

for Windows

Sound it!

7 Premium / Basic

ユーザーズマニュアル

Sound it! 7 Basic for Princeton では、Sound it! 7 Basic for Windows 製品版の機能が一部制限されています。

主な機能制限

- MP3 形式のファイルの読み込み・保存
- MIDI データの読み込み
- 搭載エフェクト：以下の 4 種類以外のエフェクトは搭載されていません。
 - GraphicEQ (グラフィックイコライザ)
 - Sonnox DE-CLICKER (ポップ、クリック、クラックルノイズ除去)
 - Sonnox DE-NOISER (ヒスノイズ除去)
 - Sonnox DE-BUZZER (ハムノイズ除去)

製品版へのアップグレードはこちらからどうぞ

サポートのご案内

Windows XP には対応しておりません。

MUSIC SOFTWARE & DATA
INTERNET

ユーザー登録・サポートのご案内

Sound it! 7をご使用の上で、お困りになったことやご質問などにお答えするサポートサービスをおこなっています。ユーザーサポートをお受けになるにはユーザー登録が必要となります。Sound it! 7のWebメニュー[※] [オンラインユーザー登録] で必要事項を入力の上、送信してください（インターネット環境が必要です）。ご登録ユーザーの皆さまには、サポートニュースや新製品のご案内などを送らせていただきます。

ご注意：

ハードウェア機器のご使用に関するサポートはおこなっておりません。機器のメーカーへお問い合わせください。
株式会社プリンストン <http://www.princeton.co.jp>

ユーザーサポート窓口

● ホームページ上のQ&A（インターネットに接続可能な場合）

Q&Aには、お客様からよくお問い合わせをいただく質問、便利な使い方やテクニックが紹介されています。

<http://www.ssw.co.jp/qa/> または、製品起動後、『Web』メニュー[※] 「Q&A」

● オンラインサポートセンター（インターネットに接続可能な場合）

お客様専用のマイページにログインいただくと、登録製品に関するお問い合わせの他、登録情報の確認・変更・登録製品情報の照会・ご登録ユーザー様専用ダウンロード、バージョンアップ、優待販売のお申し込みなどのさまざまなサポートサービスを利用することができます。ログイン時に、ユーザーID（登録完了時にお送りする製品登録完了通知メールに記載）と登録時の電話番号が必要です。

<http://www.ssw.co.jp/support/websupport.htm>

または、製品起動後、『Web』メニュー[※] 「オンラインサポートセンター」

● 電子メール（インターネットに接続可能な場合）

電子メールによるお問い合わせは、「お問い合わせシート」をメール本文にコピーして必要事項をご記入の上、お送り下さい。お問い合わせシート（お問い合わせシート.txt）はインストールディスクに収録されています。

お問い合わせメールアドレス：techsupport@ssw.co.jp

* 携帯メールアドレスからのお問い合わせには対応していません。

* 文字化けなどのトラブルを回避するため、書式の付いていないテキスト形式として、本文には半角カタカナなどの機種依存文字を使用しないでください。

● 電話

お問い合わせの際は、インストールディスク内に収録されている「お問い合わせシート」の各項目を確認の上、ご連絡ください。また、できるだけ本ソフトウェアが起動しているコンピュータを近くに置いて、動作の確認ができるようご準備ください。

専用サポート電話：【東京】03-3226-0208 【大阪】06-6309-1003

受付時間：月～金 11:00～13:00, 14:00～17:00（土、日、祝祭日、当社規定の休業日を除く）

* 電話によるお問い合わせは混み合って繋がりにくい場合がございます。オンラインサポートセンター、電子メール、FAXなどご利用くださいますようお願い致します。

● FAX・郵便

お問い合わせの際は、インストールディスク内に収録されている「お問い合わせシート」に必要事項をご記入の上、弊社宛にお送りください。

〒532-0011 大阪市淀川区西中島7-1-5 辰野新大阪ビル8F 株式会社インターネット ユーザーサポート係
専用FAX番号：【東京】03-3226-0184 【大阪】06-6309-1004

はじめに

Sound it! 7をお買い上げいただきましてありがとうございます。

本書は、Sound it! 7 Premium / Basic共通のユーザーズマニュアルです。

基本的な機能を幅広く理解していただき、Sound it! を快適な操作でお楽しみください。

PremiumとBasicのおもな機能上の違いは以下の点です。

- ◆ ミキサーのインサートセクションに設定できるエフェクトの数 (Premium : 8 / Basic : 2)
- ◆ 収録されているエフェクトの数 (Premium : 38 / Basic : 21)
- ◆ エディットウィンドウ上でのミキサーコントロール入力 (Premiumのみ)
- ◆ オートメーションのRead / Write機能 (Premiumのみ)

▼ 著作権について

市販の音楽CDなど、著作権法で保護されている著作物からデータをコピーして第三者に配布することは法律で禁止されています。他の著作物からコピーして作成したデータは個人で「私的」に楽しむという利用目的に限定されています。私的利用目的から逸脱した使用は法的に罰せられることがありますのでご注意ください。

- * 本マニュアルでは、Sound it! 7 Premiumのキャプチャー画像を使用しているため、機能によってはSound it! 7 Basicとはユーザーインターフェースが異なります。
- * 本マニュアルで使用されているキャプチャー画像は、開発段階のものであるため、実際とは表示が異なる場合があります。
- * ATRACおよびそのロゴは、ソニー株式会社の登録商標です。
- * ウォークマン、WALKMANは、ソニー株式会社の登録商標です。
- * iTunes、iPodは、米国Apple Computer, Inc.の登録商標です。
- * Microsoft、Windows、Windows Mediaは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
- * 本製品のMPEG Layer3オーディオ圧縮/伸張技術は、THOMSON Multimediaより特許ライセンスを受けています。
- * 着うた®、着うたフル®は株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントの登録商標です。
- * 文中のその他の会社名、製品名等は各社の商標または登録商標です。

CONTENTS もくじ

接続と設定 7

機器の接続を確認する	8
オーディオポートを設定する	10

操作ガイド 11

Sound it! 7 機能マップ	12
Step 1 録音	14
Step 2 データの編集	17
不要な無音部分を削除する	17
選択範囲を新規エディタで開く	18
セクションごとに分割マーカーを入力する	19
音量を整える	21
フェードイン/アウトを設定する	22
◎おもな編集や加工の種類	23
Step 3 エフェクトをかける	24
オーディオデータに直接エフェクトをかける	25
リアルタイムエフェクトをかける	26
◎エフェクトの種類	27
Step 4 オリジナルCDをつくる	29
効率よく作業するために	33

ウィンドウの各部 35

ウェーブエディタ	36
◎ディスプレイウィンドウ	36
▼表示する範囲の指定方法	36
▼表示する範囲の移動方法	37
▼拡大/縮小ボタンについて	37
▼ミキサーコントロールの入力方法	38
▼エンベローブポイントの選択方法	39
▼エンベローブポイントの編集方法	39
▼ディスプレイウィンドウをアクティブにする方法	40
◎エディットウィンドウ	40
▼エディットウィンドウの各部	40
▼拡大/縮小スライダーについて	41
▼エディットウィンドウをアクティブにする方法	41
プレイパネル	42
◎プレイパネルの各部	42
メニューバーとツールバー	47
◎メニューバー	47
◎ツールバー	47
▼メインツール	48
▼編集ツール	48
▼加工ツール	49

▼マーカーツール	49
▼プレイツール	49
◎ステータスバー	50

範囲選択の方法 51

◎マウスドラッグで任意の範囲を選択する	52
◎範囲選択ダイアログで選択する	52
◎エディットウィンドウ内全体を選択する	53
◎マーカー一覧表示ウィンドウで選択する	53
◎巻戻し/早送りしながら選択する	54
◎CTRLキー+クリックで選択する	54
◎すでに選択している範囲を変更する	54
POINT 選択範囲をドラッグ&ドロップして 新規エディタで開く	55

エフェクトを使う 58

◎エフェクトの概要	58
◎オーディオデータに直接エフェクトをかける手順	59
◎リアルタイムエフェクトをかける手順	60
◎エフェクトパネルの各部	61
◎ミキサーの各部	63
◎エフェクトプリセットを追加保存する方法 ①	67
◎エフェクトプリセットを追加保存する方法 ②	68

メニューコマンド 69

ファイルメニュー	70
◎新規作成	70
◎開く	71
▼読み込み可能なファイル形式	71
POINT 「開く」以外の方法でファイルを開く	72
◎上書き保存	72
◎名前を付けて保存	73
▼保存可能なファイル形式	73
◎選択範囲を別名で保存	76
◎マーカー位置で分割保存	77
◎閉じる	78
◎MIDIデータの読み込み	79
▼読み込み可能なファイル形式	79
◎最近使ったファイル	80
◎Sound it!の終了	80
編集メニュー	81
◎元に戻す	81
◎再実行	81
◎アンドゥ履歴	81

●カット	82
●トリム	82
●コピー	82
●ペースト	83
●マージ	84
●消去	85
●オーディオファイルの挿入	85
●すべてを選択	85
●範囲選択	85
●選択解除	86
コントロール	86
●すべてを選択	86
●範囲選択	86
●選択解除	87
ゼロクロスについて	87
●ゼロクロス 範囲を内側（外側）に補正	87
マーカー	88
▼マーカーの属性	88
●マーカーを置く	89
POINT CD作成時に分割・抽出マーカーを利用する	89
●分割マーカーを置く	90
●無音部を検出してマーカーを置く	90
●アタックを検出してマーカーを置く	91
●マーカー位置でデータを分割	92
●先頭へジャンプ	92
●前へジャンプ	92
●次へジャンプ	92
●最後へジャンプ	92
●マーカー一覧表示	93
POINT 拡張Podcastについて	96
●タグ情報の設定	97
●ACIDプロパティ	98
表示メニュー	99
●縦軸（パーセント/デシベル）	99
●横軸（時間/サンプル/拍子）	99
●全体表示	101
●カーソルの位置情報を表示	101
●拡大/縮小	101
ディスプレイウィンドウ	101
●拡大/縮小	101
●Volume / Pan	102
●選択範囲を拡大/縮小	102
●範囲拡大を解除	103
カーソルモード	103
●エディット	103
●拡大/縮小	103
●手のひら	103
●サンプル単位の修正	104
●コントロール入力カーソル	105
▼ミキサーコントロールの入力方法	105
▼エンベローブポイントの選択方法	106
▼エンベローブポイントの編集方法	106
▼ディスプレイウィンドウをアクティブにする方法	107
●ツールバー	107
●ミキサー	107
●メディアブラウザ	107
演奏メニュー	110
●先頭へ	110
●巻戻し	110
●早送り	110
●最後へ	110
●再生	110
●停止	111
●録音開始	111
▼録音時間とファイルサイズについて	111
●録音一時停止	112
POINT タイムシフト録音を利用する	112
●録音自動停止の設定	113
●スクラブ再生	113
●スクラブ再生の設定	113
●タイマー録音	114
加工メニュー	115
●ゲイン	115
●ノーマライズ	115
●フェードイン/アウト	116
●リバース	116
●ブランク	117
●フリーズ	118
エフェクト	119
●STEREO ENHANCER	119
●DISTORTION	120
●COMPRESSOR	121
●FREQUENCY COMP/DEESSER	122
●EXPANDER/GATE	123
●MAXIMIZER/LIMITER	124
●MULTI COMPRESSOR	125
●NOISEGATE	127
●RMS COMPRESSOR	128
●SONNOX LIMITER	129
●2Band EQUALIZER	131
●6Band EQUALIZER	132
●ENHANCER	133
●FILTER	134

● GRAPHIC EQUALIZER	135
POINT イコライザ (EQ) の種類について	136
POINT FREQUENCY (周波数) について	137
● SONNOX EQUALISER AND FILTERS	138
● BIT CRASHER	142
● LOUDNESS METER	143
● AUTO PAN	145
● CENTER CANCEL	146
● CHORUS	147
● DIMENSION	148
● ADV.PITCH SHIFT	149
● ADV.TIME COMP 2	150
● ADV.TIME STRETCH	151
● PITCH SHIFT	153
● PITCH SHIFT RT	154
● PITCH SHIFT/TIME COMP	155
● SPEED	156
● TIME COMP/EXP	157
● FORMANT SHIFT	152
● DELAY	158
● REVERB	159
● TAP DELAY	160
● SONNOX REVERB	162
● SONNOX DE-BUZZER (ノイズリダクション)	164
● SONNOX DE-CLICKER (ノイズリダクション)	166
● SONNOX DE-NOISER (ノイズリダクション)	168
● Sonnox ノイズリダクション	170
● DCオフセットの除去	171
● 位相反転	172
● チャンネル入れ替え	172
● フォーマット変更	173
● 最後へ	110
ツールメニュー	174
● プレイリスト	174
● 音楽CDからファイルを抽出	179
● バッチ処理	181
● 周波数アナライザ	183
● プレイパネル	185
設定メニュー	186
● オーディオポートの設定	186
POINT フォーマットの指定について	187
● オーディオポートの情報	188
● 画面色の設定	188
● ショートカットキーの設定	189
オプション	190
● オプション-全般	190

● オプション-録音/再生	191
● オプション-フォルダの設定	192
● オプション-タッチ入力の設定	193
ウィンドウメニュー	194
● 重ねて表示	194
● 上下に並べて表示	194
● 左右に並べて表示	194
● すべて閉じる	194
Webメニュー	195
● オンラインユーザー登録	195
● オンラインアップデート	195
● SSWホームページ	195
● Sound it! Lesson	195
● Q&A	195
● オンラインサポートセンター	196
ヘルプメニュー	197
● パフォーマンス	197
● メモリ情報	197
● ヘルプの起動	197
● 状況依存ヘルプ	198
● バージョン情報	198

資料 199

録音/再生レベルの調整 Windows Vista/7	200
録音/再生レベルの調整 Windows XP	203
オーディオファイルの基礎知識	206
▼ Sound it! 7で扱うことのできるファイル形式	208
POINT サンプリングレートについて	206
ショートカットキー一覧	210
さくいん	215

接続と設定

Sound it!のインストールに関しましては、
インストール&アクティベーションガイド（別紙）をご覧ください。

機器の接続を確認する

機器の接続方法の例を紹介します。接続方法はご使用の機器によって異なります。

変換ケーブル等はオーディオインターフェースやコンピュータの取扱説明書でご確認の上、ご用意ください。

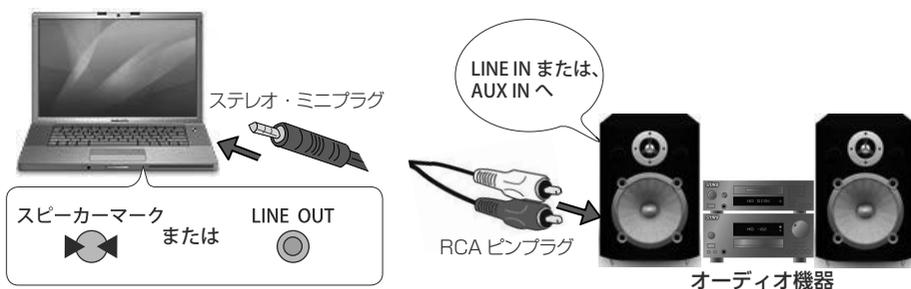
▼録音 / 再生レベルの調整  P.200 ~

● コンピュータ内蔵のオーディオインターフェース機能を使用してコンピュータのスピーカーで音を鳴らす



接続の必要はありません。

● コンピュータ内蔵のオーディオインターフェース機能を使用してオーディオ機器で音を鳴らす



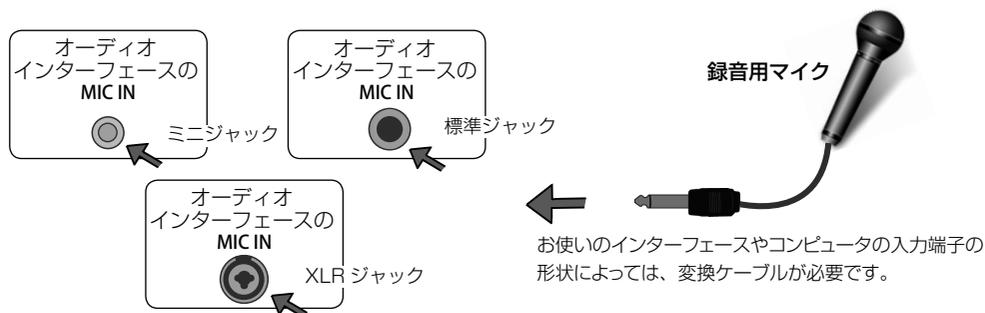
● 外部オーディオインターフェースを使用してオーディオ機器で音を鳴らす



● オーディオインターフェース（機能）に録音機材を接続する

外部オーディオインターフェースやコンピュータに付属のMIC IN 端子には、マイクをはじめ様々な録音機材をつなぐことができます。

- * 変換ケーブルなどはオーディオインターフェースやコンピュータの説明書でご確認の上お求め下さい。
- * 外部オーディオインターフェースやコンピュータに付属のMIC IN 端子がプラグインパワー端子の場合は、必ずプラグインパワーに対応したマイクをお使い下さい。



オーディオ機器
ラジカセ、レコードプレーヤーなど。
接続については、各機器のマニュアルをご参照ください。

オーディオポートを設定する

Sound it! で録音 / 再生するために必要なオーディオポートの設定をおこないます。

Sound it! がオーディオデータの入出力に使用するデバイス（コンピュータに内蔵されたオーディオインターフェース機能、または、外部オーディオインターフェースのデバイスドライバ）を指定します。

最初に起動した時や、使用するオーディオインターフェース（機能）を変更した際は、必ずこの設定をおこなってください。

手順① Sound it! を起動します。



Sound it! を起動します。

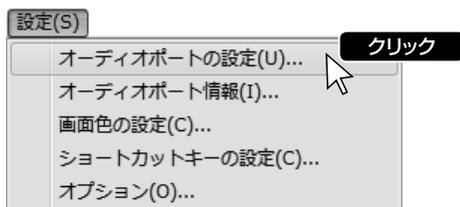
コンピュータの メニューから

【すべてのプログラム】（Windows 8 の場合は、スタート画面で右クリックすると表示される **【すべてのアプリ】**）

【Sound it! 7 Premium または Basic】 **【Sound it! 7 Premium または Basic】** をクリックして実行します。

* 最初に起動した時、またはオーディオポートの設定がおこなわれていない場合、入力デバイス / 出力デバイスに関する警告メッセージが表示されます。OK ボタンをクリックして **手順②** へ進んでください。

手順② 設定メニューから「オーディオポートの設定」をクリックします。



手順③ オーディオポートの設定ダイアログで設定します。



一覧から、使用するオーディオインターフェース（機能）のドライバを指定して **OK ボタン** をクリックします。

詳しくは **▼オーディオポートの設定** **P.186** を参照ください。

* ASIOドライバを選択した場合は **ASIO 設定ダイアログ** が表示されます。 **P.187**

操作ガイド

Sound it! 7 機能マップ

Sound it! では、素材を波形データ（オーディオデータ）として取り込み、これをウェブエディタに読み込んで編集をおこないます。録音したデータや既存のオーディオファイルをもとに、カット・コピー・ペーストをはじめ、各種ノイズの除去、20種類以上のエフェクトを使用して多彩なサウンドを楽しめます。

素材

オーディオファイルとして利用したい素材、CDに焼きたいデータを用意しましょう



レコード
テープ



会議 ライブ演奏
ナレーション



既存の
オーディオファイル



テレビ ラジオ
有線放送

録音

接続を確認して録音を実行します。録音に関する便利な機能も使ってみましょう。▼接続について P.7

録音自動停止機能の活用

録音を開始してから、設定した時間が経過すると録音を自動停止します。長時間の録音時に便利です。 P.113

タイムシフト録音の活用

録音時の頭切れを回避するために、録音を開始した時点より、最大10秒前までの録音を有効にする機能です。 P.112

タイマー録音の活用

あらかじめ開始時刻と終了時刻を設定してタイマー録音をおこないます。留守中の録音が可能です。 P.114

一時停止ボタンの活用

録音中、一時停止することができます。必要な箇所だけを取り込むことができます。 P.112

編集

必要に応じて、録音したデータ・既存のオーディオファイルの編集・加工をおこないます。

ノイズを除去する

搭載されている3種類のSonnox社製ノイズリダクションエフェクトやその他のエフェクト、加工コマンドを利用して、レコードのプチプチノイズ、テープのヒスノイズ、ハムノイズなどを除去することができます。

- ▼Sonnoxノイズリダクション P.164 ~
- ▼DCオフセットの除去 P.171
- ▼NOISE GATE P.127

フォーマットを変更する

目的に合わせて、ファイル形式（ビットレージョン/チャンネル/サンプリングレート）を変更することができます。

CDに焼く場合は16ビット/44100Hz/STEREOにしておきましょう。

- ▼フォーマット変更 P.173

エフェクトで表情を付ける

あらかじめ装備された数多くのVSTエフェクト（Premium：38種 / Basic：21種）を活用します。コンプレッサーを使って音量のバラツキを小さくしたり、イコライザで音質を変化させたり、その他にもさまざまなエフェクト効果を適用することができます。

ミキサーを使ってオーディオデータのアウトプットにリアルタイムエフェクトを設定することもできます。

- ▼エフェクトを使う P.58
- ▼各エフェクトについて P.119
- ▼エフェクトの種類（一覧） P.27

マーカーを活用する

目印として入力するマーカーは、目的の位置に素早くジャンプしたい場合や範囲選択する際に便利です。

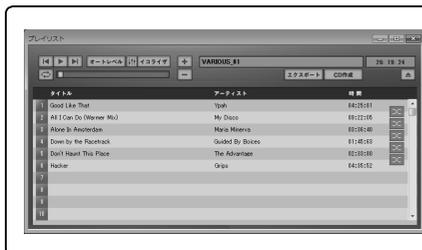
レコードやカセットなどから、ひと続きのオーディオデータとして録音した場合、分割/抽出マーカーを入力しておく便利です。マーカー位置で自動でデータを分割して、編集作業をより円滑に進めることができます。

- ▼マーカー P.88 ~

仕上がったデータは、さまざまな用途に活用することができます。携帯プレーヤーで聴いたり、ホームページのBGMにしたり、またオリジナルCDとして焼くこともできます。オーディオファイルのファイルサイズや音質、ファイルの種類については、▼オーディオファイルの基礎知識  P.206 を参照ください。

活用

MP3などのファイルを携帯プレーヤーで聴いたり、オリジナルCDを作成します。



プレイリスト

複数のオーディオファイルをプレイリストのトラックリストに追加して、ここからCD作成やエクスポートを実行します。曲間のクロスフェードや、複数のデータの音量を自動調整するオートレベル機能を使用することができます。  P.174

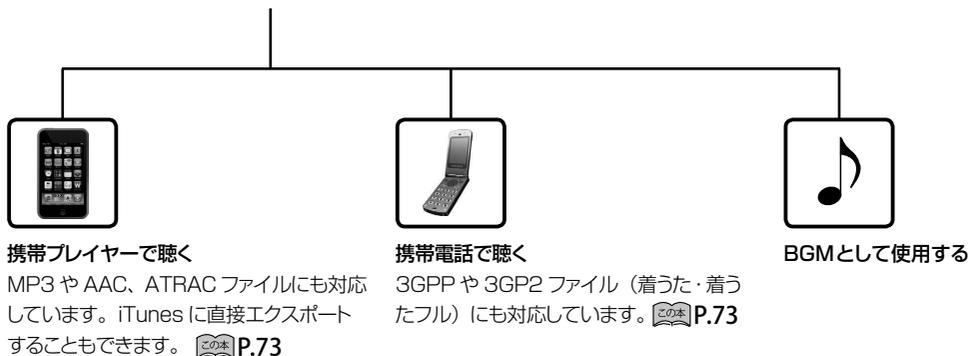


ファイルのエクスポート

一括してファイル形式を変更して保存することができます。またプレイリスト上で設定したオートレベルやクロスフェードの設定も反映して保存することができます。  P.178



オリジナルCDの作成



携帯プレーヤーで聴く

MP3やAAC、ATRACファイルにも対応しています。iTunesに直接エクスポートすることもできます。  P.73

携帯電話で聴く

3GPPや3GP2ファイル（着うた・着うたフル）にも対応しています。  P.73

BGMとして使用する

その他

その他の便利な機能として、音楽CDからファイルを抽出、MIDIデータの読み込みなどがあります。



音楽CDからファイルを抽出

音楽CDのデータをオーディオファイルに変換することができます。  P.179



MIDIデータの読み込み

MIDIデータをオーディオデータに変換します。  P.79

Step 1 録音

Sound it!を使って録音する手順を説明します。ご使用のコンピュータに、歌などをマイクから直接録音したり、テープやレコードのような既存の素材を取り込んだりすることができます。

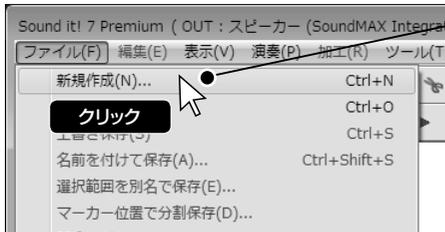
手順① 接続を確認して録音レベルを調整します。

マイク録音する場合はマイクを、テープやレコードから録音する場合はラジカセやレコードプレイヤーを接続します。接続が完了したら、機器を実際に鳴らして、最適な録音レベルに調整します。

▼接続について  P.7

▼録音/再生レベルの調整  P.200 ~

手順② オーディオファイルを新規作成します。



1 ファイルメニューの【新規作成】を実行します。または、ツールバーの**新規作成ボタン**  をクリックします。オーディオファイルの**新規作成ダイアログ**が表示されます。

▼新規作成  P.70

▼メニューバーとツールバー  P.47

2 オーディオファイルの**新規作成ダイアログ**で、これから録音するオーディオデータのフォーマットを指定します。録音したデータをCDに焼きたい場合、**16bit 44100Hz STEREO**形式で録音します。



* DATやCS放送などからデジタル録音をする場合は、元データと同じフォーマットを指定する必要があります。

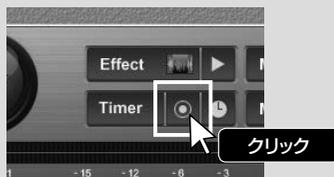
手順③ 録音を開始する前に、必要に応じて設定をおこないます。 (機能を使用しない場合は **手順④** へ)

●録音自動停止の設定

録音を開始してから、設定した時間が経過すると録音を自動停止します。



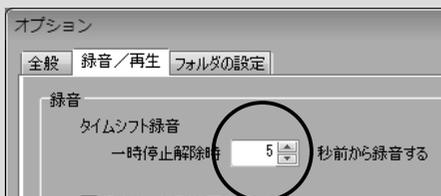
レイアウトパネルのTimer ボタン  をクリックすると設定することができます。



▼録音自動停止の設定  P.113

●タイムシフト録音

録音開始のタイミングの遅れによる頭切れを回避するために、録音を開始した時点より、最大10秒前までの録音を有効にする機能です。



設定メニュー  [オプション]  [録音/再生] タブから設定することができます。

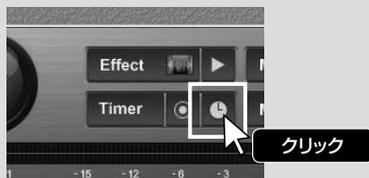
▼タイムシフト録音  P.112

●タイマー録音

あらかじめ開始時刻と終了時刻を設定してタイマー録音をおこないます。



レイアウトパネルのTimer ボタン  をクリックすると設定することができます。



▼タイマー録音  P.114

手順④ 録音を開始します。



プレイパネルの録音ボタン  をクリックして録音を開始します。

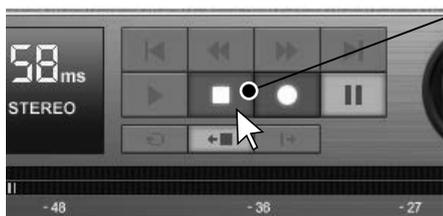
* 一時停止ボタン  をON → 録音ボタン  をON → 一時停止ボタン  を解除 という流れで録音を開始することもできます。



手順⑤ でタイムシフト録音を設定した場合は、この方法で録音を開始する必要があります。

手順⑤ でタイマー録音を設定した場合は、開始/停止ボタンを押す必要はありません。

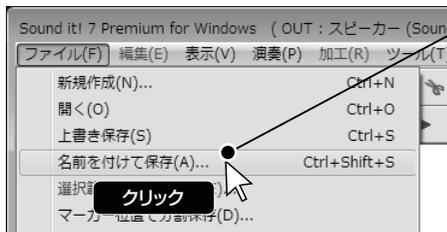
手順⑤ 録音が終了したら停止します。



プレイパネルの停止ボタン  をクリックして録音を停止します。

手順⑤ で録音自動停止の設定をおこなった場合、停止ボタンを押す必要はありません。

手順⑥ 録音したデータを保存します。



1 ファイルメニュー  の「名前をつけて保存」を実行します。または、ツールバーの名前をつけて保存ボタン  をクリックします。名前を付けて保存ダイアログが表示されます。

▼名前をつけて保存  P.73



2 ファイル名とファイルの種類を指定し、確認しやすい場所に保存します。

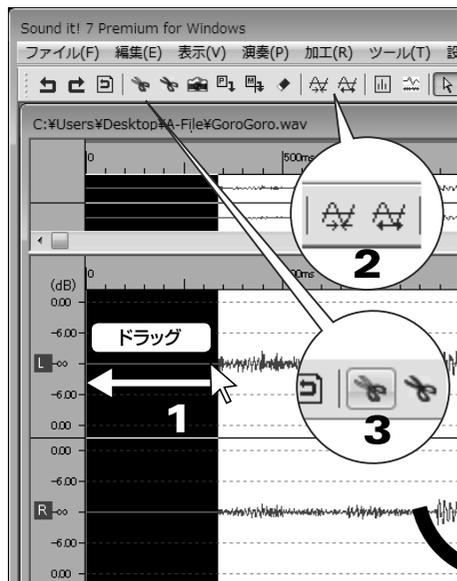
* 録音したデータを音楽CDとして焼きたい場合、WAV形式のファイルで保存してください。

Step2 データの編集

録音したデータや既存のオーディオファイルをもとに、ウェーブエディタでおこなう編集をいくつか紹介します。各コマンドやダイアログの詳細については、にあるマニュアルの該当ページをご覧ください。

編集① 不要な無音部分を削除する

データの先頭などにできた不要な無音部分を削除してみましょう。



1
削除する範囲を選択します。

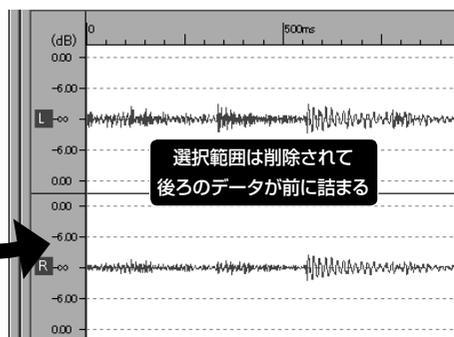
▼データの範囲選択方法  P.52

2
ゼロクロスを設定します。

▼ゼロクロスについて  P.87

3
カットを実行します。

▼カット  P.82



● マーカーを使って範囲選択することもできます。

マーカーとは、目的の部分を見つけ出すために入力しておく便利なマーク（印）のことです。

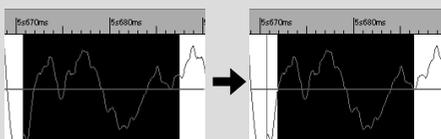


▼マーカー  P.88 ~

▼マーカー一覧表示  P.93

● ゼロクロス機能でノイズを防ぐことができます。

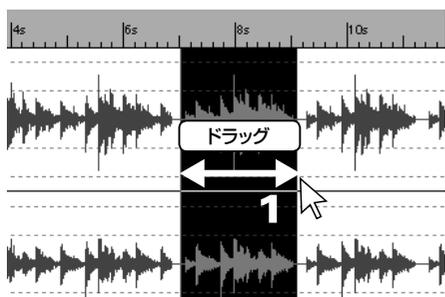
データを削除する際にプチッと音切れたようなノイズの発生を抑えるため、ゼロクロスポイント（レベルがマイナスからプラス、またはプラスからマイナスに変化するポイント）で範囲指定します。



▼ゼロクロスについて  P.87

編集② 選択範囲を新規エディタで開く

データの選択範囲をドラッグ&ドロップして新規エディタで開いてみましょう。



1

新しいエディタで編集したい範囲を選択します。

▼データの範囲選択方法 P.52

2

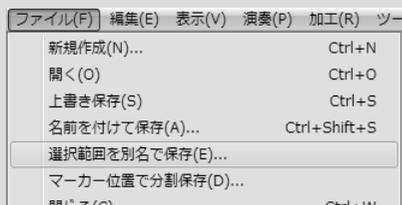
選択範囲上でクリックして、マウスボタンを押したまま保ちます。カーソルが になります。

3

そのままウェブエディタの外側（下図参照）にドラッグ&ドロップします。



● 選択範囲をそのまま（新規エディタで開かずに）新規ファイルとして保存することもできます。



ファイルメニュー 【選択範囲を別名で保存】を実行すると選択範囲を新規ファイルとして保存することができます。

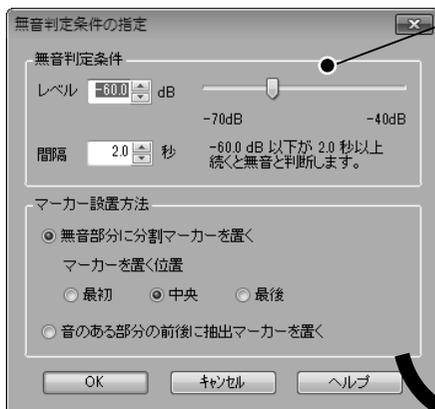
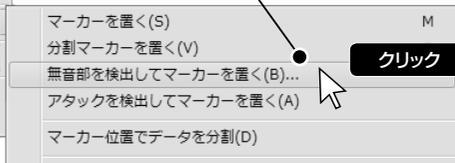
▼選択範囲を別名で保存 P.76

曲と曲の間などのデータの切れ目に分割マーカ―を入力してみましょう。
分割（または抽出）マーカ―を入力しておくことでCD作成やファイル保存時にとても便利です。

▼自動検出した位置に分割マーカ―を入力する

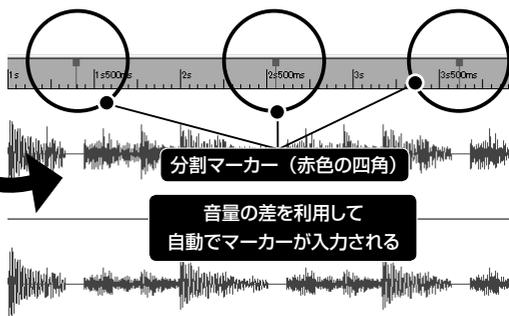


1 分割マーカ―を入力したいデータを開いて編集メニュー  **【マーカ―】**  **【無音部を検出してマーカ―を置く】** をクリックします。



2 無音部判定条件の指定ダイアログが表示されます。無音や無音に近い部分を検出して、データを分割するためのマーカ―を置くことができます。各パラメータを指定して、OK ボタンをクリックします。

▼無音部を検出してマーカ―を置く  P.90



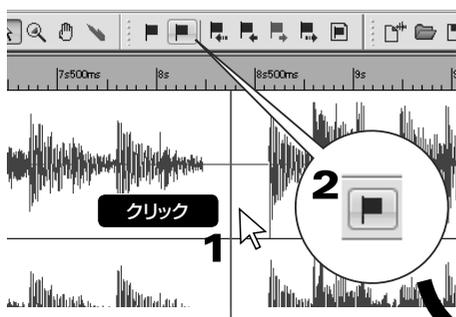
▼マーカ―属性について  P.88

3 データを保存します。マーカ―情報を含めてファイルとして保存できるのは、WAV (*.wav) 形式または Soundit (*.siw) 形式のファイルのみです。

▼保存可能なファイル形式  P.73



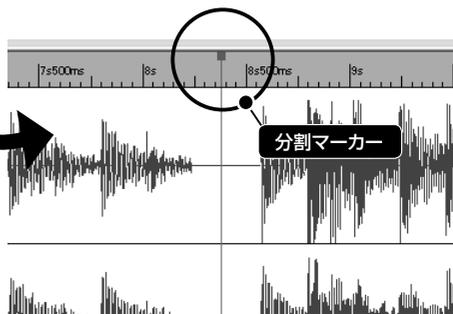
▼カーソル位置に分割マーカ-を入力する



1
分割マーカ-を入力したい位置にカーソルを移動します。

2
分割マーカ-ボタン をクリックします。

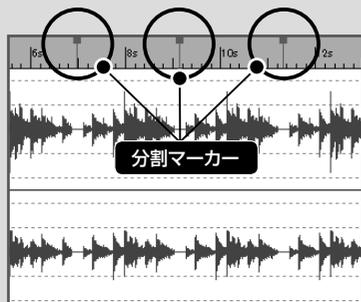
▼分割マーカ-を置く P.90



オーディオデータのアタックポイントを検知して、自動的にマーカ- (属性なし) を置くことができます。

▼アタックを検出してマーカ-を置く P.91

●分割 (抽出) マーカ-の活用例



分割して編集



▼マーカ-位置でデータを分割 P.92

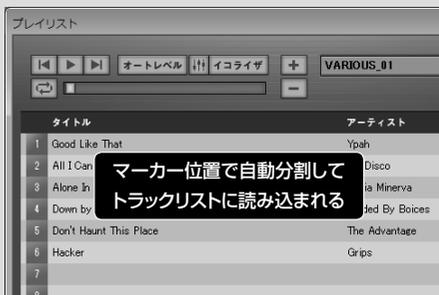
分割保存

マーカ-位置で自動分割して
分割したファイルを一括して保存できる



▼マーカ-位置で分割保存 P.77

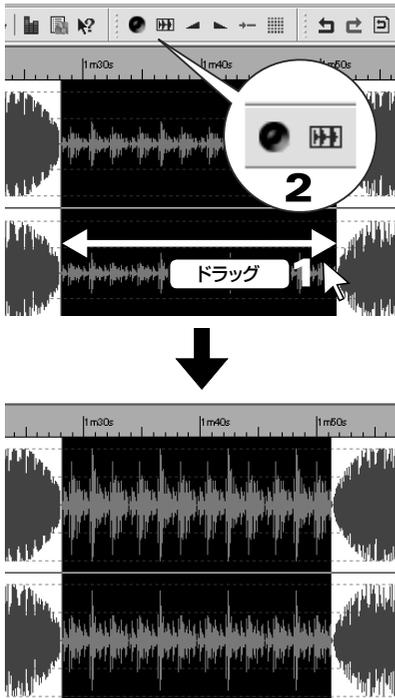
CD作成・エクスポートへ



▼プレイリスト P.174 ~

編集4 音量を整える

他の部分と音量のバランスが合わない部分を調整してみましょう。



1

音量を揃えたい範囲を選択します。

▼データの範囲選択方法 P.52

2

ゲイン、またはノーマライズを実行します。

ツールバーのゲインボタン またはノーマライズボタン をクリックし、ダイアログでパラメータを指定して実行します。

▼ゲイン・ノーマライズ P.115



* エフェクト（コンプレッサーなど）を使用して音量のバラつきを抑えることもできます。

▼Step3 エフェクトをかける P.24

▼エフェクトを使う P.58

● プレイリストに追加してから「オートレベル機能」を使って音量を整えることができます。

ゲインやノーマライズ以外に、プレイリストの「オートレベル機能」を利用してデータ全体の音量を整えることができます。オートレベル機能は、CD作成時、またはエクスポート時にトラックリストに追加された複数のファイル間の音量を適切に整える機能です。

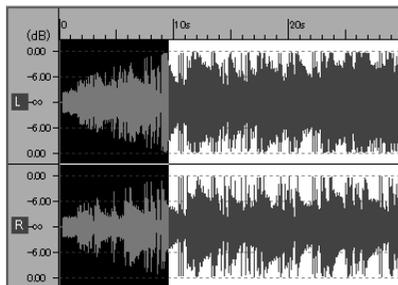
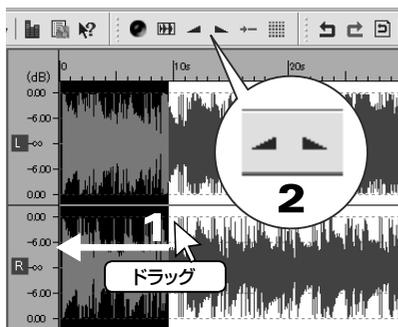
▼プレイリスト P.174 ~

▼オリジナルCDの作成 P.29 ~



編集⑤ フェードイン/アウトを設定する

データの最初や最後の部分の音量を徐々に大きく/小さくしてみましょう。(下例はフェードイン)



1

フェードインを設定したい範囲を選択します。

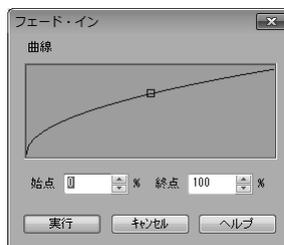
▼データの範囲選択方法 P.52

2

フェードインを実行します。

ツールバーのフェードインボタン をクリックし、ダイアログでパラメータを指定して実行します。

▼フェードイン/アウト P.116



● プレイリストに追加してから「クロスフェード」を設定することができます。

プレイリストのトラックリストにファイルを追加してから「クロスフェード」を設定することもできます。

クロスフェードとは、フェードアウト(次第に音を小さくする)とフェードイン(次第に音を大きくする)を組み合わせると2つのデータを続けて演奏することです。

* この機能はWindows Media Playerのバージョン12以降をご使用の場合のみ利用できます。

▼プレイリスト P.174 ~

▼オリジナルCDの作成 P.29 ~



● おもな編集や加工の種類

基本編集	選択範囲のオーディオデータを削除します。		カット
	選択範囲以外のオーディオデータを削除します。		トリム
	選択範囲のオーディオデータをペーストバッファにコピーします。		コピー
	ペーストバッファに入ってるオーディオデータをカーソル位置に挿入します。		ペースト
重ねる	ペーストバッファに入ってるオーディオデータとカーソル以降のオーディオデータをマージ（ミックス）して貼り付けます。		マージ
	指定した範囲を消去します。		消去
音の大きさ	録音したオーディオデータの音量が小さすぎる（大きすぎる）場合などに音量を調整します。 *最大レベルを超えるゲインを設定するとクリップすることがあります。		ゲイン
	録音したオーディオデータの音量が小さすぎる（大きすぎる）場合などに音量を調整します。 *選択範囲内の最大値を基準にして音量を変化させるので、音量を大きくしてもクリップして音が歪むことはありません。		ノーマライズ
	選択範囲内のオーディオデータの音量をだんだん大きくします。		フェードイン
	選択範囲内のオーディオデータの音量をだんだん小さくします。		フェードアウト
	オーディオデータの途中に空白（無音部）を挿入します。		ブランク
補正	選択範囲をゼロクロスポイントに補正します。		ゼロクロス

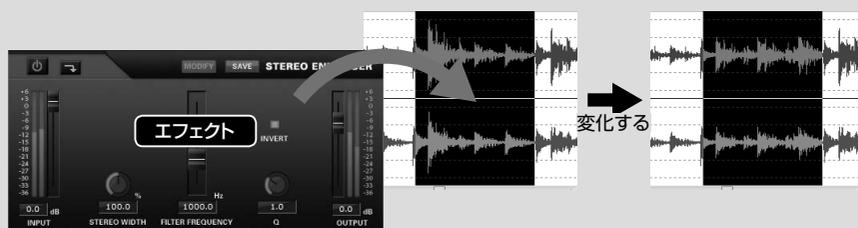
Step3 エフェクトをかける

VSTエフェクトを使用することによって、オーディオデータの音量や音色、音程などに変化を与え、様々な効果や表情を付けることができます。あらかじめ用意されたプリセットから手軽にエフェクトをかけることができます。

エフェクトには大きくわけて2種類あります

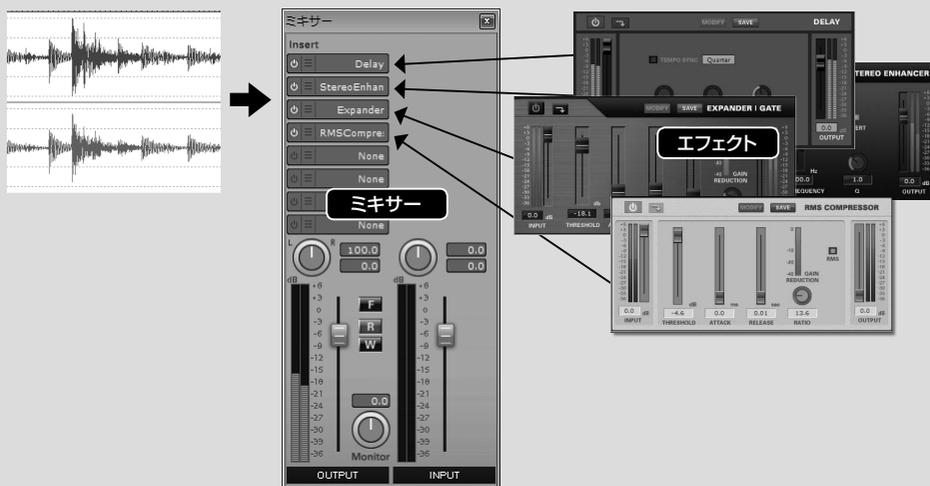
エフェクト①

ウェーブエディタで開いたオーディオデータの選択範囲に対して直接エフェクトをかけます。エフェクトを適用すると波形は変更されます。



エフェクト②

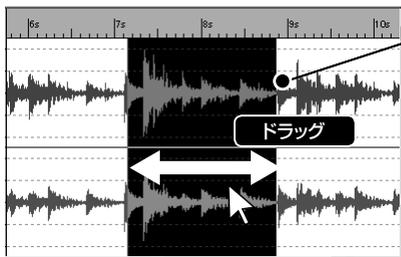
ミキサーにエフェクトを設定して、オーディオデータのアウトプットに対してリアルタイムにエフェクトをかけます。波形に変更を加えずにエフェクトを使用することができます。



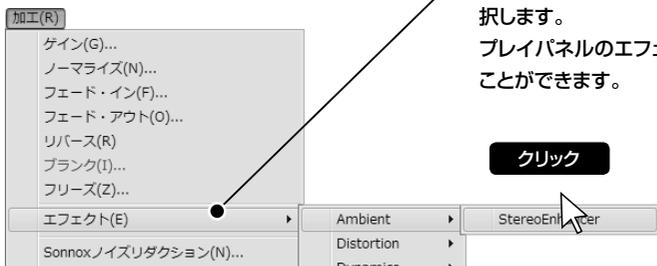
* Sound it! 7 PremiumとBasicでは、収録されているエフェクト数 (Premium : 38 / Basic : 21)、ミキサーのインサートセクションで設定できるエフェクト数 (Premium : 8 / Basic : 2) に違いがあります。

エフェクト ① オーディオデータに直接エフェクトをかける

ウェーブエディタで開いたオーディオデータの選択範囲に対して直接エフェクトをかけます。



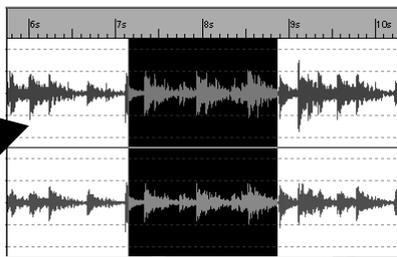
1 オーディオデータを開いてエフェクトを使いたい範囲を選択します。
▼データの範囲選択方法 [この本 P.52](#)



2 加工メニュー [\[エフェクト\]](#) から使用するエフェクトを選択します。
プレイパネルのエフェクトボタンからもエフェクトを選択することができます。
▼エフェクトの種類 [この本 P.27](#)



3 選択したエフェクトのパネルが表示されます。プリセットから設定を選択、または各パラメータを指定してOK ボタンをクリックします。波形にエフェクトが適用されます。



▼エフェクトパネルの各部 [この本 P.61](#)

▼各エフェクトについて [この本 P.119](#)

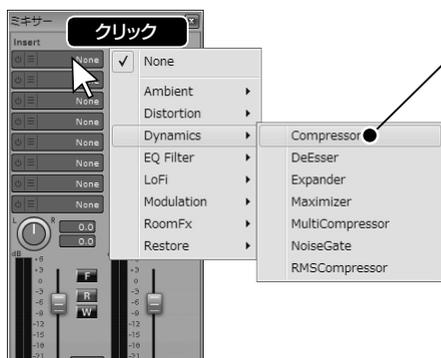
エフェクト ② ミキサーにエフェクトを設定してリアルタイムエフェクトをかける

ミキサーを使ってオーディオデータのアウトプットにエフェクトをかけてみましょう。



1

エフェクトを使いたいオーディオデータを開いてミキサーを表示します。
ミキサーはメインツールのミキサーボタン  をクリック、または、表示メニュー  【ミキサー】 から開くことができます。



2

ミキサーのインサートセクションにあるエフェクト名表示部をクリックすると使用するエフェクトを選択することができます。

▼エフェクトの種類  P.27

エフェクトを選択するとエフェクトパネルが表示されます。
最大8つ (Basic版は2つ) までエフェクトを追加することができます。

▼ミキサーの各部について  P.63



3

オーディオデータを再生します。▼プレイパネル  P.42
再生して音を確認しながら、エフェクトのプリセットを選択、またはパラメータを調整します。

* オーディオファイルを保存するとミキサーで設定したエフェクトやボリュームの情報も同時に保存されます。

* フリーズ機能を利用するとミキサーの設定をオーディオデータに直接反映させることができます。

▼フリーズ (Freeze) について  P.65 .118

●エフェクトの種類

グループ名	エフェクト名と効果	参照ページ
Ambient	<ul style="list-style-type: none"> ◎ STEREO ENHANCER Pre ステレオサウンドに左右の空間的な広がりを付加します。 	 P.119
Distortion	<ul style="list-style-type: none"> ◎ DISTORTION サウンドを歪ませて独特の倍音成分を付加します。 	 P.120
Dynamics	<ul style="list-style-type: none"> ◎ COMPRESSOR サウンドのレベル差を圧縮して音量のバラツキを小さくします。 ◎ FREQUENCY COMP/DEESSER Pre サ行の歯擦音や、高周波数の擦過音に対して圧縮をかけます。 ◎ EXPANDER/GATE Pre ダイナミックレンジを広げます。RATIOの設定でゲートとしても動作します。 ◎ MAXIMIZER/LIMITER Pre THRESHOLD 値でリミッティングしたサウンドを持ち上げて音圧を上げます。 ◎ MULTI COMPRESSOR Pre 4つの周波数帯域に対して帯域別にコンプレッサーをかけます。 ◎ NOISEGATE 設定レベル以下のノイズを消去します。 ◎ RMS COMPRESSOR Pre サウンドのレベル差を圧縮して音量のバラツキを小さくします。 ◎ SONNOX LIMITER Pre THRESHOLD 値でリミッティングしたサウンドを持ち上げて音圧を上げます。 	 P.121  P.122  P.123  P.124  P.125  P.127  P.128  P.129
EQ Filter	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 2Band EQUALIZER 音質（周波数成分）を変化させ音質を整えます。 ◎ 6Band EQUALIZER Pre グラフィカルな操作で音質（周波数成分）を変化させ音質を整えます。 ◎ ENHANCER 倍音成分や位相を補正してメリハリのあるシャープなサウンドに仕上げます。 ◎ FILTER HIGH-PASS フィルターとLOW-PASS フィルターで特定帯域をカットします。 ◎ GRAPHIC EQUALIZER 各周波数ごとの出力バランスを調整して音質を調整します。 ◎ SONNOX EQUALISER AND FILTERS Pre 各周波数ごとの出力バランスを調整して音質を調整します。 	 P.131  P.132  P.133  P.134  P.135  P.138
LoFi	<ul style="list-style-type: none"> ◎ BIT CRASHER Pre オーディオ信号のサンプリング周波数を下げて、歪んだサウンドを作り出します。 	 P.142
Meter	<ul style="list-style-type: none"> ◎ LOUDNESS METER Pre 人間が感じる音の大きさ（音量感）を数値としてを測定し調整することができます。 	 P.143

Modulation	◎ AUTO PAN ステレオサウンドに周期的な揺らぎをプラスして定位を左右に変化させます。	 P.145	
	◎ CENTER CANCEL 設定した定位（ポジション）の周波数帯を消去します。	 P.146	
	◎ CHORUS サウンドにコーラス効果（音の厚みや広がり）をプラスします。	 P.147	
	◎ DIMENSION モノラルサウンドに擬似ステレオ効果をプラスします。	 P.148	
	<hr/>		
Pitch Time	◎ ADV.PITCH SHIFT Pre フォルマントを保持してピッチシフトをおこなうことが可能です。	 P.149	
	◎ ADV.TIME COMP 2 Pre 音質劣化の少ないスムーズなタイムストレッチを実現します。	 P.150	
	◎ ADV.TIME STRETCH Pre 音質劣化の少ないスムーズなタイムストレッチをおこないます。	 P.151	
	◎ FORMANT SHIFT フォルマントを移動することで、声質や楽器の音色の特徴を変化させます。	 P.152	
	◎ PITCH SHIFT オーディオデータの長さ（時間）を変えずに再生ピッチ（音程）を変更します。	 P.153	
	◎ PITCH SHIFT RT Pre オーディオデータの長さ（時間）を変えずに再生ピッチ（音程）を変更します。	 P.154	
	◎ PITCH SHIFT/TIME COMP ピッチやテンポを変化させます。	 P.155	
	◎ SPEED オーディオデータの再生スピードを上げることができます。	 P.156	
	◎ TIME COMP/EXP オーディオデータの再生ピッチ（音程）を変えずに長さ（時間）を変更します。	 P.157	
	<hr/>		
	RoomFx	◎ DELAY ディレイ（エコー）効果をプラスします。	 P.158
◎ REVERB 残響効果（リバーブ）をプラスして空間の大きさをシミュレートします。		 P.159	
◎ TAP DELAY Pre 最大6つまで同時にディレイを設定可能で複雑なディレイつくりすることができます。		 P.160	
◎ SONNOX REVERB Pre 残響効果（リバーブ）をプラスして空間の大きさをシミュレートします。		 P.162	
<hr/>			
Restore	◎ SONNOX DE-BUZZER データに含まれるハムノイズを除去します。	 P.164	
	◎ SONNOX DE-CLICKER データに含まれるポップノイズ・クリックノイズ・クラックルノイズを除去します。	 P.166	
	◎ SONNOX DE-NOISER データに含まれるヒスノイズを除去します。	 P.168	

* **Pre** は Premium 版のみに収録されているエフェクトです。

Step4 オリジナルCDの作成

オリジナルCDを作成するための基本的な操作手順について説明します。プレイリストの各機能について詳しくは  P.174 ~ をご覧ください。

また、「著作権について  P.3 」を必ずお読みの上、正しくご使用ください。

* CD作成をおこなうには、Windows Media Playerのバージョン11以降がインストールされている必要があります。

手順① プレイリストを開きます。



ツールバーのプレイリストボタン  をクリックします。
またはツールメニュー  【プレイリスト】 をクリックします。



▼プレイリスト  P.174 ~

手順② CDに入れたい曲をトラックリストに登録します。



追加ボタン  をクリックします。
オーディオファイルの読み込みダイアログが表示され、トラックリストに追加するファイルを選択していきます。選択した順にトラックリストの上から順番に追加されます。



ファイルをトラックリストに追加した後で、曲のタイトルをクリックしてドラッグすると、曲の順番を入れ替えることができます。

* 追加したファイルにタグ情報としてタイトル、アーティスト情報が入力されている場合、トラックリストのタイトル欄、アーティスト欄に表示されます。また、クリックすると情報を編集することができます。これらの情報は、エクスポート実行時にタグ情報を持つファイル形式を選択すると、タイトル、アーティスト欄の情報をタグ情報に出力します。

▼タグ情報の設定について  P.97

手順③

必要であれば、曲間のクロスフェードを設定します。

*この機能はWindows Media Playerのバージョン12以降をご使用の場合のみ利用できます。

クロスフェードとは、フェードアウト（次第に音を小さくする）とフェードイン（次第に音を大きくする）を組み合わせて2つのデータを続けて演奏することです。

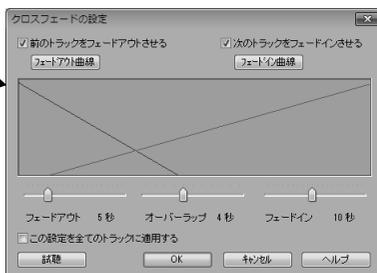


1

ボタンをクリックします

クロスフェードの設定ダイアログが表示されます。どのようにクロスフェードさせるかを設定します。

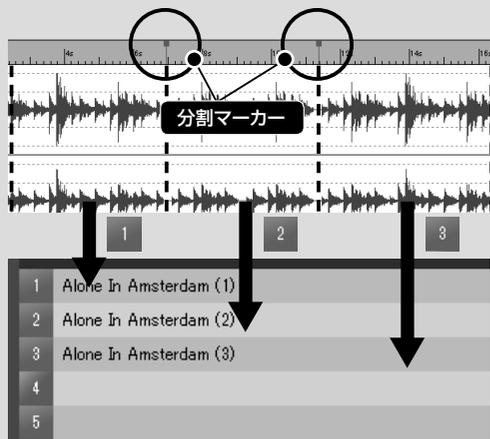
▼クロスフェードの設定ダイアログ  P.177



2

設定完了後、OKボタンをクリックすると左図のように、ボタンが青く表示されます。

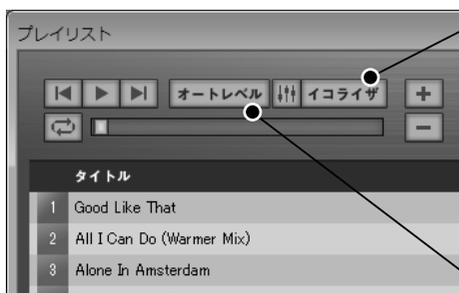
●分割（抽出） マーカーが入力されたWAVファイルをトラックリストに追加すると自動分割します。



分割（または抽出）マーカーを入力したWAVファイル (*.wav) をトラックリストに追加すると、マーカー位置でデータを自動的に分割して、順にトラックリストに追加します。あらかじめ、曲単位にファイルを保存しておき、それらを1データずつトラックリストに追加する手間を省くことができます。

▼分割マーカーを入力する  P.19.90

手順④ 必要があれば、各ファイルの音量を最適なレベルバランスに調整します。



1
イコライザでサウンドの周波数バランスを調整します。
イコライザボタン **イコライザ** をクリックするとグラフィックイコライザパネルが表示されます。再生ボタン **▶** をクリックして試聴しながら、音の輪郭を微調整します。

▼イコライザ (プレイパネル)  P.177

▼参考: グラフィックイコライザ  P.135

2
オートレベル機能で音量を均一に調整します。
オートレベルボタン **オートレベル** をクリックすると機能がON (青点灯) になります。

音楽CDに最適なレベルバランスが保てるように自動修正する機能です。再生ボタン **▶** をクリックすると試聴することができます。

▼オートレベル  P.174

● エクスポート機能を利用すれば、一括してオーディオファイルを変換保存することができます。



エクスポート機能とは、トラックリストに追加した複数のオーディオファイルを一括して指定したオーディオファイル形式で保存することができる機能です。

▼エクスポート  P.176

曲間のクロスフェード、イコライザ、オートレベル機能を反映して変換保存することができます。また、エクスポートしたオーディオファイルを直接 iTunes に登録することもできます。

手順⑤ CDに書き込みます。



ディスクドライブに空のメディアをセットした状態で、CD作成ボタン **CD作成** をクリックします。

CD作成ウィンドウが表示されます。書き込み速度などを指定して開始ボタンをクリックするとCD書き込みが開始されます。



▼CD作成  P.177

手順⑥ トラックリストを保存しておく、同じ内容のCDを作成する場合に便利です。



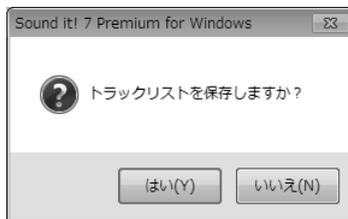
1

トラックリスト名表示部をクリックして、トラックリストの名前を入力し **Enter** キーを押します。



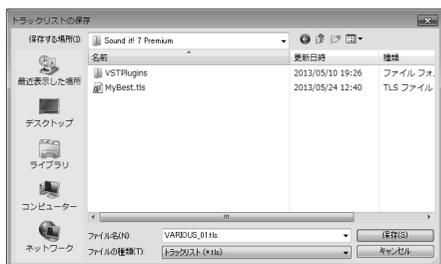
2

プレイリストの右上にある **閉じる** ボタンをクリックしてプレイリストを閉じると、以下のメッセージが表示されます。「はい」をクリックします。



3

表示されるトラックリストの保存ダイアログで保存場所を入力して保存を実行します。



4

保存したトラックリストは、トラックリスト名表示部の **▼** ボタンをクリックすると表示される一覧から指定して読み込むことができます。<参照>をクリックするとからリストファイルの保存先から指定して読み込むことができます。



効率よく作業するために

ショートカットキーやポップアップメニューを使いこなすことで、作業効率をアップさせましょう。また、ツールのボタンやメニューコマンドの意味や使い方がわからない場合、状況依存ヘルプを活用してみましょう。

● ショートカットキーから素早く実行

よく使う機能がコンピュータのキーボードに割り当てられています。例えば、**Ctrl** キーを押しながら **C** を押すと、編集メニューの「コピー」になります。ショートカットキーの割り当てを自由にカスタマイズしてさらに使いやすくすることもできます。

この本 P.189 .210

● 操作を間違ったら、元に戻す この本 P.81

誤って操作した場合に、元の状態に戻すことができます。

☞ 元に戻す (アンドゥ)・・・Ctrl + Z

実行するたびに1つ前の状態に戻ります。20操作前の状態まで戻すことができます。

☞ 再実行 (リドゥ)・・・Ctrl + Y

実行するたびに、元に戻した状態を再実行します。

☞ アンドゥ履歴・・・Ctrl + Shift + Z

操作履歴を表示します。クリックした操作内容まで元に戻すことができます。



● ポップアップメニューから素早く実行

エディットウィンドウやマーカー上で右クリックすると、よく使う機能がリスト表示されます。

● 一部分だけを拡大/縮小表示 この本 P.102

波形の一部分だけ、横軸の表示を拡大/縮小することができます。

● 操作方法がわからなくなったら、状況依存ヘルプを活用しましょう

状況依存ヘルプを活用すると、目的のヘルプ情報にスムーズにたどりつくことができます。

* すべての機能にヘルプが用意されているわけではありません。

方法 ①
知りたい部分にマウスカーソルを移動して **F1** キーを押す。

方法 ②
ツールバーの状況依存ヘルプボタン をクリックしてから、 カーソルで知りたい部分ををクリックする。

方法 ③
ダイアログの機能や操作方法はヘルプボタンをクリックします。

● 複数のファイルを開いている場合は、ウィンドウメニューから切り替えましょう

ウィンドウメニューの下部に、ウェブエディタで開いているファイルがリスト表示されます。

複数ファイルを開いて、編集したいファイルが画面上のどこにあるかわからなくなってしまう場合などは、アクティブにしたいファイルをクリックして選択すると画面の最前面に表示されます。

ウィンドウ(W)

- 重ねて表示(C)
- 上下に並べて表示(H)
- 左右に並べて表示(V)
- すべて閉じる(A)

1 C:\Users\Desktop\A-File\TestRec.wav
2 C:\Users\Desktop\A-File\8bit.wav
3 C:\Users\Desktop\A-File\Take It Easy.mp3
 4 C:\Users\Desktop\A-File\GoroGoro.wav

ウィンドウの各部

メニューバー・ツールバー

ウェーブエディタ

プレイパネル



ウェーブエディタ

ウェーブエディタはSound it!の中心となるエディタです。全体を俯瞰できるディスプレイウィンドウと、実際の編集作業をおこなうエディットウィンドウの2つのセクションに分けられます。

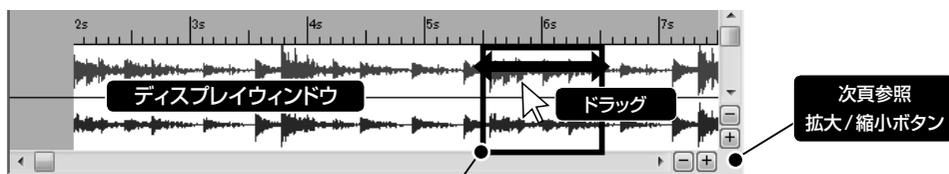
ウェーブエディタは大きく分けてディスプレイウィンドウとエディットウィンドウの2つのセクションに分けられます。



● ディスプレイウィンドウ

オーディオデータ全体を表示します。またエディットウィンドウで表示する範囲を指定することができます。また、オーディオデータのミキサーコントロール（VolumeとPan）の値をグラフィカルに入力することができます。

▼ 表示する範囲の指定方法



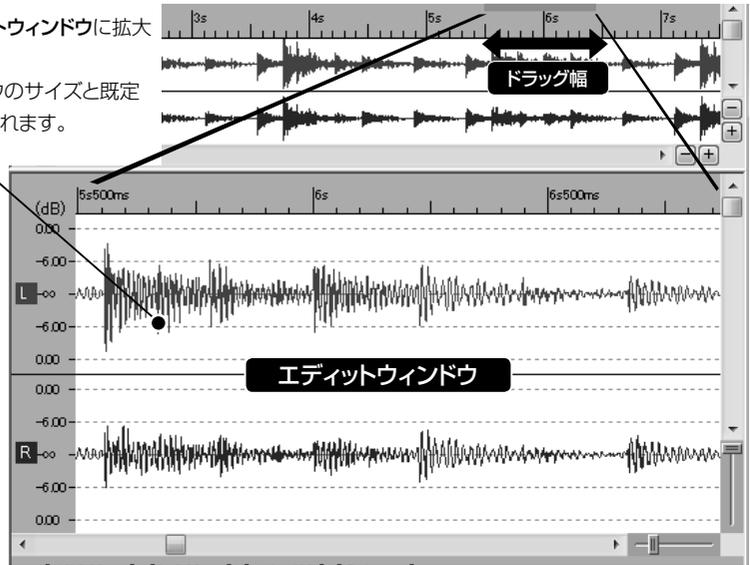
1

拡大したい範囲をマウスでドラッグします。

2

ドラッグした範囲がエディットウィンドウに拡大表示されます。

* 現在開いているウィンドウのサイズと既定の表示倍率で自動調整されます。

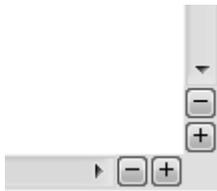


▼表示する範囲の移動方法



緑色の線に、カーソルを移動すると  になります。この状態で、緑色の線を左右にドラッグすると、エディットウィンドウで表示する範囲を移動することができます。

▼拡大/縮小ボタンについて

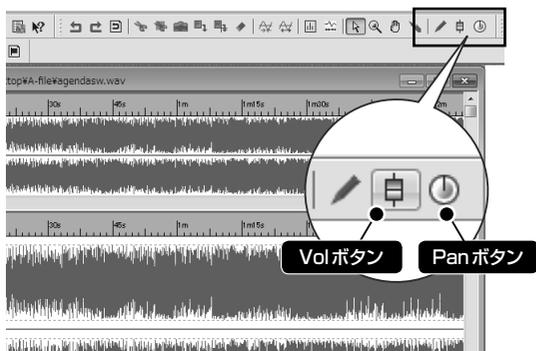


表示範囲を細かく指定したい場合は、ディスプレイウィンドウ右側の拡大/縮小ボタン  をクリックして、あらかじめ表示を拡大するとよいでしょう。ツールバーの拡大/縮小カーソルボタン  をクリック、または表示メニュー  [カーソルモード]  [拡大/縮小] から表示範囲を拡大/縮小することができます。

▼拡大/縮小カーソル  P.103

ディスプレイウィンドウでは、オーディオデータのみキサーコントロール（VolumeとPan）の値をグラフィカルに入力することができます。 **Sound it! 7 Premium**の機能です。

▼ミキサーコントロールの入力方法

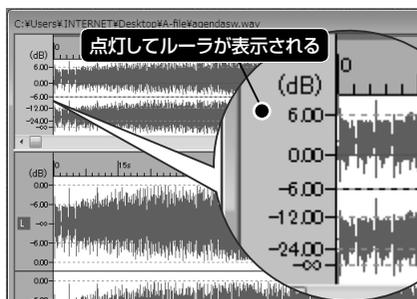


1

編集の完了したオーディオデータを開いて、編集ツールのVolumeボタン  またはPanボタン  をクリックします。

クリックすると、ディスプレイウィンドウの左側が点灯（ディスプレイウィンドウがアクティブな状態）して、各パラメータのルーラーが表示されます。

*再度クリックすると通常のディスプレイウィンドウの表示に戻ります。

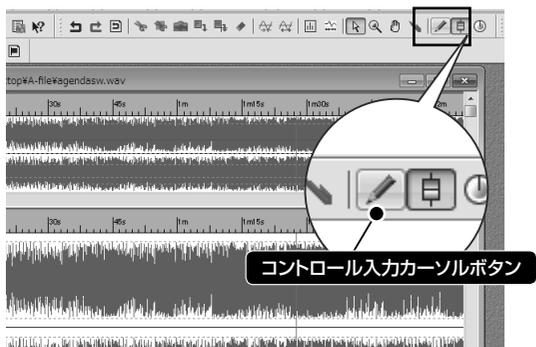


また、現在ミキサーで設定されているVolまたはPanの値がコントロールのラインとして表示されます。

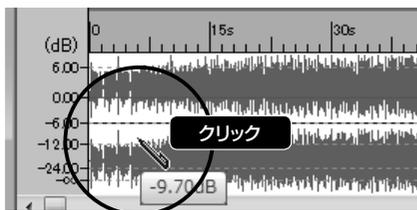
ミキサーコントロールのライン

2

編集ツールのコントロール入力カーソルボタン  をクリックして、ディスプレイウィンドウ上にカーソルを移動すると、カーソルが  表示になります。



ディスプレイウィンドウ上の任意の位置でクリックするとエンベロープポイントが追加され、ミキサーコントロールを描画することができます。



* Sound it! 以外の携帯プレイヤーなどでオーディオデータを再生したい場合、ディスプレイウィンドウに描画したミキサーコントロールの値は、フリーズ機能を利用してオーディオファイルに反映させる必要があります。

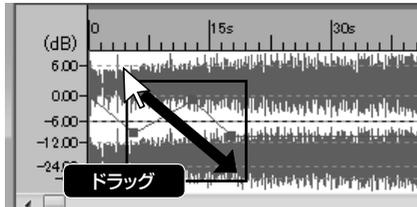
▼フリーズ (Freeze) について  P.65 .118

▼エンベロープポイントの選択方法



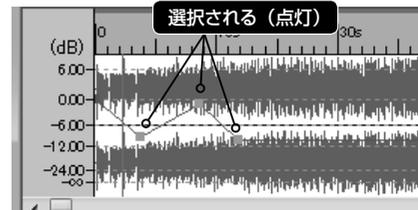
1

編集ツールのエディットカーソルボタン  をクリックして、ディスプレイウィンドウ上にカーソルを移動します。



2

マウスをななめにドラッグして、選択したいエンベロープポイントを、表示されるブロックで囲むと、その範囲のエンベロープポイントが選択されます。



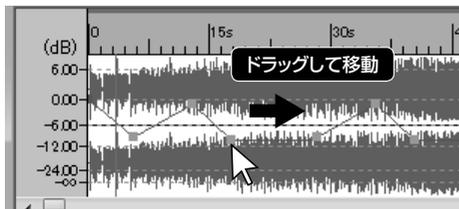
* 選択済みのエンベロープポイントから **[Shift]** + クリックしたエンベロープポイントまでを連続して選択します。

* **[Ctrl]** + クリックで、選択済みのエンベロープポイントに追加して選択 (または選択解除) します。

▼エンベロープポイントの編集方法

選択したエンベロープポイントは編集メニュー、またはツールボタンからカット 、トリム 、コピー 、ペースト 、消去  などの編集をおこなうことができます。 ▼参照  P.82 ~

また、選択したエンベロープポイントをドラッグして移動することができます。



[Ctrl] + マウスドラッグ

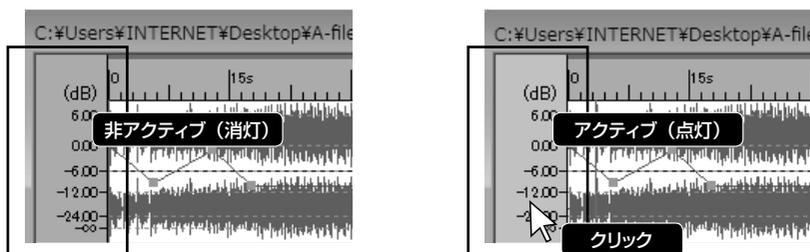
移動先にエンベロープポイントをコピーします。

[Shift] + マウスドラッグ

縦軸、もしくは横軸を固定して移動することができます。

▼ディスプレイウィンドウをアクティブにする方法

ディスプレイウィンドウでミキサーコントロールの編集をおこなう場合、ディスプレイウィンドウが**アクティブな状態(点灯)**になっている必要があります。ディスプレイウィンドウとエディットウィンドウのアクティブの切り替えは、各ウィンドウの左にある**ルーラー部分をクリック**しておこないます。



●エディットウィンドウ

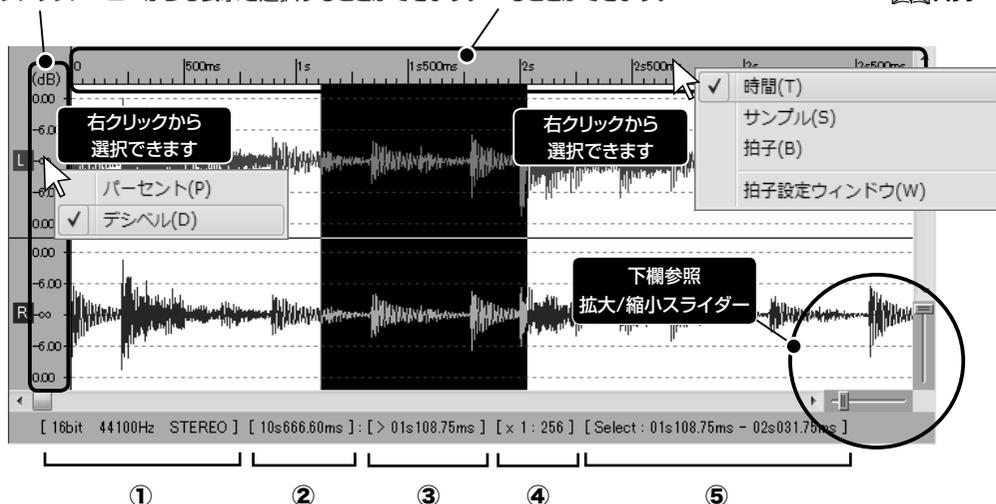
ディスプレイウィンドウで指定された範囲を表示します。エディットウィンドウでは範囲選択したオーディオデータに対して、編集、加工、エフェクト処理をおこなうことができます。

▼エディットウィンドウの各部

縦軸にオーディオデータのレベルを「% (パーセント)」または「dB (デシベル)」で表示します。表示を切り替える場合は**表示メニュー** [表示] 【縦軸】から指定します。また、目盛り表示部を**右クリック**すると表示されるポップアップメニューからも表示を選択することができます。

横軸に「時間」「サンプル」または「拍子」を表示します。表示を切り替える場合は、ツールバーの**表示切り替えボタン** [表示] をクリックするか、**表示メニュー** [表示] 【横軸】から指定します。また、目盛り表示部を**右クリック**すると表示されるポップアップメニューからも表示を選択することができます。

この本 P.99



表示	内容
① [16bit 44100Hz STEREO]	データのフォーマット
② [10s666.60ms]	データの長さ (時間、サンプル、または拍子表示)
③ [> 0s108.75ms]	カーソル位置 (時間、サンプル、または拍子表示)
④ [x 1 : 256]	エディットウィンドウのズーム倍率
⑤ [Select : 01s108.75ms - 02s031.75ms]	選択範囲 (時間、サンプル数、または拍子表示 / 範囲選択時のみ)
* [REC : 4s391ms]	録音経過時間 (録音時のみ)
* [Zoom : x 1 : 512 01s172.61ms - 03s842.90ms]	選択範囲 (表示メニュー [選択範囲を拡大 / 縮小] を実行中ののみ)

▼選択範囲を拡大 / 縮小  P.102

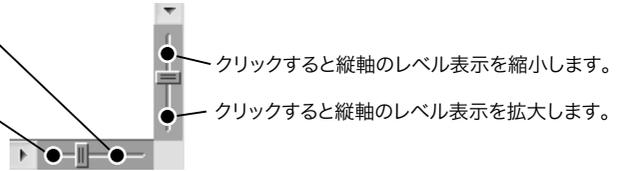
▼拡大 / 縮小スライダーについて

調整する方向をクリック —— クリックするたびに1段階ずつ変化します。
 スライダーを直接ドラッグ —— ドラッグ幅に合わせて任意の状態まで変化します。

クリックすると横軸の時間表示を拡大します。

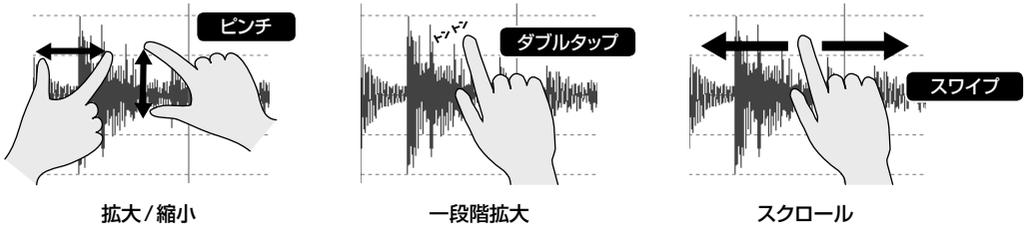


クリックすると横軸の時間表示を縮小します。



* Windows7以降のコンピュータでタッチパネル対応のディスプレイをご使用の場合、波形表示 (横軸 / 縦軸の時間表示) の拡大 / 縮小やスクロール動作を、画面を指でピンチ・タップ・スワイプすることで実行することができます。

▼拡大 / 縮小  P.101

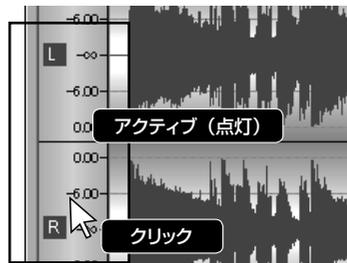
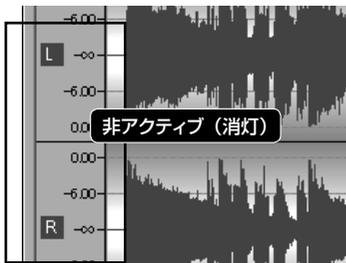


ウィンドウの各部と基本操作

▼エディットウィンドウをアクティブにする方法

Sound it! 7 Premiumの機能です。

ディスプレイウィンドウにミキサーコントロールが表示されている状態で、エディットウィンドウのオーディオデータを編集する場合、エディットウィンドウが**アクティブな状態 (点灯)** になっている必要があります。ディスプレイウィンドウとエディットウィンドウのアクティブの切り替えは、各ウィンドウの左にあるルーラー部分をクリックしておこないます。



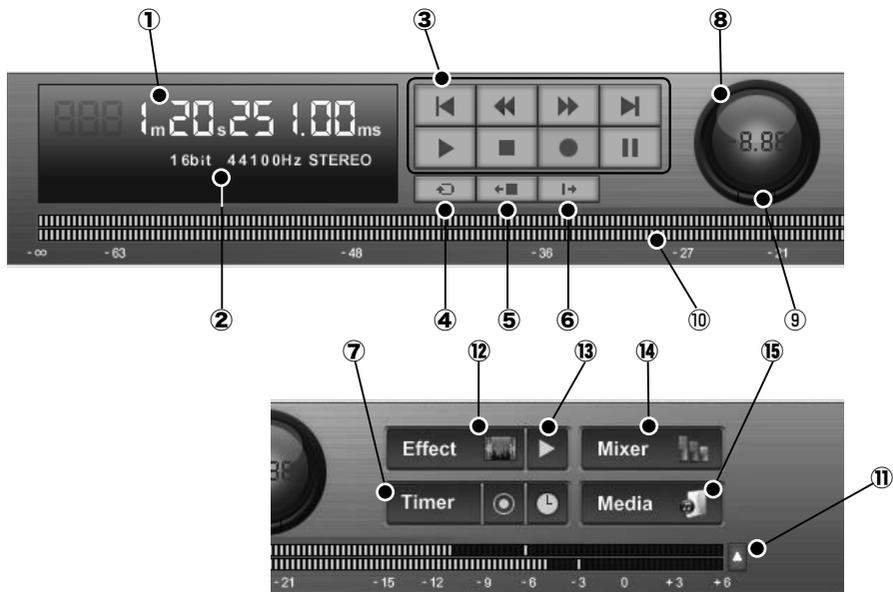
プレイパネル

プレイパネルから録音や再生、エフェクトに関する操作をおこないます。

● プレイパネルの各部

録音演奏に関する操作をおこないます。ジョグダイヤルを使用すると、早送り、巻き戻しをしながら再生することができます。曲の頭出しや編集場所の高速サーチなどをおこなう際に便利です。

プレーヤーを非表示にするには、**ツールメニュー** [プレイパネル] のチェックをはずします。  **P.185**



部分名	内容	参考ページ
-----	----	-------

- ① **カーソル位置表示** 現在のカーソル位置を表示します。表示単位は、**時間**、**サンプル数**、または**拍子**の3種類を切り替えることができます。表示単位の切り替えは、ツールバーの**表示切り替えボタン**  をクリックするか、**表示メニュー** [横軸] から実行します。

 **P.99**



- ② オーディオフォーマット表示 現在アクティブなウェーブエディタで開いているオーディオデータのフォーマットを表示します。
▼フォーマット変更  P.173  P.206

- ③ プレイボタン 再生や録音に関する基本的な操作をおこなうボタン群です。これらの操作はツールバーのプレイツール、または演奏メニューからもおこなうことができます。
  P.49  P.110

- ④ ループ  選択範囲を再生する際に、選択範囲をループ再生するかどうかを指定します。ボタンをクリックするたびにON（緑点灯）/OFF（消灯）が切り替わります。
 P.191



*設定メニュー  【オプション】  【録音/再生】 タブからも設定することができます。

- ⑤ 停止ボタン (開始位置に戻る)  再生/録音を停止します。停止時にカーソルは再生/録音を開始した位置に戻ります。
*停止した位置にカーソルを停止したい場合は③プレイボタンの  を押してください。
 P.111

- ⑥ 選択範囲の先頭から再生  選択範囲の再生を停止したあと、再生を再開する際の動作を設定することができます。ボタンをクリックするたびにON/OFFが切り替わります。
ON（緑点灯）にすると、停止した位置に関わらず選択範囲の先頭から再生を開始します。
OFF（消灯）にすると再生を停止した位置から再生を再開します。
 P.191



*設定メニュー  【オプション】  【録音/再生】 タブからも設定することができます。

- ⑦ Rec Option ボタン  録音自動停止の設定  P.113
録音を開始してから、設定した時間に達すると録音を自動停止させることができます。ボタンをクリックすると録音自動停止の設定ダイアログが表示されます。停止時刻を入力してOKボタンをクリックします。

タイマー録音設定

この本 P.114

あらかじめ開始時刻と終了時刻を設定してタイマー録音を実行することができます。ボタンをクリックすると**タイマー録音ダイアログ**が表示されます。開始/停止の指定日時を入力して**開始ボタン**をクリックします。



⑧ ジョグダイヤル

ジョグダイヤルは早送り、巻戻しをしながらオーディオデータを再生して、目的の編集ポイントを高速でサーチすることができます。停止中、再生中に問わず操作可能です。

操作方法:

マウスで中央位置から右方向/左方向にドラッグ、または任意の位置をクリックします。

操作角度に応じた再生速度(ダイヤル中央に表示)で順方向/逆方向再生をします。

速度範囲: 8.0倍(逆方向) < 0(元の速度) < 8.0倍(順方向)



* **Shift** キーを押しながらドラッグするとより大きな幅で速度を変更することができます。

⑨ ホールド



ボタンをクリックしてON(赤点灯)にすると、ジョグダイヤルの操作位置が固定され、再生速度が一定になります。

OFF(非点灯)にするとジョグダイヤルは中央位置に戻ります。

⑩ レベルメータ



録音/再生時のレベルを**デシベル(dB)**表示します。

再生時:

再生中のオーディオデータの出力レベルを表示します。ミキサーの設定(エフェクト・ボリューム・パン)を反映した出力が表示されます。

* ミキサーのOUTPUTトラックに装備されているレベルメータでは、ミキサー設定(エフェクト・ボリューム・パン)に加えて、モニターレベルを反映したレベル表示になります。

(次頁へ続く)

録音待機中:

オーディオポートの設定で入力デバイスに指定しているオーディオインターフェースからの入力レベルを表示します。

 P.200 ~

* ミキサーのINPUTトラックに装備されているレベルメータと同様、ミキサーの設定（ボリューム・パン）を反映した入力レベルが表示されます。

* 録音レベルをミキサーのINPUTスライダーで変更することはできませんが、ミキサーのINPUTスライダーは、オーディオインターフェース（PC内蔵の機能やUSBオーディオ機器など）からの入力に対して音量を調整します。

INPUTスライダーで調整しきれない場合や、S/N比を最善にするためには、オーディオインターフェース（PC内蔵の機能やUSBオーディオ機器など）が提供する専用の録音ミキサー（またはWindowsシステムの録音コントロール）を使用して音量を調整して下さい。

⑪ ピークホールド

ボタンをクリックしてON（緑点灯）にすると、現在までのピーク値（最大波高値）を緑色で表示します。入力または出力レベルの最大値を確かめる場合に便利です。

新たにピーク値を測定する場合は、いったんOFF（消灯）にして、これまでの値をクリアしてください。



⑫ エフェクトボタン



エフェクトボタンをクリックすると表示されるリストからエフェクトを選択してオーディオデータの選択範囲に様々なエフェクト効果をつけることができます。

 P.57 ~

 P.119

詳しくは ▼エフェクトを使う  P.58 を参照ください。



部分名	内容	参考ページ
⑬ エフェクトパネルボタン 	エフェクトパネルを起動します。エフェクトの各パラメータを調整して細かく設定することができます。	 P.61  P.119
⑭ ミキサーボタン 	ミキサーを起動します。クリックするたびに表示のON/OFFを切り替えます。	 P.63  P.107
⑮ メディアブラウザボタン 	メディアブラウザを起動します。クリックするたびに表示のON/OFFを切り替えます。	 P.107

メニューバーとツールバー

Sound it!の画面上部にあるメニューバーとツールバーについて説明します。

● メニューバー

Sound it!の操作を次のメニューから実行できます。



メニュー名	主な内容
ファイル	ファイルの読み込み、保存をおこないます。
編集	範囲選択や選択範囲のオーディオデータを編集します。
表示	表示に関する設定をおこないます。
演奏	録音、再生に関する操作をおこないます。
加工	オーディオデータの加工、エフェクト処理、フォーマットの変更をおこないます。
ツール	パッチ処理やリッピングなどのツールのな要素を含むコマンドを実行します。
設定	オーディオデバイスの設定や、その他のオプション設定をおこないます。
ウィンドウ	現在開いているウィンドウのレイアウトを行ないます。
Web	弊社ホームページに接続して、Q&Aを参照したりアップデートを行ないます。
ヘルプ	ヘルプの起動やバージョン情報を表示します。

● ツールバー

各メニューから実行するコマンドの中で、使用頻度の高いものがツールバーに登録されています。各ツールは、表示メニューの【ツールバー】で表示をON/OFFすることができます。また、マウス操作で形や配置する場所を変更したり、フレームから取り外して使用することができます。表示位置や表示/非表示の設定は、終了時に記録され、次回起動時に反映されます。



* 各コマンドの詳細については、▼メニューコマンド  P.69 ~ を参照ください。

▼メインツール



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

コマンド名	ページ	コマンド名	ページ
① 新規作成	P.70	② 開く	P.71
③ 上書き保存	P.72	④ 名前を付けて保存	P.73
⑤ MIDIデータの読み込み	P.79	⑥ ミキサー	P.107
⑦ プレイリスト	P.174	⑧ 状況依存ヘルプ	P.198

▼編集ツール



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑳

コマンド名	ページ	コマンド名	ページ
① 元に戻す	P.81	② 再実行	P.81
③ アンドゥ履歴	P.81	④ カット	P.82
⑤ トリム	P.82	⑥ コピー	P.82
⑦ ペースト	P.83	⑧ マージ	P.84
⑨ 消去	P.85	⑩ ゼロクロス 内側に補正	P.87
⑪ ゼロクロス 外側に補正	P.87	⑫ 横軸の表示切り替え	P.99
⑬ 全体表示	P.101	⑬ エディットカーソル	P.103
⑮ 拡大/縮小カーソル	P.103	⑯ 手のひらカーソル	P.103
⑰ サンプル単位の修正	P.104	⑰ コントロール入力カーソル	P.38
⑰ Pan	P.38	⑳ Volume	P.38

* ⑱ ⑲ ⑳ は **Sound it! 7 Premium**の機能です。

▼加工ツール



① ② ③ ④ ⑤ ⑥

コマンド名	ページ	コマンド名	ページ
① ゲイン	P.115	② ノーマライズ	P.115
③ フェードイン	P.116	④ フェードアウト	P.116
⑤ ブランク	P.117	⑥ Sannoxノイズリダクション	P.170

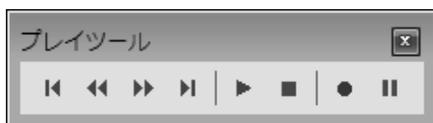
▼マーカーツール



① ② ③ ④ ⑤ ⑥

コマンド名	ページ	コマンド名	ページ
① マーカーを置く	P.89	② 分割マーカーを置く	P.90
③ 先頭へジャンプ	P.92	④ 前へジャンプ	P.92
⑤ 次へジャンプ	P.92	⑥ 最後へジャンプ	P.92
⑦ マーカー一覧表示	P.93		

▼プレイツール



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

コマンド名	ページ	コマンド名	ページ
① 先頭へ	P.110	② 巻戻し	P.110
③ 早送り	P.110	④ 最後へ	P.110
⑤ 再生	P.110	⑥ 停止	P.111
⑦ 録音開始	P.111	⑧ 録音一時停止	P.112

● ステータスバー

画面最下部に操作をナビゲートするメッセージが表示されます。



左側には、実行中のコマンドの進行状況や、ツールバーの各アイコンの説明などを表示します。

複写したデータを指定位置にマージします。

右側には、次のような情報が表示されます。

波形データをペーストする際のモード
参照：  P.83

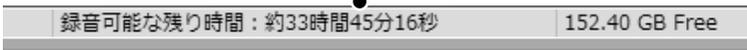
作業フォルダに使用しているドライブの
Sound it! が利用可能な空き容量



録音中には、録音可能な残り時間が表示されます。

録音可能時間

▼メニューコマンド  P.69 ~



範囲選択の方法

データの範囲選択方法

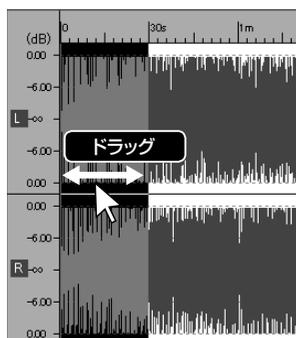
オーディオデータの範囲選択はエディットウィンドウでおこないます。選択後、目的の編集、加工、エフェクトを実行します。また、範囲選択状態で演奏するとその範囲をループ演奏します。▼ミキサーコントロールの範囲選択  P.39

● マウスドラッグで任意の範囲を選択する

エディットウィンドウ上で、マウスをドラッグして任意の範囲を選択することができます。データがステレオの場合は、L/Rch同時選択、またはLchのみ、Rchのみを選択することができます。

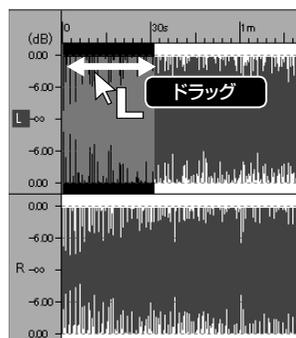
* データの先頭から選択する場合は、終点から先頭に向かって逆方向にドラッグすると容易に選択できます。

▼ /L/Rchを同時に選択



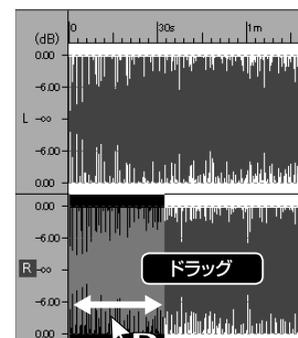
L/R表示の境界付近をドラッグします。

▼ Lchだけを選択



Lchの半分より上の領域をドラッグします。
カーソルはになります。

▼ Rchだけを選択



Rchの半分より下の領域をドラッグします。
カーソルはになります。

● 範囲選択ダイアログで選択する



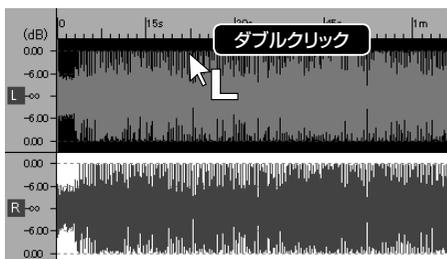
編集メニューから【範囲選択】を選択すると、範囲選択ダイアログが表示されます。ここで、選択開始位置/選択終了位置を指定して範囲を選択することができます。詳しくは  P.85 をご参照ください。

◎ エディットウィンドウ内全体を選択する

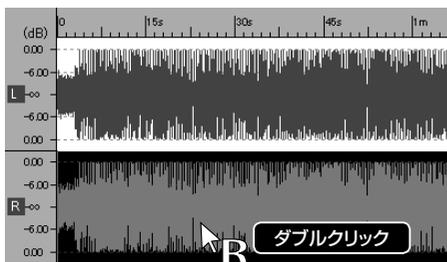


エディットウィンドウ内をダブルクリックして全体を選択する。

* 編集メニュー [全てを選択] を実行しても、全てを選択することができます。

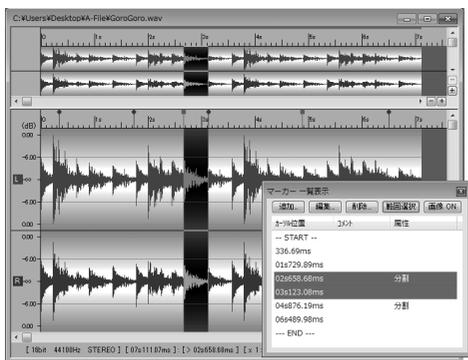


Lch の半分より上の領域をダブルクリックすると、Lch だけを選択することができます。



Rch の半分より下の領域をダブルクリックすると、Rch だけを選択することができます。

◎ マーカー一覧表示ウィンドウで選択する



マーカーツールの  ボタンをクリック、または、編集メニュー [マーカー] [マーカー一覧表示] を選択すると、マーカー一覧表示ウィンドウが表示されます。

◎ 範囲選択方法

マーカーリスト上で、選択開始位置および選択終了位置のマーカーを指定して範囲選択ボタンをクリックします。

▼マーカー一覧表示  P.93

* ルーラ上のマーカー間をダブルクリックしても、マーカー間の範囲を選択することができます。

● 巻戻し/早送りをしながら選択する

ショートカットキー **←** **→** で巻戻し/早送りをしながら、次の選択ができます。

- ① **Ctrl** キーを押したまま、**←** **→** キーで巻戻し/早送りをおこないます。
- ② **Ctrl** キーを押した位置から選択が開始されます。

* **Shift** キーを押しながら **Ctrl** + **←** **→** を実行すると、高速で選択することができます。

● Ctrl キー+クリックで選択する

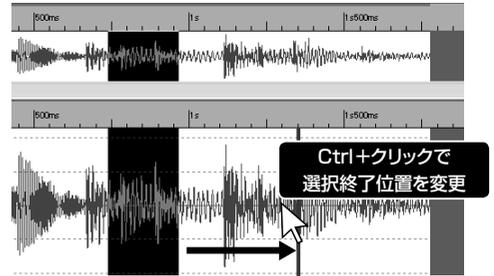
- ① 指定したい範囲の始点にカーソルを持っていきます。
- ② **Ctrl** キーを押しながら選択範囲の終点をクリックします。

● すでに選択している範囲を変更する

現在、選択されている範囲の選択開始位置、または選択終了位置を変更することができます。

▼ 選択範囲の選択終了位置を変更したい場合

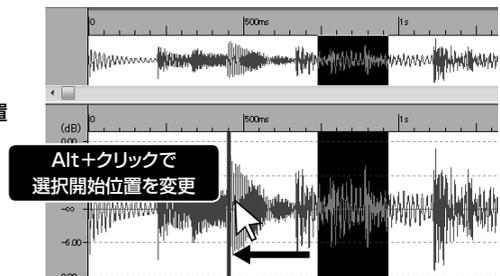
- ① **Ctrl** キーを押しながら、クリックします。
- ② すでに選択した範囲の開始位置からクリックした位置（終了位置）までが選択されます。



- * **Ctrl** + **←** **→** キーで、選択範囲を矢印の向きに微調整できます。
Shift キーを押しながら **Ctrl** + **←** **→** を実行すると、高速で範囲を増減させることができます。

▼ 選択範囲の選択開始位置を変更したい場合

- ① **Alt** キーを押しながら、クリックします。
- ② すでに選択した範囲の終了位置からクリックした位置（開始位置）までが選択されます。

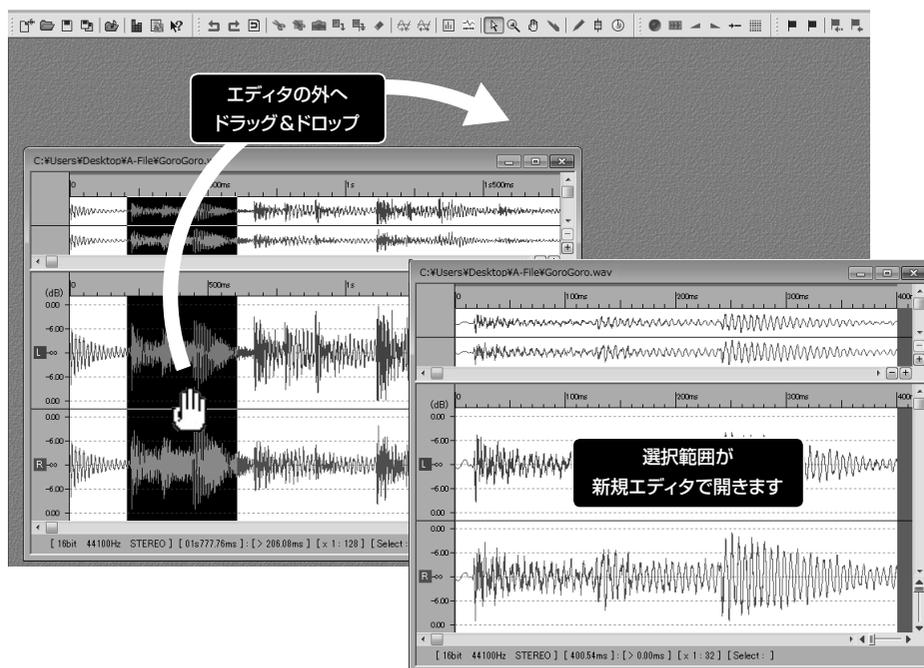


- * **Alt** + **←** **→** キーで、選択範囲を矢印の向きに微調整できます。
Shift キーを押しながら **Alt** + **←** **→** を実行すると、高速で範囲を増減させることができます。

POINT

選択範囲をドラッグ&ドロップして新規エディタで開く

範囲選択後、選択範囲をウェーブエディタの外側にドラッグ&ドロップすると、選択範囲を新しい新規エディタで開くことができます。



エフェクトを使う

エフェクトを使う

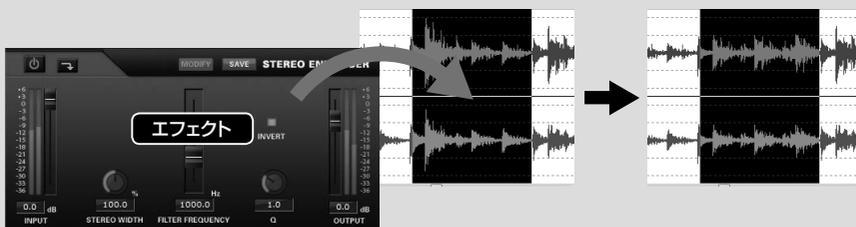
Sound it! では、オーディオデータに対してさまざまな VST エフェクトを適用することができます。各エフェクトについて詳しくは  **P.119** を参照ください。

● エフェクトの概要

VST エフェクトを **2通り**の方法で使用することができます。

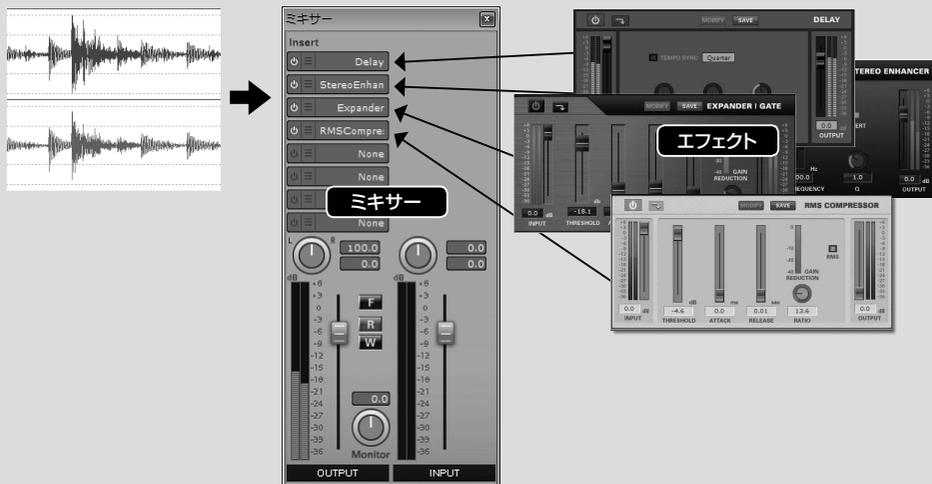
エフェクト①

ウェーブエディタで開いたオーディオデータの選択範囲に対して直接エフェクトをかけます。エフェクトを適用すると波形は変更されます。



エフェクト②

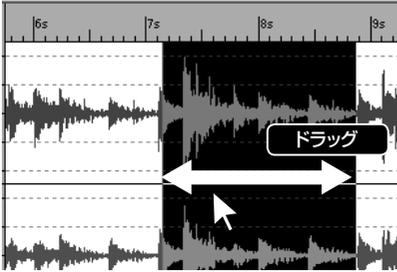
ミキサーにエフェクトを設定して、オーディオデータのアウトプットに対してリアルタイムにエフェクトをかけます。波形に変更を加えずにエフェクトを使用することができます。



* Sound it! 7 PremiumとBasicでは、収録されているエフェクト数 (Premium: 38 / Basic: 21)、ミキサーのインサートセクションで設定できるエフェクト数 (Premium: 8 / Basic: 2) に違いがあります。

● オーディオデータに直接エフェクトをかける手順 (エフェクト①)

手順① オーディオデータを開いてエフェクトを適用したい範囲を選択します。



▼データの範囲選択方法  P.52

手順② 加工メニューの【エフェクト】から使用するエフェクトを選択します。



プレイパネルのエフェクトボタンからもエフェクトを選択することができます。



手順③ 選択したエフェクトのパネルが表示されます。各パラメータを指定します。



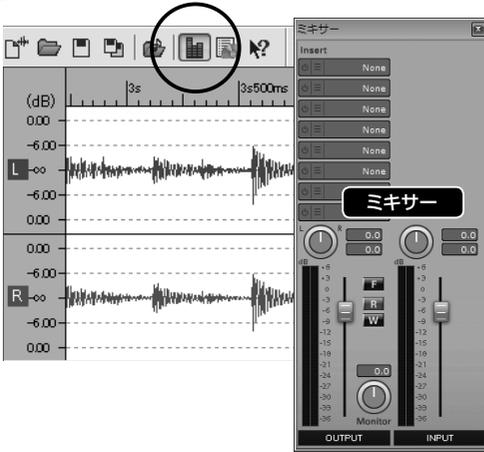
プリセットを選択、または、各パラメータを調整します。設定が完了したらOKボタンをクリックします。波形にエフェクトが適用されます。

▼エフェクトパネルの各部  P.61

▼各エフェクトについて  P.119

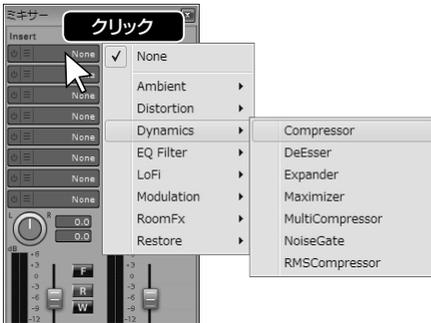
● リアルタイムエフェクトをかける手順（エフェクト②）

手順① エフェクトを使いたいオーディオデータを開いてミキサーを表示します。



ミキサーはメインツールのミキサーボタン  をクリック、または、表示メニュー  【ミキサー】 から開くことができます。

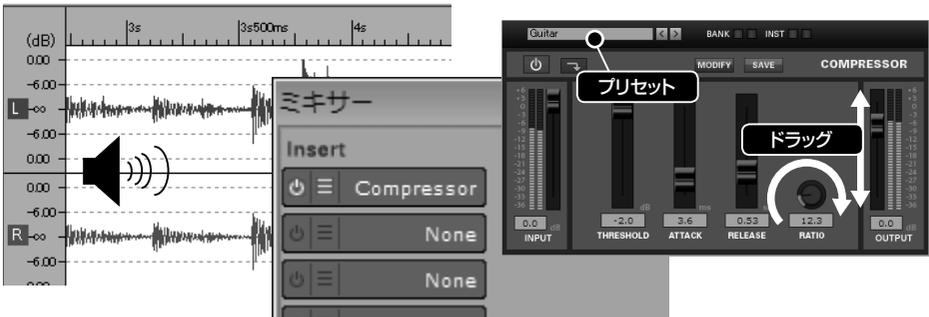
手順② ミキサーのインサートセクションにエフェクトを追加します。



ミキサーのインサートセクションにあるエフェクト名表示部をクリックすると使用するエフェクトを選択することができます。エフェクトを選択するとエフェクトパネルが表示されます。最大8つ（Basic版は2つ）までエフェクトを追加することができます。

▼ミキサーの各部について  P.63

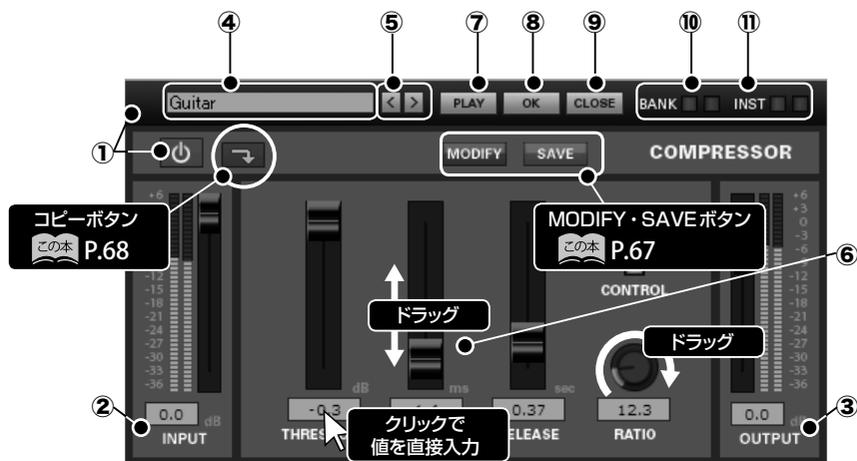
手順③ オーディオデータを再生します。音を確認しながらエフェクトのパラメータを調整します。



- * オーディオファイルを保存するとミキサーで設定したエフェクトやボリュームの情報も同時に保存されます。
- * フリーズ機能を利用するとミキサーの設定をオーディオデータに直接反映させることができます。

▼フリーズ (Freeze) について  P.65.118

● エフェクトパネルの各部



* ⑦・⑧・⑨は、ウェーブエディタで使用するエフェクトにのみ装備されています。

パラメータ	内容
①	ON/OFF エフェクトを使用する場合はON（点灯）にします。 ①ON/OFFでは、信号をバイパスするかどうかを切り替えます。
②	INPUT 信号の入力レベルを指定します。設定範囲：0～100% *エフェクトによっては、INPUTが装備されていない場合があります。
③	OUTPUT 信号の出力レベルを指定します。設定範囲：0～200%
④	プリセット よく使用されるバリエーションがあらかじめプリセットとして登録されています。 プリセット表示部をクリックすると、プリセットが一覧表示されます。使用するプリセットをクリックして選択します。 プリセット表示部で右クリックすると、プリセット名を変更することができます。
⑤	プリセット変更ボタン プリセットを順に変更します。
⑥	パラメータの調整 つまみやフェーダーを操作して各パラメータを設定します。内容はエフェクトによって異なります。
⑦	PLAY 現在の設定内容で試聴して効果を確認します。ON/OFFボタンを使って原音との違いを聴き比べることができます。
⑧	OK オーディオデータの選択範囲に対して、現在設定されているエフェクト処理を実行します。
⑨	CLOSE エフェクトパネルを閉じます。エフェクトは適用されません。

* ヘルプメニュー 【パフォーマンス】をクリックして表示されるパフォーマンスウィンドウでは、コンピュータにかかる総合的な負荷（録音・再生、VSTエフェクトの使用による負荷）を確認することができます。

- ⑩ **BANK** **Bank (バンク) の読み込みと保存を実行します。Bankとは、プリセット (Program) の集まりのことをいいます。プリセットをBank単位で (他のプリセットと合わせて) 扱いたい際は、Bankで保存 / 読み込みをおこないます。**
(バンクの読み込み / 保存) * ご使用のVSTプラグインの仕様によって取り扱いが異なります。



保存されているBankを読み込みます。
現在のプリセットをBankで保存します。

- ⑪ **INST** **プリセット (Program) の読み込みと保存を実行します。**
(音色の読み込み / 保存) * ご使用のVSTiの仕様によって取り扱いが異なります。



保存されているプリセットを読み込みます。
編集した設定をプリセットとして保存します。

保存されているBank・プリセットを読み込むと、現在設定されているパラメータは変更されます。ご注意ください。

⑨ BANK、⑩ INSTに関して詳しくは次頁の ▼エフェクトプリセットの追加保存②  P.68 を参照ください。

● ミキサーの各部

ミキサーのOUTPUTトラックにエフェクトをインサートして、オーディオデータのアウトプット信号に対してリアルタイムにエフェクトをかけます。波形に変更を加えずにエフェクトを使用することができます。

オーディオファイルごとにミキサー設定を保存することができます。複数のウェーブエディタを開いて編集する際にアクティブなウェーブエディタを切り替えると、ミキサー（エフェクトも含む）のパラメータも変更されます。

④ INSERT (インサート) セクション

③ パン

⑤ フリーズ (Freeze)

① ボリューム

⑥ オートメーションの Read/Write

⑦ モニターレベル

② レベルメータ

OUTPUTトラック

INPUTトラック

INPUTトラックは録音時の入力レベルを確認する際に使用します。また、INPUTトラックで設定した①ボリューム、③パンは録音時に反映されます。

▼録音 / 再生レベルの調整 P.200 ~

エフェクトを使う

パラメータ 内容

① ボリューム 音量を調整します。フェーダーをマウスで上下にドラッグするか、数値表示部をクリックして値を直接入力します。



設定範囲: $-\infty \sim +6\text{db}$ (0dB以上でブースト)

INPUTトラックのボリュームは、録音時の入力レベルに反映されます。

② レベルメータ OUTPUTトラックのレベルメータは、再生しているオーディオデータの出力レベルを表示します。インサートセクションで設定したエフェクト、①ボリューム、③パン、⑦モニターレベルを反映した出力レベルを表示します。INPUTトラックのレベルメータは録音時の入力レベルを表示します。録音時に①ボリュームと③パンを反映させることができます。

- ③ パン オーディオデータを再生した時に、スピーカーやヘッドフォンの左右から聴こえる音像の定位を調整します。ツマミをマウスでドラッグするか、数値表示部をクリックして、値を直接入力します。

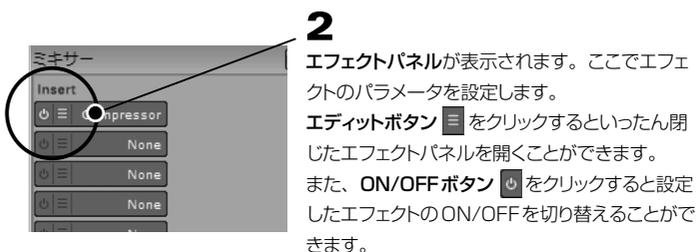
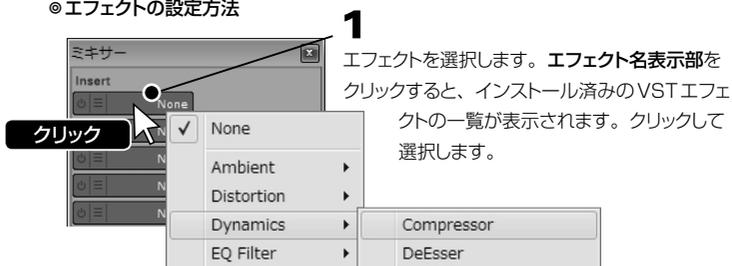


設定範囲:-100(L)~0(Center)~100(R)

INPUTトラックのパンで指定した値は録音時に反映されます。

- ④ INSERT (インサート) セクション インサートセクションでは最大8つ (Basic版は最大2つ) エフェクトを設定することができます。波形に変更を加えずにオーディオデータのアウトプット信号に対してリアルタイムにエフェクトをかけます。

◎エフェクトの設定方法



エフェクトパネルの操作については P.61 を参照ください。

各エフェクトの詳細は P.119 ~ を参照ください。

* エフェクトパネルを閉じる際には、エフェクトパネル右上の ボタンをクリック、または、再度エディットボタン をクリックして閉じます。

⑤ フリーズ (Freeze)

フリーズボタン **F** をクリックすると、ウェーブエディタで開いているオーディオファイルにOUTPUTトラックのエフェクトやVolume、Panなどのパラメータを反映させることができます。



* ⑦モニターレベルは反映されません。

* フリーズ完了後、反映させたボリュームとパンの値は初期値にもどります。エフェクトはNoneに設定されます。

* フリーズの操作はアンドゥでやり直すことができます。

Sound it! 7 Premiumの場合



オーディオファイルにインサートセクションで設定したエフェクトを反映させる場合はチェック を入れてOKボタンをクリックします。

フリーズ時にオートメーションのReadモードボタン **R** がON (点灯) に設定されている場合、入力済みのVolume / Panの値もオーディオファイルに反映されます。

Sound it! 7 Basicの場合



オーディオファイルに反映させたいパラメータにチェック を入れてOKボタンをクリックします。

- ⑥ オートメーションの
Read/Write
- Sound it! 7 Premiumの機能です。**
演奏中に変化させたコントロール値を記憶するかどうかを指定します。
- R Readモード**
クリックしてON（点灯）にすると、コントロール情報（Volume / Pan）を反映して演奏します。デフォルトでON（点灯）になっています。
- W Writeモード**
クリックしてON（点灯）にすると、演奏中にミキサーで変化させたコントロール（Volume / Pan）の値をリアルタイムに記憶します。すでに入力されていた値は上書きされ、ディスプレイウィンドウで編集することができます。
-
- ⑦ モニターレベル
- オーディオデバイスに送るレベルを調整して、再生時の音量を調整します。再生レベルが大きすぎる場合や、ゲインが不足している場合に使用します。
-

* ミキサー設定ファイルは、「オーディオファイル名.ses」という名前でオーディオファイルと同じ場所に保存されます。オーディオファイルだけを別の場所に移動してファイルを開くと、ミキサーの設定（Volume / Panのコントロール情報も含む）は復元されずにデフォルトの状態が開きます。

▼保存時に ses ファイルを作成しない設定について  P.191

* ミキサーの設定、エフェクトのパラメータは、編集しているオーディオファイルごとに記憶されます。複数のウェーブエディタを開いて編集する際にアクティブなエディタを切り替えると、ミキサーの設定、エフェクトのパラメータも切り替わります。

●エフェクトプリセットを追加保存する方法①

Sound it! に装備されているVSTエフェクトのプリセットを追加保存します。

SAVE ボタンをクリックしてプリセット（最大64個まで）を保存する方法を説明します。

* 64個以上のプリセットを保存したい場合は、次頁のエフェクトプリセットを追加する方法②のように Bank（単位）で保存してください。

* Program（プリセット）単位で読み込みをおこなう場合は、 P.61 の⑪ INST ボタンから実行します。

* **MODIFY** **SAVE** ボタンは当社製のVSTエフェクトにのみ表示されます。



1

プリセットからパラメータを変更するとMODIFY ボタンが赤く点灯して、変更されたことを知らせます。

* 点灯したMODIFY ボタンをクリックすると、各パラメータは最後に保存したプリセットの値に戻りMODIFY ボタンは消灯します。



2

SAVE ボタンをクリックします。プリセットの保存ダイアログが表示されます。プリセットの保存ダイアログで「保存先プリセット」と「保存プリセット名」を指定してOK ボタンをクリックします。



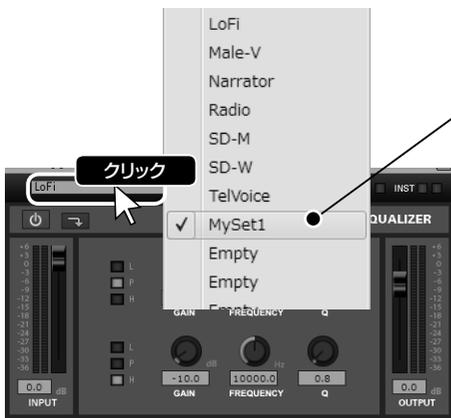
新規のプリセットとして保存する場合は、保存先プリセットに「Empty」を選択します。

保存先プリセットに「既存のプリセット」を選択すると、選択したプリセットは上書き保存されます。



3

プリセットが保存されました。エフェクトパネルの④プリセット表示部をクリックして、プリセットが保存されたことを確認してみましょう。



* プリセットを出荷時の値に戻す方法

上書きされたプリセットを選択してON/OFF ボタン  をいったんOFFにします。**Shift** キーを押しながら再度ON/OFF ボタン  をクリックしてONにすると出荷時のプリセットの値にもどります。SAVE ボタンをクリックして保存します。

● エフェクトプリセットを追加保存する方法 ②

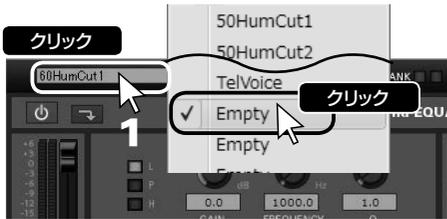
VSTエフェクトのプリセットを追加保存します。

Bank (バンク) 単位で保存する方法を説明します。

Bank (バンク) とは、複数の Program (プリセット) をまとめて扱う単位です。

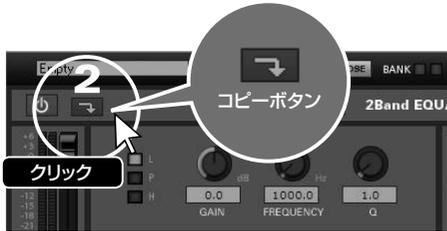
* 前頁のエフェクトプリセットを追加する方法①で64個以上のプリセットを保存したい場合は、Bank (単位) で保存してください。

* Program (プリセット) 単位で保存・読み込みをおこなう場合は、 P.61 の⑩ INST ボタンから実行します。



1

プリセット (Program) から「Empty」という名前のプリセットを選択します。



2

コピーボタンをクリックして、あらかじめ登録されているプリセットからコピー元にしたプリセットを選択します。

現在のプリセット「Empty」に、ここで選択したプリセットがコピーされます。

* プリセットを「追加」するには、プリセットをコピーしてから編集・保存する必要があります。



3

新たに追加するプリセット名を設定します。プリセット表示部を右クリックするとプリセット名を入力できる状態になります。入力完了後 **Enter** を押して決定します。



4

各パラメータを編集します。

ウェーブエディタで使用する場合は、⑦ PLAY ボタン (前頁参照) から試聴することができます。ミキサーのインサーションエフェクトとして使用する場合は、実際にデータを再生しながら、最適なパラメータ値を設定してください。



5

設定完了後、⑨ BANK ボタン (赤) をクリックして、バンクファイルを保存ダイアログからバンクファイル (*.fxb) として保存します。



* Windows Vista / 7 / 8 をご使用の場合、保存可能なフォルダを指定してください。

メニューコマンド

ファイルメニュー

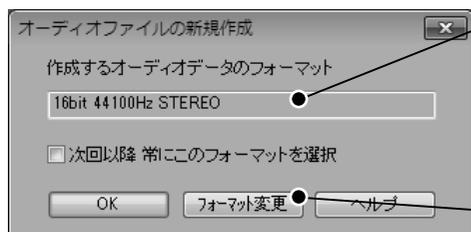
オーディオファイルの読み込み・保存などをおこないます。

●新規作成

《メインツール  ボタン/ショートカットキー (Ctrl) + (N) 》

新たにオーディオファイルを作成するために、ウェーブエディタを起動します。

ウェーブエディタが起動すると同時に、**オーディオファイルの新規作成ダイアログ**が表示されます。作成するファイルのフォーマットを指定します。



作成するオーディオデータのフォーマット

デフォルトではCDを作成する際に適したフォーマット 16bit 44100Hz STEREO に設定されています。

ここに表示されているフォーマットでファイルを作成する場合はOKボタンをクリックします。

フォーマット変更ボタン

フォーマットを変更する場合にクリックします。

▼ **フォーマット変更ボタン**をクリックすると**フォーマット設定ダイアログ**が表示されます。



作成するファイルの**ビットレゾリューション**、**チャンネル (MONO/STEREO)**、**サンプリングレート**を指定してOKボタンをクリックします。

▼ **オーディオファイルの基礎知識**  P.206

* 新規作成時のフォーマットについては、**設定メニュー**  **【オプション】**でも設定することができます。

 P.190

新たに指定したオーディオファイルを読み込んでウェーブエディタを起動します。
次の形式のオーディオファイルを読み込むことができます。

▼ 読み込み可能なファイル形式

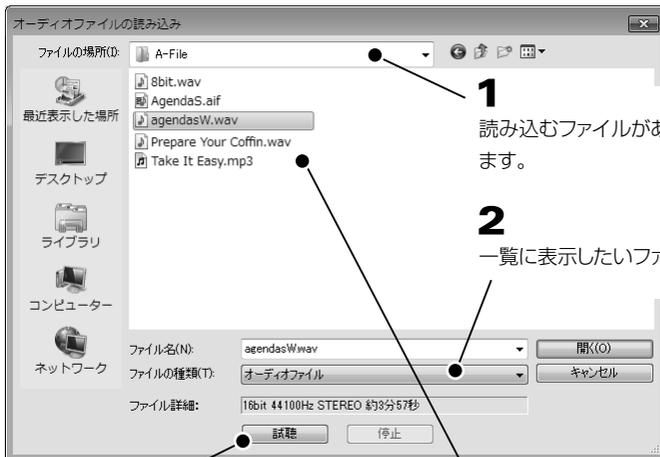
- | | |
|---|---------------------------------------|
| ◆ WAV ファイル (_____) (*.wav) | ◆ Microsoft ADPCM (_____) (*.wav) |
| ◆ WMA (Windows Media Audio/WMA Pro、WMA Lossless、VBRも含む) (*.wma) | ◆ AAC (_____) (*.m4a) |
| ◆ MP3 (_____) (*.mp3) | ◆ 3GPP (_____) (*.3gp) |
| ◆ 3GPP (_____) (*.3gp) | ◆ 3GPP2 (_____) (*.3g2) |
| ◆ Ogg Vorbis (_____) (*.ogg) | ◆ NeXT/Sun (_____) (*.au/*.snd) |
| ◆ AIFF (_____) (*.aif/*.aiff) | ◆ SONY ATRAC (_____) (*.aa3/*.oma) |
| ◆ G.726 ADPCM (_____) (*.wav) | ◆ G.721 ADPCM (_____) (*.wav) |
| ◆ IMA ADPCM (_____) (*.wav) | ◆ PCM Raw Data (_____) (*.raw/**.pcm) |
| ◆ Soundit File (_____) (*.siw) | ◆ FLAC (_____) (*.flac) |
| ◆ MP4 (_____) (*.mp4) | ◆ WMV (Windows Media Video) (*.wmv) |

* プロテクト付のWMAファイルは読み込めません。

* WMV、MP4形式のムービーファイルに含まれる音声データをSound it!で開くことができます。ただし、音声エンコード形式がAAC、AC3、MP1、MP2、MP3、WMA Lossless、WMA Pro、WMAV1、WMAV2、WMA Voiceのいずれかである必要があります。

* 圧縮形式のファイルを読み込む際に、展開後のファイルサイズが2GBを超える場合は読み込めません。ただし、MP3、WMAの場合に限り、一時ファイルのサイズが2GBを超える(最大20GBまで)場合も開くことができます。

* PCM Raw Dataファイルを開く場合、オーディオフォーマットを指定するダイアログが開き、バイトオーダーなどを指定することができます。



試聴ボタン

ファイルを開く前に、選択しているファイルを試聴することができます。

1 読み込むファイルがあるドライブ、フォルダを指定します。

2 一覧に表示したいファイルの種類を指定します。

3 ファイルの一覧から読み込むファイルをクリックして選択します。

4 開くボタンをクリックしてファイルの読み込みを実行します。

Sound it! 7では、いろいろな方法でファイルを開くことができます。

方法①

エクスプローラなどで表示されているファイルやデスクトップにあるファイルをSound it!の画面上にドラッグ&ドロップします。

方法②

すでに開いているデータの一部を範囲選択して、選択範囲をウェブエディタの外側のSound it!の画面上にドラッグ&ドロップする。

▼選択範囲をドラッグ&ドロップして新規エディタで開く  P.55

方法③

ファイルメニューに表示される最近使ったファイルから目的のファイルを選択します。

▼最近使ったファイル  P.80

方法④

メディアブラウザに表示されるファイルをSound it!の画面上にドラッグ&ドロップします。

▼メディアブラウザ  P.107

* 読み取り専用属性のファイルや、他のアプリケーションで使用中のファイルは、編集することはできませんが、上書き保存はできません。

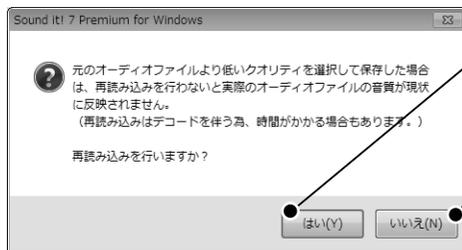
● 上書き保存

《メインツール  ボタン/ショートカットキー (Ctrl) + (S) 》

すでに名前を付けて保存しているオーディオデータで、現在編集しているものを上書きして保存します。作業中の内容を現在設定されているファイル名、保存場所、ファイル形式のまま保存します。ダイアログは表示されません。

▼WMAまたはMP3ファイルを上書き保存した場合

以下のメッセージが表示されます。



はい
再読み込みをします。(読み込みに時間がかかる場合があります。)

いいえ
現在のまま、作業を続けます。

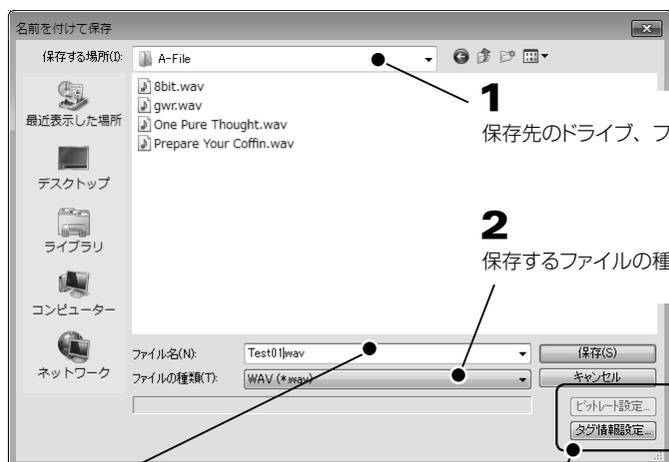
作業中の内容を現在のファイルとは異なる名前・形式で保存する場合に使用します。ミキサーの設定も保存されます。次の形式のオーディオファイルを保存することができます。

▼ 保存可能なファイル形式

- ◆ WAV ファイル _____ (* .wav)
- ◆ WMA (Windows Media Audio/WMA Pro、WMA Lossless、VBRも含む) (* .wma)
- ◆ MP3 _____ (* .mp3)
- ◆ 3GPP _____ (* .3gp)
- ◆ Ogg Vorbis _____ (* .ogg)
- ◆ AIFF _____ (* .aif/* .aiff)
- ◆ G.726 ADPCM _____ (* .wav)
- ◆ IMA ADPCM _____ (* .wav)
- ◆ Soundit File _____ (* .siw)
- ◆ Microsoft ADPCM _____ (* .wav)
- ◆ AAC _____ (* .m4a)
- ◆ 3GPP2 _____ (* .3g2)
- ◆ NeXT/Sun _____ (* .au/* .snd)
- ◆ SONY ATRAC _____ (* .aa3/* .oma)
- ◆ G.721 ADPCM _____ (* .wav)
- ◆ PCM Raw Data _____ (* .raw/* .pcm)
- ◆ FLAC _____ (* .flac)

ファイル形式	拡張子	タグ情報	マーカ 情報	チャプター	ビットレート	備考
WAV	wav	○	○			リニア PCM
MS-ADPCM	wav					Microsoft ADPCM
IMA-ADPCM	wav					
G.721ADPCM	wav				32Kbps	(*1)
G.726ADPCM	wav				32Kbps	(*1)
NeXT/Sun	au,snd					
AIFF	aif,aiff					
PCM Raw Data	raw,pcm					
MP3	mp3	○			32K ~ 320Kbps,VBR	(*2) (*6)
Ogg Vorbis	ogg	○			64K ~ 500Kbps	平均ビットレートとして指定できます。
WMA	wma	○			10Kbps ~ 320Kbps	(*6)
AAC	m4a	○		○	16K ~ 128Kbps	
ATRAC3	aa3	○			66K ~ 132Kbps	(*3)
ATRAC3Plus	aa3	○			48K ~ 352Kbps	(*3)
ATRAC3 Advanced Lossless	aa3	○				(*3) (*5)
3GPP	3gp	○			16K ~ 128Kbps	着うた・着うたフルに対応 (*4)
3GPP2	3g2				16K ~ 128Kbps	着うたに対応 (*4)
FLAC	flac	○				圧縮レベルを設定することができます。
Sound it File	siw	○	○	○		(*6)

- (*1) 保存時に、現在ウェブエディタで開いているデータを 16bit/8000Hz/MONO に変換します。
- (*2) VBR (可変ビットレート) は変化の激しい部分に対し自動的に多くのビット量を割り当てるので、品質を落とさずにファイルサイズを必要最小限に抑えることができます。
- (*3) ATRAC で保存したデータは、読み込み時にオーディオフォーマットが 16bit/44100Hz/STEREO になります。Sound it! で保存した *.aa3 ファイルを SONY WALKMAN で聴くには専用のアプリケーションが必要です。
- (*4) 本製品には携帯電話へ着うた・着うたフルを転送する機能はありません。着うた・着うたフルをダウンロードするためにはサーバーが別途必要です。(docomo の着うたフルの場合、MIME タイプを “application/x-dcm-fullmusic” に設定する必要があります。) また、再生可能な携帯電話の機種名、再生可能なファイルサイズ、ビットレートなどの設定は、ご使用の携帯電話のマニュアルなどをご覧ください。なお保存したファイルは着信音には設定できません。
- (*5) ATRAC3 Advanced Lossless 選択時に表示されるビットレートは、ATRAC3 Advanced Lossless が機器メディアに高速転送される際のビットレートを示します。指定できる範囲は 64K ~ 352Kbps です。
- (*6) 2GB を超えるファイルを保存できます。



1
保存先のドライブ、フォルダを指定します。

2
保存するファイルの種類を選択します。

3
保存するファイルの名前を入力します。

4
保存ボタンをクリックしてファイルの保存を実行します。

ビットレート設定/タグ情報設定ボタン
保存するファイル形式によってビットレートやタグ情報を設定することができます。

* 設定できる情報は、ファイル形式によって異なります。

▼タグ情報の設定 P.97

* ACID ファイルを作成する場合は、編集メニュー [ACID プロパティ] からファイル情報を設定してから、WAV 形式のファイルとして保存してください。

▼ACID プロパティ P.98

▼例：MP3形式で保存する際にビットレートを設定すると、次のダイアログが表示されます。



保存するビットレート、またはプリセットを指定します。

- Studio (256kbps)
- CD (192kbps)
- HiFi (160kbps)
- Tape (128kbps)
- Radio (112kbps)
- Voice (56kbps)
- Phone (16kbpsMono)

* VBR (可変ビットレート) は、音の変化の度合いによって、割り当てるビット量を変化させオーディオのクオリティを保ちます。

▼例：WMA形式で保存する際にビットレートを設定すると、次のダイアログが表示されます。



コーデックとそれに対応するフォーマットを指定することができます。

▼例：3GPP・3GPP2形式で保存する際にビットレートを設定すると、次のダイアログが表示されます。



対応している携帯端末について

- ◎ 着うた (3GPP (*.3gp)) ————— FOMA 900シリーズ以降
- ◎ 着うたフル (3GPP (*.3gp)) ————— FOMA 着うたフル対応機種
- ◎ 着うた (3GPP2 (*.3g2)) ————— au 3GPP2対応機種

* 再生可能な携帯電話の機種名、再生可能なファイルサイズ、ビットレートなどに関しましては、ご使用の携帯電話のマニュアルなどをご覧ください。

● 選択範囲を別名で保存

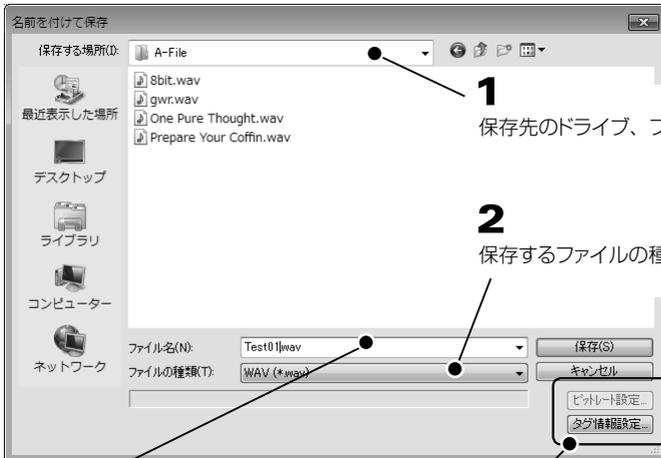
現在アクティブなウェーブエディタで選択されている範囲のデータを新規ファイルとして保存します。
保存できるファイル形式については▼名前を付けて保存  P.73 を参照ください。

▼選択範囲をドラッグ&ドロップして新規エディタで開く P.55



選択範囲だけを新規ファイルとして保存します。

* 保存したファイルはウェーブエディタに読み込まれません。
[名前を付けて保存] した場合は異なり、ウェーブエディタは元データを開いたままの状態です。



1
保存先のドライブ、フォルダを指定します。

2
保存するファイルの種類を選択します。

3
保存するファイルの名前を入力します。
デフォルトのファイル名は、元ファイル名に0000から始まる4桁の数字を付加した名称が自動的に付けられます。

ビットレート設定/タグ情報設定ボタン

保存するファイル形式によってビットレートやタグ情報を設定することができます。

* 設定できる情報は、ファイル形式によって異なります。

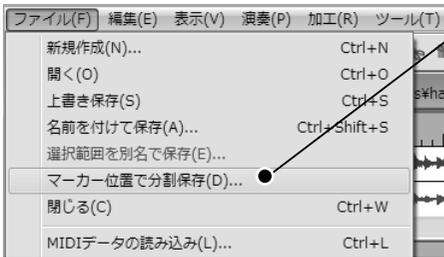
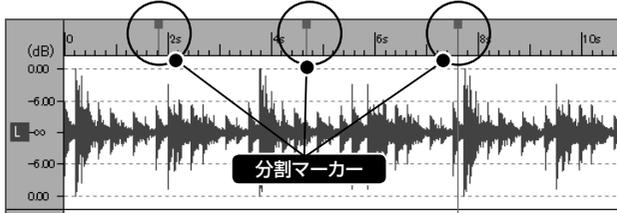
▼タグ情報の設定  P.97

4
保存ボタンをクリックしてファイルの保存を実行します。

● マーカー位置で分割保存

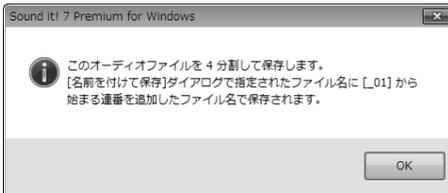
分割マーカー、抽出マーカー位置でデータを分割すると同時に、分割されたデータを一括して保存します。

* 分割されたデータをウェーブエディタで開いて編集する場合は、編集メニュー [マーカー] [マーカー位置でデータを分割] を実行してください。 ▼マーカー位置でデータを分割  P.92



1

上図のように分割マーカー、または抽出マーカーが配置されたオーディオデータを開いた状態でファイルメニュー [マーカー位置で分割保存] を選択します。



2

確認メッセージが表示されます。OK ボタンをクリックします。



3

名前を付けて保存ダイアログが表示されます。保存場所と保存ファイル名を指定して保存ボタンをクリックします。分割されたデータが一括して保存されます。ファイル名の後ろに_01 から始まる連番が自動的に付きます。

現在開いているオーディオファイルを閉じる場合に使用します。

現在編集しているファイルに変更があり、まだ保存されていない場合は、下図のような確認画面が表示されます。



はい

現在表示しているファイルを保存して閉じます。一度も保存していないファイルの場合、**名前を付けて保存ダイアログ**が開きます。一度保存しているファイルの場合は、**上書き保存**した後、オーディオファイルを閉じます。

いいえ

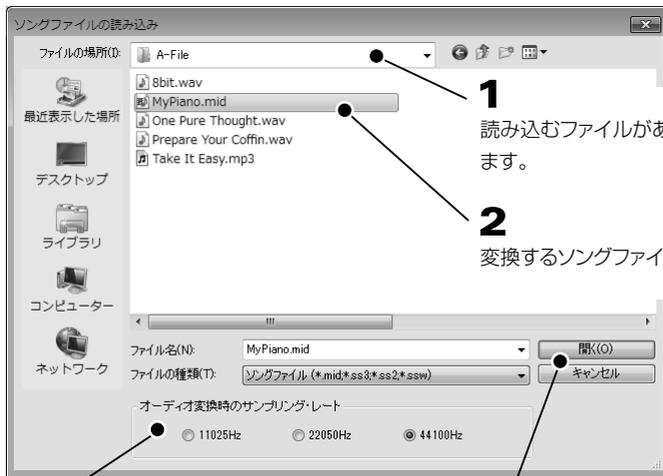
現在表示しているファイルを保存せずに閉じます。

スタンダードMIDIファイル (*.mid) 、Singer Song Writerソングファイル (*.ss3,*.ss2,*.ssw) などのMIDIソングファイルをオーディオデータに変換します。

▼ 読み込み可能なファイル形式

- ◆ スタンダードMIDIファイル Format 0 または Format 1 _____ (*.mid)
- ◆ Singer Song Writer ファイル _____ (*.ssw/*.ssw2/*.ssw3)

* SMF Format1で出力ポート指定がない場合、同じMIDIチャンネルの内容はマージされて変換されます。SMF Format1、またはSinger Song Writerソングファイルで出力ポート指定がある場合、ポート1に指定されたトラックだけが変換の対象になります。



3 オーディオデータに変換する際のサンプリングレートを指定します。

4 開くボタンをクリックすると変換が始まります。ステータスバーには処理の進行状況が表示されます。変換が終了すると、波形が画面に表示されます。

● 最近使ったファイル

過去に読み込んだファイルの履歴リストからファイルを読み込むことができます。

*履歴リストの消去は、設定メニュー [オプション] [全般] タブから設定することができます。

▼設定メニュー [オプション] 全般タブ  P.190



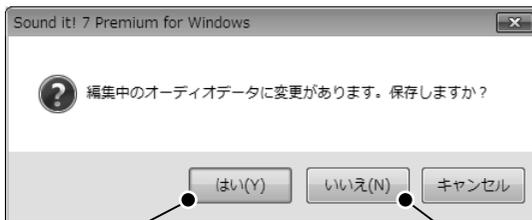
過去に読み込んだファイルの履歴リストを表示します。

● Sound it! の終了

《ショートカットキー **Alt** + **F4**》

Sound it! を終了します。

現在編集している曲データに変更があり、まだ保存されていない場合は、下の確認画面が表示されます。保存する必要のある場合は、**はいボタン**をクリックしてデータを保存してください。



はい

現在表示しているファイルを保存して閉じます。一度も保存していないファイルの場合、**名前を付けて保存ダイアログ**が開きます。一度保存しているファイルの場合は、**上書き保存**した後、オーディオファイルを閉じます。

いいえ

現在表示しているファイルを保存せずに閉じます。

編集メニュー

オーディオデータの基本的な編集に加えて、範囲選択、マーカーの設定、ゼロクロスの設定などをおこないます。

● 元に戻す 《編集ツール ボタン/ショートカットキー (Ctrl) + (Z) 》

誤っておこなった直前の操作（編集、加工、エフェクト処理など）を取り消し、元の状態に戻します。実行するたびに、1つ前の状態に戻ります。20操作前（メモリの空き容量によっては多少異なります。）の状態まで戻すことができます。

● 再実行 《編集ツール ボタン/ショートカットキー (Ctrl) + (Y) 》

〔元に戻す〕で取り消した操作を再度、実行します。実行するたびに、元に戻した状態を再実行します。

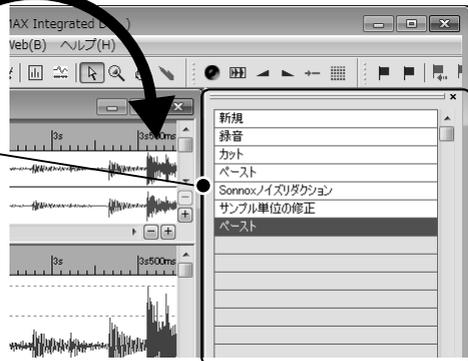
● アンドゥ履歴 《編集ツール ボタン/ショートカットキー (Ctrl) + (Shift) + (Z) 》

アンドゥ履歴ウィンドウが開いて、操作履歴を表示します。また、任意の操作まで一度に〔元に戻す（アンドゥ）〕、〔再実行（リドゥ）〕します。



今まで実行した操作内容が一覧表示されます。クリックした操作内容まで、元に戻すことができます。

アンドゥ履歴ウィンドウは、メインフレームの左右両側にドラッグして付けることができます。



● カット

《編集ツール  ボタン/ショートカットキー (Ctrl) + (X) 》

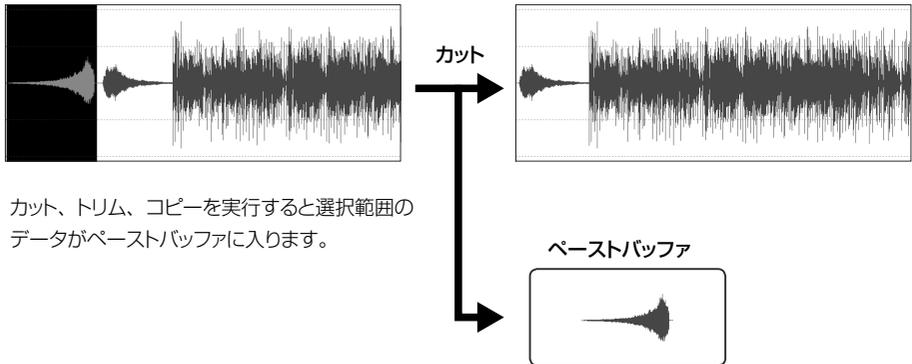
選択範囲のデータを削除します。

選択範囲のデータは削除され、範囲の開始点と終了点がつながります。

カットしたデータはペーストバッファ（一時記憶領域）に入り、任意の位置にペースト（貼り付け）、マージ（重ねて貼り付け）することができます。ペーストバッファに入ったデータは、次にコピー、カットまたは、トリムするまで残ります。

* ゼロクロスを実行せずにカットをすると、削除してつながった部分が不連続になり、ノイズが発生することがあります。

▼ゼロクロス  P.87



● トリム

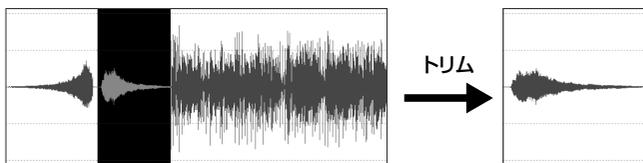
《編集ツール  ボタン/ショートカットキー (Ctrl) + (T) 》

選択範囲のデータを残して、それ以外の領域をすべて削除します。

選択範囲のデータはペーストバッファに入ります。

* ゼロクロスを実行せずにトリムをおこなうと、開始終了位置でノイズが発生することがあります。

▼ゼロクロス  P.87



● コピー

《編集ツール  ボタン/ショートカットキー (Ctrl) + (C) 》

選択範囲のデータをコピーします。

コピーしたデータはペーストバッファ（一時記憶領域）に入りますが、元のデータはそのままの位置に残ります。

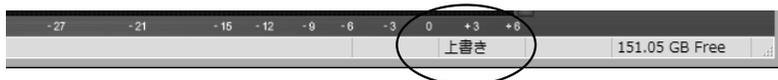
ペーストバッファに入ったデータを、任意の位置にペースト、マージすることができます。

ペーストバッファのデータは、次にコピー、カット、またはトリムするまで残ります。

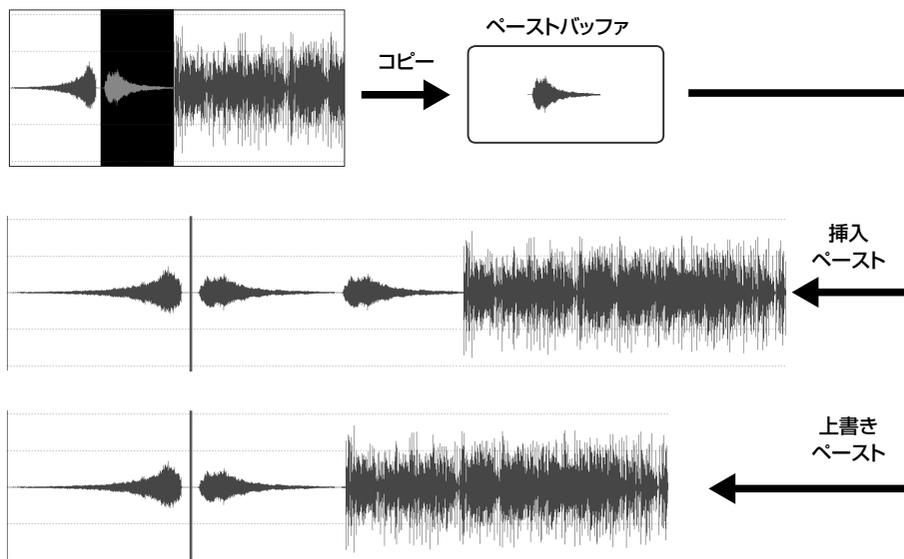
カット、トリム、またはコピーして、ペーストバッファに入っているデータをカーソル位置にペーストします。

キーボードの **Insert** キーを押すと、ペースト時に、カーソル位置に**挿入ペースト**をするか、カーソル位置に**上書きペースト**をするか、モードを切り替えて指定することができます。

Insert キーを押すたびに挿入と上書きは切り替わり、ステータスバーに表示されます。



* ディスプレイウィンドウでミキサーコントロールをペーストする場合には、ここでのモードに関わらず、常にマージ（次頁参照）と同じ動作になります。



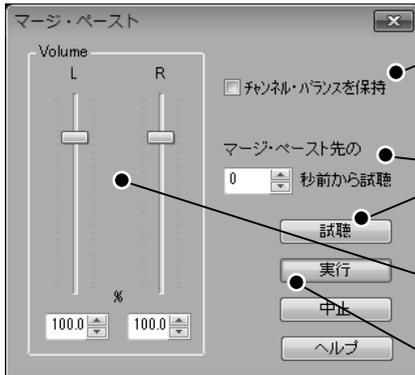
* フォーマットが異なるデータにペーストすると、正しく再生できません。フォーマットが異なる場合は、あらかじめ**フォーマット変更**を実行してから、コピー、ペーストをおこなってください。 ▼フォーマット変更 P.173

▼ペーストバッファの内容とカーソル位置の違いによるペースト結果

ペーストバッファの内容	ペースト先のカーソル位置	ペースト後の結果
ステレオのデータ	ステレオ	カーソル位置にステレオのデータが挿入されます。
	LchまたはRch	カーソル位置にペーストバッファのLchまたはRchのみが挿入されます。
モノラルのデータ (LまたはRのみ)	ステレオ	カーソル位置のL/R両方にモノラルのデータが挿入されます。
	LchまたはRch	カーソル位置にモノラルのデータが挿入されます。

カット、トリム、またはコピーして、ペーストバッファに入っているデータとカーソル位置以降のデータをマージ（ミックス）します。

* フォーマットが異なるデータをマージした場合は、正しく再生できません。フォーマットが異なる場合、あらかじめ**フォーマット変更**を実行してから、マージをおこなってください。



チャンネルバランスを保持

をチェックすると、左右のバランスを保持したまま音量の調整ができます。

試聴

実行前にマージ後の音量バランスを確認します。マージをおこなう時点よりも前から試聴したい場合は秒数を指定します。

Volume

音量と左右のバランスを整えます。

実行

マージを実行します。

▼ペーストバッファの内容とカーソル位置の違いによるペースト結果

ペーストバッファ	ペースト先カーソル位置	適用されるフェーダー	ペースト後の結果
ステレオのデータ	ステレオ	L/R フェーダー	ステレオのデータが、L/Rそれぞれのフェーダーで設定されたレベルでマージされます。
	Lch	Lフェーダー	ペーストバッファのLchのみが、Lフェーダーで設定されたレベルでマージされます。
	Rch	Rフェーダー	ペーストバッファのRchのみが、Rフェーダーで設定されたレベルでマージされます。
モノラルのデータ (LまたはRのみ)	ステレオ	L/R フェーダー	L/R両方にモノラルのデータが、L/Rそれぞれのフェーダーで設定されたレベルでマージされます。
	Lch	Lフェーダー	モノラルのデータが、Lフェーダーで設定されたレベルでマージされます。
	Rch	Rフェーダー	モノラルのデータが、Rフェーダーで設定されたレベルでマージされます。

● 消去

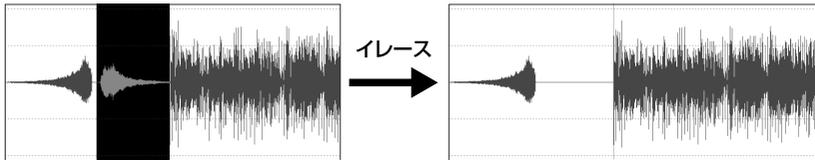
《編集ツール ▶ ボタン/ショートカットキー Delete》

選択範囲のデータを消去して無音状態にします。

消去後、選択範囲のデータはペーストバッファには入りません。

- * 選択範囲の開始/終了位置がゼロクロスでない場合に消去を実行すると、開始/終了位置でノイズが発生することがあります。

▼ゼロクロス  P.87



● オーディオファイルの挿入

ウェーブエディタのカーソル位置に、指定したオーディオファイルを挿入します。

オーディオファイルの読み込みダイアログからファイルを指定します。

▼オーディオファイルの読み込み  P.71

- * 挿入するオーディオファイルとカーソル位置の違いによる挿入結果は、ペースト時と同様です。

▼参照  P.83

● すべてを選択

《ショートカットキー Ctrl + A》

データ全体を選択します。

- * エディットウィンドウ内をダブルクリックして全体を選択することもできます。

● 範囲選択

《ショートカットキー Ctrl + F》

データの選択範囲を時間、サンプル数、マーカー位置のいずれかで指定します。

範囲選択ダイアログを起動します。すでに範囲選択状態でこのダイアログを開いた場合は、選択範囲の開始/終了点の位置が表示されます。

- * 試聴の結果、開始/終了位置でノイズが発生する場合は、必要に応じてゼロクロス補正を実行します。

(次頁に続く)



選択チャンネル

選択するチャンネル (L/R・L・R) を指定します。

選択開始・選択終了

選択開始置を時間 (分:秒:ミリ秒)、サンプル数、マーカー位置 (下記参照) のいずれかで指定します。

マーカーで指定

すでに入力しているマーカー位置を開始/終了位置にする場合に使用します。クリックすると任意のマーカー位置に移動することができます。

* 移動先のマーカーがない場合、ボタンはグレー表示になります。

▼マーカーの入力 P.89

試聴

指定した選択範囲を決定する前に試聴します。

● 選択解除

(ショートカットキー **[Esc]**)

範囲選択を解除します。

コントロール

ミキサーコントロールの編集に関するコマンドがまとめられています。

● すべてを選択

表示しているミキサーコントロールの全体を選択します。

* カット、トリム、コピー、ペースト、マージ、消去の編集については P.82 ~85 をご参照ください。

● 範囲選択

ミキサーコントロールの選択範囲を時間、サンプル数のいずれかで指定します。

範囲選択ダイアログを起動します。



選択開始・選択終了

選択開始置を時間 (分:秒:ミリ秒)、サンプル数のいずれかで指定します。

* カット、トリム、コピー、ペースト、マージ、消去の編集については P.82 ~85 をご参照ください。

● 選択解除

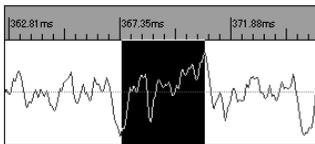
範囲選択を解除します。

ゼロクロスについて

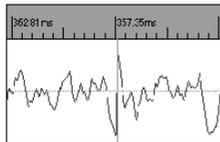
選択範囲の開始/終了点をゼロクロス(レベルがマイナスからプラス、またはプラスからマイナスに変化するポイント)に補正します。

選択範囲の始点、もしくは終点がゼロクロスではない場合、カット/トリム/コピー/ペースト/消去などを実行するとノイズが発生する場合があります。ゼロクロス補正により選択範囲の開始/終了点で発生するノイズを抑えることができます。

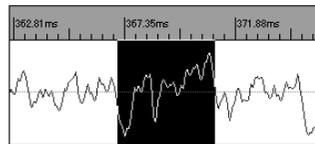
▼ 選択範囲をそのまま削除した場合



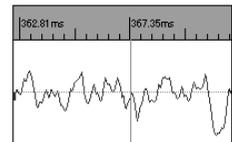
結合部分に極端な不連続が生じてノイズが発生します。



▼ 選択範囲をゼロクロス補正して削除した場合



結合部分は滑らかでノイズは発生しません。

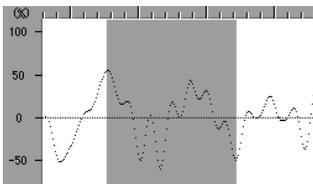


● ゼロクロス 範囲を内側(外側)に補正

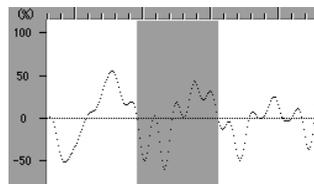
《編集ツール》   ボタン

選択範囲(開始/終了点)を内側(または外側)で最初に見つかったゼロクロスに補正します。

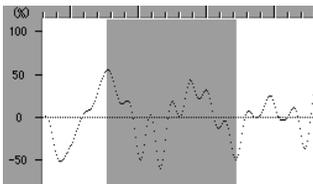
▼ 補正前の選択範囲



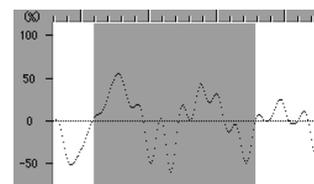
▼ 内側のゼロクロスに補正した選択範囲



▼ 補正前の選択範囲



▼ 外側のゼロクロスに補正した選択範囲



マーカー

マーカーは、現在開いているオーディオデータの任意の場所を記憶することができ、再生や編集時など、後から必要な場所を特定する際に便利な機能です。

▼マーカーの属性

マーカーには次の4種類の属性があります。

マーカー属性の変更は、**マーカー一覧表示の編集ボタン**からおこないます。 ▼**マーカー一覧表示**  P.93

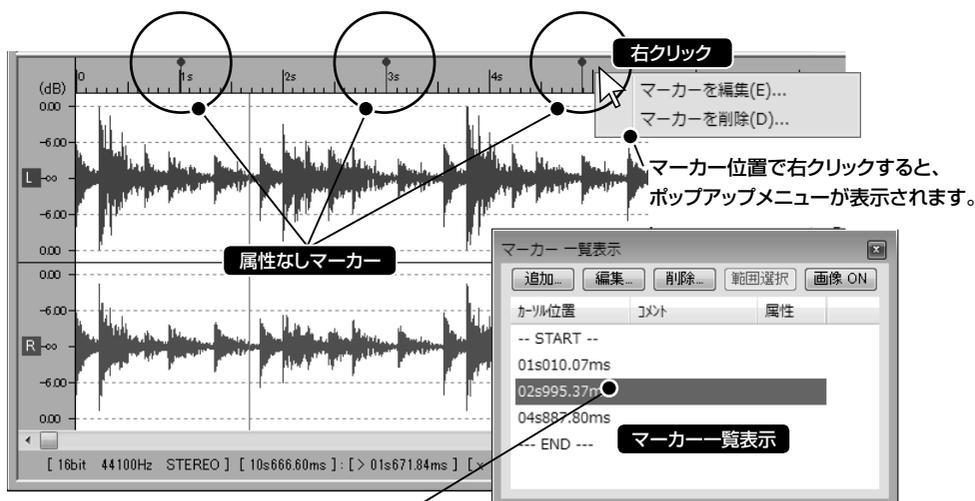
マーカーの属性	入力方法	マーカー位置でデータを分割時の動作
属性なしマーカー	 ボタン、または、 マーカー一覧表示の追加ボタン をクリックします。	
分割マーカー	 【無音部を検出してマーカーを置く】を実行すると表示される 無音判定条件の指定ダイアログ で入力します。無音部分に入力します。	分割マーカー位置でデータを分割し、分割したデータをウェブエディタで開きます。
抽出開始マーカー	 【無音部を検出してマーカーを置く】を実行すると表示される 無音判定条件の指定ダイアログ で入力します。音のある部分の前後に置くことができます。範囲選択した状態で (Shift) + (D) を押すと選択範囲の両端に抽出開始/終了マーカーが入力されます。	抽出開始マーカーと抽出終了マーカーの範囲を抽出し、その範囲のデータをウェブエディタで開きます。
抽出終了マーカー		
チャプターマーカー  P.96	 マーカー一覧表示ウィンドウの追加ボタン をクリックしてマーカー属性を選択します。	

● マーカーを置く 《マーカーツール》 ボタン/ショートカットキー (M) /マーカー一覧表示 追加 ボタン》

現在のカーソル位置に属性なしマーカーを置きます。

マーカーを置きたい位置にカーソルを移動してマーカーを置くボタン をクリックすると、現在のカーソル位置にマーカーが入力されます。

- * 範囲選択している状態で、**[Shift]** キーを押しながらマーカーを置くボタン または、**[M]** キーを押すと、選択範囲の両端に「属性なしマーカー」を入力できます。
- * WAVファイル (*.wav)、Soundit ファイル (*.siw) で保存した場合、マーカー情報も保存されます。
- * 再生中にマーカーを置くこともできます。
- * 保存できるマーカーの数に制限はありません。



属性なしマーカーを置いたあとで、マーカー一覧表示の編集ボタンからマーカー属性を変更することができます。

▼マーカー一覧表示 P.93

POINT

CD作成時に分割・抽出マーカーを利用する

複数の曲を含むつながりのオーディオファイルでCD作成をおこなう場合、分割マーカー、または抽出マーカーをあらかじめ分割位置に入力したファイル (Soundit形式またはWAV形式) を用意しておく便利です。このファイルをプレイリストのトラックリストに追加すると、自動的にマーカー位置で分割されてトラックに追加されます。1曲ごとにデータを分割してファイルに保存する手間を省くことができます。

▼プレイリスト P.174

現在のカーソル位置に**分割マーカー**を置きます。

分割マーカーを置きたい位置にカーソルを移動し**分割マーカーを置くボタン**  をクリックすると、現在のカーソル位置に分割マーカーが入力されます。

* 再生中、または選択範囲を再生中でも、分割マーカーを置くことができます。

* 属性なしマーカーを置いたあとで、**マーカー一覧表示ウィンドウ**からマーカー属性を変更することができます。

▼マーカー一覧表示  P.93

● 無音部を検出してマーカーを置く

無音、または無音に近い部分を自動的に検出し、その位置に分割のためのマーカーを置くことができます。

無音部判定条件の指定ダイアログが表示されます。無音と判定する条件と、マーカーの種類、置き方などを指定します。範囲選択している場合は、選択範囲内で実行されます。



無音判定条件

無音と判定する条件（音量と時間）を指定します。ここで指定した値以下の音量（dB）が、指定した時間（秒）以上続いた時に無音と判定します。

マーカー設置方法

無音部分に分割マーカーを置く

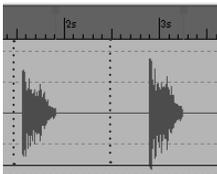
検出された無音部に分割マーカーを1つ置きます。マーカーを置く位置は、無音部の「最初」「中央」「後」のいずれかを選択できます。（下図参照）

音のある部分の前後に抽出マーカーを置く

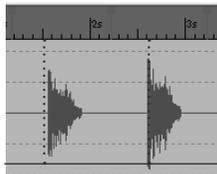
ある無音部から次の無音部までの音のある部分の前後2箇所に、抽出開始マーカーと抽出終了マーカーを置きます。

▼無音部分に「分割マーカー」を置く位置

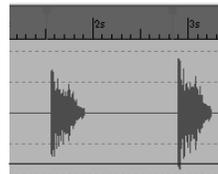
無音部分の先頭に置く



無音部分の中央に置く

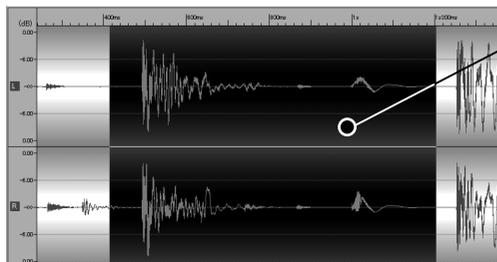


無音部分の最後に置く



● アタックを検出してマーカーを置く

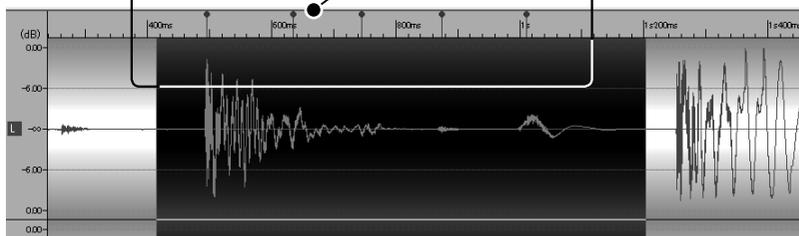
オーディオデータの選択範囲内にあるアタックポイントを検知して、自動的にマーカー（属性なし）を置くことができます。短いドラムフレーズなどで波形のタイミング（位置）などを細かく編集する際に便利です。



1
オーディオデータの範囲を選択します。

2
編集メニュー [マーカー] [アタックを検出してマーカーを置く] を実行します。

3
オーディオデータのアタック部にマーカー（属性なし）が配置されます。波形によってスライスされるポイントは異なります。



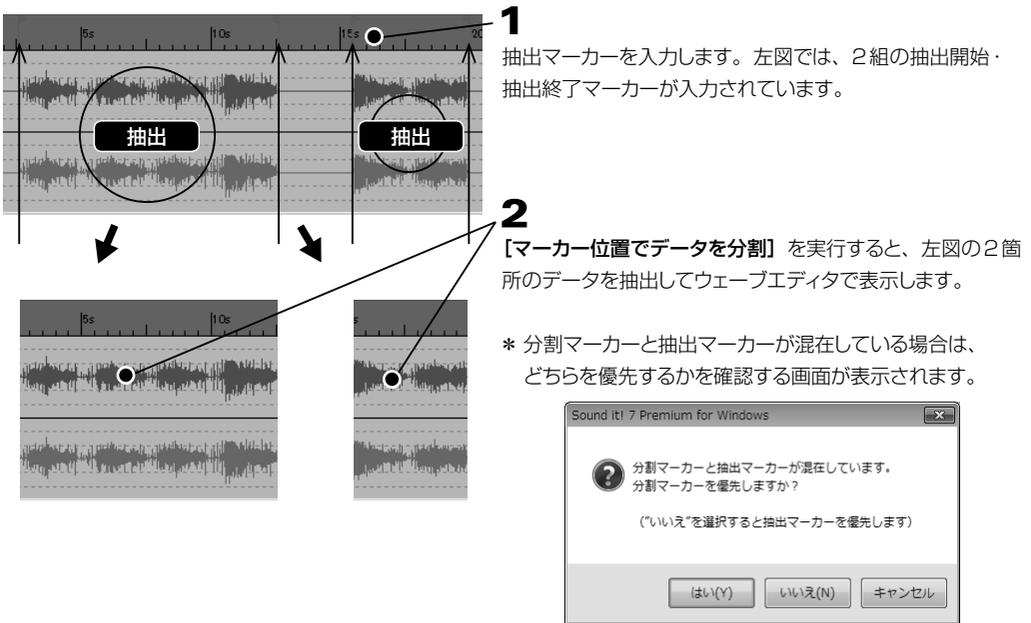
● マーカー位置でデータを分割

分割マーカー、抽出マーカー位置でデータを分割します。

分割マーカー、または抽出マーカー位置でデータを分割し、分割したデータをウェブエディタで開きます。最大99のデータに分割することができます。

* 分割（または抽出）の結果、新たに作成されたデータは一時的なファイル名が付けられているため、保存せずに終了すると失われます。必要なファイルは、必ず [名前を付けて保存] を実行してください。

▼マーカーの属性について  P.88



1 抽出マーカーを入力します。左図では、2組の抽出開始・抽出終了マーカーが入力されています。

2 [マーカー位置でデータを分割] を実行すると、左図の2箇所データを抽出してウェブエディタで表示します。

* 分割マーカーと抽出マーカーが混在している場合は、どちらを優先するかを確認する画面が表示されます。

Sound it! 7 Premium for Windows

 分割マーカーと抽出マーカーが混在しています。
分割マーカーを優先しますか？

(「はい」を選択すると抽出マーカーを優先します)

はい(Y) いいえ(N) キャンセル

● 先頭へジャンプ

《マーカーツール  ボタン/ショートカットキー **F5** 》

先頭のマーカー位置にカーソルが移動します。

● 前へジャンプ

《マーカーツール  ボタン/ショートカットキー **F6** 》

現在のカーソル位置から1つ前のマーカー位置にカーソルを移動します。

● 次へジャンプ

《マーカーツール  ボタン/ショートカットキー **F7** 》

現在のカーソル位置から1つ後ろのマーカー位置にカーソルを移動します。

● 最後へジャンプ

《マーカーツール  ボタン/ショートカットキー **F8** 》

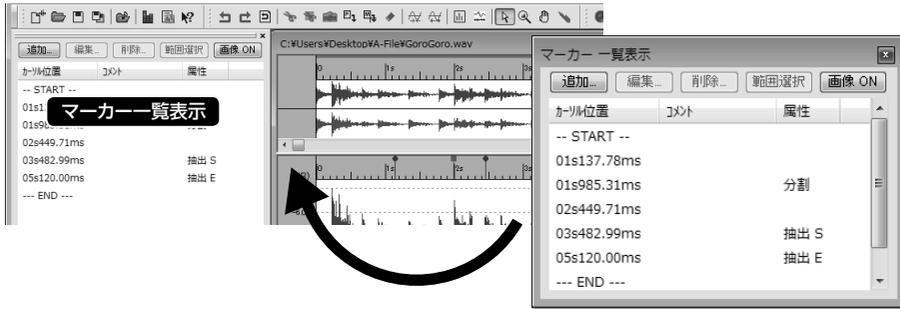
最後尾のマーカー位置にカーソルが移動します。

マーカー一覧表示ウィンドウでは、現在アクティブなウェーブエディタで保存されているマーカーを一覧表示し、マーカーの追加や編集、マーカー間の範囲選択をおこなうことができます。

* 複数のウェーブエディタを起動している場合は、エディタを切り替えると表示も切り替わります。

▼表示位置について

メインフレームの左右両側にドラッグしてドッキングさせることができます。



▼マーカーへジャンプ

マーカーをダブルクリックすると、カーソルがマーカー位置へ移動します。

* データの再生中でも実行することができますが、次頁の⑧画像表示がONの場合は移動できません。



▼マーカーの選択方法

クリックしてマーカーを選択します。

- 複数のマーカーが選択されている状態でクリックすると、他の選択は解除されてクリックしたマーカーのみを選択します。
- すでに選択しているマーカーから、(Shift) + クリックした項目までを連続して反転します。
- 複数選択されている状態で、(Ctrl) + クリックすると、追加で選択または選択解除します。
- データの始点から選択したい場合は、始点のマーカーとしてSTARTを選択します。また終点を選択したい場合は、終点のマーカーとしてENDを選択します。

例：データの最初から一つ目のマーカーまでを範囲選択



▼マーカー一覧表示の各部



パラメータ	内容
-------	----

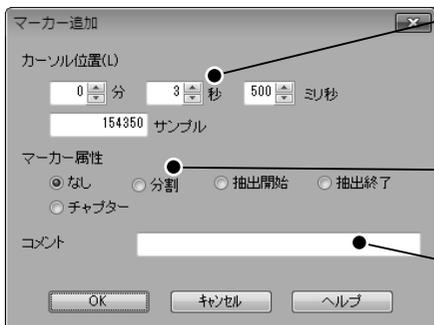
① **カーソル位置** 入力されているマーカー位置を時間、サンプル数、または拍子で表示します。
* ウェーブエディタの表示モードで指定されている単位で表示します。
▼横軸の表示切り替え P.99

② **コメント** マーカー編集ダイアログで入力したコメント、またはマーカー追加ダイアログで入力したコメントが表示されます。(④⑤参照)

③ **属性** マーカーの種類を表示します。 ▼マーカーの属性について P.88

- ・属性なしマーカー —— 表示無し
- ・分割マーカー —— 分割
- ・抽出開始マーカー —— 抽出 S
- ・抽出終了マーカー —— 抽出 E
- ・チャプターマーカー —— チャプター

④ **追加** 新たに、マーカーを追加します。クリックすると、マーカー追加ダイアログが表示されます。OK ボタンをクリックすると指定した位置にマーカーが追加されます。



カーソル位置 新たに追加したいマーカー位置を時間、またはサンプル数で指定します。デフォルトで現在のカーソル位置が表示されています。

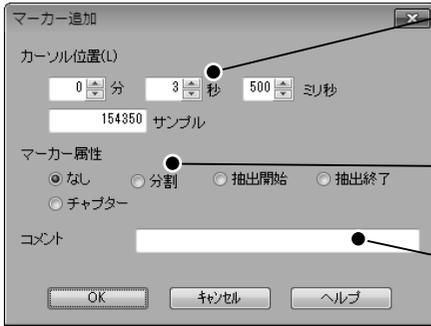
マーカー属性 マーカーの属性を指定します。 P.88

コメント マーカーに対してメモを入力することができます。コメントを入力したマーカーの上にマウスを移動すると、コメントが表示されます。

⑤ 編集

クリックすると、**マーカー編集ダイアログ**が表示されます。

マーカー一覧表示で選択した、マーカーの位置や属性、コメントを変更することができます。変更する項目を指定後、**OKボタン**をクリックします。



カーソル位置

変更後のマーカー位置を**時間**、または**サンプル数**で指定します。

マーカー属性

変更後のマーカーの属性を指定します。 **P.88**

コメント

変更後のコメントを入力します。コメントを入力したマーカーの上にマウスを移動すると、コメントが表示されます。

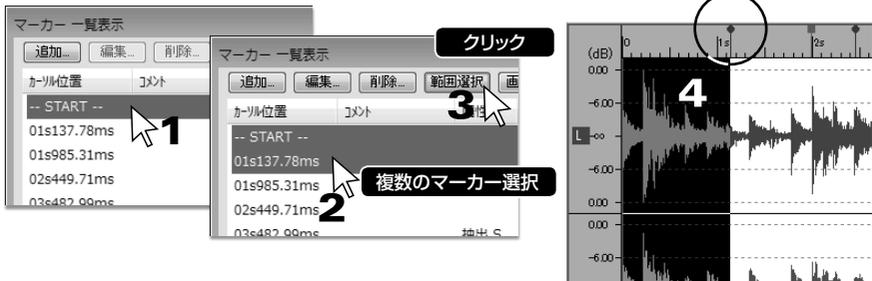
⑥ 削除

マーカー一覧で選択したマーカーを削除します。

⑦ 範囲選択

複数のマーカーを選択した状態で、**範囲選択ボタン**をクリックすると、選択したマーカー間を選択することができます。

* データの始点から選択したい場合は、始点のマーカーとして**START**を選択します。また終点を選択したい場合は、終点のマーカーとして**END**を選択します。



⑧ 画像 ON

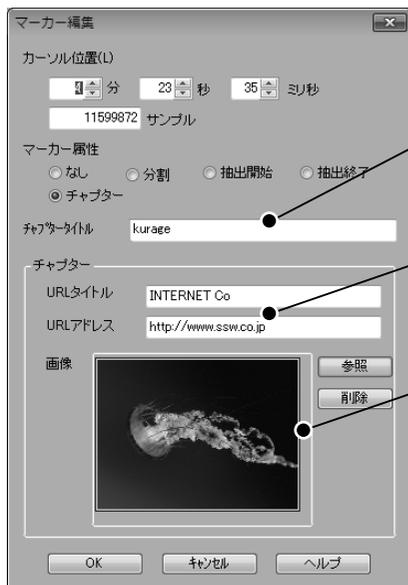
チャプター属性のマーカーに設定した画像を表示します。



POINT**拡張Podcast (Enhanced Podcast) データについて**

拡張Podcast (Enhanced Podcast) データとは、AAC形式のファイルに、タイトル文字、画像、Webリンク先情報を追加したデータです。Sound it! では、チャプターマーカーを利用して、拡張Podcast (Enhanced Podcast) データを作成することができます。作成したデータはiTunesやQuickTime Playerで見ることができます。

マーカー属性で「**チャプター**」を選択すると情報を入力することができます。

**チャプタータイトル**

iTunes上ではこのチャプタータイトルが一覧として表示されます。

URLタイトル/URLアドレス

画像エリアに表示され、クリックすると指定されたサイトがブラウザで表示されます

画像

iTunesやQuickTimePlayerでは160×160ドットで表示されます。設定可能なファイル形式はJPEG、TIFF、PNG、GIF形式です。

* チャプター情報が保存されるファイル形式は**Soundit (*.siw)**、**AAC (*.m4a)** の2種類の形式です。

* 必ずデータの先頭にチャプターを設定する必要があります。

チャプタータイトル、URL タイトル、URL アドレス、画像のうち、少なくとも1つは情報を設定してください。

● タグ情報の設定

WAV (*.wav)、WMA (*.wma)、MP3 (*.mp3)、AAC (*.m4a) ATRAC (*.aa3)、SounditFile (*.siw)、OggVorbis (*.ogg)、3GPP (*.3gp)、FLAC (*.flac) ファイルには情報を書き込んで保存することができます。

これらの情報は、音楽再生ソフト、Windowsのエクスプローラやプロパティダイアログで表示確認することができます。設定できる情報は、ファイル形式によって異なります。

* ファイルの保存時に表示される保存ダイアログのタグ情報ボタンからもタグ情報を設定することができます。

▼名前を付けて保存  P.73



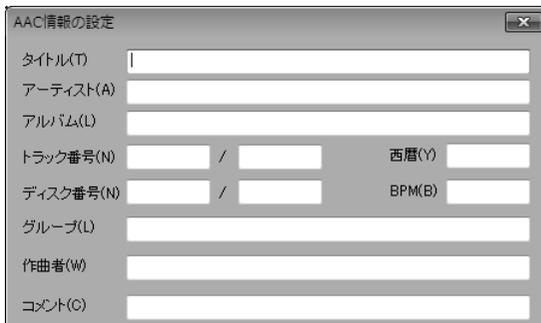
▼Soundit File/WAVファイルの場合 (例)



新規作成時にデフォルト値をセットする
チェックしておく、オーディオファイルの新規作成時に上記の**タグ情報のデフォルト値設定ダイアログ**で登録していた内容が自動的に設定されます。

デフォルトを変更
クリックすると、**タグ情報のデフォルト値設定ダイアログ**が表示されます。ここでファイル情報としてよく使用する著作権表示と作成者名をあらかじめ登録しておくことができます。

▼AACファイルの場合 (例)



ファイルに曲の情報や説明を入力し設定します。

● ACIDプロパティ

ウェーブエディタで開いているオーディオファイルに**ACIDファイル**としての情報を設定します。

ACIDプロパティダイアログで情報を設定した後、**ファイルメニュー** **【名前を付けて保存】** から**WAV形式**のファイルとして保存すると**ACIDファイル**を作成することができます。



1
ACIDファイルとして保存したいオーディオファイルをウェーブエディタで開いている状態で、**ACIDの種類**を選択して各パラメータを設定します。

Oneshot

テンポやピッチを変更して使用しないようなシンバルなどの単発的なフレーズです。

Loop

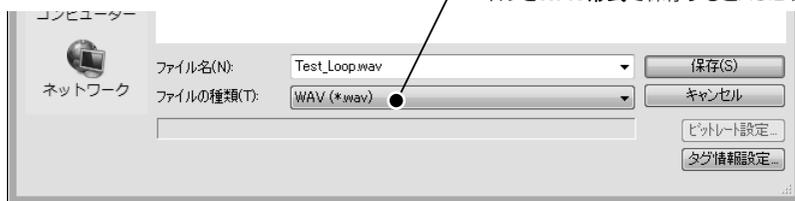
パターンの繰り返しを作成するためのフレーズです。拍子・移調のルート音・拍数などを設定して、テンポとピッチを自由に変更することができるフレーズを作成します。

Beatmap

長いオーディオファイルにキーおよびテンポの情報を追加する場合に選択します。拍子・移調のルート音・ダウンビートオフセット(最初の表拍の位置)・テンポなどを指定してフレーズを作成します。

2
設定が完了したら**OKボタン**をクリックします。

3
ファイルメニュー **【名前を付けて保存】** から開いているファイルを**WAV形式**で保存すると**ACIDファイル**が作成されます。



表示メニュー

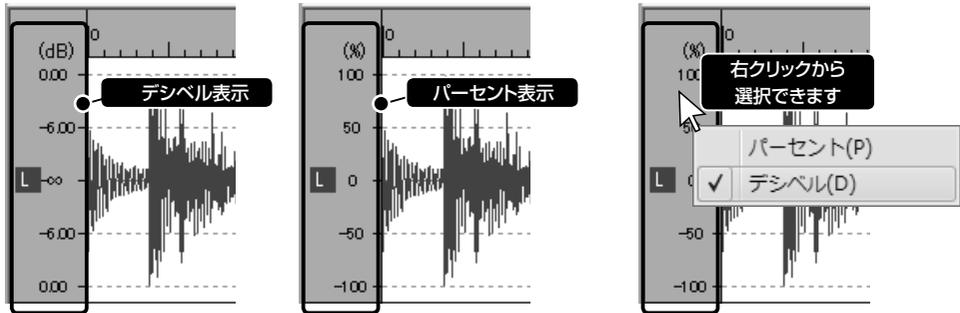
表示単位の切り替え、カーソルモードの変更、表示するツールバーの選択などの表示に関する変更をおこないます。

● 縦軸（パーセント/デシベル）

ウェーブエディタの縦軸の表示単位（パーセント表示/デシベル表示）を切り替えます。

ON（チェックされた状態）にすると目盛りの単位が変更されます。

目盛り表示部を右クリックすると表示されるポップアップメニューからも表示を選択することができます。

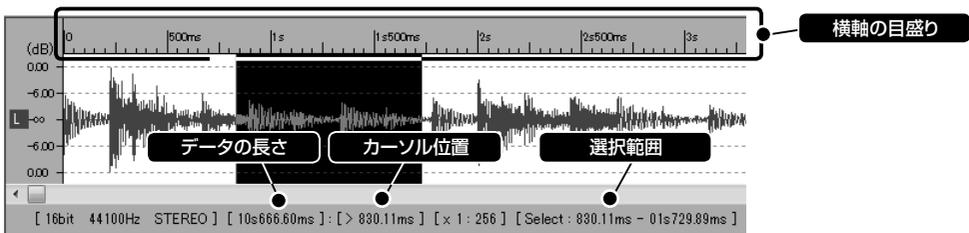


● 横軸（時間/サンプル/拍子）

《編集ツール  ボタン》

ウェーブエディタの横軸の表示単位（時間表示/サンプル数表示/拍子表示）を切り替えます。

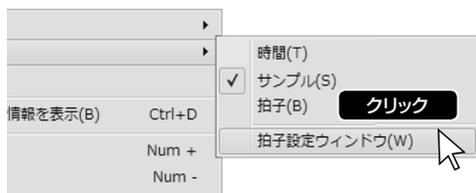
ON（チェックされた状態）にすると、横軸の目盛り、カーソル位置表示、データの長さ表示、選択範囲表示、プレイパネルやマーカー一覧表示の表示単位なども選択した表示単位に切り換わります。



目盛り表示部で右クリックして表示されるポップアップメニューからも横軸の表示単位を変更できます。

また、加工ツールの横軸の表示切り替えボタン  をクリックするたびに、横軸の表示単位が切り換わります。

▼横軸の表示単位を「拍子」に設定する場合、拍子設定ウィンドウで詳細を設定します。



1

表示メニューの「横軸」の「拍子設定ウィンドウ」をクリックします。

* 目盛り表示部を右クリックして表示されるポップアップメニューからもアクセスできます。



2

拍子設定ウィンドウが表示されます。オーディオデータのBPM (テンポ)、拍子、開始サンプルを指定し適用ボタンをクリックします。

BPM (テンポ)

オーディオデータのBPM (テンポ) を入力します。

拍子

オーディオデータの拍子を指定します。分母には1拍と数える音符長を、分子には1小節内にある分母で指定した音符の個数を指定します。

開始サンプル

拍子表示を開始するサンプル値を指定します。

* オーディオデータのBPM (テンポ) がわからない場合

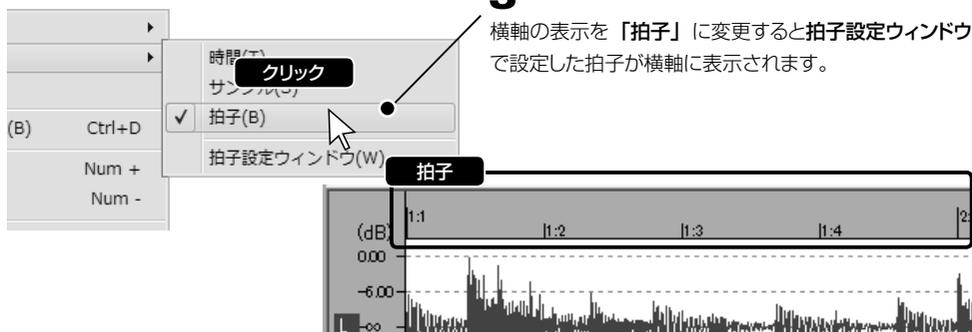


BPM (テンポ) がわからない場合は、拍子設定ウィンドウのタップテンポボタンをクリックすると表示されるタップテンポウィンドウでおおまかなテンポを確認することができます。

PLAY ボタンを押してデータを再生しながら、リズムにあわせて拍の頭でTAPボタンをクリックすると、そのデータの平均的なテンポを把握することができます。

3

横軸の表示を「拍子」に変更すると拍子設定ウィンドウで設定した拍子が横軸に表示されます。

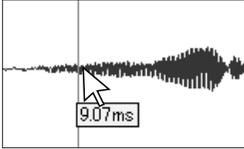


ディスプレイウィンドウ、エディットウィンドウにデータ全体を表示します。

● カーソルの位置情報を表示

《ショートカットキー **Ctrl** + **D**》

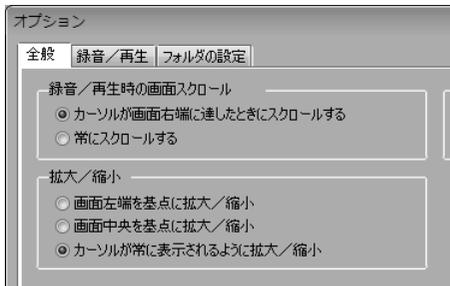
エディットウィンドウ上でマウスポインタの位置（時間、サンプル数、または拍子）をツールチップで表示します。



● 拡大 / 縮小

《編集ツール  ボタン / ショートカットキー **+** / **-**》

カーソルモードに関係なく、横軸（時間軸）を拡大 / 縮小します。



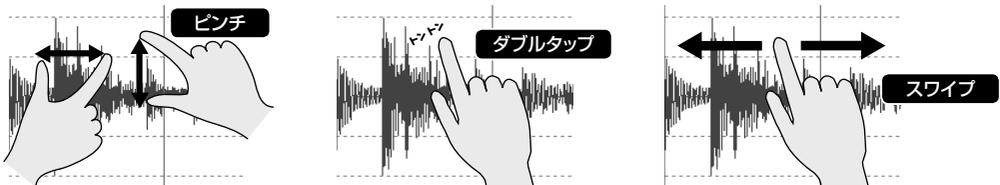
どこを基点にして拡大 / 縮小するかを設定メニュー  [オプション]  [全般] タブから設定することができます。

▼設定メニュー  オプション  全般タブ  P.190

エディットウィンドウの右下にある拡大 / 縮小スライダーでも同様の操作を実行することができます。

▼拡大 / 縮小スライダー  P.41

* Windows7以降のコンピュータでタッチパネル対応のディスプレイをご使用の場合、画面上の波形を指でピンチ（2本の指を画面上に載せて指と指の間を広げる / 縮める動作）することによって横軸 / 縦軸の時間表示の拡大 / 縮小をおこなうことができます。また、画面上の波形をダブルタップすると、横軸の時間表示を一段階拡大することができます。タッチパネルの動作に関する設定は  P.193 をご参照ください。



ディスプレイウィンドウ

ディスプレイウィンドウ内の表示に関するコマンドがまとめられています。

● 拡大 / 縮小

ディスプレイウィンドウの表示範囲を拡大 / 縮小します。

ディスプレイウィンドウ右側の拡大 / 縮小ボタン  または、ツールバーの拡大 / 縮小カーソルボタン  をからも同じ操作をすることができます。 ▼拡大 / 縮小カーソル  P.103

Sound it! 7 Premiumの機能です。

ディスプレイウィンドウにミキサーコントロールを表示します。

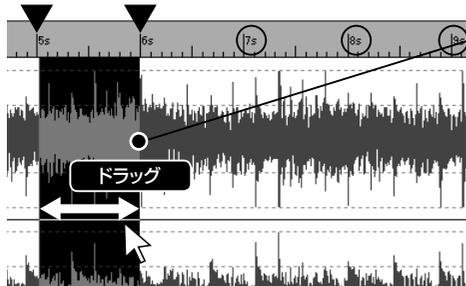
ボタンまたはボタンをクリックしてミキサーコントロールを表示し、コントロール入力カーソルボタン  をクリックして編集すると、オーディオデータのボリュームやパンを連続的に変化させることができます。

▼ミキサーコントロールの入力  P.105

● 選択範囲を拡大/縮小

《ショートカットキー  * /  》

選択範囲の横軸（時間軸）を拡大/縮小表示することができます。



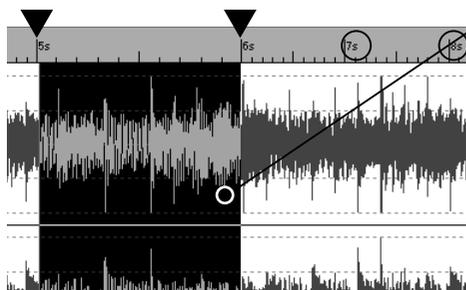
1

拡大/縮小表示したい範囲を選択します。

▼データの範囲選択方法  P.52

2

表示メニュー  【選択範囲を拡大/縮小】 を実行します。

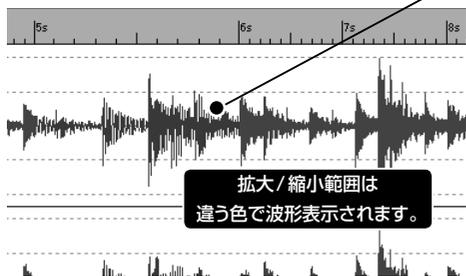


3

選択した範囲のみ横軸（時間軸）の表示が拡大/縮小されます。実行するたびに拡大/縮小表示の倍率は上がります。

4

選択を解除しても【選択範囲を拡大/縮小】を実行した範囲は波形の色が変更されて残っています。この状態で【選択範囲を拡大/縮小】を実行すると引き続き波形の色が変更された部分が拡大/縮小表示されます。



* 新たに別の範囲を選択し【選択範囲を拡大/縮小】を実行すると、現在の拡大/縮小範囲は解除されます。

表示メニュー  【範囲拡大を解除】を実行すると、データ内の【選択範囲を拡大/縮小】は解除されます。

* 拡大/縮小範囲の波形の色は設定メニュー  【画面色の設定】で変更することができます。

▼画面色の設定  P.188

● 範囲拡大を解除

《ショートカットキー 》

【選択範囲を拡大/縮小】(上記参照)を解除して拡大前の表示に戻します。

カーソルモード

カーソルモードをエディット、拡大/縮小、手のひら、サンプル単位の修正カーソル、コントロール入力カーソルに切り替えます。

● エディット

《編集ツール  ボタン/ショートカットキー **Ctrl** + **E**》

選択範囲や演奏開始位置をマウスで指定する場合に使用します。  カーソルになります。

▼範囲選択の方法  P.51

● 拡大/縮小

《編集ツール  ボタン/ショートカットキー **Ctrl** + **M**》

エディットウィンドウ、またはディスプレイウィンドウ上で任意の位置(時間軸)を拡大/縮小する場合に使用します。カーソルは  になります。

クリックすると拡大表示、 **Alt** + クリックすると縮小表示することができます。

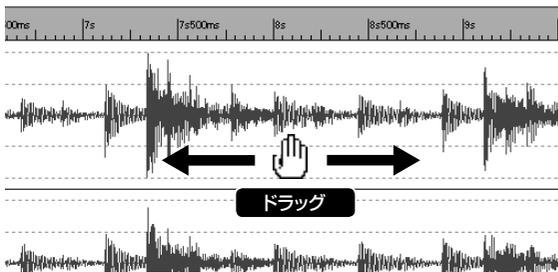
* カーソルが  の状態で右クリックすると、エディットカーソル  に戻ります。

● 手のひら

《編集ツール  ボタン》

エディットウィンドウ、またはディスプレイウィンドウで、ウィンドウ幅よりも大きなサイズに表示を拡大している場合に、このモードに切り替えて画面を移動(スクロール)します。

カーソルは  になります。左右にドラッグすると画面表示が移動します。

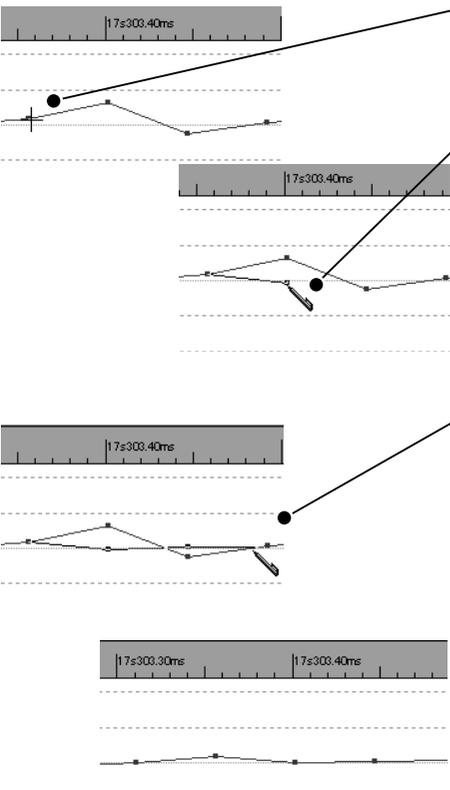


* カーソルが  の状態で右クリックすると、エディットカーソル  に戻ります。

瞬間的に入ったノイズなどを取り除きたい時に、マウスで波形を描いて修正します。
カーソルは  になります。

横方向の拡大率を16倍（16:1）以上にした時に、このモードが使用可能になります。

カーソルを波形のピークにあるドット（点）に近付けると、十字カーソルに変わり、この位置からドラッグして新たな波形を描くことができます。



- 1** 十字カーソル  になった状態でドラッグすると、ドラッグの開始点と現在のマウスカーソルを結ぶ線が描画されます。
- 2** さらにドラッグして次のサンプルを越えると、そのサンプルは、サンプル位置とドラッグした線が交差する位置で確定されます。
- 3** 最後は、擦り付けたいドット位置でマウスボタンを離します。擦り付けをしなくても、ドラッグの途中でマウスボタンを離すと、その時点で確定していたドット位置で波形を更新します。

* 右クリックすると、エディットカーソルに戻ります。

* サンプル単位の修正後、波形を元のサイズに戻しても波形全体の描画は更新されないため、修正が反映されません。データをいったん保存すると波形が再描画され、修正を確認できます。

Sound it! 7 Premiumの機能です。

ディスプレイウィンドウに表示されるミキサーコントロールの値をマウスで描いて入力・編集します。
カーソルは  になります。

* カーソルが  の状態で右クリックすると、エディットカーソル  に戻ります。

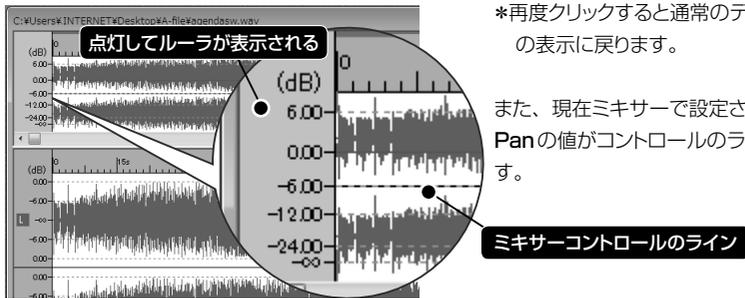
▼ミキサーコントロールの入力方法



1

編集の完了したオーディオデータを開いて、編集ツールのVolumeボタン またはPanボタン をクリックします。

クリックすると、ディスプレイウィンドウの左側が点灯(ディスプレイウィンドウがアクティブな状態)して、各パラメータのルーラーが表示されます。
*再度クリックすると通常のディスプレイウィンドウの表示に戻ります。



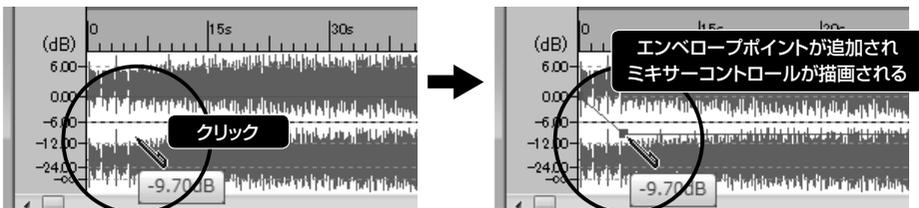
また、現在ミキサーで設定されているVolまたはPanの値がコントロールのラインとして表示されます。

2

編集ツールのコントロール入力カーソルボタン をクリックして、ディスプレイウィンドウ上にカーソルを移動すると、カーソルが 表示になります。



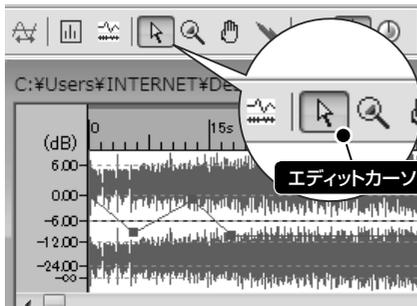
ディスプレイウィンドウ上の任意の位置でクリックするとエンベロープポイントが追加され、ミキサーコントロールを描画することができます。



* Sound it!以外の携帯プレイヤーなどでオーディオデータを再生したい場合、ディスプレイウィンドウに描画したミキサーコントロールの値は、フリーズ機能を利用してオーディオファイルに反映させる必要があります。

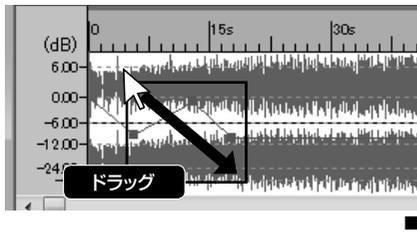
▼フリーズ (Freeze) について  P.65 .118

▼エンベロープポイントの選択方法



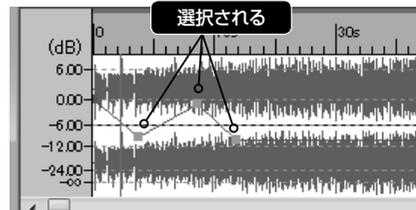
1

編集ツールのエディットカーソルボタン  をクリックして、ディスプレイウィンドウ上にカーソルを移動します。



2

マウスをななめにドラッグして、選択したいエンベロープポイントを、表示されるブロックで囲むと、その範囲のエンベロープポイントが選択されます。



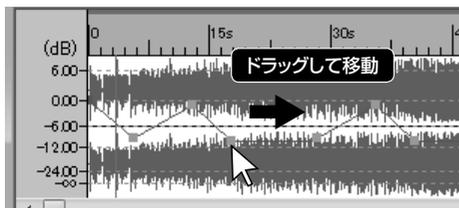
* 選択済みのエンベロープポイントから **[Shift]** + クリックしたエンベロープポイントまでを連続して選択します。

* **[Ctrl]** + クリックで、選択済みのエンベロープポイントに追加して選択 (または選択解除) します。

▼エンベロープポイントの編集方法

選択したエンベロープポイントは編集メニュー、またはツールボタンからカット 、トリム 、コピー 、ペースト 、消去  などの編集をおこなうことができます。 ▼参照  P.82 ~

また、選択したエンベロープポイントをドラッグして移動することができます。



[Ctrl] + マウスドラッグ

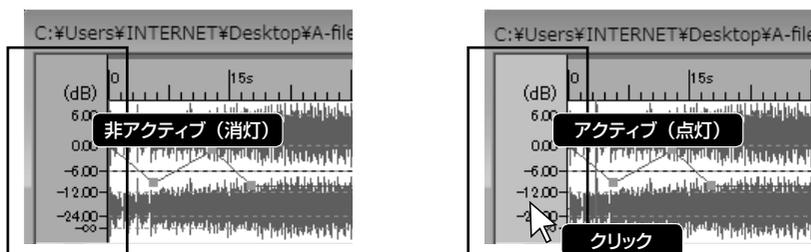
移動先にエンベロープポイントをコピーします。

[Shift] + マウスドラッグ

縦軸、もしくは横軸を固定して移動することができます。

▼ディスプレイウィンドウをアクティブにする方法

ディスプレイウィンドウでミキサーコントロールの編集をおこなう場合、ディスプレイウィンドウが**アクティブな状態(点灯)**になっている必要があります。ディスプレイウィンドウとエディットウィンドウのアクティブの切り替えは、各ウィンドウの左にある**ルーラー部分をクリック**しておこないます。



● ツールバー

各ツールバーの表示/非表示を切り替えます。

実行するたびに ON (チェックされた状態) / OFF を切り替えます。チェックしたツールバーが表示されます。

▼ツールバー P.47

● ミキサー

《メインツール ボタン/ショートカットキー **Shift + X**》

ミキサーを表示します。ミキサーを使用するとリアルタイムエフェクトを使用することができます。

エフェクトの使い方に関して詳しくは P.57 を参照ください。

▼ミキサーの各部 P.63

* ミキサーを閉じる際は、ミキサーの右上**Xボタン**をクリックします。

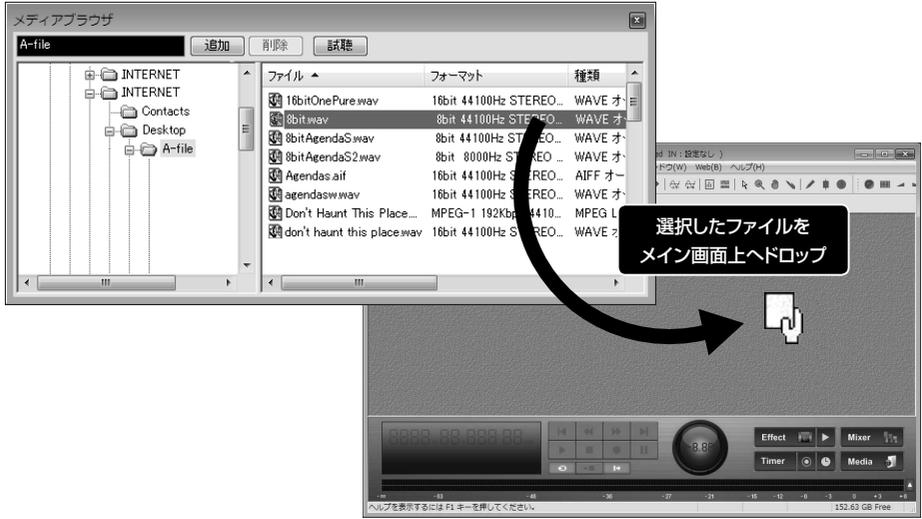
● メディアブラウザ

《プレイパネル Media ボタン/ショートカットキー **Shift + B**》

メディアブラウザを表示します。メディアブラウザを使用すると、オーディオファイルを見やすく管理し、目的のファイルへ素早くアクセスすることができます。



▼メディアブラウザからファイルを開く方法



部分名	内容	参考ページ
-----	----	-------

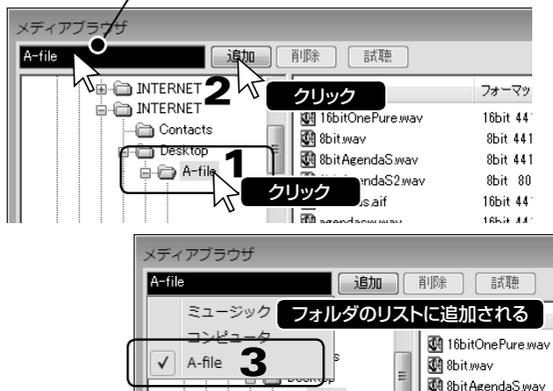
- ① **フォルダ名** クリックすると表示されるフォルダのリストから、**ファイルリスト**に内容を表示したいフォルダを選択します。



② 追加

①フォルダ名をクリックすると表示されるフォルダのリストによく使うフォルダを追加します。追加したいフォルダを選択して追加ボタンをクリックするとフォルダのリストに追加されます。

追加を実行する前に、フォルダ名表示部を右クリックすると、追加するフォルダの名前を変更することができます。



③ 削除

①フォルダ名で表示されているフォルダをフォルダのリストから削除します。

④ 試聴

クリックするとファイルリストで選択したオーディオファイルを試聴することができます。



ファイルを右クリックすると試聴を停止することができます。

演奏メニュー

録音や再生に関する操作をおこないます。録音/再生はアクティブなウェーブエディタが対象になります。

● 先頭へ 《演奏ツール》 [H] ボタン/プレイパネル [H] ボタン/ショートカットキー [Home] 》

データの先頭位置（0 サンプル位置）にカーソルを移動します。再生中に実行すると、曲頭から再生します。

● 巻戻し 《演奏ツール》 [L] ボタン/プレイパネル [L] ボタン/ショートカットキー [←] 》

カーソルを先頭の方向へ戻します。

- * ズーム倍率が [×1 : 256] の場合、256 サンプルずつカーソルが戻ります。
- * マウスホイールを操作してカーソルを移動させることもできます。再生中は操作できません。
- * **[Shift]** キーを押しながら実行すると、8倍の速度で巻戻します。
- * ジョグダイヤルを使用すると、再生速度をコントロールしながら巻戻すことができます。

▼ジョグダイヤルについて  P.44

● 早送り 《演奏ツール》 [R] ボタン/プレイパネル [R] ボタン/ショートカットキー [→] 》

カーソルをデータの最後に向かって移動します。

- * ズーム倍率が [×1 : 256] の場合、256 サンプルずつカーソルが進みます。
- * マウスホイールを操作してカーソルを移動させることもできます。再生中は操作できません。
- * **[Shift]** キーを押しながら実行すると、8倍の速度で早送ります。
- * ジョグダイヤルを使用すると、再生速度をコントロールしながら早送りすることができます。

▼ジョグダイヤルについて  この本

● 最後へ 《演奏ツール》 [E] ボタン/プレイパネル [E] ボタン/ショートカットキー [End] 》

データの最後にカーソルを移動します。

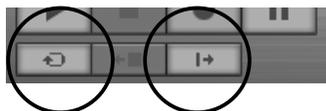
● 再生 《演奏ツール》 [P] ボタン/プレイパネル [P] ボタン/ショートカットキー [Space] 》

カーソル位置から再生を開始します。範囲選択されている場合は、選択範囲をループ（繰り返し）演奏します。再生中に任意の位置をクリックしてカーソル位置を変更すると、クリックした位置にジャンプして再生します。

- * 選択範囲を再生する際の動作について、設定メニュー  [オプション]  [録音/再生] タブから、または、プレイヤー（プレイパネル）部のボタンから設定することができます。

▼設定メニュー  オプション  録音/再生  P.191

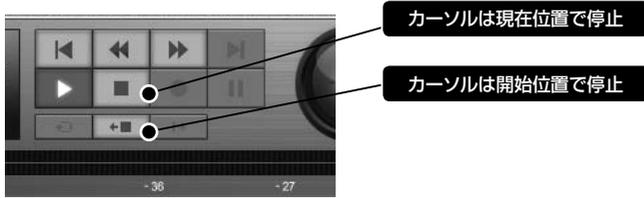
▼プレイパネル  P.42



● 停止 《演奏ツール ▣ ボタン/プレイパネル ▣ ボタン/ショートカットキー (Space) 》

再生/録音を停止します。カーソルは現在位置で停止します。

* 停止時にカーソルを再生/録音開始位置に戻したい場合は、プレイパネルの  ボタンをクリックします。



● 録音開始 《演奏ツール ● ボタン/プレイパネル ● ボタン/ショートカットキー (R) 》

カーソル位置から録音が始まります。

- * すでにデータが入力されている位置から録音を開始すると、新しく録音したデータがその位置に挿入されます。
- * オーディオデータの任意の範囲を選択して録音を開始すると、その範囲が新しく録音したデータに置き換わります。
- * 録音開始時に、「録音一時停止」(下記参照)を併用すると、タイムシフト録音機能を使用することができます。

▼タイムシフト録音  P.112

▼録音時間とファイルサイズについて

ファイルシステム	ファイルサイズの上限	最大録音時間 (44.1kHz/16Bit/STEREO)
NTFS	20GB	約33時間
FAT32	4GB	約6.6時間

* NTFS以外のファイルシステムでは、使用しているファイルシステムの最大ファイルサイズが上限になります。ただし、FAT16には対応していません。

* 2GBを超えるデータは、Soundit!ファイル (*.siw)、MP3 (*.mp3)、WMA (*.wma) で保存することができます。Soundit!ファイル (*.siw) で保存したファイルは、他のアプリケーションソフトでは再生できませんのでご注意ください。

* 録音中に作成される一時ファイルのファイルサイズも、上記制限を受けるため、最大録音時間(オーディオフォーマットに依存)を超える録音はできません。録音可能時間は、録音中にステータスバーに表示される録音可能な残り時間を参照してください。

▼ステータスバー  P.50

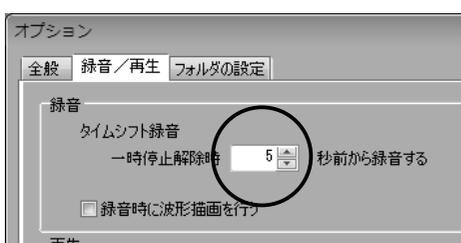
録音を一時的に停止します。もう一度押すと録音を再開します。

* タイムシフト録音機能については下記を参照ください。

POINT

タイムシフト録音を利用する

タイムシフト録音とは、録音一時停止を解除した時点より、最大 10 秒前までの録音を有効にする機能です。この機能を利用することで、録音開始タイミングの遅れによる頭切れを回避することができます。

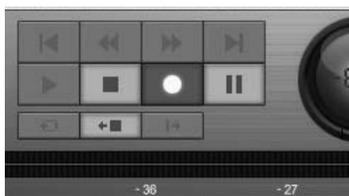


1 設定メニュー^① [オプション] ^② [録音/再生] タブを選択します。

2 タイムシフト録音の秒数を設定します。

3 一時停止ボタン  を押し、次に録音開始ボタン  を押して録音待機状態にします。

4 録音を開始するタイミングで一時停止ボタン  を再度押して録音を開始します。



録音を開始してから、設定した時間に達すると録音を自動停止します。

録音自動停止の設定ダイアログが表示されます。

- * 録音前に自動停止の設定を解除する場合は、設定時間を0分0秒にしてください。
- * 設定後、一度録音して停止すると、その停止方法が自動停止か手動停止に関らず、設定値はクリアされます。自動停止を使って録音する場合は、その都度設定が必要です。選択範囲を指定して録音する場合、自動停止は無視されるため、この場合は、録音停止後も設定はクリアされません。



停止するまでの時間を分と秒で指定します。

● スクラブ再生

カーソル位置から、設定した時間範囲を繰り返し再生します。

- *再生中でもマウスで任意の位置をクリックしてカーソル位置を変えると、スクラブ再生の位置を変えることができます。

スクラブ再生の設定ダイアログで設定した時間範囲をスクラブ再生します。

● スクラブ再生の設定

スクラブ再生の範囲を時間（ミリ秒）設定します。

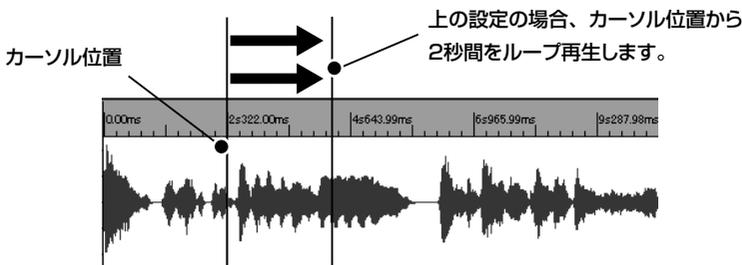
スクラブ再生の設定ダイアログでスクラブ再生の時間範囲を設定します。



カーソル位置からの再生範囲を時間（ms=ミリ秒）で指定します。

設定可能範囲：1～3000ミリ秒

- * 1ミリ秒=1/1000秒



上の設定の場合、カーソル位置から2秒間をループ再生します。

あらかじめ開始時刻と終了時刻を設定してタイマー録音をおこないます。

タイマー録音ダイアログで開始終了日時を設定して**開始ボタン**をクリックします。



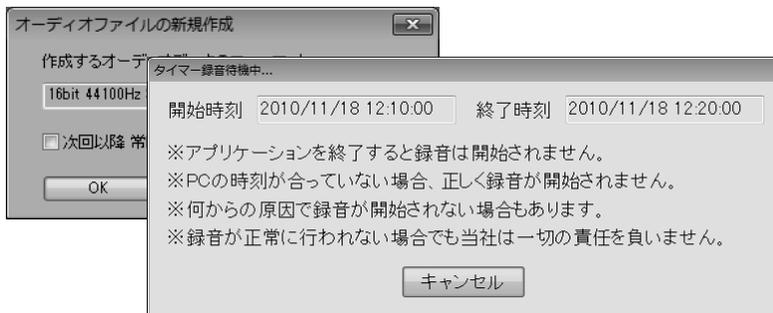
録音開始時刻

録音を開始する日付けと時刻を入力します。入力する項目をクリックして青色表示にしてから数字を入力します。日付は ボタンをクリックしてカレンダーから入力することもできます。

自動停止時刻

自動で停止させる場合はチェック を入れて、停止する日時を入力します。

開始ボタンをクリックすると、オーディオファイルの**新規作成ダイアログ**が表示されます。録音フォーマットの指定が完了すると**タイマー録音待機中のメッセージ**が表示されます。**キャンセルボタン**をクリックするとタイマー録音は解除されます。



* Sound it! 7 を起動している間は Windows で設定したパワーセーブなどの省電力設定は無効になります。

加工メニュー

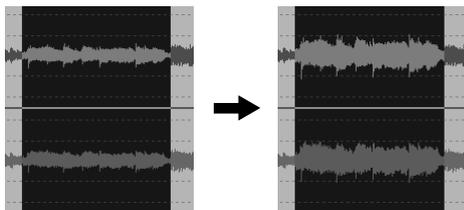
オーディオデータの加工やエフェクト処理、フォーマット変更などをおこないます。

● ゲイン

《加工ツール  ボタン》

選択範囲のデータの音量を変更します。

ゲインダイアログを表示して実行すると、指定したゲインにしたがって選択範囲のデータのレベル（音量）が変化します。



データの音量が小さすぎる（大きすぎる）場合などに有効です。

- * 最大レベルを超えるゲインを設定すると、データがクリップすることがあります。
- * クリップとは最大音量を越えた部分が、最大音量のレベルで頭打ちになる状態のことをいいます。



ゲイン指定

増減の倍率を「dB（デシベル）」、または、「%」のいずれかで指定します。（他方は連動して表示されます。）
設定範囲：-12～+12dB（25%～400%）

最大音量検出

選択範囲内での最大音量を検出してその値を表示します。
ゲインの値を指定する際の目安にしてください。

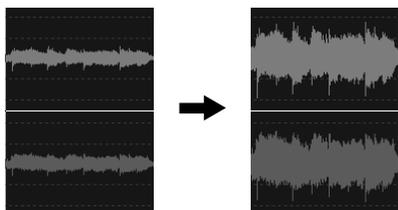
倍率	1/4	1/2	1	2	4
%表記	25%	50%	100%	200%	400%
dB表記	-12dB	-6dB	0dB	6dB	12dB

● ノーマライズ

《加工ツール  ボタン》

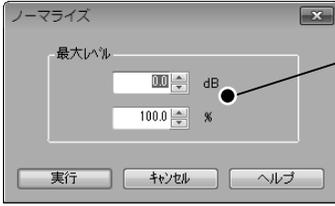
選択範囲内の最大値を基準にして、選択範囲内の音量を変更します。

ノーマライズダイアログを表示して実行すると、選択範囲内の最大値（ピーク値）が指定した音量になるように、選択範囲のゲインが調整されます。



データの音量が小さすぎる（大きすぎる）場合などに有効です。

選択範囲の最大値を基準にして音量を変化させるので、音量を大きくしても、クリップすることはありません。



最大レベル

選択範囲内の最大(ピーク)値のレベルを「dB(デシベル)」、または、「%」のいずれかで指定します。(他方は連動して表示されます。)

設定範囲: -12dB ~ 0dB (25% ~ 100%)

* 選択範囲内にピーク値が0dbになる箇所がある場合は、それ以上ゲインは上がりません。

設定範囲	最小値 ~ 最大値
%表記	25% ~ 100%
dB 表記	-12dB ~ 0dB

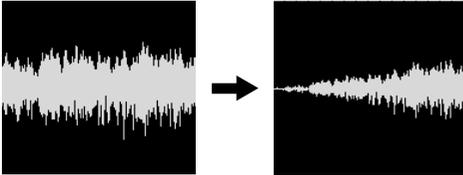
● フェードイン/フェードアウト

《加工ツール ▶ ▶ ボタン》

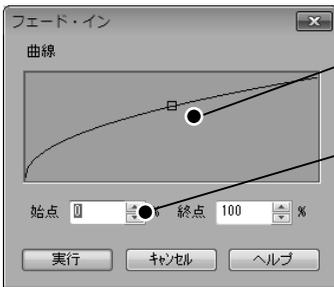
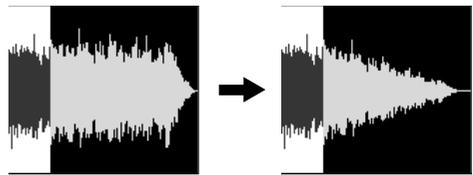
選択範囲の音量を徐々に大きく(または小さく)します。

フェードイン/フェードアウトダイアログを表示して実行すると、設定した曲線の形状で選択範囲の音量が徐々に大きく(または小さく)なります。

▼フェードイン



▼フェードアウト



マウスをドラッグして曲線の形状を設定します。

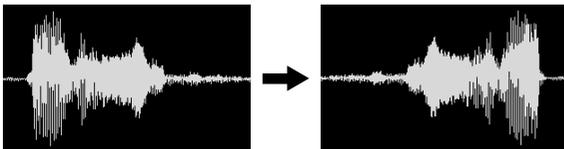
始点・終点

始点、終点の音量レベル(元の音量レベルに対する割合)を指定します。

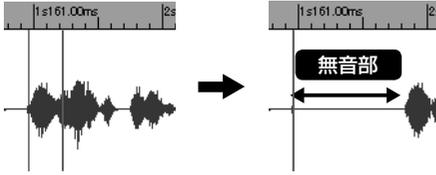
設定範囲: 0 ~ 100% (フェードインの場合は、始点値 ≤ 終点値、フェードアウトの場合は、始点値 ≥ 終点値) です。

● リバース

選択範囲の開始位置と終了位置を逆にして、逆再生の効果を得ることができます。



指定時間のブランク（無音部）を現在のカーソル位置、またはデータの最後に挿入します。



* 空間系のエフェクト処理（リバーブ、コーラス、ディレイなど）をおこなうと、オーディオデータの最後で響きが不自然に切れてしまうことがあります。このような場合、あらかじめオーディオデータの最後にブランクを挿入して無音部分を追加してからエフェクト処理をおこないます。

無音部の挿入

カーソル位置に挿入

最後に挿入

STEREO

L Ch のみ

R Ch のみ

0 分 0 秒 0 ミリ秒

OK キャンセル ヘルプ

挿入位置

ブランクの挿入位置を指定します。

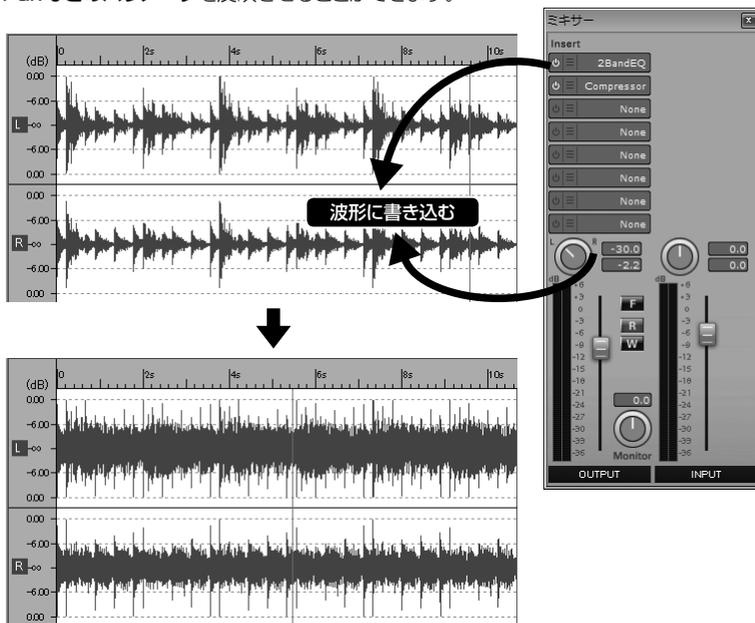
チャンネル

ブランクを挿入するチャンネルを指定します。

時間指定

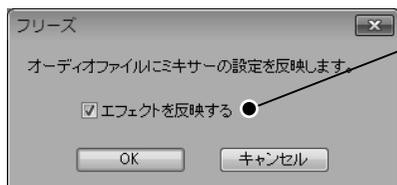
挿入するブランクの長さを指定します。

フリーズを実行すると、ウェーブエディタで開いているオーディオファイルにOUTPUTトラックのエフェクトやVolume、Panなどのパラメータを反映させることができます。



- * フリーズにはミキサーのモニターレベルは反映されません。 ▼モニターレベル P.66
- * フリーズ完了後、反映させたボリュームとパンの値は初期値にもどります。エフェクトはNoneに設定されます。
- * フリーズの操作はアンドゥでやり直すことができます。

Sound it! 7 Premiumの場合



オーディオファイルにインサートセクションで設定したエフェクトを反映させる場合はチェック を入れてOKボタンをクリックします。

フリーズ時にオートメーションのReadモードボタン **R** がON (点灯) に設定されている場合、入力済みのVolume / Panの値もオーディオファイルに反映されます。

Sound it! 7 Basicの場合



オーディオファイルに反映させたいパラメータにチェック を入れてOKボタンをクリックします。

● エフェクト

オーディオデータにエフェクト処理をおこないます。ここでは各エフェクトのパラメータなどに関して説明します。エフェクトの使用方法については▼**エフェクトを使う**  **P.58** を参照ください。また、各エフェクトのプリセットについては**ヘルプ**を参照ください。▼**ヘルプメニュー**  **P.197**

* Sound it! 7 PremiumとBasicでは収録されているエフェクト数に違いがあります。

● STEREO ENHANCER (ステレオエンハンサ)

《加工メニュー→エフェクト→Ambient》

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。
ステレオサウンドに左右の空間的な広がりを付加したいときに有効です。



パラメータ	内容
FILTER FREQUENCY	位相をコントロールする周波数
STEREO WIDTH	左右の空間的広がり
Q	位相回転の度合い
INVERT	INVERT ボタンをクリックして、位相コントロールのモードを切り替えます。 ◎ ON (点灯) 右チャンネルの位相をコントロールします。 ◎ OFF (消灯) 左チャンネルの位相をコントロールします。

エフェクト

加工

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

サウンドを歪ませて独特の倍音成分を付加します。



パラメータ

内容

GAIN

ディストーションの歪み具合

TONE

ディストーションの高域成分をカットする周波数

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

サウンドのレベル差を圧縮して音量のバラツキを小さくします。



パラメータ 内容

THRESHOLD	レベル圧縮を開始する入力レベルの値
ATTACK	入力信号がTHRESHOLDを越えた時点からレベル圧縮が始まるまでの時間
CONTROL	CONTROL ボタンをON (点灯) にすると、ステレオ信号の左右チャンネルの圧縮率を揃える機能が有効になります。
RELEASE	入力信号がTHRESHOLDより小さくなった時点からレベル圧縮が終わるまでの時間
RATIO	レベルの圧縮率 値が大きくなるほど、圧縮率は高くなり、小さいレベルの増幅率が大きくなります。

参考：ATTACK (アタック) とRELEASE (リリース)

ATTACK タイムは、コンプレッサーが効き始める時間を設定します。ATTACK タイムを少し長くして圧縮の始まる時間を遅らせることで、立ち上がりの音を強調することができます。コンプレッサーがかかった後 (切れ際) の音量変化が不自然な場合、RELEASE タイムを長くするとよいでしょう。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

ボーカルなどに含まれる耳障りなサ行の歯擦音や、高周波数の擦過音に対して圧縮をかけたり、特定の帯域をSIDE CHAINとして圧縮をかけることができます。



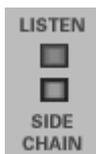
パラメータ

内容

FREQ 1/FREQ 2

周波数帯域

SIDE CHAIN
LISTEN



SIDE CHAIN ボタンをクリックして、SIDE CHAIN モードの ON/OFF を切り替えます。また、LISTEN ボタンをクリックして試聴モードの ON/OFF を切り替えます。

- ◎ SIDE CHAIN モード：ON (点灯)
FREQ で設定した周波数帯域の信号を SIDE CHAIN として、コンプレッサーをかけるモード
- ◎ SIDE CHAIN モード：OFF (消灯)
FREQ で設定した周波数帯域に対してコンプレッサーをかけるモード
- ◎ 試聴モード：ON (点灯)
FREQ で設定した周波数帯域を試聴するモード

GAIN REDUCTION

現在適用されてる圧縮量

THRESHOLD/AUTO



レベル圧縮を開始する入力レベルの値
AUTO ボタンを ON (点灯) にすると、入力信号レベルに合わせて、動的に THRESHOLD 値を設定します。この場合、THRESHOLD で設定した値は無視されます。

ATTACK

入力信号が THRESHOLD を越えた時点からレベル圧縮が始まるまでの時間

RELEASE

入力信号が THRESHOLD より小さくなった時点からレベル圧縮が終わるまでの時間

RATIO

レベルの圧縮率
値が大きくなるほど、圧縮率は高くなり、小さいレベルの増幅率が大きくなります。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

THRESHOLD値を下回る信号を圧縮し、THRESHOLD値を上回る信号を強調することによってダイナミックレンジを広げます。RATIOを大きくするとゲートのような動作となり、THRESHOLD値以下の信号は出力されなくなります。



パラメータ	内容
THRESHOLD	レベル圧縮を開始する最低入力レベルの値 THRESHOLDを下回る信号を圧縮します。
ATTACK	入力信号がTHRESHOLDより小さくなってから圧縮が始まるまでの時間
RELEASE	入力信号がTHRESHOLDより大きくなってから圧縮が終わるまでの時間
HOLD	ATTACKタイムから圧縮が持続する時間
RATIO	レベルの圧縮率 値が大きくなるほど、圧縮率は高くなります。
RMS	RMS/PEAK ボタンをクリックして、エキスパンダーのモードを切り替えます。 ◎ RMSモード：ON（点灯） 入力信号のRMS値（実効値）を基準にして解析をおこないます。 ◎ PEAKモード：OFF（消灯） 入力信号のPEAK値（最大レベル）を基準にして解析をおこないます。
GAIN REDUCTION	現在適用されてる圧縮量

エフェクト

加工

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

THRESHOLD 値でリミッティングしたサウンドを設定したレベルまで持ち上げて全体の音量・音圧をアップさせます。



パラメータ

内容

THRESHOLD

レベル圧縮を開始する入力レベルの値

左のレベルメータで入力信号のピーク値と現在の信号レベルを確認することができます。

RELEASE

入力信号がTHRESHOLDより小さくなった時点からレベル圧縮が終わるまでの時間
ノイズが乗る場合や、音量変化が不自然な場合、RELEASEタイムを長くするとよいでしょう。

OUT CEILING

処理された信号レベルを最大限まで引き上げる出力レベル

DITHER

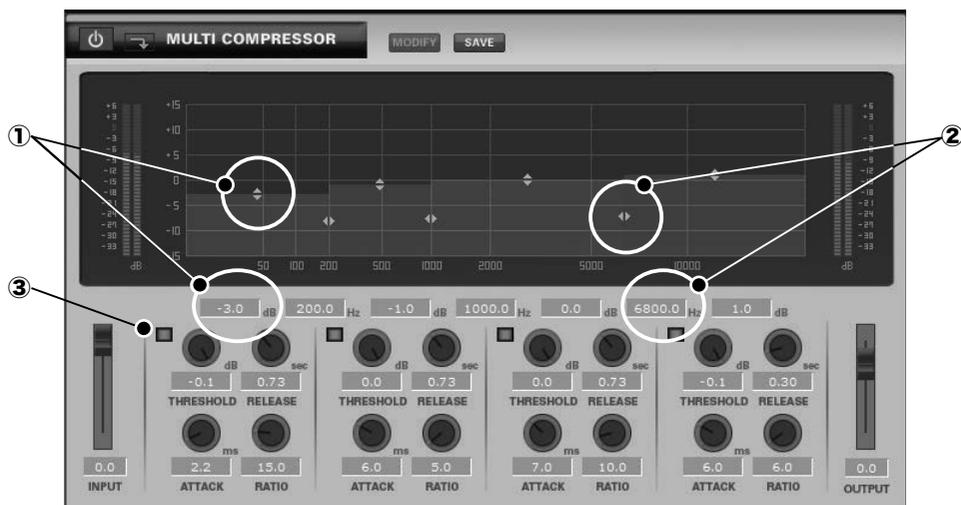
DITHERボタンをON(点灯)にすると16ビットディザリング処理をおこないます。
ディザリングとは、オーディオ信号にディザ信号という特殊な信号をプラスして、
信号の解像度を向上させる処理をいいます。

GAIN REDUCTION

コンプレッサー作動時の圧縮量

Sound it! 7 Premiumに収録されています。Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

4つに分割された周波数帯域に対して帯域別にコンプレッサーをかけることができます。



パラメータ 内容

① GAIN 該当周波数帯域の音量
上部ディスプレイの ◆ を上下にドラッグして、該当周波数帯域の増幅度を調整することができます。数値表示部で値を直接入力することもできます。



② FREQUENCY 周波数帯域
4つのセクションに分割された周波数帯域の範囲を指定します。
上部ディスプレイの ◆ を左右にドラッグして周波数帯域の範囲を調整することができます。数値表示部で値を直接入力することもできます。



③ ON/OFF ON/OFFボタンをクリックして②で設定した周波数帯域セクションのON（点灯）/OFFを切り替えます。OFFにするとその周波数帯域セクションはバイパスされます。

パラメータ	内容
-------	----

THRESHOLD	レベル圧縮を開始する入力レベルの値
-----------	-------------------

ATTACK	入力信号がTHRESHOLDを越えた時点からレベル圧縮が始まるまでの時間
--------	--------------------------------------

RELEASE	入力信号がTHRESHOLDより小さくなった時点からレベル圧縮が終わるまでの時間
---------	--

RATIO	レベルの圧縮率 値が大きくなるほど、圧縮率は高くなり、小さいレベルの増幅率が大きくなります。
-------	---

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

設定レベル以下のノイズを消去します。曲間など、全体の音量レベルが下がった時に気になるノイズに有効です。



パラメータ 内容

THRESHOLD	ノイズを消音するための圧縮が始まる入力レベルの値
ATTACK	入力信号がTHRESHOLDを越えてゲートが開いてから元のレベルに戻るまでの時間
RELEASE	入力信号がTHRESHOLDより小さくなった時点からゲートが完全に閉じて音が聞こえなくなるまでの時間
HOLD	入力信号がTHRESHOLDを越えてから、ゲートが開いた状態を持續する時間
CONTROL	CONTROL ボタンをON (点灯) にすると、ステレオ信号の場合、左右チャンネルのゲートのタイミングを揃えます。

参考：ATTACK (アタック) とRELEASE (リリース)

ATTACKは、ノイズゲートが効き始める時間を設定します。小さな音から始まるサウンドでその部分のノイズが気になる場合、ATTACKタイムを大きくして、ゲートの開くタイミングを遅らせるなどの調整をしましょう。また、ノイズゲートがかかった後（切れ際）の音量変化が不自然な場合、RELEASEタイムを長くするように調整してみましょう。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

サウンドのレベル差を圧縮して音量のバラツキを小さくします。RMSモードでは、聴感上、音楽的で自然な圧縮が得られます。PEAKモードでは、最終的なレベルオーバーの防止などで効果を発揮します。



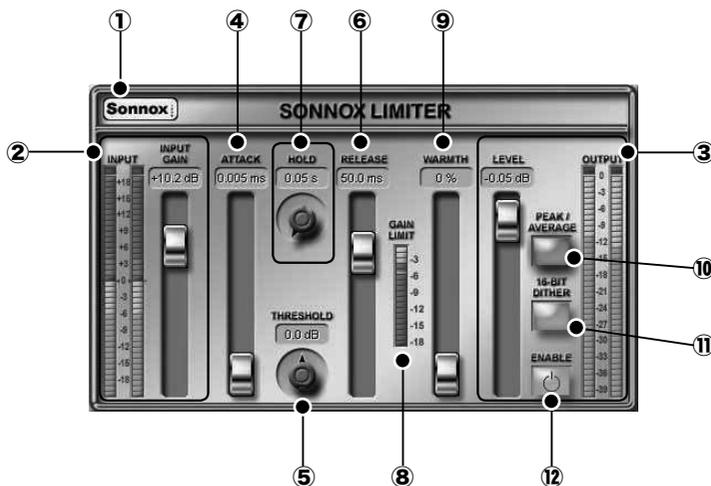
パラメータ	内容
RMS/PEAK ボタン	RMS/PEAK ボタンをクリックして、コンプレッションモードを切り替えます。 ◎ RMSモード：ON（点灯） 入力信号のRMS値（実効値）を基準にして解析をおこないます。 ◎ PEAKモード：OFF（消灯） 入力信号のPEAK値（最大レベル）を基準にして解析をおこないます。
THRESHOLD	レベル圧縮を開始する入力レベルの値 圧縮後の出力レベルはTHRESHOLDで設定した値（dB）になります。 圧縮が実行されなかった信号は元のレベルのまま出力されます。
ATTACK	入力信号がTHRESHOLDを越えた時点からRATIOで設定した圧縮率に達するまでの時間
RELEASE	入力信号がTHRESHOLDより小さくなった時点からレベル圧縮が終わるまでの時間
RATIO	レベルの圧縮率 値が大きくなるほど、圧縮率は高くなり、小さいレベルの増幅率が大きくなります。
GAIN REDUCTION	コンプレッサー作動時の圧縮量

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

THRESHOLDで指定したしきい値を上回るサウンドをリミッティングします。

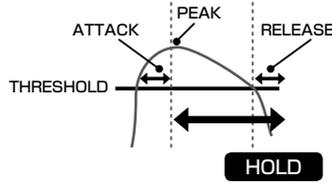
ここでリミッティングしたサウンドのレベルを、ミキサーのフェーダーで上げていくと、マキシマイザーとして機能します。

* 使用するオーディオデバイスのサンプリングレート設定が44.1kHzよりも低い場合、このエフェクターは使用できません。



パラメータ	内容	範囲
① Sonnoxボタン	Input/Outputのクリップインジケータの点灯時間を設定します。 Indefinitely—— 点灯を維持します。 2second—— 2秒間点灯を維持します。 5second—— 5秒間点灯を維持します。	
② INPUT	INPUTゲインを調整します。INPUTレベルメータは1dBごとにLEDランプが点灯します。	-18dB～+18dB
③ OUTPUT	OUTPUTゲインを調整します。OUTPUTレベルメータは1dBごとにLEDランプが点灯します。 * THRESHOLD・0.0dB、OUTPUTゲイン・0.0dBの状態ではオーバーロードを示すLEDランプが点灯します。	-18dB～+0dB
④ ATTACK	入力信号がTHRESHOLDを越えてから、LIMITERが作用するまでの時間を設定します。	0.005ms～26ms
⑤ THRESHOLD	圧縮を開始する入力レベルの値を設定します。	-6dB～+6dB
⑥ RELEASE	入力信号がTHRESHOLDを下回ってから、圧縮が終わるまでの時間を設定します。	0.05ms～519ms

⑦	HOLD	ATTACKタイム経過後から、圧縮が終わるまでの時間を設定します。HOLD値を長く設定すると、ピーク付近の信号レベルを持続することになり音圧が上がります。(下図参照)	0.05s~30s
---	------	---	-----------



⑧	GAIN LIMITメータ	LIMITERによって制限されたゲインの量を表示します。GAIN LIMITメータは1dBごとにLEDランプが点灯します。	最大-18dB
---	---------------	---	---------

⑨	WARMTH	LIMITERサウンドの音圧を上げることができます。ピークレベルを増幅させずに、またデジタルクリッピングを起こすことなく、サウンドに温もりやパンチを与えることができます。WARMTHを100%に設定すると、LIMITERサウンドからクリップを完全に除去します。	0~100%
---	--------	--	--------

⑩	PEAK/AVERAGE	INPUT/OUTPUTレベルメータの表示単位を入力信号のピーク (PEAK) を基準とするか、入力信号の平均値 (AVERAGE) を基準とするか切り替えることができます。ON (点灯) 状態で AVERAGE 表示となります。	
---	--------------	---	--

⑪	16BIT DITHER	ON (点灯) 状態で16ビットディザリング処理をおこないます。OFF (消灯) 状態で24ビットディザリング処理をおこないます。ディザリングとは、オーディオ信号にディザ信号という特殊な信号をブラスして、信号の解像度を向上させる処理をいいます。	
---	--------------	--	--

⑫	ENABLE	LIMITERのON/OFFを切り替えます。OFF (消灯) にするとバイパス状態になります。	
---	--------	---	--

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

音質（周波数成分）を変化させ音質を整えます。異なる特性（EQの種類）から1種類を選択し、2つのタイプを組み合わせ使用することができます。



パラメータ	内容
イコライザの種類	<ul style="list-style-type: none"> ◎ L (ローシェルビング) FREQUENCY よりも低い周波数成分を増減します。 ◎ P (ピーキング) FREQUENCY を中心とする周波数成分を増減します。 ◎ H (ハイシェルビング) FREQUENCY よりも高い周波数成分を増減します。
GAIN	変化の度合い (元音=0dB)
FREQUENCY	音質を変える周波数設定 Lを選択時：設定値より低い周波数の音質を変更します。 Pを選択時：設定値付近の周波数の音質を変更します。 Hを選択時：設定値より高い周波数の音質を変更します。
Q	FREQUENCY で設定した値を中心とする帯域幅

GAIN (ゲイン) について

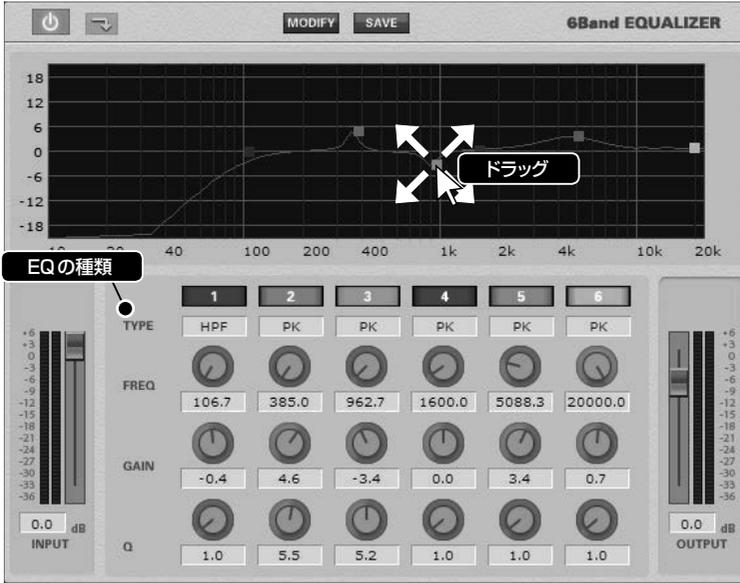
GAINとは増幅度を意味します。増幅度=1倍（増減無し）を0dB（デシベル）と定義し、-12dB～12dBまでの数値を設定することが可能です。

dB 表記	-12dB	-6dB	-3dB	0dB	3dB	6dB	12dB
倍数表記	0.25 倍	0.5 倍	0.7 倍	1 倍	1.4 倍	2 倍	4 倍
%表記	25%	50%	70%	100%	140%	200%	400%

* グラフィックイコライザをご使用の際にも上図を参照ください。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

6種類の周波数帯域に対応したマルチバンドイコライザです。ピーキング / ローパス・ハイパス / ローシェルビング / ハイシェルビングの5種類のEQを使用することができます。上部のパネルで各ポイントをドラッグしてグラフィカルな操作でEQを設定することができます。



パラメータ

内容

TYPE

- ◎ PK (ピーキング)
FREQUENCYを中心とする周波数成分を増減します。
- ◎ L-SH (ローシェルビング)
FREQUENCYよりも低い周波数帯域をブーストします。
- ◎ H-SH (ハイシェルビング)
FREQUENCYよりも高い周波数帯域をブーストします。
- ◎ LPF (ローパス)
FREQUENCYよりも高い周波数成分をカットします。
- ◎ HPF (ハイパス)
FREQUENCYよりも低い周波数成分をカットします。

▼イコライザの種類について P.136

Band No.

アクティブな帯域を指定します。各帯域の番号をクリックするとON/OFFが切り替わります。



クリックしてOFF (消灯) にすると、EQはその帯域をバイパスします。

GAIN 変化の度合い（元音=0dB）
TYPEでLPF、HPFを選択した場合は無効になります。

FREQUENCY 音質を変える周波数設定
L-SH、HPFを選択時 : 設定値より低い周波数の音質を変更します。
Pを選択時 : 設定値付近の周波数の音質を変更します。
H-SH、LPFを選択時 : 設定値より高い周波数の音質を変更します。

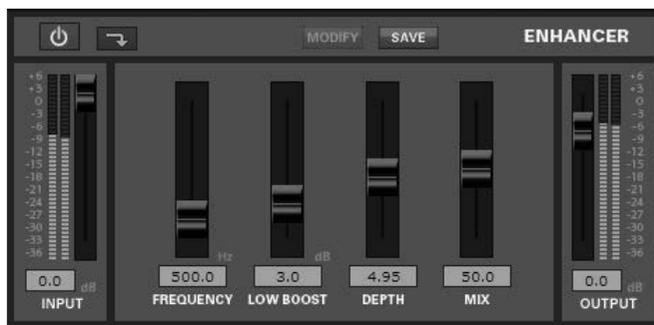
Q L-SH、H-SHを選択時 : 設定したFREQUENCYでのピークの尖鋭度を指定します。
Pを選択時 : 設定したFREQUENCYを中心とするピークの尖鋭度を指定します。
TYPEでLPF、HPFを選択した場合は無効になります。

● ENHANCER（エンハンサ）

《加工メニュー》⇒《エフェクト》⇒《EQ Filter》

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

倍音成分や位相を補正してメリハリのあるシャープなサウンドに仕上げます。



FREQUENCY ローパスフィルタのカットオフ周波数

LOW BOOST ローパスした低音成分をブーストする度合い

DEPTH 強調（エンハンスメント）の度合い

MIX 強調した成分と原音の成分の割合
0%で原音のみ、100%で強調した成分のみとなります。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

低い周波数の信号をカットするHIGH-PASSフィルターと、高い周波数の信号をカットするLOW-PASSフィルターが搭載されています。



パラメータ

内容

CUT OFF

カットオフ周波数（減少させ始める周波数）

フィルターモード

HIGH-PASS/LOW-PASS ボタンをクリックしてフィルターモードを指定します。

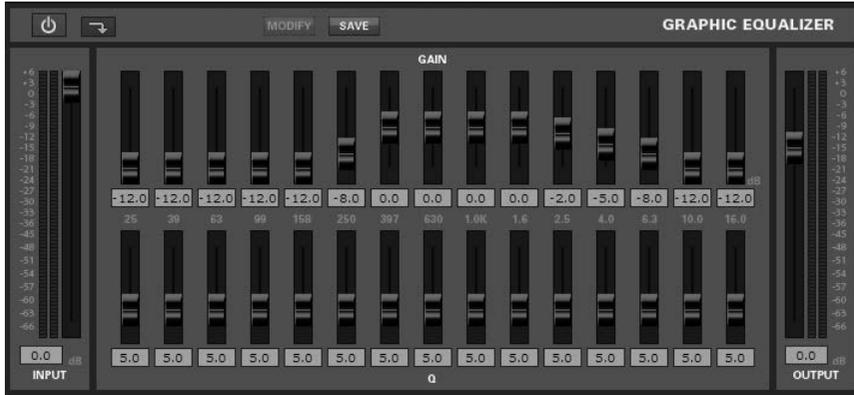
◎ HIGH-PASS（ハイパス）

設定したCUT OFFを下回る周波数のサウンドをカットします。

◎ LOW-PASS（ローパス）

設定したCUT OFFを上回る周波数のサウンドをカットします。

各周波数ごとの出力を調整することによって、周波数バランスを変化させて音質を調整します。



パラメータ

内容

GAIN

該当周波数の増幅度（元音=0dBとします。）

周波数

15バンド（2/3オクターブ間隔）

Q

該当周波数を中心とした帯域幅

* 値が大きいほど、集中的にその周波数の音に効果をプラスします。

注意

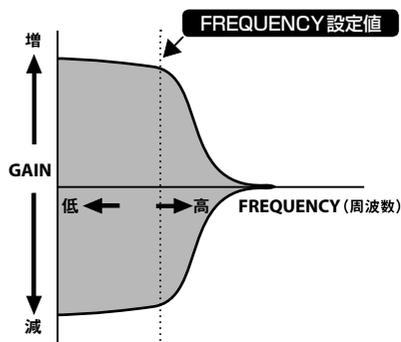
グラフィックイコライザでは、編集しているオーディオデータのサンプリングレート値の1/2を越えた周波数バンドは無効になります。

例1：44.1KHzのオーディオファイルの場合、 $44.1\text{KHz} \div 2 = 22.05\text{KHz}$ となり、全バンドが有効です。

例2：11.025KHzのオーディオファイルの場合、 $11.025\text{KHz} \div 2 = 5.513\text{KHz}$ となり、5.513KHz以上の周波数バンドは無効になります。

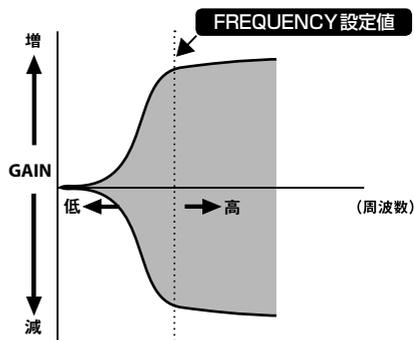
ローシェルピング (L)

広い帯域のレベルを増減するので、大まかな音質補正に向いています。FREQUENCYで設定したよりも低い周波数の音質を補正します。



ハイシェルピング (H)

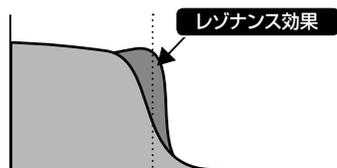
広い帯域のレベルを増減するので、大まかな音質補正に向いています。FREQUENCYで設定したよりも、高い周波数の音質を補正します。



▼シェルピングを選択した時のQについて

Qを大きく (高く) した場合:

図のように、設定したFREQUENCY値の周波数付近の曲線が肩のように盛り上がってきます。その周波数付近の音を強調し音色を変えることになります。レゾナンス効果 (クセのある輪郭がはっきりした音) が得られます。

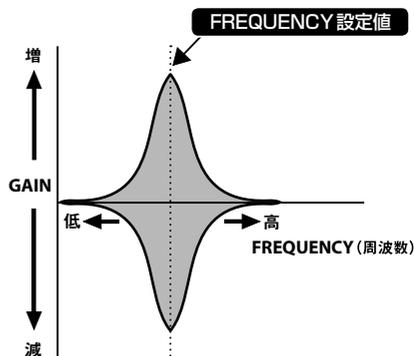


ピーキング (P)

FREQUENCYで設定した周波数付近の帯域の音質を補正します。

▼Qについて

また、Qを大きく (高く) した場合、特定の周波数範囲の音質を変更します。Qを小さく (低く) した場合、広範囲の音質を変更します。

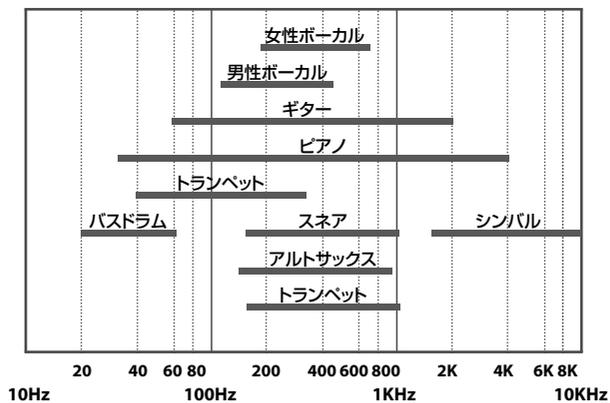


POINT

FREQUENCY (フリケンシー・周波数) について

FREQUENCY (フリケンシー) とは、「周波数」を意味します。各周波数帯にどのような音が含まれているか参考に調整をおこなって下さい。

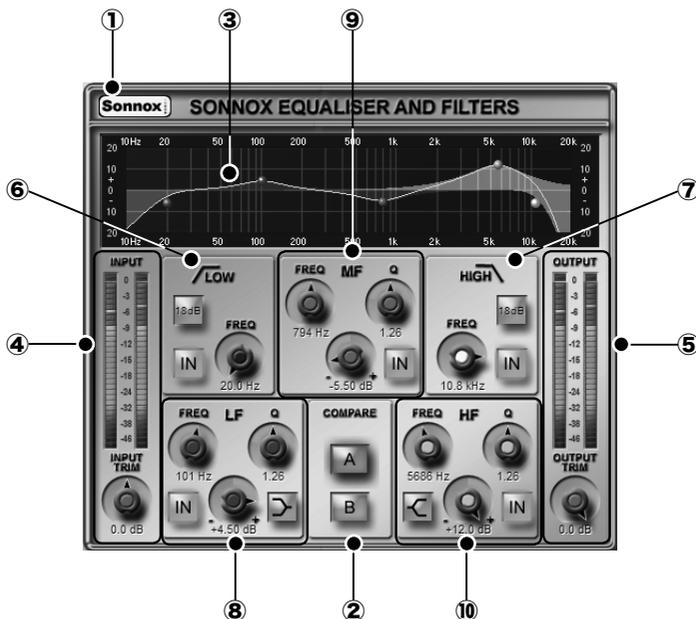
* 下図はあくまで目安です。詳細はデータに依存します。楽器の個体差があります。また、倍音成分などを含めると、より幅広い周波数帯に分布します。



Sound it! 7 Premiumに収録されています。Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

各周波数ごとの出力を調整することによって、周波数バランスを変化させて音質を調整します。

* 使用するオーディオデバイスのサンプリングレート設定が44.1kHzよりも低い場合、このエフェクターは使用できません。



パラメータ

内容

範囲

- ① Sonnox ボタン Input/Outputのクリップインジケータの点灯時間を設定します。
 Indefinitely —— 点灯を維持します。
 2second —— 2秒間点灯を維持します。
 5second —— 5秒間点灯を維持します。
- ②で設定できる2種類 (A・B) の設定をコピーすることができます。
 Copy A to B —— 設定AをBにコピーします。
 Copy B to A —— 設定BをAにコピーします。
- ③で丸いツマミをマウスでドラッグするグラフィカルなコントロールを有効にするかどうかを指定します。
 Use Drag Handles (ON) —— 有効にします。
 Use Drag Handles (OFF) —— 無効にします。
- ③に表示される曲線で、0を基準にして、増減している帯域部をカラー表示するかどうかを指定します。
 Filled in EQ Bands (ON) —— 有効にします。
 Filled in EQ Bands (OFF) —— 無効にします。

- ③ GRAPHICAL DISPLAYの機能を完全にOFFにします。
 Ears Only Mode (ON) —— ③の機能が無効になります。
 Ears Only Mode (OFF) —— ③の機能が有効になります。

②	COMPARE	A ボタンとB ボタンをクリックして切り替えて、2つのEQ設定を使用できます。2種類のEQ設定を比較する際に便利です。Sonnoxボタンから、Aの設定をBの設定にコピーすることもできます。	
③	GRAPHICAL DISPLAY	グラフィカルディスプレイでは、⑥～⑩で設定したパラメータが黄色い曲線で表示されます。曲線上の丸いツマミをマウスでドラッグすると、FILTER、EQのパラメータをグラフィカルにコントロールすることができます。	
④	INPUT	INPUTゲインを調整します。INPUTレベルメータは1dBごとにLEDランプが点灯します。	-20dB～+20dB
⑤	OUTPUT	OUTPUTゲインを調整します。OUTPUTレベルメータは1dBごとにLEDランプが点灯します。	-20dB～0dB
⑥	FILTER セクション-LOW	<p>ハイパスフィルター (LOWカットフィルター) のセクションです。フリケンシーで設定した値を下回る周波数帯域をカットします。</p> <p>FREQ (フリケンシー) 20Hz～400Hz</p> <p>カットオフ周波数 (減少させ始める周波数) を指定します。</p> <p>Slope ボタン 6dB, 12dB, 18dB/oct</p> <p>ハイパスフィルターの傾きレベルを3つのモードから選択します。</p> <p>In ボタン ON/OFF</p> <p>ハイパスフィルターのON/OFFを切り替えます。OFFにすると、このフィルターがバイパス状態になります。</p>	
⑦	FILTER セクション-HIGH	<p>ローパスフィルター (HIGHカットフィルター) のセクションです。フリケンシーで設定した値を上回る周波数帯域をカットします。</p> <p>FREQ (フリケンシー) 1000Hz～20kHz</p> <p>カットオフ周波数 (減少させ始める周波数) を指定します。</p> <p>Slope ボタン 6dB, 12dB, 18dB/oct</p> <p>ローパスフィルターの傾きレベルを3つのモードから選択します。</p> <p>In ボタン ON/OFF</p> <p>ローパスフィルターのON/OFFを切り替えます。OFFにすると、このフィルターがバイパス状態になります。</p>	
⑧	EQ セクション-LF	<p>最も低い周波数帯域をFREQ、GAIN、Qの3つのパラメータを使って調整します。</p> <p>FREQ (フリケンシー) 20Hz～400Hz</p> <p>シェルビング選択時  カットオフ周波数を指定します。</p> <p>ピーキング選択時  影響を受ける周波数範囲の中央値を指定します。</p>	



GAIN (ゲイン)

-12dB ~ +12dB

該当周波数帯域の音量を大きくしたり小さくしたりします。

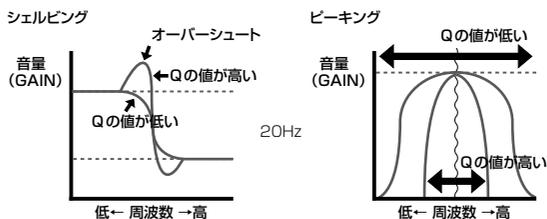
Q

シェルピング選択時 オーバーシュートの量を設定します。

0% ~ 40%

ピーキング選択時 周波数帯域幅を設定します。

8.0 ~ 0.2



シェルピングボタン

EQのタイプをシェルピング とピーキング から選択します。

In ボタン

ON/OFF

このEQセクションのON/OFFを切り替えます。OFFにすると、このセクションがバイパス状態になります。

⑨ EQセクション-MF

中央の周波数帯域をFREQ、GAIN、Qの3つのパラメータを使って調整します。ピーキングタイプのみです。

FREQ (フリケンシー)

100Hz ~ 6000Hz

影響を受ける周波数範囲の中央値を指定します。

GAIN (ゲイン)

-12dB ~ +12dB

該当周波数帯域の音量を大きくしたり小さくしたりします。

Q

8.0 ~ 0.2

周波数帯域幅を設定します。

In ボタン

ON/OFF

このEQセクションのON/OFFを切り替えます。OFFにすると、このセクションがバイパス状態になります。

⑩ EQセクション-HF

最も高い周波数帯域をFREQ、GAIN、Qの3つのパラメータを使って調整します。

FREQ (フリケンシー)

2kHz ~ 20kHz

シェルピング選択時 カットオフ周波数を指定します。

ピーキング選択時 影響を受ける周波数範囲の中央値を指定します。

GAIN (ゲイン)

-12dB ~ +12dB

該当周波数帯域の音量を大きくしたり小さくしたりします。

Q

シェルビング選択時 	オーバーシュートの量を設定します。	0%~40%
ピーキング選択時 	周波数帯域幅を設定します。	8.0~0.2

シェルビングボタン

EQのタイプをシェルビング  とピーキング  から選択します。

In ボタン

ON/OFF

このEQセクションのON/OFFを切り替えます。OFFにすると、このセクションがバイパス状態になります。

POINT

SONNOX エフェクトの共通操作について

ダイヤル、数値表示ウィンドウ、フェーダーをマウスで操作してSONNOXエフェクトの各パラメータを設定します。



ドラッグして回転させる



上下にドラッグする



上下にドラッグする

- **Shift** を押しながら操作するとより細かい単位でパラメータを調整することができます。
- **Ctrl** + クリックすると、パラメータをデフォルト値に戻すことができます。
- 数値表示ウィンドウ上でダブルクリックするとパラメータを直接入力することができます。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

入力したオーディオ信号のサンプリング周波数を下げて、歪んだLo-Fiサウンドを作り出します。



パラメータ

内容

SAMPLE DIVIDE

サンプル点を間引く間隔

BIT WIDTH

ビット長

MODE

MODE ボタン   のいずれかをクリックして、間引かれたサンプル点の補完モードを指定します。

MONO

MONO ボタンをON (点灯) にすると、モノラルで出力する機能を有効にします。

● LOUDNESS METER (ラウドネスメーター)

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

ラウドネスメーターは、ミキサーからインサージョンエフェクトとして使用します。

▼リアルタイムエフェクトをかける手順  P.60

ラウドネスメーターは、人間が感じる音の大きさ（音量感）を測定するメーターです。本製品では、EBU R128、ARIBTR-B32の規格に対応しています。



パラメータ	内容	
①	INTEGRATED (Long Time)	全体を計測した平均ラウドネス値 絶対ゲーティング (-70LUFS)、相対ゲーティング (-10LU、または-8LU) を適用して無音または小さな音量の信号を測定対象から除去します。数値表示部分をクリックするとリセットします。
②	SHORT TERM	直前3秒間の平均ラウドネス値 表示部分をクリックするとリセットします。ゲーティングなし。
③	MOMENTARY	直前400ms間の平均ラウドネス値 表示部分をクリックするとリセットします。ゲーティングなし。
④	MAX	Momentary測定時の最大値 表示部分をクリックするとリセットします。
⑤	RANGE	最小ラウドネス値と最大ラウドネス値との差 表示単位: LU
⑥	TRUE PEAK	AES SC-02-01で規定されたオーバーサンブルピーク測定によるピーク値 表示単位: dBTP
⑦	GATING	ゲーティング中に点灯します。

⑧	Meter Format	EBU R128(G10) EBU R128 (相対ゲーティングスレッシュールド=-10LU) EBU R128(G8) EBU R128 (相対ゲーティングスレッシュールド=-8LU) ARIB TR-B32 1.0 ARIB TR-B32 (相対ゲーティングスレッシュールド=-10LU)
⑨	絶対 / 相対ラウドネス 切り替え	LUFS —— EBU R128 絶対ラウドネス LKFS —— ARIB TR-B32 絶対ラウドネス LU —— EBU R128 相対ラウドネス LK —— ARIB TR-B32 相対ラウドネス
⑩	START	Integrated (Long Term) をリセットして計測を開始します。
⑪	PAUSE / CONTINUE	Integrated (Long Term) の計測を一時停止します。
⑫	RESET	全ての値をリセットします

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

ステレオサウンドに周期的な揺らぎをプラスして、定位を左右に変化させます。 ▼フォーマット変更  P.173

* モノラルデータでは効果を得ることができません。あらかじめ、ステレオデータに変換してから実行してください。



パラメータ

内容

WIDTH

左右に変化する定位の範囲

RATE

左右に揺れる周期

10Hz は1秒間に10回揺れることを示します。

WAVE FORM

WAVE FORM ボタンをクリックして、揺れの変化するパターンを指定します。

◎ 三角波 : 左右へ直線的に移動します。

◎ 台形波 : 形状通りのイメージで、右へ移動してから左へ移動する感じです。

◎ サイン波 : 左右へ揺れるように移動します。

PHASE

PHASE ボタンをON (点灯) にすると、左右チャンネルLFOの位相を逆相にする機能を有効にします。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

設定した定位（ポジション）の周波数帯を消去します。例えば、中央から聴こえるボーカルを消去したい場合に有効です。

- * データによってはうまく消去できない場合もあります。
- * センターキャンセルを実行すると、音質が変化することがあります。



パラメータ	内容
POSITION	消去したい定位（左 [0] 中央 [64] 右 [128]） 消去する定位を中央以外に設定した場合、左右のバランスに影響します。
FREQ HI	消去したい周波数の上限の値（2KHz～16KHz）
FREQ LOW	消去したい周波数の下限の値（20Hz～2KHz）

▼FREQUENCY（フリケンシー・周波数）について  P.137

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

サウンドにコーラス効果（音の厚みや広がり）をプラスします。Chorus（コーラス）とは、原音に対して、わずかに遅延させた一定の周期で規則的に変化させた音を混ぜることで得られる効果です。



パラメータ	内容
DEPTH	コーラス音の変調（うねり）の深さ
RATE	揺れの周期（LFO*の周波数） 10Hz は1秒間に10回揺れることを示します。
PHASE	PHASE ボタンを ON（点灯）にすると、左右チャンネルLFOの位相を逆相にする機能を有効にします。
PRE-DELAY	原音が鳴ってからコーラス音が聴こえるまでの時間
FEEDBACK	コーラス効果の付いた音を再び入力へ戻す割合
WET LEVEL	エフェクト音（WET）と原音（DRY）の割合

LFOとは、Low Frequency Oscillatorの略で低周波発振器のことをいいます。

人間の耳に聴こえる範囲より低い周波数（通常0.1～30Hz）程度の周波数を発生する発振器を示します。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

モノラルサウンドに擬似ステレオ効果をプラスして、ステレオで録音したソースのように仕上げます。



パラメータ

内容

TYPE

4種類の音質モードから選択します。

- ◎ Vintage Light
- ◎ Vintage Heavy
- ◎ Modern Light
- ◎ Modern Heavy

データによって効果的な設定値はそれぞれ異なります。実際に値を設定し試聴しながらエフェクトの効き具合を確認してください。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

周波数、時間軸で処理をおこない、音質劣化の少ないスムーズなピッチシフトを実現します。フォルマントを保持してピッチシフトをおこなうことが可能です。

- * ADV.PITCH SHIFTは、多くの処理をおこなうため、試聴時に音が途切れたりすることがあります。その場合は試聴時のクオリティをLOW（下欄参照）に設定してください。
- * このエフェクトはミキサーのインサートセクションでは使用できません。



パラメータ

内容

PITCH SHIFT

原音からのピッチの変化量

* 参考 半音上げる：100Cent 全音下げる：-200Cent

HIGH/LOW

HIGHボタン、LOWボタンのいずれかをクリックして試聴時のクオリティを選択します。音切れなどが発生する場合は、LOWに設定してください。エフェクトの実行時は、HIGH/LOWの設定に関わらず最大のクオリティで処理がおこなわれます。

FORMANT

FORMANTボタンをON（点灯）にすると、データに含まれる「声」のフォルマントを保持します。ドラム楽器の音などがデータに含まれる場合は、OFFにしてください。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

周波数、時間軸で処理をおこない、音質劣化の少ないスムーズなタイムストレッチを実現します。

- * ADV.TIME COMP 2は、多くの処理をおこなうため、試聴時に音が途切れたりすることがあります。その場合は試聴時のクオリティをLOW（下欄参照）に設定してください。
- * ウェーブエディタでのみ使用することができます。



パラメータ

内容

RATIO

元のデータの長さ（時間）を圧縮・伸張する割合（%）
変更後のデータの長さを、元データの長さからの圧縮/伸張比で指定します。

HIGH/LOW/MID

HIGH、LOW、MIDボタンのいずれかをクリックして試聴時のクオリティを選択します。音切れなどが発生する場合は、LOWに設定してください。エフェクトの実行時は、HIGH / MID / LOWの設定に関わらず最大のクオリティで処理がおこなわれます。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

周波数、時間軸で処理をおこない、音質劣化の少ないスムーズなタイムストレッチを実現します。全体的に均等なストレッチがおこなわれるため、アタック感は弱まります。

* ADV.TIME STRETCHは、多くの処理をおこなうため、試聴時に音が途切れたりすることがあります。その場合は試聴時のクオリティをLOW (下欄参照) に設定してください。

* このエフェクトはミキサーのインサートセクションでは使用できません。



パラメータ

内容

TIME STRETCH

元のデータの長さ（時間）を圧縮・伸張する割合

変更後のデータの長さを、元データの長さからの圧縮/伸張比で指定します。

HIGH/LOW

HIGH ボタン、LOW ボタンのいずれかをクリックして試聴時のクオリティを選択します。音切れなどが発生する場合は、LOW に設定してください。エフェクトの実行時は、HIGH/LOW の設定に関わらず最大のクオリティで処理がおこなわれます。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

FORMANT SHIFTの値を調整すると、ボーカルの声質のキャラクターを変更することができます。



パラメータ	内容
-------	----

FORMANT SHIFTの調整	
------------------	--

	フェーダーを操作してFORMANT SHIFTの値を設定します。フォルマントのシフト量を調整するとボーカルの声質のキャラクターを変更することができます。ボーカルパート以外の楽器音に対しても効果があります。
--	--

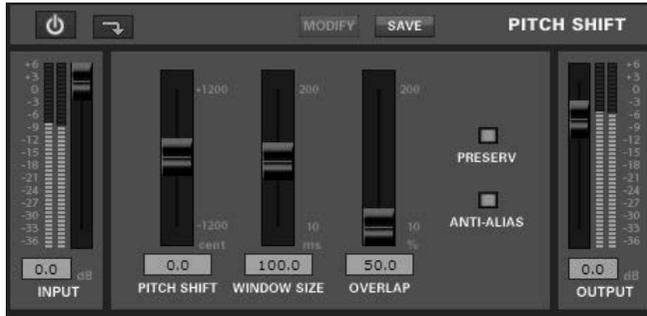
	フォルマントとは、ピッチとは関係なく常に同じ周波数帯に存在するピークのことをいいます。フォルマントによってサウンドの音色は特徴づけられています。
--	--

* SSE2非対応のCPUが搭載されているコンピュータでは使用できません。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

オーディオデータの長さ（時間）を変えずに再生ピッチ（音程）を変更することができます。

* このエフェクトはミキサーのインサートセクションでは使用できません。



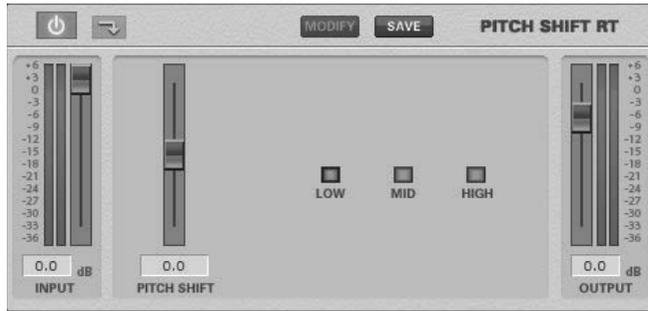
パラメータ

内容

PITCH SHIFT	原音からのピッチの変化量 * 参考 半音上げる：100Cent 全音下げる：-200Cent
WINDOW SIZE	ピッチ変換処理をおこなう際の最小単位の長さ
OVERLAP	WINDOW SIZEで分割したデータを処理する際の前後の重なり長さ 変更後のデータの長さを、元データの長さからの圧縮/伸張比で指定します。
PRESERV	PRESERV ボタンを ON (点灯) にすると、再生時間を変えずにピッチを変更します。
ANTI-ALIAS	ANTI-ALIAS ボタンを ON (点灯) にすると、折り返し雑音を除去します。

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

オーディオデータの長さ(時間)を変えずに再生ピッチ(音程)を変更することができます。



パラメータ

内容

PITCH SHIFT

原音からのピッチの変化量

* 参考 半音上げる: 100Cent 全音下げる: -200Cent

HIGH/MID/LOW

HIGH、LOW、MID ボタンのいずれかをクリックして試聴時のクオリティを選択します。音切れなどが発生する場合は、LOWに設定してください。エフェクトの実行時は、HIGH / MID / LOW の設定に関わらず最大のクオリティで処理がおこなわれます。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

サウンドにピッチシフト、タイムコンプレッション効果をプラスしてピッチやテンポを変化させることができます。

* このエフェクトはミキサーのインサートセクションでは使用できません。



パラメータ

内容

PITCH

原音からのピッチの変化量

* 参考 半音上げる：100Cent 全音下げる：-200Cent

TIME

元のデータの長さ（時間）を圧縮・伸縮する割合

変更後のデータの長さを、元データの長さからの圧縮/伸張比で指定します。

LOW SOUND

LOW SOUND ボタンをON（点灯）にすると、ピッチシフト、タイムコンプレッションしたサウンドの低音を強調します。低域中心のサウンドに使用すると効果的です。

* PITCHとTIMEの設定値によって、伸縮可能範囲を越えることがあります。（警告メッセージが表示されます。）

* 試聴することはできません。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

オーディオデータの再生スピードを上げることができます。

* このエフェクトはミキサーのインサートセクションでは使用できません。



パラメータ

内容

SPEED

元の再生速度からスピードアップする割合 (倍速)

* 逆再生させることはできません。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

オーディオデータの再生ピッチ (音程) を変えずに長さ (時間) を変更することができます。

* このエフェクトはミキサーのインサートセクションでは使用できません。



パラメータ	内容
RATIO	元のデータの長さ (時間) を圧縮・伸張する割合 変更後のデータの長さを、元データの長さからの圧縮/伸張比で指定します。
WINDOW SIZE	圧縮/伸張処理をおこなう際の最小単位の長さ * 変更後のデータの長さを短く (50~99%) した場合、WINDOW SIZEが大き過ぎると、間引く音が増えるのでスムーズに聞こえません。小さ過ぎるとピッチが不安定になります。 * 変更後のデータの長さを長く (101~200%) した場合、WINDOW SIZEが大き過ぎると、ディレイタイムが大きくなります。小さ過ぎると、ピッチが不安定になり歪みが増加します。
OVERLAP	WINDOW SIZEで分割したデータを処理する際の前後の重なり長さ * OVERLAPは、ウィンドウサイズほど聴感上変化はありません。

エフェクト

加工

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

サウンドにディレイ (エコー) 効果をプラスします。



パラメータ 内容

DELAY 原音が鳴ってからディレイ音が聴こえるまでの時間

FEEDBACK ディレイ音を再び入力に戻す割合

BALANCE 原音とディレイ音の割合
* 0% (原音のみ) ~ 100% (ディレイ音のみ)

TEMPO SYNC TEMPO SYNC ボタンを ON (点灯) にすると、ディレイタイムをオーディオデータの Tempo と同期させることができます。表示部をクリックして表示されるポップアップから指定した音符の長さ単位でオーディオデータの Tempo と同期します。

参考：ディレイタイムの目安

10~20ms : 遅延とは認知しにくく、原音とディレイ音が一つの音に聴こえます。

30ms : 原音とディレイ音を分けて聴き取れるようになります。

150~250ms : ボーカル用のエコーなどに使用される値です。

Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

サウンドに残響効果（リバーブ）をプラスして、空間の大きさをシミュレートします。



パラメータ

内容

SIZE	残響を再現する空間（部屋やホール）の大きさ
TIME	残響音の余韻の長さ
DENSITY	残響音の密度
PRE DELAY	原音が鳴ってから残響音が聴こえるまでの時間
HF DAMP	残響音の高域成分をカットする周波数
BALANCE	原音と残響音の割合 * 0%（原音のみ）～100%（残響音のみ）

Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

パラメータの異なるディレイを最大6つまでかけることができるマルチタッピングディレイです。複雑なディレイを作り出すことができます。



パラメータ

内容

TIME	原音が鳴ってからディレイ音が聴こえるまでの時間
GAIN	該当周波数帯域の増幅度（元音=0dBとします。）
PAN	ディレイ音の定位
EQ ON/OFF	EQ ボタンをON（点灯）にすると、ディレイ音をイコライジングすることができます。
TYPE	EQの種類を指定します。 <input type="radio"/> PK（ピーキング） FREQUENCYを中心とする周波数成分を増減します。 <input type="radio"/> L-SH（ローシェルビング） FREQUENCYよりも低い周波数帯域を増減します。 <input type="radio"/> H-SH（ハイシェルビング） FREQUENCYよりも高い周波数帯域を増減します。 ▼イコライザの種類について  P.136
FREQUENCY	各EQの音質を変える周波数帯域設定

Q	FREQUENCYで設定した値の帯域幅 L-SH、H-SHを選択時 : 設定したFREQUENCYでのピークの尖鋭度を指定します。 Pを選択時 : 設定したFREQUENCYを中心とするピークの尖鋭度を指定します。
GAIN	各EQにおける該当周波数帯域の増幅度 (元音=0dBとします。)
FEEDBACK	再び入力に戻すディレイ音量の割合
MIX	原音とディレイ音の割合 *0% (原音のみ) ~ 100% (ディレイ音のみ)

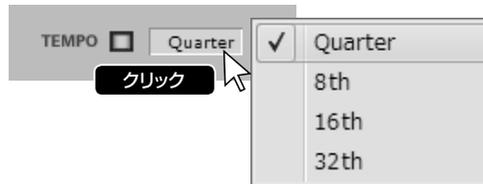
TEMPO SYNC

TEMPO

TEMPO SYNC ボタンをON (点灯) にすると、**拍子設定ウィンドウ**で設定されているTempo (BPM) に同期した音符長のディレイタイムを自動設定します。

▼拍子設定ウィンドウ  P.100

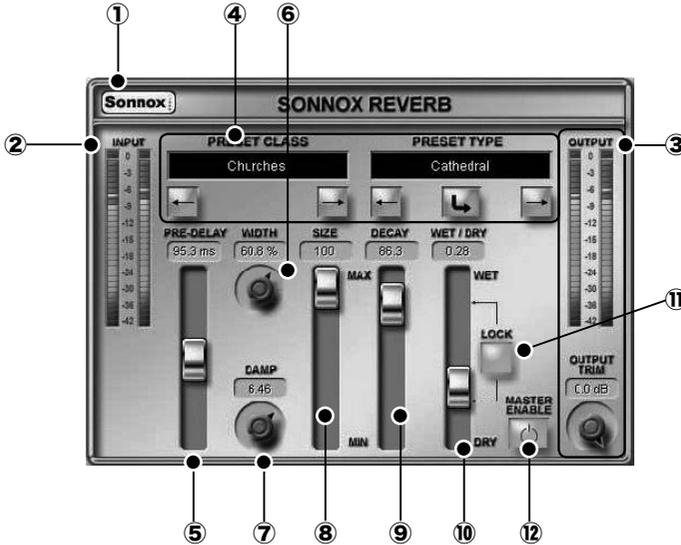
また、音符長表示部をクリックして表示されるポップアップから指定した音符の長さでディレイタイムを設定できます。



Sound it! 7 Premiumに収録されています。 Sound it! 7 Basic for Princetonには収録されていません。

選択範囲のデータに残響効果（リバース）をプラスして、空間の大きさをシミュレートします。

* 使用するオーディオデバイスのサンプリングレート設定が44.1kHzよりも低い場合、このエフェクターは使用できません。

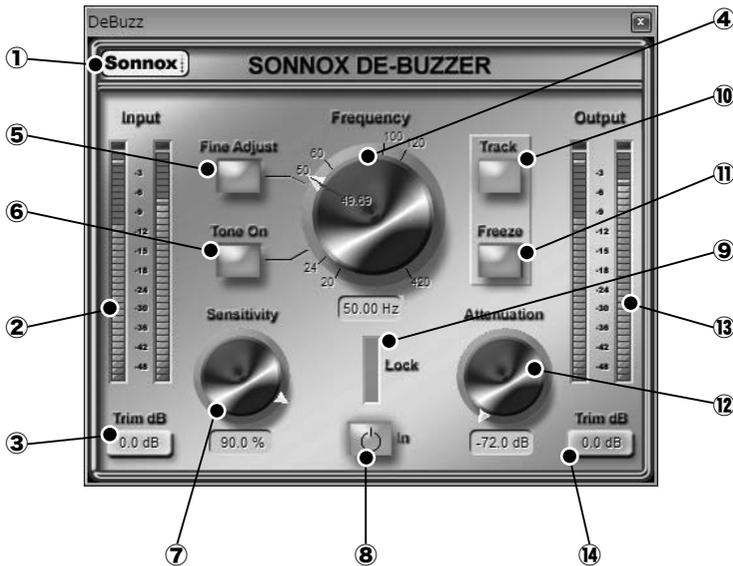


パラメータ	内容	範囲
① Sonnoxボタン	Input/Outputのクリップインジケータの点灯時間を設定します。 Indefinitely—— 点灯を維持します。 2second—— 2秒間点灯を維持します。 5second—— 5秒間点灯を維持します。 ④で選択したプリセットを読み込む際に、プリセットに含まれる⑩ WET/DRY設定を読み込むかどうかを指定することができます。 ・Exclude Wet/Dry from Preset Loads (ON) —— WET/DRYの設定を除外します。⑪を参照ください。 ・Exclude Wet/Dry from Preset Loads (OFF) —— WET/DRYの設定を含めプリセットを読み込みます。	
② INPUT	入力信号レベルを表示するレベルメータです。0dB～18dBは1dBごとに、それ以降は2dBごとにLEDランプが点灯します。	
③ OUTPUT	OUTPUTゲインを調整します。 OUTPUTレベルメータは0dB～18dBは1dBごとに、それ以降は2dBごとにLEDランプが点灯します。	-24dB～0dB

④	PRESET CLASS/TYPE	収録されている多数のプリセットから使用するプリセットを選択します。まず、PRESET CLASSを選択します。PRESET CLASSは「Churches」などの大きなカテゴリを表します。次に、PRESET TYPEを選択します。PRESET TYPEは「Cathedral」のようにPRESET CLASSで選択したCLASS内に含まれます。   ボタンをクリックして選択します。  ボタンをクリックして、すべてのプリセットを一覧表示することもできます。	
⑤	PRE-DELAY	原音 (DRY) が鳴ってから REVERB 音 (WET) が聴こえるまでの時間を設定します。 多くのプリセットでは、PRE-DELAY 値は「0」に設定されています。必要に応じて調整してください。	0.0ms~200ms
⑥	WIDTH	シミュレートする空間のステレオ感を設定します。WIDTH が小さいほど、広がる距離が大きくなります。	0%~100%
⑦	DAMP	REVERB に含まれる高域成分をカットする周波数を設定します。DAMP が小さいほど、高域が早く減衰します。	0.0~10
⑧	SIZE	REVERB をシミュレートする空間の大きさを設定します。	0.0~100
⑨	DECAY	REVERB が減衰するまでの時間を設定します。	0.0~100
⑩	WET/DRY	原音 (DRY) と REVERB 音 (WET) の割合を設定します。	0.0~1.00 (dry) (wet)
⑪	LOCK	ON (点灯) にすると、⑩ WET/DRY 設定を固定することができます。プリセットを次々と試す際などに、固定した WET/DRY 設定で試聴できるので便利です。	
⑫	ENABLE	REVERB の ON/OFF を切り替えます。OFF (消灯) にするとバイパス状態になります。	

選択範囲のデータに含まれるハムノイズを除去する際に使用します。

* 使用するオーディオデバイスのサンプリングレート設定が44.1kHzよりも低い場合、このエフェクターは使用できません。



パラメータ

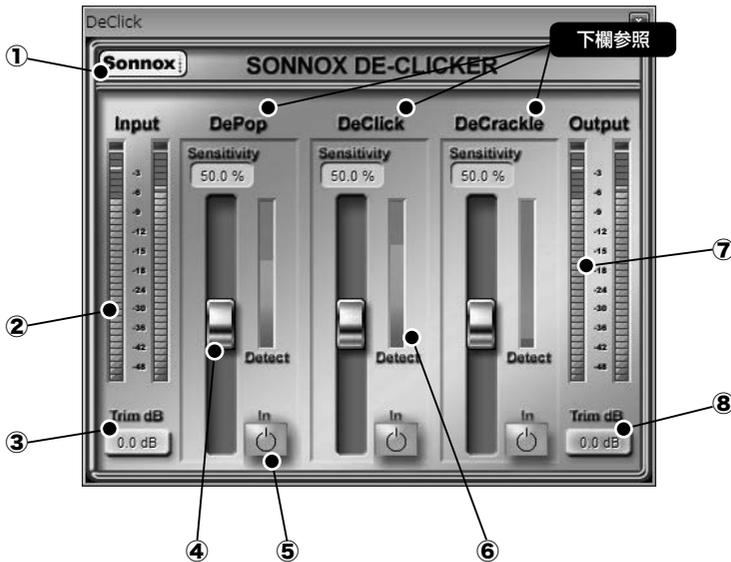
内容

- | | | |
|---|-------------|---|
| ① | Sonnox ボタン | Input/Outputのクリップインジケータの点灯時間を設定します。
Indefinitely—— 点灯を維持します。
2second—— 2秒間点灯を維持します。
5second—— 5秒間点灯を維持します。 |
| ② | Inputレベルメータ | 入力信号レベルを表示するレベルメータです。0dB～-18dBは1dBごとに、それ以降は2dBごとにLEDランプが点灯します。 |
| ③ | Inputゲイン | INPUTゲインを調整します。 |
| ④ | Frequency | ハムノイズの基本周波数を設定します。
Trackモードでは、ここで設定した周波数からハムノイズの検索が始まります。Freezeモードでは、ハムノイズの周波数になります。
ツマミはドラッグの他、周囲の周波数表示部分をクリックするとクリックした位置にセットされます。また、値の表示窓でも入力が可能です。 |

パラメータ	内容
⑤ Fine Adjust	ONにするとファインモードになり、細かな周波数設定が可能です。
⑥ Tone	④で設定した周波数の音を発振します。ONにすると、発振音のレベルを調節するコントロールが表示されます。ハムノイズの周波数を確かめる際に便利です。
⑦ Sensitivity	聴き取りやすい大きなハムノイズには、小さな値を設定するとよいでしょう。最大値に設定すると、ほとんど聞き取れないハムノイズや、予期しない周波数帯のハムノイズを除去することになります。
⑧ In ボタン	ハムノイズ除去のON/OFFです。OFFにすると、ハムノイズの除去はおこなわれませんが、ハムノイズ成分の計算はおこなわれ、リアルタイムに検出された値が表示されます。
⑨ Lock 表示	ロックしたハムノイズの量を表示します。
⑩ Track ボタン	ONにするとTrackモードになります。Trackモードでは、常にハムノイズの周波数を検出し、ハムノイズの基本周波数が自動的に調整されます。時間的に変化するハムノイズを除去する場合に適しています。
⑪ Freeze ボタン	ONにするとFreezeモードになります。Freezeモードでは、ハムノイズの基本周波数は、④で設定した値に固定されます。音量の変化にかかわらず、周波数が一定のハムノイズを除去したい場合に有効です。Trackモードでは、ハムノイズの音量の変化や異なる基本周波数の再検出には不向きです。
⑫ Attenuation	ハムノイズ除去の減衰レベルを設定します。ハムノイズが聞こえなくなるレベルに設定します。過度な減衰は、信号成分を必要以上に低下させることになります。
⑬ Outputレベルメータ	OUTPUT（出力）レベルが表示されます。出力レベルが大きすぎるとクリップインジケータが点灯します。
⑭ Outputゲイン	OUTPUTゲインを調整します。

選択範囲のデータに含まれるポップノイズ・クリックノイズ・クラックルノイズを除去する際に使用します。

* 使用するオーディオデバイスのサンプリングレート設定が44.1kHzよりも低い場合、このエフェクターは使用できません。



DePop

マイクに風が当たった時や、レコード針を盤面に落とす時などに生じる「ポコッ」というノイズ（ポップノイズ）を除去します。

DeClick

レコードの傷によって生じる「パチッ」という音や、不安定な交流電源から発生する「パチッ」「プチプチ」などの瞬間的なノイズ（クリックノイズ）を除去します。

DeCrackle

レコードの盤面のほこりや静電気などから生じる「プチプチ」というノイズ（クラックルノイズ）を除去します。

パラメータ

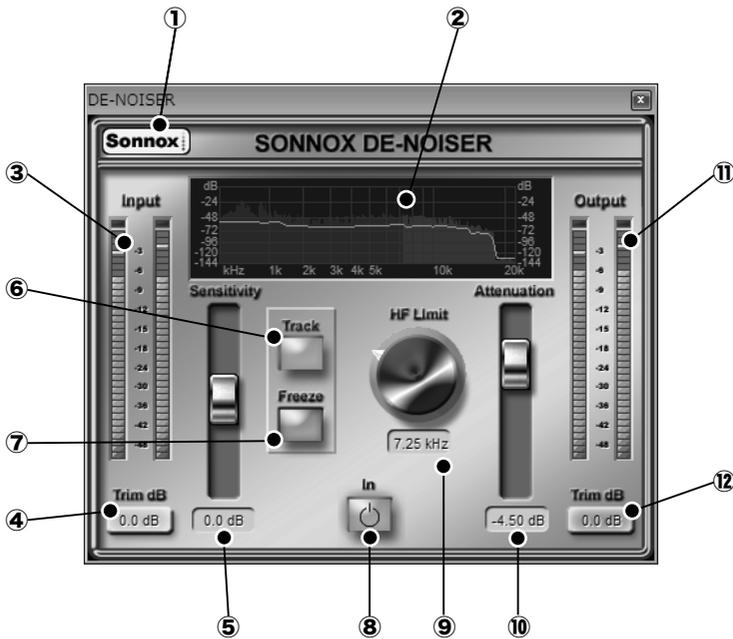
内容

①	Sonnox ボタン	Input/Outputのクリップインジケータの点灯時間を設定します。 Indefinitely—— 点灯を維持します。 2second—— 2秒間点灯を維持します。 5second—— 5秒間点灯を維持します。
②	Inputレベルメータ	入力信号レベルを表示するレベルメータです。入力レベルが大きすぎるとクリップインジケータが点灯します。
③	Inputゲイン	INPUTゲインを調整します。

パラメータ	内容
④ Sensitivity	ノイズ除去の感度を調整します。Sensitivityを上げると小さなレベルのノイズにも反応しますが、ノイズと非ノイズ部分との分類ミスが生じる可能性があります。大きなポップノイズやクラックノイズの場合にはSensitivityの値を低く設定してください。
⑤ In ボタン	ノイズ除去のON/OFFです。OFFにするとノイズの除去はおこなわれませんが、ノイズ成分の計算はおこなわれ、リアルタイムに検出された値が表示されます。
⑥ Detect	Detectメーターには2種類のインジケータが含まれています。メインのインジケータは、検出されたノイズのエネルギーによって上下します。また、下部のインジケータは、DePop・DeClick・DeCrackle個々に検出されたノイズの有無を表します。 In ボタン がOFFのときは、メータはオレンジ色と赤色で上下し、ONのときは青色で上下します。
⑦ Outputレベルメータ	OUTPUT（出力）レベルが表示されます。出力レベルが大きすぎるとクリップインジケータが点灯します。
⑧ Outputゲイン	OUTPUTゲインを調整します。

選択範囲のデータに含まれるヒスノイズを除去する際に使用します。

* 使用するオーディオデバイスのサンプリングレート設定が44.1kHzよりも低い場合、このエフェクターは使用できません。



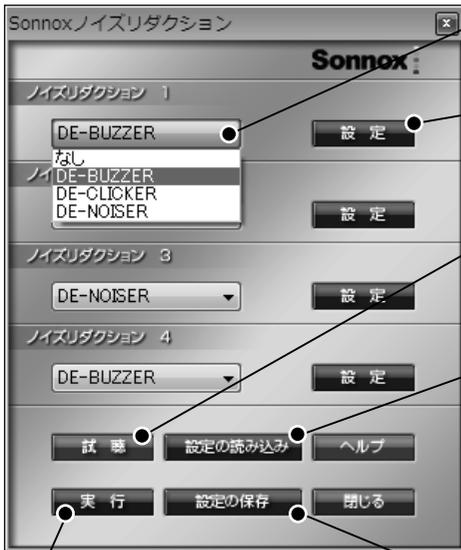
パラメータ

内容

①	Sonnox ボタン	Input/Outputのクリップインジケータの点灯時間を設定します。 Indefinitely—— 点灯を維持します。 2second—— 2秒間点灯を維持します。 5second—— 5秒間点灯を維持します。
②	Graphical Display	リアルタイムに周波数カーブを表示します。 黄色のラインは検出されたノイズのスペクトラムを表示しています。このラインより下に表示されている成分は、ノイズと見なされます。
③	Inputレベルメータ	入力信号レベルを表示するレベルメータです。入力レベルが大きすぎるとクリップインジケータが点灯します。
④	Inputゲイン	INPUTゲインを調整します。

パラメータ	内容
⑤ Sensitivity	ノイズ除去の感度を調整します。値を変えると、②のディスプレイ上の黄色のラインが上下に移動します。 フェーダーを下げると、ノイズ成分の除去される割合は減ります。 フェーダーを上げると、ノイズ成分の除去される割合が増加します。 デフォルトでは、信号のピーク成分のちょうど下に黄色のラインが表示されます。ノイズ成分を除去する割合を上げ過ぎると、ノイズ以外の信号成分まで減らすことになります。
⑥ Track ボタン	ONにするとTrackモードになります。Trackモードは常にノイズ成分の特徴を計算します。時間的に一定ではないノイズに有効です。
⑦ Freeze ボタン	ONにするとFreezeモードになります。Freezeモードは、Freeze ボタンを押したときに1度だけノイズ成分の特徴を計算します。一定のノイズの入った信号や、ノイズのみの信号の場合に有効です。
⑧ In ボタン	ノイズ除去のON/OFFです。OFFにするとノイズの除去はおこなわれませんが、ノイズ成分の計算はおこなわれ、②のディスプレイ上には、リアルタイムで周波数や検出されたノイズのスペクトラムが表示されます。
⑨ HF Limit	減衰が固定になる周波数を設定します。デフォルトの22KHzより下げると②のディスプレイ上に赤い領域が表示されます。赤い領域では減衰が固定になります。 HF Limitより左の領域では、通常のノイズ除去が行われます。周波数バンドのリミットがある素材に対して有効です。 例えば、12KHzがリミットになっているロービットレートの素材では、バンドリミット付近に極端な減衰があるため、バンドリミット付近で不自然になります。HFLimitをバンドリミットよりほんの少し下に設定することにより、これらの不自然な音を取り除くことが可能です。
⑩ Attenuation	ハムノイズ除去の減衰レベルを設定します。
⑪ Outputレベルメータ	OUTPUT（出力）レベルが表示されます。出力レベルが大きすぎるとクリップインジケータが点灯します。
⑫ Outputゲイン	OUTPUTゲインを調整します。

Sonnoxノイズリダクションウィンドウでは、ノイズリダクションを同時に4つまで使用することができます。また、使用するノイズリダクションを指定、試聴、実行、使用した設定の保存・読み込みなどをおこなうことができます。



ノイズリダクションの選択

使用するノイズリダクションの種類を指定します。

設定ボタン

選択したノイズリダクションのエディタを開きます。

▼各エディタについて  P.166 ~

試聴ボタン

エディタでパラメータを設定したノイズリダクションのかけり具合を試聴します。

設定の読み込みボタン

保存した設定ファイル (*.nrs) を読み込みます。設定ファイルを読み込むと、ウィンドウのタイトルバーにそのファイル名が表示されます。

実行ボタン

ノイズリダクションを実行します。データの範囲が指定されていない場合は、データ全体に実行されます。

設定の保存ボタン

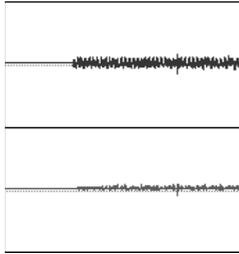
Sonnoxノイズリダクションウィンドウ上で選択したすべてのノイズリダクションとそのパラメータを設定ファイル (*.nrs) として保存します。

● DC オフセットの除去

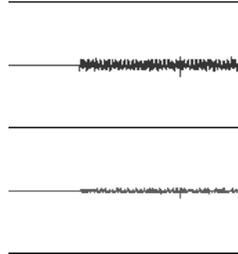
データに直流ノイズが入ると、下図のように中心位置が少しズレた状態になります。ズレが大きい場合は、音質に影響を与えることがあります。ここでは、このズレ（DC オフセット）を検出し除去します。

* 直流ノイズとは、直流電圧にプラス、またはマイナスの偏りがあるために入るノイズです。

▼ 除去前



▼ 除去後

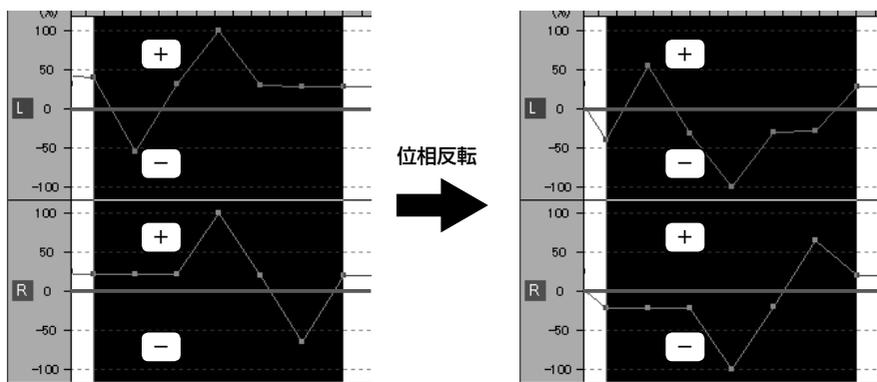


DCオフセットの除去を実行すると、オーディオファイルにDCオフセットが存在するかどうか調べます。

DCオフセットがあった場合、次の画面が表示されます。**はいボタン**をクリックすると、左右両チャンネルに処理が実行されます。

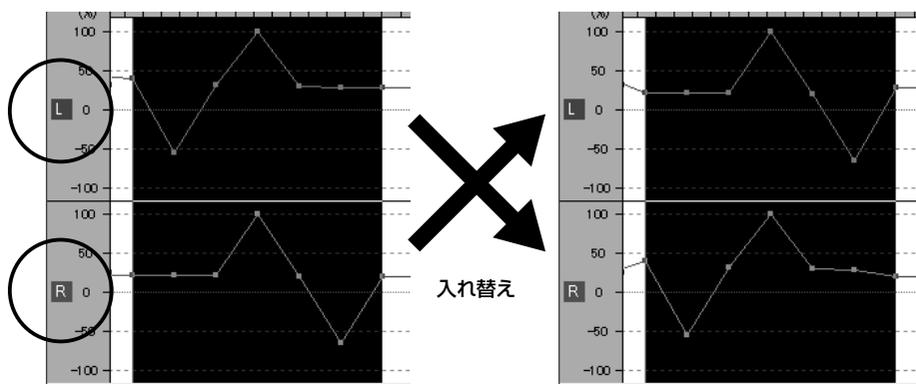
● 位相反転

選択範囲の位相（波形のプラスとマイナス）を反転します。



● チャンネル入れ替え

選択範囲のLチャンネルとRチャンネルを入れ替えます。



● フォーマット変更

現在アクティブなウェーブエディタのオーディオデータのフォーマットを変更します。

* 現在のオーディオフォーマットは、エディットウィンドウ下部のステータスバー左側に表示されています。



変更するビットレゾリューション、チャンネル (MONO/STEREO)、サンプリングレートを指定してOKボタンをクリックします。

▼オーディオファイルの基礎知識  P.206

* ビットレゾリューション、サンプリングレートを低くすると、データのファイルサイズは小さくなりますが音質は劣化します。特にデータの信号レベルが小さい場合、16→8bitに変換するとノイズ(歪み)が目立つことがあります。このようなノイズを少なくするには、ノーマライズで最大音量が100%のレベルになるようにしてから8bitに変換してください。

ツールメニュー

CD作成や音楽CDからのファイルの抽出、バッチ処理などの便利なツールにアクセスすることができます。

● プレイリスト

《メインツール 図 ボタン》

プレイリストのトラックリストに追加したオーディオファイルを音楽CDとして焼き付けることができます。

「著作権について  P.3」を必ずお読みの上、正しくご使用ください。

プレイリストで扱うことのできるオーディオファイル形式は以下の通りです。

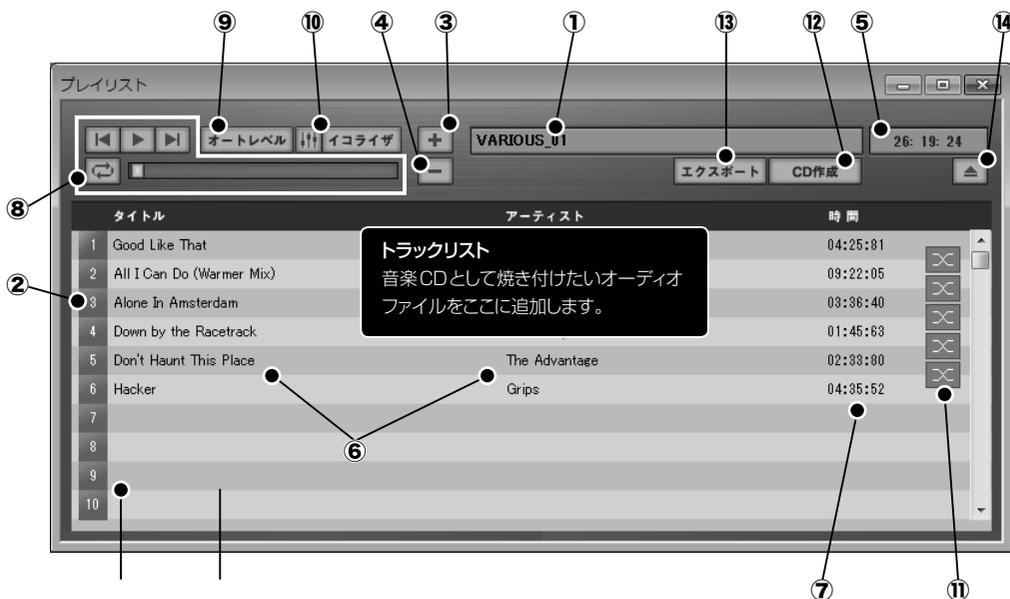
* CD作成をおこなうには、Windows Media Playerのバージョン11以降がインストールされている必要があります。

▼ リストに追加できるファイル形式

- ◆ WAVファイル ———— (*.wav)
- ◆ MP3 ———— (*.mp3)
- ◆ SONY ATRAC ———— (*.aa3/*.oma)
- ◆ AIFF ———— (*.aif/*.aiff)
- ◆ AAC ———— (*.m4a)

分割マーカーが入力されたWAVファイル (.wav) はリスト追加時に分割されます。

▼マーカー一覧表示  P.93



パラメータ

内容

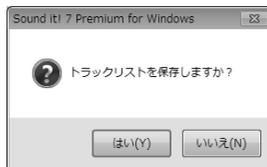
- ① トラックリスト名 作成するトラックリストの名前を入力します。
*それぞれ半角英数字100文字(全角50文字)以内で入力してください。
*作成したCDをWindows Media Playerで表示すると、ここで入力した名前がCDタイトルとして表示されます。

また、トラックリストの情報をリストファイル (*.t1s) として保存することができます。同じCDを作成したい場合などに、ここで保存したリストファイルを再利用することができます。

▼ リストファイルに保存できる情報

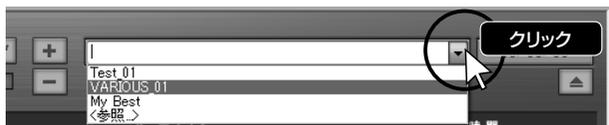
オーディオファイル名/ファイル・パス名 (ファイルの保存場所) /トラックリスト名/アーティスト/曲名/クロスフェード

リストファイルはプレイリストの右上にある  ボタンをクリックしてプレイリストを閉じる際に、保存することができます。



「はい」をクリックすると表示されるトラックリストの保存ダイアログから、保存場所を入力して保存を実行します。

保存したトラックリストは、トラックリスト名表示部の  ボタンをクリックすると表示される一覧から指定して読み込むことができます。<参照>をクリックすると、リストファイルの保存先を指定して読み込むことができます。



② トラック番号

トラック番号を表示します。
番号部分をクリックすると、赤色に反転され、選択された状態になります。

③ 追加

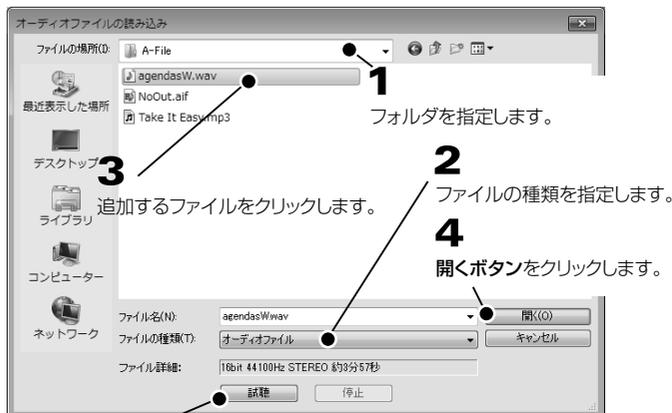
トラックリストにオーディオファイルを追加します。リストに追加ボタンをクリックすると、ファイルを開くダイアログが表示されます。ここで追加したいオーディオファイルを指定します。

また、ドラッグ&ドロップでトラックリストに追加したオーディオファイルの順番を入れ替えることができます。

▼ トラックリストに追加できるファイル形式

◎ WAV形式 (*.wav) ◎ AIFF形式 (*.aif/*.aiff) ◎ MP3形式 (*.mp3)
◎ AAC形式 (*.m4a) ◎ SONY ATRAC形式 (*.aa3/*.oma)

* Windowsのエクスプローラから、ドラッグ&ドロップで追加することもできます。
* ウェーブエディタで分割マーカールが入力されたWAVファイル (*.wav) は、リスト追加時にマーカール位置で分割されます。▼分割マーカールについて  P.88 .90

**试听ボタン**

選択しているファイルを试听することができます。

-
- ④ **削除** トラックリストで選択されたトラックを削除します。以降のトラックは、前へずれます。
-
- ⑤ **トータルタイム** トラックリストに登録したオーディオファイルの合計時間を表示します。
-
- ⑥ **タイトル・アーティスト** トラックリストに登録したオーディオファイルに**タグ情報**としてタイトル情報、アーティスト情報が入力されている場合、ここに表示されます。また、クリックすると情報を編集することができます。これらの情報は、エクスポート実行時にタグ情報を持つファイル形式を選択すると、タイトル、アーティスト欄の情報をタグ情報として出力します。

▼**タグ情報の設定について**  P.97

-
- ⑦ **時間** トラックリストに追加したオーディオファイルの長さ（時間）を表示します。
-
- ⑧ **プレイボタン類** トラックリストに追加されたオーディオデータを试听することができます。

 前のトラックを選択します。再生中にクリックすると再生トラックの先頭から再生します。

 次のトラックを選択します。

 選択されているトラックを再生/一時停止します。

 再生位置を示すスライダーです。スライダーを移動させて**再生ボタン**をクリックすると、スライダー位置から再生を開始します。

 ループ再生をします。ON（点灯）にすると最終トラックを再生し終わると自動的に先頭トラックに戻り、繰り返し再生します。

-
- ⑨ **オートレベル** クリックしてON（青点灯）にするとオートレベル機能がONになります。オートレベル機能とは、音楽CDに最適なレベルバランスが保てるように各曲のダイナミックレンジとピークレベルを検出し、最適なレベルに自動補正する機能で、曲により音量がバラつく、音圧が足りないなどの問題を解消します。

- * 試聴時、エクスポート時にもオートレベルは反映されます。
- * すでにレベル調整が行われているデータには反映されません。

- ⑩ **イコライザ** プレイリストに追加されたすべてのトラックに対して、一括してイコライジングすることができます。クリックするとグラフィックイコライザパネルが表示されます。 ボタンでイコライザのON/OFFを切り替えます。

▼参考: グラフィックイコライザ  P.135

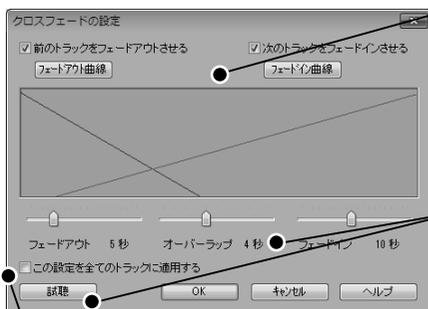
- * イコライザはオートレベルの実行後にかかけられます。オートレベルと併用する場合はご注意ください。

- ⑪ **曲間のクロスフェード** **曲間のクロスフェードはWindows Media Playerのバージョン12以降をご使用の場合にのみ設定できる項目です。**

トラック間のクロスフェードの設定をおこないます。

 ボタンをクリックすると、クロスフェードの設定ダイアログが表示されます。ここで設定を反映して、CD作成やエクスポートを実行することができます。

クロスフェードとは、フェードアウト（次第に音を小さくする）とフェードイン（次第に音を大きくする）を組み合わせて2つのデータを続けて演奏することです。



前の/次のトラックをフェードアウト/インさせる

フェードアウト/インさせる場合にチェック します。どのようなカーブでフェードさせるかを設定する場合は、フェードアウト/イン曲線ボタンをクリックしてダイアログから設定します。▼フェードイン/アウト  P.116

フェードアウト/インとオーバーラップスライダー

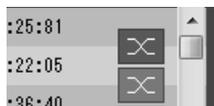
スライダーをドラッグして各パラメータの時間を設定します。試聴ボタンをクリックすると現在の設定を聴いて確認することができます。

* オーバーラップとは、「重なり具合」を意味します。

この設定をすべてのトラックに適用する

ここでおこなったクロスフェード設定をすべてのトラック間に適用する場合はチェック を入れます。

設定が完了してOKボタンをクリックすると、 ボタンが青く表示されます。



- ⑫ **CD作成** **CD作成ダイアログ**が表示されます。トラックリストに登録したすべてのデータをCD-R/RWに書き込みます。開始ボタンをクリックすると書き込みが開始されます。
- * 書き込み方法は、ディスクアットワンス（1枚のCD-R/RWメディアに対して全データを一度に書き込む方式）に対応しています。
 - * CD-R/CD-RWで作成した音楽CDは、CD-R/CD-RWに対応したCDプレーヤー以外では再生できない場合があります。

**書き込み速度**

選択できる速度はディスクドライブの性能やメディアの種類によって異なります。

* エラーが発生する場合は速度を落としてください。

曲間なしで書き込む

チェック を入れると曲間は「0秒」に設定されます。チェック をはさずと曲間は「2秒」に設定されます。

* ⑩曲間のクロスフェードを設定している場合は、曲間は指定できません。

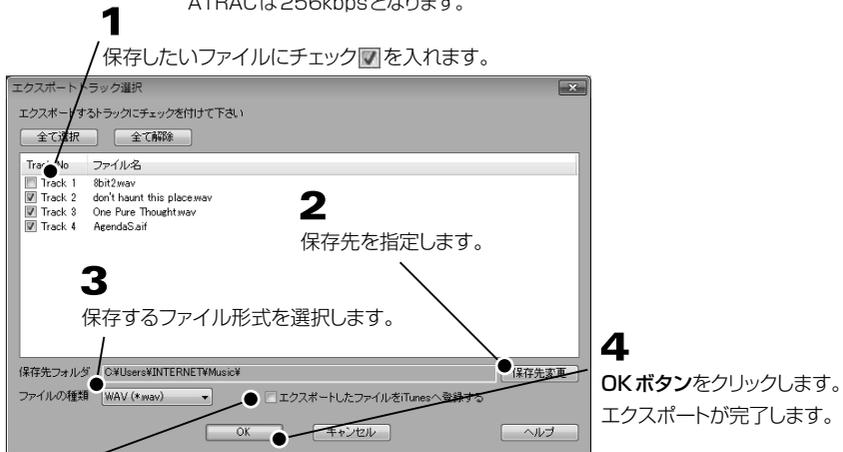
⑬ エクスポート

複数のオーディオファイルを一括して指定したオーディオファイル形式で保存することができます。クロスフェードやオートレベルの設定をおこなった後のデータをファイルとして保存します。クリックすると**エクスポート選択ダイアログ**が表示されます。選択したトラック番号のオーディオファイルをすべて保存することができます。

▼ エクスポート可能なファイル形式

- ◎ WAV形式 (*.wav) ◎ AIFF形式 (*.aif/*.aiff) ◎ MP3形式 (*.mp3)
- ◎ AAC形式 (*.m4a) ◎ SONY ATRAC形式 (*.aa3)

* エクスポート時の各ファイル形式のビットレートは、MP3・AACは128kbps、ATRACは256kbpsとなります。



1 保存したいファイルにチェック を入れます。

2 保存先を指定します。

3 保存するファイル形式を選択します。

4 OK ボタンをクリックします。エクスポートが完了します。

エクスポートしたファイルを iTunes に登録する

チェック を入れると、エクスポートトラック選択ダイアログで選択したトラックを直接 iTunes に登録することができます。iTunes へエクスポートすることができるファイル形式は AAC (*.m4a)、MP3 (*.mp3) です。エクスポートされたオーディオファイルは iTunes 上に作成された「Sound it!」というプレイリスト内に入ります。

**⑭ 取り出し**

ディスクドライブのトレイを排出します。

● 音楽CDからファイルを抽出

音楽CDに収録されているデータを、曲ごとに選択して任意のオーディオファイルに変換抽出します。

「著作権について  P.3」を必ずお読みの上、正しく使用ください。

下記のCDフォーマットのデータを抽出することができます。

* 音楽CDからファイルを抽出を実行するには、Windows Media Playerのバージョン11以降がインストールされている必要があります。

▼抽出できるCDフォーマット

◎オーディオCD

◎CD Extra (CD ExtraはオーディオCDとして扱われます。)



パラメータ

内容

- ① ドライブ 複数のディスクドライブがある場合、どのドライブでCDからオーディオファイルを抽出するかを選択します。
- ② リストを更新 CD情報 (CDタイトル、アーティスト名、曲タイトルなど) をインターネット上の音楽データベースから取得して、トラックリストの表示を更新します。ドライブにCDを挿入しても、自動的にトラックリストが更新されない際に、リストを更新ボタンをクリックしてください。

- * コンピュータがインターネットに接続されていない状態では、情報は取得できません。
- * インターネット上の音楽データベース登録されていないCDの情報は表示されません。
- * Windows Media Playerの設定で、「インターネットからメディア情報を取得する」がONになっている必要があります。

-
- ③ **トラックの選択** ここでチェック☑したトラックを抽出することができます。
- ▼ **チェック方法**
- ・チェックボックス☑を直接クリックする。
 - ・トラックをクリックして選択（反転）して **Space** キーを押します。
複数トラックを選択している場合は、そのうちの1つにチェック☑を付けるか、**Space** キーを押すと、他の選択されているトラックにも同時にチェックが付き、再度クリック、または、**Space** キーを押すとチェックが消えます。
- ▼ **選択（反転）方法**
- ・クリックして、そのトラックのみを反転します。
 - ・すでに選択しているトラックから、**Shift** + クリックしたトラックまでを連続して選択します。
 - ・**Ctrl** + クリックで、すでに選択しているトラックに追加（または選択解除）します。
-
- ④ **全てを選択** トラックリストの全トラックのチェック☑をONにします。
-
- ⑤ **保存フォーマット** 保存するファイル形式を選択します。
- ▼ **保存できるファイル形式**

 - ◎ WAV _____ (*.wav)
 - ◎ MP3 _____ (*.mp3)
 - ◎ WMA (Windows Media Audio) _____ (*.wma)
 - ◎ WMA プロ (Windows Media Audio) _____ (*.wma)
 - ◎ WMA VBR (Windows Media Audio) _____ (*.wma)
 - ◎ WMA ロスレス (Windows Media Audio) _____ (*.wma)
-
- ⑥ **保存先変更** 抽出したデータを保存するフォルダを指定します。ここで指定したフォルダ内に、**アーティスト名** **CDタイトル** というフォルダが作成され、その中に抽出したデータが保存されます。
-
- ⑦ **抽出開始** トラックリストで選択したトラックをオーディオファイルに変換して保存します。**抽出開始ボタン**をクリックすると抽出が開始されます。
-
- ⑧ **取り出し** ディスクドライブからCDをイジェクトします。
-
- ⑨ **閉じる** オーディオファイルの抽出ウィンドウを閉じます。
-

● バッチ処理

指定したフォルダ内にある複数のオーディオファイルに対して、一括して指定の処理を実行します。

▼ バッチ処理が可能なファイル形式

- | | | | |
|----------------|-----------------------|----------------|------------------------|
| ◆ WAV ファイル | _____ (*.wav) | ◆ MP3 | _____ (*.mp3) |
| ◆ AAC | _____ (*.m4a) | ◆ 3GPP | _____ (*.3gp) |
| ◆ 3GPP2 | _____ (*.3g2) | ◆ Ogg Vorbis | _____ (*.ogg) |
| ◆ NeXT/Sun | _____ (*.au/*.*.snd) | ◆ AIFF | _____ (*.aif/*.*.aiff) |
| ◆ SONY ATRAC | _____ (*.aa3/*.*.oma) | ◆ PCM Raw Data | _____ (*.raw/*.*.pcm) |
| ◆ Soundit File | _____ (*.siw) | ◆ FLAC | _____ (*.flac) |

▼ バッチ処理が可能な機能

- | | | | |
|----------|-------|---|---|
| ゲイン | | データ全体の音量を調整します。 |  P.115 |
| ノーマライズ | | データ内の最大値を基準に、音量を調整します。 |  P.115 |
| オートレベル | | 音楽CDに最適なレベルバランスに調整します。 |  P.176 |
| フォーマット変更 | | データのサンプリングレート、ビットレプリューション、チャンネルを一括変更します。 |  P.173 |
| フェードイン | | 一括して指定した時間のフェードイン処理をします。 |  P.116 |
| フェードアウト | | 一括して指定した時間のフェードアウト処理をします。 |  P.116 |
| ファイル変換 | | ファイル形式を一括変換します。元のファイル名に指定した形式の拡張子がついた名前で保存されます。 |  P.178 |



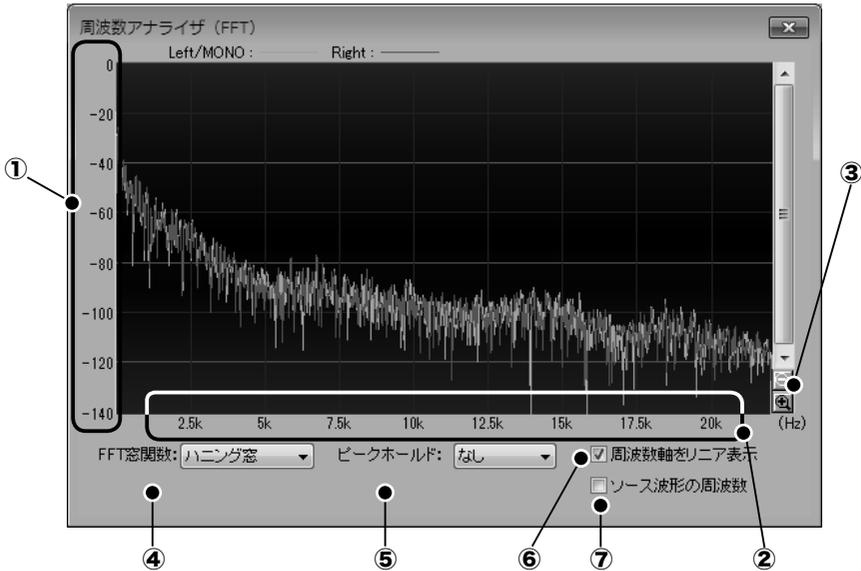
①	機能	<p>実行できる機能が一覧表示されます。このリストから機能を選択して、追加ボタンをクリックすると「実行する処理リスト（左）」に追加されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 追加ボタン — 実行する処理リストの最後の行に機能を追加します。 ◎ 挿入ボタン — 実行する処理リストで選択されている処理の1つ前に機能を追加します。 <p>* 「ファイル変換」は、実行する処理リストの最後の順番にしか追加できません。</p>
②	実行する処理リスト	<p>①機能から追加・挿入した処理のリストが、処理が実行される順番に表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 削除ボタン — 実行する処理リストで選択した機能を削除します。 ◎ クリアボタン — 実行する処理リストに表示されている機能をすべて削除します。 ◎ 変更ボタン — 実行する処理リストに追加した機能のパラメータを再編集します。 機能によってはパラメータを編集することはできません。 ◎ 保存ボタン — 実行する処理リストを保存することができます。 ◎ 読み込みボタン — 保存した処理リストを読み込みます。
③	実行するフォルダ	<p>バッチ処理を実行したいファイルが入っているフォルダを指定します。</p>
④	書き出すフォルダ	<p>処理後のファイルを書き出すフォルダを指定します。 *③実行するフォルダと同じフォルダは指定できません。</p>
⑤	実行	<p>実行ボタンをクリックするとバッチ処理が開始されます。</p>

* バッチ処理実行後に書き出されるファイルと同名のファイルが④**書き出すフォルダ**内にある場合、同名のファイルを必ず閉じた状態で処理を実行してください。また、バッチ処理実行後に複数の同名ファイルが作られる場合、最後に処理されたファイルだけが残ります。

* 拡張子が*.omaのATRAC形式のファイルは、ファイル変換でフォーマットの指定が無い場合、*.aa3に変換されます。

● 周波数アナライザ

ウェーブエディタのカーソル位置に、どの高さの音がどのくらいの割合で入っているか、音の高さの情報を視覚的に確認するために、FFT（高速フーリエ変換：Fast Fourier Transform）という分析にかけてその成分を表示することができます。オーディオデータの録音/再生（または停止）した状態で使用できます。



パラメータ

内容

- | | | |
|---|---------|---|
| ① | 出力軸 | 周波数の出力 (dB) を示します。上へ行くほどレベルの高い音になります。 |
| ② | 周波数軸 | 周波数 (Hz) の方向を示します。右へ行くほど周波数の高い音になります。 |
| ③ | 表示の変更 | ボタンをクリックして①出力軸の表示倍率を変更することができます。また、周波数アナライザウィンドウの各コーナーをドラッグすると、ウィンドウサイズを任意に変更することができます。 |
| ④ | FFT 窓関数 | FFT で分析するときの補正の種類（窓関数）を選択することができます。

▼をクリックすると、補正の種類が一覧されます。
種類を変更すると、周波数アナライザ上に表示されるグラフ（スペクトル）の様子が変化します。周波数アナライザはエフェクトとは違って、音質を変えたり効果を付けたりはしません。見やすいものを選びとよいでしょう。 |

⑤ ピークホールド

最大値の表示方法を選択します。

▼をクリックすると、表示の種類が一覧されます。

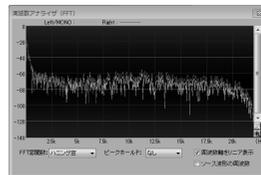
- ◎なし・・・ 標準の設定です。最大値は表示しないで、計算した結果（瞬時値）がそのまま周波数アナライザ上に表示されます。
- ◎ノーマル・・・ スペクトルごとに過去最もレベルの大きかった点を線で結び、ホールド（保持）しながら表示します。最大レベルのチェックに利用します。
- ◎アクション・・・ ノーマルと似ていますが、最大値をホールドせず、時間経過とともに下に落ちてくるような視覚的な効果を加えます。

⑥ 周波数軸 リニア/ログ切り替え

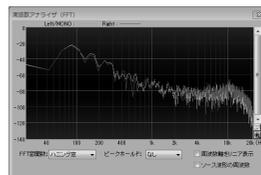
周波数軸上での目盛りの刻みを変更します。チェック すると、周波数軸をリニア表示にします。

◎チェック した場合

周波数軸をリニア表示（デフォルト）します。およそ 1kHz 以上の周波数分布を詳しく見る場合に適しています。

◎チェック をはずした場合

周波数軸を対数表示します。人間の可聴帯域の中でエネルギー的に大きい低域から中域の周波数分布を確認する場合に適します。例えば、グラフィックイコライザを使って、全体のバランスを調整する場合などに有効です。



⑦ ソース波形の周波数

ミキサーを通る前のオーディオデータそのものの周波数特性を表示するか、ミキサーを通った後のオーディオデータの出力の周波数特性を表示するかを選択します。

◎チェック した場合

ミキサーを通る前のオーディオデータそのものの周波数特性を表示します。

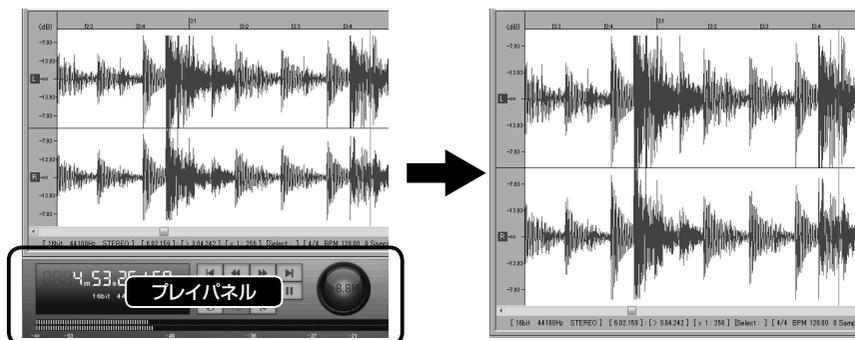
◎チェック をはずした場合

ミキサーを通った後のオーディオデータの出力の周波数特性を表示します。

● プレイパネル

プレイパネルの表示/非表示を切り替えます。

編集時にオーディオデータの表示領域を広く確保したい場合などにプレイパネルを非表示にすると便利です。



設定メニュー

オーディオポートの設定や画面色の設定、各種のオプション設定をおこないます。

● オーディオポートの設定

オーディオデータの録音/再生をするために、ご使用のオーディオインターフェース（機能）をオーディオポートに設定します。Sound it!がオーディオデータを入出力するために使用するデバイス（パソコンに搭載済みのオーディオインターフェース機能や、外付けのオーディオインターフェースのデバイスドライバ）を指定します。

- * 初回起動時や使用するオーディオインターフェースを変更した場合は、必ずこの設定をおこなってください。
- * ご使用のデバイスがサポートしているフォーマットは、**設定メニュー** [オーディオポート情報] で確認できます。
- * ASIOドライバは、入力ポートと出力ポートに異なるドライバを使用することはできません。また、ASIOドライバは、一覧に [ASIO] と表示されています。



出力デバイス・入力デバイス

一覧から、使用するオーディオインターフェース（機能）のドライバを指定します。

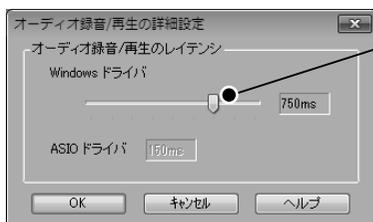
詳細設定

再生のレイテンシを設定することができます。（下記参照）

◎ 出力ポートのデバイスにWindowsドライバを指定している場合の注意

- ・ ドライバによっては入力ポートを変更できないことがあります。
 - ・ Windows Vista / 7 / 8 で、入力ポートに複数のデバイスがリスト表示される場合、指定するデバイスは、Windowsのサウンド設定で「有効」になっている必要があります。
- 詳しくは ▼録音/再生レベルの調整  P.200 ~ を参照ください。

▼詳細設定ボタンをクリックすると次のダイアログが表示されます。



オーディオ録音/再生のレイテンシ

レイテンシとは、内部処理により生じる遅れ時間で、録音、再生時の音切れなどの要因になります。このようなレイテンシによる問題を補正するための時間を設定します。

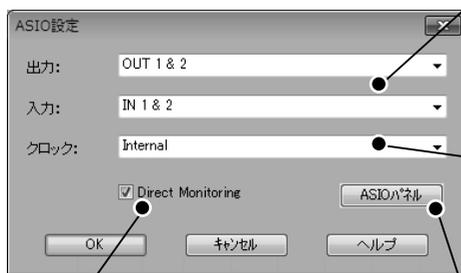
設定範囲：100ms～1000ms

- * Windowsドライバを使用している場合に設定できます。

◎ レイテンシを調整する際の注意

設定を短くすぎるとコンピュータの処理スピード（CPUクロックなど）やオーディオインターフェース（機能）の性能により、音が途切れることがあります。音が途切れない範囲で調整してください。

▼ASIOドライバを選択した場合、次のダイアログが表示されます。



出力デバイス・入力デバイス

ASIOドライバが対応している出力/入力デバイスが表示されます。▼をクリックして表示されるリストからデバイスを指定します。

クロック

クロックソースを選択します。ワードクロックなど外部クロックで演奏する場合は「Internal」から「外部クロック」に変更します。

ASIOパネル

ASIOドライバの設定パネルを開きます。ドライバにより設定内容は異なります。

Direct Monitoring

入力信号を対応オーディオ機器に直接返して、遅れの少ないモニタリングを実現します。

*機器によりサポートされていない場合があります。

POINT

フォーマットの指定について

Sound it! では、最高24Bit 192KHzまでのフォーマットに対応しています。

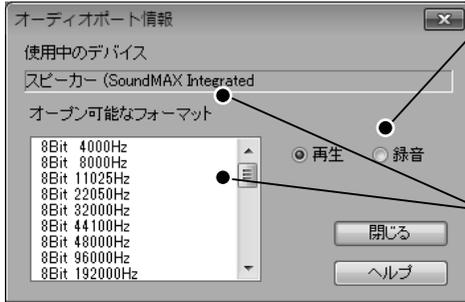
また、Sound it! が内部に備えるフォーマットコンバータの機能により、ご使用のデバイスがサポートしていないフォーマットを指定して再生/録音することも可能です。

一般的に、ビットレート、サンプリングレートともに高くなるほど音質が向上しますが、デバイスがサポートしていないフォーマットで録音しても音質が良くなるわけではありません。例えば、16Bit 44KHzまでしかサポートしていないデバイスでも24Bit 192KHzのフォーマットで録音することが可能ですが、音質は16Bit 44KHzと変わりません。逆に高いフォーマットでの録音はデータ容量が大きくなるため、負荷の増大につながります。通常の使用においては、デバイスがサポートするフォーマットでの録音を推奨します。

● オーディオポートの情報

使用中のデバイスがサポートしているフォーマットを表示します。

* この一覧にないフォーマットであっても、Sound it! 内部のリアルタイムフォーマット変換処理により、再生/録音することができます。



録音ボタン・再生ボタン

再生・録音のラジオボタンをクリックして切り替えることで、それぞれに対応するフォーマットの一覧がリストに表示されます。

使用中のデバイス/オープン可能なフォーマット

オーディオポートの設定 P.186 で指定したデバイスと、その対応フォーマットが表示されます。

● 画面色の設定

画面の表示色を好みの配色に変更することができます。



表示色

現在設定されている表示色部分をクリックしてカラーパレットを開きます。ディスプレイウィンドウとエディットウィンドウの各部の配色を個別に設定することができます。カラーパレットで好みの色を選択後、カラーパレットのOKボタンをクリックします。

デフォルトに戻すボタン

クリックすると、インストール時の配色に戻すことができます。

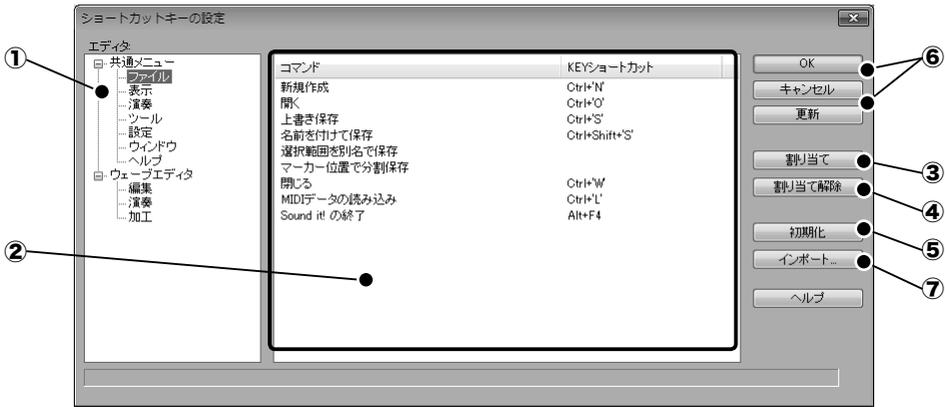
適用ボタン

クリックすると色の変更がウェーブエディタに反映されます。

● ショートカットキーの設定

あらかじめいくつかのショートカットキーが設定されていますが、より操作しやすいように、割り当てを追加変更することができます。

▼ショートカットキー一覧  P.210

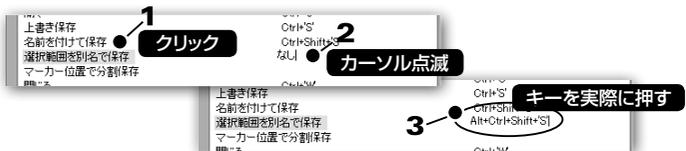


パラメータ

内容

① エディタ/メニュー ショートカットキーを設定したいコマンドが属するエディタやウィンドウ、またはコマンドのカテゴリをクリックして選択します。選択すると、ダイアログ右側のリストに割り当て可能なコマンドが一覧表示されます。

② コマンド/KEYショートカット ショートカットキーを割り当てるコマンドを選択します。コマンドを選択すると、[KEYショートカット] 欄でカーソルが点滅します。その状態で実際に使用するコンピュータキーボードのキーを押します。



③ 割り当て 新たにショートカットキーを設定します。

④ 割り当て解除 設定済みのショートカットキーを削除します。

⑤ 初期化 デフォルトのショートカットキー設定に戻します。

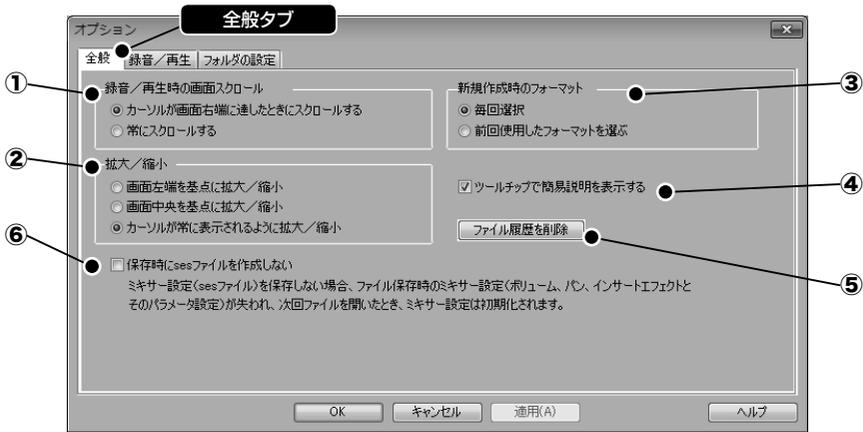
⑥ OK/更新 **OK ボタン**をクリックしてショートカットキーの設定を決定します。ダイアログを閉じずに編集を続ける場合は、**更新ボタン**をクリックします。

⑦ インポート Sound it! 6.0のショートカットキー設定をインポートして使用することができます。

● オプション

画面スクロールや表示の拡大/縮小、オーディオ再生/編集のための作業フォルダの設定などをおこないます。

● オプション — 全般



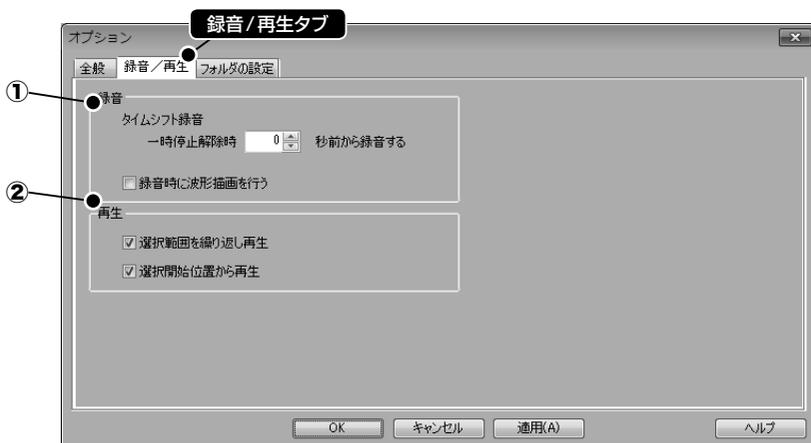
パラメータ

内容

- | | | |
|-------|----------------|--|
| ① | 録音/再生時の画面スクロール | <ul style="list-style-type: none">◎ カーソルが画面右端に達したときにスクロールする
カーソルが画面右端に達した際に画面がスクロールし、カーソルが左端からスタートします。◎ 常にスクロールする
カーソルが画面中央に達すると、カーソルが固定になり画面が常にスクロールします。画面が最後に達するとスクロールが停止し、カーソルが右端まで移動します。 |
| <hr/> | | |
| ② | 拡大/縮小 | <p>ウェブエディタの横軸を、拡大/縮小スライダー、または、表示メニュー [拡大/縮小] から拡大/縮小する場合のモード設定です。</p> <ul style="list-style-type: none">◎ 画面左端を基点に拡大/縮小
現在表示されている画面の左端を固定して、拡大/縮小します。◎ 画面中央を基点に拡大/縮小
現在表示されている画面の中央を固定して、左右に拡大/縮小します。◎ カーソルが常に表示されているように拡大/縮小
カーソル位置が常に画面中央になるように、拡大/縮小します。 |
| <hr/> | | |
| ③ | 新規作成時のフォーマット | <p>オーディオファイルを新規作成する際に、フォーマットの指定方法を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none">◎ 毎回選択
新規作成のたびに表示されるオーディオファイルの新規作成ダイアログでファイルのフォーマット(形式)を指定します。◎ 前回使用したフォーマットを選ぶ
前回使用したフォーマットを自動的に選択します。 |

- | | |
|-----------------------|---|
| ④ ツールチップで簡易説明を表示する | アイコンやボタンの上にマウスカーソルを合わせた際に、機能説明を表示するかどうかを指定します。 |
| ⑤ ファイル履歴を削除 | ファイルメニュー内に表示される、最近使ったファイルの履歴を削除します。 |
| ⑥ 保存時に ses ファイルを作成しない | ファイル保存時に ミキサー設定ファイル (拡張子 .ses) を作成するかどうかを選択します。ses ファイルを作成しない場合、ファイル保存時のミキサー設定 (Volume、Pan、インサージョンエフェクトとそのパラメータ) は失われ、次回ファイルを開くと、ミキサー設定は初期化されます。 |

● オプション — 録音 / 再生



- | | |
|------|---|
| ① 録音 | <ul style="list-style-type: none"> ◎ タイムシフト録音
タイムシフト録音は、録音一時停止を解除した時点より最大 10 秒前までの録音を有効にする機能です。時間を「秒」で指定します。録音開始タイミングの遅れによる頭切れを回避することができます。 ◎ 録音時に波形描画をおこなう
チェック <input checked="" type="checkbox"/> すると、波形を描画しながら録音します。チェック <input type="checkbox"/> を外した場合は、録音停止後に波形を描画します。
* マシンパワーが不足していると、音切れなど録音自体に影響を及ぼす場合がありますので、マシンパワーに余裕がある場合に使用してください。 |
| ② 再生 | <ul style="list-style-type: none"> ◎ 選択範囲を繰り返し再生
チェック <input checked="" type="checkbox"/> すると、選択範囲を繰り返し再生 (ループ再生) する。 ◎ 選択開始位置から再生
選択範囲の再生を停止したあと、再生を再開する際の動作を設定することができます。チェック <input checked="" type="checkbox"/> すると、選択範囲の先頭から再生を始めます。チェック <input type="checkbox"/> をはずすと、再生を停止した位置から再生を始めます。 |



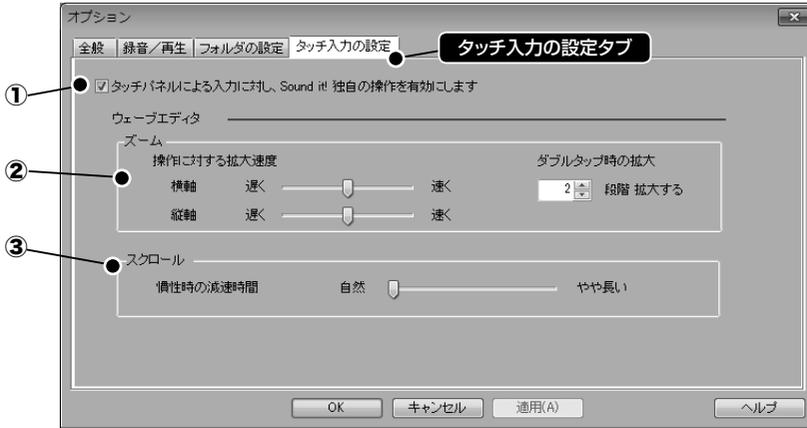
▼プレイパネル P.42



パラメータ	内容
① オーディオ再生/編集のための作業フォルダ	<p>オーディオデータの録音・再生・編集時に生成されるテンポラリファイルを、一時的に保管する作業フォルダ (Temp フォルダ)を作成する場所を設定します。参照ボタンをクリックすると、フォルダの選択ダイアログが表示されます。Temp フォルダを作成する場所を指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> * オーディオ空き容量 (録音可能時間) が少なくなった場合や、新しくハードディスクを追加してパフォーマンスを向上したい場合に設定しなおすとよいでしょう。 * 作業フォルダに設定しているハードディスクの空き容量が少なくなると、オーディオの録音や編集、保存ができなくなります。また、システムを含むハードディスクの場合、システム自体が不安定になる可能性があります。
② 初期設定に戻す	インストール時に設定されていたフォルダに戻します。
③ VST プラグインが存在するフォルダ	<p>Sound it! 7 に搭載されているエフェクト以外の VST エフェクトを使用する場合、VST エフェクトをインストールしたフォルダを VST プラグインが存在するフォルダとして設定する必要があります。追加ボタンをクリックして、フォルダを設定します。ここで指定したフォルダの直下と、そのサブフォルダ内にインストールされているプラグインを検索します。</p> <ul style="list-style-type: none"> * 複数のプラグインフォルダを設定することができます。

● オプション — タッチ入力の設定

この設定はWindows7以降のコンピュータでタッチパネル対応のディスプレイをご使用の場合にのみ表示されます。



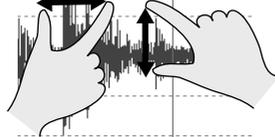
パラメータ

内容

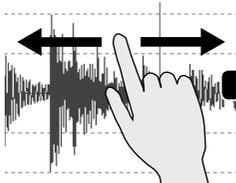
- ① タッチパネルによる入力に対し～
- チェックをオン にすると、ウェーブエディタのエディットウィンドウの波形に対して、Sound it! 独自の操作をタッチパネルで実行することができます。

◎ Sound it! 独自の操作

ピンチ 指でピンチ（2本の指を画面上に載せて指と指の間を広げる/縮める動作）することによって横軸/縦軸の時間表示の拡大/縮小をおこなうことができます。



ダブルタップすると、横軸の時間表示を一段階拡大することができます。



スワイプ

波形表示を左右にスクロールすることができます。

チェックをオフ にすると、通常のタッチパネル操作（タップ＝マウスクリック）で動作します。

- ② ズーム
- ピンチ操作による縦軸/横軸の拡大/縮小の動作のスピードを設定します。また、ダブルタップ時の拡大の程度を指定することができます。

- ③ スクロール
- スワイプ操作によるスクロールの減速時間を調整することができます。

ウィンドウメニュー

ウィンドウのレイアウトを変更します。

● 重ねて表示

開いているウィンドウをすべて重ねて表示します。

● 上下に並べて表示

開いているウィンドウを上下に並べて表示します。

● 左右に並べて表示

開いているウィンドウを左右に並べて表示します。

● すべて閉じる

開いているウィンドウをすべて閉じます。

Webメニュー

インターネットに接続して、ユーザー登録やアップデートをおこなうことができます。

● オンラインユーザー登録

SSWホームページ内のオンラインユーザー登録ページに接続されます。

当社では、製品を使用の上でのわからないことやトラブルに関するご質問をお受けするサポートサービスをおこなっています。ユーザーサポートをお受けになるには**ユーザー登録**が必要です。**オンラインユーザー登録ページ**で必要事項を記入の上、送信してください。登録ユーザーの皆さまには、以降サポートニュースや新製品のご案内などをお送りさせていただきます。(バージョンアップによりご購入いただいた場合は、既にユーザー登録は完了していますので送信の必要はありません。)

● オンラインアップデート

プログラムの最新版を入手して、Sound it! をアップデートします。表示されるオンラインアップデートウィザードにしたがって進んでください。

コンピュータの  **メニュー**の **[すべてのプログラム]** (Windows 8 の場合は、スタート画面で右クリックすると表示される **[すべてのアプリ]**)  **[Sound it! 7 Premium または Basic]**  **[オンラインアップデート]** から実行することができます。

● SSW ホームページ

弊社ホームページに接続します。

● Sound it Lesson

弊社ホームページ内の Lesson ページに接続します。

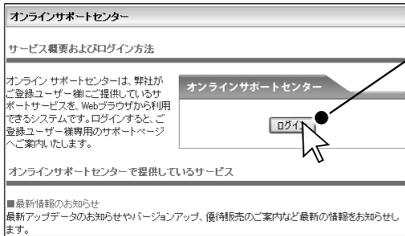
● Q&A

弊社ホームページの Q&A ページに接続します。お客様からのよくある質問や便利なテクニックが紹介されています。

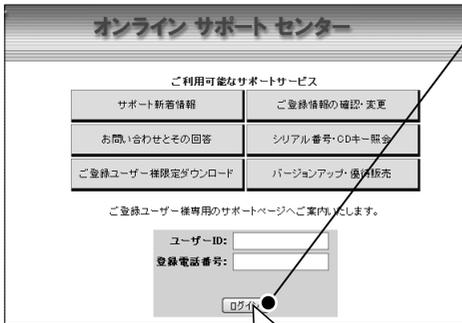
● オンラインサポートセンター

登録ユーザー専用のサポートページに接続します。

オンラインサポートセンターでは、お客様ごとに専用のページを使用して、電子メールやFAXによるお問い合わせと同様に、製品に関する質問などを弊社に送って頂くことができます。お客様専用のページですので、過去の質問の履歴を一覧表示したり、ご登録製品のシリアル番号の照会、ご登録情報の確認変更など、その他様々なサポートサービスをWebブラウザを経由してご利用になれます。ユーザー登録を完了されたお客様のみ、ご利用いただけます。



1 オンラインサポートセンターのログイン画面で、**ログインボタン**をクリックします。



2 ユーザーIDとご登録時の電話番号を入力して、**ログインボタン**をクリックします。

ヘルプメニュー

Sound it! の使用方法をヘルプで確認することができます。

● パフォーマンス

オーディオデータの再生や録音時に、コンピュータの負荷状態を確認します。

パフォーマンスウィンドウが開きます。数値 (%) が大きくなるほど、負担が大きくなります。



CPU

CPUへの負担率を示します。サンプリングレートの高いデータを再生した時などには、負担が大きくなります。

DISK

ハードディスクの負荷率（データの読み出し時間）を示します。数値が大きくなるほど、ハードディスクの処理速度が遅いことが考えられます。

● メモリ情報

メモリ上に展開されたオーディオファイルの数とそれに使用されたメモリの容量を表示します。



● ヘルプの起動

HTMLのブラウザを起動して、ヘルプを表示します。Sound it! の使用方法を確認することができます。

● 状況依存ヘルプ

《メインツール  ボタン/ショートカットキー (Shift) + (F1) 》

状況に合わせた操作のヘルプを表示することができます。

次の方法でヘルプを表示することができます。(すべての部分でヘルプが用意されているわけではありません。)

- ◎ メニューコマンドやツールの各ボタン上にカーソルがある状態で **(F1)** キーを押した場合、そのコマンドの説明が表示されます。
- ◎ メインツールの  をクリック、または **(Shift) + (F1)** キーを押すと、 カーソルが  になります。この状態で、メニューコマンドやツールの各ボタンをクリックするとヘルプが表示されます。

▼効率よく作業するために  P.33

● バージョン情報

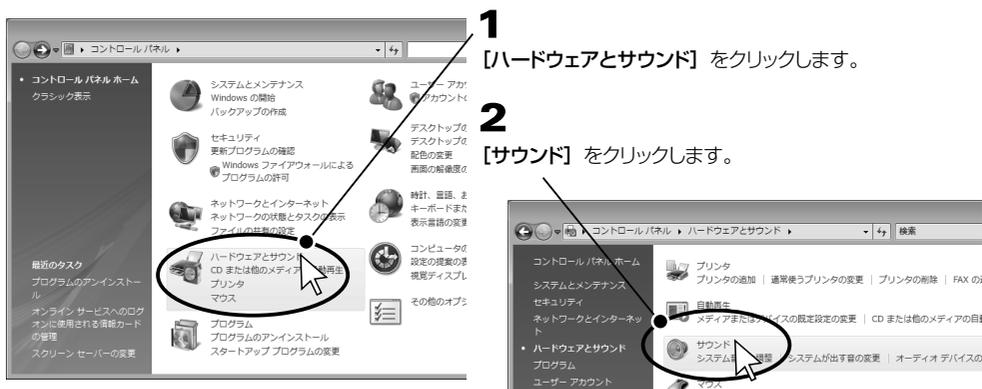
Sound it!のバージョン、著作権などを表示します。

資料

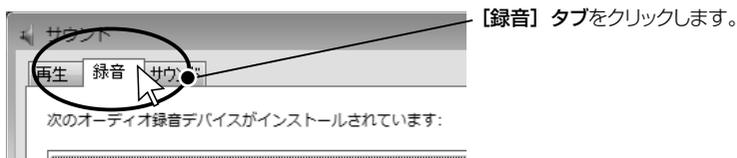
録音 / 再生時のレベル調整は、Windows に付属のミキサーか、オーディオインターフェース（機能）に付属のミキサーでおこないます。ここでは、Windows のミキサーを使った録音 / 再生レベルの調整方法を紹介します。

●録音レベルの調整

手順① コントロールパネルの【ハードウェアとサウンド】から【サウンド】を開きます。



手順② サウンドウィンドウの「録音」タブをクリックします。

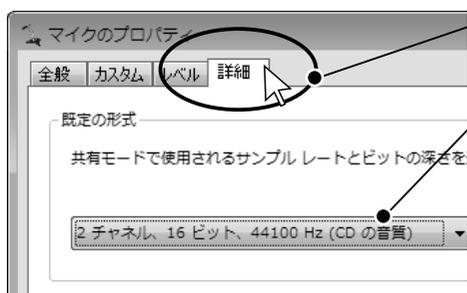


手順③ 録音に使用するデバイスを選択して、プロパティボタンをクリックします。



* 【動作中】と表示されているデバイスのみ選択することができます。使用したいマイク、ライン端子を接続してからデバイスを選択してください。

手順4 プロパティウィンドウの【詳細】タブをクリックして【既定の形式】を確認します。

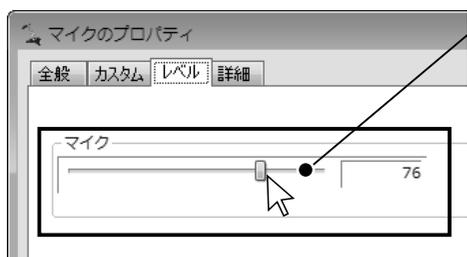


1 【詳細】タブをクリックします。

2 CD作成などに使用する場合は、
「2チャンネル16ビット44100Hz」に設定しましょう。

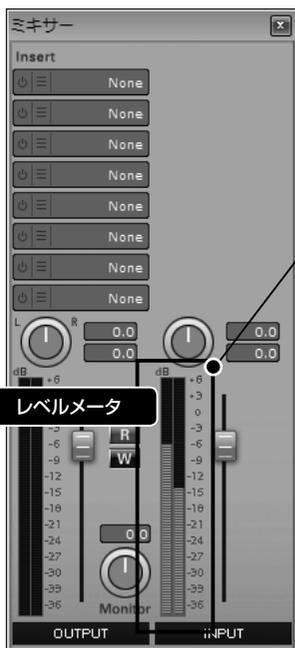
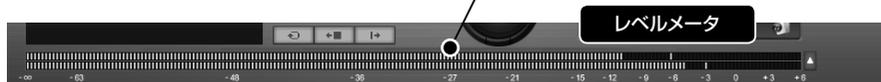
* 選択可能なオーディオフォーマットの種類は、ご使用のサウンドデバイスの仕様に依存します。

手順6 プロパティウィンドウの【レベル】タブをクリックして【音量レベル】を調整します。



スライダーを動かして、音量レベルを調整します。

Sound it! の画面下部にあるレベルメータを見ながら、
入力した最大音量がピークを超えないように、また、低くなりすぎないように調整します。



ミキサーのINPUTトラックの入力レベルメータでも確認
することができます。INPUTトラックで設定した「ボリューム」
と「パン」は入力信号に反映されます。

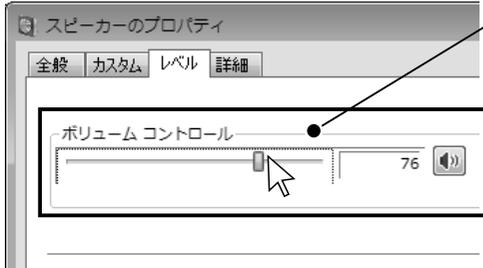
▼ミキサーについて P.63

* ミキサーのINPUTスライダーで録音レベルを調整する
ことはできますが、INPUTスライダーでは、オーディ
オインターフェース (PC内蔵の機能やUSBオーディ
オ機器など) からの入力に対して調整します。
INPUTスライダーで調整しきれない場合や、S/N比
を最善にするためには、上記の **手順6** Windowsシ
ステムの録音コントロールを使用して音量を調整してく
ださい。

●再生レベルの調整

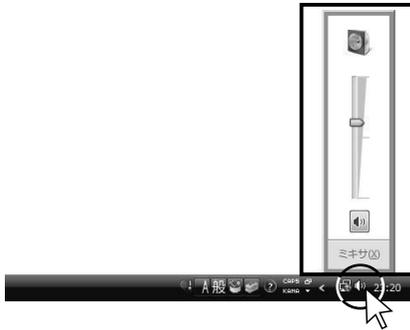
手順① 録音レベルの調整と同じ要領でおこないます。

録音レベルの調整の**手順③**で表示されたサウンドウィンドウ内の**【再生】**タブをクリックします。その後も、録音レベルの調整と同じ要領で進み、再生音量を調整します。



オーディオデータを再生しながらスライダーを左右に移動させて、音量レベルを調整します。

* タスクバーの  ボタンから調整することもできます。



録音 / 再生時のレベル調整は、Windows に付属のミキサーか、オーディオインターフェース（機能）に付属のミキサーでおこないます。ここでは、Windows のミキサーを使った録音 / 再生レベルの調整方法を紹介します。

●録音レベルの調整

手順① サウンドとオーディオデバイスのプロパティウィンドウを開きます。

Windows のスタートメニュー⇒ [コントロールパネル] ⇒ [サウンド、音声およびオーディオデバイス] ⇒ [サウンドとオーディオデバイス] をクリックすると、サウンドとオーディオデバイスのプロパティウィンドウが表示されます。

手順② ボリュームコントロールウィンドウを開きます。



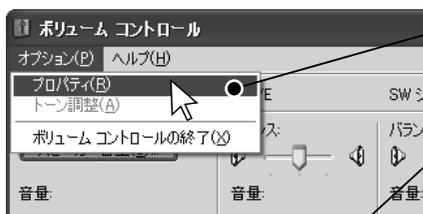
1 [音量] タブをクリックします。

2 詳細設定ボタンをクリックします。
ボリュームコントロールウィンドウが開きます。

* タスクバーから開く方法

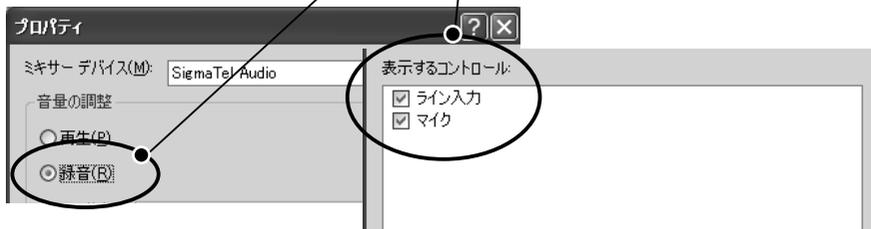
画面右下のタスクバーのアイコン  を右クリックすると表示されるポップアップメニューから [音量コントロールを開く] を実行します。

手順③ ボリュームコントロールウィンドウからプロパティの設定をおこないます。

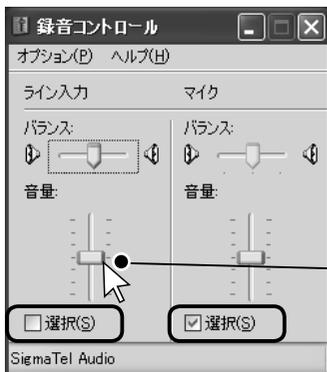


1 オプションメニュー⇒ [プロパティ] をクリックします。

2 プロパティウィンドウの [録音] を選択して、録音する機器、または信号を選択します。
設定完了後、OK ボタンをクリックすると、録音コントロールウィンドウが開きます。



手順④ 録音コントロールの設定、録音レベルの調整をおこないます。



1

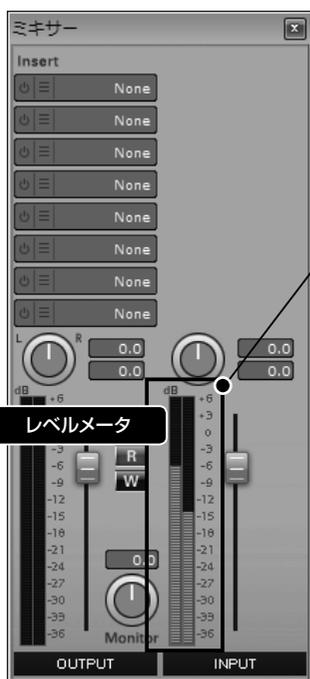
マイク入力の場合はマイクを、ライン入力の場合は、ライン入力の「ミュート」のチェック を外して、その他すべてを「ミュート」にチェック します。

ウィンドウの形状や名称は、ご使用のOSやサウンドカードによって異なります。

2

スライダーを動かして、音量レベルを調整します。

Sound it! の画面下部にあるレベルメータを見ながら、入力した最大音量がピークを超えないように、また、低くなりすぎないように調整します。



ミキサーのINPUTトラックの入力レベルメータでも確認することができます。INPUTトラックで設定した「ボリューム」と「パン」は入力信号に反映されます。

▼ミキサーについて  P.63

* ミキサーのINPUTスライダーで録音レベルを調整することはできませんが、INPUTスライダーでは、オーディオインターフェース（PC内蔵の機能やUSBオーディオ機器など）からの入力に対して調整します。INPUTスライダーで調整しきれない場合や、S/N比を最善にするためには、上記の **手順④** Windowsシステムの録音コントロールを使用して音量を調整してください。

●再生レベルの調整

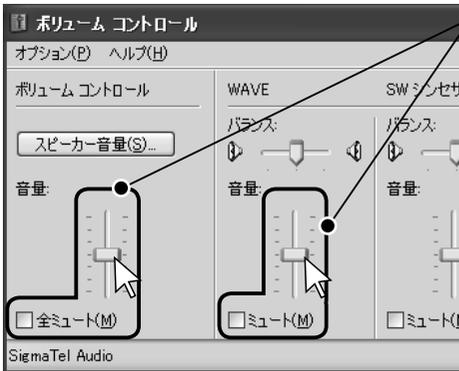
手順① 録音レベルの調整と同じ要領でおこないます。

録音レベルの調整 **手順①** ~ **手順②** の要領でプロパティウィンドウを表示させ、プロパティウィンドウ内で [再生] を選択し、Windows のボリュームコントロールを開きます。



[再生] を選択してOK ボタンをクリックして、Windows のボリュームコントロールを表示します。

手順② 再生レベルを調整します。



オーディオデータを再生しながら、WAVEのスライダーとボリュームコントロールのスライダーで再生音量を調整します。

* ミュートのチェック が外れていることを確認してください。

オーディオファイルの基礎知識

オーディオファイルは、モノ/ステレオ、ビットレゾリューション、サンプリングレートをどのような組み合わせで設定するかによって音質やファイルサイズが異なります。

▼モノラル/ステレオについて

録音前には、モノラル (MONO) および ステレオ (STEREO) を設定します。モノラルで録音すると左右共、同じ音が1つのチャンネルに出力されるのに対して、ステレオは左右2つのチャンネルに出力されます。通常、声などを録音する場合は、モノラルで十分です。音楽などを録音する場合は、ステレオにするとういでしょう。ステレオにした場合は、モノラルに比べてファイルサイズが約2倍になります。

▼ビットレゾリューションについて

ビットレゾリューションとは、音量 (音圧レベル) をどれくらい細かくデータ化するかを表し、8ビット/16ビット/24ビットなどで、この情報量の違いを示します。ビット数が多くなるほど、よりリアルな音で録音ができます。8ビットの場合は2の8乗で256段階、16ビットの場合は2の16乗で65536段階、24ビットの場合は2の24乗で16777216段階で情報を判断するため、24ビットが一番音質は優れていることとなります。1サンプル録音するのに、8ビットでは1バイト、16ビットでは2バイト、24ビットでは3バイトを必要としますので、24ビットで録音した場合、8ビットと比べてファイルのサイズは約3倍になります。

▼サンプリングレートについて

サンプリングレートとは、音量 (音圧レベル) を調べる際に、どれくらい時間を細かく区切るかを周波数で表します。サンプリングレート数は、サウンドカードによって異なり、単位は「Hz (ヘルツ)」で表示され11,025Hz/22,050Hz/44,100Hz/48,000Hzなどが使用されます。

(11kHz/22kHz/44kHz/48kHzと表示する場合があります。) 11,025Hzでは1秒間に11,025回、22,050Hzでは22,050回、44,100Hzでは44,100回、48,000Hzでは48,000回レベルを調べて記録することになり、サンプリングレートが高いほど音質が優れることとなります。つまり、22,050Hzで録音した場合は、11,025Hzで録音した場合よりもファイルサイズが約2倍になります。

右図は、44kHz/16ビットおよび22kHz/8ビットで録音した場合の簡略図です。

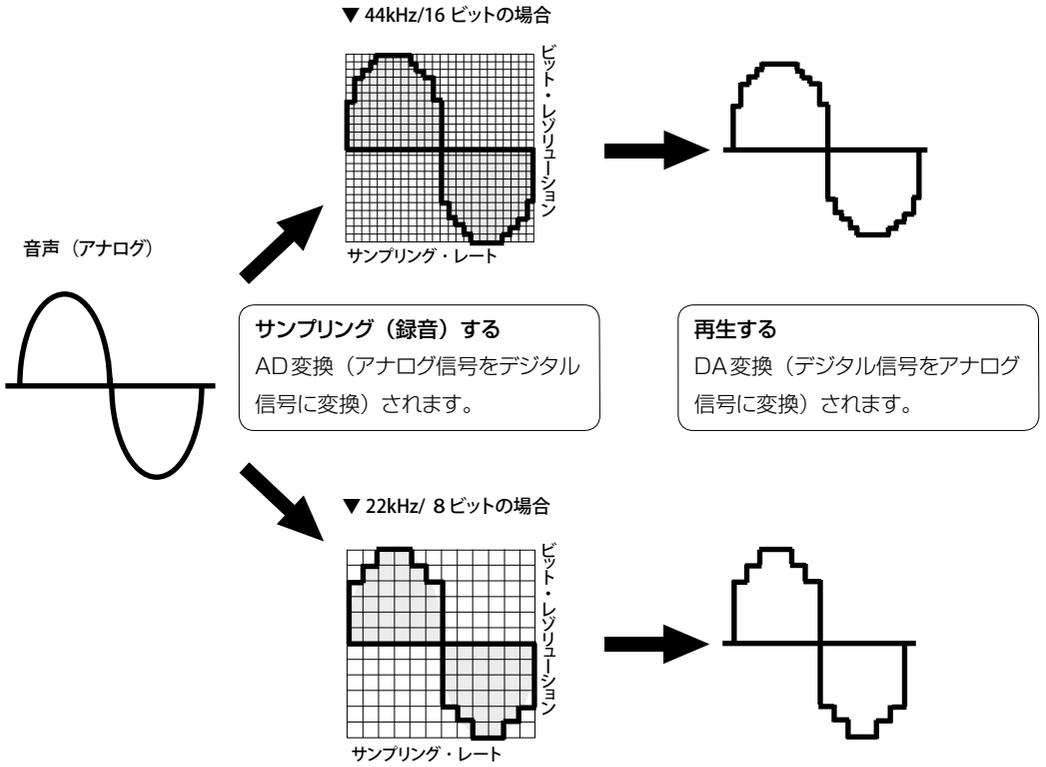
録音するビットレゾリューション、サンプリングレートが高いほど、多くの情報を取り込み記録するため、録音する音質は高くなります。

* 右例の場合、音質は、44kHz/16ビットで録音した場合の方が高くなります。

POINT

サンプリングレートについて

通常、私達に馴染みのある「音楽CD」は、**44,100Hz/16ビット/ステレオ**で録音されています。また、一般に人間の聴覚でわかる最高周波数は、約20kHz (1秒間に20,000回の振動) といわれていますので、この周波数をカバーするためには、44,100Hzでサンプリングする必要があります。逆に10,000Hzまでの音は、22,050Hzのサンプリングで十分といえますが、音の豊かさは、20,000Hz以上の人間には聴こえない部分の役割が重要といわれています。



▼録音に必要なハードディスクの空き容量

録音する形式によって、ファイルの大きさがどのくらいになるのかをみましょう。

1秒間の録音 に必要な容量	=	$\text{サンプリング・レート} \times \begin{matrix} 1 \text{ (8ビットの場合)} \\ 2 \text{ (16ビットの場合)} \\ 3 \text{ (24ビットの場合)} \end{matrix} \times \begin{matrix} 1 \text{ (モノの場合)} \\ 2 \text{ (ステレオの場合)} \end{matrix}$
------------------	---	--

ハードディスクの容量は、byte (バイト)、KB (キロバイト)、MB (メガバイト)、GB (ギガバイト) という単位で表されます。これらの単位の関係は下記の通りです。

$8 \text{ bit} = 1 \text{ byte (バイト)}$	$1024 \text{ KB} = 1 \text{ MB (メガバイト)}$
$1024 \text{ byte} = 1 \text{ KB (キロバイト)}$	$1024 \text{ MB} = 1 \text{ GB (ギガバイト)}$

(一例)

サンプリング レート	ビット レゾリューション	モノ/ステレオ	1 秒間録音 (byte・バイト)	1 分間録音	
				(byte・バイト)	(MB・メガバイト)
11,025 Hz	8ビット	モノ	11,025 byte	661,500 byte	約 646 KB
11,025 Hz	8ビット	ステレオ	22,050 byte	1,323,000 byte	約 1.3 MB
11,025 Hz	16ビット	モノ	22,050 byte	1,323,000 byte	約 1.3 MB
11,025 Hz	16ビット	ステレオ	44,100 byte	2,646,000 byte	約 2.5 MB
22,050 Hz	8ビット	モノ	22,050 byte	1,323,000 byte	約 1.3 MB
22,050 Hz	8ビット	ステレオ	44,100 byte	2,646,000 byte	約 2.5 MB
22,050 Hz	16ビット	モノ	44,100 byte	2,646,000 byte	約 2.5 MB
22,050 Hz	16ビット	ステレオ	88,200 byte	5,292,000 byte	約 5.0 MB
44,100 Hz	8ビット	モノ	44,100 byte	2,646,000 byte	約 2.5 MB
44,100 Hz	8ビット	ステレオ	88,200 byte	5,292,000 byte	約 5.0 MB
44,100 Hz	16ビット	モノ	88,200 byte	5,292,000 byte	約 5.0 MB
44,100 Hz	16ビット	ステレオ	176,400 byte	10,584,000 byte	約 10.0 MB
44,100 Hz	24ビット	モノ	132,300 byte	7,938,000 byte	約 7.7 MB
44,100 Hz	24ビット	ステレオ	264,600 byte	15,876,000 byte	約 15.5 MB

▼ Sound it! 7で扱うことができるオーディオファイル形式について

WAV

Windowsで標準的に使用されるファイル形式で、拡張子は「wav」です。WAVファイルには、非圧縮PCMの他、いくつかの圧縮形式がありますが、Sound it! では非圧縮PCMとMSADPCM（Microsoft ADPCM方式）のファイルを扱うことができます。

AIFF

Macintoshで標準的に使用されるファイル形式で、拡張子は「aif」または「aiff」です。AIFFファイルも非圧縮PCMの他、AIFCという圧縮機能がありますが、Sound it! では、非圧縮PCMのファイルを扱うことができます。

MP3

MPEG1 Audio Layer 3の略で、CD並みの音質を維持しながらファイルサイズを1/10程度に圧縮できるため、インターネットやMP3小型ポータブルプレーヤなど広く利用されています。

AAC

MP3などの従来フォーマットよりもはるかに圧縮率が高く、非圧縮のCDオーディオに迫る音質を実現します。なおSound it! では、拡張子[*:m4a]に対応します。iTunes Storeで購入した拡張子[*:m4p]や[*:m4b]のファイルは読み込むことはできません。

WMA

Windows Media Audioの略で、Microsoft社が開発した高圧縮かつ高音質のストリーミングに適したファイル形式です。8～48kHz、8/16ビット、およびMONO/STEREOの任意の組み合わせを使用することができます。本製品でWMAを利用する場合、Microsoft Media Playerの最新版の使用をお奨めします。ただし、プロテクト付きWindows Mediaファイルは開くことができません。

ATRAC

ソニー株式会社が開発した音声圧縮技術で、ソニーのMDや携帯プレイヤーなどで利用されているファイル形式です。音楽CDデータを約1/10に圧縮できるATRAC3、約1/20に圧縮できるATRAC3Plus、圧縮率は30～80%ですが音質劣化を伴わないATRAC Advanced Losslessに対応しています。なお、Sound it!では拡張子[*aa3]のファイルに対応しています。拡張子[*omg] [*oma]のファイルを読み込むことはできません。

Soundit File

Sound it! 4.0以降の製品でサポートされるSound it!専用のファイルです。

3GPPと3GPP2

3GPPと3GPP2は広帯域の移動体通信ネットワーク(3Gネットワーク)用のマルチメディアを制作、配信、再生するためのファイル形式です。携帯電話などで利用されます。拡張子は[*3gp] [*3g2]です。

ADPCM

A/D変換の結果をそのままコード化(リニアPCMまたは非圧縮PCM)せずに、直前の変換値からの変化分をコード化することにより、ビット数を少なくしてデータを圧縮する方式です。ICレコーダーなどで使われることの多いファイル形式です。

AU

Sun,NeXTなどUNIXで標準的に使用されるファイル形式で、拡張子は「au」「snd」です。AUファイルには非圧縮PCMと圧縮ファイル形式があります。非圧縮の場合、サンプリング周波数は44.1Kまでで、量子化ビット数は8/16bitのいずれかです。Sound it!では、非圧縮PCMのファイルを扱うことができます。

Ogg Vorbis

Ogg Vorbisは、Xiph.org Foundationが開発したライセンスフリーな音声圧縮フォーマットです。MP3と同じく非可逆圧縮フォーマットですが、同社によると、MP3よりも音質劣化が少なく同サイズのMP3ファイルよりも高音質とされています。

PCM Raw Data

波形のPCMデータのみで構成され、ヘッダー情報(サンプリング周波数、ビット数、チャンネル数)を含まないファイル形式です。このため、読み込み時はサンプリング周波数、ビット数、チャンネル数を指定するダイアログが開きます。

FLAC

FLAC(Free Lossless Audio Codec)はオープンソースの可逆圧縮(音質劣化が無い)音声フォーマットです。

WMV

Microsoft社が開発した高圧縮で高画質を実現したストリーミングにも対応したビデオコーデックです。一般的に、オーディオコーデックであるWindows Media Audio(WMA)との組み合わせで用いられます。Windowsで標準対応のためWindows Media Playerで再生可能で、デジタル著作権管理(DRM)にも対応しています。

MP4

MPEG-4形式の圧縮動画データを格納するファイルフォーマットで、ISO/IEC 14496規格Part 14の項で規定されています。MP4ファイルには、MPEG-4形式だけでなくMPEG-2、MPEG-1といった動画データ、AAC、MP3などの音声データ、さらにJPEG、PNGなどの静止画、テキストなどメディアデータを多重化して格納できる特長があります。

ショートカットキー一覧

Sound it! 7で操作することができるショートカットキーの一覧です。割り当てをカスタマイズする場合は、**設定メニュー** [ショートカットキーの設定] から指定します。空欄の項目はキーの割り当てが可能です。

共通メニュー

ファイル

新規作成	Ctrl + N
開く	Ctrl + O
上書き保存	Ctrl + S
名前を付けて保存	Ctrl + Shift+S
選択範囲を別名で保存	
マーカー位置で分割保存	
閉じる	Ctrl + W
MIDIデータの読み込み	Ctrl + L
Sound it! の終了	Alt + F4

表示

縦軸:パーセント	
縦軸:デシベル	
横軸:時間	
横軸:サンプル	
横軸:拍子	
横軸:拍子設定ウィンドウ	
全体表示	
カーソルの位置情報を表示	Ctrl + D
拡大	Num [+]
縮小	Num [-]
ディスプレイウィンドウ 拡大	
ディスプレイウィンドウ 縮小	
ディスプレイウィンドウ Volume	
ディスプレイウィンドウ Pan	
選択範囲の拡大	Num [*]

選択範囲の縮小	Num [/]
範囲拡大を解除	Num [.]
カーソルモード:エディット	Ctrl + E
カーソルモード:拡大/縮小	Ctrl + M
カーソルモード:手のひら	
カーソルモード:サンプル単位の修正	
カーソルモード:コントロール入力	
メインツール	
編集ツール	
演奏ツール	
加工ツール	
マーカーツール	
ミキサー	Shift + X
メディアブラウザ	Shift + B

演奏

タイマー録音

ツール

縦軸	
プレイリスト	
音楽CDからファイルを抽出	
バッチ処理	
周波数アナライザ	
プレイパネル	

設定

オーディオポートの設定

オーディオポート情報
画面色の設定
オプション

ウィンドウ

重ねて表示
上下に並べて表示
左右に並べて表示
すべて閉じる

ヘルプ

パフォーマンス
メモリ情報
ヘルプの起動 F1
状況依存ヘルプ Shift + F1
バージョン情報

コントロール - 範囲選択
コントロール - 選択解除
ゼロクロス: 範囲を内側に補正
ゼロクロス: 範囲を外側に補正
マーカーを置く M
選択範囲の両端にマーカーを置く Shift + M
分割マーカーを置く D
選択範囲の両端に抽出マーカーを置く Shift + D
無音部を検出してマーカーを置く
アタックを検出してマーカーを置く
マーカー位置でデータを分割
先頭へジャンプ (マーカー) F5
前へジャンプ (マーカー) F6
次へジャンプ (マーカー) F7
最後へジャンプ (マーカー) F8
マーカー 一覧表示 Ctrl + Shift + M
タグ情報の設定

ウェーブエディタ

編集

元に戻す Ctrl + Z
再実行 Ctrl + Y
アンドゥ履歴 Ctrl + Shift + Z
カット Ctrl + X
トリム Ctrl + T
コピー Ctrl + C
ペースト Ctrl + V
マージ Ctrl + G
消去 Delete
オーディオファイルの挿入
全てを選択 Ctrl + A
範囲選択 Ctrl + F
選択解除 Esc
コントロール - 全てを選択

演奏

先頭へ Home
巻戻し ←
早送り →
最後へ End
再生 Space
停止
停止してカーソルを戻す Shift + Home
録音開始 R
録音一時停止 P
録音自動停止の設定
スクラブ再生 S
スクラブ再生の設定
選択範囲の先頭から再生 Ctrl + Home

演奏

ゲイン

ノーマライズ

フェード・イン

フェード・アウト

リバーブ

ブランク

フリーズ

Sonnoxノイズリダクション

DCオフセットの除去

位相反転

チャンネル入れ替え

フォーマット変更

ユーザーサポート 行

ユーザー情報

商品のシリアル番号	<input type="text"/>	バージョン	<input type="text" value="7"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
お名前	<input type="text"/>		
住所	(〒 -)		
電話番号	()	FAX 番号	()
E-mail アドレス	<input type="text"/> @ <input type="text"/>		

* シリアル番号は、ユーザー登録カードに記載されています。

* バージョン情報は、ヘルプメニューの「バージョン情報」でご確認ください。

ご使用の環境

ご使用のコンピュータ	メーカー名:	機種名:	
OS の名称	<input type="checkbox"/> Windows 8 (32bit / 64bit)	<input type="checkbox"/> Windows 7 (32bit / 64bit)	
	<input type="checkbox"/> Windows Vista (32bit / 64bit)		
CPU	メーカー名:	型番:	
	クロック周波数 () GHz		
搭載メモリ容量	() GB	ハードディスク空き容量	() GB
オーディオインターフェース	<input type="checkbox"/> パソコン内蔵 <input type="checkbox"/> 外部 (メーカー・機種名:)		
使用ドライバ	<input type="checkbox"/> Windows <input type="checkbox"/> ASIO (サンプリング周波数: Hz)		

お問い合わせの内容

* インストールディスクには、テキスト形式のサポートシートが収録されています。

不具合の症状、発生に至る手順などできるだけ詳しくお書きください。