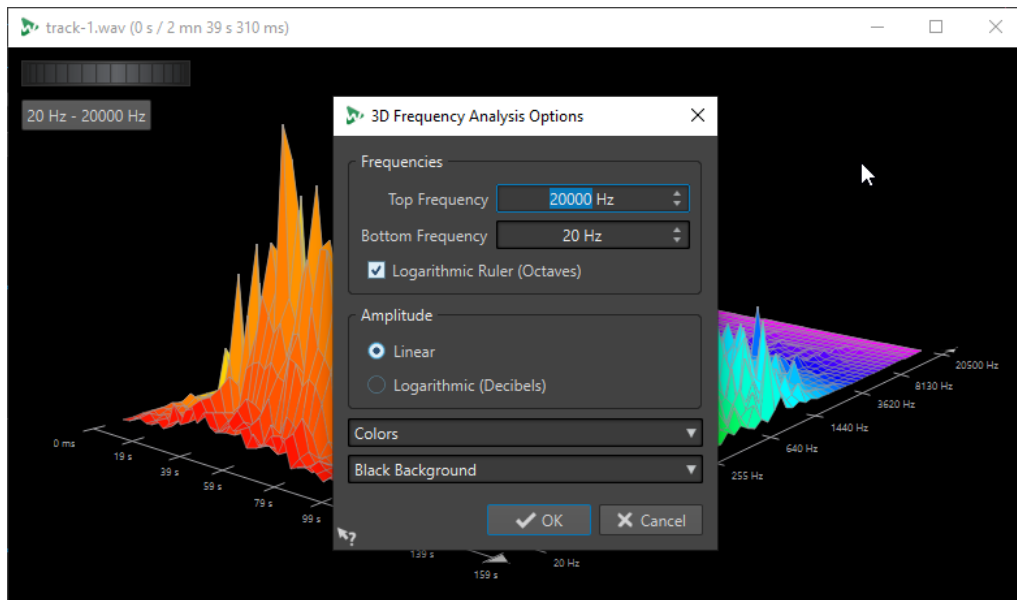
[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

[「3D 周波数解析オプション \(3D Frequency Analysis Options\)」 ダイアログ \(184 ページ\)](#)

「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」ダイアログ

「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」ダイアログのオプションダイアログでは、解析する周波数帯域を定義したり、3D 周波数解析グラフの外観を変更したりできます。

- 「3D 周波数解析 (3D Frequency Analysis)」ダイアログで、「3D 周波数解析オプション (3D Frequency Analysis Options)」ボタンをクリックします。



上限/下限の周波数 (Top Frequency/Bottom Frequency)

解析する周波数帯域の上限値/下限値を指定します。

対数ルーラー (オクターブ) (Logarithmic Ruler (Octaves))

周波数帯域を等間隔に配置されたオクターブに分割します。

振幅値 (レベル) (Amplitude)

ピークを振幅 (「直線 (1 次) (Linear)」) またはパワー (「対数関数 (デシベル) (Logarithmic Decibels)」) のどちらに正比例させるかを選択します。

色の設定 (Colors)

グラフのカラーパターンを定義します。

背景

背景色を定義します。

関連リンク

[オーディオエディターのみ: 3D 周波数解析 \(182 ページ\)](#)

オフライン処理

オフライン処理は、さまざまな編集操作やエフェクト適用に役立ちます。たとえば、リアルタイム処理を行なうとコンピューターの動作速度が遅くなりすぎる場合や、複数のパスが必要な編集を行なう場合に便利です。

処理を行なった場合、オーディオファイルの変更は永続的です。

関連リンク

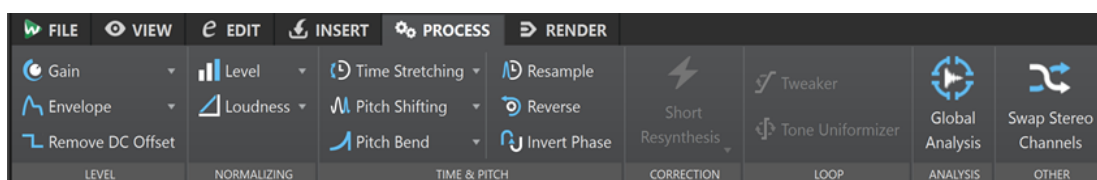
[「処理 \(Process\)」タブ \(185 ページ\)](#)

[処理の適用 \(187 ページ\)](#)

「処理 (Process)」タブ

「処理 (Process)」タブでは、オフライン処理ツールにアクセスできます。

- オーディオエディターで「処理 (Process)」をクリックします。



レベル (Level)

ゲイン (Gain)

「ゲイン (Gain)」ダイアログが表示されます。ゲインを適用してオーディオファイルのレベルを変更できます。

エンベロープ (Envelope)

「エンベロープ (Envelope)」ダイアログが表示されます。選択範囲またはオーディオファイル全体に対してレベルエンベロープを作成し、適用できます。

これは、音の大きい部分と小さい部分を均等にする場合や高度なフェードイン/フェードアウトを作成する場合などに役立ちます。

DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)

ファイル内に DC オフセットがあると、ラウドネスに影響が出ます。「DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)」を実行すると、DC オフセットがゼロに設定されます。

ノーマライズ (Normalizing)

レベル (Level)

「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」ダイアログが表示されます。オーディオファイルのピークレベルを変更できます。

ラウドネス (Loudness)

「ラウドネスノーマライザー (Loudness Normalizer)」ダイアログが表示されます。ファイルのラウドネスを指定できます。

時間 & ピッチ (Time & Pitch)

タイムストレッチ (Time Stretching)

「タイムストレッチ (Time Stretching)」ダイアログが表示されます。オーディオの選択範囲の時間を変更できます。

ピッチシフト (Pitch Shifting)

「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログが表示されます。オーディオのピッチを変更できます。

ピッチベンド (Pitch Bend)

「ピッチベンド (Pitch Bend)」ダイアログが表示されます。エンベロープカーブを使用してオーディオのピッチを少しずつ変更できます。

リサンプリング (Resample)

「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログが表示されます。オーディオのサンプリングレートを変更できます。

前後反転 (Reverse)

選択範囲のオーディオの前後を反転します。

位相を反転 (Invert Phase)

位相を反転させます。

修正 (Correction)

「修正 (Correction)」セクションでは、以下のエラー修正方法を選択できます。

- 「ショートリシンセシス (Short Resynthesis)」は、オーディオ内の小さなエラーに最適です。WaveLab Elements は最適な修正方法を見つけるためにエラーの隣接する周辺を分析します。
- 「なめらかな鉛筆線 (Smooth Pencil Line)」は、オーディオ内の小さなクリックに特に適しています。この方法は、柔らかい鉛筆で正確に線を引くのと同じです。破損したサンプルを鉛筆の線に置き換えます。

ループ (Loop)

調整 (Tweaker)

「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログが表示されます。ループの開始位置と終了位置を調節し、境界部分にクロスフェードを適用できます。

音の均質化 (Tone Uniformizer)

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ダイアログが表示されます。ループにあまり適していないサウンドからループを作成できます。

検出 (Analysis)

全般情報の検出 (Global Analysis)

「全般情報の検出 (Global Analysis)」ダイアログが表示されます。オーディオファイルのピーク、ラウドネス、ピッチ、DC オフセット、エラーなどを検出できます。

その他 (Other)

ステレオチャンネルを入れ替え (Swap Stereo Channels)

オーディオの左右のチャンネルを入れ替えます。

処理の適用

処理は、選択範囲またはファイル全体に適用できます。一部の操作では、ファイル全体を処理する必要があります。

補足

「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」の「編集 (Editing)」タブで「**選択範囲がない場合はファイル全体を処理する (Process Whole File If There Is No Selection)**」をオンにすると、選択範囲がない場合はファイル全体が自動的に処理されます。

手順

1. 波形ウィンドウで範囲を選択します。
2. **オーディオエディター**で、「**処理 (Process)**」タブを選択します。
3. 適用する処理の種類を選択します。
4. ダイアログが表示されたら、設定を行ない、「**適用 (Apply)**」をクリックするとファイルにエフェクトが適用されます。

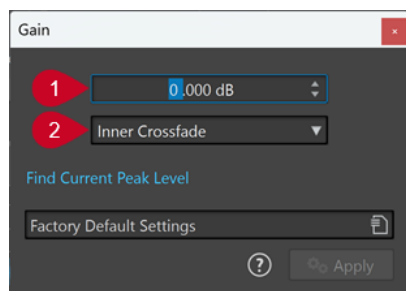
関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

「ゲイン (Gain)」 ダイアログ

「ゲイン (Gain)」ダイアログでは、特定のゲイン値を設定してオーディオ範囲のレベルを変更したり、2種類のクロスフェードから選択して、選択範囲から周囲のオーディオ素材へシームレスに移行させたりできます。

- 「**ゲイン (Gain)**」ダイアログを開くには、**オーディオエディター**で「**処理 (Process)**」タブを選択し、「**レベル (Level)**」セクションで「**ゲイン (Gain)**」をクリックします。



1 ゲイン (dB 単位)

ここに入力した値だけオーディオレベルが増減します。

2 クロスフェードの種類

以下のオプションを選択できます。

- 「**クロスフェードなし (No Crossfade)**」を選択すると、オーディオ範囲の最初や最後にクロスフェードを生成することなく、範囲全体に指定したゲイン値が追加されます。
- 「**インナークロスフェード (Inner Crossfade)**」を選択すると、オーディオ範囲全体に指定したゲイン値が追加され、オーディオ範囲の最初と最後 (選択範囲の内側) にクロスフェードが生成されます。
- 「**アウタークロスフェード (Outer Crossfade)**」を選択すると、オーディオ範囲全体に指定したゲイン値が追加され、オーディオ範囲の最初と最後 (選択範囲の外側) にクロスフェードが生

成されます。つまり、範囲の内側のオーディオはゲイン変更の影響を受けますが、クロスフェードは適用されず、範囲の外側のオーディオはゲイン変更の影響を受けませんが、境界部分にクロスフェードが適用されます。

補足

WaveLab は、オーディオファイルの最初または最後にゲイン調整が適用されているかどうかを自動的に認識し、それに応じてクロスフェードを設定します。

- ファイルの最初にゲイン変更を適用した場合は、右の境界にのみクロスフェードが生成されます。
- ファイルの最後にゲイン変更を適用した場合は、左の境界にのみクロスフェードが生成されます。

「現在のピークレベルを検出する (Find Current Peak Level)」をクリックすると、オーディオの選択範囲のピークレベル、または範囲を選択していない場合はファイル全体のピークレベルを検出できます。この機能は、クリッピングを発生させることなく (0dB を超えることなく)、ファイルのゲイン全体をどれだけ上げられるかを計算する場合などに使用できます。

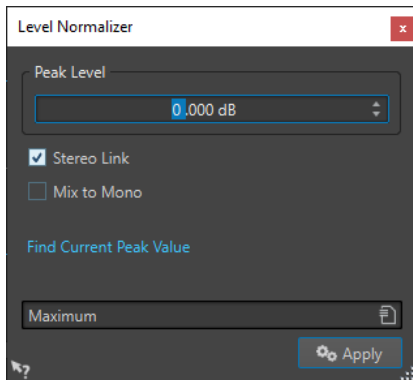
補足

また、この処理によって、音が歪むまでゲインを上げてクリッピングを意図的に発生させることもできます。通常は意図して起こす現象ではないですが、適度なクリッピングによりミックスに迫力を加え、ドラムサウンドのアタックを強調したりできます。

「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」 ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルのピークレベルを変更できます。

- 「レベルノーマライザー (Level Normalizer)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「ノーマライズ (Normalizing)」セクションで「レベル (Level)」をクリックします。



ピークレベル (Peak Level)

オーディオの選択範囲に適用するピークレベル (dB 単位) を入力します。

左右チャンネルに同一処理 (Stereo Link)

両方のチャンネルにゲインを適用します。

モノラルにミックス (Mix to Mono)

左右のチャンネルをミックスします。生成後のモノラルファイルのピークレベルは、指定した値になります。これにより、クリッピングを発生させることなくミックスできます。

現在のピークレベルを検出 (Find Current Peak Value)

オーディオの現在の選択範囲のピークレベル、または範囲を選択していない場合はオーディオファイル全体のピークレベルを検出できます。

ラウドネスノーマライザー

ラウドネスノーマライザーを使用することで特定のラウドネスを実現できます。

ラウドネスを特定の値に上げると、クリッピングが発生する場合があります。クリッピングの発生を防ぐために、処理の一環としてピークリミッター (「Peak Master」プラグイン) を使用できます。ラウドネスノーマライザーは、ラウドネスを上げると同時に (必要に応じて) 信号内のピークを制限し、目的のラウドネスを実現します。

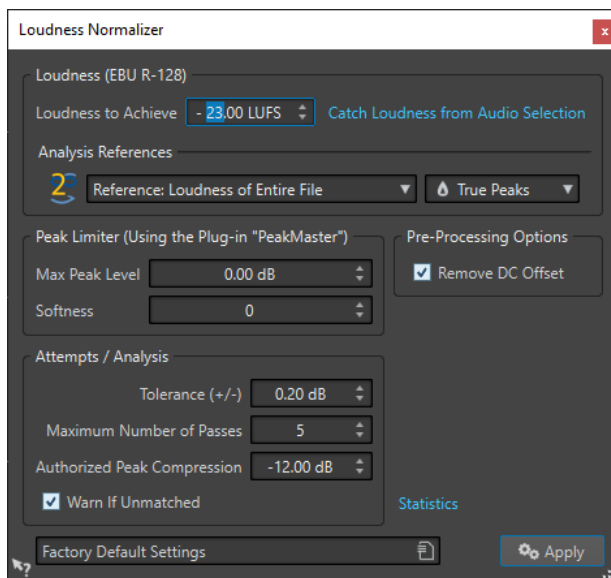
この処理には複数の段階があり、最初にオーディオの解析、次に最終的なレンダリングが行なわれます。

関連リンク

[「ラウドネスノーマライザー \(Loudness Normalizer\)」ダイアログ \(189 ページ\)](#)

「ラウドネスノーマライザー (Loudness Normalizer)」ダイアログ

このダイアログでは、ファイルのラウドネスを指定できます。



ラウドネス (EBU R-128) (Loudness (EBU R-128))

ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)

ゲインを上げるだけでは目的のラウドネスを実現できない場合は、リミッターを使用してクリッピングを防ぐ必要があります。

ここでは、ターゲットラウドネスを指定します。放送用の EBU R-128 の推奨は -23LUFS です。

この値を上げると、リミッターの通常の機能範囲を超えるゲインが必要となり、歪みが生じる場合があります。

ラウドネスの指定後に「数値データ (Statistics)」を使用することをおすすめします。これによって、ゲインをどれだけ上げる必要があるか、およびピークの制限が必要かどうかわかります。大幅な制限が必要な場合、オーディオ品質が低下してしまうことがあります。そのような場合、処理の適用後に警告が表示されるため、処理を取り消せます。

オーディオ範囲からラウドネスを検出 (Catch Loudness from Audio Selection)

「ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)」の値がオーディオファイルまたはオーディオの選択範囲で検出された平均ラウドネスに設定されます。

基準 (Reference)

このポップアップメニューでは基準を選択できます。ファイル全体のラウドネス (EBU R-128 推奨)、オーディオ範囲 (3 秒間) ごとの平均値で最大のラウドネス (「ラウドネスレンジの上限 (Top of Loudness Range)」)、またはオーディオ範囲 (3 秒間) 内で最大のラウドネス (「最大ショートタームラウドネス (Maximum Short-Term Loudness)」) から選択します。

ピーク (Peaks)

このポップアップメニューでは、WaveLab Elements でサンプル値 (「デジタルピーク (Digital Peaks)」) とアナログ信号ピーク (「トゥルーピーク (True Peaks)」) のどちらを制限するかを選択します。

ピークリミッター (Peak Limiter)

最大ピークレベル (Max Peak Level)

ここでは、処理後のオーディオの最大ピークレベルを指定します。この値を下げると、ラウドネスが下がります。

ソフトネス (Softness)

Peak Master の動作に影響します。ラウドネス値を上げると、その分、大きく聞こえるようになりますが、サウンドがほんの少し粗くなる場合もあります。

この欄では、そうした音質とラウドネスのバランスを調節します。

事前処理オプション (Pre-Processing Options)

DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)

ファイル内に DC オフセットがあると、ラウドネスの計算に影響が出ます。「DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)」を実行すると、DC オフセットがゼロに設定されます。この項目をオンにすることをおすすめします。

試行/検出 (Attempts/Analysis)

許容差 (+/-) (Tolerance (+/-))

「ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)」を実現するためにピークリミッターが必要な場合は、ピークリミッター自体によってラウドネス値が少し下がります。この幅をあらかじめ計算して、その分だけゲインの変更幅を自動的にずらすことはできません。このため、最適なゲイン設定を見つけるために複数のシミュレーション計算が実行されます。この項目では、その計算の精度を指定できます。

最大パス数 (Maximum Number of Passes)

WaveLab Elements は設定された精度に達するまで何度も検出操作を繰り返します (マルチパス処理)。この欄では、この繰り返しの最大数 (上限値) を設定できます。

指定ピークレベル圧縮率 (Authorized Peak Compression)

コンプレッションをかけすぎるとオーディオの音質が下がるため、コンプレッションの度合いを制限できます。設定できる値は -1 ~ -20dB の間です。ただし、「ターゲットラウドネス (Loudness to Achieve)」を下げる方がよい結果が得られます。

不一致の場合は警告 (Warn If Unmatched)

この項目をオンにすると、ノーマライズ処理を行っても設定されたラウドネスや精度の設定値を実現できない場合、それを示す警告メッセージが表示されます。

数値データ (Statistics)

処理対象に関する情報を示すウィンドウを表示します。現在の DC オフセット値、ラウドネス、ピークレベル、ターゲットラウドネス値を得るのに必要なゲインが表示されます。また、リミッターの必要性の有無が表示されます。

関連リンク

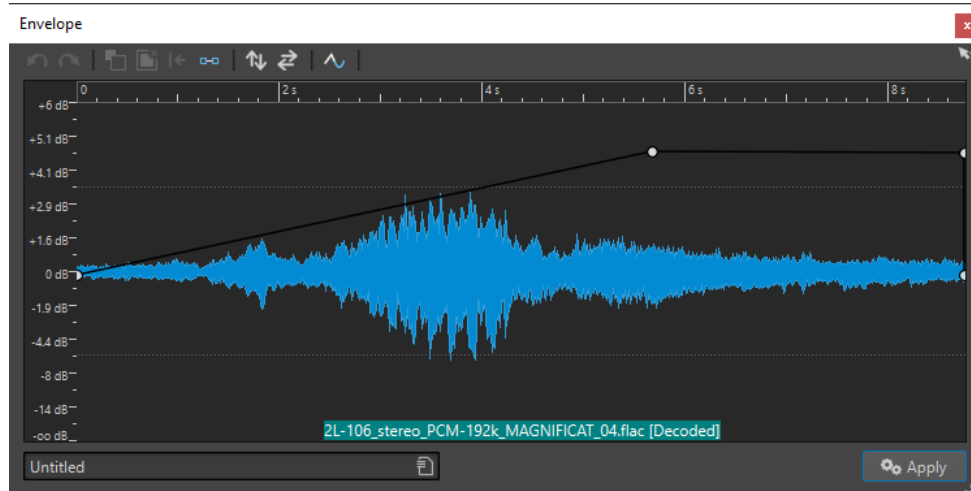
[ラウドネスノーマライザー \(189 ページ\)](#)

[EBU ラウドネス標準 R-128 \(45 ページ\)](#)

「エンベロープ (Envelope)」 ダイアログ

このダイアログでは、選択範囲またはオーディオファイル全体に対してレベルエンベロープを作成し、適用できます。これは、音の大きい部分と小さい部分を均等にする場合や高度なフェードイン/フェードアウトを作成する場合などに役立ちます。

- 「エンベロープ (Envelope)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「レベル (Level)」セクションで「エンベロープ (Envelope)」をクリックします。



このダイアログには、エンベロープカーブ (最初は直線) 付きで波形が表示されます。垂直ルーラーにはレベルが示されます (dB 単位)。水平ルーラーにはタイムラインが示されます。

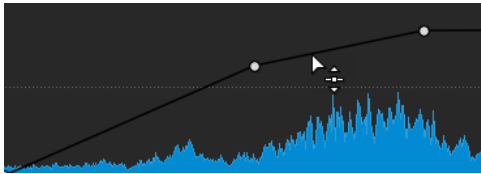
以下の項目を利用できます。

- 最後の操作を取り消し (Undo the Last Operation)
- 前回取り消した操作をやり直し (Redo the Last Undone Operation)
- E ポイントの選択を解除 (Deselect the Envelope Points)
- 選択した E ポイントを削除 (Delete the Selected Envelope Points)
- 選択した E ポイントをリセット (Reset the Selected Envelope Points)
- エンベロープ全体をリセット (Reset the Whole Envelope)
- エンベロープを上下に反転 (Flip the Envelope Around the Horizontal Axis)
- エンベロープを前後に反転 (Reverse the Envelope Time Sequence)
- エンベロープカーブを切り替え (Toggle the Envelope Smoothing)

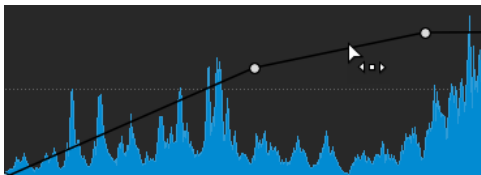
基本的なエンベロープ操作

エンベロープカーブにポイントを追加することで、時間とともにオーディオ素材のボリュームが変わるようにエンベロープカーブを作成できます。マウスでディスプレイ内をポイントするか、ポイントを動かすと、ディスプレイ上部の欄に現在の位置とレベルの変化が示されます。

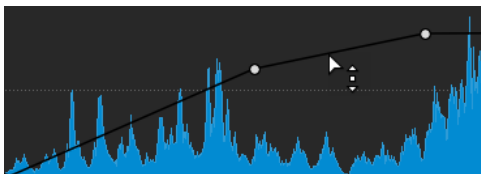
- ポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。
- ポイントを選択するには、ポイントをクリックします。
- 複数のポイントを選択するには、クリックしてポイントを囲むようにドラッグするか、**[Ctrl]/[command]** を押しながらポイントをクリックします。
- ポイントを移動するには、ポイントをクリックしてドラッグします。複数のポイントを選択している場合、すべてのポイントが移動します。
- エンベロープカーブ全体を上下に移動するには、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



- カーブセグメントを垂直に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらカーブをクリックして、上下にドラッグします。
- 2つのポイントを水平に移動するには、**[Shift]** を押しながら2つのポイント間のエンベロープカーブセグメントをクリックして、左右にドラッグします。



- 2つのポイントを垂直に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら2つのポイント間のカーブセグメントをクリックして、上下にドラッグします。



オーディオファイルのフェード

フェードインとはレベルが徐々に増していくこと、フェードアウトとはレベルが徐々に減っていくことです。

フェードを作成するには、各フェードイン/フェードアウト箇所に対してフェードの種類をそれぞれ選択します。

フェードインとフェードアウトの作成

手順

1. オーディオエディターで、範囲を選択します。
2. 「編集 (Edit)」 タブを選択します。

- フェードインとフェードアウトのどちらを作成したいかに応じて、「**フェード (Fading)**」セクションで、以下のいずれかの項目を選択します。
 - デフォルトのフェードタイプを適用するには、「**フェードイン (Fade In)**」アイコンまたは「**フェードアウト (Fade Out)**」アイコンをクリックします。
 - 別のフェードタイプを選択するには、フェードアイコンの下の「**フェードイン (Fade In)**」または「**フェードアウト (Fade Out)**」を選択します。ポップアップメニューで、作成するフェードタイプを選択します。
-

簡易フェードの適用

「**簡易フェード (Easy Fade)**」機能を使用すると、ショートカットを使用して、オーディオファイルにデフォルトのフェードインまたはフェードアウトを素早く適用できます。

フェードのカーブ形状は、「**編集 (Edit)**」タブの「**フェード (Fading)**」セクションにある「**フェードイン (Fade In)**」および「**フェードアウト (Fade Out)**」の設定によって決まります。

手順

- オーディオエディターで、以下のいずれかを選択します。
 - オーディオファイルの始めからフェードインを終了させたい位置まで
 - フェードアウトを開始したい位置からオーディオファイルの終わりまで
 - [Ctrl]/[command] + [D]**を押します。
-

クロスフェード

クロスフェードとは、2つのサウンドが、一方は徐々にフェードイン、もう一方は徐々にフェードアウトしていくことです。

オーディオセグメントを別のセグメントに貼り付けるときにクロスフェードを個別に作成することも、特定の編集操作を実行するたびにクロスフェードを自動的に生成するように設定することもできます。

関連リンク

- [自動クロスフェードの有効化 \(194 ページ\)](#)
- [クロスフェードの作成 \(193 ページ\)](#)
- [「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

クロスフェードの作成

コピーアンドペーストを行ない、ポップアップメニューからクロスフェードオプションを選択することで、2つのオーディオ選択範囲の間に個別のクロスフェードを作成できます。

手順

- オーディオエディターで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
- フェードインを適用するオーディオファイルの最初にオーディオ選択範囲を作成します。
- 「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」パネルで、「**コピー (Copy)**」をクリックします。
- フェードアウトを適用するオーディオファイルの最後にオーディオ選択範囲を作成します。

補足

選択範囲によって実際のクロスフェードの長さが決まり、その結果がステータスバーに表示されます。範囲は、選択したオーディオファイル内、または別のウィンドウから選択できます。ただし、この選択範囲は、前の手順でコピーした選択範囲の長さ以下である必要があります。

5. 「貼り付け (Paste)」セクションで、「選択した終了位置をまたいでクロスフェード (Crossfade Over Selected End)」を選択します。
6. ポップアップメニューからクロスフェードの種類 (「直線 (均等ゲイン) (Linear (Equal Gain))」、「正弦関数 (均等パワー) (Sinus (Equal Power))」、または「平方根 (均等パワー) (Square-Root (Equal Power))」) を選択します。

結果

クロスフェードが作成されます。

補足

貼り付け先の選択範囲の後ろにあるオーディオは、さらに後ろに移動されます。

コピーされた選択範囲でクロスフェード範囲を超過したオーディオは、フルレベルに設定されます。

補足

両方のファイルで、クロスフェード部分にフルレベルのセクションが含まれている場合 (両方のファイルをノーマライズした場合など)、クリッピングや歪みが生じることがあります。これを防ぐには、両方のファイルの振幅を 3 ~ 6dB 下げたうえでもう一度処理を行なってください。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

自動クロスフェードの有効化

オーディオセグメントの切り取り、貼り付け、挿入、ミュート、削除などの操作に対して自動クロスフェードを有効にできます。

手順

1. **オーディオエディター**で、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」パネルで、「**クロスフェード (Crossfading)**」をオンにします。

結果

この項目をオンにすると、以下のいずれかの編集操作を開始したときにクロスフェードが自動的に適用されます。

- **切り取り (Cut)**
- **貼り付け (Paste)**
- **切り取る (Crop)**
- **クリップをミュート (Mute)**
- **削除 (Delete)**
- 「**貼り付け (Paste)**」メニューの「**ファイルの前へ (Prepend)**」、「**ファイルの後へ (Append)**」、「**上書き (Overwrite)**」、または「**複数コピー (Multiple Copies)**」

さらに、「クロスフェード (Crossfading)」オプションをオンにすると、ドラッグでオーディオを挿入した場合や、「挿入 (Insert)」タブの「オーディオファイル (Audio File)」パネルからオプションを選択した場合に、指定した挿入位置に自動的にクロスフェードが生成されます。

補足

オーディオファイルの最初または最後を切り取った場合は、かわりにフェードインまたはフェードアウトが生成されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオエディター\) \(128 ページ\)](#)

位相の反転

位相を反転すると、信号の上下 (+ と -) が逆転します。この機能の最も一般的な使用目的は、2つのチャンネルの位相が一致しないまま録音された場合にステレオ録音を修正することです。

オーディオ位相の反転

手順

1. オーディオファイルの特定の時間範囲の位相だけを反転したい場合は、波形ウィンドウで範囲を選択します。
 2. 「処理 (Process)」タブを選択します。
 3. 「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで、「位相を反転 (Invert Phase)」をクリックします。
-

オーディオの前後反転

オーディオファイルやオーディオファイルの一部を、テープを逆回転させているように前後を反転できます。

手順

1. オーディオファイルの特定の時間範囲だけを前後反転させたい場合は、波形ウィンドウで選択範囲を設定します。
 2. オーディオエディターで、「処理 (Process)」タブを選択します。
 3. 「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで、「前後反転 (Reverse)」をクリックします。
-

DC オフセット

DC オフセットとは、信号の DC (直流) 成分が大きすぎる部分のことです。この現象が発生する最も一般的な原因は、さまざまな録音装置間のずれです。

DC オフセットは以下の理由から問題があります。

- ゼロクロッシングの位置が変わります。
- DC オフセットが発生しているファイルでは、一部の処理オプションで最適な結果が得られません。

DC オフセットの除去

手順

1. オーディオエディターで、DC オフセットを確認して修正するオーディオファイルを開きます。
2. 「処理 (Process)」タブを選択します。
3. 「レベル (Level)」セクションで、「DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)」をクリックします。

オーディオファイルの DC オフセット値を示すダイアログが開きます。また、波形ウィンドウで範囲を選択してからこのオプションを選択すると、選択範囲のみの DC オフセットを確認できます。

補足

通常、この問題は録音全体を通して見られるため、この機能はファイル全体に適用することをおすすめします。

4. 「OK」をクリックすると、DC オフセットが除去されます。
-

タイムストレッチ

タイムストレッチとは、ピッチを変更せずに録音の長さを変えられる操作です。

タイムストレッチを使用すると、オーディオ素材を長くしたり短くしたりできます。この機能は多くの場合、オーディオの選択範囲の時間を他の部分に合わせて調整するために使用されます。ストレッチ処理を行なう素材を選択し、「タイムストレッチ (Time Stretching)」ダイアログのオプションを使用してストレッチ比率を求めます。状況に応じて、長さやテンポを指定できます。

補足

WaveLab Elements では、ZPlane 技術を使用して高品質のタイムストレッチを実現しています。

関連リンク

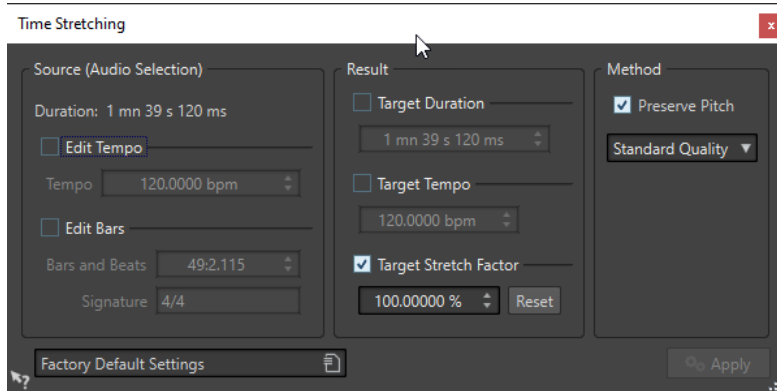
[「タイムストレッチ \(Time Stretching\)」ダイアログ \(196 ページ\)](#)

[タイムストレッチの制限 \(198 ページ\)](#)

「タイムストレッチ (Time Stretching)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオの選択範囲の時間を変更できます。通常、ピッチは保持されます。選択範囲を、指定した時間 (分、秒、およびミリ秒単位)、テンポ (bpm 単位)、またはストレッチ比率 (パーセント) に伸縮できます。

- 「タイムストレッチ (Time Stretching)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで「タイムストレッチ (Time Stretching)」をクリックします。



現在の値 (対象範囲) (Source (audio selection))

時間 (デュレーション) (Duration)

「テンポを設定 (Edit Tempo)」をオンにすると、オーディオソースのテンポを変更できます。小節と拍の数およびストレッチの比率は自動的に更新されます。

「小節を設定 (Edit Bars)」をオンにすると、オーディオソースの小節と拍の数および拍子記号を設定できます。ソースのテンポ値とストレッチの比率は自動的に更新されます。

実行後の値 (Result)

ターゲットとする時間 (Target duration)

この項目をオンにすると、オーディオソースの長さ (デュレーション) が変わります。

ターゲットとするテンポ (Target tempo)

この項目をオンにすると、オーディオソースのテンポが変わります。この項目を指定する場合は、現在のテンポ値または小節と拍の値を指定する必要があります。

ターゲットとするストレッチ比率 (Target stretch factor)

オーディオの長さ (デュレーション) が変わる度合いを表わします。他の設定値を変更すると、この欄の値も自動的に更新されます。手動で値を指定してこの項目をオンにすることもできます。

リセット (Reset)

ストレッチ比率を 100% (ストレッチなし) にリセットします。

処理方法 (Method)

ピッチを保持 (Preserve pitch)

この項目をオンにすると、タイムストレッチを適用してもオーディオ素材のピッチが保持されます。この項目をオフにすると、ストレッチの比率に応じてピッチも変化します。

「精度 (Accuracy)」ポップアップメニュー

ピッチシフトの際、デュレーションの精度を優先するか、ピッチの精度を優先するかを設定できます。

- 「デュレーションの精度を優先 (Favor Duration Accuracy)」を選択すると、元のオーディオの長さが保持されます。
- 「ピッチの精度を優先 (Favor Pitch Accuracy)」を選択すると、ピッチシフト実行後のオーディオの長さが若干変わる場合があります。

関連リンク

[タイムストレッチ \(196 ページ\)](#)

タイムストレッチの制限

タイムストレッチは複雑なデジタル信号処理 (DSP) 操作であり、音質がある程度影響を受けてしまうのは避けられません。

- 音声の場合、ストレッチ比率を ±30% の範囲内に抑えると、よい結果が得られます。
- 複合音楽の場合、±10% の範囲に制限するようにします。
- ピアノの独奏といった繊細なサウンドの場合、±3% の範囲に制限するようにします。

関連リンク

[タイムストレッチ \(196 ページ\)](#)

ピッチシフト

ピッチシフトにより、サウンドの長さを変更したり保持したりしながら、ピッチの検出と変更を行なえます。この機能は、ライブ録音したボーカルのピッチの外れた部分を修正したり、キックドラムのサンプルのピッチを特定の曲に合わせてチューニングしたりする場合に役立ちます。

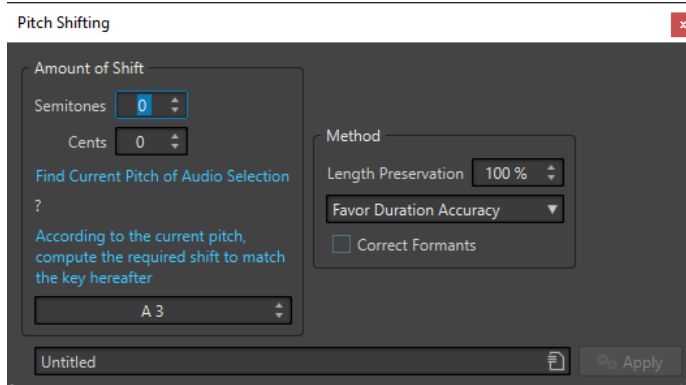
関連リンク

[「ピッチシフト \(Pitch Shifting\)」ダイアログ \(198 ページ\)](#)

「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログ

このダイアログでは、サウンドのピッチを変更できます。

- 「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで「ピッチシフト (Pitch Shifting)」をクリックします。



オーディオファイル用の「ピッチシフト (Pitch Shifting)」ダイアログ

シフトの度合い (Amount of Shift)

半音 (Semitones)

ピッチ変更の幅を半音単位で指定できます。

セント (Cents)

ピッチ変更の幅をセント単位で指定できます。

選択範囲のピッチを検出 (Find current pitch of audio selection)

クリックすると選択範囲に対してピッチ検出が実行され、その結果が下に表示されます。このオプションはオーディオファイルだけに使用できます。

選択範囲のピッチと以下のキーとの差を検出してシフト値を自動設定 (According to the current pitch, compute the required shift to match the key hereafter)

ここをクリックすると、選択範囲から検出されたピッチとこの欄の設定値を比べて、「シフトの度合い (Amount of Shift)」が自動設定されます。このオプションはオーディオファイルだけに使用できます。

ピッチ欄

結果のピッチを指定します。

処理方法 (Method)

長さの保持 (Length preservation)

処理によって選択範囲の長さにごの程度影響を与えるかを指定します。

- 設定値が 100 % の場合、選択範囲の長さ (デュレーション) は処理を実行したあとも変わりません。
- 設定値を 0 % にすると、アナログテープレコーダーでテープの再生速度を変更した場合と同じような結果が得られます。たとえば、ピッチを 1 オクターブ上げると選択範囲の長さは半分になります。

ピッチの変更幅が大きい場合は、この欄の値が小さいほどピッチシフトのクオリティーもよくなります。

「精度 (Accuracy)」ポップアップメニュー

ピッチシフトの際、デュレーションの精度を優先するか、ピッチの精度を優先するかを設定できます。

- 「デュレーションの精度を優先 (Favor Duration Accuracy)」を選択して「長さの保持 (Length Preservation)」を 100 % に設定した場合、ピッチシフト実行後のオーディオはソースオーディオと長さが同じになります。
- 「ピッチの精度を優先 (Favor Pitch Accuracy)」を選択した場合、ピッチシフト実行後のオーディオはソースオーディオとはわずかに異なる長さになる場合があります。

フォルマントを修正 (Correct formants)

この項目をオンにすると、ボーカル素材のピッチを変更した場合にボーカルらしい自然なサウンドが得られます。この機能を利用すると処理時間が増えるので、ボーカル以外の素材ではオフにしておいてください。

補足

この機能を使用すると信号レベルがかなり高くなる場合があります。

関連リンク

[ピッチシフト](#) (198 ページ)

ピッチバンド

ピッチバンドを使用すると、サウンドのピッチを時間によって変更できます。

この機能を使用すると、標準的なテープストップエフェクトを作成したり、あるトラックのテンポとピッチを別のトラックにブレンドしたりできます。

「ピッチバンド (Pitch Bend)」ダイアログでは、ピッチに適用するエンベロープカーブを描けます。エンベロープの垂直ルーラーにピッチオフセットが表示されます。エンベロープが影響する範囲は調節できます。ピッチの値をプラスにすると、ピッチが高く短いサウンドになり、ピッチの値をマイナスにすると、ピッチが低く長いサウンドになります。

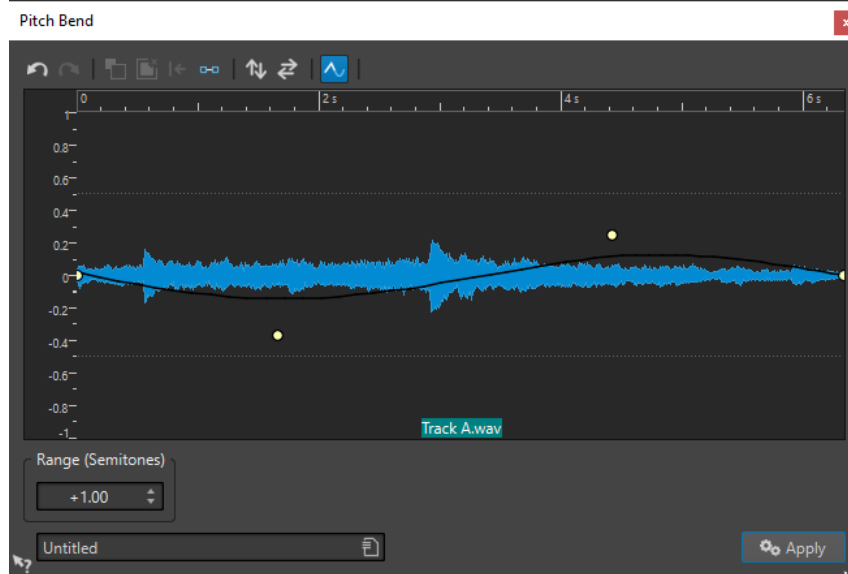
関連リンク

[「ピッチバンド \(Pitch Bend\)」 ダイアログ \(200 ページ\)](#)

「ピッチバンド (Pitch Bend)」 ダイアログ

このダイアログでは、エンベロープカーブを使用してサウンドのピッチを少しずつ変更できます。

- 「ピッチバンド (Pitch Bend)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターで「処理 (Process)」タブを選択し、「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで「ピッチバンド (Pitch Bend)」をクリックします。



ピッチバンドエンベロープ

エンベロープカーブを編集して、サウンドのピッチを変更できるようにします。エンベロープポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。それから、エンベロープポイントをドラッグすることでピッチバンドエンベロープをカスタマイズできます。

ピッチバンドエンベロープの表示の上には、エンベロープを編集するための以下のオプションが用意されています。

- 直前の操作を取り消し (Undo the Last Operation)
- 前回取り消した操作をやり直し (Redo the Last Undone Operation)
- E ポイントの選択を解除 (Deselect the Envelope Points)
- 選択した E ポイントを削除 (Delete the Selected Envelope Points)
- 選択した E ポイントをリセット (Reset the Selected Envelope Points)
- エンベロープ全体をリセット (Reset the Whole Envelope)
- エンベロープを上下に反転 (Flip the Envelope Around the Horizontal Axis)
- エンベロープを前後に反転 (Reverse the Envelope Time Sequence)
- エンベロープカーブを切り替え (Toggle the Envelope Smoothing)

範囲 (半音) (Range (Semitones))

ピッチを変更できる最大幅を半音単位で指定します。ピッチを示す垂直ルーラーの表示単位もこの値に応じて変化します。

関連リンク

[ピッチバンド \(199 ページ\)](#)

リサンプリング

録音データのサンプリングレートを変更できます。この機能は、オーディオシステムで使用したいファイルがそのシステムでサポートされていないサンプリングレートで録音されている場合に役立ちます。

補足

- サンプリングレートを低い周波数から高い周波数に変換しても、音質は向上しません。いったん失われた高い周波数は、変換で復元できません。
- 低い周波数にリサンプリングすると、高い周波数のデータは失われます。このため、サンプリングレートを低くしてからもう一度高くすると、音質は低下します。

補足

「Resampler」プラグインを「高 (High)」品質モードで使用すると、オーディオエディターで「リサンプリング (Resample)」オプションを使用した場合と同じクオリティのサンプリングレートになります。ただしこれは、「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログのサンプリングレートが、「Resampler」の「サンプリングレート」ポップアップメニューの値に存在する場合のみです。カスタムサンプリングレートを選択した場合は別のアルゴリズムが使用されるため、「Resampler」で得られるクオリティよりも低くなります。

関連リンク

[サンプリングレートの変換 \(201 ページ\)](#)

サンプリングレートの変換

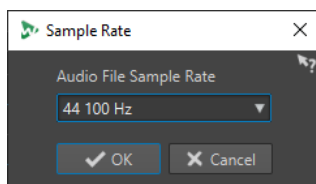
リサンプリングにより、オーディオファイルのサンプリングレートを別のサンプリングレートに変換できます。

補足

サンプリングレートの変換は、常にファイル全体に適用されます。

手順

1. オーディオエディターで、「処理 (Process)」タブを選択します。
2. 「時間 & ピッチ (Time & Pitch)」セクションで、「リサンプリング (Resample)」をクリックします。
3. 「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログで、ポップアップメニューからサンプリングレートを選択します。



4. 「OK」をクリックします。

関連リンク

[リサンプリング \(201 ページ\)](#)

オーディオモンタージュ (Audio Montage)

オーディオモンタージュは、マルチトラックに対応するノンディストラクティブ (非破壊) 編集環境です。

オーディオファイルをオーディオモンタージュに読み込むことができます。オーディオモンタージュに読み込まれたオーディオファイルは「クリップ」と呼ばれます。クリップは単に元のオーディオファイルを参照したもので、オーディオモンタージュでは、元のオーディオファイルに影響を与えることなく自由に編集や変更を行なえます。

トラックベースとクリップベースのエフェクト、ボリュームとパンのオートメーションだけでなく、さまざまなフェード機能やクロスフェード機能などのノンディストラクティブ編集機能を使用できます。

オーディオモンタージュは、アルバム/オーディオ CD の作成、マスタリング、マルチメディア作業、ラジオ用スポット CM の製作などに特に適しています。

補足

オーディオモンタージュに含まれるステレオまたはモノラルのオーディオトラック数は最大 3 つで、ビデオトラックは 1 つです。これらのトラックを使用して、グラフィックに基づいた直感的な作業を行なえるようになります。

トラックに配置できるクリップの数は無制限です。

クリップには、ハードディスク上にあるソースファイル (オーディオファイル) の参照情報に加え、ファイルの開始/終了位置に関する情報が含まれます。これにより、クリップはソースファイルの一部のみを再生できます。さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュのファイル構造 \(202 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(204 ページ\)](#)

[カスタムオーディオモンタージュをゼロから作成する \(220 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュの合成 \(228 ページ\)](#)

[クリップの編集 \(243 ページ\)](#)

オーディオモンタージュのファイル構造

WaveLab では、作成したオーディオモンタージュごとに指定のフォルダーが自動的に作成されます。.mon の拡張子を持つオーディオモンタージュの必須ファイルはこのフォルダーに自動的に保存されます。このフォルダーには、オーディオモンタージュに関連するその他のファイルやサブフォルダーを含めることができます。

オーディオモンタージュフォルダー

オーディオモンタージュフォルダーを使用すると、オーディオモンタージュに関連付けられたすべてのファイルとサブフォルダーを 1 か所に保存できます。そうすることで、オーディオモンタージュの全体像を把握できるほか、オーディオモンタージュを別のコンピューターに転送したり、別のユーザーと共有したりするのが容易になるためおすすめです。

補足

- オーディオモンタージュフォルダーの名前は自由に付けることができます。ただし、関係がはっきりするように、.mon ファイルと同じ名前を使用することをおすすめします。
- オーディオモンタージュに関連付けられたオーディオファイルは指定のフォルダーに保存するのがおすすめですが、別の場所に保存することもできます。

オーディオモンタージュ (.mon) ファイル

オーディオモンタージュフォルダーに保存される .mon ファイルはオーディオモンタージュ作業の中心であり、狭い意味ではオーディオモンタージュそのものを構成しています。この中心的なファイルは「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」ウィンドウで開かれ、読み込み、編集、解析、レンダリングに関するすべての機能にここからアクセスできます。.mon ファイルは他のファイルとリンクするという点でデータベースとして機能します。これらのファイルはオーディオモンタージュがクリップとして参照するものであり、元のソースファイルに影響を与えることなく非破壊的な方法で編集できます。「**オーディオモンタージュ (Audio Montage)**」ウィンドウで適用した設定はすべて .mon ファイルに保存されます。

補足

複数の .mon ファイルを1つのオーディオモンタージュフォルダーに保存できます。これは、オーディオモンタージュの別のバージョンを保持しておきたい場合などに便利です。

関連リンク

[オーディオモンタージュ \(Audio Montage\) \(202 ページ\)](#)

ラウドネスオーバーレイ

オーディオモンタージュウィンドウの**波形**ビューまたは**レインボー**ビューを**RMS ラウドネス**ビューにオーバーレイし、オーバーレイの透明度を調節できます。

RMS ラウドネスのオーバーレイを使用することで、ピークとラウドネスの両方を常に表示できます。これにより、ダイナミクスが変化するオーディオセクションを簡単に特定できます。

波形ビューまたは**レインボー**ビューを**RMS ラウドネス**ビューにオーバーレイするには、スクロールホイール (1) を使用します。スクロールホイールを右に回すほど **RMS ラウドネス**オーバーレイ (2) の不透明度が高くなり、はっきりと表示されます。スクロールホイールを左に回すほど **RMS ラウドネス**オーバーレイの透明度が高くなります。スクロールホイールを一番左まで回すと透明度が 100% に設定され、**RMS ラウドネス**のオーバーレイが非表示になります。



RMS ラウドネスオーバーレイ (2) の表示/非表示を切り替えるには、スクロールホイール (1) をダブルクリックします。

補足

この機能は、**オーディオエディター**の**波形ビュー**と**レインボービュー**でも使用できます。

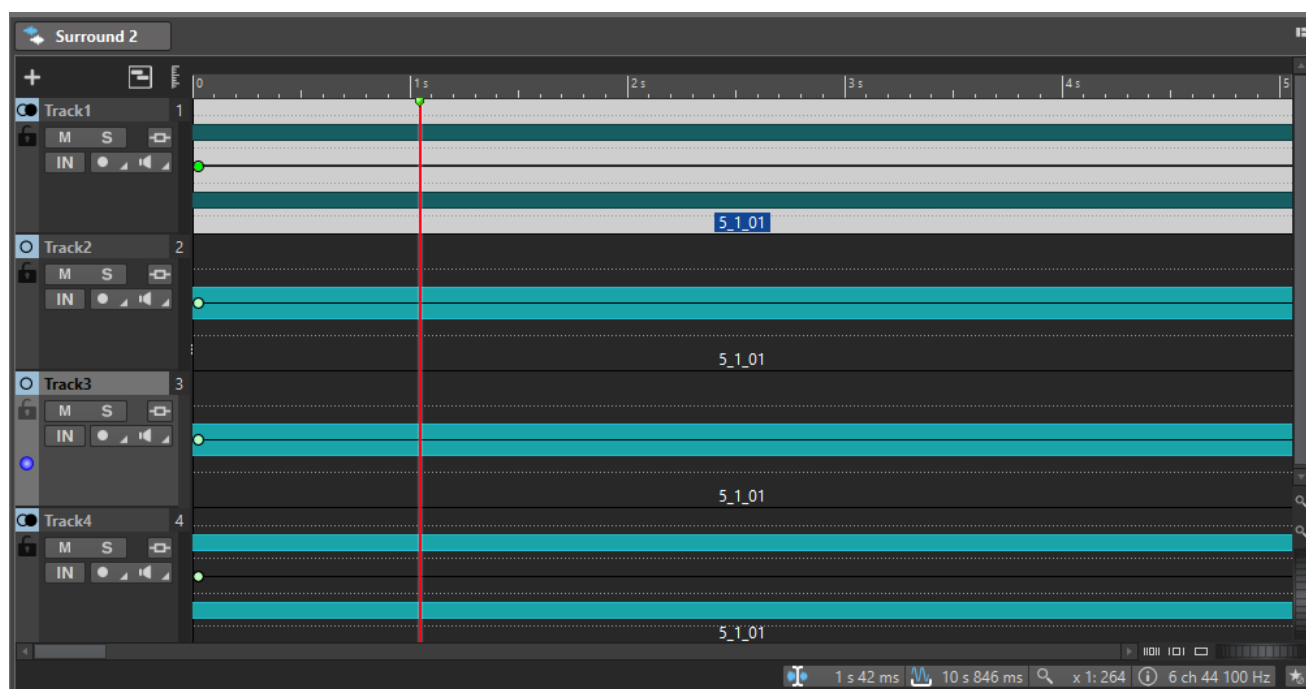
補足

- **波形ビュー**と**レインボービュー**ではグラフィックスのレンダリングが異なるため、透明度の設定はそれぞれ独立しています。
- **オーディオエディター**と**オーディオモンタージュウィンドウ**の透明度の設定もそれぞれ独立しています。

オーディオモンタージュウィンドウ

オーディオモンタージュウィンドウでは、オーディオモンタージュの合成、表示、再生、編集を行なえます。

オーディオモンタージュウィンドウでは、トラックとクリップの概要を確認できます。



関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(210 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

トラックコントロール領域

トラックコントロール領域では順序の変更、ミュート、ソロ、トラックのルーティングなど、いくつかのトラック設定とオプションが利用できます。トラックタイプにはそれぞれ専用のコントロールがあります。

トラック全体をスクロールしたり、サイズを変更したりできます。



モノラルトラックまたはステレオトラックのトラックコントロール領域

トラックコントロール領域の最上部では、以下のオプションを利用できます。

トラックを追加 (Add Track)

オーディオモンタージュにトラックを追加できます。

ナビゲーター

オーディオモンタージュ全体の概要を表示して、すばやくナビゲートできるパネルを表示します。

ナビゲーターパネルのサイズを変更するには、パネルを右クリックして「**小ナビゲーター (Small Navigator)**」、「**中ナビゲーター (Medium Navigator)**」、または「**大ナビゲーター (Large Navigator)**」を選択します。



関連リンク

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(205 ページ\)](#)

[ビデオトラックのトラックコントロール領域 \(208 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(204 ページ\)](#)

ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域

ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域では、たとえばソロトラックのミュート、トラックエフェクトの追加、ルーティングオプションの指定、入力信号のモニタリング、トラックの録音可能化などが行なえます。

オプション (Options)



モノラルトラックまたはステレオトラックのトラックコントロール領域

トラックコントロール領域オプション

トラック名 (Track Name)

トラック名を変更できます。トラック名をダブルクリックすると、トラック名を入力できる「**トラック名 (Track Name)**」ダイアログが表示されます。

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

ミュート (Mute)

トラックをミュートします。

ソロ (Solo)

トラックをソロにします。

エフェクト (Effects)

以下を行なえる「エフェクト (Effects)」ポップアップメニューが開きます。

- 「エフェクトを追加 (Add Effects)」をクリックしてトラックにエフェクトを追加します。これを行なうと、「エフェクト (Effects)」ボタンが緑色に変わります。

補足

「エフェクト (Effects)」ボタンが緑色で強調表示されている場合、そのエフェクトがトラックに適用されていることを示します。

入力バス (Input Bus)/チャンネル出力ルーティング (Channel Output Routing)

「入力バス (Input Bus)」、「チャンネル出力ルーティング (Channel Output Routing)」および「トラックのルーティング (Track Routing)」ダイアログを選択できます。ボタンにマウスポインターを合わせると、選択したルーティングオプションがツールチップに表示されます。

入力信号 (Audio Input)

録音に使用する入力信号を選択できます。

録音 (Record)

録音できる状態にするためには、対応するトラックを録音可能にする必要があります。

「録音 (Record)」ボタンの右側の矢印をクリックすると、以下のオプションが表示されます。

「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」を選択すると、録音するオーディオファイルの名前、場所およびビット解像度を指定できるダイアログが開きます。

「録音位置が最後のマーカーに到達したときに停止 (Stop When Record Position Reaches Last Marker)」をオンにすると、モンタージュに表示される最後のマーカーに録音位置が到達したときに録音が停止します。非表示マーカーは反映されません。最後のマーカーの作成と移動は録音中に行なえます。この項目はすべてのオーディオモンタージュに適用されます。

「録音位置が次のマーカーに到達したときに停止 (Stop When Record Position Reaches Next Marker)」をオンにすると、モンタージュに表示される次のマーカーに録音位置が到達したときに録音が停止します。非表示マーカーは反映されません。この項目はすべてのオーディオモンタージュに適用されます。

Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)

ダッキングのオン/オフを切り替えられます。ダッキングをオンにすると、ボイスモジュレータートラックを選択して調節を行なえます。

ソース (Source)

「変調トラック (Modulator Tracks)」が開き、ダッキングに使用するトラックを選択できます。

Ducker の設定

Ducker プラグインが開き、ダッキング設定を編集してダッキングエフェクトを微調整できます。

すべてのトラックの高さを変更 (Change Track Height of All Tracks)

トラックコントロール領域の左下部分で、すべてのトラックの高さを同時に変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track)

トラックコントロール領域の中央下部分で、アクティブなトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track and Track Below)

トラックコントロール領域の右下部分で、アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

トラックピークメーター

トラックピークメーターはオーディオトラックのボリュームレベルを示します。これはトラックコントロール領域の右側に配置されています。

トラックポップアップメニュー

このポップアップメニューには、トラックに関するすべてのオプションが表示されます。

- 「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開くには、トラックコントロール領域を右クリックします。

トラックを追加 (Add Track)

アクティブなトラックの下にトラックを1つ追加します。

L/Rをモノラルトラックに分割 (Split into Left/Right Mono Tracks)

ステレオトラックを、ステレオトラックの左右のチャンネルを表わす2つのモノラルトラックに変換します。オーディオ素材は変更されません。

トラックを削除 (Remove Track)

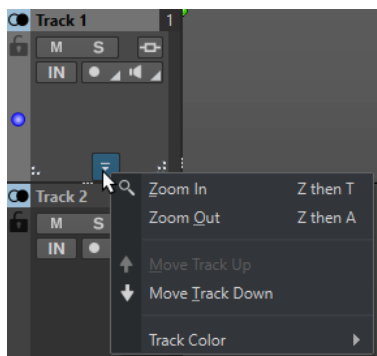
アクティブなトラックを削除します。

ダッキングコントロールを表示 (Show Ducking Controls)

トラックコントロール領域でダッキングコントロールをオンにします。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定メニュー**を開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向きの矢印をクリックします。



ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

トラックの色 (Track Color)

アクティブなトラックの色を選択するサブメニューが表示されます。

関連リンク

[その他のエフェクトの追加方法 \(278 ページ\)](#)

[ダッキング \(263 ページ\)](#)

[トラックピークメーター \(209 ページ\)](#)

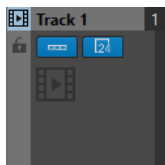
[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

[「トラックのルーティング \(Track Routing\)」ダイアログ \(241 ページ\)](#)

ビデオトラックのトラックコントロール領域

ビデオトラックのトラックコントロール領域では、たとえばビデオのサムネイルのオン/オフの切り替えや、フレーム番号の表示/非表示などが行なえます。ビデオトラックの下の対応するオーディオトラックには、モノラルおよびステレオトラックと同じオプションがあります。

オプション



トラック名 (Track Name)

トラック名を変更できます。トラック名をダブルクリックすると、トラック名を入力できる「**トラック名 (Track Name)**」ダイアログが表示されます。

ロック (Lock)

トラックへのすべての編集を無効にします。

サムネイルを表示 (Show Thumbnails)

ビデオトラックのサムネイルをオン/オフにできます。

フレーム番号を表示 (Show Frame Numbers)

各サムネイルに対応するビデオフレーム番号を表示できます。

すべてのトラックの高さを変更 (Change Track Height of All Tracks)

トラックコントロール領域の左下部分で、すべてのトラックの高さを同時に変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track)

トラックコントロール領域の中央下部分で、アクティブなトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更 (Change Track Height of Active Track and Track Below)

トラックコントロール領域の右下部分で、アクティブなトラックとその下のトラックの高さを変更できます。トラックの高さを変更するには、ここをクリックしてドラッグします。

トラックポップアップメニュー

このポップアップメニューには、トラックに関するすべてのオプションが表示されます。

- 「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開くには、トラックコントロール領域を右クリックします。

トラックを追加 (Add Track)

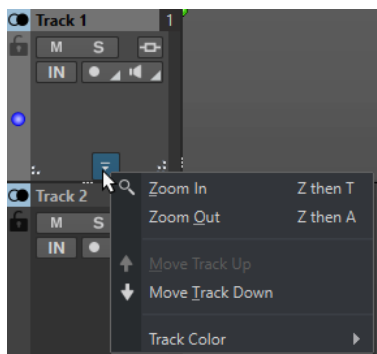
アクティブなトラックの下にトラックを追加できます。

トラックを削除 (Remove Track)

アクティブなトラックを削除します。

トラックの設定メニュー

- **トラックの設定**メニューを開くには、トラックコントロール領域の中央下部にある下向き矢印をクリックします。



ズームイン (Zoom In)

アクティブなトラックをいっぱいの高さで表示します。

ズームアウト (Zoom Out)

できるだけ多くのトラックを表示します。

トラックを上へ移動/トラックを下へ移動 (Move Track Up/Move Track Down)

アクティブなトラックを上または下に移動します。

関連リンク

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(205 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

トラックピークメーター

トラックピークメーターには、ステレオトラックの左右のチャンネルのボリュームレベルが表示されます。**オーディオモンタージュウィンドウ**のトラックコントロール領域の右側に配置されています。

トラックピークメーターは、どのトラックがどの位のレベルで再生されているかの概要を示します。左のバーには左のステレオチャンネルのボリュームレベルが表示され、右のバーには右のステレオチャンネルのボリュームレベルが表示されます。



関連リンク

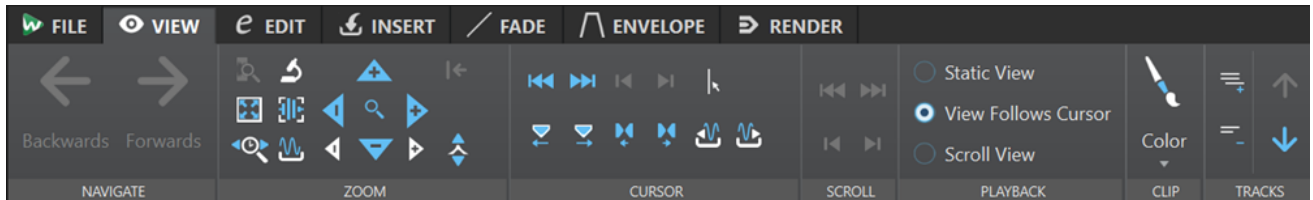
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(205 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの各タブ

オーディオモンタージュウィンドウの各タブでは、オーディオモンタージュの編集に必要なツールやオプションにアクセスできます。たとえば、クリップ内のエンベロープカーブやフェードを編集したり、ズーム設定を行ったり、オーディオを分析したり、オーディオモンタージュをレンダリングしたりできます。

「表示 (View)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで「表示 (View)」をクリックします。



ナビゲート (Navigate)

戻る/進む (Backwards/Forwards)

前/次のカーソル位置、表示倍率、または選択範囲に移動します。

ズーム (Zoom)

ズーム (Zoom)

拡大する時間範囲を定義できるズームツールをアクティブにします。

時間 (Time)

選択した時間範囲が表示されるよう表示倍率を調整できるポップアップメニューが表示されます。「1対1に拡大 (Zoom in 1:1)」は、スクリーンの1ピクセルが1サンプルを表わすようにズームインします。

表示倍率を編集するには、「表示倍率の編集 (Edit Zoom Factor)」をクリックします。「表示倍率の設定 (Zoom Factor)」ダイアログが表示されます。以下の設定を編集できます。

- 「時間範囲を設定 (Set Time Range)」では、表示する時間範囲を設定できます。
- 「1ピクセルあたりのサンプル数 (Samples per Screen Point)」では、モニター画面の1ピクセルに含まれるオーディオサンプルの数を指定できます。
- 「1サンプルあたりのピクセル数 (Screen Points per Sample)」では、1つのオーディオサンプルを表わすピクセルの数を指定できます。

選択範囲を拡大表示 (Zoom Selection)

現在の選択範囲がモンタージュウィンドウ全体に表示されるよう、ウィンドウをズームします。

最大倍率で表示 (Microscope)

最大限にズームインします。

すべて表示 (View All)

最大限にズームアウトします。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)

アクティブなクリップが表示されるようにビューが調整されます。

オーディオズームイン (10倍)/オーディオズームアウト (10倍) (Zoom in Audio (10x)/Zoom out Audio (10x))

大きなステップでズームイン/ズームアウトします。

オーディオズームイン/オーディオズームアウト (Zoom in Audio/Zoom out Audio)

小さなステップでズームイン/ズームアウトします。

垂直ズームイン/垂直ズームアウト (Zoom in Vertically/Zoom out Vertically)

ズームイン/アウトして、レベルの低い/高い波形を表示します。

レベル (Level)

選択した dB 値未満のサンプルのみが表示されるよう、表示倍率を調整します。

ズームを 0dB にリセット (Reset Zoom to 0 dB)

0dB までのオーディオレベルが表示されるよう表示倍率を調整します。

カーソル (Cursor)

ファイルの始めへ/ファイルの終わりへ (Move Cursor to Start of File/Move Cursor to End of File)

カーソルをファイルの始め/終わりへ移動します。

前のマーカーへ/次のマーカーへ (Previous Marker/Next Marker)

カーソルを前/次のマーカーに移動します。

選択範囲の始め/終わり (Start of Selection/End of Selection)

カーソルを時間選択範囲の始め/終わりに移動します。

前のリージョンの側辺へ/次のリージョンの側辺へ (Previous Region Edge/Next Region Edge)

カーソルを前/次のリージョンの端に移動します。

カーソル位置を編集 (Edit Cursor Position)

「カーソル位置 (Cursor Position)」ダイアログが表示されます。カーソル位置を編集できません。

前のクリップ側辺へ/次のクリップ側辺へ (Previous Clip Edge/Next Clip Edge)

カーソルを前/次のクリップの端に移動します。

スクロール (Scroll)

ファイルの始め/終わり (Start/End)

オーディオの開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

選択範囲の始め/終わり (Start of Selection/End of Selection)

オーディオ選択範囲の開始/終了位置を表示します。カーソルは移動しません。

再生 (Playback)

固定表示 (Static View)

スクロールを無効にします。

カーソルを継続移動 (View Follows Cursor)

再生カーソルを見失わないように、ビューを自動的にスクロールします。

スクロール表示 (Scroll View)

再生カーソルが中心に固定されるようにビュー画面が自動的にスクロールします。

クリップ

カラー (Color)

アクティブクリップに色を割り当てたり、選択したクリップにランダムカラーを適用したり、デフォルトのクリップの色をリセットしたりできます。

トラック (Tracks)

隠れたトラックを表示/表示するトラックを少なくする (Display More Tracks/Display Fewer Tracks)

モンタージュウィンドウに表示されるトラック数を変更できます。

前のトラックにフォーカス/次のトラックにフォーカス (Focus on Previous Track/Focus on Next Track)

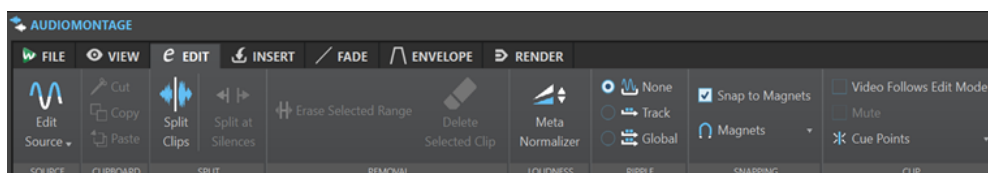
前/次のトラックにフォーカスを設定します。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(210 ページ\)](#)

「編集 (Edit)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで、「編集 (Edit)」をクリックします。



ソース (Source)

ソースを編集 (Edit Source)

クリップのソースオーディオファイルをオーディオエディターで開きます。

Cubase プロジェクトを編集 (Edit Cubase Project)

そのクリップに関連付けられた Cubase プロジェクトを開きます。

クリップボード (Clipboard)

切り取り (Cut)

オーディオ選択範囲を切り取ってクリップボードに保存します。

コピー (Copy)

アクティブクリップまたはオーディオ選択範囲をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードの内容を貼り付けます。

分割 (Split)

無音部分で分割 (Split at Silences)

一定レベルの音がまとまっている範囲を別々のリージョンとして分割します。リージョンの最小サイズ、無音部分の最小サイズ、無音部分と判定する信号レベルを指定できます。

選択範囲の処理 (Removal)

選択クリップを削除 (Delete Selected Clip)/選択範囲を削除 (Delete Selected Range)

アクティブなトラック上にある選択範囲内のクリップの一部を削除し、クリップの右側の部分を左に移動してギャップを埋めます。

選択範囲がない場合、選択されているクリップが削除されます。

リップル (Ripple)

なし (None)

自動シフト機能を無効にします。

トラック (Track)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、アクティブなトラック上で編集クリップの右側にあるすべてのクリップも移動します。この項目は、クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合にも適用されます。

グローバル (Global)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、編集クリップの右側にあるすべてのトラック上のすべてのクリップも移動します。クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合に、このオプションが反映されます。

スナップ (Snapping)

吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)

この項目をオンにすると、クリップの開始位置、時間選択範囲境界、マーカーなど、「吸着項目 (Magnets)」ポップアップメニューでオンになっているすべての要素が吸着項目にスナップします。

吸着項目 (Magnets)

特定の要素の動作を吸着項目に設定できます。

クリップ (Clip)

ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)

この項目をオンにすると、「ビデオ (Video)」ウィンドウのビデオが自動的に各編集内容に追従します。これにより、ビデオのどこを編集しているか即座に確認できます。

クリップをミュート (Mute)

アクティブクリップをミュートします。

キューポイント (Cue Points)

このポップアップメニューでは、フロントキューポイントとバックキューポイントを調節できます。

- **フロントキューポイント (Front Cue Point)**
 - 「表示 (Show)」は、既存のフロントキューポイントを表示します。
 - 「カーソル位置にセット (Set at Cursor)」は、クリップの開始位置を基準として、固定された位置にフロントキューポイントを設定します。
 - 「デフォルトのギャップ位置に設定 (Set at Default Gap Position)」は、フロントキューポイントをクリップの開始位置の2秒前に配置します。
 - 「フェードイン終了位置に追従 (Follows Fade In End Point)」は、フロントキューポイントをフェードインの終了位置に設定します。
 - 「フェードアウト開始位置に追従 (Follows Fade Out Start Point)」は、フロントキューポイントをフェードアウトの開始位置に設定します。
- **バックキューポイント (Back Cue Point)**
 - 「表示 (Show)」は、既存のバックキューポイントを表示します。

- 「カスタマイズ済み終了キューポイント (Custom Cue End)」をオンにすると、クリップの終了位置を基準として、設定された位置にバックキューポイントを設定できます。これにより、クリップごとにギャップを個別に編集できます。
この項目をオフにすると、デフォルトの2秒のギャップが使用されます。
- 「終了オフセット (End Offset)」を選択すると、「バックキューポイントのオフセット (Back Cue Point Offset)」ダイアログが表示され、クリップの終了位置を基準として、指定した位置にバックキューポイントを設定できます。

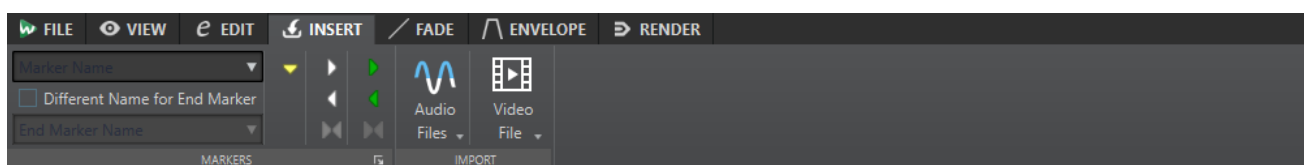
関連リンク

[クリップのソースファイルの編集 \(255 ページ\)](#)

[クリップとキューポイント \(254 ページ\)](#)

「挿入 (Insert)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで「挿入 (Insert)」をクリックします。



マーカー

マーカー名 (Marker Name)

開始マーカーの名前を入力できます。入力しない場合、標準設定の名前が使用されます。

デフォルト名を編集するには、「マーカー (Markers)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」を選択します。

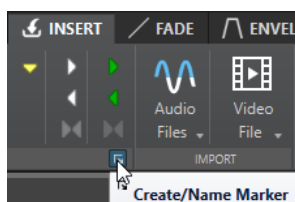
終了マーカーは別名で設定 (Different Name for End Marker)

この項目をオンにすると、「終了マーカー名 (End Marker Name)」フィールドに終了マーカーの別の名前を入力できます。

この項目をオフにすると、開始マーカーの名前が終了マーカーにも使用されます。

マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)

マーカーセクションの右下角にある「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」ボタンをクリックすると、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログが開き、編集カーソルの位置にマーカーやマーカーペアを作成できます。



読み込む (Import)

オーディオファイル (Audio Files)

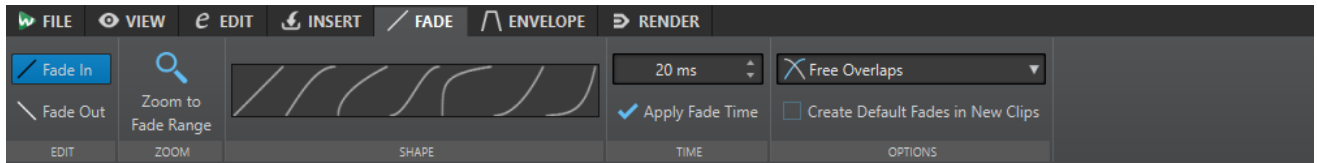
1つ以上のオーディオファイルを選択して、アクティブなトラックの編集カーソルの位置に挿入できます。

ビデオファイル (Video File)

ビデオファイルを選択して、ビデオトラックの編集カーソルの位置に挿入できます。オーディオモンタージュにビデオトラックが存在しない場合、ビデオトラックが作成されます。

「フェード (Fade)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで「フェード (Fade)」をクリックします。



編集 (Edit)

フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)

フェードインとフェードアウトの設定を切り替えることができます。

ズーム (Zoom)

フェード範囲にズーム (Zoom to Fade Range)

アクティブなクリップのフェードイン/フェードアウト範囲が表示されるようにビューが調節されます。

カーブ形状 (Shape)

カーブ

プリセットフェードカーブを選択できます。

- 「直線 (1次) (Linear)」は、レベルを直線 (1次関数) 的に変化させます。
- 「正弦関数 1 (*) (Sinus (*))」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「平方根 (*) (Square-root (*))」は、レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。
- 「正弦関数 2 (Sinusoid)」は、レベルを正弦関数曲線 (サイン波) 状に変化させます。
- 「対数関数 (Logarithmic)」は、レベルを対数関数曲線 (ログリズムカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 1 (Exponential)」は、レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。
- 「指数関数 2 (Exponential+)」は、レベルをよりはっきりとした指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。

フェードタイム (Fade Time)

フェードタイム (Fade Time)

クリップのフェードイン/フェードアウトタイムを指定できます。

フェードタイムを適用 (Apply Fade Time)

特定のクリップのフェードイン/フェードアウトタイムを適用します。

オプション (Options)

重複部の設定

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードのパラメーターを設定できます。

- 「自動フェード: オフ (No Automatic Crossfading)」をオンにすると、クリップが重なっても自動クロスフェードが実行されません。
- 「重複部の設定なし (Free Overlaps)」をオンにすると、クリップが同一トラック上の別のクリップに重なったときに自動クロスフェードが作成されます。クロスフェードの長さは、重なる部分の長さによって決まります。

新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)

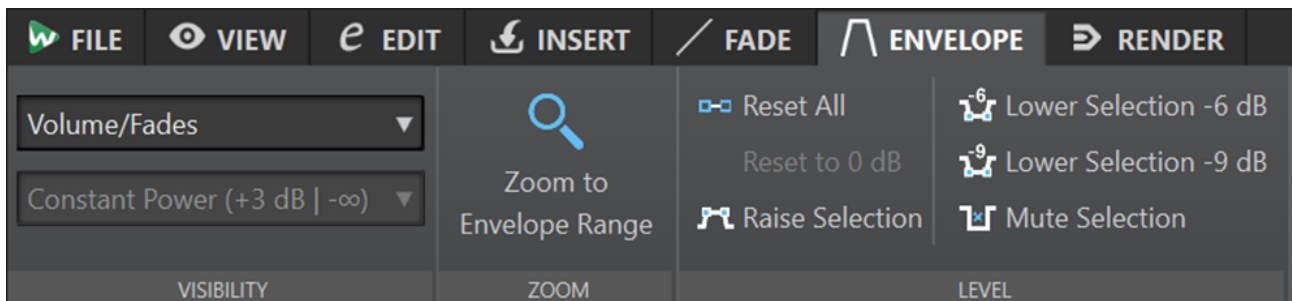
この項目をオンにすると、すべての新規クリップのフェードインおよびフェードアウトが、デフォルトのカーブ形状と長さで作成されます。クリップを分割して作成されたクリップには、デフォルトのフェードタイムのみが使用されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(210 ページ\)](#)

「エンベロープ (Envelope)」タブ (オーディオモンタージュ)

- オーディオモンタージュウィンドウで、「エンベロープ (Envelope)」をクリックします。



表示 (Visibility)

エンベロープタイプ (Envelope Type)

エンベロープのタイプを設定します。選択したタイプに応じて、さまざまなオプションを選択できます。以下の項目を利用できます。

- 「すべてを隠す (Hide All)」は、すべてのエンベロープを非表示にします。
- 「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」は、ボリューム/フェードエンベロープのみを表示します。
- 「パン (Pan)」は、パンエンベロープのみを表示します。下のメニューではパン補正を選択できます。

Pan Law

パン補正を選択できます。この項目は、エンベロープタイプに「パン (Pan)」を選択した場合のみ使用できます。使用できるパン補正は以下のとおりです。

- チャンネルダンプ (Channel Damp) (0dB/ミュート)
- 出力維持 (Constant Power) (+3dB/ミュート)
- チャンネルブースト (Channel Boost) (+4.5dB/ミュート)
- チャンネルブースト (Channel Boost) (+6dB/ミュート)

ズーム (Zoom)

エンベロープ範囲にズーム (Zoom to Envelope Range)

アクティブなクリップのアクティブなエンベロープが表示されるようにビューが調節されません。

レベル (Level)

すべてをリセット (Reset All)

エンベロープを初期状態にリセットします。

0dB にリセット (Reset to 0 dB)

フェードイン/フェードアウトポイントの間にあるエンベロープリージョン全体を、初期状態の単独リージョンに置換します。

ダッキング

「**ダッキング設定 (Ducking Settings)**」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、隣り合った2つのトラック上のクリップ間でダッキングエフェクトを作成できます。このエフェクトは、一方のトラックにクリップが存在する場合に、もう一方のトラックのレベルまたはセンドエフェクトを変調します。

選択範囲を上げる (Raise Selection)

レベルエンベロープポイントを追加し、選択範囲のオーディオレベルを上げるカーブを20ミリ秒の減衰と増幅で描きます。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲を 6dB 下げる (Lower Selection -6 dB)

選択したオーディオに対して、レベルを -6 dB 下げるエンベロープカーブを描きます。このとき、音声の減衰・増幅にかかる時間は20ミリ秒となります。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲を 9dB 下げる (Lower Selection -9 dB)

選択したオーディオに対して、レベルを -9 dB 下げるエンベロープカーブを描きます。このとき、音声の減衰・増幅にかかる時間は20ミリ秒となります。作成したエンベロープリージョンを上下にドラッグして、レベルを調節します。

選択範囲をミュート (Mute Selection)

レベルエンベロープポイントを追加し、選択範囲をミュートするカーブを描きます (デフォルトの20ミリ秒の減衰と増幅でレベルをゼロに下げます)。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(256 ページ\)](#)

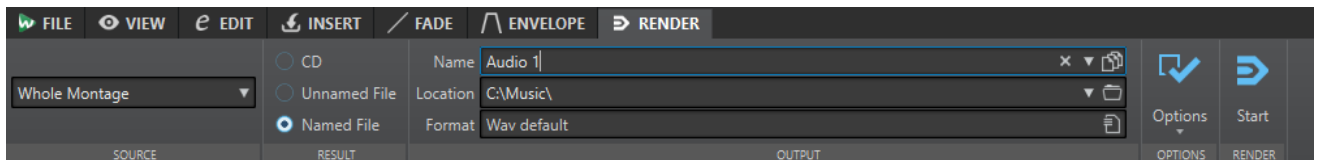
[オーディオモンタージュの各タブ \(210 ページ\)](#)

[Pan Law \(263 ページ\)](#)

「レンダリング (Render)」タブ (オーディオモンタージュ)

「レンダリング (Render)」タブでは、オーディオモンタージュをオーディオファイルにミックスダウンできます。

- オーディオモンタージュウィンドウで「レンダリング (Render)」をクリックします。



ソース (Source)

ソースポップアップメニュー

「ソース」ポップアップメニューでは、オーディオモンタージュのどの部分を処理するかを選択できます。以下の項目を利用できます。

モンタージュ全体 (Whole Montage)

オーディオ素材全体を処理およびレンダリングします。

アクティブなトラック (Active Track)

最初のクリップの開始位置から最後のクリップの終了位置まで、アクティブなトラックを処理およびレンダリングします。ミュートされたクリップはレンダリングされません。

特定のマーキングされたリージョン (Specific Marked Region)

特定のオーディオ範囲を処理して個別のファイルを生成します。

処理対象とするリージョンはポップアップメニューで指定します。

実行後の値 (Result)

CD

オーディオモンタージュから CD を作成できます。

名称未設定のファイル (Unnamed File)

名称未設定の一時ファイルがレンダリングされます。

名前を設定 (Named File)

レンダリングされたファイルの名前を指定できます。

出力先 (Output)

名前 (Name)

レンダリングされたファイルの名前を入力できます。矢印アイコンをクリックすると、いくつかの名前オプションから選択できるポップアップメニューが表示されます。

場所 (Location)

レンダリングしたファイルの出力先フォルダーを選択できます。

補足

個々のオーディオモンタージュごとに独立したレンダリングパスを維持し、オーディオモンタージュを切り替えるとそれに応じてレンダリングパスが変更されるようにするには、「ソースファイルごとに独立したフォルダーを維持 (Keep Independent Folder for Each Source File)」をオンにします。

形式 (Format)

ファイル形式を選択できるポップアップメニューが表示されます。

オプション (Options)

選択中のソースにより、使用できるオプションが異なります。

マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)

レンダリング時にマスターセクションのプラグインとゲインをバイパスします。

リバーブテールを追加 (Add Reverb Tail)

この項目をオンにした場合、リバーブなどのエフェクトによってオーディオファイルの終わりが後ろに延びると、レンダリングされたファイルにその部分が含まれます。

一部のプラグインでは、残響時間に関する情報が WaveLab Elements に転送されません。その場合、この項目をオンにしても効果がありません。そのようなプラグインには、「Silence」プラグインを追加して、ファイルの終わりにサンプルを付け加えられます。

マーカーをコピー (Copy Markers)

この項目をオンにすると、対象範囲内にマーカーがある場合、レンダリングされたファイルにもそのマーカーがコピーされます。

レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Resulting Audio File)

レンダリングされたファイルを新しいウィンドウで開きます。

File Explorer 上に表示 (Reveal in File Explorer)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を開いて、選択したファイルの場所に移動します。

処理済のオーディオファイルのマスターセクションをバイパスする (Bypass Master Section on Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、処理済のオーディオファイルの再生では、**マスターセクション**全体がバイパスされます。この設定は、**オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウの右下のボタンをクリックしてオン/オフを切り替えることができます。

補足

すでに適用されているエフェクトを通して新しいファイルをモニタリングしないように、このオプションはオンにすることをおすすめします。

レンダリング (Render)

開始 (Start)

レンダリング処理を開始します。

関連リンク

[オーディオモンタージュの各タブ \(210 ページ\)](#)

[マスターセクションの「レンダリング \(Render\)」タブ \(325 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでの信号の流れ

オーディオ信号は、特定の決まりに従って WaveLab Elements のさまざまなセクションを通過します。

1. オーディオサンプルを読み込み
2. クリップのエンベロープを操作
3. クリップエフェクト
4. クリップのパン
5. クリップごとのゲインを調節 (「**アルバム (Album)**」ウィンドウ)
6. クリップのトラックスロットへのミックス (重なり合うクリップなど)
7. トラックエフェクト
8. トラックレベルを設定
9. 各トラックのステレオバスへのミックス
10. ステレオチャンネルにモンタージュ出力のプラグインを適用
11. ステレオバスの**マスターセクション**入力への送信

マスターセクションでの信号の流れ

1. 各プラグインスロットでチャンネル/サンプリングレートを変更可能
2. **マスターセクション**メーター
3. **マスターセクション**の「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)**」ペイン

4. 各メーター
5. 再生、またはファイル形式へのレンダリング

オーディオモンタージュの作成

オーディオモンタージュを作成する場合、一般的なセットアップから始める「トップダウン」アプローチと、個々のファイルを基盤として使用する「ボトムアップ」アプローチがあります。

WaveLab には、オーディオモンタージュを作成する 2 つの基本的な方法があります。

トップダウンアプローチ: 一般的なセットアップから始める

「カスタム (Custom)」オプションを選択すると、チャンネル数やサンプリングレートなどの一般的な属性を定義してオーディオモンタージュを設定できます。

ボトムアップアプローチ: オーディオファイルを基盤として使用する

オーディオファイルをオーディオモンタージュの基盤として使用し、そこからオーディオモンタージュを構築できます。

カスタムオーディオモンタージュをゼロから作成する

空のオーディオモンタージュを新規作成してカスタマイズできます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」を選択します。
2. 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 > 「カスタム (Custom)」を選択します。
3. オーディオモンタージュのチャンネル構成とサンプリングレートを指定します。
4. 「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」ダイアログで、オーディオモンタージュの名前を入力し、オーディオモンタージュフォルダーを保存する場所を選択します。
5. 「作成 (Create)」をクリックします。

結果

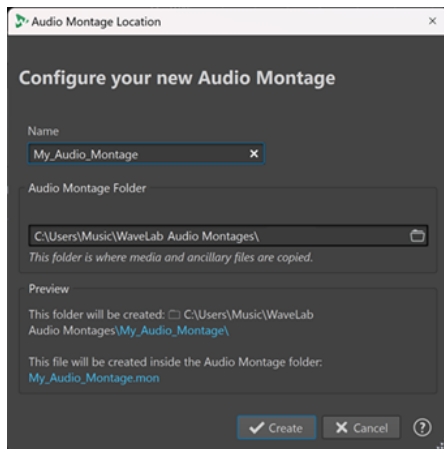
新しいオーディオモンタージュフォルダーが作成され、そこに同じ名前の .mon ファイルが格納されます。

関連リンク

- [オーディオモンタージュのファイル構造 \(202 ページ\)](#)
- [オーディオモンタージュ属性 \(224 ページ\)](#)
- [オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(221 ページ\)](#)

「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」 ダイアログ

「オーディオモンタージュの場所 (Audio Montage Location)」 ダイアログでは、オーディオモンタージュの名前を入力したり、オーディオモンタージュフォルダーを保存する場所を選択したりできます。



名前 (Name)

オーディオモンタージュの名前を入力できます。オーディオモンタージュを作成するためにテンプレートを選択した場合は、テンプレート名が名前として提案されますが、この名前は上書きできます。

オーディオモンタージュフォルダー (Audio Montage Folder)

下の入力フィールドには、新しいオーディオモンタージュフォルダーのパスを指定できます。

プレビュー (Preview)

新しいオーディオモンタージュフォルダーと新しいオーディオモンタージュ (.mon) ファイルのパスのプレビューが表示されます。

作成 (Create)

新しいオーディオモンタージュフォルダーとオーディオモンタージュファイルの作成を開始します。

キャンセル (Cancel)

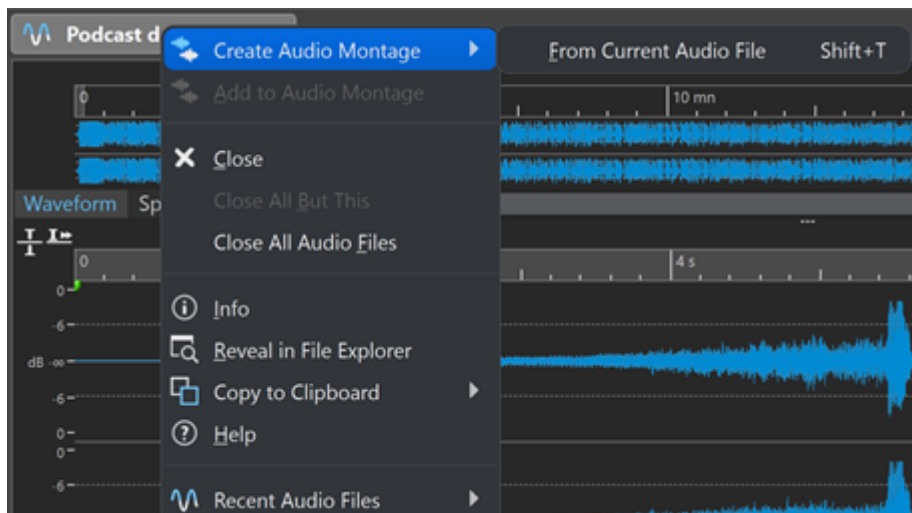
操作をキャンセルします。

オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する

オーディオファイルまたはオーディオファイル内の時間範囲からオーディオモンタージュを作成できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、オーディオモンタージュの作成に使用するオーディオファイルを開きます。
2. 必要に応じて、オーディオファイルの特定のセクションを新規オーディオモンタージュとして開きたい場合は、オーディオファイルで時間範囲を選択します。
3. オーディオファイルのファイルタブを右クリックします。
4. 「**オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)**」 > 「**現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)**」を選択します。



5. 「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Audio File)」ダイアログで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルを新規オーディオモンタージュで開くには、「ファイル全体 (Whole File)」を選択します。
 - オーディオファイルの時間範囲を新規オーディオモンタージュで開くには、「現在の時間範囲 (Current Time Selection)」を選択します。
6. 必要に応じて、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - オーディオファイルに含まれるマーカーを新規オーディオモンタージュに読み込むには、「マーカーを読み込む (Import Markers)」をオンにします。
 - 標準リージョンマーカーの位置でオーディオファイルを分割するには、「標準リージョンマーカーの位置で分割 (Split at Generic Region Markers)」をオンにします。
7. 「OK」をクリックします。

結果

オーディオファイルが新規オーディオモンタージュとして開かれます。

関連リンク

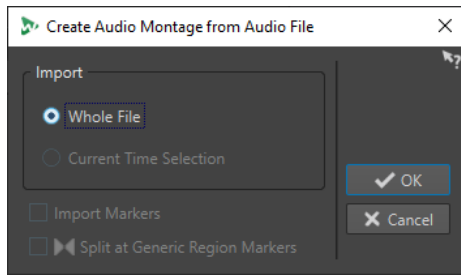
[「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 \(Create Audio Montage from Audio File\)」ダイアログ \(222 ページ\)](#)

「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Audio File)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオファイルまたはオーディオファイル内の時間範囲のいずれかを指定して、新しいオーディオモンタージュとして開くことができます。さらに新しいオーディオモンタージュにマーカーを読み込んで、特定のマーカー位置で分割するよう指定もできます。

「オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage from Audio File)」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- オーディオファイルのファイルタブを右クリックして、「オーディオモンタージュを作成 (Create Audio Montage)」 > 「現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)」を選択します。
- オーディオエディターでオーディオファイルを開いて「ファイル (File)」 > 「新規 (New)」 > 「現在のファイルから作成 (From Current File)」を選択し、「現在のオーディオファイルから作成 (From Current Audio File)」を選択して「作成 (Create)」をクリックします。



ファイル全体 (Whole File)

この項目をオンにすると、オーディオファイルが新しいオーディオモンタージュとして開かれます。

現在の時間範囲 (Current Time Selection)

この項目をオンにすると、オーディオファイルで選択した時間範囲が新しいオーディオモンタージュとして開かれます。

マーカを読み込む (Import Markers)

この項目をオンにすると、オーディオファイルに含まれるマーカが新しいオーディオモンタージュに読み込まれます。

標準リージョンマーカの位置で分割

標準リージョンマーカを含むオーディオファイルを使用する場合にこの項目をオンにすると、新しいオーディオモンタージュに読み込む際にオーディオファイルがマーカ位置で分割されます。マーカの範囲外のオーディオは削除されます。

関連リンク

[オーディオファイルからオーディオモンタージュを作成する \(221 ページ\)](#)

新しいオーディオモンタージュを作成するその他の方法

新しいオーディオモンタージュの作成には、いくつかの方法があります。

- タイトルをオーディオモンタージュに読み込み
- WAV ファイルをオーディオモンタージュに変換
- オーディオモンタージュの複製
- **[Ctrl]/[Opt]** を押しながらタブバーのモンタージュタブをドラッグ

関連リンク

[オーディオモンタージュの複製 \(223 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの複製

オーディオモンタージュはさまざまな方法で複製できます。作成済みのオーディオモンタージュと同じプロパティやオーディオファイルを使用して、すばやく新しいオーディオモンタージュを作成できます。

以下の複製オーディオモンタージュを利用できます。

空白 (同じプロパティを使用) (Empty (With Same Properties))

元のオーディオモンタージュのチャンネル設定とサンプリングレートで新しいオーディオモンタージュを作成します。クリップは含まれません。

完全に複製 (同じオーディオファイルを使用) (Exact Duplicate (Using the Same Audio Files))

元のオーディオモンタージュの完全な複製を作成します。新しいモンタージュ上のクリップは元のオーディオファイルを参照します。複製されたオーディオモンタージュは元のオーディオモンタージュのチャンネル設定とサンプリングレートを使用します。

この機能は、複数のバージョンのオーディオモンタージュを作成して、さまざまなバリエーションを試す場合などに便利です。ただし、実際のオーディオファイルに処理や編集を適用すると、その内容がすべてのオーディオモンタージュに反映されます。

また、**[Ctrl]/[command]** を押しながらタブをタブバーにドラッグしても、オーディオモンタージュの完全な複製を作成できます。

関連リンク

[オーディオモンタージュの複製 \(224 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの複製

手順

- 複製するオーディオモンタージュを開きます。
- オーディオモンタージュウィンドウで、「ファイル (File)」タブを選択します。
- 「新規 (New)」>「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」>「現在のファイルから作成 (From Current File)」を選択します。
- 「現在のオーディオモンタージュから作成 (From Current Audio Montage)」セクションから、以下のいずれかを選択します。
 - 空白 (同じプロパティを使用) (Empty (With Same Properties))
 - 完全に複製 (同じオーディオファイルを使用) (Exact Duplicate (Using the Same Audio Files))
- 「作成 (Create)」をクリックします。

結果

オーディオモンタージュの複製が新しいタブに開かれます。

関連リンク

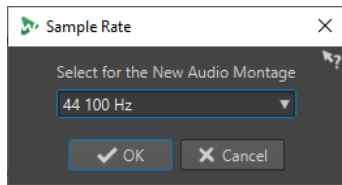
[オーディオモンタージュの複製 \(223 ページ\)](#)

オーディオモンタージュ属性

「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでは、チャンネル構成 (モノラル、ステレオ、サラウンド、Ambisonics) およびオーディオモンタージュのサンプリングレートを定義できます。

選択したオーディオモンタージュのサンプリングレート設定を開くには、以下のいずれかを行ないます。

- 「ファイル (File)」タブを選択して「情報 (Info)」をクリックします。
- モンタージュウィンドウの右下にある「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ボタンをクリックします。「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログが開きます。
- モンタージュウィンドウの右下にある「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ボタンをクリックします。「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログが開きます。



「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでは、選択したオーディオモンタージュに対して以下の設定を行なえます。

モード (Mode)

オーディオモンタージュのチャンネルモードを以下から選択できます。

- モノ (Mono)
- ステレオ (Stereo)
- サラウンド (Sur) (Surround)
- Ambisonics

チャンネル

オーディオモンタージュの出力時のチャンネル数および構成を設定できます。この項目は「サラウンド (Sur)」および「Ambisonics」モードでのみ使用できます。

サンプリングレート (Sample Rate)

オーディオモンタージュのサンプリングレートを選択します。

オーディオモンタージュのサンプリングレートを変更する

「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログで、オーディオモンタージュのチャンネル構成を変更できます。

手順

1. モンタージュウィンドウの右下にある「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ボタンをクリックします。
 2. 「サンプリングレート (Sample Rate)」ダイアログで、新しいサンプリングレートを選択します。
 3. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオモンタージュ属性 \(224 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの読み込みオプション

オーディオモンタージュには、オーディオファイル、ビデオファイル、およびアルバムのタイトルを読み込めます。

以下の読み込みオプションは、オーディオモンタージュウィンドウの「挿入 (Insert)」タブの「読み込む (Import)」セクションから選択できます。

- オーディオファイルを読み込むには、「オーディオファイル (Audio Files)」をクリックして、アクティブなトラックの編集カーソルの位置に読み込ませるオーディオファイルを選択します。
読み込むオーディオファイルが1つの場合、「貼り付け (Paste)」ポップアップメニューが表示されます。このポップアップメニューでは、クリップの挿入方法や既存のクリップへの影響などを指定できます。

複数のオーディオファイルを読み込む場合、「**オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)**」ダイアログが表示されます。このダイアログでは、ファイルの挿入先を指定できます。

- ビデオファイルを読み込むには、「**ビデオファイル (Video Files)**」をクリックして、ビデオトラックの編集カーソルの位置に読み込みたいビデオファイルを選択します。利用できるビデオトラックがない場合は、ビデオトラックが作成されます。

以下の読み込みオプションを使用するには、「**ファイル (File)**」 > 「**読み込む (Import)**」を選択します。

- オーディオファイルを読み込むには、「**オーディオファイルをモンタージュに読み込み (Audio File to Montage)**」をクリックし、読み込むオーディオファイルを選択して「**読み込む (Import)**」をクリックします。
- 形式の不明なオーディオファイルを開くには、「**不明なオーディオ (Unknown Audio)**」をクリックします。「**ファイル属性の設定 (Special File Format)**」ダイアログで、開きたいオーディオファイルの形式を処理する方法を指定できます。
- オーディオ CD からタイトルを読み込むには、「**オーディオ CD (Audio CD)**」をクリックします。「**オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)**」ダイアログで、抽出するタイトルを指定します。

関連リンク

[オーディオモンタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する \(237 ページ\)](#)

[「ファイル属性の設定 \(Special File Format\)」ダイアログ \(157 ページ\)](#)

破損したオーディオファイルの参照情報

オーディオモンタージュは単一または複数のオーディオファイルを参照して構成されています。これらの参照情報は、たとえばオーディオファイルをハードディスク上の別の場所に移動すると、破損する場合があります。WaveLab Elements が破損した参照情報を検出した場合、ファイルの新しい保存先を指定したり、所在が不明なオーディオファイルを別のオーディオファイルに置き換えたりできます。

関連リンク

[破損したオーディオファイルの参照情報の修復 \(226 ページ\)](#)

[「所在不明ファイル \(Missing Files\)」ダイアログ \(227 ページ\)](#)

破損したオーディオファイルの参照情報の修復

オーディオファイルの参照情報が破損したオーディオモンタージュを開いた場合、「**所在不明ファイル (Missing Files)**」ダイアログが自動的に開きます。

手順

1. 「**所在不明ファイル (Missing Files)**」ダイアログで、所在不明のオーディオファイルの修復したい参照情報を選択します。
2. 「**検索する場所 (Where to Search)**」フィールドで新しいオーディオファイルの参照情報の保存場所を指定します。
3. 必要に応じて、「**サブフォルダーも検索する (Search Sub-Folders)**」をオンにして、サブフォルダーも検索対象に含めます。
4. 以下のいずれかを行ないます。
 - 所在が不明のファイルと同名のオーディオファイルが自動で検索されるようにするには、「**同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same Name)**」をクリックします。
「**代替ファイルを以下から選択してください (Select a Replacement)**」フィールドで新しいオーディオファイルの参照情報を選択し、「**OK**」をクリックします。

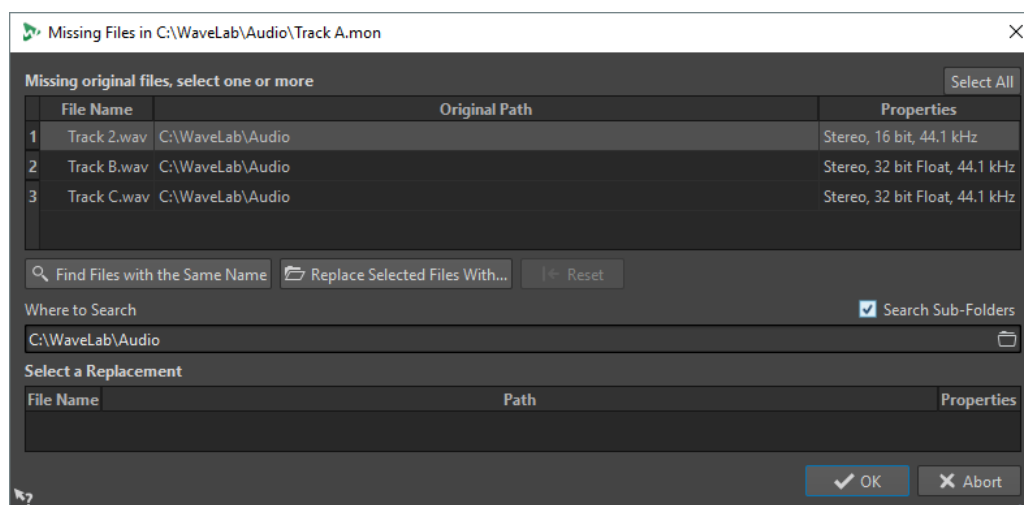
- 所在不明ファイルと置き換えるオーディオファイルを選択するには、「**代替ファイルの場所を指定 (Replace Selected Files With)**」をクリックし、新しいファイルを選択して「**開く (Open)**」をクリックします。

関連リンク

[「所在不明ファイル \(Missing Files\)」ダイアログ \(227 ページ\)](#)

「所在不明ファイル (Missing Files)」ダイアログ

オーディオモンタージュを開いたときに、オーディオモンタージュが参照するファイルが所在不明の場合、このダイアログが表示されます。このダイアログで、それらのファイルを検索するか、代替ファイルを選択できます。



所在不明の元のファイル

所在不明ファイルのリストが表示されます。いずれのファイルも、既存のファイルで置き換えることができます。複数のファイルの代替ファイルを指定するには、ファイルを選択し、「**検索する場所 (Where to Search)**」フィールドに新しいパスを入力します。

有効な代替ファイルを関連付けできたファイルには、緑色のチェックマークがつきます。赤いチェックマークがついたファイルには、有効な代替ファイルを関連付けできていません。ただし、代替ファイルの候補がダイアログの下部に表示されます。

同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same Name)

WaveLab Elements で、「**検索する場所 (Where to Search)**」フィールドに指定したフォルダー内で、所在不明のファイルと同じ名前のファイルがすべて検索されます。

代替ファイルの場所を指定 (Replace Selected Files With)

所在不明のファイルを特定の代替ファイルで置き換えます。

表示をリセット (Reset)

選択した所在不明ファイルに割り当てることができる、すべての代替ファイルを下のリストから削除します。

検索する場所 (Where to Search)

ファイルの検索場所を指定します。「**同じ名前のファイルを探す (Find Files with the Same Name)**」をクリックして、検索を開始します。

代替ファイルのリスト

代替ファイルとして使用できるファイルのリストが表示されます。エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からリストにファイルをドラッグすることもできます。

オーディオモンタージュの合成

トラックとクリップを追加して、オーディオモンタージュを合成します。

関連リンク

[トラック](#) (228 ページ)

[クリップ](#) (230 ページ)

トラック

トラックはクリップを整理するための構造を提供します。モノラルトラック、ステレオトラック、およびビデオトラックを追加できます。

- モノラルおよびステレオトラックを使用すると、オーディオモンタージュにクリップを追加できます。
- ビデオトラックを使用すると、オーディオモンタージュにビデオを追加できます。

関連リンク

[ビデオトラック](#) (386 ページ)

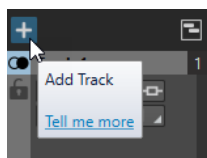
[トラックの追加](#) (228 ページ)

トラックの追加

ステレオトラック、モノラルトラック、およびビデオトラックを追加できます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」ウィンドウで、トラックコントロール領域の最上部にある「+」をクリックします。



- トラックコントロール領域を右クリックして「トラック (Track)」ポップアップメニューを開き、「トラックを追加 (Add Track)」を選択します。
2. オーディオモンタージュに追加するトラックタイプを選択します。

関連リンク

[トラック](#) (228 ページ)

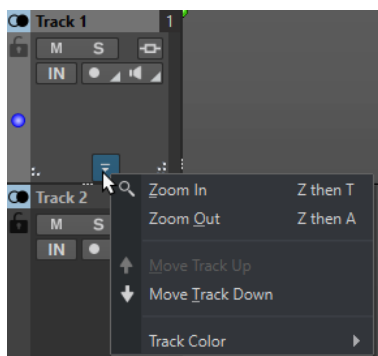
[トラックコントロール領域](#) (204 ページ)

トラックリストでのトラックの移動

トラックリストではトラックを上下に移動できます。

選択できる手順

- 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」ウィンドウでトラックを選択して、トラックリスト内で上下にドラッグします。
- トラックコントロール領域の下側で、下向きの矢印をクリックして「トラックを上へ移動 (Move Track Up)」または「トラックを下へ移動 (Move Track Down)」を選択します。



関連リンク

[トラック \(228 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

トラックサイズの変更

トラックの高さと幅は自由に変更できます。

トラックの高さと幅の変更方法は、各トラックのトラックコントロール領域のどの位置をクリックしてドラッグするかによって変わります。

選択できる手順

- すべてのトラックの高さを同時に変更するには、トラックコントロール領域の左下部分をクリックしてドラッグします。
- アクティブなトラックの高さを変更するには、トラックコントロール領域の中央下部分をクリックしてドラッグします。
- アクティブなトラックとその下のトラックの高さを比率を維持しながら変更するには、トラックコントロール領域の右下部分をクリックしてドラッグします。

関連リンク

[トラック \(228 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

トラックの削除

クリップを含むトラックを削除すると、クリップも削除されます。ただし、クリップが参照しているオーディオファイルは影響されません。

手順

- トラックコントロール領域で、削除するトラックのトラックコントロール領域を右クリックして「**トラックを削除 (Remove Track)**」をクリックします。

関連リンク

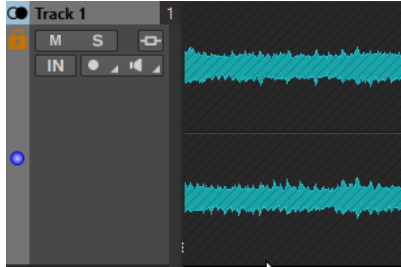
[トラック \(228 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

トラックのロック/ロック解除

誤って移動、編集、または削除されないように、トラックをロックできます。

- トラックをロックするには、トラックコントロール領域の「**ロック (Lock)**」ボタンをクリックします。



- トラックのロックを解除するには、トラックコントロール領域の「**ロック (Lock)**」ボタンを再度クリックします。

関連リンク

[トラック \(228 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

ステレオトラックをモノラルトラックに分割

ステレオトラックは、L/R または Mid/Side のモノラルトラックに分割できます。これは仮想的な分割で、オーディオファイルが変更されたり、新しく作成されたりすることはありません。

手順

- **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、分割するトラックのトラックコントロール領域を右クリックして、「**L/R をモノラルトラックに分割 (Split into Left/Right Mono Tracks)**」を選択します。

結果

トラックが分割されます。トラックにクリップがある場合は、ステレオの両側が別々のクリップになり、個別に移動および編集できます。

モノラルトラックは自動的にグループ化され、移動やサイズ変更は常に一緒に行なわれます。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

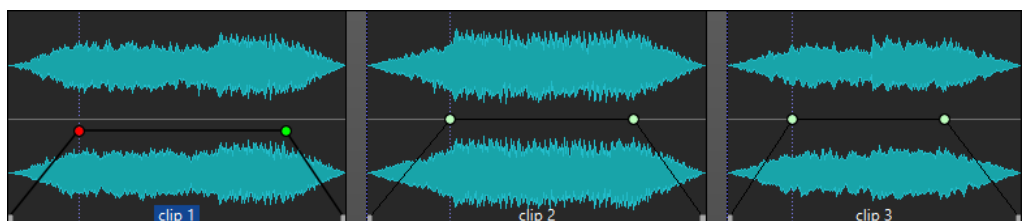
クリップ

オーディオモンタージュに挿入したオーディオファイルはクリップとして表示されます。クリップには、ハードディスクにあるソースオーディオファイルの参照情報だけでなく、ファイルの開始/終了位置、ボリューム、パンカーブ、フェードなどの情報が含まれます。これによりクリップはソースオーディオファイルの一部のみを再生できます。

さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。クリップには、元のソースファイルの参照情報だけが含まれ、オーディオデータは含まれていません。さらに、複数のクリップが同じソースファイルを参照できます。

クリップにはエンベロープやエフェクトを使用することもできます。

アクティブなオーディオモンタージュのクリップは、「**CD**」ウィンドウで確認できます。



トラック上の3つのクリップ

関連リンク

[クリップの編集 \(243 ページ\)](#)

オーディオモンタージュへのオーディオファイルの挿入

オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入すると、オーディオファイルはクリップとして表示されます。オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する方法はいくつかあります。

関連リンク

[クリップ \(230 ページ\)](#)

[ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する \(231 ページ\)](#)

[コンテキストメニューを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(232 ページ\)](#)

[コピーアンドペーストを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(232 ページ\)](#)

[エクスプローラー \(Windows\) または Finder \(Mac\) を使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(233 ページ\)](#)

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する \(233 ページ\)](#)

[ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルリージョンをオーディオモンタージュに挿入する \(233 ページ\)](#)

[他のオーディオモンタージュからオーディオファイルをコピーして、オーディオモンタージュに挿入する \(234 ページ\)](#)

[ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに、またはモノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する \(236 ページ\)](#)

[スタートアップアシスタントによるオーディオモンタージュの作成 \(17 ページ\)](#)

ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する

波形ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイル全体もしくはオーディオファイルの一部をドラッグして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. **オーディオエディター**の波形ウィンドウで以下のいずれかを行ないます。

- オーディオファイル全体をオーディオモンタージュに追加するには、オーディオファイルタブをオーディオモンタージュタブにドラッグして、トラックにドロップします。
- オーディオファイルの一部をオーディオモンタージュに追加するには、オーディオモンタージュに追加するオーディオパートを選択して、オーディオモンタージュタブにドラッグし、トラックにドロップします。

2. 「**ファイルの読み込み (Import Files)**」ダイアログで調整を行ない、「**OK**」をクリックします。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(234 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[オーディオモンタージュウィンドウ \(204 ページ\)](#)

コンテキストメニューを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

モンタージュウィンドウのコンテキストメニューからオーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、トラックの空白部分を右クリックします。
2. 「挿入 (Insert)」ポップアップメニューから「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio Files)」を選択し、トラックに配置するオーディオファイルを選択します。
3. 「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログで調整を行ない、「OK」をクリックします。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(234 ページ\)](#)

コピーアンドペーストを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

波形ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイル全体もしくはオーディオファイルの一部をコピーアンドペーストして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. オーディオエディターの波形ウィンドウで、クリップに参照させたいオーディオ範囲を選択します。
2. 「編集 (Edit)」タブを選択して「コピー (Copy)」をクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [C]** を押します。
3. モンタージュウィンドウで、クリップを挿入したいトラックを選択します。
編集カーソルの位置にクリップが挿入されます。
4. 「編集 (Edit)」タブを選択して「貼り付け (Paste)」をクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [V]** を押します。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からモンタージュウィンドウにオーディオファイルをコピーアンドペーストして、オーディオモンタージュに挿入できます。

手順

1. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でオーディオファイルを選択し、**[Ctrl]/[command]+[C]** を押します。
2. モンタージュウィンドウで、クリップを挿入したい位置に編集カーソルを配置します。
3. 「編集 (Edit)」タブを選択して「貼り付け (Paste)」をクリックするか、**[Ctrl]/[command]+[V]** を押します。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウを使って、オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入する

「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウからモンタージュウィンドウにオーディオファイルをドラッグアンドドロップして、オーディオモンタージュに挿入できます。

補足

以下の操作は、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から実行できます。

手順

1. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ファイルブラウザー (File Browser)」を選択します。
2. 「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウで、クリップに参照させたいオーディオファイルを選択してトラックにドラッグします。
3. 「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログで調整を行いません。

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

- [「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(71 ページ\)](#)
- [「ファイルの読み込み \(Import Files\)」ダイアログ \(234 ページ\)](#)

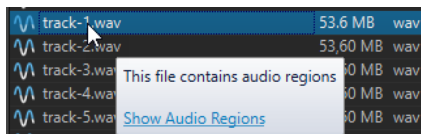
ドラッグアンドドロップを使って、オーディオファイルリージョンをオーディオモンタージュに挿入する

オーディオファイルにマーカーリージョンを定義した場合、定義したリージョンを「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウからトラックにドラッグできます。

手順

1. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ファイルブラウザー (File Browser)」を選択します。
2. 「ファイルブラウザー (File Browser)」ウィンドウで、オーディオモンタージュにマーカーリージョンを挿入するオーディオファイルを選択します。

「**ファイルブラウザー (File Browser)**」ウィンドウの右側のオーディオリージョンセクションに、選択したファイルのマーカリージョンが表示されます。このセクションは初期設定では非表示になっています。オーディオリージョンセクションを表示するには、マーカを含むオーディオフファイルを選択して「**オーディオリージョンを表示 (Show Audio Regions)**」をクリックします。



3. トラックにリージョンをドラッグします。
-

結果

元のファイルと同じ名前のクリップが作成されます。

関連リンク

[「ファイルブラウザー \(File Browser\)」ウィンドウ \(71 ページ\)](#)

他のオーディオモンタージュからオーディオファイルをコピーして、オーディオモンタージュに挿入する

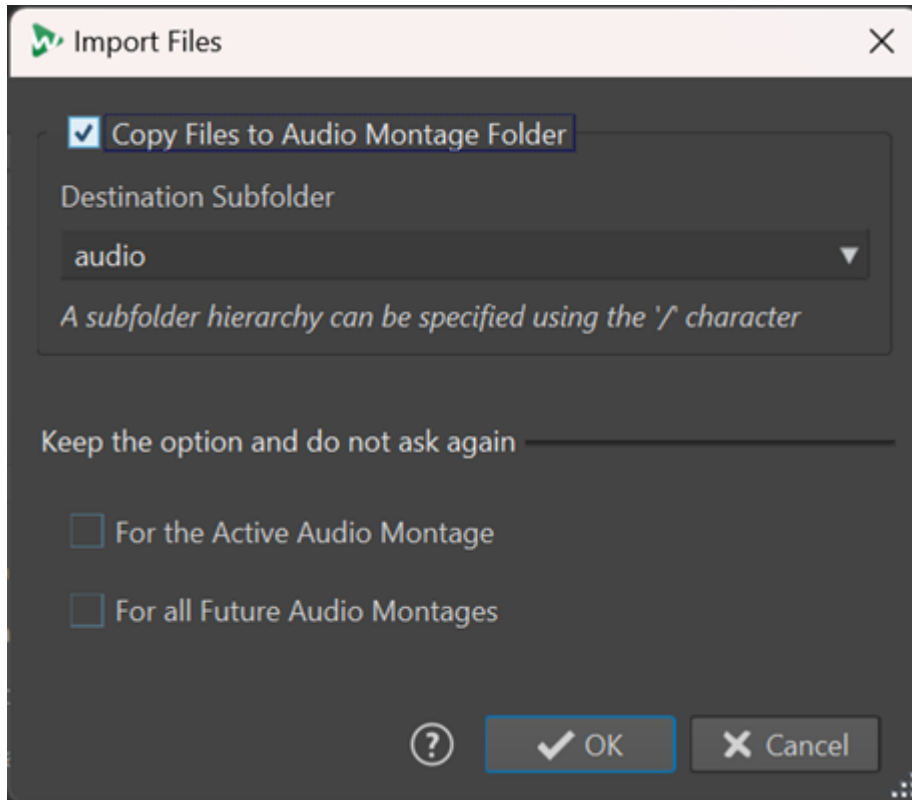
複数のオーディオモンタージュを開いている場合、ドラッグアンドドロップまたはコピー/貼り付けを使用して、オーディオモンタージュ間でクリップをコピーできます。

手順

1. 他のオーディオモンタージュに挿入したいクリップをコピー元のオーディオモンタージュ内から選択します。
 2. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - クリップを他のオーディオモンタージュのタブにドラッグして、トラックにドロップします。
 - **[Ctrl]/[command] + [C]** を押します。他のオーディオモンタージュを開いて、クリップを挿入したい位置に編集カーソルを配置します。 **[Ctrl]/[command] + [V]** を押します。
-

「ファイルの読み込み (Import Files)」ダイアログ

オーディオファイルをオーディオモンタージュに読み込む際、「**ファイルの読み込み (Import Files)**」ダイアログを使用すると、オーディオモンタージュフォルダーまたはそのいずれかのサブフォルダーに元のオーディオファイルのコピーを作成するかどうか、またこの選択を今後の読み込みのために保存するかどうかを選択できます。



オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)

オーディオファイルの複製を作成してオーディオモンタージュフォルダーに保存します。このオプションは初期設定では有効になっており、ソースファイルがオーディオモンタージュ内で変更されることはありません。つまり、**オーディオエディター**での編集による影響を受けません。

必要に応じて、「**保存先サブフォルダー (Destination Subfolder)**」メニューでオーディオモンタージュフォルダーのサブフォルダーをオーディオファイルの複製場所として選択できます。フォルダー階層を指定するには「/」を使用します。

補足

- 「**オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)**」をオフにしても、**オーディオモンタージュの統合機能**を使用して、ソースファイルやそのコピーをオーディオモンタージュフォルダーまたはそのいずれかのサブフォルダーにあとから追加できます。
- 前に読み込んだオーディオファイルと同じオーディオモンタージュに再び追加する場合、「**ファイルの読み込み (Import Files)**」ダイアログは表示されません。

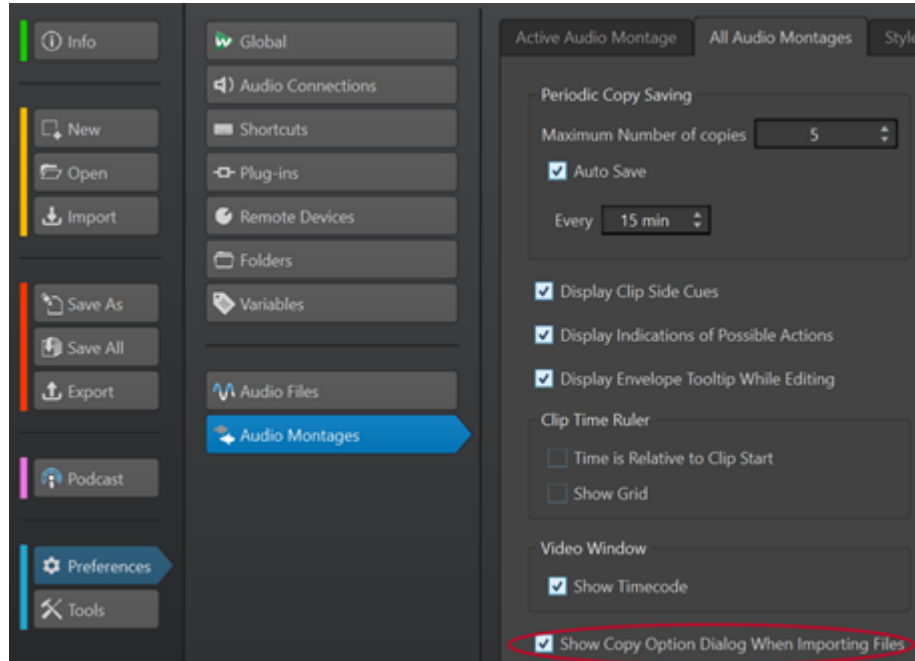
選択内容を保存し、今後確認しない (Keep the option and do not ask again)

現在の「**オーディオモンタージュフォルダーにファイルをコピー (Copy Files to Audio Montage Folder)**」設定を今後の読み込み操作のために保存するには、「**アクティブなオーディオモンタージュについて (For the Active Audio Montage)**」または「**以降すべてのオーディオモンタージュについて (For all Future Audio Montages)**」をオンにします。

これにより、アクティブなオーディオモンタージュにオーディオファイルをさらに読み込む場合や今後のオーディオモンタージュにオーディオファイルを読み込む場合に、それぞれのダイアログが再び表示されることはありません。

補足

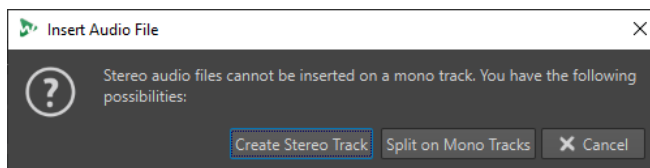
このオプションをリセットするには、オーディオモンタージュの「ユーザー設定 (Preferences)」の「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」パネルまたは「アクティブなオーディオモンタージュ (Active Audio Montage)」パネルで「ファイル読み込み時にコピーオプションダイアログを表示 (Show Copy Option Dialog When Importing Files)」をオンにします。



ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに、またはモノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する

ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに挿入する際に、ステレオトラックを自動的に作成するか、ステレオファイルを2つのモノラルトラックに分割するかを設定できます。

ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに挿入する



ステレオオーディオファイルをモノラルトラックに挿入する際に、「オーディオファイルの挿入 (Insert Audio File)」ダイアログで以下の項目を利用できます。

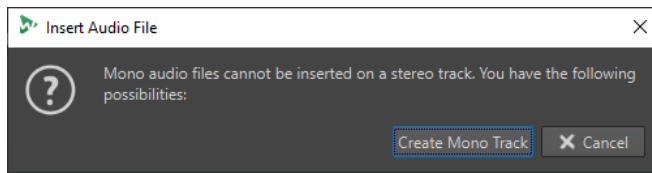
ステレオトラックを作成 (Create Stereo Track)

ステレオトラックを作成してステレオオーディオファイルを挿入します。

モノラルトラックに分割 (Split on Mono Tracks)

ステレオオーディオファイルを2つのモノラルトラックに分割します。最初のトラックの下にすでにモノラルトラックがある場合は、このトラックが2つめのモノラルファイルに使用されます。2つめのモノラルトラックがない場合は、モノラルトラックが自動的に作成されます。

モノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する



モノラルオーディオファイルをステレオトラックに挿入する際に、「**モノラルトラックを作成 (Create Mono Track)**」を選択すると、ステレオトラックの下に自動的にモノラルトラックが作成され、モノラルオーディオファイルがここに挿入されます。

関連リンク

[オーディオモンタージュへのオーディオファイルの挿入 \(231 ページ\)](#)

オーディオモンタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する

オーディオモンタージュのサンプリングレートが、挿入するオーディオファイルのサンプリングレートと異なる場合、WaveLab Elements では、オーディオモンタージュ自体のサンプリングレートかオーディオファイルのコピーのサンプリングレートを調整して一致させることができます。

前提条件

オーディオモンタージュにオーディオファイルを挿入すると、「**不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)**」ダイアログが表示されてサンプリングレートの不一致を警告します。

「**不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)**」ダイアログで、以下のいずれかを行ないます。

- オーディオモンタージュをオーディオファイルのサンプリングレートに設定するには、「**オーディオモンタージュを変更 (Change Audio Montage)**」をクリックします。

補足

このオプションは、すべてのオーディオファイルのサンプリングレートが同じで、オーディオモンタージュにまだオーディオクリップが含まれていない場合のみ使用できます。後者は、たとえばテンプレートを使用する場合などです。

- オーディオファイルのコピーを作成し、それらをオーディオモンタージュのサンプリングレートに設定するには、「**複数のファイルを変換 (Convert Files)**」をクリックします。

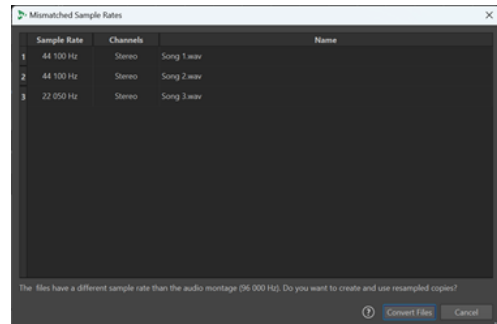
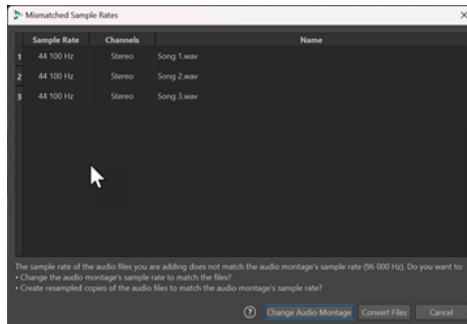
これにより、リサンプリングされたオーディオファイルは、オーディオモンタージュフォルダーの「Data」サブフォルダーに作成されます。作成されるファイルは 32-bit float のファイルで、ディザリング処理はされません。ファイル名には、元のファイルと同じ名前に、接尾辞に新しいサンプリングレートが付けられます。この名前の既存のファイルがある場合、そのファイルは再作成されません。

関連リンク

[「不一致のサンプリングレート \(Mismatched Sample Rates\)」ダイアログ \(238 ページ\)](#)

「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ

オーディオファイルをオーディオモンタージュに挿入する際、サンプリングレートが異なる場合には、「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログを使用して問題を解決できます。



挿入するすべてのオーディオファイルに同じサンプリングレートが設定された空のオーディオモンタージュの「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ

挿入するオーディオファイルに既存のクリップや異なるサンプリングレートが設定されたオーディオモンタージュの「不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)」ダイアログ

オーディオモンタージュを変更 (Change Audio Montage)

オーディオモンタージュをオーディオファイルのサンプリングレートに設定します。

補足

このオプションは、すべてのオーディオファイルのサンプリングレートが同じで、オーディオモンタージュにまだオーディオクリップが含まれていない場合のみ使用できます。

複数のファイルを変換 (Convert Files)

オーディオファイルのコピーを作成し、それらをオーディオモンタージュのサンプリングレートに設定します。

関連リンク

[オーディオモンタージュとオーディオファイル間のサンプリングレートの不一致を解決する \(237 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでのマルチチャンネル作業

オーディオモンタージュ内でマルチチャンネルのオーディオファイルを開くことができます。マルチチャンネルのオーディオファイルの各トラックは、チャンネルクラスターで構成されています。チャンネルクラスターとはチャンネルの論理的なグループです。これは常に1つのチャンネルまたは1対のチャンネルになります。

個々のチャンネルクラスターにプラグインを追加できます。

オーディオモンタージュのチャンネルレイアウトは、マルチチャンネルファイルのチャンネルと互換性がある必要があります。たとえば5.1のオーディオファイルやステレオファイルは、5.1または7.1のオーディオモンタージュのチャンネルレイアウトで開くことができます。しかし、ステレオのオーディオモンタージュのチャンネルレイアウトで5.1のオーディオファイルを開くことはできません。

WaveLab Elements でマルチチャンネルのオーディオファイルを使用するには、複数の入出力を持つオーディオカードまたはオーディオインターフェースが必要です。また、「**オーディオ接続 (Audio Connections)**」タブでASIOドライバーを設定し、内部の入出力チャンネルとオーディオカード間の接続も設定する必要があります。

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

マルチチャンネル構成

オーディオモンタージュごとに、使用するチャンネルの数を設定できます。

選択する構成は、次のような要素によって変わります。

- オーディオカードで使用できる出力の数。オーディオカードで使用できる出力数が4つの場合、サラウンドフォーマットで使用できるチャンネルは4つ以下です。
- オーディオモンタージュをサラウンドフォーマットにミックスするかどうか。そうではない場合、Ambisonics ファイルを扱うときなどには「**マルチモノ (Multi Mono)**」モードを選択します。
- 最終的なサラウンドミックスの用途。たとえば、5.1 サラウンド設定互換のミックスにする場合は、「**サラウンド (Surround)**」モードの「**5.1 (L R C LFE Ls Rs)**」を選択します。

WaveLab Elements では、すべてのマルチチャンネル構成は内部的にサラウンドチャンネルに割り当てられます。つまり、チャンネルは**マスターセクション**を経由してオーディオカードに送られるか、マルチチャンネルファイルまたはモノラル/ステレオファイルのセットにレンダリングされます。

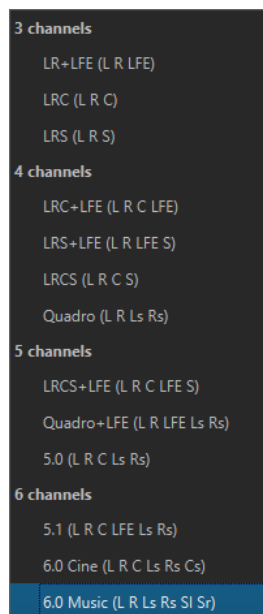
関連リンク

[オーディオモンタージュのサラウンドモード \(239 ページ\)](#)

オーディオモンタージュのサラウンドモード

「**サラウンド (Surround)**」モードを使用しているオーディオモンタージュでは、さまざまなマルチチャンネル構成を選択できます。

オーディオモンタージュの「**情報 (Info)**」タブで「**サラウンド (Surround)**」を選択します。「**レイアウト (Layout)**」ポップアップメニューでは、以下のマルチチャンネルレイアウトを選択できます。



関連リンク

[「情報 \(Info\)」ダイアログ \(53 ページ\)](#)

トラックチャンネルの出力チャンネルへの割り当て

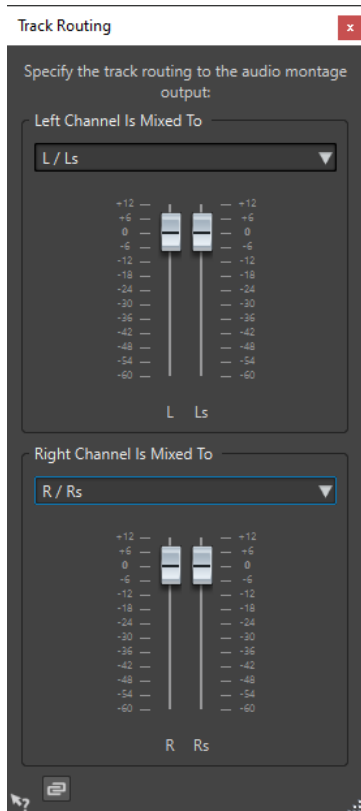
マルチチャンネル構成を選択した場合、トラックチャンネルを作成して、サラウンド出力チャンネルに手動で割り当てる必要があります。

手順

1. 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」ウィンドウで、オーディオトラックのトラックコントロール領域で「チャンネル出力ルーティング (Channel Output Routing)」をクリックして、「トラックのルーティング (Track Routing)」を選択します。

それぞれのトラックには個別の「トラックのルーティング (Track Routing)」ダイアログがあります。「トラックのルーティング (Track Routing)」ダイアログは同時に複数開くことができます。

2. 「トラックのルーティング (Track Routing)」ダイアログで、該当のチャンネルをオンにして、トラックを各出力チャンネルにルーティングします。



使用できるチャンネルは選択したチャンネル構成によって変わります。

3. 「OK」をクリックします。

結果

サラウンドフォーマットを選択した場合、トラックチャンネルを複数またはすべてのサラウンド出力チャンネルにルーティングできます。

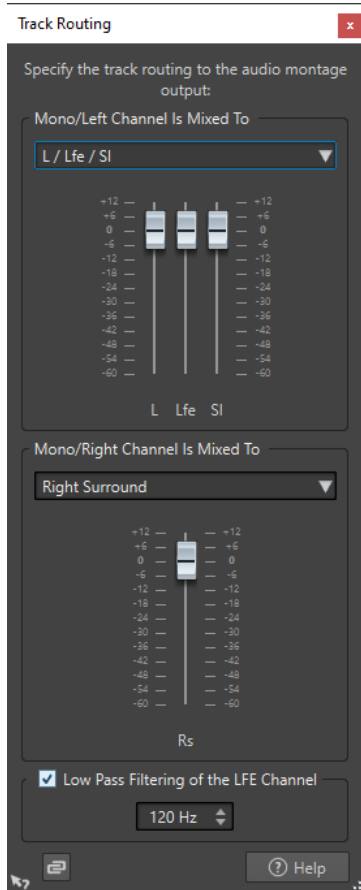
関連リンク

[「トラックのルーティング \(Track Routing\)」ダイアログ \(241 ページ\)](#)
[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

「トラックのルーティング (Track Routing)」 ダイアログ

このダイアログでは、オーディオモンタージュのトラックチャンネルをどのモンタージュ出力チャンネルに送るかを設定します。使用できるチャンネルは、選択したチャンネル構成によって変わります。

- 「トラックのルーティング (Track Routing)」 ダイアログを開くには、「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 ウィンドウで、オーディオトラックのトラックコントロール領域で「チャンネル出力ルーティング (Channel Output Routing)」 をクリックして、「トラックのルーティング (Track Routing)」 を選択します。



オーディオチャンネル出力先 (上チャンネル) (Top Audio Channel Is Sent To)

トラックの左チャンネルを送信するオーディオ出力先を選択できます。

オーディオチャンネル出力先 (下チャンネル) (Bottom Audio Channel Is Sent To)

トラックの右チャンネルを送信するオーディオ出力先を選択できます。

ゲイン (Gain)

各チャンネルにゲインスライダーがあります。これにより、各チャンネルのゲインを個別に設定できます。

LFE チャンネルのローパスフィルター (Low Pass Filtering of the LFE Channel)

LFE 出力が選択されている場合、トラックの信号にローパスフィルター (12dB/オクターブ) をかけて、低周波の成分だけを通過させることができます。フィルターのカットオフ周波数は調節できます。

フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)

フェーダーを個々に調節するか、一緒に調節するかを設定します。

「フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)」をオフにすると、片方のフェーダーを動かすともう一方のフェーダーも同じ量だけ動きます。「フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)」をオンにすると、チャンネルのゲインを個別に調節できるようになります。

関連リンク

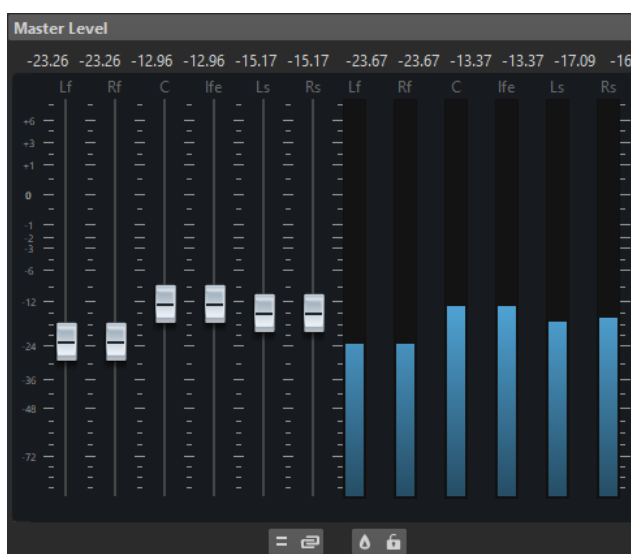
[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

[トラックチャンネルの出力チャンネルへの割り当て \(240 ページ\)](#)

マスターセクションでのマルチチャンネル構成

マルチチャンネルのオーディオモンタージュの再生を開始すると、マスターセクションの項目が自動的に再配置されます。マスターセクションの上部にある、「設定 (Settings)」メニューの「再アレンジ (Rearrange)」をクリックすると、再生を開始せずにマスターセクションの項目を再配置できます。

選択したチャンネル構成の出力チャンネルが、出力チャンネルごとに1つのレベルフェーダーとクリップインジケータと共にマスターセクションに表示されます。



関連リンク

[マスターセクション \(307 ページ\)](#)

マルチチャンネル構成のステレオミックスダウンのモニタリング

マスターセクションで、マルチチャンネル構成のステレオミックスダウンをモニタリングできます。これにより、たとえばサラウンドプロジェクトのステレオミックスダウン設定をプレビューできます。

手順

1. マスターセクションで、「マスターレベル (Master Level)」ペインを開きます。
 2. マスターメーターの下にある「オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)」をクリックします。
 3. 「ステレオにミックス (Mix to Stereo)」を選択します。
-

マスターエフェクトとマルチチャンネルオーディオモンタージュ

マルチチャンネルのオーディオモンタージュのエフェクトの取扱いは、ステレオモードでのエフェクトの取扱いに似ています。ただし、すべてのプラグインがマルチチャンネル操作に対応しているわけではありません。非対応のプラグインを挿入しようとすると、警告メッセージが表示されます。

クリップの編集

すべてのクリップが「CD」ウィンドウに表示されます。このウィンドウでは、クリップの編集と再配置、およびオーディオモンタージュへのドラッグができます。

アクティブなクリップは、クリップリスト内でハイライト表示されます。

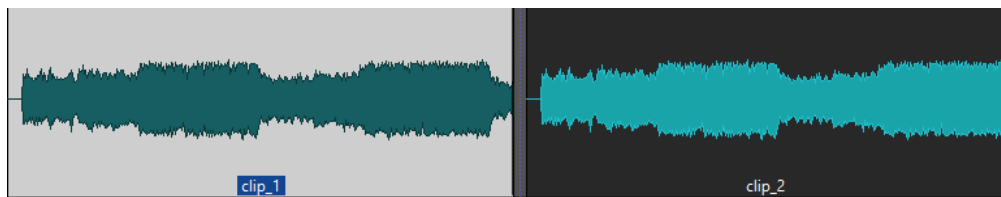
関連リンク

[クリップ \(230 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

アクティブクリップと非アクティブクリップ

アクティブクリップとは、最後に選択、クリック、または編集したクリップです。一度にアクティブになるのは、1つのクリップだけです。アクティブクリップの名前は青色の背景で強調表示されます。一部の編集作業はアクティブクリップに対してのみ実行できます。



アクティブクリップ (左) と非アクティブクリップ (右)

- 「**アクティブクリップ (Active Clip)**」メニューを開くには、クリップを右クリックします。

関連リンク

[クリップの選択 \(243 ページ\)](#)

クリップの選択

クリップのほとんどの編集操作では、クリップを選択する必要があります。複数のクリップを同時に選択できます。

以下のオプションから選択します。

- クリップを選択するには、クリップをクリックします。
- 複数のクリップを選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらかリップをクリックします。
- クリップ内のオーディオ範囲を選択するには、選択範囲の開始位置に編集カーソルを置き、**[Shift]** を押しながらかリップの終了位置をクリックします。
- 複数の隣接するクリップを含むオーディオ範囲を選択するには、クリップの上部をダブルクリックします。2回目のクリックのあと、ドラッグしてオーディオ範囲を選択します。

オーディオモンタージュ内の選択範囲

トラックで選択された領域を選択範囲といいます。クリップの一部または全体や、トラックの空白の部分を選択範囲に含めることができます。1つ以上のトラック上で範囲選択できます。

- 選択範囲を行なうには、トラックの上部領域をクリックし、1つまたは複数のトラック上で左右にドラッグします。

選択範囲は、以下のように使用できます。

- 選択範囲を切り取りまたは削除してクリップを編集、あるいは選択範囲のサイズにクリップをトリミング
- 選択範囲を他のトラックにドラッグして、新しいクリップを作成
- 選択範囲をオーディオエディターにドラッグして、ソースオーディオファイルの選択範囲を含むモンタージュウィンドウを開く
- オーディオモンタージュ全体や、選択範囲と交差する部分があるクリップのみなど、選択範囲のみを再生
- ループを設定し、トランスポートバーの「ループ (Loop)」モードを選択して、選択範囲内をループ再生

オーディオモンタージュでの選択範囲の作成および編集

選択範囲は、サイズ変更、作成、移動、および削除できます。

- トラックの空白の部分に選択範囲を作成するには、クリックしてドラッグします。範囲の開始/終了位置および長さは情報ラインに表示されます。
- クリップ内に選択範囲を作成するには、クリップの上側をクリックしてドラッグします。範囲の開始/終了位置および長さは情報ラインに表示されます。
- 2つのマーカーの間に選択範囲を作成するには、マーカーの間でダブルクリックします。
- リージョンマーカーペアから選択範囲を作成するには、**[Shift]** を押しながら開始/終了マーカーをダブルクリックします。「マーカー (Markers)」ウィンドウで、リージョンマーカーの「長さ (デュレーション) (Length)」欄をダブルクリックしても選択範囲を作成できます。
- アルバムのタイトルから選択範囲を作成するには、「アルバム (Album)」ウィンドウを開き、対応するタイトルの左側の番号をダブルクリックします。
- 選択範囲のサイズを変更するには、**[Shift]** を押したまま左右にドラッグするか、選択範囲の側辺をクリックしてドラッグします。
- 選択範囲を移動するには、**[Ctrl]/[command] + [Shift]** を押しながら、選択範囲を左右にドラッグします。
- 選択範囲の選択を解除するには、オーディオモンタージュ内の別の場所をクリックするか、**[Esc]** を押します。

関連リンク

- [「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)
- [「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

クリップの並べ替え

モンタージュウィンドウでは、クリップを自由に並べ替えられます。

オーディオモンタージュでのドラッグによるクリップの並べ替え

「アルバム (Album)」ウィンドウで、クリップをリストの別の位置にドラッグすると、クリップの順番を変更できます。

手順

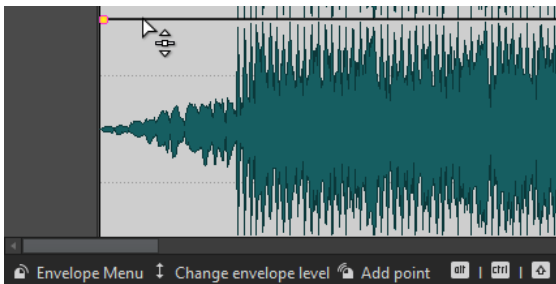
1. 「アルバム (Album)」 ウィンドウを開きます。
 2. クリップリストで、リストの別の位置にクリップをドラッグします。
複数のクリップを選択してドラッグすると、複数のクリップを同時に移動できます。複数のクリップを選択した場合、そのうちの一番左のクリップと、一番右のクリップの間にあるすべてのクリップが移動します。
-

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

情報ライン

オーディオモンタージュウィンドウの下部にある情報ラインには、マウスポインターの位置に応じて、(修飾キーと一緒にまたは単独で) マウスボタンをクリックした場合の動作結果が表示されます。



情報ラインでは、以下のアイコンが使用されます。

シングルクリック



クリックした場合の動作結果を示します。

ダブルクリック



ダブルクリックした場合の動作結果を示します。

右クリック



右クリックするとメニューが表示されることを示します。メニュー名がアイコンの右側に表示されます。

[Ctrl]/[command] + クリック



[Ctrl]/[command] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

[Alt] + クリック



[Alt] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

[Shift] + クリック



[Shift] キーを押しながらクリックすると追加の機能を使用できることを示します。

上下にドラッグ



クリックして上下にドラッグした場合の動作結果を示します。

左右にドラッグ



クリックして左右にドラッグした場合の動作結果を示します。

任意の方向へドラッグ



項目をクリックしてオーディオモンタージュ内で任意の方向にドラッグした場合の動作結果を示します。

オーディオモンタージュの外へドラッグ



項目をクリックしてオーディオモンタージュの外にドラッグした場合の動作結果を示します。

クリップの移動/サイズ変更、またはエンベロープ値の変更



クリップの移動やサイズ変更、エンベロープ値の変更などの操作中に表示されます。

修飾キーの組み合わせ

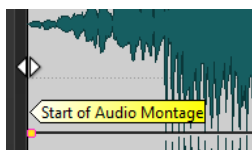


修飾キーの組み合わせを使用できることを示します。

オーディオモンタージュのスナップの対象

マーカーやクリップの開始/終了などの位置は、スナップの対象 (吸着項目) に指定できます。スナップの対象付近に要素をドラッグすると、要素がスナップの対象にぴったりとスナップします。これにより、正確な位置に項目を簡単に配置できます。

たとえば、クリップを移動したり、クリップのサイズを変更したりするときに、クリップの側面またはフロントキューポイントがスナップの対象 (吸着項目) に近づくと、クリップはその位置にスナップします。スナップ位置を示すラベルが表示されます。



カーソルをスナップの対象位置に配置するには、タイムラインをクリックしてマウスボタンを押したままにします。この状態でカーソルを垂直に動かすと、次のスナップの対象にカーソルがジャンプします。

吸着項目へのスナップの有効化

スナップ機能を使用するには、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにする必要があります。

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、「編集 (Edit)」タブを選択します。

2. 「スナップ (Snapping)」セクションで、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにします。
-

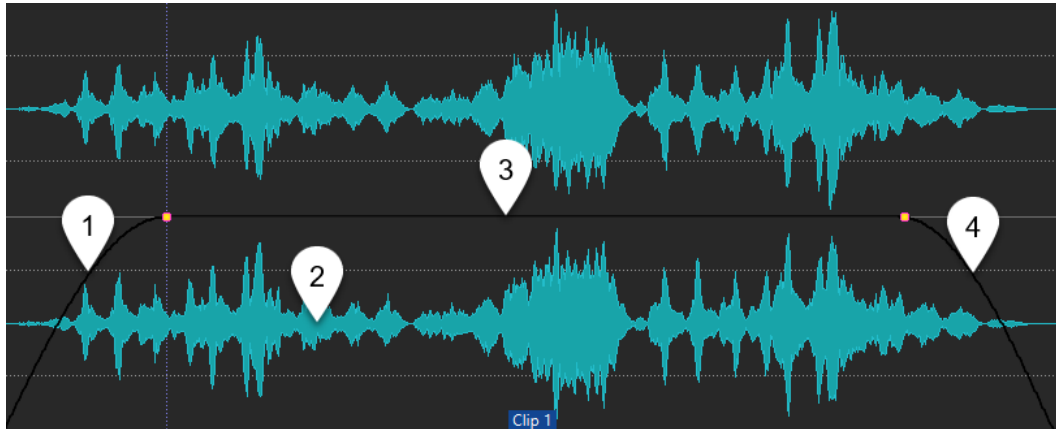
関連リンク

[オーディオモンタージュのスナップの対象 \(246 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(212 ページ\)](#)

クリップのコンテキストメニュー

クリップのコンテキストメニューから、多くの編集機能を使用できます。クリップのどこで右クリックするかに応じて、使用できるコンテキストメニューが変わります。



1 フェードインセクション

「フェードイン (Fade In)」ポップアップメニューが表示されます。フェードインを編集できます。

2 クリップの任意の場所

「アクティブクリップ (Active Clip)」ポップアップメニューが表示されます。アクティブクリップを編集できます。

3 サステインセクション

「エンベロープ (Envelope)」ポップアップメニューが表示されます。エンベロープを編集できます。

4 フェードアウトセクション

「フェードアウト (Fade Out)」ポップアップメニューが表示されます。フェードアウトを編集できます。

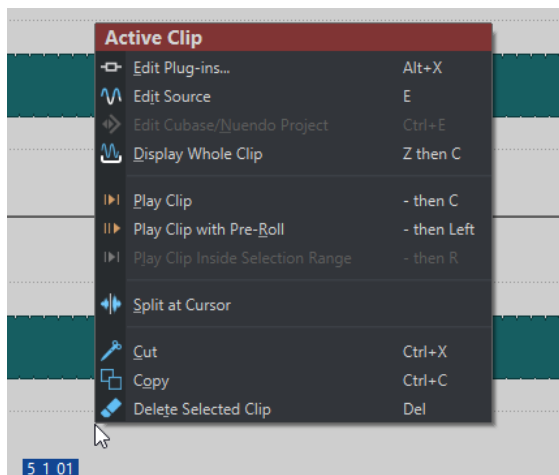
関連リンク

[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(247 ページ\)](#)

「アクティブクリップ (Active Clip)」メニュー

「アクティブクリップ (Active Clip)」ポップアップメニューでは、プリロールの有無に関係なく、アクティブなクリップを編集または再生できます。

- 「アクティブクリップ (Active Clip)」ポップアップメニューを開くには、クリップを右クリックします。



プラグインの編集 (Edit Plug-ins)

アクティブなクリップに適用されたプラグインのプラグインウィンドウを開きます。クリップ名を右クリックしてプラグインを選択することでも、対応するプラグインウィンドウを開くことができます。

ソースを編集 (Edit Source)

クリップのソースオーディオファイルをオーディオエディターで開きます。

Cubase/Nuendo プロジェクトを編集 (Edit Cubase/Nuendo Project)

オーディオファイルのプロジェクトを Cubase/Nuendo で開きます。

これにより、Cubase 上でミキシング段階での問題を発見したり、これらの問題を Cubase/Nuendo で修正したりできます。

クリップ全体を表示 (Display Whole Clip)

アクティブなクリップが表示されるようにビューが調整されます。

クリップを再生 (Play Clip)

アクティブなクリップを再生します。

クリップをプリロール付きで再生 (Play Clip with Pre-Roll)

プリロールありでアクティブなクリップを再生します。

選択範囲内のクリップを再生 (Play Clip Inside Selection Range)

選択されているオーディオ範囲を再生します。重なっているクリップや他のトラックのクリップはミュートされます。

カーソル位置で分割 (Split at Cursor)

アクティブなクリップを編集カーソルの位置で分割します。また、編集カーソルをダブルクリックするか、**[S]** を押すことでも、編集カーソル位置でクリップを分割できます。

切り取り (Cut)

アクティブなクリップを切り取ってクリップボードに移動します。これでオーディオモンタージュトラックの別の位置に貼り付けることができます。

コピー (Copy)

アクティブなクリップをクリップボードにコピーします。

削除 (Delete)

アクティブなクリップを削除します。

関連リンク

[クリップのソースファイルの編集 \(255 ページ\)](#)

[WaveLab Elements の外部エディターとしての Cubase/Nuendo \(397 ページ\)](#)
[クリップのコンテキストメニュー \(247 ページ\)](#)

クリップの移動とクロスフェード

クリップを他のクリップに重ねたり、移動したり、クリップ間にクロスフェードを作成したりできます。

関連リンク
[クリップの移動 \(249 ページ\)](#)

クリップの移動

1つのクリップまたは選択したすべてのクリップを別の位置にドラッグできます。

補足

クリップのチャンネル構成が移動先のトラックと一致している必要があります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、移動したいクリップを選択します。
 2. クリップ領域をクリックして、クリップを任意の方向にドラッグします。
ドラッグ中、クリップの現在の開始位置が情報ラインに表示されます。
-

関連リンク
[クリップの移動とクロスフェード \(249 ページ\)](#)

クリップの移動とクロスフェードのオプション

WaveLab には、クリップの移動とクロスフェードに役立つオプションが用意されています。

リップル

リップルは、クリップを移動するときに右側のクリップを移動するかどうかを設定します。オーディオモンタージュウィンドウの「編集 (Edit)」タブで、リップルのオプションを使用できます。

トラック (Track)

この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、アクティブなトラック上で編集クリップの右側にあるすべてのクリップも移動します。この項目は、クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合にも適用されます。

グローバル (Global)


この項目をオンにすると、クリップを水平方向に移動したときに、編集クリップの右側にあるすべてのトラック上のすべてのクリップも移動します。クリップを移動したり、サイズを変更したり、複数のクリップを同時に挿入または貼り付けたりする場合に、このオプションが反映されます。

なし (None)

リップル機能を無効にします。つまり、選択したクリップのみが移動します。

補足

初期設定では、標準トラックのクリップを移動すると、リファレンストラックのクリップにはリップルが適用されません。ただし、「リップル (Ripple)」パネル下部の「追加オプション (Additional

Options)」から「グローバルなリップルがリファレンストラックに影響する (Global Ripple Affects Reference Tracks)」をオンにすることで、リップルプロセスにリファレンストラックのクリップを含めることができます。

クロスフェード

オーディオモンタージュウィンドウの「フェード (Fade)」タブの「オプション (Options)」セクションで、以下のクロスフェードオプションを使用できます。

重複部の設定

このポップアップメニューでは、自動クロスフェードの動作を設定できます。

- 「自動フェード: オフ (No Automatic Crossfading)」をオンにすると、クリップが重なっても自動クロスフェードが実行されません。
- 「重複部の設定なし (Free Overlaps)」をオンにすると、クリップが同一トラック上の別のクリップに重なったときに自動クロスフェードが作成されます。クロスフェードの長さは、重なる部分の長さによって決まります。

オプション

- 「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」をオンにすると、すべての新規クリップのフェードインおよびフェードアウトが、デフォルトのカーブ形状と長さで作成されます。クリップを分割して作成されたクリップには、デフォルトのフェードタイムのみが使用されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(212 ページ\)](#)

[「フェード \(Fade\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(215 ページ\)](#)

重なり合うクリップ

クリップを相互に重なり合うように移動できます。

以下の点に注意してください。

- オーディオモンタージュのトラックは、ポリフォニックです。つまり、各トラックで複数の重なり合うクリップを同時に再生できます。重なり合うクリップは半透明で表示されるため、下にあるクリップとその波形を確認できます。
- クロスフェードのオプションには、クリップを重ねたときにレベルエンベロープカーブを自動的に調節するものがあります。

クリップの複製

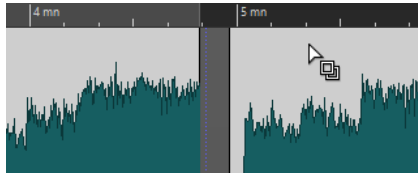
ドラッグアンドドロップを使って、1つ以上のクリップをすばやく複製できます。クリップは同じトラックの別の位置、別のトラック、または別のオーディオモンタージュにドラッグして複製できます。

補足

クリップのチャンネル構成が移動先のトラックと一致している必要があります。

手順

1. モンタージュウィンドウで、1つ以上のクリップを選択します。
2. クリップの上部分をクリックして、同じトラックの別の位置、別のトラック、または別のオーディオモンタージュタブにドラッグできます。



カーソルをクリップの上部分に合わせると、カーソルの表示が変わります。

ドラッグ中に表示される点線は、コピーされたうちの最初のクリップが配置される位置を示します。配置位置は、情報ラインにも示されます。

オーディオモンタージュウィンドウの「編集 (Edit)」タブで設定できる「リップル (Ripple)」の設定が反映されます。

関連リンク

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(212 ページ\)](#)

クリップの色の設定

個々のクリップを確認しやすくするために、オーディオモンタージュのクリップに色を割り当てたり、選択した各クリップにランダムな固有の色を自動的に割り当てたりできます。

手順

1. **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「表示 (View)」タブを選択します。
2. 「クリップ (Clip)」セクションで、「カラー (Color)」をクリックします。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - アクティブクリップに色を割り当てる、または複数の選択クリップに色を割り当てるには、カラーパレットから色を選択します。
 - アクティブクリップをデフォルトカラーにリセットするには、「**デフォルトカラーにリセット (Reset Default Color)**」を選択します。
 - 選択した各クリップにランダムな色を自動的に割り当てるには、「**ランダムカラーを適用 (Apply Random Colors)**」を選択します。

補足

- カラーパレットには 20 色用意されています。選択したクリップが 20 個までであれば、重複することなく異なる色が自動的に割り当てられます。それ以上のクリップを選択した場合は、パレットの色が再びランダムに割り当てられます。
 - 色はランダムに割り当てられるため、同じクリップセットにこの機能を繰り返し適用すると、繰り返すたびに異なる結果が生成されます。
-

補足

また、「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウの「クリップ (Clip)」タブにある「**クリップの色 (Clip Color)**」オプションから、クリップの色の設定にアクセスすることもできます。ただし、この場合、色の設定は「**インスペクター (Inspector)**」ウィンドウで現在表示されているクリップにのみ適用されます。


関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

クリップのサイズ変更

クリップの開始位置と終了位置を調整してサイズを変更できます。

手順

1. クリップの左または右の端にマウスポインターを合わせます。
2. **トリミング**  アイコンが表示されたら、クリックして左右にドラッグし、オーディオのサイズが希望どおりになったらマウスボタンを放します。

補足

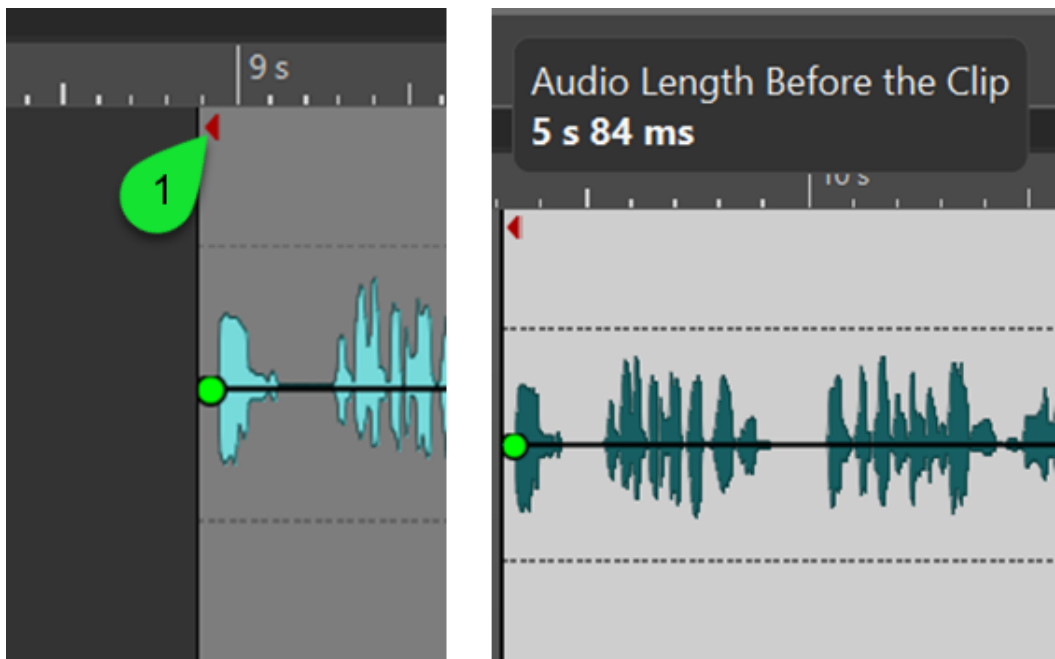
- クリップの側辺は、クリップが参照しているオーディオファイルの開始/終了位置までしかドラッグできません。

ヒント


- 選択した複数のクリップのサイズを同じ値だけ変更するには、**[Alt]** を押しながらドラッグします。

補足

クリップのサイズを変更しても、クリップ側辺の左右のオーディオは消去されたわけではなく、引き続き利用できます。かわりに、そのオーディオは一時的に無効になり、表示、編集、処理から除外されます。この操作を行なうと、クリップの左右の端に**クリップ側面のキュー** (1) と呼ばれる小さな赤い矢印が表示されます。クリップ側面のキューにマウスポインターを合わせると、クリップ内の現在アクティブでないオーディオの長さに関する情報が表示されます。時間の単位はタイムルーラーの設定に基づきます。



手順終了後の項目

表示、編集、処理から現在除外されているオーディオ情報を再び表示するには、クリップの左または右の境界にマウスポインターを合わせます。**トリミング**  アイコンが表示されたら、クリックして左右にドラッグし、オーディオのサイズが希望どおりになったらマウスボタンを放します。

クリップの分割

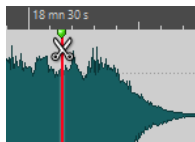
1つのクリップを2つの独立したクリップに分割できます。2つのクリップは同じ名前と設定になります。分割されたクリップが1つのクリップと同様に再生されるよう、エンベロープとフェードが変換されます。

前提条件

左右のクリップに自動的にクロスフェードを作成するかどうかを決めておきます。このオプションのオン/オフを切り替えるには、「フェード (Fade)」タブを選択し、「オプション (Options)」セクションで「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」のオン/オフを切り替えます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、クリップを分割したい場所をクリックします。
2. クリップの上側で、編集カーソルの位置にマウスポインターを置きます。
カーソルがはさみの形になります。



3. ダブルクリックします。

結果

クリップが2つに分割されます。

関連リンク

[「無音部分でクリップを分割 \(Split Clip at Silences\)」ダイアログ \(253 ページ\)](#)

「無音部分でクリップを分割 (Split Clip at Silences)」ダイアログ

クリップの無音部分を削除して、削除した位置に新しいクリップを作成できます。

- 「無音部分でクリップを分割 (Split Clip at Silences)」ダイアログを開くには、オーディオモンタージュウィンドウで「編集 (Edit)」タブを選択し、「分割 (Split)」セクションの「無音部分で分割 (Split at Silences)」をクリックします。

クリップの最小の長さ (Minimum Clip Length)

分割によって作成されるリージョンの最小サイズ (デュレーション) を設定します。このサイズよりも短い「非無音部分」は分割されません。

リージョン間の無音部分の最小サイズ (Minimum Silence between Regions)

無音部分の最小サイズ (デュレーション) を設定します。このサイズよりも短い「無音部分」があっても、分割によってリージョンが作成されることはありません。

無音部分の検出基準レベル (RMS) (Silence Is Defined as a Signal Below (RMS))

無音部分の判定基準となるスレッショルドレベルを設定します。この設定値に満たないレベルが「無音」と見なされます。

レベルを自動検出 (2 段階解析のため所要時間増大) (Automatic Level Detection (Two-Stage Analysis, Slower))

この項目をオンにすると、WaveLab Elements はファイルを分析し、無音部分と判断した箇所を自動的に分割します。ファイルは2回チェックされます。

クリップを固定のギャップの長さ離して分割する (Separate Resulting Clips by a Fixed Gap)

この項目をオンにすると、クリップが2秒の間隔で分割されます。この項目をオフにした場合、クリップ間のギャップは、削除された無音部分の長さによって決まります。

クリップの削除

クリップを削除しても、クリップが参照しているオーディオファイルは削除されません。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - クリップを右クリックして「削除 (Delete)」を選択します。
 - クリップを選択して **[Delete]** を押します。
選択範囲を確実になくすには、**[Esc]** を押します。
-

選択範囲内のクリップの一部を削除する

選択範囲内のクリップの一部を削除すると、選択範囲が削除され、クリップの右側の部分が左に移動してギャップが埋まります。

手順

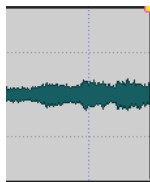
1. モンタージュウィンドウで、クリップ内の範囲を選択します。
 2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
 3. 「選択範囲の処理 (Removal)」セクションで、「選択範囲を削除 (Delete Selected Range)」をクリックします。
-

結果

選択範囲が削除され、クリップの右側部分が左側に移動してオーディオデータの隙間を埋めます。

クリップとキューポイント

キューポイントとは、クリップに定義された位置マーカのことです。クリップの内側と外側のどちらにでも配置できます。キューポイントは縦の点線で示されます。



クリップを移動する場合、キューポイントはすべての種類の側辺、マーカ、または位置にスナップします。キューポイントにはいくつかの用途があります。

- キューポイントをオーディオの適切な位置に設定して、クリップの位置を他のクリップなどに揃えます。
- キューポイントをクリップの開始位置の前に設定し、あらかじめ設定した空白を空けてクリップを並べます。
- キューポイントをクリップのフェードイン/フェードアウトポイントに設定し、クロスフェード時に定義済みのフェードの長さを保持します。

補足

各クリップに1つのキューポイントのみ設定できます。別のキューポイント挿入オプションを選択すると、キューポイントが新しい位置に移動します。

関連リンク

[キューポイントの追加 \(255 ページ\)](#)

キューポイントの追加

キューポイントは、各クリップに1つ追加できます。

手順

1. オーディオモンタージュで、キューポイントを設定したいクリップの位置をクリックします。
 2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
 3. 「クリップ (Clip)」セクションで、「キューポイント (Cue Points)」を選択します。
 4. 以下のいずれかのオプションを選択します。
 - カーソル位置にセット (Set at cursor)
 - デフォルトのギャップ位置に設定 (Set at Default Gap Position)
 - フェードイン終了位置に追従 (Follows Fade In End Point)
 - フェードアウト開始位置に追従 (Follows Fade Out Start Point)
 5. 必要に応じて、「カスタマイズ済み終了キューポイント (Custom Cue End)」を選択して終了キューポイントを独自に指定します。
-

関連リンク

[クリップとキューポイント \(254 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(212 ページ\)](#)

ソースファイル管理

現在のオーディオモンタージュで使用されているファイルをオーディオエディターで編集できます。

関連リンク

[クリップのソースファイルの編集 \(255 ページ\)](#)

クリップのソースファイルの編集

オーディオモンタージュの編集では、クリップが参照している実際のオーディオファイルの処理や編集が必要となる場合があります。

以下のいずれかの方法で、クリップのソースファイルを編集します。

- 編集したいクリップを右クリックして「ソースを編集 (Edit Source)」を選択します。クリップのソースファイルがオーディオエディターで開かれます。クリップを編集し、保存して、オーディオモンタージュに戻ります。
- クリップをダブルクリックして、タブリストまたはオーディオエディターにドラッグします。

以下の点に注意してください。

- この方法による編集内容はソースオーディオファイルに反映されるため、他のオーディオモンタージュにあるクリップを含め、編集したオーディオファイルを使用するすべてのクリップに影響します。
- ファイルをセーブした後も、オーディオファイルのすべての変更は元に戻す/やり直すことができます。これらの変更は、開いているすべてのオーディオモンタージュにすぐに反映されます。
- 「ファイル (File)」 > 「名前を付けて保存 (Save As)」を使用して別の名前でソースオーディオファイルを保存した場合、元のファイルを参照している開いているすべてのオーディオモンタージュが新しいファイルを参照します。

クリップエンベロープ

オーディオモンタージュのクリップには、ボリューム、フェード、およびパンニングのエンベロープを作成できます。

個別のレベルエンベロープカーブを作成して、レベルのオートメーション、フェードやクロスフェードの作成、およびクリップセクションのミュートを行なえます。

また、パンエンベロープを描いて、クリップのパン設定をオートメーションできます。モノラルクリップでは、パンはステレオ領域での左右の位置をコントロールします。ステレオクリップでは、パンの左右バランスを設定します。

「エンベロープ (Envelope)」タブを開くか、エンベロープカーブを右クリックして、エンベロープの設定を編集できます。設定メニューのオプションは、フェードイン、フェードアウト、またはサステインのどの部分をクリックしたかによって変わります。

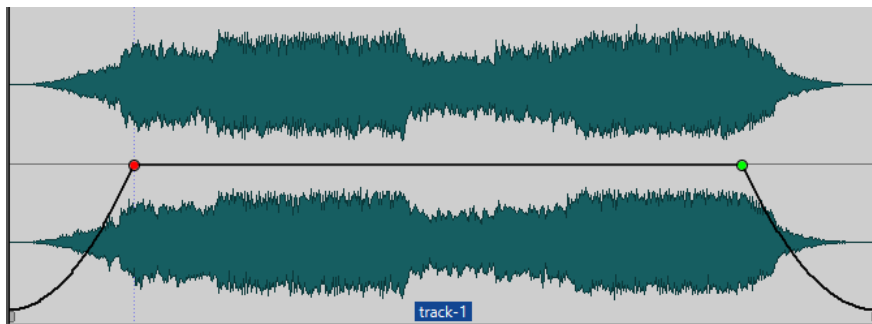
関連リンク

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(216 ページ\)](#)

レベルエンベロープ

初期設定では、すべてのクリップにレベルエンベロープカーブが表示されます。エンベロープはフェードイン部分、サステイン部分、およびフェードアウト部分の3つの部分で構成されています。

カーブの左右にあるポイントは、フェードイン/フェードアウトの接合ポイントで、フェード部分とサステイン部分が切り換わる点を表わします。フェードインの開始位置とフェードアウトの終了位置にはグレーのポイントがあり、完全にズームアウトした状態でも短いフェードを確認できます。



エンベロープカーブは、エンベロープポイント、フェードイン、またはフェードアウトが定義済みかどうかを示します。カーブに加え、レベルエンベロープの変更も波形に反映されます。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(256 ページ\)](#)

エンベロープの選択

ボリューム/フェードエンベロープとパンエンベロープを選択できます。

手順

1. オーディオモンタージュでクリップを選択します。
 2. 「エンベロープ (Envelope)」 タブを選択します。
 3. 「表示 (Visibility)」 セクションで「エンベロープタイプ (Envelope Type)」 ポップアップメニューを開いて、「ボリューム/フェード (Volume/Fades)」 エンベロープと「パン (Pan)」 エンベロープのどちらを編集するかを選択します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(256 ページ\)](#)

[「エンベロープ \(Envelope\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(216 ページ\)](#)

エンベロープカーブを隠す

デフォルトでは、すべてのクリップにエンベロープが表示されます。これらのエンベロープは非表示にできます。ただし、非表示にしても、エンベロープは有効なままです。

手順

1. オーディオモンタージュでクリップを選択します。
 2. 「エンベロープ (Envelope)」 タブを選択します。
 3. 「表示 (Visibility)」 セクションで、「エンベロープタイプ (Envelope Type)」 ポップアップメニューを開いて「すべてを隠す (Hide All)」を選択します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(256 ページ\)](#)

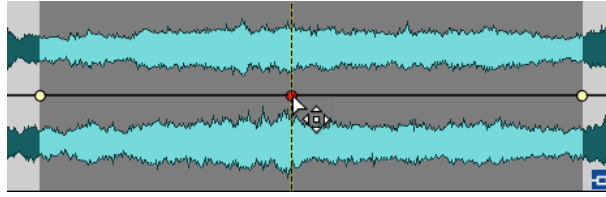
[「エンベロープ \(Envelope\)」 タブ \(オーディオモンタージュ\) \(216 ページ\)](#)

エンベロープカーブポイントの追加

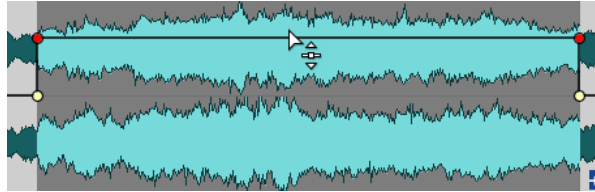
カーブポイントを使用すると、クリップにボリュームカーブ、パンカーブ、およびフェードカーブを作成できます。カーブポイントを追加または移動して、エンベロープカーブを編集できます。1つまたは複数のエンベロープカーブポイントを追加できます。

選択できる手順

- カーブポイントを追加するには、エンベロープカーブをダブルクリックします。
エンベロープカーブをダブルクリックした後にマウスボタンを押したままにすると、カーブポイントを別の位置に移動できます。
- 選択範囲内に複数のカーブポイントを追加するには、以下のいずれかの操作を行います。
 - 3つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して、選択範囲内のエンベロープカーブをダブルクリックします。
これにより、選択範囲の開始位置と終了位置、およびクリックした位置にカーブポイントが作成されます。選択範囲にすでにカーブポイントが含まれている場合、エンベロープカーブをダブルクリックすると2つのカーブポイントが作成されます。

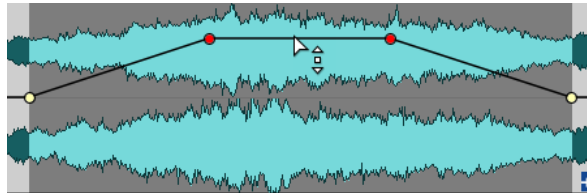


- 選択範囲の開始位置に2つ、終了位置に2つの合計4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



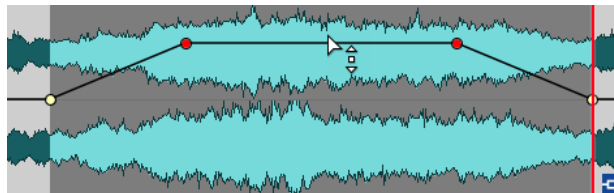
これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。初期設定では、1つめと2つめのカーブポイントの間、および3つめと4つめのカーブポイントの間の距離は20msです。

- 互いの距離が均等な4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して **[Ctrl]/[command]** を押し、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。

- 中央の2つのカーブポイント間の距離が、最初と最後のカーブポイントとの間の距離よりも長い4つのカーブポイントを追加するには、範囲を選択して **[Ctrl]/[command] + [Alt]** を押し、エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグします。



これは、選択範囲にカーブポイントが含まれていない場合にのみ機能します。

関連リンク

[クリップエンベロープ \(256 ページ\)](#)

[エンベロープカーブの編集 \(258 ページ\)](#)

エンベロープカーブの編集

エンベロープカーブの編集には、オペレーティングシステムで一般的に使用する編集操作の多くを適用できます。それらに加えて、いくつかの特定の手順が適用されます。

選択できる手順

- カーブポイントを削除するには、カーブポイントをダブルクリックします。サステイン部分とフェード部分の接点になっているカーブポイントは削除できません。
- 複数のカーブポイントを選択するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら選択したいカーブポイントをクリックします。

- ある範囲内のカーブポイントを選択するには、**[Alt]** を押しながら、クリックして選択範囲を囲むようにドラッグします。
 - 複数のカーブポイントを削除するには、削除するカーブポイントをすべて選択し、そのうちの1つを右クリックして、「**選択した E ポイントを削除 (Delete Selected Points)**」を選択します。
 - 選択したポイントすべてを移動するには、選択したポイントのうちの1つをクリックしてドラッグします。
 - 連続した2つのポイントのレベルを変更するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら2つのポイントの間のセグメントを上下にドラッグします。
 - 連続した2つのポイントの時間位置を変更するには、**[Shift]** を押しながら2つのポイントの間のセグメントを左右にドラッグします。
 - エンベロープカーブ全体のレベルを変更するには、カーブポイントが選択されていないことを確認して、エンベロープカーブをクリックし、上下にドラッグします。選択したポイントの間のセグメントはドラッグしないでください。
 - すべての選択クリップのエンベロープを調節するには、**[Alt]** を押しながら、いずれかのエンベロープカーブを上下にドラッグします。これにより、複数のクリップのレベルまたはパンを一度に調節しながら、同時にステレオエンベロープの左右も調節できます。
 - フェードイン/フェードアウトポイントを垂直に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらフェードポイントをクリックしてドラッグします。
 - 複数のエンベロープのレベルまたはフェードイン/フェードアウト時間を同時に変更するには、編集するクリップを選択して、**[Alt]** を押しながら、マウスでエンベロープを編集します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(256 ページ\)](#)

[エンベロープカーブポイントの追加 \(257 ページ\)](#)

エンベロープカーブのリセット

選択されたカーブポイントをデフォルト値の 0dB にリセットできます。

選択できる手順

- 1つのカーブポイントを 0 dB にリセットするには、そのポイントを右クリックして「**選択した E ポイントをリセット (Reset Selected Points)**」を選択します。
 - エンベロープカーブ全体をデフォルト値にリセットするには、エンベロープカーブを右クリックして、「**レベルを 0 dB にリセット (Reset level to 0 dB)**」を選択します。
-

関連リンク

[クリップエンベロープ \(256 ページ\)](#)













編集カーソルをエンベロープポイントに移動する

「**エンベロープ (Envelope)**」コンテキストメニューを使用すると、編集カーソルをエンベロープポイントの正確な位置に移動できます。

エンベロープポイントに編集カーソルを移動すると、たとえば、エンベロープポイントにマーカーを挿入する場合に便利です。また、別のトラックからエンベロープを編集する際に、エンベロープポイントにスナップできます。

手順

1. エンベロープポイントを右クリックします。
2. 「**エンベロープ (Envelope)**」コンテキストメニューから、「**編集カーソルをポイントへ移動 (Move Edit Cursor to Point)**」を選択します。

Envelope		
	Reset All	B then Del
	Delete Selected Points	B then Ctrl+Backspace
	Deselect All Points	B then -
	Select First Point	B then Home
	Select Previous Point	B then Left
	Select Next Point	B then Right
Move Edit Cursor to Point		
	Reset Level to 0 dB	B then _
	Reset Selected Points	B then =
	Raise Level of Selection with Envelope	B then End
	Lower Level of Selection with Envelope by -3 dB	B then 3
	Lower Level of Selection with Envelope by -6 dB	B then 6
	Lower Level of Selection with Envelope by -9 dB	B then 9
	Mute Selection with Envelope	B then Backspace

エンベロープポイントをアンカーにスナップさせる

エンベロープポイントをマウスで編集する場合、アクティブなアンカーにスナップするようにそれらを設定できます。

手順

1. オーディオエディターまたはオーディオモンタージュウィンドウで、「編集 (Edit)」タブを選択します。
2. 「スナップ (Snapping)」セクションで、「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」をオンにします。
3. マウスを使用してエンベロープポイントを移動します。

結果

エンベロープポイントをマウスで移動すると、以下のアンカーにスナップします。

- タイムルーラーのメインティック
- マーカー
- 編集カーソル
- 時間選択範囲境界













エンベロープポイント間の移動

オーディオモンタージュウィンドウでは、特定のエンベロープポイントにすばやく移動して選択できます。

「エンベロープ (Envelope)」コンテキストメニューを使用してエンベロープポイント間を移動したり特定のエンベロープポイントに移動したりすることで、エンベロープポイントを1つずつ手動で選択する時間と手間を節約し、たとえば、エンベロープポイントやレベルの最終確認などをすばやく行なえます。

手順

- エンベロープカーブを右クリックします。「エンベロープ (Envelope)」コンテキストメニューから、「最初のポイントを選択 (Select First Point)」、「前のポイントを選択 (Select Previous Point)」、または「次のポイントを選択 (Select Next Point)」を選択して、エンベロープカーブ上の任意のエンベロープポイントに移動します。

Envelope		
	Reset All	B then Del
	Delete Selected Points	B then Ctrl+Backspace
	Deselect All Points	B then -
	Select First Point	B then Home
	Select Previous Point	B then Left
	Select Next Point	B then Right
Move Edit Cursor to Point		
	Reset Level to 0 dB	B then _
	Reset Selected Points	B then =
	Raise Level of Selection with Envelope	B then End
	Lower Level of Selection with Envelope by -3 dB	B then 3
	Lower Level of Selection with Envelope by -6 dB	B then 6
	Lower Level of Selection with Envelope by -9 dB	B then 9
	Mute Selection with Envelope	B then Backspace

選択範囲のレベルを上げる

特定の減衰と増幅 (デフォルトは 20 ミリ秒) でオーディオレベルを上げ、そのあとでレベルを調節できます。

手順

- モンタージュウィンドウのクリップ上で、レベルを上げたい範囲を選択します。
- エンベロープカーブを右クリックして、「エンベロープを使用して選択範囲のレベルを上げる (Raise Level of Selection with Envelope)」を選択します。

選択範囲のレベルが上がります。

3. 選択範囲のエンベロープをクリックして、上下にドラッグしてレベルを調節します。
-

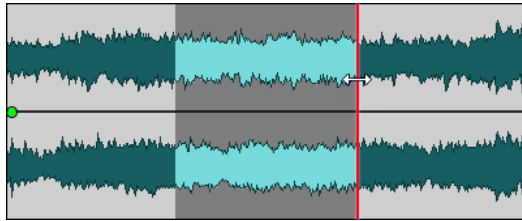
クリップの選択範囲のミュート

選択範囲のボリュームを -144 dB に下げて、ミュートできます。

ミュートされた範囲は、エンベロープカーブを上下にドラッグしても影響されません。

手順

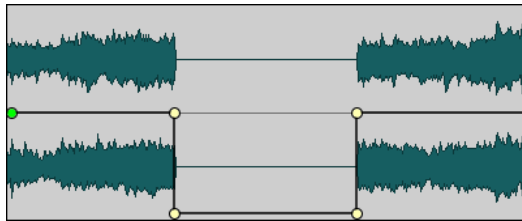
1. モンタージュウィンドウのクリップ上で、ミュートしたい範囲を選択します。



2. エンベロープカーブを右クリックして、「エンベロープで選択範囲をミュート (Mute Selection with Envelope)」を選択します。
-

結果

選択範囲がミュートされます。ミュートされた範囲には、20 ミリ秒のフェードインとフェードアウトが適用されます。

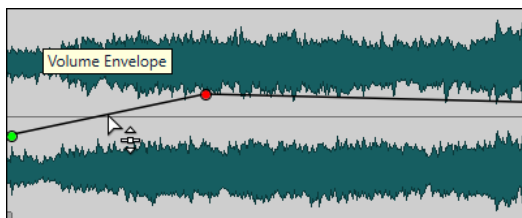


クリップのレベルエンベロープ全体の変更

デフォルトのエンベロープカーブにはレベルエンベロープポイントが含まれていませんが、このエンベロープカーブを使用してクリップ全体のレベルを変更できます。

手順

1. モンタージュウィンドウで、エンベロープカーブの上にマウスポインターを置きます。マウスポインターが丸の上下に矢印がついた形で表示されます。



2. エンベロープカーブをクリックして上下にドラッグし、クリップのエンベロープレベルを変更します。
-

Pan Law

オーディオ信号を左右に大きくパンすると、チャンネルの合計出力は、同じ信号を中央にパンした場合に比べて、およそ 3dB 低下します。Pan Law を使用すると、これを補正できます。

各種の補正設定を試して、最適なものを探します。パン補正はトラック、クリップおよびモンタージュ出力に設定できます。

- クリップにパン補正を設定するには、**モンタージュ**ウィンドウの「**エンベロープ (Envelope)**」タブで「**Pan Law**」ポップアップメニューを使用するか、**インスペクター**ウィンドウの「**Pan Law**」ポップアップメニューおよびノブを使用します。
- トラックとモンタージュ出力にパン補正を設定するには、**インスペクター**ウィンドウの「**Pan Law**」ポップアップメニューおよびノブを使用します。

使用できるパン補正は以下のとおりです。

チャンネルダンプ (Channel Damp) (0dB/mute)

この補正設定では、出力ロスが補正されません。信号が左右に大きくパンされた場合、チャンネルの合計出力は 3dB 低下します。

出力維持 (Constant Power) (+3dB/mute)

デフォルトの補正設定です。パンの位置にかかわらず、チャンネルの合計の出力が維持されます。

チャンネルブースト (Channel Boost) (+4.5dB/mute)

この補正設定を選択すると、信号が左右に大きくパンされた場合、チャンネルの合計出力は、信号が中央にパンされたときより高くなります。

チャンネルブースト (Channel Boost) (+6dB/mute)

この補正設定を選択すると、信号が左右に大きくパンされた場合、チャンネルの合計出力は、信号が中央にパンされたときより高くなります。上の項目と同じですが、パワーブーストが大きくなります。

関連リンク

[「エンベロープ \(Envelope\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(216 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

ダッキング

ダッキングを使用すると、2つのトラックを同時再生したときに別のトラックのオーディオが際立つよう、オーディオトラックのレベルを減衰できます。

ダッキングは一般的に音声コンテンツと音楽を同時に再生する場合に行ない、音楽用とボイスオーバー用とで2つの異なるトラックを作成する手法を用います。ダッキングを適用すると、ボイスオーバートラックのオーディオが再生されると同時に、自動的に作成されたレベルエンベロープカーブによって、音楽トラックのレベルが下げられます。これにより、リスナーは音声コンテンツが前面にあり、音楽が背面にあると認識します。

ここでは、音楽が含まれるトラックをキャリアトラックと呼びます。ボイス録音が含まれるトラックはモジュレータートラックと呼びます。

キャリアトラックのためのモジュレータートラックには、複数のボイストラックを選択できます。また、モジュレータートラックにダッキングを適用して、特定のボイストラックを他より際立たせることもできます。

関連リンク

[トラック用のボイスオーバーダッキングエフェクトの作成 \(264 ページ\)](#)

トラック用のボイスオーバーダッキングエフェクトの作成

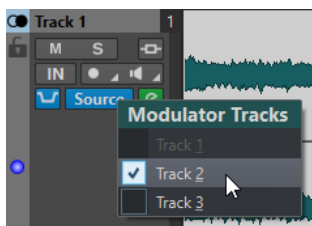
ダッキング機能を使用すると、音楽はレベルを下げて (背後で) 再生されるようになり、リスナーはボイスの音声が前面にあると認識することができます。

前提条件

音楽トラックとボイスオーバートラックの2つのオーディオトラックを追加しておきます。一方のトラック (ボイス録音) に信号が発生するたびにもう一方のトラック (音楽) のレベルを減衰させたいとします。

手順

1. モンタージュウィンドウで、キャリアトラック (音楽を含むトラック) を選択します。
2. キャリアトラックのトラックコントロール領域を右クリックし、「**ダッキングコントロールを表示 (Show Ducking Controls)**」をクリックします。
3. キャリアトラックのトラックコントロール領域で「**Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)**」をオンにします。
4. 「**ソース (Source)**」をクリックして「**変調トラック (Modulator Tracks)**」メニューを開いて、1つ以上のモジュレータートラック (ボイス録音を含むトラック) を選択します。



5. オーディオモンタージュを再生します。
ボイストラックに信号が含まれている間は、音楽トラックの音量が下がります。
6. 必要に応じて「**Ducker 設定 (Ducker Settings)**」をクリックして **Ducker** プラグインを開き、ダッキングエフェクトを微調整するためにダッキング設定を変更してください。
7. 複数のモジュレータートラックを使用している場合は、モジュレータートラックにもダッキングを適用できます。

関連リンク

[トラックの追加 \(228 ページ\)](#)

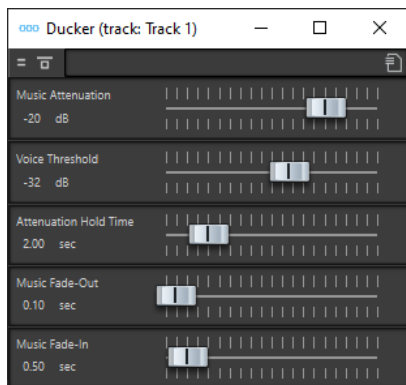
[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(205 ページ\)](#)

[トラックダッキングの Ducker 設定 \(264 ページ\)](#)

トラックダッキングの Ducker 設定

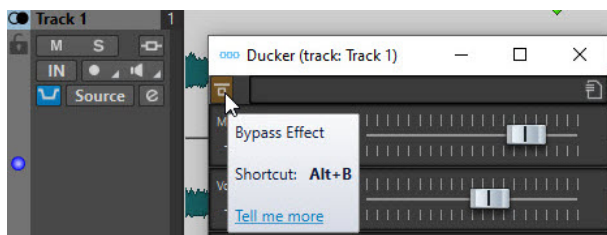
Ducker の設定で、ダッキングエフェクトをトラックに適用する方法を指定できます。

- **Ducker** の設定を開くには、トラックのコントロール領域の「**Ducker オン/オフ (Ducker On/Off)**」をオンにして、「**Ducker 設定 (Ducker Settings)**」をクリックします。



エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

この項目がオンの場合、**Ducker** は再生時に無視されます。



プリセット (Presets)

ダッキングプリセットを保存したりロードしたりできます。

Music Attenuation

音楽トラック (キャリア) に適用されるリダクションレベルを指定できます。

Voice Threshold

ダッキングをトリガーするボイストラック (モジュレーター) のスレッシュホールドレベルを指定できます。ボイストラックのレベルがスレッシュホールドを超えると、音楽トラック (キャリア) のレベルが下げられます。

Attenuation Hold Time

ボイストラックのレベルが設定したボイススレッシュホールドを下回ってから、そのあと元のレベルに増幅され始めるまでの時間を指定できます。

Music Fade-Out

音楽レベルが 0dB から指定された「**Music Attenuation**」に到達する時間を指定できます。

Music Fade-In

「**Voice Threshold**」で設定された値よりもボイストラック (モジュレーター) のレベルが低くなった場合に、「**Attenuation Hold Time**」で指定した時間の後にレベルが元に戻るまでの時間を指定できます。

関連リンク

[ダッキング \(263 ページ\)](#)

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(205 ページ\)](#)

オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード

フェードインとはレベルが徐々に増していくこと、フェードアウトとはレベルが徐々に減っていくことです。クロスフェードとは、2つのサウンドが、一方は徐々にフェードイン、もう一方は徐々にフェードアウトしていくことです。

関連リンク

[クリップにフェードを作成する](#) (266 ページ)

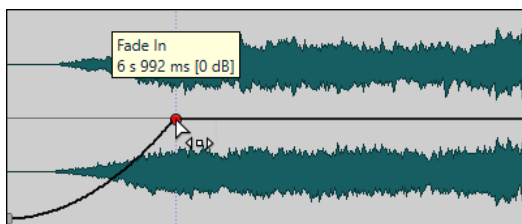
クリップにフェードを作成する

初期設定では、すべてのクリップにフェードインおよびフェードアウトの接合ポイントが表示されます。接合ポイントを水平方向にドラッグすると、クリップのフェードインまたはフェードアウトを作成できます。

レベルエンベロープと同様に、フェードにもエンベロープポイントを追加できます。

- フェードインを作成するには、クリップの開始位置にあるフェードインポイントをクリックして、右にドラッグします。
- フェードアウトを作成するには、クリップの終了位置にあるフェードアウトポイントをクリックして、左にドラッグします。
- 特定の時間位置にフェードインまたはフェードアウトを作成するには、「**フェード (Fade)**」タブの「**フェードタイムを適用 (Apply Fade Time)**」オプションを使用します。時間フィールドにフェードタイムの値を入力し、「**フェードタイムを適用 (Apply Fade Time)**」をクリックします。
- フェードイン/フェードアウトポイントを垂直に移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらいポイントをドラッグします。
- 選択したクリップすべてのフェードイン/フェードアウトポイントを同時に調節するには、**[Alt]** を押しながらいフェードイン/フェードアウトポイントを上下にドラッグします。これにより、複数のクリップのフェードを一度に調節できます。
- クロスフェードを作成するには、クリップを他のクリップに重ねます。接合ポイントで、クロスフェードが自動的に作成されます。

作成されたフェードイン/フェードアウトカーブがクリップに表示され、フェードが波形にも反映されます。フェードインポイントにマウスを重ねると、フェードインタイムが秒とミリ秒、ボリュームが dB で表示されます。



関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード](#) (266 ページ)

[「フェード \(Fade\)」タブ \(オーディオモンタージュ\)](#) (215 ページ)

「フェードイン/フェードアウト (Fade In/Fade Out)」メニュー

このメニューでは、さまざまなプリセットフェードカーブや、その他のフェード関連のオプションを選択できます。

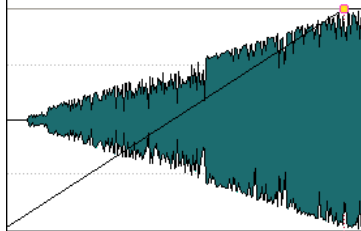
- 「**フェードイン (Fade In)**」または「**フェードアウト (Fade Out)**」ポップアップメニューを開くには、フェードインまたはフェードアウトポイントを右クリックします。

フェードイン範囲にズーム/フェードアウト範囲にズーム (Zoom to Fade In Range/Zoom to Fade Out Range)

アクティブなクリップのフェードイン/フェードアウト範囲が中心となるようにビューの表示が調節されます。

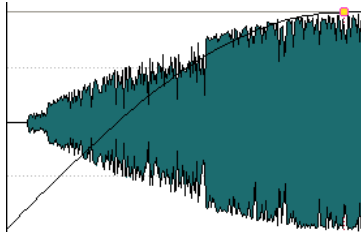
直線 (1次) (Linear)

レベルを直線 (1次関数) 的に変化させます。



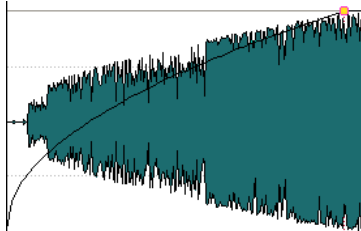
正弦関数 1 (*) (Sinus (*))

レベルを正弦関数曲線 (サイン波) の最初の 4 分の 1 の部分の形状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。



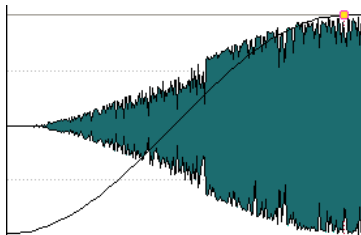
平方根 (*) (Square-root (*))

レベルを平方根曲線 (スクエアルート) 状に変化させます。クロスフェードに使用すると、フェードの移行部分でラウドネス (RMS) が一定に保たれます。



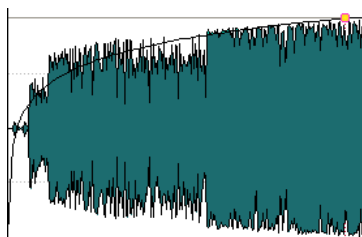
正弦関数 2 (Sinusoid)

レベルを正弦関数曲線 (サイン波) の中間部分の形状に変化させます。



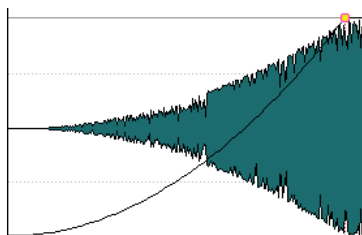
対数関数 (Logarithmic)

レベルを対数関数曲線 (ロガリズムカーブ) 状に変化させます。



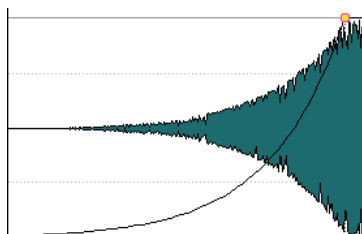
指数関数 1 (Exponential)

レベルを指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。



指数関数 2 (Exponential+)

レベルを変化の急な指数関数曲線 (エクスポネンシャルカーブ) 状に変化させます。



関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(266 ページ\)](#)

新しいクリップへのデフォルトフェードの適用

「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」がオンの場合、オーディオモンタージュで読み込みまたは録音された新しいクリップすべてに、フェードインおよびフェードアウトのデフォルトの形状と長さが適用されます。この場合、デフォルトのクロスフェードの形状が使用されます。これは、クリップの分割によって作成されたクリップにも適用されます。

手順

1. オーディオモンタージュを開いて「フェード (Fade)」タブを選択します。
 2. 「オプション (Options)」セクションで、「オプション (Options)」ポップアップメニューを開きます。
 3. 「新規クリップに標準フェードを作成 (Create Default Fades in New Clips)」をオンにします。
-

関連リンク

[オーディオモンタージュでのフェードおよびクロスフェード \(266 ページ\)](#)

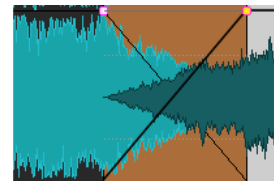
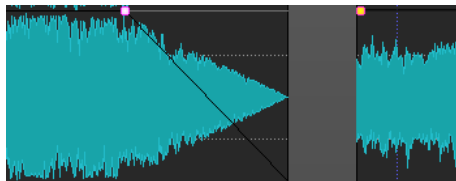
[「フェード \(Fade\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(215 ページ\)](#)

クロスフェードの編集

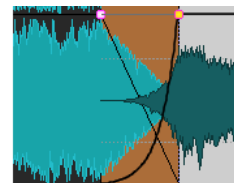
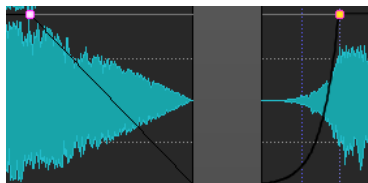
形状と長さが異なるフェードインおよびフェードアウトのカーブから成るクロスフェードを作成できます。

デフォルトの自動クロスフェードの形状は直線 (1 次) です。フェードインとフェードアウトには、同じ形状と長さが使用されます。クロスフェードには、以下のような決まりがあります。

- フェードインおよびフェードアウトを含みます。
- クロスフェード内のフェードインおよびフェードアウトカーブは、フェードと同様に編集できます。
- クロスフェードのサイズを左右対称に変更するには、**[Shift]** を押しながらクロスフェード領域をクリックして、左右にドラッグします。
- 長さを保持したままクロスフェード範囲を移動するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらクロスフェード領域をクリックして、左右にドラッグします。
- 他のクリップと重なり合うようにクリップを移動してクロスフェードを作成したときに、いずれのクリップの重複部分にもフェードが設定されていない場合、デフォルトのクロスフェードが作成されます。
- フェードカーブが設定されているクリップを移動して、フェードが設定されていないクリップの側面と重なった場合、移動先のクリップには、移動したクリップと同じ形状のフェードが振幅を一定に保持した状態で作成されます。これは、移動先のクリップのフェードアウトの長さが 0 に設定されている場合のみ適用されます。



- 両方のクリップに別々のフェードカーブが設定されている場合、左右非対称のクロスフェードが作成されます。



関連リンク

[クリップの移動とクロスフェードのオプション](#) (249 ページ)

トラック、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクトの適用

オーディオモンタージュの個別のクリップ、トラック、または出力に VST エフェクトプラグインを追加できます。クリップエフェクトは個別のクリップのみ、トラックエフェクトはトラック上のすべてのクリップ、モンタージュ出力はオーディオモンタージュ全体に影響します。

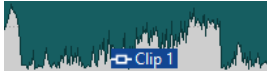
オーディオモンタージュでは、VST 2 および VST 3 プラグインを使用できます。各クリップ、トラックおよびモンタージュ出力は、最大 8 つの VST エフェクトプラグインを使用して個別に処理できます。

エフェクトは以下のように設定できます。

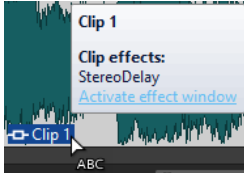
- インサートエフェクトとして。オーディオ全体がエフェクトで処理されます。

- センドエフェクト (スプリットモード) として (クリップエフェクトおよび特定の VST 2 プラグインのみ)。未処理のサウンド間のバランスおよびエフェクトのセンドレベルを、エフェクトのエンベロープカーブによって制御できます。

クリップ名の前にあるアイコンは、クリップにエフェクトが適用されていることを示します。



クリップ名にマウスポインターを合わせると、クリップに使用されているエフェクトが表示されます。



補足

- クリップの現在の再生位置でアクティブなエフェクトのみが、CPU 負荷に影響します。トラックおよびモンタージュ出力のエフェクトは常にアクティブです。
- オーディオモンタージュをコピーまたは開いてから初めて再生する場合、すべてのエフェクトがメモリーに読み込まれます。多くのエフェクトを使用している場合、再生が始まる前に、短い無音部分が発生することがあります。
- トラックに使用するエフェクトは、オーディオトラックがモノラルの場合でも、ステレオオーディオに対応している必要があります。

関連リンク

[トラック、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの追加 \(277 ページ\)](#)

[モンタージュ出力エフェクト \(270 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

モンタージュ出力エフェクト

オーディオモンタージュには、モンタージュ出力エフェクトを追加できます。**マスターセクション**はすべてのオーディオモンタージュで共有されますが、モンタージュ出力エフェクトは各モンタージュに固有です。これにより、**マスターセクション**を必要としない、完全な内包型プロジェクトを作成できます。

モンタージュ出力エフェクトは、オーディオモンタージュの出力に配置されます。

補足

ディザリングプラグインを使用したい場合は、モンタージュ出力に配置します。

関連リンク

[トラック、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの追加 \(277 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウ

このウィンドウではトラック、クリップおよびオーディオモンタージュ出力へのエフェクトプラグインの追加、およびパンとゲインの設定を行なえます。

- **インスペクター**ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「**ツールウィンドウ (Tool Windows)**」 > 「**インスペクター (Inspector)**」を選択します。



クリップ (Clip)/トラック (Track)/出力 (Output)

インスペクター最上部では、クリップ、トラックまたはモンタージュ出力のうちいずれかのプラグインをインスペクターウィンドウに表示して編集するか選択できます。

クリップの色 (Clip Color)/トラックの色 (Track Color)

選択したクリップまたはトラックの波形の色を指定できます。

クリップを選択 (Select Clip)/トラックを選択 (Select Track)

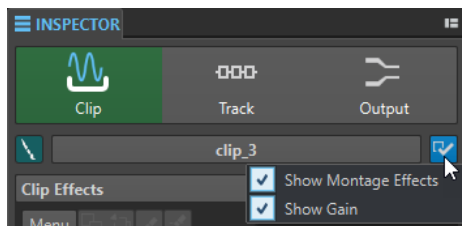
クリップまたはトラックを選択できます。

クリップ名を編集 (Edit Clip Name)/トラック名を編集 (Edit Track Name)

選択したクリップまたはトラックの名前を指定できます。

ペインの表示 (Pane Visibility)

インスペクターウィンドウのペインの表示/非表示を切り替えます。



以下の項目を利用できます。

- 「クリップ (Clip)」を選択した場合、「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」および「ゲインを表示 (Show Gain)」を選択できます。
- 「トラック (Track)」を選択した場合、「クリーンを表示 (Show Clean)」、「エンハンスを表示 (Show Enhance)」、「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」および「ゲインを表示 (Show Gain)」を選択できます。
- 「出力 (Output)」を選択した場合、「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」および「ゲインを表示 (Show Gain)」を選択できます。

クリーン (Clean) (トラックのみ)

「クリーン (Clean)」ペインには、オーディオから不要な音やノイズをリアルタイムで除去するための **DeHummer**、**DeNoiser**、および **DeEsser** が含まれます。

クリーンペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Clean Pane)

「クリーン (Clean)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

DeHummer

DeHummer を使用することで、接地不良や不安定な録音機器によって発生するハム音を抑制できます。これは対応する周波数をオーディオから除去することで行なわれます。

使用できるパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** でハム音を抑制する量を指定できます。
- **Listen** でオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。
- **50 Hz** と **60 Hz** で 50 Hz または 60 Hz の基本周波数の倍音を除去できます。このような不快な周波数は、シールドが十分でない録音機器による電子ノイズなどが原因で発生します。

DeNoiser

DeNoiser を使用すると、オーディオ素材から環境音などのノイズを除去できます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** でノイズを抑制する量を指定できます。
- **Listen** で元のオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。

DeEsser

DeEsser は主にボーカル録音で使用され、過剰な歯擦音を軽減できるコンプレッサーです。これはたとえば、マイクに近づきすぎたりイコライザー処理を行ったりした際に、サウンド全体は適切なのに不要な歯擦音が発生したときに使用できます。

ボイスを録音する際、**DeEsser** は通常チェーンのマイクプリアンプとコンプレッサー/リミッターの間に配置されます。これにより、コンプレッサー/リミッターが信号全体のダイナミクスを余計に制限するのを防ぎます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Reduction** で歯擦音を抑制する量を指定できます。
- **Listen** で元のオーディオ素材から除去した信号を聞くことができます。これにより、オーディオの必要な部分まで除去していないかを確認できます。
- **Character** で **DeEsser** が適用される周波数を指定できます。たとえば、男性の低い声に対しては、**Character** を低く設定することが一般的です。また、女性や子どもの高い声に対しては、**Character** を高く設定することが一般的です。
- **Reduction** メーターで **DeEsser** がどれだけ適用されているかを確認できます。

エンハンス (Enhance) (トラックのみ)

「エンハンス (Enhance)」ペインにはオーディオの明瞭さ、表現力、重厚さをリアルタイムで増加させるための **Voice Exciter**、**Reverb**、**EQ**、および **Maximizer** が含まれます。

エンハンスペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Enhance Pane)

「エンハンス (Enhance)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

ここに表示されたすべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects Displayed Here)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

Voice Exciter

Voice Exciter で高調波を追加して、ボイス録音をより明瞭にできます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Amount** でエフェクトのかかり具合を指定できます。
- **Clarity** でボイス録音をより明瞭にできます。

Reverb

Reverb で少し単調に聞こえる録音に空間的な広がりを持たせることができます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

- **Size** で空間の広さを指定できます。
- **Mix** でドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定できます。

EQ

3バンドの **EQ** で **Low**、**Mid**、および **High** の周波数帯域を抑制または増幅できます。さらに、**Low Cut** フィルターで 30 Hz 未満の周波数をカットしてより明瞭さを高められます。

EQ バンドの仕様は以下のとおりです。

- **Low**: ローシェルビング、250 Hz、12 dB/octave
- **Mid**: ピーキング、1500 Hz、Q 1、12 dB/octave
- **Hi**: ハイシェルビング、5000 Hz、12 dB/octave

Maximizer

Maximizer で信号が -1 dB を超えることなく、録音の音圧を上げてパンチを追加できます。**Optimize** ダイアルで適用されるコンプレッションの量を指定できます。

モンタージュエフェクト (Montage Effects)

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペインでは、エフェクトプラグインの追加と管理が行なえます。

エフェクトペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Effects Pane)

「エフェクト (Effects)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。

「メニュー (Menu)」ポップアップメニューには以下のオプションがあります。

選択したプラグインをアクティブクリップ/トラック/トラックグループ/出力から削除 (Remove Selected Plug-ins From Active Clip/Track/Track Group/the Output)

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」リストから選択したプラグインを削除します。

すべてのプラグインをアクティブクリップ/トラック/トラックグループ/出力から削除 (Remove All Plug-ins From Active Clip/Track/Track Group/the Output)

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」リストからすべてのプラグインを削除します。

コピー (Copy)

選択したプラグインとその設定をクリップボードにコピーします。

すべてをコピー (Copy All)

すべてのプラグインとその設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (挿入) (Paste (Insert))

クリップボードにコピーされたプラグインが、選択されている最初のスロットの前に挿入されます。スロットが選択されていない場合は、プラグインがプラグインリストの最後に挿入されます。

貼り付け (置換) (Paste (Replace))

選択したプラグインを、クリップボードにコピーされたプラグインで置換します。スロットが追加されていない場合、新しいスロットが作成されます。

すべてのウィンドウを閉じる (Close All Windows)

現在のオーディオモンタージュに関連するすべてのプラグインウィンドウを閉じます。

プラグインマップ (Plug-in map)

「プラグインマップ (Plug-in Map)」ダイアログが開きます。オーディオモンタージュで使用されているすべてのプラグインと、それらが使用されているクリップおよびトラックが表示されます。

エフェクトを追加 (Add Effect)

エフェクトを追加できます。

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」ペインのツールバーでは以下のオプションを利用できます。

コピー (Copy)

選択したプラグインとその設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードにコピーされたプラグインが、選択されている最初のスロットの前に挿入されます。スロットが選択されていない場合は、プラグインがプラグインリストの最後に挿入されます。

選択したプラグインを削除 (Remove Selected Plug-ins)

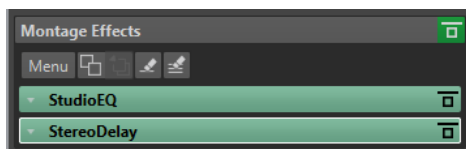
選択したプラグインを「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」リストから削除します。**[Ctrl]/[command]** を押しながらプラグインをクリックすると、削除するプラグインを選択できます。

すべてのプラグインを削除 (Remove All Plug-ins)

「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」リストからすべてのプラグインを削除します。

エフェクトリスト

エフェクトリストには選択したクリップ、トラック、またはモンタージュ出力のエフェクトプラグインが表示されます。リストでは、エフェクトプラグインの置換、エフェクトの順序の変更、エフェクトの「終了前 (Tail)」の編集が行なえます。



終了前 (Tail)

プラグイン名の左側の矢印をクリックすると、プラグインの終了前の値を指定できます。

リバーブやディレイなどのエフェクトでは残響 (テール) が生じます。つまり、クリップ自体の終了位置を過ぎてもエフェクトサウンドが鳴り続けます。たとえば、「終了前 (Tail)」の値を指定しないでクリップにエコーを加えると、そのエコーはクリップの終了位置でミュートされてしまいます。エフェクトサウンドが自然に減衰していくよう、テール部分の長さを設

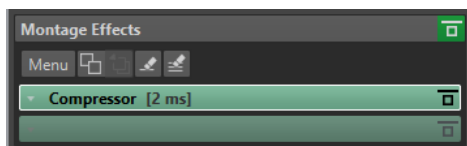
定めます。テールを生じる別のプラグインをクリップに追加した場合でも、減衰時間を増やす必要がない限り、「終了前 (Tail)」の値を別個に設定する必要はありません。クリップ全体のテール時間は各プラグインのテール時間の合計になります。「終了前 (Tail)」欄に設定できる最大値は 30 秒です。

エフェクト名 (Effect name)

エフェクト名をクリックすると、対応するエフェクトウィンドウが開きます。エフェクト名を右クリックすると「プラグイン (Plug-in)」メニューが表示され、新しいエフェクトを選択できます。

レイテンシー

プラグインにレイテンシーがある場合は、プラグイン名の隣にレイテンシーの値が表示されます。



プリセット (Presets)

プラグインプリセットを保存したり呼び出したりできます。

エフェクトオプション (Effect Options)

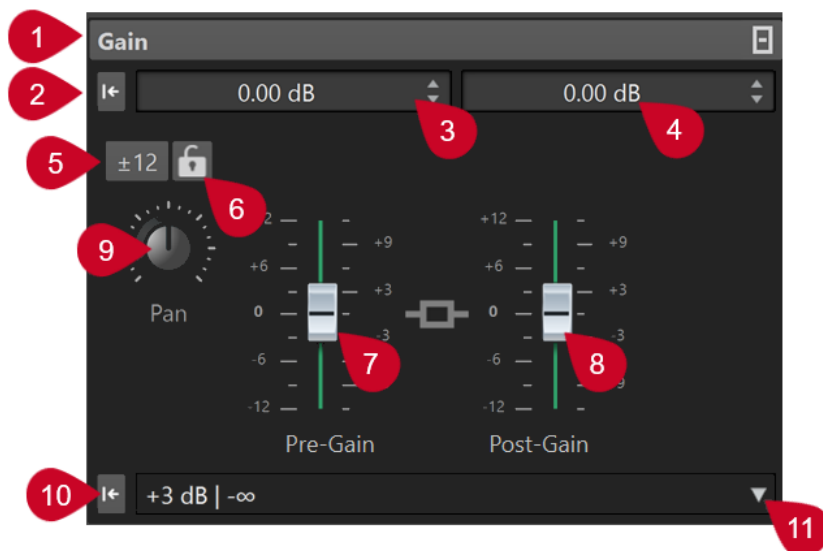
新規プラグインの選択とプラグインの削除を行なえる「プラグイン (Plug-ins)」メニューを開きます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

再生中またはレンダリング中もプラグインをバイパスします。このボタンをオンにしても信号はプラグインによって処理されますが、再生されるサウンドには適用されません。

ゲイン (Gain)

このセクションでは、クリップとトラックの「プリゲイン (Pre-Gain)」、「ポストゲイン (Post-Gain)」、「パン (Pan)」の設定を編集できます。「出力 (Output)」タブではオーディオモンタージュ全体のゲインを設定できます。



- 1 ゲインペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Gain Pane)
「ゲイン (Gain)」ペインの折りたたんだ状態と広げた状態を切り替えます。
- 2 両方のフェーダーのゲインを 0dB にリセット (Reset Gain of Both Faders to 0 dB)

「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」を 0 dB にリセットします。

3 プリゲイン (Pre-Gain)

プリゲインを数値で入力できます。

4 ポストゲイン (Post-Gain)

ポストゲインを数値で入力できます。

5 ゲイン範囲 (Gain Range)

ゲイン範囲を設定すると、それ以降のスライダー調節はこの範囲に制限され、スライダーの精度が高くなります。

6 フェーダーをロック (Lock Fader)

このオプションをオンにすると、スライダーをマウスで調節できなくなります。

7 プリゲイン (Pre-Gain)

「ゲイン (Gain)」ペイン下部の左のスライダーを調節することで「プリゲイン (Pre-Gain)」の値を指定できます。

8 ポストゲイン (Post-Gain)

「ゲイン (Gain)」ペイン下部の右のスライダーを調節することで「ポストゲイン (Post-Gain)」の値を指定できます。

補足

9 パンダイアル (クリップとトラックのみ)

クリップエフェクトとトラックエフェクトのパンを設定できます。


10 パンをセンターにリセット (Reset Pan to Center) (クリップとトラックのみ)

クリップエフェクトとトラックエフェクトのパンを中央位置にリセットします。

11 パンモード (Pan Mode) (クリップとトラックのみ)

0dB やミュート以外のパンモードを選択して、信号を左右に大きくパンした場合のデシベルの低下を補正できます。

「出力 (Output)」タブだけで使用できる追加オプション:

ラウドネスマッチングを切り替え (Toggle Loudness Matching) 

このオプションをオンにすると、出力のラウドネスがリファレンストラックのラウドネスに一致するように調整されます。

ラウドネス補正ゲインを更新 (Update the Loudness Correction Gains) 

このオプションをオンにすると、ラウドネス補正ゲインが更新されます。

出力フィルター (Output Filters)



5つのボタンを使用して、オーディオモンタージュ出力とリファレンストラックに設定した周波数範囲のモニタリングフィルターを適用できます。

ウィンドウ左下の「フィルター設定 (Filter Settings)」ボタンをクリックするか、「ファイル (File)」>「ユーザー設定 (Preferences)」>「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」を選択して「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」タブをクリックすると、フィルターの設定とカスタマイズを行なえます。

- 1 「LPF をソロ (ローパスフィルター) (Solo LPF (Low-pass Filter))」は、それよりも上の周波数を減衰する周波数を設定して、低周波数をモニタリング用に個々の周波数帯域として分離できます。
- 2 「BPF をソロ (バンドパスフィルター #1) (Solo BPF (Band-pass Filter #1))」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 3 「BPF をソロ (バンドパスフィルター #2) (Solo BPF (Band-pass Filter #2))」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 4 「BPF をソロ (バンドパスフィルター #3) (Solo BPF (Band-pass Filter #3))」は、個々の周波数帯域を設定して、モニタリング用に分離できます。
- 5 「HPF をソロ (ハイパスフィルター) (Solo HPF (High-pass Filter))」は、それよりも下の周波数を減衰する周波数を設定して、高周波数をモニタリング用に個々の周波数帯域として分離できます。

関連リンク

[Pan Law \(263 ページ\)](#)

[プリセット \(Presets\) \(88 ページ\)](#)

[インスペクターウィンドウでのペインの表示/非表示の切り替え \(277 ページ\)](#)

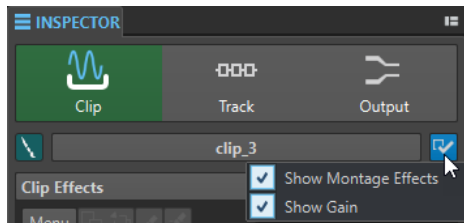
[クリップエンベロープ \(256 ページ\)](#)

インスペクターウィンドウでのペインの表示/非表示の切り替え

必要なペインに集中するために、インスペクターウィンドウのペインの表示/非表示を切り替えられます。

手順

1. インスペクターウィンドウで、ペインの表示設定を行なうセクション(「クリップ (Clip)」または「トラック (Track)」) を選択します。
2. 「ペインの表示 (Pane Visibility)」 をクリックします。



3. 表示するペインを選択します。以下の項目を利用できます。
 - 「モンタージュエフェクトを表示 (Show Montage Effects)」: 「エフェクト (Effects)」ペインの表示/非表示を切り替えられます。
 - 「ゲインを表示 (Show Gain)」: 「ゲイン (Gain)」ペインの表示/非表示を切り替えられます。

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

トラック、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの追加

エフェクトプラグインは、オーディオモンタージュのすべてのクリップ、トラック、または出力に追加できます。

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウでのエフェクトの追加 \(278 ページ\)](#)

[その他のエフェクトの追加方法 \(278 ページ\)](#)

[トラック、クリップ、またはモンタージュ出力からのエフェクトの削除 \(280 ページ\)](#)

「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウでのエフェクトの追加

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. インスペクターウィンドウで「クリップ (Clip)」、「トラック (Track)」、または「出力 (Output)」をクリックします。
3. 「エフェクト (Effects)」ペインで、エフェクトスロットをクリックしてプラグインを選択します。

ヒント

「検索 (Search)」フィールドに名前の一部を入力して特定のプラグインを検索できます。[↓] キーと [↑] キーを使用して、マッチが表示されたリスト内を移動できます。プラグインを選択するには、Return を押します。プラグインリストにフォーカスがある状態で Tab を押すと、フォーカスが「検索 (Search)」フィールドに戻ります。

結果

選択したプラグインのウィンドウが表示されます。

補足

再生中でもプラグインを追加できます。ただし、レイテンシーが0を越えるプラグインを追加する場合は、タイミングのずれを防ぐため、停止してから再生しなおすことをおすすめします。また、ごく一部の VST プラグインでは、パラメーターの設定によって、レイテンシーが変わる場合があります。この場合、再生をいったん停止し、レイテンシーが変わったあとにもう一度再生してください。

関連リンク

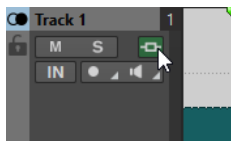
[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

[トラック、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(269 ページ\)](#)

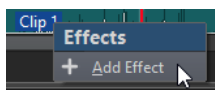
その他のエフェクトの追加方法

エフェクトの追加は、「インスペクター (Inspector)」ウィンドウだけでなく、トラックコントロール領域や波形ウィンドウからでも行なえます。

- トラックにエフェクトを追加するには、ステレオトラックとモノラルトラックのトラックコントロール領域の「エフェクトを追加 (Add Effects)」をクリックし、メニューからエフェクトを選択します。



- クリップにエフェクトを追加するには、モンタージュウィンドウでクリップ名を右クリックし、「エフェクトを追加 (Add Effect)」を選択して、メニューからエフェクトを選択します。



関連リンク

[ステレオおよびモノラルトラックのトラックコントロール領域 \(205 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

[トラック、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(269 ページ\)](#)

エフェクトプラグインのカラーコード

カラーコードはエフェクトプラグインを区別するのに役立ちます。

プラグインウィンドウのキャプションバーに以下のカラーコードを使用するには、「**ユーザー設定 (Preferences)**」の「**プラグイン (Plug-ins)**」ページの「**全般 (General)**」タブで「**コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)**」をオンにします。

プラグインキャプションバーのカラーコード

プラグインの種類	色
クリップ	緑
トラック	オレンジ
モンタージュ出力	赤

補足

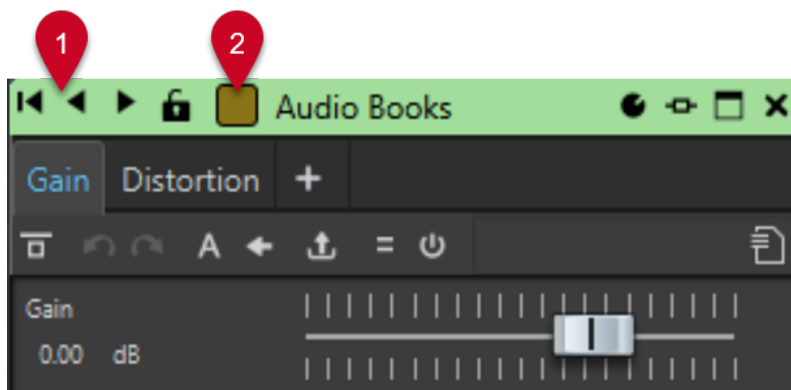
アクティブなウィンドウは、キャプションバーが濃い色で強調表示されます。

さらに、「**ユーザー設定 (Preferences)**」の「**プラグイン (Plug-ins)**」ページの「**全般 (General)**」タブで「**キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)**」をオンにすることで、エフェクトプラグインウィンドウのキャプションバーにカラーボックスを表示することもできます。

キャプションバーのカラーボックス

プラグインの種類	色
クリップ	現在割り当てられているクリップの色。 ヒント 同じプラグインが複数のクリップに適用されている場合、このカラーコードによって特定のプラグインに関連付けられているすべてのクリップを識別し、個々のプラグインへの意図しない変更を防ぐことができます。
トラック	現在割り当てられているトラックの色。トラックに色が割り当てられていない場合、このボックスには何も表示されません。
モンタージュ出力	カラーボックスはありません。

例:



クリッププラグイン (キャプションバーが緑色 (1)) を茶色 (キャプションバーのカラーボックスに表示 (2)) が割り当てられたクリップに適用した状態。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(418 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

トラック、クリップ、またはモンタージュ出力からのエフェクトの削除

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウで、「クリップ (Clip)」、「トラック (Track)」、または「出力 (Output)」を選択して、エフェクトを削除する場所を指定します。
3. 「モンタージュエフェクト (Montage Effects)」 ペインで、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - エフェクトを削除するには、そのエフェクトを右クリックして「プラグインを削除 (Remove Plug-in)」を選択します。
 - すべてのエフェクトを削除するには、「メニュー (Menu)」をクリックして「すべてのプラグインを削除 (Remove All Plug-ins)」を選択します。

結果

エフェクトスロットからエフェクトが削除されます。

関連リンク

[トラック、クリップ、またはモンタージュ出力へのエフェクトの追加 \(277 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

エフェクトの順序の変更

リスト内のエフェクトの順序によって処理の順序が決まります。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウのエフェクトリストで、順序を変更したいエフェクトをドラッグします。

トラック、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクト設定のコピー

トラック、クリップ、またはモンタージュ出力のエフェクトとその設定を、同じまたは別のモンタージュにある他のトラック、クリップ、またはモンタージュ出力にコピーできます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。
 - 設定のコピー元のエフェクトを選択して、「メニュー (Menu)」 > 「コピー (Copy)」 を選択します。
 - 設定のコピー元のエフェクトを右クリックして「コピー (Copy)」 を選択します。
 - すべてのエフェクトとその設定をコピーするには、「メニュー (Menu)」 > 「すべてをコピー (Copy All)」 をクリックします。
 3. 以下のいずれかを行ないます。
 - エフェクト設定を新しいスロットに貼り付ける場合、「メニュー (Menu)」 > 「貼り付け (挿入) (Paste (Insert))」 を選択します。
 - 既存のエフェクトを置換するには、エフェクトを選択して「メニュー (Menu)」 > 「貼り付け (置換) (Paste (Replace))」 を選択します。
-

関連リンク

[トラック、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(269 ページ\)](#)

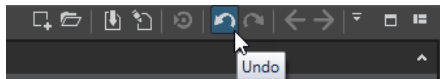
[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

エフェクトの変更を元に戻す

エフェクト設定のすべての変更は元に戻す/やり直すことができます。ただし、WaveLab Elements に変更が登録されるのは、プラグインウィンドウを閉じるか、プラグインウィンドウで他のタブを選択したときだけです。

手順

1. プラグインウィンドウで、他のウィンドウをクリックして、設定を元に戻したいプラグインからフォーカスを外します。
2. 設定を元に戻したいプラグインを再度フォーカスします。
3. 「オーディオモンタージュ (Audio Montage)」 ウィンドウのコマンドバーで、「元に戻す (Undo)」 または「やり直し (Redo)」 をクリックします。



ゲイン設定

「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウで、「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」の値を設定できます。これは、エフェクト処理前後のオーディオ信号にボリューム調整を適用することを意味します。

「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」のコントロールにアクセスするには、「インスペクター (Inspector)」 ウィンドウの「ゲイン (Gain)」 ペインを展開します。

- 「プリゲイン (Pre-Gain)」の値は、エフェクト処理に送信される前のオーディオ信号のボリュームを調整します。

補足

「プリゲイン (Pre-Gain)」の調整は、オーバードライブ、ディストーション、コンプレッサーなど、入力レベルに敏感なエフェクトへ大きな影響を与えます。

- 「ポストゲイン (Post-Gain)」の値は、エフェクト処理に送信されたあとのオーディオ信号のボリュームを調整します。「ポストゲイン (Post-Gain)」の調整は、エフェクト自体の特性を変えることなく、主にサウンド全体のボリュームを変更します。

補足

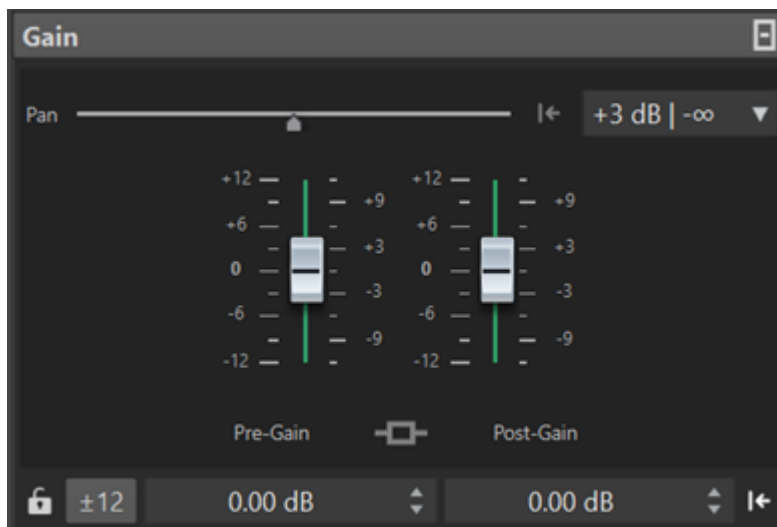
「クリップ (Clips)」ツールウィンドウを開いた状態で「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「ゲイン (Gain)」ペインでクリップの「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」の設定を変更すると、「クリップ (Clips)」ツールウィンドウの「プリゲイン (Pre-Gain)」コラムと「ポストゲイン (Post-Gain)」コラムの値が同時に自動更新されます。

エフェクトのパンとゲインの設定

エフェクトの「プリゲイン (Pre-Gain)」、「ポストゲイン (Post-Gain)」、「パン (Pan)」を個々のクリップやトラックに設定できます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、「クリップ (Clip)」または「トラック (Track)」をクリックします。
3. エフェクトの「プリゲイン (Pre-Gain)」、「ポストゲイン (Post-Gain)」、「パン (Pan)」を調節します。



関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

[トラック、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(269 ページ\)](#)

[エフェクト全体のゲインの設定 \(283 ページ\)](#)

エフェクト全体のゲインの設定

オーディオモンタージュの出力エフェクト全体のゲインを「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「出力 (Output)」タブで設定できます。

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
2. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで「出力 (Output)」をクリックします。
3. 「ゲイン (Gain)」ペインで、全体の「プリゲイン (Pre-Gain)」と「ポストゲイン (Post-Gain)」を調節します。

関連リンク

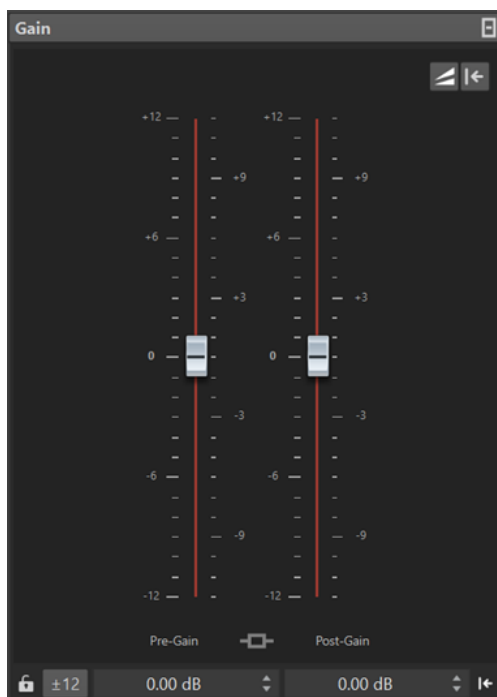
[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウの出力ゲインペイン \(283 ページ\)](#)

[トラック、クリップ、およびモンタージュ出力へのエフェクトの適用 \(269 ページ\)](#)

「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの出力ゲインペイン

「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「出力 (Output)」セクションには追加のコントロールがあります。



「インスペクター (Inspector)」ウィンドウの「出力 (Output)」セクションの「ゲイン (Gain)」ペインでのみ使用できるコントロール:

ラウドネスマッチングを切り替え (Toggle Loudness Matching)

このオプションをオンにすると、オーディオモンタージュ出力がラウドネス基準として機能します。その場合、ラウドネスは変更されませんが、リファレンストラックのラウドネスはオーディオモンタージュ出力のラウドネスに一致するように調整されます。

ラウドネス補正ゲインを更新 (Update the Loudness Correction Gains)

このオプションをオンにすると、ラウドネス補正ゲインが更新されます。

補足

ラウドネス補正ゲインの更新は、ラウドネス基準に一致するように調整されたすべてのリファレンストラックや関連するオーディオモンタージュ出力に影響します。

関連リンク

[エフェクト全体のゲインの設定](#) (283 ページ)

[ゲイン設定](#) (281 ページ)

[「インスペクター \(Inspector\)」 ウィンドウ](#) (270 ページ)

オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ

オーディオモンタージュのプラグインウィンドウには、トラック、クリップ、またはモンタージュ出力に使用されているエフェクトプラグインを表示できます。



個別のプラグインウィンドウ

トラック、クリップ、またはモンタージュ出力に新しいエフェクトプラグインを追加すると、プラグインウィンドウが自動的に表示されます。デフォルトでは、エフェクトはプラグインチェーンウィンドウに表示されます。エフェクトを実行する順序を変更するには、変更したい各エフェクトをエフェクトチェーンの新しい位置にドラッグします。

プラグインチェーン (Plug-in Chain)

マスターセクションの「設定 (Settings)」ポップアップメニューで「プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Window)」がオンになっている場合、アクティブなオーディオファイルのエフェクトが、プラグインウィンドウの一番上のプラグインチェーンに表示されます。

プラグインが表示されたタブまたは空のタブを右クリックすると、そのスロットで新しいプラグインを選択できます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

この項目をオンにすると、再生中およびレンダリング中、プラグインがバイパスされます。ただし、エフェクトをバイパスしても、依然として再生中には CPU の処理能力が消費されません。

エフェクトのオン/オフ (Switch Effect On/Off)

プラグインをオフにすると、そのプラグインは再生でもレンダリングの実行でも除外されません。

プリセット

プラグイン用のプリセットを保存したり読み込んだりするためのメニューを開きます。

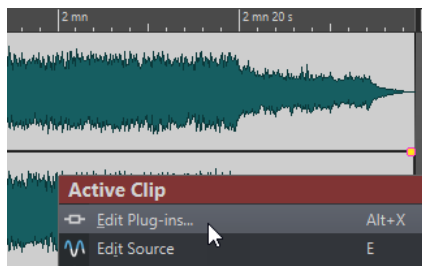
関連リンク

- [プラグインウィンドウを開く \(285 ページ\)](#)
- [マスターセクション用プラグインウィンドウ \(312 ページ\)](#)
- [エフェクトのバイパスとオフの比較 \(315 ページ\)](#)

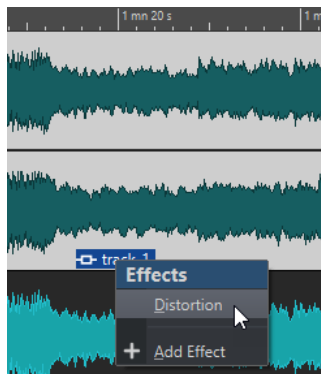
プラグインウィンドウを開く

プラグインウィンドウはさまざまな場所から開けます。

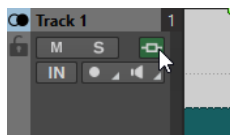
- 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウからプラグインウィンドウを開くには、「エフェクト (Effects)」リストのプラグインをクリックします。
- 「マスターセクション (Master Section)」ウィンドウからプラグインウィンドウを開くには、「エフェクト (Effects)」リストのプラグインをクリックします。
- モンタージュウィンドウからクリップのプラグインウィンドウを開くには、クリップを右クリックして、「プラグインの編集 (Edit Plug-ins)」を選択します。



クリップ名を右クリックしてプラグインを選択することもできます。



- トラックのプラグインウィンドウを開くには、トラックコントロール領域の「トラックエフェクト (Track Effects)」ボタンをクリックして、プラグインを選択します。



関連リンク

- [オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(284 ページ\)](#)
- [「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)
[「アクティブクリップ \(Active Clip\)」メニュー \(247 ページ\)](#)
[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

プラグインウィンドウでのエフェクトの追加

「インスペクター (Inspector)」ウィンドウでクリップ、トラック、またはモンタージュ出力に追加されたエフェクトは、自動的にプラグインウィンドウに表示されます。プラグインウィンドウ内で、トラックまたはクリップにエフェクトを追加することもできます。

手順

1. エフェクトを追加したいクリップ、トラック、またはモンタージュ出力のプラグインウィンドウを開きます。
2. プラグインウィンドウで、「プラグインを追加 (Add Plug-in)」をクリックします。

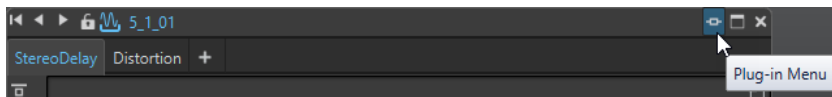


3. メニューからエフェクトを選択します。
プラグインチェーンの最後にエフェクトが追加されます。
4. (オプション) 追加したエフェクトをプラグインチェーン内で移動するには、エフェクトを別の場所にドラッグします。

プラグインウィンドウでのエフェクトの変更

手順

1. エフェクトを変更したいクリップ、トラック、またはモンタージュ出力のプラグインウィンドウを開きます。
2. プラグインメニューアイコンをクリックして、メニューから新しいエフェクトを選択します。



3. (オプション) 変更したエフェクトをプラグインチェーンウィンドウ内で移動するには、別の場所にドラッグします。

関連リンク

[オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(284 ページ\)](#)
[プラグインウィンドウでのエフェクトの追加 \(286 ページ\)](#)

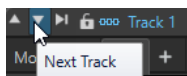
プラグインウィンドウでのトラック、クリップ、およびモンタージュ出力のエフェクトの切り替え

プラグインウィンドウでは、クリップ、トラック、およびモンタージュ出力のエフェクトチェーン間を切り替えることができます。

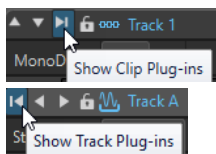
- プラグインウィンドウでエフェクトを選択するには、エフェクト名をクリックします。
- アクティブなオーディオモンタージュのクリップを切り替えてそれぞれのエフェクトを表示するには、左右の矢印のアイコンを使用します。



- アクティブなオーディオモンタージュのトラックを切り替えてそれぞれのエフェクトを表示するには、上下の矢印のアイコンを使用します。



- オーディオモンタージュのクリップとトラックの両方に1つのプラグインウィンドウを使用している場合、「クリッププラグインを表示 (Show Clip Plug-ins)」または「トラックプラグインを表示 (Show Track Plug-ins)」アイコンをクリックして、アクティブなクリップとそのクリップを含むトラックのプラグイン間を切り替えることができます。



- プラグインウィンドウをロックするには、「ウィンドウをロック (Lock Window)」をオンにします。この項目をオンにすると、他のトラックやクリップを選択したときに、別のプラグインウィンドウが開きます。この項目をオフにすると、他のトラックやクリップを選択したときに、エフェクトが同じプラグインウィンドウに表示されます。



関連リンク

[オーディオモンタージュのプラグインウィンドウ \(284 ページ\)](#)

すべてのプラグインウィンドウを閉じる

手順

1. オーディオモンタージュを開きます。
 2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「インスペクター (Inspector)」を選択します。
 3. 「インスペクター (Inspector)」ウィンドウで、「メニュー (Menu)」 > 「すべてのウィンドウを閉じる (Close All Windows)」を選択します。
-

関連リンク

[「インスペクター \(Inspector\)」ウィンドウ \(270 ページ\)](#)

「アルバム (Album)」 ウィンドウ

「アルバム (Album)」ウィンドウにはアクティブなオーディオモンタージュのクリップが表示され、ユーザーはオーディオモンタージュを CD に書き込みできます。

補足

オーディオモンタージュの各クリップが「アルバム (Album)」ウィンドウのタイトルにあたります。

クリップ間の休止時間の調節や、Red Book 規格への適合性の確認、CD-Text の追加と編集、UPC/EAN および ISRC コードの追加も行なえます。モンタージュウィンドウでクリップを選択すると、対応するクリップが「アルバム (Album)」ウィンドウでハイライト表示されます。

- 「アルバム (Album)」 ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「アルバム (Album)」 を選択します。

	Src	Name	FX	Pause	Start	End	Length	Pre-Gain	Post-Gain	ISRC	CD-Text	Comment
1	▶▶▶▶▶	Track A		0 s	0 s	9 mn 55 s 790 ms	9 mn 55 s 790 ms	0 dB	0 dB			
2	▶▶▶▶▶	Track B		1 s 147 ms	9 mn 56 s 946 ms	10 mn 10 s 621 ms	13 s 675 ms	0 dB	0 dB			
3	▶▶▶▶▶	Track C		1 s 733 ms	10 mn 12 s 358 ms	10 mn 18 s 917 ms	6 s 559 ms	0 dB	0 dB			
4	▶▶▶▶▶	Track D		2 s	10 mn 20 s 917 ...	10 mn 28 s 32 ms	7 s 116 ms	0 dB	0 dB			

タイトルリスト

プリロール付きで再生



対応するタイトルをプリロール付きで始めから再生します。

また、**[Alt]** を押したまま「**プリロール付きで再生 (Play Pre-Roll)**」をクリックすると、対応するタイトルが短いプリロール付きで始めから再生されます。

再生 (Play)



対応するタイトルを始めから再生します。

[Ctrl]/[command] を押しながら三角のタイトル開始マーカーをダブルクリックしても、マーカー位置から再生を開始できます。

名前 (Name)

タイトル名が表示されます。名前を変更するには、対応するセルをダブルクリックし、新しいテキストを入力します。

エフェクト (FX)

対応するクリップでエフェクトが使用されているかが示されます。

休止 (Pause)

2つのタイトルの間の休止時間が表示されます。

開始 (Start)

タイトルの開始位置が表示されます。

終了 (End)

タイトルの終了位置が表示されます。

長さ (デュレーション) (Length)

タイトル開始位置から対応する終了マーカーまたは境界マーカーまでの時間の値が表示されます。

プリゲイン (Pre-Gain)

クリップのプリゲインを設定できます。

ポストゲイン (Post-Gain)

クリップのポストゲインを設定できます。

ISRC

ISRC コードを入力できます。コードを変更するには、対応するセル内をダブルクリックして新しい値を入力します。

CD-Text

CD-Text を指定できます。CD-Text を変更するには、対応するセル内をダブルクリックして新しい値を入力します。

備考 (Comment)

セルをダブルクリックすることでコメントを入力できます。

「アルバム (Album)」 メニュー

オーディオ CD の書き込み (Write Audio CD)

CD を書き込みできる「オーディオ CD の書き込み (Write Audio CD)」ダイアログが表示されます。

CD の適合性を確認 (Check CD Conformity)

オーディオモンタージュの設定が Red Book 規格に適合しているかを確認します。

クリップ間の休止時間の調整 (Adjust Pauses between Clips)

クリップ間の休止時間を調節できるダイアログが表示されます。以下の項目を利用できます。

- 休止時間の設定 (Set Specific Pause Time)
- 既存の休止から最も近い秒単位に調整 (Round Existing Pauses to Closest Second)

CD-Text データの編集 (Edit CD-Text)

「CD-Text の編集 (CD-Text Editor)」ダイアログが表示されます。CD に書き込むタイトルに関する説明テキストを入力できます。

補足

このオプションは、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」ダイアログでモードを「ステレオ (Stereo)」に設定したときのみ使用できます。

UPC/EAN コードの割り当て (Assign UPC/EAN Code)

クリップに UPC/EAN コードを割り当てできる「UPC/EAN コード (UPC/EAN Code)」ダイアログが表示されます。

再生に追従 (Follow Playback)

この項目をオンにすると、オーディオモンタージュを再生したときのタイトル名の横の緑色のバーは再生中のタイトルを示します。

「選択 (Select)」 メニュー

このメニューでは、クリップを選択できます。以下の項目を利用できます。

- すべてのクリップを選択 (Select All Clips)
- カーソルの前にあるクリップを選択 (選択されたトラック) (Select Clips Located Before the Cursor (on Selected Track))
- カーソルの後にあるクリップを選択 (選択されたトラック) (Select Clips Located After the Cursor (on Selected Track))
- クリップの選択をすべて解除 (Deselect All Clips)

関連リンク

[「CD-Text の編集 \(CD-Text Editor\)」ダイアログ \(360 ページ\)](#)

クリップからタイトルを作成

「CD の適合性を確認 (Check CD Conformity)」オプションを使用すると、オーディオモンタージュをオーディオ CD に書き込みできるかどうか確認できます。

前提条件

オーディオ CD に書き込みたい素材がオーディオモンタージュに含まれていることを確認します。タイトルの長さは 4 秒以上必要です。

手順

1. 「**アルバム (Album)**」ウィンドウでタイトルを試聴して、必要に応じて修正します。
2. 必要に応じて、「**アルバム (Album)**」ウィンドウで「**CD の適合性を確認 (Check CD Conformity)**」を選択します。
 - 警告メッセージが表示された場合、修正して再度 CD の適合性を確認します。
 - 警告メッセージが表示されなければ、オーディオモンタージュをオーディオ CD に書き込みできます。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

ミックスダウン - レンダリング機能

レンダリング機能を使用すると、オーディオモンタージュ全体またはオーディオモンタージュの選択範囲を 1 つのオーディオファイルにミックスダウンできます。

オーディオモンタージュから 1 つのオーディオファイルを生成する場合、ミックスダウンが必要です。

関連リンク

[マスターセクションでのレンダリング \(322 ページ\)](#)

オーディオモンタージュをオーディオファイルにレンダリング

1 つのオーディオモンタージュの複数の領域、または複数のオーディオモンタージュ全体を 1 つのオーディオファイルにレンダリングできます。

前提条件

オーディオモンタージュを設定しておきます。

手順

1. オーディオモンタージュウィンドウで、「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
2. 「**ソース (Source)**」セクションで、オーディオファイルのどの部分をレンダリングするかを指定します。
3. 「**実行後の値 (Result)**」セクションで、「**名前を設定 (Named File)**」をオンにします。
4. 「**出力先 (Output)**」セクションで、「**形式 (Format)**」フィールドをクリックして「**編集 (Edit)**」をクリックします。
5. 「**オーディオファイル形式 (Audio File Format)**」ダイアログで設定を行ないます。
6. 「**OK**」をクリックします。
7. 必要に応じて、「**レンダリング (Render)**」タブでその他の設定を行ないます。

8. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**レンダリングを開始 (Start Rendering)**」をクリックします。
-

結果

オーディオモンタージュがレンダリングされます。

関連リンク

[ミックスダウン - レンダリング機能 \(290 ページ\)](#)

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

ラウドネスメタノーマライザー

メタノーマライザーは、オーディオモンタージュのラウドネスとピークレベルの管理に不可欠なマスタリングツールです。マスタリングを開始する前にクリップのピークやラウドネスレベルを調整したり、マスタリング処理の最後に出力ラウドネスや最大ピークを微調整したりできます。

メタノーマライザーを使用すると、クリップレベル、オーディオモンタージュの出力レベル、**マスターセクション**の出力レベルを必要に応じて変更できます。3つの領域はそれぞれカスタマイズできます。

メタノーマライザーはゲイン値を変更することで動作し、オーディオ圧縮を適用しないため、元のサウンド品質が損なわれることはありません。

補足

ラウドネスレベルを一定にするためにオーディオモンタージュのすべてのクリップのラウドネスを上げると、クリッピングを引き起こす可能性があります。**メタノーマライザー**にとって、クリッピングを防止することは、一貫して高いラウドネスレベルを確保することよりも優先されます。そのため、クリッピングのリスクが高まる場合、**メタノーマライザー**はすべてのクリップのラウドネスを相対的に下げます。これを防ぐには、「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」ダイアログで「**最大ピークレベル (Maximum Peak Level)**」ポップアップメニューから「**ピークを制限しない (Do not Restrict Peaks)**」を選択します。

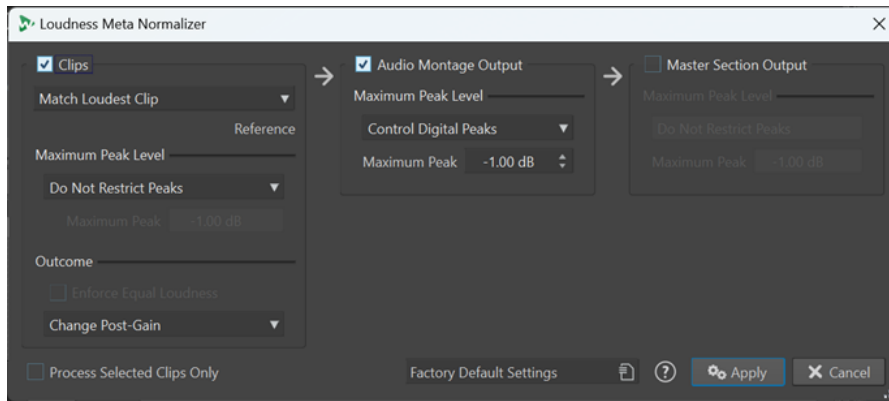
ヒント

マスターセクションで**メタノーマライザー**を適用する場合にクリッピングを生じさせないようにするには、**マスターセクション**に送信する前にオーディオモンタージュのミックスダウン出力を制限します。

「ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)」ダイアログ

「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」ダイアログでは、オーディオモンタージュのすべてのクリップのラウドネスレベルが一定になるようにラウドネスを調整できます。オーディオモンタージュ出力全体のラウドネスも調整できます。

- 「**ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)**」ダイアログを開くには、オーディオモンタージュウィンドウで「**編集 (Edit)**」タブを選択し、「**ラウドネス (Loudness)**」セクションで「**メタノーマライザー (Meta Normalizer)**」をクリックします。



クリップ (Clips)/オーディオモンタージュ出力 (Audio Montage Output)/マスターセクション出力 (Master Section Output)

- 「**クリップ (Clips)**」をオンにすると、オーディオモンタージュのすべてのクリップのゲイン設定が個別に調整されます。
- 「**オーディオモンタージュ出力 (Audio Montage Output)**」をオンにすると、オーディオモンタージュのミックスダウンが指定したピークレベルに一致するようにオーディオモンタージュのポストゲイン設定が変更されます。
- 「**マスターセクション出力 (Master Section Output)**」をオンにすると、**Final Effects/Dithering** プラグインを適用する前に、オーディオモンタージュのミックスダウンが指定したピークレベルに一致するように**マスターセクション**のゲインフェーダーが調整されます。この操作ではオーディオモンタージュ自体は変更されません。

ラウドネスの一致メニュー

このメニューはクリップにのみ利用できます。一致させるラウドネスを選択できます。以下の項目を利用できます。

- クリップのみ:
ラウドネスを変更しない (Do Not Change Loudness)
ラウドネス検出を実行せず、指定どおりにピークを制限します。
- クリップのみ:
ラウドネスが最も高いクリップに一致 (Match Loudest Clip)
ラウドネスが最も高いクリップを自動的に特定し、他のすべてのクリップをそのラウドネスレベルに設定します。
- クリップのみ:
アクティブクリップのラウドネスに一致 (Match Loudness of Active Clip)
すべてのクリップをアクティブクリップのラウドネスレベルに設定します。
- クリップのみ:
ピークレベルを均一にする (Equalize Peak Levels)
ピークレベルが最も高いクリップを自動的に識別し、他のすべてのクリップを同じピークレベルに設定します。

補足

このオプションではピーク値のみが反映され、ラウドネス値は無視されます。

補足

初期設定では、クリッピングを防止することは**メタノーマライザー**の最優先事項であり、このセクションの他のどの設定よりも優先されます。そのため、クリップのラウドネスレベルは必要に応じて比率を

維持したまま自動的に下げられるため、**ラウドネスの一致**メニューからオプションを選択したあとでも個々のクリップのラウドネスが変化することがあります。

最大ピークレベル (Maximum Peak Level)

以下のオプションから選択できます。

- **ピークを制限しない (Do Not Restrict Peaks)**
メタノーマライザーがクリッピング防止のためにピークを制限しないようにします。

補足

「**ピークを制限しない (Do Not Restrict Peaks)**」をオンにすると、オーディオレベルが 0dB を超える場合があります。

ただし、これに起因する問題は、あとから信号の経路でレベルリダクション手法を用いてピークを調整することで解決できます。一般的に、クリッピングは再生時やファイルへの保存時にオーディオストリームの最終段階で発生します。

- **デジタルピークを制御 (Control Digital Peaks)**
デジタル領域で測定したピークを基準として、サンプル値を制限します。
- **最大ピーク (Maximum Peak)**
上限となる最大ピーク値を設定します。

結果 (Outcome)

このセクションはクリップにのみ利用できます。以下のオプションから選択できます。

ラウドネスを強制的に均一化 (Enforce Equal Loudness)

補足

このオプションは、**ラウドネスの一致**メニューから選択した以下のいずれかの項目と組み合わせて使用します。

- **ラウドネスが最も高いクリップに一致 (Match Loudest Clip)**
 - **アクティブクリップのラウドネスに一致 (Match Loudness of Active Clip)**
 - **特定のラウドネスを設定 (Set Specific Loudness)**
-

「**トゥルーピークを制御 (Control True Peaks)**」または「**デジタルピークを制御 (Control Digital Peaks)**」を選択した状態で、クリップが基準ラウドネスを満たすのに必要なゲインに達しない場合にターゲットラウドネスを下げます。これにより、すべてのクリップが同じラウドネスに設定され、クリッピングが防止されます。

たとえば、ターゲットラウドネスが -8 LUFS に設定されていても、オーディオモンタージュに -9 LUFS にしか達しないクリップがあれば、すべてのクリップは -9 LUFS に設定されます。

プリゲインを変更 (エフェクトを除外) (Change Pre-Gain (Exclude Effects))

クリップエフェクトを反映させずにクリップの「**プリゲイン (Pre-Gain)**」レベルを調節します。

補足

現在の「**プリゲイン (Pre-Gain)**」の値は「**CD**」ウィンドウに表示されます。

ポストゲインを変更 (Change Post-Gain)

クリップの「ポストゲイン (Post-Gain)」レベルを調節します (クリップエフェクトが反映されます)。

現在の「ポストゲイン (Post-Gain)」の値は「CD」ウィンドウに表示されます。

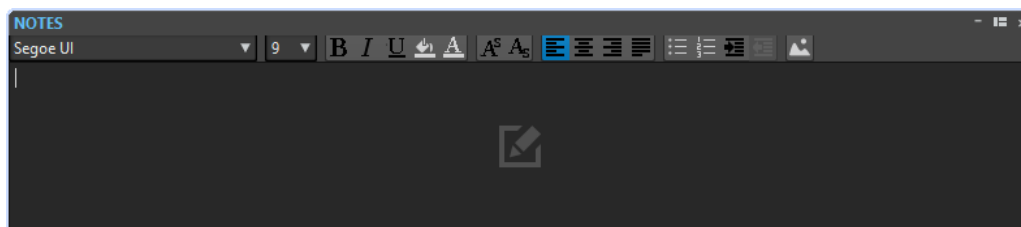
選択したクリップのみを処理 (Process Selected Clips Only)

「ラウドネスメタノーマライザー (Loudness Meta Normalizer)」ダイアログで行なった設定を選択したクリップのみに適用し、他のすべてのクリップを無視します。その結果、選択されていないクリップは、出力ラウドネスの分析に使用されるオーディオモンタージュのミックスダウンには反映されません。

「メモ (Notes)」 ウィンドウ

このウィンドウでは、現在のオーディオモンタージュセッションに関するメモを入力できます。

- 「メモ (Notes)」ウィンドウを開くには、オーディオモンタージュを開いて「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「メモ (Notes)」を選択します。



このウィンドウに直接テキストを入力し、標準的な HTML テキストエディターコントロールを使用してテキストの書式を設定したり、イメージや箇条書きを追加したりできます。このメモは、オーディオモンタージュと共に保存されます。

オーディオ CD の読み込み

オーディオ CD ファイルを読み込むことができます。読み込んだオーディオ CD はオーディオモンタージュとして開かれます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
2. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
3. エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) から読み込むオーディオ CD プログラムファイルを選択して、「読み込む (Import)」をクリックします。

結果

読み込まれたオーディオ CD は、名称未設定の新規オーディオモンタージュとして開かれます。これにはオーディオ CD ファイルに保存されていたすべてのオーディオトラックが含まれます。

録音

オーディオエディターとオーディオモニタージュウィンドウでオーディオを録音できます。

以下の録音方法を使用できます。

- **オーディオエディター**では、「録音 (Recording)」ダイアログで複数のオプションを使用してファイルを録音できます。
- **オーディオモニタージュウィンドウ**では、同時に複数のオーディオモニタージュトラックを録音できます。
- 入力信号をモニタリングしてエフェクトを聴きながら録音できます。






関連リンク

[オーディオエディターでの録音 \(295 ページ\)](#)

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(295 ページ\)](#)

オーディオエディターでの録音

手順

1. **オーディオエディター**で「録音 (Record)」 ボタンをクリックするか、テンキーの **[*]** を押します。
「録音 (Recording)」ダイアログが開きます。
2. 「録音 (Recording)」ダイアログでオプションを選択します。
3. 「録音 (Record)」 をクリックして、録音を開始します。
自動開始オプションのいずれかを選択した場合、指定した自動開始条件が満たされるまで、録音は「休止 (Pause)」モードになります。
録音中は、「録音 (Recording)」ダイアログの背景色が赤色に変わります。
4. 録音を休止するには、「休止 (Pause)」 ボタンをクリックします。
5. 「停止 (Stop)」 をクリックして録音を終了します。
6. (オプション) もう一度録音したい場合は、再度「録音 (Record)」 をクリックします。

関連リンク

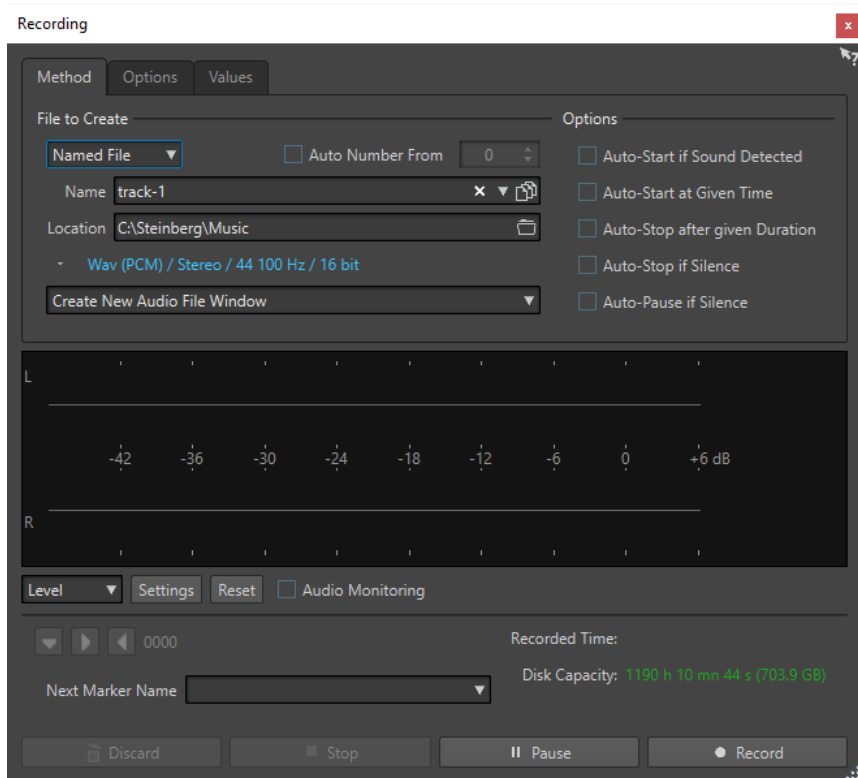
[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(295 ページ\)](#)

「録音 (Recording)」ダイアログ

「録音 (Recording)」ダイアログでは、録音のパラメーターを設定したり、オーディオファイルの録音を開始したりできます。

「録音 (Recording)」ダイアログを開くには、以下のいずれかの操作を行ないます。

- **オーディオエディター**を開き、トランスポートバーで「録音 (Record)」をクリックします。
- その他のワークスペースでは、**[Alt/Opt]** を押しながらトランスポートバーの「録音 (Record)」をクリックします。
- **オーディオモニタージュウィンドウ**で、**[Alt/Opt] + [R]** を押します。



メインボタン



キャンセル (Discard)

録音を停止し、これまでに録音されたオーディオを削除します。

停止 (Stop)

録音を停止します。

休止

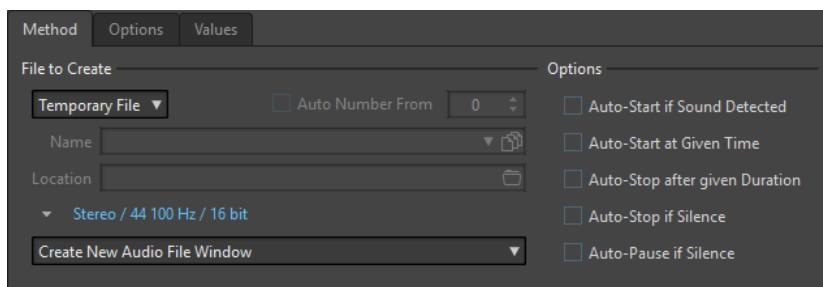
録音を休止します。

録音 (Record)

録音を開始します。録音オプションに応じて、「**休止 (Pause)**」モードが有効になります。

「動作内容 (Method)」 タブ

このタブでは、録音を自動的に開始、停止、および休止するためのオプションを定義できます。入力デバイスを選択し、特定のタイミングで録音を開始したり、特定の時間後に録音を停止したりするように設定できます。



作成ファイル (File to create)

一時ファイルを録音し、あとで改めて名前を付けて保存するか、最初から名前と場所を指定したファイルの形で録音するかを選択します。

番号を自動追加: 最初の値 (Auto number from)

この項目をオンにして複数のファイルを録音すると、ファイルのファイル名に連番が付与されます。

名前 (Name)

書き込まれるファイル名 (パスを除く) を指定します。入力時には、選択したフォルダー内の同じ文字で始まるすべてのファイルが表示されます。選択したフォルダーのすべてのファイルを表示するには、リストアイコンをクリックします。

場所 (Location)

録音内容を保存するフォルダーを指定します。

オーディオファイルの形式

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログが表示されます。ファイル形式を指定できます。

録音先

オーディオが録音される場所を指定できます。

- 「新規オーディオファイルウィンドウを作成 (Create New Audio File Window)」を選択した場合、オーディオは新規オーディオファイルウィンドウに録音されます。
- 「アクティブなオーディオファイルに追加 (Add to Active Audio File)」を選択した場合、オーディオはアクティブなオーディオファイルウィンドウの編集カーソルの位置に録音されます。オーディオファイルが開かれていない場合は、新しいオーディオファイルウィンドウが作成されます。
- 「モンタージュのアクティブなトラックに追加 (Add to Active Track of Montage)」を選択した場合、オーディオは既存のオーディオモンタージュの編集カーソルの位置に録音されます。オーディオモンタージュが開かれていない場合は、新しいオーディオモンタージュが作成されます。

入力音検出時に自動開始 (Auto-start if sound detected)

この項目をオンにすると、入力信号が「各種設定値 (Values)」タブで指定したスレッショルドレベルを超えた時点で録音が始まります。

設定時刻に自動開始 (Auto-Start at Given Time)

この項目をオンにすると、設定された時刻に録音が始まります。この時刻は「各種設定値 (Values)」タブで設定します。

設定時間後に自動停止 (Auto-Stop after Given Duration)

この項目をオンにすると、「各種設定値 (Values)」タブで指定した時間 (デュレーション) が経過した時点で録音が自動的に停止します。

無音検出時に自動停止 (Auto-stop if silence)

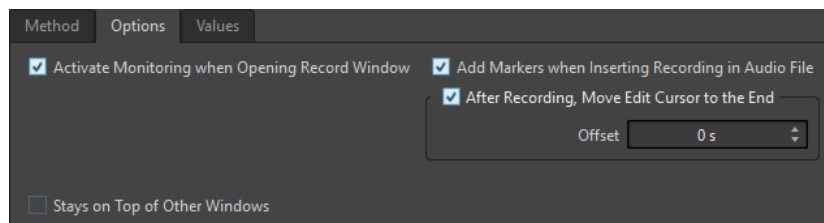
この項目をオンにすると、入力信号が一定の時間、指定したスレッショルドレベルを下回ると録音が自動的に停止します。このレベルと時間の長さ (デュレーション) は「各種設定値 (Values)」タブで指定します。

無音検出時に自動休止 (Auto-pause if silence)

この項目をオンにすると、入力信号が一定の時間、指定したスレッショルドレベルを下回ると録音が自動的に休止します。このレベルと時間の長さ (デュレーション) は「各種設定値 (Values)」タブで指定します。

「オプション (Options)」 タブ

このタブでは、録音処理に関する詳細設定を行なえます。



録音ウィンドウを開いたときにモニタリングをオン (Activate monitoring when opening record window)

この項目をオンにすると、「録音 (Recording)」ダイアログが開いたときにモニタリングがオンになります。この項目をオフにすると、「録音 (Record)」を押すか、「処理モニター (Monitor)」をオンにした場合に、メーターとオーディオスルーが表示されます。

録音をオーディオファイルに挿入時にマーカーを追加 (Add Markers when Inserting Recording in Audio File)

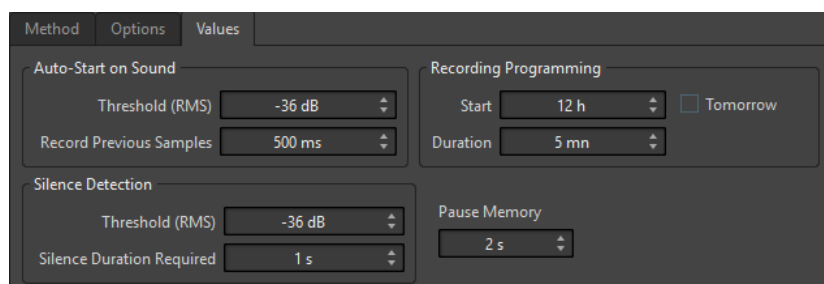
この項目をオンにすると、録音がオーディオファイルに挿入された場合に、マーカーが新しいサンプルを囲むように追加されます。

録音後、編集カーソルを終了位置へ移動 (After Recording, Move Edit Cursor at the End)

この項目をオンにすると、編集カーソルが録音の終了位置に移動します。

「各種設定値 (Values)」 タブ

このタブでは、さまざまな録音オプションの値を設定できます。



入力音検出時の自動開始 - スレッシュホールド (RMS) (Auto-Start on Sound - Threshold (RMS))

録音を実行するサウンドレベルを指定できます。

入力音検出時の自動開始 - 先行録音時間 (Auto-Start on Sound - Record Previous Samples)

録音の開始時点よりも少し前の入力信号を録音に取り込むことができます。この機能は録音の最初の部分で音が欠けてしまうといったトラブルを避けるのに役立ちます。これは、「入力音検出時に自動開始 (Auto-Start if Sound Detected)」がオンになっている場合にのみ関係してくる機能です。

無音部分の検出基準 - スレッシュホールド (RMS)/基準とする時間 (Silence Detection - Threshold (RMS)/Silence Duration Required)

「無音検出時に自動停止 (Auto-Stop if Silence)」と「無音部分にマーカーを自動作成 (Auto-Create Markers at Silence Points)」の両オプションで使用されるスレッシュホールド値です。「基準とする時間 (Silence Duration Required)」設定と組み合わせて使用することで、入力信号が一定の時間スレッシュホールド値を下回るたびに、指定した動作が行なわれるようになります。

録音機能のプログラム設定 - 録音の開始時刻 (Recording Programming - Start)

「設定時刻に自動開始 (Auto-Start at Given Time)」がオンになっている場合に、録音開始の時刻を設定します。

録音機能のプログラム設定 - 時間 (デュレーション) (Recording Programming - Duration)

「設定時間後に自動停止 (Auto-Stop after given Duration)」がオンになっている場合に、録音時間の長さを設定します。

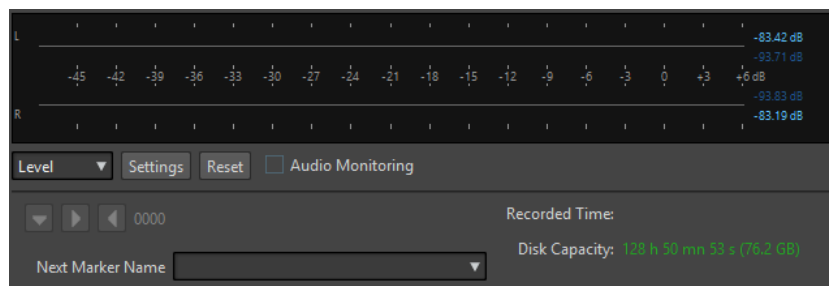
録音機能のプログラム設定 - 明日 (Recording Programming - Tomorrow)

この項目をオンにすると、翌日の時刻を指定できます (午前 0 時から)。

休止後の先行録音時間 (Pause Memory)

「休止 (Pause)」ボタンを使用している場合に、「時間をさかのぼって」録音を再開するための安全バッファです。録音を再開する際はこのバッファを使用して、「休止 (Pause)」ボタンがクリックされる前の入力信号を録音データに取り込みます。これによって、「休止 (Pause)」ボタンのクリックが少し遅くなっても、録音を再開できます。

メーター表示



レベル/スペクトラム (Level/Spectrum)

レベルメーターとスペクトロメーターのどちらを使用するかを指定できます。

設定 (Settings)

「レベル (Level)」表示が選択されている場合、このボタンで「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログが開いてメーター設定をカスタマイズできます。

「スペクトラム (Spectrum)」表示が選択されている場合は、メーターに表示するオーディオレベルを選択できるポップアップメニューが開きます。「スペクトラム (Spectrum)」表示の場合は以下の設定を使用できます。

- 高いオーディオレベルのみ表示する (Restrict to High Audio Levels)
- 中程度のオーディオレベルを含める (Include Medium Audio Levels)
- 低いオーディオレベルを含める (Include Low Audio Levels)

表示をリセット (Reset)

ピークの表示値をリセットします。

オーディオモニタリング (Audio Monitoring)

この項目をオンにすると、オーディオ入力信号が出力ポートにも送られます。

マーカーボタン

録音中にマーカーを設定できます。

次のマーカー名 (Next Marker Name)

挿入しようとするマーカーの名前を編集します。

関連リンク

[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)

[録音用のレベルメーターとスペクトロメーター \(300 ページ\)](#)

[「レベルメーター設定 \(Level Meter Settings\)」 ダイアログ \(347 ページ\)](#)

録音用のレベルメーターとスペクトロメーター

「録音 (Recording)」 ダイアログの下部にはメーターが表示されます。これは、入力信号の入力レベルと周波数スペクトラムの確認に便利です。

「オーディオモニタリング (Audio Monitoring)」 チェックボックスをオンにすると、メーターが有効になります。この処理は、「録音 (Recording)」 ダイアログの「オプション (Options)」 タブにある「録音ウィンドウを開いたときにモニタリングをオン (Activate Monitoring when Opening Record Window)」 がオンになっている場合には、自動的に実行されます。

メーターをリセットするには、「表示をリセット (Reset)」 ボタンをクリックします。

レベルメーター

レベルメーターでは、水平バーで各チャンネルのピークレベル (外側のバー) と平均ラウドネス (VU、内側のバー) が表示されます。値も数字で表示されます。「設定 (Settings)」 ボタンをクリックすると、「レベル/パンメーターの設定 (Level/Pan Meter Settings)」 ダイアログが表示されます。

スペクトロメーター

スペクトロメーターでは、周波数スペクトラムが棒グラフで連続的にグラフィック表示されます。「設定 (Settings)」 ポップアップメニューで、高いオーディオレベルのみ表示するか、中程度または低いオーディオレベルを含めるかを選択できます。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」 ダイアログ \(295 ページ\)](#)

ディスク空き領域インジケーター

「録音 (Recording)」 ダイアログの一番下にあるこのインジケーターには、「作成ファイル (File to Create)」 セクションで指定したハードディスク、または一時ファイル用に選択したハードディスクのおおよその空き容量が表示されます。

補足

ハードディスクの空き容量が 30 秒未満になると、ディスク空き領域インジケーターは赤色で表示されます。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」 ダイアログ \(295 ページ\)](#)

オーディオモニタージュウウィンドウでの録音

接続している ASIO デバイスによって、WaveLab Elements が利用可能な入力バスを自動で検出して、ステレオ/モノラル入力バスを「オーディオ接続 (Audio Connections)」 で作成します。

関連リンク

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(24 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(301 ページ\)](#)

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(301 ページ\)](#)

[自動ファイル属性を使用した録音 \(302 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(302 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(303 ページ\)](#)

録音用に入力バスを自動で割り当てる (ASIO デバイスのみ)

録音を開始する前に、入力バスを割り当てる必要があります。たとえば、Steinberg UR インターフェースなどの ASIO デバイスを使用している場合、入力ポートが自動で作成されます。

補足

ASIO デバイスを使用していない場合は、手動で入力バスを割り当てる必要があります。

手順

1. お使いのデバイスをコンピューターに接続して、WaveLab Elements を起動します。
 2. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
 3. 「録音 (Recording)」をクリックします。
 4. お使いの ASIO デバイスが「オーディオデバイス (Audio Device)」メニューで選択されていることを確認します。
入力バスが自動で割り当てられます。
 5. オーディオモニタージュウを作成します。
 6. モノラルまたはステレオトラックを作成します。
 7. トラックコントロール領域で「イン (IN)」をクリックして各トラックで使用する入力バスを選択します。
-

結果

WaveLab Elements で録音の準備ができました。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(301 ページ\)](#)

[自動ファイル属性を使用した録音 \(302 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(302 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(303 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

録音用の入力バスを手動で割り当てる

録音を開始する前に、入力バスを割り当てる必要があります。

補足

たとえば、Steinberg UR インターフェースなどの ASIO デバイスを使用している場合、入力バスが自動で作成されます。

手順

1. お使いのデバイスをコンピューターに接続して、WaveLab Elements を起動します。
2. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオ接続 (Audio Connections)」を選択します。
3. 「録音 (Recording)」をクリックします。

4. バスのリストで、録音に使用するバスを選択します。
 5. バスをさらに追加するには、「バスを追加 (Add Bus)」をクリックして追加の入力バスを割り当てます。
 6. 「デバイスポート (Device Port)」コラムで入力ポートを割り当てます。
-

結果

WaveLab Elements で録音の準備ができました。

関連リンク

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(301 ページ\)](#)

[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

[自動ファイル属性を使用した録音 \(302 ページ\)](#)

[カスタムファイル属性を使用した録音 \(302 ページ\)](#)

[複数のトラックでの録音 \(303 ページ\)](#)

自動ファイル属性を使用した録音

自動ファイル属性を使用した録音は、オーディオモニタージュウインドウで一番手軽に録音する方法です。

録音するファイルのファイル名が自動的に生成されます。録音されたファイルは、アクティブなオーディオモニタージュのデータフォルダーに保存されます。録音されたファイルのビット解像度は、一時ファイル用に定義されているビット解像度と同じです。

手順

1. モニタージュウインドウでトラックを選択して、録音を開始する位置をクリックします。
 2. トランスポートバーで、「録音 (Record)」をクリックします。
 3. 録音を開始するには、「入力信号 (Audio Input)」メニューで入力バスを選択します。
 4. 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。
 - 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。
-

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(301 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(301 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(304 ページ\)](#)

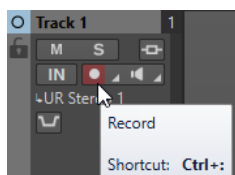
カスタムファイル属性を使用した録音

オーディオモニタージュウインドウで録音をする際に、録音するファイルの名前、場所およびビット解像度を指定できます。

手順

1. モニタージュウインドウでトラックを選択して、録音を開始する位置をクリックします。
2. トラックコントロール領域で、「入力信号 (Audio Input)」をクリックして入力バスを選択します。

3. 「録音 (Record)」を右クリックして、「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」をクリックします。



4. 「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログで設定を行ない、「録音可能なトラック (Record Enable Track)」をクリックします。
トラックの録音準備ができました。
5. トラックのトランスポートバーで、「録音 (Record)」をクリックします。
6. 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。
 - 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(301 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(301 ページ\)](#)

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(304 ページ\)](#)

複数のトラックでの録音

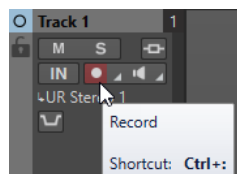
複数のオーディオモニタージュトラックで同時に録音できます。

前提条件

録音用の入力バスを割り当てておきます。

手順

1. モニタージュウィンドウで、録音を開始する位置をクリックします。
2. 必要に応じて、「処理モニター (Monitor)」をクリックして入力信号をモニタリングし、レベルを調節します。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 自動ファイル属性を使用してオーディオファイルを録音するには、トラックコントロール領域で「録音 (Record)」をクリックして、入力バスを選択します。



- 録音するオーディオファイルのファイル名、場所、およびビット解像度を指定するには、「録音 (Record)」を右クリックして「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」をクリックします。「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログで設定を行ない、「録音可能なトラック (Record Enable Track)」をクリックします。

トラックの録音準備ができました。

4. 必要に応じて、録音を行なうすべてのトラックに対して手順3を繰り返します。

5. トランスポートバーで、「録音 (Record)」をクリックして録音を開始します。
6. 以下のいずれかを行ないます。
 - 録音を停止するには、トランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。
 - 複数のトラックを同時に録音しているときに1つのトラックの録音を停止するには、そのトラックのトラックコントロール領域で「録音 (Record)」をクリックします。
 - 録音を停止して破棄するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながらトランスポートバーの「停止 (Stop)」をクリックします。これにより、録音されたファイルが削除されます。

関連リンク

[録音用の入力バスを手動で割り当てる \(301 ページ\)](#)

[録音用に入力バスを自動で割り当てる \(ASIO デバイスのみ\) \(301 ページ\)](#)

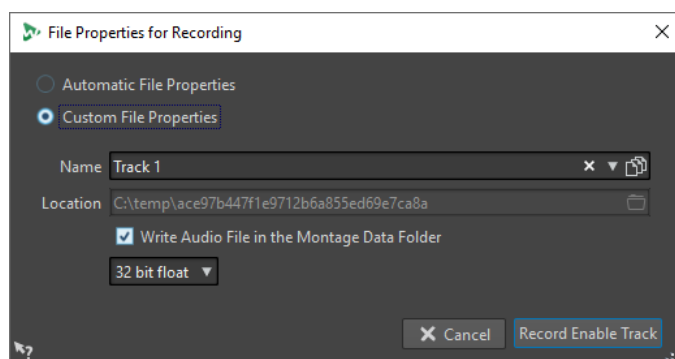
[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

[「録音のファイル属性 \(File Properties for Recording\)」ダイアログ \(304 ページ\)](#)

「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログ

このダイアログでは、録音するトラックのファイル名、場所、およびビット解像度を指定できます。

- 「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」ダイアログを開くには、トラックコントロール領域で「録音 (Record)」を右クリックして、「録音のファイル属性 (File Properties for Recording)」をクリックします。



自動ファイル属性 (Automatic File Properties)

この項目をオンにすると、録音するファイルのファイル名が自動的に生成されます。録音されたファイルは、アクティブなオーディオモニタージュウのデータフォルダーに保存されます。録音されたファイルのビット解像度は、一時ファイル用に定義されているビット解像度と同じです。

カスタムファイル属性 (Custom File Properties)

この項目をオンにすると、録音するオーディオファイルのファイル名と場所を指定できます。

オーディオファイルをモニタージュウのデータフォルダーに書き込む (Write Audio File in the Montage Data Folder)

この項目をオンにすると、録音されたオーディオファイルはオーディオモニタージュウのデータフォルダーに保存されます。カスタムフォルダーを指定するには、この項目をオフにします。

ビット解像度

録音するオーディオファイルのビット解像度を指定できます。

関連リンク

[オーディオモニタージュウウィンドウでの録音 \(300 ページ\)](#)

入力のモニタリング

入力のモニタリングとは、録音の準備中または録音中に、エフェクトを通った入力信号を試聴することです。これにより、WaveLab Elements の設定によって入力信号にかかるエフェクトを聴くことができます。

エフェクトチェーン、オーディオハードウェア、およびドライバーによっては、モニタリングする信号にレイテンシーが発生する場合があります。

オーディオモニタージュとエフェクトを通る信号をモニタリングするか、「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」を使って WaveLab Elements とエフェクトを通る前の入力信号を直接聴くか選択できます。「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」は、入力信号のモニタリングよりもレイテンシーが低くなります。「**ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)**」はデフォルトで有効になっています。

関連リンク

[入力信号のモニタリング \(305 ページ\)](#)

[ダイレクトモニタリング \(305 ページ\)](#)

入力信号のモニタリング

入力信号をモニタリングすることで、オーディオモニタージュやエフェクトを通る信号を確認できます。

前提条件

オーディオ入力信号を設定しておきます。

手順

1. オーディオモニタージュを開き、エフェクトを設定します。
2. モニタリングするトラックのトラックコントロール領域で、「**オーディオ入力を選択 (Select Audio Input)**」をクリックしてオーディオ入力を選択します。
3. 「**処理モニター (Monitor)**」をクリックします。

結果

入力信号をモニタリングできます。

補足

モニタリングする信号はレイテンシー値に従って遅延します。レイテンシー値はエフェクトチェーン、オーディオハードウェア、およびドライバーに依存します。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウィンドウでの録音 \(300 ページ\)](#)

ダイレクトモニタリング

前提条件

オーディオ入力信号を設定しておきます。

手順

1. オーディオモニターズを開きます。
 2. モニタリングするトラックのトラックコントロール領域で、「オーディオ入力を選択 (Select Audio Input)」をクリックしてオーディオ入力を選択します。
 3. 「処理モニター (Monitor)」を右クリックして「ダイレクトモニタリング (Direct Monitoring)」をオンにします。
-

結果

オーディオトラックの入力レベルをモニタリングできます。

関連リンク

[オーディオモニターズウィンドウでの録音 \(300 ページ\)](#)

録音中のマーカの作成

録音中にマーカボタンをクリックすると、録音されたファイルにマーカを追加できます。

手順

1. 「録音 (Recording)」ダイアログを開きます。
 2. 必要に応じて、標準マーカを使用せずに、作成するマーカに名前を付けたい場合は、「次のマーカ名 (Next Marker Name)」フィールドにマーカの名前を入力します。
 3. 設定を行ない、録音を開始します。
 4. 作成するマーカの種類を選択します。
 - 番号の付いた標準マーカを作成するには、黄色のマーカボタンをクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [M]** を押します。
 - 番号の付いた標準リージョン開始および終了マーカを作成するには、白色のボタンをクリックするか、**[Ctrl]/[command] + [L]** / **[Ctrl]/[command] + [R]** を押します。
-

結果

マーカボタンをクリックするたびにマーカが作成されます。

補足

2つ以上のリージョン開始マーカを続けて挿入し、その間にリージョン終了マーカを挿入しなかった場合、一番後ろの開始マーカのみが保持されます。リージョン終了マーカについても同様です。

関連リンク

[「録音 \(Recording\)」ダイアログ \(295 ページ\)](#)

マスターセクション

マスターセクションは、WaveLab のリアルタイムサウンド処理の心臓部で、オーディオ信号が WaveLab から出力される前に通る最終部分です。ここでは、マスターレベルの調節、エフェクトの追加、リサンプリング、ディザリングの適用を行ないます。

マスターセクションの設定とエフェクトは、以下の場合に反映されます。

- 波形ウィンドウでオーディオファイルを再生する場合。
- オーディオモニタージュを再生する場合。
マスターセクションのエフェクトは、オーディオモニタージュのすべてのクリップとトラックに適用されることに注意してください。
- レンダリング機能を使用する場合。
- オーディオモニタージュから CD を書き込む場合。

関連リンク

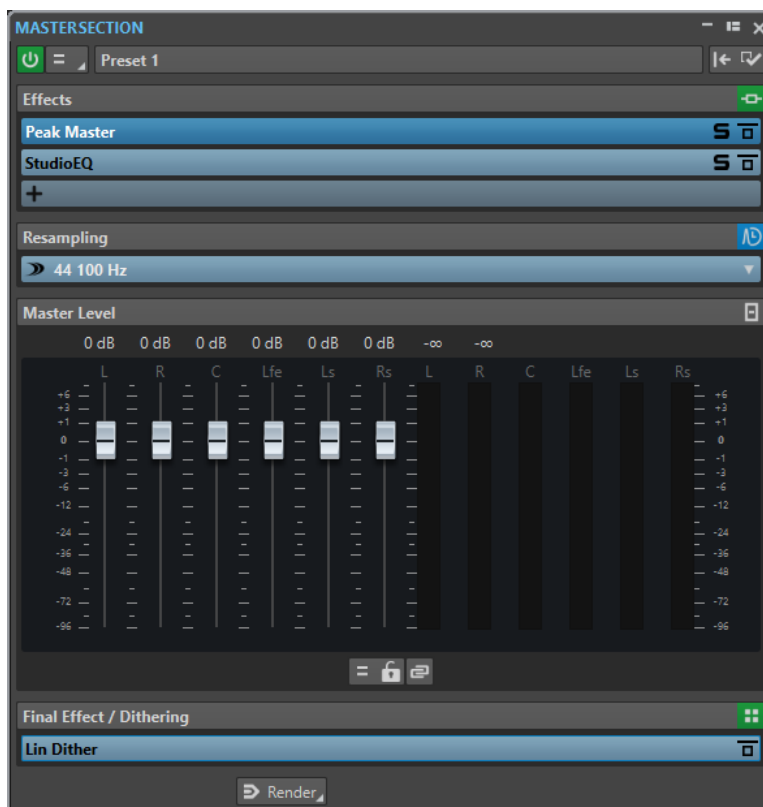
[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

[マスターセクションでのレンダリング \(322 ページ\)](#)

マスターセクションウィンドウ

このウィンドウでは、エフェクトプラグインの適用、マスターレベルの調節、ディザリングの適用、およびオーディオファイルやオーディオモニタージュのレンダリングを行なえます。

- マスターセクションウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マスターセクション (Master Section)」を選択します。



マスターセクションは次のペインで構成されています。

- エフェクトエフェクト
- リサンプリング (Resampling)
- マスターレベル (Master Level)
- 最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)

関連リンク

[「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(310 ページ\)](#)

[「リサンプリング \(Resampling\)」 ペイン \(316 ページ\)](#)

[「マスターレベル \(Master Level\)」 ペイン \(317 ページ\)](#)

[「最終段エフェクト/ディザリング \(Final Effect/Dithering\)」 ペイン \(319 ページ\)](#)

信号の経路

マスターセクションウィンドウの各ペインは、マスターセクションの処理ブロックに対応しています。

信号は、上から下へ各ブロックを通過します。

1. WaveLab Elements からの信号
2. エフェクト
エフェクトスロットを並べ替えると信号の経路に影響します。
3. リサンプリング (Resampling)
4. マスターレベル (Master Level)
5. 最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)
メーターウィンドウのメーターには、「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインとオーディオハードウェアまたはディスク上のファイルの間の信号が表示されます。

6. オーディオハードウェアまたはディスク上のファイル

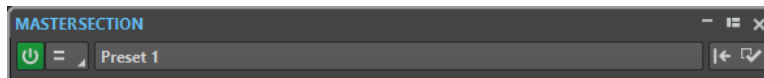
マスターセクションでは、信号はすべてのプラグインを通過します。これは、一部のプラグインがソロになっている場合も同様です。ただし、この場合、ミュートされたプラグインは再生プロセスではバイパスされるため、サウンドは影響を受けません。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

マスターセクションのツール

マスターセクションウィンドウの一番上にあるツールとオプションを使用すると、ファイルのレンダリング前にさまざまな設定を行なえます。

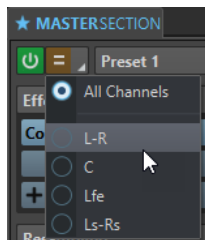


マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)

この項目をオンにすると、再生中、マスターセクションが無視されます。ただし、ファイルへのレンダリングでは、すべてのプラグインがそのまま適用されます。

チャンネルセレクター

マルチチャンネルのオーディオファイルからは、1つのチャンネルクラスターまたはすべてのチャンネルクラスターを選択できます。1つのチャンネルクラスターを選択した場合、マスターセクションの下部にある「直接レンダリング (Render in Place)」オプションでレンダリングを実行するか、フロント L/R のオーディオポートまたはモノラルオーディオポートでチャンネルクラスターを再生できます。オーディオポートは「オーディオ接続 (Audio Connections)」ダイアログで設定できます。



プリセット (Presets)

マスターセクションプリセットを保存したり読み込んだりできます。「プリセット (Presets)」ポップアップメニューでは、初期値バンクおよびエフェクトを保存したり読み込んだりするための追加オプションを使用できます。

マスターセクションをリセット (Reset Master Section)

スロットのアクティブなエフェクトをすべて削除し、マスター出力を 0 dB に設定します。

設定 (Settings)

マスターセクションの調節を行なえる「設定」ポップアップメニューが表示されます。

設定ポップアップメニュー

マスターセクションが非表示のときにプラグインウィンドウを非表示にする (Hide Plug-in Windows when Master Section is not Visible)

この項目をオンにすると、マスターセクションが非表示のときにプラグインウィンドウも非表示になります。

プラグインコントロールをプラグインパネルに表示 (Show Plug-in Controls in the Plug-in Window)

この項目をオンにすると、プラグインウィンドウにコントロール要素が表示されます。

プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Window)

開いているすべてのプラグインをウィンドウ内のタブに表示します。これによって、プラグインをすばやく切り替えられます。

プラグインウィンドウをマスターセクションと連結移動 (Plug-in Windows Move with Master Section)

この項目をオンにすると、フローティングのマスターセクションを移動するときにプラグインウィンドウも動きます。

起動時に前回の設定状態を再現する (Restore Last Configuration at Next Start-Up)

この項目をオンにすると、WaveLab Elements を次回再び起動したときに、マスターセクションのプラグイン構成とフェーダーの位置が復元されます。

セクションの表示 (Section Visibility)

マスターセクションの各セクションの表示/非表示を切り替えることができます。

再配置 (Rearrange)

アクティブなオーディオファイルのサンプリングレートやチャンネル構成に従って、マスターセクションが整理されます。マスターセクションの内部バスやすべてのアクティブなプラグインが状況に応じて配置し直されます。

この操作は再生やレンダリングの前に自動的に実行されます。ただし、モノラル/ステレオの入力信号や特定のサンプリングレートに対応していないプラグインもあるため、マスターセクションの配置を手動で実行したほうが便利ことがあります。そうした場合には、再生またはレンダリングの前に、このボタンをクリックすると、問題を示すメッセージが表示されます。

再生が行なわれている最中や、アクティブなオーディオファイルがないときには、このボタンをクリックしても何も起こりません。

関連リンク

[「最終段エフェクト/ディザリング \(Final Effect/Dithering\)」 ペイン \(319 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの保存 \(327 ページ\)](#)

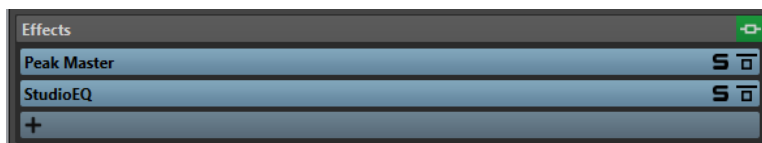
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」 タブ \(24 ページ\)](#)

「エフェクト (Effects)」 ペイン

マスターセクションのこのペインでは、最大 8 個のエフェクトプラグインをシリアル接続で追加し、管理できます。

「エフェクト (Effects)」 ペインを折りたたむ/広げる、または完全に表示する/非表示にするといった操作を行なえます。

- 「エフェクト (Effects)」 ペインを折りたたむ/広げるには、そのペインをクリックします。
- 「エフェクト (Effects)」 ペインの表示/非表示を切り替えるには、ペインヘッダーを右クリックして「エフェクトを表示 (Show Effects)」のオン/オフを切り替えます。



ペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Pane)

ペインを広げるか、折りたたみます。

すべてのエフェクトをバイパス (Bypass All Effects)

再生時およびレンダリング時にすべてのエフェクト処理をバイパスします。

エフェクトを追加 (Add Effect)

空のエフェクトスロットにエフェクトを追加できます。

エフェクトプラグイン名

プラグインをスロットに追加したら、プラグイン名をクリックすることで対応するプラグインウィンドウを開いたり閉じたりできます。

「プリセット (Presets)」ポップアップメニュー

プリセット設定を保存および読み込みできます。「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューでは、初期値バンクおよびエフェクトを保存したり読み込んだりするための追加オプションを使用できます。

「エフェクトオプション (Effect Options)」コンテキストメニュー

エフェクトスロットに別のエフェクトを読み込むことができます。また、以下のオプションを利用できます。

- 「**プラグインを削除 (Remove Plug-in)**」を選択すると、スロットからエフェクトを削除できます。
- 「**挿入モード (Insert Mode)**」をオンにすると、コピーアンドペーストやメニューからの選択によって新しいプラグインを追加した場合に、選択したスロットの下にあるすべてのプラグインが自動的に1つ下に移動します。

補足

この項目をオフにすると、プラグインを追加した場合に、選択したスロットにそのプラグインが追加され、他のプラグインが移動することはありません。つまり、このスロットの既存のプラグインが新しいプラグインで置き換えられます。

- 「**すべてのプラグインを下へ移動 (Shift All Plug-ins Down)**」 / 「**すべてのプラグインを上へ移動 (Shift All Plug-ins Up)**」を使用すると、エフェクトを別の位置に移動できます。
- 「**アクティブ (Active)**」をオンにすると、エフェクトがオンになります。「**アクティブ (Active)**」をオフにすると、エフェクトが再生およびレンダリングから除外されます。

ソロ (バイパス) (Solo (Bypass))

プラグインをソロにします。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

再生中またはレンダリング中もプラグインをバイパスします。このボタンをオンにしても信号はプラグインによって処理されますが、再生されるサウンドには適用されません。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

サポート対象のエフェクトプラグインフォーマット

WaveLab Elements は WaveLab Elements 固有のプラグイン、VST 2 プラグイン、VST 3 プラグインをサポートしています。

WaveLab Elements 固有のプラグイン

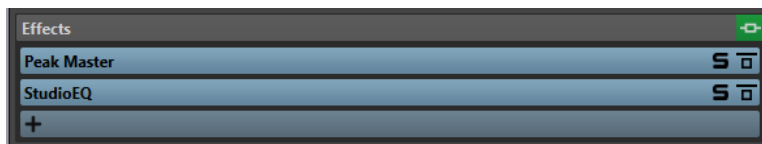
WaveLab Elements には、**Resampler** プラグインなど、いくつかの固有のプラグインがあります。

VST プラグイン

Steinberg 社の VST プラグインフォーマットは、多くのプログラムおよびプラグインメーカーによってサポートされています。WaveLab Elements は多数の VST プラグインを備えています。その他のプラグインを Steinberg 社や他のメーカーから個別に購入することもできます。

エフェクトの設定

インストールしたエフェクトプラグインの形式が WaveLab Elements でサポートされていれば、**マスターセクションの「エフェクト (Effects)」** ペインでそのエフェクトプラグインを選択して適用できます。



- 「**エフェクト (Effects)**」ペイン内でエフェクトプラグインをスロットに挿入するには、スロットをクリックしてポップアップメニューでエフェクトを選択します。エフェクトを選択すると、自動的にエフェクトがオンになり、エフェクトのコントロールパネルが表示されます。

ヒント

「**検索 (Search)**」フィールドに名前の一部を入力して特定のプラグインを検索できます。[↓] キーと [↑] キーを使用して、マッチが表示されたリスト内を移動できます。プラグインを選択するには、**Return** を押します。プラグインリストにフォーカスがある状態で **Tab** を押すと、フォーカスが「**検索 (Search)**」フィールドに戻ります。

- エフェクトをオフにするには、スロットを右クリックし、メニューで「**アクティブ (Active)**」の選択を解除します。エフェクトをオンにするには、もう一度「**アクティブ (Active)**」をオンにします。
- エフェクトプラグインを削除するには、スロットを右クリックして、ポップアップメニューから「**プラグインを削除 (Remove Plug-in)**」を選択します。
- プラグインウィンドウの表示/非表示を切り替えるには、エフェクトスロットをクリックします。
- エフェクトをソロにするには、そのエフェクトの「**ソロ (バイパス) (Solo (Bypass))**」ボタンをクリックします。これにより、この特定のエフェクトのサウンドだけを確認できます。コントロールパネルでエフェクトをバイパスすることもできます。
- スロットの順序を変更して信号がエフェクトを通過する順序を変更するには、スロットをクリックして新しい場所にドラッグします。

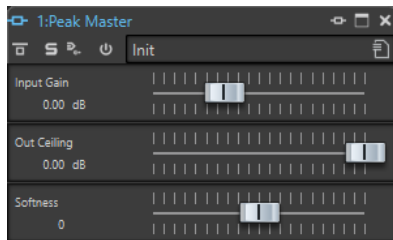
関連リンク

[「エフェクト \(Effects\)」ペイン \(310 ページ\)](#)
[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

マスターセクション用プラグインウィンドウ

マスターセクションのプラグインウィンドウでは、**マスターセクションのエフェクトプラグインの調節**を行なえます。

- プラグインウィンドウを表示するには、**マスターセクションウィンドウの「エフェクト (Effects)」** ペインのエフェクトスロットをクリックします。



プラグインチェーン (Plug-in Chain)

マスターセクションの「設定 (Settings)」ポップアップメニューで「プラグインチェーンウィンドウを使用 (Use Plug-in Chain Window)」がオンになっている場合、アクティブなオーディオファイルのエフェクトが、プラグインウィンドウの一番上のプラグインチェーンに表示されます。

プラグインが表示されたタブまたは空のタブを右クリックすると、そのスロットで新しいプラグインを選択できます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

この項目をオンにすると、再生中およびレンダリング中、プラグインがバイパスされます。ただし、エフェクトをバイパスしても、依然として再生中にはCPUの処理能力が消費されます。こちらも参照してください: [エフェクトのバイパスとオフの比較](#)

ソロ (バイパス) (Solo (Bypass))

プラグインをソロにします。

直接レンダリング (Render in Place)

オーディオを直接レンダリングします。バイパスされたプラグインは除外され、レンダリング後のオーディオには、境界でクロスフェードが作成されます。

エフェクトのオン/オフ (Switch Effect On/Off)

プラグインをオフにすると、そのプラグインは再生でもレンダリングの実行でも除外されます。こちらも参照してください: [エフェクトのバイパスとオフの比較](#)

プリセット (Presets)

プラグイン用のプリセットを保存したり読み込んだりするのためのメニューを開きます。

関連リンク

- [マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)
- [「エフェクト \(Effects\)」 ペイン \(310 ページ\)](#)
- [エフェクトプラグインのプリセット \(315 ページ\)](#)
- [オーディオモニタージュのプラグインウィンドウ \(284 ページ\)](#)
- [エフェクトのバイパスとオフの比較 \(315 ページ\)](#)

マスターセクションエフェクトプラグインのカラーコード

マスターセクションプラグインにカラーコードを使用できます。

これを行なうには、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)」をオンにします。

これにより、マスターセクションプラグインをキャプションバーのダークブルーの背景色で識別できるようになります。

さらに、特定のマスターセクションエフェクトプラグインが適用されている場所を示すために、「ユーザー設定 (Preferences)」の「プラグイン (Plug-ins)」ページの「全般 (General)」タブで「キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)」をオンにすることで、キャプションバーにカラーボックスを表示することもできます。

各セクションには以下の色が自動的に割り当てられます。

キャプションバーのボックス

セクション	色
エフェクト	ダークブルー
リサンプリング	シアン
最終段エフェクト/ディザリング	ダークレッド
プレイバック処理	紫

例:



マスターセクションプラグイン (キャプションバーがダークブルー (2)) を「プレイバック処理 (Playback Processing)」セクション (紫のボックス (1)) に適用した状態。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(418 ページ\)](#)

エフェクトのバイパスとオフの比較

エフェクトを無効にする際は、エフェクトをバイパスすることも、エフェクトをオフにすることもできます。ただし、リアルタイム処理、レンダリング、および再生の動作においては、エフェクトをバイパスすることと、エフェクトをオフにすることには違いが生じます。

	エフェクトをバイパス	エフェクトをオフ
エフェクトをバイパスした場合と、エフェクトをオフにした場合では、リアルタイム処理はどうなりますか？	エフェクトはサウンドに反映されなくなりますが、処理はバックグラウンドで継続され、CPUの処理能力が消費されます。	エフェクトは読み込まれず、CPUの処理能力は消費されません。
エフェクトをバイパスした場合と、エフェクトをオフにした場合では、レンダリング処理はどうなりますか？	エフェクトは読み込まれず、CPUの処理能力は消費されません。	エフェクトは読み込まれず、CPUの処理能力は消費されません。
再生中にバイパスのオン/オフを切り替えた場合と、エフェクトのオン/オフを切り替えた場合、どうなりますか？	異常や途切れなく再生が続きます。	少し途切れが発生する場合があります。

関連リンク

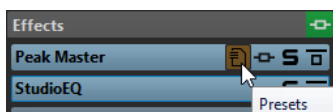
[マスターセクション用プラグインウィンドウ \(312 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュのプラグインウィンドウ \(284 ページ\)](#)

エフェクトプラグインのプリセット

WaveLab Elements には、付属のエフェクトプラグイン用にファクトリープリセットが数多く用意されています。プリセットはそのまま使ったり、オリジナルの設定を行なうときのスタートポイントとして使ったりできます。

サードパーティ製のプラグインには、独自のファクトリープリセットが用意されている場合があります。エフェクトのプリセットにアクセスするには、そのエフェクトのコントロールパネルウィンドウにある「**プリセット (Presets)**」ボタンまたはそのエフェクトのエフェクトスロットの「**プリセット (Presets)**」ボタンをクリックします。利用できる機能はプラグインの種類によって異なります。



関連リンク

[プリセット \(Presets\) \(88 ページ\)](#)

[VST 2 プラグインのプリセット \(315 ページ\)](#)

VST 2 プラグインのプリセット

VST 2 プラグインには、独自のプリセット処理方法があります。

このタイプのエフェクトで「**プリセット (Presets)**」ボタンをクリックすると、以下の項目があるポップアップメニューが表示されます。

バンクの読み込み (Load Bank)/バンクを保存 (Save Bank)

プリセット一式の読み込みおよび保存を行ないます。このファイル形式は Cubase に対応します。

初期値バンクの読み込み (Load Default Bank)/初期値バンクの保存 (Save Default Bank)

プリセットの初期値一式を読み込むか、または初期値バンクとして現在のプリセット一式を保存します。

エフェクトの読み込み (Load Effect)/エフェクトを保存 (Save Effect)

プリセットを読み込みまたは保存します。これも Cubase に準拠します。

現在のプログラム名の編集 (Edit Name of Current Program)

プリセットの名前を定義できます。

プリセットリスト

呼び出されているプリセットのいずれかを選択できます。

関連リンク

[エフェクトプラグインのプリセット \(315 ページ\)](#)

「リサンプリング (Resampling)」 ペイン

マスターセクションのこのペインでは、信号をリサンプリングできます。**Resampling** プラグインでは、マスターゲインとメーターの前、およびリミッターとディザリングの前のピークを確認できます。

「リサンプリング (Resampling)」ペインを折りたたむ/広げる、または完全に表示する/非表示にするといった操作を行なえます。

- 「リサンプリング (Resampling)」ペインを折りたたむ/広げるには、そのペインをクリックします。
- 「リサンプリング (Resampling)」ペインの表示/非表示を切り替えるには、ペインヘッダーを右クリックして「リサンプリング (Resampling)」のオン/オフを切り替えます。



ペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Pane)

ペインを広げるか、折りたたみます。

オン/オフ (On/Off)

リサンプリングエフェクトをオン/オフにします。

推奨サンプリングレートを使用 (Use Preferred Sample Rate)

この項目をオンにすると、「オーディオ接続 (Audio Connections)」タブで推奨サンプリングレートとして指定したサンプリングレートに合わせてリサンプリングが行なわれます。

補足

このサンプリングレートは再生にのみ使用されます。これにより、オーディオデバイスがサポートしていないサンプリングレートを再生できます。

サンプリングレートメニュー

サンプリングレートを選択できます。

関連リンク

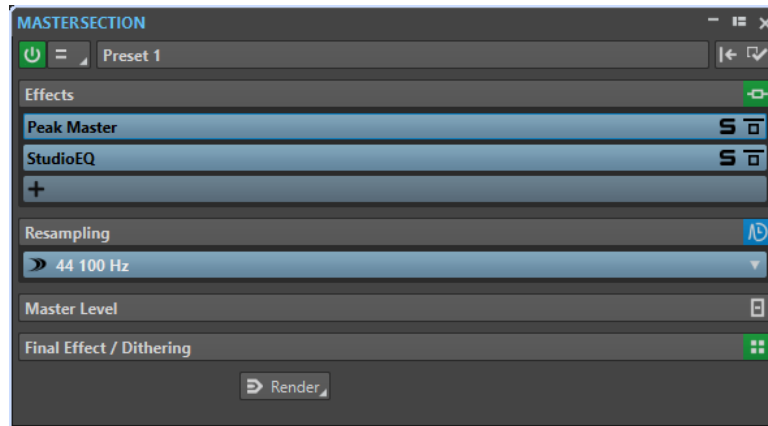
[「オーディオ接続 \(Audio Connections\)」タブ \(24 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

オーディオドライバーのサンプリングレート

オーディオドライバーのサンプリングレートは**マスターセクション**ウィンドウの右下に表示されます。サンプリングレートは、再生または録音を開始すると表示されます。

この値は、再生中のオーディオファイルまたはオーディオモニタージュのサンプリングレート、あるいは**マスターセクション**の「**リサンプリング (Resampling)**」ペインで設定したサンプリングレートです。



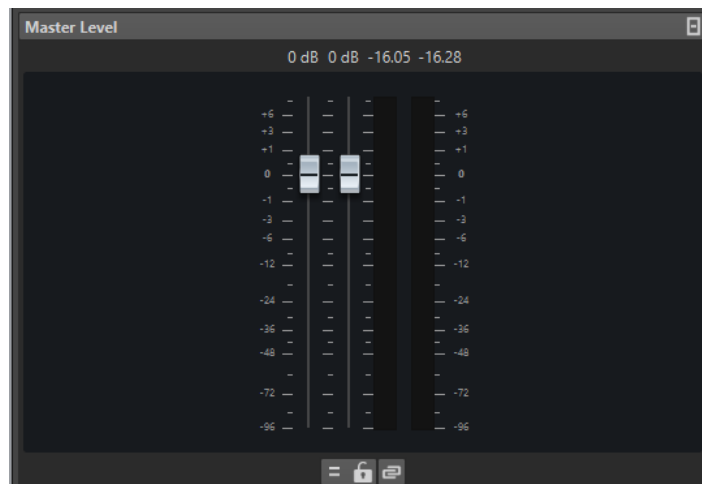
関連リンク

[「リサンプリング \(Resampling\)」ペイン \(316 ページ\)](#)

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

「マスターレベル (Master Level)」ペイン

マスターセクションのこのペインでは、アクティブなオーディオファイルのマスターレベルをコントロールできます。



フェーダー

「**マスターレベル (Master Level)**」ペインのフェーダーは、最終的な出力レベルをコントロールします。フェーダーを使用して、オーディオハードウェアに送られる信号のレベルを最適化できます。

補足

特にマスタリングの際にクリッピングを防ぐことが重要です。クリッピングは**マスターセクション**のクリッピングインジケーターによって示されます。

メーター

マスターセクションのメーターは、ディザリングや他のポストマスターフェーダーをかけたプラグインを適用する前の信号レベルを表示します。

これらのメーターを使用して、信号レベルの概要を確認できます。フェーダーの上にある数値フィールドには、各チャンネルのピークレベルが表示されます。信号でクリッピングが発生すると、ピークインジケーターは赤くなります。この場合、次の操作を行いません。

- フェーダーを下げます。
- クリップインジケーターを右クリックして「**ピークをリセット (Reset Peaks)**」を選択し、クリップインジケーターをリセットします。
- 該当範囲をもう一度再生し、クリッピングが発生しなくなるまでこれを繰り返します。

設定 (Settings)

オーディオチャンネル処理

オーディオチャンネルをミックスまたはフィルターできます。以下の項目を利用できます。

- 「**デフォルトチャンネル (Default Channels)**」が選択されている場合、オーディオストリームは変更されません。
- 「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」は、ステレオチャンネルをモノラルチャンネルにミックスします。

フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)

フェーダーを個々に調節するか、一緒に調節するかを設定します。

「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオフにすると、片方のフェーダーを動かすともう一方のフェーダーも同じ量だけ動きます。「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオンにすると、チャンネルのレベルを個別に調節して、不適切なステレオバランスを修正できます。

「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオンにした状態でフェーダーをずらしたあとで「**フェーダーのリンクを解除 (Unlink Faders)**」をオフにすると、両方のチャンネル間のレベルオフセットを維持したまま、全体のレベルを調節できます。

移動範囲の端近くや、いったんマウスボタンを放したあとは、フェーダーのオフセットは保持されません。

フェーダーをロック (Lock Faders)

フェーダーをロックします。ロックされたフェーダーはマウスで変更できません。リモートコントロールやショートカットなどの他の編集操作は行なえます。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

ステレオチャンネルをモノラルチャンネルにミックスする

マスターセクションでは、ステレオトラックの左右のチャンネルを2つのモノラルチャンネルにミックスします。「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」オプションは、ステレオミックスをモノラル再生したときの状態を確認する場合に役立ちます。この場合、クリッピングを避けるために、出力レベルは自動的に -6dB 減衰されます。

手順

1. マスターセクションの「**マスターレベル (Master Level)**」ペインで、「**オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)**」をクリックします。
2. 「**モノラルにミックス (Mix to Mono)**」を選択します。

補足

「モノラルにミックス (Mix to Mono)」をオンにすると、マスターレベルを調節していない場合でも、「マスターレベル (Master Level)」ペインのインジケータが点灯します。これは、誤って「モノラルにミックス (Mix to Mono)」をオンにしたままにすることを避けるためです。

3. 設定を適用するには、ファイルをレンダリングします。

関連リンク

[「マスターレベル \(Master Level\)」ペイン \(317 ページ\)](#)

マルチチャンネルをステレオまたはモノラルチャンネルにミックスする

マスターセクションでは、サラウンドチャンネルをステレオチャンネルやモノラルチャンネルにミックスします。このオプションは、サラウンドミックスをモノラル再生またはステレオ再生したときの状態を確認したりする場合に役立ちます。この場合、クリッピングを避けるために、出力レベルは自動的に -6dB 減衰されます。

手順

1. マスターセクションの「マスターレベル (Master Level)」ペインで、「オーディオチャンネル処理 (Audio Channel Processing)」をクリックします。
2. 「ステレオにミックス (Mix to Stereo)」または「モノラルにミックス (Mix to Mono)」を選択します。

補足

「ステレオにミックス (Mix to Stereo)」または「モノラルにミックス (Mix to Mono)」をオンにすると、マスターレベルを調節していない場合でも、「マスターレベル (Master Level)」ペインのインジケータが点灯します。これは、誤って「モノラルにミックス (Mix to Mono)」をオンにしたままにすることを避けるためです。

3. 設定を適用するには、ファイルをレンダリングします。

関連リンク

[「マスターレベル \(Master Level\)」ペイン \(317 ページ\)](#)

「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)」ペイン

マスターセクションのこのペインでは、オーディオハードウェアに送られたりファイルとしてディスクに保存されたりする前の信号に、最終段エフェクトおよびディザリングを追加できます。

「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインを折りたたむ/広げる、または完全に表示する/非表示にするといった操作を行なえます。

- 「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインを折りたたむ/広げるには、そのペインをクリックします。
- 「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effects/Dithering)」ペインの表示/非表示を切り替えるには、ペインヘッダーを右クリックして「最終段エフェクト/ディザリングを表示 (Show Final Effects/Dithering)」のオン/オフを切り替えます。



ペインを折りたたむ/広げる (Fold/Unfold Pane)

ペインを広げるか、折りたたみます。

すべてのエフェクトをバイパス

「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)」ペインのエフェクトをバイパスします。

「プリセット (Presets)」ポップアップメニュー

プリセット設定を保存および読み込みできます。「プリセット (Presets)」ポップアップメニューでは、初期値バンクおよびエフェクトを保存したり読み込んだりするための追加オプションを使用できます。

「エフェクトオプション (Effect Options)」コンテキストメニュー

エフェクトスロットに別のエフェクトを読み込むことができます。また、以下のオプションを利用できます。

- 「プラグインを削除 (Remove Plug-in)」を選択すると、スロットからエフェクトを削除できます。
- 「挿入モード (Insert Mode)」をオンにすると、コピーアンドペーストやメニューからの選択によって新しいプラグインを追加した場合に、選択したスロットの下にあるすべてのプラグインが自動的に1つ下に移動します。

補足

この項目をオフにして「置換モード (Replace Mode)」をオンにすると、プラグインを追加した場合に、選択したスロットにそのプラグインが追加され、他のプラグインが移動することはありません。つまり、このスロットの既存のプラグインが置き換えられません。

- 「Internal Dithering」を使用すると、エフェクトスロットに Internal ディザリングを追加できます。
- 「アクティブ (Active)」をオンにすると、エフェクトがオンになります。「アクティブ (Active)」をオフにすると、エフェクトが再生およびレンダリングから除外されます。

エフェクトをバイパス (Bypass Effect)

再生中またはレンダリング中もプラグインをバイパスします。このボタンをオンにしても信号はプラグインによって処理されますが、再生されるサウンドには適用されません。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

ディザリング

ディザリングとは、デジタル録音において低レベルの歪みの可聴性を下げるために、少量のノイズを信号に加える技術です。サンプリング段階の前に少量のランダムノイズをアナログ信号に加えると、量子化誤差の影響が低減されます。

極めて低レベルの特殊なノイズを加えることで、量子化誤差を最小化できます。このとき加えるノイズは、録音データでは非常に低レベルの静かなヒス音として知覚されます。ただし、これはほとんど視聴者が気付かない程度で、ディザリングなしの場合に生じる音の歪みよりも望ましいです。**Internal Dithering** プラグインの「**ノイズシェーピング (Noise Shaping)**」オプションを使用すると、このノイズを聴覚上知覚できない周波数までフィルタリングできます。

WaveLab Elements でディザリングが適用されるのは、録音データのビット数を減らす場合や (24 ビットから 16 ビットに移行する場合など)、処理を適用する場合です。WaveLab Elements の内蔵ディザリングアルゴリズム、Lin Dither One アルゴリズム、または外部ディザリングプラグインを使用できます。

補足

ディザリングは常に出力バスのフェーダー段階のあと、およびすべての種類のオーディオ処理のあとで適用する必要があります。

関連リンク

[ディザリングプラグイン](#) (321 ページ)

ディザリングプラグイン

WaveLab Elements には Internal ディザリングプラグインと **Lin Dither One** プラグインが用意されています。ただし、他のディザリングプラグインを追加することもできます。

- マスターセクションでディザリングプラグインを選択してオンにするには、「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)**」ペインでプラグインのスロットをクリックして、ポップアップメニューでいずれかのオプションを選択します。
- ディザリングプラグインをオフにするには、「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)**」ポップアップメニューを開いて、「**プラグインを削除 (Remove Plug-in)**」を選択します。

「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)」ペインへの他のプラグインの追加

Internal ディザリング以外のディザリングプラグインを使用したい場合は、「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)**」ペインにプラグインを追加できます。

補足

マスターセクションのメーターは、「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)**」ペインの前の信号を表示します。クリッピングを防ぐために、レベル/パンメーターを使用できるときは各メーターを確認して、プラグインの出力レベルを調節してください。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**プラグイン (Plug-ins)**」を選択します。
 2. 「**整理 (Organize)**」タブを選択します。
 3. 「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)**」ペインに追加したいプラグインをリストで選択し、そのプラグインの「**最終 (Final)**」コラムのチェックボックスをオンにします。
-

結果

「**最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)**」ペインのポップアップメニューにプラグインが表示され、「**マスターレベル**」フェーダーのあとに挿入できるようになります。「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**プラグイン (Plug-in)**」 > 「**整理 (Organize)**」タブ > 「**エフェクト (Effect)**」コラムで対応するエントリーがオンになっている場合は、このプラグインは通常のプリマスターエフェクトとしても選択できます。

ディザリングを適用する場合

基本的なルールとして、オーディオファイルを低い解像度に変換する場合はディザリングを適用します。たとえば、24ビットのファイルを CD マスタリング用に 16ビット形式にするケースがあります。

ただし、16ビットまたは24ビットのファイルをそのままの解像度で再生したりレンダリングしたりする場合でも、WaveLab Elements でリアルタイム処理を使用しているときはディザリングを適用する必要があります。その理由は、WaveLab Elements では最高のオーディオ品質を保つために64ビット(浮

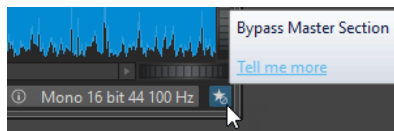
動小数点数)の解像度で内部処理を行なっているからです。そのため、何らかの処理を行なうと、オーディオデータは元の16ビットや24ビットではなく、この高い解像度で扱われることになり、ディザリングが必要になります。

リアルタイム処理の例として、レベル調整、エフェクト、オーディオモンタージュでの2つ以上のクリップのミキシングなどがあります。実際には、16ビットのファイルが16ビット解像度で再生されるのは、フェードやエフェクトなしで「マスターレベル」フェーダーを0.00(レベル調整なし、マスターレベルインジケータをオフ)に設定したときだけです。

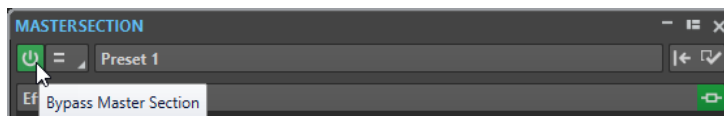
マスターセクションのバイパス

初期設定では、マスターセクションはオンになっています。ファイルごとに、またはグローバルにマスターセクションをバイパスできます。

- オーディオファイルごと、またはオーディオモンタージュごとにマスターセクションをバイパスするには、波形/モンタージュウィンドウの下部にある「マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)」ボタンをオンにします。



- マスターセクションをグローバルにバイパスするには、マスターセクションの左上にある「マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)」ボタンをオンにします。



関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

マスターセクションでのレンダリング

マスターセクションで「実行 (Render)」をクリックしてエフェクトをレンダリングすると、エフェクトはファイルに永続的に書き込まれます。再生時にリアルタイムですべての処理を実行する場合と異なり、オーディオ出力をディスク上のファイルに保存できます。

マスターセクションからの出力をディスク上のファイルに書き込むことで、マスターセクションの処理をオーディオファイルに適用したり、オーディオモンタージュをオーディオファイルにミキシングしたりできます。

レンダリングにはいくつかの使用方法があります。

- 完成したオーディオモンタージュをオーディオファイルにミックスダウンする。
- マスターセクションのエフェクト、ディザリング、およびその他の設定を適用し、ファイルを処理して新しいオーディオファイルに保存する。新しいオーディオファイルの形式を選択できるため、たとえば、エフェクトを追加してMP3ファイルを作成したりできます。
- オーディオファイルの一部または複数の箇所を、直接レンダリングするか新しいファイルにレンダリングする。

関連リンク

[マスターセクションウィンドウ \(307 ページ\)](#)

ファイルのレンダリング

前提条件

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを設定しておきます。

手順

1. マスターセクションで、設定を行ないます。
2. マスターセクションの一番下で、「実行 (Render)」をクリックします。
3. レンダリング設定を行ないます。
4. 「実行後の値 (Result)」セクションで、「名前を設定 (Named File)」をオンにします。
5. 「形式 (Format)」フィールドをクリックして「形式を編集 (Edit Format)」を選択します。
6. 「オーディオファイルの形式 (Audio File Format)」ダイアログで設定を行ない、「OK」をクリックします。
7. レンダリング処理の設定が完了したら、「OK」をクリックします。

結果

ファイルがレンダリングされます。

補足

いくつかのファイルを使用している場合、複数のレンダリング操作を同時に実行できます。

関連リンク

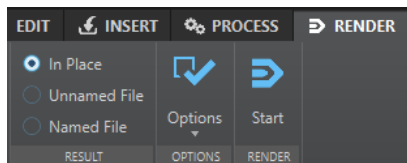
[「オーディオファイル形式 \(Audio File Format\)」ダイアログ \(144 ページ\)](#)
[オーディオファイル形式プリセットの作成 \(147 ページ\)](#)

直接レンダリング

オーディオエディターでは、オーディオファイルの一部または全体を処理できます。この機能を使えば、オーディオファイル内の複数のオーディオ範囲をすばやく処理したり、オーディオファイルで複数のプラグインの効果をすばやくテストしたりできます。

次の場所で「直接レンダリング (Render in Place)」機能を選択できます。

- オーディオエディターの「レンダリング (Render)」タブ
直接レンダリングを開始するには、「開始 (Start)」をクリックします。



- マスターセクションで「実行 (Render)」を右クリックして「直接レンダリング (Render in Place)」を選択します。
- プラグインウィンドウのコマンドバー



「レンダリング (Render)」タブで「直接レンダリング (Render in Place)」を選択した場合、「オプション (Options)」ポップアップメニューで追加のレンダリング設定を行なえます。マスターセクションま

またはプラグインウィンドウで「**直接レンダリング (Render in Place)**」を選択した場合、次のレンダリング設定が常にオンになります。

- 境界にフェードイン/アウトを適用 (Fade-in/out at boundaries)
- バイパスされたプラグインを除外 (Exclude bypassed plug-ins)

補足

オーディオ範囲の処理が完了したあとは、プラグインや**マスターセクション**の自動的なバイパスは適用できません。

例

直接レンダリングの使用例を以下に示します。

ファイルを復元しているときに、3つの異なる「DeClicker」プラグインの使用を検討しているとします。最適な結果が得られるプラグインを使用します。

1. 3つのプラグインをすべて**マスターセクション**に読み込みます。
 2. 範囲を選択し、プラグイン1をソロにして、範囲を再生します。
 3. プラグイン2をソロにして、範囲を再生します。
 4. プラグイン3をソロにして、範囲を再生します。
 5. 一番気に入ったプラグインをソロにして、「**直接レンダリング (Render in Place)**」をクリックするか、**[Alt]+[A]**を押します。
-

関連リンク

[マスターセクションの「レンダリング \(Render\)」タブ \(325 ページ\)](#)

[オーディオの選択範囲の直接レンダリング \(324 ページ\)](#)

オーディオの選択範囲の直接レンダリング

オーディオファイルの一部または全部にプラグインをレンダリングできます。

前提条件

オーディオエディターで、レンダリングしたいオーディオファイルを開き、**マスターセクション**を設定しておきます。

手順

1. **マスターセクション**の一部のプラグインだけを使用したい場合は、必要に応じて使用するプラグインをソロにします。
 2. 波形ウィンドウで、処理するオーディオ範囲を選択します。
 3. 「**レンダリング (Render)**」タブを選択します。
 4. 「**ソース (Source)**」セクションで、「**ソース**」ポップアップメニューを開いて「**オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)**」を選択します。
 5. 「**実行後の値 (Result)**」セクションで、「**置き換え (In Place)**」をオンにします。
 6. 「**オプション (Options)**」セクションで、ポップアップメニューを開いてレンダリング設定を行います。
 7. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**開始 (Start)**」をクリックします。
-

結果

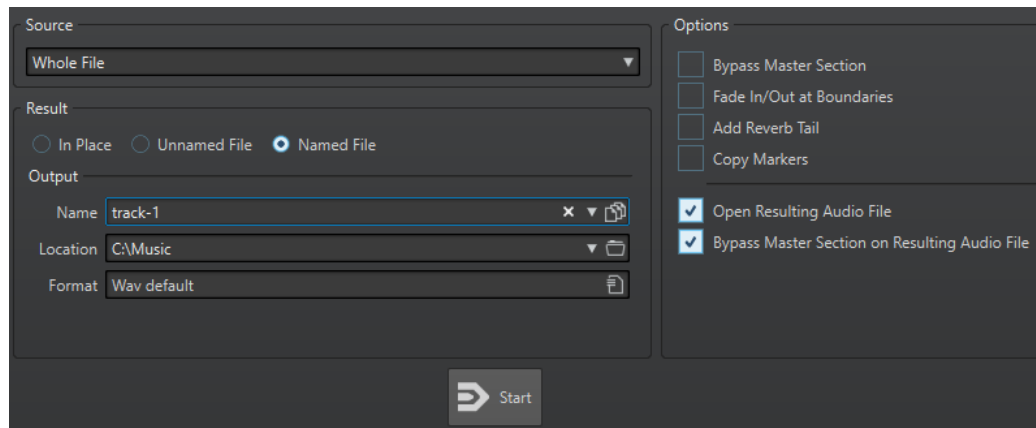
オーディオの選択範囲またはオーディオファイル全体が処理されます。

関連リンク
[直接レンダリング \(323 ページ\)](#)

マスターセクションの「レンダリング (Render)」タブ

このタブでは、オーディオファイルのレンダリング対象範囲と処理後の形式を選択できます。

- 「レンダリング (Render)」タブを開くには、マスターセクションの一番下にある「実行 (Render)」をクリックします。



以下のオプションは、オーディオファイルとオーディオモンタージュのレンダリングの両方で表示されます。

ソース (Source)

- 「オーディオ選択範囲 (Selected Audio Range)」は、選択しているオーディオ範囲を処理します。
- 「特定のリージョン (Specific Region)」は、リージョンマーカーで指定したオーディオ範囲を処理します。この項目の隣のポップアップメニューで、レンダリングするリージョンを選択します。

置き換え (In Place)

この項目をオンにすると、元のファイルの対象範囲がレンダリングされたオーディオ範囲で置き換えられます。このオプションはオーディオファイルだけに使用できます。

名称未設定のファイル (Unnamed File)

この項目をオンにすると、ファイルに「名称未設定 (untitled)」という名前が付けられません。

名前を設定 (Named File)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルの名前を指定できます。

名前 (Name)

レンダリングされたファイルの名前を入力します。矢印アイコンをクリックすると、いくつかの自動的な名前オプションから選択できるメニューが表示されます。

場所 (Location)

レンダリングされたファイルを保存するフォルダーを選択します。

形式 (Format)

メニューが開き、ファイル形式を選択できます。

マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)

この項目をオンにすると、レンダリング時にマスターセクションのプラグインとゲインはバイパスされます。

境界にフェードイン/アウトを適用 (Fade In/Out at Boundaries)

この項目をオンにすると、新規ファイルが作成された場合、その両端にフェードイン/アウトが適用され、オーディオファイルの一部が処理された場合、隣り合うオーディオとの間にクロスフェードが適用されます。

リバーブテールを追加 (Add Reverb Tail)

この項目をオンにした場合、リバーブなどのエフェクトによってオーディオファイルの終わりが後ろに延びると、レンダリングされたファイルにその部分が含まれます。

一部のプラグインでは、WaveLab Elements で残響時間を設定できません。その場合、この項目をオンにしても効果がありません。そのようなプラグインには、「Silence」プラグインを追加して、ファイルの終わりにサンプルを付け加えられます。

マーカータータをコピー (Copy Markers)

この項目をオンにすると、対象範囲内にマーカーがある場合、レンダリングされたファイルにもそのマーカーがコピーされます。

除外リージョンをスキップ (Skip Exclusion Regions)

この項目をオンにすると、ミュート対象として設定したオーディオ範囲はスキップされ、結果に含まれなくなります。

レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルは新しいウィンドウで開かれます。

処理済のオーディオファイルのマスターセクションをバイパスする (Bypass Master Section on Resulting Audio File)

この項目をオンにすると、レンダリング後、処理済のオーディオファイルの再生では、マスターセクション全体がバイパスされます。この設定は、波形ウィンドウまたはモニタージョウウィンドウの右下にあるボタンをクリックすることにより切り替えられます。

補足

この項目はオンにすることをおすすめします。エフェクトはファイルにすでに適用済みであり、新しいファイルに再びエフェクトをかける必要はないためです。

オーディオファイルの「レンダリング (Render)」タブ

以下の「レンダリング (Render)」タブのオプションは、オーディオファイルのレンダリングのみで使用できます。

ソース (Source)

「ファイル全体 (Whole File)」は、ファイル全体を処理します。

置き換え (In Place)

この項目をオンにすると、元のファイルの対象範囲がレンダリングされたオーディオ範囲で置き換えられます。

オーディオモニタージョウの「レンダリング (Render)」タブ

以下の「レンダリング (Render)」タブのオプションは、オーディオモニタージョウのレンダリングのみで使用できます。

ソース (Source)

「モニタージョウ全体 (Whole Montage)」は、オーディオモニタージョウ全体を処理します。

マスターセクションプリセット

マスターセクションで適用した設定をプリセットとして保存し、あとから再び読み込むことができます。

関連リンク

[マスターセクションプリセットの保存 \(327 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの読み込み \(328 ページ\)](#)

マスターセクションプリセットの保存

マスターセクションで行なったすべての設定をプリセットとして保存できます。保存される設定には、使用するプラグインの種類、各プラグインの設定、ディザリングオプションなどが含まれます。

手順

1. マスターセクションを設定します。
 2. マスターセクションの一番上にある「プリセット (Presets)」をクリックし、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。
 3. マスターセクションプリセットフォルダーに新しいサブフォルダーを作成するには、「マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)」ダイアログで、パス名をクリックして名前を入力し、「OK」をクリックします。
 4. 「ファイル名」フィールドにプリセットの名前を入力します。
 5. プリセットに保存するオプションを選択します。
 6. 「保存 (Save)」をクリックします。
-

関連リンク

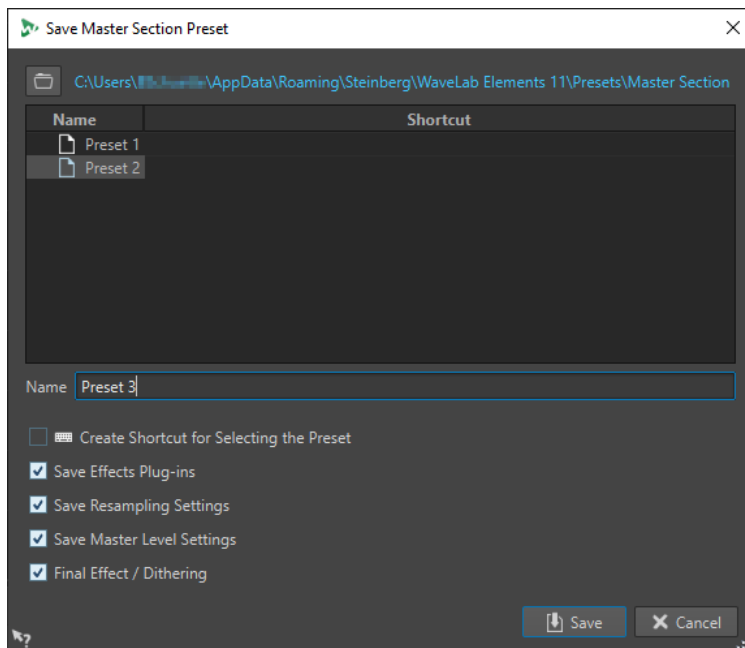
[「マスターセクションプリセットの保存 \(Save Master Section Preset\)」ダイアログ \(327 ページ\)](#)

[マスターセクションプリセットの読み込み \(328 ページ\)](#)

「マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)」ダイアログ

このダイアログでは、マスターセクションの設定をプリセットとして保存したり、現在のマスターセクションのどの部分をプリセットに含めるか指定したりできます。

- 「マスターセクションプリセットの保存 (Save Master Section Preset)」ダイアログを開くには、マスターセクションの一番上にある「プリセット (Presets)」をクリックし、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択します。



場所

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でプリセットのルートフォルダーを開きます。ここでは、プリセットの保存用のサブフォルダーを作成できます。

プリセットリスト

既存のすべてのプリセットがリストされています。

名前 (Name)

保存するプリセットの名前を指定できます。

エフェクトプラグインを保存する (Save Effects Plug-ins)

この項目をオンにすると、エフェクトプラグインがプリセットとともに保存されます。

リサンプリング設定を保存 (Save Resampling Settings)

この項目をオンにすると、リサンプリングの設定がプリセットとともに保存されます。

マスターレベルの設定も保存する (Save Master Level Settings)

この項目をオンにすると、マスターレベルの設定がプリセットとともに保存されます。

最終段エフェクト/ディザリングプラグインを保存 (Save Final Effect/Dithering Plug-in)

この項目をオンにすると、最終段エフェクト/ディザリングプラグインがプリセットとともに保存されます。

関連リンク

[マスターセクションプリセットの保存 \(327 ページ\)](#)

マスターセクションプリセットの読み込み

あらかじめ保存しておいたマスターセクションプリセットおよび一時的に記録したマスターセクションプリセットを読み込むことができます。

マスターセクションウィンドウの一番上にある「プリセット (Presets)」ポップアップメニューを開きます。

- 以前に Presets\Master Section フォルダーに保存したプリセットを読み込むには、「プリセット (Presets)」ポップアップメニューでプリセットを選択します。

- いずれかの場所にあるプリセットを読み込むには、「**プリセットの読み込み (Load Preset)**」を選択し、プリセットを選択して「**開く (Open)**」をクリックします。
- 一時的に保存したプリセットを読み込むには、「**設定を呼び出す (Restore)**」サブメニューを開き、プリセットを選択します。

関連リンク

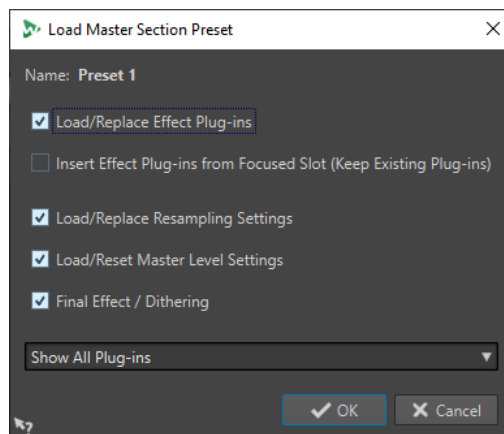
[「マスターセクションプリセットの読み込み \(Load Master Section Preset\)」ダイアログ \(329 ページ\)](#)

「マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)」ダイアログ

このダイアログでは、保存したマスターセクションプリセットを開くときにマスターセクションプリセットのどの部分を読み込むかを指定できます。

- 「**マスターセクションプリセットの読み込み (Load Master Section Preset)**」ダイアログを開くには、マスターセクションの一番上にある「**プリセット (Presets)**」をクリックし、「**プリセットの読み込み (Load Preset)**」を選択します。

このダイアログは、マスターセクションの「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューで指定した場合のみ表示されます。マスターセクションの一番上にある「**プリセット (Presets)**」ポップアップメニューを開き、「**プリセット選択時にオプションダイアログを表示 (Open Options Dialog when Selecting Preset)**」をオンにします。



これで、一時的に保存したプリセットを読み込んだり、保存したプリセットを開いたりする場合に、以下のオプションのあるダイアログが表示されます。

名前 (Name)

プリセットの名前が表示されます。

エフェクトプラグインを読み込む/置き換える (Load/Replace Effect Plug-ins)

この項目をオンにすると、アクティブなエフェクトプラグインが削除され、新しいプラグインは一番上のスロットから挿入されます。

フォーカスされたスロットからエフェクトプラグインを挿入する (既存のプラグインを保持) (Insert Effect Plug-ins from Focused Slot (Keep Existing Plug-ins))

この項目をオンにすると、現在のエフェクトプラグインが保持され、新しいプラグインは一番上のスロットから挿入されます。

リサンプリング設定を読み込む/置き換える (Load/Replace Resampling Settings)

この項目をオンにすると、現在のリサンプリング設定がリセットされ、新しい設定が読み込まれます。

マスターレベル設定を読み込む/リセットする (Load/Reset Master Level settings)

この項目をオンにすると、現在のマスターレベルの設定がリセットされ、新しい設定が読み込まれます。

最終段エフェクト/ディザリングプラグインを読み込む/置き換える (Load/Replace Final Effect/Dithering Plug-in)

この項目をオンにすると、現在の最終段エフェクト/ディザリングプラグインが削除され、新しいプラグインが挿入されます。

プラグインの表示オプション

すべてのプラグインを表示するか、すべてのプラグインを隠すか、またはプリセットを保存したときに表示されていたプラグインだけを表示するかを選択できます。以下の項目を利用できます。

- すべてのプラグインを表示 (Show All Plug-ins)
- すべてのプラグインを隠す (Hide All Plug-ins)
- 保存されたプラグインの表示設定を呼び出す (Restore Saved Plug-in Visibility)

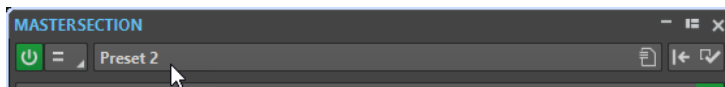
関連リンク

[マスターセクションプリセットの読み込み \(328 ページ\)](#)

マスターセクションの「プリセット (Presets)」ポップアップメニュー

このポップアップメニューには、マスターセクションプリセットの保存、管理、および読み込みを行なうためのオプションが表示されます。

- 「プリセット (Presets)」ポップアップメニューを開くには、マスターセクションの一番上にあるプリセットペインをクリックします。



保存 (Save)

既存のプリセットに行なった変更を保存します。

名前を付けて保存 (Save As)

プリセットの名前と場所を指定できるダイアログが表示されます。

プリセットの整理 (Organize Presets)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) で「Master Section」フォルダーが開きます。プリセットの名前を変更したり、プリセットを削除したりできます。

プリセットの読み込み (Load Preset)

エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) でマスターセクションプリセットを読み込むことができます。たとえば、別のソースから提供された、デフォルトのルートフォルダーにないプリセットを読み込みたい場合に、この機能は役立ちます。

プリセット選択時にオプションダイアログを表示 (Open Options Dialog when Selecting Preset)

この項目をオンにすると、プリセットを選択したときに、選択したプリセットの読み込み方法を選択できるダイアログが表示されます。

設定を一時的に記録 (Store Temporarily)

いずれかのスロットを選択してプリセットを一時的に保存できます。

設定を呼び出す (Restore)

以前に保存したプリセットを呼び出せます。

保存済みのプリセットのリスト

マスターセクションの「Presets」フォルダーに保存されているプリセットのリストです。

関連リンク

[マスターセクションプリセット \(327 ページ\)](#)

バックグラウンドタスクのモニタリング

レンダリング中に処理をモニタリングして、タスクを休止したりキャンセルしたりできます。

オーディオエディターウィンドウおよびオーディオモニタージュウィンドウの下ステータスバーに、現在のレンダリング処理の進捗状況が表示されます。対応するボタンで、レンダリングをキャンセルしたり休止したりできます。



関連リンク

[環境設定 \(424 ページ\)](#)

バックグラウンドタスクのキャンセル

バックグラウンドで実行しているレンダリング処理をキャンセルできます。

手順

- 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ステータスバーで「キャンセル (Cancel)」をクリックします。



- キーボードで **[Alt/Opt]+[.]** を押します。

関連リンク

[バックグラウンドタスクのモニタリング \(331 ページ\)](#)

音飛び

音飛びが最もよく発生するのは、コンピューターの処理パワーが足りず、使用されているエフェクトプラグインをすべて処理できないときです。

音飛びを防ぐため、以下を試してみてください。

- 使用するエフェクトの数を減らします。
- リアルタイム処理のかわりに、レンダリングを行ないます。次に、エフェクトを適用せずに、処理済みのファイルからマスタリングを行ないます。ファイルへのレンダリング時に音飛びは発生しません。
- バックグラウンドでファイルを処理しないようにします。

上記のどれも効果がなかった場合は、オーディオカードの環境設定を確認します。オーディオバッファの設定を変更しなければならない場合があります。リアルタイムのマスタリング処理で音飛びが発生する場合は、リマスタリングをおすすめします。再生を停止し、音飛びインジケーターをクリックしてリセットしたうえで、もう一度試してみてください。

マーカー

マーカーを使用すると、ファイルの特定の位置を保存して名前を付けられます。マーカーは編集操作や再生時に便利です。

たとえば、以下の用途に使用できます。

- キューポイントや絶対時間の位置を指定する。
- 問題のあるセクションをハイライトする。
- トラックを視覚的に区別する。
- 特定の位置に波形カーソルを設定する。
- 2つの位置間にあるすべてのオーディオを選択する。
- オーディオファイルのセクションをループ再生する。

1ファイル内に設定できるマーカー数に制限はありません。

補足

「**マーカー (Markers)**」ウィンドウの機能はオーディオファイルおよびオーディオモンタージュの機能と同じです。ただし、オーディオモンタージュの「**マーカー (Markers)**」ウィンドウには、クリップに関する追加のオプションが用意されています。

関連リンク

[マーカーの種類 \(332 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

[マーカーの作成 \(335 ページ\)](#)

マーカーの種類

さまざまなマーカーの種類を使用して、特定の位置にすばやく移動できます。

利用できるマーカーの種類は以下のとおりです。

標準マーカー

位置を指定したり、2点間のすべてのオーディオを選択したりできます。標準マーカーは、録音中に作成できます。

リージョン開始/終了マーカー

標準リージョンの開始位置と終了位置を設定します。リージョン開始/終了マーカーは録音中に作成でき、2つ1組で使用します。

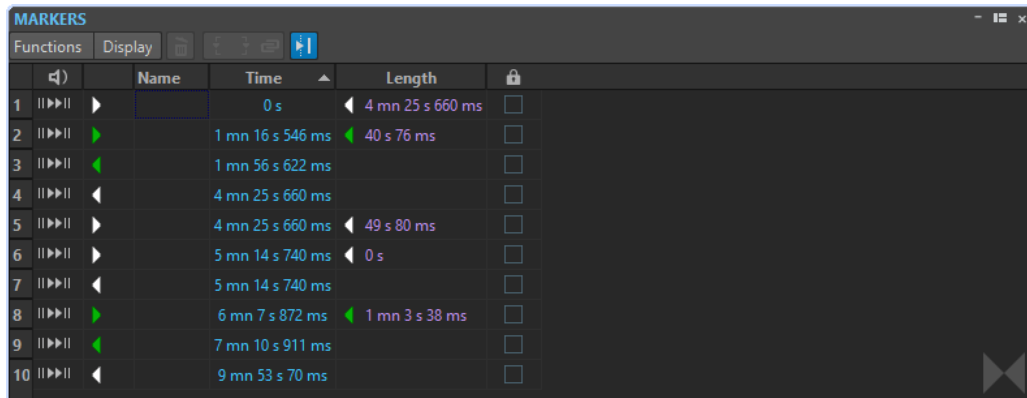
ループ開始/終了マーカー

ループ位置を設定するために使用します。オーディオエディターの「**処理 (Process)**」タブからループ編集機能にアクセスする場合があります。ループ開始/終了マーカーは、オーディオの再生時には、「**ループ (Loop)**」モードに連結されます。このマーカーは編集時や、サウンドをサンプラーに転送する前にループを作成する場合に役立ちます。ループマーカーは2つ1組で使用します。

「マーカー (Markers)」 ウィンドウ

このウィンドウでは、オーディオファイルやオーディオモンタージュの操作中に、マーカーを作成、編集、および使用できます。

- 「マーカー (Markers)」 ウィンドウを開くには、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを開き、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マーカー (Markers)」 を選択します。



オーディオモンタージュのマーカーウィンドウ

マーカーリスト

「マーカー (Markers)」 ウィンドウには、アクティブなファイルにおけるすべてのマーカーのリストとその詳細情報およびコントロールが表示されます。マーカーリストからインジケーターを作成および編集できます。

マーカー番号

マーカーの番号をクリックすると、波形がスクロールして対応するマーカーが表示されます。

プリロール付きで再生



オーディオをプリロール付きでマーカーの位置から再生します。

また、**[Alt]** を押したまま「プリロール付きで再生 (Play Pre-Roll)」 をクリックすると、短いプリロール付きでマーカーの位置から再生できます。

再生 (Play)



オーディオをマーカーの位置から再生します。

マーカーの種類

マーカーの種類が表示されます。マーカーの種類を変更するには、マーカーアイコンをクリックし、ポップアップリストから別のマーカーの種類を選択します。

補足

オーディオモンタージュの「マーカー (Markers)」 ウィンドウでは、CD 境界でクオンタイズされたタイトルマーカー (開始、境界、終了、インデックス) が緑色のフォントで表示されるため、そのマーカーがクオンタイズされているかどうか一目でわかります。

名前 (Name)

マーカー名が表示されます。名前を変更するには、対応するセルをダブルクリックし、新しい名前を入力します。

時間 (Time)

タイムルーラー上のマーカー位置が表示されます。位置を変更するには、対応するセルをダブルクリックし、新しい値を入力します。

チャンネル

マーカーが位置するチャンネルを表示します。チャンネルをクリックして別のチャンネルにマーカーを指定することも、「すべてのチャンネルに設定 (Set for All Channels)」を選択して全チャンネルにマーカーを設定することもできます。

長さ (デュレーション) (Length)

マーカーの開始位置と対応する終了マーカーの間の時間値が表示されます。

- 開始/終了マーカー間のリージョンをズームインするには、「長さ (デュレーション) (Length)」コラムで、対応するセルをクリックします。
- 開始/終了マーカー間のリージョンを選択するには、「長さ (デュレーション) (Length)」コラムで、対応するセルをダブルクリックします。この機能はオーディオエディターのマーカーにのみ使用できます。

ロック (Lock)

マーカーをロックできます。マーカーをロックすることで、波形ウィンドウやモニタージュウウィンドウ内の別の位置にマーカーが不用意にドラッグされるのを防げます。マーカーをロックするには、対応するチェックボックスをオンにします。

参照クリップ (Clip Reference) (オーディオモニタージュウウィンドウのマーカーにのみ使用できます)

クリップの左端または右端、および対応する波形にマーカーをロックできます。クリップを移動すると、対応するマーカーも一緒に移動します。「参照クリップ (Clip reference)」コラムには、クリップ名が表示されます。

オフセット (Offset) (オーディオモニタージュウウィンドウのマーカーにのみ使用できます)

マーカーと基準点の間の長さが表示されます。

「機能 (Functions)」メニュー

オーディオエディターとオーディオモニタージュウウィンドウのどちらが開いているかによって、使用できるオプションが異なります。以下のオプションは、オーディオフィールとオーディオモニタージュウの両方で表示されます。

すべてを選択 (Select all)

マーカーリストのすべてのマーカーを選択します。

選択状態を反転 (Invert Selection States)

すべてのマーカーの選択状態を反転します。

すべてを選択解除 (Deselect all)

すべてのマーカーの選択を解除します。

選択したマーカーを削除 (Delete Selected markers)

選択したすべてのマーカーを削除します。

マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)

「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」ダイアログが表示されます。マーカーの種類ごとにマーカーのデフォルト名を指定できます。

チャプターを生成 (Generate Chapters)

YouTube や Spotify で使用するために、設定したマーカーに基づいてオーディオ素材のチャプターを一覧にしたテキストファイルを作成できます。

コマンドバーをカスタマイズ (Customize Command Bar)

マーカーに関するメニューおよびショートカットをカスタマイズできるダイアログが表示されます。

「機能 (Functions)」メニューの以下のオプションは、オーディオファイルのみで使用できます。

時間範囲内を選択 (Select in Time Range)

波形ウィンドウの選択範囲内のマーカーを選択します。

「機能 (Functions)」メニューの以下のオプションは、オーディオモニタージュのみで使用できます。

アクティブクリップの開始位置に選択マーカーをロック (Bind Selected Markers to Start of Active Clip)

マーカーの基準位置を、アクティブクリップの開始位置に設定します。このクリップの開始位置を移動すると、マーカーも一緒に移動します。

アクティブクリップの終了位置に選択マーカーをロック (Bind Selected Markers to End of Active Clip)

マーカーの基準位置を、アクティブクリップの終了位置に設定します。このクリップの終了位置を移動すると、マーカーも一緒に移動します。

クリップへのマーカーロックを解除 (Detach Selected Markers from Their Associated Clip)

マーカーの基準位置をオーディオモニタージュの開始位置に設定します。

再生に追従 (Follow Playback)

この項目をオンにすると、オーディオを再生したときのマーカー名の横の緑色のバーは最後に再生されたマーカーを示します。

選択マーカーをロック (Lock Selected Marker)

選択したマーカーをロックします。この項目をオンにすると、マーカーを移動したり削除したりできなくなります。

マーカーをクリップ操作の対象に含める (Full Clip Attachment)

マーカーをクリップにロックして、クリップをコピー/削除すると、マーカーも一緒にコピー/削除されるようにします。

コマンドバーをカスタマイズ (Customize Command Bar)

「キーボードショートカットの編集 (Customize Commands)」ダイアログが表示されます。コマンドバーのボタンを表示するか非表示にするかを個別に設定できます。

「表示 (Display)」メニュー

「表示 (Display)」メニューを使用すると、マーカーリストおよびタイムラインに表示するマーカーの種類を設定できます。

マーカーの作成

停止モードまたは再生中に、波形ウィンドウおよびモニタージュウィンドウでマーカーを作成できます。どのようなマーカーが必要か決まっている場合には、その特定のマーカーを作成できます。また、標準マーカーを作成することもできます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 再生を開始します。
 - 波形ウィンドウまたはモニタージュウィンドウで、マーカーを挿入したい位置にカーソルを合わせます。

2. 以下のいずれかを行ないます。

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウで、「挿入 (Insert)」タブを選択し、「マーカー (Markers)」セクションでマーカーアイコンをクリックします。
- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウで、「挿入 (Insert)」タブを選択し、「マーカー (Markers)」セクションの右下隅にある「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」をクリックします。これにより「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログが開き、編集カーソルの位置または選択範囲の始めと終わりにさまざまなタイプのマーカーやマーカーペアを作成できます。
- タイムルーラーの上部を右クリックし、コンテキストメニューからマーカーを選択します。
- **[Insert]** を押します。これにより、標準マーカーが作成されます。

ほかのマーカータイプのキーボードショートカットを表示するには、波形ウィンドウまたはモニタージュウインドウのタイムラインの上を右クリックします。

3. 必要に応じて、個別のチャンネルにマーカーを設定するには、マーカーウィンドウの「チャンネル (Channel)」コラムでチャンネル名をクリックし、マーカーを設定するチャンネルを選択します。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウインドウ \(204 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオモニタージュウ\)](#) (214 ページ)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\)](#) (133 ページ)

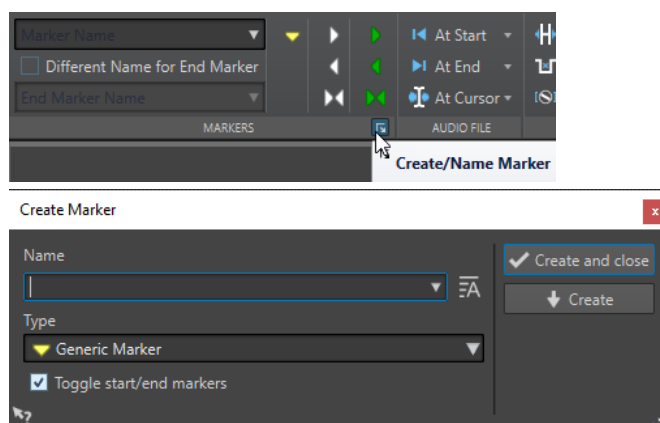
[マーカーの削除 \(338 ページ\)](#)

[「マーカーを作成 \(Create Marker\)」ダイアログ \(336 ページ\)](#)

「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログ

このダイアログでは、編集カーソルの位置または選択範囲の始めと終わりにさまざまなタイプのマーカーやマーカーペアを作成できます。

- 「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログを開くには、オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウの「挿入 (Insert)」タブで、「マーカー (Markers)」セクションの右下隅にある「マーカーを作成して名前を設定 (Create/Name Marker)」をクリックします。

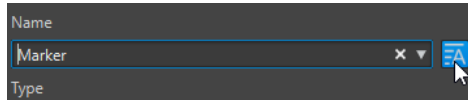


名前 (Name)

マーカーの名前を入力できます。このフィールドを空白のままにすると、標準の名前が作成されます。

デフォルト名 (Default Name)

「名前 (Name)」フィールドの右側のこのオプションをオンにすると、WaveLab Elements により標準の名前が提案されます。



種類 (Type)

作成するマーカーの種類を指定します。

開始/終了マーカーを切り替え (Toggle Start/End Markers)

このオプションを有効にすると、開始マーカーを作成したときは対応する終了マーカーが選択され、終了マーカーを作成したときは対応する開始マーカーが選択されます。

作成して閉じる (Create and Close)

マーカーを作成して、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログを閉じます。

作成 (Create)

マーカーを作成して、「マーカーを作成 (Create Marker)」ダイアログは開いたままにします。

関連リンク

[マーカーの作成 \(335 ページ\)](#)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(133 ページ\)](#)

選択範囲の開始位置および終了位置でのマーカーの作成

ループ再生、確認などの目的で選択範囲をマークできます。

手順

1. 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、範囲を選択します。
2. 以下のいずれかを行ないます。
 - オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、「挿入 (Insert)」タブを選択し、「マーカー (Markers)」セクションでマーカーペアを選択します。
 - 波形ウィンドウで、範囲を選択してから右クリックし、マーカーペアを選択します。
 - 波形ウィンドウまたはモニタージュウウィンドウで、範囲を選択してからタイムルーラーの上を右クリックし、マーカーペアを選択します。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(204 ページ\)](#)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオモニタージュ\) \(214 ページ\)](#)

[「挿入 \(Insert\)」タブ \(オーディオエディター\) \(133 ページ\)](#)

マーカーの複製

マーカーの複製機能を利用することで、既存のマーカーからマーカーをすばやく作成できます。

手順

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウウィンドウで、**[Shift]** を押しながらかマーカーをクリックしてドラッグします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(204 ページ\)](#)

マーカーの削除

波形/モニタージュウウィンドウ、および「**マーカー (Markers)**」ウィンドウで、マーカーを削除できます。

関連リンク

[オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーを削除する \(338 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウでのマーカーの削除 \(338 ページ\)](#)

オーディオエディターやオーディオモニタージュウウィンドウでマーカーを削除する

手順

- **オーディオエディター**や**オーディオモニタージュウウィンドウ**でマーカーを削除するには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - **オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で、マーカーを右クリックして、「**削除 (Delete)**」を選択します。
 - マーカーアイコンをタイムルラーより上の領域までドラッグアンドドロップします。
-

関連リンク

[マーカーの削除 \(338 ページ\)](#)

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュウウィンドウ \(204 ページ\)](#)

「マーカー (Markers)」ウィンドウでのマーカーの削除

この方法は、プロジェクトに多くのマーカーが存在している場合や、波形/モニタージュウウィンドウで削除したいマーカーが表示されていない場合に便利です。

手順

1. 「**マーカー (Markers)**」ウィンドウで、1つ以上のマーカーを選択します。
または、「**機能 (Functions)**」 > 「**すべてを選択 (Select All Markers)**」を選択します。
 2. 「**選択したマーカーを削除 (Delete Selected Markers)**」をクリックするか、「**機能 (Functions)**」 > 「**選択したマーカーを削除 (Delete Selected Markers)**」を選択します。
-

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

[マーカーの削除 \(338 ページ\)](#)

マーカーの移動

オーディオエディターやオーディオモニタージュウインドウでマーカーの位置を調節できます。

手順

- オーディオエディターまたはオーディオモニタージュウインドウで、タイムルーラー上の別の位置にマーカーをマウスでドラッグして移動します。
「吸着項目にスナップ (Snap to Magnets)」がオンになっている場合、マーカーはカーソル位置または選択範囲や波形の開始位置/終了位置にスナップします。

関連リンク

[オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)
[オーディオモニタージュウインドウ \(204 ページ\)](#)
[タイムルーラーとレベルルーラー \(57 ページ\)](#)

マーカー間の移動

対応するマーカーボタンを使用して、前/次のマーカーにジャンプできます。

- 前/次のマーカーにジャンプするには、「表示 (View)」タブを選択し、「カーソル (Cursor)」セクションで「カーソルを前のマーカーへ移動 (Move Cursor to Previous Marker)」 / 「カーソルを次のマーカーへ移動 (Move Cursor to Next Marker)」をクリックします。
- 波形カーソルをマーカー位置に合わせるには、波形ウィンドウまたはモニタージュウインドウで、マーカーをダブルクリックします。

関連リンク

[マーカー \(332 ページ\)](#)

特定の種類のマーカーを非表示にする

画面を見やすくするために、特定の種類のマーカーを非表示にできます。

手順

1. 「マーカー (Markers)」ウィンドウで、「波形 (Display)」を選択します。
2. 非表示にするマーカーの種類をオフにします。
マーカーを再び表示するには、対応するマーカーの種類をオンにします。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

1つのマーカーの種類の変換

マーカーの種類を変換できます。

手順

1. 「マーカー (Markers)」ウィンドウで、変換したいマーカーのアイコンをクリックします。
2. リストから新しいマーカーの種類を選択します。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

マーカー名の変更

マーカー名を変更できます。

- 波形ウィンドウまたはモンタージュウィンドウでマーカー名を変更するには、マーカーを右クリックし、「名前の変更 (Rename)」を選択し、新しい名前を入力します。
- 「マーカー (Markers)」 ウィンドウでマーカー名を変更するには、「ファイル名 (Name)」 コラムのマーカー名をダブルクリックし、新しい名前を入力します。
- デフォルト名を編集するには、「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」を選択します。

関連リンク

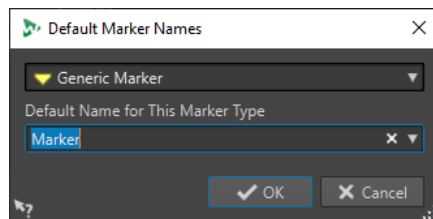
[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

[「マーカーのデフォルト名 \(Default Marker Names\)」 ダイアログ \(340 ページ\)](#)

「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」 ダイアログ

このダイアログでは、デフォルトのマーカー名を指定できます。

- 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」 ダイアログを開くには、「マーカー (Markers)」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「マーカーのデフォルト名 (Default Marker Names)」を選択します。



マーカーの種類

デフォルト名を指定するマーカーの種類を選択できます。

このマーカータイプのデフォルト名 (Default Name for This Marker Type)

選択したマーカーの種類のデフォルト名を指定できます。

関連リンク

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

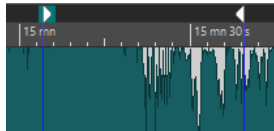
[マーカー名の変更 \(340 ページ\)](#)

マーカーの選択

さまざまな方法で、マーカーを選択できます。

- 波形ウィンドウまたはモンタージュウィンドウで、マーカーをクリックします。
- 「マーカー (Markers)」 ウィンドウで、セルをクリックします。対応するマーカーが選択されます。
- **[Ctrl]/[command]** または **[Shift]** を使用すると、複数のマーカーを選択できます。

マーカーアイコンの背景が変わり、選択されているマーカーがわかります。



関連リンク

- [オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)
- [オーディオモニタージュウウィンドウ \(204 ページ\)](#)
- [「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

マーカー間のオーディオの選択

2つの隣り合ったマーカーや任意の2つのマーカー間のオーディオを選択できます。これにより、マーク済みのセクションを選択できます。

- 2つの隣り合ったマーカー間のオーディオを選択するには、**オーディオエディター**または**オーディオモニタージュウウィンドウ**で2つの隣り合ったマーカーの間をダブルクリックします。
- 2つのマーカー間の複数のリージョンを選択するには、2つの隣り合ったマーカーの間をダブルクリックし、2度めのクリックのあとボタンを押したまま、隣接するリージョンにドラッグして選択します。
- リージョンマーカーペア間のオーディオを選択するには、**[Shift]** を押したままリージョンマーカーをダブルクリックします。
- 選択範囲をマーカーリージョンの終わりまで拡張するには、波形/モニタージュウウィンドウで**[Shift]** を押したまま、選択したいマーカーリージョン内をダブルクリックします。
- 「マーカー (Markers)」ウィンドウを開いて特定のマーカーに関する詳細情報を表示するには、**[Alt]** を押したままマーカーをダブルクリックします。

関連リンク

- [オーディオエディターウィンドウ \(120 ページ\)](#)
- [オーディオモニタージュウウィンドウ \(204 ページ\)](#)
- [「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

オーディオモニタージュウ内のクリップへのマーカーのロック

オーディオモニタージュウウィンドウで、マーカーをクリップにロックできます。これにより、オーディオモニタージュウ内でクリップを移動したり、クリップのサイズを変更したりしても、クリップの開始位置/終了位置に対するマーカーの、相対位置はそのまま保持されます。

「マーカー (Markers)」ウィンドウの「機能 (Functions)」メニューを表示するか、オーディオモニタージュウウィンドウでマーカーを右クリックすると、クリップとマーカーのロックに関するオプションを表示できます。

マーカーがクリップ要素にロックされている場合、マーカー名の前に青色の文字が表示されます。



関連リンク

- [「マーカー \(Markers\)」ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

マーカー情報の保存方法

WaveLab Elements では、ファイル形式とは関係のないマーカー情報を保存する方法として MRK ファイルを使用できます。

ただし、アプリケーション間でマーカー情報をやり取りできるようにするために、WaveLab Elements で Wave ファイルのヘッダーに一部の情報を保存することもできます。

補足

初期設定では、MRK ファイルは作成されず、情報は Wave ファイルのヘッダーに保存されます。

関連リンク

[マーカー \(332 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(433 ページ\)](#)

マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する

YouTube や Spotify にオーディオ素材をアップロードする場合、視聴者がコンテンツの特定の部分を選択して再生できるように、オーディオ素材をチャプターに分割できます。


WaveLab では、マーカーペアに基づき、オーディオ素材のチャプターを示す YouTube と Spotify に対応したテキストファイルを生成できます。

手順

1. チャプターを定義するには、アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュに最低 3 つのマーカーペアを設定して名前を付けます。

補足

- チャプターの最小の長さは 10 秒です。
 - オーディオ素材の最初にマーカーが必要です。使用できるマーカーがない場合は、「イントロダクション (Introduction)」と呼ばれるチャプターが自動的に作成されます。
-

2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「マーカー (Markers)」を選択して「マーカー (Markers)」ウィンドウを開きます。「機能 (Functions)」メニューから「チャプターを生成 (Generate Chapters)」を選択します。

「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログが開きます。

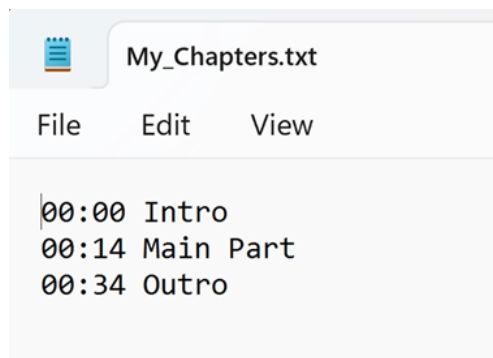
3. 「チャプターの作成 (Chapter Generator)」ダイアログで設定を行ない、「OK」をクリックします。
-

結果

オーディオ素材のチャプターを一覧にしたテキストファイルが作成されます。

例

チャプターを一覧にしたテキストファイル:



重要

- テキストファイルにチャプターが意図したとおりに表示されていない場合は、以下を確認します。
 - チャプターを定義する各マーカーペアに名前を割り当てている。
名前が付いていないマーカーペアは無視され、テキストファイルには含まれません。
 - すべてのマーカーペアの名前が文字で始まっている。
名前が数字で始まるマーカーペアは無視され、テキストファイルには含まれません。
 - チャプターの定義にリージョン終了マーカーを使用していない。
チャプター終了マーカーはチャプターの識別子として認識されず、テキストファイルには含まれません。


関連リンク

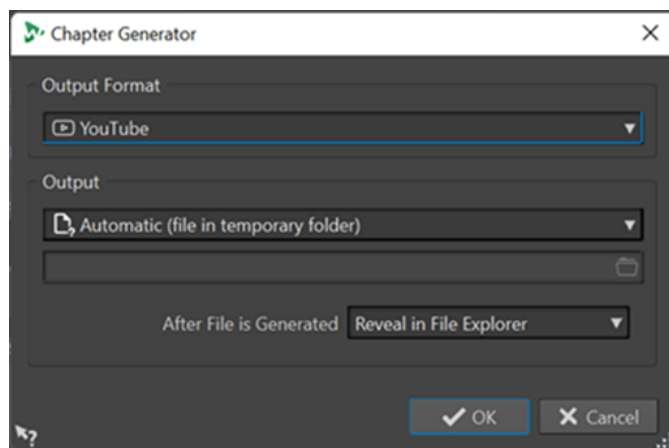
[「チャプターの作成 \(Chapter Generator\)」 ダイアログ \(343 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

「チャプターの作成 (Chapter Generator)」 ダイアログ

「チャプターの作成 (Chapter Generator)」 ダイアログでは、YouTube や Spotify で使用するために、オーディオ素材のチャプターを設定できます。

- 「チャプターの作成 (Chapter Generator)」 ダイアログを開くには、「マーカー (Markers)」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「チャプターを生成 (Generate Chapters)」  を選択します。



出力ファイルの形式 (Output Format)

出力形式として、「YouTube」または「Spotify」を選択できます。

出力先 (Output)

テキストファイルの保存先を指定できます。以下のオプションから選択できます。

- **自動 (テンポラリーフォルダー内のファイル) (Automatic (file in temporary folder)):** テキストファイルを一時フォルダーに保存します。
- **特定のファイル (Specific file):** 下の行のフォルダーアイコンをクリックすると、特定のファイルに移動して選択できます。
- **プリンター (Printer):** テキストファイルをプリンターに送信できます。
- **クリップボード (Clipboard):** テキストファイルをクリップボードに送信します。

ファイル生成後の動作 (After File is generated)

チャプターを一覧にしたテキストファイルを作成したあとの動作を指定できます。以下のオプションから選択できます。

- **ファイルエクスプローラー上に表示 (Reveal in File Explorer):** エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) 上にテキストファイルを表示します。そこから開くことで、チャプターが正しく一覧表示されているかを確認できます。
- **なにもしない (Do Nothing):** テキストファイルを開かずに作成します。
- **関連付けられたアプリケーションを起動 (Launch Associated Application):** .txt ファイルを開くために指定したアプリケーションを起動します (ある場合)。これにより、チャプターが正しく一覧表示されているかを確認できます。

関連リンク

[マーカーを使用して YouTube や Spotify 用のチャプターを作成する \(342 ページ\)](#)

[「マーカー \(Markers\)」 ウィンドウ \(333 ページ\)](#)

メータリング

WaveLab Elements には、オーディオのモニタリングと解析に利用できるさまざまなオーディオメーターが用意されています。メーターは、オーディオの再生、レンダリング、録音中にオーディオをモニタリングするために使用できます。また、再生停止時にはオーディオの選択範囲を解析するために使用できます。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(345 ページ\)](#)

[メーターの設定 \(345 ページ\)](#)

メーターウィンドウ

WaveLab Elements には、オーディオのモニタリングと解析に利用できるさまざまなオーディオメーターが用意されています。メーターは、オーディオの再生、レンダリング、録音中にオーディオをモニタリングするために使用できます。また、再生停止時にはオーディオの選択範囲を解析するために使用できます。

メーターウィンドウには、「**メーター (Meters)**」メニューからアクセスできます。各オーディオメーターに対して、1つのインスタンスしか存在できません。

ほとんどのオーディオメーターでは、軸を回転して表示を縦/横に変更できます。一部のメーターは、設定ダイアログでスタイルを指定したりパラメーターをカスタマイズしたりすることもできます。

関連リンク

[メータリング \(345 ページ\)](#)

[ツールウィンドウとメーターウィンドウのドッキング/切り離し \(49 ページ\)](#)

メーターウィンドウを開く/閉じる

プロジェクトに不要なすべてのメーターウィンドウを閉じることができます。

- メーターウィンドウを開くには、「**メーター (Meters)**」を選択してメーターウィンドウを選択します。
- ドッキングされているメーターウィンドウを閉じるには、メーターウィンドウのタブを右クリックして「**表示しない (Hide)**」を選択します。
- 切り離されているメーターウィンドウを閉じるには、「**X**」ボタンをクリックします。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(345 ページ\)](#)

メーターの設定

ほとんどのメーターは、それぞれの設定ダイアログで設定できます。たとえば、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- メーターの設定ダイアログを表示するには、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。

- 設定の変更後に設定ダイアログを閉じずに結果を確認するには、「**適用 (Apply)**」をクリックします。
- 設定ダイアログを閉じて変更を破棄するには、「**キャンセル (Cancel)**」をクリックします。この操作は、すでに「**適用 (Apply)**」ボタンをクリックしていても有効です。

関連リンク

[メーターウィンドウ \(345 ページ\)](#)

メーターのリセット

レベルメーターなど、一部のメーターの表示をリセットできます。

手順

- メーターウィンドウで、「**表示をリセット (Reset)**」をクリックするか、「**機能 (Functions)**」 > 「**表示をリセット (Reset)**」を選択します。

結果

メーターのすべての値と数値インジケーターがリセットされます。

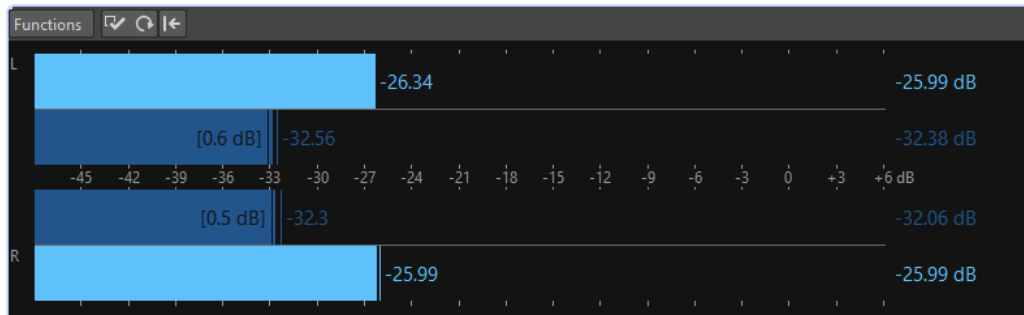
関連リンク

[メーターウィンドウ \(345 ページ\)](#)

レベルメーター

レベルメーターには、オーディオファイルのピークと平均のラウドネス/デシベルレベルが表示されます。

- レベルメーターを開くには、「**メーター (Meters)**」 > 「**レベルメーター (Level Meter)**」を選択します。



レベルメーター

レベルメーターには、以下のようにピークレベルと平均ラウドネスが表示されます。

- ピークレベルメーターには、各チャンネルのピークレベルがグラフィックと数値で表示されます。
- VU メーターは、各チャンネルの平均ラウドネス (RMS) を測定します。これらのメーターには慣性が組み込まれているため、ユーザーが定義した時間帯のラウドネスの変化が安定します。再生または入力信号をモニタリングしている場合は、各 VU メーターバーの後ろに、2 本の垂直線が表示されます。これらの線は、最新の最小 RMS 値の平均 (左側の線) および最新の最大 RMS 値の平均 (右側の線) を示しています。左側には、最小平均値と最大平均値の差が表示されます。これから、オーディオ素材のダイナミックレンジの概要を知ることができます。

- 最大ピーク値とラウドネス値は、メーターバーの右側に表示されます。最大ピーク値の右側にあるカッコ内の数値は、クリッピングの発生回数を示しています (0dB 信号ピーク)。1 と 2 の間の値であれば許容範囲ですが、数が大きい場合はマスターレベルを下げてデジタルディストーションを防ぐ必要があります。
- 録音レベルは、あまりクリップされないように設定する必要があります。マスターレベルを高く設定しすぎると、音質と周波数特性が高い録音レベルで損なわれ、不必要なクリッピングエフェクトが発生します。レベルを低く設定しすぎると、録音されている主なサウンドに比べてノイズレベルが高くなる可能性があります。

関連リンク

[「レベルメーター設定 \(Level Meter Settings\)」ダイアログ](#) (347 ページ)

「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログ

「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログでは、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- 「レベルメーター設定 (Level Meter Settings)」ダイアログを開くには、「レベルメーター (Level Meter)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。

「ピークレベルメーター (Peak Meter)」セクション

動作 (Ballistics) - 下降率 (Release Rate)

表示されたピークが下がっていく速度を比率で設定します。

動作 (Ballistics) - ピークホールドタイム (Peak Hold Time)

ピーク値が表示される長さを設定します。ピークはラインまたは数値で表示できます。メーターが短すぎる場合、ラインのみが表示されます。

高レベル域/中レベル域/低レベル域 (Top Zone/Middle Zone/Low Zone)

これらのボタンを使うと、レベルメーターの高、中、低、それぞれのレベル範囲の表示に別々の表示色を設定できます。高レベル域と中レベル域の範囲を、それぞれの値を変更することで設定できます。

「VU メーター (ラウドネス) (VU-Meter (Loudness))」セクション

VU メーター (ラウドネス) (VU-Meter (Loudness))

VU メーターをオン/オフにします。

動作 (Ballistics) - 解像度 (Resolution)

ラウドネスの判定に使用される時間を設定します。値が小さくなるほど、VU メーターがピークメーターのように反応します。

動作 (Ballistics) - 実行値検出解像度 (Range Inertia)

現時点までの最大値と最小値それぞれのラインの判定に使用される時間を設定します。この値によってラウドネスの変化に対するラインの反応速度が決まります。

「全体の表示色 (Global Colors)」セクション

このセクションでは、メーターの背景、文字と記号、座標軸の表示色を選択します。

「対象レベル範囲 (ピーク & VU メーター) (Global Range (Peak and VU-Meter))」セクション

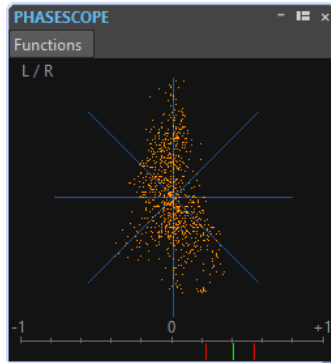
このセクションでは、表示されるレベル範囲の最小値と最大値を指定します。

関連リンク
[レベルメーター \(346 ページ\)](#)

フェーズスコープ

フェーズスコープは、2つのステレオチャンネル間の位相と振幅の関係を示しています。

- フェーズスコープを開くには、「メーター (Meters)」 > 「フェーズスコープ (Phasescope)」を選択します。



フェーズスコープの読み取り

フェーズスコープの動作は以下のとおりです。

- 垂直線は完全なモノラル信号を示しています (左右のチャンネルが同じ)。
- 水平線は、左チャンネルが右チャンネルと同じですが、位相が逆であることを示しています。
- 丸みのある形状は、バランスのとれたステレオ信号を示しています。いずれかの側に傾いている場合は、そちら側のチャンネルのパワーが強いことを示します。
- 完全な円は、一方のチャンネルに正弦波があり、他方のチャンネルには、同じ正弦波が45度ずれて存在することを示しています。
- 一般的に、線の形がよく見えるほど、その信号には低音が多く、表示がスプレー状であるほど信号には高周波が多くあります。

位相相関メーター

表示の下部にある位相相関メーターの動作は以下のとおりです。

- 緑色の線は現在の位相相関を示しており、2本の赤色の線は最近の最小値および最大値を示しています。
- モノラル信号では、メーターは+1を示します。これは両方のチャンネルが完全に同相であることを示しています。
- メーターが-1を示す場合、2つのチャンネルは同じですが、一方が反転していることを示しています。
- 一般的に、優れたミックスの場合は、メーターは0と+1の間の値を示します。

フェーズスコープの設定

「フェーズスコープの設定 (Phasescope Settings)」ダイアログでは、メーターの動作、スケール、表示色を調節できます。

- 「フェーズスコープの設定 (Phasescope Settings)」ダイアログを開くには、「フェーズスコープ (Phasescope)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。

背景

背景色を変更するには、ここをクリックします。

2D 表示 (2D Display)

2D 表示の座標軸と信号の色を調節できます。

サイズ自動設定 (最大) (Auto-Size (Maximize))

この項目をオンにすると、ウィンドウに合わせて表示が最適化されます。

相関表示 (Correlation Display)

位相相関メータの各要素の表示色を選択します。また、最大値/最小値のピークホールドタイムを調節します。

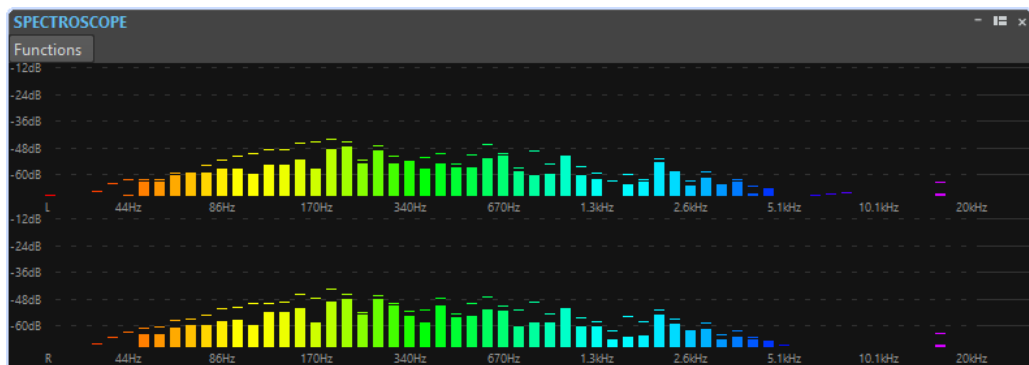
表示サンプル数 (Number of Samples to Display)

この項目は位相の表示時間に影響するので、値を変更すると表示の密度が変わります。サンプリングレートの高いオーディオ素材では値を上げた方が一般により結果が得られます。

スペクトロスコープ

スペクトロスコープには、周波数スペクトラムが図として表示されます。これらは 60 の個別の周波数帯域へと解析され、縦線として表示されます。

- **スペクトロスコープを開くには、「メーター (Meters)」 > 「スペクトロスコープ (Spectroscope)」** を選択します。



ピークレベルは、対応する帯域の上に水平線として表示され、最近のピーク値/最大値を示します。**スペクトロスコープ**では、スペクトラムの概要をすばやく確認できます。オーディオスペクトラムを詳細に解析する場合は、**スペクトロメーター**を使用します。

「機能 (Functions)」メニューで、高いオーディオレベルのみを表示するか、中程度および低いオーディオレベルも表示するかを指定できます。

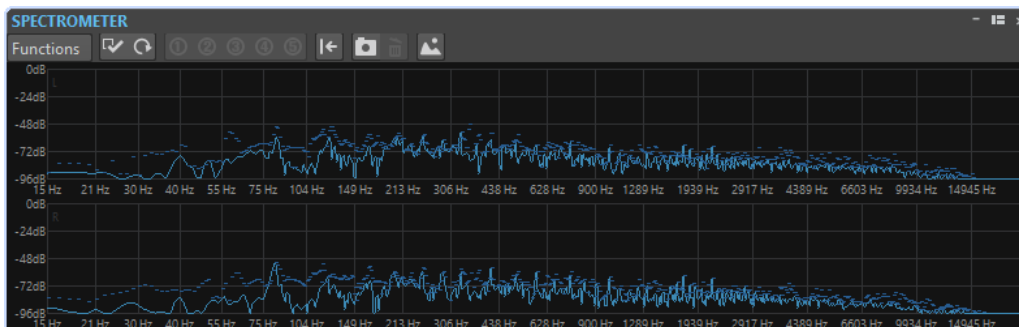
以下の設定が利用できます。

- **高いオーディオレベルのみ表示する (Restrict to High Audio Levels)**
- **中程度のオーディオレベルを含める (Include Medium Audio Levels)**
- **低いオーディオレベルを含める (Include Low Audio Levels)**

スペクトロメーター

スペクトロメーターは、FFT (高速フーリエ変換) 技術を使用して周波数グラフを表示することで、正確かつ詳細な周波数解析をリアルタイムに提供します。

- **スペクトロメーターを開くには、「メーター (Meters)」 > 「スペクトロメーター (Spectrometer)」** を選択します。



現在の周波数スペクトラムは、線形のグラフとして表示されます。スペクトラムのピークは、短い水平線として表示されます。

スペクトロメーターウィンドウ内のズーム

「スペクトロメーター (Spectrometer)」ウィンドウで、周波数範囲にズームインできます。

- 周波数範囲にズームインするには、スペクトラム画面をクリックして長方形を描くようにドラッグします。選択した周波数帯域がウィンドウいっぱいになるように表示がズームされます。
- フルスケール表示に戻るには、「機能 (Functions)」 > 「最大ズームアウト (Zoom out Fully)」を選択するか、スペクトラム画面をダブルクリックします。

スペクトロメーターのスナップショット

現在のスペクトラムのスナップショットを撮って、たとえば、EQを追加した場合の影響を確認できます。

スナップショットはスペクトラムのグラフに表示されます。最大5つのスナップショットを表示できます。6番目のスナップショットを撮ると、1つめのスナップショットが置き換えられます。



- スナップショットを撮るには、「機能 (Functions)」 > 「スナップショットを追加 (Add Snapshot)」を選択します。
- 最後に撮ったスナップショットを消去するには、「機能 (Functions)」 > 「最後に撮ったスナップショットを消去 (Erase Last Snapshot)」を選択します。

FFT データを ASCII テキストとして書き出す

FFT (高速フーリエ変換) 解析とは、波形を時間軸から周波数軸に変換する方法のことで、表示された FFT データをテキストファイルとして書き出せます。

手順

1. オーディオエディターで、「検出 (Analysis)」タブを選択します。
2. 「モニタリング (Monitoring)」セクションで、「編集カーソル (Edit Cursor)」または「オーディオ選択範囲 (Audio Selection)」をオンにします。

3. 「スペクトロメーター (Spectrometer)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「FFT データの書き出し (ASCII) (Export FFT data as ASCII)」を選択します。
4. ファイル名と保存場所を指定します。
5. 「保存 (Save)」をクリックします。

結果

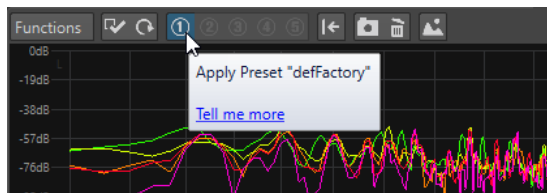
出力したテキストファイルは、Microsoft Excel や、テキストファイルからグラフ作成ができる、その他のアプリケーションに読み込めます。

スペクトロメーターの設定のプリセットを作成する

スペクトロメーターの設定をプリセットとして最大5つ保存して、プリセットボタンに割り当てることができます。これにより、異なるスペクトロメーター設定をすばやく比較できます。

手順

1. 「スペクトロメーター (Spectrometer)」 ウィンドウで、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。
2. 「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」 ダイアログで、設定を行ないます。
3. 「プリセット (Presets)」メニューをクリックし、「プリセットボタンに割り当てる (Assign to Preset Button)」を選択します。
4. プリセットを割り当てるボタンを選択します。
5. 「OK」をクリックして「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」ダイアログを閉じます。
6. 再生しながら「プリセットを適用 (Apply Preset)」ボタンをクリックして、プリセット間を切り替えます。



関連リンク

[「スペクトロメーターの設定 \(Spectrometer Settings\)」 ダイアログ \(351 ページ\)](#)

「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」 ダイアログ

「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」ダイアログでは、メーターの動作と表示を調節できます。また、最大5組のスペクトロメーター設定をプリセットボタンに割り当てることができます。

- 「スペクトロメーターの設定 (Spectrometer Settings)」ダイアログを開くには、「スペクトロメーター (Spectrometer)」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「設定 (Settings)」を選択します。

「処理内容 (Process)」 タブ

解析ブロックサイズ (Analysis Block Size)

この値を大きく設定するほど、周波数領域での解像度が上がります (スペクトラムの分割数が増えます)。それと同時に、時間的な精度は下がります。つまり、この値を大きくするほど、特定の周波数が時間軸上のどこで始まりどこで終わるかを知らることが困難になります。

補足

このブロックサイズ値を上げるほど、プロセッサの処理能力も必要になり、レイテンシー (遅延) も大きくなってきます。このため、大きな設定値はオフラインモニタリングの場合にしか使用できないこともあります。

解析範囲の重複度 (Analysis Overlapping)

より正確な結果を得るため、WaveLab は重なっているブロックを分析できます。この設定では、このブロックの重なるのサイズを指定します。値が大きいほど結果も正確になります。

補足

この値を上げると、それに応じてプロセッサの処理能力も必要になります。設定値が 50% の場合は必要な処理パワーが 2 倍、75% の場合は 4 倍といった具合に増えます。

窓関数 (Smoothing Window)

スペクトログラムを最適化するためにサンプルデータの前処理を行なう方法 (メソッド) を選択できます。

「表示形式 (Display)」 タブ

周波数帯域 (Frequency Ruler)

フルスケール表示の対象となる周波数帯域を設定します。表示される周波数の最小値は「**解析ブロックサイズ (Analysis Block Size)**」の設定によって決まります。また、実際に表示される周波数の最大値はサンプリングレートによって決まります。

対数スケール (Logarithmic Scale)

このオプションをオンにすると、各オクターブが周波数軸上に等間隔で表示されます。高周波数域の表示解像度を上げた方がいい場合は、この項目をオフにしてください。

レベルルーラー (Level Ruler)

レベルルーラーの表示範囲を dB 単位で設定します。

0dB にノーマライズ表示 (Normalize Display to 0 dB)

この項目をオンにすると、波形の最大レベルが 0 dB 位置にくるように表示オフセットが設定されます。この項目は非リアルタイムモードのみで使用できます。

スケールを最適化 (Optimize Scale)

レベル範囲全体の中で大事な部分だけが表示されるようにレベルスケールが最適化されます。この項目は非リアルタイムモードのみで使用できます。

表示スタイル (Display Type)

折れ線とバーグラフの表示を切り替えられます。

ピークホールドタイム (Peak Hold Time)

メーターに表示されるピークレベルを保持する時間 (長さ) を指定します。

色の設定 (Colors)

折れ線、座標軸、背景などの色を選択します。

プリセット (Presets)

スペクトロメーターの設定をプリセットとして最大5つ保存できます。これにより、再生中にスペクトロメーター設定をすばやく切り替えることができます。

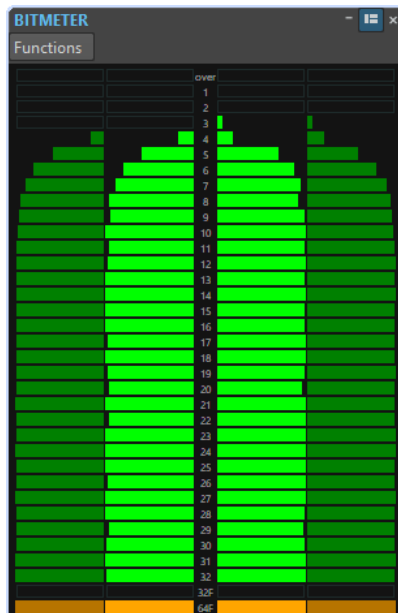
関連リンク

[スペクトロメーターの設定のプリセットを作成する \(351 ページ\)](#)

ビットメーター

ビットメーターは、何ビットが使用されているかを表示します。

- ビットメーターを開くには、「メーター (Meters)」 > 「ビットメーター (Bit-Meter)」を選択します。



最大ビット数はオーディオファイルの解像度と同じになると思われるかもしれませんが、これが該当しない場合もあります。

オーディオファイルに対して何らかのリアルタイム処理を実行するとすぐに、オーディオデータは、はるかに高い解像度で処理されて (64 ビット浮動小数点数)、クリアなオーディオ品質が実現します。16 ビットのファイルが 16 ビット解像度で再生されるのは、たとえば、フェードやエフェクトなしでマスターフェーダーを 0.00 に設定したときなどです。

ビットメーターの読み方

- 内側のメーターは、使用されているビット数を示します。
- 外側のメーターは、最近、何ビットが使用されたかを示します。
- 「Over」セグメントは、クリッピングを示します。
- 「32F」セグメントは、32-bit float 解像度のサンプルを示します。
- 「64F」セグメントは、64-bit float 解像度のサンプルを示します。

ビットメーターの用途

ビットメーターは、以下の場合に役立ちます。

- デザリングが必要かどうかを確認する。再生しているときや、16ビットまでミックスダウンして、16ビット以上が使用されることを**ビットメーター**が示している場合、デザリングを適用する必要があります。
- オーディオファイルの実際の解像度を見る。たとえば、ファイルが24ビット形式でも16ビットしか使用されていない場合や、32ビットのファイルで24ビットだけを使用している場合があります。
- プラグインの出力のビット解像度を見る。
- サンプルが32-bit float か、64-bit float かを確認したり、モニタリングポイントにおいてどのビット解像度(8ビット~32ビット)なのかを確認する。

関連リンク

[ビットメーターの詳細設定 \(354 ページ\)](#)

ビットメーターの詳細設定

「**ビットメーターの詳細設定 (Bit Meter Settings)**」ダイアログでは、**ビットメーター**の動作と表示を調節できます。

- 「**ビットメーターの詳細設定 (Bit Meter Settings)**」ダイアログを開くには、「**ビットメーター (Bit Meter)**」ウィンドウを開き、「**機能 (Functions)**」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。

色の設定 (Colors)

それぞれの表示色ボタンをクリックして、メーターのセグメント、座標軸、背景などの色を調節できます。

ホールドタイム (Bit Hold Time)

外側のメーターでピーク値が保持される時間を設定します。

表示モード (Bit Display)

ビットの表示方法を設定します。「**信号レベルに対応 (Intuitive Mode (Proportional to Signal Level))**」では、信号の絶対値が表示されます。通常のレベルメーターと同じように、信号レベルが高くなるとバーグラフも高くなります。

「**実ビット (符号つきサンプル値) (True Mode (Signed Samples))**」では、ビットのダイレクトマッピングがメーターに表示されます。ただし、実際の値は負の場合があるため、レベルとダイレクトに相関があるわけではありません。このモードでは、オーディオ信号レベルに関係なくすべてのビットが表示されるため、全範囲を確認したい場合に適しています。

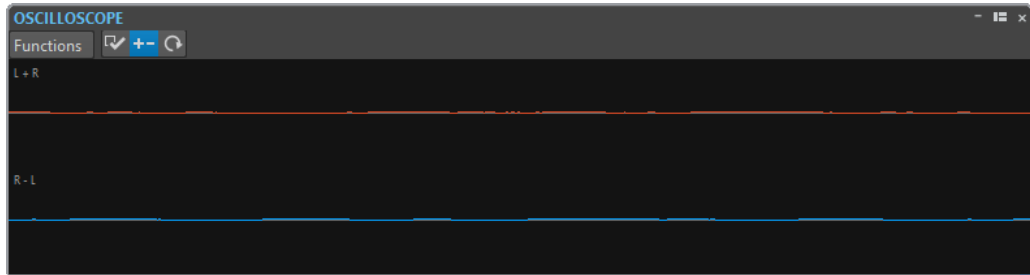
関連リンク

[ビットメーター \(353 ページ\)](#)

オシロスコープ

オシロスコープを使用すると、再生カーソル位置の周辺の波形を拡大して表示できます。

- オシロスコープを開くには、「**メーター (Meters)**」 > 「**オシロスコープ (Oscilloscope)**」を選択します。



ステレオのオーディオを解析しているときには、**オシロスコープ**には通常、異なるレベルの2つのチャンネルが表示されます。ただし、「機能 (Functions)」メニューで「**和と差を表示 (Show Sum and Subtraction)**」をオンにすると、**オシロスコープ**の上半分に2つのチャンネルの和が表示され、下半分に差が表示されます。

オシロスコープの詳細設定

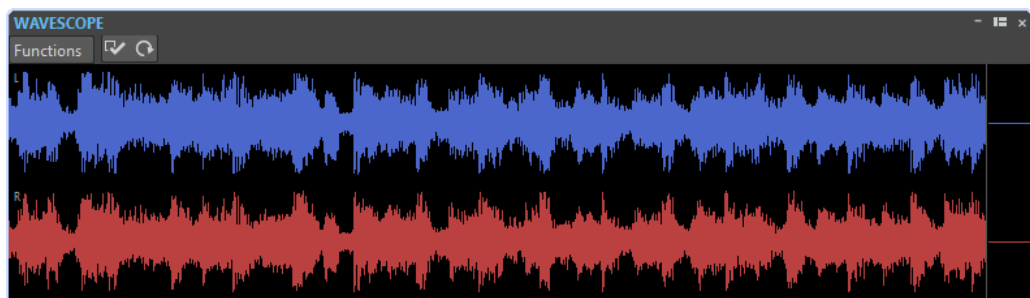
「**オシロスコープの詳細設定 (Oscilloscope Settings)**」ダイアログでは、表示色を設定し、「**自動ズーム (Auto-Zoom)**」を有効にするかどうかを選択できます。「**自動ズーム (Auto-zoom)**」を有効にした状態では、最高レベルが常に表示の上部に達するように表示が最適化されます。この場合、小さな信号も確認できます。

- 「**オシロスコープの詳細設定 (Oscilloscope Settings)**」ダイアログを開くには、「**オシロスコープ (Oscilloscope)**」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。

ウェーブスコープ

ウェーブスコープメーターには、モニタリング対象のオーディオ信号のリアルタイムな波形図が表示されます。これは、「**ファイルのレンダリング (File Rendering)**」メータリングモニタリングモードが有効なときに、ファイルを録音またはレンダリングするのに役に立ちます。

- **ウェーブスコープ**を開くには、「**メーター (Meters)**」 > 「**ウェーブスコープ (Wavescope)**」を選択します。



関連リンク
[ウェーブスコープの設定 \(355 ページ\)](#)

ウェーブスコープの設定

「**ウェーブスコープの設定 (Wavescope Settings)**」ダイアログでは、背景、座標軸、および波形表示のさまざまな色の設定を行ったり、波形レンダリングの速度および垂直ズームを設定したりできます。

- 「**ウェーブスコープの設定 (Wavescope Settings)**」ダイアログを開くには、「**ウェーブスコープ (Wavescope)**」ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「**設定 (Settings)**」を選択します。

色の設定 (Colors)

波形表示の色を選択できます。

波形レンダリングの速度 (Waveform Rendering Speed)

波形表示の密度を設定します。

「ライブスペクトログラムと同じにする (Same As Live Spectrogram)」をオンにすると、ウェーブスコープディスプレイのレンダリング速度がライブスペクトログラムディスプレイと同じになります。

レベルズーム (Level Zoom)

レベルズームを設定します。波形の振幅が低い場合は、値を上げると見やすくなります。

ペインの端に達したら波形をクリアする (Clear Waveform when Reaching Right of Pane)

この項目をオンにすると、カーソルが表示の右端に達するたびに波形表示がクリアされます。この項目をオフにすると、新しい波形によって前の波形が上書きされます。

関連リンク

[ウェーブスコープ \(355 ページ\)](#)

書き込み操作

CD の書き込み処理を開始するには、CD の書き込み準備をすべて完了させておく必要があります。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

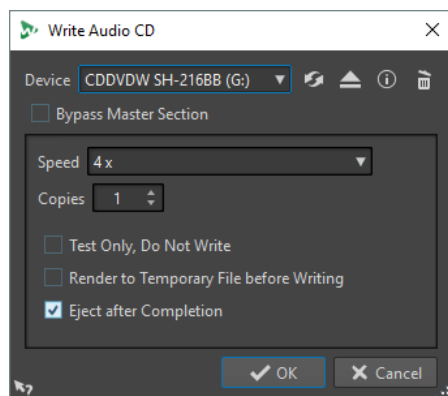
[オーディオモニタージュの書き込み \(359 ページ\)](#)

[「オーディオ CD の書き込み \(Write Audio CD\)」 ダイアログ \(357 ページ\)](#)

「オーディオ CD の書き込み (Write Audio CD)」 ダイアログ

このダイアログでは、オーディオモニタージュをオーディオ CD に書き込みます。

- オーディオモニタージュをオーディオ CD に書き込む場合、「CD」 ウィンドウを開き、「機能 (Functions)」 > 「オーディオ CD の書き込み (Write Audio CD)」 を選択します。



ドライブ (Device)

書き込みに使用するドライブを選択できます。

補足

Mac では、WaveLab Elements を起動したあとでドライブにディスクを挿入してください。起動前にメディアを挿入すると、ドライブはオペレーティングシステムに制御されるため、WaveLab Elements では使用できません。

デバイスを更新 (Update the Device List)

システムに接続されている光学ドライブをスキャンします。この処理は、このダイアログが開くときに自動的に行なわれます。新しい空のディスクを挿入したら、「速度 (Speed)」メニューを更新するために内容を更新するアイコンをクリックします。

補足

Mac では、WaveLab Elements を起動したあとでドライブにディスクを挿入してください。起動前にメディアを挿入すると、ドライブはオペレーティングシステムに制御されるため、WaveLab Elements では使用できません。

光メディアの取り出し (Eject Optical Medium)

選択したドライブ内の光メディアを取り出します。

デバイス情報 (Device Information)

「デバイス情報 (Device Information)」ダイアログが開き、選択したデバイスの情報が表示されます。

光ディスクを消去 (Erase Optical Disc)

選択したドライブにある光ディスクが書き換えできるディスクであれば、光ディスクの内容を消去します。

マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)

この項目をオンにすると、オーディオ信号は、ディスクに書き込まれる前にマスターセクションによって処理されません。

速度 (Speed)

書き込み速度を選択できます。最高速度は、書き込みデバイスおよびデバイス内のディスクによって決まります。

枚数 (Copies)

書き込むコピーの数を入力できます。

テストのみ。書き込みは実行しない (Test Only, Do Not Write)

この項目をオンにして「OK」をクリックすると、CDの書き込みテスト(シミュレーション)が開始されます。このテストが無事に完了すれば、実際の書き込みも問題なく行なえます。書き込みテストで問題が生じた場合は、書き込み速度を下げてもう一度試してみてください。

書き込み前に一時ファイルを作成 (Render to Temporary File before Writing)

この項目をオンにすると、書き込み前にディスクイメージが作成されるため、バッファアンダーランの危険がなくなります。プロジェクトにおいて、書き込み時に多くのオーディオプラグインを使用する場合は、この項目が役に立ちます。複数のコピーを書き込む場合は自動的にオンに設定されます。この項目を利用すると書き込み操作にかかる時間は長くなりますが、より高速な書き込み速度を選択できる場合があります。

完了後にディスクを排出 (Eject after completion)

この項目がオンになっている場合、書き込みが終わると、ディスクが排出されます。

関連リンク

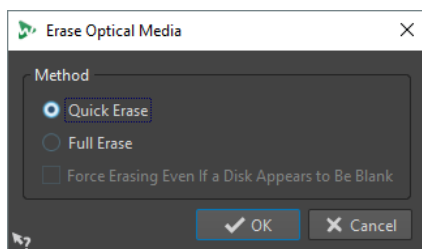
[書き込み操作 \(357 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

「光ディスクを消去 (Erase Optical Media)」ダイアログ

このダイアログでは、書き込み前に光ディスクの内容をすばやくまたは完全に消去できます。

- 「光ディスクを消去 (Erase Optical Media)」ダイアログを開くには、「オーディオ CD の書き込み (Write Audio CD)」ダイアログを開いてごみ箱のアイコンをクリックします。

**クイック消去 (Quick Erase)**

ディスクのファイル一覧情報を消去します。

すべて消去 (Full Erase)

ディスクのすべての部分を消去します。

ブランクと表示されたディスクも強制的に消去 (Force Erasing Even If a Disk Appears to Be Blank)

この項目をオンにすると、ブランクと認識されたディスクも消去します。部分的な消去または最小限の消去を行なったディスクを完全に消去する場合に、この項目を使用します。

関連リンク

[「オーディオ CD の書き込み \(Write Audio CD\)」ダイアログ \(357 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの書き込み

オーディオモンタージュを、オーディオ CD に書き込めます。

関連リンク

[オーディオ CD へのオーディオモンタージュの書き込み \(359 ページ\)](#)

オーディオ CD へのオーディオモンタージュの書き込み

前提条件

オーディオモンタージュを設定し、「**環境設定 (Global Preferences)**」で CD の書き込み設定を行なっておきます。

補足

Mac では、WaveLab Elements を起動したあとでドライブにディスクを挿入してください。起動前にメディアを挿入すると、ドライブはオペレーティングシステムに制御されるため、WaveLab Elements では使用できません。

手順

1. 必要に応じて、「**アルバム (Album)**」ウィンドウで、「**機能 (Functions)**」 > 「**CD の適合性を確認 (Check CD Conformity)**」を選択し、すべての設定が Red Book 規格に準拠していることを確認します。
2. 空の CD をドライブに挿入します。
3. 「**アルバム (Album)**」ウィンドウで、「**機能 (Functions)**」 > 「**オーディオ CD の書き込み (Write Audio CD)**」を選択します。
4. 「**デバイス (Device)**」プルダウンメニューで、使用する書き込みデバイスを選択します。
5. マスターセクションをバイパスする場合は、「**マスターセクションをバイパス (Bypass Master Section)**」を選択します。
6. 「**速度 (Speed)**」プルダウンメニューで、書き込み速度を選択します。
7. 書き込むコピーの数を選択します。
複数のコピーを書き込む場合、「**書き込み前に一時ファイルを作成 (Render to Temporary File before Writing)**」をオンにすることをおすすめします。
8. (オプション) 以下の 1 つ以上の項目をオンにします。
 - 書き込み操作が成功するかどうかをテストするには、「**テストのみ。書き込みは実行しない (Test Only, Do Not Write)**」をオンにします。

- オーディオモンタージュで多数のプラグインを使用する場合は、「書き込み前に一時ファイルを作成 (Render to Temporary File before Writing)」をオンにします。これによって、オーディオデータは、十分な速さで CD ライターに送信されます。
- 書き込み操作後にディスクを自動的に取り出すには、「完了後にディスクを排出 (Eject after completion)」をオンにします。

9. 「OK」をクリックします。

結果

書き込み操作が開始されます。

関連リンク

[「アルバム \(Album\)」 ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

[「オーディオ CD の書き込み \(Write Audio CD\)」 ダイアログ \(357 ページ\)](#)

CD-Text

CD-Text とは、Red Book CD 規格の拡張仕様です。これにより、アルバムとタイトルの名前、作詞者、作曲者、ディスク ID などのテキスト情報をオーディオ CD に保存できます。

テキストデータは、CD-Text 形式をサポートする CD プレーヤー上に表示されます。CD-Text は、オーディオ CD レポートに含めることもできます。

補足

CD-Text の機能は、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」で「ステレオ (Stereo)」モードを選択した場合にのみ有効になります。

関連リンク

[オーディオモンタージュ属性 \(224 ページ\)](#)

[「CD-Text の編集 \(CD-Text Editor\)」 ダイアログ \(360 ページ\)](#)

「CD-Text の編集 (CD-Text Editor)」 ダイアログ

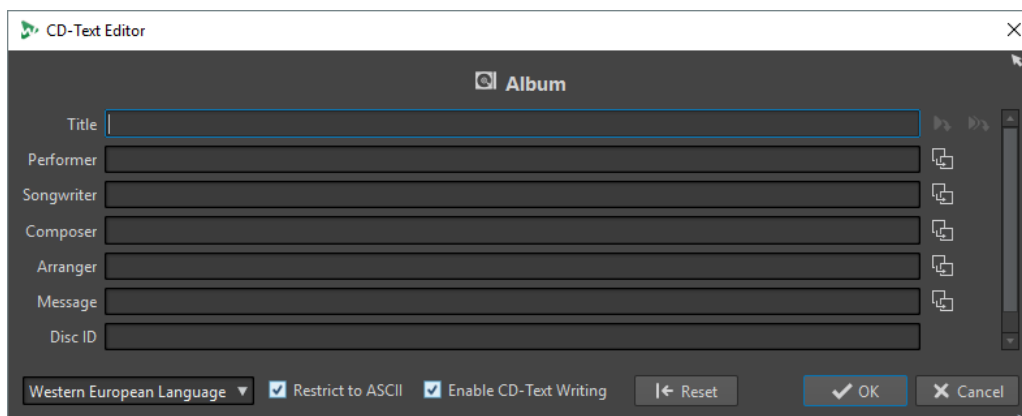
このダイアログでは、CD とそのタイトルの名前、アーティストや作詞者などの情報を指定し、CD-Text として CD に含めることができます。

ディスク自体に関する情報と個々のトラックに関する情報を追加できます。これらの情報は、水平方向にスクロールするテキストフィールド内に入力します。ディスク全体用のフィールドのペインが 1 つと、各トラック用にそれぞれのペインがあります。

補足

CD-Text の機能は、「オーディオモンタージュ属性 (Audio Montage Properties)」で「ステレオ (Stereo)」モードを選択した場合にのみ有効になります。

- 「CD-Text の編集 (CD-Text Editor)」ダイアログを開くには、「アルバム (Album)」ウィンドウで、CD-Text を編集するタイトルを選択し、「機能 (Functions)」 > 「CD-Text データの編集 (Edit CD-Text)」を選択します。



タイトルマーカー名をコピー (Copy Title Marker Name)



タイトルマーカー名をこのフィールドにコピーします。

タイトルの開始マーカー名をすべてのタイトルにコピー (Copy Title Start Marker Name to All Titles)



各タイトルの開始マーカー名を、対応するタイトルのタイトルフィールドにコピーします。

後続のすべてのタイトルにテキストをコピー (Copy Text to All Following Titles)



そのタイトル以降のすべてのタイトルにテキストをコピーします。

スクロールバー

すべての CD-Text データをナビゲートできます。最初の位置がアルバム全体に対応し、その他の位置が各タイトルに対応します。

言語 (Language)

CD の文字コードを選択できます。

補足

文字が CD-Text 互換でない場合、「?」という文字が表示されます。

ASCII コードに制限 (Restrict to ASCII)

「**西ヨーロッパ言語 (Western European language)**」のオプションを選択する場合、ASCII コードに文字を限定して、CD プレーヤーとの互換性を高くすることをおすすめします。この項目をオンにして、互換性のない文字を入力すると、「?」という文字が表示されます。

CD-Text の書き込みを許可 (Enable CD-Text Writing)

この項目をオンにすると、CD-Text が CD に書き込まれます。

リセット (Reset)

設定をデフォルトの値にリセットします。

関連リンク

[CD-Text \(360 ページ\)](#)

[「アルバム \(Album\)」ウィンドウ \(287 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュ属性 \(224 ページ\)](#)

オーディオ CD の形式について

CD 形式に関する背景情報を知ると、CD の作成方法について理解を深めるのに役立ちます。

関連リンク

[基本的な CD 形式 \(362 ページ\)](#)

基本的な CD 形式

CD ディスクには、オーディオ CD、CD-ROM、CD-I など、さまざまな形式があります。これらはすべて少しずつ異なります。

オーディオ CD の仕様は、Red Book と呼ばれています。WaveLab Elements は、この規格に準拠しています。

補足

Red Book CD は、実際のファイル形式ではありません。CD のオーディオはすべて、1 つの大きなファイルに保存されます。これは各ファイルが別々に保存されるハードディスクなどとは異なります。すべてのオーディオは、実際には、1 つの長いデジタルデータのストリームであることに注意してください。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(362 ページ\)](#)

オーディオ CD のイベントの種類

CD 上のオーディオの各セクションを指定するために、3 種類のイベントを使用できます。

タイトルの開始

1 枚の CD には、最大 99 のタイトルを含めることができます。各タイトルは、開始位置のみで識別されます。

タイトルのサブインデックス

高性能の CD プレーヤーでは、1 つのタイトルをサブインデックスに分割できます (単にインデックスと呼ぶこともあります)。サブインデックスは、タイトル内の重要な位置を特定するために使用します。各タイトルには、98 のサブインデックスを含めることができます。ただし、サブインデックスを検索して見つけるのは難しく時間がかかるため、この情報は多くの CD プレーヤーで無視されます。

休止 (Pause)

休止は各タイトルの前に追加されます。休止の長さは変更できます。一部の CD プレーヤーでは、タイトル間の休止情報が表示されます。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(362 ページ\)](#)

フレーム、位置、スモールフレーム、ビット

オーディオ CD 上のデータは、複数のフレームに分割されています。

1 フレームは、588 のステレオサンプルから構成されています。75 フレームで、1 秒のオーディオが構成されます。75×588=44100 になり、CD 形式のサンプリング周波数は 44100Hz (1 秒あたりのサンプル数が 44100) であるため、この値はオーディオ 1 秒と等しくなります。WaveLab Elements で CD 上

のデータの位置を指定する場合、mm:ss:ff (分: 秒: フレーム) という形式で行ないます。1 秒は 75 フレームあるので、フレームの値は 0 から 74 です。

技術的に、CD でフレームより小さいものを指定する方法はありません。そのため、CD トラックのサンプルの長さがフレームの正確な数と等しくない場合、末尾に空白のオーディオを追加する必要があります。また、CD 上である位置を識別する際には、1 フレームより近い位置を指定することはできません。フレームの途中にあるデータが必要な場合でも、フレーム全体を読み込む必要があります。これもハードディスクとは異なる点です。ハードディスクでは、周囲のデータを読み込むことなく、ディスク上の任意のバイトを取得できます。

しかし、フレームは CD で最小のデータブロックではなく、スモールフレームと呼ばれるものがあります。1 つのスモールフレームは、588 ビットで構成されます。98 のスモールフレームで、通常の 1 フレームが構成されます。各スモールフレームには、ステレオサンプル 6 つ分のスペースだけがあります。そのため、実際のオーディオ以外に多くのスペースをデータ用に使用できることとなります。エンコード、レーザー同期、エラー修正、およびトラック境界を識別するための PQ データのための情報があります。この PQ データは、自分で CD を作成するユーザーにとって非常に重要です。WaveLab Elements ではこれを簡単に扱うことができます。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(362 ページ\)](#)

ISRC コード

国際標準レコーディングコード (ISRC) は、商品流通を目的とする CD のみで使用される識別コードです。WaveLab Elements では、オーディオトラックごとに ISRC コードを指定できます。これらのコードは、出版社またはクライアントから提供されます。

ISRC コードは、以下のように構成されています。

- 国名コード (ASCII 文字で 2 文字)
- 登録者コード (ASCII 文字または数字で 3 文字)
- 録音した年 (2 桁の数字または ASCII 文字)
- シリアル番号 (5 桁の数字または ASCII 文字)

多くの場合、文字を読みやすくするために文字のグループがハイフンで区切られていますが、ハイフンはコードの一部ではありません。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(362 ページ\)](#)

UPC/EAN コード

UPC/EAN コード (統一商品コード/欧州商品コード) は、商品流通を目的とする商品 (CD など) のカタログ番号です。CD では、このコードは「メディアカタログ番号」とも呼ばれ、1 枚のディスクにこのコードが 1 つ割り当てられています。これらのコードは、出版社またはクライアントから提供されます。


UPC は、米国とカナダで広く使用されている 12 桁のバーコードです。EAN-13 は、GS1 標準化機構が定義した 13 桁 (12 桁 + 1 桁のチェックサム) のバーコード規格です。現在では、EAN は International Article Number (国際商品番号) という名前に変更されていますが、略称は引き続き使用されています。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(362 ページ\)](#)

プリエンファシス

CD プリエンファシスとは、リプロダクション時に周波数を下げて全体的な S/N 比を改善するために、周波数帯域内において、ほかの周波数帯域 (通常は低周波数帯域) に比べて一部の周波数帯域 (通常は高周波数帯域) の大きさを増幅する処理のことです。

プリエンファシスは一般に、電気通信、デジタルオーディオ録音、レコードカッティング、および FM 放送の送信に使用されます。トラックにプリエンファシスを行なっている場合、「**オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)**」ダイアログの「**プリエンファシス**」 コラムにチェックマークが表示されることがあります。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(362 ページ\)](#)

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(379 ページ\)](#)

ディスクアットワンス - 複製用の CD-R を実際の CD に書き込む

WaveLab Elements では、オーディオ CD はディスクアットワンスモードのみで書き込まれます。

- 実際の CD 制作用のマスターとして使用する CD-R を作成する場合、CD-R をディスクアットワンスモードで書き込む必要があります。このモードでは、ディスク全体が 1 回の行程で書き込まれます。CD を書き込む方法は、他にもトラックアットワンスおよびマルチセッションがあります。これらの書き込み方式を使用する場合、CD-R からマスタリングを行なおうとすると、さまざまな録音行程をリンクするために作成されたリンクブロックが、修正できないエラーと認識されます。また、CD 再生時にこれらのリンクが原因でクリックノイズが発生してしまうこともあります。
- ディスクアットワンスモードでは、トラック間の休止時間の長さを、より柔軟に指定できます。
- ディスクアットワンスは、サブインデックスをサポートする唯一のモードです。

関連リンク

[オーディオ CD の形式について \(362 ページ\)](#)

オンザフライ書き込みと CD イメージ

WaveLab Elements では、CD をオンザフライ方式で書き込みます。そのため、書き込み前に CD イメージは作成されません。この方式では、CD/DVD の書き込み時間が短縮され、必要なディスク領域が減ります。ただし、CD/DVD を書き込む前にイメージを作成することもできます。

ループ

サウンドをループさせることで、サンプルを部分的に何度も繰り返し、無限の長さの反復を作成できます。サンプラーの楽器演奏は、たとえば、オルガンサウンドのループをベースにしています。

WaveLab Elements では、ループマーカーまたはオーディオ選択範囲によってループを定義します。ループマーカーは、他の種類のマーカーと同じように追加、移動、編集できます。

ループポイントに適した位置を見つけるために、以下の点に注意してください。

- 通常、長いループが最も自然に聞こえます。ただし、途中で安定した部分 (均一なサステイン部分) がないサウンドの場合、適切な長いループを見つけるのは難しいかもしれません。
たとえば、徐々に消えていくピアノの音をループするのは困難ですが、これは、ループの開始位置の方が終了位置よりも音が大きいからです。フルートの場合、サステイン部分のサウンドが安定しているため、簡単にループできます。
- アタックの少しあと、サステイン部分に入ってサウンドが安定したときに、ループの開始位置を設定するようにします。
- 長いループを設定する場合、なるべく遅く、ただしサウンドが消えていって無音になり始める前に、ループを終えるようにします。
- 短いループは、曲中で適切な位置を見つけるのが困難です。終わりの方に配置するようにしてみてください。

補足

ループ全般の詳細と、使用中のサンプラーの詳細な機能については、サンプラーのマニュアルを参照してください。

関連リンク

[ループの作成](#) (365 ページ)

[ループの調節](#) (366 ページ)

ループの作成

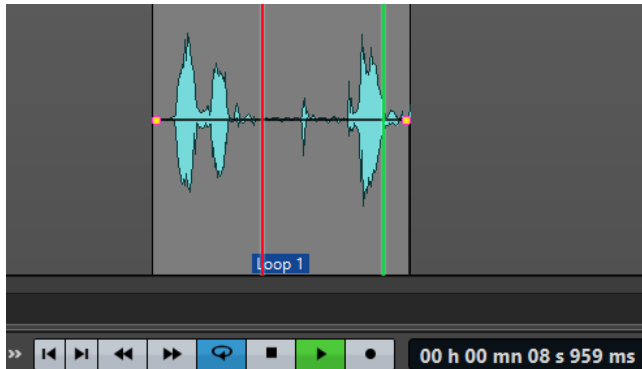
オーディオ選択範囲をループさせたり、ループマーカーを使って再生中にループ範囲を微調整したりできます。

手順

1. **オーディオエディター**で、ループさせたいオーディオ範囲を選択します。
2. オーディオ選択範囲を右クリックして、「**選択範囲をループに設定 (Create Loop from Selection)**」を選択します。
3. トランスポートバーで、「**ループ (Loop)**」をオンにします。
4. 「**オーディオの範囲再生 (Play Audio Range)**」を右クリックして「**マーカーペア間のリージョン (Region Between Marker Pairs)**」をオンにします。
5. 「**ループ (Loop)**」を右クリックして、「**ループモード (Loop Mode)**」メニューでオーディオを何回ループさせるかを選択します。以下の項目を利用できます。
 - **リピート再生 (Play Continuously)**
 - **2回再生 (Play Twice)**

- 3 回再生 (Play 3 Times)
- 4 回再生 (Play 4 Times)
- 5 回再生 (Play 5 Times)

6. ループを再生します。



オーディオ選択範囲がループ再生されます。

7. 必要に応じて、マーカー位置または選択範囲の左右の境界を移動して、ループ位置を調節します。
8. 必要に応じて、選択範囲の左右の境界を移動して、ループ位置を調節します。

手順終了後の項目

この方法では、切り換わりのポイントでクリックが発生したり音色が急に变化したりすることがあるため、必ずしもよいループを作成できるわけではありません。

この方法はループの基本的な長さの設定に使用し、「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」と「**ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)**」を使ってループを最適化することをおすすめします。

関連リンク

[ループに適していないオーディオをループさせる \(374 ページ\)](#)

[ループの調節 \(366 ページ\)](#)

[「ループ調整 \(Loop Tweaker\)」ダイアログ \(367 ページ\)](#)

[「ループ音の均質化 \(Loop Tone Uniformizer\)」ダイアログ \(375 ページ\)](#)

ループの調節

基本的なループでは、切り換わりのポイントでクリックが発生したり音色が急に变化したりすることがあります。こういったループを調節することで、なめらかなループを作成できます。「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログでは、既存のループ範囲が適切にループするように調節したり、ループの作成に適していない素材からループを作成したりできます。

2つのループマーカーの間の範囲を読み取って、ループポイントを自動的に検出できます。ループポイント設定時の精度は、パラメーターを指定して決定できます。

ループポイントの自動検出がうまくいかない場合は、ループの開始位置と終了位置周辺の波形範囲をクロスフェードすることで、なめらかなループが作成されるように波形を処理できます。

関連リンク

[「ループ調整 \(Loop Tweaker\)」ダイアログ \(367 ページ\)](#)

[ループの調節方法 \(371 ページ\)](#)

「ループ調整 (Loop Tweaker)」 ダイアログ

このダイアログでは、ループの開始位置と終了位置を調節し、境界部分にクロスフェードを適用できます。ループの開始位置と終了位置は、ループ開始マーカとループ終了マーカで指定します。

オーディオファイル内にループマーカのペアが複数ある場合は、ループマーカペアの間の領域をクリックすると、それぞれの開始位置と終了位置を調節できます。

- 「ループ調整 (Loop Tweaker)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターを開きます。「処理 (Process)」 タブを選択します。「ループ (Loop)」 セクションで、「調整 (Tweaker)」 をクリックします。

「ループポイント (Loop Points Adjustment)」 タブ

このタブでは、波形を左右にドラッグすることによってループ範囲を手動で調節できます。また、自動検出ボタンを使用して、一番近くにあるループの作成に適したループポイントを見つけることもできます。この機能の目的は、2つの波形がなるべくきっちりと一致するように、ゼロクロッシング位置で波形をそろえて並べることです。

補足

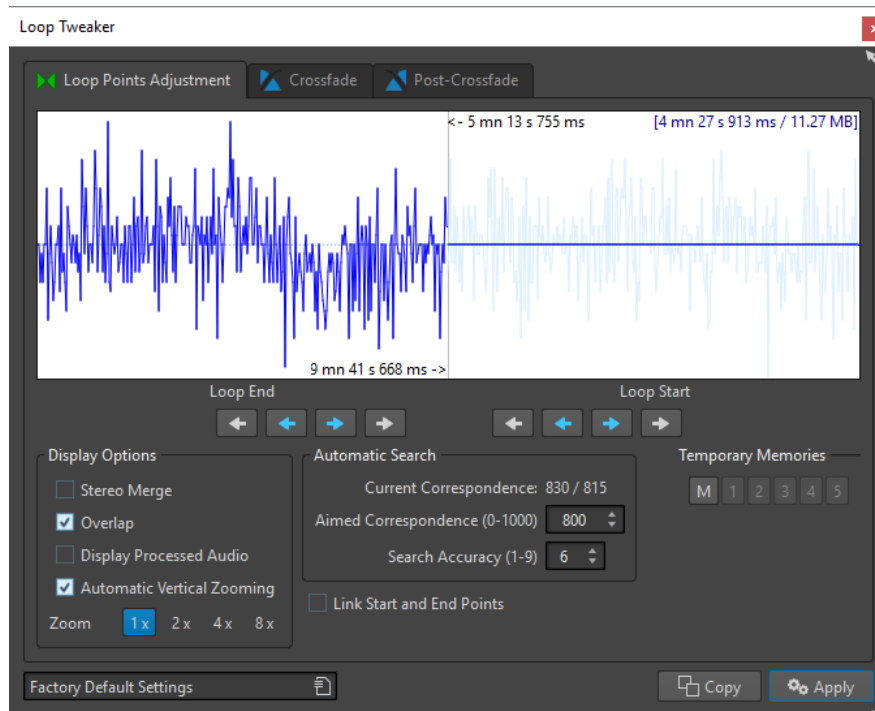
このダイアログでループの開始位置と終了位置を調節すると、メイン波形ウィンドウ内のループ開始マーカとループ終了マーカも同時に移動します。この動作は、マーカを移動させる量および選択している表示倍率に応じて、画面上で確認できない場合があります。

ヒント

- ループマーカを調節した場合の違いを確認するには、再生中にトランスポートバーの「ループ (Loop)」 をオンにします。
- ループポイントを調節しただけでクロスフェードやループ後のフェードを使用していない場合は、「適用 (Apply)」 をクリックする必要はありません。
- 「ループ調整 (Loop Tweaker)」 ダイアログを開いたまま、メイン波形ウィンドウのマーカの位置を手動で変更することもできます。

補足

サラウンドオーディオファイルに「ループ調整 (Loop Tweaker)」 機能を使用すると、L/R チャンネルのみが表示されて波形の位置合わせに使用されますが、すべてのチャンネルが処理されます。



このダイアログの上部には、ループマーカーの間にある波形の開始部分と終了部分が表示されます。このダイアログの下部では、以下のオプションを使用できます。

ループ終了 (Loop End) - 内側の矢印

ループの終了位置を左右へ移動します。

ループ終了 (Loop End) - 外側の矢印

ループ終了位置の前後で一番近くにあるループの作成に適したループポイントを自動的に検索し、その位置へループ終了位置を移動します。

ループ開始 (Loop Start) - 内側の矢印

ループの開始位置を左右へ移動します。

ループ開始 (Loop Start) - 外側の矢印

ループ開始位置の前後で一番近くにあるループの作成に適したループポイントを自動的に検索し、その位置へループ開始位置を移動します。

左右チャンネルを重ねて表示 (Stereo Merge)

この項目をオンにすると、ステレオファイルで左右の波形が重ねて表示されます。オフにすると、各チャンネルが別々のセクションに表示されます。

ループの開始/終了部を重ねて表示 (Overlap)

この項目をオンにすると、左右それぞれのセクションに表示されている波形がそのまま反対側のセクションにも表示されます。これにより、ループの前とあとの波形がどのような状態か確認できます。

処理後のオーディオを表示 (Display Processed Audio)

この項目は、クロスフェードを適用したあとでのみ意味があります。この項目をオンにすると、クロスフェードが適用された波形のプレビューが表示されます。この項目をオフにすると、クロスフェードが適用されていない状態が表示されます。

垂直方向の倍率を自動設定 (Automatic Vertical Zooming)

この項目をオンにすると、波形が常に縦方向いっぱいに表示されるよう、縦の表示倍率が調整されます。

ズーム (Zoom)

表示倍率を設定します。

現在の類似度 (Current Correspondence)

ループポイント周辺の波形の一致度を表わします。左側の値はいくつかの波形周期にわたる類似度、右側はループポイント前後にあるサンプルの類似度を表わします。値が大きいほど2つのポイントがよくなじんでいることを示しています。

基準とする類似度 (0~1000) (Aimed Correspondence (0-1000))

ループポイントに適した位置を自動検索する機能を設定します。ここでは、見つかった箇所と比較対象の箇所が一致しているとみなす類似度を指定します。値が大きいほどポイント同士が似ている必要があることになります。値を 1000 に設定すると、2つのポイントが 100% 同じでなくてはなりません。

検出精度 (1~9) (Search Accuracy (1-9))

ループポイントに適した位置の自動検索の際に基準とする間隔をサンプル数で指定します。値が大きいほど精度は高まりますが、処理時間が長くなります。

開始/終了部を連結移動 (Link Start and End Points)

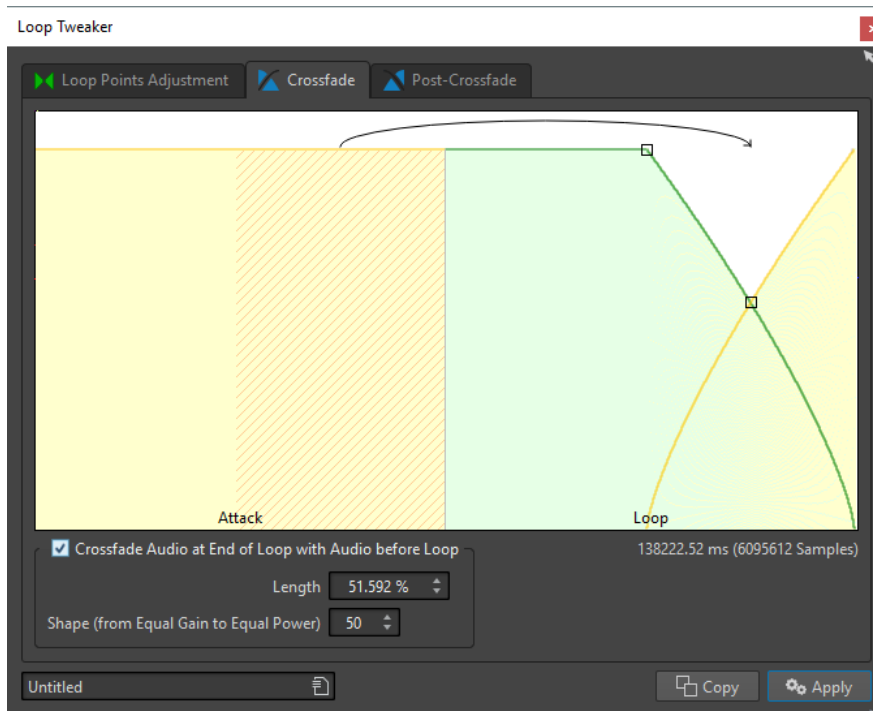
この項目をオンにすると、ループポイントを手動で調節したときに、開始位置と終了位置が一緒に移動します。つまり、ループの長さはまったく同じでループ全体が動くことになります。

一時メモリー (Temporary Memories)

ループポイントの組み合わせを最大で5つ、ボタンに記憶させ、それを自由に呼び出せます。この機能を使うとさまざまなループ設定を試してみることができます。ループポイントの組み合わせを保存するには、「M」ボタンをクリックしてからボタン1~5をクリックします。

「クロスフェード (Crossfade)」 タブ

このタブでは、ループの終了部分のオーディオとループの開始部分のオーディオの間にクロスフェードを適用できます。これにより、ループの終わりから始まりへ、なめらかに移行させることができます。特に、ループの作成に適していない素材を使用する場合に便利です。クロスフェードエンベロープを調節するには、エンベロープのドラッグポイントまたは値のスライダーを使用します。クロスフェードを作成するには「適用 (Apply)」をクリックします。



ループの終わりとループ以前のオーディオをクロスフェード (Crossfade Audio at End of Loop with Audio before Loop)

ループ後のフェードを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。「適用 (Apply)」をクリックするとクロスフェードが適用されます。

長さ (Length)

クロスフェードの長さを設定します。一般的には再生してみて問題ない範囲でクロスフェードは短めに設定します。

補足

- クロスフェードが長いとループはスムーズになります。ただし、処理される範囲が増えるので、その分、サウンドキャラクターが変わります。
- クロスフェードが短いと元のサウンドをより保てますが、その分、なめらかさが減ります。

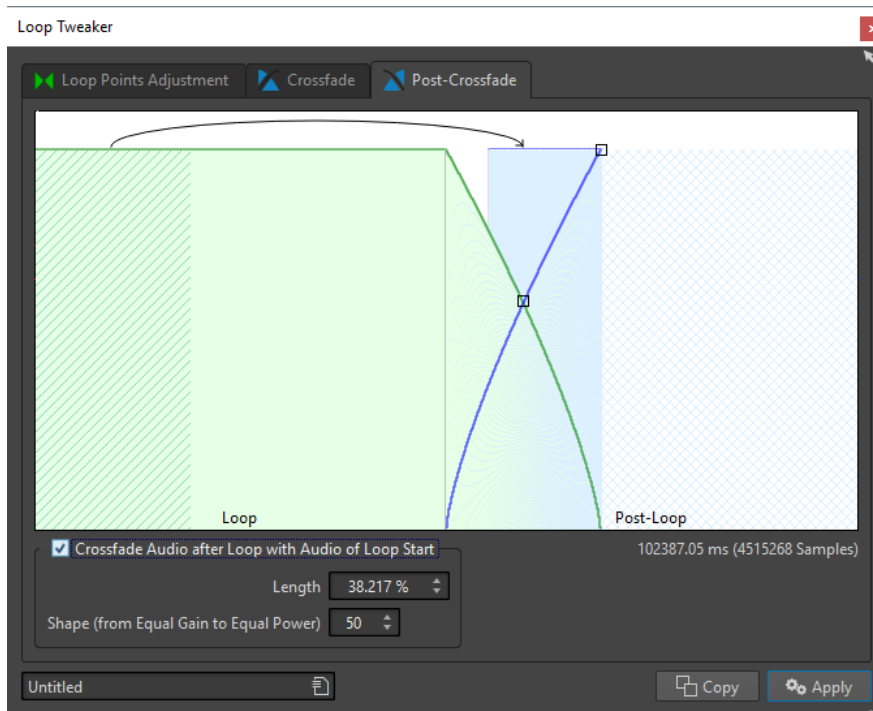
カーブ形状: ゲイン均等～パワー均等 (Shape (from Equal Gain to Equal Power))

クロスフェードのカーブ形状を指定します。シンプルなサウンドに対しては値を小さめに、複雑なサウンドには大きめに設定します。

「ループ後のフェード (Post-Crossfade)」タブ

ループ後のフェードとは、ループ後に再生が続く際にグリッチが生じないように、ループのあとのオーディオにループをクロスフェードすることです。ループ後のフェードはループのコピーをオーディオにミキシングすることで作成します。

このタブでは、ループのコピーをオーディオにミキシングすることで、ループの終了位置にクロスフェードを適用できます。クロスフェードエンベロープを調節するには、エンベロープのドラッグポイントまたは値のスライダーを使用します。ループ後のフェードを作成するには「適用 (Apply)」をクリックします。



ループ以降のオーディオとループの始めをクロスフェード (Crossfade Audio after Loop with Audio of Loop Start)

ループ後のフェードを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。「適用 (Apply)」をクリックするとクロスフェードが適用されます。

長さ (Length)

クロスフェードの長さを設定します。一般的には再生してみて問題ない範囲でループ後のフェードは短めに設定します。

補足

- ループ後のフェードが長いとループはスムーズになります。ただし、処理される範囲が増えるので、その分、サウンドキャラクターが変わります。
- ループ後のフェードが短いと元のサウンドをより保てますが、その分、なめらかさが減ります。

カーブ形状: ゲイン均等～パワー均等 (Shape (from Equal Gain to Equal Power))

ループ後のフェードのカーブ形状を指定します。シンプルなサウンドに対しては値を小さめに、複雑なサウンドには大きめに設定します。

ループの調節方法

「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログを使用してループを調節できます。

手順

- オーディオエディターで、ループマーカーを使用して基本的なループを設定します。
- 調節するループのループ開始マーカーとループ終了マーカーの間をクリックして、そのループを選択します。
- 「処理 (Process)」タブを選択します。
- 「ループ (Loop)」セクションで、「調整 (Tweaker)」をクリックします。
- 「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログで、ループを調節します。

6. 「適用 (Apply)」をクリックします。

関連リンク

[ループの作成 \(365 ページ\)](#)

[「ループ調整 \(Loop Tweaker\)」ダイアログ \(367 ページ\)](#)

ループポイントの手動による移動

切り換わりのポイントでループにグリッチやポップ音が残っている場合、「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログを使用してポイントを少しずつ移動させて、グリッチを取り除けます。

この操作は波形ディスプレイでループポイントを移動させる作業と似ていますが、適切なループポイントを見つけやすいように視覚的に確認できる点が異なります。

「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログの「**ループポイント (Loop Points Adjustment)**」タブで、2種類の方法を使用してループポイントを手動で移動できます。

- 波形を左右にドラッグする。
- 波形の下の青色の矢印を使用して、オーディオを少しずつ左右に移動する。クリックするたびに、1サンプルずつループポイントが移動します。

ループポイントを手動で移動する場合は以下のように操作します。

- 終了位置を前後に移動するには、ディスプレイの左側を移動します。
- 開始位置を前後に移動するには、ディスプレイの右側を移動します。
- 開始位置と終了位置を同時に移動するには、「**開始/終了部を連結移動 (Link Start and End Points)**」をオンにします。この場合、いずれかのループポイントを調節すると、ループの長さが変わらないよう保持されたまま、ループ全体が移動します。
- 波形ウィンドウでループマーカーを調節することもできます。

ループポイントに適した位置の自動的な検出

「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログでは、ループポイントに適した位置を自動的に検出できます。

手順

1. **オーディオエディター**で、調節したいループのループ開始マーカーとループ終了マーカーの間をクリックして、そのループを選択します。
2. 「**処理 (Process)**」タブを選択します。
3. 「**ループ (Loop)**」セクションで、「**調整 (Tweaker)**」をクリックします。
4. 「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログの「**ループポイント (Loop Points Adjustment)**」タブで、「**開始/終了部を連結移動 (Link Start and End Points)**」がオフになっていることを確認します。
5. 「**自動検出 (Automatic Search)**」セクションで、「**基準とする類似度 (Aimed Correspondence)**」と「**検出精度 (Search Accuracy)**」を指定します。
6. 白の矢印ボタンをクリックして、ループポイントに適した位置の自動検出を開始します。
WaveLab Elementsにより、現在の位置と適合するポイントが検出されるまで、前または後ろにオーディオがスキャンされます。マウスを右クリックすると、いつでもスキャンを停止できます。その場合、検出済みの最適な箇所に戻ります。
7. ループを再生して確認します。

8. (オプション) より適したループポイントを探したい場合は、検出を繰り返します。
-

ループポイントの一時的な保存

ループポイントを一時的に保存したり、保存したループポイントを呼び出したりすることで、異なるループ設定を比較できます。

前提条件

基本的なループを設定して「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログを開いておきます。

補足

- 波形ウィンドウとモニタージュウインドウのそれぞれに、ループポイントを一時的に保存できる5つのスロットがあります。ループポイントの組み合わせが複数あるファイルの場合、誤ったループポイントの組み合わせを呼び出さないように注意する必要があります。
 - 一時的に保存されるのはループ位置のみです。
-

手順

1. 「**ループポイント (Loop Points Adjustment)**」タブの「**一時メモリー (Temporary Memories)**」セクションで、「**M**」をクリックします。
 2. 5つのメモリースロットのいずれかを選択します。
-

ループのクロスフェード

クロスフェードにより、ループの終わりから始まりへ、なめらかに移行させることができます。特に、ループの作成に適していない素材を使用する場合に便利です。

場合によっては、グリッチが生じないループが見つからないことがあります。特にステレオ素材では、ループに適した箇所が片方のチャンネルにしか見つからないことがあります。

このような場合は、クロスフェードによってループの終わりをぼかすことで、自然にループするように処理できます。このように処理するには、ループの開始位置より前の部分をループの終了位置より前の部分とミキシングします。

補足

このテクニックを使うと波形が変わってしまい、サウンドに影響が出ます。

クロスフェードの作成

手順

1. **オーディオエディター**で、できるだけ適切なループを作成します。
2. 「**処理 (Process)**」タブを選択します。
3. 「**ループ (Loop)**」セクションで、「**調整 (Tweaker)**」をクリックします。
4. 「**ループ調整 (Loop Tweaker)**」ダイアログで、クロスフェードまたはループ後のフェードのどちらを作成するか決定します。
 - クロスフェードを作成する場合は、「**クロスフェード (Crossfade)**」タブをクリックします。
 - ループ後のフェードを作成する場合は、「**ループ後のフェード (Post-Crossfade)**」タブをクリックします。

5. 「ループの終わり」とループ以前のオーディオをクロスフェード (Crossfade Audio at End of Loop with Audio before Loop)」(「クロスフェード (Crossfade)」タブ) または「ループ以降のオーディオとループの始めをクロスフェード (Crossfade Audio after Loop with Audio of Loop Start)」(「ループ後のフェード (Post-Crossfade)」タブ) がオンになっていることを確認します。
6. クロスフェードの長さを指定します。長さハンドルをドラッグするか、グラフの下の「長さ (Length)」の値を調節します。
7. クロスフェードカーブを指定します。カーブハンドルをドラッグするか、「カーブ形状: ゲイン均等〜パワー均等 (Shape (from Equal Gain to Equal Power))」の値を調節します。
8. 「適用 (Apply)」をクリックします。
サウンドが処理されます。

補足

クロスフェードを適用したあとでループポイントを移動しないでください。波形は、その時点のループ設定に合わせて処理されています。

手順終了後の項目

- 「ループポイント (Loop Points Adjustment)」タブを開いて「処理後のオーディオを表示 (Display Processed Audio)」をオンにすることで、クロスフェードを視覚的に確認できます。この項目をオンにすると、クロスフェードが適用された波形のプレビューが表示されます。この項目をオフにすると、元の波形が表示されます。オン/オフを切り替えることで、2つの波形を比較できます。

ループ後のフェード

ループ後のフェードとは、ループ後に再生が続く際にグリッチが生じないように、ループのあとのオーディオにループをクロスフェードすることです。ループ後のフェードはループのコピーをオーディオにミキシングすることで作成します。

ループ後のフェードは、「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログの「ループ後のフェード (Post-Crossfade)」タブで設定します。

ループ後のフェードでは、ループの開始位置直後の波形部分を解析して、ループの終了位置以降の特定範囲を処理します。その範囲のサイズは、長さのパラメーターで調節します。それ以外は通常のクロスフェードと同じです。

ループに適していないオーディオをループさせる

レベルが減衰し続ける音や音色の変化を繰り返す音は、ループさせるのが困難です。「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ダイアログを使用すると、このような音からループを作成できます。

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」では、音が適切にループするように、レベルおよび音色の特性の変化を均質化する処理を行ないます。これは、ソフトシンセまたはハードウェアのサンプラ一用にループ音のサンプルを作成する場合などに役立ちます。

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」には、再生がループの開始位置に近づいたときに元の音を処理範囲にフェードインさせるクロスフェードオプションがあります。

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」を使用するには、ループマーカーのペアを設定してループを作成しておく必要があります。ループの元の長さは変わりません。

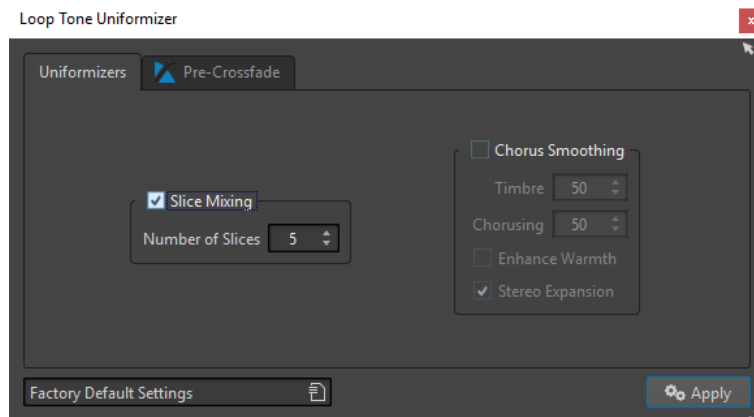
「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」 ダイアログ

このダイアログでは、ループに適していないオーディオからループサウンドを作成できます。このようなオーディオの例として、一般的に、レベルが減衰し続ける音や音色の変化を繰り返す音があります。

- 「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」 ダイアログを開くには、オーディオエディターを開いて「処理 (Process)」タブを選択し、「ループ (Loop)」セクションで「ループ音の均質化 (Tone Uniformizer)」を選択します。

「ループ音の均質化 (Uniformizers)」 タブ

このタブでは、ループさせる音の均質化に使用する方法を指定できます。



スライスミックス (Slice Mixing)

ループが複数のスライスに分割され、サウンド全体が均一になるようにそのスライスがミックスされます。

スライスミックスを使用する場合は、スライス数を指定する必要があります。必要なスライス数を知るにはテストしてみるしかありませんが、一般的に、スライス数が多いほど自然な音になります。ただし、スライス数にはプログラム上の制限があるため、各スライスには20ミリ秒未満にはできません。

たとえば、8つのスライスを指定した場合、ループは長さが等しい8つの部分に分割されます。次に、これらの部分が重ねられて、1つのサウンドとしてミックスされます。この操作が8回繰り返されます。この新しいオーディオによってループ内のすべてのオーディオが置き換えられますが、その際、位相のオフセットによって音の打ち消し合いが発生しないように適切に処理されます。

スライスミックス (Slice Mixing) - スライス数 (Number of Slices)

使用するスライス数が増えるほどサウンドが変化します。

音色スムージング (Chorus Smoothing)

フェーズボコーダーの原理を使用して高調波フィルタリングを行いません。楽器のアンサンブルや合唱のサウンドをループさせる場合におすすめです。音色を大きく変化させることができます。

音色スムージング (Chorus Smoothing) - 均質度 (Timbre)

音色の特性を平均化する度合いを設定します。値が大きいほど効果も大きくなります。

音色スムージング (Chorus Smoothing) - コーラス (Chorusing)

コーラスエフェクトの深さを設定します。

音色スムージング (Chorus Smoothing) - 暖かみを増強 (Enhance Warmth)

よりなめらかで暖かみのあるサウンドが得られます。

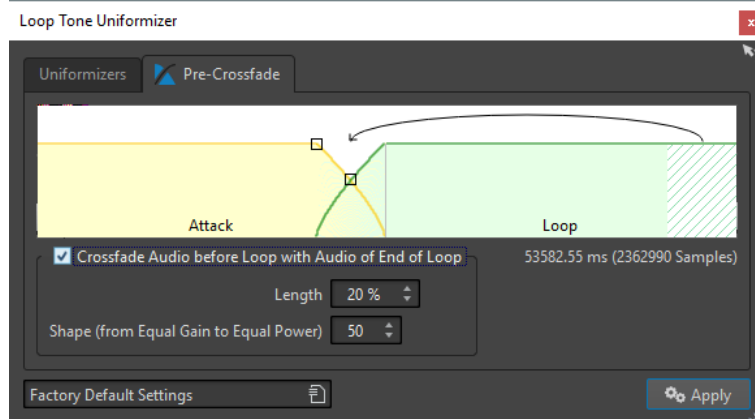
音色スムージング (Chorus Smoothing) - ステレオ音像の拡がり (Stereo Expansion)

ステレオ音像を左右に広げます。

「ループ前フェード (Pre-Crossfade)」 タブ

このタブでは、再生時にループ範囲へスムーズに移行するように、ループの終わりとして新しく処理する範囲の開始部分をクロスフェードできます。クロスフェードを調節するには、エンベロープのドラッグポイントまたは値のスライダーを使用します。

この機能を使用する必要があるのは、「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ではループ内の音色のみが変更されるためです。そのため、クロスフェードを適用しないと、ループへの移行が思ったよりなめらかでないということになります。



ループ以前のオーディオとループの終わりをクロスフェード (Crossfade Audio before Loop with Audio of End of Loop)

「適用 (Apply)」をクリックするとクロスフェードが適用されます。

長さ (Length)

クロスフェードの長さを設定します。一般的には再生してみて問題ない範囲でループ後のフェードは短めに設定します。

- クロスフェードが長いとループはスムーズになります。ただし、処理される範囲が増えるので、その分、サウンドキャラクターが変わります。
- クロスフェードが短いと元のサウンドをより保てますが、その分、なめらかさが減ります。

カーブ形状: ゲイン均等～パワー均等 (Shape (from Equal Gain to Equal Power))

クロスフェードのカーブ形状を指定します。シンプルなサウンドに対しては値を小さめに、複雑なサウンドには大きめに設定します。

ループさせるのが難しいオーディオのループ

手順

1. **オーディオエディター**で、ループマーカーを使用して基本的なループを設定します。
2. 調節するループのループ開始マーカーとループ終了マーカーの間をクリックして、そのループを選択します。
3. 「**処理 (Process)**」タブを選択します。
4. 「**ループ (Loop)**」セクションで、「**ループ音の均質化 (Tone Uniformizer)**」をクリックします。

5. 「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ダイアログで、「スライスミックス (Slice Mixing)」と「音色スムージング (Chorus Smoothing)」のいずれかまたは両方がオンになっていることを確認し、設定を行いません。
6. 必要に応じて、「ループ前フェード (Pre-Crossfade)」タブを選択し、クロスフェードを設定します。
7. 「適用 (Apply)」をクリックします。
サウンドが処理されます。「適用 (Apply)」をクリックするたびに、新しいループが設定されます。これにより、さまざまな設定をすばやく試すことができます。

補足

クロスフェードを適用したあとでループポイントを移動しないでください。波形は、その時点のループ設定に合わせて処理されています。

手順終了後の項目

「ループ音の均質化 (Loop Tone Uniformizer)」ダイアログを使用したあとは、ループの終わりからファイルの終わりへの移行が不自然になることがあります。これを修正するには、「ループ調整 (Loop Tweaker)」ダイアログを使用してループ後のフェードを作成します。

関連リンク

[「ループ音の均質化 \(Loop Tone Uniformizer\)」ダイアログ \(375 ページ\)](#)

[「ループ調整 \(Loop Tweaker\)」ダイアログ \(367 ページ\)](#)

サンプルデータの属性

サンプルデータの属性を使用すると、ハードウェアまたはソフトウェアのサンプラーに読み込ませる前に、オーディオサンプルの設定を定義できます。

サンプルデータの属性を指定してもサンプルの処理は行なわれません。受け取るサンプラーが使用できるファイル属性が設定されるだけです。これには、サンプルのピッチ (自動的に検出可能)、サンプルの対象となるキー範囲、および占有するベロシティ範囲に関する情報が含まれています。WAV ファイルおよび AIFF ファイルの場合は、この情報はファイルのヘッダーに保存されます。初期設定では、オーディオファイルにサンプルデータの属性はありません。

サンプルデータの属性の編集

手順

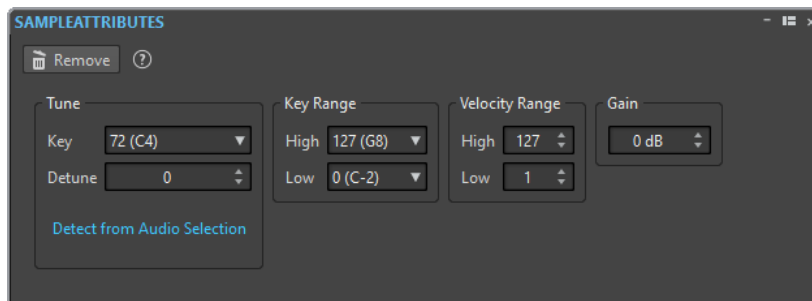
1. オーディオエディターを開きます。
2. 「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」を選択します。
3. 「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」ウィンドウで、「作成 (Create)」をクリックします。
4. 必要に応じて、オーディオの選択範囲のピッチを自動的に検出する場合は、オーディオ範囲を選択し、「選択範囲から検出 (Detect from Audio Selection)」を選択します。
5. サンプルデータの属性を指定します。
6. オーディオファイルを保存し、オーディオファイルに指定されているサンプルデータの属性設定を保存します。

サンプルデータの属性は、WAV ファイルおよび AIFF ファイルのみに保存されます。

「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」 ウィンドウ

このウィンドウでは、オーディオサンプルにサンプルデータの属性を作成できます。

- 「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」 ウィンドウを開くには、オーディオエディターを開き、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「サンプルデータの属性 (Sample Attributes)」を選択します。



作成/削除 (Create/Remove)

アクティブなオーディオファイルにサンプルデータの属性を作成/削除します。

ピッチの設定 (Tune) - キー (Key)

基本ピッチのサウンドを再生するキーを指定します。

ピッチの設定 (Tune) - ピッチ微調整 (Detune)

サンプルの再生ピッチを細かく調節できます。調節幅は上下方向に 1/4 音 (半音の ±50%) です。

選択範囲から検出 (Detect from Audio Selection)

オーディオの選択範囲のピッチを検出します。オーディオの選択範囲にピッチのはっきりした音が 1 つだけある必要があります。

キー範囲 (Key Range) - 最大 (High)/最小 (Low)

マルチサンプルのキーマップに属するサンプルに対してキー範囲を指定します。

ベロシティー範囲 (Velocity Range) - 最大 (High)/最小 (Low)

ベロシティーレイヤーを備えたマルチサンプルのキーマップに属するサンプルのベロシティー範囲を指定します。

ゲイン (Gain)

WAV ファイルと AIFF ファイルにサンプル属性ゲインを指定できます。この項目は再生ボリュームには影響しません。

オーディオ CD の読み込み

通常の CD からタイトルを読み込み、任意のオーディオ形式でデジタル化し、コピーして保存することができます。

WaveLab Elements では、多くの CD ドライブがサポートされていますが、注意が必要な制限事項がいくつかあります。

- CD-ROM/CD-R ドライブからオーディオを取り込むためのさまざまなプロトコルがあります。WaveLab Elements では、できるだけ多くの方式をサポートしていますが、特定のドライブで本製品が問題なく動作するという保証はありません。これは CD-Text と ISRC にも当てはまりません。
- トラックを読み込む CD の著作権情報を確認し順守してください。

タイトルを読み込む場合、初期設定では「タイトル XX (Title XX)」という名前が付けられます。XX は、01 から始まる数値です。番号を付ける方法は変更できます。

補足

オーディオ CD からのタイトルの読み込みは、CD-ROM やハードディスクからファイルを読み込むよりも技術的に複雑です。これは、オーディオセクターは検出が困難な場合があるためです。CD 規格に完全には準拠していない CD では、問題が発生する可能性があります (特にコピー防止機能が設定されている場合)。

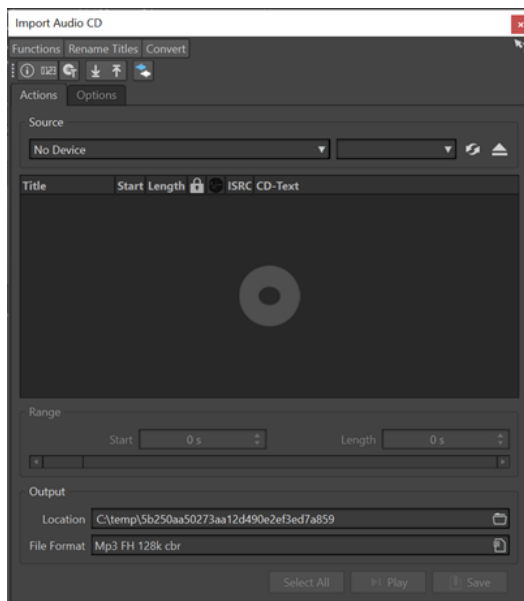
関連リンク

[オーディオ CD からオーディオを読み込む \(382 ページ\)](#)

「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログ

このダイアログでは、オーディオ CD から 1 つまたは複数のトラックを読み込みます。

- 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択して「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。



「機能 (Functions)」メニュー

CD 情報 (CD Info)

CD の再生時間および UPC/EAN コード (情報がある場合) が表示されます。

ISRC コードの抽出 (Extract ISRC Codes)

ISRC コードを読み取ってタイトルリストに表示します。CD ドライブによっては、時間がかかる場合があります。

CD-Text の調査 (Examine CD-Text)

「CD-Text」ダイアログが表示されます。CD-Text を参照できます。すべての CD ドライブで CD-Text がサポートされているわけではありません。

CD-Text の抽出 (Extract CD-Text)

CD-Text を抽出し、主な内容をタイトルリストに表示します。

「タイトル名を変更 (Rename Titles)」メニュー

名前

選択した名前変更方法に従ってタイトル名を変更します。

インターネット (gnudb) でトラック名を検索 (Search Track Names on the Internet (gnudb))

インターネットのデータベースからタイトル名を検索します。アルバムが検出されると、タイトルリストが更新されます。

インターネット (gnudb) にトラック名を登録申請 (Submit Track Names to the Internet (gnudb))

CD 情報の gnudb データベースに、アルバムの情報を登録申請します。

「変換 (Convert)」メニュー

すべての CD トラックをオーディオモンタージュに変換 (Convert All CD Tracks to Audio Montage)

すべてのタイトルを抽出し、それらを使用してオーディオモンタージュを作成します。

選択した CD トラックをオーディオモンタージュに変換 (Convert Selected CD Tracks to Audio Montage)

選択したタイトルを抽出し、それらを使用してオーディオモンタージュを作成します。

「操作内容 (Actions)」 タブ

ソース (Source)

オーディオを読み込む CD ドライブを選択します。

速度 (Speed)

書き込み速度を設定できます。最高速度は、書き込みデバイスおよびデバイス内のディスクによって異なります。

内容を更新 (Refresh)

「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」 ダイアログが開かれているときに CD を挿入した場合は、このボタンをクリックしてください。リストが更新され、CD のコンテンツが表示されます。

光メディアの取り出し

選択したドライブからメディアを取り出します。

タイトルリスト

CD 内の各タイトルを表示します。

対象範囲 (Range) - ファイル開始位置/長さ (Start/Length)

タイトルの一部だけを読み込む場合は、「ファイル開始位置 (Start)」 フィールドと「長さ (Length)」 フィールドを使用して開始位置と長さを定義します。

出力 (Output) - 場所 (Location)

出力場所を設定できます。

出力 (Output) - ファイル形式 (File Format)

出力ファイル形式を設定できます。

すべてを選択 (Select all)

タイトルリストのすべてのタイトルを選択します。

再生 (Play)

選択されているタイトルを再生します。

「オプション (Options)」 タブ

無音部分を削除 (Trim Silence)

この項目をオンにすると、読み込むタイトルの間にある無音部分が削除されます。デジタルレベルでの無音 (ゼロレベル値のサンプル) だけが削除されます。

CD 交換時に自動更新 (Automatically Refresh on CD Change)

この項目がオンになっている場合、WaveLab Elements は 1 秒に数回程度、ディスクドライブに新しい CD が挿入されていないかチェックします。新しい CD が検出されるとタイトルリストが自動的に更新されます。

ISRC コードを自動抽出 (Automatically Extract ISRC Codes)

この項目をオンにすると、CD を挿入したときに ISRC コードが自動的に抽出されます。

CD-Text を自動抽出 (Automatically Extract CD-Text)

この項目をオンにすると、CD を挿入したときに CD-Text が自動的に抽出されます。

インターネットでトラック名を自動検索 (Automatically Search Track Names on the Internet)

この項目をオンにすると、CD を挿入したときにタイトル名がインターネットで自動的に検索されます。

第 1 トラック前の休止時間 (ある場合) を読み込み (Grab Pause before First Track (If Available))

この項目をオンにすると、第 1 タイトルの前にオーディオ部分がある場合、そのオーディオ部分が第 1 タイトルとともに抽出されます。これにより、隠れたボーナスタイトルを読み込むことができます。

日本語の CD-Text デコーダーを使用 (Use a Japanese CD-Text decoder)

この項目をオンにすると、CD-Text データが日本語として処理されます (次回抽出時)。

ピークファイルを作成 (Create Peak File)

この項目をオンにすると、レンダリングされたファイルとともにピークファイルが作成されます。

CD フレーム単位で時間表示 (Show times with CD frame units)

この項目をオンにすると、時間が CD フレーム単位で表示されます。CD フレームは 1 秒あたり 75 個あります。

マスターセクション経由で再生 (Play through Master Section)

このボタンをオンにすると、**マスターセクション**が無視されます。オフにすると、オーディオが**マスターセクション**経由で再生されます。

タイトルおよび CD-Text をメタデータに変換 (Convert Titles and CD-Text to Metadata)

この項目をオンにすると、読み込んだタイトルを MP3 や WAV などのメタデータに対応したオーディオファイル形式に変換する場合、各タイトルの名前と CD-Text がファイルヘッダーに自動的に追加されます。

多重確認モード (低速) を使用 (Ultra-Safe Mode (slow))

この項目をオンにすると、読み込み結果が同じになるまで、タイトルが何度か読み込まれます (チェックサムを使用します)。ディスクに保存する前に、タイトルの読み込み結果を同じにするまで何回読み込むかを設定してください。

タイトル前後の読み取り時間 (Read Audio Before and After Titles)

この機能を利用するとタイトルの前やあとにあるオーディオも一緒に読み込むことができます。タイトルの位置が不正確に設定された CD などにも対応できます。

関連リンク

[オーディオ CD の読み込み \(379 ページ\)](#)

オーディオ CD からオーディオを読み込む

WaveLab Elements のプロジェクトにオーディオ CD のオーディオを読み込むことができます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。
2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
4. 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログの「ソース (Source)」セクションで、読み込むドライブを選択し、読み込み速度を指定します。
5. (オプション) ファイルの名前を変更し、番号を付ける方法を指定します。

タイトルをすべて読み込む場合、タイトルには一意の名前が必要です。

6. 必要に応じて、「オプション (Options)」タブの「タイトル前後の読み取り時間 (Read Audio Before and After Titles)」セクションで、各タイトルの前やあとにあるオーディオを読み込む長さを指定します。
 7. タイトルリストで、読み込むタイトルを選択します。
 8. ファイルを1つだけ選択した場合、「対象範囲 (Range)」セクションで、「ファイル開始位置 (Start)」と「長さ (Length)」を定義して、タイトルの一部だけを読み込みます。
 9. 「出力 (Output)」セクションでフォルダーアイコンをクリックし、出力場所を選択します。
また、オーディオモニタージュトラックに任意の数のタイトルをドラッグできます。
 10. 「出力 (Output)」セクションで、「ファイル形式 (File Format)」フィールドをクリックし、読み込むオーディオファイルのファイル形式を選択します。
 11. 「保存 (Save)」をクリックします。
-

結果

指定した場所にタイトルが読み込まれます。

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(379 ページ\)](#)

インターネットでのタイトル名の検索

CD 情報の gnudb データベースを使用して、CD に関する情報を検索できます。

前提条件

gnudb 機能を使用する場合は、インターネットに接続しておきます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。
 2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
 3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
 4. 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログで、「タイトル名を変更 (Rename Titles)」 > 「インターネット (gnudb) でタイトル名を検索 (Search Title Names on the Internet (gnudb))」を選択します。
-

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(379 ページ\)](#)

インターネットへのタイトル名の登録申請

CD 情報の gnudb データベースに、オーディオ CD の情報を登録申請できます。

前提条件

gnudb 機能を使用する場合は、インターネットに接続しておきます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。

2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
4. 「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログで、各タイトル名を変更します。
5. 「タイトル名を変更 (Rename Titles)」 > 「インターネット (gnudb) にタイトル名を登録申請 (Submit Title Names to the Internet (gnudb))」を選択します。
6. 「CD 情報を登録申請 (Submit CD Information)」ダイアログでフィールドに必要な事項を入力し、E メールアドレスを入力します。

補足

送信エラーのレポートを送信するためには E メールアドレスが必要です。E メールアドレスはデータベースに保存されません。

gnudb データベースでは、タイトルごとに異なるアーティストやジャンルを入力することはできません。タイトルごとにアーティストが異なる場合、タイトル名を「Title/Artist」のように入力します。

7. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(379 ページ\)](#)

多重確認モード

タイトルの一部を適切に読み込めず、オーディオに望ましくないクリック音やポップ音が発生することがあります。これは、CD ドライブの性能によります。この問題を解決するには、「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログで「**多重確認モード (Ultra-Safe Mode)**」をオンにします。

この項目をオンにすると、ディスクに保存する前に、トラックの読み込み結果を同じにするまで何回読み込むかを指定できます。

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(379 ページ\)](#)

オーディオ CD のタイトルをオーディオモンタージュに変換する

オーディオ CD のタイトルをオーディオモンタージュに変換できます。

手順

1. CD を CD-ROM/CD-R ドライブに挿入します。
2. 「ファイル (File)」 > 「読み込む (Import)」を選択します。
3. 「オーディオ CD (Audio CD)」をクリックします。
4. 必要に応じて、「オーディオ CD の読み込み (Import Audio CD)」ダイアログの「オプション (Options)」タブで、オーディオ CD の変換時に CD から抽出する情報を選択します。
5. 選択したトラックのみを変換するか、すべてのトラックを変換するかを指定します。
 - 選択したタイトルのみを変換するには、「**変換 (Convert)**」 > 「**選択したタイトルをオーディオモンタージュに変換 (Convert Selected Titles to Audio Montage)**」を選択します。

- すべてのタイトルを変換するには、「**変換 (Convert)**」 > 「**すべてのタイトルをオーディオモンタージュに変換 (Convert All Titles to Audio Montage)**」を選択します。
-

結果

変換が終了すると、読み込まれたファイルがオーディオモンタージュウィンドウで開かれます。

関連リンク

[「オーディオ CD の読み込み \(Import Audio CD\)」ダイアログ \(379 ページ\)](#)

ビデオ

WaveLab Elements では、オーディオモニタージュにビデオファイルを追加できます。さまざまな形式のビデオファイルを WaveLab Elements 内部で再生したり、ビデオファイルからオーディオを抽出したり、ビデオと並行してオーディオを編集したりできます。

関連リンク

[ビデオファイルの互換性](#) (391 ページ)

[ビデオトラック](#) (386 ページ)

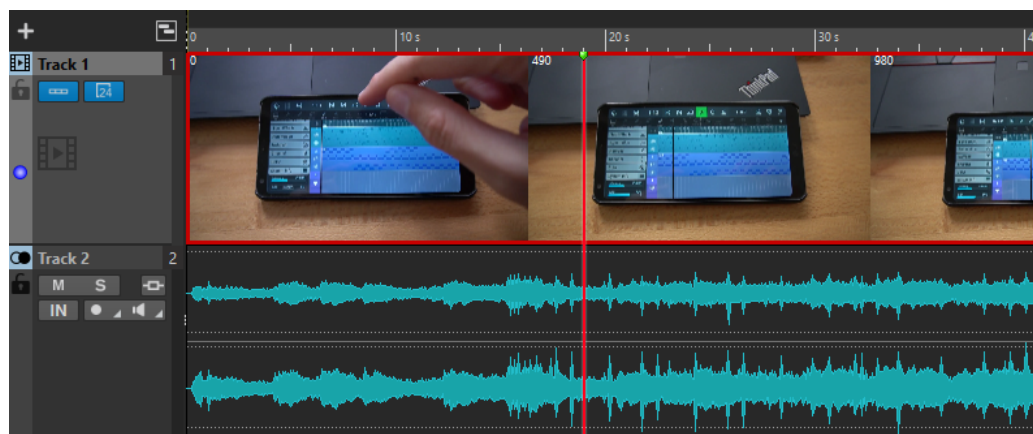
[ビデオウィンドウ](#) (390 ページ)

ビデオトラック

オーディオモニタージュのビデオトラックを使用すると、オーディオモニタージュにビデオファイルを追加できます。

読み込まれたビデオファイルはビデオトラックにクリップとして表示されます。サムネイルに動画のフレームが表示されます。ビデオの音声を収めたオーディオファイルは、ビデオトラックの下の新規オーディオモニタージュトラックに配置されます。

形式が異なる複数のビデオファイルであっても、1つのビデオトラックに読み込みます。オーディオモニタージュに作成できるビデオトラックは1つまでです。



関連リンク

[ビデオから抽出されたオーディオの編集](#) (388 ページ)

[ビデオトラックの追加](#) (386 ページ)

[既存のオーディオモニタージュにビデオファイルを挿入する](#) (387 ページ)

[ビデオファイルを新規オーディオモニタージュに読み込む](#) (387 ページ)

[トラック](#) (228 ページ)

ビデオトラックの追加

ビデオトラックはオーディオモニタージュごとに1つ追加できます。

手順

- オーディオモニタージュウィンドウで、以下のいずれかを行ないます。

- トラックコントロール領域最上部の「+」をクリックして、「**ビデオトラック (Video Track)**」を選択します。
 - トラックコントロール領域を右クリックして「**トラック (Track)**」ポップアップメニューを開き、「**トラックを追加 (Add Track)**」 > 「**ビデオトラック (Video Track)**」を選択します。
-

結果

初期設定では、新規トラックがアクティブなトラックの下に追加されます。新しいトラックをアクティブなトラックの上に配置するには、**[Ctrl]/[command]** を押しながら新しいトラックを追加します。

関連リンク

[トラックコントロール領域 \(204 ページ\)](#)

既存のオーディオモンタージュにビデオファイルを挿入する

ビデオファイルをオーディオモンタージュに挿入できます。

選択できる手順

- **オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**挿入 (Insert)**」タブを選択し、「**読み込む (Import)**」セクションで「**ビデオファイル (Video File)**」をクリックします。挿入するビデオファイルを選択して「**開く (Open)**」をクリックします。
自動的にビデオトラックが作成されます。
 - 挿入するビデオファイルを「**ファイル (Files)**」ウィンドウからビデオトラックにドラッグします。
 - 挿入するビデオファイルをエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) からビデオトラックにドラッグします。
-

結果

ビデオファイルがオーディオモンタージュに挿入されます。

補足

ファイルに含まれたオーディオのサンプリングレートがオーディオモンタージュのサンプリングレートに一致しない場合、「**不一致のサンプリングレート (Mismatched Sample Rates)**」ダイアログが開きます。このダイアログでは、リサンプリングされたオーディオのコピーを作成できます。

関連リンク

[ビデオトラックの追加 \(386 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモンタージュに読み込む \(387 ページ\)](#)

[「不一致のサンプリングレート \(Mismatched Sample Rates\)」ダイアログ \(238 ページ\)](#)

ビデオファイルを新規オーディオモンタージュに読み込む

ビデオファイルをビデオクリップとして新規オーディオモンタージュに読み込むことができます。

手順

1. 「**ファイル (File)**」 > 「**読み込む (Import)**」 > 「**ビデオ (Video)**」を選択します。
 2. 読み込むビデオファイルを選択して「**読み込む (Import)**」をクリックします。
-

結果

読み込まれたビデオファイルはビデオトラックにクリップとして表示されます。サムネイルに動画のフレームが表示されます。ビデオの音声を収めたオーディオファイルは、ビデオトラックの下の新規オーディオモンタージュトラックに配置されます。

ビデオから抽出されたオーディオの編集

ビデオトラックのオーディオトラックを編集できます。ビデオファイルを読み込むと、オーディオが抽出され、ビデオトラックの下の新規オーディオモンタージュトラックに配置されます。

ビデオから抽出したオーディオを編集したあと、オーディオモンタージュをレンダリングして元オーディオを編集したオーディオに置き換えることができます。

サポートされている埋め込みオーディオ形式については、Steinberg の Web サイトにある Steinberg Support を参照してください。

関連リンク

[ビデオのオーディオを置き換える \(388 ページ\)](#)

ビデオのオーディオを置き換える

ビデオのオーディオトラックを、別のオーディオファイルや、元オーディオを編集したものに置き換えることができます。オーディオトラック全体を置き換えることも、一部を置き換えることもできます。

前提条件

オーディオを置き換えるビデオファイルをオーディオモンタージュに追加しておきます。

手順

1. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - ビデオのオーディオを元オーディオを編集したものに置き換えるには、元のオーディオファイルを編集します。
 - ビデオの元オーディオを別のオーディオに置き換えるには、元のオーディオトラックのオーディオを削除して新しいオーディオを追加します。

オーディオの編集が終わったら、オーディオモンタージュをレンダリングして新しいオーディオを含むビデオを作成できます。

2. ビデオトラックを選択します。
3. 「**レンダリング (Render)**」 タブを選択します。
4. 「**ソース (Source)**」メニューで「**アクティブなビデオクリップの範囲 (Range of Active Video Clip)**」を選択します。
5. 「**出力 (Output)**」セクションで、レンダリングするビデオファイルの「**名前 (Name)**」と「**場所 (Location)**」を指定します。

補足

レンダリングされるビデオファイルの形式は、元のビデオの形式と同じです。ビデオは再レンダリングされません。つまり、この処理で品質が低下することはありません。

6. 「**オプション (Options)**」セクションで、「**オプション (Options)**」をクリックして以下のいずれかを行ないます。
 - 編集したオーディオを使用して元のビデオのコピーを作成するには、「**処理済のオーディオでビデオを作成 (Create Video with the Resulting Audio)**」をオンにします。
 - レンダリングされたビデオを新しいオーディオモンタージュで開くには、「**新規オーディオモンタージュにビデオを再読み込み (Reimport Video in New Audio Montage)**」をオンにします。

- レンダリングされたビデオファイルのオーディオファイルを**オーディオエディター**で開くには、「**レンダリング後のオーディオファイルを開く (Open Rendered Audio File)**」をオンにします。

7. 「**レンダリング (Render)**」セクションで、「**レンダリングを開始 (Start Rendering)**」をクリックします。

関連リンク

[既存のオーディオモニタージュにビデオファイルを挿入する \(387 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモニタージュに読み込む \(387 ページ\)](#)

ビデオクリップの編集

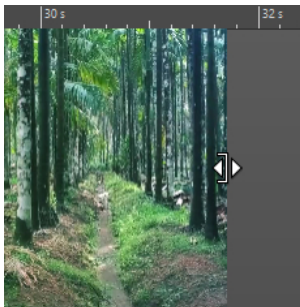
オーディオモニタージュにビデオファイルを読み込むと、自動的にビデオクリップが作成されます。

補足

ビデオファイルのオーディオの編集や調節を始める前に、専用のビデオエディターでビデオの編集を終わらせておくようにしてください。

ビデオクリップで作業するときは、以下の編集を行なえます。

- ビデオクリップをコピーするには、ビデオクリップの上部をクリックして別の場所にドラッグします。
- ビデオクリップの終了位置をトリミングするには、終了位置をクリックして左にドラッグします。



- ビデオクリップのすべての編集を無効にするには、ビデオトラックのトラックコントロール領域で「**ロック (Lock)**」をクリックします。



- ビデオクリップのオーディオクリップを編集するには、WaveLab Elements のオーディオ編集ツールを使用します。

関連リンク

[ビデオトラック \(386 ページ\)](#)

[ビデオトラックのトラックコントロール領域 \(208 ページ\)](#)

[既存のオーディオモニタージュにビデオファイルを挿入する \(387 ページ\)](#)

[ビデオファイルを新規オーディオモニタージュに読み込む \(387 ページ\)](#)

ビデオを編集モードに追従させる

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」を使用すると、オーディオを編集しながらビデオウィンドウに常に映像のフィードバックを得ることができます。

- 「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにするには、「編集 (Edit)」タブを選択して、「クリップ (Clip)」セクションの「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにします。

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」をオンにすると、行なう各編集操作に「ビデオ (Video)」ウィンドウ内のビデオが自動的に追従します。これにより、ビデオのどこを編集しているか即座に確認できます。

「ビデオを編集モードに追従させる (Video Follows Edit Mode)」使用中は、「ビデオ (Video)」ウィンドウから映像のフィードバックが得られます。つまり、編集カーソルの位置と画像が一致します。以下の操作中に映像のフィードバックが得られます。

- 範囲の選択および範囲境界線の調節
- オーディオクリップの移動
- オーディオクリップのナッジ
- オーディオクリップまたは範囲選択のサイズ変更
- オーディオクリップのフェードハンドルの調節

関連リンク

[ビデオウィンドウ \(390 ページ\)](#)

[「編集 \(Edit\)」タブ \(オーディオモンタージュ\) \(212 ページ\)](#)

ビデオウィンドウ

オーディオモンタージュにビデオを読み込んで再生を開始すると、ビデオはビデオウィンドウの中で再生されます。ビデオウィンドウのサイズは変更できます。ドッキングを解除して、たとえば別画面に配置することもできます。

- ビデオウィンドウを開くには、「ツールウィンドウ (Tool Windows)」 > 「ビデオ (Video)」を選択します。

補足

パフォーマンスを最適化するには、ビデオウィンドウのドッキングを解除して独立したウィンドウで使用します。



関連リンク

[ビデオトラック \(386 ページ\)](#)

[ビデオトラックのタイムコードのオン/オフを切り替える \(391 ページ\)](#)

ビデオトラックのタイムコードのオン/オフを切り替える

ビデオウィンドウのタイムコードは、時間、分、秒とフレームを使用して各デバイスの位置を示す時間を表わします。各フレームには、ビジュアルフィルムまたはビデオフレームが表示されます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」を選択します。
2. 「すべてのオーディオモンタージュ (All Audio Montages)」をクリックします。
3. 「ビデオウィンドウ (Video Window)」セクションで、「タイムコードを表示 (Show Timecode)」をオンまたはオフにします。

ビデオファイルの互換性

WaveLab Elements でビデオファイルの作業を行なうときは、そのビデオファイルタイプがサポートされていることを確認する必要があります。

補足

特定のビデオファイルを再生できない場合、外部アプリケーションを使用して互換性のある形式にファイルを変換します。

サポートされるビデオファイル形式については、Steinberg の Web サイトにあるヘルプセンターを参照してください。

関連リンク

[ビデオコンテナ形式 \(392 ページ\)](#)

[ビデオコーデック \(392 ページ\)](#)

[ビデオのフレームレート \(392 ページ\)](#)

ビデオコンテナ形式

ビデオやその他のマルチメディアファイルはコンテナ形式を使用します。

このコンテナにはビデオやオーディオを含むさまざまな情報のストリームとともに、オーディオとビデオと一緒に再生するために必要な同期情報などのメタデータも収められています。作成日、作成者、章のマークなどに関するデータもコンテナ形式に収められます。

WaveLab Elements では以下のコンテナ形式がサポートされています。

MOV

これは QuickTime ムービーです。

MPEG-4

この形式にはストリーミング、編集、ローカル再生、コンテンツの交換を行なうためのさまざまなメタデータを収めることができます。ファイル拡張子は .mp4 です。

AVI

Microsoft が導入したマルチメディアコンテナ形式です。

関連リンク

[ビデオファイルの互換性](#) (391 ページ)

[ビデオコーデック](#) (392 ページ)

ビデオコーデック

コーデックとは、ビデオやオーディオファイルのサイズを小さくして、コンピューターで扱いやすくするために使用されるデータ圧縮方式です。詳細については、Steinberg の Web サイトにあるヘルプセンターを参照してください。

関連リンク

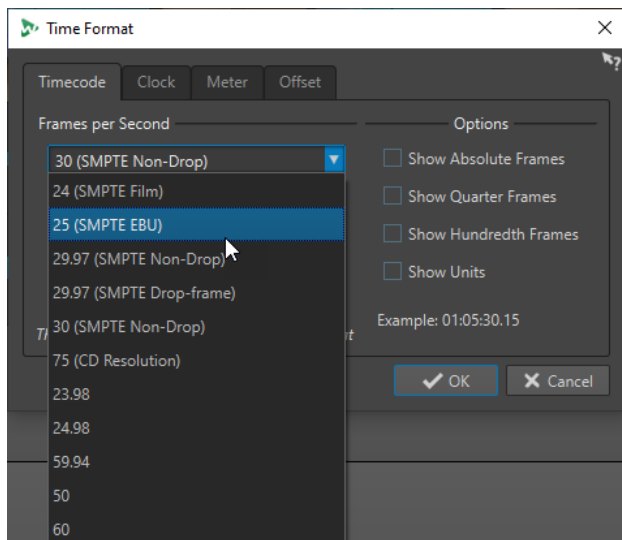
[ビデオファイルの互換性](#) (391 ページ)

[ビデオコンテナ形式](#) (392 ページ)

ビデオのフレームレート

WaveLab Elements はビデオやフィルムのさまざまなフレームレートをサポートしています。ビデオのフレームレートは、オーディオモンタージュのフレームレートと一致する必要があります。

WaveLab Elements は、読み込んだビデオのフレームレートを自動的に採用します。また、「**時間の表示形式 (Time Format)**」ダイアログから手動でフレームレートを調整することもできます。



以下のフレームレートをサポートします。

フレーム/秒 (Frames per Second)

フレームのカウント方式に関係なく、リアルタイムでビデオのフレームが進行する実際の速度が本当のフレームレートとなります。

WaveLab Elements は以下のフレームレートをサポートします。

23.98 fps

このフレームレートは、NTSC ビデオに転送され、2-3 プルダウンのテレシネ転送のために速度を落とす必要があるフィルムに使用されます。24 p と呼ばれる HD ビデオの種類にも使用されます。

24 fps

標準フィルムカメラの本当の速度です。

24.98 fps

このフレームレートは、一般には PAL と NTSC ビデオとフィルムソース間の転送を容易にするために使用されます。主にエラーを補正するために使用されます。

25 fps

PAL ビデオのフレームレートです。

29.97 fps/29.97 dfps

NTSC ビデオのフレームレートです。カウントはノンドロップかドロップフレームのいずれかになります。

30 fps/30 dfps

このフレームレートはビデオ標準ではなくなりましたが、音楽録音では一般的に使用されています。かつては白黒 NTSC 放送の標準でした。2-3 テレシネ転送を経てフィルムの速度にプルアップされた NTSC ビデオに相当します。カウントはノンドロップかドロップフレームのいずれかになります。

50 fps

このレートは 50 p と呼ばれます。

59.94 fps

このビデオフレームレートは高解像度カメラでサポートされ、NTSC と互換性があります。

60 fps

このビデオフレームレートは多くの高解像度カメラでサポートされています。ただし、NTSC と互換性のある 59.94 fps のフレームレートの方がはるかに一般的です。

重要

可変フレームレート (VFR) のビデオ形式はサポートされていません。

関連リンク

[「時間の表示形式 \(Time Format\)」ダイアログ \(61 ページ\)](#)

WaveLab と外部アプリケーション

DAW などの外部アプリケーションと WaveLab Elements を組み合わせる方法はいくつかあります。

WaveLab Elements には、WaveLab Elements と他のオーディオアプリケーションを含むアプリケーション間のワークフローを最適化するための以下の機能が用意されています。

- **WaveLab Exchange** では、WaveLab Elements を Cubase Pro、Cubase Artist、Nuendo の外部エディターとして使用できます (逆も同様)。
- 使いやすいアプリケーション間のコピー操作により、コピーアンドペーストやドラッグアンドドロップの簡単な操作で WaveLab から他のオーディオアプリケーションにオーディオ範囲を簡単に挿入できます。

関連リンク

[WaveLab Exchange \(396 ページ\)](#)

[アプリケーション間のコピー操作 \(399 ページ\)](#)

WaveLab Exchange

WaveLab Elements を Cubase Pro、Cubase Artist、Nuendo の外部エディターとして使用できます (逆も同様)。

重要

- WaveLab Exchange は、Cubase Pro 8.5.10 以降、Cubase Artist 8.5.10 以降、および Nuendo 7.1.20 以降でのみ使用できます。
- WaveLab Exchange は、Wave のファイル形式をサポートしています。

Cubase/Nuendo の外部エディターとしての WaveLab Elements

Cubase/Nuendo のオーディオイベントを WaveLab Elements で開くことができます。これにより、WaveLab Elements の編集機能を、Cubase/Nuendo のオーディオイベントに適用できます。

たとえば、以下の高度な編集オプションが WaveLab Elements で使用できます。

- オーディオのエラー修正
- 個々のチャンネルの編集と処理
- 解析メーター、全般情報の検出 (EBU R-128 推奨)、3D 周波数解析
- RestoreRig
- MasterRig

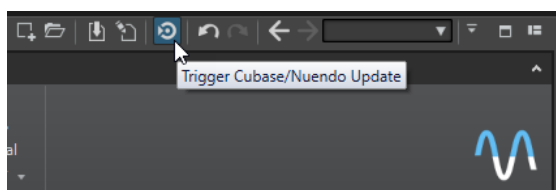
WaveLab Elements で Cubase/Nuendo のオーディオイベントを編集する

前提条件

WaveLab Elements で編集するオーディオイベントが含まれる Cubase/Nuendo プロジェクトを Cubase/Nuendo で開いておきます。

手順

1. WaveLab Elements で編集するオーディオイベントを、Cubase/Nuendo のプロジェクトウィンドウで選択します。
「オブジェクトの選択 (Object Selection)」ツールを使用して、オーディオイベントの一部だけを選択することもできます。
2. 「Audio」 > 「WaveLab で編集 (Edit in WaveLab)」を選択します。
3. WaveLab Elements でオーディオイベントを編集します。
4. 編集が終わったら、コマンドバーの「Cubase/Nuendo の更新をトリガー (Trigger Cubase/Nuendo Update)」をクリックします。



結果

オーディオイベントに対して行なった変更が、Cubase/Nuendo プロジェクトに適用されます。

WaveLab Elements の外部エディターとしての Cubase/Nuendo

WaveLab Elements のオーディオファイルまたはクリップを使用して作業する場合、そのオーディオファイルのプロジェクトを Cubase/Nuendo で開くことができます。これにより、Cubase 上でミキシング段階での問題を発見したり、これらの問題を Cubase/Nuendo で修正したりできます。

そのあと、同じファイル名を使用して Cubase/Nuendo でオーディオファイルを書き出せば、そのオーディオファイルまたはクリップは自動的に WaveLab Elements 上で更新されます。

Cubase/Nuendo プロジェクトを WaveLab Exchange 用に準備する

手順

1. Cubase/Nuendo で、WaveLab Exchange を使用したいプロジェクトを開きます。
 2. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「オーディオミックスダウン (Audio Mixdown)」を選択します。
 3. 「オーディオミックスダウン書き出し (Export Audio Mixdown)」ダイアログで、ファイル名とパスを指定します。
 4. 「ファイル形式 (File Format)」ポップアップメニューで、「Wave ファイル (Wave File)」または「Wave 64 ファイル (Wave 64 File)」を選択します。
 5. 「iXML チャンクを挿入 (Insert iXML Chunk)」をオンにします。
 6. 「書き出し (Export)」をクリックします。
-

オーディオファイルを Cubase/Nuendo で編集する

前提条件

WaveLab Exchange を使用する Cubase/Nuendo プロジェクトを準備しておきます。

手順

1. WaveLab Elements のオーディオエディターでオーディオファイルを開きます。
ファイルタブの上の黄色のラインは、そのファイルが Cubase/Nuendo でレンダリングされたことを示します。
2. 「編集 (Edit)」タブを選択します。
3. 「ソース (Source)」セクションで、「プロジェクトを編集 (Edit Project)」をクリックします。
そのオーディオファイルを含む Cubase/Nuendo プロジェクトが開きます。
4. Cubase/Nuendo でオーディオファイルを編集します。
5. 「ファイル (File)」 > 「書き出し (Export)」 > 「オーディオミックスダウン (Audio Mixdown)」を選択します。
6. 「オーディオミックスダウン書き出し (Export Audio Mixdown)」ダイアログで、「iXML チャンクを挿入 (Insert iXML Chunk)」をオンにします。

重要

ファイル名とパスは変更しないでください。

7. 「書き出し (Export)」をクリックします。

関連リンク

[Cubase/Nuendo プロジェクトを WaveLab Exchange 用に準備する \(397 ページ\)](#)
[タブ変更インジケータ \(68 ページ\)](#)

アプリケーション間のコピー操作

アプリケーション間のワークフローを最適化するために、コピーアンドペーストやドラッグアンドドロップの簡単な操作で WaveLab から他のオーディオアプリケーションにオーディオ範囲を簡単に挿入できます。

WaveLab のソースエディター

この機能は、**オーディオエディター**と**オーディオモニター**の両方のオーディオ選択範囲に使用できます。

以下の条件が適用されます。

オーディオエディター

- ステレオチャンネルまたはマルチチャンネルファイルの一部であっても、1つのモノラルチャンネルを選択するとこのチャンネルのみがコピーされます。
- ステレオファイルまたはサラウンドファイルのステレオチャンネルクラスターを選択すると、1対のチャンネルがコピーされます。
- サラウンドファイルで3つ以上のチャンネルを選択すると、そのファイルのすべてのチャンネルがコピーされます (たとえば、5.1 ファイルの場合は6チャンネル)。

オーディオモニター

- 選択範囲には複数のトラックやレーンを含めることができます。
- 選択したオーディオ範囲がモノラルチャンネルのみで構成されている場合、たとえば、モノラルトラックのすべてのレーンに対してモノラルミックスダウンが作成されます。
- その他のオーディオ選択範囲については、ステレオミックスダウンがクリップボードにコピーされます。

ターゲットアプリケーション

- ターゲットアプリケーションには、WaveLab 自体を含むあらゆるオーディオアプリケーションを使用できます。

補足

WaveLab をターゲットアプリケーションとして選択すると、標準的なコピー操作に比べて、より多くのストレージとメモリーリソースが消費されます。

- また、ターゲットとしてエクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) を選択することもできます。

バックグラウンド情報

従来のコピーアンドペースト操作やドラッグアンドドロップ操作と異なるのは、このプロセスが2つの段階に分かれていることです。

- 1 まず、専用のコマンドを使用して、選択したオーディオ範囲のコピーを生成する必要があります。
- 2 次に、そのコピーをドラッグするか、クリップボードから貼り付けることでターゲットアプリケーションに転送する必要があります。

補足

この機能を使用するために、ソースファイルを WaveLab Elements に保存する必要はありません。

選択したオーディオサンプルをターゲットに転送するために、WaveLab はキャッシュフォルダーに一時オーディオファイルを作成します。キャッシュフォルダーの場所や生成するオーディオのサンプル分解能を指定するには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択し、「**オーディオ (Audio)**」タブで対応する設定を行ないます。

一時ファイルのパスは、テキストとしてもファイルとしてもオペレーティングシステムのクリップボードにコピーされ、貼り付けまたはドラッグで別の場所に転送できます。つまり、ターゲットアプリケーションのファイルブラウザを使用してオーディオ素材にアクセスすることもできます。

補足

ターゲットアプリケーション (Cubase など) が許す場合は、一時ファイルの参照ではなく、一時ファイルのコピーをターゲットアプリケーションに読み込むことをおすすめします。

関連リンク

[「オーディオ \(Audio\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(427 ページ\)](#)

[オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする \(400 ページ\)](#)

オーディオの範囲を別のオーディオアプリケーションにコピーする

WaveLab には、オーディオ素材を他のアプリケーションに転送し、ワークフローを中断することなく作業を続けられる特別なコピーアンドペースト機能が用意されています。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモニター**ジュウィンドウでオーディオ範囲を選択します。時間範囲に加えて、オーディオ範囲には複数のチャンネルまたはトラック/レーンを含めることができます。
2. 特別なコピー機能にアクセスするには、以下のいずれかの操作を行ないます。
 - 「**編集 (Edit)**」タブを選択します。「**コピー (Copy)**」ボタンを右クリックするか、その右側の下矢印をクリックしてメニューにアクセスします。

補足

オーディオエディターでは、「**カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)**」セクションに「**コピー (Copy)**」ボタンがあります。**オーディオモニター**ジュウィンドウでは、「**クリップボード (Clipboard)**」セクションに「**コピー (Copy)**」ボタンがあります。

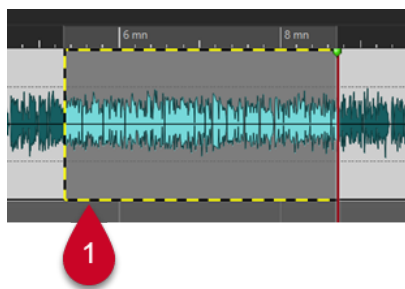
- **オーディオエディター**で、選択したオーディオ範囲を右クリックしてコンテキストメニューを開きます。
3. 以下のいずれかの操作を行ないます。
 - すべてのエフェクトが適用された、選択したオーディオ範囲のレンダリングされたコピーを生成するには、「**システムのクリップボードにコピー (エフェクトあり) (Copy to System Clipboard (With Effects))**」を選択します。
 - エフェクトを適用せずに、選択したオーディオ範囲のコピーを生成するには、「**システムのクリップボードにコピー (エフェクトなし) (Copy to System Clipboard (No Effect))**」を選択します。

選択したオーディオ範囲が、アニメーション表示された破線の長方形の輪郭線 (1) で強調表示されます。

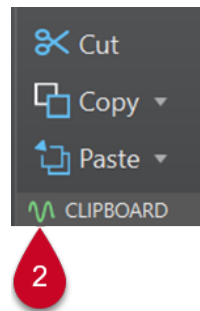
「編集 (Edit)」タブが選択されている場合、緑色のアイコン (2) は、クリップボード上のオーディオ範囲をアプリケーション間で転送できることを示しています。

補足

オーディオエディターでは、このアイコンは「カット/コピー/貼り付け (Cut Copy Paste)」キャプションバーの左側にあります。オーディオモニターージュウィンドウでは、このアイコンは「クリップボード (Clipboard)」キャプションバーに表示されます。



強調表示されたオーディオ範囲



オーディオモニターージュウィンドウのアイコン

補足

選択したオーディオ範囲に対してさらに編集操作を行なうと、アウトラインは表示されなくなります。ただし、次の手順で説明するとおり、データがクリップボード上にある限りは別のアプリケーションに貼り付けられます。

4. 選択したオーディオ範囲をターゲットアプリケーションですぐに編集できるようにするには、オーディオ範囲自体または緑色のアイコン (2) をターゲットアプリケーションの任意の場所にドラッグするか、**[Ctrl]/[command] + [V]** を使用して貼り付けます。

補足

すべてのオーディオアプリケーションで **[Ctrl]/[command] + [V]** キーボードショートカットを使用できるとは限りませんが、Cubase、Nuendo、エクスプローラー (Windows) または Finder (Mac) などでは使用できます。

関連リンク

[アプリケーション間のコピー操作 \(399 ページ\)](#)

バッチ変換 (Batch Conversion)

同時に複数のオーディオファイルを別の形式に変換できます。処理が不要な場合は、「バッチ変換 (Batch Conversion)」ダイアログを使用して変換を実行できます。

関連リンク

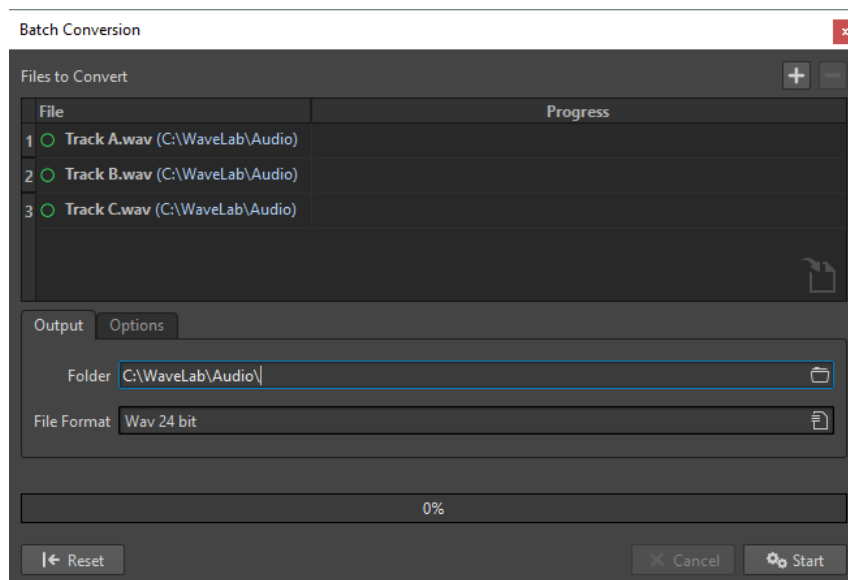
[「バッチ変換 \(Batch Conversion\)」ダイアログ \(402 ページ\)](#)

[ファイルのバッチ変換 \(403 ページ\)](#)

「バッチ変換 (Batch Conversion)」ダイアログ

このダイアログでは、複数のオーディオファイルのファイル形式をまとめて変換できます。

- 「バッチ変換 (Batch Conversion)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「バッチ変換 (Batch Conversion)」を選択します。



ファイルの追加 (Add File)



リストに追加するファイルを選択できるダイアログが表示されます。

選択したファイル項目を削除 (Remove Selected Files)



選択した項目をリストから削除します。

変換するファイル (Files to Convert)

変換するファイルのリストが表示されます。

「出力 (Output)」タブ

フォルダー (Folder)

変換したファイルを保存するフォルダーを指定できます。

ファイル形式 (File Format)

「オーディオファイル形式 (Audio File Format)」ダイアログが表示されます。ファイル形式を設定できます。

「オプション (Options)」 タブ

ファイルをドロップすると自動開始 (Auto Start When Dropping Files)

この項目をオンにすると、リストにファイルをドラッグすると自動的に変換が開始されます。

変換済みファイルを自動削除 (Auto Remove Converted Files)

この項目をオンにすると、正常に変換されたファイルはリストから削除されます。この項目をオフにすると、ファイルはリストに表示されたままで、ステータスを示す緑色のマークが表示されます。

エラー時に停止 (Stop on Error)

この項目をオンにすると、エラー発生時にグローバル処理が停止します。この項目をオフにすると、エラーに関連するファイルが赤色でマークされ、次のファイルが処理されます。

関連リンク

[ファイルのバッチ変換 \(403 ページ\)](#)

ファイルのバッチ変換

一度のバッチ変換作業で、複数のオーディオファイルを別の形式に変換できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ツール (Tools)」 > 「バッチ変換 (Batch Conversion)」 を選択します。
 2. プラスアイコンをクリックしてファイルを追加するか、ファイルを「**変換するファイル (Files to Convert)**」リストにドラッグします。
 3. 「出力 (Output)」タブで、ファイルを出力する場所とファイル形式を選択します。
 4. 「開始 (Start)」をクリックすると、ファイルの変換が開始されます。
-

関連リンク

[「バッチ変換 \(Batch Conversion\)」ダイアログ \(402 ページ\)](#)

Podcast の作成

Podcastとは、オーディオファイルで構成されたエピソードのシリーズです。ユーザーはそれらをデバイスでストリーミングまたはダウンロードすることで音声を聴くことができます。オーディオ編集ツールやエフェクトを備えた WaveLab Elements を使って、Podcastのエピソードを作成したり、エピソードをさまざまなホストサービスにアップロードしたりできます。

オーディオエディターとモニタージュウインドウを使用して、Podcastのエピソードを作成できます。WaveLab Elements 内の各オーディオファイルまたはオーディオモニタージュは、個別に Podcastのエピソードとしてアップロードできます。

関連リンク

[Podcast のホストサービス \(404 ページ\)](#)

[Podcast のエピソードをアップロードする \(405 ページ\)](#)

Podcast のホストサービス

Podcast のホストサービスを利用して、Podcast をホストしたり配信したりできます。WaveLab Elements では、さまざまなホストサービスに Podcast を直接アップロードできます。

対応ホストサービス

WaveLab Elements は、以下のホストサービスへの直接アップロードに対応しています。

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

ホストサービスの承認

WaveLab Elements をホストサービスに接続するにはまず、WaveLab Elements とホストサービスとの接続を承認する必要があります。

承認のプロセスは選択したホストサービスによって異なります。

関連リンク

[Podcast のエピソードをアップロードする \(405 ページ\)](#)

ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする

ホストサービスにアップロードするオーディオファイルまたはオーディオモニタージュがエンコードされていない場合、エンコードすることができます。一部のホストサービスは、エンコードされたオーディオファイルにのみ対応しています。エンコードされたオーディオファイル形式には、たとえば MP3、MP4、M4A、MP2 などが挙げられます。

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュをレンダリングする場合、**マスターセクション**のプラグインや設定が反映されます。

選択したオーディオファイルまたはオーディオモンタージュによって、以下が適用されます。

- アップロードしたいアクティブなオーディオファイルが既にエンコード済みの場合、「**オーディオファイル**をエンコード (Encode Audio File)」オプションはオフになっています。エンコード済みのオーディオファイルを再度エンコードすると、音質が低下することがあります。
- アクティブなオーディオファイルがエンコードされていない場合、「**オーディオファイル**をエンコード (Encode Audio File)」オプションを利用できますが、必須ではありません。ただし、ホストサービスによっては、オーディオファイルのエンコードは必須です。
- オーディオモンタージュは、ホストサービスにアップロードする前にレンダリングする必要があります。アクティブなファイルがオーディオモンタージュの場合、「**オーディオファイル**をエンコード (Encode Audio File)」オプションを使用して、オーディオモンタージュをレンダリングします。

アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュを保存した場合、エンコードされたファイルも同じディレクトリに同じ名前と適切なファイル拡張子で保存されます。

アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモンタージュが保存されなかった場合、レンダリングされたファイルの保存場所とファイル名を指定するダイアログが開きます。

関連リンク

[Podcast のエピソードをアップロードする \(405 ページ\)](#)

Podcast のエピソードをアップロードする

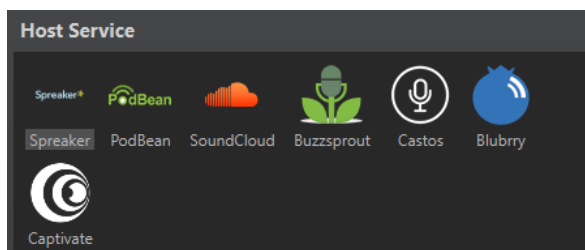
オーディオエディターまたは**オーディオモンタージュ**ウィンドウで作成したオーディオを Podcast のエピソードとしてアップロードできます。

前提条件

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュを作成しておきます。

手順

1. **オーディオエディター**または**オーディオモンタージュ**ウィンドウで、「**編集 (Edit)**」タブを選択します。
2. 「**Podcast**」セクションで、「**エピソードをアップロード (Upload Episode)**」をクリックします。「**公開 (Publish)**」タブが開きます。
3. 「**ホストサービス (Host Service)**」セクションで、エピソードをアップロードするホストサービスを選択します。

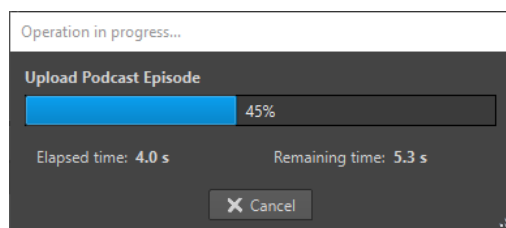


4. 「**作成 (Authorize)**」をクリックして、WaveLab Elements から選択したホストサービスへのアクセスを承認します。
選択したホストサービスの承認ページがデフォルトのインターネットブラウザで開きます。
5. ブラウザー内の指示に従って、承認プロセスを完了します。

- WaveLab Elements で Podcast のエピソードをアップロードする **Podcast** を選択します。
 - Podcast のエピソードの「**タイトル (Title)**」を指定します。
 - 選択したホストサービスによっては、オーディオファイルまたはオーディオモンタージュをエンコードする必要があります。オーディオファイルをエンコードするには、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」をオンにして新しいエンコーダーを選択します。
 - 「**アップロード (Upload)**」をクリックします。
-

結果

オーディオファイルまたはオーディオモンタージュがレンダリングされ、選択したホストサービスにアップロードされます。



関連リンク

[「公開 \(Publish\)」 タブ \(406 ページ\)](#)

[ホストサービスにアップロードする前にファイルをエンコードする \(404 ページ\)](#)

「公開 (Publish)」 タブ

「**公開 (Publish)**」タブでは、Podcast のエピソードをアップロードするホストサービスを選択できません。さまざまなホストサービスやアップロードするオーディオファイルに使用するエンコーダーを選択できます。

- 「**公開 (Publish)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」タブを選択し、「**Podcast**」 > 「**公開 (Publish)**」をクリックします。

ホストサービス (Host Service)

Podcast のエピソードをアップロードするホストサービスを選択できます。

作成 (Authorize)

WaveLab Elements から選択したホストサービスへのアクセスを承認できます。

「**作成 (Authorize)**」をクリックすると、選択したホストサービスの承認ページがデフォルトのインターネットブラウザで開きます。

エピソード (Episode)

- 「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」を使用すると、オーディオファイルを別のオーディオファイル形式にエンコードできます。

補足

MP3 ファイルをアップロード用に選択している場合、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」のオプションはオフになっています。ただし、**マスターセクション**で MP3 ファイルにエフェクトを加えている場合は、「**オーディオファイルをエンコード (Encode Audio File)**」のオプションが利用可能になります。

- 「**Podcast**」では、エピソードをアップロードする Podcast を選択できます。
- 「**使用可能な Podcast を更新 (Refresh Available Podcasts)**」を使用して、お使いの Spreaker アカウントから取得された Podcast の一覧を更新できます。

- 「**タイトル (Title)**」には、Podcast のエピソードのタイトルを入力できます。

アップロード (Upload)

オーディオファイルを選択したホストサービスにアップロードできます。

関連リンク

[Podcast の作成 \(404 ページ\)](#)

[Podcast のエピソードをアップロードする \(405 ページ\)](#)

カスタマイズ

カスタマイズとは、プログラムの動作や外観を希望どおりに設定することです。

関連リンク

[オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウのカスタマイズ \(408 ページ\)](#)

[ショートカットのカスタマイズ \(410 ページ\)](#)

[コマンドバーのカスタマイズ \(414 ページ\)](#)

[プラグインの整理 \(415 ページ\)](#)

[Touch Bar \(macOS のみ\) \(423 ページ\)](#)

オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウのカスタマイズ

波形、背景、カーソルラインの色を調節したり、ルーラーなどの詳細な項目の表示を変更したりして、**オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウ**を設定できます。

カスタマイズは以下の方法で行なえます。

- デフォルトスタイルを変更する。
- 特定の条件に応じて異なるスタイルを割り当てる。(ファイル形式やファイル名など)

関連リンク

[オーディオエディターまたはオーディオモンタージュウィンドウへのカスタム色の割り当て \(408 ページ\)](#)

[条件に応じたカスタム色の割り当て \(409 ページ\)](#)

オーディオエディターまたはオーディオモンタージュウィンドウへのカスタム色の割り当て

手順

1. 波形ウィンドウとモンタージュウィンドウのどちらの色をカスタマイズするかに応じて、以下のいずれかを行ないます。
 - 波形ウィンドウの場合は、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオファイル (Audio Files)**」を選択し、「**表示スタイル (Style)**」タブを選択します。
 - モンタージュウィンドウの場合は、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**オーディオモンタージュ (Audio Montages)**」を選択し、「**表示スタイル (Style)**」タブを選択します。
2. 「**対象部分 (Parts)**」リストから、色を設定したい対象部分を選択します。
3. カラーピッカーまたは RGB フィールドを使用して色を指定します。

関連リンク

[オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウのカスタマイズ \(408 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(433 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(436 ページ\)](#)

[色設定のコピー \(409 ページ\)](#)

条件に応じたカスタム色の割り当て

オーディオファイルの名前やプロパティに応じて、クリップごとに異なるカラーパターンを自動的に適用できます。

重要

色を再定義する場合、他の要素の色が見えなくならないように注意してください。

手順

1. 波形ウィンドウとモンタージュウィンドウのどちらの色をカスタマイズするかに応じて、以下のいずれかを行ないます。
 - 波形ウィンドウの場合は、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択し、「表示スタイル (Style)」タブを選択します。
 - モンタージュウィンドウの場合は、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」を選択し、「表示スタイル (Style)」タブを選択します。
 2. 以下のいずれかを行ないます。
 - 「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」で、上部にあるメニューから「条件」のオプションのいずれかを選択します。
 - 「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)」で、「対象部分 (Parts)」リストからいずれかの「カスタム設定 (Custom)」エントリーを選択します。
 3. カラーピッカーまたはRGB フィールドを使用して色を指定します。
 4. 「以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)」セクションで、条件を指定します。
 5. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオエディターとオーディオモンタージュウィンドウのカスタマイズ \(408 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(433 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(436 ページ\)](#)

[色設定のコピー \(409 ページ\)](#)

色設定のコピー

波形ウィンドウまたはモンタージュウィンドウの色を設定するときに、ある対象部分の色設定、またはカスタムカラーパターン全体をコピーできます。

前提条件

「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」および「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montage Preferences)」の「表示スタイル (Style)」タブで、波形ウィンドウとモンタージュウィンドウにカスタム色を割り当てることができます。

選択できる手順

- 色設定をコピーするには、色をコピーしたい対象部分を選択し、「色の設定をコピー (Copy Color)」を選択します。次にその色をコピーしたい対象部分を選択し、「貼り付け (Paste)」を選択します。
 - カスタム色設定のすべての色設定をコピーするには、コピーしたいカスタム色設定名を別のカスタム色設定名上にドラッグし、「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[オーディオエディターとオーディオモニタージュウインドウのカスタマイズ \(408 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(433 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(436 ページ\)](#)

ショートカットのカスタマイズ

WaveLab Elements では、多くの機能をショートカットで制御し、ワークフローを短縮できます。既存のショートカットを編集するか、新しいショートカットを作成できます。

ほとんどのショートカットは特定のエディターに制限されているため、同じショートカットを別のエディターで再利用できます。例外として、**マスターセクション**ではすべてのショートカットがアプリケーション全体に適用されます。

「**ショートカット (Shortcuts)**」タブの「**ナビゲーション (テンキー) (Navigation (Numeric Pad))**」セクションと「**表示およびナビゲーションコマンド (View and Navigation commands)**」セクションのショートカットは、WaveLab Elements のナビゲート専用です。

編集できないショートカットは、グレー表示されます。作成したショートカットは、エディターで青色で表示されます。

新しいショートカットは、最大 4 つのキーのキーシーケンスを指定して作成できます。操作を実行するには、これらのキーを特定の順序で押す必要があります。

関連リンク

[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(410 ページ\)](#)

「ショートカット (Shortcuts)」タブ (ユーザー設定)

このタブでは、WaveLab Elements で使用するショートカットをカスタマイズできます。WaveLab Elements のコマンドおよびメニューオプションに割り当てられているショートカットのリストが表示されます。

- 「**ショートカット (Shortcuts)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**ショートカット (Shortcuts)**」を選択します。



検索ポップアップメニュー

検索を実行するコマンドリストの一部を選択します。

検索フィールド

コマンドを検索します。

ワイルドカードを使用 (Use Wildcards)

この項目をオンにすると、ワイルドカード文字 (「*」および「?」) を使用できます。

「*」は0文字以上の文字、「?」は任意の文字に一致します。

たとえば、「**キーボードショートカットで検索 (Search Keyboard Shortcut)**」を選択して「*」を入力すると、ショートカットが関連付けられているすべてのコマンドが表示されます。

広げる/折りたたむ (Expand/Collapse)

フォルダーツリーを広げるか、折りたたみます。

コマンドリスト

すべてのコマンドとそのショートカットが表示されます。コマンドリストの下のセクションには、選択されたコマンドの追加情報が表示されます。

リセット (Reset)

コマンドを初期設定にリセットします。

概要 (Summary)

メニューが表示され、すべてのコマンドとそのショートカットのリストを生成して HTML または印刷プレビューとして出力できます。

ショートカットを編集 (Edit Shortcut)

「**ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)**」ダイアログが表示されます。選択したコマンドのショートカットを編集できます。

関連リンク

[ショートカットのカスタマイズ \(410 ページ\)](#)

[ショートカットの編集 \(412 ページ\)](#)

ショートカットの編集

「ショートカット (Shortcuts)」タブでは、すべてのショートカットのリストを表示できます。また「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログではショートカットを編集したり、定義したりできます。

「ショートカット (Shortcuts)」タブでは、メニューやダイアログごとに異なるコマンドセットが提供されます。

- 「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcut)」を選択し、コマンドを選択して「ショートカットを編集 (Edit Shortcut)」をクリックします。「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログが開きます。
- 1つのコマンドに1つのキーボードショートカットを定義できます。各ショートカットのキーストローク数は最大4つです。
- 一部またはすべてのショートカットをリセットして初期設定に戻すには、「表示をリセット (Reset)」ボタンを使用します。

関連リンク

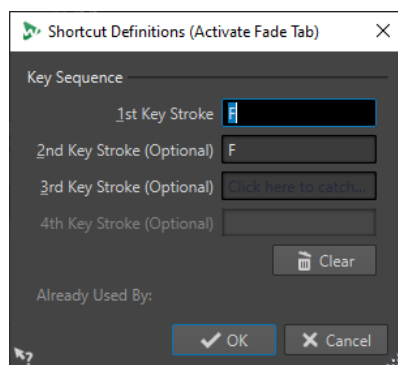
[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(410 ページ\)](#)

[「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」ダイアログ \(412 ページ\)](#)

「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログ

このダイアログでは、特定の機能に、独自のショートカットを定義できます。

- 「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcut)」を選択し、コマンドを選択して「ショートカットを編集 (Edit Shortcut)」をクリックします。



キーシーケンス (Key Sequence)

キー 1 (1st Key Stroke)

最大4つのキーで構成されるシーケンスの最初のキーを選択できます。このフィールドにフォーカスを合わせ、キーの組み合わせを押します。キーの名前が表示されない場合は、そのキーの中に該当する機能に対して使用できないものがあることを示しています。

キー 2/3/4 (オプション) (2nd/3rd/4th Key Stroke (optional))

コマンドの実行に必要な追加のキーを選択できます。最初、2回め、3回めのキーのあとにこのキーが押された場合にのみ、コマンドが実行されます。

消去 (Clear)

すべてのキーイベントフィールドの内容を消去します。

関連リンク

[ショートカットの編集 \(412 ページ\)](#)

[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(410 ページ\)](#)

キーシーケンスの定義

キーボードにキーシーケンスを定義できます。

Mac では、メインメニューのショートカットは、シングルキーのショートカットで構成する必要があります。

複数のキーストロークのキーボードショートカットを使用する場合、ショートカットが相互に競合しないことを確認してください。たとえば、**[Shift]+[L]** のあとに **[M]** を押すショートカットがあるときに、**[Shift]+[L]** というショートカットを定義すると、後者は無視されます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcuts)」 を選択します。
2. コマンドリストで、キーシーケンスを定義したいコマンドを選択して「ショートカットを編集 (Edit Shortcut)」をクリックするか、該当するコマンドの「キーシーケンス (Key Sequence)」コラムをダブルクリックします。
3. 「ショートカットの定義 (Shortcut Definitions)」ダイアログで、「キー (Key Stroke)」フィールド内をクリックし、キーシーケンスとして使用するボタンを押します。
4. 「OK」をクリックします。

結果

ダイアログに指定されたキー/ボタンを押すと、該当する操作が実行されます。キーストロークは順番どおりに押す必要があります。

関連リンク

[「リモートデバイス \(Remote Devices\)」タブ \(29 ページ\)](#)

[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(410 ページ\)](#)

[「ショートカットの定義 \(Shortcut Definitions\)」ダイアログ \(412 ページ\)](#)

インデックスキーボードショートカット

インデックスキーボードショートカットを使用すると、特定のマーカーやマスターセクションスロットなど、プロジェクト内の特定の場所にすばやく移動できます。

使用できるインデックスキーボードショートカットは、「ショートカット (Shortcuts)」タブの「ナビゲーション (テンキー) (Navigation (Numeric Pad))」セクションに表示されます。

Search Name	Command Name	Key Sequence
	Navigation (Numeric Pad)	
	Activate File Tab #1	1 then F
	Activate File Tab #2	2 then F
	Activate File Tab #3	3 then F
	Activate File Tab #4	4 then F
	Activate File Tab #5	5 then F
	Activate File Tab #6	6 then F
	Activate File Tab #7	7 then F
	Activate File Tab #8	8 then F
	Activate File Tab #9	9 then F
	Activate File Tab #10	1 then 0 then F
	Activate File Tab #11	1 then 1 then F
	Activate File Tab #12	1 then 2 then F

- インデックスキーボードショートカットを使用するには、移動先のアイテムの番号を入力して、キーボードの対応するキーを押します。

例

ファイルウィンドウの5番目のマーカーに移動するには、テンキーの **[5]** を押したあとに **[M]** を押します。

10番目のファイルタブに移動するには、テンキーの **[1]**、続けて **[0]** を押したあとに **[F]** を押します。

関連リンク

[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(410 ページ\)](#)

すべてのショートカットリストの生成

すべてのショートカットが記載された HTML ファイルを生成するか、そのリストを印刷できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「ショートカット (Shortcuts)」を選択します。
 2. 「概要 (Summary)」をクリックし、以下のいずれかの操作を実行します。
 - 「印刷プレビュー (Print Preview)」ダイアログを開いてすべてのショートカットリストを印刷するには、「印刷プレビュー (Print Preview)」を選択します。「印刷プレビュー (Print Preview)」は、プリンターが接続されていないと選択できません。
 - すべてのショートカットリストを HTML ファイル形式で出力して標準のブラウザで開くには、「HTML レポート (HTML Report)」を選択します。
-

関連リンク

[「ショートカット \(Shortcuts\)」タブ \(ユーザー設定\) \(410 ページ\)](#)

コマンドバーのカスタマイズ

コマンドバーボタンを個別に表示または非表示にできます。これによって、不要なコマンドを削除して、コマンドバーをカスタマイズできます。

手順

1. ツールウィンドウの、「メニュー (Menu)」を開いて「コマンドバーをカスタマイズ (Customize Command Bar)」を選択します。
2. コマンドバーに特定のコマンドを表示するには、該当コマンドの「バー (Bar)」コラムのチェックボックスをオンにします。

3. 「OK」をクリックします。
-

プラグインの整理

WaveLab Elements には、さまざまなプラグインが付属しています。また、オプションのプラグインを追加できます。プロジェクトに関連するプラグインを把握するために、プラグインはグループに整理できます。

「プラグイン環境設定」の「整理 (Organize)」タブでは、プログラムで表示されるプラグインのメニューを指定できます。プラグインのリストには、プラグインのグループを表わすサブフォルダーがあります。

初期設定では、プラグインはベンダー、カテゴリー、マイプラグイン、および最近使用したプラグインのフォルダーに分類されています。

32 ビット版と 64 ビット版の WaveLab Elements が同じシステムで使用されている場合、この設定は共有されます。ただし、「プラグイン環境設定」の以下の項目は共有されません。

- 追加の VST プラグインフォルダー (Additional VST Plug-in Folders)
- 以下のサブフォルダーに含まれるプラグインを無視 (Ignore Plug-ins Located in the following Subfolders)

これは、32 ビットのプラグインが 64 ビットの WaveLab Elements で使用できない (その逆も同じ) ためです。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(418 ページ\)](#)

[オプションの VST プラグインの追加 \(417 ページ\)](#)

[プラグインが開かないようにする \(417 ページ\)](#)

特定のプラグインメニューからプラグインを除外する

WaveLab Elements 内の特定の領域において、プラグインメニューからプラグインを除外できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」を選択します。
 2. 「整理 (Organize)」タブを選択します。
 3. プラグインのリストで、除外するプラグインに移動します。
 4. そのプラグインのチェックボックスをオフにします。複数のプラグインを選択して、1 回のクリックでそれらすべてのプラグインを無効にできます。
 - プラグインをプラグイン選択メニューから除外するには、「エフェクト (Effect)」コラムのチェックボックスをオフにします。
 - プラグインをマスターセクションの「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)」ペインから除外するには、「最終 (Final)」コラムのチェックボックスをオフにします。
-

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(418 ページ\)](#)

「マイプラグイン (Favirottes)」メニューへのプラグインの追加

定期的使用するプラグインは、プラグイン選択メニューの「マイプラグイン (Favirottes)」メニューに追加できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」を選択します。
2. 「整理 (Organize)」タブを選択します。
3. プラグインのリストで、マイプラグインに追加したいプラグインに移動します。
4. 該当するプラグインの「マイプラグイン (Favorites)」 コラムのチェックボックスをオンにします。

補足

「マイプラグイン (Favorites)」メニューが空の場合は、プラグイン選択メニューに表示されません。

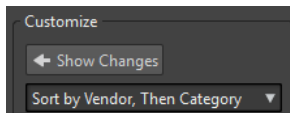
関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」タブ \(ユーザー設定\) \(418 ページ\)](#)

プラグイングループのカスタマイズ

「プラグイン環境設定」の「整理 (Organize)」タブで、プラグインの表示方法とソート順をカスタマイズできます。

- ツリーを更新するには、「変更を表示 (Show Changes)」をクリックします。



- 階層で使われるカテゴリ名は、プラグインメーカーによって設定されます。カテゴリ名を変更するには、「カテゴリ名の変更 (Category Renaming)」表に移動し、「変更前 (Original)」コラムをクリックして、名前を変更したいカテゴリを選択します。次に「変更後 (Modified)」コラムをクリックし、新しい名前を入力します。
- プラグイングループのソート順を変更するには、「カスタマイズ (Customize)」セクションのソート順のメニューで、カテゴリ順かベンダー順のどちらでソートするかを選択します。プラグインにベンダー名またはカテゴリが設定されていない場合、そのプラグインが含まれるディスク上のフォルダー名が、ベンダー名またはカテゴリとして使用されます (VST プラグインルートフォルダーでない場合)。
- 同じ接頭辞で始まるすべてのプラグインを、1つのサブメニューにグループ化するには、「接頭辞ごとにサブメニューを作成 (Create Submenus Based on Prefixes)」をオンにし、同じ接頭辞で始まるプラグインの数を指定します。プラグイン数がこの数に達した場合にのみ、サブメニューが作成されます。
- プラグインの数が指定した値より少ない場合に、プラグインを1つのサブメニューにグループ化するには、「階層を圧縮 (Compress Hierarchy)」をオンにして、スレッシュホールドを指定します。プラグインの数がスレッシュホールドより少ない場合、ツリーの階層が1つのサブメニューに圧縮されます。これによって、小さすぎるサブメニューが作成されるのを回避できます。
- 「最近使用 (Recently Used)」カテゴリを有効にするには、「最近使用したプラグイン」サブメニュー (Submenu with Recently Used Plug-ins) をオンにし、最近使用されたプラグインのうち、このカテゴリに表示させる最大数を指定します。

- 「最近使用 (Recently Used)」 カテゴリーは、すべての場所に適用するか、**マスターセクション**、オーディオモニタージュトラック、オーディオモニタージュクリップなどの特定の場所に限定するかを指定できます。「最近使用 (Recently Used)」 カテゴリーを特定の場所に適用するには、「**最近使用したプラグイン**」個別メニュー (**Independent Recently Used Plug-ins Menus**) をオンにします。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(418 ページ\)](#)

オプションの VST プラグインの追加

追加の VST プラグインを保存するフォルダーを指定できます。これは、使用するサードパーティ製の VST プラグインを標準の VST フォルダーに保存したくない場合に役立ちます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」 を選択します。
2. 「全般 (General)」 タブを選択します。
3. 「追加の VST プラグインフォルダー (WaveLab Elements 固有) (Additional VST Plug-in Folder (WaveLab specific))」 セクションでフォルダーアイコンをクリックし、追加したい VST プラグインが含まれているフォルダーを参照します。

関連リンク

[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(418 ページ\)](#)

プラグインが開かないようにする

WaveLab Elements で個々のプラグイン、プラグインフォルダー全体、または VST 2 プラグインを開かないようにできます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」 を選択します。
2. 「全般 (General)」 タブを選択します。
3. 以下のオプションから選択します。
 - WaveLab Elements で VST 2 プラグインを開かないようにするには、「**VST-2 プラグインを無視 (Ignore VST-2 Plug-ins)**」 をオンにします。
 - WaveLab Elements で特定のフォルダー内のプラグインを開かないようにするには、「**以下のサブフォルダーに含まれるプラグインを無視 (複数のフォルダーを指定する場合はセミコロン ; で区切る) (Ignore Plug-ins Located in the following Subfolders (Separate Folder Names with a Semicolon))**」 セクションでフォルダー名を指定します。
 - 個々のプラグインを除外するには、「**読み込まないプラグイン (Do Not Load the Following Plug-ins)**」 セクションにプラグイン名を入力します。
正確なファイル名 (パスとファイル拡張子なし) を入力します。
ファイル名は 1 行に 1 つずつ入力します。
名前の前にアスタリスク * を入力すると、その名前を含むすべてのプラグインが無視されます。

関連リンク

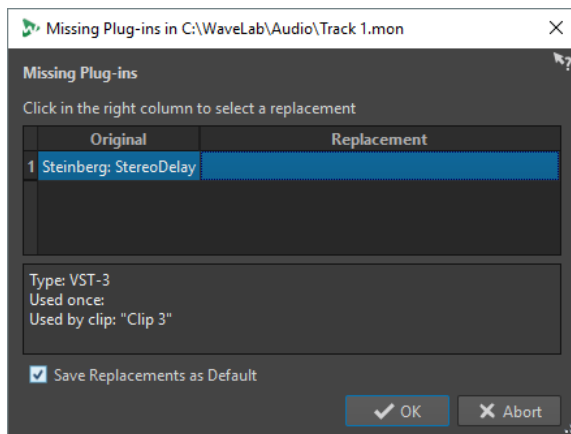
[「プラグイン \(Plug-ins\)」 タブ \(ユーザー設定\) \(418 ページ\)](#)

所在不明のプラグインの置換

オーディオモニターを開いたときに、トラックまたはクリップのプラグインの一部が所在不明な場合、それらのプラグインを置換するプラグインを選択できます。

手順

1. 「所在不明のプラグイン (Missing Plug-ins)」ダイアログで、「置換 (Replacement)」列をクリックし、「元のプラグイン (Original)」列に表示されたプラグインを置換するプラグインを選択します。



2. 今後新しいプラグインを使用したい場合は、「置換したプラグインをデフォルトとして保存 (Save Replacements as Default)」をオンにします。
3. 「OK」をクリックします。

「プラグイン (Plug-ins)」タブ (ユーザー設定)

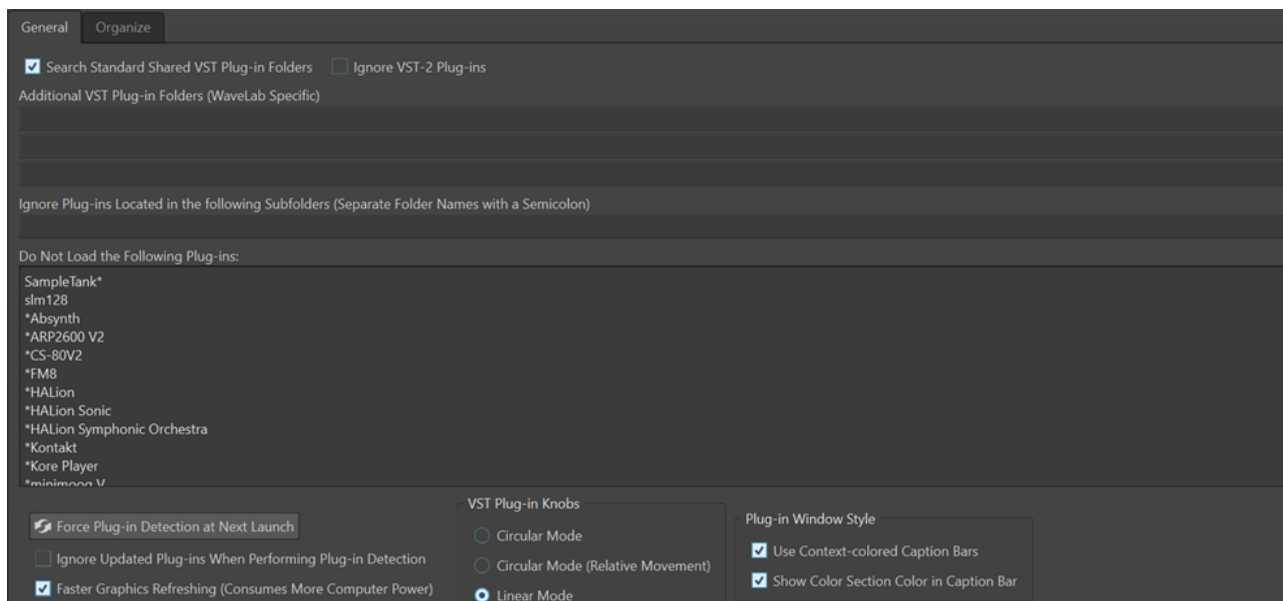
このタブでは、VST プラグインを管理するための多くのオプションを設定できます。

WaveLab Elements が VST プラグインを検索する場所を指定したり、無視するプラグインを指定したりできます。また、VST プラグインのコントロールがマウス操作に反応する方法や表示を更新する頻度も選択できます。

独自のファイル構造を使用して VST プラグインの整理と保存を行なう場合、このダイアログを使用して、読み込むプラグインと読み込まないプラグインを細かく制御できます。これは、特定のプラグインを無効にする場合や、WaveLab Elements で使用する予定がないプラグインを無視する場合に役立ちます。

- プラグイン環境設定を開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「プラグイン (Plug-ins)」を選択します。


「全般 (General)」 タブ



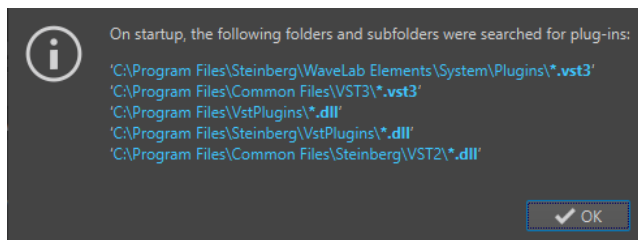
標準の共有 VST プラグインフォルダーを検索 (Search Standard Shared VST Plug-in Folders)

デフォルトの VST プラグインフォルダー内にある VST プラグインを検索するよう WaveLab Elements に指示します。

補足

アプリケーションの起動時に WaveLab Elements がプラグインを検索するフォルダーの情報については、ウィンドウの右上角にある情報アイコン  をクリックします。

たとえば、WaveLab Elements でプラグインが検出されなかった場合に、検索対象として指定したフォルダーが正しいかどうかを判断するのに役立ちます。



VST-2 プラグインを無視 (Ignore VST-2 Plug-ins)

古い VST 2 規格を使用しているプラグインを検索と表示の対象から除外できます。

補足

このオプションを完全に有効にするために、WaveLab Elements を再起動することをおすすめします。

追加の VST プラグインフォルダー (WaveLab Elements 固有) (Additional VST Plug-in Folders (WaveLab Elements Specific))

VST プラグインが保存されている他のフォルダーを指定します。

以下のサブフォルダーに含まれるプラグインを無視 (複数のフォルダーを指定する場合はセミコロン ; で区切る) (Ignore Plug-ins Located in the following Subfolders (Separate Folder Names with a Semicolon))

WaveLab Elements による VST プラグインの検索対象から除外するフォルダーの名前を指定します。

読み込まないプラグイン (Do Not Load the Following Plug-ins)

プラグインのファイル名 (パスとファイル拡張子なし) を各行に 1 つずつ入力して指定することで、WaveLab Elements で開かないプラグインを指定できます。

名前の前にアスタリスク (*) を入力すると、その名前を含むすべてのプラグインが無視されます。

次回起動時にプラグイン検出を実行 (Force Plug-in Detection at Next Launch)

WaveLab Elements を次回起動したとき、プラグインが検出されます。WaveLab Elements は、起動時間を短縮するため、WaveLab Elements の起動のたびにプラグインを検出しません。ただし、WaveLab Elements はプラグインのリストを保持しており、日付やサイズの変更を検出すると、自動的にこのリストを更新します。

プラグイン検出実行時、更新されたプラグインを無視 (Ignore Updated Plug-ins When Performing Plug-in Detection)

更新されたプラグインのプロパティが変更されているかどうかを確認しないようにします。頻繁に更新されるプラグインがある場合、このオプションにより WaveLab Elements の起動が高速化されます。

ただしメーカーによっては、複数のプラグインを 1 つのファイルにまとめる場合もあります。メーカーが追加したプラグインがあるにもかかわらず WaveLab Elements に表示されないことに気づいた場合、このオプションをオフにして WaveLab Elements を再起動してください。そのあと、このオプションは再度オンにできます。

表示をより頻繁に更新 (より多くの処理パワーが必要) (Faster Graphics Refreshing (Consumes More Computer Power))

VST プラグインの表示をより頻繁に更新します。

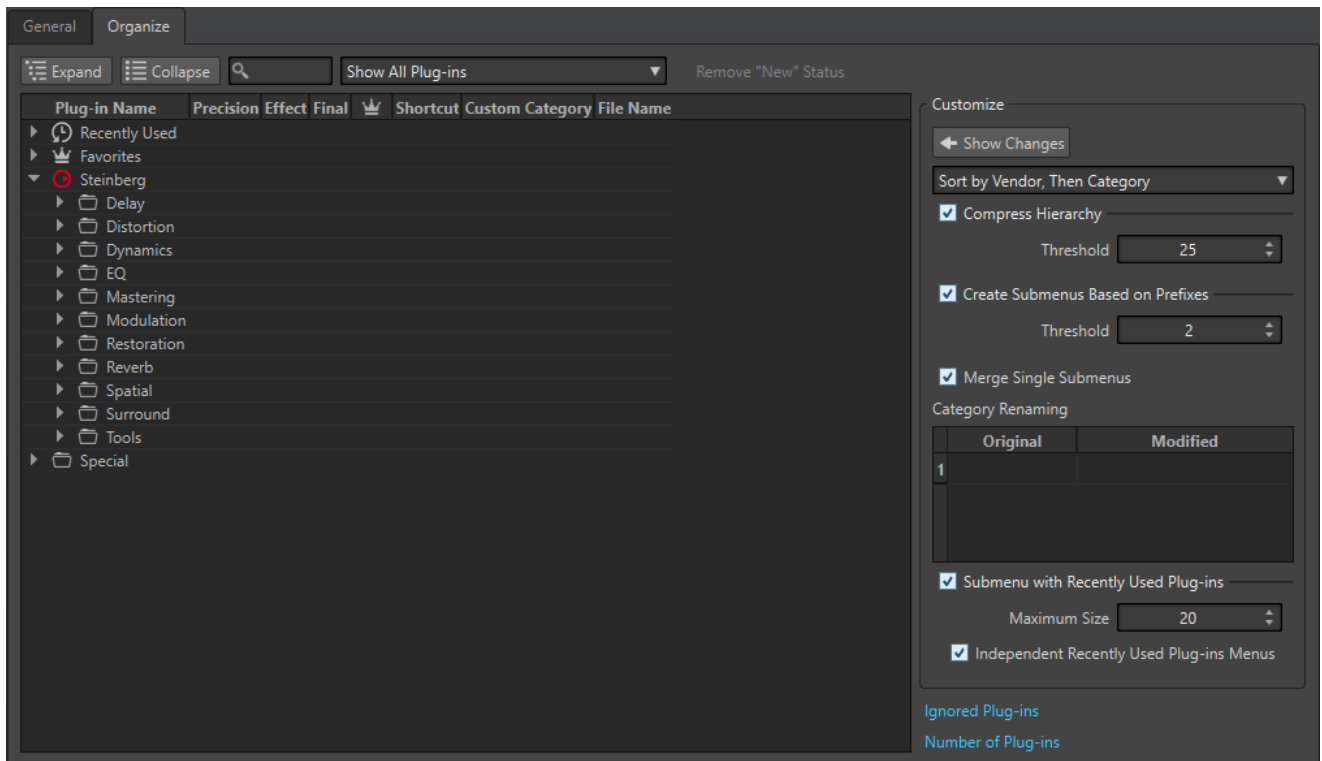
VST プラグインのノブ操作 (VST Plug-in Knobs)

プラグインのノブを使用するモードを設定します。選択できるオプションは、「回転 (Circular Mode)」、「相対的に回転 (Circular Mode (Relative Movement))」、および「直線 (Linear Mode)」です。

プラグインウィンドウスタイル (Plug-in Window Style)

- 「コンテキストカラーのキャプションバーを使用 (Use Context-colored Caption Bars)」をオンにすると、プラグインウィンドウのキャプションバーにカラーコードが表示され、エフェクトプラグインタイプを区別しやすくなります。
- エフェクトプラグインウィンドウのキャプションバーにカラーボックスを表示するには、「キャプションバーにカラーセクションの色を表示 (Show Color Section Color in Caption Bar)」をオンにします。カラーボックスの色は、プラグインが適用されている要素によって決まります。

「整理 (Organize)」 タブ



プラグインのリスト

WaveLab Elements のプラグインが階層で表示されます。「**最終 (Final)**」 コラムでは、プラグイン選択メニューまたは**マスターセクションの「最終段エフェクト/ディザリング (Final Effect/Dithering)**」 ペインにプラグインを表示させるかどうかを指定できます。

「**マイプラグイン (Favorites)**」 リストにプラグインを追加したり、プラグインのショートカットを定義したり、カスタムカテゴリーを追加したりできます。また、一般的なユーザーインターフェースかプラグイン固有のユーザーインターフェースのどちらを使用するかを指定できます。

「**精度 (Precision)**」 コラムには、各プラグインの処理精度が表示されます。64-bit float のプラグインでは倍精度の処理を実行できます。WaveLab Elements の他のエフェクトメニューでは、倍精度処理が可能なプラグインに 64-bit float を示す「64 F」が表示されます。

Leveler	64 F
MasterRig	64 F
Peak Master	64 F
Resampler	64 F

補足

64-bit float でのプラグイン処理には倍精度の処理が行なえませんが、32-bit float の場合より処理に若干時間がかかります。

広げる/折りたたむ (Expand/Collapse)

フォルダツリーを広げるか、折りたたみます。

検索フィールド

プラグインのリストを名前でもフィルターできます。

- 検索フィールド内をクリックし、検索文字列を入力します。

- 検索フィールドからプラグインリストにフォーカスを切り替えるには、**[↓]** を押し
ます。
- プラグインリストから検索フィールドにフォーカスを切り替えるには、**[Ctrl]/**
[command]+[F] を押し
ます。

「フィルター (Filter)」メニュー

特定の属性を持つプラグインのみを表示できます。

- **すべてのプラグインを表示 (Show All Plug-ins)**: すべてのプラグインを表示します。
- **新しいプラグインを表示 (Show New Plug-ins)**: 最近検出されたプラグインのみを表示
します。
- **32-bit float プラグインを表示 (Show 32-bit float Plug-ins)**: 32-bit float 処理が可能
なプラグインのみを表示します。
- **64-bit float プラグインを表示 (Show 64-bit float Plug-ins)**: 64-bit float 処理が可能
なプラグインのみを表示します。
- **カスタムカテゴリーを持つプラグインを表示 (Show Plug-ins with a Custom
Category)**: カスタムカテゴリーを持つプラグインのみを表示します。
- **カスタムカテゴリーのないプラグインを表示 (Show Plug-ins without a Custom
Category)**: カスタムカテゴリーを持たないプラグインのみを表示します。

「new」のステータスを解除 (Remove “New” Status)

最近検出されたプラグインのnewステータスをリセットします。

変更を表示 (Show Changes)

現在の設定でプラグインツリーを更新します。

ソート

プラグインのソート方法を指定します。他のすべてのパラメーターがその階層に適用されま
す。

階層を圧縮 (Compress Hierarchy)

サブメニューとその下のサブメニューに含まれるプラグインの数が、指定した数 (**「スレッシ
ョルド (Threshold)」**) より少ない場合、すべての項目が1つのサブメニューに統合されま
す。

「スレッショルド (Threshold)」 には、階層を圧縮するのに必要な項目の最小数を指定しま
す。

接頭辞ごとにサブメニューを作成 (Create Submenus Based on Prefixes)

サブメニュー内の複数の項目が同じ接頭辞で始まる場合、その接頭辞の名前が付いたサブメ
ニューを作成します。

「スレッショルド (Threshold)」 には、接頭辞の名前が付いたサブメニューの作成に必要な、
同じ接頭辞で始まる項目の最小数を指定します。

単一のサブメニューに統合 (Merge Single Submenus)

サブメニューの下に別のサブメニューがあり、その中に項目が1つしか含まれない場合、サ
ブメニューを統合します。

カテゴリー名の変更 (Category Renaming)

階層で使用されるカテゴリー名は、プラグインメーカーによって設定されます。このセクシ
ョンでは、カテゴリー名を変更できます。これは、2つのカテゴリーの名前を同じ名前に変
更して、1つに統合するのに役立ちます。

「最近使用したプラグイン」サブメニュー (Submenu with Recently Used Plug-ins)

この項目をオンにすると、**「最近使用 (Recently Used)」** サブメニューが表示されます。

「**最大サイズ (Maximum Size)**」には、「**最近使用 (Recently Used)**」サブメニューに表示するプラグインの最大数を指定します。

「**最近使用したプラグイン**」個別メニュー (**Independent Recently Used Plug-ins Menus**) オプションでは、「**最近使用 (Recently Used)**」サブメニューをプラグインを選択できるすべての場所に適用するか、特定の場所のみに限定するかを選択できます。

無視されたプラグイン (Ignored Plug-ins)

「**無視されたプラグイン (Ignored Plug-ins)**」ダイアログが表示されます。読み込まれなかったプラグインを確認できます。このダイアログでは、アプリケーションを再起動したあとに、これらのプラグインを再スキャンするよう WaveLab Elements に指示できます。これは、完全に再スキャンするより高速です。

プラグインの数 (Number of Plug-ins)

WaveLab Elements で使用可能なプラグインの数が表示されます。

関連リンク

[トラック、クリップ、およびモニタージュ出力へのエフェクトの適用 \(269 ページ\)](#)

Touch Bar (macOS のみ)

キーボードの上にある Touch Bar に、WaveLab Elements の機能のショートカットを割り当てることができます。Touch Bar は、WaveLab Elements のどこで作業しているかに応じて、使用できるオプションのサブセットが変わります。Touch Bar は、必要に応じてカスタマイズできます。

補足

Touch Bar は、特定のアップル社製品でのみ使用できます。

関連リンク

[Touch Bar のカスタマイズ\(macOS のみ\) \(423 ページ\)](#)

Touch Bar のカスタマイズ(macOS のみ)

Touch Bar のカスタマイズウィンドウで Touch Bar をカスタマイズできます。

選択できる手順

- Touch Bar のカスタマイズウィンドウを開くには、「**WaveLab Elements 11**」 > 「**Touch Bar をカスタマイズ (Customize Touch Bar)**」を選択します。
 - Touch Bar にオプションを追加するには、カーソルを使用して、必要なオプションをカスタマイズウィンドウから Touch Bar にドラッグします。
設定が終了したら、Touch Bar で「**完了**」をタップするか、画面の「**終了**」をクリックします。
 - Touch Bar 内のオプションを並べ替えるには、オプションを右または左にドラッグします。
 - Touch Bar から項目を削除するには、オプションが Touch Bar から出るまで上にドラッグします。
-

関連リンク

[Touch Bar \(macOS のみ\) \(423 ページ\)](#)

設定 WaveLab Elements

WaveLab Elements は、ニーズに合わせて設定できます。

補足

環境設定で行なった設定は、別の WaveLab Elements ウィンドウに切り替えたときに適用されます。

環境設定

環境設定は、WaveLab Elements 全体に適用される設定です。WaveLab Elements で作業を始める前に、これらの環境設定でニーズに合わせて設定することをおすすめします。

- 環境設定を開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択します。

関連リンク

- 「**全般 (General)**」タブ (グローバル環境設定) (424 ページ)
- 「**表示形式 (Display)**」タブ (グローバル環境設定) (426 ページ)
- 「**オーディオ (Audio)**」タブ (グローバル環境設定) (427 ページ)
- 「**オーディオ/MIDI 形式 (Formats)**」タブ (グローバル環境設定) (428 ページ)
- 「**CD の書き込み (CD Writing)**」タブ (グローバル環境設定) (429 ページ)
- 「**オプション (Options)**」タブ (グローバル環境設定) (430 ページ)
- 「**外部アプリケーション (External Applications)**」タブ (グローバル環境設定) (430 ページ)

「全般 (General)」タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、設定ファイルの場所およびユーザーインターフェースの言語を変更できます。変更を有効にするには、アプリケーションを再起動する必要があります。

- グローバル環境設定の「**全般 (General)**」タブを開くには、「**ファイル (File)**」 > 「**ユーザー設定 (Preferences)**」 > 「**グローバル (Global)**」を選択して「**全般 (General)**」をクリックします。

全般 (General)

言語 (Language)

ユーザーインターフェースの言語を選択できます。

設定情報の利用範囲 (Setting Location)

すべてのユーザーに共通 (Common for All Users)

このコンピューターのすべてのユーザーで環境設定が共有されます。

ユーザーごとに分ける (Independent for Each User)

このコンピューターの各ユーザーが独自の環境設定を使用できます。

アプリケーションフォルダー (小さいサイズで保存) (Application Folder (Portable Installation))

設定情報がアプリケーションフォルダーに保存されます。着脱可能な媒体にアプリケーションをインストールした場合には、この項目を選択します。

フォルダーを指定 (Specific Folder)

特定のフォルダーに設定情報を保存できます。

現在の設定フォルダーを開く (Open Setting Folder)

設定情報が保存されているフォルダーを開きます。これによって、設定情報の保存場所を確認したり、それらをバックアップしたりできます。

同期設定 (Synchronization Settings)

マスターフォルダー (Master Folder)

環境設定を保存する場所を指定できます。

起動するたびに同期 (Synchronize at Every Launch)

この項目をオンにすると、WaveLab Elements を起動するたびに設定が同期されます。

次の起動時に同期 (Synchronize at Next Launch)

この項目をオンにすると、WaveLab Elements を次回起動したときに設定が同期されます。

環境設定の取扱い

環境設定 (プリセット以外の設定すべて) を同期する方法を指定します。「環境設定を無視 (Ignore preferences)」または「環境設定を複製 (Mirror preferences)」のいずれかに設定できます。

プリセットの取扱い

マスターフォルダーに保存されるプリセットを同期する方法を指定します。以下の項目を利用できます。

- 「**プリセットを無視 (Ignore Presets)**」をオンにすると、プリセットは同期されません。
- 「**プリセットを複製 (Mirror Presets)**」をオンにすると、タイムスタンプにかかわらず、マスターフォルダーからプリセットが復元されます。ローカルで追加されたプリセットはすべて削除されます。
- 「**新規プリセットを読み込み (Import New Presets)**」をオンにすると、マスターフォルダーにあるプリセットがコンピューターにない場合、そのプリセットが読み込まれます。
- 「**古いプリセットを更新 (Update Old Presets)**」をオンにすると、上記と同じですが、マスターフォルダーに新しいバージョンのプリセットがある場合は上書きされます。

以下のプリセットフォルダーを無視 (複数のフォルダーを指定する場合はセミコロン;で区切る) (Ignore the following Preset Folders (Separate Them with a Semicolon))

設定の同期時に無視するプリセットフォルダーを指定できます。たとえば、「オーディオ接続 (Audio Connections)」の設定を無視するには、フィールドに「**Audio Connections**」と入力します。

マスターを更新 (Update Master)

このボタンをクリックすると、WaveLab Elements の起動時に使用された設定で、マスターフォルダーが更新されます。

補足

複数の WaveLab Elements ワークステーションが使用されている場合、この操作はシステム管理者が実行する必要があります。

関連リンク

[環境設定 \(424 ページ\)](#)

「表示形式 (Display)」 タブ (グローバル環境設定)

「表示形式 (Display)」タブでは、アプリケーション全体に影響するユーザーインターフェースへの変更を行なえます。

- グローバル環境設定の「表示形式 (Display)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して、「表示形式 (Display)」をクリックします。

テーマ (Theme)

ユーザーインターフェースのカラーパターンを選択できます。

- 「Dark」は、ユーザーインターフェースを暗い配色に設定します。
- 「Light」は、ユーザーインターフェースを明るい配色に設定します。

履歴 (History)

「最近使用したファイル」メニューの最大項目数 (Maximum Number of Items in Recent File Menus)

最近使用したファイルのメニューに表示するファイルの最大数を設定します。

その他のオプション (Miscellaneous Options)

アプリケーションを高解像度で表示する (Show Application in High DPI) (Windows のみ)

この項目をオンにすると、ディスプレイが高解像度に対応している場合に WaveLab Elements が高解像度で表示されます。対応していない場合、この項目は無視されます。

補足

プラグインウィンドウは高解像度で表示されません。プラグインウィンドウが小さすぎる場合は、「アプリケーションを高解像度で表示する (Show Application in High DPI)」をオフにしてください。

倍率を 100 の倍数に制限 (Restrict Scaling to Multiples of 100)

この項目をオンにすると、100 の倍数のみの倍率が使用されます。たとえば、WaveLab Elements で 150% の倍率を使用している場合、適用される倍率は 200% になります。

この項目をオフにすると、150% などの中間の倍率を使用できるようになります。

システムのファイル選択ダイアログを使用してファイルを開く (Use the System File Selector to Open Files)

この項目をオンにすると、「名前を付けて保存 (Save As)」を選択したときに標準のファイル選択ダイアログが表示されます。

ファイルの保存時にクイックファイル選択ダイアログを開く (Open Quick File Selector When Saving Files)

この項目をオンにすると、保存のショートカットでファイルを保存した場合に「ファイル (File)」タブのかわりにダイアログが開きます。

使用していないリボンタブを隠す (Hide Unused Ribbon Tabs)

この項目をオンにすると、使用していないリボンタブが非表示になります。

起動時に WaveLab Elements ロゴを表示 (Show WaveLab Elements Logo on Startup)

起動中に WaveLab Elements のロゴを表示するかどうかを指定します。

アプリケーションがアクティブでないときは最前面のウィンドウを隠す (Hide Top Level Windows When the Application Is Not Active) (Windowsのみ)

この項目をオンにすると、他にアクティブなアプリケーションがあるときは、すべてのフローティングウィンドウが自動的に非表示になります。この項目をオフにすると、フローティングウィンドウが他のアプリケーションウィンドウの前に表示されたままになります。

ツールチップの遅延 (Tooltip Delay)

ユーザーインターフェースコントロールにマウスカーソルを合わせてからツールチップが表示されるまでの時間を選択できます。

「300 ミリ秒 (300 milliseconds)」、 「500 ミリ秒 (500 milliseconds)」、 「700 ミリ秒 (700 milliseconds)」、 「1 秒 (1 sec)」、 「2 秒 (2 sec)」 から選択できます。ツールチップを一切表示したくない場合は、「非表示 (Never Show)」を選択します。

再生カーソル (Playback Cursor)

カラー (Color)

再生カーソルの色をカスタマイズできます。

ミュートされたチャンネルを薄くする (Dim for Muted Channels)

この項目をオンにすると、ミュートされたオーディオチャンネルに重なる部分の再生カーソルが半透明になります。

幅 (Width)

再生カーソルの幅をカスタマイズできます。

「細い (Thin)」、 「中 (Medium)」、 または 「太い (Thick)」 に設定できます。

軌跡を表示 (Show Trail)

この項目をオンにすると、再生カーソルの動きに追従する透明な影が再生カーソルの左側に表示されます。

- 「幅 (Width)」では、軌跡の幅を設定できます。
「わずか (Tiny)」、 「狭い (Small)」、 「中 (Medium)」、 または 「広い (Wide)」 に設定できます。
- 「カラー (Color)」では、軌跡の色を、再生カーソルと同じ色、白、または数種類のグレーに設定できます。
- 「濃さ (Intensity)」では、軌跡の可視性の度合いを設定できます。
「わずか (Subtle)」、 「マイルド (Mild)」、 「ソフト (Soft)」、 「適度 (Moderate)」、 または 「はっきり (Pronounced)」 に設定できます。

補足

再生カーソルの表示に関する設定は、「Dark」と「Light」のユーザーインターフェーステーマごとに個別に設定できます。

関連リンク

[環境設定 \(424 ページ\)](#)

[ファイルを開いて WaveLab を起動する \(66 ページ\)](#)

「オーディオ (Audio)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、処理精度などのオーディオに関する環境設定を変更できます。

- グローバル環境設定の「オーディオ (Audio)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「オーディオ (Audio)」をクリックします。

処理精度 (Processing Precision)

「プラグイン処理 (Plug-in Processing)」では、プラグインの処理精度を選択できます。

- 「**64 bit float**」を選択しており、プラグインが 64 ビットでのサンプリングに対応している場合、64 ビットの可逆圧縮で処理が行なわれます。
プラグインが 32 ビットでのサンプリングにのみ対応している場合、すべての 64-bit float サンプルは WaveLab Elements で自動的に 32-bit float に変換されてからプラグインへ送信されます。プラグイン処理が完了すると、32-bit float サンプルが WaveLab Elements で自動的に 64-bit float に損失なく再変換されます。
- 「**32 bit float**」を選択した場合、すべての 64-bit float のサンプルが WaveLab Elements で自動的に 32-bit float に変換されてからプラグインに送信されます。プラグイン処理が完了すると、32-bit float サンプルが WaveLab Elements で自動的に 64-bit float に損失なく再変換されます。

プラグインメニューでは、プラグインが 32-bit float または 64-bit float に対応している場合、プラグイン名の横に「32F」や「64F」が表示されます。

補足

64-bit float でのプラグイン処理には倍精度の処理が行なえませんが、32-bit float の場合より処理に若干時間がかかります。

「一時ファイル (Temporary Files)」では、オーディオ処理時に WaveLab Elements で作成される一時ファイルの解像度を選択できます。

初期設定では、WaveLab Elements で作成される一時ファイルは 32-bit float です。64-bit float のオーディオファイルまたは 32 ビットの PCM ファイルを作成したい場合は、「**64 bit float**」を使用します。

補足

64-bit float の一時ファイルは倍精度ですが、32-bit float よりも読み込みや書き出しに時間がかかり、ファイルサイズも 2 倍になります。

「システムのクリップボード (System Clipboard)」では、システムクリップボードの転送中に作成されるオーディオファイルの解像度を選択できます。

初期設定では、32-bit float に設定されています。ただし、ファイルの解像度が低くても品質を維持できることがわかった場合、値は自動的に下げられます。

関連リンク

[一時ファイル \(76 ページ\)](#)

[環境設定 \(424 ページ\)](#)

「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、WaveLab Elements で使用するいくつかのオーディオの形式と単位を設定できます。

- グローバル環境設定の「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「オーディオ/MIDI 形式 (Formats)」をクリックします。

形式

RMS 値に AES17 標準を使用 (Use AES17 Standard for RMS Values)

RMS 値の算出方法を設定します。

- この項目をオンにすると、フルスケールのサイン波のオーディオファイルのレベルは 0 dB として表示されます。これは AES 17 規格に準拠しています。
- この項目をオフにすると、フルスケールのサイン波のオーディオファイルのレベルは -3 dB として表示されます。

A3 の高さ (ピッチ変換などの基準値に使用) (Pitch of A3 (Used in Frequency to Note Conversions))

WaveLab Elements が基準とするピッチ (音の高さ) を周波数で指定します。周波数からノートへの変換では、このピッチが反映されます。

Windows 互換のファイル名を作成 (Create Windows-Compatible File Names) (macOS のみ)

Windows では、ファイル名に一部の文字 (| や \ など) を使用できません。この項目をオンにすると、ファイルを保存したときに、これらの文字が Windows のファイル名に使用できる文字に変換されます。

MIDI ノートの表示 (MIDI Note Display)

このセクションでは、WaveLab Elements でキーを表示する場合に、ピッチで表示するか、キーの MIDI ノートナンバーで表示するかを指定します。記譜法では、キーはそのピッチに従って表わされます。たとえば C3 は、下から 3 番めの C を表わします。

各キーは、0 から 127 までの MIDI ノートナンバーに相当します。たとえば C3 というキーは、MIDI ノートナンバー 48 に相当します。MIDI ノートナンバーによって、サンプラーが多数のサンプルを自動的に適切なキーに割り当てることができます。

数字の形式 (Numeric Style)

MIDI ノートを数字で表示する形式を指定します。

中央の C (ノート番号 60) (Middle C (Note #60))

MIDI ノートを解釈する音域 (0 ~ 127) を指定します。

波形 (Display)

アプリケーション全体にわたって MIDI ノートを表示する形式を選択します。

関連リンク

[環境設定](#) (424 ページ)

「CD の書き込み (CD Writing)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、CD への書き込みに関するさまざまなパラメーターを設定できます。

- グローバル環境設定の「CD の書き込み (CD Writing)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「CD の書き込み (CD Writing)」をクリックします。

CD の書き込み

Burnproof を使用する (Use Burnproof)

CD 書き込みドライブでこの技術がサポートされている場合は、修正可能なバッファアンダーランエラーが自動的に修正されます。

ディスクオーバーフローを許可する (Allow Disc Overflow)

WaveLab Elements で、ディスクの公式容量より多くのデータ (最大 2 分) の書き込みを試行できるようにします。

オーディオ CD の最大サイズ (Maximum Audio CD size)

CD の最大長を指定できます。プロジェクトがこの長さを超えると、警告メッセージが表示されます。標準の最大長は 74 分です。

関連リンク

[環境設定 \(424 ページ\)](#)

「オプション (Options)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、メッセージボックスをデフォルトにリセットできます。

- グローバル環境設定の「オプション (Options)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「オプション (Options)」をクリックします。

メッセージの設定を初期化 (Reset Default Answers)

すべてのメッセージボックス設定をデフォルト値にリセットします。たとえば、次回以降このメッセージを表示しないの設定がすべてオフになります。

関連リンク

[環境設定 \(424 ページ\)](#)

「外部アプリケーション (External Applications)」 タブ (グローバル環境設定)

このタブでは、代替の外部ファイルブラウザを指定できます。

- グローバル環境設定の「外部アプリケーション (External Applications)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択して「外部アプリケーション (External Applications)」をクリックします。

代替の外部ファイルブラウザ (Alternative External File Browser)

WaveLab Elements で「ファイルエクスプローラー/macOS Finder 上にフォルダーを表示 (Reveal Folder in File Explorer/Mac OS Finder)」または「ファイルエクスプローラー/macOS Finder 上にファイルを表示 (Reveal Files in File Explorer/macOS Finder)」を選択した場合に開く、代替の外部ファイルブラウザを指定できます。

必要に応じて、「コマンドライン (Command Line)」フィールドにコマンドライン書式を入力できます。参照するファイルまたはフォルダーのプレースホルダーとして %1 を使用します。

関連リンク

[環境設定 \(424 ページ\)](#)

[代替の外部ファイルブラウザ \(440 ページ\)](#)

オーディオファイル環境設定

ここでは、オーディオエディターでの編集作業に関する設定を定義できます。ただし、これらの設定は WaveLab Elements の他の部分にも影響を及ぼします。編集および再生に関するデフォルト値を設定したり、波形表示の外観を調節したりできます。また、オーディオファイルとピークファイルに対する WaveLab Elements の動作を設定できます。

- 「オーディオファイル環境設定 (Audio Files Preferences)」タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオファイル (Audio Files)」を選択します。

関連リンク

[「編集 \(Editing\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(431 ページ\)](#)

[「ファイル \(File\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(433 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(433 ページ\)](#)

「編集 (Editing)」タブ (オーディオファイル環境設定)

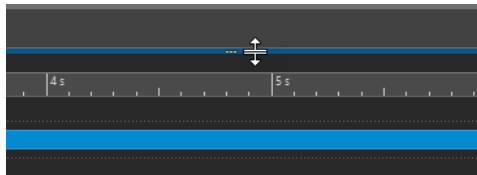
波形 (Display)

新しいオーディオファイルを開いたときにオーバービューを表示 (Show Overview When Opening New Audio Files)

この項目をオンにすると、オーディオファイルを開いたときに、「オーバービュー」も一緒に表示されます。この項目をオフにすると、メインビューだけが表示されます。

モノラルファイルおよびステレオファイルのみにオーバービューを表示 (Show Overview for Mono and Stereo Files Only)

この項目をオンにすると、モノラルおよびステレオのファイルを開く際にオーバービューウィンドウが表示され、マルチチャンネルのオーディオファイルを開く際には非表示になります。マルチチャンネルのオーディオファイルのオーバービューを表示するには、メインウィンドウの上部をクリックして下にドラッグします。



オーバービュー: 波形エリアにも範囲インジケータを表示 (表示機能のみ) (Overview: Passive Range Indicator Also Covers the Waveform)

この項目をオンにすると、オーバービューのタイムルーターに表示される範囲インジケータが波形エリアにも表示されます。ただし、波形エリアでは、インジケータで範囲を変更することはできません。

サンプルレベルのズームで波形のアナログエミュレーションを表示 (Analog Waveform Emulation at Sample Level Zooming)

この項目をオンにすると、タイムラインのサンプルレベルで波形を拡大した場合、波形のアナログエミュレーションが表示されます。

オーバービューの表示倍率を自動調節する (Auto-Zoom for Overviews)

この項目をオンにすると、オーディオファイルを開いたとき、ファイル全体が見渡せるようにオーバービューの表示が自動的に調節されます。

タブにファイル拡張子も表示する (Display File Extension on Tabs)

この項目をオンにすると、タブにはファイル名が拡張子付きで表示されます。たとえば、piano ではなく piano.mp3 と表示されます。

開いたときに表示する範囲 (秒単位で指定) (Number of Seconds to Display on Opening)

オーディオファイルを初めて開いたときに、表示する時間範囲を指定できます。WaveLab Elements は、この時間範囲に基づいて適切な表示倍率を計算します。

ファイル全体 (Whole Audio File)

この項目をオンにすると、ファイル全体が見渡せるように表示が自動的に調節されます。

選択範囲がない場合はファイル全体を処理する (Process Whole File If There is No Selection)

この項目をオンにすると、オーディオファイルに処理を適用するときにオーディオが選択されていないと、ファイル全体が処理されます。この項目をオフにすると、同じ状況で警告メッセージが表示されます。

保存後に編集を取り消すことを許可 (Allow Undoing Edits after Saving File)

このオプションをオンにすると、ファイルを保存したあとでも編集を元に戻すことができます。ディスクスペースを節約したい場合やファイルの保存時にすべての一時ファイルを削除したい場合は、このオプションをオフにできます。

ジョグ/シャトル再生 (Playback Scrubbing)

再生ツールでのみ使用する (Restrict to Play Tool)

この項目をオンにすると、この機能は再生ツールでのみ使用できます。

反復再生の幅 (Sensitivity)

タイムルーラー上をドラッグした場合に反復再生されるオーディオの幅 (デュレーション) を設定します。

選択範囲をゼロクロッシングにスナップ (Snap Selection to Zero-Crossing)

高倍率表示の場合はスナップしない (Do Not Snap at High Zoom Factors)

この項目をオンにすると、波形が非常に大きくズームされているときにはスナップ機能がオフになります。

検索範囲 (Scan Range)

WaveLab Elements で、対象となる位置の左右でゼロクロッシングをどこまで検索するかを指定します。

上向きのクロッシング位置 (Upward Crossing Point)/すべてのクロッシング位置 (Any Crossing Point)

オーディオ内のすべてのゼロクロッシング位置を検出するか (「すべてのクロッシング位置 (Any Crossing Point)」)、上向きのスロープを示すゼロクロスポイントに限定して検索するか (「上向きのクロッシング位置 (Upward Crossing Point)」) を選択できます。

補足

ループ選択には「上向きのクロッシング位置 (Upward Crossing Point)」を選択することをおすすめします。右上がりのスロープのみが反映されるため、このオプションを選択すると個々のゼロクロッシング位置間の距離が「すべてのクロッシング位置 (Any Crossing Point)」よりも長くなり、生成される結果が少なくなることに注意してください。

ラウドネス波形オーバーレイ (Loudness Waveform Overlay)

AES-17 スケーリング (AES-17 Scaling)

このオプションをオンにすると、正弦波の RMS ラウドネスがピーク値と一致します。

ヒント

オーディオ信号の RMS ラウドネスとピーク値を明確に区別するために、このオプションをオフにすることをおすすめします。そうすることで、ラウドネスディスプレイの高さがわずかに低くなります。

解像度 (Resolution)

RMS ラウドネス処理のオーディオスライスの長さを設定できます。値が小さいほどディスプレイがピークに近くなり、値が大きいほどピークに対する反応が弱くなります。

ヒント

ピークとラウドネスの差が大きな極めて動的なセクションを強調表示するには、大きい値を設定することをおすすめします。

補足

解像度を変更すると、すべてのオーディオイメージの表示が再構築されます。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(430 ページ\)](#)

[ジョグ/シャトル再生 \(115 ページ\)](#)

[ラウドネスオーバーレイ \(122 ページ\)](#)

「ファイル (File)」 タブ (オーディオファイル環境設定)

RF64 ファイル形式に対応 (Support RF64 File Format)

この項目をオンにすると、WaveLab Elements は 2GB 超のサイズに対応する形式の WAV ファイルを作成します。

補足

一部のアプリケーションは、このファイル形式に対応していません。

初期値サンプリングレート (ヘッダー情報のないファイルで使用) (Default Sample Rate for Files without Header)

ヘッダー部分にサンプリングレート情報のないオーディオファイルを開く場合、そのファイルに設定するサンプリングレートを指定します。

関連ファイルの場所 (Location of Associated Files)

関連ファイル (補助ファイル) をどこに保存するかを選択できます。

- 「**オーディオモンタージュまたはプロジェクトフォルダー (Audio Montage or Project Folder)**」を選択すると、補助ファイルがオーディオモンタージュまたはプロジェクトフォルダーのサブフォルダーに保存され、サブフォルダーにはそれぞれ「cache.mon」または「cache.prj」という名前が付けられます。ただし、対応するオーディオファイルもそのオーディオモンタージュまたはプロジェクトフォルダーに保存されている場合に限ります。
- 「**特定のフォルダー (Specific Folder)**」を選択すると、補助ファイルが指定したフォルダーに保存されます。

ヒント

重要なデータを失うことなくフォルダーの内容を定期的に削除できるため、あとからメモリー領域を解放する必要があるとわかっている場合にはこのオプションを選択することをおすすめします。

- 「**オーディオファイルと同じ場所 (Side by Side with Audio File)**」を選択すると、補助ファイルが対応するオーディオファイルと同じディレクトリーに保存されます。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(430 ページ\)](#)

「表示スタイル (Style)」 タブ (オーディオファイル環境設定)

このタブでは、**オーディオエディター**の要素にカスタム色を指定できます。

テーマ

デフォルトのスタイルか条件付きのスタイルから選択できます。

対象部分 (Parts)

色を設定できる部分が表示されます。色を編集する対象部分をクリックします。

表示しない (Hide) (特定の部分のみ)

選択した部分を非表示にします。

点線 (Dotted Line) (特定の部分のみ)

点線に変更します。

透明度 (Transparency) (特定の部分のみ)

選択した要素の透明度を設定します。

要素のサイズ (特定の部分のみ)

選択した要素のサイズを設定します。

該当する場合は両チャンネルを変更 (Change Both Channels If Applicable)

ステレオファイルの左右チャンネルに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、ファイルの左チャンネルの色設定が右チャンネルに、またはその逆に自動的に複製されます。

メインビューとオーバービューを変更 (Change Both Main View and Overview)

メインビューとオーバービューに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、メインビューの色設定がオーバービューに、またはその逆に自動的に複製されます。

カラーピッカー

選択した部分の色を選択します。色合いを選択するには円の中で希望する位置をクリックします。鮮やかさと明るさを調節するには三角形の中で希望する位置をクリックします。

赤 (Red)/緑 (Green)/青 (Blue)

RGB カラースペクトラムの赤、緑、青を指定します。

色の設定をコピー (Copy Color)

現在の色設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードにコピーされている色を貼り付けます。

以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)

これらのオプションを使用すると、特定の色スタイルを適用する条件を定義できます。

拡張子が以下のいずれかに該当 (File Extension Is Any Of)

この項目をオンにすると、指定した拡張子に該当するファイルに対して色スタイルが適用されます。拡張子はセミコロン;で区切ってください。

ファイル名が以下のキーワードのいずれかを含む (Name Contains Any of These Keywords)

この項目をオンにすると、名前に特定のキーワードを含んでいるファイルに対して色スタイルが適用されます。キーワードはセミコロン;で区切ってください。

サンプリングレートが以下の範囲内 (Sample Rate Is in the Range)

この項目をオンにすると、サンプリングレートが指定した範囲内にあるファイルに対して色スタイルが適用されます。

ビット解像度が以下の範囲内 (Bit Depth Is in the Range)

この項目をオンにすると、ビット解像度が指定した範囲内にあるファイルに対して色スタイルが適用されます。

チャンネル数が以下に該当: (Number of Channels Is)

この項目をオンにすると、ファイルのチャンネル数が指定したチャンネル数に該当するファイルに対して色スタイルが適用されます。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(430 ページ\)](#)

[オーディオエディターの要素の色設定 \(435 ページ\)](#)

オーディオエディターの要素の色設定

オーディオエディターのさまざまな要素にはカスタム色を割り当てることができます。選択した要素に応じて、透明度、外観、ラインを点線にするかどうかなど、追加の設定を行なえます。

左チャンネル/右チャンネル (Left Channel/Right Channel)

波形 (Waveform)

波形の色です。

波形 (選択状態) (Waveform (Selected))

選択された部分の波形の色です。

波形の輪郭線 (Waveform Outline)

波形の輪郭線の色です。

波形の輪郭線 (選択状態) (Waveform Outline (Selected))

選択された部分の、波形の輪郭線の色です。

背景の上半分 (Background Top)

背景の上半分の色です。

背景の上半分 (選択状態) (Background Top (Selected))

選択された部分の、背景の上半分の色です。

背景の下半分 (Background Bottom)

背景の下半分の色です。

背景の下半分 (選択状態) (Background Bottom (Selected))

選択された部分の、背景の下半分の色です。

波形の横軸 (中心ライン) (Waveform Main Axis)

波形の横軸の色とそのスタイルです。

波形の横軸 (50% ライン) (Waveform 50% Axis)

波形の横軸 (50% ライン) の色とそのスタイルです。

波形の要素

チャンネル分割線 (Channel Separator)

チャンネル分割線の色です。

プリ/ポストロールを表示 (Pre-/Post-Roll Indication)

プリ/ポストロールの表示の色です。

マーカーライン (Marker line)

マーカーラインの色と透明度 (オプション) です。

編集インジケータライン (Edit Indicator Line)

編集インジケータラインの色です。

編集インジケータヘッド (Edit Indicator Head)

編集インジケータヘッドの色です。

ファイル終了ライン (End of file indicator)

ファイル終了ラインの色です。

タイムルーラー スタイル (Time ruler style)

タイムルーラーの色とそのスタイルです。

タイムルーラーフォント (Time ruler font)

タイムルーラーのフォントの色とサイズです。

レベルルーラースタイル (Level ruler style)

レベルルーラーの色、そのスタイル、および透明度です。

レベルルーラーフォント (Level ruler font)

レベルルーラーのフォントの色とサイズです。

関連リンク

[オーディオファイル環境設定 \(430 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」 タブ \(オーディオファイル環境設定\) \(433 ページ\)](#)

オーディオモンタージュの環境設定

ここでは、すべてのオーディオモンタージュまたはアクティブなオーディオモンタージュのみに適用する一般的なパラメーターを設定できます。

- 「オーディオモンタージュ環境設定 (Audio Montages Preferences)」 タブを開くには、「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「オーディオモンタージュ (Audio Montages)」 を選択します。

関連リンク

[「表示スタイル \(Style\)」 タブ \(436 ページ\)](#)

「表示スタイル (Style)」 タブ

このタブでは、オーディオモンタージュウィンドウのクリップまたはクリップの一部にカスタム色を指定できます。

テーマ (Theme)

WaveLab Elements のカラーパターンを切り替えることができます。

対象部分 (Parts)

色を設定できる部分が表示されます。色を編集する対象部分をクリックします。

チェックボックス

複数の項目を選択して、同時に複数項目の色を設定できます。

元に戻す (Undo)

最後に行なった変更を取り消します。この操作はファイルを保存したあとに行なうこともできます。

やり直し (Redo)

取り消した変更をやり直します。この操作はファイルを保存したあとに行なうこともできます。

表示しない (Hide)

選択した部分を非表示にします。

該当する場合は両チャンネルを変更 (Change Both Channels If Applicable)

ステレオクリップの左右チャンネルに別々の色を設定できます。この項目をオンにすると、クリップの左チャンネルの色設定が右チャンネルに、またはその逆に自動的に複製されます。

カラーピッカー

選択した部分の色を選択します。色合いを選択するには円の中で希望する位置をクリックします。鮮やかさと明るさを調節するには三角形の中で希望する位置をクリックします。

赤 (Red)/緑 (Green)/青 (Blue)

RGB カラースペクトラムの赤、緑、青を指定します。

色の設定をコピー (Copy Color)

現在の色設定をクリップボードにコピーします。

貼り付け (Paste)

クリップボードにコピーされている色を貼り付けます。

以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)

これらのオプションを使用すると、特定の色スタイルを適用する条件を定義できます。

拡張子が以下のいずれかに該当 (File Extension Is Any Of)

この項目をオンにすると、指定した拡張子に該当するファイルを参照しているクリップに対して色スタイルが適用されます。拡張子はセミコロン;で区切ってください。

ファイル名が以下のキーワードのいずれかを含む (Name Contains Any of These Keywords)

この項目をオンにすると、名前に特定のキーワードを含んでいるクリップに対して色スタイルが適用されます。キーワードはセミコロン;で区切ってください。

サンプリングレートが以下の範囲内 (Sample Rate Is in the Range)

この項目をオンにすると、クリップが参照しているファイルのサンプリングレートが指定した範囲内にある場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

ビット解像度が以下の範囲内 (Bit Depth Is in the Range)

この項目をオンにすると、クリップが参照しているファイルのビット解像度が指定した範囲内にある場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

チャンネル数が以下に該当: (Number of Channels Is)

この項目をオンにすると、クリップのチャンネル数が指定したチャンネル数に該当する場合に、そのクリップに対して色スタイルが適用されます。

関連リンク

[オーディオモニタージュの環境設定 \(436 ページ\)](#)

[オーディオモニタージュの要素の色設定 \(437 ページ\)](#)

オーディオモニタージュの要素の色設定

モニタージュウィンドウのさまざまな要素にカスタム色を割り当てることができます。

クリップの色 (Clip Colors)

設定可能なクリップタイプは以下のとおりです。

クロスフェード範囲 (Crossfade Region)

クリップの重複範囲の背景色を設定できます。

初期設定値 (Default)

色が指定されていないクリップに適用されるデフォルトの色です。

ロック (Locked)

完全ロックされたクリップに適用される色です。

ミュート (Muted)

ミュートされたクリップ適用される色です。

カスタム設定 (Custom)

これらのオプションは、色のサブメニューに表示される項目です。「以下の条件が当てはまる場合にスタイルを適用 (This Style Is Used If These Conditions Apply)」セクションで、設定内容が自動的に適用されるよう条件を指定できます。

設定可能な色要素は以下のとおりです。

背景 (上部/下部) (Background Top/Bottom)

クリップの背景色です。背景は、上部から下部の色にグラデーション表示されます。

波形 (通常/選択状態) (Waveform (Normal/Selected))

選択されたクリップおよび選択されていないクリップの波形の色です。

波形の輪郭線 (通常/選択状態) (Waveform Outline (Normal/Selected))

選択されたクリップおよび選択されていないクリップの波形輪郭線の色です。

側辺 (Edge)

クリップの左右の辺の色です。

側辺 (選択クリップ) (Edge (Selected))

選択されたクリップの左右の辺の色です。

水平ライン (ゼロレベル) (Axis (Level Zero))

ゼロレベルを示す、クリップ中央の水平ライン (点線) の色です。

水平ライン (ハーフレベル) (Axis (Half Level))

50% レベルを示す、クリップ中央から半分の位置にある水平ライン (点線) の色です。

チャンネル分割線 (ステレオクリップ) (Channel Separator (Stereo Clip))

ステレオクリップの2つのチャンネルを分割するラインの色です。

クリップ名

クリップの名前ラベルの色です。

アクティブクリップの名前 (Active Clip Name)

アクティブなクリップの名前ラベルの色です。

アクティブクリップの名前の背景 (Active Clip Name Background)

アクティブなクリップの名前ラベルの背景色です。

その他 (Miscellaneous)

背景 (上部/下部) (Background Top/Bottom)

クリップがない領域のトラックビューの背景色です。

選択範囲の背景 (上部/下部) (Background (Selected Range) Top/Bottom)

選択範囲の背景色です。

マーカーライン (Marker Line)

オーディオモニタージュのマーカーラインの色です。

キューポイントのライン/終了キューポイントのライン (Cue Point Line/End Cue Point Line)

垂直のキューポイントのライン (点線) および終了キューポイントのラインの色です。

区切りごとの縦線 (時間軸) (Time Grid Lines)

区切りごとの縦線 (時間軸) の色です (タイムルーラーのメニューで表示をオンにした場合)。

関連リンク

[オーディオモニタージュの環境設定 \(436 ページ\)](#)

[「表示スタイル \(Style\)」タブ \(436 ページ\)](#)

複数のコンピューターでの WaveLab Elements の設定の同期

他のコンピューターにインストールした WaveLab Elements 用に、いくつかの設定を保存したファイルを作成できます。これらの設定を他の WaveLab Elements ワークステーションで使用すると、複数のコンピューターで設定の同期を保持できます。

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。
 2. 「全般 (General)」タブを選択します。
 3. 「設定情報の利用範囲 (Setting Location)」セクションで、設定を保存する場所を指定します。
-

マルチユーザー設定

管理などの目的で、スタジオやスクール内で複数の WaveLab Elements を使用している場合、1 台の WaveLab Elements をマスターとして設定できます。このマスターで共有設定にした環境設定やプリセットは、他の Wavelab で使用できます。

これらの設定は、ローカルネットワークなどに保存できます。

管理者がこれらの設定を更新した場合、他の WaveLab Elements をマスター設定と同期させることができます。この機能を個々のコンピューターで使用して、参照設定をバックアップしたり、必要に応じてマスター設定に戻したりすることもできます。

「環境設定 (Global Preferences)」の「全般 (General)」タブの設定は同期されません。これらの設定は、ユーザーごとに startup.ini (Windows) または startup.plist (Mac) に保存されます。

重要

Windows と Mac では設定を同期できません。

マルチユーザー設定の手順

マスターの WaveLab Elements で行なった設定は、他の WaveLab Elements で使用できます。

手順

1. 他の WaveLab Elements で使用したいすべての設定およびプリセットを、1 台の WaveLab Elements に設定します。
2. マスターの WaveLab Elements の設定フォルダーを読み取り専用を設定します。
3. マスター設定を使用したい別の WaveLab Elements を起動します。
4. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。
5. 「全般 (General)」タブを選択します。

6. 「同期設定 (Synchronization Settings)」セクションで、「マスターフォルダー」を設定し、設定を同期するタイミング、および環境設定またはプリセット (あるいはその両方) を同期に含めるかを指定します。
 7. WaveLab Elements を閉じます。
 8. 他の WaveLab Elements の startup.ini (Windows) または startup.plist (Mac) を、他の WaveLab Elements の設定フォルダーにコピーします。
-

結果

他の WaveLab Elements で、マスターの WaveLab Elements の設定が使用されます。

代替の外部ファイルブラウザ

初期設定では、WaveLab Elements はオーディオファイルなどを参照する際に OS のファイルブラウザを使用します。ただし、「ユーザー設定 (Preferences)」で代替の外部ファイルブラウザを指定することもできます。

関連リンク

[代替の外部ファイルブラウザの設定 \(440 ページ\)](#)

代替の外部ファイルブラウザの設定

手順

1. 「ファイル (File)」 > 「ユーザー設定 (Preferences)」 > 「グローバル (Global)」を選択します。
 2. 「外部アプリケーション (External Applications)」を選択します。
 3. 「代替の外部ファイルブラウザ (Alternative External File Browser)」をオンにします。
 4. テキストフィールドをクリックしてファイルブラウザを開きます。
 5. 代替の外部ファイルブラウザのファイルの場所を指定します。
 6. 「OK」をクリックします。
-

関連リンク

[代替の外部ファイルブラウザ \(440 ページ\)](#)

[「外部アプリケーション \(External Applications\)」タブ \(グローバル環境設定\) \(430 ページ\)](#)

索引

数字

3D 周波数
解析 182

A

AAC
エンコード 150
AIFF 141
AMB 141
Ambisonics 136, 141
AMBIX 141
ASCII
FFT 350
ASIO
Steinberg ドライバー 23
ドライバー 23
ASIO ドライバー 23
ASIO-Guard 22
オーディオ接続 24
設定 22
レイテンシー 21
ATXT 141

B

BWF
メタデータ 165

C

CART
マーカー 168
メタデータ 165
CC121
コントロール 30
リモートコントロール 29
CD
書き込み 357
形式 362
作成 357
情報 383
ディスクドライブ 28
CD の書き込み
環境設定 429
CD-Text 360
エディター 360
Cubase
外部エディター 396

D

DC オフセット
削除 196
全般情報の検出 178
DC オフセット (DC Offset) 195
DeEsser 270
DeHummer 270
DeNoiser 270
DSP 198
DVD
ディスクドライブ 28

E

EBU R-128 45
ラウドネス 428
ラウドネスノーマライザー 189
Enhance 270
EQ 270

F

FFT 350
書き出し 350
FLAC 141
エンコード 151
FPS
ビデオ 392

G

gnudb 383
GPK
ピークファイル 44

H

Hub 15

I

ID3
メタデータ 165
ISRC 363
iXML 397

L

L/R
マスターレベル 317

M

M4A

- メタデータ 168

macOS

- 集合デバイス 28

- 出力 28

- 入力 28

- 複数のオーディオデバイス 28

Maximizer 270

Mid/Side

- マスターレベル 317

MP2 141

- エンコード 150

MP3 141

- エンコード 148

- メタデータ 168

MP4 141

- メタデータ 168

MPEG

- MP2 141, 150

- MP3 141, 148

MPEG-4 141

N

Nuendo

- 外部エディター 396

O

Ogg 141

- エンコード 152

Opus

- エンコード 153

- ファイル形式 153

P

Pan Law 263

PCM

- ビットメーター 353

Podcast 404

- アップロード 405

- エンコード 404

- 公開 406

- ホストサービス 404

R

Red Book 規格

- CD 形式 362

- CD-Text 360

Resampler 201

Reverb 270

RF64 141

S

Spotify

- チャプター 342

Steinberg

- ASIO ドライバー 23

T

Touch Bar 423

- カスタマイズ 423

U

UPC/EAN 363

V

Voice Exciter 270

VST 2

- プリセット 315

VST プラグイン

- 追加 417

VU メーター

- 設定 347

W

WAV

- メタデータ 168

WaveLab

- 外部エディター 396

- 設定 424

WaveLab Exchange 396

Wavescope 355

WavPack 141

Windows Media Audio

- エンコード 154

WMA 141

- エンコード 154

Y

YouTube

- チャプター 342

あ

アクセス

- サウンドカード 21

アクティブ化

- 吸着項目 246

- スナップ 246

アクティブクリップ

- メニュー 247

上げる

- エンベロープレベル 261

値

- 編集 41

アプリケーション

- 外部 430

アプリケーション間

- コピー 399

「アルバム」ウィンドウ 287

アンカー 260

- 再生 105, 106

い

位相

反転 195

位相相関 348

一時ファイル 76

一時プリセット 89

移動

エンベロープポイント 261

オーディオ 160

クリップ 249

進む 54

選択範囲 39

トラック 228

範囲 39

マーカー 339

戻る 54

ループ 372

色 251

オーディオエディター 435

クリップ 230, 251

プラグイン 269

色の設定

オーディオエディター 408, 433

オーディオモニタージュ 436

オーディオモニタージュウインドウ 408

タブ 68

インスペクター

ウインドウ 270

エフェクトの追加 278

ペイン 277

う

ウインドウ

動作 34

ウェーブスコープ

設定 355

え

エフェクト

インスペクター 270, 278

音飛び 331

オフにする 315

カラーコード 269

クリップ 269

ゲイン 282, 283

コピー 281

最終 319

削除 280

順序の変更 280

追加 277, 278

トラック 269

並べ替え 80

バイパス 315

パンニング 282

プリゲイン 282

プリセット 315

ポストゲイン 282

マスターセクション 310

マルチチャンネル 243

エフェクト (続き)

元に戻す 281

モニタージュ出力 269, 270

エラー

全般情報の検出 178

エンコード

AAC 150

FLAC 151

MP2 150

MP3 148

Ogg 152

Opus 153

Podcast 404

WMA 154

オーディオファイル 148

鉛筆ツール 171

エンベロープ

隠す 257

基本操作 192

クリップ 256

クリップ用 256

選択 257

ダイアログ 191

パン 256

フェード 256

編集 258

編集カーソル 259

ポイントの追加 257

ボリューム 256

ミュート 262

リセット 259

レベル 256, 261

「エンベロープ」タブ

オーディオモニタージュ 216

エンベロープポイント

移動 261

カーソル位置 259

スナップ 260

選択 261

編集 260

エンベロープレベル

上げる 261

お

オーディオ

移動 160

解析 173

コピー 162

前後反転 195

選択 34

範囲 35

ビデオファイル 388

ユーザー設定 427

オーディオ CD

読み込み 294, 379

オーディオ CD プログラム

読み込み 225

オーディオエディター 48

色 435

ウインドウ 120

「処理」タブ 134

スペクトログラム 122

オーディオエディター (続き)
「挿入」タブ 133
タブ 126
チャンネルコントロール 123
ディスプレイモード 121
ドラッグ操作 80
波形 121
「表示」タブ 126
「編集」タブ 128
レインボー 121
「レンダリング」タブ 134
録音 295
オーディオ処理の負荷 111
オーディオ接続
タブ 24
定義 22
ドライバー 23
バス 24
オーディオ属性
サンプリングレート 143
「情報」ダイアログ 53
ダイアログ 143
チャンネル構成 143
ビット解像度 143
変更 164
オーディオドライバー 23
サンプリングレート 317
オーディオの移動
切り取り 160
ドラッグ操作 160
ナッジ機能 161
貼り付け 160
オーディオの選択範囲
ズーム 83
オーディオの範囲
アプリケーション間のコピー 400
再生 105
ズーム 83
オーディオファイル
エンコード 148
オーディオモニタージュ 18
環境設定 430
組み合わせ 155
形式 144
作成 143
挿入 155, 231
テンプレート 93
フェード 192
保存 144
ミックスダウン 163
リサンプリング 237
レンダリング 164
オーディオファイルの形式
ダイアログ 144
オーディオモニタージュ 48, 202
CD への書き込み 359
DDP への書き込み 359
色の設定 436
ウィンドウ 204
「エンベロープ」タブ 216
オーディオファイル 221
カスタム 220
環境設定 436

オーディオモニタージュ (続き)
クロスフェード 266
合成 228
再生 118
作成 17, 18, 220
サラウンドモード 239
参照情報 226
サンプリングレート 237
信号の経路 219
スタートアップアシスタント 17, 18
スナップ 246
スナップの対象位置 246
選択範囲 244
「挿入」タブ 214
属性 224
タブ 210
チャンネルクラスター 238
テンプレート 93
トラックコントロール領域 204
ドラッグ操作 80
「表示」タブ 210
ファイル構造 202
フェード 266
「フェード」タブ 215
複製 223
プラグイン 284
編集 243
「編集」タブ 212
保存 70
マルチチャンネル 238
「レンダリング」タブ 217
オーバーレイ
ラウドネス 122, 203
押したキー
表示 11
オシロスコープ 354
設定 355
音飛び 331
ASIO-Guard 22
オフライン処理 185

か

カーソル
位置 61
インジケーター 245
エンベロープポイント 259
カーソル位置
マーカーの挿入 259
開始
再生 104
解析
3D 周波数 182
オーディオ 173
種類 174
スペクトロスコープ 349
スペクトロメーター 349
全般情報の検出 173
フェーズスコープ 348
メータリング 345
外部
アプリケーション 430
ファイルブラウザ 440

外部アプリケーション
コピーアンドペースト 399

外部エディター
Cubase 396
Nuendo 396
WaveLab 396

書き込み 357
CD 357
CD 形式 362
オーディオモンタージュを CD に 359
オーディオモンタージュを DDP に 359

書き出し
FFT 350

隠す
エンベロープ 257
トランスポートバー 111
マーカー 339

重なり合う
クリップ 250

可視化
キーストローク 11
マウス入力 11
ユーザー入力 11

カスタマイズ 408
Touch Bar 423
オーディオエディター 408
オーディオモンタージュウィンドウ 408
コマンドバー 414
ショートカット 410
プラグイングループ 415
プリセット 88

カスタム
オーディオモンタージュ 220

カラーコード
プラグイン 269

簡易フェード 193

環境設定
CD の書き込み 429
オーディオファイル 430
オーディオモンタージュ 436
オプション 430
グローバル 424
形式 428
プラグイン 418

管理
ソースファイル 255
プラグイン 415

き

キーストローク
表示 11

キーボード
ズーム 83

キーボードショートカット
インデックス 413
カスタマイズ 410
定義 413

キャンセル
バックグラウンドタスク 331

吸着項目 124
アクティブ化 246
メニュー 124

キューポイント
クリップ 254
追加 255

<

クオンタイズ
選択範囲 38
タイムルーラー 38

組み合わせ
オーディオファイル 155

クラスター 136

クリーン 270

グリッチ
検出 179

クリッピング
検出 179
発生 189
マスターレベル 317

クリップ 230, 251
アクティブ 247
移動 249
色 251
エフェクト 269
オーディオモンタージュ 202
重なり合う 250
キューポイント 254
クロスフェード 249
交差 250
合成 228
コンテキストメニュー 247
再生 118
削除 254
自動グループ化 249
順序の変更 244
ソースファイル 255
並べ替え 244
非アクティブ 243
フェード 266
複製 250
分割 253
編集 243
リップル 249

クリップエフェクト
削除 280
順序の変更 280
追加 277

クリップエンベロープ 256

グループ
タブグループ 42
プラグイン 416

グローバル
環境設定 424

クロスフェード 193
オーディオモンタージュ 266
クリップ 249
編集 269
ループ 373

け

形式

- 環境設定 428
- ビデオ 392

形式変更

- オーディオファイル 144

ゲイン

- インスペクター 270
- エフェクト 282, 283
- グローバル 283
- ダイアログ 187

言語

- ユーザーインターフェース 424

検出

- ゼロクロッシング 125
- ループポイント 372

検出位置

- ディスプレイ 182
- マーカー 181

こ

交差

- クリップ 250

更新

- ピークファイル 44

合成

- クリップ 228
- トラック 228

構造

- オーディオモニタージュ 202

高速フーリエ変換 350

コーデック

- ビデオ 392

互換性

- マスターセクションプリセット 328

コピー

- エフェクト 281
- オーディオ 162
- 外部アプリケーション 400
- クリップボードへのオーディオ情報 98
- ステレオからモノラル 162
- ビデオクリップ 389
- ファイル 69
- モノラルからステレオ 162

コマンドバー 54

- カスタマイズ 414

コンテキストメニュー 57

- アクティブクリップ 247
- クリップ 247

コンテナ形式

- ビデオ 392

コントロール

- チャンネル 123

コントロールウィンドウ

- タブグループ 42

コントロール領域

- チャンネル 123

さ

「最近使用したファイル」 タブ 75

再実行 76

最終段エフェクト

- マスターセクション 319

サイズ変更

- トラック 229

再生 101

- アンカー 105, 106
- オーディオの範囲 105
- オーディオモニタージュ 118
- 開始 104
- クリップ 118
- 再生ボタン 104
- ショートカット 109
- ジョグ/シャトル 115
- スキップ 107
- スクロール 117
- タイムルーラー 112
- チャンネル 112
- 停止 104
- 停止ボタン 104
- トランスポートバー 101
- 背景 21
- プリロール 108
- ポストロール 108
- マルチチャンネル 114
- ループ 108

再描画

- ピークファイル 44

サウンドカード 21

- アクセス 21

作業フォルダー 96

削除

- DC オフセット 196
- エフェクト 280
- クリップ 254
- デフォルトのプリセット 91
- テンプレート 95
- トラック 229
- プリセット 89
- マーカー 338

作成

- CD 357
- オーディオファイル 143
- オーディオモニタージュ 17, 18, 220
- 選択範囲 244
- チャプター 342
- テンプレート 92
- フェード 192
- フェードアウト 192
- フェードイン 192
- マーカー 335
- 無音部分 169
- ループ 365

サラウンドモード

- オーディオモニタージュ 239

参照情報

- 修復 226
- 破損 226

サンプリングレート 143

- オーディオドライバー 317
- オーディオモニタージュ 224
- 正しくない 162
- 調節 237

サンプリングレート (続き)
不一致 237, 238
変換 201
変更 201, 225
マッチング 237
サンプルデータの属性 377
AIFF 377
WAV 377
ウィンドウ 378
編集 377

し

時/分/秒
形式 61
時間の表示形式
ダイアログ 61
自主規制音 170
挿入 170
自主規制音で消す 170
システム
設定 21
自動グループ化
オプション 249
クリップ 249
自動検出
ループポイント 372
自動選択 106
シフト
ピッチ 198
集合デバイス
作成 28
修正
波形 171
ピッチ 198
修復
参照情報 226
種類
トラック 228
順序の変更
エフェクト 280
クリップ 244
消去
光ディスク 358
小節と拍
形式 60
設定 60
「情報」ダイアログ 53
情報ライン 245
ショートカット
カスタマイズ 410
再生 109
タブ 410
編集 412
リスト 414
除外
プラグイン 415, 417
ジョグ/シャトル 115
環境設定 116
「再生」ツール 115
タイムルーラー 115
所在不明
プラグイン 418

所在不明ファイル 226
ダイアログ 227
処理
精度 427
適用 187
処理精度 45
「処理」タブ 185
信号の経路
オーディオモニタージュ 219

す

垂直ズーム
キーボード 83
スクロールホイール 81
マウス 82
レベルルーラー 86
水平ズーム
キーボード 83
スクロールホイール 81
マウス 82
ズーム 81, 83
オーディオエディター 84-86
オーディオの範囲 83
オーディオモニタージュ 87
オーバービュー 84
キーボード 83
ズームツール 84, 85
ズームボタン 87
ズームレベル 84
スクロールホイール 81
スペクトロメーター 350
選択中 83
選択範囲 83
タブバー 83
トラック 87
プリセット 87
編集カーソル 82
マウスホイール 82
マウスポインター 82
メインビュー 84
矢印キー 83
レベルルーラー 86
ズームオプション
オーディオエディター 84
オーディオモニタージュ 87
キーボード 83
スクロールホイール 81
タブ 83
トラック 87
マウス 82
ズームセクション 83
ズームツール
オーバービュー 85
メインビュー 85
ズームレベル 84
スキップ
選択範囲 107
スクロール
再生 117
スクロールホイール
ズーム 81

スタートアップアシスタント 15, 17
オーディオモニター 17, 18
開く 17
ファイルを開く 65
ステータスバー 55
ステレオ
コピー 162
ドラッグ操作 162
取扱い 136
分割 230
変換 158
モノラルへ 318
ステレオからモノラル 158
ステレオトラック
変換 230
ステレオにミックス 114
ステレオミックスダウン
マルチチャンネル 242
ストレッチ
タイム 196
スナップ 124
アクティブ化 246
アンカーに 260
エンベロープポイント 260
オーディオモニター 246
吸着項目 124
ゼロクロッシング 125
スナップショット
スペクトロメーター 350
スナップの対象
オーディオファイル 124
スナップの対象位置
オーディオモニター 246
スペクトログラム
オーディオエディター 122
表示 122
スペクトロスコープ 349
スペクトロメーター 349
ズーム 350
スナップショット 350
設定 351
プリセット 351
スライダー 41
スライドアウトウィンドウ 51

せ

精度
処理 427
整理
プラグイン 415
設定
ASIO-Guard 22
WaveLab 424
言語 424
サウンドカード 21
システム 21
チャンネル 239
同期 439
マルチユーザー 439
ゼロクロッシング 125
検出 125

前後反転
エフェクトの変更 281
オーディオ 195
選択
エンベロープ 257
エンベロープポイント 261
範囲 35
マーカー 340
選択範囲
移動 38, 39
オーディオモニター 244
拡大 40
クオンタイズ 38
削除 40
作成 244
縮小 40
トラック 244
編集 244
ミュート 170
全般
タブ 424
全般情報の検出 173
「エラー」タブ 178
結果 180
実行 180
種類 174
「その他」タブ 178
「ピーク」タブ 174
「ピッチ」タブ 177
「ラウドネス」タブ 176

そ

挿入
オーディオファイル 155, 231
自主規制音 170
ビデオファイル 387
「挿入」タブ
オーディオエディター 133
オーディオモニター 214
ソースファイル
管理 255
クリップ 255
編集 255
属性
オーディオ属性 53
オーディオモニター 224
サンプル 377
メタデータ 165, 167
速度
正しくない 162
ソロ
チャンネルクラスター 139
トラック 118
ソロ無効 118
チャンネルクラスター 139

た

ダイアログ
「不一致のサンプリングレート」ダイアログ 238

タイムコード
 アクティブ化 391
 形式 61
 無効化 391
「タイムコード」ウィンドウ 116
タイムストレッチ 196
 DSP 198
 制限 198
 ダイアログ 196
タイムルーラー 57
 オプション 58
 再生 112
 ジョグ/シャトル 115
 メニュー 58
ダイレクトモニタリング 305
ダッキング
 設定 264
 適用 264
 トラック 263
タブ
 色の設定 68
 タブグループ 43
 変更未保存インジケータ 68
タブグループ 42
 作成 43
 使用 43

ち

置換
 オーディオ 170
 所在不明のプラグイン 418
 ビデオ内のオーディオ 388
チャプター
 Spotify 342
 YouTube 342
 作成 342
チャプターの作成 343
チャンネル
 コントロール 123
 再生 112
 ステレオからモノラル 318
 設定 239
 選択 37
 選択範囲 38
 マルチチャンネルからステレオ 319
 マルチチャンネルからモノラル 319
 割り当て 240
チャンネルクラスター 136, 238
 折りたたみ 140
 再生 138
 ソロ 139
 ソロ無効 139
 展開 140
 マスターセクション 138
 ミュート 139
チャンネル構成 143
抽出
 オーディオ 388
調節
 サンプリングレート 237
 ループ 366, 367

直接レンダリング 323
 オーディオ範囲 324
 選択範囲 324

つ

追加
 キューポイント 255
 トラック 228
 ビデオトラック 386
ツールウィンドウ 49
 切り離し 49
 タブグループ 43
 閉じる 49
 ドッキング 49
 開く 49

て

定義
 キーボードショートカット 413
デザイン 320
 プラグイン 321
 マスターセクション 319
 ルール 321
停止
 再生 104
停止ボタン 104
ディスク空き領域インジケータ 300
ディスクアットワンス 364
ディスプレイ
 波形 121
適用
 フェード 193
デジタル信号処理 198
デバイス
 CC121 30
デフォルトのプリセット
 削除 91
 保存 90
 読み込み 91
テンプレート 91
 オーディオファイル 93
 オーディオモンタージュ 93
 削除 95
 作成 92
 デフォルト 95
 名前の変更 95
「テンプレート」タブ 92
テンポ
 拍節形式 60

と

同期
 オーディオファイル 98
 オーディオモンタージュ 98
 設定 439
 ビュー 98
トゥルーピーク
 EBU R-128 45
ドキュメントフォルダー 96

閉じる
 プラグインウィンドウ 287
 メーターウィンドウ 345

ドライバ
 ASIO 23
 Steinberg 23
 オーディオ 23

トラック 228
 移動 228
 エフェクト 269
 合成 228
 コントロール領域 204
 サイズ変更 229
 削除 229
 種類 228
 ステレオからモノラル 230
 選択範囲 244
 ソロ 118
 ソロ無効 118
 ダッキング 263
 チャンネルクラスター 238
 追加 228
 ナビゲーター 204
 ビデオ 386
 ミュート 118
 ロック 230
 ロック解除 230

ドラッグアンドドロップ 79

トラックエフェクト
 削除 280
 順序の変更 280
 追加 277

トラックコントロール領域 204
 ステレオトラック 205
 トラックピークメーター 209
 ビデオトラック 208
 モノラルトラック 205

ドラッグ操作 79
 オーディオエディター 80
 オーディオモニター 80
 ステレオからモノラル 162
 マスターセクション 80
 モノラルからステレオ 162

トラックのルーティング 241

トラックピークメーター 209

トラブルシューティング
 マスターセクションプリセット 328
 ループ 374

トランスポートバー 101
 位置 111
 オーディオ処理の負荷 111
 隠す 111
 再生ボタン 104
 停止ボタン 104
 プリセット 110

取り消し 76

トリミング
 ビデオクリップ 389

な

ナッジ機能
 オーディオ 161

ナビゲーション
 同期 98

ナビゲーター 204

名前の変更
 テンプレート 95
 表の項目 41
 ファイル 70
 マーカー 340

並べ替え
 エフェクト 80
 クリップ 244
 トラック 228

に

入力
 表示 11
 モニタリング 305

の

ノイズ
 シェーピング 320

ノーマライズ
 ラウドネス 189, 291
 レベル 188

は

バージョン履歴 77
 オーディオエディター 78
 オーディオモニター 77

倍精度
 一時ファイル 76

バイパス
 マスターセクション 322

バインディング
 マーカー 341

波形
 オーディオエディター 121
 修正 171
 ディスプレイ 121

バス
 オーディオ接続 24

バックアップバックアップ
 自動 69

バックグラウンドタスク
 音飛び 331
 キャンセル 331
 モニタリング 331

バッチ変換 402
 ファイル 403

バッチ変換 (Batch Conversion)
 ダイアログ 402

パン
 インスペクター 270
 エフェクト 282
 エンベロープ 256

範囲
 移動 39
 選択 35

反転

位相 195

ひ

ピーク

全般情報の検出 174

トラックピークメーター 209

ピークファイル 44

更新 44

再描画 44

光ディスク

消去 358

ピッチ 177

シフト 198

修正 198

全般情報の検出 177

ピッチシフト 198

ピッチバンド 199

ダイアログ 200

ビット解像度 45, 143

ビットメーター 353

設定 354

ビデオ 386

ウィンドウ 390

タイムコード 391

ビデオクリップ 389

コピー 389

トリミング 389

編集 389

編集モード 390

ビデオトラック 386

追加 386

ビデオファイル

オーディオの置き換え 388

オーディオの抽出 388

コーデック 392

互換性 391

コンテナ形式 392

挿入 387

フレームレート 392

読み込み 387

表 41

名前の変更 41

表示

押したキー 11

キーストローク 11

スペクトログラム 122

トラック 87

マウス入力 11

ユーザー入力 11

レインボー 121

表示形式

ユーザー設定 426

表示スタイル

タブ 433

表示設定

補助ファイル 45

「表示」タブ

オーディオエディター 126

開く

スタートアップアシスタント 17

プラグインウィンドウ 285

メーターウィンドウ 345

ふ

ファイル

一時 76

切り替え 74

クリップボード 66

コピー 69

最近使用 74

削除 70

専用のタブで開く 67

操作 65

閉じる 67

名前の変更 70

バッチ変換 403

開く 65, 66

フォーカス 98

保存 68

マルチチャンネル 136

レンダリング 323

ファイル形式

AIFF 141

FLAC 141

MP2 141

MP3 141

MPEG 141

Ogg 141

Opus 153

RF64 141

WavPack 141

WMA 141

特殊 157

バッチ変換 402

不明 157

プリセット 147

変更 146

マルチチャンネル 136

「ファイル」タブ 51

「情報」ダイアログ 53

ファイルを開く 66

ファイルタブグループ 42

作成 43

ファイルブラウザー 71

ウィンドウ 71

お気に入りフォルダー 74

外部 440

代替 440

ファイルを開く

スタートアップアシスタント 65

「ファイル」タブ 66

「不一致のサンプリングレート」ダイアログ

ダイアログ 238

フェーズスコープ 348

設定 348

フェード

エンベロープ 256

オーディオファイル 192

オーディオモニタージュ 266

カーブ 266

フェード (続き)
クリップ 266
クロスフェード 193
作成 192
種類 266
適用 193
フェードアウト 192
フェードイン 192
「フェード」タブ
オーディオモニタージュ 215
フォーカス 98
フォルダー 96
オーディオモニタージュ 202
指定 96
「フォルダー」タブ 96
複製
オーディオモニタージュ 223
クリップ 250
マーカー 337
浮動小数点精度ファイル 143
プラグイン
インスペクター 270
ウィンドウ 285
オーディオモニタージュ 284
オフにする 315
お気に入り 416
カラーコード 269
環境設定 418
管理 415
クリップエフェクト 269
グループ 415
除外 415, 417
所在不明 418
整理 415
タブ 418
置換 418
追加 417
トラックエフェクト 269
バイパス 315
プリセット 315
マスターセクション 311
モニタージュ出力 269, 270
プラグインウィンドウ
エフェクトの切り替え 286
エフェクトの追加 286
エフェクトの変更 286
閉じる 287
マスターセクション 312
プリエンファシス 364
プリゲイン
エフェクト 282
プリセット 88
VST 2 315
以前の WaveLab バージョン 328
一時 89
一時保存 90
エフェクト 90
削除 89
スペクトロメーター 351
トランスポートバー 110
ファイル形式 147
復元 90
変更 89

プリセット (続き)
保存 88
マスターセクション 327
メタデータ 168
読み込み 89, 328
プリロール 108
長さ 109
フルスクリーン
アクティブ化 64
フレーム/秒
形式 61
フレームレート
ビデオ 392
分割
クリップ 253
トラック 230

へ

ヘルプ 10, 11
スタートアップアシスタント 15

変換

オーディオ CD 384
サンプリングレート 201
ステレオからモノラル 158
ステレオファイル 158
複数のファイル 402
マーカー 339
モノラルからステレオ 158
モノラルファイル 158
リサンプリング 201

変更

オーディオ属性 164
サンプリングレート 201
ピッチ 199
ファイル形式 146
プリセット 89
マーカーの種類 339

編集

値 41
エンベロープ 258
エンベロープポイント 260
オーディオモニタージュ 243
クリップ 243
クロスフェード 269
サンプルデータの属性 377
選択範囲 244
ソースファイル 255
ビデオクリップ 389
メタデータ 168

編集カーソル

エンベロープポイントにスナップ 259
マーカーの挿入 259

「編集」タブ

オーディオモニタージュ 212

バンド

ピッチ 199

ほ

補助ファイル 45
ポストゲイン
エフェクト 282

- ホストサービス
 - Podcast 404
- ポストロール 108
 - 長さ 109
- 保存
 - オーディオファイル 144
 - オーディオモンタージュ 70
 - ファイル 68
 - 複数のファイル 69
 - マスターセクションプリセット 327
 - ループポイント 373
- ボリューム
 - エンベロープ 256
- ま**
- マーカー 332
 - CART 168
 - 移動 339
 - ウィンドウ 333
 - 隠す 339
 - 検出位置 181
 - 削除 338
 - 作成 335
 - 種類 332
 - 選択 340
 - 名前の変更 340
 - バインディング 341
 - 複製 337
 - 変換 339
 - 録音 306
- マーカーの種類
 - 変更 339
- マウス入力
 - 可視化 11
- マウスの位置 245
- マスターエフェクト
 - マルチチャンネル 243
- マスターセクション 307
 - ウィンドウ 307
 - エフェクト 310
 - サンプリングレート 317
 - 信号の経路 308
 - ステレオからモノラル 318
 - ステレオミックスダウン 242
 - 設定 309
 - ツール 309
 - ディザリング 321
 - バイパス 322
 - プラグインウィンドウ 312
 - プラグイン形式 311
 - プリセット 327, 328
 - プリセットの保存 327
 - プリセットの読み込み 328
 - マスターレベル 317
 - マルチチャンネル 242
 - マルチチャンネルからステレオ 319
 - マルチチャンネルからモノラル 319
 - リサンプリング 316
 - レンダリング 322
 - 「レンダリング」タブ 325
- マスターレベル
 - マスターセクション 317
- マッチング
 - サンプリングレート 237
- マルチチャンネル 136
 - オーディオエディター 136
 - オーディオモンタージュ 238
 - 再生 114, 138
 - ステレオへ 319
 - ステレオミックスダウン 242
 - 設定 239
 - トラックのルーティング 241
 - 編集 138
 - マスターエフェクト 243
 - マスターセクション 242
 - ミックスダウン 242
 - モノラルへ 319
- マルチチャンネルのオーディオファイル 136
- マルチユーザー
 - 設定 439
- み**
- ミックス
 - ステレオからモノラル 318
 - マルチチャンネルからステレオ 319
 - マルチチャンネルからモノラル 319
- ミックスダウン
 - オーディオファイル 163
 - オーディオモンタージュ 290
 - マルチチャンネル 242
 - メタノーマライザー 291
- ミュート
 - 選択範囲 170
 - チャンネルクラスター 139
 - トラック 118
- む**
- 無音部分
 - 作成 169
 - 挿入 169
 - 分割 253
- め**
- メーター
 - VU 347
 - ウェーブスコープ 355
 - オシロスコープ 354
 - スペクトロスコープ 349
 - スペクトロメーター 349
 - 設定 345
 - トラックピーク 209
 - ビット 353
 - フェーズスコープ 348
 - リセット 346
 - レベル 346
 - 録音 300
- メーターウィンドウ
 - 切り離し 49
 - 閉じる 345
 - ドッキング 49
 - 開く 345

メータリング 345
 ウィンドウ 345
メタデータ 165
 ウィンドウ 166
 ダイアログ 167
 プリセット 168
 編集 168
メタノーマライザー 291
メッセージの初期設定
 リセット 47
「メモ」ウィンドウ 294

も

元に戻す
 エフェクトの変更 281
モニタリング
 ダイレクトモニタリング 305
 入力 305
 バックグラウンドタスク 331
モノラル
 コピー 162
 専用のスピーカー 28
 ドラッグ操作 162
 変換 158
モノラルからステレオ 158
モニタージュ出力 270
モニタージュ出力エフェクト
 削除 280
 順序の変更 280
 追加 277
問題
 サンプリングレート 162
 ピッチ 162

ゆ

ユーザーインターフェース
 言語 424
ユーザー設定
 アプリケーション 430
 オーディオ 427
 表示形式 426

よ

読み込み
 オーディオ CD 379
 オーディオ CD プログラム 225
 オーディオファイル 225
 ビデオ 225
 ビデオファイル 387
 マスターセクションプリセット 328

ら

ラウドネス
 EBU R-128 45
 オーバーレイ 122, 203
 基準 428
 全般情報の検出 176

ラウドネス (続き)
 ノーマライザー 189
 メタノーマライザー 291
ラウドネスノーマライザー
 ダイアログ 189
ラウドネスメタノーマライザー 291
 ダイアログ 291

り

リサンプリング 201
 オーディオファイル 237
 マスターセクション 316
リセット
 エンベロープ 259
 メーター 346
リップル
 オプション 249
リモートコントロール
 CC121 29, 30
リモートデバイス
 タブ 29
履歴
 オーディオエディター 78
 オーディオモニタージュ 77
 バージョン 77

る

ルーティング
 トラック 241
ループ 365
 移動 372
 クロスフェード 373
 再生 108
 作成 365
 調節 366, 367
 トラブルシューティング 374
 ループ後のフェード 374
ループ音の均質化 375
ループ後のフェード 374
ループ調整 367
ループポイント
 検出 372
 自動検出 372
 保存 373
ルーラー
 小節と拍 60
 タイムルーラー 57
 レベルルーラー 57

れ

レイテンシー 21
レインボー
 オーディオエディター 121
 表示 121
レベル
 マスター 317
レベルエンベロープカーブ 256
レベルノーマライザー
 ダイアログ 188

- レベルメーター 346
 - 設定 347
- レベルルーラー 57
 - オプション 58
 - 垂直ズーム 86
 - ズーム 86
- レンダリング
 - オーディオ範囲 324
 - オーディオファイル 164
 - オーディオモニタージュ 290
 - 音飛び 331
 - 選択範囲 324
 - 直接 323
 - ファイル 323
 - マスターセクション 322
- 「レンダリング」タブ
 - オーディオエディター 134
 - オーディオモニタージュ 217
 - マスターセクション 325

ろ

- 録音 295
 - オーディオエディター 295
 - オーディオモニタージュ 300
 - カスタムファイル属性 302
 - 自動ファイル属性 302
 - スペクトロメーター 300
 - 設定 295
 - ダイアログ 295
 - タブ 24
 - ディスク空き領域インジケーター 300
 - バス 301
 - 複数のトラック 303
 - マーカー 306
 - レベルメーター 300
- ロック
 - トラック 230
- ロック解除
 - トラック 230

わ

- ワークスペース
 - ウィンドウ 48
 - スライドアウトウィンドウ 51
 - 要素 48
- ワークスペースのレイアウト
 - リセット 64
- 割り当て
 - チャンネル 240